

musescore

## Handbuch

Am Jan 14 2019 von [musescore.org](https://musescore.org) heruntergeladen  
Veröffentlicht unter der [Creative Commons Attribution-ShareAlike](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) Lizenz

<b>ERSTE SCHRITTE</b>	<b>14</b>
<b>INSTALLATION</b>	<b>14</b>
<b>INSTALLATION UNTER WINDOWS</b>	<b>14</b>
Installation	14
MuseScore starten	18
Deinstallation	18
Fehlersuche	18
Weblinks	18
<b>INSTALLATION UNTER MACOS</b>	<b>19</b>
Installation	19
Deinstallation	19
Install with Apple Remote Desktop	19
Weblinks	20
<b>INSTALLATION UNTER LINUX</b>	<b>20</b>
ApplImage	20
Schritt 1 - Herunterladen	20
Schritt 2 - Ausführrechte geben	20
Schritt 3 - Ausführen!	21
Die ApplImage-Datei installieren (optional)	21
Kommandozeilen-Optionen nutzen	21
Distribution Packages	21
Fedora	21
External links	22
<b>INSTALLATION AUF CHROMEBOOK</b>	<b>22</b>
Desktop program	22
Android app (playback only)	22
External links	22
<b>NEUE PARTITUR ERSTELLEN</b>	<b>22</b>
Startcenter	22
Neue Partitur erstellen	23
Titel, Komponist und weitere Informationen	23
Vorlage auswählen	24
Instrumente und Stimmen (optional)	24
Notenzeile zu Instrument hinzufügen	25
Auswahl von Tonart und Tempo	26
Taktart, Auftakt und Taktanzahl	26
Nachträgliche Anpassungen der Partitur	27
Vorlagen	27
Systemweite Vorlagen	27
Persönliche Vorlagen	27
Siehe auch	28
Weblinks	28
<b>SPRACHEINSTELLUNGEN UND ÜBERSETZUNGSAKTUALISIERUNGEN</b>	<b>28</b>
Sprache ändern	28
Übersetzungen aktualisieren	28
Siehe auch	29
Weblinks	29
<b>AUF AKTUALISIERUNGEN ÜBERPRÜFEN</b>	<b>29</b>
Automatische Aktualisierungsprüfung	29
Auf Aktualisierung prüfen	30
Siehe auch	30
<b>GRUNDLAGEN</b>	<b>30</b>
<b>NOTENEINGABE</b>	<b>30</b>
Einfache Noteneingabe (schrittweise)	31
Schritt 1: Startposition	31
Schritt 2: Noteneingabemodus	31
Schritt 3: Dauer der Note (oder Pause)	31
Schritt 4: Eingabe der Tonhöhe (oder Pause)	31
Andere Eingabemodi	31
Eingabegeräte	32
Maus	32
Tastatur	32

MIDI Keyboard	33
Einfärbung von Noten außerhalb des darstellbaren Tonumfangs	34
Kleine Noten	34
Noten oder Pausen ändern, die bereits eingegeben sind	34
Notendauer ändern	34
Notenhöhe ändern	35
Eine Pause in eine Note ändern und umgekehrt	35
Noteneigenschaften	35
Siehe auch	35
Weblinks	35
<b>BEARBEITUNGSMODUS</b>	<b>36</b>
Bearbeitungsmodus	36
Text	36
Linien	36
Noten	36
Siehe auch	36
<b>PALETTEN UND ARBEITSPLÄTZE</b>	<b>37</b>
Paletten benutzen	37
Arbeitsplätze	37
Vorgefertigte Paletten (erweiterter Arbeitsplatz)	38
Gesamtpalette	38
Siehe auch	38
<b>INSPEKTEUR UND OBJEKTEIGENSCHAFTEN</b>	<b>39</b>
Inspekteur	39
Kategorien	39
Takteigenschaften (durch Rechts-Klick erreichbar)	40
Eigenschaften Takt	40
Eigenschaften Notenzeile	41
Text Eigenschaften	42
Siehe auch	42
<b>TAKTE BEARBEITEN</b>	<b>42</b>
Takt(e) anfügen	42
Einen leeren Takt zum Ende der Partitur anfügen	43
Mehrere Takte zum Ende der Partitur anfügen	43
Takt(e) einfügen	43
Einen leeren Takt in die Partitur einfügen	43
Mehrere Takte einfügen	43
Takt(e) löschen	43
Einen einzelnen Takt löschen	43
Einen Bereich von Takten löschen	43
Von einem ausgewählten Takt bis zum Ende der Partitur löschen	43
Vom Anfang der Partitur bis zu einem ausgewählten Takt löschen	43
Takteigenschaften	43
Notenzeilen	44
Taktlänge	44
Sonstiges	44
Taktzahl	45
Takte aufspalten/vereinigen	45
Weblinks	46
<b>STIMMEN</b>	<b>46</b>
Wann Stimmen gebraucht werden	46
Wie Noten in verschiedenen Stimmen eingegeben werden	46
Unsichtbare/Versteckte Pausen	46
Stimmen tauschen	47
Noten einer anderem Stimme zuordnen (ohne zu tauschen)	47
Siehe auch	47
Weblinks	47
<b>ANSICHTEN UND NAVIGATION</b>	<b>47</b>
Seitenansicht / Kontinuierliche Ansicht	47
Seitenansicht	48
Kontinuierliche Ansicht	48
Vergrößerung (Zoom)	48
Anzeige mehrerer Partituren	48
Ganzer Bildschirm	50
Navigator	51
Siehe auch	52
<b>AUSWAHLMODI</b>	<b>52</b>
Auswahl eines einzelnen Objektes	52
Auswahl eines Bereiches	52
Auswahl verschiedener, nicht aufeinander folgender Objekte	52

Alle gleichen Elemente auswählen	52
Wie werden sie genutzt	53
Siehe auch	53
<b>KOPIEREN UND EINFÜGEN</b>	<b>53</b>
Kopieren	53
Einfügen	53
Schnelles Wiederholen	53
Duplizieren	54
Auswahlfilter	54
Siehe auch	56
Weblinks	56
<b>RÜCKGÄNGIG UND WIEDERHERSTELLEN</b>	<b>56</b>
<b>SPEICHERN/EXPORTIEREN/DRUCKEN</b>	<b>57</b>
Dateimenü	57
Formate im Speichern, Speichern als..., Kopie speichern..., Auswahl speichern und Online speichern - Menü	57
Formate im Export und Auszüge exportieren... -Menü	57
Drucken	58
Siehe auch	58
<b>PARTITUREN ONLINE MIT ANDEREN TEILEN</b>	<b>58</b>
Ein Konto anlegen	58
Partitur direkt mit anderen aus MuseScore teilen	58
Eine Partitur zu MuseScore.com hochladen	60
Eine Partitur in MuseScore.com bearbeiten	61
Weblinks	61
<b>KLINGENDE NOTATION</b>	<b>61</b>
Siehe auch	61
Weblinks	61
<b>NOTATION</b>	<b>61</b>
<b>SCHLÜSSEL</b>	<b>61</b>
Einen Schlüssel einfügen	62
Einen Schlüssel am Anfang eines Takes einfügen	62
Einen Schlüssel inmitten einer Notenzeile einfügen	62
Schlüsselwechselankündigung	62
Löschen	62
Schlüssel verstecken	62
<b>TAKTARTEN</b>	<b>63</b>
Eine Taktart in die Partitur einfügen	63
Eigene Taktarten erstellen	63
Balken-Voreinstellung ändern	63
Taktart entfernen	64
Gemischte Taktarten	64
Von der Taktart abweichende Länge: Auftakte und Kadenzen	64
Lokale Taktarten	64
Taktart ändern und unterbrechen	65
Siehe auch	65
Weblinks	66
<b>TAKTSTRICHE</b>	<b>66</b>
Taktstrich ändern	66
Durchgehende Taktstriche (Partitur oder Instrument mit mehreren Notenzeilen)	66
Siehe auch	67
<b>TONARTEN</b>	<b>67</b>
Neue Tonart hinzufügen	67
Neue Tonart zu allen Notenzeilen hinzufügen	67
Neue Tonart nur zu einer Notenzeile hinzufügen	67
Bestehende Tonart ändern	67
Bestehende Tonart für alle Notenzeilen ändern	67
Bestehende Tonart nur für eine Notenzeile ändern	67
Tonartbezeichnung entfernen	67
Erinnerungszeichen	67
Auflösungszeichen bei Tonartwechsel	68
Tonart und Mehrtaktpausen	68
Erinnerungszeichen und Abschnittsenden	68
Benutzerdefinierte Tonart	68

<b>ARPEGGIEN UND GLISSANDI</b>	<b>69</b>
Weblinks	70
<b>ARTIKULATIONEN UND VERZIERUNGEN</b>	<b>70</b>
Artikulationen	70
Verzierungen	71
Artikulationen und Verzierungen benutzen	71
Um eine Artikulation oder ein Verzierung hinzuzufügen	71
Kurzbefehle	71
Die Position eines Symbols anpassen	71
Externe Links	71
<b>BENDINGS</b>	<b>72</b>
Ein Bending hinzufügen	72
Höhe verändern	72
Position verändern	72
Benutzerdefinierte Bendings	72
<b>ATEMZEICHEN UND ZÄSUREN</b>	<b>73</b>
Symbol hinzufügen	73
Pausenlänge einstellen	73
<b>BALKEN</b>	<b>73</b>
Siehe auch	74
Weblinks	74
<b>BINDEBÖGEN</b>	<b>74</b>
Methoden Bindebögen zu erzeugen	74
Erste Möglichkeit	74
Zweite Methode	75
Dritte Methode	75
Bearbeiten	75
Gepunktete/gestrichelte Bögen	76
Siehe auch	76
<b>CRESCENDO- UND DIMINUENDO GABELN</b>	<b>76</b>
Crescendo- und Diminuendo Gabel hinzufügen	76
Crescendo- und Diminuendo Gabel bearbeiten	76
Cresc. und dim. Linien	77
Wiedergabe von Crescendo- und Diminuendo Gabeln	77
<b>GANZTAKTPAUSEN</b>	<b>77</b>
Ganztaktpause	77
Mehrtaktpause	77
Anleitung	77
Einschränkungen	78
Mehrtaktpause aufbrechen	78
<b>HALTEBÖGEN</b>	<b>78</b>
Noten miteinander verbinden	78
Akkorde miteinander verbinden	78
Verbundene Noten im Noteneingabemodus hinzufügen	79
Einen verbundenen Akkord im Noteneingabemodus hinzufügen	79
Unisono-Noten verbinden	79
Einen Haltebogen umdrehen	79
Siehe auch	79
Weblinks	79
<b>KLAMMERN</b>	<b>79</b>
Löschen	79
Einfügen	80
Ändern	80
Bearbeiten	80
Horizontale Einstellung	80
<b>LINIEN</b>	<b>80</b>
Linien zu einer Partitur hinzufügen	80
Länge ändern	81
Benutzerdefinierte Linien und Linieneigenschaften	81
Linien kopieren	81
Erweiterte Verzierungslinien	81
Weblinks	82

<b>N-TOLEN (TRIOLEN)</b>	<b>82</b>
Eine N-Tole erstellen	82
Eine Triole im Normalmodus erstellen	82
Eine Triole im Noteneingabemodus erstellen	82
Andere N-Tolen erstellen	82
Benutzerdefinierte N-Tolen	83
Eine N-Tole löschen	83
Einstellungen	83
Inspekteur	83
Stil	84
Weblinks	85
<b>OKTAVLINIEN</b>	<b>85</b>
Eine Oktavlinie hinzufügen	86
Länge ändern	86
Eigene Linien	86
Weblinks	86
<b>TREMOLO</b>	<b>87</b>
<b>VERSETZUNGSZEICHEN (AKZIDENZIIEN)</b>	<b>87</b>
Versetzungszeichen neu berechnen	87
Siehe auch	87
Weblinks	88
<b>VORSCHLAGSNOTEN</b>	<b>88</b>
Anleitung	88
Weblinks	88
<b>WIEDERHOLUNGEN UND SPRÜNGE</b>	<b>88</b>
Einfache Wiederholungen	88
1. / 2. Endung	88
Wiedergabe	89
Wiederholungssymbole und -texte	89
Sprünge	89
Marken	89
Beispiele:	90
Siehe auch	90
Weblinks	90
<b>VOLTEN</b>	<b>90</b>
Text	90
Abspielen	91
Weblinks	91
<b>TRANSPONIEREN</b>	<b>92</b>
Chromatische Transposition zu Tonart	92
Chromatische Transposition um Intervall	92
Diatonische Transposition	92
Transpositions-Tastenkürzel	92
Transponierende Instrumente	93
Notenzeilentransposition ändern	93
Weblinks	93
<b>SCHLAGZEUGNOTATION</b>	<b>93</b>
Percussion staff types	93
Note input methods	93
MIDI keyboard	94
Piano keyboard	94
Computer keyboard	94
Mouse	95
Drum input palette	95
Edit Drumset	95
Roll	96
External links	96
<b>TABULATUR</b>	<b>96</b>
Tabulatur Erstellen	97
über die Auswahl von „Datei“, „Neu“ und „Neue Partitur erstellen“	97
durch Änderung des Notenzeilentyps	97
Saiten des Instrumentes ändern (Stimmung)	97
Tabulatur konfigurieren	99
Mehrere unterschiedliche Notenzeilen	99
Neue Töne eingeben	99

Vorhandene Noten bearbeiten	100
Tastenkürzel	100
Weblinks	101
<b>KLANG UND WIEDERGABE</b>	<b>101</b>
<b>INSTRUMENTENWECHSEL INMITTEN EINER NOTENZEILE</b>	<b>101</b>
Instrumentenwechsel inmitten einer Notenzeile einfügen	101
Siehe auch	102
Weblinks	102
<b>MISCHPULT</b>	<b>102</b>
Mischpult	102
Stumm und Solo	103
Regler	103
Klang (Instrumentenauswahl)	103
Instrumentenklang im Stück wechseln	103
Siehe auch	104
Weblinks	104
<b>SOUNDFONTS UND SFZ DATEIEN</b>	<b>104</b>
SoundFonts	104
Install a SoundFont	104
Uninstall	105
SFZ	105
Install an SFZ	105
Uninstall	105
Synthesizer	105
List of downloadable soundfiles	106
GM SoundFonts	106
Orchestral soundfiles	106
Piano soundfiles	106
SF2 Pianos	106
SFZ Pianos	106
Unzipping downloaded soundfiles	107
Troubleshooting	107
See also	107
External links	107
<b>SWING</b>	<b>107</b>
Swing einrichten	107
Rückkehr zu geradem Rhythmus	108
Swing Einstellungen	108
Swing-Texteinstellungen	108
Allgemeine Swing Einstellungen	108
<b>SYNTHESIZER</b>	<b>108</b>
Überblick	108
SoundFont	109
Lautstärke	109
Effekte	110
Stimmung	110
Stimmung ändern	111
Voreinstellung der Stimmung ändern	111
Stimmung für eine einzelne Partitur ändern	111
Siehe auch	111
<b>TEMPO</b>	<b>111</b>
Tempotext	111
Ritardando und accelerando	112
Fermaten	112
Wiedergabepult	112
Siehe auch	113
<b>WIEDERGABEMODUS</b>	<b>113</b>
Wiedergabepult	113
Anzählen	114
Metronom-Wiedergabe	114
Schleifenwiedergabe (Loop)	114
<b>DYNAMIKEN</b>	<b>114</b>
Eine dynamische Vortragsbezeichnung hinzufügen	115
Einstellen der Wiedergabelautstärke für eine dynamische Vortragsbezeichnung	115
Dynamikbereich einstellen	115
Liste der dynamischen Vortragsbezeichnungen in Paletten	115

Dynamikbezeichnung bearbeiten	115
Siehe auch	115
Weblinks	115
<b>TEXT</b>	<b>116</b>
<b>TEXT GRUNDLAGEN</b>	<b>116</b>
Text hinzufügen	116
Formatierung	116
Textstil	116
Eigenschaften Text	117
Zeichenformatierung	117
Justierung der Textposition	117
<b>TEXT BEARBEITEN</b>	<b>117</b>
Textbearbeitungs-Modus	117
Symbole und spezielle Zeichen	118
Siehe auch	119
<b>TEXTSTILE UND -EIGENSCHAFTEN</b>	<b>119</b>
Texteigenschaften	119
Texttypen	121
Einen neuen Texttyp anlegen	121
Eigenschaften anwenden	121
Stil zurücksetzen	121
Siehe auch	121
<b>NOTENZEILEN- UND SYSTEMTEXT</b>	<b>121</b>
Notenzeilentext	122
Systemtext	122
Siehe auch	122
Weblinks	122
<b>AKKORDBEZEICHNUNGEN</b>	<b>122</b>
Akkordbezeichnungs-Syntax	122
Akkordbezeichnungs-Stil	123
Darstellung	123
Notenbezeichnungen	123
Ausrichtung	123
<b>FINGERSATZ</b>	<b>124</b>
<b>LIEDTEXT</b>	<b>124</b>
Spezielle Zeichen	125
Anpassen einer einzelnen Liedtextzeile	125
Liedtexte in die Zwischenablage kopieren	125
Wörter/Silben an eine andere Stelle verschieben	126
Extern vorbereiteten Liedtext über die Zwischenablage übernehmen	126
Siehe auch	126
Weblinks	126
<b>ÜBUNGSMARKEN</b>	<b>126</b>
Übungsmarken erstellen	126
Eigenschaften	126
Automatische nächste Übungsmarke	126
Übungsmarken suchen	127
Siehe auch	127
<b>FORMATIERUNG</b>	<b>127</b>
<b>DARSTELLUNG UND FORMATIERUNG</b>	<b>127</b>
Wege das Layout zu beeinflussen	127
Layout → Seiteneinstellungen...	127
Layout → Dehnen / Stauchen	127
Stil → Allgemein... → Partitur	127
Stil → Allgemein... → Seite	129
Stil → Allgemein... → Kopf, Fußzeilen, Zahlen	130
Stil → Allgemein... → System	132
Stil → Allgemein... → Takt	133
Stil → Allgemein... → Taktstriche	134
Palette → Umbrüche & Abstandhalter	135



Stil → Allgemein... → Noten	136
Stil → Allgemein... → Schlüssel	137
Stil → Allgemein... → Arpeggien	138
Stil → Allgemein... → Balken	139
Stil → Allgemein... → Binde-/Haltebögen	140
Stil → Allgemein... → Größen	141
Stile → Allgemein... → Crescendo, Diminuendo, Volta, Ottava	142
Stil → Allgemein... → Pedal, Triller	143
Stil → Allgemein... → Akkordsymbole, Griffbrettdiagramme	144
Stil → Allgemein... → Generalbass	145
Stil → Allgemein... → Artikulationen, Ornamente	146
Stil → Allgemein... → Versetzungszeichen	147
Stil → Allgemein... → N-Tolen Klammern	148
Anwenden und OK Schalter	149
Auf alle Stimmen in einem Durchgang anwenden	149
Stil laden und speichern	149
Siehe auch	149
Weblinks	149
<b>ALLGEMEINER STIL: TAKT</b>	<b>149</b>
Introduction	150
Options	151
<b>SEITENEINSTELLUNGEN</b>	<b>151</b>
Seitengröße	152
Seitenränder	152
Maßstab/Spatium	152
Sonstiges	153
<b>UMBRÜCHE UND ABSTANDHALTER</b>	<b>153</b>
Einen Umbruch oder Abstandshalter hinzufügen	153
Einen Umbruch oder Abstandshalter löschen	153
Abschnittsumbruch	153
Siehe auch	154
<b>RAHMEN</b>	<b>154</b>
Horizontaler Rahmen	154
Vertikaler Rahmen	154
Textrahmen	155
Einen Rahmen erstellen	156
Einen Rahmen löschen	156
Einen Rahmen bearbeiten	156
Siehe auch	156
Weblinks	157
<b>BILDER</b>	<b>157</b>
Bild hinzufügen	157
Bild kopieren/ausschneiden und einfügen	157
Bild verändern	157
Bildformate	157
Siehe auch	157
Weblinks	157
<b>SCHNAPPSCHUSS</b>	<b>157</b>
Siehe auch	158
Weblinks	158
<b>ELEMENTE AUSRICHTEN</b>	<b>159</b>
<b>THEMEN FÜR FORTGESCHRITTENE</b>	<b>159</b>
<b>ALBEN</b>	<b>159</b>
Album erstellen	159
Album laden	159
Album drucken	159
Partituren verbinden	159
Album speichern	160
<b>ALTE MUSIK</b>	<b>160</b>
Notation ohne Unterbrechung der Notenlängen durch Taktstriche	160
Mensurstrich	161

Tonumfang	162
Mensurale Taktangabe	162
Siehe auch	162
<b>AUSZÜGE</b>	<b>162</b>
Auszüge erstellen	162
Alle Auszüge in einem Durchgang erstellen	164
Auszüge exportieren	164
Auszüge speichern	164
<b>BARRIEREFREIHEIT</b>	<b>164</b>
Introduction	164
Initial setup	165
Finding your way around	165
The score window	165
Score reading	166
Moving forwards or backwards in time	166
Moving between notes at a given point in time	167
Filtering score reading	167
Score playback	167
Score editing	167
Customization	167
External links	167
<b>DATEIEN WIEDERHERSTELLEN</b>	<b>168</b>
Behavior of saving after session recovery	168
Finding recovered files	168
See also	168
External links	168
<b>DATEIFORMATE</b>	<b>168</b>
MuseScore Eigenformat	169
MuseScore Format (*.mscz)	169
Ungepacktes MuseScore Format (*.mscx)	169
MuseScore Sicherungsdateien	169
MuseScore Backup File (*.mscz, oder *.mscx,)	169
Ansehen und Drucken (nur Export)	170
PDF (*.pdf)	170
PNG (*.png)	170
SVG (*.svg)	170
Anhören (nur Export)	170
WAV Audio (*.wav)	170
FLAC Audio (*.flac)	170
Ogg Vorbis (*.ogg)	170
MP3 (*.mp3)	170
Austausch mit anderen Musik-Software	171
MusicXML (*.xml)	171
Siehe auch	171
<b>GENERALBASS</b>	<b>171</b>
Adding a new figured bass indication	171
Text format	171
Digits	171
Accidentals	172
Combined shapes	172
Parentheses	172
Continuation lines	173
Duration	173
Editing existing figured basses	174
Style	174
Proper syntax	176
Summary of keys	176
<b>GESAMTPALETTE</b>	<b>176</b>
Siehe auch	177
<b>GRIFFBRETTDIAGRAMME</b>	<b>177</b>
<b>MIDI IMPORT</b>	<b>178</b>
Mögliche Operationen	179
<b>NOTENEINGABEMODI</b>	<b>180</b>
Step-time	180
Re-pitch	180
Rhythm	181
Real-time (automatic)	181

Real-time (manual)	181
Real-time Advance shortcut	182
See also	182
External links	182
<b>NOTENKÖPFE</b>	<b>182</b>
Notenköpfe	182
Ändern der Notenkopf-Gruppe	182
Ändern des Notenkopf-Typs	182
Gemeinsame Notenköpfe	183
Weblinks	183
<b>NOTENZEILENEIGENSCHAFTEN</b>	<b>183</b>
Überblick	183
Eigenschaften Notenzeile bearbeiten	184
Erweiterte Stileigenschaften	185
Auf Standard- und Percussions-Notenzeilen bezogene Eigenschaften	187
Auf Tabulatur-Notenzeilen bezogene Eigenschaften	187
Bundmarkierungen	187
Notenwerte	188
Vorschau	189
Instrumentenwechsel	189
<b>NOTENZEILENÜBERGREIFENDE SCHREIBWEISE</b>	<b>189</b>
Siehe auch	189
Weblinks	189
<b>PARTITUR EIGENSCHAFTEN</b>	<b>190</b>
Voreingestellte Meta-Elemente	190
Ein Meta-Element verändern	191
Ein Meta-Element hinzufügen	191
Kopfzeile/Fußzeile	191
Siehe auch	192
<b>PLUG-INS</b>	<b>192</b>
Übersicht	193
Installation	193
Windows	193
macOS	193
Linux	193
Plug-Ins aktivieren/deaktivieren	193
Create/edit/run plugins	194
Plugins installed by default	195
ABC Import	195
Break Every X Measures	195
Notes – Color Notes	195
Create Score	195
helloQml	195
Notes – Note Names	195
Panel	196
random	196
random2	196
run	196
scorelist	196
ScoreView	196
Walk	196
Siehe auch	196
<b>VOREINSTELLUNGEN</b>	<b>196</b>
Allgemein	196
Oberfläche	197
Noteneingabe	198
Partitur	199
E/A	199
Import	200
Export	201
Tastenkürzel	202
Aktualisieren	202
Siehe auch	202
<b>WERKZEUGE</b>	<b>203</b>
Systemumbrüche zufügen/bearbeiten	203
Verteilen / Sammeln	203
Verteilen	203
Sammeln	203
Mit Schrägstrichen füllen	203
Rhythmische „Slash“ Notation umschalten	204

Übungsmarken neu sortieren	204
Liedtext ins Klemmbrett kopieren	204
Siehe auch	204
<b>NEUE LEISTUNGSMERKMALE IN MUESCORE 2</b>	<b>205</b>
<b>AKTUALISIERUNG VON MUESCORE 1.X</b>	<b>205</b>
How to upgrade MuseScore	205
Opening 1.x scores in MuseScore 2	205
Relayout	206
Getting the sound from MuseScore 1.x	206
<b>SUPPORT / HILFE</b>	<b>206</b>
<b>HILFE BEI DER VERBESSERUNGEN DER ÜBERSETZUNGEN</b>	<b>206</b>
Softwareübersetzung	206
Internetseiten- und Handbuchübersetzung	206
Siehe auch	206
<b>KONFIGURATION ZURÜCKSETZEN</b>	<b>206</b>
MuseScore 2.0.3 und höher	207
MuseScore 2.0 bis 2.0.2	207
Anweisung für Windows	207
Anweisung für macOS	208
Anweisung für Linux (bitte für andere Arten als Ubuntu anpassen)	208
Siehe auch	208
<b>LEITFADEN FÜR DAS SUPPORT-FORUM UND DAS ERSTELLEN EINES PROBLEMBERICHTS</b>	<b>208</b>
External links	209
<b>BEKANNTE KONFLIKTE MIT HARDWARE UND ANDERER SOFTWARE</b>	<b>209</b>
Hardware Unverträglichkeiten	209
Software Unverträglichkeiten	209
AVG Internet Security hängt MuseScore auf	209
Schriftartproblem auf macOS	209
Schriftartenproblem unter Linux	209
Leerer "Speichern als" Dialog unter Linux	210
<b>ANHANG</b>	<b>210</b>
<b>BEKANNTE EINSCHRÄNKUNGEN IN MUESCORE 2.X</b>	<b>210</b>
Grundlagen	210
Auswahl sichern	210
Lokale Taktarten	210
Noteneingabe	210
Tabulaturnotenzeile verbunden mit Standard Notenzeile	210
Klang und Wiedergabe	210
Instrumentenwechsel	211
Mischpult	211
Layout	211
Kopf- und Fußzeilen	211
<b>TASTENBEFEHLE</b>	<b>211</b>
Navigation	211
Noteneingabe	211
Notenlänge	211
Stimmen	212
Tonhöhe	212
Intervall	212
Layout	212
Artikulationen	212
Text	212
Liedtext	213
Ansicht	213
Verschiedenes	213
Siehe auch	213
<b>GLOSSAR</b>	<b>213</b>
External links	217
<b>KOMMANDOZEILENOPTIONEN</b>	<b>217</b>
Qt Toolkit Options	218
See also	218

External links	218
<b>TABLE OF CONTENTS</b>	<b>219</b>
<b>GETTING STARTED</b>	<b>219</b>
<b>GRUNDLAGEN</b>	<b>219</b>
<b>NOTATION</b>	<b>219</b>
<b>SOUND AND PLAYBACK</b>	<b>219</b>
<b>TEXT</b>	<b>220</b>
<b>FORMATTING</b>	<b>220</b>
<b>ADVANCED TOPICS</b>	<b>220</b>
<b>NEW FEATURES IN MUESCORE 2.0</b>	<b>220</b>
<b>SUPPORT</b>	<b>221</b>
<b>APPENDIX</b>	<b>221</b>

Dieses Handbuch beschreibt MuseScore Version 2.0 und ggf. neuere Versionen. Es wird von der MuseScore Gemeinde gepflegt und übersetzt. [Finden Sie heraus, wie Sie helfen können](#). Im Zweifel bitte die [englische Online-Version des Handbuches](#) konsultieren.

## Erste Schritte

Dieses Kapitel hilft bei der Installation und dem ersten Start von MuseScore. Es zeigt auch, wie eine neue Partitur erstellt wird.

### Installation

Es gibt MuseScore für viele unterschiedliche Betriebssysteme, einschließlich Windows, macOS, sowie zahlreiche [Linux Distributionen](#) und verschiedene [BSD Varianten](#).

Sie finden Anweisungen für Ihr System unten.

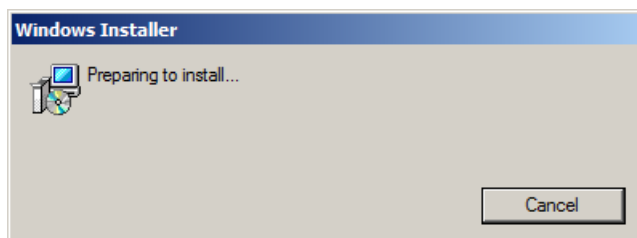
### Installation unter Windows

#### Installation

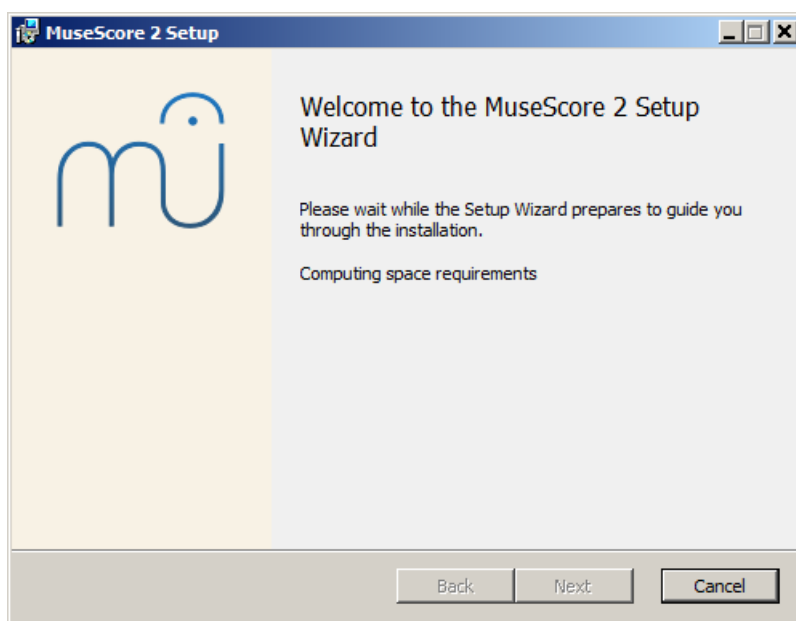
Bei Windows 10 kann MuseScore über den Windows Store installiert werden. [Hier](#) klicken öffnet Musescor.es Seite in der Store App. Dort braucht man dann nur auf App abrufen > zu drücken um MuseScore heruntergeladen und zu installieren.

Darüber hinaus befindet sich die Windows-Installationsdatei auf der [Download](#) Seite der MuseScore Website. Klicken Sie dort auf den Link, um den Download zu starten. Wenn der Browser um Bestätigung bittet, wählen Sie bitte Speichern.



Nachdem der Download abgeschlossen ist, führen Sie die heruntergeladene Datei aus, um die Installation zu starten. Sollte Windows einen Warnhinweis einblenden, bestätigen Sie bitte die Ausführung des Programms. Klicken Sie auf Ausführen, um fortzufahren. Nun sehen Sie kurz:



gefolgt von:



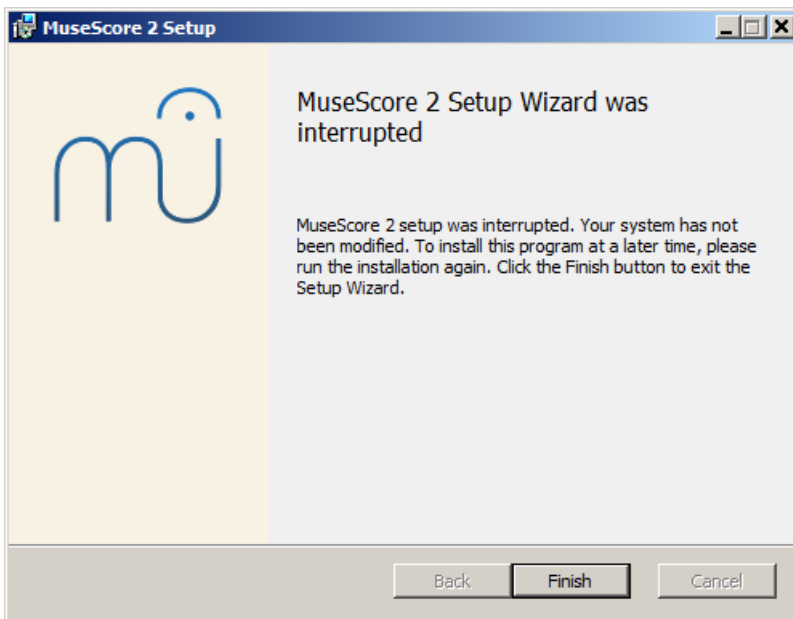
Für den Fall, dass Sie dieses Fenster nicht sehen, sondern irgendetwas anderes, ist möglicherweise die .msi Erweiterung

nicht mit `msiexec.exe` verknüpft ist. Sie können nun entweder diese [Verknüpfung wiederherstellen](#)  oder stattdessen die [portable Version von MuseScore](#)  herunterladen und benutzen.

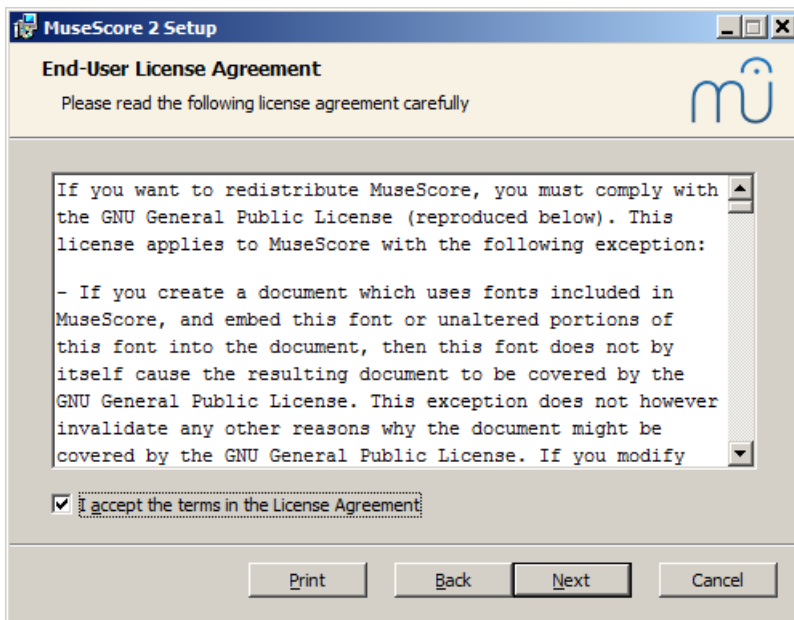
Als nächstes sehen Sie:



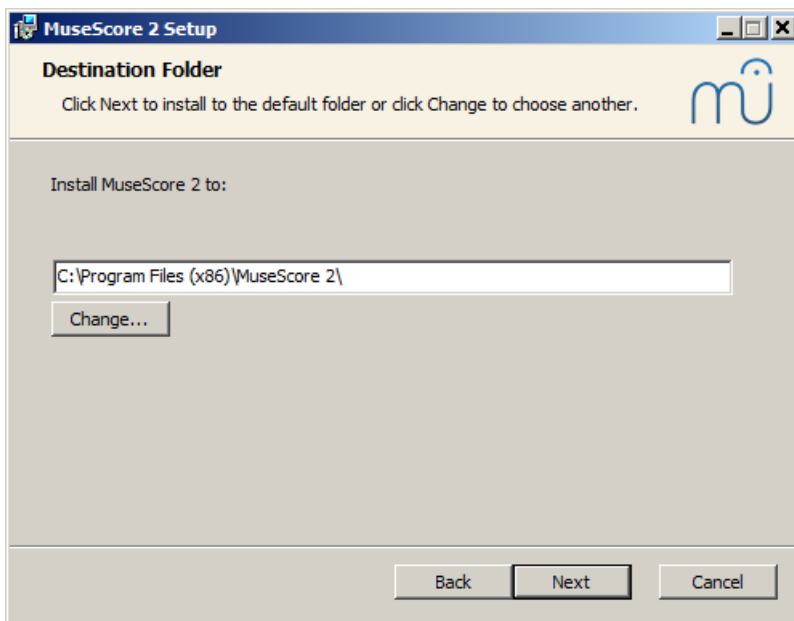
Wenn Sie hier oder später auf `Cancel` klicken, sehen Sie:



Wenn Sie stattdessen auf `Next` klicken, wird das Installationsprogramm Ihnen die Lizenzbedingungen der freien Software-Lizenz anzeigen.

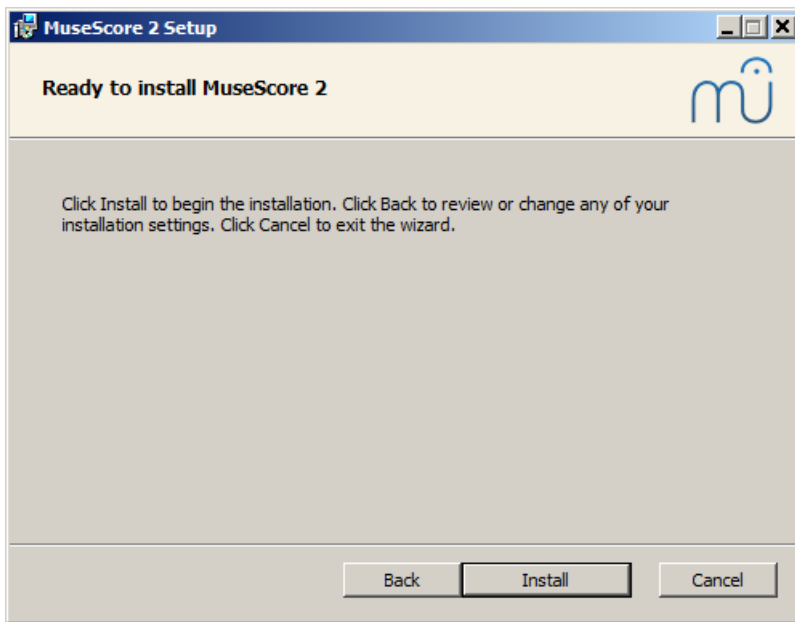


Stellen Sie sicher, dass die Box bei "I accept the terms in the License Agreement" abgehakt ist und klicken auf **Next** zum Fortsetzen. Als Nächstes lässt sich der Installationsort von MuseScore auswählen.



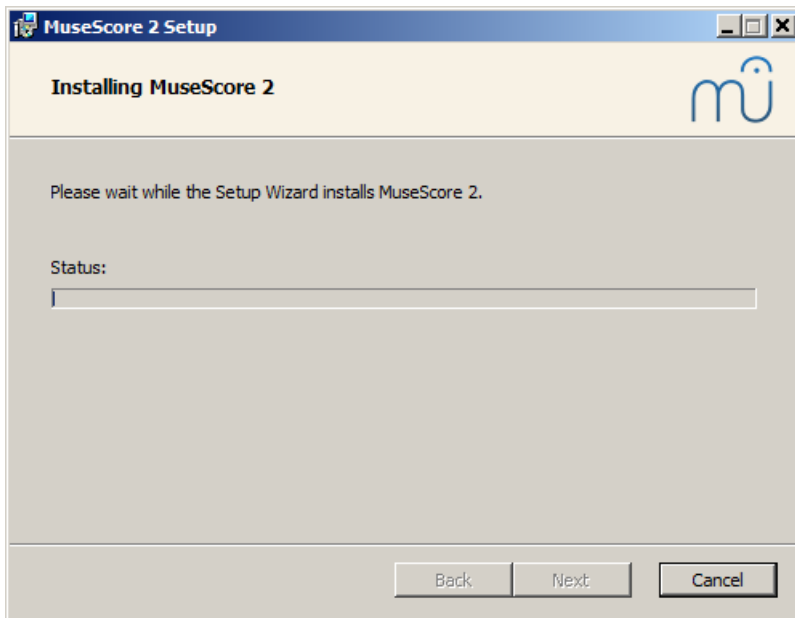
Wenn Sie eine neuere Version von MuseScore installieren möchten, aber die alte Version noch behalten wollen, sollten Sie den Ordner ändern (Version 2.0 und 1.x koexistieren und deinstallieren sich nicht gegenseitig, hier ist also keine Änderung nötig). Anderenfalls klicken Sie auf **Next**.



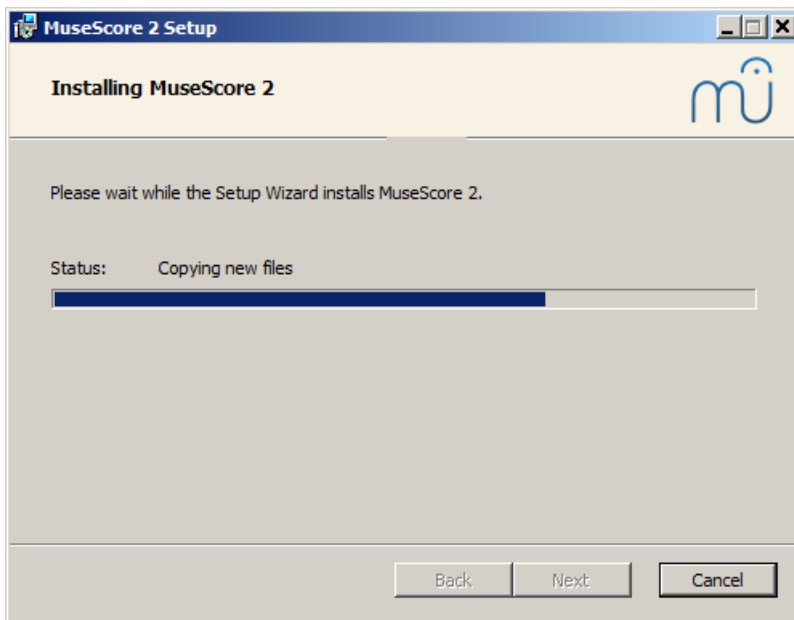


Klicken Sie nun auf Install.

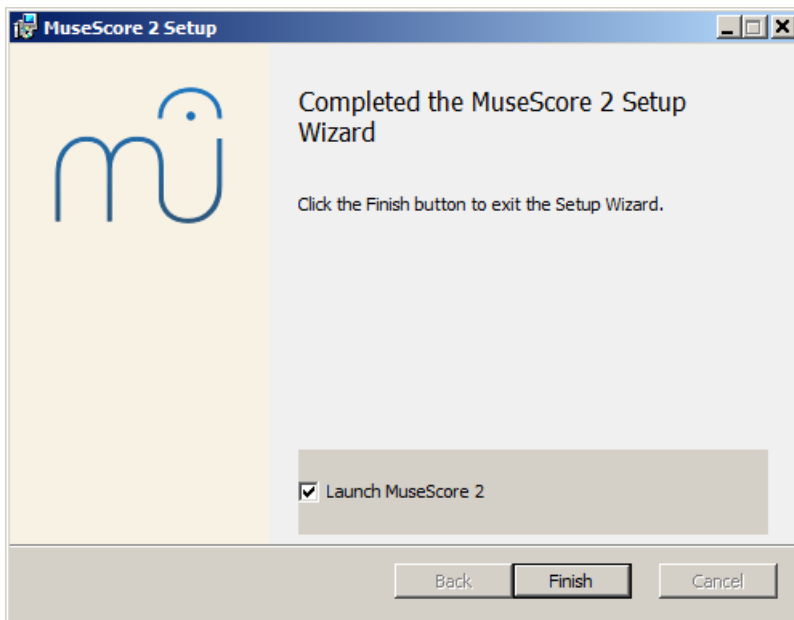
Geben Sie dem Installationsprogramm etwas Zeit die benötigten Dateien zu installieren und die Konfigurationen auszuführen. Nun sehen Sie:



dann:



und schließlich:



Klicken Sie auf Finish, um das Installationsprogramm zu beenden. Die zuvor heruntergeladene Installationsdatei können Sie nun löschen.

#### **MuseScore starten**

Um MuseScore zu starten, wählen Sie aus dem Menü Start → Alle Programme → MuseScore 2 → MuseScore 2.

#### **Deinstallation**

Deinstallieren können Sie MuseScore durch Auswahl des Menüs Start → Alle Programme → MuseScore 2 → Uninstall MuseScore oder via Windows' Systemeinstellungen. Beachten Sie aber, dass dadurch weder Ihre Partituren noch Ihre MuseScore Einstellungen gelöscht werden.

#### **Fehlersuche**

Bei Windows XP und Vista könnte das Betriebssystem das Installationsprogramm blockieren. Wenn die Installation von MuseScore scheitert, führen Sie einen Rechtsklick auf die heruntergeladene Datei aus und wählen Eigenschaften. Wenn dort eine Meldung wie *"This file came from another computer and might be blocked to help protect this computer"* erscheint, klicken Sie auf "Unblock", "OK" und dann ein erneuter Doppelklick auf diese Datei.

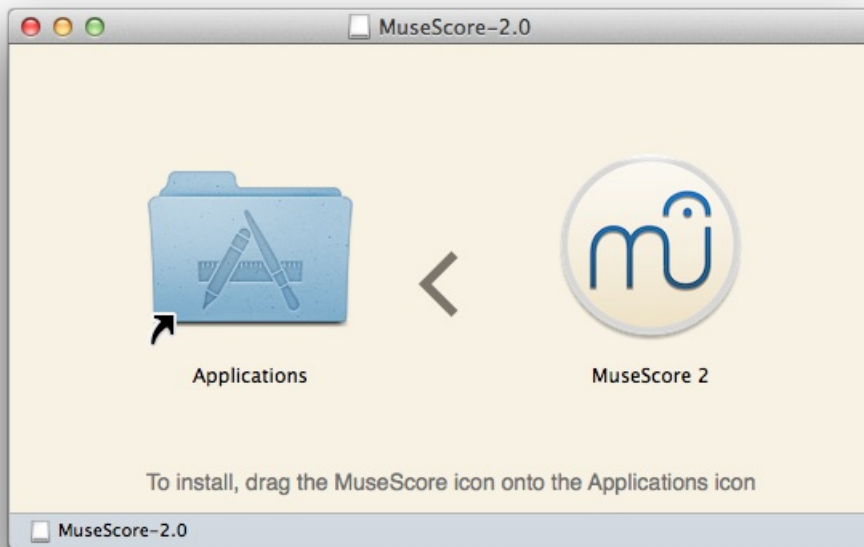
#### **Weblinks**

- [How to install MuseScore on Windows without administrator rights](#) ↗
- [How to run MuseScore as Administrator on Windows](#) ↗
- [How to change the language in MuseScore](#) ↗

## Installation unter macOS

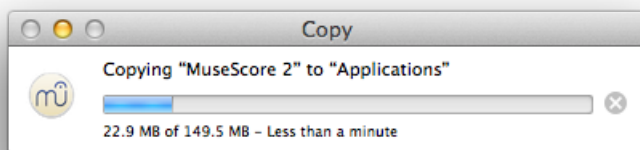
### Installation

Sie finden die DMG (Disk-Image) Datei auf der [Download](#) ↗ Seite der MuseScore Website. Sie dort auf den macOS Link, um den Download zu starten. Wenn der Download fertig ist, doppel-klicken Sie auf die DMG Datei, um das Disk Image zu montieren.



Ziehen Sie das MuseScore-Symbol in den Anwendungsordner.

Wenn Sie nicht als Administrator angemeldet sind, wird macOS nach einem Passwort fragen: Klicken Sie auf [Authenticate](#) und geben das Passwort ein.



Wenn das Programm mit dem Kopieren fertig ist, werfen Sie das Disk Image aus. Sie können MuseScore danach aus dem Anwendungsordner, per Spotlight oder LaunchPad starten

### Deinstallation

Löschen Sie MuseScore einfach aus Ihrem Anwendungsordner

### 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.

## Weblinks

- [How to run MuseScore 2.x on Mac OS X 10.6](#)
- [How to change the language in MuseScore](#)

## Installation unter Linux

Seit MuseScore 2.0.3 ist es erstmals möglich eine Kopie für Linux direkt von der [Download](#) Seite herunterzuladen, genau wie auch für Windows und Mac Nutzer. Dies wird durch das sogenannte [Applmage](#) Packaging Format, welches auf fast allen Linux Distributionen funktioniert. Wer es vorzieht, kann MuseScore aber immer noch auf dem traditionellen Wege über den [Packet Manager](#) erhalten (allerdings kann es sein, dass man darauf warten muss, dass die Version durch den entsprechenden 'Maintainer' gepackt wird). Man kann MuseScore allerdings auch selber [vom Code bauen](#).

### Applmage

Das [Applmage Format](#) ist eine neue Methode Linux Applikationen zu packen. Applimages sind portabel, das heißt sie müssen nicht installiert werden und funktionieren mit nahezu jeder Linux Distribution. Alle Abhängigkeiten befinden sich in der Applmage Datei.

#### Schritt 1 - Herunterladen

Bevor Sie das die Applmage Datei herunterladen müssen Sie ihre Prozessor Architektur kennen. Mithilfe dieser Shell Kommandos kann dies herausgefunden werden:

```
arch
```

oder

```
uname -m
```

Als Ausgabe erhält man etwas wie "i686", "x86\_64" oder "armv7":

- i686 (oder ähnlich) - 32-Bit Intel/AMD Prozessor (häufig in älteren Systemen).
- x86\_64 (oder ähnlich) - 64-Bit Intel/AMD Prozessor (moderne Laptops und Desktop Computer, sowie die meisten Chromebooks).
- armv7 (oder später) - ARM Prozessor (Handys & Tablets, Raspberry Pi 2/3 mit Ubuntu Mate, sowie manche Chromebooks, momentan normalerweise 32-Bit).

Nun haben Sie einen Überblick, welche Applmage-Datei auf der [Download](#)-Seite am Besten mit Ihrer Prozessor-Architektur funktioniert. Wurde die Datei heruntergeladen, heißt sie in etwa "MuseScore-X.Y.Z-\$(arch).Applmage".

#### Schritt 2 - Ausführrechte geben

Bevor Sie die Applmage-Datei starten können, ist es notwendig, Rechte zum Ausführen als Programm zu vergeben.

##### Mit dem Terminal:

Dieses Kommando gibt dem Benutzer Rechte zum Ausführen der Applmage-Datei. Dies funktioniert mit allen Linuxsystemen.

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

Anmerkung: Benutzen Sie das "cd" Kommando, um in das Verzeichnis zu wechseln, in das Sie die Applmage-Datei heruntergeladen haben.

##### Mit einem Dateimanager:

Wenn Sie die Benutzung der Kommandozeile nicht verwenden möchten, gibt es gewöhnlicherweise auch eine Vorgehensweise innerhalb eines Dateimanagers Ausführrechte zu vergeben.

Im Gnome Nautilus-Dateimanager z.B. einfach:

1. Rechtsklick auf die Applmage-Datei und "Eigenschaften..." auswählen.
2. Den "Zugriffsrechte"-Reiter öffnen.
3. Die Auswahl "Darf als Programm gestartet werden" aktivieren.

Diese Vorgehensweise kann bei anderen Dateimanagern leicht abweichen.

### Schritt 3 - Ausführen!

Nun sollte es möglich sein, das Programm einfach durch Doppelklick zu starten!

Wenn Sie die Applmage-Datei heruntergeladen haben, wurde sie vielleicht in Ihrem Download-Verzeichnis gespeichert. Sie können aber jederzeit diese irgend woanders hin verschieben. ( z.B. können Sie die Datei auf dem Desktop ablegen, um sie leicht zugänglich zu machen). Wenn Sie sie entfernen wollen, dann löschen Sie sie einfach.

### Die Applmage-Datei installieren (optional)

Sie können die Applmage-Datei starten, ohne sie zu installieren, Sie sollten sie jedoch installieren, wenn Sie sie komplett in ihre Desktopumgebung integrieren möchten. Dies hat folgende Vorteile:

- Die Applmage-Datei zum Anwendungsmenü oder Programmstarter hinzuzufügen
- Die richtigen Symbole für MuseScore- (MSCZ, MSCX) und für MusicXML-Dateien (MXL, XML)
- Die Applmage-Datei im Dateimanager Kontextmenü durch Rechtsklick "Öffnen mit..." verfügbar zu machen

Um die Datei zu installieren, führen Sie die Datei im Terminal mit der "install"-Option aus. (siehe unmittelbar unten). Dies kopiert eine Desktop-Datei und verschiedene Symbole auf Ihrem Computer. Wenn Sie diese entfernen möchten, müssen Sie die "remove"-Option ausführen, bevor Sie die Applmage-Datei löschen. Dies hat keine Auswirkung auf die Partituren, die Sie mit irgend einer MuseScore-Version erstellt haben.

### Kommandozeilen-Optionen nutzen

Beim Ausführen der Applmage-Datei im Terminal sind Ihnen verschiedene Kommandozeilen-Optionen erlaubt. Die Applmage-Datei hat einige besondere Optionen zusätzlich zu MuseScores Kommandozeilenoptionen.

Sie müssen in das Verzeichnis wechseln, in dem die Applmage-Datei gespeichert ist, z.B.:

```
cd ~/Desktop
./MuseScore*.Applmage [option...]
```

Oder fügen Sie eine Pfadangabe der Applmage-Datei hinzu:

```
~/desktop/MuseScore*.Applmage [option...]
```

Benutzen Sie die "--help" und "man" -Optionen, um mehr Informationen über die verfügbaren Kommandozeilenoptionen zu erfahren:


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

## Distribution Packages

### 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
```

If you have difficulty with sound, see [Fedora 11 and sound](#).  
See also the hints for the various distributions on the [download page](#).

### External links

- [MuseScore-AppImage mit Linux starten \(englisch\)](#) - Video
- [How to change the language in MuseScore](#)

## Installation auf Chromebook

### Desktop program

MuseScore's desktop program will not work natively on Chrome OS, but there are some workaround solutions:

1. Since Chrome OS 69, certain chromebook models are able to run Linux apps and so you can install MuseScore for Linux as provided on our [Download page](#). Feedback about the installation process and supported hardware is welcome on the [forum](#).
2. Via software-on-demand service such as [rollApp](#): By just visiting this website, you can run MuseScore in the browser. You can access your scores via cloud services such as Google Drive or save them to your online MuseScore account through the menu File → Save Online.... Note that currently, sound and playback does not work on rollApp.
3. Via [Crouton](#): Involves installing a Linux based operating system which runs in parallel with Chrome OS, and then installing MuseScore on Linux.

### Android app (playback only)

Alternatively, it is possible to install [MuseScore's Android app](#) on recent Chromebooks. You will need to update to the latest version of Chrome OS first. See the Chromebook support documentation for help [installing Android apps on Chromebooks](#), and a [list of supported devices](#). The app only supports playback of existing scores, not score editing or creation, but you can sign-in to your MuseScore account for easy access to all your scores on MuseScore.com.

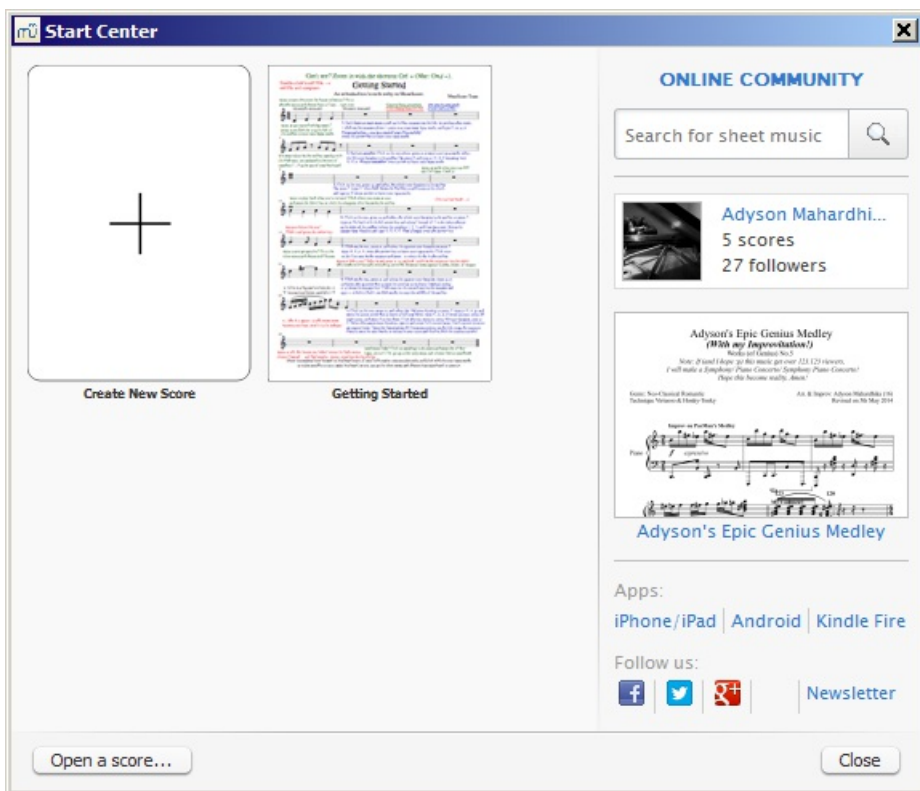
### External links

- [How to run MuseScore on a Chromebook](#)
- Check the installation procedure from [the comments in this thread](#)
- [How to change the language in MuseScore](#)


## Neue Partitur erstellen

Nach dem Start von MuseScore erscheint das Startcenter.

### Startcenter



Sie können auswählen zwischen:

- Neue Partitur erstellen (indem Sie das Bild mit dem Plus-Zeichen benutzen)
- Eine zuvor bearbeitete Partitur öffnen
- Wenn Sie MuseScore zum ersten Mal starten, können Sie die "Erste Schritte" Tutorial Partitur öffnen
- Eine bestehende Partitur aus dem Dateisystem Ihres Computers
- Die "Im Rampenlicht" Partitur des Tages sehen
- Liedblätter und Partituren auf [musecore.com](http://musecore.com)  suchen
- Link zu den mobilen Apps
- Link um MuseScore in den sozialen Netzwerken zu folgen

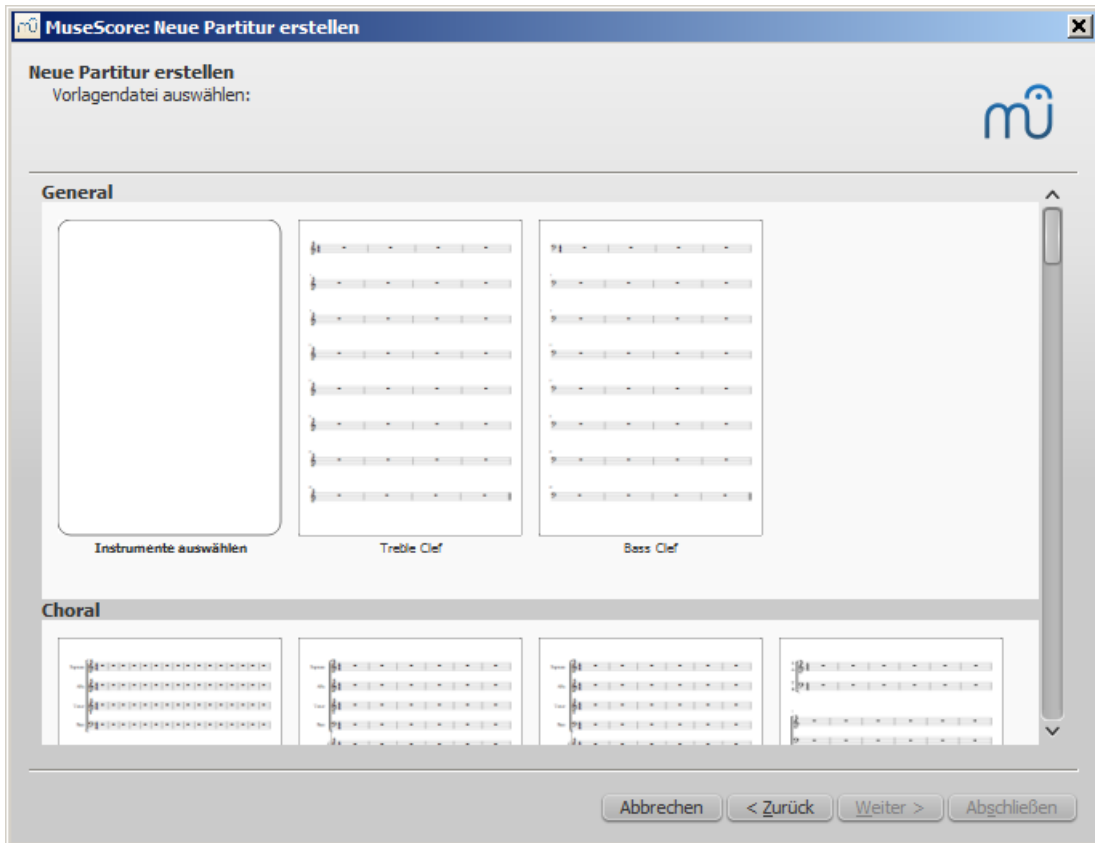
### Neue Partitur erstellen

Um eine neue Partitur über das Hauptmenü zu erstellen, wenn sich das Startcenter nicht geöffnet ist, wählen Sie Datei → Neu... oder benutzen das Tastenkürzel Strg+N (Mac: Cmd+N). Dann erscheint der Assistent für eine neue Partitur.

### Titel, Komponist und weitere Informationen

Geben Sie entsprechende Informationen für Titel, Komponisten und je nach Bedarf weitere Felder ein, dann klicken Sie auf Weiter >

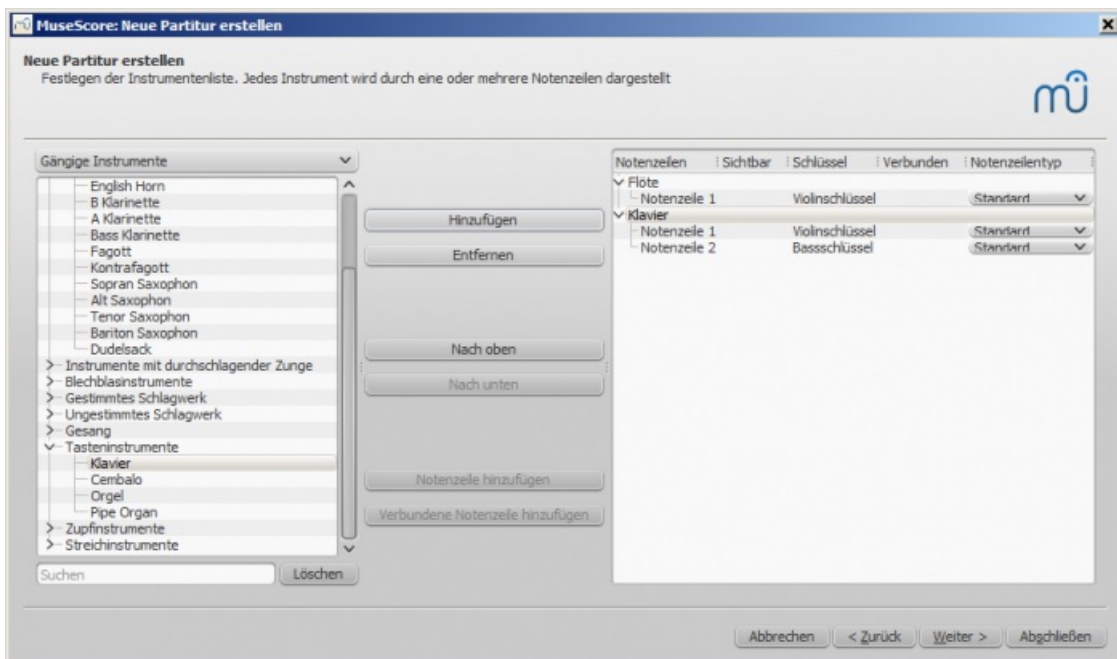
## Vorlage auswählen



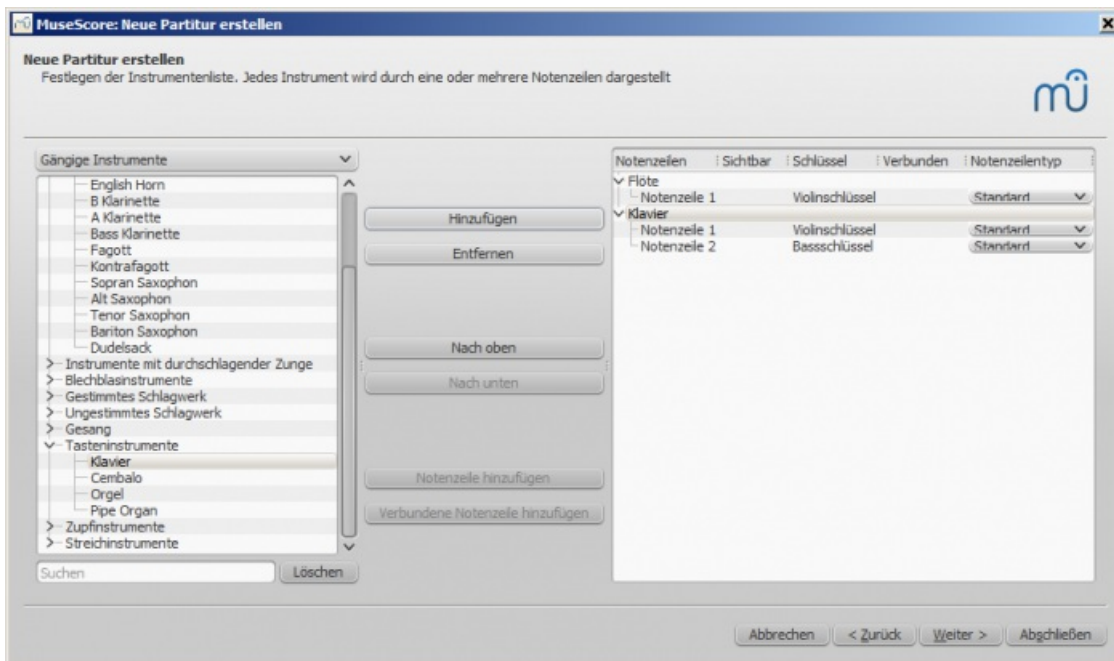
Hier sehen Sie eine Auswahl von Solo- Ensemble- und Orchester-Vorlagen (diese werden weiter unten detaillierter besprochen). Wenn Sie *genau* bestimmen möchten, welche Instrumente in Ihrer Partitur verwendet werden, wählen Sie "Instrumente auswählen" (unter "General").

## Instrumente und Stimmen (optional)

Wenn Sie keine passende Vorlage finden, klicken Sie auf "Instrumente auswählen".







Das Instrumentenfenster ist in zwei Hälften unterteilt. Die linke Hälfte zeigt die verfügbaren Stimmen und Instrumente. Die rechte Hälfte ist anfangs leer und enthält nach dem Auswählen die Instrumente der neuen Partitur.

Die Instrumentenliste links ist kategorisiert nach Instrumenten-Familien. Ein Klick auf eine Kategorie zeigt die komplette Liste der zugehörigen Instrumente. Wählen Sie ein Instrument aus und klicken Sie Hinzufügen, danach erscheint dieses Instrument in der rechten Hälfte. Fügen Sie so viele Instrumente hinzu, wie Sie möchten.

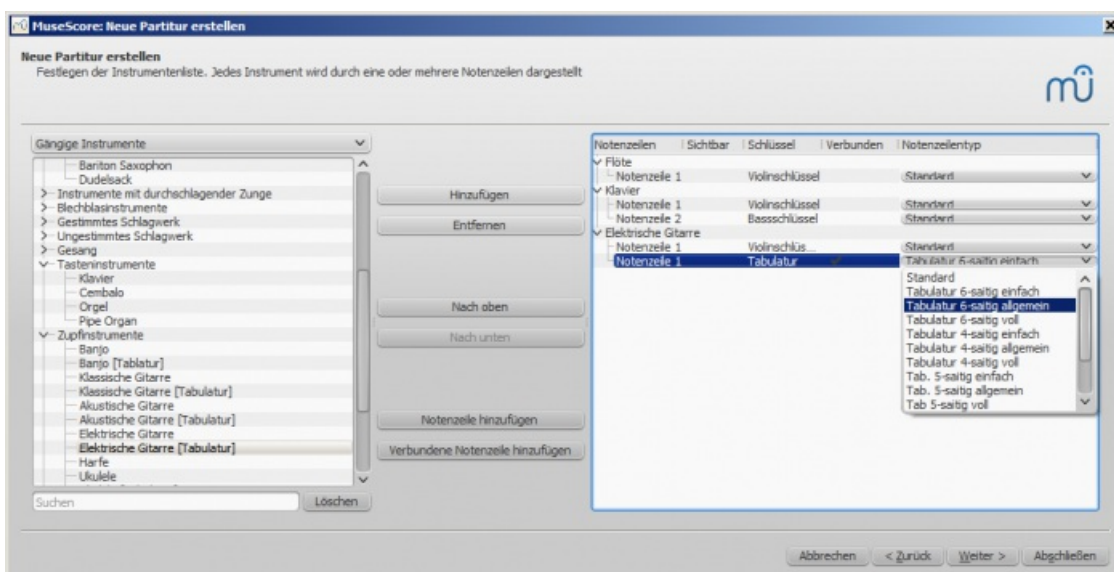
Die Voreinstellung ist "Gängige Instrumente", aber Sie können auch andere auswählen, wie "Jazzinstrumente" oder "Alte Musik".

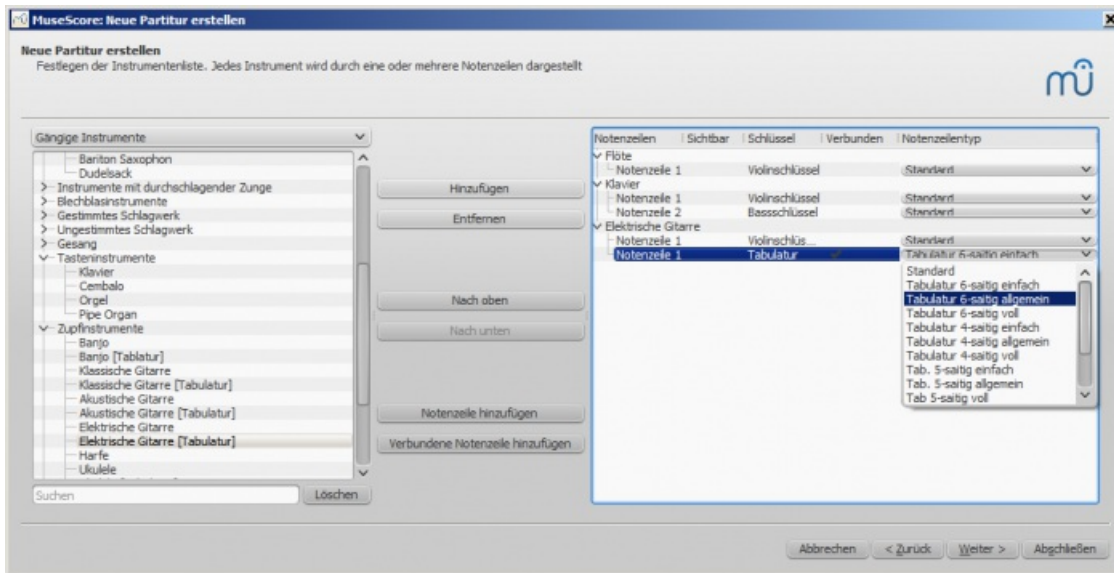
Sie können auch den Namen eines Instruments in das Suchfeld eingeben, um einen Filter für die Suche in "Alle Instrumente" zu setzen.

Notenzeilentyp ist üblicherweise "Standard" (5 Linien), aber manche Instrumente können u.U. andere Typen verwenden (Schlagzeug/Percussion, Zupfinstrumente).

Die Reihenfolge der Instrumente in der rechten Hälfte entspricht der in der Partitur. Um diese zu ändern, wählen Sie ein Instrument aus und klicken Sie auf Nach oben oder Nach unten, um seine Position zu verändern. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie bitte auf Weiter >.

### Notenzeile zu Instrument hinzufügen



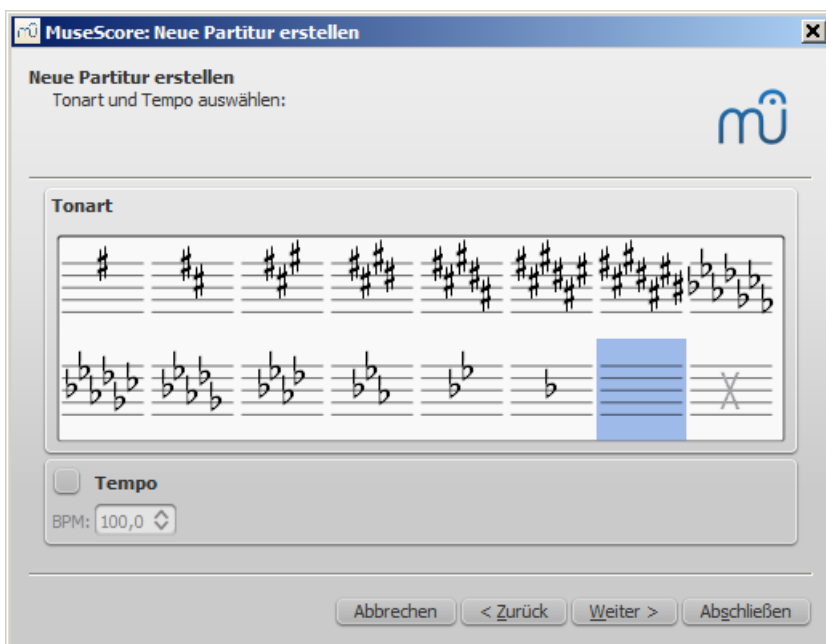


Die **Hinzufügen** Option wird benutzt, um eine **Akkolade** zu erzeugen, ein einzelnes Instrument (wie z.B. Klavier, Harfe oder Gitarre mit Noten- und Tabulaturzeile, etc.), das mehrere Notenzeilen benutzt:

Klicken Sie auf eine Notenzeile in der Liste der hinzugefügten Instrumente in der rechten Spalte (z.B. "Notenzeile 1", siehe obiges Bild) und dann auf Notenzeile hinzufügen oder Verbundene Notenzeile hinzufügen. Ersteres wird eine *unabhängige* Notenzeile zur Auswahl hinzufügen, letzteres wird eine *verbundene* Notenzeile hinzufügen. Der Unterschied besteht darin, dass Eingaben in und Änderungen an einer verbundenen Notenzeile automatisch auch in der anderen verbundenen Zeile stattfinden (z.B. verbundene Noten- und Tabulaturzeile für Gitarre, siehe [Tabulatur](#)).

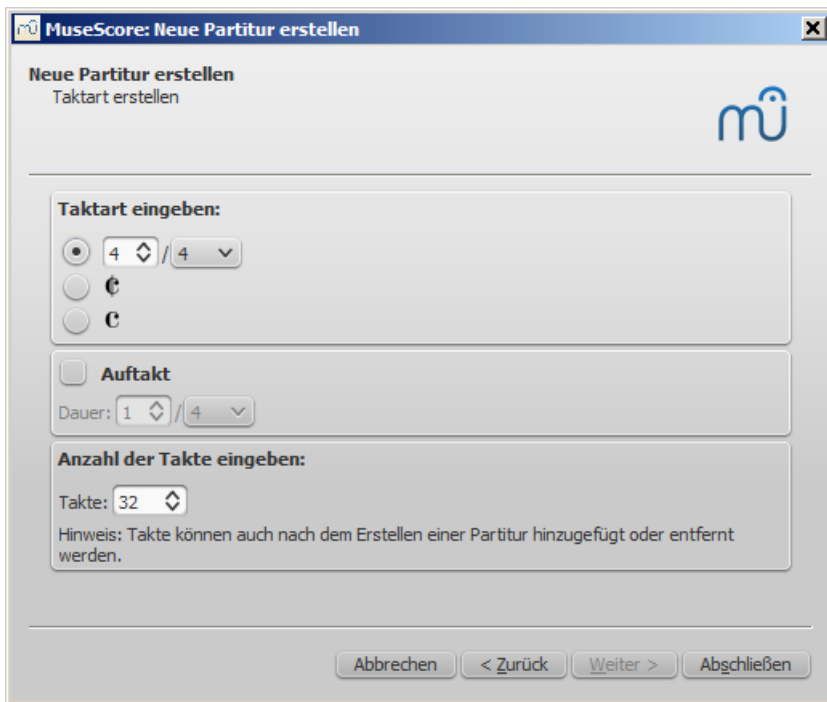
Der Abstand innerhalb einer solchen **Akkolade** kann über den Akkoladenabstand eingestellt werden.

## 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



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.

- Um Takte zu löschen oder hinzuzufügen oder einen Auftakt zu erzeugen, siehe [Takte bearbeiten](#)
- Um Texte zu ändern, siehe [Text bearbeiten](#). Um einen fehlenden Titel (oder anderen Text) hinzuzufügen, benutzen Sie das Menü Hinzufügen → Text → Title (oder eine andere Textart)
- Um Instrumente hinzuzufügen, zu löschen oder deren Reihenfolge zu ändern, benutzen Sie das Menü Bearbeiten → Instrumente... oder drücken I.

### 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 2\templates, bei den 64-bit Versionen in C:\Program Files (x86)\MuseScore 2\templates zu finden.

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 2.app/Contents/Resources/templates.

#### Persönliche Vorlagen

Der Ort für die persönlichen Vorlagen kann in 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\MuseScore2\Vorlagen.

Bei macOS und Linux befinden sich die persönlichen Vorlagen in ~/Documents/MuseScore2/Vorlagen.

## Siehe auch

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

## Weblinks

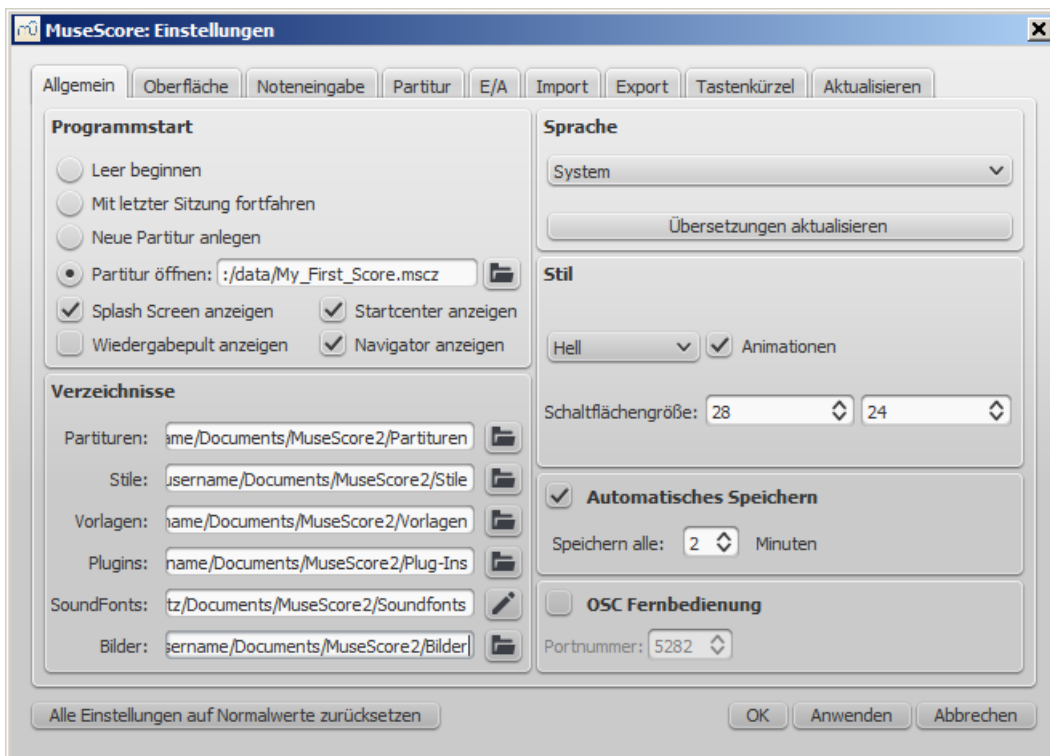
- [Video Tutorial: MuseScore in Minuten: Lektion 1 - Einrichten einer Partitur](#) [↗](#) (Englisch mit deutschen Untertiteln)

## Spracheinstellungen und Übersetzungsaktualisierungen

Nach der Installation wird MuseScore in Ihrer "System" Sprache arbeiten (der, die von die meisten Programme benutzt wird, generell abhängig von den Landes- und Spracheinstellungen Ihres Computers bzw. Benutzerkontos).

### Sprache ändern

1. Gehen Sie zu Bearbeiten → Einstellungen... (Mac: MuseScore → Einstellungen...)
2. Im Reiter General befindet sich der Abschnitt Sprache:



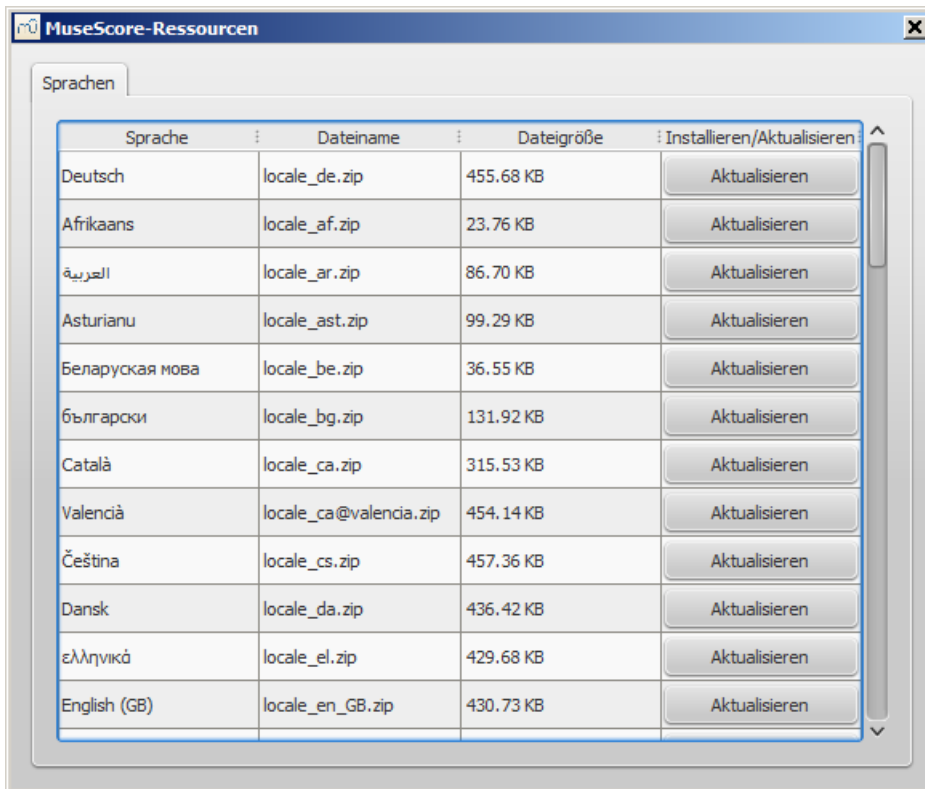
Sie können diese ändern und dort mit auch die Übersetzungen mit dem entsprechenden Knopf aktualisieren. Ein neues Fenster wird erscheinen, mit Ihrer Sprache zuoberst - siehe [unten](#).

Wie dann angezeigt wird, müssen Sie MuseScore beenden und neu starten, damit diese Änderungen und Aktualisierungen aktiv werden.

### Übersetzungen aktualisieren

Sie können die Übersetzungen wie oben erwähnt über die Einstellungen aktualisieren, aber es gibt noch eine weitere Methode:

1. Gehen Sie zu Hilfe → Hilfsmittelverwaltung
2. Klicken Sie auf den "Aktualisieren" Kopf der Sprache Ihrer Wahl



Auch hier müssen Sie MuseScore beenden und neu starten, damit diese Aktualisierung aktiv wird.

### Siehe auch

- [Hilfe und Verbesserungen bei den Übersetzungen](#)

### Weblinks

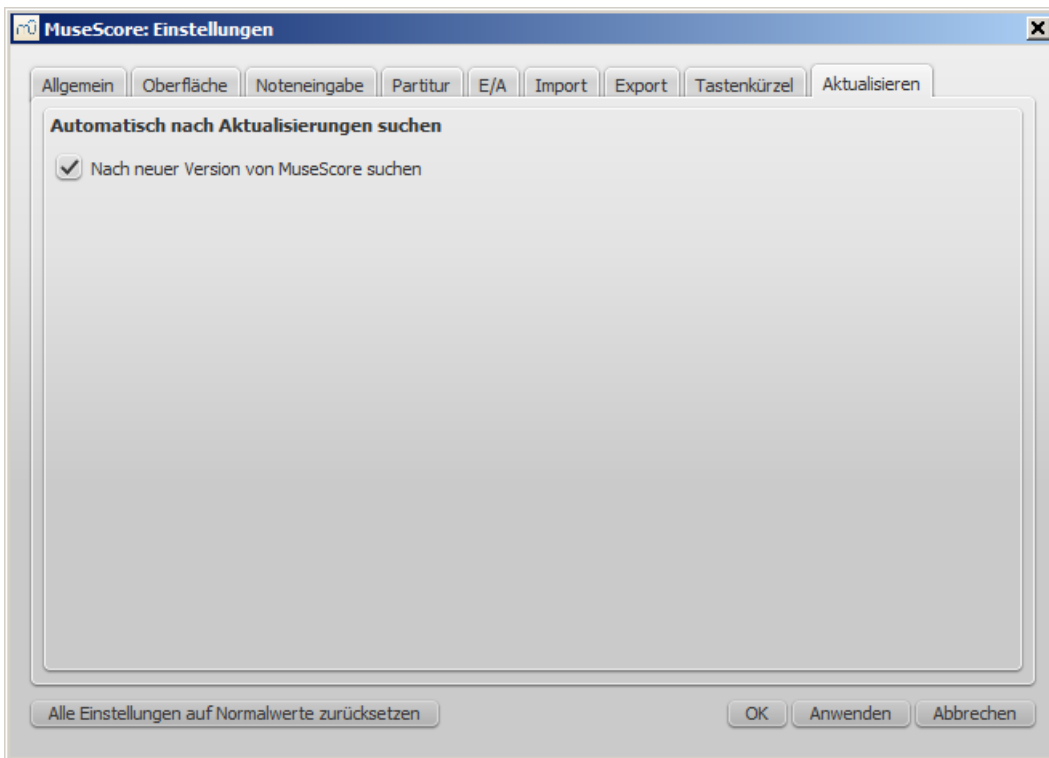
- [How to change the language in MuseScore](#)

### Auf Aktualisierungen überprüfen

Es gibt zwei Arten auf Aktualisierungen zu prüfen.

#### Automatische Aktualisierungsprüfung

1. Gehen Sie zu Bearbeiten → Einstellungen... (Mac: MuseScore → Einstellungen...)
2. Wählen Sie den Reiter Aktualisieren:

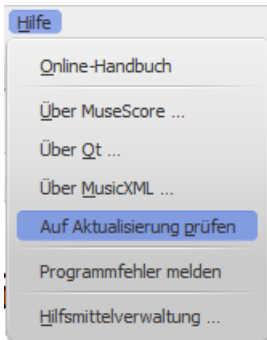


3. Setzen Sie den Haken bei "Nach neuer Version von MuseScore suchen"

Nun wird MuseScore bei jedem Start automatisch nach Aktualisierungen suchen und Sie ggf. benachrichtigen.

### Auf Aktualisierung prüfen

1. Wählen Sie Hilfe → Auf Aktualisierung prüfen



2. Nun erscheint ein Dialog mit dem Aktualisierung Status: entweder "Keine Aktualisierung verfügbar" oder "Eine Aktualisierung für MuseScore ist verfügbar:" gefolgt von einem Link für den Download.

Hinweis: diese Menüs gibt es nur bei Mac und Windows (nicht bei der Version aus dem Windows Store), da nur dort die Updates direkt von MuseScore.org kommen, während dies bei Linux Aufgabe der Distributionen ist, und es dort (wie auch beim Windows Store), wenn überhaupt, über einen anderen Mechanismus gemacht wird.

### Siehe auch

- [Einstellungen: Aktualisieren](#)

## Grundlagen

Das vorige Kapitel "[Erste Schritte](#)" führte durch die [Installation](#) und den Prozess eine [neue Partitur zu erstellen](#). Dieses Kapitel "Grundlagen" hier gibt einen Überblick über MuseScore und beschreibt die generellen Methoden eine Partitur zu bearbeiten.

### Noteneingabe

MuseScore erlaubt es Ihnen, Musiknotation auf verschiedene Weise einzugeben und dabei unkompliziert zwischen (I) verschiedenen [Eingabegeräten](#) und (II) verschiedenen [Eingabemodi](#) zu wechseln.

## Einfache Noteneingabe (schrittweise)

Die grundlegende Vorgehensweise zur Eingabe von Noten und Pausen ist wie folgt:

1. Wählen Sie Ihre Startposition in der Notenzeile für die Noteneingabe
2. Wechseln Sie in den Noteneingabemodus
3. Wählen Sie die Länge der Note (oder Pause), die Sie eingeben möchten
4. Geben Sie die Tonhöhe (oder Pause) über Tastatur, Maus, MIDI-Keyboards oder die virtuelle Klaviatur (P) ein.

Sie können Schritt 2 auslassen, wenn Sie die Tonhöhen (oder Pausen) über die Tastaturkürzel eingeben. Bei Benutzung dieser Tastaturkürzel schaltet den Noteneingabemodus automatisch ein.

Um sich überlagernde Noten einzugeben, **die zu unterschiedlichen Zeiten beginnen/enden**, siehe Stimmen. Für die Eingabe von Akkorden lesen Sie in diesem Kapitel weiter.

### Schritt 1: Startposition

Wählen Sie bitte eine Position in der Partitur aus, ab der die Noteneingabe erfolgen soll, das kann eine beliebige Note oder Pause sein. Wenn Sie keine Startposition gewählt haben, wird die Eingabemarke am Anfang der Partitur sein, wenn Sie mit der Noteneingabe beginnen siehe unten. Beachten Sie bitte, dass vorhandene Noten und Pausen durch Ihre Eingabe ersetzt werden (d.h. sie werden überschrieben). Wenn Sie eine Passage einfügen möchten, erstellen Sie erst die benötigte Anzahl leerer Takte an der gewünschten Position in Ihrer Partitur, bevor Sie Noten einfügen (siehe Takt bearbeiten: Einfügen) oder Kopieren und Einfügen benutzen, um eine Gruppe von Noten zu verschieben.

### Schritt 2: Noteneingabemodus

Der "N" Knopf links auf der Noteneingabe-Werkzeugleiste zeigt an, ob Sie im Noteneingabemodus sind oder nicht. Um den Noteneingabemodus zu starten oder zu beenden, können Sie auf diesen Knopf klicken oder nutzen Sie das Tastaturkürzel N. Um den Noteneingabemodus zu verlassen, können Sie auch Esc drücken.

### Schritt 3: Dauer der Note (oder Pause)

Nachdem Sie in den Noteneingabemodus gewechselt haben, sollten Sie entweder aus der Werkzeugleiste oder mit dem Tastenkürzel eine Dauer auswählen, mit der Sie Noten oder Pausen eingeben möchten.

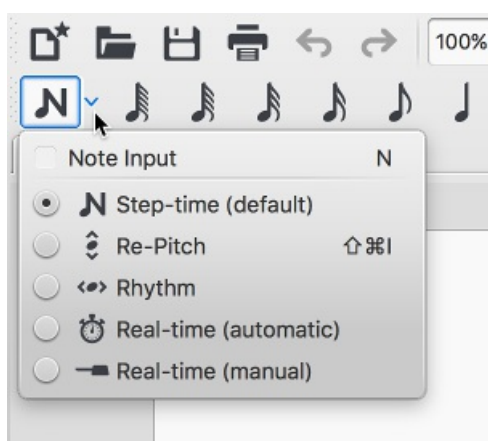
Hinweise: Wenn Sie eine unregelmäßige Rhythmuserteilung haben (wie etwa drei Achtelnoten in der Zeit von zwei Achteln), siehe N-Tolen (Triolen)

### Schritt 4: Eingabe der Tonhöhe (oder Pause)

Für alle Instrumente (mit Ausnahme von ungestimmtem Schlagwerk) kann die Eingabe der Notenhöhe durch direktes klicken mit der Maus in die Notenzeile eingegeben werden (für spezielle Anweisungen bzgl. Schlagwerk siehe Schlagzeugnotation). Möglicherweise empfinden Sie die Eingabe über ein MIDI-Keyboard (siehe unten) oder die Buchstaben A-G Ihrer Computer-Tastatur als schneller.

## Andere Eingabemodi

Mit MuseScore 2.1 wurden verschiedene neue Noteneingabemodi hinzugefügt. Auf diese können, neben der schon vorher existierenden schrittweisen und des Notenhöhenänderung-Eingabemodi, durch Klicken auf einen kleinen Auswahlpfeil neben dem Noteneingabesymbol in der Werkzeugleiste zugegriffen werden.



- **Schrittweise (Voreinstellung)** - Eingabe von Noten mit einer Maus oder Tastatur. (Einfache Noteneingabe).
- **Notenhöhen ändern** - Ersetzt die Tonhöhe ohne den Rhythmus zu verändern.
- **Rhythmus** - Eingabe der Notendauer mit einem einzelnen Klick oder Tastendruck.
- **Echtzeit (automatisch)** - Einspielen des Stückes mit einem durch ein Metronom angegebenen festgelegtem Tempo.
- **Echtzeit (manuell)** - Einspielen des Stückes während des Tippens einer Taste oder Pedals, um den Taktschlag zu setzen.

## Eingabegeräte

### 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 Tonhöhe 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.

### Tastatur

Wollen Sie viele Noten eingeben, sind Sie mit der Tastatur schneller als mit der Maus.

Sie können eine Notendauer mit den Zifferntasten 1-9 und eine Tonhöhe durch die Buchstaben A-G auswählen. Sie können eine Pause durch die Ziffer 0 eingeben.

Die Tastaturbelegung für die Auswahl der Dauern lautet:

- 1: 64stel
- 2: 32stel
- 3: 16tel
- 4: Achtel
- 5: Viertel
- 6: Halbe
- 7: Ganze
- 8: Doppelganze (Brevis)
- 9: Longa
- .: Punktierung zur markierten Note/Pause hinzufügen

Die Eingabe von Noten erfolgt über deren Namen mit den Tasten: C D E F G A B (für H) und C



Mit der 0 (Null) erzeugen Sie eine Pause: z.B. ergibt die Eingabe von C D 0 E unteres Ergebnis. Sie werden merken, dass die Dauer, die sie ausgewählt haben (viertel in diesem Beispiel), sowohl für Noten, als auch für Pausen gilt (viertel Pausen).



Während der Eingabe rückt MuseScore automatisch in Ihrer Partitur vor. Wenn Sie das nicht möchten, sondern eine weitere Note zu Ihrer letzten Eingabe hinzufügen wollen, so dass ein Akkord entsteht, drücken und halten Sie die Umschalt-Taste und geben dann den Notennamen ein, den Sie hinzufügen möchten, zum Beispiel: C D Umschalt+F Umschalt+A E F



Um Akkorde mit Noten unterschiedlicher Länge einzugeben, siehe Stimmen.

Wenn Sie eine punktierte Note eingeben möchten, drücken Sie. *nach* der Auswahl der ursprünglichen Note (oder Notendauertastenkürzel). Zum Beispiel 5 . C 4 D E F G A ergibt folgendes:





Wenn Sie Noten über die Computer-Tastatur eingeben, platziert MuseScore sie möglichst nahe an der vorigen Note (darüber oder darunter). Bei der Eingabe von Akkorden werden die Noten allerdings oberhalb der Vorigen eingegeben (von unten nach oben).

Wenn dieses dazu führt, dass eine Note in der falschen Oktave landet, kann sie mit folgenden Tastenkürzeln nach oben oder unten bewegt werden:

- Strg+↑ (Mac: ⌘+↑): Note um eine Oktave nach oben versetzen.
- Strg+↓ (Mac: ⌘+↓): Note um eine Oktave nach unten versetzen.

## Tastaturbefehle

Weitere nützliche Tastenkürzel im Noteneingabemodus:

- ↑ (Hoch): Erhöht die Tonhöhe einer Note um einen Halbton (benutzt #).
- ↓ (Runter): Vermindert die Tonhöhe einer Note um einen Halbton (benutzt b).
- Alt+1-9: Fügt ein Intervall (Unisono bis None) über die bestehende Note.
- J: Ändert Note zu ihrem enharmonischen Äquivalent (ändert die Verwechslung sowohl in der "Klingenden Notation" als auch in der transponierenden Ansicht).
- Strg+J (Mac Cmd+J): Ändert Note zu ihrem enharmonischen Äquivalent (ändert die Verwechslung nur in aktuellen Ansicht).

**Anmerkung:** Das Ändern von Noten enharmonisch nach oben mit dem Tastenkürzel "J" und enharmonisch nach unten mit "Ctrl+J" wie es in der Tastenkürzelliste in den Voreinstellungen beschrieben wird, funktioniert nicht mit der aktuellen Version.

- 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.
- W: Verdoppelt die Dauer der zuletzt eingegebenen Note.
- Umschalt+Q: Länge der ausgewählten Note um einen Punkt verkürzen (z.B. wird aus einer punktierten Viertelnote eine Viertelnote und aus einer Viertelnote eine punktierte Achtelnote).
- Umschalt+W: Länge der ausgewählten Note um einen Punkt verlängern (z.B. wird aus einer Viertelnote eine punktierte Viertelnote und aus einer punktierten Achtelnote eine Viertelnote).
- Rückschritt: Letzte Eingabe rückgängig machen.
- Umschalt+←: Austausch der zuletzt eingegebenen Note mit der vorherigen Note (Wiederholen Sie dies um Noten davor zu verschieben)
- Umschalt+→: Austausch von Noten, die mit Umschalt+← bewegt wurden mit der nächstfolgenden Note.
- X: Richtung des Notenhalses umdrehen (kann im [Inspekteur](#) zur Auto Position zurück gesetzt werden).
- Umschalt+X: Notenkopf an der anderen Seite des Halses befestigen (kann im [Inspekteur](#) zur Auto Position zurückgesetzt werden).

## MIDI Keyboard

Sie können Tonhöhen auch mit einem MIDI-Keyboard eingeben.

1. Schließen Sie Ihr MIDI-Keyboard an Ihren Computer an und vergewissern sich, dass es eingeschaltet ist
2. Starten Sie MuseScore (das muss gemacht werden **nachdem** das Keyboard eingeschaltet wurde)
3. [Erstellen Sie eine neue Partitur](#)
4. Klicken Sie auf die Pause im ersten Takt, um dort mit der Noteneingabe zu beginnen
5. Drücken Sie N, um in den Noteneingabemodus zu wechseln
6. Wählen Sie eine Tondauer aus, z.B. 5 für Viertelnoten ([siehe oben](#))
7. Drücken Sie einen Taste auf ihrem MIDI-Keyboard, der entsprechende Ton wird in Ihre Partitur eingefügt

Die Note sollte nun zu Ihrer Partitur hinzugefügt worden sein.

Beachten Sie bitte: mit dem MIDI-Keyboard können Sie jeweils einen einzelnen Ton oder einen Akkord eingeben. Die oben beschriebene Art der Noteneingabe mit einem MIDI-Keyboard - sie wird auch manchmal "Step-Time" genannt - ist schnell und präzise. Es gibt Notationsprogramme, die einen "Real-Time"- oder Echtzeitmodus anbieten, in dem Sie eine Passage

in Echtzeit einspielen können, die dann von der Notationssoftware aufgeschrieben wird. Diese Art der Eingabe ist oft sehr ungenau und die Resultate unbefriedigend, selbst wenn ein erfahrener Musiker mit sehr teurer Software einspielt. Besonders auf PC-Rechnerarchitekturen treten außerdem hardwarebedingt Probleme mit zu großen Latenzzeiten auf - Latenz ist die Laufzeit eines Signals vom Tastendruck auf dem MIDI-Keyboard bis zur Software - die eine genaue Umsetzung nahezu unmöglich machen. MuseScore bietet daher nur die beiden oben genannten, zuverlässigen Eingabemodi an.

Wenn Sie mehrere MIDI-Geräte an ihren Computer angeschlossen haben, kann es sein, dass Sie MuseScore mitteilen müssen, welches davon ihr MIDI-Eingabegerät ist. Rufen Sie dazu den Menüpunkt Bearbeiten → Einstellungen... (Mac: MuseScore → Einstellungen...). Im Dialogfenster, das sich nun öffnet, klicken Sie auf den Reiter E/A und wählen Sie unter „PortAudio MIDI-Eingabe“ Ihr Eingabegerät aus.

### Einfärbung von Noten außerhalb des darstellbaren Tonumfangs

MuseScore färbt Noten, die sich außerhalb des Tonumfangs eines Instruments oder einer Stimme befinden rot oder dunkelgelb ein. Hierbei wird dunkelgelb verwendet, wenn sich eine Note außerhalb des für einen Laien bequem spiel- bzw. singbaren Tonumfang befindet, Töne die entweder gar nicht spielbar sind, oder außerhalb des für Profis realistisch umsetzbaren Tonumfangs befinden, werden rot dargestellt.



Die Einfärbung ist rein informeller Natur und in Ausdrucken nicht sichtbar. Wenn Sie die Einfärbung von Noten deaktivieren möchten, wählen sie im Menü Bearbeiten → Einstellungen... (Mac: MuseScore → Einstellungen...), wählen Sie dort den Reiter Noteneingabe und entfernen Sie die Markierung für „Noten außerhalb des darstellbaren Tonumfangs einfärben“.

### Kleine Noten

1. Wählen Sie die Note(n) aus, die Sie verkleinern möchten
2. Im Inspekteur können Sie nun sowohl die Größe der einzelnen Notenköpfe als auch die von Akkorden (alle Notenköpfe, sowie Hals und Balken bzw. Fähnchen) über das Kästchen "Klein" (im Abschnitt Akkord oder Note des Inspektors) ändern.

Sie können auch das Verhältnis ändern, (dies ist allerdings eher ungebräuchlich), in Stil → Allgemein... → Größen, die Voreinstellung dafür ist 70%.

### Noten oder Pausen ändern, die bereits eingegeben sind

#### Notendauer ändern

Um die Länge einer einzelnen Note oder Pause zu ändern:

1. Vergewissern Sie sich, dass Sie sich nicht im Noteneingabemodus befinden (drücken Sie Esc zum Beenden) und dass Sie keine anderen Noten ausgewählt haben.
2. Wählen Sie die Note oder Pause aus und nutzen Sie die Tastenkürzel für Notendauer, die oben aufgelistet ist oder nutzen Sie die Symbole für die Notendauer in der Werkzeugleiste, um die Note oder Pause in die Dauer ihrer Wahl zu ändern.

Die Verlängerung der Dauer überschreibt nachfolgende Noten oder Pausen; die Verkürzung der Dauer fügt Pausen zwischen derselbigen und nachfolgenden Noten oder Pausen ein.

Zum Beispiel um drei sechzehntel Pausen in eine punktierte achtel Pause zu ändern:

1. Wählen Sie die erste sechzehntel Pause aus.
2. Drücken Sie 4 um sie in eine achtel Pause zu ändern.
3. Drücken Sie . um sie in eine punktierte achtel Pause zu ändern.

Da die Dauer sich verlängert, überschreibt sie die anderen beiden nachfolgenden sechzehntel Pausen.

## Notenhöhe ändern

Um die Tonhöhe einer einzelnen Note zu ändern:

1. Vergewissern Sie sich, dass Sie sich nicht im **Noteneingabemodus** befinden und Sie keine weiteren Noten ausgewählt haben.
2. Wählen Sie die gewünschte Note aus und verwenden Sie eine der folgenden Vorgehensweisen:
  - Ziehen Sie den Notenkopf nach oben oder unten mit der Maus;
  - Drücken Sie die Pfeiltasten: ↑ (nach oben) oder ↓ (nach unten);
  - Drücken Sie einen Buchstaben auf ihrer Tastatur (A...G). Benutzen Sie, sollte es notwendig sein, **Strg+↓** oder **Strg+↑** (Mac: **Cmd+↓** or **Cmd+↑**).

Um die enharmonische Verwechslung einer Note zu ändern, wählen Sie diese aus und drücken Sie **J**. Für weitere Informationen siehe [Versetzungssymbole](#).

Um die Tonhöhe einer Musikpassage um ein konstantes Intervall zu ändern, können Sie [transponieren](#) verwenden.

Um die Tonhöhen einer Musikpassage bei unverändertem Rhythmus zu ändern nutzen Sie den Modus [Notenhöhen ändern](#) [↗](#).

Sollte Ihre Partitur viele falsch geschriebene Versetzungszeichen enthalten, nutzen Sie den Befehl [Versetzungssymbole neu berechnen](#).

## Eine Pause in eine Note ändern und umgekehrt

Um eine Pause in eine Note derselben Dauer zu ändern:

1. Vergewissern Sie sich, dass Sie sich nicht im **Noteneingabemodus** befinden (drücken Sie **Esc** zum Beenden).
2. Wählen Sie eine Pause aus.
3. Geben Sie die gewünschte Tonhöhe durch drücken eines Buchstabens **A–G** ein.

Um eine Note in eine Pause derselben Dauer zu ändern:

1. Vergewissern Sie sich, dass Sie sich nicht im **Noteneingabemodus** befinden (drücken Sie **Esc** zum Beenden).
2. Wählen Sie die Note aus.
3. Drücken Sie **0** (Null).

## Noteneigenschaften

- Um die horizontale Position einer Note/eines Akkordes einzustellen: siehe [Notenversatz](#).
- Um die allgemeinen Noteneigenschaften zu ändern (Abstand, Versatz, Größe, Farbe, Halsrichtung, Wiedergabe etc.): siehe [Inspekteur und Objekteigenschaften](#).
- Um die Darstellung aller Noten der Partitur einzustellen: siehe [Darstellung und Formatierung](#), insbesondere den Abschnitt über [Noten](#), [Versetzungssymbole](#) und [N-Tolen Klammern](#).

## Siehe auch

- [Noteneingabemodi](#)
- [Schlagzeugnotation](#)
- [Tabulatur](#)
- [N-Tolen \(Triolen\)](#)
- [Stimmen](#)
- [Gemeinsame Notenköpfe](#)
- [Voreinstellungen](#)

## Weblinks

- [How to enter a chord](#) [↗](#)
- [How to enter a rest](#) [↗](#)
- [How to span a stem over two staves](#) [↗](#)
- [Video Tutorial: MuseScore in Minuten: Lektion 3 - Noteneingabe](#) [↗](#) (Englisch mit deutschen Untertiteln)
- [Video Tutorial: MuseScore in Minuten: Lektion 4 - MIDI Keyboard Eingabe](#) [↗](#) (Englisch mit deutschen Untertiteln)
- [Video Tutorial: MuseScore in Minuten: Lektion 5 - Mehr Eingabemöglichkeiten](#) [↗](#) (Englisch mit deutschen Untertiteln)

- [Video: Semi-Realtime MIDI Demo Part 1: New note entry modes](#) (verfügbar seit MuseScore 2.1)

## Bearbeitungsmodus

### Bearbeitungsmodus

Der Bearbeitungsmodus wird benutzt, um Elemente zu bearbeiten, die zur Partitur hinzugefügt wurden. Nicht alle Elemente können im Bearbeitungsmodus bearbeitet werden, aber einige wichtige Typen können es.

- In den Bearbeitungsmodus gelangen Sie entweder durch Doppelklick auf das Element oder durch Rechtsklick und Auswahl von Element bearbeiten oder durch einfachen Klick und Auswahl von Element bearbeiten oder Benutzung des Tastenkürzels Strg+E (Mac: Cmd+E).
- Um den Bearbeitungsmodus zu beenden, drücken Sie Esc.

### Text

Für den Textbearbeitungs-Modus, siehe [Text bearbeiten](#).

### Linien

[Linien](#) und ähnliche Elemente, wie Bindebögen, Arpeggien und Klammern, zeigen im Bearbeitungs-Modus *Anfasser*, diese können mit Tastenkommandos oder der Maus verschoben werden, um ihre Form zu verändern. Der jeweils aktive *Anfasser* wird durch ein blaues Quadrat angezeigt.

[Bindebogen](#) im Bearbeitungsmodus:



Verfügbare Tastaturkommandos:

- ← : Anfasser 0,1 Spatium nach links (ein Spatium ist der Abstand zwischen 2 Notenlinien, wie in [Seiteneinstellungen](#) eingestellt)
- → : Anfasser 0,1 Spatium nach rechts
- ↑ : Anfasser 0,1 Spatium nach oben
- ↓ : Anfasser 0,1 Spatium nach unten
- Strg+← (Mac: ⌘+←): Anfasser ein Spatium nach links
- Strg+→ (Mac: ⌘+→): Anfasser ein Spatium nach rechts
- Strg+↑ (Mac: ⌘+↑): Anfasser ein Spatium nach oben
- Strg+↓ (Mac: ⌘+↓): Anfasser ein Spatium nach unten
- Alt+← : Anfasser 0,01 Spatium nach links
- Alt+→ : Anfasser 0,01 Spatium nach rechts
- Alt+↑ : Anfasser 0,01 Spatium nach oben
- Alt+↓ : Anfasser 0,01 Spatium nach unten
- Umschalt+← : Anfasser **Verankerung** (die Note oder der Takt, mit dem es verbunden ist) nach links
- Umschalt+→ : Anfasser **Verankerung** nach rechts
- Tab: Gehe zum nächsten Anfasser

Partitur Elemente können durch einen Doppelklick auf das Element und den Einsatz der Pfeiltasten von Hand verschoben werden.

### Noten

Wenn Sie aus irgendwelchen Gründen die Position einer Note nach rechts oder links verschieben möchten, wählen Sie den Notenkopf aus und gehen in den Bearbeitungsmodus, wie [oben](#) beschrieben und benutzen dann die Pfeiltasten. Sie können auch den "Horizontalen Versatz" im [Inspekteur](#) verwenden, ohne in den Bearbeitungsmodus wechseln zu müssen. Es soll hier noch angemerkt werden, dass der Bearbeitungsmodus für einen Notenhals es erlaubt dessen Länge zu verändern, nicht aber dessen Position. Um einen Notenhals zu verschieben, benutzen Sie den [Inspekteur](#).

### Siehe auch

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

## Paletten und Arbeitsplätze

Eine **Palette** ist eine Sammelstelle für eine Gruppe artverwandter musikalischer Symbole. Eine Sammlung von Paletten nennt sich [Arbeitsplatz](#) und ist, in der Voreinstellung, am linken Rand des Fensters andockt. Es kann, wenn gewünscht, abgedockt, in der Größe verändert und an jeden passenden Ort gezogen werden. Es kann auch am rechten Rand andockt werden: entweder volle oder halbe Länge, sich also den Platz mit dem [Inspekteur](#) teilen.

MuseScore enthält einen **Erweiterten** und einen **Einfachen Arbeitsplatz**. **Einfach** ist die Voreinstellung, mit weniger Paletten und einer geringeren Anzahl von Symbolen in diesen.

Die Anzeige der Paletten können über das Menü Ansicht → Paletten oder über das [Tastaturkürzel](#) F9 (Mac: fn+F9) ein- und ausgeschaltet werden.


### Paletten benutzen

Klicken Sie auf einen Palettentitel, um den Inhalt der Palette zu sehen. Symbole werden durch eine der folgenden Methoden auf die Partitur angewendet:

- Auswahl eines oder mehrerer Partiturelemente und Doppelklick auf das Palettensymbol.
- Ziehen des Symbols auf die gewünschte Position in der Notenzeile bzw. das gewünschte Element der Partitur.

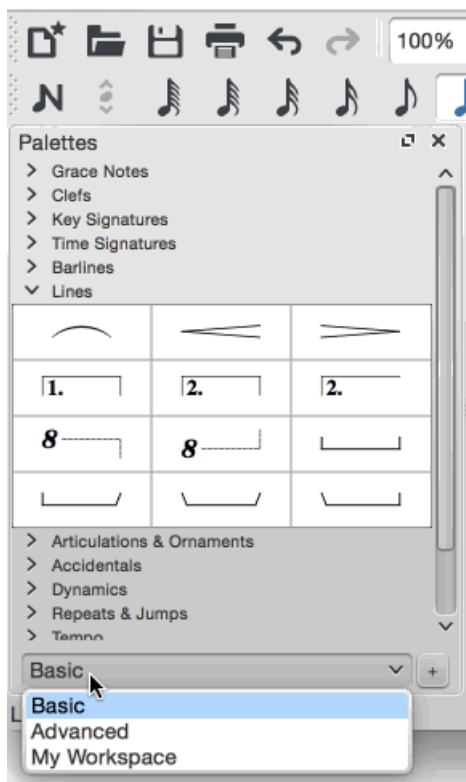
Man kann so z.B. Tenuto Striche (—) schnell in einem Arbeitsgang an einer ganzen vorher markierten Notengruppe erzeugen:


1. Noten auswählen und markieren (klick auf die erste Note, dann Umschalt+klick auf die letzte Note)
2. Doppel-Klick auf das Tenuto-Symbol in der Palette „*Artikulationen und Ornamente*“.

Um andere musikalische Symbole zu Ihrer Palette hinzuzufügen, siehe [Benutzerdefinierte Paletten](#) .

### Arbeitsplätze

MuseScore bietet zwei vorgefertigte [Arbeitsplätze](#) – **Erweitert** und **Einfach** (Letzterer ist eine reduzierte Version des Ersteren, mit weniger Paletten und weniger Symbolen in diesen). Wählen Sie den einen oder anderen über das Menü in der unteren linken Ecke des Fensters (unter den Paletten) aus.



Sie können eigene **benutzerdefinierte**  Arbeitsplätze erzeugen, indem Sie einen bestehenden Arbeitsplatz über das Menü am unteren linken Rand des Fensters auswählen, auf das Plus-Zeichen klicken und einen Namen für den neuen Arbeitsplatz vergeben. Sie können dann die Paletten und Symbole dieses Arbeitsplatzes bearbeiten.

### Vorgefertigte Paletten (erweiterter Arbeitsplatz)

Der vollständigere **erweiterte Arbeitsplatz** enthält die folgenden Paletten:

- Vorschlagsnoten
- Schlüssel
- Tonarten
- Taktarten
- Taktstriche
- Linien
- Arpeggien und Glissandi
- Atemzeichen und Zäsuren
- Klammern
- Artikulationen und Ornamente
- Versetzungszeichen
- Dynamiken
- Fingersatz
- Notenköpfe
- Tremolo
- Wiederholungen und Sprünge
- Tempo
- Text
- Umbrüche und Abstandhalter
- Dudelsackverzierungen
- Balkeneigenschaften
- Rahmen und Takte
- Griffbrettdiagramme

### Gesamtpalette

Musiksymbole, die nicht im erweiterten Arbeitsplatz enthalten sind, sind in der Gesamtpalette zu finden, Sie erreichen diese durch drücken von Z oder Umschalt+F9 (Mac: fn+Umschalt+F9).

### Siehe auch

- [Benutzerdefinierte Paletten](#) ↗
- [Gesamtpalette](#)

## Inspekteur und Objekteigenschaften

Die meisten Elemente stellen mittels Rechts-Klick weitere Optionen und Eigenschaften bereit, die im Inspekteur angesehen und geändert werden können.

### Inspekteur

Der Inspekteur wird durch Voreinstellung auf der rechten Bildschirmseite angezeigt. Um ihn zu öffnen oder schließen, gehen Sie in das Menü **Ansicht** und wählen dort **Inspekteur** oder drücken die Taste F8 (Mac: fn+F8).

Wenn ein Objekt ausgewählt ist, werden seine Eigenschaften angezeigt, und können hier im **Inspekteur** auch geändert werden. Jedes einzelne Element auf der Seite ist auswählbar und editierbar: Noten, Text, Taktstriche, Artikulationszeichen, etc. Auch können Gruppen von Elementen ausgewählt und gleichzeitig bearbeitet werden. Wenn diesen Objekten unterschiedliche Funktionen zu Grunde liegen, zeigt der Inspekteur nur die Eigenschaften an, die alle gemeinsam editierbar sind.

### Kategorien

Die unterschiedlichen Eigenschaften des ausgewählten Elements werden im Inspekteur unter den jeweiligen **Kategorien** angezeigt:

**Element** bietet die folgenden Einstellungen: **Sichtbar**, **Farbe**, **Horizontaler/Vertikaler Versatz**.

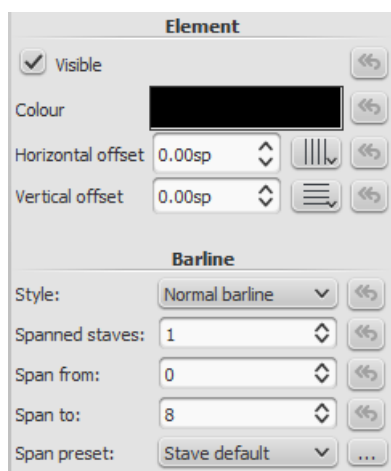
- **Sichtbar** wird gewöhnlich benutzt, um fast jedes Element in der Partitur sichtbar/unsichtbar machen zu können. Wenn in der Box kein Häkchen gesetzt ist erscheinen die gewählten Elemente grau, um anzuzeigen, dass sie unsichtbar sind und nicht gedruckt oder in ein Bild oder PDF exportiert werden (Anmerkung: mit dem Kommando **Ansicht** → **Unsichtbares anzeigen** kann man Elemente auch auf dem Bildschirm auch völlig unsichtbar machen). Sie können bei markierten Elementen durch Drücken von v auch zwischen sichtbar und unsichtbar umschalten.

**Farbe** lässt Sie die Farbe des markierten Elements wählen. Dies Element bleibt auch dann in dieser Farbe, wenn die Partitur gedruckt oder exportiert wird.

**Horizontaler** und **Vertikaler Versatz** erlaubt es, ein einzelnes Element sehr präzise zu positionieren, indem man genaue Werte für seine von der Voreinstellung abweichende Position auf einer X- und/oder Y-Koordinate eingibt.

- **Farbe** lässt Sie die Farbe des markierten Elements wählen. Dies Element bleibt auch dann in dieser Farbe, wenn die Partitur gedruckt oder exportiert wird.

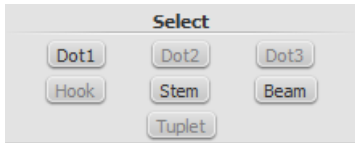
Weitere Kategorien werden nur in besonderen Fällen angezeigt. So wird z.B. die Kategorie **Taktstrich** nur dann im Inspekteur erscheinen, wenn ein Taktstrich ausgewählt wurde.



Einige Elemente können mit anderen Zeichen gekoppelt sein. Ein Beispiel wäre, wenn die ausgewählte Note punktiert ist und einen Notenhals hat, so wie im folgenden Beispiel:



Mehrere unterschiedliche, an die jeweilige Note gebundene Kategorien können im Inspekteur gezeigt werden, wie **Akkord**, **Note**, und **Segment**. Beachten Sie, dass Sie unten Zugriff auf weitere zugehörige Kategorien wie **Notenhals**, **Balken** und **Punktierung** haben (wie im folgenden Beispiel).



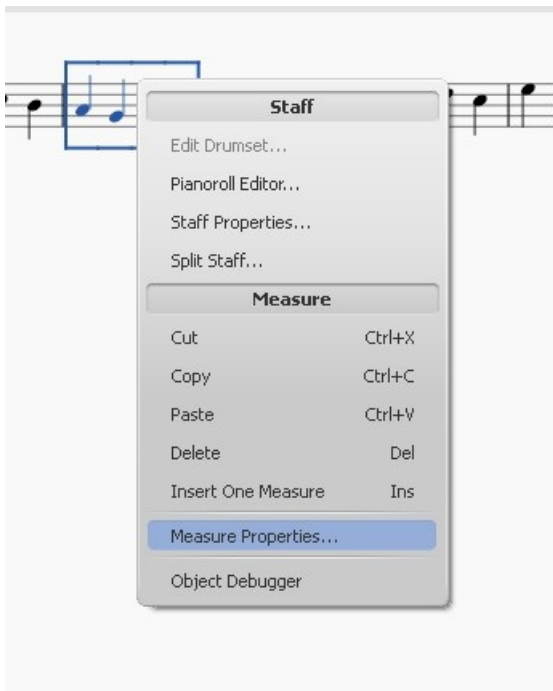
Wenn Sie einen ganzen Takt auswählen zeigt der Inspekteur nur die Kategorien an, die allen Noten gemeinsam sind: **Sichtbar** und **Farbe**. Wenn Sie die Eigenschaften des Taktes selber ändern möchten, machen Sie einen Rechts-Klick in eine leere Stelle des Taktes und wählen "Eigenschaften Takt", wie unten gezeigt.

Wenn mehrere Elemente, die unterschiedliche Werte für eine gegebene Takteigenschaft aufweisen, ausgewählt sind, wird diese Takteigenschaft in blau angezeigt. Wenn Sie diese Takteigenschaft ändern, ändert sie sich gleichzeitig in allen ausgewählten Elementen.

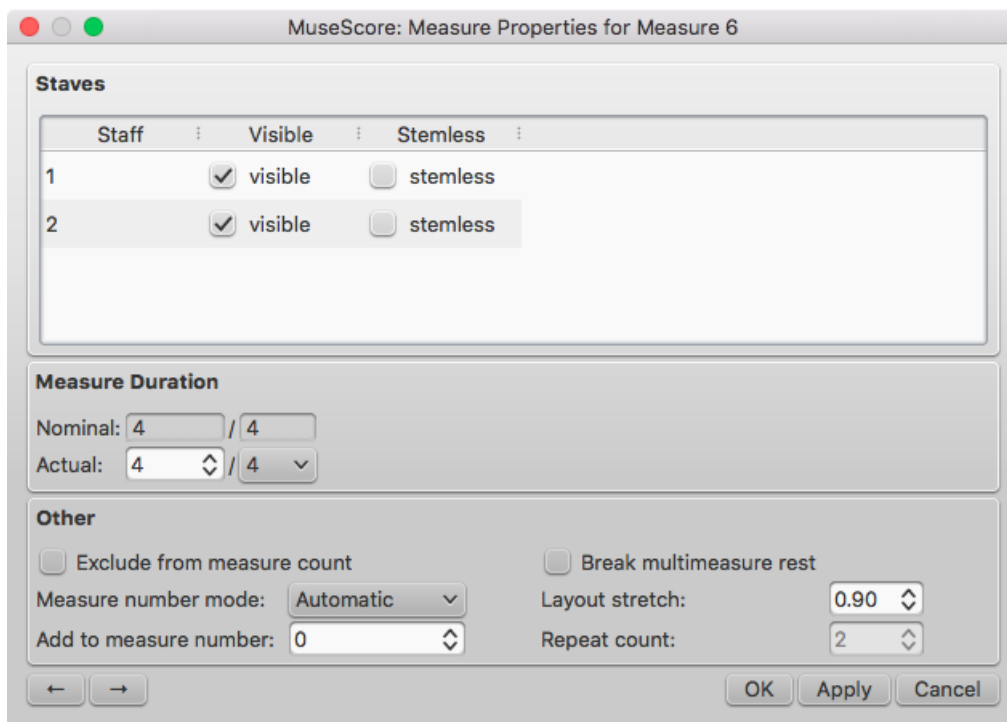
### Takteigenschaften (durch Rechts-Klick erreichbar)



#### Eigenschaften Takt

Um die Takteigenschaften zu editieren rechts-klicken Sie an eine leere Stelle des Taktes und wählen Sie "Eigenschaften Takt."







Aus dem dann geöffneten Takteigenschaften-Fenster können Sie die nebenliegenden Takte über die   Schaltflächen erreichen (Beachten Sie, dass, wenn sich das Fenster ändert, der ausgewählte Takt hingegen unverändert bleibt).

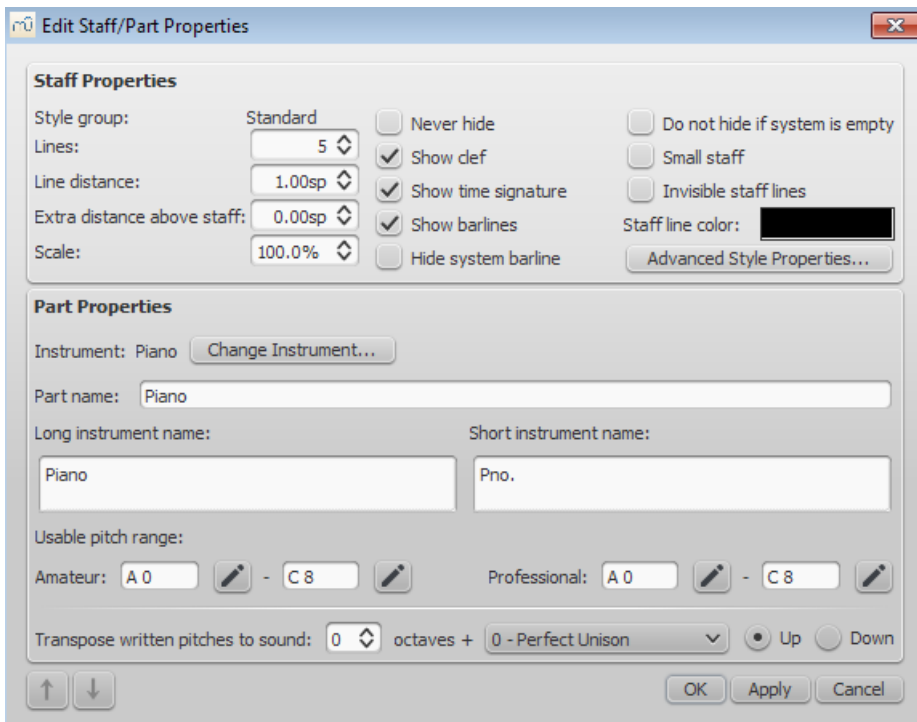
Für weitere Details siehe [Takte bearbeiten](#).

#### Eigenschaften Notenzeile

Notenzeileigenschaften können ebenfalls auch per Rechts-Klick in einen Takt oder durch Rechts-Klick auf den Instrumentennamen erreicht werden.



Der „Eigenschaften Notenzeile“-Dialog enthält Einstellmöglichkeiten für sowohl die Notenzeile (Farbe, Anzahl und Abstand der Linien einer Notenzeile, Optionen zum Verstecken, Notenzeilengröße, usw.) als auch das Instrument (Instrumentenname, Auszugsname, Transposition, Stimmumfang, etc.).



Für weitere Details siehe [Notenzeileneigenschaften](#).

#### Text Eigenschaften

Siehe [Text Eigenschaften](#).

#### Siehe auch

- [Takte bearbeiten](#)
- [Noteneingabe](#)
- [Darstellung und Formatierung](#)
- [Notenzeileneigenschaften](#)
- [Einzelstimmen und Stimmgruppen](#)

upload

Anhang	Größe
<a href="#">Note inspector.jpg</a> ↗	67.14 KB
<a href="#">Staffproperties.jpg</a> ↗	91.41 KB
<a href="#">Buttonstaffproperties.jpg</a> ↗	1.03 KB
<a href="#">Staffproperties2ndaccess.jpg</a> ↗	22.51 KB
<a href="#">View_en.png</a> ↗	25.03 KB
<a href="#">Note inspector.png</a> ↗	133.85 KB
<a href="#">Measure Properties 1.png</a> ↗	53.21 KB
<a href="#">notes.png</a> ↗	2.65 KB
<a href="#">inspector_select.png</a> ↗	3.25 KB
<a href="#">Barline inspector.png</a> ↗	10.85 KB
<a href="#">Measure Properties 2.png</a> ↗	60.54 KB
<a href="#">inspector-top-bar.jpg</a> ↗	3.08 KB
<a href="#">Previous_Next_Buttons.png</a> ↗	7.36 KB
<a href="#">Staff_Properties_en.png</a> ↗	30.14 KB
<a href="#">clef_inspector.png</a> ↗	2.09 KB

#### Takte bearbeiten

#### Takt(e) anfügen

### Einen leeren Takt zum Ende der Partitur anfügen

- Drücken Sie Strg+B (Mac: ⌘+B).
- Oder wählen Sie aus dem Menü Hinzufügen → Takte → Einen Takt anhängen.

### Mehrere Takte zum Ende der Partitur anfügen

- Drücken Sie Alt+Umschalt+B (Mac: Option+Umschalt+B); geben Sie den Wert im "Anzahl der anzuhängenden Take"-Feld ein und drücken Sie OK.
- Oder wählen aus dem Menü Hinzufügen → Takte → Takte anhängen...; geben Sie den Wert im "Anzahl der anzuhängenden Take"-Feld ein und drücken Sie OK.

### Takt(e) einfügen

#### Einen leeren Takt in die Partitur einfügen

- Wählen Sie einen Takt aus und drücken Sie Einfg (kein Tastenkürzel für Mac).
- Oder wählen aus dem Menü Hinzufügen → Takte → Einen Takt einfügen.

#### Mehrere Take einfügen

- Wählen Sie einen Takt aus und drücken Sie Strg+Einf (kein Tastaturkürzel für Mac); geben Sie den Wert im "Anzahl der einzufügenden Take"-Feld ein und drücken Sie OK.
- Oder wählen aus dem Menü Hinzufügen → Takte → Takte einfügen...; geben Sie den Wert im "Anzahl der einzufügenden Take"-Feld ein und drücken Sie OK.

### Takt(e) löschen

#### Einen einzelnen Takt löschen

- Wählen Sie den Takt aus und drücken Sie Strg+Entf (Mac: Cmd+Entf).

#### Einen Bereich von Takten löschen

1. Klicken Sie auf den ersten Takt des Bereiches, drücken Sie Umschalt und klicken Sie auf den letzten Takt des Bereiches, lassen die Umschalt-Taste los.
2. Drücken Sie Strg+Entf (Mac: Cmd+Entf).

#### Von einem ausgewählten Takt bis zum Ende der Partitur löschen

1. Klicken Sie auf den ersten Takt des Bereiches, drücken Sie Strg+Umschalt+Ende (Mac: Cmd+Umschalt+Ende), lassen Sie die Tasten los.
2. Drücken Sie Strg+Entf (Mac: Cmd+Entf).

#### Vom Anfang der Partitur bis zu einem ausgewählten Takt löschen

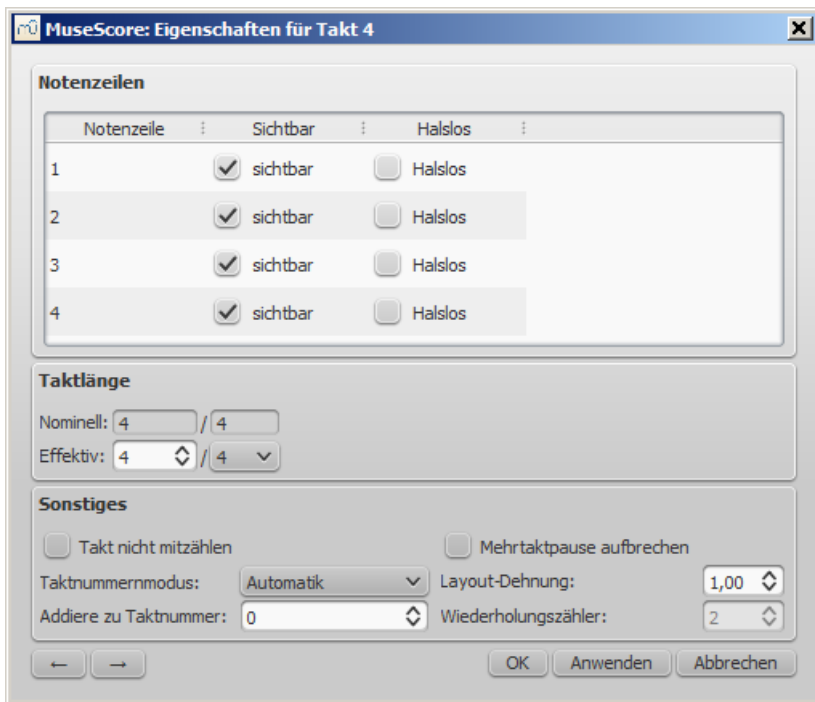
1. Klicken Sie auf den letzten Takt des Bereiches, drücken Sie Strg+Umschalt+Pos 1 (Mac: Cmd+Umschalt+Pos 1), lassen Sie die Tasten los.
2. Drücken Sie Strg+Entf (Mac: Cmd+Entf).


**Anmerkung:** In Partituren mit mehreren Notenzeilen entfernt das Löschen auch alle dazugehörenden Takte in den anderen Notenzeilen des Systems, auch wenn diese nicht sichtbar ausgewählt sind.

Möchten Sie nur die Elemente (Noten, Symbole, Text) und nicht den Takt selbst löschen, dann wählen Sie einen Takt oder einen Bereich von Takten aus und drücken Sie Entf. Die ausgewählten Takte werden mit Ganztaktpausen gefüllt.

### Takteigenschaften

Um die Eigenschaften eines Taktes zu bearbeiten, rufen Sie mit einem Rechtsklick in einen freien Bereich des Taktes das Kontextmenü auf und wählen dann Eigenschaften Takt...:



Innerhalb des Eigenschaften Takt Dialogs können Sie sich über die Schaltflächen am unteren linken Rand zum vorigen oder nächsten Takt bewegen: .

#### Notenzeilen

- Die Einstellung *Sichtbar* erlaubt es, den gesamten gewählten Takt sichtbar oder unsichtbar zu schalten. *Sichtbar* ist nicht wählbar bei nur einer Notenzeile im System.
- Die Einstellung *Halslos* erlaubt es, die Noten mit oder ohne Notenhälsen anzuzeigen. Noten, die normalerweise einen Hals haben, wie halbe oder kürzere Noten, zeigen nur den Notenkopf, wenn die Funktion *Halslos* gewählt ist.

#### Taktlänge

Dieser Abschnitt erlaubt es Ihnen die aktuelle Dauer eines Taktes kürzer oder länger als die von der sichtbaren (nominellen) angezeigten Taktart zu machen. Nutzen Sie dies, um einen *Auftakt* zu Beginn eines Abschnitts zu erzeugen, für unvollständige Takte in einer Partitur, *Kadenzen*, *Ad lib*-Passagen etc.

- Die *nominelle* Taktlänge ist immer durch die Taktangabe der Partitur vordefiniert und kann hier nicht verändert werden.
- Sie können die *effektive* Taktlänge eines Taktes auf einen beliebigen Wert abweichend von der *nominellen* Taktlänge einstellen.

Im folgenden Beispiel hat die Viertelnote des Auftaktes eine *nominelle* Länge von 4/4, aber eine *effektive* Länge von 1/4. Die mittleren Takte haben beide *nominelle* und *effektive* Längen von 4/4. Der Schlusstakt mit nur einer punktierten halben Note hat eine *effektive* Länge von 3/4:



#### Sonstiges

- **Takt nicht mitzählen**  
Nutzen Sie *"Takt nicht mitzählen"* für Takte, die in der Taktzählung der gesamten Partitur nicht mitgezählt werden sollen. Üblicherweise wird diese Funktion auf einen Auftakt angewendet.
- **Addiere zu Taktnummer**  
Sie können die Option *"Addiere zu Taktnummer"* wählen, um die Taktzählung zu beeinflussen. Es können sowohl positive als auch negative Werte eingegeben werden. Bitte beachten Sie, dass dieses alle folgenden Takte betrifft. Die Eingabe von -1 hat den gleichen Effekt, als wenn ein Takt durch die Option *"Takt nicht mitzählen"* von der Taktzählung ausgeschlossen würde.

- **Layout Dehnung**

Sie können die horizontalen Abstände zwischen den einzelnen Partitur Elementen hiermit vergrößern oder verkleinern. Damit hat man eine präzisere Kontrolle über die gleicher Taktdehnungs-Eigenschaft, als über das Menü Kommando oder das Tastenkürzel für Dehnen/Stauchen ({ und }), welche außerhalb des Takteigenschaften Dialogs zugänglich sind, während ein Takt ausgewählt ist.

- **Wiedergabezähler (Wiederholungszähler vor Version 2.1)**

Wenn der Takt der letzte vor einer Wiederholung ist, d.h. einen Ende Wiederholung Taktstrich enthält, können Sie hier definieren, wie oft wiedergegeben werden soll.

- **Mehrtaktpause aufbrechen**

Diese Eigenschaft trennt eine Mehrfachpause zu Beginn des gewählten Taktes auf. Diese Option sollte benutzt werden, **bevor** Sie die Funktion "Mehrtaktpause erstellen" in Stil → Allgemeinen Stil bearbeiten... unter "Partitur" aktivieren.

Mehrtaktpausen werden an wichtigen Stellen automatisch geteilt, wie z.B. bei Übungsmarken, Taktwechseln, Doppelstrichen, unregelmäßigen Takten. Die Voreinstellung für Partituren ist „Aus“, für Einzelstimmen „An“.

## Taktzahl

MuseScore zeigt automatisch die Taktzahlen im ersten Takt der obersten Notenzeile jeden Systems an (außer beim ersten System, genauer: außer dem Takt mit der Nummer 1). Aber es gibt noch weitere Optionen.

Gehen Sie in das Hauptmenü Stil → Allgemein.... Wählen Sie aus der Liste auf der linken Seite "**Kopf-, Fußzeilen, Zahlen**". Im unteren Teil des erscheinenden Menüs finden Sie den Bereich "**Taktzahlen**".

Wenn Sie hier ein Häkchen setzen, werden alle Taktzahlen automatisch vergeben.

Wenn die Taktzahl des ersten Taktes angezeigt werden soll, setzen Sie ein Häkchen bei „Erste anzeigen“.

Der Schalter „Alle Notenzeilen“ bewirkt, dass die Taktzahlen in allen Notenzeilen einer Partitur angezeigt werden. Ist diese Funktion nicht aktiviert, wird die Zahl immer nur in der obersten Notenzeile der Systeme einer Partitur angezeigt.

Über den Schalter „Intervall“ können Sie festlegen, in welchen Abständen die Taktzahlen angezeigt werden sollen. Geben Sie dort z.B. die Zahl „1“ ein, wird in jedem Takt eine Taktzahl angezeigt. Geben Sie eine „5“ ein, erscheint eine Taktzahl in jedem fünften Takt.

## Takte aufspalten/vereinigen

Möglicherweise möchten Sie einen längeren oder kürzeren Takt erzeugen, ohne die Taktart zu verändern. Sie können dazu Taktzahlen und Taktbezeichnung im Menü Eigenschaften Takt ändern. Doch es gibt noch eine weitere Möglichkeit Takte aufzuspalten oder zu verbinden. Balken werden dabei automatisch angepasst.

- Takte verbinden

1. Wählen Sie die Takte aus, die Sie zusammenfügen möchten.
2. Dann gehen Sie zu Bearbeiten → Takt → Ausgewählte Takte vereinigen

Hinweis: Wenn Sie nur Takte in einer Notenzeile auswählen, werden dennoch auch die entsprechenden Takte in allen anderen Notenzeilen des Systems verbunden.






- Takte aufspalten

1. Wählen Sie eine Note (oder einen Akkord)
2. Dann gehen Sie zu Bearbeiten → Takt → Takt vor ausgewählter Note aufspalten

Hinweis: Wenn Sie nur eine Note einer Notenzeile auswählen, werden dennoch auch alle anderen Notenzeilen des Systems an der entsprechenden Stelle aufgespalten.

## Weblinks

- [How to delete measures](#) 
- [How to span a measure over multiple systems](#) 
- [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** üblicherweise nach oben, der der **Stimme 2** 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-zeilige SATB Partitur sollten Stimme 1 und 2 für Sopran und Alto 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.

## 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 `Ctrl+←`, 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:



## Unsichtbare/Versteckte Pausen

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 *Bearbeiten* → *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 anderen 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 Werkzengleiste *Noteneingabe Werkzengleiste* 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 Zielstimme 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.

## Siehe auch

- Tastenbefehle: 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](#)

## Ansichten und Navigation

Es gibt verschiedene Arten der Bildschirmdarstellung.

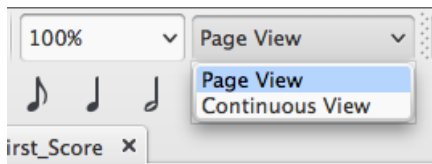
Außer für „Seitenansicht / Kontinuierliche Ansicht“ sind alle anderen Arten im *Ansicht*-Menü zu finden.

### Seitenansicht / Kontinuierliche Ansicht

In der Einstellung *Seitenansicht* wird Ihre Partitur so dargestellt, wie sie gedruckt (oder exportiert als PDF-Datei) erscheinen würde. In der *Kontinuierlichen Ansicht* wird die Partitur als ein fortlaufendes System (ohne Systemumbrüche) gezeigt.

Anmerkung: wenn man zwischen beiden Ansichtsoptionen hin- und herschaltet, wird die Partitur für die jeweils neue Ansicht neu formatiert. Manuelle Korrekturen erfordern möglicherweise, dass man die Ansicht erneut lädt.

Umschalten zwischen beiden Ansichtsarten können Sie hier:



### Seitenansicht

In Seitenansicht wird die Partitur auf einer oder mehreren Seiten entsprechend den vordefinierten Druckeinstellungen dargestellt, einschließlich aller Linien und manuell oder automatisch von MuseScore erzeugter Umbrüche. Manuell eingefügte Umbrüche können z.B. sehr hilfreich sein, um gute Blätterstellen in Orchesterstimmen zu bekommen.

### Kontinuierliche Ansicht

Hier wird die Partitur als ein einziges durchgehendes, nicht umgebrochenes System angezeigt. Wenn der Startpunkt nicht im sichtbaren Fensterbereich liegt, erscheint ergänzend ein Fenster, in dem Taktzahlen, Instrumente, Schlüssel, Taktangaben und Tonart angezeigt werden.

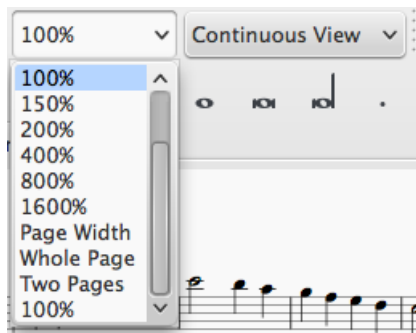


Vor dem Druck einer Partitur oder dem [Upload auf MuseScore.com](#), gehen Sie bitte in die Seitenansicht, um alle Zeilen- und Seitenumbrüche zu kontrollieren.

Anmerkung: In der *Kontinuierlichen Ansicht* kann MuseScore eine Partitur schneller abspielen, weil das Layout hier einfacher ist, als in der Seitenansicht.

### Vergrößerung (Zoom)

In beiden Ansichten können sie hier die Vergrößerungsstufe nach Belieben einstellen. Achtung: diese Einstellung hat keinerlei Auswirkung auf den Druck!



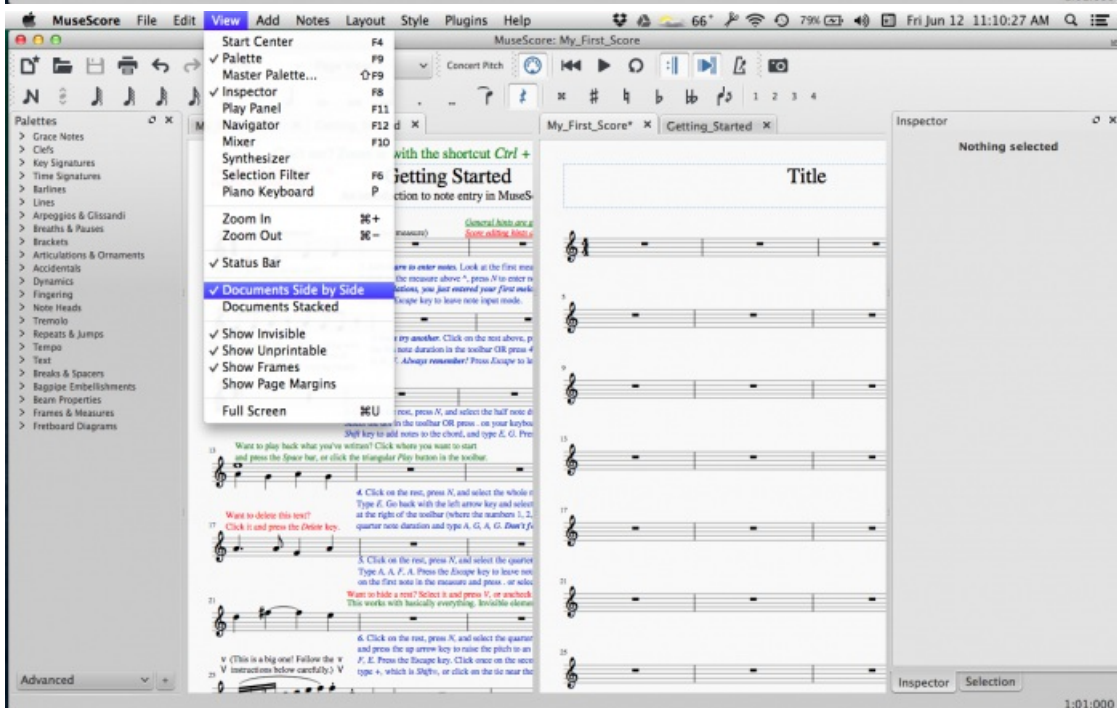
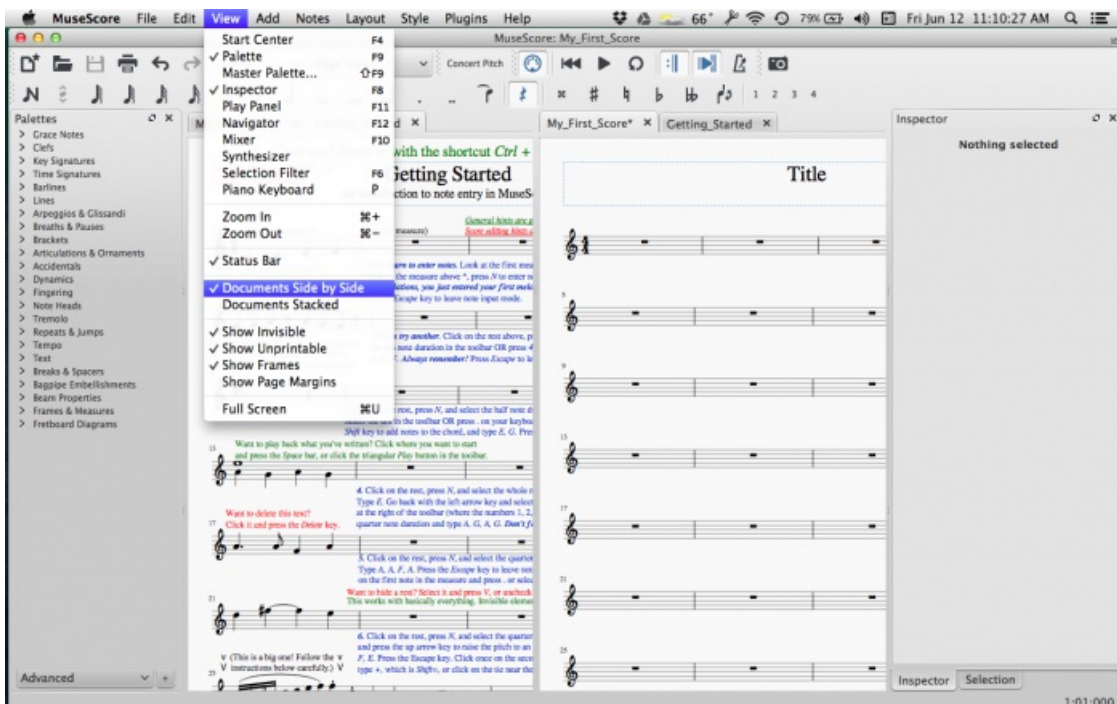
Im Ausklappenmenü sind unterschiedliche Vergrößerungsstufen in %-Werten, sowie auch als Seitenbreite, ganze Seite und Doppelseite voreingestellt.

Im *Ansicht* Menü finden Sie zudem Vergrößern und Verkleinern< Optionen als Tastaturkürzel. Ebenso kann man vergrößern und verkleinern, indem man die Strg (Mac: Cmd) Taste gedrückt hält und dabei das Mausrad dreht.

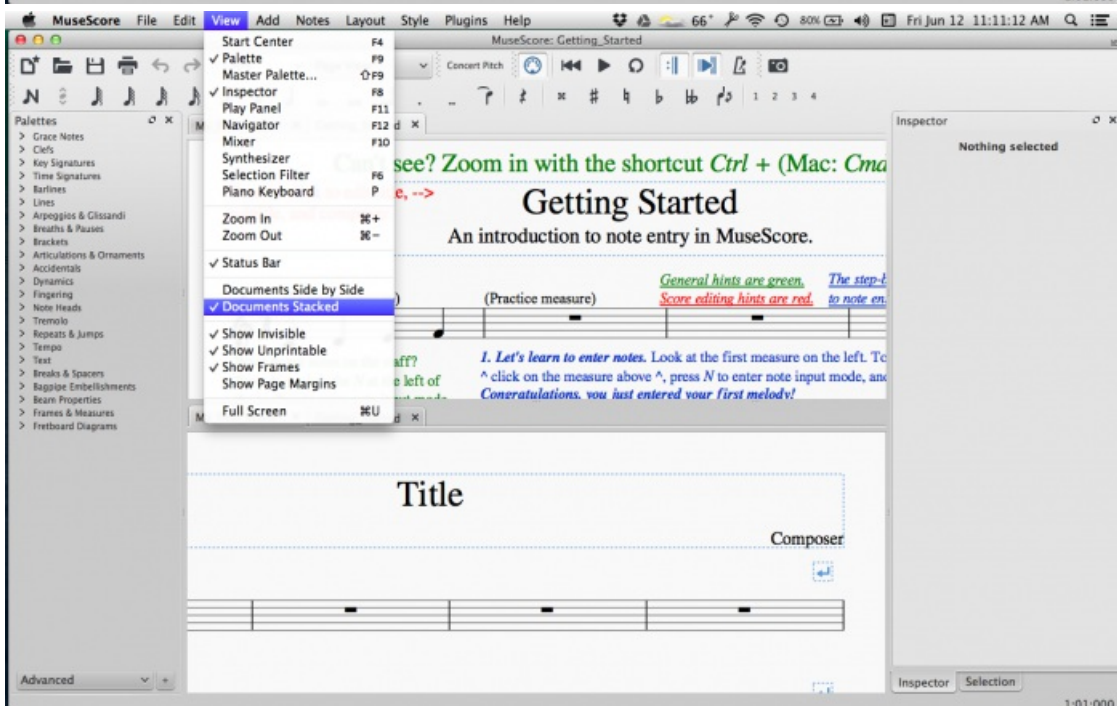
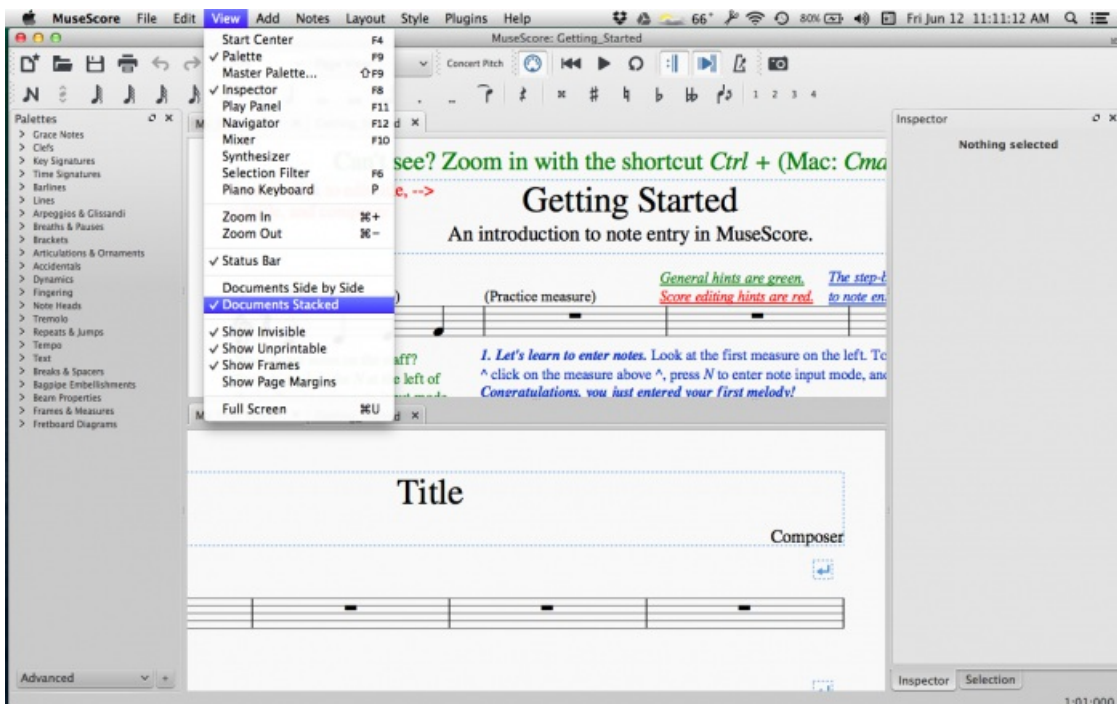
### Anzeige mehrerer Partituren

Es können gleichzeitig mehrere Partituren angezeigt werden, entweder nebeneinander





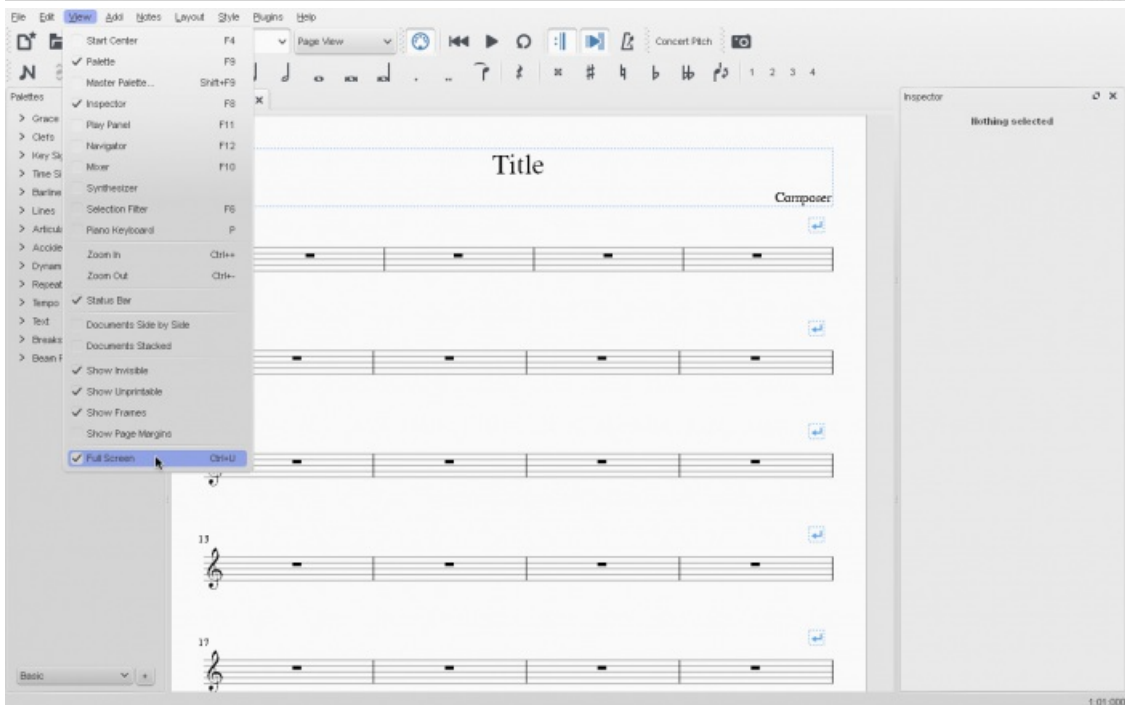
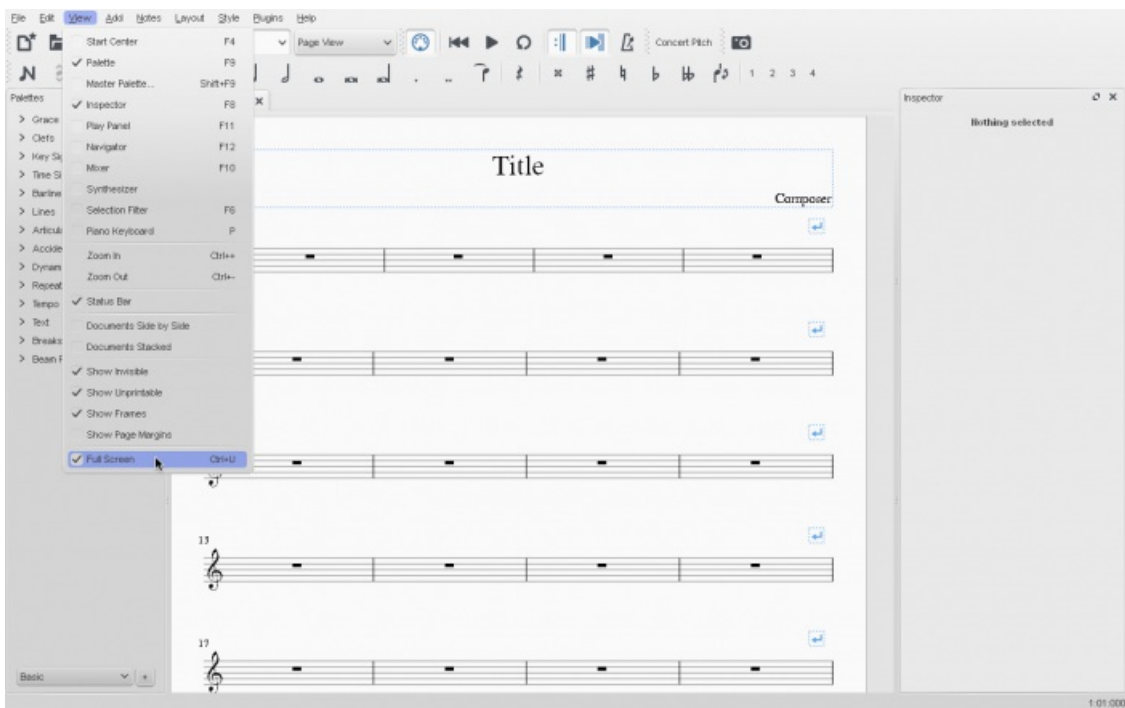
oder untereinander.



Sie können zwischen beiden Partituren liegenden Trennbalken mit der Maus anfassen, und den Bildschirmbereich der einen oder der anderen Partitur damit vergrößern oder verkleinern.

## Ganzer Bildschirm

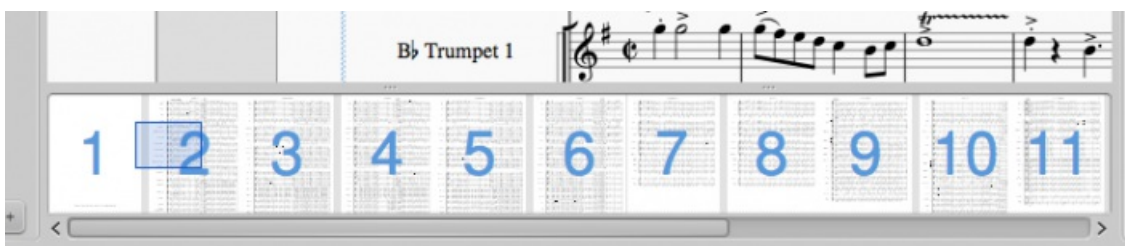
Diese Einstellung vergrößert MuseScore auf den gesamten Bildschirmbereich, um so viel Partitur wie möglich anzeigen zu können.

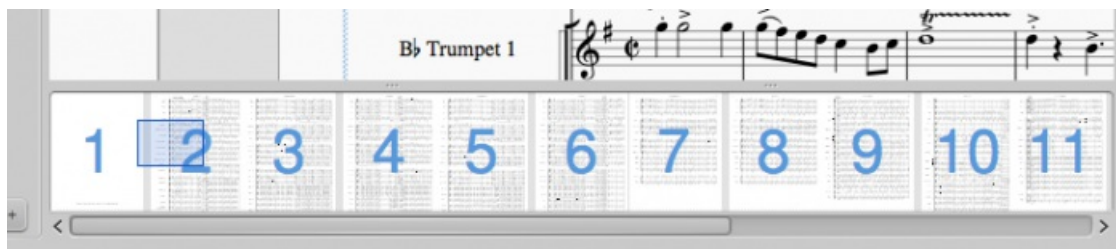


## Navigator

Wenn Sie eine längere Partitur haben, können Sie mittels des Navigators sehen, auf welcher Seite Sie sich gerade befinden, bzw. bestimmte Seiten direkt ansteuern. Der Navigator wird am unteren Ende der Partitur als ein langes, schmales Fenster eingeblendet, auf dem die einzelnen Seiten im Miniformat angedeutet sind. Ein kleiner blauer rechteckiger Rahmen zeigt die augenblickliche Position innerhalb der Partitur an.

Sie können eine andere Seite der Partitur direkt ansteuern, indem Sie dieses blaue Rechteck entweder an auf die gewünschte Position ziehen, per Rollbalken oder indem Sie direkt auf die entsprechende Seite klicken.





Um den Navigator ein- oder auszuschalten gehen Sie zum Menüansicht → Navigator oder drücken F12 (Mac: fn+F12).

### Siehe auch

- [Tastentbefehle, Navigation](#)
- [Speichern/Exportieren/Drucken](#)
- [Dateiformate](#)
- [Layout und Formatierung](#)

### Auswahlmodi

Es gibt mehrere verschiedene Möglichkeiten Objekte auszuwählen.

#### Auswahl eines einzelnen Objektes

- Klicken Sie einfach auf das Objekt

#### Auswahl eines Bereiches

1. Klicken Sie auf das erste Element (Ihrer Auswahl)
2. Drücken Sie Umschalt
3. Klicken Sie auf das letzte Element (Ihrer Auswahl)

Alle ausgewählten Objekte erscheinen jetzt innerhalb eines blauen Rechtecks.

Anmerkung 1: Einige Elemente können als Bereich ausgewählt werden, wie z.B. Noten, Pausen, Artikulationszeichen...

Anmerkung 2: Siehe auch [Kopieren und Einfügen: Auswahlfilter](#), um nur einige Objekte des Bereiches auszuwählen.

#### Auswahl verschiedener, nicht aufeinander folgender Objekte

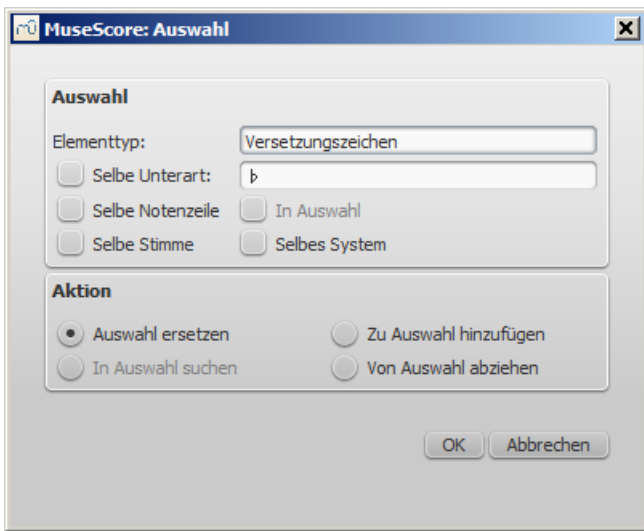
1. Klicken Sie auf das erste Element
2. Drücken Sie Strg und halten die Taste gedrückt
3. Klicken Sie auf die anderen auszuwählenden Elemente

Anmerkung 1 von [oben](#) gilt auch hier.

#### Alle gleichen Elemente auswählen

1. Wählen Sie ein Element
2. Rechts-Klick → Auswählen >
3. Es stehen dann mehrere Möglichkeiten zur Auswahl
  - Alle ähnlichen Elemente in der ganzen Partitur
  - Alle ähnlichen Elemente in der gleichen Notenzeile
  - Alle ähnlichen Elemente im gewählten Abschnitt (wenn die → [Auswahl eines Bereiches](#) aktiv ist, werden ähnliche Elemente nur innerhalb dieser Auswahl selektiert)
  - Mehr...

z.B. für Versetzungszeichen, hier ein  $\flat$



Sie können die folgenden Auswahlmöglichkeiten aktivieren (und kombinieren):

- *Gleiche Unterart*: nur Elemente der gleichen Unterart. Steht hier nun wie im obigen Beispiel ein  $\flat$ , werden nur diese ausgewählt, aber weder  $\sharp$  noch  $\natural$ . Manche Elemente haben Unterarten (z.B. Artikulationen, Versetzungszeichen ...)
- *Gleiche Notenzeile*: nur Elemente in der gleichen Notenzeile
- *Gleiche Stimme*: nur Elemente in der gleichen Stimme
- *Gleiches System*: nur Elemente im gleichen System
- *In Auswahl*: nur Elemente in einer Auswahl, wenn eine aktiviert ist

Weitere Möglichkeiten (nur eine Wahlmöglichkeit): *Zu Auswahl hinzufügen*, *Von Auswahl abziehen*, *Auswahl ersetzen*, und *In Auswahl suchen*.

### Wie werden sie genutzt

- [Kopieren und Einfügen](#)
- [Bearbeitungsmodus](#) um Elemente gleichzeitig zu verschieben
- [Inspekteur und Objekteigenschaften](#)

### Siehe auch

- [Grundlagen, Noteneingabe](#)
- [Notation, Versetzungszeichen \(Akzidenzien\)](#)
- [Text, Text bearbeiten](#) und [Raster-basiertes Verschieben von Symbolen und Notenzeilentext](#)

## Kopieren und Einfügen

"Kopieren und Einfügen" ist ein nützliches Werkzeug um einen Abschnitt der Musik zu wiederholen, oder einen Abschnitt schlag- oder taktweise zu verschieben. Vor der Auswahl, dem Kopieren oder Einfügen drücken Sie Esc, um sicherzustellen, dass Sie sich nicht im [Noteneingabe-Modus](#) befinden.

### Kopieren

1. Klick auf die erste Note der Auswahl.
2. Umschalt+Klick auf die letzte Note der Auswahl. Ein blaues Rechteck markiert die ausgewählte Passage.
3. Wählen Sie aus dem Bearbeiten-Menü Bearbeiten → Kopieren oder drücken Strg+C (Mac: ⌘+C).

### Einfügen

1. Klick auf die Note oder den Takt, ab dem eingefügt werden soll.
2. Wählen Sie aus dem Menü Bearbeiten → Einfügen oder drücken Strg+V (Mac: ⌘+V).

### Schnelles Wiederholen

Um eine Note, einen Takt oder eine Passage unmittelbar zu kopieren und einzufügen:



1. Wählen Sie eine Note, einen Takt oder eine Passage aus, wie oben beschrieben.
2. Drücken Sie R und MuseScore wiederholt die markierte Auswahl.

## Duplizieren

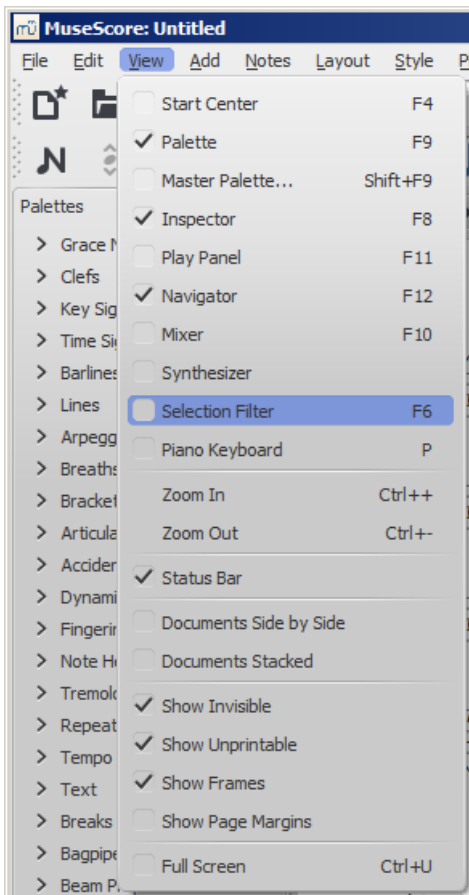
Um ein Text Element, eine Linie oder ein anderes Objekt unmittelbar zu kopieren und einzufügen:

1. Halten Sie die Strg+Umschalt (Mac: ⌘+Umschalt) gedrückt, klicken auf das Element und ziehen es bei gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle der Partitur.
2. Lassen Sie die Maustaste los und das ausgewählte Element wird an der neuen Stelle dupliziert.

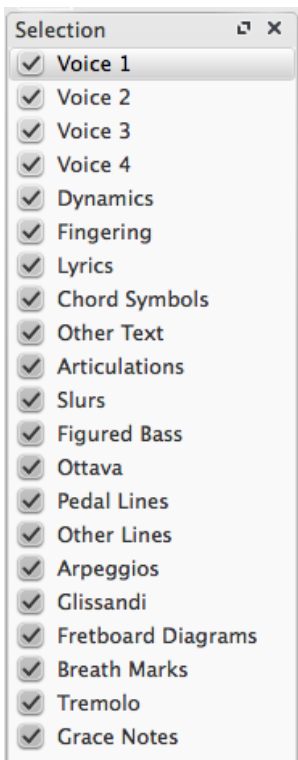
## Auswahlfilter

Bevor Sie einen Bereich kopieren, ist es möglich durch einen Filter auszuwählen, was kopiert und eingefügt werden soll.

1. Aktivieren Sie den Auswahlfilter mit F6 (Mac: fn+F6) oder über Ansicht → Auswahlfilter.

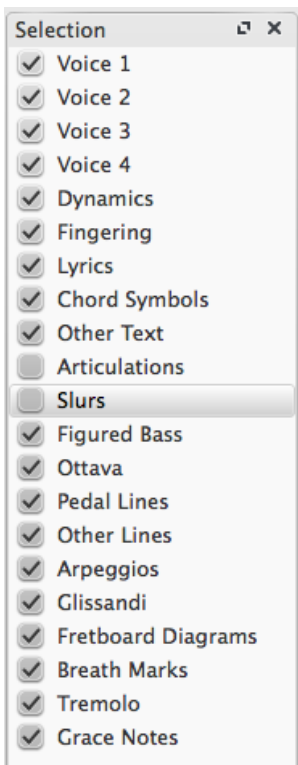


Der Auswahlfilter erscheint nun unter den Paletten.

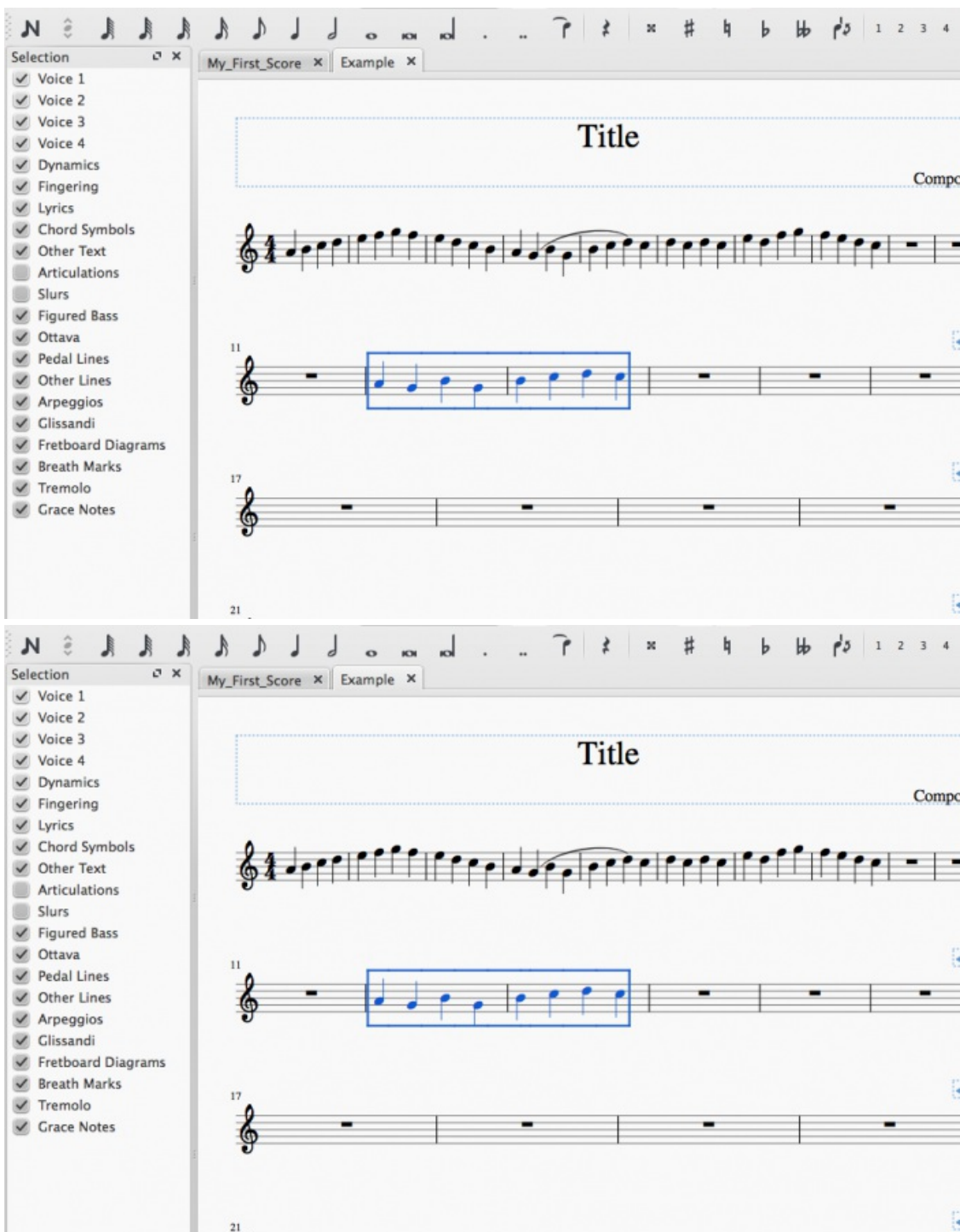


Der Dialog kann auf die Paletten oder den Inspekteur verschoben werden. Beide erscheinen dann als Reiter unten in den Paletten bzw. dem Inspekteur

2. Wählen Sie ab, was nicht kopiert werden soll.  
Beispiel: „Artikulationen“ und „Bindebögen“ sind nicht ausgewählt.



3. Kopieren und Einfügen wie zuvor.  
(im Beispiel: Takte 4 und 5 kopiert und in die Takte 12 und 13 eingefügt)
4. Das Ergebnis: Bindebogen wurde nicht mitkopiert.



## Siehe auch

Kombinieren Sie die Funktionen [Transponieren](#) oder [Versetzungsscheine neu berechnen](#) [↗](#), wenn Sie die Note(n), nicht aber den Rhythmus ändern möchten.

## Weblinks

- [Video Tutorial: Lyrics, copying & dynamics](#) [↗](#)


## Rückgängig und Wiederherstellen

MuseScore kann innerhalb einer Sitzung beliebig viele Aktionen rückgängig machen und wiederherstellen.

Die Standard-[Tastenkürzel](#) dafür sind:

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



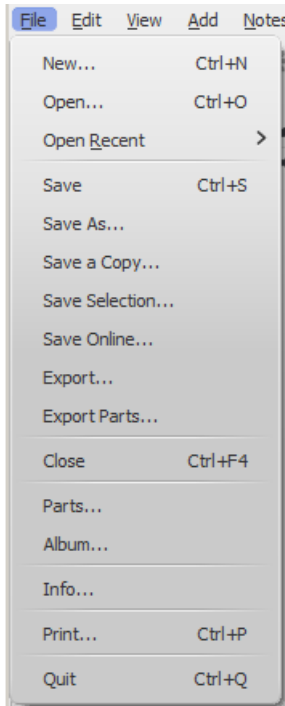
Alternativ können Sie die Schaltflächen der Werkzeugleiste verwenden: 

## Speichern/Exportieren/Drucken

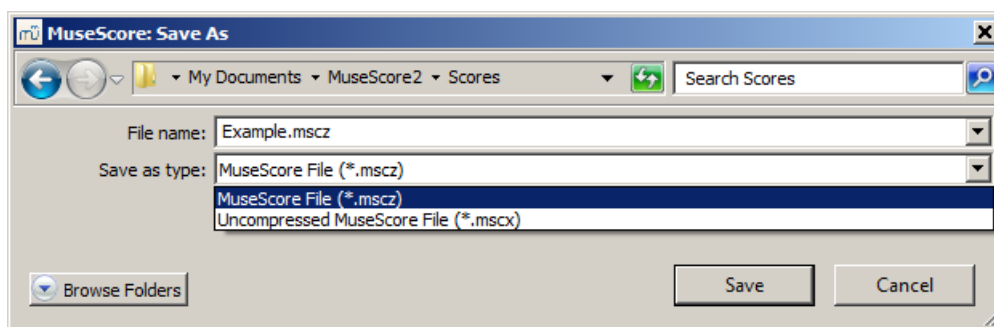
Speichern und Exportieren kann auf zweierlei Weise geschehen: *Speichern* und *Speichern als...* (sowie *Kopie speichern* und *Auswahl sichern*). Das betrifft sowohl das MuseScore eigene Format **.mscz** und **.mscx**, als auch die Fremdformate MusicXML, MIDI, verschiedene Grafik- und Audioformate (*Export* und *Auszüge exportieren*). Der Befehl *Drucken* sendet Ihre Partitur direkt zum angeschlossenen Drucker.

### Dateimenü

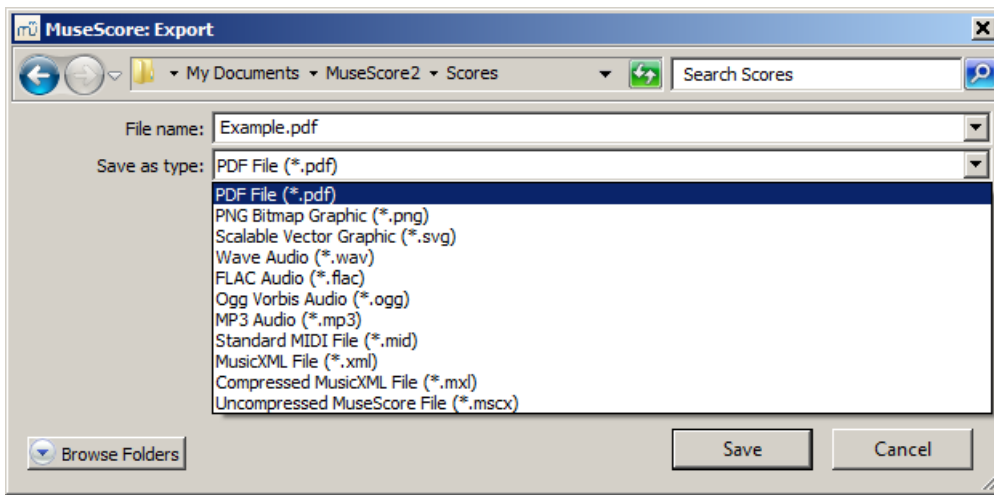
Zur Verfügung stehen folgende Befehle: *Speichern*, *Speichern als...*, *Kopie speichern...*, *Auswahl speichern*, *Online speichern*, *Export*, *Auszüge exportieren* und *Drucken*.



Formate im *Speichern*, *Speichern als...*, *Kopie speichern...*, *Auswahl speichern* und *Online speichern* - Menü



Formate im *Export* und *Auszüge exportieren...* -Menü



Achtung: Unkomprimiertes MuseScore-Format steht sowohl unter 'Speichern', als auch 'Export' zur Verfügung.

### Drucken

Abhängig von Ihrem Drucker gibt es verschieden Optionen. Im Allgemeinen gehören dazu:

- das Seitenformat,
- alles oder nur eine Auswahl drucken,
- aktuelle Seite oder mehrere Seiten,
- Anzahl der Kopien und Sortierung

Wenn Sie einen PDF-Drucker installiert haben, können Sie ebenfalls direkt in das PDF-Format exportieren.

### Siehe auch

- [Dateiformate](#)
- [Auszüge extrahieren](#)

## Partituren Online mit anderen teilen

Unter [musescore.com/sheetmusic](https://musescore.com/sheetmusic) können Sie viele mit MuseScore erstellte Partituren finden.

Sie können Ihre eigenen Partituren unter [MuseScore.com](https://musescore.com) online speichern oder mit anderen teilen. Sie haben die Wahl Ihre Partituren privat für Ihren persönlich Zugriff, von jedem beliebigen Computer aus, zu speichern oder sie öffentlich oder auch nur für Freunde, Band Mitglieder, etc. zum Anschauen und Herunterladen zur Verfügung zu stellen. MuseScore.com gestattet das Anschauen und Abspielen der Partituren in Ihrem Webbrowser. Eine zusätzliche Funktion, genannt *VideoScores* erlaubt die Synchronisation zwischen Ihrer Partitur und einem YouTube Video.

Hinweis: MuseScore.com ist bisher ausschließlich in englischer Sprache verfügbar.

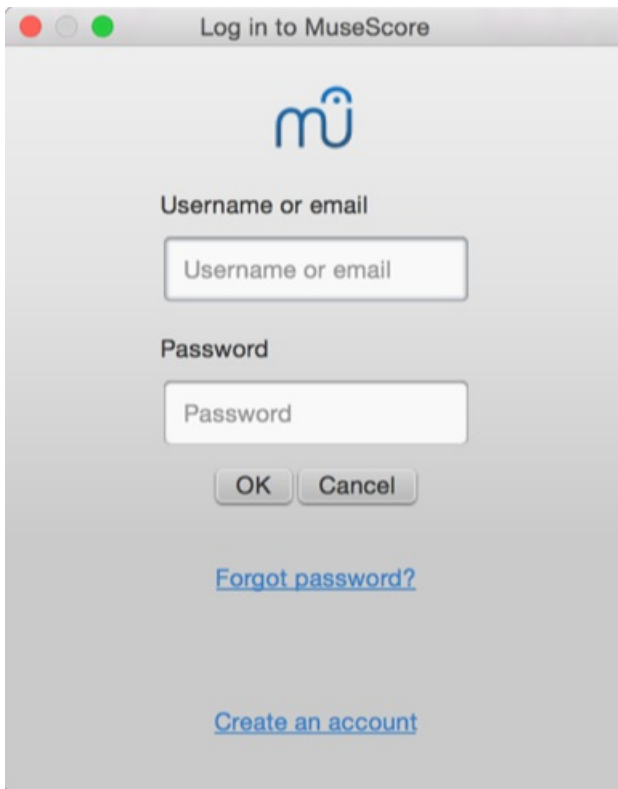
Um die Dateien auch außerhalb Ihres Webbrowsers nutzen zu können, können Sie diese auch in zahlreichen Formaten herunterladen (einschließlich PDF, MIDI, MP3, MusicXML, und die original MuseScore Datei).

### Ein Konto anlegen


1. Gehen Sie zu [MuseScore.com](https://musescore.com) und klicken Sie auf "[Create new account](#)". Geben Sie sich einen Benutzernamen, geben Sie eine gültige E-Mail-Adresse ein und drücken dann auf "Create New Account".
2. Warten Sie ein paar Minuten auf eine E-Mail vom MuseScore.com Support. Wenn keine E-Mail ankommt prüfen Sie ihren Spam-Ordner.
3. Klicken Sie auf den Link in der Email und besuchen Sie ihr [Benutzerprofil](#), um Ihr Passwort zu ändern.

### Partitur direkt mit anderen aus MuseScore teilen

Sie können Ihre Partitur direkt online speichern über [Datei → Online Speichern....](#)



Log in to MuseScore



Username or email

Password

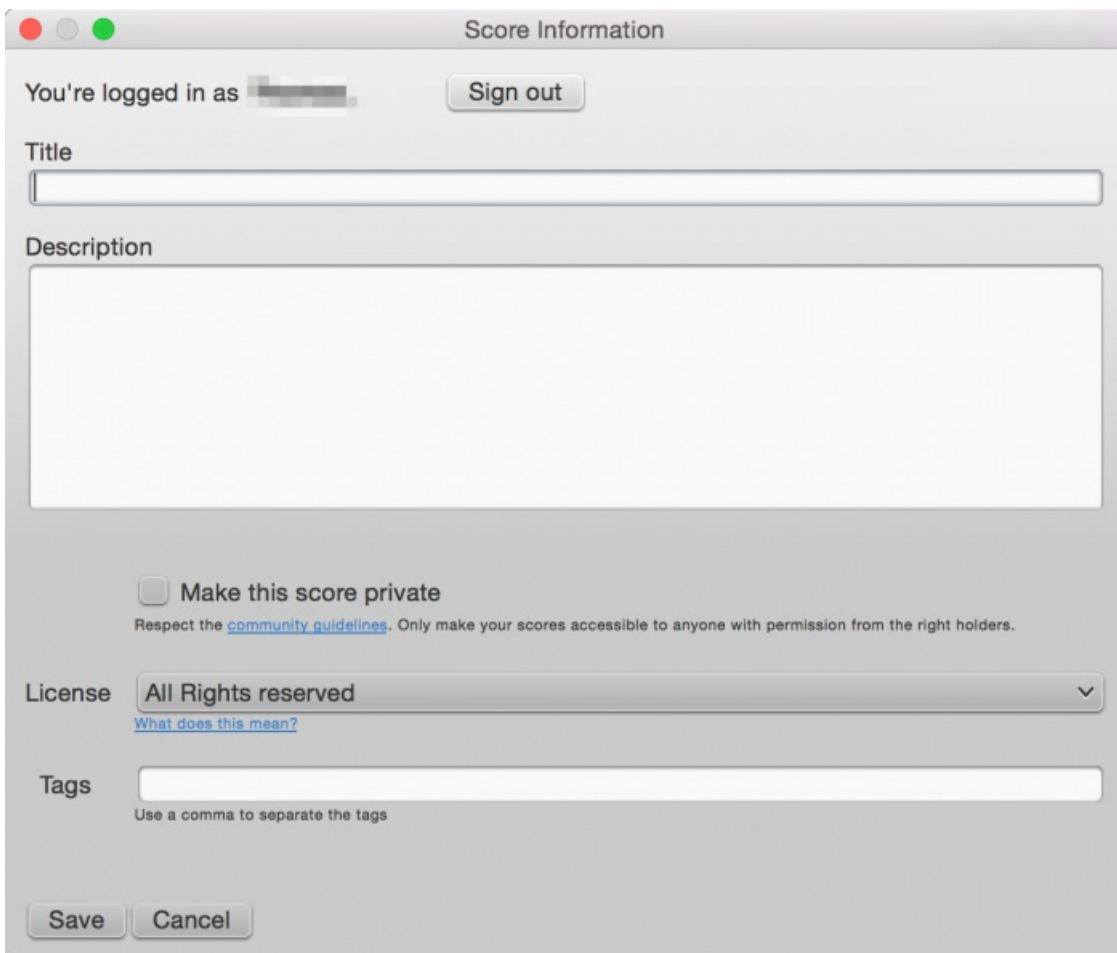
OK Cancel

[Forgot password?](#)


[Create an account](#)

Wenn Sie noch keinen MuseScore Account haben, erzeugen Sie diesen zuerst durch einen Klick auf den *Konto erzeugen*-Link. Dies öffnet Ihren Browser und bringt Sie direkt zu <https://musescore.com/user/register>.

Geben Sie danach Ihre Email-Adresse oder Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort ein. Wenn Sie sich erfolgreich angemeldet haben, können Sie Ihre Partitur mit allen Informationen abspeichern.




Score Information

You're logged in as  [Sign out](#)

Title


Description

Make this score private  
Respect the [community guidelines](#). Only make your scores accessible to anyone with permission from the right holders.

License [All Rights reserved](#)   
[What does this mean?](#)

Tags   
Use a comma to separate the tags

Save Cancel


1. Der **Titel** ist der Titel Ihres Stückes/Ihrer Partitur.
2. Die **Beschreibung** erscheint gleich darunter.
3. Die Zugangsberechtigung kann eingestellt werden auf **Öffentlich** (für jedermann sichtbar), oder **Privat** (nur für Sie) - geheime Links können zusätzlich erzeugt werden.
4. Wählen Sie eine **Lizenz** aus. Wenn Sie eine solche [Creative Commons Lizenz](#)  vergeben, erlauben Sie anderen, Ihre Partituren unter bestimmten Bedingungen zu nutzen.
5. Sie können **Marken** hinzufügen, um Ihre Partituren leichter bei MuseScore.com identifizieren zu können. Diese werden getrennt durch die Komma-Taste.
6. Im Fall, dass Sie die Partitur früher schon einmal online gespeichert haben, wird diese ältere Version automatisch durch die neuere ersetzt und seit Version 2.1 besteht die Möglichkeit weitere Information in den Feld *Änderungen* in diesem Dialog einzugeben.

Wenn Sie den Schalter **Existierende Partitur aktualisieren** deaktivieren, wird die neue Partitur online gespeichert, ohne die alte Version zu überschreiben.

7. Wenn Sie einen anderen [Soundfont](#) als voreingestellt benutzen und [MP3 Dateien](#) exportieren können, wird eine Checkbox "Zur Partitur gehörende Audio-Datei" sichtbar und freigeschaltet sein. Wenn diese Checkbox aktiviert wird, erzeugt MuseScore mit den Einstellungen des [Synthesizers](#) die Audio-Datei der Partitur und lädt dieses zu MuseScore.com hoch.

## Eine Partitur zu MuseScore.com hochladen

Sie können eine Partitur natürlich auch direkt zu MuseScore.com hochladen.

1. Klicken Sie auf den *Upload*-Link ([http://musescore.com/upload?utm\\_source=handbook](http://musescore.com/upload?utm_source=handbook) ) in MuseScore.com.
2. Hier haben Sie die gleichen Optionen wie im *Online Speichern*-Menü.
3. Zusätzlich haben Sie hier Zugriff auf weitere Informationen, wie z.B. **Art**.

Anmerkung: Sollten Sie das **Upload-Limit von fünf Partituren** erreicht haben, können Sie gleichwohl weitere Partituren hochladen, aber nur die letzten fünf sind sichtbar. Wenn Sie unbegrenzt viele sichtbare Partituren hochladen möchten,


müssen Sie zuerst auf einen [Pro Account](#)  aufrüsten.

## Eine Partitur in MuseScore.com bearbeiten

Wenn Sie Änderungen in Ihrer Partitur in MuseScore.com machen möchten, bearbeiten Sie die entsprechende Datei zuerst in MuseScore auf Ihrem eigenen Computer und folgen dann der Beschreibung unten.

1. Gehen Sie auf die *Partituren*-Seite auf MuseScore.com.
2. Klicken Sie auf den *Edit this score*-Link.
3. Im Formular können Sie die Partitur Datei austauschen, sowie deren Informationen und Berechtigungen ändern.

## Weblinks

- [How to delete a score saved on MuseScore.com](#) 

## Klingende Notation

Sie können wählen, ob die Partitur **wie geschrieben** oder **klingend** angezeigt werden soll. Dies wirkt sich insbesondere auf [transponierende Instrumente](#) aus, bei denen die Musik in einer anderen Tonart notiert ist, als sie klingt.

Um die Instrumente in **klingender Notation** anzuzeigen wählen Sie eine der folgenden Optionen:




- Drücken Sie den Schalter *Klingende Notation*—zu finden rechts oben im Bereich der [Werkzeugleiste](#).
- Aus dem Menü wählen Sie *Noten und setzten* einen Haken bei der Option *Klingende Notation*.

Bevor Sie die Partitur drucken oder als PDF exportieren, sollten Sie sicherstellen, dass der *Klingende Notation* Schalter auf **aus** steht (deaktiviert ist), und dass die Einzelstimmen korrekt transponiert sind.

## Siehe auch

- [Transposition: Transponierende Instrumente](#)
- [Versetzungszeichen neu berechnen](#)

## Weblinks

- [Concert Pitch](#)  (Wikipedia Artikel)
- [Transponierendes Musikinstrument](#)  (Wikipedia Artikel)
- [Concert pitch or not??](#)  (MuseScore Discussionsforum)


## 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

**Schlüssel** befinden sich in der [Schlüsselpalette](#) sowohl in dem einfachen als auch dem erweiterten Arbeitsplatz.

**Anmerkung:** Die Schlüsselpalette im einfachen [Arbeitsplatz](#) zeigt nur die Violin-, Bass-, Bratschen- (Alt-) und Tenorschlüssel an. Um auch auf andere zuzugreifen, wechseln Sie zum erweiterten Arbeitsplatz (siehe Abbildung unten), um die Auswahl in der Palette zu nutzen. Sie können außerdem eine [benutzerdefinierte Palette](#)  erstellen, die genau die Schlüssel enthält, die Sie wünschen.



## Einen Schlüssel einfügen

### Einen Schlüssel am Anfang eines Takes einfügen

**Vorgehensweise 1**—einen Schlüssel am Anfang eines Taktes hinzufügen, unabhängig davon, ob es der erste Takt eines Systems ist oder nicht

- Markieren Sie einen Takt und klicken Sie doppelt auf ein Schlüsselsymbol in der Palette ODER
- Ziehen Sie einen Schlüssel von der Palette auf einen Takt.

### Vorgehensweise 2

—nur für das Ändern des Schlüssels am Anfang eines Systems

- Markieren Sie den vorhandenen Schlüssel am Anfang des Systems und klicken Sie doppelt auf einen neuen Schlüssel aus der Palette ODER
- Ziehen Sie einen neuen Schlüssel von der Palette direkt auf den vorhandenen Schlüssel

### Einen Schlüssel inmitten einer Notenzeile einfügen

Um einen Schlüssel inmitten einer Notenzeile zu erstellen:

- Klicken Sie auf eine Note und klicken Sie dann doppelt auf einen Schlüssel in der Palette.

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

In dieser Abbildung beginnt die obere Notenzeile mit einem Violinschlüssel, dieser wechselt dann aber sofort in den Bassschlüssel, um dann nach einer Note und einer Pause wieder zum Violinschlüssel zurückzukehren.



**Anmerkung:** Die Änderung eines Schlüssels ändert nicht die Tonhöhe der Noten. Vielmehr bleiben bei der Verschiebung der Noten die Tonhöhen erhalten. Wenn Sie möchten, können Sie [Transponieren](#) in Verbindung mit einem Schlüsselwechsel verwenden.

## Schlüsselwechselankündigung

Wenn ein Schlüsselwechsel am Anfang eines Systems vorkommt, wird eine **Schlüsselwechselankündigung** am Ende des vorherigen Systems erzeugt. Um Schlüsselwechselankündigungen anzuzeigen oder zu verstecken, gehen Sie zu **Stil** → **Allgemein...** → **Seite** und aktivieren/deaktivieren Sie die "Schlüsselwechselankündigung"-Auswahl.

## Löschen

Wählen Sie den Schlüssel aus und drücken **Entf**.

## Schlüssel verstecken

## Schlüssel nur im ersten Takt anzeigen (für alle Notenzeilen)

- Gehen Sie zu Stil → Allgemein... → Seite und deaktivieren Sie "Schlüssel in allen Systemen erstellen".

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

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Notenzeile, wählen Sie Eigenschaften Notenzeile... aus und deaktivieren Sie "Schlüssel anzeigen".
2. Öffnen Sie die Gesamtpalette und wählen Sie den "Symbole"-Abschnitt aus (geben Sie danach ggf. im Suchfeld die englischsprachige Bezeichnung "Clef" ein).
3. Ziehen Sie und legen Sie den Schlüssel von der Gesamtpalette auf den ersten Takt der Notenzeile ab ODER markieren Sie die erste Note und klicken Sie doppelt auf einen Schlüssel in der Gesamtpalette.

**Anmerkung:** Diese Vorgehensweise kann für TAB-Nutzer sinnvoll sein, die nicht möchten, dass der Schlüssel in jeder nachfolgenden Zeile angezeigt werden soll.

### Alle Schlüssel einer einzelnen Notenzeile verstecken

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Notenzeile, wählen Sie Eigenschaften Notenzeile... und deaktivieren Sie "Schlüssel anzeigen".

## Taktarten

**Taktarten** stehen in der Palette (Taste:F9) zur Verfügung (siehe Palette für weitere Informationen im Umgang mit Paletten in MuseScore).



### Eine Taktart in die Partitur einfügen

#### Taktart einfügen

- Klicken Sie auf eine Taktart in der Palette und ziehen Sie sie auf eine freie Stelle eines Taktes.
- Wählen Sie einen Takt aus und doppelklicken Sie dann auf das Taktartsymbol der Palette.
- Wählen Sie irgendeine Note oder Pause und doppelklicken Sie dann auf das Taktartsymbol der Palette.

Die Taktart erscheint dann am Beginn des ausgewählten Taktes.

#### Taktart ersetzen

- Klicken Sie auf eine Taktart in der Palette und ziehen Sie sie auf die vorhandene Taktart.
- Wählen Sie das vorhandene Taktartsymbol aus und doppelklicken Sie dann auf das (neue) Taktartsymbol der Palette.

### Eigene Taktarten erstellen

Wenn Sie eine Taktart benötigen, die nicht in der Palette enthalten ist, öffnen Sie in der Gesamtpalette direkt die Einstellung für die Taktarten (Umschalt+T), um eine eigene Taktart zu erzeugen. Sie können sowohl den Zähler, als auch den Nenner im Taktart erstellen Panel durch Drücken von Hinzufügen editieren. Wenn Sie das getan haben, ziehen Sie einfach die (neue) Taktart per Drag-und-Drop an die Stelle der Partitur, wo sie hin soll. Beachten Sie, dass das neue Zeichen nicht in der Palette Taktarten erscheinen wird. Wenn Sie es dauerhaft dort integrieren möchten lesen Sie bitte Benutzerdefinierte Palette [↗](#).

### Balken-Voreinstellung ändern

Um die Balkenvoreinstellung zu ändern können Sie einfach auf die Noten klicken, bei denen die Balken geändert werden soll.

Ein Beispiel: per Voreinstellung sind bei einem 5/8-Takt jeweils drei und zwei Achtel (3+2) mit einem Balken verbunden. Sie können nun die dritte und dann die vierte Note anklicken um die Balkung auf 2 + 3 zu ändern. Vergessen Sie nicht, das auch für die anderen zwei Unterteilungen zu machen. Um die dritte Note zu ändern, ziehen Sie ein entsprechendes Symbol auf die betreffende Note. In diesem Beispiel wurde das Symbol „Balkenanfang“ auf die 9. Note und die 16tel-

Unterteilung auf die 13. Note gezogen.

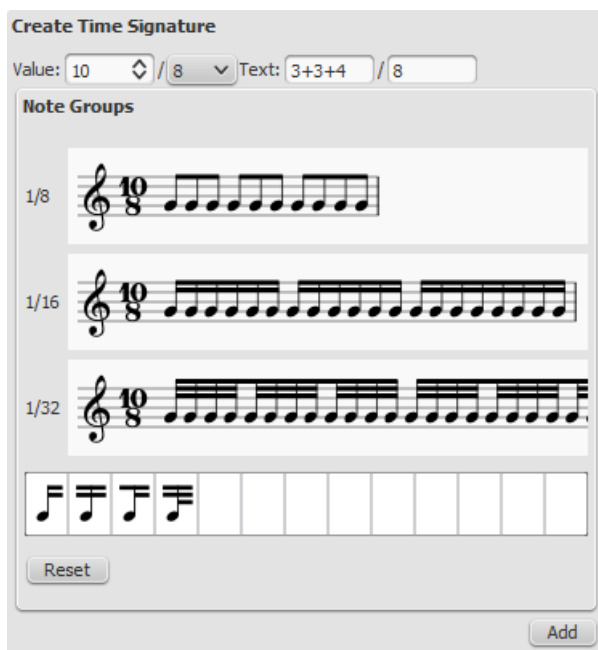


### Taktart entfernen

Nicht mehr benötigte Taktarten können entfernt werden, indem man in der obigen Dialogbox per Rechtsklick die Option „Löschen“ auswählt.

### Gemischte Taktarten

In den meisten Fällen müssen Sie lediglich den Zähler der Taktartangabe ändern. Die gemischten Taktarten sind für die Fälle vorgesehen, in denen im Zähler mehrere unterschiedliche, durch ein + getrennte Zahlen stehen [Gemischte Taktarten](#) ↗.



### Von der Taktart abweichende Länge: Auftakte und Kadenz

Es gibt Fälle, in denen die aktuelle Länge des Taktes von der voreingestellten übergeordneten Taktart abweichen. Auftakte und Kadenz sind ein häufiges Beispiel dafür. Um die aktuelle Länge des Taktes zu verändern, ohne eine andere Taktart anzuzeigen, siehe [Eigenschaften Takt: Taktlänge](#).

### Lokale Taktarten

Taktarten können in verschiedenen Notenzeilen unterschiedlich sein. Ein Beispiel dazu ist die 26. Variation aus J.S.Bachs Goldberg Variationen:



### VARIATIO 26 a 2 Clav.

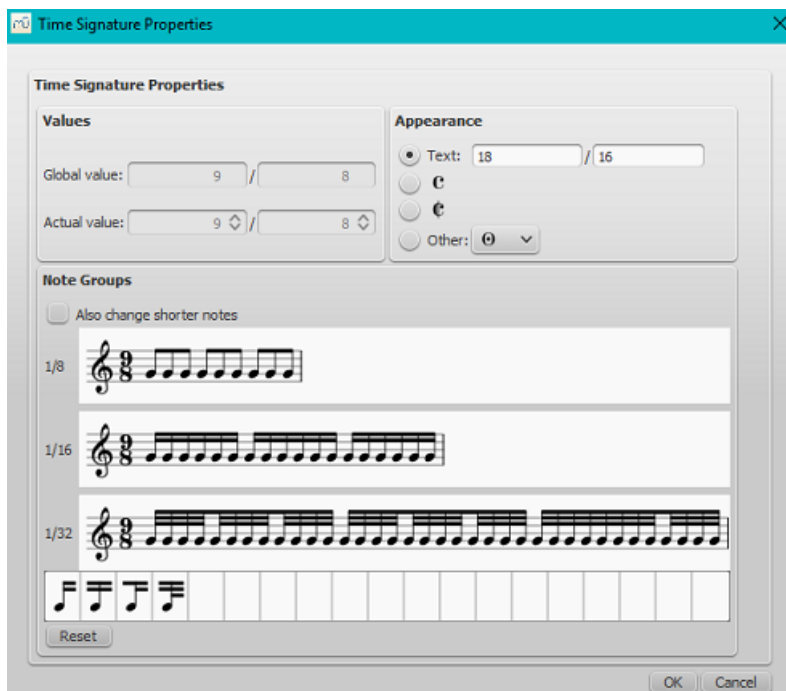
$\text{♩} = 63$

### VARIATIO 26 a 2 Clav.

$\text{♩} = 63$

In MuseScore gibt es das Konzept der übergeordneten Taktart, sowie einer aktuellen, davon abweichenden Taktart. Um die übergeordnete Taktart zu ändern ziehen Sie einfach ein Taktartsymbol aus der Palette auf die zu ändernde Notenzeile. In der übergeordneten Taktart werden die Schläge gezählt (wie in der Statuszeile zu sehen), was wiederum der Bezugswert für Tempoeinstellungen ist. Die übergeordnete Taktart gilt für alle Notenzeilen und ist normalerweise identisch mit der aktuellen Taktart.

Die aktuelle Taktart wird im Taktarten-Dialog eingestellt, und kann von der gültigen übergeordneten Taktart abweichen (Rechte Hand 18/16tel im Beispiel).



Die Textangabe der Taktart kann unabhängig von aktuellen Werten editiert werden.

Eine lokale Taktart wird dadurch gesetzt, dass man ein Taktartsymbol anklickt und dabei die **Strg**-Taste (Mac: **Cmd**) drückt. Die lokale Taktart kann nur für eine Notenzeile gesetzt werden. Eine übergeordnete Taktart erstreckt sich über alle Notenzeilen.

### Taktart ändern und unterbrechen

Mehrtaktpausen werden unterbrochen, wenn ein Taktartwechsel darin vorkommt. Ebenso ruft ein Abschnittsumbruch eine Wiederholungs-Taktangabe am Ende des vorherigen Taktes hervor.

### Siehe auch

- [Tonarten](#)

## Weblinks

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

## Taktstriche

Taktstriche sind in der Palette **Taktstriche** zu finden



### Taktstrich ändern

Taktstriche können auf verschiedene Weisen geändert werden:

- Eine Taktstrich auswählen und dann einen Doppelklick auf das gewünschte Symbol der Palette *Taktstriche* durchführen.
- Das gewünschte Taktstrichsymbol aus der Palette *Taktstriche* auf den zu ändernde Taktstrich ziehen.
- Das gewünschte Taktstrichsymbol aus der Palette *Taktstriche* in den zu ändernden Takt ziehen.
- Den Takt auswählen und dann einen Doppelklick auf das gewünschte Symbol der Palette *Taktstriche* durchführen.

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.

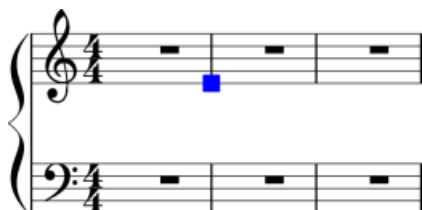
Um einen Taktstrich unsichtbar zu machen, drücken Sie **v** oder deaktivieren den Schalter 'Sichtbar' im [Inspekteur](#).

Im Inspekteur gibt es noch weitere Einstellmöglichkeiten für die Taktstriche, z.B.:

- Gestrichelte oder punktierte Taktstriche
- Doppelte oder End-Taktstriche, einstellbare Teiltaktstriche
- Überspannte Notenzeilen
- Farbe
- Versatz

### Durchgehende Taktstriche (Partitur oder Instrument mit mehreren Notenzeilen)

Um mehrere Notenzeilen der Partitur mit einem Taktstrich zu verbinden, in der Art wie es z.B. bei Klavier oder Orgel typisch ist, doppelklicken Sie auf einen Taktstrich (siehe [Bearbeitungsmodus](#)).



Klicken Sie auf den blauen Anfasser und ziehen diesen nach unten in die nächste Notenzeile.

Der durchgehende Taktstrich bleibt dauerhaft, wenn Sie den [Bearbeitungsmodus](#) wieder verlassen und die anderen Taktstriche dieser Notenzeilen werden dann ebenfalls geändert.



## Siehe auch

- [Takte bearbeiten](#)
- [Artikulation/Ornament zu Taktstrich hinzufügen](#)

## Tonarten

Standard **Tonarten** sind in der Tonarten-Palette im einfachen oder erweiterten Arbeitsplatz vorhanden. Sie können zudem eine benutzerdefinierte Tonart erzeugen, indem Sie den [Tonartenabschnitt](#) der Gesamttabelle (drücken Sie zum Anzeigen Umschalt+K), der Ihnen eine breite Auswahl an nichtstandardisierten Symbolen erlaubt.



### Neue Tonart hinzufügen

#### Neue Tonart zu *allen* Notenzeilen hinzufügen

- Ziehen Sie eine Tonart aus der Palette auf eine leere Stelle eines Taktes ODER
- Markieren Sie einen Takt und klicken Sie doppelt auf eine Tonart in der Palette ODER
- Markieren Sie eine Note und klicken Sie doppelt auf eine Tonart in der Palette.

#### Neue Tonart nur zu *einer* Notenzeile hinzufügen

Möchten Sie die Tonart nur in einer Notenzeile ändern und die anderen unverändert lassen:

- Halten Sie Strg (Mac: ⌘) gedrückt, während Sie eine Tonart von der Palette auf einen Takt ziehen.

### Bestehende Tonart ändern

#### Bestehende Tonart für *alle* Notenzeilen ändern

- Ziehen Sie eine Tonart aus der Palette auf die Tonart, um diese zu ersetzen (oder auf den Takt, der die Tonartvorzeichnung enthält) ODER
- Markieren Sie die Tonart, die ersetzt werden soll und klicken Sie doppelt auf eine neue Tonart in der Palette.

#### Bestehende Tonart nur für *eine* Notenzeile ändern

Wenn Sie die Tonart nur für eine Notenzeile ändern und die anderen unverändert lassen möchten:

- Halten Sie Strg (Mac: ⌘) gedrückt, während Sie eine Tonart von der Palette auf die die Tonart ziehen, die ersetzt werden soll (oder auf den Takt, der die Tonartvorzeichnung enthält)

### Tonartbezeichnung entfernen

- Klicken Sie auf eine vorhandene Tonartbezeichnung und drücken Sie **Entf** ODER
- Ziehen Sie die leere Tonart von der Palette (im erweiterten Arbeitsplatz) auf den entsprechenden Takt.

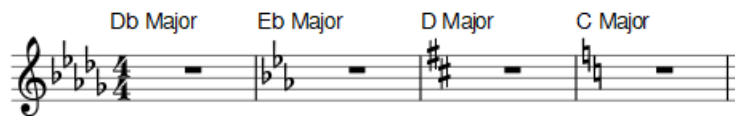
### Erinnerungszeichen

Im *Inspekteur* der ausgewählten Tonartbezeichnung gibt es ein Auswahlfeld "Sichtbar". Zusätzlich finden Sie im *Stil* → Allgemein... → Seite Optionen, über die Sie die Bedingungen einstellen können, wann und wie die Versetzungszeichen angewandt werden. Im *Inspekteur* können Sie nur jeweils ein ausgewähltes Element ändern, während Änderungen in den

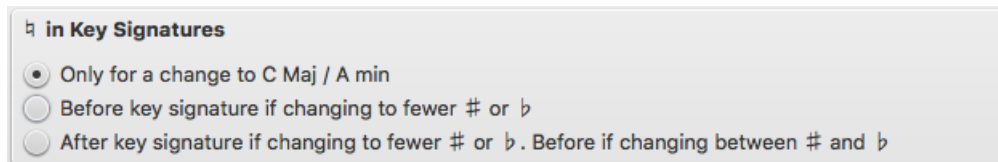
Stil-Eigenschaften sich auf die ganze Partitur auswirken.

## Auflösungszeichen bei Tonartwechsel

In der Voreinstellung zeigt MuseScore nur Auflösungszeichen, wenn zu einer Tonart ohne Vorzeichen (C Dur/A Moll) gewechselt wird. In allen anderen Fällen wird einfach die neue Tonart gezeigt:

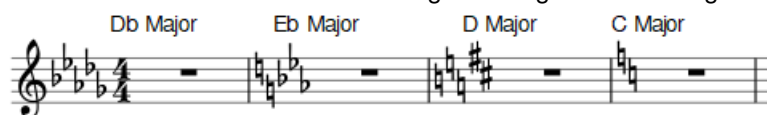


Sie können wählen, ob die Erinnerungszeichen unter bestimmten Umständen bei Tonartwechsel angezeigt werden sollen. Unter Stil → Allgemein... → Versetzungszeichen sind verschiedene Optionen aufgeführt.

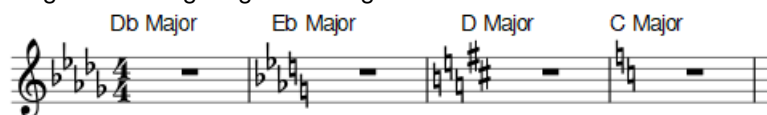


Wählen Sie die gewünschte Einstellung aus und klicken Sie auf Anwenden oder direkt auf OK. Wenn Sie in einer Einzelstimm oder einem Auszug und nicht in der Gesamtpartitur arbeiten, können Sie die Änderung über den Auf alle Auszüge anwenden Knopf auf alle anderen Stimmen/Auszüge ausdehnen.

Die Auswahl 'Vor Tonart bei Änderung zu weniger # oder b' ergibt dieses Resultat:



Die dritte Auswahlmöglichkeit 'Nach Tonart bei Änderung zu weniger # oder b, aber davor bei Änderung von # zu b oder umgekehrt' bringt folgende Ausgabe hervor:



## Tonart und Mehrtaktpausen

Mehrtaktpausen werden unterbrochen, wenn darin ein Tonartwechsel vorkommt.



Siehe [Mehrtaktpausen](#)

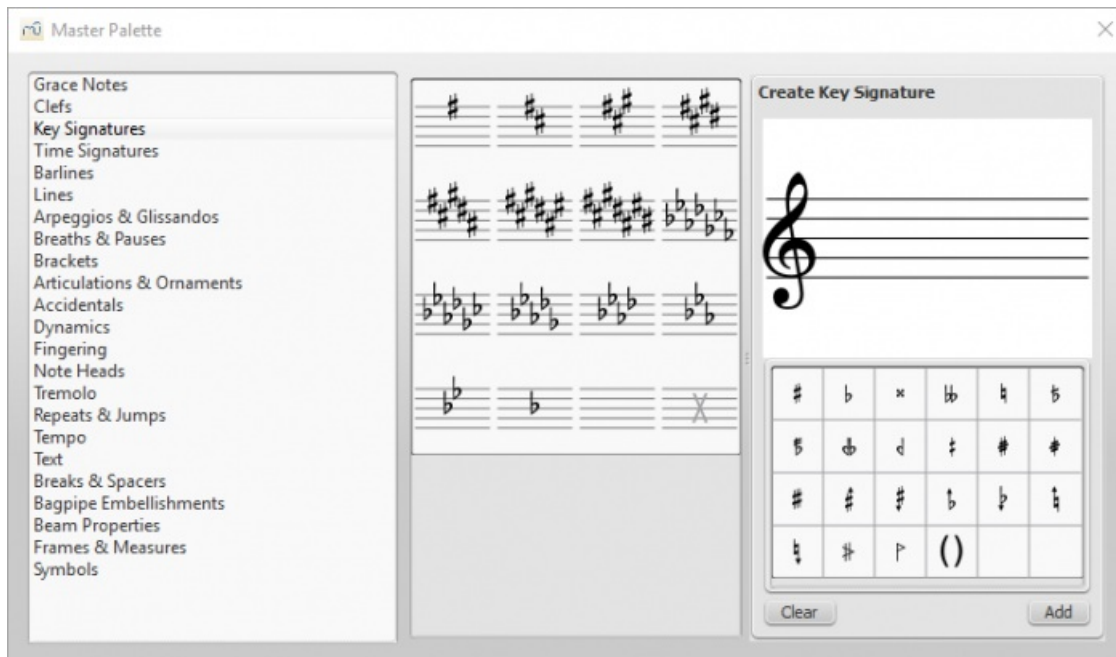
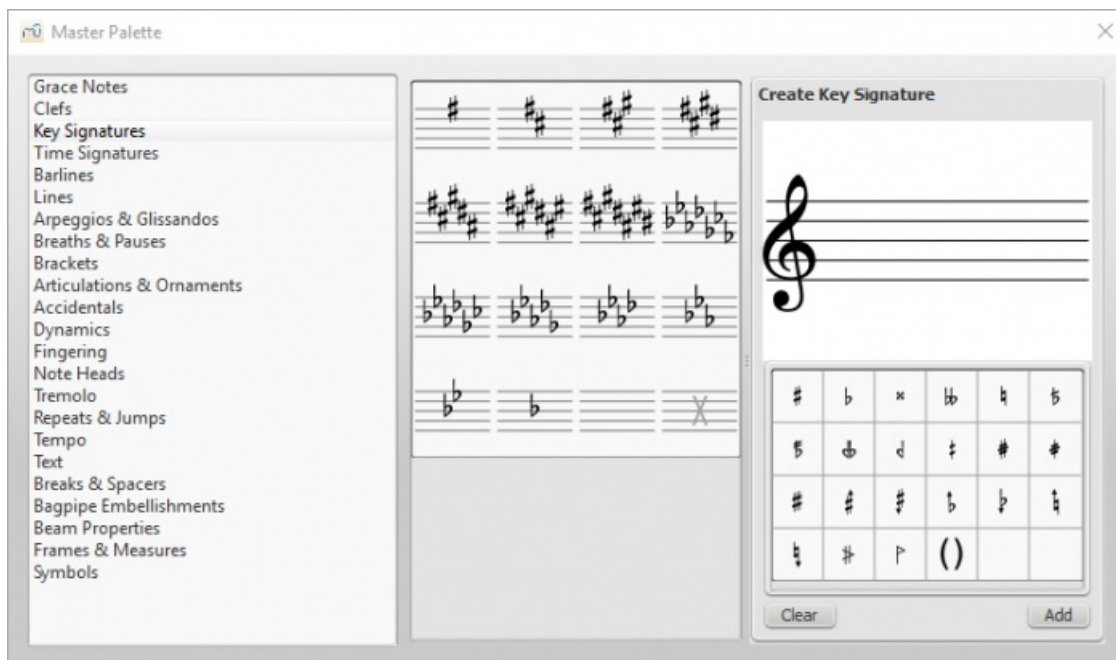
## Erinnerungszeichen und Abschnittsenden

Ein Erinnerungszeichen wird bei einem Abschnittsumbruch nicht angezeigt.

Siehe [Abschnittsumbruch](#)

## Benutzerdefinierte Tonart

Drücken Sie Umschalt+K, um die Gesamtpalette/Tonarten anzuzeigen.



Das linke Feld enthält eine Bibliothek der **Tonarten**. Rechts ist das **"Tonart erstellen"**-Feld, in dem Sie Tonarten durch ziehen von Vorzeichen von der Palette auf die entsprechende Stelle in der darüber liegenden Notenzeile anpassen können. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie auf Hinzufügen, um die die neue Tonarten in die Bibliothek zu verschieben. Löschen bricht die erstellte Tonart ab und erlaubt Ihnen, von Anfang an wieder zu beginnen.

Es ist eine umfangreiche Auswahl an Vorzeichensymbolen verfügbar - sowohl gebräuchliche als auch nicht standardisierte (B-Strich, Kreuz-Strich, etc.).

*Hinweis:* Die Wiedergabe von benutzerdefinierten Tonarten wird von MuseScore derzeit nicht unterstützt.

Tonarten aus der Gesamtpalette können zu einer benutzerdefinierten Palette [↗](#) in einem Benutzerarbeitsplatz durch ziehen und ablegen verschoben werden. Es ist zudem möglich Tonarten direkt von der Gesamtpalette der Partitur hinzuzufügen, entweder durch markieren eines Taktes und doppelklicken einer Tonart oder durch ziehen der Tonart auf einen Takt.

## Arpeggien und Glissandi

**Arpeggien** werden gesetzt, indem man ein Arpeggio-Symbol aus der *Arpeggien & Glissandi*-Palette auf eine Note des zu arpeggierenden Akkords zieht.



Um die Länge des Arpeggio zu ändern, doppelklicken Sie darauf und ziehen den Anfasser hoch oder runter, bis die gewünschte Länge eingestellt ist.



**Glissandi** werden gesetzt, indem man ein Glissando-Symbol aus der *Arpeggien & Glissandi*-Palette auf die erste von zwei aufeinanderfolgenden Noten der gleichen Notenzeile zieht.



Ändern oder löschen Sie den Text eines Glissando durch einen Rechtsklick darauf und wählen Sie *Glissando Eigenschaften* im Menü oder im Inspekteur. Wenn zwischen den beiden Noten nicht genügend Platz ist, zeigt MuseScore den Text nicht an.

### Weblinks

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

### Artikulationen und Verzierungen

Eine umfassende Sammlung von Symbolen kann unter der **Artikulationen und Ornamente** - [Palette](#) im erweiterten Arbeitsplatz gefunden werden.



Es gibt auch eine verkürzte Version im einfachen Arbeitsplatz.

### Artikulationen

**Artikulationen** sind zur 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 auch enthalten.

## Verzierungen

**Verzierungen** beinhalten:

- Vorschlagsnoten (Appoggiaturas, Acciaccaturas)
- Mordente, umgekehrte Mordente, Pralltriller
- Triller
- Doppelschläge
- Bendings

## Artikulationen und Verzierungen benutzen

Um eine Artikulation oder ein Verzierung hinzuzufügen

1. Wählen Sie eine Note oder einen Notenbereich aus.
2. Doppelklicken Sie auf ein Symbol in der Palette.

Alternativ können Sie ein Symbol hinzufügen, indem Sie es von der Palette direkt auf einen Notenkopf ziehen.

## Artikulation/Verzierung zu Taktstrich hinzufügen

Manche Artikulationen, wie z.B. Fermaten, können auch direkt einem Taktstrich zugeordnet werden, indem man den Taktstrich durch Anklicken auswählt und dann das Symbol in der Palette doppelt anklickt.

## Kurzbefehle

- Staccato umschalten: Umschalt+S
- Tenuto umschalten: Umschalt+N
- Sforzato (Akzent) umschalten: Umschalt+V
- Marcato umschalten: Umschalt+O
- Acciaccatura (Vorschlagsnote) hinzufügen: /

Tastatur-Kurzbefehle können in den Voreinstellungen individuell verändert werden.

## Die Position eines Symbols anpassen

Direkt nachdem Sie eine Artikulation oder ein Ornament von einer Palette hinzugefügt haben, ist das Symbol automatisch ausgewählt: es kann mit folgenden Tasten hoch- oder runtergeschoben werden:

- Drücken Sie die Hoch-/Runter Pfeiltasten zur Feinpositionierung (jeweils 0.1 sp);
- Drücken Sie Strg+↑ oder Strg+↓ (Mac: Cmd+↑ or Cmd+↓) für größere vertikale Anpassungen (jeweils 1 sp).

Um Anpassungen in *alle* Richtungen mit der Computertastatur zu machen:

1. Doppelklicken Sie auf das Symbol um in den Bearbeitungsmodus zu gelangen oder klicken Sie es an und drücken Strg+E (Mac: Cmd+E) , oder rechtsklicken Sie auf das Symbol und wählen "Element bearbeiten";
2. Drücken Sie die Pfeiltasten zur Feinpositionierung (jeweils 0.1 sp); oder drücken Sie Strg + Pfeiltasten (Mac: Cmd + Pfeiltasten) für größere Anpassungen (jeweils 1 sp).

Sie können auch den horizontalen und vertikalen Versatz im Inspekteur ändern. Um gleichzeitig mehr als ein Symbol zu positionieren, wählen Sie die gewünschten Symbole aus und passen sie im Inspekteur an.

Hinweis: Das Symbol kann auch durch klicken und ziehen positioniert werden, aber für präzisere Kontrolle benutzen Sie die obigen Methoden.

Um ein Symbol auf die andere Seite der Note zu wechseln (wo zutreffend), wählen Sie es aus und drücken  $\times$ .

## Externe Links

- Verzierung [↗](#) bei Wikipedia

## Bendings

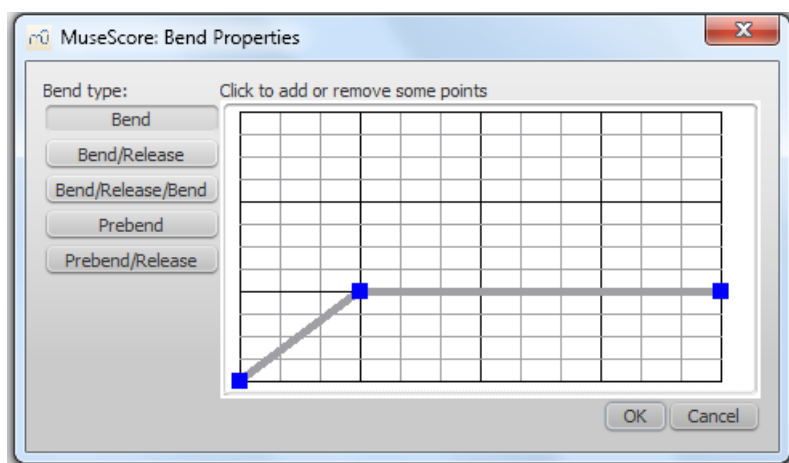
Eine Vielfalt von einfachen und komplexen (z.B. mehrstufigen) Bendings kann in beiden, Musik- und Tabulaturzeilen, mit dem **Bending-Werkzeug** <sup>full</sup> erstellt werden, zu finden in der "Artikulationen & Ornamente" -Palette des erweiterten Arbeitsplatzes.

### Ein Bending hinzufügen

Benutzen Sie eine der folgenden Möglichkeiten, um ein Bending hinzuzufügen:

- Wählen Sie eine Note aus und doppelklicken Sie auf das Bending-Werkzeug in der Palette.
- Ziehen Sie das Bending-Werkzeug von der Palette auf die Note.

Als Vorgabe fügt das Werkzeug ein Full-Bending hinzu. Um das Bending zu editieren, rechtsklicken Sie es an und wählen Sie "Bending-Eigenschaften". Fünf Voreinstellungsoptionen sind links vom Graphen verfügbar.



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 benutzerdefiniert hinzugefügter Punkt verlängert das Bending um 1 sp (sp= space, der Abstand zwischen zwei Notenlinien).

Ein Bending wird durch Hinzufügen oder Entfernen von Punkten im Graphen modifiziert oder erstellt. Um dem Graphen einen Punkt hinzuzufügen, klicken Sie auf einen leeren Schnittpunkt. Um einen Punkt im Graphen zu löschen, klicken Sie einfach auf einen bestehenden Punkt, oder auf dieselbe vertikale Linie wie der Punkt. Die *Start- und Endpunkte* des Bendings können nur nach oben oder unten verschoben werden.

### Höhe verändern

Die Höhe des Bendingsymbols wird automatisch ausgerichtet, sodass es gerade über der Notenzeile erscheint. Diese Höhe kann, wenn gewünscht, mit einer Bearbeitung reduziert werden: Erstellen Sie eine parallele Note zu der Note, an der das Bending beginnt, aber in einer *höheren* Position in der (Musik oder Tabulatur) Zeile; fügen Sie das Bending zur höheren Note hinzu, verändern Sie die Bending-Position und, zuletzt, setzen Sie die Extranote auf unsichtbar und still (mit Benutzung des Inspekteur)

### Position verändern

Benutzen Sie eine der folgenden Möglichkeiten, um die Position zu verändern:

- Ziehen Sie das Bending-Symbol mit der Maus.
- Klicken Sie auf das Symbol und verändern Sie den horizontalen und vertikalen Versatz im Inspekteur.
- Doppelklicken Sie auf das Symbol; oder klicken Sie es an und drücken Sie Strg+E (Mac: Cmd+E); oder rechtsklicken Sie auf das Symbol und wählen "Element bearbeiten". Benutzen Sie dann die Pfeiltasten für eine Feinpositionierung (jeweils 0.1 sp); oder Strg+Pfeiltasten (Mac: Cmd+Pfeiltasten) für größere Veränderungen (jeweils 1 sp).

### Benutzerdefinierte Bendings

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



Siehe [Benutzerdefinierte Palette](#) .

## Atemzeichen und Zäsuren

**Atemzeichen-** und **Zäsuren-**markierungen sind in der **Atemzeichen & Zäsurenpalette** im erweiterten [Arbeitsplatz](#) verfügbar.



### Symbol hinzufügen

Um ein Atemzeichen oder eine Zäsur der Partitur hinzuzufügen, nutzen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Wählen Sie eine Note oder eine Pause aus und klicken Sie doppelt auf ein Atemzeichen- oder ein Zäsurssymbol in der Palette
- Ziehen Sie ein Atemzeichen- oder Zäsurssymbol von der Palette auf eine Note oder eine Pause in der Partitur



*Atemzeichensymbol in einer Partitur (Emmentaler-Zeichensatz)*

Das Symbol wird hinter der Note platziert. Sie können anschließend die Position durch Wechseln in den [Bearbeitungsmodus](#) (Strg+E, bei Mac: Cmd+E) und Benutzung der Pfeiltasten, durch Ziehen mit der Maus oder durch Ändern des Versatzes im [Inspekteur](#) nach Ihren Wünschen anpassen.

### Pausenlänge einstellen







Ab Version 2.1 kann man die Länge der hinzugefügten Pause (in Sekunden) über die Kategorie "Atemzeichen" bzw. "Zäsur" im [Inspekteur](#) einstellen.

## Balken



**Balken** werden von MuseScore automatisch gesetzt, basierend auf der Taktart (siehe [Taktart: Balken-Voreinstellung ändern](#)), können allerdings von Fall zu Fall manuell verändert werden. Ziehen Sie ein Balkensymbol aus der "Balkeneigenschaften"-Palette an die Stelle, die geändert werden soll.



Sie können ebenso eine Note (oder Pause) auswählen und per Doppelklick auf das gewünschte Symbol in der "Balkeneigenschaften"-Palette die Änderung vornehmen.

-  Der Balken beginnt mit dieser Note (oder Pause).
-  Der Balken endet nicht an dieser Note (oder Pause).
-  Diese Note bekommt keinen Balken.
-  An dieser Note beginnt ein 16-tel Balken.
-  An dieser Note beginnt ein 32-tel Balken.
-  (zurück zur) Balkenautomatik: das ist die von MuseScore angewandte Methode, die die Balken abhängig von

der gültigen Taktart und deren Balken Einstellungen setzt.

-  An dieser Note beginnt ein gefächerter Balken (langsamer).
-  An dieser Note beginnt ein gefächerter Balken (schneller).

Wenn Sie den Balkenwinkel oder den Abstand des Balkens von der Note ändern möchten (=Halslänge), doppelklicken Sie auf den Balken, um in den Bearbeitungsmodus zu kommen. Über den Anfasser am rechten Ende können Sie mit den Hoch- und Runter-Pfeiltasten (oder mit der Maus) den Balken nach oben oder unten verschieben. Wenn Sie den Anfasser auf der linken Seite auswählen, können Sie wieder über die Hoch- und Runter-Pfeiltasten (oder mit der Maus) die Halslängen entsprechend verändern. Um den Bearbeitungsmodus wieder zu verlassen, drücken Sie Esc.

Um die Halsrichtung von oben nach unten (oder umgekehrt) zu verändern, benutzen Sie den Schalter rechts in der zweiten Reihe des Hauptmenüs, direkt vor dem Stimmenauswahl-Schalter oder drücken die x Taste.

## Siehe auch

- Notenzeilenübergreifende Notation
- Bearbeitungsmodus
- Noteneingabe

## Weblinks

- [How to add a beam over a rest](#) ↗
- [How to place a beam between notes](#) ↗

## Bindebögen

Ein **Bindebogen** ist eine gebogene Linie zwischen zwei oder mehr Noten. Damit wird ausgedrückt, dass diese Noten ohne Unterbrechung gespielt werden sollen. Wenn Sie zwei Noten mit gleicher Tonhöhe verbinden möchten, sehen Sie bitte unter dem Stichwort Haltebögen nach.

### Methoden Bindebögen zu erzeugen

Ein Bindebogen kann über die Linien-Palette erstellt werden, folgende Methoden sind jedoch empfehlenswerter:

#### Erste Möglichkeit

1. Verlassen Sie den Noteneingabe-Modus und markieren Sie die erste Note, die Sie in den Bindebogen einbeziehen möchten:



2. s erzeugt einen Bindebogen:



3. Umschalt+ → bewegt den Bindebogen zur nächsten Note:



4. x Kehrt die Richtung des Bindebogens um:



5. Esc beendet den Bearbeitungsmodus:



#### Zweite Methode

1. Verlassen Sie den Noteneingabe-Modus.
2. Markieren die erste Note, bei der Sie mit dem Bindebogen beginnen möchten.
3. Drücken Sie Strg (⌘ auf dem Mac) und wählen Sie die letzte Note aus, die Sie in den Bindebogen einbeziehen möchten.
4. Drücken Sie die Taste s.

**Anmerkung:** Wenn Sie mit der Umschalt-Taste die letzte Note auswählen, wird der Bindebogen zu **allen Stimmen** in der Auswahl nach Schritt 4 hinzugefügt.

#### Dritte Methode

1. Um einen Bindebogen bereits während der Noteneingabe zu erzeugen, fügen Sie zunächst eine neue Note ein.
2. Drücken Sie s, um die folgenden Noten mit einem Bindebogen zu versehen.
3. Fügen Sie weitere Noten ein.
4. Drücken Sie erneut die Taste s, um die Bindebogen-Funktion zu beenden.

#### Bearbeiten

Um Größe und Form eines bereits vorhandenen Bindebogens nachträglich zu verändern, können Sie diesen mit einem Doppelklick auf den Bindebogen in den Bearbeitungsmodus versetzen (oder verwenden Sie Strg+E oder Rechtsklick und wählen Sie "Element bearbeiten").

Die zwei äußeren Anfassers (quadratische Kästchen, die mit blauen Linien verbunden sind - dargestellt in den obigen Abbildungen 2-4) markieren dabei den Anfang bzw. das Ende des Bindebogens, während über die drei inneren Kästchen auf dem Bogen die Kontur des Bogens verändert werden kann. Der mittlere Anfasser auf der geraden Linie wird verwendet, die Position des ganzen Bindebogens hoch/runter/links/rechts zu verschieben. Die Tab-Taste kann verwendet werden, um von Anfasser zu Anfasser zu springen.

Für Feinkorrekturen klicken Sie auf einen der Anfassers und bewegen Sie diesen mit den Pfeiltasten der Tastatur. Größere Korrekturen können durch Ziehen der Anfassers mit einer Computermaus oder anderen Eingabegeräte bewerkstelligt werden (oder verwenden Sie Strg+Pfeiltasten).

Folgende Tastenkürzel können verwendet werden, den linken bzw. rechten Anfasser von Note zu Note zu bewegen:

- Umschalt+→ um sich zur nächsten Note zu bewegen
- Umschalt+← um sich zur vorhergehenden Note zu bewegen
- Umschalt+↑ um sich zu einer niedrigeren Stimme zu bewegen (Stimme 2 zu Stimme 1 etc.)
- Umschalt+↓ um sich zu einer höheren Stimme zu bewegen (Stimme 1 zu Stimme 2 etc.)

Ein Bindebogen kann sich auch über mehrere Systeme oder sogar Seiten erstrecken. Anfang und Ende des Bindebogens sind jeweils an einer Note, einem Akkord bzw. einer Pause verankert. Werden die Noten aufgrund einer Änderung im Layout, einer Dehnung oder im Stil neu positioniert, bewegt sich auch der Bogen mit bzw. passt sich in seiner Größe an.

Das folgende Beispiel zeigt einen Bindebogen, der sich von der unteren Notenzeilen eines Systems (mit Bassschlüssel) auf die obere Notenzeilen (mit Violinschlüssel) erstreckt.

Markieren Sie dazu mit der Maus die erste Note, die mit einem Bindebogen versehen werden soll, halten Sie die Taste Strg (bzw. ⌘ auf dem Mac) und markieren Sie die letzte Note, die mit diesem Bindebogen verbunden werden soll und drücken anschließend die Taste s, um den Bindebogen einzufügen.



x ändert die Richtung des Bindebogens.

## Gepunktete/gestrichelte Bögen

Gepunktete oder gestrichelte Bögen werden manchmal in Notenblättern verwendet, wenn die Bindung von Noten bei verschiedenen Strophen variiert.

Gepunktete/gestrichelte Bindebogen werden auch verwendet, um die Vorschläge (Änderungswünsche) eines Dirigenten zu verdeutlichen/kennzeichnen (im Gegensatz zu den Kennzeichnungen der ursprünglichen, originalen, Beschriftungen/Anmerkungen des Komponisten).

Um einen vorhandenen Bindebogen in einen gepunkteten oder gestrichelten Bindebogen zu ändern, markieren Sie diesen, starten den Inspektor über die Taste (F8) und ändern dort Linienart von Durchgehend zu Gepunktet oder Gestrichelt.

### Siehe auch

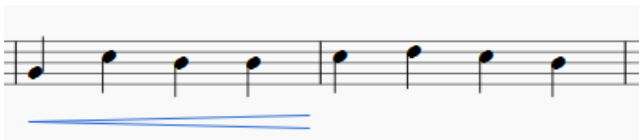
- [Haltebogen](#)
- [Bearbeitungsmodus](#)
- [Noteneingabe](#)

## Crescendo- und Diminuendo Gabeln

### Crescendo- und Diminuendo Gabel hinzufügen

**Crescendo- und Diminuendo Gabeln** gehören zu den Linien-Objekten. Um eine Crescendo-/ Diminuendo Gabel zu erzeugen, markieren Sie die Notenbereich, den die Gabel abdecken soll.

- <: Erzeugt eine Crescendo Gabel
- >: Erzeugt eine Diminuendo Gabel (Decrescendo)



Sie können eine Crescendo-/Diminuendo Gabel auch durch einen Doppelklick auf das entsprechende Symbol der Linienpalette erzeugen, während Noten ausgewählt sind.

### Crescendo- und Diminuendo Gabel bearbeiten

1. Ist die Gabel erst einmal in Ihrer Partitur, können Sie diese anpassen, erweitern oder verschieben. Mit einem Doppelklick auf die Gabel versetzen Sie diese in den [Bearbeitungsmodus](#). Wählen Sie jetzt mit einem Mausklick den Endpunkt der Gabel, um diesen zu verschieben:



2. Umschalt+ → oder Umschalt+ ← verschiebt den Ankerpunkt des markierten Endpunktes, diese bestimmen, welche Noten bei Wiedergabe berücksichtigt werden und ermöglicht auch Gabeln über Zeilenumbrüche hinweg:



3. → oder ← und Strg+ → oder Strg+ ← (Mac: Cmd+ → oder Cmd+ ←) verschiebt den markierten Endpunkt, **ohne zu verändern, wo diese verankert ist**. Diese Methode ist **nur** sinnvoll, wenn nur kleine Veränderungen am Erscheinungsbild der Gabeln gewünscht sind. **Um eine Gabel auf mehr oder weniger Noten zu beziehen, benutzen Sie Umschalt+ → oder Umschalt+ ←, um den Anker zu ändern**(siehe oben). Das "Rücksetzen" Kommando Strg+R (Mac: Cmd+R) macht zwar diese kleinen Lageänderungen rückgängig, ändert aber nicht die Anker.



## Cresc. und dim. Linien

Zusätzlich zu Crescendo- und Diminuendo Gabeln gibt es in der Linienpalette *cresc.* \_ \_ \_ und *dim.* \_ \_ \_ Linien mit derselben Funktion. Der Text lässt sich ändern durch Rechtsklick auf die Linie und Auswahl von Eigenschaften Linie... (z.B. *cresc. poco a poco*, oder *decresc.* anstelle von *dim.*).

Um eine Gabel in eine äquivalente Textzeile zu ändern:

1. Die Gabel auswählen.
2. Im Inspekteur, "Linienstil" zu "Breit gestrichelt" ändern.
3. Im Inspekteur die "Textzeile" Box anhaken.

## Wiedergabe von Crescendo- und Diminuendo Gabeln

Wiedergabe von Crescendo- und Diminuendo funktioniert nur von einer Note zur nächsten; es ist zurzeit nicht möglich eine einzelne Note an- oder abschwellen zu lassen (das gilt ebenso für durch einen Haltebogen verbundene Noten). Crescendo und Diminuendo wirken sich normalerweise nur dann auf die Wiedergabe aus, wenn vor und hinter der Gabel Dynamiken benutzt werden.

So wird zum Beispiel eine Gabel zwischen einem *p* und einem *f* eine Lautstärkeänderung bei der Wiedergabe hervorrufen. Zwischen aufeinanderfolgenden Dynamiken wird jedoch nur die erste passende Gabel einen Effekt haben: ein Diminuendo zwischen *p* und *f* wird ignoriert; von mehreren Crescendos zwischen *p* und *f* werden alle außer dem Ersten ignoriert.

Eine solche Gabel kann auch ohne Dynamiken wiedergegeben werden, wenn im Inspekteur eine entsprechende Anschlagsdynamikänderung eingestellt wird (Werte im Bereich 0 bis 127).

## Ganztaktpausen

### Ganztaktpause



Wenn es in einem Takt keine Noten gibt, wird eine Ganztaktpause gesetzt.

Eine Ganztaktpause sieht aus wie eine ganze Pause (Semibrevis), außer dass die Ganztaktpause stets in der Mitte des Taktes zentriert ist, und anstatt immer genau 4 Schlägen zu entsprechen, repräsentiert sie was auch immer die Länge eines Taktes in der jeweiligen Taktart ist.

Um eine Ganztaktpause zu erzeugen, wählen Sie den Takt aus und drücken Sie Entf. Alle Noten und Pausen in diesem Takt werden jetzt ersetzt durch eine Ganztaktpause.

Hinweis: Um Ganztaktpausen in Takten mit benutzerdefinierten Längen zu erzeugen, wählen Sie den Takt aus und drücken Strg+Umschalt+Entf (Mac: Cmd+Umschalt+Entf).

Um eine Ganztaktpause in einer weiteren Stimmen zu erhalten, geben Sie zunächst eine 'normale' Pause ein und löschen diese dann mit obiger Tastenkombination.

### Mehrtaktpause



Pausen, die sich über mehrere Takte erstrecken, bezeichnen eine längere Stille-Passage eines Instrumentes und werden oft in Stimmauszügen genutzt. Sie werden automatisch an wichtigen Stellen unterbrochen, wie z.B. bei doppelten Taktstrichen, Übungsmarken, Takt- oder Tonartwechselln, etc.

Die Zahl oberhalb der Mehrtaktpausen zeigt an, wie viele Takte die Mehrtaktpause insgesamt umfasst.

### Anleitung

Ein Druck auf M schaltet Mehrtaktpausen ein bzw. aus.

Alternative:

1. Wählen Sie aus dem Menü Stil → Allgemein...
2. Klicken Sie auf "Partitur", wenn es nicht schon ausgewählt ist
3. Aktivieren Sie hier den Schalter "Mehrtaktpausen erstellen"

### Einschränkungen

Diese Stil-Option kombiniert aufeinander folgende leere Takte in der ganzen Partitur automatisch zu Mehrtaktpausen. Deshalb ist es empfehlenswert, dass Sie zunächst alle Ihre Noten eingeben und erst danach diesen Schalter zur Erzeugung von Mehrtaktpausen aktivieren.

### Mehrtaktpause aufbrechen

Siehe auch: [Takte bearbeiten: Mehrtaktpause aufbrechen](#)

Eventuell möchten Sie eine lange Mehrtaktpause in zwei kürzere aufgeteilt haben.

Diese Möglichkeit sollte, bevor man sie in "Stil → Allgemein..., Partitur" aktiviert, überprüft werden. Wählen Sie den ersten Takt aus, mit dem die zweite Mehrtaktpause beginnen soll, und machen Sie dann einen Rechtsklick auf "Eigenschaften Takt → Mehrtaktpause aufbrechen".

Beachten Sie, dass Mehrtaktpausen automatisch unterbrochen werden, wenn sich darin eine Übungsmarke (nicht einfacher Text!), ein Umbruch, eine Tonart- oder Taktartänderung oder ein doppelter Taktstrich befindet.

### Haltebögen

Ein **Haltebogen** ist eine gebogene Linie zwischen zwei Noten *derselben* Tonhöhe, die angibt, dass diese als eine Note mit der kombinierten Tondauer gespielt werden (siehe [externe Links](#) unten). Haltebögen werden gewöhnlich zwischen benachbarten Noten derselben Stimme erstellt, MuseScore unterstützt aber auch Haltebögen zwischen nicht benachbarten Noten und Noten in verschiedenen Stimmen.

Wenn Sie im Noteneingabemodus sofort nach Eingabe einer Note oder eines Akkordes einen Haltebogen festlegen, erzeugt das Programm automatisch die richtigen Zielnoten, die mit den Haltebögen verbunden sind. Sie können aber auch problemlos nachträglich Haltebögen zwischen bestehenden Noten erstellen.

**Anmerkung:** Haltebögen sollten nicht mit Bindebögen verwechselt werden. Bindebögen können ähnlich aussehen, werden aber nicht richtig in der Wiedergabe abgespielt.

### Noten miteinander verbinden

1. Drücken Sie Esc um sicher zu sein, dass Sie nicht im Noteneingabemodus sind.
2. Klicken Sie auf eine Note, oder um mehr als eine Note auszuwählen, benutzen Sie  $\text{Strg}$  (Mac:  $\text{Cmd}$ ) + Klick.



der Werkzeugleiste.




Haltebögen werden zwischen der ausgewählten/den ausgewählten Note(n) und der nächstfolgenden Note(n) mit derselben Tonhöhe erstellt.

### Akkorde miteinander verbinden

Um alle Noten eines Akkordes mit einem Mal zu verbinden entweder:


- Klicken Sie auf den Notenhals des Akkordes oder
- Halten sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf irgend eine Note des Akkordes

Drücken Sie dann + oder das Haltebogen-Symbol . Haltebögen werden zwischen allen Noten in dem ausgewählten Akkord und den nächstfolgenden Noten derselben Tonhöhe erstellt.




### Verbundene Noten im Noteneingabemodus hinzufügen

Um einen Haltebogen für eine einzelne Note während der Noteneingabe zu erstellen:

1. Wählen Sie eine einzelne Note aus (eine, die nicht Teil eines Akkordes ist).
2. Wählen Sie, wenn notwendig, eine neue Notendauer für die folgende Note aus (beachten Sie untere Anmerkung)
3. Drücken Sie + oder das Haltebogen-Symbol, .

**Anmerkung:** Diese Verknüpfung funktioniert nur, wenn kein Akkord der ausgewählten Note folgt. In dem Fall wird die Notendauer ignoriert und die verbundene Note wird dem nachfolgenden Akkord zugefügt.

### Einen verbundenen Akkord im Noteneingabemodus hinzufügen

1. Vergewissern Sie sich, dass eine Note *in einem Akkord* ausgewählt ist.
2. Wählen Sie, wenn notwendig, eine neue Notendauer für den folgenden Akkord aus (beachten Sie untere Anmerkung).
3. Drücken Sie + oder das Haltebogen-Symbol, .

**Anmerkung:** Diese Verknüpfung funktioniert nur, wenn kein Akkord der ausgewählten Note folgt. In dem Fall wird die Notendauer ignoriert und die verbundene Note wird dem nachfolgenden Akkord zugefügt.

### Unisono-Noten verbinden

Wenn der Akkord, der verbunden werden soll, Unisono-Noten enthält ist die beste Vorgehensweise für eine korrekte Notation:

1. Weisen sie jeder Note eines Unisonopaars einer eigenen Stimme zu.
2. Vergewissern Sie sich, dass eines des Unisonopaars "notenhallos" gesetzt ist (um den doppelten Notenhals zu entfernen)
3. Fügen sie die Haltebögen Stimme um Stimme hinzu. Nehmen Sie Einstellungen für Position und Länge wie von Ihnen benötigt vor.


### Einen Haltebogen umdrehen

x kehrt die Richtung eines markierten Haltebogens von oberhalb zu unterhalb der Note oder umgekehrt.

### Siehe auch

[Bindebögen](#)

### Weblinks

- [Haltebogen](#)  bei Wikipedia

### Klammern

### Löschen

Wählen Sie die zu löschende Klammer aus und drücken Sie **Entf**

## Einfügen

Ziehen Sie das gewünschte Klammersymbol aus der Palette *Klammern* auf eine leere Stelle des ersten Taktes.



## Ändern

Ziehen Sie das gewünschte Klammersymbol aus der Palette *Klammern* auf die schon vorhandene Klammer am Anfang der Partitur.

## Bearbeiten

Doppelklicken Sie auf eine Klammer, um in den Bearbeitungsmodus zu kommen. Im Bearbeitungsmodus können Sie die Höhe der Klammer mit der Maus verändern, je nachdem wie viele Notenzeilen die Klammer umfassen soll.

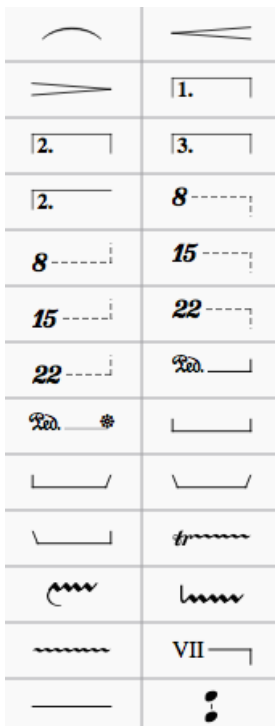
## Horizontale Einstellung

Wenn Sie die Klammer nach rechts oder links verschieben möchten, doppelklicken Sie auf die Klammer, um in den Bearbeitungsmodus zu kommen, und drücken dann Umschalt+ ← oder Umschalt+ →.

## Linien

Die Linienpalette des erweiterten Arbeitsplatzes enthält die folgenden Arten von **Linien**:

- Bindebogen
- Crescendo- und Diminuendo Gabeln
- Volta Klammern (erstes und zweites Haus etc.)
- Oktavlinien (8va, 8vb, 15ma etc.)
- Klavier Pedal Linien
- Erweiterte Verzierungslinien
- Gitarren Barrè Linie
- Gerade Linie
- Tonumfang (Symbol in der Alten Musik)



## Linien zu einer Partitur hinzufügen

Linien können auf folgende Arten zur Partitur hinzugefügt werden:



- Eine Note auswählen und dann einen Doppelklick auf eine der Linien durchführen.
- Einen Bereich von Noten auswählen durch Klick auf die erste Note und dann Umschalt-klick, um die letzte Note auszuwählen. Dann einen Doppelklick auf eine der Linien durchführen.
- Einen Bereich von Noten auswählen durch Klick auf die erste Note und dann Strg-klick, um die letzte Note auszuwählen. Dann einen Doppelklick auf eine der Linien durchführen. Dadurch ergibt sich eine kürzere Linie als die vorige Methode.
- Ziehen Sie das gewünschte Symbol mit der Maus an die vorgesehene Stelle in der Partitur.


Bindebögen können auch mit dem Tastenkürzels erzeugt werden.

### Länge ändern

1. Wenn Sie im Noteneingabemodus sind, drücken Sie Esc um diesen zu verlassen.
2. Doppelklicken Sie auf die Linie, die Sie ändern möchten, um in den Bearbeitungsmodus zu gelangen.
3. Verschieben Sie die Anfasser unter Nutzung folgender Tastaturkürzel:
  - Umschalt+ → verschiebt den Anker um eine Note (oder einen Takt) nach rechts
  - Umschalt+ ← verschiebt den Anker um eine Note (oder einen Takt) nach links
4. Wenn Sie die Länge der Linie verändern möchten ohne Ankerpositionen zu ändern, nutzen Sie die folgenden Tastaturkürzel:
  - → verschiebt den Anfasser um 0.1 **sp** nach rechts (1 Spatium oder sp = ein Notenlinienabstand = der Abstand zwischen zwei Linien einer Notenzeile)
  - ← verschiebt den Anfasser um 0.1 sp nach links
  - Strg+ → (Mac: Cmd+ →) verschiebt den Anfasser um ein sp nach rechts
  - Strg+ ← (Mac: Cmd+ ←) verschiebt den Anfasser um ein sp nach links

### Benutzerdefinierte Linien und Linieneigenschaften

Linien wie Oktavlinien (8va, 8vb, 15ma, etc.) und Volts (erstes und zweites Ende etc.) benutzen Dinge wie eingebetteten Text oder Haken an den Enden der Linien. Sie können Linien auch an Ihre Bedürfnisse anpassen, nachdem Sie diese der Partitur hinzugefügt haben und sie sogar für zukünftige Verwendung zurück in die Palette bringen.

1. Rechts-klick auf die Linie, dann Eigenschaften Linie... auswählen.
2. Sie können Text am Anfang, bei einer ggf. auftretenden Fortsetzung (im nächsten System) und/oder am Ende der Linie erscheinen lassen. Klicken Sie auf den ... Knopf, um die Formatierung und die Position der jeweiligen Text zu steuern.
3. Die Einstellung **Haken** erlaubt es, rechte oder 45° Winkel an den Enden der Linie zu erzeugen.
4. Wenn Sie den Eigenschaften Linie... Dialog verlassen, können Sie die Liniendicke im Inspekteur einstellen, dort können Sie auch den **Linien Stil** auswählen (z.B. durchgehend, gestrichelt, punktiert).
5. Um das Resultat zurück in die Palette zu bringen, siehe Benutzerdefinierte Palette .

Siehe auch Linieneigenschaften.

### Linien kopieren

Einmal der Partitur hinzugefügt können Linien nicht wie sonst üblich mit kopieren und einfügen kopiert werden. Sie können allerdings Linien in einer Partitur duplizieren: drücken Sie Strg+Umschalt (Mac: Cmd+Umschalt), klicken Sie auf die Linie und ziehen Sie diese zu der gewünschten Stelle.

### Erweiterte Verzierungslinien

Um einer erweiterten Verzierung, wie einer Trillerlinie, ein Versetzungszeichen hinzuzufügen, wählen Sie die Linie aus und doppelklicken Sie auf das gewünschte Symbol in der Versetzungszeichen-Palette.

## Weblinks

- [Pedal Markierungen](#) ↗ bei Wikipedia.
- [Barré](#) ↗ bei Wikipedia.

## N-Tolen (Triolen)

**N-Tolen** werden benutzt, um Rhythmen zu realisieren, die außerhalb des durch die Haupttaktart festgelegten rhythmischen Musters liegen. So teilt z.B. eine Sechzehntelnoten **Triole** eine Achtelnote in drei Sechzehntel statt zwei:



Eine Viertelnoten **Duole** in einen 6/8-Takt teilt eine punktierte Viertelnote in zwei anstatt drei Achtelnoten:



### Eine N-Tole erstellen

Die Vorgehensweise der Erstellung von N-Tolen hängt davon ab, ob sie im [Noteneingabemodus](#) oder "**Normalmodus**" (bei Letzterem haben Sie Noten oder Pausen ausgewählt *ohne* dass Sie im Noteneingabemodus sind) beginnen. Wir werden mit einem kleinen Beispiel starten: der Erstellung einer Achtelnotentriole.

#### Eine Triole im Normalmodus erstellen

1. Wählen Sie zuerst eine Note in der Partitur aus, die die *volle* Länge der Triolengruppe umfasst. Im Fall einer Achtelnotentriole müssen Sie eine Viertelnote oder ~pause auswählen - wie in dem unteren Beispiel:



2. Wählen Sie aus dem Hauptmenü Noten → N-Tolen → Triole oder drücken Sie Strg+3 (Mac: ⌘+3). Dies ergibt das folgende Ergebnis:



3. Das Programm wechselt automatisch in den Noteneingabemodus und markiert die passendste Notendauer - in diesem Beispiel eine Achtelnote. Geben Sie nun die gewünschte Notenfolge ein. Zum Beispiel:



#### Eine Triole im Noteneingabemodus erstellen

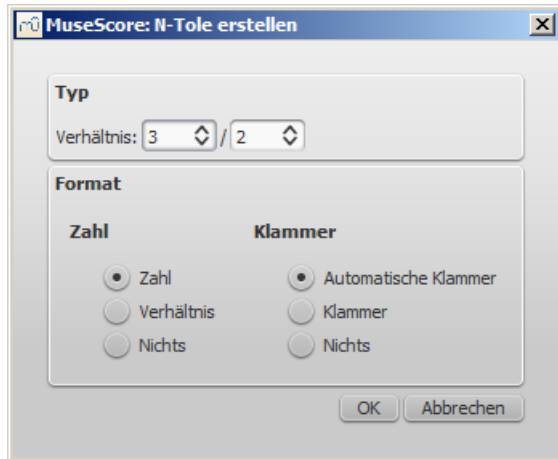
1. Vergewissern Sie sich, dass Sie sich im Noteneingabemodus befinden (drücken Sie N).
2. Navigieren Sie den Eingabecursor zu der Note/Pause (oder dem leeren Takt), bei der Sie die Triole erzeugen möchten (nutzen Sie bei Bedarf die rechte oder linke Pfeiltaste).
3. Wählen Sie den Notenwert für die gesamte Triolengruppe aus der Noteneingabeleiste. Im Fall einer Achtelnotentriole klicken Sie auf die Viertelnote in der Werkzeugleiste (oder drücken Sie 5 auf der Tastatur).
4. Wählen Sie aus dem Hauptmenü Noten → N-Tolen → Triole, oder drücken Sie Strg+3 (Mac: ⌘+3). Dies erzeugt eine Triolenummer/~klammer und teilt die ursprüngliche Note/Pause passen auf (siehe obiges Beispiel).
5. Das Programm wählt automatisch die passendste Dauer aus - in diesem Beispiel eine Achtelnote -, dass Ihnen unmittelbar erlaubt, die gewünschte Notenfolge einzugeben.

#### Andere N-Tolen erstellen

Die meisten anderen N-Tolen können durch Ersetzen des allgemeinen **N-Tole erstellen**-Befehls - Strg+2-9 (Mac users Cmd+2-9) - ähnlich wie in der obigen Schrittfolge eingegeben werden: dies erstellt eine N-Tole zwischen einer Duole (2) bis zu einer Nonole (9). Für komplexere Fälle siehe [unten](#)

### Benutzerdefinierte N-Tolen

Um N-Tolen zu erzeugen, die nicht durch die vorhandenen Möglichkeiten abgedeckt sind (z.B. 13 Sechzehntelnoten an Stelle einer Viertelnote), müssen Sie zuerst eine Note oder Pause eingeben oder auswählen, die der Gesamtlänge der N-Tole entspricht, gehen Sie zu Noten → N-Tolen → Sonstige... und geben Sie dann die Anzahl der Noten an, die relativ zur normalerweise dort erscheinenden Noten erzeugt werden sollen (z.B. 13/4 für dreizehn sechzehntel Noten an Stelle der ausgewählten Viertelnote).



### Eine N-Tole löschen

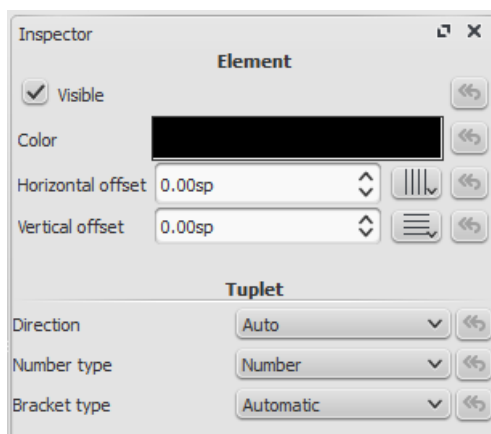
Um eine N-Tole zu löschen, markieren Sie die Nummer/Klammer und drücken Sie Entf.

### Einstellungen

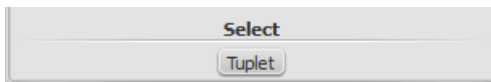
Um das Aussehen von N-Tolen zu beeinflussen, können deren Eigenschaften im Inspekteur verändert werden. Man kann auch den generellen Stil aller N-Tolen einer Partitur ändern.

### Inspekteur

Um das Aussehen oder die Eigenschaften von Triolen zu ändern, wählen Sie die Triolennummer oder -klammer und öffnen Sie den [Inspekteur](#) (F8).



Wenn weder eine Nummer noch eine Klammer angezeigt werden, wählen Sie eine Note aus der Triole, und nutzen Sie dann den Schalter N-Tole im Inspekteur, um in den obigen Dialog zu gelangen.



Wählen Sie für Richtung Auto, um die Klammer auf die Seite der Noten zu platzieren, auf der auch die Hälse sind. Wählen Sie Nach Oben, oder Nach Unten, um die Klammern unabhängig von der sonstigen Hals- oder Balkenrichtung explizit oberhalb oder unterhalb der Notenköpfe zu platzieren.

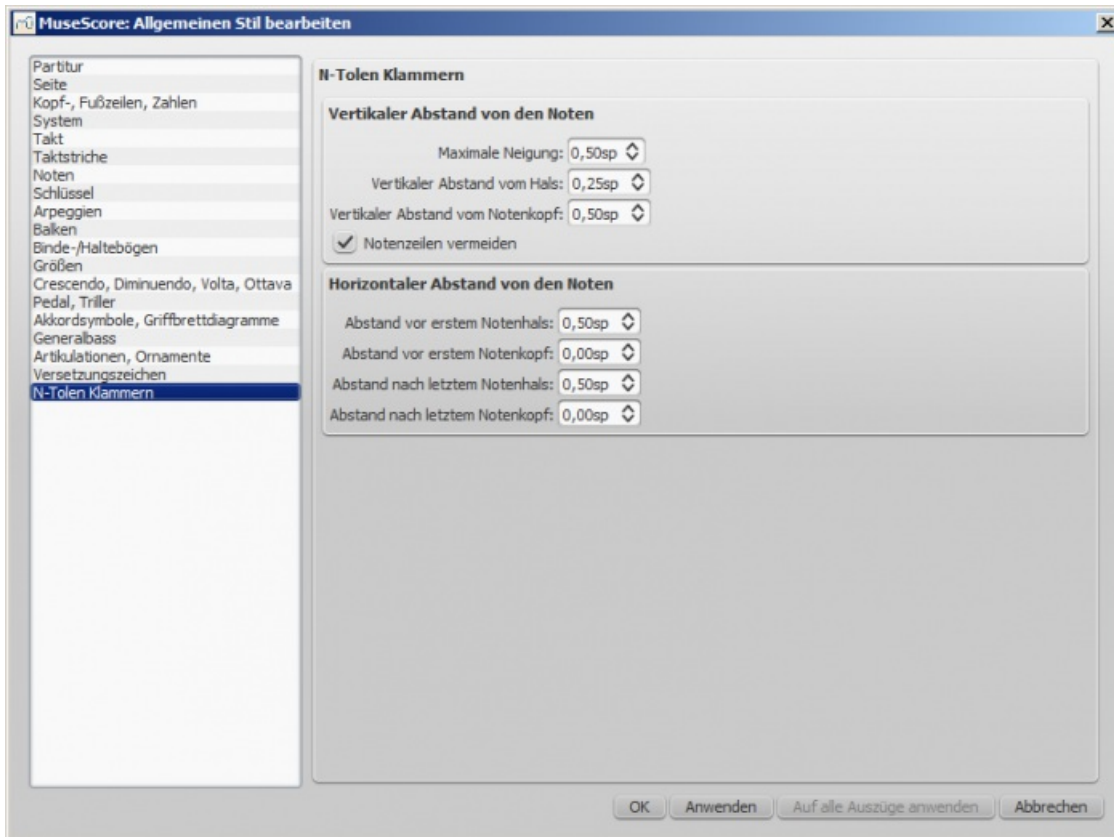
Im Feld Zahlentyp wählen Sie Zahl um eine Ganzzahl, Verhältnis, um eine Proportion, oder `Nichts, um überhaupt keine Zahl anzuzeigen.

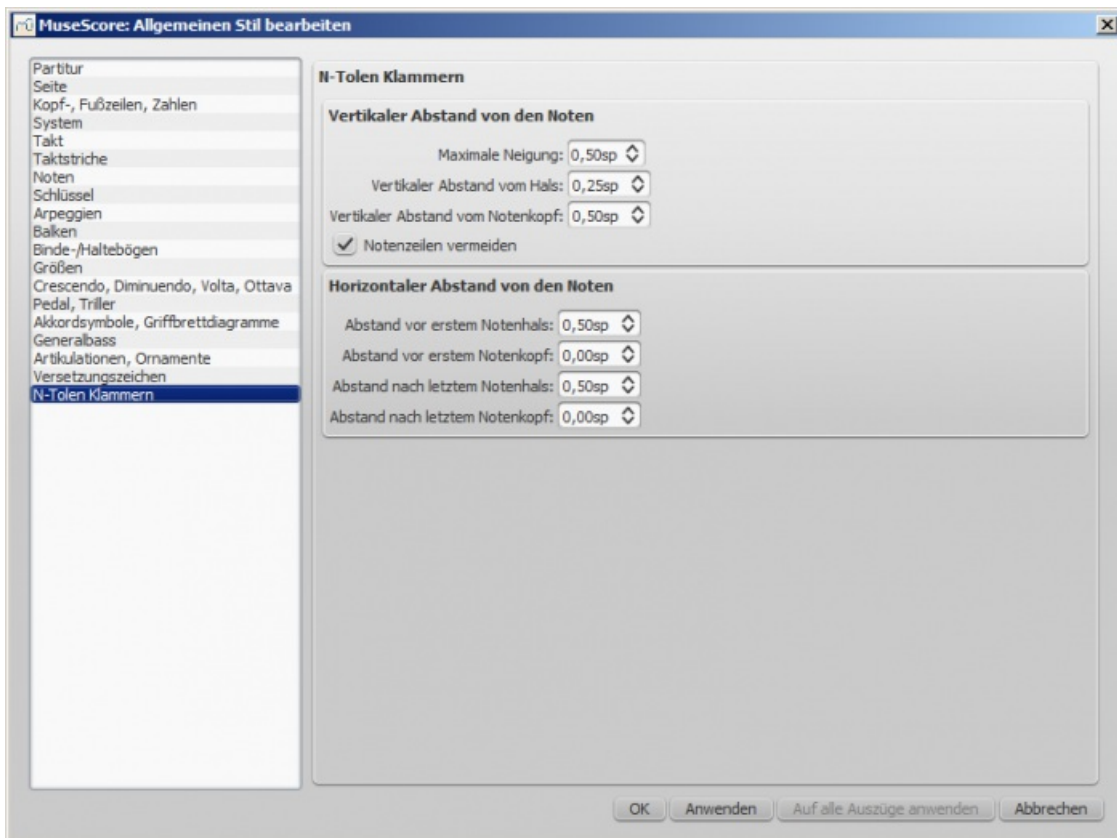


Für Klammerart wählen Sie Automatik, um die Klammer bei verbalkten Noten zu unterdrücken, bzw. um die Klammer bei unverbalkten Noten oder Pausen anzuzeigen. Wählen Sie Klammer, oder Nichts um die Klammer explizit anzuzeigen oder zu verbergen.

### Stil

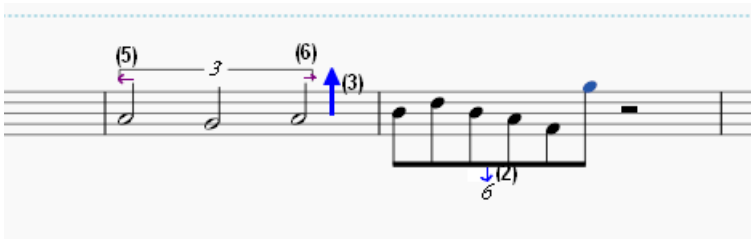
Gehen Sie zu Stil → Allgemein... und wählen Sie N-Tolen Klammern. Damit können Sie alle N-Tolen-Eigenschaften verändern.





Zwei Regulierungen sind möglich: Vertikal und Horizontal

- Vertikale Anpassung mit drei Optionen (Werte in sp) und eine Auswahlbox (Notenzeilen vermeiden).
  - Maximale Neigung: voreingestellter Wert ist 0.50; die Skala reicht von 0.10 zu 1.00
  - Vertikaler Abstand vom Hals (siehe (2) unten): voreingestellter Wert ist 0.25; die Skala reicht von -0.50 zu 5.00
  - Vertikaler Abstand vom Notenkopf (siehe (3) unten): voreingestellter Wert ist 0.25; die Skala reicht von -0.50 zu 5.00
  - Notenzeilen vermeiden: per Voreinstellung aktiviert
- Horizontale Anpassung mit vier Optionen (Werte in sp)
  - Abstand vor erstem Notenhals (siehe (5) unten): voreingestellter Wert ist 0.50; die Skala reicht von -0.50 zu 5.00
  - Abstand vor erstem Notenkopf: voreingestellter Wert ist 0.00; die Skala reicht von -0.50 zu 5.00
  - Abstand nach letztem Notenhals (siehe (6) unten): voreingestellter Wert ist 0.50; die Skala reicht von -0.50 zu 5.00
  - Abstand nach letztem Notenhals: voreingestellter Wert ist 0.00; die Skala reicht von -0.50 zu 5.00



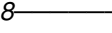
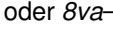
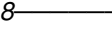
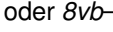
## Weblinks

- [How to create triplets and other tuplets](#)
- [Notenwert: Teilungen](#) auf Wikipedia
- [How To Create Triplets in MuseScore](#) [Video]
- [The User Guide to Tuplets in MuseScore](#) [Video]


## Oktavlinien

**Oktavlinien (Ottava)** werden benutzt, um anzuzeigen, dass ein Bereich der Musik eine oder mehrere Oktaven höher oder

tiefer als die geschriebene Höhe gespielt werden soll. Die Linie kann gepunktet oder durchgehend sein. Oktavlinien sind in der Linien-Palette des Einfachen und Erweiterten Arbeitsplatzes verfügbar.

8  oder 8va  : Spiele eine Oktave höher als die geschriebene Höhe  
8  oder 8vb  : Spiele eine Oktave tiefer als die geschriebene Höhe

8va/8vb Linien sind teilweise in Klavierpartituren üblich, obwohl sie manchmal auch in anderer Instrumentalmusik verwendet werden.<sup>1</sup> 15ma (2 Oktaven höher) und 15mb (2 Oktaven tiefer) werden gelegentlich auch benutzt.



(Debussy. *Études, Book II, X*)

### Eine Oktavlinie hinzufügen

Benutzen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Einen Bereich von Noten auswählen, dann auf eine Oktavlinie aus einer Palette doppelklicken.
- Einen oder mehrere Takte auswählen, dann auf eine Oktavlinie aus einer Palette doppelklicken.
- Klicken Sie auf eine Note, dann klicken Sie doppelt auf eine Oktavlinie aus einer Palette (verlängert die Linie von der ausgewählten Note bis zum Taktende).
- Ziehen Sie eine Oktavlinie aus einer Palette auf eine Note (verlängert die Linie von der ausgewählten Note bis zum Taktende).

### Länge ändern

Um eine Oktavlinie zu verlängern oder zu verkürzen (während das korrekte Abspielen beibehalten wird):

1. Wenn Sie im Eingabemodus sind, drücken Sie Esc
2. Doppelklicken Sie auf die Linie, die Sie ändern wollen um in den Eingabemodus zu gelangen
3. Verschieben Sie die Anker mit folgenden Kurzbefehlen:
  - Umschalt+ → verschiebt den Anker eine Note (oder Takt) nach rechts
  - Umschalt+ ← verschiebt den Anker eine Note (oder Takt) nach links


Um Längenveränderungen zu machen ohne Playbackeinstellungen zu ändern, ziehen Sie die Anker mit der Maus oder verwenden Sie die folgenden Kurzbefehle:

- → um den Anker um 0.1 **sp** (1 sp = ein Linienabstand = der Abstand zwischen zwei Zeilenlinien) nach rechts zu verschieben.
- ← um den Anker um 0.1 sp nach links zu verschieben.
- Strg+ → (Mac: Cmd+ →) um den Anker 1 sp nach rechts zu verschieben.
- Strg+ ← (Mac: Cmd+ ←) um den Anker 1 sp nach links zu verschieben.

### Eigene Linien

Sie können eine Oktavlinie individuell anpassen, einschließlich evtl. benötigtem Text, indem Sie sie in der Partitur verändern: rechtsklicken Sie auf die Linie, dann wählen Sie Linieneigenschaften.... Speichern Sie das Ergebnis, indem sie die Linie in eine Palette eines eigenen Arbeitsplatzes ziehen, währenddessen Sie Strg+Umschalt (Mac: Cmd+Umschalt) gedrückt halten.

### Weblinks

- [Oktave](#)  bei Wikipedia

## Tremolo

Tremolo ist die schnelle Wiederholung einer Note oder der schnelle Wechsel zwischen zwei Noten oder Akkorden. Es wird angezeigt durch Schrägstriche durch den Notenhals. Wenn das Tremolo zwei Noten oder Akkorde umfasst, wird es zwischen diesen angezeigt. Tremolo-Symbole werden ebenfalls in der Schlagzeugnotation benutzt.

Die Tremolo-Palette des erweiterten Arbeitsplatzes enthält unterschiedliche Symbole für

- Tremolo auf einer Note (Tremolo-Zeichen **mit** Notenhals)
- Tremolo zwischen zwei Noten (Tremolo-Zeichen **ohne** Notenhals).



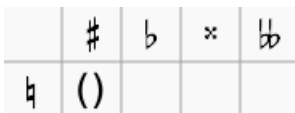
Um einer einzelnen Note ein Tremolo hinzuzufügen, wählen Sie den Notenkopf und doppelklicken auf das gewünschte Tremolo-Zeichen in der Tremolo-Palette.

In einem Tremolo zwischen zwei Noten bzw. Akkorden hat jede Note den Wert der gesamten Tremolo-Dauer. Um ein Tremolo zu erzeugen, das die Dauer einer halben Note haben soll, fügen Sie zwei normale Viertelnoten ein. Nachdem Sie ein Tremolo-Zeichen (ohne Notenhals) auf die erste Note angewendet haben, verdoppeln sich die Notenwerte automatisch zu halben Noten.

- Vertikaler Versatz: Manche MuseScore Versionen setzen den vertikalen Versatz des Tremolo-Zeichens nach erneutem Öffnen einer Datei falsch. Sicherheitshalber sollten Sie die Tremolo-Stellen kontrollieren, bevor Sie sie ausdrucken oder als PDF speichern.
- Neigung (getestet mit v2.3): Je nach Abstand der Noten ist das Tremolo-Zeichen mehr oder weniger stark geneigt. Wenn Ihnen die steilere Variante nicht zusagt, verlängern Sie manuell den Hals der weiter entfernten Note.

## Versetzungszeichen (Akzidenzien)

**Versetzungszeichen** können gesetzt oder geändert werden, indem man das entsprechende Zeichen aus der Palette "Versetzungszeichen" per Maus auf die zu ändernde Note zieht oder die Note auswählt und dann einen Doppelklick auf das Versetzungszeichen in der Palette durchführt



Wenn Sie nur die Tonhöhe einer Note ändern möchten, können Sie einfach die Note auswählen und dann eine der folgenden Tasten drücken:

- ↑: erhöht die Note um einen halben Ton (benutzt ggf. #).
- ↓: erniedrigt die Note um einen halben Ton (benutzt ggf. b).
- Strg+↑ (Mac: Cmd+↑): erhöht die Note um eine Oktave.
- Strg+↓ (Mac: Cmd+↓): erniedrigt die Note um eine Oktave.
- J: ändert die Note enharmonisch.

Um ein vorhandenes Vorzeichen in ein Erinnerungsvorzeichen (in Klammern stehend) zu ändern, ziehen Sie das Klammer-Symbol aus der Palette *Versetzungszeichen* auf das zu ändernde Vorzeichen (nicht auf den Notenkopf!) oder wählen zuerst das Versetzungszeichen in der Partitur aus und führen dann einen Doppelklick auf die Klammer in der Palette aus. Um das Erinnerungsvorzeichen wieder zu löschen, wählen Sie das Vorzeichen aus und drücken Sie Entf.

Wenn Sie später die Tonhöhe mittels der Pfeil-Tasten verändern sollten, werden die manuell hinzugefügten Veränderungen entfernt.


## Versetzungszeichen neu berechnen

- Wählen Sie aus dem Menü *Noten* → *Versetzungszeichen neu berechnen*.

## Siehe auch

- [Tonart: Ändern](#)

## Weblinks

- [Versetzungszzeichen](#)  auf Wikipedia

## Vorschlagsnoten

**Kurze Vorschlagsnoten** (Acciaccatura) werden als kleine Noten mit einem Querstrich durch den Notenhals dargestellt. **Lange Vorschlagsnoten** (Appoggiatura) haben keinen Querstrich im Notenhals. Beide stehen vor der normal großen Hauptnote.

### Anleitung

Erzeugen Sie eine Vorschlagsnote, indem Sie das gewünschte Symbol aus der Vorschlagsnoten-Palette auf eine reguläre Note Ihrer Partitur ziehen. Es ist ebenso möglich eine Vorschlagsnote dadurch zu erstellen, dass Sie einen Notenkopf durch einen Mausklick auswählen und anschließend einen Doppelklick auf das Vorschlagsnotensymbol ausführen. Dieses erscheint dann vor der markierten Note.

Sollen mehr als eine Vorschlagsnote eingefügt werden, ziehen Sie diese nacheinander auf den jeweiligen Notenkopf.





Um einen Akkord mit Vorschlagsnoten zu erzeugen, geben Sie die erste ein und wählen diese aus. Dann drücken Sie die Taste Umschalt+ Notennamen (C, D, E etc...)

Wenn Sie die Länge einer zuvor eingegebenen Vorschlagsnote ändern möchten, wählen Sie diese durch einen Mausklick aus und ändern den Notenwert über die Werkzeugleiste oder ändern den Wert mittels eines der Tastaturkürzel 1 ... 9 (siehe [Noteneingabe](#)).

Vorschlagsnoten nach einer Note (wie z.B. Trillerendungen) müssen von Hand mittels der Taste Strg + Pfeiltasten platziert werden.



## Weblinks

- [Appoggiatura](#)  und [Langer Vorschlag](#)  bei Wikipedia
- [Acciaccatura](#)  und [Kurzer Vorschlag](#)  bei Wikipedia

## Wiederholungen und Sprünge

### Einfache Wiederholungen

Eine **einfache Wiederholung** wird durch Einsetzen eines Start- bzw. Ende-Wiederholungs-Taktstriches realisiert. Diese können aus der Palette "Taktstriche" und, seit Version 2.1, auch aus der Palette "Wiederholungen und Sprünge" eingefügt werden.



**Hinweis:** Wenn der Start einer Wiederholung mit dem *Beginn* eines Stückes oder eines [Abschnittes](#) zusammenfällt, dann ist der "Start Wiederholungs-Taktstrich" optional. Entsprechendes gilt für das *Ende* einer Wiederholung und dem Ende eines Stückes bzw. Abschnitts.



### 1. / 2. Endung

Znächst wird eine einfache Wiederholung erstellt (siehe oben) und dann die 1. und 2. Endungen—siehe [Volten](#).



## Wiedergabe

Um Wiederholungen bei der Wiedergabe zu hören, stellen Sie sicher, dass die "Wiederholungen wiedergeben" Schaltfläche der Werkzeuggestreife eingeschaltet ist. Wenn Sie möchten, können Sie die Wiedergabe von Wiederholungen unterdrücken, indem Sie diesen Schalter ausschalten.










Im letzten Takt einer Wiederholung kann unter Eigenschaften Takt... - Wiedergabezähler ("Wiederholungszähler" vor Version 2.1) einstellen, wie oft der Teil abgespielt werden soll.

## Wiederholungssymbole und -texte

Text und Symbole, die sich auf Wiederholungen beziehen, finden sich in der Wiederholungen & Sprünge-Palette (im Einfachen sowie dem Erweiterten Arbeitsplatz). Diese Palette enthält:

- Symbole für Taktwiederholung (Faulenzer), Segno, Coda und, seit Version 2.1, Wiederholungs-Taktstriche.
- Texte für 'D.S.', 'D.C.', 'To Coda' und 'Fine':

	
	
	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 Objekt aus der Wiederholungen & Sprünge-Palette in die Partitur einzufügen, wählen Sie eine der folgenden Methoden:

- Ziehen Sie es *auf* (nicht über!) den betreffenden Takt
- Wählen den Takt aus und doppel-klicken auf das gewünschte Symbol in der Palette

## Sprünge

**Sprünge** sind Symbole im Notensatz, die sowohl dem Musiker als auch der Wiedergabe Informationen geben, an eine bestimmte Marke zu springen. Hierzu gibt es mehrere Arten von D.C. (Da Capo) und D.S. (Dal Segno) Sprüngen.

Beim Klick auf ein Sprung-Symbol werden im Inspektor unter "Sprung" drei Einträge angezeigt:

- **Springe nach:** springe zur Marke mit dem gleichen Namen wie im "Springe nach" Label
- **Spiele bis:** spiele weiter bis zu einer weiteren Marke mit dem gleichen Namen wie "Label"
- **Weiter ab:** springe zur nächsten Marke mit demselben Label wie im "Continue"-Eintrag.

Jede Marke hat eine individuelle Bezeichnung; diese kann über den Inspektor unter "Marke" eingesehen werden.

**Hinweis:** Zwei Marken ("start", "end") bezeichnen den Beginn und das Ende der Partitur oder Sektion und müssen nicht extra hinzugefügt werden.

Einfache Wiederholungen werden nach einem Sprung nicht wiederholt. Die Wiedergabe arbeitet wie in der letzten Wiederholung.

## Marken

Marken sind Referenzen auf Stellen, zu denen ein Sprung-Kommando zielen kann. Neben den impliziten Marken "start" und "end" gibt es:

- Segno (Marke: *segno*)
- Segno Variation (Marke: *valsegno*)
- Coda (Marke: *codab*)
- Coda Variation (Marke: *varcoda*)
- Fine (Marke: *fine*)

- To Coda (Marke: *coda*)

### Beispiele:

Bei der Sprungmarke *Da Capo* springt die Wiedergabe zurück an den Anfang und spielt das gesamte Stück bzw. den Abschnitt noch einmal (bis zur impliziten *end* Marke).

Bei der Sprungmarke *Da Capo al Fine* springt die Wiedergabe zurück an den Anfang (zur impliziten *Markestart*) und spielt bis zum Fine (der Marke *fine*).

*Dal Segno al Fine* (oder *D.S. al Fine*) springt zum Segno Symbol (der *segno*) Marke und spielt dann bis zum Fine (der Marke *fine*).




*Dal Segno al Coda* springt zur Segno Symbol (der *segno*\_ Marke) und spielt dann bis zu. "To Coda" (der *coda* Marke). Die Wiedergabe fährt dann beim Coda Zeichen (der *codab* Marke) fort.

Die Sprungeigenschaften (d.h. die Bezeichnungen der Marken) können über den Inspekteur. Sie müssen angepasst werden, wenn mehrere Sprünge und Markierungen benutzt werden.

### Siehe auch

- [Linien](#)
- [Volten](#)

### Weblinks

- [MuseScore in Minutes: Repeats and Endings, part 2](#)  (Video Tutorial)
- [How to separate a coda from the rest of the score](#) 
- [Video Tutorial: Codas](#)  (Englisch mit deutschen Untertiteln)

### Volten

Voltenklammern (oder erstes und zweites Haus) werden benutzt, um bei Wiederholungen unterschiedliche Endungen anzuzeigen.



Um eine Voltaklammer in die Partitur zu setzen, klicken Sie auf das entsprechende Symbol in der Linien-Palette und ziehen Sie es in den Takt, über dem die Klammer erscheinen soll, oder markieren die Takte, die die Volta überspannen soll und doppel-klicken das Paletten Icon.

**Um die Anzahl der überspannten Takte zu ändern**, doppelklicken Sie auf die Klammer, um in den Bearbeiten-Modus zu kommen und drücken Umschalt+ → , um dann den rechten Anfassser einen oder mehrere Takte nach rechts zu verschieben. Sie können die Anfassser auch um einen Takt zurück verschieben, indem Sie Umschalt+ ← drücken.

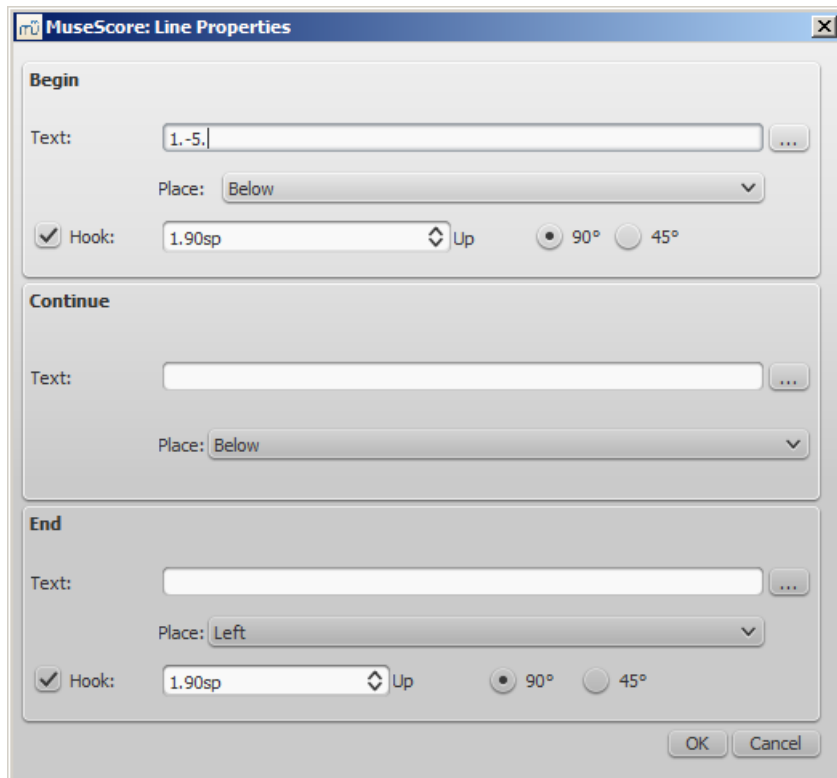
Diese Kommandos verschieben den "logischen" Startpunkt der Voltaklammer, wodurch das Abspielen der Partitur und das Layout über mehrere Systeme in MuseScore beeinflusst werden. **Verwendet man nur die Pfeiltasten (ohne Umschalt) zum Verschieben, sind erheblich feinere Einstellungen möglich. Das hat allerdings keinen Einfluss darauf, wie die Datei abgespielt wird.** Wenn Sie die Anfassser verschieben, wird eine gepunktete Linie von der logischen zur aktuellen Position eingeblendet.



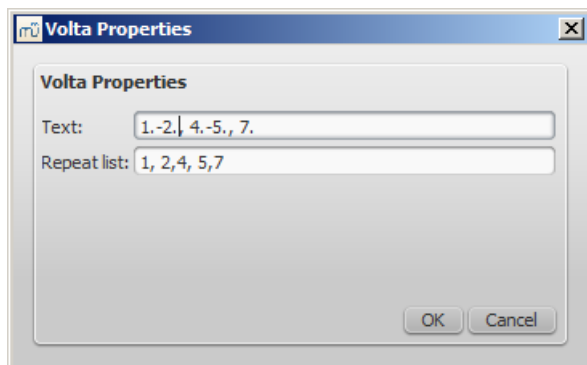
### Text

Sie können den Text und viele andere Eigenschaften der Voltenklammern ändern, wenn Sie den Eigenschaften Linie... Dialog benutzen. Rechtsklicken Sie auf eine Klammer und wählen Sie

Eigenschaften Linie.... Das folgende Beispiel zeigt für die Volta den Text "1.-5. an"



Sie können durch Rechtsklick auf die Volta auch den *Eigenschaften Volta...*-Dialog anwählen. Hier können sie sowohl den angezeigten Voltatext (wie aus dem *Eigenschaften Linie...*-Dialog oben) als auch die Wiederholungsliste ändern. Wenn Sie z.B. eine Klammer nur bei bestimmten Wiederholungen gespielt haben möchten und eine andere Klammer bei anderen Wiederholungen, geben Sie die Anzahl der Wiederholungen in Form einer durch Kommata getrennten Liste ein. Im folgenden Beispiel wird die Volta bei Wiederholung 1, 2, 4, 5 und 7 gespielt. Die zweite Volta hat natürlich einen anderen Text, wie z.B. 3, 6 und eventuell auch andere höhere Nummern, wie 8, 9, etc.



## Abspielen

Manchmal wird eine Wiederholung mehr als zweimal gespielt. Im vorigen Beispiel besagt der Voltatext, dass der erste Teil fünfmal gespielt wird, bevor es im Stück weitergeht. Wenn Sie in MuseScore die Anzahl der Wiederholungen verändern möchten, gehen Sie zum Takt, in dem das Wiederholungszeichen steht und aktivieren dieses, indem Sie auf eine leere Stelle des Taktes klicken. Ein weiterer Rechtsklick in den blauen Rahmen öffnet den *Eigenschaften Takt...*-Dialog. Dort können Sie den *Wiedergabezähler* (*Wiederholungszähler* vor Version 2.1) (siehe [Eigenschaften Takt: Sonstiges](#)) auf den gewünschten Wert einstellen.

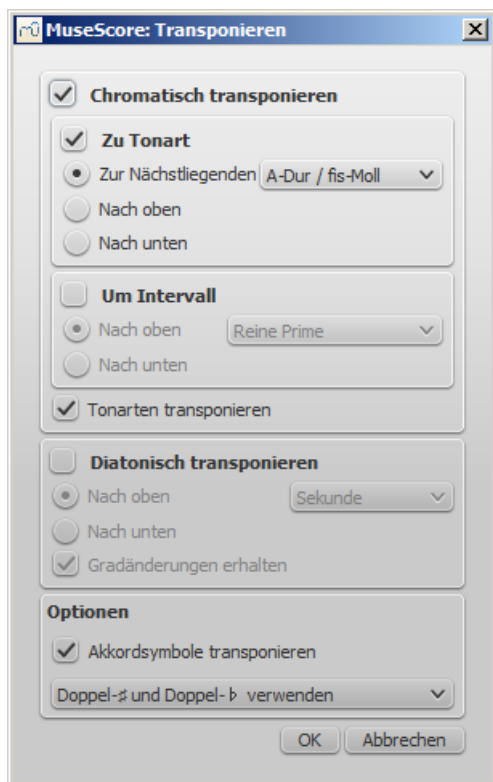
## Weblinks

- [MuseScore in Minuten, Lektion 8: Wiederholungen und Endungen, Teil 1](#) (Englisch mit deutschen Untertiteln)

- [Screenshot: Add alternative repeats with MuseScore](#) 

## Transponieren

**Transponieren** versetzt eine Auswahl von Tönen in einer Notenzeile nach oben oder unten. MuseScore unterstützt verschiedene Methoden der Transposition einschließlich [transponierender Instrumente](#).



(siehe unten für Details)

### Chromatische Transposition zu Tonart

Chromatische Transposition verschiebt Noten schrittweise nach oben oder unten. Gehen Sie zum Hauptmenü **Noten** → **Transponieren...** und wählen aus, in welche nächstgelegene höhere oder tiefere Tonart transponiert werden soll. Wenn keine Auswahl getroffen wurde, wird die Transposition auf die gesamte Partitur angewendet.

### Chromatische Transposition um Intervall

Chromatische Transposition verschiebt Noten schrittweise nach oben oder unten. Gehen Sie zum Hauptmenü **Noten** → **Transponieren...**. Klicken Sie dort auf "Um Intervall" an und wählen dann das Intervall aus dem sich öffnenden Popup-Menü, mit welchem nach oben oder unten transponiert werden soll.

Sie können auch eine [Auswahl](#) an Noten über die Pfeiltasten nach oben oder unten transponieren (↑ oder ↓). Wenn keine Auswahl getroffen wurde, wird die Transposition auf die gesamte Partitur angewendet.

### Diatonische Transposition

Diatonische Transposition (auch bekannt als skalare Transposition) verschiebt die aktuelle Skala je nach Tonart höher oder tiefer. Sie können eine einzelne Note verschieben, indem Sie diese mit der Maus höher oder tiefer ziehen. Sie können auch eine [Auswahl](#) mehrerer verschiedener Noten verschieben: **Strg** + klick und ziehen.

### Transpositions-Tastenkürzel

**F2** (Mac: **fn+F2**): Partitur und Tonart einen Halbton **AUFWÄRTS** transponieren.

**Umschalt+F2** (Mac: **Umschalt+fn+F2**): Partitur und Tonart einen Halbton **ABWÄRTS** transponieren

**Strg+↑** (Mac: **Cmd+↑**): Auswahl eine Oktave **AUFWÄRTS** transponieren.

**Strg+↓** (Mac: **Cmd+↓**): Auswahl ein Oktave **ABWÄRTS** transponieren.

Sie können des weiteren **Bearbeiten** → **Einstellungen...** → **Tastenkürzel** nutzen, um komfortabel einen Tastaturbefehl für das Öffnen des Dialogs zum Transponieren zu definieren.

## Transponierende Instrumente

Einige Instrumente wie z.B. die B-Trompete oder das Altsaxophon sind sogenannte transponierende Instrumente. Diese Instrumente klingen höher oder tiefer, als sie notiert werden. MuseScore unterstützt automatisch diese transponierenden Instrumente.

Mit dem [Klingende Notation](#) Schalter und über [Noten](#) → [Klingende Notation](#) aus dem Hauptmenü können Sie zwischen klingender Notation und transponierender Notation hin- und herschalten. *Klingende Notation* ist für Komponisten und Arrangeure hilfreich, denn es zeigt alle Instrumente im gleichen Schlüssel an, so dass die angezeigten Noten auch ihren wirklichen Klang repräsentieren.

Wenn der Schalter *Klingende Notation* ausgeschaltet ist, kann es sein, dass die Noten in manchen Notenzeilen nicht ihren realen Klang anzeigen. Allerdings könnte der Spieler eines transponierenden Instrumentes aus dieser Zeile sofort spielen. Wenn Sie während Ihrer Noteneingabe *Klingende Notation* eingeschaltet haben, vergessen Sie nicht, diesen Schalter wieder auszuschalten, bevor Sie einzelne Stimmen ausdrucken.

### Notenzeilentransposition ändern

Transpositionen für viele transponierende Instrumente sind bereits in MuseScore voreingestellt. Wenn Sie zusätzlich ein seltenes Instrument oder eine Transposition benötigen sollten, die nicht verfügbar ist, können Sie diese Einstellung auch "von Hand" vornehmen. Klicken Sie rechts auf eine leere Stelle der Notenzeile und wählen Sie [Eigenschaften Notenzeile....](#) Am unteren Ende des Fensters können Sie das Intervall, die Oktave und die Richtung auswählen.

- *Nach oben* : der Klang wird höher als notiert
- *Nach unten*: der Klang wird tiefer als notiert

Sie können des Weiteren den [Instrument ändern...](#)-Schalter in dem 'Eigenschaften Notenzeile...'-Fenster verwenden, um automatisch zu der Transposition eines anderen Standardinstrumentes zu wechseln.

### Weblinks

- [How to transpose](#) ↗ (MuseScore How-To)
- [Concert pitch or not??](#) ↗ (Forumsdiskussion)

## Schlagzeugnotation

Entering percussion notation is somewhat different to entering notation for pitched instruments (such as the piano or violin). However, it is recommended that you first read the chapter on [Note input](#) for pitched instruments before proceeding.

### Percussion staff types

When you create a percussion staff using the [New Score Wizard](#) or the [Instruments](#) dialog, MuseScore automatically chooses the most appropriate staff type (1-, 3-, or 5-line) for the instrument: this can be changed, if required, using the "Staff type" column on the [Chose instruments / Instruments](#) page. Any additional changes (e.g. to a 2-line staff) can be made from the score itself (see [Advanced Style Properties](#)).

On a 5-line percussion staff, each instrument is assigned a vertical staff position (line or space) and a notehead shape. For a drumset, one or two [voices](#) can be used. If the latter, **voice 1** (the upper voice) usually contains (up-stem) notes played by the hands while **voice 2** (the lower voice) usually contains (down-stem) notes played by the feet (see image below).



### Note input methods

You can add notes to a percussion staff from any of the following:

- External MIDI keyboard;
- Piano keyboard (virtual);

- Computer keyboard;
- Mouse.

These methods can be used in any desired combination:

#### MIDI keyboard

To add notes to a percussion staff from a **MIDI keyboard**:

1. Ensure that the MIDI keyboard is connected and functioning correctly.
 

**Note:** If you click on the percussion staff without entering note input mode, you can *demo* the percussion instruments from the MIDI keyboard.
2. Click on the note or rest where you want to start.
3. Enter note input mode.
4. Select the correct voice. For example, snares, sidesticks and all cymbals are normally added to voice 1; bass drum to voice 2.
5. Set note duration.
6. Press an instrument key to add a note to the score. To add another note at the same position, keep the first key held down while pressing the second key.

**Note:** Refer to a **GM2 drum map** for details about which MIDI keyboard key corresponds to which percussion instrument. Some keyboards (e.g., Casio) display percussion symbols next to the keys as an aid to the user.

#### Piano keyboard

To add notes to a percussion staff from the virtual **Piano Keyboard**:

1. Ensure that the Piano keyboard is displayed. Press P (or select it from the menu, View → Piano Keyboard).
 

**Note:** If you click on the percussion staff without entering note input mode, you can *demo* the percussion instruments from the Piano keyboard.
2. Click on the note or rest where you want to start.
3. Enter note input mode.
4. Select the correct voice. For example, snares, sidesticks and all cymbals are normally added to voice 1; bass drum to voice 2.
5. Set note duration.
6. Click on a (virtual piano) key to add a note to the score.
7. To add another note to an existing one, press Shift and hold it while pressing the new note (in versions before 2.1, use Ctrl (Mac: Cmd)).

**Note:** Refer to a **GM2 drum map** for details about which piano key corresponds to which percussion instrument.

By default, the piano keyboard is docked at the bottom of the screen—to the left of the Drum input palette. However you can undock it by dragging, then dock the panel in several ways:

- Drag the panel downwards to the center and it will overlay the Drum input palette, full length. Both panels can then be accessed by Tabs.
- Drag the panel downwards to the right/left and it will dock to the right/left of the Drum input palette.

#### Computer keyboard

To enter notes on a percussion staff using your computer keyboard:

1. Click on the note or rest where you want to start.
2. Enter note input mode. The Drum input palette now appears at the bottom of the screen (see below).
3. Select the desired note duration.
4. Press the shortcut key (A–G) for the instrument that you wish to enter—refer to the Drum input palette window.
5. If you wish to add another note to an existing one in that voice, press Shift + [A–G].

**Note:** Voice allocation is determined by the color of the note in the drum input palette: blue for voice 1, green for voice 2.

## Mouse

*To add a note to a percussion staff*

Use the following method to add a *new* note or to replace an *existing chord*.

1. Select the note or rest where you want to start. You can also select a measure.
2. Press N to enter note input mode. The Drum input palette now appears at the bottom of the screen (see below).
3. Set note duration.
4. Chose one of the following options:
  - Double-click a note in the Drum input palette.
  - Select a note (e.g. Bass drum, or Snare) in the Drum input palette, then click a note or rest in the score.

*To add a note to an existing chord in the percussion staff*

1. Ensure you are in note input mode.
2. Select a note duration equal to the note you are adding to.
3. Click on the new note in the Drum input palette.
4. Click above or below the existing note in the percussion staff.

**Note:** Voice allocation is determined by the color of the note in the drum input palette: blue for voice 1, green for voice 2.

## Drum input palette

When a percussion staff is selected and note input mode is ON, a window opens at the bottom of the screen called the **Drum input palette**. This window is *essential* for mouse input, and displays shortcuts for computer keyboard input, but can be ignored if using a MIDI keyboard or the virtual Piano Keyboard.

Each note in the palette represents a percussion instrument: hovering the mouse pointer over the note displays the instrument name.



The letters A–G (shown above certain notes in the palette) are designated as shortcuts for entering particular instruments (bass drum, snare, closed hi-hat etc.), rather than referring to note pitches. They can be changed or reallocated as desired in the Edit Drumset window.

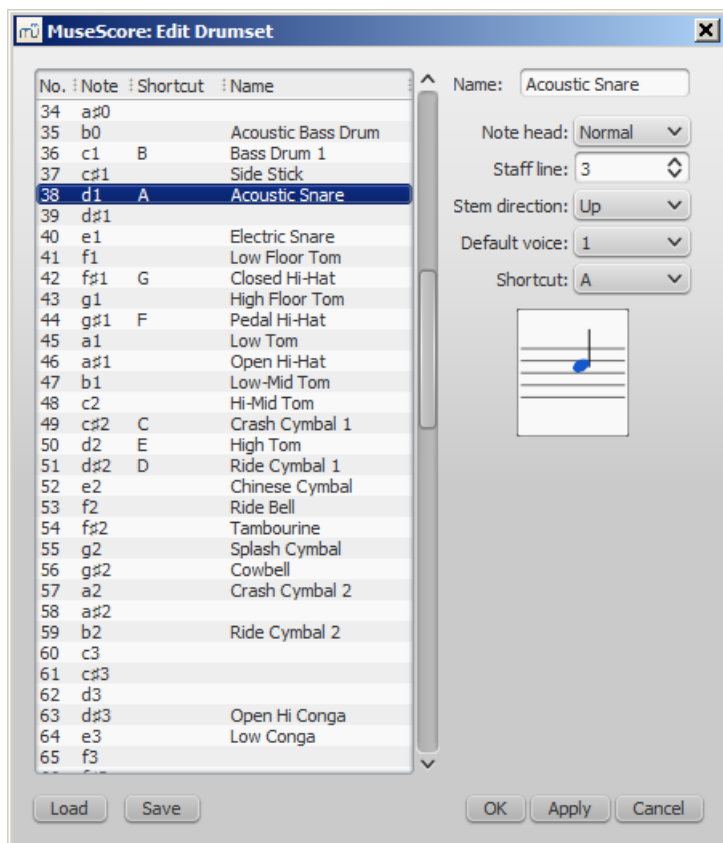
When the **Drum input palette** is open, double-clicking a note in the palette or entering a shortcut letter will add that instrument note to the percussion staff. The color of the note in the palette shows the voice allocated for that note—blue for voice 1, green for voice 2. This can be changed in the Edit Drumset dialog if required.

This voice allocation applies only to keyboard and mouse entry of notes: entry via a MIDI keyboard or the virtual Piano keyboard allows any voice to be used.

## Edit Drumset

To open the **Edit Drumset** window, use one of the following options:

- Click on the Edit Drumset button at the left of the **Drum input palette**.
- Right-click on a percussion staff and select "Edit Drumset...".



The **Edit Drumset** dialog displays the percussion instruments available and the MIDI notes/numbers to which they are allocated. It also determines how each instrument is displayed on the staff— its name, position, notehead type and note-stem direction. *Any changes made here are automatically saved in the parent MuseScore file*

Clicking on a row in the left-hand column allows you to edit the display properties for that note as follows:

- Name:** The name you want displayed in the Drum input palette when you mouse over the note.
- Notehead:** Chose a notehead for that instrument from a drop-down list of options (if set to "Invalid," the instrument will not display in the Drum input palette).
- Staff line:** This number indicates the staff line/space on which the note is displayed. "0" means that the note is displayed on the top line of the 5-line staff. Negative numbers move the note upwards step by step, while positive numbers move it downwards in the same way.
- Stem Direction:** Auto, Up or down.
- Default voice:** Assign to one of four voices. This does not affect input from a MIDI keyboard or the virtual Piano keyboard.
- Shortcut:** Assign a keyboard shortcut to enter that note.

The customized drumset can be saved as a .drm file by pressing **Save**. You can also import a customized drumset using the **Load** button.

**Note:** In MuseScore 2.1, some of the pitches in the Tenor Drums instrument do not play back; there is a DRM file designed to fix this, which you can download [here](#) ↗, via right-click → **Save target as**.

## Roll

To create a drum roll, use Tremolo.

## External links

- [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



## Tabulatur Erstellen

### über die Auswahl von „Datei“, „Neu“ und „Neue Partitur erstellen“

In vielen Fällen ist es möglich einfach durch die Auswahl des „richtigen“ Instrumentes in „Neue Partitur erstellen“ eine Tabulaturzeile zu erzeugen. Jedes Instrument, welches sowohl in Notation und/oder in Tabulatur notiert sein kann, erzeugt automatisch eine neue Tabulaturzeile, so. z.B. *Klassische Gitarre [Tabulatur]*, *Bass Gitarre [Tabulatur]*, und *Laute [Tabulatur]*.

### durch Änderung des Notenzeilentyps

Es ist ebenfalls möglich, jede Standard-Notenzeile in eine Tabulaturzeile umzuwandeln, und umgekehrt.

1. Rechtsklicken Sie auf eine leere Stelle eines Taktes der Notenzeile, welches Sie umwandeln möchten, um das Notenzeilen-Menü zu öffnen.
2. Wählen Sie **Eigenschaften Notenzeile...** (wenn diese Funktion nicht angezeigt wird war die angeklickte Stelle nicht leer, und das Kontextmenü für ein anderes Objekt wird gezeigt.)
3. Drücken Sie den Knopf **Erweiterte Stileigenschaften...**
4. Wählen Sie in der **Vorlage** Dialogbox einen der Tabulaturvorschläge aus der sich öffnenden Liste aus, und drücken Sie den Knopf **Auf Vorlage zurücksetzen** und/oder passen die Tabulatur Ihren Wünschen an (diese Dialogbox ist [hier](#) dokumentiert.)
5. Drücken Sie OK um die **Erweiterte Stileigenschaften...** Dialogbox zu schließen.
6. Drücken Sie OK um die **Eigenschaften Notenzeile** Dialogbox zu schließen.

Die ausgewählte Notenzeile wird nun in eine Tabulaturzeile umgewandelt. Um die Tabulaturzeile wieder zu einer normalen Notenzeile zu machen, wählen Sie in Schritt 4 **"Standard"**.

Dadurch ist es möglich eine Notenzeile in Standardnotation einzugeben und dieses anschließend in eine Tabulatur zu konvertieren - und umgekehrt.

## Saiten des Instrumentes ändern (Stimmung)

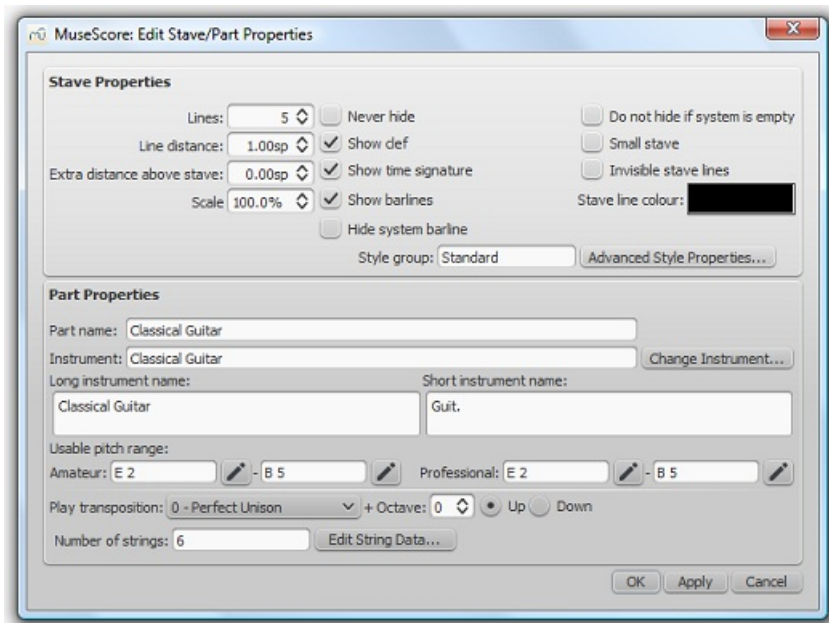
Tabulaturzeichen beziehen sich nicht wie Noten auf eine bestimmte Tonhöhe, sondern auf Saiten und Bundpositionen. Es ist unabdingbar, dass Ihre Tabulatur genau „weis“, auf welche Saitenstimmung Sie Bezug nehmen. Andernfalls werden die durch die Bünde festgelegten Tonhöhen falsch sein (z.B. in verbundenen Notenzeilen, Playback- oder Audiofiles).

Es ist **wichtig** diese Einstellung vorzunehmen **bevor** Sie mit Noteneingabe beginnen, andernfalls wird die Musik falsch klingen.

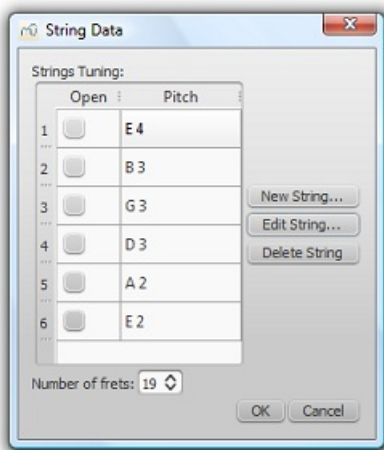
Die meisten „eingebauten“ Saiteninstrumente haben bereits ihre spezifischen Stimmungen voreingestellt. Gelegentlich ist es jedoch nötig diese anzupassen, wenn Sie z.B. mit einer vom Standard abweichenden Stimmung (*scordatura*) arbeiten, wenn das Instrument nicht in den Voreinstellungen existiert und beim Erstellen des Partitur ein ähnliches ausgewählt wurde, oder beim Gebrauch eines Instrumentes ohne Standardstimmung. Es kann auf alle Fälle nicht schaden, wenn man die aktuelle Stimmung, auch in Standardeinstellungen, überprüft.

Stimmung der Saiten ansehen / bearbeiten:

1. Rechtsklicken Sie auf eine leere Stelle eines Taktes der Notenzeile, welche Sie umwandeln möchten, um das Notenzeilen-Menü zu öffnen.
2. Wählen Sie **Eigenschaften Stimme/Instrument...**
3. Drücken Sie den **Saitendaten bearbeiten...** Button in der Dialogbox links unten (Dieser Button wird nur angezeigt wenn das Instrument als Saiteninstrument definiert ist).

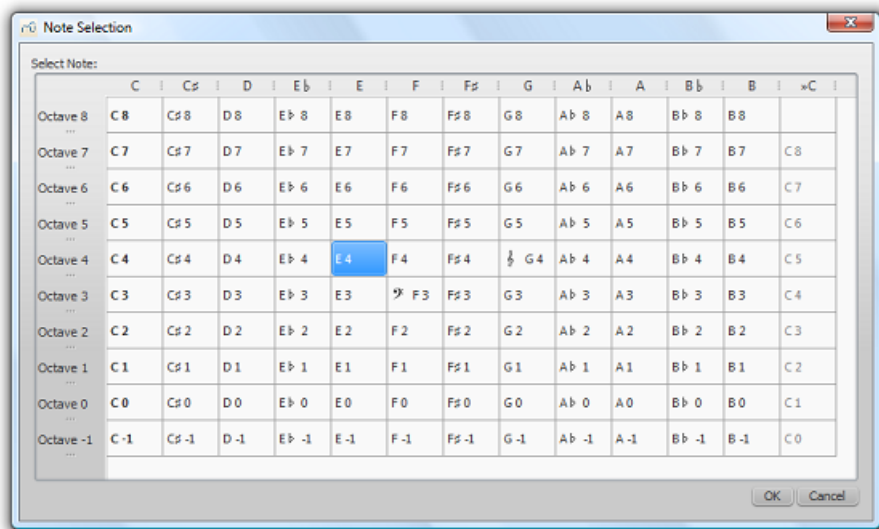


4. Die "**Saitendaten**" Dialogbox öffnet sich: überprüfen Sie die aktuelle Einstellung und machen Sie eventuelle Änderungen über die Schalter Neue Saite..., Saite bearbeiten..., Saite löschen.



5. Überprüfen Sie, ob die "**Anzahl Bünde**" richtig eingestellt ist.
6. Drücken Sie OK um die "**Saitendaten bearbeiten**" Dialogbox zu schließen.
7. Drücken Sie OK um die "**Notenzeilen/Instrumenteneigenschaften**" Dialogbox zu schließen.

Achtung: die Felder in der Spalte „Offen“ werden genutzt, um bestimmte Saiten als offene Saiten (ohne Bünde) zu markieren, wie z.B. für Laute. Die Notation der offenen (nicht gegriffenen) Basssaiten für Laute ist noch nicht in MuseScore implementiert. In der durch „Saite bearbeiten...“ geöffneten Dialogbox kann einer Saite ein neuer Ton zugeordnet werden.



Wenn die Stimmung geändert wird und die Tabulatur enthält schon einige Noten, werden die Bundbezeichnungen so geändert, dass sie die gleiche Tonhöhe in der neuen Stimmung anzeigen (wenn möglich).

Die Anzahl der Bünde, gleich ob real oder „virtuell“, gibt die maximale Anzahl von Halbtönen an, die eine Saite annehmen kann.

Jede Änderung der Saitenstimmung wirkt sich nur auf das spezifische, gerade bearbeitete Instrument in dieser Partitur aus, und ändert keine programminterne Voreinstellung.

### Tabulatur konfigurieren

Die Voreinstellungen einer Tabulatur beziehen sich auf eine moderne Gitarrentabulatur. Für andere Instrumente und/oder andere Musikstile kann es nützlich sein, diese Voreinstellungen zu ändern.

Einstellungen sowohl für Tabulaturen als auch für andere Notenzeilentypen können mit „Notenzeilentyp bearbeiten...“ geändert werden. Dieser Editor ist [hier](#) zugänglich und beschrieben.

### Mehrere unterschiedliche Notenzeilen

Manchmal ist es hilfreich neben der Tabulatur auch eine Notenzeile mit deren Darstellung in Notation zu haben. MuseScore ermöglicht es, verschiedene Notenzeilen zu „verlinken“, so dass Änderungen in einer Notenzeile sich gleichzeitig auch in der anderen, verlinkten Notenzeile auswirken. Wenn eine Notenzeile mit einer Tabulatur verlinkt ist, können Änderungen in jedem der beiden Notenzeilen vorgenommen werden.

Verlinkte Notenzeilen erzeugen:

1. Öffnen Sie den Instrumenten-Editor über (Bearbeiten → Instrumente... oder I)
2. Wählen Sie aus der rechten Liste die Notenzeile aus, die verlinkt werden soll.
3. Drücken Sie den Knopf Verbundene Notenzeile hinzufügen, um eine neue verlinkte Zeile zu erzeugen.
4. Drücken Sie OK

Wenn die neue verlinkte Zeile erzeugt ist, können Sie diese ändern (z.B. in eine Tabulatur) und/oder deren Einstellungen anpassen wie oben beschrieben.

Wenn in eine Notenzeile Akkorde eingefügt werden (oder aus einer anderen Zeile mit Strg+C / Strg+V kopiert werden), versucht MuseScore diese in der Tabulatur so zu verteilen, dass keine unspielbaren Bundbezeichnungen dabei herauskommen (z.B. mehrere Töne auf einer Saite). Wenn das nicht möglich ist, werden die für die Konflikte verantwortlichen Noten mit einem roten Hintergrund dargestellt und müssen im Weiteren von Hand angepasst werden (siehe unten **Noten bearbeiten**).

### Neue Töne eingeben

**Tastatur:**

- Wechseln Sie in den Noteneingabemodus (N): eine kleines, blaues Rechteck erscheint hinter der aktiven Tabulaturlinie. Das ist die aktive Saite.
- Wählen Sie „Noten-/Pausenlänge“ (siehe unten).

- Drücken Sie ↑ oder ↓ um auf die gewünschte Saite zu gelangen.
- Drücken Sie die Tasten 0 bis 9 um eine Bundziffer von 0 bis 9 an der aktiven Position einzugeben. Um mehrere Ziffern übereinander (z.B. für einen Akkord) einzugeben drücken Sie die Ziffern nacheinander, wobei das Programm nur solche Ziffern zulässt, die im vordefinierten Rahmen der maximalen Bundanzahl des Instrumentes liegen. Die Tasten A bis L (ausgenommen I) können ebenfalls benutzt werden, wenn man an einer französischen Tabulatur arbeitet.
- Es ist auch möglich die Bundziffer zu ändern über Umschalt+↑ oder Umschalt+↓

#### Maus:

- Gehen Sie in den Noteneingabemodus und wählen Sie die Notenlänge aus (siehe unten)
- Klicken Sie auf eine Tabulaturlinie um einen Ton dort zu erzeugen
- Per Voreinstellung werden Noten immer in Bund 0 erzeugt (odera in französischer Tabulatur): Drücken Sie Umschalt+↑ mehrere Male, bis der richtig Bund erreicht ist.

MuseScore verhindert, dass auf einer Saite, die schon einen Ton enthält, ein zweiter eingegeben werden kann. Aus diesem Grund ist es besser, Akkorde immer von der höchsten zur tiefsten Note einzugeben.

#### Auswahl und Eingabe von Notenwerten

Im TAB-Eingabemodus sind die normalerweise gültigen Kürzel für die Auswahl der Notenlänge (0 bis 9) anders belegt, und gelten nun für die Eingabe der Bundziffern. Um die Notenlänge für die nächste(n) Noten einzustellen können vier verschiedene Methoden angewandt werden:

- Umschalt+1 bis Umschalt+9 (die Verfügbarkeit dieser Kürzel ist abhängig vom Betriebssystem und von der Tastatur).
- NumPad1 bis NumPad9 (wenn ein Zahlenblock existiert und NumLock eingeschaltet ist)
- mit der Notenwert-Auswahl oben auf dem Bildschirm (unter der Menüleiste)
- Q, um den gewählten Wert zu verkleinern und W, um ihn zu vergrößern.

#### Vorhandene Noten bearbeiten

Wenn Sie NICHT im Eingabemodus sind gibt es drei Tastaturkürzel, um eine Bundziffer zu ändern:

- Umschalt+↑ / ↓ ändert die Tonhöhe. MuseScore wählt die Saite und den Bund aus (es wird immer die höchste verfügbare Saite belegt).
- ↑ / ↓ ändert die Bundziffer nach oben oder unten, ohne die Saite zu wechseln (Umfang: von 0 bis zur höchsten Bundzahl, die in der "**Saitendaten bearbeiten**" Dialogbox definiert ist.).
- Strg+↑ / ↓ verschiebt die gewählte Note auf eine höher/tiefere Saite, wenn die Saite noch nicht belegt ist und dieser Bund laut "**Saitendaten bearbeiten**" Dialogbox vorhanden ist.
- Umschalt+X macht den Notenkopf sichtbar/unsichtbar.

#### Tastenkürzel

##### Noteneingabemodus

<b>Kürzel:</b>	<b>erzeugt:</b>
↑	Wählt die obere Saite als gültig/aktiv aus.
↓	Wählt die untere Saite als gültig/aktiv aus.
Umschalt+1 bis Umschalt+9	Auswahl der Notenlänge
NumPad1 bis NumPad9	Auswahl der Notenlänge.
Q	Notenlänge verkleinern.
W	Notenlänge vergrößern.
0 bis 9	Eingabe Bundposition / Zahl
A bis K	Eingabe Bundposition / Buchstabe (I ausgeschlossen).
Umschalt+↑	Gültige Bundziffer erhöhen.
Umschalt+↓	Gültige Bundziffer verringern.

##### Normaler Eingabemodus

### Kürzel:

### erzeugt:

- Umschalt+↑ Erhöht den Ton einer gewählten Note (MuseScore wählt die Saite aus).  
↑ Erhöht den Ton einer gewählten Note ohne Saitenwechsel.  
Umschalt+↓ Verringert den Ton einer gewählten Note (MuseScore wählt die Saite aus).  
↓ Verringert den Ton einer gewählten Note ohne Saitenwechsel.  
Strg+↑ Verschiebt die Note auf eine höhere Saite, die Tonhöhe bleibt.  
Strg+↓ Verschiebt die Note auf eine tiefere Saite, die Tonhöhe bleibt.  
Umschalt+X Macht den Notenkopf sichtbar/unsichtbar

### Weblinks

- [Video Tutorial: MuseScore in Minuten: Lektion 7 - Tabulatur und Schlagzeug Notation](#) (↗) (Englisch mit deutschen Untertiteln)

## 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).

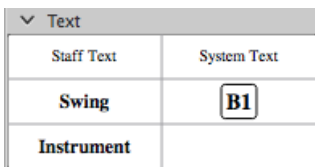
### Instrumentenwechsel inmitten einer Notenzeile

Im Vergleich zum normalen Standard Text stellt "Instrumentenwechsel" (unter "Instrument" in der Text-Palette) die Unterschiede zwischen den unterschiedlichen Instrumenten besser dar (einschließlich "Wiedergabe").

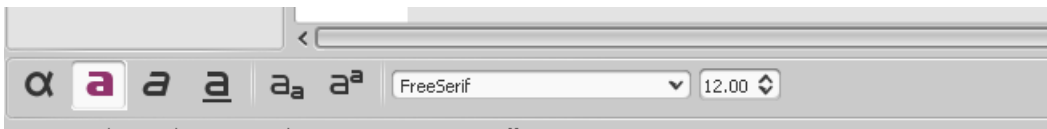
Eine aktuelle Einschränkung ist allerdings, dass Transpositionen nicht berücksichtigt werden.

### Instrumentenwechsel inmitten einer Notenzeile einfügen

1. Legen Sie den Startpunkt für den Wechsel fest
2. Wählen Sie "Instrument" in "Text"-Palette

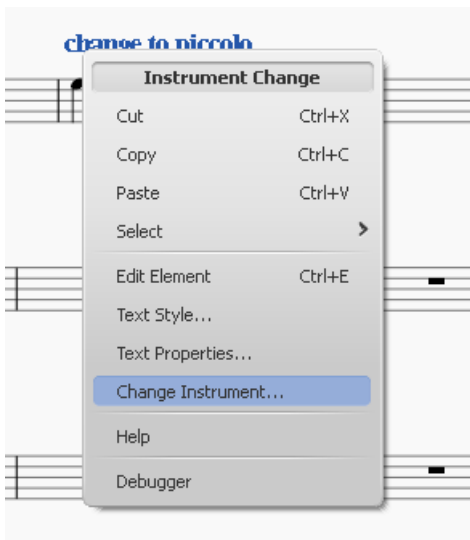


3. Doppelklicken Sie darauf um den Text zu ändern. Den Text können Sie natürlich formatieren,

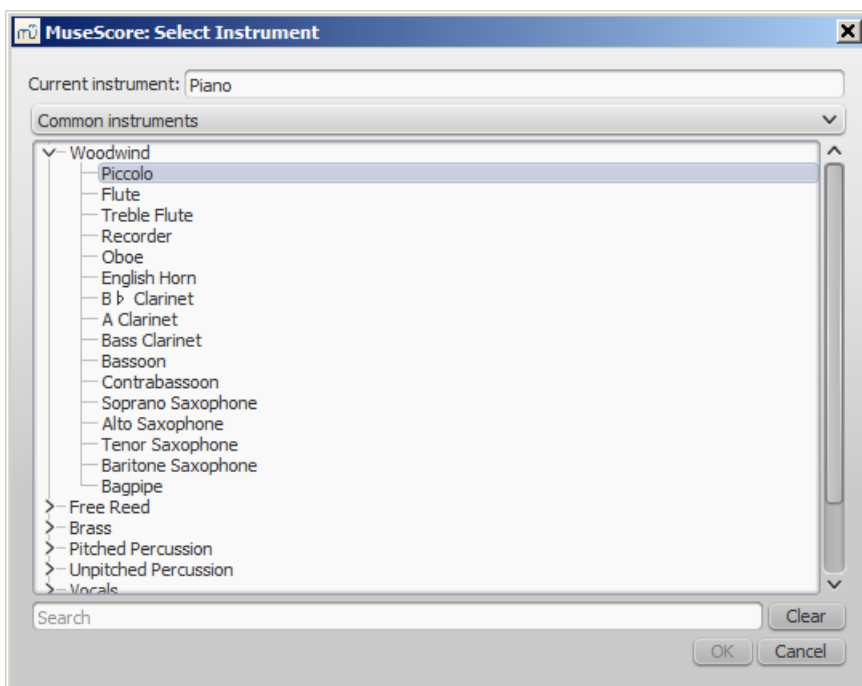


oder machen Sie Rechtsklick auf den schwarz angezeigten Text "Instrument" und wählen Sie im sich öffnenden Menü "Textstil...". Dies ändert das Aussehen aller in der Partitur vorkommenden Instrumentenbezeichnungen.

4. Rechtsklicken Sie auf den Text und wählen Sie "Instrument ändern..."



5. Wählen Sie das gewünschte Instrument aus und klicken Sie auf OK.



### Siehe auch

- [Instrumentenwechsel](#)
- [Instrumentenklang im Stück wechseln](#)

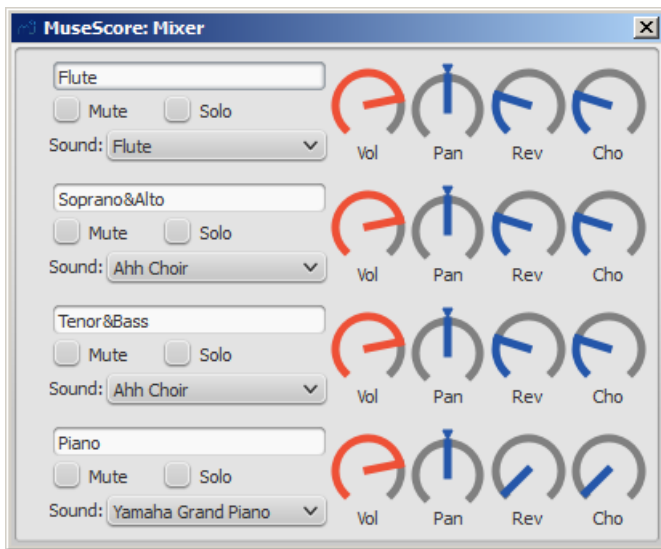
### Weblinks

- [How to change instrument sound \(e.g. pizz., con sordino\) midway through score](#)

### Mischpult

#### Mischpult

Durch das Mischpult können Sie Instrumentenklänge einstellen und Lautstärke und Balance für jedes Instrument anpassen (Hall und Chorus werden derzeit nicht unterstützt). Wählen Sie im Hauptmenü Ansicht → Mischpult oder drücken Sie F10 (Mac: fn+F10) um das Mischpult zu öffnen.



Die Name der Kanäle sind dieselben, wie die **Stimm-/Instrumentenbezeichnungen** im jeweiligen **Notenzeileneigenschaften**-Dialog.

### Stumm und Solo

Nutzen Sie den Schalter **Stumm**, um gezielt bestimmte Instrumente schnell stumm zu schalten. Alternativ können Sie auch die Funktion **Solo** anklicken. Dadurch werden alle anderen Instrumente außer dem oder den als "Solo" markierten stumm geschaltet.

### Regler

Um einen Regler im Uhrzeigersinn zu drehen (und somit den zugehörigen Effekt zu verstärken), klicken Sie darauf und schieben die Maus nach oben. Um den Regler gegen den Uhrzeigersinn herunter zu regeln (und somit den zugehörigen Effekt zu verringern), klicken Sie darauf und schieben die Maus nach unten. Sie können auch mit dem Mauszeiger über dem Regler schweben und mit dem Mousrad die Feineinstellung steuern.

Ein Doppelklick auf jedem Regler setzt die Werte auf die Voreinstellungen zurück.

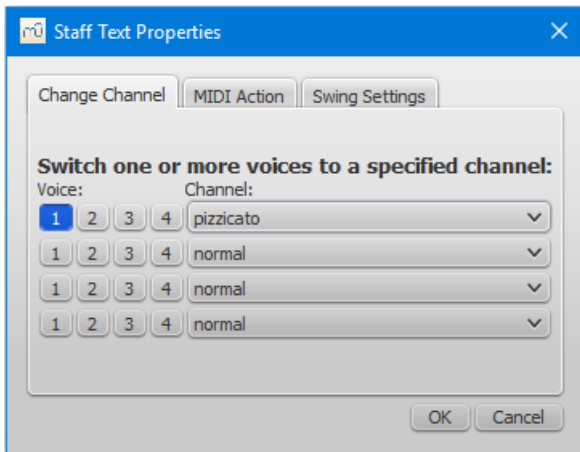
### Klang (Instrumentenauswahl)

Das Ausklappmenü für Klang zeigt Ihnen alle Instrumente an, die von Ihrem **SoundFont** unterstützt werden. Wenn Sie mehrere SoundFonts im **Synthesizer** geladen haben, erscheinen alle *Patches* aller SoundFonts in einer einzigen langen Liste — alle Klänge des zweiten SoundFont erscheinen hinter allen Klängen des ersten SoundFont und so weiter.

### Instrumentenklang im Stück wechseln

Einige Instrumente können mitten im Stück ihren Klang verändern. So können z.B. Streichinstrumente Pizzicato oder Tremolo spielen, oder eine Trompete mit oder ohne Dämpfer klingen. Die folgende Anleitung bezieht sich hier auf den Pizzicato Effekt, aber das gleiche Vorgehen gilt auch für Tremolo oder eine Trompete mit Dämpfer.

1. Wählen Sie die Note aus, an der das Pizzicato beginnen soll
2. Wählen Sie aus dem Hauptmenü **Hinzufügen** → **Text** → **Notenzeilentext**
3. Schreiben Sie z.B. **Pizz..** Noch ist dieses "Pizz." nur ein Text, der noch keine Wirkung auf die Wiedergabe hat.
4. Rechtsklicken Sie auf den Notenzeilentext ("Pizz.") und wählen **Eigenschaften Notenzeilentext...**
5. In diesem Dialog wählen Sie eine oder mehrere Stimmen auf der linken Seite aus (im "Kanal ändern"-Tab)
6. Wählen Sie aus dem Ausklappmenü **Pizzicato**



7. Klicken Sie auf OK um zur Partitur zurückzukehren

Jede Note nach diesem zugefügten Notenzeilentext wird nun im Pizzicato gespielt. Um später zum normalen Streicherklang zurückzukehren, gehen Sie genauso vor wie oben, aber schreiben Arco in Schritt 3 und wählen normal in Schritt 6.

### Siehe auch

- [SoundFont](#)
- [Synthesizer](#)
- [Instrumentenwechsel](#)

### Weblinks

- [How to change instrument sound \(e.g. pizz., con sordino\) midway through score](#)

## Soundfonts und SFZ Dateien

Audio playback is provided by MuseScore's onboard [synthesizer](#), which houses a large selection of **virtual** (or **software**) **instruments**—including percussion and sound effects.

MuseScore supports virtual instruments in two formats:

- [SoundFont](#) (.sf2/.sf3): A single file containing one or more virtual instruments.
- [SFZ](#) (.sfz): A set of audio and definition files containing one or more virtual instruments.

### SoundFonts

A Soundfont (.sf2/.sf3) is a single file containing one or more virtual instruments. As of version 2.2, MuseScore is installed with a SoundFont called **MuseScore\_General.sf3**. This is a GM ([General MIDI](#)) set containing over 128 instruments, sound effects and various drum/percussion kits.

**Note:** Older versions of MuseScore are installed with a different Soundfont: MuseScore 2.0–2.1 with **FluidR3Mono\_GM.sf3**; MuseScore 1 with **TimGM6mb.sf2**.

GM (General MIDI) is a universal format, so once your score is set up for correct playback using MuseScore's native Soundfont, you should be able to [export](#) it in a [format](#) of your choice and have it play back on any other user's computer.

Many different Soundfonts are available on the Internet: some free, some commercial. For a list of free soundfonts, see [below](#).

### Install a SoundFont

After finding and decompressing a SoundFont (see [below](#)), double-click to open it. In most cases, the SoundFont file type will already be associated with MuseScore, and MuseScore will start and a dialog will appear asking if you want to install the SoundFont. Occasionally an application other than MuseScore will be associated with the SoundFont file type; if this is the case, you will need to right-click or control-click on the file, so as to display a menu from which you can choose to open the file in MuseScore. In either case, when the dialog appears asking if you want to install the SoundFont, click "Yes" to place a copy of the SoundFont file in MuseScore's SoundFonts directory. This directory can be viewed or



changed in MuseScore's Preferences, but the default location is:

- Windows: %HOMEPATH%\Documents\MuseScore2\Soundfonts
- macOS and Linux: ~/Documents/MuseScore2/Soundfonts

In contrast to user-added SoundFonts, the initial default SoundFont installed with MuseScore is located in a system directory, meant only for that purpose, which should *not* be modified. This directory and its default SoundFont file is:

- Windows (32-bit): %ProgramFiles%\MuseScore 2\sound\MuseScore\_General.sf3
- Windows (64-bit): %ProgramFiles(x86)\MuseScore 2\sound\MuseScore\_General.sf3
- macOS: /Applications/MuseScore 2.app/Contents/Resources/sound/MuseScore\_General.sf3
- Linux (Ubuntu): /usr/share/mscore-xxx/sounds/MuseScore\_General.sf3 (with xxx being the MuseScore version)

### Uninstall

To uninstall a SoundFont, simply open the folder where its file is installed and delete it.

### SFZ

An SFZ consists of a bunch of files and directories, an SFZ file and a bunch of actual sound files in WAV or FLAC format, with the SFZ file being a text file that basically describes what sound file is located where and to be used for what instrument and pitch range.

**Note:** For full support of SFZ, MuseScore 2.1 or later is need, prior versions had only limited support, namely for Salamander Grand Piano

### Install an SFZ

After downloading an SFZ (see [→below](#)), you need to manually extract all the files that belong to the SFZ (the SFZ file itself and all the subdirectories) into the directory listed [above](#). Leave the subdirectories and their contents as they are.

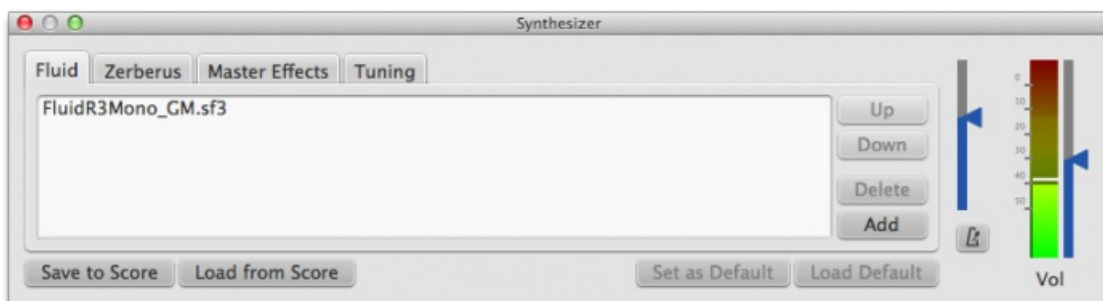
### Uninstall

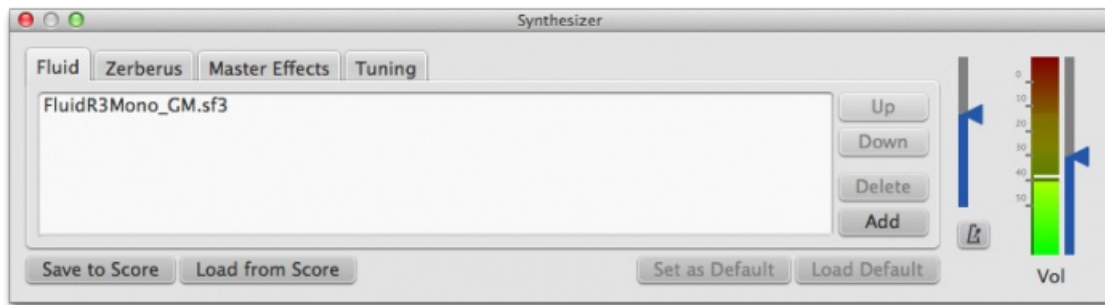
To uninstall an SFZ, simply open the folder where its files are installed ([seeabove](#)) and delete them all.

### Synthesizer

The **Synthesizer** is MuseScore's central control panel for sound output. Once a SoundFont has been installed, it needs to be loaded into the Synthesizer in order for MuseScore to use it for playback. To make a different SoundFont the default, load it in the Synthesizer and click Set as Default.

To display the Synthesizer, go to View → Synthesizer. For more details, see [Synthesizer](#).





## List of downloadable soundfiles

### GM SoundFonts

The following sound libraries conform to the General MIDI (GM2) standard. This specification gives you a sound set of 128 virtual instruments, plus percussion kits.

- [GeneralUser GS](#) [↗](#) (29.8 MB uncompressed)  
Courtesy of [S. Christian Collins](#) [↗](#)
- [Magic Sound Font, version 2.0](#) [↗](#) (67.8 MB uncompressed)
- [Arachno SoundFont, version 1.0](#) [↗](#) (148MB uncompressed)  
Courtesy of [Maxime Abbey](#) [↗](#)
- MuseScore 1 came with [TimGM6mb](#) [↗](#) (5.7 MB uncompressed)  
License: GNU GPL, version 2  
Courtesy of [Tim Brechbill](#) [↗](#)
- MuseScore 2 (up to version 2.1) comes with [FluidR3Mono\\_GM.sf3](#) [↗](#) (13.8 MB).
- MuseScore 2 (as of version 2.2) comes with [MuseScore\\_General.sf3](#) [↗](#) (35.9 MB) ([SF2 version](#) [↗](#) (208 MB)).  
License: released under the [MIT license](#) [↗](#)  
Courtesy of [S. Christian Collins](#) [↗](#)
- [Timbres of Heaven, version 3.2](#) [↗](#) (369 MB uncompressed)  
Courtesy of Don Allen

### Orchestral soundfiles

- Sonatina Symphonic Orchestra (503 MB uncompressed)  
Downloads: [SoundFont](#) [↗](#) | [SFZ format](#) [↗](#)  
License: Creative Commons Sampling Plus 1.0
- [Aegean Symphonic Orchestra](#) [↗](#)  
Courtesy of [Ziya Mete Demircan](#) [↗](#) (352 MB uncompressed)

### Piano soundfiles

#### SF2 Pianos

- [Acoustic grand piano, release 2016-08-04](#) [↗](#)  
Description: Yamaha Disklavier Pro Grand Piano, sf2 format, 36MiB compressed, 113MiB uncompressed, 121 samples, 5 velocity layers  
More information: <http://freepats.zenvoid.org/> [↗](#) including other soundfonts.  
License: Creative Commons Attribution 3.0  
Courtesy of [Roberto Gordo Saez](#) [↗](#)
- [Salamander C5 Light](#) [↗](#)  
Courtesy of [Ziya Mete Demircan](#) [↗](#) (24.5 MB uncompressed)

#### SFZ Pianos

- Salamander Grand Piano  
Downloads: [version 2](#) [↗](#) | [version 3](#) [↗](#)  
Description: Yamaha C5, 48kHz, 24bit, 16 velocity layers, between 80 MB and 1.9 GB uncompressed  
License: Creative Commons Attribution 3.0  
Courtesy of Alexander Holm
- [Detuned Piano](#) [↗](#) (244 MB uncompressed)  
License: Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0

- [Plucked Piano Strings](#) [↗](#)  
Description: 44.1kHz, 16bit, stereo, 168 MB uncompressed  
License: Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0
- [The City Piano](#) [↗](#)  
Description: Baldwin Baby Grand, 4 velocity layers, 696 MB uncompressed  
License: Public domain  
Courtesy of Big Cat Instruments
- [Kawai Upright Piano, release 2017-01-28](#) [↗](#)  
Description: 68 samples, 44KHz, 24bit, stereo, 2 velocity layers, 58MiB uncompressed  
License: GNU General Public License version 3 or later, with a [special exception](#) [↗](#)  
Courtesy of Gonzalo and Roberto

### Unzipping downloaded soundfiles

Since soundfiles are large, they are often zipped (compressed) into a variety of formats, including .zip, .sfArk, and .tar.gz. You need to unzip (decompress) these files before they can be used.

- ZIP is standard compression format supported by most operating systems.
- sfArk is a compression format designed especially for compressing SoundFont files. To decompress it, use [Polyphone](#) [↗](#) (cross-platform software); or this online service: <https://cloudconvert.com/sfark-to-sf2> [↗](#)
- .tar.gz is a popular compression format for Linux. Windows users can use [7-Zip](#) [↗](#); Mac users can use [The Unarchiver](#) [↗](#), or macOS' built-in Archive Utility. Note that if using 7-Zip, you will need to apply decompression twice —once for GZip and once for TAR.

### Troubleshooting

If the toolbar play panel is greyed out, or not visible, follow the instructions below to get your sound working again:

1. Right-click on the menu bar and make sure there is a check mark next to the Playback Controls menu item. If this step does not solve your problem, go to Step 2.
2. If the play panel disappears after changing the SoundFont, go to Edit → Preferences... → I/O tab and click OK without making any changes. After restarting MuseScore, the play panel should reappear.

If you are setting up a SoundFont for the first time, please use one of the recommended SoundFonts listed above.

If playback stutters, then your computer may not be able to handle the SoundFont being used. The following advice may help:

- Reduce the amount of RAM (memory) used by MuseScore by using a smaller SoundFont. See the [dist](#) above for suggestions.
- Increase the amount of RAM available for MuseScore by quitting all applications except MuseScore. If you still have problems and a large SoundFont is important to you, consider more RAM for your computer.

### See also

- [Synthesizer](#)
- [Mixer](#)

### External links

- [How to change the SoundFont or add another](#) [↗](#)
- [The SFZ Format](#) [↗](#) (for details about the sfz specification)

### Swing

Es ist in MuseScore möglich, eine Partitur in ge'swing'ten achtel oder sechzehntel Noten abzuspielen.

#### Swing einrichten

Der empfohlene Weg, um MuseScore (und den Personen, die Ihre Musik lesen werden) mitzuteilen, dass ein Swing-Feeling beabsichtigt ist, ist die Erstellung eines **Swing**-Systemtextelements.

1. Klicken Sie auf die erste Note.
2. Doppelklicken Sie auf **Swing** in der Text-Palette.

Text	
Staff Text	System Text
<b>Swing</b>	<b>B1</b>
<b>Instrument</b>	

Der Swingtext kann wie jedes anderes Textelement durch Doppelklicken bearbeitet werden (siehe [Text bearbeiten](#)) und kann über den [Inspekteur](#) unsichtbar gemacht werden.

## Rückkehr zu geradem Rhythmus

Wenn Sie eine Partitur haben, der sowohl "geswingte" als auch "gerade" Abschnitte enthält und Sie möchten, dass dies in der Wiedergabe sich widerspiegelt:

1. Fügen Sie ein **Swing**-Textelement wie oben beschrieben ein, das an der ersten Note oder Pause des "geraden" Abschnitts angefügt ist.
2. Ändern Sie den Text wie gewünscht - Doppelklick auf das Element, das Sie gerade eingefügt haben und ändern Sie es zu "Gerade" (siehe [Text bearbeiten](#)).
3. Schalten Sie den Swing aus durch Rechtsklick → Eigenschaften Systemtext... → Swing Einstellungen → aus.

## Swing Einstellungen

### Swing-Texteinstellungen

Die Swing-Einstellungen für eine einzelne **Swing** Textkennzeichnung finden Sie über Rechtsklick → Eigenschaften Systemtext... → Swing Einstellungen. Hier können Sie angeben, wie stark ge'swing't werden soll (d.h. das Verhältnis des Downbeats zum Upbeat) oder ob in achteel Noten oder in sechzehntel Noten ge'swing't werden soll.

### Allgemeine Swing Einstellungen

In der Voreinstellung, wenn kein **Swing** Textelement vorhanden ist, ist die Swing-Wiedergabe ausgeschaltet. Um die Swing-Wiedergabe einzuschalten ohne ein Textelement hinzuzufügen, nutzen sie die allgemeinen (partiturweiten) Swing-Einstellungen in Stil → Allgemein... → Partitur.

## Synthesizer

### Überblick

Der **Synthesizer** ist MuseScores zentrales Bedienungselement für die Klanguasgabe. Neben anderen Dingen können Sie damit [SoundFonts](#) für unterschiedlich klingende Instrumente zum Abspielen, Feineinstellung per Equalizer, Lautstärkenanpassung, sowie weitere Features zur Klanguasgabe auswählen.

Um den Synthesizer anzuzeigen gehen Sie zu Ansicht → Synthesizer.

Es kann nur eine Gruppe von Synthesizer-Einstellungen „in Betrieb“ sein. D.h., dass wenn mehrere unterschiedliche Partituren gleichzeitig geöffnet sind, es nicht möglich ist die Klanguasgabe einer Partitur zu ändern, ohne das alle anderen davon unberührt bleiben. Zusätzlich sind **Änderungen der Synthesizer-Einstellungen nur in der aktuell geöffneten Sitzung wirksam. Wenn Sie MuseScore das nächste Mal öffnen sind alle Einstellungen wieder auf die Voreinstellungen zurückgesetzt.** Diese Voreinstellungen können jedoch jederzeit geändert werden — klicken Sie auf den Schalter Als Voreinstellung verwenden im Synthesizer, um die gegenwärtig aktuellen Einstellungen als neue Voreinstellung für nachfolgende Sitzungen zu speichern.

Ebenso ist es möglich, die Einstellungen zu einer einzelnen Partitur in Partitur speichern zu speichern und diese später mit Aus Partitur laden wieder zu laden. **Synthesizer-Einstellungen, die zu einer Partitur gespeichert werden, werden später nicht automatisch wieder mit geladen. Diese müssen von Hand über den Schalter Aus Partitur laden aufgerufen werden.**

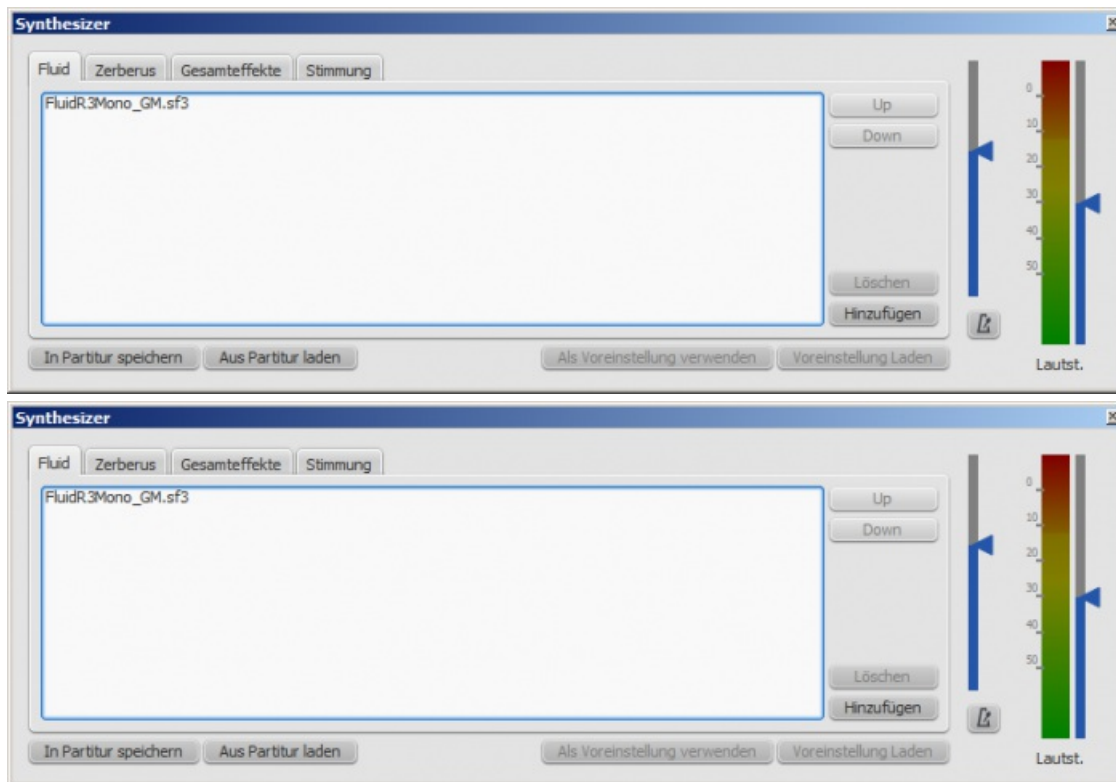
**Änderungen der Synthesizer-Einstellungen sind nicht hörbar wenn die Dateien als [Audio Dateien](#) exportiert werden, es sei denn, die Synthesizer-Einstellungen wurden vorher mit dem Schalter In Partitur speichern in die Partitur abgespeichert.**

Eine genauere Übersicht der Optionen folgt im Beispiel **Stimmung** ([unten](#)).

## SoundFont

Ein SoundFont ist eine Datei, die diverse Klangeinstellungen beinhaltet und die MuseScore zum Abspielen verwenden kann. MuseScore bringt einen SoundFont mit Namen FluidR3Mono\_GM.sf3 mit. Andere SoundFonts können im Internet herunter geladen werden (siehe: [Liste mit SoundFonts](#)). Wenn ein SoundFont installiert ist, können Sie ihn zum Abspielen und zur Änderung anderer Parameter der Klangeinstellung auswählen und anwenden.

Per Voreinstellung ist der SoundFont FluidR3Mono\_GM.sf3 im Synthesizer geladen:



Klicken Sie auf Hinzufügen um einen anderen installierten SoundFont aus dem SoundFonts-Ordner zu laden.

**Anmerkung:** Wenn Sie keine anderen SoundFonts installiert haben, stehen auch keine weiteren SoundFonts, die geladen werden könnten, zur Verfügung. Um einen SoundFont zum Abspielen zu verwenden, muss dieser zuvor installiert sein (was mit einem Mal gemacht werden kann), und dann in den Synthesizer geladen werden (welches von Fall-zu-Fall oder permanent möglich ist).

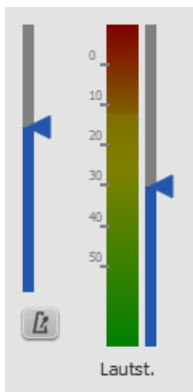
Ein geladener SoundFont kann aus dem Synthesizer gelöscht werden, indem man ihn aus der Liste auswählt und auf Löschen klickt. Wenn mehrere SoundFonts geladen sind kann ihre Reihenfolge neu arrangiert werden mit den Schaltern Nach oben und Nach unten.

Wenn Sie keinen Klang im Mischpult geändert haben wird der SoundFont zum Abspielen genutzt, der an oberster Stelle der Liste steht. Wenn Sie im Mischpult unterschiedliche Instrumente mit Klängen von verschiedenen SoundFonts benutzen, wird das Abspielen nur dann korrekt funktionieren, wenn Sie die gleichen SoundFonts **in der gleichen Reihenfolge** im Synthesizer geladen haben. Deshalb ist es, wenn Sie mit unterschiedlichen SoundFonts arbeiten, ratsam, im Synthesizer den Schalter In Partitur speichern zu benutzen, um, wenn Sie die Partitur das nächste Mal öffnen, die Liste der SoundFonts (und andere Synthesizer-Einstellungen) mit Aus Partitur laden abrufen zu können.

Über den Schalter Als Voreinstellung verwenden können Sie auch die Voreinstellung verändern, so dass Sie die Synthesizer-Einstellungen das nächste Mal nicht aus der Partitur laden müssen. Anderenfalls öffnet sich der Synthesizer in der nächsten Sitzung mit der originalen Voreinstellung.

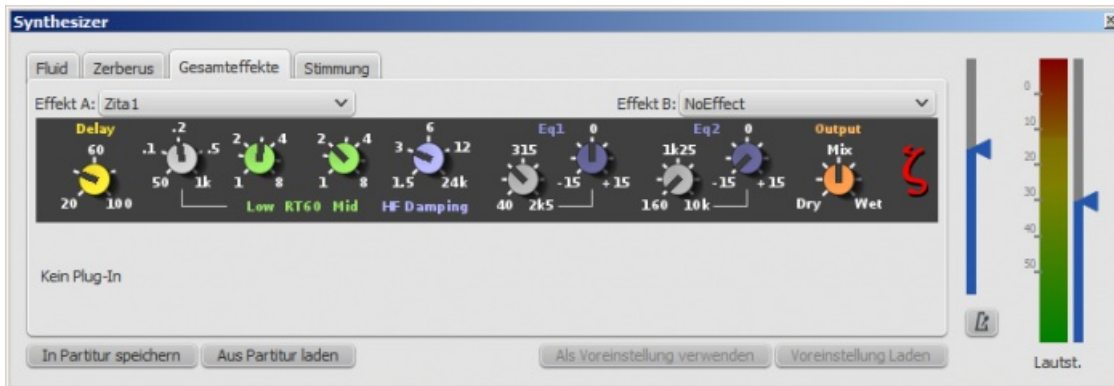
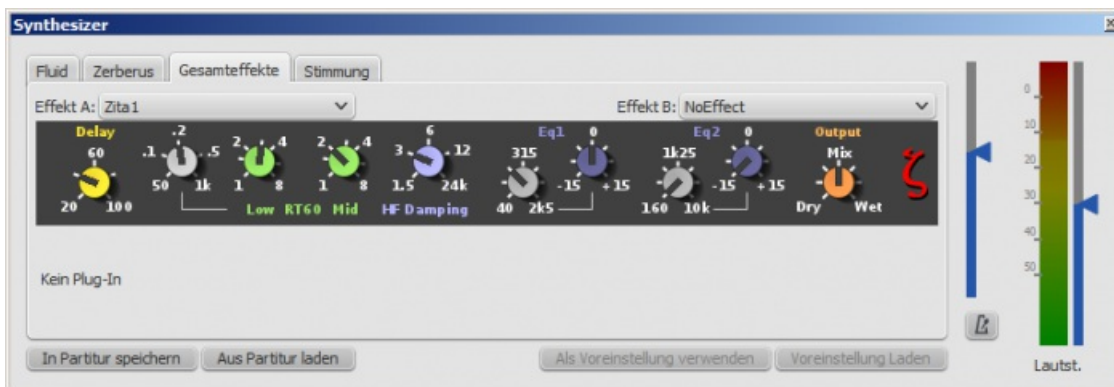
## Lautstärke

Auf der rechten Seite des Synthesizers befinden sich zwei Schieberegler. Einer beeinflusst die Abspiellautstärke, der zweite die Lautstärke des optional verwendbaren eingebauten Metronoms. Wie bei allen anderen Synthesizer-Einstellungen gelten alle Änderungen nur für die aktuelle Sitzung, es sei denn, sie werden in die Partitur oder als neue Voreinstellung abgespeichert.



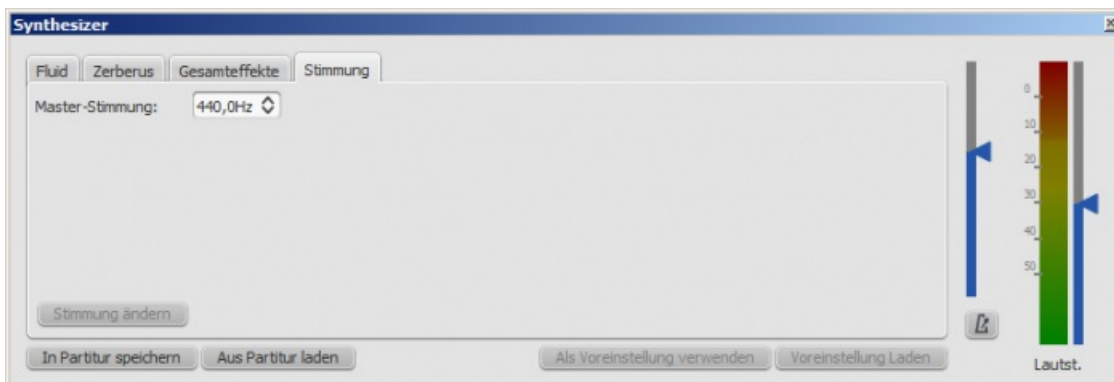
## Effekte

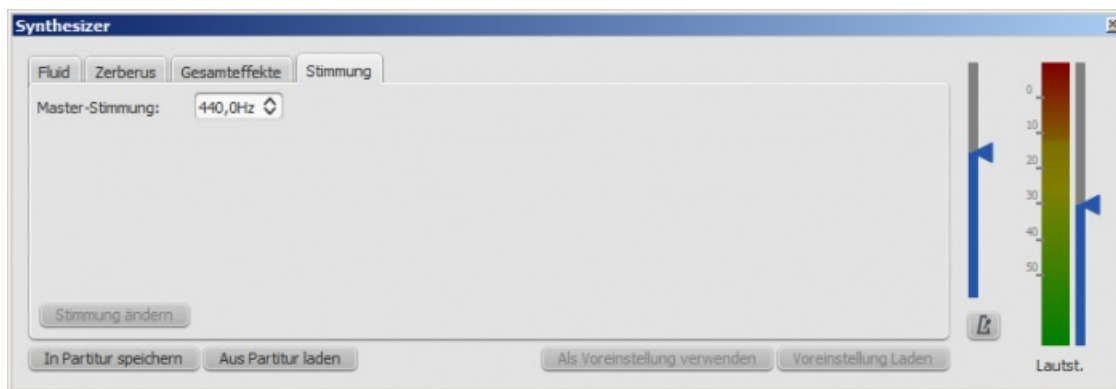
Im Gesamteffekte Reiter des Synthesizers ist es möglich weitergehende Einstellungen wie Hall oder Equalizer vorzunehmen. Per Voreinstellung ist der Effekt "Zita1" aktiv, welche bezweckt, die Klanguisgabe realistischer zu gestalten. Das kann ausgeschaltet werden durch die Einstellung "Effect A" zu "NoEffect". Um diesen Effekt dauerhaft auszuschalten (und damit alle gegenwärtigen Synthesizer-Einstellungen zu übernehmen) drücken Sie den Schalter Als Voreinstellung verwenden.



## Stimmung

Als Standard Instrumentenstimmung nutzt MuseScore A4 = 440Hz per Voreinstellung. Um das zu ändern geben Sie einfach einen neuen Wert in die 'Master-Stimmung' Box ein.





### Stimmung ändern

Anmerkung: wirkt sich auf alle geöffneten Partituren der aktuellen Sitzung aus (die Stimmung wird wieder auf die Voreinstellung zurückgesetzt, wenn man MuseScore verlässt). Das betrifft nur das Abspielen - die Änderungen werden in exportierte Audio-Dateien **nicht** übernommen (WAV, OGG, MP3 und MIDI).

1. Ansicht → Synthesizer.
2. Klicken Sie auf den Stimmung Reiter.
3. Geben Sie einen neuen Master Stimmung Wert ein (Voreinstellung: 440Hz).
4. Klicken Sie Stimmung ändern.

### Voreinstellung der Stimmung ändern

Anmerkung: wirkt sich auf alle geöffneten Partituren der aktuellen und folgenden Sitzung(en) aus (bis Sie diese wieder ändern). Das betrifft nur das Abspielen - die Änderungen werden in exportierte Audio-Dateien **nicht** übernommen (WAV, OGG, MP3 und MIDI).

1. Ändern Sie den für die aktuelle Sitzung Wert in Master Stimmung wie oben beschrieben.
2. Klicken Sie auf Als Voreinstellung verwenden.

### Stimmung für eine einzelne Partitur ändern

Anmerkung: wirkt sich auf die aktuell geöffnete Partitur aus. Die Einstellungen können in folgenden Sitzungen wieder hergestellt werden durch Aus Partitur laden. Wirkt sich auf Playback und in exportierten Audio-Dateien aus (WAV, OGG, MP3).

1. Ändern Sie den für die aktuelle Sitzung Wert in Master Stimmung wie oben beschrieben.
2. Klicken Sie auf In Partitur speichern.
3. Die neue Stimmung wird nun auch in exportierten Audio-Dateien der aktuellen Partitur wirksam. Andere Partituren werden dagegen nach wie vor in der voreingestellten Stimmung exportiert. Aufgrund einer Einschränkung in MuseScore müssen Sie allerdings auf den Aus Partitur laden Schalter klicken, um beim Abspielen die korrekte Stimmung zu bekommen.

### Siehe auch

- [SoundFont](#)
- [Mischpult](#)

## Tempo

Das Tempo kann durch einen Tempotext in der Partitur angegeben werden. Das Wiedergabetempo kann auch manuell und temporär mittels des Wiedergabepultes überschrieben werden.

### Tempotext

Tempotexte geben den Musikern das Tempo eines Stückes an und werden auch bei der Wiedergabe benutzt. Es ist mögliche, mehrere Tempotexte an verschiedenen Stellen einer Partitur einzufügen.

Tempotext hinzufügen:

1. Wählen Sie eine Note oder Pause aus, an der der Tempotext hinzugefügt werden soll.



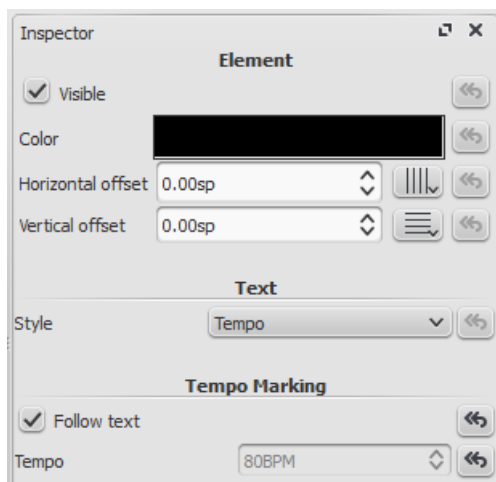
- Öffnen Sie die **Tempo Palette** und doppelklicken auf einen Tempotext, um diesen der gewählten Note oder Pause hinzuzufügen. Alternativ können Sie auch per 'drag-and-drop' einen Tempotext aus der Palette direkt auf die gewünschte Note oder Pause ziehen. Sie können einen Tempotext auch über das Hauptmenu mit Hinzufügen → Text... → Tempotext hinzufügen, können dann aber nicht auswählen, mit welchem Notenwert der Tempotext erstellt wird.

Vorhandene Tempotexte können im Textbearbeitungsmodus verändert werden.

Die Schläge pro Minute eines Tempotextes können verändert werden, indem man direkt den Text verändert, wenn "Text folgen" im **Inspekteur** ausgewählt ist und der Tempotext in Form von "Notendauer = Zahl" ausgedrückt ist, wie in diesem Beispiel, welches die Information "Viertelnote = 75" enthält:

**Andante** ♩ = 75

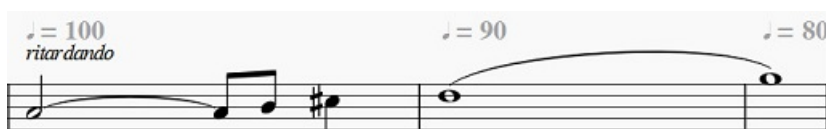
Wenn ein Tempotext verändert wurde und diese Information nicht mehr enthält (zum Beispiel einfach nur noch das Wort "Andante" ohne eine Zahlenangabe), klicken Sie auf den Tempotext, um es auszuwählen, entfernen im **Inspekteur** den Haken bei "Text folgen" und stellen dort nun manuell die Anzahl von **Viertelnoten pro Minute** (BPM) ein, die diesen Tempotext repräsentieren.



Anmerkung: Die Wiedergabegeschwindigkeit könnte schneller oder langsamer sein, wenn BPM im **Wiedergabepult** auf einen anderen Wert als 100% eingestellt ist.

### Ritardando und accelerando

Allmähliche Tempowechsel wie **ritardando** ("rit.") und **accelerando** ("accel.") können als **Systemtext** hinzugefügt werden, haben aber zurzeit keinen Effekt auf die Wiedergabe. Der Effekt kann aber erreicht werden, indem mehrere unsichtbare Tempo-Markierungen verwendet werden, die schrittweise das Tempo ändern. In diesem Beispiel wird das Tempo an jeder ersten Note eines Taktes um jeweils 10 BPM verringert, beginnend mit 110 BPM vor dem Ritardando. Die jeweiligen Tempoänderungen werden unsichtbar gemacht, indem die **Sichtbar** Checkbox im **Inspekteur** benutzt wird, so dass nur das "ritardando" im Ausdruck erscheint.



Es wurde ein **Plug-In** entwickelt, um diesen Prozess zu automatisieren: [TempoChanges](#)

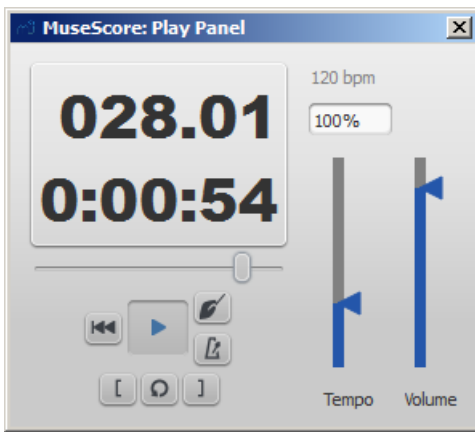
### Fermaten

Fermaten, verfügbar in der **Artikulationen und Verzierungen** Palette, haben eine **Zeitdehnungs**-Eigenschaft, die via **Inspekteur** verändert werden kann. Die Voreinstellung dieser Eigenschaft ist 1.00. Damit MuseScore Fermaten mit dem Doppelten ihrer normalen Länge wiedergibt, klicken Sie auf die Fermate und setzen im **Inspekteur** diese "Zeitdehnung" auf 2.00.

### Wiedergabepult

- Anzeigen: Ansicht → Wiedergabepult oder F11 (Mac: fn+F11)





- Ändern Sie den Prozentsatz des tatsächlichen Wiedergabetempos über den Temposchieberegler

Diese Einstellung wird nicht in der Partitur gespeichert und überschreibt proportional alle Tempotexte, die in der Partitur gesetzt sind. Wenn Sie mehrere Tempotexte in der Partitur haben, wird die Anzeige der BPM Zahl (Beats per Minute, Viertelnoten pro Minute), die oberhalb des Schiebers angezeigt wird, davon abhängen, wo in der Partitur Sie sich gerade befinden. Wenn Sie zum Beispiel ein Tempo von 80 BPM eingestellt haben und das Wiedergabepult ist auf 120% eingestellt, wird das tatsächliche Wiedergabetempo bei 96 BPM liegen, was Sie dann auch der Zahl oberhalb der Prozentangabe im Wiedergabepult entnehmen können.

*Hinweis:* BPM wird immer als "Viertelnoten pro Minute" an- und eingegeben, unabhängig von der jeweiligen Taktart (bzw. deren Nenner).

#### Siehe auch


- [Wiedergabemodus](#)
- [Taktart](#)

### Wiedergabemodus

MuseScore hat einen eingebauten Sequenzer und Synthesizer, um Ihre Partitur abzuspielen.

Grundlegende Wiedergabefunktionen können über die **Wiedergabe-Werkzeugleiste** (oberhalb des Dokumentenfensters, siehe Bild unten) erreicht werden:




Durch Drücken der Wiedergabe -Schaltfläche (oder der Leertaste) kommen Sie in den Wiedergabe-Modus. Im Wiedergabe-Modus stehen folgende Befehle zur Verfügung:

- Gehe zum vorherigen Akkord ←
- Gehe zum nächsten Akkord →
- Gehe zum vorherigen Takt Strg+← (Mac: Cmd+←)
- Gehe zum nächsten Takt Strg+→ (Mac: Cmd+→)
- Gehe zurück zum Anfang der Partitur Pos 1 (Mac: ⌘+Pos 1)
- Zeige/verstecke das **Wiedergabepult** F11 (Mac: Fn+F11)

Drücken Sie nochmal die Wiedergabe-Taste (oder die Leertaste oder Esc), um das Abspielen zu stoppen und den Wiedergabemodus zu verlassen.

MuseScore beginnt mit der Wiedergabe an der Stelle, an der zuvor gestoppt wurde. Wenn Sie eine Note auswählen, beginnt MuseScore die Wiedergabe von dieser Note an. Wenn die Wiedergabe bereits abspielt, können Sie alternativ zu einer bestimmten Note springen, indem Sie auf diese klicken. In der Werkzeugleiste befindet sich auch ein Schalter, mit dem Sie schnell wieder an den Anfang Ihrer Partitur springen können.

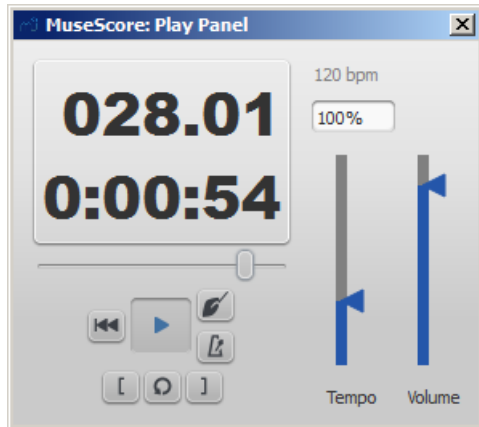
Um sicherzustellen, dass alle Wiederholungen mitgespielt werden, aktivieren Sie den  *Wiederholung wiedergeben*-Schaltfläche.

### Wiedergabepult

Wählen Sie aus dem Hauptmenü Ansicht → Wiedergabepult, oder drücken Sie F11 (Mac: Fn+F11), um dieses zu öffnen.

Das Wiedergabepult bietet noch weitere Einstellmöglichkeiten der Wiedergabe an: Tempo, Schleifenwiedergabe (mit genauer Start- und Endposition) sowie die allgemeine Lautstärke für die aktuelle Sitzung.

Anmerkung: Änderungen im Wiedergabepult werden nicht in der Partitur abgespeichert, auch wenn Sie auf **Speichern** klicken. Es hat lediglich einen Effekt in der Wiedergabe auf die aktuelle Sitzung. Möchten Sie dauerhaft das aktuelle Tempo eines Stücks ändern, müssen Sie die Tempotexteinstellung im Inspekteur (F8) oder Tempotext benutzen. Sie können die Lautstärke mittels Synthesizer (Ansicht → Synthesizer) einstellen.



## Anzählen

Sie können mittels des Schalters *Anzählen bei Wiedergabe* ein Anzählen vor Beginn der Wiedergabe einstellen. Diese Funktion zählt einen ganzen Takt vor (bezogen auf die vorgegebene Taktart). Wenn der Startpunkt der Wiedergabe mitten in einem Takt oder einem Auftakt liegt, werden genügend Schläge gespielt, um den Takt zu füllen. Das Dirigenten-Icon schaltet die *Anzählen*-Funktion ein oder aus.

## Metronom-Wiedergabe

Sie können während der Wiedergabe auch ein Metronom über das *Metronom*-Icon zu- oder abschalten. (Siehe *Wiedergabepult*).

## Schleifenwiedergabe (Loop)

Sie können eine ausgewählte Passage Ihrer Partitur kontinuierlich entweder über die **Wiedergabe-Werkzeugeleiste** (siehe Bild oben) oder das Wiedergabepult wiederholen.

### Wiederholung über die Wiedergabe in der Werkzeugeleiste

- Die Wiedergabe sollte **ausgeschaltet** und das "Schleifenwiedergabe"-Symbol **eingeschaltet** sein
- Markieren Sie über Auswahlmodi den gewünschten Bereich für die Schleifenwiedergabe
- Klicken Sie auf das Wiedergabesymbol

Die Wiedergabe wird nun zwischen den blauen Fähnchen eine Schleife durchlaufen.

- Benutzen Sie das "Schleifenwiedergabe"-Symbol, um die Schleifenwiedergabe ein- oder auszuschalten.

### Schleifenwiedergabe über das Wiedergabepult

- Markieren Sie die Note, ab der Sie die Wiedergabe starten möchten und klicken Sie auf "Schleifenanfang bestimmen". Das "Schleifenwiedergabe"-Symbol wird aktiviert.
- Markieren Sie die letzte Note des gewünschten Wiedergabebereichs und klicken Sie auf "Schleifenende bestimmen"
- Klicken Sie auf das Wiedergabesymbol

Die Wiedergabe wird nun in dem durch blaue Fähnchen markiertem Bereich eine Schleife durchlaufen.

- Sie können das "Schleifenwiedergabe"-Symbol benutzen, um die Schleifenwiedergabe ein- oder auszuschalten.

## Dynamiken

Dynamische Vortragsbezeichnungen sind Symbole, die die Lautstärke einer Note oder einer Musikphrase angeben. Die

Symbole finden sich in der Dynamik Palette 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>sfpp</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>	

**Anmerkung:** Die übergreifende Wiedergabelautstärke der Partitur kann über den Lautstärkereglern im Wiedergabepult oder Synthesizer geändert werden.

### Eine dynamische Vortragsbezeichnung hinzufügen

Um eine dynamische Vortragsbezeichnung der Partitur hinzuzufügen, benutzen Sie eine der folgenden Vorgehensweisen:

- Markieren Sie eine Note und doppelklicken Sie ein Dynamiksymbol in einer Palette.
- Ziehen Sie ein Dynamiksymbol von der Palette auf eine Note.

Für weitere dynamische Vortragsbezeichnungen nutzen Sie die Gesamtpalette (Shift+F9). Sie können auch eine benutzerdefinierte Palette [↗](#) für die zukünftige Verwendung erstellen.

Um ein Crescendo- oder Decrescendo zu erstellen, siehe Crescendo- und Diminuendo Gabeln.

### Einstellen der Wiedergabelautstärke für eine dynamische Vortragsbezeichnung

Klicken Sie auf eine dynamische Vortragsbezeichnung, um diese auszuwählen und passen Sie deren **Anschlagdynamik** im Inspekteur an: höherer Wert für lauter, niedriger Wert für leiser.

### Dynamikbereich einstellen

Mit dem Inspekteur können Sie einstellen, ob die Dynamik eine einzelnen Notenzeile, alle Notenzeilen eines Instruments (z.B. beide Notenzeilen eines Klaviers) oder das ganze System betreffen soll. In der Voreinstellung wird sie auf das Instrument angewendet.

### Liste der dynamischen Vortragsbezeichnungen in Paletten

Im einfachen Arbeitsplatz finden sich 8 Auswahlmöglichkeiten in der Dynamikpalette: **ppp, pp, p, mp, mf, f, ff, fff**.

Im erweiterten Arbeitsplatz finden sich alle obigen plus 15 weitere Auswahlmöglichkeiten in der Dynamikpalette: **fp, sf, sfz, sff, sffz, sfp, sfpp, rfz, rf, fz, m, r, s, z, n**.

Im Dynamikabschnitt der Gesamtpalette finden sich alle obigen plus 6 weitere Auswahlmöglichkeiten: **pppppp, pppppp, ppppp, ffff, fffff, ffffff**.

### Dynamikbezeichnung bearbeiten

Jede dynamische Vortragsbezeichnung kann bearbeitet werden, nachdem sie zu einer Partitur hinzugefügt wurde. Siehe Text bearbeiten.

### Siehe auch

- [Tempo](#)

### Weblinks

- [Video Tutorial: MuseScore in Minuten: Lektion 10 - Artikulationen, Dynamikbezeichnungen und Text](#) [↗](#) (Englisch mit deutschen Untertiteln)
- [Dynamiken](#) [↗](#) bei Wikipedia

# Text

In MuseScore gibt es zahlreiche Textarten: [Liedtext](#), [Akkordbezeichnungen](#), [Dynamikbezeichnungen](#), [Fingersatz](#), [Generalbass](#), [Text mit Einfluss auf die Wiedergabegeschwindigkeit](#), [Übungsmarken](#) und viele andere. Die verschiedenen Textarten werden im Hauptmenü über Hinzufügen → Text aufgerufen, weitere finden sich in den [Paletten](#).

Für kurzen Text ohne weitere Funktionen wird am besten **Notenzeilen-** oder **Systemtext** verwendet. Die beiden Arten unterscheiden sich darin, ob der Text für nur eine Notenzeile oder das ganze System gültig sein soll, das macht einen Unterschied, wenn [Einzelstimmen](#) oder [Instrumentengruppen](#) extrahiert werden: Notenzeilentext wird nur in dem Auszug erscheinen, der das Instrument enthält, an den dieser Text angebinden ist, während Systemtext in allen Auszügen erscheinen wird. Darüber hinaus wird, wenn Sie [leere Notenzeilen verstecken](#), jeglicher Notenzeilentext, der zu einer leeren Notenzeile gehört, ebenfalls versteckt. Systemtext dagegen wird dadurch nicht versteckt.

## Notenzeilentext

Notenzeilentext ist Text allgemeiner Art in Bezug auf eine spezielle Notenzeile an einer speziellen Stelle der Partitur. Zum Anlegen wählen Sie eine Stelle durch Auswahl einer Note oder Pause, dann aus dem Menü über Hinzufügen → Text → Notenzeilentext oder über das Tastenkürzel Strg+T (Mac: ⌘+T). Eine kleine Schreibmarke erscheint und Sie können sofort mit der Eingabe beginnen. Sie können diese Eingabe jederzeit beenden (selbst wenn Sie noch nicht eingegeben haben), drücken Sie dazu einfach Esc.

Notenzeilentext kann z.B. benutzt werden, um Hinweise wie "Solo" oder "Pizzicato" zu einer Notenzeile einer Partitur hinzuzufügen. Abhängig von der diese Anweisung kann dann die MIDI Wiedergabe der Notenzeile an diese Stelle verändert werden, indem man nach einem Rechts-Klick auf den Text Eigenschaften Notenzeilentext auswählt. Siehe auch [How to change instrument sound \(e.g. pizz.. con sordino\) midway through score](#) ↗.

## Systemtext

Systemtext wird benutzt, wenn Sie einen Texthinweis für das gesamte System anstatt nur einer einzelnen Notenzeile angeben möchten. Das macht einen Unterschied, wenn [Einzelstimmen](#) oder [Instrumentengruppen](#) extrahiert werden oder wenn Sie [leere Notenzeilen verstecken](#). Zum Anlegen wählen Sie eine Stelle durch Auswahl einer Note oder Pause, dann aus dem Menü über Hinzufügen → Text → Systemtext oder über das Tastenkürzel Strg+Umschalt+T (Mac: ⌘+Umschalt+T). Eine kleine Schreibmarke erscheint und Sie können sofort mit der Eingabe beginnen. Sie können diese Eingabe jederzeit beenden (selbst wenn Sie noch nicht eingegeben haben), drücken Sie dazu einfach Esc.

## Siehe auch

- [Textrahmen](#)
- [Instrumentenwechsel inmitten einer Notenzeile](#)
- [Kopf-/Fußzeile](#)

## Text Grundlagen

### Text hinzufügen

Es gibt drei Möglichkeiten, einen neuen Text in den Notensatz einzufügen:

- Über das Menü Hinzufügen → Text (um z.B. einen Titel einzufügen).
- Auswahl eines Textes aus einer [Palette](#) (z.B. um [Swing](#) hinzuzufügen).
- Über ein Tastenkürzel (z.B. um [Liedtext](#) hinzuzufügen).

**Hinweis:** Die jeweils passende Methode hängt von der Art des Textes ab. Siehe hierzu auch die entsprechenden Hinweise im Handbuch für Details (see [Text](#)).

Zum Erstellen von universellen Textfeldern, die einem Takt zugeordnet sind, siehe [Notenzeilen- und Systemtext](#).

## Formatierung

Es gibt eine dreistufige Formatierung für jedes Text-Element:

### Textstil

Dies ist der oberste Level der Formatierung. Er definiert den Textstil für eine Klasse von Textelementen in einem Notensatz.

MuseScore enthält vordefinierte Textstile für alle üblichen Textelemente, die jedoch vom Nutzer angepasst bzw. durch neue Textstile ergänzt werden können.

Zum Bearbeiten eines Textstils wählen Sie **Stil** → **Text...**, oder Rechtsklick auf ein Textelement und **Textstil...**

Jeder Textstil kann auf jedes Textelement angewendet werden.

Eine Änderung eines Textstils beeinflusst alle Textelemente dieses Stils im geöffneten Notensatz.

Siehe [Textstile](#) für weitere Details

### Eigenschaften Text

Über dieses Formatierungslevel kann *ein spezifischer* Text individuell angepasst werden.

Zum individuellen Bearbeiten der Eigenschaften eines Textobjektes klicken Sie rechts auf das Textobjekt und wählen **Eigenschaften Text...** Siehe auch [Eigenschaften Text](#) für weitere Details.

### Zeichenformatierung

Während der Eingabe eines Textes können einige individuelle Zeichenformatierungen wie **fett**, *kursiv*, Zeichenfont, Größe, hoch- bzw. tiefgestellt ausgewählt werden.

Zum Bearbeiten gibt es drei Möglichkeiten:

- Doppelklick auf den Text
- Rechtsklick auf den Text, dann "Element bearbeiten,"
- Klick auf den Text, dann Strg+E (Mac: Cmd+E).

Siehe auch [Textbearbeitung](#) für weitere Details.

### Justierung der Textposition

Zum genauen Ausrichten der Textposition gibt es folgende Möglichkeiten:

- Eines der folgenden Tastenkürzel:
  - ← : Verschiebung um 0,1 Spatium nach links
  - → : Verschiebung um 0,1 Spatium nach rechts
  - ↑ : Verschiebung um 0,1 Spatium nach oben
  - ↓ : Verschiebung um 0,1 Spatium nach unten
  - Strg+← (Mac: ⌘+←): Verschiebung um 1 Spatium nach links
  - Strg+→ (Mac: ⌘+→): Verschiebung um 1 Spatium nach rechts
  - Strg+↑ (Mac: ⌘+↑): Verschiebung um 1 Spatium nach oben
  - Strg+↓ (Mac: ⌘+↓): Verschiebung um 1 Spatium nach unten  
(Das Spatium ist das Mass des Abstandes zwischen zwei Linien des Notensystems, wie in [Seiteneinstellungen](#) eingestellt).
- Einstellung von horizontalem bzw. vertikalem Offset im [Inspekteur](#).
- Ziehen des Text-Objektes mit der Maus an die gewünschte Position.

## Text bearbeiten

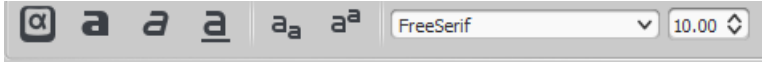
### Textbearbeitungs-Modus

Um in den [Textbearbeitungs-Modus](#) zu kommen gibt es verschiedene Methoden:

- Doppelklick auf den Text
- Rechtsklick auf den Text und Auswahl von "Element bearbeiten"
- Klick auf den Text und drücken von Strg+E (Mac: Cmd+E)



Formatierungs- und Eingabeoptionen können dann über die **Text Werkzeugleiste** am unteren Rand des Fensters erreicht werden.




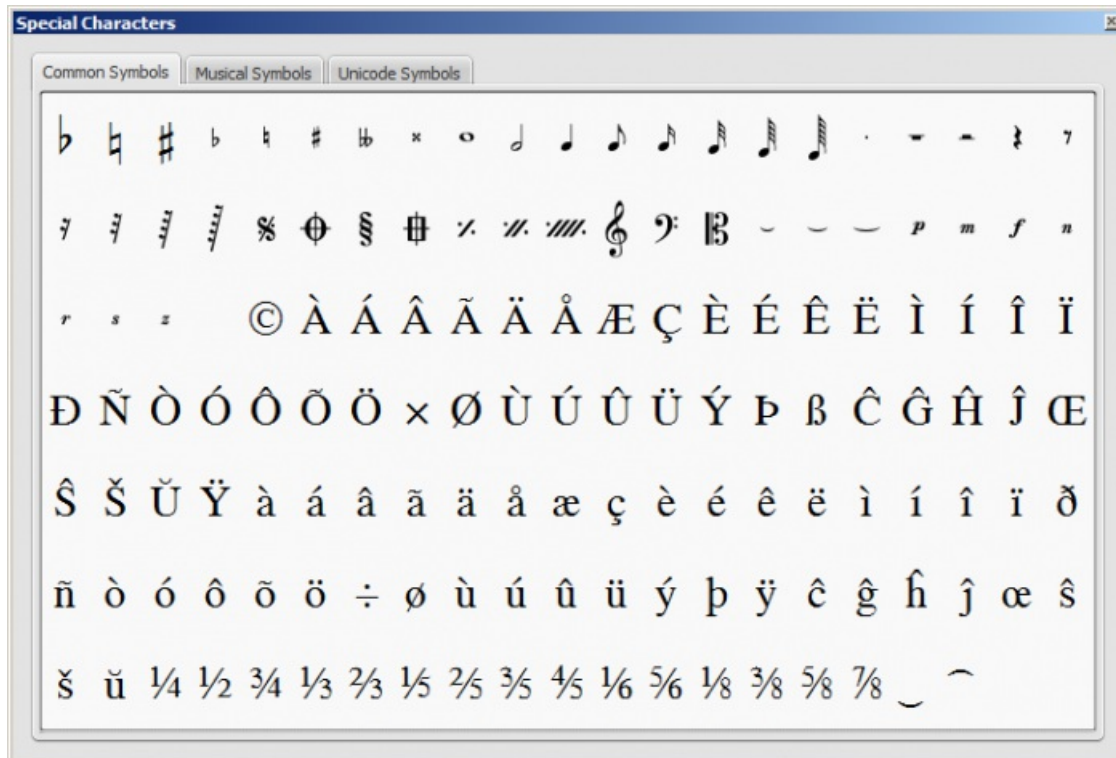
Im Textbearbeitungs-Modus sind die folgenden Befehle verfügbar:

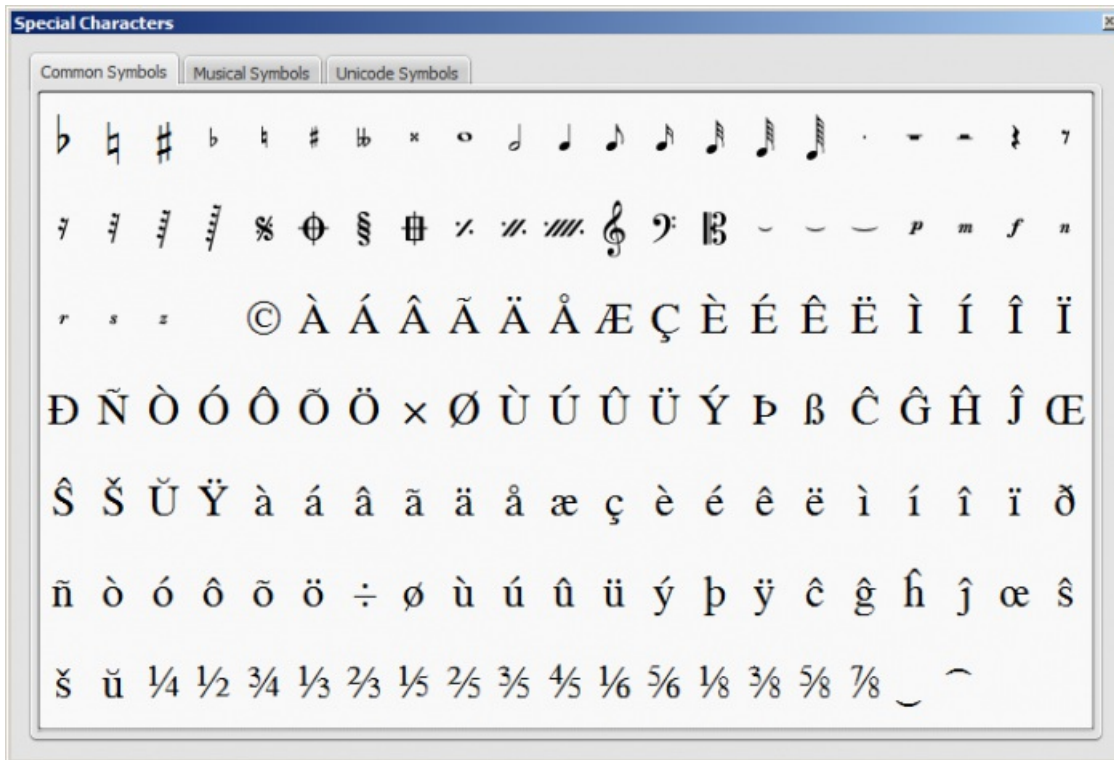
- Strg+B (Mac: ⌘+B) schaltet **fett** um
- Strg+I (Mac: ⌘+I) schaltet *kursiv* um
- Strg+U (Mac: ⌘+U) schaltet unterstrichen um
- Pos 1 Ende ← → ↑ ↓ verschiebt die Einfügemarke
- Rückschritt (Mac: Entf) Zeichen links der Einfügemarke löschen
- Entf (Mac: → Entf oder fn+Entf) Zeichen rechts der Einfügemarke löschen
- ← Neue Zeile beginnen
- F2 (Mac: fn+F2) Symbole und spezielle Zeichen einfügen [siehe unten](#) ↗

### Symbole und spezielle Zeichen

Sie können Sonderzeichen benutzen, um Viertelnoten, Brüche und viele andere Spezialsymbole in Ihren Text

einzugeben. Klicken Sie in der Text-Werkzeugleiste auf das Tastatursymbol, , oder drücken Sie F2 (Mac: fn+F2), um die Sonderzeichen-Palette zu öffnen





Ein Doppelklick auf Elemente dieses Spezialzeichen-Dialogs fügt diese an der Schreibmarkenposition in den Text ein.

Beachten Sie, dass es nicht möglich ist, die Sonderzeichen-Palette anzuzeigen, wenn Sie nicht im Textbearbeitungs-Modus befinden, und diese sollte nicht mit den Menü gleichen Namens in der macOS Version von MuseScore verwechselt werden.

#### Siehe auch

- [Akkordbezeichnungen](#)
- [Liedtext](#)
- [Rahmen](#)
- [Bearbeitungsmodus](#)

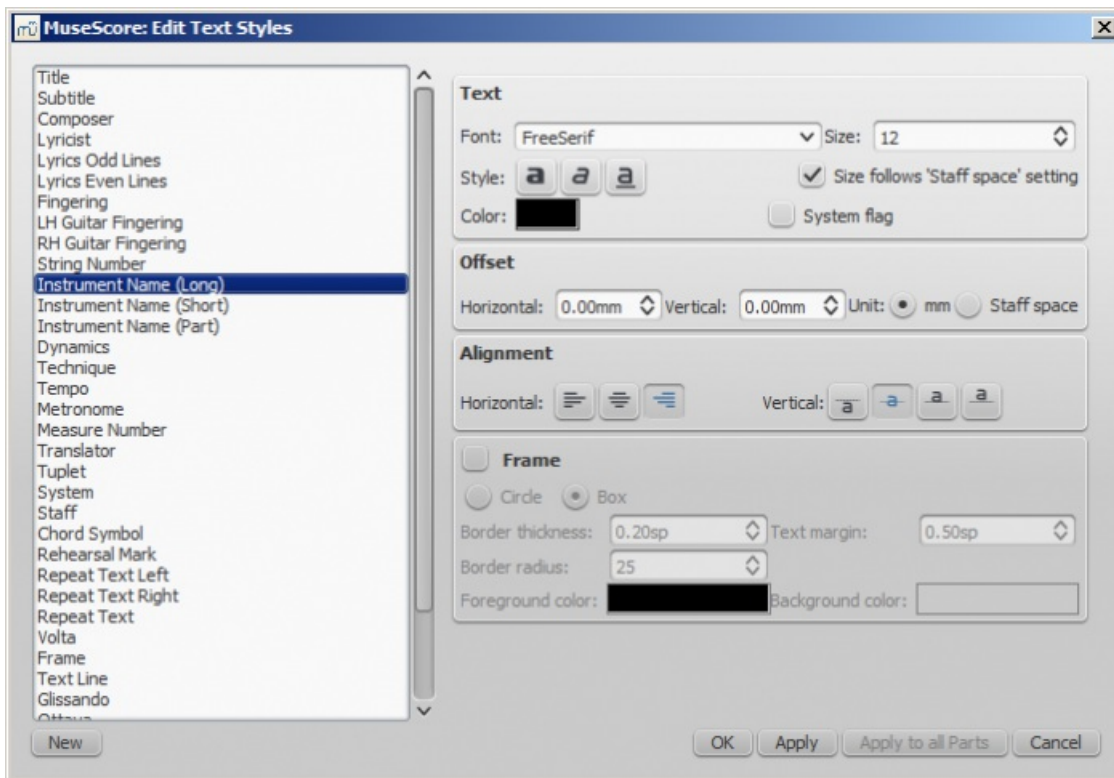
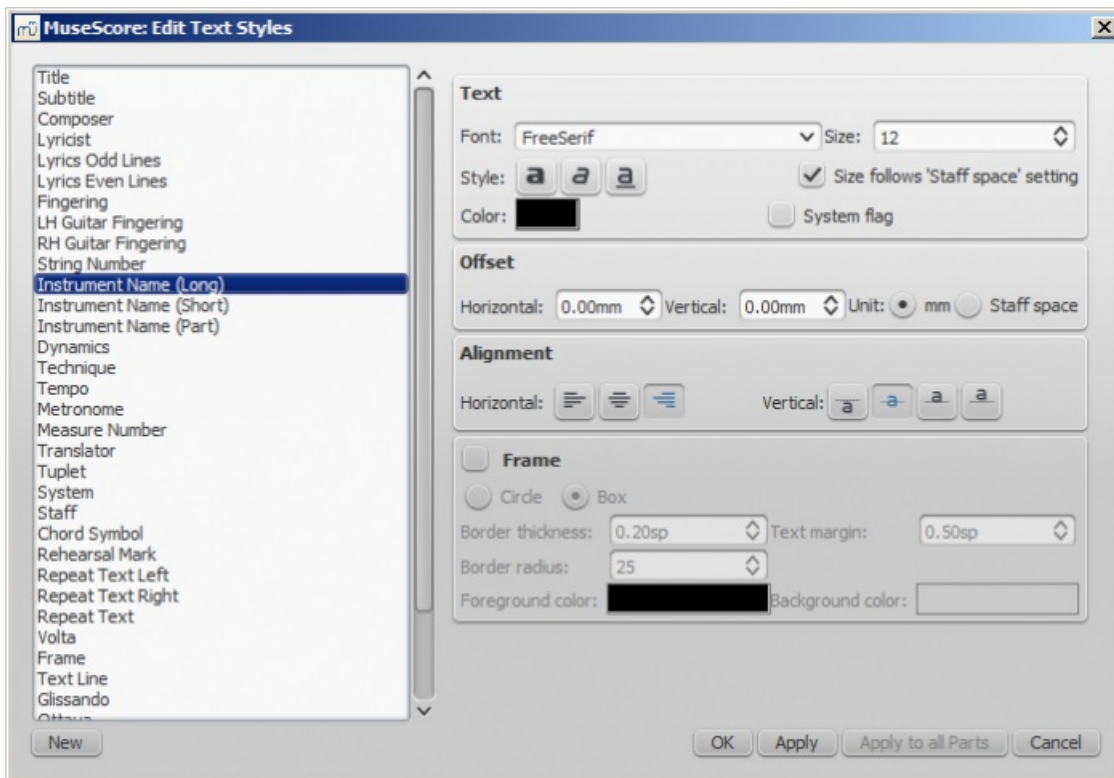
#### Textstile und -Eigenschaften

Jeder Texttyp hat grundlegende Eigenschaften. Zum Beispiel ist der Titledtext zentriert und benutzt eine große Schriftgröße, Komponisttext ist schmaler und rechts ausgerichtet. Um Texteeigenschaften zu bearbeiten, wählen Sie Stil → Text... oder klicken mit der rechten Maustaste auf einen Text und wählen Textstil...

Während der Textbearbeitung können Sie Änderungen durchführen, die von den grundlegenden Eigenschaften abweichen.

#### Texteeigenschaften





Sie sind in Kategorien eingeteilt

- Text
  - **Zeichensatz:** Name des Zeichensatzes, wie "Times New Roman" oder "Arial"
  - **Größe:** Größe des Zeichensatzes in Punkten
  - **Stil:** Aussehen des Zeichensatzes, kursiv, fett, unterstrichen
  - **Farbe:** klicken Sie zum Ändern der Farbe auf die Farbfläche
  - **Größe folgt 'Spatium'-Einstellung :** ob die Textgröße dem Abstand zwischen zwei Linien im 5-Linien-Standard Notenzeile folgt
  - **System:** Text wird auf alle Zeilen eines Systems angewendet.
- Versatz
  - **Horizontal**
  - **Vertikal**
  - **Einheit:** in mm oder Spatien
- Ausrichtung



- **Horizontal:** links, rechts, zentriert;
- **Vertikal:** Ausrichtung am oberen Ende des Textes zum Referenzpunkt, Text vertikal zum Referenzpunkt zentrieren, Text vertikal an der Textbasislinie zentrieren oder unteres Ende des Textes am Referenzpunkt ausrichten
- Rahmen
  - **Rahmen:** einen Rahmen um den Text hinzufügen
  - **Rahmenart:** Kreis oder Kasten
  - **Randdicke:** Dicke der Linie des Rahmens in Spatien-Einheiten
  - **Rahmenradius:** für Kastenrahmen, Radius der abgerundeten Ecken
  - **Textabstand** : innerer Rahmenabstand in Spatien-Einheiten
  - **Farbe:** des Rahmens (Vordergrundfarbe) und des Texthintergrundes (Hintergrundfarbe)

## Texttypen

- **Titel, Untertitel, Komponist, Texter:** an der Seite verankert.
- **Fingersatz:** Fingersatz ist an Notenköpfen verankert.
- **Liedtext:** Liedtext ist an einer Zeitposition verankert (Note/Akkord, aber nicht Pause).
- **Akkordbezeichnungen:** Akkordbezeichnungen sind an einer Zeitposition verankert.
- **Systemtext:** gehört zu allen Notenzeilen eines Systems<sup>1</sup> An einer Zeitposition verankert.
- **Notenzeilentext:** gehört zu einer einzelnen Noteneile eines Systems<sup>1</sup> An einer Zeitposition verankert.

## Einen neuen Texttyp anlegen

1. Wählen Sie Stil → Text... oder klicken mit der rechten Maustaste auf einen Text und wählen Textstil...
2. Klicken Sie auf Neu
3. Wählen Sie einen Namen
4. Wählen Sie alle Eigenschaften

Dieser neue Stil wird in der Partitur gespeichert, was auch heißt, dass er in anderen Partituren nicht verfügbar sein wird.

## Eigenschaften anwenden

Sie können die Eigenschaften auf das Notenblatt oder einen Auszug anwenden, wenn Sie **Anwenden** und dann **OK** anklicken.

Wenn Sie sich in einem Auszug Ihres Notenblattes befinden, haben Sie zusätzlich die Möglichkeit den **Auf alle Auszüge anwenden** Knopf zu verwenden, bevor sie **OK** drücken, sodass Sie nicht alle Auszüge einzeln bearbeiten müssen.

## Stil zurücksetzen

Wenn Sie bereits den Stil mit einer anderen Version von MuseScore verändert haben und wollen den Stil übereinstimmend mit dem 2.0 Textstil haben, könnte es nötig sein, den Stil zurückzusetzen.

Um den Stil zurückzusetzen, öffnen Sie den Inspekteur. Markieren Sie den Text, den Sie zurücksetzen möchten und klicken Sie auf "Text zu Stil zurücksetzen". Wenn Sie alle Texte eines Stils zurücksetzen müssen, rechtsklicken Sie auf einen, und wählen Sie "Auswählen", dann "Alle ähnlichen Elemente".

## Siehe auch

- [Inspekteur](#)
- [Auswahl](#)

- 
1. Der Unterschied zwischen System- und Notenzeilentext fällt bei Ensemblepartituren ins Gewicht. Systemtext wird für alle Instrumente verwendet, Notenzeilentext dagegen wird nur für das Instrument verwendet, an dem er verankert ist. ↵ ↵

## Notenzeilen- und Systemtext

Für allgemeine Zwecke sind die Text-Typen **Notenzeilentext** und **Systemtext** vorgesehen. Der Unterschied zwischen den beiden liegt in der Zuordnung: Notenzeilentext bezieht sich auf eine Notenzeile, Systemtext auf das gesamte System. Dies ist relevant, wenn ein Auszug erstellt wird: der Notenzeilentext wird nur in dem Auszug erscheinen, der dem gewählten Instrument zugeordnet ist, Systemtext wird in allen Auszügen übernommen.

Weiterhin werden bei Aktivierung der Funktion Leere Notenzeilen verstecken Notenzeilentexte, die einem leeren Takt

zugeordnet sind, ebenfalls verborgen; Systemtext bleibt jedoch immer sichtbar.

## Notenzeilentext

Notenzeilentext ist ein beliebiger Text, der einer bestimmten Notenzeile an einer spezifischen Stelle des Notensatzes zugeordnet ist. Zum Erstellen von Notenzeilentext klicken Sie auf eine Note oder Pause und wählen dann über Menü Hinzufügen → Text → Notenzeilentext, or use the shortcut Strg+T (Mac: ⌘+T).

Es erscheint ein kleines Texteingabefeld in das der gewünschte Text eingegeben werden kann. Die Eingabe kann jederzeit mit Esc beendet werden.

Notenzeilentext kann z.B. zur Eingabe von Hinweisen wie "Solo" oder "Pizzicato" in einer Notenzeile genutzt werden. Bestimmte Instruktionen im Notenzeilentext können zur Steuerung der MIDI-Wiedergabe an der Textposition genutzt werden: Über Rechts-Klick auf den Notenzeilentext und Auswahl von Eigenschaften Notenzeilentext... erscheint ein entsprechender Dialog. Siehe hierzu [Instrumentenklang im Stück wechseln](#).

## Systemtext

Systemtext wird genutzt, um Texte einzugeben, die das gesamte System betreffen und nicht nur eine Notenzeile.

Relevant ist dies für [Auszüge erstellen](#), bzw. [leere Notenzeilen verstecken](#).

Zum Erstellen eines Systemtextes klicken Sie auf eine Note oder Pause und wählen dann über Menü Hinzufügen → Text → Systemtext, bzw. nutzen das Tastenkürzel Strg+Umschalt+T (Mac: ⌘+Umschalt+T). Es erscheint ein kleines Texteingabefeld in das der gewünschte Text eingegeben werden kann. Die Eingabe kann jederzeit mit Esc beendet werden.

## Siehe auch

- [Instrumentenklang im Stück wechseln](#)

## Weblinks

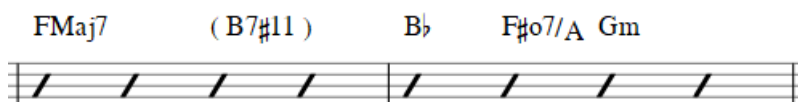
- [How to change instrument sound \(e.g. pizz., con sordino\) midway through score](#)

## Akkordbezeichnungen

**Akkordbezeichnungen** können eingegeben werden, indem man erst eine Note oder Pause markiert und dann die Tasten Strg+K (Mac: ⌘+K) drückt. Das erzeugt eine Akkordbezeichnung für den ausgewählten Schlag.

- Leertaste Eingabemarke zu nächster Note, Pause oder Schlag
- Umschalt+Leertaste Eingabemarke zu vorheriger Note, Pause oder Schlag
- Strg+Leertaste (Mac: ⌘+Leertaste) fügt einem Akkordnamen ein Leerzeichen hinzu
- ; Eingabemarke zum nächsten Schlag
- : Eingabemarke zum vorherigen Schlag
- Tab Eingabemarke zum nächsten Takt
- Umschalt+Tab Eingabemarke zum vorherigen Takt
- Strg plus Nummer (1 - 9) Eingabemarke um Dauer entsprechend Nummer weiter bewegen (z.B. halbe Note für 6)
- Esc Akkordbezeichnungs-Eingabemodus verlassen

Akkordbezeichnungen können wie normaler Text bearbeitet werden. Um ein # hinzuzufügen, drücken Sie #. Um ein b hinzuzufügen, drücken Sie b. Für ein Doppel-# drücken Sie x oder ##, und für ein Doppel-b drücken Sie bb. Diese Zeichen werden automatisch in richtige #- bzw. b-Zeichen, etc. umgewandelt, sobald Sie die Eingabe fertig gestellt haben. Versuchen Sie nicht, andere Zeichen dafür zu benutzen, MuseScore wird diese nicht richtig interpretieren.



## Akkordbezeichnungs-Syntax

MuseScore versteht die meisten Abkürzungen für Akkordsymbole:

- Dur: M, Ma, Maj, ma, maj, Δ ( ¢ oder ^ tippen)
- Moll: m, mi, min, -
- vermindert: dim, o (der Kleinbuchstabe)
- halbvermindert: ø (die Ziffer 0 tippen)

- vergrößert: aug, +

Beachten Sie für halbverminderte Akkorde, dass natürlich auch Abkürzungen wie mi7b5 eingefügt werden können, und diese werden auch so ausgegeben anstatt ø zu benutzen.

Sie können auch Erweiterungen und Änderungen wie b9 oder #5, sus, alt und no3 verwenden. Umkehrungen und Slash-Akkorde können angezeigt werden wie z.B. C7/E. Sie können Anführungszeichen und Kommata in Akkordbezeichnungen benutzen und Sie können auch eine ganze Akkordbezeichnung in Anführungszeichen setzen.

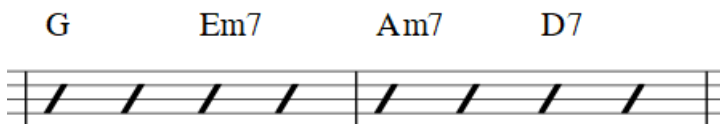
## Akkordbezeichnungs-Stil

Die Akkordbezeichnungen benutzen den Akkord-Symbol Textstil, sodass die Schrift verändern können wie in [Textstile und -Eigenschaften](#) beschrieben. Es gibt auch Stileinstellungen in Stil → Allgemein... → [Akkordsymbole, Griffbrettdiagramme](#). Diese Optionen werden in diesem Abschnitt beschrieben.

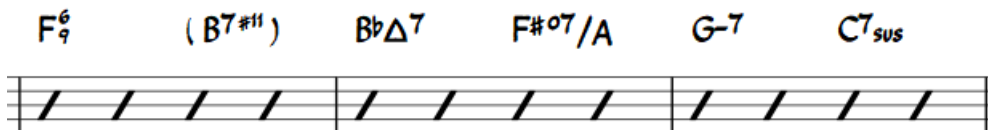
### Darstellung

MuseScore verfügt über zwei grundlegende Stile für Akkordsymbole: Standard und Jazz. Sie können sie mit den Schaltknöpfen auswählen.

Im Standardstil werden Akkorde einfach dargestellt, mit der Schrift, die im Akkordsymbol Textstil festgelegt ist.



Im Jazz Stil sorgt die MuseJazz-Schrift für ein handgeschriebenes Aussehen und benutzt auch hochgestellte und andere Formatierungen.



Der Jazz Stil ist standardmäßig ausgewählt, wenn Sie eine Jazzvorlage benutzen.

Der dritte Auswahlknopf ist meist für die Kompatibilität mit älteren Notensätzen. Sie können ihn auch benutzen, um Ihre eigenen Akkordbeschreibungs-Dateien zu erstellen. Diese können erstellt werden, indem Sie eine der Standarddateien kopieren und deren Struktur in der Dokumentation lesen. Dies ist jedoch nur für fortgeschrittene Benutzer gedacht, und es gibt keine Garantie, dass diese Dateien in der Zukunft noch unterstützt werden.

### Notenbezeichnungen

Standardmäßig benutzt MuseScore Buchstaben für Akkordsymbole. Für Benutzer in Regionen, in denen andere Buchstabenschemata benutzt werden, hält MuseScore die folgenden Kontrollen bereit:

- **Standard:** A, B<sup>b</sup>, B, C, C<sup>#</sup>,...
- **Deutsch:** A, B<sup>b</sup>, H, C, C<sup>#</sup>,...
- **Vollständig Deutsch:** A, B, H, C, Cis,...
- **Solfeggio:** Do, Do<sup>#</sup>, Re<sup>b</sup>, Re,...
- **Französisch:** Do, Do<sup>#</sup>, Ré<sup>b</sup>, Ré,...

Zusätzlich gibt es Optionen, um Großschreibung zu kontrollieren. MuseScore schreibt normalerweise wie oben gezeigt, egal ob Sie sie groß oder klein einfügen. Sie können jedoch andere Optionen wählen:

- **Mollakkorde in Kleinbuchstaben:** c, cm, cm7,...
- **Bassnoten in Kleinbuchstaben:** C/e,...
- **Notennamen in Großbuchstaben:** DO, RE, MI,...

Sie können die automatische Großschreibung auch komplett ausschalten, sodass Notennamen nur so erzeugt werden, wie Sie sie eintippen.

### Ausrichtung

Die Ausrichtungsinformation im Textstil wird normal behandelt, sodass Sie Textausrichtung und horizontalen/vertikalen Versatz benutzen können, wenn gewünscht. Jedoch sind auch in diesem Dialog Kontrollen zum Ausrichten vorhanden:

- **Voreingestellte vertikale Position:** Höhe über der Zeile (negative Werte benutzen)
- **Abstand zum Griffbrettdiagramm:** wenn ein Griffbrettdiagramm vorhanden ist, Höhe über dem Diagramm
- **Mindestakkordabstand:** Leerraum zwischen Akkordsymbolen
- **Maximaler Abstand Taktstrich:** Leerraum vor Taktstrich erlauben
- **Kapodaster:** spezifiziert Kapodaster Einstellungen; benutzte Akkorde werden automatisch in Anführungszeichen gesetzt

## Fingersatz

**Fingersatz** kann zu Noten hinzugefügt werden durch ziehen eines Fingersatz-Zeichens von der Fingersatzpalette auf einen Notenkopf auf dem Notenblatt. Wenn ein Notenkopf erst ausgewählt wird, kann das Fingersatz-Zeichen durch einen Doppelklick hinzugefügt werden. Fingersatz ist normaler Text, welcher wie anderer Text bearbeitet werden kann.

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		.	..	...	

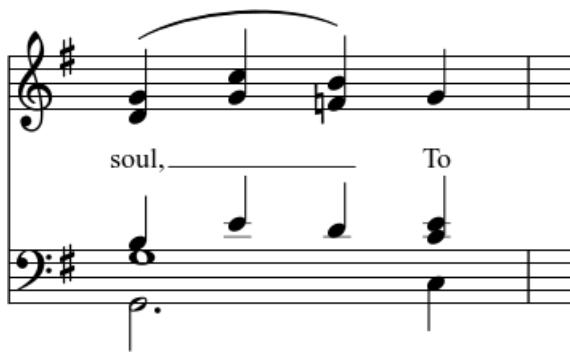
## Liedtext

1. Zuerst Noten eingeben.
2. Erste Note anwählen.
3. Aus dem Hauptmenu, wählen Sie Hinzufügen → Text → Liedtext oder drücken Strg+L (Mac: ⌘+L) und schreiben die Silbe für die erste Note.
4. Weiteren Liedtext eingeben:
  - Drücken Sie Leertaste am Ende eines Wortes, um zur nächsten Note zu kommen.
  - Drücken Sie den Bindestrich - am Ende einer Silbe, um zur nächsten Note zu kommen. Die Silben werden mit einem Strich verbunden.
  - Umschalt+Leertaste kehrt zur vorherigen Silbe zurück.
  - ← geht zur nächsten Liedtextzeile (Anmerkung: benutzen Sie nicht die Taste Enter des Nummerntastensfeldes!).
  - Drücken Sie ↑, um zur oberen Liedtextzeile zurückzukehren.
5. Die Taste Esc beendet die Liedtexteingabe.
6. Um eine zweite oder weitere Liedtextzeile einzugeben, wiederholen Sie die Schritte 2 und 3, oder doppelklicken auf die erste Silbe, drücken ←, geben die Silbe für die erste Note ein und fahren dann mit Schritt 4 fort.

Einige Beispiele:

A - des - te, fi - del - es,  
 Can - tet nunc hym - nos  
 Er - go qui na - tus

Die jeweils letzten Silben eines Wortes können durch Unterstriche Umschalt+\_ verlängert werden, um ein Melisma zu notieren:




Eingegeben mit: soul,Umschalt+\_\_ToEsc.


Nicht-letzte Silben eines Wortes werden mit zusätzlichen Bindestrichen- erweitert, nur einer davon wird angezeigt und die Silbe wird rechtsbündig unter der ersten Note ausgerichtet, ähnlich wie bei letzten Silben, die mit Melisma notiert wurden, siehe oben.

Zwei Silben unter einer Note können mit einem Bindezeichen verbunden werden, auch "Lyrischer Bogen" oder "Synalöphe" genannt.



In der Textwerkzeugleiste, klicken Sie auf  oder drücken F2, um die Textsymbolpalette zu öffnen. (U+203F "Unterbogen"). Die Synalöphe wird gleichmäßig zentriert, wobei die Silben mit zwei Leerzeichen getrennt werden. Für das Beispiel "te\_A" von oben:

1. Geben Sie tE ein.
2. Fügen Sie mit Hilfe der F2-Palette die Synalöphe ein (vorletztes Zeichen im Reiter "Allgemeine Zeichen").
3. Drücken Sie Strg+Leertaste (Mac: ⌘+Leertaste).
4. Geben Sie Umschalt+A ein.

Nicht alle Schriftarten beinhalten das Synalöphe-Zeichen. Um herauszufinden, welche Schriftarten auf ihrem Computer die Synalöphe unterstützen, lesen Sie "[Schriftartenliste](#) 

 (schauen Sie nach irgendeiner Schriftart, die einen Bogen zwischen "e" und "A" anstatt eines leeren Rechtecks hat). Die Ausrichtung des Zeichens variiert je nach Schriftart.

## Spezielle Zeichen

Liedtexte können wie normaler Text bearbeitet werden, mit Ausnahme von ein paar Zeichen: Wenn Sie ein Leerzeichen, Bindestrich oder Unterstrich zu einer einzelnen Silbe hinzufügen wollen, benutzen Sie die folgenden Tasten-Abkürzungen:

- Strg+Leertaste (Mac: ⌘+Leertaste) fügt ein Leerzeichen ( ) in den Liedtext ein
- Strg+- (Mac: ⌘+-) oder AltGr+- fügt einen Bindestrich (-) in den Liedtext ein
- Strg+↵ (Mac: ⌘+↵) oder Enter (vom Nummerntastenfeld) fügt eine Zeilenumbruch in den Liedtext ein

## Anpassen einer einzelnen Liedtextzeile

Der obere Rand und die Zeilenhöhe aller Liedtextzeilen kann global im MenüStil → Allgemein... → Seite eingestellt werden.

Aber der horizontale (und vertikale) Versatz einer einzelnen Liedtextzeile kann fein eingestellt werden, indem man nach Rechtsklick auf ein Wort der gewünschten Zeile über die dann verfügbaren Auswahlmöglichkeiten die gewünschten Wörter auswählt und den Versatz dann im Inspekteur verändert.

Um zum Beispiel die horizontale Position einer Liedtextzeile in *einer* Notenzeile eines Systems zu verändern: Rechtsklick auf ein Wort dieser Zeile, dann Auswählen → Mehr..., dann die Kästchen "Selbe Notenzeile" und "Selbes System" anwählen. Nun "horizontaler Versatz" im Inspekteur für die Feineinstellung verwenden.

## Liedtexte in die Zwischenablage kopieren

Wenn Sie einen bereits unterlegten Liedtext noch anderweitig benötigen, können Sie ihn mit dem Menüpunkt Bearbeiten → Werkzeuge → Liedtext in Zwischenablage kopieren in die Zwischenablage kopieren und anschließend in einem beliebigen Textbearbeitungsprogramm im aktuellen Dokument einfügen (Strg+V).

### Wörter/Silben an eine andere Stelle verschieben

Wenn Sie bei der Texteingabe bemerken, dass Sie ein oder mehrere Trennzeichen vergessen haben und der Text jetzt an der falschen Stelle steht, wird es häufig am einfachsten sein, die entsprechenden Stellen neu zu schreiben. Sie können aber auch einzelne Wörter/Silben markieren, in die Zwischenablage verschieben (Strg+X), mit der Maus die richtige Anfangsnote markieren und den Text aus der Zwischenablage dorthin kopieren (Strg+V).

### Extern vorbereiteten Liedtext über die Zwischenablage übernehmen






Ist der Liedtext schon an einer anderen Stelle erfasst, können Sie ihn mit einem beliebigen Textverarbeitungsprogramm zur weiteren Verwendung vorbereiten, indem sie alle Silben durch einen Bindestrich trennen. Markieren Sie dann den Text (oder erst mal einen Teil davon) und kopieren ihn in die Zwischenablage (Strg+C).

In MuseScore wechseln sie in den Liedtexteingabemodus (oder positionieren in diesem Modus an die richtige Stelle) und drücken dann Silbe für Silbe auf Einfügen (Strg+V), solange noch etwas im Zwischenspeicher vorhanden ist. Seien Sie nicht enttäuscht, dass nicht der ganze Text auf einmal übernommen wird. Für den Fall, dass er in verschiedenen Stimmen auf unterschiedlich viele Noten verteilt werden muss, haben Sie auf diese Weise Gelegenheit, zusätzlich benötigte Bindestriche oder Unterstriche an den passenden Stellen einzutippen. (Sie können aber auch schon bei der Vorbereitung entsprechend viele Bindestriche und Unterstriche hinzugeben.)

### Siehe auch

- [Text](#)
- [Akkordbezeichnungen](#)

### Weblinks

- [How to insert Lyrics](#) 
- [How to move lyrics](#) 
- [How to copy lyrics, or lyrics with rhythm](#) 
- [How to add a block of text to a score](#) 
- [Video Tutorial: MuseScore in Minuten: Lektion 6 - Text, Liedtext und Akkordsymbole](#)  (Englisch mit deutschen Untertiteln)

## Übungsmarken

Übungsmarken werden häufig in Partituren verwendet, speziell in neueren. Sie sorgen dafür, dass alle Musiker an der gleichen Stelle beginnen, ohne dafür Takte zählen zu müssen. (Übungsmarken können jedoch auf Taktnummern verweisen). Übungsmarken sind deutlicher zu sehen. Sie bestehen typischerweise aus aufeinanderfolgenden Buchstaben oder Zahlen: A, B, C, oder 1, 2, 3...

### Übungsmarken erstellen

1. Klicken Sie auf die erste Note oder Pause am Anfang des Abschnittes, normalerweise in der obersten Zeile.
2. Hinzufügen → Text → Übungsmarke oder Strg+M oder Paletten → Text → Übungsmarke
3. Tippen Sie den Text Ihrer Übungsmarke ein
4. Klicken Sie irgendwo anders

### Eigenschaften

Übungsmarken sind üblicherweise Systemtext. Sie erscheinen in jedem Auszug und in der Partitur. Sie brechen auch automatisch Mehrpausentakte vor und hinter der Übungsmarke um. Der Textstil ist voreingestellt und sie sind umrahmt.

### Automatische nächste Übungsmarke

Eine Übungsmarke, die aus der Textpalette hinzugefügt wurde wird automatisch mit dem nächsten Buchstaben oder der nächsten Nummer beschriftet.

## Übungsmarken suchen

Sie können zu einer vorhandenen Übungsmarke springen mit **Strg+F** und dem Namen der Übungsmarke.

## Siehe auch

- [Texteigenschaften](#)

# Formatierung

## Darstellung und Formatierung

Sie haben ihre Partitur fertiggestellt und möchten sie jetzt ausdrucken, aber vorher möchten sie noch das Aussehen verbessern. Diese Seite beschreibt viele verschiedene Möglichkeiten und deren Zusammenwirken dazu.

## Wege das Layout zu beeinflussen

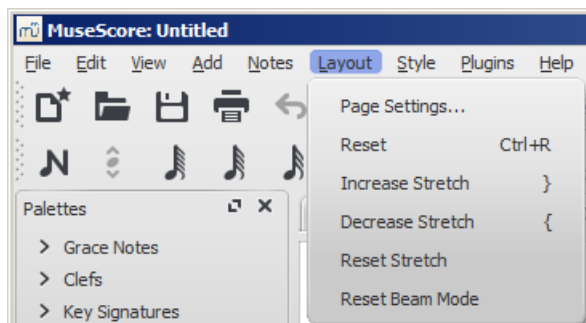
- **Layout → Seiteneinstellungen...**: ändert grundsätzliche Einstellungen wie Seitenformat, Größe der Notenzeilen (unter „Spatium“) und Seitenränder. "Spatium" wird auch für andere Einstellungen benutzt (Beispiel: "5.0sp"). Eine Änderung dieses Wertes beeinflusst fast alle anderen Einstellungen.
- **Layout → Dehnen / Stauchen**: Justierung (Dehnen/Stauchen) einzelner ausgewählter Takte.
- **Stil → Allgemein... → Seite**: Ändert Einstellungen die festlegen, wie nahe einzelne Notenzeilen oder Systeme beieinander stehen, wieviel Platz über und unter Liedtext vorgesehen ist, usw.
- **Stil → Allgemein... → System**: Einstellung von Abstand und Dicke der System- und Akkoladenklammern.
- **Bearbeiten → Werkzeuge → Zeilenumbrüche hinzufügen/entfernen**: Bestimmt die Anzahl von Takten pro System.
- **Stil → Allgemein... → Partitur**: Ändert Partiturdetails, z.B., ob Mehrtaktpausen oder versteckte leere Zeilen vorkommen.
- **Stil → Allgemein... → Takt**: Regelt alle den Takt betreffenden Abstände (und ist somit auch ein Werkzeug, um die Anzahl der Takte pro System zu beeinflussen).
- **Paletten → Umbrüche & Abstandhalter**: Fügt einen Zeilen- oder Seitenumbruch am Ende eines bestimmten Taktes ein oder schafft mehr Abstand zwischen Notenzeilen oder Systemen.
- **Stil → Allgemein... → Größen**: Legt die proportionale Größe von kleinen Notenzeilen und Vorschlagnoten fest. Eine Änderung hier ist möglich, aber unüblich.

Anmerkung: Diese Einstellmöglichkeiten wirken sich auf fast alle sie betreffenden Objekte der Partitur aus. Einige Einstellungen können dennoch mit [Inspekteur und andere Objekteigenschaften](#) gezielt für eines oder mehrere ausgewählte Objekte angewandt werden.

## Layout → Seiteneinstellungen...

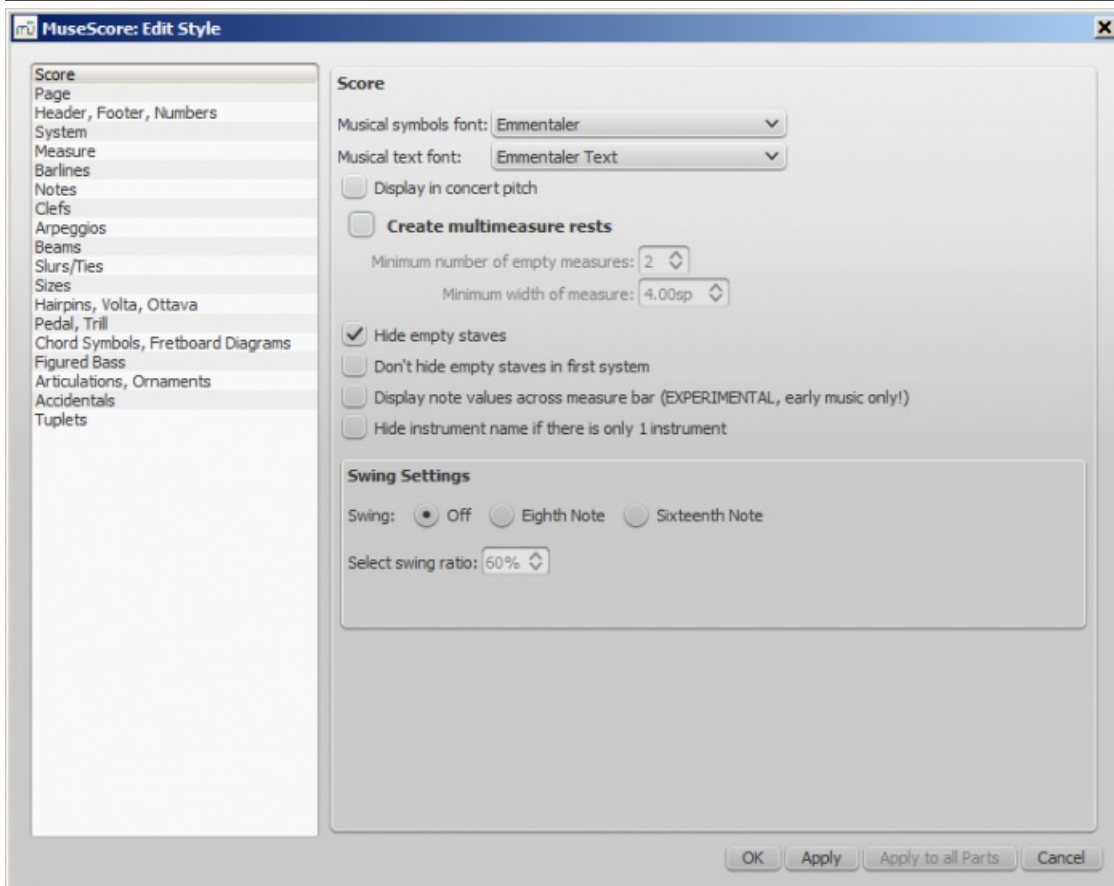
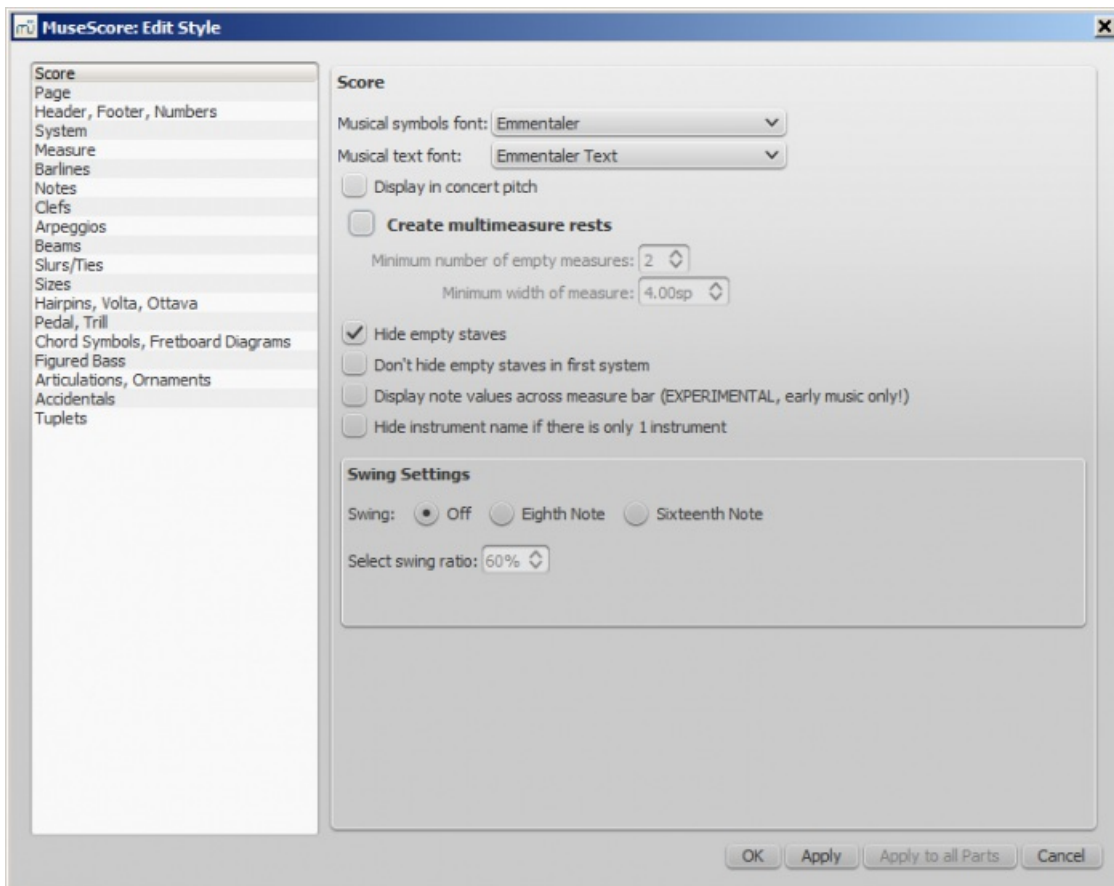
Siehe [Seiteneinstellungen](#).

## Layout → Dehnen / Stauchen



Um die horizontalen Abstände der Noten innerhalb eines oder mehrere Takte zu dehnen oder stauchen, können sie die Takte auswählen, auf die sich die Änderung auswirken soll. Wählen Sie dann das "Dehnen" Kommando (}, Mac: **Ctrl+Alt+9**) um die Abstände zu vergrößern. Das Kommando "Stauchen" ({, Mac: **Ctrl+Alt+8**) bewirkt das Gegenteil. Sie können diese Abstände auch über [Eigenschaften Takt](#) sehr präzise durch Eingabe eines Prozentwertes für den zusätzlichen Platz bestimmen. Um eine solche Änderung wieder rückgängig und auf den Standardwert von 1 zu setzen nutzen Sie das Kommando "Dehnung / Stauchung zurücksetzen".

## Stil → Allgemein... → Partitur



Hier können Sie einstellen, ob Sie **Mehrtaktpausen** und/oder **leere Notenzeilen verstecken** oder anzeigen möchten. Beide Einstellungen können das Aussehen der Partitur stark verändern. **Leere Notenzeilen verstecken** wird benutzt um Partituren zu erzeugen, die möglichst wenige leere Notenzeilen enthalten. Sie können hier ebenfalls die Mindestanzahl leerer Takte und die Mindesttaktbreite für Mehrtaktpausen einstellen.

"Instrumentenname verstecken, wenn nur 1 Instrument vorhanden ist" kann ebenfalls ein guter „Platzsparer“ in Ihren Stimmauszügen oder der Partitur sein, denn die Ausgabe des Instrumentennamens am Anfang der Partitur wird hier unterdrückt.

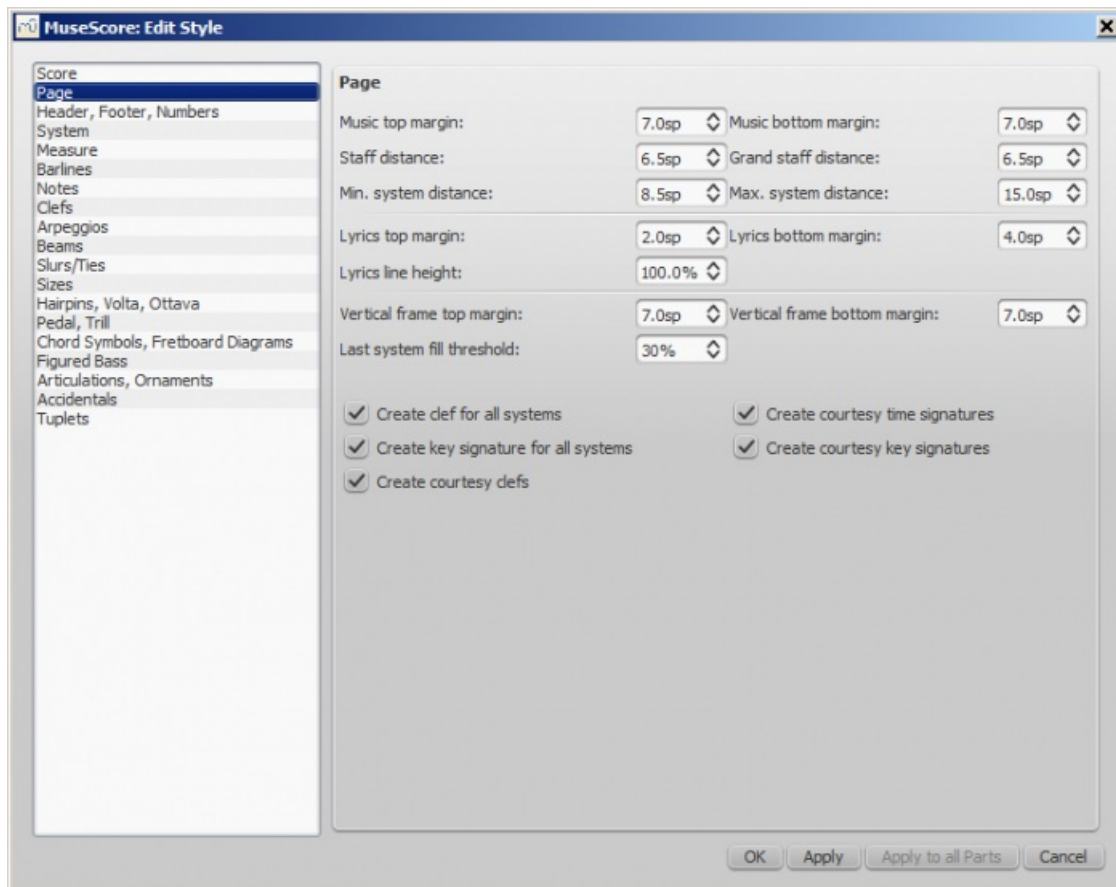


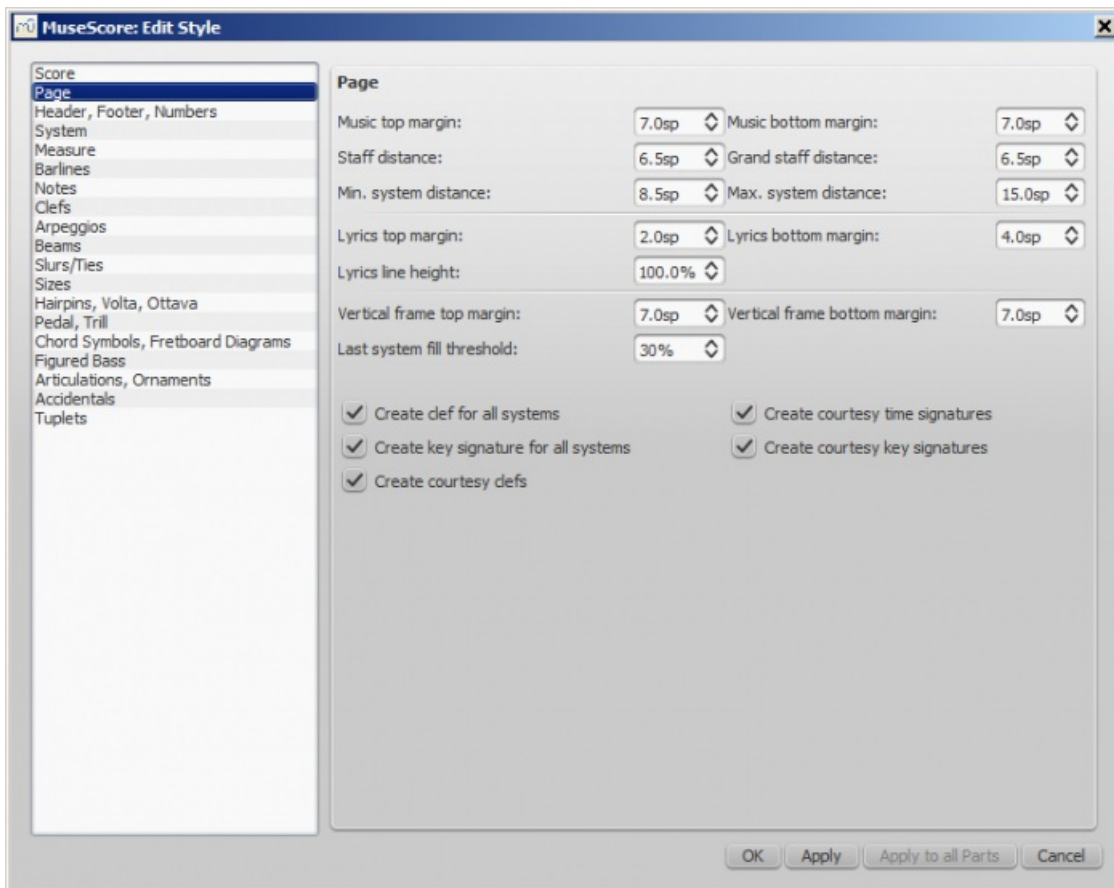
Sie können die Zeichensätze für Text und musikalische Symbole hier ändern. Es gibt drei Musiksymbolfonts (für alle Noten): Emmentaler, Gonville, and Bravura. Für musikalische Texte (wie Tempobezeichnungen, dynamische Bezeichnungen, etc.) gibt es vier Fonts: Emmentaler, Gonville, Bravura and MuseJazz. Von diesen ist Emmentaler die Voreinstellung. Bravura ist der umfassendste Zeichensatz.

(Um den Textzeichensatz und seine Eigenschaften zu ändern siehe [Textstil](#))

Einige Optionen beziehen sich speziell auf bestimmte Fälle wie [Alte Musik](#) und [Swing Einstellungen](#).

**Stil** → **Allgemein...** → **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 sein sollen.

### Verbindung von Notendarstellung und Seitenrändern

- Oberer Rand Musik /Unterer Rand Musik: die Einstellung des Notenbereiches (oberste Linie der obersten Notenzeile des obersten Systems, bzw. unterste Linie der untersten Notenzeile des untersten Systems) in Verbindung mit → [Layout](#) → [Seiteneinstellungen](#).

### Andere musikalische Abstände

- Notenzeilenabstand: der Raum zwischen den Notenzeilen eines Systems
- Akkoladenabstand: Abstand zwischen den Notenzeilen eines Instrumentes, das in mehreren System notiert wird (z.B. Orgel, Klavier)
- Mindestsystemabstand und Max. Systemabstand: ermöglicht die Einstellung des minimalen, bzw. maximalen Abstandes zwischen zwei Systemen. Wenn beide Werte gleich sind, wird der Abstand fest darauf eingestellt.

### Liedtext Abstand

- 'Oben' und 'Unten' : Abstand von oberer Notenzeile zum Liedtext, bzw. vom Liedtext zur folgenden Notenzeile.
- 'Höhe Liedtextzeile': legt die proportionale Größe des Liedtextfonts fest.

### Vertikaler Rahmen Abstand

- 'Oben' und 'Unten': Platz über oder unter vertikalen Rahmen.

### Füllgradschwellwert des letzten Systems

- Wenn das letzte System länger ist als der eingestellte Wert der Seitenbreite, wird dieses gedehnt, so dass es die ganze Seitenbreite ausfüllt.

Stil → Allgemein... → Kopf, Fußzeilen, Zahlen

MuseScore: Edit Style

Score  
Page  
Header, Footer, Numbers  
System  
Measure  
Barlines  
Notes  
Clefs  
Arpeggios  
Beams  
Slurs/Ties  
Sizes  
Hairpins, Volta, Ottava  
Pedal, Trill  
Chord Symbols, Fretboard Diagrams  
Figured Bass  
Articulations, Ornaments  
Accidentals  
Tuplets

Header Text

Show first  Odd/Even

Page Left Middle Right

Odd

Even

Footer Text

Show first  Odd/Even

Page Left Middle Right

Odd

Even

Measure Numbers

Show first  All staves

Every system

Interval: 5

OK Apply Apply to all Parts Cancel

**Special symbols in header/footer**

\$p - page number, except on first page  
 \$N - page number, if there is more than one page  
 \$P - page number, on all pages  
 \$n - number of pages  
 \$f - file name  
 \$F - file path+name  
 \$d - current date  
 \$D - creation date  
 \$m - last modification time  
 \$M - last modification date  
 \$C - copyright, on first page only  
 \$c - copyright, on all pages  
 \$\$ - the \$ sign itself  
 \$:tag - meta data tag

Available tags and their current values:

arranger	-
composer	-Composer
copyright	-
creationDate	-
lyricist	-
movementNumber	-
movementTitle	-
platform	-Linux
poet	-
source	-
translator	-
workNumber	-
workTitle	-Title

MuseScore: Edit Style

Score  
Page  
Header, Footer, Numbers  
System  
Measure  
Barlines  
Notes  
Clefs  
Arpeggios  
Beams  
Slurs/Ties  
Sizes  
Hairpins, Volta, Ottava  
Pedal, Trill  
Chord Symbols, Fretboard Diagrams  
Figured Bass  
Articulations, Ornaments  
Accidentals  
Tuplets

Header Text

Show first  Odd/Even

Page Left Middle Right

Odd

Even

Footer Text

Show first  Odd/Even

Page Left Middle Right

Odd

Even

Measure Numbers

Show first  All staves

Every system

Interval: 5

OK Apply Apply to all Parts Cancel

**Special symbols in header/footer**

\$p - page number, except on first page  
 \$N - page number, if there is more than one page  
 \$P - page number, on all pages  
 \$n - number of pages  
 \$f - file name  
 \$F - file path+name  
 \$d - current date  
 \$D - creation date  
 \$m - last modification time  
 \$M - last modification date  
 \$C - copyright, on first page only  
 \$c - copyright, on all pages  
 \$\$ - the \$ sign itself  
 \$:tag - meta data tag

Available tags and their current values:

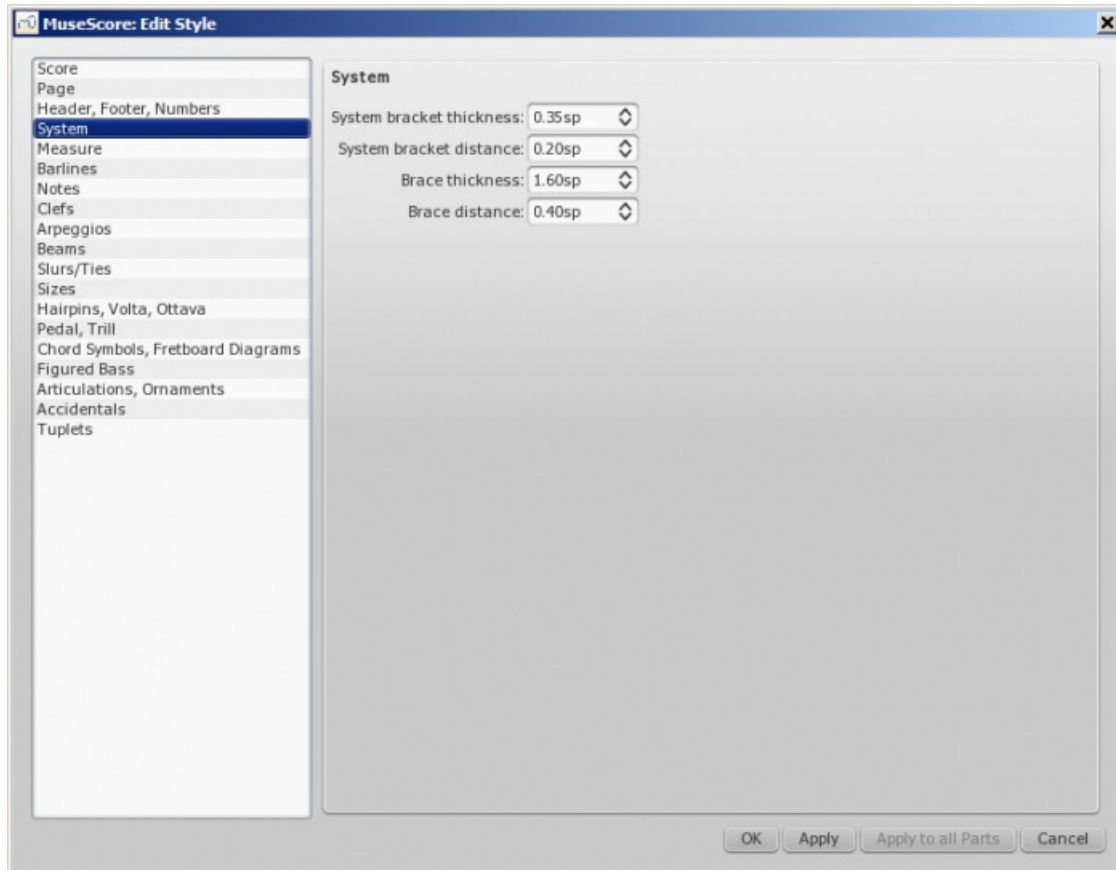
arranger	-
composer	-Composer
copyright	-
creationDate	-
lyricist	-
movementNumber	-
movementTitle	-
platform	-Linux
poet	-
source	-
translator	-
workNumber	-
workTitle	-Title

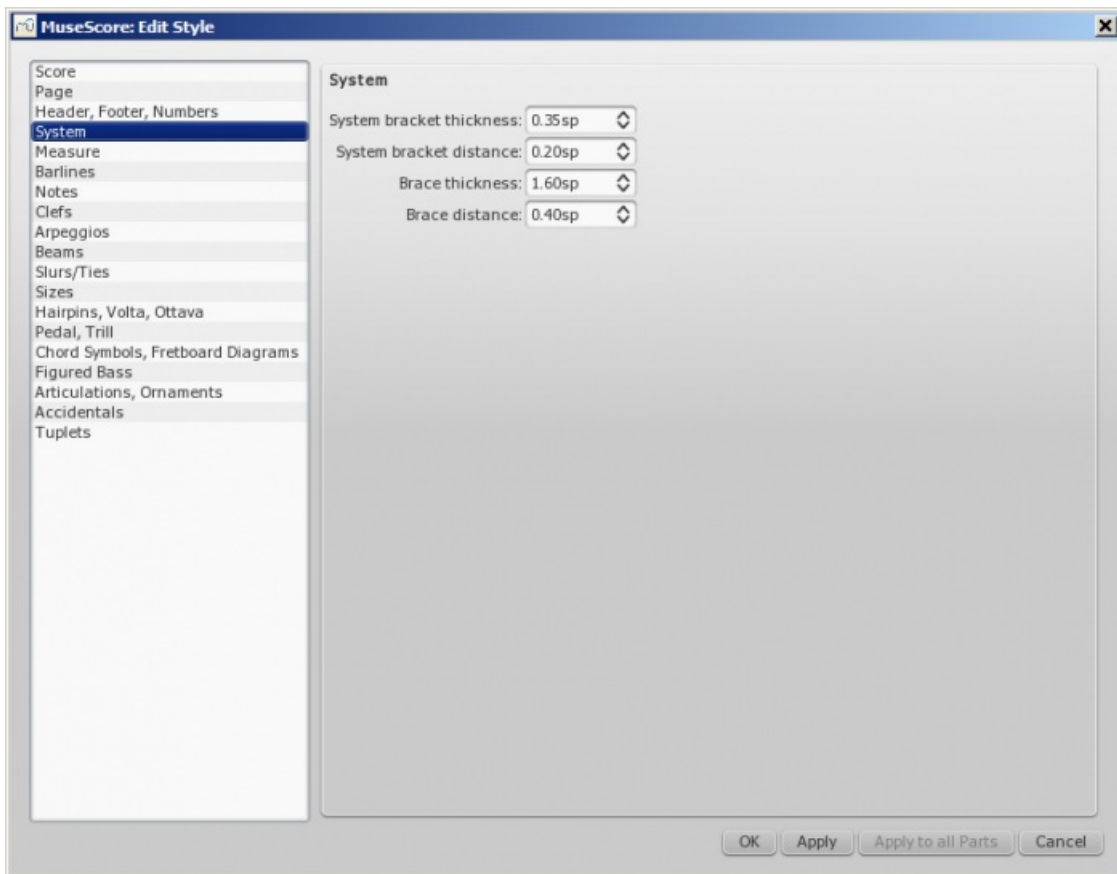
Sie können den Inhalt der Meta-Tags einer Partitur (siehe [Info](#)) oder die Seitenzahlen in Kopf- oder Fußzeilen ihrer Partitur anzeigen. Um eine Kopfzeile oder Fußzeile für eine mit Einzelstimmen verlinkte Partitur zu erzeugen stellen sie zuerst sicher, dass die Hauptpartitur aktiv geschaltet ist. Um eine Kopfzeile oder Fußzeile für eine einzelne Stimme zu erzeugen muss diese Stimme aktiv geschaltet sein.

Wenn Sie mit der Maus über die Eingabetextfelder für Kopf- oder Fußzeilen fahren, erscheint eine Liste mit Makros, deren Bedeutung, sowie der bestehenden Meta-Tags und ihrer Inhalte.

Sie können unterschiedliche Kopf- und Fußzeilen für gerade und ungerade Seiten erzeugen, sowie ungerade Seitenzahlen auf die rechte Seite, gerade Seitenzahlen auf die linke Seite schreiben.

## Stil → Allgemein... → System



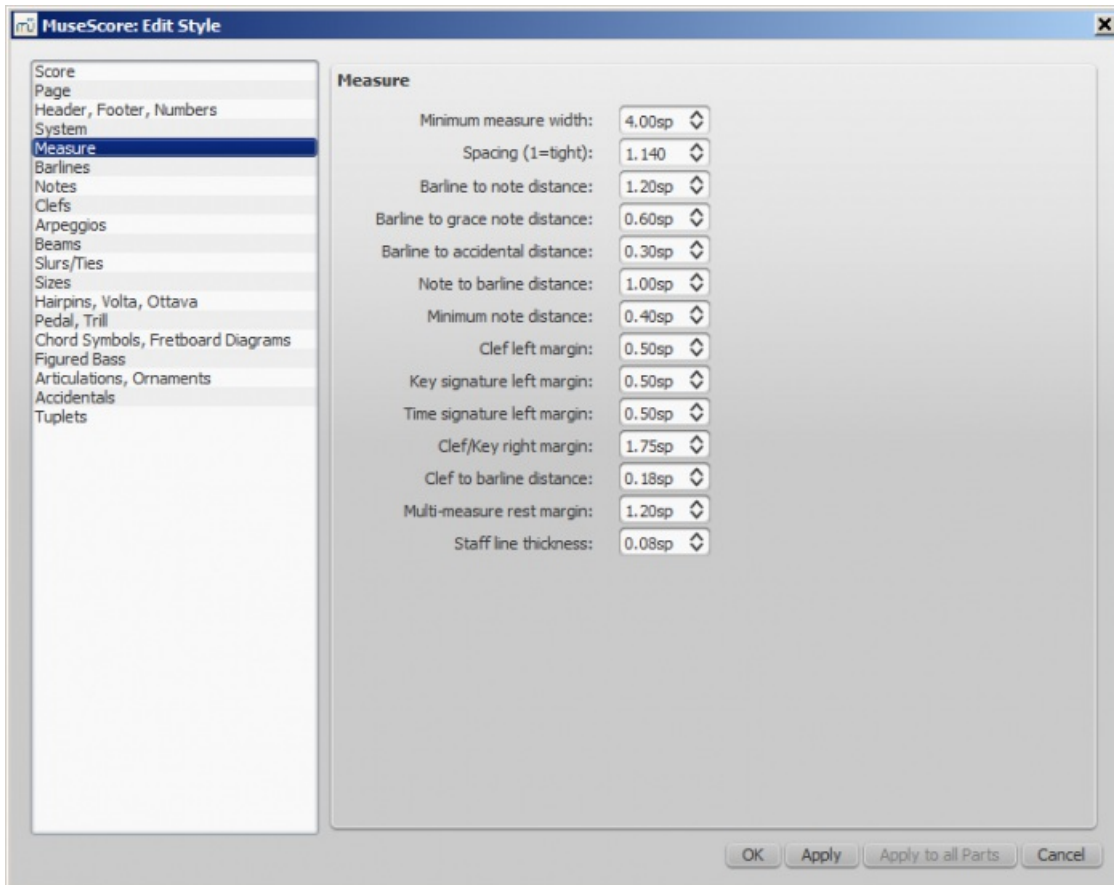
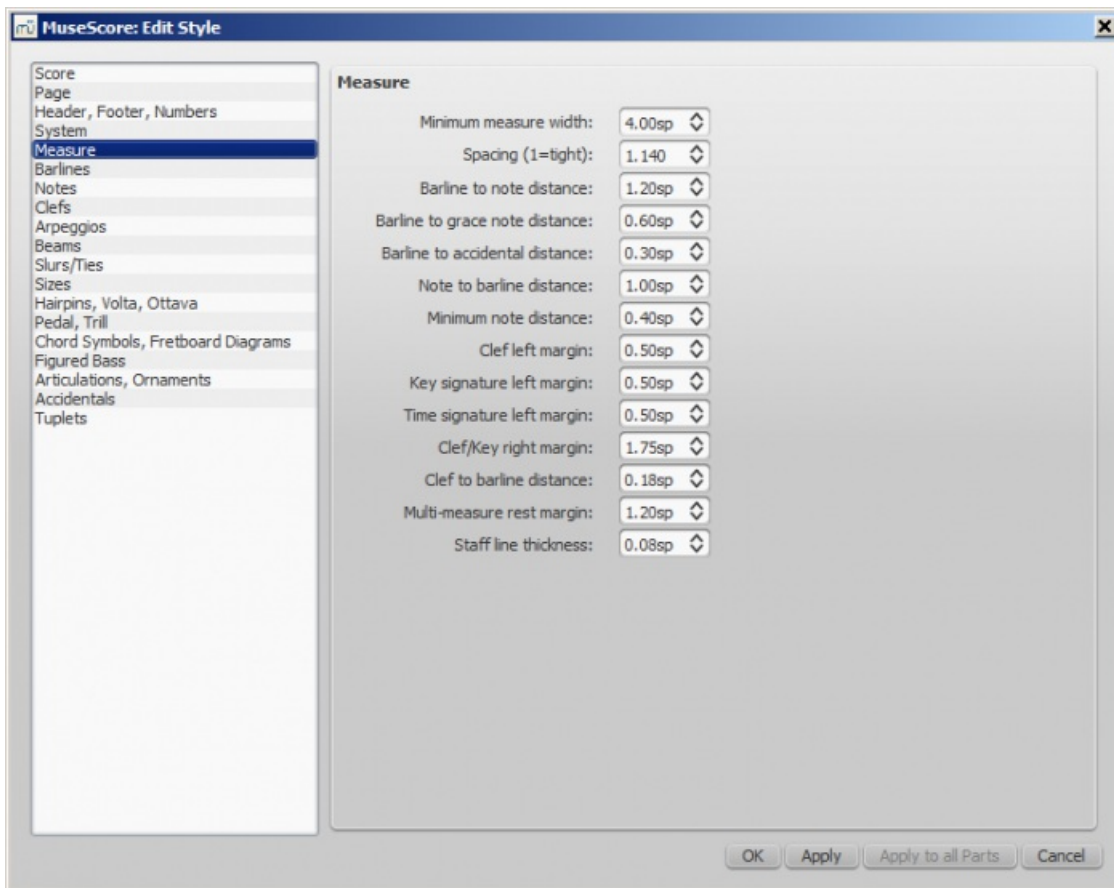


## Systemklammern / Akkoladenklammern

Siehe [Klammern](#)

- Abstand Systemklammer/Akkoladenklammer  
Sie können hier den Abstand der Klammer vom Notensystem definieren.
- Dicke Systemklammer/Akkoladenklammer  
Sie können hier die Dicke der Klammern definieren.

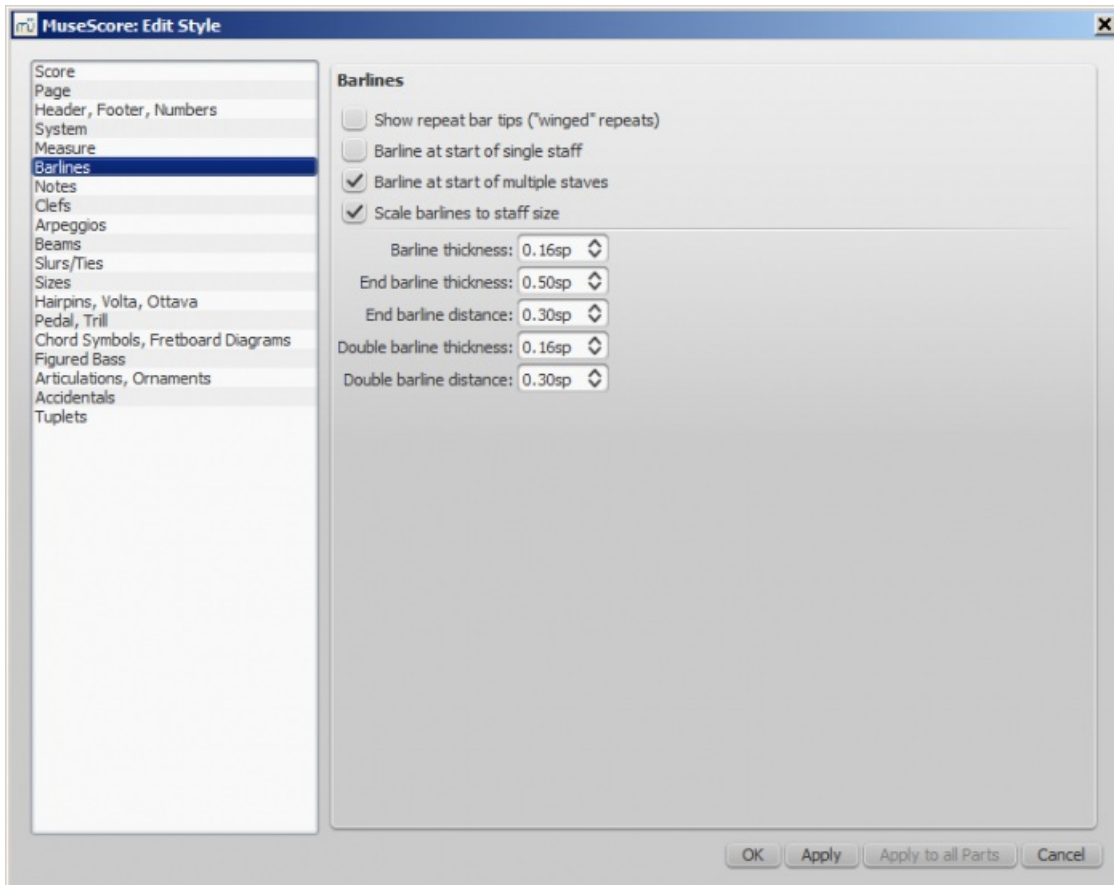
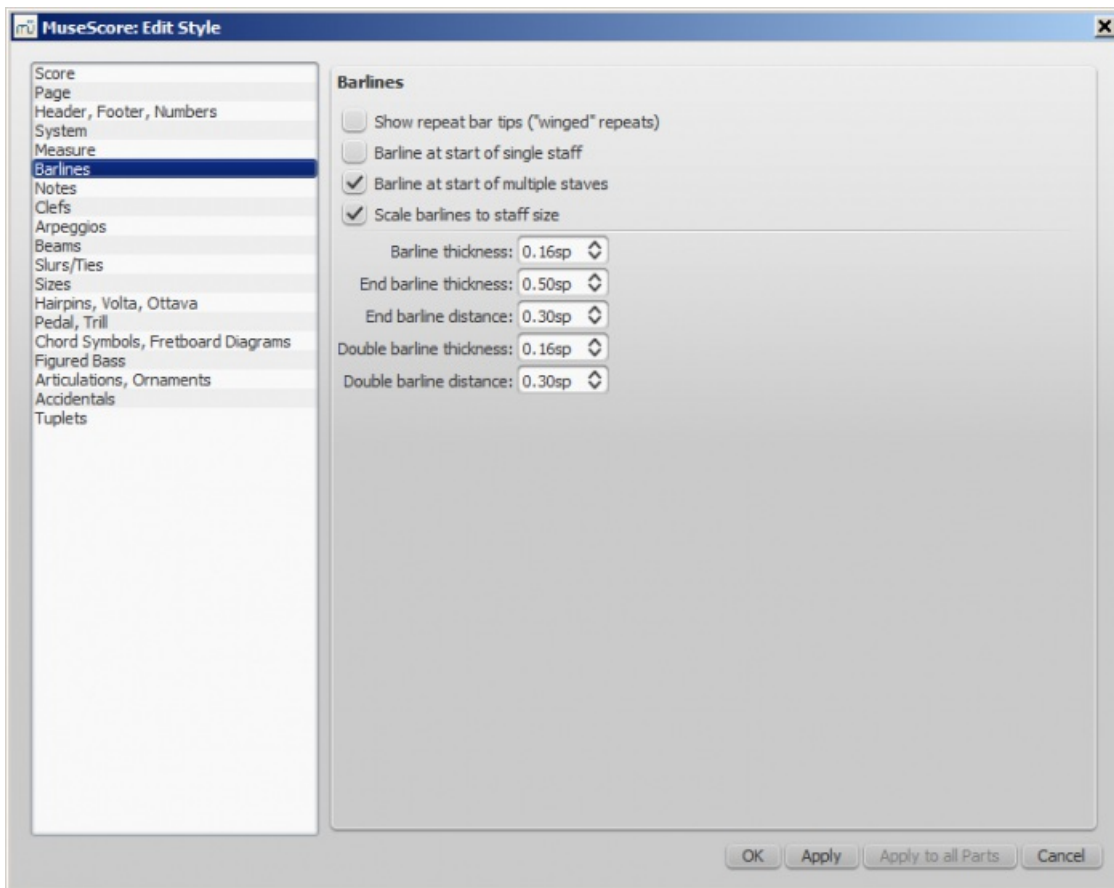
**Stil** → **Allgemein...** → **Takt**



Regelt die Taktbreiten und Ränder. Der Mindestabstand und die Mindesttaktbreite definieren, wie viele Takte in einer Notenzeile untergebracht werden. Die anderen Werte zu ändern wäre unüblich.

**Stil → Allgemein... → Taktstriche**





- Legt fest, ob Taktstriche am Anfang einer Notenzeile oder eines Systems angezeigt werden.
- **Taktstrich an Notenzeilengröße anpassen** betrifft nur "kleine Notenzeilen". Siehe auch [Barline adjustment possibilities](#) ↗.
- Einstellung der proportionalen Abstände und Dicken zwischen Doppelstrichen und Wiederholungszeichen.

Palette → Umbrüche & Abstandhalter

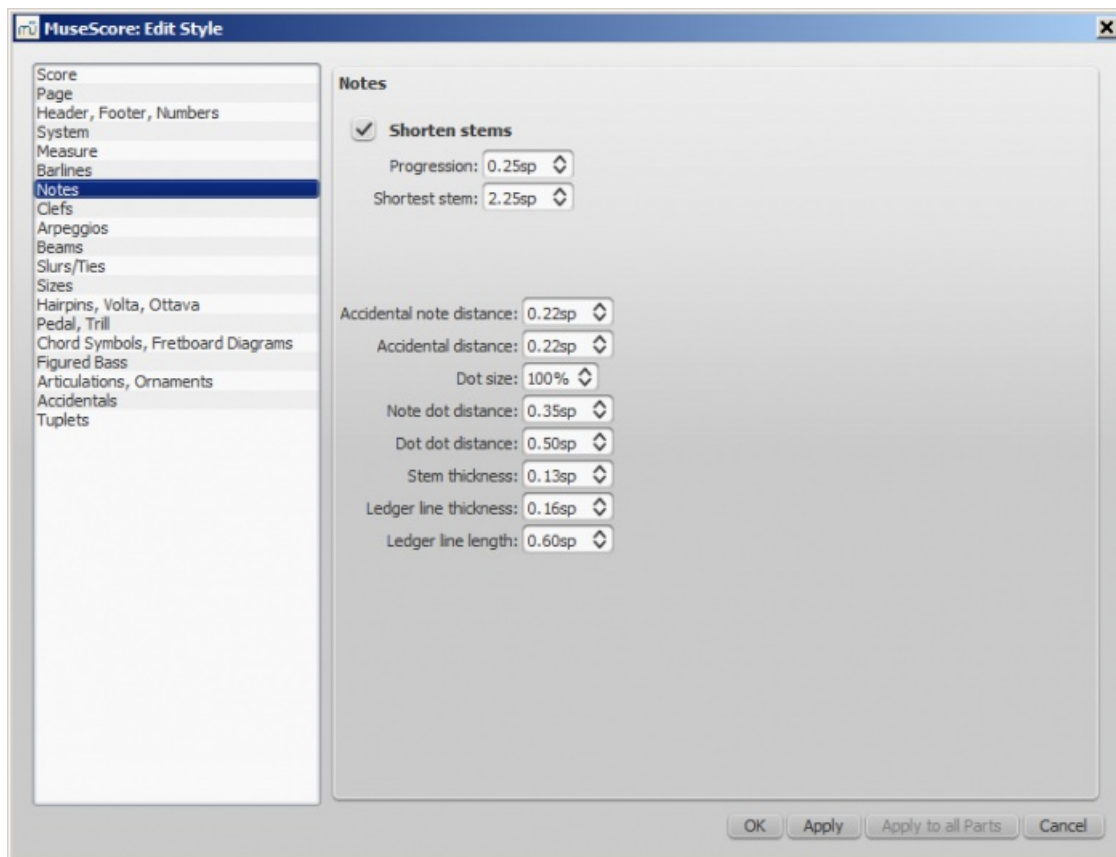


Diese Palette bietet Funktionen, mit Hilfe derer man Zeilen-, Seiten-, oder Abschnittsumbrüche oder individuelle Abstände zwischen zwei Notenzeilen oder Systeme einfügen kann. Manche erledigen das zu Beginn, andere machen diese Einstellungen erst am Ende, nachdem schon alle grundsätzlichen Partitureinstellungen vorgenommen worden sind.

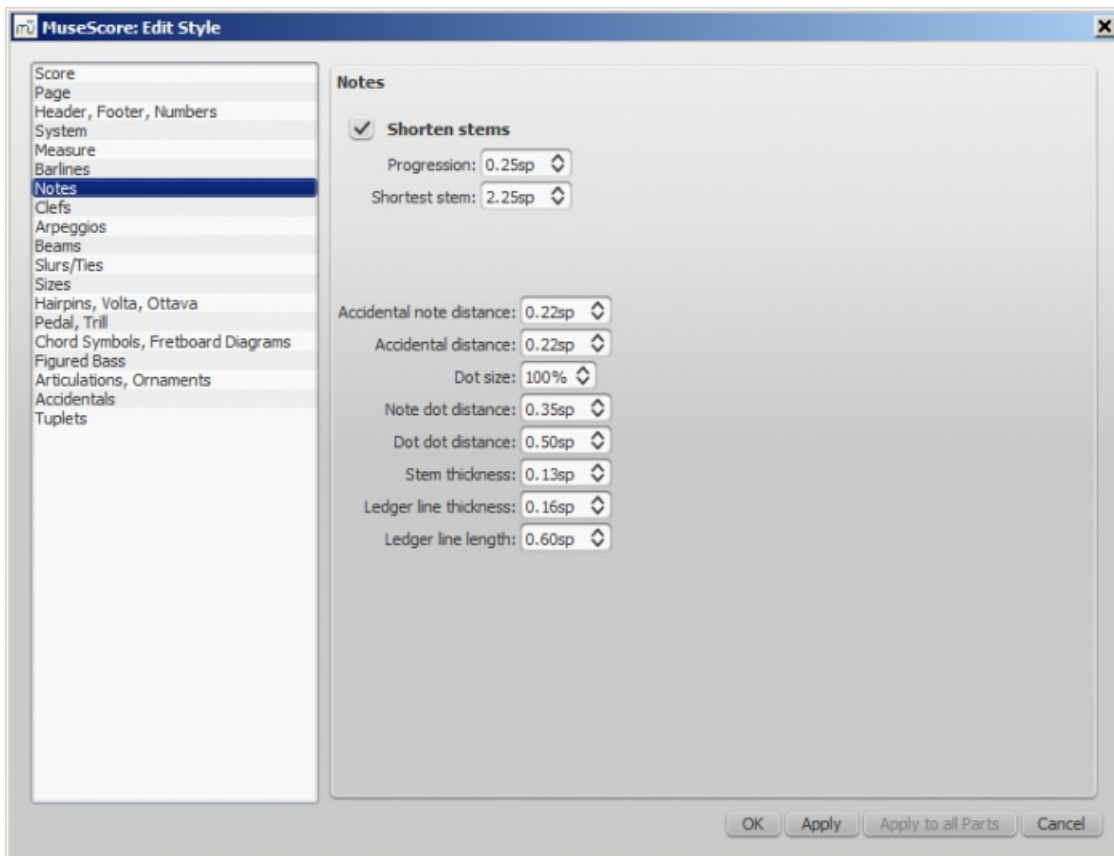
Um einen Seitenumbruch einzufügen, zieht man das betreffende Zeichen mit der Maus auf den Takt, der als letzter auf der Seite verbleiben soll. Für einen Zeilenumbruch zieht man das Zeichen auf den letzten Takt, der in der Zeile verbleiben soll. Wenn mehrere System die gleiche Anzahl Takte enthalten sollen wählen Sie diese zuerst und gehen dann zu Bearbeiten → Werkzeuge → Zeilenumbrüche hinzufügen/entfernen. Wenn einige Takte alleine in einer Zeile oder auf einer Seite enden, verkleinern Sie die Größeneinstellung oder benutzen Layout → Dehnen, Stauchen.

Siehe auch Umbrüche und Abstandhalter

**Stil → Allgemein... → Noten**

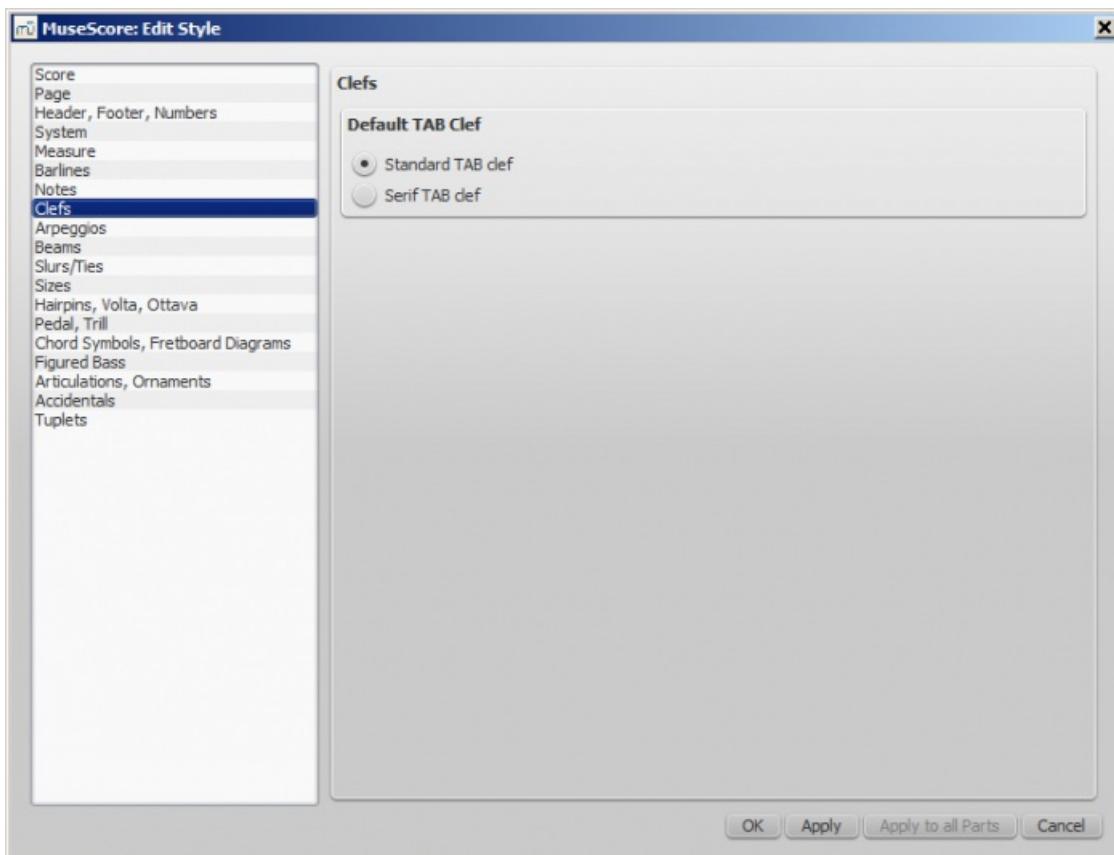


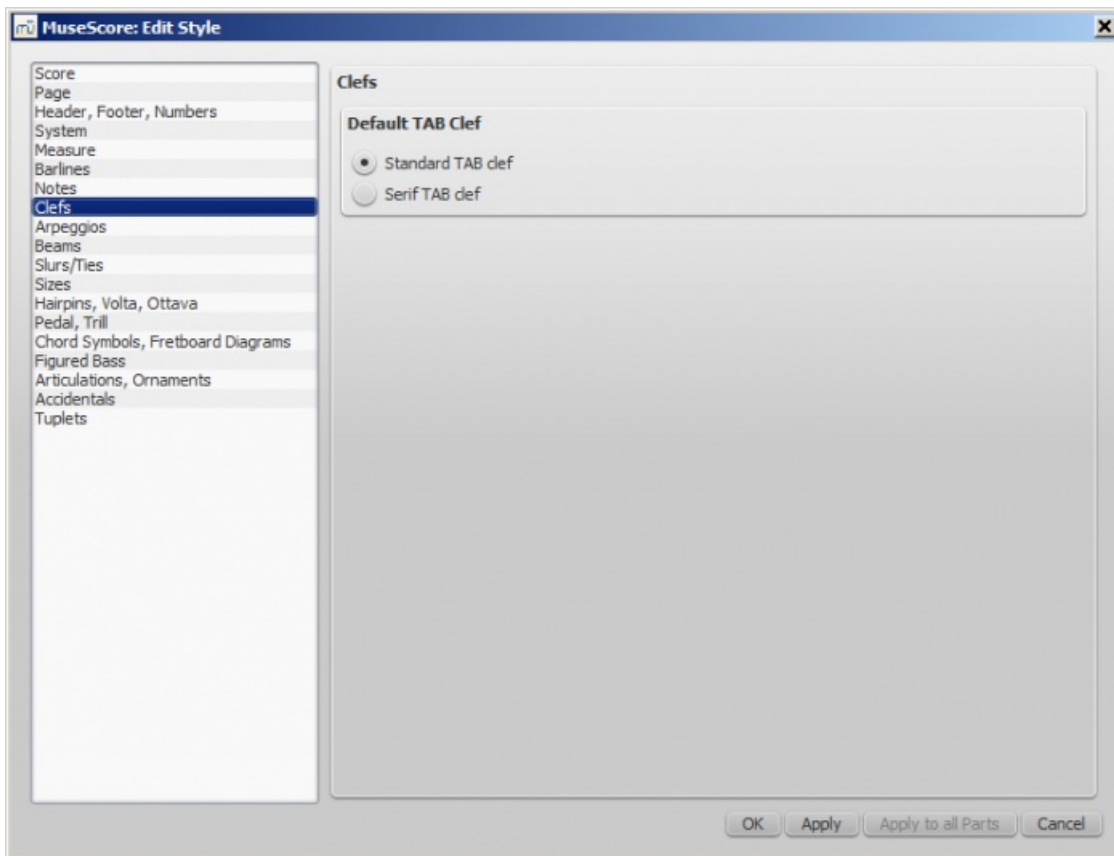




Diese Seite kann auch direkt erreicht werden, indem man einen Rechtsklick auf eine Note macht und dann "Stil..." auswählt. Hier können Abstand und Dicke von auf Noten bezogenen Objekten (Hals, Hilfslinie, Punktierung) eingestellt werden. Änderungen daran sind eher ungewöhnlich.

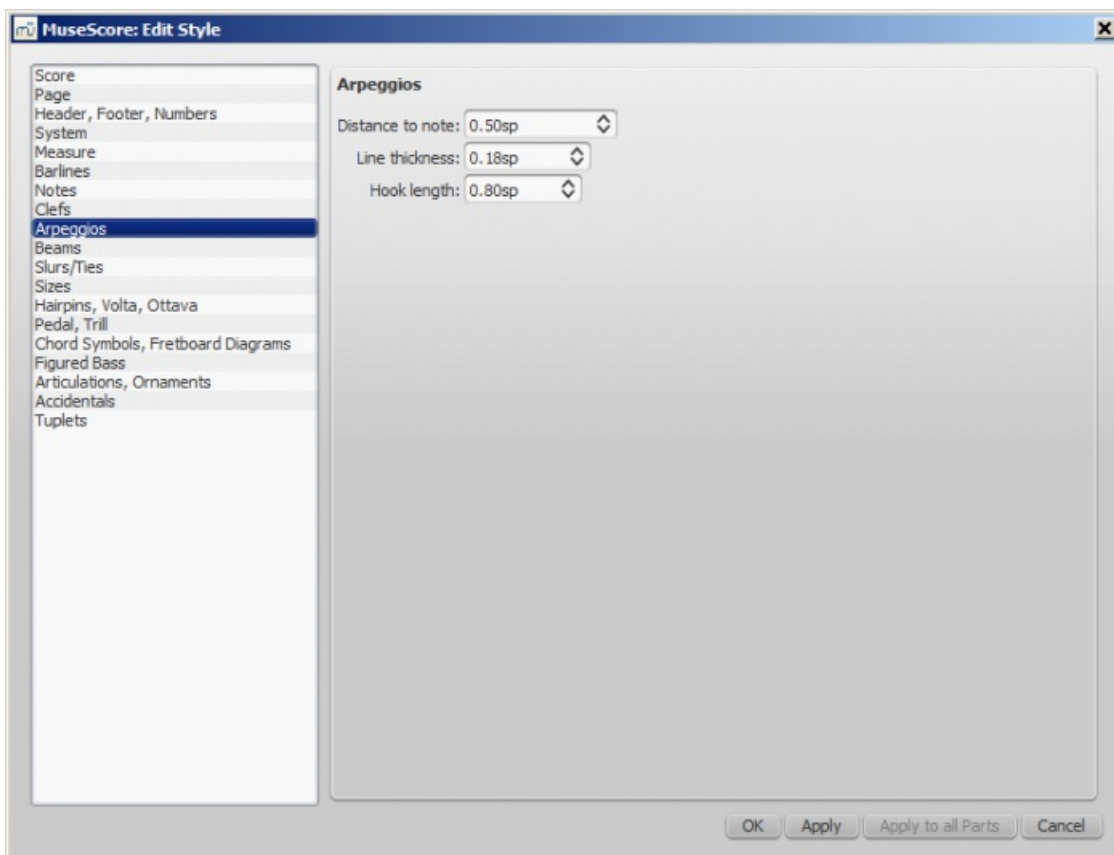
**Stil → Allgemein... → Schlüssel**

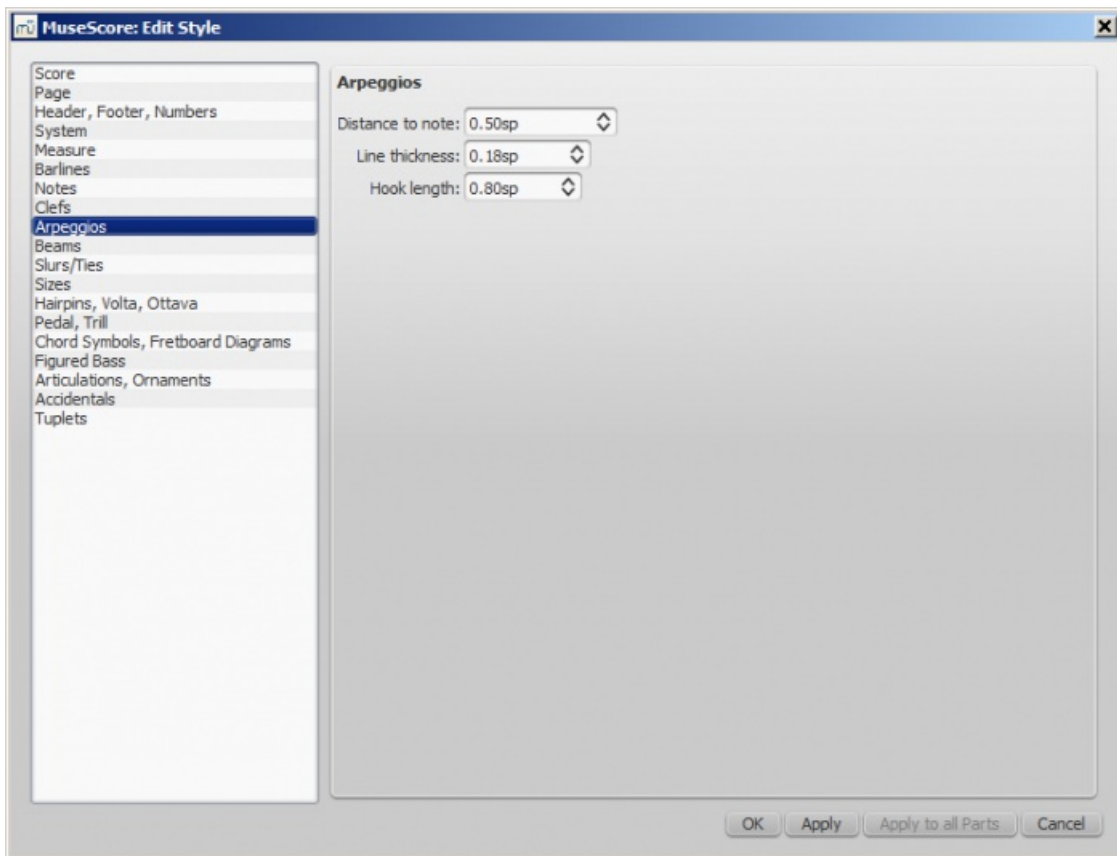




Sie können hier wählen, ob in einer Tabulatur ein Standard- oder ein Serifenschlüssel angezeigt werden soll.

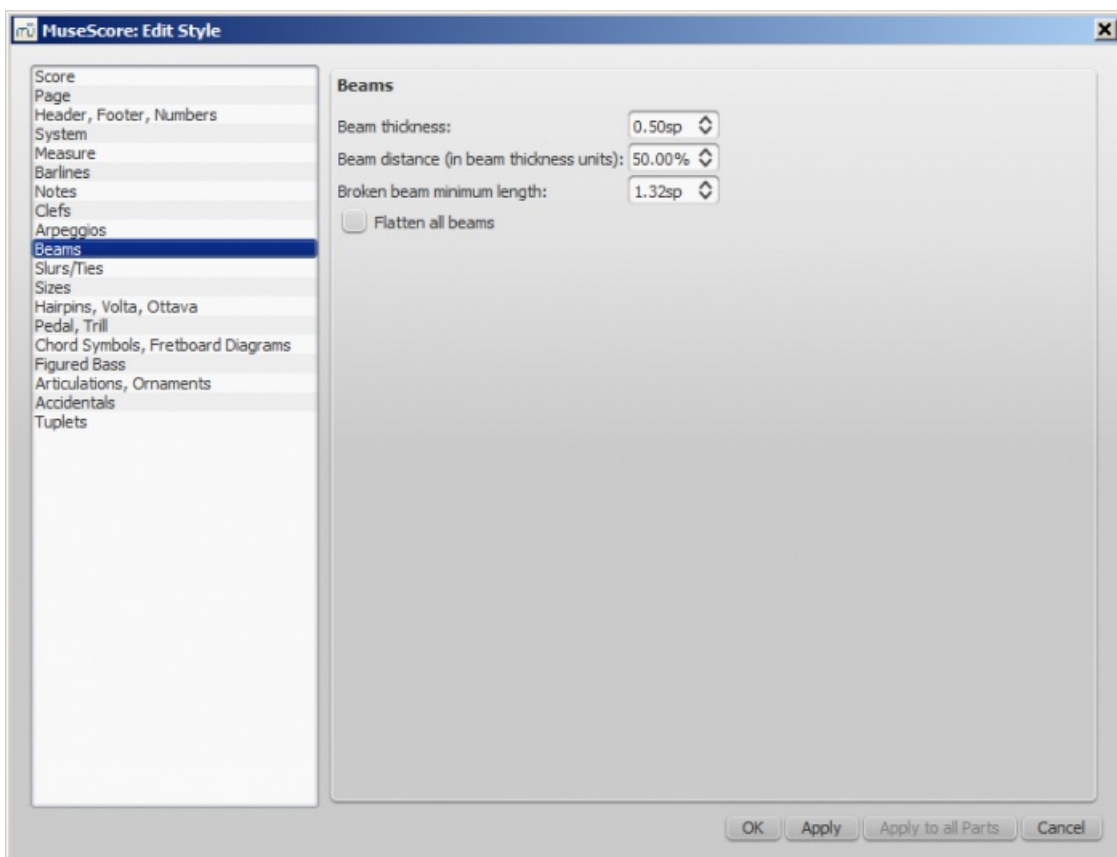
**Stil → Allgemein... → Arpeggien**

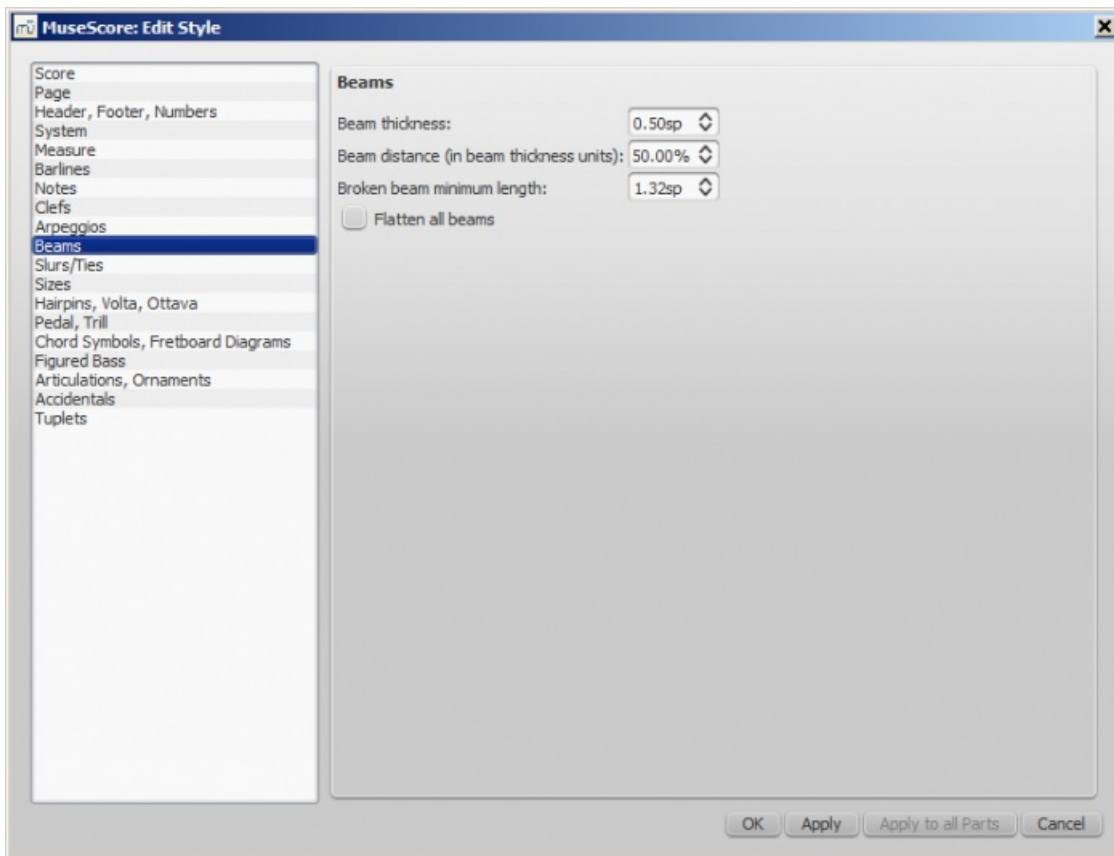




Einstellung von: Abstand zur Note, Liniendicke und Fähnchenlänge. Hier sind Änderungen unüblich.

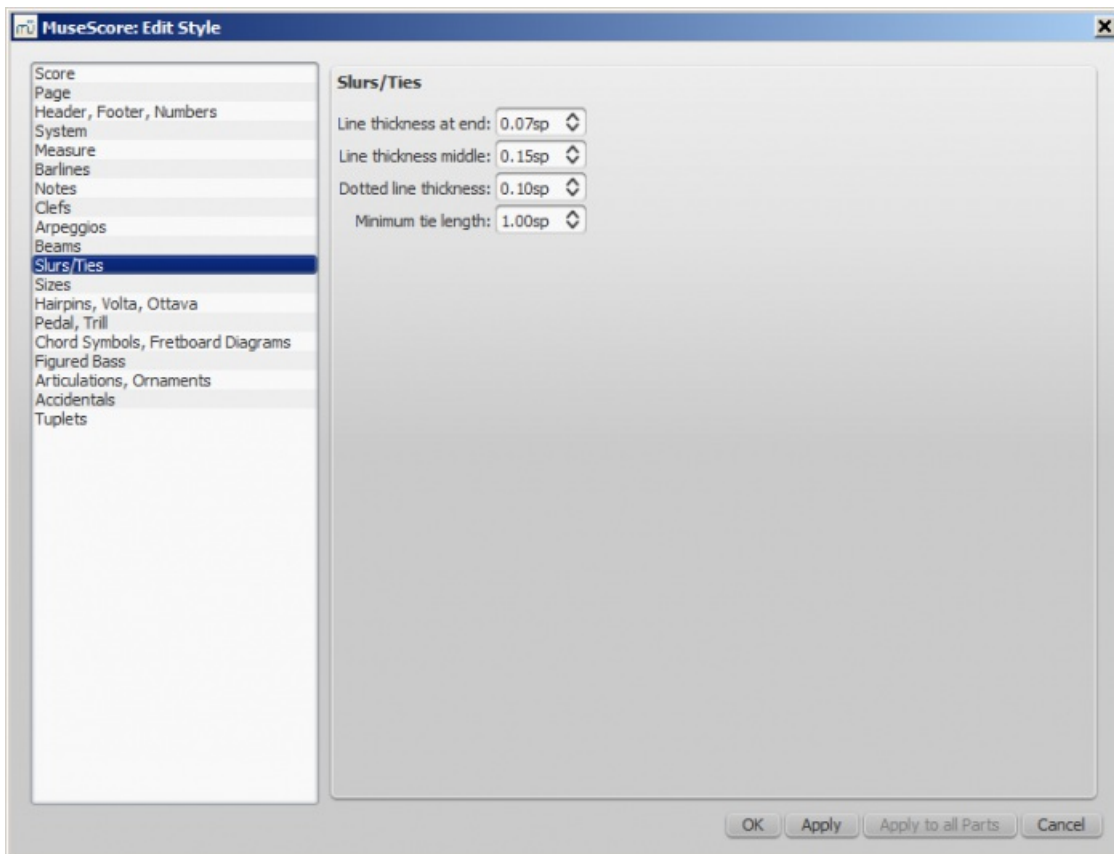
**Stil → Allgemein... → Balken**

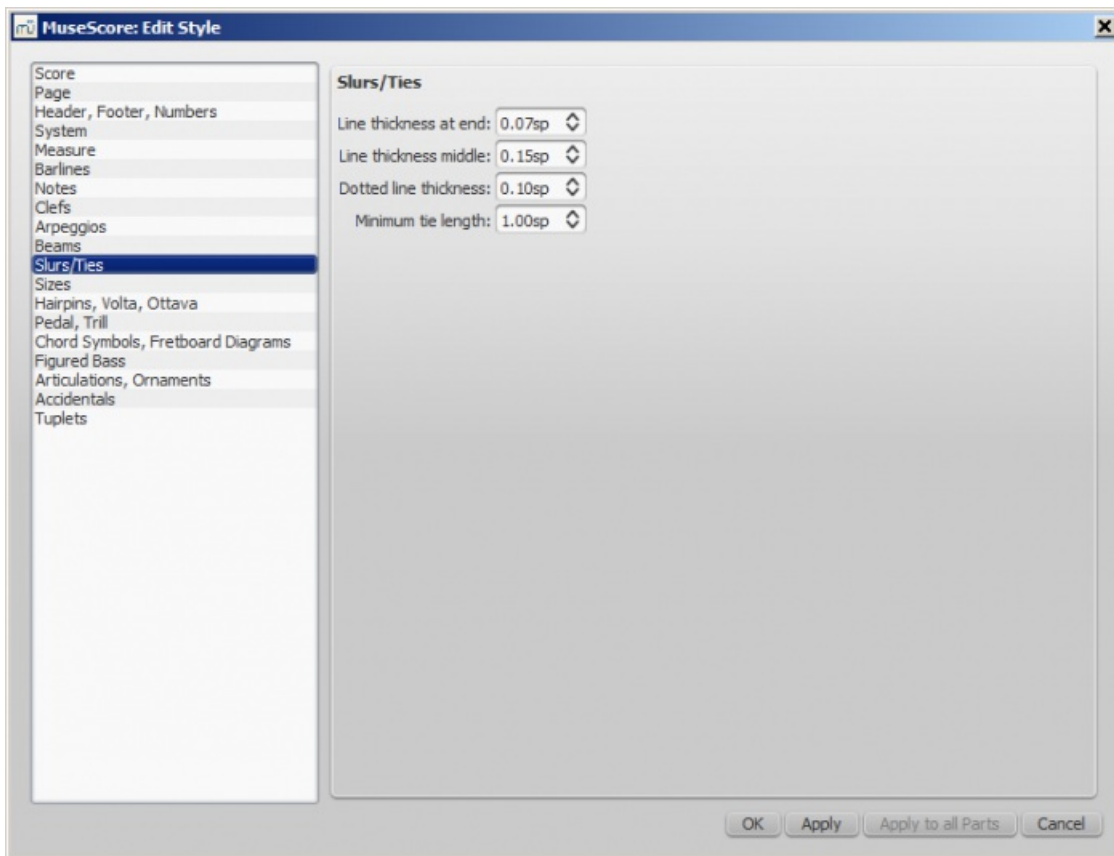




Einstellung von: Balkendicke, Balkenabstand, der Mindestlänge gebrochener Balken und ob alle Balken flach dargestellt werden sollen.

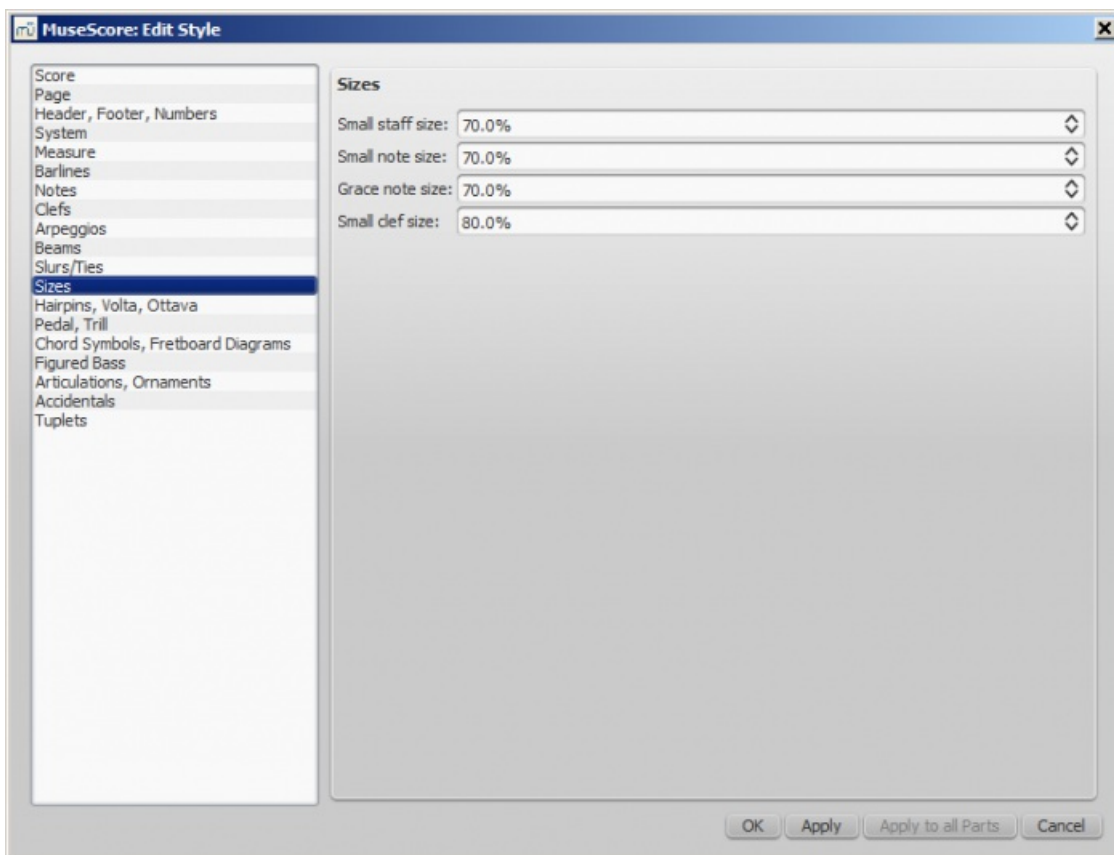
Stil → Allgemein... → Binde-/Haltebögen

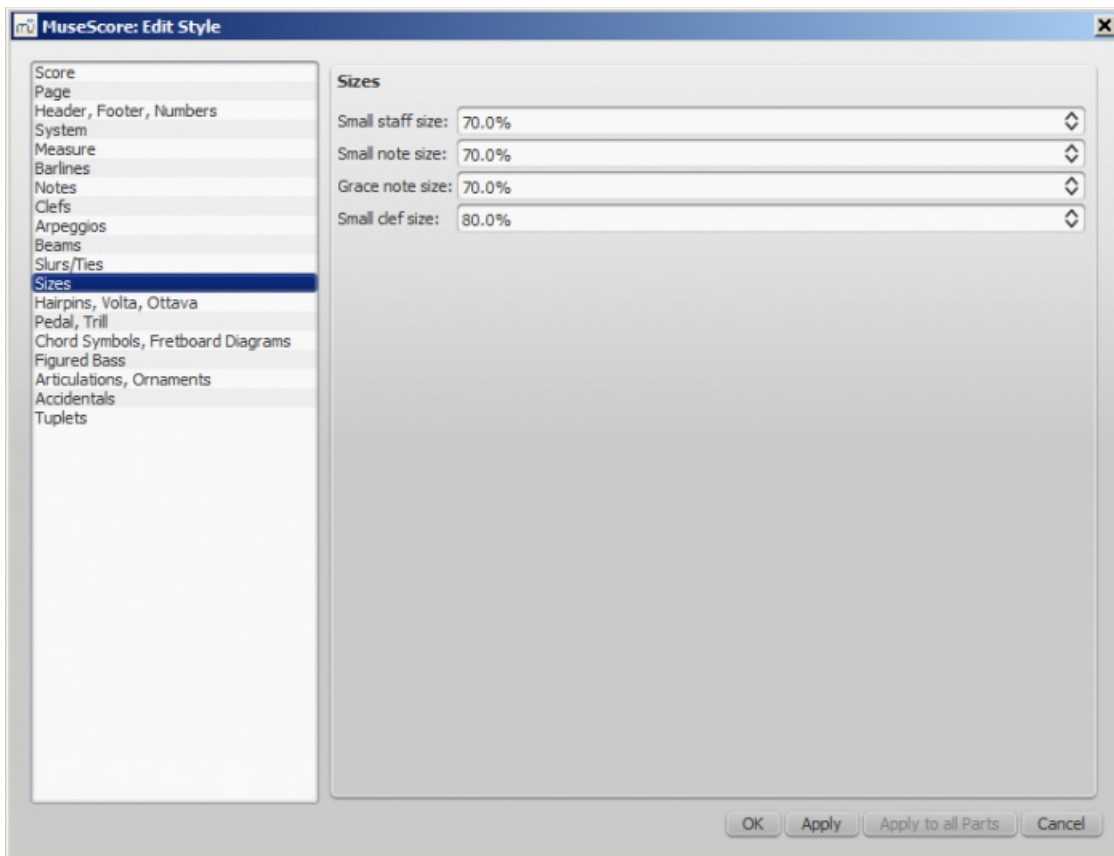




Einstellung von: Liniendicke und Mindestlänge von Bögen.

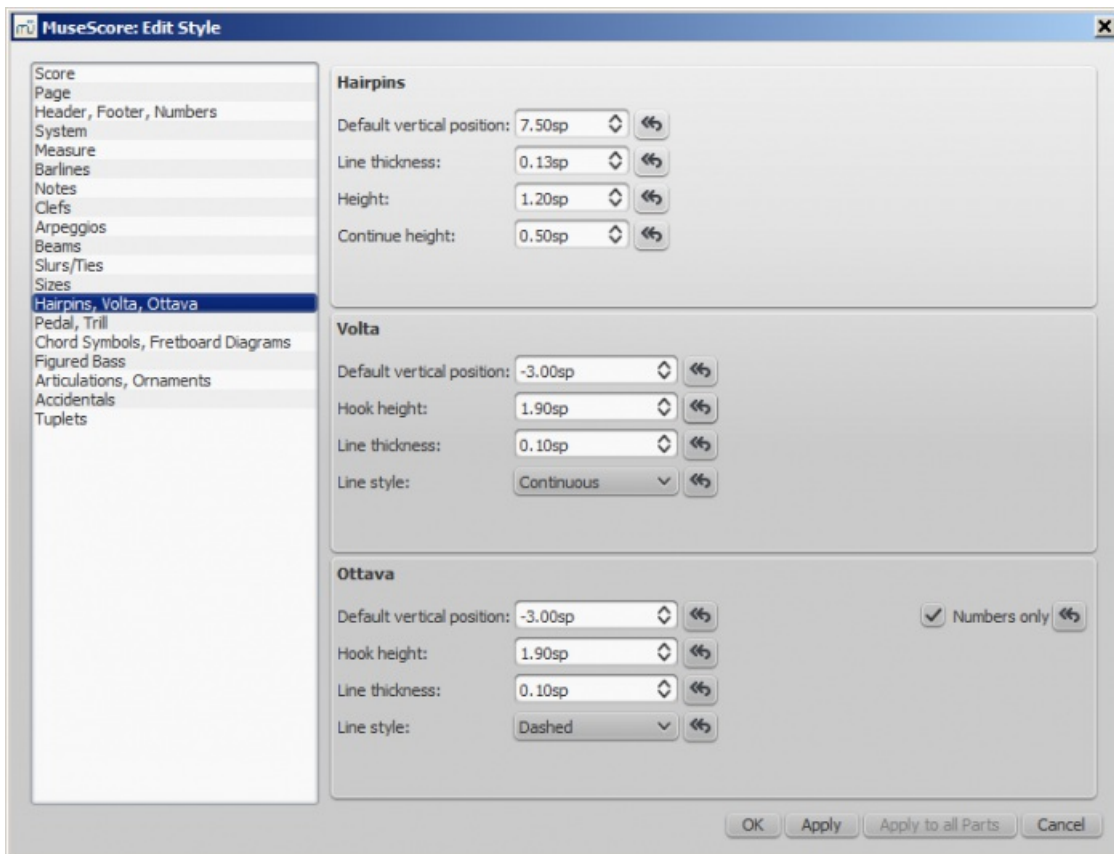
Stil → Allgemein... → Größen



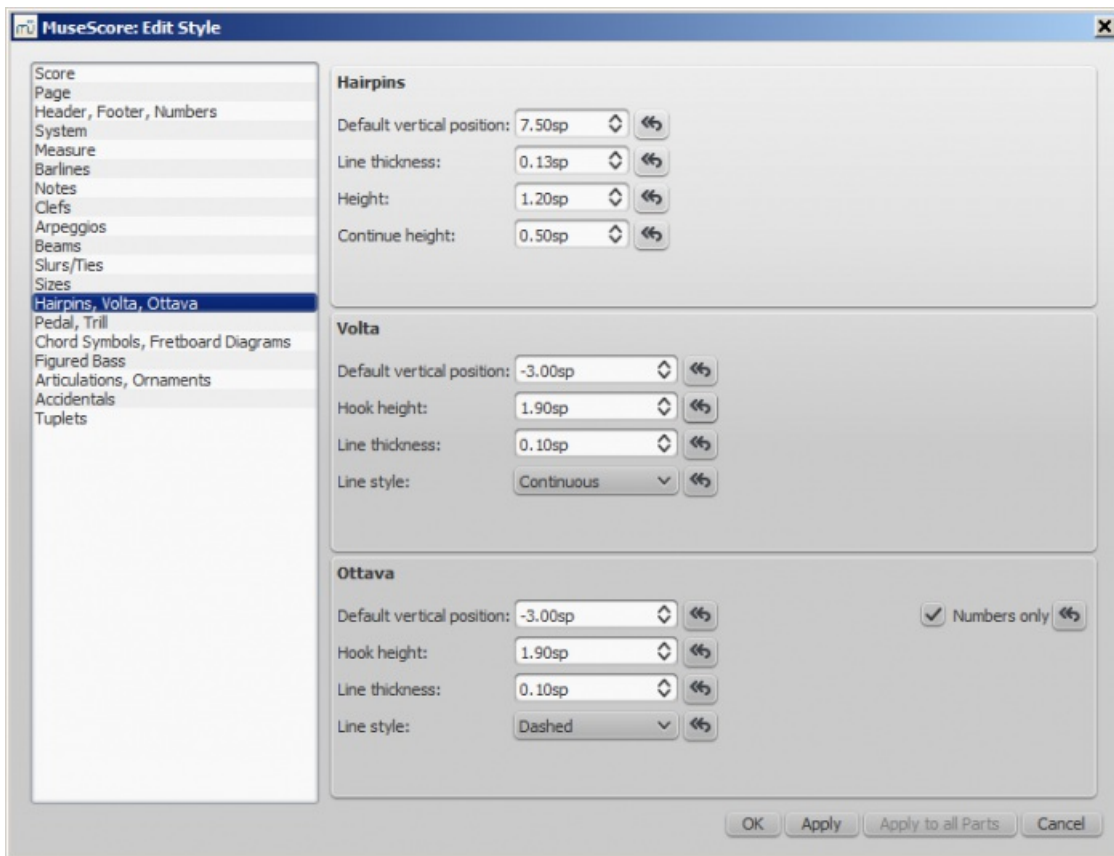



Stellt die proportionale Größe von kleinen Notenzeilen, Schlüsseln und Vorschlagnoten ein. Hier sind Änderungen unüblich.

Stile → Allgemein... → Crescendo, Diminuendo, Volta, Ottava

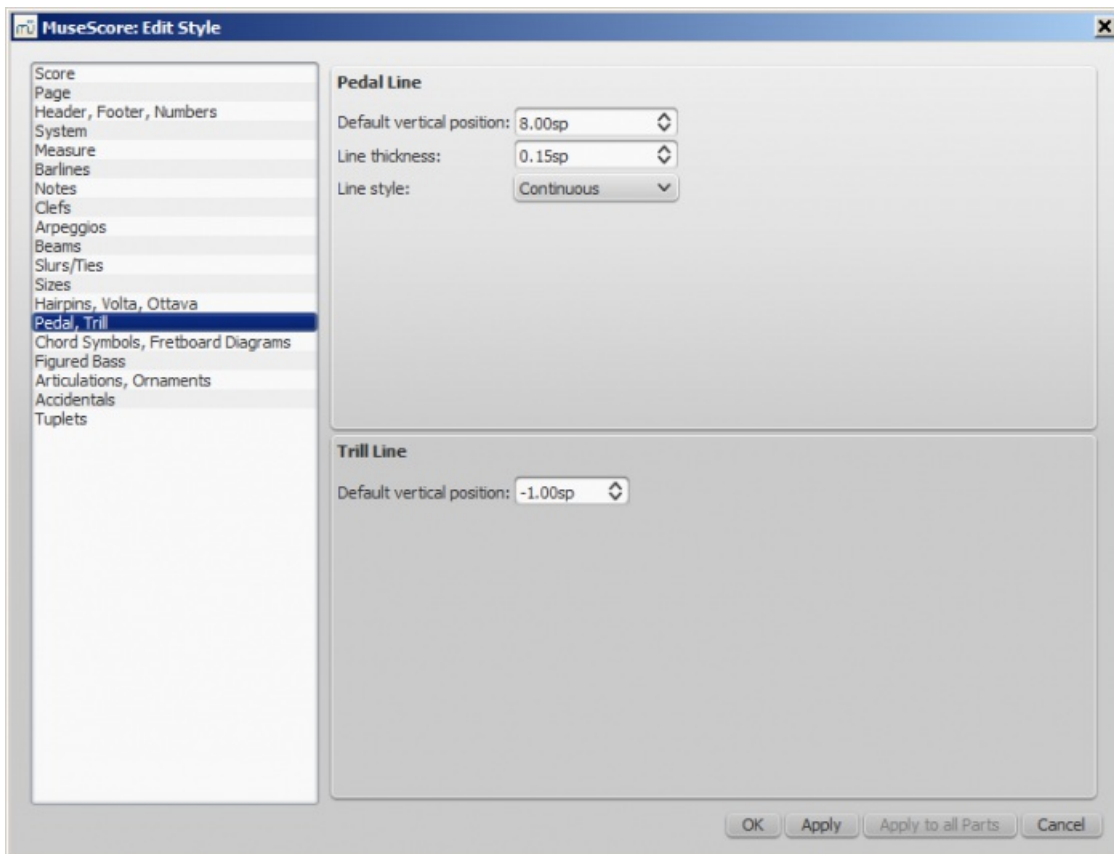


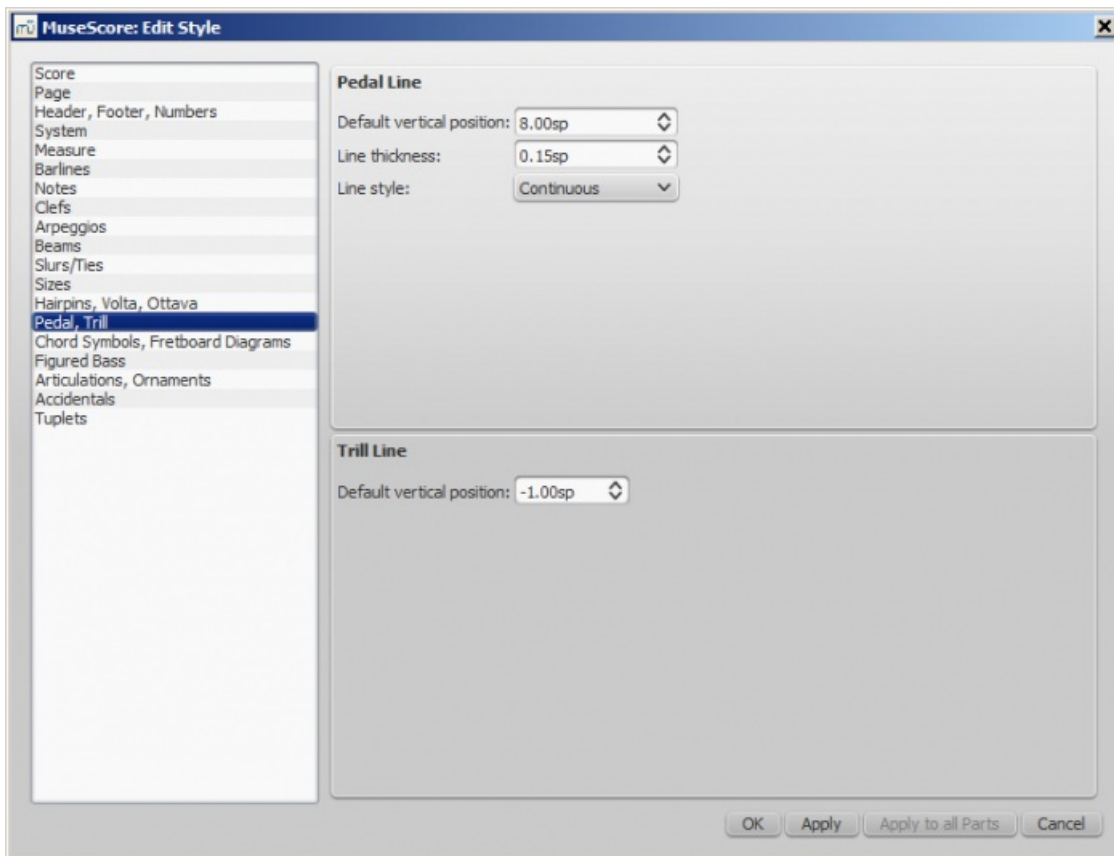




Einstellung von Parametern wie Dicke, Höhe, vertikale Position und Stil. Der  Schalter setzt die Einstellung auf den ursprünglichen Wert zurück.

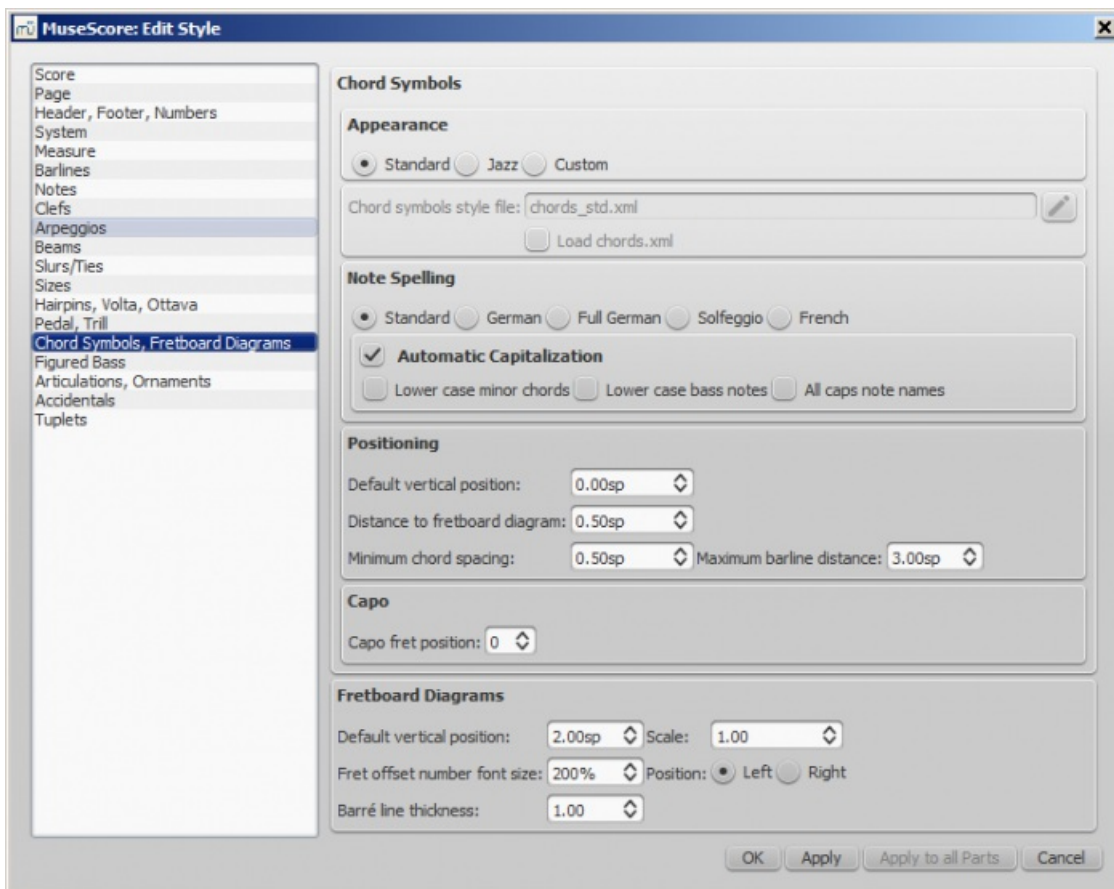
**Stil** → **Allgemein...** → **Pedal, Triller**



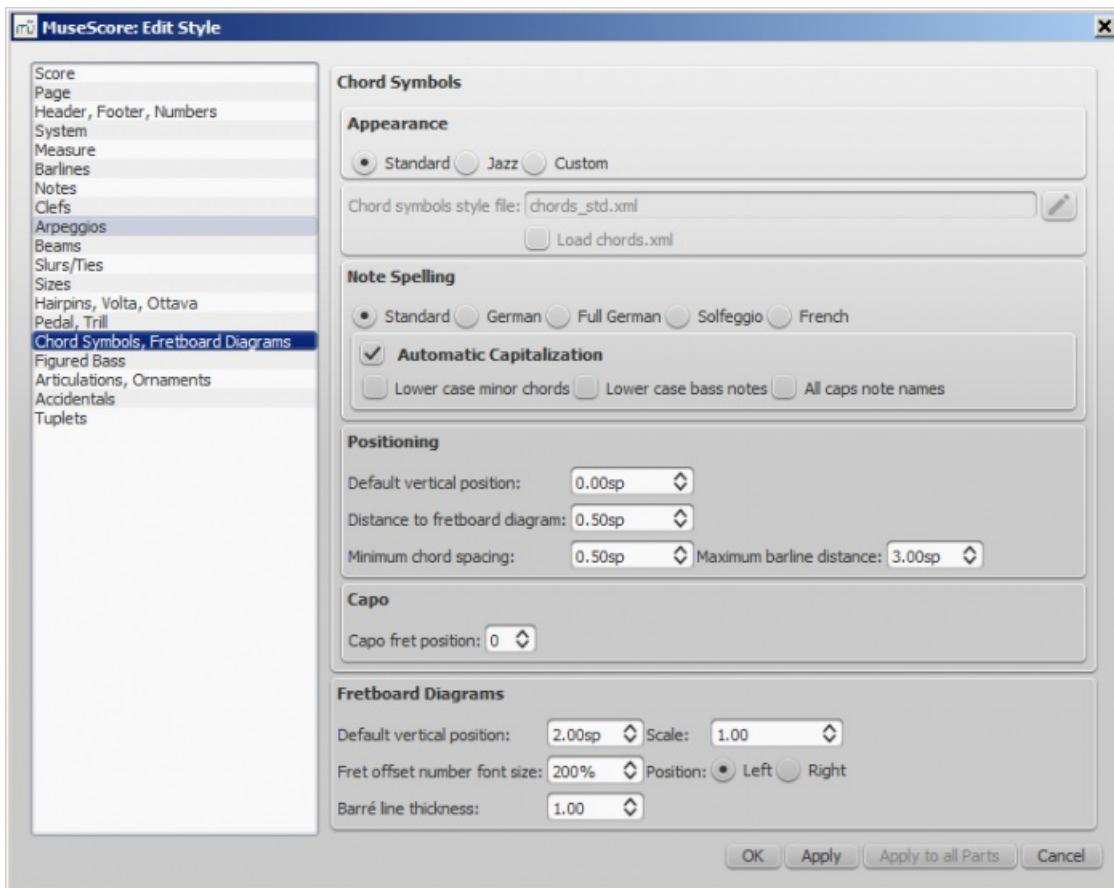


Hier werden die Werte für die Pedal-, bzw. Trillerlinien eingestellt.

Stil → Allgemein... → Akkordsymbole, Griffbrettdiagramme

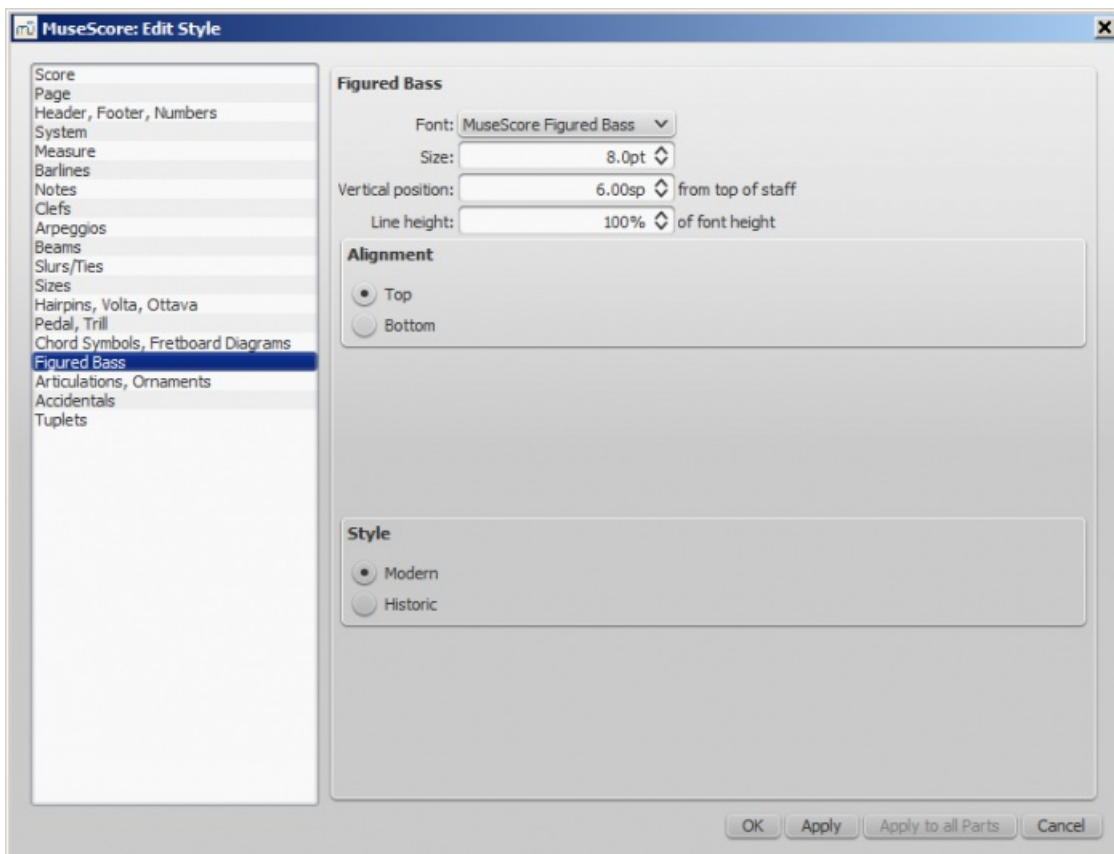


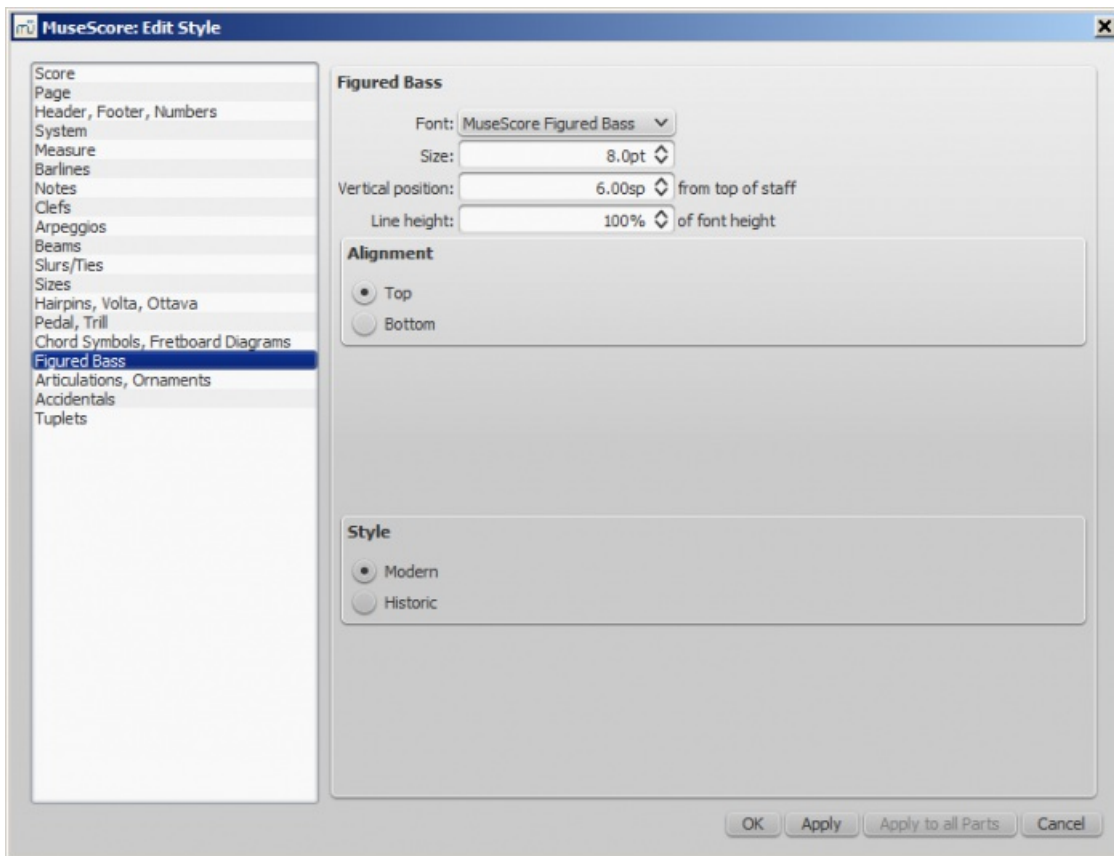




Ermöglicht es, das Erscheinungsbild und andere Parameter von Akkordsymbolen und Griffbrettdiagrammen zu ändern. Siehe auch [Griffbrettdiagramme](#)

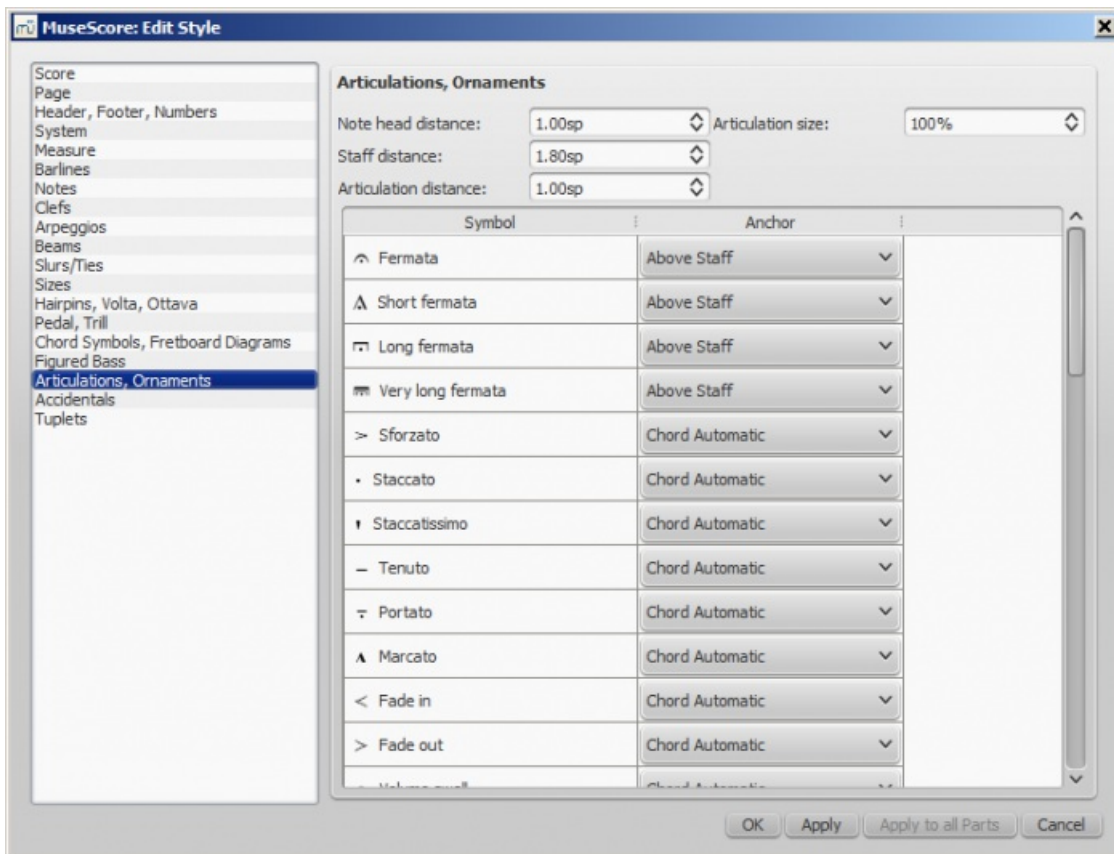
Stil → Allgemein... → Generalbass

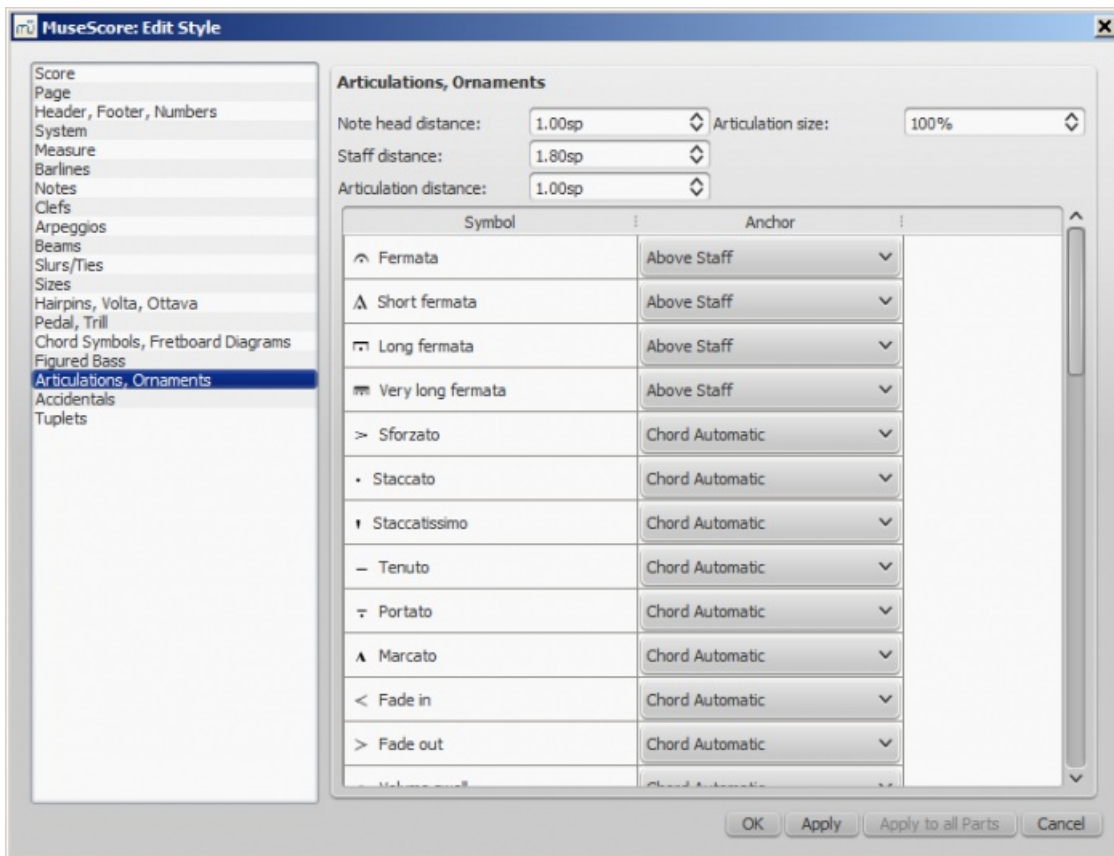




Erlaubt die Einstellung und Änderung von Stil, Aussehen und Position der Generalbassbezeichnung. Siehe auch [Generalbass](#)

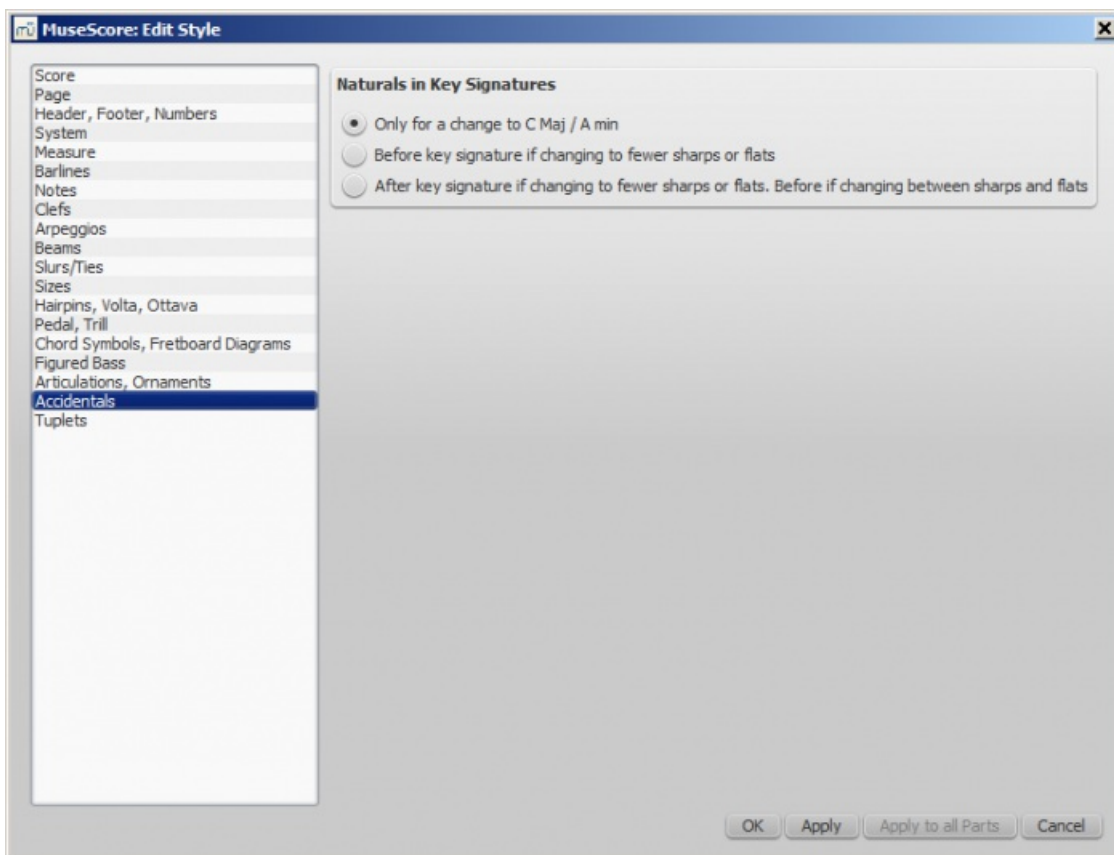
**Stil** → **Allgemein...** → **Artikulationen, Ornamente**

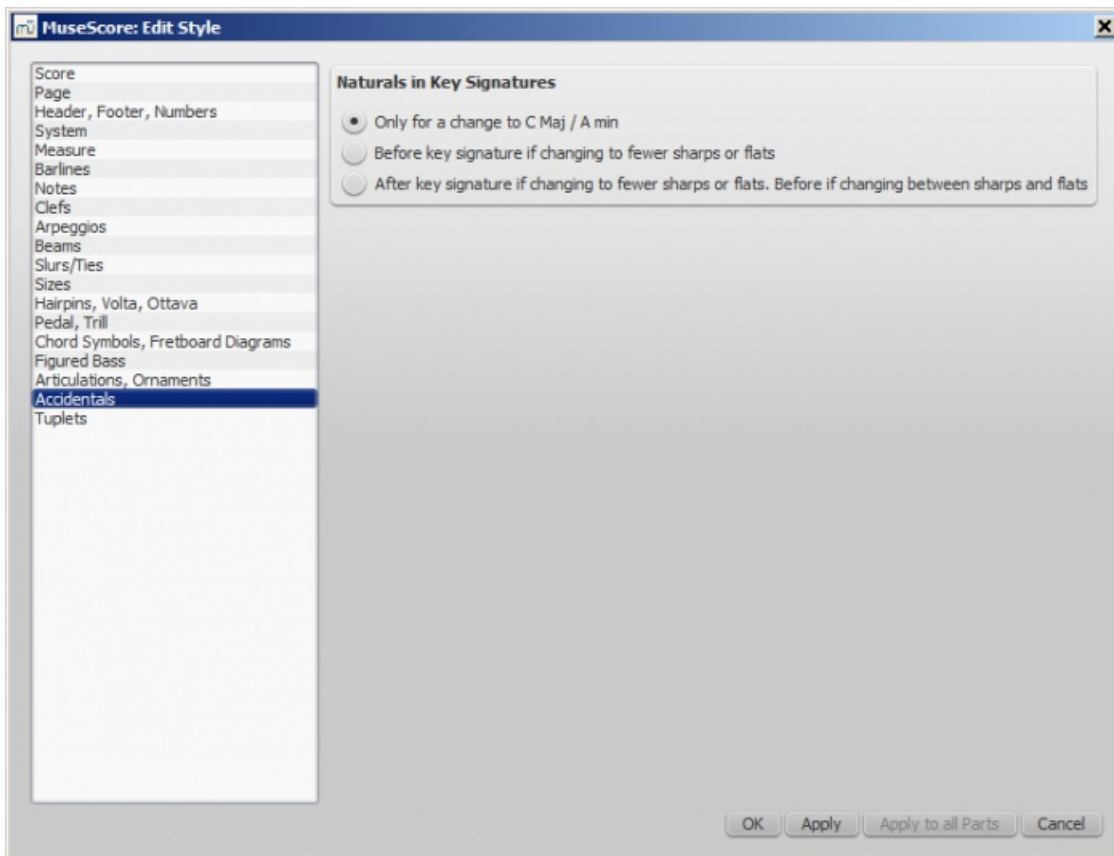




Einstellung der Position von Artikulationen und Ornamenten in Bezug zu Noten oder Notenzeilen.

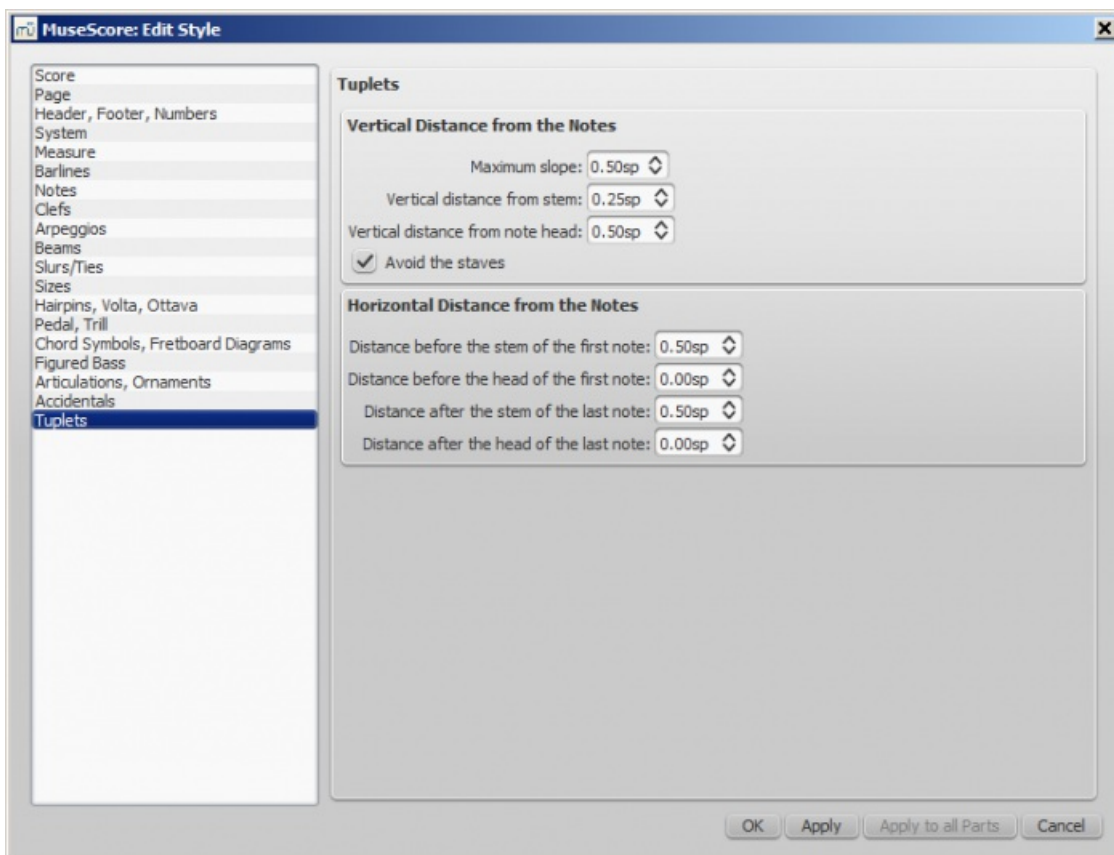
Stil → Allgemein... → Versetzungszeichen

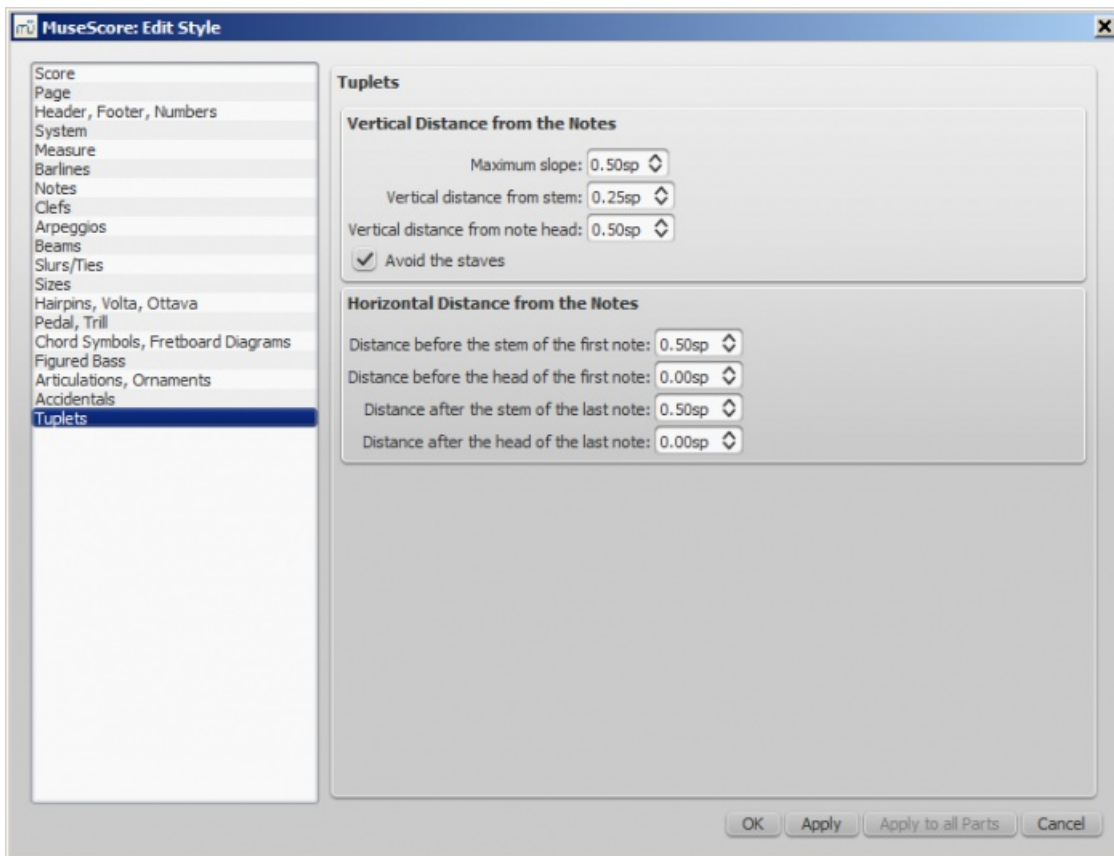




Verhalten von Auflösungszeichen bei Tonartwechseln.

Stil → Allgemein... → N-Tolen Klammern





Einstellung von vertikalem und horizontalem Abstand und Neigungswinkel.

### Anwenden und OK Schalter

Mit dem 'Anwenden'-Schalter können Sie sehen, wie sich die Änderungen auf die Partitur auswirken (ohne das Fenster zu schließen). Drücken Sie den 'OK'-Schalter, so werden alle Änderungen abgespeichert und das Fenster geschlossen.

### Auf alle Stimmen in einem Durchgang anwenden

Wenn Sie in einer Einzelstimme das Layout und Format ändern, können Sie durch das Kommando Auf alle Stimmen anwenden alle Änderungen (entweder in Layout → Seiteneinstellungen... oder Stil → Allgemein...) in einem Durchgang in allen zur Partitur gehörigen Stimmen durchführen.

### Stil laden und speichern

Sie können persönliche Stileinstellungen speichern, um sie leicht auch in anderen Partituren anwenden zu können. Alle Stile (Allgemeine Stile, Textstile und Seiteneinstellungen) werden in einer \*.mss-Datei gespeichert.

1. Gehen Sie zu Stil / Stilvorlage speichern
2. Wählen Sie einen Ordner und vergeben Sie der Vorlage einen Namen (per Voreinstellung wird in dem Ordner gespeichert, der in den 'Einstellungen' eingetragen ist).

Anmerkung: Sie können auch eine persönliche Vorlage für Partituren oder Stimmen erstellen in Voreinstellungen, Partitur

### Siehe auch

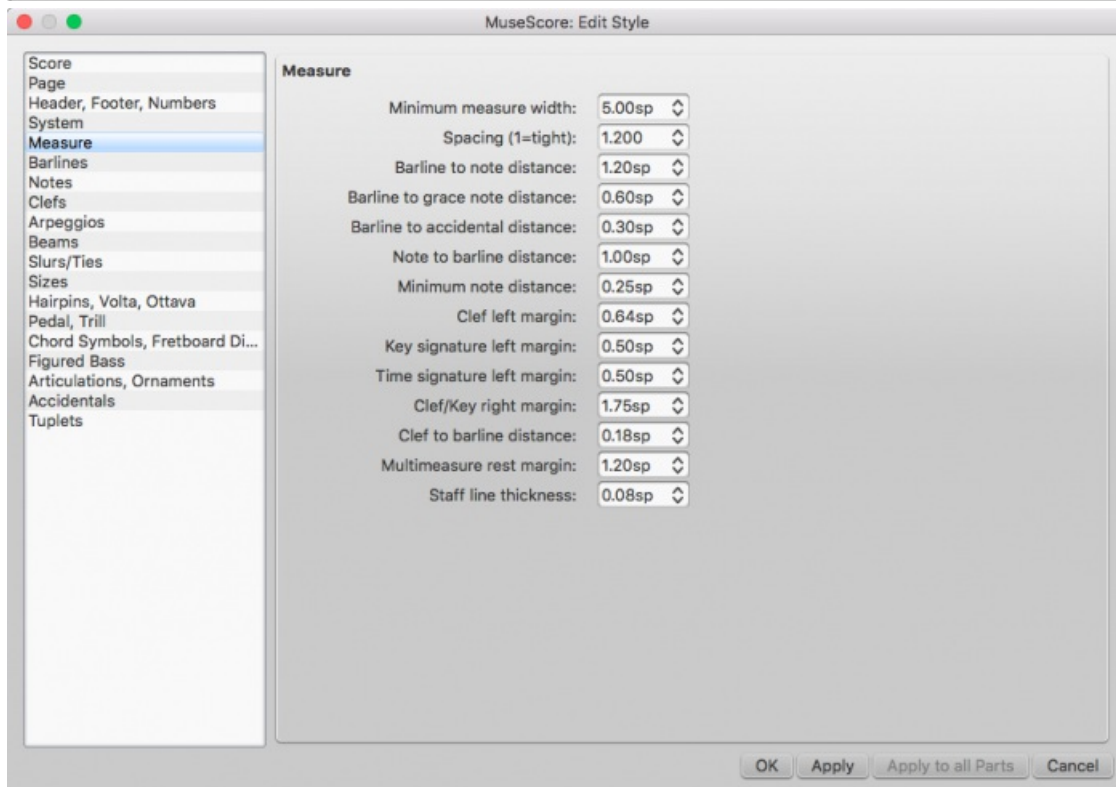
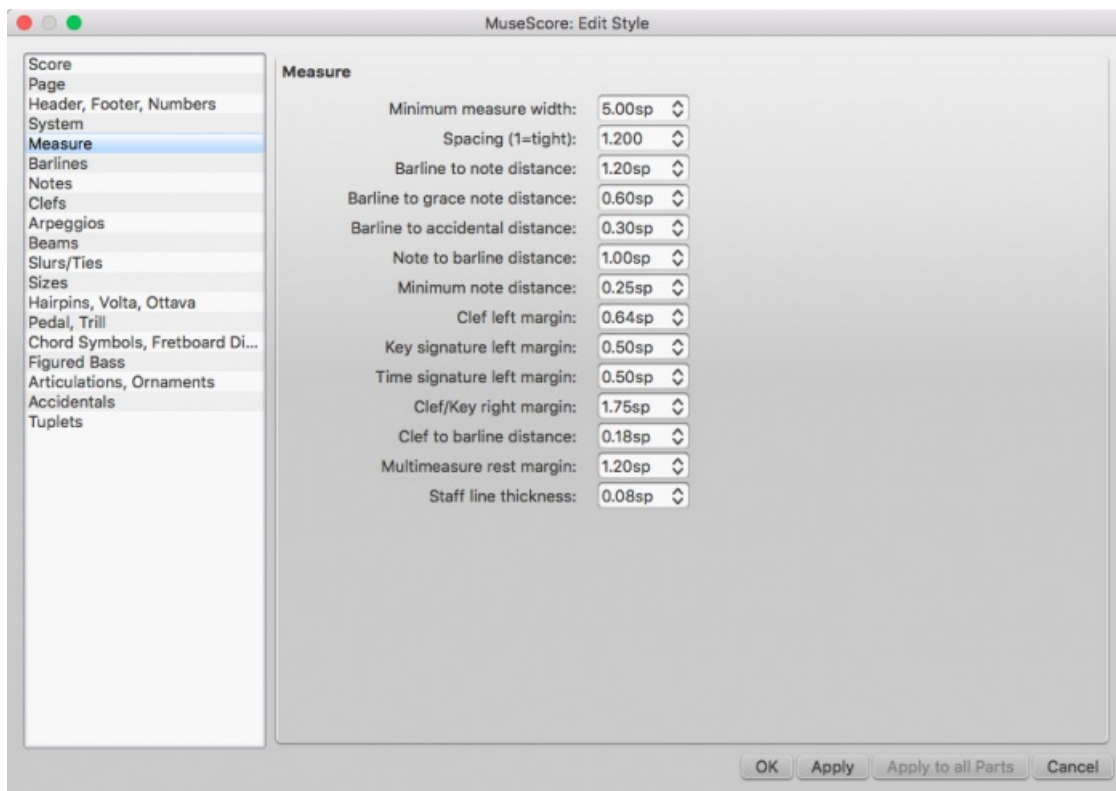
- [Abstand zwischen Noten bearbeiten](#)
- [Aktualisierung von MuseScore 1.x. lokales Re-Layout](#)

### Weblinks

- [Tutorial – How to create large-print stave notation \(MSN\)](#) ↗
- [MuseScore in 10 Easy Steps: Part 10A Layout and Formatting \(a video tutorial\)](#) ↗
- [MuseScore in 10 Easy Steps: Part 10B Layout and Formatting \(a video tutorial\)](#) ↗

### Allgemeiner Stil: Takt





Style → General → Measure allows you to adjust the distance between various items within measures.

## Introduction

If you change a **measure style** property (see image above), MuseScore automatically adjusts the score to maintain the correct spacing between notes and rests according to best music engraving practice. It will also correctly reposition any *elements* attached to notes or rests, such as fingerings, dynamics, lines etc.

All settings related to measure width and note spacing are *minimum* values. Measures are automatically stretched, if necessary, to maintain existing page margins.

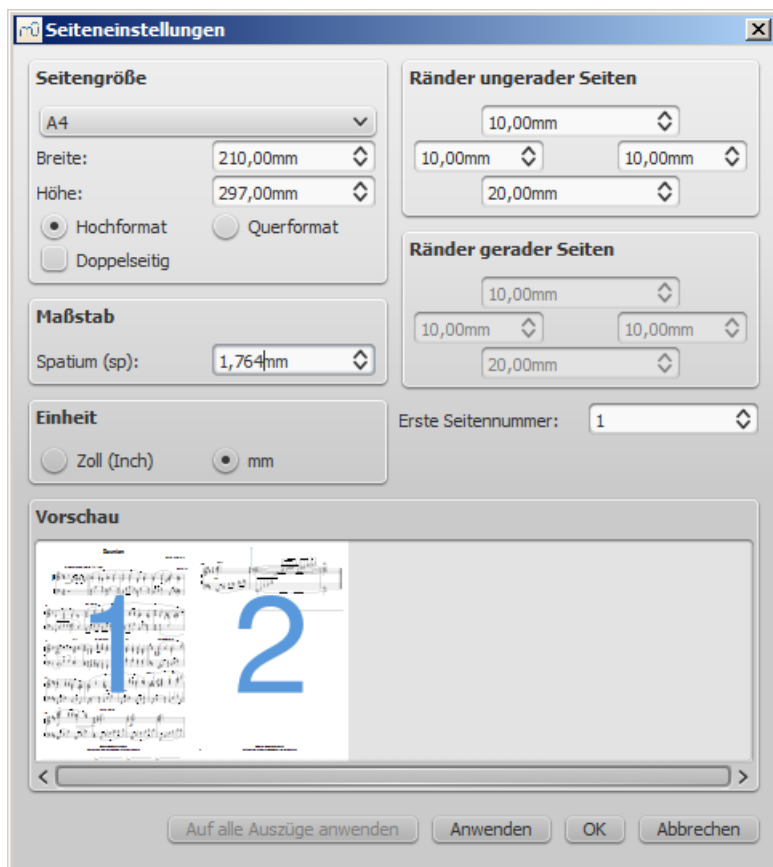
All the properties listed below use the **staff space** (abbreviated to "sp") as the basic unit of measurement. See Page settings: Scaling for more details.

## Options

- **Minimum measure width**  
Sets the minimum horizontal length of measures. In measures containing very little content (e.g., a single whole note or whole measure rest), the measure will only shrink as far as this minimum.
- **Spacing (1=tight)**  
Condenses or expands the space *after* notes or rests. This setting thus affects not only space between notes but also between the last note and the ending barline. For the space between the *beginning* of the measure and the first note or rest, see **Barline to note distance** (below).  
  
**Note:** Changes to an individual measure's **Stretch** (under Layout → Increase Stretch, Decrease Stretch) are calculated after, and proportional to, the global **Spacing** setting.
- **Barline to note distance**  
Sets the distance between the barline which begins a measure and the first note or rest in that measure. For the initial measures of systems, which start with clefs instead of barlines, use **Clef/key right margin** (below).
- **Barline to grace note distance**  
Sets the distance between a barline and a grace note that occurs before the first actual note in a measure (independently of the "Barline to note distance" setting).
- **Barline to accidental distance**  
Sets the distance between a barline and an accidental placed before the first note in a measure (independently of the "Barline to note distance" setting).
- **Note to barline distance**  
(To be added).
- **Minimum note distance**  
Specifies the smallest amount of space MuseScore will allow after each note (depending on other factors, *more* space may be allowed).
- **Clef left margin**  
Sets the distance between the very beginning of each line and the clef. (This option is rarely needed.)
- **Key signature left margin**  
Sets the distance between the key signature and the clef preceding it.
- **Time signature left margin**  
Sets the distance between the time signature and the key signature or clef preceding it.
- **Clef/key right margin**  
Sets the distance between the material at the beginning of each line (such as the clef and key signature) and the first note or rest of the first measure on the line. (Note that, although not named in the option, if a time signature is present, it is the element from which the spacing begins.)
- **Clef to barline distance**  
Sets the distance between a barline and a clef change preceding it.
- **Multimeasure rest margin**  
Sets the distance between a multimeasure rest and the barlines on either side.
- **Staff line thickness**  
Sets the thickness of the lines of the staff, which allows you to make the staff thicker and darker, if you need greater visibility on your printouts.

## Seiteneinstellungen

Layout → **Seiteneinstellungen...** (wie Stil → Allgemein...) erlaubt es, das Layout und Format einer Partitur zu verändern. Über den Dialog 'Seiteneinstellungen' kontrolliert man Formatierungsoptionen wie **Seitengröße**, den **bedruckbaren Bereich** und die Systemgröße **Spatium (Maßstab)**. 'Seiteneinstellungen' ist die wichtigste Dialogbox, um ihre Partitur größer oder kleiner zu machen.



## Seitengröße

Hier können sie das Seitenformat wählen, entweder über normierte Standardgrößen (wie z.B. A4 oder Letter) oder die Eingabe von eigenen Werten in die Felder 'Höhe' und 'Breite' in mm oder Zoll (Einstellknöpfe dazu unten links!). Die Voreinstellung ist abhängig davon, in welchem Land sie leben -- in den USA ist z.B. Letter der Standard, und in Deutschland ist A4 voreingestellt.

Sie können ebenfalls auswählen, ob ihre Partitur im **Querformat** dargestellt werden soll. Setzen Sie dazu ein Häkchen in die Box. Weiter können Sie einstellen, ob das Layout **Doppelseitig** sein soll (für das Buchformat mit gespiegelten Rändern auf der linken und rechten Seite für gerade und ungerade Seiten. —siehe [unten](#)).

## Seitenränder

Die Einstellung **Ränder gerader Seiten** und **Ränder ungerader Seiten** ermöglicht es, den bedruckbaren Bereich der Seiten zu definieren. Nicht nur der Bereich für die Notendarstellung ist davon betroffen, sondern auch andere Einstellungen wie z.B. Kopf- und Fußzeilen werden aufgrund der Randeinstellungen berechnet und positioniert.

Wenn die Box "Doppelseitig" unter "Seitengröße" aktiviert ist, können Sie gespiegelte Randeinstellungen für gerade und ungerade Seiten definieren. Andernfalls kann nur eine Randeinstellung vorgenommen werden, die dann für alle Seiten der Partitur gilt.

Um die Seitenränder auf dem Bildschirm anzuzeigen (natürlich nicht im Ausdruck!), gehen Sie zu Ansicht → Seitenränder anzeigen.

## Maßstab/Spatium

**Spatium (sp)** ist der Abstand zwischen zwei Linien einer 'normalen' 5-Linien-Notenzeile (oder anders ausgedrückt: 1/4 der der Höhe eines 5-Linien-Notenzeile). Weil Noten in diesen Raum gesetzt werden, beeinflusst diese Einstellung natürlich auch die Größe der Notenköpfe, Hälse, Vorzeichen, Schlüssel, usw. Zusätzlich sind noch viele andere Formatierungsoptionen durch das Maß **sp** definiert. Weil die Änderung von 'Spatium' sich proportional auf ziemlich alles auswirkt, wird es auch manchmal **Maßstab** genannt.

Anmerkung: Eine Änderung des Maßstabs beeinflusst nicht immer die Anzahl der Systeme pro Seite, weil der Abstand der Systeme wiederum, je nach den vorgenommenen Einstellungen unter "Mindestsystemabstand" und "Max. Systemabstand", ebenfalls berücksichtigt wird (siehe Stil → Allgemein... → Seite).



## Sonstiges

**Erste Seitennummer** stellt die Seitennummer der ersten Seite der Partitur ein. Seitennummern unter 1 werden nicht gedruckt, d.h. wenn die erste Seitennummer auf -1 eingestellt wird, resultiert daraus, dass die erste und zweite Seite keine Seitenzahlen bekommen, und die Seitennummer 1 erst auf der dritten Seite erscheint.

Der Auf alle Auszüge anwenden Schalter ist nur anwählbar, wenn man eine **Einzelstimme** bearbeitet (siehe [Auszüge erstellen](#)). Wenn Sie die Seiteneinstellungen einer Stimme bearbeiten und diese Änderungen sich auf alle Stimmen auswirken soll, können Sie das mit diesem Schalter in einem Durchgang erledigen.

## Umbrüche und Abstandhalter

**Seitenumbrüche, Zeilenumbrüche** (Systemumbrüche) oder **Abschnittsumbrüche** werden durch das Ziehen des entsprechenden Symbols von der Umbruchpalette auf eine leere Stelle eines Taktes oder eines horizontalen Rahmens hinzugefügt. Der Umbruch erfolgt nach dem markierten Takt oder Rahmen. Die blauen Umbruchsymbole sind auf dem Bildschirm sichtbar, tauchen aber in den Ausdrucken nicht auf.



**Umbrüche innerhalb eines Taktes** werden manchmal benötigt (besonders für Strophenlieder). Wenn Sie z.B. drei Schläge in einen System haben wollen und einen Schlag Auftakt im nächsten System, dann müssen Sie zwei Takte mit verkürzten Dauern erzeugen. Für weitere Details siehe [Takte bearbeiten: Takte aufspalten/vereinigen](#).

**Abstandshalter** werden benutzt, um den Abstand zwischen zwei benachbarten Zeilen oder Systemen zu vergrößern. Ziehen Sie einen Abstandshalter auf einen Takt über der Gegend, die mehr vertikalen Abstand braucht. Doppelklicken Sie auf einen Abstandshalter und ziehen Sie den Anfasser mit der Maus, um die Höhe anzupassen.

Wenn Sie den Abstand zwischen Zeilen Partitur weit anpassen wollen, benutzen Sie die Stileinstellungen. Abstandshalter sind für lokale Anpassungen gedacht.

### Einen Umbruch oder Abstandshalter hinzufügen

1. Benutzen Sie die Palette Umbrüche & Abstandshalter (siehe oben)
2. Ziehen Sie den benötigten Umbruch oder Abstandshalter von dort
3. Lassen Sie ihn auf dem Takt los, der beeinflusst werden soll

### Einen Umbruch oder Abstandshalter löschen

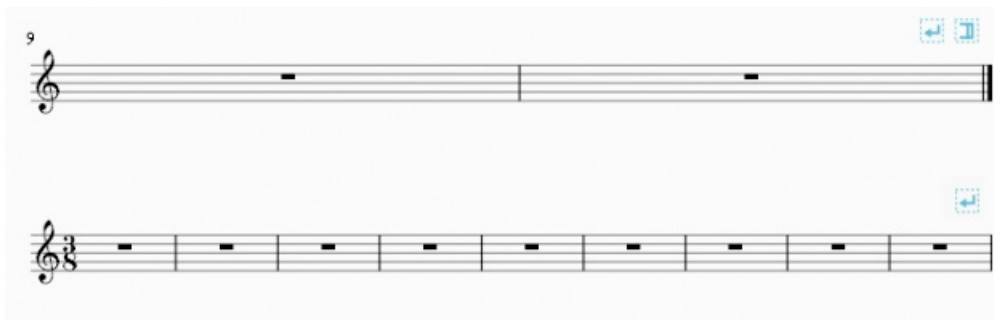
1. Klicken Sie auf einen Umbruch oder Abstandshalter (er wird sich in dunkles Blau verwandeln um anzuzeigen, dass er ausgewählt ist)
2. Drücken Sie Entf

### Abschnittsumbruch

Ein Abschnittsumbruch kann benutzt werden, um z.B. die Sätze eines Konzertes zu trennen.

Er kann entweder mit Zeilen- oder Seitenumbrüchen verwendet werden. Die Taktzählung wird auf 1 zurückgesetzt. Jedoch wird, wie beim ersten Takt einer Partitur, keine Taktnummer am ersten Takt nach dem Umbruch erscheinen (wenn so eingestellt, siehe Takteigenschaften).

Wenn Sie die Taktart oder Tonart am Beginn des neuen Abschnittes ändern, wird keine Sicherheitssignatur am Ende des vorherigen Taktes erscheinen. Siehe Beispiel unten:



## Siehe auch

- [Werkzeuge: Zeilenumbrüche hinzufügen/entfernen](#)

## Rahmen

**Rahmen** stellen leeren Platz außerhalb von normalen Takten zur Verfügung. Sie können auch Text oder Bilder beinhalten. MuseScore kennt drei Arten von Rahmen, **Horizontal**, **Vertikal** und **Text**

### Horizontaler Rahmen



Horizontale Rahmen werden benutzt, um Systeme zu unterbrechen. Die Breite des erzeugten Rahmens ist veränderbar und die Höhe ist gleich mit der Systemhöhe.

- Erzeugen einer Coda, mit einem einstellbaren Abstand, der es vom Rest der Partitur absetzt (wie in obigem Beispiel).
- Erzeugen eines Versatzes am Anfang der Partitur, etwa wenn kein Instrumentenname diese Funktion übernimmt
- Erzeugen eines einstellbaren rechten Randes am Ende der Partitur.
- Platzhalter für einen Text oder ein Bild

Ein horizontaler Rahmen kann auch in einen [vertikalen Rahmen](#) oder einen [Textrahmen](#) eingefügt werden, durch Rechtsklick auf den Rahmen und Auswahl von Hinzufügen → Horizontalen Rahmen einfügen. Er wird automatisch links ausgerichtet und füllt den vertikalen Rahmen komplett aus. Ein Doppelklick auf den Rahmen erlaubt es, dessen Breite über den Anfasser zu verändern. Für Ausrichtung rechts ziehen Sie ihn mit der Maus im vertikalen Rahmen nach rechts, nachdem Sie ihn zuvor verkleinert haben.

Ein einfacher Klick auf den Rahmen erlaubt es, einige Parameter über den Inspekteur zu verändern:

**Abstand links:** ?

**Abstand rechts:** ?

**Breite:** Breite des Rahmens.

### Vertikaler Rahmen

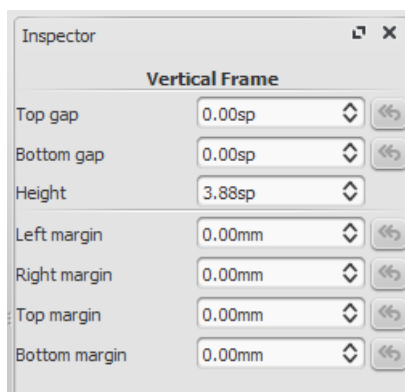


Vertikale Rahmen stellen leeren Platz zwischen, vor oder hinter Systemen zur Verfügung. Die Höhe ist veränderbar und die Breite ist gleich der Systembreite.

Ein vertikaler Rahmen für Titel, Untertitel, Komponist, Texter, etc. am Anfang der Partitur wird beim Erstellen einer neuen Partitur automatisch erzeugt, wenn Sie dort im Assistenten die entsprechenden Felder ausfüllen.

Wenn die Partitur am Anfang keinen vertikalen Rahmen hat (z.B. nach dem Import einer MIDI-Datei), wird automatisch einer erzeugt, wenn Sie nach rechts-klick in eine leere Stelle Text → Titel/Untertitel/Komponist/Texter auswählen.

Die Auswahl des Rahmens erlaubt es, verschiedenen Parameter im Inspekteur zu verändern:



**Abstand oben:** Abstand zwischen Rahmen und Element darüber (negative Werte sind hier zurzeit nicht unterstützt).

**Abstand unten:** Abstand zwischen Rahmen und Element darunter (negative Werte können verwendet werden).

**Höhe:** Höhe des Rahmens.

**Linker Rand:** Schiebt links-ausgerichteten Text nach rechts.

**Rechter Rand:** Schiebt rechts-ausgerichteten Text nach links.

**Rand oben:** Schiebt oben-ausgerichteten Text nach unten (siehe auch Stil → Allgemein... → [Seite](#)).

**Rand unten:** Schiebt unten-ausgerichteten Text nach oben (siehe auch Stil → Allgemein... → [Seite](#)).

Ein Rechtsklick auf einen Rahmen öffnet einen Kontextdialog, mit dem über "Hinzufügen" ein Objekt in den Rahmen eingefügt werden kann. Dies kann sein:

\* Text (einfacher Text, der Titel, der Untertitel, der Komponist, der Texter oder die Auszugsbezeichnung)

\* ein [Bild](#)

\* ein [horizontaler Rahmen](#)

Es können beliebig viele Objekte in einen Rahmen eingefügt werden. Jedes Objekt kann im Rahmen unabhängig von den anderen verschoben und formatiert werden.

Text-Objekte können innerhalb oder außerhalb des Rahmen positioniert werden.

Sie können durch Mausklick mit Halten und Ziehen verschoben werden (über Strg bzw. Umschalt wird das Verschieben auf horizontales bzw. vertikales Verschieben eingeschränkt).

Sie können auch den Text auswählen und Feineinstellungen bei Farbe, Sichtbarkeit, horizontalem und vertikalem Versatz über den [Inspekteur](#) vornehmen.

Ein Rechtsklick auf ein Textobjekt öffnet einen Dialog, über den eine individuelle Formatierung des Textes ("Eigenschaften Text") vorgenommen oder das Format aus einer Stil-Klasse übernommen werden kann ("Stil").

## Textrahmen

Ein Textrahmen sieht aus wie ein vertikaler Rahmen - und teilt sich mit diesem einige Eigenschaften – aber ist dafür geschaffen die Eingabe von Text schnell und einfach zu ermöglichen: sobald der Rahmen erzeugt ist, kann der Benutzer anfangen zu tippen. Anders als beim vertikalen Rahmen ist nur ein Textobjekt pro Rahmen erlaubt, er passt sich die Höhe automatisch an, wenn mehr Text eingegeben wird, um sich dem Inhalt anzupassen und es gibt keinen Anfasser, um die Größe zu verändern. Die Auswahl des Rahmens (*nicht* des Textes) erlaubt es, verschiedenen Parameter im Inspekteur zu verändern:

**Abstand oben:** Abstand zwischen Rahmen und Element darüber (negative Werte sind hier zurzeit nicht unterstützt).

**Abstand unten:** Abstand zwischen Rahmen und Element darunter (negative Werte können verwendet werden).

**Höhe:** Höhe des Rahmens (für diese Art Rahmen ohne Wirkung).

**Linker Rand:** Schiebt links-ausgerichteten Text nach rechts.

**Rechter Rand:** Schiebt rechts-ausgerichteten Text nach links.

**Rand oben:** Schiebt oben-ausgerichteten Text nach unten.

**Rand unten:** Schiebt unten-ausgerichteten Text nach oben.

Sie können auch den Text auswählen und Feineinstellungen bei Farbe, Sichtbarkeit, horizontalem und vertikalem Versatz über den [Inspekteur](#) vornehmen.

## Einen Rahmen erstellen

Rahmen werden über das **Hinzufügen** Menü in eine Partitur eingefügt oder an diese angehängt.

Um einen Rahmen *einzu*fügen, wählen Sie einen Takt aus und treffen Ihre Wahl im **Hinzufügen** → **Rahmen** Menü. Der Rahmen wird vor dem ausgewählten Takt eingefügt. Um einen Rahmen am Ende der Partitur anzuhängen, ist es nicht nötig einen Takt ausgewählt zu haben. Wählen Sie den gewünschten Rahmen aus dem **Hinzufügen** → **Rahmen** Menü.

Ein Rahmen kann auch zu Text hinzugefügt werden, siehe [Textstil](#).

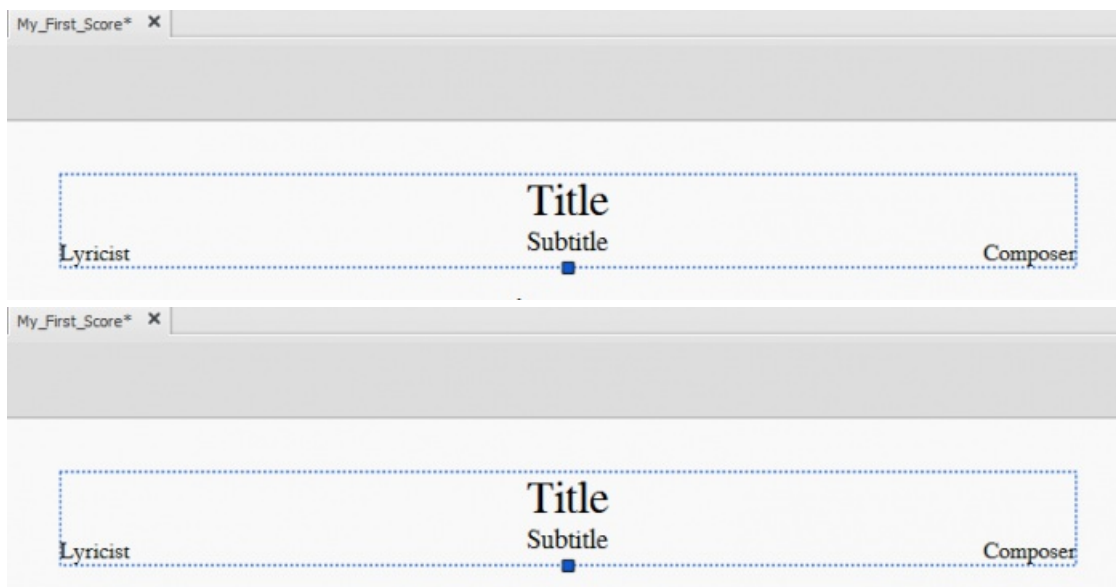
## Einen Rahmen löschen

Wählen Sie den Rahmen aus und drücken **Entf**.

## Einen Rahmen bearbeiten

Doppelklicken Sie auf den Rahmen, um in den [Bearbeitungsmodus](#) zu gelangen. Ein Anfasser erscheint, welcher nun verschoben werden kann, um die Größe des Rahmens zu ändern.

Titelrahmen im Bearbeitungsmodus:



Oder wählen Sie den Rahmen aus und verändern dessen Einstellungen über den Inspekteur

## Siehe auch

- [Texteigenschaften](#)—einen Rahmen um den Text hinzufügen

## Weblinks

- [How to add a block of text to a score](#) ↗
- [Video Tutorial: Page Formatting in MuseScore 1.1 - 1. Frames, Text & Line Breaks](#) ↗

## Bilder

Sie können **Bilder** verwenden, um Notenblätter zu illustrieren oder Symbole hinzufügen, die nicht in den Standard-Paletten vorhanden sind.

### Bild hinzufügen

- Ziehen Sie eine Bilddatei entweder in einen Rahmen oder auf eine Note oder Pause der Partitur.
- Rechtsklicken Sie in einen Rahmen und wählen Hinzufügen → Bild, dann wählen Sie ein Bild in der Dateiauswahl aus.

### Bild kopieren/ausschneiden und einfügen

1. Klicken Sie auf das Bild in der Partitur.
2. Wenden Sie eines der Standard Kopieren/Ausschneiden Kommandos an.
3. Kllicken Sie auf eine Note oder Pause oder in einen Rahmen.
4. Wenden Sie eines der Standard Einfügen Kommandos an.

### Bild verändern

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.

### Bildformate

MuseScore unterstützt die folgenden Bildformate:

- PNG (\*.png)
- JPEG Dateien (\*.jpg und \*.jpeg)
- SVG Dateien (\*.svg) (MuseScore unterstützt zurzeit nicht SVG Schattierung, Unschärfe, Beschneiden oder Maskierung.)

### Siehe auch

- [Schnappschuss](#)
- [Benutzerdefinierte Paletten](#) ↗

## Weblinks

- [Create an ossia with image capture](#) ↗

## Schnappschuss

Schnappschüsse erlauben es, Bildausschnitte aus den Partituren zu erstellen. Sie können mit dem Schnappschusswerkzeugknopf ein- und ausgeschaltet werden.

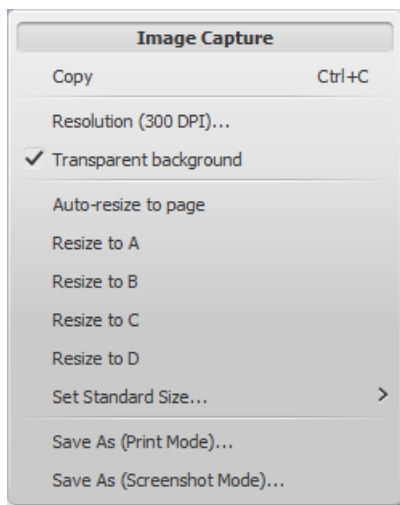


Im Schnappschussmodus kann eine rechteckige Auswahl mit Umschalt + Mausziehen erstellt werden.



Das Auswahlrechteck kann mit der Maus verschoben werden oder mit einem der acht Anfassers verändert werden.

Nachdem Sie die Umrahmungsbox eines Schnappschusses erstellt haben, rechtsklicken Sie in das Rechteck, um das Kontextmenu aufzurufen:



Als PNG-Datei abgespeichert:




Wenn Sie Ihren Ausschnitt im "Druckmodus" speichern, wird es so ausgeschnitten aussehen, wie es gedruckt werden würde. Im "Bildschirmmodus" wird das Bild so wie die Partitur auf Ihrem Bildschirm aussehen (inklusive Umbruchmarkierungen usw.), welche sonst nicht gedruckt werden (100dpi Beispiel):



#### Siehe auch

- [Bilder](#)

#### Weblinks

- [Create an ossia with image capture](#) 

## Elemente ausrichten

Wenn Sie ein Element auswählen und ziehen, wird das zusätzliche Drücken von entweder Umschalt oder Strg das ausgewählte Element nur in eine Richtung verschieben. Strg verschiebt ein Element horizontal, während Umschalt es vertikal verschiebt.

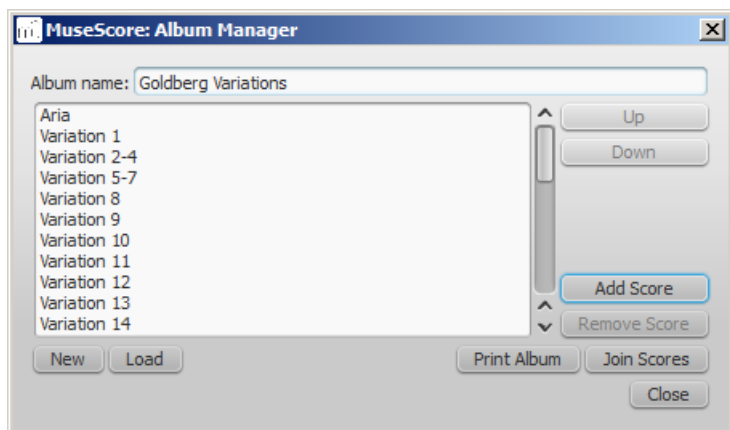
Auch im Inspekteur können Sie die "Einrasten auf Raster"-Knöpfe benutzen, die das Verschieben in Stufen einer bestimmten Abstandseinheit zu ermöglichen (die gleichen Stufen wie beim Benutzen des Rollknopfes im Inspekteur)

## Themen für Fortgeschrittene

### Alben

Die Albenverwaltung erlaubt es, Listen von Partituren vorzubereiten und diese als Albumdatei (\*.album) zu speichern, alle diese Partituren als ein Druckjob mit fortlaufenden Seitennummern zu drucken oder gar diese Partituren zu einer einzigen neuen Partitur zu kombinieren. Das ist ideal, um ein Übungs- oder Liederbuch zu erstellen oder mehrere Sätze einer Symphonie zusammenzuführen.

Um die Albenverwaltung zu öffnen, gehen Sie zu Datei → Album...



### Album erstellen

1. Um ein neues Album zu erstellen, klicken Sie auf den Neu Knopf. Geben Sie in der "Albumname:" Box oben einen Titel ein.
2. Um Partituren zum Album hinzuzufügen, klicken Sie auf Partitur hinzufügen. Ein Dateiauswahl-Dialog erscheint, dort können Sie einen oder mehrere Partituren aus Ihrem Dateisystem auswählen. Klicken Sie dann auf OK.
3. Die von Ihnen hinzugefügten Partituren erscheinen jetzt in der Liste der Albenverwaltung. Dort können Sie die Reihenfolge durch Auswahl der Partitur und klicken auf Nach oben oder Nach unten verändern.

### Album laden

Wenn Sie zuvor ein Album erzeugt hatten, können Sie es nun in der Albenverwaltung laden, indem Sie Laden drücken. Ein Dateiauswahl-Dialog erscheint, um Ihnen zu erlauben, die .album Datei von Ihrem Dateisystem zu laden.

### Album drucken

Um ein Album zu drucken, als wäre es ein einzelnes Dokument, klicken Sie auf Album drucken. Die Partituren werden in der ausgewählten Reihenfolge mit fortlaufenden Seitennummern gedruckt. Seitennummern, die über Layout & Seiteneinstellungen... → Erste Seitennummer überschrieben wurden, werden dabei ignoriert, außer bei der ersten Partitur. Das Album wird mit einem Druckauftrag gedruckt, sodass doppelseitiges Drucken (Duplex) wie erwartet funktioniert.

### Partituren verbinden

Um mehrere Partituren in einen einzigen .mscz Datei zusammenzuführen, klicken Sie auf Partituren zusammenführen. Die Partituren werden in der ausgewählten Reihenfolge zu einer einzelnen Partitur zusammengefügt. Wenn nicht schon vorhanden, werden Zeilen- und Abschnittsumbrüche zum letzten Takt oder Rahmen jeder Partitur hinzugefügt. Alle Stil-

Einstellungen werden von der ersten Partitur übernommen, die Einstellungen der folgenden Partituren werden ignoriert bzw. überschrieben.

Alle Partituren sollten die gleiche Anzahl von Instrumenten und Notenzeilen haben, idealerweise in der gleichen Reihenfolge. Wenn Partituren die gleiche *Anzahl* Instrumente, aber unterschiedlicher Art oder in anderer Reihenfolge repräsentieren, werden die aus der ersten Partitur die der folgenden Partituren überschrieben. Wenn Partituren weniger Instrumente oder Notenzeilen als die erste Partitur enthalten, werden leere Notenzeilen in diesen Abschnitten erzeugt. **Jedes Instrument oder jede Notenzeile, die nicht in der ersten Partitur enthalten ist, wird in der verbundenen Partitur verloren sein.**

## Album speichern

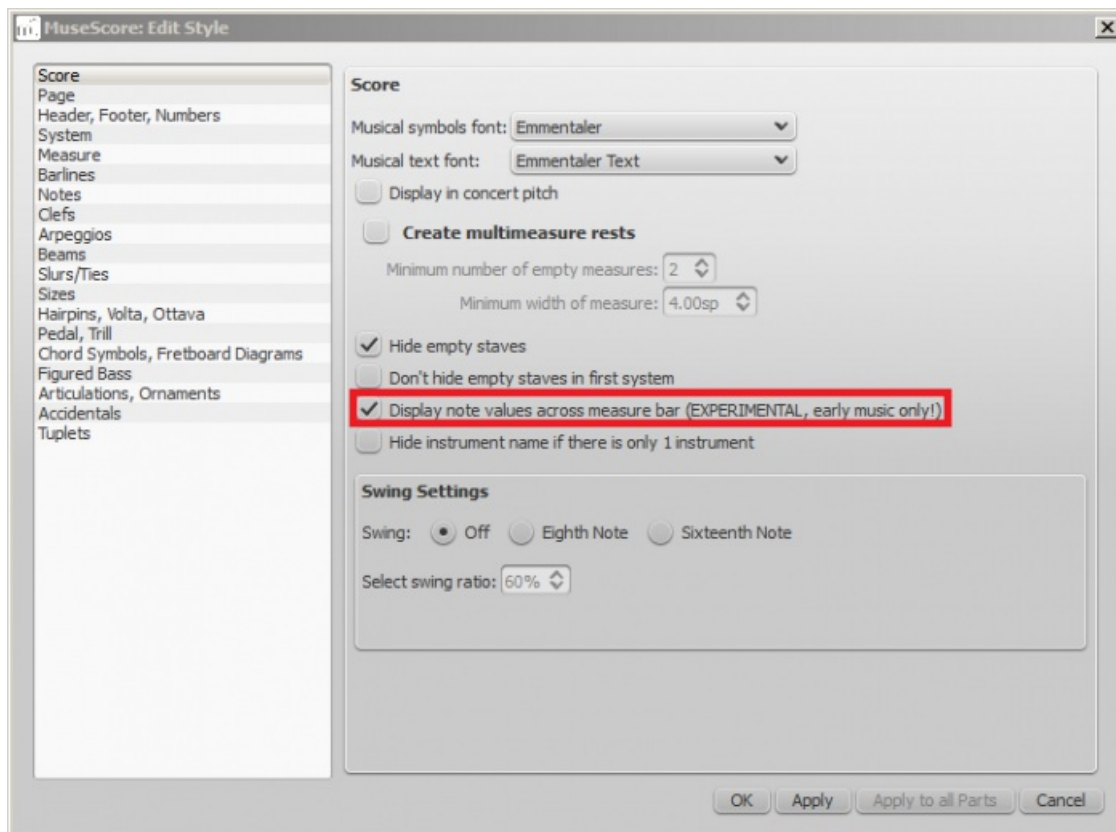
Wenn Sie auf Schließen klicken, werden Sie aufgefordert, Ihr Album als eine .album Datei zu speichern. Diese Datei ist nicht das Gleiche, wie eine verbundene Partitur, es ist einfach nur eine Liste von Partituren. Albumdateien können wie oben beschrieben im der Albenverwaltung geladen werden.

## Alte Musik

MuseScore 2.0 bietet mehrere spezialisierte Funktionen, um die Darstellung alter Musik, besonders von mittelalterlicher und Renaissancemusik, zu realisieren, ähnlich den kommerziellen Editionen des 20. Jahrhunderts.

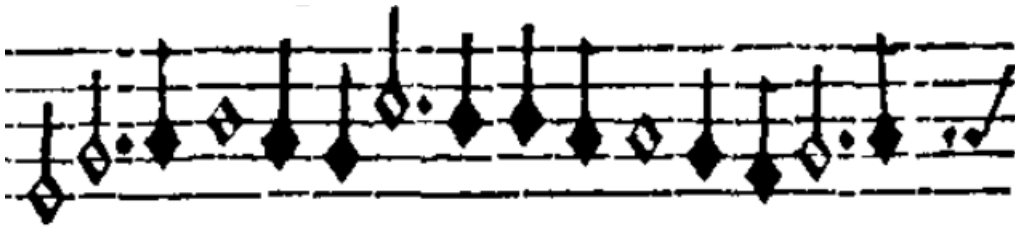
### Notation ohne Unterbrechung der Notenlängen durch Taktstriche

Während Renaissancemusik in der Regel ohne Taktstriche, also nicht in eine Folge gleichmäßiger Takte aufgeteilt, notiert war, sieht die heutige Notation mit (längeren) Notenwerten, die über die Taktstriche hinausgehend aufgeteilt und verbunden sind, deutlich anders aus. Das Erkennen langer Melodiebögen oder wiederholter Motive kann sich dadurch schwieriger gestalten. Deshalb gibt es in MuseScore eine (noch experimentelle) Darstellung, bei der die Notenwerte in voller Länge erhalten bleiben. Diese Darstellung kann aktiviert werden durch Anklicken der Auswahlbox *Notendauer über Takte hinweg anzeigen* in der Partitur Sektion des „Stil“-Dialogs (zu finden unter Stil → Allgemein...).



Die Anwendung und Darstellung wird sofort übernommen.





Original Notation (*De Profundis Clamavi* für 4 Stimmen von Nicolas Champion)



Vor dem Stilwechsel



Nach dem Stilwechsel

Beachten Sie, dass diese Funktion noch im Experimentalstadium ist und einige Fehler enthalten kann. Der längste unterstützte Notenwert ist die Longa (eine punktierte Longa wird nach wie vor über eine Taktgrenze hinaus aufgeteilt und übergebunden.). Um die Darstellung der Taktstriche zu unterbinden deaktivieren Sie einfach die Box „Taktstriche anzeigen“ im Dialog „Eigenschaften Notenzeile“. Es gibt aber auch noch eine andere Methode.

### Mensurstrich

Weil das vollständige Fehlen von Taktstrichen die Ausführung der Musik für heutige Musiker schwerer lesbar machen kann, sind viele moderne Editionen auf einen Kompromiss ausgewichen: den sogenannten „Mensurstrich“. Bei diesem werden Taktstriche zwischen den einzelnen Notenzeilen gesetzt, statt darin. Dieser „Mensurstrich“ ist also nun möglich.

Doppelklicken Sie auf einen Taktstrich, ziehen Sie das untere Ende auf die Notenzeile darunter und ziehen dann das obere Ende an den unteren Rand der oberen Notenzeile. Tun Sie dies im „Präzisionsmodus“ (halten Sie Umschalt gedrückt). Deaktivieren Sie dann den Taktstrich und die Änderungen sollten nun in der ganzen Partitur angezeigt werden.



Manchmal ist es einfacher, die Werte manuell über den Inspekteur zu ändern. Um den Inspekteur zu öffnen, drücken Sie die Taste F8, und wählen dann einen Taktstrich aus. Die richtigen Werte dazu sind:

#### Default Mensurstrich

Überspannte Notenzeilen	1	2
Spanne von	0	8
Spanne bis	8	0

Eventuell möchten Sie die Taktstriche am Ende einer Partitur oder eines Abschnittes auf die Voreinstellung zurücksetzen. Dann denken Sie daran die Taste **Strg** gedrückt zu halten, oder die gesamte Partitur wird sonst zurückgesetzt werden.

## Tonumfang

Bevor es das Konzept der absoluten Tonhöhe gab, war es für die ausführenden Musiker nötig Vokalmusik zuerst in einen singbaren Umfang für ihr Ensemble einzurichten. Zur Unterstützung wird manchmal der Ambitus angegeben, aus dem der gesamte Tonumfang einer Stimme schon am Anfang des Stückes ersichtlich ist. Dieser Ambitus ist in der Palette am Ende der Linien-Funktion zu finden. Von dort können Sie ihn auf einen Notenschlüssel am Anfang des Stückes ziehen. MuseScore berechnet den Ambitus dann automatisch und zeigt diesen an.



Der Ambitus betrifft alle Takte bis hin zum nächsten Abschnittsumbruch. Dahinter kann dann ein neuer Ambitus eingefügt werden. Dies kann von Hand oder automatisch durch den Inspekteur gemacht werden. Wählen Sie zuerst den zu ändernden Ambitus aus und editieren Sie die obere oder untere Note von Hand. Für die automatische Einstellung klicken Sie den Tonumfang aktualisieren Button 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 für 5 Stimmen von Josquin Des Prez*

## Siehe auch

- [Takte aufspalten/vereinigen](#)

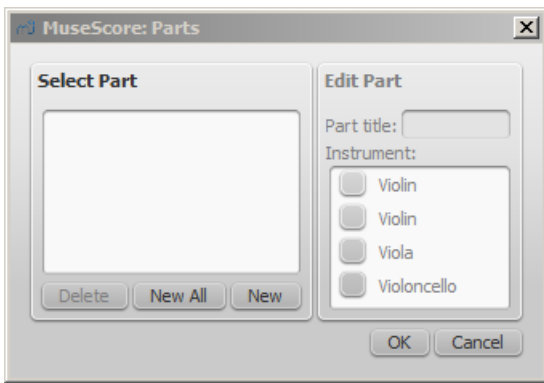
## Auszüge

Wenn Sie eine Partitur für ein Ensemble geschrieben haben, können Sie daraus für jedes Instrument oder Instrumentengruppe bzw. jede Stimme (also für die jeweiligen Musiker, seien es Instrumentalisten oder Sänger) Auszüge erzeugen.

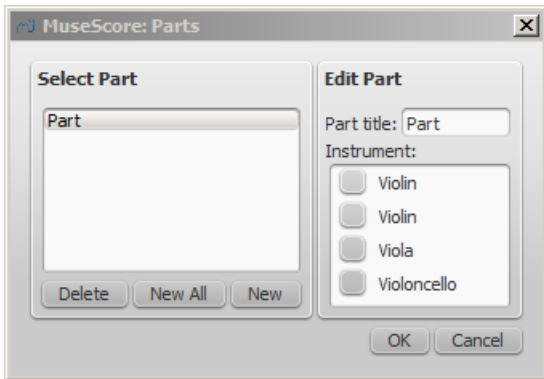
### Auszüge erstellen

Sie können Auszüge überall in der Partitur erzeugen, und müssen diese Auszüge nur einmal für jede Partitur definieren. Bei Bedarf kann man das natürlich auch wieder ändern. Die folgende Anleitung bezieht sich z.B. auf ein Streichquartett, aber für andere Besetzungen gilt die gleiche Vorgehensweise.

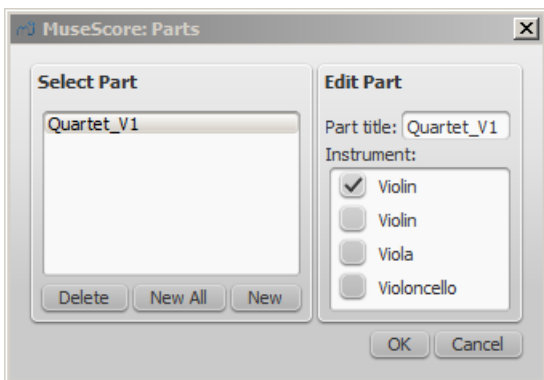
1. Wählen Sie aus dem Hauptmenü Datei → Auszüge...



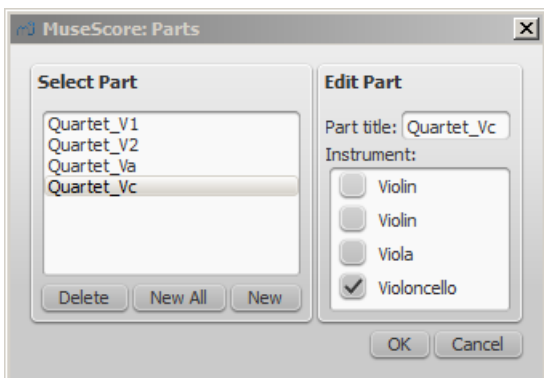
- In diesem *Auszüge* -Fenster klicken Sie **Neu**, um eine Auszugsbezeichnung zu erzeugen



- Schreiben Sie in das Feld "Auszugstitel" den Namen des Instrumentes, für den dieser Auszug gedacht ist. (Dieser wird auch beim Exportieren für den entsprechenden Teil des Dateinamens verwendet)
- Wählen Sie das entsprechende Instrument aus der rechten Liste aus. Normalerweise definiert man nur ein Instrument pro Auszug, aber manchmal kann es auch vorkommen, dass Sie zwei oder mehr Stimmen/Instrumente im Auszug benötigen (wie z.B. in Schlagzeugnotation). In MuseScore können Sie so viele Instrumente in einen Stimmauszug bringen, wie Sie möchten.



- Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4 (oben) für jede benötigte Stimme.



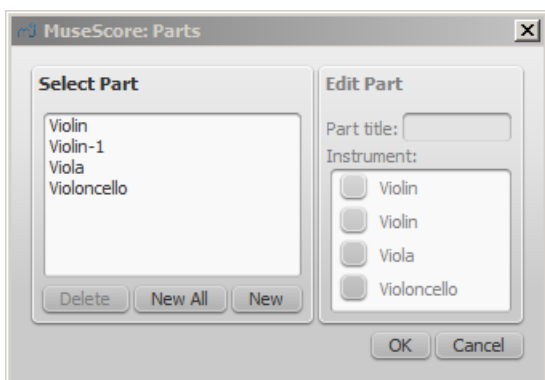
- Wenn das gemacht ist drücken Sie **OK**, um das Auszüge-Fenster auszublenden.

Sie haben jetzt alle Auszüge erzeugt. Sie müssen diesen Vorgang nicht wiederholen, es sei denn, dass Sie eine Stimme aus Ihrer Partitur löschen oder einfügen. In der aktuellen Version von MuseScore ist es nicht möglich eine Notenzeile, die zwei oder mehr Stimmen enthält, in Auszüge aufzuspalten. Deshalb muss jedes Instrument, das Sie als Auszug drucken wollen, eine eigene Notenzeile in der Partitur haben.

### Alle Auszüge in einem Durchgang erstellen

Wenn Sie eine Orchesterpartitur haben, aus der jedes Instrument als Einzelstimme extrahiert werden soll, können Sie diese noch einfacher erzeugen:

1. Gehen Sie zu Datei → Auszüge...
2. Drücken Sie den Knopf Alle neu (die Auszüge werden mit dem Instrumentennamen bezeichnet, und falls nötig, mit einer zugefügten "-<Nummer>" angezeigt)



3. Drücken Sie OK

Sie sehen jetzt einen eigenen Reiter für jede neu erzeugte Einzelstimme und die Partitur.

### Auszüge exportieren

1. Gehen Sie zu Datei → Auszüge exportieren...
2. Navigieren Sie zu einem Ordner, wohin Sie die Auszüge exportieren möchten, und wählen Sie das Exportformat aus (PDF ist die Voreinstellung).
3. Als Dateinamen geben Sie eine beliebige Bezeichnung ("Titel") ein, oder behalten Sie die Voreinstellung (Bezeichnung Ihrer Partitur) bei.
4. Drücken Sie OK

Das erzeugt jetzt Dateien mit den Namen "<Titel> + "-" + <Stimme/Instrument>.<Dateiendung>". Wenn Sie nach PDF exportieren wird zusätzlich "<Title> + "-Partitur\_und\_Auszuege.pdf" erzeugt.

### Auszüge speichern

Partitur und Auszüge sind miteinander verbunden. D.h., dass jede Änderung in der Partitur sich sofort in den Auszügen auswirkt - und umgekehrt. Änderungen am Layout haben allerdings nicht die gleiche Wirkung. Wenn Auszüge erzeugt werden, werden diese immer zusammen mit der Partitur in einer Datei abgespeichert. Wenn Sie also eine solche Datei öffnen finden Sie für die Partitur und jeden einzelnen Auszug jeweils einen eigenen Reiter vor.

Sie können natürlich auch jeden Auszug einzeln speichern, indem Sie deren Reiter anklicken und dann Datei → Speichern als... drücken.

## Barrierefreiheit

### Introduction

This document is written for blind and visually impaired users of MuseScore 2.x. It is not intended to provide a full description of all of the features of MuseScore; you should read this in conjunction with the regular MuseScore documentation.

MuseScore comes with support for the free and open source [NVDA screen reader](#) for Windows. The features in this document have been tested on Windows with NVDA. There is no support at the moment for other screen readers such as [Jaws](#) for Windows, or [VoiceOver](#) for macOS, which may work differently, or not at all.

At this point in time, MuseScore 2.x is mostly accessible as a score reader, not so much as a score editor. This document will focus on the score reading features, with only a brief description of score editing.

## Initial setup

When you run MuseScore for the first time, you may want to permanently disable the Start Center window. To do so, go close the Start Center window first, then the Edit menu (Alt+E), choose Preferences, and in there, uncheck Show Start Center. Save and close the preferences window.

## Finding your way around

The user interface in MuseScore works much like other notation programs, or other document-oriented programs in general. It has a single main document window in which you can work with a score. MuseScore supports multiple document tabs within this window. It also supports a split-screen view to let you work with two documents at once, and you can have multiple tabs in each window.

In addition to the score window, MuseScore has a menu bar that you can access via the shortcuts for the individual menus:

- File: Alt+F
- Edit: Alt+E
- View: Alt+V
- Add: Alt+A
- Notes: Alt+N
- Layout: Alt+L
- Style: Alt+S
- Plugins: Alt+P
- Help: Alt+H

Of these, only the File menu is of much interest when using MuseScore as a score reader. Once opening a menu, it may take several presses of the Up or Down keys before everything is read properly.

There are also a number of toolbars, palettes, and subwindows within MuseScore, and you can cycle through the controls in these using Tab (or Shift+Tab to move backwards through this same cycle). When you first start MuseScore, or load a score, focus should be in the main score window. Pressing Tab takes you to a toolbar containing a series of buttons for operations like New, Open, Play, and so forth. Tab will skip any buttons that aren't currently active. The names and shortcuts (where applicable) for these buttons should be read by your screen reader.

Once you have cycled through the buttons on the toolbar, the next window Tab will visit is the Palette. This would be used to add various elements to a score, but it is not currently accessible except for two buttons that are visited by Tab: a drop down to select between different workspaces (a saved arrangement of palettes), and a button to create a new workspace.

If you have opened one of the optional windows, such as the Inspector, or the Selection Filter, the Tab key will also visit these. You can close windows you do not need by going to the View menu and making sure none of the first set of checkboxes are selected (the windows that appear before the Zoom settings). By default, only the Start Center, Palettes and Inspector should be selected. See [Initial Setup](#) for instructions for disabling the Start Center. F9 can be used to toggle the Palettes while F8 will toggle the Inspector.

To return focus to the score window after visiting the toolbar, or a subwindow, press Esc. This also clears any selection you may have made in the score window.

## The score window

When you first start MuseScore 2.x, an empty example score entitled “My First Score” is loaded by default. If you wish to experiment with editing features, this would be a good place to begin. Otherwise, you will probably want to start by loading a score. MuseScore uses the standard shortcuts to access system commands like Ctrl+O (Mac: Cmd+O) to open a file, Ctrl+S (Mac: Cmd+S) to save, Ctrl+W (Mac: Cmd+W) to close, etc.

If you press Ctrl+O (Mac: Cmd+O) to load a score, you are presented with a fairly standard file dialog. MuseScore can open scores in its own format (MSCZ or MSCX) as well as import scores in the standard MusicXML format, in MIDI format, or from a few other programs such as Guitar Pro, Capella, and Band-in-a-Box. Once you have loaded a score, it is displayed

in a new tab within the score window. You can move between the tabs in the score window using `Ctrl+Tab` (does not apply for Mac).

There are a few interesting things you can do with a loaded score besides reading it note by note. You can press `Space` to have MuseScore play the score for you. You can use `File / Export` to convert to another format, including PDF, PNG, WAV, MP3, MIDI, MusicXML, etc. And of course, you can print it via `File / Print` or `Ctrl+P` (Mac: `Cmd+P`).

If a score contains multiple instruments, it may already have linked parts generated. Linked parts are presented as part tabs within score tabs, but currently, there is no way to navigate these part tabs using the keyboard. The parts would not normally contain information different from the score; they would just be displayed differently (each part on its own page). If a score does not already have parts generated, you can do so through `File / Parts`, and that dialog is accessible. If you wish to print the parts, you can work around the inability of accessing part tabs individually by using the `File / Export Parts` dialog, which automatically exports PDF's (or other formats) for all parts in one step.

## Score reading

When you first load a score, the score window has the keyboard focus, but there will be nothing selected. The first step to reading a score is to select something, and the most natural place to begin is with the first element of the score. `Ctrl+Home` (Mac: `Cmd+Home`) will do this. You will probably also want to use this, should you ever clear your selection by pressing `Esc`.

As you navigate between elements, your screen reader should give the name of the selected element (most likely the clef at the beginning of the top staff of your score). You will hear it read the name of the element (for example, "Treble clef") and also give position information (for example, "Measure 1; Beat 1; Staff 1"). The amount of information read is not currently customizable, but we tried to place the most important first so you can quickly move on to the next element before it has finished reading, or just ignore the rest of what is read. Pressing `Shift` currently interrupts the reading, which might also be useful.

Most navigation in MuseScore is centered around notes and rests only – it will skip clefs, key signatures, time signatures, barlines, and other elements. So if you just use the standard `Right` and `Left` keys to move through your score, you will only hear about notes and rests (and the elements attached to them). However, there are two special navigation commands that you will find useful to gain a more complete summarization of the score:

- Next element: `Ctrl+Alt+Shift+Right` (Mac: `Cmd+Option+Shift+Right`)
- Previous element: `Ctrl+Alt+Shift+Left` (Mac: `Cmd+Option+Shift+Left`)

These commands include clefs and other elements that the other navigation commands skip, and also navigate through all voices within the current staff, whereas other navigation commands such as `Right` and `Left` only navigate through the currently selected voice until you explicitly change voices. For instance, if you are on a quarter note on beat 1 of measure 1, and there are two voices in that measure, then pressing `Right` will move on to the next note of voice 1—which will be on beat 2—whereas pressing `Ctrl+Alt+Shift+Right` (Mac: `Cmd+Option+Shift+Right`) will stay on beat 1 but move to the note on voice 2. Only once you have moved through all notes on the current beat on the current staff will the shortcut move you on to the next beat. The intent is that this shortcut should be useful for navigating through a score if you don't already know what the contents are.

When you navigate to an element, your screen reader should read information about it. For notes and rests, it will also read information about elements attached to them, such as lyrics, articulations, chord symbols, etc. For the time being, there is no way to navigate directly to these elements.

One important note: `Up` and `Down` by themselves, with `Shift`, or with `Ctrl / Cmd` are not useful shortcuts for navigation! Instead, they change the pitch of the currently selected note or notes. Be careful not to inadvertently edit a score you are trying to read. `Up` and `Down` should only be used with `Alt/Option` if your intent is navigation only. See the list of navigation shortcuts below.

### Moving forwards or backwards in time

The following shortcuts are useful for moving "horizontally" through a score:

- Next element: `Ctrl+Alt+Shift+Right`
- Previous element: `Ctrl+Alt+Shift+Left`
- Next chord or rest: `Right`
- Previous chord or rest: `Left`
- Next measure: `Ctrl+Right`
- Previous measure: `Ctrl+Left`
- Go to measure: `Ctrl+F`

- First element: Ctrl+Home
- Last element: Ctrl+End

### Moving between notes at a given point in time

- The following shortcuts are useful for moving “vertically” through a score:
- Next element: Ctrl+Alt+Shift+Right
- Previous element: Ctrl+Alt+Shift+Left
- Next higher note in voice, previous voice, or staff above:Alt+Up
- Next lower note in voice, next voice, or staff below:Alt+Down
- Top note in chord:Ctrl+Alt+Up
- Bottom note in chord:Ctrl+Alt+Down

The Alt+Up and Alt+Down commands are similar to theCtrl+Alt+Shift+Right and Ctrl+Alt+Shift+Left commands in that they are designed to help you discover the content of a score. You do not need to know how many notes are in a chord, how many voices are in a staff, or how many staves are in a score in order to move vertically through the score using these commands.

### Filtering score reading

Excluding certain elements like lyrics, or chord names while reading the score is possible by using the Selection filter(F6). Uncheck those elements you don't want to read.

### Score playback

The Space bar serves both to start and stop playback. Playback will start with the currently selected note if one is selected; where playback was last stopped if no note is selected; or at the beginning of the score on first playback.

MuseScore supports looped playback so you can repeat a section of a piece for practice purposes. To set the “in” and “out” points for the loop playback via the Play Panel (F11):

1. First select the note in the score window where the loop should start
2. Go to the Play Panel and press the Set loop In position toggle button
3. Back to the score window, navigate to the note where you want the loop to end
4. Switch again to Play Panel, and press the Set loop Out position toggle button
5. To enable or disable the loop, press the Loop Playback toggle button

You can also control the loop playback and control other playback parameters, such as overriding the basic tempo of a score, using the View / Play Panel (F11).

### Score editing

Score editing is currently not very accessible – too many score elements require intervention of the mouse in order to place objects onto a score. Additionally, visual reference and manual adjustment of the position of various elements is sometimes necessary due to MuseScore's limited support for conflict avoidance of elements.

In contrast, MuseScore does often provide ample default, and a platform to experiment with the basics of note input. To enter note input mode, first navigate to the measure in which you would like to enter notes, then press “N”. Almost everything about note input is designed to be keyboard accessible, and the standard documentation should be good to help you through the process. Bear in mind that MuseScore can either be in note input or normal mode, and it won't always be clear which mode of these you are in. When in doubt, press Esc. If you were in note input mode, this will take you out. If you were in normal mode, you will stay there, although you will also lose your selection.

### Customization

You can customize the keyboard shortcuts using Edit / Preferences / Shortcuts. At some point, we may provide a set of special accessibility-optimized shortcuts and/or a way of saving and loading sets of shortcut definitions.

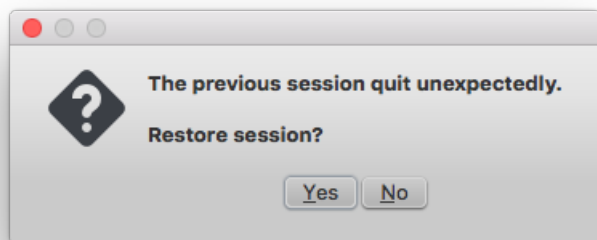
### External links

- [Creating a New Score in MuseScore with NVDA](#)
- [Inputting notes in MuseScore with NVDA](#)

- [Creating Modified Stave Notation in MuseScore](#) ↗

## Dateien wiederherstellen

If MuseScore or your computer should crash, or if power is lost, a pop-up message upon restarting MuseScore will ask if you wish to restore the previous session.



If you click No, any work from your previous session will be lost. If you click Yes, MuseScore will attempt to recover the files that were open.

### Behavior of saving after session recovery

When MuseScore recovers files after a crash, it renames them with the full path name added in front of the original file name. This very long name will appear in the tab(s) above the active score window. On some operating systems, when a user saves any of these recovered files, it will be saved in the folder in which the program itself is running. **This is not necessarily the same directory in which the scores were saved when they were created. You may not be able to locate the revised file in the usual folder.**

To avoid this, **do not use "Save"** the first time you save a recovered file. Use the "Save As..." menu item **before** making any revisions to the score, to save each recovered file under either its original name or a new name. This will open a window to allow you to navigate to the correct folder and directory. **This is important in order to ensure that the file is saved to the folder in which you expect to find it later.**

### Finding recovered files

In the event that "Save" is used instead of "Save As..." with a recovered file, you will have to find the files in your computer. The actual location of those files will vary, depending on your operating system, and in which directory MuseScore is installed.

For Windows 7, with a default installation of MuseScore to the x86 program files directory, recovered files are auto-saved to C:\Program Files (x86)\MuseScore 2\bin (actually %ProgramFiles(x86)%\MuseScore 2\bin).

For Windows 10, look in C:\Users\[User Name]\AppData\Local\VirtualStore\Program Files (x86)\MuseScore 2\bin (actually %LOCALAPPDATA%\VirtualStore%\ProgramFiles(x86):~3%\MuseScore 2\bin).

You may need to run a system-wide search in order to find files saved directly after a session recovery. Use keywords from the original file name as well as wildcards, and specify the date modified.

### See also

[Save/Export/Print](#)

### External links

[How to recover a backup copy of a score](#) ↗


## Dateiformate

MuseScore unterstützt viele verschiedene Dateiformate. Das erlaubt Ihnen, Ihre Partituren in dem Format zu teilen oder zu veröffentlichen, das Ihren Bedürfnissen am ehesten entspricht.

Sie können Dateien mit Datei → Öffnen... importieren und mit Datei → Export... exportieren. Für weitere Details, siehe



[Speichern/Exportieren/Drucken.](#)

Zusätzlich zu den unten aufgeführten Dateiformaten können Sie Partituren bei [MuseScore.com](#)  mittels Datei → Online speichern... im Internet speichern und ggf. mit anderen teilen.

Siehe auch [Partituren online mit anderen teilen.](#)

## MuseScore Eigenformat

Diese Formate erzeugt MuseScore durch

\* Datei → Speichern

\* Klicken auf den „Speichern“-  Knopf

\* Tastaturkürzel (Strg+S)

\* Den Datei → Speichern als...-Dialog.

### 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 Formates. Eine in diesem Format gespeicherte Partitur enthält alle Informationen mit Ausnahme von Bildern. Es wird empfohlen dieses Format nur zu benutzen, um Ihre Partitur „von Hand“ mit Hilfe eines Texteditors bearbeiten.

Vorherige Versionen von MuseScore nutzten die \*.msc Dateieindung. Diese steht leider im Konflikt mit einer von Microsoft Windows verwandten Dateieindung und wird zudem von einigen Email-Providern blockiert. Deshalb ist es durch die neue Dateieindung .mscx ersetzt worden.

Das \*.MSCZ- und \*.MSCX Dateiformat von MuseScore 2.0 ist nicht abwärtskompatibel, d.h. es kann von MuseScore 1.3 (oder älter) nicht mehr gelesen werden. Tipp: Exportieren Sie Dateien dieser älteren Versionen zuvor in das [→XML](#) oder [→MXL](#)-Format, welches Sie dann in MuseScore 2.0 wieder einlesen können.

## MuseScore Sicherungsdateien

### MuseScore Backup File (\*.mscz, oder \*.mscx)

Sicherungsdateien werden automatisch erzeugt und im gleichen Ordner abgelegt, in dem auch Ihre normalen MuseScore-Dateien gespeichert werden. Die Sicherungsdateien haben am Anfang des Dateinamens einen Punkt und am Ende ein Komma. Wenn Ihre normale Datei z.B. „name.mscz“ heißt, wird die Sicherungsdatei „.name.mscz,“ heißen.

Die Sicherungsdatei enthält alle Daten und Einstellungen aus der letzten zuvor gespeicherten Version. Das kann hilfreich sein, wenn Ihre normale Datei beschädigt sein sollte, oder wenn Sie gezielt nach einer älteren Version Ihrer Partitur suchen.

Da die Sicherungsdateien im gleichen Ordner gespeichert werden wie die normalen MuseScore-Dateien, kann es eventuell nötig sein, dass Sie einen eindeutigen Namen vergeben (z.B. „.name.mscz,“ zu „.name-backup1.mscz“).

Wenn Sie die Sicherungsdateien angezeigt haben möchten, müssen Sie die Systemeinstellungen dementsprechend in "Zeige versteckte Dateien" ändern.

Hinweise für Windows Nutzer: Nach dem Umbenennen einer solchen Backup-Datei sollten Sie die 'Versteckt'-Eigenschaft der Datei zurücksetzen.

Siehe auch: [How to recover a backup copy of a score \(MuseScore 2\)](#) .

## Ansehen und Drucken (nur Export)

### PDF (\*.pdf)

Portable Document Format (PDF) ist ideal, um Partituren, deren Inhalt nicht verändert werden soll, anderen zukommen zu lassen. Ein Programm zur Anzeige von PDF-Dateien ist heute in der Regel auf den meisten PCs installiert..

### PNG (\*.png)

Portable Network Graphics (PNG) ist ein Bitmap-Grafik Format, welches weitgehend von unter Windows, Mac OS, und Linux laufender Software unterstützt wird. Dieses Format ist im Internet besonders beliebt. Bei mehrseitige Partituren exportiert MuseScore pro Seite ein PNG-Bild, und erzeugt dabei Bilder, wie sie auf gedruckten Seiten erscheinen würden.

Im Export-Reiter unter Bearbeiten → Einstellungen... (Mac: MuseScore → Einstellungen...), können Sie die Bildauflösung sowie den Hintergrund einstellen. **Hinweis:** Wenn Sie Bilder erzeugen möchten, die nur einen Teil der Partitur anzeigen (mit oder ohne nur für die Bildschirmausgabe relevanten Zeichen wie Rahmen, unsichtbare Noten, Notenfarben, etc.), nutzen Sie bitte die Funktion Schnappschuss.

### SVG (\*.svg)

Scalable Vector Graphics (SVG) kann von fast allen Webbrowsern (außer Internet Explorer vor Version 9) und vielen Vektorgrafikprogrammen geöffnet werden. Dennoch: die meiste SVG-Software unterstützt keine eingebundenen Schriften. Deshalb müssen die passenden MuseScore Schriften installiert sein, um diese Dateien korrekt anzuzeigen.

## Anhören (nur Export)

### WAV Audio (\*.wav)

WAV (Waveform Audio Format) ist ein unkomprimiertes Audio-Format.

Es wurde von Microsoft und IBM entwickelt, aber von einer großen Vielfalt von Software für Windows, Mac OS und Linux unterstützt. Es ist ideal geeignet um Audio-CDs herzustellen, da beim Speichern in diesem Format kein Qualitätsverlust auftritt. Die Größe der Dateien macht es jedoch schwierig dieses Format zum Austausch über E-Mail oder im Internet zu verwenden

### FLAC Audio (\*.flac)

Free Lossless Audio Codec [↗](#) (FLAC) ist ein komprimiertes Audio-Format.

FLAC-Dateien haben ungefähr die Hälfte der Größe von unkomprimierten Audio-Dateien, die Komprimierung ist jedoch verlustfrei, die Originalqualität bleibt erhalten. Windows und Mac OS haben keine eingebaute Unterstützung für FLAC, aber Software wie zum Beispiel der kostenlose OpenSource VLC Media Player [↗](#) kann FLAC-Dateien auf jedem Betriebssystem abspielen.

### Ogg Vorbis (\*.ogg)

Ogg Vorbis [↗](#) wurde als patentfreier Ersatz für das beliebte MP3-Format entwickelt.

Wie auch MP3-Dateien sind Ogg-Vorbis-Dateien vergleichsweise klein (oftmals ein Zehntel der Größe unkomprimierter Dateien), aber ein gewisser Qualitätsverlust tritt dabei auf. Windows und Mac OS haben keine eingebaute Unterstützung für Ogg-Vorbis. Der VLC Media Player [↗](#) und Firefox [↗](#) können Ogg-Vorbis Dateien auf allen Betriebssystemen wiedergeben.

### MP3 (\*.mp3)

MP3-Dateien sind vergleichsweise klein (oftmals ein Zehntel der Größe unkomprimierter Dateien), aber ein gewisser Qualitätsverlust tritt dabei auf.

Um MP3 Dateien zu erzeugen, muss eine zusätzliche DLL, lame\_enc.dll (Windows) bzw. libmp3lame.dylib (Mac), installiert und MuseScore die Lokation diese DLL mitgeteilt werden.

Sie erhalten diese bei <http://lame.buanzo.org/> [↗](#). Die hier zur Verfügung gestellte Datei befindet sich bei Mac-Usern nach der Installation an folgendem Ort: Library/Application Support/Audacity /libs

Mac-Benutzern könnte es passieren, dass MuseScore auf einen Fehler beim Laden der MP3 Bibliothek stößt. Das

Problem könnte daher rühren, dass die Bibliothek eine 32-bit Bibliothek ist. Eine 64-bit Version, die mit MuseScore zusammenarbeitet, ist unter <http://thalictrum.com/en/products/lame> verfügbar (beachten Sie, dass es notwendig ist die Datei libmp3lame.dylib umzubenennen, damit MuseScore sie erkennen kann). Homebrew Benutzer brauchen nur brew install lame auszuführen.

## Austausch mit anderen Musik-Software

### MusicXML (\*.xml)

[MusicXML](#) ist ein allgemeines Standardformat zum Austausch von Musik.

Es ist das empfohlene Format um Partituren zwischen verschiedenen Notensatzprogrammen auszutauschen und wird von den gängigen Notensatzprogrammen unterstützt, wie unter anderem Sibelius, Finale und mehr als 100 Weiteren.) (nur Import) {#guitar-pro}

GP Dateien werden von [Guitar Pro](#) erzeugt.

### Siehe auch

- [Speichern/Export/Drucken](#)

## Generalbass

### Adding a new figured bass indication

1. Select the note to which the figured bass applies
2. Press the Figured Bass shortcut (default Ctrl+G; can be changed in Preferences)
3. Enter the text in the editor 'blue box' as required (see below)
4. Press Space to move to the next note ready for another figured bass indication (or click outside the editor box to exit it)



With Space, the editor advances to the next note, or rest of the staff to which figured bass is being added. To move to a point in between, or to extend a figured bass group for a longer duration, see below *Group Duration*.

Tab advances the editing box to the beginning of the next measure.

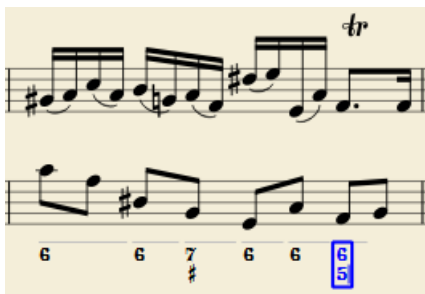
Shift+Space moves the editing box to the previous staff note or rest.

Shift+Tab moves the editing box to the beginning of the previous measure.

### Text format

#### Digits

Digits are entered directly. Groups of several digits stacked one above the other are also entered directly in a single text, stacking them with Enter:



### Accidentals

Accidentals can be entered using regular keys:

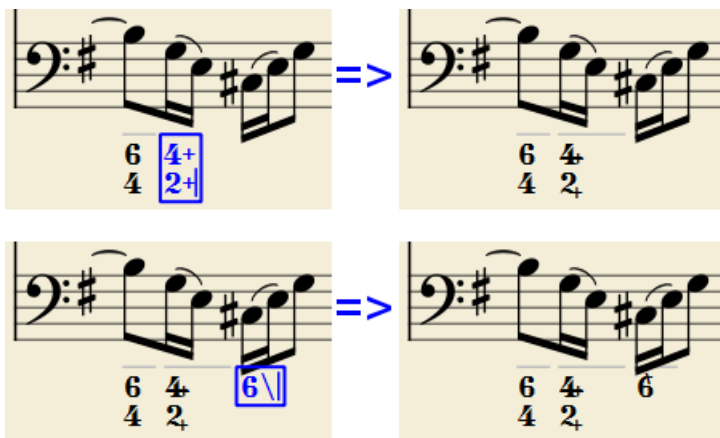
**To enter: type:**

- double flat bb
- flat b
- natural h
- sharp #
- double sharp ##

These characters will automatically turn into the proper signs when you leave the editor. Accidentals can be entered before, or after a digit (and of course, in place of a digit, for altered thirds), according to the required style; both styles are properly aligned, with the accidental 'hanging' at the left, or the right.

### Combined shapes

Slashed digits or digits with a cross can be entered by adding \, / or + after the digit (combining suffixes); the proper combined shape will be substituted when leaving the editor:



The built-in font can manage combination equivalence, favoring the more common substitution:

1+, 2+, 3+, 4+ result in **1+ 2+ 3+ 4+** (or **1 2 3 4**)

and 5\, 6\, 7\, 8\, 9\ result in **5 6 7 8 9** (or **5 6 7 8 9**)

Please remember that / can only be combined with 5; any other 'slashed' figure is rendered with a question mark.

+ can also be used before a digit; in this case it is not combined, but it is properly aligned ('+' hanging at the left side).

### Parentheses

Open and closed parentheses, both round: '(', ')' and square: '[', ']', can be inserted before and after accidentals, before and after a digit, before and after a continuation line; added parentheses will not disturb the proper alignment of the main character.

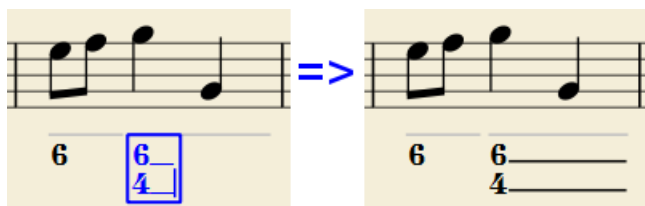
### Notes:

- The editor does not check that parentheses, open and closed, round or square, are properly balanced.

- Several parentheses in a row are non-syntactical and prevent proper recognition of the entered text.
- A parenthesis between a digit and a combining suffix ('+', '\', '/') is accepted, but prevents shape combination.

### Continuation lines

Continuation lines are input by adding an '\_' (underscore) at the end of the line. Each digit of a group can have its own continuation line:



Continuation lines are drawn for the whole duration of the figured bass group.

### 'Extended' continuation lines

Occasionally, a continuation line has to connect with the continuation line of a following group, when a chord degree has to be kept across two groups. Examples (both from J. Boismortier, *Pièces de viole*, op. 31, Paris 1730):



In the first case, each group has its own continuation line; in the second, the continuation line of the first group is carried 'into' the second.

This can be obtained by entering several (two or more) underscores "\_\_\_" at the end of the text line of the first group.

### Duration

Each figured bass group has a duration, which is indicated by a light gray line above it (of course, this line is for information only and it is not printed or exported to PDF).

Initially, a group has the same duration of the note to which it is attached. A different duration may be required to fit several groups under a single note or to extend a group to span several notes.

To achieve this, each key combination of the list below can be used:

- to advance the editing box by the indicated duration  
AND
- to set the duration of the previous group up to the new editing box position.

Pressing several of them in sequence without entering any figured bass text repeatedly extends the previous group.

### Type:            to get:

- Ctrl+1 1/64
- Ctrl+2 1/32
- Ctrl+3 1/16
- Ctrl+4 1/8 (*quaver*)
- Ctrl+5 1/4 (*crochet*)
- Ctrl+6 half note (*minim*)
- whole note
- Ctrl+7 (*semibreve*)
- Ctrl+8 2 whole notes (*breve*)

(The digits are the same as are used to set the note durations)

Setting the exact figured bass group duration is only mandatory in two cases:

1. When several groups are fit under a single staff note (there is no other way).

2. When continuation lines are used, as line length depends on the group duration.

However, it is a good practice to always set the duration to the intended value for the purposes of plugins and MusicXML.

## Editing existing figured basses

To edit a figured bass indication already entered:

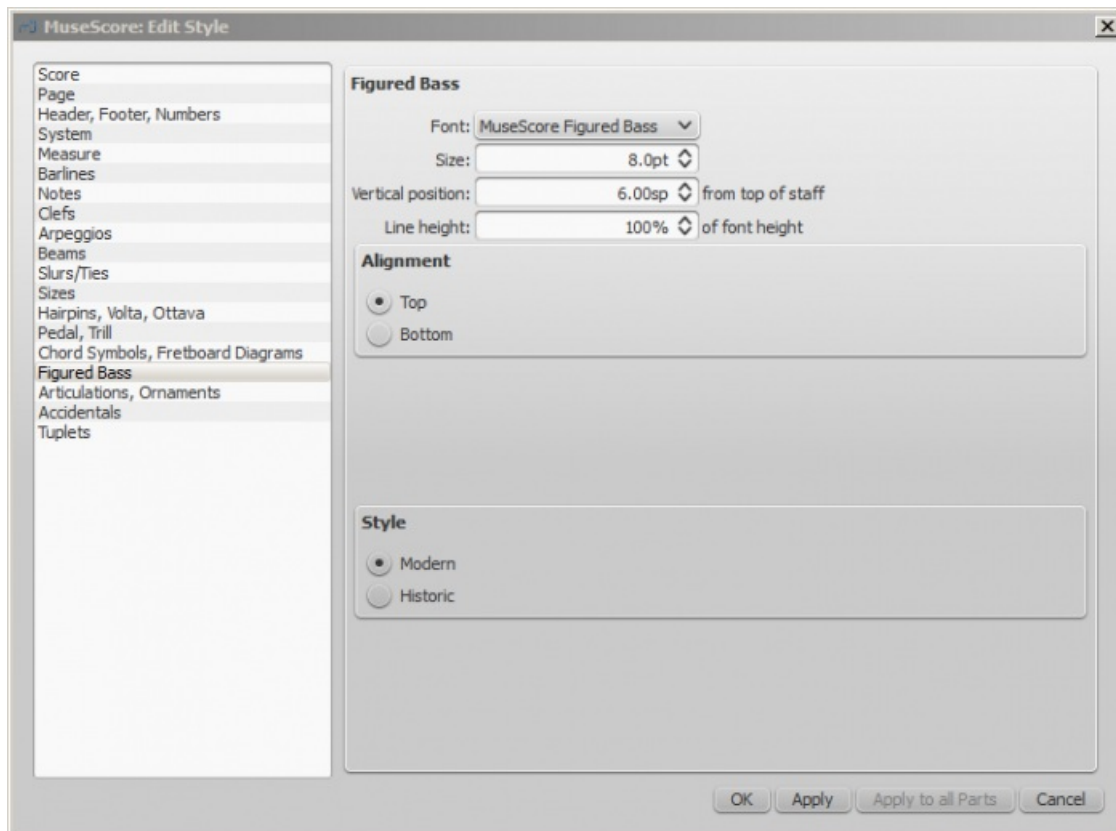
- Select it, or the note it belongs to and press the same *Figured Bass* shortcut used to create a new one or
- Double-click it

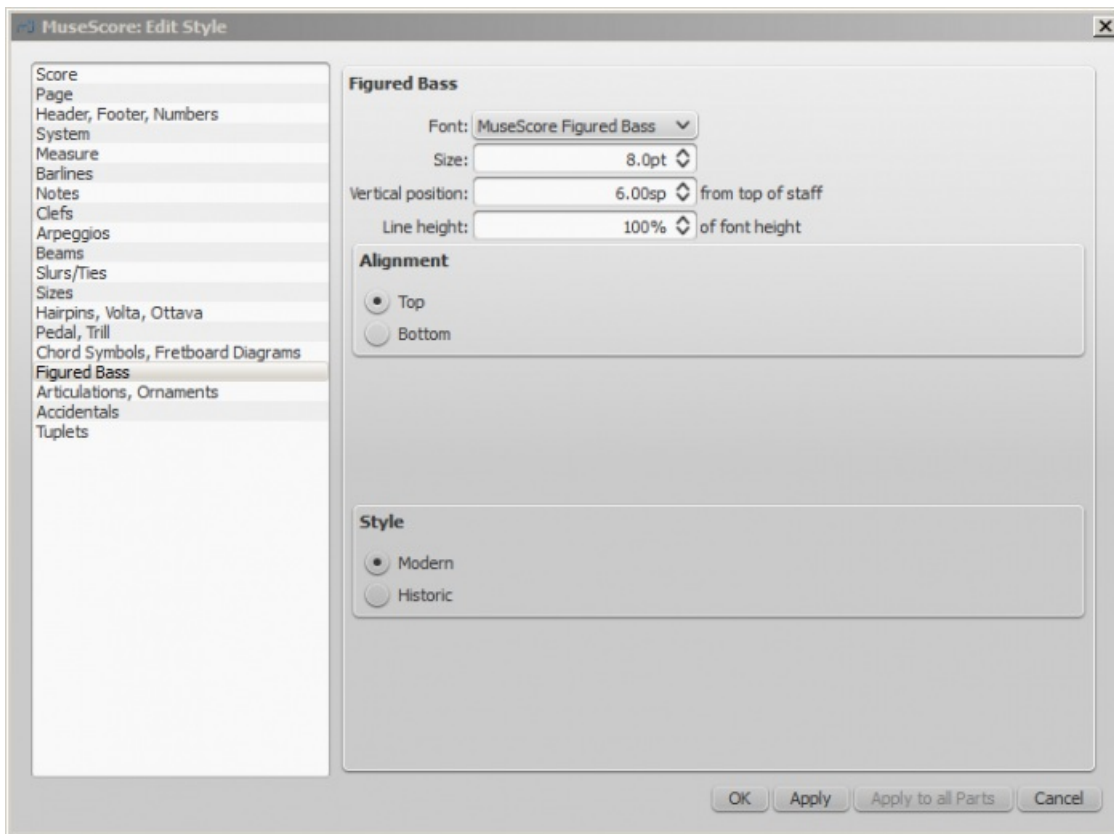
The usual text editor box will open with the text converted back to plain characters ('b', '#' and 'h' for accidentals, separate combining suffixes, underscores, etc.) for simpler editing.

Once done, press Space to move to a next note, or click outside the editor box to exit it, as for newly created figured basses.

## Style

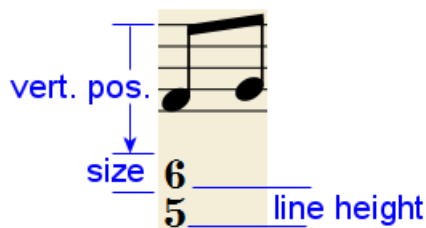
To configure how figured bass is rendered: from the menu, select *Style* → *General...* → *Figured Bass*.



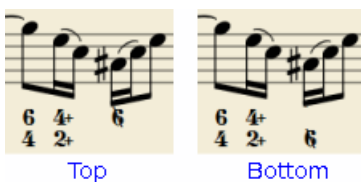


- **Font:** The dropdown list contains all the fonts which have been configured for figured bass. A standard installation contains only one font, "MuseScore Figured Bass," which is also the default font.
- **Size:** Select a font-size in points. *Note:* This value is also modified by any change made to Scaling (Layout → Page Settings...), or Scale ("Staff properties").
- **Vertical Position:** The distance (in spatia) from the top of the staff to the top margin of the figured bass text. Negative values go up (figured bass above the staff) and positive values go down (figured bass below the staff: a value greater than 4 is needed to step over the staff itself).
- **Line Height:** The distance between the base line of each figured bass line, as a percentage of font size.

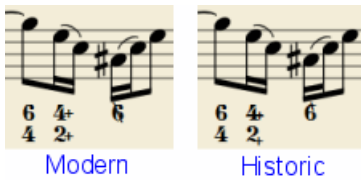
The following picture visualizes each numeric parameter:



- **Alignment:** Select the vertical alignment: with *Top*, the top line of each group is aligned with the main vertical position and the group 'hangs' from it (this is normally used with figured bass notation and is the default); with *Bottom*, the bottom line is aligned with the main vertical position and the group 'sits' on it (this is sometimes used in some kinds of harmonic analysis notations):



- **Style:** Chose between "Modern" or "Historic." The difference between the two styles is shown below:



## Proper syntax

For the relevant substitutions and shape combinations to take effect and for proper alignment, the figured bass mechanism expects input texts to follow some rules (which are in any case, the rules for a syntactical figured bass indication):

- There can be only one accidental (before or after), or only one combining suffix per figure;
- There cannot be both an accidental **and** a combining suffix;
- There can be an accidental without a digit (altered third), but not a combining suffix without a digit.
- Any other character not listed above is not expected.

If a text entered does not follow these rules, it will not be processed: it will be stored and displayed as it is, without any layout.

## Summary of keys

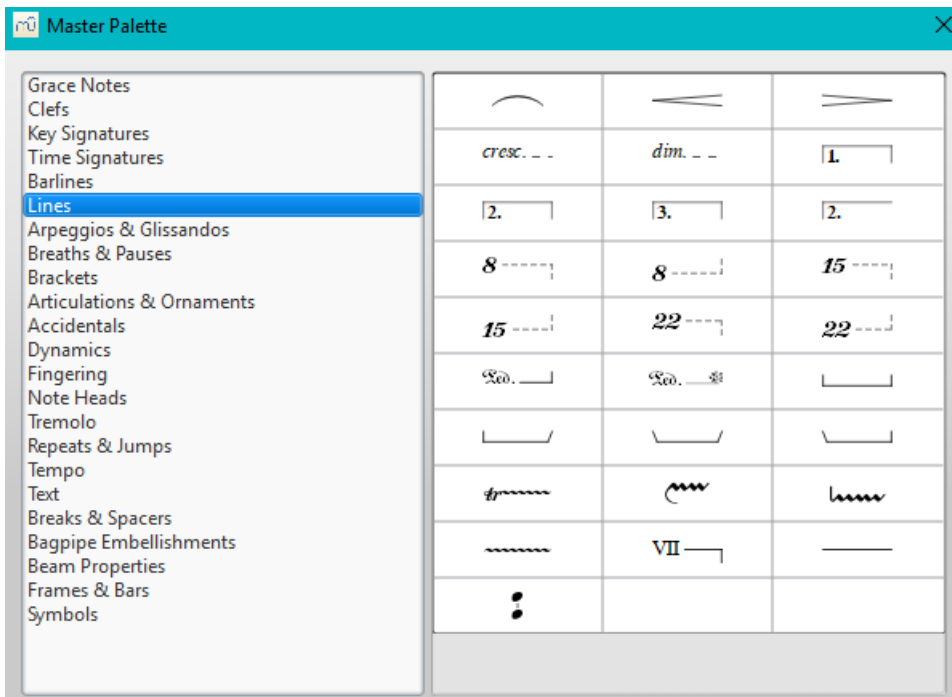
<b>Type:</b>	<b>to get:</b>
Ctrl+G	Adds a new figured bass group to the selected note.
Space	Advances the editing box to the next note.
Shift+Space	Moves the editing box to the previous note.
Tab	Advances the editing box to the next measure.
Shift+Tab	Moves the editing box to the previous measure.
Ctrl+1	Advances the editing box by 1/64, setting the duration of the previous group.
Ctrl+2	Advances the editing box by 1/32, setting the duration of the previous group.
Ctrl+3	Advances the editing box by 1/16, setting the duration of the previous group.
Ctrl+4	Advances the editing box by 1/8 ( <i>quaver</i> ), setting the duration of the previous group.
Ctrl+5	Advances the editing box by 1/4 ( <i>crochet</i> ), setting the duration of the previous group.
Ctrl+6	Advances the editing box by a half note ( <i>minim</i> ), setting the duration of the previous group.
Ctrl+7	Advances the editing box by a whole note ( <i>semibreve</i> ), setting the duration of the previous group.
Ctrl+8	Advances the editing box by two whole notes ( <i>breve</i> ), setting the duration of the previous group.
Ctrl+Space	Enters an actual space; useful when figure appears "on the second line" (e.g., 5 4 -> 3).
BB	Enters a double flat.
B	Enters a flat.
H	Enters a natural.
#	Enters a sharp.
##	Enters a double sharp.
_	Enters a continuation line.
—	Enters an extended continuation line.

## Gesamtpalette

Die **Gesamtpalette** ermöglicht den Zugriff auf alle Elemente, welche zur *Benutzerdefinierten Palette* zugefügt werden können. Spezielle Ton- und Taktarten können hier auch selbst erstellt werden.


Gehen Sie zu Ansicht → Gesamtpalette oder benutzen Sie das Tastaturkürzel Umschalt+F9 (Mac: fn+Umschalt+F9).





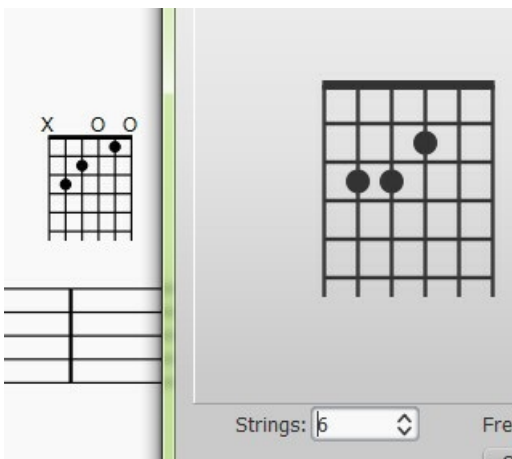
Wenn Sie mit der Maus über ein Symbol fahren, öffnet sich eine kurze Erklärung (schwarz auf gelbem Hintergrund).

### Siehe auch

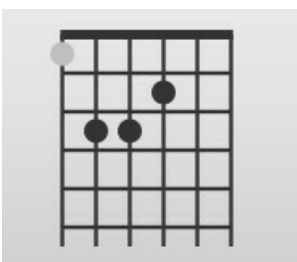
- [Palette](#)
- [Benutzerdefinierte Palette](#) 

### Griffbrettdiagramme

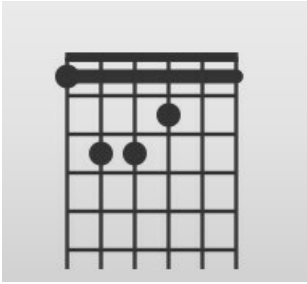
1. Ziehen Sie das Griffbrettdiagramm von der Griffbrettdiagrammpalette (des erweiterten Arbeitsplatzes) auf die gewünschte Stelle der Partitur
2. Rechtsklick auf das Diagramm → Eigenschaften Griffbrettdiagramm...
3. Um z.B. einen F-Dur Akkord zu bekommen, setzen Sie zuerst die Punkte für die Positionen der Finger (Sie sollten die Zahl "6" für die Anzahl der Saiten in der Auswahlbox am Ende dieses Fensters sehen)



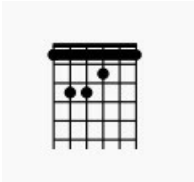
4. Drücken Sie Umschalt, dann klicken Sie auf den ersten Bund der sechsten Saite (wie hier):



Aussehen im Dialog:

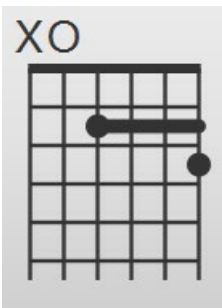


Endgültiges Resultat auf der Partitur für den F-Dur Akkord:



Sie können die Breite der Barré-Linie nach Ihren Wünschen verändern, indem Sie zu Stil → Allgemein... → Akkordsymbole → Barré-Liniendicke gehen.

Beachten Sie, dass das Prinzip das gleiche ist, wenn Sie einen 4-Saiten-Barré (oder anderen) haben möchten. In diesem Fall eines A7-Akkordes: Drücken Sie Umschalt, dann klicken Sie auf die vierte Saite, zweiter Bund. Das wird zu:



- Um eine Lage/Stegnummer zum Griffbrettdiagramm hinzuzufügen, benutzen Sie den Schiebepalken auf der rechten Seite des Dialogs.

## MIDI Import

MuseScore kann MIDI-Dateien (.mid/.midi/.kar) importieren und diese in einen Notensatz konvertieren. Zum Import wird hierbei der Standard "Datei-Öffnen" Dialog verwendet.

Beim ersten Import nutzt das Programm gewisse Standard-Einstellungen. Ein **MIDI Import Pult** erscheint am unteren Bildschirmrand, in dem die Liste der erkannten Instrumentenspuren erscheint (es werden nur Spuren dargestellt, in denen Noten-Events vorhanden sind) mit den für die Spuren verfügbaren Operationen. Sie können diese Einstellungen modifizieren und dann den Import wiederholen: Der Button "Anwenden" wiederholt den Import mit den geänderten Einstellungen, Cancel stellt die Einstellungen auf den zuletzt verwendeten Zustand zurück. Das finale Ergebnis sollte in einer möglichst guten Darstellung des Notensatzes münden.

Über Umschalt+Mausrad or Strg+Mausrad kann der Dialog horizontal verschoben werden.

Bei mehr als einer Midi-Spur wird oberhalb der Spuren eine Sammelspur dargestellt, über die Einstellungen für alle Spuren gleichzeitig vorgenommen werden können.

	Import	Kanal	Notenzellenname	Klang	MuseScore Instrument	Max. Quantisierung	Max. Stimmen	N-Toleranz	Menschliche Ausführung	Notenzeile aufspalten	Schlüsseländerungen	Längen vereinfachen	Staccato anzeigen	Punktierte Noten	Terzart
Alle	<input checked="" type="checkbox"/>					16tel	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"/>	
1	<input checked="" type="checkbox"/>	1	melody *gemischt	Grand Piano	Klavier	16tel	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"/>	
2	<input checked="" type="checkbox"/>	4	strings *gemischt	E-Plano	Elektrisches Piano	16tel	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"/>	
3	<input checked="" type="checkbox"/>	3	guitar *gemischt	Jazz Guitar	Akustische Gitarre	16tel	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"/>	
4	<input checked="" type="checkbox"/>	2	bass *gemischt	Fingered Bass	Elektrischer Bass	16tel	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"/>	
5	<input checked="" type="checkbox"/>	10	drums *gemischt	Percussion	Schlagzeug	16tel		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"/>	

Alle	Import	Kanal	Notenzeilenname	Klang	MuseScore Instrument	Max. Quantisierung	Max. Stimmen	N-Tolen	Menschliche Ausführung	Notenzeile aufspalten	Schlüssel-änderungen	Längen vereinfachen	Staccato anzeigen	Punktierte Noten	Termin
		1	melody "gemischt"	Grand Piano	Klavier	16tel	4	3, 4, 5, 7, 9							
		2	strings "gemischt"	E Piano	Elektrisches Piano	16tel	4	3, 4, 5, 7, 9							
		3	guitar "gemischt"	Jazz Guitar	Akustische Gitarre	16tel	4	3, 4, 5, 7, 9							
		4	bass "gemischt"	Fingered Bass	Elektrischer Bass	16tel	4	3, 4, 5, 7, 9							
		5	drums "gemischt"	Percussion	Schlagzeug	16tel		3, 4, 5, 7, 9							

Im MIDI Import Pult kann ausgewählt werden, welche Spuren importiert werden sollen und ihre Reihenfolge festgelegt werden.

Folgende Informationen werden zu den Spuren dargestellt:

- Kanal
- Notenzeilenname
- Klang
- Liedtext, falls vorhanden

Die Anwesenheit von Liedtext ist ein Hinweis darauf, dass dieser Track Liedtext enthält; er kann hier über das Drop-down-Menü aber auch einer anderen Spur zugewiesen werden.

Falls mehrere MIDI-Files geöffnet sind, zeigt das MIDI Import Pult immer die Information zur gerade aktiven Datei an. Wird es nicht mehr benötigt, weil der Import abgeschlossen ist, kann das Pult über den "Schließen"-Button links oben ausgeblendet werden. Der dann erscheinende Button "MIDI Import Pult anzeigen" öffnet das Pult wieder.

Nach einem Speichern des Notensatzes ist das MIDI Import Pult nicht mehr verfügbar, da der Import hiermit abgeschlossen wird.

## Mögliche Operationen

### MuseScore Instrument

Zuordnung zu einem MuseScore-Instrument (aus der Instrumentenliste in "instruments.xml" oder einer anwerderspezifischen xml-Datei unter "Einstellungen") das den Notenzeilennamen, Schlüssel, Transposition, Artikulationen etc. definiert.

### Quantisierung

Festlegung der durchzuführenden Quantisierung. Hier wird die maximale Auflösung ausgewählt (Dropdown-Menü):

- Viertel, Achtel, 16tel, 32stel, 64stel, 128stel

Die Quantisierung adaptiv und reduziert die Notenlänge bei kurzen Noten, so dass die Quantisierung für jede Noten anders sein kann. Der Wert der maximalen Quantisierung gibt das obere Limit für diese Quantisierung vor.

For example, if some note is long - say, half note, and the max. quantization is set to 8th, then the note will be quantized with the 8th-note grid, not the half- or quarter-note grid as it supposed to be by the algorithm. Such quantization scheme allows to quantize all notes in the score (with different lengths!) adequately.

### Max. Stimmen

Stellt die maximal zu erkennende Anzahl Stimmen in der Spur ein

### N-Tolen

Auswahl der zu erkennenden N-Tolen. Der Import versucht, N-Tolen zu erkennen und korrekt darzustellen.

### menschliche Ausführung

Wenn diese Option aktiviert ist, reduziert der Midi-Import die Genauigkeit des Import zugunsten der Lesbarkeit. Dies ist sinnvoll für nicht-ausgerichtete MIDI-Dateien die keine regelmäßige Quantisierungs-Struktur enthalten. Bei diesen Dateien wird ein automatischer Beat-Tracking-Algorithmus verwendet, der versucht, die korrekte Position der Takte im Stück zu erkennen.

### 2x weniger Taktzahl

Diese Option erscheint nur für MIDI-Dateien, in denen keine implizite Taktinformation enthalten ist (nicht-ausgerichtet: "menschliche Ausführung" ist nach Import aktiviert).

Hierüber wird die Anzahl der Takte bei der automatischen Erkennung halbiert, wenn dies für die Lesbarkeit des Notensatzes sinnvoll erscheint.

### Taktart

Diese Option erscheint nur für MIDI-Dateien, in denen keine implizite Taktinformation enthalten ist (nicht-ausgerichtet: "menschliche Ausführung" ist nach Import aktiviert).

Hierüber kann der Anwender die automatisch erkannte Taktart korrigieren, falls diese nicht korrekt ist. Dies kann insbesondere bei Noten mit Tuplets (z.B. Triolen) notwendig sein, da diese sonst oft nicht korrekt erkannt werden.

### Notenzeilen aufspalten

Diese Option ist vor allem sinnvoll für Piano-Spuren, um hierüber die Noten der rechten und linken Hand zuzuordnen. Der Algorithmus nutzt eine "floating-pitch" Aufteilung (abhängig von der vermuteten Hand-Spanne). Bei Drum-Spuren ("Percussion" Klang in der Spurenliste) wird eine separate Spur für jede verwendete Tonhöhe

(entsprechend Drum-Klang) angelegt.

There is also a sub-option to allow/disallow the application of the square bracket for the newly created set of drum tracks.

#### *Schlüsseländerungen*

Wenn aktiviert werden im Notensatz Änderungen des Notenschlüssels eingesetzt, um die Noten näher an den 5 Notenlinien zu positionieren. Diese hängen ab von mittleren Tonhöhe eines Akkords. Notengruppen sollten hierbei nicht durch Schlüsseländerungen unterbrochen werden (if it occurs, one can report a bug for algorithm in `importmidi_clef.cpp`).

Die Option ist für Drum-Spuren nicht verfügbar.

#### *Längen vereinfachen*

Reduziert die Anzahl von Pausen um eine einfachere Notenlänge zu erhalten. Bei Drum-Spuren reduziert diese Option auch die Anzahl eingefügter Pausen.

#### *Staccato anzeigen*

Aktiviert die Erkennung von Staccato und der Anzeige in der Notation.

#### *Punktierte Noten*

Aktiviert die Erkennung von punktierten Noten

#### *Show tempo text*

Anzeige von Tempo-Text im Notensatz

Nur global für alle Spuren

#### *Akkorde anzeigen*

Aktiviert die Anzeige von Akkordnamen, falls diese in der MIDI-Datei vorhanden sind (XF MIDI Dateiformat).

#### *Auftakt erkennen*

Erkennung eines Auftaktes, um eine fälschliche Änderung der Taktzahl des ersten Taktes zu verhindern.

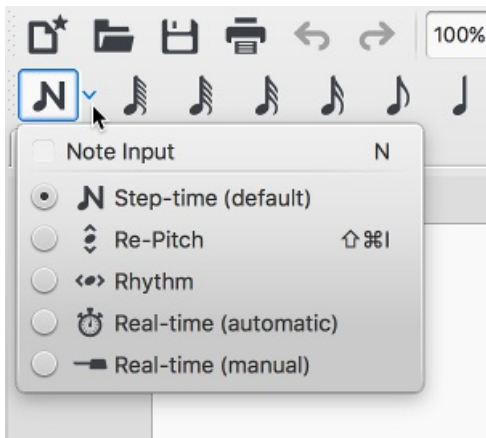
Nur global für alle Spuren

#### *Swing erkennen*

MuseScore versucht einen Swing-Rhythmus (Swing bzw. Shuffle) zu erkennen und ersetzt erkannte triolische Viertel + Achtel (für die häufigste Form des Swing, 2:1) oder punktierte Achtel + 16tel (für Shuffle, 3:1) in einfache Achtel. Am Anfang des Notensatzes wird ein entsprechendes "Swing" bzw. "Shuffle" eingefügt.

## Noteneingabemodi

From version 2.1, you can enter notation using one of several **new note input** modes—in addition to the pre-existing **Step-time** and **Re-pitch** modes. These are accessed by clicking a small dropdown arrow next to the note entry button on the note input toolbar.



### Step-time

This is the method of note entry that MuseScore has had from the beginning. You enter notes in Step-time mode by choosing a duration using the mouse or keyboard, and then choosing a pitch using the mouse, keyboard, MIDI keyboard or virtual piano.

For details see [Basic note entry](#).

### Re-pitch

**Re-pitch** mode allows you to correct the pitches of a sequence of notes while leaving their durations unchanged (not to be confused with [Accidental: Respell pitches](#)).

1. Select a note as your starting point;
2. If you are using a pre-2.1 version of the program press  $\text{N}$  to enter note-input mode. This step is optional from 2.1 onwards.
3. Select the **Re-Pitch** option from the **Note input** drop-down menu (or, for pre-2.1 versions, from the note input toolbar); or use the keyboard shortcut,  $\text{Ctrl}+\text{Shift}+\text{I}$  (Mac:  $\text{Shift}+\text{Cmd}+\text{I}$ ).
4. Now enter pitches using the keyboard, MIDI keyboard or [virtual piano keyboard](#).

You can also use the **Re-pitch** function to create a new passage from an existing one of the same sequence of durations —by copying and pasting the latter, then applying Re-pitch.

## Rhythm

Rhythm mode allows you to enter durations with a single keypress. Combining Rhythm and Re-pitch modes makes for a very efficient method of note entry.

1. Select your starting point in the score and enter Rhythm mode.
2. Select a duration from the note input toolbar, or press a duration shortcut (numbers 1-9) on your computer keyboard. A note will be added to the score with the selected duration. In contrast to [Basic note entry](#), pressing the  $\cdot$  key will toggle dotting or not dotting all subsequent durations. All following rhythms will be dotted until the  $\cdot$  key is pressed again. Unlike [Basic note entry](#), the dot is to be pressed prior to entering the rhythm.
3. Entering rests is similar to adding dotted notes. Press the  $\text{o}$  key to toggle entering rests. All rhythms entered will be rests until the  $\text{o}$  key is pressed again. This can be used concurrently with dotted notes.
4. Continue pressing duration keys to enter notes with the chosen durations.
5. Now use [Re-pitch mode](#) to set the pitches of the notes you just added.

## Real-time (automatic)

The Real-time modes basically allow you to perform the piece on a MIDI keyboard (or MuseScore's [virtual piano keyboard](#)) and have the notation added for you. However, you should be aware of the following limitations which currently apply:

- It is not possible to use a computer keyboard for Real-time input
- You cannot enter tuplets or notes shorter than the selected duration
- You cannot enter notes into more than one voice at a time

However, these restrictions mean that MuseScore has very little guessing to do when working out how your input should be notated, which helps to keep the Real-time modes accurate.

In the automatic version of Real-time input, you play at a fixed tempo indicated by a metronome click. You can adjust the tempo by changing the delay between clicks from the menu: Edit → Preferences... → Note Input (Mac: MuseScore → Preferences... → Note Input).

1. Select your starting position in the score and enter Real-time (automatic) mode.
2. Select a duration from the note input toolbar.
3. Press and hold a MIDI key or virtual piano key (a note will be added to the score).
4. Listen for the metronome clicks. With each click the note grows by the selected duration.
5. Release the key when the note has reached the desired length.

The score stops advancing as soon as you release the key. If you want the score to continue advancing (e.g. to allow you to enter rests) then you can use the [Real-time Advance shortcut](#) to start the metronome.

## Real-time (manual)

In the manual version of Real-time input, you have to indicate your input tempo by tapping on a key or pedal, but you can play at any speed you like and it doesn't have to be constant. The default key for setting the tempo (called "Real-time Advance") is Enter on the numeric keypad (Mac:  $\text{fn}+\text{Return}$ ), but it is highly recommended that you change this to a MIDI key or MIDI pedal (see [below](#)).

1. Select your starting position in the score and enter Real-time (manual) mode.
2. Select a duration from the note input toolbar.
3. Press and hold a MIDI key or virtual piano key (a note will be added to the score).
4. Press the Real-time Advance key. With each press the note grows by the selected duration.
5. Release the note when it has reached the desired length.

## Real-time Advance shortcut

The Real-time Advance shortcut is used to tap beats in manual Real-time mode, or to start the metronome clicks in automatic Real-time mode. It is called "Real-time Advance" because it causes the input position to move forward, or "advance", through the score.

The default key for Real-time Advance is **Enter** on the numeric keypad (Mac: **fn+Return**), but it is highly recommended that you assign this to a MIDI key or MIDI pedal via MuseScore's MIDI remote control. The MIDI remote control is available from the menu: **Edit** → **Preferences...** → **Note Input** (Mac: **MuseScore** → **Preferences...** → **Note Input**).

Alternatively, if you have a USB footswitch or computer pedal which can simulate keyboard keys, you could set it to simulate **Enter** on the numeric keypad.

## See also

- [Note input](#)
- [Copy and paste](#)

## External links

- [Video: Semi-Realtime MIDI Demo Part 1: New note entry modes](#) (available as of MuseScore 2.1)
- [Introduction to the new Repitch Mode](#) (YouTube)

## Notenköpfe

Es gibt eine Reihe von alternativen Notenköpfen (neben dem "normalen"), die über die Palette **Notenköpfe** im [erweiterten Workspace](#) oder über den [Inspektor](#) ausgewählt werden können (siehe auch "[Ändern der Notenkopf-Gruppe](#)" weiter unten).

**Hinweis:** Das Design eines Notenkopfes kann von dem Musikfont abhängen, das ausgewählt ist (Emmentaler, Gonville or Bravura).

In der Palette wird das Design einer halben Note im Bravura-Font angezeigt.

## Notenköpfe

MuseScore unterstützt folgende Notenkopfformate

- **Normal:** Standard Notenkopf
- **Kreuz** (Geisternote): wird in der Perkussionsnotation für Becken genutzt. Bei Saiteninstrumenten (z.B. Gitarre) zur Anzeige, dass der Ton gedämpft gespielt werden soll.
- **Raute:** zur Anzeige von Flageolett-Tönen bei Instrumenten wie Gitarre, Violine etc.
- **Schräger:** zur Notation von rhythmischen Instrumenten
- **Dreieck:** zur Notation von rhythmischen Instrumenten
- **Formnoten:** Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Ti
- **Kreuzkreis:** zur Notation von rhythmischen Instrumenten
- **Alternative Brevis:** wird in alten Notensätzen verwendet
- **Klammern:** ausgewählte Note wird eingeklammert

## Ändern der Notenkopf-Gruppe

Zum Ändern einer Gruppe von Notenköpfen gibt es folgende Möglichkeiten:

- Auswahl einer oder mehrere Noten und dann Doppelklick auf einen Notenkopf aus der Palette
- Drag-and-drop eines Notenkopfes aus der Palette auf eine Note in Notensatz
- Auswahl einer oder mehrere Noten und dann Änderung über den [Inspekteur](#) durch Selektion aus der Drop-down Liste unter **Note** → **Notenkopfgruppe** (wird nicht für Perkussionsnotation unterstützt).

## Ändern des Notenkopf-Typs

Unter bestimmten Umständen kann es notwendig sein, den Notenkopf unabhängig von seiner tatsächlichen Länge zu ändern:

1. [Selektion](#) von einer oder mehreren Noten

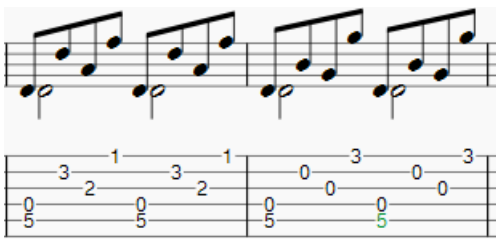
2. Auswahl einer der folgenden Optionen im Inspekteur unter **Note** → **Notenkopftyp**:
  - **Autom.**: Automatisch, der Notenkopf entspricht der tatsächlichen Dauer
  - **Ganz**: ganzer Notenkopf, unabhängig von der tatsächlichen Dauer
  - **Halb**: halber Notenkopf, unabhängig von der tatsächlichen Dauer
  - **Viertel**: viertel Notenkopf, unabhängig von der tatsächlichen Dauer
  - **Brevis**: Brevis Notenkopf, unabhängig von der tatsächlichen Dauer

## Gemeinsame Notenköpfe

In klassischer- und Fingerstyle-Gitarrenmusik ist es üblich, zur Vereinfachung des Notenbildes manche Noten in beide Richtungen zu halsen. Hierdurch vermeidet man, Pausen in der Oberstimme notieren zu müssen. MuseScore ermöglicht dies per Voreinstellung, wenn beide oder keine der beiden Noten den Wert einer Viertelnote (oder kürzer) hat, und wenn beide oder keine der beiden Noten punktiert sind:



Im Fall, dass nur ein der beiden Noten punktiert und/oder einen höheren Notenwert als eine Viertelnote hat (z.B. punktierte Achtel, punktierte Viertel, halbe Note, punktierte halbe Note), wird das von MuseScore so dargestellt:





Diese Darstellung kann leicht überschrieben werden, indem man auf den kleineren Notenwert klickt und ihn so markiert und dann mittels der Taste v oder durch deaktivieren der Option „Sichtbar“ im Inspekteur unsichtbar macht. Eine weitere Möglichkeit ist, den Notenkopftyp in den längeren Notenwert umzuwandeln (ändern Sie im Inspekteur unter „Noten“ den Wert von „Autom.“ auf „Halbe“).



Solche gemeinsamen Notenköpfe werden in einer verlinkten Tabulatur zumeist in zwei getrennte Zeichen aufgeteilt. Um das zu ändern, können Sie einfach eins der beiden Zeichen wie oben beschrieben über die Taste v oder durch deaktivieren der Option „Sichtbar“ im Inspekteur unsichtbar machen.

## Weblinks

- [Shape note](#)  auf Wikipedia
- [Ghost note](#)  auf Wikipedia

## Notenzeileneigenschaften

### Überblick

In MuseScore hat jede Notenzeile mehrere unterschiedliche Eigenschaften, die natürlich verändert werden können. Jede Notenzeile gehört zu einer der folgenden drei Gruppen:

- Standard
- Tabulatur
- Percussion

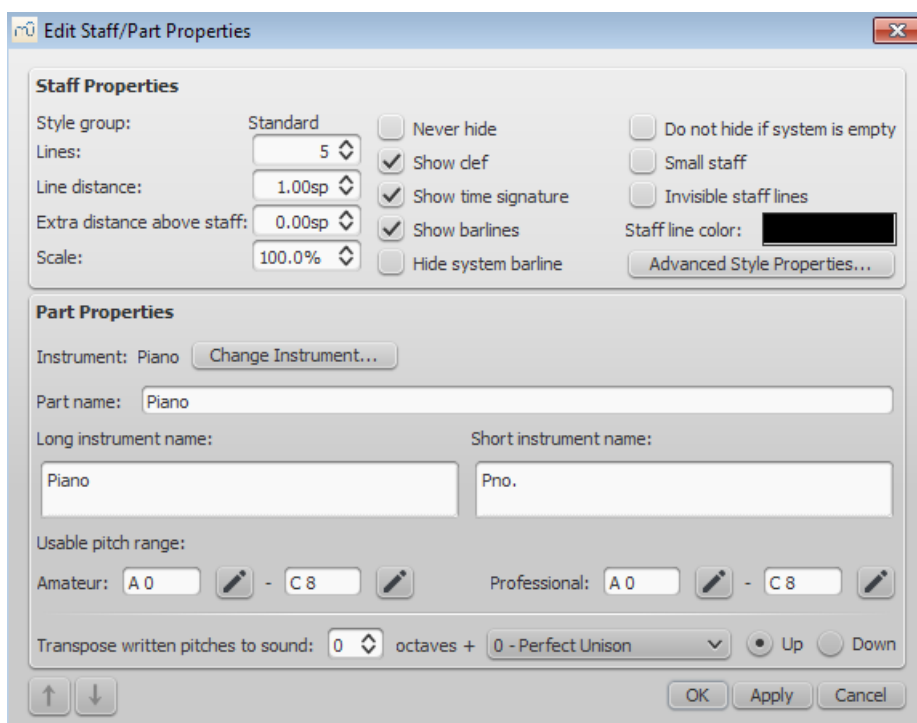
Einige der Notenzeileigenschaften sind abhängig davon, zu welcher Gruppe diese gehört. Die **Eigenschaften Notenzeile** Dialogbox erlaubt es, gruppenspezifische Eigenschaften darzustellen und zu ändern.

Die Gruppenzugehörigkeit einer Notenzeile ist abhängig vom Instrument: jede Notenzeile kann zur Standardgruppe gehören, aber nur Percussionsinstrumente können in der Gruppe Percussion dargestellt werden, und nur Saiteninstrumente können zur Gruppe Tabulatur gehören (oder können in diese umgewandelt werden).

Jede Partitur kann mit 17 vordefinierten „Vorlagen“ (nicht zu verwechseln Neue Partitur erstellen) angelegt werden: ein Standard-, drei Percussion- und 13 Tabulatur-Vorlagen. Jede Vorlage ist für eine besondere Anforderung vordefiniert, jede Vorlage kann unabhängig für jede Notenzeile gesondert modifiziert werden. Neue Vorlagen können natürlich auch erstellt werden, für den Fall, dass man eine solche spezielle Anordnung öfter braucht.

## Eigenschaften Notenzeile bearbeiten

Die **Eigenschaften Notenzeile**- Dialogbox ist erreichbar durch einen Rechts-Klick auf den Instrumentennamen oder an eine leere Stelle in der Notenzeile. Wählen Sie dann Eigenschaften Notenzeile...



Es gibt verschiedene Einstellmöglichkeiten, abhängig davon welcher Gruppe die ausgewählte Zeile angehört: Standard, Tabulatur oder Percussion. Einige Optionen gelten aber für alle Zeilen gleichermaßen:

### Name

ein lesbarer Name

### Linien

Anzahl der Notenlinien

### Linienabstand

Der Abstand zwischen zwei Linien gemessen in *Spatium* (Abkürzung: *sp*), also der voreingestellte Abstand zwischen zwei Linien einer Notenzeile. 1.0 ist die Voreinstellung, ein höherer Wert erzeugt einen größeren Abstand, ein kleinerer Wert lässt die Linien näher zusammen rücken. Es wird **nicht** empfohlen, diesen Wert für die Standard-Gruppe zu ändern (obwohl es möglich ist). Andere Gruppen können andere Voreinstellungswerte haben, so haben z.B. Tabulaturen einen voreingestellten Wert von 1.5 sp.

### Extra Abstand oberhalb der Notenzeile

kann genutzt werden um den Abstand zwischen der ausgewählten Notenzeile und der darüber liegenden zu vergrößern.

### Schlüssel anzeigen

Wenn das Häkchen gesetzt ist wird der Notenzeilenschlüssel angezeigt.

### Taktart anzeigen

Wenn das Häkchen gesetzt ist wird die Taktart angezeigt.

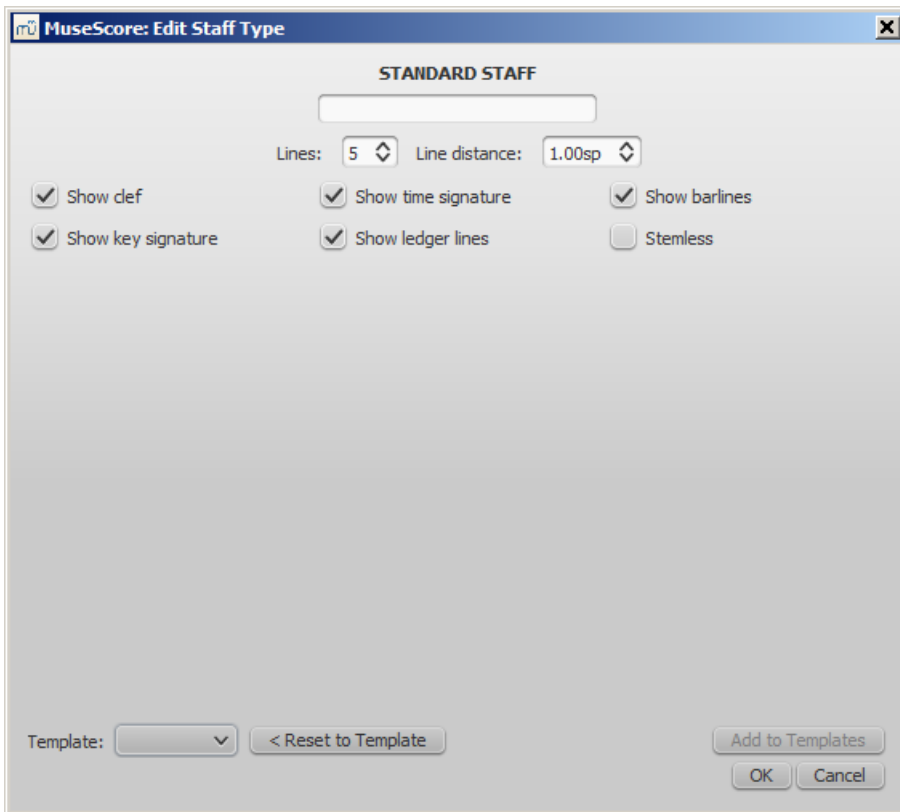


## Taktstriche anzeigen

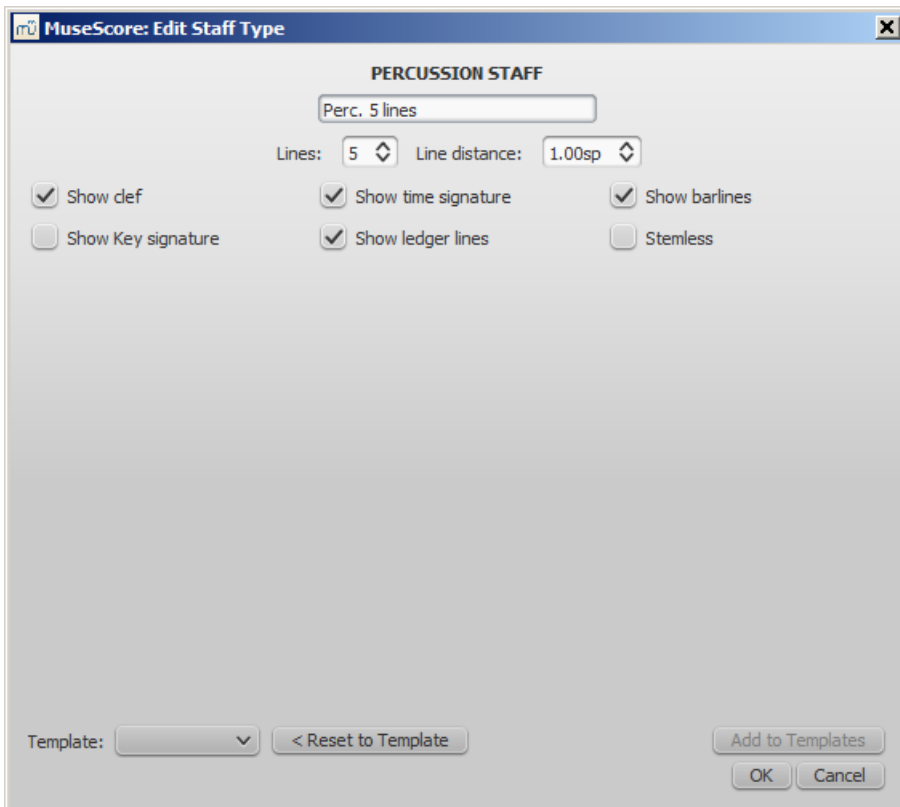
Wenn das Häkchen gesetzt ist werden die Taktstriche angezeigt.

## Erweiterte Stileigenschaften

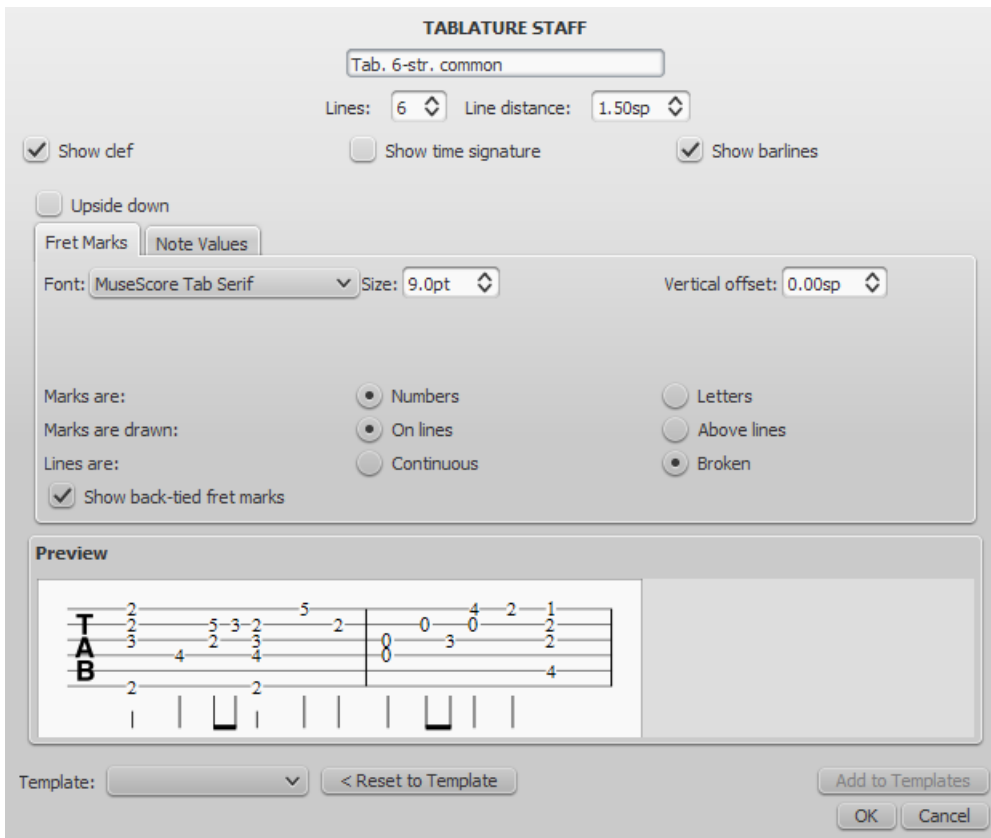
Wenn Sie auf den Button **Erweiterte Stileigenschaften...** klicken, öffnet sich ein neues Fenster mit weiteren Einstellmöglichkeiten. Für die Standard-Notenzeile sieht das so aus:



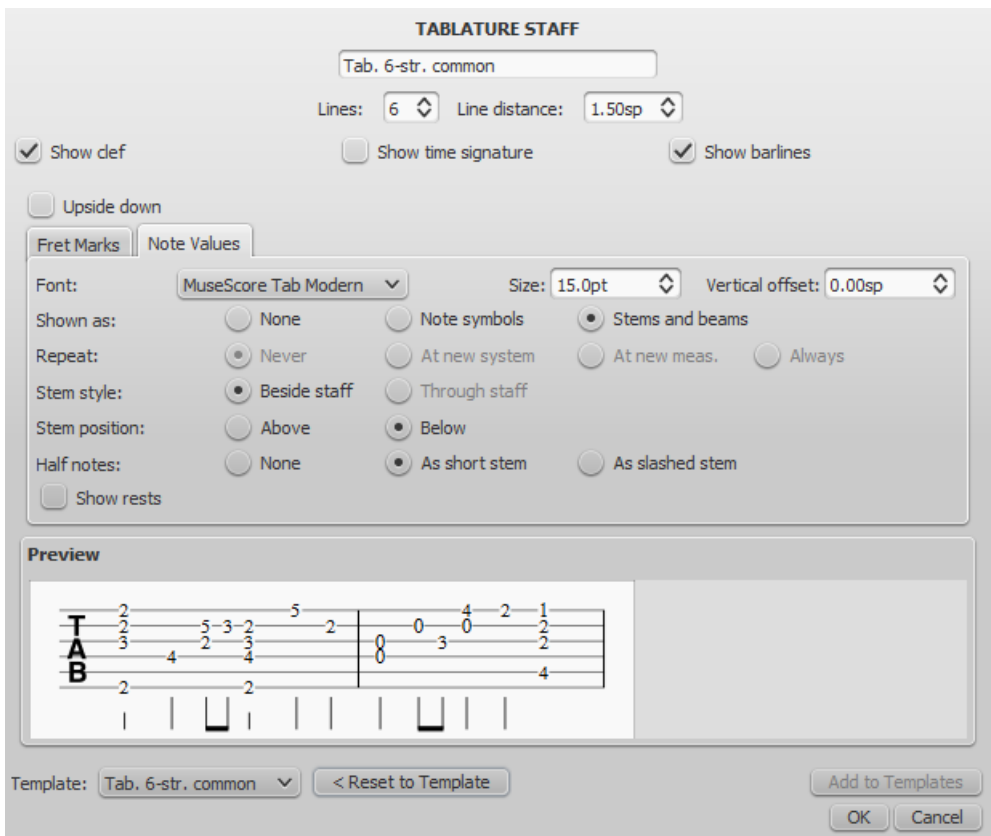
Für die Percussion-Notenzeile sieht das so aus:



Und für die Tabulatur-Notenzeile so:



oder so:



Es gibt zusätzlich einige Schalter:

Vorlagen

zeigt eine Liste mit allen in der Partitur verfügbaren Vorlagen an, **die auf die ausgewählte Notenzeile angewandt werden können.**

< Auf Vorlage zurücksetzen

setzt alle Änderungen der Notenzeile auf die Voreinstellungen der ausgewählten Vorlage zurück.

... und Änderungen der Notenzeile durch die Veränderungen der abgerufenen Vorlage ersetzen.

Zu Vorlagen hinzufügen

speichert die Einstellungen an der Partitur als neue Vorlage (noch nicht implementiert.)

OK

Schließt die Dialogbox und übernimmt die Änderungen.

Abbrechen

Schließt die Dialogbox, verwirft aber die Änderungen.

## Auf Standard- und Percussions-Notenzeilen bezogene Eigenschaften

### Tonart zeigen

Wenn das Häkchen gesetzt ist wird die Tonart angezeigt.

### Hilfslinien anzeigen

Wenn das Häkchen gesetzt ist werden die Hilfslinien angezeigt.

### Halslos

Wenn das Häkchen gesetzt ist haben die Noten weder Hals, Balken noch Fähnchen.

## Auf Tabulatur-Notenzeilen bezogene Eigenschaften

### Auf dem Kopf

Wenn das Häkchen nicht gesetzt ist, zeigt die höchste Linie der Tabulatur die höchste Saite des Instrumentes, und die unterste Linie der Tabulatur die tiefste Saite an (wird am häufigsten verwendet). Ist das Häkchen gesetzt, gibt umgekehrt die höchste Linie der Tabulatur die tiefste Saite des Instrumentes wieder, und die tiefste Linie die höchste Saite (sog. italienische Tabulatur bei Lautenmusik)

### Bundmarkierungen

Diese Eigenschaften definieren das Aussehen von Bundmarkierungen.

### Zeichensatz

zeigt den Zeichensatz für die Darstellung der Bundmarkierungen. Gegenwärtig gibt es vier unterschiedliche Zeichensätze, die alle notwendigen Zeichen enthalten (Tab serif, Tab sans, Tab Renaissance, Tab Late Renaissance). Weitere Zeichensätze (oder die Möglichkeit eigene Zeichensätze zu nutzen) werden eventuell in späteren Versionen von MuseScore zur Verfügung stehen.

### Größe

Der benutzte Zeichensatz in points (pt.). Eingebaute Fonts sehen gewöhnlich gut aus in einer Größe von 9-10pt.

### Vertikaler Versatz

MuseScore versucht, die Zeichen sinnvoll zu platzieren und dieser Wert wird üblicherweise für die eingebauten Fonts nicht gebraucht (deshalb eingestellt auf 0). Wenn der Zeichensatz aber Zeichen hat, die nicht auf die Grundlinie ausgerichtet sind (oder MuseScore diese nicht respektiert), erlaubt Ihnen dieser Wert markierte Zeichen nach oben (negativer Wert) oder unten (positiver Wert) zwecks besserer Positionierung zu verschieben. Die Werte sind in *sp* angegeben.

### Ziffern / Buchstaben

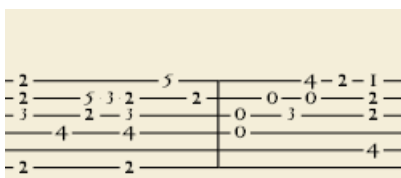
Auswahl ob Ziffern ('1', '2'...) oder Buchstaben ('a', 'b'...) als Bundmarkierungen verwendet werden sollen. Wenn Buchstaben genutzt werden, steht kein „j“ zur Verfügung und „k“ steht für den 9. Bund.

### Auf Linien / Über Linien

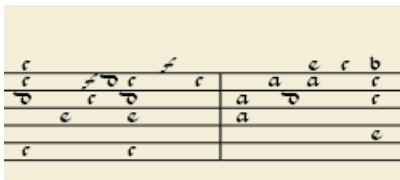
Die Tabulaturzeichen werden entweder **auf** oder **über** den Tabulaturlinien dargestellt.

### Durchgehend / Unterbrochen

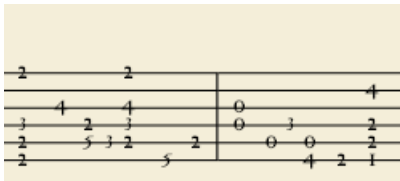
Gibt an, ob die Tabulaturlinien durch die Zeichen hindurch gehen, oder vor den Zeichen stoppen sollen.  
Beispiel für unterbrochene Linien:



Beispiel für durchgehende Linien:



Tabulaturbeispiel für „Auf dem Kopf“ (gleicher Inhalt wie im oberen Beispiel):



### Notenwerte

Diese Eigenschaften definieren die Darstellung der Zeichen für die Notenwerte.

### Zeichensatz

Zeichensatz für Notenwerte. Gegenwärtig stehen drei Zeichensätze mit den notwendigen Zeichen zur Verfügung: Tab modern, Tab Italian, Tab French (funktioniert nur, wenn der Schalter *Notensymbole* aktiviert ist). Weitere Zeichensätze (oder die Möglichkeit eigene Zeichensätze zu nutzen) werden eventuell in späteren Versionen von MuseScore zur Verfügung stehen.

### Größe

Der benutzte Zeichensatz in points (pt.). Eingebaute Fonts sehen gewöhnlich gut aus in einer Größe von 15pt. (funktioniert nur, wenn der Schalter *Notensymbole* aktiviert ist).

### Vertikaler Versatz

Wie bei Bundmarkierungen oben, bezieht sich aber hier auf die Zeichen für die Notenwerte (funktioniert nur, wenn der Schalter *Notensymbole* aktiviert ist).

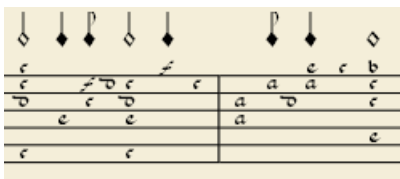
### Angezeigt als: Kein

Kein Zeichen für den Notenwert wird angezeigt (wie in obigen Beispielen).

### Angezeigt als: Notensymbole

Symbole im Aussehen einer Note werden über der Notenzeile gezeichnet. Wenn diese Option ausgewählt wurde werden die betreffenden Zeichen **nur** dann angezeigt, wenn der Notenwert sich ändert, ohne ständig für alle Noten gleichen Wertes wiederholt zu werden.

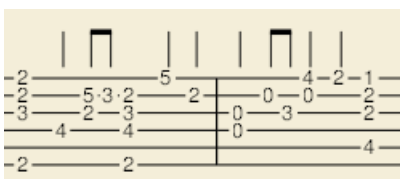
Beispiel mit Notenwerten angezeigt durch Notensymbole:



### Angezeigt als: Hälse und Balken

Hälse, Balken und Fähnchen werden (für jede Note) angezeigt. Alle Kommandos der Balken-Palette können auch auf diese (Tabulatur-) Balken angewandt werden.

Beispiel mit Notenwerten angezeigt durch Notenhälse:



### Wiederholen: Nie / Bei neuem System / Bei neuem Takt / Immer

gibt an, ob und wann das gleiche Notensymbol wiederholt werden soll, wenn mehrere aufeinander folgende Noten den gleichen Notenwert haben (funktioniert nur, wenn der Schalter *Notensymbole* aktiviert ist).

### Neben Notenzeile / Durch Notenzeile

gibt an, ob Hälse in fixierter Länge über oder unter der Notenzeile stehen, oder durch die Tabulaturlinien hindurch bis zum zugehörigen Tabulaturzeichen gehen (funktioniert nur mit der Option *Hälse und Balken*).

### Halsposition: Darüber / Darunter

gibt an, ob Hälse und Balken über oder unter der Notenzeile erscheinen (funktioniert nur mit der Option *Hälse und Balken / Neben Notenzeile* Unteroption).

### Halbe Noten: Keine / Als kurzer Hals / Als durchgestrichener Hals

Auswahlmöglichkeit für drei verschiedene Darstellungen für halbe Noten (funktioniert nur mit der Option *Hälse und Balken / Neben Notenzeile* Unteroption).

### Pausen anzeigen

gibt an, ob Pausenzeichen ebenfalls angezeigt werden sollen (funktioniert nur, wenn der Schalter *Notensymbole* aktiviert ist).

### Vorschau

Zeigt eine kurze Tabulatur an, in der alle vorgenommenen Einstellungen angezeigt werden.

### Instrumentenwechsel

Man kann jedes Instrument in einer Partitur jederzeit in ein anderes Instrument ändern. Die folgende Methode passt in einem Durchgang den Instrumentenklang, den Namen und eine eventuelle Transposition an.

1. Rechtsklicken Sie an eine leere Stelle des Taktes oder den Instrumentennamen und wählen Sie Eigenschaften Notenzeile...
2. Klicken Sie auf "Instrument ändern" (Knopf rechts)
3. Wählen Sie das neue Instrument aus und klicken Sie auf OK, um zum "Eigenschaften Notenzeile..."-Dialog zurückzukehren
4. Klicken Sie hier nochmals auf OK und kehren Sie zur Partitur zurück

Nicht zu verwechseln mit Instrumentenwechsel inmitten einer Notenzeile.

### Notenzeilenübergreifende Schreibweise

In Klavierpartituren ist es üblich, beide Notenzeilen zu benutzen (Bass- und Violinschlüssel), um musikalische Phrasen zu schreiben.

Dies kann in MuseScore wie folgt eingegeben werden:

1. Alle Noten in einer Notenzeile eingeben:



2. Strg+Umschalt+↓ verschiebt die ausgewählte Note/Akkord in die nächste Notenzeile (Mac:⌘+Umschalt+↓.)



3. Wenn Sie den Balken verschieben wollen, doppelklicken Sie auf den Balken, um die Anfasser anzuzeigen. Benutzen Sie die Pfeiltasten oder ziehen die Anfasser mit der Maus, um das Layout anzupassen.

### Siehe auch

- Taktstriche für Notenzeilenübergreifende Taktstriche (z.B. Piano).
- Bearbeitungsmodus

### Weblinks

- [How to span a chord or stem over two staves](#) ↗

## Partitur Eigenschaften

Einige Meta-Elemente werden automatisch beim Erstellen einer Partitur generiert, andere können später hinzugefügt werden. Sie können in der Kopf- und Fußzeile Ihrer Partitur benutzt werden.

Datei → Eigenschaften Partitur... (Datei → Info... in Versionen vor 2.0.3) zeigt die Werte von vorhandenen Meta-Elementen an (einige können auch leer sein).

Score Properties

File Path: /Users/isaacweiss/Desktop/Getting\_Started.mscz

MuseScore Version: 2.0.2 Revision: 0 API-Level: 206

arranger

composer: Isaac Weiss (<http://musescore.org/en/user/101731>)

copyright: © CC NC-SA Isaac Weiss for MuseScore BVBA 2016

creationDate

lyricist

movementNumber

movementTitle

platform: Apple Macintosh

poet

source: <https://musescore.com/score/792126>

translator

workNumber

workTitle: Getting Started

New OK Cancel

## Voreingestellte Meta-Elemente

Jede Partitur hat die folgenden Meta-Elemente. Einige werden automatisch bei Partiturerstellung ausgefüllt, wie die folgende Liste zeigt:

- **File Path:** Der Speicherort der Partitur Ihrem Dateisystem (2.0.3 und neuer).
- **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 Dateiformat-Version.
- **arranger:** (leer)
- **composer:** Wie im 'Neue Partitur'-Assistenten eingegeben (was auch benutzt wird, um den Komponistentext im Titelbereich einzugeben Vertikaler Rahmen—**beachten Sie, dass sich hier spätere Änderungen nicht in dem anderen Bereich widerspiegeln**).
- **copyright:** Wie im 'Neue Partitur'-Assistenten eingegeben. Copyright Informationen erscheinen als nicht editierbarer Text am Ende jeder Seite einer Partitur, sie können aber durch Werteänderung hier verändert oder gelöscht werden.
- **creationDate:** Datum der Partiturerstellung. Dies könnte leer sein, wenn die Partitur im "Testmodus" gespeichert wurde (siehe Kommandozeilen Optionen).
- **lyricist:** Wie im 'Neue Partitur'-Assistenten eingegeben (welcher auch dafür benutzt wird, um die entsprechenden Textdichterinformationen in den oberen vertikalen Rahmen einzugeben—**beachten Sie, dass sich hier spätere Änderungen nicht in dem anderen Bereich widerspiegeln**).
- **movementNumber:** (leer)
- **movementTitle:** (leer)
- **originalFormat:** Dieses Element existiert nur, wenn die Partitur importiert wurde und enthält dann das Format der importierten Datei (siehe Dateiformate).
- **platform:** Das Betriebssystem, mit dem die Partitur erstellt wurde: "Microsoft Windows", "Apple Macintosh", "Linux" oder "Unbekannt". Dies könnte leer sein, wenn die Partitur im "Testmodus" gespeichert wurde.
- **poet:** (leer)
- **source:** Kann einen URL enthalten, wenn die Partitur auf MuseScore.com gespeichert oder von dort heruntergeladen wurde.
- **translator:** (leer)
- **workNumber:** (leer)
- **workTitle:** Wie im 'Neue Partitur'-Assistenten eingegeben (welcher auch dafür benutzt wird, um die entsprechenden

Titelinformationen in den oberen vertikalen Rahmen einzugeben—**beachten Sie, dass sich hier spätere Änderungen nicht in dem anderen Bereich widerspiegeln**).

Die ersten vier Punkte in der obigen Liste können nicht in der Kopf- oder Fußzeile benutzt werden (sie sind keine eigentlichen Meta-Elemente).

Jeder *Stimmenauszug* hat zusätzlich folgendes Meta-Element, das bei Auszugerstellung erstellt und ausgefüllt wird:

- **partName**: Name des Auszugs wie in der Auszugerstellung angegeben (welcher auch dafür benutzt wird, um die entsprechenden Stimmauszuginformationen in den oberen vertikalen Rahmen einzugeben—**beachten Sie, dass sich hier spätere Änderungen nicht in dem anderen Bereich widerspiegeln**).

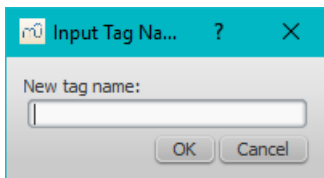
### Ein Meta-Element verändern

Um ein Meta-Element einer Partitur mit verbundenen Auszügen zu verändern, stellen Sie sicher, dass sich die entsprechende Partitur im aktiven Reiter befindet. Um ein Meta-Element für einen einzelnen Auszug zu ändern, muss sich dieser Auszug im aktiven Reiter befinden. Gehe Sie zu Datei → Eigenschaften Partitur... (Datei → Info... in Versionen vor 2.0.3) und ändern Sie den bisherigen Text oder füllen Sie das leere Feld eines der aufgelisteten Elemente aus.

### Ein Meta-Element hinzufügen

Um ein Meta-Element einer Partitur mit verbundenen Auszügen hinzuzufügen, stellen Sie sicher, dass sich die entsprechende Partitur im aktiven Reiter befindet. Um ein Meta-Element für einen einzelnen Auszug hinzuzufügen, muss sich dieser Auszug im aktiven Reiter befinden.

Gehe zu Datei → Eigenschaften Partitur... (Datei → Info... in Versionen vor 2.0.3) und drücken auf Neu



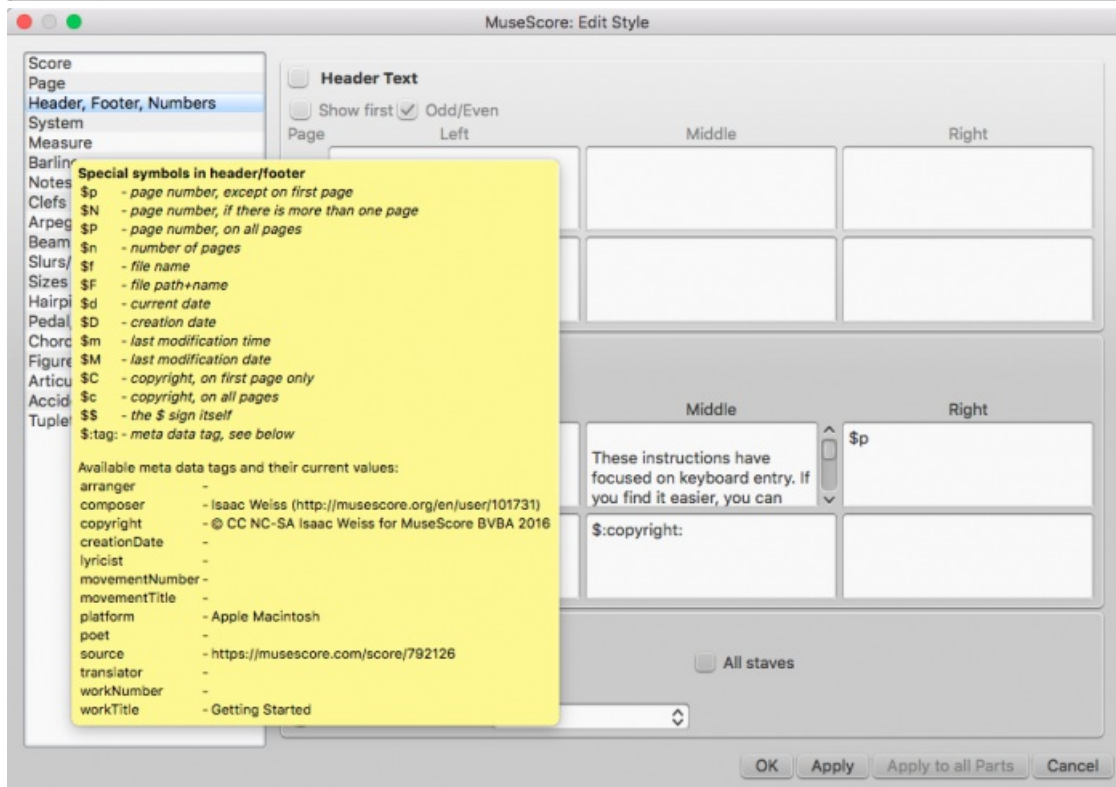
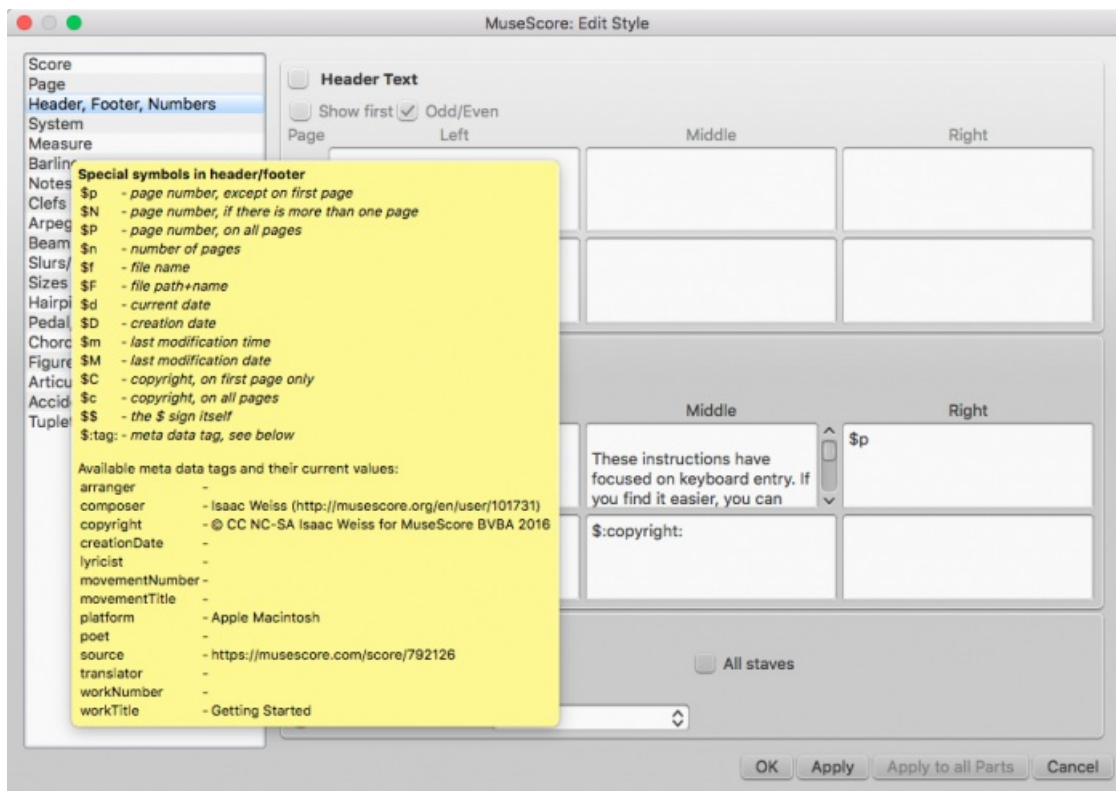
Geben Sie den Namen Ihres neuen Meta-Elements ein und klicken Sie OK (oder Abbruch). Das Meta-Element wird zu Ihrer Elementliste hinzugefügt. Sie können dann den Inhalt des Elementes eingeben.

### Kopfzeile/Fußzeile

Sie können den Inhalt von Meta-Elementen in der Kopf- oder Fußzeile ihrer Partitur anzeigen lassen. Um eine Kopf- oder Fußzeile mit verbundenen Auszügen zu erstellen, stellen Sie sicher, dass sich die Partitur im aktuellen Reiter befindet. Um eine Kopf- oder Fußzeile für einen bestimmten Auszug zu erstellen, muss sich dieser im aktuellen Reiter befinden.

Gehen Sie zu Stil → Allgemein... um das Stilbearbeitungsfenster zu öffnen und wählen Sie Kopf-, Fußzeilen, Zahlen aus der linken Seitenleiste.

Wenn Sie mit der Maus über eine Kopf- oder Fußzeilen-Textregion fahren, wird eine Liste mit Makros erscheinen, die deren Bedeutung - genauso wie die existierenden Meta-Elemente und ihren Inhalt - zeigt.



Sie können diese Elemente (z.B. \$:workTitle:) und Makros (z.B. \$M) in den entsprechenden Boxen benutzen, um sie Fuß- oder Kopfzeilen hinzuzufügen.

Klicken Sie Anwenden um zu sehen, wie die Kopf- oder Fußzeile in Ihrer Partitur aussehen wird. Klicken Sie OK um die Kopf- oder Fußzeile in die Partitur oder den aktiven Auszug zu übernehmen. Wenn sich ein Auszug im aktiven Reiter befindet, können Sie auch Auf alle Auszüge anwenden anklicken, wenn Sie das wollen und dann OK um den Dialog zu verlassen. Abbrechen erlaubt es Ihnen abzubrechen ohne Änderungen zu übernehmen.

### Siehe auch

- [Darstellung und Formatierung: Kopf- und Fußzeile](#)
- [Kommandozeilen Optionen: Test Modus](#)

### Plug-Ins



## Übersicht

Plug-Ins sind kleine Hilfsprogramme, die MuseScore um eine besondere, im eigentlichen Programm nicht vorhandene Eigenschaft erweitern können. Wenn man ein neues Plug-In einbindet, wird dieses im Plug-In-Menü angezeigt, und kann dann auch in der ganzen Partitur oder nur Teilen davon angewendet werden. Plug-Ins ermöglichen es dem Nutzer mit geringen Programmierkenntnissen MuseScore neue Funktionen zuzufügen. .

Einige Plug-Ins sind bereits im Lieferumfang von MuseScore enthalten, siehe [–unten](#) [↗](#). Zahlreiche weitere Plug-Ins finden Sie im [Plug-In Repository](#) [↗](#). Einige dieser Plug-Ins sind unter MuseScore 2.0 einsetzbar, andere funktionieren allerdings nur mit älteren Versionen von MuseScore, manche funktionieren in älteren und neueren Versionen. Zur Unterscheidung: die Plug-In Code Dateien für MuseScore 2.x haben eine Dateinamenerweiterung von .qml, bei den älteren Versionen ist es .js.

## Installation

Beachten Sie, dass einige Plug-Ins eventuell die Installation anderer Komponenten erfordern können (z.B. Schriften...), um zu funktionieren. Für weitere Informationen schauen Sie in die Dokumentation des jeweiligen Plug-Ins.

Die meisten Plug-Ins stehen als Zip-Dateien zur Verfügung. Laden Sie diese(s) herunter und entpacken es in einen der Ordner, wie weiter unten beschrieben. Einige können auch direkt als .qml-Datei geladen werden, die Sie dann direkt in den entsprechenden Ordner kopieren können.

### Windows

MuseScore sucht nach Plug-Ins in %ProgramFiles%\MuseScore 2\Plugins (oder %ProgramFiles(x86)%\MuseScore 2\Plugins für die 64-bit Version) und in %LOCALAPPDATA%\MuseScore\MuseScore 2\plugins für Vista, 7 und 10 oder C:\Documents and Settings\USERNAME\Local Settings\Application Data\MuseScore\MuseScore 2\plugins (je nach Ihrer Sprachversion) für XP.

Um neue Plug-Ins zu installieren sollten die o.g. Verzeichnisse **nicht** verändert bzw. verwendet werden. Stattdessen können Sie andere Plug-Ins in %HOMEPATH%\Documents\MuseScore2\Plug-Ins ablegen oder in MuseScores [Einstellungen](#) ein anderes Verzeichnis spezifizieren.

### macOS

On macOS, MuseScore looks for plugins in the MuseScore bundle in/Applications/MuseScore 2.app/Contents/Resources/plugins and in ~/Library/Application Support/MuseScore/MuseScore 2/plugins. To be able to move files in the app bundle, right click (Control-click) on MuseScore 2.app and choose "Show package contents" to reveal the Contents directory. Be careful to use **Contents/Resources/plugins** and not Contents/plugins.

Um neue Plug-Ins zu installieren sollten die o.g. Verzeichnisse *nicht* verändert bzw. verwendet werden. Stattdessen können Sie andere Plug-Ins in ~/Documents/MuseScore2/Plug-Ins ablegen oder in MuseScores [Einstellungen](#) ein anderes Verzeichnis spezifizieren.

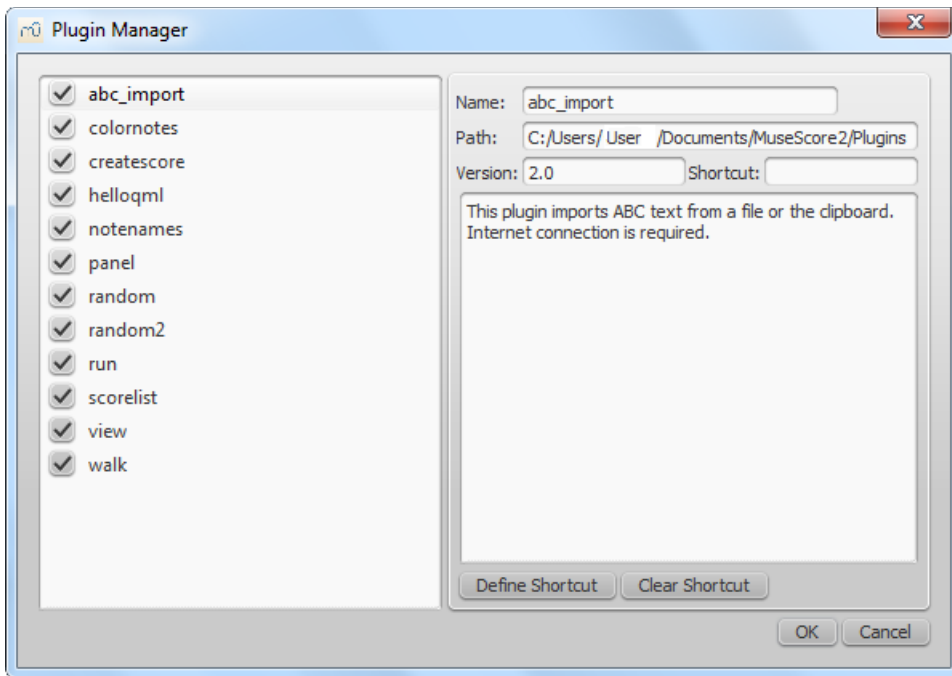
### Linux

MuseScore sucht nach Plug-Ins in /usr/share/mscore-2.0/plugins und in ~/.local/share/data/MuseScore/MuseScore 2/plugins.

Um neue Plug-Ins zu installieren sollten die o.g. Verzeichnisse *nicht* verändert bzw. verwendet werden. Stattdessen können Sie andere Plug-Ins in ~/Documents/MuseScore2/Plug-Ins ablegen oder in MuseScores [Einstellungen](#) ein anderes Verzeichnis spezifizieren.

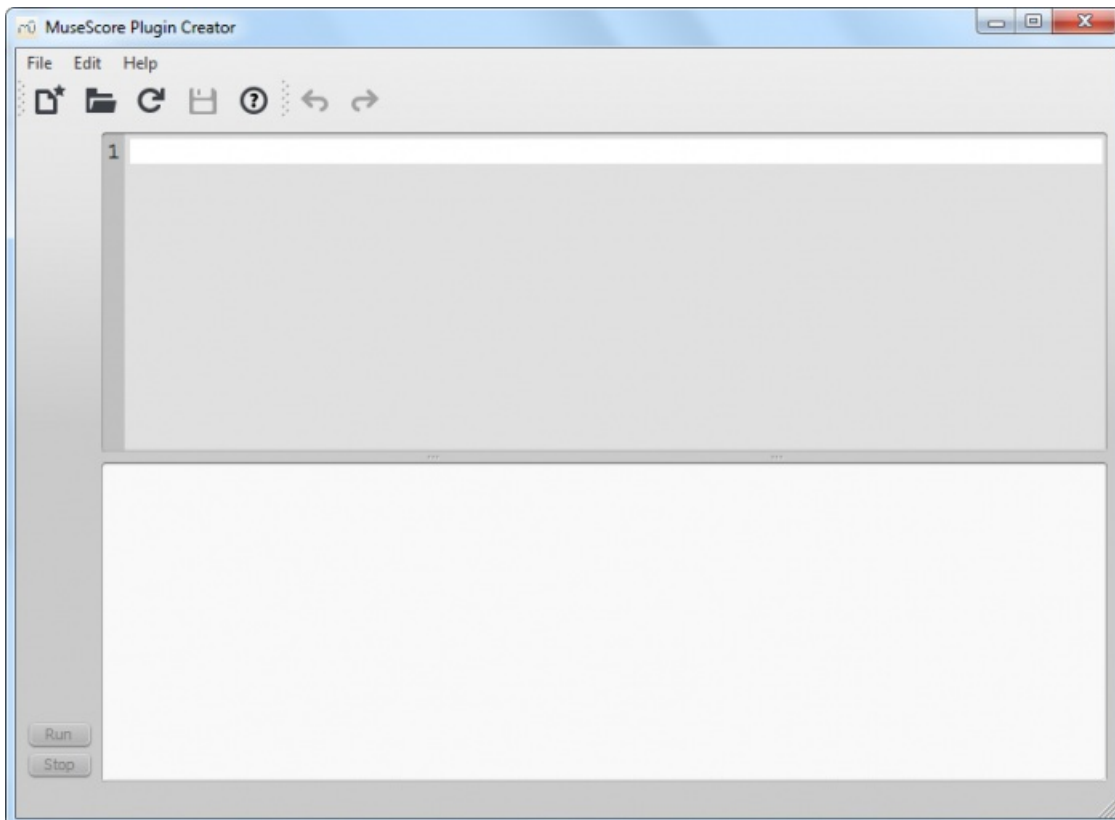
## Plug-Ins aktivieren/deaktivieren

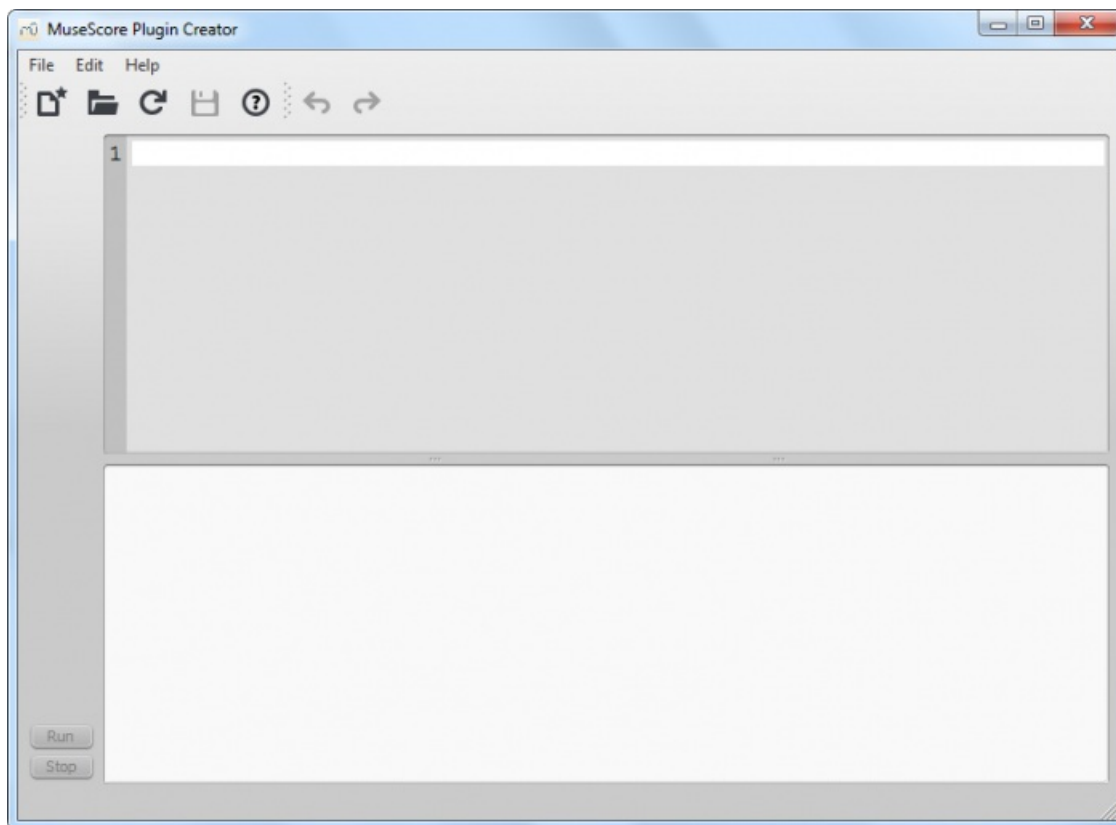
Damit die installierten Plug-Ins über den Plug-Ins Menüeintrag ausgeführt werden können, müssen sie im Plug-In Manager aktiviert werden:



### Create/edit/run plugins

It is possible to create new or edit existing plugins and run them via the Plugin Creator:





Here also the documentation of all available elements can be found

### Plugins installed by default

Some plugins come pre-installed with MuseScore, but they are not enabled by default. See → [above](#) to enable plugins.

#### ABC Import

This plugin imports [ABC](#) text from a file or the clipboard. Internet connection is required, because it uses an [external web-service](#) for the conversion, which uses [abc2xml](#) and gets send the ABC data, returns MusicXML and imports that into MuseScore.

#### Break Every X Measures

This plugin enters line breaks in the interval you select on the selected measures or, if no measures are selected, the entire score. It is no longer being distributed and has been replaced by [Edit → Tools → Add/Remove Line Breaks](#). If you ever used an early beta version of MuseScore 2, though, you may still see the plugin left over.

#### Notes → Color Notes

This demo plugin colors notes in the selected range (or the entire score), depending on their pitch. It colors the note head of all notes in all staves and voices according to the Boomwhackers convention. Each pitch has a different color. C and C# have a different color. C# and Db have the same color.

To color all the notes in black, just run that plugin again (on the same selection). You could also use the ['Remove Notes Color' plugin](#) for this.

#### Create Score

This demo plugin creates a new score. It creates a new piano score with 4 quarters C D E F. It's a good start to learn how to make a new score and add notes from a plugin.

#### helloQml

This demo plugin shows some basic tasks.

#### Notes → Note Names

This plugin names notes in the selected range or the entire score. It displays the names of the notes (as staff text) as per MuseScore's language settings, for voices 1 and 3 above the staff, for voices 2 and 4 below the staff, and for chords in a comma separated list, starting with the top note.

#### Panel

This demo plugin creates a GUI panel.

#### random

Creates a random score.

#### random2

Creates a random score too

#### run

This demo plugin runs an external command. Probably this will only work on Linux.

#### scorelist

This test plugin iterates through the score list.

#### ScoreView

Demo plugin to demonstrate the use of a ScoreView

#### Walk

This test plugin walks through all elements in a score

#### Siehe auch

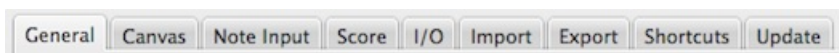
- [Werkzeuge](#)

## Voreinstellungen

In MuseScore können Sie über die Voreinstellungen einen Arbeitsplatz mit persönlichem Stil und/oder voreingestellten Ordnern erzeugen.

Klicken Sie auf Bearbeiten → Einstellungen... (Mac: MuseScore → Einstellungen...)

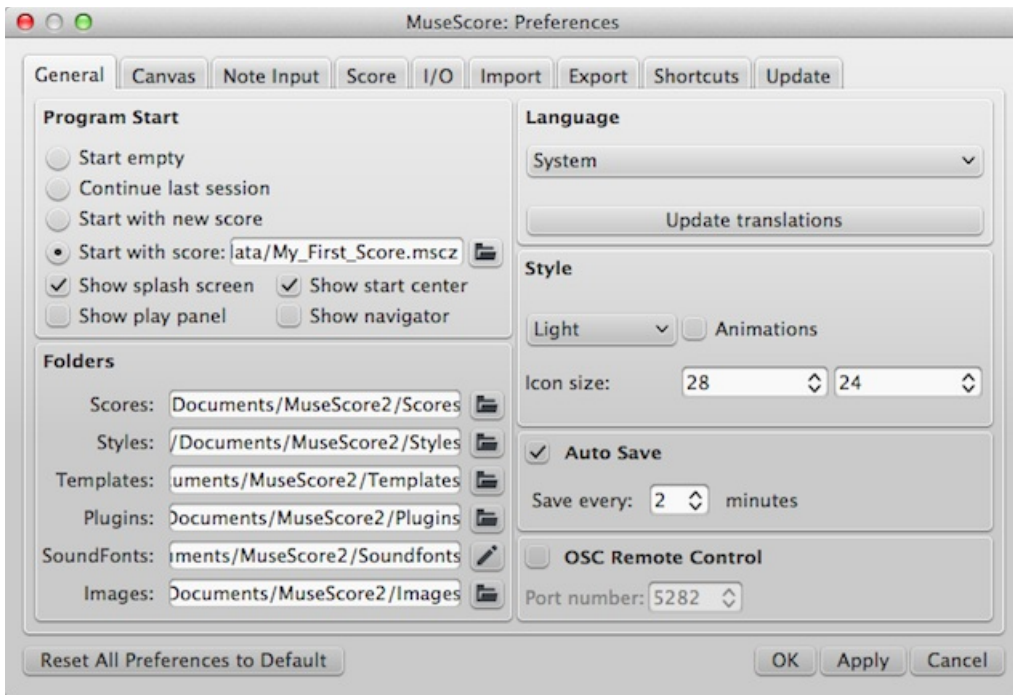
Navigieren Sie in den verschiedenen Tabs des Auswahlfensters:



Einige Änderungen können einen Neustart von MuseScore erfordern, bevor sie wirksam werden. Eine Mitteilungsbox weist Sie darauf hin, wenn Sie entweder auf „OK“ oder „Anwenden“ klicken.

*Alle Einstellungen auf Normalwerte zurücksetzen* bringt MuseScore in den Zustand zurück, den es gleich nach der Neuinstallation hatte. *Abbrechen* macht alle aktuell gemachten Änderungen rückgängig.

#### Allgemein

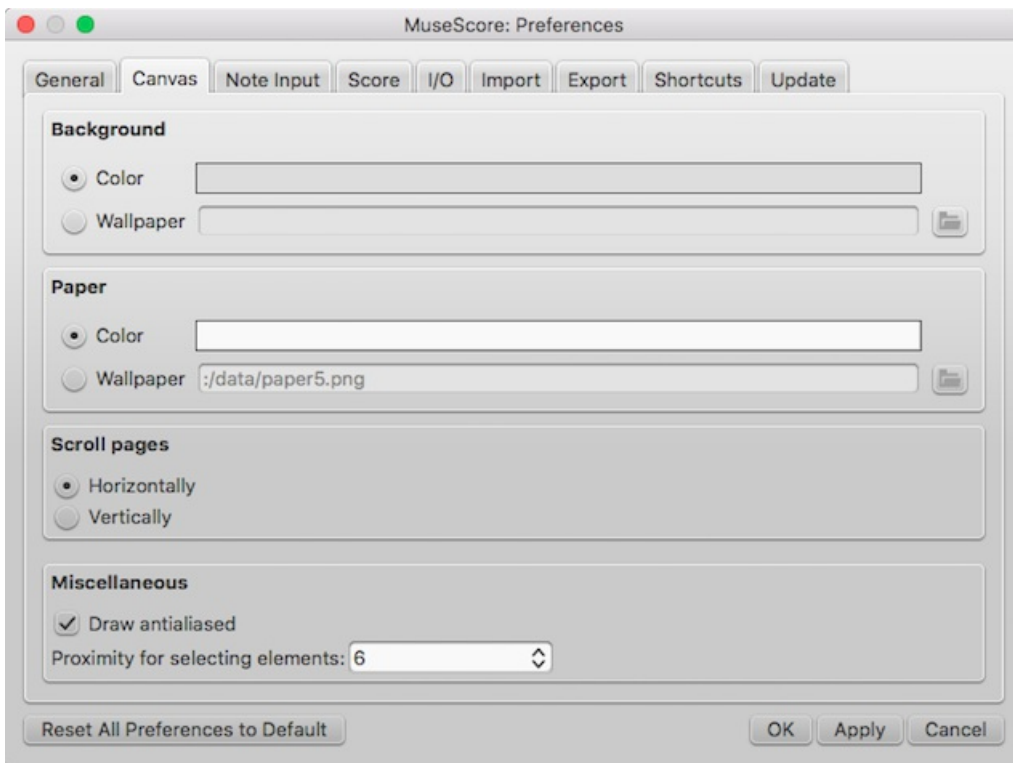


Hier können Sie einstellen:

- Ihre Start-Partitur
- Den Ordner, in dem nach Ihren Partituren, Soundfonts, Templates, etc. gesucht wird.
- Das Intervall zum automatischen Speichern
- Die Sprache für MuseScore (Updates der Übersetzungen ebenfalls von hier)
- Den Stil Ihrer MuseScore-Fenster und die Größe der Icons
- Das Startfenster (Wiedergabepult, Navigator, MuseScore Connect)

Updates für die Sprachübersetzungen können ebenfalls mittels Hilfe → Auf Aktualisierung prüfen gesucht werden

## Oberfläche



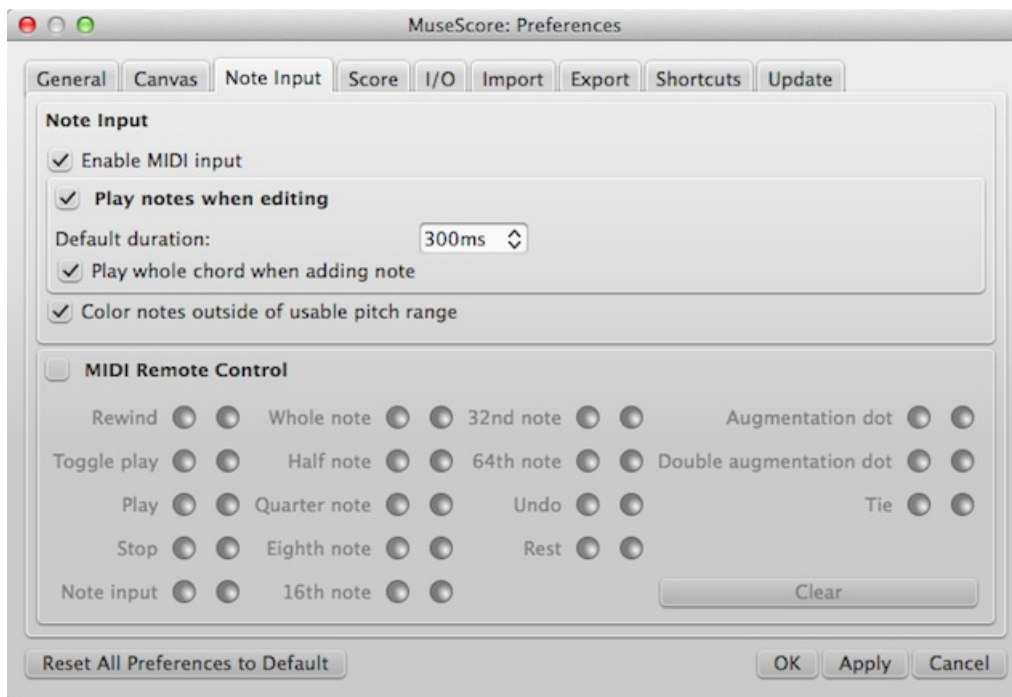
Unter „Oberfläche“ können Sie Farbe und Hintergrundstruktur von Hintergrund und Papier einstellen.

Unter *Verschiedenes*, sorgt die *Bildkantenglättung* (Voreinstellung: Ein) dafür, dass diagonale Linien und eckige Formen weicher und weniger pixelig aussehen. *Fangradius beim Auswählen von Elementen* kontrolliert den Abstand, den die

Maus von einem Objekt haben kann, damit dieses noch auf Aktionen mit der Maus reagiert.

Kleinere Werte erfordern eine höhere Präzision und machen es schwieriger, auf kleine Objekte zu klicken. Höhere Werte sind weniger genau, wobei es aber schwerer wird bei eng nebeneinanderliegenden Objekten genau den gewünschten Punkt zu treffen. Wählen Sie den für Sie richtigen Wert aus.

## Noteneingabe



Hier können Sie Ihre bevorzugte Methode zur Noteneingabe und zur MIDI-Fernbedienung einstellen. Es gibt folgende Einstellmöglichkeiten:

- Noteneingabe über MIDI
- Noten bei der Eingabe wiedergeben
- Standarddauer
- Noten außerhalb des nutzbaren Tonumfangs einfärben
- MIDI-Fernbedienung

Die Midi-Fernbedienung ermöglicht Ihnen eine Noteneingabe ganz ohne Maus oder Tastatur.

Sie können die Tonhöhen zwar in jedem Fall auch am MIDI-Keyboard oder am E-Piano eingeben (siehe unten im Abschnitt E/A). Ohne Midi-Fernbedienung müssen sie dann aber dauernd zu Maus oder Tastatur wechseln, um die Notenlängen einzustellen. Die Midi-Fernbedienung bietet einen Ersatz für die wichtigsten Elemente der Noteneingabe-Werkzeugleiste. Welche dies sind, sehen Sie am Bildschirm an der Beschriftung vor dem jeweiligen Paar aus grünen und roten Lämpchen.

Die Standardeinstellung für die Midi-Fernbedienung ist „aus“: Kontrollkästchen leer und alle Lämpchen grau. Zum Aktivieren klicken sie auf das Kontrollkästchen. Die Lämpchen werden farbig und der aktuelle Status aller Fernbedienungselemente wird angezeigt:

- "Grünes Lämpchen leuchtet hell" bedeutet, dass schon eine Zuordnung zu einer MIDI-Eingabe festgelegt wurde; ansonsten ist es nur dunkelgrün.
- Das rote Lämpchen leuchtet nur kurzzeitig, während eine neue MIDI-Eingabe zugeordnet wird (siehe unten), sonst ist es immer dunkelrot.

Für neue Zuordnungen muss das MIDI-Keyboard / E-Piano angeschlossen und eingeschaltet sein.

Gehen Sie folgendermaßen vor: Klicken Sie auf das (dunkel-)rote Lämpchen, für dessen Funktion sie eine neue oder eine andere Midi-Eingabe zuordnen wollen. Das rote Lämpchen leuchtet solange auf, bis Sie die gewünschte Taste am Keyboard / E-Piano drücken. Anschließend leuchtet das grüne Lämpchen dauerhaft. In der Folge dient diese Taste nicht mehr zur Tonhöheneingabe, sondern nur noch zum Auslösen der zugeordneten Steuerfunktion. Sie können ihre Einstellungen überprüfen, indem Sie die Noteneingabe-Werkzeugleiste am Bildschirm beobachten, während sie die zugeordneten Tasten drücken.

Um die Midi-Fernbedienung vorübergehend zu deaktivieren, klicken Sie auf das Kontrollkästchen der Midi-Fernbedienung. Der Haken verschwindet und alle Elemente werden grau dargestellt. Ihre Zuordnungen werden aber immer gespeichert, so dass sie nach erneuter Aktivierung wieder vorhanden sind.

Praktische Tipps für Neulinge:

Wenn Sie Rechtshänder sind, spielen Sie die Noten mit der rechten Hand und benutzen die ganz tiefen Töne für die Midi-Fernbedienung linkshändig.

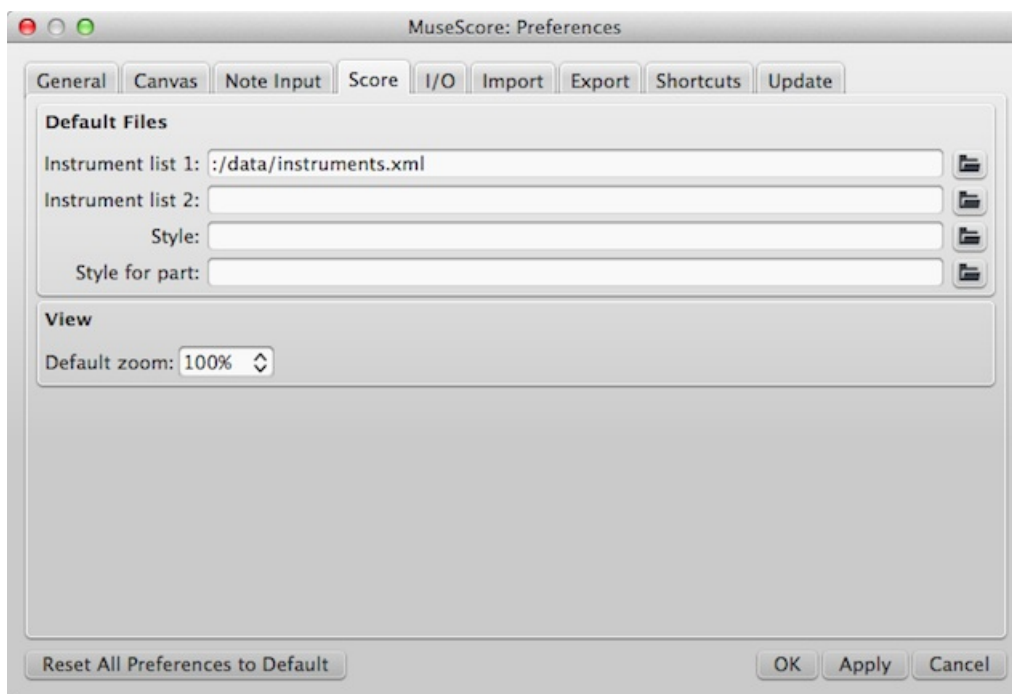
Achten Sie darauf, dass die wichtigsten Tasten, wie z.B. "Korrektur" am leichtesten auffindbar sind. Sie können z.B. die Notenlängen den weißen Tasten zuordnen, Korrektur, Pause, Punktierung etc. den schwarzen. Kontrollieren Sie, dass häufige Abfolgen, wie z.B. punktierte 4tel mit anschließender 8tel leicht zu greifen sind.

Sie müssen nicht alle Elemente auf einmal zuordnen. Für Sonderfälle können Sie anfangs auch zu Tastatur und Maus wechseln.

Machen Sie sich zuerst einen Plan / eine Zeichnung, die Sie anschließend hinter die Tasten des Keyboards / E-Pianos klemmen.

Da Sie die Zuordnungen jederzeit ändern können, können Sie immer noch nachbessern.

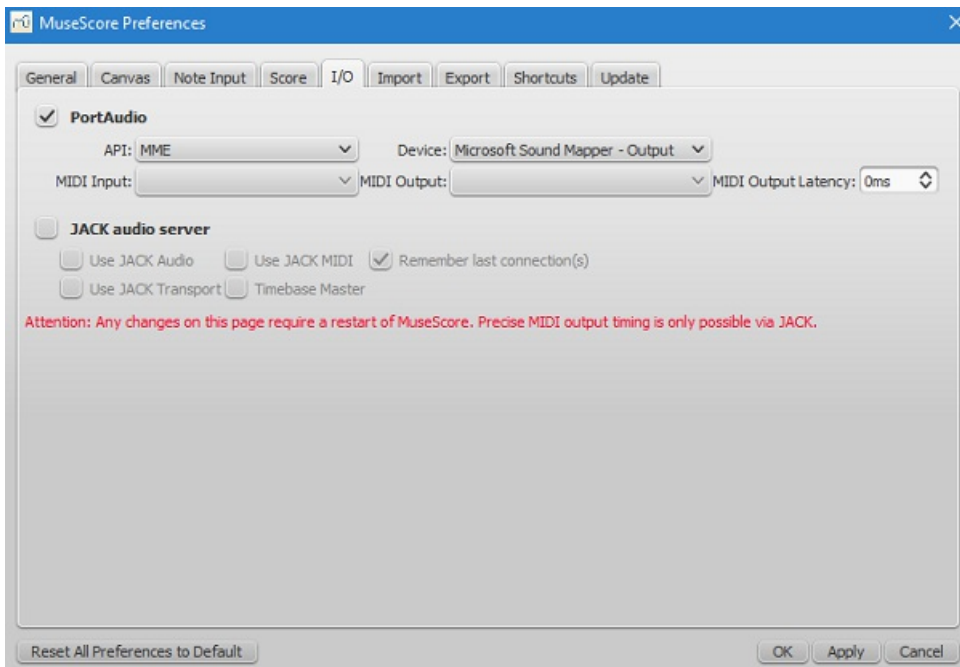
## Partitur



Partitur-Voreinstellungen beinhalten:

- Instrumentenlisten (zwei können ausgewählt werden)
- Stil für Partitur und Auszüge
- Vorgabevergrößerung

E/A



E/A steht für Eingang und Ausgang. Hier können Sie den Audio-Port einstellen, über den MuseScore die Klangwiedergabe steuert, bzw. MIDI-Signale empfängt.

Unter Linux können Sie wählen zwischen PulseAudio, PortAudio, ALSA-Audio und JACK-Audio-Server.

Siehe auch "Midi-Fernbedienung" im obigen Abschnitt Noteneingabe.

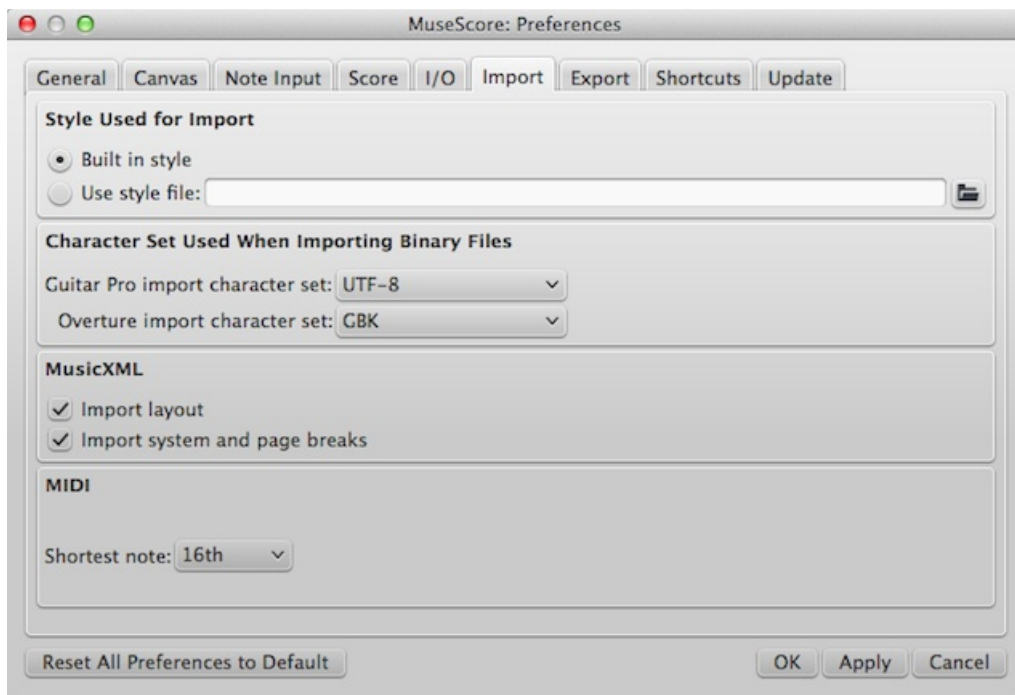
Vorsicht mit dem Knopf "Alle Einstellungen auf Voreinstellungen zurücksetzen". Dies meint nicht nur die Einstellungen des aktuellen Reiters, sondern wirklich "alle", also auch ihre eingestellten Pfadnamen zum Zugriff auf ihre Notendateien.

Anschluss eines Midi-Geräts zur Noteneingabe:

- Unter Windows ist das Feld Midi-Eingabe immer aktiv. Sobald Windows Ihr Midi-Keyboard bzw. E-Piano erkannt hat (und wenn es angeschlossen und eingeschaltet ist), erscheint das Gerät in der entsprechenden Dropdown-Liste. Dann können Sie die Tonhöhen alternativ zu Maus und Tastatur auch über die Tasten des MIDI-Geräts eingeben.
  - Unter Linux verzweifeln manche, da sie (von Windows kommend) nach einem Treiber für ihr Gerät suchen, der für Linux nicht existiert, weil er nicht benötigt wird. Für komplizierte Fälle (z.B. beim Aufbau eines Tonstudios) müssen Sie sich in den JACK-Audio-Server einarbeiten; wenn Sie aber nur Noten eingeben wollen, kommen Sie in der Regel mit PortAudio aus. Gehen Sie dabei folgendermaßen vor (getestet mit MuseScore Version 2.3.2, Ubuntu 18.04, einem Yamaha Clavinova CLP-330 und einem einfachen USB-Kabel):
1. Schließen Sie das Midi-Geräts an den Rechner an und schalten Sie es ein. Im Dateiverzeichnis erscheint ein "Gerät" /dev/midi1 (notfalls Linux neustarten).
  2. Starten Sie nun MuseScore, gehen Sie zum Reiter Ein/Ausgabe unter Einstellungen. Wählen Sie PortAudio aus. Die Beschriftung des Feld Midi-Eingabe wird schon mal schwarz, aber das Feld ist noch nicht aktiv. Drücken Sie OK und gehen dann im Menü erneut zu Einstellungen. Nun stellen sie ein: API = "ALSA", Midi-Eingabe = "Name ihres Midi-Geräts" (im Testbeispiel "ALSA,Clavinova MIDI 1"). Entsprechend dem roten Hinweis auf der Seite drücken Sie dann OK und starten MuseScore neu.
  3. Wählen Sie jetzt "Noteneingabe" und stellen die gewünschte Notendauer ein. Nun geben Sie Noten auf Ihrem Midi-Gerät ein.

## Import

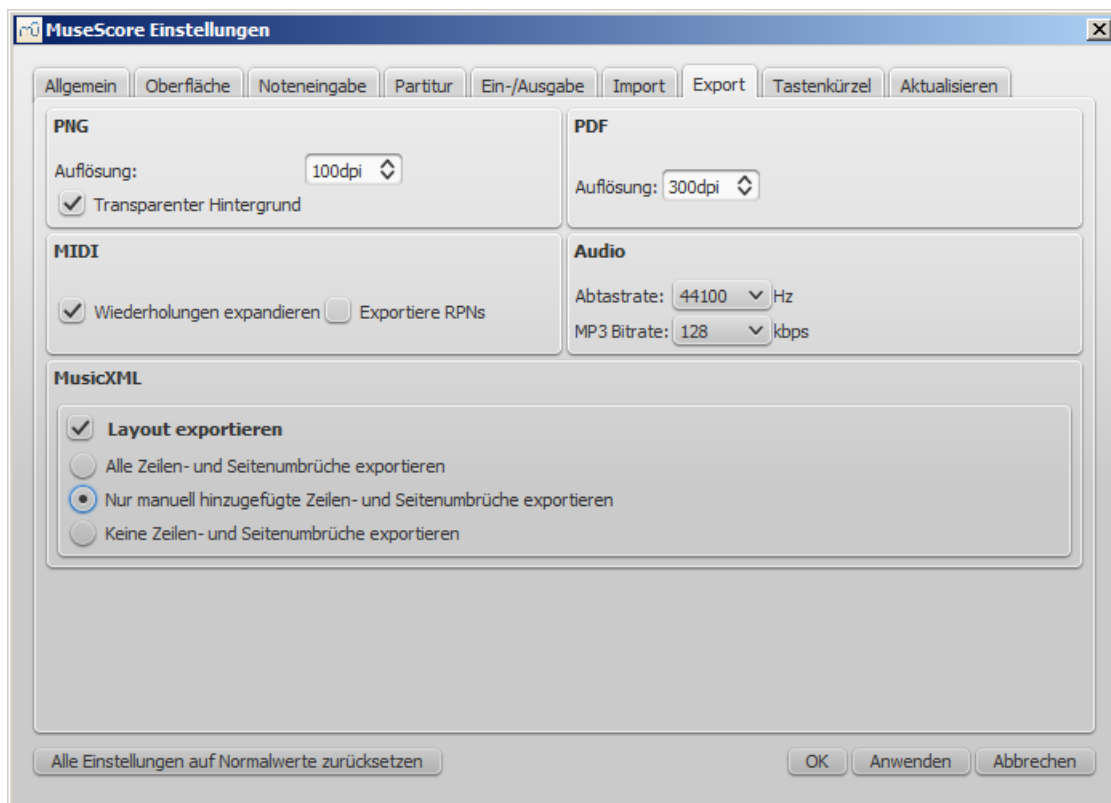




Diese Einstellungen legen fest, wie Dateien aus anderen Quellen importiert werden:

- Eingebauter MuseScore Stil oder ein anderer Stil nach Wahl
- Guitar Pro und Overture Zeichensatz
- MusicXML Layout Optionen
- Kürzeste Note in MIDI Dateien

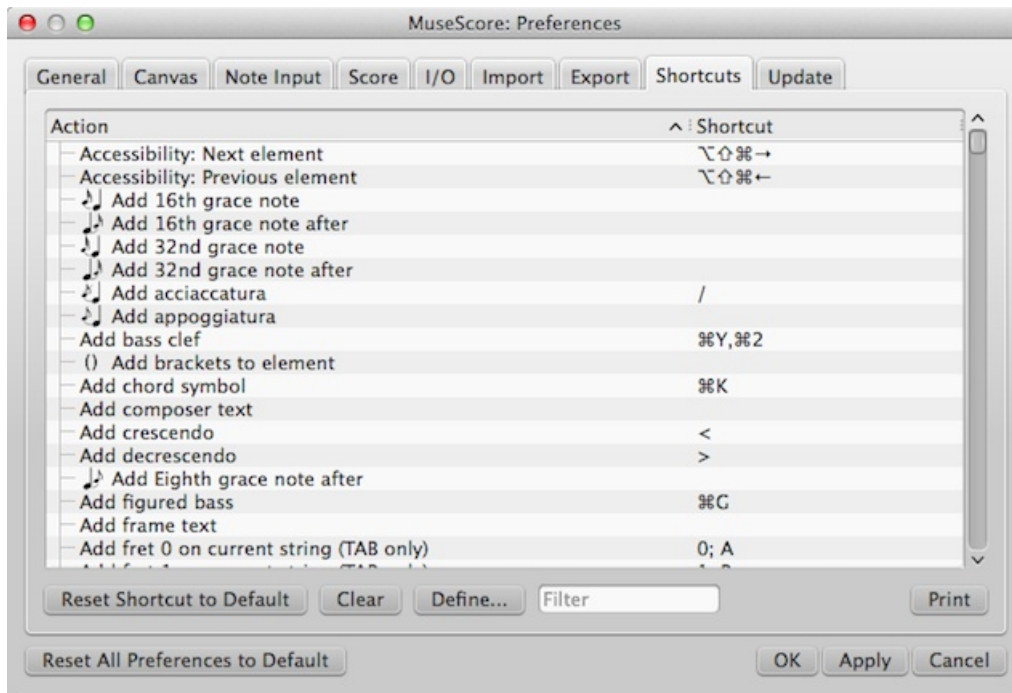
## Export



Diese Einstellungen legen fest, wie MuseScore Dateien exportiert werden können:

- PNG/SVG Bildauflösung (in DPI) und ob ein transparenter Hintergrund verwendet werden soll
- Ob Wiederholungen in zu exportierenden MIDI Dateien expandiert werden sollen
- Digitale Abtastrate
- MP3 Bitrate (seit MuseScore 2.1)
- Ob das Layout exportiert werden soll und wie System- und Seitenumbrüche nach MusicXML exportiert werden

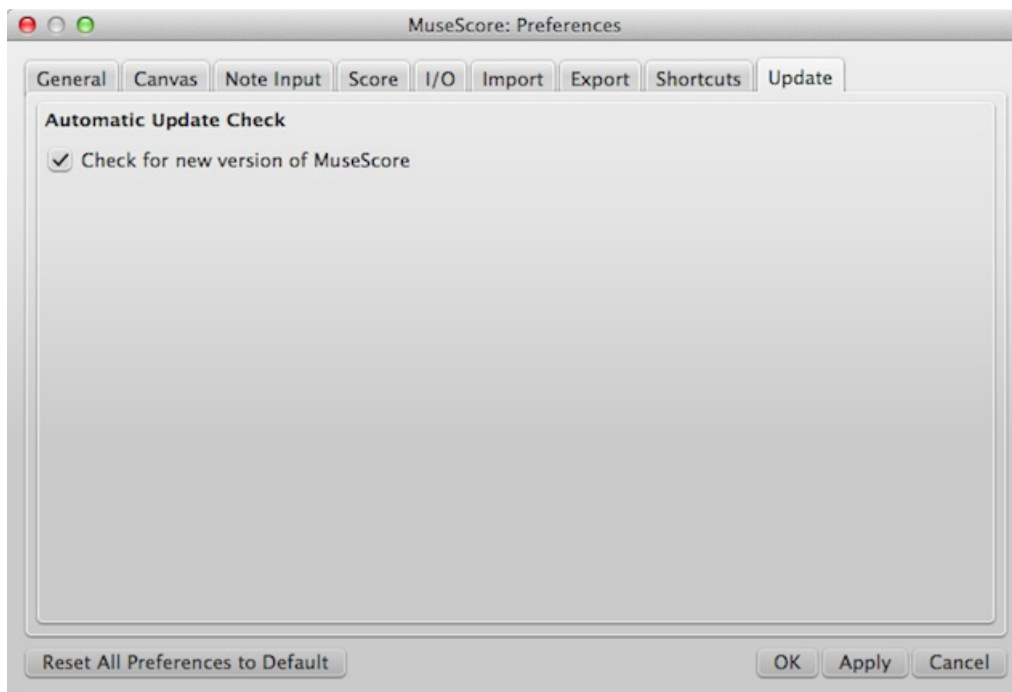
## Tastenkürzel



Jede mit MuseScore mögliche Aktion ist hier mit dem zugehörigen Tastenkürzel - wenn vorhanden - aufgeführt. Mit *Festlegen* können Sie ein neues Tastenkürzel für eine neue Aktion definieren. Mit *Löschen* können Sie alle voreingestellten oder nur ein ausgewähltes Tastenkürzel entfernen.

Hinweis: Manche Tastenkürzel, einige voreingestellte eingeschlossen, funktionieren nicht mit allen Tastaturen. Testen Sie es einfach.

## Aktualisieren



Hier wird eingestellt, ob MuseScore beim Programmstart automatisch nach Updates suchen soll. Updates können auch unter Hilfe → Auf Aktualisierung prüfen gesucht werden.

## Siehe auch

- [Tastaturkürzel](#)
- [Spracheinstellungen und Übersetzungsupdates](#)
- [Auf Aktualisierung prüfen](#)

## Werkzeuge

Einige Werkzeuge sind inzwischen weiter entwickelt worden. Diese sind zu finden unter Bearbeiten → Werkzeuge

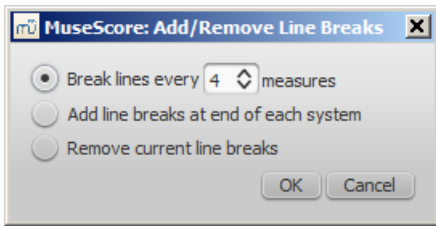
### Systemumbrüche zufügen/bearbeiten

Dieses Werkzeug fügt automatisch Systemumbrüche (Zeilenumbrüche vor Version 2.2) hinzu oder entfernt sie:

- System-/Zeilenumbrüche alle X Takte zufügen
- System-/Zeilenumbrüche am Ende jedes Systems hinzufügen
- Vorhandene System-/Zeilenumbrüche entfernen

Dieser Befehl wirkt sich auf die ausgewählten Takte aus, oder wenn keine Takte ausgewählt sind, auf die ganze Partitur.

- Wählen Sie die Takte aus, auf die dieses Werkzeug angewandt werden soll
- Bearbeiten → Werkzeuge → Systemumbrüche hinzufügen/entfernen...



- Drücken Sie OK.

### Verteilen / Sammeln

Diese Befehle ermöglichen es, eine Serie von Akkorden in einzelne melodische Linien (Stimmen) auf mehrere Notenzeilen zu verteilen, oder umgekehrt einzelne Stimmen in eine Folge von Akkorden in eine Notenzeile zu vereinigen. Dieses Werkzeug ist für die Verwendung mit Akkorden vorgesehen, nicht für mehreren Stimmen, diese können mit dem Auswahlfiler einzeln von einer Notenzeile zur anderen ausgeschnitten und eingefügt werden.

#### Verteilen

Wählen Sie einen Bereich aus. Dessen „Quell“-System sollte Akkorde mit unterschiedlichen Noten enthalten. Drücken Sie dann Bearbeiten → Werkzeuge → Verteilen. Die oberste Note eines jeden Akkordes bleibt wo sie ist und die tieferen Noten werden in neue Notenzeilen unterhalb der „Quell“-Notenzeile verteilt.

Wenn Ihre Auswahl nur eine Notenzeile umfasst, wird MuseScore so viele Notenzeilen verwenden, wie der größte Akkord an Noten hat. Z.B.: ist der größte Akkord vierstimmig wird der Befehl „Verteilen“ drei neue Notenzeilen hinzufügen, das „Quell“-System plus drei Notenzeilen darunter.

Wenn Ihre Auswahl mehrere Notenzeilen betrifft, wird diese Auswahl selber betrachtet als der Ziel-Bereich, und die oberste Notenzeile System wird als „Quell“-Notenzeile betrachtet. MuseScore wird die tiefste(n) Note(n) eines jeden Akkordes entfernen, der mehr Stimmen hat, als Notenzeilen innerhalb der Auswahl vorhanden sind.

Wenn ein vorhandener Akkord weniger Noten hat als Notenzeilen vorhanden sind, werden einigen Noten verdoppelt, so dass nach der Aktion jede Notenzeile eine Note erhält.

Achtung: beachten Sie, dass, wenn Ihr ausgewählter Bereich unvollständige Takte (Aufakte, etc.) enthält, diese automatisch in einen ganzen (vollständigen) Takt umgewandelt werden. Zurzeit ist es noch nicht möglich unvollständige Takte zu verteilen.

#### Sammeln

Wählen Sie einen Taktbereich aus, dessen Notenzeilen überwiegend die gleiche rhythmische Struktur haben und drücken Sie Bearbeiten → Werkzeuge → Sammeln. MuseScore sammelt dann die Inhalte der einzelnen Notenzeilen als Akkorde in die oberste Notenzeile - es geschieht das Gegenteil der Funktion „Verteilen“. Es gibt einen Sonderfall, wenn Sie nur eine einzige Notenzeile auswählen. MuseScore wird prinzipiell genauso vorgehen, aber es kombiniert die Inhalte der verschiedenen Stimmen zu Akkorden in der ersten Notenzeile.

### Mit Schrägstrichen füllen

Dieser Befehl füllt den ausgewählte Bereich mit Schrägstrichen, einen pro Schlag. Für jeden Takt (oder Teiltakt) der Auswahl füllte dieser Befehl die erste leere Stimme mit Schrägstrichen. Wenn alle 4 Stimmen Noten enthalten, wird Stimme 1 mit Schrägstrichen gefüllt und bestehende Noten überschrieben. In den Stimmen 1 und 2 werden die Schrägstriche auf der Mittellinie der Notenzeile positioniert, in den Stimmen 3 und 4 erscheinen sie klein und über bzw. unter der Notenzeile. Die Schrägstriche können weder transponiert noch wiedergegeben werden.



### Rhythmische „Slash“ Notation umschalten

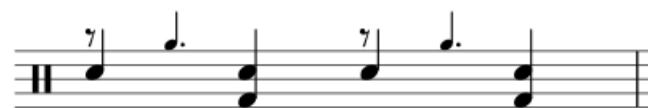
Dieser Befehl wandelt die ausgewählten Noten in rhythmische „Slash“-Notation um: die runden Notenköpfe werden zu Schrägstrichen (oder umgekehrt). Auch diese Noten können weder transponiert noch abgespielt werden. Noten aus der ersten oder zweiten Stimme werden auf der mittleren Linie des Systems verankert.



Noten der dritten oder vierten Stimme werden über oder unter der Notenzeile verankert und werden als kleine Noten mit Schrägstrichen als Notenköpfe angezeigt. Es kann hilfreich sein, den [Auswahlfilter](#) zu verwenden, um die Noten der Stimmen 1 und 2 vor der Anwendung des Befehls von der Auswahl auszuschließen, denn dann sind nur die Noten der Stimmen 3 und 4 von der Prozedur betroffen.



In Schlagwerk-Notenzeilen werden die Notenköpfe in Stimme 3 und 4 nicht zu kleinen Schrägstrichen sondern zu kleinen Notenköpfen über oder unter der Notenzeile.



### Übungsmarken neu sortieren

Dieser Befehl ordnet die Übungsmarken neu innerhalb eines ausgewählten Bereichs:

1. Übungsmarke zufügen
2. Wählen Sie einen Bereich
3. Bearbeiten → Werkzeuge → Übungsmarken neu sortieren

MuseScore ermittelt automatisch die sich aus der ersten Übungsmarke ergebende Reihenfolge, und ändert alle folgenden entsprechend um.

Die Reihenfolge kann sein:

- a, b, c,
- A, B, C,
- einfache numerische Folge - 1, 2, 3,
- numerische Folge entsprechend der Takt Nummerierung

### Liedtext ins Klemmbrett kopieren

Seit Version 2.0.3 kopiert diese Kommando alle Liedtexte der Partitur ins Klemmbrett, sodass sie in ein anderes Dokument eingefügt werden können.

**Siehe auch**

- [Übungsmarken](#)
- [Plug-Ins](#)

## Neue Leistungsmerkmale in MuseScore 2

Für eine Übersicht über die neuen Leistungsmerkmale, siehe [Was gibt's Neues in MuseScore 2](#), [Release notes for MuseScore 2.0](#) (englisch), [Release notes for MuseScore 2.0.1](#) (englisch), [MuseScore 2.0.2 Release Notes](#) (englisch), [MuseScore 2.0.2 is released](#) (englisch), [MuseScore 2.0.3 Release Notes](#) (englisch), [MuseScore 2.0.3 ist freigegeben](#), [Release notes for MuseScore 2.1](#) (englisch), [MuseScore 2.1 ist freigegeben](#), [Release notes for MuseScore 2.2](#) (englisch), [MuseScore 2.2\(.1\) is released](#) (englisch), [Release notes for MuseScore 2.2.1](#) (englisch), [Release notes for MuseScore 2.3](#) (englisch), [MuseScore 2.3\(.1\) is released](#) (englisch), [Release notes for MuseScore 2.3.1](#) (englisch) \* [MuseScore 2.3.2 is released](#) (englisch), [Release notes for MuseScore 2.3.2](#) (englisch) und [Changes in MuseScore 2.0](#) (englisch).

Die Dokumentation der neuen Leistungsmerkmale befindet sich in den Kapiteln zu denen sie jeweils gehören (mit Ausnahme der Seite über Aktualisierung von 1.x zu 2.0), aber für Benutzer, die von der Version 1.x kommen, hier eine Sammlung von Verweisen, um auf einen Blick sehen zu können was nun alles möglich ist...

- [Ansichten: Kontinuierliche Ansicht und Navigator](#) (→ [Themen für Fortgeschrittene](#))
- [Kopieren und Einfügen: Auswahlfilter](#) (→ [Grundlagen](#))
- [Benutzerdefinierte Paletten](#) (→ [Themen für Fortgeschrittene](#))
- [Alte Musik](#) (→ [Themen für Fortgeschrittene](#))
- [Generalbass](#) (→ [Themen für Fortgeschrittene](#))
- [Raster-basiertes verschieben von Symbolen und Notenzeilentext](#) (→ [Text](#))
- [Schnappschuss](#) (→ [Formatierung](#))
- [Inspekteur und Objekteigenschaften](#) (→ [Themen für Fortgeschrittene](#))
- [Takte bearbeiten: Aufspalten und vereinen](#) (→ [Grundlagen](#))
- [MIDI Import](#) (→ [Klang und Wiedergabe](#))
- [Instrumentenwechsel inmitten einer Notenzeile](#) (→ [Klang und Wiedergabe](#))
- [Einzelstimmen und Instrumentengruppen extrahieren](#) (neue Optionen verfügbar) (→ [Themen für Fortgeschrittene](#))
- [Übungsmarken, automatische nächste Übungsmarke und Suche nach Übungsmarke](#) (→ [Text](#))
- [Speichern/Export](#) (→ [Grundlagen](#))
- [Notenzeileneigenschaften](#) (→ [Themen für Fortgeschrittene](#))
- [Swing](#) (→ [Klang und Wiedergabe](#)) - [Tabulatur](#) (→ [Themen für Fortgeschrittene](#))
- [Arbeitsplatz](#) (→ [Grundlagen](#))
- [Master Palette](#) (→ [Themen für Fortgeschrittene](#))
- [Darstellung und Formatierung](#) (manche Optionen wurden verändert, und es gibt ein neues "Auf alle Auszüge anwenden") (→ [Formatierung](#))
- [Umbrüche und Abstandhalter, Abschnittsumbruch](#) (→ [Formatierung](#))
- [Auswahlmodi, 'alle ähnlichen Element auswählen', neue Optionen \(selbe Unterart\)](#) (→ [Grundlagen](#))
- [Neue Partitur erstellen, Start Center](#) (→ [Grundlagen](#))
- [Spracheinstellungen und Übersetzungsaktualisierungen](#) (→ [Grundlagen](#))
- [Hilfe und Verbesserungen bei den Übersetzungen](#) (→ [Support / Hilfe](#))
- [Versetzungszeichen, Versetzungszeichen neu berechnen](#) (→ [Notation](#))
- [Tonhöhen ersetzen ohne Rhythmus zu verändern](#) (→ [Themen für Fortgeschrittene](#))
- [Werkzeuge](#) (→ [Themen für Fortgeschrittene](#))
- [Partitur Informationen](#) (→ [Themen für Fortgeschrittene](#))

## Aktualisierung von MuseScore 1.x

### How to upgrade MuseScore

Download and install the latest version from the [download](#) page as described at [Installation](#). If you want to remove 1.x, check the [installation](#) page of the 1.x handbook.

Installing MuseScore 2 won't uninstall 1.x—both 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 scores in MuseScore 2

MuseScore 2 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 looks slightly different from sheet music made with 2.x.

It also means that scores saved with 2.x won't open with 1.x.

To prevent you from accidentally overwriting your 1.x scores, 2.x treats them as an import, which means:

- The score gets marked as being modified, even if you haven't change 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 score, then MuseScore uses the 2.x typesetting engine to layout the score. If you *did* touch the layout of the 1.x score, the individual adjustments you may have made should remain after opening it in MuseScore 2.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 2.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).

## Getting the sound from MuseScore 1.x

While the sound in 2.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 2.x by downloading the 1.3 SoundFont and add it in 2.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](#)

## 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 bei der Verbesserungen der Übersetzungen

Sie können helfen MuseScore und die Dokumentation in Ihre eigene Sprache zu übersetzen, wie erwähnt in [Development / Translating](#).

### Softwareübersetzung

1. Fragen Sie im [Forum, um die Übersetzung zu verbessern](#)
2. Verbinden Sie sich mit Transifex/MuseScore <http://translate.musescore.org>, was sie zu <https://www.transifex.com/projects/p/musescore> umleitet.
3. Wählen Sie die Sprache und dann den Abschnitt aus, in dem Sie helfen wollen (Musescore oder Instrumente)
4. Klicken Sie auf den "Übersetzen"-Knopf (die Knopfbeschriftung wird von Ihrer Sprache abhängen...)
5. Suchen Sie nach "Strings" (im Informationssinn), die Sie übersetzen wollen (Sie können "bereits übersetzte Teile" ausfiltern)

Hier gibt es eine technische Erklärung: [Weiterführende Übersetzung für MuseScore 2.0](#)

### Internetseiten- und Handbuchübersetzung

Siehe [Translation instructions](#)

### Siehe auch

- [Spracheinstellungen und Übersetzungsaktualisierungen](#)

## Konfiguration zurücksetzen

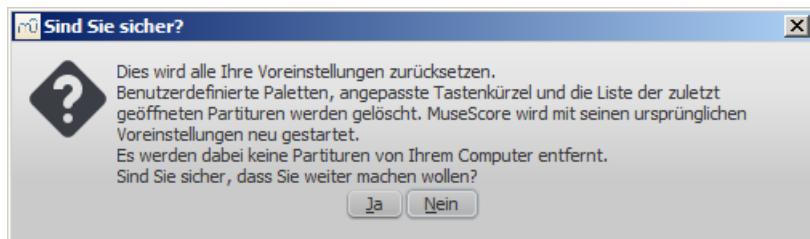
Die neuesten Versionen von MuseScore haben eine Option, um die standardmäßig eingebauten Voreinstellungen oder "Werkseinstellungen" zurückzusetzen. Dies kann hilfreich sein, wenn Ihre Einstellungen beschädigt wurden. Das ist kein normales Vorkommnis, deshalb ist es das Beste, zuerst das Forum zu konsultieren. Vielleicht gibt es einen Weg, Ihr Problem ohne Zurücksetzen zu lösen.

**Warnung:** Zurücksetzen auf "Werkseinstellung" entfernt alle Änderungen, die Sie in den Einstellungen, Paletten oder

Fenster-Einstellungen gemacht haben.

## MuseScore 2.0.3 und höher

In neueren Versionen ist es möglich, innerhalb des Programms MuseScore auf Werkeinstellungen zurückzusetzen, vorausgesetzt, dass MuseScore sich noch starten lässt. Gehen Sie zu Hilfe → Konfiguration auf "Werkeinstellungen" zurücksetzen. Daraufhin erscheint eine Warnung:




Wenn Sie auf Ja klicken, setzt MuseScore alle Einstellungen in den Zustand zurück, als würden Sie das Programm zum ersten Mal starten und MuseScore startet daraufhin sofort neu. Nein bricht hingegen das Zurücksetzen sicher ab.

## MuseScore 2.0 bis 2.0.2

In älteren MuseScore Versionen, oder in späteren, wenn diese sich nicht mehr starten lassen, müssen Sie diese Vorgehensweise über die Kommandozeile ausführen.

### Anweisung für Windows

1. Wenn Sie MuseScore offen haben, müssen Sie es erst schließen (Datei → Beenden)
2. Drücken Sie Windows-Taste+R um den Ausführen-Dialog zu öffnen (Die Windows-Taste  ist die mit dem Microsoft Windows Logo). Alternativ wählen Sie "Start" mit Ihrer Maus.
3. Klicken Sie Auswählen...
4. Schauen Sie nach der Datei MuseScore.exe auf Ihrem Computer. Der Dateipfad könnte je nach Installation unterschiedlich sein, aber vielleicht ähnlich zu finden wie: My Computer → Local Disk → Program Files (oder Program Files (x86)) → MuseScore 2 → bin → MuseScore.exe
5. Klicken Sie Öffnen um den Auswahldialog zu verlassen und um zum Ausführen-Dialog zurückzukehren. Der folgende Text (oder etwas ähnliches) sollte im Ausführen-Dialog erscheinen

C:\Programme\MuseScore 2\bin\MuseScore.exe (genauer: %ProgramFiles%\MuseScore 2\bin\MuseScore.exe)

Bei 64-Bit Windows Versionen ist es

C:\Programme (x86)\MuseScore 2\bin\MuseScore.exe (genauer: %ProgramFiles(x86)%\MuseScore 2\bin\MuseScore.exe)

In der Windows Store version (Windows 10) ist es ziemlich gut versteckt, hier hilft eine Suche per Windows Explorer

6. Klicken Sie hinter das letzte Anführungszeichen und fügen Sie ein Leerzeichen, gefolgt von einem Bindestrich und einem großen F, ein: -F
7. Drücken Sie auf OK

Nach ein paar Sekunden sollte MuseScore starten und alle Einstellungen auf "Werkseinstellungen" zurückgesetzt haben

Fortgeschrittene Benutzer finden die Haupteinstellungs-Datei in:

- Windows Vista oder später: C:\Benutzer\\AppData\Roaming\MuseScore\MuseScore2.ini (genauer: %APPDATA%\MuseScore\MuseScore2.ini)
- Windows XP oder früher: C:\Dokumente und Einstellungen\\Application Data\MuseScore\MuseScore2\

Die anderen Einstellungen (Arbeitsplätze Paletten, Sitzung, Tastenkürzel ...) sind in:

- Windows Vista oder später: C:\Benutzer\\AppData\Local\MuseScore\MuseScore2\ (genauer: %APPDATA%\MuseScore\MuseScore2\)
- Windows XP oder früher: C:\Dokumente und Einstellungen\\Local Settings\Application Data\MuseScore\MuseScore2\

In der Windows Store version (Windows 10) sind diese Dateien ziemlich gut versteckt, hier hilft eine Suche per Windows

### Anweisung für macOS

1. Wenn MuseScore bereits läuft, müssen Sie es erst schließen (Datei → Beenden)
2. Öffnen Sie das Programm "Terminal" (in Programme/Dienstprogramme) und ein Sitzungsfenster sollte erscheinen
3. Tippen (oder kopieren/einfügen) Sie den folgenden Befehl in Ihre Terminalzeile (einschließlich dem '/' am Beginn):

```
/Applications/MuseScore\ 2.app/Contents/MacOS/mscore -F
```

Dies setzt alle MuseScore Einstellungen auf Werkseinstellungen zurück und startet sofort die MuseScore Anwendung. Sie können den Terminal nun verlassen und MuseScore weiter benutzen.

Fortgeschrittene Benutzer finden die Haupteinstellungs-Datei in `~/Library/Preferences/org.musescore.MuseScore2.plist`. Die anderen Einstellungen (Arbeitsplätze Paletten, Sitzung, Tastenkürzel ...) sind in `~/Library/Application\ Support/MuseScore/MuseScore2/` zu finden.

### Anweisung für Linux (bitte für andere Arten als Ubuntu anpassen)

1. Wenn Sie MuseScore offen haben, müssen Sie es erst schließen (File → Quit)
2. Vom Ubuntu Hauptmenu aus, wählen Sie Anwendungen → System → Terminal. Ein Terminalfenster sollte erscheinen
3. Tippen (oder kopieren/einfügen) Sie den folgenden Befehl in Ihre Terminalzeile:

```
mscore -F
```

Dies setzt alle MuseScore Einstellungen auf Werkseinstellungen zurück und startet sofort die MuseScore Anwendung. Sie können den Terminal nun verlassen und MuseScore weiter benutzen.

Fortgeschrittene Benutzer finden die Haupteinstellungs-Datei in `~/.config/MuseScore/MuseScore2.ini`.

Die anderen Einstellungen (Arbeitsplätze Paletten, Sitzung, Tastenkürzel ...) sind in `~/local/share/data/MuseScore/MuseScore2/` zu finden.

### Siehe auch

- [Kommandozeilen Optionen](#)

## Leitfaden für das Support-Forum und das Erstellen eines Probleberichts

Before submitting your support request in the [forum](#), please:


- Look for a solution in the [Handbook](#) (search the [Handbook](#))
- Check the [How Tos](#), [FAQ](#) and [Tutorials](#)
- [Search](#) the forums of the website to see if someone has already encountered the same problem

If posting in either the [issue tracker](#) (for established reports), or [forum](#) (for inquiries/discussions):

- Try to reproduce the issue with the [latest nightly](#). You may also view and [version history](#) to check whether it has been fixed/implemented already.
- Please include as much of the following information as you know and limit each issue to one report:
  - Version/revision of MuseScore you are using (e.g. version 2.1, revision [871c8ce](#)). Check Help → About... (Mac: MuseScore → About MuseScore...).
  - Operating system being used (e.g. Windows 7, macOS 10.12 or Ubuntu 14.04)
  - If reporting a bug, describe the precise steps that lead to the problem (where do you click, what keys do you press, what do you see, etc.).  
If you are not able to reproduce the problem with the steps, it is probably not worth reporting it as the developers will not be able to reproduce (and solve) it either. Remember that the goal of a bug report is not only to show the problem, but to allow others to reproduce it easily.
- **Please remember:**
  - attach the score that shows the problem —use the "File attachments" option at the bottom of the page, just above the Save and Preview buttons when you're typing your post.








## External links

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









## Bekannte Konflikte mit Hardware und anderer Software

### Hardware Unverträglichkeiten

Bei folgender Software ist es bekannt, dass sie einen Absturz von MuseScore bei dessen Start hervorruft:

- Samson USB Mikrofon, Treibername "Samson ASIO Driver", samsonasiodriver.dll. [Mehr Information](#) 
- Digidesign MME Refresh Service. [Mehr Information](#) 
- Windows XP SP3 + Realtek Azalia Audiotreiber. [Mehr Information](#) 
- Wacom Tablet. [Mehr Information](#)  und [QTBUG-6127](#) 

### Software Unverträglichkeiten

- Maple Virtuelles Kabel ist dafür [bekannt, MuseScore zu behindern](#)  richtig herunterzufahren.
- KDE (Linux) Fenstereinstellungen können bewirken, dass das ganze Fenster sich bewegt, wenn einen Note verschoben wird. [Eine Veränderung der Fenstereinstellungen des Betriebssystems](#)  vermeidet das Problem.
- Unter Windows 10 könnte Nitro Pro [MuseScore 2 vom Starten abhalten](#) , wenn als Standarddrucker eingerichtet. Das Gleiche gilt für Amyuni/Quickbooks PDF Printer, siehe [hire](#)  sowie für Cloud Printing Services, siehe [hier](#) .
- Unter Windows 10 könnte Creative Sound Blaster Z Series ASIO Treiber [MuseScore 2 vom Starten abhalten](#) .
- "Untrusted Font Blocking Policy" [Verhindert Start von MuseScore 2](#)  (ausser im Debug Modus, d.h. bei Benutzung der -d Option) unter Windows 10. (Lösung in [den Links hier](#) )

### AVG Internet Security hängt MuseScore auf

MuseScore benötigt Zugriff zu Ihrer Internetverbindung mit AVG. MuseScore braucht keine Internetverbindung um zu funktionieren, aber wenn AVG es blockiert, hängt sich MuseScore auf.

Wenn AVG nach **Erlaubnis** fragt, bestätigen Sie es für MuseScore und klicken Sie "Speichere meine Antwort als permanente Regel und frage nicht erneut nach" an.


Wenn es nicht mehr nachfragt,

1. Öffnen Sie das AVG Bedienungsfenster (Rechtsklick auf das AVG Symbo nahe der Uhr -> AVG Bedienerfenster öffnen)
2. Klicken Sie auf *Firewall*
3. Klicken Sie auf *Erweiterte Einstellungen*
4. Klicken Sie auf *Anwendungen*
5. Finden Sie MSCORE.EXE in der Liste und klicken Sie es doppelt an
6. Ändern Sie *Anwendungsaktion* auf **für alle erlauben**

### Schriftartproblem auf macOS

Es ist bekannt, dass MuseScore Noten als Quadrate darstellt, wenn einige Schriftarten auf macOS beschädigt sind. Um diesen Fehler zu beheben:

1. Gehe zu Anwendungen -> Schriftartenbuch
2. Wählen Sie eine Schriftart und drücken Sie  $\text{⌘}+\text{A}$  um alle anzuwählen
3. Gehe zur Datei -> Schriftarten bestätigen
4. Wenn eine Schriftart als beschädigt oder mit geringen Problemen gemeldet wird, wählen Sie sie aus und entfernen sie
5. Starten Sie MuseScore neu, falls nötig

In diesem [Forumsartikel](#)  glaubt ein Benutzer, den Font "Adobe Jenson Pro (ajenson)" als den Schuldigen entlarvt zu haben. Unbeschadet, dass er nicht als kaputt oder problematisch laut der obigen Überprüfung gekennzeichnet wird, wird das Problem durch Löschen der Schriftart behoben, sodass es wert ist, es auszuprobieren.

### Schriftartenproblem unter Linux

Wenn die Schriftart für die Standard-Arbeitsplatzumgebung auf fett gesetzt ist, wird MuseScore die Noten nicht richtig

darstellen.

Um diesen Fehler zu beheben (Gnome 2.\*/MATE Benutzer):

1. Rechtsklicken Sie auf Ihren Desktop und wählen "Desktophintergrund ändern"
2. Klicken Sie auf den Tab "Schriftarten"
3. Setzen Sie den normalen Stil für die Anwendungsschriftart
4. Starten Sie MuseScore neu, falls nötig

Für GNOME 3/SHELL Benutzer

1. Öffnen Sie das Menu und öffnen Sie "Erweiterte Einstellungen"
2. Klicken Sie auf die Schriftarten-Option in der Liste
3. Setzen Sie die Standardschriftart auf eine nicht-fette
4. Starten Sie MuseScore neu, falls nötig

#### Leerer "Speichern als" Dialog unter Linux

Einige Benutzer teilten mit, dass der Speichern-unter Dialog unter Debian 6.0 und Lubuntu 10.10 leer ist.

Um diesen Fehler zu beheben:

1. Schreiben Sie das Folgende in einen Terminal

```
which mscore
```

2. Der Befehl wird mit dem Ausführungspfad zu MuseScore beantwortet. Verändern Sie ihn mit Ihrem bevorzugten Texteditor und fügen Sie die folgende Zeile am Anfang ein

```
export QT_NO_GLIB=1
```

Starten Sie MuseScore und das Problem sollte sich gelöst haben.

## Anhang

### Bekannte Einschränkungen in MuseScore 2.x

Obwohl alle Mitglieder des Entwicklerteams ihr Bestes gegeben haben, um die Software so zu programmieren, dass sie fehlerfrei und leicht zu bedienen ist, gibt es dennoch einige bekannte Einschränkungen in MuseScore 2.x.

#### Grundlagen

##### Auswahl sichern

Die Funktion 'Auswahl sichern...' ist zurzeit nur eingeschränkt nutzbar. Wenn innerhalb der Auswahl kein Schlüssel, Tonart oder Taktart enthalten ist, wird der gesicherte Bereich im 4/4-Takt und C-Dur abgespeichert, wobei alle Tonhöhen erhalten bleiben, Vorzeichen ergänzt und unregelmäßige Takte übernommen werden.

##### Lokale Taktarten

Die Funktion der lokalen Taktarten, welche es erlaubt gleichzeitig unterschiedliche Taktarten in verschiedenen Notenzeilen eines Systems zu haben, ist stark eingeschränkt. Sie können eine lokale Taktart nur in einen leeren und nicht weiter verlinkten Takt setzen. In einen Takt mit lokalen Taktarten können Sie Noten ganz normal eingeben, aber Kopieren und Einfügen funktioniert nicht korrekt. Die Kommandos 'Teilen' und 'Zufügen' sind deaktiviert.

#### Noteneingabe

##### Tabulturnotenzeile verbunden mit Standard Notenzeile

Bei verlinkten Standard- und Tabulturnotenzeilen müssen, wenn mehrstimmige Akkorde der Standardnotenzeile zugefügt werden, die einzelnen Akkordtöne **von oben nach unten** eingegeben werden. Anderenfalls könnte die automatische Zuordnung der Töne zu den Bündeln unerwartete Ergebnisse bringen. (Anmerkung: Das betrifft a) nicht die direkte Eingabe in Tabulturnotenzeilen, und auch b) nicht die Eingabe in eine Standardnotenzeile, wenn diese nicht mit einer Tabulatur verlinkt ist. In diesen beiden Fällen ist die Noteneingabe nicht an eine bestimmte Richtung gebunden.)

#### Klang und Wiedergabe

## Instrumentenwechsel

Ein Instrumentenwechsel bringt keine Transposition (Tonartwechsel) mit sich, wenn dies für eines der Instrumente notwendig sein sollte. Dies geht nur darüber, dass man zwei unterschiedliche Notenzeilen verwendet, und anschließend die 'Versteckte leere Notenzeilen' Option nutzt. Aktuell gibt es noch keinen wirklichen Instrumentenwechsel, nur der Klangwechsel bei der Wiedergabe. Transpositionen, Tonumfang und Notenzeilenname bleiben unverändert.

## Mischpult

Bei Änderungen der Mixerwerte kann es sein, dass beim Schließen der Partitur der Hinweis „Vor Beenden Speichern?“ nicht erscheint. Eine Änderung dieser Werte ist dennoch machbar.

## Layout

### Kopf- und Fußzeilen

Es gibt keine Möglichkeit Kopf- und Fußzeilen auf WYSIWYG Art zu editieren. Die Felder in Stil → Allgemein → Kopf-, Fußzeilen, Zahlen enthalten nur reinen Text. Sie können auch "HTML" ähnliche Syntax enthalten, aber der Textstil, das Layout, etc. können nicht mit einem WYSIWYG Editor bearbeitet werden..

## Tastentaste

Die meisten Tastaturbefehle können verändert und den persönlichen Bedürfnissen angepasst werden über Bearbeiten → Einstellungen... → Tastenkürzel (Mac: MuseScore → Einstellungen... → Tastenkürzel).

Unten folgt eine Liste mit einigen wichtigen Tastenkürzeln:

### Navigation

Erste Seite der Partitur: Pos 1

Letzte Seite der Partitur: Ende

Suche (Taktnummer, Übungsmarke, oder pXX wenn XX eine Seitenzahl ist):Strg+F (Mac: Cmd+F)

Nächste Partitur: Strg+Tab

Vorherige Partitur: Umschalt+Strg+Tab

Vergrößern: Strg++ (funktioniert nicht auf allen Systemen) (Mac:Cmd++) oder Strg (Mac: Cmd) + Mausrad nach oben scrollen

Verkleinern: Strg+- (Mac: Cmd+-) oder Strg (Mac: Cmd) + Mausrad nach unten scrollen

Nächste Seite: Bild runter oder Umschalt + Mausrad nach oben scrollen

Vorherige Seite: Bild rauf oder Umschalt + Mausrad nach unten scrollen

Nächster Takt: Strg+ → (Mac: Cmd+ →)

Vorheriger Takt: Strg+ ← (Mac: Cmd+ ←)

Nächste Note: →

Vorherige Note: ←

Note darunter (in einem Akkord oder in einer tieferen Stimme):Alt+↓

Note darüber (in einem Akkord oder in einer höheren Stimme): Alt+↑

Höchste Note im Akkord: Strg+Alt+↑ (In Ubuntu wird dieses Kürzel stattdessen für die Arbeitsplätze benutzt)

Tiefste Note im Akkord: Strg+Alt+↓ (In Ubuntu wird dieses Kürzel stattdessen für die Arbeitsplätze benutzt)

### Noteneingabe

Noteneingabe beginnen: N

Noteneingabe beenden: N oder Esc

### Notenlänge

Mit 1 ... 9 kann man die Notenlänge auswählen. *Siehe auch Noteneingabe.*

Länge der ausgewählte Note/Pause halbieren: Q

Länge der ausgewählte Note/Pause verdoppeln: W

Länge der ausgewählten Note/Pause um einen Punkt verkürzen (z.B. wird aus einer punktierten Viertelnote eine Viertelnote und aus einer Viertelnote eine punktierte Achtelnote), seit Version 2.1: Umschalt+Q  
Länge der ausgewählten Note/Pause um einen Punkt verlängern (z.B. wird aus einer Viertelnote eine punktierten Viertelnote und aus einer punktierten Achtelnote eine Viertelnote), seit Version 2.1: Umschalt+W

## Stimmen

Um eine Stimme im Noteneingabemodus auszuwählen.

Stimme 1: Strg+Alt+1 (Mac: Cmd+Option+1)

Stimme 2: Strg+Alt+2 (Mac: Cmd+Option+2)

Stimme 3: Strg+Alt+3 (Mac: Cmd+Option+3)

Stimme 4: Strg+Alt+4 (Mac: Cmd+Option+4)

## Tonhöhe

*Tonhöhen können über die Tonbuchstaben (A-G), oder über ein MIDI-Keyboard eingegeben werden. Siehe auch Noteneingabe für mehr Details.*

Ausgewählte Note oder Akkord wiederholen: R (die Wiederholung kann auch mit einem abweichenden Notenwert erfolgen, indem man einen anderen Wert über Dauer auswählt.)

Ganze Auswahl wiederholen: R (Die Auswahl wird von der ersten markierten Note bis zum Ende der Auswahl wiederholt.)

Tonhöhe um eine Oktave nach oben: Strg+↑ (Mac: Cmd+↑)

Tonhöhe um eine Oktave nach unten: Strg+↓ (Mac: Cmd+↓)

Tonhöhe um einen Halbton nach oben (Ausgabe: #): ↑

Tonhöhe um einen Halbton nach unten (Ausgabe: b): ↓

Tonhöhe um einen Ganzton nach oben: Alt+Umschalt+↑

Tonhöhe um einen Ganzton nach unten: Alt+Umschalt+↓

Töne enharmonisch nach oben verwechseln: J

Töne enharmonisch nach unten verwechseln: Umschalt+J

Töne enharmonisch verwechseln, nur in klingender oder transponierter Notation: Strg+J (Mac: Cmd+J)

Pause: 0 (Null)

## Intervall

Füge über der ausgewählten Note ein Intervall hinzu: Alt+[Nummer]

## Layout

Richtung umdrehen (Hals, Bögen, Triolenklammer, etc.): X

Notenkopf spiegeln: Umschalt+X

Dehnung von Takt(en) erhöhen: }

Dehnung von Takt(en) verringern: {

Systemumbruch an ausgewähltem Taktstrich: Eingabe

Seitenumbruch an ausgewähltem Taktstrich: Strg+Eingabe (Mac: Cmd+Eingabe)

Abstand zwischen Notenzeilen eines Systems für die **gesamte Partitur** ändern: Umschalt+ ziehen

## Artikulationen

Staccato: Umschalt+S

Tenuto: Umschalt+N

Sforzato (Akzent): Umschalt+V

Marcato: Umschalt+O

Vorschlagsnote (Acciaccatura): /

Crescendo: <

Decrescendo: >

## Text

Notenzeilentext: Strg+T (Mac:Cmd+T)

Systemtext: Strg+Umschalt+T (Mac: Cmd+Umschalt+T)

Tempotext: Alt+T

Übungsmarke: Strg+M (Mac: Cmd+M)

## Liedtext

Liedtext zu einer Note zufügen: Strg+L (Mac: Cmd+L)

Vorherige Silbe: Umschalt+Leertaste

Nächste Silbe: wenn die aktuelle und die folgende Silbe durch einen '-' getrennt werden: -, sonst Leertaste

Verschiebe Silbe um 0.1sp nach links: ←

Verschiebe Silbe um 0.1sp nach rechts: →

Verschiebe Silbe um 1sp nach links: Strg+← (Mac: Cmd+←)

Verschiebe Silbe um 1sp nach rechts: Strg+→ (Mac: Cmd+→)

Verschiebe Silbe um 0.01sp nach links: Alt+←

Verschiebe Silbe um 0.01sp nach rechts: Alt+→

Hoch zur vorigen Strophe: Strg+↑ (Mac: Cmd+↑)

Runter zur nächsten Strophe: Strg+↓ (Mac: Cmd+↓)

Für weitere Liedtext-Tastaturkürzel siehe [Liedtext](#).

## Ansicht

Navigator: F12 (Mac: fn+F12)

Wiedergabepult: F11 (Mac: fn+F11)

Mischpult: F10 (Mac: fn+F10)

Palette: F9 (Mac: fn+F9)

Inspekteur: F8 (Mac: fn+F8)

Klavatur: P

Auswahlfilter: F6

Vollbilddarstellung: Strg+U

## Verschiedenes

Sichtbarkeit der ausgewählten Elemente ein- bzw. ausschalten: v


Instrumentendialog zeigen: i

Mehrtaktpausen ein- bzw. ausschalten: m

## Siehe auch

- [Einstellungen: Tastaturkürzel](#)

## Glossar

*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.

### 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.

### 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.

## 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. See → metronome mark

## Breve

## Brevis

A **double whole note** or **breve** is a note that has the duration of two whole notes.

## 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.

## Demisemiquaver (BE)

A thirty-second note.

## Duplet

See → tuplet.

## 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<sup>#</sup> and A<sup>b</sup> are enharmonic notes.

## Flag

See → beam.

## Flat

Sign (b) that indicates that the pitch of a note has to be lowered one semitone.

## 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.

## Half Note

A note whose duration is half of a whole note (semibreve). Same as a **minim** (BE).

## Hemidemisemiquaver (BE)

A sixty-fourth note.

## 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).

## Jump

In MuseScore, "jumps" are notations such as "D.S. al Coda", found in the "Repeats & Jumps" palette.

## 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.

## Longa

A **longa** is a **quadruple whole note**.

## Ledger Line

Line(s) that are added above or below the staff.

## Measure (AE)

A segment of time defined by a given number of beats. Dividing music into bars 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.

## 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.

## 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.

## 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.

## 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.

## 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.

## Semibreve (BE)

A **whole note** (AE). It lasts a whole measure in 4/4 time.

## Semiquaver (BE)

A sixteenth note.

## Semihemidemisemiquaver (Quasihemidemisemiquaver) (BE)

An hundred and twenty eighth note.

## Sextuplet

See → tuplet.

## 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 two lines of a normal 5-line staff. In MuseScore this unit influences most size settings. See also [Page settings](#).

## Staff (AE)

## Stave (BE)

Group of one to five horizontal lines used to lay on musical signs. In ancient music notation (before 11th century) the staff/stave may have any number of lines (the plural of 'staff' is 'staves', in BE and AE).

## 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 \(OS\)](#).

## 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.

## Upbeat

See [→pickup measure](#).



## 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](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_musical_symbols) ↗

## Kommandozeilenoptionen



You can launch MuseScore from the command line by typing

- `mscore [options] [filename]` (Mac and Linux)
- `MuseScore.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.

The following options are available

- ?, -h, --help  
Display help (doesn't work on Windows)
- v, --version  
Displays MuseScore's current version in the command line without starting the graphical interface (doesn't work on Windows)
- long-version  
Displays MuseScore's current version and revision in the command line without starting the graphical interface (doesn't work on Windows)
- d, --debug  
Starts MuseScore in debug mode
- L, --layout-debug  
Starts MuseScore in layout debug mode
- s, --no-synthesizer  
Disables the integrated software synthesizer
- m, --no-midi  
Disables MIDI input
- a, --use-audio <driver>  
Use audio driver: jack, als, pulse, portaudio
- n, --new-score  
Starts with the new score wizard regardless of preference setting for start mode
- I, --dump-midi-in  
Displays all MIDI input on the console
- O, --dump-midi-out  
Displays all MIDI output on the console
- o, --export-to <filename>  
Exports the currently opened file to the specified <filename>. The file type depends on the filename extension. This option switches to the "converter" mode and avoids any graphical interface. You can also add a filename before the -o if you want to import and export files from the command line. For example `mscore -o "My Score.pdf" "My Score.mscz"`
- r, --image-resolution <dpi>  
Determines the output resolution for the output to PNG images in the converter mode. The default resolution is taken from [Preferences, Export, PNG/SVG](#).

- T, --trim-image <margin>  
Trims exported PNG and SVG images to remove surrounding whitespace around the score. The specified number of pixels of whitespace will be added as a margin; use 0 for a tightly cropped image. For SVG, this option works only with single-page scores.
- x, --gui-scaling <factor>  
Scales the score display and other GUI elements by the specified factor, for use with high resolution displays.
- D, --monitor-resolution <dpi>  
Specify monitor resolution, for use with high resolution displays (as of version 2.1).
- S, --style <style>  
Loads a style file; useful when you convert with the -o option
- p, --plugin <name>  
Execute the named plugin
- template-mode  
Save template mode, no page size
- F, --factory-settings  
Use only the standard built-in presets or "factory-settings" and delete preferences. For details, see [Konfiguration zurücksetzen](#)
- R, --revert-settings  
Use only the standard built-in presets or "factory-settings", but do not delete preferences
- i, --load-icons  
Load icons from the file system. Useful if you want to edit the MuseScore icons and preview the changes
- j, --job <filename>  
Process a conversion job (as of version 2.1)
- e, --experimental  
Enable experimental features. See e.g. [Layer \(experimental\)](#) 
- c, --config-folder <pathname>  
Set config path
- t, --test-mode  
Enable test mode
- M, --midi-operations <filename>  
Specify MIDI import operations file; See this example file: [midi\\_import\\_options.xml](#) 
- w, --no-webview  
No web view in Start Center
- P, --export-score-parts  
Used with -o <filename>.pdf, export score and parts
- no-fallback-font  
Don't use Bravura as fallback musical font
- f, --force  
Used with -o, ignore warnings reg. score being corrupted or from wrong version (as of version 2.1)
- b, --bitrate <bitrate>  
Used with -o <filename>.mp3, sets bitrate in kbps (as of version 2.1)
- E, --install-extension <extension file>  
Install an extension, load soundfont as default unless if -e is passed too (as of version 2.3)

## Qt Toolkit Options

- style= <style>
- style <style>  
Determines the style of the GUI application. Possible values are "motif", "windows" and "platinum". Depending on the platform other styles may be available
- stylesheet= <stylesheet>
- stylesheet <stylesheet>  
Sets the application stylesheet. The value of "stylesheet" is a path to a file that contains the stylesheet
- platform <platformname[:options]>  
Specifies the Qt Platform Abstraction (QPA) plugin.  
Example: MuseScore.exe -platform windows:fontengine=freetype

## See also

- [Revert to factory settings](#)

## External links

- [How to use the "conversion job" command-line option](#) ↗
- [Layer \(experimental\)](#) ↗
- <http://doc.qt.io/qt-5/qapplication.html#QApplication> ↗
- <http://doc.qt.io/qt-5/qguiapplication.html#QGuiApplication> ↗

## Table of Contents

### Getting started

- [Installation](#)
- [Create new score](#)
- [Language settings and translation updates](#)
- [Checking for updates](#)

### Grundlagen

- [Create new score](#) ( → [Getting started](#))
- [Note input](#)
- [Concert pitch](#)
- [Copy and paste](#)
- [Edit mode](#)
- [Measure operations](#)
- [Palette](#)
- [Preferences](#)
- [Save/Export/Print](#)
- [Selection modes](#)
- [Undo and redo](#)
- [View modes](#)
- [File format](#)
- [Share scores online](#)

### Notation

- [Note input](#) ( → [Basics](#))
- [Palette](#) ( → [Basics](#))
- [Accidental](#)
- [Arpeggio and glissando](#)
- [Bar line](#)
- [Beam](#)
- [Bracket](#)
- [Breath and pause](#)
- [Clef](#)
- [Drum notation](#)
- [Grace note](#)
- [Hairpin](#)
- [Key signature](#)
- [Lines](#)
- [Measure rest](#)
- [Repeat](#)
- [Slur](#)
- [Tie](#)
- [Time signature](#)
- [Transposition](#)
- [Tremolo](#)
- [Triplet](#)
- [Voices](#)
- [Volta](#) (1st and 2nd time endings)

### Sound and playback

- [MIDI import](#)
- [Mid-staff instrument change](#)
- [Play mode](#)
- [Soundfont](#)
- [Swing](#)
- [Tempo](#)
- [Dynamics](#)
- [Change and adjust sound](#)

## **Text**

- [Grid-based movement of symbols and staff text](#)
- [Rehearsal marks](#)
- [Text editing](#)
- [Text style](#)
- [Chord symbols](#)
- [Fingering](#)
- [Lyrics](#)
- [Tempo](#) ( → [Sound and playback](#))

## **Formatting**

- [Layout and formatting](#) (overview)
- [Breaks and spacers](#)
- [Frame](#)
- [Image](#)
- [Image capture](#)

## **Advanced topics**

- [Accessibility](#)
- [Album](#)
- [Cross staff beaming](#)
- [Custom palette](#) ↗
- [Early music features](#)
- [Figured bass](#)
- [Fretboard diagram](#)
- [Inspector and object properties](#)
- [Master palette](#)
- [Part extraction](#)
- [Plugins](#)
- [Replace pitches without changing rhythms](#) ↗
- [Score information](#)
- [Staff type properties](#)
- [Tablature](#)
- [Tools](#)
- Nonexistent node nid: 39841

## **New features in MuseScore 2.0**

- [What's New in MuseScore 2](#) ↗
- [MuseScore 2.0 Release Notes](#) ↗
- [Changes for MuseScore 2.0](#) ↗.
  - [Album](#) ( → [Advanced topics](#))
  - [View modes: Continuous view](#) and [Navigator](#) ( → [Basics](#))
  - [Copy and paste: Selection filter](#) ( → [Basics](#))
  - [Custom palette](#) ↗ ( → [Advanced topics](#))
  - [Early music features](#) ( → [Advanced topics](#))
  - [Figured bass](#) ( → [Advanced topics](#))

- [Grid-based movement of symbols and staff text](#) (→ [Text](#))
- [Image capture](#) (→ [Formatting](#))
- [Inspector and object properties](#) (→ [Advanced topics](#))
- [Measure operations: Split and join](#) (→ [Basics](#))
- [MIDI import](#) (→ [Sound and playback](#))
- [Mid-staff instrument change](#) (→ [Sound and playback](#))
- [Part extraction \(new options available\)](#) (→ [Advanced Topic](#))
- [Rehearsal marks: Automatic next rehearsal mark and Search for a rehearsal mark](#) (→ [Text](#))
  - [Save/Export](#) (→ [Basics](#)) - [Staff type properties](#) (→ [Advanced topics](#))
  - [Swing](#) (→ [Sound and playback](#))
  - [Tablature](#) (→ [Advanced topics](#))
  - [Nonexistent node nid: 39841](#) (→ [Advanced topics](#))
  - [Master palette](#) (→ [Advanced topics](#))
  - [Layout and formatting](#) (some options have changed, and there is a new "apply to all parts" feature) (→ [Formatting](#))
  - [Breaks and spacers, section break](#) (→ [Formatting](#))
  - [Selection modes, select all similar new options \(same subtype\)](#) (→ [Basics](#))
  - [Create a new score, start center](#) (→ [Basics](#))
  - [Languages settings and translation Updates](#) (→ [Basics](#))
  - [Helping and improve translation](#) (→ [Support](#))
  - [Accidentals, respell pitches](#) (→ [Notation](#))
  - [Replace pitches without changing rhythms](#) ↗ (→ [Advanced topics](#))
  - [Tools](#) (→ [Advanced topics](#))
  - [Meta tags](#) (→ [Advanced topics](#))
  - [Upgrading from MuseScore 1.x](#)

## **Support**

- [Helping and improve translation](#)
- [How to ask for support or file reports](#)
- [Revert to factory settings](#)
- [Known incompatibilities](#)

## **Appendix**

- [Keyboard shortcuts](#)
  - [Bekannte Einschränkungen in MuseScore 2.x](#)
  - [Command line options](#)
  - [Glossary](#)
  - [Handbook for MuseScore 1.x](#) ↗
-