



Sibelius 5

Referenz

Edition 5.2

Mai 2008

Die Referenz wurde verfasst von Michael Eastwood, Daniel Spreadbury, Ben und Jonathan Finn.

Deutsche Übersetzung (Programm, Referenz und Handbuch) von Joachim Linckelmann.

Im Dialogfeld **Über Sibelius** finden Sie eine vollständige Liste des Entwickler-Teams und anderen, die bei der Entstehung des Programms mitgewirkt haben.

Wir möchten all jenen danken (zu zahlreich, um sie einzeln zu nennen), die uns mit hilfreichen Kommentaren und Vorschlägen zu Programm und Handbuch versorgt haben.

Vorschläge zur Verbesserung dieser Referenz dürfen Sie gerne per E-Mail an docs@sibelius.com schicken (bitte verwenden Sie diese Adresse aber nicht, um Vorschläge zum Programm an sich zu machen oder Fragen zu stellen – sehen Sie hierzu in der separaten Broschüre **Neueste Informationen und Technische Hilfe** für die für Ihr Land korrekte Adresse).

Sibelius Copyright © Sibelius Software, ein Unternehmensbereich von Avid Technology, Inc. und seinen Lizenzgebern 1987–2008

Sibelius Referenz Copyright © Sibelius Software, ein Unternehmensbereich von Avid Technology, Inc. 1992–2008

Veröffentlicht von Sibelius Software Ltd, The Old Toy Factory, 20–23 City North, Fonthill Road, London N4 3HF, UK

Alle Rechte vorbehalten. Diese Referenz darf ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages weder ganz noch teilweise in irgendeiner Form oder auf irgendeine Weise – elektronisch, mechanisch, fotomechanisch, auf Tonträger oder auf irgendeine andere Weise – reproduziert, in Datenbanken gespeichert oder übertragen werden. Obwohl jede erdenkliche Sorgfalt bei der Erstellung dieser Referenz aufgewendet wurde, übernehmen weder Autor, Übersetzer noch Verlag Verantwortung für irgendwelche Folgen, die aus eventuellen Fehlern derselbigen resultieren sollten.

Sibelius, das Sibelius Logo, Scorch, Flexi-time, Espresso, Rhythmic feel, Arrange, Rubato, Manuscript, Virtual Manuscript Paper, House Style, SoundStage, Opus, Inkpen2, Helsinki, Reprise, Magnetische Bindebögen, Optical, Dynamic parts, SoundWorld, Panorama, die blauen Noten und die Doppelspiralen-Logos, SibeliusMusic.com, SibeliusEducation.com, »The fastest, smartest, easiest scorewriter in the world« und »99% inspiration, 1% perspiration« sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Sibelius Software, einem Unternehmensbereich von Avid Technology, Inc. USA, UK und anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen werden als Eigentum Ihrer jeweiligen Besitzer anerkannt.

Inhalt

Über diese Referenz	5	3.2 Häufige Textstile	215
1 Eingeben	7	3.3 Liedtext	222
1.1 Noteneingabe	9	3.4 Akkordsymbole	234
1.2 Keypad	17	3.5 Generalbass und Römische Ziffern ..	241
1.3 Flexi-time™	20	3.6 Taktzahlen	244
1.4 Scannen	26	3.7 Seitenzahlen	252
1.5 Gitarren-Tabulatur-Eingabe	45	3.8 Studierzeichen	256
1.6 Auswahlen (Selektionen) und Passagen	49	3.9 Instrumentennamen	259
1.7 Eingabe-Geräte	55	3.10 Bearbeiten von Textstilen	264
2 Notation	63	3.11 Platzhalter	272
2.1 Akkordraster	65	3.12 Font-Substitution	276
2.2 Artikulation	72	4 Wiedergabe & Video	279
2.3 Balken	77	4.1 Wiedergabe	281
2.4 Bindebögen	88	4.2 Ausführung Ihrer Partitur	284
2.5 Farbe	92	4.3 Mixer	290
2.6 Freier Rhythmus	95	4.4 Sibelius Sounds Essentials	300
2.7 Gitarren-Notation und Tabulatur	97	4.5 Interpretation	316
2.8 Haltebögen	104	4.6 Wiederholungen	320
2.9 Instrumente	108	4.7 Live-Wiedergabe	327
2.10 Klammern und Akkoladen	116	4.8 Wiedergabe-Lexikon	333
2.11 Lauten-Tabulatur	119	4.9 Video	345
2.12 Linien	121	4.10 Timecode und Hit Points	351
2.13 Manuskriptpapier (Vorlagen)	128	4.11 Wiedergabe-Geräte	356
2.14 Mehrtakt-Pausen	130	4.12 MIDI für Anfänger	369
2.15 Notenhäse und Hilfslinien	134	4.13 Virtuelle Instrumente für Anfänger	372
2.16 Notenköpfe	137	4.14 Arbeiten mit virtuellen Instrumenten	380
2.17 Notenzeilen	140	4.15 MIDI-Messages	386
2.18 Schlagzeug	145	4.16 SoundWorld™	395
2.19 Schlüssel	151	5 Power-Tools	399
2.20 Stichnoten	155	5.1 Ansicht-Menü	401
2.21 Stimmen (»Ebenen«)	159	5.2 Arbeitsblatt-Assistent	407
2.22 Symbole	166	5.3 Eigene Arbeitsblätter hinzufügen ..	415
2.23 Taktarten	171	5.4 Arrangieren	420
2.24 Takte und Pausentakte	175	5.5 Bearbeiten von Arrangier-Stilen ..	430
2.25 Taktstriche	179	5.6 Ausblenden von Objekten	435
2.26 Tonartvorzeichnungen	184	5.7 Bildschirmdarstellung	438
2.27 Tremolo	188	5.8 Drucken	442
2.28 Triolen und andere N-tolen	191	5.9 Eigenschaften	449
2.29 Vorschläge	197	5.10 Fenster-Menü	454
2.30 Vorzeichnen	199	5.11 Filter und Suchen	457
3 Text	205	5.12 Ideen	463
3.1 Text	207	5.13 Markierung	474
		5.14 Menüs und Tastaturkürzel	476

5.15 Notenzeilen bündeln.	489	7.14 Bearbeiten von Notenköpfen	656
5.16 Panorama	492	7.15 Bearbeiten von Symbolen	658
5.17 Plug-Ins	495	7.16 Veröffentlichen	661
5.18 Rückgängig und Wiederherstellen .	549	8 Dateien	665
5.19 SibeliusEducation.com	551	8.1 Dateien	667
5.20 SibeliusMusic.com	553	8.2 Austauschen von Dateien	671
5.21 Transponieren	556	8.3 Partituren aufteilen und zusammenfügen	674
5.22 Voreinstellungen	558	8.4 Grafik-Import	676
6 Dynamische Stimmen	565	8.5 Öffnen von MIDI-Dateien	678
6.1 Einzelstimmen	567	8.6 Öffnen von MusicXML-Dateien	684
6.2 Stimmen bearbeiten	573	8.7 Öffnen von Finale 98–2003-Dateien .	689
6.3 Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbild	580	8.8 Öffnen von SCORE-Dateien	694
6.4 Stimmen herausziehen	585	8.9 Öffnen von Acorn-Sibelius-Dateien .	698
7 Layout & Notensatz	591	8.10 Öffnen von Dateien älterer Versionen . .	701
7.1 Layout und Formatierung	593	8.11 Exportieren von Grafikdateien	703
7.2 Notensatz (Notenstich)	598	8.12 Exportieren von MIDI-Dateien	710
7.3 Umbrüche	604	8.13 Exportieren von Audio-Dateien	713
7.4 Automatisches Layout	610	8.14 Exportieren von Scorch-Webpages .	715
7.5 Dokument einrichten	614	8.15 Exportieren in ältere Versionen	721
7.6 Zuordnung	618	8.16 ASCII-Tab-Dateien	724
7.7 Stilvorlagen	621	Glossar	727
7.8 Notenzeilenabstände	625	Index	739
7.9 Notenabstände	629	Lizenzvereinbarung	763
7.10 Musik-Fonts	633		
7.11 Standard-Positionen	637		
7.12 Bearbeiten von Instrumenten	641		
7.13 Bearbeiten von Linien	653		

Über diese Referenz

Diese Referenz erklärt in umfassender Weise alle Funktionen von Sibelius. Um mit dem Programm vertraut zu werden und um die grundlegenden Funktionen von Sibelius kennen zu lernen, wird es für Sie sicher einfacher sein, Ihr Handbuch zu Rate zu ziehen, oder, wenn Sie von einer älteren Version auf Sibelius 5 aktualisiert haben, das Upgrade-auf-Sibelius-5-Heft.

Die Referenz gibt es sowohl als Bildschirm-Version als auch optional als gedrucktes Buch, das Sie von Sibelius oder von Ihrem Händler bzw. vom Vertrieb Ihres Landes (www.sibelius.com/buy) käuflich erwerben können. Die beiden Versionen der Referenz sind identisch.

Kapitel und Themen

Sibelius' Referenz ist in sieben Kapitel mit den verschiedenen Themen eingeteilt. Sie finden eine Liste aller dieser Themen auch im **Inhalt**, jedoch ist es wahrscheinlich noch leichter, bestimmte Informationen zu bestimmten Bereichen im **Index** zu finden. Das **Glossar** erklärt musikalische und technische Ausdrücke.

Bildschirm-Referenz

Um die Bildschirm-Referenz aufzurufen, klicken Sie auf die rechts gezeigte Schaltfläche in der Werkzeugleiste, oder wählen Sie **Hilfe ▶ Sibelius-Referenz** (Kürzel **F1** oder **⇧⌘⌘**).



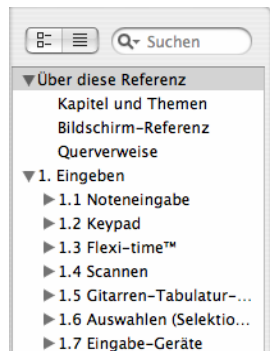
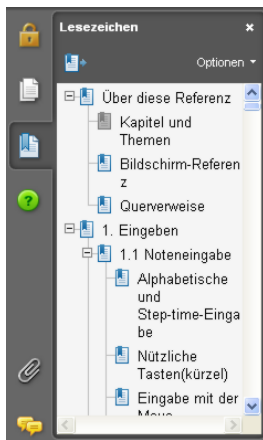
Es öffnet sich das Programm, das Ihr Computer zur Anzeige von PDF-Dateien verwendet. In Windows ist das normalerweise der Adobe Reader, auf dem Mac das Programm Vorschau. Es erscheint dann die Bildschirm-Referenz. Mit den Lesezeichen und den in den beiden genannten Programmen eingebauten Suchfunktionen **Bearbeiten ▶ Suchen** können Sie in der Bildschirm-Referenz navigieren.

Lesezeichen sind wie ein Inhaltsverzeichnis, das Sie neben dem Dokument, das Sie gerade lesen, geöffnet haben können, und mit dem Sie zu jedem Kapitel, Thema oder sogar Zwischenüberschrift springen können. Um Lesezeichen anzuzeigen:

- Adobe Reader: Wählen Sie **Anzeige ▶ Navigationsfenster ▶ Lesezeichen**; es wird links auf dem Bildschirm eine Leiste wie unten gezeigt dargestellt.

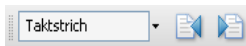
Referenz

- Vorschau auf dem Mac: Wählen Sie **Darstellung** ▶ **Fach**; eine Leiste wie unten rechts gezeigt schiebt sich aus der rechten Seite des Fensters hervor.



Um in der Bildschirm-Referenz etwas zu suchen, verwenden Sie die Funktion **Bearbeiten** ▶ **Suchen**. Stattdessen können Sie auch:

- Im Adobe Reader können Sie einfach in das Suchen-Feld tippen (siehe unten links) und dann mit den Schaltflächen **Weitersuchen** und **Vorherige suchen** vorwärts und rückwärts springen.
- In Vorschau auf dem Mac können Sie in das Suchen-Feld des Fachs tippen (siehe unten rechts) und in die Ergebnisliste klicken, um vorwärts und rückwärts zu springen.



Aus der Bildschirm-Referenz heraus können Sie weder drucken noch Texte oder Grafiken mittels Kopieren und Einfügen extrahieren.

Querverweise

📖 **2.3 Balken** bedeutet »Siehe das Thema Balken im zweiten Kapitel der **Referenz**«.

📺 **Eine neue Partitur beginnen** bedeutet »Wählen Sie **Hilfe** ▶ **Schulungs-Videos** und sehen sich das Video **Starting a new score** an.«

Details zu weiterer hier verwendeter Typographie und Terminologie finden Sie im separaten **Handbuch**.

1. Eingeben

1. Eingeben

1.1 Noteneingabe

📖 **1.3 Flexi-time™**, **1.5 Gitarren-Tabulatur-Eingabe**, **2.2 Artikulation**, **2.3 Balken**, **2.15 Notenhäse und Hilfslinien**, **2.16 Notenköpfe**, **2.21 Stimmen (»Ebenen«)**, **2.27 Tremolo**, **2.28 Triolen und andere N-tolen**, **2.29 Vorschläge**, **2.30 Vorzeichen**, **7.9 Notenabstände**.

📌 **Noteneingabe, Zurechtfinden.**

Es gibt fünf Methoden, Noten, Akkorde und Pausen einzugeben und zu bearbeiten:

- Eingabe mit der Maus – siehe unten
- Alphabetische und Step-time-Eingabe – siehe unten
- Flexi-time-Eingabe – 📖 **1.3 Flexi-time™**
- Dateien anderer Musik-Programme importieren (z.B. MIDI-Dateien, Finale- und SCORE-Dateien, etc.) – 📖 **8.7 Öffnen von Finale 98–2003-Dateien**, **8.8 Öffnen von SCORE-Dateien**, **8.5 Öffnen von MIDI-Dateien**, **8.9 Öffnen von Acorn-Sibelius-Dateien**, **8.16 ASCII-Tab-Dateien**
- Scannen gedruckter Noten – 📖 **1.4 Scannen**.

In die meisten dieser Methoden wurden Sie schon im **Handbuch** eingeführt. Dieses Kapitel hier ist eine detaillierte Zusammenfassung der Eingabe mit der Maus, der Step-time- und der alphabetischen Eingabe.

Alphabetische und Step-time-Eingabe

Die alphabetische Eingabe über die Computertastatur und die Step-time-Eingabe über das MIDI-Keyboard sind die effizientesten Methoden, Ihre Musik in Sibelius einzugeben, da Sie weitere musikalische Objekte (wie z.B. Taktartbezeichnungen, Tonartvorzeichnungen, Text etc.) gleichzeitig mit den Noten eingeben können.

Um mit der alphabetischen oder mit der Step-time-Eingabe zu beginnen:

- Selektieren Sie eine Pause (Sie können auch irgendein anderes Objekt selektieren, wie z.B. ein Textobjekt oder eine Linie; die Noteneingabe beginnt dann an diesem Punkt)
- Wählen Sie **Noten ▶ Noten eingeben** (Kürzel N). Damit erscheint die Einfügemarke (eine senkrechte Linie, jeweils in der Farbe der Stimme, in die Sie eingeben)
- Wählen Sie einen Notenwert vom Keypad (falls der gewünschte Notenwert dort nicht schon ausgewählt ist)
- Wenn Sie möchten, wählen Sie auf dem Keypad noch weitere Zeichen:
 - *Vorzeichen* vom ersten/fünften Keypad-Layout (bei Step-time-Eingabe nicht benötigt)
 - *Artikulationen* vom ersten/vierten Keypad-Layout
 - *Haltebogen* und *Punktierungen* vom ersten/zweiten Keypad-Layout (doppelte Punktierungen befinden sich auf dem zweiten Keypad-Layout)
 - *Vorschläge* und *Stichnoten* vom zweiten Keypad-Layout
 - *Tremoli* und *Balkensetzung* vom dritten Keypad-Layout.

1. Eingeben

Alle diese Knöpfe bleiben für die folgenden Noten gedrückt (d.h. ausgewählt), bis Sie sie wieder drücken (auswählen), mit der Ausnahme der Vorzeichen vom ersten und vom fünften Keypad-Layout. So können Sie beispielsweise mehrere Noten hintereinander mit derselben Artikulation eingeben.

Sie können gleichzeitig Knöpfe von mehr als einem Layout wählen – alle haben Einfluss auf die Note/Akkord, die Sie dann eingeben. (Wandern Sie durch die verschiedenen Keypad-Layouts mit der + Taste; F8 in Windows und – auf dem Mac bringen Sie zum ersten Layout zurück.)

- Geben Sie dann die Note ein mittels:
 - Tippen von A bis G (H = B) oder R (wiederholt die vorangehende Note oder den vorangehenden Akkord), oder
 - Spielen einer Note/eines Akkordes auf Ihrem MIDI-Keyboard.
- Um eine Pause der gewählten Notendauer einzugeben, drücken Sie einfach 0 auf dem ersten Keypad-Layout (Kürzel F8). (Um weiter Pausen derselben Dauer einzugeben, drücken Sie einfach weiter die 0.)
- Um eine Ganztaktpause einzugeben, drücken Sie 0 auf dem zweiten Keypad-Layout (Kürzel F9).
- Gehen Sie zurück zum ersten Schritt, um die nächste Note/den nächsten Akkord einzugeben.

Ein paar Sachen können Sie sofort nach Eingeben der Note mit eben dieser tun:

- Zum Korrigieren eines Fehlers können Sie die Tonhöhe der gerade eingegebenen Note mit den Tasten ↑ oder ↓ ändern; halten Sie **Strg** oder **⌘** gedrückt, um die Tonhöhe um eine Oktave zu versetzen
- Um mit der alphabetischen Eingabe Akkorde zu erstellen, geben Sie eine Note des Akkordes ein und fügen dann weitere mit einer der folgenden Methoden hinzu:
 - Halten Sie **Shift** gedrückt und tippen Sie den Notennamen der Note, die Sie dem Akkord hinzufügen möchten; wenn Sie der selektierten Note z.B. ein **gis** hinzufügen möchten, so wählen Sie vom ersten Keypad-Layout die **8**, um ein Kreuz auszuwählen, danach tippen Sie **Shift-G**, um die Note hinzuzufügen; oder
 - Tippen Sie eine Zahl von **1** bis **9** (auf der oberen Reihe der Haupttastatur, *nicht* auf dem Keypad), um eine Note mit eben diesem Intervall der selektierten Note hinzuzufügen. Beispiel: Sie möchten der selektierten Note eine Sexte darüber hinzufügen; tippen Sie dazu **6**; **Shift-1** bis **Shift-9** fügt *unterhalb* der selektierten Note eine Note hinzu, sodass z.B. **Shift-4** die aktuelle Note mit einer Quarte darunter ergänzt (praktischerweise funktioniert dieser Schritt auch bei selektierten Passagen, z.B. um Oktaven zu erstellen); oder
 - Wählen Sie die entsprechende Option aus den Untermenüs **Noten ▶ Tonhöhe hinzufügen-** oder **Noten ▶ Intervall hinzufügen**, mit den oben beschriebenen Tastaturkürzeln sind Sie allerdings viel schneller.
- Zum Setzen eines Haltebogens drücken Sie nach der Eingabe der Note die Taste **Enter** auf dem Ziffernblock
- Um eine N-tole zu erstellen, tippen Sie **Strg+2** bis **Strg+9** oder **⌘2** bis **⌘9** (oder wählen Sie **Erstellen ▶ N-tole**), nachdem Sie die erste Note der N-tole eingegeben haben

- Um eine Note enharmonisch umzudeuten, die Sie über ein MIDI-Keyboard eingegeben haben, wählen Sie nach der Noteneingabe **Noten ▶ Vorzeichen umdeuten** (Kürzel **Return** auf der Haupttastatur).

Nützliche Tasten(kürzel)

Die Verwendung folgender Tasten ist bei der Noteneingabe sehr nützlich:

- Wenn Sie einen Fehler machen, dann tippen Sie **Entf** oder **Rückschritt (Backspace)**; damit löschen Sie die Note und selektieren gleichzeitig die vorangehende Note.
(Abhängig vom jeweiligen musikalischen Kontext kann das Ergebnis beim Löschen leicht variieren: Wenn Sie eine Note löschen, so wird diese in eine Pause derselben Dauer verwandelt; wenn Sie eine Pause oder eine Ganztaktpause löschen, geht die Einfügemarke einen Schritt zurück und lässt diese unverändert; wenn Sie alle Noten einer N-tole löschen, so ist die Zahl/Klammer der N-tole selektiert und wird beim Löschen durch eine Pause der Gesamtdauer der N-tole ersetzt.)
- Sie können sich auch mit den **←/→** -Tasten innerhalb der Noten (einschließlich Vorschlags-Noten) und Pausentakte bewegen.
- Sie können die selektierte(n) Note(n) durch Tippen von **Alt+1/2/3/4** in eine andere Stimme versetzen; sie könnten also eine Note eines Akkordes in der ersten Stimme selektieren, um diese Note dann mittels **Alt+2** in die zweite Stimme zu verschieben, wobei sie dort mit eventuell schon vorhandenen Noten verschmilzt.
- Um während der Noteneingabe eine Taktart einzufügen, tippen Sie **T** und wählen die gewünschte Taktart aus dem dazugehörigen Dialogfeld; tippen Sie dann **Return** (auf der Haupttastatur) oder klicken Sie auf **OK**, um die Taktart am Beginn des nächsten Taktes in Ihre Partitur einzufügen.
- Um während der Noteneingabe einen Tonartwechsel einzufügen, tippen Sie **K** und wählen die gewünschte Tonartvorzeichnung aus dem dazugehörigen Dialogfeld; tippen Sie dann **Return** (auf der Haupttastatur) oder klicken Sie auf **OK**, um die Tonartvorzeichnung direkt nach der aktuellen Note in Ihre Partitur einzufügen.
- Um Text hinzuzufügen, tippen Sie das normale Kürzel (z.B. **Strg+E** oder **⌘E** für Expression-Text), geben Sie dann den gewünschten Text ein und beenden Sie die Texteingabe mit **Esc**, um wieder zur Noteneingabe zurückzukehren. Der Text wird an seiner Standard-Position über oder unter der Notenzeile erstellt, an derselben horizontalen Position wie die Note, die ausgewählt war, bevor der Text eingegeben wurde.
- Während der Noteneingabe können Sie auch jedes andere Objekt aus dem Menü **Erstellen** hinzufügen. So erscheinen etwa Symbole und Gitarren-Akkordraster alle an ihrer jeweiligen Standard-Position über oder unter der Notenzeile, an derselben horizontalen Position wie die selektierte Note.

Bei Linien (insbesondere Bindebögen und Gabeln) bietet es sich an, nur diejenigen während der Noteneingabe mit einzugeben, die sich über die Dauer von zwei Noten erstrecken, sodass Sie die Noteneingabe nicht unterbrechen müssen; das Linienende benötigt nämlich eine Note, mit der es verknüpft ist, und diese Note haben Sie ja dann noch nicht eingegeben. Das Einfachste ist es also, Linien erst nach der Noteneingabe hinzuzufügen.

- **Esc** beendet die Eingabe (die Einfügemarke verschwindet).

Eingabe mit der Maus

Die Eingabe mit der Maus funktioniert im Prinzip genauso wie die Step-time- oder die alphabetische Eingabe, nur mit der Ausnahme, dass vor dem Beginn der Eingabe nichts ausgewählt sein darf (drücken Sie **Esc** zum Aufheben einer Auswahl).

- Wählen Sie **Noten** ▶ **Noten eingeben** (Kürzel **N**); der Mauszeiger ändert seine Farbe (normalerweise zu Blau, was Stimme 1 anzeigt)
- Wählen Sie einen Notenwert auf dem ersten Keypad-Layout; Sie können gleichzeitig auch Vorzeichen, Artikulationen etc. von anderen Keypad-Layouts wählen (siehe oben). Um eine Pause zu erstellen, wählen Sie vom ersten Keypad-Layout den Pausen-Knopf.
- Wenn Sie jetzt mit dem Mauszeiger über die Partitur fahren, sehen Sie eine *Schattennote oder -pause*, die Ihnen anzeigt, wo die Note beim Klicken erstellt würde. Je nachdem wie Sie den Mauszeiger in der Senkrechten über oder unter den Notenzeilen bewegen, erscheinen auch die entsprechenden Hilfslinien. Bei der Bewegung über den Takt in der Horizontalen rastet die Schatten- bzw. Phantomnote an bestimmten rhythmischen Positionen ein (dieses Verhalten ist konfigurierbar – siehe **Noteneingabe-Optionen** weiter unten). Dankenswerterweise zeigt Ihnen die Schattennote auch den Notenkopf-Typ an, mit dem die Note erstellt wird.
- Um die Note einzugeben, klicken Sie einfach an die Stelle, an der Sie sie erstellen möchten
- In der Partitur erscheint jetzt eine (große) Einfügemarke (eine senkrechte Linie) – wenn Sie wollten, könnten Sie jetzt auch mit der alphabetischen oder der Step-time-Eingabe fortfahren, aber Sie können genauso mit der Maus weitermachen; wählen Sie dazu einfach die gewünschten Notenwerte und weitere Noteigenschaften und klicken Sie in die Partitur, um selbige einzufügen. Zur Eingabe eines Akkords klicken Sie einfach ober- oder unterhalb der gerade eingegebenen Note. Wenn Sie an einer anderen Stelle des Taktes eine Note eingeben und dann zurückgehen und ober- oder unterhalb einer schon vorhandenen Note klicken, um daraus einen Akkord zu machen, wird Sibelius aber die Note an dieser Position überschreiben.
- Wenn Sie am Beginn eines Taktes eine lange Note eingeben und dann später im Takt vor dem Ende dieser langen Note eine weitere Note hinzufügen, ersetzt Sibelius diese weitere Note standardmäßig durch Pausen. Stattdessen könnte die Note auch in der 2. Stimme eingegeben werden: Schalten Sie dazu die Option **2. Stimme verwenden bei Rhythmuskonflikten** auf der Maus-Seite des Dialogfelds **Datei** ▶ **Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**) ein.
- Zum Eingeben einer Pause klicken Sie auf den Pausen-Knopf (oder tippen Sie **0**) auf dem ersten Keypad-Layout, klicken Sie dann in die Partitur
- Sie müssen mit dem Mauszeiger nicht genau von links nach rechts eingeben – Sie können in der Partitur umher springen und die Noten mit einem Klick an jeder beliebigen Stelle einsetzen.

Tonhöhen neu eingeben

Oft ist es sehr nützlich, einfach nur die Tonhöhen einer Folge von Noten oder Akkorden zu ändern, ohne dabei deren Rhythmus und Artikulation neu einzugeben. Die hauptsächliche Verwendung dieser Methode findet sich beim Schreiben für mehrere Instrumente, die denselben Rhythmus spielen, aber verschiedene Töne. Sie können einfach die Noten eines Instrumentes in ein anderes kopieren und dann nur noch die Tonhöhen neu eingeben. Sie können die Tonhöhe einzelner Noten mit der Maus oder mit den **↑/↓**-Tasten ändern (zusammen mit **Strg** oder **⌘** ver-

setzen Sie die Note um eine Oktave). Wenn Sie jedoch die Tonhöhen einer ganzen Passage neu eingeben möchten:

- Wählen Sie eine Note aus, von der aus Sie die Tonhöhen neu eingeben möchten (entweder mit der Maus oder mittels der Pfeiltasten)
- Wählen Sie **Noten ▶ Tonhöhen neu eingeben** (Kürzel **Strg+Shift+I** oder **⇧⌘I**)
- Jetzt erscheint eine gestrichelte Einfügemarke (und keine durchgezogene, wie sonst), die Ihnen anzeigt, dass Sibelius im Folgenden nur noch die Tonhöhen überschreibt, nicht aber deren Notenwerte.
- Tippen Sie **A bis G** oder spielen Sie die neue Note (oder den Akkord) auf Ihrem MIDI-Keyboard.
- Sibelius ändert die Tonhöhe der ersten Note und wählt dann die nächste Note aus (eventuell dazwischen liegende Pausen und/oder Vorschlagsnoten werden dabei übersprungen), sodass Sie deren Tonhöhe gleich als nächstes ändern können.
- Beim Ändern der Tonhöhen über die Computertastatur müssen Sie eventuelle Vorzeichen und Artikulationszeichen *nach* dem Notennamen tippen, nicht vorher (im Gegensatz zur Noteneingabe oder dem Bearbeiten einzelner Noten).
- Wenn Sie die Tonhöhe einer bestimmten Note nicht ändern möchten, drücken Sie die Taste **O** auf dem Keypad, um zur nächsten Note vorzurücken
- Um eine vorhandene Note in eine Pause zu verwandeln, drücken Sie **→**, um sie ohne Tonhöhenänderung auszuwählen, und tippen dann **O** auf dem ersten Keypad-Layout (Kürzel **F8**)
- Um eine vorhandene Pause in eine Note zu verwandeln, gehen Sie mit **←** oder **→** zur Pause und geben die gewünschte Tonhöhe ein.

Beachten Sie bitte, dass Sie beim Anpassen der Tonhöhen vorhandene Noten auch zu Akkorden ergänzen können, genauso wie bei der Noteneingabe: Wählen Sie eine Note aus und tippen entweder **Shift-A bis Shift-G**, oder tippen Sie **1 bis 9** auf der Haupttastatur – siehe oben bei **Alphabetische und Step-time-Eingabe**.

Wenn Sie nach dem Ändern einer Tonhöhe die enharmonische Deutung dieser Note ändern müssen, wählen Sie einfach **Noten ▶ Vorzeichen umdeuten** (Kürzel **Return** auf der Haupttastatur). Sie können einer Note auch Vorzeichen, Artikulationszeichen usw. hinzufügen, nachdem Sie deren Tonhöhe geändert haben, indem Sie auf dem Keypad in gewohnter Manier die entsprechende Wahl treffen.

Notenwerte, Vorzeichen, Artikulationen etc. bearbeiten

- Selektieren Sie eine Note, einen Akkord oder eine Pause (entweder mit der Maus oder mittels der Pfeiltasten)
- Um den Notenwert zu ändern, wählen Sie einfach den neuen Notenwert vom ersten oder vom zweiten Keypad-Layout.

Wenn der neue Notenwert größer als der alte ist, so wird/werden die folgende(n) Note(n) überschrieben und verbleibende Lücken durch entsprechende Pausen ersetzt; wenn der neue Notenwert kürzer als der alte ist, dann werden Pausen eingefügt, um den ursprünglichen Notenwert auszugleichen.

- Um andere Noteneigenschaften zu ändern, wie z.B. Vorzeichen oder Artikulationszeichen, wählen Sie einfach den entsprechenden Knopf des Keypads; damit wird die Note sofort bearbeitet

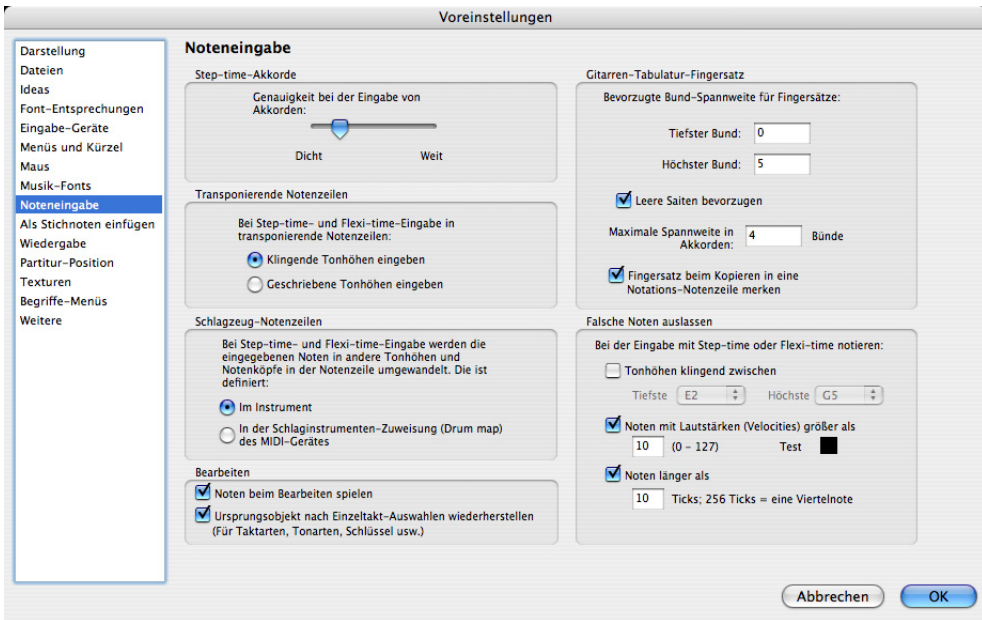
1. Eingeben

(klicken Sie z.B. auf **#** oder tippen **8**, um einer Note ein Kreuz hinzuzufügen oder es wieder zu entfernen).

Return (auf der Haupttastatur) deutet ein Vorzeichen enharmonisch um – das benötigen Sie normalerweise nur bei der Eingabe mit Flexi-time oder bei der Bearbeitung einer importierten MIDI-Datei.


Noteneingabe-Optionen

Die Noteneingabe-Seite des Dialogfelds Datei ▶ Voreinstellungen (auf dem Mac im Sibelius-Menü) bietet die Kontrolle über verschiedene Verhaltensweisen bei der Noteneingabe:




- **Step-time-Akkorde:** Diese Einstellung dient speziell der Step-time-Eingabe über eine MIDI-Gitarre und bestimmt, wie schnell oder langsam Sie zupfen müssen, damit Sibelius die von Ihnen gespielten Noten als Akkord und nicht als Folge einzelner Noten interpretiert. In der Voreinstellung steht der Schieberegler recht nah bei **Dicht**, was eine geeignete Position für die Eingabe über ein MIDI-Keyboard ist (bei dem Akkorde normalerweise nicht besonders arpeggiert werden); wenn Sie nun eine MIDI-Gitarre verwenden, sollten Sie ausprobieren, den Regler in Richtung **Weit** zu verschieben, um die optimale Position für Ihre Spielweise zu finden.
- **Transponierende Notenzeilen:** Wenn Sie Noten abschreiben, die transponierend notiert sind, bietet es sich an, diese Option auf **Geschriebene Tonhöhen eingeben** setzen; die Voreinstellung ist **Klingende Tonhöhen eingeben** – siehe **Transponierende Instrumente** auf Seite 111.
- **Schlagzeug-Notenzeilen:** Sie können mit Ihrem MIDI-Keyboard Noten in Schlagzeug-Notenzeilen entweder mit den tatsächlichen Tasten Ihres Keyboards, die den richtigen Klang produzieren, oder mit den in der Instrumenten-Definition der gewählten Notenzeile festgelegten Tonhöhen eingeben – **2.18 Schlagzeug**.
- Mit den zwei **Bearbeiten**-Optionen können Sie Sibelius sagen, ob es **Noten beim Bearbeiten spielen** soll (z.B. wenn Sie Noten eingeben, auswählen oder bearbeiten) und ob es das

Ursprungsobjekt nach Einzeltakt-Auswahlen wiederherstellen soll. Wenn diese Option ausgeschaltet ist, stellt Sibelius die ursprüngliche Taktart, Tonart oder den Schlüssel am Ende des Auswahl nur dann wieder her, wenn die Auswahl länger als ein Takt ist.


- Zu Einzelheiten der Gitarren-Tabulatur-Fingersatz-Optionen,  **1.5 Gitarren-Tabulatur-Eingabe.**
- **Falsche Noten auslassen:** Mit diesen Optionen können Sie verhindern, dass Sibelius sehr kurze, sehr hohe oder tiefe, oder sehr leise Noten notiert, wenn Sie mit einem MIDI-Keyboard oder einer MIDI-Gitarre eingeben:
 - **Tonhöhen klingend zwischen x und y :** Diese Option ist standardmäßig ausgeschaltet (da sie für andere MIDI-Eingabegeräte wie etwa ein Keyboard nicht angebracht wäre); wenn Sie jedoch mit einer MIDI-Gitarre eingeben, können Sie diese Option einschalten und die tiefste und höchste Note, die Sie überhaupt notieren möchten, angeben. Noten außerhalb dieses Umfangs werden ignoriert.
 - **Noten mit Lautstärken (Velocities) größer als x :** Damit kaum merklich gespielte Töne nicht notiert werden, können Sie die minimale Lautstärke (Velocity) festlegen, ab der gespielte Noten überhaupt notiert werden. Probieren Sie auf Ihrer Gitarre so leise wie Sie können zu spielen; wenn die Lautstärke (Velocity) der Note groß genug ist, um den Schwellenwert zu überschreiten, leuchtet die kleine schwarze Anzeige im Dialogfeld auf. Stellen Sie den Wert so ein, dass die leiseste Note, die Sie zu spielen beabsichtigen, notiert wird.
 - **Noten länger als x Ticks:** Damit sehr kurze Noten nicht unbeabsichtigtweise notiert werden, passen Sie die minimale Notendauer an. 256 Ticks entsprechen einer Viertelnote, d.h. der voreingestellte Wert von 10 Ticks ist etwas kürzer als eine 64stel-Note. Wenn Sie davon ausgehen, dass Sie eine so kurze Note zu schreiben keinesfalls in Betracht ziehen, so erhöhen Sie hier den Wert.

Noten ausblenden

Selektieren Sie die Note(n), die Sie ausblenden (verbergen) möchten und wählen dann **Bearbeiten** ▶ **Ausblenden oder anzeigen** ▶ **Ausblenden** (Kürzel **Strg+Shift+H** oder **⇧#H**). Beachten Sie bitte, dass dabei auch jegliche zu der jeweiligen Note gehörende Vorzeichen, Artikulationen, Notenhäse oder Balken automatisch mit ausgeblendet werden. Zu weiteren Fragen zum Ausblenden von Noten,  **5.6 Ausblenden von Objekten.**

In Pausen verwandeln

Um eine Note, einen Akkord oder eine Passage in Pausen zu verwandeln, tippen Sie einfach **Entf** oder wählen Sie den Pausenknopf (**O**) auf dem ersten Keypad-Layout.

Es gibt einen kleinen, aber feinen Unterschied zwischen der Verwendung von **Entf** und **O** beim Verwandeln in Pausen: **Entf** vereinigt die Pausen (d.h. die Pausen werden in größere Werte bzw. in Pausentakte gruppiert); **O** dagegen verwandelt jede Note in eine einzelne Pause des gleichen Wertes (üblicherweise weniger nützlich). Bei weiteren Fragen zu Pausen,  **2.24 Takte und Pausentakte.**

Wenn Ihnen ein oder mehrere Takte übrig bleiben, in denen sich nur Pausen verschiedener Dauern befinden, können Sie diese in Ganztaktpausen zurückverwandeln, indem Sie den Takt oder die

1. Eingeben

Passage auswählen (sodass er oder sie von einem einfachen hellblauen Rahmen umgeben ist) und dann **Entf** drücken.

Pausen verschieben

Sie können Pausen genauso wie Noten mit den Pfeiltasten nach oben oder unten verschieben.


Bei in einer Stimme geschriebener Musik sollten Sie die vertikale Position von Pausen nicht anpassen müssen, da die von Sibelius verwendete Position absoluter Standard ist. Bei mehreren Stimmen jedoch sollten Sie wo nötig die vertikale Position von Pausen anpassen, um der jeweils anderen Stimme Platz zu gewähren. Sibelius nimmt bei mehreren Stimmen schon automatisch einen vertikalen Versatz der Pausen vor, fühlen Sie sich aber nicht gehemmt, dies nach Ihren Wünschen zu erweitern.

Ausgeblendete Pausen

Wenn Sie bei einer selektierten Pause **Entf** drücken, wird die Pause ausgeblendet; der von ihr benötigte horizontale Platz bleibt bestehen und die Noten in anderen Notenzeilen bleiben ausgerichtet, als ob die Pause weiterhin da ist. Wenn **Ansicht ▶ Ausgeblendete Objekte** aktiviert ist (Kürzel **Strg+Alt+H** oder $\sim\#\text{H}$), können Sie die Pause in Ihrer Partitur weiterhin sehen, jetzt in Hellgrau.

Sie könnten die Pause auch vollständig löschen, indem Sie eine ausgeblendete Pause auswählen und nochmals **Entf** drücken, dafür gibt es in den meisten Fällen allerdings keinen guten Grund.

Eigentlich sollten Sie Pausen gar nicht ausblenden, da dies die Dauer eines Taktes falsch erscheinen lässt, was Sie bei geringerer Aufmerksamkeit durcheinander bringen kann. Es gibt jedoch zwei gute Gründe zum Ausblenden von Pausen:

- Um eine Stimme vor dem Ende eines Taktes oder erst nach dem Beginn eines Taktes erscheinen zu lassen. Wenn Sie unerwünschte Pausen beispielsweise in der 2. Stimme ausblenden möchten, ändert die Musik Ihre Erscheinungsform wieder, als ob nur eine Stimme da wäre (Notenhäse nach oben und unten) –  **2.21 Stimmen (»Ebenen«)**.
- Um sie durch ein Symbol oder eine Linie zu ersetzen, die einen bestimmten Effekt darstellen soll, der mit einer Note nicht wiedergegeben werden könnte. Sie könnten z.B. Tonband- oder Sampler-Zuspielungen einer modernen Partitur notieren, indem Sie eine Pause der benötigten Dauer ausblenden und an deren Stelle eine gewellte Linie setzen.

1.2 Keypad

📖 1.1 Noteneingabe, 5.9 Eigenschaften, 2.21 Stimmen (»Ebenen«).

Das Keypad spiegelt auf dem Bildschirm die Anordnung der Tasten des Ziffernblocks auf der rechten Seite Ihrer Computertastatur wider. Es zeigt die Eigenschaften der ausgewählten Note(n), Akkord(e) oder Pause(n), oder der Note, die Sie bei der Verwendung der alphabetischen oder der Step-time-Eingabe als nächste eingeben werden.

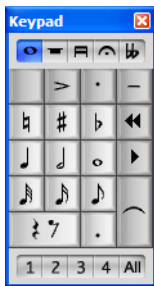
Um das Keypad auszublenden oder anzuzeigen, wählen Sie **Fenster ▶ Keypad** (Kürzel **Strg+Alt+K** oder **⌘+⌘K**).

Keypad-Layouts

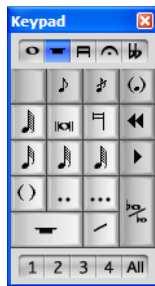
Das Keypad hat fünf Layouts (siehe unten), zwischen welchen Sie folgendermaßen umschalten können:

- Klicken Sie auf die kleinen »Etiketten« am oberen Rand des Keypads; oder:
- Klicken Sie auf **▶** auf dem Keypad, um von einem Layout zum nächsten zu gelangen (Kürzel **+**) und klicken Sie auf **◀**, um zum ersten Keypad-Layout zurückzukehren (Kürzel **F8**, auch **Shift-+** in Windows oder **–** auf dem Mac); oder:
- Tippen Sie **F8** bis **F12**, um die fünf verschiedenen Keypad-Layouts anzuzeigen.

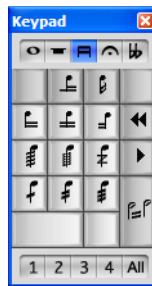
Die meiste Zeit Ihrer Arbeit werden Sie mit dem ersten Keypad-Layout verbringen, auf welchem sich die gebräuchlichsten Notenwerte und Vorzeichen befinden. Zum Nachschlagen hier alle fünf Layouts:



Gewöhnliche Noten (F8)



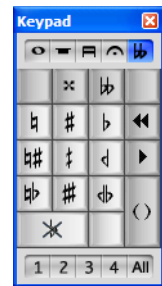
Weitere Noten (F9)



Balken/Tremoli (F10)





Artikulation (F11)



Vorzeichen (F12)

- Die ersten beiden Keypad-Layouts kümmern sich um die Noteneingabe und das Bearbeiten der Noten; Haltebögen (nicht Bindebögen) werden mit der **Enter**-Taste auf dem **F8**-Layout erstellt; Stichnoten werden mit der **Enter**-Taste auf dem **F9**-Layout erstellt. Beachten Sie bitte, dass der Punkt auf der *****-Taste (/ auf dem Mac) eine Staccato-Artikulation ist und der Punkt auf der **,**-Taste (Dezimalstelle) eine Punktierung.
- Sehr kleine und sehr große Notenwerte sowie Doppelt- und Dreifachpunktierungen werden über das **F9**-Layout erstellt – 📖 **1.1 Noteneingabe**
- Das dritte Keypad-Layout (Kürzel **F10**) sorgt sich um das Bearbeiten von Balken (📖 **2.3 Balken**) und das Erstellen von Tremoli (📖 **2.27 Tremolo**)

1. Eingeben

- Das vierte Keypad-Layout (Kürzel F11) dient dem Hinzufügen von Artikulationszeichen; beachten Sie die drei freien Plätze oben im Layout, welchen Sie Ihre eigenen Artikulationen zuweisen können –  **2.2 Artikulation**
- Das fünfte Keypad-Layout (Kürzel F12) schließlich steht im Dienste unzähliger Vorzeichen –  **2.30 Vorzeichen.**

Die 0-Taste wird als »Gar-nichts-davon« verwendet – entweder für Pausen oder zum Entfernen aller Artikulationen/Vorzeichen.

Notenmerkmale anzeigen und bearbeiten

Wenn Sie eine Note auswählen, zeigt Ihnen das Keypad die Merkmale der Auswahl. Wenn Sie in Ihrer Partitur beispielsweise eine Viertelnote auswählen, leuchtet der Viertelnoten-Knopf auf dem ersten Keypad-Layout auf. Entsprechend leuchten bei der Auswahl einer punktierten Viertelpause die Knöpfe der Viertelnote, der Pause und der Punktierung auf.


Um ein bestimmtes Keypad-Merkmal für das ausgewählte Objekt ein- oder auszuschalten, können Sie entweder

- mit der Maus auf das Symbol klicken, oder
- die entsprechende Taste auf Ihrem Ziffernblock drücken.

Angenommen, Sie sehen auf das erste Keypad-Layout und möchten die ausgewählte Note in eine Halbe Note ändern: Hier könnten Sie einfach 5 auf dem Ziffernblock tippen. Um einen Haltebogen hinzuzufügen, könnten Sie auf dem Ziffernblock **Enter** drücken, und so weiter. Zum Entfernen eines Haltebogens wählen Sie die Note aus, auf der der Haltebogen beginnt, und tippen ebenso **Enter**. Auf diese Weise können Sie von allen Keypad-Layouts Merkmale hinzufügen oder entfernen; wenn Sie etwa Ihre Halbe Note mit einer Fermate versehen möchten, könnten Sie einfach F11 tippen (um zum vierten Keypad-Layout zu gelangen) und dann auf dem Ziffernblock die 1 drücken, um die Fermate hinzuzufügen.

Wenn eine Note Merkmale besitzt, die sich nicht auf dem momentan gewählten Keypad-Layout befinden, leuchten auch die »Etiketten« der entsprechenden anderen Keypad-Layouts in Hellblau auf, um Ihnen dies zu zeigen. Wenn Sie beispielsweise eine Viertelnote mit einer Viertelton-Erniedrigung und einer Fermate auswählen, während das erste Keypad-Layout zu sehen ist, knippen auch die Etiketten des vierten und des fünften Keypad-Layouts ihre Lampen an.

Stimmen


Die Zeile mit den Schaltflächen am unteren Rand des Keypads bestimmt über die Stimmzugehörigkeit von Noten und notenzeilengebundenen Textobjekten und Linien –  **2.21 Stimmen (»Ebenen«).**

Zusätzliche Kürzel für Keypad-Funktionen

Der Zusammenhang zwischen den Elementen auf dem Bildschirm-Keypad mit den Tasten Ihres Ziffernblocks ist zwar einfach und offensichtlich, Sie können aber trotzdem bestimmten Funktionen des Keypads ein zusätzliches Kürzel zuweisen. Beispielsweise könnten Sie der Fermate auf dem vierten Keypad-Layout ein Kürzel zuweisen, damit Sie nicht mehr F11 drücken müssen (um auf das entsprechende Layout umzuschalten) und dann die 1 auf dem Ziffernblock (um die Fer-


mate einzugeben); stattdessen könnten Sie unabhängig vom momentanen Keypad-Layout ein einzelnes Kürzel tippen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

- Wählen Sie Datei ▶ Voreinstellungen (auf dem Mac im Sibelius-Menü) und gehen auf die Seite Menüs und Kürzel
- Nachdem Sie Ihre eigene Funktionssammlung gewählt haben, in der Sie Ihr neues Kürzel definieren, wählen Sie in der Liste Menü oder Kategorie den Eintrag Keypad (F11 Artikulation)
- Wählen Sie in der Liste Funktion den Eintrag Fermate und klicken dann auf Hinzufügen, um Ihr eigenes Kürzel hinzuzufügen.

Über das Definieren eigener Kürzel erfahren Sie mehr in  **5.14 Menüs und Tastaturkürzel**.

Die Keypad-Funktionen auf einem Laptop-Computer

Ein Laptop (oder Notebook) hat normalerweise keinen extra Ziffernblock (Keypad). Die Funktionen des Keypads sind auf den meisten Laptops zugänglich, wenn man die Taste Fn gedrückt hält und dann entsprechende Tasten auf der Tastatur drückt (diese Tasten sind dabei meist mit den alternativen Tastenbelegungen in klein beschriftet). Sibelius hat dazu auch noch zusätzliche Kürzel eingebaut, die sich in Windows und auf dem Mac unterscheiden:

Windows: Verwenden Sie die mitgelieferte Notebook (Laptop)-Funktionssammlung. Anstatt die Zahlen auf dem Keypad zu benutzen, können Sie die Standardzahlen auf der Haupttastatur verwenden, die denselben Zahlen auf dem Keypad entsprechen. Wenn diese Kürzelsammlung aktiv ist, gelten Shift-1 bis Shift-9 zur Eingabe von Intervallen über einer Note –  **5.14 Menüs und Tastaturkürzel**.



Mac: Halten Sie \sim gedrückt in Verbindung mit den links im Diagramm gezeigten Tasten, um die entsprechenden Keypad-Tastenbetätigungen zu erzeugen. Nicht alle Keypad-Knöpfe haben alternative Tastaturkürzel; für diese benötigen Sie dann die Taste Fn (sofern vorhanden) oder Sie klicken mit der Maus bzw. dem Trackpad auf das Keypad auf dem Bildschirm.

Das Keypad in Mac OS X

Standardmäßig weist Mac OS X die Tasten F9, F10 und F11 der Exposé-Funktion und F12 Dashboard zu, was bedeutet, dass Sie eventuell unerwartete Ergebnisse erzielen, wenn Sie diese Kürzel zum Wechsel der verschiedenen Keypad-Layouts in Sibelius benutzen.

Weisen Sie im Dashboard & Exposé-Feld in den Systemeinstellungen die Exposé- und Dashboard-Kürzel anderen Funktionstasten zu (z.B. F2, F3, F4 und F5).

1.3 Flexi-time™

📖 1.1 Noteneingabe.

📌 Noteneingabe.

Flexi-time ist Sibelius' einzigartiges intelligentes Echtzeit-MIDI-Eingabesystem.

Echtzeit-Eingabe

Unter Echtzeit-Eingabe versteht man bei anderen Computer-Programmen, wenn die Software versucht, sowohl die Tonhöhen als auch den Rhythmus der auf einem MIDI-Keyboard gespielten Musik zu erkennen, und diese in eine klare Notation zu verwandeln.


Der Rhythmus ist das große Fragezeichen: Ein menschliches Wesen spielt den Rhythmus niemals so wie er notiert ist, es baut immer ein unbewusstes und unbeabsichtigtes *rubato* (Temposchwankung) ein, sodass es bei der Echtzeit-Eingabe leicht zu zusätzlich angebundnen 64tel-Noten und ähnlich lustigen Dingen kommen kann.

Eine Standard-Verbesserung wird durch die Quantisierung erzielt: Dabei sagen Sie dem Programm, dass es bestimmte Notenwerte zur nächsten 16tel-Note (bzw. zu der jeweils von Ihnen bestimmten Einheit) runden soll. Das Problem dabei ist, dass diese Verbesserung nur bei relativ einfacher Musik funktioniert – sobald Sie das Tempo beschleunigen oder verlangsamen, gerät der Computer mit Ihrem Spiel aus dem Takt und schreibt nur noch Schrott.

Mit Flexi-time dagegen erkennt Sibelius Ihre Temposchwankungen und passt sich entsprechend an. Die Quantisierung geschieht automatisch – Sie müssen keine Quantisierungs-Einheit angeben – Sibelius arbeitet dabei mit einem raffinierten Algorithmus, der gemäß dem Kontext die Quantisierung verändert. Wenn Sie beispielsweise kurze Noten spielen, quantisiert Sibelius mit einer kürzeren Einheit als wenn Sie lange Noten spielen.

Es kommt aber sogar noch besser: Dank seiner Live-Wiedergabe-Funktion trennt Sibelius die geschriebenen Noten von den Nuancen Ihrer aufgenommenen Interpretation. Das heißt, dass die Wiedergabe der Noten, die Sie mit Flexi-time eingespielt haben, genau Ihrer Einspielung entspricht, bis hin zu den kleinsten Variationen in Länge und Lautstärke jeder einzelnen Note, während die Notation selber klar und ordentlich geschrieben ist.

Mit Flexi-time aufnehmen

- Obgleich Sie die Taktart auch nach der Noteneingabe ändern könnten, empfehlen wir Ihnen die richtige Taktartbezeichnung zuerst zu setzen, damit der Metronom-Klick die Schläge richtig angibt 
- Klicken Sie in einen Takt oder auf eine Note oder Pause, von wo Sie die Aufnahme starten möchten, oder:
 - Wenn Sie in zwei benachbarte Notenzeilen (z.B. in die eines Klaviers) gleichzeitig aufnehmen möchten, wählen Sie die beiden Notenzeilen mit **Shift+Klick** oder **⇧**-Klick aus
 - Wenn Sie einfach nur am Anfang einer Partitur für ein Instrument aufnehmen möchten, müssen Sie gar nichts auswählen, da es offensichtlich ist, wo Sie beginnen wollen

- Klicken Sie im Wiedergabe-Fenster auf den roten Aufnahme-Knopf oder wählen Sie **Noten ▶ Flexi-time** (Kürzel **Strg+Shift+F** oder **⇧⌘F**)
- Sibelius startet einen Metronom-Klick, um Ihnen das Tempo anzugeben. Sie bekommen einen ganzen Takt vorgezählt (standardmäßig) – warten Sie dieses Vorzählen ab, bevor Sie zu spielen beginnen!
- Sie können die Aufnahmegeschwindigkeit über den Temporegler anpassen; die Tempoanzeige im Wiedergabe-Fenster ändert sich, sowie Sie den Regler verschieben. (Wenn Sie langsamer aufnehmen möchten, beginnen Sie zuerst mit der Aufnahme, verschieben den Temporegler auf die gewünschte Position, drücken dann die **Leertaste** und beginnen nochmals mit der Aufnahme – Sibelius merkt sich Ihr Tempo.)
- Beginnen Sie nun Ihr Spiel auf dem Keyboard und folgen dabei dem Metronom-Klick (zumindest annähernd). Während Sie spielen, erscheinen die von Ihnen gespielten Noten auf dem Bildschirm.

Wenn Sie schneller oder langsamer werden, wird auch der Metronom-Klick schneller oder langsamer, um Ihnen zu folgen, zumindest solange Sie mit dem Tempo nicht allzu rabiat umgehen.

- Zum Beenden der Aufnahme drücken Sie die **Leertaste**.

Wenn Sie die eingespielten Noten verwerfen und nochmals einspielen möchten, dann löschen Sie zuerst die alten Noten (nach Auswählen derselben als Passage) mit **Entf**.


Wenn Sie weitere Noten mit Flexi-time in eine oder mehrere *andere* Notenzeilen einspielen, gibt Sibelius die schon vorhandenen Noten während der Aufnahme wieder (»Overdubbing«).

Wenn Sie eine weitere Melodie in dieselbe Notenzeile einspielen möchten, können Sie diese in eine der anderen Stimmen aufnehmen – siehe **Stimmen** weiter unten.

Metronom-Klick-Einstellungen

Die Einstellungen für den Metronom-Klick, den Sie während der Aufnahme mit Flexi-time hören, erfolgen über den **Fenster ▶ Mixer** (Kürzel **Strg+Alt+M** oder **⌘⌥M**), ein paar davon erreichen Sie auch über die **Klick-Schaltfläche** im Dialogfeld **Noten ▶ Flexi-time-Optionen** (Kürzel **Strg+Shift+O** oder **⇧⌘O**).

Standardmäßig wird der erste Schlag eines Taktes mit einem hohen Woodblock-Klang wiedergegeben, die folgenden Schläge mit einem tieferen. In zusammengesetzten Taktarten wie z.B. 6/8 wird der Schlag auch in Achtelnoten unterteilt. Bei komplexeren Taktarten wie etwa 7/8 wird standardmäßig der Beginn jeder Gruppe betont.

Zu weiteren Informationen über diese Einstellungen,  **4.3 Mixer**.


Tipps

- Hören Sie auf die Metronomschläge und beginnen Sie pünktlich mit ihnen! Wenn Sie zu früh anfangen oder in einem anderen Tempo als der Vorzähler, wird Sibelius Sie nicht richtig verstehen.
- Wenn es Ihnen schwer fällt, in zwei Notenzeilen gleichzeitig aufzunehmen, versuchen Sie es mit nur einer Notenzeile auf einmal.
- Spielen Sie *legato* (gebunden).

1. Eingeben

- Wenn Ihre Noten auch mit Staccato-Punkten geschrieben werden sollen, stellen Sie sicher, dass die Option **Staccato** in den **Noten ▶ Flexi-Time-Optionen** eingeschaltet ist. Wenn diese Option ausgeschaltet ist, wird Ihr Staccato-Spiel in Form von kurzen Notenwerten mit Pausen interpretiert.
- Viele sind oft schlampig, wenn es gilt, die Noten eines Akkordes gleichzeitig anzuschlagen. Wenn es eine deutliche Lücke zwischen dem Anschlag der einzelnen Akkordtöne gibt, wird Sibelius diese Schlampigkeit wörtlich notieren. Wenn Sie diese Lücke noch vergrößern, wird Sibelius dies als Rhythmus genau so schreiben, und nicht, wie Sie sich vielleicht erhoffen, eine Arpeggiolinie vor den Akkord setzen.
- Sibelius kann Tempoänderungen sehr schnell erkennen – tatsächlich einen Schlag schneller als ein Mensch das kann! Wenn Sie jedoch zu drastische Temposchwankungen vornehmen, wird Sibelius Ihnen nicht mehr folgen können. Vermeiden Sie also während der Aufnahme vorsätzliche Tempoänderungen.

Wenn sich Sibelius' Metronom-Klick während der Aufnahme verschiebt und nicht mehr zu Ihrem Spiel passt, stoppen Sie die Aufnahme und gehen zu der Stelle zurück, an der es auseinander ging. Wenn Sie dessen ungeachtet einfach weiterpfuschen, kann es durchaus sein, dass Sibelius wieder zu Ihrem Spiel zurückfindet, das nachträgliche Korrigieren des Rhythmus dauert allerdings viel länger als einfach nochmals einzuspielen.

- Wenn Sie feststellen, dass Flexi-time eine komplizierte Notation erzeugt und Sie diese vereinfachen möchten, probieren Sie die Plug-Ins im Ordner **Plug-Ins ▶ Notation vereinfachen**, insbesondere **Einspielung umschreiben** –  **5.17 Plug-Ins**.

Eingabe in zwei Instrumente


Wenn Sie möchten, können Sie in zwei Notenzeilen verschiedener Instrumente gleichzeitig aufnehmen – wie z.B. Flöte und Fagott – solange die beiden Notenzeilen benachbart sind (und sich keine Notenzeilen dazwischen befinden, die lediglich aus dem betreffenden System ausgeblendet wurden). Klicken Sie erst in die obere Notenzeile, dann **Shift**-klicken Sie in die untere Notenzeile, sodass beide ausgewählt sind, und starten Sie die Aufnahme wie gehabt.

Aufnehmen weiterer MIDI-Daten

Bei der Aufnahme mit Flexi-time nimmt Sibelius zusammen mit den Noten auch MIDI-Controller-Daten auf. Wenn Sie während der Flexi-time-Eingabe beispielsweise das Pedal drücken, notiert Sibelius die entsprechenden MIDI-Messages und blendet diese in der Partitur automatisch aus. Weitere MIDI-Controller-Daten einschließlich Pitch Bend, Modulation, Volume etc. können aufgenommen werden.

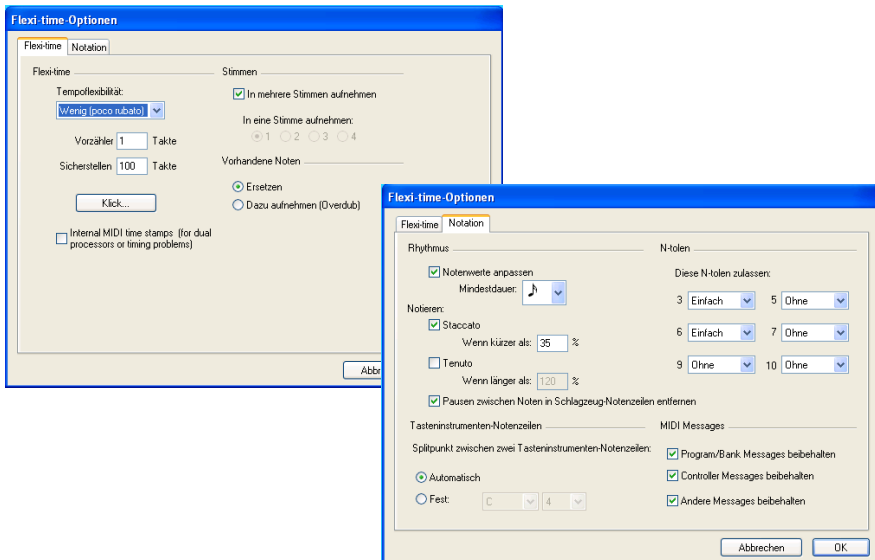
Live-Wiedergabe

Standardmäßig spielt Sibelius Ihre mit Flexi-time eingespielten Noten unter der Verwendung von Live-Wiedergabe ab, welche alle Nuancen Ihrer Aufnahme (insbesondere die exakte Dynamik und das Timing) beibehält. Diese Interpretation können Sie auch vollständig im Detail bearbeiten. Wenn Sie stattdessen die Noten lieber genau so hören möchten, wie sie notiert sind, schalten Sie **Play ▶ Live-Wiedergabe** aus (Kürzel **Shift-L**).

Zu weiteren Informationen,  **4.7 Live-Wiedergabe**.

Flexi-time-Optionen

Zu den diversen Flexi-time-Optionen gelangen Sie über **Noten ▶ Flexi-time-Optionen** (Kürzel **Strg+Shift+O** oder **⌘+⌘O**):



Auf der Registerkarte **Flexi-time** befinden sich folgende Optionen:

- **Tempoflexibilität:** Hier können Sie einstellen, in welchem Maße Sibelius Ihrem Tempo folgen soll. Wenn Sie gewohnt sind, zu einem Klick zu spielen, dann stellen Sie hier **Ohne (non rubato)** ein, und Sibelius wird ein konstantes Tempo beibehalten. Je stärker Sie die Tempoflexibilität einstellen, desto mehr wird Sibelius geneigt sein, Ihrem Tempo zu folgen. Wenn es Ihnen vorkommt, dass Sibelius seltsame Tempoänderungen vornimmt, dann hat es Schwierigkeiten, Ihnen zu folgen; reduzieren Sie die Tempoflexibilität oder stellen Sie sie auf **Ohne (non rubato)** ein.
- **Vorzähler ... Takte:** Gibt an, wie viele Takte vorgezählt werden, bevor Sie mit dem Einspielen beginnen
- **Sicherstellen mindestens ... Takte:** Wenn für Ihre Aufnahme nur noch wenige Takte übrig sind, dann fügt dies zu Beginn des Einspielens automatisch ausreichend viele Takte hinzu
- Die **Klick-Schaltfläche** führt Sie direkt zum Dialogfeld, welches das Verhalten des Metronomklicks während der Aufnahme steuert – **4.3 Mixer**.
- **Stimmen-Optionen:**
 - **In eine Stimme aufnehmen** lässt Sie eine bestimmte einzelne Stimme angeben, in die mit Flexi-time eingespielt wird
 - **In mehrere Stimmen aufnehmen** bietet eine Alternative zur Aufnahme in eine einzelne Stimme: Wenn diese Option eingeschaltet ist, verteilt Sibelius – wo angebracht – die eingespielten Noten auf zwei Stimmen; siehe **Stimmen** weiter unten.
- **Ersetzen und Dazu aufnehmen (Overdub)** verfügt darüber, was Sibelius macht, wenn Sie in eine Passage aufnehmen, in der sich schon Noten befinden: Wenn **Ersetzen** gewählt ist, löscht Sibelius die schon vorhandenen Noten, bevor die neuen, die Sie einspielen, notiert werden; bei

1. Eingeben

der Wahl von **Dazu aufnehmen (Overdub)** fügt Sibelius die neuen Noten den alten hinzu, sodass aus dem Ganzen Akkorde entstehen.

- **Interne MIDI-Time-Stamps:** Wenn Sie einen Rechner mit Dual-Prozessor oder einen mit der Hyperthreading-Technologie besitzen, werden Sie eventuell feststellen, dass der Rhythmus immer ungenauer notiert wird, je weiter die Aufnahme voranschreitet. Wenn Sie diesem Problem gegenüberstehen, schalten Sie diese Option ein (nur Windows).

Auf der Registerkarte **Notation** finden Sie folgende Optionen:

- **Rhythmus-Optionen:**
 - **Notenwerte anpassen** schafft Ordnung in Ihrer Einspielung; unbedingt eingeschaltet lassen!
 - **Kleinster Notenwert:** Hier wird der kleinste Notenwert angegeben, den Sibelius notieren wird. Es handelt sich hierbei nicht um eine Quantisierungseinheit – Sibelius verwendet dazu einen komplexen kontextabhängigen Algorithmus. Das bedeutet, dass diesem Wert nicht strikt Geltung verschafft wird; er funktioniert als Richtlinie. Wenn Sie hier als Wert eine Viertelnote angeben, dann aber Sechzehntel spielen, muss Sibelius kürzere Noten als Viertelnoten schreiben, da Ihnen sonst nur ein Haufen Notengerümpel bleibt.
 - **Notieren:** Dies sind Optionen für die Notation von Staccato und Tenuto. Wenn Sie darauf vertrauen, diese Artikulationen exakt so zu spielen, wie Sie sie notiert haben möchten, dann aktivieren Sie diese Optionen. Wenn Sie jedoch nach der Flexi-time-Eingabe viele unerwartete und falsche Staccati und Tenuti vorfinden, dann schalten Sie diese Optionen aus, oder passen Sie die Schwellenwerte **Wenn kürzer/länger als** an (in Prozent der geschriebenen Notendauern), jenseits derer diese Artikulationen notiert werden sollen.
 - **Pausen zwischen Noten in Schlagzeug-Notenzeilen entfernen:** Standardmäßig eingeschaltet. Diese Option verlängert kürzere Noten, um überflüssige Pausen in Schlagzeugstimmen zu entfernen.
- **Tasteninstrumenten-Notenzeilen:** Wenn in zwei Notenzeilen gleichzeitig eingespielt wird, dann bestimmt der Splitpunkt, welche Noten in welcher Notenzeile notiert werden (Noten oberhalb des Splitpunktes erscheinen in der oberen Notenzeile, Noten unterhalb des Splitpunktes in der unteren Notenzeile). Wenn Sie den Splitpunkt auf **Automatisch** setzen, dann versucht Sibelius zu erraten, wo sich Ihre Hände jeweils auf dem Keyboard befinden, um die Noten entsprechend zuzuordnen. Alternativ können Sie Ihren eigenen **Festen Splitpunkt** angeben. (Beachten Sie bitte, dass in Sibelius das eingestrichene C mit **C4** bezeichnet ist – das mag von anderen Musikprogrammen abweichen.)
- **N-tolen:** Für jede der aufgelisteten N-tolen können Sie angeben, ob Sibelius diese gemäß der folgenden vier Kriterien erkennen soll: **Nicht/Einfach/Moderat/Komplex**. Eine »einfache« Triole meint eine Triole mit drei gleichen Notenwerten. Für Triolen mit einem Viertel gefolgt von einem Achtel verwenden Sie **Moderat**, und für N-tolen mit punktierten Rhythmen, **Komplex**.
- **MIDI-Messages-Optionen:**
 - **Program/Bank Messages beibehalten** importiert alle Program und Bank Changes unter der Verwendung von Sibelius' MIDI Message-Textformat. Diese Messages werden automatisch ausgeblendet.

- **Controller Messages beibehalten** importiert gleichermaßen alle Controller Messages (wie z.B. Pitch Bend, Sustain Pedal, Channel Volume etc. und blendet sie in der Partitur aus.
- **Andere Messages beibehalten** importiert gleichermaßen jegliche andere MIDI Messages, die in der MIDI-Datei gefunden werden.

Unsere Empfehlung für die Flexi-time-Optionen entspricht den Standard-Einstellungen: **Notenwerte anpassen** ein, **Kleinster Notenwert** Sechzehntelnote, **Tempoflexibilität** auf **Wenig**, **Staccato** und **Tenuto** ein mit einem Schwellenwert von **35%** bzw. **110%**. Setzen Sie bei den **Noten** **3** auf **Einfach** oder **Moderat**, eventuell **6** ebenso und die übrigen auf **Nicht**, es sei denn, Sie delectieren sich am Spielen von Septolen u.ä.

Transponierend aufnehmen

Wenn Sie von einer transponierenden Partitur die geschriebenen Noten aufnehmen, schalten Sie auf der **Noteneingabe**-Seite des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**) die Option **Geschriebene Tonhöhen eingeben** ein; andernfalls geht Sibelius davon aus, dass Sie die klingenden Tonhöhen einspielen.

Deutung der Vorzeichen (Orthographie)

Wie auch bei der Step-time-Eingabe wägt Sibelius ab, wie schwarze Tasten gedeutet werden sollen (z.B. Fis oder Ges), Sie können aber die Schreibweise jeder Note oder Auswahl nachträglich umdeuten, und zwar einfach durch Drücken der Taste **Return** (auf der Haupttastatur).

Stimmen

Bei der Aufnahme verteilt Sibelius die Noten standardmäßig – sofern nötig – auf zwei Stimmen (wenn Sie beispielsweise polyphone Musik wie eine Fuge einspielen). In den meisten Fällen ist dies wünschenswert, wenn Sie jedoch in eine einzelne Notenzeile oder in ein einstimmiges Instrument aufnehmen, werden Sie eventuell dem Notieren in nur einer oder einer bestimmten Stimme den Vorzug geben. Sie können diese Einstellung im Dialogfeld **Noten ▶ Flexi-time-Optionen** (siehe oben) ändern.

Obwohl Sibelius im Allgemeinen gute Entscheidungen darüber trifft, wie die von Ihnen eingespielten Noten in zwei Stimmen getrennt werden, werden Sie möglicherweise noch mit einer Nachbearbeitung bestimmter Passagen Ihrer Vorstellung von der beabsichtigten Notation näher kommen. Sie könnten beispielsweise alle untersten Noten der Akkorde in der 1. Stimme filtern (☐ **5.11 Filter und Suchen**) und sie dann in die 2. Stimme setzen, indem Sie **Alt+2** oder **⇧2** tippen – siehe **Stimmen aufteilen** in ☐ **2.21 Stimmen (»Ebenen«)** zu mehr Ausführlichkeit.

1.4 Scannen

EINFÜHRUNG

PhotoScore Lite von Neuratron Software ist ein Noten-Scan-Programm, das für die Zusammenarbeit mit Sibelius entwickelt wurde – das musikalische Äquivalent eines OCR-Programms (Optical Character Recognition) für das Erkennen von Texten.

Es ist ein raffiniertes Programm mit vielen hoch entwickelten Funktionen. Wenn Sie beabsichtigen, relativ komplexe Partituren wie Orchester-/Band-Musik oder Werke mit vielen Seiten einzuscannen, empfehlen wir dringend, dass Sie mit einfacherer Musik anfangen, bis Sie einige Fähigkeiten in PhotoScore Lite erworben haben. Danach sollten Sie sich mit dem Abschnitt

1.4 FUNKTIONEN FÜR FORTGESCHRITTENE vertraut machen.

Bildschirm-Hilfe

Zusätzlich zu diesem Kapitel besitzt PhotoScore Lite seine eigene Bildschirm-Hilfe: um diese aufzurufen, wählen Sie aus den Menüs von PhotoScore Lite **Hilfe ▶ Hilfe zu Neuratron PhotoScore** (Kürzel F1).

PhotoScore Ultimate

Es gibt – separat zu erwerben – eine weiter entwickelte Version von PhotoScore Lite namens PhotoScore Ultimate, die mit zusätzlichen Funktionen und erweiterten Möglichkeiten ausgestattet ist. PhotoScore Ultimate liest (erkennt) mehr musikalische Zeichen (einschließlich N-tolen, Bögen, Vorschlagsnoten, zeilenüberkreuzende Balken, Akkordraaster, Wiederholungstaktstriche usw.) und liest Partituren mit mehr als 12 Notenzeilen.

Für Details zum Kauf von PhotoScore Ultimate wählen Sie **Hilfe ▶ PhotoScore Ultimate** oder kontaktieren Sie Ihren Händler vor Ort oder Sibelius.

Scannen

Text zu scannen ist für Computer sehr schwierig und hat erst in den letzten paar Jahren brauchbare Erkennungsraten erzielt. Noten zu scannen ist wesentlich schwieriger, da eine wesentlich kompliziertere Auswahl von Zeichen beteiligt ist und Musik zudem eine komplexe zweidimensionale »Grammatik« hat.

Die Schwierigkeit beim Scannen von Musik oder Text liegt darin, dass ein Computer beim Scannen einer Seite nicht deren Inhalt »versteht«. Was den Computer betrifft, wird er beim Scannen einer Seite bloß mit einem Raster von Millionen schwarzer und weißer Punkte konfrontiert, die Musik, Text, eine Fotografie oder irgend etwas anderes sein könnten.

Der eigentliche Prozess, Musik, Text oder Bilder aus diesem Raster von Punkten zu *lesen* oder zu *interpretieren*, ist extrem komplex und wenig verstanden. Ein großer Teil des menschlichen Gehirns – mit vielen Millionen Verbindungen – widmet sich ausschließlich der Lösung dieses Problems der »Muster-Erkennung«.

PhotoScore Lite installieren und deinstallieren

Bitte lesen Sie das separate **Tutorial**-Buch zur Hilfe beim Installieren und Deinstallieren von Photoscore Lite.

Geeignete Originale

PhotoScore Lite kann Originale erkennen, welche die folgenden Kriterien erfüllen. Die Originale

- sind gedruckt und nicht handgeschrieben (und haben ein gestochenes Erscheinungsbild und kein »handgeschriebenes«, wie z.B. Fake Books)
- passen auf Ihren Scanner (d.h. das Notenbild selbst ist normalerweise nicht größer als A4, obwohl das Papier etwas größer sein kann)
- haben eine Rastralgröße (Notenzeilengröße) von wenigstens 3 mm
- verwenden nicht mehr als 12 Notenzeilen pro Seite und zwei Stimmen pro Notenzeile. (Zusätzliche Notenzeilen oder Stimmen werden weggelassen – diese Einschränkung entfällt bei PhotoScore Ultimate)
- sind ziemlich klar – beispielsweise sollten Notenlinien durchgezogen sein und nicht unterbrochen oder klecksig, Halbe und Ganze Notenköpfe sollten einen kontinuierlichen Umfang haben und nicht unterbrochen oder ausgefüllt sein, Balken an Sechzehntelnoten und kürzeren Werten sollten einen deutlichen weißen Zwischenraum haben, und separate Objekte (z.B. Notenköpfe und deren vorangehende Vorzeichen) sollten nicht überlappen oder ineinander schmieren.

Bei Vorlagen, die nicht den oben genannten Kriterien entsprechen, funktioniert es wahrscheinlich auch, jedoch mit beträchtlich reduzierter Genauigkeit.

Scannen von Fotokopien ist nicht besonders empfehlenswert, sofern der Kopierer nicht von exzellenter Qualität ist, da Fotokopieren die Qualität des Originals oft beträchtlich reduziert. Sie sind eventuell gezwungen, von einer verkleinerten Fotokopie zu scannen, falls Ihr Original größer als Ihr Scanner ist, aber Sie sollten dann eine geringere Genauigkeit erwarten.

PhotoScore Lite ohne einen Scanner verwenden

Zusätzlich zum Erkennen von Noten, die Sie selbst mit einem Scanner eingescannt haben, ist es möglich, Noten ohne einen Scanner zu »lesen«, entweder indem Sie einzelne Seiten öffnen, die Sie als Grafikdatei abgespeichert haben, oder durch Öffnen von PDF-Dateien.

Um mit Grafikdateien zu arbeiten, müssen Sie dazu jede Notenseite als Grafikdatei auf Ihrem Computer gespeichert haben, in Windows als **.bmp** (Bitmap)-Datei oder auf dem Mac als **TIFF** und **PICT** (Picture file)-Datei.

PhotoScore Lite kann auch PDF-Dateien lesen. Eine PDF-Datei zu lesen kann nützlich sein, wenn die Noten, die Sie scannen möchten, als PDF-Datei von einer Website erhältlich sind, oder wenn Sie eine Datei eines anderen Notenprogramms konvertieren möchten, indem Sie zunächst eine PDF-Datei erstellen, die Sie dann in PhotoScore Lite öffnen.

Bevor Sie den Weg einer Dateikonvertierung eines anderen Notenprogramms über PDF-Dateien wählen, prüfen Sie zuerst, ob dieses Programm nicht ein Dateiformat, z.B. MusicXML, exportieren kann, das sich in Sibelius direkt öffnen lässt; Letzteres ist dem Weg über PDF-Dateien vorzuziehen.

1. Eingeben

Um mit PhotoScore Lite in Windows PDF-Dateien öffnen zu können, muss auf Ihrem Rechner Ghostscript installiert sein. Wenn Sie Ghostscript noch nicht zusammen mit PhotoScore Lite installiert haben, können Sie es kostenlos von www.ghostscript.com herunterladen.

Urheberrecht (Copyright)

Sie sollten sich bewusst darüber sein, dass Sie durch das Einscannen der Musik anderer ohne Genehmigung eventuell eine Urheberrechtsverletzung begehen. Urheberrechtsverletzung durch Scannen ist illegal und in jeglicher Form durch den Sibelius-Lizenzvertrag verboten.

In den meisten Partituren ist angegeben, ob sie urheberrechtlich geschützt sind und wer der Rechteinhaber ist. Wenn Sie ein Musikstück haben, das Sie einscannen möchten und bezüglich seines rechtlichen Status nicht sicher sind, wenden Sie sich bitte an den betreffenden Verlag, Komponisten oder Arrangeur.

SCANNEN VON NOTEN MIT PHOTOSCORE

Genauso wie Sibelius funktioniert auch PhotoScore Lite auf dem Mac und in Windows identisch. Sie können PhotoScore Lite von Sibelius aus mit einem Klick auf die **Scan**-Schaltfläche der Werkzeugleiste (oder über **Datei** ▶ **Scannen**) oder außerhalb von Sibelius mit einem Doppelklick auf das Programmsymbol (Mac) oder über das Start-Menü (Windows) starten. Sibelius selbst muss nicht geöffnet sein, um PhotoScore Lite verwenden zu können.

Die vier Schritte

Bei der Verwendung von PhotoScore Lite gibt es vier Schritte:

- *Seiten scannen oder eine PDF-Datei öffnen.* Wenn Sie eine Seite scannen, nimmt PhotoScore Lite eine »Fotografie« Ihres Originals auf, sodass es diese im nächsten Schritt lesen bzw. auswerten kann.
- *Auswerten der Seiten.* Das ist der clevere Teil, bei dem PhotoScore Lite die gescannten Seiten »liest«, um zu entschlüsseln, worum es sich bei den Noten und den anderen Zeichen handeln könnte.
- *Bearbeiten des Ergebnisses.* Hier korrigieren Sie alle Fehler, die PhotoScore Lite gemacht hat. Bearbeiten in PhotoScore Lite funktioniert weitgehend so wie die Bearbeitung in Sibelius. Fast alle Zeichen können in PhotoScore Lite korrigiert oder eingegeben werden, in diesem Stadium ist aber nur das Korrigieren der rhythmischen Fehler *absolut erforderlich* – wenn Sie es vorziehen, können andere Korrekturen vorgenommen werden, nachdem die Partitur an Sibelius gesendet wurde.
- *Senden der Musik an Sibelius.* Dies erfolgt einfach durch einen Klick auf die entsprechende Schaltfläche. Nach einem Moment erscheint die Musik als Sibelius-Dokument, genauso als hätten Sie die Noten alle selbst eingegeben.

Sie können die Musik dann wiedergeben, neu arrangieren, transponieren, Stimmen herausziehen oder ausdrucken.

Schnellstart

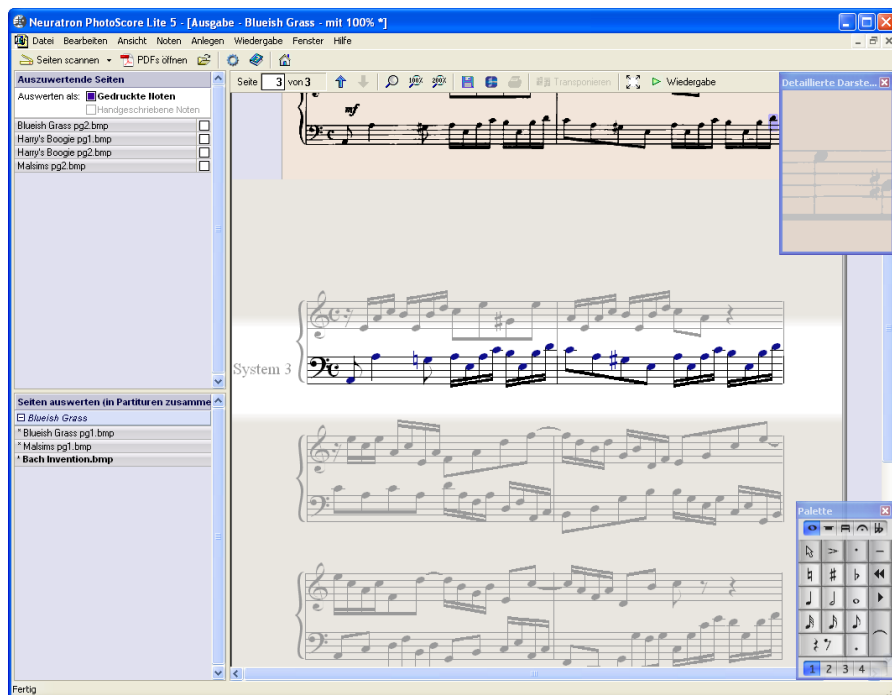
Bevor wir ausführlich untersuchen, wie PhotoScore Lite verwendet wird, lassen Sie uns schnell den Arbeitsablauf betrachten, um die vier Schritte vorzustellen.

Der erste Schritt besteht entweder aus dem Scannen von Noten, aus dem Öffnen einer Seite, die Sie schon gescannt haben oder dem Öffnen einer PDF-Datei:

- Um eine Seite zu scannen, wählen Sie **Datei ▶ Seiten scannen** (Kürzel **Strg+W** oder **⌘W**); Ihr Scanner-Interface wird geladen. Scannen Sie eine Seite, die daraufhin der Liste mit gescannten Seiten in PhotoScore hinzugefügt wird
- Um eine Grafikdatei zu öffnen, wählen Sie **Datei ▶ Öffnen**; wenn Sie nach der Auflösung gefragt werden, mit der das Bild gescannt wurde, wählen Sie die entsprechende Einstellung und klicken auf **OK**. Die Grafikdatei wird daraufhin der Liste mit gescannten Seiten hinzugefügt.
- Um eine PDF-Datei zu öffnen, wählen Sie **Datei ▶ PDFs öffnen**. Sie werden nach der Auflösung gefragt; normalerweise können Sie es bei den voreingestellten **300 dpi** belassen und auf **OK** klicken. Sofern die PDF-Datei passwortgeschützt ist, werden Sie nach der Eingabe des Passworts gefragt.

Sobald Sie eine Seite scannen oder eine PDF- oder Grafik-Datei öffnen, erscheint jede Seite in der Seitenanzeige links im PhotoScore-Lite-Fenster. Jede Seite erscheint zunächst unter der Leiste **Auszuwertende Seiten**; PhotoScore Lite beginnt sofort mit dem Auswerten der Seiten, die Sie hinzugefügt haben. Das Auswerten (Erkennen) der Seite braucht eine kleine Weile (abhängig von der Geschwindigkeit Ihres Computers), eine grüne Fortschrittsanzeige unter dem Namen der Seite in der Liste **Auszuwertende Seiten** zeigt Ihnen, wie lange Sie sich noch gedulden müssen. Jede fertig gelesene Seite wird in die darunter stehende Liste **Seiten auswerten** verschoben.

Wenn PhotoScore Lite mit dem Lesen der Seiten fertig ist, erscheint das Hauptbearbeitungsfenster:



1. Eingeben

In diesem Fenster können Sie alle Fehler in den Noten korrigieren.

Wenn Sie mit Ihren Korrekturen zufrieden sind, wählen Sie **Datei ▶ Senden an ▶ Sibelius** (Kürzel **Strg+D** oder **⌘D**), um die Noten an Sibelius zu senden.

Falls Sibelius noch nicht läuft, wird es nun gestartet, es erscheint dabei das Dialogfeld **PhotoScore-Datei öffnen**, über das Sie verschiedene Optionen im Hinblick auf die in der Sibelius-Datei zu verwendenden Instrumente wählen können. Kümmern Sie sich im Moment nicht darum – klicken Sie einfach auf **OK**. Einen kurzen Augenblick später erscheint die Sibelius-Partitur, bereit zum Bearbeiten, so als ob Sie alles selbst eingegeben hätten.

1. SCANNEN ODER PDF ÖFFNEN

Bevor Sie scannen, wählen Sie **Datei ▶ Scannereinrichtung**, um anzugeben, ob Sie PhotoScores eigenes Scanner-Interface verwenden möchten – in diesem Fall wählen Sie **PhotoScore** – oder das Interface Ihres eigenen Scanners – hierzu wählen Sie **TWAIN (Scannervorgabe)** – und klicken auf **OK**. In der Standardeinstellung verwendet PhotoScore Lite das Interface Ihres eigenen Scanners, was in Ordnung ist, das Sie ja wahrscheinlich mit Ihrer Scannersoftware vertraut sind.

Als Nächstes messen Sie vor dem Scannen bitte die Höhe der Notenzeilen auf der Seite, die Sie scannen wollen, und wählen anhand der folgenden Tabelle eine Auflösung. Scannen Sie in Schwarzweiß oder Graustufen – nicht in Farbe:

<i>Notenzeilengröße</i>	<i>Auflösung</i>
6 mm oder mehr	200 dpi
4-6 mm	300 dpi
3-4 mm	400 dpi

Lesegenauigkeit und -tempo verringern sich erheblich, wenn Sie mit einer zu geringen oder zu hohen Auflösung scannen. Scannen Sie also zum Beispiel nicht mit 400 dpi, es sei denn, die Notenzeilen sind wirklich klein.

Üblicherweise können Sie zwischen einem Schwarzweiß- und einem Graustufen-Scan wählen. Mit Graustufen-Scans erzielen Sie bedeutend genauere Ergebnisse – falls es diese Option in Ihrem Scan-Dialogfeld nicht gibt, konsultieren Sie bitte die Dokumentation Ihres Scanners.

Jetzt können Sie Ihre erste Seite scannen – versuchen Sie es mit ein oder zwei Seiten einfacher Klaviermusik oder etwas ähnlichem:

- Legen Sie die Seite (das »Original«) in Ihren Scanner ein, mit der bedruckten Seite nach unten, je nach Scannermodell mit dem Kopf der Seite von Ihnen weg oder zu Ihnen hin.

Richten Sie die Kante des Originals bündig an der erhöhten Kante am Glas aus.

Sie können die Seite quer einlegen, falls sie so besser hineinpasst. PhotoScore Lite rotiert die Seite nötigenfalls automatisch um 90 Grad. Normalerweise sollten Sie jedoch die obere Kante der Seite am linken Rand des Scanners ausrichten, um sicherzustellen, dass sie nicht kopfstehend eingelegt ist. Es macht aber nichts, wenn die Seite kopfstehend gescannt wurde, da sich dies später leicht korrigieren lässt.

Wenn Sie mit Graustufen scannen, muss die Seite nicht exakt gerade liegen, vorausgesetzt, die Abweichung beträgt nicht mehr als 8 Grad – Photo-Score Lite erkennt die Seitenausrichtung (bis

zu 0,1 Grad genau) ohne Detailverlust. Auch beim Strich-Scan (Schwarzweiß-Scan) wird die Seite rotiert, dabei treten allerdings Detailverluste auf und die Genauigkeit des Resultats verringert sich somit.

- Wählen Sie **Datei ▶ Seiten scannen**, oder klicken Sie in der Werkzeugleiste von PhotoScore Lite auf die Schaltfläche **Seiten scannen**.
- Nach einem Moment wird der Scanner lebendig, schnurrt drauflos und überträgt die Seite an Ihren Computer. (Falls dies nicht geschieht, siehe unten **MÖGLICHE PROBLEME**.)
- Wenn Sie aus einem ziemlich dicken Buch scannen, drücken Sie den Deckel während des Scannens *sacht* herunter (oder das Buch, wenn dies leichter geht), damit die Seite plan auf dem Glas liegt.
- Ein Fenster erscheint, in dem Sie einen Namen für die Seite eingeben können, voreingestellt heißt sie **Seite 1**. Sie können dies beliebig ändern (zur Vermeidung unerwarteter Ergebnisse sollte der Name aber mit einer Zahl enden) – etwas wie **Piano pg1** wäre angebracht – klicken Sie dann auf **OK**. Die nachfolgend gescannten Seiten werden automatisch nummeriert, z.B. **Piano pg2**, Sie können aber auch diese Namen ändern, wenn Sie wollen.
- Warten Sie ein paar Sekunden, während PhotoScore Lite die Bildausrichtung feststellt, den besten Helligkeitswert wählt und die Notenzeilen ortet.
- PhotoScore ist jetzt für das Scannen der nächsten Seite bereit; legen Sie die Notenseite auf den Scanner, klicken Sie auf die Schaltfläche, die Ihren Scanner anweist, seine Arbeit wieder aufzunehmen, und machen Sie dann wie bei der ersten Seite weiter. Wenn das Scanner-Interface nicht von Neuem erscheint, klicken Sie einfach ein weiteres Mal auf die Schaltfläche **Seiten scannen**.
- Fahren Sie fort, bis Sie alle gewünschten Seiten eingescannt haben.
- Es erscheint ein Scan der ersten Seite. Die gelbbraune Papierfarbe zeigt an, dass Sie auf ein gescanntes Bild (einen »Scan«) der originalen Seite blicken.

Prüfen Sie, ob alle Notenzeilen blau markiert sind – dies zeigt, dass PhotoScore Lite erkannt hat, wo sich diese befinden.

Wenn die Seite Systeme mit zwei oder mehr Notenzeilen hat, kontrollieren Sie auch, dass die Notenzeilen in jedem System auf der linken Seite durch eine dicke, vertikale (oder fast vertikale) rote Linie verbunden sind.

Wenn nicht alle Notenzeilen blau sind, oder nicht alle Notenzeilen in Systemen durch eine rote Linie verbunden sind, können Sie PhotoScore Lite manuell mitteilen, wo sich diese befinden. (siehe **FUNKTIONEN FÜR FORTGESCHRITTENE**).

(Ignorieren Sie die anderen Schaltflächen im oberen Bereich dieses Fensters, diese werden ebenfalls in **FUNKTIONEN FÜR FORTGESCHRITTENE** erklärt.)

Scannen zusammengefasst

Sobald Sie ein paar Seiten gescannt haben, werden Sie dafür schnell Routine entwickeln. Die Prozedur kann wie folgt zusammengefasst werden:

- Legen Sie die Seite in den Scanner
- Klicken Sie auf die **Seiten scannen**-Schaltfläche oder wählen Sie **Datei ▶ Seiten scannen**
- Wählen Sie die Auflösung und, ob Sie einen Strich-Scan oder Graustufen-Scan erstellen wollen
- Klicken Sie auf **Scannen**

1. Eingeben

- Wenn es sich um die erste Seite handelt, geben Sie einen Namen für die Seite ein (oder belassen es bei der Voreinstellung)
- Gehen Sie zur nächsten Seite weiter.

Katalog der gescannten Seiten

Es ist wichtig für Sie zu verstehen, dass PhotoScore Lite, immer wenn Sie eine Seite einscannen, diese einer Liste oder einem »Katalog« gescannter Seiten hinzufügt, damit sie später gelesen werden können. Sie brauchen die Seiten oder den Katalog nicht zu speichern – sie werden automatisch auf Ihrer Festplatte gespeichert.

Dies bedeutet, dass PhotoScore Lite sich immer, wenn Sie es starten, noch an die Seiten erinnert, die Sie zuvor gescannt haben. (Sie können Seiten löschen, die Sie nicht länger benötigen.)

Weiter unten erfahren Sie mehr über den Katalog.

Hinweise zum Scannen

- Wenn Sie eine Seite scannen wollen, die kleiner als Ihr Scanner ist, sollten Sie sicherstellen, dass nur dieser Bereich gescannt wird.

Die meisten Scanner-Interfaces lassen Sie einen Ausschnitt einer Seite scannen, normalerweise mit einem Klick auf eine Schaltfläche **Preview (Vorschau)**; damit wird eine Miniaturdarstellung des Bildes erzeugt, das ein bisschen »gezackt« aussehen kann. Sie können dann den benötigten Scanbereich anpassen, indem Sie die Ränder verschieben oder ein Auswahlrechteck aufziehen.

Klicken Sie dann auf **Scannen**, um den ausgewählten Bereich mit hoher Auflösung zu scannen. Wenn Sie danach eine weiteres Mal auf **Scannen** klicken, wird weiterhin nur der ausgewählte Bereich gescannt, bis Sie ihn wieder ändern.

- Stellen Sie sicher, dass sich alle Noten auf der Seite, die Sie scannen wollen, auf der Glasfläche des Scanners befinden.

Es spielt keine Rolle, ob Ihr Original größer als A4 ist, solange die Noten an sich auf A4 passen.

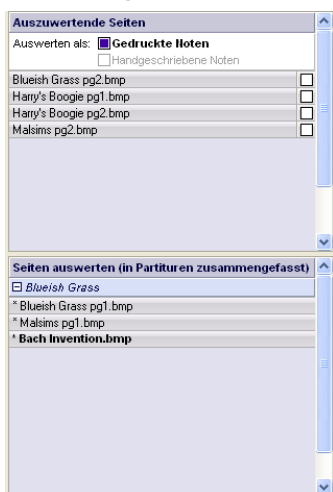
- Wenn Sie eine Seite scannen, die kleiner als A4 ist, spielt es keine Rolle, wo Sie das Original auf dem Glas positionieren. Es ist jedoch leichter, die Seite gerade auszurichten, wenn Sie diese bündig am Rand des Glases anlegen.
- Wenn Sie eine Taschenpartitur scannen, passt eventuell eine Doppelseite (zwei Seiten nebeneinander) auf die Glasfläche des Scanners. Probieren Sie dies aber nicht – PhotoScore Lite kann immer nur eine Seite auf einmal lesen. Scannen Sie jede Seite separat.
- Der Einfachheit halber empfehlen wir, dass Sie alle Seiten eines Musikstückes scannen, bevor diese alle gelesen werden. Sie können eine Seite scannen, dann lesen, dann eine andere scannen und so weiter (siehe **FUNKTIONEN FÜR FORTGESCHRITTENE**), aber wir raten Ihnen, damit zu warten, bis Sie sicher im Umgang mit PhotoScore Lite sind.

2. LESEN (ERKENNEN)

Wie oben erwähnt, wird der Computer beim Scannen einer Seite bloß mit einem Raster von Millionen schwarzer und weißer Punkte konfrontiert, die, soweit es den Computer betrifft, irgendetwas von Text bis zu einer Fotografie sein könnten.

Die Musik »auszuwerten« ist der clevere Teil, in dem PhotoScore Lite versucht, die gescannten Seiten zu entschlüsseln, um herauszufinden, worum es sich bei hellen und dunklen Bildpunkten auf der Seite handeln könnte.

Seitenanzeige



Auf der linken Seite des PhotoScore-Lite-Fensters sollten Sie die Seitenanzeige sehen, so wie hier dargestellt. Wenn Sie sie nicht sehen können, wählen Sie **Anzeige ▶ Seitenanzeige ein/aus**.

Noch nicht ausgewertete Seiten erscheinen in der oberen Hälfte der Seitenanzeige, unter **Auszuwertende Seiten**. Beachten Sie, wie PhotoScore Lite Ihnen hilfreicherweise ein Miniaturbild der gescannten Seite anzeigt, wenn Sie mit dem Mauszeiger über den Seitennamen fahren.

Wenn Sie eine gescannte Seite auswerten möchten, klicken Sie auf das kleine Ankreuzkästchen auf der rechten Seite, das den Hinweis **Lesen** zeigt, wenn Sie mit der Maus darauf gehen. PhotoScore Lite fängt an zu denken, und der Balken hinter dem Seitennamen verfärbt sich grün, während PhotoScore die Seite auswertet.

Falls Sie die Seiten versehentlich in der falschen Reihenfolge gescannt haben, können Sie die Reihenfolge in der Liste **Auszuwertende Seiten** korrigieren, einfach indem Sie auf die Seitennamen klicken und diese in die richtige Reihenfolge ziehen bzw. verschieben.

Wenn Sie schon Seiten eingescannt oder eine PDF-Datei geöffnet haben, wurden Ihre Seiten wahrscheinlich jedoch schon von PhotoScore Lite ausgewertet und befinden sich daher in der unteren Hälfte der Seitenanzeige, unter **Seiten auswerten**. Die Seiten werden automatisch in Partituren gruppiert; Sie können die einzelnen Seiten einer Partitur anzeigen oder ausblenden, indem Sie auf der linken Seite auf den Knopf **+** oder **-** klicken. Um eine Seite anzuzeigen, um sie zu bearbeiten, klicken Sie auf den jeweiligen Seitennamen unter **Seiten auswerten**.

Auswerten beginnen

Sobald Sie alle Seiten des betreffenden Musikstückes eingescannt haben, wählen Sie **Datei ▶ Seiten auswerten** (Kürzel **Strg+R** oder **⌘R**).

PhotoScore Lite fängt an zu denken, es erscheint ein kleines Fortschrittsanzeige-Fenster. Dies zeigt den Namen der Seite an, die gerade gelesen wird, und weit die Seite bereits gelesen ist. Dieses Fenster kann minimiert oder aus dem Weg verschoben werden, sodass Sie mit anderer Arbeit fortfahren können.

Was PhotoScore Lite auswertet

PhotoScore Lite liest die folgenden musikalischen Zeichen:

- Noten und Akkorde (einschließlich Halsrichtung, Balken und Fähnchen), Pausen
- Bs, Kreuze und Auflösungszeichen
- Violin- und Bassschlüssel, Tonartvorzeichnungen, Taktartbezeichnungen

1. Eingeben

- 5-Linien-Notenzeilen (normal und klein), Standard-Taktstriche
- Das Format der Seite, einschließlich Papiergröße, Rastralgröße, Ränder, und wo Systeme enden.

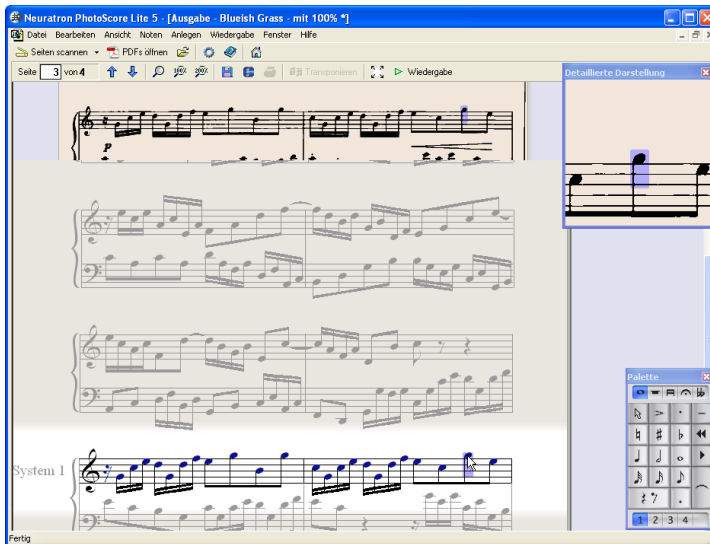
PhotoScore Ultimate, separat erhältlich, liest auch Text (einschließlich Liedtext, Dynamik, Instrumentennamen, Fingersatz usw.), eine größere Auswahl an Schlüsseln und Vorzeichen, N-tolen, Gitarren-Akkordrastern und verschiedene andere Zeichen wie etwa Coda, Segno, Verzierungen, Pedalzeichen und Wiederholungstaktstriche. PhotoScore Ultimate kann sogar sauber geschriebene Handschriften lesen!

Hinweise zum Lesen

- Es sollte nicht notwendig sein, den Lesevorgang zu unterbrechen, aber Sie können dies nötigenfalls tun, indem Sie **Esc** oder **⌘** drücken oder auf **Abbrechen** im Fortschrittsanzeige-Fenster klicken. PhotoScore Lite zeigt den Bereich der Seite, den es bereits gelesen hat. Sie sollten diese Seite durch Klick auf **Seite löschen** löschen, bevor Sie die Seite erneut scannen oder neu lesen.
- Falls der Computer während des Lesevorgangs eine Warnmeldung anzeigt, oder falls eine Seite sehr lange braucht, um gelesen zu werden, siehe **MÖGLICHE PROBLEME**.
- Wenn Sie wollen, können Sie PhotoScore Lite anweisen, nur einen einzelnen Scan oder eine Auswahl von Scans zu lesen statt der ganzen Partitur; siehe **FUNKTIONEN FÜR FORTGESCHRITTENE**.

3. BEARBEITEN

Wenn PhotoScore Lite den Lesevorgang beendet hat, taucht seine Interpretation der ersten Seite in einem Fenster auf, das Ausgabe-Fenster genannt wird. Hier können Sie Fehler korrigieren, die PhotoScore Lite gemacht hat.



Beachten Sie, wie in der oben gezeigten Darstellung die Seitenanzeige nicht erscheint, damit Sie mehr Platz für das Bearbeiten der Noten haben: Die Seitenanzeige steuern Sie mit **Anzeige ▶ Seitenanzeige ein/aus**.

Der obere Bereich des Fensters (mit einem gelbbraunen Hintergrund) zeigt Ihnen die Originalseite. Am rechten Rand befindet sich das Fenster **Detaillierte Darstellung**, das eine Ausschnittsvergrößerung zeigt, die mit Ihrem Mauszeiger mitwandert.

Der große untere Teil des Fensters (mit einem hellgrauen Hintergrund) zeigt die PhotoScore-Lite-Interpretation des ersten Scans – hier ist zu sehen, was PhotoScore Lite für den Inhalt der ersten Seite des Originals hält. Daher können in diesem Teil des Fensters Fehler erscheinen, die PhotoScore Lite beim Lesen gemacht hat.

Oben links im Fenster heißt es (z.B.) **Seite 1 von 2**, und durch Klick auf die Pfeile können Sie sich durch alle Seiten bewegen, die bereits gelesen wurden: Die Ausgabe-Partitur. Es ist sinnvoll, zunächst die erste Seite fertig zu bearbeiten und dann zu den nächsten Seiten fortzuschreiten, bis die ganze Ausgabe-Partitur bearbeitet ist.

Rechts unten im Fenster befindet sich das Keypad, dessen Funktionen denen des Sibelius-Keypad ähneln. Sie können es verschieben, indem Sie dessen Titelleiste ziehen.

Es gibt am oberen Rand des Fensters ein **Anlegen**-Menü (das hat weder etwas mit einem Hafen noch mit übrigem Geld zu tun), das ähnlich wie das **Erstellen**-Menü von Sibelius funktioniert (obwohl es anders heißt), auch wenn Funktionen weggelassen wurden, die für PhotoScore Lite nicht sinnvoll wären.

Was zu korrigieren ist

Das Mindeste, was korrigiert werden sollte, bevor die Ausgabe-Partitur an Sibelius gesendet wird, sind Tonartvorzeichnungen, Taktartbezeichnungen und Notenschlüssel. Andere Fehler wie Tonhöhen können in Sibelius korrigiert werden, das Korrigieren der Tonartvorzeichnungen und Taktartbezeichnungen ist aber in PhotoScore Lite viel einfacher, daher empfehlen wir Ihnen, dies dort vorzunehmen.

Insbesondere wenn es sich bei Ihrer gescannten Partitur um eine transponierende Partitur handelt, müssen Sie die Tonartvorzeichnungen der transponierenden Instrumente korrigieren – um eine einzelne Tonartvorzeichnung zu entfernen, selektieren Sie sie und tippen **Strg+Entf** oder **⌘-Rückschritt (Backspace)**. Setzen Sie dann die richtige Tonartvorzeichnungen nur in dieser Notenzeile ein: Wählen Sie **Anlegen ▶ Tonart** und **Strg-klicken** oder **⌘-klicken** in die Notenzeile, der Sie die Tonartvorzeichnung hinzufügen möchten.

Zur Korrektur von rhythmischen Fehlern fügen Sie die entsprechende Taktartbezeichnung ein, falls noch nicht vorhanden: Wählen Sie **Anlegen ▶ Taktvorzeichnung** und klicken Sie eine der Notenzeilen, um die Taktartbezeichnung einzufügen. Sobald PhotoScore Lite die Taktart kennt, werden alle rhythmischen Ungenauigkeiten mit kleinen roten Noten über dem Taktstrich angezeigt, die Ihnen Aufschluss über fehlende oder überzählige Schläge verschaffen. Sowie Sie die Fehler korrigieren, verschwinden diese roten Noten – und sobald die Partitur frei von roten Noten ist, können Sie sie an Sibelius senden.

Sobald Sie im Umgang mit PhotoScore Lite sicherer geworden sind, können Sie die Noten vollständig in PhotoScore Lite korrigieren, bevor Sie sie an Sibelius senden. Der Vorteil davon ist, dass Sie Fehler durch einen Blick auf das gescannte Original auf dem Bildschirm finden können, statt Vergleiche mit dem Papier anstellen zu müssen.

Nach Fehlern suchen

Suchen Sie nach Fehlern, indem Sie den unteren Teil des Fensters mit dem Original-Scan oben vergleichen. Die oberen und unteren Teile bewegen sich umher, um die Region der Seite darzustellen, auf die die Maus zeigt.

Widerstehen Sie der Versuchung, die Ausgabe-Seite mit dem Original auf dem Papier zu vergleichen – es geht fast immer schneller, diese mit dem Scan auf dem Bildschirm zu vergleichen.

Rechts oben im Ausgabe-Fenster befindet sich das Detaildarstellung-Fenster, das in »Großaufnahme« den Teil des Originals zeigt, über dem sich der Mauszeiger befindet. **Strg**+Klick *oder* **⌘**-Klick auf das Fenster vergrößert oder verkleinert die Ansicht. Das Fenster kann durch Klicken und Ziehen auf dem Bildschirm verschoben werden.

MIDI-Wiedergabe

Eine weitere Methode bei der Fehlersuche ist, sich die ganze Sache einfach anzuhören. Um von dieser Funktion Gebrauch machen zu können, muss an Ihrem Computer ein MIDI-Wiedergabe-Gerät angeschlossen sein (wenn der Rechner mit mehr als einem Gerät verbunden ist, wird das voreingestellte Gerät verwendet).


Um die Partitur ganz von vorne abzuspielen, stellen Sie sicher, dass nichts ausgewählt ist, indem Sie auf eine Stelle der Seite klicken, an der sich keinerlei Notation befindet. Wählen Sie dann **Wiedergabe** ▶ **Wiedergabe/Stop** (Kürzel **Leertaste**) oder klicken Sie in der Werkzeugleiste auf **Wiedergabe**. Tun Sie dasselbe, um die Wiedergabe zu stoppen. Um von einem bestimmten Punkt der Seite abzuspielen, selektieren Sie ein Objekt in jeder Notenzeile, deren Wiedergabe Sie vernehmen möchten. Die Wiedergabe startet vom Beginn des Taktes mit der am weitesten vorne liegenden Auswahl.

Standardmäßig werden alle Notenzeilen mit einem Klavierklang wiedergegeben, was Sie jedoch ändern können: Rechtsklicken (Windows) *oder* **Control**-klicken (Mac) Sie die Namen am Beginn des ersten Systems (z.B. **Notenzeile 1**), wählen aus dem Kontext-Menü den Eintrag **Instrumente**, und klicken dann auf **Namen ändern**. Sie sehen dann ein Dialogfeld, ein wenig ähnlich Sibelius' Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Instrumente**, über das Sie den von der Notenzeile verwendeten korrekten Namen (und damit auch den richtigen Klang) wählen können.

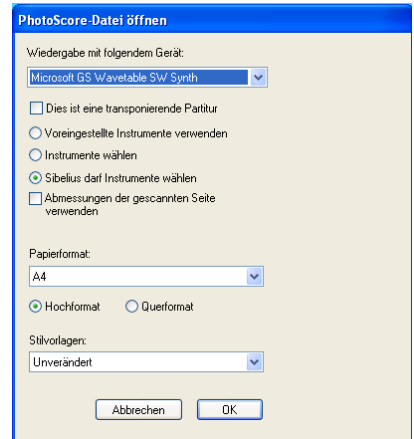
Während der Wiedergabe leuchten die jeweils gespielten Takte in Grau auf.

4. AN SIBELIUS SENDEN

Sobald Sie alle Seiten in der Partitur bearbeitet haben, sollten Sie diese an Sibelius senden. Wählen Sie **Datei** ▶ **Senden an** ▶ **Sibelius** (Kürzel **Strg**+**D** *oder* **⌘**+**D**) oder klicken Sie einfach auf die kleine

-Schaltfläche neben **Speichern** am oberen Rand des Ausgabe-Fensters.

Sofern Sibelius noch nicht geöffnet sein sollte, wird es jetzt starten, dabei wird das Dialogfeld PhotoScore-Datei öffnen erscheinen:



- **Dies ist eine transponierende Partitur:** Schalten Sie diese Option ein, wenn es sich bei Ihrer Partitur um eine transponierende Partitur handelt, Sie werden dann nach dem Klick auf OK aufgefordert, die richtigen Instrumente zu wählen
- **Voreingestellte Instrumente verwenden:** Damit wird die Datei ohne den Versuch, die in der Partitur verwendeten Instrumente herauszufinden, geöffnet
- **Instrumente wählen:** Gestattet dem Anwender, für jede Notenzeile der Partitur ein Instrument zu wählen, in einem Dialogfeld, das dem altbekannten Dialogfeld **Instrumente** ähnelt; wählen Sie die Notenzeile der gescannten Partitur aus, die Sie mit einem Instrument von Sibelius ersetzen möchten, klicken Sie dann wie gehabt auf **Hinzufügen**. Beachten Sie bitte, dass wenn Sie ein Instrument hinzufügen, das normalerweise aus zwei Notenzeilen besteht (wie z.B. ein Klavier), dieses Instrument zwei der Notenzeilen in der Liste ganz links im Dialogfeld »aufbrauchen« wird.
- **Sibelius Instrumente wählen lassen:** Wenn diese Option aktiviert ist, versucht Sibelius herauszufinden, welche Instrumente in der Partitur verwendet werden; dafür werden die in PhotoScore gesetzten Instrumentennamen untersucht – falls ein Instrumentenname nicht mit einem Sibelius bekannten Instrument übereinstimmt, wird die Zeile mit dem voreingestellten Klavierklang gespielt.
- **Abmessungen der gescannten Seite verwenden:** Diese Option weist Sibelius an, die Partitur gemäß der von PhotoScore vorgeschlagenen Seitengröße zu formatieren. Standardmäßig wird beim Importieren stattdessen die Seitengröße des gewählten Manuskriptpapiers verwendet, Sie können diese Option jedoch einschalten, wenn Sie wünschen.
- Die Optionen **Papierformat**, **Stilvorlagen** und **Ausrichtung (Hochformat oder Querformat)** bestimmen die Dokumenteneinrichtung der in Sibelius zu ladenden Partitur.

Sobald Ihre Musik in Sibelius geöffnet wurde, können Sie damit alles machen, genauso als ob Sie die Noten selbst eingegeben hätten – sehen Sie aber bitte zur Klärung einiger Dinge

1.4 Instrumente mit mehreren Notenzeilen weiter unten.

Rhythmische Fehler korrigieren

Wenn Sie eine Partitur von PhotoScore Lite an Sibelius senden, die Takte hat, deren Notenwerte nicht »aufgehen«, verlängert Sibelius zu kurze Takte und verkürzt zu lange Takte.

Um dies zu ermöglichen, vergleicht Sibelius die Länge der Takte mit der vorherrschenden Taktart. Ist ein Takt zu kurz, setzt Sibelius einfach Pausen am Ende ein. Wenn ein Takt zu lang ist, verkürzt Sibelius ihn, indem es eine oder mehrere Noten am Ende des Taktes weglässt.

Obwohl Sibelius die Länge von Takten auf diese Weise reguliert, sollten Sie fehlerhafte Rhythmen unbedingt zuerst in PhotoScore Lite korrigieren, statt zu versuchen, diese später in Sibelius zu reparieren, denn dies spart Ihnen zusätzliche Arbeit.

Formatierung

Sibelius verwendet **In System einpassen** und **In Seite einpassen**, um sicherzustellen, dass die Formatierung der Musik dem Original entspricht. Wenn die Noten jedoch im Endergebnis unerfreulich nah zusammen oder zu weit auseinander stehen, versuchen Sie, die Rastralgröße im Dialogfeld **Layout ▶ Dokument einrichten** (Kürzel **Strg+D** oder **⌘D**) zu ändern. Als Alternative, wenn die Formatierung der Musik nicht dem Original entsprechen muss, wählen Sie die ganze Partitur aus (**Strg+A** oder **⌘A**) und lösen die Formatierung (**Strg+Shift+U** oder **⌘⇧U**).

Instrumente mit mehreren Notenzeilen

Bei Instrumenten, die standardmäßig aus zwei Notenzeilen bestehen, wie z.B. Klavier, werden Sie feststellen, dass zeilenüberkreuzende Balken der von Ihnen gescannten Noten nicht verwendet werden können. Das kommt daher, dass PhotoScore Lite alle Notenzeilen als einzelne Instrumente behandelt. Das heißt, dass Instrumente mit mehreren Notenzeilen wie Tasteninstrumente als zwei separat benannte Notenzeilen ohne Klammer an Sibelius gesendet werden.

Wenn Sie eine PhotoScore-Datei an Sibelius senden, können Sie im Dialogfeld **PhotoScore-Datei öffnen** Sibelius mitteilen, dass es sich beispielsweise bei den Notenzeilen 1 und 2 um die rechte und linke Hand eines Klaviers handelt – wählen Sie entweder selbst das Instrument oder überlassen Sie dies Sibelius.

Falls Sie bei aus mehreren Notenzeilen bestehenden Instrumenten wie Flöte 1+2 diese beiden auf zwei durch eine Sub-Klammer verbundene Notenzeilen mit einem einzigen Namen schreiben wollen, könnten Sie entweder jede Notenzeile als Flöte importieren, dann den Namen ändern und in Sibelius eine Klammer hinzufügen, oder beide Notenzeilen als Klavier importieren und dann den Namen und den Klang ändern (☞ **4.3 Mixer**).

Wenn Ihr Original Instrumente enthält, die in verschiedenen Systemen eine unterschiedliche Anzahl von Notenzeilen haben – z.B. Streicher, die manchmal *divisi* spielen – siehe unten **FUNKTIONEN FÜR FORTGESCHRITTENE**.

Die Ausgabe-Partitur schließen

Wenn Sie eine Partitur fertig gescannt und an Sibelius gesendet haben und mit dem Resultat zufrieden sind, sollten Sie die Partitur in PhotoScore Lite schließen, bevor Sie eine neue einscannen wollen. Wählen Sie dazu einfach **Datei ▶ Partitur schließen**; sofern Änderungen an der Partitur noch nicht gespeichert wurden, werden Sie zum Speichern aufgefordert.

Nicht mehr benötigte Scans löschen

PhotoScore Lite speichert automatisch jede von Ihnen gescannte Seite als ein gescanntes Bild. Dies belegt eine nicht unbeträchtliche Menge Speicherplatz auf Ihrer Festplatte, Sie sollten also regelmäßig Scans löschen, die bereits gelesen worden sind. Es ist jedoch nicht erforderlich, die Scans zu löschen, bevor Sie das nächste Musikstück einscannen.

Um nicht mehr benötigte Scans zu löschen:

- Wenn die Seitenanzeige gegenwärtig nicht angezeigt wird, wählen Sie **Ansicht ▶ Seitenanzeige ein/aus** (Kürzel **Strg+E** oder **⌘E**)
- Klicken Sie auf den Namen der Seite, die Sie löschen möchten; Sie können mehrere Seiten auf einmal auswählen, indem Sie **Shift** gedrückt halten und an einer anderen Stelle der Liste kli-

cken. Wenn eine Seite ausgewählt ist, erscheint rechts neben ihrem Namen die Anzeige **Entfernen**: klicken Sie auf **Entfernen**, um die Seiten zu löschen.

- PhotoScore gibt Ihnen einen Warnhinweis, dass Sie dabei sind, diese Seiten zu löschen: Klicken Sie auf **Ja**, um das Löschen zu bestätigen.

MÖGLICHE PROBLEME

Scannen benötigt viel Zeit

Wenn es keine Anzeichen eines Scanvorgangs gibt – d.h. der Scanner bleibt nach einem Klick auf die **Scan-** oder **Vorschau-**Schaltflächen still, ohne dass die Scan-Einheit im Gerät sich bewegt und aufleuchtet – wurde höchstwahrscheinlich die Kommunikation zwischen Computer und Scanner unterbrochen.

Stellen Sie sicher, dass der Scanner eingeschaltet ist und dass das Verbindungskabel zum Computer an beiden Enden sicher eingesteckt ist. Wenn dies nichts nützt, versuchen Sie, Ihre TWAIN Scanner-Treiber-Software neu zu installieren.

Beachten Sie, dass manche Scanner eingeschaltet werden müssen, *bevor* Sie den Computer hochfahren, da sie andernfalls nicht erkannt werden.

Nicht alle Notenzeilen/Systeme wurden erkannt

Wenn Sie feststellen, dass nach dem Scannen einer Seite nicht alle Notenzeilen blau markiert sind, oder dass die Notenzeilen nicht korrekt mit einer dicken roten senkrechten Linie zu Systemen verbunden sind, könnte dies der Grund sein:

- *Das Original hat 13 oder mehr Notenzeilen auf einer Seite:* Nur PhotoScore Ultimate kann Partituren mit mehr als 12 Notenzeilen scannen.
- *Das Original lag nicht flach auf dem Glas des Scanners:* Schließen Sie beim Scannen immer den Deckel, sofern Sie nicht aus einem dicken Buch scannen. Es könnte auch helfen, wenn Sie beim Scannen den Deckel *sacht* niederdrücken.
- *Die Seite wurde mit einer zu geringen Auflösung gescannt (d.h. die Notenzeilen sind kleiner als Sie dachten):* Prüfen Sie die Größe der Notenzeilen, ändern Sie die Scanner-Einstellung entsprechend und scannen Sie erneut.
- *Sie haben versucht, eine Doppelseite zu scannen:* PhotoScore Lite kann nicht beide Seiten einer Doppelseite (z.B. von einer Taschenpartitur) auf einmal lesen. Scannen Sie beide Seiten erneut einzeln. Stellen Sie sicher, dass die Noten der gegenüberliegenden Seite sich außerhalb der Glasfläche befinden oder nicht gescannt werden – wenn irgend etwas davon im Scanbereich ist, kann PhotoScore Lite die Noten nicht korrekt lesen.
- *Die Notenzeilen sind im Original nicht klar genug, um erkannt zu werden:* In diesem Fall können Sie PhotoScore Lite mitteilen, wo sich fehlende Notenzeilen auf der Seite befinden – siehe unten

FUNKTIONEN FÜR FORTGESCHRITTENE.

Lesen benötigt viel Zeit

- Wenn die Seite gescannt wurde und nicht flach auf dem Glas lag oder der Deckel offen war, entsteht ein schwarzer Rand um die Seite, der sich so ausbreiten könnte, dass ein Teil der Noten verschwindet. Dies kann dazu führen, dass PhotoScore Lite zum Lesen einer Seite besonders lange braucht. Wenn dies passiert, unterbrechen Sie den Lesevorgang (siehe unten) und scannen die Seite erneut.
- Falls nicht alle Notenzeilen nach dem Scannen erkannt wurden (d.h. einige waren nicht blau markiert): Dies kann die Lesegeschwindigkeit verlangsamen. Siehe oben **Nicht alle Notenzeilen/Systeme wurden erkannt**.

Noten werden ungenau gelesen

Wenn Sie feststellen, dass die Noten sehr ungenau gelesen werden, könnte dies einen der folgenden Gründe haben:

- Das Original ist von schlechter Qualität, z.B. eine Fotokopie oder eine alte Ausgabe
- Das Original ist handschrieben (oder verwendet einen Zeichensatz, der »handschrieben« aussieht): PhotoScore Lite eignet sich nicht zum Lesen handschriebener Noten
- Die Musik hat mehr als zwei Stimmen
- Die Noten wurden in Schwarzweiß (Strich-Scan) gescannt und waren nicht hinreichend gerade ausgerichtet. Es wird empfohlen, dass Sie mit Graustufen einscannen
- Die Noten waren beim Scannen nicht hinreichend gerade ausgerichtet und Graustufen-Scans gerade legen war in den Einstellungen nicht ausgewählt (siehe **FUNKTIONEN FÜR FORTGESCHRITTENE**)
- Das Design der Musiksymbole, die im Original verwendet werden, entspricht nicht der üblichen Form oder Größe.

FUNKTIONEN FÜR FORTGESCHRITTENE

PhotoScore Lite hat viele Features und Optionen für weiter fortgeschrittene Anwendungen.

Wir empfehlen Ihnen dringend, sich mit diesem ganzen Abschnitt vertraut zu machen, bevor Sie sich an irgendwelche größeren Scan-Vorhaben wagen, wie Orchester/Band-Partituren oder Partituren mit vielen Seiten.

Scanner auswählen

Für den unwahrscheinlichen Fall, dass Sie mehrere Scanner an Ihren Computer angeschlossen haben, können Sie aus mehreren Scannern auswählen, und zwar über **Datei ▶ Scanner wählen**.

Erkannte Notenzeilen/Systeme regulieren

Wenn Sie eine Seite scannen, markiert PhotoScore Lite die Notenzeilen, die es erkannt hat, blau und verbindet sie mit vertikalen roten Linien zu Systemen.

Wenn jedoch das Original von minderer Qualität ist, kann PhotoScore Lite eventuell die Lage von manchen der Notenzeilen/Systeme nicht erkennen, und Sie sollten PhotoScore Lite mitteilen, wo diese sich befinden.

Die einfachste Methode ist, die nächste blaue Notenzeile auszuwählen (einfach darauf klicken) und diese mit **Alt+Klick** oder **⌘-Klick** über die mittlere Notenlinie der fehlenden Notenzeile zu kopieren (die horizontale Position ist unwichtig).

Sie können eine blaue Notenzeile neu erstellen, indem Sie mit der linken Maustaste klicken und seitlich herausziehen.

Nach dem Erstellen der Notenzeile stellen Sie sicher, dass diese mit den anderen Notenzeilen in demselben System verbunden ist (siehe unten).

PhotoScore Lite lässt die Notenzeile automatisch an ihrem Platz einrasten, indem es deren Größe und Position anpasst, sofern es eine geeignete Notenzeile darunter findet. Wenn es fehlschlägt, die Position/Größe der Notenzeile korrekt einzustellen, skalieren Sie das Bild auf volle Größe (klicken Sie die mit **100** bezeichnete Schaltfläche oben) und stellen Sie sie mit den blauen »Anfassern« ein.

- Sie können jede blaue Notenzeile mit der linken Maustaste auf- und abwärts verschieben. Dies veranlasst die Notenzeile, automatisch an der richtigen Stelle einzurasten.
- Sie können die Enden blauer Notenzeilen umherschoben und sogar anwinkeln.
- Sie können die Größe jeder blauen Notenzeile ändern – ziehen Sie die »Anfasser« in der Mitte der Notenzeile auf- oder abwärts. PhotoScore Lite kann Seiten lesen, die eine Mischung verschiedener Rastralgrößen haben, und jede blaue Notenzeile kann eine andere Größe haben. Der obere kreisförmige Anfasser gestattet Ihnen, die Krümmung der Notenzeile zu ändern. Dies ist nützlich, wenn Sie Seiten aus einem dicken Buch scannen, bei dem es sich nicht verhindern lässt, dass die Seite sich an den Rändern krümmt.
- Wenn irgendeine gescannte Notenzeile ohne blaue Notenzeile darüber verbleibt, werden die gescannte Notenzeile und alle Noten darin ignoriert, wenn die Seite später gelesen wird. Dies kann den Lesevorgang verlangsamen, ist ansonsten aber harmlos.
- Um zwei benachbarte Notenzeilen zu einem System zu verbinden, klicken Sie in eine Notenzeile, sodass diese rot markiert erscheint, dann **Alt+klicken** oder **⌘-klicken** Sie in die andere Notenzeile. Beide werden nahe des Systemanfangs durch eine dicke, vertikale (oder beinahe vertikale) rote Linie miteinander verbunden.

Um zwei miteinander verbundene Notenzeilen in zwei separate Notenzeilen aufzuteilen, verfahren Sie genauso wie beim Verbinden.

Beachten Sie bitte, dass PhotoScore Lite automatisch zu erraten versucht, ob Notenzeilen miteinander verbunden werden sollen oder nicht, wenn Sie neue erstellen oder existierende verschieben.

- Wenn Sie die blauen Notenzeilen durcheinander gebracht haben und von Neuem beginnen wollen, **Strg+doppelklicken** oder **⌘-doppelklicken** Sie auf den Scan, und PhotoScore Lite setzt die blauen Notenzeilen auf ihre ursprünglichen Positionen zurück.
- Wenn Sie mit der Bearbeitung der Notenzeilen/Systeme fertig sind, prüfen Sie sorgfältig, dass die Notenzeilen alle korrekt zu Systemen verbunden sind, da Sie dies nicht mehr ändern können, sobald die Seite gelesen worden ist.

Scan-Fenster-Optionen

Wenn Sie in **Datei ▶ Scannereinrichtung** PhotoScores Scanner-Interface gewählt haben, gibt es im Scan-Fenster verschiedene weitere Optionen und Schaltflächen:

1. Eingeben

- Die Schaltfläche **Diese Seite auswerten** liest nur diesen Scan. Wenn Sie auf den kleinen Pfeil klicken, öffnet sich ein Menü, in dem Sie wählen können, wo in der Ausgabe-Partitur diese Seite eingefügt werden soll, nachdem sie gelesen wurde.
- **Skalieren** öffnet ein Dialogfeld, mit dem Sie im Scan ein- und auszoomen können. Die Schaltfläche rechts von **Skalieren** zoomt das Bild formatfüllend in das Hauptfenster; **50** zoomt auf 50%; **100** zoomt auf 100%.
- **Umdrehen** rotiert das Bild schnell um 180 Grad, falls es kopfstehend eingescannt wurde.
- **Seite neu scannen** scannt die Seite erneut.
- **Zur Seite drehen** rotiert das Bild schnell um 90 Grad, falls es querstehend eingescannt wurde.

Weggelassene Notenzeilen

In Partituren für viele Instrumente, insbesondere Orchesterpartituren, werden pausierende Notenzeilen oft weggelassen.

Wenn Sie die voreingestellten Instrumentennamen (z.B. Notenzeile 1) am Anfang durch die richtigen Namen ersetzen, weist PhotoScore Lite in den nachfolgenden Systemen den Notenzeilen Instrumente in Reihenfolge von oben nach unten zu. Daher werden, wenn auf der Originalseite ein Instrument in einem System weggelassen wurde, manche Notenzeilen im Ausgabe-Fenster die falschen Namen haben. Um einen Namen in dieser Situation zu korrigieren, rechtsklicken (Windows) *oder* Control-klicken (Mac) Sie über dem existierenden Instrumentennamen links von der betreffenden Notenzeile, und wählen das korrekte Instrument aus der Liste der aktuellen Instrumente.

Auf jedem System mit weggelassenen Notenzeilen müssen Sie höchstwahrscheinlich mehrere Instrumentennamen auf diese Weise korrigieren. Gehen Sie dabei sehr umsichtig vor, da andernfalls Konfusion unvermeidlich sein wird.

Instrumente mit mehreren Notenzeilen

Bei Instrumenten mit mehreren Notenzeilen, wie Tasteninstrumente und geteilte Bläser und Streicher, behandelt PhotoScore Lite jede Notenzeile als separat benanntes Instrument.

Wenn die Anzahl der Notenzeilen für mehrzeilige Instrumente überhaupt variiert, z.B. wenn Streicher *divisi* spielen, sollten Sie, um Verwechslungen zwischen den Notenzeilen zu vermeiden, diesen leicht unterschiedliche Namen geben, z.B. **Viola a** und **Viola b**. Sie können die Namen wieder korrigieren, nachdem die Partitur an Sibelius gesendet wurde.

Wann immer irgendeine Notenzeile des Instrumentes weggelassen wurde, folgen Sie den Hinweisen in **Weggelassene Notenzeilen** (siehe oben).

N.B. Wenn die Anzahl der Notenzeilen für das Instrument sich im Verlauf der Partitur erhöht (z.B. von 1 auf 2), und die zweite Notenzeile vorher nicht vorkam, folgen Sie den Hinweisen in **Nicht alle Notenzeilen/Systeme wurden erkannt** (siehe unten).

Nach dem Anfang eingeführte Instrumente/Notenzeilen

Manche Partituren beinhalten Instrumente oder Notenzeilen, die im ersten System nicht erscheinen.

Wenn dies der Fall ist, sollten Sie in dem System, in welchem das Instrument/die Notenzeile zuerst erscheint, folgendermaßen verfahren:

- Korrigieren Sie zuerst die Namen aller *anderen* Notenzeilen:
Rechtsklicken (Windows) *oder* Control-klicken (Mac) Sie jeden Namen, und wählen Sie den korrekten Namen aus der Liste aktueller Instrumente
- Dann teilen Sie PhotoScore Lite den Namen des/der neu eingeführten Instrumentes/Notenzeile mit
- Zeigen Sie auf den Namen, den es eingesetzt hat (dies könnte z.B. **Notenzeile 5** sein, oder der Name eines weggelassenen Instrumentes). Rechtsklicken (Windows) *oder* Control-klicken (Mac) Sie, dann klicken Sie auf **Neu** und klicken auf einen Namen in der angezeigten Instrumentenliste (ähnlich Sibelius' Dialogfeld **Instrumente**). Wenn Sie einen unüblichen Namen verwenden wollen, können Sie ihn unten bearbeiten.

Gehen Sie dabei sehr sorgfältig vor, da andernfalls große Konfusion entstehen kann.

Kleine Notenzeilen

Im Ausgabe-Fenster werden kleine Notenzeilen in voller Größe dargestellt, damit sie besser zu lesen sind, aber am Ende der Notenzeile werden sie mit dem folgenden Symbol bezeichnet:



Weitere Voreinstellungen

Das Dialogfeld **Datei ▶ Einstellungen** (oder evtl. **Vorgaben**, auf dem Mac im PhotoScore Lite-Menü) enthält verschiedene weitere Optionen, wie folgt.

- Auf der Seite **Scannen**:
 - **Automatisches Scannen** und **Schneller scannen** stehen nur in PhotoScore Ultimate zur Verfügung
 - **PhotoScore**: Wenn diese Option ausgewählt ist, verwendet PhotoScore sein eigenes einfaches Scan-Interface
 - **TWAIN (Scannervorgabe)**: Ist diese Option aktiviert, wird das Standard-TWAIN-Interface (das mit allen Scan-Programmen arbeitet) verwendet, sobald Sie **Datei ▶ Seiten scannen** wählen
 - **Scans automatisch gerade legen**: Wenn diese Option aktiviert ist, findet PhotoScore Lite heraus, wie stark ein Scan rotiert ist, und wird ihn dann entsprechend rotieren, sodass die Notenzeilen gerade ausgerichtet sind. Es ist empfehlenswert, diese Option eingeschaltet zu lassen.
 - **Seiten nach dem Scannen/Öffnen auswerten** gibt es nur in PhotoScore Ultimate.
- Auf der Seite **Auswertung** sind die meisten Optionen deaktiviert, da es sie nur in PhotoScore Ultimate gibt. Die einzige Option, die Sie ein- oder ausschalten können, ist **Haltebögen, Bindebögen und Linien**; diese Option ist teilweise aktiviert, da PhotoScore Lite nur Haltebögen liest.
- Auf der Seite **Bearbeiten (editieren)**:
 - **Automatische Seitenränder**: Erzeugt passende Seitenränder für jede Seite

1. Eingeben

- **Gescanntes System mit aktuellem verbinden:** Mit dieser Option wird der Original-Scan im Ausgabe-Fenster direkt über der markierten Notenzeilen platziert, anstatt ganz oben im Fenster. Damit müssen sich Ihre Augen beim Vergleichen mit dem Original weniger bewegen, der Effekt kann einen allerdings etwas durcheinander bringen.
- **Seite verschieben durch:** Gestattet Ihnen zu wählen, ob Sie das Papier entweder mit Klicken und Ziehen verschieben oder mit Klicken und Ziehen bei gedrückter **Shift-** oder **⌘**-Taste (in ähnlicher Weise wie die Option auf der **Maus**-Seite in Sibelius' Dialogfeld **Datei** ▶ **Voreinstellungen**).
- Auf der Seite **Erweitert:**
 - **MIDI-Wiedergabegerät** lässt Sie angeben, welches Ihrer Computer-Wiedergabegeräte PhotoScore beim Abspielen der Noten verwenden soll öffnet die Klang-Systemeinstellung Ihres Betriebssystems, in dem Sie für Audio (Wiedergabe und Aufnahme) und MIDI Ihre bevorzugten Geräte angeben können
 - **Skin:** Gestattet Ihnen, das Erscheinungsbild von PhotoScore dem von Sibelius oder von G7 anzupassen
 - **Begrüßungsanzeige bei Programmstart:** Lässt Sie den Startbildschirm von PhotoScore Lite beim Start des Programmes ausschalten.

Wenn Sie irgendeine dieser Optionen verändern, bleiben diese in der neuen Einstellung, bis Sie erneut eine Änderung vornehmen.

1.5 Gitarren-Tabulatur-Eingabe

📖 **2.1 Akkordraster, 2.7 Gitarren-Notation und Tabulatur, 2.11 Lauten-Tabulatur.**

Dieses Kapitel erklärt die Eingabe von Tabulatur entweder direkt über Ihre Computertastatur oder durch das Umwandeln einer vorhandenen Notation in Tabulatur. Wenn Sie die Tabulatur noch auf eine andere Weise eingeben möchten, und zwar:

- über Ihr MIDI-Keyboards oder Ihre MIDI-Gitarre, 📖 **1.3 Flexi-time™** und **1.1 Noteneingabe**
- durch Importieren einer MIDI-Datei, 📖 **8.5 Öffnen von MIDI-Dateien**
- durch Importieren einer ASCII-Tab-Datei, 📖 **8.16 ASCII-Tab-Dateien**
- mittels Scannen gedruckter Noten, 📖 **1.4 Scannen.**

Sibelius schreibt Noten automatisch in normaler Notation oder als Tabulatur in jeglicher Stimmung. Es muss nicht irgendetwas »tun«, um zwischen den beiden Schreibweisen umzuschalten – es behandelt Tabulatur einfach als eine andere Art, die zugrunde liegenden Noten darzustellen. Das heißt, dass Sie in Sibelius so ziemlich das Gleiche mit Tabulatur machen können wie mit Standard-Notation – Sie können sie wiedergeben, transponieren, kopieren (auf Tabulatur- oder Notenzeilen) etc.

Das bedeutet auch, dass Sie die Noten als Tabulatur eingeben und sie dann in Notation umwandeln können, oder Sie geben sie in Form normaler Notation ein und verwandeln sie in Tabulatur, oder Sie ändern sogar eine Standard-Gitarren-Tabulatur in eine andere Stimmung oder in Bassgitarre, Mandoline, Banjo oder Dobro. Oder Sitar. Oder Bass-Theorbe.

Ein Tabulatur-Instrument erstellen

Gitarre und andere Bund-Instrumente finden Sie im Dialogfeld Erstellen ▶ Instrumente (Kürzel I), mit einer automatisch erstellten Tabulatur-Zeile. Die Tab-Gitarre heißt in diesem Dialogfeld z.B. Gitarre [Tab].

Alternativ können Sie auch eine normale Notenzeile in eine Tabulatur-Notenzeile mittels eines Instrumenten-Wechsels umwandeln: Wählen Sie Erstellen ▶ Weiteres ▶ Instrumenten-Wechsel, suchen Sie sich das gewünschte Tabulatur-Instrument aus und klicken dann ganz am Anfang der Partitur.

Einmal Notation – Tabulatur und zurück

Oft möchten Sie eine Notation beider Notenzeilen-Typen gleichzeitig – eine Notenzeile mit Standard-Notation und eine Tabulatur-Notenzeile, auf denen jeweils die gleiche Musik steht – oder Sie möchten eine normale Notenzeile in eine Tabulatur-Notenzeile bzw. umgekehrt umwandeln. Dies wird einfach mittels Kopieren der Noten zwischen den beiden Notenzeilen erreicht:

- Erstellen Sie zwei Gitarren, eine mit normaler Notation und eine mit Tabulatur, oder greifen Sie einfach auf das **Gitarre + Tab**-Manuskriptpapier zurück
- Geben Sie die Noten (beispielsweise) in die Standard-Notenzeile ein
- Wählen Sie mit einem Dreifachklick den gesamten Inhalt dieser Notenzeile als Passage aus

1. Eingeben

- Kopieren Sie ihn in die Tabulatur-Notenzeile, und zwar mittels **Alt+Klick** oder \simeq -Klick in den ersten Takt derselben. Wie von Zauberhand geführt verwandelt sich alles in Tabulatur:

The image shows a musical score with two staves. The top staff is a treble clef staff with a melody. The bottom staff is a guitar tablature staff with six lines labeled T, A, B. The tablature shows fret numbers and fingerings. There are also 'full' annotations with arrows pointing to the 2nd and 4th frets.

- Dann können Sie die Tabulatur-Notenzeile bearbeiten, um beispielsweise irgendwelche Noten auf andere Saiten zu verschieben.

Sie können das Ganze auch in der umgekehrten Reihenfolge vornehmen, also die Tabulatur eingeben und in die normale Notenzeile kopieren. Wenn Sie dann nicht beide Notenzeilen benötigen (da Sie vielleicht das Stück nur von der einen in die andere Schreibweise ändern wollten), können Sie die ursprüngliche Notenzeile löschen.

In einer Notations-Notenzeile wird eine Gitarre eine Oktave höher notiert, als sie klingt; das bedeutet, wenn Sie Noten von einer anderen Notenzeile kopieren (z.B. von einem nicht transponierenden Instrument wie einem Klavier), erscheinen diese in der Gitarren-Notenzeile eine Oktave höher, werden aber mit derselben Tonhöhe wiedergegeben.

Tabulatur eingeben

Die Eingabe von Tabulatur über Ihre Computertastatur ist ganz einfach, die grundlegenden Schritte können in ein paar Punkten zusammengefasst werden:

- Wählen Sie den Takt aus, in dem Sie mit der Eingabe beginnen möchten, und wählen dann **Noten ▶ Noten eingeben** (Kürzel N)
- Es erscheint die Einfügemarke (eine kleine senkrechte Linie), die Ihnen zeigt, auf welcher Saite Sie sich befinden
- Wählen Sie die gewünschte Notendauer aus dem Keypad-Fenster oder indem Sie die entsprechende Taste auf dem Ziffernblock Ihrer Tastatur tippen
- Mit den \uparrow/\downarrow -Tasten gehen Sie die Saiten rauf und runter, mit \leftarrow/\rightarrow im Takt vor und zurück
- Zur Eingabe einer Note tippen Sie die Bundziffer auf den Zahlentasten der Haupttastatur (nicht auf dem Ziffernblock)
- Mit **Strg+ \uparrow/\downarrow** oder **$\#$ \uparrow/\downarrow** verschieben Sie die Note auf die nächst höhere bzw. tiefere Saite; die Bundziffer passt sich dabei an, um die Tonhöhe beizubehalten
- Um in einer Tabulatur-Notenzeile Vierteltöne zu schreiben, erstellen Sie zunächst die Note normal und – während die Note ausgewählt ist – tippen Sie **=**. Ein Viertelton erscheint auf einer Tabulatur-Notenzeile in Form einer Bundziffer gefolgt von **.5**. Um Vierteltöne in einer Notations-Notenzeile zu schreiben, verwenden Sie die entsprechenden Vorzeichen vom fünften Keypad-Layout.

Die standardmäßig benutzten Notenwerte, die beim Wandern durch den Takt mit den \leftarrow/\rightarrow -Tasten verwendet werden, können Sie auf der **Maus-Seite** des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf

dem Mac im Sibelius-Menü) festlegen; ändern Sie Rhythmische Positionen zum Einrasten in welchen Notenwert auch immer Sie bevorzugen. Schalten Sie die Option Einrasten bei Gitarren-Tabulatur-Eingabe aus, dann bringen die \leftarrow/\rightarrow -Tasten Sie einfach genauso weit wie der momentan auf dem Keypad ausgewählte Notenwert, es sei denn, es gibt schon eine Note zwischen der aktuellen Position der Einfügemarke und der nächsten; in diesem Fall wird diese Note ausgewählt.

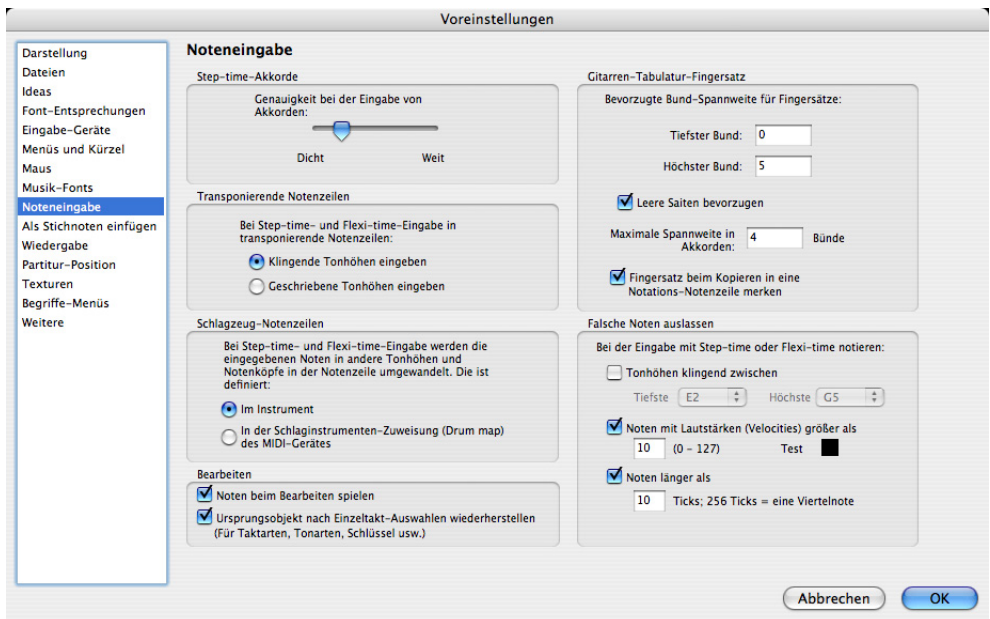
Tonumfang überschritten

Wenn Sie Noten von einer Notenzeile in die andere kopieren – z.B. von einer 6-Saiten-Gitarren-Tabulatur-Notenzeile in eine 4-Saiten-Bassgitarren-Tabulatur-Notenzeile oder von einer Notations-Notenzeile in eine Tabulatur-Notenzeile –, sind manche Noten eventuell unspielbar. In so einem Fall erscheint ein rotes Fragezeichen (?) in der Tabulatur-Notenzeile, um Ihnen mitzuteilen, dass Sie diesen Akkord selber korrigieren müssen.

Gitarren-Tabulatur-Fingersatz-Optionen

Wenn Sibelius für Sie eine Tabulatur erstellt – d.h. wenn Sie von einer Notations-Notenzeile in eine Tabulatur-Notenzeile kopieren, von einer Tabulatur-Notenzeile in eine andere mit anderer Stimmung kopieren –, über ein MIDI-Keyboard oder über eine MIDI-Gitarre eingeben oder eine MIDI-Datei importieren, versucht das Programm automatisch immer den am besten spielbaren Fingersatz zu erzeugen.

Im Bereich Gitarren-Tabulatur-Fingersatz auf der Noteneingabe-Seite des Dialogfelds Datei ▶ Voreinstellungen (auf dem Mac im Sibelius-Menü) können Sie die bevorzugte Spannweite (d.h. den Umfang) der Bündel angeben, die Sibelius beim Austüfteln der Fingersätze verwenden soll. Sie können den tiefsten und den höchsten Bund angeben, den Sibelius zu benutzen versuchen soll, ob es – wo möglich – leere Saiten verwenden soll, und die maximale Anzahl der Bündel, die Sie bei Akkorden greifen können.



1. Eingeben

Diesen Optionen wird nicht in allen Fällen Gehorsam zuteil; sie sind bloß Empfehlungen. Wenn Sie beispielsweise die Option **Leere Saiten bevorzugen** ausschalten, Sibelius dann aber eine Note schreiben muss, die nur auf einer leeren Saite gespielt werden kann, wird Sibelius diese Note mit dem Fingersatz einer leeren Saite notieren, anstatt sie ganz wegzulassen.

In Ihrer Partitur schon *vorhandene* Tabulatur wird Sibelius *nicht* umschreiben, wenn Sie in diesem Dialogfeld eine Änderung vornehmen. Sofern Sie neue Einstellungen auf schon vorhandene Tabulatur anwenden möchten, verwenden Sie dazu einfach **Noten ▶ Gitarren-Tabulatur-Fingersatz zurücksetzen** (siehe unten).

Gitarren-Tabulatur-Fingersatz zurücksetzen

Sie können den Fingersatz einer Tabulatur-Notenzeile jederzeit auf Ihre bevorzugte Spannweite zurücksetzen. Wählen Sie einfach die Passage aus, deren Fingersätze Sie zurücksetzen möchten, und wählen Sie **Noten ▶ Gitarren-Tabulatur-Fingersatz zurücksetzen**.

Wenn Sie beispielsweise entscheiden, dass eine bestimmte Passage um den fünften Bund herum komfortabler zu spielen ist als am Steg, könnten Sie die entsprechende Einstellung auf der **Noteneingabe**-Seite des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**) vornehmen (siehe oben) und diese neuen Einstellungen dann auf die gewünschte Passage mittels **Noten ▶ Gitarren-Tabulatur-Fingersatz zurücksetzen** anwenden.

Wann setzt Sibelius Gitarren-Tabulatur-Fingersatz automatisch zurück?

Allgemein gesagt bleibt der Fingersatz erhalten, wenn Sie innerhalb derselben Notenzeile kopieren oder von einer Notenzeile in eine andere derselben Stimmung. Wenn Sie Noten in eine Notations-Notenzeile oder eine Tabulatur-Notenzeile einer anderen Stimmung kopieren, berechnet Sibelius den Fingersatz gemäß den Einstellungen im Dialogfeld **Noten ▶ Gitarren-Tabulatur-Fingersatz** für Sie neu.

In dem spezifischen Fall von Partituren jedoch, die nur aus einer Notations- und einer Tabulatur-Notenzeile bestehen (d.h. aus unterschiedlichen Darstellungen derselben Musik), ist es nützlich, die Fingersatz-Informationen beim Kopieren zwischen den Notenzeilen beizubehalten, da Sie möglicherweise zwischen diesen beiden Notenzeilen ständig hin- und herkopieren. In diesem Falle sollten Sie die Option **Fingersatz beim Kopieren in eine Notations-Notenzeile** merken auf der **Noteneingabe**-Seite des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**) einschalten.

Die Verwendung einer MIDI-Gitarre

Sibelius lässt Sie mit einer MIDI-Gitarre eingeben, die mehrere MIDI-Kanäle unterstützt –

 **1.7 Eingabe-Geräte.**

1.6 Auswahlen (Selektionen) und Passagen

📖 5.11 Filter und Suchen.

🖱️ Auswählen und Kopieren

Wenn Objekte in einer Partitur ausgewählt (selektiert) werden, erscheinen sie farbig (normalerweise blau). Dies zeigt an, dass Sie damit mit der Maus und der Tastatur irgendetwas machen können. Bei den meisten Arbeitsschritten in Sibelius sind Auswahlen mit im Spiel.

Es gibt drei Arten von Auswahlen:

- eine *einfache Auswahl*, bei der nur ein Objekt ausgewählt ist
- eine *Mehrfach-Auswahl*, bei der mehrere einzelne Objekte ausgewählt sind
- eine *ausgewählte Passage*, bei der ein zusammenhängender Bereich ausgewählt ist, dargestellt durch einen einfachen hellblauen Rahmen (»Notenzeilen-Passage«) oder einen doppelten violetten Rahmen (»Systempassage«)

Sie können mit allen drei Arten von Auswahlen so ziemlich dasselbe anstellen. Der hauptsächliche Unterschied besteht darin, wie Sie die Objekte zunächst auswählen.

Zusätzlich können Sie mit einem Auswahlrechteck einen beliebigen Ausschnitt Ihrer Noten auswählen und ihn als Grafik exportieren – 📖 **8.11 Exportieren von Grafikdateien.**

Auswahlfarben

Wenn ein Objekt ausgewählt ist, ändert es seine Farbe, um anzuzeigen, dass es ausgewählt ist:

- Noten und notenzeilenzugeordnete Textobjekte und Linien erhalten die Farbe der jeweiligen Stimme(n), zu der sie gehören (1. Stimme Dunkelblau, 2. Stimme Grün, 3. Stimme Orange und 4. Stimme Rosa). Falls ein Objekt zu mehr als einer oder zu allen Stimmen gehört, wird es beim Auswählen in Hellblau angezeigt.
- Verschiedene andere Notenzeilen-Objekte, z.B. Symbole, Schlüssel, Instrumenten-Wechsel, Transpositions-Änderungen usw. gehören zu allen Stimmen und werden somit hellblau gefärbt.
- System-Objekte (z.B. System-Text, -Linien und -Symbole, Taktartbezeichnungen, Tonartvorzeichnungen etc.) erscheinen in Violett, wenn sie ausgewählt werden.

Einfache Auswahl

Für eine einfache Auswahl klicken Sie auf ein Objekt – ja, so simpel ist das.

- Sie können ein Objekt auch ohne die Maus auswählen – wenn nichts ausgewählt ist, drücken Sie **Tab**, um das erste Objekt in der obersten Notenzeile der Seite auszuwählen
- Sie können das nächste Objekt in der Notenzeile mit den \leftarrow/\rightarrow -Tasten oder mit **Tab** auswählen (zum Auswählen des vorangehenden Objektes tippen Sie **Shift-Tab**)
- Wenn Sie einen bestimmten Notenkopf in einem Akkord auswählen möchten, verwenden Sie dazu **Alt+↑/↓** oder **⇧+↑/↓**, um den nächsten Notenkopf ober- oder unterhalb des aktuell ausgewählten auszuwählen

1. Eingeben

- Wenn es keine Akkorde gibt, wählt **Alt+↑/↓** oder **⇧↑/↓** die Note an der nächstliegenden rhythmischen Position in der Notenzeile darüber oder darunter aus
- Sie können sich auch durch verschiedene Teile eines Objektes bewegen – wie z.B. Linien – und zwar mit **Alt+←/→** oder **⇧←/→** – **☞ 2.4 Bindebögen, 2.12 Linien**
- Eine weitere Art, eine einfache Auswahl zu erstellen, ist die Verwendung der Funktion **Bearbeiten ▶ Suchen** (Kürzel **Strg+F** oder **⌘F**) – **☞ 5.11 Filter und Suchen**.

Wenn Sie beim Auswählen eines Objektes mit der Maus mal Schwierigkeiten haben, da sich ein anderes Objekt sehr dicht daran befindet und Sie stattdessen dieses andere Objekt auswählen: Wählen Sie ein Objekt in der Nähe aus und gehen mit **Tab** und **Shift-Tab** bis zum gewünschten Objekt. Alternativ zoomen Sie stark ein und probieren Sie es nochmals; wenn auch das nicht klappt, verschieben Sie vorübergehend das andere Objekt.

Mehrfach-Auswahlen

- Klicken Sie auf ein Objekt, **Strg**-klicken oder **⌘**-klicken Sie dann auf eines oder mehrere weitere Objekte, um diese der Auswahl hinzuzufügen. **Strg**-klicken oder **⌘**-klicken Sie erneut auf ein Objekt, um es von der Auswahl wieder zu entfernen.
- Alternativ **Shift**-klicken oder **⌘**-klicken Sie auf das Papier und ziehen das hellgraue Auswahlrechteck um die Objekte, die Sie auswählen möchten. (Beachten Sie bitte, dass Sie, wenn Sie über eine ganze Notenzeile ziehen, stattdessen eine Passage auswählen.) Sie können dieser Auswahl dann mit **Strg**-Klick oder **⌘**-Klick Objekte hinzufügen oder von ihr entfernen. Falls Sie diese Auswahltechnik sehr viel verwenden, nutzen Sie die **Papier verschieben**-Option auf der **Maus-Seite** des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**), sodass Sie eine Passage einfach nur mit Klicken und Ziehen auswählen können (ohne **Shift** oder **⌘** gedrückt zu halten).
- Bei Mehrfach-Text-Auswahlen können Sie eine einfache Auswahl auch mittels **Bearbeiten ▶ Auswahl ▶ Auswahl erweitern** (Kürzel **Strg+Shift+A** oder **⇧⌘A**) erweitern; damit werden alle ähnlichen Textobjekte (d.h. desselben Textstils) innerhalb einer Notenzeile eines Systems ausgewählt. Damit können beispielsweise schnell alle Akkordsymbole oder der ganze Liedtext, Fingersatz oder Expression-Text einer Notenzeile (auf einem System) ausgewählt werden.
- Wenn ein einzelner Notenkopf eines Akkordes ausgewählt ist, wählt **Bearbeiten ▶ Auswahl ▶ Auswahl erweitern** alle Noten dieses Akkordes aus; gleichermaßen wird mit **Bearbeiten ▶ Auswahl ▶ Auswahl erweitern** der ganze Takt ausgewählt, wenn zuvor eine einzelne Note, Pause oder ein ganzer Akkord ausgewählt war.
- Mehrfach-Auswahlen können Sie auch mit den Filtern erstellen – **☞ 5.11 Filter und Suchen**.

Mehrfach-Auswahlen sind insbesondere nützlich für Objekte, bei denen es sich nicht um Noten, Akkorde oder Pausen handelt – beispielsweise zum Löschen von mehreren Artikulationszeichen oder Textobjekten.

Ausgewählte Passagen

Eine »Passage« ist ein durchgehender Notenbereich von beliebiger Länge, von ein paar Noten bis hin zur ganzen Partitur, von einer einzelnen Notenzeile bis zu einem ganzen Orchester reichend. Sie können sich ein »Notenrechteck« vorstellen, obwohl dieses Rechteck sich über mehrere Sys-

teme und Seiten hin erstrecken kann und Sie sogar nichtbenachbart liegende Notenzeilen in eine Passage mit einschließen können.

Im Gegensatz zu einer Mehrfach-Auswahl eignen sich ausgewählte Passagen hauptsächlich zum Bearbeiten von mehreren Noten, Akkorden und Pausen.

Es gibt zwei Arten von Passagen: Normalerweise ist eine Passage mit einem einfachen hellblauen Rechteck umrandet und kann eine beliebige Kombination von Notenzeilen in Ihrer Partitur enthalten; im Gegensatz dazu sind *Systempassagen* doppelt violett umrandet und enthalten sämtliche Notenzeilen Ihrer Partitur.

Um mit Klicken eine Passage auszuwählen:

- Klicken Sie die/den Note/Akkord/Pause an der linken oberen Ecke des »Rechtecks«, welches Sie auswählen möchten. Wenn Sie vom Beginn eines Taktes auswählen, geht es am schnellsten, einfach auf eine freie Stelle dieses Taktes zu klicken
- **Shift**-klicken Sie dann die/den Note/Akkord/Pause an der rechten unteren Ecke des »Rechtecks«. Wiederum ist es einfacher, auf eine freie Stelle im Takt zu klicken, wenn Sie bis zum Ende eines Taktes auswählen
- Alle ausgewählten Objekte werden eingefärbt und zusätzlich erscheint ein hellblauer Rahmen um die Auswahl. Die Auswahl erscheint ebenso im Navigator; dies ist nützlich bei Passagen, die sich über mehrere Seiten erstrecken.
- Um der Auswahl weitere Notenzeilen hinzuzufügen, halten Sie **Strg** oder **⌘** gedrückt und klicken auf weitere Notenzeilen; damit können Sie auch nicht benachbarte, das heißt jede beliebige einzelne Notenzeile der Auswahl hinzufügen
- Ebenso können Sie auch angeben, einzelne Notenzeilen einer Passage nicht mit einzuschließen; klicken Sie dazu mit gedrückter **Strg**- oder **⌘**-Taste erneut auf diejenigen Notenzeilen, die Sie von der Auswahl entfernen möchten.

Sie können auch über das Dialogfeld **Bearbeiten ▶ Auswahl ▶ Takte auswählen** (Kürzel **Strg+Alt+A** oder **⌘+A**) eine Passage auswählen. Dies ist praktisch, wenn Sie wissen, dass Sie beispielsweise die ersten 16 Takte der Partitur auswählen möchten, oder eine Auswahl von der aktuellen Position bis zum Ende der Partitur erstellen möchten. Mit der Option **System-Auswahl** wird die ausgewählte Passage zur System-Passage.

Zum Auswählen einer Systempassage machen Sie dasselbe, beginnen Sie jedoch mit **Strg+Klick** oder **⌘-Klick** in eine freie Stelle eines Taktes, halten dann **Shift** gedrückt, während Sie zum Erweitern der Passage an eine andere Stelle klicken.

Natürlich können Sie eine Passage auch einfach nur mit der Tastatur auswählen:

- Wenn eine Note ausgewählt ist, tippen Sie **Shift-←/→**, um die Auswahl in der Horizontalen Note um Note zu erweitern, oder **Strg+Shift+←/→** oder **⌘+Shift+←/→**, um sie Takt für Takt zu erweitern. Das funktioniert genauso wie bei Textverarbeitungsprogrammen (wie auch verschiedene andere Anwendungen der Pfeiltasten).
- Um mehrere Notenzeilen auszuwählen, tippen Sie **Shift-↑/↓**, um die Passage um eine weitere Notenzeile zu erweitern

1. Eingeben

- Um die aktuelle Auswahl in eine Systempassage umzuwandeln, wählen Sie **Bearbeiten ▶ Auswahl ▶ Systempassage auswählen** (Kürzel **Shift+Alt+A** oder **⇧+⌘+A**).

Um eine Passage durch Ziehen mit der Maus auszuwählen: Halten Sie **Shift** oder **⌘** gedrückt und ziehen ein Auswahlrechteck auf, dabei beginnen Sie über der obersten Notenzeile am Anfang der gewünschten Passage und enden unter der untersten Notenzeile am Ende der Passage. Dies ist nur bei kurzen Passagen praktikabel.

So geht es am schnellsten

Es gibt verschiedene Methoden, um bestimmte Arten von Passagen schnell auszuwählen:

- Klick auf eine leere Stelle eines Taktes wählt diesen einzelnen Takt auf einer Notenzeile aus (z.B. zum Kopieren eines Taktes)
- Doppelklick auf eine leere Stelle eines Taktes wählt die Notenzeile für die Dauer des Systems aus (z.B. zum Kopieren dieser Takte)
- Dreifachklick auf eine leere Stelle eines Taktes wählt die Notenzeile in der ganzen Partitur aus (z.B. zum Kopieren oder Löschen eines ganzen Instruments)
- Nach einem Klick, Doppelklick oder Dreifachklick können Sie mit **Shift**-Klick auf eine andere Notenzeile alle dazwischen liegenden Notenzeilen der Auswahl hinzufügen
- Wenn Sie – ohne dass etwas ausgewählt ist – **Strg** oder **⌘** während eines einfachen Klicks, eines Doppelklicks oder Dreifachklicks auf eine leere Stelle eines Taktes gedrückt halten, wird eine Systempassage ausgewählt (doppelt violett umrandet)
- Sie können sogar die ganze Partitur auf einmal auswählen, und zwar mit **Bearbeiten ▶ Auswahl ▶ Alles auswählen** (Kürzel **Strg+A** oder **⌘A**). Dies ist besonders praktisch zum Transponieren der ganzen Partitur, zur Formatierungsänderung der ganzen Partitur oder zum Auswählen bestimmter Objekt-Typen in der gesamten Partitur (siehe unten).

(Wenn Sie angestrengt darüber nachdenken, kommen Sie vielleicht zu dem Ergebnis, dass **Bearbeiten ▶ Auswahl ▶ Alles auswählen** dasselbe bewirkt wie **Strg+Dreifachklick** oder **⌘-Dreifachklick**. Stimmt's?)

Was können Sie mit Mehrfach-Auswahlen und ausgewählten Passagen tun?

Sie können mit einer Mehrfach-Auswahl oder einer ausgewählten Passage praktisch alles tun, was Sie mit einer einzelnen Note tun können, und noch mehr:

- Kopieren Sie sie mit **Alt+Klick** oder **⌘-Klick** – ungeheuer praktisch beim Arrangieren und Orchestrieren. (Kopieren überschreibt, es sei denn, Sie wählen eine Systempassage mit **Strg** oder **⌘** aus, in diesem Fall werden die Takte eingefügt.)
- Löschen Sie sie – drücken Sie einfach **Entf**. Falls die Passage mit **Strg** oder **⌘** ausgewählt wurde (also doppelt violett umrandet ist: Systempassage), werden auch die Takte an sich gelöscht.
- Wiederholen Sie sie mit **R** – siehe unten **Auswahlen wiederholen**
- Transponieren Sie sie, entweder über das Transponieren-Dialogfeld (**☞ 5.21 Transponieren**), um mit einem bestimmten Intervall zu transponieren, oder mit den **↑/↓**-Tasten, um die Noten diatonisch zu versetzen. **Strg+↑/↓** oder **⌘↑/↓** oktaviert.
- Erzeugen Sie Akkorde, indem Sie Noten darüber oder darunter hinzufügen – tippen Sie **1** bis **9**, um ein Intervall darüber hinzuzufügen oder **Shift-1** bis **9**, um ein Intervall darunter hinzuzufügen.

gen (letzteres nicht, wenn Sie mit einer Notebook-Funktions-Sammlung arbeiten –

📖 5.14 Menüs und Tastaturkürzel)

- Spielen Sie sie ab, indem Sie **Play ▶ Wiedergabe-Linie** zur Auswahl wählen (Kürzel Y) und dann auf den **Play-Knopf** im Wiedergabe-Fenster klicken bzw. die **Leertaste** drücken
- Arrangieren Sie die Musik für eine unterschiedliche Kombination von Instrumenten, verteilen Sie die Passage auf eine größere Anzahl von Notenzeilen oder reduzieren Sie sie auf eine kleinere Anzahl (Auszug) – 📖 5.4 Arrangieren
- Starten Sie ein **Plug-In**, um die Auswahl zu überprüfen, zu bearbeiten oder um ihr bestimmte Objekte hinzuzufügen – 📖 5.17 Plug-Ins
- Versehen Sie alle Noten/Akkorde über das erste und vierte Keypad-Layout mit Artikulationszeichen
- Setzen Sie die Notenabstände auf die Voreinstellung zurück, und zwar mittels **Layout ▶ Notenabstände zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+N** oder **⇧⌘N**).

Mehrfach-Kopieren

Die Funktion Mehrfach-Kopieren erlaubt Ihnen schnell ein Objekt oder eine Passage (z.B. eine Notenpassage oder ein Textobjekt) entweder horizontal (d.h. entlang derselben Notenzeile) oder vertikal (d.h. auf mehrere Notenzeilen) oder in beiden Richtungen in einem Schritt mehrfach zu kopieren.

Ein einzelnes Objekt mehrfach-kopieren

Sie können ein einzelnes Objekt wie eine Note oder etwas Text in der Vertikalen auf eine beliebige Anzahl von Notenzeilen kopieren. Dies ist vielleicht am nützlichsten beim Kopieren von Dynamikzeichen (z.B. *mf*) auf mehrere Notenzeilen in einem Arbeitsschritt:

- Selektieren Sie ein einzelnes Objekt und wählen **Bearbeiten ▶ Kopieren** (Kürzel **Strg+C** oder **⌘C**), um es in die Zwischenablage zu kopieren
- Selektieren Sie eine Passage in einer oder mehreren Notenzeilen und wählen **Bearbeiten ▶ Einfügen** (Kürzel **Strg+V** oder **⌘V**), um das Objekt *an den Anfang* der Passage zu kopieren, eine Kopie in jeder Notenzeile.

Eine Mehrfach-Auswahl mehrfach-kopieren

Als eine Erweiterung der gerade beschriebenen Möglichkeit können Sie mehr als ein Objekt auswählen und diese in der Vertikalen auf eine beliebige Anzahl von Notenzeilen kopieren. Dies ist insbesondere nützlich, wenn Sie die Dynamik einer ganzen Zeile kopieren:

- Erstellen Sie eine Mehrfach-Auswahl – **Strg**-klicken oder **⌘**-klicken Sie auf alle Objekte, die Sie kopieren möchten, oder selektieren Sie diese mit einem Filter (z.B. **Bearbeiten ▶ Filter ▶ Dynamik**), und wählen Sie dann **Bearbeiten ▶ Kopieren** (Kürzel **Strg+C** oder **⌘C**), um die Mehrfach-Auswahl in die Zwischenablage zu kopieren
- Selektieren Sie eine Passage in einer oder mehreren Notenzeilen und wählen **Bearbeiten ▶ Einfügen** (Kürzel **Strg+V** oder **⌘V**), um die Auswahl *an den Anfang* der Passage zu kopieren, eine Kopie in jeder Notenzeile, während die relativen Abstände zwischen den Original-Objekten in den neuen Kopien beibehalten werden. Zur Beachtung: Sofern sich in der Zielpassage ausge-

1. Eingeben

blendete Notenzeilen befinden, werden beim Mehrfach-Kopieren auch diese mit Kopien bedacht.

Eine Passage mehrfach-kopieren

Um eine Passage mehrfach zu kopieren:

- Selektieren Sie eine Passage in einer oder mehreren Notenzeilen und wählen **Bearbeiten ▶ Kopieren** (Kürzel **Strg+C** oder **⌘C**), um sie in die Zwischenablage zu kopieren
- Selektieren Sie eine andere Passage und wählen **Bearbeiten ▶ Einfügen** (Kürzel **Strg+V** oder **⌘V**), um die neue Passage mit mehreren Kopien der ursprünglichen Passage zu füllen. Die neue Passage wird folgendermaßen gefüllt:
 - *Horizontal*: Wenn die Zielpassage länger als die originale ist, wird eine *ganze* Anzahl von Kopien in die neue Passage eingefügt (übrige Takte bleiben unverändert). Wenn die Zielpassage kürzer als die originale ist, wird die Originalpassage nur einmal eingefügt.
 - *Vertikal*: Wenn die Zielpassage aus mehr Notenzeilen als die originale besteht, wird eine *ganze* Anzahl von Kopien von oben nach unten eingefügt (übrige Notenzeilen am unteren Ende bleiben unverändert). Wenn die Zielpassage aus weniger Notenzeilen als die originale besteht, wird die Originalpassage nur einmal eingefügt.

Beachten Sie bitte, dass Mehrfach-Kopieren den ursprünglichen Inhalt der Zielpassage überschreibt, und dass auch ausgeblendete Notenzeilen der Zielpassage mit Kopien bedacht werden.


Auswahlen wiederholen

Sie können auch **Bearbeiten ▶ Wiederholen** (Kürzel **R**, **R** steht für Repeat = Wiederholen) verwenden, um mehrere Kopien einer beliebigen Auswahl zu erstellen, und zwar folgendermaßen:

- Wählen Sie eine Note, einen Akkord, eine Passage, eine Mehrfach-Auswahl, eine Linie, ein Textobjekt, Symbol, Akkordraster, eine importierte Grafik, einen Instrumenten-Wechsel, einen Schlüssel, eine Tonartvorzeichnung oder einen Taktstrich aus und tippen **R**.
- Die Auswahl wird einmal entlang derselben Notenzeile(n) wiederholt; um sie nochmals zu wiederholen, tippen Sie erneut **R**.

1.7 Eingabe-Geräte

1.1 Noteneingabe, 1.3 Flexi-time™

Wenn Sie ein MIDI-Keyboards oder ein anderes externes Eingabe-Gerät an Ihrem Computer angeschlossen haben, können Sie die Step-time- und die Flexi-time-Eingabe benutzen. Zu Informationen zum Einrichten Ihres Rechners für die MIDI-Eingabe,  **MIDI einrichten in Windows** und **MIDI einrichten auf dem Mac** in Ihrem Handbuch.

Eingabe-Geräte wählen

Auf der Seite **Eingabe-Geräte** von **Datei** ▶ **Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**) gibt es Optionen für die MIDI-Eingabe:



Die Tabelle oben im Dialogfeld listet alle Ihre MIDI-Eingabe-Geräte auf. Die Optionen sind wie folgt:

- **Verwenden:** Wenn das Ankreuzfeld in dieser Spalte eingeschaltet ist, empfängt Sibelius eine Eingabe von diesem Gerät; wenn es ausgeschaltet ist, ignoriert Sibelius die Eingabe über dieses Gerät. Standardmäßig ist das **Verwenden**-Ankreuzfeld für alle Eingabe-Geräte eingeschaltet.
- **Geräte-Name:** Diese Spalte nennt den Namen des Eingabe-Gerätes. Wenn Ihr MIDI-Anschluss von einer Soundkarte oder einem externen MIDI-Interface zur Verfügung gestellt wird, sehen Sie hier normalerweise den Namen des MIDI-Anschlusses an sich (z.B. **MIDISport USB 2x2 A** oder **SB Live! MIDI Out**) und nicht den Namen irgendeines Gerätes, das an diesen MIDI-Anschluss bzw. an das MIDI-Interface angeschlossen ist. Wenn Ihr MIDI-Gerät direkt mit Ihrem Rechner verbunden ist (etwa über USB), sehen Sie stattdessen wahrscheinlich den tatsächlichen Namen des MIDI-Gerätes (z.B. **M-Audio Oxygen 8**).
- **Typ:** dies zeigt die Art des Gerätes an. Mit einem Klick erscheint hier ein Drop-down-Menü, mit dem Sie entweder **Keyboard** (Standard) oder **Gitarre** wählen können. Wenn Sie **Gitarre** wäh-

1. Eingeben

len, wird die Steuerung der MIDI-Gitarren-Kanäle unter der Tabelle aktiviert – siehe **MIDI-Gitarren** weiter unten.

- **Input Map:** Damit können Sie ganz genau angeben, welche Art von Keyboard ein bestimmtes Gerät ist. Dies ist praktisch, da viele Keyboards zusätzliche Drehknöpfe, Regler und Schalter besitzen, die in Sibelius benutzt werden können – siehe **Input Maps** weiter unten.

Spielen Sie ein paar Töne auf Ihrem Keyboard (oder anderem MIDI-Eingabe-Gerät), während dieses Dialogfeld geöffnet ist. Wenn alles so wie es sollte funktioniert, leuchtet die kleine schwarze **Test**-Anzeige grün auf, sobald Sie spielen. Wenn die Testanzeige nicht aufleuchtet, überprüfen Sie Ihre MIDI-Verbindungen und vergewissern sich, dass Sie das richtige Eingabe-Gerät ausgewählt haben (sofern es mehrere gibt).

Nur wenn Ihr Keyboard keine eingebauten Klänge besitzt, schalten Sie **MIDI Thru** an – damit gibt Sibelius die auf Ihrem Keyboard gespielten Töne über die Soundkarte des Computers oder ein anderes MIDI-Wiedergabe-Gerät wieder.

MIDI-Eingabe mit geringer Latenz verwenden lässt Sibelius die Vorteile der erweiterten Leistungsfähigkeit des Treibers Ihres Eingabe-Geräts nutzen, um eine Eingabe mit geringer Latenz zu bieten. Diese Option sollte eingeschaltet bleiben, es sei denn, bei der Step-time- oder Flexi-time-Eingabe tauchen Probleme auf.

Im Hintergrund **Noten widerhallen lassen** legt fest, ob Sibelius weiterhin auf Ihrem Keyboard gespielte Noten wiedergeben soll, auch wenn Sibelius nicht im Vordergrund ist (z.B. wenn Sie auf Ihrem Rechner gerade ein anderes Programm verwenden). Diese Option ist standardmäßig eingeschaltet und hat nur dann einen Effekt, wenn auch **MIDI Thru** eingeschaltet ist.

Neue Eingabe-Geräte suchen

Wenn Sie an Ihren Computer ein externes MIDI-Eingabe-Gerät (z.B. ein Keyboard) anschließen, während Sibelius läuft, steht es nicht unbedingt automatisch zur Eingabe zur Verfügung. Um die Liste der verfügbaren Eingabe-Geräte auf den neusten Stand zu bringen, klicken Sie auf **Nach neuen Eingabe-Geräten suchen** auf der Seite **Eingabe-Geräte**.

Nicht alle Geräte melden korrekt ihre Präsenz beim Betriebssystem; wenn also Ihr Gerät nach dem Klicken auf diese Schaltfläche noch nicht erscheint, speichern Sie Ihre Arbeit und beenden Sibelius. Starten Sie Sibelius dann neu und stellen Sie dabei sicher, dass Ihr MIDI-Eingabe-Gerät eingeschaltet ist, bevor Sie das Programm starten.

Probleme mit der MIDI-Eingabe

Wenn die MIDI-Eingabe nicht zu funktionieren scheint, prüfen Sie bitte, ob MIDI OUT am Keyboard mit MIDI IN am Computer und (wenn Ihr Keyboard eingebaute Klänge besitzt) MIDI IN am Keyboard mit MIDI OUT am Computer verbunden ist – nicht MIDI OUT mit MIDI OUT und MIDI IN mit MIDI IN. Wenn Ihr Computer einen zweifachen MIDI-Eingang hat, probieren Sie auch den Anschluss an der anderen MIDI IN-Buchse.

Input Maps

Wenn Ihr MIDI-Keyboard zusätzlich zu den üblichen Tasten im Klavierstil eine Unmenge an Schaltern, Drehknöpfen und Reglern besitzt, können Sie diese in Sibelius verwenden, zum Beispiel um die Regler im Mixer oder die Wiedergabe u.ä. zu steuern.

Wählen Sie einfach den passendsten unter **Input Map** ganz oben auf der Seite **Eingabe-Geräte** aufgelisteten Eintrag. Probieren Sie standardmäßig **MIDI-Keyboard**, was mit vielen MIDI-Keyboards funktioniert; falls Sie eines der hier aufgelisteten Keyboards besitzen, wählen Sie stattdessen die **Input Map** für dieses Keyboard.

Für viele der populärsten M-Audio-Keyboards sind die Input Maps schon dabei, so wie folgt:

Axiom 25:



Stellen Sie Ihr Axiom 25 auf sein Standardprogramm ein. Die acht Drehknöpfe oberhalb der Tastatur sind den Schieberegler im Mixer für die ersten acht Notenzeilen Ihrer Partitur zugewiesen, die Wiedergabe- und Spulknöpfe den entsprechenden Funktionen im Wiedergabe-Fenster.

Axiom 49 + 61:



Stellen Sie Ihr Axiom 49 oder Axiom 61 auf sein Standardprogramm ein. Standardmäßig sind die ersten acht Schieberegler über der Tastatur im Mixer für die ersten acht Notenzeilen Ihrer Partitur zugewiesen; Sie können sie aber auch umschalten, um die Ausgangsregler der virtuellen Instrumente zu steuern, indem Sie ein Program Change zu Programm 2 ausgeben. Der neunte Schieberegler ist immer dem Master Volume zugewiesen. Die Knöpfe unterhalb der Schieberegler schalten die dazugehörige Notenzeile oder virtuelles Instrument auf Solo. Die Drehknöpfe rechts von den Schieberegler steuern die Pan-Position der ersten acht Notenzeilen im Mixer. Die Wiedergabe- und Spulknöpfe unterhalb des LCD-Displays sind den entsprechenden Funktionen im Wiedergabe-Fenster zugewiesen.

1. Eingeben

Keystation Pro 88:



Stellen Sie Ihre Keystation Pro 88 auf das Preset 7 ein. Die Wiedergabe- und Spulköpfe oberhalb des Modulation- und Pitch-Bend-Rads sind den entsprechenden Funktionen im Wiedergabefenster zugewiesen. Knopf 9 rechts des LCD-Displays blendet das Mixer-Fenster ein und aus. Standardmäßig sind die ersten acht Schieberegler über der Tastatur im Mixer für die ersten acht Notenzeilen Ihrer Partitur zugewiesen; Sie können sie aber auch umschalten, um die Ausgangsregler der virtuellen Instrumente zu steuern, indem Sie ein Program Change zu Programm 2 ausgeben. Der neunte Schieberegler ist immer dem Master Volume zugewiesen. Die Knöpfe unterhalb der Schieberegler schalten die dazugehörige Notenzeile oder virtuelles Instrument auf Solo. Die untere Reihe der Drehknöpfe links von den Schiebereglern steuern die Pan-Position der ersten acht Notenzeilen im Mixer, die mittlere Reihe die der Notenzeilen 9–16.

MK-425c:



Stellen Sie Ihr MK-425c auf sein Standardprogramm ein. Die acht Drehknöpfe oberhalb der Tastatur steuern die Lautstärke der ersten acht Notenzeilen im Mixer, die Knöpfe 1–8 links der Tastatur schalten die dazugehörige Notenzeile auf Solo.

MK-449 + 461:



Stellen Sie Ihr MK-449 oder MK-461 auf sein Standardprogramm ein. Standardmäßig sind die ersten acht Schieberegler über der Tastatur den ersten acht Notenzeilen im Mixer zugewiesen; Sie

können sie aber auch umschalten, um die Ausgangsregler der virtuellen Instrumente zu steuern, indem Sie ein Program Change zu Programm 11 ausgeben (senden Sie ein Program Change zu Programm 10, um zur Steuerung der Notenzeilen-Lautstärke zurückzukehren). Der neunte Schieberegler ist immer dem Master Volume zugewiesen. Die Knöpfe links der Schieberegler schalten die dazugehörige Notenzeile oder virtuelles Instrument auf Solo. Die Drehknöpfe rechts von den Schiebereglern steuern die Pan-Position der ersten acht Notenzeilen im Mixer.

Oxygen 8:



Stellen Sie Ihr Oxygen 8 auf sein Standardprogramm ein. Die Drehknöpfe oberhalb der Tastatur sind den Schiebereglern der ersten acht Notenzeilen im Mixer zugewiesen. Die Wiedergabe- und Spulköpfe unterhalb der Drehknöpfe sind den entsprechenden Funktionen im Wiedergabe-Fenster zugewiesen.

Oxygen 49 + 61:



Stellen Sie Oxygen 49 or Oxygen 61 auf sein Standardprogramm ein. Standardmäßig sind die ersten acht Schieberegler über der Tastatur den ersten acht Notenzeilen im Mixer zugewiesen; Sie können sie aber auch umschalten, um die Ausgangsregler der virtuellen Instrumente zu steuern, indem Sie ein Program Change zu Programm 2 ausgeben (senden Sie ein Program Change zu Programm 1, um zur Steuerung der Notenzeilen-Lautstärke zurückzukehren). Der neunte Schieberegler ist immer dem Master Volume zugewiesen. Die Knöpfe unterhalb der Schieberegler schalten die dazugehörige Notenzeile oder virtuelles Instrument auf Solo. Die Drehknöpfe rechts von den Schiebereglern steuern die Pan-Position der ersten acht Notenzeilen im Mixer. Die Wiedergabe- und Spulköpfe unterhalb der Drehknöpfe sind den entsprechenden Funktionen im Wiedergabe-Fenster zugewiesen.

1. Eingeben

UC-33:



Stellen Sie Ihr UC-33 auf das Preset 7 ein. Standardmäßig sind die ersten acht Schieberegler den ersten acht Notenzeilen im Mixer zugewiesen; Sie können sie aber auch umschalten, um die Ausgangsregler der virtuellen Instrumente zu steuern, indem Sie ein Program Change zu Programm 2 ausgeben (senden Sie ein Program Change zu Programm 1, um zur Steuerung der Notenzeilen-Lautstärke zurückzukehren). Der neunte Schieberegler ist immer dem Master Volume zugewiesen. Die Knöpfe 1–8 rechts der Schieberegler schalten die dazugehörige Notenzeile oder virtuelles Instrument auf Solo. Die untere Reihe der Drehknöpfe oberhalb der Schieberegler steuern die Pan-Position der ersten acht Notenzeilen im Mixer. Die mittlere Reihe steuert die Lautstärke der Notenzeilen 9–16 und die oberste Reihe . Die Wiedergabe- und Spulknöpfe ganz rechts unten sind den entsprechenden Funktionen im Wiedergabe-Fenster zugewiesen.

Zusätzliche Input Maps gibt es online im Hilfecenter, zu dem Sie gelangen, indem Sie [Hilfe](#) ▶ [Hilfe-center](#) wählen.

MIDI-Gitarren

Wenn Sie eine MIDI-Gitarre verwenden, können Sie in Sibelius jeden Kanal einer Saite zuweisen, sodass der Fingersatz automatisch auf der richtigen Saite einer Tabulatur-Notenzeile erscheint. Sie können auch verschiedene Filter einrichten, damit bestimmte »Geräusche« nicht als Noten interpretiert werden.

Wenn Sie eine Gitarre mit einem sechsstimmigen Abnehmer besitzen (wie etwa die Roland GK-2A oder GK-3) und ein Gitarren-MIDI-Interface (z.B. das Axon AX100, Roland GR-33 oder GI-20 usw.), kann Sibelius Noten, die auf einer bestimmten Seite gespielt werden, auf der korrekten Seite in Tabulatur notieren, ob Sie nun über Flexi-time einspielen oder mit Step-time eingeben.


Um Sibelius mitzuteilen, dass Sie eine MIDI-Gitarre verwenden, setzen Sie beim entsprechenden Eintrag in der Liste der Eingabe-Geräte den **Typ** auf **Gitarre**. Sie können dann **Eingabe-Gerät ist eine Gitarre, die einen MIDI-Kanal pro Saite ausgibt** einschalten, es sei denn, Ihre MIDI-Gitarre gibt alles, was Sie spielen, auf einem einzigen Kanal aus, wobei Sie in diesem Fall diese Option ausgeschaltet lassen. *Achtung:* Wenn diese Option eingeschaltet ist, haben die Optionen unter **Gitarren-Tabulatur-Fingersatz** auf der Seite **Noteneingabe** von **Datei** ▶ **Voreinstellungen** (auf dem Mac im Sibelius-Menü) während der Eingabe keine Auswirkung (sie werden jedoch verwendet, wenn Sie z.B. Noten von einer Notenzeile in eine andere kopieren).

Dann:

- Geben Sie die passende **Saitenanzahl** an

- Falls nötig, legen Sie den MIDI-Kanal der höchsten Saite fest. Sibelius geht davon aus, dass die Saiten Ihrer MIDI-Gitarre durchgehend nummeriert sind; wenn dem nicht so ist, konsultieren Sie bitte die Dokumentation Ihres Gitarren-MIDI-Interfaces und stellen dessen Optionen entsprechend ein.

Wahrscheinlich bieten sich Ihnen auch manche der Optionen unter **Falsche Noten auslassen** an, detailliert beschrieben in **Noteneingabe-Optionen** auf Seite 14. Es ist eines der traditionellen Probleme bei der Eingabe mit einer MIDI-Gitarre, dass die Software jede vom MIDI-Abnehmer erkannte Note zu akkurat wiedergibt: Auch wenn Sie sehr sauber und klar spielen können, kommt es häufig vor, dass sehr kurze oder leise Noten in der Partitur erscheinen, obwohl Sie dies nicht beabsichtigten; ebenso erkennt ein MIDI-Abnehmer gelegentlich hohe oder tiefe Obertöne, die dann als sehr hohe oder sehr tiefe Noten notiert werden. In Sibelius können Sie die Empfindlichkeit der Notation an Ihre Spielweise maßgerecht anpassen. (Durchaus denkbar, dass Sie diese Optionen auch für andere Eingabegeräte, die keine MIDI-Gitarren sind, praktisch finden.)

Zu mehr Einzelheiten zur MIDI-Eingabe (Keyboard oder Gitarre) lesen Sie bitte im **Handbuch** oder  **1.1 Noteneingabe** und  **1.3 Flexi-time™**.

Tipps für die erfolgreiche Eingabe mit einer MIDI-Gitarre

Sibelius transkribiert akkurat alles was Sie spielen, so genau wie Sie spielen. Ein paar Faktoren können jedoch zu einer unpräzisen Transkription beitragen. Während Sibelius schon Noten mit sehr geringer Lautstärke herausfiltern kann (siehe **Noteneingabe-Optionen** auf Seite 14), lohnt es sich trotzdem sicherzustellen, dass die Empfindlichkeit Ihres MIDI-Konverters recht niedrig eingestellt ist; versehentliches Saitenkratzen, Geisternoten und andere Abweichungen treten auf, wenn die Empfindlichkeit zu hoch eingestellt ist.

An hohen Bündeln schnarrende Saiten oder eine schlecht justierte Einstellung bringen den MIDI-Konverter durcheinander und erzeugen fehlgeleitete Noten; falls Ihre Gitarre Symptome schlechten Bundschnarrens aufweist, sollten Sie Ihr Instrument von einem erfahrenen Instrumentenkennner überprüfen und einstellen lassen.

Bei Ihrem Gitarren-MIDI-Interface experimentieren Sie mit den verschiedenen Spielweise-Modi. Sowohl Roland als auch Axon unterstützen mit einer internen Einstellung die Option für die Eingabe mit Plektrum- und Finger-Spielweise. Experimentieren Sie auf jeden Fall mit diesen Einstellungen, da manche Spieler die Finger-Eingabe als genauer empfinden, auch beim Spielen mit einem Plektrum, und umgekehrt.

Während des Einspielens notiert Sibelius weder Pitch bends noch Slides oder String bends. Diese können Sie später in Ihrer Partitur erstellen. Spielen Sie also bei der Eingabe sauber, ohne Vibrato, Slides oder Bends, um eine möglichst exakte Notation zu erreichen.

Ein letzter Hinweis: Flatwound-Saiten erzeugen in Sibelius durchwegs die sauberste Notation.

1. Eingeben

2. Notation

2. Notation

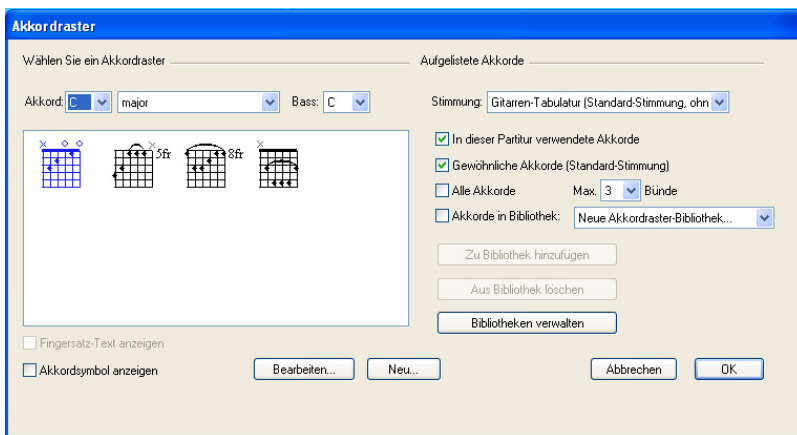
2.1 Akkordraster

3.4 Akkordsymbole.

Ein Akkordraster stellt die Spielweise eines bestimmten Gitarrenakkordes bildlich dar, indem es anzeigt, welcher Finger auf welchem Bund einer jeweiligen Saite gesetzt werden muss. Meist erscheint ein Gitarren-Akkordraster in Kombination mit einem Akkordsymbol, welches Sibelius gleich mit erstellen kann.

Akkordraster erstellen

- Um ein Akkordraster über einer selektierten Note zu erstellen, wählen Sie **Erstellen ▶ Akkordraster** (Kürzel **Shift-K** oder **⇧K**). Folgendes Dialogfeld erscheint:



- Mit den Optionen **Wählen Sie ein Akkordraster** auf der linken Seite können Sie die Grundeinstellung eines Akkordrasters wie folgt vornehmen:
 - Akkord** bezeichnet die Tonart des gewünschten Akkordes
 - Die mittlere Liste legt die Art des Akkordes fest, z.B. Dur, Moll, übermäßig, vermindert etc. (major, minor, augmented, diminished, etc.)
 - Bass** ist die Bassnote des Akkordes. Standardmäßig ist die Bassnote auf dieselbe Tonhöhe wie **Akkord** eingestellt, Sie können sie aber ändern, um beispielsweise einen F-Akkord mit einem A als unterste Note zu schreiben.
 - Im großen weißen Rechteck werden alle zur Verfügung stehenden Akkorde angezeigt, gemäß den von Ihnen in diesem Dialogfeld gewählten Einstellungen.
 - Fingersatz-Text anzeigen** zeigt den Fingersatz unter jeder Saite des Akkordrasters an, den man zum Spielen eines bestimmten Akkords benötigt. Diese Option steht nicht zur Verfügung, wenn kein Fingersatz angegeben wurde. Zu weiteren Informationen siehe **Fingersatz-Text hinzufügen** weiter unten.
 - Akkordsymbol anzeigen** fügt dem Akkordraster ein Text-Akkordsymbol darüber hinzu.

Anm. d. Übers.: Auch wenn Sie einen »B Major«-Akkord (im deutschen Sprachraum: H-Dur) gewählt haben, können Sie natürlich ein **H** in das Eingabefeld schreiben, das dann als Bestandteil des Akkordsymbols als **H** in der Partitur erscheint.

- Ein Klick auf **Bearbeiten** oder **Neu** gestattet Ihnen das ausgewählte Akkordraster zu bearbeiten oder ein neues, nicht aufgelistetes, zu erstellen. Siehe **Bearbeiten und Speichern von Akkordrastern** zu weiteren Informationen.
- Über die Optionen **Aufgelistete Akkorde** auf der rechten Seite können Sie bestimmen, welche Akkorde auf der linken Seite des Dialogfelds aufgeführt werden:
 - **Instrument**: Stellen Sie diese Option auf die Stimmung der Gitarre ein, für die Sie Akkordraster schreiben.
 - **In dieser Partitur verwendete Akkorde** zeigt alle in der Partitur schon verwendeten Akkordraster an, die mit den momentan gewählten Optionen in diesem Dialogfeld übereinstimmen
 - **Gewöhnliche Akkorde (Standard-Stimmung)** zeigt Akkordraster einer eingebauten Auswahl für eine Standard-6-Saiten-Gitarrenstimmung an, ausgewählt nach deren einfacher Spielbarkeit; im Allgemeinen sind für jeden Akkord-Typ drei verschiedene Griffweisen vorgesehen: Eine am (oder nah am) Steg, eine um den fünften Bund und eine um den neunten Bund herum.
 - **Alle Akkorde** weist Sibelius an, alle Fingersatz-Möglichkeiten eines bestimmten Akkordes automatisch zu berechnen. Beachten Sie bitte, dass die erzeugten Griffweisen unter dem Diktat der **Max. Spannweite**-Einstellung stehen (siehe unten). Wenn Sie mit einer speziellen Gitarren-Stimmung zu tun haben, werden Sie mit dem Einschalten dieser Option mit einer großen Auswahl an spielbarer Griffweisen für einen bestimmten Akkord versorgt, welche Sie dann einer Bibliothek hinzufügen können.
 - **Max. Spannweite n Bünde** bestimmt den maximalen Abstand zwischen dem tiefsten und dem höchsten Bund, der bei automatisch erzeugten Akkordrastern gegriffen werden kann. Siehe **Maximale Spannweite** weiter unten zu mehr Details.
 - Die Optionen **Akkorde in Bibliothek** geben an, ob Sibelius Akkorde einer benutzerdefinieren Akkordraster-Bibliothek anzeigen soll. Siehe **Akkordraster-Bibliotheken** weiter unten zu mehr Informationen hierzu.

Sie können mehrere der Kontrollkästchen gleichzeitig einschalten, um alle entsprechenden Akkorde auf der linken Seite des Dialogfelds gemeinsam anzuzeigen.

Wenn Sie ein Akkordraster auf der linken Seite auswählen und dann auf **OK** klicken, wird das Akkordraster über der ausgewählten Note erstellt. Falls Sie vor dem Öffnen des Dialogfeldes keine Note ausgewählt hatten, ändert der Mauszeiger nun seine Farbe, um anzuzeigen, dass er mit einem Akkordraster »geladen« ist – klicken Sie einfach auf der Seite an die Stelle, an der Sie den Akkord platzieren möchten.

Maximale Spannweite

Für die automatisch erzeugten Akkordraster können Sie die maximale Distanz angeben, über die sich Ihre Finger strecken können, indem Sie die Option **Max. Spannweite** auf die gewünschte Anzahl von Bündeln einstellen.

Kopieren, Bearbeiten und Löschen von Akkordrastern

Akkordraster können natürlich auf die üblichen Arten kopiert, verschoben und gelöscht werden. Ein schon erstelltes Akkordraster kann in der Partitur einfach mittels Doppelklick bearbeitet werden.

Sie können sich auch durch die verschiedenen Fingersätze eines ausgewählten Akkordes bewegen, ohne zum Dialogfeld zurückkehren zu müssen: Klicken Sie einfach einmal auf das Akkordraster, sodass es ausgewählt ist, wählen Sie dann **Bearbeiten** ▶ **Akkordraster ändern** (Kürzel **Strg+Shift+K** oder **⌘+K**) mehrmals hintereinander, um die verschiedenen Griffweisen zu durchwandern, gemäß den angegebenen **Aufgelistete Akkorde**-Optionen, die Sie beim letzten Besuch im Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Akkordraster** gewählt haben.

Bearbeiten und Speichern von Akkordrastern



Wenn Sie ein im Dialogfenster **Akkordraster** angezeigtes Akkordraster bearbeiten möchten, wählen Sie es aus und klicken auf die **Bearbeiten**-Schaltfläche. Wenn Sie ein neues Akkordraster von Grund auf neu erstellen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Neu**. In beiden Fällen sehen Sie sich dem links gezeigten Dialogfeld gegenüber.

- Um einen Punkt auf einer Saite zu platzieren, klicken Sie einfach auf die Stelle, an die er gesetzt werden soll
- Um anzugeben, ob eine Saite leer oder gar nicht gespielt werden soll, klicken Sie oberhalb des Rasters, um zwischen den Symbolen O und X hin- und herzuwechseln
- Um einen gebogenen Balken für einen Barré-Griff zu zeichnen, klicken Sie auf einen der Bündel und ziehen seitwärts
- Um die Bund-Ziffer oben rechts am Raster zu setzen, klicken Sie auf die Pfeile auf der rechten Seite des Fensters.
- Um ein anderes als das standardmäßig vorgesehene Akkordsymbol zu schreiben, schalten Sie **Eigenes Akkordsymbol verwenden** ein und tippen das gewünschte Akkordsymbol; siehe **Akkordsymbole** unten zu mehr Informationen.
- Um anzugeben, mit welchem Fingersatz das Akkordraster gespielt werden soll, geben Sie den Fingersatz in das **Fingersatz-Text**-Feld ein; zu Details siehe **Fingersatz-Text hinzufügen** weiter unten.

Wenn Sie mit Ihrem Akkordraster zufrieden sind, klicken Sie auf **OK**, um zum Dialogfeld **Akkordraster** zurückzukehren.

Falls Sie Ihr bearbeitetes oder neu erstelltes Akkordraster in Zukunft auch in anderen Partituren einsetzen möchten, sollten Sie es in einer Akkordraster-Bibliothek speichern, was beim Klick auf **OK** automatisch passiert (sofern eine geeignete Bibliothek in der Drop-down-Liste rechts neben dem Kontrollkästchen **Zu Bibliothek hinzufügen** ausgewählt ist).

Fingersatz-Text hinzufügen

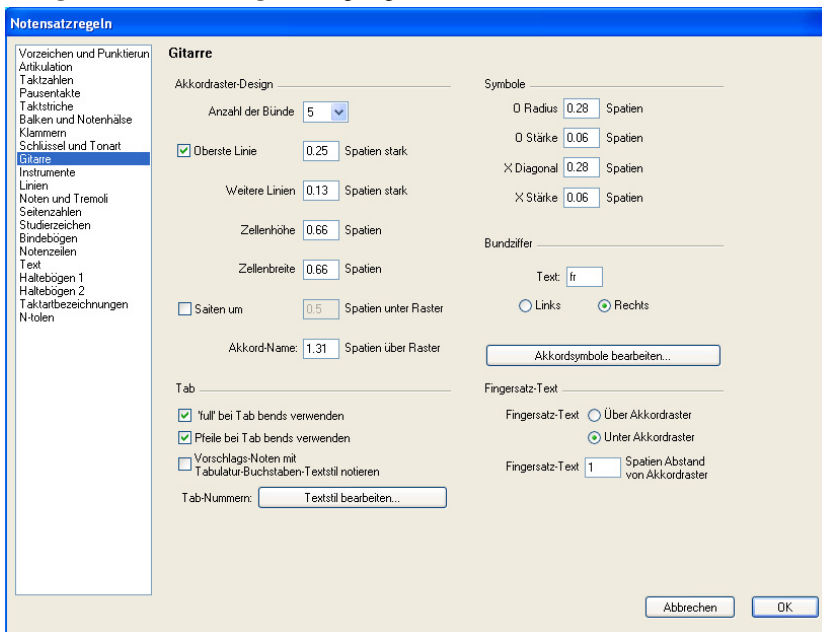
Um einem Akkordraster einen Fingersatz-Text hinzuzufügen, verwenden Sie – so wie oben beschrieben – das Dialogfeld **Akkordraster bearbeiten**. Tippen Sie einfach den gewünschten Text in das **Fingersatz-Text**-Feld ein, wie folgt:

- Jede Saite kann ein einzelnes Zeichen als ihren Fingersatz-Text anzeigen
- Sie können ein beliebiges alphanumerisches Zeichen (d.h. Zahlen von 0 bis 9 und Buchstaben von A bis Z, entweder Groß- oder Kleinbuchstaben) eintippen
- Tippen Sie einen Bindestrich (-) für jede Saite, die keinen Fingersatz hat.

Sobald Sie tippen, zeigt das Vorschau-Fenster, wie der Fingersatz in der Partitur erscheinen wird (auch wenn die Zeichen im Vorschau-Fenster im Verhältnis zur Größe des Rasters etwas größer als in der Partitur dargestellt werden). Im oben gezeigten Beispiel müssten Sie also -1342- tippen.

Erscheinungsbild des Fingersatz-Texts

Das Erscheinungsbild des Akkordraster-Fingersatz-Texts wird auf der **Gitarre**-Seite des Dialogfelds **Stilvorlagen > Notensatzregeln** festgelegt:



- **Fingersatz-Text schreiben** bestimmt, ob der Fingersatz-Text **Unter (dem) Raster** oder **Über (dem) Raster** gesetzt werden soll. Wenn der Fingersatz-Text über dem Raster gesetzt wird, wird er durch O- und X-Symbole dargestellt. Fingersatz-Text hat Vorrang vor O- und X-Symbolen. D.h. wenn sowohl ein Fingersatz-Text als auch ein O oder X über derselben Saite erscheinen sollen, wird der Fingersatz-Text dargestellt.
- **Fingersatz-Text n Spatien Abstand von Akkordraster** legt den Abstand zwischen dem Rand des Akkordrasters und dem Fingersatz-Text fest (die Standardeinstellung beträgt ein halbes Spatium). Wenn der Fingersatz-Text auf **Über (dem) Raster** eingestellt ist, ändert dieser Wert auch den Abstand zwischen den O- und X-Symbolen und dem Raster, um sicherzustellen, dass der Fingersatz-Text mit den Symbolen korrekt ausgerichtet ist.

Um den Font, den Stil (z.B. Fett, Kursiv) und die Schriftgröße des Textstils zu ändern, der zum Schreiben des Fingersatzes verwendet wird, wählen Sie **Stilvorlagen ▶ Textstile bearbeiten** und bearbeiten den Textstil **Akkordraster-Fingersatz**.

Akkordraster-Bibliotheken


Bibliotheken machen die Arbeit mit Akkordrastern sehr einfach. Wenn Sie beispielsweise immer einen bestimmten Satz an Griffen bzw. Fingersätzen für Ihre Akkorde verwenden (z.B. leichte Griffe für Ihre Schüler), können Sie eine Bibliothek einrichten, die nur diese Akkorde enthält. Damit finden Sie die gewünschten Akkordraster viel schneller und, einmal eingerichtet, können Sie die Bibliothek in jeder Partitur, die Sie schreiben, verwenden. Sie können Ihre Bibliotheken sogar verschicken oder auch Bibliotheken hinzufügen, die andere erstellt haben.

Um eine Bibliothek zu erstellen, wählen Sie **Neue Akkordraster-Bibliothek ...** aus dem Drop-down-Menü im Hauptdialogfeld **Erstellen ▶ Akkordraster** oder im Dialogfeld **Akkordraster bearbeiten**. Sie werden aufgefordert, einen Namen einzutippen – geben Sie der Bibliothek irgendeinen leicht wiedererkennbaren Namen wie etwa **Leichte Schüler-Akkorde** und klicken auf **OK**.

Um einen Akkord Ihrer Bibliothek hinzuzufügen, wählen Sie ihn schlicht und ergreifend im weißen Rechteck auf der linken Seite des Dialogfelds aus und klicken auf **Zu Bibliothek hinzufügen**. (Falls neben der Option **Akkorde in Bibliothek** keine Bibliothek gewählt ist, werden Sie gebeten, eine auszuwählen oder neu zu erstellen.)

Um einen Akkord einer Bibliothek zu benutzen, schalten Sie **Akkorde in Bibliothek** ein und wählen die entsprechende Bibliothek aus der Drop-down-Liste; die Akkorde werden dann auf der linken Seite des Dialogfelds aufgelistet.

Um einen Akkord aus Ihrer Bibliothek zu entfernen, vergewissern Sie sich, dass **Akkorde in Bibliothek** eingeschaltet ist (es bietet sich hier an, die anderen drei Optionen auszuschalten, sodass nur die Akkorde Ihrer Bibliothek angezeigt werden), wählen dann den zu entfernenden Akkord aus und klicken auf **Aus Bibliothek löschen**.

Wenn Sie Ihre Akkordraster-Bibliothek mit jemand anderem austauschen möchten oder eine Bibliothek installieren möchten, die Ihnen zugeschickt wurde, so finden Sie die Bibliotheken im Ordner **Chord Shapes** innerhalb des **Sibelius-Anwendungsdatenordner** (siehe **Vom Anwender editierbare Dateien** in  **8.1 Dateien**). Akkordraster-Bibliotheken haben die Dateierweiterung **.scl**.

Akkordsymbole

In den meisten Fällen werden Sie keinen Bedarf haben, das von Sibelius vorgeschlagene Standard-Akkordsymbol über dem Akkordraster zu ändern. Falls Sie jedoch einer anderen Namens-Konvention folgen möchten, gibt es dazu zwei Möglichkeiten:


- Wenn Sie das Akkordsymbol für jeden Akkord-Typen (z.B. major, minor, sus4, etc.) in der Partitur ändern möchten, sodass jedes neue Akkordraster, das Sie erstellen, das bevorzugte Akkordsymbol verwendet, können Sie das Standard-Akkordsymbol als Teil der Stilvorlagen der Partitur, an der Sie arbeiten, definieren.

2. Notation

- Wenn Sie andererseits nur das Akkordsymbol eines einzelnen Akkordes ändern möchten (z.B. um zwecks deutscher Schreibweise aus einem B ein H zu machen), können Sie ein eigenes Akkordsymbol für dieses einzelne Akkordraster festlegen.


Um das Akkordsymbol für jeden Akkordraster-Typ zu ändern:

- Wählen Sie die Seite **Gitarre** (nicht die Gitarren-Saite) des Dialogfelds **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘E**)
- Klicken Sie auf **Akkordsymbole bearbeiten**
- Es erscheint ein Dialogfeld; wählen Sie den **Akkord-Typ** und bearbeiten entsprechend das **Akkordsymbol**.
- Wenn Sie damit fertig sind, klicken Sie auf **OK**.

Mit dieser Änderung werden auch alle Akkordsymbole in schon erstellten Akkordrastern geändert (nicht betroffen sind jedoch Text-Akkordsymbole, die nicht Teil eines Akkordrasters sind). Wenn Sie diese Akkordsymbol-Einstellungen auf eine andere Partitur übertragen möchten, exportieren Sie die Stilvorlagen dieser Partitur und importieren Sie sie in einer anderen Partitur (dabei können Sie auch nur das Stilvorlagenelement **Akkordsymbole in Akkordrastern** importieren, sofern gewünscht) –  **7.7 Stilvorlagen**.


Wenn Sie stattdessen nur das Akkordsymbol eines einzelnen Akkordrasters ändern möchten:

- Wählen Sie im Dialogfeld **Erstellen ▶ Akkordraster** das Raster aus, das Sie ändern möchten und klicken auf **Bearbeiten** (oder klicken Sie auf **Neu**, um ein neues Akkordraster, basierend auf dem ausgewählten, zu erstellen)
- Schalten Sie **Eigenes Akkordsymbol verwenden** ein und tippen den gewünschten Namen, klicken Sie dann auf **OK**.

Seien Sie sich im Klaren darüber, dass Akkordsymbole über Akkordrastern mit dem Akkordsymbol-Textstil geschrieben werden, sodass Zeichen wie **b** und **#**, die Sie im Dialogfeld zum Definieren eigener Akkordsymbole verwenden, in richtige Musikzeichen wie **♭** und **♯** übersetzt werden, sobald Sie ein Akkordraster erstellen –  **3.4 Akkordsymbole**.

Ob Sie die Akkordsymbole nun global in den Stilvorlagen oder nur individuell bei einzelnen Akkordrastern bearbeiten, die eigenen Akkordsymbole werden niemals in eine Akkordraster-Bibliothek aufgenommen (da Sie dieselbe Bibliothek eventuell in mehreren verschiedenen Projekten benutzen möchten, die unterschiedliche Akkordsymbol-Schreibweisen verlangen). Der Weg, eigene Akkordsymbole insbesondere bei einzelnen Akkordsymbolen ein weiteres Mal zu verwenden, ist folgender: Erstellen Sie in Ihrer Partitur das Akkordraster, erstellen Sie es nochmals, schalten Sie die Option **In dieser Partitur verwendete Akkorde** im Dialogfeld **Erstellen ▶ Akkordraster** ein und wählen den Akkord auf der linken Seite des Dialogfelds.

Wiedergabe von Akkordrastern erzeugen

Die Akkordraster selber besitzen keine Wiedergabe. Sobald Sie sie in Ihrer Partitur geschrieben haben, können Sie jedoch aus ihnen mithilfe des **Plug-Ins ▶ Komponier-Werkzeuge ▶ Akkordsymbole und Akkordraster aussetzen** eine einfache Begleitung erzeugen –  **5.17 Plug-Ins**.

Nicht erkannte Akkordraster

Beim Öffnen von Partituren, die mit einer älteren Version von Sibelius erstellt wurden, kann Ihnen der Hinweis begegnen, dass einige Akkordraster in der Partitur nicht erkannt wurden, was nichts anderes bedeutet, als dass das Akkordraster keines der Standardraster ist, über die Sibelius Bescheid weiß. Nicht erkannte Akkordraster werden in der Partitur in Rot dargestellt, sodass es Ihnen ein Leichtes ist, sie zu finden.

Sie werden sich möglicherweise dazu entscheiden, das Akkordraster doppelzuklicken, um es selbst zu bearbeiten und mit einem der Standard-Typen zur Übereinstimmung zu bringen, oder Sie lassen es einfach so stehen. Der einzige Grund, warum Sie ein nicht erkanntes Akkordraster vielleicht bearbeiten möchten, ist, Sibelius mit dem Akkordraster bekannt zu machen, sodass es beim Transponieren der Partitur auch korrekt transponiert wird. Wenn Sie das Rot des Akkordrasters wieder gegen Schwarz austauschen möchten, können Sie es in beiden Fällen selektieren und **Layout ▶ Gestaltung zurücksetzen wählen** (Kürzel **Strg+Shift+D** oder **⇧⌘D**).

Optionen in den Notensatzregeln

Zusätzlich zu den oben erwähnten Akkordsymbol- und Fingersatz-Text-Optionen finden sich auf der Seite **Gitarre** des Dialogfelds **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘E**) eine Reihe selbsterklärender Optionen, die das Erscheinungsbild der Akkordraster bestimmen.

2.2 Artikulation

1.1 Noteneingabe.

Zeichen eingeben.

Artikulationszeichen sind Symbole über oder unter einer Note, einem Akkord oder einer Pause, die eine bestimmte Spieltechnik, wie z.B. Staccato, Akzent oder Abstrich, anzeigen. Sie können Artikulationszeichen ziemlich genauso wie Vorzeichen erstellen.

Seltene Artikulationen

Vielleicht sind Sie mit folgenden Artikulationszeichen nicht so vertraut:

- ▼ *Staccatissimo (sehr kurz)*
- ^ *Marcato*
- ▭ *Mittellange Fermate*
- ^ *Kurze Fermate*
- ∨ *Aufstrich (nur Streichinstrumente)*
- ▭ *Abstrich*
- *Flageolett, Hi-hat offen*
- + *Hi-hat geschlossen (Schlagzeug), gedämpft oder gestopft (Blech), Linke-Hand-Pizzicato, Triller (bei mancher Barockmusik)*

Artikulationszeichen zusammen mit Note eingeben

Wenn Sie eine Note eingeben, können Sie gleichzeitig auch Artikulationszeichen erstellen. Wählen Sie dazu eine oder mehrere Artikulationen vom ersten oder vom vierten Keypad-Layout, bevor Sie die Note in die Partitur einsetzen. (Sie können gleichzeitig auch Vorzeichen, Punktierungen, spezielle Notenköpfe, Tremoli und besondere Verbalkungen eingeben.)

Artikulationszeichen vorhandenen Noten hinzufügen

Um ein Artikulationszeichen (einer) selektierten Note(n) hinzuzufügen, wählen Sie einfach die Artikulation(en) vom ersten oder vierten Keypad-Layout.

Wenn Sie Artikulationen einem Akkord hinzufügen, so spielt es keine Rolle, welcher der Notenköpfe des Akkordes ausgewählt ist, da Artikulationen sich immer auf alle Noten des

Akkordes beziehen.

Bestimmte Artikulationszeichen entfernen

- Selektieren Sie die betreffende(n) Note(n) und wählen dann die Artikulation(en) nochmals vom Keypad, um sie wieder auszuschalten.
- Alternativ haben Sie dazu noch eine langsamere und fitzligere Möglichkeit: Selektieren Sie die Artikulation(en) mit der Maus (dabei müssen Sie aufpassen, dass Sie nicht gleichzeitig die dazugehörige(n) Note(n) auswählen) und drücken dann **Entf**.
- Um alle Artikulationszeichen auf einmal zu entfernen, selektieren Sie die betreffende(n) Note(n), wählen das vierte Keypad-Layout und drücken die Taste **O**, die mit dem rechts gezeigten Knopf korrespondiert.



Artikulationszeichen verschieben

Artikulationszeichen werden automatisch positioniert. Wenn Sie beispielsweise eine Artikulation einem Akkord hinzufügen, der bereits welche hat, werden diese ihre Position verändern, um in der richtigen Reihenfolge zu bleiben und Platz für die neuen zu schaffen.

Gelegentlich möchten Sie vielleicht ein Artikulationszeichen verschieben. Wenn beispielsweise eine Artikulation manchmal auf der »falschen« Seite gesetzt wird, obwohl alle Artikulationen in der nächsten Umgebung auf der anderen Seite stehen; wenn Sie also sechs Noten mit Staccatopunkten geschrieben haben, bei fünf von denen das Staccatozeichen über der Note erscheint, können Sie auch das verbleibende sechste über die Note verschieben, um dem Muster zu folgen, auch wenn das Staccato andernfalls unter die Note gehört.


Um ein Artikulationszeichen zu verschieben, selektieren Sie es und:

- wählen **Bearbeiten** ▶ **Spiegeln/Umkehren** (Kürzel X), um es auf die andere Seite der Note zu versetzen
- verwenden die Pfeiltasten (oder ziehen mit der Maus), um das Artikulationszeichen vertikal zu verschieben. (Wie üblich verschieben **Strg+↑/↓** oder **⌘↑/↓** in größeren Schritten.)

Beachten Sie bitte, dass beim Spiegeln oder Verschieben eines Artikulationszeichens *alle* Artikulationen der betroffenen Note verschoben bzw. gespiegelt werden, und nicht eines unabhängig von den anderen. (Wenn Sie dies benötigen, dann löschen Sie das betreffende Artikulationszeichen und setzen es als Symbol ein. Dabei sollte Ihnen klar sein, dass eine Artikulation als Symbol keinen Einfluss auf die Wiedergabe hat.)

Wenn Sie die Positionen von Artikulationszeichen in der ganzen Partitur ändern möchten, dann lesen Sie bitte etwas weiter unten unter **2.2 Optionen in den Notensatzregeln**.

Artikulationszeichen kopieren

Wenn Sie eine Note oder einen Akkord mit **Alt+Klick** oder **⌘-Klick** oder **Bearbeiten** ▶ **Wiederholen** (Kürzel R) kopieren, dann werden auch die Artikulationszeichen mit kopiert. Das spart Zeit. Sie können auch das **Plug-In Plug-Ins** ▶ **Noten und Pausen** ▶ **Artikulation und Bindebögen kopieren** verwenden, um bestimmte Artikulations-Folgen von einer Passage in eine andere zu kopieren, ohne dabei die Noten selbst zu beeinträchtigen –  **5.17 Plug-Ins** zu weiteren Informationen.


Artikulationszeichen auf Pausen

Die drei Fermaten-Typen sind die einzigen Artikulationszeichen, die Sie einer Pause hinzufügen können, da alle anderen Zeichen dort nicht viel Sinn ergäben.

Im unwahrscheinlichen Fall, dass Sie irgendein anderes Artikulationszeichen über oder unter einer Pause schreiben möchten, setzen Sie diese Artikulation als Symbol ein. (In Partituren von K.-H. Stockhausen beispielsweise wurden gelegentlich Akzente auf Pausen gesichtet, die offensichtlich ein heftiges Einatmen bezeichnen, hervorgerufen durch eine unerwartete Synkopierung.)

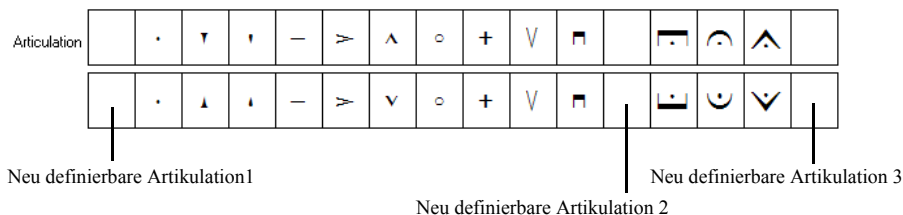
Wenn Sie eine Fermate auf einer Ganztaktpause erstellen, so gilt diese Fermate für alle Notenzeilen und wird daher automatisch auch in alle Notenzeilen (und alle Stimmensätze) kopiert.

Artikulationszeichen neu definieren

Wenn Sie die Erscheinungsform von Artikulationen verändern möchten, dann bearbeiten Sie sie im Dialogfeld **Bearbeiten** ▶ **Symbole** –  **2.22 Symbole**.

2. Notation

Auf dem vierten Keypad-Layout gibt es drei unbenutzte Plätze, denen Sie weitere Artikulationszeichen zuweisen können, sofern gewünscht. Diese drei freien Plätze korrespondieren mit den drei leeren Stellen in den Zeilen **Artikulation** des Dialogfeldes **Stilvorlagen ▶ Symbole bearbeiten**:



Welche der drei freien Plätze Sie verwenden, wirkt sich auf die Reihenfolge aus, in der die neuen Artikulationszeichen bei der Kombination mit anderen übereinander gesetzt werden; Artikulation 1 sitzt dem Notenkopf am nächsten, Artikulation 3 am weitesten entfernt. Wie Sie in der obigen Grafik sehen können, müssen Sie für jedes Artikulationszeichen ein »Darüber«- und »Darunter«-Symbol erstellen, auch wenn diese in den meisten Fällen die gleichen Symbole, und nicht gespiegelte Varianten sind.

Wenn Sie Ihre drei benutzerdefinierten Artikulationen eingerichtet haben, beachten Sie bitte, dass die Knöpfe auf dem vierten Keypad-Layout diese Änderung nicht widerspiegeln, d.h. Ihre neuen Symbole werden dort nicht erscheinen. Ebenso stehen benutzerdefinierte Artikulationen nur in der Partitur zu Verfügung, in der sie definiert wurden; damit sie auch in anderen Partituren verwendet werden können, exportieren Sie die Stilvorlagen (📖 **7.7 Stilvorlagen**).

Tastaturkürzel

Sie haben auf alle Artikulationen über die normalen Keypad-Kürzel Zugriff, trotzdem können Sie einzelnen Artikulationszeichen zusätzliche Kürzel zuweisen – 📖 **1.2 Keypad**.

Fermate über einem Taktstrich

Gelegentlich möchten Sie vielleicht eine Fermate über einem Taktstrich schreiben; erstellen Sie dazu die Fermate einfach als Symbol aus dem Dialogfeld **Erstellen ▶ Symbol** (Kürzel Z), wobei Sie die Option **Zuordnen zu** auf **System** stellen. Damit wird ein System-Symbol erstellt, das seinen Weg auch in alle Stimmenauszüge findet.

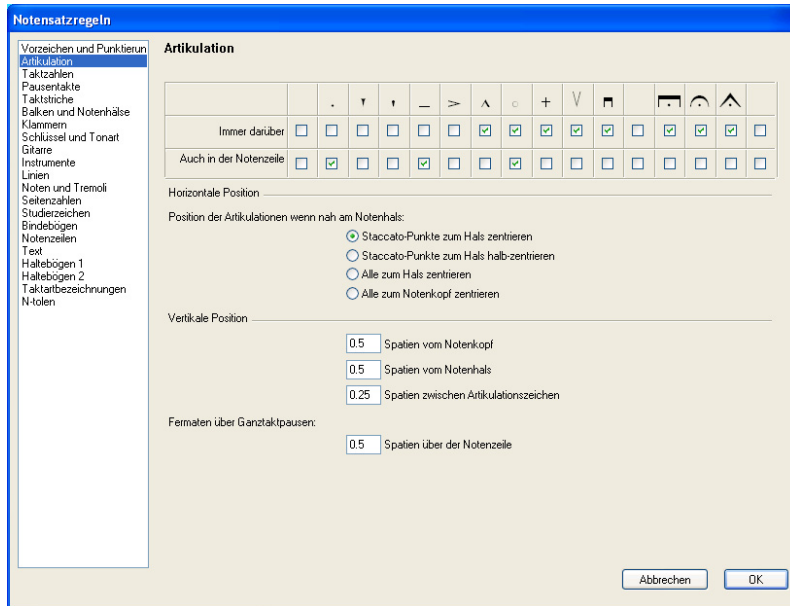
Artikulationszeichen über der Notenzeile

Bei manchen Instrumenten (z.B. Schlagzeug und Gesangsstimmen) wird eine Schreibweise mit allen Artikulationszeichen über der Notenzeile bevorzugt. Sibelius macht dies bei bestimmten Instrumenten schon automatisch, Sie können jedoch jederzeit Artikulationszeichen mit **Bearbeiten ▶ Spiegeln/Umkehren** (Kürzel X) spiegeln, d.h. auf die andere Seite der Note setzen.

Wenn Sie Artikulationszeichen dazu bringen möchten, auch bei anderen Instrumenten über der Notenzeile zu erscheinen, dann aktivieren Sie die Option **Artikulationen immer über der Notenzeile** auf der Registerkarte **Allgemein** des Dialogfeldes **Notenzeilen-Typ** (dorthin gelangen Sie über **Stilvorlagen ▶ Instrumente bearbeiten** – 📖 **7.12 Bearbeiten von Instrumenten**).

Optionen in den Notensatzregeln

Die Seite Artikulation des Dialogfeldes Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln (Kürzel Strg+Shift+E oder ⌘+⌘E) bietet Ihnen verschiedenerlei Einstellungsmöglichkeiten:



Immer darüber: Normalerweise werden Artikulationszeichen bei nach oben gehaltenen Noten unter die Noten gesetzt. Diese Option dient Jazz- und Session-Musikern, denen es oft lieber ist, zur besseren Sichtbarkeit alle Artikulationszeichen über den Noten zu lesen.

Auch in der Notenzeile: Die meisten Verlage setzen Staccato- und Tenutozeichen auch in die Notenzeile, manche auch Flageolets und manche Akzente. Wir raten davon ab, auch andere Artikulationszeichen in die Notenzeile zu schreiben, da sie nicht zwischen zwei Notenlinien Platz fänden und somit unleserlich würden.

Die Optionen zu **Position der Artikulationen auf der Hals-Seite** beeinflussen die horizontale Position:

- **Staccato-Punkte zum Hals zentrieren:** Dies ist die Standard-Einstellung; alle Artikulationen, die auf der Halsseite stehen, werden automatisch positioniert: Die Artikulationen auf der Halsseite werden zum Hals zentriert, wenn das nächste Artikulationszeichen ein Staccato, Staccatissimo oder ein Keil ist. Wenn sich die Artikulationen auf der Notenkopfseite befinden, werden sie ganz normal positioniert.
- **Staccato-Punkte zum Hals halb-zentrieren:** Diese Option ist mit der von **Staccato-Punkte zum Hals zentrieren** identisch, außer dass die Artikulationen in der Mitte zwischen Hals und Mitte des Notenkopfes zentriert werden, wenn das nächste Artikulationszeichen ein Staccato, Staccatissimo oder ein Keil ist.
- **Alle zum Hals zentrieren:** Ziemlich offensichtlich werden hier Artikulationen zum Hals und nicht zum Notenkopf zentriert, wenn sie auf der Halsseite stehen
- **Alle zum Notenkopf zentrieren:** Artikulationen werden zum Notenkopf zentriert.

2. Notation

Folgendes sind die Optionen zu **Vertikale Position**:

- **Spatien vom Notenkopf**: Bei Artikulationszeichen auf der Notenkopfseite einer Note bzw. eines Akkordes ist dies der Abstand der dem Notenkopf nächstliegenden Artikulation. Wenn das Artikulationszeichen gezwungen ist, außerhalb der Notenzeile zu stehen, so vergrößert sich der Abstand natürlich dementsprechend.
- **Spatien vom Notenhals**: Derselbe Abstand zu Artikulationszeichen auf der Notenhalsseite
- **Spatien zwischen Artikulationszeichen**: Ob Sie es glauben oder nicht, hier wird der Abstand zwischen Artikulationszeichen festgelegt, wenn mehr als eines bei einer Note steht.

Sie können auch den Abstand von Fermaten auf Ganztaktpausen über der Notenzeile mit der Option **Fermaten über Ganztaktpausen steuern**.

2.3 Balken

Bei Balken handelt es sich um die dicken Linien, mit denen Achtelnoten und kürzere Notenwerte in Gruppen zusammengefasst werden. Sibelius verbalkt automatisch Noten zu Gruppen, Sie können die Balken bei Bedarf aber selbst anpassen.

Balken-Gruppierungen

Für alle Taktartbezeichnungen, die Sie in Ihrer Partitur erstellen, wählt Sibelius eine intelligente Standard-Balken-Gruppierung, je nach musikalischem Kontext wünschen Sie vielleicht aber unterschiedliche Gruppierungen. Sie können die Balken-Gruppierungen sowohl für neu zu erstellende Taktarten als auch für schon vorhandene Notenpassagen ändern bzw. festlegen.

- Um die Balken-Gruppierungen einer neuen Taktart zu ändern, wählen Sie **Erstellen ▶ Taktart** (Kürzel T), wählen die gewünschte Taktartbezeichnung aus und klicken auf **Balken- und Pausen-Gruppierung**.
- Um die Balken-Gruppierung einer vorhandenen Notenpassage zu ändern, siehe **Balken-Gruppierung zurücksetzen** weiter unten.

In beiden Fällen sehen Sie ein Dialogfeld mit den folgenden Optionen:

	Anzahl der Noten/Pausen in jeder Gruppe	Insgesamt im Takt
Achtelnoten gruppieren als:	4,4	8
<input type="checkbox"/> 16tel unterschiedlich gruppieren:	4,4,4,4	16
<input type="checkbox"/> Deren Sekundärbalken unterbrechen:	4,4,4,4	16
<input type="checkbox"/> 32stel unterschiedlich gruppieren:	8,8,8,8	32
<input type="checkbox"/> Deren Sekundärbalken unterbrechen:	4,4,4,4,4,4,4,4	32

Balken über Pausen Balken von und zu Pausen setzen Balken über Pausen setzen

Balken über N-tolen N-tolen von benachbarten Noten trennen

Abbrechen OK

Sie können die Balken-Gruppierungen der verschiedenen Notenwerte unabhängig voneinander einstellen. Die Balken-Gruppen werden durch die Anzahl der Noten jeder Gruppe dargestellt, jeweils durch ein Komma getrennt, und müssen zusammengezählt immer der Anzahl in der Spalte **Insgesamt im Takt** entsprechen.

2. Notation

Sie könnten beispielsweise in einem 4/4-Takt die Option Achtelnoten gruppieren als folgendermaßen einstellen:



Sobald Sie die Balken-Gruppierung eines Notenwertes bearbeiten, folgen kleinere Notenwerte oft demselben Balken-Muster (außer im 4/4-Takt, bei dem Achtelnoten in Vieren gruppiert werden, aber das ist ein Sonderfall – siehe unten). Das bedeutet, dass eine Achtelnoten-Gruppierung von beispielsweise 5,2,1 eine Gruppierung der Sechzehntelnoten von 10,4,2 nach sich ziehen würde.

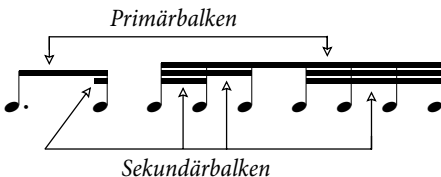
Sofern gewünscht können Sie dieses Verhalten überschreiben, indem Sie die weiteren Optionen dieses Dialogfelds einstellen, namentlich **16tel unterschiedlich gruppieren** und **32stel unterschiedlich gruppieren**. Selbstverständlich müssen auch hier die Balken-Gruppen in der Summe die dazugehörige Zahl unter **Insgesamt im Takt** ergeben. Um nochmals unser 4/4-Beispiel heranzuziehen, zeigen wir Ihnen ein paar der damit verbundenen Möglichkeiten:



Bei allen Taktarten, deren Nenner größer als 8 ist (z.B. 9/16, 15/32 etc.), ist der größte Notenwert, den Sie anpassen können, der durch den Nenner repräsentierte Notenwert (z.B. können Sie in einem 9/16-Takt keine Achtelnoten-Gruppierungen angeben – diese werden standardmäßig immer in Zweien verbalkt; in einem 15/32-Takt können Sie auch keine 16tel-Gruppierungen festlegen; diese folgen immer der Achtelnoten-Gruppierung).

Primär- und Sekundärbalken

Der Primärbalken ist der von den Notenköpfen am weitesten entfernte; Sekundärbalken sind alle anderen Balken. Beispiel:



Die von den Sekundärbalken gruppierten Noten (die wir im Weiteren »Untergruppen« nennen) sollten den Rhythmus immer so klar wie möglich anzeigen; dies erreicht man durch das Aufteilen der Untergruppen in kleinere Einheiten der Zählzeit. In geraden Taktarten erscheinen Untergruppen üblicherweise alle zwei Achtelnoten, in ungeraden Taktarten oft alle drei Achtelnoten. Sibelius nimmt Ihnen das alles ab, Sie haben jedoch die Möglichkeit – sofern nötig – Untergruppen in den

Dialogfeldern Balken- und Pausen-Gruppierung und Balken-Gruppierung zurücksetzen einzustellen.

Um Untergruppen festzulegen, schalten Sie **Deren Sekundärbalken unterbrechen** für Sechzehntel- und/oder für 32stel-Noten ein und tippen die Untergruppen, unterteilt durch Kommas, ein; stellen Sie dabei sicher, dass sie in der Summe der Zahl unter **Insgesamt im Takt** entsprechen. In einem 6/8-Takt könnten Sie beispielsweise folgende 16tel-Untergruppen einrichten:

Achtelnoten gruppieren als:
3,3

Deren Sekundärbalken unterbrechen:
2,2,2,2,2,2

Sibelius erlaubt als Primärbalken nur Achtelnoten-Balken, d.h. einen einzelnen Balken. Falls Sie in bestimmten Situationen 16tel-Noten-Primärbalken benötigen, fügen Sie diesen zusätzlichen Balken als Linie ein; im Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Linie** (Kürzel L) findet sich dazu eine Balken-Linie (☐ **2.12 Linien**).

Balken-Gruppierung zurücksetzen

Um Balken-Gruppierungen wieder auf die Standardverbalkung zurückzusetzen, selektieren Sie einfach die Noten als Passage und wählen dann **Noten** ▶ **Balken-Gruppierung zurücksetzen**; es erscheint ein Dialogfeld. Wenn Sie die Balken-Gruppierung auf die Standardeinstellung von Sibelius gemäß der vorherrschenden Taktart zurücksetzen möchten, klicken Sie einfach ohne irgendwelche Änderungen vorzunehmen auf **OK**. Wenn Sie die Noten nach Ihren eigenen Wünschen neu gruppieren möchten, ändern Sie die Einstellungen in diesem Dialogfeld (siehe oben **Balken-Gruppierungen**) und klicken auf **OK**.

Die Einstellungen, die Sie im Dialogfeld **Noten** ▶ **Balken-Gruppierung zurücksetzen** vorgenommen haben, bleiben nach dem Anwenden in Ihrer Partitur nicht bestehen; wenn Sie die Notenwerte in Takten, deren Verbalkung Sie über dieses Dialogfeld geändert haben, bearbeiten, werden die Balken-Gruppierungen auf die für die geltende Taktart eingestellte Gruppierung zurückgesetzt. Falls nötig, können Sie eine neue Taktart mit den gewünschten Gruppierungen erstellen und auf **Ja** klicken, wenn Sie gefragt werden, ob die nachfolgenden Takte neu geschrieben werden sollen, und diese neue Taktart nach der Noteneingabe und dem Bearbeiten wieder löschen (wobei Sie diesmal mit **Nein** antworten, wenn Sie gefragt werden, ob die nachfolgenden Takte neu geschrieben werden sollen).

Balken bearbeiten

Um Balkenverbindungen individuell und nicht in der ganzen Partitur oder in einer Passage zu bearbeiten, verwenden Sie die Knöpfe des dritten Keypad-Layouts (Kürzel F10). Selektieren Sie einfach die Note(n) oder Vorschlagsnote(n), deren Balkenverbindung Sie ändern wollen, und wählen dann den passenden Knopf:

2. Notation



Unterbricht den Balken von der vorhergehenden Note



Verbindet zu der vorhergehenden und zur nächsten Note



Beendet den Balken (d.h. trennt ihn von der folgenden Note)



Trennt die Note von beiden Seiten



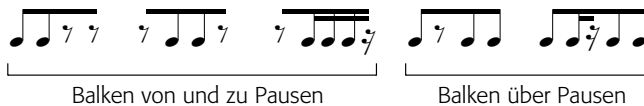
Verbindet zur vorhergehenden Note mit nur einem (Primär-)Balken


Balken über Pausen


Falls benötigt, kann Sibelius automatisch Balken über Pausen setzen, sei es, dass die Pausen am Beginn, in der Mitte oder am Ende der verbalkten Gruppe stehen. Wenn Sie eine Taktart erstellen oder die Balken-Gruppierung einer vorhandenen Passage zurücksetzen, verwenden Sie die folgenden Optionen im Dialogfeld **Balken- und Pausen-Gruppierung**:

- **Balken von und zu Pausen setzen** gestattet einer verbalkten Gruppe mit einer Pause zu beginnen und/oder zu enden
- **Balken über Pausen setzen** bedeutet, dass Pausen einen Balken nicht unterbrechen, sofern sie sich innerhalb der festgelegten Gruppierung befinden.

Einige Beispiele dieser Optionen in Aktion:



Falls eine Pause in der Mitte einer verbalkten Gruppe mit dem Balken zusammenstößt, haben Sie die Wahl: Verschieben Sie die Pause nach oben oder unten (auswählen und \uparrow/\downarrow tippen) oder passen Sie die Höhe des Balkens an – siehe **Balkenneigung** weiter unten. Wenn eine Pause am Beginn oder am Ende einer verbalkten Gruppe mit dem Balken kollidiert, blenden Sie diese Pause aus (Pause auswählen und **Strg+Shift+H** oder $\diamond \text{H}$ tippen) und fügen das entsprechende Pausen-Symbol ein, welches Sie dann nach Belieben positionieren können ( **2.22 Symbole**).

In modernen Partituren haben verbalkte Pausen manchmal »Halsstümpfe«, was kurze Hälse sind, die vom Balken zur Pause gehen bzw. kurz vor der Pause enden. Momentan unterstützt Sibelius diese Schreibweise noch nicht automatisch, die Motorsäge müssen Sie aber trotzdem nicht an die Notenhälse anlegen, um sie in Stümpfe zu verwandeln. Wenn Sie diese Halsstummel schreiben möchten, können Sie eine sehr gute Annäherung erreichen, indem Sie einen neuen stummen (das hat jetzt nichts mit dem Stummel zu tun) Notenkopf-Typ definieren, bei dem Sie das Notenkopf-Symbol durch ein Pausen-Symbol ersetzen; diesen neuen Notenkopf-Typ verwenden Sie dann an Stelle der Pausen –  **7.14 Bearbeiten von Notenköpfen**.

Balken über Taktstriche, System- und Seitenumbrüche

Um eine Note zur Note vor dem vorangehenden Taktstrich zu verbalken, selektieren Sie die Note am Beginn des Taktes, wählen das dritte Keypad-Layout (Kürzel F10) und drücken die 8 auf dem Ziffernblock.

Wenn ein Balken über einen Taktstrich auf einen System- oder Seitenumbruch fällt, gestattet Sibelius dem Balken, auch über den Umbruch hinweg durchgezogen zu werden, wie im folgenden Beispiel (Auszug aus der Bassklarinettenstimme von Stravinskys *Petrouchka*) zu sehen:



Um einen Balken über einen Taktstrich einschließlich eines System- oder Seitenumbruchs durchzuziehen, verwenden Sie das F10-Keypad-Layout und setzen die Note am Ende des Systems bzw. der Seite auf **Balkenanfang** (Kürzel 7 auf dem Ziffernblock) oder **Balkenmitte** (Kürzel 8 auf dem Ziffernblock) und die erste Note des folgenden Systems auf **Balkenmitte** (Kürzel 8 auf dem Ziffernblock) oder **Balkenende** (Kürzel 9 auf dem Ziffernblock).

Wenn Sie die Balkenneigung anpassen müssen, ziehen Sie am Anfasser der am weitesten rechts stehenden Note in der Balkengruppe *vor* dem Umbruch und am Anfasser der am weitesten rechts stehenden Note in der Balkengruppe *nach* dem Umbruch. Wenn Sie nicht die Optische Balkensetzung verwenden (siehe unten **Optionen in den Notensatzregeln**), hat auch die Änderung der Halslänge der Noten am Beginn der Gruppe Auswirkung auf die Balkenneigung. Wenn ein zeilenüberkreuzender Balken mit nur einer Note nach dem Umbruch gruppiert ist, ist der Balken waagrecht.

Balken bei N-tolen

Wenn eine N-tole Teil einer Balkengruppe ist, wird der Balken oder Sekundärbalken dieser Gruppe normalerweise unterbrochen, um den Rhythmus so klar wie möglich darzustellen. Die Option N-tolen von benachbarten Noten trennen im Dialogfeld Balken- und Pausen-Gruppierung, standardmäßig eingeschaltet, steuert dieses Verhalten. Betrachten Sie folgenden Fall:



Die linke Balkengruppe (Standardeinstellung von Sibelius) ist viel klarer als die Gruppe auf der rechten Seite, bei der die Option N-tolen von benachbarten Noten trennen ausgeschaltet ist.

Achtelbalken in 4er-Gruppierung

Standardmäßig verbalkt Sibelius Achtelnoten in geraden Taktarten (z.B. 2/4, 4/4, 2/2) in 4er-Gruppen. Vier aufeinander folgende Achtelnoten innerhalb der Schlägeinteilung werden miteinander

2. Notation

verbalkt, Sibelius unterbricht die Gruppierung aber automatisch, wenn die Notenwerte innerhalb der Gruppen wechseln, z.B.



Wenn Sie dieses Verhalten ändern möchten, legen Sie neue Balken-Gruppierungen fest (setzen Sie z.B. die Option Achtelnoten gruppieren als auf 2,2,2,2 etc.), wenn Sie eine Taktart erstellen oder wenn Sie **Noten ▶ Balken-Gruppierung zurücksetzen** wählen, um die Balken einer vorhandenen Passage zurücksetzen. Außerdem wendet Sibelius diese Regel nicht an, wenn die Option **Balken über Pausen setzen** aktiviert ist.

Balkenneigung

Gelegentlich möchten Sie vielleicht die Neigung oder die Position eines Balkens verändern, entweder um eine Kollision mit einer Vorschlagsnote oder einem anderen Hindernis zu vermeiden, oder weil Sie Notensetzer sind und Ihre eigene Meinung zur Balkensetzung haben. Wenn Sie Detailarbeit an vielen Balken vornehmen möchten, ist es besser, die **Notensatzregeln** der Balken anzupassen (siehe unten **Optionen in den Notensatzregeln**), sodass Sie die Balkensetzung vieler Balken auf einmal steuern können.

Vergrößern Sie erst die Ansichtsgröße (einzoomen), um genau sehen zu können, welche Änderungen Sie vornehmen, und verschieben dann Balkenanfang oder Balkenende mit der Maus nach oben oder unten. Wenn Sie den Balkenanfang verschieben, verschieben Sie den ganzen Balken; wenn Sie am Balkenende ziehen, ändern Sie die Balkenneigung. Sie können nach der Auswahl von Balkenanfang oder Balkenende auch \uparrow oder \downarrow , um den Balken zu verschieben; **Strg+ \uparrow/\downarrow** oder **⌘ \uparrow/\downarrow** verschiebt den Balken um ein Viertelspatium. Sie können die Balkenposition auch ganz schnell ändern: Selektieren Sie den Balken als solchen und verschieben ihn nach oben oder nach unten; das hat denselben Effekt wie das Verschieben des Balkenanfangs (d.h. der ganze Balken wird verschoben).


Um einen Balken wieder auf seine ursprüngliche Neigung zurückzusetzen, selektieren Sie ihn als Passage und wählen dann **Noten ▶ Notenhäule/Balkenneigung zurücksetzen**. Diese Aktion können Sie natürlich auch auf eine Auswahl einer beliebig großen Passage anwenden.

Beachten Sie bitte, dass das Verändern einer Balkenneigung dasselbe wie das Verlängern oder Verkürzen der Notenhäule ist, die sich an diesem Balken befinden.

Waagrechte Balken

Bei manchen Noten (z.B. Schlagzeug) gibt es die Gewohnheit, Balken grundsätzlich waagrecht und niemals geneigt zu ziehen. Sibelius zieht auf Schlagzeug-Notenzeilen standardmäßig immer waagrechte Balken, wenn Sie jedoch den auch geneigten Balken zugeneigt sind oder aber grundsätzlich waagrechte Balken auch anderen Instrumenten zukommen lassen möchten, bearbeiten Sie das fragliche Instrument über **Stilvorlagen ▶ Instrumente bearbeiten**. Klicken Sie im Dialogfeld **Instrumente bearbeiten** auf **Notenzeilen-Typ bearbeiten** und schalten Sie auf der Seite **Noten und Pausen** die Option **Balken immer waagrecht** ein oder aus – **7.12 Bearbeiten von Instrumenten**.

Balken umkehren

Um einen Balken, der über einer Notengruppe steht, unter diese zu setzen – was nichts anderes bedeutet, als die Notenhäse aller dem Balken zugehörigen Noten umzukehren – selektieren Sie irgendeine Note dieser Gruppe (eine Note genügt) und kehren deren Halsrichtung mittels **Bearbeiten** ▶ **Spiegeln/Umkehren** (Kürzel X) um –  **2.15 Notenhäse und Hilfslinien**, wenn das nicht klar sein sollte. Um die ursprüngliche Halsrichtung wiederherzustellen, kehren Sie die Halsrichtung *derselben* Note nochmals um, oder selektieren die Notengruppe und wählen **Noten** ▶ **Notenhäse/Balkenneigung** zurücksetzen.

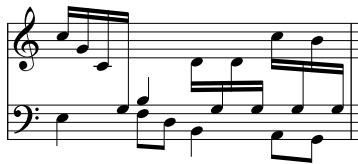
Wenn **Bearbeiten** ▶ **Spiegeln/Umkehren** bei einer verbalkten Note nicht zu funktionieren scheint, selektieren Sie alle Noten der verbalkten Gruppe und wählen **Noten** ▶ **Notenhäse/Balkenposition** zurücksetzen. Danach kehren Sie nur die erste Note um. (Es genügt, die erste Note einer verbalkten Notengruppe umzukehren, um alle Noten dieses Balkens umzukehren.)

Teilbalken umkehren

Gelegentlich mag ein Teilbalken, d.h. ein Balkenteilstück einer verbalkten Notengruppe auf der linken Seite des Notenhalses stehen, obwohl Sie ihn auf der rechten Seite wünschen bzw. umgekehrt. Um ihn auf die jeweils andere Seite zu setzen, wählen Sie die Note aus und schalten in der **Noten-Leiste** des **Eigenschaften-Fensters** **Teilbalken auf andere Seite** ein.

Zeilenüberkreuzende Balken

Bei Musik für Tasteninstrumente werden oft verbalkte Noten geschrieben, die auf beide Hände verteilt sind, so wie hier:



Um dieses Ergebnis zu erzielen:

- Geben Sie alle Noten in die Notenzeile ein, in der die meisten Noten der zwischen den Händen wechselnden Stimme(n) stehen – in diesem Fall die obere Notenzeile:



- Wählen Sie die Noten aus, die in die untere Zeile verschoben werden sollen – in diesem Fall das H und die Gs mit Hilfslinien
- Verschieben Sie die ausgewählten Noten mittels **Noten** ▶ **Zeilenüberkreuzende Noten** ▶ **In Zeile darunter verschieben** (Kürzel Strg+Shift+↓ oder ⇩) in die untere Notenzeile.

Es wird Sie nicht überraschen, dass **Noten** ▶ **Zeilenüberkreuzende Noten** ▶ **In Zeile darüber verschieben** (Kürzel Strg+Shift+↑ oder ⇧) die Noten in die darüber liegende Notenzeile verschiebt.


2. Notation

- Sie können die Balken über beiden Notenzeilen positionieren (wie in der ersten Balkengruppe in der ersten Grafik oben) oder zwischen den Notenzeilen (wie in der letzten Balkengruppe), indem Sie einfach die Halsrichtungen der entsprechenden Noten umkehren, und zwar mittels **Bearbeiten** ▶ **Spiegeln/Umkehren** (Kürzel X).

Tun Sie dies nicht, indem Sie die Hälse auf die andere Seite der Noten ziehen – das wird nicht die beabsichtigte Wirkung zeigen!

Im ersten Beispiel oben wurden die Halsrichtung der letzten drei Noten der linken Hand umgekehrt, um Kollisionen mit den von der rechten Hand überkreuzenden Noten zu vermeiden.

Beachten Sie bitte auch Folgendes:

- Noten müssen keine Balken haben, um zu einer angrenzenden Notenzeile überzuwechseln – das H in unserem Beispiel ist eine Viertelnote. Sie können sogar auch Pausen überkreuzen lassen.
- Noten können nur auf eine andere Zeile desselben Instrumentes überwechseln
- Sie können über drei Notenzeilen verbalken, indem Sie die Noten in der mittleren Zeile eingeben und dann in die Zeilen darüber und darunter verschieben. (Es ist nicht erforderlich, dass auch nur irgendeine Note auf der mittleren Zeile verbleibt!)
- Noten, die auf eine andere Notenzeile überkreuzen, wirken sich nicht auf die Stimmen dieser Zeile aus. Eine Notenzeile kann sogar mit vier Stimmen geschrieben sein und trotzdem weitere Noten enthalten, die aus angrenzenden Zeilen dorthin verschoben wurden!
- Noten werden in verschiedener Hinsicht so behandelt, als befänden sie sich auf der Original-Zeile – wenn Sie beispielsweise eine Passage in der Original-Zeile transponieren, werden alle Noten, die aus dieser Zeile überkreuzen, ebenfalls transponiert
- Unter bestimmten Umständen werden Sie eventuell auf überflüssige Vorzeichen treffen, wenn Sie Noten von einer Zeile in die andere kreuzen lassen. Wählen Sie das Vorzeichen aus und blenden es einfach aus –  **2.30 Vorzeichen**.

Balken zwischen Noten auf derselben Notenzeile



In älteren Partituren, insbesondere bei Geigenmusik, wenn eine Notengruppe zuerst sehr tiefe, dann sehr hohe Töne hat (bzw. umgekehrt), können Sie manchmal einen Balken entdecken, der sich in der Mitte zwischen den hohen und den tiefen Tönen befindet. Dabei sind manche Noten nach oben, andere nach unten gehalst, wie im Beispiel links zu sehen.

Um dies in Sibelius zu erreichen, geben Sie die Noten normal ein, selektieren dann den Balken, der entweder unter oder über der verbalkten Notengruppe steht und ziehen ihn (oder verwenden die Pfeiltasten), um den ganzen Balken nach oben oder nach unten zu verschieben, bis er zwischen den Noten steht. Um den Winkel des Balkens zu ändern, selektieren Sie das rechte Ende des Balkens und verschieben ihn mit der Maus, oder passen den Winkel mit den \uparrow/\downarrow -Tasten an. Falls auf der einen Seite des Balkens die Notenhälse auf der falschen Seite stehen sollte, stellen Sie sicher, dass die Option **Anpassen für Balken bei zeilenübergreifenden Noten und zwischen Noten** auf der Seite **Noten und Tremoli** des Dialogfelds **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder $\diamond \#E$) eingeschaltet ist.

Akkorde auf zwei Notenzeilen verteilt

Bei Musik für Tasteninstrumente ist es üblich, die Noten mancher Akkorde auf die zwei Notenzeilen zu verteilen:



Um die Akkorde auf diese Weise zu schreiben, geben Sie die jeweiligen Noten in die Notenzeile ein, in der sie auch stehen, unter der Verwendung einer geeigneten Stimme; in unserem Beispiel etwa geben Sie die Noten des Akkordes in der oberen Notenzeile als 2. Stimme ein, und die in der unteren Notenzeile als 1. Stimme. Kehren Sie dann mittels **Bearbeiten** ▶ **Spiegeln/Umkehren** (Kürzel X) die Halsrichtung der Noten in der unteren Notenzeile um, sodass sie nach unten zeigen. Verlängern Sie dann durch Ziehen mit der Maus die Notenhäse der rechten Hand soweit, dass sie sich mit den Hälsen der Linke-Hand-Notenzeile etwas überschneiden.

Im Fall, dass die Akkorde aus kleineren Notenwerten als Viertelnoten bestehen, blenden Sie die Fähnchen oder Balken aus, indem Sie sie auswählen und dann **Strg+Shift+H** oder **⇧#H** drücken; verlängern Sie dann ihre Notenhäse und kehren wenn nötig die Halsrichtung mit **Bearbeiten** ▶ **Spiegeln/Umkehren** um, sodass sie sich mit dem anderen Teil des Akkordes verbinden.

»Gefiederte« Balken



In zeitgenössischer Musik »spreizen« sich zusätzliche Balken aus einem einzelnen Balken aus, um ein *accelerando* anzuzeigen. Durch den Gebrauch von verschachtelten N-tolen (☐ **2.28 Triolen und andere N-tolen**) ist es möglich, gefiederte Balken zu erzeugen, die korrekt aussehen und adäquat wiedergegeben werden. Um zum Beispiel das links gezeigte Beispiel zu notieren:

- Erstellen Sie die erste Note als Achtelnote
- Tippen Sie **Strg+3** oder **#3**, um eine Triole zu erzeugen
- Geben Sie die zweite Note der Triole ein, tippen Sie nochmals **Strg+3** oder **#3**, um eine weitere Triole zu erstellen, die automatisch in die erste verschachtelt wird.
- Geben Sie die zweite Note der verschachtelten Triole ein, tippen Sie ein weiteres Mal **Strg+3** oder **#3**, um noch eine verschachtelte Triole zu erzeugen. Machen Sie sich keine Sorgen über das kleine Durcheinander von Triolen-Ziffern und Klammern.
- Wenn Sie alle Noten eingegeben haben, wählen Sie den Takt aus und öffnen die **Noten-Leiste** des **Eigenschaften-Fensters**
- Wählen Sie aus dem Drop-down-Menü links unten in der Leiste den Eintrag **Keine** und aus dem rechts unten den Eintrag **Ohne Klammer**
- Wahrscheinlich sind nicht alle Noten der verschachtelten N-tolen miteinander verbalkt; falls dem so sein sollte, verbinden Sie die einzelnen Note zu einer verbalkten Gruppe – siehe **Balken bearbeiten** weiter oben.
- Zeichnen Sie nun die zusätzlichen Balken unter Verwendung der Balken-Linie aus dem Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Linie** (Kürzel L). Eine Hilfe dabei ist es, einzuzoomen, sodass Sie genauer sehen können, wo Sie die zusätzlichen Balken ziehen.

Grundsätzlich lassen sich mit dieser Technik auch gefiederte *decelerandi* und Figuren mit mehr Noten oder weniger Noten schreiben.

Balken und Fähnchen ausblenden

Um einen Balken auszublenden, selektieren Sie ihn (nicht die Note) und wählen **Bearbeiten** ▶ **Ausblenden oder anzeigen** ▶ **Ausblenden** (Kürzel **Strg+Shift+H** oder **⇧#H**). Wie andere Objekte auch, werden ausgeblendete Balken in hellgrau dargestellt, sofern die Option **Ansicht** ▶ **Ausgeblendete Objekte** eingeschaltet ist (Kürzel **Strg+Alt+H** oder **⌘#H**), und sind unsichtbar, wenn diese Option deaktiviert ist.

Sie können auf dieselbe Weise auch Notenfähnchen ausblenden, z.B. die einzelner Achtelnoten: Selektieren Sie das Fähnchen und wählen **Bearbeiten** ▶ **Ausblenden oder anzeigen** ▶ **Ausblenden**. Wenn Sie gebalkte Noten mit zusätzlichen unterbrochenen (kurzen) Balken zur Rhythmusdarstellung haben (z.B. eine punktierte Achtelnote gefolgt von einer 16tel-Note), können Sie sogar nur den Teilbalken der 16tel-Note unabhängig vom Hauptbalken ausblenden. Punktierungen und weitere der Note zugeordnete Objekte, wie etwa Artikulationszeichen, sind vom Ausblenden des Balkens nicht betroffen und bleiben sichtbar.

Beachten Sie bitte, dass das Ausblenden des Balkens beispielsweise zweier Achtelnoten diese Noten nicht in Viertelnoten verwandelt – die Noten *sehen dann nur so aus*, als seien sie Viertelnoten!

Optionen in den Notensatzregeln

Die meisten der **Balkensetzung**-Optionen haben nur dann Gültigkeit, wenn die **Optische Balkensetzung** eingeschaltet ist. (Bei deaktivierter **Optischer Balkensetzung** erscheinen die Balken so wie sie es in Sibelius 3 und davor taten, was im Allgemeinen zwar schon gut, aber noch nicht so gut war.)

Bei Intervallen der ersten und letzten Note eines Balkens bis zu einer Oktave können Sie unter **Standard-Neigung pro Intervall** für jedes Intervall einen »idealen« Winkel festlegen. Bei manchen Balken muss diese Neigung angepasst werden, da Balken an bestimmten Positionen, wie z.B. zwischen zwei Notenlinien, nicht gesetzt werden dürfen. Auch wenn zum Beispiel zwei Noten sehr nah zusammen stehen und eine starke Balkenneigung erzeugen, muss diese Neigung eventuell auf den unter **Maximale Balken-Neigung: Bis zu einer Oktave, 1 in n** angegebenen Wert reduziert werden.

Maximale Balken-Neigung: 1 in n steuert den Winkel bei Intervallen größer als eine Oktave. Der Balken folgt dem Winkel zwischen dem ersten und dem letzten Notenkopf, so lange er nicht steiler als dieser Wert ist.

Wenn Noten in der Mitte einer verbalkten Gruppe sich zum Balken hin bewegen und so eine gewölbte Form erzeugen, schreibt man den Balken üblicherweise waagrecht. Dieses Verhalten können Sie steuern, und zwar über **Waagrecht, wenn mittlere Noten überschreiten um n Spatien** (was die Distanz angibt, mit der eine Note eine imaginäre Linie zwischen der ersten und der letzten Note überschreiten muss, damit der Balken waagrecht gesetzt wird).

Einfache Blitzer vermeiden verhindert bestimmte »Blitzer« in Achtelnotengruppen. Blitzer nennt man weiße Dreiecke, deren drei Seiten durch einen Balken, einen Notenhals und eine Notenlinie gebildet werden, und die bei manchen Notensetzern verpönt sind. Andere Notensetzer machen sich darum weniger Sorgen: Um Blitzer zu vermeiden, müssen Notenhälse verlängert

werden, was in manchen Augen schlechter als der Blitzler an sich aussieht. Diese Option ist daher also wirklich optional.

Die bei **Standardlänge verbalkter Notenhäse** angegebenen Notenhalslängen sind üblicherweise kleiner als die für normale Noten (und werden bei sehr hohen oder tiefen Noten noch weiter verkürzt). Dies wird jedoch dadurch ausgeglichen, dass Notenhäse wieder verlängert werden, sofern dies notwendig ist, um den Balken auf eine gute Position zu verschieben. Darüber hinaus können Sie die Notenhalslänge mittels **Minimale Länge n Spatien** ganz unten auf der Seite kontrollieren, welche sowohl verbalkte als auch nicht verbalkte Notenhäse betrifft.

Zeilenüberkreuzende Balken sind immer waagrecht (sofern **Optische Balkensetzung** aktiviert ist) und werden zwischen zwei Notenzeilen gesetzt. Wenn Sie zeilenüberkreuzende Balken mit Neigung setzen möchten, bearbeiten Sie den Balkenwinkel jeweils individuell (siehe oben **Balkenneigung**).

Balken-Erscheinungsbild

Die Optionen unter **Balken-Erscheinungsbild** erklären sich von selbst. Hier wird die Balkenstärke und der Abstand zwischen den Balkenlinien festgelegt und ob Balkengruppen mit einer Pause beginnen dürfen oder nicht.

Die erwähnenswerteste Option ist vielleicht die Option **Französische Balken**, bei der die Häse der Noten innerhalb der Balkengruppe nur den innersten Balken berühren und nicht ganz durchgezogen werden, so wie in der Grafik rechts gezeigt. Diese Schreibweise findet sich vor allem in französischen Notenausgaben (daher auch der Name).



Um Französische Balken in Ihrer Partitur zu verwenden, schalten Sie die Option **Französische Balken** auf der Seite **Balken und Notenhäse** des Dialogfelds **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘E**) ein.

2.4 Bindebögen

2.12 Linien.

Zeichen eingeben.

Bindebögen und Phrasierungsbögen

Sibelius behandelt Bindebögen und Phrasierungsbögen gleich. Phrasierungsbögen sind im Prinzip lange Bindebögen, sodass wir den Begriff »Bindebogen« für beide dieser Bogenarten verwenden. Diese Terminologie ist im Notensatz allgemein gebräuchlich. Verwechseln Sie diese Bögen keinesfalls mit Haltebögen – 2.8 Haltebögen.

Magnetische Bindebögen



Bei Sibelius rasten Bindebögen bei den Noten ein, sodass sich der Bindebogen beim Ändern der Tonhöhe oder beim Hinzufügen von Artikulationszeichen bewegt: Der »magnetische Bindebogen«. (Einige andere Objekte sind auch magnetisch, wie z.B. N-tolen.)

Um einen magnetischen Bindebogen zu erstellen, gibt es zwei Wege. Entweder

- wählen Sie eine Note (oder eine Vorschlagsnote) aus und tippen S. Damit wird ein Bogen zur nächsten Note gezogen; oder
- Sie wählen eine Passage von Noten aus (auf einer einzelnen Notenzeile), die mit einem Bogen versehen werden soll, und tippen S; damit wird ein Bindebogen über alle ausgewählten Noten gezogen.

Sie können dann den Bogen zur nächsten Note verlängern, indem Sie die **Leertaste** drücken (in Analogie zur Liedtext-Eingabe), oder ihn mit **Shift-Leertaste** wieder verkürzen.

Diese Tasten verschieben das Bogenende, da es ausgewählt ist. Achten Sie auf die »Anfasser« (das sind die kleinen blauen Kästchen), welche Bindebögen beim Auswählen zeigen. Wenn Bogenanfang oder -ende ausgewählt ist, hat auch nur entweder Anfang oder Ende des Bogens einen Anfasser. Dieser Gebrauch von **Leertaste** und **Shift-Leertaste** funktioniert auch bei anderen Linien. **Leertaste/Shift-Leertaste** können zum Verschieben sowohl von Bogenanfang als auch Bogenende verwendet werden, genauso wie Ziehen mit der Maus oder die Pfeiltasten für feine Anpassungen.

In derselben Weise können Sie auch den Bogenanfang auswählen und verschieben, entweder mit den Pfeiltasten, der Maus oder mit Drücken von **Leertaste/Shift-Leertaste**; Tippen Sie **Alt+←/→** oder **⇐/⇒**, um entweder den Bogenanfang, den ganzen Bogen, die Bogenmitte oder das Bogenende auszuwählen, d.h. Sie wandern durch die vier verschiedenen Auswahlmöglichkeiten. Wenn Sie auf diese Weise den ganzen Bogen oder die Bogenmitte auswählen, werden keine Anfasser mehr angezeigt, erst wieder bei Anfang oder Ende des Bogens.

Schließlich können Sie die Form eines Bogens verändern und ihm sogar eine asymmetrische Form verleihen, wenn Sie die Mitte mit der Maus ziehen.

Magnetische Bindebögen folgen einigen komplexen Regeln, Sibelius kümmert sich für Sie darum. Sie müssen nur ein paar wenige einfache Dinge über die Positionierung von Bögen wissen. Das

Tippen von **S** setzt den Bogenanfang auf die *Notenkopf*-Seite der ersten Note bei einer Stimme, bei zwei oder mehr Stimmen an die *Notenhals*-Seite. **Shift-S** setzt den Bogen auf die jeweils andere Seite. **Bearbeiten ▶ Spiegeln/Umkehren** (Kürzel **X**) spiegelt den Bogen auf die andere Seite der Note. Letzteres werden Sie eventuell dann machen, wenn die Notengruppe unter dem Bindebogen eine Mischung von Noten mit Hälsen nach oben und nach unten aufweist (siehe Kasten).

Beachten Sie bitte, dass magnetische Bindebögen bei zeilenüberkreuzenden Noten nicht mehr diesen Noten zugeordnet sind. Der Bogen bleibt dort, wo die Note in der Ursprungs-Notenzeile stünde, Sie können das Bogenende aber natürlich mit der Maus an seine eigentliche Position ziehen.

Bindebögen positionieren

Bindebögen stehen normalerweise an der Notenkopfseite von Noten und Akkorden in einer Stimme, bei zwei oder mehr Stimmen an der Notenhalsseite.

Wenn bei Einstimmigkeit die gebundenen Noten jedoch verschiedene Halsrichtungen aufweisen, oder wenn der Bogen sehr lang ist (z.B. vier oder mehr Takte), steht er über den Noten.

Wenn der Bindebogen an einer übergehaltenen Note, d.h. an einer Note, die mit einem Haltebogen versehen ist, startet, sollte der Bindebogen an der ersten der mit dem Haltebogen verbundenen Note beginnen. Gleichmaßen sollte ein Bindebogen, der an einer übergehaltenen Note endet, bis zur letzten Note der mit Haltebögen verbundenen Noten reichen.

Zur besseren Lesbarkeit von Bindebögen sollten deren Anfang und Ende wie auch der höchste oder tiefste Punkt der Krümmung keine Notenlinien berühren.

Nicht-magnetische Bindebögen

Obwohl wir dies außer in Ausnahmefällen nicht empfehlen, können Sie auch weniger intelligente »nicht-magnetische« Bindebögen mit der Maus erzeugen, *sofern keine Note ausgewählt ist*; entweder mit einer Bogenlinie aus dem Dialogfeld **Erstellen ▶ Linie** oder durch Tippen von **S** (Bogen darüber) bzw. **Shift-S** (Bogen darunter). Nicht-magnetische Bindebögen rasten nicht bei den Noten ein und achten auch nicht auf Balken und Artikulationen, sie können jedoch in bestimmten Situationen hilfreich sein.

Wenn nicht-magnetische Bögen ausgewählt werden, erscheinen sie in Rot, wahrscheinlich als Hinweis für Sie, dass Sie stattdessen doch lieber einen magnetischen Bogen verwenden sollten.

Wenn Sie **Layout ▶ Position zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+P** oder **⇧⌘P**) verwenden, um die Position eines Bindebogens zurückzusetzen, wandeln Sie den Bogen damit gleichzeitig in einen magnetischen Bogen um, falls es sich zuvor um einen nicht-magnetischen gehandelt haben sollte; ebenso verwandelt sich ein nicht-magnetischer Bindebogen in einen magnetischen, falls Sie

ihn mit **Leertaste** oder **Shift-Leertaste** bearbeiten (zum Verlängern bzw. Verkürzen).

Bindebögen über zwei oder mehr Systeme

Wenn sich ein Bindebogen auf zwei Systeme aufteilt, werden üblicherweise beide Hälften als einzelne Bögen gezogen und nicht in zwei Halbbögen zerschnitten. Dabei kann es unter Umständen zu Kollisionen zwischen Bogen und Noten entweder am Ende des ersten oder am Beginn des zweiten Systems kommen.

Dem können Sie mit zwei Methoden entgegenwirken:


- passen Sie die vertikale Position des Endes/Anfangs der beiden Bogenhälften an: Klicken Sie einfach auf das Ende/den Anfang der Bogenhälfte, die Sie anpassen möchten, es erscheint ein blauer Anfasser (kleines Kästchen); ziehen Sie nun die Bogenhälfte auf die gewünschte Position. Wenn Sie die beiden Hälften des Bindebogens wieder auf ihre voreingestellte Position zurückset-

2. Notation

zen möchten, wählen Sie **Layout ▶ Gestaltung zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+D** oder **⇧#D**); oder

- schalten Sie auf der Seite **Bindebögen** des Dialogfelds **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧#E**) die Option **Am Ende von Systemen abschneiden ein**, was ein nicht der Norm entsprechendes, in zwei Hälften zerschnittenes Bindebogen-Design zur Folge hat.

Bindebögen kopieren

Wenn Sie in Sibelius eine Passage kopieren, die Bindebögen enthält, werden auch die Bindebögen zusammen mit den Noten kopiert. Um Bindebögen eines bestimmten rhythmischen Musters in gleiche oder ähnliche Phrasen der Partitur zu kopieren, können Sie das Plug-In **Noten und Pausen ▶ Artikulation und Bindebögen kopieren** verwenden –  **5.17 Plug-Ins**.

Bindebögen mit mehreren Kurven



Beim Schreiben von Klaviermusik (oder für andere Tasteninstrumente) müssen Sie manchmal einen S-förmigen Bindebogen mit mehreren Kurven ziehen, der über und unter Noten verläuft.

Zum Zeichnen eines solchen Bogens geben Sie ihn zunächst als normalen Bindebogen ein, selektieren dann das Bogenende (oder den Anfang) und wählen **Erstellen ▶ Weiteres ▶ Zusätzliche Bogenkurve**. Damit wird dem Bogen eine zusätzliche Kurve hinzugefügt. Sie können zum Ändern der Bogenform beide Bogenkurven ziehen, oder die Mitte, um ihn asymmetrisch zu verformen. Sie können dem Bogen auf dieselbe Weise weitere Kurven hinzufügen, um ihn so lang und gewellt zu machen wie Sie nur möchten.


Das Verhalten von Bindebögen mit mehreren Kurven erschließt sich nicht sofort, daher lohnt es sich, hier noch einen kleinen Moment länger zu verweilen:

- Wenn entweder Anfang oder Ende eines nach unten gekrümmten Bindebogens selektiert ist, wird an dieser Stelle mittels **Erstellen ▶ Weiteres ▶ Zusätzliche Bogenkurve** eine weitere, nach unten gekrümmte Kurve angefügt. Ein wiederholtes Aufrufen dieser Funktion erstellt weitere, nach unten gezogene Bogenkurven.
- Wenn entweder Anfang oder Ende eines nach oben gekrümmten Bindebogens selektiert ist, wird an dieser Stelle mittels **Erstellen ▶ Weiteres ▶ Zusätzliche Bogenkurve** ein weitere Kurve in der Gegenrichtung angefügt. Ein wiederholtes Aufrufen dieser Funktion erstellt weitere, jeweils in die andere Richtung gezogene Bogenkurven.
- Wenn Sie an beliebigem Punkt einen Bindebogen mit mehreren Kurven spiegeln (Kürzel **X**), werden alle einzelnen Kurven jeweils gespiegelt.


Gestrichelte und gepunktete Bindebögen




Gestrichelte oder gepunktete Bindebögen erstellen Sie über das Dialogfeld **Erstellen ▶ Linie** (Kürzel **L**). Wenn Sie diese Bögen erstellen, während keine Note ausgewählt ist, werden nicht-magnetische Bögen erzeugt; mit **Layout ▶ Position zurücksetzen** können Sie sie in magnetische umwandeln.


Sie können das Erscheinungsbild gestrichelter Bindebögen ändern, indem Sie die Länge der Striche und der Lücken dazwischen bearbeiten –  **7.13 Bearbeiten von Linien**.

Bindebögen bei Liedtext

Wenn Sie nach einem Wort eines Liedtextes einen kleinen Bogen zeichnen möchten (z.B. um anzuzeigen, dass zwei Silben auf einer Note gesungen werden), verwenden Sie dazu bitte keinen echten Bindebogen, sondern das Elidierungssymbol.  **3.3 Liedtext** zu mehr Details.

Um Bindebögen in Gesangs-Notenzeilen automatisch einzufügen, um die Liedtext-Unterlegung zu verdeutlichen, verwenden Sie das Plug-In **Plug-Ins ▶ Text ▶ Liedtext Bindebögen** hinzufügen ( **5.17 Plug-Ins**).

Optionen in den Notensatzregeln

Auf der **Bindebogen**-Seite des Dialogfelds **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder  **#E**) finden sich verschiedene, hoffentlich nicht allzu unerklärliche Optionen bezüglich Bindebögen:

- **Mindestabstand n Spatien von der Notenlinie** vermeidet die Berührung von Bogenanfang und -ende mit den Notenlinien
- Die Optionen **Kollisionsvermeidung mit Artikulation** legen den Abstand zwischen Bogenanfang/ende und Artikulationszeichen derselben Note fest.

Die **Form**-Optionen lassen Sie das Erscheinungsbild der Bindebögen ändern:

- **Schulterbreite:** Hier können Sie die »Schulterbreite« der Bindebögen einstellen. Bei einem höheren Wert sind Bögen in der Mitte flacher und haben ausgeprägtere »Ecken« am Ende, mit weniger Schulter sind sie in der Mitte weicher gerundet, und ihre Form lässt sich durch Ziehen besser kontrollieren. Vernünftige Werte liegen zwischen 60% und 90% Schulterbreite.
- **Am Ende von Systemen abschneiden:** Erzeugt bei Bögen über mehrere Systeme zerschnittene Bogenteile, was durchaus nicht normgerecht aussieht, um nicht zu sagen hässlich, jedoch ist hier die Gefahr der Kollision mit Noten geringer.

Schließlich gibt es noch verschiedene subtile Optionen, die das Einrasten magnetischer Bindebögen an den Noten steuern.

2.5 Farbe

📖 5.13 Markierung.

📌 Farbe und Grafik-Import.

In Sibelius können Sie die meisten Objekte Ihrer Partituren mit Farbe versehen. So können beispielsweise im pädagogischen Bereich Noten geschrieben werden, bei denen zum einfacheren Lernen für die Schüler die Notenköpfe der jeweiligen Tonhöhe oder auch Griffe und Akkordraster eine bestimmte Farbe erhalten. Genauso können Sie andere Partituren farbig gestalten, bei denen z.B. die Tempoangaben oder Studierzeichen dem Dirigenten oder Ausführenden durch eine bestimmte Farbe ins Auge stechen sollen.

Wie ein Objekt farbig gemacht wird

Das Ändern der Farbe eines Objektes ist ganz einfach:

- Wählen Sie das Objekt (oder die Objekte) aus, die Sie farbig gestalten möchten
- Wählen Sie **Bearbeiten ▶ Farbe** (Kürzel **Strg+J** oder **⌘J**)
- Es erscheint eine Standard-Farbauswahl: Wählen Sie die gewünschte Farbe und klicken auf OK.

Um ein weiteres Objekt mit derselben Farbe zu versehen, die Sie zuletzt verwendet haben, selektieren Sie das Objekt und wählen **Bearbeiten ▶ Farbe nochmals zuweisen** (Kürzel **Strg+Shift+J** oder **⌘⇧J**).

Sie können auch mehrere ausgewählte Objekte auf einmal mit Farbe versehen. Um beispielsweise alle Noten eines Taktes zu färben, wählen Sie den Takt aus, sodass er von einem einfachen hellblauen Rahmen umgeben ist und wählen dann **Bearbeiten ▶ Farbe**. Sie können dabei auch mit Filtern arbeiten (📖 5.11 **Filter und Suchen**), um, sagen wir mal, den ganzen Liedtext Ihres Liedes auszuwählen und diesen dann mit einer Farbe zu versehen.

Farbe eines Objektes zurücksetzen


Um die Farbe eines Objektes wieder auf Schwarz zurückzusetzen, selektieren Sie es und wählen **Layout ▶ Gestaltung zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+D** oder **⌘⇧D**).

Darstellung farbiger Noten

Ob Sie die geänderten Farben von Noten sehen können, hängt von der Option ab, die Sie im **Ansicht ▶ Notenfarben**-Untermenü gewählt haben. Sofern Sie dort entweder **Tonhörenspektrum** oder **Stimmenfarben** aktiviert haben, werden alle Noten gemäß dieser Option dargestellt und nicht gemäß irgendwelchen individuellen Farben, die Sie den Noten zugewiesen haben mögen. Benutzerspezifische Farben sind nur dann sichtbar, wenn im genannten Untermenü entweder **Keine** oder **Tonumfang überschritten** eingeschaltet ist – 📖 5.1 **Ansicht-Menü**.

Farbig drucken

Sofern gewünscht, können Sie Ihre Partitur vollständig in Farbe drucken – stellen Sie einfach nur sicher, dass die Option **Farbig drucken** im Dialogfeld **Datei ▶ Drucken** eingeschaltet ist. Bei der

Verwendung eines Schwarzweiß-Druckers werden die Farben in Graustufen gedruckt. Wenn diese Option ausgeschaltet ist, werden alle farbigen Objekte in Schwarz gedruckt –  **5.8 Drucken**.

Welche Objekte können mit Farbe versehen werden?

Mit ein paar Ausnahmen können Sie alles, was Sie auswählen, mit einer anderen Farbe versehen, einschließlich Noten, Linien, Text, Akkordraster, Symbole und weiteres.

Bei farbigen Notenköpfen werden folgende Bestandteile in denselben Farbtopf wie der Notenkopf selbst getaucht: Vorzeichen, Artikulationen, Punktierungen, Klammern und Haltebögen.

Folgende Bestandteile kümmern sich nicht um die jeweils gewählte Farbe des Notenkopfes und bleiben immer schwarz: Balken und Fähnchen, Hilfslinien, Hälse, Schrägstrich der kurzen Vorschläge und Tremoli.

Welche Objekte können nicht mit Farbe versehen werden?

- Einzelne Noten eines Akkordes (wenn Sie eine Note eines Akkordes färben, so erhalten alle Noten des Akkordes dieselbe Farbe)
- Instrumentennamen zur Linken des Systems
- Taktzahlen (wenn Sie möchten, können Sie jedoch *Taktzahl-Änderungen* mit Farbe versehen)
- Schlüssel am Beginn des Systems (wenn Sie möchten, können Sie jedoch *Schlüssel-Wechsel* mit Farbe versehen)
- Tonartvorzeichnungen am Beginn des Systems (wenn Sie möchten, können Sie jedoch *Tonart-Wechsel* mit Farbe versehen)
- Notennamen, die die Stimmung von Tabulatur-Notenzeilen am Beginn des Systems angeben
- Normale Taktstriche (Sie können jedoch spezielle Taktstriche wie Wiederholungs-, doppelte und Schluss-Taktstriche farbig anstreichen)
- Notenlinien.

Farben in der Windows-Farbauswahl ablegen

Wenn Sie eine bestimmte Anzahl von Farben zwecks nochmaliger Verwendung zu einem späteren Zeitpunkt behalten möchten, so müssen Sie diese im Bereich **Benutzerdefinierte Farben** der Farbauswahl ablegen. Das ist nicht ganz so unkompliziert, wie es auf den ersten Blick erscheinen mag, da die neue Farbe immer als die *erste* benutzerdefinierte Farbe abgelegt wird, es sei denn, Sie haben zuvor eine andere benutzerdefinierte Farbe ausgewählt (welche die neue Farbe auf der rechten Seite des Dialogfensters überschreibt).

Wenn Sie eine Partitur nach verschiedenen schon verwendeten Farben durchforsten und diese der Liste der benutzerdefinierte Farben hinzufügen möchten, müssen Sie Folgendes unternehmen:

- Selektieren Sie das Objekt, welches die Farbe verwendet, die Sie speichern möchten
- Wählen Sie **Bearbeiten ▶ Farbe** (Kürzel **Strg+J**)
- Tippen Sie **Alt+B**, um die erste benutzerdefinierte Farbe auszuwählen
- Gehen Sie mithilfe der Pfeiltasten zu dem Farbplatz, an dem Sie die Farbe des ausgewählten Objektes ablegen möchten
- Klicken Sie auf **Farben hinzufügen**.

Farben in der Mac-Farbauswahl ablegen

Um auf dem Mac eine benutzerdefinierte Farbe hinzuzufügen:

- Wählen Sie das Objekt aus, das die Farbe besitzt, die Sie ablegen möchten
- Wählen Sie **Bearbeiten** ▶ **Farbe** (Kürzel ⌘J)
- Oben im **Farben**-Dialogfeld, rechts neben dem Lupen-Symbol, wird in einem Rechteck die verwendete Farbe angezeigt. Ziehen Sie diese Farbe in eines der Kästchen für benutzerdefinierte Farben ganz unten im Dialogfeld.

2.6 Freier Rhythmus

Mit Musik in freiem Rhythmus ist eine Notation ohne Taktart gemeint (wie ein Rezitativ, manche zeitgenössische Musik oder ein Gregorianischer Choral) oder wenn die vorgezeichnete Taktart zeitweise außer Kraft gesetzt wird (wie in einer Kadenz). Manchmal können Instrumente freien Rhythmus in verschiedenen Tempi spielen, sodass die Noten nicht einmal übereinander stehen, wie z.B. in aleatorischer Musik.

Gewöhnlicher freier Rhythmus

Für einen freien Rhythmus in nur einem Instrument oder in mehreren, in denen die Rhythmen aber gegeneinander ausgerichtet sind, erstellen Sie irreguläre Takte der passenden Länge (wählen Sie **Erstellen** ▶ **Takt** ▶ **Weitere**, Kürzel **Alt+B** oder $\sim B$), in welche Sie die Noten eingeben.

Abhängig von der Art der Musik können Sie die Noten entweder in einen langen Takt oder in mehrere kürzere Takte mit unsichtbaren Taktstrichen eingeben. Die zweite Methode hat den Vorteil, dass ein Umbruch an einem beliebigen unsichtbaren Taktstrich erfolgen kann, was für eine lange Kadenz wichtig sein kann, die nicht in ein System passen würde. Der Nachteil ist, dass die zusätzlichen Takte die Taktzählung durcheinander bringen, dies können Sie aber mit einer entsprechenden Taktzahl-Änderung am Ende korrigieren (☞ **3.6 Taktzahlen**).

Unabhängige freie Rhythmen

Manchmal spielen Instrumente völlig unabhängige Rhythmen gleichzeitig, so wie hier:



Notieren Sie diese Fälle wie oben beschrieben, aber wählen Sie eine der Notenzeilen für den »Basis«-Rhythmus und geben Sie diesen zuerst ein. Dann fügen Sie die anderen Rhythmen hinzu, ändern aber deren scheinbares Tempo mithilfe unsichtbarer N-tolen im geeigneten Verhältnis – wählen Sie im Dialogfeld **Erstellen** ▶ **N-tole** also **Keine** und **Ohne Klammer** (oder ändern Sie dies nachträglich in der **Noten-Leiste** des **Eigenschaften-Fensters**). In dem oben gezeigten Beispiel etwa handelt es sich bei den ersten drei Noten in der unteren Notenzeile um eine ausgeblendete Triole, sodass sie unter die zwei Noten in der oberen Notenzeile passen.

Sibelius wird diese Rhythmen sogar korrekt abspielen, so als ob es sich dabei um ganz normal spationierte Notation handelt.

Musik mit mehreren gleichzeitigen Taktarten

... oder mit Taktstrichen an unterschiedlichen Stellen in verschiedenen Notenzeilen:
☞ **2.23 Taktarten**.

Gregorianischer Choral

Benutzen Sie zum Schreiben von Gregorianischem Choral irreguläre Takte (wählen Sie **Erstellen** ▶ **Takt** ▶ **Weitere**, Kürzel **Alt+B** oder \sim **B**) geeigneter Längen und Noten ohne Notenhälse (siehe **Chor** im Abschnitt **So wird's gemacht** des **Handbuchs**).

Rezitativ

Verwenden Sie irreguläre Takte (wählen Sie **Erstellen** ▶ **Takt** ▶ **Weitere**, Kürzel **Alt+B** oder \sim **B**) geeigneter Längen. Bei Fragen zum Liedtext in Rezitativen,  **3.3 Liedtext**.

Kadenzen

Zum Schreiben von Kadenzen gibt es bei Sibelius mehrere Methoden. Beachten Sie bitte, dass es hilfreich ist, die Länge der Kadenz (in Notenwerten) vor dem Eingeben auszurechnen:

- Erstellen Sie mithilfe von **Erstellen** ▶ **Takt** ▶ **Weitere** (Kürzel **Alt+B** oder \sim **B**) einen oder mehrere irreguläre Takte. Denken Sie daran, dass ein Takt nicht länger als ein System sein kann, sodass Sie möglicherweise mehrere Takte erstellen müssen, zwischen denen Sie dann unsichtbare Taktstriche setzen. Sie können die exakte Dauer dieses Taktes oder dieser Takte angeben, so komplex wie Sie wollen, und in diese die Noten wie gehabt eingeben. Sie sollten das Löschen (Ausblenden) unerwünschter Pausen vermeiden, da sich diese auf die Notenausrichtung auswirken, auch wenn sie ausgeblendet sind.
- Wenn Sie normale Takte und freien Rhythmus gleichzeitig schreiben müssen, dann sehen Sie bitte oben unter **2.6 Unabhängige freie Rhythmen**.

2.7 Gitarren-Notation und Tabulatur

📖 **2.1 Akkordraster**, **8.16 ASCII-Tab-Dateien**, **1.5 Gitarren-Tabulatur-Eingabe**, **2.11 Lauten-Tabulatur**.

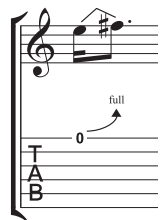
Es gibt eine ganze Reihe von speziellen Gitarrenmusik-Notationen wie z.B. Bends, Pre-bends, Slides, Hammer-ons und Pull-offs usw., welche alle mit Sibelius ganz leicht erstellt werden können. Die gebräuchlichsten davon werden unten aufgelistet.

(Anm. des Übersetzers: Die genannten Gitarren-Spieltechniken sind auch im deutschen Sprachraum eigentlich nur unter den englischen Bezeichnungen bekannt und wurden daher nicht übersetzt.)

Sie können diese Spieltechniken entweder in der Tabulatur- oder in der Standard-Notenzeile eingeben; dabei werden diese Notationen beim Kopieren zwischen den Notenzeilen von der jeweils anderen Notenzeile übernommen (mit ein paar wenigen unbedeutenden Ausnahmen, wie weiter unten aufgezeigt).

Manche der Tabulatur-Notationen enthalten verborgene Noten auf der Tabulatur-Notenzeile, welche betrachtet und bearbeitet werden können, wenn die Option **Ansicht ▶ Ausgeblendete Objekte** (Kürzel **Strg+Alt+H** oder $\sim\#\text{H}$) eingeschaltet ist.

Bend



Bends werden erzeugt, indem man die Saite an einem Bund niederdrückt und sie nach dem Anschlagen des Tones seitwärts drückt. Bends umfassen normalerweise einen Halb- oder Ganztonschritt auf- oder abwärts, es sind jedoch auch mikrotonale Intervalle möglich.

Auf einer Notenzeile mit Standardnotation wird ein Bend durch eine gewinkelte Linie zwischen zwei Noten wiedergegeben, ein bisschen wie ein buckliger Bindebogen. Auf einer Tabulatur-Notenzeile wird ein Bend mittels eines nach oben gebogenen Pfeils dargestellt, wenn die zweite Note höher als die erste ist, und mittels eines nach unten gebogenen Pfeils, wenn die zweite Note tiefer als die erste ist; bei Bends nach oben wird außerdem die zweite Note gar nicht notiert, dafür wird das Bend-Intervall über dem gebogenen Pfeil in Halbtonschritten angegeben. Ein Ganzton-Bend wird üblicherweise mit »full« und nicht mit »1« angezeigt (Sie können dies jedoch über die Option »full« bei **Tab bends** verwenden auf der Seite **Gitarre** im Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** ändern).

Um ein Bend zu schreiben, wählen Sie die erste Note aus und tippen J (das J sieht ein bisschen wie ein Bend in einer Tabulatur-Notenzeile aus); das Bend wird automatisch zwischen dieser und der nächsten Note positioniert (bzw. schnappt bei der nächsten Note ein, wenn Sie diese erstellen). Sie können ein Bend auch mit der Maus eingeben: Stellen Sie zuerst sicher, dass in Ihrer Partitur nichts selektiert ist, wählen **Erstellen ▶ Linie** (Kürzel L) und suchen sich dort aus den **Notenzeilen-Linien** die Bend-Linie aus (dargestellt wie in normaler Notation). Der Mauszeiger ändert seine Farbe und Sie können in die Partitur klicken, um die Linie dort zu platzieren.

2. Notation

Bend-Linien verhalten sich ähnlich wie Bindebögen: Tippen Sie die **Leertaste**, um das Bend zur nächsten Note zu verlängern, oder tippen Sie **Shift-Leertaste**, um es wieder zu verkürzen; auf der Notenzeile mit der Standardnotation können Sie auch mit der Funktion **Bearbeiten ▶ Spiegeln/Umkehren** (Kürzel X) das Bend auf die andere Seite der Note versetzen. Mit der Maus oder den Pfeiltasten können Sie auch die Position von Anfang und Ende der Bend-Linie anpassen.

Bend-Intervalle

Um das Bend-Intervall auf einer normalen Notenzeile zu ändern, ändern Sie einfach die Tonhöhe der zweiten Note. Bei einer Tabulatur-Notenzeile stellen Sie zuerst sicher, dass die Option **Ansicht ▶ Ausgeblendete Objekte** (Kürzel **Strg+Alt+H** oder $\sim\text{H}$) aktiviert ist, wählen dann die ausgeblendete zweite Note aus und ändern deren Tonhöhe (entweder über Ihr MIDI-Keyboard oder während Sie die Tasten **Strg+Shift** oder $\text{⇧}\text{H}$ gedrückt halten und die Bundziffer auf der Haupttastatur tippen).

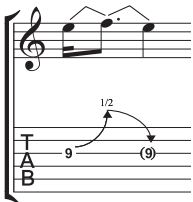
Um ein kleines oder ein mikrotonales Bend zu notieren, erstellen Sie das Bend an einer Note und tippen **Shift-Leertaste**, um das Linienende zurückzuziehen, sodass es derselben Note wie der des Linienanfangs zugeordnet ist. Ein kleines Bend (Slight Bend) erscheint auf einer normalen Notenzeile in Form einer gebogenen Linie und als Viertelton-Bend auf einer Tabulatur-Notenzeile.

Sollten Sie die von den Ziffern über den Bends einer Tabulatur-Notenzeile verwendete Schriftart oder deren Größe ändern müssen, bearbeiten Sie einfach den Textstil **Akkordraster-Bund-Text** –


3.10 Bearbeiten von Textstilen.

Wenn Sie Bends auf einer Tabulatur-Notenzeile lieber ohne die Pfeilspitzen notiert wissen möchten, schalten sie die Option **Pfeile bei Tab bends verwenden** auf der Seite **Gitarre** des Dialogfelds **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** aus.

Bend und Release





Ein Release-bend ist ein Bend aufwärts gefolgt von einem Release zurück zur Ursprungsnote. Schreiben Sie zum Notieren dieser Spieltechnik einfach ein Aufwärts-Bend gefolgt von einem Abwärts-Bend.

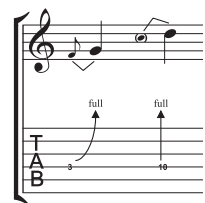
Wenn das auf einer Tabulatur-Notenzeile geschrieben wird, setzt man die Endnote üblicherweise in Klammern (da sie ja eigentlich gar nicht gespielt wird); selektieren Sie dazu die Note und wählen den Klammer-Knopf (,

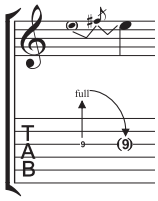
Kürzel 1) auf dem zweiten Keypad-Layout (Kürzel F9).

Vorschlag-Bends und Pre-bends

Beide dieser Bends werden auf dieselbe Weise notiert: Erstellen Sie zuerst über das zweite Keypad-Layout (Kürzel F9) die Vorschlagsnote (, Kürzel *) oder die Pre-bend-Note (, Kürzel -); tippen Sie J, um ein Bend einzugeben; erstellen Sie dann die zweite Note.

Auf einer Tabulatur-Notenzeile wird ein Pre-bend mit einem senkrechten Pfeil dargestellt.





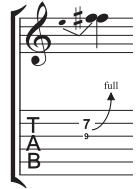
Pre-bend und Release

Ein Pre-bend und ein Release werden im Prinzip genauso wie ein Vorschlag-bend und ein Pre-bend erstellt; wie Sie erwarten würden, geben Sie eine Pre-bend-Note gefolgt von einer Vorschlagsnote ein, erstellen Sie ein Bend, dann eine Note normaler Größe und geben ein weiteres Bend zwischen der Vorschlagsnote und der normalen Note ein. Denken Sie daran, auf der Tabulatur-Notenzeile die Endnote einzuklamern (siehe oben unter **Bend und Release**).

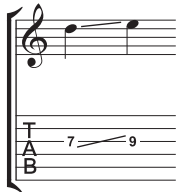
Unisono-Bend

Bei einem Unisono-Bend werden zwei Töne gleichzeitig angeschlagen und der tiefere Ton zum höheren gezogen. Auf einer normalen Notenzeile wird das Unisono-Bend so wie ein Pre-bend erstellt (siehe oben), mit zwei Notenköpfen für die obere Note.

Auf der Tabulatur-Notenzeile müssen Sie die höhere der beiden Anfangsnote als Text eingeben; wählen Sie dazu **Erstellen** ▶ **Text** ▶ **Spezieller Text** ▶ **Tabulatur-Ziffern** und tippen die Ziffer.





Slide



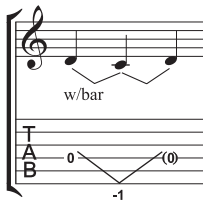
Ein Slide wird erzeugt, indem man die erste Note spielt und dann mit demselben Finger nach oben oder unten zur nächsten Note rutscht, welche auch angeschlagen wird, wenn es sich um ein »Shift-Slide«, aber nicht angeschlagen, wenn es sich um »Legato-Slide« handelt.

Sowohl auf einer Standard- als auch auf einer Tabulatur-Notenzeile wird ein Slide durch eine gerade Linie angezeigt (siehe Grafik links). Legato-Slides werden noch zusätzlich zur Linie mit einem Bindebogen versehen. Wenn die zweite Note höher als die erste ist, geht die Linie nach oben; wenn die zweite Note tiefer ist, geht die Linie nach unten. Auf der Tabulatur-Notenzeile hat diese Linie einen festen Winkel, auf der Standard-Notenzeile passt sich der Winkel den jeweiligen Noten, zwischen denen sie notiert ist, an.

Sie können die Position eines Slides justieren, indem Sie entweder Beginn oder Ende der Linie mit der Maus oder den Pfeiltasten verschieben. Um ein Slide zu erstellen, geben Sie zunächst die erste Note ein, klicken auf den Slide-Knopf (, Kürzel **.**) auf dem zweiten Keypad-Layout (Kürzel **F9**) und geben dann die zweite Note ein. Sie können das Slide auch nachträglich, d.h. nach der Eingabe beider Noten einsetzen – wählen Sie dazu einfach die erste der beiden Noten aus und klicken dann auf den Slide-Knopf. Um ein Legato-Slide einzugeben, fügen Sie einfach einen Bindebogen in gewohnter Manier hinzu ( **2.4 Bindebögen**).

Bei einem Akkord mit Slides ist anzunehmen, dass alle Noten des Akkordes in dieselbe Richtung rutschen. Wenn dies nicht der Fall sein sollte, verwenden Sie durchgezogene Linien aus dem Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Linie** (Kürzel **L**), um die Slides einzugeben, die in die andere Richtung gehen.

Vibratohebel-Dive und Return



Die Tonhöhe einer Note oder eines Akkordes wird um eine bestimmte Anzahl von Ganztönen abgesenkt und dann wieder zur ursprünglichen Tonhöhe zurückgebracht.

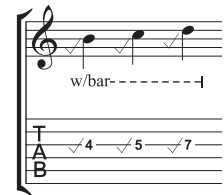
Auf einer Standard-Notenzeile wird ein Vibratohebel-Dive und Return mittels zweier Bend-Linien (siehe **Bend** oben) und der »w/bar«-Linie aus dem Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Linie** (Kürzel L) notiert.

Auf der Tabulatur-Notenzeile löschen Sie die mittlere Note und setzen die letzte in Klammern. Verwenden Sie zwei gerade Linien aus dem Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Linie** (Kürzel L), um das V zu schreiben (da Bends als Pfeile erscheinen würden). Tippen Sie die Ziffern unterhalb der Tabulatur-Notenzeile an der Position des V unter der Verwendung des Textstils **Erstellen** ▶ **Text** ▶ **Spezieller Text** ▶ **Tabulatur-Ziffern**.

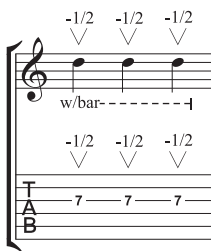
Vibratohebel-Scoop

Ein Vibratohebel-Scoop wird gespielt, indem man den Hebel gerade vor dem Anschlagen der Note niederdrückt und ihn dann schnell loslässt.

Um dies zu notieren, verwenden Sie das Symbol aus der Zeile **Gitarre** im Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Symbol** (Kürzel Z). Auf einer Notenzeile mit normaler Notation sollten Sie auch eine »w/bar«-Linie aus dem Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Linie** (Kürzel L) hinzufügen; zur Verlängerung der Linie nach rechts drücken Sie die **Leertaste**.



Vibratohebel-Dip







Ein Vibratohebel-Dip wird gespielt, indem man die Note anschlägt, sie dann um eine bestimmte Schrittzahl fallen lässt und wieder zur Originaltonhöhe zurückkehrt.


Um dies zu notieren, verwenden Sie das Symbol V aus der Zeile **Gitarre** im Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Symbol**, tippen die Zahlen mit **Erstellen** ▶ **Text** ▶ **Weiterer Notenzeilen-Text** ▶ **Kleiner Text**, und fügen auf einer Notenzeile mit normaler Notation noch eine »w/bar«-Linie aus dem Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Linie** hinzu.

Weitere Notationen und Spieltechniken

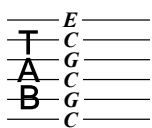
Weitere Tabulatur-Notationen können ganz leicht erstellt werden, so wie folgt:


- **Hammer-on und Pull-off:** Verwenden Sie dazu einen Bindebogen – **2.4 Bindebögen**
- **Tapping:** Verwenden Sie einen Bindebogen, mit einer + Artikulation auf der ersten Note, falls angebracht (**2.2 Artikulation**); für Tapping mit der linken Hand verwenden Sie das Symbol ⊕ in der Zeile **Spieltechniken** des Dialogfelds **Erstellen** ▶ **Symbol** (**2.22 Symbole**)
- **Vibrato und Wide Vibrato:** Die dazu passenden Linien befinden sich ziemlich am unteren Ende der Liste im Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Linie** – **2.12 Linien**
- **Trill:** Verwenden Sie eine Triller-Linie – **2.12 Linien**
- **Arpeggiate:** Verwenden Sie eine Arpeggio-Linie – **2.12 Linien**

- *Tremolo Picking*: Verwenden Sie ein Tremolo –  **2.27 Tremolos**
- *Shake*: Verwenden Sie ein Shake-Symbol –  **2.22 Symbole**
- *Harmonics (Flageolets)*: In Notenzeilen normaler Notation verwenden Sie einen Diamant-Notenkopf ( **2.16 Notenköpfe**), auf Tab-Notenzeilen schreiben Sie mit Kleinem Text »Harm.«, »H.H.« (für Harp Harmonic) oder »P.H.« (für Pinched Harmonic) über die Note
- *Slap*: Schreiben Sie mit Kleinem Text »T« über die Note
- *Pop*: Schreiben Sie mit Kleinem Text »P« über die Note
- *X-Notenkopf*: Selektieren Sie eine Note und wählen den X-Notenkopf in der **Noten**-Leiste des **Eigenschaften-Fensters**
- *Pick Scrape*: Verwenden Sie dazu eine schräge gewellte »gliss.«-Linie aus dem Dialogfeld **Erstellen ▶ Linie** und schreiben Sie mit Kleinem Text »P.S.« über die Tab-Notenzeile; in einer Notenzeile normaler Notation verwenden Sie einen Kreuz-Notenkopf
- *Muffled Strings*: Verwenden Sie Kreuz-Notenköpfe –  **2.16 Notenköpfe**
- *Rake*: In einer Notenzeile normaler Notation erstellen Sie Vorschläge mit Kreuz-Notenköpfen; in einer Tab-Notenzeile kopieren Sie entweder die Noten von der normalen Notenzeile (in diesem Fall werden die Notenköpfe automatisch als Kreuze kopiert) oder ändern die Notenköpfe nach dem Erstellen der Noten und fügen dann die passende »Rake«-Linie aus dem Dialogfeld **Erstellen ▶ Linie** hinzu.

Im Dialogfeld **Erstellen ▶ Linie** (Kürzel L) gibt es Linien für die meisten der gebräuchlichen Gitarren-Spieltechniken, wie »w/bar«, »P.M.« (für Palm Muting) usw. Falls Sie für Gitarren-Spieltechniken zusätzliche Linien erstellen müssen,  **7.13 Bearbeiten von Linien**.

Stimmung in Tabulatur-Notenzeile anzeigen


 Wenn Sie ungewöhnliche Gitarren-Stimmungen verwenden, ist es hilfreich, die Stimmung der einzelnen Saiten direkt auf den Tabulatur-Notenzeilen anzuzeigen, wie links dargestellt (das Beispiel zeigt eine Open-C-Stimmung).
 Sibelius schreibt diese Tonhöhen standardmäßig bei ausgefallenen Stimmungen.

Wenn Sie dies nicht wünschen, selektieren Sie einen Takt in der Notenzeile, wählen Sie **Stilvorlagen ▶ Instrumente bearbeiten**, klicken Sie auf **Instrument bearbeiten**, klicken Sie auf **Ja**, klicken Sie dann auf **Notenzeilen-Typ bearbeiten** und schalten schließlich die Option **Tonartvorzeichnungen / Stimmung** auf der **Allgemein-Seite** aus ( **7.12 Bearbeiten von Instrumenten**).

Tabaturen, Stimmungen und Bund-Instrumente individuell einrichten

Sibelius besitzt schon mehr als 30 alternative Gitarren-Stimmungen (um nicht ein halbes Dutzend Banjo-Stimmungen, elf Dobro-Stimmungen, zwei Sitar-Stimmungen und mehrere Lauten-Tabaturen zu nennen!), aber trotz dieser umfangreichen Sammlung können Sie wie folgt Ihre eigenen erstellen.

Die Stimmung eines Instruments ändern

Um die Stimmung zu ändern, die eine Notenzeile in Ihrer Partitur verwendet, wechseln Sie einfach zu einem anderen Instrument. Stellen Sie sicher, dass nichts selektiert ist, wählen Sie **Erstellen ▶ Weiteres ▶ Instrumenten-Wechsel**, suchen Sie sich das Instrument mit der gewünschten Stim-

2. Notation

mung aus, klicken Sie auf OK und klicken dann in die Partitur links des Anfangstaktstrichs ganz zu Beginn der Partitur.

Wenn aber die von Ihnen gesuchte Stimmung nicht in einem schon vorhandenen Instrument verfügbar ist, können Sie ganz einfach eine der schon vorhandenen Stimmungen bearbeiten oder eine neue definieren. Dies machen Sie über das Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Instrumente bearbeiten** –

7.12 Bearbeiten von Instrumenten.

Weiß hinter Tabulatur-Noten (Hintergrund löschen)

Unterschiedliche Verlage folgen unterschiedlichen Konventionen, ob die Ziffern in Tabulatur-Notenzeilen direkt auf der Notenlinie sitzen oder ob sie in einem kleinen weißen Feld gebettet sind (damit die Notenlinie die Ziffer nicht kreuzt). Natürlich lässt Ihnen Sibelius die Wahl, indem Sie die Einstellungen individueller Instrumente bearbeiten, und zwar über das Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Instrumente bearbeiten**. Wählen Sie in diesem Dialogfeld das Instrument und klicken dann auf **Instrument bearbeiten**; wenn dieses Instrument in Ihrer Partitur schon vorkommt, werden Sie gefragt, ob Sie sicher sind fortzufahren; klicken Sie also auf **Ja**, klicken Sie dann auf **Notenzeilen-Typ bearbeiten** im Dialogfeld **Instrument bearbeiten**. Die entscheidende Option ist **Weiß hinter Noten** auf der Tab-Seite.

Sibelius' Standard-Einstellungen sind wie folgt:

- Bei Tabulatur-Notenzeilen-Typen mit Notenwerten, wo die Hälse in der Notenzeile stehen, ist die Option **Weiß hinter Noten** eingeschaltet; damit sind die Hälse besser zu erkennen.
- Bei Tabulatur-Notenzeilen-Typen mit Notenwerten, wo die Hälse gänzlich außerhalb der Notenzeile stehen, und bei solchen ohne Notenwerte ist die Option **Weiß hinter Noten** ausgeschaltet.

Tabulatur kann Spaß machen

Jawoll!

Sibelius behandelt eine Gitarren-Tabulatur wie einen speziellen Notenzeilen-Typ (wie auch eine Schlagzeug-Notenzeile), und genauso, wie Sie die Anzahl der Notenlinien mitten in der Partitur ändern können, so können Sie auch mitten in der Partitur von normaler Notation zu Tabulatur wechseln, oder sogar mitten in der Notenzeile – oder was dies betrifft, die Stimmung der Saiten an beliebiger Stelle ändern.

Probieren Sie dies aus: Wählen Sie in **Erstellen ▶ Weiteres ▶ Instrumenten-Wechsel** ein Gitarren-Tabulatur-Instrument aus und klicken dann in die Mitte einer Standard-Notenzeile, in der schon Noten stehen. Von diesem Punkt an wird die Notation in Tabulatur verwandelt und Sie werden feststellen, dass es sich bei dem Wechsel der einen in die andere Schreibweise tatsächlich um ein »Objekt« handelt (ein bisschen wie ein Schlüssel), welches, wenn selektiert, als blaues Rechteck erscheint. Probieren Sie nun, dieses Rechteck nach links und nach rechts zu verschieben, oder auch nach oben und unten in andere Notenzeilen, um zu beobachten, wie Sibelius augenblicklich alle jeweils folgende Notation in Tabulatur verwandelt. Wirklich hervorragend!

Optionen in den Notensatzregeln

Die Seite **Gitarre** des Dialogfelds **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘⌘E**) kümmert sich in erster Linie um die Details der Akkordraster, es gibt hier aber auch ein paar Tabulatur-spezifische Optionen, welche da sind:


»full« bei Tab bends verwenden: Wenn Sie diese Option einschalten, werden Ganzton-Bends mit dem Text »full« bezeichnet; wenn diese Option ausgeschaltet ist, werden Ganzton-Bends stattdessen mit der Zahl »1« notiert.

Pfeile bei Tab bends verwenden: Wenn Sie Bend-Linien ohne Pfeilspitzen bevorzugen, schalten Sie diese Option aus.

Vorschlags-Noten mit »Tabulatur-Ziffern«-Textstil notieren: Diese Option ermöglicht Ihnen, die Größe von Vorschlags-Noten auf Tabulatur-Notenzeilen unabhängig von der Größe der Vorschlags-Noten auf Notations-Notenzeilen anzupassen. Wenn diese Option aktiviert ist, erhalten die Vorschlags-Noten der Tabulatur-Notenzeilen ihre Größe vom Tabulatur-Ziffern-Textstil. Standardmäßig ist diese Option deaktiviert.

Sie können den von Tabulatur-Ziffern verwendeten Textstil auch mittels Klick auf **Textstil bearbeiten** modifizieren.

2.8 Haltebögen

Haltebögen werden verwendet, um anzuzeigen, dass zwei Noten derselben Tonhöhe verbunden werden, um so eine längere Note zu bilden. Noten am Ende eines Haltebogens werden nicht nochmals gespielt bzw. angestoßen. Haltebögen unterscheiden sich merklich von Bindebögen, die dazu dienen, um Phrasierungen und, im Falle von Blas- und Streichinstrumenten, Notengruppen anzuzeigen, die auf einem Atem oder Bogen gespielt werden –  **2.4 Bindebögen**.


Haltebogen oder Bindebogen?

Benutzen Sie niemals einen Bindebogen an Stelle eines Haltebogens – Bindebögen sehen zwar ähnlich aus, verhalten sich aber bei der Wiedergabe und beim Transponieren nicht so wie Haltebögen. Umgekehrt sollten Sie auch nie einen Haltebogen an Stelle eines Bindebogens einsetzen, da es in diesem Falle möglich ist, dass Noten mit Haltebögen ins Nichts geschrieben werden (d.h. der Haltebogen geht weder zu einer anderen Note noch zu einer Pause), was bei der Wiedergabe zu Problemen mit immer weiter klingenden Tönen führen kann.






Haltebogen eingeben



Die automatisch positionierten Haltebögen werden über das erste Keypad-Layout eingegeben. Selektieren Sie einfach eine Note und wählen dann den Haltebogen vom Keypad (Kürzel **Enter**). Um alle Noten eines Akkordes mit Haltebögen zu versehen, doppelklicken Sie den Akkord (oder wählen

Bearbeiten ▶ **Auswahl** ▶ **Auswahl erweitern**, Kürzel **Strg+Shift+A** oder  **#A**), bevor Sie den Haltebogen-Knopf auf dem Keypad drücken.

Sie können die Größe und die Position von Haltebögen in mehrerlei Weise bearbeiten:

- Um die Wölbungsrichtung eines Haltebogens umzukehren, selektieren Sie ihn und wählen **Bearbeiten** ▶ **Spiegeln/Umkehren** (Kürzel **X**); um seine ursprüngliche Richtung wiederherzustellen, wählen Sie **Layout** ▶ **Position zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+P** oder  **#P**)
- Sie können sowohl Anfang als auch Ende auswählen (beim Auswählen von Anfang oder Ende über die Tastatur verwenden Sie **Alt+←/→** oder  **←/→**) und diesen/dieses dann mit der Maus ziehen oder **Shift+Alt+←/→** oder  **~←/→** tippen; bei gleichzeitig gedrückter **Strg**-Taste oder **#**-Taste verschieben Sie den Haltebogenanfang oder das Haltebogenende in größeren Schritten. Sibelius sorgt dabei immer für waagrechte und symmetrische Haltebögen.
- Sie können die Position und die Schulterbreite der Haltebogenenden auch über die **Noten-Leiste** des **Eigenschaften-Fensters** anpassen ( **5.9 Eigenschaften**). Um diese in der ganzen Partitur anzupassen, siehe **Optionen in den Notensatzregeln** weiter unten.
- Auch die Haltebogen-Mitte können Sie auswählen und auf- oder abwärts ziehen (oder mit **↑/↓**), um die Wölbung zu verändern.
- Um die Form eines Haltebogens zurückzusetzen, nachdem Sie seine Wölbung verändert haben, selektieren Sie ihn und wählen **Layout** ▶ **Gestaltung zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+D** oder  **#D**).

Haltebögen positionieren

Auch wenn Haltebögen bei oberflächlicher Betrachtung wie Bindebögen aussehen, so unterscheiden sich doch die Notensatzregeln bezüglich ihrer Positionierung.

Haltebögen sind flacher als Bindebögen; ihre Enden sitzen immer nah am Notenkopf der verbundenen Noten – niemals am Haltsende einer Note.

Damit Haltebögen immer gut sichtbar sind, sollten Sie vermeiden, dass deren Enden und der höchste und tiefste Punkt des Bogens eine Notenlinie berühren.

Wenn Haltebögen zusammen mit Bindebögen vorkommen, sollten die Haltebögen immer am Nächsten zu den Noten stehen.

Haltebögen bei System- und Seitenumbrüchen

Beachten Sie bitte, dass Sie bei einem Haltebogen über einen System- oder einen Seitenumbruch hinweg weder Anfang und Ende noch die zwei Hälften unabhängig voneinander verschieben bzw. deren Richtung umkehren können. In ganz seltenen Fällen mag dies zu Kollisionen mit Notenhälsen führen. In diesem Fall haben Sie die Möglichkeit, die Option **Am Ende von Systemen abschneiden** auf der Seite **Haltebögen 1** des Dialogfelds **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** einzuschalten.

Laissez-vibrer-Haltebögen

Bei Schlagzeug- und Klaviermusik können Sie einen *laissez vibrer*-Effekt erzielen, indem Sie eine Note bzw. einen Akkord in gewohnter Manier mit einem Haltebogen zu

einer Pause versehen (mit **Enter** auf dem Keypad), um anzugeben, dass diese(r) Note/Akkord bis zum Verklingen gehalten werden soll. Bei der Wiedergabe wird dies auch ausgeführt (mittels Senden von NoteOn aber ohne ein folgendes NoteOff); wie es dann tatsächlich klingt (insbesondere wenn die Note danach noch einmal gespielt wird), kann davon abhängen, wie kultiviert und geistreich Ihre Soundkarte oder Ihr MIDI-Wiedergabegerät ist. Wenn Ihnen der damit produzierte Wiedergabe-Effekt nicht behagt, verwenden Sie stattdessen die *laissez-vibrer*-Symbole der **Notenreihen** des Dialogfelds **Erstellen** ▶ **Symbol** (Kürzel Z).

Haltebögen bei arpeggierten Noten

In Noten für Tasteninstrumente oder für Harfe sieht man des Öfteren Figuren wie die hier rechts gezeigte. Um so etwas zu schreiben, geben Sie die Noten ganz normal ein und versehen alle mit einem Haltebogen. Dann können Sie jeden Haltebogen einfach so weit verlängern, bis er die Zielnote erreicht.



Beachten Sie dabei bitte, dass Sibelius nicht »weiß«, dass diese Haltebögen mit ihren jeweiligen Zielnoten verbunden sein sollen, und daher deren Länge bei Layout oder Abstandsänderungen nicht automatisch anpasst.

Noten mit Haltebogen zu Haus 2 (seconda volta)

Wenn Noten zum zweiten Wiederholungsende (Haus 2, *seconda volta*) gehalten werden, müssen Sie einen zusätzlichen Haltebogen ganz am Anfang des Haus 2 schreiben. Zu diesem Zwecke sollten Sie die oben erwähnten *laissez-vibrer*-Symbole oder einen nicht-magnetischen Bindebogen (☐ **2.4 Bindebögen**) verwenden; keine der beiden Methoden erzeugt jedoch eine korrekte Wiedergabe.

Optionen in den Notensatzregeln

Auf den Seiten **Haltebögen 1** und **Haltebögen 2** des Dialogfelds **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘E**) findet sich ein verblüffendes Angebot von Optionen, die Positionierung der Haltebögen betreffend. Viele dieser Optionen sind nicht zugänglich, es sei

2. Notation

denn, die **Haltebogen-Positionierungsregel** auf der Seite **Haltebögen 1** ist auf **Optische Haltebögen** eingestellt. Falls Sie keinen guten Grund zum Gegenteil haben, sollten Sie **Optische Haltebögen** verwenden.

Die weiteren Optionen auf der Seite **Haltebögen 1** sind wie folgt:

- Die Einstellungen unter **Form** legen die Schulterbreite fest, die Sibelius Haltebögen standardmäßig zuweisen soll. Sie können sich die Schulterbreite als die Steile der Wölbung vorstellen: eine größere Schulterbreite erzeugt flachere Haltebögen. Sibelius kann die Schulterbreite automatisch anpassen, je länger ein Haltebogen wird, um zu starke Wölbungen bei langen Haltebögen zu vermeiden.
- Normalerweise werden Haltebögen, die über einen System- oder Seitenumbruch laufen, als zwei vollständige Haltebögen gezeichnet. Falls Sie einen Haltebogen, der über einen System- oder Seitenumbruch läuft, lieber in zwei Hälften desselben Haltebogens aufgeteilt zeichnen möchten, schalten Sie die Option **Am Ende von Systemen abschneiden** ein.
- **Haltebögen darüber/darunter an Notenkopfseite** legt fest, ob Haltebögen, die vom Hals weg gezogen werden (im Gegensatz zu zum Hals hin), zwischen den Notenköpfen oder über bzw. unter den Notenköpfen gesetzt werden sollen. In der Voreinstellung zeichnet Sibelius Haltebögen an einzelnen Noten über bzw. unter dem Notenkopf (**Auf einzelne Noten anwenden** eingeschaltet) und Haltebögen in Akkorden zwischen den Notenköpfen (**Auf Akkorde anwenden** aus). Die anderen Optionen in diesem Bereich erlauben Ihnen, den Abstand des Haltebogens relativ zum Notenkopf anzugeben, wenn er nicht zwischen den Notenköpfen gesetzt wird, mit separaten Einstellungen für darunter und darüber.

Die Optionen auf der Seite **Haltebogen 2** gehen in gleicher Art und Weise weiter:

- **Haltebögen darüber/darunter an Notenhalsseite** legt fest, ob Haltebögen, die zum Notenhals hin gezogen werden (was in zweistimmiger Musik gewöhnlich vorkommt), auf spezielle Art positioniert werden sollen. Manch Verleger wünscht den innersten Haltebogen (d.h. den am nächsten zum Notenhalsende) etwas höher als normal positioniert, so dass er auch etwas länger sein kann. Sibelius' Voreinstellungen sind so gestaltet, dass Haltebögen möglichst symmetrisch gesetzt werden, sodass Akkorde nicht speziell behandelt werden (**Auf Akkorde anwenden** aus), verschiebt jedoch Haltebögen an einzelnen Noten (**Auf einzelne Noten anwenden** ein) mithilfe der weiteren Optionen, die Ihnen erlauben, den horizontalen und vertikalen Abstand festzulegen, um den der innerste Haltebogen versetzt werden soll.
- **Haltebögen zwischen Noten** sind die Optionen, die in Kraft treten, wenn Haltebögen nicht über bzw. unter dem Notenkopf (wenn auf Notenkopfseite) gesetzt werden, oder wenn sie als Folge der Einstellungen unter **Haltebögen darüber/darunter an Notenhalsseite** verschoben wurden. Sie können bestimmen, wie Sibelius die Haltebogenrichtung in Akkorden entscheidet, und angeben, wie Sibelius Haltebogenanfang und -ende positionieren soll. Wie oben erwähnt, sind Sibelius' Voreinstellungen auf größtmögliche Symmetrie der Haltebögen ausgerichtet, sodass sowohl **Haltebogenanfang zwischen Akkorden ausrichten** als auch **Haltebogene zwischen Akkorden ausrichten** standardmäßig eingeschaltet sind. Damit sehen Haltebögen (besonders im Zusammenspiel mit den Optionen **Haltebögen in Zwischenräumen** – siehe unten) sogar in komplizierten Akkorden mit Sekundintervallen oder anderen Clustern gut aus.

Haltebogen beginnt nach Punktierung lässt den Haltebogen nach einer Punktierung beginnen (beachten Sie jedoch, dass Haltebögen, die auf die Notenhalsseite gesetzt werden, nicht nach der Punktierung beginnen, sondern normalerweise über der Punktierung sitzen und somit links von ihr beginnen können). Die anderen Optionen gestatten Ihnen eine exakte Kontrolle über die Abstände, die Sibelius bei der Positionierung von Haltebögen zwischen Noten und Akkorden verwendet.

- **Haltebögen in Zwischenräumen** legt fest, ob Sibelius **Bevorzugt einen Haltebogen pro Zwischenraum** setzt. Dies ist praktisch, um eine zu dichte Anhäufung von Haltebögen in Akkorden von mehr als zwei Noten, die Sekundintervalle oder andere Cluster enthalten, zu vermeiden. Wenn diese Option eingeschaltet ist, stellt Sibelius sicher, dass in einen Zwischenraum einer Notenzeile nur ein Haltebogen gezeichnet wird, indem die übrigen Haltebögen bis an die Grenze der beiden **Maximal**-Einstellungen versetzt werden. Es ist ratsam, nur 1 Haltebogen außerhalb der Notenkopfseite des Akkords zu erlauben, für die Notenhalsseite könnten Sie aber mehr gestatten (Sibelius' Voreinstellung beträgt 2).

Wenn Sie sehr klare Vorstellungen darüber haben, wie Haltebögen positioniert werden sollen, seien Sie dazu ermutigt, mit diesen Einstellungen zu experimentieren, um die für Ihren Geschmack beste Kombination zu ermitteln. Sobald Sie diese gefunden haben, werden Sie sicherlich nur noch selten Hand an einen Haltebogen anlegen müssen (wenn Sie aber auf so einen Fall treffen, benutzen Sie die **Noten**-Leiste des Eigenschaften-Fensters).

2.9 Instrumente

📖 2.17 Notenzeilen, 3.9 Instrumentennamen, 7.12 Bearbeiten von Instrumenten.

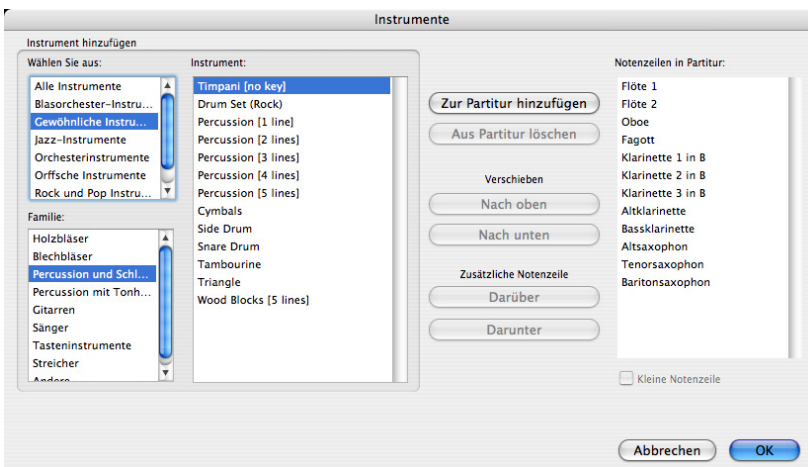
🔧 Layout und Stilvorlagen.

Instrumente oder Notenzeilen?

In der etwas technischen Bedeutung von »Instrument«, die in Sibelius verwendet wird, meint ein Instrument eine oder mehrere Notenzeilen mit einem einzigen Namen, der auf der linken Seite erscheint. Ein Klavier mit zwei Notenzeilen zählt also als ein Instrument, da sein Name nur einmal erscheint: Zwischen den Notenzeilen. Das heißt auch, dass Violine 1 als ein Instrument zählt, obwohl dieser Part natürlich von vielen Musikern gespielt wird. Sogar wenn die Violine 1 sich auf zwei Notenzeilen teilt, erscheint der Name Violine 1 nach wie vor nur einmal, soweit es Sibelius betrifft, ist es also noch immer ein Instrument. Sänger sind auch Instrumente. Eine 1-Linien-Schlagzeugnotenzeile zählt ebenso als ein Instrument, auch wenn sie zum gleichzeitigen Notieren von Kleiner Trommel, Becken, Tom-Toms etc. verwendet wird.

Instrumente erstellen

Sie können jederzeit ein Instrument erstellen, das noch nicht Teil Ihrer Partitur ist – wählen Sie einfach **Erstellen ▶ Instrumente** (Kürzel I).




Das ist dasselbe Dialogfeld, auf das Sie treffen, wenn Sie im Dialogfeld **Datei ▶ Neu** beim Erstellen einer neuen Partitur auf **Instrumente ändern** klicken.

Dieses Dialogfeld ist in zwei Hälften aufgeteilt: In der linken Hälfte werden neue Instrumente ausgewählt, die der Partitur hinzugefügt werden sollen; die rechte Hälfte zeigt die Notenzeilen an, die sich schon in der Partitur befinden, und gestattet Ihnen, sie zu löschen und deren Reihenfolge zu ändern sowie vorhandenen Instrumenten zusätzliche Notenzeilen hinzuzufügen.

Um ein neues Instrument hinzuzufügen:

- Wählen Sie aus der Liste die Art der Besetzung bzw. des Ensembles, die Ihren Bedürfnissen am nächsten kommt, da die verschiedenen Ensembles unterschiedliche Instrumente enthalten und diese oft in leicht unterschiedlicher Reihenfolge:

- **Alle Instrumente** listet alle über 600 Instrumente auf, die Sibelius kennt
- **Gewöhnliche Instrumente** spart esoterische Klang- und Geräuschproduzenten wie Flageollets und Bassviolen aus
- **Blasorchester-Instrumente** enthält alle Instrumente, die sich in Blasorchestern und Blaskapellen etc. finden
- **Jazz-Instrumente** listet alle Instrumente auf, die gewöhnlich Bestandteil einer Jazz-Combo oder einer Big-Band sind
- **Orchester-Instrumente** schließt alle Holzbläser, Blechbläser, Schlaginstrumente und Streicher ein, die sich normalerweise in einem Orchester finden
- **Rock- und Pop-Instrumente** enthält Gitarren, Keyboards, Gesangsstimmen usw.
- **Weltinstrumente** listet Ethno-Instrumente nach geographischer Region auf
- Wählen Sie aus der Liste **Familie** die Instrumentenfamilie, d.h. Holzbläser, Blechbläser, Streicher etc.
- Wählen Sie aus der Liste **Instrument** das Instrument aus, das Sie hinzufügen möchten; klicken Sie auf **Zur Partitur hinzufügen**, um es der Liste **Notenzeilen in Partitur** hinzuzufügen, wo es mit einem vorangestellten + erscheint, um anzuzeigen, dass es sich um ein neues Instrument handelt. Es wird an der Stelle in der Liste aufgeführt, an der es auch in der Partitur erscheinen wird, sobald Sie auf **OK** klicken. Sie können mehrere aufeinander folgende Instrumente schnell hinzufügen, indem Sie mit der Maus in der **Instrument**-Liste ziehen, bevor Sie auf **Hinzufügen** klicken.
- Wenn Sie Ihre Meinung ändern, können Sie eine Notenzeile in der Liste **Notenzeilen in Partitur** auswählen und auf **Aus Partitur löschen**, um sie zu entfernen
- Sie können auch eine Notenzeile auswählen und sie über die Schaltflächen **Nach oben** und **Nach unten** in der vertikalen Reihenfolge verschieben. Alle Notenzeilen eines einzelnen Instruments (z.B. beide Notenzeilen eines Klaviers oder alle Violine-I-Notenzeilen) werden immer gemeinsam verschoben.
- Wenn Sie eine oder mehrere Notenzeilen klein haben möchten, wählen Sie diese in der Liste **Notenzeilen in Partitur** aus und schalten das Ankreuzkästchen **Kleine Notenzeile** ein.
- Wenn Sie auf **OK** klicken, nimmt Sibelius alle notwendigen Änderungen an der Partitur vor, indem Notenzeilen hinzugefügt, entfernt oder umgeordnet werden.

Über dieses Dialogfeld können Sie auch zusätzliche Notenzeilen schon vorhandenen Instrumenten in Ihrer Partitur hinzufügen – siehe **Instrumente mit mehreren Notenzeilen** auf Seite 140 zu weiteren Details. Sobald Sie Ihrer Partitur ein neues Instrument hinzufügen, erstellt Sibelius automatisch für dieses Instrument auch eine dynamische Stimme –  **5.9 Dynamische Stimmen**.

Standard-Instrumenten-Reihenfolge

Verschiedene Besetzungen bzw. Ensembles haben unterschiedliche Instrumenten-Reihenfolgen. In einer Orchesterpartitur beispielsweise kommen die Holzbläser ganz nach oben, gefolgt von den Blechbläsern, dem Schlagzeug, den Gesangsstimmen, den Tasteninstrumenten und den Streichern. Innerhalb der einzelnen Instrumentenfamilien (Sektionen) gibt es auch eine Standard-Reihenfolge, so wie sie in Sibelius' Instrumente-Dialogfeld erscheint.

Zu dieser Reihenfolge gibt es ein paar Ausnahmen:

- Ein Solo-Instrument kann ganz oben erscheinen
- Schlagzeug: Die Instrumenten-Reihenfolge innerhalb der Schlagzeug-Sektion kann von Partitur zu Partitur unterschiedlich sein
- Werke für zwei Orchester, Chöre etc.

Instrumente entfernen

Um Instrumente zu löschen, wählen Sie **Erstellen** ▶ **Instrumente**, wählen das oder die Instrumente, die Sie löschen möchten, in der Liste **Notenzeilen in Partitur** aus und klicken auf **Aus Partitur löschen**. Eine andere Möglichkeit ohne den Umweg über dieses Dialogfeld wäre, die entsprechende Notenzeile dreifachzuklicken, sodass sie in der ganzen Partitur ausgewählt ist, und dann **Entf** zu drücken.

In beiden Fällen werden Sie darauf hingewiesen, dass damit auch der gesamte Notentext der Notenzeile gelöscht wird; klicken Sie auf **Ja**, dann auf **OK**, um das Dialogfeld zu schließen.

System-Trennstriche


Als »System-Trennstriche« werden die zwei dicken Schrägstriche zwischen den Systemen bezeichnet,

die normalerweise auf der linken Seite stehen, um die Einteilung der Systeme deutlicher zu machen. Rechte System-Trennstriche (d.h. am rechten Rand) werden sehr selten benötigt, nichtsdestoweniger können Sie aber auch Ihr Verlangen nach diesen stillen – getreu Sibelius' unerbittlicher Vollständigkeit.

Die System-Trennstriche können Sie auf der Seite **Instrumente** des Dialogfelds **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** mit der Option **Zeichne linke/rechte Trennstriche** ein- und ausschalten. Sie können auch eine Mindestanzahl von Notenzeilen angeben, aus der ein System bestehen soll, bevor die Trennstriche erscheinen, und auch den Abstand der System-Trennstriche vom Rand.

Da diese Option beim Stimmenauszug mit übernommen wird, können Sie damit auch automatisch festlegen, welche Stimmenauszüge Trennstriche haben sollen: Wenn die Trennstriche beispielsweise nur in einem komplexen, aus drei Notenzeilen bestehenden Schlagzeugpart erscheinen sollen, können Sie die Mindestanzahl *in der Partitur* auf 3 einstellen, bevor Sie Stimmen herausziehen, alle Stimmenauszüge haben diese Option dann geerbt.

Tonumfänge der Instrumente

Sibelius kann Noten in abgestuften Rottönen darstellen, wenn es darum geht, anzuzeigen, ob bestimmte Töne für den Tonumfang eines Instrumentes zu hoch oder zu tief sind (aktivieren Sie die Option **Ansicht** ▶ **Notenfarben** ▶ **Tonumfang überschritten** –  **5.1 Ansicht-Menü**). Jedes Instrument hat zwei Tonumfänge, einen »professionellen« und einen »komfortablen«. Sie können beide Tonumfänge anpassen.

Allgemein gesprochen wird mit dem professionellen Tonumfang der absolut höchste und tiefste auf dem jeweiligen Instrument spielbare Ton angegeben; Noten außerhalb dieses Umfanges werden in Hellrot dargestellt. Der komfortable Tonumfang gibt den höchsten und tiefsten Ton an, den ein durchschnittlicher Nicht-Profi gut spielen kann; Noten außerhalb dieses Umfangs aber innerhalb des professionellen Tonumfangs werden dunkelrot eingefärbt.

Selbstverständlich haben die meisten Instrumente keinen eindeutig bestimmbar Tonumfang (denken Sie beispielsweise an Sänger). Die zusätzlichen Töne durchaus üblicher Instrumentenvarianten, wie z.B. eines Kontrabasses mit tiefer H-Saite, einer Flöte mit H-Fuß oder eines Klaviers mit hohem C (im Gegensatz zu A) neigen dazu, Teil des professionellen Tonumfangs zu sein, nicht aber des komfortablen.

Wenn Sie die Tonumfänge von Instrumenten in Ihrer Partitur anpassen möchten,

7.12 Bearbeiten von Instrumenten.

Transponierende Instrumente

Damit Sie sorgenfrei bleiben, kümmert sich Sibelius um alle Komplikationen, die bei transponierenden Instrumenten auftauchen können:

- Sie können die Noten entweder als transponierende oder als klingende Tonhöhen eingeben. Sie können jederzeit und ganz schnell zwischen den beiden Darstellungsformen wechseln; wählen Sie dazu einfach **Noten ▶ Transponierende Partitur** (Kürzel **Strg+Shift+T** oder **⇧⌘T**) oder klicken auf den entsprechenden Knopf in der Werkzeuggestreife.
- Wenn Sie Noten zwischen transponierenden Instrumenten kopieren, transponiert Sibelius diese Noten automatisch, sodass sie immer gleich *klingen*. Damit bleiben Ihnen Kopfschmerzen erspart, wenn Sie beispielsweise Noten von einer Klarinette in A in ein Horn in F kopieren.
- Wenn Sie die Stimme eines transponierenden Instrumentes aus einer klingend notierten Partitur herausziehen, müssen Sie an das Transponieren noch nicht einmal denken – Sibelius erledigt das automatisch.
- Über ein MIDI-Keyboard können Sie die Noten entweder durch Spielen der klingenden oder der geschriebenen Tonhöhen eingeben – sie könnten also *transponierende* Stimmen einspielen, um eine *klingend* notierte Partitur zu erzeugen. Aktivieren Sie dazu die Option **Geschriebene Tonhöhen eingeben** auf der Noteneingabe-Seite des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**).

Vorzeichen und Tonartvorzeichnungen transponierender Instrumente

Sibelius wird standardmäßig transponierende Instrumente korrekt mit den entsprechenden Vorzeichen der entfernten Tonart notieren. Wenn Sie beispielsweise ein As in einem Altsaxophon in F-Dur geschrieben haben und auf transponierende Partitur umschalten, würde Sibelius diese Note korrekt als F in D-Dur notieren.

In Tonarten, die beim Transponieren die Vorzeichenart wechseln, können potenzielle Probleme mit der enharmonischen Deutung auftauchen. Die Stimme beispielsweise einer Klarinette in B in einer Partitur in Fis-Dur würde beim Transponieren in As-Dur erscheinen. Unter normalen Umständen müsste Sibelius die Noten nur um eine große Sekunde nach oben transponieren, hier jedoch ändert sich die Transpositionsstufe in eine verminderte Terz (d.h. ein Fis wird zu einem As anstatt zu einem Gis, As-Dur statt Gis-Dur, vier Bs statt acht Kreuze).

Sibelius kümmert sich darum automatisch, wenn die Option **Enharmonische Notendeutung transponierender Instrumente in entfernten Tonarten anpassen** auf der Seite **Schlüssel und Tonarten** im Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** eingeschaltet ist.

2. Notation

Normalerweise sollte diese Option eingeschaltet sein, wenn Ihre Partitur jedoch Sonderfälle enharmonischer Deutungen enthält, die Sie unter normalen Umständen nicht schreiben würden, kann es sein, dass die Deaktivierung dieser Option Probleme bei der resultierenden Transposition behebt. Ein Asas (ein A mit einem Doppel-B) beispielsweise einer B-Klarinette in Fis-Dur lässt sich nicht so einfach um eine verminderte Terz nach oben transponieren, es würde dabei zu einem Ceseses (ein C mit einem Dreifach-B!) werden. Dafür gibt es gar keine allgemeingültige Schreibweise.

In einer Situation, in der die Stimme eines transponierenden Instrumentes entweder mit einer Kreuz- oder einer B-Tonart geschrieben werden könnte, gestattet Sibelius Ihnen, entweder die durch die Transposition aus der klingend notierten Partitur resultierende Tonart zu verwenden oder die Tonart in ihr enharmonisches Gegenstück zu vereinfachen.

Stellen Sie sich als Beispiel ein Stück in H-Dur vor, das eine B-Klarinetten-Stimme besitzt. Ohne Vereinfachung würde diese Stimme in Cis-Dur erscheinen (sieben Kreuze), mit Vereinfachung in Des-Dur (fünf Bs). Standardmäßig wird Sibelius in einem solchen Fall die enharmonische Vereinfachung wählen. Wenn Sie jedoch auf der nicht vereinfachten Version bestehen, wählen Sie **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln**, dort die Seite **Schlüssel und Tonarten** und schalten **Entfernte Tonarten in transponierenden Partituren umdeuten** aus. (Ganz Schlaue könnten bei diesem Beispiel natürlich einwenden, dass der Komponist in H-Dur eine A-Klarinette verwenden sollte, was für die Stimme ein simples D-Dur bedeuten würde; diese Überlegung wurde der Einfachheit halber aber außen vorgelassen. Davon abgesehen gibt es tatsächlich genügend Klarinettenspieler, die nur ein B-Instrument besitzen.)

Mehrere Spieler und divisi ...

Blasinstrumente werden häufig mit zwei oder mehreren nummerierten Spielern geschrieben, z.B. Trompete 1, 2 und 3. Streichinstrumente teilen sich öfters auf zwei Notenzeilen auf (»divisi«) oder manchmal auf mehrere Notenzeilen, die pultweise nummeriert werden. Die Notenzeilen von Chormusik teilen sich auch häufig auf zwei Notenzeilen auf. Abhängig vom jeweiligen Fall gibt es zwei Möglichkeiten, mit diesen Situationen umzugehen:

... einfacher Fall

Wenn Ihre Partitur hinsichtlich der Zuordnung von Spieler auf Notenzeilen durchgehend einheitlich ist, gibt es keinerlei Problem. Wenn beispielsweise alle drei Trompeten in einer Partitur immer in derselben Notenzeile stehen, erstellen Sie einfach ein einzelnes Trompeten-Instrument und ändern dessen Namen am Beginn der Partitur in (z.B.) »Trompete 1.2.3«.

Wenn Trompete 1 und 2 gleichfalls immer auf einer Notenzeile zusammen stehen und die Trompete 3 auf einer eigenen, erstellen Sie einfach zwei Trompeten-Instrumente, die Sie dann unterschiedlich benennen (z.B. »Trompete 1.2« und »Trompete 3«). Stattdessen können Sie auch ein einzelnes Instrument erstellen (»Trompeten«) und diesem dann eine zusätzliche Notenzeile hinzufügen.

... komplizierter Fall

Komplikationen treten nur dann auf, wenn die einzelnen Spieler zwischen den Notenzeilen hin- und herwechseln, da Sie dann die Instrumentennamen am Beginn eines Systems mitten in der Partitur ändern müssten.

Um bei unseren Trompeten zu bleiben, könnten diese beispielsweise an manchen Stellen unisono auf einer einzelnen Notenzeile »Trompete 1.2.3« spielen, um sich dann an anderer Stelle auf zwei Notenzeilen (»Trompete 1.2« und »Trompete 3«) aufzuteilen, und sogar in schwierigen Passagen jeweils auf ihrer eigenen Notenzeile stehen.

Da der Instrumentenname am Beginn eines Systems sich mitten in der Partitur ändern muss, müssen Sie *für jeden unterschiedlichen Instrumentennamen* ein eigenes Instrument erstellen – in einer komplexen Partitur könnten Sie also für drei Trompeten fünf Instrumente erstellen: Trompete 1.2.3, Trompete 1.2, Trompete 1, Trompete 2, und Trompete 3. Geben Sie dann die Noten einfach in die jeweils passende Notenzeile ein und blenden die überzähligen Notenzeilen aus, wenn diese nicht in Gebrauch sind (☞ **2.17 Notenzeilen**).

Geben Sie an, wo die Notenzeilen sich aufteilen oder wieder zusammengeführt werden oder wo die Spieler wechseln; dies tun Sie mit dem Technik-Textstil und schreiben dabei (z.B.) »1.2« oder »a 2« oder »div.« oder »unis.«.

Wo sich die Anzahl der Notenzeilen ändert, sollten Sie einen Systemumbruch eingeben, da andernfalls teilweise benutzte Notenzeilen auftauchen, was eher merkwürdig aussieht.

Wenn Sie Stimmenauszüge für einzelne Spieler anfertigen möchten, ☞ **6.4 Stimmen herausziehen**.

Mehrere Instrumente pro Spieler

Mehrere Instrumente pro Spieler sind zwei oder mehrere Instrumente, die von ein- und demselben Spieler gespielt werden. In fast allen Fällen sollten Sie **Erstellen ▶ Weiteres ▶ Instrumenten-Wechsel** verwenden, wenn ein Spieler das Instrument wechselt (siehe unten).

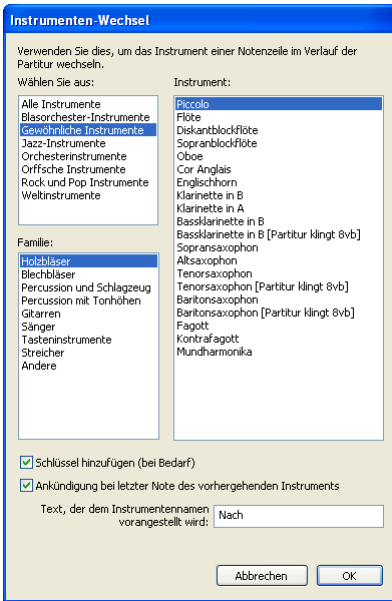
Eine mögliche Ausnahme gibt es bei Schlaginstrumenten unbestimmter Tonhöhen, wie etwa Triangel, Kleine Trommel und Große Trommel, auf derselben Notenzeile. Dies wird detailliert beschrieben in ☞ **2.18 Schlagzeug**.

Instrumenten-Wechsel

In Sibelius ist es ganz einfach, an irgendeiner Stelle in der Notenzeile das Instrument zu wechseln, und zwar mit **Erstellen ▶ Weiteres ▶ Instrumenten-Wechsel**. Überlegen Sie sich zuerst, ob der Instrumenten-Wechsel bis zum Ende der Partitur (oder zu einem schon vorhandenen Instrumenten-Wechsel weiter hinten in der Partitur) gelten soll, oder nur vorübergehend für eine bestimmte Passage.

- Um ein Instrument vorübergehend zu wechseln, wählen Sie zuerst die Passage aus, für die der Instrumenten-Wechsel gelten soll; Sibelius kehrt am Ende der Auswahl automatisch zum ursprünglichen Instrument zurück.
- Um ein Instrument dauerhaft zu ändern, wählen Sie eine einzelne Note aus, nach der der Instrumenten-Wechsel stattfinden soll, oder wählen Sie nichts aus (in diesem Fall können Sie den Instrumenten-Wechsel in Kürze mittels Mausclick einsetzen).
- Sobald Sie ausgewählt haben, wo der Instrumenten-Wechsel beginnen soll, und optional angeben haben, wo er endet, wählen Sie **Erstellen ▶ Weiteres ▶ Instrumenten-Wechsel**. Es erscheint das unten gezeigte Dialogfeld.

2. Notation



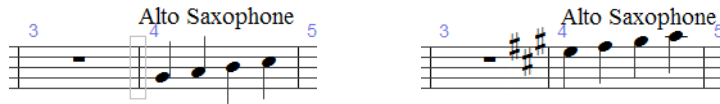
- Wählen Sie in der Liste das Instrument, zu dem Sie wechseln möchten. Die beiden zusätzlichen Optionen, die Sie hier haben, sind wie folgt:
 - Wenn **Schlüssel hinzufügen (bei Bedarf)** eingeschaltet ist, erzeugt Sibelius beim Instrumenten-Wechsel auch einen Schlüsselwechsel, sofern der Schlüssel des neuen Instruments nicht der gleiche wie der des ursprünglichen Instruments ist
 - Wenn **Ankündigung bei letzter Note des vorhergehenden Instruments** eingeschaltet ist, erstellt Sibelius den Hinweis »Zu [Instrument]« am Beginn der Pausen vor dem Instrumenten-Wechsel. Wenn Sie bei dem Wechselhinweis etwas anderes als »Zu« schreiben möchten, ändern Sie einfach den **Text, der dem Instrumentennamen vorangestellt wird**.
- Klicken Sie jetzt auf **OK**. Wenn Sie vor dem Aufrufen des Dialogfelds nichts ausgewählt hatten, ist Ihr Mauszeiger nun blau, und Sie können in die Partitur klicken, um den Instrumenten-Wechsel zu platzieren; andernfalls erstellt Sibelius den Instrumenten-Wechsel automatisch bei der Auswahl.

Wenn Sie einen Instrumenten-Wechsel erstellen, macht Sibelius immer folgendes:

- Ändert den Wiedergabe-Klang der Notenzeile entsprechend
- Ändert auf den nachfolgenden Systemen den Instrumentennamen (den Sie bei Bedarf bearbeiten können). Wenn Sie nicht möchten, dass sich der Instrumentenname ändert, wählen Sie **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln (Kürzel Strg+Shift+E oder ⌘⌘E)**, gehen Sie dort auf die Seite **Instrumente** und schalten die Option **Instrumentennamen am Beginn eines Systems nach Instrumenten-Wechsel ändern** aus.
- Schreibt über die Notenzeile bei Spielbeginn den Namen des neuen Instruments (dies können Sie bei Bedarf direkt bearbeiten, oder ändern Sie den voreingestellten Instrumenten-Wechsel-Namen in **Stilvorlagen ▶ Instrumente bearbeiten** – **7.12 Bearbeiten von Instrumenten**)

- Ändert die Transposition der Notenzeile entsprechend (z.B. bei einem Wechsel von einer B- zu einer A-Klarinette) und zeigt den zugehörigen Tonartwechsel, sofern **Noten ▶ Transponierende Partitur** eingeschaltet ist
- Ändert den Notenzeilen-Typ entsprechend (z.B. die Anzahl der Notenlinien, Tabulatur oder normale Notation usw.).

Die unten dargestellten Bilder zeigen, wie Instrumenten-Wechsel in der Partitur erscheinen, in diesem Fall der Wechsel von Klarinette in B zu einem Saxophon in Es. Links, **Ansicht ▶ Ausgeblendete Objekte** eingeschaltet (sodass Sie als graues Rechteck genau sehen können, wo das Instrument wechselt) und **Noten ▶ Transponierende Partitur** ausgeschaltet (d.h. die Noten sind klingend dargestellt); rechts, **Noten ▶ Transponierende Partitur** eingeschaltet.



Wenn Sie **Noten ▶ Transponierende Partitur** ein- oder ausschalten, bemerken Sie, dass der Instrumenten-Wechsel mehr oder weniger Platz einnimmt. Wenn Ihnen die Notenabstände komisch vorkommen, versuchen Sie die fraglichen Takte auszuwählen und ein **Layout ▶ Notenabstände zurücksetzen** auszuführen (Kürzel **Strg+Shift+N** oder **⇧⌘N**).

Instrumenten-Wechsel bearbeiten

Sie können den Instrumenten-Wechsel, d.h. das graue Rechteck oder den Tonartwechsel, durch Ziehen mit der Maus oder mit den **←/→**-Tasten in der Notenzeile verschieben. Wenn zusammen mit dem Instrumenten-Wechsel ein Schlüsselwechsel erstellt wurde, so wird dieser nicht automatisch mit dem Instrumenten-Wechsel verschoben – es handelt sich um separate Objekte. (Das bedeutet auch, dass Sie den Instrumenten-Wechsel löschen können, ohne dass der Schlüssel gelöscht würde, und umgekehrt.)

Die Text-Beschriftung über dem Instrumenten-Wechsel kann unabhängig vom Instrumenten-Wechsel an sich verschoben werden, indem Sie sie auswählen und mit der Maus oder den Pfeiltasten verschieben. Mit einem Doppelklick können Sie den Text bearbeiten, auf gleiche Weise wie jedes andere Textobjekt; Sie können den Text auch ausblenden, indem Sie ihn auswählen und dann **Bearbeiten ▶ Ausblenden** oder **anzeigen ▶ Ausblenden** (Kürzel **Strg+Shift+H** oder **⇧⌘H**) wählen.

Sie können Instrumenten-Wechsel genauso wie praktisch alle anderen Objekte in Sibelius auch kopieren, einfügen und löschen.

Instrumenten-Wechsel und dynamische Stimmen

Standardmäßig erscheinen in der Partitur erstellte Instrumenten-Wechsel auch in den dynamischen Stimmen, Sie können sie in den Stimmen aber auch löschen, ohne dass die Partitur davon betroffen wäre. Umgekehrt gilt, dass in Stimmen erstellte Instrumenten-Wechsel nicht in der Partitur erscheinen. Damit ist es Ihnen z.B. möglich, mehrere Einzelstimmen eines Instrumentes in verschiedenen Transpositionen zu erzeugen – siehe **Stimmen in verschiedenen Transpositionen** auf Seite 578.

2.10 Klammern und Akkoladen

Klammern und Akkoladen (das sind diese schönen geschwungenen Klammern, wie sie bei Tasteninstrumenten oder Harfen etc. Verwendung finden) werden am Anfang eines Systems gesetzt, um Instrumentenfamilien zu gruppieren. Sibelius setzt Klammern und Akkoladen schon auf Standard-Positionen, die Sie aber auf Wunsch natürlich ändern können.

Klammern und Akkoladen

Normalerweise sind Instrumente derselben Familie (z.B. Holzbläser, Blechbläser, Schlagzeug) mit einer Klammer verbunden. Schlaginstrumente und Solo-Instrumente werden normalerweise nicht verklammert.

Instrumente, die über mehr als eine Notenzeile verteilt sind, wie geteilte Streicher, sind durch eine Sub-Klammer verbunden (eine dünne Klammer links der normalen). Sub-Klammern werden manchmal auch verwendet, um ähnliche Instrumente zu verbinden, wie etwa Flöte und Piccolo, Violine I und II. In älteren Orchesterpartituren finden sich zum Teil auch die Sub-Klammern als Akkoladen gezeichnet, insbesondere bei den Hörnern.

Notenzeilen von Tasteninstrumenten werden durch eine Akkolade verbunden, eine Orgelpedal-Zeile nicht aber mit den Orgelmanualen.

Kleine Instrumentengruppen werden für gewöhnlich gar nicht mit einer Klammer versehen.

Bei Instrumenten mit Klammern, Sub-Klammern oder Akkoladen sind normalerweise auch deren Notenzeilen mit Taktstrichen verbunden.

Klammern und Akkoladen verschieben

Sie können festlegen, welche Notenzeilen einer Partitur mit einer Klammer oder einer Akkolade zusammengefasst werden:

- Suchen Sie sich in Ihrer Partitur am besten eine Stelle, an der es keine ausgeblendeten Notenzeilen gibt, sodass Sie alle Klammern und Akkoladen gleichzeitig sehen können
- Klicken Sie auf das Ende einer vorhandenen Klammer, Sub-Klammer oder Akkolade, sodass diese blau wird
- Ziehen Sie sie auf- oder abwärts, um sie zu verlängern oder zu verkürzen
- Um eine Klammer, Sub-Klammer oder Akkolade zu löschen, drücken Sie einfach Entf.

Eine Klammer, Sub-Klammer oder Akkolade hinzufügen


- Schalten Sie die Option **Ansicht ▶ Ausgeblendete Objekte** (Kürzel **Strg+Alt+H** oder **⌘+⌘H**) ein, für den Fall, dass sie deaktiviert ist
- Klicken Sie im Menü **Erstellen ▶ Weiteres ▶ Klammer oder Akkolade** auf **Klammer, Sub-Klammer**

oder **Akkolade**

- Klicken Sie links von einer Notenzeile, um die Klammer, Sub-Klammer oder Akkolade dort einzusetzen
- Klicken und ziehen Sie das obere oder untere Ende der Klammer, um sie auf andere Notenzeilen auszuweiten.

Eine Klammer oder Akkolade ausblenden

Sibelius blendet Klammern und Akkoladen automatisch aus, wenn es am Beginn des Systems keinen Taktstrich gibt. Wenn Sie zum Beispiel eine Notenzeile eines Klaviers ausblenden, sodass nur noch eine Notenzeile zu sehen ist, blendet Sibelius die Akkoladenklammer aus. Genauso wird die Klammer einer Notenzeilengruppe ausgeblendet, sobald Sie alle außer einer Notenzeile in einem oder mehreren Systemen ausblenden.

Wenn Sie auch in einer anderen Situation als den gerade beschriebenen eine Klammer oder Akkolade ausblenden möchten, wählen Sie den Takt aus, welcher der Klammer folgt, die Sie ausblenden möchten, öffnen dann die **Takte**-Leiste des **Eigenschaften-Fensters** und klicken dem Eintrag **Klammern** das Häkchen. Zu weiteren Informationen über die Eigenschaften von Objekten,  **5.9 Eigenschaften**.


Akkoladenklammern inmitten des Systems platzieren

Bei Musik für Tasteninstrumente (insbesondere für Orgel) ist es gelegentlich notwendig, eine Akkoladenklammer inmitten des Systems zu zeigen. Dies mag auch in Partituren mit verkürzten Notenzeilen (siehe **Verkürzte und unterbrochene Notenzeilen** auf Seite 144) benötigt werden, in denen ein geklammertes Instrument erst in der Mitte der Seite beginnt.

Wenn Sie eine Akkoladenklammer inmitten des Systems zeigen möchten:

- Wählen Sie den Takt aus, nach dessen Anfangstaktstrich die Akkoladenklammer erscheinen soll
- Öffnen Sie die **Takte**-Leiste des **Eigenschaften-Fensters** und erhöhen mit einem Klick auf die Pfeile leicht den Wert von **Abstand vor Takt** (z.B. auf **0.03** oder **0.06**), bis die Akkoladenklammer erscheint. (Tatsächlich wird damit ein unterbrochenes System erzeugt, wie etwa bei einer Coda, jedoch mit einem winzigen Abstand.)
- Schalten Sie dann in derselben **Eigenschaften-Leiste** **Anfangstaktstrich** und **Schlüssel** aus.

Wahrscheinlich müssen Sie die erste Note des Taktes nach der Klammer nach links verschieben, um die durch die fehlenden Schlüssel erzeugte Lücke zu schließen: Verschieben Sie sie so weit wie es geht nach links, verkleinern Sie dann – während die Note noch ausgewählt ist – den **X-Wert** (horizontaler Versatz) in der **Allgemein**-Leiste des **Eigenschaften-Fensters**, bis die Note korrekt positioniert ist (das gilt genauso für die Note oder Pause, die in der linken Hand zuerst nach der Klammer steht). Ziehen Sie dann die zweite Note so weit nach links, bis der Abstand zwischen der ersten und der zweiten Note wieder stimmt.

Beachten Sie jedoch bitte, dass diese Methode auch Klammern und Akkoladenklammern in anderen Notenzeilen an dieser Stelle zum Erscheinen bringt, was in Partituren mit verkürzten Notenzeilen nicht wünschenswert ist. Sie können dies ändern, indem Sie ein neues Instrument definieren, dessen **Klammer**-Option (auf der **Allgemein**-Seite des Dialogfelds **Notenzeilen-Typ bearbeiten**, Zugang über **Instrument bearbeiten**) ausgeschaltet ist; wenden Sie dann einen Instrumenten-Wechsel auf die übrigen Notenzeilen an, deren Klammern an dieser Stelle nicht erscheinen sollen. Zu weiteren Informationen,  **7.12 Bearbeiten von Instrumenten**.

Stil von Klammern und Akkoladen

Es gibt verschiedene, beruhigend verborgene Optionen in den **Notensatzregeln** auf der Seite **Klammern** des Dialogfeldes **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘⌘E**), die Ihnen gestatten, die Stärke (Dicke) und Position der Klammern, Sub-Klammern und Akkoladen einzustellen. Diese Optionen erklären sich weitgehend von selbst, außer vielleicht der Option **Als Akkolade zeichnen**, die einen altmodischen Stil bezeichnet, in dem (zum Beispiel) Violine I und II mit einer Akkolade statt mit einer eckigen Sub-Klammer verbunden werden.

Wenn Sie Sibelius' Helsinki-Zeichensatz verwenden, werden Sie feststellen, dass dessen Akkoladenklammer eine Spur stärker und geschwungener als die von Opus ist.

2. Notation

Um eine Klammer ohne Haken zu erzeugen, wie sie gelegentlich von Komponisten wie z.B. Penderecki verwendet wird, bearbeiten Sie eine geeignete Klammer im Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **Linien bearbeiten**; setzen Sie einfach **Abschluss** auf **Ohne**. Beachten Sie bitte, dass Sie diese Klammern manuell in Ihre Partitur einfügen müssen, da sie nicht automatisch am Beginn eines jeden Systems erscheinen.

Akkoladen werden mit einem skalierten {-Symbol gezeichnet, das in der Reihe **Allgemein** des Dialogfeldes **Erstellen** ▶ **Symbol** zu finden ist. Um das Akkoladen-Design zu ändern, ersetzen Sie das Zeichen durch ein Akkoladen-Symbol aus einem anderen Musik- oder Text-Font (📖 **2.22 Symbole**). Beachten Sie bitte, dass manche Drucker die Akkolade als skaliertes bzw. gedehntes Symbol nicht drucken können; wenn Sie feststellen, dass Sie Akkoladen nur dann drucken können, wenn Sie die Option **Ersetzen: Akkoladen** eingeschaltet haben, so leidet Ihrer Drucker leider unter dieser Einschränkung und Sie können das Aussehen der Akkoladen in Sibelius nicht ändern.

2.11 Lauten-Tabulatur

📖 1.5 Gitarren-Tabulatur-Eingabe.

Sibelius unterstützt eine große Bandbreite an Lauten-Tabulatur-Stilen und mehreren unterschiedlichen Stimmungen. Standardmäßig ist die ganze Lauten-Tabulatur im Französischen/Englischen Stil gehalten, Italienische und Spanische Stile stehen allerdings genauso zur Verfügung, indem man die entsprechenden Instrumente wählt.

Lauten-Tabulatur erstellen

Die Eingabe einer Lauten-Tabulatur entspricht genau der Eingabe anderer Tabulatur-Arten (📖 **1.5 Gitarren-Tabulatur-Eingabe**), mit der winzigen Erschwernis, dass Sie die Zahlen auf der Haupttastatur verwenden, um die Tabulatur-Buchstaben darzustellen; z.B. erzeugt die 0 ein a, die 2 ein c, die 5 ein f und so weiter.

Wenn Sie eine neue Partitur erstellen, ist es wahrscheinlich am einfachsten, das Lauten-Tabulatur-Manuskriptpapier zu verwenden – 📖 **2.13 Manuskriptpapier (Vorlagen)**.

Verschiedene Lauten-Tabulatur-Stile

Die Notations-Konventionen der drei unterstützten Stile von Lauten-Tabulatur sind folgende:

- *Französisch/Englisch*: Die tiefste Saite der Laute ist die unterste Linie der Tabulatur-Notenzeile, Buchstaben zwischen den Saitenchören repräsentieren die Noten.
- *Spanisch*: Die tiefste Saite der Laute ist die unterste Linie der Tabulatur-Notenzeile, Zahlen auf den Saiten (eher so wie bei einer modernen Gitarren-Tabulatur) repräsentieren die Noten.
- *Italienisch*: Mit dem Spanischen Stil identisch, mit der Ausnahme, dass die tiefste Saite der obersten Linie der Notenzeile entspricht, nicht der untersten.

Die deutsche Lauten-Tabulatur (welche Buchstaben für die Darstellung der Noten verwendet, jedoch völlig ohne Notenlinien auskommt) wird von Sibelius nicht unterstützt.

Um irgendeine der unterstützten Lauten-Tabulturen zu erstellen, wählen Sie einfach die gewünschte Laute im Dialogfeld Erstellen ▶ Instrumente – 📖 **2.9 Instrumente**.

Notenwerte (Rhythmus)

Beim Schreiben von Notenwerten, d.h. des Rhythmus, über Lauten-Tabulatur-Notenzeilen lässt man oft Notenwerte von Achteln und kürzeren Werten unverbalkt. Sibelius verbalkt diese Noten zunächst automatisch, Sie können sie aber ganz einfach trennen, indem Sie die gewünschte Passage auswählen (z.B. könnten Sie in die Lauten-Notenzeilen dreifachklicken, um sie in der ganzen Partitur auszuwählen), dann F10 drücken, um das dritte Keypad-Layout aufzurufen, und schließlich auf dem Ziffernblock die 7 tippen.

Ein gespiegeltes Fähnchen, d.h. eine Halbe Note, können Sie nicht notieren – diese Note erscheint mit fähnchenlosem Hals, wie eine Viertelnote.

Wenn Sie den Hals und den Balken bzw. das Fähnchen von einer ausgewählten Note oder einer Passage entfernen möchten (da es sich um einen sich wiederholenden Notenwert handelt), wählen

2. Notation

Sie den Notenkopf Nummer 8 aus der **Noten**-Leiste der Eigenschaften. (Wählen Sie den Notenkopf Nummer 0, um den Noten Hals und Balken/Fähnchen zurückzugeben.)

Stimmöne (Diapason)

Stimmöne oder Diapasons sind zusätzliche Saiten, die nicht innerhalb der Notenzeile notiert werden. Im italienischen Lauten-Tabulatur-Stil werden Stimmöne über der Notenzeile geschrieben, zwischen der obersten Notenzeilenlinie und den Hälsen, die die Notenwerte darstellen; nehmen Sie den Technik-Textstil (Kürzel **Strg+T** oder **⌘T**), um diese Buchstaben zu schreiben.

Im französischen Lauten-Tabulatur-Stil werden die Stimmöne unterhalb der Notenzeile geschrieben; verwenden Sie dazu den Textstil Schlagzeug-Fingersatz (wählen Sie **Erstellen ▶ Text ▶ Weiterer Notenzeilen-Text ▶ Schlagzeug-Fingersatz**), um sie in Ihrer Partitur zu notieren.

2.12 Linien

📖 **7.13 Bearbeiten von Linien, 5.11 Filter und Suchen, 5.6 Ausblenden von Objekten, 2.4 Bindebögen.**

🎵 Zeichen eingeben.

Das Dialogfeld **Erstellen ▶ Linie** (Kürzel L) enthält spezielle bei der Musiknotation verwendete Linien, wie etwa Triller, Bindebögen, *Cresc./dim.*-Gabeln, Glissandi und so weiter, die Sie in Ihre Partitur eingeben können. Sie können ebenso vorhandene Linien bearbeiten und neue erstellen –

📖 **7.13 Bearbeiten von Linien.**

Linien erstellen

Alle Linien werden auf die gleiche Art und Weise erstellt:

- Linien werden entweder automatisch an der Position der ausgewählten Note/Pause erstellt oder mit der Maus platziert:
 - Wenn Sie eine automatisch positionierte Linie eingeben möchten, wählen Sie zuerst die Note/Pause aus, an der die Linie beginnen soll, oder Sie wählen eine Passage von Noten aus, über die sich die Linie hin erstrecken soll (d.h. sowohl Anfang als auch Ende der Linie umfassend)
 - Wenn Sie die Linie mit der Maus eingeben möchten, stellen Sie zunächst sicher, dass nichts ausgewählt ist – drücken Sie dazu **Esc**.
- Wählen Sie **Erstellen ▶ Linie** (Kürzel L). Das Dialogfeld, das sich nun öffnet, ist in zwei Teile aufgeteilt: Links die *Notenzeilen-Linien* (die nur einer einzelnen Notenzeile zugeordnet werden) und rechts die *System-Linien* (die allen Notenzeilen zugeordnet werden und in jedem Stimmenauszug erscheinen).
- Wählen Sie die gewünschte Linie aus und klicken auf **OK**. Die Linie wird entweder automatisch in der Partitur platziert oder der Mauszeiger nimmt Farbe an, um anzuzeigen, dass er mit einem Objekt »beladen« ist – klicken Sie in die Partitur, um die Linie einzusetzen.
- Um die Linie nach rechts notenweise zu verlängern, drücken Sie die **Leertaste**. Um die Linie wieder nach links zu verkürzen, tippen Sie **Shift-Leertaste**. Sie können auch Linienanfang oder -ende mit der Maus verschieben. Beachten Sie bitte, dass System-Linien nicht mit der Tastatur verlängert oder verkürzt werden können, verwenden Sie hierzu die Maus.
- Wenn Linienanfang oder -ende ausgewählt ist (ein kleines blaues Kästchen zeigt das an), können Sie auch Feinjustierungen mit den Pfeiltasten vornehmen (zusammen mit **Strg** oder **⌘** in größeren Schritten).

Bindebögen

Bindebögen sind eine besondere Linienart und haben ihr eigenes Kapitel – 📖 **2.4 Bindebögen.**

Cresc./dim.-Gabeln



Cresc./dim.-Gabeln geben Sie am schnellsten ein, indem Sie die Note auswählen, unter der die Gabel starten soll, und dann **H** für Crescendo oder **Shift-H** für Diminuendo tippen. Wie bei Bindebögen und anderen Linien können Sie die

2. Notation

Enden einer *Cresc./dim.*-Gabel mit **Leertaste/Shift-Leertaste** schnell notenweise nach rechts/links verlängern bzw. verkürzen.

Die Öffnung der *Cresc./dim.*-Gabeln vergrößert sich etwas, je länger die Gabel ist; auf der Seite Linien des Dialogfelds **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘E**) können Sie die exakte Größe der Öffnung für unterschiedliche Bedingungen und Situationen festlegen. Wenn Sie eine bestimmte *Cresc./dim.*-Gabel mit einer nicht der Voreinstellung entsprechenden Öffnung schreiben möchten, ändern Sie die Gabel mit den Optionen in der **Linien-Leiste** des **Eigenschaften-Fensters** (☞ **5.9 Eigenschaften**). Im Dialogfeld **Erstellen ▶ Linie** finden sich auch gestrichelte und gepunktete *Cresc./dim.*-Gabeln, und auch solche »dal niente« (aus dem Nichts) und »al niente« (ins Nichts); als Extra gibt es im Dialogfeld **Erstellen ▶ Symbol** die passenden Symbole für exponentielle Crescendi, die Sie bei Bedarf den *Cresc.*-Gabeln hinzufügen können.

Sie können die Wiedergabe einer *Cresc./dim.*-Gabel individuell in der **Wiedergabe-Leiste** des **Eigenschaften-Fensters** anpassen – ☞ **4.1 Wiedergabe**.

***Cresc./dim.*-Gabeln, Triller und Ped positionieren**

Cresc./dim.-Gabeln sollten zusammen mit den anderen *Dynamik-Bezeichnungen* unter der Notenzeile stehen, sofern sie nicht zur 1. oder 3. Stimme einer mehrstimmigen Passage gehören oder ein Liedtext unter den Noten steht. Bei Klaviermusik stehen sie zwischen den beiden Notenzeilen, wenn sie für beide Hände gelten. *Cresc./dim.*-Gabeln werden normalerweise immer ganz waagrecht gezogen.

Triller stehen über der Notenzeile, außer manchmal, wenn sie in der 2. oder 3. Stimme einer mehrstimmigen Passage vorkommen.

Die *Pedalisierung* steht ausnahmslos unter der untersten Klavier-Notenzeile.

Rit. und Accel.

In der Liste der **System-Linien** im Dialogfeld **Erstellen ▶ Linie** gibt es verschiedene Arten von *rit.*- und *accel.*-Linien. Um sie in Ihre Partitur einzusetzen, klicken und ziehen Sie einfach.

Da es sich um System-Linien handelt, beachten Sie bitte, dass *rit.*- und *accel.*-Linien wie auch andere System-Objekte (z.B. Tempotext) in Ihrer Partitur mehrfach erscheinen (können) und sie in alle Stimmenauszüge übernommen werden.

Bei Klaviermusik und Gesang werden *rit.* und *accel.* oft mit *Expression-Text* gesetzt (d.h. kursiv). In Chormusik erscheinen diese Bezeichnungen über jeder Notenzeile, nicht nur über der obersten. Wenn Sie dies auch so schreiben möchten, erstellen Sie eine kursive *rit./accel.*-Linie über der obersten Notenzeile und schreiben die anderen Vorkommen als Text über die übrigen Notenzeilen.


Bei Klavier-Solo-Werken werden die *rit./accel.*-Bezeichnungen oft zwischen den Notenzeilen geschrieben. Erstellen Sie dazu wie gehabt einfach eine *rit./accel.*-Linie über der Notenzeile und verschieben diese dann zwischen die Notenzeilen.

Wie Sie die Auswirkungen der *rit./accel.*-Linien auf die Wiedergabe anpassen, ☞ **4.1 Wiedergabe**.

Triller


Um einen Triller zu erstellen, selektieren Sie die Note, über welcher der Triller erscheinen soll, und wählen ihn dann aus dem Dialogfeld **Erstellen ▶ Linie**; der Triller erscheint über der Note und Sie können sofort mit Betätigen der **Leertaste** die Trillerlinie notenweise verlängern. Alternativ kön-

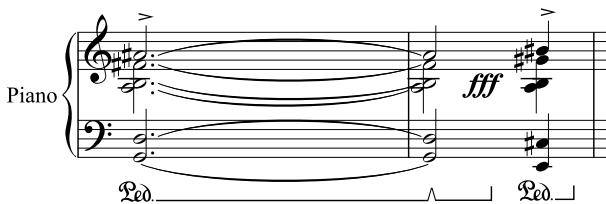
nen Sie den Triller auch mit der Maus einsetzen; stellen Sie hierbei sicher, dass vor dem Wählen des Dialogfelds **Erstellen ▶ Linie** nichts selektiert ist. Wenn Sie einen Triller ohne Wellenlinie wünschen, finden Sie dazu die entsprechenden Symbole im Dialogfeld **Erstellen ▶ Symbol** (Kürzel Z). Diese werden jedoch bei der Wiedergabe nicht berücksichtigt. Sie können auch einen Triller wie oben erläutert als Linie einsetzen, ohne jedoch dessen Trillerlinie zu verlängern, die damit gar nicht erst sichtbar wird.

Zur Einstellung der Triller-Wiedergabe,  **4.1 Wiedergabe**.

Pedal

Zusätzlich zu der normalen Pedal-Linie gibt es im Dialogfeld **Erstellen ▶ Linie** verschiedene andere Pedal-Linien, mit denen Sie Pedal-Unterbrechungen bzw. eine Neupedalisierung notieren können. Sie können ein Pedal auch ohne Linie schreiben, wo das Aufheben des Pedals durch ein * angezeigt wird.


Die Pedal-Bezeichnungen wirken sich auf die Wiedergabe aus, solange sie mit Linien gesetzt sind (und nicht mit Symbolen). Damit sie sich auf beide Klavier-Notenzeilen auswirken, stellen Sie sicher, dass beide Notenzeilen über denselben MIDI-Kanal abgespielt werden; dies stellen Sie im Mixer ein, den Sie über **Fenster ▶ Mixer** (Kürzel **Strg+Alt+M** oder $\sim\#M$) erreichen –  **4.3 Mixer**.




Wiederholungsenden Haus 1/Haus 2/Haus 3

(1./2./3. Ende, prima/seconda/terza volta)

Die Wiederholungsenden aus der Liste der **System-Linien** im Dialogfeld **Erstellen ▶ Linie**, bekannt unter der volkstümlichen Bezeichnung Haus 1, Haus 2 und Haus 3 (prima/seconda/terza volta), erscheinen in der Partitur ganz oben über dem System und gelten für alle Instrumente.

In großen Partituren erscheinen sie zur Verdeutlichung in der Mitte des Systems ein weiteres Mal oder auch mehrmals (z.B. über den Streichern in einer Orchesterpartitur), genauso wie auch Tempotext und Studierzeichen. Sie können diese zusätzlichen Vorkommen individuell positionieren oder löschen –  **7.1 Layout und Formatierung**.

Zusätzlich gibt es noch ein »1.2.«-Wiederholungsende (es sei allerdings darauf hingewiesen, dass bei der Wiedergabe trotzdem nur einmal wiederholt wird). Sie können beliebige weitere Wiederholungsenden erstellen, indem Sie basierend auf einer vorhandenen Linie eine neue erstellen und den Text am Anfang dieser Linie ändern –  **7.13 Bearbeiten von Linien**.

Oktavierungs-Linien (8va)

Diese Linien werden in erster Linie eingesetzt, um zu viele Hilfslinien auf einer Notenzeile zu vermeiden. Während sie häufig in Klaviermusik anzutreffen sind, so doch eher selten bei anderen

Instrumenten. *8va* und *15ma* (eine bzw. zwei Oktaven höher) und *8vb* und *15mb* (eine bzw. zwei Oktaven tiefer) finden sich bei den **Notenzeilen-Linien** im Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Linie**.

Oktavierungs-Linien positionieren

8va- und *15ma*-Linien werden ausschließlich über einer *Violinschlüssel*-Notenzeile geschrieben, während *8vb-* und *15vb*-Linien ausschließlich unter einer *Bassschlüssel*-Notenzeile stehen.

Der *8va*-Text selbst sollte zum *Notenkopf* zentriert ausgerichtet werden und das Ende der *8va*-Klammer sollte bis kurz hinter der letzten betroffenen Note reichen.

Vorzeichen, die im Takt schon vor der *Oktavierungs-Linie* aufgetaucht sind, müssen wiederholt werden, wenn die dazugehörige Note nach dem Beginn der *Oktavierungs-Linie* nochmals auftritt.

Wenn Sie keine italienisierten Bezeichnungen wünschen, können Sie die Linie ändern, sodass Sie nur noch mit 8 statt *8va* erscheint, oder Sie könnten auch z.B. die *8vb*-Linie in eine Linie mit dem Text *8va bassa* umwandeln –

📖 **7.13 Bearbeiten von Linien.**

Gliss. und port.

Ein *gliss.* wird als Linie zwischen zwei Noten oder Akkorden notiert; manchmal ist es eine durchgezogene Linie, die mit dem sich an Länge und Winkel anpassenden Wort *gliss.* versehen ist (wobei Sibelius das Wort automatisch ausblendet, wenn die Linie nicht lang genug ist), manchmal ist es eine gewellte Linie. Ein *Portamento* (*port.*) ist dem ähnlich, wird jedoch üblicherweise nur mit einer durchgezogenen Linie dargestellt.

Wenn Sie die Stärke der Wellen der gewellten *gliss.*-Linie ändern möchten, bearbeiten Sie die Linie (📖 **7.13 Bearbeiten von Linien**) und wählen aus dem Drop-down-Menü **Stil** eine andere Linienart.

Vielleicht benötigen Sie in manchen Partituren eine *gliss.*-Linie ohne Text auf der Linie, auch wenn sie lang genug und damit ausreichend Platz dafür wäre; wenn beispielsweise sehr viele *Glissandi* vorkommen und Sie ausdrücklich nur das erste mit Text versehen möchten. Dazu könnten Sie z.B. die *port.*-Linie bearbeiten, dabei deren Text entfernen und sie dann als *gliss.*-Linie ohne Text verwenden – 📖 **7.13 Bearbeiten von Linien.**

Zum Einrichten bzw. Anpassen der Wiedergabe dieser Linien, 📖 **4.1 Wiedergabe.**

Manche Druckertreiber haben einen Fehler und drucken nicht-waagrechten Text und gewellte Linien im falschen Winkel; wenn solche Probleme auftreten sollten, 📖 **5.8 Drucken.**

Arpeggio-Linien

Bei Musik für Tasteninstrumente, Harfe und Gitarre gibt es zur Bezeichnung eines *Arpeggios* eine senkrechte gewellte Linie, die angibt, dass die Noten des dazugehörigen Akkordes nicht gleichzeitig, sondern (schnell) nacheinander, von unten nach oben (oder in die jeweilige Pfeilrichtung bei *Arpeggio-Linien* mit Pfeil) gespielt werden.

Verschiedene *Arpeggio-Linien* stehen im Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Linie** zur Verfügung. Bei Bedarf können Sie die Stärke der Wellen dieser Linien ändern – 📖 **7.13 Bearbeiten von Linien.**

Manche Druckertreiber haben einen Fehler und drucken nicht-waagrechten Text und gewellte Linien im falschen Winkel; wenn solche Probleme auftreten sollten, 📖 **5.8 Drucken.**

Klammern für Tasteninstrumente und Doppelgriffe


Senkrechte Klammern, die in Tasteninstrumenten angeben, dass Noten, die in zwei Notenzeilen stehen, von einer Hand gespielt werden und Klammern, die Doppelgriffe (bzw. non divisi) in Streichinstrumenten anzeigen, finden Sie unter **Notenzeilen-Linien** im Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Linie**. Wenn Sie diese Linien erstellen, klicken und ziehen Sie die Linie auf die gewünschte Länge. Ziehen Sie dabei *nach oben*, damit die Klammerhaken in dieselbe Richtung wie im Dialogfeld zeigen.

Rechteck (Rahmen/Kasten)

Ein für die »Kasten«-Notation (gibt es z.B. bei Lutoslawski) erforderliches Rechteck findet sich bei den **Notenzeilen-Linien** im Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Linie**. (Für Nichteingeweihte: Ein Rahmen oder »Kasten« um eine Notengruppe herum zeigt normalerweise an, dass die jeweilige Notengruppe in freiem Rhythmus ständig wiederholt wird.)

Zum Eingeben eines Rechtecks stellen Sie zunächst sicher, dass nichts ausgewählt ist (tippen Sie **Esc**) und wählen dann das eher klein aussehende Rechteck im Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Linie**, klicken dort in die Partitur, wo die eine Ecke des Rechtecks stehen soll, und ziehen die gegenüberliegende Ecke auf die gewünschte Position. Wenn Sie das Rechteck um eine Notengruppe herum setzen, so wird es sich genialerweise bei einer eventuellen Änderung der Notenabstände ausdehnen und zusammenziehen, um weiterhin die Noten zu umschließen.


Balken-Linie

In der Liste **Notenzeilen-Linien** des Dialogfelds **Erstellen** ▶ **Linie** gibt es einen Balken, den Sie für spezielle Effekte wie z.B. ein »gefiedertes« **Accelerando** verwenden können.  **2.3 Balken**.


Gestrichelte Linien

Diese zeigen die Weiterführung bzw. den Umfang einer Bezeichnung wie *cresc.* an. Benutzen Sie dafür diese Linien. Tippen Sie keine Folge von Trennstrichen (Bindestrichen), da letztere eine feste Länge beibehalten, während die Linie sich entsprechend den Änderungen der Notenabstände automatisch ausdehnt oder zusammenzieht.

Gitarren-Linien

Ganz unten in der Liste der **Notenzeilen-Linien** im Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Linie** können Sie Linien aller gewöhnlichen Gitarren-Spieltechniken finden, Linien sowohl für Notations- als auch für Tabulatur-Notenzeilen; zusätzlich gibt es einen vollständigen Satz von Saitenbezeichnungs-Linien (eine Ziffer im Kreis gefolgt von einer waagrechten Linie mit einem Haken am Ende), geeignet zum Setzen über und unter die Notenzeile –  **2.7 Gitarren-Notation und Tabulatur**.

Position zurücksetzen

Layout ▶ **Position zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+P** oder **⇧⌘P**) richtet die Linienenden mit den Noten aus und setzt sie auf ihre vertikale Standard-Position –  **7.1 Layout und Formatierung**.

Neuformatierung von Linien

Inzwischen werden Sie sich wahrscheinlich daran gewöhnt haben, ein intelligentes Verhalten von Linien beim Ändern der Notenabstände oder bei einer Neuformatierung zu erwarten. Im Wesent-

2. Notation

lichen sind beide Enden einer Linie unabhängig voneinander einer Note oder einer rhythmischen Position zugeordnet, sodass sich beim Ändern der Notenabstände alle Linien in der Nähe entsprechend ausdehnen oder zusammenziehen.

Probieren Sie es selbst aus: Setzen Sie einfach einen Bogen über ein paar Noten und verschieben Sie eine der Noten nach links und nach rechts und beobachten das Geschehen. Darüber hinaus teilt Sibelius Linien automatisch über zwei oder mehr Systeme auf oder vereinigt die Teilstücke wieder, wenn es eine etwas drastischere Neuformatierung gibt – siehe unten **Linien über zwei oder mehr Systeme**.

Ein angenehmer Nebeneffekt der schlaun Linien ist, dass Sie nicht Ewigkeiten mit dem Zurecht-rücken und Richten der Linien in Stimmen(auszügen) verbringen müssen – Sibelius hat Ihnen das schon abgenommen.

Linien über zwei oder mehr Systeme

Um eine Linie über zwei oder mehr Systeme einzugeben, so wie beispielsweise diesen Bindebogen:

The image shows two systems of musical notation. The first system contains measures 30 and 31. A line starts at measure 30 and continues through measure 31. The second system contains measures 32 and 33. The line continues from measure 31 to measure 33. A box labeled 'LOS' is positioned above the line in the second system. Circled numbers 1 and 2 mark specific points on the line.

Geben Sie nicht zwei separate Linien ein! Geben Sie stattdessen eine Linie wie üblich ein, selektieren Sie dazu die Note bei Punkt 1 und tippen S, drücken Sie dann die Leertaste, bis der Bogen sich bis Punkt 2 ausgedehnt hat. Sogar wenn Sie den Bindebogen mit der Maus eingeben, müssen Sie nicht horizontal entlang des oberen Systems ziehen – begeben Sie sich direkt zu Punkt 2; gehen Sie nicht über LOS, Sibelius kümmert sich um den Rest.

In der Tat stellt Sibelius hier viele schlaue Dinge an – wenn Sie eine *8va*-Linie über mehr als ein System ziehen, setzt Sibelius eine Sicherheits-(8) an den Anfang des zweiten Systems. Sie können selbst festlegen, ob und was Sibelius bei der Fortsetzung einer Linie an den Anfang des nächsten Systems schreibt, und zwar über das Bearbeiten der Linie (☞ **7.13 Bearbeiten von Linien**). Genauso hat eine auf zwei Systeme aufgeteilte *Cresc./dim.*-Gabel am Beginn des zweiten Systems eine Öffnung.


Bei horizontalen Linien wie *8va* lässt Sie Sibelius die zweite Hälfte der Linie unabhängig von der ersten Hälfte auf- und abwärts verschieben, was für den Fall nützlich ist, wenn Sie eine Kollision mit einer hohen Note vermeiden möchten. Wählen Sie den Linienteil aus, den Sie anpassen möchten, und verschieben Sie ihn nach oben oder unten; alternativ können Sie die X- und Y-Parameter in der Linien-Leiste des Eigenschaften-Fensters verändern (☞ **5.9 Eigenschaften**). Beachten Sie bitte, dass dies *nicht* auf *Cresc./dim.*-Gabeln zutrifft; wenn eine solche Gabel sich über mehr als ein System erstreckt, können Sie die vertikale Position auf den Folgesystemen nicht individuell anpassen.

Wenn sich eine Linie über mehr als zwei Systeme erstreckt, können Sie unabhängig voneinander nur das erste Teilstück und alle folgenden Teilstücke gemeinsam in der Vertikalen verschieben. (In

anderen Worten, Sie können nicht alle Teilstücke auf den Folgesystemen unabhängig voneinander positionieren.)

Zur Anpassung der horizontalen Position der Enden der jeweiligen Linien-Teilstücke, die sich über mehr als ein System erstrecken, besuchen Sie die **Linien**-Seite des Dialogfelds **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘E**); dort können Sie die Positionierung der Linien an der Umbruchstelle festlegen.

Linien ausblenden

Zum Ausblenden einer Linie, was hauptsächlich bei der Arbeit an einer frisierten Wiedergabe vorkommt, selektieren Sie die Linie und wählen **Bearbeiten** ▶ **Ausblenden** oder **anzeigen** ▶ **Ausblenden** (Kürzel **Strg+Shift+H** oder **⇧⌘H**). Zu mehr Informationen zum Ausblenden von Objekten,  **5.6 Ausblenden von Objekten**.

2.13 Manuskriptpapier (Vorlagen)

Bei jedem Anlegen einer neuen Partitur können Sie eine bestimmte Vorlage, ein so genanntes Manuskriptpapier wählen. Die schon vorgefertigten Manuskriptpapiere bieten verschiedene Instrumenten-Kombinationen und Papiergrößen, sowie einige andere weniger augenscheinliche Einstellungen, die das Erscheinungsbild und die Wiedergabe Ihrer Partitur verbessern.

Sie müssen natürlich die Instrumente nicht genau so verwenden oder übernehmen, wie sie sich in den Vorlagen befinden – löschen und erstellen Sie neue Instrumente ganz nach Belieben.


Statt mit einer leeren Seite beginnen Sie besser mit einem Manuskriptpapier, das schon mit Instrumenten eingerichtet ist, auch wenn die Instrumentation nicht exakt Ihrem Bedarf entspricht, da verschiedene andere Optionen in den Manuskriptpapieren für die jeweilige Musikrichtung schon passend eingestellt sind.

Vordefinierte Manuskriptpapiere

Zusammen mit Sibelius haben Sie schon mehr als 60 vordefinierte Manuskriptpapiere (Vorlagen) erhalten, unter anderem:

- **Leer** hat keine vorgefertigten Instrumente, **Leer (größere Notenköpfe)** verwendet Notenköpfe, die etwas größer als üblich sind, einer Empfehlung der US Music Publishers Association folgend
- **Klavier**
- **Band:** Eine große Auswahl an Manuskriptpapieren für alle möglichen Bläserformationen
- **Orchester:** Klassisches, Romantisches, Modernes, Sinfonie-, Streich- und Filmmusik-Orchester sind alle dabei. Das Manuskriptpapier **Orchester, Film** wurde von Alf Clausen und Kyle Clausen entworfen, den Komponisten von *The Simpsons*.
- **Chor:** Es gibt verschiedene **Chor-Vorlagen**, manche (**genannt zusammengefasst**) mit den Gesangsstimmen auf zwei Notenzeilen zusammengefasst, manche mit Orgelbegleitung.
- **Stimme und Keyboard**
- **Jazz:** Eine Reihe geeigneter Vorlagen, die mit dem Zeichensatz Inkpen2 (zur Simulation eines handschriftlichen Erscheinungsbildes, siehe unten) eingerichtet sind, einschließlich **Lead Sheet, Big Band, und Jazz-Quartett**
- **Gitarre:** Diverse Manuskriptpapiere für normale Notation und für Tabulatur, einschließlich **Lauten-Tabulatur**
- **Blech- und Holzbläser-Ensembles** verschiedener Größen
- **Streichquartett und Streichorchester** (auch für Streichquintett geeignet)
- Und noch viele andere Gruppierungen, wie z.B. Salsa- und Pop-Groups und Orff-Instrumente.


Mit den Wahlmöglichkeiten des Dialogfelds **Datei ▶ Neu** (Kürzel **Strg+N** oder **⌘N**) können Sie Instrumente hinzufügen und entfernen, den Musik-Font wechseln, Takt- und Tonarten angeben, ebenso Tempo-Angaben und sogar eine Titelseite erzeugen.


Wenn Sie ein Arbeitsblatt ganz von vorne beginnen, ist es üblicherweise das Einfachste, dies nicht über **Datei ▶ Neu** zu tun, sondern indem Sie eine Vorlage vom **Datei ▶ Arbeitsblatt-Assistent** verwenden –  **5.2 Arbeitsblatt-Assistent**.

Eigene Manuskriptpapiere erstellen

Wenn Sie oft eine seltene Instrumentierung und/oder ungebrauchliche Optionen benötigen, können Sie Ihr eigenes Manuskriptpapier (Vorlage) erstellen und sich so beim Beginn einer neuen Partitur viel Zeit sparen. Sie können wie bei echtem Notenpapier aus verschiedenen Papierformaten und Notenzeilen-Größen (Rastral) auswählen, die auf Wunsch mit bestimmten Instrumenten vorgedruckt sind. Sie können jedoch auch noch weiterreichende Einstellungen, wie z.B. die des **Stilvorlagen**-Menüs mit einschließen. Das bedeutet, dass Sie ein einheitliches Erscheinungsbild erreichen können, ohne jedes Mal von neuem alle Optionen einstellen zu müssen.

- Erstellen Sie eine Partitur mit allen Einstellungen, die Sie in dem Manuskriptpapier wieder finden möchten, z.B. Seiten- und Rastralgröße, Instrumente, Notensatzregeln, Textstile, Musik-Fonts, Notenköpfe etc.
- Speichern Sie diese Partitur an beliebigem Ort und geben ihr dabei jenen Namen, den das Manuskriptpapier bekommen soll (z.B. **Chor, Großes Papier, Skizzen** etc.)
- Wählen Sie dann **Datei ▶ Exportieren ▶ Manuskriptpapier**
- Wenn Sie möchten, können Sie jetzt die Originaldatei löschen – das Manuskriptpapier bleibt Ihnen weiterhin erhalten
- Wenn Sie nun das nächste Mal mit einer neuen Partitur beginnen, werden Sie in der **Manuskriptpapier**-Liste auch Ihr neues Manuskriptpapier finden.

Wenn Sie ein Manuskriptpapier anfertigen möchten, das einer schon vorhandenen Partitur entsprechen soll (wenn Sie beispielsweise spezielle Textstile eingerichtet haben), exportieren Sie die Stilvorlagen dieser Partitur, erstellen eine neue Partitur, importieren die gespeicherten Stilvorlagen und speichern dann als Manuskriptpapier.  **7.7 Stilvorlagen** zu Details zum Exportieren und Importieren von Stilvorlagen.

Wenn Sie jemals ein Manuskriptpapier umbenennen oder löschen möchten, so finden Sie dazu die entsprechenden Dateien im Ordner **Manuskriptpapier** innerhalb des **Sibelius**-Programmordners (siehe **Vom Anwender editierbare Dateien** in  **8.1 Dateien**).

2.14 Mehrtakt-Pausen

2.24 Takte und Pausentakte, 3.6 Taktzahlen, 5.9 Dynamische Stimmen, 7.4 Automatisches Layout.

Eine Mehrtakt-Pause (manchmal auch Blockpause oder Balkenpause genannt) ist eine Abkürzung für mehrere aufeinander folgende Pausentakte, über die die Anzahl der Takte geschrieben wird. Mehrtakt-Pausen finden sich normalerweise nur in Instrumentalstimmen (Stimmen(auszügen)), nur sehr selten in Partituren (z.B. *Tapiola* von J. Sibelius, Takte 28–29).

Mehrtakt-Pausen anzeigen

Bei Mehrtakt-Pausen handelt es sich tatsächlich nur um eine Darstellungs-Option von Sibelius – Sie können sich leere Takte entweder als einzelne Pausentakte oder als zusammengefasste Mehrtakt-Pausen anzeigen lassen.

Um Pausentakte als Mehrtakt-Pausen anzuzeigen, wählen Sie **Layout ▶ Automatisches Layout** und schalten dort **Mehrtakt-Pausen verwenden** ein (Kürzel **Strg+Shift+M** oder **⇧⌘M**). In Einzelstimmen macht Sibelius das automatisch.

Sibelius unterteilt Mehrtakt-Pausen automatisch bei Taktartbezeichnungen, Studierzeichen, Tonartwechseln, Schlüsselwechseln, Tempoangaben usw. Wenn Sie eine Mehrtakt-Pause manuell unterteilen müssen, siehe unten bei **Eine Mehrtakt-Pause unterbrechen**.

Eine Mehrtakt-Pause erstellen

Das Erstellen einer Mehrtakt-Pause ist dasselbe wie das Erstellen vieler einzelner Pausentakte: Wählen Sie **Erstellen ▶ Takt ▶ Weitere**; tippen Sie die **Anzahl der Takte** ein, die Sie erstellen möchten und klicken auf **OK**, klicken Sie dann in der Partitur an die Stelle, an der Sie die Mehrtakt-Pause einsetzen möchten.

Stattdessen können Sie einfach auch eine vorhandene Mehrtakt-Pause kopieren, indem Sie sie als Systempassage mittels **Strg+Klick** oder **⌘-Klick** auswählen und dann **Alt+Klick** oder **⌘-Klick** verwenden.

Noten in eine Mehrtakt-Pause eingeben

Mehrtakt-Pausen verhalten sich genauso wie normale Pausentakte – sie können in diese Noten eingeben oder hinein kopieren. Sobald Sie in eine Mehrtakt-Pause Noten eingeben, trennt Sibelius Takte vom Beginn der Mehrtakt-Pause ab, in die die Noten eingegeben werden, und reduziert entsprechend die Länge der verbleibenden Mehrtakt-Pause.

Die Länge einer Mehrtakt-Pause ändern

Um die Anzahl der Takte einer Mehrtakt-Pause zu ändern, schalten Sie **Mehrtakt-Pausen verwenden** in **Layout ▶ Automatisches Layout** aus, um wieder einzelne Pausentakte darzustellen, fügen Sie dann weitere Takte hinzu oder entfernen Sie welche. Schalten Sie schließlich **Mehrtakt-Pausen verwenden** in **Layout ▶ Automatisches Layout** wieder ein.

Eine Mehrtakt-Pause unterbrechen

Sibelius kann Mehrtakt-Pausen automatisch unterbrechen – siehe unten **Automatisches Layout von Mehrtaktpausen**.

Wenn Sie eine Mehrtakt-Pause manuell unterbrechen müssen:

- Deaktivieren Sie **Mehrtakt-Pausen verwenden in Layout** ▶ **Automatisches Layout**
- Selektieren Sie einen Taktstrich und wählen **Layout** ▶ **Umbruch** ▶ **Mehrtakt-Pause unterbrechen**; über dem Taktstrich erscheint auf dem Bildschirm ein kleines, in der Mitte durchtrenntes Mehrtakt-Pausen-Symbol, sofern **Ansicht** ▶ **Layout-Zeichen** eingeschaltet ist
- Schalten Sie **Mehrtakt-Pausen verwenden** wieder ein, die Mehrtakt-Pause wird nun am angegebenen Taktstrich unterbrochen.

Wenn Sie nach dem Deaktivieren von **Mehrtakt-Pausen verwenden in Layout** ▶ **Automatisches Layout** eine *Passage* auswählen und dann **Layout** ▶ **Umbruch** ▶ **Mehrtakt-Pause unterbrechen wählen**, wird diese Passage an deren Anfang und Ende unterbrochen, um somit eine einzelne Mehrtakt-Pause zu werden (sobald **Mehrtakt-Pausen verwenden** wieder eingeschaltet ist). Wenn sich in dieser Passage irgendwelche Noten, Text- oder andere Objekte befinden, wird die Mehrtakt-Pause davon unterbrochen.

Herausfinden, wovon eine Mehrtakt-Pause unterbrochen wird

Manchmal mag es Ihnen passieren, dass eine Mehrtakt-Pause unerwarteterweise unterbrochen wird. Dies geschieht normalerweise dann, wenn ein System-Textobjekt der falschen Stelle zugeordnet wurde; um dies zu korrigieren, wählen Sie das betreffende Objekt aus, tippen **W**, um zur Partitur umzuschalten, schneiden das Objekt mit **Strg+X** oder **⌘X** in die Zwischenablage aus und setzen es dann im richtigen Takt mit **Strg+V** oder **⌘V** wieder ein.

Wenn es nicht erkenntlich ist, warum eine Mehrtakt-Pause unterbrochen wird, wählen Sie die fraglichen Takte aus und starten dann **Plug-Ins** ▶ **Korrektur lesen** ▶ **Was ist wo**. Überprüfen Sie das Ergebnis auf System-Textobjekte, da diese üblicherweise für die Unterbrechung verantwortlich sind. Sobald Sie die Ursache ausgemacht haben, reparieren Sie das Ganze mit den oben genannten Schritten.


Eine Mehrtakt-Pause ausblenden

Um eine Mehrtakt-Pause auszublenden, wählen Sie sie einfach aus und drücken **Entf**. Damit wird das Mehrtakt-Pausen-Symbol ausgeblendet, die betroffenen Takte bleiben aber intakt. (Genau genommen wird dabei die erste Ganztaktpause ausgeblendet, welche sich »innerhalb« der Mehrtakt-Pause befindet.)


Eine Mehrtakt-Pause entfernen

Um eine Mehrtakt-Pause vollständig zu entfernen, **Strg**-klicken oder **⌘**-klicken Sie auf diese, um selbige als Systempassage auszuwählen (von doppeltem violetten Rahmen umgeben), und drücken Sie dann **Entf**.

Automatisches Layout von Mehrtaktpausen

Zu Informationen, wie Mehrtakt-Pausen automatisch aufgeteilt werden,  **7.4 Automatisches Layout**.

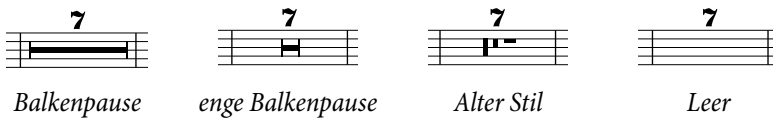
Taktzahlen bei Mehrtakt-Pausen anzeigen


Sibelius kann die Taktzahlen von Takten, die sich innerhalb einer Mehrtakt-Pause befinden, anzeigen, entweder über oder unter der Mehrtakt-Pause – siehe  **3.6 Taktzahlen**.

Optionen in den Notensatzregeln

Auf der Seite **Pausentakte** des Dialogfelds **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘E**) finden sich verschiedene selbsterklärende Einstellungsmöglichkeiten.

Am meisten hervorzuheben: Sie können festlegen, ob Sie Mehrtakt-Pausen als Balkenpause, als enge Balkenpause (um in Session-Stimmen für handschriftliche Änderungen in letzter Minute auf beiden Seiten des Symbols Platz zu lassen), im »alten Stil« mit seltsamen kleinen Rechtecken (Brevis) oder völlig leer (für Anmerkungen in Jazz-Stimmen) notieren möchten.




In Stimmen(auszügen) werden oft über allen Pausentakten Zahlen geschrieben, ob es sich nun um einen einzelnen Pausentakt oder um eine Mehrtakt-Pause von vielen Takten handelt. Damit über einzelnen Pausentakten eine 1 erscheint, aktivieren Sie die Option '1' über **Ganztaktpausen anzeigen** auf der Seite **Pausentakte** des Dialogfelds **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln**. Diese Option ist auch im Dialogfeld **Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbild** zugänglich –  **5.9 Dynamische Stimmen**.

Eine weitere nützliche Einstellungsmöglichkeit auf der Seite **Pausentakte** ist die Option **Balkenpause mit einem Symbol zeichnen**: Damit wird ein jeweils entsprechend gedehntes Symbol anstatt eines Rechtecks zum Zeichnen des Balkens einer Mehrtakt-Pause verwendet. Standardmäßig ist die Option deaktiviert, Sie möchten diese möglicherweise einschalten, wenn Sie die Zeichensätze *Reprise* oder *Inkpen2* verwenden, da damit dann auch eine Mehrtakt-Pause ein handschriftliches Erscheinungsbild bekommt. (Achtung: Manche Druckertreiber sind fehlerhaft, sodass es passieren kann, dass Balkenpausen mit dieser Option nicht richtig gedruckt werden oder sogar beim Drucken zu einem Absturz führen können – testen Sie das also zuerst, bevor Sie diese Option routinemäßig verwenden.)

Sibelius erlaubt Ihnen festzulegen, wie weit eine Balkenpause in einen Takt versetzt werden soll. Um diesen Wert zu ändern, bearbeiten Sie **Abstand von Mehrtakt-Pause zu Taktstrich**. Die Standardeinstellung beträgt 1 Spatium (Zwischenraum); eine Erhöhung dieses Wertes vergrößert den Abstand zwischen Anfang und Ende der Balkenpause zum jeweiligen Taktstrich links und rechts.

Mehrtakt-Pausen können skaliert werden, so dass sie proportional zur Anzahl der Pausentakte breiter werden. Sibelius erlaubt Ihnen anzugeben, wieviele zusätzliche Spatien einer Mehrtakt-Pause von 10 Takten hinzugefügt werden sollen. Um dies zu modifizieren, ändern Sie den Wert von **Zusätzlicher Platz für Mehrtakt-Pausen von 10 Takten**. Die Standardeinstellung von 12 bedeutet, dass Sibelius einer Mehrtakt-Pause von 10 Takten 12 Spatien hinzufügt und proportional mehr, je länger die Mehrtakt-Pause wird. Die Skalierung ist logarithmisch, sodass Mehrtakt-Pau-

sen zusammen mit der Erhöhung der Anzahl ihrer Pausentakte nicht drastisch breiter werden. Wenn Sie diese Funktion vollständig abschalten möchten, geben Sie hier einen Wert von 0 ein.

Sie können auch die Textstile **Mehrtakt-Pausen (Zahlen)** und **Mehrtakt-Pausen (Tacet)** bearbeiten, die den Zahlen und dem Text über den Mehrtakt-Pausen dienen, beispielsweise um deren vertikale Position zu ändern –  **3.10 Bearbeiten von Textstilen.**

Mehrtakt-Pausen-Zahlen unter der Balkenpause positionieren

Die Zahlen der Mehrtakt-Pausen stehen normalerweise über der Balkenpause (d.h. über der Notenzeile). Wenn Sie jedoch wünschen, dass diese Zahlen *darunter* positioniert werden sollen, sollten Sie die **Vertikale Position relativ zur Notenzeile** des Textstils **Mehrtakt-Pausen (Zahlen)** im Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **Standard-Positionen** auf (z.B.) **-6** ändern.

2.15 Notenhäse und Hilfslinien

Notenhalsrichtungen

Es ist ein unter Musikern weit verbreiteter Irrtum, dass bei einzelnen Noten auf der mittleren Notenlinie der Hals in eine beliebige Richtung weisen kann. Tatsächlich sollte der Hals nach unten zeigen, sofern dies nicht durch den Kontext äußerst seltsam aussieht. Manche Verlage bestehen darauf, dass der Hals unter fast allen Umständen nach unten zeigen sollte. Bei Vokalmusik können die Häse der Noten auf der Mittellinie immer nach oben zeigen, um Kollisionen mit dem Liedtext zu vermeiden. Im Verbreitungsbereich der deutschen Version von Sibelius ist allerdings auch dies eher ungebrauchlich.

Bei Noten eines Akkordes oder kurzen, miteinander verbalkten Noten wird die Halsrichtung durch die Durchschnitts-Tonhöhe bestimmt.

Bei mehreren Stimmen haben alle Noten in den Stimmen 1 & 3 aufwärts gerichtete Häse und in den Stimmen 2 & 4 abwärts gerichtete, unabhängig von der Tonhöhe.

Notenhalsrichtung umkehren

Die Regeln für Halsrichtungen (siehe Kasten) lassen so gut wie keine Ausnahmen zu. So ziemlich die einzige Halsrichtung, die Sie jemals umkehren werden, ist die von Noten auf der mittleren Notenlinie.

Um die Richtung eines Notenhalses umzukehren, selektieren Sie ihn (oder die Note) und wählen **Bearbeiten ▶ Spiegeln/Umkehren** (Kürzel X). Damit werden auch die dazugehörigen Haltebögen gespiegelt (diese können auf Wunsch aber auch unabhängig gespiegelt werden).

Verwechseln Sie bitte das Umkehren der Halsrichtung nicht mit dem Schreiben gewöhnlicher Noten in zwei Stimmen. Wenn Sie in zwei Stimmen schreiben, werden die Halsrichtungen automatisch umgekehrt (📖 **2.21 Stimmen (»Ebenen«)**).

Um die Häse aller Noten umzukehren, die mit einem Balken verbunden sind, genügt es, die Halsrichtung einer der gebalkten Noten umzukehren, sofern diese Note so gehalst ist, wie sie auch ohne die Verbalkung gehalst wäre.

Notenhäse auf der Mittellinie

Die Notenhäse auf der mittleren Notenlinie zeigen normalerweise immer nach unten (siehe **Notenhalsrichtungen** im Kasten links), mit einer möglichen Ausnahme bei Vokal- und Chormusik, bei der die Häse auf der Mittellinie auch nach oben zeigen können (eher selten), und bei auf 1-Linien-Notenzeilen

geschriebener Schlagzeugmusik, bei der die Notenhäse immer nach oben zeigen.

Sibelius macht das automatisch bei den Instrumenten, bei denen es angebracht ist. Wenn Sie dies ändern möchten, bearbeiten Sie das Instrument – 📖 **7.12 Bearbeiten von Instrumenten**.

Notenhalsrichtung erzwingen


In sehr seltenen Fällen (z.B. bei Dudelsackmusik) möchten Sie eventuell festlegen, dass alle Notenhäse unabhängig von der jeweiligen Tonhöhe immer nach oben oder nach unten zeigen. Dazu können Sie ein Instrument bearbeiten – 📖 **7.12 Bearbeiten von Instrumenten**.

Notenhalslängen anpassen

Normalerweise sollten Sie die Halslängen niemals ändern, da die Regeln für Halslängen beinahe völlig strikt sind und von Sibelius gewissenhaft befolgt werden. Es gibt aber Situationen, in denen ein Hals verlängert werden muss, um beispielsweise eine Kollision zwischen einem Balken und einer Vorschlagsnote zu vermeiden, oder um in Avantgarde-Musik Platz für ein spezielles Symbol

zu lassen, das auf dem Hals notiert werden soll; oder verkürzt, um in sehr dichten Passagen Kollisionen zu vermeiden, insbesondere, wenn dabei mehrere Stimmen im Spiel sind.

Um die Länge eines Notenhalses zu ändern bzw. anzupassen, ziehen Sie einfach am Ende des Halses, oder klicken Sie auf das Ende und ändern die Länge mit den \uparrow/\downarrow -Tasten. **Strg**+ \uparrow/\downarrow oder $\#$ - \uparrow/\downarrow ändert die Länge in Viertelspatien-Schritten. Oft hilft es, nahe an den Notenhals heranzuzoomen, um beim Bearbeiten eine bessere Sichtkontrolle zu haben.



Sie können einzelne Notenhäse so weit in Richtung Notenkopf ziehen, dass aus der Note eine Note ohne Hals wird. Besser und einfacher und richtiger schreiben Sie halslose Noten jedoch mit einem Notenkopf ohne Notenhals –  **2.16 Notenköpfe**.

Sie können einen Notenhals sogar so weit ziehen, dass er auf der anderen Seite des Notenkopfes steht, der Hals sitzt dann allerdings auf der falschen Seite des Notenkopfes – nicht wirklich nützlich.

Noten ohne Hals

Es muss nicht unbedingt kopflos sein, eine Note ohne Hals zu schreiben; verwenden Sie dazu den Notenkopf 8 – wählen Sie die Passage oder die Note(n) aus, die halslos werden soll(en), und tippen Sie **Shift**+**Alt**+8 oder $\diamond\sim$ 8 (auf der Haupttastatur), alternativ wählen Sie den gewünschten Notenkopf aus dem **Notenköpfe**-Drop-down-Menü (beim Mac eine Schaltfläche, die ein Dialogfeld öffnet) der **Noten**-Leiste des **Eigenschaften**-Fensters.

Notenhals-Symbole



In zeitgenössischer Musik werden Häse manchmal mit Symbolen versehen, um spezielle Spieltechniken anzuzeigen –  **2.22 Symbole**. Tremoli und Buzz rolls werden von Sibelius allerdings automatisch positioniert und wiedergegeben –  **2.27 Tremolo**.

Hilfslinien

Hilfslinien von aufeinander folgenden Noten über oder unter der Notenzeile sollten niemals ineinander fließen, auch wenn es sich um sehr kleine Notenwerte handelt.

Um ein Ineinanderfließen von Hilfslinien zu vermeiden, wählen Sie die betroffene Passage aus und vergrößern deren Notenabstände leicht.

Hilfslinien ausblenden (verbergen)

Sibelius notiert automatisch Hilfslinien, sobald Sie Noten ober- oder unterhalb einer Notenzeile erstellen. Wenn Sie Hilfslinien ausblenden möchten, haben Sie dazu zwei Möglichkeiten: Wenn Sie alle Hilfslinien eines bestimmten Instruments ausblenden möchten, schalten Sie die Option **Hilfslinien** im **Notenzeilen**-Typ des betreffenden Instruments aus ( **7.12 Bearbeiten von Instrumenten**); wenn Sie die Hilfslinien einzelner Noten oder kürzerer Passagen ausblenden möchten, verwenden Sie dazu einen **Notenkopf**-Typ ohne Hilfslinien ( **7.14 Bearbeiten von Notenköpfen**).

Optionen in den Notensatzregeln

Auf der Seite **Noten und Tremoli** des Dialogfelds **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** (Kürzel **Strg**+**Shift**+**E** oder $\diamond\#$ E) finden Sie folgende begeisterungswürdige Optionen:

- **Hilfslinien n Spatien stark** lässt Sie die Stärke (Dicke) der Hilfslinien festlegen; die Voreinstellung beträgt 0.16 Spatien. Hilfslinien sind zur besseren Unterscheidung üblicherweise etwas dicker als Notenlinien.

2. Notation

- **Hilfslinien** sind um $n\%$ **breiter als Notenkopf** gestattet Ihnen, die Länge der Hilfslinien (im Verhältnis zur Notenkopfgröße) zu ändern; die Voreinstellung liegt bei 28%

Auf der Seite **Balken und Notenhäse** des Dialogfelds **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘E**) finden Sie sogar noch tollere Optionen:

- **Notenhäse n Spatien stark** lässt Sie die Stärke (Dicke) der Notenhäse festlegen; die Voreinstellung beträgt 0.1 Spatien
- **Minimale Länge n Spatien** lässt Sie, wie die Bezeichnung schon sagt, die minimale Notenhäselänge angeben. Dies ist für diejenigen interessant, die bei mehreren Stimmen pro Notenzeile und der damit zusammenhängenden Halsumkehrung bestimmte automatische Halsverkürzungen verhindern möchten, auch wenn dies nicht unbedingt den klassischen Notensatzregeln entspricht. Standardmäßig ist dieser Wert auf 2.75 gesetzt.
- **Anpassen für Balken bei zeilenübergreifenden Noten und zwischen Noten** stellt sicher, dass der Notenhals immer auf der richtigen Seite des Notenkopfs steht. Diese Option ist standardmäßig eingeschaltet und sollte nur in Partituren ausgeschaltet werden, die mit einer älteren Version von Sibelius erzeugt wurden und in denen Sie Noten manuell korrigiert haben, bei welchen der Notenhals auf der falschen Seite stand, z.B. bei komplizierten zeilenübergreifenden Balken.
- **Neue Halslängen-Regel** verlängert die Häse auf oder unmittelbar ober-/unterhalb der mittleren Notenlinie (das wären im Violinschlüssel a' , h' und c'') um ein Viertelspatium im Verhältnis zur Standardeinstellung; viele Notensetzer und Verleger bevorzugen dieses Erscheinungsbild. In der Voreinstellung ist diese Option aktiviert.

2.16 Notenköpfe

📖 **2.3 Balken, 2.18 Schlagzeug, 2.15 Notenhäse und Hilfslinien, 7.14 Bearbeiten von Notenköpfen.**

Sibelius beinhaltet verschiedene spezielle Notenkopf-Formen wie Raute (Diamant), Kreuz (Cross) und Schrägstrich (Slash). Sie können auch Ihre eigenen benutzerdefinierten Notenköpfe erstellen. Ebenso können Sie festlegen, ob bestimmte Notenkopf-Formen eine Wiedergabe besitzen, transponiert werden, Notenhäse oder Hilfslinien haben usw. (📖 **7.14 Bearbeiten von Notenköpfen**).

Notenköpfe sind von Notenwerten unabhängig – ein Kreuz-Notenkopf kann gleichermaßen für eine Achtelnote, eine Halbe Note oder eine Brevis (Doppelganze) verwendet werden, wobei er dabei seine Erscheinungsform leicht anpasst.

Einen Notenkopf auswählen

Um einen Notenkopf zu wählen, selektieren Sie eine Note oder eine Passage und verwenden das Drop-down-Menü der **Noten**-Leiste des Eigenschaften-Fensters. Sie können einen Notenkopf auch wählen, indem Sie **Shift+Alt** oder $\diamond \sim$ gedrückt halten und Zahlen auf der oberen Reihe der Haupttastatur tippen (nicht auf dem Ziffernblock rechts); zu den Notenkopf-Nummern siehe unten. Wenn der gewünschte Notenkopf mit einer Zahl größer als 9 nummeriert ist (sagen wir beispielsweise Notenkopf-Stil 13), tippen Sie einfach beide Ziffern schnell hintereinander.

Sie können den Notenkopf-Typ auch während der Noteneingabe ändern: Wählen Sie einfach den gewünschten Typ im Eigenschaften-Fenster oder tippen Sie das Kürzel, bevor Sie die Note eingeben. Der gewählte Notenkopf-Typ gilt für alle in der Folge eingegebenen Noten, solange, bis Sie ihn wiederum ändern.

Da die Notenköpfe vom Benutzer individuell eingerichtet werden können, muss die Kürzel-Liste in diesem Kapitel (und in der ganzen Referenz) nicht zwangsläufig mit Ihrer Datei übereinstimmen, sofern Sie vorhandene Notenköpfe bearbeitet haben.

Gewöhnliche Notenköpfe

Kreuz-Notenköpfe (Kürzel **Shift+Alt+1** oder $\diamond \sim 1$) bezeichnen Noten unbestimmter Tonhöhe und werden normalerweise für Schlaginstrumente unbestimmter Tonhöhe verwendet. Eine Halbe Note mit Kreuz-Notenkopf kann bei der Notation zeitgenössischer Musik als normale Halbe Note, die ein Kreuz enthält, geschrieben werden und bei Schlagzeugnotation (Drum Set) als Raute (Kürzel **Shift+Alt+5** oder $\diamond \sim 5$).

Diamant-Notenköpfe (Kürzel **Shift+Alt+2** oder $\diamond \sim 2$) bezeichnen üblicherweise Noten, die gegriffen, aber nicht gespielt werden, wie etwa Streicher-Flageolets (siehe **Flageolets** in 📖 **4.2 Ausführung Ihrer Partitur**) oder stumm niedergedrückte Klaviertasten (in Neuer Musik). Bei Gitarren-Flageolets werden Viertelnoten und kleinere Werte mit einem ausgefüllten (d.h. schwarzen) Diamant-Notenkopf geschrieben (Kürzel **Shift+Alt+6** oder $\diamond \sim 6$).

Schrägstriche (Slashes) zeigen in Jazz-, Rock- und kommerzieller Musik die Dauer von Akkorden an, die zu Akkordsymbolen improvisiert werden. Es stehen zwei Typen zur Verfügung, einer mit Notenhals (Kürzel **Shift+Alt+4** oder $\diamond \sim 4$) und einer ohne Notenhals (Kürzel **Shift+Alt+3** oder

2. Notation

♠~3). Diese Notenköpfe haben keine Wiedergabe und werden nicht transponiert (üblicherweise erscheinen diese Notenköpfe nur auf der mittleren Notenlinie).

The image displays 30 musical notation examples, each on a single staff with a treble clef. The examples are arranged in rows and labeled as follows:

- 0 - normal: Four quarter notes with stems pointing up.
- 1 - cross: Four quarter notes with stems pointing up, each with a small 'x' as a note head.
- 2 - diamond: Four quarter notes with stems pointing up, each with a diamond as a note head.
- 3 - beat without stem: A slash followed by a diamond.
- 4 - beat: A slash followed by a diamond.
- 5 - cross or diamond: Four quarter notes with stems pointing up, each with a small 'x' as a note head.
- 6 - black & white diamond: Four quarter notes with stems pointing up, each with a diamond as a note head.
- 7 - headless: Four quarter notes with stems pointing up, but no note heads.
- 8 - stemless: Four quarter notes with stems pointing up, but no stems.
- 9 - silent: Four quarter notes with stems pointing up, but no note heads.
- 10 - small: Four quarter notes with stems pointing up, each with a very small diamond as a note head.
- 11 - slashed: Four quarter notes with stems pointing up, each with a slash as a note head.
- 12 - back slashed: Four quarter notes with stems pointing up, each with a backslash as a note head.
- 13 - arrow down: Four quarter notes with stems pointing up, each with a downward-pointing arrow as a note head.
- 14 - arrow up: Four quarter notes with stems pointing up, each with an upward-pointing arrow as a note head.
- 15 - inverted triangle: Four quarter notes with stems pointing up, each with an inverted triangle as a note head.
- 16-23 - shape notes: A sequence of notes with various shapes (triangles, squares, circles) as note heads.
- 23 is 19 for use with stem down: A sequence of notes with stems pointing down and various note heads.
- 24 - cross with small circle: Four quarter notes with stems pointing up, each with a cross and a small circle as a note head.
- 25 - stick notation: Four quarter notes with stems pointing up, but no note heads.
- 26 - large cross: Four quarter notes with stems pointing up, each with a large cross as a note head.
- 27 - large stemless slash: Four quarter notes with stems pointing up, but no stems.
- 28 - large slash with stem: Four quarter notes with stems pointing up, each with a large slash as a note head.
- 29 - cross (bold): Four quarter notes with stems pointing up, each with a bold cross as a note head.
- 30 - ping: Four quarter notes with stems pointing up, each with a 'ping' symbol as a note head.

Noten ohne Kopf (Kürzel **Shift+Alt+7** oder ♠~7) zeigen in zeitgenössischer Musik reine Notendauern an, entweder weil eine vorangehende Note oder ein Akkord sich wiederholt, oder weil (wie beim Kreuz-Notenkopf) die Tonhöhe unbestimmt oder zu improvisieren ist. Ganze Noten ohne Kopf sind schwer zu sehen.


Noten ohne Notenhals (Kürzel **Shift+Alt+8** oder ♠~8) sind nützlich für die Notation von Musik unbestimmten Rhythmus' wie z.B. Gregorianischen Gesangs.

Notenköpfe ohne Wiedergabe (Kürzel **Shift+Alt+9** oder ♠~9) sehen genauso wie normale Notenköpfe aus, haben jedoch keine Wiedergabe (d.h. sie sind stumm); das kann in bestimmten Situationen praktisch sein.

Notenköpfe in Stichnotengröße (Kürzel **Shift+Alt+10** oder ♠~10) werden verwendet, um innerhalb desselben Akkordes Notenköpfe normaler Größe und in Stichnoten-Größe zu schreiben (normale Stichnoten siehe unten). Beachten Sie bitte, dass die Verwendung dieses Notenkopfes zugehörige Objekte wie Vorzeichen nicht mit verkleinert.

Durchgestrichene Notenköpfe (Kürzel **Shift+Alt+11/12** oder $\hat{\sim}11/12$) werden für die Notation beispielsweise von Rimshots in Schlagzeugmusik eingesetzt.


Die Notenköpfe Pfeil nach unten (Kürzel **Shift+Alt+13** oder $\hat{\sim}13$) und Pfeil nach oben (Kürzel **Shift+Alt+14** oder $\hat{\sim}14$), welche sich sinnvollerweise nur für Noten mit Notenhals nach oben bzw. nach unten eignen, werden verwendet, um die tiefst- oder höchstmögliche Note eines bestimmten Instrumentes zu notieren. Diese Notenköpfe werden ohne Hilfslinien geschrieben.

Notenköpfe **16 bis 23** werden für Shape-notes-Musik verwendet, in einem amerikanischen Liederbuch von B.F. White und E.J. King im Jahre 1844 beschrieben. Diese Technik ist auch als »Fasola« bekannt (d.h. fa – so – la, eine Art Solmisation), wobei Notenköpfe mit verschiedenen Formen (= Shapes) für verschiedene Stufen der Tonleiter stehen. Mit **Plug-Ins ▶ Noten und Pausen ▶ Shape Notes** anwenden können Sie diese Notation automatisch erzeugen –  **5.17 Plug-Ins.**

Notenkopf **24** ist eine Alternative zum Kreuz-Notenkopf mit einem kleineren Halbe-Noten-Notenkopf, gelegentlich anstelle von Notenkopf **1** verwendet. Notenkopf **29** ist eine weitere Kreuz-Notenkopf-Variante mit einem stärkeren Kreuz.


Notenkopf **25** wird für Kodály-Stabnotation verwendet.



Notenkopf **26** findet Verwendung in Marschmusik und bedeutet in der Regel, dass alle Trommeln unisono spielen.

Notenköpfe **27 und 28** sind Schrägstrich-Notenkopf-Varianten, die manchmal anstelle der Notenköpfe **3 und 4** eingesetzt werden. Im Gegensatz die den Notenköpfen **3 und 4** sind diese Notenköpfe auf Wiedergabe eingestellt und transponieren standardmäßig. Wenn Sie die Wiedergabe oder das Transponieren dieser Notenköpfe unterbinden möchten,  **7.14 Bearbeiten von Notenköpfen.**

Notenkopf **30** wird manchmal in Schlagzeugnotation zur Darstellung eines »Pings«, einer bestimmten Art von Rimshot benutzt.

Unterschiedliche Notenkopf-Größen

Sie sollten kleine Notenköpfe mit dem Notenkopf-Typ **10** nur dann erstellen, wenn Sie normale und kleine Notenköpfe zusammen in ein und demselben Akkord benötigen. Um eine einzelne Note oder einen kompletten Akkord mit Notenköpfen in Stichnoten-Größe zu schreiben, verwenden Sie stattdessen den Stichnoten-Knopf (Kürzel **Enter**) auf dem zweiten Keypad-Layout (Kürzel **F9**), da dabei auch der Notenhals, die Akzente und Vorzeichen entsprechend verkleinert werden –  **2.29 Vorschläge.**

Wenn Sie leicht vergrößerte Notenköpfe für Ihre ganze Partitur wünschen, können Sie dazu das mitgelieferte Manuskriptpapier **Leer (größere Notenköpfe)** verwenden –  **2.13 Manuskriptpapier (Vorlagen)** – oder Sie können die Stilvorlagen-Datei **Größere Notenköpfe** in eine schon vorhandene Partitur importieren –  **7.7 Stilvorlagen.**

Notenköpfe in Klammern

Sie können jeden beliebigen Notenkopf in Klammern setzen, und zwar über den Klammern-Knopf des zweiten Keypad-Layouts (Kürzel **F9**). Die Klammer passt automatisch ihre Position an, um auch eventuelle Vorzeichen etc. mit einzuklammern.

2.17 Notenzeilen

📖 **7.12 Bearbeiten von Instrumenten, 2.7 Gitarren-Notation und Tabulatur, 2.9 Instrumente, 2.18 Schlagzeug, 5.9 Dynamische Stimmen.**

Zum Verschieben oder Ausrichten von Notenzeilen, 📖 **7.8 Notenzeilenabstände.**

📖 **Layout und Stilvorlagen.**

Notenzeilen erstellen

Eine Notenzeile für ein neues Instrument erstellen Sie über **Erstellen ▶ Instrumente** – 📖 **2.9 Instrumente.**

Instrumente mit mehreren Notenzeilen

Viele Instrumente können aus mehr als einer Notenzeile bestehen:

- Tasteninstrumente – rechte Hand und linke Hand
- Blasinstrumente – wenn es mehrere Spieler gibt
- Schlagzeug – z.B. Celesta, komplizierte Marimba-Passagen
- Sänger – manchmal wenn Stimmen geteilt sind
- Streicher – oftmals bei Divisi-Passagen.

Um einem Instrument eine weitere Notenzeile hinzuzufügen:

- Wenn Sie in der ganzen Partitur eine neue Notenzeile hinzufügen möchten, stellen Sie sicher, dass nichts ausgewählt ist; wenn Sie auf der anderen Seite wünschen, dass die Notenzeile nur von einer bestimmten Stelle an in der Partitur erscheint, wählen Sie den Takt aus, bei dem sie beginnen soll.
- Wählen Sie **Erstellen ▶ Instrumente** (Kürzel I)
- Wählen Sie in der Liste **Notenzeilen in Partitur** die Notenzeile, bei der Sie die neue Notenzeile erstellen möchten
- Klicken Sie auf **Darüber** oder auf **Darunter**
- Klicken Sie auf **OK**.

Sie können weitere Notenzeilen auf dieselbe Weise hinzufügen. Ein einzelnes Instrument kann aus einer beliebigen Anzahl von Notenzeilen bestehen (sogar aus 5, oder aus 47391082), auch wenn Sie selten mehr als zwei oder drei benötigen. Beachten Sie bitte: Falls sich die Anzahl der von einem Instrument verwendeten Notenzeilen in der Partitur ändert, müssen Sie eventuell ein paar Wiedergabe-Einstellungen anpassen – 📖 **4.1 Wiedergabe.**

Alle Notenzeilen eines Instruments teilen sich den Instrumentennamen, welcher in der Senkrechten mittig zu allen Notenzeilen des Instruments gesetzt wird.

Ossia

Ein Ossia-Takt ist ein kleiner Takt über einer Notenzeile normaler Größe, der eine alternative Spielausführung zeigt. Ossia-Takte sind mit Sibelius unglaublich einfach zu erstellen:

- Wählen Sie die Passage aus, über der Sie ein Ossia erstellen möchten, klicken Sie z.B. in einen Takt
- Aus dem Menü Erstellen ▶ Weiteres ▶ Zusätzliche Notenzeile wählen Sie Ossia darüber oder Ossia darunter.
- Der oder die Ossia-Takt(e) erscheinen automatisch, schon entsprechend verkleinert. Jetzt können Sie die Noten vom Original kopieren (mit Alt+Klick oder ~-Klick) und im Ossia-Takt die nötigen Änderungen vornehmen.

Bei der Erstellung eines Ossia-Taktes wird eigentlich eine kleine Notenzeile über/unter der ausgewählten Notenzeile erstellt, mit Instrumenten-Wechseln davor und dahinter, um die Notenlinien auf beiden Seiten zu verbergen. Sie können diese Instrumenten-Wechsel verschieben, um die Breite des Ossias anzupassen.

Die Erstellung eines Ossia-Taktes auf diese Weise erzeugt immer eine zusätzliche Notenzeile. Wenn Sie mit der genannten Methode auf *einem* System *zwei* Ossias erstellen, werden Sie Schwierigkeiten haben, diese beiden auf eine Höhe zu bringen, da Sibelius eine zweite zusätzliche Notenzeile über der ausgewählten Notenzeile erstellt hat. Verwenden Sie zur Erstellung eines zweiten Ossia stattdessen einen Instrumenten-Wechsel auf das der Ossia-Notenzeile zugehörige Instrument, und dann am Ende einen Instrumenten-Wechsel zurück auf **Kein Instrument (ausgeblendet)** (☞ 2.9 Instrumente).

Links eingerückte Systeme (Systeme mit linkem Einzug)

Systeme werden automatisch so weit wie nötig eingerückt, um den vollständigen Instrumentennamen Platz zu gewähren, z.B. am Anfang der Partitur und zu Beginn neuer Sektionen. Bei Stimmen(auszügen) können Sie das erste System auch automatisch einrücken lassen – ☞ 5.9 Dynamische Stimmen.

Um ein beliebiges System manuell einzurücken, ziehen Sie einfach den Anfangs-Taktstrich (links des Schlüssels) oder den Beginn der Notenzeile nach rechts.

Die Einrückung wird nur für diesen bestimmten Taktstrich gesetzt, es ist also empfehlenswert, am Ende des vorangehenden Systems (sofern vorhanden) einen System- oder Seitenumbruch einzufügen, um die Formatierung beizubehalten. (Wenn Sie dies nicht machen und dieser eingerückte Taktstrich später irgendwo in der Mitte eines Systems landet, setzt Sibelius eine Lücke davor, um ein unterbrochenes System zu erzeugen, wie bei einer Coda – was an und für sich genial ist, durchaus aber für eine Überraschung sorgen kann.)

Um die von Ihnen durch Ziehen erzeugte Einrückung eines Systems wieder zu entfernen, selektieren Sie den Anfangs-Taktstrich oder den Beginn der Notenzeile und wählen **Layout ▶ Position zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+P** oder ⌘#P).

Rechts eingerückte Systeme (Systeme mit rechtem Einzug)

Gelegentlich ist es nützlich, ein System vor dem rechten Rand enden zu lassen, z.B. bei Notenbeispielen, Prüfungsaufgaben, Arbeitsblättern etc. Gehen Sie wie folgt vor:

- Zunächst bietet es sich an, am Ende des Taktes, der am Ende des verkürzten Systems steht, einen Systemumbruch einzufügen, indem Sie den Taktstrich auswählen und **Return** (auf der Haupttastatur) drücken


2. Notation


- Klicken Sie etwas rechts vom Taktstrich am Systemende auf Höhe der mittleren Notenlinie. Es erscheint ein kleiner blauer Anfasser.
- Ziehen Sie den Anfasser nach links oder benutzen Sie die Kürzel \leftrightarrow (zusammen mit **Strg** oder $\#$ in größeren Schritten), um den rechten Einzug dieses Systems zu ändern.

Um ein System auf seine voreingestellte Länge zurückzusetzen, selektieren Sie den Anfasser und wählen **Layout ▶ Position zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+P** oder $\triangleleft\#P$).

Notenzeilen ausblenden

In Sibelius gibt es zwei Methoden, Notenzeilen auszublenden, beide für einen bestimmten Zweck:

- Wenn Sie Notenzeilen, die Noten enthalten, temporär ausblenden möchten, weil Sie beispielsweise bei der Arbeit an Partituren mit großer Besetzung (Orchester) nur an bestimmten Notenzeilen arbeiten möchten, ohne von den anderen abgelenkt oder gestört zu werden, oder auch wenn Sie eine spezielle Fassung Ihrer Partitur anfertigen möchten, deren ausgeblendete Notenzeilen abgespielt werden, verwenden Sie **Ansicht ▶ Notenzeilen bündeln** –  **5.15 Notenzeilen bündeln**.
- Wenn Sie andererseits leere Notenzeilen ausblenden möchten, um auf der Seite Platz zu sparen und die Lesbarkeit der Partitur zu verbessern, benutzen Sie **Layout ▶ Leere Notenzeilen ausblenden** – lesen Sie einfach weiter.

Hilfreicherweise zeigt Ihnen Sibelius mit gestrichelten blauen Linien an, wo sich in Ihrer Partitur ausgeblendete Notenzeilen befinden (außer oberste oder unterste Notenzeile eines Systems), sofern **Ansicht ▶ Layout-Zeichen** eingeschaltet ist –  **7.3 Umbrüche**.

Leere Notenzeilen ausblenden

Falls eine Notenzeile nur aus Pausentakten besteht, können Sie diese aus dem jeweiligen System ausblenden, wie das in großen Partituren üblich ist:

- Doppelklicken Sie in eine Notenzeile, um sie für das ganze System auszuwählen (oder wählen Sie mehrere Notenzeilen als Passage aus)
- Wählen Sie **Layout ▶ Leere Notenzeilen ausblenden** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+H** oder $\triangleleft\sim\#H$)

Sie können dies bei mehreren Notenzeilen auf einmal machen, oder bei einer Passage, die aus beliebig vielen Takten bestehen kann, oder sogar bei der ganzen Partitur. Notenzeilen werden nur dann von einem System ausgeblendet, wenn sie keinerlei Noten oder andere Objekte enthalten, oder wenn alle Noten ausgeblendet sind (z.B. in Stichnoten-Passagen).

Um leere Notenzeilen aus der ganzen Partitur auszublenden, wählen Sie einfach **Bearbeiten ▶ Auswahl ▶ Alles auswählen** (Kürzel **Strg+A** oder $\#A$) und wählen dann **Layout ▶ Leere Notenzeilen ausblenden** – alle unbenutzten Notenzeilen verschwinden in der ganzen Partitur, die Partitur formatiert sich sofort neu, um auf weniger Seiten Platz zu finden und damit vielleicht die Abholzung der Wälder etwas zu verlangsamen.

Wenn Sie beim Anwenden von **Layout ▶ Leere Notenzeilen ausblenden** auch die Notenzeilen von Tasteninstrumenten mit einschließen, beachten Sie bitte, dass Ihnen dann an manchen Stellen vielleicht nur die Notenzeile einer Hand übrig bleibt, was eher merkwürdig aussieht. Kontrollieren

Sie also entweder die Notenzeilen der Tasteninstrumente nachträglich, um die ausgeblendeten Notenzeilen der Tasteninstrumente wieder anzuzeigen, oder (wenn Sie beispielsweise die Notenzeilen aus der ganzen Partitur ausblenden und sich nicht um die nachträgliche Überprüfung der Tasteninstrumenten-Notenzeilen kümmern können) schließen Sie einfach die Notenzeilen der Tasteninstrumente beim Ausblenden der Notenzeilen nicht mit ein oder selektieren Sie nachträglich die noch vorhandene Tasteninstrument-Notenzeile durch Dreifachklick in der ganzen Partitur und wählen die fehlende Notenzeile in **Layout ▶ Leere Notenzeilen anzeigen** aus – siehe unten.

Natürlich können Sie nicht die letzte verbleibende Notenzeile eines Systems ausblenden, da es zumindest eine Notenzeile geben muss, um anzuzeigen, dass sich an der betreffenden Stelle überhaupt ein System befindet. Falls Sie tatsächlich alle Takte einer einzelnen Notenzeile löschen wollen, sollten Sie die Takte als Systempassage auswählen und dann **Entf** drücken.

Ausgeblendete Notenzeilen anzeigen

Um zuvor ausgeblendete Notenzeilen wieder sichtbar zu machen:

- Klicken Sie ein einen Takt, bei dem die Notenzeilen angezeigt werden sollen
- Wählen Sie **Layout ▶ Leere Notenzeilen anzeigen** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+S** oder **⌘+⇧+⌘S**)
- Es erscheint ein Dialogfeld, klicken Sie auf **OK**, um alle ausgeblendeten Notenzeilen anzuzeigen, oder wählen Sie bestimmte Notenzeilen aus, die Sie anzeigen möchten.


Damit werden Notenzeilen wieder angezeigt, die zuvor über **Layout ▶ Leere Notenzeilen ausblenden** ausgeblendet wurden (da sie keine Noten enthalten), folgende Notenzeilen werden aber nicht sichtbar gemacht:

- Notenzeilen, die mittels eines Instrumenten-Wechsels auf **Kein Instrument (ausgeblendet)** ausgeblendet wurden – um diese wieder sichtbar zu machen, verwenden Sie einen weiteren Instrumenten-Wechsel, um zum ursprünglichen Instrument zurückzukehren
- Notenzeilen, die mittels **Ansicht ▶ Notenzeilen bündeln** ausgeblendet wurden – um diese wieder sichtbar zu machen, schalten Sie **Ansicht ▶ Notenzeilen bündeln** einfach wieder aus.

Notenzeilen dauerhaft entfernen

Wenn Sie eine Notenzeile (und alle darin enthaltenen Noten) dauerhaft, d.h. vollständig aus der Partitur entfernen möchten, wählen Sie **Erstellen ▶ Instrumente** (Kürzel **I**), wählen die zu löschende(n) Notenzeile(n) in der Liste **Notenzeilen in Partitur** aus, klicken auf **Aus Partitur löschen** und dann auf **OK**. Alternativ dreifachklicken Sie in die Notenzeile, um sie für die ganze Partitur auszuwählen, drücken dann **Entf** und klicken auf **Ja**.

Notenzeilengröße (Rastral)

Die Notenzeilengröße (Rastralgröße) bestimmt die Größe aller Objekte Ihrer Partitur. Wenn Sie die Rastralgröße verdoppeln, verdoppelt sich ebenfalls die Größe von Text, Linien usw. Wenn Ihre Partitur zu gequetscht oder zu weit gesetzt aussieht, kann sich dies mit einer Änderung der Notenzeilengröße bessern –  **7.5 Dokument einrichten**.

Kleine Notenzeilen

Um eine Notenzeile gegenüber anderen Notenzeilen zu verkleinern, wählen Sie **Erstellen ▶ Instrumente**, wählen Sie die betreffende Notenzeile in der Liste **Notenzeilen in Partitur** aus und schalten das Ankreuzkästchen **Kleine Notenzeile** ein.

In der Voreinstellung haben kleine Notenzeilen 75% der normalen Größe, Sie können dies aber auf der **Notenzeilen**-Seite des Dialogfelds **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘E**) anpassen.

Verkürzte und unterbrochene Notenzeilen


Penderecki, Stockhausen und einige andere Komponisten des 20. Jahrhunderts lassen in manchen Partituren die Notenzeilen da weg, wo ein Instrument pausiert. Dies verleiht den Partituren das Erscheinungsbild eines Sammelalbums mit über die Seite verstreuten Notenpassagen.

Im liturgischen Gesang werden oft Vers und Responsorium ähnlich geschrieben.

Mit der Hilfe von Instrumenten-Wechseln lässt sich diese Notationsform recht einfach erzielen:

- Falls noch nicht geschehen, schalten Sie besser zunächst **Ansicht ▶ Ausgeblendete Objekte** (Kürzel **Strg+Alt+H** oder **⌘⌘H**) ein; Instrumenten-Wechsel erscheinen dann als graue Rechtecke (wenn diese Option nicht eingeschaltet ist, erscheinen sie gar nicht!)
- Wählen Sie die Passage aus, in der sich die Notenlinien verstecken sollen; wenn die Notenlinien zum Beispiel am Beginn eines Taktes verschwinden sollen, wählen Sie diesen Takt aus; wenn sie nach einer bestimmten Note nicht mehr sichtbar sein sollen, wählen Sie diese Note aus. Erweitern Sie mit **Shift→** (halten Sie **Strg** oder **⌘** gedrückt, um taktweise zu erweitern) die Auswahl bis zu der Stelle, an der die Notenlinien wieder erscheinen sollen.
- Wählen Sie **Erstellen ▶ Weiteres ▶ Instrumenten-Wechsel**. Es erscheint ein Dialogfeld, stellen Sie hier **Wählen Sie aus auf Alle Instrumente**, setzen Sie **Familie** auf **Andere**, und wählen Sie dann **Kein Instrument (ausgeblendet)** aus der Liste der Instrumente.
- Klicken Sie auf **OK**. Sibelius erstellt nun zwei Instrumenten-Wechsel: einen am Beginn der Auswahl auf **Kein Instrument (ausgeblendet)** zum Ausblenden der Notenlinien, und einen am Ende der Auswahl, um zum ursprünglichen Instrument zurückzukehren.
- Falls Sibelius die Instrumenten-Wechsel nicht ganz exakt nach Ihren Wünschen platziert haben sollte, können Sie die in Grau dargestellten Instrumenten-Wechsel selektieren und mit den **←/→**-Tasten (zusammen mit **Strg** oder **⌘** in größeren Schritten) nach rechts und links versetzen, oder sie mit der Maus verschieben.

Zwei Notenzeilen vergleichen

Wenn Sie zwei Notenzeilen einer Partitur vergleichen möchten, um deren Unterschiede festzustellen, so gibt es hierfür das überaus praktische Plug-In **Plug-Ins ▶ Analyse ▶ Notenzeilen vergleichen** –  **5.17 Plug-Ins**.

2.18 Schlagzeug

📖 2.16 Notenköpfe, 2.27 Tremolo

Dieses Kapitel behandelt nur Schlaginstrumente unbestimmter Tonhöhen. Das Schreiben von Schlaginstrumenten mit bestimmten Tonhöhen entspricht ziemlich genau dem von anderen Instrumenten mit Tonhöhen, sodass hierfür keine speziellen Kenntnisse vonnöten sind.

Es gibt eine Reihe verschiedener Wege, Schlaginstrumente unbestimmter Tonhöhen zu notieren, abhängig von der Art der Musik und des jeweiligen Ensembles, für das geschrieben wird. In Rock-, Jazz- und kommerzieller Musik beispielsweise benutzt man verschiedene Tonhöhen und Notenköpfe, um verschiedene Schlaginstrumente unbestimmter Tonhöhe auf ein und derselben Notenzeile zu notieren; diese Schreibweise nennt man üblicherweise »Drum Set« (oder Drum Kit).

Bei Musik für Orchester, Band, Drum Ensemble oder Drum Corps gibt es weitere Möglichkeiten:

- jedes Instrument (oder eine Instrumenten-Gruppe) bekommt seine eigene Notenzeile (z.B. Becken, Große Trommel, Triangel); oder
- es wird nur eine Notenzeile verwendet, in der dann die jeweiligen Instrumente bzw. Instrumentenwechsel durch Text angegeben sind; oder
- jeder *Spieler* bekommt seine eigene Notenzeile oder Gruppe von Notenzeilen; dies ist nützlich für die Erstellung eines Stimmenauszuges, aus dem der einzelne Schlagzeuger dann spielen kann.

Sibelius kennt alle gebräuchlichen Schlaginstrumente bestimmter und unbestimmter Tonhöhen und stellt diese zur Verfügung; daher ist es einfach, die oben aufgeführten Schreibweisen zu verwirklichen.

Schlaginstrumente unbestimmter Tonhöhe

Jedes in Sibelius eingebaute Schlaginstrument unbestimmter Tonhöhe besitzt seine eigene *Schlaginstrumenten-Zuweisung* (»Drum Map«), das heißt eine Liste mit Verknüpfungen zwischen jedem verwendeten Schlagzeugklang (z.B. Cowbell, Große Trommel) und der Position in der Notenzeile und dem jeweils verwendeten Notenkopf-Typ (z.B. Normal, Kreuz, Diamant).

Bei den meisten Schlaginstrumenten unbestimmter Tonhöhe ist die Zuweisung sehr einfach. Beispielsweise sind die Schlaginstrumente, die eine 1-Linien-Notenzeile verwenden, üblicherweise so eingestellt, dass der gewünschte Klang erzeugt wird, wenn Sie einen normalen Notenkopf, einen Kreuz- oder einen Diamant-Notenkopf auf der Notenlinie platzieren.

Manche Schlaginstrumente sind jedoch etwas komplexer und besitzen mehr Notenlinien und mehr Notenköpfe. Zum Beispiel verwenden Drum Set, Kleine Marschtrommel, Große Trommel und Becken-Instrumente 5-Linien-Notenzeilen, und unterschiedliche Notenköpfe auf unterschiedlichen Positionen in der Notenzeile erzeugen unterschiedliche Klänge.

Da es in Sibelius Dutzende eingebauter Schlaginstrumente unbestimmter Tonhöhen gibt, wäre es nicht sinnvoll, in Einzelheiten die von jedem Instrument verwendete spezifische Zuweisung zu

2. Notation

beschreiben. Lassen Sie uns also den Blick auf die Zuweisung eines bestimmten Instruments lenken:

- Wählen Sie eine Note oder einen Takt des fraglichen Instruments aus, sofern Sie es in Ihrer Partitur schon verwenden
- Wählen Sie **Stilvorlagen ▶ Instrumente bearbeiten**
- Wenn Sie zuvor eine Note oder einen Takt ausgewählt haben, ist dieses Instrument nun schon ausgewählt; wenn kein Instrument ausgewählt ist, wählen Sie es in der Liste **Instrumente in Familie**
- Klicken Sie auf **Instrument bearbeiten**; wenn Sie darauf hingewiesen werden, dass mit dem Bearbeiten des Instruments die Partitur geändert wird, klicken Sie auf **Ja**
- Klicken Sie jetzt auf **Notenzeilen-Typ bearbeiten** und wählen die **Schlagzeug**-Seite.
- Der obere Bereich des Dialogfelds zeigt die zugewiesenen Notenköpfe; um festzustellen, welcher Klang von einem bestimmten Notenkopf erzeugt wird, klicken Sie auf den Notenkopf und schauen darunter auf die **Klang-Anzeige**. Sie können hier auch sehen, welche Taste Sie auf Ihrem MIDI-Keyboard spielen müssen, um diese Note einzugeben – siehe **Noteneingabe in Schlaginstrumenten unbestimmter Tonhöhe** weiter unten.

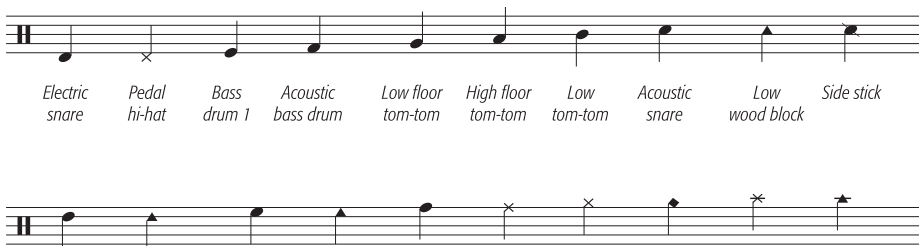
Zu weiteren Informationen zu diesem Dialogfeld, und wie Sie vorhandene Schlaginstrumente bearbeiten und neue definieren,  **7.12 Bearbeiten von Instrumenten**.

Die Schreibweise von Drum Set ist aber ausreichend standardisiert, sodass wir sie detailliert behandeln können – lesen Sie weiter.

Drum-Set-Notation

Um in Sibelius eine Drum-Set-Notenzeile zu erstellen, wählen Sie **Erstellen ▶ Instrumente** (Kürzel I) und wählen dort entweder **Drum Set** oder **Drum Kit** (die sich ausschließlich im Namen unterscheiden).

Die Instrumente **Drum Set** und **Drum Kit** benutzen eine Schreibweise, die auf den Empfehlungen der Percussive Arts Society (in Norman Weinbergs Buch, *Guide To Standardized Drumset Notation*) basiert, so wie folgt:



Electric snare Pedal hi-hat Bass drum 1 Acoustic bass drum Low floor tom-tom High floor tom-tom Low tom-tom Acoustic snare Low wood block Side stick

Low-mid tom-tom High wood block High-mid tom-tom Cowbell High tom-tom Ride cymbal 1 Closed hi-hat Open hi-hat Crash cymbal 1 Open triangle

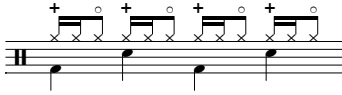
(Snare = Kleine Trommel, Cymbal = Becken)

Noteneingabe in Schlaginstrumenten unbestimmter Tonhöhe

Wenn Sie in Schlagzeug-Notenzeilen eingeben, können Sie alle Eingabemethoden von Sibelius verwenden, wenn das Schlaginstrument aber verschiedene Typen von Notenköpfen verwendet, sind

Sie mit der Step-time- oder der Flexi-time-Eingabe schneller als mit Maus- oder Alphabetischer Eingabe.

Betrachten wir das folgende Beispiel eines Standard-Drum-Sets mit Kleiner Trommel und offener und geschlossener Hi-hat:



Die Viertelnoten stehen in der 2. Stimme und verwenden den normalen Notenkopf, die Achtel- und 16tel-Noten stehen in der 1. Stimme und verwenden den Kreuz-Notenkopf. (Wenn Sie nicht den Kreuz-Notenkopf benutzen, werden die Noten nicht als Hi-hat abgespielt.)

Wenn Sie diese Noten mit Maus- oder Alphabetischer Eingabe schreiben, müssen Sie die Noten in der 1. Stimme nach der Eingabe in Kreuz-Notenköpfe ändern:

- Wählen Sie die Takte aus, in denen Sie die Notenköpfe ändern möchten (☞ **1.6 Auswählen (Selektionen) und Passagen**)
- Filtern Sie eine bestimmte Stimme, z.B. **Bearbeiten ▶ Filter ▶ 1. Stimme**, was wir im o.g. Beispiel möchten, oder filtern Sie eine bestimmte Tonhöhe, die Sie ändern möchten, mit **Bearbeiten ▶ Filter ▶ Erweiterter Filter**. Der Tonhöhen-Filter behandelt Schlagzeugschlüssel wie Violinschlüssel; das bedeutet:
 - In 1-Linien-Notenzeilen entspricht die Tonhöhe der einen Linie dem eingestrichenen h (= MIDI-Tonhöhe B4)
 - In 2-Linien-Notenzeilen sind die Tonhöhen (von unten nach oben) g' und d'' (G4 und D5)
 - In 3-Linien-Notenzeilen sind die Tonhöhen e', h' und f'' (E4, B4 und F5)
 - In 4-Linien-Notenzeilen sind die Tonhöhen f', a' c'' und e'' (F4, A4, C5 und E5)
 - In 5-Linien-Notenzeilen entspricht die Tonhöhe der mittleren Linie dem eingestrichenen h (B4)

(Anm. des Übersetzers: Im Tonhöhen-Filter von Sibelius geben Sie die MIDI-Tonhöhen an.)

Wenn Sie mehr über Sibelius' Filter-Funktionen erfahren möchten, – ☞ **5.11 Filter und Suchen**.

- Ändern Sie den Notenkopf mittels Tippen von **Shift+Alt+n** oder $\text{☞} \sim n$, wobei n eine Zahl auf der Haupttastatur ist (nicht auf dem Ziffernblock); für das obige Beispiel müssen wir **Shift+Alt+1** oder $\text{☞} \sim 1$ tippen. Stattdessen können Sie den Notenkopf auch aus dem Menü in der **Noten-Leiste** des Eigenschaften-Fensters wählen (☞ **2.16 Notenköpfe**).

Sofern Sie die Noten aber über ein MIDI-Keyboard mit Step-time oder Flexi-time eingeben, weist Sibelius den Tonhöhen, die Sie auf Ihrem MIDI-Keyboard spielen, automatisch die richtige Position in der Notenzeile und den korrekten Notenkopf zu (und auch die Artikulation, falls angegeben). Wenn Sie eine Tonhöhe spielen, der im Notenzeilen-Typ mehrere Notenköpfe zugewiesen sind, wählt Sibelius den ersten in der Schlaginstrumenten-Zuweisung aufgeführten Notenkopf.

Sie können wählen, ob Sie die durch das Instrument an sich bestimmten Tonhöhen-Zuweisungen verwenden, oder die Tonhöhen, die Ihr spezielles MIDI-Gerät verwendet (d.h. Ihr Keyboard oder Klangmodul). Dies wird festgelegt mit der Option unter **Schlagzeug-Notenzeilen** auf der Seite **Noteneingabe** im Dialogfeld **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im Sibelius-Menü).

2. Notation

In der Voreinstellung, die auf **Im Instrument** eingestellt ist, geht Sibelius davon aus, dass Sie die Tonhöhen so wie in der Instrumenten-Definition festgelegt spielen. Wenn diese Einstellung gewählt ist, wird eine 1-Linien-Notenzeile als die mittlere Linie einer 5-Linien-Notenzeile behandelt (d.h. als Tonhöhe h' bzw. B4), eine 2-Linien-Notenzeile als die zweite und vierte Notenlinie (d.h. Tonhöhen g' und d'' bzw. G4 und D5), eine 3-Linien-Notenzeile als erste, dritte und fünfte Notenlinie (Tonhöhen e' , h' und f'' bzw. E4, B4 und F5), und eine 4-Linien-Notenzeile als die Zwischenräume (f' , a' , c'' und e'' bzw. F4, A4, C5 und E5). Das heißt, eine Note auf der Linie einer 1-Linien-Notenzeile kann als h' eingegeben werden.

Wenn Sie lieber die Taste auf Ihrem MIDI-Keyboard spielen möchten, die mit dem gewünschten Klang korrespondiert, setzen Sie die Option unter **Schlagzeug-Notenzeilen auf In der Schlaginstrumenten-Zuweisung (Drum map) des MIDI-Gerätes**. Sie hören dann schon bei der Eingabe den entsprechenden Klang und Sibelius übersetzt die von Ihnen gespielte Tonhöhe automatisch in die Drum-Set-Notenzeile.

Verschiedene Notenzeilen für verschiedene Instrumente

In Orchesterpartituren ist es üblich, für jedes einzelne Instrument unbestimmter Tonhöhe eine eigene 1-Linien-Notenzeile zu verwenden, wie etwa in diesem Beispiel:

The image shows a musical score for three percussion instruments: Große Trommel, Becken, and Triangel. Each instrument is represented by a single-line staff. The time signature starts at 4/4, changes to 3/4, and then to 5/4. The Große Trommel staff has notes with a 'cresc.' marking. The Becken and Triangel staves have notes with a 'ff' marking.

Eine große Bandbreite an einzelnen Schlaginstrumenten findet sich im Dialogfeld **Erstellen ▶ Instrumente**. Um in Ihrer Partitur beispielsweise eine Große Trommel, ein Becken und eine Triangel zu notieren:

- Wählen Sie im Dialogfeld **Erstellen ▶ Instrumente** die Familie **Schlagzeug/Drums** und fügen die Instrumente **Große Trommel**, **Becken** und **Triangel** hinzu
- Klicken Sie auf **OK**, um die Instrumente in Ihre Partitur einzusetzen.

Alle diese Instrumente werden automatisch mit dem richtigen Klang wiedergegeben. Beachten Sie bitte, dass die Notenhälse auf 1-Linien-Notenzeilen immer aufwärts zeigen.


Eine eigene Schlaginstrumenten-Zuweisung erstellen

Wenn Sie auf derselben Notenzeile mehrere Schlaginstrumente notieren möchten, die Klänge, Notenköpfe oder Notenzeilen-Positionen verwenden, die in keinem der eingebauten Instrumente definiert sind, müssen Sie Ihre eigenes Instrument mit einer eigenen Schlaginstrumenten-Zuweisung erstellen.

Sie möchten beispielsweise folgendes schreiben:


- Wählen Sie **Stilvorlagen ▶ Instrumente bearbeiten**
- Wählen Sie im Ensemble **Gewöhnliche Instrumente** die Familie **Percussion und Schlagzeug** und dann **Drum set (basic)** in der Liste **Instrumente in Familie**. (Genau genommen spielt es keine große Rolle, welches Instrument Sie wählen, da wir es sowieso gleich bearbeiten, wir wählen aber dieses, da es die richtige Anzahl Notenzeilen und nicht zu viele schon vorhandene Notenköpfe in seiner Schlaginstrumenten-Zuweisung besitzt.)
- Klicken Sie auf **Neues Instrument** und antworten mit **Ja**, wenn Sie gefragt werden, ob Sie ein neues Instrument erstellen möchten, das auf diesem basiert
- Ändern Sie **Name** im **Dialogfeld** in beispielsweise **Große Trommel, Becken, Triangel**, damit Sie es später wieder finden können
- Ändern Sie **Vollständiger Name in Partitur** in beispielsweise **Große Trommel\n\Becken\n\Triangel** (\n\ weist Sibelius an, das nächste Wort in eine neue Zeile zu setzen)
- Klicken Sie auf **Notenzeilen-Typ bearbeiten** und gehen Sie im sich nun öffnenden Dialogfeld auf die Registerkarte **Schlagzeug**
- In unserem Beispiel brauchen wir in der Notenzeile nur drei Tonhöhen, denen bestimmte Klänge zugewiesen werden: Wir benutzen die oberste Linie für die Triangel, die mittlere Linie für die Becken und die unterste Linie für die Große Trommel. Selektieren Sie eine jede der nicht benötigten Tonhöhen und klicken auf **Löschen**, um diese zu entfernen.
- Von den verbleibenden Tonhöhen selektieren Sie den jeweiligen Notenkopf und wählen dann aus dem **Klang-Drop-down-Menü** den korrekten Klang.
Eventuell möchten Sie auch den **Notenkopf** eines bestimmten Instrumentes ändern, oder sogar einen unterschiedlichen Klang angeben, wenn mit einem Notenkopf eine bestimmte **Artikulation** verwendet wird, was jedoch nicht erforderlich ist.
- Wenn Sie die Klänge eingestellt haben, klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen am Notenzeilen-Typ zu bestätigen
- Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen an Ihrem neuen Instrument zu bestätigen.
- Stellen Sie sicher, dass sich Ihr neues Instrument **Große Trommel, Becken, Triangel** im Ensemble **Gewöhnliche Instrumente** befindet: Verschieben Sie es in die Liste **Instrumente in Familie** von der Liste **Instrumente nicht in Ensemble**, indem Sie auf **Zu Familie hinzufügen** klicken; klicken Sie dann auf **Schließen**, um das Dialogfeld **Instrumente bearbeiten** zu schließen.
- Wählen Sie jetzt **Erstellen ▶ Instrumente**, wählen Sie in der Liste Ihr neues Instrument und klicken auf **Zur Partitur hinzufügen**, um es zu erstellen, und klicken dann auf **OK**
- Geben Sie Noten in die Notenzeile mit den drei im Notenzeilen-Typ festgelegten Tonhöhen ein; wenn Sie möchten, können Sie verschiedene Stimmen verwenden – **2.21 Stimmen (»Ebenen«)**.

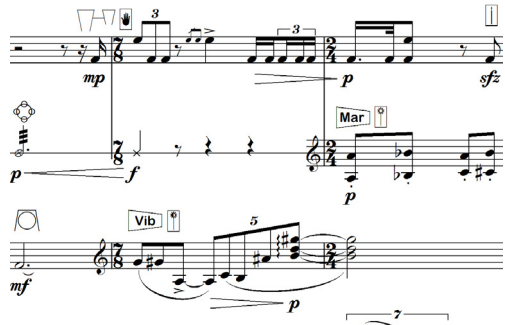
Einzelne Notenzeile für jeden Spieler

Wenn Ihre Partitur nach mehr als einem Schlagzeugspieler verlangt, oder wenn von einem Schlagzeugspieler erwartet wird, dass er zwischen den einzelnen Instrumenten wechselt, so ist es hilfreich, alle Schlaginstrumente auf einer einzelnen Notenzeile zu notieren, in der dann die jeweiligen Instrumente bzw. Instrumentenwechsel durch Text angegeben werden. In Sibelius macht man dies mit Instrumenten-Wechseln –  **2.9 Instrumente**.

Es gibt viele vorgefertigte, mit den entsprechenden Klängen eingerichtete Schlaginstrumente; das Instrument **Becken** [1 Linie] beispielsweise spielt einen Becken-Klang. Selbstverständlich können Sie bei Bedarf neue Schlaginstrumente erstellen.

Schlagzeug-Symbole

Sibelius besitzt viele nützliche Symbole, die Instrumente, Schlägeltypen und verschiedene Spieltechniken für eine Vielfalt von Schlaginstrumenten bestimmter und unbestimmter Tonhöhen grafisch darstellen. Um ein solches Symbol Ihrer Partitur hinzuzufügen, wählen Sie **Erstellen ▶ Symbol** (Kürzel Z) und klicken auf das gewünschte Symbol aus einer Auswahl von Drums, Schlägeln und Spieltechniken –  **2.22 Symbole**.

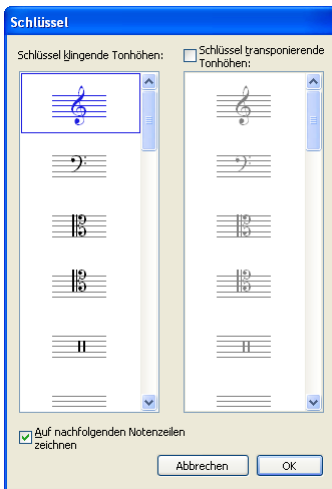


2.19 Schlüssel

Zeichen eingeben.

Die Schlüssel am Beginn jeden Systems werden von Sibelius automatisch gesetzt. Beim Erstellen von Instrumenten werden die jeweiligen Standardschlüssel miterstellt. Über Schlüssel müssen Sie sich nur dann Gedanken machen, wenn Sie sie ändern möchten.

Schlüsselwechsel erstellen



- Wenn Sie einen Schlüsselwechsel inmitten eines Taktes einfügen möchten, dann geben Sie zuerst die Noten diesen Taktes ein, sodass Sie den Schlüsselwechsel zwischen den Noten einsetzen können

- Selektieren Sie die Note, nach welcher der neue Schlüssel erstellt werden soll, wählen **Erstellen ▶ Schlüssel** (Kürzel Q für »qlf« = englisch »clef«, Schlüssel) und klicken in der Liste auf den gewünschten Schlüssel (die am häufigsten verwendeten Schlüssel finden Sie dort ganz oben).

- Sie können Sibelius anweisen, einen anderen Schlüssel zu verwenden, sobald **Noten ▶ Transponierende Partitur** eingeschaltet ist, was bei bestimmten transponierenden Instrumenten nützlich ist (z.B. tiefe Blech- oder Holzbläser); schalten Sie dazu die Option **Schlüssel transponierende**

Tonhöhen ein und wählen den Schlüssel hierzu

- Die Option **Auf nachfolgenden Notenzeilen zeichnen** setzt, wie der Name schon vermuten lässt, den neuen Schlüssel auf alle nachfolgenden Systeme; das Abschalten dieser Option kann bei speziellen Schreibweisen, wie z.B. der von Lead Sheets, praktisch sein; normalerweise sollten Sie diese Option allerdings aktiviert lassen.
- Klicken Sie auf **OK**; der Schlüssel ist damit in Ihrer Partitur erstellt. Alle Noten nach dem Schlüsselwechsel behalten ihre Tonhöhe (d.h. sie klingen weiterhin genauso) und werden daher ihre Position auf der Notenzeile entsprechend ändern.

Sie können einen Schlüsselwechsel auch mit der Maus einfügen. Stellen Sie sicher, dass kein Objekt in Ihrer Partitur ausgewählt ist (drücken Sie **Esc**), wählen den gewünschten Schlüssel im Dialogfeld **Erstellen ▶ Schlüssel** und klicken dann in Ihrer Partitur auf die Stelle, an der der Schlüssel erscheinen soll. Um beispielsweise den Schlüssel für ein Instrument komplett zu ändern, setzen Sie den neuen Schlüssel einfach auf den schon vorhandenen ganz am Anfang der Partitur.

Sie können Schlüsselwechsel kopieren (z.B. mit **Alt+Klick** oder **~**-Klick), nicht jedoch den automatischen Schlüssel am Beginn eines Systems.

Schlüssel verschieben

Wenn Sie einen Schlüssel umherschoben, sehen Sie, wie Sibelius die Noten nach oben oder unten versetzt, damit sie immer gleich klingen, d.h. ihre Tonhöhe beibehalten.

2. Notation

Probieren Sie das aus – erstellen Sie irgendwo einen Schlüsselwechsel und ziehen ihn mit der Maus dann nach links und rechts in einer Notenzeile, oder auch nach oben und unten in andere Notenzeilen; beobachten Sie dabei die Noten, die augenblicklich auf- oder abwärts springen. Wenn Sie nichts Besseres zu tun haben, können Sie sich mit diesem harmlosen, aber doch eher begrenzten Spaß die Zeit vertreiben.

Schlüssel entfernen


Schlüsselwechsel können mit **Entf** entfernt werden. Wenn Sie den Schlüssel am Anfang eines Systems entfernen möchten, so löschen Sie den Schlüssel, der am Ende des vorangehenden Systems steht. (Denn der tatsächliche Wechsellpunkt ist – wenn man es recht bedenkt – der kleine Schlüssel am Ende des vorangehenden Systems; der große Schlüssel auf dem nächsten System ist nichts weiter als die Standardanzeige des aktuellen Schlüssels.)

Für Schlaginstrumente ohne bestimmte Tonhöhen möchten Sie vielleicht den »Leerschlüssel« (der nur aus einem Stück leerer Notenzeile besteht) verwenden. Obwohl dann die Notenzeile mit einer Lücke statt mit einem Schlüssel beginnt, positionieren Sie den Leerschlüssel genau wie jeden anderen Schlüssel, und versuchen nicht den bereits vorhandenen Schlüssel zu entfernen.

























Sobald Sie einen Leerschlüssel irgendwo eingefügt haben, können Sie ihn nicht mehr auswählen und entfernen – es ist nichts zum Auswählen da. Setzen Sie stattdessen einen anderen Schlüssel darüber und drücken **Entf**.

Schlüssel am Beginn eines Systems ausblenden

Wenn der Schlüssel nur auf dem ersten, nicht aber auf den folgenden Systemen erscheinen soll – z.B. wenn Sie bei der Arbeit an einem Lead Sheet sind – schalten Sie einfach beim Erstellen des Schlüssels die Option **Auf nachfolgenden Notenzeilen zeichnen** aus; versuchen Sie nicht, die Schlüssel am Beginn eines jeden Systems zu löschen!

Wenn Schlüssel auf einer bestimmten Notenzeile *überhaupt* nicht erscheinen sollen, wählen Sie alle Takte dieser Notenzeile aus und schalten im Eigenschaften-Fenster in der **Takte**-Leiste die Option **Schlüssel aus** ( **5.9 Eigenschaften**).

Zur Verfügung stehende Schlüssel
Die folgenden Schlüssel befinden sich im Dialogfeld Schlüssel (jede der hier dargestellten Noten ist ein C):

 Violinschlüssel	 Altschlüssel, für Viola	 Tenorschlüssel, für hohe Fagott, Posaunen- und Cellotöne	 Bassschlüssel	 Schlagzeug- Schlüssel ohne Tonhöhe	 Schlagzeug- Schlüssel ohne Tonhöhe
 Standard- Tabulatur- Schlüssel	 Violinschlüssel 2 Oktaven höher, für Glockenspiel, in modernen Partituren	 Violinschlüssel 1 Oktave höher, für Piccolo, etc. in modernen Partituren	 Violinschlüssel 1 Oktave tiefer, für Tenor und Gitarre	 Violinschlüssel optional 1 Oktave tiefer, wahlweise Frauen- oder Männerstimme	 Doppelter Violinschlüssel; alte Schreibweise für 1 Oktave tiefer
 Französischer Violinschlüssel, gelegentlich in Noten vor 1800 zu finden	 Sopranschlüssel, vor 1800	 Mezzosopranschlüssel, gelegentlich in Noten vor 1800 zu finden	 Tenorschlüssel 1 Oktave tiefer, für hohe Kontrabassstöne in modernen Partituren	 Baritonschlüssel, gelegentlich in Noten vor 1800 zu finden	 Bassschlüssel 1 Oktave höher, für die linke Hand Celesta und Bassblock- flöte
 Bassschlüssel 1 Oktave tiefer, für Kontrabass in modernen Partituren	 Bassschlüssel 2 Oktaven tiefer	 Baritonschlüssel, gelegentlich in Noten vor 1800 zu finden	 Schlagzeug- Schlüssel ohne Tonhöhe	 Bassgitarren- Tabulatur- schlüssel	 Größere Tabulatur- schlüssel

Sicherheits-Schlüssel ausblenden

Wenn eine Partitur aus mehreren Sätzen oder Liedern besteht, möchten Sie vielleicht am Beginn der neuen Sektion einen Schlüsselwechsel einfügen, ohne dass am Ende des vorigen Abschnitts (d.h. dem Ende des vorhergehenden Satzes/Liedes) ein Sicherheits-Schlüssel erscheint. Selektieren Sie dazu den Sicherheits-Schlüssel am Ende des vorhergehenden Abschnitts und wählen **Bearbeiten** ▶ **Ausblenden** oder **anzeigen** ▶ **Ausblenden** (Kürzel **Strg+Shift+H** oder **⇧ ⌘ H**).

Zu weiteren Informationen zum Ausblenden von Objekten, **5.6 Ausblenden von Objekten**.

Oktavierungs-Schlüssel

Manche Leute schreiben beispielsweise ein Piccolo mit einem normalen Violinschlüssel, andere mit einer »8« darüber – das ist Geschmackssache. Ein echtes Piccolo wird die Noten einer Notenzeile mit einem »Oktav-Violinschlüssel« nicht eine Oktave höher spielen als die einer Notenzeile mit einem normalen Violinschlüssel – beide werden genau gleich klingen. In anderen Worten ist die »8« also für den Leser nur ein Hinweis oder eine Erinnerung, dass es sich um ein transponierendes Instrument handelt.

Daher verhalten sich alle Schlüssel in Sibelius mit oder ohne eine »8« (oder »15«) genau gleich. Die Tatsache, dass das Piccolo eine Oktave höher klingt als eine Flöte, die dieselben Noten spielt, ist eine Eigenschaft des Instrumentes und nicht des Schlüssels (schließlich können beide doch von einem normalen Violinschlüssel spielen). Dem klingenden Unterschied wird in Sibelius dadurch Rechnung getragen, dass das Piccolo standardmäßig eine Oktave nach oben transponiert, sowohl in einer nicht-transponierenden als auch in einer transponierenden Partitur. Sie können solche transponierenden Instrumente selbst erstellen, und zwar über das Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **Instrumente bearbeiten** (☞ **7.12 Bearbeiten von Instrumenten**).

Eine Tenor-Notenzeile verhält sich entsprechend – sie ist mit einer Transpositions-Änderung versehen, die sie eine Oktave tiefer klingen lässt, sowohl in einer nicht-transponierenden als auch in einer transponierenden Partitur. Die »8« unter dem Violinschlüssel ist für den Leser wiederum nur ein Hinweis – es handelt sich um eine Alternative zum normalen Violinschlüssel und diese hat keinen direkten Effekt auf die klingenden Tonhöhen der Noten.

Optionen in den Notensatzregeln

Die Schlüssel und Tonart-Seite des Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧#E**) hält für Sie zwei Optionen bereit, die Sie ändern können, falls Sie derartige Wünsche haben: **Abstand vor Anfangs-Schlüssel** und **Abstand nach Anfangs-Schlüssel**.

Die Option **Stichnoten-Größe** auf der Seite **Noten und Tremoli** des Dialogfelds bestimmt auch die Größe der Schlüsselwechsel (in Relation zur normalen Schlüsselgröße).

2.20 Stichnoten

📖 2.29 Vorschläge, 6.1 Einzelstimmen.

Stichnoten sind kleine Noten, die häufig für einen von zwei Anwendungszwecken eingesetzt werden. In Instrumentalstimmen (Einzelstimmen) sind Stichnoten dem Spieler eine Hilfe, um anzuzeigen, wo sie oder er sich gerade befindet (sowie es im Theater Stichworte gibt, gibt es in der Musik Stichnoten), und werden nicht gespielt. Stichnotenpassagen können aber auch optional zu spielende Noten angeben, ein Harmonika-Solo beispielsweise könnte als Stichnoten in der Klarinettenstimme stehen, mit dem Hinweis »Spielen, wenn keine Harmonika vorhanden«.

Verwechseln Sie Stichnoten nicht mit Vorschlägen (📖 **2.29 Vorschläge**): Stichnoten belegen ihren rhythmischen Platz im Takt und werden wie normale Noten wiedergegeben. Da eine Stichnotenpassage Vorschläge oder spezielle Notenköpfe enthalten kann, können *alle* Noten – ob normale Note, spezieller Notenkopf oder sogar ein Vorschlag – in Stichnotengröße dargestellt werden. Ein Stichnoten-Vorschlag ist sowohl kleiner als ein Vorschlag als auch als eine Stichnote. Pausen und Ganztaktpausen und andere Objekte wie Text, Linien und Symbole können ebenfalls Stichnotengröße haben.

Der zweite Hauptverwendungszweck für kleine Noten besteht darin, eine optionale Klavierbegleitung in Chor- und Instrumentalmusik zu schreiben, und den Solopart über einer Klavierbegleitung; in diesen Fällen sollten Sie allerdings keine Stichnoten verwenden, sondern die entsprechenden Notenzeilen in kleine Notenzeilen umändern, da damit alle Noten und auch alle anderen Objekte dieser Notenzeilen verkleinert werden, was besser aussieht –

📖 2.17 Notenzeilen.

Die Größe von Stichnoten ist proportional zur Notenzeilengröße – normalerweise stehen Stichnoten auf einer Notenzeile normaler Größe, aber wenn Sie Stichnoten in eine kleine Notenzeile einsetzen, werden sie sogar noch kleiner. Sie können sogar Stichnoten-Vorschläge in eine kleine Notenzeile einsetzen, um klitzekleine Noten zu schreiben.

Als Stichnoten einfügen

Eine Stichnoten-Passage erstellen Sie ganz schnell mit **Bearbeiten ▶ Als Stichnoten einfügen**:

- Vergewissern Sie sich, dass Sie sich in der Partitur und nicht in einer der dynamischen Stimmen befinden. Auch wenn Sie **Bearbeiten ▶ Als Stichnoten einfügen** in einer dynamischen Stimme verwenden können, ist es viel günstiger, dies in der Partitur zu tun, damit Sie die Notenzeile sehen können, aus der Sie Noten verwenden, und die Stichnoten in mehrere Instrumente gleichzeitig einfügen können.
- Kopieren Sie die Noten, die Sie als Stichnoten verwenden möchten, in die Zwischenablage, indem Sie sie selektieren und dann **Bearbeiten ▶ Kopieren** (Kürzel **Strg+C** oder **⌘C**) wählen.
- Wählen Sie die Ganztaktpause oder Pause in der Notenzeile oder in den Notenzeilen aus, in denen die Stichnoten erscheinen sollen, und wählen dann **Bearbeiten ▶ Als Stichnoten einfügen** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+V** oder **⌘⇧⌘V**). Wenn Sie mehr als eine Notenzeile auswählen,

fügt Sibelius die Stichnoten mittels Mehrfach-Kopieren (☞ **1.6 Auswahlen (Selektionen) und Passagen**) in alle ausgewählten Notenzeilen auf einmal ein.

Das war's schon! Eine ganze Reihe nützlicher Vorgänge werden beim Einfügen einer Stichnoten-Passage für Sie ausgeführt:

- Die kopierten Noten werden in die erste nicht benutzte Stimme (Ebene) eingefügt, wobei alle Noten und anderen Zeichen auf Stichnotengröße gesetzt werden
- Die Stichnoten werden in der Partitur ausgeblendet, in den Einzelstimmen jedoch angezeigt (wenn Sie möchten, können Sie Sibelius aber anweisen, die Stichnoten auch in der Partitur anzuzeigen – siehe **Voreinstellungen Als Stichnoten einfügen** weiter unten)
- Es wird sich um alle heiklen Transpositionen (z.B. Stichnoten einer A-Klarinette in einer F-Horn-Notenzeile) gekümmert, und falls nötig ein passender Schlüsselwechsel oder eine Oktavierungslinie eingefügt, um sicher zu stellen, dass die Stichnoten leicht lesbar sind, gemäß Ihren Vorlieben – siehe **Voreinstellungen Als Stichnoten einfügen** weiter unten
- Der Name des Ausgangsinstruments wird über die Stichnoten geschrieben, unter Verwendung des Notenzeilen-Textstils **Instrumentenname (Stichnoten)** (den Sie bearbeiten können, um Erscheinungsbild oder Standardposition zu ändern) – ☞ **3.10 Bearbeiten von Textstilen**)
- Falls der Notenzeilen-Typ (z.B. die Linienanzahl) des Ausgangs- und des Zielinstruments nicht übereinstimmt, werden die entsprechenden Instrumenten-Wechsel am Beginn und am Ende der Stichnoten-Passage erstellt
- Bestimmte Zeichen (wie etwa Liedtext, Dynamik, Bindebögen und Cresc./dim.-Gabeln) werden gemäß Ihren Vorlieben automatisch übernommen oder nicht – siehe **Voreinstellungen Als Stichnoten einfügen** weiter unten
- Alle eventuell vorhandenen Instrumenten-Wechsel der Ursprungsnoten werden automatisch ausgeschlossen
- Die Wiedergabe der Stichnoten wird unterbunden (indem alle Ankreuzkästchen von **Spiele**n bei **Durchgang** in der **Wiedergabe**-Leiste des **Eigenschaften**-Fensters automatisch ausgeschaltet werden – siehe **Wann die Wiedergabe von Noten erfolgt** auf Seite 324)
- Entsprechende Ganztaktpausen werden in einer nicht benutzen Stimme (Ebene) sowohl in Partitur als auch in den Einzelstimmen hinzugefügt, damit das Ganze korrekt aussieht (Sie können Sibelius aber auch anweisen, in Stimmen keine Ganztaktpausen hinzuzufügen – siehe **Voreinstellungen Als Stichnoten einfügen** weiter unten).

So ziemlich die einzige Sache, die Sibelius Ihnen überlässt, ist die Entscheidung, welche Stichnoten in welches Instrument kommen, obwohl das Programm Ihnen sogar Vorschläge unterbreiten kann, wo Stichnoten eingefügt werden sollten – lesen Sie dazu weiter.

Stichnotenstellen-vorschlagen-Plug-In

Beim Herstellen von Einzelstimmen ist einer der Zeit raubenden Aspekte die Suche nach den geeigneten Stichnotenstellen, die für die Spieler am hilfreichsten wären. Stichnoten wollen Sie wahrscheinlich nach einer bestimmten Anzahl von Pausentakten oder nach einer bestimmten Zeitdauer einfügen. **Plug-Ins** ▶ **Andere** ▶ **Stichnotenstellen vorschlagen** kann diese Suche für Sie übernehmen – siehe **Stichnotenstellen vorschlagen** auf Seite 527.

Stichnoten-überprüfen-Plug-In

Nachdem Sie Ihre Einzelstimmen mit Stichnoten versehen haben, können nachträgliche Änderungen an der Partitur zu Fehlern in den Stichnoten führen, da Sibelius die Stichnoten-Passagen nicht automatisch aktualisiert, wenn Sie an den Ursprungsnotenzeilen, denen die Stichnoten entstammen, in der Folge Änderungen vornehmen. Es gibt jedoch ein praktisches Plug-In, das Stichnoten mit den Noten, aus denen sie hervorgegangen sind, vergleichen und eventuelle Ungleichheiten finden kann, und Sie dann darauf hinweist; wählen Sie einfach die fragliche Passage aus und wählen Plug-Ins ▶ Korrektur lesen ▶ Stichnoten überprüfen – zu mehr Einzelheiten siehe **Stichnoten überprüfen** auf Seite 532.

Voreinstellungen Als Stichnoten einfügen

Auf der Seite **Als Stichnoten einfügen** von **Datei** ▶ **Voreinstellungen** (auf dem Mac im Sibelius-Menü) gibt es verschiedene Optionen, mit denen Sie festlegen können, was genau bei **Bearbeiten** ▶ **Als Stichnoten einfügen** geschieht. Im Folgenden werden diese Optionen aufgeführt.

Die Optionen **Tonhöhen der Stichnoten** stellen Ihnen drei Alternativen zur Verfügung, wie Sibelius mit unterschiedlichen Tonumfängen von Ursprungs- und Zielinstrument umgehen soll:

- **Bei Bedarf Schlüssel ändern** setzt einen Schlüssel am Beginn der eingefügten Stichnoten ein, falls die von Ursprungs- und Zielnotenzeile verwendeten Schlüssel nicht übereinstimmen. Wenn Sie also beispielsweise Stichnoten einer Cello-Notenzeile in eine Flöten-Notenzeile einfügen, erstellt Sibelius am Beginn der Stichnoten einen Bassschlüssel und am Ende wieder den ursprünglichen Violinschlüssel. Beachten Sie bitte, dass diese Schlüsselwechsel nur in den Stimmen sichtbar sind.
- **Bei Bedarf Oktava-Linie hinzufügen** setzt eine Oktavierungslinie (bis zu zwei Oktaven darüber oder darunter, d.h. *8va*, *15ma*, *8vb* oder *15mb*) über die eingefügten Stichnoten ein, wenn Sibelius die Stichnoten zur Vermeidung zu vieler Hilfslinien um eine oder mehr Oktaven transponieren muss.
- **Tonhöhen nicht verändern** fügt die Stichnoten einfach ohne Oktavierungen in den Schlüssel der Zielnotenzeile ein.

Mit den Optionen **Stichnoten schreiben mit** können Sie angeben, ob Sibelius in den eingefügten Stichnoten **Bindebögen**, **Artikulation**, **Dynamik**, **Liedtext** und **Technik-Text** übernehmen soll.

Üblicherweise werden in Stichnoten-Passagen in Einzelstimmen zusätzlich die **Ganztaktpausen** angezeigt, um zu verdeutlichen, dass es sich bei den Stichnoten nur um eine Hilfe handelt und diese nicht gespielt werden. In bestimmten Gattungen, z.B. in Jazz-Musik, werden Stichnoten meist jedoch ohne **Ganztaktpausen**, einfach nur als kleine Noten geschrieben. **Ganztaktpausen bei Stichnoten anzeigen (in Stimmen)** lässt Sie wählen,

Als Stichnoten einfügen

Tonhöhen der Stichnoten

Bei Bedarf Schlüssel ändern

Bei Bedarf Oktava-Linie hinzufügen

Keines

Stichnoten schreiben mit

Bindebögen

Artikulation

Dynamik

Liedtext

Technik-Text

Ganztaktpausen bei Stichnoten anzeigen (in Stimmen)

Nach Stichnotenpassage 'Play' schreiben

Stichnoten in Partitur ausblenden

2. Notation

welcher Konvention Sie folgen möchten: Wenn diese Option eingeschaltet ist (Standard), werden zusätzlich zu den Stichnoten Ganztaktpausen angezeigt; wenn sie ausgeschaltet ist, werden nur die Stichnoten an sich geschrieben.

Wiederum in manchen Gattungen, vor allem in Jazz, sehen Sie manchmal das Wort »Play« nach den Stichnoten geschrieben, um den Spieler daran zu erinnern, jetzt wieder loszulegen. **Nach Stichnotenpassage 'Play' schreiben**, standardmäßig ausgeschaltet, macht genau dies. Besonders nützlich ist diese Option, wenn Sie **Ganztaktpausen bei Stichnoten anzeigen (in Stimmen)** ausgeschaltet haben.

Fast immer ist es üblich, Stichnoten nur in den Einzelstimmen anzuzeigen, daher ist die Option **Stichnoten in Partitur ausblenden** standardmäßig aktiviert. Wenn Sie aber aus irgendeinem Grund Stichnoten auch in der Partitur wünschen, haben Sie mit dieser Option die Wahl dazu.

Seien Sie sich darüber im Klaren, dass Änderungen dieser Optionen hier sich nicht auf schon eingefügte Stichnoten auswirken; sie beziehen sich nur auf Stichnoten, die Sie in der Folge mit **Bearbeiten ▶ Als Stichnoten einfügen** erstellen.

Stichnoten, Stich-Pausen und andere Stich-Objekte erstellen

Wenn Sie eine Note, eine Pause, eine Linie, ein Symbol oder Notenzeilen-Text-Objekt auf Stichnotengröße verkleinern müssen, selektieren Sie diese und wählen dann den Stichnotengröße-Knopf (Kürzel **Enter**) auf dem zweiten Keypad-Layout (siehe rechts). Wenn Sie Noten mit Maus und Tastatur oder Step-time eingeben, werden alle weiteren Noten als Stichnoten erstellt, bis Sie den Stichnotengröße-Knopf wieder ausschalten.



Wenn Sie eine Passage auf Stichnotengröße verkleinern wollen, selektieren Sie einfach die gesamte Passage und wählen denselben Keypad-Knopf auf dem zweiten Keypad-Layout. Sie können Stichnoten und Stich-Pausen wieder ihre normale Größe geben, indem Sie den Stichnotengröße-Knopf auf dieselbe Weise erneut wählen.

System-Text, System-Symbole oder System-Linien können Sie nicht auf Stichnotengröße setzen, da diese niemals in Stichnotenpassagen stehen (sie treten ja schon in allen Einzelstimmen auf).

Optionen in den Notensatzregeln

Auf der Seite **Noten und Tremoli** des Dialogfeldes **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘E**) können Sie die Größe der Vorschläge und der Stichnoten im Verhältnis zur normalen Notengröße festlegen bzw. ändern.


Beachten Sie bitte, dass Vorschläge üblicherweise etwas kleiner als Stichnoten sind (60% anstatt 75% der vollen Größe).

Große Noten

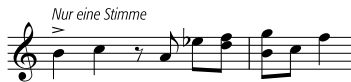
Für den unwahrscheinlichen Fall, dass Sie übergroße Noten auf normal großen Notenzeilen benötigen (eine von Stockhausen gelegentlich verwendete Schreibweise, um laute Noten darzustellen) und Sie gleichzeitig keine Stichnoten brauchen, setzen Sie die **Stichnoten-Größe** auf der Seite **Noten und Tremoli** des Dialogfeldes **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** auf beispielsweise 130%, und geben dann die großen Noten als Stichnoten ein.

2.21 Stimmen (»Ebenen«)

Was sind Stimmen?

Eine Musiknotation besteht üblicherweise aus einer einzelnen »Stimme« (oder »Ebene« oder »Linie«) von Noten, Akkorden und Pausen in jeder Notenzeile. (Auch wenn es dasselbe Wort ist, besteht sicherlich keine Gefahr, die hier erklärten Stimmen bzw. Ebenen mit den Stimmen im Sinne von Instrumentalstimmen bzw. Stimmenauszügen zu verwechseln – siehe dazu  **5.9 Dynamische Stimmen**.)

Je nach Tonhöhe zeigen die Notenhäse nach oben oder nach unten:



Wenn die Musik zweistimmig geschrieben ist, stehen in einer Notenzeile zwei voneinander unabhängige Linien von Noten, die unterschiedliche Rhythmen aufweisen können. Die beiden Stimmen werden unterschieden, indem die Notenhäse der »1. Stimme« nach oben zeigen, die Notenhäse der »2. Stimme« nach unten:



Beachten Sie bitte, dass es auch zwei verschiedene Sätze von Pausen gibt, die oberen gehören zu 1. Stimme, die unteren zur 2. Stimme. Wo zwei identische Pausen in beiden Stimmen auftauchen, wird der Einfachheit halber üblicherweise nur eine Pause geschrieben.

In Gitarren- und Orgelmusik und gelegentlich anderswo, kann es auch noch eine dritte Stimme (mit den Hälsen wieder nach oben) und eine vierte Stimme (mit den Hälsen wieder nach unten) geben.

Die Verwendung der Stimmen

Sibelius ermöglicht vier unabhängige Stimmen pro Notenzeile, diese sind farbig gekennzeichnet: Die erste Stimme ist blau, die 2. Stimme ist grün, die 3. Stimme ist gelb und die 4. Stimme rosa.

Noten können selbstverständlich immer nur zu einer Stimme gehören; mit der Notenzeile verknüpfte Textobjekte und Linien können entweder einer einzelnen Stimme, einer Kombination von Stimmen oder allen Stimmen zugehörig sein: dies hat keinen Einfluss auf die grafische Darstellung der Partitur, kann aber für die Wiedergabe praktisch sein (z.B. damit eine Cresc./dim.-Gabel sich auf alle Stimmen einer Notenzeile auswirkt).

Um die Stimme einer Note (entweder einer ausgewählten Note oder einer Note, die Sie gerade erstellen) einzustellen, klicken Sie auf den entsprechenden Knopf des Keypads oder verwenden Sie die dazugehörigen Tastaturkürzel (Alt+1/2/3/4 oder ~1/2/3/4, das entspricht **Bearbeiten** ▶ Stimme ▶ 1/2/3/4).

2. Notation

Um ein Textobjekt oder eine Linie allen Stimmen zuzuweisen, tippen Sie einfach **Alt+5** oder **⌘5** (oder klicken Sie im Keypad auf den **All**-Knopf). Wenn Sie ein Objekt jedoch einer Kombination von Stimmen zuweisen möchten, müssen Sie dies über die Knöpfe des Keypads machen, die Kürzel können Sie dazu nicht verwenden; wenn ein Textobjekt oder eine Linie beispielsweise in der 1. Stimme steht und Sie auf den Knopf der 2. Stimme des Keypads klicken, gehört dieses Objekt nun zur 1. und zur 2. Stimme. Objekte, die zu mehr als einer Stimme gehören, werden in Hellblau dargestellt.

Sie können Text oder Linien nicht automatisch in einer Kombination von Stimmen erstellen: diese Objekte werden zunächst immer in einer einzelnen Stimme erstellt, Sie können die Stimmenzuweisung dann nachträglich bearbeiten.

Auf dem Keypad gewählte bzw. gedrückte Knöpfe leuchten in der Farbe der jeweils aktuellen Stimme auf, sodass kein Zweifel aufkommt, welche Stimme Sie gerade benutzen. Wenn Sie ein Objekt mit der Maus erstellen, nimmt auch der Mauszeiger die Farbe der aktuellen Stimme an.

Andere Objekte wie Schlüssel, Tonartvorzeichnungen, System-Text (z.B. Titel, Metronomangabe) und System-Linien (z.B. *rit./accel.*-Linien) gehören immer zu allen Stimmen und erscheinen in Violett, wenn sie ausgewählt werden. Es spielt keine Rolle, welche Stimme gewählt ist, wenn Sie diese Objekte erstellen.

Stimmenfarben anzeigen

Oft ist es nützlich, die Stimmenzugehörigkeit einer Note immer zu sehen, nicht nur wenn sie ausgewählt ist. Dazu können Sie die Option **Ansicht ▶ Notenfarben ▶ Stimmenfarben** aktivieren.

Eine neue Stimme beginnen


Um mit der Tastatur oder dem MIDI-Keyboard mittels Step-time-Eingabe eine neue Stimme zu beginnen:

- Wählen Sie eine Note, Pause oder ein anderes Objekt (wie Text oder eine Linie) an der Stelle aus, an der Sie mit der neuen Stimme beginnen möchten
- Tippen Sie **N** (das Kürzel für **Noten ▶ Noten eingeben**) gefolgt von **Alt+2** oder **⌘2** für die 2. Stimme; die Einfügemarke wird grün
- Geben Sie die Note in gewohnter Manier ein, sie erscheint dann in der 2. Stimme; der Rest des Taktes wird entsprechend mit Pausen gefüllt
- Nun können Sie mit der Noteneingabe in der 2. Stimme wie üblich fortfahren.

Um eine neue Stimme mit der Maus zu beginnen:

- Sofern nichts in Ihrer Partitur selektiert ist, wählen Sie vom Keypad den Stimmen-Knopf, den Notenwert und alle anderen Noten-Eigenschaften
- Klicken Sie in der Partitur an die Stelle, an der Sie die neue Stimme beginnen möchten; Sibelius erstellt die Note und füllt den Rest des Taktes mit Pausen der neuen Stimme
- Nun können Sie mit der Noteneingabe in der neuen Stimme wie üblich fortfahren.

Um die Flexi-time-Aufnahme in einer zusätzlichen Stimme zu beginnen, wählen Sie die gewünschte Stimme im Dialogfeld **Noten ▶ Flexi-time-Optionen** (Kürzel **Strg+Shift+O** oder **⌘⌘O**). Falls die Stimme in Ihrer Partitur schon vorhanden ist, können Sie auch einfach eine

Pause in dieser Stimme auswählen und dann ganz normal Flexi-time starten –  **1.3 Flexi-time™**.

Takte, die nur teilweise zweistimmig sind


Wenn nicht beide Stimmen bis zum Ende des Taktes reichen sollen, Entfernen Sie alle unerwünschten Pausen am Ende, um diese auszublenden.

Wenn Sie die 2. Stimme irgendwo in der Mitte eines Taktes beginnen lassen möchten, der schon Noten in einer anderen Stimme enthält, geben Sie einfach die Note der 2. Stimme an der Stelle ein, an der die 2. Stimme beginnen soll; alternativ geben Sie am Beginn des Taktes in der 2. Stimme Pausen ein, denen dann die Noten folgen, und Entfernen hinterher die Pausen.

In beiden Fällen werden die Noten der 1. Stimme dort, wo Sie die Pausen entfernt haben, in ihren ursprünglichen Zustand zurückkehren, mit auf- und abwärts gerichteten Hälsen.

Die 2. Stimme entfernen

Sie können Taktteile der 2. Stimme durch Löschen von Pausen entfernen, wie oben beschrieben. Wenn Sie jedoch einen ganzen Takt der 2. Stimme löschen wollen, sollten Sie einfach eine Ganztaktpause vom zweiten Keypad-Layout in die 2. Stimme einsetzen und diese dann mit **Entf** löschen.

Sie können auch mithilfe von Filtern eine Passage einer bestimmten Stimme entfernen –  **5.11 Filter und Suchen**.


Stimmen verschmelzen

Wenn Sie alle Noten einer mehrstimmigen Passage zu einer einzigen Stimme verschmelzen möchten, wählen Sie einfach die Passage aus und wählen die gewünschte Stimme vom Keypad oder mittels **Bearbeiten** ▶ **Stimme** (Kürzel **Alt+1/2/3/4** oder **~1/2/3/4**):



Stimmen, die N-tolen enthalten, können Sie nicht miteinander verschmelzen. Sibelius wird an der Stelle, an der N-tolen auftauchen, eine Stimme weglassen.

Notenzeilen unter Verwendung von Stimmen verschmelzen

Wenn Sie die Noten von zwei (oder mehr) Notenzeilen, die jeweils eine Stimme verwenden, auf einer einzelnen Notenzeile mit mehreren Stimmen zusammenfassen möchten, sollten Sie die Arrangieren-Funktion benutzen ( **5.4 Arrangieren**), es sein denn, Sie müssen die vollständige Kontrolle über das Ergebnis des Auszugs behalten; in diesem Fall gehen Sie wie folgt vor:

Stellen Sie sich vor, Sie möchten zwei Violin-Notenzeilen auf einer einzelnen Violin-Notenzeile zusammenfassen. So stellen Sie es an:

- Erstellen Sie die neue Violin-Notenzeile (Ziel-Notenzeile)
- Wählen Sie die originale Notenzeile (Ursprungs-Notenzeile), deren Noten in der Ziel-Notenzeile in der ersten Stimme (Hälsen nach oben) stehen sollen, als Passage aus (d.h. von einem hellblauen Rahmen umgeben)

2. Notation

- Alt-klicken *oder* \surd -klicken Sie die Noten in die Ziel-Notenzeile
- Wählen Sie die andere Ursprungs-Notenzeile, deren Noten in der 2. Stimme (Hälsa nach unten) stehen sollen, als Passage aus
- Wählen Sie jetzt **Bearbeiten** ▶ **Filter** ▶ **1. Stimme** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+1** *oder* $\surd\sim\#1$); Ihre Passagen-Auswahl verwandelt sich jetzt in eine Mehrfach-Auswahl (der hellblaue Rahmen verschwindet, nur die Notenköpfe sind jetzt blau)
- Wählen Sie **Bearbeiten** ▶ **Stimme** ▶ **2. Stimme** (Kürzel **Alt+2** *oder* $\surd 2$); alle in der Ursprungs-Notenzeile ausgewählten Noten werden damit in die 2. Stimme versetzt
- Schließlich **Alt**+klicken *oder* \surd -klicken Sie die Noten in die Ziel-Notenzeile.

Der wichtige Schritt bei der genannten Prozedur ist der Filter-Arbeitsschritt (☞ **5.11 Filter und Suchen**): Damit wird aus der Passagen-Auswahl eine Mehrfach-Auswahl. Wenn Sie eine Passagen-Auswahl mit Noten der 2. Stimme in eine andere Notenzeile kopieren würden, würden die in der Ziel-Notenzeile schon vorhandenen Noten überschrieben werden – dies geschieht, da Passagen-Auswahlen vorhandene Noten immer *überschreiben*, während Mehrfach-Auswahlen vorhandenen Noten neue *hinzufügen*. Bei weiteren Fragen zu dieser Art von Bearbeitungstechniken, ☞ **1.6 Auswahlen (Selektionen) und Passagen**.

Stimmen aufteilen

Manchmal ist es nützlich, eine in einer einzelnen Stimme geschriebene Passage in zwei oder mehr Stimmen aufzuteilen, z.B. wenn Sie mehrstimmige Musik mit Flexi-time eingegeben oder eine MIDI-Datei importiert haben.

Abbildung 1



Abbildung 2



Abbildung 3



Um die Noten von *Abbildung 1* oben in zwei Stimmen aufzuteilen (um *Abbildung 3* zu erreichen), tun Sie Folgendes:

- Wählen Sie die Noten, die Sie aufteilen möchten, als Passage aus
- Wählen Sie **Bearbeiten** ▶ **Filter** ▶ **Unterste** *oder* **einzelne Noten** (Kürzel **Strg+Alt+B** *oder* $\surd\#B$), wählen Sie dann die 2. Stimme vom Keypad *oder* **Bearbeiten** ▶ **Stimme** ▶ **2** (Kürzel **Alt+2** *oder* $\surd 2$) *oder* verwenden Sie die **Stimme**-Liste in der **Allgemein**-Leiste des **Eigenschaften**-Fensters; Ihre Noten sehen nun aus wie in *Abbildung 2*
- Zum Schluss ändern Sie die Notenwerte, um unnötigerweise mit Haltebögen verbundene Noten zusammenzufassen (*oder* verwenden Sie das **Plug-In** **Plug-Ins** ▶ **Noten und Pausen** ▶ **Noten mit Haltebögen und Pausen vereinigen** – ☞ **5.17 Plug-Ins**); dann sind Sie bei *Abbildung 3* angekommen.

N-tolen können nicht in Stimmen aufgeteilt werden – Sibelius wird an der Stelle der N-tole eine Stimme unberücksichtigt lassen.

3. und 4. Stimme

Eine 3. und 4. Stimme geben Sie genauso wie die 2. Stimme ein. Wenn Sie drei Stimmen benötigen, so können Sie entweder die Stimmen 1+2+3 oder 1+2+4 verwenden, je nach gewünschter Notenhalsrichtung. Die Notenhälse der 1. und 3. Stimme zeigen nach oben, die der 2. und 4. nach unten.

Zur Positionierung von drei oder mehr Stimmen gibt es keine bestimmten Regeln, sodass Sie unter Umständen Noten horizontal versetzen müssen, um Kollisionen zu vermeiden. Siehe **Stimmkreuzungen** unten.

Stimmen vertauschen

Falls Sie die Noteneingabe in der falschen Stimme begonnen haben sollten, müssen Sie die schon getane Arbeit nicht verwerfen und die Noten nochmals eingeben; stattdessen wählen Sie die Noten als Passage aus und vertauschen die Stimmen.

Die verschiedenen Optionen finden sich im Menü **Bearbeiten** ▶ **Stimme**. Höchstwahrscheinlich möchten Sie nur die 1. mit der 2. Stimme vertauschen, dafür haben Sie dann auch das Tastaturkürzel **Shift-V**.

Stimmen kopieren

Zum Kopieren einer einzelnen Stimme aus einer Notenzeile mit mehr als einer Stimme wählen Sie die zu kopierende Passage aus und verwenden (beispielsweise) **Bearbeiten** ▶ **Filter** ▶ **2. Stimme** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+2** oder **⇧-⌘-2**), um nur die Noten der 2. Stimme zu filtern. Jetzt können Sie diese mit **Alt+Klick** oder **⌘-Klick** wie üblich in eine andere Notenzeile kopieren.

Sibelius kopiert Noten und Pausen *in dieselbe Stimme wie die, der sie entstammen*. Falls Sie jedoch von einer Stimme in eine andere kopieren möchten ...

Von einer Stimme in eine andere kopieren

Verwenden Sie **Plug-Ins** ▶ **Noten und Pausen** ▶ **In Stimme einfügen** – siehe **In Stimme einfügen** auf Seite 520.

Wenn Sie von einer Stimme in eine andere manuell kopieren möchten, erreichen Sie dies durch einen Stimmentausch. Nehmen wir beispielsweise an, Sie wollen Noten der 1. Stimme in die 2. Stimme an anderer Stelle kopieren:

- Vertauschen Sie im zu kopierenden Original die 1. und 2. Stimme, sodass die Noten, die Sie kopieren möchten, in der 2. Stimme stehen. Selektieren Sie dazu die Noten als Passage und wählen **Bearbeiten** ▶ **Stimme** ▶ **1. und 2. vertauschen** (Kürzel **Shift-V** oder **⇧V**)
- Wählen Sie die zu kopierenden Noten der 2. Stimme aus, indem Sie sie als Passage selektieren und die 2. Stimme filtern, wie oben in **2.21 Stimmen kopieren** beschrieben
- Kopieren Sie die Noten, die in die 2. Stimme kopiert werden, da dies auch die Stimme ist, der sie entstammen
- Vertauschen Sie in der Originalpassage die 1. und 2. Stimme zurück.

Pausen

Wenn Pausen in mehreren Stimmen auftauchen, setzt Sibelius diese automatisch über oder unter ihre normale Position, sodass klar ist, zu welcher Stimme sie gehören. Sie können die Pausen weiter auf- oder abwärts ziehen oder mit den ↑/↓-Tasten verschieben, falls sie anderen Stimmen im Weg sind.

Eine Feinheit: Wenn Sie Pausen löschen (z.B. in der 2. Stimme), werden diese ausgeblendet, aber nicht vollständig gelöscht, und können die Notenabstände verbreitern, falls die ausgeblendeten Pausen kürzere Werte als gleichzeitig auftretende Noten haben. Es ist äußerst unwahrscheinlich, dass Ihnen das Probleme verursachen sollte, falls Sie sich darum jedoch sorgen, aktivieren Sie die Option **Ansicht ▶ Ausgeblendete Objekte** (Kürzel **Strg+Alt+H** oder **⌘⌘H**) und löschen mit **Entf** die ausgeblendeten Pausen (in Grau dargestellt).

Stimmen ausblenden

In bestimmten Situationen möchten Sie vielleicht Noten einer oder mehrerer Stimmen ausblenden, wenn Sie beispielsweise in der Partitur nur die Melodie zeigen möchten, die Wiedergabe aber mit verborgenen Flageolets erfolgen soll. Schreiben Sie dazu die Flageolett-Töne in eine andere Stimme als die der Melodie, selektieren Sie dann alle Noten der Extra-Stimme(n) mit der Hilfe von **Filtern** (☐ **5.11 Filter und Suchen**) und wählen **Bearbeiten ▶ Ausblenden oder anzeigen ▶ Ausblenden** (Kürzel **Strg+Shift+H** oder **⌘⇧⌘H**), um diese Noten zu verbergen.

Stimmkreuzungen

Obwohl Noten der 1. Stimme gewöhnlich höher als die der 2. Stimme sind, so ist dies doch nicht obligatorisch; die Stimmen können kreuzen – und wenn sie Akkorde enthalten, können sie sogar ineinander greifen. Sibelius versucht, die Stimmen automatisch so zu positionieren, dass keine Kollisionen stattfinden. Bei drei oder mehr Stimmen sind Kollisionen jedoch wahrscheinlich, da es für die Positionierung einer 3. und 4. Stimme keine hieb- und stichfesten Regeln gibt.

Sollten Sie die horizontale Position von Noten, Pausen und Akkorden in diesen Fällen anpassen wollen:

- Wählen Sie die Note, den Akkord oder die Pause aus, die Sie verschieben möchten
- Öffnen Sie die Leiste **Allgemein** des Eigenschaften-Fensters
- Geben Sie den Versatz (in Spatien), um den Sie die Note verschieben möchten, in das X-Eingabefeld ein – positive Zahlen verschieben nach rechts, negative nach links. Alternativ können Sie auf die kleinen Pfeilsymbole neben dem Eingabefeld klicken
- Wenn Sie nur die Punktierung einer Note verschieben müssen, können Sie diese selektieren und mit der Maus oder mit **Shift+Alt+←/→** oder **⌘⇧←/→** (zusammen mit **Strg** oder **⌘** in größeren Schritten) nach links oder rechts verschieben.

Optionen in den Notensatzregeln

Die Regeln zur Positionierung von Noten in mehreren Stimmen sind sehr komplex, als Mensch vertieft man sich am besten nicht in dieses Regelwerk. Nichtsdestotrotz bietet Ihnen Sibelius drei verschiedene Varianten der Stimmenpositionierungs-Regel, und zwar auf der Seite **Noten und Tremoli** des Dialogfelds **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⌘⇧⌘E**). Die

in der Voreinstellung gewählte **Version 2** ist empfehlenswert, fühlen Sie sich aber frei, bei Bedarf eine der beiden älteren Regeln zu verwenden bzw. damit zu experimentieren.

2.22 Symbole

7.15 Bearbeiten von Symbolen, 7.10 Musik-Fonts.

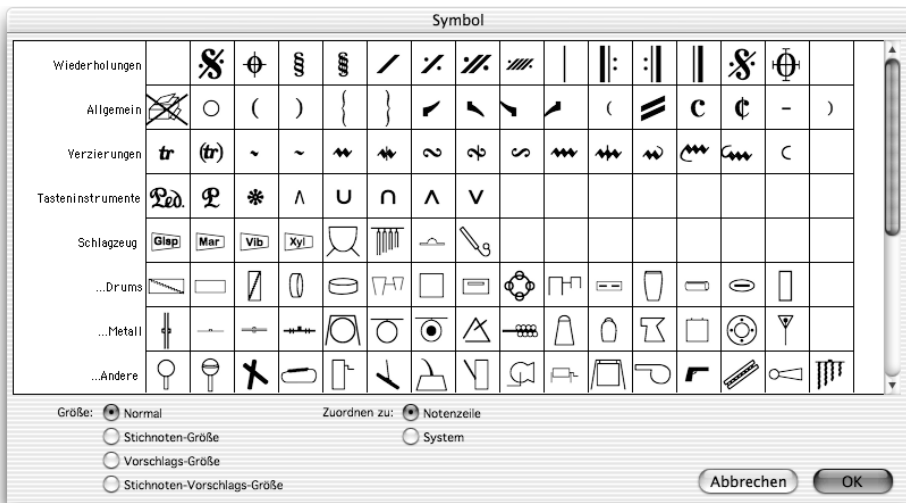
Zeichen eingeben.

Alle Standardsymbole von Sibelius können Sie nicht nur über das Keypad und die Menüs erreichen, sondern Sie finden sie auch in dem großen Dialogfeld Erstellen ▶ Symbol (Kürzel Z), neben vielen zusätzlichen Symbolen. Wie Text und Linien, können auch Symbole entweder einer einzelnen Notenzeile oder dem System zugeordnet werden.

Der Unterschied zwischen Symbolen und anderen Objekten ist, dass Sie Symbole an beliebiger Stelle positionieren können. Damit sind Sie in der Lage, sämtliche Positionierungsregeln von Sibelius zu übergehen, indem Sie ein Symbol wie z.B. ein Vorzeichen genau da, wo Sie möchten, platzieren, auch wenn es sich dabei um eine eher abwegige Stelle handelt, an der ein Vorzeichen eigentlich nichts verloren hat.

Der Nachteil von Symbolen ist, dass deren Intelligenzquotient nicht so hoch wie der anderer Objekte ist. Wenn Sie beispielsweise ein Kreuz-Symbol neben eine Note setzen, wird sich dieses Symbol beim Ändern der Tonhöhe der Note nicht in der Vertikalen verschieben, und hat es weder einen Wiedergabe-Effekt noch wird es sich in ein Auflösungszeichen (oder was auch immer) verwandeln, sobald die Musik transponiert wird. Die Moral von der Geschichte: Verwenden Sie kein Symbol, wenn ein normales Objekt die Aufgabe genauso gut erfüllt.

In anderer Hinsicht sind Symbole aber trotzdem schlau – sie ordnen sich Notenzeilen und rhythmischen Positionen zu, sodass sie bei einer Neuformatierung oder beim Anfertigen von Stimmen(auszügen) an der richtigen Stelle verharren (7.6 Zuordnung).



Ein Symbol erstellen

- Selektieren Sie die Note, der Sie ein Symbol hinzufügen möchten, und wählen **Erstellen ▶ Symbol** (Kürzel **Z** für »Zymbol«)
- Wählen Sie aus dem Dialogfeld ein Symbol und passen Sie bei Bedarf dessen Größe mit einer der vier Größen-Optionen an. (Symbole verkleinern sich automatisch, sobald sie kleinen Notenzeilen zugeordnet werden, sodass Sie normalerweise die Größe auf **Normal** belassen, wenn Sie ein Symbol in eine kleine Notenzeile setzen.)
- Geben Sie an, ob das Symbol der Notenzeile oder dem System zugeordnet werden soll. Ein System-Symbol müssen Sie nur dann erstellen, wenn es beim Herausziehen der Stimmen in allen Stimmen(auszügen) erscheinen soll (z.B. eine Fermate über einem Taktstrich, oder ein Coda- oder Segno-Symbol).
- Klicken Sie auf **OK**. Das Symbol wird nun in Ihrer Partitur bei der zuvor ausgewählten Note erstellt. (Ein Doppelklick auf das Symbol im Dialogfeld bewirkt dasselbe wie Klicken auf **OK**.)
- Mit den Pfeiltasten können Sie das Symbol verschieben (zusammen mit **Strg** oder **⌘** in größeren Schritten).

Sie haben auch die Möglichkeit, Symbole mit der Maus zu platzieren. Tun Sie dazu Folgendes:


- Stellen Sie sicher, dass nichts selektiert ist (drücken Sie dazu **Esc**) und wählen dann **Erstellen ▶ Symbol**
- Wählen Sie ein Symbol und klicken auf **OK**
- Der Mauszeiger ändert seine Farbe und Sie klicken an gewünschter Stelle in die Partitur, um das Symbol zu positionieren.

Symbole können so wie andere Objekte kopiert und gelöscht werden.


Symbole verschieben

Oft ist es nützlich, mit den Pfeiltasten in kleinen Schritten eine Feinpositionierung der Symbole vorzunehmen; wenn Sie dabei **Strg** oder **⌘** gedrückt halten, verschieben Sie das Symbol in größeren Schritten, und zwar um ein Spatium (Zwischenraum), um genau zu sein. **Layout ▶ Position zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+P** oder **⇧⌘P**) bringt ein Symbol zurück auf seine Standard-Position.

Symbole bearbeiten

Das Bearbeiten vorhandener und das Erstellen neuer Symbole wird ausführlich in  **7.15 Bearbeiten von Symbolen** beschrieben.

Wiedergabe von Symbolen








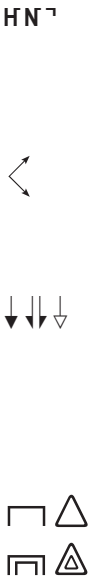
Auch wenn die meisten Symbole keine Wiedergabe besitzen, so gibt es doch eine Handvoll (wie etwa Scoops und Falls), die abgespielt werden, sofern Ihr gegenwärtiges Wiedergabe-Gerät dies unterstützt. Die Wiedergabe weiterer Symbole können Sie im Dialogfeld **Play ▶ Lexikon** einrichten –  **4.8 Wiedergabe-Lexikon**.

Beachtenswerte Symbole



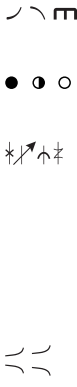





Das Dialogfeld **Erstellen ▶ Symbol** ist in Kategorien eingeteilt. Im Folgenden einige der weniger offensichtlichen Symbole:

2. Notation

Kategorie	Symbole	Bedeutung
Wiederholungen		Die letzte Achtelgruppe wiederholen, normalerweise nur in Manuskripten zu finden; den letzten Takt wiederholen; die letzten beiden Takte wiederholen. Hier finden sich auch verschiedene Taktstrich-Symbole, hilfreich in Partituren, bei denen manche Notenzeilen unabhängig voneinander gesetzte Taktstriche haben.
Allgemein		Runde Klammern zum Einklammern von Symbolen (z.B. Vorzeichen, <i>8va</i> , Triller); Akkoladen-Klammern; Instrumentengruppen-Klammerenden/Wiederholungsenden mit »Flügeln«
Verzierungen		Enthält Praller, Doppelschlag usw., diese werden jedoch nicht automatisch abgespielt; zum Erstellen von Trillern mit Wiedergabe, 2.12 Linien; zur Wiedergabe von Prallern und Doppelschlägen, 5.17 Plug-Ins. Mehr Verzierungs-Symbole befinden sich weiter unten im Dialogfeld in der Zeile Weitere Verzierungen (siehe unten).
Tasteninstrumente		Pedal-Symbole, mit denen Sie das Erscheinungsbild der Pedal-Linie ändern können (2.12 Linien); Ferse- und Spitze-Symbol für Orgelpedal (linker und rechter Fuß)
Schlagzeug		In diesen Zeilen finden sich die meisten der Symbole, die es auch im bekannten Zeichensatz Ghent™ gibt. Die erste Zeile enthält Symbole für verschiedene Schlaginstrumente.
...Schlägel		Hier gibt es Schlägel für verschiedene Instrumente (links abgebildet sind weiche, mittlere und harte Schlägel).
Gitarre		Enthält Raster für verschiedene Anzahlen von Saiten; Vibratohebel-Scoop, Vibratohebel-Dip
Artikulation		Die Symbole in den ersten beiden Zeilen sind entsprechend ihrer relativen Nähe zum Notenkopf angeordnet (beispielsweise steht ein Staccato-Punkt näher am Notenkopf als ein Abstrich-Symbol); die Symbole der ersten Zeile stehen über der Note, die der zweiten Zeile unter den Noten. Die dritte Zeile enthält weitere Artikulationen: Mehrfach-Staccato, bei als Ein-Noten-Tremolo geschriebenen repetierenden Noten; so genanntes »Bartók«-Pizzicato, letzteres manchmal auch andersherum geschrieben Komma und Häkchen, welche eine Atemstelle anzeigen, in erster Linie in Chormusik zu finden (das Komma bezeichnet manchmal auch eine kurze Pause bei Instrumenten wie z.B. Klavier, die nicht im wörtlichen Sinne atmen können); Zäsuren in zwei unterschiedlichen Stärken Zeichen für betont und unbetont (darüber und darunter), von Schönberg verwendet; »Strich«-Staccato, findet sich manchmal in Alter Musik
Vorzeichen		Die ersten neun Symbole in beiden Reihen (ohne und mit Klammern) sind vom tiefsten bis zum höchsten angeordnet, einschließlich Mikrotöne; denken Sie bitte daran, dass diese Symbole weder transponiert werden noch Einfluss auf die Wiedergabe haben, verwenden Sie also wenn möglich immer ein normales Vorzeichen. <ul style="list-style-type: none"> ♭ Dreiviertelton-Erniedrigung ♭ Halbtton + Achtelton tiefer, gelegentlich Dreiviertelton-Erniedrigung ♯ Viertelton-Erniedrigung ♯ Achtelton- oder Viertelton-Erniedrigung ♯ Achtelton- oder Viertelton-Erhöhung ♯ Viertelton-Erhöhung ♯ Halbtton + Achtelton höher, gelegentlich Dreiviertelton-Erhöhung ♯ Dreiviertelton-Erhöhung Varianten von Mikroton-Vorzeichen gibt es weiter unten im Dialogfeld in der Zeile Weitere Vorzeichen.

Kategorie	Symbole	Bedeutung
Noten	   	<p>Diese Noten werden von Sibelius nicht zum Schreiben normaler Noten verwendet; es gibt diese Symbole wirklich nur für den Fall, dass Sie Noten an total sonderbaren Stellen schreiben wollen. Sibelius schreibt die Noten unter Verwendung eines Notenkopfes (aus der Notenkopf-Zeile), bei kurzen Noten mit Fähnchen (aus der Noten-Zeile).</p> <p>Den Fähnchen-Fans macht es vielleicht Vergnügen, genau zu untersuchen, wie wir die Fähnchen von 16tel-Noten und kürzeren Noten konstruiert haben: das dem Notenkopf am nächsten stehende Fähnchen weist eine leicht stärkere Krümmung auf. (Nicht-Fähnchen-Fans haben keine Ahnung, wovon die Rede ist.)</p> <p>Schrägstriche für durchgestrichene Vorschlagsnoten (<i>Acciaccatura</i>); <i>laissez vibrer</i>-Haltebogen-Symbol (unter bestimmten Umständen einem echten Haltebogen vorzuziehen), das auch für Haltebögen verwendet werden kann, die in einen zweiten Wiederholungstakt (Haus 2) oder in eine Coda hineingehen; Tremolo-Strich; Punktierung</p> <p>Cluster-Symbol; indem Sie mehrere davon übereinander stapeln, können Sie einen Cluster beliebiger Größe erzeugen</p>
Notenköpfe		<p>Verwenden Sie keine Symbole zum Ändern von Notenköpfen –  2.16 Notenköpfe. Hier gibt es auch Symbole mit schrägen Hälsen zur Notierung von alterierten Primen –  2.30 Vorzeichen. Weitere selten benötigte Notenköpfe für Neue Musik befinden sich weiter unten im Dialogfeld in der Zeile Runde Notenköpfe.</p>
Pausen		<p>Alle Standard-Pausen, einschließlich Mehrtakt-Pausen im Alten Stil; ebenso vorhanden die Bestandteile einer Balkenpause –  2.14 Mehrtakt-Pausen</p>
Dirigent		<p>Hauptstimme: Setzen Sie dieses Symbol über die Melodie eines Instrumentes, um anzuzeigen, das es in dieser Passage das wichtigste Instrument ist; Nebenstimme: Bezeichnet das zweitwichtigste Instrument; das rechte Eckstück gibt das Ende der jeweiligen Passage an. Hauptsächlich von Schönberg, Berg und Webern verwendet.</p> <p>Sie können diese Symbole am Ende einer Notenzeile setzen (z.B. in Chormusik), um anzuzeigen, dass diese Notenzeile sich auf dem nächsten System aufteilt. Diese Pfeil-Symbole dürfen in den Seitenrand hinein reichen. Umgekehrt können Sie mit diesen Pfeilen auch angeben, dass zwei Notenzeilen wieder zusammengeführt werden.</p> <p>Schlag, Linke-Hand-Schlag, Rechte-Hand-Schlag, langer Schlag. Das Symbol ganz links ist das einzige Standard-Symbol; die anderen finden nur gelegentlich Verwendung (z.B. bei Lutoslawski), ihre jeweiligen Bedeutungen variieren durchaus etwas. Schlag-Symbole erscheinen in der Partitur, um dem Dirigenten bei einer komplizierten Passage mitzuteilen, wie er diese schlagen kann; manchmal können sie auch in Stimmen(auszügen) erscheinen, sodass der Spieler weiß, wann er auf einen Schlag warten muss.</p> <p>Zweier- und Dreier-Schläge (für einen einzelnen Schlag verwenden Sie einen der oben gezeigten Pfeile oder eine einfache senkrechte Linie). Diese erscheinen über Takten um anzuzeigen, wie der Dirigent sie gruppiert; es handelt sich dabei um die schematische Darstellung der Taktstockbewegung. Diese Symbole finden Sie z.B. in Boulez' <i>Le Marteau sans maître</i>. Die unteren Symbole dienen zusammengesetzten Zählzeiten. Zusätzliche Dirigent-Symbole befinden sich weiter unten im Dialogfeld in der Zeile Dirigent, weitere.</p>

2. Notation

Kategorie	Symbole	Bedeutung
Schlüssel		Hier finden sich alle Standard-Schlüssel –  2.19 Schlüssel. Seien Sie darauf hingewiesen, dass die 8 und die 15 eigenständige Symbole sind (rechts in der zweiten Zeile), die Sie modifizieren können, um alle entsprechenden Schlüssel auf einmal zu ändern. Weitere seltene Schlüssel (z.B. auf dem Kopf oder gespiegelt) befinden sich weiter unten im Dialogfeld in der Zeile Weitere Schlüssel.
Oktavierungen		Werden in <i>8va</i> -Linien usw. verwendet –  2.12 Linien
Layout-Zeichen		Werden von Sibelius zum Anzeigen von Seiten-/Systemumbrüchen verwendet – es ist sehr unwahrscheinlich, dass Sie diese Symbole in Ihre Noten einbauen möchten.
Techniken		<p>In dieser Zeile gibt es viele phantastische und ungewöhnliche Symbole:</p> <p> Lift (doit) und Fall für Jazz-Notation; Dämpfer (sordino) für Streichinstrumente</p> <p> Finger-Positionen von Blasinstrumenten: Klappe/Öffnung offen, halb-offen und geschlossen.</p> <p> Diese Symbole werden auf den Hals einer Note oder eines Akkordes gesetzt. Sie bedeuten: Geflüstert oder <i>Sprechstimme</i>; gewischt (oder eine ähnliche Aktion auf einem Schlaginstrument); <i>sul ponticello</i> (am Steg gespielt); Harfen-»Schnarren« (Pedalwechsel während die jeweilige Saite noch vibriert); auch bei Schlagzeugnotation verwendet, um einen »Schnarr«-Wirbel zu bezeichnen (im Gegensatz zu einem offenen Wirbel), und von Penderecki, um ein so schnell wie möglich zu spielendes Streicher-Tremolo zu notieren.</p> <p> »Exponentielle« Crescendo-Kurven, die auf kurze und lange Crescendo-Gabeln passen</p>
Akkordeon		25 Koppel-Diagramme für den Violinschlüssel und 13 Koppel-Diagramme für den Bassschlüssel bei Akkordeonmusik, zusätzlich ein leeres Diagramm und ein Punkt, mit denen Sie weitere Kombinationen erstellen können.
Handglocken		Alle in Handglocken-Noten üblichen Symbole können hier gefunden werden
Weitere Verzierungen		In diesen vier Zeilen gibt es mehr als 50 zusätzliche Verzierungs-Symbole, einschließlich Schneller, Praller, Port de voix, Cadence, Cadence coupée, etc.
Verschiedene		Hilfslinien-Symbole verschiedener Breiten (normal, Ganze Note, Stichnote); richten Sie diese mit den regulären Notenlinien aus, damit sie so gut wie möglich aussehen

2.23 Taktarten

Eine Taktartbezeichnung erstellen

- Wählen Sie in Ihrer Partitur eine Note, Pause, eine Linie oder ein anderes Objekt aus
- Wählen Sie **Erstellen ▶ Taktart** (Kürzel T) und klicken auf die gewünschte Taktart; klicken Sie auf **Weitere** und verwenden Sie die Drop-down-Liste, um komplexere Taktarten zu erstellen.
- Klicken Sie auf **OK** oder drücken **Return**; die Taktartbezeichnung wird am Beginn des nächsten Taktes erstellt.

Um eine Taktartbezeichnung am Beginn Ihrer Partitur zu erstellen, ist es am einfachsten, die Taktart gleich beim ersten Einrichten im Dialogfeld **Datei ▶ Neu** zu wählen. Um die Taktart später zu erstellen oder um sie zu ändern, stellen Sie sicher, dass nichts selektiert ist (drücken Sie **Esc**), wählen Sie dann **Erstellen ▶ Taktart**, klicken Sie auf die gewünschte Taktart und dann auf **OK**. Der Mauszeiger wird blau, um anzuzeigen, dass er mit einem Objekt »geladen« ist – klicken Sie am Beginn der Partitur, um die Anfangs-Taktart zu platzieren.

Auftakte

Wenn Ihre Partitur mit einem Auftakt beginnt, ist es am einfachsten, dies zusammen mit dem Erstellen der Anfangs-Taktart anzugeben. Klicken Sie auf **Beginnen mit Takt der Länge** im Dialogfeld **Erstellen ▶ Taktart** und wählen Sie die Dauer des Taktes aus der Liste oder tippen sie über den Ziffernblock ein (mit **Num Lock** eingeschaltet). Sie können mehr als einen Notenwert wählen, falls Sie einen Auftakt mit einer speziellen Länge erstellen möchten, wie z.B. eine Halbe Note und eine Achtelnote.

Sie werden bemerken, dass Auftakte automatisch die korrekten Pausen enthalten, aufgeteilt gemäß der **Balken- und Pausen-Gruppierung** der verwendeten Taktart.

Sollten Sie zu diesem Zeitpunkt vergessen, einen Auftakt zu erstellen, können Sie später einen Takt irregulärer Länge einfügen – [☞ 2.24 Takte und Pausentakte](#).

Wenn das Stück mit einem Auftakt beginnt, wird normalerweise der erste *vollständige* Takt als Takt 1 gezählt, und nicht als Takt 2, der er andernfalls wäre. Sibelius macht das automatisch, indem es den Auftakt als Takt 0 zählt. Wenn Sie aus irgendeinem Grund eine andere Zählung benötigen, verwenden Sie dazu eine Taktzahl-Änderung – [☞ 3.6 Taktzahlen](#).

Taktarten nachträglich ändern

Wenn Sie eine neue Taktartbezeichnung in schon geschriebene Noten einfügen, teilt Sibelius die Noten in neue Taktlängen ein und erstellt, wo notwendig, bei Taktstrichen Überbindungen, es sei denn, Sie schalten in **Erstellen ▶ Taktart** die Option **Takte bis zur nächsten Taktartbezeichnung neu schreiben** aus.

Beachten Sie bitte, dass Sibelius die Noten in Ihrer Partitur nur bis zur nächsten Taktartänderung neu einteilt, sofern eine vorhanden ist. Wenn Sie jedoch vor dem Erstellen der Taktartbezeichnung eine Passage ausgewählt haben, kehrt Sibelius am Ende des Auswahl wieder zur ursprünglichen Taktart zurück, und schreibt die Noten neu nur bis zu dieser Stelle. Dies ist sehr nützlich, wenn Sie eine neue Takteinteilung nur für ein paar Takte mitten in der Partitur vornehmen möchten.

2. Notation

Für den unwahrscheinlichen Fall, dass Sie einige Takte in eine Partitur kopiert haben, die nicht mit der aktuellen Taktart übereinstimmen, und Sie diese entsprechend anpassen wollen, selektieren Sie die Taktartbezeichnung und löschen Sie sie. Wenn Sie gefragt werden, ob die nachfolgenden Takte neu geschrieben werden sollen, klicken Sie auf **Nein**, dann fügen Sie dieselbe Taktartbezeichnung erneut ein und stellen dabei sicher, dass die Option **Takte bis zur nächsten Taktartbezeichnung neu schreiben** eingeschaltet ist.

Sicherheits-Taktartbezeichnungen

Die Option **Sicherheitsanzeige am Zeilenende** bewirkt eine Sicherheitsanzeige der Taktart am Ende des vorangehenden Systems, wenn die Taktart am Anfang der Zeile wechselt, oder in der Folge dort erscheint. Sie sollten diese Option deaktivieren, wenn Sie eine Taktartbezeichnung am Anfang eines neuen Stückes, Liedes oder Satzes in einer größeren Partitur einfügen. (Dasselbe gilt für Sicherheits-Schlüssel und -Tonartvorzeichnungen.)


Komplexe Taktartbezeichnungen

Um eine Taktartbezeichnung zu erstellen, die nicht wie die am häufigsten vorkommenden im Dialogfeld **Erstellen ▶ Taktart** schon fertig eingerichtet ist, klicken Sie auf **Weitere** und wählen die gewünschten Zahlen aus den Listen.


Wenn die Gruppierungen als additive Taktart erscheinen sollen, wie $3+2+2/8$, tippen Sie einfach $3+2+2$ in das Eingabefeld für die obere Zahl der Taktart, statt eine Zahl aus der Liste zu wählen.


Wenn Sie stattdessen die Taktart als $7/8$ geschrieben haben wollen, aber $2+2+3$ (oder irgendwelcher anderer Text) in demselben Font über der Taktartbezeichnung stehen soll, geben Sie den zusätzlichen Text mit dem Textstil **Taktartbezeichnungen** (nur eine Notenzeile) ein – siehe **Mehrfach-Taktarten** weiter unten.

Schlag- und Pausen-Gruppierungen

Sibelius erzeugt für jede von Ihnen erstellte Taktart passende Schlaggruppierungen. Sie können diese Einstellungen jedoch selber ändern, indem Sie im Dialogfeld **Erstellen ▶ Taktart** auf **Balken- und Pausen-Gruppierung** klicken; ebenso können Sie die Balken-Gruppierung schon vorhandener Noten über das Dialogfeld **Noten ▶ Balken-Gruppierung** zurücksetzen ändern. Zu weiteren Details,  **2.3 Balken**.

Irreguläre Takte und freier Rhythmus

Um einen Takt irregulärer Länge zu erstellen (d.h. einer anderen Länge als der durch die aktuelle Taktart bestimmten),  **2.24 Takte und Pausentakte**.

Für alle anderen Fälle von Musik in freiem Rhythmus,  **2.6 Freier Rhythmus**.

Mehrfach-Taktarten

Gelegentlich kommen in Partituren gleichzeitig zwei unterschiedliche Taktartbezeichnungen von gleicher Taktlänge vor, wie beispielsweise $2/4$ gegen $6/8$. Um diese Art von Schreibweise zu notieren:


- Erstellen Sie eine $2/4$ -Taktartbezeichnung und geben Sie die $2/4$ -Musik wie üblich ein

- Geben Sie die 6/8-Musik als Achtel-Triolen ein, verwenden Sie dazu zumindest bei der ersten Triole das Dialogfeld **Erstellen ▶ N-tole**, schalten Sie **Keine** und **Ohne Klammer** ein, sodass nicht angezeigt wird, dass es sich um Triolen handelt
- Sie können den ersten 6/8-Takt kopieren, um so schnell den Rhythmus für die Folgetakte zu erstellen
- Sobald Sie alle Noten eingegeben haben, löschen Sie die 2/4-Taktartbezeichnung (klicken Sie auf **Nein**, wenn Sie gefragt werden, ob die nachfolgenden Takte neu geschrieben werden sollen) und ziehen die erste Note so weit nach rechts, dass genug Platz für eine Ersatz-Taktartbezeichnung ist
- Geben Sie 2/4 und 6/8 als Text ein – während nichts selektiert ist, wählen Sie **Erstellen ▶ Text ▶ Weiterer Notenzeilen-Text ▶ Taktartbezeichnungen (nur eine Notenzeile)**
- Klicken Sie an die Stelle, an der Sie die Taktart in Textform einsetzen möchten, tippen Sie nach der oberen Zahl (Zähler) **Return** (auf der Haupttastatur).

In Fällen, in denen zwei oder mehr Taktarten unterschiedlicher Taktlänge verlangt werden, beispielsweise 4/4 und 5/4:

- Berechnen Sie das kleinste gemeinsame Vielfache der zwei Taktarten – in diesem Fall 20/4 – und erstellen Sie dies als Taktartbezeichnung
- Nachdem alle Noten eingegeben wurden, löschen Sie die 20/4-Taktartbezeichnung und ziehen die erste Note so weit nach rechts, dass genug Platz für eine Ersatz-Taktartbezeichnung ist
- Geben Sie 4/4 und 5/4 als Text unter Verwendung des Textstils **Erstellen ▶ Text ▶ Weiterer Notenzeilen-Text ▶ Taktartbezeichnungen (nur eine Notenzeile)** ein (siehe oben)
- Ziehen Sie die zusätzlichen Taktstriche mit einer senkrechten Linie aus dem **Notenzeilen-Linien-Bereich** des Dialogfelds **Erstellen ▶ Linie**.

Diese Methode hat den Vorteil, dass das Ende eines Systems immer mit den gemeinsamen Taktstrichen zusammenfällt.

Wenn mehrere gleichzeitige Taktartbezeichnungen die Taktstriche immer an unterschiedlichen Stellen haben, folgen Sie derselben Prozedur, entfernen jedoch die Taktstriche in einer Notenzeile (**2.25 Taktstriche nur in bestimmten Notenzeilen ausblenden** in  **2.25 Taktstriche**) und verwenden dann die senkrechte Linie aus dem **Notenzeilen-Linien-Bereich** des Dialogfelds **Erstellen ▶ Linie**, um an gewünschter Stelle die passenden Taktstriche zu ziehen.

Alternierende Taktartbezeichnungen

Um Noten beispielsweise in abwechselnd 2/4 und 3/4 zu schreiben, angezeigt durch eine kombinierte 2/4-3/4-Taktartbezeichnung:

- Geben Sie eine 2/4-Taktartbezeichnung ein und kopieren diese in die jeweiligen Takte
- Machen Sie dasselbe mit einer 3/4-Taktartbezeichnung für die übrigen Takte
- Geben Sie die Noten ein
- Löschen Sie dann alle Taktartbezeichnungen mit Ausnahme der anfänglichen 2/4 (klicken Sie dabei auf **Nein**, wenn Sie gefragt werden, ob die nachfolgenden Takte neu geschrieben werden sollen)

2. Notation

- Zum Schluss schreiben Sie genau nach der 2/4-Taktartbezeichnung eine 3/4-Taktartbezeichnung, und zwar mittels Text, so wie oben in **2.23 Mehrfach-Taktarten** beschrieben.

Taktartbezeichnungen ändern

Sie können Taktartbezeichnungen so wie andere Objekte kopieren und löschen. Sie können sie auch durch Ziehen nach links oder rechts verschieben – sogar auf ziemlich unsinnige Positionen. Wir empfehlen Ihnen, Taktartbezeichnungen nicht aus dem Takt zu verschieben, zu dem sie gehören.

Große Taktartbezeichnungen

Große Taktartbezeichnungen zwischen den Notenzeilen finden oft in großen modernen Partituren Anwendung, in denen häufige Taktwechsel vorkommen.

Klicken Sie auf der Seite **Taktartbezeichnungen** des Dialogfelds **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘E**) entweder auf **Taktartbezeichnungen (groß)** oder sogar auf die noch größeren **Taktartbezeichnungen (riesig)**. Hierbei handelt es sich genau genommen um Textstile, die alternativ von **Taktartbezeichnungen** verwendet werden können. Diese gelten für alle Taktartbezeichnungen in der ganzen Partitur.

Zum Ändern der Größe, des Fonts und der Positionierung der großen Taktartbezeichnungen klicken Sie auf **Textstil bearbeiten** – **3.10 Bearbeiten von Textstilen**. Dort können Sie auch angeben, über welchen Notenzeilen die großen Taktartbezeichnungen erscheinen sollen.

Die andere wunderbare **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln**-Option hält mit Ihnen Rücksprache über die Möglichkeit, den Standard-Abstand vor **Taktartbezeichnungen** anzupassen bzw. zu ändern.

Textstil von Taktartbezeichnungen

Taktartbezeichnungen werden als Text mit eigenem Textstil geschrieben. Sie können deren Font bearbeiten, und zwar mittels Klick auf **Textstil bearbeiten** auf der Seite **Taktartbezeichnungen** des Dialogfelds **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln**.

Sie können den Textstil **Taktartbezeichnungen** zu jedem Standard-Zeichensatz ändern, oder zu Musik-Fonts wie Inkpen2 oder Petrucci. Dabei kann es jedoch durchaus möglich sein, dass Sie die Punktgröße, den Zeilenabstand und die Standard-Position (**Layout** ▶ **Standard-Positionen**) anpassen müssen, um zu gewährleisten, dass die Taktartbezeichnungen genau an ihrer Stelle auf der Notenzeile sitzen.

2.24 Takte und Pausentakte

📖 **1.1 Noteneingabe, 2.14 Mehrtakt-Pausen.** Um mehrere Takte auf einmal zu kopieren oder zu löschen, 📖 **1.6 Auswahlen (Selektionen) und Passagen.**

📄 **Layout und Stilvorlagen.**

Takte am Ende der Partitur hinzufügen

Wählen Sie **Erstellen ▶ Takt ▶ Am Ende** (Kürzel **Strg+B** oder **⌘B**).

Um viele Takte hinzuzufügen, halten Sie **Strg+B** oder **⌘B** gedrückt, nach einem kurzen Moment wiederholt sich damit der Tastendruck automatisch und beständig.

Takte in der Mitte der Partitur einfügen

Wählen Sie **Erstellen ▶ Takt ▶ Einzel** (Kürzel **Strg+Shift+B** oder **⇧⌘B**) und klicken dann in der Partitur an die Stelle, an der Sie den Takt erstellen möchten.

Wenn Sie ein Objekt (z.B. Note, Pause, Text etc.) selektiert haben und dann **Erstellen ▶ Takt ▶ Einzel** wählen, wird ein Takt nach dem Takt mit dem selektierten Objekt erstellt.

Alternativ können Sie auch den Punkt in Ihrer Partitur selektieren, an dem Sie mehr Takte einfügen wollen, und dann **Erstellen ▶ Takt ▶ Weitere** (Kürzel **Alt+B** oder **⌥B**) wählen; tippen Sie die **Anzahl der Takte** ein und klicken auf **OK**. Sibelius erstellt nun die angegebene Anzahl Takte an der gewünschten Stelle. Wenn Sie nichts selektiert haben, bevor Sie **Erstellen ▶ Takt ▶ Weitere** wählen, ändert der Mauszeiger seine Farbe, um damit kund zu tun, dass er mit leeren Takten »beladen« ist; dann können Sie in Ihre Partitur klicken, um die Takte einzufügen.

Taktlänge ändern

Um die Länge von Takten bedingt durch eine neue Taktart zu ändern, 📖 **2.23 Taktarten.**

So ändern Sie die Länge eines einzelnen Taktes (d.h. Noten einfügen/löschen), während Sie die Musik beibehalten:


- Erstellen Sie einen irregulären Takt der gewünschten Länge (siehe unten), direkt vor oder nach dem betreffenden Takt
- Kopieren Sie die Noten, die Sie behalten möchten, als Passage in den neuen Takt (📖 **1.6 Auswahlen (Selektionen) und Passagen**)
- Löschen Sie den ursprünglichen Takt.

Einen Takt vollständig löschen

Um einen Takt zu löschen, wählen Sie ihn einfach aus und wählen dann **Bearbeiten ▶ Takte löschen** (Kürzel **Strg+Entf** oder **⌘-Entf**). Damit wird der Takt an sich und alles, was sich in ihm befand, gelöscht. Sie können mehrere Takte auf einmal löschen, wenn Sie sie zuerst als Systempassage auswählen – 📖 **1.6 Auswahlen (Selektionen) und Passagen.** Beachten Sie beim Löschen von Takten am Anfang der Partitur, dass dabei auch Titel-, Komponist- und ähnliche Textobjekte verloren gehen.

Einen Takt in einer Notenzeile löschen

- Klicken Sie auf eine freie Stelle im Takt; der Takt sollte nun von einem einfachen hellblauen Rahmen umgeben sein
- Drücken Sie **Entf**, um ihn in einen Pausentakt zu verwandeln. Damit werden auch andere Objekte (z.B. Text) diesen Taktes, die dieser Notenzeile zugeordnet waren, gelöscht.

Sie können den Inhalt mehrerer Takte oder eines Taktes in mehreren Notenzeilen auf einmal löschen, wenn Sie sie zuerst auswählen –  **1.6 Auswählen (Selektionen) und Passagen.**

Eine Ganztaktpause in einer Stimme erstellen

- Wählen Sie eine Note oder eine Pause im Takt aus
- Tippen Sie **N**, damit die Einfügemarke erscheint
- Gehen Sie zum zweiten Keypad-Layout (Kürzel **F9**)
- Wählen Sie mit den Knöpfen am unteren Rand des Keypads die Stimme, in die die Ganztaktpause gesetzt werden soll (Kürzel **Alt+1** bis **Alt+4** oder **~1** bis **~4**)
- Wählen Sie die Schaltfläche der Ganztaktpause (Kürzel **0**)

Dies kann verwendet werden, um entweder eine Ganztaktpause in einer bisher noch nicht vorhandenen Stimme zu erstellen, oder um Noten in nur einer Stimme in eine Ganztaktpause zurückzuverwandeln. Dies entfernt jedoch ausschließlich Noten oder Pausen und lässt andere Objekte stehen. Sie haben also die Wahl: Wollen Sie auch Text, Linien und andere Objekte löschen, wählen Sie den Takt aus und drücken **Entf**.

Beachten Sie bitte, dass eine Ganztaktpause nicht dasselbe wie eine Ganze Pause ist. Ganztaktpausen werden im Takt zentriert, während eine Ganze Pause links im Takt steht, dort wo auch die ganze Note stünde, so wie hier im Beispiel aufgezeigt:



Eine Ganztaktpause entfernen

Wählen Sie die Ganztaktpause aus und drücken **Entf**. Wenn die Musik zweistimmig war, wird sie nun wieder einstimmig. War die Musik einstimmig, wird die Pause ausgeblendet und der Takt erscheint leer. Leere Takte sind nützlich, wenn Sie etwas anderes in den Takt einsetzen möchten, beispielsweise ein ungewöhnliches Symbol.

Wenn Sie, wie bei mancher zeitgenössischer Musik, leere Takte für die ganze Partitur möchten, siehe »**Faulenzer**«-Takte (**sich wiederholende Takte**) und **Brevis-/Leere Pausentakte** unten.

Irreguläre Takte erstellen

Ein irregulärer Takt ist ein Takt, der nicht die Länge hat, die durch die aktuelle Taktart festgelegt ist. Ein bekanntes Beispiel ist der Auftakt. So erstellen Sie einen irregulären Takt:

- Wählen Sie **Erstellen ▶ Takt ▶ Weitere** (oder tippen Sie **Alt+B** oder **⇧B**)
- Klicken Sie im nun erscheinenden Dialogfeld auf **Irregulär**
- Wählen Sie aus dem Drop-down-Menü einen oder mehrere Notenwerte, die zusammen die gewünschte Taktlänge ergeben, oder geben Sie sie über das Keypad ein (**Num Lock** eingeschaltet)
- Sie können auch eine **Anzahl der Takte** angeben, wenn Sie mehrere irreguläre Takte der gleichen Länge erstellen möchten
- Klicken Sie auf **OK**
- Klicken Sie in der Partitur an die gewünschte Stelle, um den oder die Takte einzufügen.

Auftakte

Partituren beginnen oft mit einem unvollständigen Takt, dem so genannten »Auftakt«. Einen Auftakt erstellt man am besten gleichzeitig mit der Taktartbezeichnung (☞ **2.23 Taktarten**). Sibelius setzt in einem Auftakt automatisch die entsprechenden Pausen, aufgeteilt gemäß der **Balken- und Pausen-Gruppierung** der verwendeten Taktart. Wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt einen Auftakt hinzufügen müssen:

- Stellen Sie zunächst sicher, dass nichts ausgewählt ist, indem Sie **Esc** drücken.
- Wählen Sie **Erstellen ▶ Takt ▶ Weitere**
- Erstellen Sie einen Takt der passenden Länge und klicken Sie an den Beginn der Partitur, um ihn vor dem ersten Volltakt einzufügen.
- Wählen Sie die Taktartbezeichnung im ersten Volltakt aus und drücken **Entf**, wobei Sie mit **Nein** antworten, sobald Sie gefragt werden, ob die nachfolgenden Takte neu geschrieben werden sollen.
- Erstellen Sie die Taktart wieder am Beginn des neuen Auftakts, wobei Sie sich vergewissern, dass **Takte bis zur nächsten Taktartbezeichnung neu schreiben** ausgeschaltet ist (☞ **2.23 Taktarten**).
- Zu guter Letzt verwenden Sie **Erstellen ▶ Weiteres ▶ Taktzahl-Änderung**, um eine Taktzahl-Änderung auf Takt 0 am Beginn des Auftakts zu erstellen (☞ **3.6 Taktzahlen**).

Die Breite eines Pausentaktes verändern

Verschieben Sie einfach den Taktstrich am Ende (entweder mit der Maus ziehen oder mit dem Kürzel **Shift+Alt+⇐/⇒** oder **⇧⇐-⇐/⇒**, zusammen mit **Strg** oder **⌘** in größeren Schritten).

»Faulenzer«-Takte (sich wiederholende Takte) und Brevis-/Leere Pausentakte

Um eine Ganztaktpause in ein Wiederholungs-Zeichen (»Faulenzer«) oder eine Brevis-Ganztaktpause zu verwandeln oder ganz verschwinden zu lassen (leerer Pausentakt), selektieren Sie einfach den Pausentakt (oder die Ganztaktpause) und wählen die gewünschte Erscheinungsform in der Leiste **Takte** des **Eigenschaften-Fensters**. Sie können die Pausentakte aller Notenzeilen gleichzeitig bearbeiten, wenn Sie den Takt zuerst mit **Strg+Klick** oder **⌘-Klick** auswählen.

Wenn Sie die ganze Partitur mit leeren Pausentakten schreiben möchten, dann schalten Sie die Option **Pausentakte (Ganztaktpausen)** anzeigen auf der Seite **Pausentakte** des Dialogfeldes **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘E**) aus.

2. Notation

Zur Wiedergabe von Faulenzer-Takten,  **4.6 Wiederholungen.**


Eine Ganztaktpause verschieben

(Wird eigentlich nur bei zwei oder mehr Stimmen benötigt.)

Wählen Sie einfach die Ganztaktpause aus und tippen \uparrow oder \downarrow . Sibelius lässt Sie die Ganztaktpause nicht nach links oder rechts verschieben, denn – seien wir ehrlich – das ist nicht wirklich sinnvoll.

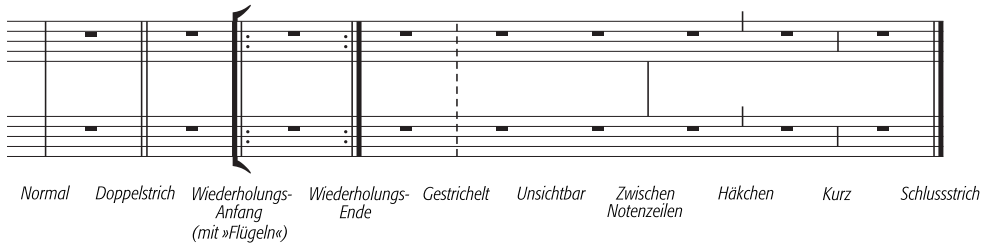
Wenn Sie dabei **Strg**+ \uparrow/\downarrow oder \mathcal{H} - \uparrow/\downarrow tippen, verschiebt sich die Ganztaktpause um eineinhalb Spatien (Zwischenräume), dies ist die richtige Entfernung für die etwas größeren Gitarren-Tabulatur-Notenzeilen.

Geteilte Takte

Manchmal ist es wünschenswert, einen Takt in zwei Hälften zu teilen, die erste Hälfte am Ende des einen Systems, die zweite am Anfang des nächsten. Verwenden Sie dazu **Plug-Ins** ▶ **Andere** ▶ **Takt aufteilen** –  **5.17 Plug-Ins.**

2.25 Taktstriche

Mit Sibelius können Sie viele verschiedene Arten von Taktstrichen schreiben, geeignet für viele verschiedene Musikstile. Taktstriche können am Ende oder innerhalb eines Taktes gesetzt werden:



Taktstriche am Ende von Takten

Am Ende von Takten müssen Sie keine Taktstriche eingeben: Erstellen Sie einfach nur weitere Takte, die Taktstriche erscheinen am Ende jeden Taktes von selbst.

Sie können Taktstriche nach links und nach rechts verschieben, entweder durch Ziehen mit der Maus oder mit den \leftarrow/\rightarrow -Tasten (zusammen mit **Strg** oder \mathfrak{H} für größere Schritte). Damit ändert sich der Abstand zwischen der letzten Note bzw. Pause und dem Taktstrich.

Sie können keinen Taktstrich löschen, um zwei Takte miteinander zu vereinigen. Dazu sollten Sie üblicherweise die Taktart verdoppeln (oder einen Takt irregulärer Länge erstellen), um die Noten in einen Takt einzupassen. Dementsprechend sollten Sie zum Aufteilen eines Taktes in zwei Takte die Taktart halbieren, anstatt einen zusätzlichen Taktstrich einzufügen.

Doppelstriche

Mit einem Doppelstrich wird der Beginn eines neuen Abschnitts angezeigt.

Ein Doppelstrich sollte bei einem Tonartwechsel gesetzt werden, nicht jedoch bei einem Taktartwechsel oder bei einem Studierzeichen (außer wenn diese mit dem Beginn eines neuen Abschnitts zusammenfallen).

Spezielle Taktstriche


Das sind Doppelstriche, gepunktete Taktstriche, Wiederholungs-Taktstriche, Taktstriche für Alte Musik usw. Um einen solchen einzufügen, selektieren Sie die Note, nach der der Taktstrich erscheinen soll, und wählen Sie den gewünschten Taktstrich unter **Erstellen** ▶ **Taktstrich**. Alternativ können Sie den Taktstrich auch mit der Maus einfügen, wenn Sie vor dem Erstellen des gewünschten Taktstrichs **Esc** drücken, damit nichts ausgewählt ist.

Wenn Sie einen Taktstrich irgendwo in der Mitte eines Taktes einfügen möchten, geben Sie zuerst die Noten dieses Taktes ein;

setzen Sie dann den Taktstrich zwischen zwei bestimmten Noten oder Pausen. (Wenn Sie zuerst den Taktstrich einfügten, wäre es nicht eindeutig, wo im Takt er gedacht war.) Es kann vorkommen, dass der zusätzliche Taktstrich der nächsten Note zu nah kommt; wenn dies geschieht, selektieren Sie den Taktstrich und ändern den X-Wert in der Leiste **Allgemein** des Eigenschaften-Fensters, um einen horizontalen Versatz zu erreichen.

Wenn der Taktstrich in der Mitte eines Taktes steht, der mit einer Ganztaktpause versehen ist, sollten Sie im Interesse einer guten Notation die Ganztaktpause in separate Pausen zu beiden Seiten des Taktstriches aufteilen.

2. Notation

Es ist üblich, einen Takt bei einem Doppelstrich oder bei einem Wiederholungs-Taktstrich auf zwei Systeme aufzuteilen. Erstellen Sie dazu zwei kürzere (irreguläre) Takte und fügen Sie zwischen diesen einen Systemumbruch ein, um sie auf zwei Systeme aufzuteilen – siehe unten **Geteilte Takte**, auch  **2.24 Takte und Pausentakte** und **7.3 Umbrüche**.


Sie können Taktstriche kopieren, verschieben und entfernen; das Löschen eines dieser speziellen Taktstriche am Ende eines Taktes (auch ein unsichtbarer Taktstrich) verwandelt ihn wieder in einen normalen Taktstrich zurück.


Schlussstrich

Wenn Sie mit einer neuen Partitur beginnen, ist diese gleich mit einem Schlussstrich versehen, den Sie aber bei Bedarf natürlich entfernen können.

Selbstverständlich dürfen Sie natürlich mehr als einen Schlussstrich in eine Partitur einfügen, z.B. wenn diese aus mehreren Sätzen, Liedern oder Stücken besteht.

Wiederholungs-Taktstriche

Erstellen Sie einen Wiederholungs-Anfang oder ein Wiederholungs-Ende auf dieselbe Weise wie einen der anderen speziellen Taktstriche. Um Haus-1- und Haus-2-Klammern einzufügen,  **2.12 Linien**.

Wenn Sie Wiederholungs-Taktstriche mit »Flügeln« schreiben möchten, wie sie in Handschriften und Jazzmusik üblich sind, schalten Sie die Option **Wiederholungs-Taktstriche mit »Flügeln«** auf der Seite **Taktstriche** des Dialogfeldes **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder  **⌘E**) ein.


Um einen doppelten Wiederholungs-Taktstrich zu notieren, wie er zwischen zwei wiederholten Abschnitten erscheint,



fügen Sie ein **Wiederholungs-Ende** am Ende des ersten Taktes und einen **Wiederholungs-Beginn** am Beginn des zweiten Taktes ein. Wenn Sie wirklich möchten, können Sie diese beiden Wiederholungs-Taktstriche weiter auseinanderziehen oder zusammenschieben.

Taktstriche für Alte Musik

Sibelius kann Taktstriche schreiben, die zum Erstellen von Ausgaben Alter Musik geeignet sind. Bei Vokalmusik aus der Zeit vor der Einführung von Taktartangaben fügen die Herausgeber Taktstriche zwischen den Notenzeilen (auch als *Mensurstriche* bekannt) ein, um heutigen Interpreten die metrische Einteilung der Musik verständlich zu machen.

Um diese Taktstriche in Ihrer Partitur zu verwenden, stellen Sie den **Standard-Taktstrich-Typ** auf **Zwischen Notenzeilen (Mensur)** ein, und zwar auf der Seite **Taktstriche** des Dialogfeldes **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder  **⌘E**).

Manche Herausgeber bevorzugen eine Schreibweise, die sich so verhält, als ob die Taktstriche tatsächlich da stünden, wobei Noten mit Haltebögen über Taktstriche hinweg gebunden werden (so

wie im linken Beispiel der folgenden Grafik); andere wiederum bevorzugen das Gegenteil, die Noten so geschrieben, als gäbe es die Taktstriche überhaupt nicht (rechtes Beispiel der Grafik):

Sibelius versieht Noten über Taktstriche automatisch mit Haltebögen, d.h. standardmäßig werden Ihre Noten so wie das linke Beispiel (oben) aussehen. Wenn Sie die andere Schreibweise bevorzugen, dann verwenden Sie irreguläre Takte (☐ **2.24 Takte und Pausentakte**), um einen einzelnen Takt mit der doppelten der normalen Länge zu erstellen. Setzen Sie dann an den entsprechenden Stellen die zusätzlichen Taktstriche selbst.

Sie können auch **Häkchen-** und **Kurze** Taktstriche erstellen, welche Sie z.B. bei der Notation von Gregorianischen Chorälen verwenden können:

Diese Taktstriche sind besonders nützlich bei Passagen für ein einzelnes Instrument (oder Gesangsstimme), Sie können sie aber auch beim Schreiben für mehrere Instrumente verwenden, wenn Sie möchten.

Eigene Taktstriche gestalten

Es ist zwar nicht möglich, neue Arten von Taktstrichen zu entwerfen, die dann im Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Taktstrich** erscheinen, Sie können aber das Erscheinungsbild normaler Taktstriche bei jedem Instrument einzeln und unabhängig modifizieren; verwenden Sie dazu das Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **Instrumente bearbeiten** – ☐ **7.12 Bearbeiten von Instrumenten**.

Taktstrich-Verbindungen

Sibelius verbindet Notenzeilen eines Systems automatisch mit Taktstrichen in Gruppen ähnlicher Instrumente (siehe Kasten). Sie können dies jedoch, wenn gewünscht, wie folgt ändern:

- Suchen Sie vorzugsweise eine Stelle in der Partitur, an welcher es keine ausgeblendeten Notenzeilen gibt, sodass Sie mit einem Blick alle Taktstrich-Verbindungen überprüfen können
- Klicken Sie vorsichtig auf das obere oder untere Ende eines normalen Taktstriches (zum Ändern der Taktstrich-Verbindungen können Sie keine speziellen Taktstriche nehmen) in der Partitur; es erscheint ein kleines violettes »Anfasser«-Kästchen
- Ziehen Sie diesen Anfasser mit der Maus auf dem System nach oben oder nach unten, um den Taktstrich zu verlängern oder zu verkürzen. Dabei werden alle Taktstriche der Partitur gleichermaßen geändert.
- Mit dem Verlängern oder Verkürzen der Taktstriche können Sie die Art und Weise, in der die Notenzeilen mit Taktstrichen verbunden sind, nach Belieben ändern.

Unsichtbare Taktstriche

Sie können den Taktstrich am Ende eines Taktes mit einem »unsichtbaren Taktstrich« aus dem Menü **Erstellen** ▶ **Taktstrich** ersetzen. Wenn die Option **Ansicht** ▶ **Ausgeblendete Objekte** eingeschaltet ist (Kürzel **Strg+Alt+H** oder $\sim\text{H}$), wird der unsichtbare Taktstrich hellgrau dargestellt; verschwindet jedoch ganz, wenn diese Option ausgeschaltet ist.

Taktstrich-Verbindungen

*Um der Klarheit des Notenbildes willen werden Notenzeilen normalerweise mit Taktstrichen verbunden, um Instrumentenfamilien miteinander zu gruppieren. Diese Gruppierungen stimmen oft, aber keinesfalls immer mit der Gruppierung von Notenzeilen durch Klammern überein (siehe **2.10 Klammern und Akkoladen**).*

In Orchesterpartituren werden normalerweise die Notenzeilen der Holzbläser-, Blechbläser-, Schlagzeug- und der Streicher-Sektionen durch Taktstriche gruppiert, jedoch von den benachbarten Sektionen getrennt.

Gesangsnotenzeilen werden niemals miteinander verbunden, auch nicht mit anderen Instrumenten. Notenzeilen des gleichen Instrumentes werden miteinander verbunden, jedoch von den benachbarten Instrumenten getrennt.

Wenn eine Partitur nur aus wenigen Instrumenten besteht (wie z.B. ein Bläserquintett), wird ein durchgehender Taktstrich verwendet, um die Partitur nicht unnötig zerfranst aussehen zu lassen.

Ein unsichtbarer Taktstrich dient in erster Linie zum Notieren eines Taktes, der auf zwei Systeme verteilt ist (siehe **Geteilte Takte** weiter unten).

Da es sich bei den beiden Teiltakten tatsächlich immer noch um separate Takte handelt, ergeben sich drei unvermeidliche Nebenwirkungen: Manche Rhythmen können nicht über den unsichtbaren Taktstrich notiert werden (Sie müssen eventuell übergebundene Noten verwenden); die Taktzählung wird um einen Takt versetzt (das können Sie mit einer Taktzahl-Änderung korrigieren – **3.6 Taktzahlen**); und Ganztaktpausen erscheinen doppelt, eine in jedem der Teiltakte. Verwenden Sie also unsichtbare Taktstriche mit Bedacht.

Wenn *alle* Taktstriche Ihrer Partitur unsichtbar sein sollen, dann ändern Sie einfach den **Standard-Taktstrich-Typ** in **Unsichtbar**, und zwar auf der Seite **Taktstriche** des Dialogfeldes **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder $\text{H}E$).

Wenn Sie alle Taktstriche nur einer Notenzeile oder in allen Notenzeilen einer Instrumentenfamilie ausblenden möchten, sehen Sie bitte unter **Taktstriche nur in bestimmten Notenzeilen ausblenden** weiter unten.

Taktstriche nur in bestimmten Notenzeilen ausblenden

Um alle Taktstriche einer Instrumentenfamilie (deren Notenzeilen mit einem durchgehenden Taktstrich verbunden sind)

auszublenden, klicken Sie auf das obere oder untere Ende des Taktstrichs, sodass der violette Anfasser erscheint, und drücken dann **Entf**. Um Taktstriche solcher Notenzeilen wiederherzustellen, klicken Sie auf das obere oder untere Ende des Taktstrichs einer angrenzenden Notenzeile und ziehen den Taktstrich über die Notenzeilen ohne Taktstrich.

Um alle Taktstriche einer bestimmten Notenzeile auszublenden, definieren Sie ein neues Instrument ohne Taktstriche (**7.12 Bearbeiten von Instrumenten**):


- Selektieren Sie einen Takt in der Notenzeile, deren Taktstriche Sie ausblenden möchten
- Wählen Sie **Stilvorlagen** ▶ **Instrumente bearbeiten**

- Sie sollten sehen, dass das betreffende Instrument im Dialogfeld ausgewählt ist; klicken Sie auf **Neues Instrument** und klicken auf **Ja**, wenn Sie gefragt werden, ob Sie ein neues Instrument erstellen möchten, basierend auf dem ausgewählten
- Im Dialogfeld **Neues Instrument**, das jetzt erscheint, ändern Sie den **Name** im Dialogfeld in etwas, das Sie sich merken können, und klicken dann auf **Notenzeilen-Typ bearbeiten**
- Schalten Sie auf der Registerkarte **Allgemein** die Option **Taktstriche** aus; klicken Sie dann auf **OK**
- Klicken Sie auf **OK** im Dialogfeld **Neues Instrument** und vergewissern Sie sich, dass sich Ihr neues Instrument in einem passenden Ensemble befindet, damit Sie es wieder finden können.
- Wenn in einer bestimmten Notenzeile in der ganzen Partitur keine Taktstriche stehen sollen, stellen Sie sicher, dass nichts selektiert ist, und wählen Sie dann **Erstellen ▶ Weiteres ▶ Instrumenten-Wechsel**, wählen Sie Ihr neues Instrument, klicken auf **OK** und klicken Sie dann am Beginn der Notenzeile auf der ersten Seite, links des Anfangstaktstrichs.
- Wenn in einer bestimmten Passage keine Taktstriche stehen sollen, selektieren Sie den Takt, an dem der Wechsel stattfinden soll, wählen Sie dann **Erstellen ▶ Weiteres ▶ Instrumenten-Wechsel**, wählen Sie Ihr neues Instrument und klicken auf **OK**.

Anfangs-Taktstriche bei einzeiligen Systemen

Bei Lead Sheets wird aus Gewohnheit heraus manchmal auch am Beginn jedes Systems ein Anfangs-Taktstrich gezogen, auch wenn ein solcher Anfangs-Taktstrich normalerweise nur dann erscheint, wenn das System aus zwei oder mehr Notenzeilen besteht. Um diesen Anfangs-Taktstrich bei einzeiligen Systemen zu zeichnen, schalten Sie die Option **Taktstrich am Anfang einzelner Notenzeilen** auf der **Taktstriche**-Seite des Dialogfelds **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘E**) ein.

Geteilte Takte

Manchmal ist es wünschenswert, einen Takt in zwei Hälften zu teilen, die erste Hälfte am Ende des einen Systems, die zweite am Anfang des nächsten. Verwenden Sie dazu **Plug-Ins ▶ Andere ▶ Takt aufteilen** –  **5.17 Plug-Ins**.

Da es sich bei geteilten Takten tatsächlich immer noch um zwei durch einen unsichtbaren Taktstrich getrennte Takte handelt, haben sie dieselben drei Nachteile wie unsichtbare Taktstriche (siehe oben).

Optionen in den Notensatzregeln

Die Optionen auf der Seite **Taktstriche** des Dialogfeldes **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘E**) gestatten Ihnen, den Standard-Taktstrich in irgendeinen der anderen Taktstrichstile zu ändern, was sehr hilfreich ist, wenn alle oder die meisten Taktstriche einer Partitur unsichtbar, gestrichelt oder zwischen den Notenzeilen etc. sein sollen.

Hier können Sie auch festlegen, ob Wiederholungs-Taktstriche »geflügelt« sein sollen, ebenso die Stärke (Dicke) normaler und spezieller Taktstriche und den Abstand zwischen den beiden Strichen eines Doppelstrichs, falls Sie einen unwiderstehlichen Drang danach verspüren, hier tatsächlich Änderungen vorzunehmen.

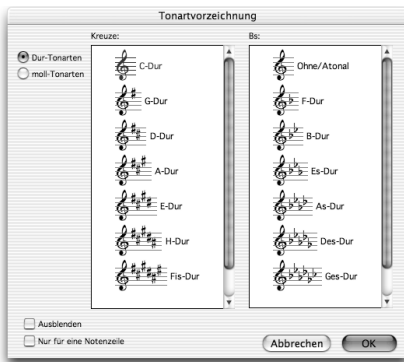
2.26 Tonartvorzeichnungen

5.21 Transponieren

Die Tonartvorzeichnungen am Beginn eines jeden Systems sind automatisch. Sie passen sich dem jeweiligen Schlüssel und den Transpositionen transponierender Instrumente an und werden bei denjenigen Instrumenten, die üblicherweise keine Tonartvorzeichnungen haben (wie z.B. die meisten Schlaginstrumente), weggelassen.

Die einzigen Tonartvorzeichnungen, die Sie selbst eingeben müssen, sind die am Anfang und die bei eventuellen Tonartwechseln.

Tonartvorzeichnungen erstellen



Wählen Sie **Erstellen ▶ Tonartvorzeichnung** (Kürzel K – das Kürzel K steht für das englische Key Signature) und klicken auf die gewünschte Tonart. Mit den Knöpfen links oben können Sie nach Dur- und Moll-Tonarten unterscheiden.

Wenn Sie eine Note oder eine Pause ausgewählt haben und dann eine Tonartvorzeichnung erstellen, platziert Sibelius diese automatisch nach dem ausgewählten Objekt.

Wenn Sie einen Tonartwechsel irgendwo in der Mitte eines Stückes einfügen, setzt Sibelius diesem Wechsel automatisch einen Doppelstrich voran; dabei handelt es sich um eine Konvention des Notensatzes. Sie können diesen Doppelstrich natürlich löschen, wenn Sie ganz dagegen sind.

Wenn die Tonart nur für eine bestimmte Anzahl Takte wechseln und dann wieder zur ursprünglichen Tonart zurückkehren soll, wählen Sie einfach die Takte aus, für die die Tonart gelten soll, bevor Sie sie erstellen. Sibelius erstellt dann die neue Tonartvorzeichnung am Beginn der Auswahl und kehrt am Ende der Auswahl zur ursprünglichen Tonart zurück.

Wenn Sie sowohl die Noten transponieren als auch die Tonart ändern möchten, verwenden Sie stattdessen dazu **Noten ▶ Transponieren** – **5.21 Transponieren**.

Wenn Sie am Beginn Ihrer Partitur eine Tonartvorzeichnung erstellen möchten, stellen Sie bitte sicher, dass keinerlei Objekt selektiert ist, und wählen dann **Erstellen ▶ Tonartvorzeichnung**. Entscheiden Sie sich für die gewünschte Tonart und klicken Sie auf den Anfang der Partitur. Sie können diese Methode auch dazu verwenden, irgendwo in der Mitte der Partitur mit der Maus eine Tonartvorzeichnung einzusetzen.

Wenn es sich bei Ihrer Partitur um eine transponierende Partitur handelt, wählen Sie die Tonart in klingender Tonhöhe – sie wird für die transponierenden Instrumente automatisch transponiert.

Tonartwechsel verschieben und entfernen


Sie können Tonartwechsel mit der Maus oder mit den \leftarrow/\rightarrow -Tasten verschieben.

Um die Tonartvorzeichnung am Anfang einer Partitur zu entfernen, erstellen Sie eine Tonartvorzeichnung **Ohne/Atonal**, C-Dur oder **a-moll** und setzen diese direkt auf die vorhandene.

Um eine Tonartvorzeichnung an irgendeiner anderen Stelle (d.h. einen Tonartwechsel) zu entfernen, selektieren Sie sie und drücken **Entf.** Um einen Tonartwechsel am Anfang eines Systems zu entfernen, selektieren Sie die Sicherheits-Tonartvorzeichnung am Ende des vorangehenden Systems und drücken wiederum **Entf.**

Sicherheits-Tonartvorzeichnungen

Wenn ein neuer Abschnitt (Sektion), ein Lied oder Satz in einer Partitur in einer neuen Tonart beginnt, wollen Sie in den meisten Fällen die Sicherheits-Tonartvorzeichnung unterdrücken, die andernfalls am Ende des vorangehenden Systems erscheinen würde. Am einfachsten machen Sie das gleich beim Erstellen der Tonartvorzeichnung am Beginn des neuen Satzes: Schalten Sie einfach die Option **Ausblenden** im Dialogfeld **Erstellen ▶ Tonartvorzeichnung** (Kürzel K) ein.

Um die Sicherheits-Tonartvorzeichnung nach dem Einfügen des Tonartwechsels auszublenden, selektieren Sie sie und wählen **Bearbeiten ▶ Ausblenden oder anzeigen ▶ Ausblenden** (Kürzel **Strg+Shift+H** oder **⇧⌘H**). In beiden Fällen sollten Sie sicherstellen, dass das vorangehende System mit einem System- oder Seitenumbruch endet, da andernfalls bei einer Neuformatierung der Partitur die ausgeblendete Tonartvorzeichnung irgendwo in der Mitte des Systems landet, sodass die Position des Tonartwechsels nicht mehr eindeutig zu erkennen wäre. Zu mehr Informationen zum Ausblenden von Objekten,  **5.6 Ausblenden von Objekten.**

Ohne Tonart/Atonal

In manchen transponierenden Partituren, die scheinbar in C-Dur stehen, haben auch die transponierenden Instrumente keine Tonartvorzeichnungen. Der Komponist hat auf alle Tonartvorzeichnungen verzichtet, da die Tonart zu häufig wechselt oder das Stück nicht wirklich in einer bestimmten Tonart steht.

Wenn Sie sich für diese Notation entscheiden, wählen Sie **Ohne/Atonal** ganz rechts oben im Dialogfeld **Erstellen ▶ Tonartvorzeichnung** (Kürzel K).

Der Begriff *Atonal* wurde ursprünglich als eine Art Schimpfwort verwendet, um der Meinung derjenigen Ausdruck zu verleihen, die der Musik Arnold Schönbergs Anfang des letzten Jahrhunderts mit Unverständnis gegenüber standen. Dieser Begriff hat sich dann (leider) eingebürgert und wird daher nun auch hier verwendet, ist aber völlig wertfrei gemeint! Sie können an anderer Stelle der Partitur wieder zu einer Schreibweise mit Tonartvorzeichnungen zurückkehren, indem Sie eine normale Tonartvorzeichnung (z.B. C-Dur) erstellen. Ein klassischer Fall dafür ist Stravinskys *Le Sacre du printemps*, das vorwiegend atonal, teilweise aber mit Tonartvorzeichnung notiert ist – die transponierenden Instrumente haben meist keine Tonartvorzeichnung, manchmal aber doch.

Wenn Ihre Partitur in **Ohne/Atonal** steht, müssen Sie Vorzeichen adäquat setzen. Es gibt verschiedene Ansätze, wie hier Vorzeichen notiert werden:

- Beim ersten Auftreten einer hoch oder tief alterierten Note in einem Takt, nicht jedoch bei weiteren Vorkommen dieser Tonhöhe innerhalb desselben Takts. Dies ist genau das, was Sibelius standardmäßig macht.

2. Notation

- Bei allen Vorkommen jeder hoch oder tief alterierten Note. Dazu verwenden Sie **Plug-Ins** ▶ **Vorzeichen** ▶ **Allen Kreuz- und B-Noten Vorzeichen hinzufügen**
- Vor allen Noten, einschließlich der nicht alterierten, die dann ein Auflösungszeichen erhalten. Dies macht das Plug-In **Plug-Ins** ▶ **Vorzeichen** ▶ **Allen Noten Vorzeichen hinzufügen**.

📖 **5.17 Plug-Ins** zu weiteren Informationen.

Instrumente ohne Tonartvorzeichnungen

Schlagzeuginstrumente ohne bestimmte Tonhöhen haben niemals Tonartvorzeichnungen, Pauken und Hörner normalerweise auch nicht, Trompeten und Harfe manchmal nicht. Auch wenn Sibelius für all diese häufigen Ausnahmen alternative Instrumente im Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Instrumente** anbietet, können Sie angeben, ob irgendein anderes Instrument ohne Tonartvorzeichnung geschrieben werden soll:

- Wählen Sie einen Takt des betreffenden Instruments aus und wählen Sie **Stilvorlagen** ▶ **Instrumente bearbeiten**
- Klicken Sie auf **Instrument bearbeiten**, klicken Sie auf **Ja**, wenn Sie gefragt werden, ob Sie fortfahren möchten, und klicken dann im sich nun auftuenden Dialogfeld auf **Notenzeilen-Typ bearbeiten**
- Schalten Sie auf der **Allgemein**-Seite des Dialogfelds **Notenzeilen-Typ bearbeiten** die Option **Tonartvorzeichnungen / Stimmung** aus
- Klicken Sie auf **OK**, dann nochmals auf **OK** und schließlich auf **Schließen**.

Zu weiteren Informationen über das Bearbeiten von Instrumenten, 📖 **7.12 Bearbeiten von Instrumenten**.

Enharmonische Tonartvorzeichnungen

Gelegentlich werden Partituren mit Kreuz- und B-Vorzeichnungen gleichzeitig geschrieben, um die Tonarten transponierender Instrumente zu vereinfachen. Beispielsweise bei einer Partitur in H-Dur (klingend, 5 Kreuze) werden Trompeten in B oft nicht in Cis-Dur (7 Kreuze), sondern in der enharmonischen Entsprechung Des-Dur, mit 5 Bs leichter zu lesen, geschrieben. Sibelius macht das automatisch, wenn die Option **Entfernte Tonarten in transponierenden Partituren umdeuten** auf der Seite **Schlüssel und Tonart** des Dialogfelds **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** eingeschaltet ist.

Ein anderer Trick kann auch bei nicht-transponierenden Instrumenten, wie etwa einer Harfe, angewendet werden. Beispielsweise möchten Sie idealerweise in Ihrer H-Dur-Partitur die Harfe in Ces-Dur schreiben. Dies erreichen Sie folgendermaßen:

- Erstellen Sie in den beiden Harfen-Notenzeilen eine Ces-Dur-Tonartvorzeichnung unter Verwendung der Option **Nur für eine Notenzeile** (siehe unten)
- Wählen Sie die beiden Harfen-Notenzeilen aus und wählen **Plug-Ins** ▶ **Vorzeichen** ▶ **Vorzeichen vereinfachen**, was die ausgewählten Harfen-Notenzeilen nach Ces-Dur umschreibt, die restlichen Notenzeilen aber unberührt lässt.

Mehrfach-Tonartvorzeichnungen (Bitonalität, Multitonalität)

In manchen zeitgenössischen Partituren finden sich verschiedene Tonartvorzeichnungen für verschiedene Instrumente (nicht zu verwechseln mit dem ganz normalen Fall transponierender Instrumente, die naturgemäß eine andere Tonart besitzen). Um eine Tonartvorzeichnung zu erstellen, die nur für ein Instrument gilt, aktivieren Sie im Dialogfeld Erstellen ▶ Tonartvorzeichnung die Option Nur für eine Notenzeile und klicken dann auf die gewünschte Notenzeile.

Beachten Sie bitte, dass die Notenabstände in anderen Notenzeilen dieses Systems durch das Einfügen einer Tonartvorzeichnung in einer einzelnen Notenzeile betroffen sein können; um dies zu korrigieren, selektieren Sie den Takt und wählen Layout ▶ Notenabstände zurücksetzen (Kürzel Strg+Shift+N oder ⇧⌘N).

Optionen in den Notensatzregeln

Auf der Seite Schlüssel und Tonart des Dialogfeldes Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln (Kürzel Strg+Shift+E oder ⇧⌘E) findet sich die übliche Ansammlung von Geheimnisvollem und Unbekanntem. Die für Sie hauptsächlich möglicherweise interessant erscheinende Option ist die der Sicherheits-Auflösungszeichen, mit der bei einem Tonartwechsel Auflösungszeichen gesetzt werden, um Kreuze/Bs der vorangegangenen Tonart aufzuheben.

Ist diese Option deaktiviert, erscheinen Sicherheits-Auflösungszeichen nur bei einem Wechsel zu C-Dur, a-moll oder Ohne/Atonal, da (wenn man es recht bedenkt) in diesen Fällen der Tonartwechsel ohne Sicherheits-Auflösungszeichen etwas schwierig zu erkennen wäre.

2.27 Tremolo

2.18 Schlagzeug.

Ein Tremolo ist eine Abkürzung für sich wiederholende Noten, üblicherweise für viele sich schnell wiederholende. Ein Tremolo auf einer Note repetiert diese, ein Zwei-Noten-Tremolo wechselt zwischen den beiden Noten; ein Buzz roll ist eine spezielle Tremoloart, die bei Schlaginstrumenten unbestimmter Tonhöhen verwendet wird.

Tremolo auf einer Note

Ein Tremolo-Strich an einer Viertelnote oder längeren Note zeigt an, dass diese als zwei Achtel gespielt werden soll. Zwei Striche bedeuten, dass sie als vier Sechzehntelnoten gespielt werden soll, und so weiter. Drei und vier Tremolo-Striche werden auch verwendet, um zu zeigen, dass die Note so schnell wie möglich repetiert werden soll, z.B. bei einem Trommelwirbel.

Bei einer Achtelnote oder kürzeren Note bedeutet ein Tremolo-Strich, dass diese in zwei, zwei Striche bedeuten, dass sie in vier unterteilt werden soll, und so weiter.

Auf einer Note


Ein Tremolo auf einer Note wird mit Querstrichen auf dem Hals einer Note oder eines Akkordes notiert, z.B.



Um dies zu schreiben, wählen Sie die Anzahl der Tremolo-Striche (Repetitionen) vom dritten Keypad-Layout (entweder bevor oder nachdem Sie die Note erstellt haben).

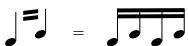
Um ein Tremolo einer vorhandenen Note hinzuzufügen, selektieren Sie diese Note oder den Akkord und wählen die Anzahl der Striche vom dritten Keypad-Layout (tippen Sie 1/2/3/4/5 für 1/2/3/4/5 Striche).

Durch Drücken desselben Keypad-Knopfes können Sie das Tremolo wieder entfernen.

Die Anzahl der Unterteilungen pro Note bei einem Tremolo auf einer Note wird manchmal durch die entsprechende Anzahl von Staccato-Punkten über der Note verdeutlicht, zusätzlich zu den Querstrichen durch den Notenhals. Mehrfach-Staccato-Punkte können Sie als Symbole einfügen –  **2.22 Symbole**.

Zwischen zwei Noten

Bei einem Zwei-Noten-Tremolo werden die Repetitionen in Form von Balken bzw. balkenähnlichen Strichen zwischen den Noten bzw. Akkorden notiert, z.B.



Selektieren Sie die erste Note bzw. den ersten Akkord und wählen Sie die Anzahl der Striche vom dritten Keypad-Layout (tippen Sie 1/2/3/4/5 für 1/2/3/4/5 Striche), klicken Sie dann auf den links gezeigten Zwei-Noten-Tremolo-Knopf (Kürzel **Enter**). Sie können dies vor oder nach dem Erstellen der zweiten Note tun.


Jede der Noten wird so geschrieben, als ob sie die Gesamtdauer des Tremolos ausfüllen würde, d.h. es sieht so aus, als ob die Notenwerte verdoppelt wären. Sibelius nimmt die Verdopplung der Notenwerte automatisch vor. Wenn Sie also beispielsweise ein Zwei-Noten-Tremolo über die Dauer einer Halben Note schreiben möchten, schreiben Sie zwei Viertelnoten und notieren das Tremolo über das dritte Keypad-Layout:

Zwei-Noten-Tremolo


Das sind Balken zwischen zwei Noten oder Akkorden, die anzeigen, dass diese wiederholt abwechselnd gespielt werden sollen. Mehrfache Striche bedeuten exakt dasselbe wie bei Tremoli auf einer Note.



Sie können das Tremolo wieder ausschalten, indem Sie dieselben Keypad-Knöpfe noch einmal wählen.


Zwei-Noten-Tremoli können zwischen Notenzeilen geschrieben werden (durch Verschieben der einen oder anderen Note auf eine andere Notenzeile –  **2.3 Balken**) und über Taktstriche hinweg.

Um den Winkel bzw. die Neigung eines Zwei-Noten-Tremolos anzupassen, verlängern oder verkürzen Sie durch Ziehen mit der Maus den Notenhals einer oder beider Note(n). Falls das Tremolo zwischen zwei Ganzen Noten stattfindet, verschieben Sie die Tremolo-Striche an sich (das hat denselben Effekt wie das Ziehen des Notenhalses der ersten Note, wenn sie einen hätte!).

Auf der Seite **Noten und Tremoli** des Dialogfelds **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder  **ÆE**) finden sich drei Optionen, die das Erscheinungsbild der Zwei-Noten-Tremoli festlegen, falls Ihnen der Sinn nach einer Änderung steht:



Buzz roll (Z am Notenhals)

Buzz rolls werden durch ein Z-Symbol am Hals einer Note oder eines Akkords notiert, wie es in Schlagzeugnotation vorkommt (siehe rechts). Um ein Buzz roll einer Note oder einem Akkord hinzuzufügen, nachdem sie/er erstellt wurde, wählen Sie die Note oder den Akkord aus und drücken die **6** auf dem dritten Keypad-Layout (Kürzel **F10**). Sibelius spielt Buzz rolls wie schnelle Tremoli ab –  **2.18 Schlagzeug**.



Die Kümmernisse der Tremolo-Notationen

Bei Zwei-Noten-Tremoli ruft die merkwürdige Konvention, jede Note mit der gesamten Länge des Tremolos zu notieren, verschiedene Anomalien hervor.

Im 19. Jahrhundert gab es eine mehr als fragwürdige Konvention, nach der die Notenwerte nur verdoppelt wurden, wenn das Tremolo eine Viertelnote oder länger dauerte. Folglich konnte man

2. Notation

tremolierende Achtelnoten-Paare finden und auch Halbe Noten, aber niemals Viertelnoten. Ziemlich bescheuert.

Eine andere Eigenart, die bis heute überlebt hat, ist Folgendes: Wenn Sie ein Zwei-Noten-Tremolo notieren wollen, das zwei 4/4-Takte dauert, schreiben Sie zwei Ganze Noten mit einem Tremolo über den Taktstrich, statt die Notenwerte zu zwei Doppelganzen zu verdoppeln. Die meisten Menschen verbringen ihr ganzes Leben, ohne diese seltsame Ausnahme zu bemerken – was für ein behütetes Leben sie führen.

2.28 Triolen und andere N-tolen

5.11 Filter und Suchen, 5.6 Ausblenden von Objekten.

N-tolen mit einer einzelnen Zahl

Der einfachste Fall ist die Triole; 3 über ♪♪♪ bedeutet, 3 Viertelnoten in der Zeit von 2 Viertelnoten. Die Viertelnote ist in diesem Fall die »Einheit« der N-tole.

Wo andere Zahlen als 3 verwendet werden, besteht die Tendenz, die Notenwerte in die nächstkleinere 2er-Potenz hineinzuzwängen – 5 bedeutet also 5 in der Zeit von 4, 15 bedeutet 15 in der Zeit von 8 und so weiter. Die Ausnahmen dieser Regel sind 2 und 4, die normalerweise 2 in der Zeit von 3 und 4 in der Zeit von 6 bedeuten.

Wenn Triolen häufig verwendet werden, steht 3 oft nur über den ersten paar und wird dann weggelassen. Wenn Ihre ganze Partitur auf diese Art geschrieben ist, sollten Sie höchstwahrscheinlich eine andere Taktart wählen!

Bei »N-tolen« handelt es sich um Notenwerte wie z.B. Triolen, die in einem bestimmten Bruchteil ihrer normalen Geschwindigkeit gespielt werden. (N-tole ist kein schönes Wort, aber Alternativen wie »irrationale Werte« sind auch nicht allzu umwerfend und mathematisch falsch. Der Begriff »Tupel« aus der Informatik hat seinen Weg bis jetzt nicht in die Musik gefunden.)

Schnelle Eingabe von N-tolen

- Geben Sie (nur) die erste Note der N-tole ein oder selektieren Sie diese; deren Notenwert legt dann die Einheitslänge der N-tole fest (siehe Kasten).

Wenn Sie z.B. eine Triole mit der Gesamtdauer einer Halben Note erstellen möchten, dann muss die erste Note bei der Eingabe eine Viertelnote sein.

- Tippen Sie **Strg+3** oder **♯3**, um eine Triole einzugeben – das ist höchstwahrscheinlich das, was Sie möchten – oder tippen Sie **Strg+2** bis **Strg+9** oder **♯2** bis

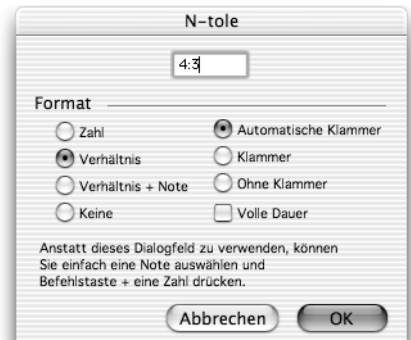
♯9, um alle weiteren N-tolen von einer Duole bis hin zu einer Novemole zu erstellen (bei letzterer handelt es sich nicht um den Hafendamm Ihres italienischen Urlaubsortes).

- Die N-tole erscheint, mit der korrekten Anzahl von Pausen nach der ersten Note; geben Sie nun die restlichen Noten in gewohnter Weise ein.

Die N-tole wird mit denselben Einstellungen eingefügt (Format, Klammeroptionen), mit denen sie das letzte Mal über das Dialogfeld Erstellen ▶ N-tole erzeugt wurde (siehe **Langsame Eingabe von N-tolen** unten).

Langsame Eingabe von N-tolen

- Geben Sie eine Note ein oder selektieren Sie eine Note, deren Notenwert der Einheitslänge der N-tole entspricht
- Wählen Sie Erstellen ▶ N-tole
- Geben Sie eine Zahl oder ein Verhältnis (zwei Zahlen mit einem Doppelpunkt dazwischen) ein, so komplex, wie Sie möchten (z.B. 13, oder 99:64)
- Klicken Sie auf **Zahl**, um die N-tole mit einer einzelnen Zahl darzustellen (bzw. die erste Zahl eines Verhältnisses). Klicken Sie auf **Verhältnis**, um ein Verhältnis zu schreiben (z.B. 5:3), auf **Verhältnis + Note**, um z.B. 5:3 ♪ zu schreiben, und **Keine**, um die N-tole ohne jegliche Zahl darzustellen



2. Notation

- Standardmäßig erstellt Sibelius N-tolen mit der Option **Automatische Klammer**. Das bedeutet, dass keine N-tolen-Klammer gezeichnet wird, wenn ein Balken genau dieselben Noten miteinander verbindet, die auch die Klammer verbinden würde. Ebenso wird die N-tolen-Zahl auf die Notenhals- bzw. Balkenseite gesetzt. Wenn Sie ausdrücklich eine andere Darstellung für Ihre N-tolen wünschen (mit oder ohne Klammer), dann wählen Sie eine der anderen Optionen.
- Wenn die Klammer bis zum Beginn der nächsten Note/Pause reichen soll, dann wählen Sie die Option **Volle Dauer** (siehe Kasten)
- Klicken Sie auf **OK**; die N-tolen erscheinen und Sie können die restlichen Noten eingeben.

N-tolen bearbeiten

Es gibt eine Reihe Plug-Ins, mit denen man N-tolen bearbeiten kann – zu Einzelheiten siehe Seite 546.

N-tolen kopieren

Sie können die Klammer oder die Zahl einer N-tolen selektieren und diese auf eine andere Note kopieren, welche damit in eine leere N-tolen verwandelt wird.

Sie können selbstverständlich auch Passagen kopieren, die N-tolen enthalten. Das einzige, was Sie nicht können, ist nur *einen Teil* einer N-tolen, wie z.B. deren erste Note, zu kopieren, da dies zu eher unsinnigen Rhythmus-Unterteilungen führen würde. Wenn Sie eine unerwartete Warnung erhalten sollten, die Sie darauf hinweist, dass Sie nicht einen Teil einer N-tolen kopieren können, dann stellen Sie bitte sicher, dass Sie zusätzlich zu den Noten der N-tolen auch deren Zahl oder Klammer selektiert haben.

N-tolen löschen

Um eine N-tolen zu löschen, selektieren Sie deren Zahl oder Klammer und drücken **Entf**. Damit werden nicht nur die Zahl und die Klammer, sondern auch die Noten gelöscht; ohne die N-tolen würden die Noten ja nicht mehr in den vorhandenen rhythmischen Platz passen.

N-tolen-Klammern

Oft wird eine Klammer über die Noten der N-tole geschrieben. Sie wird normalerweise weggelassen, wenn stattdessen die Noten der N-tole durch einen Balken gruppiert sind. Die Zahl wurde früher über oder unter die Klammer geschrieben, aber um Platz zu sparen, steht sie heutzutage immer in einer Lücke in der Mitte der Klammer.

In älteren Partituren findet man oft einen Bogen statt einer Klammer, sogar wenn die Noten nicht gebunden gespielt werden sollen; heutzutage wird ein Bogen nur für Phrasierung/Bindung etc. verwendet.

Ein paar Komponisten, z.B. Britten, schreiben nur eine Klammer allein, um eine Triole zu bezeichnen.

In modernen Partitur werden N-tolen-Klammern oft nach rechts verlängert, fast bis zum Anfang der nächsten Note/Pause, die der N-tole folgt. Dies sieht klarer aus, wenn man z.B. simultane Viertel-Triolen und Achtel-Sextolen notiert, da dann die Enden aller Klammern übereinander stehen.

Einheitslänge festlegen

Manchmal entspricht die erste Note der N-tole nicht der Dauer der N-tolen-Einheit: Beispielsweise kann eine Triole der Dauer von drei Viertelnoten mit einer Achtelnote beginnen. Auch in diesem Fall müssen Sie die erste Note zunächst mit der Einheitslänge eingeben (hier eine Viertelnote), damit Sibelius die Gesamtlänge der N-tole kennt, dann die Triole erstellen und schließlich den Notenwert der ersten Note im Nachhinein ändern.

Spezielle N-tolen

Es gibt Fälle, in denen Sie eine N-tole mit einer einzelnen Zahl schreiben, die etwas anderes bezeichnet, als sie normalerweise bezeichnen würde; in einem 6/8-Takt könnten Sie beispielsweise Folgendes sehen:



Hierbei handelt es sich genau genommen eine N-tole mit einem Verhältnis von 7:6. Um so etwas einzugeben, verwenden Sie das Dialogfeld Erstellen ▶ N-tole, tippen dort 7:6 ein (um Sibelius mitzuteilen, um welche N-tole es sich tatsächlich handelt) und setzen Format auf Zahl (damit wird Sibelius angewiesen, in der Partitur nur die 7 zu schreiben).

Elliott Carter und ein paar andere Komponisten meinen beim Schreiben von 7 ein Verhältnis von 7:8, da bei dieser Schreibweise die Notenwerte ihrer tatsächlichen Spielgeschwindigkeit viel näher sind als bei der Standardnotation; um dies zu schreiben, würden Sie ein Verhältnis von (beispielsweise) 7:8 wählen und Format auf Zahl einstellen.

N-tolen verschieben

N-tolen sind »magnetisch«, d.h. sie werden automatisch positioniert – genauso wie Bindebögen (☞ **2.12 Linien**). Sibelius entscheidet, ob die N-tole über oder unter den Noten erscheint und mit welchem Winkel. Die N-tolen-Zahl und -Klammer verschieben sich automatisch, um Kollisionen mit Noten auf beiden Seiten der N-tole und mit Artikulationen zu vermeiden. Verschieben Sie die erste Note einer N-tole nach oben und nach unten und beobachten Sie dabei, was passiert! Das bedeutet, dass die N-tolen-Zahl und -Klammer, wenn Sie Transpositionen vornehmen, ihre Position immer entsprechend anpassen, um zu gewährleisten, dass es keine Kollisionen mit Noten gibt.

Wenn Sie mit Sibelius' Positionierung von N-tolen einmal nicht einverstanden sind, können Sie die N-tole auf die andere Seite der Noten setzen; selektieren Sie dazu die Zahl (oder die Klammer) und wählen Bearbeiten ▶ Spiegeln/Umkehren (Kürzel X).

2. Notation

Sie können ebenfalls die ganze N-tole auf- und abwärts verschieben (oder die Mitte der Klammer, falls keine Zahl vorhanden), mit der Maus oder mit den Pfeiltasten. Beachten Sie bitte, dass Sie die N-tole nicht verschieben sollten, wenn Sie sie auf die andere Notenseite setzen möchten – verwenden Sie dazu **Bearbeiten ▶ Spiegeln/Umkehren** (Kürzel X).

Sie können den Winkel der Klammer und der Zahl anpassen, indem Sie eines der beiden Klammerenden auf- oder abwärts verschieben (mit der Maus oder den Pfeiltasten).

Um nach dem Verschieben einer N-tole deren Standard-Position wieder zurückzugewinnen, selektieren Sie die N-tole und wählen **Layout ▶ Position zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+P** oder **⇧⌘P**).

Verschachtelte N-tolen



Verschachtelte N-tolen (dies meint N-tolen innerhalb von N-tolen) gehören zu den Lieblingsspielzeugen zeitgenössischer Komponisten wie z.B. Brian Ferneyhough und können etwas knifflig vom Blatt zu lesen sein. Sibelius notiert verschachtelte

N-tolen praktisch jeder Tiefe und Komplexität problemlos und spielt sie sogar korrekt ab.

Verschachtelte N-tolen werden genauso wie normale N-tolen eingegeben, dabei die äußersten (d.h. die größten) zuerst. Danach bahnen Sie sich Ihren Weg nach innen.

Ausgeblendete (verborgene) N-tolen

Sie können »verborgene« bzw. ausgeblendete N-tolen schreiben, entweder indem Sie Klammer und Zahl ausblenden (**5.6 Ausblenden von Objekten**) oder indem Sie beim Erstellen der N-tole über das Dialogfeld **Erstellen ▶ N-tole** dort Zahl und Klammer ausschalten. Dadurch werden die Noten in einer scheinbar von anderen Notenzeilen unabhängigen Proportion spationiert, ohne dass irgend etwas anderes darauf hinweist, dass eine N-tole vorhanden ist. Dies ist nützlich für schnelle Verzierungen und andere Beispiele »freier Rhythmen«, bei denen es nicht sinnvoll wäre, einen exakten Rhythmus in der Partitur zu notieren. Sie können diese Technik auch für gemischte Taktarten verwenden, wie 4/4 gegen 6/8 – **2.6 Freier Rhythmus, 2.23 Taktarten**.

N-tolen mit Verhältnis (Ratio)

In moderner Notation können Sie Dinge wie 5:4 schreiben, die »5 in der Zeit von 4« bedeuten. Sie können dies zum Verdeutlichen normaler N-tolen verwenden – z.B. zum Schreiben einer Triole mit 3:2 – oder zum Bezeichnen ungewöhnlicher Rhythmen wie 5:3. Die zweite Zahl muss mehr als halb und weniger als doppelt so groß wie die erste Zahl sein.

Das Erscheinungsbild schon vorhandener N-tolen ändern

Falls Sie nach dem Erstellen einiger oder vieler N-tolen entscheiden, diesen ein anderes Äußeres zu verleihen, können Sie das mit der Verwendung von Filtern und dem Eigenschaften-Fenster ganz leicht erreichen.

Um zum Beispiel die Klammern und Zahlen der in Ihrer Partitur schon vorhandenen N-tolen auszublenden:

- Wählen Sie eine Passage aus oder tippen Sie **Strg+A** oder **⌘A**, um die ganze Partitur auszuwählen
- Wählen Sie **Bearbeiten ▶ Filter ▶ N-tolen**

- Alle N-tolen-Klammern und -Zahlen in Ihrer Partitur sind nun ausgewählt. Jetzt:
 - Zum Ausblenden aller N-tolen-Klammern und -Zahlen wählen Sie einfach **Ausblenden** im unteren Drop-down-Menü der **Allgemein**-Leiste des Eigenschaften-Fensters.
 - Zum Ändern des Erscheinungsbildes der N-tolen verwenden Sie die entsprechenden Optionen in der **Noten**-Leiste des Eigenschaften-Fensters.

Mit den Filtern steht Ihnen ein äußerst mächtiges Werkzeug zum Ändern vieler Objekte in einem Arbeitsschritt zur Verfügung – **5.11 Filter und Suchen**.

Waagrechte N-tolen-Klammern

Wenn Sie N-tolen-Klammern ausschließlich waagrecht wünschen, wählen Sie **Stilvorlagen** ▶ **Linien bearbeiten**, wählen Sie in der Liste **Notenzeilen-Linien** die N-tolen-Klammer aus, klicken Sie auf **Bearbeiten** und schalten im Dialogfeld **Linie bearbeiten** die Option **Horizontal** ein (**7.13 Bearbeiten von Linien**). Beachten Sie bitte, dass das Erzwingen waagrecht er N-tolen-Klammern manche ihrer »magnetischen« Fähigkeiten jedoch außer Kraft setzt.

N-tolen über Taktstriche

Obwohl Sibelius N-tolen über Taktstriche nicht automatisch notieren kann, so ist dieser Effekt doch nicht allzu schwer zu erreichen, und zwar folgendermaßen:



- Erstellen Sie einen irregulären Takt mit der doppelten Länge der vorgezeichneten Taktart: Wählen Sie dazu **Erstellen** ▶ **Takt** ▶ **Weitere** (Kürzel **Alt+B** oder **~B**)
- Schreiben Sie die Noten für die zwei Takte, die die N-tole über den Taktstrich enthalten
- Erstellen Sie einen geeigneten Taktstrich – in obigem Beispiel würden Sie **Erstellen** ▶ **Taktstrich** ▶ **Normal** wählen und den Taktstrich mittels Klick an der entsprechende Stelle einfügen
- Sofern Sie Taktzahlen verwenden, müssen Sie auch noch beim nächsten Takt eine Taktzahl-Änderung erstellen, um bei der Taktzählung einen Ausgleich für den fehlenden »echten« Takt zu schaffen; wählen Sie **Erstellen** ▶ **Weiteres** ▶ **Taktzahl-Änderung**.

N-tolen-Stil und Optionen in den Notensatzregeln

Sie können den Stil und die Form der N-tolen-Zahlen und -Klammern über die Dialogfelder **Stilvorlagen** ▶ **Textstile bearbeiten** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+T** oder **⌘+~#T**) und **Stilvorlagen** ▶ **Linien bearbeiten** ändern. Falls Sie den Font von N-tolen-Zahlen ändern, ist es üblich, einen kursiven Serifen-Zeichensatz mittlerer Stärke zu verwenden – **3.10 Bearbeiten von Textstilen**, **2.12 Linien**.

Auf der N-tolen-Seite des Dialogfelds **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⌘+#E**) gibt es eine Reihe von Optionen, die das Erscheinungsbild und die Positionierung von N-tolen betreffen:

2. Notation

- **Einzelne Ziffern rotieren** legt fest, ob N-tolen-Zahlen, die aus einer *einzelnen* Ziffer bestehen (z.B. die von Triolen), mit demselben Winkel wie die Klammern gesetzt werden; einzelne Ziffern können besser aussehen, wenn sie gerade stehen, sodass diese Option in der Voreinstellung ausgeschaltet ist. N-tolen-Text, der aus mehreren Zeichen besteht (z.B. 12 oder 3:2), muss im gleichen Winkel wie die Klammer stehen und bleibt daher von dieser Option unangetastet.
- Die Optionen **Position zu Noten** gestatten Ihnen, die Standardpositionierung von N-tolen mit und ohne Klammern zu wählen
- **Vertikaler Abstand von Noten** legt den Standardabstand fest, mit dem N-tolen von den Noten geschrieben werden.

2.29 Vorschläge

2.20 Stichnoten

Vorschläge bzw. Vorschlagsnoten sind kleinere Noten als normale und werden zwischen diesen gesetzt. Im Gegensatz zu Stichnoten werden Vorschläge nicht in die Gesamtdauer des Taktes mit eingerechnet, der Ausführende soll sie vielmehr zwischen den Hauptnoten unterbringen. Vorschläge mit einem Schrägstrich durch den Hals heißen »Acciaccatura« (kurzer Vorschlag), solche ohne nennt man »Appoggiatura« (langer Vorschlag), dies ist jedenfalls die von Sibelius verwendete Terminologie.

Vorschläge

Vorschläge werden normalerweise nach oben gehalten, unabhängig von ihrer Tonhöhe. Sie werden nur nach unten gehalten, um Kollisionen mit anderen Objekten zu vermeiden, z.B. in der zweiten von zwei Stimmen.

Acciaccature (mit einem Schrägstrich durch den Notenhals) werden normalerweise nur als einzelne Vorschlagsnoten geschrieben. Einzelne Vorschläge, besonders Acciaccature, werden fast immer als Achtel notiert, ohne Rücksicht auf ihre tatsächliche Dauer. Vorschlags-Paare werden normalerweise als Sechzehntel notiert, 32stel-Noten verwendet man für Gruppen von vier und mehr Vorschlägen.

Vorschlagsnoten werden üblicherweise von der ersten Note bis zur folgenden Hauptnote gebunden. Wenn die Hauptnote höher als die Vorschlagsnote ist, oder wenn der Vorschlag oder die Hauptnote Hilfslinien über der Notenzeile haben, wird der Bindebogen über den Noten gesetzt, andernfalls darunter.

Vorschläge ...

Vorschläge sind immer der folgenden normalen Note in einem Takt zugeordnet (d.h. Sie können nicht automatisch Vorschlagsnoten ganz am Ende eines Taktes erstellen – siehe unten). Zum Erstellen von Vorschlägen gibt es zwei Möglichkeiten, im Folgenden ausführlich erläutert.

- Die schnelle Methode ist, die Vorschlagsnoten zusammen mit den normalen Noten während der Step-time- oder der alphabetischen Eingabe einzugeben
- Die langsame Methode besteht darin, erst die normalen Noten einzugeben und dann nachträglich die Vorschlagsnoten hinzuzufügen.

... schnell eingeben

Vorschläge während der normalen Noteneingabe erstellen:

- Beginnen Sie die Noteneingabe (alle Methoden außer Flexi-time) (**1.1 Noteneingabe**)
- Wenn Sie einen Vorschlag schreiben möchten, schalten Sie auf das zweite Keypad-Layout um (Kürzel F9) und wählen Sie dort den entsprechenden Knopf:



Acciaccatura



Appoggiatura

- Geben Sie dann die Vorschlagsnoten ganz normal ein, wobei Sie die Notenwerte auf dem ersten Keypad-Layout wählen (Kürzel F8)
- Um die Eingabe von Vorschlägen zu beenden, schalten Sie den Vorschlagsnoten-Knopf auf dem zweiten Keypad-Layout wieder aus.

... langsam eingeben

Um Vorschläge nachträglich einer Passage gewöhnlicher Noten hinzuzufügen:


2. Notation

- Stellen Sie sicher, dass nichts ausgewählt ist (drücken Sie dazu **Esc**)
- Wählen Sie den Notenwert und die Art des Vorschlags vom ersten und vom zweiten Keypad-Layout
- Der Mauszeiger ändert seine Farbe, um anzuzeigen, in welche Stimme der Vorschlag gesetzt wird; klicken Sie an die Stelle, an der die Vorschlagsnote geschrieben werden soll
- Wenn Sie keinen Notenwert gewählt haben, wird der Vorschlag als Achtelnote geschrieben. Sie können den Notenwert genauso wie bei normalen Noten ändern.
- Tippen Sie eine der Tasten **A** bis **G** oder benutzen Sie Ihr MIDI-Keyboard, um danach weitere Vorschlagsnoten einzugeben
- Tippen Sie **1** bis **9** (oder **Shift-1** bis **Shift-9** für Noten darunter), um Vorschlagsakkorde zu erzeugen, oder spielen Sie die Akkorde auf Ihrem MIDI-Keyboard.

Vorschläge bearbeiten

Der Großteil der Arbeitsschritte zum Bearbeiten von Vorschlagsnoten geht auf dieselbe Art und Weise vonstatten, wie bei gewöhnlichen Noten, einschließlich dem Verschieben, Kopieren, Löschen, Hinzufügen und Entfernen von Vorzeichen und Artikulationszeichen, der Balkensetzung und dem Ändern des Notenwertes und der Notenkopfform.


Vorschläge am Ende eines Taktes

Da eine Vorschlagsnote immer der ihr folgenden Note oder Pause zugeordnet ist, gäbe es nichts, wo sie hingehörte, wenn Sie versuchten, einen Vorschlag am Ende eines Taktes zu erstellen. Wenn Sie nun also am Ende eines Taktes eine Vorschlagsnote schreiben möchten, geben Sie eine Note im nächsten Takt ein, erstellen die Vorschlags-Note(n) vor dieser Note und ändern dann deren Position über den X-Wert (horizontaler Versatz) in der **Allgemein**-Leiste des Eigenschaften-Fensters –  **5.9 Eigenschaften**. Die zusätzliche eingefügte Note kann bei Bedarf wieder gelöscht werden. (Um den Vorschlag danach zu verschieben, verwenden Sie bitte nur das Eigenschaften-Fenster, nicht die Maus oder die Pfeiltasten, da der Vorschlag dadurch wieder einer anderen Note zugeordnet werden kann.)

Vorschlagsnoten-Abstände

Im Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **Notenabstands-Regel** können Sie den **Abstand links und rechts von Vorschlags-Noten** (d.h. den Abstand zwischen zwei Vorschlags-Noten) und mit **Zusätzlicher Abstand nach letzter Vorschlags-Note** den Abstand vor der nächsten normalen Note festlegen.

Optionen in den Notensatzregeln

Auf der Seite **Noten und Tremoli** des Dialogfeldes **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder  **⌘+⌥+E**) können Sie die Größe der Vorschläge und der Stichnoten im Verhältnis zur normalen Notengröße festlegen bzw. ändern. Beachten Sie bitte, dass Vorschläge üblicherweise etwas kleiner als Stichnoten sind (60% anstatt 75% der vollen Größe).

2.30 Vorzeichen

1.1 Noteneingabe.

Vorzeichen zusammen mit Note eingeben

Wenn Sie eine Note mit der Maus oder der Tastatur erstellen, dann können Sie diese Note gleichzeitig mit einem Vorzeichen versehen, nämlich mittels Wählen des gewünschten Vorzeichens vom ersten oder fünften Keypad-Layout (Kürzel F12), bevor Sie die Note in die Partitur einsetzen. (Sie können gleichzeitig auch Artikulationszeichen, Punktierungen, Tremoli und spezielle Verbalkungen vom Keypad wählen.)

Bei der Eingabe mit einem MIDI-Keyboard werden Vorzeichen automatisch gesetzt.

Vorzeichen vorhandenen Noten hinzufügen

Selektieren Sie die betreffende(n) Note(n) und wählen dann ein Vorzeichen vom ersten oder fünften Keypad-Layout.

Um allen Noten eines Akkordes gleichzeitig Vorzeichen hinzuzufügen, doppelklicken Sie auf eine der Noten des Akkordes und wählen dann ein Vorzeichen.

Bestimmte Vorzeichen entfernen

- Selektieren Sie die betreffende(n) Note(n) und wählen dann das Vorzeichen nochmals vom Keypad, um es wieder auszuschalten.
- Alternativ haben Sie dazu noch eine langsamere und fitzligere Möglichkeit: Selektieren Sie das oder die Vorzeichen mit der Maus (dabei müssen Sie aufpassen, dass Sie nicht gleichzeitig die dazugehörige(n) Note(n) auswählen) und drücken Sie dann **Entf**.

Viele Vorzeichen auf einmal entfernen

Selektieren Sie die betreffende(n) Note(n) und wählen dann vom fünften Keypad-Layout (Kürzel F12) den Knopf, der mit der Taste **O** auf dem Ziffernblock korrespondiert (siehe Grafik rechts).



Vorzeichen ausblenden


In bestimmten Situationen (wie etwa in Passagen mit zeilenüberkreuzenden Balken – **2.3 Balken**) möchten Sie ein Vorzeichen vielleicht lieber ausblenden anstatt es zu löschen (d.h. die Note soll weiterhin so klingen, als ob sie ein Vorzeichen hätte, welches man aber nicht sehen soll).

Selektieren Sie dazu das Vorzeichen (nicht die Note) und wählen **Bearbeiten ▶ Ausblenden oder anzeigen ▶ Ausblenden** (Kürzel **Strg+Shift+H** oder **⇧⌘H**). Weitere Informationen finden Sie in **5.6 Ausblenden von Objekten**.

Vorzeichen in Klammern

Vorzeichen werden manchmal mit (runden) Klammern gesetzt, um anzuzeigen, dass es sich dabei um Erinnerungsvorzeichen oder um eine Hinzufügung des Herausgebers handelt. Um ein Vorzeichen einer ausgewählten Note (oder Notengruppe) mit einer Klammer zu versehen, wählen Sie den Klammernknopf vom fünften Keypad-Layout (Kürzel F12).

2. Notation

Zusammen mit Sibelius haben Sie auch ein Plug-In erhalten, das Ihre Partitur überprüft und – wo nötig – Erinnerungsvorzeichen hinzufügt –  **5.17 Plug-Ins**.

Editorische Vorzeichen werden manchmal auch mit eckigen Klammern geschrieben. Schreiben Sie für diese einfach die Klammern mit dem Technik-Text. (*Für Fortgeschrittene*: Wenn Sie Vorzeichen in eckigen Klammern häufig benötigen, dann können Sie ganz einfach neue Symbole für Vorzeichen in eckigen Klammern definieren, oder die rund eingeklammerten Vorzeichen, die es schon als Symbole gibt, modifizieren.)

Doppel-Vorzeichen

Doppel-Vorzeichen finden in seltenen Tonarten wie gis-moll Anwendung, um zu viele Auflösungszeichen zu vermeiden. Zum Beispiel ist die sechste Note von des-moll ein Heses, was dasselbe wie A bedeutet.

Die Symbole ♭♭ und ♯♯ werden gelegentlich anstatt ♭ oder ♯ benutzt, wenn durch die Tonart bestimmt die Note vorher um zwei Halbtöne Schritte alteriert wird.

Kleine Vorzeichen

Bei Vorschlägen und Stichnoten werden die Vorzeichen automatisch mit verkleinert. Wenn Sie jedoch ein kleines Vorzeichen vor einer Note normaler Größe benötigen, erstellen Sie das Vorzeichen über das Dialogfeld Erstellen ▶ Symbol und wählen Stichnoten-Größe oder Vorschlags-Größe, bevor Sie auf OK klicken. Beachten Sie dabei, dass Vorzeichen als Symbole weder automatisch bei der Wiedergabe berücksichtigt noch transponiert werden.


Doppel-Vorzeichen und Vierteltöne

Diese befinden sich auf dem fünften Keypad-Layout (Kürzel F12) und können genauso wie normale Vorzeichen eingegeben werden.

Vierteltöne werden automatisch transponiert – versuchen Sie mal im Kopf ein um einen Viertelton erniedrigtes E um eine große Septe nach oben zu transponieren – die Antwort finden Sie umseitig. (Schreiben Sie dann die Tonleiter des um einen Viertelton erniedrigten E in melodischem Moll.) Zusätzlich kann Sibelius Vierteltöne enharmonisch umdeuten (siehe weiter unten).

Es gibt auch ein Plug-In, das sich um die korrekte Wiedergabe von Vierteltönen kümmert – siehe **Wiedergabe mikrotonaler Vorzeichen** weiter unten.

Weitere Mikrotöne


Weitere Mikrotöne können Sie als Symbol einsetzen und auch neue erstellen; diese werden jedoch weder bei der Wiedergabe berücksichtigt noch transponieren sie automatisch. Durch das Bearbeiten der Symbole können Sie die Erscheinungsform ändern – wenn Sie beispielsweise schwarz ausgefüllte Vierteltonerniedrigungen bevorzugen, können Sie das umgekehrte B in der vierten Spalte des Dialogfeldes Bearbeiten ▶ Symbole mit dem entsprechenden ausgefüllten Zeichen ersetzen. Zu weiteren Details sehen Sie bitte unter **Vorhandene Symbole ändern** in  **7.15 Bearbeiten von Symbolen**.

Enharmonische Deutung von Vorzeichen


Bei der Eingabe über MIDI (Flexi-time, Step-time oder MIDI-Datei) errät Sibelius basierend auf der Tonart und dem Kontext, ob eine schwarze Taste als Kreuz oder als B notiert wird.

Um Noten enharmonisch umzudeuten (z.B. von Fis nach Ges), selektieren Sie die Note(n) und wählen Noten ▶ Vorzeichen umdeuten (Kürzel Return auf der Haupttastatur).

Return deutet Doppelvorzeichen (z.B. Heses) in eine Note ohne Vorzeichen (A) um, allerdings nicht umgekehrt, da es wahrscheinlicher ist, dass Sie Doppelvorzeichen entfernen möchten und keine neuen erzeugen. Sogar Vierteltöne werden durch **Return** umgedeutet. (Die meisten Vierteltöne können auf drei Arten geschrieben werden, z.B. C-Viertel-Kreuz ist das Gleiche wie D-Dreiviertel-B und H-Dreiviertel-Kreuz.)

Sibelius hat auch zwei Plug-Ins zum Umdeuten von Vorzeichen –  **5.17 Plug-Ins**.

Vorzeichen vereinfachen

Falls Sie Ihre Noten transponieren oder eine neue Tonartvorzeichnung in vorhandene Noten einfügen, erzeugen Sie vielleicht ganz viele nicht erwünschte Vorzeichen. Das Plug-In **Plug-Ins ▶ Vorzeichen ▶ Vorzeichen vereinfachen** bringt das für Sie in Ordnung –  **5.17 Plug-Ins**.

Für den nicht allzu wahrscheinlichen Fall, dass sich in Ihrer Partitur Doppelvorzeichen befinden, die Sie alle umgedeutet wissen möchten, wählen Sie die ganze Partitur aus (wählen Sie dazu **Bearbeiten ▶ Auswählen ▶ Alles auswählen**, Kürzel **Strg+A** oder **⌘A**), gehen dann zum Dialogfeld **Noten ▶ Transponieren** (Kürzel **Shift-T** oder **⇧T**) und transponieren die Partitur um eine **Große/Reine Prime** bei ausgeschalteter Option **Doppelvorzeichen verwenden**. Damit werden sämtliche Doppelvorzeichen durch ihre einfacheren Entsprechungen ersetzt.

Alterierte Primen

Bei alterierten Primen handelt es sich um zwei Notenköpfe eines Akkordes mit demselben Stammton, aber verschiedenen Vorzeichen, z.B. Ges and Gis.



Manche Komponisten wie z.B. Olivier Messiaen schreiben diese Intervalle mit zwei nebeneinander stehenden Notenköpfen mit zwei vorangestellten Vorzeichen, anstatt eines Sekundintervalls (siehe linke Grafik). Diese Notation erstellen Sie in gewohnter Manier: Geben Sie einen Akkord mit zwei Notenköpfen derselben Tonhöhe ein und fügen beiden Noten auf die übliche Weise ein Vorzeichen hinzu.

Andere Komponisten wiederum schreiben den zweiten Notenkopf mithilfe eines zusätzlichen, schrägen Notenhalses (siehe rechte Grafik). Diese Schreibweise erreichen Sie unter der Verwendung von Symbolen. Im Dialogfeld **Erstellen ▶ Symbol** (Kürzel **Z**) finden sich die entsprechenden Notensymbole mit den schrägen Hälsen. (Der Nachteil dieser Schreibweise besteht darin, dass die zusätzlich eingefügten Noten weder wiedergegeben noch transponiert werden, da es sich ja um Symbole handelt.)

Vorzeichen in Text


Wenn Sie möchten, können Sie Vorzeichen auch direkt in einen Text eingeben – beispielsweise wenn die Tonart eines Stückes im Titel vorkommen soll.

Um Vorzeichen in Text einzutippen, tippen Sie **Strg** oder **⌘** und die Taste des Keypads (Ziffernblocks), die mit dem Vorzeichen auf dem ersten Keypad-Layout (Kürzel **F8**) korrespondiert. Beispielsweise erzeugen **Strg+8** oder **⌘8** im Text ein Kreuz und **Strg+9** oder **⌘9** ein B. Beachten Sie bitte, dass zum Funktionieren dieser Eingabe **Num Lock** eingeschaltet sein muss. Sie können stattdessen einfach auch rechtsklicken (Windows) oder **Control**-klicken (Mac) und das Vorzeichen aus dem **Begriffe**-Menü wählen.

Vorzeichen verschieben

Vorzeichen werden automatisch positioniert. Wenn Sie beispielsweise einem Akkord, der bereits mit Vorzeichen notiert ist, ein weiteres hinzufügen, wechseln die Vorzeichen ihre Positionen, um nicht miteinander zu kollidieren.

Im unwahrscheinlichen Fall, dass Sie ein Vorzeichen verschieben möchten, tun Sie das einfach mit der Maus oder durch Tippen von **Shift+Alt+←/→** oder **⇧⇧←/→**. Um das Vorzeichen in größeren Schritten zu verschieben, benutzen Sie die Tastenkombination **Strg+Shift+Alt+←/→** oder **⇧⇧⇧←/→**.

Wenn Sie ein Vorzeichen über einer Notenzeile setzen möchten (z.B. eine Ficta), dann können Sie dies mit einem Symbol aus dem Dialogfeld **Erstellen ▶ Symbol**. Wenn die Ficta auch wiedergegeben werden soll, verwenden Sie bitte das Plug-In **Plug-Ins ▶ Vorzeichen ▶ Ficta über Note hinzufügen** –  **5.17 Plug-Ins**.

Wiedergabe mikrotonaler Vorzeichen

Die meisten Wiedergabe-Geräte besitzen eine Pitch-bend-Funktion, mit der eine Note in 32 gleichen Teilen eines Halbtons alteriert werden kann. Auf diese Funktion lässt sich am einfachsten mit dem Plug-In **Plug-Ins ▶ Wiedergabe ▶ Viertelton-Wiedergabe** zugreifen.

Um die Stimmung einer Note zu ändern, fügen Sie zuerst ein Viertelton-Vorzeichen hinzu. Wiederholen Sie dies bei Bedarf und wählen Sie dann die Passage aus, die die neue Stimmung erhalten soll (wählen Sie dabei die erste Note normaler Stimmung mit aus, damit das MIDI Pitch bend auf Null zurückgesetzt wird). Wählen Sie **Plug-Ins ▶ Wiedergabe ▶ Viertelton-Wiedergabe** und klicken Sie zweimal **OK**.

Jetzt sind die Noten mit der geänderten Stimmung mit einem unsichtbaren MIDI-Pitch-bend-Befehl versehen (welcher in Grau dargestellt wird, wenn Sie **Ansicht ▶ Ausgeblendete Objekte** einschalten), der die Tonhöhe um einen Viertelton erhöht: **~B0,80**. Der Befehl **~B0,64** kehrt in der fraglichen Notenzeile zur normalen Stimmung zurück. Um andere als Viertelton-Alterationen zu erzeugen, können Sie den Pitch-bend-Befehl bearbeiten, indem Sie ihn doppelklicken und folgendermaßen ändern:

- **~B0,64** = Normale Stimmung
- **~B0,80** = Viertelton erhöht
- **~B0,96** = Halbton erhöht
- **~B0,48** = Viertelton erniedrigt, usw.

Eine Einheit ist ungefähr drei Cent, wobei ein Cent einen Hunderstel Halbton repräsentiert. Wenn Sie beispielsweise eine Tonhöhe um 15 Cent erniedrigen möchten, können Sie den Pitch-bend-Befehl auf fünf weniger (15/3) als 64 ändern: **~B0,59**. (Damit könnten Sie z.B. eine Dur-Terz als reines Intervall (minus 14 Cent) erklingen lassen.) Wenn Sie Viertelton-Töne nicht als solche verwenden und keine Viertelton-Vorzeichen wünschen, könnten Sie diese jetzt löschen, der MIDI-Befehl bleibt weiterhin stehen.

Beachten Sie bitte, dass es wegen der Eigenart der MIDI-Kanäle nur einen Pitch-bend-Befehl pro Instrument und Stelle geben kann, sodass die einzelnen Töne eines Akkords nicht mit unterschiedlichen Stimmungen versehen werden können. Wenn Sie versuchen, unterschiedliche Pitch

bends zwei Noten eines Akkords zuzuweisen, markiert das Plug-In den Akkord mit einem X, um Sie auf das Fehlschlagen Ihrer gewünschten Alteration hinzuweisen.

Zu weiteren Einzelheiten zu diesem Plug-In siehe **Viertelton-Wiedergabe** auf Seite 530. Zu mehr Informationen über MIDI-Pitch-bend-Befehle siehe **Pitch Bend** auf Seite 390.

Optionen in den Notensatzregeln

Für den noch unwahrscheinlicheren Fall, dass Sie die Abstände zu und zwischen Vorzeichen generell für eine ganze Partitur ändern möchten, stehen Ihnen dazu einige Optionen zur Verfügung, zu finden im Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘E**) auf der Seite **Vorzeichen und Punktierungen** und der Seite **Schlüssel und Tonartvorzeichnungen**.

(Lösung der Transpositionsaufgabe: Ein um einen Viertelton erhöhtes D. Die Ausarbeitung der Tonleiter überlassen wir Ihnen.)

2. Notation

3. Text

3.1 Text

📖 **3.2 Häufige Textstile, 3.10 Bearbeiten von Textstilen, 5.11 Filter und Suchen.**

📄 **Text.**

In diesem Kapitel werden die verschiedenen Methoden, Text in Sibelius zu erstellen und zu bearbeiten, ausführlich erklärt. Zu einer einfachen Einführung lesen Sie bitte im **Handbuch**.

Text auf die Schnelle


Auf mehrere Arten können Sie Text ganz schnell eingeben:

- Vorzugsweise wählen Sie zuerst eine Note aus, an der oder in deren Nähe der Text erscheinen soll, und tippen dann das Tastaturkürzel **Strg+E** oder **⌘E**, **Strg+T** oder **⌘T** und **Strg+L** oder **⌘L**, um die drei gebräuchlichsten Textstile aufzurufen, namentlich **Expression**, **Technik** und **Liedtext 1. Zeile**.
- Weitere Textstile mit Kürzeln sind: **Liedtext 2. Zeile** (Kürzel **Strg+Alt+L** oder **⌘⌥L**); **Akkordsymbole** (**Strg+K** oder **⌘K** für »Kord«) und **Tempo** (**Strg+Alt+T** oder **⌘⌥T**).
- Sofern Sie zuvor eine Note oder ein anderes Objekt ausgewählt haben, erstellt Sibelius den Text automatisch an dieser Stelle in der Partitur; wenn Sie nichts ausgewählt haben, ändert der Mauszeiger seine Farbe, um anzuzeigen, dass er mit einem Objekt »geladen« ist, Sie können dann in die Partitur klicken, um den Text zu platzieren.
- Verwenden Sie für Standard-Begriffe wie *cresc.* die Begriffe-Menüs, die nützliche Begriffe enthalten – siehe unten bei **Begriffe-Menüs**
- Wenn derselbe Text immer wieder verwendet wird, kopieren Sie ihn einfach mit **Alt+Klick** oder **⌘-Klick**, oder kopieren Sie ihn mehrfach, während Sie **Shift** gedrückt halten, um den kopierten Text auf seiner vertikalen Standardposition zu platzieren (z.B. um bei allen Instrumenten dieselbe Dynamik zu schreiben) – 📖 **1.6 Auswählen (Selektionen) und Passagen**
- Sie können Text in die Zwischenablage kopieren und ihn an anderer Stelle derselben, einer anderen Partitur oder sogar in ein/von einem anderen Programm einsetzen – siehe **Text zeilenweise und zwischen Programmen kopieren** weiter unten
- Sie können auch die Einfügemarke an sich kopieren, um mit einem neuen Text-Stück zu beginnen. Suchen Sie auf dem Bildschirm einen Text im gewünschten Textstil, doppelklicken Sie auf diesen Text, sodass die Einfügemarke erscheint, und **Alt+klicken** oder **⌘-klicken** Sie irgendwo anders, um dort im selben Textstil eine neue Texteingabe zu beginnen.

Begriffe-Menüs

Zur Zeitersparnis gibt es bei Sibelius integrierte Menüs mit nützlichen Begriffen, auf die Sie während der Texteingabe zugreifen können. Jeder Textstil hat sein eigenes passendes Begriffe-Menü. Beispielsweise gibt es bei **Expression** ein Menü mit Dynamik-Bezeichnungen (etc.) und bei **Akkordsymbolen** verschiedene »Textbausteine«, aus denen Sie jedes beliebige Akkordsymbol zusammensetzen können.


3. Text

Um das Begriffe-Menü aufzurufen, rechtsklicken (Windows) *oder* Control-klicken (Mac) Sie einfach, während Sie Text erstellen oder bearbeiten. Beachten Sie bitte, dass einige der Begriffe und Zeichen in den Menüs auch über Tastaturkürzel erreichbar sind – sehen Sie in  **5.15 Menüs und Tastaturkürzel** oder in den Menüs selbst nach, um eine vollständige Liste zu erhalten.


Sie können die Begriffe-Menüs bearbeiten oder auch Ihre eigenen neuen erstellen, ebenso können Sie den Begriffen Ihre eigenen Tastaturkürzel zuweisen – siehe **Erstellen und Ändern von Begriffen-Menüs** weiter unten.

Text bearbeiten

Die Tasten bzw. Tastenkombinationen bei der Textbearbeitung sind ähnlich wie bei anderen Programmen, mit ein paar zusätzlichen Belegungen. Die wichtigsten sind folgende:

- Um ein vorhandenes Textobjekt zu bearbeiten, doppelklicken Sie es, oder tippen Sie **Return** (auf der Haupttastatur)
- Um das Bearbeiten von Text zu beenden, drücken Sie **Esc**
- Um den ganzen Text des jeweiligen Objektes auszuwählen, tippen Sie während des Bearbeitens **Strg+A** *oder* **⌘A**
- Um beim Bearbeiten eine neue Zeile zu erzeugen, tippen Sie **Return** (auf der Haupttastatur)
- Um zwischen normaler und Fettschrift umzuschalten, klicken Sie auf **B** in der Leiste **Text** des Eigenschaften-Fensters (Kürzel **Strg+B** *oder* **⌘B**). Dies (und ebenso Kursiv/Unterstrichen) wirkt sich auf den Text aus, den Sie in der Folge (während der Texteingabe) tippen werden, auf den Textteil, den Sie ausgewählt haben, oder auf das ganze Textobjekt, sofern ausgewählt.
- Um zwischen normaler und Kursivschrift umzuschalten, klicken Sie auf **I** (Kürzel **Strg+I** *oder* **⌘I**) in der Leiste **Text** des Eigenschaften-Fensters
- Um zwischen normaler und unterstrichener Schrift umzuschalten, klicken Sie auf **U** (Kürzel **Strg+U** *oder* **⌘U**) in der Leiste **Text** des Eigenschaften-Fensters. Unterstrichenen Text gibt es bei Musiknotation nur sehr selten.
- Um während der Texteingabe wieder auf den Standardfont des Textstils zurückzuschalten, tippen Sie **Strg+Alt+Leertaste** *oder* **^~-Leertaste**
- Um die Punktgröße von Text zu ändern, ändern Sie den Wert in der Leiste **Text** des Eigenschaften-Fensters (obwohl Sie stattdessen normalerweise den Textstil an sich ändern sollten)
- Es gibt noch verschiedene andere Kürzel beim Bearbeiten von Text:  **5.14 Menüs und Tastaturkürzel** zu ausführlichen Informationen.

Sofern Sie die Attribute Schriftart/Fett/Kursiv/Unterstrichen/Punktgröße nur für ein kleines Stück Text ändern möchten, ist die Verwendung der **Text**-Leiste des Eigenschaften-Fensters völlig in Ordnung. Wenn Sie jedoch weitergehende Änderungen vornehmen möchten, gibt es dazu effizientere Methoden:

- Wenn Sie den Zeichensatz des gesamten Texts in Ihrer Partitur ändern möchten (z.B. den Zeichensatz von Titel, Instrumentenname, Liedtext, Spielanweisungen etc. in einem Arbeitsschritt), wählen Sie **Stilvorlagen** ▶ **Alle Zeichensätze bearbeiten** und wählen einen neuen **Haupt-Text-Font**
- Wenn Sie den gesamten Text nur eines bestimmten Textstils in der ganzen Partitur ändern möchten, sollten Sie stattdessen eben nur diesen Textstil bearbeiten ( **3.10 Bearbeiten von**

Textstilen), da somit der gesamte schon vorhandene und zukünftige Text geändert wird, den Sie mit diesem Textstil eingeben. Falls Sie sich beispielsweise dazu entscheiden, den Liedtext mit einer anderen Schriftart (Font) zu schreiben, sollten Sie den Textstil bearbeiten und eben nicht alle Wörter des Liedtexts einzeln.

- Wenn Sie viel Text ändern wollen, nicht aber alle Objekte des betreffenden Textstils (wenn Sie beispielsweise nur den Refrain kursiv setzen wollen), erstellen Sie einen neuen Textstil basierend auf dem ähnlichsten schon vorhandenen und verwenden dann diesen Textstil stattdessen (siehe weiter unten **Text links des Systems**, falls Sie den Text in Ihre Partitur schon eingegeben haben sollten).

Eine Zeile Text auswählen

Um alle Textobjekte eines bestimmten Textstils in einer Notenzeile in einem System auszuwählen, selektieren Sie ein einzelnes Textobjekt und wählen dann **Bearbeiten** ▶ **Auswahl** ▶ **Auswahl erweitern** (tippen Sie **Strg+Shift+A** oder **⇧⌘A**). Dies ermöglicht Ihnen:

- alle Objekte gemeinsam zu verschieben, entweder mit der Maus oder mit den Pfeiltasten
 - den Text in die Zwischenablage zu kopieren, um ihn an anderer Stelle der Partitur wieder einzufügen, oder ihn in ein anderes Programm zu kopieren (siehe unten)
 - die Objekte horizontal auszurichten, falls Sie versehentlich eines verschoben haben, z.B. Liedtext und Akkordsymbole: Verwenden Sie **Layout** ▶ **Horizontal ausrichten** (Kürzel **Strg+Shift+R** oder **⇧⌘R**) oder **Layout** ▶ **Position zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+P** oder **⇧⌘P**) –
- 📖 **7.1 Layout und Formatierung.**

Text zeilenweise und zwischen Programmen kopieren

Sie können Textobjekte in Sibelius auf verschiedene Art und Weise kopieren:

- innerhalb einer oder zwischen verschiedenen Partituren, entweder mittels **Alt+Klick** oder **↖-Klick** (wahlweise mit gehaltener **Shift**-Taste, um den Text an die vertikale Standardposition dieses Textstils zu platzieren) oder unter der Verwendung von **Bearbeiten** ▶ **Kopieren** und **Bearbeiten** ▶ **Einfügen** – letztere Methode ist insbesondere bei Liedtext nützlich (📖 **3.3 Liedtext**)
- in ein anderes Programm (z.B. Microsoft Word): Wählen Sie einfach den zu kopierenden Text aus und verwenden **Bearbeiten** ▶ **Kopieren** (Kürzel **Strg+C** oder **⌘C**), um ihn in die Zwischenablage zu kopieren, wechseln Sie in das andere Programm und fügen dort den Text mit **Bearbeiten** ▶ **Einfügen** (Kürzel **Strg+V** oder **⌘V**) ein.

Wenn Sie mehrere Textobjekte auf einmal in ein anderes Programm kopieren, werden diese eines nach dem anderen eingefügt, jeweils mit einem Leerzeichen dazwischen; bei Liedtext werden einzelne Silben desselben Wortes mit den dazwischen liegenden Trennstrichen eingefügt – 📖 **3.3 Liedtext**. Beachten Sie bitte, dass beim Kopieren von Text in ein anderes Programm der Text als einfacher Text kopiert wird, sodass Dynamik-Zeichen und Notensymbole in Metronom-Angaben (die den Musik-Text-Font verwenden) beispielsweise in einem Word-Dokument nicht als solche erscheinen.

Um Text von anderen Programmen in Sibelius einzufügen:

- Wählen Sie den Text aus und kopieren ihn mittels **Bearbeiten** ▶ **Kopieren** (Kürzel normalerweise **Strg+C** oder **⌘C**) in die Zwischenablage

3. Text

- Gehen Sie zu Sibelius und erstellen die passende Einfügemarke, z.B. selektieren Sie eine Note und tippen **Strg+T** oder **⌘T** für Technik-Text
- Wählen Sie **Bearbeiten ▶ Einfügen** (Kürzel **Strg+V** oder **⌘V**), um den Text einzufügen.

Das Einfügen von Liedtext aus anderen Programmen in Sibelius funktioniert etwas anders –

📖 3.3 Liedtext.

Textstil eines vorhandenen Textobjektes ändern

Sie können den Textstil eines vorhandenen Textobjektes ändern. Wählen Sie den Text aus und öffnen die **Text**-Leiste des **Eigenschaften-Fensters**, wo Sie den Textstil über ein **Drop-down-Menü** ändern können, mit den folgenden Einschränkungen:

- Sie können einen **Notenzeilen-Text** nicht in einen **System-Text** umwandeln und umgekehrt
- Mit **Liedtext** geschriebener Text kann in keinen **Nicht-Liedtext-Textstil** und umgekehrt geändert werden

Text ausblenden

Um Text auszublenden, das heißt ihn zu verbergen bzw. zu verstecken, was hauptsächlich bei ausgeblendeten **Dynamik-Zeichen** und anderen **Wiedergabe-Bezeichnungen** verwendet wird, selektieren Sie den auszublendenden Text und wählen **Bearbeiten ▶ Ausblenden oder anzeigen ▶ Ausblenden** (Kürzel **Strg+Shift+H** oder **⌘⌘H**). Zu mehr Ausführlichkeit, 📖 5.6 **Ausblenden von Objekten**.

Jeglicher Text, dem eine **Tilde (~)** vorangestellt ist, wird von Sibelius automatisch ausgeblendet und nicht gedruckt. Dies findet normalerweise nur beim Schreiben von **MIDI-Message**s Verwendung (📖 4.15 **MIDI-Message**s).

Position zurücksetzen

Layout ▶ Position zurücksetzen (Kürzel **Strg+Shift+P** oder **⌘⌘P**) setzt Text auf dessen vertikale **Standard-Position** zurück.

Sie können auch **Shift-Ziehen**, um ein Textobjekt an seiner vertikalen **Standard-Position** einrasten zu lassen; **Shift-Ziehen** hält das Textobjekt auch an seiner vertikalen **Standard-Position** (d.h. Sie können es nur horizontal verschieben).

Form wiederherstellen

Wenn Sie von einem Textobjekt den **Font** oder andere **Attribute** (**Kursiv**, **Fett** etc.) geändert haben und dieses Textobjekt wieder seine **voreingestellte Schriftart** und **Schriftgröße** usw. erhalten soll (eingestellt in **Stilvorlagen ▶ Textstile bearbeiten**), selektieren Sie es und wählen **Layout ▶ Gestaltung zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+D** oder **⌘⌘D**).

Text links des Systems

Wenn Sie **Text links** neben ein **System** schreiben wollen, sind Sie wahrscheinlich dabei anzugeben, welche **Spieler** ein **Instrument** spielen, in diesem Fall 📖 2.9 **Instrumente**.

Falls Sie jedoch einen besonderen Grund haben sollten, anderen **Text links** des **Systems** zu schreiben, können Sie das natürlich machen, Sie sollten dann allerdings am Ende des vorangehenden **Systems** einen **Systemumbruch** setzen, um zu gewährleisten, dass der Text auch bei einer **Neuformatierung** der **Partitur** dort verbleibt, wo er ist – 📖 7.3 **Umbrüche**.

Text zwischen Notenzeilen

Wenn Sie Text mit der Maus zwischen zwei Notenzeilen erstellen, wie z.B. eine Klavier-Dynamik, versucht Sibelius zu erraten, welcher Notenzeile Sie den Text zuzuordnen beabsichtigen, abhängig von der vertikalen Standard-Position des jeweiligen Textstils (☐ **7.11 Standard-Positionen**). Dabei wird üblicherweise das richtige Ergebnis erzielt – wenn Sie zum Beispiel zwischen zwei Notenzeilen Liedtext erstellen, entscheidet sich Sibelius, diesen Text der oberen Notenzeile zuzuordnen, da der Liedtext normalerweise zur darüber liegenden Notenzeile gehört. Wenn Sie aber Text zwischen zwei Notenzeilen einfügen, stellen Sie sicher, dass er der richtigen Notenzeile zugeordnet ist, da sich der Text andernfalls nicht korrekt verhalten wird, sobald Sie die Notenzeile verschieben oder eine Stimme herausziehen.

Vermeiden Sie es, ein Text-Stück zwischen zwei separate Instrumente zu setzen, mit der Absicht es für beide gelten zu lassen (in keinem Fall eine gute Schreibweise). Beim Stimmenauszug würde andernfalls der Text nur in einem der beiden Instrumente auftauchen. Beim Klavier (oder einem anderen Tasteninstrument) ist es natürlich möglich, nur ein Text-Stück für beide Hände zu schreiben, da ja auch die Notenzeilen beider Hände Teil desselben Stimmenauszugs sind.

Mehrere Text-Stücke

Oft benötigen Sie kleine Stücke von Text nebeneinander über verschiedenen Noten, wie Fingersätze oder Silben von lang ausgezogenen Wörtern wie *cre – scen – do*. In allen Fällen wie diesen müssen Sie separate Text-Stücke verwenden: Schreiben Sie nicht alles in einem Textobjekt mit Leerzeichen oder Trennstrichen dazwischen. Der Grund dafür ist natürlich, dass die separaten Stücke sich näher zusammen oder weiter auseinander bewegen können sollen, sobald die Musik neu formatiert wird.

Wenn Sie ein langes Wort in Form separater Silben über mehrere Takte schreiben, verwenden Sie eine gestrichelte Linie aus dem Dialogfeld **Erstellen ▶ Linie** (Kürzel L) anstelle von Trennstrichen. Wenn sich die Abstände zwischen den Silben verändern, erscheinen mehr oder weniger Striche. (Genauso funktionieren tatsächlich auch die Silbentrennstriche bei Liedtext.)

Spezielle Objekte mit Text erstellen

Eine von Sibelius' verborgenen, aber gelegentlich nützlichen Funktionen ist die Möglichkeit, spezielle Vorkommen von Objekten wie Studierzeichen, Taktartbezeichnungen und Taktzahlen unter Verwendung spezieller Textstile zu erstellen.

Dieses andernfalls unverständliche Konzept lässt sich am besten durch ein Beispiel verdeutlichen:

Angenommen, Sie möchten Ihre Partitur mit einem speziellen Studierzeichen namens **START** beginnen. Sibelius lässt Sie dies nicht als normales Studierzeichen eingeben, da es nicht in numerischer oder alphabetischer Reihenfolge steht. Die komplizierte Methode wäre nun, einen ganz neuen Textstil für großen eingerahmten Text zu definieren, und diesen zu verwenden, um das Wort **START** einzutippen.

Tatsächlich ist aber alles, was Sie machen müssen, die Verwendung von **Erstellen ▶ Text ▶ Spezieller Text ▶ Studierzeichen**. Dies erstellt ein Text-Stück, bei dem es sich nicht um ein echtes Studierzeichen handelt, das aber denselben Stil wie Studierzeichen verwendet und daher auch wie ein Studierzeichen aussieht (und sich in vielerlei Hinsicht auch so verhält). Wenn Sie das Wort **START** mit dem Stil **Studierzeichen** schreiben, erscheint der Text groß und fett in einem Rahmen, wird

3. Text

weiter unten im System dupliziert (z.B. über den Streichern) und wird außerdem automatisch auch Teil aller Stimmen(auszüge). Ganz schön schlau, was?


Es gibt verschiedene Textstile, die verwendet werden können, um besondere Objekte auf diese Weise zu erstellen:

- **Taktartbezeichnungen:** Um seltsame Ferneyhougheske Taktartbezeichnungen wie 5/6 zu erstellen
- **Studierzeichen:** Um spezielle Studierzeichen zu schreiben, die nicht in der Reihenfolge stehen (obwohl immer die Möglichkeit besteht, mit der Studierzeichen-Zählung neu zu beginnen).

Von hier an wird es etwas dünner:

- **Seitenzahlen:** Für unbekannte Dinge wie Folio-Ziffern in Ausgaben Alter Musik
- **Tabulatur-Buchstaben/Ziffern:** Nicht allzu nützlich, da es nicht klar ist, warum Sie spezielle verwenden sollten
- **N-tolen:** Für ungewöhnliche Formate wie »3 in 2«.

Erstellen und Ändern von Begriffen-Menüs

- Wählen Sie die Seite **Begriffe-Menüs** des Dialogfelds **Datei** ▶ **Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**; Kürzel **Strg+**, oder **⌘**),
- Klicken Sie auf ein schon vorhandenes **Begriffe-Menü**, um es zu bearbeiten, oder geben Sie in **Menu-Name** einen Namen für ein neues **Begriffe-Menü** ein und klicken Sie dann unter der Liste der **Begriffe-Menüs** auf **Neu**
- Um den Namen eines vorhandenen **Begriffe-Menüs** zu ändern, geben Sie in **Menu-Name** den neuen Namen ein und klicken auf **Anwenden**
- Um dem Menü einen neuen Begriff hinzuzufügen, klicken Sie unter der Liste der **Begriffe** auf auf **Neu**, tippen den Text in das **Text-Eingabefeld** ein und klicken dann auf **Anwenden**
- Um einen Begriff im Menü zu ändern, wählen Sie ihn in der Liste zuerst aus, bearbeiten ihn im **Text-Eingabefeld** und klicken dann auf **Anwenden**
- Um die Reihenfolge zu ändern, in der die Begriffe im Menü erscheinen, verwenden Sie die Schaltflächen **Nach oben** und **Nach unten**
- Beim Erstellen/Ändern von Begriffen können Sie diesen auch ein Tastaturkürzel zuweisen: Klicken Sie in das **Tastaturkürzel-Eingabefeld** und tippen das Kürzel. Sie können im Prinzip jedes beliebige Kürzel verwenden, passen Sie aber auf, dass Sie kein Kürzel verwenden, das von Ihrem Betriebssystem schon belegt wird (zum Beispiel sollten Sie in Windows **Strg+F4** oder auf dem Mac **⌘+⌘M** nicht verwenden).
- Aktivieren Sie **Musik-Text-Font verwenden** für den unwahrscheinlichen Fall, dass Sie Musik-Zeichen des Musik-Text-Fonts tippen (wie im Dialogfelds **Stilvorlagen** ▶ **Alle Zeichensätze bearbeiten** festgelegt –  **7.10 Musik-Fonts**). Dies dient für Zeichen wie *mf*. Beachten Sie bitte, dass beim Bearbeiten eines **Begriffe-Menüs** die Zeichen mit einem Text-Font dargestellt werden, sodass sie möglicherweise dort nicht so aussehen, wie später, wenn Sie sie über das **Begriffe-Menü** erstellen (z.B. in den **Begriffe-Menüs** **Akkordsymbole** oder **Generalbass**)
- Zum Löschen eines Begriffs aus der Liste wählen Sie den Begriff aus und klicken unter der **Begriffe-Liste** auf **Löschen**

- Um ein ganzes Begriffe-Menü zu löschen, wählen Sie es aus und klicken unter der Liste der Begriffe-Menüs auf **Löschen**
- Um die Anzeigegröße eines Begriffe-Menüs zu ändern, wählen Sie in **Menü-Fontgröße** die gewünschte Punktgröße.
- Sobald Sie fertig sind, klicken Sie auf **OK**.

Wenn Sie ein neues Begriffe-Menü angefertigt haben und dieses nun einem Textstil zuweisen möchten, gehen Sie zur **Allgemein**-Registerkarte dieses Textstils im Dialogfeld **Textstile bearbeiten** (☞ **3.10 Bearbeiten von Textstilen**) und wählen aus der Liste neben **Begriffe-Menü** das von Ihnen erstellte Menü.

Zum individuellen Einrichten von Kürzeln, die nicht die Begriffe-Menüs betreffen, ☞ **5.14 Menüs und Tastaturkürzel**.

Spezielle Zeichen

Zusätzlich zu den Begriffen gibt es in vielen der Begriffe-Menüs auch spezielle Zeichen wie *f*, *♩*, *Δ* oder *‰*.

Die meisten dieser Zeichen werden dem Musik-Text-Font (z.B. Opus Text) entnommen, unabhängig vom Font, den Sie für die normalen Zeichen verwenden. Sie können den dafür verwendeten Font ändern – ☞ **7.10 Musik-Fonts**. Akkordsymbole entstammen normalerweise dem Zeichensatz Opus Chords; Sie können dies durch Bearbeiten des Textstils **Akkordsymbol** ändern. Generalbass-Zeichen werden mit dem Zeichensatz Opus Figured Bass geschrieben.

Text in komplexen Schriftsystemen erstellen

Sibelius benutzt den Unicode™-Standard-Zeichensatz, was bedeutet, dass Sie in Sibelius Text in jedem Schriftsystem schreiben können, vorausgesetzt, Sie besitzen Fonts, die die gewünschten Zeichen enthalten. Unicode stellt sicher, dass Text in komplexen Schriftsystemen zwischen Mac und Windows automatisch richtig übersetzt wird.

Wenn Sie Text z.B. in westeuropäischen Sprachen erstellen, die das lateinische Alphabet mit diakritischen Zeichen verwenden, befinden sich einige dieser Buchstaben mit Akzenten in den Begriffe-Menüs – ☞ **5.14 Menüs und Tastaturkürzel** zu einer kompletten Liste der Kürzel für Buchstaben mit Akzenten.

Um Text in nicht-lateinischen Schriftsystemen zu schreiben (z.B. Japanisch, Kyrillisch, Griechisch, Koreanisch usw.), werden Sie im Allgemeinen eine geeignete Eingabemethode für das jeweilige Alphabet benötigen, da viele dieser Alphabete mehr Zeichen besitzen, als auf einer Tastatur Platz hätten. Eingabemethoden sind Software-Programme Ihres Betriebssystems, die Tastenfolgen speziellen Zeichen eines nicht-lateinischen Alphabets zuweisen. Die Arbeitsweise der Eingabemethoden variiert je nach Alphabet, für das sie gedacht sind.

In Windows werden unterschiedliche Eingabemethoden mittels Softwarekomponenten sogenannter Eingabemethoden-Editoren (IMEs) bereitgestellt. Eine Einführung zu den von Windows angebotenen IMEs kann hier gefunden werden:

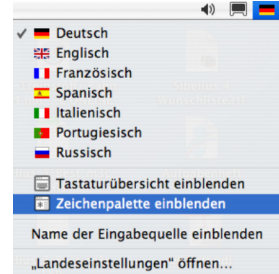
http://www.microsoft.com/globaldev/handson/user/IME_Paper.msp

In Mac OS X werden Eingabemethoden im Tastaturmenü gewählt, das folgendermaßen aktiviert werden kann:

3. Text

Auf dem Mac können Sie auch die Zeichenpalette verwenden, um spezielle Zeichen visuell einzugeben:

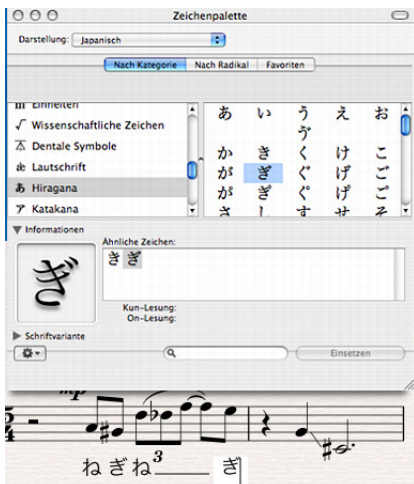
- Starten Sie die **Systemeinstellungen** und klicken auf **Landeseinstellungen**
- Klicken Sie auf die Registerkarte **Tastaturmenü** und suchen das gewünschte Alphabet in der Liste der Eingabemethoden, aktivieren Sie dann dessen Ankreuzkästchen.
- Stellen Sie sicher, dass **Tastaturmenü in der Menüleiste anzeigen** eingeschaltet ist.
- In Ihrer Menüleiste erscheint nun ein Menü, das als Symbol eine Nationalflagge verwendet, so wie rechts dargestellt; Sie können über dieses Menü zu allem aktivierten Eingabemethoden umschalten.



Beachten Sie, dass der Font, den Sie für den Text in Sibelius verwenden, die Zeichen des Alphabets enthalten muss, das Sie verwenden möchten; andernfalls werden Sie nur leere Rechtecke anstelle der Zeichen sehen, die Sie sich erhofft hatten. Auf der Begriffe-Seite von Sibelius ▶ **Voreinstellungen** können Sie die Option **Font automatisch wechseln**, um mit der gewählten Eingabequelle (im Eingabe-Menü) übereinzustimmen einschalten, welche Mac OS X automatisch den für Ihr gewähltes Alphabet passendsten Font einstellen lässt. Diese Option ist standardmäßig ausgeschaltet.

In Mac OS X gibt es auch ein sehr praktisches Fenster namens Zeichenpalette, über das Sie spezielle Zeichen visuell eingeben können. Um dieses Fenster zu aktivieren.

- Gehen Sie auf die **Tastaturmenü**-Registerkarte von **Landeseinstellungen**, und schalten Sie in der Liste der verfügbaren Eingabemethoden **Zeichenpalette** ein.
- Wählen Sie **Zeichenpalette einblenden** in der Liste der Eingabequellen in der Hauptmenüleiste, wie oben dargestellt. Daraufhin erscheint die Zeichenpalette.
- Wählen Sie das Zeichen, das Sie eingeben möchten und klicken Sie auf **Einsetzen** (schneller geht's mit einem Doppelklick auf das Zeichen). Das Zeichen wird dem Textobjekt hinzugefügt, das Sie in Sibelius gerade bearbeiten. Wenn Sie feststellen, dass der aktuelle Font das gewünschte Zeichen nicht enthält, widerrufen Sie den letzten Schritt und klicken stattdessen dann auf **Mit Schrift einsetzen**.



3.2 Häufige Textstile

📖 **3.1 Text, 3.3 Liedtext, 3.4 Akkordsymbole, 3.5 Generalbass und Römische Ziffern, 3.6 Taktzahlen, 3.7 Seitenzahlen, 3.8 Studierzeichen**

In Sibelius gibt es viele Textstile, die Sie in Ihrer Partitur verwenden können. In diesem Kapitel werden viele dieser Textstile ausführlich beschrieben, einige sind aber so wichtig, dass ihnen ein eigenes Kapitel gewidmet ist – siehe oben.

Was ist überhaupt ein Textstil?

In Partituren werden viele verschiedene Textstile verwendet, zum Beispiel: Liedtext, der unter der Notenzeile steht; Ausdrucks-Angaben (Expression), die kursiv sind und normalerweise unter der Notenzeile stehen (außer bei Anwesenheit von Liedtext, dann stehen sie darüber); große und fett gesetzte Titel, die zentriert ganz oben auf der Seite platziert werden, usw.

Jede Textart kann einen unterschiedlichen Font, ein unterschiedliches Format (wie etwa Fett, Kursiv und, eher selten, Unterstrichen), unterschiedliche Ausrichtung (wie etwa zentriert, links oder rechts ausgerichtet) und Positionierung (z.B. ob der Text über oder unter einer oder allen Notenzeilen erscheinen soll, oder vielleicht ganz oben oder ganz unten auf der Seite) besitzen. Diese Einstellungen ergeben gemeinsam einen *Textstil*.

Da Sibelius Textstile für alle Arten von Text, die Sie in Ihrer Partitur schreiben müssen, besitzt, brauchen Sie nichts davon selber einrichten: wählen Sie einfach den jeweils geeigneten Textstil, Sibelius erzeugt dann Text, der richtig aussieht und an der richtigen Stelle auf der Seite platziert wird.

Der andere Vorteil von Textstilen ist, wenn Sie etwas am Erscheinungsbild Ihrer Partitur ändern möchten – beispielsweise wenn Sie den gesamten Liedtext größer schreiben möchten oder die Tempo-Anweisungen einen anderen Font verwenden soll –, müssen Sie nur den Textstil an sich ändern; Sibelius aktualisiert dann automatisch alle Textobjekte in der Partitur, die mit diesem Textstil geschrieben sind.

Um zu erfahren, wie Sie vorhandene Textstile in Sibelius ändern und wie Sie neue erstellen,

📖 **3.10 Bearbeiten von Textstilen.**

Drei Arten Text

In Sibelius gibt es drei Arten von Text:

- *Notenzeilen-Text*: Text, der zu einer einzelnen Notenzeile gehört, üblicherweise Anweisungen für ein einzelnes Instrument
- *System-Text*: Text, der zu allen Notenzeilen in der Partitur gehört (auch wenn er vielleicht nur über einer oder zweien erscheint) und der in allen Einzelstimmen (sofern vorhanden) erscheint – üblicherweise Tempo- oder Probe-Anweisungen
- *Leere-Seiten-Text*: Text, der nur auf einer leeren Seite erstellt werden kann, z.B. auf einer Titelseite o.ä.

Wichtige Textstile

Die folgende Tabelle listet die wichtigsten Textstile und deren Einsatzzweck auf:

	Name	Wird verwendet zum ...
Notenzeilen-Text	Expression	... Schreiben von Dynamik und Ausdrucksbezeichnungen wie <i>mp</i> , <i>cresc.</i> und <i>legato</i> Kürzel: ♯E oder Strg+E
	Technik	... Schreiben von Spieltechniken wie »con sordino«, »pizz.« etc. Kürzel: ♯T oder Strg+T
	Liedtext 1. Zeile, Liedtext 2. Zeile etc.	... Schreiben von Liedtext in Vokalmusik – ☞ 3.3 Liedtext Kürzel: ♯L oder Strg+L (1. Zeile), $\sim\text{♯L}$ oder Strg+Alt+L (2. Zeile)
	Akkordsymbol	... Schreiben von z.B. Cm7 – ☞ 3.4 Akkordsymbole Kürzel: ♯K oder Strg+K
	Einfacher Text	... Schreiben von Liedtext-Block, editorische Kommentare etc.
	Römische Ziffern	... Schreiben von Akkordsymbolen mit Umkehrungen in Römischen Ziffern – ☞ Generalbass und Römische Ziffern
	Generalbass	... Beziffern von Continuo-Instrumenten in Barockmusik – ☞ Generalbass und Römische Ziffern
	Fingersatz	... Schreiben von Fingersatz-Bezeichnungen z.B. in Klavier- oder Streichermusik
	Gitarren-Fingersatz (pima)	... Schreiben von Fingersatz-Bezeichnungen in Gitarrenmusik
	Umrahmter Text	... Schreiben bestimmter Spieltechniken, z.B. bei Schlagzeug
	Kleiner Text	... Schreiben bestimmter Spieltechniken
	Nashville-Akkordziffern	... Schreiben von z.B. 6/3 – ☞ 3.4 Akkordsymbole
	Fußnote	... Schreiben von editorischen Anmerkungen am unteren Seitenrand (nicht dasselbe wie Fußzeile)
System-Text	Titel	... Schreiben des Titels eines Stückes oder eines Satzes
	Untertitel	... Schreiben von Untertiteln (z.B. für einen bestimmten Satz)
	Komponist	... Schreiben des Komponisten oder des Bearbeiters/Arrangeurs
	Textdichter	... Schreiben des Textdichters oder der Textquelle
	Widmung	... Schreiben einer Widmung (z.B. <i>Für Gräfin Elise von und zu Bratschenthrillersberg</i>)
	Tempo	... Schreiben von Tempo-Angaben wie Andante Kürzel: $\sim\text{♯T}$ oder Strg+Alt+T
	Metronom-Angabe	... Schreiben von Metronom-Angaben und metrischen Wechseln
	Copyright	... Schreiben von Copyright-Zeilen in Ihrer Partitur
	Kopfzeile etc..	... Schreiben einer Kopfzeile <i>auf jeder Seite</i>
	Fußzeile etc.	... Schreiben einer Fußzeile <i>auf jeder Seite</i> (nicht dasselbe wie Fußnote)
	Rit./accel.	... Schreiben bestimmter Tempo-Anweisungen

Expression

Dieser Textstil dient zum Schreiben von Dynamik und anderen Ausdrucksanweisungen für die Spieler wie z.B. *legato*, *lebhaft*, *marcato*. Diese werden kursiv gesetzt.

Dynamikzeichen wie *mf* oder *sfz* sind spezielle fett-kursive Zeichen, die einen speziellen Zeichensatz (Schriftart) verwenden (☞ **7.10 Musik-Fonts**), normalerweise Opus Text. Sie können diese Zeichen über das Begriffe-Menü erstellen (Rechtsklick *oder* Control-Klick) oder indem Sie Strg *oder* ♯ gedrückt halten und die Dynamik tippen, z.B. Strg+MF *oder* ♯MF , um ein *mf* zu erzeugen.

gen. Die Ausnahme ist **z**, für dieses Zeichen müssen Sie **Strg+Shift+Z** oder **⇧⌘Z** tippen (da **Strg+Z** oder **⌘Z** das Kürzel für **Bearbeiten ▶ Rückgängig** ist).

Alle üblichen Ausdrucks-Begriffe können schnell über das Begriffe-Menü erstellt werden, Sie sparen sich dabei das Tippen derselben.

Positionierung von Expression- und Technik-Text

Expression-Text wird unter die Notenzeile gesetzt, zu der er gehört, jedoch über die Notenzeilen mit Liedtext. Technik-Text wird über die Notenzeile gesetzt. Bei zweistimmiger Musik stehen sowohl Expression- als auch Technik-Text für die erste Stimme über der Notenzeile und für die zweite darunter. Gilt der Text für beide Hände eines Tasteninstrumentes, sollte er zwischen den Notenzeilen stehen.

Der Beginn eines Expression-Text steht normalerweise etwas links der Note, zu der er gehört.

*Wenn ein **f** in eine Notenzeile geschrieben werden muss (sollte man am besten vermeiden), sollte der Querstrich der Klarheit wegen auf einer Notenlinie positioniert werden. Gleichmaßen sollte ein **p** in einer Notenzeile in einem Zwischenraum zentriert werden.*

Obwohl fast alle Dynamik-Bezeichnungen, die Sie in Ihrer Partitur erstellen, bei der Wiedergabe automatisch auch abgespielt werden, beachten Sie bitte, dass die Begriffe *cresc.* und *dim.* keinen Wiedergabe-Effekt haben – wenn Sie dies benötigen, erstellen Sie die entsprechenden *Cresc./dim.*-Gabeln und blenden diese aus (☞ **2.12 Linien**). Ein paar spezielle Effekte wie z.B. **fp** werden nicht ganz korrekt abgespielt, dies kann aber mit dem Einsatz von MIDI-Messages erreicht werden, falls die Wiedergabe dieser bestimmten Bezeichnung für Sie von großer Bedeutung ist.

Dynamik-Zeichen gelten nur für eine einzelne Notenzeile (außer bei Tasteninstrumenten – ☞ **4.1 Wiedergabe**), Sie können diese aber ganz schnell weiteren Notenzeilen hinzufügen, mit einer Reihe verschiedener Möglichkeiten:

- Kopieren Sie die Dynamik mit **Bearbeiten ▶ Kopieren** (Kürzel **Strg+C** oder **⌘C**), wählen Sie dann die Notenzeilen aus, auf die Sie die Dynamik kopieren möchten, und tippen **Strg+V** oder **⌘V**, um sie in alle ausgewählten

Notenzeilen einzufügen. Dieser Vorgang wird »Mehrfach-Kopieren« genannt –

☞ **1.6 Auswählen (Selektionen) und Passagen**

- Selektieren Sie die Dynamik und kopieren Sie sie mittels **Alt+Klick** oder **⌘-Klick** in andere Notenzeilen; Sie können **Shift** gedrückt halten, während Sie **Alt+klicken** oder **⌘-klicken**, um jede Dynamik auf ihre vertikale Standardposition zu setzen. Zum Ausrichten der Dynamik selektieren Sie den Takt, in dem die Zeichen erscheinen, wählen dann **Bearbeiten ▶ Filter ▶ Dynamik** und verwenden **Layout ▶ Vertikal ausrichten** (Kürzel **Strg+Shift+C** oder **⇧⌘C**).

Technik

Dieser Textstil dient zum Schreiben von technischen Spielanweisungen, die normalerweise nicht kursiv gesetzt werden, z.B. *con sordino*, *pizz.*, *arco*, *a 2*, *solo*, *tremolo*. Sie können mit Technik-Text auch musikalische Symbole wie Vorzeichen tippen, was z.B. bei für Pedalbezeichnungen bei Harfenmusik nützlich ist.

Metronom-Angabe

Eine Metronom-Angabe sieht üblicherweise etwa wie $\text{♩} = 72$ aus und wird häufig von einer Tempobezeichnung begleitet (siehe **Tempo** weiter unten). Um eine Metronom-Angabe zu schreiben:


- Selektieren Sie ein Objekt (z.B. eine Note oder eine Pause) in Ihrer Partitur, an dessen Position Sie die Metronom-Angabe erstellen möchten, normalerweise die erste Note eines Taktes, und

3. Text

wählen Sie **Erstellen ▶ Text ▶ Metronom-Angabe**; eine blinkende Einfügemarke erscheint. (Wenn in Ihrer Partitur nichts ausgewählt ist, wählen Sie **Erstellen ▶ Text ▶ Metronom-Angabe** und klicken dann in die Partitur, um den Text zu platzieren.)

- Noten innerhalb der Metronom-Angabe schreiben Sie mithilfe des Begriffe-Menüs mittels Rechts-Klick (Windows) *oder* Control-Klick (Mac). Sie können dafür auch die **Strg-** *oder* **⌘-**Taste in Verbindung mit den Tasten **1** bis **6** des Ziffernblocks verwenden.
- Sie können = 60 oder was auch immer für einen Text wie üblich eingeben. Geben Sie ein Leerzeichen sowohl vor als auch nach dem =-Zeichen ein.

Wenn Sie eine Metronomangabe nach einer Tempobezeichnung schreiben, z.B. **Allegro** ♩ = 60, sind Sie gut beraten, diese nicht als zwei separate Text-Stückchen einzugeben (Tempo-Text plus Metronomangabe-Text), die beiden Textobjekte könnten sonst kollidieren, falls die Noten in dem Takt zu nah aneinander geraten. Schreiben Sie stattdessen den ganzen Text im Tempo-Textstil, und wenn Sie zur Metronom-Angabe gelangen, deaktivieren Sie **Fett** und wählen vorzugsweise eine kleinere Schriftgröße in der **Text**-Leiste des Eigenschaften-Fensters.

Sibelius hat ein Plug-In, das Ihnen erlaubt, Ihre Metronom-Angabe in die Partitur einzusetzen, indem Sie das gewünschte Tempo mit der Maus klicken – siehe **Metronomangabe setzen** in  **5.17 Plug-Ins**.

Metrische Wechsel

Um die Verhältnisse von Notenwerten verschiedener Tempi bildhaft zu machen, werden metrische Wechsel verwendet, z.B.:




Metrische Wechsel werden häufig auch eingesetzt, um ein »Swing-Feeling« anzuzeigen, z.B.



Um einen metrischen Wechsel zu erstellen, wählen Sie **Erstellen ▶ Text ▶ Weiterer System-Text ▶ Metrischer Wechsel** (evtl. auch **Metrische Modulation**). Das Begriffe-Menü dieses Textstils enthält die gebräuchlichsten metrischen Wechsel und Swing-Angaben, beide mit und ohne Klammern. Dieser Textstil verwendet den Font **Opus Metronom**.

Tempo

Tempo-Text erscheint üblicherweise am Beginn der Partitur, z.B. **Allegro non troppo**, und wird oft von einer Metronom-Angabe begleitet (siehe oben). Richtig schnell macht man das schon beim ersten Einrichten der Partitur im Dialogfeld **Datei ▶ Neu**, wobei Sie den Tempo-Text immer auch ganz leicht zu einem späteren Zeitpunkt hinzufügen können.

Sibelius kennt die Bedeutung einer Vielzahl von Tempobezeichnungen und berücksichtigt diese bei der Wiedergabe, auch wenn Sie gar keine Metronom-Angabe erstellt haben –  **4.8 Wiedergabe-Lexikon**. Wie schon gehabt ruft Rechtsklick *oder* ~-Klick bei der Eingabe von Tempo-Text ein Begriffe-Menü mit nützlichen Ausdrücken auf.

Typographie von Tempo- und Metronom-Text

Plötzliche Tempowechsel sollten mit einem Großbuchstaben beginnen, um den Spieler aufzuschrecken: **Molto vivace, Tempo I, Più mosso**. Allmähliche Tempo-Änderungen beginnen mit einem Kleinbuchstaben: **poco rit., accel.**

Ausgedehnte Tempo-Änderungen werden oft als separate Silben geschrieben: **ac - cel - er - an - do**. Tippen Sie jede Silbe als ein separates Text-Stück, und zeichnen Sie gestrichelte Linien, statt Bindestriche zu verwenden. Dies stellt sicher, dass das ganze Wort sich ausdehnen oder zusammenziehen kann, falls das Layout sich ändert.

Wenn eine Tempo-Änderung über einer Taktartbezeichnung steht, sollten deren linke Seiten übereinander ausgerichtet sein.

Um ein *rit.* oder ein *accel.* zu erstellen, empfehlen wir Ihnen, diese nicht als Text einzutippen, sondern stattdessen *rit./accel.*-Linien zu verwenden (☞ **2.12 Linien**), da diese sich auch auf die Wiedergabe auswirken. Beachten Sie bitte, dass **A tempo** und **Tempo I** nicht abgespielt werden, erstellen Sie an diesen Stellen also auch eine Metronom-Angabe (die Sie, falls gewünscht, ausblenden können), um zum Original-Tempo zurückzukehren.

In großen Partituren erscheinen der Tempo-Text oder die Metronom-Angabe nicht nur über der obersten Notenzeile, sondern wiederholen sich automatisch weiter unten, üblicherweise über der Streichergruppe. Die beiden Kopien dieser Textobjekte sind miteinander verknüpft, d.h. wenn Sie eine davon ändern, so ändert sich gleichermaßen auch die andere. Jedoch kann jedes Text-Stück unabhängig auf- und abwärts verschoben und gelöscht werden. Dies ist nützlich, wenn Sie eine Kollision mit einer hohen Note in der obersten Notenzeile verhindern möchten, die es aber weiter unten in der

Partitur nicht gibt. Um beide Text-Stücke zusammen zu verschieben oder zu löschen, verschieben oder löschen Sie das *oberste*. Um eines der unteren Text-Stücke zu löschen, wählen Sie es einfach aus und drücken **Entf**; um es wieder herzubringen, selektieren Sie das *oberste* und wählen **Layout ▶ Gestaltung zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+D** oder **⇧⌘D**).

Sie können ändern bzw. festlegen, wie viele Vorkommen des Textes erscheinen sollen und über welchen Notenzeilen – ☞ **3.10 Bearbeiten von Textstilen** und **7.7 Stilvorlagen**. Andere System-Objekte wie Studierzeichen verhalten sich ähnlich.

Liedtext und Akkordsymbole

Diese Textstile sind ein bisschen speziell – ☞ **3.3 Liedtext** und **3.4 Akkordsymbole**.

Titel, Untertitel, Komponist, Textdichter, Widmung

Die meisten dieser Texte können Sie ganz schnell schon im Dialogfeld **Datei ▶ Neu** beim anfänglichen Einrichten der Partitur erstellen, wobei Sie sie auch immer ganz einfach zu einem späteren Zeitpunkt eingeben können. Standardmäßig sind diese Textstile auf der Seite links, zentriert oder rechts ausgerichtet, was bedeutet, dass Sie Text dieser Textstile nur auf- und abwärts verschieben können, nicht jedoch nach links oder rechts.

Sie können Titel über *jedes* System Ihrer Partitur setzen, nicht nur am Anfang – eventuell benötigen Sie einen neuen Titel am Anfang einer neuen Sektion, eines Liedes oder Satzes. Sie sollten dann am besten einen System- oder Seitenumbruch am Ende der vorangehenden Sektion einfügen, um die Sektionen getrennt zu halten.

Gelegentlich (z.B. bei einem sehr umfangreichen Satzauftrag) wünschen Sie sich diese Textstile vielleicht an eine feste Position auf der Seite und nicht im Verhältnis zum obersten System. Um

3. Text

dies zu erreichen, setzen Sie die Registerkarte **Vertikale Posn** für jeden der betreffenden Textstile im Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Textstile bearbeiten** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+T** oder **⇧⇧⌘T**) auf einen festen Abstand in mm vom oberen Rand.

Fingersatz

(In **Erstellen ▶ Text ▶ Weiterer Notenzeilen-Text**.) Dieser Textstil dient zum Schreiben von Fingersatz-Bezeichnungen für Tasteninstrumente, Blechbläser und Streicher. Drücken Sie **Return** (auf der Haupttastatur) nach jeder Zahl. Mit der **Leertaste** rücken Sie zur nächsten Note vor.

Sibelius kann Blechbläser- und Streicher-Fingersatz automatisch hinzufügen –  **5.17 Plug-Ins**.

Kleiner Text und Umrahmter Text

Mit diesen Textstilen können andere Technik-ähnliche Anweisungen geschrieben werden. Umrahmter Text ist nützlich bei wichtigen Anweisungen wie beispielsweise einem Instrumentenwechsel.

Copyright

Eine Copyright-Zeile steht normalerweise auf der ersten Seite einer Partitur. Dieser Textstil (wählen Sie **Erstellen ▶**

Text ▶ Weiterer System-Text ▶ Copyright) steht zentriert am unteren Rand der Seite und wird in alle Stimmen herausgezogen. Das ©-Symbol finden Sie im Begriffe-Menü.

Sie sollten den Text im ersten Takt der Partitur erstellen – er wird zwar in jedem Fall am unteren Seitenrand erscheinen, es wird damit jedoch gewährleistet, dass er immer auf der ersten Seite verbleibt, auch wenn die Partitur neu formatiert wird.

Fußnote

Dies platziert Text am unteren Seitenrand. Um eine Fußnote zu erstellen, selektieren Sie eine Note in der Notenzeile und dem Takt, auf die sich die Fußnote beziehen soll, und wählen dann **Erstellen ▶ Text ▶ Weiterer Notenzeilen-Text ▶ Fußnote**. Nichtsdestotrotz erscheint die Einfügemarke am Fuß der Seite.

Sie können mit einem Sternchen oder einer Zahl (beispielsweise) in Technik-Text auf die Fußnote verweisen. Die von Ihnen eingetippte Fußnote bleibt immer auf derselben Seite wie der Takt, auf den sie sich bezieht. Ebenso wird sie auch nur in der Stimme bzw. dem Stimmenauszug der betreffenden Notenzeile erscheinen.

Kopfzeile und Kopfzeile (nach der ersten Seite)

Bei Kopfzeilen handelt es sich um Text, der auf jeder Seite am oberen Seitenrand steht – beispielsweise der Name des Stückes oder der Instrumentenname in einem Stimmenauszug.

Eine Kopfzeile (innerhalb **Erstellen ▶ Text ▶ Weiterer System-Text**) erzeugt den gleichen Text auf jeder Seite; wenn Sie den Text der Kopfzeile auf irgendeiner Seite ändern, so ändert er sich automatisch auch auf allen anderen Seiten. Kopfzeilen und Fußzeilen erscheinen auf der Seite, auf

Fingersatz-Regeln

Bei Werken für Tasteninstrumente werden die Fingersätze der rechten Hand über die Noten, die der linken Hand unter die Noten gesetzt. Triolen und andere N-tolen sollten falls nötig auf die andere Seite der Noten verschoben werden, um Kollisionen mit dem Fingersatz zu vermeiden.

In der Horizontalen werden Fingersätze zu den Noten zentriert. Aufeinander folgende Fingersatz-Bezeichnungen müssen nicht in einer Reihe ausgerichtet werden – sie sollten dem Tonhöhenverlauf folgen, sodass sie immer nah genug an jeder Note stehen.

der Sie sie platzieren, und auf allen Folgeseiten, nicht jedoch auf den vorangehenden Seiten. Sie sollten die Kopfzeile/Fußzeile also normalerweise auf der ersten Seite platzieren, sodass sie in der ganzen Partitur erscheinen. **Kopfzeile (nach der ersten Seite)** funktioniert auf dieselbe Weise, jedoch wird dieser Text auf der ersten Seite immer ausgeblendet, um Konflikte mit dem Titel zu vermeiden. Kopfzeilen sind System-Text und erscheinen daher auch in allen Stimmen(auszügen).

Fußzeile

Bei Fußzeilen handelt es sich um Text, der auf jeder Seite am unteren Seitenrand steht. **Erstellen ▶ Text ▶ Weiterer Notenzeilen-Text ▶ Fußzeile (außen)** steht rechts auf rechten Seiten und links auf linken Seiten; **Fußzeile (innen)** steht am Innenrand.

Wie bei den Kopfzeilen sollten Sie eine Fußzeile normalerweise auf der ersten oder eventuell auf der zweiten Seite erstellen; sie wird automatisch auf allen Folgeseiten erscheinen (nicht jedoch auf vorangehenden Seiten). Wenn Sie den Text der Fußzeile auf irgendeiner Seite ändern, so ändert er sich automatisch auch auf allen anderen Seiten. Fußzeilen sind System-Text und erscheinen daher auch in allen Stimmen(auszügen).

Einfacher Text

Um einfachen Text in Ihrer Partitur zu erstellen, beispielsweise zum Tippen verschiedenerlei Spielanweisungen oder Liedtext-Blöcken, verwenden Sie **Erstellen ▶ Text ▶ Weiterer Notenzeilen-Text ▶ Einfacher Text**.

Einige Satzregeln zum Liedtext

Der Liedtext steht normalerweise unter der Notenzeile. Er wird nur dann über die Notenzeile geschrieben, wenn er für zwei Notenzeilen gilt, oder wenn eine Notenzeile zwei Stimmen mit unterschiedlichem Liedtext enthält.

Den Silben, die auf mehrere Noten gesungen werden, folgen auch mehrere Trennstriche. Wenn die letzte Silbe eines Wortes zu mehreren Noten gesungen wird, wird eine Haltelinie vom Ende dieser letzten Silbe bis zur letzten auf diese Silbe gesungenen Note gezogen. Jegliche Interpunktion, die der letzten Silbe folgt, wird vor der Haltelinie gesetzt.

Beim Löschen einer Silbe werden auch eine Haltelinie oder Trennstriche rechts der Silbe (welche zur Silbe gehören) gelöscht.

Sie können eine Silbe notenweise nach links oder rechts verschieben. Wählen Sie sie dazu aus (sodass sie blau wird, nicht dass die Einfügemarke erscheint) und drücken Sie die **Leertaste** oder **Shift-Leertaste**. Gleichmaßen können Sie eine Haltelinie verlängern oder verkürzen; wählen Sie das Ende der Haltelinie aus und drücken Sie die **Leertaste** oder **Shift-Leertaste**.

Strophen, Refrains und Mehrsprachigkeit

Bei Vokalmusik ist es üblich, zwei oder mehr Strophen Liedtext unter dieselben Noten zu setzen. Die

jeweiligen Strophen werden üblicherweise vor dem ersten Wort bzw. der ersten Silbe nummeriert, z.B. »1. Die«.

In diesem Beispiel würden Sie »1. Die« als einzelnes Textobjekt tippen, mit einem speziellen Leerzeichen (geschütztes Leerzeichen), das Sie nicht automatisch zur nächsten Note bringt (siehe unten bei **Mehrere Wörter pro Note und Elidierungen**).

Zum Eingeben einer zweiten Strophe wählen Sie einfach **Erstellen ▶ Text ▶ Liedtext ▶ Liedtext 2. Zeile** (Kürzel **Strg+Alt+L** oder **⌘+L**) und erstellen diesen Liedtext auf dieselbe Weise wie den anderen; der Text der zweiten Strophe erscheint automatisch unter dem der ersten Strophe.

Bei einer zweisprachigen Fassung von Liedtext, die eine zweite Zeile Liedtext benötigt, verwenden Sie den **Liedtext 2. Zeile** und ändern diesen Stil in einen kursiven Stil (📖 **3.10 Bearbeiten von Textstilen**). Beim Eingeben eines Refrains verwenden Sie kursiven Text durch Klick auf **I** in der **Text**-Leiste des **Eigenschaften-Fensters** (Kürzel **Strg+Alt+P** oder **⌘+P**) während der Liedtext-Erstellung. Für einen Chorus in der 1. Zeile könnten Sie stattdessen auch den Textstil **Erstellen ▶ Text ▶ Liedtext ▶ Liedtext (Chorus)** verwenden, der schon auf **Kursiv** eingestellt ist.

Sibelius hat vordefinierte Textstile für fünf Strophen. Den Liedtext zu den Zeilen bzw. Strophen 3, 4 und 5 erreichen Sie über das Untermenü **Erstellen ▶ Text ▶ Liedtext**. Bei Bedarf könnten Sie sogar Textstile für noch mehr Liedtext-Strophen definieren, und zwar über **Stilvorlagen ▶ Textstile bearbeiten** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+T** oder **⌘+⇧+T**) – 📖 **3.10 Bearbeiten von Textstilen**.

Wenn Sie nach der Liedtexteingabe schnell und einfach eine Strophenummerierung eingeben möchten, verwenden Sie hierzu **Plug-Ins ▶ Text ▶ Strophenummerierung hinzufügen** – 📖 **5.17 Plug-Ins**.

Liedtext in Sibelius einfügen und innerhalb Sibelius kopieren

Sie können Liedtext von anderen Programmen (wie Textverarbeitungs-Programmen) in Sibelius einfügen, von einer Stelle einer Sibelius-Partitur zu einer anderen Stelle oder von einer Partitur in eine andere kopieren.

3. Text

Der Text, den Sie kopieren, kann schon Silbentrennstriche enthalten, muss es aber nicht. Beispiel:

Ma-ry had a lit-tle lamb,
its fleece was white as snow.

Wenn der Text noch nicht mit Silbentrennstrichen versehen ist, kann Sibelius die Silbentrennung vornehmen.

Sie können Sibelius mitteilen, in welcher Sprache Ihr Liedtext meist steht, und noch ein paar andere Optionen einstellen, und zwar auf der Seite **Weitere** des Dialogfelds **Datei** ▶ **Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius**-Menu). Ähnliche Optionen finden Sie auch im Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Text** ▶ **Liedtext** ▶ **Aus Textdatei** (siehe weiter unten **Liedtext aus einer Textdatei erstellen**).

Um Liedtext in Sibelius zu kopieren:

- Wählen Sie den Text aus, den Sie kopieren möchten:
 - Wenn Sie innerhalb von Sibelius kopieren, wählen Sie den Liedtext aus, den Sie kopieren möchten: Entweder mithilfe eines Auswahlrechtecks (☐ **1.6 Auswählen (Selektionen und Passagen)**) oder durch Auswahl einer einzelnen Silbe. Wählen Sie dann **Bearbeiten** ▶ **Auswahl** ▶ **Auswahl erweitern** (Kürzel **Strg+Shift+A** oder **⇧⌘A**), um eine ganze Zeile Liedtext auszuwählen, danach wählen Sie **Bearbeiten** ▶ **Kopieren** (Kürzel **Strg+C** oder **⌘C**)
 - Wenn Sie von einem anderen Programm kopieren, wählen Sie dort den gewünschten Text aus und kopieren Sie ihn in die Zwischenablage; dies machen Sie über das Menü **Bearbeiten** ▶ **Kopieren** des jeweiligen Programms (Kürzel normalerweise **Strg+C** oder **⌘C**)
- Selektieren Sie (in Sibelius) die Note, an der Sie mit dem Einfügen des Liedtextes beginnen möchten und wählen Sie **Erstellen** ▶ **Text** ▶ **Liedtext** ▶ **Liedtext 1. Zeile** (Kürzel **Strg+L** oder **⌘L**); es erscheint die blinkende Einfügemarke
- Zum Einfügen einer Silbe tippen Sie **Strg+V** oder **⌘V**; damit wird Text bis zum nächsten Leerzeichen oder Trennstrich eingefügt (d.h. der Text, der zu *einer* Note gehört)
- Sie können den eingefügten Text dann bearbeiten, als ob Sie ihn selbst eingetippt hätten, oder Sie drücken die **Leertaste** oder den **Trennstrich**, um das Wort oder die Silbe auf mehr als eine Note zu erweitern
- Sobald Sie das nächste Wort oder die nächste Silbe einfügen möchten, tippen Sie ein weiteres Mal **Strg+V** oder **⌘V**
- Wenn Ihnen ein Fehler unterlaufen sollte, können Sie **Bearbeiten** ▶ **Rückgängig** wählen (Kürzel **Strg+Z** oder **⌘Z**); damit wird das zuletzt eingefügte Wort oder die zuletzt eingefügte Silbe entfernt und in die Zwischenablage zurück verfrachtet, sodass Sie es bzw. sie nochmals einfügen können.

Beachten Sie bitte, dass zusätzliche Trennstriche oder Leerzeichen des kopierten Textes beim Einfügen ignoriert werden. Dies ist beispielsweise beim Kopieren von Liedtext von einer Notenzeile in eine andere Notenzeile in Sibelius sehr praktisch, wenn der Rhythmus der beiden Notenzeilen unterschiedlich ist.

Tip: Wenn Sie auf diese Art Liedtext einfügen, können Sie nach jeder Silbe die **Leertaste** drücken, sogar mitten in einem Wort. Sibelius schreibt weiterhin dort wo verlangt einen Silbentrennstrich.

Eine ganze Zeile oder Passage Liedtext kopieren

Eine schnelle Methode, um ein ganze Zeile Liedtext an eine andere Stelle der Partitur *gleicher Text-einteilung* zu kopieren:

- Selektieren Sie in der zu kopierenden Liedtextzeile ein Wort oder eine Silbe und wählen **Bearbeiten** ▶ **Auswahl** ▶ **Auswahl erweitern** (Kürzel **Strg+Shift+A** oder **⇧⌘A**). Alternativ selektieren Sie eine Passage und wählen **Bearbeiten** ▶ **Filter** ▶ **Liedtext**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten** ▶ **Kopieren** (Kürzel **Strg+C** oder **⌘C**)
 - Selektieren Sie die erste Note der Zielpassage, wo Sie den kopierten Liedtext einfügen möchten
 - Wählen Sie **Bearbeiten** ▶ **Einfügen** (Kürzel **Strg+V** oder **⌘V**) ohne zuvor **Erstellen** ▶ **Text** ▶ **Liedtext** ▶ **Liedtext 1. Zeile** gewählt zu haben, um den ganzen Liedtext auf einmal einzufügen
- Beim eingefügten Liedtext können Kollisionen auftreten; in diesem Fall selektieren Sie die betroffenen Noten als Passage und wählen **Layout** ▶ **Notenabstände zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+N** oder **⇧⌘N**).

Liedtext von einer Zeile bzw. Strophe in eine andere kopieren

In Liedern kommt es recht häufig vor, dass in ähnlichen oder gleichen Phrasen in verschiedenen Strophen derselbe Liedtext steht. Daher ist es sehr praktisch, wenn man schon geschriebenen Liedtext von einer Strophe in eine andere kopieren kann. Sie möchten beispielsweise den mit dem Textstil **Liedtext 1. Zeile** geschriebenen Liedtext in den **Liedtext 3. Zeile** kopieren:

- Wählen Sie die Noten als Passage aus, die den Liedtext enthalten, den Sie kopieren möchten
- Wählen Sie **Bearbeiten** ▶ **Filter** ▶ **Erweiterter Filter** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+F** oder **⇧⌘~⌘F**)
- Im sich nun öffnenden Dialogfeld schalten Sie außer **Text** alle **Suchen**-Optionen aus
- Klicken Sie unter der Liste der Textstile auf der rechten Seite auf **Keiner** und wählen den Textstil **Liedtext 1. Zeile** aus
- Klicken Sie auf **Auswählen**
- Kopieren Sie den Liedtext mittels **Bearbeiten** ▶ **Kopieren** (Kürzel **Strg+C** oder **⌘C**) in die Zwischenablage
- Selektieren Sie die Note, bei der der kopierte Liedtext beginnen soll, und wählen Sie **Bearbeiten** ▶ **Einfügen** (Kürzel **Strg+V** oder **⌘V**)
- Ändern Sie über die **Text**-Leiste des **Eigenschaften-Fensters** den kopierten Liedtext von **Liedtext 1. Zeile** in **Liedtext 3. Zeile**
- Wählen Sie **Layout** ▶ **Position zurücksetzen** (**Strg+Shift+P** oder **⇧⌘P**).

Liedtext aus Sibelius heraus kopieren


Es kann für Ihre Arbeit nützlich sein, in Sibelius Liedtext zu kopieren, entweder um ihn in ein anderes Programm (z.B. Textverarbeitung) einzufügen oder auch beispielsweise in einen Liedtext-Block am Ende einer Sibelius-Partitur (siehe unten **Liedtext-Block**). Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

- Selektieren Sie den Liedtext, den Sie kopieren möchten (selektieren Sie eine Passage oder die ganze Partitur und wählen dann **Bearbeiten** ▶ **Filter** ▶ **Liedtext**) und wählen **Bearbeiten** ▶ **Kopieren** (Kürzel **Strg+C** oder **⌘C**), um ihn in die Zwischenablage zu kopieren
- Fügen Sie nun den Liedtext an gewünschter Stelle ein:

3. Text

- Zum Einfügen des Liedtextes in Sibelius muss die Einfügemarke eines geeigneten Textstils blinken, wählen Sie z.B. für einen Liedtext-Block den Textstil **Erstellen ▶ Text ▶ Weiterer Notenzeilen-Text ▶ Einfacher Text** und klicken Sie in die Partitur (jetzt blinkt die Einfügemarke), wählen Sie dann **Bearbeiten ▶ Einfügen** (Kürzel **Strg+V** oder **⌘V**), um den Liedtext einzufügen
- Um den Liedtext in einem anderen Programm einzufügen, wechseln Sie zu diesem Programm und wählen dort **Bearbeiten ▶ Einfügen** (Kürzel normalerweise **Strg+V** oder **⌘V**)

Beachten Sie bitte, dass der eingefügte Text die Trennstriche zwischen einzelnen Silben enthält; diese sollten Sie dann entfernen, was beispielsweise über die Suchen-und-Ersetzen-Funktion eines Textverarbeitungsprogramms ganz schnell erledigt ist.

Wenn Sie schnell den ganzen Liedtext Ihrer Partitur speichern möchten, benutzen Sie dazu das Plug-In **Plug-Ins ▶ Text ▶ Liedtext exportieren** –  **5.17 Plug-Ins**.

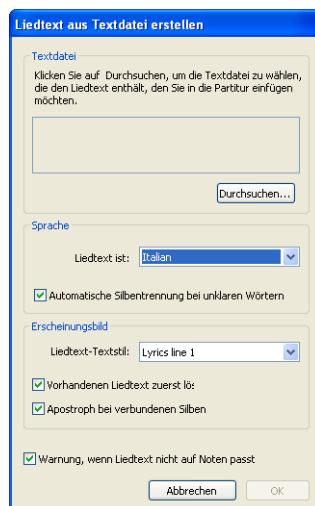
Liedtext aus einer Textdatei erstellen

Sibelius kann Liedtext aus einer Textdatei automatisch in Ihre Partitur einarbeiten. Die Silbentrennung wird erzeugt und die Silben werden den Noten einer Notenzeile zugeordnet, einschließlich *Melismen*, d.h. einzelne Silben, die sich über mehr als eine Note erstrecken und durch Bindebögen über den Noten angezeigt werden.

Gehen Sie zunächst durch Ihre Partitur und prüfen, ob Sie überall dort Bindebögen gesetzt haben, wo Melismen erzeugt werden sollen.

Als Nächstes müssen Sie sicher stellen, dass sich Ihr Liedtext in einer einfachen Textdatei befindet. Wenn Sie mit Microsoft Word arbeiten, wählen Sie **Datei ▶ Speichern unter** und setzen das Format auf **Nur Text**; wenn Sie ein anderes Textverarbeitungsprogramm verwenden, werden die Schritte wahrscheinlich ähnlich sein, nicht aber unbedingt identisch.

Sobald Sie damit fertig sind, wählen Sie die Takte in der Notenzeile oder in den Notenzeilen aus, in die Sie den Liedtext einfügen möchten, und wählen dann **Erstellen ▶ Text ▶ Liedtext ▶ Aus Textdatei**. Es erscheint ein einfaches Dialogfeld, wie rechts dargestellt.



- Wählen Sie die Textdatei mit dem Liedtext, indem Sie auf **Durchsuchen** klicken
- **Liedtext ist** sollte auf die Sprache eingestellt sein, in der der Liedtext steht (zur Wahl stehen Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch, Spanisch und Latein); Sibelius sollte die Sprache automatisch erkennen, falls es sich aber täuscht, korrigieren Sie die Einstellung hier, bevor Sie fortfahren
- **Automatische Silbentrennung bei unklaren Wörtern** bestimmt darüber, was Sibelius machen soll, wenn es auf Wörter stößt, deren Silben unterschiedlich getrennt werden können (z.B. kann »everything« in »ev-er-y-thing« oder »ev'-ry-thing« getrennt werden). Wenn diese Option eingeschaltet ist, untersucht Sibelius sowohl die Phrasierungs-Struktur der Noten, in die der Liedtext eingefügt wird, als auch die Phrasierung des Texts an sich, um das musikalisch am

befriedigendste Ergebnis herauszufinden. Wenn diese Option ausgeschaltet ist, fragt Sibelius Sie bei jedem unklaren Wort nach der passenden Silbentrennung.

- **Liedtext-Textstil** gibt an, welchen Textstil Sibelius für den Liedtext verwenden soll, den es der Partitur hinzufügt
- **Vorhandenen Liedtext zuerst löschen** entfernt den Liedtext in der ausgewählten Passage im gewählten Textstil, bevor neuer Liedtext hinzugefügt wird; diese Option ist nützlich, wenn Sie diese Funktion mehrfach in der Folge benutzen, z.B. nach dem Korrigieren eines Fehlers in den Noten oder dem Hinzufügen eines Bindebogens, um ein Melisma zu korrigieren.
- Die Option **Apostroph bei verbundenen Silben** weist Sibelius an anzuzeigen, wo bei einem unklaren Wort zwei Silben zu einer zusammengefasst wurden; wenn z.B. das Wort »everything« in drei statt in vier Silben getrennt wird, wird bei eingeschalteter Option »ev'-ry-thing« geschrieben, bei ausgeschalteter Option »eve-ry-thing«. In dieser Situation ist es gebräuchlicher, einen Apostroph zu setzen, daher ist es empfehlenswert, diese Option eingeschaltet zu lassen.
- Wenn **Warnung, wenn Liedtext nicht auf Noten passt** eingeschaltet ist, wird Sibelius Sie darauf hinweisen, falls es feststellt, dass es entweder zu viele Silben für die zur Verfügung stehenden Noten oder umgekehrt gibt, wobei Sie, sofern gewünscht, fortfahren dürfen.

Sobald Sie auf OK klicken, fügt Sibelius den Liedtext in die ausgewählte Passage in der Partitur ein. Wenn Sibelius nicht in der Lage ist festzustellen, wie am besten mit unklaren Wörtern umzugehen ist, wird es Sie nach Hilfe fragen: es erscheint das Dialogfeld **Silbentrennung wählen**, welches das fragliche Wort anzeigt und Ihnen die Wahl der verschiedenen Trennmöglichkeiten anbietet; gehen Sie mit der Maus über die Combo-Box, sodass der Werkzeug-Tipp mit dem Wort in seinem Kontext angezeigt wird. Sie können **Ähnliche Wörter einheitlich trennen** einschalten, um Sibelius aufzufordern, dasselbe Silbentrennmuster für Wörter gleicher oder ähnlicher Merkmale (z.B. das gleiche Suffix) zu verwenden.

Falls Ihr Liedtext zwischen verschiedenen Sprachen wechselt, können Sie der Textdatei einen speziellen Befehl hinzufügen, der Sibelius mitteilt, wo es die Trennregel einer anderen Sprache verwenden soll. Setzen Sie dazu einfach den (englischen) Namen der Sprache in gewellte Klammern, z.B. {English} oder {German}.

Damit ein Wort auf eine ganz bestimmte Art getrennt wird, fügen Sie dem fraglichen Wort in der Textdatei mit dem Liedtext einfach die gewünschten Trennstriche hinzu.

In manchen Sprachen, wie etwa im Spanischen oder Italienischen, ist es üblich, das Ende eines Wortes mit dem Beginn des nächsten zu elidieren, sodass diese zwei Silben als eine behandelt werden (z.B. kann »donde irà« im Spanischen in drei statt in vier Silben gesungen werden, d.h. »donde i-rà«). An den entsprechenden Stellen macht Sibelius dies automatisch.

Wörter in Silben aufteilen

Bei der Aufteilung der Wörter in Silben findet im Prinzip die jeweils gültige (alte oder neue Rechtschreibung) Silbentrennung Anwendung. Dabei mag es vorkommen, dass bestimmte Buchstaben noch bei Silben stehen, bei denen sie gar nicht gesungen werden (insbesondere bei getrennten Doppelbuchstaben, z.B. »Schat-ten«, das »t« wird natürlich nur bei der zweiten Note gesungen). Eine Anpassung der Silbentrennregel an die tatsächlich gesungenen Buchstaben der einzelnen Noten würde viel mehr (optische) Verwirrung stiften als Vorteile bringen.

3. Text

Im Zweifelsfalle einfach im Wörterbuch nachschauen!

(Anm. des Übersetzers: Wie auch immer man zur neuen Rechtschreibung eingestellt sein mag, deren Silbentrennung ist beim Liedtext von Vorteil, da viele Wörter nun gleichmäßiger getrennt werden können (d.h. mit ähnlich langen Silben), beispielsweise darf »st« getrennt werden oder das »ß« muss nicht in zwei »s« zerlegt werden etc. Dies wirkt sich positiv auf die Notenabstände aus.)

Liedtext-Silbentrennung überprüfen

Da beim Eintippen des Liedtexts leicht mal ein Fehler bei der Silbentrennung passieren kann, gibt es ein praktisches Plug-In, das die Silbentrennung des Liedtexts in Ihrer Partitur überprüft – siehe **Liedtext-Silbentrennung überprüfen** auf Seite 534.

Ein Liedtext für zwei Notenzeilen



Wenn auf zwei Notenzeilen Noten mit demselben oder fast demselben Rhythmus stehen, können Sie eine einzelne Liedtext-Zeile schreiben, die dann für beide Notenzeilen gilt; an Stellen, an denen der Rhythmus sich leicht unterscheidet, sollte Sie die Silben zwischen den beiden Noten positionieren (in der Horizontalen), wie in unserem Beispiel das »-ry« und das »on«.

Liedtext bei Zweistimmigkeit

Eine gebräuchliche Notation bei Chormusik ist, zwei Gesangsstimmen sich eine Notenzeile teilen zu lassen (z.B. Sopran und Alt in einer gemeinsamen Notenzeile). Meist benötigen Sie dazu den Liedtext auch nur einmal, da bei dieser Art der Notation die einzelnen Stimmen dazu neigen, mit demselben Rhythmus geschrieben zu sein; wenn die beiden Stimmen über eine längere Passage hinweg in unterschiedlichem Rhythmus singen, wird jedoch die Lesbarkeit erhöht, wenn beide Gesangsstimmen ihre eigene Notenzeile erhalten.

Wenn sich andererseits der Rhythmus oder der Liedtext zweier Gesangsstimmen auf einer Notenzeile nur in ein paar Takten deutlich unterscheiden, sollten Sie den Liedtext einmal über der ersten Stimme und ein weiteres Mal unter der zweiten Stimme schreiben. Die zusätzliche Liedtext-Zeile kann nur für ein paar Noten erscheinen, wenn sie jedoch nicht für das ganze System anwesend ist, ist es am klarsten, den Extra-Liedtext dort beginnen zu lassen, wo sich die Gesangsstimmen in zwei Stimmen aufteilen:



Wenn Sie Liedtext in zweistimmige Musik eingeben, können Sie vor dem Beginn des Eintippens die Stimme wählen, in welcher der Liedtext erstellt werden soll:

- Geben Sie alle Noten ein (sowohl die 1. als auch die 2. Stimme)
- Zum Eingeben des Liedtextes in der 1. Stimme wählen Sie **Erstellen ▶ Text ▶ Liedtext ▶ Liedtext über der Notenzeile**
- Zum Eingeben des Liedtextes in der 2. Stimme selektieren Sie zuerst die erste Note der 2. Stimme, bei welcher die Texteingabe beginnen soll und wählen dann **Erstellen ▶ Text ▶ Liedtext ▶ Liedtext 1. Zeile** (Kürzel **Strg+L** oder **⌘L**).

Mehrere Wörter pro Note und Elidierungen

In gesungenen Dialogen (wie z.B. Rezitativen) finden sich oft mehrere, auf eine lange Note gesungene Wörter. Beim Tippen eines Leerzeichens oder eines Trennstrichs springt die Einfügemarke aber sofort zur nächsten Note.

Benutzen Sie dafür also stattdessen die speziellen Tastenkombinationen **Strg+Leertaste** oder **⌘-Leertaste** und **Strg+Trennstrich** oder **⌘-Trennstrich**; damit erzeugen Sie ein Leerzeichen bzw. einen Trennstrich, der nicht zur nächsten Note vorrückt, auch bekannt unter der Bezeichnung »Geschütztes Leerzeichen/Geschützter Trennstrich«. (Diese Art von besonderen Leerzeichen und Trennstrichen sind manchmal auch bei anderen Textstilen nützlich, wie z.B. bei Akkordsymbolen.)


Gleichermaßen werden im Italienischen und in einigen anderen Sprachen oft zwei elidierte Silben unter derselben Note mit einem Elidierungs-Symbol zwischen den beiden Silben geschrieben, z.B. *Ky – ri – e_e – lei – son*. Tippen Sie dazu während der Liedtext-Eingabe einfach _ (Unterstrich), um das Elidierungs-Zeichen zu erzeugen.

Sie können das Elidierungs-Zeichen auch als Bogen in einem Liedtext-Block verwenden.

Bindebögen und Balken

Wo mehrere Noten auf dieselbe Silbe gesungen werden, können Sie diese Noten mit einem Bindebogen versehen, um die Verteilung Noten pro Silbe zu verdeutlichen. Mit dem **Plug-In Plug-Ins ▶ Text ▶ Liedtext Bindebögen hinzufügen** können Sie das automatisch erledigen lassen. Da unnötige Bindebögen verwirrend sein können, bietet es sich an, Bindebögen nur an Stellen einzufügen, an denen die Textverteilung kompliziert ist. Phrasierungsbögen haben in Vokalmusik nichts verloren.

In älteren Partituren richtet sich die Balken- und Fähnchensetzung nach den Silben, d.h. alle Noten, die ihre eigene Silbe haben, werden nicht miteinander verbalkt. Dieser Brauch findet sich heutzutage in modernerer oder populärer Musik nicht mehr unbedingt (der Rhythmus ist schwieriger zu erkennen), jedoch weiterhin bei fast allen Neueditionen älterer Werke. Auch dies können Sie bei Bedarf automatisch durchführen lassen, und zwar mit **Plug-Ins ▶ Text ▶ Traditionelle Liedtext-Balkensetzung**.

Zu mehr Information zum Gebrauch dieser Plug-Ins,  **5.17 Plug-Ins**.

Hängende Interpunktion

Wenn Sie das Wort »Oh,« als Liedtext eingeben, wird Sibelius die Buchstaben unter der Note zentrieren und dabei den Platz, den das Komma beansprucht, ignorieren, das dann rechts »überhängt«. Wenn dementsprechend eine Strophe mit »1. Die« beginnt, wird das Wort »Die« zentriert und »1.« hängt links der Note über. Dies sind Beispiele der typografischen Feinheit namens »Hängende Interpunktion«.

Wenn Sie Sibelius die hängende Interpunktion nicht erlauben wollen, schalten Sie die Option **Hängende Interpunktion** auf der **Text**-Seite des Dialogfelds **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⌘+⌘E**) aus.

Interpunktion in Liedtext

Wenn Sie für den Liedtext ein Gedicht verwenden, setzen Sie die Großbuchstaben (am Zeilenanfang) und die Interpunktion (am Zeilenende oder anderen Stellen) genauso wie im Originaltext. Die Interpunktion am Ende eines Wortes steht vor der Haltelinie.

Wenn Sie einen Teilsatz wiederholen, der im Originaltext nicht wiederholt wird, fügen Sie vor der Wiederholung ein Komma ein, z.B. »My sister, my sister, my sister is a thistle-sifter«.

Horizontale Position

Die horizontale Position des Liedtextes wird von Sibelius mittels komplexer Regeln bestimmt: Während Sie jede Silbe eintippen, passt Sibelius deren exakte horizontale Position gemäß der Silbenlänge und der Anzahl von Noten, für die sie gilt, an:

- Liedtext wird zentriert, wenn einem Wort oder einer Silbe ein weiteres Wort oder eine weitere Silbe auf der nächsten Note folgt.

- Liedtext wird nicht zentriert, wenn ein Wort oder eine Silbe gefolgt wird von:

- einem neuen Wort, zwei oder mehr Noten später; das Wort wird linksbündig zur dazugehörigen Note ausgerichtet, mit einer angehängten Haltelinie.

- einer neuen Silbe, zwei oder mehr Noten später; standardmäßig wird die Silbe linksbündig zur dazugehörigen Note ausgerichtet,

gefolgt von einem oder mehreren Trennstrichen; die Silbe wird jedoch zur Note zentriert, wenn die Option **Alle Silben zentrieren, denen Trennstriche folgen** auf der Text-Seite des Dialogfelds **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** eingeschaltet ist.

Sobald Sie Liedtext eingegeben haben, können Sie einzelne Silben so wie anderen Text auch nach links oder nach rechts verschieben, wenn Sie an deren Position Justierungen vornehmen müssen.


Silben sind den Noten zugeordnet, unter denen sie stehen; wenn Sie also die Notenabstände ändern, gehen die Silben mit den Noten mit. Wenn Sie außerdem zwei mit Trennstrich verbundene Silben auseinander ziehen, erscheinen weitere Trennstriche, je weiter die Silben sich von einander entfernen, desto mehr. Die Trennstriche verschieben sich dabei, sodass sie immer genau zwischen den Silben zentriert bleiben.

Wenn Sie selbst die horizontalen Abstände anpassen bzw. ändern möchten, wählen Sie die betreffende Passage aus und verwenden **Shift+Alt+←/→** oder **⇧⇨⇩⇧**, um die Notenabstände entsprechend zu verkleinern oder zu vergrößern (**Strg+Shift+Alt+←/→** oder **⇧⇨⇩⇧** für größere Schritte) – **7.1 Layout und Formatierung**.

Zum Zurücksetzen der Notenabstände auf die Voreinstellung selektieren Sie einfach die entsprechende Passage und wählen **Layout ▶ Notenabstände zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+N** oder **⇧⇨N**).

Beachten Sie bitte, dass die genaue Auswirkung dieser Funktion durch die Option **Platz für Liedtext gewähren** in **Stilvorlagen ▶ Notenabstands-Regel** bestimmt wird. Diese Option muss aktiviert sein, damit ein **Strg+Shift+N** oder **⇧⇨N** den Liedtext mit berücksichtigt. Bei deaktivierter genannter Option ignoriert Sibelius beim Zurücksetzen der Notenabstände den Liedtext vollständig. Wir empfehlen Ihnen daher, diese Option eingeschaltet zu lassen.

Besonders lange und zentriert gesetzte Silben auf der ersten Note eines Taktes können über den Taktstrich des vorangehenden Taktes überhängen. Dies kann, insbesondere in eng gesetzten Passagen zu Kollisionen mit dem Liedtext am Ende des vorangehenden Taktes führen; wenn Sie dieses Verhalten lieber abstellen wollen, schalten Sie die Option **Erste Silbe darf in Taktstrich überhängen** im Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Notenabstands-Regel** aus.

Manchmal kann das Platzschaffen für lange Liedtext-Silben und -Wörter zu recht ungleichmäßigen Notenabständen führen; das gehört zu den Schreckgespenstern des Notensatzes, dessen Vertreibung einen Kompromiss zwischen den besten Silben- und Wortabständen des Liedtextes und den optimalen Notenabständen bedeutet. Beispiele und Ratschläge dazu finden Sie in  **7.9 Notenabstände**.

Liedtext-Trennstriche (Bindestrache)

Wo Silben zwischen Noten getrennt werden, wird normalerweise ein Trennstrich (Bindestrich) zwischen diesen Silben gesetzt; wenn einzelne Silben über viele Noten gesungen werden, erscheint mehr als ein Trennstrich, abhängig von der Entfernung zwischen den Silben.

Einzelne Trennstriche bei Silben auf nebeneinander liegenden Noten werden genau zwischen den Silben zentriert. Die Erscheinungsform mehrerer Trennstriche wird über die Optionen auf der Text-Seite des Dialogfelds **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** gesteuert – siehe **Optionen in den Notensatzregeln** weiter unten.

Sibelius wird immer versuchen, genügend Platz für einen einzelnen Trennstrich zwischen zwei Silben zu schaffen, auch wenn das in sehr beengten Situationen vielleicht nicht immer möglich ist. (Wenn Sie Sibelius davon abhalten möchten, den Trennstrich immer zu setzen zu versuchen, schalten Sie die Option **Zusätzlicher Abstand für Silbentrennstriche** im Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Notenabstands-Regel** aus.)

Geteilte Meinung herrscht darüber, ob am Beginn des zweiten Systems genauso wie am Ende des ersten Systems ein Silbentrennstrich erscheinen soll oder nicht, wenn ein Wort über einen Systemumbruch aufgeteilt ist. Sibelius hat für beide Konventionen vorgesorgt: Wenn der Trennstrich am Beginn von Systemen erscheinen soll, schalten Sie die entsprechende Option im Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** ein. Sibelius kann allerdings nicht immer dafür garantieren, dass auch bei eingeschalteter Option **Trennstrich am Anfang von Systemen erlaubt** der Trennstrich am Beginn eines Systems immer erscheint. Wenn es Ihnen geschieht, dass ein eigentlich gewünschter Silbentrennstrich nicht erscheint, vergrößern Sie ein wenig den Abstand vor der ersten Note nach dem Umbruch, der Trennstrich taucht dann auf.

Wenn es vorkommen sollte, dass ein Trennstrich zwischen zwei Silben nicht korrekt zentriert ist, selektieren Sie ihn und wählen **Layout ▶ Position zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+P** oder **⇧⌘P**). Sie können Trennstriche auch anderweitig verschieben – wählen Sie den (am weitesten rechts stehenden) Trennstrich aus und verschieben Sie ihn mit der Maus oder den **←/→**-Tasten (zusammen mit **Strg** oder **⌘** in größeren Schritten).


Vertikale Position


Sibelius setzt den Liedtext auf eine vertikale Standard-Position unterhalb der Notenzeile. Sie können jedoch wie anderen Text auch Silben individuell auf- und abwärts verschieben.

Um eine ganze Zeile von Liedtext zu verschieben, selektieren Sie eine der Silben oder ein Wort des Liedtexts und wählen **Bearbeiten ▶ Auswahl ▶ Auswahl erweitern** (Kürzel **Strg+Shift+A** oder **⇧⌘A**), um damit die ganze Zeile auszuwählen, die Sie dann mit den **↑/↓**-Tasten (**Strg+↑/↓** oder **⌘↑/↓** für größere Schritte) verschieben können. Nach dem Auswählen einer Zeile Liedtext können Sie diese auch über **Layout ▶ Horizontal ausrichten** (Kürzel **Strg+Shift+R** oder **⇧⌘R**) hori-

3. Text


zontal ausrichten, sie über **Layout ▶ Position zurücksetzen** (Strg+Shift+P oder ⇨⌘P) auf deren Standard-Position bringen oder sie mit **Entf** löschen.

Um schnell den Liedtext Ihrer Partitur auszurichten, gibt es das Plug-In **Plug-Ins ▶ Text ▶ Liedtext ausrichten** –  **5.17 Plug-Ins**.


Zum Ändern der vertikalen Standard-Position von Liedtext,  **7.11 Standard-Positionen**.

Textstil

Sie können die Erscheinungsform von Liedtext auf verschiedene Arten ändern:

- Über **Stilvorlagen ▶ Textstile bearbeiten** (Kürzel Strg+Shift+Alt+T oder ⇨⌘⌥T) ändern Sie die Liedtext-Textstile global (wenn Sie z.B. den gesamten Liedtext Ihrer Partitur in einer bestimmten Schriftart setzen möchten, oder alles kursiv schreiben wollen etc.)
- Alle Änderungen, die Sie während der Liedtext-Eingabe über das Eigenschaften-Fenster vornehmen ( **5.9 Eigenschaften**), gelten für die weitere Eingabe. Wenn Sie während der Liedtext-Eingabe beispielsweise auf kursiv umschalten und dann die **Leertaste** drücken, wird der ganze im Folgenden eingegebene Text kursiv geschrieben, solange, bis Sie ausdrücklich Kursiv wieder abwählen oder die Liedtext-Eingabe beenden.

Wenn Sie die Erscheinungsform Ihres Liedtextes auf dessen Voreinstellung zurücksetzen möchten (d.h. auf die in **Stilvorlagen ▶ Textstile bearbeiten** festgelegten Einstellungen), selektieren Sie den Text und wählen **Layout ▶ Gestaltung zurücksetzen** (Kürzel Strg+Shift+D oder ⇨⌘D).

Nach dem Ändern des Fonts oder der Größe des Liedtexts – sei es durch Bearbeiten des Textstils, durch **Stilvorlagen ▶ Alle Zeichensätze bearbeiten** oder durch den Import von Stilvorlagen ( **7.7 Stilvorlagen**) – bietet sich ein **Layout ▶ Notenabstände zurücksetzen** (Kürzel Strg+Shift+N oder ⇨⌘N) an, da der Liedtext in der Horizontalen jetzt höchstwahrscheinlich mehr oder weniger Platz als zuvor benötigt.

Liedtext-Block

Zusätzliche Strophen eines Liedes können als Textblock am Ende der Partitur geschrieben werden. Das ist dann kein normaler Liedtext, da er nicht an den Noten ausgerichtet wird.

Zum Eingeben eines Liedtext-Blocks verwenden Sie **Erstellen ▶ Text ▶ Weiterer System-Text ▶ Liedtext-Block**. Tippen Sie den Text einfach ein und drücken Sie zum Erzeugen einer neuen Zeile **Return** (auf der Haupttastatur), oder kopieren Sie den Liedtext von einer anderen Stelle der Partitur, falls möglich (siehe oben unter **Liedtext aus Sibelius heraus kopieren**). Es ist sinnvoll, jede einzelne Strophe als separates Textobjekt einzutippen, da Sie sie so unabhängig voneinander verschieben und positionieren können.

Notenhalsrichtung

Normalerweise zeigen die Notenhäse von Noten auf der mittleren Notenlinie nach unten; auf Liedtext-Notenzeilen können diese Notenhäse aber auch nach oben zeigen, um Kollisionen mit dem Liedtext zu vermeiden. In der Voreinstellung folgt Sibelius dieser Konvention. Wenn Sie dies nicht wünschen, sehen Sie bitte unter **Notenhäse auf der Mittellinie** auf Seite 134.

Optionen in den Notensatzregeln

Auf der Seite **Text** des Dialogfelds **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘E**) können Sie u.a. die Position der Haltelinien und den Abstand zwischen wiederholten Trennstrichen einstellen:

- **Text-Trennstriche verwenden (nicht Symbole)** weist Sibelius an, die Trennstriche des Liedtextes mit den Trennstrichen des jeweiligen Liedtext-Zeichensatzes zu schreiben, anstatt dazu ein spezielles Symbol aus dem Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Symbole zu verwenden**. Standardmäßig ist diese Option aktiviert.
- **Maximal ein Trennstrich** lässt nur einen Trennstrich zwischen zwei Silben zu, auch wenn diese Silben weit voneinander entfernt stehen. Standardmäßig ist diese Option deaktiviert.
- **Trennstrich am Anfang von Systemen erlaubt** bestimmt darüber, ob ein Trennstrich am Anfang eines Systems erscheinen darf, wenn eine Silbe unter der ersten Note steht. Standardmäßig ist diese Option deaktiviert.
- **Hängende Interpunktion** bestimmt darüber, ob Sibelius den von Interpunktion benötigten Platz bei der Ausrichtung von Liedtext berücksichtigt oder nicht (siehe **Hängende Interpunktion** weiter oben). Standardmäßig ist diese Option aktiviert.
- **Alle Silben zentrieren, denen Trennstriche folgen** zentriert auch alle melismatischen Silben (d.h. Silben über mehr als eine Note gesungen), denen Trennstriche folgen, anstatt diese wie beim standardmäßigen Verhalten links an der Note auszurichten. Standardmäßig ist diese Option deaktiviert.
- **Alle Silben zentrieren, die asiatische Zeichen enthalten** ist standardmäßig eingeschaltet. Die Ausrichtungs-Regeln für Liedtext in westlichen Alphabeten sind für asiatische Sprachen nicht geeignet, bei denen Liedtext meist nur aus einzelnen Zeichen besteht.
- **Bögen unter asiatischen Zeichen ziehen** zieht unter jedem Liedtext-Objekt, das mehr als ein asiatisches Zeichen enthält, kleine Bindebögen vom ersten bis zum letzten asiatischen Zeichen der Silbe, um zu verdeutlichen, dass alle auf einer Note gesungen werden sollen. Diese Option ist standardmäßig eingeschaltet.

3.4 Akkordsymbole

📖 2.1 Akkordraster, 3.1 Text.

Akkordsymbole sind Textobjekte, die über (selten unter) der Notenzeile stehen und die Harmonie an dieser Stelle des Stückes in Form einer Akkordbezeichnung angeben.

Viele verschiedene Akkordsymbol-Schreibweisen sind in Gebrauch, jeweils geeignete Schreibweisen für beispielsweise Jazz und Pop/Rock-Musik. Die Nashville-Schreibweise z.B. benennt Akkorde entsprechend der Nummer der Stufe der vorherrschenden Tonart, während die meisten anderen Schreibweisen den Notennamen als Basis für das Akkordsymbol verwenden.

Glücklicherweise werden alle diese Arten von Akkordsymbole auf mehr oder weniger dieselbe Weise eingegeben.

Akkordsymbole automatisch erstellen

Wenn Sie Ihre Noten automatisch mit Akkordsymbolen versehen oder diese automatisch in Noten umwandeln möchten, verwenden Sie die Plug-Ins **Akkordsymbole hinzufügen** und **Akkordsymbole und Akkordraster aussetzen** – 📖 5.17 Plug-Ins.

Akkordsymbole tippen

Um Akkordsymbole direkt in Sibelius einzutippen:


- Geben Sie erst die Noten ein und wählen Sie dann die erste Note aus, über der ein Akkordsymbol erscheinen soll
- Wählen Sie **Erstellen** ▶ **Text** ▶ **Akkordsymbol** (Kürzel **Strg+K** oder **⌘K** für »AKkord«)
- Sie können das Akkordsymbol entweder als gewöhnlichen Text eintippen oder rechtsklicken (Windows) oder **Control**-klicken (Mac), um aus einem Begriffe-Menü eine Wahl aus Standard-Akkordsymbolen, wie etwa **B^b** und **m⁷**, zu treffen
- Drücken Sie die **Leertaste**, um zur nächsten Zählzeit (zum nächsten Schlag) zu gelangen.

Wenn Sie innerhalb eines Akkordsymbols ein Leerzeichen schreiben möchten, dann tippen Sie **Strg+Leertaste** oder **⌘-Leertaste** (da ein normales Leerzeichen zur nächsten Note vorrücken würde).

Im Begriffe-Menü finden Sie alle Tastaturkürzel der verfügbaren Akkordsymbol-Einträge aufgelistet. Zum Eingeben beispielsweise eines **Bs** tippen Sie ein kleines **b**; für ein Kreuz **#**; zum Schreiben von hochgestellten Ziffern tippen Sie einfach **1** bis **9**; und so weiter. Hier noch ein paar weitere sehr praktische Tastaturkürzel:

Vermindert (°)	Strg+O oder ⌘O
Halb-vermindert (verminderte Quinte) (♭ ⁵)	Strg+Shift+O oder ⌘⇧O
Übermäßig (+)	Shift-7 (/)
Große Alteration (Δ) z.B. für große Septen	Shift-6 (&)
‰ für Akkorde mit Extra-Sexten und -Nonen	Shift-5 (%)

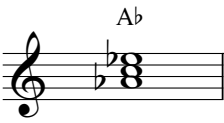
Bei weiteren Symbolen des Begriffe-Menüs finden sich Bezeichnungen wie N.C. für »Kein Akkord« (»no chord«), ^{add} zur Angabe einer zusätzlichen Alteration, ^{omit} zur Angabe, dass eine bestimmte Note weggelassen wird, usw.

Wenn Sie sie häufig verwenden, können Sie die Einträge dieses Begriffe-Menüs ändern und bearbeiten –  **3.1 Text.**

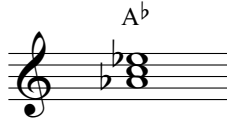
Standard-Akkordsymbole

Sibelius besitzt sechs Begriffe-Menüs für Akkordsymbole, mit denen Sie ganz einfach Akkordsymbole in unterschiedlichen Formaten und Schreibweisen erstellen können. Zum Beispiel:

Major triads



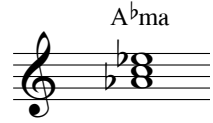
Chords (standard)
word menu; root accidental
aligned with baseline



Chords (superscript
root accidentals) word
menu

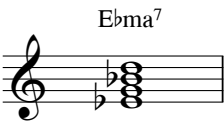


Chords (standard,
maj/min) word menu;
"maj" suffix for major
chords



Chords (standard,
ma/mi) word menu;
"ma" suffix for major
chords

Major 7th chords



Chords (standard)
word menu; "ma7" suffix
for major 7th chords



Chords (standard)
word menu; Shift-6 for Δ

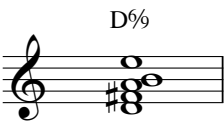


Chords (standard)
word menu; Shift+Alt+6
or ⇧~6 for Δ

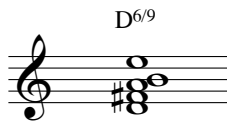


Chords (Brandt-
Roemer) word menu;
"MA7" suffix

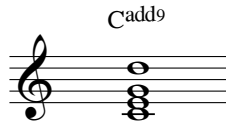
Major triads with added 6th and 9th



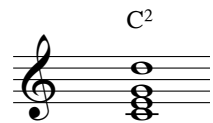
Chords (standard)
word menu; % for %



Chords (standard)
word menu



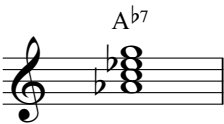
Chords (standard)
word menu; Ctrl+Shift+A
or ⇧⌘A for "add"



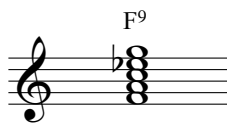
Chords (standard)
word menu

Major triads with added 9th only

Dominant 7th and 9th chords

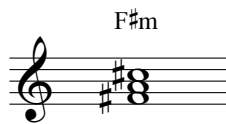


Chords (superscript
root accidentals) word
menu



Chords (standard)
word menu

Minor triads

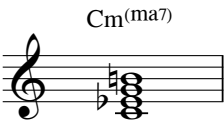


Chords (standard)
word menu; root accidental
aligned with baseline

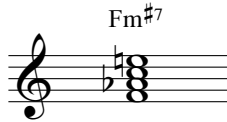


Chords (superscript
root accidentals) word
menu; "min" suffix for
minor chords

Minor triads with a major seventh

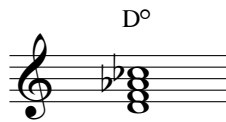


Chords (standard)
word menu



Chords (standard)
word menu

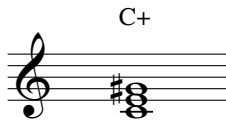
Diminished seventh chords



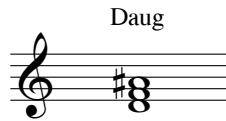
Chords (standard)
word menu; Ctrl+O
or ⌘O for °; Ctrl+Alt+O



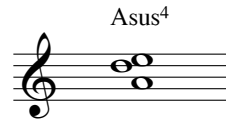
Chords (standard)
word menu

Augmented triads

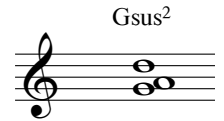
Chords (standard)
word menu



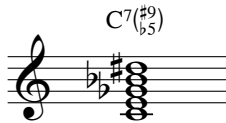
Chords (standard)
word menu

Suspended triads

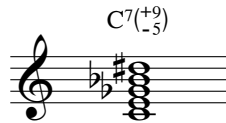
Chords (standard)
word menu



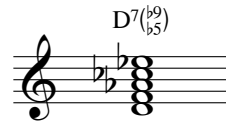
Chords (standard)
word menu

Chords with altered fifths and ninths

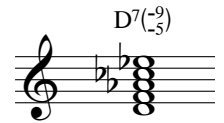
Chords (standard)
word menu



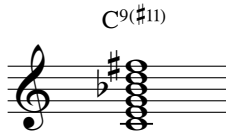
Chords (standard,
+/- alterations)
word menu



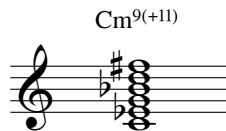
Chords (standard)
word menu



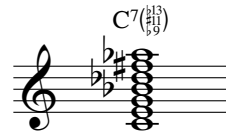
Chords (standard,
+/- alterations)
word menu

Chords with altered elevenths and thirteenths

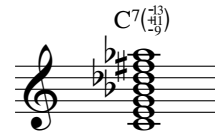
Chords (standard)
word menu



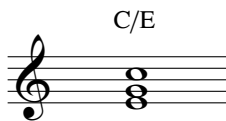
Chords (standard,
+/- alterations)
word menu



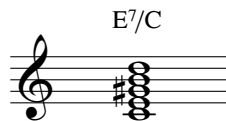
Chords (standard)
word menu



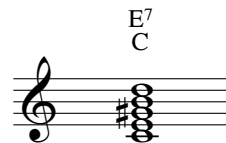
Chords (standard,
+/- alterations)
word menu

Compound chords

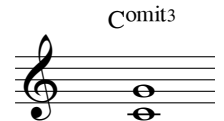
Chords (standard)
word menu



Chords (standard)
word menu



Chords (standard)
word menu, then use
Plug-ins ▶ Chord Symbols ▶
Chord Symbols as Fractions

Omitted notes

Chords (standard)
word menu; Ctrl+Shift+
or ⌘+⌘M for omit

So ändern Sie das Begriffe-Menü, das Sie sehen, wenn Sie während der Akkordeingabe rechtsklicken (Windows) oder Control-klicken (Mac):

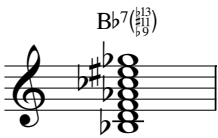
- Wählen Sie Stilvorlagen ▶ Textstile bearbeiten (Kürzel Strg+Shift+Alt+T oder ⌘+⌘T)
- Klicken Sie auf Akkordsymbole, dann auf Bearbeiten
- Ändern Sie folgendermaßen ganz unten auf der Allgemein-Registerkarte das Begriffe-Menü:
 - Für auf der Grundlinie ausgerichtete Grundton-Vorzeichen (z.B. C#) verwenden Sie Chords (standard)
 - Für hochgestellte Grundton-Vorzeichen (z.B. C[#]) verwenden Sie Chords (superscript root accidentals)

3. Text

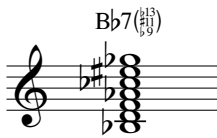
- Für gestapelte Alterierungen, die + und – anstelle von # und b benutzen, verwenden Sie **Chords (standard, +/- alterations)**
- Für Akkordsymbole, die größtenteils den Empfehlungen von Brandt und Roemers Buch *Standardized Chord Symbol Notation* folgen, wählen Sie **Chords (Brandt-Roemer)**
- Zur Angabe von Moll und Dur mittels maj und min oder ma und mi, verwenden Sie **Chords (standard, maj/min)** oder **Chords (standard, ma/mi)**
- Klicken Sie auf **OK** und **Schließen**, um Ihre Wahl zu bestätigen.

Akkordsymbol-Fonts

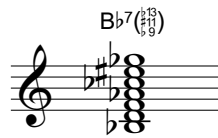
Sibelius wird mit nicht weniger als sechs verschiedenen Akkordsymbol-Fonts geliefert, so wie unten dargestellt:



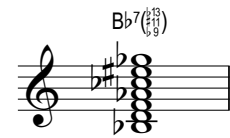
Opus Chords



Opus PlainChords



Opus Chords Sans



Opus Chords Sans Condensed



Inkpen2 Chords



Reprise Chords

- Opus Chords ist der Standard-Akkordsymbol-Font
- Opus PlainChords verwendet nicht-hochgestellte Vorzeichen und Ziffern
- Opus Chords Sans ist ein serifenloser Font und wird standardmäßig von den Arial-Stilvorlagen verwendet
- Opus Chords Sans Condensed ist als eng laufender Font besonders praktisch in Partituren mit vielen komplizierten Akkorden, da er weniger Platz in der Horizontalen benötigt
- Inkpen2 Chords passt sich dem Erscheinungsbild des Inkpen2-Musik-Fonts an und findet standardmäßig in den Inkpen2-Stilvorlagen Verwendung
- Reprise Chords passt sich dem Erscheinungsbild des Reprise-Musik-Fonts an und wird standardmäßig von den Reprise-Stilvorlagen verwendet

Sie können aber in jeder Partitur einen jeden dieser Akkordsymbol-Fonts verwenden. Dies machen Sie folgendermaßen:

- Wählen Sie **Stilvorlagen ▶ Textstile bearbeiten** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+T** oder **⇧⌘⌘T**)
- Doppelklicken Sie den Textstil **Akkordsymbole**, um selbigen zu bearbeiten
- Ändern Sie auf der Registerkarte **Allgemein** die Schriftart in welchen Font Sie auch immer benutzen möchten
- Klicken Sie auf **OK**.

Ändern Sie den Font jedoch nicht in einen normalen Text-Font, solange Sie nicht ausschließlich einfache Akkordsymbole verwenden, sonst stünden Ihnen die speziellen Akkordsymbol-Buchstaben nicht mehr zur Verfügung.

Nashville-Ziffern

Bei den Nashville-Ziffern handelt es sich um eine viel simplere Schreibweise als bei den normalen Akkordsymbolen. Akkorde werden durch Ziffern angegeben, die die jeweilige Stufe der Tonleiter der vorherrschenden Tonart repräsentieren. Das hieße zum Beispiel, dass in C-Dur ein F-Dur-Akkord einfach mit der Zahl 4 bezeichnet ist.

Bei einer Akkordumkehrung oder wenn eine andere Note im Bass steht, wird die Bassnote nach einem Schrägstrich – wiederum als Zahl – dazu geschrieben; damit gäbe es in C-Dur für einen G-Dur-Akkord mit der Terz im Bass die Bezeichnung 5/3.

Nashville-Akkordziffern werden üblicherweise mit normalen Zahlen geschrieben, manchmal allerdings auch mit römischen (z.B. IV für 4).

Um Nashville-Akkordziffern in Sibelius zu erstellen, wählen Sie **Erstellen** ▶ **Text** ▶ **Weiterer Notenzeilen-Text** ▶ **Nashville-Ziffern**. Wenn Sie Vorzeichen eingeben müssen, so benutzen Sie dazu einfach das Begriffe-Menü (Rechts-Klick *oder* Control-Klick).

Wiedergabe von Akkordsymbolen

Akkordsymbole besitzen keine automatische Wiedergabe, Sibelius hat jedoch ein Plug-In, das einfache Begleitungen aus den Akkordsymbolen und Akkordrastern in Ihrer Partitur erzeugen kann; siehe **Akkordsymbole und Akkordraster aussetzen** auf Seite 507 zu weiteren Informationen.

Akkordsymbole transponieren

Akkordsymbole werden automatisch transponiert, wenn Sie Noten transponieren oder eine Partitur zwischen klingender und transponierender Notierung umschalten. (Sie werden nicht transponiert, wenn Sie nur die Tonhöhe der Note unter dem Akkordsymbol verändern.)

Akkordssymbole erscheinen in Stimmen(auszügen) immer in der richtigen Tonhöhe. Wenn Sie jedoch ein Akkordsymbol ändern, das transponiert wurde, wird Sie Sibelius darauf hinweisen, dass es sich von der Partitur unterscheidet. Wenn Sie fortfahren, wird Sibelius den Akkord untransponiert darstellen, der daher entsprechend bearbeitet werden sollte (☐ **5.9 Dynamische Stimmen**).

Anm. d. Übers.: Beachten Sie bitte die durch die deutschen Tonhöhenbezeichnungen bedingte B/H-Problematik. Wenn Sie in Akkordsymbolen B zu H ändern, wird diese Bezeichnung nicht automatisch transponiert. Alle anderen Bezeichnungen bleiben davon unberührt.

Akkordsymbole in einer Zeile ausrichten

Wenn Sie in einer Notenzeile Akkordsymbole eingegeben haben und manche davon zur Vermeidung von Kollisionen mit Noten verschieben mussten, ist es recht praktisch, alle Symbole dieser Zeile an einer Grundlinie ausrichten zu können.


3. Text

Selektieren Sie dazu irgendeines der Akkordsymbole dieser Zeile und wählen **Bearbeiten** ▶ **Auswahl** ▶ **Auswahl erweitern** (Kürzel **Strg+Shift+A** oder ⌘⌘A); damit werden alle Akkordsymbole der Zeile ausgewählt. Jetzt können Sie:

- die Akkordsymbole in einer Reihe ausrichten, und zwar mit **Layout** ▶ **Horizontal ausrichten** (Kürzel **Strg+Shift+R** oder ⌘⌘R); danach können Sie sie alle mit den Pfeiltasten nach oben oder nach unten verschieben; oder
- **Layout** ▶ **Position zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+P** oder ⌘⌘P) wählen, um die Akkordsymbole auf ihre voreingestellte Position in der Vertikalen zu setzen.

Derselbe Trick funktioniert auch bei anderen Textstilen wie Liedtext und Generalbass.

Häufigkeit von Akkordsymbolen

Standardmäßig rücken Sie während der Eingabe von Akkordsymbolen mit dem Drücken der **Leertaste** zur nächsten Zählzeit (Schlag) oder zur nächsten Note vor, was davon jeweils zuerst kommt. Das bedeutet, dass Sie mehr als ein Akkordsymbol über eine Note schreiben können, die sich über mehr als eine Zählzeit erstreckt. Möglicherweise ist das nicht immer das erwünschte Verhalten; wenn Sie es bevorzugen, dass Sie mit der **Leertaste** immer zur nächsten Note vorrücken, ändern Sie die entsprechende Option im Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **Standard-Positionen** –  **7.11 Standard-Positionen**.

Akkordsymbol-Stil

Sie können die Größe und die vertikale Standard-Position der Akkordsymbole genauso wie bei anderen Textstilen bearbeiten –  **3.10 Bearbeiten von Textstilen** und **7.11 Standard-Positionen**.

3.5 Generalbass und Römische Ziffern

3.1 Text

Text.

Generalbass findet sich häufig in Barockmusik. Der Basslinie werden nur dort Bezifferungen hinzugefügt, wo bestimmte Umkehrungen und chromatische Alterierungen verlangt werden; dort wo keine Ziffern stehen, handelt es sich gemäß der Tonart um den Grundton des jeweiligen Akkords.

Römische Ziffern werden üblicherweise für harmonische Analysen verwendet. In Sibelius können Sie Akkordnamen schreiben, deren Umkehrungen entweder alphabetisch oder numerisch dargestellt werden. Beispielsweise kann Sibelius die zweite Umkehrung eines Tonikaakkords als Ic oder I_4^6 schreiben.

Generalbass

Sibelius besitzt mit dem Opus Figured Bass Font eine umfassende Sammlung von Generalbass-Symbolen, deren Erscheinungsbild dem von Times gleicht.

The image shows a musical staff in bass clef with a key signature of two flats (B-flat and E-flat) and a common time signature (C). The melody consists of several measures of music. Below the staff, the corresponding figured bass symbols are written: 8 7 6 7 3 8 7 2♯ 6 7 7 6 5 7 8 7 4♯ 8 7 6 8 7 8 7 8 7. Some symbols are underlined or have a cross above them, indicating specific figured bass symbols like 3♯, 4, 3♯, 5♯, and ♯.

Um eine Generalbass-Bezifferung einzugeben:

- Geben Sie die Noten in die Bass- oder Continuo-Notenzeile ein
- Selektieren Sie die erste Note und wählen dann **Erstellen** ▶ **Text** ▶ **Weiterer Notenzeilen-Text** ▶ **Generalbass**
- Um Ziffern ohne Vorzeichen einzugeben, tippen Sie die Ziffern auf der Tastatur in gewohnter Manier
- Um Ziffern gefolgt von einem Auflösungszeichen einzugeben, verwenden Sie die Kleinbuchstaben der Reihe W bis O, wobei jeder Buchstabe der Zahl über ihr auf der Tastatur entspricht (z.B. W erzeugt 2 \sharp). Wenn das Auflösungszeichen auf der linken Seite der Ziffer erscheinen soll (z.B. \sharp 2), halten Sie die Shift-Taste gedrückt, während Sie den entsprechenden Buchstaben tippen.
- Um Ziffern gefolgt von einem Kreuz einzugeben, verwenden Sie die Kleinbuchstaben der Reihe S bis L, wobei jeder Buchstabe der Zahl über ihr auf der Tastatur entspricht (z.B. S erzeugt 2 \sharp). Wenn das Kreuz auf der linken Seite der Ziffer erscheinen soll (z.B. \sharp 2), halten Sie die Shift-Taste gedrückt, während Sie den entsprechenden Buchstaben tippen.
- Um Ziffern gefolgt von einem B einzugeben, verwenden Sie die Kleinbuchstaben der Reihe X bis . (Punkt), wobei jeder Buchstabe der Zahl über ihr auf der Tastatur entspricht (z.B. X erzeugt 2 \flat). Wenn das B auf der linken Seite der Ziffer erscheinen soll (z.B. \flat 2), halten Sie die Shift-Taste gedrückt, während Sie den entsprechenden Buchstaben tippen.
- Drücken Sie **Return** (auf der Haupttastatur), um eine neue Zeile für mehrzeilige Bezifferungen zu erzeugen.

3. Text

- Tippen Sie **Strg** oder **⌘** und die Zahlen auf der Haupttastatur, um durchgestrichene Ziffern zu schreiben.
- Um zur nächsten Note oder zum nächsten Schlag weiterzugehen, drücken Sie die **Leertaste**.

Weitere spezielle Zeichen:

[3] Q	[5] Shift-Q	(3) P
(5) Shift-P	(2) A	(4) Shift-A
9# L	#9 Shift-L	3+ Z
5+ Shift-Z	(8) =	6+ ,
7+ Shift-,	[7] ;	⌘9 Shift-;
+7 Shift-.		

- Weitere spezielle Zeichen finden sich im Begriffe-Menü (rechtsklicken (Windows) oder Control-klicken (Mac) Sie während der Texteingabe), dort werden auch weitere Tastaturkürzel aufgeführt.
- Drücken Sie die **Leertaste**, um zur nächsten Note oder zur nächsten Zählzeit zu gelangen, je nachdem was zuerst kommt.

Der Zeichensatz Opus Figured Bass wurde von Tage Mellgren entworfen (www.editionglobal.com).

Römische Ziffern

Um römische Ziffern einzugeben, wählen Sie **Erstellen** ▶ **Text** ▶ **Weiterer Notenzeilen-Text** ▶ **Römische Ziffern**.

The image shows a musical score for a single melodic line in G minor (one flat). The notes are G, A, B, A, G, F, E, D, C, B, A, G. Below the notes, the figured bass notation is: I, V⁷, vi, ii, I⁶, IV⁶, V⁶, I. The superscripts indicate the position of the 6th and 7th fingers.

Zur Eingabe von Akkorden, die nur aus alphabetischen Zeichen bestehen, tippen Sie wie sonst auch einfach die Buchstaben des Akkords.

Die Eingabe von Akkorden mit Zahlen ist etwas aufwändiger, sobald Sie es jedoch einmal verstanden haben, ist es ganz einfach. Sagen wir, Sie möchten den Akkord $V_{\flat 3}^6$ eingeben, wobei die 6 die hochgestellte und 3 die tiefgestellte Zahl ist:

- Tippen Sie zunächst den Grundton ein, alphabetisch, wie sonst auch (z.B. V)
- Falls die hochgestellte Zahl ein Vorzeichen besitzt, drücken Sie **X** (Kreuz), **Y** (B) oder **Z** (Auflösungszeichen) wie benötigt, andernfalls gehen Sie weiter zum nächsten Schritt
- Falls die tiefgestellte Zahl ein Vorzeichen besitzt, drücken Sie **Shift-X** (Kreuz), **Shift-Y** (B) oder **Shift-Z** (Auflösungszeichen) wie benötigt, andernfalls gehen Sie weiter zum nächsten Schritt
- Wenn Sie für die tief- oder hochgestellte Zahl Vorzeichen eingegeben haben, rücken Sie die Einfügemarke durch Tippen von **Shift-.** (Punkt) vor.

- Wenn der Akkord eine hochgestellte Zahl enthält, geben Sie diese durch Tippen der Zahl ein (z.B. 6)
- Wenn der Akkord eine tiefgestellte Zahl enthält, halten Sie **Shift** gedrückt und tippen die Zahl (z.B. Shift-3)
- Um eine durchstrichene hochgestellte Zahl einzugeben, tippen Sie die Buchstaben **M** bis **U**, wobei **M** die Zahl 1 ist, **N** die Zahl 2 usw. Wenn Sie eine durchstrichene tiefgestellte Zahl eingeben möchten, halten Sie **Shift** gedrückt, während Sie den passenden Buchstaben tippen.
- Drücken Sie die **Leertaste**, um zur nächsten Note oder zur nächsten Zählzeit zu gelangen.

Funktionssymbole

Funktionssymbole werden zur Beschreibung der harmonischen Struktur eines Stückes verwendet, mit Symbolen wie **T** für Tonika oder **D** für Dominante usw.


The image shows a musical score in 4/4 time with a key signature of one sharp (F#). The melody is in the treble clef, and the bass line is in the bass clef. Below the staff, function symbols are written for each measure: T, T₃ D₅⁷, T S₃, Sp⁷, S, D (D₃⁷), Tp (D₅⁷) T₃ T₃⁶, Sp, Sp, D, D⁷.


Verwenden Sie **Erstellen** ▶ **Text** ▶ **Weiterer Notenzeilen-Text** ▶ **Funktionssymbole**, um Funktionssymbole zu erstellen:

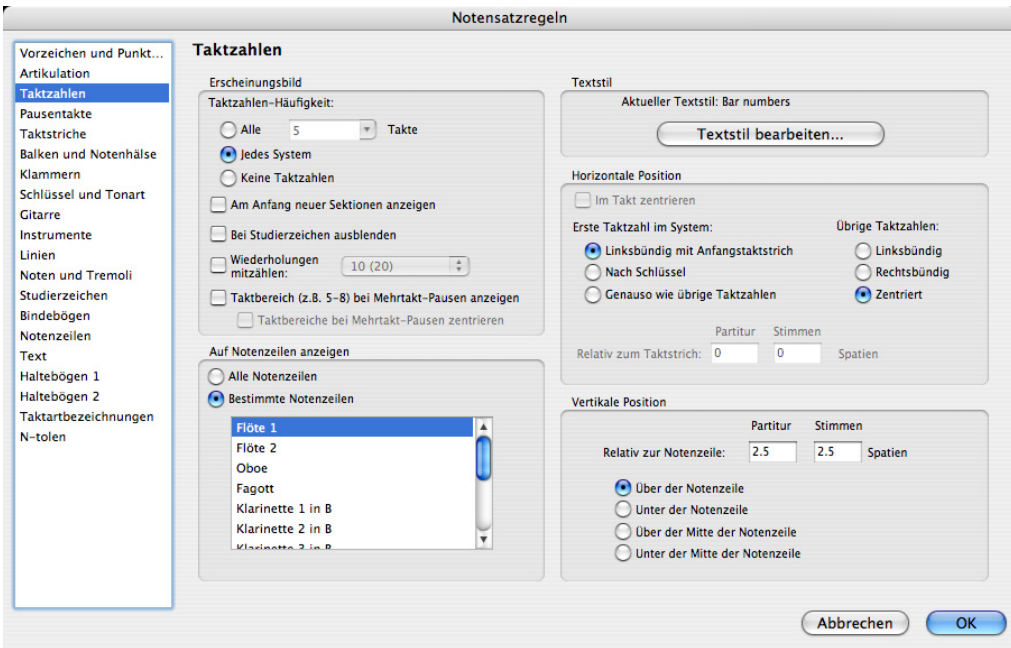
- Drücken Sie die **Leertaste**, um zur nächsten Note oder zur nächsten Zählzeit zu gelangen.
- Wenn die Funktionssymbole Klammern benötigen, schreiben Sie mit **U** und **I** eckige Klammern und mit **Shift-U** und **Shift-I** runde Klammern.
- Wenn das Funktionssymbol eine tiefgestellte Ziffer unter dem Hauptsymbol hat, schreiben Sie dies, indem Sie **Alt** oder **~** gedrückt halten und dann das Hauptsymbol tippen.
- Die Hauptsymbole befinden sich alle auf den Tasten, auf denen Sie sie auch erwarten, z.B. **d, D, t, T, s, S, g, G**. Grundlinien- und hochgestellte **S** Zeichen liegen auf den Tasten **a** und **A**. **D** liegt auf **Shift-F**; **D** liegt auf **Alt+F** oder **~F**; **D** liegt auf **Alt+D** oder **~D**.
- Wenn ein Funktionssymbol zwei Ziffernzeilen, die dem Hauptsymbol *folgen*, besitzt, tippen Sie die obere (doppelt hochgestellte) Ziffer zuerst, dann die darunter liegende (hochgestellte) Ziffer. Wenn die dem Hauptsymbol folgenden Ziffern von »<< oder »>> gefolgt werden, tippen Sie alle Ziffern, bevor Sie »<< oder »>> schreiben.
- Hochgestellte Ziffern tippen Sie mit **1** bis **9** auf der Haupttastatur. Ein hochgestelltes »v« erzeugen Sie durch Tippen von **v**. Die für alle darauf folgenden hochgestellten Ziffern passenden Zeichen »<< und »>> erzeugen Sie durch Tippen von **,** (Komma) und **.** (Punkt).
- Doppelt hochgestellte Ziffern tippen Sie mit **Shift-1** bis **Shift-9** (Windows) oder **Control-1** bis **Control-9** (Mac) auf der Haupttastatur. Ein doppelt hochgestelltes »v« erzeugen Sie durch Tippen von **Shift-V**. Die für alle darauf folgenden doppelt hochgestellten Ziffern passenden Zeichen »<< und »>> erzeugen Sie durch Tippen von **<** und **>**.

3.6 Taktzahlen

Partituren können mit einer automatischen Takt Nummerierung (üblicherweise über dem ersten Takt eines jeden Systems) versehen sein. Sie können deren Häufigkeit und Erscheinungsform gemäß Ihren Vorlieben einstellen.

Um die Taktzahlen nur auf dem Bildschirm in jedem Takt anzuzeigen, sodass Sie auch bei der Arbeit an großen Partituren immer den Überblick bewahren, schalten Sie einfach die Option **Ansicht ▶ Notenzeilen-Namen und Taktzahlen** ein; damit werden hilfreicherweise auch die Instrumentennamen am linken Bildschirmrand angezeigt –  **5.1 Ansicht-Menü**.

Alle Optionen, die Sie für das Anpassen der in Ihrer Partitur gedruckten Taktzahlen benötigen, finden Sie auf der **Taktzahlen**-Seite von **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder  **⌘E**).



Erscheinungsbild und Häufigkeit

Die Optionen von Erscheinungsbild sind wie folgt:

- Mit den Wahlmöglichkeiten unter **Häufigkeit** können Sie angeben, ob Sie Taktzahlen **Alle n Takte**, **Jedes System** (Standard), oder **Keine Taktzahlen** wünschen. Sie können **Alle n Takte** verwenden, um Taktzahlen in jedem beliebigen Intervall anzuzeigen; typische Werte in gedruckten Noten sind 1, 5 und 10. Taktzahlen in jedem Takt wird des öfteren in Notenbeispielen verwendet, in Handglockennoten, in Noten für Kinder (die entweder keine Lust zu zählen haben oder nicht zählen können) und in Noten für Session-Musiker (die entweder keine Lust zu zählen haben oder nicht zählen können).

- **Am Anfang neuer Sektionen zeigen**, was standardmäßig ausgeschaltet ist, legt fest, ob die Taktzahl im ersten Takt der Partitur und in allen weiteren Takten, die einem **Sektions-Ende** folgen (vorausgesetzt, der Takt befindet sich am Beginn eines Systems), angezeigt wird. Schalten Sie diese Option ein, wenn Sie die Häufigkeit der Taktzahlen auf jeden Takt eingestellt haben; andernfalls erscheint im ersten Takt der Partitur keine Taktzahl.
- **Bei Studierzeichen ausblenden** weist Sibelius an, Taktzahlen, die über demselben Taktstrich wie Studierzeichen stehen würden, automatisch auszublenden, um etwaige Kollisionen zu vermeiden.
- **Wiederholungen mitzählen**, was standardmäßig ausgeschaltet ist, legt fest, ob Sibelius bei der Taktzählung Wiederholungen miteinberechnen soll – siehe **Taktzahlen in Wiederholungs-Gliederungen** weiter unten.
- **Taktbereich (z.B. 5–8) bei Mehrtakt-Pausen anzeigen** lässt Sie eine speziell bei kommerzieller Musik und Filmmusik verwendete Schreibweise realisieren, wo man bei Mehrtakt-Pausen den jeweiligen Taktzahlen-Bereich über oder unter die Mehrtakt-Pause schreibt, so wie rechts abgebildet. Wenn die anderen Taktzahlen in Ihrer Partitur nicht zentriert sind, schalten Sie Option **Taktbereiche bei Mehrtakt-Pausen zentrieren** ein, wenn Sie diese zentriert und unter die Mehrtakt-Pause setzen möchten. Geben Sie an, wie weit unterhalb der Mehrtakt-Pause der Taktbereich stehen soll, indem Sie den Wert von **Abstand unter Notenzeile n Spatien** einstellen.



Auf Notenzeilen anzeigen


Mit den Optionen unter **Auf Notenzeilen anzeigen** können Sie die Notenzeilen wählen, auf denen Sibelius Taktzahlen schreiben soll. Dies gleicht der Art und Weise, wie im Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ System-Objekt-Positionen** andere System-Objekte wie etwa Studierzeichen und Tempo-Text eingestellt werden (☞ **7.11 Standard-Positionen**), dient hier aber speziell Taktzahlen.

Normalerweise stehen Taktzahlen über der obersten Notenzeile der Partitur, manchmal in großen Partituren über einer oder mehreren Instrumentenfamilien oder auch unter der untersten Notenzeile. Wählen Sie den Knopf **Bestimmte Notenzeilen**, wählen Sie dann die Notenzeile(n), auf denen Taktzahlen erscheinen sollen:

- Um mehr als eine Notenzeile in der Liste auszuwählen, halten Sie **Strg** oder **⌘** gedrückt und klicken Sie: Sie können bis zu fünf Notenzeilen auswählen, einschließlich der obersten Notenzeile und **Unter der untersten Notenzeile**.
- Um Taktzahlen unter der untersten Notenzeile zu setzen, siehe **Taktzahlen unter der untersten Notenzeile platzieren** weiter unten.
- Um Taktzahlen zwischen den Notenzeilen eines Tasteninstruments zu setzen (was gelegentlich vorkommt), wählen Sie in der Liste **Bestimmte Notenzeilen** die oberste Notenzeile, und positionieren Sie dann die Taktzahl unter der obersten Notenzeile – siehe **Vertikale Position** weiter unten.

Ganz selten werden Taktzahlen auf allen Notenzeilen angezeigt, wenn Sie dies jedoch unbedingt möchten, wählen Sie den Knopf **Alle Notenzeilen**. Wenn Sie dies nur machen, damit Sie immer sehen können, in welchem Takt Sie gerade arbeiten, so gibt es dazu einen einfacheren Weg: Schalten Sie einfach **Ansicht ▶ Notenzeilen-Namen und Taktzahlen** ein (☞ **5.1 Ansicht-Menü**).

Textstil-Optionen

Wenn Sie die Schriftart oder die Größe von Taktzahlen in Ihrer Partitur oder dynamischen Stimmen ändern möchten, klicken Sie auf **Textstil bearbeiten**. Damit wird eine spezielle Version des Dialogfelds **Textstil bearbeiten** angezeigt, das nur die für Taktzahlen passenden Optionen auführt –  **3.10 Bearbeiten von Textstilen**.

Horizontale Position


Wenn **Im Takt zentrieren** eingeschaltet ist, werden alle anderen Optionen unter **Horizontale Position** deaktiviert, und diese Einstellung gilt ebenso für alle Taktzahl-Änderungen, die Sie eventuell erstellen (siehe unten). Wenn Ihre Taktzahlen nicht zentriert sind, gestattet Sibelius Ihnen, die Position von Taktzahlen am Beginn eines Systems unabhängig von den übrigen Taktzahlen zu wählen.

Standardmäßig ist **Erste Taktzahl im System** auf **Linksbündig mit Anfangstaktstrich** eingestellt. Wenn Sie die Option **Nach Schlüssel** wählen, platziert Sibelius die Taktzahl rechts vom Schlüssel, und wenn Sie **Genauso wie übrige Taktzahlen** wählen, folgt Sibelius den für **Übrige Taktzahlen** eingestellten Optionen.

Übrige Taktzahlen ist standardmäßig auf **Zentriert** gesetzt, was bedeutet, dass sie zentriert über den Taktstrichen erscheinen. Mit **Links** wird die linke Seite der Taktzahl mit dem Taktstrich ausgerichtet, und mit **Rechts** wird die rechte Seite der Taktzahl mit dem Taktstrich *am Ende* des Takts ausgerichtet.

Vertikale Position

Die Optionen unter **Auf Notenzeilen anzeigen** legen fest, auf welchen Notenzeilen Taktzahlen erscheinen sollen (siehe oben **Auf Notenzeilen anzeigen**), und die Optionen unter **Vertikale Position** bestimmen die Positionierung von Taktzahlen relativ zu den gewählten Notenzeilen.

Die Optionen **Über der Notenzeile**, **Über der Mitte der Notenzeile**, **Unter der Mitte der Notenzeile** und **Unter der Notenzeile** sind denen in **Stilvorlagen** ▶ **Standard-Positionen** identisch ( **7.11 Standard-Positionen**) und legen fest, ob sich der Wert von **Relativ zur Notenzeile** n Spatien auf die mittlere, die obere oder die untere Notenlinie der Notenzeile bezieht.

Taktzahlen unter der untersten Notenzeile platzieren

Bei mancher Art von Musik, z.B. bei Filmmusikpartituren ist es gebräuchlich, dass die Taktzahlen unter der Notenzeile und oft auch in jedem Takt zentriert gesetzt werden. Um dies zu erreichen:

- Wählen Sie **Stilvorlagen** ▶ **Notensatz-Regeln** und dort die Seite **Taktzahlen**
- Wählen Sie unter **Erscheinungsbild** die Option **Alle n Takte** und setzen Sie n auf 1
- Wählen Sie unter **Auf Notenzeilen anzeigen** die Option **Bestimmte Notenzeilen** und wählen in der Liste nur **Unter der untersten Notenzeile** (verwenden Sie **Strg+Klick** oder **⌘-Klick**, um die Auswahl aller anderen Notenzeilen aufzuheben).
- Schalten Sie unter **Horizontale Position** die Option **Im Takt zentrieren** ein
- Wählen Sie unter **Vertikale Position** die Option **Unter der Notenzeile** und setzen Sie den **Partitur-Wert** von **Relativ zur Notenzeile** n Spatien auf (beispielsweise) 3 Spatien.
- Klicken Sie auf **OK**.

Wenn Sie in Ihren dynamischen Stimmen ein ähnliches Erscheinungsbild wünschen, wechseln Sie zu einer Ihrer Stimmen und wiederholen die oben genannten Schritte in der Stimme. Während Sie sich weiterhin noch in der Stimme befinden, wählen Sie **Stilvorlagen** ▶ **Stilvorlagen exportieren** und exportieren die Stilvorlagen dieser Stimme. Importieren Sie diese Stilvorlagen über das Dialogfeld **Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbild** in die anderen Stimmen – siehe **Stilvorlagen aus Stimmen heraus exportieren** auf Seite 577 zu weiteren Einzelheiten.

Taktzahlen in Wiederholungs-Gliederungen

Wenn es in einer Partitur Wiederholungen gibt, werden die Takte üblicherweise so nummeriert, als würden sie einmal ohne Wiederholungen durchgespielt; in anderen Worten, die Tatsache, dass manche Takte wiederholt werden, spiegelt sich in der Takt Nummerierung nicht wider.

Es ist jedoch nicht gänzlich unbekannt, dass bestimmte Partituren die Takte in der tatsächlichen Spielreihenfolge nummerieren. Mit Sibelius ist diese Schreibweise ganz einfach: Schalten Sie die Option **Wiederholungen mitzählen** auf der **Taktzahlen**-Seite von **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** ein und wählen aus dem Aufklapp-Menü das gewünschte Format:

- 10: Taktzahlen werden nur einmal gesetzt, die Taktzählung nach wiederholten Abschnitten kalkuliert aber die Anzahl der wiederholten Takte mit ein
- 10 (20): Die Taktzahlen der Wiederholung werden in Klammern geschrieben; dies ist die Standard-Option
- 10/20: Die Taktzahlen der Wiederholung werden hinter einem Schrägstrich geschrieben
- 10–20: Die Taktzahlen der Wiederholung werden hinter einem Gedankenstrich geschrieben.

In der folgenden Grafik sehen Sie den jeweiligen Effekt der verschiedenen Optionen:

	To Coda ϕ 1.2.				3.		D.C. al Coda		ϕ CODA		
10	1	2	3	4	11	12			15	16	17
10 (20)	1 (5) (9) (13)	2 (6) (10) (14)	3 (7)	4 (8)	11	12			15	16	17
10/20	1/5/9/13	2/6/10/14	3/7	4/8	11	12			15	16	17
10–20	1–5–9–13	2–6–10–14	3–7	4–8	11	12			15	16	17

Wenn Sie für Studierzeichen das Format **Taktzahl** verwenden (auf der **Studierzeichen**-Seite von **Stilvorlagen** ▶ **Notensatz-Regeln**), beachten Sie bitte, dass **Wiederholungen mitzählen** auch die Darstellung der Studierzeichen ändert.

Taktzahlen auswählen

Sie können Taktzahlen so wie jedes andere Objekt auswählen, verschieben und ausblenden (siehe unten), nicht jedoch kopieren oder löschen. (Taktzahl-Änderungen können Sie jedoch kopieren und löschen – siehe **Taktzahl-Änderungen** weiter unten.)

Mit folgenden Methoden können Sie schnell eine Gruppe von Taktzahlen auswählen:

Selektieren Sie eine einzelne Taktzahl und wählen dann **Bearbeiten** ▶ **Auswählen** ▶ **Auswahl erweitern** (Kürzel **Strg+Shift+A** oder ϕ #A)

- , um alle Takte in diesem System auszuwählen; oder

3. Text

- Wählen Sie eine Passage aus und wählen dann **Bearbeiten ▶ Filter ▶ Taktzahlen**, um nur die Taktzahlen innerhalb dieser Passage auszuwählen; oder
- Erstellen Sie eine Auswahl mit dem Auswahl-Rechteck, mittels **Shift-Ziehen** oder **⌘-Ziehen**.

Sobald Sie einen Bereich von Taktzahlen ausgewählt haben, können Sie diesen verschieben oder ausblenden; siehe unten.


Taktzahlen verschieben

Taktzahlen können sowohl in der Waagerechten als auch in der Senkrechten verschoben werden – wählen Sie dazu einfach eine oder mehrere Taktzahlen aus und ziehen mit der Maus oder justieren deren Position mit den Pfeiltasten (zusammen mit **Strg** oder **⌘** in größeren Schritten). Um Taktzahlen wieder auf ihre ursprüngliche Position zu bringen, selektieren Sie sie und wählen **Layout ▶ Position zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+P** oder **⌘ ⌘P**).

Wenn Ihre Taktzahlen auch über oder unter weiteren Notenzeilen angezeigt werden, beachten Sie bitte, dass beim Verschieben einer Taktzahl auch alle weitere Vorkommen in diesem Takt mitverschoben werden.

Taktzahlen ausblenden

Um Taktzahlen auszublenden, selektieren Sie einfach die fraglichen Taktzahlen und wählen dann **Bearbeiten ▶ Ausblenden** oder **anzeigen ▶ Ausblenden** (Kürzel **Strg+Shift+H** oder **⌘ ⌘H**).

Zu weiteren Informationen zum Ausblenden von Objekten,  **5.6 Ausblenden von Objekten**

Taktzahl-Änderungen

Um die Taktzählung von einer bestimmten Stelle an (z.B. am Beginn einer neuen Sektion, eines neuen Satzes oder Lieds) mit einer bestimmten Taktzahl neu beginnen zu lassen, oder um zu einem anderen Taktzahlenformat zu wechseln (z.B. um hinzugefügte Takte mit »1a, 1b, 1c« etc. zu nummerieren), können Sie eine so genannte »Taktzahl-Änderung« einfügen:

- Wenn die Taktzählung in einem bestimmten Takt neu beginnen soll, selektieren Sie diesen Takt oder stellen sicher, dass nichts ausgewählt ist, und wählen dann **Erstellen ▶ Weiteres ▶ Taktzahl-Änderung**; oder
- Wenn Sie die Taktzahlen eines bestimmten Bereichs ändern möchten, wählen Sie die Takte aus, deren Zahlen Sie ändern möchten und wählen dann **Erstellen ▶ Weiteres ▶ Taktzahl-Änderung**. (Dies ist insbesondere dann praktisch, wenn Sie das Taktzahlenformat ändern; Sibelius setzt hilfreicherweise am Ende der ausgewählten Passage die Taktnummerierung wieder auf das ursprüngliche Format zurück.)

In beiden Fällen erscheint folgendes Dialogfeld:

Die Optionen sind wie folgt:

- **Neue Taktzahl** lässt Sie eine bestimmte Taktzahl angeben, von der aus neu gezählt wird; stellen Sie diese auf 1, wenn Sie die Taktzählung am Beginn eines neuen Satzes neu beginnen möchten.
- **Vorausgehenden Taktzahlen folgen** ist äußerst nützlich im Zusammenspiel mit der unten aufgeführten Option **Format ändern**; Sie können damit eine vorhandene Taktzählung fortführen, aber mit einem neuen Taktzahlenformat. Wenn beispielsweise die Taktzahl des Taktes vor der Taktzahl-Änderung 2 ist, und Sie **Vorausgehenden Taktzahlen folgen** wählen und **Format ändern** auf **1a, 1b, 1c...** setzen, erscheint die Taktzahl-Änderung als »2a.«
- **Keine Taktzahl (Takt nicht zählen)** bringt Sibelius dazu, den Takt mit der Taktzahl-Änderung bei der Nummerierung komplett zu übergehen. Dies ist nützlich, wenn Sie beispielsweise einen Takt über einen Systemumbruch in zwei irreguläre Takte unterteilen, und der zweite irreguläre Takt nicht die Taktzählung durcheinander bringen soll. Es wird eine Taktzahl-Änderung erzeugt, die nur dann sichtbar ist, wenn **Ansicht » Ausgeblendete Objekte** eingeschaltet ist, und die eine Taktzahl in eckigen Klammern darstellt.

Der Unterschied zwischen **Vorausgehenden Taktzahlen folgen** und **Neue Taktzahl** ist, dass eine Taktzahl-Änderung, die auf **Vorausgehenden Taktzahlen folgen** eingestellt ist, sich aktualisiert, wenn Sie sie verschieben. In unserem obigen Beispiel könnten Sie die »2a«-Taktzahl nach rechts verschieben, wo sie dann zu »3a«, »4a«, »5a« usw. würde, während eine Taktzahl-Änderung, die auf eine bestimmte **Neue Taktzahl** eingestellt ist, immer dieselbe bleibt. Genauso wie **Vorausgehenden Taktzahlen folgen** aktualisieren sich Taktzahl-Änderungen, die auf **Keine Taktzahl (Takt nicht zählen)** eingestellt sind, dynamisch, wenn Sie sie in der Partitur verschieben.

Wenn Sie das Taktzahlenformat ändern, werden Sie normalerweise die Option **Vorausgehenden Taktzahlen folgen** verwenden und eine Passage von Takten auswählen, die Sie neu nummerieren möchten, sodass Sibelius die Taktzählung am Ende der Passage automatisch wieder zurücksetzen kann.

Mit dem Ankreuzkästchen **Text hinzufügen** können Sie einen Text angeben, der vor oder hinter der Taktzahl hinzugefügt wird; Sie könnten Sibelius sagen, den Text » neu« (beachten Sie das Leerzeichen *vor* dem Text) hinzuzufügen, sodass dieser hinter der Taktzahl erscheint und Taktzahlen wie **1 neu, 2 neu, 3 neu** usw. geschrieben werden. Stattdessen könnten Sie den Text »orig.« (Leerzeichen *nach* dem Text) hinzufügen, sodass dieser vor der Taktzahl erscheint und Taktzahlen wie **orig. 1, orig. 2, orig. 3** usw. geschrieben werden.

3. Text

Mit **Format ändern** können Sie ein neues Taktzahlenformat bestimmen:

- **1, 2, 3...**: Das Standard-Taktzahlenformat, das nur Zahlen verwendet
- **1a, 1b, 1c... und 1A, 1B, 1C...**: dieses Format findet beispielsweise bei Schauspielmusik Anwendung, wo Änderungen in letzter Minute (z.B. um durch Hinzufügen von Takten Schauspielern für eine bestimmte Aktion mehr Zeit zu geben) nicht gestattet werden kann, die Taktzählung der restlichen Partitur durcheinander zu bringen. Dabei werden eingefügte Takte üblicherweise nach dem Takt, der ihnen vorausgeht, gezählt; wenn Sie vier Takte nach dem ursprünglichen Takt 2 einfügen, würden die neuen Takte als 2a, 2b, 2c, 2d gezählt, der nächste Takt aber weiterhin als Takt 3 nummeriert werden. Dieses Format wird manchmal auch verwendet, um die Takte im Haus 2 (seconda volta) einer Wiederholung zu kennzeichnen.
- **a, b, c... und A, B, C...**: dieses Format wird recht häufig für Einleitungen verwendet, z.B. die ersten acht Takte eines Songs, bevor der Sänger einsetzt, können als a–h nummeriert werden, während der neunte Takt dann als 1 gezählt wird.

Beachten Sie bitte, dass wenn Sie das Taktzahlenformat auf ein anderes als **1, 2, 3...** einstellen, Sibelius die Taktzahlen immer in jedem Takt anzeigt, unabhängig von der Wahl, die Sie bei den **Häufigkeit-Optionen** auf der **Taktzahlen-Seite** von **Stilvorlagen** ▶ **Notensatz-Regeln** getroffen haben mögen.

Taktzahl-Änderungen können Sie kopieren und löschen (im Gegensatz zu normalen Taktzahlen) und auch bis zu drei Spatien vertikal oder horizontal vom Taktstrich verschieben – wenn Sie sie weiter verschieben, wird die Änderung beim jeweils nächsten Takt einrasten.

Gehe zu Takt

Um schnell zu einem beliebigen Takt zu gelangen, wählen Sie **Bearbeiten** ▶ **Gehe zu Takt** (Kürzel **Strg+Alt+G** oder **⌘+⌘G**), tippen die gewünschte Taktzahl ein und klicken auf **OK**.

- Sie können die Taktzahl in irgendeinem der unterstützten Formate eintippen. Falls Sibelius die gewünschte Taktzahl nicht mit 100-prozentiger Übereinstimmung finden kann, geht es stattdessen automatisch zur nächsten, die es finden kann.
- Wenn die gleiche Taktzahl in Ihrer Partitur mehrmals vorkommt (da es z.B. mehrere Sätze in einer Datei gibt), sucht Sibelius vorwärts vom Beginn der Partitur oder der aktuellen Auswahl; um zum nächsten Takt mit der gleichen Taktzahl zu gelangen, wählen Sie einfach **Bearbeiten** ▶ **Gehe zu Takt** nochmals und klicken auf **OK**, ohne die Taktzahl zu ändern, nach der Sie suchen.

Erste Taktzahl

Wenn Sie einen Ausschnitt einer größeren Partitur eingeben, möchten Sie möglicherweise mit einer anderen Taktzahl als 1 beginnen. Dafür erstellen Sie eine Taktzahl-Änderung am Beginn (siehe oben).

Auftakt

Wenn Ihr Stück mit einem Auftakt beginnt, wird üblicherweise erst der erste *Volltakt* als Takt 1 gezählt, der andernfalls Takt 2 wäre. Sibelius nummeriert Auftakte mit automatisch mit 0.

Taktzahlen in Stimmen(auszügen)

Sie können in Partitur und Stimmen unterschiedliche Taktzahlen-Textstile verwenden, da Sibelius jeweils eigene Textstile für Partitur (**Taktzahlen**) und Stimmen (**Taktzahlen (Stimmen)**) besitzt.

Wenn Sie das Erscheinungsbild der Taktzahlen in allen Stimmen gleichzeitig ändern möchten, anstatt jede Stimme einzeln bearbeiten zu müssen, verwenden Sie hierzu die **Stilvorlagen**-Seite des Dialogfelds **Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbild** (☞ **6.3 Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbild**).

3.7 Seitenzahlen

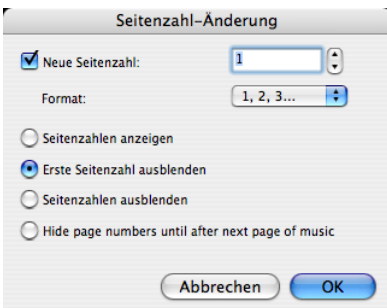
Sibelius nummeriert die Seiten Ihrer Partitur automatisch und folgt dabei der jahrhundertealten Tradition (in Büchern wie in Partituren), dass auf den rechten Seiten immer ungerade, und auf den linken Seiten immer gerade Seitenzahlen stehen, und dass auf der ersten Seite keine Seitenzahl steht.

In doppelseitigen Drucken stehen Seitenzahlen normalerweise am äußeren Rand der Seite (d.h. am der Bindung entfernten Rand), bei einseitigen Drucken werden sie üblicherweise auf der rechten Seite positioniert (oder manchmal auch in der Mitte, was allerdings unter Typographen als schlechter Geschmack gilt); damit erscheinen die Seitenzahlen zur optimalen Lesbarkeit am nächsten zu Ihrem Daumen, wenn Sie durch die Seiten blättern. Unabhängig von der Bindungsart stehen Seitenzahlen üblicherweise oben auf der Seite.

Da Sibelius diesen Konventionen folgt, müssen Sie nur selten in die Seitenzahlen eingreifen. Wenn Sie jedoch mit komplizierten Layouts zu tun haben, bei denen es leere Seiten am Beginn der Partitur oder mehrere Stücke in derselben Datei gibt, kann es vorkommen, dass Sie die Seitennummerierung ändern möchten: hier kommt dann Erstellen ▶ Weiteres ▶ Seitenzahl-Änderung ins Spiel.

Seitenzahl-Änderung

Mithilfe einer Seitenzahl-Änderung können Sie zu einem der verschiedenen Seitenzahlformate wechseln, die Seitenzählung an jeder beliebigen Stelle neu beginnen und sogar Seitenzahlen in der Folge ausblenden. Wählen Sie zuerst etwas auf der Seite aus (z.B. einen Takt), auf der die Seitenzahl-Änderung wirksam werden soll und wählen dann Erstellen ▶ Weiteres ▶ Seitenzahl-Änderung. Es erscheint folgendes Dialogfeld:



- **Neue Seitenzahl** lässt Sie die erste Seitenzahl der Seitenfolge angeben; wenn Sie dieses Ankreuzkästchen ausschalten, folgt die neu erstellte Seitenzahl-Änderung einfach der vorhandenen Folge
- Es gibt vier **Format**-Optionen:
 - 1, 2, 3... ist das Standardformat mit arabischen Zahlen
 - a, b, c... und A, B, C... verwenden Klein- bzw. Großbuchstaben und sind nützlich beispielsweise für Einführungen
 - i, ii, iii... und I, II, III... verwenden römische Ziffern (Klein- bzw. Großschreibung) und sind ebenfalls nützlich beispielsweise für Einführungen.

- Schließlich können Sie wählen, welche der von der Seitenzahl-Änderung betroffenen Seitenzahlen sichtbar sein sollen:
 - **Seitenzahlen anzeigen** zeigt alle Seitenzahlen an (bis zur nächsten Seitenzahl-Änderung)
 - **Erste Seitenzahl ausblenden** blendet die erste Seitenzahl der Seitenzahl-Änderung aus und zeigt alle weiteren an (bis zur nächsten Seitenzahl-Änderung)
 - **Seitenzahlen ausblenden** blendet alle Seitenzahlen aus (bis zur nächsten Seitenzahl-Änderung).
 - **Seitenzahlen bis nach der nächsten Notenseite ausblenden** ist in Situationen nützlich, in denen Ihre Partitur mit einer oder mehreren leeren Seiten beginnt, die Seitenzahlen aber erst ab der *zweiten* Notenseite erscheinen sollen.

Sobald Sie auf **OK** klicken, erstellt Sibelius die entsprechende Seitenzahl-Änderung. Beachten Sie, dass Sibelius am Ende der Seite auch einen Seitenumbruch erzeugt; Sie haben Sibelius ja angewiesen, eine Seitenzahl-Änderung an einer bestimmten Stelle vorzunehmen, daher muss das Layout der Partitur fixiert werden, um sicherzustellen, dass die Seitenzahl-Änderung auf der richtigen Seite verbleibt.

Wenn Sie die Seitenzahl auf einer leeren Seite (die mit einem speziellen Seitenumbruch erzeugt wurde – **7.3 Umbrüche**) ändern möchten, stellen Sie sicher, dass Sie nichts selektiert haben, bevor Sie **Erstellen** ▶ **Weiteres** ▶ **Seitenzahl-Änderung** wählen, klicken Sie dann nach dem Klick auf **OK** im Dialogfeld auf die leere Seite, auf der die Seitenzahl-Änderung ihre Wirkung entfalten soll.

Seitenzahlen auswählen

Auch wenn Sie Sibelius' automatische Standard-Seitenzahlen nicht auswählen können, so können Sie Seitenzahlen auswählen, die mittels einer Seitenzahl-Änderung erstellt wurden.

Um alle Seitenzahl-Änderungen in einer Partitur auszuwählen, können Sie beispielsweise mit **Bearbeiten** ▶ **Auswählen** ▶ **Alles auswählen** (Kürzel **Strg+A** oder **⌘A**) die ganze Partitur auswählen, bevor Sie dann **Bearbeiten** ▶ **Filter** ▶ **Seitenzahl-Änderungen** wählen. Dann können Sie die ausgewählten Seitenzahl-Änderungen ausblenden oder löschen – siehe unten.

Seitenzahlen ausblenden

Wenn Sie sich entscheiden, Seitenzahlen auszublenden, nachdem Sie eine Seitenzahl-Änderung erstellt haben, müssen Sie die Seitenzahl-Änderung nicht nochmals erstellen: Wählen Sie einfach eine der von der Seitenzahl-Änderung betroffenen Seitenzahlen aus und wählen **Bearbeiten** ▶ **Ausblenden** oder **anzeigen** ▶ **Ausblenden** (Kürzel **Strg+Shift+H** oder **⌘⌘H**).

Wenn Sie nur die erste Seitenzahl einer Seitenzahl-Änderung ausblenden möchten, stellen Sie sicher, dass Sie auch wirklich diese Seitenzahl auswählen; wenn Sie irgendeine andere Seitenzahl auswählen, werden alle von der Seitenzahl-Änderung betroffenen Seitenzahlen ausgeblendet.


Zu weiteren Informationen zum Ausblenden von Objekten, **5.6 Ausblenden von Objekten**.

Seitenzahlen löschen

Automatische Seitenzahlen können Sie nicht löschen, Sie können aber Seitenzahlen löschen, die mittels einer Seitenzahl-Änderung erzeugt wurden. Wählen Sie sie einfach aus (siehe oben) und drücken **Entf**. Das Löschen eines Seitenumbruchs, dem die Seitenzahl-Änderung zugeordnet ist, löscht auch die Seitenzahl-Änderung an sich, umgekehrt aber nicht (d.h. wenn Sie die Seitenzahl-Änderung löschen, löschen Sie damit nicht den Seitenumbruch).

Wenn in Ihrer Partitur überhaupt keine Seitenzahlen stehen sollen, selektieren Sie den ersten Takt auf der ersten Seite und verwenden dann **Erstellen ▶ Weiteres ▶ Seitenzahl-Änderung**, wobei Sie Seitenzahlen ausblenden wählen.

Seitenzahlen in Stimmen

Normalerweise starten die Einzelstimmen auf Seite 1, unabhängig von der Nummerierung der Partitur. Genau das macht Sibelius standardmäßig, Sie können aber bei Bedarf die Einzelstimmen mit derselben Seitenzahl wie die der Partitur beginnen lassen, und zwar mit den Optionen auf der **Layout**-Seite des Dialogfelds **Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbild** –  **6.3 Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbild**.

Sie können in einer Einzelstimme auch eine Seitenzahl-Änderung erstellen, die sich nur in der Einzelstimme, in der sie erstellt wird, nicht aber in der Partitur auswirkt.

Seitenzahl auf Seite 1 anzeigen

Standardmäßig nummeriert Sibelius Ihre Partitur beginnend mit Seite 1 und zeigt auf der ersten Seite keine Seitenzahl an. Wenn **Ansicht ▶ Ausgeblendete Objekte** eingeschaltet ist, sehen Sie oben rechts auf der Seite eine in Grau dargestellte »1«. Wenn Sie auch die Seitenzahl auf der ersten Seite sichtbar haben möchten, verwenden Sie eine **Erstellen ▶ Weiteres ▶ Seitenzahl-Änderung**, um eine Seitenzahl-Änderung zu Seite 1 auf der ersten Seite zu erstellen, während Sie dazu die Option **Seitenzahlen anzeigen** wählen.

Erste Seitenzahl

Hier sind ein paar Empfehlungen für die Darstellung der ersten Seitenzahl Ihrer Partitur in verschiedenen Situationen, falls Sie gerne ein Experte dieser Materie werden möchten:

- Wenn Ihre Partitur mit einer linken Seite beginnen soll, erstellen Sie auf der ersten Seite eine Seitenzahl-Änderung zu Seite 2 (oder belassen Sie diese bei 1, sofern Ihre Sibelius-Datei eine Titelseite miteinschließt).
- Wenn Ihre Partitur keinen Umschlag hat (d.h. auf der Titelseite stehen Noten), ist die Titelseite die Seite 1.
- Ist die erste Seite eine Umschlagseite, besteht aber aus demselben Papier wie die restliche Partitur, wird sie als Seite 1 behandelt (davon ausgehend, dass die Partitur auf der ersten linken Seite beginnt), aber natürlich sollte keine Seitenzahl darauf stehen. Wenn Ihre Noten also auf der ersten linken Seite beginnen, erstellen Sie eine Seitenzahl-Änderung zu Seite 2, es sei denn, Ihre Partitur enthält eine Titelseite.
- Wenn Ihre Partitur einen separaten Umschlag hat, ist normalerweise die erste rechte Seite innerhalb des Umschlags die Seite 1.

Denken Sie daran, dass auf Seite 1 normalerweise keine Seitenzahl gedruckt wird.

Seitenzahlen relativ zu den Rändern positionieren

Standardmäßig werden die Seitenzahlen auf linken und rechten Seiten zu den Seitenrändern ausgerichtet. Manche Verlage bevorzugen jedoch die Seitenzahlen auf den linken Seiten ausgerichtet zum Anfang der Notenzeile; wenn Sie dieser Konvention folgen möchten:

- Wählen Sie **Stilvorlagen ▶ Textstile bearbeiten**
- Wählen Sie in der Liste der Textstile den Stil **Seitenzahlen** und klicken auf **Bearbeiten**
- Gehen Sie im sich nun öffnenden Dialogfeld **System-Textstil** auf die Registerkarte **Horizontale Posn** und schalten Sie dort die (nicht zwangsläufig selbsterklärende) Option **Links auf der Seite** zum 'Keine Namen'-Notenzeilenrand ausrichten ein.
- Klicken Sie auf **OK** und auf **Schließen**.

Seitenzahlen in einseitig gedruckten Partituren

Wenn Sie beabsichtigen, Ihre Partitur einseitig und nicht doppelseitig zu drucken, sollten Sie die Position der Seitenzahlen ändern, sodass sie immer am rechten Rand der Seite erscheinen:

- Wählen Sie **Stilvorlagen ▶ Textstile bearbeiten**
- Wählen Sie in der Liste der Textstile den Stil **Seitenzahlen** und klicken auf **Bearbeiten**
- Gehen Sie im sich nun öffnenden Dialogfeld **System-Textstil** auf die Registerkarte **Horizontale Posn** und setzen Sie dort **Auf der Seite ausrichten auf Rechts**
- Klicken Sie auf **OK** und auf **Schließen**.

Seitenzahlen in Text

Seitenzahlen werden manchmal als Teil einer durchlaufenden Kopf- oder Fußzeile angezeigt. Wenn Sie dies möchten, können Sie die aktuelle Seitenzahl einer Kopf- oder Fußzeile (oder irgendeinem anderen Text) hinzufügen, und zwar unter der Verwendung eines Platzhalters `\$PageNum\`. Zum Beispiel:

- Als Erstes müssen Sie Sibelius' automatische Seitenzahlen ausblenden. Selektieren Sie den ersten Takt der Partitur und wählen Sie **Erstellen ▶ Weiteres ▶ Seitenzahl-Änderung**.
- Klicken Sie auf **Seitenzahlen ausblenden**, dann auf **OK**. (Falls noch nicht geschehen, schalten Sie **Ansicht ▶ Ausgeblendete Objekte** ein; Sie können sehen, dass die Seitenzahlen noch da sind, aber alle ausgeblendet sind.)
- Bearbeiten Sie nun entweder die vorhandene Kopfzeile oder erstellen eine neue mittels **Erstellen ▶ Text ▶ Weiterer System-Text ▶ Kopfzeile (nach der ersten Seite)**.
- Fügen Sie der Kopfzeile `\$PageNum\` hinzu, z.B. kann während des Bearbeitens Ihre Kopfzeile folgendermaßen aussehen: `\$Title\ – \$Composer\ – S. \$PageNum\`, was am Ende etwas wie »Symphonie Nr. 40 – Mozart – S. 15« ergeben kann. Das Ergebnis wird erst sichtbar, wenn Sie die Textbearbeitung beenden und Sibelius die Platzhalter automatisch ersetzt.

Zu weiteren Informationen zu Platzhaltern,  **3.11 Platzhalter**.

Gehe zu Seite

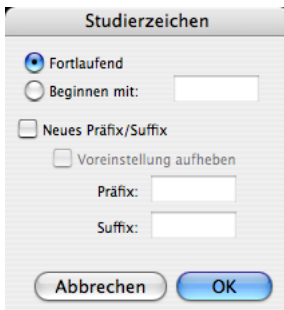
Um schnell zu einer beliebigen Seite zu springen, wählen Sie **Bearbeiten ▶ Gehe zu Seite** (Kürzel **Strg+Shift+G** oder **⇧⌘G**), tippen die gewünschte Seitenzahl und klicken auf **OK**. Sie können eine Seitenzahl in allen von Sibelius unterstützten Formaten eintippen.

3.8 Studierzeichen

Studierzeichen (Probeziffern, Buchstaben) sind die großen Ziffern oder Buchstaben, die wichtige Stellen in der Partitur kennzeichnen und die Probenarbeit erleichtern sollen. Die Buchstaben- oder Zahlenfolge wird von Sibelius automatisch fortgeführt – Sie müssen nur angeben, an welcher Stelle, d.h. über welchem Takt das Studierzeichen jeweils stehen soll. Sie können also nach Belieben Studierzeichen erstellen und löschen, ohne sich um die richtige Reihenfolge kümmern zu müssen.

Studierzeichen erstellen

- Wählen Sie **Erstellen ▶ Studierzeichen**. Es erscheint folgendes Dialogfeld:



- **Fortlaufend** bedeutet, dass das erstellte Studierzeichen die schon vorhandene Folge fortsetzt (oder zum ersten Studierzeichen der Folge wird), unter der Verwendung des Formats, welches in **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** eingestellt ist (siehe unten). Dies ist normalerweise Ihr Wunsch beim Erstellen von Studierzeichen, der Ihnen erfüllt wird, wenn Sie das Kürzel **Strg+R** oder **⌘R** tippen, ohne dass Sibelius das Dialogfeld zeigen würde.

Wenn Sie beispielsweise mehrere Studierzeichen im Laufe einer Notenzeile erstellen, erscheinen sie als A B C D E. Wenn Sie dann B löschen, ändern sich die danach kommenden Studierzeichen automatisch von C D E in B C D, um die richtige Reihenfolge beizubehalten. Gleichermäßen passen sich die Studierzeichen an, wenn Sie zwischen zwei von ihnen ein neues einfügen.

- **Beginnen mit** lässt Sie ein Studierzeichen außerhalb einer Folge erstellen und von einer bestimmten Stelle die Folge neu beginnen. Tippen Sie in das Eingabefeld einfach das gewünschte Zeichen ein; Sibelius führt die Folge danach mit **Fortlaufenden** Studierzeichen weiter – wenn Sie beispielsweise darauf bestehen, mit Y2 zu **beginnen**, folgt danach Z2, dann A3, B3 usw.
- Mit **Neues Präfix/Suffix** können Sie dem Studierzeichen irgendeinen Text voran- oder nachstellen, sodass Sie spezielle Studierzeichenfolgen wie z.B. A1, A2, A3, A4 oder 1A, 2A, 3A, 4A usw. erzeugen können, die von der Standardfolge abweichen (bei Bedarf können Sie ein Präfix oder Suffix allen Studierzeichen zuweisen) – siehe **Optionen in den Notensatzregeln** weiter unten). Tippen Sie das gewünschte **Präfix** oder **Suffix** in die dafür vorgesehenen Eingabefelder. Mit der Option **Voreinstellung aufheben** können Sie angeben, dass das hier eingegebene Präfix/Suffix anstelle des in **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** definierten Standard-Präfix/Suffix verwendet werden soll; wenn Sie das Standard-Präfix/Suffix ersetzen möchten, schalten Sie diese Option ein.

- Klicken Sie jetzt auf OK:
 - Wenn keine Note ausgewählt ist, ändert der Mauszeiger seine Farbe, und Sie können über einen Taktstrich klicken, um das Studierzeichen einzusetzen
 - Wenn eine Note ausgewählt ist, wird das Studierzeichen automatisch über dem Taktstrich am Beginn des nächsten Taktes platziert. Wenn Sie eine Passage ausgewählt haben, erscheint das Studierzeichen am Beginn des ersten vollständig ausgewählten Taktes.

Studierzeichen bearbeiten

Sie können in gewohnter Manier Studierzeichen verschieben, kopieren und löschen. Beim Verschieben rasten sie in der Horizontalen automatisch an Taktstrichen ein.

In großen Partituren erscheinen Studierzeichen wie auch der Tempo-Text mehr als einmal im System – bei einer Orchesterpartitur z.B. einmal über dem System (d.h. über der obersten Notenzeile) und einmal über den Streichern.

Wenn Sie das oberste Studierzeichen verschieben oder löschen, werden dabei auch alle weiteren Vorkommen weiter unten im System verschoben oder gelöscht. Wenn Sie jedoch eines dieser weiteren Vorkommen weiter unten im System anstatt dem obersten verschieben oder löschen, verhält es sich unabhängig. Dies ermöglicht Ihnen, (beispielsweise) nur das Studierzeichen über den Streichern zu verschieben oder zu löschen, falls es dort eine Kollision mit einer hohen Note geben sollte.

Sie können festlegen bzw. ändern, über welchen Notenzeilen Studierzeichen und andere System-Objekte erscheinen sollen – siehe **7.11 System-Objekt-Positionen** auf Seite 640.

Wenn Sie ein Studierzeichen etwas nach rechts oder links vom Taktstrich versetzen müssen, um einem Hindernis aus dem Weg zu gehen, wählen Sie das Studierzeichen aus und bearbeiten dessen X-Wert in der Allgemein-Leiste des Eigenschaften-Fensters.

Optionen in den Notensatzregeln

Auf der Seite **Studierzeichen** des Dialogfelds **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘E**) können Sie das Format festlegen, in welchem alle Studierzeichen erscheinen. Sie haben die Wahl:

- A-Z, A1-Z1, A2 ...
- A-Z, AA-ZZ, AAA ...
- 1, 2, 3 ...
- Taktzahl
- Alle ausblenden


Die Format-Änderung betrifft alle schon vorhandenen Studierzeichen einer Partitur, sodass nach einer Änderung der Folge **Y Z AA BB** in das dritte Format die Folge **25 26 27 28** erschiene.


(Kleiner Spaß: Stellen Sie die Studierzeichen auf das Format **Taktzahl** ein. Erstellen Sie ein Studierzeichen und schauen zu, was passiert, wenn Sie das Studierzeichen von Takt zu Takt verschieben.)

Mit den Optionen **Präfix** und **Suffix** können Sie einen Text festlegen, der dem automatischen Teil des Studierzeichens voran- oder nachgestellt wird. Dies ist nützlich, wenn der für die Studierzeichen verwendete Font spezielle Zeichen zum Zeichnen von ausgefallenen Umrandungen um Zif-

3. Text

fern und Buchstaben enthält; Sibelius' eigener Reprise Rehearsal Font ist so eine Schriftart (probieren Sie beispielsweise mal eine der **Reprise**-Stilvorlagen aus).

Zeichensatz, Größe, Rahmen usw. können Sie nach einem Klick auf die Schaltfläche **Textstil bearbeiten** einstellen –  **3.10 Bearbeiten von Textstilen.**

Studierzeichen schrumpfen in Stimmen(auszügen) automatisch auf eine kleinere Größe als in der Partitur. Sie können die Größenänderung steuern, indem Sie den **Studierzeichen**-Textstil bearbeiten. Wählen Sie **Stilvorlagen ▶ Textstile bearbeiten** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+T** oder **⇧+⌘+T**), wählen den Textstil **Studierzeichen** aus und klicken Sie auf **Bearbeiten**. Passen Sie auf der **Allgemein**-Seite die **Stimmen**-Größe wunschgemäß an. Zu weiteren Informationen bei der Arbeit mit Stimmen(auszügen),  **5.9 Dynamische Stimmen.**


3.9 Instrumentennamen

2.9 Instrumente, 7.12 Bearbeiten von Instrumenten.


Jedes Instrument hat zwei Namen – den vollständigen Namen, der normalerweise vor dem ersten System steht, und den abgekürzten Namen, der normalerweise vor jedem der Folgesysteme erscheint. Wenn Sie den einen davon ändern, sollten Sie den anderen entsprechend anpassen. Die Änderung betrifft die ganze Partitur, nicht nur das System, an welchem Sie die Änderung vornehmen.

Instrumentennamen ändern

Sie können den Namen eines jeden Instrumentes in Ihrer Partitur ändern – z.B. um eine andere Sprache zu verwenden oder die Bezeichnung einer Gesangspartie von »Bariton« in »Wozzeck« zu verwandeln. Klicken Sie dazu einfach auf den Namen links des Systems und bearbeiten diesen wie jeden anderen Text auch.

Allein das Ändern des Instrumentennamens hat keinerlei Einfluss auf die jeweilige Transposition, sodass beim Ändern von beispielsweise »Horn in F« in »Horn in Es« kein Es-Instrument erzeugt wird. Um diese Art von Änderung vorzunehmen, verwenden Sie stattdessen **Erstellen** ▶ **Weiteres** ▶ **Instrumenten-Wechsel** –  **2.9 Instrumente**.

Sie können den Instrumentennamen am Beginn eines Systems, das einem Instrumenten-Wechsel folgt, genauso wie jeden anderen Instrumentennamen bearbeiten – siehe unten **Instrumentennamen und Instrumenten-Wechsel**.

Wenn es in Ihrer Partitur mehrere identische Instrumente gibt, die alle den gleichen Namen bekommen sollen, kann es einfacher sein, anstatt jeden Instrumentennamen einzeln zu bearbeiten, dies für alle auf einmal über **Stilvorlagen** ▶ **Instrumente bearbeiten** zu tun –  **7.12 Bearbeiten von Instrumenten**.

Instrumentennamen ausblenden

Wenn die Instrumentennamen überhaupt nicht erscheinen sollen, schalten Sie sie im Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** aus (siehe **Format und Stil der Instrumentennamen** unten).

Wenn Sie den Namen eines einzelnen Instrumentes entfernen möchten, wählen Sie den Namen aus und drücken **Entf** – wenn Sie den Namen nachträglich wieder einfügen möchten, müssen Sie an die Stelle doppelklicken, wo der Name stehen würde; dann erscheint die Einfügemarke und Sie können den Namen wieder eintippen.

Instrumentennamen verschieben

Sie können einen Instrumentennamen mit der Maus verschieben, wobei damit auch alle weiteren Vorkommen des Namens gleichfalls verschoben werden. Üblicherweise wird die Position des Instrumentennamens jedoch mit der Änderung seiner Ausrichtung angepasst – siehe **Format und Stil der Instrumentennamen** unten.

Format und Stil der Instrumentennamen

Zum Ändern des Formates der Instrumentennamen wählen Sie **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘E**) und gehen dort zur Seite **Instrumente**.

Mit den verschiedenen Optionen können Sie bestimmen, ob am Anfang der Partitur, auf den Folgesystemen und am Beginn neuer Sektionen bzw. Abschnitte (siehe unten) die Instrumentennamen vollständig, abgekürzt oder gar nicht erscheinen.


Dies sind die empfohlenen Einstellungen:

- Bei Partituren mit vielen Instrumenten (z.B. Orchester) geben Sie vollständige Namen am Anfang (eventuell auch am Beginn neuer Sektionen) und abgekürzte Namen für die Folgesysteme (d.h. anschließend) an.
- Bei Partituren für ein Solo-Instrument und Partituren für einige wenige Instrumente ohne ausgeblendete Notenzeilen geben Sie vollständige Namen am Anfang (eventuell auch am Beginn neuer Sektionen) und keine Namen (d.h. ohne) für die Folgesysteme (anschließend) an.
- Stimmenauszüge, Stücke für ein Solo-Instrument und Notenbeispiele sollten Sie so einstellen, dass die Instrumentennamen nie erscheinen (d.h. Sie klicken bei allen drei Optionen auf **Ohne**). Bei Stimmen(auszügen) setzt Sibelius schon standardmäßig keine Namen vor die Systeme, sondern schreibt den Instrumentennamen an den oberen Rand der Seite.

Das Erscheinungsbild der Instrumentennamen wird von einem Textstil bestimmt, sodass deren Schriftart (Zeichensatz), Größe usw. wie jeder andere Textstil auch angepasst werden kann, und zwar über **Stilvorlagen** ▶ **Textstile bearbeiten** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+T** oder **⇧⌘⌥T**). Wählen Sie aus der Liste den Textstil namens **Instrumentennamen** und klicken dann auf **Bearbeiten**. Sie können die horizontale Ausrichtung der Instrumentennamen auf der Registerkarte **Horizontale Posn** (☞ **3.10 Bearbeiten von Textstilen**) einstellen bzw. ändern und auch den Abstand zwischen Instrumentennamen und Anfangs-Taktstrich auf der **Instrumente**-Seite des Dialogfelds **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** festlegen.


Instrumentennamen werden traditionellerweise in einer Spalte zentriert gesetzt, dies kann jedoch dazu führen, dass einige Namen weiter von der Notenzeile, auf die sie sich beziehen, entfernt stehen, wenn andere Namen des Systems viel länger sind. Daher werden Instrumentennamen oft rechtsbündig gesetzt (oder, eher selten, linksbündig). Sibelius' Manuskriptpapiere (Vorlagen) sind schon mit guten und passenden Instrumentennamen-Einstellungen versehen, sodass Sie sich darum nicht sorgen müssen.

Hier zeigen wir Ihnen ein paar etwas unübliche Instrumentennamen-Formate, und wie Sie diese jeweils schreiben können:

4 Hörner  Diesen Effekt erzielen Sie durch simples Bearbeiten des Textes am Beginn der Partitur; doppelklicken Sie den Text, um ihn zu bearbeiten. (Sicherlich werden Sie in diesem Fall auch den abgekürzten Instrumentennamen auf einer Folgeseite anpassen wollen.)

Um den rechts angezeigten Instrumentennamen einzugeben, doppelklicken Sie den Text und drücken **Return** (auf der Haupttastatur) zwischen jedem Namen.

Tri.
Kl.Tr.
Gr.Tr.



In diesem Fall erstellen Sie eine einzelne Flöte, fügen dieser dann darunter eine zusätzliche Notenzeile hinzu (☞ **2.17 Notenzeilen**) und bearbeiten den Instrumentennamen folgendermaßen: Tippen Sie »1. Return Return Fl. Leertaste Leertaste Return Return 2.«. Beachten Sie bitte, dass die Bezeichnungen 1. und 2. in der Vertikalen korrekt positioniert sind, jedoch von dieser korrekten Position leicht abweichen, wenn Sie den Standardabstand der Notenzeilen ändern.

Diesen Effekt können Sie mit einem rechtsbündigen Textstil mit 50 Prozent Zeilenabstand erzielen; tippen Sie »1 Return Klarinette Leertaste Leertaste Leertaste Return 2.«. Beachten Sie dabei: Wenn Sie den Textstil Instrumentennamen auf einen Zeilenabstand von 50 Prozent einstellen, benötigen auch andere Instrumente, deren Namen in mehr als einer Zeile stehen, ein Extra-Return, um korrekt dargestellt zu werden.

Hier ist »Violine I« der Instrumentenname während die Angabe »*divisi*« einfach mit dem Expression-Textstil am Rand eingesetzt wurde. Vergessen Sie dabei nicht, dass dieses »*divisi*« dem ersten Takt dieses Systems zugeordnet ist, sodass eine Neuformatierung der Partitur es verschieben kann. Aus diesem Grunde setzen Sie am Ende des vorangehenden Systems einen Systemumbruch, sodass eine Fehlplatzierung ausgeschlossen wird.



In manchen Chorpartituren werden keine Instrumentennamen geschrieben, außer eine mit Technik-Text und Großbuchstaben gesetzte Bezeichnung am Beginn des Stückes über jeder Notenzeile (über dem Schlüssel beginnend) und eine weitere jedes Mal, wenn die jeweilige Gesangsstimme ihren Platz auf dem System wechselt. Diese Schreibweise findet oft bei Ausgaben Alter Musik Anwendung und in Partituren, in denen dieselben Notenzeilen in jedem System erscheinen. Instrumentennamen von Gesangsstimmen (z.B. »Sopran«, »Cantus« usw.) werden oft in Großbuchstaben gesetzt.



Instrumentennamen bei neuen Sektionen (Abschnitten)

Es gibt Partituren, die aus mehreren Stücken, Liedern oder Sätzen bestehen. Diese Partituren sind solche mit mehreren »Sektionen« bzw. Abschnitten, welche wiederum jeweils ihren eigenen Titel haben. Am Beginn neuer Sektionen tauchen oft wieder die vollständigen Instrumentennamen auf, auch wenn an anderer Stelle die abgekürzten oder gar keine verwendet werden. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

- Wählen Sie den Schlusstakt (irgendeine Notenzeile) der vorangehenden Sektion aus
- Wählen Sie **Fenster ▶ Eigenschaften** (Kürzel **Strg+Alt+P** oder **⌘+P**), öffnen Sie die **Taktleiste** und klicken Sie dort auf **Sektions-Ende**
- Setzen Sie auf der Seite **Instrumente** des Dialogfelds **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** die Option **Am Anfang neuer Sektionen** auf **Voll** (oder eventuell **Abgekürzt**).

Zu weiteren Informationen zu Partituren, die aus mehreren Sektionen bestehen, ☞ **8.3 Dateien aufteilen und verbinden**.

Instrumentennamen und Instrumenten-Wechsel

Wenn Sie in einer Notenzeile einen Instrumenten-Wechsel erstellen, wird standardmäßig der Instrumentenname am Beginn des nächsten Systems aktualisiert, um den Namen des neuen Instrumentes anzuzeigen. Falls Sie nicht möchten, dass Sibelius dies tut, wählen Sie **Stilvorlagen ▶**

Notensatzregeln, gehen Sie dort zur Seite **Instrumente**, und schalten Sie **Instrumentennamen** am Beginn eines Systems nach **Instrumenten-Wechsel** ändern aus.

Instrumentennamen in dynamischen Stimmen

In Einzelstimmen werden Instrumentennamen üblicherweise nicht links von jeder Notenzeile geschrieben, sondern meist auf der ersten Seite links oben und auf den Folgeseiten als durchlaufende Kopfzeile gesetzt. In den dynamischen Stimmen kümmert sich Sibelius um all das mittels Platzhaltern (☞ **3.11 Platzhalter**), sodass Sie die Kopfzeile in Ruhe lassen können. Wenn Sie jedoch mit Platzhaltern nicht ganz vertraut sind, kann es Ihnen passieren, dass Sie alle Mühen von Sibelius zunichte machen und ein schönes Durcheinander anrichten. Drei häufige Probleme gibt es dabei:

In allen Stimmen steht links oben auf der ersten Seite immer derselbe Instrumentenname

Dies passiert, wenn Sie das links oben auf der ersten Seite vorhandene Textobjekt in der Partitur oder in irgendeiner der Einzelstimmen direkt bearbeiten, was Sie vermeiden sollten. Der Platzhalter für den Text oben auf der ersten Seite ist `\$PartName\`, der seine Information aus dem **Stimmen-Name**-Feld im Dialogfeld **Datei ▶ Partitur-Informationen** bezieht. Um dies also zu richten, müssen Sie einfach das Textobjekt reparieren:

- Falls nötig, wechseln Sie zur Partitur, indem Sie **W** drücken
- Doppelklicken Sie das Textobjekt links oben auf der ersten Seite, um es zu bearbeiten
- Löschen Sie den vorhandenen Text und ersetzen ihn durch die Zeichenfolge `\$PartName\` und drücken dann **Esc**, um die Textbearbeitung zu beenden
- Sie sehen, dass der Text jetzt »Full Score« oder »Partitur« lautet
- Wenn der Text in der Partitur angezeigt wird, Sie ihn dort aber nicht wünschen, wählen Sie ihm aus und wählen **Bearbeiten ▶ Ausblenden oder anzeigen ▶ In Stimmenauszügen anzeigen**.

Wenn Sie diesen Text in irgendeiner der Einzelstimmen ändern möchten, so besteht das ganze Geheimnis darin, den Eintrag in **Stimmen-Name** im Dialogfeld **Partitur-Informationen** zu bearbeiten. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:

- Klicken Sie (nur einmal) auf den Namen der Einzelstimme im Stimmen-Fenster und tippen den neuen Namen ein, wobei Sie die Eingabe mit **Enter** beenden; oder
- Zeigen Sie die fragliche Einzelstimme an und wählen dann **Datei ▶ Partitur-Informationen**, wo Sie den **Stimmen-Namen** bearbeiten können.

In den Einzelsstimmen erscheinen gar keine Instrumentennamen

Wenn Sie auf der ersten Seite links oben oder in der Kopfzeile der Folgeseiten keinen Instrumentennamen sehen können, probieren Sie folgende Schritte:

- Stellen Sie als erstes sicher, dass **Ansicht ▶ Ausgeblendete Objekte eingeschaltet** ist; sehen Sie dann an den Beginn der Partitur. Der Instrumentenname sollte sichtbar sein, entweder in Grau (d.h. er ist ausblendet) oder in Schwarz (d.h. er ist angezeigt).
- Wenn es den Instrumentennamen dort gibt, er aber in Grau dargestellt wird, selektieren Sie ihn und wählen dann **Bearbeiten ▶ Ausblenden oder anzeigen ▶ In Stimmenauszügen anzeigen**, was ihn in der Partitur ausblendet, aber in allen Einzelstimmen anzeigt.


- Wenn es überhaupt keinen Instrumentennamen gibt, dann haben Sie irgendwie das dazu benötigte Textobjekt gelöscht. Um es wieder zu erlangen:
 - Stellen Sie sicher, dass Sie den ersten Takt entweder in der Partitur oder in einer Stimme sehen können
 - Wählen Sie den ersten Takt der Partitur oder der Stimme aus, sodass dieser von einem einfachen blauen Rahmen umgeben ist
 - Wählen Sie **Erstellen ▶ Text ▶ Spezieller Text ▶ Instrumentenname links oben**
 - Eine blinkende Einfügemarke erscheint: Tippen Sie `\$PartName\` und drücken dann **Esc**.

In Stimmen, die aus mehreren Notenzeilen bzw. Instrumenten bestehen, fehlt der Instrumentenname links am Beginn einer jeden Notenzeile

Standardmäßig zeigt Sibelius links von jeder Notenzeile keine Instrumentennamen, da die allermeisten Einzelstimmen nur aus einer Notenzeile bestehen. Eventuell möchten Sie aber in einer Einzelstimme, die aus mehreren Notenzeilen besteht, die Instrumentennamen am Beginn des ersten Systems (und vielleicht auch vor den Folgesystemen) anzeigen. Dies erreichen Sie folgendermaßen:

- Zeigen Sie die Einzelstimme an, in der die Instrumentennamen erscheinen sollen
- Wählen Sie **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** und gehen Sie dort auf die Seite **Instrumente**
- Stellen Sie die Instrumentennamen so ein, dass sie **Am Anfang als Voll** (und anschließend **Abgekürzt**, falls gewünscht) erscheinen; klicken Sie dann auf **OK**.

Wenn Sie viele Einzelstimmen haben, in der die Instrumentennamen links des Systems stehen sollen, kann es, anstatt diesen Vorgang in jeder Stimme einzeln zu wiederholen, schneller sein, wenn Sie die Stilvorlagen dieser Stimme exportieren und diese dann wieder in die anderen importieren – siehe **Stilvorlagen aus Stimmen heraus exportieren** auf Seite 577.

Zu weiteren Informationen zum Umgang mit dynamischen Stimmen,  **5.9 Dynamische Stimmen**.

Notenzeilen ohne Namen

Um über das Dialogfeld **Erstellen ▶ Instrumente** Instrumente ohne Namen zu erstellen, selektieren Sie das Ensemble **Alle Instrumente** und wählen dann die Familie **Andere**, in der es eine **Violinschlüssel-Notenzeile** und eine **Bassschlüssel-Notenzeile** gibt. Diese Notenzeilen dienen keinem bestimmten Instrument.

Wenn Sie aber einfach keine Instrumentennamen für alle Instrumente Ihrer Partitur wünschen, ändern Sie die Optionen auf der Seite **Instrumente** des Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** (siehe **Format und Stil der Instrumentennamen** oben).

3.10 Bearbeiten von Textstilen

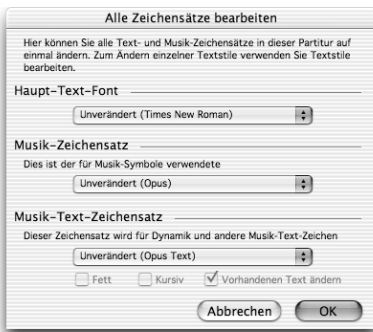
3.1 Text, 7.11 Standard-Positionen.

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie den Zeichensatz (Schriftart) eines Textstiles, dessen Größe und Ausrichtung ändern können, und etwas über weitere Bearbeitungsmöglichkeiten.

Sie können nicht nur die Stile im Menü **Erstellen ▶ Text** neu definieren, sondern auch Objekte wie Studierzeichen, Triolen-Zahlen, Taktzahlen, Seitenzahlen und Instrumentennamen. Jede Änderung, die Sie vornehmen, zeigt sich sofort in jeglichem Text dieses Stiles, wo auch immer er in der Partitur auftaucht.

Wenn Sie schnell Änderungen am Zeichensatz aller Textstile Ihrer Partitur vornehmen möchten, gebrauchen Sie dazu das Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Alle Zeichensätze bearbeiten**; wenn Sie andererseits nur einzelne Textstile anpassen möchten, machen Sie dies über das Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Textstile bearbeiten**.

Dialogfeld Alle Zeichensätze bearbeiten



Um alle Zeichensätze (Fonts, Schriftarten) Ihrer Partitur zu ändern, wählen Sie **Stilvorlagen ▶ Alle Zeichensätze bearbeiten**. Mit dieser Funktion werden die Zeichensätze, die von vielen Textstilen verwendet werden, alle auf einmal geändert.

- **Haupt-Text-Zeichensatz:** Dies ist die Zeichensatz-Familie, die von Textstilen wie Titel, Komponist, Tempo, Expression, Technik, Liedtext und so weiter verwendet werden. Ein Wechsel dieses Zeichensatzes kann das Erscheinungsbild Ihrer Partitur dramatisch ändern.

- **Musik-Zeichensatz:** Dies ist die Zeichensatz-Familie, die von den Musikzeichen Ihrer Partitur verwendet wird, Zeichen wie Noten, Pausen, Schlüssel, Taktartbezeichnungen usw. –

7.10 Musik-Fonts.

- **Musik-Text-Zeichensatz:** Dabei handelt es sich um den Zeichensatz, der für Textanweisungen dient, die spezielle Symbole beinhalten, wie beispielsweise Dynamiken (z.B. *mf*). Sinnvoll ist es, dass der Musik-Text-Font derselben Familie entspringt wie der Musik-Font: Wenn Sie mit Opus oder einen anderen »gestochenen« Musik-Font arbeiten, wählen Sie Opus Text, Helsinki Text oder die Entsprechung des jeweiligen Musik-Fonts, sofern vorhanden; wenn Sie mit Reprise, Inkpen2 oder einem anderen »handschriftlichen« Zeichensatz Ihre Noten schreiben, dann wählen Sie Reprise Text oder Inkpen2 Text.

Sobald Sie auf **OK** klicken, aktualisiert Sibelius das Erscheinungsbild Ihrer Partitur augenblicklich. Wenn Ihnen das Ergebnis nicht behagt, wählen Sie einfach **Bearbeiten ▶ Rückgängig (Mac: Widerrufen) (Kürzel Strg+Z oder ⌘Z)**.

Falls der von Ihnen neu gewählte Musik-Font deutlich weiter oder enger als der zuvor verwendete läuft, werden Sie nach der Änderung möglicherweise feststellen, dass sich das Erscheinungsbild

der Partitur verbessert, wenn Sie die ganze Partitur auswählen und dann ein **Layout ▶ Notenabstände zurücksetzen** vornehmen (Kürzel **Strg+Shift+N** oder $\diamond \#N$). Dasselbe gilt für Liedtext, wenn Sie den Haupt-Text-Zeichensatz wechseln.

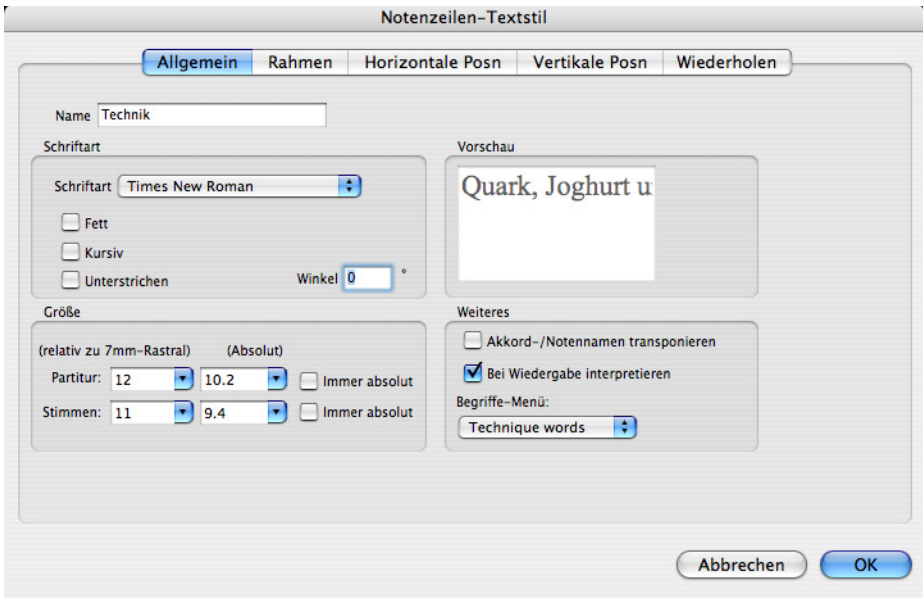
Dialogfeld Textstile bearbeiten

Um irgendeinen Textstil neu zu definieren oder zu ändern, wählen Sie **Stilvorlagen ▶ Textstile bearbeiten** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+T** oder $\sim \diamond \#T$).

In der Annahme, dass Sie einen Notenzeilen-Stil wie beispielsweise **Technik** ändern möchten, klicken Sie in der Liste auf **Technik** und dann auf **Bearbeiten**.

Wenn Sie andererseits einen neuen Textstil definieren möchten, der ähnlich oder gleich wie **Technik** aussehen soll, wählen Sie **Technik** in der Liste aus und klicken dann auf **Neu**. Sie werden dann gefragt, ob Sie den neuen Textstil auf dem ausgewählten basieren lassen möchten; klicken Sie auf **Ja**.

Ob Sie einen vorhandenen Textstil bearbeiten oder einen neuen definieren, es erscheint in jedem Fall ein Dialogfeld mit mehreren Registerkarten:



Sie können sehen, dass Ihnen die Beschriftung des Dialogfelds (in der Titelleiste) mitteilt, welche Art von Textstil Sie bearbeiten; es steht dort entweder **Notenzeilen-Textstil**, **System-Textstil** oder **Leere-Seiten-Textstil**. Ob ein Textstil ein Notenzeilen-, System- oder Leere-Seiten-Textstil ist, können Sie nicht ändern, wollen dies aber auch gar nicht – beachten Sie aber: wenn Sie einen neuen Textstil basierend auf einem vorhandenen erstellen, wird der neue Textstil derselben Art (Notenzeilen, System oder Leere Seiten) wie der des vorhandenen angehören.

Wenn Sie mit den Einstellungen bzw. den Änderungen des Stils zufrieden sind, klicken Sie auf **OK**. Der Stil wird nun sofort so in der ganzen Partitur verwendet, d.h. es werden alle mit diesem Stil schon erstellten Texte entsprechend geändert.

Allgemein-Registerkarte

Name bezeichnet den Namen des Textstils, den Sie, wenn Sie möchten, auch ändern können. Nur durch das Ändern des Namens erstellen Sie keinen neuen Textstil, Sie benennen den gerade ausgewählten Stil nur um. Sie könnten das tun, um einen Textstil einem neuen Verwendungszweck zuzuführen. Wenn Sie beispielsweise »Technik« überhaupt nicht benutzen möchten, Sie aber einen ähnlichen bzw. gleichen Textstil namens »Szenenanweisung« benötigen, so können Sie einfach nur den Namen des Textstils genau zu diesem Zwecke ändern. Andernfalls sollten Sie einen neuen Textstil auf »Technik« basierend erstellen, so wie oben beschrieben. Besondere Textstile wie z.B. »Taktzahlen« werden sich weiterhin auf ihre spezielle Weise verhalten, auch wenn Sie deren Namen ändern.

Punktgrößen

Im Schrift- und Buchsatz werden Schriftgrößen in Punkt (pt) angegeben. Ein Punkt entspricht 1/72 Inch (Zoll), das sind ca. 0,35 mm. Da die Buchstaben sich in der Größe unterscheiden – sogar Großbuchstaben haben leicht unterschiedliche Höhen – misst man die Größe vom oberen Rand des höchsten Buchstabens bis zum unteren Rand des Buchstabens mit der größten Unterlänge. Das entspricht ungefähr der eineinhalbfachen Höhe von Großbuchstaben. Die Schriftgröße in Büchern bewegt sich normalerweise um die 10 pt.


Schriftart ermöglicht Ihnen, den Zeichensatz zu wählen (hat Sie bestimmt nicht überrascht ...). Klicken Sie in der Liste auf eine Schriftart, um selbige zu ändern. Sie können sie auch auf **Fett**, **Kursiv** oder **Unterstrichen** einstellen. Unterstrichen wird beim Notensatz nur äußerst selten verwendet, verwenden Sie diesen Stil also nur, wenn Sie dies ganz bestimmt wollen. Weiter unten finden Sie Hinweise zum geschmackvollen Einsatz von Zeichensätzen und Stilen bei der Musiknotation.


Winkel lässt Sie Text gedreht in einem bestimmten Winkel schreiben, was ebenfalls nur sehr selten benötigt wird. Beachten Sie bitte, dass manche Druckertreiber fehlerhaft sind und schräg gestellten Text im falschen Winkel drucken; wenn Ihnen das passiert, klicken Sie im Dialogfeld **Drucken** auf **Ersetzen: Arpeggien, gliss. etc.**

Größe gibt die Textgröße in Punkt an, die sie in Sibelius unabhängig voneinander für Partitur und Stimmen festlegen können (📖 **5.9 Dynamische Stimmen**). Der Text in den Noten ist immer proportional zur Notenzeilengröße (Rastral): Wenn die Notenzeilengröße groß ist, so sind alle Dynamiken, Liedtext usw. dies auch. Der linke Wert gibt die relative Größe an: Es handelt sich um die Größe, die bei einer Notenzeilengröße von 7 mm erscheinen würde. Normalerweise ist es bei der Musiknotation das Einfachste, Textgrößen im Verhältnis zu einer Standard-Rastralgröße wie die der genannten 7 mm anzugeben. Der rechte Wert gibt die absolute Größe an, das ist also die Größe, in der der Text bei der aktuellen Notenzeilengröße tatsächlich erscheint. Wenn Sie einen der beiden Werte ändern, passt sich der jeweils andere automatisch an.

Immer absolut ermöglicht Ihnen, Textstile zu definieren, die unabhängig von der Notenzeilengröße (Rastral) immer die gleiche Größe beibehalten. Dies ist hilfreich, wenn Sie z.B. eine feste Titel-Größe in Stimmen schreiben möchten, oder damit Studierzeichen immer in der gleichen Größen erscheinen, sodass sie nicht komisch aussehen, wenn sie über einer kleinen Notenzeile stehen.

Akkord-/Notennamen transponieren wird nur von z.B. Akkordsymbolen verwendet und teilt Sibelius mit, ob diese beim Transponieren auch transponiert werden sollen.

Bei der Wiedergabe interpretieren gibt an, ob Textobjekte dieses Textstils durch das Wiedergabe-Lexikon während der Wiedergabe interpretiert bzw. ausgeführt werden –  **4.8 Wiedergabe-Lexikon.**

Begriffe-Menü lässt Sie bestimmen, welches der Begriffe-Menüs mit vielen nützlichen Begriffen beim Rechtsklicken (Windows) oder Control-Klicken (Mac) während der Texteingabe erscheinen soll –  **3.1 Text.**

Rahmen-Registerkarte

Kreis zieht einen Kreis um den Text. Text im Kreis findet bei der Musiknotation nur sehr selten Anwendung (außer bei den Bezeichnungen von Gitarrensaiten). Gelegentlich finden sich Taktzahlen im Kreis oder sogar auch Studierzeichen.

Rechteck zeichnet ein Rechteck um den Text. Rechteckig umrahmter Text findet sich häufiger als Text im Kreis und wird für Studierzeichen, seltener für Taktzahlen oder für wichtige Spielanweisungen verwendet.

Sibelius ließe Sie sogar Text im Kreis *und* gleichzeitig rechteckig umrahmt schreiben, was jedoch sehr sehr sehr selten verlangt wird.

Die Linienstärke des Rechtecks und des Kreises können Sie mit der Option **Linienstärke von Textrahmen** auf der Seite **Text** des Dialogfeldes **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘E**) festlegen.

Hintergrund löschen gibt es z.B. für Text, der auf Notenzeilen oder auf Taktstrichen steht. In erster Linie für Gitarren-Tabulatur-Zahlen gedacht, könnten Sie diese Funktion beispielsweise auch für Dynamiken verwenden, wenn diese einmal auf einem Taktstrich stehen müssen. Am besten erstellen Sie dazu einen neuen Textstil basierend auf Expression, und schalten für diesen neuen Textstil dann die erwähnte Option ein.

Position legt fest, wo und wie groß der Kreis oder das Rechteck sein soll, und auch die Größe des Bereichs, der durch die Option **Hintergrund löschen** gelöscht wird. Sibelius hat standardmäßig schon sehr gut verwendbare Werte eingestellt.

Horizontale-Position-Registerkarte

Da Notenzeilen-Text nur bestimmten Positionen in einem Takt zugeordnet werden kann, stehen für Notenzeilen-Text nur die Optionen unter **An Note ausrichten** zur Verfügung. System-Text kann entweder rhythmischen Positionen (z.B. **Tempo**) oder der Seite (z.B. **Kopfzeile (nach der ersten Seite)**) zugeordnet werden, sodass Sie entweder **An Note ausrichten** oder **Auf der Seite ausrichten** wählen können. Leere-Seiten-Text kann niemals einer rhythmischen Position in einem Takt zugeordnet werden (da es auf leeren Seiten gar keine Takte gibt!), sodass hier nur **Auf der Seite ausrichten** gewählt werden kann.

Bei Text, der **An Note ausrichten** verwendet, bestimmt **Links/Zentriert/Rechts** die Ausrichtung des Textes im Verhältnis zu der Position, an der er erstellt wird. Ebenso wird mit diesen Optionen die Textausrichtung von mehreren Textzeilen ein und desselben Textobjektes festgelegt. Die Ausrichtung Links ist die übliche Einstellung. Gut möglich, dass Sie aber bestimmte Textarten anders ausrichten möchten – wie z.B. die des Fingersatzes, welcher oft über der Note zentriert gesetzt wird.


3. Text


Zur Einstellung des Abstandes des Textes im Verhältnis zur der Stelle, an welcher er erstellt wird,

7.11 Standard-Positionen.


Mit den Optionen **Auf der Seite ausrichten** (nur bei System- und Leere-Seiten-Textstilen) wird den Text erwartungsgemäß links/zentriert/rechts zur Seite ausgerichtet – der Titel eines Stückes beispielsweise ist fast immer auf der Seite zentriert. Sie können aber auch **Innerer/Äußerer Rand** wählen, was beim doppelseitigen Druck verwendet und am besten anhand eines Beispiels erläutert wird: Beim einseitigen Druck werden Seitenzahlen normalerweise am rechten Rand gesetzt; beim doppelseitigen Druck jedoch normalerweise am rechten Rand der rechten Seiten und am linken Rand der linken Seiten – d.h. am äußeren Rand. Auf der Seite ausgerichteter Text ist immer (außer bei eventuellen Umformatierungen) dem ersten Takt eines Systems zugeordnet (z.B. Titel-Text), oder dem ersten Takt einer Seite, wenn der Text auf der Seite vertikal ausgerichtet ist (z.B. Fußzeile). Diese Information ist hilfreich, wenn Sie unerwünschte Unterbrechungen von Mehrtakt-Pausen in Stimmen(auszügen) korrigieren möchten.

Wenn Sie den Text **Auf der Seite ausrichten**, gibt es drei weitere Optionen:


Links auf der Seite zum 'Keine Namen'-Notenzeilenrand ausrichten dient den Seitenzahlen –  **3.7 Seitenzahlen.**

- **Am Rand einrasten** verhindert, dass der Text von dem Rand, zu dem er ausgerichtet ist, verschoben wird.
- **Relativ zu den Rändern nur der ersten Seite** weist Sibelius an, diesen Text immer zu den Rändern des Partiturbeginns auszurichten und eventuelle andere Ränder später in der Partitur (erzeugt durch spezielle Seitenumbrüche –  **7.3 Umbrüche**) zu übergehen. Dies ist nützlich für Kopfzeilen, Fußzeilen und Seitenzahlen.


Vertikale-Position-Registerkarte

Um den vertikalen Abstand des Texts zu seinem Erstellungsort einzustellen,  **7.11 Standard-Positionen.**

Zeilenabstand legt den Abstand zwischen Textzeilen fest, wenn Sie bei der Texteingabe **Return** (auf der Haupttastatur) drücken. Dieser Wert ist eine Prozentangabe der Punktgröße. Bei normalen Buchtextsatz ist 120 Prozent ein üblicher Wert, bei Text im Notensatz ist 100 Prozent jedoch geeigneter. In der Druckerfachsprache wird der Zeilenabstand übrigens als »Durchschuss« bezeichnet, im englischen Sprachraum heißt er »leading« (von »lead«: Blei). Im klassischen Buchdruck mussten kleine Stücke aus Blei zwischen den Zeilen eingesetzt werden, um den Zeilenabstand zu erhalten. Das waren Zeiten! (Anm. d. Übersetzers: Heute ist Sibelius glücklicherweise bleifrei! Die Begriffe Zeilenabstand und Durchschuss werden im Deutschen gerne verwechselt: Durchschuss meint genau genommen den Zwischenraum zwischen den Unterlängen der einen Zeile und den Oberlängen der nächsten und nicht den Abstand von Grundlinie zu Grundlinie.)

Oben oder unten auf der Seite einrasten ist nützlich zum Platzieren von Text an einer fixen Position auf der Seite, wie z.B. Seitenzahlen, Kopf- und Fußzeilen und Fußnoten. Wenn Sie diese Option einschalten, können Sie auch einen gewünschten Wert bei mm vom oberen/unteren Rand, unabhängig voneinander für Partitur und Stimmen ( **5.9 Dynamische Stimmen**), eingeben.

Titel, Studierzeichen, Taktzahlen, Komponistenname etc. sollten relativ zur obersten Notenzeile eingestellt werden und nicht zum Seitenrand. Sie können auch angeben, dass diese Art von Text **Relativ zu den Rändern nur der ersten Seite** positioniert werden soll, sodass wiederum irgendwelche späteren Randänderungen mittels spezieller Seitenumbrüche übergangen werden.

Mehrfach-System-Objekt-Positionen, welche es nur bei System-Textstilen gibt, ermöglicht Ihnen, Text über mehr als einer Notenzeile zu schreiben. Titel beispielsweise stehen nur über der obersten Notenzeile (d.h. Sie klicken nur auf **Oberste Notenzeile**), während Studierzeichen in Orchesterpartituren sowohl über der obersten Notenzeile als auch über den Streichern stehen (klicken Sie hierfür auf **Oberste Notenzeile** und **2. Position**). Welche der Notenzeilen die 2., 3. und 4. Position darstellen, können Sie im Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **System-Objekt-Positionen** festlegen –  **7.11 Standard-Positionen**.

Unterste Notenzeile wird gelegentlich für Studierzeichen verlangt. Damit Sie diese Option verwenden können, müssen Sie auch die Option **Unter unterster Notenzeile** im Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **System-Objekt-Positionen** einschalten.

Wiederholen-Registerkarte

Die Optionen hier gibt es nur für System-Textstile und sind eigentlich nur bei Kopf- und Fußzeilen, Copyrightzeilen und dergleichen nützlich. Der Text, den Sie damit eingeben, erscheint automatisch auf mehreren Seiten.

Es ist bei Verlegern durchaus üblich, auf linken und rechten Seiten unterschiedliche Kopf- und Fußzeilen zu setzen – beispielsweise möchten Sie den Titel eines Sammelbandes oben auf jede linke Seite, den Titel der jeweiligen Stücke oder Lieder auf die rechten Seiten schreiben.

Textstile löschen

Mit einem Klick auf **Löschen** im Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **Textstile bearbeiten** löschen Sie, oh Schreck, den ausgewählten Textstil. Vordefinierte Textstile können nicht gelöscht werden.

Schriftarten stilvoll einsetzen

Bei der Musiknotation ist es üblich, für alle Texte nur eine Schriftfamilie zu verwenden, mit einer möglichen Ausnahme von Titel und Instrumentennamen. Eine Schriftfamilie besteht aus mehreren Varianten einer Grundschrift – normalerweise fett (bold), kursiv (italic), fett-kursiv; manche Schriften haben aber auch noch stärkere (black) und leichtere (light) Varianten, und/oder schmal laufende Schnitte (condensed). Sie sollten pro Partitur nur zwei oder höchstens drei Schriftfamilien einsetzen.

Standardmäßig verwenden alle Textstile die Schriftfamilie Times (Mac) oder Times New Roman (Windows) (außer wenn Sie ein Reprise- oder Inkpen2-Manuskriptpapier verwenden), da Times erstens gut aussieht und zweitens schon auf Ihrem Rechner installiert ist. Wenn Sie diese Schriftfamilie ersetzen, empfehlen wir Ihnen dringend, dabei eine Serifen-Schrift zu verwenden, mit der möglichen Ausnahme von ein oder zwei Textstilen, wie weiter unten erläutert. Die Buchstaben der *Serifen*-Schriften (wie dieser hier) haben an ihren Enden dünne Querstriche, die »Serifen« genannt werden, im Gegensatz zu *serifenlosen* Schriften. Die meisten Bücher und Zeitungen verwenden hauptsächlich Serifen-Schriften, während serifenlose Schriften in erster Linie bei Titeln Anwendung finden (falls überhaupt).

3. Text


Wir empfehlen Ihnen, die von Sibelius eingestellten Standard-Schriftgrößen weitestgehend beizubehalten (mit den unten aufgeführten Ausnahmen). Wenn Sie die Schriftart (Zeichensatz) ändern, bietet es sich unter Umständen auch an, die Schriftgröße vorsichtig anzupassen, da manche Schriften bei derselben Punktgröße etwas größer oder kleiner als andere aussehen.

Wenn Sie beim Erstellen einer neuen Partitur die Absicht haben, den Haupt-Text-Font zu ändern, ist es günstiger, mit einer Georgia- oder Arial-Stilvorlage statt mit einer Times zu beginnen, da sowohl Georgia als auch Arial im Gegensatz zu Times den meisten anderen Schriftarten in der Größe gleichen. Dies sollte gewährleisten, dass Ihr Haupt-Text-Font im Verhältnis zum Rest der Partitur nicht zu groß wird.


Hier folgen ein paar Ratschläge, wie Sie die wichtigsten Textstile geschmackvoll umgestalten können:

- **Expression:** Verwenden Sie eine kursive, nicht-fette Schrift, (außer für Dynamikzeichen wie etwa *mf*, die mit einem speziellen Musik-Text-Font geschrieben werden sollten, z.B. mit Opus Text).
- **Technik:** Verwenden Sie eine nicht-kursive und nicht-fette Schrift.
- **Liedtext:** Times und Times New Roman haben den Vorzug, dass sie recht schmal laufen, sodass sie als Liedtext am wenigsten einen negativen Einfluss auf die Notenabstände haben. Ein weiterer klassischer Zeichensatz für Liedtext ist Plantin, der von Oxford University Press benutzt wird.

Wenn Sie eine zweite Liedtext-Zeile für eine Übersetzung oder einen Refrain schreiben, verwenden Sie kursive Schnitte (*italics*), für zweite und dritte Strophen nicht-kursive Schnitte.

- **Akkordsymbol:** Standardmäßig wird die speziell für Akkordsymbole entworfene Schriftart Opus Chords (oder Reprise Chords oder Inkpen2 Chords, anhängig von den Stilvorlagen) verwendet. Sie könnten sie durch eine andere normal starke Schrift ersetzen, möglicherweise durch eine serifenlose, beachten Sie dabei aber bitte, dass einige Symbole spezielle Zeichen benötigen, die in normalen Textzeichensätzen nicht vorhanden sind.
- **Titel, Untertitel, Komponist, Textdichter, Widmung:** Für den Titel des Stückes können Sie für Schriftart und -größe fast alle nur erdenklichen Einstellungen wählen. Komponist, Textdichter und Widmung sollten normalerweise denselben Zeichensatz und dieselbe Größe wie der Technik-Text verwenden, wobei die Widmung üblicherweise kursiv gesetzt wird.
- **Tempo und Metronom-Angabe:** Die Größen dieser Stile variieren ziemlich von Partitur zu Partitur. Tempo wird fast immer in fett gesetzt und ist größer als die Metronom-Angabe, die üblicherweise nicht-fett geschrieben wird.
- **Instrumente:** Eine schöne serifenlose Schrift mag hier in Ordnung sein, gehen Sie aber umsichtig vor.
- **Taktzahlen:** Normalerweise kursiv. Sie können die Taktzahlen mit Rahmen versehen, in diesem Fall müssen Sie aber eine nicht-kursive Schrift wählen, da ansonsten die Umrahmung mit der Zahl kollidieren würde.
- **Seitenzahlen:** Verwenden Sie eine nicht-fette und nicht-kursive Schrift.  **3.7 Seitenzahlen** zu Ratschlägen zur Positionierung.
- **Studierzeichen:** Benutzen Sie aus Gründen der Deutlichkeit vorzugsweise eine fette Schrift, nicht kursiv (würde sonst mit der Umrahmung kollidieren). Es sieht oft gut aus, wenn Sie die-

selbe Schrift wie für den Titel verwenden, auch wenn es sich dabei um einen ungewöhnlichen Zeichensatz handelt. Sie können die Umrahmung entfernen, diese Praxis ist aber aus guten Gründen veraltet, die Studierzeichen wären ohne Rahmen nicht gut genug sichtbar.

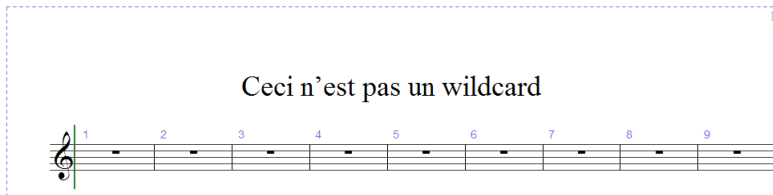
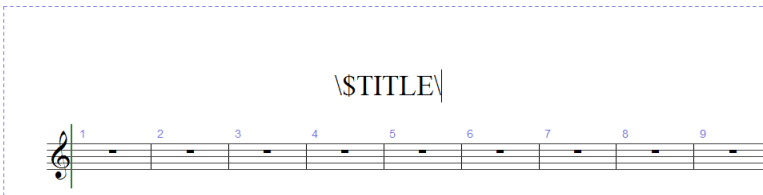
- **Taktarten:** Standardmäßig verwenden diese die Schrift Opus, Helsinki, Reprise oder Inkpen2. Sie könnten sie durch einen anderen Standard-Musik-Font ersetzen, vielleicht sogar durch einen fetten Text-Zeichensatz. Wenn Sie das versuchen, müssen Sie eventuell den Zeilenabstand auf der Registerkarte **Vertikale Posn** des Dialogfeldes **Stilvorlagen ▶ Textstile bearbeiten** anpassen.
- **N-tolen:** Ein kursiver (*italics*) Schriftschnitt ist üblich, obwohl nicht-kursive und/oder serifenlose Schnitte manchmal in modernen Partituren verwendet werden, in denen eine Menge N-tolen vorkommen.
- **Weitere Textstile:** Diese entsprechen vorzugsweise den oben aufgeführten Textstilen, beispielsweise sollten Sie den Stil von **Umrahmter Text** und **Fußnote** mit dem von **Technik** zur Übereinstimmung bringen.
- **Symbolstile** (z.B. **Häufige Symbole**, **Schlaginstrumente**): Diese Stile bestimmen den Zeichensatz, der für die Musiksymbole verwendet wird, d.h. diese Stile unterscheiden sich von normalen Textstilen. Ratschläge dazu finden Sie in  **7.10 Musik-Fonts**; ändern Sie diese Stile nicht, es sei denn, Sie wissen ganz genau, was Sie tun.

3.11 Platzhalter

Ein Platzhalter ist ein Code innerhalb eines Textobjekts, der von einer anderen Stelle einen speziellen Text einfügt. Sibelius besitzt verschiedene praktische Platzhalter, die Ihnen zum Beispiel erlauben, den Titel und die Seitenzahl eines Stückes in eine Kopfzeile einzusetzen, die sich dann automatisch aktualisiert, sobald Sie den Titel ändern (und somit in Ihrem eigenen Manuskriptpapier verwendet werden kann).

Platzhalter-Format

In Sibelius beginnen Platzhalter mit `\$` und enden mit `\` – z.B. `\$Title\`. Wenn Sie ein Textobjekt bearbeiten, das einen Platzhalter enthält, sehen Sie den Code an sich (Abb. unten links). Wenn Sie die Textbearbeitung beenden, sehen Sie den Text, auf den sich der Platzhalter bezieht (Abb. unten rechts).



Verfügbare Platzhalter

Die folgenden Platzhalter erzeugen den Text, der im Dialogfeld **Datei** ▶ **Partitur-Informationen** eingetippt ist (☞ **8.1 Dateien**), und der zum Teil auch schon auf der letzten Seite des Dialogs **Datei** ▶ **Neu** eingegeben werden kann, wenn Sie eine neue Partitur erstellen:

- `\$Title\`
- `\$Subtitle\`
- `\$Composer\`
- `\$Arranger\`
- `\$Artist\`
- `\$Copyright\`
- `\$PartName\`
- `\$InstrumentChanges\`
- `\$Lyricist\`
- `\$Copyist\`
- `\$Publisher\`
- `\$Dedication\`
- `\$OpusNumber\`
- `\$ComposerDates\`
- `\$YearOfComposition\`
- `\$MoreInfo\`

Alle diese Platzhalter können bei Bedarf in Partitur und in jeder einzelnen Stimme unterschiedliche Einträge besitzen. Sibelius macht sich diese Möglichkeit zunutze, damit jede Ihrer dynamischen Stimmen korrekt bezeichnet ist – siehe **Stimmennamen und Instrumenten-Wechsel** weiter unten.

Folgende zusätzliche Platzhalter gibt es auch noch:

- `\$DateShort\`: das aktuelle Datum in Kurzformat, so wie von den regionalen Einstellungen Ihres Betriebssystems vorgegeben (z.B. TT.MM.JJJJ)
- `\$DateLong\`: das aktuelle Datum in Langformat, so wie von den regionalen Einstellungen Ihres Betriebssystems vorgegeben (z.B. TT. MMMM JJJJ)
- `\$Time\`: die aktuelle Uhrzeit im Format hh:mm:ss (24 Stunden)
- `\$User\`: der Name des aktuell auf diesem Computer angemeldeten Benutzers
- `\$FilePath\`: Der Dateiname und Dateipfad der aktuellen Partitur. (Dies funktioniert erst, sobald eine Partitur gespeichert wurde.)
- `\$FileName\`: Der Dateiname der aktuellen Partitur *ohne* den Pfad. (Dies funktioniert erst, sobald eine Partitur gespeichert wurde.)
- `\$FileDate\`: Das Datum und die Uhrzeit, zu der die Partitur zuletzt gespeichert wurde, im von den regionalen Einstellungen Ihres Betriebssystems vorgegebenen Format (z.B. TT. MM JJJJ hh:mm:ss)
- `\$PageNum\`: die aktuelle Seitenzahl.

Stimmename und Instrumenten-Wechsel

In einer Partitur ist `\$PartName\` standardmäßig auf »Full Score« bzw. »Partitur« eingestellt, während `\$InstrumentChanges\` eine Liste aller in der Partitur verwendeten Instrumente auführt, mit Zeilenumbrüchen getrennt (es wird das erste Instrument jeder Notenzeile aufgelistet, gefolgt von allen Instrumenten-Wechseln, die es in der jeweiligen Notenzeile gibt).

In einer dynamischen Stimme führen sowohl `\$PartName\` als auch `\$InstrumentChanges\` eine Liste aller in der Partitur verwendeten Instrumente auf, mit Zeilenumbrüchen getrennt.

Zusätzlich gibt es zwei weitere gleichbedeutende Platzhalter, `\$HeaderPartName\` und `\$HeaderInstrumentChanges\`, welche die einzelnen Instrumente mit einem Komma anstatt eines Zeilenumbruchs trennen.

Warum gibt es nun so viele fast identische Platzhalter?

- Sibelius verwendet `\$PartName\` für den Instrumentennamen, der oben links auf der ersten Seite jeder dynamischen Stimme steht (und der Partitur, wo er allerdings standardmäßig ausgeblendet ist)
- Sibelius verwendet `\$HeaderPartName\` für den oder die Instrumentennamen, die in der fortlaufenden Kopfzeile ab der zweiten Seite in jeder dynamischen Stimme stehen (und der Partitur, wo dieser Text allerdings wiederum standardmäßig ausgeblendet ist)
- Es ist durchaus üblich, dass Stimmen mehrere Instrumente enthalten, die von einem Spieler gespielt werden (z.B. Klarinette und Saxophon), und die mit einem Namen wie beispielsweise »Reeds 1« bezeichnet werden. Um dies zu erreichen, sollten Sie für die fragliche Stimme den Eintrag **Stimmename in Datei ▶ Partitur-Informationen** auf »Reeds 1« setzen, womit der Text links oben auf der ersten Seite und in der fortlaufenden Kopfzeile aktualisiert wird. Eventuell möchten Sie manchmal auch die eigentliche Liste der in der Stimme verwendeten Instrumente anzeigen: hier kommt der Platzhalter `\$InstrumentChanges\` gelegen. In den unten gezeigten Abbildungen zeigen die Ausschnitte auf der linken Seite, was Sie in das Textobjekt oben links auf der ersten Seite eintippen müssen; die Ausschnitte auf der rechten Seite zeigen

3. Text

Part Name: Clarinet in B^b\n\Alto Saxophone
Instruments: Clarinet in B^b\n\Alto Saxophone

\PartName\
Clarinet in B^b
Alto Saxophone

Part Name: REEDS 1
Instruments: Clarinet in B^b\n\Alto Saxophone

\PartName\
\InstrumentChanges\
REEDS 1
Clarinet in B^b
Alto Saxophone

Ihnen, was Sie sehen, wenn Sie die Texteingabe beenden. In beiden Fällen können Sie die Einträge in Datei ▶ Partitur-Informationen lesen.

Sie sehen, dass in den beiden unteren Abbildungen der Platzhalter `\PartName\` fett dargestellt wird, und der dazugehörige Text »REEDS 1« ebenfalls fett geschrieben ist. Lesen Sie weiter, um zu erfahren, wie Sie Platzhalter mit weiteren Formatierungen versehen können.

Die Verwendung von Platzhaltern

Platzhalter können Sie in jedem Textobjekt einsetzen, und beliebig viele Platzhalter im selben Textobjekt. Wenn Sie beispielsweise ein Textobjekt wie `\$Title\ - Zuletzt bearbeitet von \$User\ am \$FileDate\` erstellen, könnte dies als »Feuervogel - Zuletzt bearbeitet von Igor Stravinsky am 16. Mai 1910 02:15:28« ausgegeben werden.

Sie können auch die Formatierung von Platzhaltern ändern. Wenn es beispielsweise ein Textobjekt `\$Title\ – \$Composer\` gibt, und Sie den Titel der Partitur fett schreiben möchten, tun Sie Folgendes:

- Bearbeiten Sie den Text (z.B. mittels Drücken von **Return**, **F2** oder indem Sie ihn doppelklicken)
- Wählen Sie nur den Platzhalten `\$Title\` aus (z.B. mittels **Shift+←/→**)
- Tippen Sie **Strg+B** oder **⌘B** (oder schalten Sie **B** in der **Text**-Leiste des Eigenschaften-Fensters ein), um ihn auf Fett zu setzen.

Mit derselben Methode können Sie einen Platzhalter kursiv setzen, seinen Font wechseln, seine Schriftgröße ändern usw.

Ein paar weitere Tipps zum erfolgreichen Umgang mit Platzhaltern:

- Platzhalter selbst reagieren nicht auf Groß- oder Kleinschreibung, d.h. `\$TITLE\`, `\$title\` und `\$Title\` sind alle gleichbedeutend. Des Weiteren hat die Groß- oder Kleinschreibung des Platzhalters selbst keinen Einfluss auf den Text, der an seiner Stelle erscheint.
- In Platzhaltern gibt es jedoch niemals Leerzeichen; wenn Sie beispielsweise `\$Composer Dates\` anstelle von `\$ComposerDates\` tippen, funktioniert der Platzhalter nicht.
- Wenn Sie einen Platzhalter verwenden, der aber nichts ausgibt, wenn Sie z.B. `\$Title\` tippen, aber nichts im Titel-Feld in Datei ▶ Partitur-Informationen eingetippt haben, kann der Text ganz verschwinden, sobald Sie die Texteingabe beenden. Es ist also ratsam sicherzustellen, dass Sie vor der Verwendung eines Platzhalters einen Eintrag für diesen eingegeben haben.
- Sie sollten die Platzhalter selbst nicht in irgendwelchen Dialogfeldern eingeben, tippen Sie sie z.B. nicht in irgendeinem der Felder in Datei ▶ Partitur-Informationen ein. Tippen Sie sie nur direkt in Textobjekte in Ihrer Partitur. Das heißt zum Beispiel, dass Sie einen Platzhalter nicht verwenden können, um einen anderen Platzhalter zu definieren (es wäre sowieso ein Rätsel, warum Sie so etwas tun wollten).

Formatierungsänderungen in den Partitur-Informationen

Sibelius erlaubt Ihnen, an jeder Stelle innerhalb von Text im Dialogfeld Datei ▶ Partitur-Informationen Zeilenumbrüche, Font und Schriftstil einzufügen. Die meisten Formatwechsel werden einfach zwischen umgekehrten Schrägstrichen, den Backslashes, gesetzt, z.B. `\n\`.

- `\B\` – Fett ein
- `\b\` – Fett aus
- `\I\` – Kursiv ein
- `\i\` – Kursiv aus
- `\U\` – Unterstrichen ein
- `\u\` – Unterstrichen aus
- `\n\` – Neue Zeile
- `\f\` – Wechsel zum Standardfont des Textstils
- `\fFontname\` – Wechsel zum angegebenen Font (z.B. `fArial` wechselt zu Arial)
- `\sGröße\` – stellt die *Größe* des Fonts in Einheiten eines 1/32 Spatiums ein (z.B. setzt `s64` die Größe des Fonts auf zwei Spatien)
- `^` – Für das nächste Zeichen den Musik-Text-Font (so wie in Stilvorlagen ▶ Alle Zeichensätze bearbeiten festgelegt) verwenden.

Angenommen Sie arbeiten an einem Arrangement eines Stückes eines anderen Komponisten und möchten beide Namen im Komponist-Feld des Dialogfelds Datei ▶ Partitur-Informationen in zwei einzelne Zeilen schreiben. Sie könnten dies so eingeben: `J. S. Bach\n\Arr.: Bea R. Beiter`. Wenn Sie dies nun mittels des Platzhalters `\$Composer\` in einen Text in der Partitur eingeben, würde Folgendes erscheinen:

J. S. Bach
Arr.: Bea R. Beiter

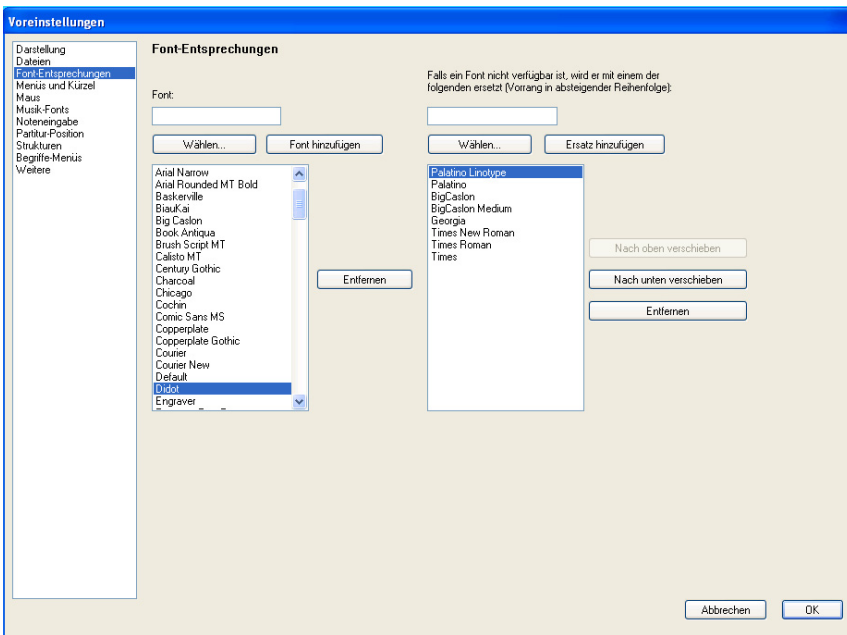
3.12 Font-Substitution

Ersetzen von Zeichensätzen

Nur für Fortgeschrittene

Sobald Sie eine Partitur öffnen, die eine Schriftart (Zeichensatz, Font) verwendet, die nicht auf Ihrem Computer installiert ist, ersetzt Sibelius diese stattdessen mit einer ähnlichen Schriftart. Das funktioniert sowohl bei Text-Fonts (wenn Sie z.B. Helvetica nicht haben, wird dafür Arial verwendet) als auch bei Musik-Fonts (wenn Sie z.B. Petrucci nicht haben, wird dafür Opus verwendet).

Sie können die jeweilige Font-Substitution über die Seite **Font-Entsprechungen** des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im Sibelius-Menü) steuern:



Angenommen Sie haben von einem anderen Anwender eine Datei erhalten, die den Zeichensatz Didot enthält, welcher auf Ihrem Computer nicht installiert ist. Sie könnten Sibelius nun anweisen, diesen Font durch Palatino Linotype zu ersetzen, sodass in Zukunft immer Palatino Linotype anstatt des fehlenden Didot verwendet wird, sobald irgendeine Partitur, die Sie später mal öffnen werden, Didot enthält.

Um einen fehlenden Fontnamen einzugeben und dessen Substitution einzustellen:


- Geben Sie den Namen des fehlenden Fonts, den Sie ersetzen möchten, links im **Font**-Feld ein, oder wählen Sie in aus einer Liste, indem Sie auf die **Wählen**-Schaltfläche klicken. Wenn Sie den Namen des Fonts eingegeben haben, klicken Sie auf die Schaltfläche **Font hinzufügen**. Damit wird der Font der Fontliste auf der linken Seite hinzugefügt.
- Um für den Font eine Substitution festzulegen, wählen Sie den fehlenden Font links aus der Liste und geben im Eingabefeld, das mit **Falls ein Font nicht verfügbar ist, wird er mit einem der**

folgenden ersetzt bezeichnet ist, den Namen des Fonts ein, den Sibelius stattdessen verwenden soll, oder wählen Sie über die **Wählen**-Schaltfläche einen der Fonts, die auf Ihrem Computer installiert sind. Wenn Sie den Namen des Ersatz-Fonts eingegeben haben, klicken Sie auf die Schaltfläche **Ersatz hinzufügen**. Sibelius fügt den Font der Liste mit den Substitutionen auf der rechten Seite hinzu.

- Um für einen Font zusätzliche Substitutionen hinzuzufügen, führen Sie genannte Schritte so oft wie notwendig aus.

Um die Priorität der Font-Entsprechungen anzupassen, verwenden Sie auf der rechten Seite die Schaltflächen **Nach oben** und **Nach unten**, um die Reihenfolge der Einträge in der Substitutions-Liste wunschgemäß anzuordnen. Sibelius favorisiert immer den Font ganz oben in der Liste; d.h. wenn der zuerst genannte Font auf Ihrem Computer installiert ist, wird er auch verwendet, andernfalls der zweite usw.

Um einen Font oder eine Substitution von einer der beiden Listen zu entfernen, wählen Sie den entsprechenden Eintrag aus und klicken auf die **Entfernen**-Schaltfläche.

Sie können in Sibelius auch Musik-Fonts von Fremdherstellern einsetzen. Zu weiteren Informationen, wie Sie Sibelius über diese Fonts in Kenntnis setzen können, siehe **Fonts verwenden, die nicht bei Sibelius dabei sind** in  **7.10 Musik-Fonts**.

4. Wiedergabe & Video

4.1 Wiedergabe

📖 **4.3 Mixer, 4.7 Live-Wiedergabe, 4.4 Sibelius Sounds Essentials, 4.15 MIDI-Messages.**

📑 **Wiedergabe.**

Sibelius gibt Ihre Partitur ohne großes Aufheben wunderschön wieder. Sie müssen kein MIDI-Hexer oder Sequenzerexperte sein, um Sibelius eine tolle Wiedergabe zu entlocken, es lohnt sich aber, ein grundlegendes Verständnis des Wiedergabekonzepts zu entwickeln.

Dieses Kapitel führt Sie in kleinen Häppchen in verschiedene Wiedergabefunktionen ein und sagt Ihnen, welche anderen Kapiteln Sie lesen sollten, um weitere Informationen zu erhalten.

Wiedergabe-Geräte und Wiedergabe-Konfigurationen

Sibelius braucht ein oder mehrere *Wiedergabe-Geräte*, damit es Klänge erzeugen kann. Ein Wiedergabe-Gerät ist ein Hardware-Gerät (z.B. Soundkarte, externes MIDI-Klangmodul) oder ein Software-Gerät (z.B. virtuelles Instrument, Software-Synthesizer), das einen oder mehrere Klänge erzeugen kann. Sie können an und auf Ihrem Computer über viele verschiedene Wiedergabe-Geräte verfügen, die Sie alle in Sibelius in beliebiger Kombination verwenden können; diese Kombination richten Sie als *Wiedergabe-Konfiguration* ein.

Um mehr über die verschiedenen Typen von Wiedergabe-Geräten zu erfahren, und wie Sie Ihre eigenen Wiedergabe-Konfigurationen im Dialogfeld **Play ▶ Wiedergabe-Geräte** einrichten, 📖 **4.11 Wiedergabe-Geräte.**

Sibelius besitzt auch seine eigene Sammlung eingebauter Klänge mit dem Namen Sibelius Sounds Essentials, die für die Wiedergabe dieser Klänge ein virtuelles Instrument namens Kontakt Player 2 verwendet. Zu weiteren Einzelheiten, 📖 **4.4 Sibelius Sounds Essentials.**

Wiedergabe-Steuerung

Sie steuern Sibelius' Wiedergabe über das Wiedergabe-Fenster (siehe Abbildung rechts) oder mit den entsprechenden Befehlen im **Play**-Menü bzw. deren Tastaturkürzeln. Um das Wiedergabe-Fenster aufzurufen, sofern es noch nicht geöffnet ist, wählen Sie **Fenster ▶ Wiedergabe** (Kürzel **Strg+Alt+Y** oder **⌘+⌥+Y**). Sie können es auch über die Werkzeugleiste ein- und ausschalten. Mehr Einzelheiten darüber finden Sie im Kapitel **Wiedergabe** im Handbuch.




Wiedergabe-Linie

Die *Wiedergabe-Linie* ist eine grüne Linie, die den Noten während der Wiedergabe folgt, und die Ihnen anzeigt, von wo aus Sibelius weiter abspielt, wenn Sie die Wiedergabe das nächste Mal starten. Im Wiedergabe-Fenster können Sie die Position der Wiedergabe-Linie steuern, wenn nicht gerade abgespielt wird. Wenn Sie die Wiedergabe-Linie auszublenden möchten, wenn nicht abgespielt wird, schalten Sie **Ansicht ▶ Wiedergabe-Linie** aus.

Der Partitur während der Wiedergabe folgen


Sibelius folgt der Partitur während der Wiedergabe automatisch, und verkleinert auch automatisch die Darstellungsgröße auf dem Bildschirm (Zoom), sodass Sie die Noten beim Abspielen gut überblicken können. Sie können in der Partitur während der Wiedergabe navigieren, genauso wie wenn nicht abgespielt würde, einschließlich der Änderung der Zoomstärke (die sich Sibelius für das nächste Abspielen merkt).


Dieses Verhalten können Sie ändern mit den Optionen auf der Seite **Partitur-Position** des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im Sibelius-Menü) –
 **5.22 Voreinstellungen**.


Wiedergabe während Noteneingabe und Bearbeiten

obald Sie auf eine Note klicken und sie verschieben, wird sie angespielt. Wenn Sie das lästig finden, schalten Sie **Noten beim Bearbeiten spielen** auf der **Noteneingabe**-Seite des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im Sibelius-Menü) aus.



Klänge wählen


Sibelius wählt für die Wiedergabe automatisch die besten verfügbaren Klänge der Ihnen zur Verfügung stehenden Wiedergabe-Geräte; das Programm benutzt dazu eine revolutionäre Methode Klänge zu kategorisieren und zu organisieren, die da lautet: **SoundWorld™** ( **4.16 SoundWorld™**).

Benutzen Sie zum Wechseln bzw. Ändern der Klänge das Mixer-Fenster, das Sie ein- oder ausblenden können, indem Sie **Fenster ▶ Mixer** wählen, oder indem Sie das dazugehörige Kürzel **Strg+Alt+M** oder **M** tippen ( **4.3 Mixer**).

Auf MIDI-Geräten können Sie Klänge auch mit speziellen Textbefehlen, *MIDI-Messages* genannt, ändern ( **4.15 MIDI-Messages**).

Ausführung und Interpretation Ihrer Partitur

Sibelius ist so gestaltet, dass alle Notationen und Zeichen in Ihrer Partitur automatisch ausgeführt werden ( **4.2 Ausführung Ihrer Partitur**); normalerweise müssen Sie deren Effekt noch nicht einmal anpassen; Sie können dies aber, wenn Sie möchten, und zwar im Dialogfeld **Play ▶ Lexikon** ( **4.8 Wiedergabe-Lexikon**).

Sibelius kann auch eine erstaunlich menschliche Interpretation Ihrer Partitur leisten, mithilfe der Funktionen *Espressivo™* und *Rubato™*, die Sie im Dialogfeld **Play ▶ Interpretation** steuern können ( **4.5 Interpretation**).

»All Notes Off«

Play ▶ All Notes Off senden (Kürzel **Shift-O** oder **⇧O**) schaltet alle im Moment klingenden Noten aus. Dies kann notwendig sein:

- Wenn Ihr Computer, Soundkarte oder Wiedergabe-Gerät durch Vor- oder Rückspulen überlastet werden (das kann passieren, wenn Ihr Gerät nicht übermäßig schnell ist oder wenn Sie in komplexer Musik vor- oder rückspulen)
- Wenn Sie die Wiedergabe stoppen, während das Sustain-Pedal gedrückt ist.

Wenn Sie eine hängen gebliebene Note während der Wiedergabe der Partitur hören, können Sie **Shift-O** sogar während des Abspielens tippen – Sibelius schaltet alle Noten aus und nimmt die Wiedergabe wieder auf.

Der häufigste Fall hängen gebliebener Noten sind Haltebögen, die ins Nichts laufen (d.h. eine Note mit einem Haltebogen, der keine Note mit derselben Tonhöhe folgt). Sibelius hat ein Plug-In, mit dem solche überhängenden Haltebögen aufgespürt und entfernt werden können – siehe **Überhängende Haltebögen entfernen** auf Seite 521.

4.2 Ausführung Ihrer Partitur

📖 2.12 Linien, 2.18 Schlagzeug, 4.6 Wiederholungen, 4.8 Wiedergabe-Lexikon.

Unsere Idee bei der Gestaltung von Sibelius' Wiedergabe-Funktionen ist, dass Sie in der Lage sein sollten, eine Partitur genauso zu schreiben, wie Sie es auf normalem Notenpapier tun würden, mit ganz normaler Notation und ohne spezielle Befehle, und sie eben genauso gut ohne irgendwelches weitere Einrichten abspielen können sollten.

Aus dieser Idee folgt:

- Sibelius wählt standardmäßig für jedes Instrument den besten zur Verfügung stehenden Klang.
- Wann immer Sie eine Partitur abspielen, liest Sibelius mehr oder weniger alles, was Sie in Ihrer Partitur geschrieben haben, auf welche Art es auch notiert sein mag. Sibelius führt sogar Bezeichnungen wie *ff*, *pizz.*, oder *accel.* aus, und Sie können diese Einstellungen ändern und dem Lexikon Ihre eigenen hinzufügen.

Was Sibelius liest

Fast die ganze Notation einer Partitur sollte sofort richtig wiedergegeben werden. Sibelius führt Folgendes aus:

- Noten, Akkorde, Pausen, Vorzeichen, Haltebögen, Vorschläge
- Schlüssel, Tonartvorzeichnungen, Taktarten
- Instrumentennamen – diese legen die Klänge fest, mit welchen die Wiedergabe erfolgt; bei Bedarf können Sie diese Klangzuordnung ändern
- Standard-Artikulation, z.B. Akzent, Staccato, Marcato etc.
- Tremolo
- Text zur Bezeichnung von Dynamik, wie etwa *pp*, *sfz*, *laut*
- Tempobezeichnungen wie **Allegro**, Metronom-Angaben wie ♩ = 108, metrische Wechsel wie ♩ = ♪
- Weiterer Text wie z.B. *con sord.*, *pizz.*, *legato* – 📖 **4.8 Wiedergabe-Lexikon** für eine ausführliche Darstellung der Wiedergabe von Text
- Wiederholungen, einschließlich erster und zweiter Endungen (Haus 1/2, prima/seconda volta-Takte), Wiederholungs-Taktstrichen, Coda und Segno – 📖 **4.6 Wiederholungen**
- Linien wie Bindebögen, Triller, Oktavierungs-Linien (*8va*), Pedalisierung, *rit./accel.*, *gliss.*, *Cresc./dim.*-Gabeln
- Gitarrenspezifische Notationen wie Bends und Slides
- Spezielle Schlagzeug-Notenköpfe
- Transponierende Instrumente (die immer mit der korrekten klingenden Tonhöhe wiedergegeben werden)
- Text-MIDI-Messages für eine erweiterte Wiedergabe-Steuerung – 📖 **4.15 MIDI-Messages**
- Ausgeblendete Objekte, z.B. ausgeblendete Metronom-Angaben, Noten oder Dynamik-Bezeichnungen – 📖 **3.1 Text**, **5.6 Ausblenden von Objekten**, **5.15 Notenzeilen bündeln**.

Dynamik

Echte Instrumente besitzen unterschiedliche Dynamik-Eigenschaften. Perkussive Instrumente (wie etwa Klavier, Pauke, Harfe usw.) können die Dynamik nur am Beginn einer Note ändern, während Instrumente, die Töne halten (wie etwa die meisten Holz- und Blechblasinstrumente und Streicher), die Dynamik auch im Verlauf einer Note ändern können.

Sibelius spielt die Dynamik so realistisch ab, wie es Ihr Wiedergabe-Gerät zulässt. Einige virtuelle Instrumente (wie z.B. das Garritan Personal Orchestra) sind extra so eingerichtet, dass sie eine unabhängige Steuerung des Dynamikniveaus eines Töne haltenden Instruments und die Attacke der Noten, die es spielt, zulässt. Andere Geräte, einschließlich der meisten MIDI-Soundmodule und Soundkarten, sind nicht auf diese Weise eingerichtet, und auf diesen Geräten kann Sibelius die Dynamik nur an Beginn einer Note angeben und die Dynamik nicht inmitten einer Note variieren.

Da Notenzeilen-Objekte nur für die Notenzeile und die Stimme(n), der sie zugeordnet sind, gelten, macht es sich bei der Wiedergabe besonders deutlich bemerkbar, wenn die Dynamik der falschen Notenzeile zugeordnet ist, da das Instrument dann mit der falschen Dynamik spielt (☐ **7.6 Zuordnung**). Zur Dynamik bei Instrumenten mit mehreren Notenzeilen, wie z.B. Tasteninstrumenten, siehe **Instrumente mit mehreren Notenzeilen** weiter unten.

Um ein Dynamikzeichen einer anderen Notenzeile zuzuordnen, verschieben Sie es so weit, dass es die andere (richtige) Notenzeile berührt; damit wird es dieser Notenzeile zugeordnet, was Sie auch daran erkennen können, dass die gestrichelte graue Zuordnungs-Linie entsprechend umspringt. Ziehen Sie nun das Dynamikzeichen wieder an seine ursprüngliche Position zurück. (Die Zuordnung eines Objekts können Sie nur in der Partitur ändern; wenn Sie ein Objekt in einer dynamischen Stimme verschieben, ändert es nicht seine Zuordnung.)

Um das Dynamikzeichen einer anderen Stimme bzw. anderen Stimmen zuzuordnen, selektieren Sie es und tippen **Alt+1/2/3/4** oder $\sim 1/2/3/4$, um es einer anderen Stimme zuzuweisen; **Alt+5** oder ~ 5 ordnet das Dynamikzeichen allen Stimmen zu. Wenn Sie eine Dynamik einer anderen Kombination von Stimmen zuweisen möchten, klicken Sie auf die entsprechenden Stimmen-Knöpfe des Keypad-Fensters (☐ **1.2 Keypad**).

Wenn Sie ein Dynamikzeichen mit dem Expression-Text erstellen (siehe **Expression** auf Seite 216), bezieht dieses seine Wiedergabe-Charakteristika aus dem entsprechenden Eintrag im Wiedergabe-Lexikon (☐ **4.8 Wiedergabe-Lexikon**) – z.B. entspricht **fff** der maximalen Dynamik. Damit ist die Geschichte natürlich noch nicht zu Ende: Die tatsächliche Wiedergabe-Lautstärke hängt auch von der Stärke des Espressivo und von allen möglichen Artikulationszeichen (wie Akzenten), sofern vorhanden, ab.

Cresc./dim.-Gabeln

Wenn Sie eine Cresc./dim.-Gabel eingeben, findet Sibelius deren Endlautstärke heraus. Wenn es nach der Gabel eine eindeutige Dynamik (z.B. **ff** oder **mp**) gibt, wird diese dazu verwendet; wenn keine Dynamik festgelegt ist, erhöht oder senkt Sibelius die Dynamik um eine Stufe (eine Crescendo-Gabel beispielsweise, die mit einem vorausgehenden **mp** beginnt, endet bei **mf**, während eine Diminuendo-Gabel, die mit einem vorausgehenden **ff** beginnt, bei **f** endet).

4. Wiedergabe & Video

Wenn Sie die Endlautstärke genauer festlegen möchten, entweder als eine ausdrückliche Dynamik oder als Prozentangabe der Anfangsdynamik, wählen Sie die **Cresc./dim.**-Gabel aus, deren Endlautstärke Sie ändern möchten, und öffnen die **Wiedergabe**-Leiste des Eigenschaften-Fensters (Kürzel **Strg+Alt+P** oder **⌘+P**). Ändern Sie das Drop-down-Menü vom Standard **Auto**, um einen neuen Prozentwert anzugeben, und ob dieser Wert eine prozentuale **Änderung** der Anfangsdynamik oder einen prozentualen Wert des **Maximums** an Lautstärke darstellt. Wenn Sie in den Eigenschaften eine bestimmte Endlautstärke für eine Gabel festlegen, wird diese Dynamik immer benutzt, auch wenn Sie am Ende der Gabel ein Expression-Textobjekt hinzufügen, löschen oder ändern.

Genauso wie auch Expression-Text (siehe **Dynamik** oben) – gelten alle Notenzeilen-Linien einschließlich **Cresc./dim.**-Gabeln nur für die Notenzeile und die Stimme(n), denen sie zugeordnet sind.

Triller

Standardmäßig trillern Triller 12-mal pro Sekunde diatonisch, d.h. entweder mit einem Halbton oder einem Ganzton, abhängig von der Tonhöhe der Note im Verhältnis zur aktuellen Tonartvorzeichnung.

Um die Wiedergabe eines einzelnen Trillers zu ändern, wählen Sie ihn aus und ändern dann die Steuerung in der **Wiedergabe**-Leiste des Eigenschaften-Fensters:

- Um ein Intervall in Halbtönen anzugeben, schalten Sie **Diatonisch** aus und legen dann die **Halbtöne** des gewünschten Intervalls fest. (Damit in Schlaginstrumenten ein Triller als Ein-Noten-Tremolo erklingt, wählen Sie den Triller aus und setzen **Halbtöne** auf 0.)
- Um die Trillergeschwindigkeit zu ändern, setzen Sie **Geschwindigkeit** auf die gewünschte Anzahl Noten pro Sekunde
- Schalten Sie **Gerade spielen** ein, wenn Sibelius den Rhythmus des Trillers nicht unmerklich variieren soll. Es empfiehlt sich, diese Option ausgeschaltet zu lassen, da der Triller mit gerade gespielten Noten sehr mechanisch klingen kann.
- Schalten Sie **Mit der oberen Note beginnen** eine, wenn der Triller mit der oberen und nicht mit der unteren Note beginnen soll.

Sie können kleine Vorzeichen als Symbol über einen Triller schreiben, um das Trillerintervall anzuzeigen, diese werden jedoch nicht direkt von Sibelius gelesen.

Verzierungen werden nicht automatisch abgespielt, Sibelius besitzt jedoch ein Plug-In, um die Wiedergabe von Prallern und Doppelschlägen zu erzeugen – siehe **Verzierungs-Wiedergabe** in [☞ 5.17 Plug-Ins](#).

Tempo

Um das Tempo Ihrer Partitur zu ändern, verwenden Sie einen Tempo-Text – wie z.B. **Allegro**, **Langsam**, **Presto** usw. – oder benutzen Sie eine Metronomangabe, die mit dem Textstil Metronomangabe geschrieben werden sollte. Um zu erfahren, wie Sie diese Zeichen als Text in Ihre Partitur eintippen, siehe **Tempo** auf Seite 218 und **Metronom-Angabe** auf Seite 217. Um festzulegen oder zu ändern, welches Tempo Sibelius Begriffen wie etwa **Allegro** zuweist, [☞ 4.8 Wiedergabe-Lexikon](#).

Um das Tempo Ihrer Partitur während des Abspielens anzupassen, können Sie auch den Temporegler im Wiedergabe-Fenster benutzen; versuchen Sie aber nicht, dies als Methode zu verwenden, das Tempo grundsätzlich festzulegen, da die Position des Temporeglers beim nächsten Öffnen der Partitur nicht beibehalten wird.

Metrische Wechsel

Sibelius gibt metrische Wechsel wieder, vorausgesetzt, sie sind mit einem System-Textstil eingegeben (z.B. Tempo oder Metronomangabe) – zu Einzelheiten zur deren Erstellung siehe **Metrische Wechsel** auf Seite 218.

Sibelius versteht selbst komplexe Formate wie $\text{♩} = \text{♩} \cdot \text{♩}$ usw.; jegliche Anzahl Noten (mit oder ohne Punktierung) verbunden mit Haltebögen oder $+$ -Zeichen ist erlaubt. Die einzige Einschränkung besteht darin, dass sich Sibelius auf die Einträge im **Play ▶ Lexikon**, die für die Wiedergabe normaler Metronomangaben verwendet werden, stützt, um metrische Wechsel zu erkennen. Das bedeutet, wenn Sie einen metrischen Wechsel mit einer Kombination von Noten und Haltebögen oder $+$ -Zeichen *links* des $=$ -Zeichens benötigen, müssen Sie für jeden gewünschten metrischen Wechsel dieser Art im Lexikon einen neuen Begriff definieren (☞ **4.8 Wiedergabe-Lexikon**).

Rit. und accel.

Sibelius spielt *rit.* und *accel.* ab, und zwar unter Verwendung von speziellen Linien (☞ **2.12 Linien**).

Die *rit./accel.*-Linien gestatten Ihnen, wie stark das *rit./accel.* sein soll und wo es endet, nämlich am Ende der jeweiligen Linie. Die Linie kann entweder eine sichtbare gestrichelte Linie sein oder eine unsichtbare, d.h. ausgeblendete, die Sibelius bloß mitteilt, wie lange das *rit.* oder *accel.* andauert (als graue Linie sichtbar, sofern die Option **Ansicht ▶ Ausgeblendete Objekte** aktiviert ist). Sie können auch das Endtempo des *rit./accel.* über die **Wiedergabe-Leiste** des **Eigenschaften-Fensters** angeben (☞ **5.9 Eigenschaften**):

- **Endtempo:** Wird entweder als absolutes Tempo in Schlägen pro Minute angegeben oder als prozentualer Wert des Anfangstempos (standardmäßig sind das 75% für jede *rit.*-Linie und 133% für jede *accel.*-Linie)
- Sie können auch bestimmen, auf welche Art sich das Tempo während eines *accel.* oder *rit.* ändert:
 - **Früh:** Ändert das Tempo am meisten zu Beginn der Linie
 - **Spät:** Ändert das Tempo am meisten gegen Ende der Linie
 - **Gleichmäßig:** Nimmt eine gleichmäßige Tempoänderung über die gesamte Liniendauer vor.

Wenn Sie nach einem *accel.* oder *rit.* wieder zum ursprünglichen Tempo zurückkehren möchten, sollten Sie zu diesem Zwecke an der entsprechenden Stelle einen Tempotext wie etwa **A tempo** schreiben. Sibelius kann jedoch ein **A tempo** nicht automatisch interpretieren (da es oft nicht eindeutig ist, zu welchem Tempo zurückgekehrt werden soll), sodass Sie hier auch eine ausgeblendete **Metronom-Angabe** erstellen müssen (siehe **Metronom-Angabe** auf Seite 217).

Gliss. und port.

Gliss. und *port.*-Linien (☞ **2.12 Linien**) werden bei der Wiedergabe berücksichtigt, dabei verwenden sie eine zum jeweiligen Instrument passende Glissando-Art, z.B. chromatische Schritte

4. Wiedergabe & Video

bei Blasinstrumenten und ein durchgehendes Gleiten bei Streichern. Wenn Sie die Wiedergabe-Art einer Linie ändern möchten, selektieren Sie diese und verwenden die **Wiedergabe**-Leiste des **Eigenschaften-Fensters**:

- Das Drop-down-Menü unter **Gliss./Rit./Accel.** stellt verschiedene Glissando-Arten zur Verfügung. Normalerweise können Sie diese bei der Einstellung **gemäß Instrument** belassen.
- Bei der Glissando-Art **Kontinuierlich** (ein fließendes Gleiten) wird die Geschwindigkeit des *gliss.* in Form einer »Kurve« ausgedrückt:
 - **Früh**: Spielt das *gliss.* am stärksten zu Beginn der Linie
 - **Spät**: Spielt das *gliss.* am stärksten gegen Ende der Linie
 - **Gleichmäßig**: Spielt das *gliss.* mit einer konstanten Geschwindigkeit von Anfang bis Ende.

Flageoletts

Auch wenn Sibelius Flageoletts nicht automatisch abspielt, können Sie deren Wiedergabe leicht mithilfe des Plug-Ins **Plug-Ins ▶ Wiedergabe ▶ Flageolett-Wiedergabe** oder mit ausgeblendeten Noten und stummen Notenköpfen erreichen.

Natürliche Flageoletts (z.B. bei Blechblasinstrumenten) werden normalerweise mit einem »◀«-Symbol über der Note notiert. Um nun das Flageolett wiederzugeben, verwenden Sie für die gedruckte Tonhöhe einen stummen Notenkopf (ohne Wiedergabe) (Kürzel **Shift+Alt+9** oder **⇧~9**) und fügen die klingende Tonhöhe in einer anderen Stimme mit einer ausgeblendeten Note hinzu – zu weiteren Details, [☞ 5.6 Ausblenden von Objekten](#) und [2.16 Notenköpfe](#).

Künstliche Flageoletts (z.B. bei Streichinstrumenten) werden eine reine Quinte oder Quarte über der geschriebenen Tonhöhe mit einem Diamant-Notenkopf notiert. Verwenden Sie für die geschriebene Tonhöhe einen stummen Notenkopf (ohne Wiedergabe) und einen Diamant-Notenkopf für das Flageolett. Wahrscheinlich möchten Sie auch die Wiedergabe des Diamant-Notenkopfes unterdrücken – [☞ 7.14 Bearbeiten von Notenköpfen](#). Wie schon zuvor, fügen Sie die klingende Tonhöhe des Flageoletts in einer anderen Stimme mit einer ausgeblendeten Note hinzu.



Instrumente mit mehreren Notenzeilen


Bei Instrumenten, die normalerweise aus zwei Notenzeilen bestehen, wie z.B. Harfe oder Klavier, müssen Sie die Dynamik nur in einer der Notenzeilen erstellen. Sibelius wird sie bei der Wiedergabe beiden Notenzeilen zuweisen, wenn sie zwischen den Notenzeilen steht. Beachten Sie bitte, dass dies auch für andere Instrumente gilt, die aus zwei Notenzeilen bestehen (z.B. eine Flöte mit zwei Notenzeilen; auch hier gilt bei der Wiedergabe eine Dynamik zwischen den Notenzeilen für beide Notenzeilen).

Im seltenen Fall, dass eine Dynamik eines Tasteninstrumentes nur für eine der beiden Notenzeilen gelten soll, positionieren Sie sie nahe an einer Notenzeile oder außerhalb, d.h. oberhalb der rechten Hand oder unterhalb der linken Hand. Wenn die Dynamikangaben nie für beide Notenzeilen gelten sollen, schalten Sie die Option **Wirkt sich auf angrenzende Notenzeile aus** im Dialogfeld **Play ▶ Interpretation** aus. In diesem Dialogfeld können Sie auch den Abstand angeben, mit dem die Dynamik von der Notenzeile mindestens entfernt stehen muss, damit die bei der Wiedergabe von Sibelius für beide Notenzeilen verwendet wird. Zu weiteren Details, [☞ 4.5 Interpretation](#).

An Stellen, an denen sich die Anzahl der für ein Instrument verwendeten Notenzeilen ändert, beispielsweise wo sich ein Instrument für mehrere Spieler auf verschiedene Notenzeilen aufteilt oder an einem späteren Punkt wieder zusammengeführt wird, müssen Sie eventuell eine ausgeblendete Dynamik und/oder Spielanweisung (z.B. *pizz.*) am Beginn des nächsten Systems einfügen, um die Dynamik/Spielanweisung derjenigen vor dem Notenzeilenwechsel anzupassen. Der Grund dafür ist, dass Wiedergabe-Effekte nur entlang einer Notenzeile verfolgt werden – Sibelius weiß nicht, ob oder wann ein Spieler von einer Notenzeile auf eine andere wechselt.

Noten ohne Wiedergabe und Text/Linien, die nicht beachtet werden sollen


Sie können jegliches Objekt (z.B. Dynamik, Noten) so einstellen, dass es bei der Wiedergabe ignoriert wird, indem Sie all seine Kontrollkästchen von **Spiele**n bei **Durchgang** in der **Wiedergabe-Leiste** des **Eigenschaften-Fensters** ausschalten –  **4.6 Wiederholungen**. Alternativ können Sie die Wiedergabe einzelner Noten auch unterdrücken, indem Sie den **Notenkopf-Typ** ohne Wiedergabe benutzen (Kürzel **Shift+Alt+9** oder  **2.16 Notenköpfe**).

Sie können auch festlegen, dass aller Text eines bestimmten Textstils überhaupt keinen Wiedergabeeffekt hat, indem Sie die Option **Bei Wiedergabe interpretieren** auf der **Allgemein-Seite** des Dialogfelds **Textstil bearbeiten** ausschalten –  **3.10 Bearbeiten von Textstilen**.

4.3 Mixer

Wiedergabe.

In Sibelius' Mixer-Fenster können Sie die Klänge der Wiedergabe ändern und bearbeiten, einschließlich Lautstärke und Panorama, und die Einstellungen der virtuellen Instrumente und Effekte anpassen, die Ihre momentane Wiedergabe-Konfiguration verwendet.

Um den Mixer ein- oder auszublenden, wählen Sie **Fenster ▶ Mixer** oder verwenden Sie das Kürzel **Strg+Alt+M** (Windows) *oder* **M** (Mac), oder klicken Sie auf den rechts gezeigten  Knopf in der Werkzeugleiste. Das Mixer-Fenster besteht aus verschiedenen Abschnitten, so wie folgt:



Schaltflächen-Leiste: andere Mixer-Leisten ausblenden oder anzeigen, CPU-Auslastung anzeigen

Notenzeilen-Leiste: Lautstärke, Solo/Mute (Stumm), Panorama, MIDI-Kanal (bei Bedarf) und Anfangs-Klang-ID jeder Notenzeile in der Partitur

Klickspur-Leiste: Anpassen des Metronom-Klicks während der Wiedergabe und Flexi-time-Aufnahmen

Gruppen-Leiste: Relative Lautstärke oder Solo/Mute von Instrumenten-Familien in Ihrer Partitur anpassen

Virtuelle-Instrumente-Leiste: Einstellungen in eigenen Fenster jeden virtuellen Instruments anpassen, Solo/Mute aller Notenzeilen, Signalstärke anpassen, die durch jeden Effekt-Bus geht

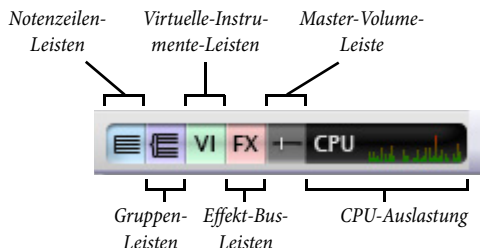
Effekt-Bus-Leiste: Einstellungen in den eigenen Fenstern der Effekte anpassen, Ausgangsstärke und Trim justieren

Master-Volume-Leiste: die Gesamtlautstärke aller virtuellen Instrumente und Effekte regeln, Einstellungen im eigenen Fenster jedes Master-Effekts anpassen

Zwar ist die Breite des Mixers fix, Sie können aber seine Höhe ändern, indem Sie am unteren Rand (Windows) oder an der Ecke rechts unten (Mac) ziehen, und Sie können mit den Knöpfen in der Schaltflächen-Leiste jeden Leistentyp einzeln ausblenden oder anzeigen, sodass der Mixer nicht so groß wie hier gezeigt sein muss.

Schaltflächen-Leiste

Mit der Schaltflächen-Leiste ganz oben im Mixer können Sie alle anderen Arten von Leisten auf- oder zuklappen:



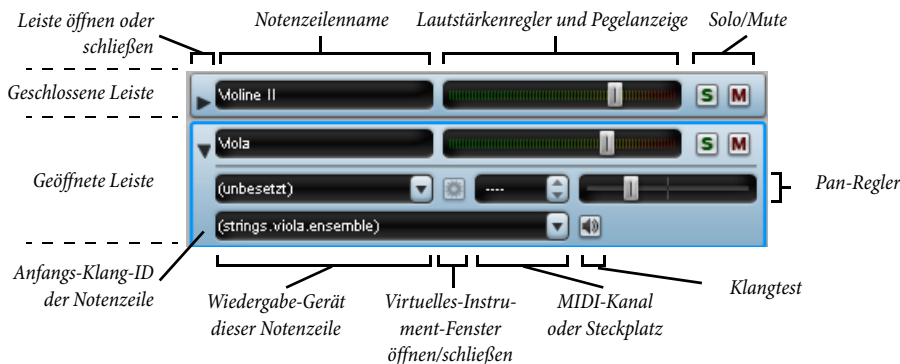
Standardmäßig werden nur die Notenzeilen- und Master-Volume-Leisten angezeigt, wenn Sie den Mixer zum ersten Mal öffnen. Die Schaltflächen bzw. Knöpfe der Virtuelle-Instrumente- und Effekt-Bus-Leisten sind deaktiviert, sofern Ihre aktuelle Wiedergabe-Konfiguration kein virtuelles Instrument oder Effekt verwendet.

Die CPU-Auslastungsanzeige in der Schaltflächen-Leiste gibt Ihnen einen Hinweis auf die Prozessorauslastung durch das Audiosystem, d.h. alle virtuellen Instrumente und Effekte in Ihrer aktuellen Wiedergabe-Konfiguration (nicht aber die gesamte Prozessorauslastung des ganzen Computers). Wenn diese Anzeige während der Wiedergabe in den roten Bereich geht, heißt das, dass Ihr Computer zum Berechnen der Audiodaten länger als zum Abspielen braucht, was wahrscheinlich zur Folge hat, dass die Wiedergabe gestört oder stotternd abläuft.

Wenn dies auftritt, können Sie immer eine Audiodatei Ihrer Partitur exportieren, die dann störungsfrei abgespielt werden kann (☞ **8.13 Exportieren von Audio-Dateien**); um die Störungen jedoch während der Wiedergabe zu reduzieren, siehe **Optimaler Einsatz von virtuellen Instrumenten und Effekten** auf Seite 377.

Notenzeilen-Leisten

Jede Notenzeile Ihrer Partitur besitzt ihre eigene Leiste:




Mit einem Klick auf den Pfeil links in der Leiste können Sie alle Leisten einzeln öffnen oder schließen. Um alle Notenzeilen-Leisten auf einmal zu öffnen oder zu schließen, halten Sie **Shift** gedrückt und klicken auf den Pfeil; um alle Leisten jeglicher Art auf einmal zu öffnen oder zu schließen, halten Sie **Strg** oder **⌘** gedrückt und klicken auf einen Pfeil auf der linken Seite irgendeiner Leiste.


Folgendermaßen funktionieren die Steuerungen einer jeden Notenzeile:

- Die Notenzeilennamenanzeige zeigt den Namen der Notenzeile, so wie er im Dialogfeld **Erstellen ▶ Instrumente** erscheint; dies können Sie nicht bearbeiten. Wenn Sie den Instrumentennamen ändern möchten,  **3.9 Instrumentennamen**.
- Um die Lautstärke zu ändern, verschieben Sie einfach den Regler nach links (leiser) oder nach rechts (lauter). Der Regler hakt an der Standardlautstärke ein (100 von 127). Während der Wiedergabe leuchtet der Hintergrund des Reglers auf, um Ihnen den Pegel dieses Instruments anzuzeigen. Damit können Sie Balance der Notenzeilen untereinander korrigieren, ohne dass Sie laute Dynamiken für laute Instrumente oder leise Dynamiken für leise Instrumente schreiben müssten. Die meisten Geräte geben standardmäßig alle Instrumente mit mehr oder weniger derselben Lautstärke wieder, sodass Sie beispielsweise einer ganzen Geigengruppe eine etwas höhere Lautstärke als etwa einer einzelnen Flöte zuweisen sollten.
- Um nur eine Notenzeile zu hören, klicken Sie auf den Solo-Knopf (). Die Mute-Knöpfe (Stumm) aller anderen Notenzeilen sind dann deaktiviert (und sehen so aus: ). Sie können weitere Notenzeilen gleichzeitig auf Solo setzen, indem Sie auf deren Solo-Knöpfe klicken. Wenn Sie alle Solo-Knöpfe wieder ausschalten, sind die Mute-Knöpfe wieder aktivierbar. Siehe **Mute (Stumm) und Solo** auf Seite 297.
- Um eine Notenzeile stumm zu schalten, klicken Sie auf den Mute-Knopf (). Klicken Sie einmal, um die Notenzeile halb-stumm () zu schalten, und klicken Sie zweimal, um sie ganz stumm zu schalten (). Ein dritter Klick hebt die Stummschaltung wieder auf. Siehe **Mute (Stumm) und Solo** auf Seite 297.
- Um die Pan(orama)-Position der Notenzeile zu justieren – das heißt ihre Stereo-Position von links nach rechts –, öffnen Sie zuerst die Leiste, indem Sie auf den Öffnenpfeil (Dreiecksymbol) klicken, und verschieben Sie dann einfach den Pan-Regler nach links oder rechts. Der Regler hakt in der Mitte ein. Am besten klingt es, wenn Sie Notenzeilen nicht zu weit links oder rechts positionieren.
Beachten Sie bitte, dass manche virtuellen Instrumente (z.B. Vienna Symphonic Library Vienna Instruments) nicht auf diesen Pan-Schieberegler reagieren; wenn Sie also ein solches virtuelles Instrument verwenden, hören Sie keinen Unterschied, wenn Sie hier die Pan-Position ändern. Sie können stattdessen die Pan-Position des Audioausgangs dieses virtuellen Instruments ändern – siehe **Virtuelles-Instrument-Leisten** auf Seite 295.
- Im Geräte-Menü können Sie das Gerät ändern, welches von dem Anfangsklang einer Notenzeile verwendet wird; es wird aber empfohlen, dies nicht hier zu ändern: Tun Sie dies stattdessen auf der Seite **Bevorzugte Klänge** von **Play ▶ Wiedergabe-Geräte**, um Sibelius mitzuteilen, dass Sie lieber ein anderes Gerät verwenden möchten, da diese Wahl in Ihrer Wiedergabe-Konfiguration gespeichert wird und daher für alle Partituren gilt – siehe **Bevorzugte Klänge** auf Seite 362.

Wenn Sie beschließen, das für die Wiedergabe einer Notenzeile verwendete Gerät zu ändern, sehen Sie, dass das Menü eine Liste aller Geräte Ihrer Wiedergabe-Konfiguration aufführt, zusammen mit einem weiteren Eintrag (**Auto**) ganz oben in der Liste. Wenn Sibelius das Gerät wieder automatisch wählen soll, wählen Sie (**Auto**).

Sobald Sie ausdrücklich ein Gerät für eine bestimmte Notenzeile wählen, erscheint der Geräte-name nicht mehr in Klammern, und das Menü der Klang-IDs oder Programm-Namen zeigt nur mehr diejenigen Klänge an, die das von Ihnen gewählte Gerät bereitstellt.

- Der Knopf rechts des Geräte-Menüs () ist nur aktiviert, wenn das aktuell für diese Notenzeile verwendete Gerät ein virtuelles Instrument ist; ein Klick darauf zeigt das Fenster des virtuellen Instruments an. Klicken Sie nochmals auf diesen Knopf, um das Fenster wieder zu schließen. Wenn Sie für die Wiedergabe die Sibelius Sounds Essentials benutzen, wird mit einem Klick auf diesen Knopf das Kontakt-Player-2-Fenster angezeigt – siehe **Kontakt-Player-2-Fenster** auf Seite 302.
- Mit der Steuerung MIDI-Kanal oder Steckplatz können Sie den von einer Notenzeile verwendeten MIDI-Kanal nur dann wechseln, wenn Sie für diese Notenzeile ein Gerät gewählt haben, und dieses Gerät ein manuelles Sound-Set verwendet (siehe **Manuelle-Sound-Sets-Seite** auf Seite Seite 359). Wenn die Notenzeile über den Kontakt Player 2 wiedergegeben wird, sehen Sie hier eine Anzeige des für diese Notenzeile verwendeten Steckplatzes, den Sie allerdings nicht ändern können. Normalerweise müssen Sie dies sowieso nicht ändern, da Sibelius auf intelligente Weise erfasst, welcher Kanal oder Steckplatz von welchen Notenzeilen verwendet wird.
- Die Klang-ID-Anzeige zeigt Ihnen den Klang, den eine Notenzeile am Beginn der Partitur benutzt. Wenn es in der Notenzeile irgendwelche Objekte gibt, die den Wiedergabeklang nach dem ersten Takt ändern – z.B. Instrumenten-Wechsel, Spieltechnik-Anweisungen usw. –, wird diese Anzeige dadurch nicht aktualisiert. Halten Sie Ihren Mauszeiger über die Anzeige, um einen Hilfetext zu sehen, der die Klang-ID und das Programm anzeigt, welche Sibelius tatsächlich für diese Notenzeile verwendet.

Standardmäßig zeigt diese Anzeige den von der Notenzeile verwendeten Programm-Namen an (zu mehr Informationen über Klang-IDs,  **4.16 SoundWorld™**). Wenn Sie stattdessen – wann immer möglich – lieber die Klang-ID sehen möchten, ändern Sie die **Anzeige**-Option auf der **Wiedergabe**-Seite von **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**) – siehe **Wiedergabe-Voreinstellungen** auf Seite 366.

Sie sehen, dass der Klangname standardmäßig in Klammern steht: dies weist darauf hin, dass die Wahl des Klangs automatisch von Sibelius getätigt wurde. Sobald Sie in diesem Menü einen Programm-Namen oder eine bestimmte Klang-ID wählen, wird der Klangname ohne Klammern angezeigt.

Um den anfänglichen Klang einer Notenzeile zu ändern, klicken Sie auf den Pfeil, um das Klangmenü zu öffnen:

- Wenn Programm-Namen angezeigt werden, sehen Sie ein hierarchisches Menü. Wenn für die Notenzeile kein bestimmtes Gerät gewählt ist, stehen in der ersten Menüebene die Namen der Sound-Sets Ihrer aktuellen Wiedergabe-Konfiguration, in der zweiten Menüebene dann die Namen der Gruppen, in die die Programm-Namen aufgeteilt sind (z.B. **Strings**, **Woodwind**, etc.); in der dritten Ebene sehen Sie die Instrumenten-Familien (z.B. **Violin**, **Flutes**, etc.); in der vierten Ebene stehen dann schließlich die Programm-Namen an sich. Wenn Sie


4. Wiedergabe & Video

ein bestimmtes Programm wählen, stellt Sibelius diese Notenzeile auch so ein, dass sie immer über das Gerät abgespielt wird, auf dem dieses Programm verfügbar ist.

- Wenn Klang-IDs angezeigt werden, sehen Sie ein anderes hierarchisches Menü, das alle Klang-IDs von S3W und alle zusätzlichen Klang-IDs auflistet, die es in Ihrer aktuellen Wiedergabe-Konfiguration gibt. Wenn für die Notenzeile schon ein bestimmtes Gerät gewählt wurde, enthält das Menü nur diejenigen Klang-IDs, die das von diesem Gerät verwendete Sound-Set bereitstellt.

So wie auch im Geräte-Menü, können Sie eine Notenzeile zurücksetzen, damit für diese der Klang automatisch gewählt wird, indem Sie im Menü **(Auto)** wählen.

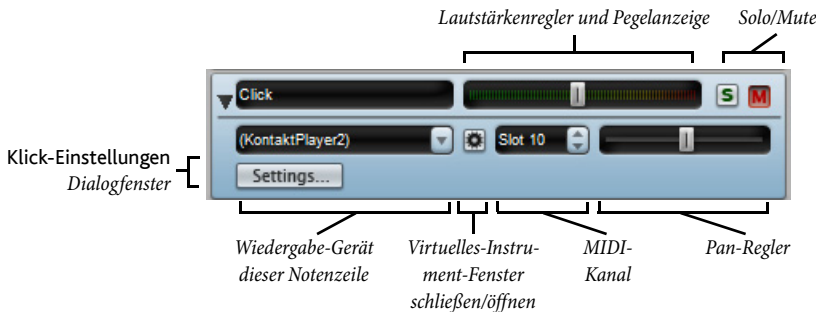
Sie können die von unterschiedlichen Instrumenten in Ihrer Partitur verwendeten Klänge auch ändern, indem Sie die Instrumentendefinition an sich bearbeiten, und zwar in **Stilvorlagen ▶ Instrumente bearbeiten**; dieser Weg ist empfehlenswert, wenn Sie den Klang etwa von mehreren identischen Instrumenten in Ihrer Partitur an einer Stelle anpassen möchten, oder wenn Sie diese Einstellungen zum Importieren in eine andere Partitur als Stilvorlage exportieren möchten (**7.12 Bearbeiten von Instrumenten**).

- Mit dem Knopf  rechts des Klangmenüs können Sie die aktuelle Klanguauswahl für diese Notenzeile testen.

Während des Abspielens können Sie nur die Lautstärke (einschließlich Solo und Mute) und die Pan-Position einer Notenzeile ändern; alle anderen Einstellungsänderungen sind nur dann möglich, wenn die Partitur gerade nicht abgespielt wird.

Klickspur-Leiste

Die Klickspur-Leiste befindet sich immer unterhalb der Notenzeilen-Leisten:



Die Klickspur-Leiste ist denen der Notenzeilen sehr ähnlich, nur dass Sie nicht einen Anfangs-Klang wählen, sondern mit einem Klick auf **Einstellungen** das Dialogfenster **Klick-Einstellungen** aufrufen, so wie links gezeigt.

- Die Option **Zählzeiten unterteilen** ist bei bestimmten Taktarten wie etwa 6/8 praktisch, bei denen dann ein leiserer Klick auf allen Achtelnoten zu hören ist.
- **Irreguläre Zählzeitgruppen betonen** betont bestimmte Schläge des Taktes abhängig von der gewählten Schlag-Gruppierung in irregulären Taktarten wie z.B. 7/8 (**2.23 Taktarten**).



- Sie können auch den Schlagzeug-Klang wählen, den die Klickspur auf dem ersten Schlag eines Taktes und auf den folgenden Zählzeiten verwendet, entweder als Klang-ID oder Programm-Name, abhängig von Ihrer Einstellung auf der **Wiedergabe**-Seite des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius**-Menü)

Zusätzlich zu dem Solo/Mute-Knopf in der Klickspur-Leiste an sich können Sie die Klickspur auch mit dem Knopf **Klick bei Wiedergabe** im Wiedergabe-Fenster auf stumm schalten bzw. ihn hörbar machen.

Gruppen-Leiste

Mit den Gruppen-Leisten können Sie die relative Lautstärke und Pan-Position aller in der Partitur vorkommenden Instrumentenfamilien anpassen. Dies ist sehr praktisch, um z.B. die Lautstärke aller Streicher im Vergleich zu den Holzbläsern anzuheben, o.ä. Folgende Steuerungen gibt es in den Gruppen-Leisten:

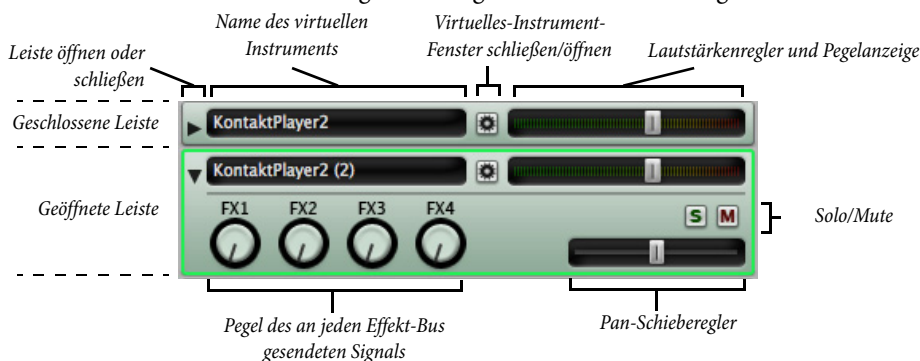


- Links in der Leiste wird der Gruppenname angezeigt. Sibelius bestimmt, welche Instrumente in welche Gruppe gehören. Sie können den Gruppennamen nicht bearbeiten.
- Um die Lautstärke aller Notenzeilen der Gruppe zu ändern, verschieben Sie einfach den Regler nach links oder rechts (wie oben bei **Notenzeilen-Leisten**). Sibelius behält die relative Balance der Instrumente in der Gruppe zueinander bei, wenn Sie die Lautstärke hier ändern.
- Um alle Notenzeilen einer Gruppe auf Solo zu setzen, klicken Sie auf den Solo-Knopf (wie oben bei **Notenzeilen-Leisten**).
- Um alle Notenzeilen einer Gruppe stumm oder halb-stumm zu schalten, klicken Sie auf den Mute-Knopf (wie oben bei **Notenzeilen-Leisten**).


Wenn Sie während Änderungen in Gruppen-Leisten die Notenzeilen-Leisten im Blickfeld haben, können Sie sehen, dass sich Änderungen in der Gruppen-Leiste in allen dazugehörigen Notenzeilen-Leisten widerspiegeln.

Virtuelles-Instrument-Leisten

Jedes virtuelle Instrument Ihrer Wiedergabe-Konfiguration besitzt seine eigene Leiste:

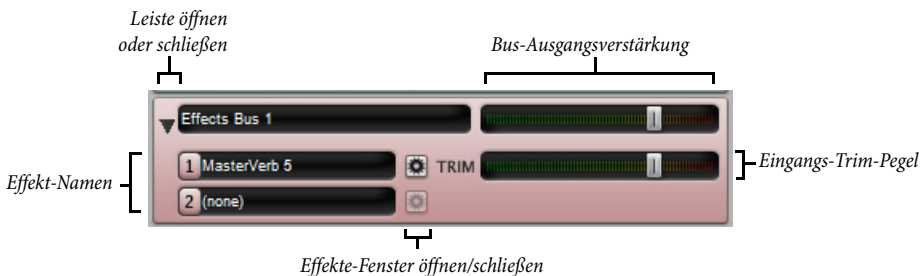


4. Wiedergabe & Video

- Links in der Leiste wird der Name des virtuellen Instruments angezeigt.
- Um das Fenster eines virtuellen Instruments anzuzeigen und dort dessen Einstellungen anpassen zu können, klicken Sie auf . Ein nochmaliger Klick darauf blendet das Fenster wieder aus. Wenn irgendwelche Änderungen am virtuellen Instrument beim nächsten Mal in Sibelius beibehalten werden sollen, denken Sie daran, Ihre Wiedergabe-Konfiguration in **Play ▶ Wiedergabe-Geräte** zu speichern (siehe **Eine Wiedergabe-Konfiguration bearbeiten** auf Seite 358).
- Den Ausgangspegel eines jeden virtuellen Instruments können Sie mit dessen Lautstärkeregler ändern.
- Um alle Notenzeilen, die von einem virtuellen Instrument gespielt werden, auf Solo oder stumm zu schalten, klicken Sie auf den Solo- oder Mute-Knopf in der Virtuelles-Instrument-Leiste. Die Solo- und Mute-Knöpfe in den betroffenen Notenzeilen-Leisten spiegeln die Änderungen in der Virtuelles-Instrument-Leiste wider.
- Mit den vier Drehknöpfen können Sie steuern, welche Signalstärke von diesem virtuellen Instrument zu jedem der vier Effekt-Busse gesendet werden soll. Ziehen Sie einfach im Kreis, um die an jeden Effekt-Bus gesendete Signalstärke zu erhöhen oder zu senken. Der Drehknopf mit der Bezeichnung FX1 sendet seine Signale an den Effekt-Bus 1, FX2 an den Effekt-Bus 2 usw. Das bedeutet, dass Sie den Ausgang verschiedener virtueller Instrumente an verschiedene Effekt-Busse senden können. Wenn der gleiche Effekt auf alle virtuellen Instrumente angewendet werden soll, verwenden Sie stattdessen die Master-Insert-Effekte (siehe unten **Master-Volume-Leiste**).
- Manche virtuellen Instrumente (z.B. Vienna Symphonic Library Vienna Instruments) reagieren nicht auf MIDI Pan Messages; um also deren Pan-Position nach links oder rechts zu versetzen, können Sie stattdessen den Pan-Schieberegler des virtuellen Instruments verwenden. Bei anderen virtuellen Instrumenten ist dies nicht nötig.

Effekt-Bus-Leiste


Sibelius bietet vier Effekt-Busse, von denen jeder zwei Effekte laden kann, die Sie auf der **Effekte-Seite** von **Play ▶ Wiedergabe-Geräte** festlegen können – siehe **Effekte-Seite** auf Seite 363. Jeder Bus hat seine eigene Leiste:



In geschlossenem Zustand zeigt die Leiste den Bus-Namen und einen Regler an, mit dem Sie die Verstärkung des Bus-Ausgangs in den Mix anpassen können.

Wenn Sie mit einem Klick auf den Pfeil die Leiste öffnen, können Sie einen zusätzlichen Regler mit der Bezeichnung TRIM sehen. Damit wird der Eingangspegel geregelt, der in den Effekt-Bus geht. Normalerweise müssen Sie dies nicht anpassen, da so gut wie jeder Effekt seine eigene Verstär-

kungssteuerung in seinem eigenen Fenster besitzt, der Regler steht aber als Hilfe zur Verfügung, wenn ein Effekt keine solche eigene Steuerung hat.


Links in der geöffneten Leiste sehen Sie eine Anzeige der Effekte im Bus. Um das Fenster eines Effekts anzuzeigen und dort dessen Einstellungen zu bearbeiten, klicken Sie auf . Ein nochmaliger Klick schließt das Fenster wieder. Wenn irgendwelche Änderungen im Effekte-Fenster beim nächsten Mal in Sibelius beibehalten werden sollen, denken Sie daran, Ihre Wiedergabe-Konfiguration in **Play ▶ Wiedergabe-Geräte** zu speichern (siehe **Eine Wiedergabe-Konfiguration bearbeiten** auf Seite 358).

Master-Volume-Leiste


Ganz unten im Mixer befindet sich die Master-Volume-Leiste, in der Sie die Lautstärke aller virtuellen Instrumente und Effekte mit einem einzigen Regler steuern können, und in der Sie Änderungen an den Master-Insert-Effekten vornehmen können, die sich auch auf den Ausgang aller von Ihnen verwendeten virtuellen Instrumente und Effekte auswirken:




Wenn die Master-Volume-Leiste geschlossen ist, gibt es nur den Lautstärkenregler. Während der Wiedergabe leuchtet der Hintergrund des Reglers auf und zeigt den Ausgangspegel an. Bitte beachten Sie, dass dieser Regler sich nur auf virtuelle Instrumente auswirkt, sodass er keinerlei Einfluss auf die Lautstärke irgendwelcher Notenzeilen hat, die über den der Soundkarte eingebauten Synthesizer oder ein externes MIDI-Gerät abspielt werden.

Wenn Sie mit einem Klick auf den Pfeil die Leiste öffnen, können Sie das Fenster eines jeden der vier Master-Insert-Effekte anzeigen, indem Sie auf  klicken. Zu weiteren Informationen zu Master-Insert-Effekten siehe **Effekte-Seite** auf Seite 363.


Mute (Stumm) und Solo

Zum Zwecke des Testens einzelner Instrumente oder Instrumenten-Gruppen kann jede einzelne Notenzeile mit voller oder halber Lautstärke wiedergegeben werden oder ganz stumm geschaltet werden. Klicken Sie einfach auf den Mute-Knopf () der fraglichen Notenzeile und wandern Sie durch die verschiedenen Abstufungen.

Eine praktische Anwendung dieser Funktion ist das Erzeugen so genannter »Music minus one«-Aufnahmen: Mit einem Instrument im Hintergrund lässt sich ein Part gut auswendig lernen. Das vollständige Stummschalten eines Instruments ist nützlich zum Üben der eigenen Stimme, während man von Sibelius begleitet wird, oder auch zur Wiedergabe von Bratschenmusik.

Sie können eine bestimmte Notenzeile auf Solo setzen (dabei alle anderen Notenzeilen stumm schalten), indem Sie auf den Solo-Knopf () klicken. Sie können weitere Notenzeilen hinzufügen, indem Sie auf deren Solo-Knopfe klicken.

4. Wiedergabe & Video

Um nur einige bestimmte Instrumente der Partitur abzuspielen, können Sie alternativ vor der Wiedergabe die gewünschten Instrumente auch als Passage auswählen ( **1.6 Auswahlen (Selektionen) und Passagen**). Beachten Sie bitte, dass die Mute-Einstellungen der Notenzeilen unberücksichtigt bleiben, wenn Sie eine Auswahl von Notenzeilen Ihrer Partitur abspielen; wenn Sie beispielsweise bei der Arbeit an einem Streichquartett die Notenzeile der Violine 1 stumm geschaltet haben, dann aber diese Violin-Notenzeile und die des Cellos auswählen, um beide wiederzugeben, werden auch beide erklingen. Sibelius geht davon aus, dass Sie, wenn Sie explizit eine Notenzeile vor der Wiedergabe auswählen, diese tatsächlich hören wollen, auch wenn sie im Mixer stumm geschaltet ist.

Den Mixer über ein Eingabe-Gerät steuern

Wenn Sie ein externes MIDI-Gerät besitzen, wie etwa ein Keyboard mit zusätzlichen Schiebereglern, Drehknöpfen und anderen Steuerungen, können Sie mit diesem Gerät den Mixer direkt ansprechen. Zu weiteren Informationen siehe **Input Maps** auf Seite 56.

SoundStage™

Da Sie (wahrscheinlich) nur zwei Ohren Ihr Eigen nennen können, vollbringt Ihr Gehirn Wunder beim Herbeizaubern einer dreidimensionalen Vorstellung aus nur zwei Klangquellen. Die Tatsache, dass Ihr Wiedergabe-Gerät nur in Stereo abspielen kann, ist somit also kaum eine Einschränkung, solange Sie die Klänge, die Ihr Ohr erreichen, so erzeugen können, als ob echte Spieler vor Ihnen säßen. Der dreidimensionale Eindruck, den ein gut eingerichteter Stereo-Klang hervorrufen kann, wird manchmal auch »Soundstage« (Bühne) genannt – die SoundStage-Funktion von Sibelius ruft diesen automatisch hervor.

Stellen Sie sich vor, Sie möchten den räumlichen Klangeindruck hervorrufen, den Sie als Zuhörer in einem Konzertsaal mit einem Orchester auf der Bühne haben. Eine ganze Reihe von Faktoren kommen dabei ins Spiel:

- Jedes Instrument befindet sich in einer leicht unterschiedlichen Entfernung zu Ihnen, und verschiedene Instrumentengruppen haben eine unterschiedliche Anzahl von Spielern. Das hat einen Einfluss auf die Balance (= relative Lautstärke) dieser Instrumente.
- Jedes Instrument hat eine leicht unterschiedliche Links-Rechts-Position im Verhältnis zu Ihrem Zuhörersessel inne.
- Die Akustik des Konzertsaales erzeugt einen Nachhall, der nicht nur die Größe, sondern auch die Form des Gebäudes hörbar macht.
- Die zu Ihnen näher positionierten Instrumente erzeugen weniger Nachhall als diejenigen, die sich weiter entfernt befinden. Der Grund dafür ist, dass ein größerer Anteil ihres Klanges direkt zu Ihren Ohren gelangt und weniger durch die Reflexion der Saalwände.
- Ein sehr weit entferntes Instrument, wie z.B. eine Trompete hinter der Bühne, klingt mit sehr viel Nachhall, da kein Teil ihres Klanges direkt zu Ihren Ohren gelangt; außerdem klingt das Instrument leise, d.h. seine Lautstärke ist niedrig.

Sie müssen SoundStage nicht ein- oder ausschalten – es ist immer an. Immer wenn Sie Instrumente erstellen, positioniert Sibelius diese automatisch im 3D-Raum, als ob selbige sich auf einer Konzertbühne befinden würden – und das Ganze nicht nur in Stereo (d.h. mit der passenden Pan-

Position), sondern auch mit subtilen Lautstärke-Einstellungen, um die Entfernung der Instrumente nachzuempfinden bzw. zu imitieren.


Sibelius' SoundStage-Einstellungen umfassen Standard-Konfigurationen für Orchester, Brass Band, Chor und Streicher-Ensembles – und funktionieren ebenso gut bei praktisch jeglicher anderer Kombination.

Wiedergabe mit vielen Instrumenten optimieren

Bei einer großen Zahl von Instrumenten kann die Wiedergabe eine orgelartige (Tutti-)Wirkung haben. Dies ist unerfreulich, da die Transparenz verloren geht und ein eher synthetischer Klang anstelle der angestrebten natürlich-lebendigen Wiedergabe entsteht. Es gibt für dieses Problem vier Hauptgründe, die sich recht einfach vermeiden lassen:

- *Falsche Balance.* Wenn Sie zum Beispiel alle Lautstärke-Werte in einer Orchesterpartitur auf 100 Prozent setzen, werden Sie feststellen, dass einige Instrumente zu laut sind, während andere untergehen.
- *Nicht genug Ausdruck.* Probieren Sie die Einstellung der **Espressivo**-Option im Dialogfeld **Play ▶ Interpretation** auf **Espressivo** oder **Molto espressivo** zu setzen. Dies fügt Lautstärkeabstufungen ein, die es erleichtern, die einzelnen Linien der Musik beim Hören zu trennen, sogar in einer großen Partitur. Allgemein sollten Sie um so mehr **Espressivo** hinzufügen, je mehr Instrumente spielen (☞ **4.5 Interpretation**).
- *»Phasing«* – Phasenverschiebungen, wie bei einem schlecht eingestellten Radio, die dadurch entstehen, dass zwei Instrumente denselben Klang unisono spielen. Wenn zwei Notenzeilen in Ihrer Partitur oft dasselbe spielen, wie z.B. Violine 1 und 2, unterdrücken Sie die Wiedergabe einer der Notenzeilen während einer Unisono-Passage mithilfe der **Spielen-bei-Durchgang**-Kästchen in der Wiedergabe-Leiste des **Eigenschaften**-Fensters.
- *Nicht genügend verschiedene Pan-Positionen.* Es ist schwierig für das Ohr, die einzelnen Instrumentalklänge zu trennen. Ändern Sie die Pan-Positionen entsprechend.

4.4 Sibelius Sounds Essentials

 **4.1 Wiedergabe, 4.5 Interpretation, 4.3 Mixer, 8.13 Exportieren von Audio-Dateien.**

Sibelius Sounds und Kontakt Player.

Bestandteil von Sibelius sind die Sibelius Sounds Essentials, eine hochwertige Klangbibliothek, die aus einem kompletten Satz von 128 General-MIDI-Klängen von M-Audio Session besteht, zusammen mit sorgfältig ausgewählten Instrumenten der Sibelius Sounds Rock and Pop Collection, dem preisgekrönten Garritan Personal Orchestra, der Garritan Concert & Marching Band und der Garritan Jazz and Big Band, und der Virtual Drumline von TapSPACE. Zusammen ergibt dies eine für alle Musikgattungen geeignete vielseitige Sammlung.

Die Sibelius Sounds Essentials benötigen den Kontakt Player 2, ein virtuelles Instrument von Native Instruments, das bei Sibelius mit dabei ist. Der Kontakt Player 2 ist ein ausgeklügelter Sampleplayer und kann mit einer großen Bandbreite von Sample-Bibliotheken verwendet werden, einschließlich mit denen im Sibelius-Lieferumfang und denen von Garritan, TapSPACE und anderen Herstellern produzierten.

Sie können weitere Klangbibliotheken zur Verwendung mit dem Kontakt Player 2 in Sibelius hinzufügen, einschließlich der Vollversionen aller Klangbibliotheken, denen die Klänge der Sibelius Sounds Essentials entstammen. Wählen Sie **Hilfe ▶ Sibelius Sounds**, um auf unserer Webseite weitere Informationen zu erhalten.

Computer-Anforderungen

Die Computer-Anforderungen des Kontakt Player 2 gleichen denen von Sibelius 5 – Einzelheiten dazu finden Sie in **Installation von Sibelius in Windows** oder **Installation von Sibelius auf dem Mac** in Ihrem Handbuch.

Beachten Sie bitte, dass Klangbibliotheken sehr viel Speicherplatz Ihrer Festplatte in Anspruch nehmen können, sodass Sie sicher stellen sollten, dass genügend Platz vorhanden ist. Das Laden vieler Klänge gleichzeitig benötigt außerdem mehr Arbeitsspeicher (RAM). Ratschläge sowohl für den Kontakt Player 2 als auch zu anderen virtuellen Instrumenten finden Sie unter **Optimaler Einsatz von virtuellen Instrumenten und Effekten** auf Seite 377.

Sibelius Sounds Essentials installieren

Zur Installation der Sibelius Sounds Essentials und des Kontakt Player 2 sehen Sie bitte unter **Installation von Sibelius in Windows** oder **Installation von Sibelius auf dem Mac** in Ihrem Handbuch nach.

Sibelius Sounds Essentials einrichten

Um Ihre Partituren mit den Sibelius Sounds Essentials wiederzugeben:

- Wählen Sie **Play ▶ Wiedergabe-Geräte**
- Wählen Sie aus dem **Konfiguration**-Menü ganz unten im Dialogfeld die Konfiguration **Sibelius Sounds Essentials (16 sounds)**, die eine Kopie des Kontakt Player 2 verwendet und damit 16

unterschiedliche Klänge gleichzeitig ermöglicht; oder wählen Sie die Konfiguration **Sibelius Sounds Essentials (32 sounds)**, die den Kontakt Player 2 zweifach benutzt und somit 32 unterschiedliche Klänge gleichzeitig erlaubt.

- Warten Sie ein paar Sekunden, während der Kontakt Player 2 geladen wird. Sie sollten jetzt **KontaktPlayer2** in der Liste **Aktive Geräte** auf der rechten Hälfte der **Aktive-Geräte**-Seite des Dialogfelds **Aktive Geräte** sehen. Das **Sound-Set** ist damit auf **Sibelius Essentials** eingestellt.
- Klicken Sie auf **Schließen**.

Sobald Sie die Wiedergabe Ihrer Partitur starten, lädt Sibelius automatisch die benötigten Klänge in den Kontakt Player 2 (Sie werden auf dem Bildschirm eine Reihe von Fortschrittsanzeigen sehen, während die einzelnen Klänge geladen werden), was normalerweise nur ein paar Sekunden dauert, dann beginnt die Wiedergabe.

Wie der Kontakt Player 2 funktioniert

Damit Sie mit dem Kontakt Player 2 bestmögliche Ergebnisse erzielen, müssen Sie ein wenig seine Arbeitsweise kennen. Der Kontakt Player 2 kann bis zu 16 unterschiedliche Klänge gleichzeitig spielen, wobei jeder Klang in einen der 16 verfügbaren *Steckplätze* geladen wird, die MIDI-Kanälen ähneln.

Einfach gesagt heißt dies, dass er Partituren mit bis zu 16 verschiedenen Instrumenten abspielen kann, ohne Kompromisse eingehen zu müssen.

Es ist jedoch gut möglich, dass eine Notenzeile in Ihrer Partitur mehr als einen Klang verwendet, etwa wegen eines Instrumentenwechsels (z.B. beginnt die Notenzeile als Klarinette, wechselt später aber zu einem Saxophon) oder einer Spieltechnik (z.B. wenn eine Violin-Notenzeile arco beginnt, später aber auch pizz. spielt), sodass die Gesamtanzahl der in Ihrer Partitur verwendeten Klänge 16 überschreitet, abhängig davon, ob Sibelius die Klänge über denselben Steckplatz abspielen kann oder nicht.

Klänge können sich einen Steckplatz teilen, wenn sie mittels eines *switch* angesprochen werden, was bedeutet, dass Sibelius entweder eine bestimmte Note spielen kann, um einen Klangwechsel auszulösen (als *keyswitch* bekannt), oder einen MIDI-Controller auf einen bestimmten Wert setzt, oder eine Note mit einer bestimmten Velocity spielt usw. Einige der Klänge der Sibelius Sounds Essentials arbeiten auf diese Weise: zum Beispiel die Violinen des Garritan Personal Orchestra, die mittels Keyswitches zwischen arco und pizzicato wechseln, und die Trompete der Garritan Jazz and Big Band, die so zwischen normaler und gedämpfter Spielweise umschalten kann.

Wenn Sie zu einem gänzlich anderen Klang wechseln – z.B. von Klarinette zu Saxophon –, wird dazu normalerweise ein zusätzlicher Steckplatz benötigt.

In der Praxis bedeutet dies, dass Sibelius beim Start der Wiedergabe einen Hinweis gibt und Ihnen anbietet, eine weitere Kopie des Kontakt Player 2 hinzuzufügen, falls es in Ihrer Partitur mehr Instrumente gibt, als die Anzahl von Vorkommen bzw. Kopien des Kontakt Player 2 Ihrer aktuellen Wiedergabe-Konfiguration unterbringen kann.

Wenn Sibelius danach immer noch nicht genügend Steckplätze für alle Instrumente hat, muss es für eine optimale Wiedergabe Kompromisse eingehen. Notenzeilen einer Instrumentenfamilie (z.B. Holzbläser, Blechbläser, Streicher) werden in denselben Steckplatz gesteckt, sodass sie alle

4. Wiedergabe & Video

denselben Klang verwenden – was etwa zur Folge haben kann, dass Klarinetten, Oboen und Fagotte alle mit (beispielsweise) einem Fagottklang abgespielt werden.

Wenn Ihre Partituren routinemäßig mehr als 32 unterschiedliche Steckplätze benötigen, können Sie weitere Kopien des Kontakt Player 2 dauerhaft aktivieren, um zu verhindern, dass Sibelius Klänge gemeinsam verwendet:

- Schließen alle momentan geöffneten Partituren
- Wählen Sie **Play ▶ Wiedergabe-Geräte** und gehen Sie zur Seite **Aktive Geräte**
- Wählen Sie **KontaktPlayer2** rechts in der Liste **Aktive Geräte** aus, und klicken Sie auf **Anzeigen**: Falls irgendwelche Instrumente momentan im Player geladen sein sollten, klicken Sie auf das kleine X rechts oben in jedem Klang, um diese aus dem Speicher des Player zu entfernen (siehe unten **Instrumentenrack**), bis kein Klang mehr geladen ist.
- Wiederholen Sie den genannten Schritt für die zweite Kopie des Kontakt Player 2, sofern vorhanden
- Wählen Sie jetzt in der Liste **Verfügbare Geräte** den Eintrag **KontaktPlayer2** und klicken auf **Aktivieren**
- Warten Sie einen Moment, während der **Kontakt Player 2** geladen wird. Sobald er in der Liste **Aktive Geräte** erscheint, stellen Sie sicher, dass die **Sound-Set-Spalte** auf **Sibelius Essentials** eingestellt ist.
- Klicken Sie auf **Speichern**, um die Änderungen an Ihrer Wiedergabe-Konfiguration zu sichern und klicken Sie dann auf **Schließen**.

Sibelius macht sich automatisch so viele Kopien des Kontakt Player 2 zunutze, wie Sie zur Verfügung stellen. Jede Kopie vergrößert allerdings die Last auf den Schultern Ihres Rechners, sodass Sie nur dann mehr als zwei Kopien des Kontakt Player 2 verwenden sollten, wenn Ihr Computer schnell genug ist und über ausreichend Arbeitsspeicher verfügt.

Kontakt-Player-2-Fenster

Normalerweise werden Sie die Einstellungen nicht direkt im Kontakt-Player-2-Fenster anpassen müssen, da Sibelius die benötigten Klänge automatisch lädt und automatisch Hall einrichtet. Tatsächlich können auch viele der Einstellungen im Kontakt-Player-2-Fenster nicht gespeichert werden (z.B. die Steuerungen einzelner Instrumente wie etwa individuelle Klangfarbe, Attacke oder Halldrehknöpfe), sodass es im Allgemeinen nicht ratsam ist, diese Einstellungen direkt über das Interface anzupassen. Manche dieser Parameter können stattdessen mit MIDI-Controller-Messages gesteuert werden (☞ **4.15 MIDI-Messages**); verwenden Sie also wo möglich letztere.

Wenn Sie jedoch mal einen Blick auf das Kontakt-Player-2-Fenster werfen möchten, während Sie an einer Partitur arbeiten, öffnen Sie den Mixer (Kürzel **Strg+Alt+M** oder **M**) und klicken dann auf den »Interface anzeigen«-Knopf (sieht so aus: ); es erscheint daraufhin folgendes Fenster:



Instrumentenrack

Der große Bereich rechts nahe am oberen Rand des Kontakt-Player-2-Fensters ist das Instrumentenrack, in dem die Steuerungen eines jeden geladenen Klangs geregelt werden können.



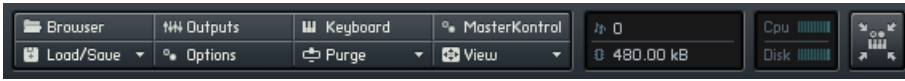
Beachten Sie die Knöpfe in der rechten oberen Ecke des Racks. Mit diesen Zahlenknöpfen können Sie aus den vier Teilen des Racks wählen. Theoretisch können Sie damit bis zu 64 Instrumente in dieselbe Kopie des Kontakt Player 2 laden, über einen Host wie Sibelius haben Sie aber nur auf 16 Steckplätze Zugriff, sodass Sie diese Knöpfe nicht betätigen müssen.

Mit dem Aux-Knopf blendet man die Auxiliary-Send-Regler eines jeden Instruments ein oder aus – siehe **Outputs** weiter unten.

Jedes geladene Instrument hat seine eigenen Steuerungen; mit einem Klick auf den Knopf auf der linken Seite können Sie die untere Hälfte der Leiste öffnen oder schließen. Unterschiedliche Instrumente besitzen unterschiedliche Steuerungen. Im Allgemeinen gilt, dass Sie die Instrumente über Sibelius' Mixer anstatt über die Steuerungen im Instrumentenrack des Kontakt Player 2 regeln sollten.

Hauptsteuerung

Über die Leiste der Hauptsteuerung ganz oben im Fenster können Sie weitere Elemente des Kontakt-Player-2-Fenster aus- oder einblenden.



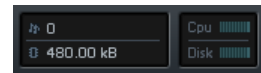
Die Elemente **Browser**, **Outputs**, **Keyboard**, **MasterKontrol** und **Options** werden alle weiter unten detailliert beschrieben.

Ein Klick auf **Load/Save** zeigt ein Menü an, mit dem Sie Instrumente und *Multis* laden und speichern können (ein »Multi« ist eine Kombination von Instrumenten, Effekten oder anderen Einstellungen, die man laden oder speichern kann, und hat nichts mit global agierenden Konzernen zu tun). Da Sibelius die Klänge, die Sie brauchen, aber schon automatisch lädt, gibt es für die Verwendung dieser Optionen keine Veranlassung.

Mit den Optionen im **Purge**-Menü können Sie nicht verwendete Samples aus dem Arbeitsspeicher entfernen. Nach dem Abspielen Ihrer Partitur können Sie diejenigen Samples, die nicht gespielt wurden, entfernen, um die Menge des benutzten Arbeitsspeichers zu verringern. Beachten Sie jedoch, dass, wenn Sie in der Folge die Noten in Ihrer Partitur ändern, die dazu benötigten Samples vielleicht entfernt wurden, sodass Sie in diesem Fall **Reload All Samples** im **Purge**-Menü wählen müssen.

Mit dem **View**-Menü können Sie die Größe des Kontakt-Player-2-Fensters auf **Normal Size**, **Bigger Size** oder **Large Size** setzen. Normalerweise können Sie das Fenster auf **Normal Size** belassen.

Die Systemleistungsanzeige informiert Sie über folgendes, im Uhrzeigersinn von oben links aus:



- **Notes:** die verwendete Polyphonie. Die linke Zahl zeigt die Anzahl der im Moment gespielten Noten; die rechte Zahl zeigt die maximale Polyphonie.
- **CPU:** zeigt die Prozessorauslastung durch den Kontakt Player 2 an; mehr aufleuchtende Balken weisen auf höhere Prozessorauslastung hin.
- **Disk:** zeigt den Festplattenzugriff des Kontakt Player 2 an; höhere Datenströme lassen mehr Balken aufleuchten.
- **RAM:** zeigt an, wie viel Arbeitsspeicher von den Samples des Kontakt Player 2 in Anspruch genommen wird.




Mit dem Knopf ganz rechts in der Steuerungsleiste schalten Sie den Instrumentenfokus ein, bei dem die Fenstergröße auf das im Moment gewählte Instrument reduziert wird, während alle anderen Elemente ausgeblendet werden. Ein nochmaliger Klick auf diesen


Knopf bringt das Fenster auf seine ursprüngliche Größe zurück.

Browser

Auf der linken Seite des Fensters gibt es den Browser. Er besitzt drei Registerkarten, Libraries, Engine und Auto.

Auf der Libraries-Registerkarte können Sie die Details aller installierten Bibliotheken des Kontakt Player 2 sehen. Sibelius Sounds Essentials ist das Minimum, das hier aufgelistet ist.

Manche Klangbibliotheken benötigen eine Autorisierung, um sie länger als 30 Tage verwenden zu können. Den Autorisierungsstatus einer installierten Bibliothek können Sie in dessen Titel sehen. Wenn links neben dem Namen der Bibliothek ein kleines gelbes Warnzeichen  erscheint, wurde sie noch nicht autorisiert und wird nach 30 Tagen nicht mehr funktionieren, falls sie nicht autorisiert wird.

Wenn Sie ein rotes Warnzeichen  sehen, ist die Ausprobierphase abgelaufen und Sie müssen die Bibliothek autorisieren, um sie weiterhin verwenden zu können. Wenn Sie versuchen, diese Bibliothek zu verwenden, erhalten Sie die Fehlermeldung **Error acquiring license for patch** (Fehler beim Lizenzwerb für Patch).

Um eine Bibliothek zu autorisieren, klicken Sie auf den Info-Knopf der Bibliothek, wählen Sie dann im Dialogfeld die Register-Registerkarte und klicken auf **Launch Service Center**, um das separate Programm NI Service Center zu starten. Dann können Sie Ihre Bibliotheken einfach über das Internet autorisieren.

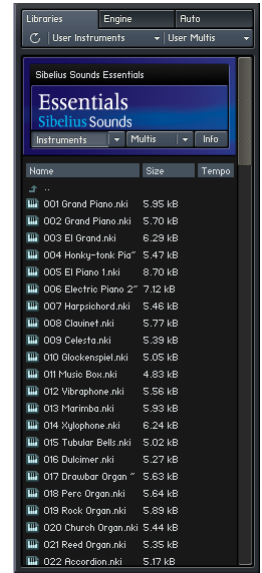
Die Bibliotheken von Sibelius Essentials (einschließlich Sibelius Sounds Essentials) benötigen jedoch keine Autorisierung, da sie nur zusammen mit Sibelius benutzt werden können.



Mit den Instruments- und Multis-Knöpfen in der Leiste einer jeden Bibliothek können Sie alle darin enthaltenen Instrumente und Multis sehen. Wählen Sie im Menü ein Instrument, um es zu laden – was Sie jedoch nicht tun müssen, da Sibelius die Instrumente für Sie schon lädt. Ein Klick auf Info zeigt ein Dialogfeld mit Informationen über die Bibliothek an.

die Bibliothek an.

Die Engine-Registerkarte im Browser gibt Echtzeitinformationen über die Leistung der Sampling Engine aus; auf der Automation-Registerkarte können Sie verschiedene Arten von MIDI-Automatisierungen verschiedener Steuerungen im Kontakt Player 2 zuweisen; darüber müssen Sie aber gar nichts wissen, außer dass Sie die Einstellung auf **Host Automation** belassen sollten.



Outputs

In der Outputs-Leiste des Kontakt Player 2 gibt es zwei Arten von Schiebereglern:



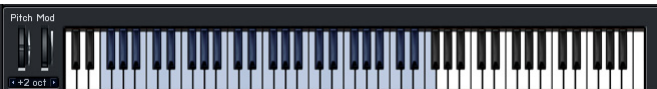
Jeder blaue Schieberegler stellt einen Stereoausgang dar. Sibelius kann von jedem virtuellen Instrument nur einen einzelnen Ausgang ansprechen, sodass Sie Ihre Instrumente nur durch den mit st. 1 bezeichneten ersten Stereoausgang leiten können. Die orangenen Schieberegler (gekennzeichnet mit aux. 1 bis aux. 4) steuern die Rückgabe der vier Send-Effekte. Standardmäßig lädt Sibelius Hall- und Chorus-Effekte in den ersten und zweiten Auxiliary-Rückgabe-Ausgang.

Sie können sinnvollerweise keine Kanäle hinzufügen oder entfernen, sodass Sie die Knöpfe **Add Channel** und **Delete Channel** getrost ignorieren können. Der **Hide-Inserts**-Knopf blendet zum Platz sparen die Insert-Effekte aus. Sie können die Parameter eines bestimmten Effekts bearbeiten, indem Sie ihn in der Liste der Inserts über dem jeweiligen Bus auswählen und dann auf **Edit Effect** klicken.

Wenn Sie an den Ausgängen irgendwelche Änderungen vornehmen und diese für die Zukunft als Standard speichern möchten, klicken Sie auf **Make Default**.

Keyboard

Die Keyboard-Leiste zeigt ein Bildschirm-Keyboard an:



Blau gefärbte Tasten zeigen die Noten an, die einen Klang abspielen; rot gefärbte Tasten zeigen Noten, die Keyswitches auslösen. Zur Hörprobe des ausgewählten Klangs können Sie mit der Maus auf die Tasten klicken, Sie können jedoch keine Noten in die Partitur eingeben, indem Sie auf die Tasten das Keyboard des Kontakt Player 2 klicken.

MasterKontrol

Mit der MasterKontrol-Leiste können Sie ein paar Einstellungen anpassen, die für alle Instrumente gelten:



Wenn Sie die Stimmung ändern möchten, dann ändern Sie die **Master-Tune**-Standardeinstellung von 440Hz.

Über die Funktionen **Extern Sync**, **Tempo** oder **Reference Tone** müssen Sie nicht grübeln, da diese in Sibelius keine praktische Verwendung haben.

Options

Der **Options**-Knopf in der Hauptsteuerungs-Leiste öffnet ein Dialogfeld mit sechs Registerkarten. Im Großen und Ganzen müssen Sie sich um diese Optionen nicht kümmern, der Vollständigkeit halber gehen wir sie aber kurz durch:

- **Interface-Registerkarte:**
 - Sie können hier (in Pixeln) die drei Größen **Small size**, **Mid size**, **Big size** des Kontakt-Player-2-Fensters festlegen.
 - **Capture keyboard from host** sollte ausgeschaltet sein; wenn diese Option eingeschaltet ist, werden die Tastenanschläge von Sibelius abgefangen und an den Kontakt Player 2 weiter geleitet.
 - **Capture mouse from host** sollte ausgeschaltet sein; wenn diese Option eingeschaltet ist, werden Mausradbewegungen von Sibelius abgefangen und an den Kontakt Player 2 weiter geleitet.
 - **Show mapping and keyswitches on keyboard** ist standardmäßig eingeschaltet; wenn diese Option ausgeschaltet ist, werden die Tasten des Keyboards nicht mehr farbig in Blau oder Rot dargestellt.
 - **Auto-refresh Browser** ist standardmäßig ausgeschaltet; wenn diese Option eingeschaltet ist, erkennt der Kontakt Player 2 automatisch vom Betriebssystem, wenn ein Bibliotheken-Ordner geändert oder neu erstellt wird. Sie können diese Option ohne Bedenken ausgeschaltet lassen.
 - **Menu font size** lässt Sie zwischen den Textgrößen **Normal** und **Larger** wählen.
- **Audio-Engine-Registerkarte:**
 - Sie haben die Wahl, ob die Standardlautstärke neuer Instrumente **-6dB** oder **0dB** sein soll. Wir empfehlen die eingestellten **-6dB** zu belassen.
 - **CPU overload protection** legt fest, wie der Kontakt Player 2 mit hoher Prozessorauslastung umgehen soll. Wenn die Prozessorauslastung auf hohem Niveau verbleibt, wird der Kontakt Player 2 klingende Noten abwürgen, um die Polyphonie und damit die Prozessorauslastung zu reduzieren. Wir empfehlen das eingestellte **Relaxed** zu belassen.
 - **Multiprocessor support** sollte eingeschaltet sein, falls Ihr Computer mehrere Prozessoren oder einen Dual- oder Quad-Prozessor besitzt.
 - **Send MIDI to outside world** legt fest, ob der Kontakt Player 2 die erzeugten MIDI-Daten an das Host-Programm sendet. Es empfiehlt sich, diese Einstellung nicht zu ändern.
 - **Offline interpolation quality** lässt Sie die Audioqualität anpassen, wenn Sie eine Audiospur exportieren. High-Quality Interpolation (HQI) hilft digitale Aliasing-Klänge zu eliminieren, die insbesondere dann hörbar werden, wenn Sie Klänge mit deutlich hohen Frequenzen aufwärts transponieren. Im Allgemeinen müssen Sie die Standardeinstellung nicht anpassen, die **same as real-time** entspricht, d.h. derselben Qualität, die Sie während des normalen Abspielens hören.
- **Handling-Registerkarte:**

4. Wiedergabe & Video

- Schalten Sie **Use computer keyboard for MIDI playback** ein, um mit Ihrer Computertastatur Klänge im Kontakt Player 2 auslösen zu können. Normalerweise lassen Sie dies ausgeschaltet.
- **Solo Mode** lässt Sie zwischen **Solo In-Place** (nur ein Instrument kann auf Solo geschaltet werden, die anderen sind stumm) und **Solo Latch** (mehrere Instrumente können auf Solo gesetzt werden) wählen.
- **Browser: double-click loads instrument** ist standardmäßig eingeschaltet; wenn Sie im Browser ein Instrument doppelklicken, wird es geladen.
- **Browser: show files before folders** ist standardmäßig eingeschaltet; dies erlaubt Ihnen, die Sortierungsreihenfolge der Dateien und Ordner im Browser zu ändern.
- **Default root key for new zones** gibt die Standard-Grundtonart für Instrumente an, die nicht mit dieser Information ausgestattet sind.
- **MIDI channel assignment for loaded patches** lässt Sie angeben, ob der Kontakt Player 2 jeden neuen Klang in den **1st free** Kanal laden soll, oder ob sie MIDI auf allen Kanälen (omni) akzeptieren. Diese Einstellung brauchen Sie nicht zu ändern.
- **Installation base path** ist der Ordner, in dem der Kontakt Player 2 ursprünglich installiert wurde. Sie sollten vermeiden, diesen Ordner zu verschieben; wenn Sie dies jedoch tun, können Sie den Ordner hier neu angeben.
- **Load/Import-Registerkarte:**
 - **Load instruments/banks/multis in "purged mode"** lädt die Parameter der aus dem Arbeitsspeicher entfernten Samples von Neuem, jedoch ohne die Sample-Daten an sich. Lassen Sie diese Option ausgeschaltet.
 - **Force-load pre-2.0 patches in DFD mode** zwingt die Engine Direct From Disk (DFD) zu verwenden, sogar bei alten Patches, die ursprünglich nicht darauf eingestellt waren, dies zu verwenden.
 - **Unwind automation IDs for additionally loaded patches** ist eine undurchsichtige Automatisierung-Anweisungs-Option für denselben Klang geladen in mehreren Steckplätzen. Lassen Sie dies einfach ausgeschaltet.
 - **Library path** ist der Ort, an dem die vom Anwender eingerichteten Instrumente und Kombinations-Multis gespeichert werden.
- Auf der **Search/DB-Registerkarte** werden Optionen festgelegt, die mit den Suchfunktionen des Kontakt Player 2 zu tun haben. Sie brauchen sich darüber nicht den Kopf zu zerbrechen.
- Auf der **DFD-Registerkarte** können Sie die Speichergröße festlegen, die dem Datenfluss von Direct From Disk (DFD) zugestanden wird. Auch wenn Samples von der Festplatte gelesen werden, ist es notwendig, deren Attacke im Arbeitsspeicher (RAM) zu lagern, damit sie bei der Wiedergabe sofort verfügbar sind. Wenn DFD nicht richtig funktionieren sollte, probieren Sie **Amount of memory for DFD** mehr RAM zuzuweisen.

Enthaltene Klänge

Die folgenden Klänge sind Bestandteil der Sibelius Sounds Essentials (bei den Tonhöhen entspricht c' der hier angegebenen MIDI-Tonhöhe C4):

Name	Spieltechniken/Instrumente	Umfang
Vom Garritan Personal Orchestra		
Violins 1 KS	Keyswitches: arco (C–1); pizzicato (F–1)	G3 bis A8
Violas KS	Keyswitches: arco (C–1); pizzicato (F–1)	C3 bis A6
Cellos KS	Keyswitches: arco (C–1); pizzicato (F–1)	C2 bis E6
Double Basses KS	Keyswitches: arco (C–1); pizzicato (F–1)	C0 bis G4
Guarneri Solo Violin KS	Keyswitches: arco (C–1); pizzicato (F–1)	G3 bis C8
Piccolo		D5 bis C8
Flute Solo		B3 bis D7
Oboe 1 Modern Solo		B♭3 bis A6
B♭ Clarinet Solo		C♯3 bis G♯6
Bass Clarinet Solo		B♭1 bis F5
Bassoon 1 Solo		B♭1 bis E5
French Horn Solo 1		E1 bis F5
Trumpet 1 Solo		C3 bis F6
Tenor Trombone Solo		E1 bis F5
Tuba 1 Solo		B♭0 bis B4
Basic Orchestral Percussion	Bass drum hit (B1); Bass drum hit 2 (C2), Bass drum roll (C♯2); Timpani hit (D2–G3); Side drum hit, snares off, left (G♯3); Side drum hit, snares off, right (A3); Side drum hit, snares off, roll (A♯3); Side drum hit, snares on, left (B3); Side drum hit, snares on, right (C4); Side drum hit, snares on, roll (C♯4)	
Von der Garritan Jazz and Big Band		
Trumpet	Keyswitches: open (C–1); harmon mute (F–1)	E3 bis B♭6
Alto Saxophone		C♯3 bis F6
Tenor Saxophone		G♯2 bis C6
Baritone Saxophone		C2 bis C6
Von der Garritan Concert & Marching Band		
Trumpet Ensemble		E3 bis B♭6
Mellophone Ensemble		B♭1 bis F5
Baritone Ensemble		E2 bis F5
Tuba Ensemble		B♭1 bis F4
Trombone Ensemble		E1 bis F5

Name	Spieltechniken/Instrumente	Umfang
Von Tapspace Virtual Drumline 2		
Marching Snares (Manual)	<i>All with snares on:</i> sustained roll (E6); RH hits (G#5); LH hits (F#5); RH shots (G5); LH shots (F5); RH rims (E#5); LH rims (D#5); ride cymbal (E3); bell of ride cymbal (D3); cymbal crash (C3)	
Marching Snares (Auto RL)	<i>All with snares on, automatic RL switching:</i> sustained roll (B5); rim shots (C5); main hits (B4); rims (A4); ride cymbal (E3); bell of ride cymbal (D3); cymbal crash (C3)	
Marching Tenor Drums (Manual)	Spock 1 RH Hits (E5); Spock 1 LH Hits (E#5); Spock 2 RH Hits (D5); Spock 2 LH Hits (D#5); Drum 1 RH Hits (C5); Drum 1 LH Hits (B4); Drum 2 RH Hits (B#4); Drum 2 LH Hits (A4); Drum 3 RH Hits (A#4); Drum 3 LH Hits (G4); Drum 4 RH Hits (F#4); Drum 4 LH Hits (F4); Sustained buzz roll spock 1 (B#3); Sustained buzz roll spock 2 (A3); Sustained buzz roll drum 1 (A#3); Sustained buzz roll drum 2 (G3); Sustained buzz roll drum 3 (F#3); Sustained buzz roll drum 4 (F3); Spock 1 RH shot/rim (E3); Spock 1 LH shot/rim (E#3); Spock 2 RH shot/rim (D3); Spock 2 LH shot/rim (D#3); Drum 1 RH shot/rim (C3); Drum 1 LH shot/rim (B2); Drum 2 LH shot/rim (B#2); Drum 2 RH shot/rim (A2); Drum 3 RH shot/rim (A#2); Drum 3 LH shot/rim (G2); Drum 4 RH shot/rim (F#2); Drum 4 LH shot/rim (F2)	
Marching Tenor Drums (Auto RL)	<i>Automatic RL switching:</i> Spock 2 shots/rims (D#6); Spock 2 hits (B5); Spock 1 shots/rims (A#5); Spock 1 hits (G5); Drum 1 shots/rims (G#5); Drum 1 hits (E5); Drum 2 shots/rims (D#5); Drum 2 hits (C5); Drum 3 shots/rims (B#4); Drum 3 hits (A4); Drum 4 shots/rims (F#4); Drum 4 hits (F4); Roll Spock 2 sustained buzz (A3); Roll Spock 1 sustained buzz (F3); Roll Drum 1 sustained buzz (D3); Roll Drum 2 sustained buzz (B2); Roll Drum 3 sustained buzz (G2); Roll Drum 4 sustained buzz (E2)	
Marching Bass Drums (Manual)	Drum 1 RH hits (E5); Drum 1 LH hits (E#5); Drum 2 RH hits (D5); Drum 2 LH hits (C#5); Drum 3 RH hits (C5); Drum 3 LH hits (B4); Drum 4 RH hits (B#4); Drum 4 LH hits (A4); Drum 5 RH hits (A#4); Drum 5 LH hits (G4); Drum 5 RH hits (A4); Drum 5 RH hits (A#4); Drum 5 LH hits (G4); Drum 6 RH hits (F#4); Drum 6 LH hits (F4); Unison RH hits (E4); Unison LH hits (E#4); Unison RH rims (D4); Unison LH rims (C#4); Unison sustained roll (A#3)	
Marching Bass Drums (Auto RL)	<i>Automatic RL switching:</i> Unison sustained roll (B6); Drum 1 hits (G5); Drum 2 hits (E5); Unison rims (D5); Drum 3 hits (C5); Unison hits (B4); Drum 4 hits (A4); Drum 5 hits (F4); Drum 6 hits (D4)	
Marching Cymbals	<i>Unison cymbal section:</i> hi hat choke (B#5); sizzle/suck A (C#5); sizzle (D5); vacuum suck (C5); crash choke fat (B4); flat crash (B#4)	
Unpitched Concert Percussion	Brake drum RL (C7); wind chimes (B6); Finger cymbal (A6); Triangle roll (G6); Triangle hit sustain/muted (F6); Bell plate (E6); Suspended cymbal cresc. <i>mp</i> (D6); Suspended cymbal cresc. <i>f</i> (C6); Suspended cymbal crash (B5); Suspended cymbal crash choke (A5); Suspended cymbal w/stick tip (ride) (G5); Hand cymbals choke (F5); Hand cymbals crash (E5); Concert snare drum roll (D5); Concert snare drum hits RL (C5); Tambourine fist hits (B4); Tambourine roll shaken (A4); Tambourine thumb roll (G4); Tambourine finger hits RL (F4); Temple block high RL (E4); Temple block med-high RL (D4); Temple block med RL (C4); Temple block med-low RL (B3); Temple block low RL (A3); Concert tom high RL (G3); Concert tom med-high RL (F3); Concert tom med-low RL (E3); Concert tom low RL (D3); Impact drum hits RL (C3); Tam-tam hit <i>p</i> (B2); Tam-tam hit <i>f</i> (A2); Concert bass drum roll (G2); Concert bass drum hit RL (F2)	
Marimba	C2 bis C7	

Name	Spieltechniken/Instrumente	Umfang
Vibraphone	Sustain; Damped	F3 bis F6
Xylophone		F4 bis C8
Glockenspiel		F5 bis C8
Crotales (one octave)		C6 bis C7
Chimes		C4 bis G5
Timpani		C2 bis C4
Von Sibelius Sounds World Instruments (Klänge von Garritan)		
Ewe Drum Ensemble	<i>Sounds are on white notes only</i>	C2 bis B4
Djembe Ensemble	<i>Sounds are on white notes only</i>	C3 bis C4
Von anderen Herstellern		
Steinway piano (Peter Siedlaczek)		A0 bis C8
Recorder (Northstar)		A0 bis C8
Harp (Northstar)		C–1 bis G9
Handbells (Northstar)		C–1 bis G9
Female Choir "Ah" (Sonivox)		C2 bis G7
Male Choir "Ah" (Sonivox)		F1 bis F5
Choir "Ooh" (Sonivox)		C–1 bis G7
Von der Sibelius Sounds Rock and Pop Collection (Klänge von Sonivox & Native Instruments)		
Drum Kit (Brushes)	Loose kick (B1); Tight kick (C2); Snare swirl, long (C#2); Rim shot (D2); Claps (D#2); Snare swirl, short (E2); Low floor tom (F2); Hi-hat, closed (F#2); High floor tom (G2); Hi-hat, pedal (G#2); Low rack tom (A2); Hi-hat, open (A#2); Mid rack tom (B2); High mid-rack tom (C3); Low crash cymbal (C#3); High rack tom (D3); Low ride cymbal (D#3); Hi-hat foot pedal (E3); Ride bell (F3); Tambourine (F#3); Splash cymbal (G3); Cowbell (G#3); High crash cymbal (A3); Vibraslap (A#3); Gong, with sizzles (B3); High bongo (C4); Low bongo (C#4); Muffled slap (D4); Conga (D#4); Tumba (E4); Timbale, high (F4); Timbale, low (F#4); Agogo, high (G4); Agogo, low (G#4); Cabasa (A4); Maracas (A#4); Whistle, low (B4); Whistle, high (C5); Guiro, short (C#5); Guiro, low (D5); Clave (D#5); Woodblock, high (E5); Woodblock, low (F5); Cuica, low (F#5); Cuica, high (G5); Triangle, mute (G#5); Triangle, open (A5); Shaker (A#5)	
Drum Kit (Dance)	Metronome bell (A#1); Snare (B1); Tight kick (C2); Side stick (C#2); Rimshot (D2); Claps (D#2); Snare drum (E2); Low floor tom (F2); Hi-hat, closed (F#2); High floor tom (G2); Hi-hat, pedal (G#2); Low rack tom (A2); Hi-hat, open (A#2); Mid rack tom (B2); High mid-rack tom (C3); Low crash cymbal (C#3); High rack tom (D3); Low ride cymbal (D#3); Chinese cymbal (E3); Ride bell (F3); Tambourine (F#3); Tambourine, pop (G3); Dance cowbell (G#3); High crash cymbal (A3); Klick snare (A#3); Table ball (B3); High bongo (C4); Low bongo (C#4); Muffled slap (D4); Conga (D#4); Tumba (E4); High timbale (F4); Low timbale (F#4); Zap (G4); Zappy (G#4); Snare synth 2 (A4); Hi-hat 1 (A#4); Hi-hat 2 (B4); Hi-hat 3 (C5); Short guiro (C#5); Future snare (D5); Clave (D#5); Dance cowbell 2 (E5); AI Snare (F5); Acid bass drum (F#5); Acid bass drum (G5); Dark bass drum (G#5); Techno bass drum (A5); Kring bass drum (A#5); Work bass drum (B5); Muffled bass drum (C6); 808 bass drum (C#6); Klick bass drum (D6); Lo-fi bass drum (D#6); Booch (E6); Real bass drum (F6); Sub-bomb (F#6)	
Drum Kit (Modern Rock)	General MIDI-compatible drum kit	

4. Wiedergabe & Video

<i>Name</i>	<i>Spieltechniken/Instrumente</i>	<i>Umfang</i>
World Percussion	Tumba, open (C1); Tumba, mute slap (D1); Tumba tip, round-robin (E1), Tumba, muffled slap (F#1); Tumba, finger bend (G1); Tumba, mute tone (G#1); Tumba, bass tone (A#1); Conga, open (C2); Conga, mute slap RH (D2); Conga, tip (E2); Conga, muffled slap (F#2); Conga, finger bend (G2); Conga, mute tone round-robin (G#2); Conga, bass tone (A#2); Quinto, open RH (C3); Quinto, mute slap (D3); Quinto, tip (E3); Quinto, muffled slap (F#3); Quinto, finger bend (G3); Quinto, mute tone round-robin (G#3); Quinto, bass tone (A#3); Whistle, low long (B3); Whistle, high long (C4); Guiro, short (C#4); Guiro, long (D4); Cabasa (D#4); Crash cymbal (E4); Splash cymbal (F4); Triangle, mute (G#4); Triangle, open (A4); Shaker (A#4); Maraca (B4); Low bongo, open (C5); Low bongo, slap (D5); Low bongo, bass tone (E5); Low bongo, muffled slap (F#5); High bongo, open (C6); High bongo, slap (D6); High bongo, tip and heel (E6); High bongo, muffled slap (F#6); Clave (G6), Wood block, round-robin (G#6); Ride bell (A#6); Ride bell crash (B6); Mambo bell, open (C7); Salsa bell, open (D#7); Mambo bell, rim (E7); Cha-cha bell, rim (A7), Low timbale (C8), Low timbale, rim (C#8); Cascara (D8); Low timbale, open tone hand (D#8); Low timbale, muffled hit (E8); Low timbale, side stick (F8); High timbale, open (F#8); High timbale, rim shot (G8); High timbale, open tone hand (A8); High timbale, muffled hit (A#8); High timbale, side stick (B8)	
Fender Rhodes Mk.2	Tremolo	E1 bis E7
Hammond B3 Organ		C2 bis C7
Clavinet E7		E1 bis E7
Electric Bass (Precision)	<i>Keyswitches</i> : pick (C0); slap (D0); mute (E0)	B0 bis E5
Electric Guitar (Stratocaster)	<i>Keyswitches</i> : pick (C1); mute (D1)	C2 bis F6
Acoustic Guitar (Nylon)		C2 bis E6
General MIDI (Klänge von M-Audio Session)		
Acoustic Grand Piano		C-1 bis G9
Bright Acoustic Piano		C-1 bis G9
Electric Grand Piano		C-1 bis G9
Honky-Tonk Piano		C-1 bis G9
Electric Piano 1		C-1 bis G9
Electric Piano 2		C-1 bis G9
Harpsichord		C-1 bis G9
Clavi		C-1 bis G9
Celesta		C-1 bis G9
Glockenspiel		C-1 bis G9
Music Box		C-1 bis G9
Vibraphone		C-1 bis G9
Marimba		C-1 bis G9
Xylophone		C-1 bis G9
Tubular Bells		C-1 bis G9
Dulcimer		C-1 bis G9
Drawbar Organ		C-1 bis G9
Percussive Organ		C-1 bis G9

<i>Name</i>	<i>Spieltechniken/Instrumente</i>	<i>Umfang</i>
Rock Organ		C–1 bis G9
Church Organ		C–1 bis G9
Reed Organ		C–1 bis G9
Accordion		C–1 bis G9
Harmonica		C–1 bis G9
Tango Accordion		C–1 bis G9
Acoustic Guitar (Nylon)		C–1 bis G9
Acoustic Guitar (Steel)		C–1 bis G9
Electric Guitar (Jazz)		C–1 bis G9
Electric Guitar (Clean)		C–1 bis G9
Electric Guitar (Muted)		C–1 bis G9
Overdriven Guitar		C–1 bis G9
Distortion Guitar		C–1 bis G9
Guitar Harmonics		C–1 bis G9
Acoustic Bass		C–1 bis G9
Electric Bass		C–1 bis G9
Electric Bass (Finger)		C–1 bis G9
Electric Bass (Pick)		C–1 bis G9
Fretless Bass		C–1 bis G9
Slap Bass 1		C–1 bis G9
Slap Bass 2		C–1 bis G9
Synth Bass 1		C–1 bis G9
Synth Bass 2		C–1 bis G9
Violin		C–1 bis G9
Viola		C–1 bis G9
Cello		C–1 bis G9
Contrabass		C–1 bis G9
Tremolo Strings		C–1 bis G9
Pizzicato Strings		C–1 bis G9
Orchestral Harp		C–1 bis G9
Timpani		C–1 bis G9
String Ensemble 1		C–1 bis G9
String Ensemble 2		C–1 bis G9
Synth Strings 1		C–1 bis G9
Synth Strings 2		C–1 bis G9
Choir Aahs		C–1 bis G9
Voice Oohs		C–1 bis G9
Synth Voice		C–1 bis G9
Orchestra Hit		C–1 bis G9
Trumpet		C–1 bis G9
Trombone		C–1 bis G9

4. Wiedergabe & Video

<i>Name</i>	<i>Spieltechniken/Instrumente</i>	<i>Umfang</i>
Tuba		C-1 bis G9
Muted Trumpet		C-1 bis G9
French Horn		C-1 bis G9
Brass Section		C-1 bis G9
Synth Brass 1		C-1 bis G9
Synth Brass 2		C-1 bis G9
Soprano Saxophone		C-1 bis G9
Alto Saxophone		C-1 bis G9
Tenor Saxophone		C-1 bis G9
Baritone Saxophone		C-1 bis G9
Oboe		C-1 bis G9
English Horn		C-1 bis G9
Bassoon		C-1 bis G9
Clarinet		C-1 bis G9
Piccolo		C-1 bis G9
Flute		C-1 bis G9
Recorder		C-1 bis G9
Pan Flute		C-1 bis G9
Blown Bottle		C-1 bis G9
Shakuhachi		C-1 bis G9
Whistle		C-1 bis G9
Ocarina		C-1 bis G9
Lead 1 (Square)		C-1 bis G9
Lead 2 (Sawtooth)		C-1 bis G9
Lead 3 (Calliope)		C-1 bis G9
Lead 4 (Chiff)		C-1 bis G9
Lead 5 (Charang)		C-1 bis G9
Lead 6 (Voice)		C-1 bis G9
Lead 7 (Fifths)		C-1 bis G9
Lead 8 (Bass + Lead)		C-1 bis G9
Pad 1 (New Age)		C-1 bis G9
Pad 2 (Warm)		C-1 bis G9
Pad 3 (Polysynth)		C-1 bis G9
Pad 4 (Choir)		C-1 bis G9
Pad 5 (Bowed)		C-1 bis G9
Pad 6 (Metallic)		C-1 bis G9
Pad 7 (Halo)		C-1 bis G9
Pad 8 (Sweep)		C-1 bis G9
FX 1 (Rain)		C-1 bis G9
FX 2 (Soundtrack)		C-1 bis G9
FX 3 (Crystal)		C-1 bis G9

<i>Name</i>	<i>Spieltechniken/Instrumente</i>	<i>Umfang</i>
FX 4 (Atmosphere)		C–1 bis G9
FX 5 (Brightness)		C–1 bis G9
FX 6 (Goblins)		C–1 bis G9
FX 7 (Echoes)		C–1 bis G9
FX 8 (Sci-Fi)		C–1 bis G9
Sitar		C–1 bis G9
Banjo		C–1 bis G9
Shamisen		C–1 bis G9
Koto		C–1 bis G9
Kalimba		C–1 bis G9
Bagpipe		C–1 bis G9
Fiddle		C–1 bis G9
Shanai		C–1 bis G9
Tinkle Bell		C–1 bis G9
Agogo		C–1 bis G9
Steel Drums		C–1 bis G9
Woodblock		C–1 bis G9
Taiko Drum		C–1 bis G9
Melodic Tom		C–1 bis G9
Synth Drum		C–1 bis G9
Reverse Cymbal		C–1 bis G9
Guitar Fret Noise		C–1 bis G9
Breath Noise		C–1 bis G9
Seashore		C–1 bis G9
Bird Tweet		C–1 bis G9
Telephone Ring		C–1 bis G9
Helicopter		C–1 bis G9
Applause		C–1 bis G9
Gunshot		C–1 bis G9

4.5 Interpretation

📖 4.1 Wiedergabe.

📖 Wiedergabe.

Sibelius hat solch fortschrittliche Funktionen zur Verbesserung der Wiedergabe, dass wir eigentlich gar nicht von Wiedergabe reden möchten – Sibelius interpretiert!

Die Optionen zur Einstellung des Interpretationsstils finden sich alle im Dialogfeld **Play ▶ Interpretation**, und werden im Folgenden beschrieben. Die dort vorgenommenen Einstellungen finden auch ihren Weg in eine MIDI-Datei, wenn Sie ein solche speichern (📖 **8.12 Exportieren von MIDI-Dateien**).

Espressivo™

Espressivo (italienisch für »ausdrucksvoll«) ist eine einzigartige Funktion, mit deren Hilfe Sibelius bei der Wiedergabe der Partituren einen eigenen Ausdruck hinzufügt, so wie ein menschlicher Interpret. Sibelius hält sich weiterhin an die Dynamik und die Artikulation, die Sie in Ihrer Partitur schreiben, fügt dem Ganzen darüber hinaus jedoch eine Menge an zusätzlicher Phrasierung und Interpretation hinzu.

Wenn Sie eine Partitur abspielen, die aus mehreren Instrumenten besteht – oder sogar ein ganzes Orchester –, versieht die Espressivo-Funktion jedes einzelne Instrument für sich unabhängig mit Ausdruck.

Im Dialogfeld **Play ▶ Interpretation** befindet sich das Drop-down-Menü **Espressivo**, welches fünf verschiedene Ausdrucksstufen für verschiedene Musikrichtungen zur Verfügung stellt:

- **Meccanico** (»mechanisch«) gibt die Partitur wortwörtlich wieder, ohne weitere Dynamik oder Artikulation, außer wo bezeichnet
- **Senza espressivo** (»ohne Ausdruck«) fügt nur kleine Lautstärke-Fluktuationen und leichte Akzente am Taktbeginn und zu Notengruppen hinzu, so wie es ein menschlicher Interpret ganz natürlich macht, auch wenn er versucht, ohne Ausdruck zu spielen
- **Poco espressivo** (»etwas ausdrucksvoll«) erzeugt eine leichte Dynamik, die dem Musikverlauf folgt, passend für einen schnellen, ziemlich mechanischen Stil (wie z.B. Barockmusik)
- **Espressivo** ist die Standardeinstellung, bei der mehr Dynamik hinzugefügt wird
- **Molto espress.** (»sehr ausdrucksvoll«) erzeugt viel Ausdruck, was bei mancher Musik zuviel sein kann. Es funktioniert gut bei großen Instrumenten-Gruppen, da es hilft, die einzelnen Linien besser zu trennen.

Rubato™

Rubato ist das rhythmische Gegenstück zu Espressivo. Sibelius kann auf subtile Weise das Abspieltempo Ihrer Partitur variieren, um noch stärkeren Ausdruck zu erreichen, in ähnlicher Weise wie ein menschlicher Interpret.

Im Dialogfeld **Play ▶ Interpretation** können Sie aus der Drop-down-Liste aus sechs verschiedenen **Rubato**-Abstufungen wählen, passend für verschiedene Musikstile:

- **Meccanico**: Die Standardeinstellung, damit wird die Partitur wortwörtlich wiedergegeben, ohne irgendwelche Temposchwankungen, außer wo mit Tempo-Text, Metronom-Angaben oder *rit./accel.*-Linien bezeichnet
- **Senza Rubato**: Spielt die Partitur wie ein echter Interpret, der versucht, das Tempo absolut gerade zu halten, sodass es ein paar kaum wahrnehmbare Tempo-Fluktuationen gibt
- **Poco Rubato**: Spielt etwas Rubato, sodass das Tempo Ihrer Partitur im Verlauf einer Phrase leicht variiert
- **Rubato**: Erzeugt gemäßigte Tempo-Abstufungen
- **Più Rubato**: Fügt ziemlich viel Rubato hinzu
- **Molto Rubato**: Fügt ein Maximum an Rubato hinzu, sodass Sibelius die rhythmische Phrasierung übertreibt. Bei mancher Art von Musik schießt man damit über das Ziel hinaus.

Die für Ihre Partitur empfohlene Rubato-Einstellung ist **Rubato** (die mittlere Einstellung). Stärkere Einstellungen können einen extremen Effekt produzieren, der die Partitur insbesondere in dichten Passagen ins »Schlingern« geraten lässt.

Rubato kann sich bei Musik, die eher repetitiv oder gleichförmig ist, nur spärlich bemerkbar machen, da Sibelius sich dabei nach der Phrasen-Gestalt richtet. Der Rubato-Effekt verringert sich auch mit der Anzahl der Instrumente, da ein starkes Rubato bei großen Besetzungen unpassend ist (und wahrscheinlich nicht zu dirigieren!).

Rhythmus-Stil

Sibelius kann eine Wiedergabe mit vielen verschiedenen Rhythmus-Stilen erzeugen, passend für verschiedene Musikstile, von Jazz bis zu Wiener Walzer. Manche Rhythmus-Stile ziehen eine Anpassung des notierten Rhythmus nach sich, andere beeinflussen die Betonungen der Zählzeiten und manche machen beides.

Unter folgenden **Rhythmus-Stil**-Optionen im Dialogfeld **Play ▶ Interpretation** können Sie wählen:


- **Ohne (Straight)** – die Standardeinstellung
- **Leichter / Normaler / Starker Swing** – eine Jazz-Konvention, bei der zwei geschriebene Achtelnoten ungefähr wie eine Triolen-Viertel plus Triolen-Achtel gespielt werden
- **Triolen-Swing** – zwei notierte Achtelnoten werden exakt als Triolen-Viertel plus Triolen-Achtel gespielt
- **Shuffle** – ein leichter 16tel-Swing
- **16tel-Swing** – wie **Normaler Swing**, nur dass 16tel-Noten mit Swing versehen werden anstatt Achtelnoten
- **Punktierte Achtel** – ein wirklich extremer Swing; es ist nicht ganz klar, warum Sie einen solchen Swing überhaupt wollten, hier gibt es ihn auf jeden Fall trotzdem
- **Notes inégales** – Triolen-Viertel plus Triolen-Achtel, so wie auch **Triolen-Swing**, für einen Effekt, wie er in mancher Alter Musik verwendet wird (auch wenn wirklich authentische *Notes inégales* komplexer als das sind)

4. Wiedergabe & Video

- **Leichter / Wiener Walzer** – verkürzt den ersten Schlag des Taktes (jeweils schwächer bzw. stärker), um ein charakteristisches Walzer-Gefühl hervorzurufen (und Sie an Ihre Tanzstunden zu erinnern)
- **Samba** – ein 16tel-Noten-Stil, den ersten und vierten Schlag betonend
- **Rock / Pop** – betont Schlag 1 und 3 eines 4/4-Taktes, Schlag 2 und 4 werden leichter gespielt, Off-beats noch leichter, **Rock** mehr als **Pop**
- **Reggae** – ein 16tel-Noten-Muster mit einer starken Betonung auf dem dritten und vierten 16tel
- **Funk** – ähnlich wie **Pop**, Schlag 2 im Takt (in 4/4) wird jedoch leicht vorgezogen.

Sie können einen Rhythmus-Stil ein- oder ausschalten, oder in verschiedenen Abschnitten Ihrer Partitur sogar von einem Rhythmus-Stil zum nächsten wechseln, indem Sie mit Tempo-Text Bezeichnungen wie z.B. »Swing« oder »Straight« einfügen (die Sie bei Bedarf ausblenden können)

–  **4.8 Wiedergabe-Lexikon.**

Vielleicht denken Sie, dass Sie eine Option bräuchten, mit der Sie sowohl Achtel- als auch 16tel-Noten gleichzeitig swingen lassen könnten; wenn Sie jedoch Ihre graue Zellen arbeiten lassen, dann kommen Sie auch zu dem Ergebnis, dass dies nicht möglich ist – wenn Sie 16tel gegen Achtel haben, müssten die 16tel auf dem ersten Achtel extralang sein, die 16tel auf dem zweiten Achtel extrakurz. Was Sie wahrscheinlich stattdessen möchten, sind swingende Achtelnoten in Passagen, in denen Achtelnoten die schnellsten Noten sind und swingende 16tel in Abschnitten, in denen 16tel-Noten die schnellsten Noten sind. Dies erreichen Sie, indem Sie entsprechende ausgeblendete Text-Bezeichnungen an den Stellen einfügen, wo von Achtel- auf 16tel-Swing und zurück umgeschaltet werden soll –  **4.8 Wiedergabe-Lexikon.**

Nebenbei bemerkt sollte die Option **Nur Zählzeiten ändern** im Dialogfeld **Play ▶ Interpretation** nicht weiter beachtet werden, da jeder der vorgefertigten Rhythmus-Stile sie je nach Bedarf ein- oder ausschaltet. Diese Option bestimmt darüber, ob ein Rhythmus-Stil nur die Betonung oder auch den Rhythmus von Noten ändert, die auf den Schlag kommen; **Wiener Walzer** beispielsweise aktiviert diese Option, die Swing-Optionen hingegen deaktivieren sie. Es gibt keinerlei Veranlassung, hier eine Änderung vorzunehmen, es steht Ihnen aber natürlich frei, damit zu experimentieren, wenn Sie sich gerade besonders langweilen.

Hall

Hall bedeutet Echo – genau genommen die Ausbreitung und Reflexion des Schalls, der sich in einem Raum ausbreitet, nicht ein lang verzögertes Echo, wie Sie es in den Schweizer Alpen hören. Die meisten Soundkarten und MIDI-Keyboards können Hall hinzufügen. Der Einsatz von Hall kann dramatische Auswirkungen auf die Natürlichkeit der Wiedergabe Ihrer Partituren haben, da das menschliche Ohr fast genauso empfindlich auf die Akustik eines Raumes reagiert wie auf den Klang darin.


Sibelius' Dialogfeld **Play ▶ Interpretation** gibt Ihnen sechs voreingestellte **Hall**-Abstufungen von **Trocken** bis **Kathedrale**. Sie können aber auch unten in das Eingabefeld einen exakten prozentualen Wert eingeben.

Musik für kleine Ensembles mag von etwas Hall profitieren, dem Charakteristikum eines mittelgroßen Raumes, während große Orchesterwerke mit stärkeren Hall-Einstellungen an Tiefe gewinnen können.

Verschiedene Geräte können unterschiedlich auf die Hall-Einstellungen reagieren – 100% produziert auf manchen Geräten einen endlosen Hall, auf anderen aber nicht. Experimentieren Sie etwas. Manche MIDI-Geräte stellen eine Reihe anderer Hall-Effekte zur Verfügung wie: Blech-Hall, Konzertsaal-Hall etc.; zu Details lesen Sie im Handbuch Ihres MIDI-Gerätes.


Notendauern

Sie können mit der Einstellung **Nicht gebundene Noten** die Notendauern für die Wiedergabe anpassen. Standardmäßig spielt Sibelius nicht gebundene Noten mit deren voller Dauer, sodass der Wiedergabe-Effekt immer fließend (*legato*) ist. Beachten Sie bitte, dass bei manchen MIDI-Geräten ein verbessertes *Legato* produziert werden kann, wenn Sie die Notendauern auf über 100% verlängern, sodass sie sich überschneiden. Bei anderen können jedoch Probleme bei sich wiederholenden Tönen entstehen – die Überschneidung kann die zweite Note dazu bringen, nur sehr kurz zu spielen, oder manche Noten bleiben »hängen« (d.h. sie spielen unendlich weiter).

Die Länge von Noten unter einem Bindebogen können Sie anpassen, und zwar auf der **Notenzeilen-Linien-Seite** des Dialogfelds **Play ▶ Lexikon** –  **4.8 Wiedergabe-Lexikon**.

Mit der Option **Haltebögen spielen, die von einer Stimme in eine andere gehen** (standardmäßig eingeschaltet) wird Sibelius angewiesen, die zweite Note von zwei mit einem Haltebogen verbundenen Noten nicht anzuspielden, auch wenn die zweite Note in einer anderen Stimme als die erste Note steht, was z.B. in Klaviermusik häufig vorkommt.


Dynamik zwischen Klavier-Notenzeilen

Sibelius spielt Dynamik-Zeichen zwischen zwei Notenzeilen eines Tasteninstrumentes (oder anderer Instrumente mit mehreren Notenzeilen, z.B. einer Flöte mit zwei Notenzeilen) automatisch ab –  **4.1 Wiedergabe** zu weiteren Details.

Das Dialogfeld **Play ▶ Interpretation** gestattet Ihnen den Mindestabstand anzugeben, mit dem eine Dynamik von der oberen bzw. von der unteren Notenzeile entfernt sein muss, bevor sie sich auch auf die jeweils andere Notenzeile auswirkt.

Wenn Sie nicht möchten, dass die Dynamik sich auf beide Notenzeilen des Tasteninstrumentes auswirkt, deaktivieren Sie die Option **Wirkt sich auf angrenzende Notenzeile aus**.

Wiederholungen

Die Option **Wiederholungen spielen** bestimmt, ob Sibelius irgendwelche Wiederholungsangaben in Ihrer Partitur spielt; diese Option ist standardmäßig eingeschaltet, das ist normalerweise die praktischste Einstellung –  **4.6 Wiederholungen**.

Die Option **Pause nach Schlussstrichen** legt die Dauer der Pause fest, die Sibelius nach jedem Schlussstrich in einer Partitur, die aus mehreren Liedern, Stücken oder Sätzen besteht, einlegen soll.

4.6 Wiederholungen

📖 **4.1 Wiedergabe**, **4.8 Wiedergabe-Lexikon**, **5.9 Eigenschaften**, **2.25 Taktstriche**, **2.12 Linien**, **2.22 Symbole**, **3.1 Text**.

So wie auch andere Arten der Wiedergabe versteht Sibelius Wiederholungszeichen in Ihrer Partitur und spielt sie automatisch ab. Sibelius kann auch sehr komplexe Wiederholungs-Gliederungen spielen.

Verschiedenerlei Dinge können die Wiedergabe von Wiederholungen beeinflussen: Taktstriche; Linien wie Haus 1 und Haus 2 (prima/seconda volta); Text wie **D.C. al Coda** oder *1. Mal mf*; Symbole für Coda und Segno. Die von Sibelius gespeicherten MIDI-Dateien enthalten die Wiederholungen in derselben Weise wie in der Wiedergabe zu hören.

Wiederholungen spielen

Wiederholungen werden nur dann gespielt, wenn **Wiederholungen spielen** im Dialogfeld **Play ▶ Interpretation** eingeschaltet ist. Diese Option ist standardmäßig aktiviert; falls Sie jedoch feststellen, dass Wiederholungen nicht gespielt werden, sollten Sie dies als Erstes überprüfen.

Wiederholungs-Taktstriche

Um einen Wiederholungs-Anfang oder ein Wiederholungs-Ende zu erstellen, wählen Sie den Taktstrich aus, auf dem die Wiederholung platziert werden soll, und wählen **Erstellen ▶ Taktstrich ▶ Wiederholungs-Anfang** oder **Wiederholungs-Ende**. Zu weiteren Details, 📖 **2.25 Taktstriche**.

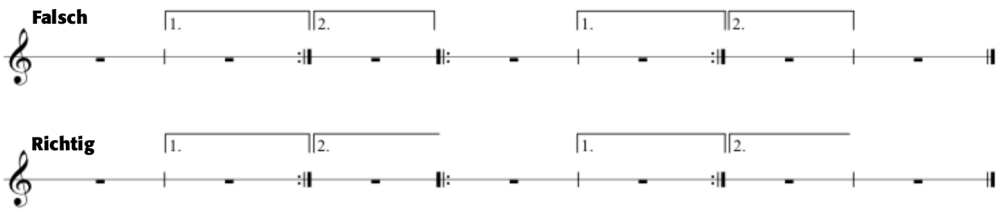
Standardmäßig wird bei Wiederholungs-Taktstrichen einmal wiederholt (d.h. jegliche Passage mit einem Wiederholungs-Ende am Schluss wird zweimal gespielt). Wenn ein Wiederholungs-Abschnitt mehr als zweimal gespielt werden soll, wählen Sie den Taktstrich des Wiederholungs-Endes aus und schalten noch mehr der **Spielen bei Durchgang**-Kontrollkästchen in der **Wiedergabe**-Leiste des **Eigenschaften**-Fensters ein (siehe unten); vergessen Sie dabei aber nicht, dass das Wiederholungszeichen, wenn Sie beispielsweise die Kontrollkästchen **1**, **2** und **3** ankreuzen, dreimal ausgeführt wird; damit wird der Abschnitt *dreimal wiederholt*, also insgesamt viermal gespielt. Falls es jedoch auch ein Haus 1 oder Haus 2 (oder ein Wiederholungsende mit einer anderen Zahl) gibt, hat dieses bei der Wiedergabe Vorrang, sodass dem Wiederholungs-Taktstrich nur so viele Wiederholungen innewohnen, wie von dem Wiederholungs-»Haus« angegeben.

Haus 1 und Haus 2 (prima/seconda volta)

Zu Informationen zum Erstellen dieser Linien, 📖 **2.12 Linien**.

Offene Endungs-Klammern schalten automatisch die Option **Letztes Mal** ein; damit wird Sibelius mitgeteilt, dass es alle dieser Klammer vorangegangenen Wiederholungen erfolgreich absolviert hat. Wenn Sie mehrere Haus 1/Haus 2-Linienpaare in Ihrer Partitur haben, müssen Sie für die kor-

rekte Wiedergabe sicher stellen, dass das letzte Haus einer jeden Wiederholung mit einer offenen Klammer geschrieben ist:



Sibelius stellt die Wiedergabe-Eigenschaften dieser Linien automatisch ein, sobald Sie sie erstellen; es liest die Zahlen unter der Klammer und setzt entsprechend die Häkchen der Spielen bei Durchgang-Kontrollkästchen (siehe **Eigenschaften** weiter unten). Beispielsweise setzt ein Wiederholungsende mit dem Text 1.–3. automatisch die Häkchen der Kontrollkästchen 1, 2, und 3; eine Linie mit dem Text 1, 3, 5 aktiviert die Kontrollkästchen 1, 3 und 5 und so weiter.

Coda

Eine Coda – der Abschnitt, der ganz am Ende eines mit Wiederholungen gegliederten Stückes steht – wird im Druck üblicherweise durch eine Lücke von den vorangehenden Noten getrennt. Um eine Coda zu erstellen:

- Erstellen Sie die Takte, in die die Noten der Coda geschrieben werden
- Wählen Sie den Taktstrich genau vor der Coda aus
- Wählen Sie **Erstellen** ▶ **Taktstrich** ▶ **Doppelstrich** (da einer Coda üblicherweise ein Doppelstrich vorangeht, um das Ende des vorausgehenden Abschnittes anzuzeigen)
- Normalerweise werden Sie hier auch eine Textanweisung einfügen, um den Spieler zu sagen, was er tun soll, wenn er diesen Takt das erste Mal erreicht – siehe **Dal segno (D.S.) und da capo (D.C.)** weiter unten
- Wählen Sie **Layout** ▶ **Umbruch** ▶ **System unterbrechen**. Damit erzeugen Sie eine Lücke nach dem ausgewählten Taktstrich. Sie können den Taktstrich am Beginn der zweiten Hälfte dieses Systems mit der Maus verschieben, um die Lücke zu vergrößern oder zu verkleinern (um die Lücke wieder vollständig zu schließen, selektieren Sie den Taktstrich nach der Unterbrechung und wählen **Layout** ▶ **Position zurücksetzen**). Um zu steuern, ob Schlüssel, Tonartvorzeichnung etc. nach der Lücke nochmals gezeichnet werden, wählen Sie den Taktstrich am Ende des ersten Taktes nach der Unterbrechung aus und öffnen die **Takte**-Leiste des **Eigenschaften**-Fensters (☞ **5.9 Eigenschaften**).
- Um den Text **CODA** über den Beginn der Coda zu schreiben, drücken Sie zunächst die Taste **Esc**, um sicherzustellen, dass nichts ausgewählt ist. Wählen Sie dann **Erstellen** ▶ **Text** ▶ **Tempo** (Kürzel **Strg+Alt+T** oder $\sim\#T$) und klicken Sie über den Anfang der Coda. Rechtsklicken (Windows) oder **Control**-klicken (Mac) Sie, um das Begriffe-Menü anzuzeigen, aus welchem Sie das Coda-Symbol wählen, tippen Sie dann das Wort **CODA** in der üblichen Weise.

Dal segno (D.S.) und da capo (D.C.)

Der italienische Begriff »dal segno« bedeutet wörtlich »vom Zeichen«. Meistens werden Sie in Noten entweder auf **D.S. al Fine** (das bedeutet »gehe zurück zum #-Zeichen und spiele von dort nochmals bis zu dem Takt, der mit **Fine** gekennzeichnet ist, dann ist Schluss«) oder auf **D.S. al**

4. Wiedergabe & Video

Coda (das bedeutet »gehe zurück zum %-Zeichen und spiele von dort nochmals bis zu dem Takt, der mit **Zur Coda** gekennzeichnet ist und springe dann zur Coda«) treffen.

Gleichermaßen bedeutet »da capo« wörtlich »vom Kopf«, d.h. vom Beginn des Stückes oder des Songs. Wie auch bei D.S. werden Sie in den meisten Noten auf **D.C. al Fine** oder **D.C. al Coda** treffen.

Manchmal finden Sie auch nur **D.C.** oder **D.S.** im letzten Takt einer Partitur, was bedeutet, dass Sie das Stück entweder von vorne oder vom %-Zeichen wiederholen und dann am Schluss enden.

Diese Anweisungen erscheinen immer am Ende des Taktes, von dem aus Sie zurückspringen müssen (entweder zum %-Zeichen oder an den Anfang des Stückes). Um diese Anweisungen einzugeben:

- Wählen Sie den Taktstrich aus, an dem der Spieler zurückspringen muss
- Wählen Sie **Erstellen** ▶ **Text** ▶ **Weiterer System-Text** ▶ **Wiederholung (D.C./D.S./Zur Coda)**. (Es ist wichtig, dass Sie diesen Textstil und nicht den Tempo-Textstil verwenden, da der Text so automatisch dem Taktende zugeordnet wird.)
- Eine blinkende Einfügemarke erscheint. Rechtsklicken (Windows) oder **Control**-klicken (Mac) Sie nun, um das Begriffe-Menü auf den Bildschirm zu zaubern, welches den benötigten Text beherbergt – geben Sie ihn in die Partitur einfach durch Klicken in das Menü ein. Wenn Sie die Begriffe selber tippen, geben Sie auf die richtige Groß-/Kleinschreibung Acht (d.h. tippen Sie »Fine« und nicht »fine«, da letzteres nicht richtig abgespielt wird).

Ein Segno erstellen

Wenn der Spieler zu einem Segno zurückspringen muss, müssen Sie logischerweise das Segno-Symbol auch an seine richtige Stelle hinsetzen. Tun Sie dazu Folgendes:


- Wählen Sie die Note am Beginn des Taktes aus, zu dem der Spieler zurückspringen soll
- Wählen Sie **Erstellen** ▶ **Symbol** (Kürzel Z für »Zymbol«)
- Das Segno-Symbol (%) befindet sich gleich ganz oben in diesem Dialogfeld, in der Zeile namens **Wiederholungen**. Klicken Sie einmal, um es auszuwählen und stellen Sie sicher, dass die Option **Zuordnen zu** auf **System** eingestellt ist.
- Klicken Sie auf **OK**, das Segno ist in Ihrer Partitur erstellt.

Fine und Zur Coda

Die letzten speziellen, in Wiederholungs-Gliederungen benutzten Textstücke sind **Fine** (gibt das tatsächliche Ende des Stückes an, wenn der Spieler zuvor wegen einer **D.S.**- oder **D.C.**-Anweisung zurückgesprungen ist) und **Zur Coda** (kennzeichnet, wo der Spieler nach hinten zur Coda springen soll, wenn zuvor aufgrund einer **D.S. al Coda**- oder **D.C. al Coda**-Anweisung zurückgesprungen wurde).

Beide Anweisungen treten am Ende eines Taktes auf und werden auf dieselbe Art und Weise wie **D.S.** und **D.C.** eingegeben – siehe **Dal segno (D.S.)** und **da capo (D.C.)** oben.

»Faulenzer«-Takte (sich wiederholende Takte)

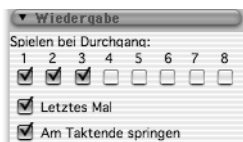
Um einen »Faulenzer«-Takt zu erstellen,  **2.24 Takte und Pausentakte**. Sibelius spielt Faulenzer-Takte nicht automatisch ab, Sie können diesen Effekt jedoch selber ganz leicht erzielen.

Angenommen, Sie schreiben eine Schlagzeugfigur in den ersten Takt einer Schlagzeug-Notenzeile und möchten dem Schlagzeuger dann mitteilen, dass er diese Figur in den nächsten paar Takten wiederholen soll:

- Geben Sie den ersten Takt der Figur ganz normal ein
- Wählen Sie diesen ersten Takt aus und drücken Sie **R** (das Kürzel für **Bearbeiten ▶ Wiederholen**; das R hier kommt vom englischen »Repeat« für Wiederholen), um ihn im nächsten Takt zu wiederholen
- Während der kopierte Takt ausgewählt ist, tippen Sie **Alt+2** oder **⌘2**, um alle Noten dieses Taktes in die zweite Stimme zu versetzen; wahrscheinlich haben Sie jetzt auch in der ersten Stimme einen Haufen Pausen
- Wählen Sie nun **Bearbeiten ▶ Filter ▶ 2. Stimme** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+2** oder **⌘⌘2**), um nur die Noten der 2. Stimme zu filtern
- Wählen Sie **Bearbeiten ▶ Ausblenden** oder **Anzeigen ▶ Ausblenden** (Kürzel **Strg+Shift+H** oder **⌘⌘H**), um die Noten der 2. Stimme auszublenden
- Wählen Sie eine der Pausen in der 1. Stimme aus, drücken Sie **F9**, um das zweite Keypad-Layout aufzurufen und tippen dann **0** auf dem Ziffernblock, um die Pausen in der 1. Stimme in eine Ganztaktpause zu verwandeln
- Wählen Sie den ganzen kopierten Takt nochmals aus und tippen wiederholt **R**, bis die gewünschte Anzahl Kopien dieses Taktes erreicht ist
- Zu guter Letzt wählen Sie alle wiederholten Takte aus, öffnen die **Takte**-Leiste des Eigenschaften-Fensters und wählen aus der Drop-down-Liste das Faulenzer-Symbol, um die normalen Ganztaktpausen in der 1. Stimme in Faulenzer-Symbole umzuwandeln.

Nachdem Sie ja nun kein Faulenzer waren, dürfen Sie – sofern erwünscht – das Nummerieren der Faulenzer-Takte automatisch erledigen lassen, und zwar vom Plug-In **Plug-Ins ▶ Text ▶ Takte nummerieren**.

Eigenschaften



In der **Wiedergabe**-Leiste des Eigenschaften-Fensters befinden sich die wichtigsten Steuerungen zum Anpassen der Wiedergabe-Effekte von Linien, von Text und sogar von Noten:

- **Spielen bei Durchgang:** Diese Kontrollkästchen steuern, ob das ausgewählte Objekt bei einem bestimmten Durchgang gespielt wird, bis zu insgesamt acht Wiederholungen. Für Wiederholungs-Taktstriche und Haus-1- und Haus-2-Endungen setzt Sibelius diese Eigenschaften entsprechend automatisch (siehe oben **Wiederholungs-Taktstriche** und **Haus 1 und Haus 2 (prima/seconda volta)**). Für Text können Sie diese Option selber regulieren (siehe unten **Wann die Wiedergabe von Text und Linien erfolgt**).
- **Letztes Mal** betrifft nur die offenen Wiederholungsendlinien (d.h. Linien, die rechts keinen Haken haben, z.B. Haus 2) – siehe oben **Haus 1 und Haus 2 (prima/seconda volta)**.
- **Am Taktende springen** teilt Sibelius mit, ob einem Sprung (z.B. dem einer Textanweisung wie **D.C. al Coda**) genau an dessen exakter Position oder am Taktende des dazugehörigen Taktes (Standardeinstellung) Folge geleistet werden soll. Sie brauchen diese Option nur dann abzustellen, wenn einer Wiederholungs- bzw. Sprung-Anweisung mitten im Takt gehorcht werden soll.


Wann die Wiedergabe von Text und Linien erfolgt

Die Kontrollkästchen **Spielen bei Durchgang** können benutzt werden, um Sibelius darüber zu unterrichten, *wann* Notenzeilen-Text (meist Expression und Technik), der die Wiedergabe beeinflusst, wiedergegeben werden soll. Sie könnten beispielsweise einen Technik-Text wie etwa »Nimmt Sax. (nur 2. Mal)« erstellen und das Kontrollkästchen 2 unter **Spielen bei Durchgang** einschalten; Sibelius wechselt dann zu einem Saxophon, sobald es zum zweiten Mal diesen Takt abspielt. Ebenso könnten Sie am Beginn eines Wiederholungsabschnittes einen Expression-Text »1., 3., 5. Mal: *mf*« (Kontrollkästchen 1, 3, und 5 aktivieren) und ein anderes Objekt »2., 4. Mal: *pp*« erstellen (Kontrollkästchen 2 und 4 einschalten); Sibelius folgt diesen Dynamik-Anweisungen dann genau so. In derselben Manier könnten Sie eine notenzeilenbezogene Linie (wie z.B. eine Cresc./dim-Gabel oder ein Glissando) schreiben und diese nur bei einem Durchgang der Partitur abspielen lassen.

System-Text (meist in den Textstilen Tempo oder Wiederholung (D.C./D.S./Zur Coda-)) bleibt von der Einstellung der Kontrollkästchen **Spielen bei Durchgang** unberührt: Sibelius entscheidet auf intelligente Weise, wann es von diesen Anweisungen Notiz nehmen soll. Ebenso werden System-Linien, die keine Wiederholungs-Enden sind, z.B. *rit./accel.*-Linien, bei jedem Durchgang in der Partitur abgespielt.

Wann die Wiedergabe von Noten erfolgt

Die **Spielen bei Durchgang**-Kontrollkästchen betreffen auch die Noten, was Ihnen ein paar spannende Möglichkeiten eröffnet: Bei Liedern zum Beispiel, die angenehmerweise unterschiedliche Notenwerte in den verschiedenen Strophen haben, könnten Sie Noten in Stichnotengröße schreiben, die dem Rhythmus der 2. Strophe folgen und diese Noten dann so einstellen, dass sie auch nur beim 2. Mal wiedergegeben werden; bei einem Jazz-Stück könnten Sie z.B. eine kleine Solo-Passage für die Saxophongruppe schreiben, die nur bei der Wiederholung erklingt, und so weiter.

Sie können Noten auch vollständig verstummen lassen, indem Sie *alle* Kontrollkästchen **Spielen bei Durchgang** ihrer Häkchen berauben! (Wenn Sie nur einen Notenkopf eines Akkordes stumm haben möchten, können Sie stattdessen einen Notenkopf ohne Wiedergabe verwenden –  **2.16 Notenköpfe**.)

Takte überspringen

Unter bestimmten Umständen möchten Sie die Wiedergabe eines Taktes vielleicht komplett unterdrücken. Beispielsweise beginnt Ihre Partitur mit einer einleitenden Notenzeile (z.B. die Anzeige der verwendeten Pauken- oder sonstigen Schlagzeugtöne) und diese Takte sollen nicht gespielt werden, oder Sie haben *Harold in Italien* von H. Berlioz gesetzt und möchten bei der Wiedergabe Takt 125–130 im ersten Satz überspringen.

Dies lässt sich problemlos einrichten. Unter Verwendung von System-Text setzen Sie ein »Marken«-Paar – eine Marke, d.h. ein Textobjekt, um die Stelle zu kennzeichnen, *von* der gesprungen wird und ein Textobjekt, um die Stelle zu markieren, *zu* der gesprungen wird.

- Beschließen Sie einen Namen für Ihr Marken-Paar; es spielt keinerlei Rolle, welchen Sie wählen. Um die Glaubhaftigkeit dieser Aussage zu untermauern, lassen Sie uns das Wort »Katze« ver-

wenden. (Je nach Instrumentenzugehörigkeit können Sie stattdessen auch mit »Abgrund« experimentieren.)

- Erstellen Sie am Ende genau des Taktes, der dem oder den Takt(en) voransteht, die Sie nicht abspielen möchten, ein neues Wiederholung-(D.C./D.S./Zur Coda)-Textobjekt, welches aus den Wörtern »Springe zu« und dem Namen Ihrer Marke besteht, z.B. **Springe zu Katze**
- Erstellen Sie am Beginn des Taktes, zu dem gesprungen werden soll, ein neues Tempo-Text-Objekt, das aus dem Wort »Marke« und dem Namen Ihrer Marke besteht, z.B. **Marke Katze**.

Wahrscheinlich soll keines der beiden Textobjekte Ihres Marken-Paares beim Drucken der Partitur erscheinen; in diesem Fall können Sie die beiden Objekte auswählen und dann ausblenden (mit Hilfe von **Bearbeiten ▶ Ausblenden oder Anzeigen ▶ Ausblenden**) oder am Beginn beider Textobjekte eine Tilde (~) einfügen, was auch zum Ausblenden der Textobjekte führt.

Sibelius wird während der Wiedergabe einem Marken-Paar immer Folge leisten, sobald es auf ein solches trifft, d.h. wie auch alle anderen System-Textobjekte ignorieren sie die Kontrollkästchen Spielen bei Durchgang.

Optional endings & Repeat to fade (Optionale Schlüsse und Bis zum Ausblenden wiederholen)

In Noten von Pop-Songs treffen Sie manchmal auf alternative Schlüsse; einer ist meist ein **Repeat to fade** (Bis zum Ausblenden wiederholen), ein anderer **Optional ending** (Optionaler Schluss) (die Idee dabei ist wohl, dass diejenigen Musiker, die ihr eigenes Spiel nicht auf wundersame Weise bis zum Ausblenden wiederholen lassen können, stattdessen den optionalen Schluss spielen).

Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, wie Sie Sibelius dazu bringen, diese Schlüsse zu spielen; im Folgenden eine Möglichkeit, die Wiedergabe den optionalen Schluss verwenden zu lassen:

- Verwenden Sie Wiederholungsende-Linien mit Haken auf beiden Seiten (wie z.B. Haus 1) sowohl für die **Repeat-to-fade**- als auch die **Optional-ending**-Takte
- Stellen Sie das **Repeat-to-fade**-Haus über die Steuerungen in der **Wiedergabe**-Leiste der Eigenschaften auf ein (beispielsweise) zweimaliges Spiel ein; vergewissern Sie sich, dass das Kästchen **Letztes Mal** ausgeschaltet ist
- Wählen Sie das **Optional-ending**-Haus aus und schalten Sie die Option **Letztes Mal** in der **Wiedergabe**-Leiste des Eigenschaften-Fensters ein.

Bei der Wiedergabe spielt Sibelius zunächst das **Repeat-to-fade**-Haus zweimal, dann zum Abschluss die **Optional-ending**-Takte.

Ein **Repeat to fade** können Sie andernfalls so simulieren:


- Richten Sie den Schlussabschnitt so ein, dass er mehrmals wiederholt wird; wählen Sie dazu den Wiederholungs-Ende-Taktstrich aus und setzen Sie die entsprechenden Häkchen der Kontrollkästchen **Spielen bei Durchgang** in der **Wiedergabe**-Leiste der Eigenschaften
- Erstellen Sie eine Diminuendo-Gabel über die Länge des wiederholten Abschnitts und sagen Sie ihr, dass sie nur während der letzten Wiederholung des Schlussabschnitts gespielt werden soll; stellen Sie in derselben Leiste die Dynamik der Gabel auf **100% des Maximums** ein
- Blenden Sie die Diminuendo-Gabel aus, indem Sie sie selektieren und dann **Bearbeiten ▶ Ausblenden oder anzeigen ▶ Ausblenden** (Kürzel **Strg+Shift+H** oder **⇧⌘H**) wählen.

Probleme in komplexen Wiederholungs-Gliederungen aufspüren


In Partituren mit komplexen Wiederholungs-Gliederungen kann es hilfreich sein, in **Play ▶ Video** und **Time ▶ Timecode** und **Dauer** die Option **Über jedem Takt** einzuschalten. In Wiederholungs-Abschnitten sehen Sie dann mehr als eine Timecode-Anzeige übereinander gestapelt, eine Anzeige für jeden Durchgang; so können Sie mit einem Blick auf die Timecode-Anzeigen erkennen, in welcher Reihenfolge Sibelius diese Takte in Ihrer Partitur abspielt. Bei weiteren Fragen,



 **4.10 Timecode und Hit Points.**

4.7 Live-Wiedergabe

 **4.1 Wiedergabe**, **4.5 Interpretation**, **1.3 Flexi-time™**, **8.5 Öffnen von MIDI-Dateien**.

Wiedergabe.

Im wirklichen Leben stimmt eine musikalische Interpretation niemals mit der Notation einer Partitur überein; Schwankungen und Nuancen aller Art gibt es beim Tempo, bei der Dynamik und der rhythmischen Flexibilität, welche auch von so raffinierten Funktionen wie Espressivo, Rubato und Rhythmus-Stil ( **4.5 Interpretation**) nicht einfach nachgebildet werden können.

Wenn Sie nun Sibelius mit einer wirklichen, menschlichen Interpretation ausstatten möchten – entweder über eine Echtzeit-Aufnahme mit Flexi-time ( **1.3 Flexi-time™**) oder durch Importieren einer MIDI-Datei ( **8.5 Öffnen von MIDI-Dateien**) – können Sie diese Interpretation mithilfe von Live-Wiedergabe festhalten.

Live-Wiedergabe hält exakt Ihre individuelle Spielweise jeder einzelnen Note fest (in Akkorden sogar für jede Note einzeln), bis hin zu den allerkleinsten Schwankungen der Lautstärke (Velocity), wie lange Sie die Note gespielt haben (Duration) sowie dem rhythmischen Versatz (wie weit die Note von dem genauen Schlag abweicht).

(Anmerkung des Übersetzers: Aus Gründen der Klarheit für Nicht-MIDI-Spezialisten wurden auch MIDI-Begriffe übersetzt, welche z.T. in Klammern angegeben werden, z.B. ist im ganzen Kapitel Live-Wiedergabe der MIDI-Ausdruck »Velocity« mit »Lautstärke« übersetzt.)

Sie können Ihre Interpretation auch bearbeiten oder eine Live-Wiedergabe-Interpretation für Musik, die Sie auf andere Weise eingegeben haben (z.B. mit Step-time oder alphabetischer Eingabe oder durch Scannen gedruckter Noten), erzeugen, und zwar entweder über die **Wiedergabe-Leiste** des Eigenschaften-Fensters oder über das Dialogfeld **Play ▶ Live-Wiedergabe umgestalten**.

Live-Wiedergabe hören



Die Live-Wiedergabe ist standardmäßig in allen Partituren aktiviert. Um sie ein- oder auszuschalten, wählen Sie **Play ▶ Live-Wiedergabe** (Kürzel **Shift-L** oder **⇧L**), oder klicken Sie auf den Knopf im Wiedergabe-Fenster, der aufleuchtet, wenn die Live-Wiedergabe eingeschaltet ist und schwarz ist, wenn sie ausgeschaltet ist. Beim Speichern Ihrer Partitur merkt sich Sibelius, ob Sie die Funktion ein- oder ausgeschaltet hatten.

Die Live-Wiedergabe ist von Sibelius' eigener Interpretation Ihrer Partitur völlig getrennt. Wenn beispielsweise **Play ▶ Live-Wiedergabe** eingeschaltet ist (und sich in Ihrer Partitur Live-Wiedergabe-Daten befinden), spielt Sibelius die Partitur exakt so ab, wie sie ursprünglich aufgeführt bzw. interpretiert wurde. Der Partitur hinzugefügte Objekte, welche normalerweise die Dynamik oder das Timing beeinflussen würden – Objekte wie Dynamikzeichen, *Cresc./dim.*-Gabeln oder Textanweisungen (wie z.B. MIDI-Messages) und Optionen wie Espressivo, Rubato und Rhythmus-Stil – werden nicht wiedergegeben, es sei denn, sie beziehen sich auf Noten, die keine Live-Wiedergabe-Daten besitzen.

4. Wiedergabe & Video

Angenommen, Sie importieren also eine MIDI-Datei und fügen dann einer Notenzeile eine Dynamik mit Expression-Text hinzu (☞ **3.1 Text**), so wird diese Dynamik nicht wiedergegeben, es sei denn, Sie schalten **Play ▶ Live-Wiedergabe** aus (Kürzel **Shift-L** oder **⇧L**).

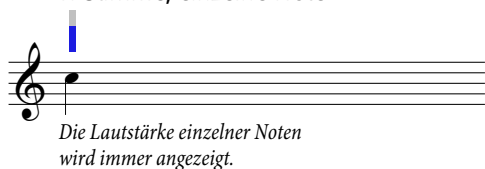
Umgekehrt gilt, dass Sie keinen Unterschied zwischen dem Abspielen mit oder ohne Live-Wiedergabe hören, wenn Sie eine Partitur mit Step-time oder alphabetischer Eingabe eingeben. Siehe **Live-Wiedergabe-Daten erzeugen** weiter unten.

Tempo-Angaben wie Tempo-Text, Metronomangaben und *rit./accel.*-Linien werden immer eingehalten, ob Live-Wiedergabe eingeschaltet ist oder nicht.

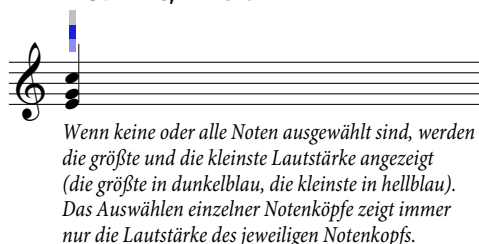
Live-Wiedergabe-Lautstärken (Velocities) anzeigen

Um die in Ihrer Partitur abgelegten Live-Wiedergabe-Lautstärken zu sehen, schalten Sie **Ansicht ▶ Live-Wiedergabe-Lautstärken** ein. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn auch **Play ▶ Live-Wiedergabe** aktiviert ist. Noten, die Live-Wiedergabe-Daten besitzen (und deren Kontrollkästchen **Live-Lautstärke** im Eigenschaften-Fenster Häkchen haben), werden mit einem senkrechten Balken über der Notenzeile dargestellt, ein bisschen wie der Balken eines Balkendiagramms. Die Höhe des Balkens repräsentiert die maximal mögliche Lautstärke (Velocity 127), der von unten ansteigende farbige Bereich des senkrechten Balkens repräsentiert die Live-Wiedergabe-Lautstärke der jeweiligen Note bzw. des Akkords. Sibelius kann Live-Wiedergabe-Lautstärken einzelner Noten und Akkorde in jeglicher Stimmenanzahl auf folgende Weise anzeigen:

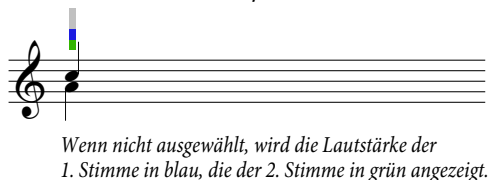
1. Stimme, einzelne Note



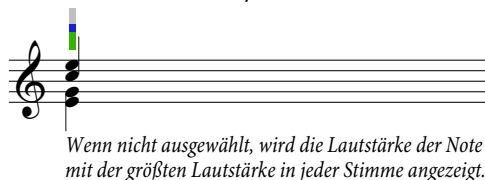
1. Stimme, Akkord



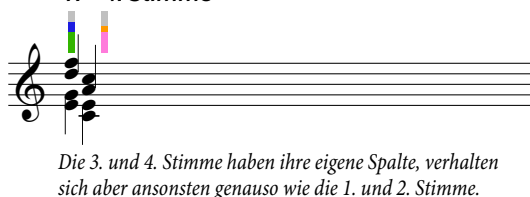
1. und 2. Stimme, einzelne Noten



1. und 2. Stimme, Akkorde



1. - 4. Stimme



Live-Wiedergabe bearbeiten

Es gibt drei hauptsächliche Arten, Live-Wiedergabe-Daten zu bearbeiten:

- Direktes Bearbeiten des in der **Wiedergabe**-Leiste des Eigenschaften-Fensters für jede Note gelagerten Wertes
- An den senkrechten Balken ziehen, die bei eingeschalteten **Ansicht ▶ Live-Wiedergabe-Lautstärken** zu sehen sind
- Über das Dialogfeld **Play ▶ Live-Wiedergabe umgestalten**

Eigenschaften

Sie können über die **Wiedergabe**-Leiste des Eigenschaften-Fensters (Kürzel **Strg+Alt+P** oder **⌘+⌘P**) die Live-Wiedergabe-Daten individueller Noten, Mehrfach-Auswahlen oder ausgewählter Passagen bearbeiten. Diese Steuerungen stehen nur dann zur Verfügung, wenn **Play ▶ Live-Wiedergabe** eingeschaltet ist.

- **Live-Lautstärke** hat den Umfang von 0 bis 127; 127 ist am lautesten, 0 ist am leisesten
- **Live-Startposition** wird in *Ticks* gemessen; 256 Ticks = 1 Viertelnote. Ein negativer Wert lässt die Note früher als an der im Takt notierten Position erklingen (z.B. klingt die Note mit einem Wert von -64 ein Sechzehntel früher als notiert), ein positiver Wert lässt die Note später erklingen (z.B. klingt die Note mit einem Wert von 128 ein Achtel später als notiert). Sie könnten eine Note sogar so einstellen, dass sie in einem anderen Takt als geschrieben erklingt, üblicherweise werden Sie aber nur kleine Anpassungen vornehmen, die das rhythmische Gefühl betreffen, z.B. wie locker oder gespannt es klingt.
- **Live-Notendauer** wird auch in Ticks gemessen. Sie können einer Note eine willkürliche Dauer zuteilen, das Ändern der Dauer hat hier keinen Einfluss auf das notierte Erscheinungsbild (sodass beispielsweise eine geschriebene Halbe Note nur eine Viertelnote lang klingen kann oder eine geschriebene Viertelnote sogar so lange wie eine Halbe Note).

Um die Live-Wiedergabe-Daten einer einzelnen Note zu bearbeiten, wählen Sie einfach diese Note aus und passen die Werte in der **Wiedergabe**-Leiste an. Sie können einzelne Noten eines Akkordes auswählen und deren Daten unabhängig voneinander anpassen.


Wenn Sie eine Passage oder eine Mehrfach-Auswahl auswählen, zeigen die Optionen in der **Wiedergabe**-Leiste normalerweise --, um damit zu sagen, dass unterschiedliche Werte für die verschiedenen Noten gespeichert sind (es sei denn, alle Noten der Auswahl hätten identische Daten; in diesem Fall würden diese angezeigt werden). Wenn Sie die Live-Wiedergabe-Daten einer ausgewählten Passage oder einer Mehrfach-Auswahl ändern, werden damit tatsächlich alle Daten aller ausgewählten Noten identisch.

Sie können beliebige oder alle Live-Wiedergabe-Parameter für einzelne Noten überschreiben, einfach indem Sie das entsprechende Kontrollkästchen in der **Wiedergabe**-Leiste des Eigenschaften-Fensters ausschalten – siehe **Live-Wiedergabe für einzelne Partitur-Abschnitte ein- und ausschalten** weiter unten.

Um noch anspruchsvollere Umgestaltungen der Daten in einer ausgewählten Passage vorzunehmen (d.h. sie in anderer Weise zu manipulieren als nur ein- oder auszuschalten oder sie auf einen konstanten Wert in der ganzen Passage zu setzen), siehe **Live-Wiedergabe umgestalten** weiter unten.

Live-Wiedergabe-Lautstärken bearbeiten

Sie können an den senkrechten Balken ziehen, die angezeigt werden, wenn **Ansicht ▶ Live-Wiedergabe-Lautstärken** eingeschaltet ist, um die Lautstärken (Velocities) grafisch zu bearbeiten. Keine schlechte Idee ist es dabei, vor dem Bearbeiten einzuzoomen, damit Sie deutlicher sehen können, was Sie machen.

- Um die Lautstärke (Velocity) einer einzelnen Note (oder einer Note eines Akkordes) zu bearbeiten, wählen Sie die Note aus, klicken auf den senkrechten Balken und ziehen diesen auf- und abwärts.
- Um allen Noten in einer Passage dieselbe Lautstärke zuzuweisen, wählen Sie die gewünschte Passage aus und klicken (nicht ziehen) dann auf einen der senkrechten Balken; alle anderen senkrechten Balken werden auf den neuen Wert eingestellt.
- Um verschiedene Lautstärken über eine Folge von Noten einzustellen, wählen Sie keine Passage aus: Klicken Sie stattdessen auf den senkrechten Balken der ersten Note, deren Lautstärke Sie ändern möchten, halten Sie die Maustaste gedrückt und fahren Sie – mit gedrückter Maustaste – entlang den senkrechten Balken der anschließenden Noten. Sobald sich der Mauszeiger über die senkrechten Balken bewegt, werden die Lautstärken gemäß der Höhe, an der der Mauszeiger sie kreuzt, gesetzt. Auf diese Weise ist es möglich, Ausdruckskurven entlang einer Passage zu erzeugen. (Beachten Sie bitte, dass, sofern die Passage Akkorde enthält, alle Noten eines Akkordes auf dieselbe Lautstärke gesetzt werden.)
- Wenn Sie die Lautstärken beispielsweise nur der 2. Stimme bearbeiten möchten, wählen Sie die Passage aus, filtern die 2. Stimme ( **5.11 Filter und Suchen**) und gebrauchen dann eine der gerade erwähnten Methoden.
- Um die Position zu ändern, wie weit über oder unter der Notenzeile die senkrechten Balken erscheinen sollen, halten Sie **Strg** oder **⌘** gedrückt und ziehen mit der Maus an einer der Säulen. Dies ändert die Position der Säulen in der ganzen Partitur für die jeweilige Notenzeile; Sie können die senkrechten Balken bis zu 20 Spatien über oder unter der Notenzeile positionieren.

Falls Sie nach dem Bearbeiten der Lautstärken ihre Meinung ändern sollten, können Sie, wie auch bei allen anderen Arbeitsschritten in Sibelius, einfach **Bearbeiten ▶ Rückgängig** (Mac: **Widerrufen**) wählen (Kürzel **Strg+Z** oder **⌘Z**).

Live-Wiedergabe umgestalten

Das Dialogfeld **Play ▶ Live-Wiedergabe umgestalten** gestattet Ihnen, anspruchsvolle Umgestaltungen an den Live-Wiedergabe-Daten in Ihrer Partitur vorzunehmen.

Um dieses Dialogfeld zu verwenden, wählen Sie die Passage aus, die Sie umgestalten möchten, und wählen **Play ▶ Live-Wiedergabe umgestalten** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+L** oder **⌘~⌘L**). (Wenn Sie nichts auswählen, werden Sie gefragt, ob der Arbeitsschritt die ganze Partitur betreffen soll.)

Dieses Dialogfeld ist in zwei Seiten (Registerkarten) aufgeteilt, **Lautstärken (Velocities)** und **Timing**. Sie können eine Umgestaltung auf einer oder auf beiden Seiten einstellen, sodass Sie die Lautstärken und das Timing gleichzeitig transformieren können. Die Optionen sind folgende:



- **Lautstärken-Registerkarte:**
 - **Unverändert belassen:** Wählen Sie diese Option, wenn Sie eine Umgestaltung nur auf der Timing-Registerkarte vornehmen möchten
 - **Konstante Lautstärke (Velocity)** (Umfang 0 bis 127): Setzt alle Noten der Auswahl auf dieselbe Lautstärke
 - **Lauter:** Addiert die angegebene Lautstärke zu allen Noten, bis zum Maximalwert (127)
 - **Leiser:** Zieht die angegebene Lautstärke von allen Noten ab, bis zum Minimum von 0
 - **Crescendo/Diminuendo:** Geben Sie die gewünschte Lautstärke der ersten und der letzten Note in der Auswahl an, Sibelius skaliert dann die Lautstärken der dazwischen liegenden Noten, um ein Crescendo oder ein Diminuendo zu formen
 - **Dynamik-Bereich skalieren:** Senkt oder erhöht die Lautstärken der Noten in der Auswahl, sodass sie sich von dem angegebenen Minimum hin zum angegebenen Maximum erstrecken; damit können Sie den Dynamik-Umfang enger oder weiter gestalten.
- **Timing-Registerkarte:**
 - **Unverändert belassen:** Wählen Sie diese Option, wenn Sie eine Umgestaltung nur auf der Lautstärken-Registerkarte vornehmen möchten
 - **Live-Notendauern skalieren:** Skaliert die Dauern von allen Noten in der Auswahl mit dem angegebenen Prozentsatz und gestattet Ihnen somit, deren Live-Dauern zu verlängern oder zu verkürzen
 - **Live-Notendauern festlegen auf $n\%$ der notierten Dauer:** Ändert die Live-Dauern der ausgewählten Noten in einen prozentualen Anteil ihrer *notierten* Dauern (d.h. ungeachtet ihrer momentanen Live-Dauern)
 - **Konstante Live-Notendauern:** Setzt die Live-Dauer jeder Note auf die angegebene Anzahl von Ticks (256 Ticks = 1 Viertelnote)
 - **Früher:** Reduziert den Versatz der Startposition, d.h. zieht den Beginn der Note um die angegebene Anzahl Ticks vor; mit dieser Option können Sie die Noten »vor dem Schlag« erklingen lassen

4. Wiedergabe & Video

- **Später:** Vergrößert den Versatz der Startposition, d.h. verschiebt den Beginn der Note um die angegebene Anzahl Ticks nach hinten; mit dieser Option können Sie die Noten »nach dem Schlag« erklingen lassen
- **Startpositionen relativ zur Notation skalieren:** Erlaubt Ihnen, den Effekt des Startpositionen-Versatzes in der ausgewählten Passage, also des Verschiebens des Notenbeginns nach vorne oder hinten, zu übertreiben oder abzdämpfen. Wie der Name der Option **Notendauer konstant halten** (standardmäßig eingeschaltet) schon andeutet, haben Sie damit die Wahl, die ursprünglichen Notendauern beizubehalten; das Bewahren der Dauern hat den Effekt, die Musik mehr oder weniger vor oder nach dem Schlag klingen zu lassen, d.h. »straffer« oder »gelöster«.

Um die gewählten Umgestaltungen anzuwenden, klicken Sie auf **OK** und drücken dann die **Leertaste**, um sich das Ergebnis anzuhören.

Live-Wiedergabe-Daten erzeugen

Sofern Sie Ihre Partitur nicht über Flexi-time eingespielt oder durch Importieren einer MIDI-Datei erstellt haben, gibt es keine Live-Wiedergabe-Daten. Sie können jedoch wie folgt ganz einfach Live-Wiedergabe-Daten erzeugen:

- Wählen Sie die Noten-Passage aus, für die Sie Live-Wiedergabe-Daten erstellen möchten
- Öffnen Sie die **Wiedergabe-Leiste** des Eigenschaften-Fensters
- Aktivieren Sie die Kontrollkästchen neben **Lautstärke**, **Startposition** und **Dauer**. Sibelius erstellt automatisch Live-Wiedergabe-Daten mit sinnvollen Standardwerten (alle Startpositionen sind auf 0 gesetzt, die Dauern auf die entsprechende Anzahl Ticks der notierten Dauer und die Lautstärken auf 80).

Nun können Sie die Live-Wiedergabe-Daten auf die übliche Weise bearbeiten.

Live-Wiedergabe für einzelne Partitur-Abschnitte ein- und ausschalten

Von Haus aus können Sie **Play ▶ Live-Wiedergabe** ein- und ausschalten, um zwischen der Interpretation von Live-Wiedergabe und der eigenen Interpretation von Sibelius umzuschalten. Unter bestimmten Umständen wünschen Sie sich jedoch vielleicht die Möglichkeit, die Live-Wiedergabe für einen Teil der Partitur auszuschalten. Dies tun Sie folgendermaßen:

- Wählen Sie die Passage aus, in der Sie die Live-Wiedergabe-Daten deaktivieren möchten
- Öffnen Sie die **Wiedergabe-Leiste** des Eigenschaften-Fensters
- Schalten Sie eines oder mehrere der Kontrollkästchen neben **Live-Lautstärke**, **Live-Dauer** und **Live-Startposition** aus.

Sie können diese Optionen unabhängig voneinander ausschalten, mit unterschiedlichen Auswirkungen auf die daraus resultierende Wiedergabe. Wenn Sie die Kontrollkästchen sowohl von **Live-Dauer** als auch von **Live-Startposition** ausschalten, werden für die Wiedergabe Sibelius' eigene intelligente Rubato- und Rhythmus-Stil-Optionen hinzugezogen; wenn Sie dem Kontrollkästchen von **Live-Lautstärke** das Häkchen klauen, verwendet Sibelius *Espressivo* für die Wiedergabe und reagiert auf *Expression-Text* etc. Das bedeutet, dass Sie ganz nach *Gusto* bestimmen können, welche Teile der Live-Wiedergabe-Interpretation Sie beibehalten und welche Teile Sie der eigenen Interpretation von Sibelius überlassen möchten.

4.8 Wiedergabe-Lexikon

📖 **4.1 Wiedergabe, 4.15 MIDI-Messages, 4.16 SoundWorld™.**

🎵 Wiedergabe.

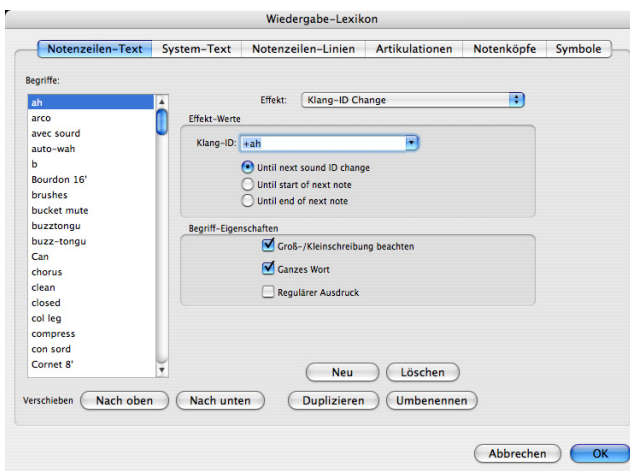
Sibelius liest und interpretiert bei der Wiedergabe nicht nur Text (wie etwa *mf*, *pizz.* und *legato*), sondern auch viele weitere Zeichen in Ihrer Partitur, einschließlich Linien (z.B. Oktavierungslinien, Bindebögen, Triller, Pedalangaben), Artikulationen (z.B. Staccato, Tenuto, Akzent) und Symbole.

Auch wenn Sie dies normalerweise nicht tun müssen, können Sie in Sibelius' Dialogfeld **Play ▶ Lexikon** exakt festlegen bzw. modifizieren, welchen Effekt diese Zeichen bei der Wiedergabe haben, und dem Lexikon sogar Ihre eigenen Zeichen hinzufügen. Das Dialogfeld besitzt sechs Seiten, von denen jede mit einer anderen Art von Zeichen zu tun hat, die die Wiedergabe beeinflussen können:

- **Notenzeilen-Text**, für Spielanweisungen, die sich nur auf eine einzelne Notenzeile auswirken, z.B. *ff*, *legato*
- **System-Text**, für Anweisungen, die für alle Instrumente gelten, z.B. **Fast**, **Swing**, **Adagio**
- **Notenzeilen-Linien**, für Linien, die für eine einzelne Notenzeile gelten, z.B. Triller, Oktavierungs-Linien (*8va*), Bindebögen, Cresc./dim.-Gabeln
- **Artikulation**, z.B. Staccato, Tenuto. Beachten Sie bitte, dass Ein-Noten-Tremoli und Buzz rolls sich auch auf dieser Seite befinden.
- **Notenköpfe**, für von Notenköpfen erzeugte Effekte, z.B. Flageolets, Ghost Notes
- **Symbole**, z.B. Scoops, Falls, Schlagzeug-Schlägel.

Alle sechs Seiten werden unten detailliert beschrieben.

Notenzeilen-Text-Seite



Auf der linken Seite des Dialogfelds sind die Begriffe aufgelistet. Mit den Schaltflächen **Nach oben** und **Nach unten** können Sie die Reihenfolge der Begriffe ändern; obwohl dies keinen Ein-

4. Wiedergabe & Video

fluss auf deren Wiedergabe durch Sibelius hat, ist es praktisch, wenn man Begriffe z.B. in alphabetischer Reihenfolge hinzufügen kann.

Um einen Begriff zu bearbeiten, klicken Sie auf **Umbenennen**, wodurch ein einfaches Dialogfeld angezeigt wird, in dem Sie den Text ändern können. Um einen neuen Begriff hinzuzufügen, wählen Sie einen Begriff mit einem ähnlichen Effekt, wie den, den Sie erzeugen möchten, aus und klicken auf **Neu**, wodurch ein einfaches Dialogfeld erscheint, in dem Sie den neuen Begriff angeben können. Um eine Kopie eines vorhandenen Begriffs zu erzeugen, klicken Sie auf **Duplizieren**. Um einen Begriff ganz zu entfernen, klicken Sie auf **Löschen**.

Jeder Begriff kann auch eine Kombination der folgenden Optionen besitzen:

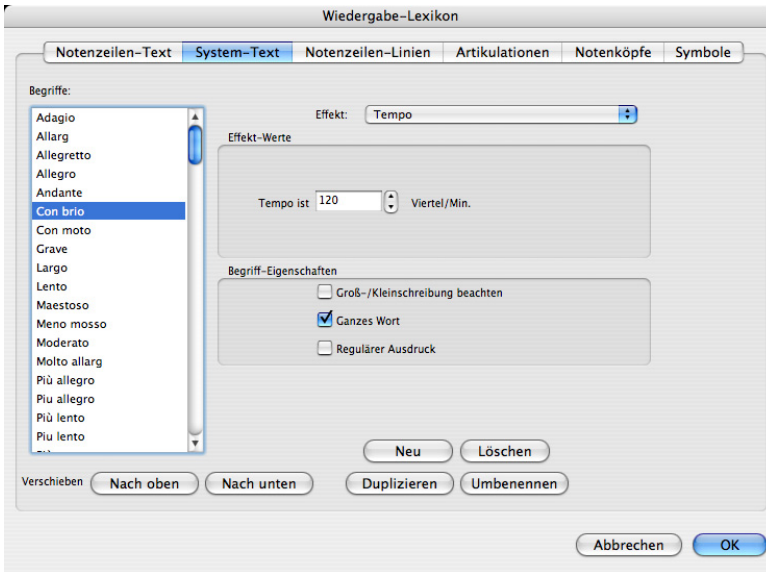
- **Groß-/Kleinschreibung beachten:** In den meisten Fällen werden Sie es bevorzugen, dass die Groß-/Kleinschreibung Ihrer Begriffe nicht beachtet wird (d.h. »swing«, »Swing« und »SWING« sollen gleich sein), sodass Sie dies normalerweise ausschalten.
- **Ganzes Wort** bedeutet, dass es sich bei dem Wort nicht um eine Abkürzung handelt. Da jedoch die meisten musikalischen Ausdrücke abgekürzt werden können, ist es üblich, diese Option auszuswitchen. Sibelius wechselt beispielsweise zu einem Pizzicato-Streicherklang, sobald es auf irgendein Wort trifft, das mit den Buchstaben »pizz« beginnt, sodass »pizz«, »pizz.« (mit einem Punkt) und »pizzicato« denselben Effekt hervorrufen. (»Pizza« würde folglich also auch funktionieren, die Wahrscheinlichkeit ist allerdings nicht sehr hoch, dass sich dieser Ausdruck in Ihrer Partitur findet, es sei denn, Sie hätten vor lauter Komponieren oder Arrangieren vergessen, Nahrung zu sich zu nehmen, und diese Tatsache hätte sich in Form eines Freudschen Tippfehlers bemerkbar gemacht.) Geben Sie keinen Punkt am Ende eines abgekürzten Begriffes ein. Wenn es sich bei Ihrem Begriff nicht um eine Abkürzung handelt, schalten Sie diese Option stattdessen ein.
- **Reguläre Ausdrücke** ermöglichen differenzierte Übereinstimmungen von Folgen innerhalb von Zeichenketten, sind aber nichts für Zaghafte. Normalerweise müssen Sie die Option **Regulärer Ausdruck** nie einschalten, wenn Sie jedoch neugierig sind, lesen Sie **Reguläre Ausdrücke** weiter unten.

Um den Wiedergabeeffekt eines bestimmten Begriffs festzulegen, wählen Sie ihn aus und wählen dann in der Liste rechts die Art des **Effekts**. Die **Effekte-Werte**-Gruppe darunter passt sich entsprechend an und zeigt Ihnen, was Sie für welche Art von **Effekt** ändern können:

- **Control Change** setzt einen MIDI Controller auf einen bestimmten Wert:
 - **MIDI Controller** gibt die Nummer des zu ändernden MIDI Controller an (z.B. ist Controller 1 Modulation, Controller 64 Sustain Pedal, Controller 91 Hall, etc.)
 - **Controller-Wert** gibt den Wert zu dem gewählten MIDI Controller an; 0 ist das Minimum und 127 das Maximum.
- **Dynamik** lässt Sie die allgemein geltende Dynamik ändern; dieser Effekt wird für Begriffe wie *mf*, *ff* und *laut* verwendet:
 - **Dynamik** gibt die Lautstärke an, mit der die Noten in der Folge gespielt werden, mit einem Umfang von 0 bis 127. Abhängig von Ihrem Wiedergabe-Gerät wird dies mittels Note Velocity, MIDI Expression (Controller 11), Modulation (Controller 1) oder irgendetwas anderem gespielt.

- **Attacke** gibt die Schärfe der Notenattacke mit dieser Dynamik an, mit einem Umfang von 0 bis 127. Abhängig von Ihrem Wiedergabe-Gerät hat dies einen vernehmbaren Effekt oder aber auch nicht.
- **Klang-ID-Wechsel** lässt Sie zusätzlich zur Dynamik-Änderung einen optionalen Klang-ID-Wechsel angeben; siehe **Klang-ID-Wechsel** weiter unten
- **Dynamik-Änderung** gestattet Ihnen, die Dynamik für eine Note oder die Noten in der Folge relativ zur aktuellen Dynamik zu ändern (im Gegensatz zur einer absoluten Dynamik, wie sie durch **Dynamik** erzeugt wird):
 - **Dynamik n%** der aktuellen Dynamik lässt Sie in Prozent die Änderung der vorherrschenden Dynamik angeben
 - **Attacke n%** der aktuellen **Attacke** lässt Sie in Prozent die Änderung der vorherrschenden **Attacke** angeben
 - **Klang-ID-Wechsel** lässt Sie zusätzlich zur Dynamik-Änderung einen optionalen Klang-ID-Wechsel angeben; siehe **Klang-ID-Wechsel** weiter unten.
 - **Ändern** ist eine Liste mit zwei Wahlmöglichkeiten, entweder **nur eine Note** (die Dynamik wirkt sich nur auf die Note aus, der die Textanweisung zugeordnet ist) oder **alle nachfolgenden Noten** (die Änderung gilt bis zur nächsten Dynamik)
- **Dynamik-Hüllkurve** dient Effekten, wo die Dynamik im Zeitablauf zu- und abnimmt, z.B. bei **sfz** oder **fp**:
 - **Anfangsdynamik** legt die Dynamik am Beginn der Note fest
 - **Verklingen** legt die Zeitdauer fest, in der die Dynamik zur ihrer ursprünglichen Stärke oder zu einer optionalen **Enddynamik** zurückkehrt, angegeben in Prozent der Notendauer
 - **Enddynamik** gibt optional die Dynamik am Ende der Note an.
- **Program Change** lässt Sie die MIDI-Programm-Nummer wechseln, um den von einer Notenzeile verwendeten Klang zu ändern. Im Allgemeinen sollten Sie diese Methode nicht verwenden: arbeiten Sie entweder mit Instrumenten-Wechseln (📖 **2.9 Instrumente**) oder Klang-ID-Wechseln (siehe unten). Falls Sie jedoch einen guten Grund dazu haben:
 - **Program** legt die Programm-Nummer fest, in einem Bereich von 0 bis 127
 - **Bank Change senden** lässt Sie wählen, ob zusammen mit dem Program Change eine MIDI Bank Change Message gesendet werden soll. Wenn Sie diese Option einschalten, sind **Bank High** und **Bank Low** aktiviert.
 - **Bank High** und **Bank Low** lassen Sie die »most significant« (»high«) und »least significant« (»low«) Bits einstellen, die benötigt werden, um eine MIDI Bank Change Message auszuführen.
- **Klang-ID-Wechsel** ermöglicht Ihnen, dem gegenwärtigen Klang Spieltechniken hinzuzufügen oder von ihm zu entfernen. Sie können aus dem Menü eines oder mehrere Klang-ID-Elemente wählen – siehe **Klang-ID-Wechsel** weiter unten.

System-Text-Seite

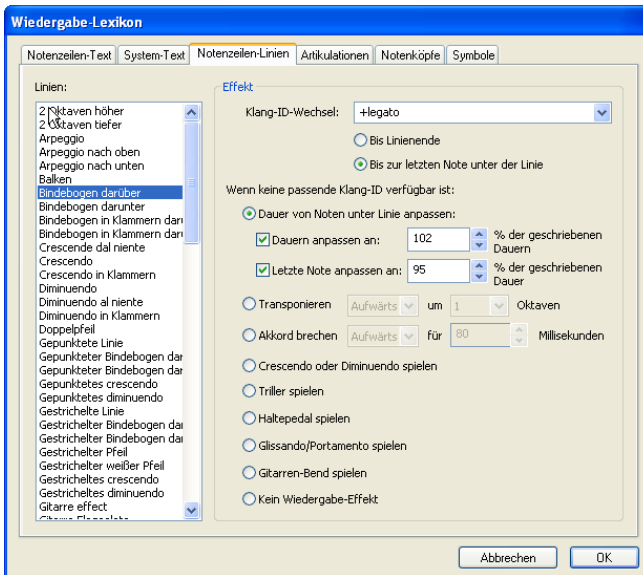


Auf der Seite **System-Text** gibt es ähnliche Steuerungen wie auf der Seite **Notenzeilen-Text** (siehe oben **Notenzeilen-Text-Seite**), die Effekt-Arten unterscheiden sich jedoch:

- **Metronom** wird verwendet, um die Bedeutung der Zeichen links des Gleichheitszeichen in einer Metronomangabe festzulegen. Zum Beispiel ist die Viertelnote in der Metronomangabe »♩ = 120« genau genommen ein Buchstabe »q« in Sibelius' Musik-Fonts, sodass q = definiert ist, den Effekt **Metronom** zu verwenden und auf **1 Schläge (Viertel)** eingestellt ist. Gleichermäßen ist die Achtelnote in »♩ = 160« ein Buchstabe »e«, sodass e = definiert ist, **0.5 Schläge (Viertel)** zu bedeuten. Da aber alle Standardnotendauern (einschließlich punktierter Notendauern) schon vordefiniert sind, werden Sie niemals mehr neue **Metronom**-Begriffe einrichten müssen – es sei denn, Sie erfinden irgendwelche neue Notendauern.
- **Wiederholung** wird benutzt, um die Art des Effekts anzugeben, den ein Begriff bei der Wiedergabe wiederholter Abschnitte in der Partitur besitzen soll. Ein Begriff beispielsweise, dessen Definition den **Wiederholung**-Effekt **D.C. al Coda** besitzt, wird Sibelius anweisen, zum Beginn der Partitur zu springen und weiter abzuspielen, bis ein Begriff gefunden wird, dessen Definition den **Wiederholung**-Effekt **To Coda** enthält, was Sibelius wiederum veranlasst, zu der Stelle in der Partitur zu springen, wo es einen Begriff entdeckt, dessen Definition mit dem **Wiederholung**-Effekt **Coda** ausgestattet ist, was den Beginn der Coda an sich bedeutet. **Wiederholung**-Begriffe sind die einzigen vordefinierten Begriffe, die die Option **Regulärer Ausdruck** verwenden – siehe unten **Reguläre Ausdrücke**. Genauso wie bei **Metronom**-Begriffen, werden Sie keine **Wiederholung**-Begriffe einrichten müssen, da alle gebräuchlichen Ausdrücke schon vordefiniert sind. Zu mehr Informationen darüber, wie Sibelius Wiederholungen abspielt, [☞ 4.6 Wiederholungen](#).
- **Rhythmus-Stil**-Begriffe ändern die Einstellungen des Rhythmus-Stils der Partitur an einer bestimmten Stelle, an der der Begriff gefunden wird. Der Begriff »Swing« beispielsweise ist definiert, den Rhythmus-Stil auf **Normaler Swing** zu setzen. Zu mehr Informationen zu Rhythmus-Stilen, [☞ 4.5 Interpretation](#).

- Rit./Accel.-Begriffe ermöglichen Ihnen, ein *rit.* oder *accel.* anzugeben, obwohl es empfehlenswert ist, für diesen Zweck stattdessen die dafür vorgesehenen Linien zu verwenden, da diese eine höhere Kontrolle erlauben – siehe **Rit. und accel.** auf Seite 287. Sollten Sie entschieden sein, einen Rit./Accel.-Begriff zu definieren, setzen Sie **Tempo skalieren auf $n\%$ des aktuellen Tempos** auf einen geeigneten Wert, und geben Sie bei über n Schläge (Viertel) die Zeitdauer an, innerhalb derer die Tempo-Änderung ab dem Auftreten des Texts vonstatten geht.
- Tempo-Begriffe lassen Sie ein bestimmtes Tempo einstellen. »Allegro« beispielsweise ist mit Tempo ist 120 Viertel/Min. definiert, während »Lento« mit Tempo ist 60 Viertel/Min. seiner getragenen Bestimmung gerecht wird.
- Tempo-Skalierung-Begriffe erlauben Ihnen, das aktuelle Tempo mit einem bestimmten Prozentsatz zu skalieren. Beispielsweise ist »Slower« so definiert, dass das Tempo auf 90% des ursprünglichen Tempos skaliert wird, während »Faster« das Tempo auf 110% des ursprünglichen Tempos setzt.

Notenzeilen-Linien-Seite



Auf der **Notenzeilen-Linien-Seite** können Sie für jeden in Ihrer Partitur vorhandenen Linien-Typ einen **Klang-ID-Wechsel** angeben. Beispielsweise möchten Sie vielleicht für einen Bindebogen einen Klang-ID-Wechsel von **+legato** festlegen, der automatisch einen speziellen, weichen Violinklang auf Ihrem Wiedergabe-Geräte wählen würde, wenn Sie einen Bindebogen in einer Violin-Notenzeile in Ihrer Partitur platzieren, und einen unterschiedlichen weichen Trompetenklang, wenn Sie einen Bindebogen in einer Trompeten-Notenzeile einsetzen, usw. – siehe unten **Klang-ID-Wechsel**

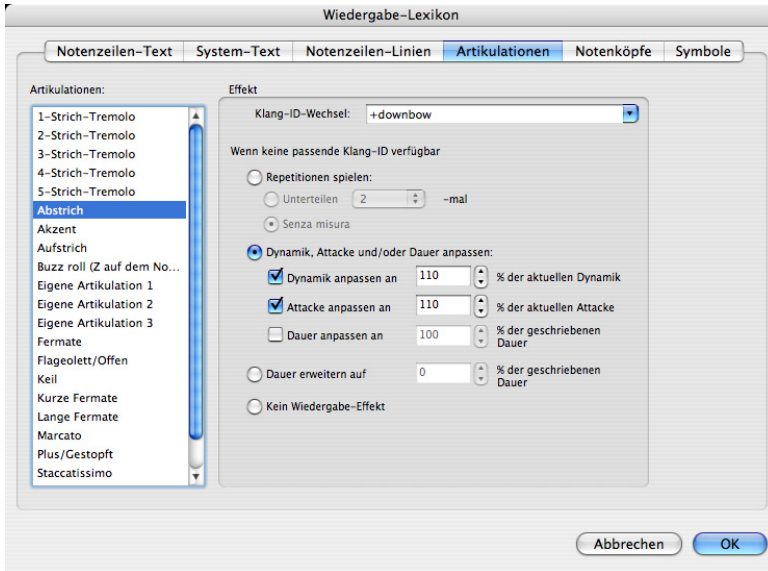
Wenn Sibelius keinen passenden Klang für das Abspielen des angegebenen Klang-ID-Wechsels finden kann, oder wenn kein Klang-ID-Wechsel angegeben ist, greift es auf die unter **Wenn keine passende Klang-ID verfügbar ist** festgelegten Voreinstellungen zurück. Dort gibt es folgende Wahlmöglichkeiten:

- **Dauer von Noten unter Linie anpassen** ist für Bindebögen nützlich, die üblicherweise die darunter liegenden Noten verlängern, um ein Legato zu erzeugen, mit Ausnahme der letzten Note unter dem Bindebogen, welche gekürzt wird (damit sie von der nächsten Note getrennt ist). Um diese Optionen zu ändern:
 - Wenn Sie die Länge der Noten unter der Linie ändern möchten, schalten Sie **Dauern anpassen an n%** ein; Dauern größer als 100% erhöhen die Dauer, kleinere als 100% verkürzen sie
 - Um die letzte Note unter der Linie zu verkürzen, schalten Sie **Letzte Note anpassen an n % der geschriebenen Dauer** ein.
- **Transponieren Aufwärts/Abwärts 1/2 Oktaven** wird von Oktavierungs-Linien (*8va*, *15mb*, etc.) verwendet. Stellen Sie einfach ein, ob die Noten unter der Linie aufwärts oder abwärts transponiert werden sollen, um eine oder zwei Oktaven.
- **Akkord brechen Aufwärts/Abwärts für n Millisekunden** dient Arpeggio-Linien oder Linien, die sich wie Arpeggio-Linien verhalten sollen.
- **Crescendo oder Diminuendo spielen** dient *Cresc./dim.*-Gabeln. Den genauen Wiedergabe-Effekt einzelner *Cresc./dim.*-Gabeln können Sie bestimmen, indem Sie die Gabel in der Partitur auswählen und die Optionen in der **Wiedergabe**-Leiste des Eigenschaften-Fensters verwenden (siehe **Cresc./dim.-Gabeln** auf Seite 285).
- **Triller spielen** ist für Triller da. Sie können die Abspielgeschwindigkeit und das Intervall einzelner Triller bestimmen, indem Sie den Triller in der Partitur auswählen und die Optionen in der **Wiedergabe**-Leiste des Eigenschaften-Fensters verwenden (siehe **Triller** auf Seite 286).
- **Haltepedal spielen** gibt es für Pedal-Linien.
- **Glissando/Portamento spielen** dient *gliss.*- und *port.*-Linien. Sie können die Abspielgeschwindigkeit und das Intervall einzelner Linien bestimmen, indem Sie die Linie in der Partitur auswählen und die Optionen in der **Wiedergabe**-Leiste des Eigenschaften-Fensters verwenden (siehe **Gliss. und port.** auf Seite 287).
- **Gitarren-Bend spielen** gibt es für Bend-Linien (siehe **Bend** auf Seite 97).
- **Kein Wiedergabe-Effekt** bedeutet, dass Sibelius die Linie für die Wiedergabe schlicht und ergreifend ignoriert.

Alle diese Optionen können allen Linien zugewiesen werden, sodass Sie – wenn Sie dies unbedingt wollen – einen Bindebogen sich wie eine Oktavierungs-Linie verhalten lassen können, oder ein Bend wie eine Arpeggio-Linie.

Beachten Sie bitte jedoch, dass diejenigen Linien, die eine individuell steuerbare Wiedergabe in der **Wiedergabe**-Leiste des Eigenschaften-Fensters besitzen, d.h. *Cresc./dim.*-Gabeln, Triller, *gliss.*- und *port.*-Linien, nur im Eigenschaften-Fenster angepasst werden können, wenn sie auf dem dazugehörigen Linientyp basieren. In anderen Worten heißt das, dass Sie Sibelius zwar anweisen können, beispielsweise eine **Rahmen**-Linie wie eine *Cresc./dim.*-Gabel abzuspielen, diese aber immer standardmäßig wiedergegeben wird und Sie deren Wiedergabe-Effekt im Eigenschaften-Fenster nicht anpassen können.

Artikulationen-Seite



Auf der **Artikulationen**-Seite können Sie einen **Klang-ID-Wechsel** für jede Art von Artikulation oder Tremolo angeben. Beispielsweise möchten Sie vielleicht Aufstrich- und Abstrich-Artikulationen festlegen, die zu **+upbow** und **+downbow** Klang-ID-Wechsel führen, welche dann auf Ihrem Wiedergabe-Gerät automatisch spezielle Aufstrich- und Abstrich-Klänge wählen würden, sofern solche zur Verfügung stehen – siehe unten **Klang-ID-Wechsel**.

Wenn Sibelius keinen passenden Klang für das Abspielen des angegebenen Klang-ID-Wechsels finden kann, oder wenn kein Klang-ID-Wechsel angegeben ist, greift es auf die unter **Wenn keine passende Klang-ID verfügbar** ist festgelegten Voreinstellungen zurück. Dort gibt es folgende Wahlmöglichkeiten:

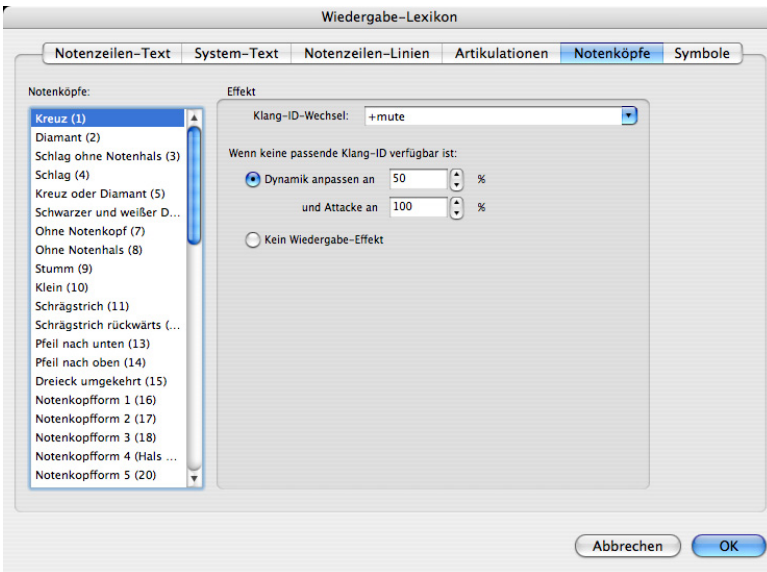
- **Repetitionen spielen** dient Tremoli und Buzz rolls (z auf dem Notenhals). Sie können bestimmen, ob diese regelmäßig (misurato) gespielt werden sollen – wobei Sie in diesem Fall **Unterteilen** wählen und *n*-mal auf den geeigneten Wert einstellen – oder **Senza misura**, was bedeutet, dass die Note so schnell wie möglich repetiert wird.
- **Dynamik, Attacke und/oder Dauer anpassen** wird von den meisten anderen Artikulationen verwendet. Zum Beispiel verkürzt in der Voreinstellung ein Staccato-Punkt die Note um 50%, ein Akzent hebt die Dynamik um 50%, und ein Abstrich erhöht die Dynamik um 10% und verkürzt die Note gleichzeitig ein wenig.
 - Um die Dynamik der Note zu ändern, bei der das Artikulationszeichen steht, schalten Sie **Dynamik anpassen an *n*% der aktuellen Dynamik** ein und geben einen geeigneten Wert an.
 - Um die Attacke der Note zu ändern, bei der das Artikulationszeichen steht, schalten Sie **Attacke anpassen an *n*% der aktuellen Attacke** ein und geben einen geeigneten Wert an.
 - Um die Dauer der Noten zu ändern, schalten Sie **Dauer anpassen an *n*% der geschriebenen Dauer** an. Dies ist nicht für die Verwendung bei Fermaten gedacht, welche ihre eigenen speziellen Optionen besitzen.

4. Wiedergabe & Video

- Dauer erweitern auf das n -fache der geschriebenen Dauer dient Fermaten. In der Voreinstellung ist eine normale Fermate auf das 1,5-fache der geschriebenen Dauer eingestellt, eine lange (eckige) Fermate auf das 1,75-fache, und eine kurze (dreieckige) auf das 1,25-fache der geschriebenen Dauer. Wenn Sie möchten, können Sie diese Einstellungen aber ändern.
- Kein Wiedergabe-Effekt bedeutet, dass Sibelius die Artikulation bei der Wiedergabe einfach ignoriert.

Wie bei den Notenzeilen-Linien können Sie alle diese Optionen allen Artikulationszeichen zuweisen, sodass Sie z.B. einen Staccato-Punkt sich wie eine Fermate verhalten lassen könnten, wenn Sie dies unbedingt wollen.

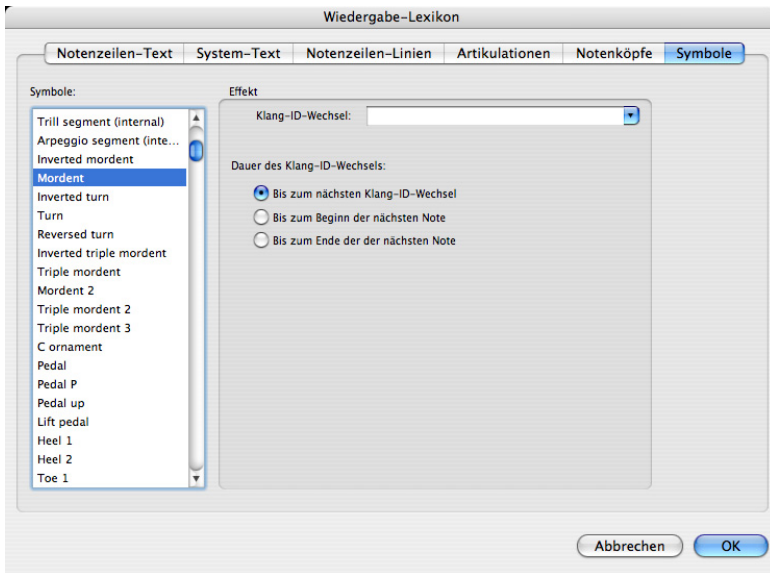
Notenköpfe-Seite



Auf der **Notenköpfe**-Seite können Sie einen **Klang-ID-Wechsel** für jeden in Ihrer Partitur vorhandenen Notenkopf-Typ angeben. Beispielsweise möchten Sie vielleicht einen Diamant-Notenkopf definieren, der zu einem **+harmonic** Klang-ID-Wechsel führt, welcher dann auf Ihrem Wiedergabe-Gerät automatisch einen speziellen Flageolett-Klang wählen würde, sofern ein solcher zur Verfügung steht – siehe unten **Klang-ID-Wechsel**.


Wenn ein spezieller Klang nicht zur Verfügung steht, können Sie jeden Notenkopf mit einem voreingestellten Wiedergabe-Effekt ausstatten. Im Fall der Notenköpfe beschränkt sich diese Einstellung auf Dynamik und Attacke. Praktisch ist dies zum Beispiel für so genannte »Ghost notes« in Gitarrenmusik, die normalerweise mit einem Kreuz-Notenkopf geschrieben werden und viel leiser als normale Noten klingen.

Symbole-Seite



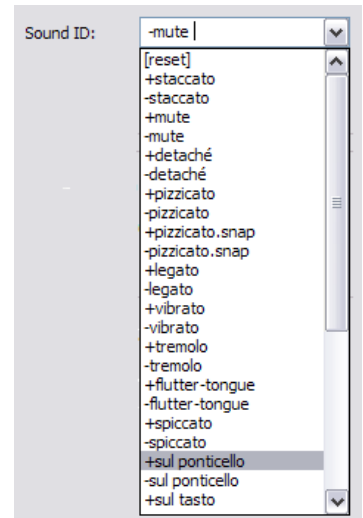
Auf der **Symbole**-Seite können Sie einen **Klang-ID-Wechsel** für alle Symbol-Typen in Ihrer Partitur angeben. Zum Beispiel kann ein Fall-Symbol zu einem Klang-ID-Wechsel **+fall** führen, welcher dann automatisch einen (beispielsweise) Trompeten-Fall-Klang bei Ihrem Wiedergabe-Gerät auslöst, sofern ein solcher vorhanden ist – siehe unten **Klang-ID-Wechsel**. Andere Wiedergabe-Effekte gibt es nicht für Symbole.

Klang-ID-Wechsel

Zu einer Einführung zu Klang-IDs,  **4.16 SoundWorld™**.

Mit Klang-ID-Wechseln können Sie dem aktuellen Klang einer Notenzeile an jeder beliebigen Stelle eine oder mehrere Spieltechniken hinzufügen oder entfernen. Der Begriff »pizz.« beispielsweise kann so definiert sein, dass er einen Klang-ID-Wechsel von **+pizzicato** erzeugt, während »arco« ein **-pizzicato** ausführt. Sie können im Lexikon auch einen Eintrag definieren, der gleichzeitig ein Element hinzufügt und ein anderes entfernt, wie etwa **-mute +sul ponticello**.

Um einen Klang-ID-Wechsel zu definieren, können Sie entweder die gewünschten Klang-ID-Elemente in das Eingabefeld eintippen oder sie aus der Liste des vorgefertigten Menüs gebräuchlicher Klang-ID-Elemente wählen.



Um ein Element hinzuzufügen, setzen Sie ein **+** direkt davor, ohne Leerzeichen; um ein Element zu entfernen, setzen ein **-** direkt davor, ebenfalls ohne Leerzeichen. Um alle aktuellen Elemente zu entfernen, tippen Sie **[reset]** (einschließlich der eckigen Klammern).

Auf den Seiten **Notenzeilen-Text** und **Symbole** können Sie angeben, ob die Klang-ID wirksam sein soll **Bis zum nächsten Klang-ID-Wechsel**, **Bis zum Beginn der nächsten Note** oder **Bis**

4. Wiedergabe & Video

zum Ende der nächsten Note. Normalerweise bleibt eine Klang-ID bis zur nächsten gegenteiligen Anweisung wirksam (z.B. bis zur Anweisung »mute« oder einem Symbol für »Snares on« bei einer kleinen Trommel), gelegentlich aber möchten Sie vielleicht, dass eine Klang-ID sich nur auf eine einzelne Note auswirkt (z.B. für Scoop- oder Fall-Symbole).

Gleichermaßen können Sie auf der Seite **Notenzeilen-Linien** angeben, ob die Klang-ID wirksam sein soll **Bis Linienende** (was z.B. für Triller passt) oder **Bis zur letzten Note unter der Linie** (was sich z.B. für Bindebögen, Oktavierungslinien, Cresc./dim.-Gabeln usw. eignet).

Beachten Sie bitte, dass Sie allein durch das Definieren eines neuen Klang-ID-Wechsels in **Play ▶ Lexikon** noch keine Garantie haben, dass er auch abgespielt wird – Sibelius kann nur diejenigen Effekte spielen, die die Geräte Ihrer momentanen Wiedergabe-Konfiguration zur Verfügung stellen – das Wunderbare an Klang-IDs ist jedoch, dass sie geräteunabhängig sind, sodass der Klang möglicherweise auf einem anderen Computer oder mit einer anderen Wiedergabe-Konfiguration zur Verfügung steht; dann gibt Sibelius ihn automatisch wieder.

Wie die Begriffe des Lexikons funktionieren

Wenn Sie mit Textobjekten Begriffe des Wiedergabe-Lexikons in Ihrer Partitur verwenden, denken Sie bitte daran, dass Sibelius Begriffe der **Notenzeilen-Text-** und **System-Text-**Seiten unterschiedlich behandelt.

Mit System-Text eingegebene Begriffe (z.B. Tempoangaben oder Rhythmus-Stile) werden am Beginn des Taktes wirksam, dem sie zugeordnet sind.

Mit Notenzeilen-Text eingegebenen Begriffe (z.B. Dynamiken und Begriffe wie *pizz.*) wirken sich von der Note an aus, der sie zugeordnet sind; Notenzeilen-Linien haben ihren Wiedergabe-Effekt gleichermaßen von der Stelle an, der sie zugeordnet sind, bis zu der, an der sie enden.

Reguläre Ausdrücke

Ein regulärer Ausdruck (regular expression, regexp) ist eine besondere Textmaske (pattern), die mithilfe von Zeichen besonderer Bedeutung eine ganze Gruppe von Textobjekten auf einmal beschreibt. Dazu werden die in der Partitur gefundenen Texte (im Folgenden als *Zeichenketten* bezeichnet) mit dem regulären Ausdruck verglichen; dann wird nach den unten beschriebenen Regeln entschieden, ob die Zeichenkette *auf den regulären Ausdruck passt* oder nicht, und im ersteren Fall die entsprechende Aktion des Wiedergabe-Lexikons ausgeführt. Sibelius verwendet reguläre Ausdrücke, um Übereinstimmungen mit Begriffen zu finden, die für die Wiedergabe von Wiederholungs-Gliederungen verwendet werden, wie beispielsweise **D.C. al Fine** und **D.S. al Coda** (📖 **4.6 Wiederholungen**).

Sie können im Wiedergabe-Lexikon ihre eigenen regulären Ausdrücke definieren, nur sollten Sie dabei höchste Vorsicht walten lassen, da es sehr einfach ist, einen regulären Ausdruck anzugeben, der die Wiedergabe aller anderen Begriffe in Ihrer Partitur abschaltet, indem er ungewollt passend für zuviele Zeichenketten ist (z.B. findet der reguläre Ausdruck **a** alle Zeichenketten, die ein »a« enthalten, und **^.** oder auch **\$** passen sogar auf alle Zeichenketten).



Mit Ausnahme der im Folgenden beschriebenen Zeichen mit Sonderbedeutung stehen alle Zeichen (insbesondere also die normalen Buchstaben und Ziffern) für sich selbst:

- Der reguläre Ausdruck **Flöte** passt auf alle Texte, die »Flöte« enthalten

- \wedge passt nur am Anfang einer Zeichenkette, z.B. \wedge Flöte passt auf »Flöte 1«, aber nicht auf »wechselt zur Flöte«
- $\$$ passt nur am Ende einer Zeichenkette, z.B. Flöte\$ passt auf »wechselt zur Flöte«, aber nicht auf »Flöten« und auch nicht auf »Flöte 1«
- \cdot passt auf jedes beliebige Zeichen, z.B. $d\cdot$ minuendo findet »diminuendo« und »deminuendo« (falls sich ein Komponist verschreiben sollte) sowie »d%minuendo«
- [] steht für ein beliebiges Zeichen der Zeichenmenge, welche in der Klammer angegeben ist. Die Menge kann dabei durch einzelne Zeichen angegeben werden oder auch, in der Form *Anfang-Ende*, einen zusammenhängenden Bereich von Zeichen umfassen: P[2-7][0-9], findet alle Texte, die ein »P« gefolgt von einer zweistelligen Zahl zwischen 20 und 79 und einem Komma enthalten; d[ei]minuendo wäre eine genauere Form des obenstehenden Beispiels, welches jetzt nicht mehr auf »d%minuendo« passen würde
- Das Zeichen \wedge als erstes Zeichen innerhalb der eckigen Klammern [] dreht die Bedeutung der Klammergruppe um: Die Klammer beschreibt dann alle Zeichen, die *nicht* passen sollen. Z.B. findet Flt \wedge iz zwar »Flt.« und »Flto.«, aber nicht »Flti« und auch nicht »Fltz« (als Übungsaufgabe können Sie sich den genauen Unterschied zu Flt[a-hj-y] überlegen).
- ? steht für null- oder einmaliges Vorkommen des vorhergehenden Zeichens (oder der vorhergehenden Zeichengruppe, Zeichengruppen werden durch runde oder eckige Klammern gebildet): Flö?te? findet »Flöte« und »Flt« (sowie »Flte« und »Flöt«)
- + steht für ein- oder mehrmaliges Vorkommen des vorhergehenden Zeichens (oder der vorhergehenden Zeichengruppe): Flöte +[0-9] passt auf »Flöte 1« wie auch »Flöte 1«
- * steht für kein oder beliebig viele Vorkommen des vorhergehenden Zeichens (oder der vorhergehenden Zeichengruppe): Flöte *[0-9] würde zusätzlich auch noch auf »Flöte1« passen. Folglich steht \cdot * für jede beliebige (auch leere) Zeichenfolge, sodass D.*ine alles Mögliche von »Dine« über »Delfine« bis zu »Da Capo al Fine« aufspürt.
- () fasst Zeichen zu Gruppen zusammen: (de)?crescendo passt auf »decrecendo« und »crescendo« (während de?crescendo stattdessen »descrescendo« und »dcrescendo« fände)
- | steht für alternative Wörter oder Wortteile: Dal? (Capo|Segno) al Fine findet »Da Capo al Fine« und »Dal Segno al Fine« (und im Übrigen auch »Dal Capo al Fine« und »Da Segno al Fine«, falls das in der Partitur auftauchen sollte); Kontraba(ss|ß) hilft beim Umgang mit alter und neuer Rechtschreibung
- $\backslash xnn$ passt auf das Zeichen mit dem hexadezimal angegebenen ASCII-Code nn (das werden Sie nicht täglich brauchen)
- Wenn eines der beschriebenen Zeichen seine Sonderbedeutung verlieren, also wörtlich passen soll, müssen Sie einen Backslash \backslash voranstellen: D\\$. passt nur auf »D.S.«, während D.S. auch bei »DOSE« ansprechen würde; Flöte 1\+2 passt auf »Flöte 1+2«, während Flöte 1+2 zwar auf »Flöte 12« und »Flöte 112«, aber nicht auf »Flöte 1+2« passen würde.

Reguläre Ausdrücke passen immer auch in Teilen einer Zeichenkette: so findet [Ff]löte sowohl »Flöte« wie auch »Flötengruppe« (am Anfang), »Altflötensolo« (in der Mitte) und »nimmt Sopranflöte« (am Ende). Wenn der reguläre Ausdruck alleine auf »Flöte« passen soll, fügen Sie Anker am Anfang und Ende hinzu: \wedge Flöte\$

Wiedergabe-Lexikon-Einträge in andere Partituren kopieren

Nachdem Sie die Einträge im Wiedergabe-Lexikon bearbeitet haben, können Sie Ihr aktualisiertes Lexikon in andere Partituren übertragen. Exportieren Sie einfach die Stilvorlagen der Datei, in der Sie das Lexikon bearbeitet haben und importieren diese Stilvorlagen dann in die neue Partitur – zu mehr Informationen,  **7.7 Stilvorlagen**, oder speichern Sie Ihre Partitur als Manuskriptpapier –  **2.13 Manuskriptpapier (Vorlagen)**.

4.9 Video

4.1 Wiedergabe, 4.10 Timecode und Hit Points.

Video.

Diese Kapitel erklärt Ihnen, wie Sie Ihrer Partitur ein digitales Video anfügen können, sodass Sie mit Sibelius zum Bild komponieren bzw. schreiben können.

Die Möglichkeit, direkt zu einem synchronisierten Video zu komponieren, ist sowohl für den professionellen Komponisten als auch in der Musikpädagogik äußerst nützlich. Viele Schulmusiklehrpläne enthalten Komponenten, bei denen die Schüler angehalten sind, Musik zu Video zu komponieren. Sibelius liefert dafür eine integrierte Plattform, mit der die Schüler alle dafür notwendigen Arbeiten erledigen können. Auf der Sibelius-DVD-ROM finden sich sogar eine ganze Reihe von Videos, zu denen komponiert werden kann. Noch mehr Videos können Sie von SibeliusEducation.com herunterladen.

Video anfügen

Um Ihrer Partitur ein Video anzufügen:

- Wählen Sie **Play ▶ Video und Time ▶ Video anfügen**. Es erscheint ein Dialogfeld, das Sie nach dem Speicherort des Videos fragt, das Sie der Partitur anfügen möchten. Wenn Sie das Video gefunden haben, klicken Sie auf **Öffnen**.
- Das Video erscheint nun in Sibelius' Video-Fenster, zusammen mit dem Dateinamen des Videos in der Titelleiste des Fensters.

Video entfernen

Um ein Video aus Ihrer Partitur zu entfernen:

- Wählen Sie **Play ▶ Video und Time ▶ Video entfernen**
- Sibelius weist Sie darauf hin, dass das Video dann nicht mehr mit der Partitur verknüpft ist, und gibt Ihnen die Möglichkeit, den Vorgang abubrechen.

Synchronisierung

Sobald ein Video einer Partitur angefügt wurde, bleibt es während der Wiedergabe immer mit der Partitur synchronisiert und aktualisiert auch immer seine Position, wann immer sich die Position der Wiedergabe-Linie ändert. Das bedeutet, dass Sie mithilfe des Zeitachsen-Reglers im Wiedergabe-Fenster sowie mit den Vor- und Rückspul-Knöpfen ganz leicht zu einem bestimmten Punkt im Video springen können.

Wenn einmal gedrückt, verschieben die Rück- und Vorspul-Knöpfe (Kürzel **β** und **'**) um genau 0.2 Sekunden; halten Sie sie gedrückt, um zu beschleunigen. Bei manchen Computern und Video-Formaten kann es sein, dass das Rückspulen langsamer als das Vorspulen ist. Für allerhöchste Genauigkeit können Sie mit **Shift-β** and **Shift-'** in Schritten eines einzelnen Frames durch das Video wandern.

Beispiel-Videos

Sibelius besitzt eine Vielfalt an Kurzvideos für Schüler, die dazu komponieren können. Einige davon befinden sich auf der Sibelius-Installations-DVD, darüber hinaus können Sie von www.SibeliusEducation.com höher auflösende Versionen von diesen und von zusätzlichen Videos herunterladen.

Manche der Beispiel-Videos besitzen gleich die dazugehörige Sibelius-Partitur, andere haben eine Tonspur oder sind stumm. In jedem Fall können Sie Ihre eigene Musik dazu schreiben. Bei den Videos sind dabei:

- **Chaplin:** Charlie Chaplin versucht anderen Leuten seinen berühmten Gang beizubringen
- **South:** Während seiner legendären Antarktis-Expedition zerbricht Shackletons Schiff Endurance im Packeis (mit Partitur)
- **Mr Bean** (auf SibeliusEducation.com): ein Ausschnitt einer Animation des bekannten Komikcharakters, mit der Original-Partitur von Howard Goodall
- **Marching Band:** Santa Clara Vanguard spielt Scheherezade (mit Partitur; hören Sie es lieber mit der Video-Tonspur an, nicht mit der MIDI-Wiedergabe)
- **Shadowscan:** ein medizinischer Notfall
- **More is Less:** eine London-Montage
- **Blue Pullman:** Filmmaterial des berühmten Zuges aus den 1960ern
- **Jazz Age:** Musiker und eine Tänzerin unterhalten ein paar Eisbären
- **Holiday:** Volksfest-Filmmaterial
- **Box Clever:** Schlaue Schachteln (Animation) im Zweikampf (mit Partitur)

Um die Videos auf der Sibelius-DVD zu suchen, legen Sie sie in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein. Dann:

- **Windows:** Wählen Sie im Dialogfeld, was nach dem Einlegen der CD erscheint, **Diese CD durchsuchen**. Die Videos befinden sich im Ordner namens **Videos**.
- **Mac:** Öffnen Sie den Ordner namens **Beispielpartituren und Dokumentation** (evtl. auch **Example scores & Documentation** genannt). Dieser enthält einen Ordner mit dem Namen **Videos**, in dem sich tatsächlich auch die Videos befinden.

Kopieren Sie die Videos zuerst auf Ihre Festplatte, bevor Sie sie in Sibelius benutzen.

Um die zusätzlichen Videos von SibeliusEducation.com herunter zu laden, besuchen Sie einfach diese Website oder wählen in Sibelius **Hilfe ▶ SibeliusEducation.com**.

Die Filmclips der Filme Holiday, Blue Pullman, Topical Budget Newsreels, More is Less und Shadowscan wurden mit der freundlichen Genehmigung des British Film Institute zur Verfügung gestellt. Alle Rechte vorbehalten.

Dateiformate

Sibelius gibt alle Video-Dateiformate wieder, die von Ihrem Betriebssystem unterstützt werden. In Windows sind das normalerweise **.avi-**, **.mpg-**, **.wmv-** und, sofern auf Ihrem Rechner QuickTime installiert ist, **.mov-**Dateien. Mac-Anwender sollten in der Lage sein, **.avi-**, **.mpg-** und **.mov-**Dateien abspielen zu können. Es ist für Sibelius zum Abspielen der von Ihnen ausgewählten Video-Datei auch nötig, dass auf Ihrem System die notwendigen Kodierungen bzw. Dekodierer installiert sind. Es kann also vorkommen, dass manche Video-Dateien nicht abgespielt werden

können, obwohl sie eine der genannten Dateierweiterungen besitzen, während andere mit derselben Dateierweiterung ohne Probleme wiedergegeben werden. In einem solchen Fall werden Sie aber höchstwahrscheinlich feststellen, dass die Datei auch mit anderen Video-Playern auf Ihrem Computer nicht funktioniert, aufgrund des fehlenden Dekodierers. Falls Sibelius das Format einer Datei nicht erkennen kann, macht es Sie darauf aufmerksam, und das Video wird der Partitur nicht angefügt.

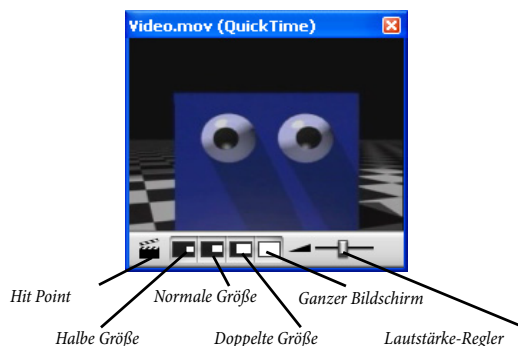
Speichern und Öffnen von Partituren mit Video-Dateien

Wenn Sie eine Partitur mit angefügtem Video speichern, speichert Sibelius den Speicherort der Video-Datei in der Partitur. Wenn Sie Ihre Partitur einem anderen Sibelius-Anwender geben, müssen Sie also auch die Video-Datei mitliefern, damit das Video abgespielt werden kann (das Video ist nicht in die Sibelius-Datei eingebettet).

Beim Öffnen einer Partitur mit angefügtem Video sucht Sibelius die Video-Datei zuerst im dem Ordner, von dem aus sie selbst geöffnet wurde. Wenn die Video-Datei nicht gefunden werden kann, fragt Sibelius Sie, ob Sie den Speicherort selber angeben möchten. Wenn Sie auf **Ja** klicken, öffnet sich ein Dialogfeld, in dem Sie den neuen Speicherort des Videos angeben können. Wenn Sie auf **Nein** klicken, wird Sibelius gar nicht erst versuchen, das Video abzuspielen.

Das Video-Fenster ausblenden und anzeigen

Sobald Sie einer Partitur ein Video anfügen, zeigt Sibelius das Video-Fenster automatisch an. Wenn Sie das Video-Fenster ausblenden oder anzeigen möchten, wählen Sie **Fenster** ▶ **Video** (Kürzel **Strg+Alt+V** oder **⌘+⌥+V**). Es gibt auch in der Werkzeugleiste eine Schaltfläche, die das Video-Fenster ein- und ausschaltet.



Durch das Ausblenden des Video-Fensters wird das Video nicht aus der Partitur entfernt. Tatsächlich wird das Video weiterhin zusammen mit der Partitur abgespielt, während es nicht sichtbar ist, sodass Sie immer noch dessen Soundtrack hören. Wenn Sie das Video dauerhaft aus der Partitur entfernen möchten, siehe oben **Video entfernen**.

Lautstärke des Videos einstellen

Sibelius erlaubt Ihnen, die Lautstärke des Soundtracks des Videos unabhängig von der Partitur zu regeln, indem Sie den Lautstärke-Regler am unteren Rand des Video-Fensters betätigen. Wenn der Regler ganz nach links geschoben wird, hört man vom Soundtrack des Videos gar nichts mehr.

Größe des Video-Fensters einstellen

Das Video-Fenster besitzt vier voreingestellte Größen, sodass Sie geeignetste Darstellung wählen können. Diese vier Knöpfe befinden sich am unteren Rand des Video-Fensters (siehe oben), die gleichen Optionen sind auch über das Untermenü **Play ▶ Video und Time** zu erreichen. Das Video kann auf **50%**, **100%** oder **200%** seiner Originalgröße eingestellt werden, zusätzlich gibt es noch den Modus **Ganzer Bildschirm** (siehe unten).

Ganzer Bildschirm

Der Modus Ganzer Bildschirm für Videos kann praktisch sein, Sie sollten sich aber im Klaren sein, dass das exakte Verhalten hier fast vollständig von der vom Video verwendeten Kodierung und vom Verhalten der Hard- oder Software, die für die Darstellung des Videos verantwortlich ist, abhängt.

- Falls Sie mit zwei Bildschirmen arbeiten, kann es Ihnen passieren, dass Sie nicht wählen können, auf welchem Bildschirm das Video angezeigt werden soll, sodass es in diesem Fall nicht möglich wäre, das Video auf dem einen Bildschirm und die Partitur auf dem anderen zu betrachten. Auch könnten Probleme auftauchen, dass Sibelius' Wiedergabe-Linie nicht korrekt dargestellt wird oder dass das Video-Fenster auf dem einen Bildschirm eingefroren scheint, während das Video selbst auf dem anderen Bildschirm im Modus Ganzer Bildschirm läuft usw.
- Wenn Sie in Windows ein QuickTime-Video abspielen, wird es im Modus Ganzer Bildschirm auf Ihrem *Hauptbildschirm* dargestellt, ungeachtet des Bildschirms, auf dem sich das Video-Fenster befinden mag.
- Wenn Sie in Windows zum Abspielen des Videos Windows Media verwenden und Sie auf Ganzer Bildschirm schalten, wird das Video auf dem Bildschirm dargestellt, auf dem sich zuvor das Video-Fenster befand. Sobald Sie auf das Video-Fenster klicken oder in Sibelius die Wiedergabe stoppen, verlässt das Video sofort den Modus Ganzer Bildschirm: Dies ist ein Merkmal der Windows-Media-Kodierung.

Bei Systemen mit einem Bildschirm funktioniert der Modus Ganzer Bildschirm größtenteils ohne Schwierigkeiten. Wenn Sie trotzdem Probleme damit haben, können Sie jederzeit das Fenster durch Drücken von **Esc** auf seine vorige Größe zurücksetzen.

Windows Media und QuickTime (nur Windows)

Einige Videos werden besser über Windows Media, andere besser mit QuickTime abgespielt. Sie können in Sibelius Ihren bevorzugten Player auf der Seite **Darstellung** des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** angeben. Wenn auf Ihrem Rechner QuickTime nicht installiert ist, steht Ihnen diese Wahlmöglichkeit nicht zur Verfügung.

Wenn Sie ein Video anfügen, das von Ihrem gewählten Player nicht unterstützt wird, probiert Sibelius die Wiedergabe mit dem anderen Player, Ihre Einstellung außer Acht lassend. Dies kann passieren, wenn Sie beispielsweise versuchen, eine QuickTime-.mov-Datei über Windows Media abzuspielen.

Sibelius zeigt in der Titelleiste nach dem Dateinamen des Videos in Klammern den verwendeten Player an.

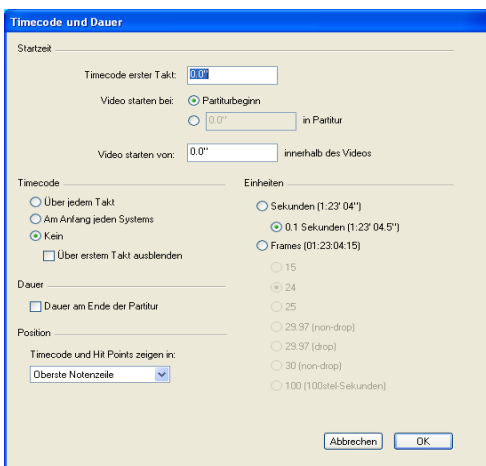
Durchscheinen des Video-Fensters (Transparenz)

Sibelius erlaubt Ihnen, das Video-Fenster zusammen mit den anderen Werkzeug-Fenstern durchscheinen zu lassen. Diese Einstellung finden Sie auf der Seite **Darstellung** des Dialogfelds **Datei** ▶ **Voreinstellungen** (auf dem Mac im Sibelius-Menü). Im Unterschied zu den anderen Werkzeug-Fenstern ist es allerdings möglich, das Durchscheinen des Video-Fensters einzeln auszuswitchen. Dies ist manchmal notwendig, da bei manchen Hardwarekonfigurationen oder Kodierungen das Video-Fenster während der Wiedergabe flackern kann, wenn es auf Durchscheinen eingestellt ist.

Zu weiteren Informationen zu durchscheinenden Fenstern,  **5.7 Bildschirmdarstellung**.

Startzeit

Sie können das Video so einstellen, dass es nicht vom Beginn, sondern von einer anderen Stelle in der Partitur startet, um beispielsweise einen Trailer zu überspringen, den Sie nicht in Sibelius musikalisch untermalen. Ebenso können Sie Sibelius anweisen, das Video nur von einer bestimmten Stelle in der Partitur aus zu starten. Im Dialogfeld **Play** ▶ **Video** und **Time** ▶ **Timecode** und **Dauer** gibt es drei Einstellungen, mit denen Sie die exakte Zuordnung zwischen Partitur und Video festlegen können:




- **Timecode erster Takt:** Diese Einstellung teilt Sibelius den Timecode (die Zeitposition) des ersten Taktes mit.
- **Video starten bei:** Dies ist die Zeitposition, an der die Wiedergabe des Videos in der Partitur starten soll. Sie wird als absolute Zeitangabe angegeben, d.h. diese Position muss immer größer oder gleich der von **Timecode erster Takt** sein. Wenn das Video vom Anfang der Partitur an abgespielt werden soll, wählen Sie **Partiturbeginn**.
- **Video starten von:** Diese Einstellung wird verwendet, wenn das Video nicht von seinem Beginn an, sondern von einem späteren Punkt innerhalb des Videos abgespielt werden soll. Wenn Sie beispielsweise ein Video mit einem Einleitungsstreifen von zwei Sekunden Dauer haben, möchten Sie diese zwei Sekunden möglicherweise komplett übergehen und Sibelius anweisen, die Wiedergabe des Videos erst nach diesen zwei Sekunden zu starten. Dafür würden Sie **Video starten von** auf zwei Sekunden einstellen.

4. Wiedergabe & Video

Dieses Dialogfeld versteht eine Vielfalt von Formaten. 1'00", 00:01:00:00 und 1:00' sind alle gleichbedeutend mit »Eine Minute«. Darüber hinaus interpretiert Sibelius jede in irgendeinem dieser Felder eingegebene ganze Zahl als Sekunden, sodass beispielsweise die Eingabe der Zahl 18 als 00:00:18:00 gerechnet wird. Wenn Sie Werte eingeben, die Frames nach sich ziehen, sollten Sie sicher stellen, dass Sie dieselbe wie in **Frames** gewählte Bildfrequenz verwenden.

Zu weiteren Informationen zu Timecode und Hit Points,  **4.10 Timecode und Hit Points**.

Eigene Musik in Video-Dateien

Bestandteil von sowohl Windows als auch Mac OS X ist eine günstige oder kostenlose Software, mit der Sie die Musik, die Sie mit Sibelius geschrieben haben, in die Video-Datei selbst einfügen können. Dazu müssen Sie Ihre Partitur in Sibelius zunächst als Audio-Datei exportieren –  **8.13 Exportieren von Audio-Dateien**. Dann können Sie die Datei, die Sibelius erstellt hat, zusammen mit dem Video, zu dem Sie komponiert haben, in Ihren Filmeditor importieren.

Windows Movie Maker Bestandteil aller Windows-Systeme, iMovie ist kostenlos bei allen Apple-Computern dabei, die ursprünglich mit dem Betriebssystem Mac OS X erworben wurden. Zu mehr Informationen besuchen Sie www.apple.com/de/ilife/imovie.

Wenn Sie als Windows-Anwender ein wenig Spaß haben wollen und mal ausprobieren möchten, Musik zu Ihren eigenen Bildern zu komponieren, besuchen Sie www.picasa.com und laden die frei erhältliche Software herunter, mit der Sie in die Lage versetzt werden, ganz schnell raffinierte Video-Diashows von Ihrem eigenen digitalen Fotoalbum zu erstellen.

Wiedergabe einer Audiodatei synchron mit der Partitur

Sie können Sibelius' Video-Funktion dazu verwenden, eine Audiospur synchron mit Ihrer Partitur wiederzugeben. Dies kann beim Transkribieren nützlich sein, oder sogar um eine echte Audioaufnahme der Wiedergabe Ihrer Partitur hinzuzufügen (z.B. eine Aufnahme eines akustischen Instruments oder eine Gesangsaufnahme).

Um eine Audiospur anzufügen, wählen Sie **Play ▶ Video und Time ▶ Video anfügen**. Im Dialogfeld, was daraufhin erscheint, setzen Sie Dateityp (Windows) *oder* Aktivieren (Mac) auf **Alle Dateien**. Sie können dann jede Audiodatei eines geeigneten Formats (z.B. .wav, .mp3, .aiff etc.) wählen, die dann mit Ihrer Partitur verknüpft wird. Wenn Sie eine Audiospur Ihrer Partitur anfügen, schrumpft das Video-Fenster zusammen, sodass nur noch die Knöpfe und der Lautstärkeregler angezeigt werden.

Sie können **Plug-Ins ▶ Andere ▶ Metronomangabe setzen** verwenden, um das Tempo Ihrer Partitur mit dem Tempo Ihrer Audiospur in Übereinstimmung zu bringen. Achtung aber: Wenn Sie das Tempo der Partitur mit dem Temposchieberegler im Wiedergabe-Fenster ändern, ändert sich dementsprechend auch die Tonhöhe der Audiospur. Nehmen Sie das als kleine Reminiszenz an das analoge Zeitalter hin.

4.10 Timecode und Hit Points

📖 4.1 Wiedergabe, 4.9 Video

🎬 Video.

Mit Timecode wird die zeitliche Position eines bestimmten Punktes in der Partitur bezeichnet. Üblicherweise startet die Timecode-Zählung am Beginn der Partitur; bei Filmmusik auch beim Beginn einer neuen Rolle oder am Anfang eines bestimmten Musikeinsatzes.

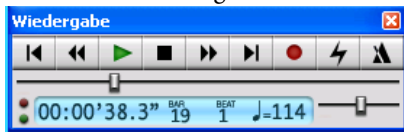
Sobald Sie eine Partitur abspielen, wird im Wiedergabe-Fenster der Timecode angezeigt, zusammen mit einer Anzeige des aktuellen Tempos, dargestellt in Schlägen pro Minute (📖 **4.1 Wiedergabe**).


Sibelius kann Timecode automatisch auch in Textform über jedem Taktstrich Ihrer Partitur anzeigen. Dabei wird die zeitliche Position des Taktstrichs basierend auf der Anzahl der Schläge, der Taktlänge und der Metronom-Angaben bis zu diesem Punkt berechnet. Timecode ist insbesondere nützlich beim Ausarbeiten eines präzisen Timings einer bestimmten Musikpassage, oder beim Synchronisieren musikalischer Ereignisse mit Ereignissen in einem Film.

Sibelius synchronisiert die Wiedergabe nicht mit einem SMPTE- oder MTC-Signal und zeigt diese auch nicht an. Diese Funktion findet sich bei professionellen Sequenzer-Programmen wie etwa Pro Tools, mit denen auf diese Art die Musik wiedergegeben werden kann, wenn Sie sie von Sibelius als MIDI-Datei exportieren (📖 **8.12 Exportieren von MIDI-Dateien**). Sibelius synchronisiert jedoch die Wiedergabe mit digitalen Video-Dateien, die ganz leicht einer jeden Sibelius-Partitur angefügt werden kann (📖 **4.9 Video**).

Timecode-Zählungen

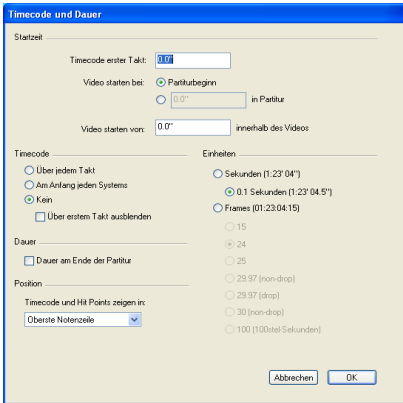
Während der Wiedergabe erscheinen eine Timecode- und Tempoanzeige im Wiedergabe-Fenster:



Sie können das Wiedergabe-Fenster über **Fenster ▶ Wiedergabe** (Kürzel **Strg+Alt+Y** oder **⌘+⌘Y**) oder mit dem -Knopf in der Werkzeugleiste ein- und ausschalten. Die Timecode-Anzeige (links unten im Wiedergabe-Fenster) zeigt die seit dem Beginn der Partitur verstrichene Zeit an (nicht die seit dem Wiedergabe-Beginn verstrichene Zeit) – in anderen Worten werden hier die absoluten »Partitur-Zeit«-Werte dargestellt, gemäß den Einstellungen im Dialogfeld **Play ▶ Video** und **Time ▶ Timecode** und **Dauer** (siehe unten), und nicht eine »Echtzeit«.

Timecode-Dialogfeld

Das Dialogfeld **Play ▶ Video** und **Time ▶ Timecode** und **Dauer** enthält verschiedene Optionen in Bezug auf Zeit, welche für die jeweilige Partitur gelten und mit dieser gespeichert werden (d.h. es sind keine globalen Einstellungen).




Timecode notieren


Um die Timecode-Informationen in Ihrer Partitur anzuzeigen, wählen Sie die Option **Über jedem Takt** oder **Am Anfang jedes Systems**. Damit werden die Timecode-Informationen automatisch über jedem Taktstrich bzw. am Beginn jedes Systems in Ihrer Partitur in Textform dargestellt; um die Timecode-Anzeige auf- oder abwärts zu verschieben, wählen Sie **Stilvorlagen** ▶ **Standard-Positionen** und passen die vertikale Position des Timecode-Textstils nach Bedarf an.

Einheiten

Die Timecode-Informationen können in verschiedenen Formaten angezeigt werden:

- **Frames** (z.B. 01:23:04:13), das ist das bei Film/TV-Musik verwendete Standardformat
- **0.1 Sekunden** (z.B. 1:23'4.5"), ist besser lesbar, aber nicht so präzise
- **Sekunden** (z.B. 1:23'4), eher ungenau, aber nützlich für ein grobes Timing.

Wenn es in Ihrer Partitur Wiederholungen gibt, werden bei den wiederholten Takten zwei oder mehr Timecode-Anzeigen übereinander gestapelt, eine für jeden Durchgang –  **4.6 Wiederholungen**.

Die Timecode-Informationen werden beim Drucken der Partitur mitgedruckt, in den Stimmen(auszügen) standardmäßig jedoch nicht angezeigt. Wenn Sie Timecode auch in Stimmen einschalten möchten, benutzen Sie dazu die **Stilvorlagen**-Seite des Dialogfelds **Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbild** ( **6.3 Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbild**).

Da Film- und Videosysteme mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten laufen können, kann Timecode auf Basis der Anzahl von Frames (= Einzelbilder) berechnet werden. 15, 24, 25, 29.97 (non-drop), 29.97 (drop) und 30 (non-drop) werden alle für verschiedene Film- oder Videostandards verwendet. 100 (100stel-Sekunden) ist kein Film- oder Videogeschwindigkeits-Standard, bequemlichkeitshalber aber auch dabei.

Startzeit


Timecode erster Takt legt den Timecode des Partiturbeginns fest (im Format Stunden:Minuten:Sekunden:Frames).

Dies wird verwendet, um einen Versatz (Offset) aller angezeigten Zeiten zu erzeugen (d.h. sowohl für die Timecode-Zählung im Wiedergabe-Fenster während der Wiedergabe als auch für jeglichen

Timecode-Text in der Partitur). Sofern Sie ein Frame-basiertes Timecode-Format verwenden, wird der Frames-Wert der Startzeit gemäß der aktuellen Einstellung Frames pro Sekunde (fps) im Dialogfeld interpretiert.

Eine Änderung von **Timecode erster Takt** hat zwei Verwendungszwecke:

- Wenn Ihre Partitur für Film/TV-Arbeit gedacht ist, wird die Startzeit oft benötigt, um die Position eines bestimmten Einsatzzeichens im Film anzugeben
- Wenn Ihre Partitur Teil eines größeren Werks ist, wie z.B. ein Satz einer Sinfonie, stellen Sie die Startzeit der Partitur auf die Endzeit des vorangehenden Satzes ein (als Dauer auf der letzten Seite des vorigen Satzes angezeigt). Alle Timecode-Anzeigen beziehen sich dann auf den Beginn der Sinfonie und nicht auf den Beginn dieses Satzes.




Weitere Informationen zu den Optionen **Video starten bei** und **Video starten von** finden Sie in  **4.9 Video**.

Dauer am Ende der Partitur

Damit wird die Spieldauer Ihrer Partitur berechnet und auf der letzten Seite mit einem umrahmten Text geschrieben, z.B. **4'33"**, im jeweils gewählten Einheitenformat.

Wenn Sie für die Partitur eine Startzeit festlegen, wird diese der Dauer hinzugerechnet – wenn Sie also eine Arbeit in zwei Dateien aufteilen und die Startzeit der zweiten Datei auf die Dauer der ersten einstellen, gibt Ihnen die Dauer der zweiten Datei Aufschluss über die Gesamtdauer bis zu diesem Punkt (siehe oben **Startzeit**).

Wie Timecode und Dauer berechnet werden

Die Timecode- und Dauer der Partitur-Werte beziehen Wiederholungen ( **4.6 Wiederholungen**), Tempo-Text (z.B. **Allegro**), Metronom-Angaben ( **3.1 Text**), Fermaten und *rit./accel.*-Linien ( **2.12 Linien**) ins Kalkül und werden augenblicklich aktualisiert, wann immer Sie diese ändern oder hinzufügen. Probieren Sie's aus!

Nicht mit in die Berechnung der Timecode-Werte fallen jedoch irgendwelche Tempoänderungen mit dem Temporegler.


Hit Points

Hit Points sind Zeithinweise in der Partitur, die wichtige Ereignisse in einem Film oder einem Video ganz genau festlegen. Damit können Sie leichter zu diesen Punkten bzw. Ereignissen passend komponieren. In Sibelius können Sie mit Namen bezeichnete Hit Points erstellen, die sich sogar verschieben, um das dazugehörige Ereignis im Film oder Video anzuzeigen, wenn sich die Zeiteinteilung Ihrer Partitur ändert.


Hit Points einer Partitur hinzufügen

Wenn Sie Ihrer Partitur einen Hit Point hinzufügen, wird dieser an der aktuellen Position der Wiedergabe-Linie erstellt. Angenommen, Sie haben ein Video, in dem sich bei 04'32" ein wichtiges Ereignis ereignet: Verwenden Sie den Zeitachsen-Regler des Wiedergabe-Fensters, um zu dieser Stelle des Videos zu gelangen, und, falls nötig, benutzen Sie die Rück- und Vorspulknöpfe, um in feinen Schritten (0.2 Sekunden) in die jeweilige Richtung zu gehen.

4. Wiedergabe & Video

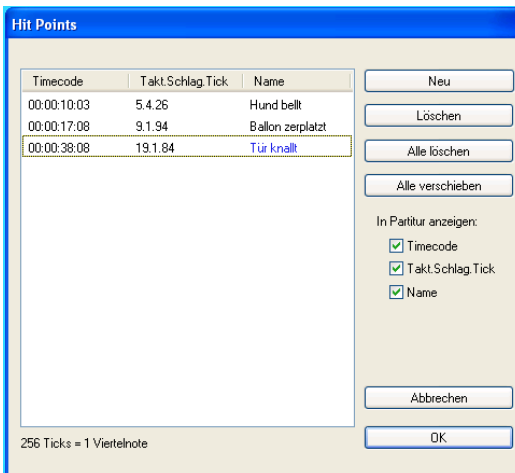
Wenn das Bild (d.h. der Frame), das Sie markieren möchten, im Video-Fenster erscheint, klicken Sie im Video-Fenster auf den **Hit Point**-Knopf  oder wählen **Erstellen** ▶ **Weiteres** ▶ **Hit Point**. Über dieser Stelle der Partitur wird ein Hit Point hinzugefügt.


Sie können Hit Points auch über die Schaltfläche **Neu** des Dialogfelds **Play** ▶ **Timecode** und **Dauer** ▶ **Hit Points** hinzufügen. Ein auf diese Art erstellter Hit Point wird ungeachtet der Position der Wiedergabe-Linie immer am Beginn der Partitur hinzugefügt; Sie können dann die gewünschte Timecode-Position eintippen (siehe unten).

Sie können die Hit Points in Ihrer Partitur nach oben oder nach unten verschieben, indem Sie die **Vertikale Position** des Textstils **Hit Points** im Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **Standard-Positionen** ändern –  **7.11 Standard-Positionen**.

Zeitliche Position und Bezeichnung von Hit Points bearbeiten

Sie können jeden Hit Point Ihrer Partitur bearbeiten; wählen Sie dazu **Play** ▶ **Video** und **Time** ▶ **Hit Points** (Kürzel **Shift+Alt+P** oder **⇧~P**). In diesem Dialogfeld sind alle Hit Points Ihrer Partitur aufgeführt:



- In der Spalte **Timecode** werden alle absoluten Zeitpositionen der jeweiligen Hit Points dargestellt. Das Format dieser Anzeige hängt von den in **Play** ▶ **Video** und **Time** ▶ **Timecode** und **Dauer** gewählten Einstellungen ab. Dieses Feld kann editiert werden, indem Sie den gewünschten Wert doppelklicken.
- Die Spalte **Takt.Schlag.Tick** zeigt die Stelle des Hit Points in der Partitur in Einheiten von Takten, Schlägen (Zählzeiten) und Ticks an ( **1.1 Glossar**). Beispielsweise wäre **64.2.96** Takt 64, Schlag 2, Tick 96. Falls ein Hit Point exakt mit einer Zählzeit zusammenfällt, werden die Ticks nicht angezeigt. Sie können diesen Wert nicht manuell ändern, er aktualisiert sich aber automatisch, wenn Sie die zeitliche Position des Hit Points bearbeiten.
- Die Spalte **Name** stellt die Bezeichnung bzw. den Namen eines jeden Hit Points in Ihrer Partitur dar. Sie können den aktuellen Namen jedes Hit Points mittels Doppelklick bearbeiten. Beachten Sie bitte, dass Sie nach der Eingabe eines neuen Namens **Return** drücken müssen, um ihn in der Tabelle einzugeben.

Vorhandene Hit Points löschen

Wenn Sie einen Hit Point aus der Partitur löschen möchten, können Sie dies über **Play ▶ Video und Time ▶ Hit Points**. Wählen Sie den zu löschenden Hit Point aus und klicken auf **Löschen**. Wenn Sie alle Hit Points der Partitur löschen möchten, klicken Sie auf **Alle löschen**.

Auswahl an Dauer anpassen

Wenn ein bestimmter Hit Point mit einer bestimmten Stelle in der Partitur zusammentreffen soll, müssen Sie das Tempo der Partitur entsprechend anpassen. Sibelius besitzt ein Plug-In, das die dafür notwendigen Berechnungen anstellt – siehe **Auswahl an Dauer anpassen** auf Seite 513.

Alle Hit Points verschieben

Es mag Umstände geben, unter denen die Hit Points Ihrer Partitur nicht mehr mit dem Video synchronisiert sind, wenn Sie an den Einstellungen der Partitur- oder Video-Startzeit Änderungen vorgenommen haben. Um dieses Problem zu beheben, können Sie alle erstellten Hit Points um denselben zeitlichen Wert verschieben, indem Sie auf **Alle verschieben** im Dialogfeld **Play ▶ Video und Time ▶ Hit Points** klicken. Sie können einen beliebigen positiven oder negativen Versatz eingeben, unter Verwendung unterschiedlicher Formate (1'00", 00:01:00:00 und 1:00', alle gleichbedeutend mit »Eine Minute«). Ebenso interpretiert Sibelius jede in irgendeinem dieser Felder eingegebene ganze Zahl als Sekunden, sodass beispielsweise die Eingabe der Zahl –4 als –00:00:04:00 gerechnet wird. Wenn Sie Werte eingeben, die Frames angeben, sollten Sie sicher stellen, dass Sie dieselbe wie im Abschnitt **Frames** im Dialogfeld **Play ▶ Video und Time ▶ Timecode und Dauer** (siehe oben) gewählte Bildfrequenz verwenden.


Hit Points auf einer Notenzeile anzeigen

Manche Komponisten finden es praktisch, jeden Hit Point der nächstliegenden Zählzeitposition in den Noten zuzuordnen, oftmals durch Hinzufügen eines Kreuz-Notenkopfs auf einer 1-Linien-Notenzeile ganz oben oder ganz unten in der Partitur. In Sibelius gibt es ein Plug-In, das dies so für Sie schreibt – siehe **Hit-Point-Notenzeile hinzufügen** auf Seite 510.

Textstil

Timecode-Anzeigen verwenden den Textstil **Timecode**, Hit Points den Textstil **Hit Points** (überrascht Sie das?). Die vertikale Position über der Notenzeile wird durch den entsprechenden Wert des jeweiligen Textstils im Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Standard-Positionen** festgelegt (☞ **7.11 Standard-Positionen**). Sie können auch die vertikale Position der am Ende der Partitur unter den letzten Takt geschriebenen Dauer ändern, indem Sie den Textstil **Dauer am Ende der Partitur** bearbeiten.

4.11 Wiedergabe-Geräte

MIDI einrichten auf dem Mac, MIDI einrichten in Windows im **Handbuch**;  **4.3 Mixer, 4.4 Sibelius Sounds Essentials, 4.14 Arbeiten mit virtuellen Instrumenten.**

 **MIDI einrichten.**

Dieses Kapitel führt in das Konzept von Wiedergabe-Konfigurationen ein und beschreibt ausführlich, wie im Dialogfeld **Play > Wiedergabe-Geräte** Konfigurationen eingerichtet werden.


Wiedergabe-Geräte


Ein *Wiedergabe-Gerät* ist ein Hardware- oder Software-Gerät, das einen oder mehrere Klänge erzeugen kann. Es gibt verschiedene Arten von Wiedergabe-Geräten, einschließlich:

- Externe MIDI-Hardware, wie etwa Klangmodule und Keyboards mit eingebauten Klängen;
- Interne MIDI-Hardware, wie etwa die in manchen Soundkarten eingebauten Synthesizer;
- Virtuelle Instrumente, die mit der VST- oder Audio-Unit-Technologie funktionieren, einschließlich des mitgelieferten Kontakt Player 2.

Sibelius' Wiedergabe funktioniert mit jeder beliebigen Kombination von Hardware- und Software-Geräten, sogar innerhalb derselben Wiedergabe-Konfiguration.

Wenn Sie irgendwelche externen MIDI-Geräte haben (z.B. Klangmodule oder Synthesizer), die Sie für die Wiedergabe in Sibelius verwenden möchten, müssen Sie diese an Ihren Computer anschließen, bevor Sibelius diese »sehen« kann – siehe **MIDI einrichten in Windows** bzw. **MIDI einrichten auf dem Mac** im Handbuch.

Wenn Sie mit der MIDI-Terminologie nicht vertraut sind,  **4.12 MIDI für Anfänger.**

Zu einer Einführung in die Welt virtueller Instrumente und Effekte,  **4.13 Virtuelle Instrumente für Anfänger.**

Wiedergabe-Konfigurationen

Eine *Wiedergabe-Konfiguration* ist eine Sammlung von Einstellungen, die bestimmen, welche auf Ihrem System verfügbaren Wiedergabe-Geräte für die Wiedergabe verwendet werden soll, welches *Sound-Set* ein jedes dieser Geräte benutzen soll, und wie deren jeweils besondere Fähigkeiten eingesetzt werden soll (z.B. dass Sie den Violin-Klang eines Gerätes und den Blechbläser-Klang eines anderen Gerätes bevorzugen), damit Sibelius herausfinden kann, welche Klänge es in den einzelnen Partituren verwenden soll, mit so wenig Eingreifen Ihrerseits wie möglich.

Sie können beliebig viele Wiedergabe-Konfigurationen einrichten, eine jede geeignet für unterschiedliche Zwecke, zwischen denen Sie auch zu jedem Zeitpunkt umschalten können. Beispiel: Sie möchten vielleicht beim Komponieren oder Arrangieren die eingebauten Klänge des Computers benutzen, damit Sie nicht auf das Laden großer Samples warten müssen, bevor Sie mit der Arbeit loslegen können; Sie möchten aber gleichzeitig in der Lage sein, leicht zu einer Orchester-Klangbibliothek umschalten zu können, um ein Demo- oder Proben-Audio-CD zu produzieren.

Dies kann einfach erreicht werden, indem Sie zwei Wiedergabe-Konfigurationen einrichten und zwischen diesen umschalten.

Wenn Sie zwischen Wiedergabe-Konfigurationen umschalten, müssen Sie an Ihrer Partitur keine Änderungen vornehmen: Sibelius kümmert sich darum, Ihre Partitur mit der jeweils aktuellen Wiedergabe-Konfiguration optimal wiederzugeben, sodass Sie nie Wiedergabe-Klänge mühselig neu zuweisen müssen.

Sound-Sets

Ein *Sound-Set* ist eine Datei, in der alle Klänge aufgelistet werden, die in einem bestimmten MIDI-Gerät oder einem virtuellen Instrument zur Verfügung stehen, und die Sibelius mitteilt, welche echten Instrumentenklänge mit diesen korrespondieren, sodass Sibelius automatisch bestmöglichen Gebrauch von ihnen machen kann.

Beachten Sie, dass die Auswahl verfügbarer Sound-Sets je nach gewähltem Geräte-Typ unterschiedlich ist, und dass Sibelius nicht mit Sound-Sets für alle nur erdenklichen MIDI-Geräte oder virtuellen Instrumente ausgestattet ist. Wenn ihr Gerät in der Spalte **Sound-Set** in der Liste **Aktive Geräte** auf der Seite **Aktive Geräte** des Dialogfelds **Play ▶ Wiedergabe-Geräte** nicht aufgelistet ist, gibt es möglicherweise eine Sound-Set-Datei dafür im Sibelius-Online-Hilfcenter – wählen Sie **Hilfe ▶ Hilfcenter**.

Wenn Sie ein Gerät haben, für das es kein Sound-Set gibt, können Sie dieses Gerät aber trotzdem mit Sibelius verwenden, indem Sie ein *manuelles Sound-Set* erstellen. Ein manuelles Sound-Set ist wie ein Mini-Sound-Set, das einen sehr spezifischen Satz von Klängen beschreibt. Wenn Sie beispielsweise ein virtuelles Instrument haben, das über einen einzelnen Klavierklang verfügt, benötigen Sie keine komplette Sound-Set-Datei; Sie erstellen stattdessen ein manuelles Sound-Set, das Sibelius mitteilt, dass dieses Gerät nur einen Klavierklang spielen kann. Wenn Sie andernfalls vielleicht ein virtuelles Instrument benutzen, das über viele Klänge verfügt, für das es aber kein Sound-Set gibt, können Sie ein manuelles Sound-Set anfertigen, das Sibelius mitteilt, welche Klänge in allen vom Gerät bereitgestellten Kanälen verfügbar ist.

Sie können sogar Ihre eigene Sound-Set-Datei erstellen, mithilfe des separaten Programms **Sound Set Editor**, das im Online-Hilfcenter zum Herunterladen bereit steht.

Eine neue Wiedergabe-Konfiguration erstellen

Um eine neue Wiedergabe-Konfiguration zu erstellen, wählen Sie **Play ▶ Wiedergabe-Geräte** und wählen dann eine vorhandene Konfiguration, auf der Ihre neue basieren wird. Klicken Sie unten im Dialogfeld auf **Neu**, dann werden Sie gebeten, einen Namen zu wählen: Tippen Sie einen Namen ein und klicken auf **OK**. Abhängig von den verwendeten Geräten kann Sibelius einen Moment beschäftigt sein, nachdem Sie auf **OK** geklickt haben.

Die aktuelle Wiedergabe-Konfiguration wechseln

Um eine andere Wiedergabe-Konfiguration zu verwenden, wählen Sie **Play ▶ Wiedergabe-Geräte** und wählen dann unten im Dialogfeld aus der **Konfiguration**-Liste einen Eintrag. Abhängig von den verwendeten Geräten kann Sibelius jetzt einen Moment lang beschäftigt sein, insbesondere dann, wenn die neue Konfiguration ein oder mehrere virtuelle Instrumente verwendet.

Wiedergabe-Konfigurationen umbenennen und löschen

Um eine vorhandene Wiedergabe-Konfiguration umzubenennen, wählen Sie sie einfach in der Liste unten im Dialogfeld aus und klicken dann auf **Umbenennen**. Um eine vorhandene Wiedergabe-Konfiguration zu löschen, wählen Sie sie gleichermaßen in der Liste aus, klicken dann auf **Löschen** und antworten mit **Ja**, wenn Sie nach einer Bestätigung gefragt werden.

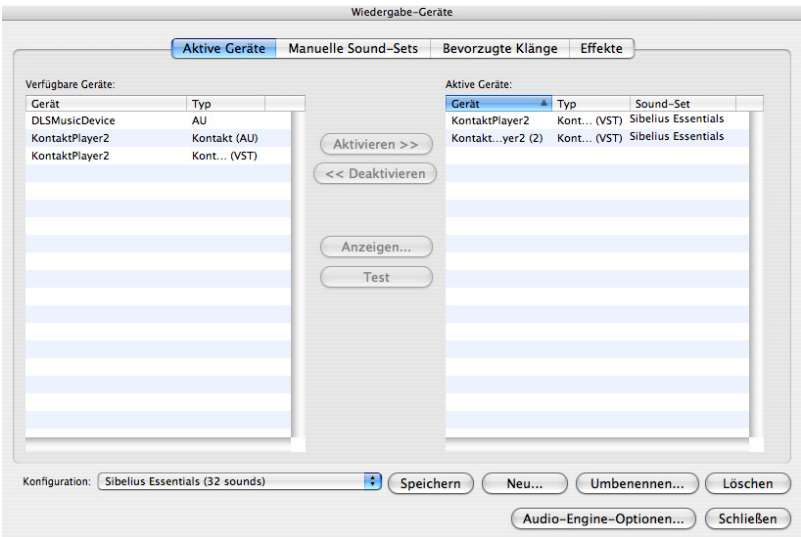
Eine Wiedergabe-Konfiguration bearbeiten

Um an einer vorhandenen Wiedergabe-Konfiguration Änderungen vorzunehmen, arbeiten Sie mit den vier Seiten des Dialogfelds **Play ▶ Wiedergabe-Geräte**, die weiter unten detailliert behandelt werden.

Beachten Sie, dass nach irgendwelchen Änderungen im Dialogfeld dem Namen der Wiedergabe-Konfiguration unten im Menü eine Sternchen angehängt wird. Um Ihre Konfiguration zu sichern, klicken Sie einfach auf **Speichern**.

Aktive-Geräte-Seite

Auf der Seite **Aktive Geräte** können Sie wählen, welche der auf Ihrem System verfügbaren Geräte von dieser Konfiguration verwendet werden sollen:



- Links im Kasten **Verfügbare Geräte** sind die auf Ihrem System verfügbaren Geräte aufgelistet. Jedes Gerät wird mit dessen **Name** und seinem **Typ** aufgeführt, welcher entweder **MIDI**, **VST**, **AU** oder **Kontakt** sein kann. Nur der Kontakt Player 2 und die Vollversion des Programms Kontakt 2 werden jemals als Typ **Kontakt** erkannt. Andere virtuelle Instrumente werden normalerweise vom Typ **VST** sein; auf dem Mac verwenden manche virtuellen Instrumente die Audio-Unit-Technologie, die dann als **AU** angezeigt werden. Normale MIDI-Geräte, wie etwa interne Soundkarten-Synthesizer oder externe Keyboards und Klangmodule, sind vom Typ **MIDI**.

Um ein Gerät in der aktuellen Wiedergabe-Konfiguration zu aktivieren, wählen Sie es in der Liste **Verfügbare Geräte** aus und klicken auf **Aktivieren**. Wenn Sie ein **MIDI**-Gerät aktivieren, wird es von der Liste **Verfügbare Geräte** nach rechts in die Liste **Aktive Geräte** verschoben. Wenn Sie aber ein **Kontakt**-, **VST**- oder **AU**-Gerät aktivieren, verbleibt es in der Liste **Verfügbare Geräte** und wird in die Liste **Aktive Geräte** *kopiert*: daher können Sie mehrere Vorkom-

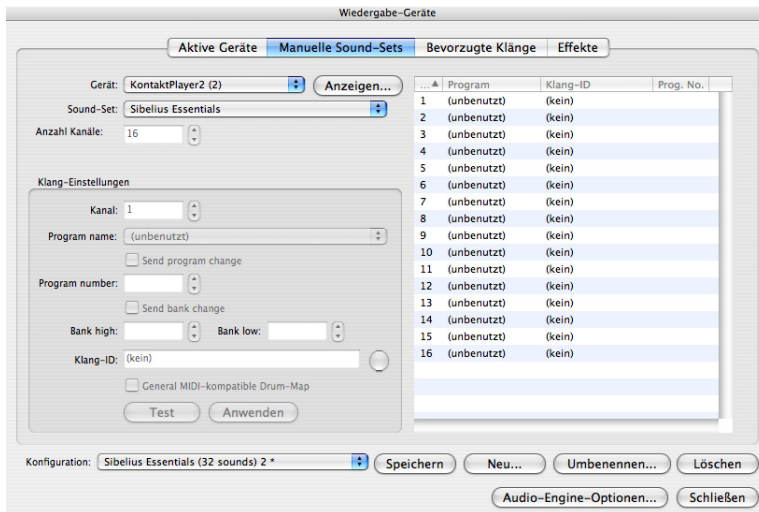
men eines virtuellen Instruments aktivieren, aber immer nur ein Vorkommen eines MIDI-Geräts.

- Rechts im Kasten **Aktive Geräte** werden alle aktivierten Wiedergabe-Geräte aufgelistet, d.h. diejenigen, die Sibelius zur Wiedergabe zur Verfügung stehen. Zusätzlich zu den mit der Liste **Verfügbare Geräte** gemeinsamen Spalten **Name** und **Typ** gibt es hier eine zusätzliche Spalte **Sound-Set**. Sie können in die Sound-Set-Spalte klicken, um aus den verfügbaren Sound-Sets zu wählen. Wenn für das von Ihnen verwendete virtuelle Instrument kein Sound-Set verfügbar ist, setzen Sie **Sound-Set** auf **(kein)** und verwenden die Seite **Manuelle Sound-Sets**, um Sibelius mitzuteilen, wie dieses virtuelle Instrument wiedergegeben werden soll – siehe unten.

Sie können die Geräte in der Liste **Aktive Geräte** umbenennen, indem Sie deren Namen doppelklicken; Sibelius hängt den ursprünglichen Gerätenamen an den von Ihnen gewählten Namen an. Das kann dann hilfreich sein, wenn Sie mehrere Kopien desselben virtuellen Instruments verwenden, von denen jede mit einem unterschiedlichen Sound-Set oder individuellen Klang geladen ist.

Um ein Gerät zu deaktivieren, wählen Sie es in der Liste **Aktive Geräte** aus und klicken auf **Deaktivieren**, um es aus der Liste zu entfernen.

Manuelle-Sound-Sets-Seite



Im Gegensatz zu MIDI-Geräten ist es im Allgemeinen nicht möglich, ein virtuelles Instrument anzuweisen, einen bestimmten Klang automatisch zu spielen. Sibelius kann dies beim Kontakt Player 2, da es dafür eine spezielle Unterstützung eingebaut hat. Bei anderen virtuellen Instrumenten müssen Sie Sibelius jedoch mitteilen, welche Klänge es gibt, indem Sie gewissermaßen für jedes virtuelle Instrument ein Mini-Sound-Set erstellen. Genau dafür gibt es die Seite **Manuelle Sound-Sets**:

- Wenn Sie ein virtuelles Instrument oder ein MIDI-Gerät verwenden, für das kein Sound-Set zur Verfügung steht; oder
- Wenn Sie ein virtuelles Instrument oder ein MIDI-Gerät verwenden, für das es ein passendes Sound-Set gibt, das aber einen festen Satz von Klängen hat, z.B. weil es von Ihnen verlangt, die Klänge selber zu laden.

Sobald Sie Sibelius mitgeteilt haben, welcher Klang im jeweiligen Kanal Ihres Gerätes zur Verfügung steht, kann es dieses Gerät wie jedes andere behandeln und die Wiedergabe aller Notenzeilen auf den passendsten verfügbaren Klang leiten.

Die Optionen auf der Seite **Manuelle Sound-Sets** sind wie folgt:

- Wählen Sie zuerst ganz oben im Dialogfeld aus dem **Geräte**-Menü das virtuelle Instrument. Sie können ein manuelles Sound-Set für jeden Gerätetyp mit jeder Art von Sound-Set erstellen; beachten Sie jedoch, dass Sie kein manuelles Sound-Set für den Kontakt Player 2 oder für die Vollversion des Kontakt-Samplers erstellen können, es sei denn, Sie schalten die Option **Manuelle Sound-Sets erlaubt** auf der Wiedergabe-Seite des Dialogfeld **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius**-Menü) ein. Manuelle Sound-Sets stehen dem Kontakt Player 2 standardmäßig nicht zur Verfügung, da es empfohlen wird, Sibelius selbst die Klänge laden zu lassen.
- Klicken Sie auf **Anzeigen**, um das Interface des virtuellen Instruments in einem eigenen Fenster aufzurufen. Es gibt enorme Abweichungen, wie Interfaces virtueller Instrumente erscheinen und wie sie sich verhalten, sodass es keinen Sinn hat, hierfür eine weitere Hilfestellung zu versuchen. Bitte lesen Sie die Dokumentation, die Sie zusammen mit Ihrem virtuellen Instrument erhalten haben, um zu erfahren, auf was Sie klicken müssen. Lassen Sie das Fenster aber trotzdem geöffnet, wir werden es in Kürze nochmal brauchen.
- Wenn Sie für dieses Gerät auf der Seite **Aktive Geräte** schon ein Sound-Set gewählt haben, ist es jetzt im **Sound-Set**-Menü gewählt; falls nicht, können Sie es jetzt hier wählen. Wenn kein Sound-Set verfügbar ist, wählen Sie (**kein**).
- Schalten Sie **Manuelles Sound-Set verwenden** ein, um Sibelius anzuweisen, dass es der Auswahl folgen soll, die Sie hier treffen. Wenn Sie diese Option ausschalten, wird Ihr manuelles Sound-Set nicht benutzt, die Einstellungen werden aber als Teil der Wiedergabe-Konfiguration gespeichert, sodass Sie sie zu einem späteren Zeitpunkt wiederherstellen können.
- Wenn Ihr Gerät ein Sound-Set hat, wird **Anzahl Kanäle** auf die passende Anzahl unterschiedlicher Kanäle, Steckplätze oder Klänge gesetzt, die das Gerät auf einmal spielen kann. Manche virtuellen Instrumente sind so gestaltet, dass sie nur ein einzelnes Instrument nachahmen, wie etwa ein bestimmtes E-Piano oder Synthesizer; in diesem Fall können sie üblicherweise nur einen Klang auf einmal spielen, daher sollte **Anzahl Kanäle** auf 1 gesetzt sein. Andere virtuelle Instrumente, insbesondere diejenigen, die eine Sample-Bibliothek besitzen, können mehrere Klänge gleichzeitig spielen, sodass **Anzahl Kanäle** möglicherweise auf 8 oder 16 gesetzt werden muss. Beachten Sie, dass sich die Tabelle auf der rechten Seite des Dialogfelds mit der entsprechenden Anzahl der hier gewählten Kanäle aktualisiert.

Wenn **Anzahl Kanäle** für Ihr Gerät nicht automatisch korrekt eingestellt ist, dann stellen Sie es manuell ein.

- Gehen Sie jetzt zurück zum Interface Ihres virtuellen Instruments und laden einen Klang oder wählen eine geeignete Voreinstellung. Wenn Ihr virtuelles Instrument mehrere Klänge gleichzeitig spielen kann, beginnen Sie, indem Sie einen Klang in den ersten Kanal oder Steckplatz laden.

- Werfen Sie jetzt einen Blick auf die **Klang-Einstellungen-Optionen** auf der Seite **Manuelle Sound-Sets**. Klicken Sie entweder in die erste Zeile in der Tabelle auf der rechten Seite oder verwenden Sie die daneben liegende **Kanal-Steuerung**, um den geeigneten Kanal zu wählen.
- Wenn Sie für dieses Gerät ein Sound-Set gewählt haben, wird das **Programm-Menü** aktiviert und das **Klang-ID-Menü** deaktiviert.
 - Wenn **Programm** aktiviert ist, wählen Sie den Namen des Programms, in das Sie Ihr virtuelles Instrument geladen haben, und klicken dann auf **Anwenden**.
 - Schalten Sie **Program change senden** ein, wenn Ihr Gerät ein Sound-Set gewählt hat, Sie aber wissen, dass an dieses Gerät am Beginn der Wiedergabe ausdrücklich eine Program Change Message geschickt werden muss (in diesem Fall sendet Sibelius den vom Sound-Set festgelegten Program Change); oder wenn Sie kein Sound-Set gewählt haben und wissen, dass das gewünschte Sound-Set mit einem bestimmten Program Change am Beginn der Wiedergabe gewählt werden kann (in diesem Fall wird die **Programmnummer-Steuerung** aktiviert und Sie können den zu sendenden Program Change angeben).
 - Wenn **Program change senden** eingeschaltet ist, können Sie bei Bedarf auch **Bank change senden** einschalten; wie zuvor, wenn Ihr Gerät ein Sound-Set hat, wird ein vom Sound-Set festgelegter Bank Change gesendet, wenn die Option **Bank change senden** eingeschaltet ist; und wenn es keines besitzt, können Sie die Komponenten **Bank high** und **Bank low** der Bank Change Message angeben, die beim Beginn der Wiedergabe gesendet werden sollen.
 - Wenn **Klang-ID** aktiviert ist, wählen Sie den Klang, der dem Klang am nächsten kommt, den Sie in Ihr virtuelles Instrument geladen haben, indem Sie klicken ... um ein Menü gezeigt zu bekommen. Zum Beispiel: Wenn Sie den Klang eines Violinensembles geladen haben, wählen Sie im Menü den Eintrag **strings.violin.ensemble**; wenn es sich um einen Steinway-Flügel-Klang handelt, wählen Sie **keyboard.piano.grand.steinway**. Seien Sie so genau, wie es die Menüeinträge zulassen, da Sie Sibelius damit helfen, den passendsten Klang zu verwenden. Sobald Sie die größtmögliche Übereinstimmung gewählt haben, klicken Sie auf **Anwenden**.
 - Schalten Sie **General MIDI-kompatible Drum-Map** ein, anstatt eine einzelne Klang-ID oder Programm-Namen zu wählen, wenn Sie wissen, dass das Programm auf diesem Kanal eine Schlagzeug-Map ohne Tonhöhen ist, die mit dem General-MIDI-Standard übereinstimmt. Wenn das Gerät nicht General MIDI-kompatibel ist, werden Sie für Ihr Gerät eine Sound-Set-Datei brauchen, um in der Lage zu sein, die Schlagzeugklänge ohne Tonhöhen dieses Gerätes anzusprechen.
- Sie können sehen, dass sich die erste Zeile in der Tabelle auf der rechten Seite des Dialogfelds aktualisiert hat. Wenn Ihr Gerät mit einem weiteren Klang gleichzeitig umgehen kann, wiederholen Sie die oben genannten Schritte so lange, bis Sie alle benötigten Klänge geladen und deren Zuweisung im manuellen Sound-Set eingestellt haben.

Vergessen Sie nicht, unten im Dialogfeld auf **Speichern** zu klicken, damit Sie nicht alles verlieren, was Sie gerade eingestellt haben!

Sibelius muss eine Klang-ID gegeben werden (oder ein Programm-Name, sofern es ein Sound-Set gibt), damit es die Wiedergabe automatisch an einen Kanal leiten kann. Wenn Sie nicht möchten, dass Sibelius jede Notenzeile Ihrer Partitur automatisch an einen Kanal leitet – etwa da Sie schon eine zuvor vorhandene Vorlage haben, die Sie für alle Ihre Projekte benutzen und zufrieden damit

4. Wiedergabe & Video

sind, die Kanalzuweisung manuell vorzunehmen –, können Sie ein leeres manuelles Sound-Set einrichten. Setzen Sie **Anzahl Kanäle** einfach auf die passende Zahl, und schalten Sie **Manuelles Sound-Set verwenden** ein, treffen aber keine weitere Auswahl.

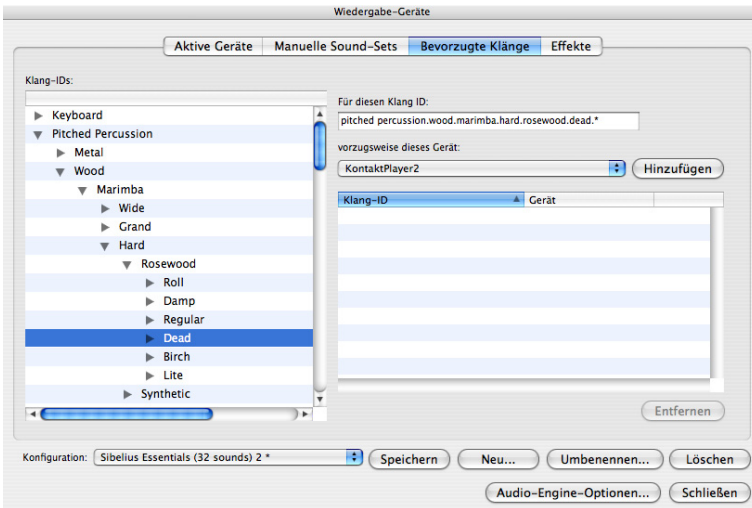
Damit Sibelius bei der Wiedergabe diese Klänge verwendet, müssen Sie im Mixer jede Notenzeilen-Leiste einzeln öffnen und ausdrücklich die Verwendung des jeweils gewünschten Geräts angeben (sodass der Gerätenamen nicht mehr in Klammern steht), dann mit den Pfeilen auf der rechten Seite der Kanalanzeige ausdrücklich den gewünschten Kanal wählen. Zu weiteren Einzelheiten, siehe **Notenzeilen-Leisten** auf Seite 291.

Bevorzugte Klänge

Nachdem Sie gewählt haben, welche Geräte für die Wiedergabe verwendet werden, und alle eventuell benötigten Sound-Sets eingerichtet haben, können Sie Sibelius nun mitteilen, welche Geräte es für welche Art von Klängen benutzen soll. Wenn Ihnen beispielsweise die Blechbläser-Klänge des einen Geräts und die Streicher-Klänge des anderen lieber sind, können Sie Sibelius anweisen, immer wenn möglich jeweils diese Geräte für diese Art von Klängen zu verwenden.

Das Einrichten der Seite **Bevorzugte Klänge** ist Ihnen gänzlich freigestellt: Sibelius ist so gestaltet, dass es in jeder Situation immer den besten jeweils verfügbaren Klang wählt. Sie können diese Seite des Dialogfelds also komplett übergehen und die Wahl, welche Ihrer Klänge verwendet werden, Sibelius überlassen.

Wenn Sie aber Ihre Vorlieben einrichten möchten, können Sie dies auf der Seite **Bevorzugte Klänge** des Dialogfelds **Play > Wiedergabe-Geräte** tun:



- Wählen Sie über die Verzweigungsansicht der **Klang-IDs** auf der linken Seite des Dialogfelds die Gruppe von Klängen aus, die Sie mit einem bestimmten Gerät wiedergegeben wissen möchten. Wenn Sie einen Ast auswählen, wählen Sie damit gleichzeitig auch alle darin enthaltenen Zweige aus. Das heißt, wenn Sie beispielsweise **Strings** auswählen, wählen Sie damit auch **Strings.Violine** und alles darunter aus, ebenso **Strings.Violoncello** und alles darin Enthaltene.
- Sobald Sie den richtigen Ast ausgewählt haben, können Sie sehen, dass **Für diese Klang-ID** den vollständigen Namen des Klangs anzeigt, den Sie gewählt haben. Tätigen Sie nun Ihre Wahl in

der Liste **verwende vorzugsweise dieses Gerät** und klicken auf **Hinzufügen**, um Ihre Präferenz einzustellen.

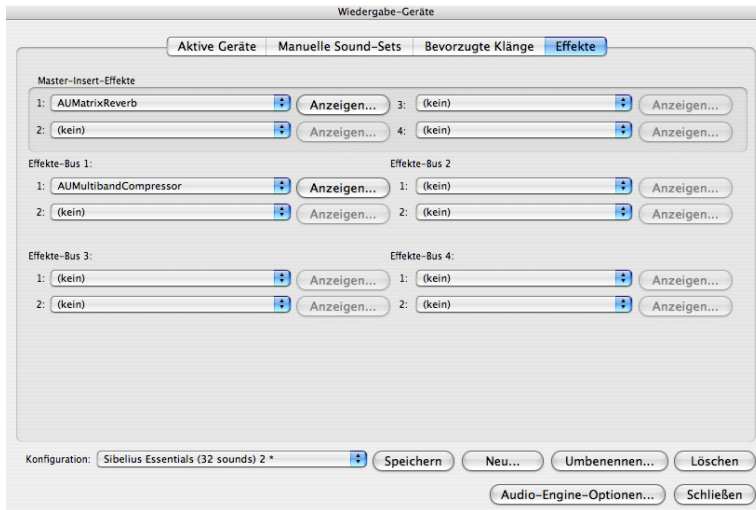
- Beachten Sie, dass die von Ihnen eingestellte Präferenz nun in der Liste rechts im Dialogfeld angezeigt wird. Wenn Sie irgendeine Ihrer vorhandenen Präferenzen entfernen möchten, wählen Sie sie einfach in der Liste aus und klicken auf **Entfernen**.

Bei Ihren Präferenzen können Sie so spezifisch sein, wie Sie möchten: Wenn die Blechbläser-Klänge immer von einem bestimmten Gerät gespielt werden sollen, wählen Sie einfach **Brass** aus und stellen eine Präferenz ein; wenn andererseits ein bestimmtes Gerät den Klang spielen soll, der einer Hammond-B3-Orgel am nächsten kommt, wenn ein solches Instrument in Ihrer Partitur vorkommt, können Sie **keyboard.organ.drawbar.percussive.with rotary speaker** wählen und dann nur für diesen Klang eine Präferenz festlegen.

Genauso wie bei den Einstellungen auf den anderen Seiten dieses Dialogfelds gilt: Vergessen Sie nicht auf **Speichern** zu klicken, um Ihre Änderungen zu sichern.

Effekte-Seite

Auf der **Effekte**-Seite können Sie Effekte in verschiedene dafür vorgesehene Busse laden:



Master-Insert-Effekte sind Effekte, die auf das komplette Audiosignal angewendet werden, gerade bevor es durch Ihr Klanggerät ausgegeben wird und kurz darauf seinen Weg zu Ihren Ohren findet. Effekte wie etwa Kompressoren oder Begrenzer können praktischerweise als Master-Insert-Effekt hinzugefügt werden, da solche Effekte normalerweise für alle Klänge gelten sollen, die von allen von Ihnen verwendeten virtuellen Instrumenten erzeugt werden. Eventuell möchten Sie auch Hall als Master-Insert-Effekt einsetzen, jedoch können Sie auf diese Weise die Hallstärke nicht pro virtuellem Instrument einstellen. Sie können bis zu vier Master-Insert-Effekte verketteten: das Audiosignal wird durch jeden Effekt, einem nach dem anderen, durchgeschickt.

Sibelius sieht auch vier Effekt-*Send-Busse* vor, welche man verwenden kann, um einen Teil des Audiosignals an einen oder mehrere Effekte zu leiten. Diese Busse stehen *nach den Reglern (post-fader)*, was bedeutet, dass die zu den Effekten gesendete Signalstärke vom Lautstärkeregler für den Ausgang des virtuellen Instruments abhängt. Mit den Steuerungen im Mixer können Sie wählen,

4. Wiedergabe & Video

welche Ausgangssignalstärke eines jeden virtuellen Instruments an jeden der Send-Busse geschickt wird (☞ **4.3 Mixer**). Sie können bis zu zwei Effekte in jedem der vier Send-Busse verketteten.

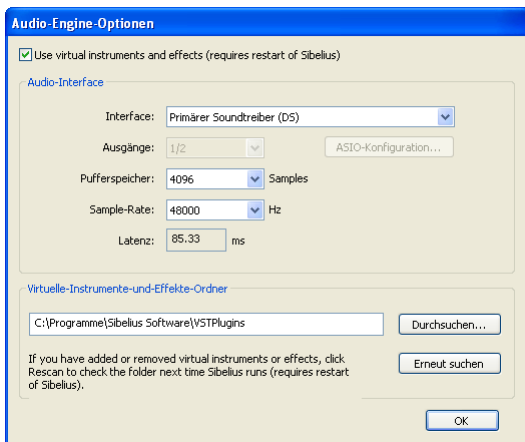
Sie können die Send-Busse verwenden, um dem Ausgang individueller virtueller Instrumente Effekte hinzuzufügen. Beispielsweise haben Sie ein virtuelles Gitarren-Instrument und möchten einen Stompbox-Effekt hinzufügen: Laden Sie den Stompbox-Effekt in einen der Send-Busse und schicken Sie einen Teil des Ausgangs Ihres virtuellen Instruments an diesen Send-Bus.

Ihrer Wiedergabe-Konfiguration einen Effekt hinzuzufügen ist ganz einfach: wählen Sie ihn einfach aus der Drop-down-Liste für den entsprechenden Steckplatz im gewünschten Bus. Um das grafische Interface eines Effekts einzublenden, klicken Sie auf die **Anzeigen**-Schaltfläche. Alle Änderungen, die Sie im Effekt-Interface vornehmen, werden gespeichert, sobald Sie Ihre Konfiguration speichern.

Beachten Sie bitte, dass die Effekte sich nur auf den Klang virtueller Instrumente auswirken, da der von MIDI-Geräten erzeugte Klang nicht Teil desselben Audiosignals ist (in der Tat befindet sich der Klang von externen MIDI-Geräten überhaupt nie in Ihrem Computer).

Audio-Engine-Optionen

Um das Audio-Interface einzurichten, das Sibelius für die Wiedergabe verwenden soll, klicken Sie auf **Audio-Engine-Optionen** ganz unten im Dialogfeld **Play > Wiedergabe-Geräte**. Folgendes Dialogfeld erscheint:



- Wählen Sie aus dem **Interface**-drop-down-Menü das Gerät, das Sie für die Wiedergabe verwenden möchten. In Windows sehen Sie möglicherweise das gleiche Gerät mehrmals aufgeführt, mit verschiedenen Abkürzungen in Klammern dahinter:
 - Wenn Sie ein Gerät mit **(ASIO)** am Ende seines Namens sehen, verwenden Sie dieses. ASIO (das steht für »Audio Stream Input Output«) bietet ein Interface mit geringer Latenz und ist damit ideal, wenn Sie virtuelle Instrumente und Effekte für die Wiedergabe und die Eingabe benutzen.
 - Geräte mit dem Kürzel **(DS)** am Ende benutzen Microsofts DirectSound-Technologie. DirectSound bietet keine so niedrige Latenz wie ASIO, wird aber empfohlen, wenn kein ASIO-Gerät zur Verfügung steht. Abhängig von der jeweiligen Hardware kann ein

DirectSound-Gerät eine ausreichend niedrige Latenz für die Flexi-time-Eingabe besitzen, oder aber eben nicht.

- Geräte mit **(MME)** am Ende ihres Namens verwenden Microsofts MultiMedia-Extension-Technologie, einem Vorläufer von DirectSound und ASIO. Manche billigen Soundkarten oder eingebaute Sound-Hardware (in Laptops oder Low-end-Tischrechnern) unterstützen nur MME, was im Allgemeinen für die Wiedergabe ausreicht, sicher aber keine ausreichend niedrige Latenz bietet, mit der eine Flexi-time-Eingabe möglich wäre.

In Windows wird Sibelius automatisch ein ASIO-Gerät wählen, falls ein solches zur Verfügung steht; andernfalls wird es ein DirectSound-Gerät wählen, und wenn alle Stricke reißen, ein Multimedia-Gerät.

Auf dem Mac unterstützt praktisch jedes Gerät den in Mac OS X eingebauten Standard Core Audio, sodass Sie hier normalerweise nur **(CoreAudio)** am Ende jedes Gerätenamens sehen werden. Im Hinblick auf ein geringe Latenz gleicht Core Audio dem ASIO-Standard. Sibelius verwendet standardmäßig das auf der **Ausgabe**-Registerkarte der **Ton**-Systemeinstellungen festgelegte Gerät.

- Wenn Sie in Windows ein ASIO-Gerät verwenden, ist die Schaltfläche **ASIO-Konfiguration** aktiviert. Ein Klick auf diese Schaltfläche öffnet die ASIO-Steuerungsleiste Ihres Gerätes, wo Sie verschiedene, auf beruhigende Weise technische Einstellung Ihres spezifischen Gerätes modifizieren können.
- **Ausgänge** lässt Sie wählen, welcher der Ausgänge Ihres Gerätes für die Wiedergabe verwendet werden soll. Die meisten Soundkarten besitzen ein einzelnes Paar Stereoausgänge, sodass Sie in diesem Menü nur 1/2 sehen werden. Wenn Sie eine Soundkarte oder ein anderes Audio-Interface mit mehreren Ausgangspaaren besitzen, wird jedes Paar hier aufgelistet.
- **Pufferspeicher** legt die Größe des Puffers fest, das Ihr Audio-Interface für den Datenfluss vorsieht, was einen Einfluss auf die Latenz des Gerätes hat: je größer der Puffer, desto höher die Latenz. Die Pufferspeichergröße, die Ihre Hardware bietet, kann variieren; für die meisten ASIO- und Core-Audio-Geräte sind 1024 Samples jedoch eine vernünftige Größe.
- **Sample-Rate** ist die Frequenz (Häufigkeit), mit der die Töne über das Audio-Interface abgespielt werden. Normalerweise sollte dies auf **44100Hz** eingestellt sein.
- **Latenz** ist, in Millisekunden, die Zeitdauer, die das Audio-Gerät zur Wiedergabe einer Note benötigt, nachdem es von Sibelius dazu angewiesen wurde. Die Latenz können Sie nicht direkt bearbeiten; sie berechnet sich aus einer Kombination von Puffergröße und Sample-Rate.
- In Windows sehen Sie auch noch eine Option, mit der Sie den Ordner angeben können, aus dem Sibelius Ihre virtuellen Instrumente und Effekte laden soll. In der Voreinstellung sucht Sibelius in **C:\Programme\Sibelius Software\VSTPlugins**. Sie können diesen Ort ändern, indem Sie auf **Durchsuchen** klicken, falls Sie schon virtuelle Instrumente und Effekte an einem anderen Speicherort auf Ihrem Computer haben; beachten Sie aber bitte, dass der Kontakt Player 2 standardmäßig in Sibelius' **VSTPlugins**-Ordner installiert ist, sodass Sie eventuell die Datei Kontakt Player 2 DLL von ihrem voreingestellten Speicherort in den von Ihnen bevorzugten Ordner kopieren müssen. (Auf dem Mac residieren alle virtuellen Instrumente und Effekte an einem vom Mac OS X bestimmten einzigen Speicherort, sodass hier nie ein Änderungsbedarf besteht.)
- Klicken Sie auf **Erneut suchen**, wenn Sie irgendwelche virtuellen Instrumente oder Effekte dem von Sibelius verwendeten Ordner hinzugefügt oder aus ihm entfernt haben. Beim nächsten Start

4. Wiedergabe & Video

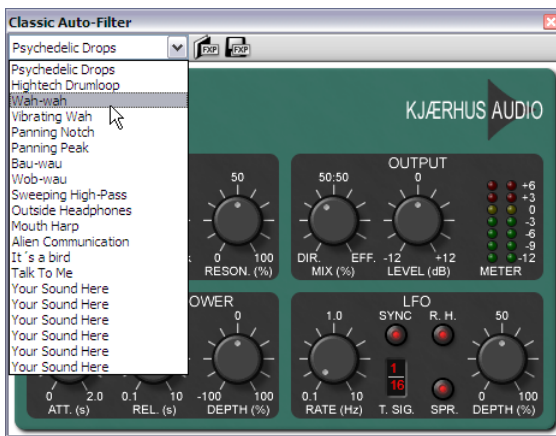
von Sibelius wird das Programm alle im angegebenen Ordner befindlichen virtuellen Instrumente und Effekte erneut untersuchen. Achtung, dies kann ein Weilchen dauern!

Mit der Option **Virtuelle Instrumente und Effekte verwenden** ganz oben im Dialogfeld können Sie Sibelius' Unterstützung für virtuelle Instrumente und Effekte gänzlich abstellen. Schalten Sie diese Option aus und starten Sibelius dann neu, wenn im Dialogfeld **Play ▶ Wiedergabe-Geräte** ausschließlich MIDI-Geräte erscheinen sollen.

Klicken Sie auf **OK**, sobald Sie mit den Änderungen im Dialogfeld **Audio-Engine-Optionen** fertig sind.

Voreinstellungen (Presets) für virtuelle Instrumente und Effekte

Manche virtuellen Instrumente und Effekte sind vom jeweiligen Hersteller mit mehreren Voreinstellungen (Presets) ausgestattet. Sie können die verfügbaren Presets sehen, indem Sie das Menü links oben im Fenster des virtuellen Instruments oder Effekts öffnen:



Wenn das Menü leer ist oder es nur einen Eintrag gibt, dann besitzt dieses virtuelle Instrument oder Effekt keine Presets. Wenn Sie in diesem Menü ein Preset wählen und Sie sicherstellen möchten, dass diese Wahl nicht wieder verloren geht, denken Sie daran, Ihre Wiedergabe-Konfiguration in **Play ▶ Wiedergabe-Geräte** zu speichern.


Rechts des Menüs gibt es zwei weitere Schaltflächen, zum Laden und zum Speichern von **.fxp-VST-Preset-Dateien**. Das Speichern einer Preset-Datei speichert den Zustand des virtuellen Instruments oder Effekts auf der Festplatte, das Laden derselben setzt das virtuelle Instrument oder Effekt auf exakt denselben Zustand zurück. Nützlich ist dies, wenn Sie die Einstellungen eines virtuellen Instruments oder Effekts ändern müssen und dieselben Einstellungen dann in einer anderen Wiedergabe-Konfiguration, oder sogar in einem anderen Programm verwenden möchten.

Wiedergabe-Voreinstellungen

Auf der Wiedergabe-Seite von **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**) gibt es folgende Optionen:

- Unter **Standard-Wiedergabe-Konfiguration** können Sie Sibelius anweisen, beim Programmstart immer eine bestimmte Wiedergabe-Konfiguration zu laden.
- Unter **Kontakt Player 2 Optionen**:

- Schalten Sie **Beim Öffnen von Partituren Klänge laden** aus, wenn der Kontakt Player 2 die zum Abspielen Ihrer Partitur benötigten Klänge erst dann laden soll, wenn Sie die Wiedergabe starten oder eine Note auswählen.
- **Schon geladene Klänge von neuem verwenden** weist Sibelius an, nicht jeden einzelnen Klang neu zu laden, wenn Sie zwischen verschiedenen Partituren wechseln. Sie sollten diese Option eingeschaltet lassen.
- Schalten Sie **Manuelle Sound-Sets erlaubt** ein, wenn Sie das Laden der Klänge in den Kontakt Player 2 oder in die Vollversion des Kontakt Players selber steuern möchten. Sie sollten diese Option ausgeschaltet lassen, es sein denn, Sie wissen genau, was Sie tun.
- **Unter Gemeinsam genutzte Steckplätze und Kanäle:**
 - Schalten Sie **Gleicher Steckplatz für alle Notenzeilen von Tasteninstrumenten** aus, wenn Sie Klang, Lautstärke oder Pan-Position für alle Notenzeilen eines aus mehreren Notenzeilen bestehenden Instruments (z.B. Klavier, Orgel usw.) individuell anpassen möchten.
 - Schalten Sie **Gleicher Steckplatz für ähnliche Instrumente** ein, wenn Sie die Anzahl der Steckplätze oder Kanäle einschränken müssen, die Sibelius für die Wiedergabe Ihrer Partitur verwendet. Wenn diese Option eingeschaltet ist, wird Sibelius aktiv versuchen, ähnliche Instrumente (z.B. alle Holzbläser, alle Blechbläser, alle Streicher) auf denselben Steckplatz bzw. Kanal zu legen.
 - **Abweichende Klänge für identische Instrumente verwenden** weist Sibelius an, unterschiedliche gleichwertige Klänge zu probieren und zu suchen, wenn Sie mehrere Instrumente haben, die den gleichen Grundklang verwenden (z.B. Violinen I und Violinen II einer Orchesterpartitur, oder vier Altsaxophone einer Big Band); damit lässt sich die nicht ganz realitätsnahe Gleichartigkeit des Klangs verringern. Die Wirksamkeit dieser Option hängt von den von Ihnen benutzen Wiedergabe-Geräten ab.
 - Schalten Sie **Klickspur automatisch Steckplatz zuweisen** aus, wenn Sie nie mit Flexi-time einspielen oder während der Wiedergabe nie einen Metronomklick hören möchten. Wenn diese Option ausgeschaltet ist, hält Sibelius für die Klickspur keinen Steckplatz frei, sodass dieser für einen anderen Klang frei ist (und, wenn Sie den Kontakt Player 2 für die Wiedergabe verwenden, Sibelius davon abhält, einen andernfalls nicht benötigten Schlagzeugklang zu laden). Wenn Sie jedoch dann später mit Flexi-time eingeben oder während der Wiedergabe die Klickspur auf hörbar (unmute) schalten, lädt Sibelius keinen passenden Klickklang, es sei denn, Sie schalten diese Option wieder ein. Daher empfiehlt es sich, diese Option eingeschaltet zu lassen.
- Unter **Darstellung** können bestimmen, ob Sibelius **Klang-IDs** (Standardeinstellung) oder **Programm-Namen** anzeigen soll. Wenn Sie die Anzeige von Programm-Namen wählen, wird Sibelius diese im Mixer und im Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Instrumente bearbeiten** wann immer möglich anzeigen.
- Unter **MIDI-Messages:**
 - **Reset Controllers während der Wiedergabe senden:** weist Sibelius an, ob es beim Start der Wiedergabe alle MIDI-Controller zurücksetzen soll; wenn Sie mit dem Proteus 2 arbeiten, schalten Sie diese Option aus.
 - **Bank high (Controller 0) senden und Bank low (Controller 32) senden:** diese Optionen lassen Sibelius wissen, ob es beim Senden von Program Change Messages auch Bank Num-


bers senden soll; wenn Sie mit dem Roland SC-88 oder Korg 05RW arbeiten, möchten Sie diese Option vielleicht ausschalten, wenn Sie feststellen, dass das Senden von Bank Messages den Modus des MIDI-Geräts ändert oder eine nicht-GM-Bank wählt. (Diese Einstellungen steuern das Senden von Bank Messages durch Sibelius global, Sie können sie aber auch im **Fenster ▶ Mixer** notenzeilenweise ändern –  **4.3 Mixer**.)

- **Program Changes senden:** weist Sibelius an, ob es beim Start der Wiedergabe Program Changes senden soll. Diese Option möchten Sie vielleicht ausschalten, wenn Sie den Patch angeben müssen, den ein bestimmter MIDI-Kanal in Ihrer Partitur verwendet (z.B. wenn Sie für die Wiedergabe ein Programm wie Gigasampler benutzen).
- **Live-Wiedergabe-Lautstärken bei Ton aushaltenden Instrumenten in Dynamik umwandeln** bedeutet, dass Live-Wiedergabe-Lautstärken (Velocities) in Dynamik umgewandelt werden, und nicht in Attacke (Anschlag) bei Ton haltenden Instrumenten, die für die Lautstärke das Modulationsrad benutzen (z.B. im Garritan Personal Orchestra).
- Unter **Fehlerbericht** können Sie festlegen, ob Sibelius eine **Warnung, wenn MIDI-Geräte Fehler zurückgeben**, ausgeben soll. Mit dem Ausschalten dieser Option werden die Fehlermeldungen unterdrückt, die vom MIDI-System des Betriebssystems zurückgegeben werden. Es empfiehlt sich, diese Option eingeschaltet zu lassen, da die Fehlermeldung bei der Problembearbeitung der Wiedergabe und Noteneingabe mit externen MIDI-Geräten sehr hilfreich sein kann. In Windows enthalten Fehlermeldung bezüglich der Wiedergabe den Code `MMSYSTEM/OUT`, diejenigen bezüglich der Eingabe `MMSYSTEM/IN`.

Wenn Sie beim Programmstart von Sibelius oder während der Wiedergabe eine Fehlermeldung erhalten, sollte Sie probieren, vom jeweiligen Hersteller ein Treiberupdate für Ihre Soundkarte oder anderes Audiogerät zu bekommen. Wenn es kein solches Update gibt, oder wenn es keinen Unterschied macht, prüfen Sie, ob Sie überhaupt irgendwelche Probleme bei der Wiedergabe oder der Noteneingabe haben: manche der Fehlermeldungen sind ganz harmlos; wenn das auf Sie zutrifft, können Sie entweder die einzelne Fehlermeldung unterdrücken, indem Sie beim Erscheinen **Diesen Hinweis nicht mehr anzeigen einschalten**, oder Sie unterdrücken Sie alle zusammen, indem Sie stattdessen **Warnung, wenn MIDI-Geräte Fehler zurückgeben** ausschalten.

4.12 MIDI für Anfänger

Dieses Kapitel geht von der Annahme aus, das Sie von Allem kaum eine Ahnung haben. (Es trug ursprünglich den Namen »MIDI für Idioten«, was trotz der poetischen Qualitäten ein wenig beleidigend hätte wirken können.) Lesen Sie dieses Kapitel, wenn Sie von MIDI so gut wie keine oder wirklich gar keine Ahnung haben. Überspringen Sie dieses Kapitel, wenn Sie sich mit MIDI schon gut auskennen.

Zu Informationen zum Anschließen Ihrer MIDI-Geräte an Ihren Computer und zum Einrichten derselben,  **4.11 Wiedergabe-Geräte** in der Referenz und **MIDI einrichten in Windows/ MIDI einrichten auf dem Mac** im **Handbuch**.

Grundsätzliche Frage – was ist MIDI?*

MIDI steht für Musical Instrument Digital Interface. Dies ist ein Standard, kein Ding* – der universelle Standard, um elektronische Instrumente miteinander zu verbinden. MIDI-Keyboards, Synthesizer, Klangmodule, Sampler und andere elektronische Musik-Spielereien können alle mit MIDI-Kabeln aneinander angeschlossen und auch mit Ihrem Computer verbunden werden. Soundkarten, Software-Synthesizer und virtuelle Instrumente sind ebenfalls MIDI-kompatibel, und da diese sich schon in Ihrem Computer befinden, müssen Sie zur Wiedergabe der Musik keinerlei Kabel verlegen oder anschließen.

MIDI macht Ihr Leben einfacher, in derselben Weise, wie es inzwischen sehr einfach ist, einen Drucker an Ihren Computer anzuschließen. Erinnern Sie sich an die gute alte Zeit, in der Sie nicht einmal Ihren Drucker ohne Informatik-Diplom in Gang bringen konnten, und in dessen Handbuch sich ein kompletter Schaltplan befand, für den Fall, dass Sie weitere Komponenten anlöten müssten? Ja, das waren noch Zeiten!

Leider sind uns diese Zeiten in der MIDI-Welt bis heute erhalten geblieben. Von Menschen, die mit MIDI-Equipment zu tun haben, wird noch immer erwartet, Grundkenntnisse technischer Einzelheiten zu besitzen: MIDI-Kanäle, Programm-Nummern, Bänke und Schlimmeres – ein Wissen, das in den meisten Fällen vor jedermann außer den Experten verborgen werden sollte und verborgen werden kann.

(*Dieser auf den ersten Blick offensichtliche Punkt bedarf der Erläuterung, da wir bei verschiedenen Gelegenheiten Fragen gestellt bekamen wie z.B.: »Wie groß ist ein MIDI?«)

Programm-Nummern und General MIDI

Die Klänge eines MIDI-Gerätes werden mit Nummern angegeben, üblicherweise von 0 bis 127. Der Klavier-Klang ist wahrscheinlich die Nummer 0, der Flöten-Klang die Nummer 73. Es wäre natürlich nett, wenn sie Instrumenten-Nummern oder Klang-Nummern hießen, in der Praxis heißen sie aber historisch bedingt (die Gründe liegen im Dunkeln) *Programm-Nummern*. (Manchmal werden sie stattdessen auch mit – das trägt nicht zur Klarheit bei – »Programm-Changes«, »Patch-Nummern« oder »Voice-Nummern« bezeichnet.)

Früher waren Programm-Nummern nicht standardisiert. Obwohl die Programm-Nummer 0 bei den meisten Geräten einen Klavier-Klang erzeugt, kann Programm-Nummer 73 alles mögliche sein. In den Zeiten vor der Standardisierung mussten Sie in einem zeitaufwändigen Prozess üblicherweise für jedes Instrument einer Partitur die jeweilige Programm-Nummer angeben. Ebenso

4. Wiedergabe & Video

konnte es damit passieren, dass dieselbe Partitur abgespielt auf einem anderen MIDI-Gerät mit den falschen Klängen wiedergegeben würde – nicht sehr befriedigend.

Glücklicherweise hat sich ein Standard einer Liste von 128 Klängen etabliert: General MIDI (seine Freunde nennen ihn GM). Diese Klänge beginnen mit einem Klavier als Programm-Nummer 0, schließen dann alle nur erdenklichen Instrumente ein, um bei einem sehr endgültigen Gewehrschuss als Programm-Nummer 127 anzukommen. Praktisch alle Soundkarten und viele der neueren MIDI-Geräte folgen diesem Standard, oftmals noch mit zusätzlichen Klängen. Bei professionellem MIDI-Equipment ist die Wahrscheinlichkeit geringer, dass dieses General-MIDI-kompatibel ist.

Noch frischer ist eine Erweiterung des General-MIDI-Standards durch die Hersteller der MIDI-Geräte. Es handelt sich dabei um General MIDI 2, kurz GM2. Bei GM2 gibt es unter anderem 128 zusätzliche Klänge, dieser Standard ist allerdings noch nicht sehr weit verbreitet. Ein entsprechendes Logo auf der Vorderseite Ihres MIDI-Gerätes teilt Ihnen üblicherweise mit, ob das Gerät GM- oder GM2-kompatibel ist.

In Sibelius funktioniert dieser Standard folgendermaßen: Wann immer Sie eine Flöten-Notenzeile erstellen, weist Sibelius dieser die Programm-Nummer 73 zu, das ist die General-MIDI-Programm-Nummer für einen Flöten-Klang. Wenn Sie die Partitur über irgendwelche General-MIDI-kompatiblen Geräte wiedergeben, wird der richtige Klang erzeugt. So einfach ist das.

Außerdem können Sie Sibelius beim Anschließen eines anderen Gerätes über den jeweiligen Geräte-Typ informieren; Sibelius wird dann die Programm-Nummer ändern, um den bestmöglichen Flöten-Klang dieses Gerätes zu produzieren. Sibelius unterstützt viele verschiedene Geräte.

Von 0 an zählen

Es stellt eine sinnlose Komplikation von MIDI dar, dass in manchen Handbüchern die Programm-Nummern von 0 bis 127 und in anderen von 1 bis 128 gezählt werden. (Wegen dem Laien unzugänglicher technischer Gründe fangen Computer-Programmierer bei 0 an zu zählen und sind leicht von ihrer Arbeit so mitgerissen, dass sie vergessen, dass normale Menschen bei 1 zu zählen anfangen.)

Daraus resultiert ärgerlicherweise manchmal das Abspielen der falschen Klänge beim Einrichten eines MIDI-Gerätes und Sie müssten zum Korrigieren dieses Fehlers zu einer Programm-Nummer 1 addieren oder von ihr abziehen. Sibelius macht das in den meisten Fällen für Sie schon automatisch, versuchen Sie also einfach nicht darüber nachzudenken.

Bänke: Klang-Varianten

Manche MIDI-Geräte können Hunderte verschiedener Klänge wiedergeben, obwohl die Programm-Nummern nur bis 127 gehen. Diese Einschränkung wird überwunden, indem die zusätzlichen Klänge in Gruppen oder »Bänken« von Programm-Nummern arrangiert werden. Um darauf zuzugreifen, geben Sie sowohl die Bank-Nummer als auch die Programm-Nummer an.

Eine Bank-Nummer besteht aus zwei Werten, auch wenn MIDI-Geräte oft nur einen dieser Werte angeben (der andere ist dabei 0).

Kanäle (Channels)

Wenn Sie von MIDI-Fachausdrücken genug haben, können Sie diesen Teil überspringen.

Das erste, was Ihnen bei MIDI begegnen wird, sind meist die Kanäle, die bei Sibelius allerdings weitestgehend irrelevant sind. Die meisten MIDI-Geräte können nur bis zu 16 verschiedene Klänge gleichzeitig wiedergeben (d.h. nur 16 Klangfarben), auch wenn die maximale Anzahl gleichzeitig erklingender Noten bei 32 oder mehr liegen kann. Sie können sich das MIDI-Gerät als Gerät vorstellen, das 16 als »Kanäle« bezeichnete Notenzeilen enthält, die jeweils eine Klangfarbe abspielen können. Sibelius, oder was immer sonst daran angeschlossen ist, erzeugt verschiedene Klangfarben, indem es dem Gerät mitteilt, über welchen Kanal eine Note oder Akkord wiedergegeben werden soll. Einige andere Effekte wie Pan Position (= Stereo-Position) und Klavier-Pedal gelten ebenfalls für den Kanal, nicht für einzelne Noten.

Weitere MIDI-Begriffe

Einige weitere MIDI-Begriffe werden wir hier nicht erläutern, Sie finden sie jedoch im **1.1 Glossar: *Aftertouch, Control Change, NoteOn, NoteOff, Pan Position, Pitch Bend, Track, Velocity, Volume.***


(Anm. d. Übersetzers: Die englischen MIDI-Parameter haben sich auch im deutschen Sprachraum als Standard etabliert, und Kenner der Materie würden durch Zwangs-Übersetzungen wie *Steu-erungswechsel* für *Control Change* oder noch absurdere Dinge eher verwirrt, daher wurden diese Begriffe nicht übersetzt.)


MIDI-Dateien

Bei MIDI-Dateien handelt es sich um Musik-Dateien in einem Standard-Format – manchmal tatsächlich Standard-MIDI-Dateiformat (SMF = Standard MIDI File) genannt. Fast alle Musik-Programme und auch manche Keyboards können MIDI-Dateien speichern (exportieren) und öffnen (importieren). Heutzutage können Sie sogar MIDI-Dateien Ihrer Lieblingsmusik in Ihrem Musikgeschäft auf Diskette käuflich erwerben. Auch ist das Internet voll von MIDI-Dateien, viele davon verletzen allerdings das Urheberrecht und sind somit illegal.

MIDI-Dateien sind eine Möglichkeit, Musik zwischen Sibelius und so gut wie allen anderen Musik-Programmen auszutauschen und zu übertragen. MIDI-Dateien sind jedoch in erster Linie zur Wiedergabe gedacht und nicht zur Notation oder gar zum Druck. Daher beinhalten sie nicht sehr viele Notations-Informationen, wie z.B. Bindebögen, Artikulationszeichen und ein Seitenlayout. Sogar eine Unterscheidung zwischen Fis and Ges wird nicht berücksichtigt.

Wegen dieser Einschränkungen stellen MIDI-Dateien keine so tolle Möglichkeit dar, Partituren von einem Computer-Programm auf ein anderes zu übertragen, auch wenn es sich dabei um den einzigen weit verbreiteten Standard handelt.

Glücklicherweise erledigt Sibelius jedoch eine gute Arbeit beim sekundenschnellen Verwandeln von MIDI-Dateien in Notation und umgekehrt;  **8.5 Öffnen von MIDI-Dateien** und **8.12 Exportieren von MIDI-Dateien**. Erwarten Sie aber bitte keine Wunder: Das Konvertieren einer Partitur zu MIDI und umgekehrt ist eher wie das Konvertieren eines komplexen Text-Dokumentes in das ASCII-Format (nur Text) und wieder zurück – die grundlegenden Informationen werden beibehalten, das Layout und andere Feinheiten jedoch gehen verloren.

Wenn Sie Finale-, Allegro-, PrintMusic- oder SCORE-Dateien zur Verwendung in Sibelius konvertieren möchten, so können Sie mit Sibelius diese Dateien direkt öffnen; dabei werden viel mehr Informationen als bei MIDI-Dateien übernommen –  **8.6 Öffnen von MusicXML-Dateien**, **8.7 Öffnen von Finale 98–2003-Dateien** und **8.8 Öffnen von SCORE-Dateien**.

4.13 Virtuelle Instrumente für Anfänger

Durch die Fortschritte in der Computertechnologie wurde das Musikmachen innerhalb der letzten beiden Jahrzehnte revolutioniert, und nirgendwo ist dies offensichtlicher als in der Zunahme virtueller Instrumente – Computerprogramme, die die Charakteristik echter Instrumente nachbilden –, die in zunehmenden Maße ursprünglich dazu bestimmte Hardware-Geräte (wie etwa MIDI-Synthesizer und Klangmodule) ablösen.

Indem wir uns die schnell steigende Leistungsfähigkeit der Computer zunutze machen, die auf unseren Arbeitstischen und in unseren Studios stehen, werden virtuelle Instrumente attraktiv, da sie praktisch eine unendliche Auswahl an Klängen zulassen, die mit ein- und derselben Hardware erzeugt werden. Bei fast jedem Hardware-Gerät ist Ihre Klangauswahl sonst auf die Klänge beschränkt, die der Hersteller des Gerätes vorgesehen hat; wenn Sie sich jedoch in den Softwarebereich begeben, wird Ihre akustische Palette nur durch den Umfang der virtuellen Instrumente beschränkt, die Ihnen zur Verfügung stehen, und Sie können immer ein neues installieren.

Es gibt buchstäblich tausende virtueller Instrumente dieser und jener Art, die Sie zusammen mit Sibelius benutzen können, dieses Gebiet kann für den Einsteiger jedoch verwirrend und einschüchternd sein. Lassen Sie uns das Ganze also übersichtlich skizzieren.

Was ist ein virtuelles Instrument?

Wie wir schon angesprochen haben, handelt es sich bei einem virtuellen Instrument um ein Computerprogramm, das die Spielfähigkeit eines echten Instruments nachbildet, ob es sich nun um ein elektronisches Instrument wie einen analogen oder digitalen Synthesizer handelt, oder (was uns wahrscheinlich am meisten interessiert) um ein akustisches Instrument.

Allgemein gesprochen vollbringen virtuelle Instrumente diese Nachbildung mit einer von zwei Methoden: Wiedergabe gesampelter Klänge oder Klangsynthese. Ein »Sample« ist einfach eine digitale Aufnahme eines Klangs, in diesem Fall üblicherweise der einer einzelnen Note, und ist der direkteste Weg, den Klang eines akustischen Instruments zu reproduzieren (da die ursprüngliche Aufnahme ja diesem akustischen Instrument entstammt). »Synthese« bedeutet, dass der Klang mit mathematischen Mitteln reproduziert wird und nicht mittels einer Aufnahme, und basiert entweder auf einem Modell, das den eigentlichen Klang beschreibt (z.B. additive Synthese), oder einem Modell, das den Klangerzeugungsmechanismus beschreibt (z.B. geformte Synthese).

Sample-basierte virtuelle Instrumente

Ein gutes Beispiel eines Sample-basierten virtuellen Instruments ist der Kontakt Player 2, der bei Sibelius 5 mit dabei ist: er kann Sample-Sammlungen (meist »Bibliotheken« oder »Libraries« genannt) laden und mit diesen die Musik abspielen, wobei er bis zu 16 unterschiedliche »Programme« bzw. Klänge auf einmal laden kann.

In alter MIDI-Zeit bedeutete ein einzelnes »Programm« auch nur einen einzelnen Klang – ein *arco*-Klang einer Violine beispielsweise wäre ein Programm, ein *pizzicato*-Klang einer Violine wäre ein anderes. In der Welt Sample-basierter virtueller Instrumente kann ein einzelnes Programm jedoch viele zugehörige Klänge enthalten – um beim Beispiel der Violine zu bleiben, nicht nur *arco* und *pizzicato*, sondern auch andere Spieltechniken (allgemein in der Welt virtueller Instrumente manchmal bekannt als »Artikulationen«) wie etwa *legato*, *staccato*, *spiccato*, *col legno*,

tremolo usw. – die alle in denselben Kanal geladen und in *Layern* (Ebenen) angeordnet werden, was bedeutet, dass sie Teil desselben Programms sind, aber bis zu ihrem Aufrufen werden verborgen bleiben.

Zwischen den verschiedenen Layern bzw. Ebenen schalten Sie mithilfe unterschiedlicher Techniken um, z.B. durch das Spielen einer sehr hohen oder (häufiger) einer sehr tiefen Note auf Ihrem MIDI-Keyboard (diese Technik ist unter der Bezeichnung »Keyswitch« bekannt, da der Klang beim Drücken einer bestimmte Taste wechselt), oder indem Sie einen konstanten MIDI-Controller abstimmen (z.B. mit dem Modulation Wheel auf Ihrem MIDI-Keyboard). Die ausgefeiltesten Sample-basierten virtuellen Instrumente können jeden Klang einer beliebigen Kombination von Keyswitches, MIDI-Controllern und sogar ausgefallenen Dingen wie MIDI-Breath-Controllern zuweisen (letzterer lässt den Träger so aussehen, als ob er eine unsichtbare Harmonika spielte).

Glücklicherweise ist Sibelius' Wiedergabe leistungsfähig genug, um zu wissen, wie bei vielen der populären Sample-basierten virtuellen Instrumente Keyswitch-Noten eingefügt, MIDI-Controller modifiziert werden, usw., damit an jeder Stelle der jeweils geeignetste Klang gewählt wird und Sie sich normalerweise darum nicht kümmern müssen.

Weitere Sample-basierte virtuelle Instrumente sind zum Beispiel die berühmte Vienna Symphonic Library, Garritan Personal Orchestra, EastWest Quantum Leap Symphonic Orchestra, Sonivox Symphonic Orchestra, Miroslav Philharmonik – und das ist nur eine Handvoll derjenigen, die sich dem Reproduzieren eines herkömmlichen Orchesters verschrieben haben! Darüber hinaus gibt es virtuelle Instrumente für alle Instrumentengruppen und Musikgattungen, von Blaskapellen und Schlagzeug (z.B. Virtual Drumline von TapSpace) über wunderschöne Klaviere (z.B. Synthogy Ivory), ethnische und seltene Instrumente (z.B. EastWest Quantum Leap Ra), große Chöre (z.B. EastWest Symphonic Choirs) und traditionelle Swing- und Big-Bands (z.B. Garritan Jazz & Big Band, Sonivox Broadway Big Band) hin zu Beat-Combos aus den 1960ern (z.B. EastWest Fab Four) usw. Erfreulicherweise können Sie praktisch alle diese virtuellen Instrumente in Sibelius einsetzen, sodass die Möglichkeiten so gut wie unbegrenzt sind!

Sample-basierte virtuelle Instrumente neigen zu einem großen Festplattenverbrauch und benötigen zum effektiven Arbeiten auch viel Arbeitsspeicher (RAM). Manche der Samples sind so riesig, dass Sie auf einem einzelnen Computer nur wenige Klänge davon gleichzeitig verwenden können (und es kann sogar zehn oder mehr Minuten dauern, die Klänge von der Festplatte zu laden, bevor Sie überhaupt irgendetwas abspielen können!), sodass es wichtig ist, die richtige Balance zwischen Klangqualität und praktischer Arbeitsmöglichkeit zu finden. Zu ein paar Hinweisen zu diesen Überlegungen siehe unten **Optimaler Einsatz von virtuellen Instrumenten und Effekten**.

Synthese-basierte virtuelle Instrumente

Auch wenn Synthese-basierte virtuelle Instrumente lange Zeit phantastische Ergebnisse beim Reproduzieren analoger und digitaler Synthesizer der 1970er und 1980er geliefert haben – ja in manchen Fällen die originale Hardware-Version sogar übertroffen haben –, und auch in der Lage sind, andere berühmte Klänge wie den einer Hammond-Orgel getreu nachzubilden, tragen große Verbesserungen physikalischer Modellierungs-Technologien erst seit Kurzem soweit Früchte, eine wirklich überzeugende Wiedergabe akustischer Instrumente zu produzieren.

Reizvoll sind Synthese-basierte virtuelle Instrumente daher, dass sie keine riesigen Sample-Bibliotheken benötigen, um einen tollen Klang zu erzeugen: anstatt Musiker aufzunehmen, die jede Note mit der gewünschten Artikulation spielen, bilden diese virtuellen Instrumente ein komplexes mathematisches Modell, wie der Klang erzeugt wird; das Ergebnis ist eine getreue Simulation des eigentlichen Klangs. Modellerte Instrumente können in Echtzeit auf die Spielweise des Ausführenden reagieren, fast genauso gut wie die von ihnen simulierten Instrumente; diese Methode kann auch subtile Faktoren wie Hall und Obertonkombinationen auf eine Weise berücksichtigen, die das einfache Spielen von Samples nicht kann. Durch Feinabstimmung des Modells in kleinen Schritten, um beispielsweise die Unterschiede in der Gestaltung gleicher Instrumente verschiedener Hersteller (z.B. die Unterschiede zwischen den Flügeln von Steinway und Bechstein) hervorzurufen, ist es möglich eine große Bandbreite von Klängen herzustellen, ohne dass jede Note eines jeden Instruments aufgenommen werden müsste.

Einige der beeindruckenderen virtuellen Instrumente, die diesen Weg der physikalischen Modellierung gehen, sind Pianoteq (welches eine Reihe moderner Flügel und historischer Klaviere modelliert), Lounge Lizard (welches E-Pianos von Wurlitzer und Rhodes modelliert) und String Studio (welches eine Vielfalt von Saiteninstrumenten modelliert, einschließlich Gitarre, Clavinet und Harfe).

Eine interessante Art von hybridem virtuellen Instrument ist auch im Entstehen, das Sample und Synthese kombiniert, um virtuelle Instrumente zu schaffen, die den echten Charakter gesampelter Klänge einfangen, ohne aber die riesige Sample-Bibliotheken angewiesen zu sein. Ein großartiges Beispiel eines virtuellen Instruments, das diesen Weg beschreitet, ist das Synful Orchestra.

Synthese-basierte virtuelle Instrumente, insbesondere diejenigen, die die physikalische Modellierung anwenden, brauchen meist eine höhere Prozessorleistung als Sample-basierte virtuelle Instrumente, benötigen dafür aber wesentlich weniger Festplattenspeicher und etwas weniger Arbeitsspeicher.

Technologie virtueller Instrumente

Es gibt eine ganze Reihe verwirrend bezeichneter Technologien sowohl für Sample- als auch für Synthese-basierte virtuelle Instrumente; manche sind nur für Windows-PCs bestimmt, andere nur für Macs und noch andere lassen ihre virtuellen Instrumente nur zusammen mit bestimmten Softwarepaketen funktionieren.

Gegenwärtig unterstützt Sibelius virtuelle Instrumente, die den Standards VST oder Audio Units folgen. VST steht für »Virtual Studio Technology« und wurde von der Firma Steinberg erfunden. VST-virtuelle-Instrumente (manchmal als »VSTi« abgekürzt) können in Windows und auf dem Mac verwendet werden. Audio Units (manchmal als AU abgekürzt) sind eine Erfindung von Apple; Audio-Units-virtuelle-Instrumente können nur auf dem Mac eingesetzt werden.

Es gibt noch einige andere Formate virtueller Instrumente, einschließlich RTAS (Real Time Audio Suite) und TDM (Time Division Multiplexing), die beide von Digidesign Pro Tools verwendete Formate sind, DXi (DirectX Instrument) und MAS (MOTU Audio System). Gegenwärtig unterstützt Sibelius keines dieser Formate. Die meisten virtuellen Instrumente gibt es jedoch in den Formaten VST und Audio Units.

Auch wenn es zwischen VST und AU (und ganz gewiss zwischen den anderen Formaten) als Technologie bedeutende Unterschiede gibt, so ist dieser Unterschied für den Anwender in der Praxis nicht von Bedeutung.

Virtuelle Instrumente als »Plug-Ins«

Häufig werden Sie hören, dass virtuelle Instrumente, die speziell den VST-Standard verwenden, als »VST-Plug-Ins« bezeichnet werden. Der Begriff »Plug-In« beschreibt ein Softwareteil, das innerhalb einer anderen Softwareumgebung agieren kann (ein »Programm« innerhalb eines »Programms«, wenn Sie so wollen). Der Einfachheit halber beschränkt sich aber der Gebrauch des Begriffs »Plug-In« in dieser Referenz allein auf die Plug-Ins, die Sie über Sibelius' **Plug-Ins-Menü** starten können (☞ **5.17 Plug-Ins**), und bezieht sich nicht auf virtuelle Instrumente.

Zusätzlich zu ihrer Verwendung innerhalb eines so genannten »Host«-Programms wie etwa Sibelius oder Pro Tools, können viele virtuelle Instrumente im so genannten »Stand alone«-Modus agieren, was bedeutet, dass sie ohne ein Host-Programm laufen können, ideal für eine Live-Performance.

Effekte

Da Sibelius zusätzlich zu virtuellen Instrumenten auch Effekte verwenden kann, sollten Sie ein bisschen über Effekte Bescheid wissen. Effekte sind Computerprogramme, die ein Audiosignal bearbeiten, um eines oder mehrere Charakteristika eines Klangs zu ändern. So wie virtuelle Instrumente bilden sie Geräte aus der echten Welt nach, wie etwa Gitarrenverstärker oder Röhrenkompressoren, und manchmal imitieren sie natürlicherweise vorkommende Klangphänomene wie Hall.

Hier sind ein paar der gebräuchlichsten Effektarten, denen Sie vielleicht begegnen werden:

- *Filter*-Effekte schwächen (reduzieren) bestimmte Frequenzen eines Audiosignals, während andere Frequenzen unangetastet durchgelassen werden. In Wahrheit sind die meisten Filter (einschließlich viele der unten aufgeführten) Filter der einen oder anderen Art, wenn man aber von »Filtern« spricht, meint man oft Dinge wie *wah-wah*, welche ihren charakteristischen Klang erzeugen, indem die Frequenzen verändert werden, die den Filter passieren dürfen, und *Equalization*- oder »EQ«-Effekte, welche bestimmte Frequenzbereiche abschwächen und andere anheben. Mit EQ-Effekten können Sie Mängel eines Audiosignals oder unausgewogene Frequenzresonanzen des Audiowiedergabegeräts ausgleichen.
- *Compressors* (*Kompressoren*) stauchen den dynamischen Umfang eines Audiosignals, indem leise Klänge lauter und laute Klänge leiser gemacht werden. Das Ziel ist ein einheitlicher und gleichmäßiger Klang. Kompression dient speziell Schlaginstrumenten, Bassgitarren und anderen Rock-Instrumenten, auch wenn die meisten Aufnahmen – ob nun Rock und Pop, Jazz oder Klassik – sich diesen Effekt zunutze machen. Vielleicht werden Sie auch *Limiters* (*Begrenzern*) begegnen, die nichts anderes als Kompressoren mit einer höheren Kompression sind, und die eine Verzerrung (oder »Clipping«) bei großen Lautstärken verhindern sollen.
- *Distortion* (*Verzerrung*)-Effekte wandeln die Gestalt der Wellenform ab, die das Audiosignal umfasst. Obwohl eine Verzerrung im Allgemeinen unerwünscht ist, ist es doch das, was E-Gitarren ihren charakteristischen, aggressiven Klang verleiht. Die extremeren Arten von Verzerrungs-Effekten imitieren den lauten, obertonreichen Klang von Verstärkern, Speaker Cabinets

und Fuzz Boxes, subtilere Varianten können jedoch auch nützlich sein, etwa solche, die den reizvollen warmen Klang altmodischer Röhrenverstärker oder analoger Tonbandgeräte nachahmen.

- *Delay (Verzögerung)*-Effekte nehmen das Audiosignal als Eingang und spielen es dann nach einer bestimmten Zeitdauer (üblicherweise sehr kurz) wieder ab. Der verzögerte Klang kann mehrmals abgespielt oder nochmals in die Verzögerung hinein wiedergegeben werden, wodurch der Eindruck eines wiederkehrenden und verklingenden Echos erzeugt wird. Verwechseln Sie Delay (Verzögerung) nicht mit Reverb (Hall) (siehe unten).
- *Modulation*-Effekte vervielfachen das ankommende Audiosignal, entweder mit Kopien seiner selbst oder mit anderen Wellenformen. Gebräuchliche Modulationen sind *Chorus*, *Flanging* und *Phasing*. Chorus-Effekte mischen das ankommende Audiosignal mit einer oder mehreren verzögerten, in der Tonhöhe leicht versetzten Kopien seiner selbst, und simulieren damit den Klang mehrerer Instrumente, wo es doch nur eines gibt. Flanging erzeugt einen zischenden oder rauschenden Klang, indem das Audiosignal mit einer leicht verzögerten Kopie seiner selbst gemischt wird, die Verzögerung aber fortwährend variiert. Phasing ist ähnlich, mit der Ausnahme, dass das Eingangssignal gleichzeitig durch einen Filter geschickt wird und nicht nach einer variierenden Verzögerung. Der Filter selbst reagiert unterschiedlich auf unterschiedliche Frequenzen, was in winzigen Verzögerungen variierender Länge bei unterschiedlichen Frequenzen resultiert. Das Ergebnis ist ein Klang mit weniger betontem Zischen und Rauschen, wie es für Flanging typisch wäre.
- *Reverberation (Hall)*-Effekte, oder kurz »Reverb«, simuliert die Art und Weise, wie Klänge bzw. Töne von den unterschiedlichen Oberflächen in einem Raum reflektiert werden. Der Schall erreicht unsere Ohren über viele Wege, mancher (z.B. der direkte Weg des Ausführenden zu Ihnen) direkter als anderer (z.B. der Schall, der von der Wand abprallt, bevor er an Ihrem Ohr ankommt). Der Schall mit dem längeren Weg schwächt sich mehr ab als der, der den direkten Weg nimmt; die dadurch erzeugten Unterschiede in Zeit und Lautstärke sind aber so gering, dass wir nicht jeden reflektierten Schall als Kopie des Originals wahrnehmen. Vielmehr nehmen wir den Effekt der ganzen Folgen von Reflexionen als einen einzelnen Klang wahr. Die realistischsten Hallsimulationen werden durch *Convolution (Windung)* erzeugt, wobei eine aufgenommene »Impulsresonanz« (eine Aufnahme des Halls eines Raums, wie etwa der einer Konzerthalle oder einer Kirche, als Resonanz auf einen idealen Klang oder »Impuls«) mit dem Audioeingang kombiniert wird und damit ein Ausgangssignal erzeugt, das so tut, als ob Ihr Eingangsklang in einem bestimmten Raum oder einer bestimmten Umgebung gespielt würde. Convolution-Hall ist viel komplexer als andere Arten digitalen Halls, die üblicherweise Schleifen mehrerer Feedbacks mit Verzögerung benutzen, um eine lange, sich abschwächende Folge von Kopien des ursprünglichen Klangs zu erzeugen.

Machen Sie sich keine Sorgen, wenn sich nach all dem Ihr Kopf nun drehen sollte (dem Autor und dem Übersetzer dieses Texts erging es nicht anders). Beginnen Sie in kleinen Schritten und experimentieren Sie mit Hall, was wahrscheinlich der Effekt ist, der den größten Unterschied bei den von virtuellen Instrumenten erzeugten Klängen ausmacht. Der Kontakt Player 2 besitzt seinen eigenen Hall; wenn Sie möchten, können Sie aber auch einen separaten Hall-Effekt hinzufügen. Sobald Sie sich mit Hall vertraut fühlen, könnten Sie sich etwa in Kompression versuchen, was den Dynamikumfang glättet. Sie könnten sogar probieren, einen Limiter hinzuzufügen, den Sie auf -3dB oder -6dB setzen, um sicher zu stellen, dass Ihr Gesamtmix nicht übersteuert wird (clipped).

Wenn Sie Effekte ausprobieren möchten, können Sie viele kostenlos aus dem Internet laden, einschließlich der Kjaerhus-Classic-Serie (www.kjaerhusaudio.com; nur Windows) oder der freien Audio-Unit-Effekt von Smartelectronix (mda.smartelectronix.com/effects.htm; nur Mac).

Optimaler Einsatz von virtuellen Instrumenten und Effekten

Die Kehrseite virtueller Instrumente liegt darin, dass diese zusätzlich Ihre Computerressourcen aufbrauchen, zusätzlich zu so wesentlichen Dingen wie dem Betriebssystem oder, noch wichtiger, Sibelius. Sie werden feststellen, dass Sie um so mehr Festplattenspeicher benötigen, je mehr Sample-basierte virtuelle Instrumente Sie installieren möchten; und je mehr Sample-basierte virtuelle Instrumente Sie gleichzeitig laufen lassen möchten, desto schneller muss der Prozessor und größer der Arbeitsspeicher sein. (Bei Synthese-basierten virtuellen Instrumenten gibt es weniger Abhängigkeit zur Festplattengröße und dem Arbeitsspeicher, dafür ist eine höhere Prozessorgeschwindigkeit gefragt.)

Genug Festplattenspeicher bereitzustellen lässt sich verhältnismäßig leicht schaffen: Festplatten sind nicht teuer, besitzen eine große Kapazität und lassen sich leicht anschließen (Sie brauchen nicht mal Ihren Rechner zu öffnen, wenn Sie einen USB-2.0- oder Firewire-Anschluss haben). Üblicherweise wird empfohlen, Samples auf einer Festplatte separat von der zu installieren, auf der sich Ihr Betriebssystem und die anderen Programme befinden, da dies der Geschwindigkeit des Datenflusses zuträglich ist.

Beim Arbeitsspeicher (RAM) wird es gleich etwas komplizierter, um nicht zu sagen technisch – wenn Sie sich also fürchten oder durcheinander kommen, wenn von »32-bit hier« und »64-bit dort« die Rede ist, dann lassen Sie ein paar Absätze aus: die wichtigste Arbeitsspeicher-Empfehlung ist, dass Sie soviel davon kaufen sollten, wie Sie sich leisten können, idealerweise 2GB oder mehr.

Die meisten Windows-Computer, die ungefähr in den letzten zehn Jahren verkauft wurden, verwenden 32-bit-Mikroprozessoren, die ein Maximum von 4GB RAM ansteuern können (mehr können diese nicht »sehen«, auch wenn Sie es installieren), aber Windows kann von dem Arbeitsspeicher oberhalb von 2GB nur begrenzt Gebrauch machen, sodass dies das empfohlene Maximum ist. Wenn Sie den für Ihr Betriebssystem und Sibelius benötigten Arbeitsspeicher abziehen, bleibt noch etwa 1GB RAM übrig, in das Sie Samples laden können. Auf Macs stellt sich ein ähnliches Bild dar: obwohl das Mac OS X theoretisch leicht mehr als 2GB RAM ansteuern kann, gibt es in der Mac-Palette zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Referenz nur ein Modell (der Mac Pro Desktop), das mehr als 2GB RAM akzeptiert, und das ist ein echter 64-bit-Computer, was die Angelegenheit noch weiter verkompliziert.


Computer mit 64-bit-Prozessoren können theoretisch bis zu 16 *Exabyte* Arbeitsspeicher ansprechen (das sind mehr als 16 Milliarden GB!), obwohl in der Praxis 16GB das meiste ist, was ein heutzutage erhältlicher Computer akzeptieren wird. Um jedoch von der zusätzlichen Leistung eines 64-bit-Prozessors zu profitieren, brauchen Sie auch ein 64-bit-Betriebssystem, und alle anderen Programme, einschließlich der virtuellen Instrumente selbst, müssen aktualisiert werden, um die höhere Kapazität auszunutzen. So ist also im Moment der Vorteil größtenteils theoretischer Natur, und es werden wohl noch ein paar Jahre ins Land gehen, bis diese Art von Systemen allgemeine Verbreitung findet.

Aufgrund der oben genannten Komplikationen haben echte Poweruser virtueller Instrumente in ihren Studios oftmals mehrere Computer aneinander angeschlossen, auf denen jeweils verschiedene virtuelle Instrumente laufen, und die alle wiederum von einem weiteren Computer gesteuert werden. Das ist ganz sicher nichts für Zaghafte (oder für Leute ohne dicke Brieftaschen).

Wenn Ihnen beim Lesen des bisherigen die Lider schwer geworden sein sollten, reißen Sie sich nun zusammen, denn jetzt wird es wieder interessant.

Für uns Normalsterbliche bedeutet dies alles, dass es Grenzen gibt, wie viele virtuelle Instrumente oder wie viele Klänge auf einem Computer gleichzeitig benutzt werden können, da eine große Menge rechenbetonter Arbeit für deren Wiedergabe geleistet werden muss.

In der Annahme, dass Sie einen modernen Rechner mit 2GB RAM haben, wäre eine grobe Schätzung, dass Sie ungefähr 32–40 Klänge gleichzeitig in Echtzeit abspielen können, obgleich dies im höchsten Maße von der Art und Herkunft der Klänge abhängt, mit denen Sie arbeiten.

Zur Verbesserung gibt es jedoch ein paar hübsche Tricks, die Sie in Sibelius anwenden können. Zunächst können Sie ganz einfach zwischen verschiedenen Sets von virtuellen Instrumenten wechseln; Sie könnten zum Beispiel eine schlanke Kombination für die Eingabe, das Bearbeiten und das Korrekturhören benutzen, und später zu einer komplexeren und anspruchsvolleren Kombination wechseln, wenn Sie diese spezielle Ausführung hören möchten. Danach können Sie, auch wenn Ihr Computer mit den Anforderungen der Echtzeitwiedergabe zu kämpfen hat, mit Sibelius' Funktion **Datei ▶ Exportieren ▶ Audio** eine Audiodatei Ihrer Partitur exportieren; dazu wird Sibelius die Partitur gewissermaßen intern abspielen, langsamer als in Echtzeit, damit Ihr Rechner mithalten kann –  **8.13 Exportieren von Audio-Dateien**.

Unabhängig von Festplattenkapazität, Arbeitsspeicher und Prozessorgeschwindigkeit, brauchen Sie wahrscheinlich noch ein hochwertiges Audiointerface oder eine professionelle Soundkarte, wenn Sie die ausschließliche Verwendung virtueller Instrumente in Betracht ziehen; dies ist speziell auf Windows-PCs von Bedeutung (die in modernen Macs eingebaute Audio-Hardware ist für die Wiedergabe ausreichend), insbesondere dann, wenn Sie virtuelle Instrumente zur Klangerzeugung sowohl bei der Eingabe als auch bei der Wiedergabe verwenden möchten.

Wenn Sie Noten über ein MIDI-Controller-Keyboard eingeben, speziell in Flexi-time, sind Sie auf auf nahezu sofortiges Feedback angewiesen (andernfalls werden Sie zeitlich versetzt spielen, da Sie die Verzögerung zwischen Hören und Spielen ausgleichen). Die Verzögerung zwischen der Anweisung an den Computer, eine Note zu spielen, und dem tatsächlichen Hören dieser Note nennt man Latenz; eine Latenz von mehr als ca. 20 Millisekunden ist zu groß und wird Fehler bei der Eingabe provozieren.

Um die Latenz zu reduzieren, müssen Sie die Zeitdauer verringern, die das MIDI-Noteneingabe-Signal benötigt, um in Ihren Computer zu gelangen und, ganz entscheidend, das Audiosignal benötigt, um den Rechner wieder zu verlassen. Ein hochwertiges Audio-Interface kann die Latenz auf 5 Millisekunden oder weniger reduzieren. In erster Linie für Videospiele gedachte Soundkarten sind nicht besonders für Echtzeit-Audioprogramme und für die Verwendung virtueller Instrumente geeignet; suchen Sie eher Karten, die speziell für Audioprogramme gemacht sind. Für Windows-Soundkarten ist die ASIO-Unterstützung wesentlich (ASIO ist eine weitere Steinberg-Technologie und bietet eine gute Unterstützung für die Wiedergabe mit geringer Latenz). Soundkarten mit guter ASIO-Unterstützung sind z.B. Produkte der Hersteller M-Audio, Digidesign, Pre-

sonus, RME, Echo Digital und anderen. Eine professionelle Soundkarte für Einsteiger, z.B. die Audiophile 2496 von M-Audio, kostet um die 100 Euro und kann üblicherweise komplikationsfrei neben Ihrer schon vorhandenen Soundhardware koexistieren, bietet aber sogar eine viel höhere Leistung als High-End-Spiele-Soundkarten, die doppelt so viel kosten.



Weitere Informationen

Es gibt Hunderte von Websites und anderen Quellen, mit deren Hilfe Sie Ihr Verständnis der Welt virtueller Instrumente und Effekte vertiefen können. Hier sind nur ein paar davon:

- Virtual Instruments Magazin (www.virtualinstrumentsmag.com)
- Sound on Sound Magazin (www.soundonsound.com)
- KVR Audio, eine großartige Quelle kostenloser virtueller Instrumente und Effekte, zusammen mit aktuellen Informationen über kommerzielle Produkte (www.kvraudio.com)
- Northern Sound Source, eines der größten Webforen für Musiktechnologie und Komponisten (www.northernsounds.com)
- BigBlueLounge, eine weitere der größten Quellen und Communities im Netz für Musik- und Audioproduktionen (www.bigbluelounge.com)

4.14 Arbeiten mit virtuellen Instrumenten

In diesem Kapitel finden Sie ein paar Beispiele, wie unterschiedliche virtuelle Instrumente in Sibelius eingesetzt werden.


Wenn Sie einer Einführung in die Welt virtueller Instrumente bedürfen,  **4.13 Virtuelle Instrumente für Anfänger**, bevor Sie loslegen. Wenn Sie nicht mit dem Dialogfeld **Play** ▶ Wiedergabe-Geräte vertraut sind,  **4.11 Wiedergabe-Geräte**.

Zwei Arten von virtuellen Instrumenten werden in diesem Kapitel behandelt:

- Instrumente, die unterschiedliche Klänge gleichzeitig wiedergeben können, und die wir *virtuelle Mehrkanal-Instrumente* nennen, wie etwa Kontakt, Steinberg Halion, MOTU MachFive, East-West Play, etc.
- Instrumente, die nur einen einzelnen Klang auf einmal wiedergeben können, und die wir *virtuelle Einkanal-Instrumente* nennen, wie etwa Vienna Symphonic Library Vienna Instruments, TruePianos, Pianoteq, Garritan Steinway, B4, Lounge Lizard, etc.

Der Kontakt Player 2 gehört zu ersten Kategorie, wird aber gesondert behandelt, da Sibelius in dieses virtuelle Instrument Klänge automatisch laden kann. Bei allen anderen virtuellen Instrumenten, seien es Mehr- oder Einkanal-Instrumente, müssen Sie die Klänge selber laden.

Sibelius Sounds Essentials

Sibelius Sounds Essentials ist die Klangbibliothek, die bei Sibelius schon dabei ist, und deren Wiedergabe über den Kontakt Player 2 läuft –  **4.4 Sibelius Sounds Essentials**.

Weitere Bibliotheken für den Kontakt Player 2

Es gibt eine wachsende Anzahl von Klangbibliotheken, die den Kontakt Player 2 verwenden und die alle in Sibelius benutzt werden können. Die auf dem Kontakt Player 2 basierenden Klangbibliotheken haben den Vorteil, dass Sibelius die für die Wiedergabe der Partitur benötigten Klänge automatisch laden kann, vorausgesetzt, es existiert ein Sound-Set.

Die populärsten Bibliotheken für den Kontakt Player 2 sind u.a. Garritan Personal Orchestra, Garritan Jazz and Big Band, Garritan Concert and Marching Band und Tapspace Virtual Drumline, als auch andere Bibliotheken der Sibelius-Sounds-Palette, Sibelius Sounds Rock and Pop Collection, Sibelius Sounds World Music, und Sibelius Sounds Choral.

Der einfachste Weg, um mit diesen Bibliotheken zu starten, ist die Wahl einer der vorhandenen Wiedergabe-Konfigurationen, z.B. **Sibelius Essentials (16 sounds)**; wählen Sie diese Konfiguration, klicken Sie dann auf **Neu** und tippen einen neuen Namen ein, z.B. **GPO**. Treffen Sie dann in der **Sound-Set**-Spalte die passende Wahl für die von Ihnen verwendete Bibliothek, und klicken Sie dann auf **Schließen**.

Zu weiteren Informationen:

- *Garritan-Bibliotheken*: siehe Garritan Wiki auf <http://www.garritan.info/>.
- *Virtual Drumline*: siehe <http://www.tapspace.com/support/>.
- *Sibelius Sounds*: siehe separates Handbuch (gedruckt) zu diesem Produkt.

Verschiedene Kontakt-Player-2-Bibliotheken kombinieren

Es kann nützlich sein, Klänge mehrerer Kontakt-Player-2-Bibliotheken in einer Wiedergabe-Konfiguration zu kombinieren. Beispiel: Im Garritan Personal Orchestra gibt es keine Vokalklänge; wenn Sie aber eine Partitur haben, in der Orchester und Chor vorkommen, möchten Sie vielleicht die Klänge von Sibelius Sounds Choral in Verbindung mit Ihren Orchesterklängen einsetzen.

Erstellen Sie dazu einfach eine neue Wiedergabe-Konfiguration mit mindestens zwei Kopien des Kontakt Player 2: wählen Sie das **Sibelius-Choral-Sound-Set** für die eine Kopie und das **Garritan-Personal-Orchestra-Sound-Set** für alle übrigen Kopien. Sibelius wird dann die Gesangsnotenzeilen automatisch mit den Klängen von Sibelius Sounds Choral wiedergeben, den Rest mit denen von GPO.

Denkbar ist auch, dass Sie vielleicht zwei Bibliotheken kombinieren möchten, deren Klänge sich bis zu einem gewissen Grad überschneiden. Die Garritan Jazz and Big Band beispielsweise bietet nicht so viele Keyboard- und Gitarrenklänge wie die Sibelius Sounds Rock and Pop Collection, Sie möchten aber angennommenerweise die E-Gitarren-Sounds der Rock and Pop Collection mit den Klängen der Jazz and Big Band kombinieren.

Erstellen Sie dazu eine Wiedergabe-Konfiguration mit mindestens einer Kontakt-Player-2-Kopie, die auf **Garritan JABB** eingestellt ist, und mindestens einer, die auf **Sibelius Rock and Pop** gesetzt ist. An dieser Stelle wird es hilfreich sein, die Geräte in der Liste **Aktive Geräte** umzubenennen, indem Sie jeden Namen doppelklicken und dann den gewünschten Namen eintippen.

Jetzt müssen Sie Sibelius mitteilen, dass es die Gitarren der Rock and Pop Collection verwenden soll; gehen Sie dazu auf die Seite **Bevorzugte Klänge** des Dialogfelds **Play ▶ Wiedergabe-Geräte**, und wählen Sie dort mithilfe der hierarchischen Klang-IDs-Liste auf der linken Seite des Dialogfelds den Eintrag **Guitar ▶ Electric**. Wählen Sie auf der rechten Seite den Kontakt Player 2, der auf die Wiedergabe mit der Sibelius Sounds Rock and Pop Collection eingestellt ist, und klicken Sie dann auf **Hinzufügen**. Klicken Sie zu guter Letzt auf **Schließen**.

Den Kontakt Player 2 genauso wie andere virtuelle Instrumente behandeln

Standardmäßig lädt Sibelius Klänge in den Kontakt Player 2 immer automatisch. Wenn Sibelius den Kontakt Player 2 (und die Vollversion des Kontakt-Samplers) genauso wie andere virtuelle Instrumente behandeln soll, schalten Sie die Option **Manuelle Sound-Sets** erlaubt ein, und zwar auf der Seite **Wiedergabe** des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im Sibelius-Menü).

Wenn diese Option eingeschaltet ist, können Sie den Kontakt Player 2 wählen und **Manuelles Sound-Set** verwenden auf der Seite **Manuelle Sound-Sets** des Dialogfelds **Play ▶ Wiedergabe-Geräte** einschalten, um einer der unten beschriebenen Vorgehensweisen zu folgen.

Ein virtuelles Mehrkanal-Instrument mit einem Sound-Set verwenden

Damit Sibelius die Vorteile hochentwickelter Funktionen moderner Klangbibliotheken optimal ausnutzen kann, wie etwa Keyswitches zum Wählen verschiedener Spieltechniken und Controller-Automation zur Manipulation der Klangqualität (z.B. Dynamik), ist ein Sound-Set für die Bibliothek empfehlenswert. Sie arbeiten angennommenerweise mit den Klängen der Vienna Symphonic Library (VSL) Special Edition über das Vienna-Ensemble-Programm, in das Sie bis zu 16 Klänge gleichzeitig laden können, vorausgesetzt, Ihr Computer hat dazu ausreichend Speicher.

4. Wiedergabe & Video

Erstellen Sie zu Beginn eine neue Wiedergabe-Konfiguration: Klicken Sie auf der Seite **Aktive Geräte** des Dialogfelds **Play ▶ Wiedergabe-Geräte** auf **Neu**, und geben Sie Ihrer Konfiguration einen Namen, wählen Sie dann **Vienna Ensemble** in der Liste **Verfügbare Geräte**, und klicken Sie auf **Aktivieren**, um es der Liste **Aktive Geräte** hinzuzufügen. Wählen Sie das Sound-Set **VSL Ensemble Special Edition** aus dem Menü in der **Sound-Set-Spalte**.

Gehen Sie jetzt auf die Seite **Manuelle Sound-Sets**. Dort teilen Sie Sibelius mit, welcher Klang in welchen Kanal des Vienna Ensemble geladen wird. Klicken Sie auf **Anzeigen**, um dessen Fenster aufzurufen, und fahren Sie dort fort, den gewünschten Klang in den jeweiligen Kanal zu laden. Schalten Sie auf der Seite **Manuelle Sound-Sets** die Option **Manuelles Sound-Set verwenden** ein, und stellen Sie dann sicher, dass **Anzahl Kanäle** auf den korrekten Wert eingestellt ist. Wählen Sie nun für jeden Kanal das passende **Programm** aus der vorgesehenen Liste, und klicken Sie nach jedem einzelnen auf **Anwenden**. Wenn Sie auf der Seite **Manuelle Sound-Sets** mit dem Laden der Klänge und dem Wählen des Programms für jeden Kanal in das Vienna Ensemble fertig sind, klicken Sie auf **Schließen**.

Sibelius leitet jetzt die Wiedergabe jeder Notenzeile Ihrer Partitur automatisch in das im Vienna Ensemble geladene passende Programm und ist somit in der Lage, sich die im Sound-Set definierten Keyswitches und anderen Controller-Informationen zunutze zu machen.

Wenn Sie eine bestimmte Notenzeile einem bestimmten Klang manuell zuweisen möchten, können Sie dies im Mixer tun: Klappen Sie zunächst die Notenzeilen-Leiste auf, wählen Sie dann das Gerät im Geräte-Menü (sodass der Gerätenamen nicht mehr in Klammern steht), und wählen Sie dann den gewünschten Klang im Klang-Menü. Mit den Pfeilen rechts der Kanalnummer können Sie auch direkt den Kanal ändern.

Zu weiteren Informationen zur Verwendung der VSL Special Edition in Sibelius, siehe www.sibelius.com/helpcenter/en/a555.

Sie können auch für die Verwendung des Synful Orchestra, eines anderen virtuellen Multi-Kanal-Instruments, weitere Informationen finden: www.sibelius.com/helpcenter/en/a554

Ein virtuelles Mehrkanal-Instrument ohne ein Sound-Set verwenden

Es ist auch möglich, eine Sample-Bibliothek wie etwa die des EastWest Quantum Leap Symphonic Orchestra (kurz EWQLSO) ohne ein Sound-Set zu benutzen; dies macht es Sibelius jedoch unmöglich, automatisch Keyswitch-Noten und andere Automations-Daten automatisch auszugeben. Sofern Sie die Leistungsfähigkeit Ihrer Sample-Bibliothek kennen und Ihnen das extra Programmieren von Hand nichts ausmacht (z.B. das Hinzufügen von $\sim N_{x,y}$ -MIDI-Messages für Keyswitch-Noten, und der Einsatz von **Plug-Ins ▶ Wiedergabe ▶ Automation** für Automations-Daten), kann dies recht erfolgreich sein.

Die Vorgehensweise ist dieselbe wie oben in **Ein virtuelles Mehrkanal-Instrument mit einem Sound-Set verwenden**, bis zu dem Punkt, an dem Sie das Interface des Samplers aufrufen und die Programme in die einzelnen Kanäle laden. Schalten Sie auf der Seite **Manuelle Sound-Sets** des Dialogfelds **Play ▶ Wiedergabe-Geräte** die Option **Manuelles Sound-Set verwenden** ein: Sie können sehen, dass das **Programm-Menü** deaktiviert ist, da Sie kein Sound-Set haben.

Wenn Sibelius versuchen soll, die einzelnen Notenzeilen den einzelnen Kanälen automatisch zuzuweisen, müssen Sie jetzt für jeden Kanal eine passende Klang-ID wählen. Wenn Sie beispielsweise in den ersten Kanal eine Violingruppe (section) geladen haben, wählen Sie eine Klang-ID von `strings.violin.ensemble`; wenn Sie einen Oboenklang in den zweiten Kanal geladen haben, wählen Sie als Klang-ID `wind.oboes.oboe`, und so weiter. Klicken Sie jedesmal auf **Anwenden**, nachdem Sie eine Klang-ID gewählt haben, und klicken Sie auf **Schließen**, sobald Sie fertig sind.

Wenn Sie andererseits damit zufrieden sind, jede Notenzeile manuell zuzuweisen, stellen Sie einfach nur sicher, dass **Manuelles Sound-Set verwenden** eingeschaltet und die korrekte Anzahl Kanäle gewählt ist; klicken Sie dann auf **Speichern** und **Schließen**. Wenn Sie jetzt Ihre Partitur abspielen, hören Sie wahrscheinlich gar nichts, da Sibelius nicht weiß, welcher Klang von welchem Kanal bereitgestellt wird. Im Mixer müssen Sie nun ausdrücklich das von der jeweiligen Notenzeile verwendete Gerät angeben (sodass der Gerätenamen nicht mehr in Klammern steht) und dann den Kanal mit den Pfeilen rechts der Kanalnummer einstellen.

Das größte Manko bei der Verwendung einer Sample-Bibliothek ohne Sound-Set ist, dass Sie ohne Sound-Set keine Schlagzeugklänge unbestimmter Tonhöhen wiedergeben können, es sei denn, das Programm des Schlagzeugs unbestimmter Tonhöhen besitzt dieselben Zuordnungen wie ein General-MIDI-Schlagzeug. Um andere Schlagzeugklänge unbestimmter Tonhöhen wiedergeben zu können, müssen Sie eine Sound-Set-Datei erstellen, zumindest für diese Programme.

Ein virtuelles Mehrkanal-Instrument mit mehreren Programmen pro Kanal verwenden

Manche Sampler erlauben Ihnen, sogenannte *Banks* (Bänke) einzurichten, welche einen Zugriff auf mehrere Programme im selben Kanal ermöglichen, zwischen denen mithilfe von MIDI Program Changes umgeschaltet wird. Das bedeutet, dass Sie beispielsweise verschiedene Spieltechniken für dasselbe Instrument einrichten können (z.B. könnten Sie in einer Violin-Bank Legato-Bogen-, Staccato-Bogen-, Tremolando- und Pizzicato-Programme geladen haben, auf die mittels Program Changes von 1 bis 4 zugegriffen wird).

Wie schon zuvor müssen Sie jede Bank direkt im Interface des Samplers manuell laden.

Wenn Sibelius die Wiedergabe automatisch weiterleiten soll, so gibt es dazu zwei Methoden: Wenn Sie eine Sound-Set-Datei haben, kann Sibelius nicht nur jede Notenzeile automatisch an den richtigen Kanal leiten, sondern auch zwischen den verschiedenen Spieltechniken umschalten; wenn Sie kein Sound-Set haben, können Sie die passende Klang-ID für den Hauptklang eines jeden Kanals wählen, und dann eindeutige MIDI-Messages in der Partitur verwenden, um zu bestimmten Spieltechniken zu wechseln (z.B. `~P2` für Staccato-Bogen).

(Eine Nebenbemerkung zum Erstellen eines Sound-Sets für eine Einteilung von Banks: Sie müssen sich vorher entscheiden, welche Bank in welchen Kanal Ihres Samplers geladen wird, sodass Sie die Kanalmaske für jedes Programm passend einrichten können. Lassen Sie uns in unserem Beispiel annehmen, dass die Violin-Bank in Kanal 3 geladen ist: das bedeutet, dass jedes innerhalb der Bank ansprechbare Violin-Programm auch eine Kanalmaske eingerichtet haben muss, die diese Programme nur in Kanal 3 zulässt.)

Wenn Sie die Wiedergabe selber weiterleiten möchten, müssen Sie sicher stellen, dass **Manuelles Sound-Set verwenden** eingeschaltet und die korrekte Anzahl Kanäle gewählt ist. Wenn Ihre

4. Wiedergabe & Video

Bänke beim Start der Wiedergabe einen bestimmten Program Change gesendet bekommen müssen, um zu gewährleisten, dass das Standardprogramm ausgewählt ist, können Sie dies erreichen, indem Sie die Option **Program change senden** einschalten und den Wert von **Programm-Nummer** entsprechend einstellen.

Im Mixer müssen Sie nun ausdrücklich das von der jeweiligen Notenzeile verwendete Gerät angeben (sodass der Gerätename nicht mehr in Klammern steht) und dann den Kanal mit den Pfeilen rechts der Kanalnummer einstellen. Um zu anderen Programmen innerhalb der Bank umzuschalten, müssen Sie in der Partitur eindeutige MIDI-Messages einsetzen.

Virtuelle Einkanal-Instrumente verwenden

Virtuelle Einkanal-Instrumente können nur einen Klang auf einmal abspielen, sind aber ansonsten in der Bedienung den virtuellen Mehrkanal-Instrumenten identisch.

Ein Beispiel: Sie haben vielleicht ein virtuelles Instrument, das einen exzellenten Klavierklang bietet, z.B. TruePianos, und möchten es in Verbindung mit (angenommenerweise) Kontakt Player 2 verbinden. Erstellen Sie zu diesem Zweck eine neue Wiedergabe-Konfiguration mit einer oder mehreren Kopien des Kontakt Player 2, mit den jeweils dazu passend gewählten Sound-Sets; aktivieren Sie dann TruePianos. Setzen Sie **Sound-Set** in der Liste **Aktive Geräte** rechts auf (**kein**), wählen Sie dann die Seite **Manuelle Sound-Sets**. Schalten Sie **Manuelles Sound-Set verwenden** ein, setzen Sie die **Klang-ID** auf etwas passendes, z.B. **keyboard.piano.grand** und klicken Sie dann auf **Anwenden**. Gehen Sie schließlich auf die Seite **Bevorzugte Klänge**, und wählen Sie aus der hierarchischen Liste auf der linken Seite **Keyboard ▶ Piano ▶ Grand**, bevor Sie TruePianos im Menü **verwende vorzugsweise dieses Gerät** wählen und mit einem Klick auf **Hinzufügen** Ihre Wahl bestätigen. Klicken Sie jetzt auf **Schließen**, um Ihre Konfiguration fertigzustellen.

Wenn Sie Ihre Partitur jetzt wiedergeben, verwendet Sibelius TruePianos für alle Klavierinstrumente und den Kontakt Player 2 für die anderen Instrumente.

Soundfonts mit virtuellen Instrumenten verwenden

Soundfonts sind eine Sammlung von gesampelten Klängen, üblicherweise in zwei Formaten (SF2 und DLS). Ursprünglich als Möglichkeit gedacht, die auf Soundkarten bestimmter Hersteller verfügbaren Klänge zu wechseln, kann man jetzt Soundfonts verwenden, ohne eine bestimmte Soundkarte zu besitzen.

Viele Soundfonts stehen im Internet zum Herunterladen zur Verfügung. Die nützlichsten sind vollständige General-MIDI-Banks, welche keinerlei spezieller Konfiguration in Sibelius bedürfen.

In Windwos gibt es keine Unterstützung von Soundfonts; die einfachste Methode aber, in Sibelius Soundfonts zu benutzen, ist die Verwendung eines virtuellen Instruments, das diese laden und wiedergeben kann. Beispielsweise kann RGC Audios *sfz* (Freeware; zum Herunterladen von <http://www.project5.com/products/instruments/sfz:player.asp>) SF2- und DLS-Soundfonts laden.

Mac OS X besitzt eine eingebaute Unterstützung für Soundfonts. Um einen Soundfont in Mac OS X zu verwenden:

- Kopieren Sie die **.sf2-** oder **.dls-**Datei in den Ordner **/Library/Audio/Sound/Banks** auf Ihrer Festplatte

- Wählen Sie eine Wiedergabe-Konfiguration, die das eingebaute **DLSMusicDevice** in der Liste **Aktive Geräte** in **Play ▶ Wiedergabe-Geräte** enthält (z.B. Sibelius' voreingestellte **Default-Konfiguration**)
- Blenden Sie das Interface des **DLSMusicDevices** ein, z.B. über den Mixer, und wählen Sie den gewünschten Soundfont aus dem **Sound-Bank-Menü**.

Sie können nur eine einzelne Soundfont-Bank in jeder **DLSMusicDevice**-Kopie benutzen, Sie können aber in **Play ▶ Wiedergabe-Geräte** mehrere Kopien vom **DLSMusicDevice** aktivieren und jede auf einen anderen Soundfont einstellen.

4.15 MIDI-Messages

Nur für Fortgeschrittene

📖 4.8 Wiedergabe-Lexikon.

MIDI ist ein äußerst seltenes Wesen, nämlich ein von zahlreichen verschiedenen Herstellern eingeführter Standard, der allgemein eingebaut und unterstützt wird. Das klingt zu schön um wahr zu sein, und es ist auch tatsächlich so, dass Sie zum genauen Verständnis der Funktionsweise von MIDI die Sprache der Marsbewohner beherrschen sollten.

MIDI-Geräte (wie beispielsweise die Soundkarte Ihres Computers oder Ihr MIDI-Keyboard) senden und empfangen MIDI-Messages, welche aus einem *Status Byte* und einem oder zwei *Data Bytes* bestehen. MIDI-Bytes können einen Dezimalwert von 0 bis 127 haben. Um geräteunabhängig sein zu können, zählen die Zahlen in MIDI-Messages (einschließlich Programm-Nummern) immer von 0, sogar auch dann, wenn die Zählung im Handbuch Ihres MIDI-Gerätes mit 1 beginnt.

MIDI-Messages werden eingeteilt in *Channel Messages*, die für einen einzelnen Kanal gelten (in Sibelius wird das auf die zugehörige Notenzeile übersetzt) und in *System Messages*, die sich auf alle Kanäle beziehen (in Sibelius heißt das auf alle Notenzeilen).

Channel-Messages transportieren den Großteil der musikalischen Daten (z.B. welche Noten gespielt werden, wie lange sie dauern sollen, mit welchem Klang sie abgespielt werden), während System-Messages zu technischeren Dingen wie etwa der Synchronisierung mit anderen MIDI-Geräten dienen.

Sibelius unterstützt alle MIDI-Messages (einschließlich Control Changes, Pitch Bend, SYSEX usw.).


MIDI-Messages in Sibelius erstellen

Da Sibelius fast alle Eintragungen in Ihrer Partitur liest und diese bei der Wiedergabe (📖 4.1 Wiedergabe) automatisch in die entsprechenden MIDI-Messages übersetzt, müssen Sie im Allgemeinen MIDI-Messages nur unter sehr speziellen Umständen von Hand eingeben. Bei diesen speziellen Umständen handelt es sich beispielsweise um die Änderung des Klanges eines Instrumentes inmitten der Partitur, wenn z.B. eine Klarinette zu einem Saxophon wechselt, oder wenn Sie einen anderen Klang für eine andere Farbe desselben Instrumentes benötigen, z.B. mit Dämpfer und ohne Dämpfer. Ein Weg dies zu tun, ist das Definieren eines neuen Begriffes im Wiedergabe-Lexikon (📖 4.8 Wiedergabe-Lexikon).

Sie können Sibelius jedoch auch anweisen, eine beliebige MIDI-Message an beliebiger Stelle zu senden, indem Sie diese als Text mithilfe einer einfachen MIDI-Befehlssprache eingeben, welche weiter unten beschrieben wird.

Diese MIDI-Messages können an einen ganz normalen Text angehängt werden und sind dabei ausgeblendet, sodass Sibelius, wenn Sie beispielsweise bei einem Wiederholungsabschnitt Ihrer Partitur **2. mal molto vibrato** ~C1,0 schreiben, den Controller 1 (Modulation) auf 0 setzt, um die Wiedergabe der Notenzeile genau von der Stelle an zu unterdrücken, an der im Ausdruck

2. mal **molto vibrato** erscheint. Der Textteil ~C1,0 wird automatisch ausgeblendet (und verschwindet vollständig vom Bildschirm, wenn die Option **Ansicht ▶ Ausgeblendete Objekte** deaktiviert ist – daher bietet es sich an, diese Option vor der Arbeit an MIDI-Messages zu aktivieren).

Wenn Sie viele Notenzeilen stummschalten müssen, können Sie natürlich den Text **2. mal molto vibrato ~C1,0** mit **Alt+Klick** oder **⌘-Klick** kopieren, um sich das nochmalige Tippen zu sparen, oder Sie können ihn dem **Begriffe-Menü** hinzufügen, welches während der Texteingabe über **Rechts-Klick (Windows)** oder **Control-Klick (Mac)** aufgerufen wird, und ihm gleichzeitig ein Tastaturkürzel zuweisen –  **3.1 Text**.

Beim Importieren einer MIDI-Datei können Sie bestimmen, ob MIDI-Messages in Ihre Partitur übernommen und geschrieben werden; in diesem Fall erscheinen dann alle Control Changes etc., als ob Sie sie selbst eingetippt hätten.

Soll ich das Lexikon oder MIDI-Messages verwenden?

In vielen Situationen ist es praktischer, mit dem Dialogfeld **Play ▶ Lexikon** zu arbeiten. Nur die esoterischsten Anpassungen verlangen nach MIDI-Messages, typischerweise um subtile Verhaltensweisen eines spezifischen Geräts auszunutzen. Wenn Ihre Partitur auch auf anderen Geräten akzeptabel abgespielt werden soll, sollten Sie MIDI-Messages so weit wie möglich vermeiden.

Syntax

Sie können MIDI-Message mit jedem beliebigen Notenzeilen-Textstil in Ihre Partitur eintippen – normalerweise mit **Technik-** oder **Expression-Text**. MIDI-Messages können für sich alleine stehen oder am Ende eines beliebigen anderen Textes angehängt werden (wie z.B. »con sord.«).

Befehle haben die Form: ~ gefolgt von einem einzelnen Befehlsbuchstaben, dem eine oder mehrere Zahlen folgen, die gewöhnlich durch Kommata getrennt sind.

Z.B. ~C64,127

Das Zeichen ~ heißt »Tilde«, die technische Bezeichnung ist »ASCII-tilde«. Um eine Tilde über die Tastatur einzugeben, drücken Sie auf dem Mac **⌘-N-Leertaste** (Wahltaste+N, dann Leertaste), in Windows **Alt Gr++** (rechte Alt-Taste + Pluszeichen).

Auch wenn die dezimale Schreibweise der Werte (0 bis 127) für den Menschen am einfachsten zu lesen ist, geben manche Handbücher von MIDI-Geräten die Werte von MIDI-Messages in anderer Form an, welche auch in Sibelius direkt eingetippt werden könnte. Werte können in Form von sieben Bits eingegeben werden (mit vorangestelltem **b**, z.B. **b0111101**) oder hexadezimal bis 7F (mit vorangestelltem **h**, z.B. **h5C**); sofern Sie jedoch selbst nicht ein Computer sind, werden Sie sich darüber nicht allzu lang Gedanken machen.

Beachten Sie bitte:

- MIDI-Messages unterscheiden zwischen Groß- und Kleinschreibung (d.h. Sie müssen wie angegeben Groß- oder Kleinbuchstaben tippen), sodass ~B0,0 richtig ist, ~b0,0 aber nicht funktionieren würde
- Die hexadezimalen Ziffern selbst unterscheiden nicht zwischen Groß- und Kleinschreibung (z.B. 5C), das vorangestellte **h** muss jedoch immer als Kleinbuchstabe geschrieben werden

4. Wiedergabe & Video

- Sie können mehrere Befehle direkt hintereinander schreiben, durch ein Leerzeichen oder Return (auf der Haupttastatur) getrennt, mit nur einer Tilde am Anfang, z.B. ~P43 A65 C64,127
- Wenn Sie wollen, können Sie auch Leerzeichen oder Returns um Kommata und Zahlen setzen.

Eventuell möchten Sie die Option **Akkord-/Notennamen transponieren** in **Stilvorlagen** ▶ **Textstile bearbeiten** für den von Ihnen gewählten Textstil ausschalten, damit der Großbuchstabe am Beginn der MIDI-Message (z.B. ~C) nicht wie ein Akkordsymbol transponiert wird –

📄 3.10 Bearbeiten von Textstilen.

Channel-Messages

Channel-Message gibt es in zwei Typen: Zum einen die *Channel-Voice-Message*, die die musikalischen Daten beinhalten; zum anderen die *Channel-Mode-Message*, die beeinflussen, wie das MIDI-Gerät auf die musikalischen Daten reagiert.

Lassen Sie uns beide Typen von Channel-Message untersuchen:

Program und Bank Changes

Ein Program Change gibt den Klang an, mit dem eine bestimmte Note gespielt werden soll. Sibelius sendet beim Beginn der Wiedergabe für jede Notenzeile automatisch den richtigen Program Change, entsprechend den Einstellungen im Dialogfeld **Fenster** ▶ **Mixer**. Wenn Sie nun aber irgendwo in der Mitte Ihrer Partitur den Klang einer Notenzeile wechseln möchten, können Sie dafür eine Program-Change-Message einsetzen.

Sibelius gestattet Ihnen auch, Bank und Programm in ein und demselben MIDI-Befehl zu ändern. Wenn Ihr Wiedergabe-Gerät ausschließlich General-MIDI-Klänge unterstützt, benötigen Sie niemals ein Bank und Program Change zusammen, wenn es jedoch eine größere Auswahl an Klängen hat (wie z.B. General MIDI 2 oder Roland JV-1080), möchten Sie vielleicht einen Klang aus einer anderen Bank verwenden.

Es gibt drei Arten von Program-Change-Message, so wie folgt:

- Nur Program Change: ~P *program* z.B. ~P76
- Program und Bank Change, eine Bank-Nummer wird gesendet:
~P *bank,program* z.B. ~P24,76
- Program und Bank Change, MSB und LSB werden für die Bank-Nummer angegeben:
~P *MSB,LSB,program*, z.B. ~P64,2,36

(Zu einer Erläuterung von MSB und LSB, siehe unten **Bank-Nummern**)

In allen oben genannten Fällen geht der *Program*-Wert davon aus, dass Ihr MIDI-Gerät Programm-Nummern von 0 und nicht von 1 zählt (📄 **4.12 MIDI für Anfänger**). Wenn Ihr MIDI-Gerät von 1 aus zählt, verwenden Sie ~p anstatt ~P.

Bei einem Befehl der Form ~P *bank,program* wird nur das LSB gesendet, wenn *bank* kleiner als 128 ist. Wenn *bank* größer als 128 ist, werden MSB und LSB gemäß der Formel $bank = (MSB \times 128) + LSB$ gesendet.

Bei einem Befehl der Form ~P *MSB,LSB,program*, bei dem Sie einen Wert von -1 für entweder *MSB* oder *LSB* angeben, wird dieses Byte nicht gesendet; damit haben Sie die Möglichkeit, das

Senden von nur MSB oder LSB zu bestimmen (wenn Sie keines von beiden senden wollen, verwenden Sie einen gewöhnlichen Program Change).

In der Dokumentation zu Ihrem MIDI-Gerät erhalten Sie Auskunft über die *MSB*- und *LSB*-Werte und darüber, ob das Gerät von 0 oder 1 zählt. MSB und LSB können auch als *Coarse* (Grob) und *Fine* (Fein) oder mit CC (Control Change) 0 bzw. 32 bezeichnet sein.

Damit das nicht nur graue Theorie bleibt, lassen Sie uns ein paar Beispiele betrachten:

Angenommen, wir wollen den Klang einer unserer Notenzeilen mitten in der Partitur in Hundegebell ändern, und zwar mit dem Klangmodul Roland SC-88. Im Handbuch des SC-88 findet sich in der Auflistung der Klänge »Dog, PC = 124, CC00 = 001«. Geräte der Marke Roland zählen Programm-Nummern von 1 (da deren Handbücher den ersten GM-Klang, Acoustic Grand Piano, als Programm-Nummer 1 aufführen). Der Roland SC-88 ist eigen in seinen Möglichkeiten bezüglich des LSB. Er verwendet das LSB um zu bestimmen, ob der Roland SC-55-Kompatibilitätsmodus verwendet wird (das ist fast dasselbe wie der SC-88, hat nur weniger verfügbare Klänge). Aus diesem Grunde sollte das LSB normalerweise 0 sein, während das MSB die zu verwendende Bank angibt.

Um inmitten der Partitur zum Hundegebell zu wechseln, geben Sie entweder $\sim p1,0,124$, $\sim p128,124$ oder $\sim P1,0,123$ ein – jede dieser drei Varianten hat denselben Effekt. Sie könnten zum selben Zwecke auch einen Begriff im Wiedergabe-Lexikon definieren: Erstellen Sie einen neuen Eintrag z.B. namens **Hund** und setzen **Klang** auf 123 und **Bank** auf 128.

Im Gegensatz dazu halten Geräte, die dem Yamaha-XG-Standard folgen, das MSB konstant (bei 0) und ändern das LSB entsprechend dem Typ der Variante des zu Grunde liegenden Bank-0-Klanges (z.B. LSB 1 = panned, 3 = stereo etc.). Programm-Nummern werden von 1 gezählt. Um zum Klang »PianoStr« (Bank 40) zu gelangen, einer Variante des normalen Klavierklanges (Bank 0 program 1), verwenden Sie $\sim p0,40,1$.

Bank-Nummern

Bank-Nummern berechnen sich aus zwei weiteren Zahlen, bekannt als das »Most Significant Byte« (MSB) (= höchstwertiges Byte) und »Least Significant Byte« (LSB) (= niedrigstwertiges Byte). Die Formel zur Berechnung von Bank-Nummern ist $(MSB \times 128) + LSB$. Diese Werte sind im Handbuch Ihres MIDI-Gerätes aufgeführt. In der Dokumentation ihres MIDI-Gerätes steht möglicherweise etwas wie dies:

<i>Bank number</i>	<i>MSB</i>	<i>LSB</i>
Bank 0	64	0
Bank 1	64	1
Bank 2	64	2

Um nun die Bank-Nummer für Bank 2 im obigen Beispiel zu berechnen, rechnet man $(64 \times 128) + 2$, dabei kommt eine Bank-Nummer von 8194 heraus; diese Zahl ist dann diejenige, die Sie im Dialogfeld **Play ▶ Lexikon** verwenden sollten.

Manche Handbücher stellen Bank-Nummern schon als einzelne Werte dar, anstatt sie in MSB und LSB aufzuteilen; in diesem Fall müssen Sie nicht nach Ihrem Taschenrechner suchen.

Control Changes

Control Changes dienen zur Kontrolle einer großen Bandbreite von Funktionen eines MIDI-Gerätes. Auch wenn die Funktion eines jeden Control Change eindeutig definiert ist, werden nicht alle Control Changes von allen MIDI-Geräten unterstützt. Man teilt sie wie folgt in Gruppen ein:

- Control Changes 0–31: Daten von Schaltern, Modulations-Rädern, Fadern und Pedalen des MIDI-Gerätes (einschließlich Modulation, Volume, Expression etc.)
- Control Changes 32–63: Senden optional das LSB für die jeweiligen Control Changes 0–31
- Control Changes 64–67: Umgeschaltete Funktionen (d.h. entweder an oder aus) wie Portamento, Sustain Pedal, Dämpfer-Pedal (weich) etc.
- Control Changes 91–95: Stärke spezieller Effekte wie Hall, Chorus etc.
- Control Changes 96–101: Werden in Verbindung mit Control Changes 6 und 38 (Data Entry = Dateneingabe) verwendet, diese dienen zum Bearbeiten von Klängen
- Control Changes 121–127: Channel-Mode-Messages (siehe **Channel-Messages** unten).

Die Syntax für die Control Changes ist $\sim C_{byte1}, byte2$, wobei $byte1$ die Nummer des Control Change ist (von 0 bis 127) und $byte2$ der Control-Wert (ebenso von 0 bis 127).

Um sich über alle Details der von Ihrem MIDI-Gerät unterstützten Control Changes zu informieren, konsultieren Sie bitte das Handbuch des Herstellers.


Folgendes sind die am häufigsten verwendeten Control Changes:

Pitch Bend

Pitch Bend ermöglicht Ihnen normalerweise die Tonhöhe (Pitch) einer Note bis zu einem Ganztonschritt auf- oder abwärts zu »biegen« (bend), es gibt allerdings auch einige Möglichkeiten, diesen Umfang zu vergrößern – siehe unten.

Die Syntax des Pitch Bend ist $\sim B0, bend-by$, z.B. $\sim B0,96$.

Bend-by ist eine Zahl zwischen 0 und 127, wobei jede ganze Zahl 1/32stel eines Halbtonschrittes darstellt. $\sim B0,64$ erzeugt eine Note mit der geschriebenen Tonhöhe; Werte unter 64 machen die Note tiefer, Werte über 64 höher. Um eine Note einen Halbton höher als geschrieben erklingen zu lassen, verwenden Sie $\sim B0,96$; um sie einen Halbton tiefer als geschrieben erklingen zu lassen, $\sim B0,32$.

Sie könnten diesen Control Change beispielsweise dazu einsetzen, um eine Note einen Halbton höher oder tiefer wiedergeben zu lassen, ohne das entsprechende Vorzeichen zu setzen, wenn Sie z.B. eine *Ficta* – ein editorisches Vorzeichen über der Notenzeile – auch bei der Wiedergabe berücksichtigt wissen möchten. In diesem Fall können Sie das Vorzeichen aus dem Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Symbol** nehmen und dann einen MIDI-Befehl schreiben, z.B. $\sim B0,96$, um die Note einen Halbton höher wiederzugeben. Vergessen Sie nicht, den Kanal danach bei der nächsten Note mit $\sim B0,64$ auf seine normale Stimmung zurückzusetzen! Das ist im Übrigen genau das, was das Plug-In *Ficta* über **Note** hinzufügen automatisch erledigt –  **5.17 Plug-Ins**.

Sie können mittels eines Pitch Bend Control Change auch einen Portamento- oder Glissando-Effekt erzeugen, indem Sie eine Folge von MIDI-Befehlen schreiben, einen nach dem anderen. Beachten Sie bitte, dass das Pitch Bend nicht nur für die Dauer einer Note gültig ist – es bleibt

unbeschränkt bestehen, sodass Sie üblicherweise bei der nächsten Note ein Pitch Bend in die Gegenrichtung einfügen, um zur normalen Tonhöhe zurückzukehren.

Wenn Sie eine feinere Kontrolle über das Pitch Bend wünschen, können Sie das erste Byte ändern, ebenfalls innerhalb von 0 bis 127, was sehr kleine Abweichungen der Stimmung ergibt ($1/128 \times 32$ Halbtonschritte), z.B. erhöht `~B127,64` die geschriebene Note ein ganz klein wenig.

Um einen Pitch-Bend-Effekt über ein Intervall größer als ein Ganztonschritt zu erzielen, können Sie dies entweder mit einem Portamento Control Change (siehe **Portamento** weiter unten), um ein Pitch Bend zu produzieren, oder Sie wenden folgende Methode an:

- Legen Sie zunächst den Umfang fest, den ein Pitch Bend umfassen können soll: Setzen Sie in Ihrer Partitur die MIDI-Befehle `~C101,0 C100,0 C6,half-steps` ein, wobei *half-steps* den Gesamtumfang des Pitch Bends in Halbtonschritten darstellt, von 0 bis 12. Um das Pitch Bend beispielsweise für einen maximalen Umfang einer Oktave einzurichten, verwenden Sie `~C6,12`. (Diese MIDI-Befehle geben Sie am besten am Anfang Ihrer Partitur ein.)
- Wenn Sie dann ein Pitch Bend in Ihre Partitur einfügen möchten, schreiben Sie den Befehl `~B0,bend-by` wie gehabt, mit der Ausnahme, dass Sie jetzt den *bend-by*-Parameter durch die mittels des `~C6`-Befehls festgelegten Halbtonschritte teilen müssen. Haben Sie beispielsweise `~C6,12` eingegeben, vergrößert bzw. verkleinert jeder Halbtonschritt den *bend-by*-Wert nun um 5,3 (64 geteilt durch 12). Um also eine Note mit einem Pitch-Bend-Befehl um vier Halbtonschritte höher klingen zu lassen, würden Sie `~B0,85` eingeben.

Beachten Sie bitte, dass diese Methode von Ihrem MIDI-Gerät erwartet, dass selbiges standardmäßige »Registered Parameter Messages« (RPMs) unterstützt, welche gebräuchlich, nicht aber unbedingt allgemeingültig sind. Falls Sie die Absicht haben, noch weitere RPMs in derselben Partitur einzusetzen, sollten Sie daran denken, die jeweiligen Parameter zu »schließen«, und zwar durch Hinzufügen des Befehls `~C101,127 ~C100,127` nach dem Befehl `~C6,half-steps`.

Aftersustain

Aftersustain bezieht sich z.B. auf den Druck, der beim Spielen auf die Taste eines MIDI-Keyboards ausgeübt wird. Mit dieser Information können manche Klangaspekte eines Synthesizers kontrolliert werden, z.B. das Vibrato einer Violine. Der genaue Effekt dieses Controllers hängt von der Raffinesse des verwendeten MIDI-Gerätes ab.

Aftersustain kann sich auf eine bestimmte Note beziehen (*Polyphonic Aftersustain*) oder auf alle Noten eines Kanals (*Channel Aftersustain*). Polyphonic Aftersustain ist bei MIDI-Geräten nicht so weit verbreitet wie Channel Aftersustain.

Die Syntax ist folgende:

- Channel Aftersustain: `~A pressure` z.B. `~A64`
- Polyphonic Aftersustain: `~a pitch,pressure` z.B. `~a60,64`

Modulation

Control Change 1 kontrolliert die von einem Modulations-Rad hervorgerufenen Vibrato-»Wellen«. Für viele Wellen schreiben Sie `~C1,127`; für gar keine Wellen `~C1,0`.

Breath

Control Change 2 wird nur von wenigen MIDI-Geräten verstanden, wie z.B. von Blasinstrumenten-Synthesizern (die einen Anschluß für einen »Breath-Controller« haben, das ist eine Art elektronisches Mundstück, welches den Anblasdruck in MIDI-Werte umsetzt), und entspricht dem »Atem-Druck« (»breath pressure«), mit welchem eine Note gespielt wird.

Portamento

Beim Portamento handelt es sich um ein sanftes »Gleiten« von einer Note zu einer anderen (eher wie ein Posaunen-Glissando). Dieser Effekt wird in Wirklichkeit von zwei Control Changes gesteuert: ~C5,0-127 legt die Dauer des Portamento fest (0 ist am schnellsten, 127 am langsamsten) und ~C84,0-127 bestimmt die Entfernung des Portamentos (Werte unter 60 beginnen unter der Note, Werte über 60 beginnen über der Note; die exakten Intervalle hängen vom MIDI-Gerät ab.)

Sie müssen den Portamento-Effekt also zuerst mit einem ~C5-Befehl »einrichten« und dann den Befehl ~C84 an die Note setzen, bei der das Portamento erklingen soll.

Beachten Sie bitte, dass dieser Control Change nicht von allen MIDI-Geräten unterstützt wird.

Volume

Control Change 7 bestimmt die Lautstärke (Volume) einer Note, z.B. ist ~C7,127 am lautesten und ~C7,0 am leisesten.

Beachten Sie bitte, dass MIDI *Volume* nicht dasselbe wie *Velocity* ist. *Velocity* »entsteht« beim Spielen einer Note (Teil des NoteOn-Befehls – siehe unten) und entspricht beispielsweise der Anschlagsstärke, mit der Sie eine Note auf dem Klavier spielen. Ausgeklügelte MIDI-Geräte spielen abhängig von der *Velocity* dieselbe Tonhöhe mit verschiedenen Klangfarben. Andererseits ist *Volume* eher wie ein allgemeiner Lautstärkeknopf eines Verstärkers. So klingt etwa eine Trompete, die Fortissimo spielt (d.h. mit einem hohen *Velocity*-Wert), jedoch bei niedrigem *Volume*, immer noch wie eine Trompete, die Fortissimo spielt, nur eben bei reduzierter Lautstärke.

Über die Schieberegler des Dialogfelds **Fenster ▶ Mixer** werden die *Volume*-Controller geändert, um die Lautstärken der einzelnen Notenzeilen einer Partitur auszubalancieren. Sie sollten diese MIDI-Befehle nur dann selbst eingeben müssen, wenn Sie eine Dynamikänderung auf einer gehaltenen Note erreichen möchten – das Plug-In **Cresc./Dim.-Wiedergabe** gibt diese MIDI-Befehle für Sie ein (☞ **5.17 Plug-Ins**).

Pan (Panorama)

Control Change 10 bestimmt die Pan Position (Stereo-Position im Raum) eines bestimmten Kanals, z.B. ist ~C10,0 ganz links, ~C10,64 genau in der Mitte und ~C10,127 ganz rechts.

Sie müssen diese MIDI-Befehle nicht eingeben, es sei denn, Sie möchten die Pan Position eines Instrumentes während der Wiedergabe ändern – die anfängliche Pan Position wird über das Dialogfeld **Fenster ▶ Mixer** eingestellt.

Expression

Control Change 11 reduziert die von Controller 7 festgelegte Lautstärke (Volume), sodass ~C11,127 gleichbedeutend 100% der Kanal-Lautstärke ist, ~C11,64 50% usw. In der Praxis

agiert ~C7 als etwas in der Art eines Lautstärkenreglers, während ~C11 der temporären Anpassung der »Haupt«-Lautstärke dient.

Sustain Pedal

Wenn Sie Ped.-Linien aus dem Dialogfeld Erstellen ▶ Linie (📖 **2.12 Linien**) verwenden, fügt Sibelius automatisch MIDI-Befehle für das Sustain Pedal ein. Wenn Sie jedoch eine Pedal-Wiedergabe Ihrer Partitur ohne diese Linien erreichen möchten, verwenden Sie ~C64,127. Mit ~C64,0 schalten Sie das Pedal wieder aus. Bei manchen MIDI-Geräten erzeugen Werte zwischen 0 und 127 eine Halb-Pedalisierung.

Soft Pedal

Control Change 67 simuliert den Effekt des *una-corda*-Pedals auf einem Klavier: Um dieses Pedal einzuschalten, schreiben Sie den MIDI-Befehl ~C67,127; um es wieder auszuschalten, ~C67,0. Beachten Sie bitte, dass dieser Control Change nicht bei allen MIDI-Geräten funktioniert.

Channel-Mode-Messages

Die Control Changes 121 bis 127 werden Sie in Sibelius wahrscheinlich nie benötigen, aber nur für den Fall:

- ~C121: Setzt alle Controller zurück
- ~C122: Local Control ein/aus
- ~C124 bis ~C127: Omni Mode ein/aus, Mono/Poly Mode

NoteOn/NoteOff

Diese MIDI-Befehle bestimmen die Tonhöhe, die gespielt wird, wie laut die Note klingen und wie lange sie dauern soll. Sie sollten in Sibelius niemals die Notwendigkeit haben, diese Befehle einzusetzen, da Sie Noten zum Abspielen bringen können, indem Sie einfach die Noten eingeben (und sie ausblenden, je nach Anwendungszweck).

Vollständigkeitshalber sagen wir Ihnen aber trotzdem, wie Sie sie in folgender Form eingeben können: ~*Note,velocity* für NoteOn, und ~*Note,velocity* für NoteOff. (Sie müssen einen NoteOff-Befehl eingeben, andernfalls klingt Ihre Note unendlich weiter!)

note ist die MIDI-Tasten-Nummer (z.B. ist 60 das eingestrichene C) und *velocity* ist ein Wert zwischen 0 und 127 (127 ist der lauteste). Beim NoteOff-Befehl ignorieren viele MIDI-Geräte die Velocity, während andere sie als die Geschwindigkeit interpretieren, mit der die Note losgelassen wird; im Zweifelsfalle verwenden Sie (beispielsweise) 64.

System-Messages

System-Messages brauchen keinen Kanal. Die Notenzeile, der sie zugeordnet sind, bestimmt nur, an welches MIDI-Gerät sie gesendet werden.

System-Messages werden in drei Typen eingeteilt: *System-Common-Messages*, *System-Real-time-Messages* und *System-Exclusive-Messages*. Üblicherweise ist nur letzterer in Sibelius nützlich (die ersten beiden stehen weitgehend in Zusammenhang mit der Synchronisation von MIDI mit zeitbasierten (clock-based) MIDI-Komponenten (MIDI Time Code etc.), was von Sibelius nicht unterstützt wird. Daher ist es zur Zeit nicht möglich, Common- oder System-Real-time-Messages in Sibelius einzugeben).

4. Wiedergabe & Video

System-Exclusive-Messages werden verwendet, um für das jeweilige MIDI-Gerät spezifische Daten zu senden, welche sich von Gerät zu Gerät unterscheiden können.

Um in Ihrer Partitur System-Messages einzugeben:

- System Exclusive: $\sim X$ bytes z.B. $\sim Xh40$, $h00$, $hf7$. Beachten Sie bitte, dass Sie normalerweise am Ende $hf7$ setzen sollten, um die System-Exclusive-Message abzuschließen, es sei denn, es folgt ein D-Befehl, der weitere Daten enthält.
- System Exclusive Continuation-Data (ohne irgendein »Befehls«-Byte): $\sim D$ bytes z.B. $\sim Dh40$, $h00$, $h7f$
- System-Real-time: $\sim S$ bytes. Die Messages sind nützlich zum Synchronisieren von Sibelius' Wiedergabe mit anderen Sequenzern oder Samplern. Die drei praktischsten Befehle sind $\sim ShFA$ (sequencer start), $\sim ShFB$ (sequencer continue/pause) und $\sim ShFC$ (sequencer stop).

MIDI-Messages ausblenden

Jedes Textobjekt, das eine Tilde (~) enthält, wird von Sibelius ab dieser Tilde bis zum Ende automatisch ausgeblendet, sodass Sie sich nicht um das individuelle Ausblenden von MIDI-Messages kümmern müssen. Nur die ~ und die darauf folgenden Messages werden ausgeblendet, d.h. Sie können weiterhin der Tilde vorangestellte Spielanweisungen wie z.B. »con sord.« lesen, welche ja sichtbar sein sollen. Während des Bearbeitens des Textes ist die ~-Message wieder sichtbar.

Die MIDI-Messages werden in Grau dargestellt, wenn die Option **Ansicht ▶ Ausgeblendete Objekte** (Kürzel **Strg+Alt+H** oder $\sim \#H$) aktiviert ist.

Weitere Informationen

Falls dieses Kapitel Ihren Hunger und Ihre Gelüste auf Buchstaben- und Zahlenfolgen noch nicht gestillt haben sollte, finden Sie auf folgender Website mehr Informationen zu MIDI-Messages:

<http://www.harmony-central.com/MIDI/>

4.16 SoundWorld™

Nur für Fortgeschrittene.

SoundWorld ist ein von Sibelius Software entwickelter neuer Standard, um Klangfarben zu benennen und zu einzuteilen. Dies ersetzt das chaotische Flickwerk von Patch-Nummern und die von MIDI-Keyboards, Klangmodulen und Klang-Bibliotheken für die Angabe ihrer Klänge verwendeten (oftmals kryptischen) Bezeichnungen. Stattdessen können Sie die gewünschten Klänge mit vereinheitlichten, anwenderfreundlichen Bezeichnungen wählen. Da die Bezeichnungen unabhängig von bestimmten Geräten sind, kann Sibelius eine Partitur wiedergeben, die ursprünglich für andere als die in Ihrem System vorhandenen Geräte erstellt wurde. Ebenso kann Sibelius auf intelligente Weise die beste Alternative für einen Klang finden, wenn dieser in der aktuellen Wiedergabe-Konfiguration nicht verfügbar ist. Auch kann es instrumentale Spieltechniken (wie etwa Bindebögen oder Akzente) mit speziellen Klängen abspielen, sofern solche zur Verfügung stehen, anstatt sich diesen nur mittels Änderung von Notendauer oder Lautstärke anzunähern.

Wenn Sie erfahren möchten, wie SoundWorld funktioniert, dann lesen Sie weiter. Sie brauchen es nicht zu verstehen, um mit Sibelius arbeiten zu können, dennoch mag es für Sie vielleicht interessant sein.

Klang-IDs, SoundWorlds und Sound-Sets

SoundWorld verweist auf jeden Klang mit einer gegliederten Bezeichnung, die Klang-ID (Sound-ID, Sound IDentification) genannt wird, wie z.B. `woodwind.flutes.flute`, `woodwind.flutes.piccolo.flutter-tongue` oder `strings.violin.ensemble.pizzicato`. Sie sehen, wie jede Klang-ID üblicherweise mit einer Instrumentenfamilie und dann dem Namen des Instruments beginnt, manchmal gefolgt von Spieltechniken, speziell für dieses Instrument.

Eine SoundWorld meint einfach eine in einer Baumstruktur geordnete Sammlung von Klang-IDs. Die spezielle SoundWorld, die Sibelius verwendet, trägt den Namen Sibelius Standard SoundWorld (oder kurz S3W) und ist eine ziemlich umfangreiche Liste mit den in maßgeblichen Klangbibliotheken und MIDI-Geräten vorhandenen Klängen. So wie mehr Klänge verfügbar sind, werden S3W neue Klang-IDs hinzugefügt.

Um eine bestimmte Klang-ID abzuspielen, muss Sibelius wissen, welche Klänge auf deren Wiedergabe-Gerät vorhanden sind. Um das herauszufinden, hat Sibelius für jedes Gerät ein Sound-Set: eine XML-Datei, die alle Klang-IDs auflistet, die das Gerät spielen kann, und die MIDI-Messages (z.B. Program Changes, Controller Changes, sogar Keyswitches), die gebraucht werden, um sie spielen zu können. Ein Sound-Set listet auch noch verschiedene andere Potenziale des Geräts auf, wie etwa die Anzahl der Klänge, die es gleichzeitig spielen kann, und ob es irgendwelche speziellen Kanäle gibt (z.B. der für Schlagzeug reservierte Kanal 10 bei General-MIDI-Geräten).

Wo Klang-IDs in Sibelius erscheinen

Klang-IDs tauchen in Sibelius auf, wo immer Sie Klänge angeben. Zum Beispiel:

- Jedes Instrument besitzt eine bevorzugte Klang-ID, die Sie in **Stilvorlagen ▶ Instrumente bearbeiten** ändern können

4. Wiedergabe & Video

- Im Mixer wird die Klang-ID einer jeden Notenzeile angezeigt
- Jeder Notenkopf einer Schlagzeug-Notenzeile besitzt eine bevorzugte Klang-ID, die Sie ändern können, indem Sie das Instrument bearbeiten
- Alle instrumentalen Spieltechniken und Artikulationen werden mit Klang-IDs beschrieben, die Sie in **Play ▶ Lexikon** ändern können.

Wie Sibelius die Klang-ID auswählt

Um eine Notenzeile wiederzugeben, beginnt Sibelius mit deren Anfangs-Klang-ID (wie im Mixer angezeigt): eine Solo-Violine beispielsweise beginnt mit der Klang-ID `strings.violin`. Zeichen in der Partitur, wie z.B. Artikulationen, Bindebögen, Textanweisungen für bestimmte Spieltechniken wie *pizz.* usw. modifizieren die Klang-ID, indem dieser Elemente hinzugefügt oder von ihr entfernt werden. Diese Änderungen sind im Wiedergabe-Lexikon festgelegt. Im Beispiel unten können Sie die Änderungen an der Klang-ID über der Notenzeile sehen, die daraus resultierenden Klang-IDs unter der Notenzeile:

The diagram shows a musical staff in 3/4 time with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The notes are: quarter note D4, quarter note E4, quarter note F#4, quarter note G4, quarter note A4, quarter note B4, quarter note C5, quarter note B4, quarter note A4, quarter note G4, quarter note F#4, quarter note E4, quarter note D4. Above the staff, various performance instructions are written: '+mute +staccato' above the first note, 'con sord.' below the first two notes, '-staccato' above the third note, '-mute +legato' above the fourth note, 'senza sord.' below the fourth and fifth notes, '-legato +accent' above the sixth note, '-accent' above the seventh note, '+downbow' above the eighth note, '-downbow' above the ninth note, '+upbow' above the tenth note, '-upbow' above the eleventh note, and '+pizzicato' above the twelfth note. Below the staff, dashed lines connect these instructions to specific Klang-ID labels: 'strings.violin' under the first note, 'strings.violin.staccato.mute' under the first two notes, 'strings.violin.staccato' under the third note, 'strings.violin.mute' under the fourth note, 'strings.violin.legato' under the fourth and fifth notes, 'strings.violin.accent' under the sixth note, 'strings.violin.downbow' under the seventh note, 'strings.violin.upbow' under the eighth note, 'strings.violin' under the ninth note, and 'strings.violin.pizzicato' under the twelfth note.

Sibelius hat jetzt die Klang-IDs, die eine ideale Wiedergabe erzeugen würden. Es kommt allerdings sehr häufig vor, dass eine Klang-ID nicht für die Wiedergabe verfügbar ist, entweder weil es den Klang auf keinem Ihrer Wiedergabe-Geräte gibt oder weil es nicht genügend Steckplätze bzw. Kanäle gibt, um alle benötigten Klang-IDs gleichzeitig abzuspielen. Sibelius muss dann innerhalb der jeweiligen Einschränkungen die bestmögliche Alternative finden.

Nehmen wir als Beispiel an, Sibelius soll `strings.violin.staccato.mute` (wie oben gezeigt) spielen, dieser Klang steht aber nicht zur Verfügung. Um die beste Alternativ-Klang-ID zu finden, verwendet Sibelius eine Austauschregel, die sich vollständig auf die Baumstruktur aller Klang-IDs der SoundWorld stützt. Es macht sich die Tatsache zunutze, dass, nehmen wir mal an, `strings.violin.staccato.mute` eine Art von Violin-Staccato-Klang ist (ein Kind von `strings.violin.staccato`), was wiederum eine Art von Violin-Klang ist (ein Kind von `strings.violin`). Die Regel stützt sich auch auf eine Hierarchie zwischen Geschwistern wie etwa (beispielsweise) `strings.violin` und `strings.viola`.

Nun also vom nicht verfügbaren `strings.violin.staccato.mute` ausgehend, versucht Sibelius zunächst die Klang-ID dessen ersten Abkömmlings zu finden, also das erste Kind (was z.B. `strings.violin.staccato.mute.stradivarius` sein könnte), dann das erste Kind dieser Klang-ID; wenn eine Klang-ID ohne Kinder erreicht wird, probiert es Sibelius stattdessen mit deren erstem

Geschwister und dann *dessen* Kinder. Wenn es keine Abkömmlinge der ursprünglichen Klang-ID gibt, macht sich Sibelius an deren Eltern heran, in diesem Fall an **strings.violin.staccato**, in der gleichen Art und Weise gefolgt vom ersten Kind der Eltern und dann von weiteren Nachkommen; schließlich dann die Großeltern **strings.violin** usw., bis der erste Klang gefunden wird, der tatsächlich gespielt werden kann. S3W ist auf diese Art gegliedert, damit die größtmögliche Annäherung an den ursprünglichen Klang erreicht werden kann.

Baumstruktur von Klang-IDs

Warum heißt die Klang-ID, die wir suchen, **strings.violin.staccato.mute** und nicht **strings.violin.mute.staccato**? Damit das Ersetzen eines Klangs gut funktioniert, ist ein Grundsatz, den S3W anwendet, dass unterschiedliche Spieltechniken in Klang-IDs in einer bestimmten Reihenfolge erscheinen, in absteigender Priorität. Diese sieht folgendermaßen aus:

- Makroqualität (z.B. **pizzicato**, **pizzicato.snap**, **pizzicato.secco**, **bisbigliando**, **col legno**, **snare on**, **snare off**, etc.)
- Ensemble (d.h. die Präsenz des Elements **ensemble** bedeutet, dass der Klang ein Ensemble-Klang ist; dessen Fehlen weist auf einen Solo-Klang hin)
- Dauer (z.B. **staccato**, **staccato.wedge**, **staccato.detaché**, **spiccato**, **portato**, **legato**)
- Attacke/Dynamik (z.B. **accent**, **crescendo**, **diminuendo**, **fortepiano**, **sforzato**, **sforzato.sforzatissimo**, **non vibrato**, **vibrato**, etc.)
- Mikroqualität (z.B. **sul tasto**, **sul pont**, **sul tasto.flautando**, **mute**, **mute.harmon**, **mute.cup**, **mute.straight**, **open**, etc.)
- Verzierung (z.B. **trill**, **tremolo**, **mordent**, **turn**, **flutter-tongue**, **glissando**, **scoop**, **fall**, etc.)
- Spieler (Player) (z.B. **2 players**, das heißt ein **ensemble**-Klang einer bestimmten Anzahl von Spielern)
- Repetitions-Geschwindigkeit (z.B. **slow**, **fast**)
- Längenmodifizierung (z.B. **long**, **short**)
- Variante *n* (z.B. **strings.violins.violin.solo.1** und **strings.violins.violin.solo.2**, Klänge, die fast identisch sind, aber dennoch eindeutige Klang-IDs benötigen)

Dauer-Elemente (wie **staccato**) sind also wichtiger als Mikroqualitäts-Elemente (wie **mute**) und werden in der Klang-ID zuerst aufgeführt. Wenn Sibelius einen Ersatz für **strings.violin.staccato.mute** finden muss, bedeutet dies, dass **strings.violin.staccato** zuerst gefunden wird, vor **strings.violin.mute**; wenn also beide vorhanden sind, wird tatsächlich der erste genommen, welcher ein besserer Ersatz ist.

Zusätzlich werden die oben aufgelisteten Spieltechniken in jeder Gruppe von Elementen so behandelt, dass sie sich gegenseitig ausschließen. Das heißt, wenn eine Notenzeile im Moment mit **strings.violin.pizzicato** abgespielt wird und eine Textanweisung »*col legno*« erreicht wird, ist Sibelius so schlau und ersetzt das Element **pizzicato** durch das Element **col legno** (und hängt nicht **col legno** ans Ende an), sodass eine Klang-ID **strings.violin.col legno** erzeugt wird (und nicht **strings.violin.pizzicato.col legno**).

5. Power-Tools

5.1 Ansicht-Menü

📖 **5.7 Bildschirmdarstellung, 5.10 Fenster-Menü.**

🔍 **Zurechtfinden.**

Das **Ansicht**-Menü beherbergt verschiedene Optionen, die das Aussehen der Partituren und der Benutzeroberfläche von Sibelius auf dem Bildschirm steuern.

Wenn Sie wollen, können Sie Ihre Partituren einschließlich der Optionen des **Ansicht**-Menüs drucken (z.B. mit ausgeblendeten Objekten in Grau, Markierungen in Gelb oder farbigen Notenköpfen) – 📖 **5.8 Drucken.**

Panorama

Diese Funktion zeigt Ihre Partitur als ein einziges kontinuierliches System auf einer unbegrenzt breiten Seite an, siehe 📖 **5.16 Panorama.**

Notenzeilen bündeln

Diese Funktion zeigt nur gerade die ausgewählten Notenzeilen; alle übrigen werden ausgeblendet. Dies ist hilfreich bei der Eingabe und Überarbeitung (vor allem in Kombination mit der Panorama-Funktion) sowie zum Ausblenden von Notenzeilen mit Musik für die Wiedergabe, siehe 📖 **5.15 Notenzeilen bündeln.**

Notenzeilen-Namen und Taktzahlen

Bei der Arbeit an Partituren mit sehr großer Besetzung oder wenn Sie mit einem starken Zoom arbeiten, kann es überaus hilfreich sein, immer genau zu wissen, in welcher Notenzeile und in welchem Takt Sie sich gerade befinden, ohne sich nach dem Instrumentennamen oder der Taktzahl am Systembeginn umsehen zu müssen.

Diese Option zeigt in blauer Farbe Taktzahlen über jedem Takt des obersten sichtbaren Systems und den Namen der Notenzeile am linken Bildschirmrand an, sofern sich die Instrumentennamen nicht mehr im sichtbaren Bereich befinden.

Wenn Sie die Taktzahlen lieber über jeder Notenzeile angezeigt bekommen möchten, schalten Sie die Option **Taktzahlen bei allen Notenzeilen anzeigen** auf der **Darstellung**-Seite des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius**-Menü).

Layout-Zeichen

Damit werden System- und Seitenumbrüche mit blauen Symbolen in der Partitur angezeigt und andere Zeichen eingblendet, die auf ein geändertes Layout hinweisen. Ebenso werden ausgeblendete Notenzeilen in Form von gestrichelten blauen Linien quer über die Seite dargestellt – 📖 **7.3 Umbrüche.**

Da es nützlich ist, zu sehen, wo z.B. Notenzeilen ausgeblendet sind, wenn Sie **Ansicht ▶ Notenzeilen bündeln** verwenden, können Sie mit Sibelius bei der Arbeit an der ganzen Partitur **Ansicht ▶ Layout-Zeichen** ausschalten und bei der Verwendung von Notenzeilen bündeln einzuschalten

5. Power-Tools

(und umgekehrt): Schalten Sie die Option wie gewünscht ein oder aus, Sibelius merkt sich die jeweilige Einstellung.

Seitenränder

Mit dieser Option wird ein blaues (gestricheltes) Rechteck dargestellt, das die im Dialogfeld **Layout** ▶ **Dokument einrichten** (Kürzel **Strg+D** oder **⌘D**) festgelegten Ränder anzeigt –

📖 **7.5 Dokument einrichten.**

Lineale-Untermenü

Diese Optionen im Untermenü **Ansicht** ▶ **Lineale** schalten Sibelius' drei verschiedene Lineale ein und aus:

- **Auswahl-Lineal:** Zeigt ein Lineal zwischen (einem) ausgewählten Objekt(en) und der dazugehörigen Notenzeile an.
- **Objekt-Lineal** (Kürzel **Shift+Alt+R** oder **⇧⌘R**): Zeigt ein Lineal für alle Objekte an, die dieses unterstützen (d.h. Objekte, die Notenzeilen zugeordnet sind, z.B. Text, Symbole, Linien etc.).
- **Notenzeilen-Lineal** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+R** oder **⇧⌘R**): Zeigt Lineale zwischen Notenzeilen und Seitenrändern und zwischen untereinander liegenden Notenzeilen an.




Die von den **Notenzeilen-Linealen** und **Auswahl-** und **Objekt-Linealen** verwendete Maßeinheit können Sie auf der Seite **Weitere** des Dialogfelds **Datei** ▶ **Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**) einstellen. Sie haben die Wahl zwischen **Millimeter**, **Inches (Zoll)**, **Punkt** (1 Punkt = 1/72 Inch) und **Spatien (Zwischenräume)**.

Beachten Sie bitte, dass **Objekt-** und **Notenzeilen-Lineale** den Bildschirmaufbau merklich verlangsamten können; schalten Sie sie daher aus, falls Sibelius langsam zu arbeiten scheint.


Zusätzlich zu den Linealen kann Sibelius die Partitur auch auf **liniertem Notenpapier** darstellen –

📖 **5.7 Bildschirmdarstellung.**


Zuordnungs-Linien

Zeigt eine gestrichelte graue Linie zwischen dem ausgewählten Objekt und der rhythmischen Position in der Notenzeile, der es zugeordnet ist. Zur besseren Lesbarkeit wird bei bestimmten Objekten wie Noten, Pausen und System-Objekten auf diese Linie verzichtet –  **7.6 Zuordnung**.


Ausgeblendete Objekte

Wenn diese Option aktiviert ist, dann werden mittels **Bearbeiten ▶ Ausblenden oder anzeigen ▶ Ausblenden** ausgeblendete Objekte in hellgrau dargestellt und sind editierbar; wenn diese Option deaktiviert ist, sind ausgeblendete Objekte gänzlich unsichtbar und nicht editierbar. Tastaturkürzel sind schneller als Menüs (machen Sie das mal einem Kellner klar), merken Sie sich daher **Strg+Alt+H** oder $\sim\#\text{H}$ –  **5.6 Ausblenden von Objekten**.

Unterschiede in Stimmen

Wenn diese Option eingeschaltet ist, zeigt Sibelius Objekte, deren Position oder Gestaltung sich in der Stimme von der der Partitur unterscheidet, in Orange an. Bei Verwendung dieser Ansichtsoption in einer Partitur stellt Sibelius alle Objekte farbig dar, die in einer oder mehreren Stimme(n) eine abweichende Position und/oder Gestaltung aufweisen –  **6.1 Einzelstimmen**.

Markierungen

Sofern Sie irgendwelche Markierungen in Ihrer Partitur erstellt haben, können Sie mit dieser Option die Anzeige derselben auf dem Bildschirm ein- und ausschalten –  **5.13 Markierung**.

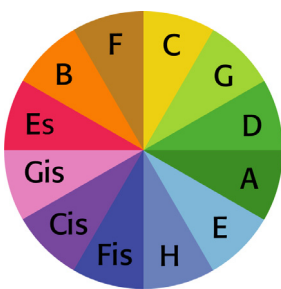
Notenfarben

Im Menü Ansicht ▶ **Notenfarben** gibt es vier Optionen für die Darstellung Ihrer Partitur auf dem Bildschirm:

- **Tonhöenspektrum:** Stellt jede Note gemäß ihrer klingenden Tonhöhe in Bezug auf den Quintenzirkel dar. Wenn diese Option eingeschaltet ist, werden ausgewählte Noten in Grau dargestellt, um Verwechslungen mit den farbigen Notenköpfen zu vermeiden. Vierteltöne werden in derselben Farbe wie der jeweils angrenzende Halbton dargestellt.
- **Stimmenfarben:** Färbt alle Noten in einer dunklen Tönung ihrer jeweiligen Stimmenfarbe, Noten der 1. Stimme sind demnach dunkelblau, Noten der 2. Stimme grün, Noten der 3. Stimme orange und die der 4. Stimme rosa – **2.21 Stimmen (»Ebenen«)**.
- **Tonumfang überschritten:** Die Standardeinstellung; Noten, die zu hoch oder zu tief für ein Instrument zu spielen sind, werden automatisch rot eingefärbt. Noch spielbare, aber sehr schwierig zu spielende Noten werden in Dunkelrot dargestellt. So können Sie knifflige oder gar unmögliche Töne auf einen Blick sofort erkennen und diese vor der Probe noch korrigieren – **2.9 Instrumente**.
- **Keine:** Noten werden in Schwarz dargestellt; ausgewählte Noten werden gemäß ihrer Stimmenzugehörigkeit farbig dargestellt (1. Stimme = dunkelblau, 2. Stimme = grün etc.).

Die **Tonhöenspektrum**-Option ist sowohl für Profis als auch für Anfänger nützlich. Das Farbschema wird durch den Quintenzirkel bestimmt, daher:

- haben ähnliche Tonarten ähnliche Farben; beispielsweise wird für ein Stück in C-Dur mit einem G-Dur-Mittelteil ein einheitliches Farbschema verwendet
- sind nahe beieinander liegende Tonhöhen nicht zu verwechseln, wenn eine Partitur stark verkleinert angezeigt wird; beispielsweise haben C und G ähnliche Farben, liegen aber auf der Notenzeile weit voneinander entfernt, während C und Cis auf der Notenzeile zwar dicht nebeneinander liegen, jedoch sehr unterschiedliche Farben aufweisen.



Die Idee ist, dass Sie auszoomen können und einen Überblick über die Partitur gewinnen. Zum Beispiel sind Instrumente, die dieselben *klingenden* Tonhöhen spielen, mit denselben Notenfarben gekennzeichnet, sodass Verdoppelungen sehr leicht erkannt werden können - speziell bei Instrumenten mit unterschiedlichen Schlüsseln oder verschiedenen Transpositionen. Umgekehrt sieht eine chromatische Tonleiter wirklich „chromatisch“ aus (bunt, vom griechischen Chroma für „Färbung“), da jede Note mit der ihr jeweils benachbarten (darüber oder darunter) harmonisch nicht verwandt ist und

daher eine völlig andere Färbung besitzt.


Wir empfehlen Ihnen, Sibelius ein paar Stunden mit der Option **Tonhöenspektrum** zu verwenden und so die Notenfarben kennen zu lernen. Sobald Sie sich daran gewöhnt haben, werden Sie diese Option für Ihre Arbeit als sehr nützlich erkennen.

Interessanterweise verbinden manche Komponisten wie Messiaen und Skrjabin Klänge mit bestimmten Farben; diese Verknüpfung verschiedener Sinneswahrnehmungen ist auch als *Synästhesie* bekannt. Die **Tonhöenspektrum**-Option bringt Sie dem Verständnis dieses Phänomens

vielleicht einen Schritt näher! Zu weiteren Informationen über Synästhesie finden sich verschiedene Websites, beispielsweise:

<http://www.synaesthesieweb.de>

Live-Wiedergabe-Lautstärken

Damit werden kleine farbige Säulen über jeder Note oder jedem Akkord in Ihrer Partitur angezeigt, in der es Live-Wiedergabe-Daten gibt, die für die MIDI-Velocities stehen –  **4.7 Live-Wiedergabe.**

Wiedergabe-Linie

Schalten Sie dies aus, um die grüne Wiedergabe-Linie zu verbergen, wenn Sie nicht abspielen.

Ganzer Bildschirm (nur Windows)

Wenn Sie diese Option wählen (Kürzel **Strg+U**), werden die Menüs und die Taskleiste (das ist die Leiste am unteren Bildschirmrand, die die geöffneten Programme anzeigt) ausgeblendet, um für das Bearbeitungsfenster mehr Platz zu schaffen.

Sie können die Menüs weiterhin erreichen, indem Sie mit der Maus auf dem Bildschirm ganz nach oben fahren, die Menüs erscheinen dann.

Rollbalken (Bildlaufleisten)

Dies versieht das Bearbeitungsfenster mit senkrechten und waagrechten Rollbalken (Bildlaufleisten). Vorzugsweise verwenden Sie selbige nicht, da Sie sich mit dem Navigator viel schneller und leichter durch die Partitur bewegen können (und außerdem Platz sparen).

Sofern Sie eine Maus mit Scrollrad besitzen (ob diese Mäuse gentechnisch manipuliert sind, entnehmen Sie bitte den Herstellerangaben), können Sie sich auch mit diesem Mousrad durch die Partitur bewegen, ob **Ansicht ▶ Rollbalken** eingeschaltet ist oder nicht:

- Drehen Sie das Rad auf und ab, um die Seite nach oben und unten zu verschieben; halten Sie dabei **Alt** *oder* \sim gedrückt, um jeweils um eine Bildschirmhöhe zu verschieben
- Halten Sie die **Shift**-Taste gedrückt und drehen am Rad, um die Seite nach links und rechts zu verschieben; mit zusätzlich gehaltener **Alt**- *oder* \sim -Taste verschieben Sie jeweils um eine Bildschirmbreite (oder um eine Seite, sofern die ganze Seitenbreite auf dem Bildschirm Platz hat). Wenn Sie eine Apple Mighty Mouse haben, wird durch horizontales Drehen des Rades die Seite nach links und rechts verschoben, ohne dass Sie die **Shift**-Taste gedrückt halten müssen (nur Mac).
- Sie können das Mousrad auch zum Ändern der Ansichtsgröße (Zoom) verwenden, wenn Sie die **Strg**- *oder* **Control**-Taste gedrückt halten.

Die Scroll-Geschwindigkeit können Sie über die **Maus**-Einstellung in Windows' Systemsteuerung ändern. Die genauen Optionen hängen vom jeweiligen Treiber Ihrer Maus ab, viele Maustreiber bieten jedoch eine Option zum Beschleunigen des Scrollens; mit der Erhöhung dieser Geschwindigkeit können Sie sich mit dem Mousrad noch schneller durch die Partitur bewegen.

Werkzeuggeste

Damit wird die Werkzeuggeste aus- oder eingeblendet. Durch Ausblenden der Werkzeuggeste können Sie merklich Platz auf dem Bildschirm schaffen, außerdem haben sowieso fast alle Schaltflächen der Werkzeuggeste Tastaturkürzel bzw. sind über die Menüs zu erreichen.

Zoom

Die Optionen im Menü **Ansicht ▶ Zoom** haben dieselben Funktionen wie die des Zoom-Drop-down-Menüs in der Werkzeuggeste. Sie können Sibelius' Zoom-Funktionen auf verschiedene Arten benutzen:

- Verwenden Sie die Kürzel **Strg++** oder **⌘+** (einzoomen) und **Strg+-** oder **⌘-** (auszoomen). Sie können die Tasten **+** und **-** sowohl der Haupttastatur als auch des Ziffernblocks verwenden.
- Falls Sie eine Maus mit einem Scrollrad besitzen, können Sie bei gehaltener **Strg-** oder **Control-**Taste mit dem Rad den Bildschirmdarstellung vergrößern und verkleinern.
- Klicken Sie auf die Zoom-Schaltfläche in der Werkzeuggeste und klicken dann zum Einzoomen in die Partitur, zum Auszoomen Rechtsklicken (Windows) oder **⌘**-klicken (Mac).
- Klicken Sie auf die Zoom-Schaltfläche in der Werkzeuggeste und ziehen dann mit der Maus einen Bereich in der Partitur, den Sie vergrößern möchten.
- Verwenden Sie die Tastaturkürzel **Strg+0** oder **⌘0**, um eine **Ganze Seite** darzustellen und **Strg+1** oder **⌘1**, um die Ansichtsgröße auf **100%** zu setzen. Sie können für andere Ansichtsgrößen auch Ihre eigenen Kürzel definieren – **☞ 5.14 Menüs und Tastaturkürzel**.

Wenn der Zoomknopf in der Werkzeuggeste eingeschaltet ist, bleibt er auch eingeschaltet, nachdem Sie in die Partitur geklickt haben, sodass Sie ein weiteres Mal klicken können; um das Zoomen zu stoppen, drücken Sie **Esc** oder schalten Sie den Zoomknopf wieder aus.

Beachten Sie bitte, dass der Zoomfaktor von 100% die Noten nicht in der Größe darstellt, wie sie gedruckt werden; es handelt sich dabei um eine für das Bearbeiten praktische Durchschnittsgröße. Die Option **Originalgröße** (in der Liste auf der Werkzeuggeste) zeigt die Noten in der Größe, mit der sie vermutlich auch gedruckt werden, dies hängt jedoch von der genauen Größe und Auflösung Ihres Monitors ab.

Die Optionen wie **Seitenbreite** entsprechen ihrem Namen. Es ist jedoch günstiger, bei den numerischen Zoomfaktoren zu bleiben, da diese so eingerichtet sind, die Noten so klar wie möglich darzustellen, indem ein gleichmäßiger Abstand zwischen den Notenlinien gewährleistet wird. Sie können auch Ihren eigenen Zoomfaktor in der Werkzeuggeste eintippen, Sibelius rundet diesen in diesem Fall zum nächsten Faktor auf oder ab, mit welchem die Noten gut dargestellt werden.

In der Voreinstellung wechselt Sibelius während der Wiedergabe den Zoom auf **Seitenbreite**. Sie können dies jedoch ändern (oder die Zoomänderung während der Wiedergabe ganz abstellen), und zwar auf der Seite **Partitur-Position** des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im Sibelius-Menü), oder einfach durch Ändern des Zooms während der Wiedergabe – **☞ 4.1 Wiedergabe**.

Auf der **Dateien**-Seite des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im Sibelius-Menü) befindet sich eine Option, mit der Sie einstellen können, ob und mit welchem Standard-Zoomfaktor Partituren beim Öffnen dargestellt werden sollen – **☞ 5.22 Voreinstellungen**.

5.2 Arbeitsblatt-Assistent

Arbeitsblätter.

Musiklehrer haben zur Unterstützung ihres Lehrplans einen ständigen Bedarf an Lehr- und Lernmaterial. Der Arbeitsblatt-Assistent stellt Ihnen über 1700 fertige Arbeitsblätter, Projekte, Übungen, Repertoirestücke, Plakate und andere Hilfsmittel zur Wahl. Dieses Material wurde sorgfältig für die Lehrpläne in den USA, Großbritannien, Neuseeland und Kanada gestaltet und eignet sich für Schüler aller Altersstufen. Ein Teil des Unterrichtsmaterials (wie z.B. **Selected Repertoire** und **Reference**) entspricht auch Hochschul- und Universitätsniveau.

Sie können sowohl ein Arbeitsblatt für die Schüler als auch ein ausgefülltes Lösungsblatt zur Hilfe bei der Korrektur anfertigen. Sie können sogar Arbeitsblätter mit zufällig ausgewählten Fragen erstellen, die jedes Mal anders sind, sodass Ihnen das Material nie ausgeht. Und all das erledigen Sie in ein paar Sekunden.

Sie können den Arbeitsblatt-Assistenten auch mit eigenen Arbeitsblättern ergänzen (in Ihrem eigenen Sibelius-Exemplar oder dem Ihrer Kollegen) – **5.3 Eigene Arbeitsblätter hinzufügen**.

Anmerkung des Übersetzers: Da sich die Lehrpläne von Land zu Land substantiell unterscheiden (sofern es überhaupt immer einen klar definierten Lehrplan gibt), gibt es keine übersetzte Fassung des Inhalts dieses Arbeitsblatt-Assistenten. Sie können aber alle Dateien selber bearbeiten (und übersetzen!), sodass sich hier sicherlich auch viel Anregendes für den Musik- und Instrumentalunterricht im deutschen Sprachraum finden lässt.

Die Verwendung des Arbeitsblatt-Assistenten

Wählen Sie **Datei ▶ Arbeitsblatt-Assistent**. Folgendes Dialogfeld erscheint:

Arbeitsblatt-Assistent

Auswählen

Material-Gattung _____ Papierformat _____

Was möchten Sie erstellen?

Lehr- und Lernmaterial
Erstellen Sie über 1700 verschiedene Arbeitsblätter, Übungen, Projekte, Lieder, Plakate und andere Materialien.

Vorlage
Wählen Sie eine vorgefertigte leere Vorlage, um daraus Ihr eigenes Unterrichtsmaterial zu erstellen.

SibeliusEducation.com Website _____


Veröffentlichen Sie online Arbeitsblätter für Ihre Schüler und erhalten Sie mehr Informationen und Unterlagen über die Musikerziehung mit Sibelius von SibeliusEducation.com.

Zum Arbeitsblatt hinzufügen

Auf dem Schülerblatt: Heutiges Datum
 Leerfelder für Namen und Klasse des Schülers

Auf dem Lösungsblatt: Heutiges Datum
 Ausführung
 Lehrerbeteiligung
 Gruppengröße
 Lernstoff-Stufen

5. Power-Tools

- Geben Sie an, ob Sie **Lehr- und Lernmaterial** oder eine **Vorlage** erstellen möchten. Eine Vorlage ist ein Arbeitsblatt ohne Noten, das Sie als Grundlage zur Erstellung Ihres eigenen Unterrichtsmaterials verwenden können (siehe unten).
- Weitere Arbeitsblätter, Ergänzungsmaterialien und noch vieles mehr gibt es auf der **Sibelius-Education.com**-Website; klicken Sie einfach auf die dazugehörige Schaltfläche in diesem Dialogfeld –  **5.19 SibeliusEducation.com**
- Wählen Sie das Papierformat des Arbeitsblattes, das Sie erstellen möchten: Sie haben die Wahl zwischen **A4** und **Letter**
- Die Optionen unter **Zum Arbeitsblatt hinzufügen** legen fest, welche zusätzlichen Dinge auf dem Schülerarbeitsblatt und dem Lehrerlösungsblatt gedruckt werden sollen. Auf dem Arbeitsblatt des Schülers:
 - **Heutiges Datum** druckt das Datum im Format **18 April, 2005**. (Diese Option gibt es für sowohl das Schülerarbeitsblatt als auch für das Lehrerlösungsblatt)
 - **Leerfelder für Namen und Klasse des Schülers** druckt Linien in der rechten oberen Ecke des Schülerarbeitsblatts, sodass die Schülerin /der Schüler ihren bzw. seinen Namen und die Klasse dort schreiben kann.
- Auf dem Lösungsblatt des Lehrers:
 - **Ausführung** druckt einen Hinweis, ob eine bestimmte Aufgabe zur Beantwortung auf Papier, am Computer oder durch Spielen gedacht ist
 - **Lehrerbeteiligung** druckt einen Hinweis, ob der Lehrer bei der Beantwortung der Aufgabe beteiligt sein muss und ob er Zugriff auf Sibelius benötigt
 - **Gruppengröße** druckt einen Hinweis, ob die Aufgabe zur Beantwortung durch eine Einzelperson, eine kleine Gruppe oder durch eine größere Gruppe gedacht ist
 - **Lernstoff-Stufe** druckt Einzelheiten des spezifischen Lehrstoffs, auf den eine Aufgabe ausgerichtet ist, bei der diese Information verfügbar ist.

Wenn Sie vorhaben, irgendetwas aus den Bereichen **Resources**, **Reference**, **Selected repertoire** oder **Posters, Flashcards and Games** zu drucken, schalten Sie am besten alle diese Optionen aus.

Nachdem Sie angegeben haben, **Lehr- und Lernmaterial** zu erstellen und Ihre Wahl getroffen haben, klicken Sie auf **Weiter**, um die gesuchte Material-Gattung einzuzugrenzen:

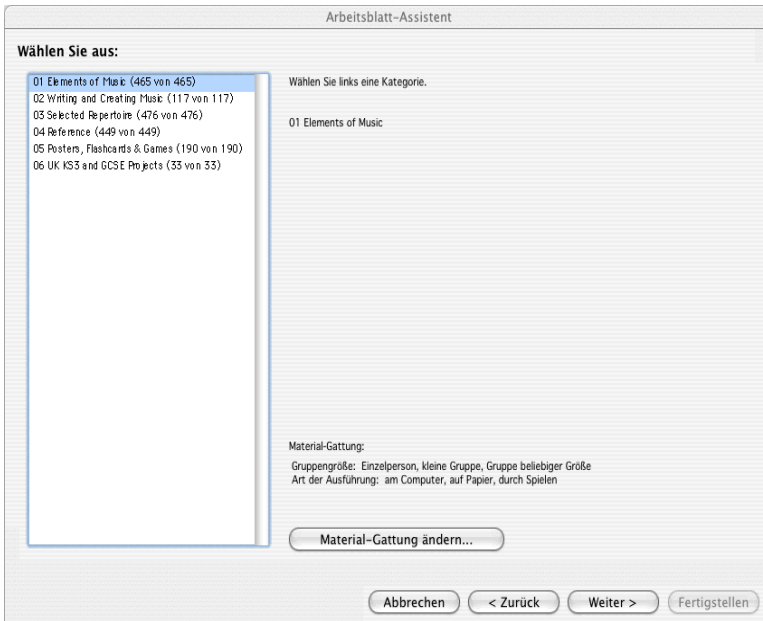
Da der Arbeitsblatt-Assistent eine so große Auswahl bietet, können Sie nach Materialien suchen, die nur bestimmten Kriterien entsprechen. Wenn Sie beispielsweise passendes Unterrichtsmaterial für Schülergruppen statt für einzelne Schüler suchen, wählen Sie **Material für kleine Gruppen** und **Gruppen beliebiger Größe** und klicken auf **Weiter**. Wenn Sie nur nach Arbeitsblättern suchen, die mithilfe von Sibelius ausgefüllt werden, wählen Sie **Kann ausgeführt werden: Am Computer** und klicken auf **Weiter**.

(Die Option **Nach Dateiname suchen** ist nützlich, wenn Sie ein bestimmtes Arbeitsblatt schon einmal ausgedruckt haben und es nochmals verwenden möchten. Auf jedem Lehrerlösungsblatt steht der **Dateiname**, und zwar auf der ersten Seite rechts unten. Tippen Sie ihn hier und klicken auf **Weiter**, um direkt zu diesem Arbeitsblatt zu gelangen, sodass Sie es ein weiteres Mal ausdrucken können.)

Wenn Sie diese Funktion seit der Installation von Sibelius zum ersten Mal verwenden, so kann es eine Minute oder auch ein bisschen länger dauern, bis eine Liste des verfügbaren Materials generiert wurde.

5. Power-Tools

Es werden Ihnen jetzt die Kategorien angezeigt, aus denen Sie Ihr Material wählen können:



Die Unterrichtsmaterialien sind in sechs Hauptkategorien eingeteilt:

- **Elements of music** deckt 14 Kernpunkte von Musiktheorie, Tonhöhen, Rhythmus, Vom-Blatt-Spiel und Gehörbildung etc. ab
- **Writing and creating music** beschäftigt sich mit Notation, Transponieren, Arrangieren, Komponieren und Improvisieren
- **Selected repertoire** besteht aus über 400 Stücken für Gesang, Klavier und andere Instrumente, einschließlich Liedern in 14 verschiedenen Sprachen und 50 Klavierstücken von Bach, geeignet zum Studieren, Arrangieren, Aufführen und zur Erstellung eigener Arbeitsblätter. Es gibt auch 45 Gedichte zur Vertonung durch die Schüler bzw. Studenten.
- **Reference** enthält eine riesige Bibliothek musikalischer Informationen, von über 80 Tonleitern und Modi bis hin zu den Tonumfängen der verschiedenen Instrumente
- **Posters, Flashcards & Games:** Davon gibt es fast 200, zur Hilfe bei der Erklärung musikalischer Konzepte. Die Themen reichen von Noten und Schlüsseln bis hin zu Dutzenden von Instrumentenabbildungen.
- **UK KS3 & GCSE Projects** enthält für Großbritannien spezifische Projekte, die mit Interpretation, Zuhören und Komponieren zu tun haben, mit Themen von Afrikanischen Trommeln bis hin zu Serieller Komposition!

Weitere Einzelheiten dieser Kategorien finden Sie weiter unten in der **Kategorien**-Tabelle.

Allen Kategorien und Unterkategorien ist eine Nummerierung vorausgestellt, z.B. **16 Sight Reading**. Damit finden Sie sich leichter durch den Dschungel der riesigen Unterrichtsmaterialmenge, es wird damit auch das Voranschreiten des Lerninhaltes innerhalb jeder einzelnen Kategorie gezeigt, von den leichteren zu den schwierigeren Aufgaben.

Die Zahl hinter jedem Kategorienamen, z.B. **(8 of 27)**, zeigt, wie viele der Gesamtanzahl der Materialien in dieser Kategorie mit Ihren Auswahlkriterien übereinstimmen (unten im Dialogfeld dargestellt). Die Zahl Null, z.B. **(0 of 27)**, bedeutet nichts anderes, dass Sie diese Kategorie nicht zu wählen brauchen, da es keine Übereinstimmungen mit Ihren Auswahlkriterien gibt. Wenn es Ihrer Meinung nach zu wenig Übereinstimmungen gibt, versuchen Sie Ihre Kriterien mit einem Klick auf die Schaltfläche **Material-Gattung ändern** zu ändern.

Wählen Sie die Kategorie, die Sie erforschen möchten, entweder mit einem Doppelklick auf den jeweiligen Listeneintrag oder durch Klick auf **Weiter**. Es erscheint dieselbe Seite dieses Dialogfelds ein weiteres Mal, dieses Mal mit den Unterkategorien der von Ihnen gewählten Kategorie und dem Pfad, wie Sie dort hingelangen. Wenn Sie zu der übergeordneten Kategorie der Unterkategorie, in der Sie sich gerade befinden, zurück wollen, klicken Sie einfach auf **Zurück**.

Wenn Sie bei der letzten Unterkategorie einer Hauptkategorie angelangt sind, können Sie aus der Liste ein bestimmtes Arbeitsblatt oder anderes Unterrichtsmaterial auswählen:

The screenshot shows the 'Arbeitsblatt-Assistent' dialog box. On the left, under 'Arbeitsblätter:', there is a list with four items: '01 Name Enharmonic Pitches, Treble', '02 Name Enharmonic Pitches, Bass', '03 Name Enharmonic Pitches, Alto', and '04 Name Enharmonic Pitches, Tenor'. The first item is selected. On the right, the following information is displayed:

- Name: 01 Name Enharmonic Pitches, Treble
- Kategorie: 01 Elements of Music > 01 Notes & Rests > 02 Pitch > 03 Name Enharmonic Pitches
- Beschreibung: Students supply both common names for enharmonic pitches on the treble staff, no double sharps or flats.
- Gruppengröße: Einzelperson
- Kann ausgeführt auf Papier
- Lehrerbeteiligung:
- Lernstoff-Stufe:
- Anzahl der Fragen: [dropdown menu]
- Kästchen möglicher Antworten einbinden
- Auch Lösungsblatt erstellen

At the bottom, there are four buttons: 'Abbrechen', '< Zurück', 'Weiter >', and 'Fertigstellen'.

Wenn Sie einen Listeneintrag auswählen, werden Ihnen dazu auf der rechten Seite des Dialogfelds die dazugehörigen Informationen angezeigt. Das Feld **Beschreibung** gibt Aufschluss über die Einzelheiten, was der Schüler unternehmen muss, um das Arbeitsblatt auszufüllen bzw. die Aufgabe zu erledigen.

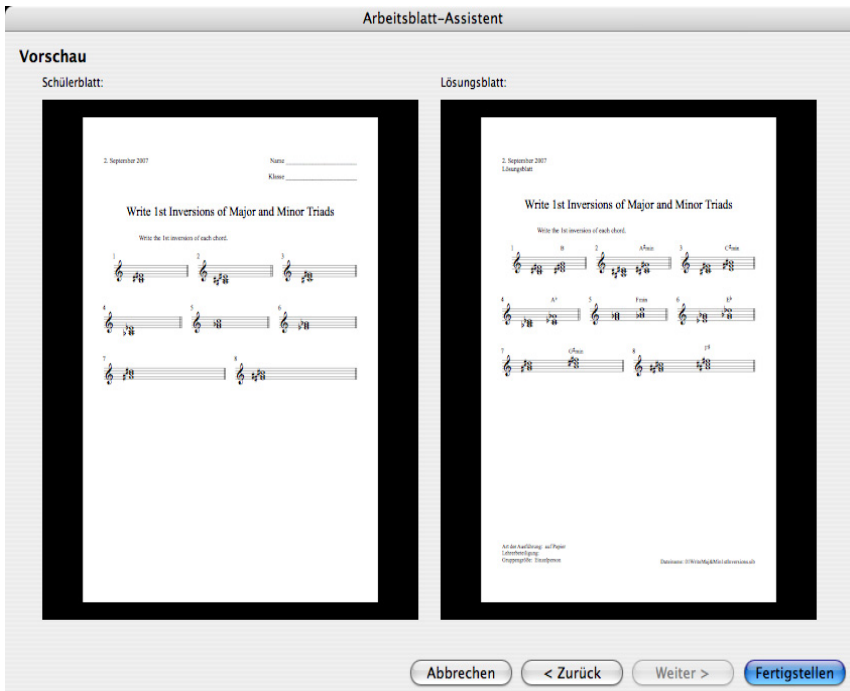
Im unteren Bereich dieser Seite gibt es drei Optionen, die je nach Wahl des Unterrichtsmaterials aktiviert oder deaktiviert sind:

- **Anzahl der Fragen** lässt Sie die Anzahl der Fragen wählen, die Teil des ausgedruckten Arbeitsblattes sein sollen. Diese Option steht nur dann zur Verfügung, wenn das Arbeitsblatt eine große Anzahl Fragen enthält, welche es zufällig herauspickt. Sie können diese Arbeitsblätter mehrfach verwenden: Wenn Sie beispielsweise zehn Fragen wählen, und Sie dieses Arbeitsblatt zu einem späteren Zeitpunkt wieder benutzen, wird Sibelius per Zufall zehn andere Fragen wählen (auch wenn es dabei zu Überschneidungen kommen kann).

5. Power-Tools

- Kästchen möglicher Antworten einbinden ist verfügbar, wenn Sie ein Arbeitsblatt wählen, bei dem jede Frage mehrere Antworten zur Auswahl hat (Multiple choice)
- Auch Lösungsblatt erstellen erzeugt zusammen mit dem Schülerblatt für den Lehrer ein Lösungsblatt (bei dem die Fragen schon beantwortet sind, um bei der Korrektur Zeit zu sparen). Bei Materialien wie Plakaten, Repertoire-Stücken etc. gibt es diese Option nicht. Beachten Sie bitte, dass viele Arbeitsblätter Fragen mit mehreren möglichen Antworten enthalten; in solchen Fällen steht auf dem Lösungsblatt ein Beispiel einer möglichen Antwort mit dem Hinweis, dass die Antworten unterschiedlich sein können.

Sobald Sie Ihre Wahl getroffen haben, klicken Sie auf **Weiter**, um eine Vorschau zu sehen:



Das Schülerblatt steht links. Sofern es ein Lösungsblatt gibt und Sie angegeben haben, es zu erstellen, sehen Sie es auf der rechten Seite.

Wenn das Arbeitsblatt nicht so recht Ihren Vorstellungen entspricht, klicken Sie ein- oder mehrmals auf **Zurück**, um Ihre Auswahl zu überarbeiten. Andernfalls klicken Sie auf **Fertigstellen**, um das Arbeitsblatt zu erstellen.

Wenn Ihre Wahl Schüler- und Lehrerblatt beinhaltet, erzeugt Sibelius zwei Partituren. Sie können diese jetzt ausdrucken, und sie für später speichern oder bearbeiten, um ein individuell eingerichtetes Arbeitsblatt zu produzieren.

Rhythm levels (RL1-4) and scale levels (SL1-4) / Notenwerte und Tonleitern (nur Englisch)

Die verschiedenen Arbeitsblätter sind in verschiedene Schwierigkeitsstufen von Notenwerten (Rhythm level) und Tonleitern (Scale levels) eingeteilt, abhängig von der Komplexität des Rhythmus' und der Tonleitern, die sie enthalten. Die Stufen der Notenwerte bzw. des Rhythmus' sind:

- RL1: 2/4- und 3/4-Taktarten, Achtelnoten bis punktierte Halbe Noten, einfache Pausen

- RL2: zusätzlich 4/4, Ganze Noten, 16tel-Noten, weitere Pausen
- RL3: zusätzlich 6/8, C, punktierte Noten, einfache 6/8-Rhythmen, Synkopen, weitere punktierte Pausen
- RL4: alle anderen Taktarten, Triolen, komplexe 6/8-Rhythmen

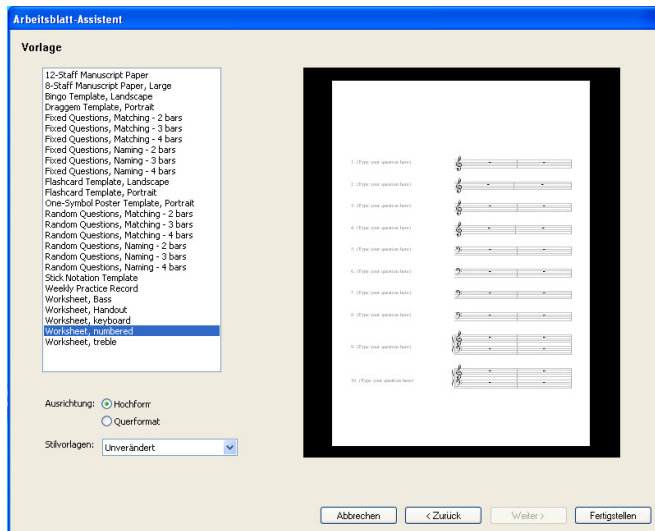
Die Schwierigkeitsstufen der Tonleitern sind:

- SL1: Dur, natürliches Moll (äolisch), Dur pentatonisch, Moll pentatonisch
- SL2: zusätzlich chromatisch, ionisches Hexatonisch (d.h. Stücke, die nur die ersten sechs Töne einer Dur-Tonleiter verwenden)
- SL3: zusätzlich harmonisches Moll, melodisches Moll, Dorisch, dorisches Hexatonisch
- SL4: zusätzlich alle anderen Kirchentonarten/Jazz-Tonleitern, Blues-Tonleiter, Ganztonleiter

Ein Teil der Tonleiter-Terminologie ist mehr für Ihr eigenes pädagogisches Interesse gedacht, nicht unbedingt, um diese Begriffe den Schülern beizubringen. Vollständige Einzelheiten aller Schwierigkeitsstufen finden Sie auf www.sibeliuseducation.com (wählen Sie dazu einfach Hilfe ▶ SibeliusEducation.com).

Vorlagen

Wenn Sie eine leere Vorlage erstellen möchten, auf deren Basis Sie Ihr eigenes Unterrichtsmaterial anfertigen, wählen Sie auf der ersten Seite des Dialogfelds **Datei ▶ Arbeitsblatt-Assistent** die Vorlage-Option und klicken auf **Weiter**. Es werden Ihnen die zur Verfügung stehenden Vorlagen zusammen mit einer Vorschau angezeigt:



Wählen Sie die gewünschte Vorlage und klicken auf **Fertigstellen**. Es wird eine Partitur erzeugt, die Sie modifizieren und mit Noten versehen können, um Ihr eigenes Arbeitsblatt anzufertigen. Wenn Sie der Ehrgeiz packt, können Sie zum Zwecke einer späteren Wiederbenutzung Ihre eigenen Arbeitsblätter dem Arbeitsblatt-Assistenten hinzufügen (insbesondere dann, wenn Sie Zufallsfragen erzeugen möchten) – **5.3 Eigene Arbeitsblätter hinzufügen**.

Kategorien

<i>Hauptkategorie</i>	<i>Inhalt</i>	<i>Beschreibung</i>
01 Elements of Music	01 Notes & Rests 02 Dynamics 03 Timbre & Tone Color 04 Meter & Tempo 05 Rhythm 06 Scales & Key Signatures 07 Intervals, Chords, Progressions & Cadences 08 Score Analysis 09 Conducting 10 Dictation/Transcription, 11 Sight Reading 12 Ear Training 13 Auditory Discrimination 14 Aural Recall	Activities arranged in learning sequences to cover the core areas of music. Introduces the language and terminology of music, helps develop basic musicianship, introduces aspects of theory, and teaches analysis of tonality, form and structure, texture, and genre.
02 Writing and Creating Music	01 Notation 02 Adapting, Transposing & Arranging 03 Composing 04 Improvising	Activities leading to the acquisition of basic notation skills and a wide range of creative exploration, including work with sounds, rhythms, melodies, accompaniments, textures, lyrics, and orchestration.
03 Selected Repertoire	01 Bach Piano Repertoire 02 Other Piano Repertoire 03 Instrumental Repertoire 04 Songs for Teaching 05 Rounds and Canons Collection 06 Poetry for Lyrics 07 Texts for Incidental Music 08 Rhythm Collection	Nearly 500 pieces of music and poetry, many used in worksheets, and all available for extensions, other classroom use, and your own worksheet creation. Includes nearly 100 pieces of keyboard repertoire including 50 by Bach and a sampling from other masters; over 150 songs, including nearly 50 rounds and canons and works in 13 world languages; and 45 poems.
04 Reference	01 Encyclopedia of Scales & Modes 02 Chord Library 03 Instrumental & Vocal Ranges 04 US & British Music Terms Compared 05 Keyboard Handouts	A handy library of musical information, including over 80 scales and modes and nearly 150 chords with their chord symbols. To be used for research, exploration, and incorporation into creative activities.
05 Posters, Flashcards & Games	01 Posters 02 Flashcards 03 Games	Nearly 200 posters, flashcards and games to help teach and review musical concepts. Topics include notes, rests, scales, key signatures, circle of fifths, symbols, terminology, stick notation, and nearly 100 pictures of instruments that can both be used to decorate the classroom, and in preparing your own learning materials.
06 UK KS3 & GCSE Projects	01 African Drumming KS3 02 Blues (12-bar) KS3 03 Composing to Create a Specific Mood KS3/GCSE 04 Pop Songs (Reggae) KS3/GCSE 05 Pop Songs (Dance Grooves) GCSE 06 Serialism GCSE 07 Blues (Arranging) GCSE	Seven UK-specific projects supporting the three main areas of study – performing, composing and listening – for Key Stage 3 and GCSE, with comprehensive teacher's notes and ideas for extension.

5.3 Eigene Arbeitsblätter hinzufügen


5.2 Arbeitsblatt-Assistent.

Eigene Arbeitsblätter hinzufügen

Mit Sibelius können Sie Ihre eigenen »intelligenten« Unterrichtsmaterialien erstellen und Sie dem Arbeitsblatt-Assistenten hinzufügen (in Ihrem eigenen Sibelius-Exemplar oder dem Ihrer Kollegen). Sie können ganz leicht Partituren anfertigen, die Frage- und Lösungsblatt enthalten, und Dateien erstellen, die Zufallsfragen generieren und somit immer wieder von neuem verwendet werden können.


Papierformat und Seitenränder

Um ein gutes Aussehen Ihres Unterrichtsmaterials zu gewährleisten, sollten Sie beim Layout und der Formatierung Ihrer Partitur ein paar Punkte beachten.

Am Einfachsten erstellen Sie Ihr Arbeitsblatt auf der Grundlage eines schon vorhandenen, sofern Sie dort ein für Ihre Zwecke geeignetes finden ( **5.2 Arbeitsblatt-Assistent**); wählen Sie in diesem Fall die Papiergröße A4. Falls Sie die Fertigung eines Arbeitsblattes ganz von vorne beginnen, tun Sie im Dialogfeld **Layout ▶ Dokument einrichten** Folgendes:

- Verwenden Sie als Papiergröße A4
- Stellen Sie den oberen und unteren Rand auf 24 mm, die linken und rechten Rand auf 15 mm ein. Diese Ränder gleichen die Größenunterschiede zwischen A4 und Letter aus.
- Verwenden Sie bei den Notenzeilenränder 12 mm für oben und 24 mm für unten. Damit wird Platz für den Text geschaffen, den der Arbeitsblatt-Assistent oben und unten auf der Seite erzeugt.

Lösungsblatt

Wenn Ihr Arbeitsblatt auch ein Lösungsblatt haben soll, dann müssen Sie Ihre Partitur mit einer einheitlichen Stimmenverwendung schreiben, damit Sibelius im Schülerblatt eine oder mehrere Stimme(n) entfernen kann ( **2.21 Stimmen (»Ebenen«)**). Verwenden Sie unterschiedliche Stimmen für Objekte, die nur auf dem Schülerblatt, für Objekte, die nur auf dem Lösungsblatt, und für solche, die auf beiden Blättern erscheinen sollen. Stellen Sie sich zum Beispiel ein Arbeitsblatt vor, auf dem der Schüler den Namen eines bestimmten Intervalls unter die Notenzeile schreiben soll, und zu dem Sie auch ein Lösungsblatt drucken möchten.

- Schreiben Sie das Intervall in der 1. Stimme. Die Noten erscheinen sowohl im Schüler- als auch im Lösungsblatt des Lehrers. Normalerweise ist es das Beste, die 1. und 2. Stimme (d.h. die für Noten üblichen Stimmen) für Objekte zu verwenden, die für beide Blätter gedacht sind.
- Erstellen Sie das Lösungsblatt mit Text von (beispielsweise) **Liedtext 1. Zeile**, und zwar in der 4. Stimme. Sie können später festlegen, dass Objekte in der 4. Stimme nur auf dem Lehrerblatt erscheinen.

- Eventuell möchten Sie eine Linie unter jedes Intervall setzen, über die der Schüler seine Antwort schreiben kann. Erstellen Sie waagrechte Linien in (beispielsweise) der 3. Stimme. Auch hier können Sie später festlegen, dass diese Stimme nur auf dem Schülerblatt erscheinen soll.

Zufällige und feststehende Fragen

Es gibt zwei grundsätzliche Arten von Arbeitsblättern: solche mit *Zufallsfragen* oder mit *feststehenden Fragen*. Arbeitsblätter mit feststehenden Fragen sind leichter anzufertigen, da Sie deren Layout genau so einrichten können, wie sie im Arbeitsblatt-Assistenten erscheinen sollen, in beiden Fällen müssen Sie aber bei der Stimmenverwendung sorgfältig vorgehen.

Wenn Sie vorhaben, ein Arbeitsblatt mit Zufallsfragen zu erstellen, sollten Sie in der Partitur keinerlei zusätzlichen Text schreiben, Sie müssen auch nicht so lang am Layout feilen, da der Arbeitsblatt-Assistent dies alles für Sie erledigen kann. Schreiben Sie also keinen Titel oben auf die Seite, nummerieren Sie die Fragen nicht und schreiben Sie keine Anweisungen für den Schüler.

Wenn Sie ein Arbeitsblatt mit feststehenden Fragen planen, dann sollten Sie jetzt verschiedene weitere Texte auf der Seite schreiben, etwa:


- einen Titel – für das genannte Beispiel tippen Sie etwa »Intervalle benennen« in Titel-Text
- Text, der dem Schüler eine Arbeitsanweisung gibt – schreiben Sie mit Technik-Text beispielsweise »Schreibe den Namen des Intervalls auf die Linie unter der Notenzeile«
- Fragennummern – z.B. möchten Sie über jedem Takt die Nummer der Frage setzen. Dies schaffen Sie am einfachsten mit dem Plug-In **Plug-Ins ▶ Text ▶ Takte nummerieren**.

Alle diese Objekte werden Sie wahrscheinlich in der 1. Stimme schreiben, sodass sie sowohl auf dem Schüler- als auch auf dem Lösungsblatt des Lehrers erscheinen.

Bei beiden Arbeitsblättergattungen, der mit feststehenden und der mit Zufallsfragen, müssen Sie wahrscheinlich noch weitere Anpassungen am Layout vornehmen. Sie sollten z.B. sicherstellen, dass über der ersten Notenzeile großzügig Platz bemessen ist, damit der Arbeitsblatt-Assistent dort das Datum und die Felder für den Schülernamen und die Klasse schreiben kann. Eventuell wünschen Sie eine Lücke zwischen jeder einzelnen Frage; wählen Sie dazu einen Takt aus und tippen (beispielsweise) **4** in **Abstand vor Takt** in der **Takte**-Leiste des **Eigenschaften**-Fensters. Vielleicht wollen Sie sogar eine bestimmte Anzahl von Takten pro System erzwingen, was Sie mit automatischen Systemumbrüchen tun können (in **Layout ▶ Automatisches Layout**).

Sobald Sie den Text geschrieben und das Layout angepasst haben, können Sie Ihr Arbeitsblatt dem Arbeitsblatt-Assistenten hinzufügen.

Ideen in Arbeitsblättern

Die Ideen-Funktion von Sibelius ist ein starkes Werkzeug, das Ihnen hilft, Übungen und Arbeitsblätter für Ihre Schüler zu erstellen –  **5.12 Ideen** gibt Ihnen eine Einführung.

In der eingebauten Bibliothek stehen über 1500 Ideen zur Auswahl, die Sie in Ihren Partituren einsetzen können. Vor allem können Sie in einer Partitur einen bestimmten Satz von Ideen speichern und dann die Schüler daran hindern, andere als diese Ideen zu benutzen. Auf diese Weise können Sie Ihre Schüler dazu bringen, eine Komposition anhand der sorgfältig von Ihnen ausgewählten Ideen zu schaffen. Zu Details siehe **Zugriff auf Bibliothek einschränken** auf Seite 471.

Anregungen allgemeiner Art über die Verwendung von Ideen im Unterricht finden Sie unter **Ideen in Ihrem Unterricht benutzen** auf Seite 470.

Zum Arbeitsblatt-Assistenten hinzufügen

Sobald Sie ein Arbeitsblatt angefertigt haben und es zum Arbeitsblatt-Assistenten hinzufügen möchten, wählen Sie **Datei ▶ Zum Arbeitsblatt-Assistenten hinzufügen**:

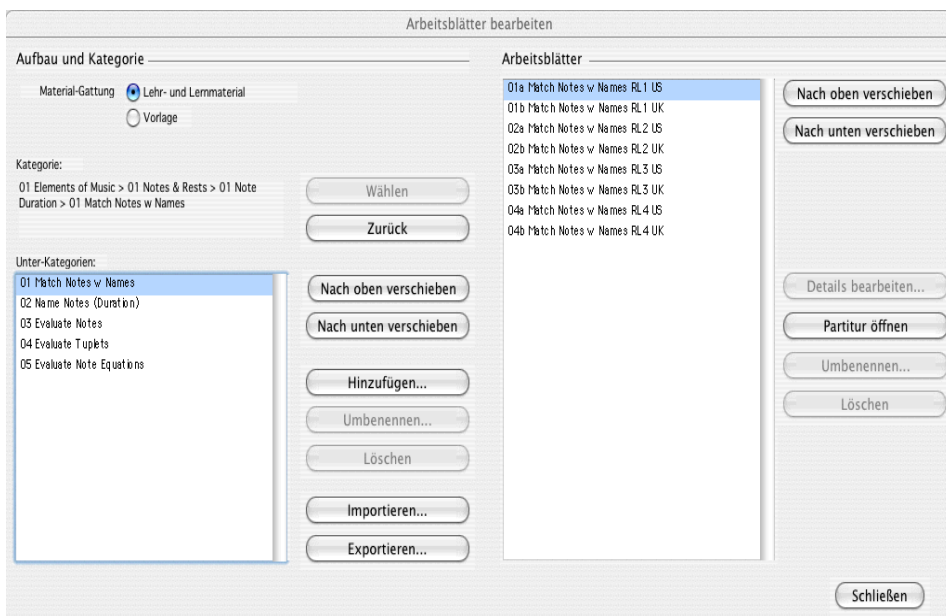
- Wählen Sie zuerst die Gattung des Materials, das Sie hinzufügen möchten. Um eine Vorlage hinzuzufügen, wählen Sie einfach **Vorlage** und klicken auf **OK**. Andernfalls wählen Sie **Lehr- und Lernmaterial**.
- Gehen Sie auf die rechte Seite des Dialogfelds und wählen je nach Bedarf **Zufällige Fragen** oder **Festgelegte Fragen**. Dies wirkt sich auf die Verfügbarkeit der restlichen Felder in diesem Dialogfeld aus.
- **Name (im Dialogfeld)** ist der Name, der im Arbeitsblatt-Assistenten erscheint. Sie sollten diesen Namen so kurz wie möglich halten.
- **Titel (in Partitur)** ist der Text, den Sibelius in der Partitur als Titel einfügt, wenn Sie **Zufällige Fragen** wählen. (Falls Sie sich für **Festgelegte Fragen** entschieden haben, sollten Sie den Titel in der Partitur selber erstellen, bevor Sie sie hinzufügen.)
- **Beschreibung (für Lehrer)** ist der Text, der im Arbeitsblatt-Assistenten als Beschreibung des Arbeitsblatts erscheint
- **Anweisungen (für Schüler)** ist der Text, den Sibelius über der ersten Frage im Schülerblatt schreibt, wenn Sie **Zufällige Fragen** gewählt haben. (Falls Sie sich für **Festgelegte Fragen** entschieden haben, sollten Sie die Anweisungen für die Schüler im Arbeitsblatt selber erstellen, bevor Sie es hinzufügen.)
- **Lernstoff-Stufe** sollte, sofern maßgeblich, die Information über den spezifischen Lernstoff enthalten, auf den Ihr Arbeitsblatt ausgerichtet ist

5. Power-Tools

- Erstellen Sie unter **Kann ausgeführt werden** eine Auswahl, um die Art(en) anzugeben, in der bzw. in denen Sie das Arbeitsblatt ausgeführt wissen wollen
- Wählen Sie, sofern angebracht, den Grad der **Lehrerbeteiligung**
- Legen Sie **Gruppengröße** fest, für die das Arbeitsblatt gedacht ist
- Die Option **Takte pro Frage** steht nur zur Verfügung, wenn Sie **Zufällige Fragen** wählen. Diese Option sagt Sibelius, wieviele Takte jede Frage in Anspruch nimmt: Es ist sehr wichtig, dass diese Option korrekt eingestellt ist.
- Die Option **Fragen pro System** teilt Sibelius mit, wie das Layout Ihres Arbeitsblatts optimal angelegt werden soll. Wenn Ihre Fragen einen, zwei oder vier Takte lang sind, können Sie die Einstellung auf **Standard** belassen. Andernfalls geben Sie hier an, wie viele Fragen Sibelius auf einem System erlaubt, bevor ein Systemumbruch gesetzt wird.
- **Auf Schülerblatt angezeigte Stimmen** legt fest, welche Stimmen Sibelius im Schülerarbeitsblatt lassen soll. In unserem angenommenen Beispiel wären das die Stimmen 1 und 3.
- **Lösungsblatt** bestimmt darüber, ob Sibelius Ihnen die Wahl gibt, für Ihr Arbeitsblatt ein Lösungsblatt anzufertigen. Wenn Sie dies einschalten, müssen Sie auch die **Auf Lösungsblatt angezeigten Stimmen** angeben. Im obigen Beispiel wären das die Stimmen 1 und 4.
- Zu guter Letzt wählen Sie den Platz im Arbeitsblatt-Assistenten, an dem Sie das Arbeitsblatt ablegen möchten. Mit den Schaltflächen **Wählen** und **Zurück** durchlaufen Sie die Kategorien. Wenn Sie die richtige Stelle gefunden haben, klicken Sie auf **OK**, um Ihr Arbeitsblatt hinzuzufügen.

Arbeitsblätter bearbeiten

Wenn Sie eine neue Kategorie erstellen müssen oder ein zuvor hinzugefügtes Arbeitsblatt modifizieren möchten, benutzen Sie das Dialogfeld **Arbeitsblätter bearbeiten**, auf das Sie über einen Klick auf die **Bearbeiten**-Schaltfläche im Dialogfeld **Zum Arbeitsblatt-Assistenten** hinzufügen gelangen; ebenso können Sie auch **Datei > Arbeitsblätter bearbeiten** wählen:



Die Optionen auf der linken Seite des Dialogfelds haben mit den Kategorien und Unterkategorien zu tun, nicht mit den Arbeitsblatt-Dateien selbst:

- Wählen Sie ganz oben im Dialogfeld aus den beiden Möglichkeiten **Lehr- und Lernmaterial** oder **Vorlage** die Art des Inhalts
- **Wählen und Zurück** durchläuft die Kategorienliste auf der linken Seite des Dialogfelds, genauso wie im Dialogfeld **Zum Arbeitsblatt-Assistenten hinzufügen**
- **Nach oben verschieben** und **Nach unten verschieben** verschiebt die ausgewählte Unterkategorie in der Reihenfolge innerhalb der aktuellen Kategorie nach oben oder nach unten
- **Hinzufügen** fügt eine neue Unterkategorie hinzu: Klicken Sie auf die Schaltfläche und tippen den neuen Namen ein
- **Umbenennen** gibt der ausgewählten Unterkategorie einen neuen Namen
- **Löschen** entfernt dauerhaft die ausgewählte Unterkategorie und alle darin enthaltenen Arbeitsblätter. Gehen Sie mit dieser Option also vorsichtig um!
- **Importieren** importiert eine Kategorie mit von anderer Stelle erhaltenem Unterrichtsmaterial, z.B. von SibeliusEducation.com (📖 **5.19 SibeliusEducation.com**).
- **Exportieren** exportiert die ausgewählte Kategorie und ihre Unterkategorien und Arbeitsblätter in einen neuen Ordner innerhalb Ihres **Partituren**-Ordners, sodass Sie sie mit Ihren Kollegen austauschen können, die sie dann wiederum **Importieren** können.

Die Optionen auf der rechten Seite des Dialogfelds betreffen die Arbeitsblätter und Vorlagen an sich. (Die Liste enthält nur dann Einträge, wenn Sie zu einer Unterkategorie gelangen, in der sich tatsächlich Arbeitsblätter befinden.)

- **Nach oben verschieben** und **Nach unten verschieben** verschiebt die ausgewählte Unterkategorie in der Reihenfolge innerhalb der aktuellen Kategorie nach oben oder nach unten
- **Details bearbeiten** öffnet das Dialogfeld **Aufgaben-Details bearbeiten**, sodass Sie Änderungen an den Einstellungen vornehmen können, die Sie beim Exportieren des Arbeitsblatts gewählt hatten. Die Optionen in **Aufgaben-Details bearbeiten** sind die gleichen wie im Dialogfeld **Zum Arbeitsblatt-Assistenten hinzufügen**, mit der Ausnahme, dass Sie nicht von einem Arbeitsblatt zu einer Vorlage bzw. umgekehrt wechseln können – siehe oben **Zum Arbeitsblatt-Assistenten hinzufügen**.
- **Partitur öffnen** öffnet das ausgewählte Arbeitsblatt, sodass Sie dessen Inhalt ändern bzw. bearbeiten können. Wenn Sie mit der Modifizierung der Partitur fertig sind, speichern und schließen Sie sie einfach, Sie müssen sie nicht nochmals zum Arbeitsblatt-Assistenten hinzufügen.
- **Umbenennen** gibt dem ausgewählten Arbeitsblatt einen neuen Namen und ändert das Feld **Name** (im Dialogfeld).
- **Löschen** entfernt dauerhaft das ausgewählte Arbeitsblatt. Seien Sie mit dieser Option vorsichtig!

Klicken Sie nach der Beendigung der Änderungen auf die **Schließen**-Schaltfläche.

5.4 Arrangieren

5.5 Bearbeiten von Arrangier-Stilen.

Die Arrangier-Funktion dient Studenten und Schülern als Hilfe beim Arrangieren und Orchestrieren und stellt für professionelle Bearbeiter und Komponisten, die schon genau wissen, was sie machen möchten, eine enorme Zeitersparnis dar.

Beim Arrangieren werden auf intelligente Weise Noten einer beliebigen Anzahl von Notenzeilen in eine andere beliebige Anzahl von Notenzeilen kopiert. Diese Funktion kann zur Erstellung eines Klavierauszuges verwendet werden und um Stimmen von einer Notenzeile auf mehrere zu verteilen. Als Wichtigstes dient sie sogar dazu, Ihnen beim Arrangieren und Orchestrieren in diversen Stilrichtungen und für verschiedene Besetzungen zu helfen, von Chormusik bis zu Blas- und großem Orchester.

Sie können beim Arrangieren so spezifisch oder unspezifisch sein, wie Sie nur möchten. Wenn Sie beispielsweise schon wissen, welche Instrumente vorkommen sollen, dann können Sie die Arrangier-Funktion als schnelle Methode benutzen, um Noten in diese Instrumente zu kopieren, z.B. um Akkorde intelligent auf die Blechbläser zu verteilen. Studenten und andere können aber auch die zahlreichen vorgefertigten Arrangier-Stile zum Experimentieren mit Bearbeitungen und Instrumentierungen jeglicher Komplexität verwenden.

Kurze Zusammenfassung

In der Tat ist Arrangieren eine spezielle Art von Kopieren und Einfügen:

- Kopieren Sie die Musik, die sie arrangieren möchten, in die Zwischenablage. Dies geschieht mittels **Bearbeiten ▶ Kopieren** (Kürzel **Strg+C** oder **⌘C**). (Kopieren Sie keine Percussion-Notenzeilen ohne Tonhöhen, da die Arrangier-Funktion nur mit Ausgangsmaterial mit bestimmten Tonhöhen umgeht.)
- Wählen Sie die Notenzeilen aus, in welche die zu arrangierende Musik eingefügt werden soll, entweder in derselben oder in einer anderen Partitur (beachten Sie dabei bitte, dass Sie keine bestimmte Anzahl von Takten auswählen müssen – wählen Sie einfach nur einen einzelnen Takt aus).

Wenn Sie eine Passage arrangieren möchten, die irgendwo in der Mitte eines Taktes beginnt, dann setzen Sie erst die entsprechenden Pausen in allen Zielnotenzeilen, sodass Sie die genaue Stelle auswählen können, an der die zu arrangierende Musik eingefügt wird.

Wenn Sie mehrere aneinander angrenzende Notenzeilen mittels **Shift**-Klick auswählen, wird die Arrangieren-Funktion auch in eventuell in dieser Auswahl befindliche ausgeblendete Notenzeilen arrangieren. Wenn Sie dies nicht wünschen, wählen Sie die Notenzeilen, in die Sie arrangieren möchten, eine nach der anderen mit **Strg+Klick** oder **⌘-Klick** aus.

- Wählen Sie **Noten ▶ Arrangieren** (Kürzel **Strg+Shift+V** oder **⇧⌘V**)
- Es erscheint das Dialogfeld **Arrangier-Stile**; wählen Sie den gewünschten Stil aus der Liste und klicken Sie auf **OK**.

Eine Fortschrittsanzeige informiert Sie über den Arrangier-Vorgang, der in wenigen Sekunden abgeschlossen ist. Sibelius hat das Arrangement nun fertig gestellt und dabei entschieden, welche Noten am besten in welche Instrumente kopiert werden, und die notwendigen Transpositionen vorgenommen, um dem Tonumfang eines jeweiligen Instrumentes gerecht zu werden.

Falls nicht schon probiert, öffnen Sie die Beispielpartitur **Arrangieren** im Ordner **Andere** innerhalb des Ordners **Beispiel-Partituren** und folgen den Anweisungen am oberen Rand der Partitur. Damit sollten Sie einen Geschmack davon bekommen, was die Arrangier-Funktion zu bieten hat.

Das bisher Gesagte ist nur eine kurze Zusammenfassung der Arrangier-Funktion – lesen Sie weiter, um die verschiedenen Möglichkeiten zu verstehen, wie man diese Funktion benutzt, bevor Sie sie in der Praxis einsetzen.

Arrangieren musikalisch sinnvoll einsetzen

Wie beim Komponieren handelt es sich beim Arrangieren und Orchestrieren um höher entwickelte musikalische Fähigkeiten, die nicht vom menschlichen Können getrennt werden können. Die Arrangier-Funktion ist daher nicht dazu gedacht, ein vollständig ausgeführtes Ergebnis ganz allein ohne weitere Eingriffe zu erzeugen. Folgendes bleibt Ihnen überlassen:

- Wählen Sie die Passage, die Sie arrangieren möchten, sorgfältig und zurückhaltend aus – eine Phrase oder auch weniger ist üblicherweise am besten (siehe weiter unten). Sie müssen nicht alle Notenzeilen der Ursprungsmusik auf einmal arrangieren – Sie könnten die rechte Hand eines Klavierstückes für die Holzbläser arrangieren und die linke Hand für die Streicher, wenn Sie wissen, dass Sie dies so möchten.
- Ziehen Sie auch in Betracht, Ihre Partitur vor dem Arrangieren für die Instrumente, die Sie verwenden möchten, etwas passender zu gestalten – beim Arrangieren wird die Ursprungsmusik niemals geändert, und ein Stück, das sich für Klavier gut eignet, muss nicht zwangsläufig auch ohne weitere Anpassung für ein Arrangement für ein Bläser- oder Streicherensemble geeignet sein. Sehen Sie weiter unten unter **Die Musik zum Arrangieren vorbereiten**; dort erhalten Sie Ratschläge, wie Sie Ihre Ursprungsmusik zur besseren Eignung anpassen. Unter **Nach dem Arrangieren** finden Sie ein paar Tipps, was Sie nach dem Arrangieren machen.
- Wählen Sie mit Bedacht den Arrangier-Stil und die gewünschten Notenzeilen aus; welche Arrangier-Stile Sie für welche Besetzungen verwenden, erfahren Sie etwas später. Wenn Ihnen das Arrangement nicht zusagt, so wählen Sie **Bearbeiten ▶ Rückgängig** und probieren es nochmals mit einem anderen Arrangier-Stil und/oder anderen Notenzeilen.
- Wechseln Sie oft den Arrangier-Stil und die ausgewählten Notenzeilen, um ein interessantes Arrangement zu schreiben – arrangieren Sie nicht immer für alle Instrumente gleichzeitig!
- Sie sollten auch das Ergebnis des Arrangiervorgangs angemessen bearbeiten, wie z.B. durch Anpassen von Oktavierungen oder der Verwendung von Orchestrierungstechniken wie etwa das Führen einer Linie von einem Instrument zum anderen.


Wichtig für Sie zu wissen ist, dass beim Arrangieren dieselbe Instrumentation und dieselben Tonhöhen für die ganze Passage, die Sie arrangieren, beibehalten werden. Beispiel: Eine Linie (von Noten) beginnt sehr hoch und wird sehr tief oder umgekehrt; Sibelius wird einem solchen Fall die Linie nicht automatisch von einem zum anderen Instrument hinüber führen, oder die Oktavlage

inmitten der Passage ändern. Die Arrangier-Funktion wird jedoch bei entsprechender Eignung die Instrumentation *zwischen* jeder Passage, die Sie arrangieren, wechseln.

Aus genannten Gründen sollten Sie nicht mehr als, sagen wir, eine Phrase auf einmal arrangieren, da andernfalls das Ergebnis für manche Instrumente zu schwierigen oder nicht spielbaren Tonlagen führen könnte. Das Arrangieren kurzer Abschnitte ermöglicht Sibelius, Instrumentation und Oktavlage zu ändern, um den jeweiligen Tonumfang nicht zu überschreiten (und auch, um das Arrangement durch Abwechslung interessant klingen zu lassen). Sibelius wird Sie darauf hinweisen, wenn eine Passage, die Sie arrangieren möchten, höchstwahrscheinlich zu lang ist.

Wie Arrangieren arrangiert


Die Arrangier-Funktion unternimmt im Einzelnen Folgendes (mit Ausnahme der speziellen Stile Verteilen und Auszug, weiter unten erklärt):

- Es werden geeignete Instrumente zum Arrangieren der ausgewählten Ursprungsnotenzeilen ausgewählt. Normalerweise werden die meisten oder alle Notenzeilen benutzt, sofern der Arrangier-Stil nicht für eine spezifische Instrumentenauswahl festgelegt ist (z.B. die Stile **Familie** und **Gemischtes Ensemble**, weiter unten beschrieben); in diesem Fall werden alle weiteren ausgewählten Notenzeilen nicht berücksichtigt.
- Sibelius verteilt die Musik auf die Instrumente, normalerweise mit einer Notenlinie pro Notenzeile, wenn möglich
- Die Noten können z.T. oktaviert werden, um sich dem Tonumfang eines Instrumentes anzupassen oder um einen bestimmten Klangfarbeneffekt zu produzieren. (Sie können den Tonumfang eines jeden Instrumentes selbst festlegen, was dann Einfluss auf Sibelius' Arrangier-Funktion nimmt –  **2.9 Instrumente**.)
- Sibelius kann verschiedene Arten musikalischen Materials verschiedenen Instrumentenarten zuweisen (z.B. schnelle Noten den Holzbläsern, langsame den Streichern), in Abhängigkeit des von Ihnen gewählten Arrangier-Stils. Insbesondere gibt es **Block-** und **Gemischte** Orchestrierungs-Stile, weiter unten erklärt.
- Sibelius kann beim Orchestrieren geeignete Verdopplungen vornehmen, z.B. das Piccolo eine Oktave über der Flöte. Wiederum hängt dies vom jeweiligen Arrangier-Stil ab.

Außer dem Aufteilen und Transponieren nimmt das Arrangieren keinerlei Veränderung an der Ursprungsmusik vor.

Arrangier-Stile

Die Art und Weise, in der Sibelius Ihre Musik arrangiert, wird vom Arrangier-Stil bestimmt. Der Arrangier-Stil gibt an, welche Instrumente Verwendung finden, ferner bestimmt er die Verdopplungen, und welche Art des musikalischen Materials welchem Instrument zugewiesen wird.

Eine große Bandbreite von über 130 Arrangier-Stilen ist Teil der Ausstattung und Sie können sogar Ihre eigenen anfertigen ( **5.5 Bearbeiten von Arrangier-Stilen**). In einfachen Worten gesagt bieten die Stile Verteilungs- und Zusammenfassungs-Operationen und Arrangieren/Orchestrieren für viele verschiedene Besetzungen, von Chor bis Blasorchester.

Die Arrangier-Stile sind folgenderweise benannt:

- zuerst geben die Namen die Art der Besetzung oder der Instrumente, für die arrangiert wird, an (z.B. Orchester, Band, 1 Familie: Blechbläser);
- zum Zweiten können sie einen bestimmten Stil des Arrangements anzeigen (z.B. Impressionistisch oder Film);
- drittens geben sie an, ob bestimmte Instrumente verwendet oder ausgeschlossen werden (z.B. Keine Trompeten, oder Solo-Holzbläser und Streicher);
- und zum Vierten geben manche Stile auch Auskunft darüber, ob sie eine Block- oder eine Gemischte Orchestrierung erzeugen (siehe weiter unten).

Auf der rechten Seite des Dialogfeldes gibt es zu jedem Arrangier-Stil zusätzlich noch detailliertere Beschreibungen. Diese nützlichen Informationen erläutern Ihnen, was der Stil macht und wie Sie ihn am besten verwenden.

Block-Stile und gemischte Stile

Die zum Orchestrieren gedachten Arrangier-Stile bestehen aus zwei Typen – Block und Gemischt:

- **Block-Stile** setzen verschiedenes musikalisches Material in verschiedene Instrumentenfamilien. Das Material wird gemäß der Spielgeschwindigkeit aufgeteilt – in einem Orchesterarrangement könnten z.B. die Holzbläser die schnellsten Noten spielen und die Blechbläser die langsamsten. Typischerweise ist die Melodie schneller als die Begleitung, das muss aber auf keinen Fall immer so sein.

In vielen Fällen haben wir für dieselben Familien jeweils zwei Stile angefertigt und noch einen Alternativ-Stil, bei dem die Holzbläser die langsameren Noten spielen.

- **Gemischt-Stile** erlauben eine Verdopplung zwischen Instrumenten verschiedener Familien, sodass z.B. Instrumente mit ähnlichem Tonumfang, beispielsweise Violinen und Flöte, dasselbe musikalische Material spielen.

Wenn weder Block noch Gemischt aufgeführt ist, so wird der Arrangier-Stil eine Gemischt-Orchestrierung erzeugen.

Verteilen

Um Akkorde auf eine größere Anzahl von Notenzeilen zu verteilen (d.h. die einzelnen Noten des Akkordes zu trennen):

Das Diagramm zeigt den Prozess der Verteilung eines Akkordes. Auf der linken Seite ist ein Akkord in G-Dur (G, B, D) in 3/4-Takt auf einer einzigen Notenzeile dargestellt. Ein grauer Pfeil weist nach rechts auf vier separate Notenzeilen für verschiedene Instrumente: Flute, Oboe, Clarinet in B♭ und Bassoon. Jede dieser Notenzeilen enthält eine einzelne Note des ursprünglichen Akkordes, die dem Instrument angepasst ist (z.B. Flute für G, Oboe für B, Clarinet für G, Bassoon für D).

- Wählen Sie das Material aus, welches Sie verteilen möchten (kann sich in einer oder in mehreren Notenzeilen befinden), und kopieren Sie es mit **Bearbeiten ▶ Kopieren** (Kürzel **Strg+C** oder **⌘C**) in die Zwischenablage

5. Power-Tools

- Selektieren Sie die Notenzeilen, auf die die Noten verteilt werden sollen (entweder an anderer Stelle in derselben Partitur oder in einer anderen Partitur). Wählen Sie **Noten** ▶ **Arrangieren** (Kürzel **Strg+Shift+V** oder **⇧⌘V**)
- Wählen Sie den **Verteilen**-Arrangier-Stil und klicken auf OK. Sibelius wird augenblicklich die Musik auf die Zielnotenzeilen verteilen.

Wenn es weniger Notenzeilen als Noten gibt, setzt Sibelius zwei Noten pro Notenzeile in getrennte Stimmen. Wenn Sie in der Folge diese beiden Stimmen miteinander vereinigen möchten, selektieren Sie einfach die betreffende Passage und wählen (beispielsweise) **Bearbeiten** ▶ **Stimme** ▶ **1** (Kürzel **Alt+1** oder **⌘1**).

Sibelius wird, wenn nötig, auch Noten oktavierern, um sie für den Tonumfang der Zielinstrumente spielbar zu gestalten.

Wenn Sie eine längere Passage verteilen, wird Ihnen Sibelius mit »Es empfiehlt sich, nicht mehr als einige wenige Takte auf einmal zu arrangieren« einen Hinweis geben – kümmern Sie sich nicht darum und klicken Sie auf **Ja**.

Wenn Sie Musik von einer einzelnen Notenzeile auf bis zu höchstens vier Notenzeilen verteilen und eine bessere Kontrolle darüber haben möchten, wie Sibelius die Verteilung auf die Notenzeilen vornimmt (vor allem, wenn keine Oktavierung gewünscht wird), verwenden Sie stattdessen **Plug-Ins** ▶ **Komponier-Werkzeuge** ▶ **Verteilen**, siehe **Verteilen** auf Seite 511.

Auszug

Um Noten mehrerer Notenzeilen auf eine kleinere Anzahl Notenzeilen zusammenzufassen:

- Wählen Sie das Material aus, von dem Sie einen Auszug erstellen möchten, und kopieren es mit **Bearbeiten** ▶ **Kopieren** (Kürzel **Strg+C** oder **⌘C**) in die Zwischenablage
- Selektieren Sie die Notenzeilen, auf die die Noten zusammengefasst werden sollen (entweder an anderer Stelle in derselben Partitur oder in einer anderen Partitur). Wählen Sie **Noten** ▶ **Arrangieren** (Kürzel **Strg+Shift+V** oder **⇧⌘V**)
- Wählen Sie einen der **Auszug**-Arrangier-Stile und klicken auf OK.

Es gibt mehrere **Auszug**-Stile, die für leicht unterschiedliche Bedürfnisse gedacht sind; lesen Sie die Beschreibung jedes Stils, um herauszufinden, welcher sich für Ihre Anforderungen am besten eignet.

Die Eignung eines Stiles für einen Klavierauszug hängt von der Komplexität der Ursprungsmusik ab. Für die meisten Fälle empfehlen wir den Stil **Klavierauszug: bis zu 2 Stimmen pro Notenzeile**; wenn Ihnen das Ergebnis jedoch zu komplex ist, probieren Sie stattdessen den Stil **1 Stimme pro Notenzeile**. Sie sollten auch in Betracht ziehen, Notenzeilen der Ursprungsmusik,

die für ein Tasteninstrument zu schwierig zu spielen wären, bei der Auswahl unberücksichtigt zu lassen.

Wenn Sie von einer längeren Passage einen Auszug erstellen, wird Ihnen Sibelius mit »Es empfiehlt sich, nicht mehr als einige wenige Takte auf einmal zu arrangieren« einen Hinweis geben – kümmern Sie sich nicht darum und klicken Sie auf **Ja**.

Nach der Verwendung eines der **Auszug**-Stile werden Sie möglicherweise eine Reihe von überflüssigen Dynamikzeichen finden, die mehrfach und übereinander gesetzt sind (da sie alle in der Ursprungsnotenzeilen standen); wenn dem so sein sollte, selektieren Sie die betreffende Passage und wählen **Bearbeiten** ▶ **Filter** ▶ **Dynamik** (Kürzel **Shift+Alt+D** oder **⇧⌘D**) und drücken dann **Entf**, um selbige zu löschen. (In seltenen Fällen finden Sie nach dem Erstellen eines Auszuges vielleicht auch überflüssige Bindebögen; auch diese können Sie mithilfe der Filter entfernen.)

Wenn Sie einen Auszug erstellen, der Triolen oder andere N-Tolen enthält, oder wenn Sie mehr Kontrolle über den Auszug wünschen, verwenden Sie **Plug-Ins** ▶ **Komponier-Werkzeuge** ▶ **Reduzieren** siehe **Zusammenfassen** auf Seite 515.

Für Instrumentenfamilien arrangieren

Die Stile **1 Familie** und **2 Familien** arrangieren nur für die jeweils in der Bezeichnung des Stiles angegebenen Instrumente. Wenn Sie beispielsweise alle Notenzeilen einer Orchester- oder Bandpartitur auswählen und dann den Arrangier-Stil **1 Familie: Holzbläser** benutzen, wird die Musik dann nur für die Holzbläser arrangiert. Wenn Sie aber z.B. alle Holzbläser außer den Flöten auswählen, werden die Flöten nicht verwendet.

Diese Stile sind auch zum Arrangieren für kleinere Besetzungen geeignet, z.B. für Bläserquartett und -quintett oder Streichorchester.

Die Stile **2 Familien** gibt es jeweils in den Konfigurationen **Block** und **Gemischt**, um unterschiedliche Farben und Texturen zu erzeugen.

Für Orchester arrangieren

Die Orchester-Stile sind nach Stilrichtungen geordnet. Sie finden dort eine Vielzahl von Stilen, die von **Barock** bis **Modern** reichen, dazwischen finden sich noch **Impressionistisch** und **Film**.

Die meisten Orchester-Stile produzieren ein Tutti, wenn Sie alle Notenzeilen auswählen, Sie können jedoch eine beliebige Anzahl von Notenzeilen der Zielpassage auswählen; das bedeutet, dass nach Auswahl von beispielsweise nur der Flöten-, der Klarinetten- und der Bratschennotenzeilen als Zielpassage auch nur für diese Instrumente arrangiert wird. Um ein permanentes Tutti zu vermeiden, empfehlen wir Ihnen, die Auswahl der Notenzeilen und der Arrangier-Stile zu wechseln.

Andere Stile, wie z.B. die Stile **Familie** und **Gemischtes Ensemble** verwenden kleinere Instrumentengruppen, um bestimmte Klangfarbeneffekte zu erzielen. Bei der Verwendung dieser Stile müssen Sie nicht bestimmte Notenzeilen auswählen – Sie können einfach alle auswählen und der Stil wird nur für die Instrumente arrangieren, für die er eingerichtet ist. Lesen Sie die jeweiligen Beschreibungen der Stile genau, sodass Sie wissen, welche Instrumente berücksichtigt werden.

Probieren Sie auch die etwas exotischeren Stile aus – gut möglich, dass dabei sehr attraktive Ergebnisse mit einigen selteneren Instrumenten erzielt werden.

5. Power-Tools

Beachten Sie bitte, dass keiner der Stile Schlaginstrumente ohne bestimmte Tonhöhen mit einschließt. Es gibt jedoch ein paar Stile, die Schlaginstrumente mit bestimmten Tonhöhen verwenden, um zusätzliche Farben zu erzeugen (z.B. Pauken in den **Romantik**-Stilen und Mallets in den **Modern**-Stilen). Sie können natürlich auch Schlaginstrumente mit bestimmten Tonhöhen auslassen, einfach indem Sie in der Zielpassage keinerlei solche Notenzeilen auswählen.

Für Blasorchester/Band arrangieren

Die **Blasorchester/Band**-Stile sind gleichermaßen für alle Arten von größeren Bläserensembles geeignet, wie z.B. für Blasorchester, marschierende und nicht marschierende Formationen und Drum Corps. Lesen Sie die jeweiligen Beschreibungen: Manche der Stile erzeugen Tuttis und andere Stile wiederum Kombinationen von weniger Instrumenten. Viele dieser Stile schließen Mallets mit ein, nicht jedoch Schlaginstrumente ohne Tonhöhen.

Die **Brass-Band**-Stile sind, wie der Name schon vermuten lässt, zum Arrangieren von Standard-Blechbläserformationen gedacht.

Für allgemeine Hinweisen, wie Sie verschiedene Instrumente und Arrangier-Stile (einschließlich der Stile **Familie-** und **Gemischtes Ensemble**) einsetzen, damit Sie ein möglichst interessantes Arrangement erreichen, lesen Sie bitte weiter oben unter **Für Orchester arrangieren**.

Für gemischtes Ensemble arrangieren

Die Stile **Gemischtes Ensemble** sind als vorgefertigte Instrumentierungen zur Verwendung für Orchester, Band oder anderen größeren Besetzungen gedacht. Sie benutzen jeweils nur wenige Instrumente. Wie schon die **Familie**-Stile benutzen Sie diese Stile, um zu differenzieren und damit zu vermeiden, zu oft für alle Instrumente gleichzeitig zu arrangieren.

Für Chor arrangieren

Die **Chor**-Stile erzeugen verschiedene Standard-Choreffekte, wie z.B. die Verdopplung des Soprans durch den Tenor eine Oktave tiefer oder die Melodie in einer der Mittelstimmen mit Begleitung durch die anderen Stimmen usw. Die Stile können zum Arrangieren einer beliebigen Kombination von Stimmen verwendet werden, sodass Sie Arrangements für SSAA oder TBB genauso leicht wie für SATB erstellen können.

Wenn Sie von Chormusik einen Klavierauszug anfertigen möchten, benutzen Sie einfach den geeigneten **Klavierauszug**-Arrangier-Stil.

Für Jazz-Ensemble arrangieren

Es gibt verschiedene **Jazz**-Stile für eine Vielzahl von Besetzungen, einschließlich Quintett (kann auch zum Arrangieren für Quartett und Trio verwendet werden), Big Band und traditionelle Jazz Band. Die **Familie**-Stile eignen sich sowohl für Big Band als auch für Jazz Band. Und nochmals: Variieren Sie die ausgewählten Stile und Notenzeilen, um ein interessantes Arrangement zu erzielen.

Für Rock- und Pop-Ensembles arrangieren

Die Stile **Rock** und **Pop** schließen Standard-Gitarre/Bass/Keyboards-Kombinationen mit ein (sie arrangieren jedoch nicht für Drums). Probieren Sie auch einmal den Stil aus, der ein Orchester dabei hat!

Für Solo-Instrument arrangieren

Die Stile **Solo mit Begleitung** setzen die Melodie in ein Solo-Instrument und den Rest in andere Instrumente. Um mit diesen Stilen zu arrangieren, müssen Sie die Begleitinstrumente entsprechend der Bezeichnung des jeweiligen Stils (Gitarre, Harfe, Tasteninstrumente oder Streicher) und auch die Notenzeile des Solo-Instruments auswählen. Sie können mehr als eine Solo-Instrumenten-Notenzeile auswählen (z.B. Flöte und Klarinette), was einfach zur Folge hat, dass beide Solo-Instrumente das Gleiche spielen.

Der schlichte **Solo-Stil** dient dazu, ganz einfach und schnell die Melodie in ein bestimmtes Instrument zu setzen. Die Begleitmusik findet dabei keine Verwendung (und kann unabhängig mit einem anderen Arrangier-Stil für andere Instrumente arrangiert werden).

Alle diese Stile gehen davon aus, dass die schnellsten Noten in der Ursprungsmusik die Melodie sind, was häufig richtig ist, aber durchaus nicht immer der Fall sein muss. Wenn dem nicht so ist, so können Sie stattdessen die Filter benutzen, um beispielsweise von einer Passage der Ursprungsmusik die obersten Noten auszuwählen (☐ **5.11 Filter und Suchen**).

Für andere Ensembles arrangieren

Wenn die gewünschte Besetzung, für die Sie ein Arrangement erstellen möchten, nicht aufgelistet ist (z.B. Cello-Sextett), dann wählen Sie einfach den Stil **Standard-Arrangement**, welcher bei jeglicher Instrumentenkombination passable Ergebnisse erzielt.

Die Musik zum Arrangieren vorbereiten

Es lohnt sich, vor dem Anwenden der Arrangier-Funktion ein wenig Zeit darauf zu verwenden, Ihr Stück optimal für das Arrangieren einzurichten, um ein besseres Ergebnis zu erzielen.

Sibelius nimmt an der Ursprungsmusik keinerlei Änderungen vor (mit Ausnahme von Oktavierungen in bestimmten Fällen, um dem jeweiligen Tonumfang gerecht zu werden); daher sollten Sie alle weiteren Änderungen, die notwendig sind, um die Eignung der Musik für die Zielinstrumente zu erhöhen, ausführen. Obwohl Sie diese Änderungen auch nach dem Arrangieren vornehmen können, ist es besser, dies vorher zu tun, damit danach nicht dieselben Änderungen bei mehreren Instrumenten ausgeführt werden müssen. Folgendes sollten Sie bedenken:

- Versuchen Sie die Ursprungsmusik so einzurichten, dass jede Notenzeile mit einer konstanten Anzahl von Stimmen notiert ist. (Die Anzahl der Stimmen kann sich von Passage zu Passage, die Sie jeweils einzeln arrangieren, ändern.) Zum Beispiel in diesem Fall:



in welchem die 2. Stimme in der rechten Hand nur gelegentlich auftaucht, sollten Sie die untersten Noten der Akkorde in der 1. Stimme in die 2. Stimme versetzen. Selektieren Sie dazu die betreffende Passage (hier die obere Notenzeile) und wählen **Bearbeiten** ▶ **Filter** ▶ **Unterste Note** und versetzen dann die selektierten Noten mit **Bearbeiten** ▶ **Stimme** ▶ **2** (Kürzel **Alt+2** oder **⇧2**) in die 2. Stimme. Damit erzielen Sie folgendes Ergebnis:

5. Power-Tools



Damit wird sichergestellt, dass Sibelius diejenigen Noten, die jetzt in der 2. Stimme stehen, in dasselbe/dieselben Instrument(e) setzt. Wenn Sie das nicht machen, wird Sie Sibelius erst darauf hinweisen und dann die beiden Noten in der ursprünglichen 2. Stimme in ein zusätzliches Instrument schreiben, mit Pausen davor und danach. Dies geschieht, da Sibelius die 2. Stimme so behandelt, als ob sie durch die ganze Passage geführt wird, und dann dort Pausen einfügt, wo in der 2. Stimme keine Noten sind, um eine durchgehende Linie zu erzeugen.

- Die Arrangier-Stile wie z.B. **Orchester: Barock** sind für Musik dieser Zeit gedacht – Sie können Jazzmusik nur durch eine Orchestrierung für Barock-Instrumente nicht nach Barock klingen lassen!
- Sie möchten vielleicht eine Passage der Ursprungsmusik auf zwei Stimmen aufteilen, um sie für die Zielinstrumente besser anzupassen. Eine »uff-ta-ta«-Bassfigur beispielsweise funktioniert am besten, wenn sich das »uff« über den ganzen Takt in der 2. Stimme erstreckt, während die »ta-ta«-Akkorde in der 1. Stimme stehen:

Vor dem Arrangieren → **Danach**

- Beim Arrangieren werden Dynamiken und andere Notenzeilen-Objekte (wie etwa Symbole, Linien etc.) kopiert – nicht aber System-Objekte (wie etwa Tonartvorzeichnungen und Taktarten). Wenn die Musik, die Sie arrangieren, Taktartwechsel enthält, sollten Sie diese Taktartwechsel auch in der Zielpassage erstellen (vorzugsweise vor und nicht nach dem Arrangieren)
- Löschen Sie unnötige Objekte. Wenn Sie beispielsweise Klaviermusik für Bläser arrangieren, sollten Sie alle Pedallinien löschen, bevor Sie beginnen – entfernen Sie aber nicht Zeichen wie Dynamiken, Bindebögen und Triller, die Sie auch von den Bläsern gespielt wissen möchten.
- Löschen Sie in Ihrer Partitur alle Oktavierungslinien (8va) und setzen bzw. transponieren Sie die dazugehörigen Noten stattdessen in die klingende Oktave (ohne sich um das Druckbild und viele Hilfslinien zu kümmern). Dies sollten Sie deshalb tun, da Oktavierungslinien außer bei Tasteninstrumenten eher selten Verwendung finden und Sibelius bei der Entscheidung, welches Instrument dem Tonumfang der Noten am besten entspricht, diese Linien ignoriert.
- Wenn Sie sich unternehmungslustig fühlen, könnten Sie auch noch den **Bearbeiten** ▶ **Filter** ▶ **Erweiterter Filter** probieren, um vor dem Arrangieren sagen wir mal die erste Zählzeit eines jeden Taktes Ihrer Partitur auszuwählen. Indem Sie nur eine bestimmte Auswahl der Noten der Ursprungspassage kopieren, können Sie recht schnell eine dezente Begleitungsstruktur erzeugen.

Nach dem Arrangieren

- Beim Arrangieren versucht Sibelius, die Noten immer innerhalb des Tonumfangs des jeweiligen Instrumentes zu halten; manchmal ist das aber nicht möglich: Wenn Sie also mit ein paar Noten außerhalb des Tonumfangs dastehen, sollten Sie diese Noten entweder auf einem anderen Instrument mit einem geeigneten Tonumfang weiterführen oder die betreffenden Noten oktavieren.
- Wenn Ihnen viele Noten außerhalb des Tonumfangs bleiben, haben Sie wahrscheinlich versucht, zuviel Musik auf einmal zu arrangieren. Probieren Sie immer nur eine Phrase auf einmal zu arrangieren, da Sie sich damit Arbeit sparen, die Sie sonst hinterher bei der Weiterverarbeitung haben.
- Wenn eine bestimmte Notenzeile nach zwei Stimmen verlangt, werden Sie nach dem Arrangieren feststellen, dass Sibelius die Noten in der ganzen Zielpassage in zwei Stimmen geschrieben hat (auch wenn die Stimmen hauptsächlich unisono laufen). Möglicherweise steht die 2. Stimme immer oder teilweise über der 1. Stimme, sodass Sie die Stimmen tauschen müssen, und zwar über **Bearbeiten ▶ Stimme ▶ 1. und 2. vertauschen** (Kürzel **Shift-V** oder **⇄V**). Wenn die Stimmen unisono oder homophon laufen, möchten Sie diese Passage vielleicht klarer und einfacher schreiben, indem Sie die beiden Stimmen ganz oder teilweise miteinander verschmelzen; selektieren Sie dazu einfach die Noten als Passage und wählen **Bearbeiten ▶ Stimme ▶ 1** (Kürzel **Alt+1** oder **↵1**).
- Wenn Sie nach dem Arrangieren feststellen, dass manche Instrumente ungeeignetes musikalisches Material zugewiesen bekommen haben (z.B. schnelle tiefe Töne auf einem Horn), machen Sie den Vorgang **Rückgängig** (Kürzel **Strg-Z** oder **⌘Z**) und arrangieren nochmals. Wählen Sie dabei entweder diese Instrumente nicht mit aus, sodass sie nicht verwendet werden, oder wählen Sie gleich einen anderen Arrangier-Stil. Bei den Stilen für 2 Instrumenten-Familien im Block gibt es alternative Versionen, bei denen beispielsweise die Blechbläser die schnelleren oder die langsameren Noten spielen.

5.5 Bearbeiten von Arrangier-Stilen

5.4 Arrangieren.

Nur für Fortgeschrittene

Zusammen mit Sibelius haben Sie mehr als 130 vordefinierte Arrangier-Stile bekommen. Wenn Sie aber auch Ihre eigenen erstellen möchten, so erfahren Sie in diesem Kapitel, wie das geht.

Um gut funktionierende Arrangier-Stile selbst anzufertigen, müssen Sie zuerst die Funktionsweise von Sibelius' Arrangier-Funktion verstehen.

Funktionsweise

Sibelius' Arrangier-Algorithmus ist komplex, grundsätzlich aber wird die ausgewählte Musik in einzelne monophone »Linien« aufgeteilt, wobei jede aus einzelnen Noten und Pausen besteht. Diese »Linien« werden dann auf die gewählten Zielnotenzeilen verteilt, dabei oktaviert, in weiteren Notenzeilen verdoppelt (unisono oder oktaviert) und dies – wenn nötig – unter Verwendung mehrerer Stimmen.

Sibelius bestimmt die »Linien« folgendermaßen:

- In jeder Notenzeile wird jede Stimme, die eine oder mehrere Noten (oder Pausen oder Ganztakt-pausen) enthält, als eine oder mehrere Linien von Noten behandelt. Die Anzahl der Linien, die aus einer Stimme erzeugt werden, richtet sich nach der Anzahl der Noten im notenreichsten Akkord.
- Wenn die Anzahl von Noten in einer Stimme nicht konstant ist (z.B. wenn eine Passage erst mit Terzen, dann mit einzelnen Noten geschrieben ist), setzt Sibelius die oberen Noten von Akkorden in mehr Linien als die tieferen Noten
- Zu jeder Linie von Noten gehören auch alle weitere der Notenzeile oder der Stimme zugeordneten Objekte, d.h. alle Noten behalten jegliche Artikulationszeichen, Haltebögen, Notenkopf-Typen usw. und auch Objekte wie Text und Linien.

Diese Linien von Noten werden dann arrangiert und dabei gemäß dem jeweils gewählten Arrangier-Stil in die Zielnotenzeilen eingepasst. Die Arrangier-Stile geben »Instrumentengruppen« an, für welche jeweils gleiches bzw. ähnliches musikalisches Material arrangiert wird.

Dabei finden folgende allgemeine Prinzipien Anwendung:

- Sibelius wird versuchen, die komplette Ursprungsmusik für die ausgewählten Notenzeilen zu arrangieren, was zur Folge haben kann, dass es entweder sehr viele Verdopplungen gibt (wenn für die Anzahl der Notenzeilen zu wenige Linien von Noten vorhanden sind) oder dass viele Notenzeilen mit mehreren Stimmen produziert werden (wenn für die Anzahl der Notenzeilen zu viele Linien von Noten vorhanden sind).
- Sibelius wird jeder Gruppe nur eine Linie von Noten zuweisen, außer es gibt weniger Linien als Gruppen – in einem Extremfall beispielsweise, wenn die Ursprungsmusik aus einer einzelnen monophonen Linie besteht und diese dann für großes Orchester arrangiert wird, wird Sibelius

keine Begleitstimme für diese einzelne Linie komponieren, sondern selbige einfach nur auf allen Notenzeilen verdoppeln.

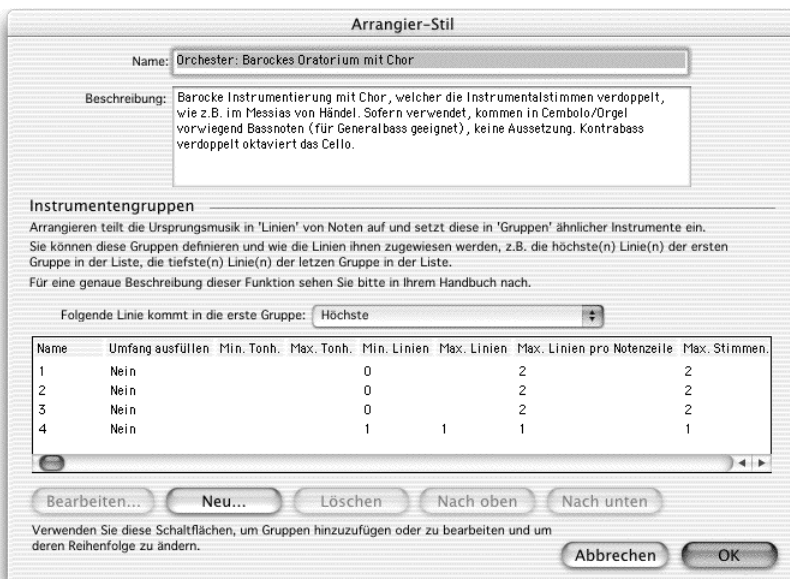
- Sibelius passt die Tonhöhe einer jeden Linie einem gut spielbaren Umfang des jeweiligen Zielinstrumentes an. (Optional können Sie auch angeben, ob Sibelius die Ursprungsmusik über einen bestimmten Tonumfang »ausdehnen« soll – sehen Sie dazu weiter unten.)

Beim Arrangieren teilt Sibelius die Linien von Noten in vier – vom Arrangier-Stil bestimmte – grundsätzliche Kategorien ein:

- *Schnellste bis langsamste*: Die Linien von Noten mit den durchschnittlich kürzesten Notendauern werden der zuerst aufgelisteten Instrumentengruppe zugewiesen, während die Gruppe am Ende der Liste die Linien mit den durchschnittlich längsten Notendauern zugewiesen bekommt
- *Höchste bis tiefste*: Die Linien von Noten mit den durchschnittlich höchsten Tonhöhen werden der zuerst aufgelisteten Instrumentengruppe zugewiesen usw.
- *Am meisten Noten spielende*: Die Linien von Noten mit den meisten Noten werden der zuerst aufgelisteten Instrumentengruppe zugewiesen, während die Gruppe am Ende der Liste die Linien mit den wenigsten Noten zugewiesen bekommt
- *Am meisten spielende*: Die Linien von Noten, die im Verhältnis zur Gesamtdauer der Ursprungsmusik am meisten spielen, werden der zuerst aufgelisteten Instrumentengruppe zugewiesen usw.

Arrangier-Stile bearbeiten

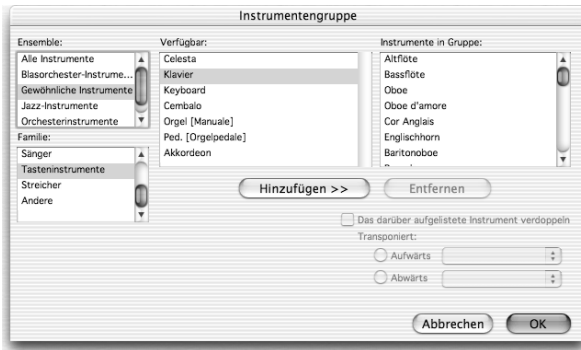
- Wählen Sie Noten ▶ Arrangier-Stile bearbeiten:
 - Um einen vorhandenen Stil zu bearbeiten, wählen Sie diesen aus der Liste und klicken auf **Bearbeiten**
 - Um einen neuen Stil zu erstellen, wählen Sie aus den vorhandenen den passendsten Stil, auf dem der neue Stil basieren soll, und klicken dann auf **Neu**
- Es erscheint dieses Dialogfeld:



5. Power-Tools

Im oberen Teil des Dialogfeldes können Sie dem Stil einen **Namen** geben und – wenn Sie wünschen – auch eine entsprechende **Beschreibung**. Im unteren Teil werden die Instrumentengruppen aufgelistet, für die Sibelius die Ursprungsmusik arrangieren wird.

- Zum Entfernen einer Instrumentengruppe wählen Sie deren Namen aus und klicken auf **Löschen**; zum Ändern der Reihenfolge der Gruppen wählen Sie eine aus und klicken auf **Nach oben** oder **Nach unten**
- Um eine neue Instrumentengruppe hinzuzufügen, klicken Sie auf **Neu** und wählen die Instrumente für diese Gruppe:



Hierbei gibt es eine ganze Reihe von Herangehensweisen; möglicherweise möchten Sie Melodieinstrumente (z.B. hohe Holzbläser und Streicher) in einer Gruppe zusammenfassen und in einer anderen Gruppe Begleitinstrumente (z.B. Blechbläser, Hörner und tiefe Streicher).

Sie können auch festlegen, ob ein Instrument das darüber aufgelistete Instrument mit einem bestimmten Intervall verdoppeln soll (z.B. wenn Sie wollen, dass eine Flöte von einem Piccolo eine Oktave höher verdoppelt wird, oder wenn bestimmte Instrumente in Terzen spielen sollen). Wenn zwei Instrumente ein einzelnes Instrument verdoppeln sollen, wenn beispielsweise die Flöten vom Piccolo und von den Klarinetten verdoppelt werden sollen, würden diese Instrumente im Dialogfeld **Instrumentengruppe** wie folgt aufgelistet:

Flöte	<i>Verdoppeln deaktiviert</i>
Piccolo	<i>verdoppelt eine Oktave höher</i>
Klarinette	<i>verdoppelt unisono</i>

In anderen Worten heißt das, dass mehrere Instrumente ein und dasselbe Instrument verdoppeln können. Das Instrument, welches bei eingeschalteter Option **Das darüber aufgelistete Instrument verdoppeln** verdoppelt wird, ist das erste Instrument über dem ausgewählten Instrument, das nicht eingestellt ist, ein anderes Instrument zu verdoppeln.

Selbst wenn Sie nicht angeben, dass irgendwelche Instrumente einander verdoppeln sollen, werden sie das vielleicht trotzdem tun (wenn Sie Linien von Noten für eine größere Anzahl von Notenzeilen arrangieren).

- Wenn Sie alle Instrumente der Gruppe hinzugefügt haben, klicken Sie auf **OK**
- Geben Sie der Gruppe einen Namen (z.B. **VL. I + FL.**); doppelklicken Sie dazu in das entsprechende Feld in der Spalte **Name**

- Wenn Sie festlegen möchten, ob Sibelius die Musik für diese Gruppe innerhalb eines bestimmten Tonumfangs arrangieren soll, setzen Sie **Umfang ausfüllen** auf **Ja** und wählen dann unter **Min. Tonh.** und **Max. Tonh.** die gewünschten Tonhöhen. Sibelius wird dann die Noten so oktavierem, dass sie sich innerhalb der angegebenen Tonhöhen befinden und dass die verschiedenen Instrumente den gesamten Umfang gemeinsam ausfüllen.

Umfang ausfüllen ist beispielsweise dann nützlich, wenn es sich bei Ihrer Ursprungsmusik um ein Klavierstück handelt, welches aus guten Gründen bei Akkorden einen kleineren Tonumfang verwendet (im Allgemeinen nicht mehr als eine Dezime in jeder Hand), Sie diese Musik aber für Streicher über deren gesamten Tonumfang hinweg arrangieren; oder wenn Sie sicherstellen möchten, dass die Noten in einer bestimmten Lage erscheinen, z.B. hohe Holzbläser, auch wenn die Instrumente sie eigentlich auch in anderen Registern spielen könnten.

- **Min. Linien** legt die minimale Anzahl von Linien fest, die einer ausgewählten Gruppe zugewiesen werden können. Es wird die Standardeinstellung von **0** empfohlen; das bedeutet, dass die Gruppe nicht ständig spielen muss.
- **Max. Linien** legt die maximale Anzahl von Linien fest, die einer ausgewählten Gruppe zugewiesen werden können. Die Standardeinstellung (leer) gestattet die Zuweisung von beliebig vielen Linien an die Gruppe.

Nur wenn Sie ganz bestimmte Effekte erzielen möchten, sollten Sie diese Einstellung ändern: Das Einstellen von **Max. Linien** auf **1** zwingt alle Instrumente dieser Gruppe dazu, dasselbe Material zu verdoppeln.

- **Max. Linien pro Notenzeile** und **Max. Stimmen pro Notenzeile** bestimmen die Verteilung der Linien auf die Instrumente innerhalb der jeweiligen Gruppe. Die Standardeinstellung (jeweils **2**) ist für die meiste Art von Musik geeignet.

Allgemein gilt, dass Sibelius mehrere Stimmen pro Notenzeile nur dann schreibt, wenn es nötig ist; wenn z.B. einer Gruppe mehr Linien zugewiesen werden, als diese Gruppe Notenzeilen hat.

Wenn **Max. Linien pro Notenzeile** auf einen größeren Wert als **Max. Stimmen pro Notenzeile** eingestellt ist, dann wird Sibelius Linien von Noten in Akkorde innerhalb derselben Stimme verschmelzen. (Es dürfte verhältnismäßig offensichtlich sein, dass es wenig Sinn ergäbe, **Max. Linien pro Notenzeile** einen kleineren Wert als **Max. Stimmen pro Notenzeile** zuzuweisen.) Wenn Sie ausschließlich einzelne Noten auf jeder Notenzeile schreiben möchten, setzen Sie beide Optionen auf **1**.


Hier einige nützliche Einstellungen genannter Optionen:

<i>Tasteninstrumente:</i>	Max. Linien pro Notenzeile = 4, Max. Stimmen = 2
<i>Holzbläser einfach:</i>	Max. Linien pro Notenzeile = 1, Max. Stimmen = 1
<i>Holzbläser zweifach:</i>	Max. Linien pro Notenzeile = 2, Max. Stimmen = 2
<i>Blechbläser:</i>	Max. Linien pro Notenzeile = 2, Max. Stimmen = 2
<i>Streicher:</i>	Max. Linien pro Notenzeile = 2, Max. Stimmen = 2
<i>Sänger:</i>	Max. Linien pro Notenzeile = 1, Max. Stimmen = 1

- Allen Instrumenten einer Gruppe wird gleiche bzw. ähnliche Musik zugewiesen. Die Art, in welcher Linien Gruppen zugewiesen werden, wird über die Option **Folgende Linie kommt in die erste Gruppe** festgelegt; wenn diese Option beispielsweise auf **Höchste** eingestellt ist, werden die höchsten Linien der zuoberst aufgelisteten Gruppe zugewiesen, die zweithöchsten der

nächsten Gruppe usw. Sie können die Reihenfolge der Instrumentengruppen mittels Klicken auf **Nach oben** oder **Nach unten** ändern. (Weitere Details siehe unten.)

- Wenn Sie mit der Einrichtung Ihres Arrangier-Stils fertig sind, klicken Sie auf **OK**.

Die Arrangier-Stile werden automatisch im Ordner **Arrange Styles** innerhalb Ihres Sibelius-Programmordners gespeichert, sodass Sie sie, wenn gewünscht, mit anderen Anwendern austauschen können. Verschicken Sie dazu einfach die entsprechenden **.sar**-Dateien aus genanntem Ordner – siehe **Vom Anwender editierbare Dateien** in  **8.1 Dateien**.

Beachten Sie bitte, dass Sie, wenn Sie Arrangier-Stile für andere Leute anfertigen, *alle möglichen geeigneten Instrumente* in jedem Stil mit einschließen sollten (wir haben dies bei den vordefinierten Stilen gemacht). Ein Arrangier-Stil beispielsweise für Blechbläser sollte möglichst auch seltene Instrumente wie Piccolo-Trompete und Naturhorn berücksichtigen, für den Fall, dass jemand anders für diese Instrumente arrangieren möchte.

Welche Linien in die erste Gruppe kommen

Die mitgelieferten Arrangier-Stile eignen sich für die meisten Arten von Arrangements; wenn Sie jedoch Ihren eigenen Stil erstellen möchten, ist es wichtig zu verstehen, wie die Verteilung der Linien das Ergebnis des Arrangements beeinflusst.

Die vier Methoden der Einteilung bzw. der Sortierung der Linien – welche über die Option **Folgende Linie kommt in die erste Gruppe** festgelegt werden – bewirken sehr verschiedene Verteilungen der Noten:

- Wenn nach Tonhöhen eingeteilt wird (d.h. **Höchste**), sollten die Gruppen so eingerichtet bzw. geordnet sein, dass die Instrumente einer jeden Gruppe im richtigen Register spielen können. Z.B. bestünde die erste Gruppe aus hohen Instrumenten (wie etwa Violinen und Flöten), eine zweite Gruppe aus mittleren Instrumenten (z.B. Bratschen, Klarinetten, Hörner) und eine dritte aus Bassinstrumenten (z.B. Celli, Fagotte, Posaunen). Die Einteilung nach Tonhöhen ermöglicht konventionelle Verdopplungen in einer »gemischten« Orchestrierung (z.B. Violinen von Flöten und Klarinetten verdoppelt, Bratschen von Oboen, Celli von Fagotten usw.) auf sehr einfache Weise. Typischerweise sollte ein Arrangier-Stil dieser Art aus drei oder vier Gruppen bestehen. Die Stile **Gemischt** sind auf diese Weise eingerichtet.
- Wenn nach Geschwindigkeit oder Menge des Materials eingeteilt wird (d.h. **Schnellste** oder **Am meisten spielende**), sollte jede Gruppe für sich so viele und/oder entsprechend geartete Instrumente enthalten, dass sie alleine den ganzen Tonumfang abdeckt, wie z.B. Instrumente der Standard-Instrumentenfamilien (Holz- und Blechbläser und Streicher). Dies ermöglicht eine »Block«-Orchestrierung, bei der jede Familie eine bestimmte Art des Ursprungsmaterials spielt (z.B. Holzbläser spielen die schnellsten, Blechbläser die langsamsten Noten). Typischerweise sollte ein Arrangier-Stil dieser Art aus zwei oder drei Gruppen bestehen. Die **Block**-Stile sind auf diese Weise eingerichtet, nach **Schnellste** angeordnet, welches unsere empfohlene Einstellung bei einer Block-Orchestrierung ist.
- Wenn Sie sich nicht sicher sind, welche Methode der Einteilung Sie verwenden sollen, wählen Sie **Höchste** (d.h. gemischte Orchestrierung); damit erzielen Sie im Allgemeinen die besten Ergebnisse.

5.6 Ausblenden von Objekten

Es kann nützlich sein, bestimmte Objekte auszublenden, die aber trotzdem in der Partitur vorhanden sind bzw. bleiben. Des Öfteren möchten Sie beispielsweise eine Stichnotenpassage in den Stimmen(auszügen) schreiben, die aber in der Partitur nicht sichtbar ist; oder es sollen bestimmte Noten zwar abgespielt werden, jedoch verborgen bleiben, wie z.B. die Aussetzung einer Generalbassbezeichnung.

In Sibelius können Sie jedes beliebige Objekt ausblenden und dabei festlegen, ob dieses Objekt nur in der Partitur oder nur in den Stimmen(auszügen) oder weder in Partitur noch in den Stimmen(auszügen) sichtbar sein soll.

Ein Objekt ausblenden

Zum Ausblenden eines Objektes in Ihrer Partitur selektieren Sie es und wählen eine der Optionen in **Bearbeiten** ▶ **Ausblenden oder anzeigen**; dabei handelt es sich um die folgenden:

- **Ausblenden/Anzeigen** (Kürzel **Strg+Shift+H** oder **⇧⌘H**): Blendet ein Objekt in der aktuellen Partitur oder Stimme aus oder zeigt es an
- **In Partitur anzeigen**: Zeigt ein Objekt nur in der Partitur an (und blendet es in allen Stimmen aus)
- **In Stimmen anzeigen**: Zeigt ein Objekt in allen Stimmen an (und blendet es in der Partitur aus).
- **In allen anzeigen**: Zeigt ein Objekt in der Partitur und allen Stimmen an.

Ausblenden/Anzeigen findet sich ein weiteres Mal in der **Allgemein**-Leiste des **Eigenschaften**-Fensters; selektieren Sie das Objekt, welches Sie ausblenden oder anzeigen möchten, und wählen Sie dann aus dem **Drop-down-Menü** die gewünschte Option.

Wenn Sie ein Objekt ausblenden oder ein ausgeblendetes Objekt auswählen, wird es auf dem Bildschirm in einer blassen Farbe dargestellt. Wenn Sie die Auswahl des Objektes aufheben (d.h. es deselektieren), ist es nicht mehr sichtbar, es sein denn, Sie entscheiden sich, alle ausgeblendeten Objekte in Hellgrau darstellen zu lassen – sehen Sie dazu unter **Ausgeblendete Objekte sichtbar machen** weiter unten.

Was ausgeblendet werden kann

Alle Objekte in Ihrer Partitur können ausgeblendet werden, einschließlich Noten, Pausen, Text, Taktarten, Tonartvorzeichnungen, Linien usw. Beachten Sie bitte, dass Sibelius nur vollständige Objekte ausblenden kann, d.h. standardmäßig blendet das Ausblenden einer Note auch deren zugehörige Vorzeichen, Balken, Hälse und Artikulationszeichen aus, nicht jedoch beispielsweise ein der Note zugeordnetes Textobjekt. (Falls nötig, können Sie Vorzeichen, Fähnchen und Balken unabhängig von der Note ausblenden – [☞ 2.30 Vorzeichen](#) und [2.3 Balken](#).)

Zu Details, welche Elemente genau ausgeblendet werden können, sehen Sie bitte im jeweilig relevanten Kapitel der **Referenz** nach, beispielsweise zum Ausblenden von Linien, [☞ 2.12 Linien](#).

Mögliche Anwendungsbereiche ausgeblendeter Objekte:

- *Noten*: Erstellen Sie Stichnotenpassagen, die in der Partitur weder sicht- noch hörbar sind, jedoch in den Stimmen(auszügen) erscheinen (☐ **2.20 Stichnoten**); »improvisierte« Soli, die abgespielt werden, jedoch in der Partitur nicht sichtbar sind.
- *Text*: Verbergen Sie Metronom- oder andere Tempoangaben, ohne dass diese sichtbar wären; geben Sie Spielanweisungen für einzelne Spieler ein, die nicht in der Partitur erscheinen, jedoch in den Stimmen(auszügen) wieder auftauchen bzw. sichtbar sind; schreiben Sie Hinweise für den Dirigenten, die nur in der Partitur stehen, nicht jedoch in den Stimmen.
- *Linien*: Geben Sie Objekte wie z.B. *accel./rit.*-Linien ein, die Einfluss auf die Wiedergabe nehmen, aber ausgeblendet sind.

Ausgeblendete Objekte sichtbar machen

Um ausgeblendete Objekte in Ihrer Partitur sehen zu können, schalten Sie **Ansicht ▶ Ausgeblendete Objekte** (Kürzel **Strg+Alt+H** oder **⌘+⌥+H**) ein; standardmäßig ist diese Option deaktiviert. Ausgeblendete Objekte erscheinen dann in Hellgrau in Ihrer Partitur (sie werden jedoch nicht gedruckt – siehe **Wiedergabe und Drucken ausgeblendeter Objekte** weiter unten). Ausgeblendete Objekte können genau auf dieselbe Art wie nicht ausgeblendete ausgewählt und bearbeitet werden.

Wenn **Ansicht ▶ Ausgeblendete Objekte** deaktiviert ist, sind ausgeblendete Objekte in Ihrer Partitur vollständig unsichtbar und können einzeln weder ausgewählt noch bearbeitet werden (sie sind jedoch dann sichtbar, wenn sie Teil einer ausgewählten Passage sind – wenn Sie beispielsweise **Strg+A** oder **⌘+A** tippen, um alles auszuwählen – Sie können sich auch weiterhin mit den Pfeiltasten zwischen ausgeblendeten und sichtbaren Objekten bewegen).

Diese Option bestimmt auch darüber, ob verschiedene andere Objekte, die normalerweise nicht notiert werden (d.h. nicht gedruckt werden), angezeigt werden. Zum Beispiel:

- Unsichtbare Taktstriche (☐ **2.25 Taktstriche**) werden als grauen Taktstriche angezeigt;
- Tonartwechsel (☐ **2.26 Tonartvorzeichnungen**) und Instrumentenwechsel (☐ **2.9 Instrumente**), aufgrund derer keine Vorzeichen mehr erscheinen, werden als graues Rechteck dargestellt;
- Pausen und Ganztaktpausen, die durch den Notenzeilen-Typ ausgeblendet sind, wie beispielsweise der **Gitarren-Normalschrift**, erscheinen in Grau.

Beachten Sie bitte, dass Sie, wenn Sie eine Pause löschen, diese Pause tatsächlich ausblenden, sodass sie in hellgrau sichtbar ist, sofern die Option **Ansicht ▶ Ausgeblendete Objekte** (Kürzel **Strg+Alt+H** oder **⌘+⌥+H**) eingeschaltet ist.

Ausgeblendete Objekte in Stimmen

Wenn ein Objekt in der Partitur ausgeblendet ist, in der Stimme aber angezeigt wird bzw. umgekehrt, und die Option **Ansicht ▶ Unterschiede in Stimmen** eingeschaltet ist, wird die sichtbare Version dieses Objekts in Orange dargestellt (zur Kennzeichnung, dass es in Partitur und Stimme nicht identisch ist); die ausgeblendete Version erscheint wie üblich in Grau, sofern **Ansicht ▶ Ausgeblendete Objekte** eingeschaltet ist, wird beim Auswählen jedoch blassorange.

Wiedergabe und Drucken ausgeblendeter Objekte

Standardmäßig werden ausgeblendete Objekte *nicht* gedruckt, sie *werden* jedoch beim Abspielen der Partitur *wiedergegeben*, unabhängig davon, ob die Option **Ansicht ▶ Ausgeblendete Objekte** an oder aus ist. Von manchen ausgeblendeten Objekten wünschen Sie sich vielleicht, dass sie auch nicht wiedergegeben werden, wie z.B. eine ausgeblendete Stichnotenpassage in einer Partitur – zu diesem Zwecke verwenden Sie Notenköpfe ohne Wiedergabe oder schalten die Kontrollkästchen **Spielen bei Durchgang** der jeweiligen Objekte im **Eigenschaften-Fenster** aus (☞ **2.16 Notenköpfe** und **4.6 Wiederholungen**).

Wenn ausgeblendete Objekte auch gedruckt werden sollen, z.B. als Hilfe beim Korrekturlesen, aktivieren Sie **Ansicht ▶ Ausgeblendete Objekte** und drucken dann Ihre Partitur, wobei Sie im Dialogfeld **Datei ▶ Drucken** die Option **Ansicht-Menü-Optionen drucken** einschalten (☞ **5.8 Drucken**).

5.7 Bildschirmdarstellung

5.1 Ansicht-Menü.

Es lohnt sich, einen Moment den Einstellungen zur Bildschirmdarstellung von Sibelius zu widmen, um diese Ihren Präferenzen gemäß einzurichten und sicherzustellen, dass das Programm auf Ihrem Computer so schnell und glatt wie möglich läuft.

Bildschirmauflösung

Sibelius benötigt eine minimale Bildschirmauflösung von 1024 x 768 Pixeln, wobei wir – falls möglich – eine höhere Auflösung empfehlen. Um Ihre Bildschirmauflösung zu ändern:

- In Windows:
 - Minimieren Sie alle geöffneten Programme, rechtsklicken Sie auf den Schreibtisch und wählen aus dem Kontextmenü **Eigenschaften**
 - Klicken Sie auf die **Einstellungen**-Registerkarte
 - Ziehen Sie den **Bildschirmauflösung**-Regler nach rechts, um die Auflösung zu erhöhen, und klicken Sie auf **Anwenden**, um Ihre Änderungen zu testen. Sofern Ihr Rechner schon ein paar mehr Jahre auf dem Buckel hat, müssen Sie möglicherweise den Wert von **Farbtiefe** reduzieren, um höhere Auflösungen darstellen zu können – sehen Sie jedoch unter **5.7 Anzahl der Farben** weiter unten.
- Auf dem Mac:
 - Öffnen Sie über das Dock die **Systemeinstellungen** und klicken auf das **Monitore**-Symbol
 - Wählen Sie eine neue Auflösung aus der Liste der zur Verfügung stehenden Auflösungen; Ihr Mac wird automatisch auf die neue Bildschirmauflösung eingestellt.

Abhängig von der Grafikkarte Ihres Computers können höhere Auflösungen den Bildschirmaufbau etwas verlangsamen. Falls das bei Ihnen der Fall sein sollte, probieren Sie die Anzahl der Farben zu reduzieren, da damit auch die von der Grafikkarte zu verrichtende Arbeit reduziert wird.

Anzahl der Farben

Auf dem Mac sollte Sibelius bei jeder »Farbtiefe« (Anzahl der Farben) gut aussehen, von 256 Farben bis zu Millionen von Farben. Sie sollten nur dann gezwungen zu sein, die vom Bildschirm verwendete Anzahl der Farben zu ändern, falls Ihnen der Bildschirmaufbau bei einer bestimmten Farbtiefe besonders langsam vorkommt oder beim Glätten (siehe weiter unten) die Darstellung verzerrt wird.

In Windows empfehlen wir Ihnen jedoch, den Monitor mindestens auf eine 16-Bit-Farbtiefe einzustellen. Andernfalls können manche Knöpfe des Keypads bei der Verwendung von 256 (oder weniger) Farben falsch dargestellt werden.

Zur Änderung der Farbtiefe Ihres Monitors folgen Sie derselben Prozedur, wie weiter oben in **5.7 Bildschirmauflösung** beschrieben.

Texturen

In Sibelius verwenden sowohl das virtuelle Papier als der Schreibtisch Texturen von hoher Qualität, um es Ihren Augen leichter zu machen. Sie können die Texturen ganz einfach ändern, während Sie Ihre Wahl aus einer großen Anzahl von Papieren, Marmor usw. treffen, und zwar über die Texturen-Seite des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**)

Über die Drop-down-Liste können Sie die Texturen für **Partitur**, **Stimmen** und die Bearbeitung der **Ideen** unabhängig voneinander einstellen.

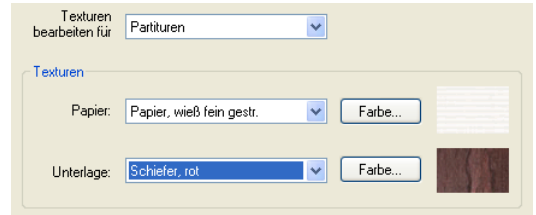
Es gibt auch ein paar spaßige Texturen, aus denen Sie wählen können -probieren Sie das Tigerfell als Unterlage oder **Papier**, **Kaffeeflecken** für Ihr Papier, wenn Sie die ganze Nacht an Ihren Arrangements sitzen (oder Notensetzer sind)! Praktischer ist vielleicht **Papier, liniert**, eine Textur, die Ihnen beim

visuellen Ausrichten von Objekten in Ihrer Partitur helfen kann. Die Rasterlinien befinden sich bei einer Anzeige mit 100% im Abstand von einem Zeichenstelle zueinander.

Falls der Bildschirmaufbau besonders langsam erscheint, probieren Sie in diesem Dialogfeld die Option **Alternativer Textur-Bildschirmaufbau** einzuschalten; beenden Sie dann Sibelius und starten es neu; bei manchen Computern kann Sibelius damit schneller sein, bei anderen mit begrenztem Speicher aber auch langsamer. (Diese Option steht auf dem Mac nicht zur Verfügung, sobald die Glättung aktiviert ist.)

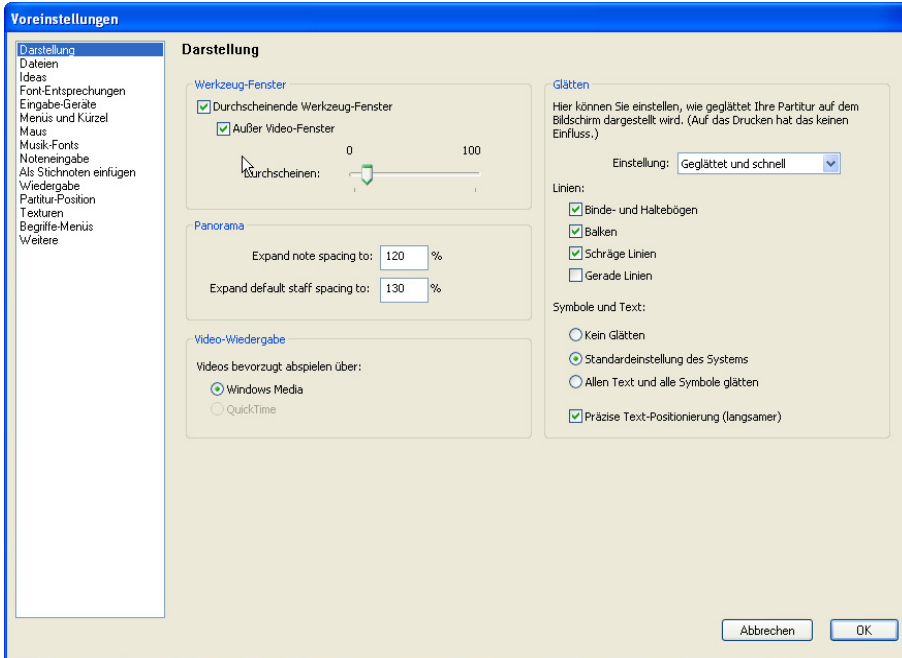
Wenn der Bildschirmaufbau immer noch langsam sein sollte, werden Sie wahrscheinlich feststellen, dass das Ausschalten der Texturen (mit der Option **Keine Textur, sondern Farbe verwenden**) den Bildschirmaufbau beschleunigt.

Sie können auf Wunsch sogar Ihre eigenen Texturen hinzufügen. Legen Sie einfach ein paar geeignete Windows Bitmap-Dateien (BMP) in den **Textures**-Ordner innerhalb des Anwendungsbereichs Ihres Computers (**Vom Anwender editierbare Dateien** im **8.1 Dateien**). Beim nächsten Start von Sibelius stehen Ihnen diese Bilder dann auf der **Texturen**-Seite des über **Datei ▶ Voreinstellungen** aufgerufenen Dialogfelds zur Verfügung.



Glätten

In Windows können Sie einstellen, wie die Darstellung der Partitur auf dem Bildschirm geglättet wird; wählen Sie dazu die **Darstellung**-Seite des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen**.



Sie können eine der voreingestellten Glättungsoptionen wählen (standardmäßig verwendet Sibelius **Geglättet und schnell**) oder Sie haben die Möglichkeit, einzelne Einstellungen vorzunehmen, etwa für **Binde- und Haltebögen**, **Balken**, **Schräge Linien** (z.B. *Cresc./dim.*-Gabeln) und **Gerade Linien** (z.B. Notenlinien). Das Glätten von Symbolen und Text kann entweder aus- oder eingeschaltet oder es kann die Standardeinstellung des Systems verwendet werden. Die Standardeinstellung des Systems können Sie über einen Klick auf die **Effekte**-Schaltfläche der Darstellung-Seite der Anzeige-Eigenschaften Ihres Systems ändern. (Wählen Sie **Start ▶ Einstellungen ▶ Systemsteuerung** und doppelklicken Sie auf **Anzeige**.)

Verwenden Sie **Präzise Text-Positionierung**, um sicherzustellen, dass jeder Text auf Ihrem Bildschirm genau positioniert wird. Dies geht zu Lasten der Systemleistung, sodass Sibelius deutlich schneller ist, wenn diese Option ausgeschaltet ist.

Auf dem Mac nutzt Sibelius das eingebaute Quartz-Display des Mac OS X, welches in jedem Fall eine wunderbar geglättete Darstellung gewährleistet. Beim Quartz-Display besteht keine Notwendigkeit für spezielle Optionen, weshalb sich die **Glätten**-Optionen auf dem Mac erübrigen.

Geschwindigkeitstipps

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie Sie die Geschwindigkeit von Sibelius auf Ihrem Rechner verbessern können:

- Wenn das Verschieben des Papiers langsam erscheint, versuchen Sie die Option **Alternativer Textur-Bildschirmaufbau** oder schalten die Papier- und Hintergrund-Texturen aus (siehe oben **Texturen**). Sie können auch probieren, die Glätten-Stufe und Farbtiefe zu ändern.

- In Windows kann auch die Verwendung der PostScript-Versionen (Adobe Type 1) der Schriftarten Opus, Reprise, Inkpen2 und Helsinki den Bildschirmaufbau verlangsamten, verwenden Sie daher also immer wenn möglich die TrueType-Fonts. (Letztere sind standardmäßig sowieso installiert, d.h., wenn Sie keine speziellen Änderungen an der Font-Verwendung von Sibelius vorgenommen haben, müssen Sie sich darum nicht kümmern.)
- Wenn das Auswählen von Objekten langsam erscheint, schließen Sie alle offenen »Leisten« des Eigenschaften-Fensters, die Sie nicht unbedingt brauchen, oder blenden Sie es vollständig über **Fenster ▶ Eigenschaften** (Kürzel **Strg+Alt+P** oder **⌘+⌘P**) aus. Sie werden auch feststellen, dass das Ausschalten der Lineale im **Ansicht ▶ Lineale**-Untermenü der Geschwindigkeit zuträglich ist (**5.1 Lineale-Untermenü** in **5.1 Ansicht-Menü**).

Durchscheinende Fenster

Sie können Sie auf der Darstellung-Seite des über **Datei ▶ Voreinstellungen** aufgerufenen Dialogfelds (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**) die Option **Durchscheinende Fenster** einschalten, welche den Navigator, das Keypad, den Mixer, das Video- und das Eigenschaften-Fenster transparent macht, sodass Sie Ihre Noten durch diese Fenster hindurchschimmern sehen können. Falls es während die Wiedergabe flackert oder flimmert, sollte die Option **Außer Video-Fenster**, die das Durchscheinen des Video-Fensters verhindert, diese Probleme beheben (**4.9 Video**).


Sibelius gestattet Ihnen auch, die Transparenzstufe mit dem **Durchscheinen**-Schieberegler einzustellen. Ein Wert von **0%** bedeutet vollständige Undurchsichtigkeit der Fenster, während **100%** sie – ziemlich unbrauchbar – unsichtbar macht.


Durch das Durchscheinen wird der Bildschirmaufbau üblicherweise beschleunigt, wir empfehlen Ihnen also, diese Option einzuschalten.

Mehrere Monitore

Sie können Sibelius über mehrere Monitore verteilt verwenden. Das ist sehr praktisch, da Sie so beispielsweise auf jedem Monitor eine andere Partitur geöffnet haben oder sogar zwei Seiten derselben Partitur über die zwei Monitore verteilt betrachten können.

5.8 Drucken

Für Hinweise zu Standard-Papiergrößen und welche Seiten- und Rastralgrößen für bestimmte Arten von Musik zu verwenden sind,  **7.5 Dokument einrichten**.

Wenn Sie größere Auflagen in hoher Qualität drucken möchten,  **7.16 Veröffentlichen**.

Papierformat einstellen

Bevor Sie mit Sibelius drucken, sollten Sie kontrollieren, ob der Druckertreiber auf die richtige Papiergröße eingestellt ist. Auf dem Mac unterhält jedes Programm sein eigenes voreingestelltes Papierformat, sodass Sie einfach nur sicherstellen müssen, im Dialogfeld **Datei ▶ Seite einrichten** das richtige Format gewählt zu haben.

In Windows können Sie das Papierformat über das Dialogfeld **Datei ▶ Drucken** (Kürzel **Strg+P**) festlegen, dies betrifft jedoch nur von Sibelius gedruckte Dokumente und gilt auch nur solange, bis Sie das Programm beenden. Wenn Sie Sibelius das nächste Mal starten, ist das Papierformat wieder auf die Voreinstellung des Druckertreibers zurückgesetzt. Das bedeutet, dass Sie sicherstellen sollten, dass die Voreinstellung des Druckertreibers korrekt ist. Dies tun Sie folgendermaßen:

- *In Windows XP:*
 - Wählen Sie **Start ▶ Einstellungen ▶ Drucker und Faxgeräte**
 - Wählen Sie den Standard-Drucker und dann **Datei ▶ Druck-Voreinstellungen**
 - Klicken Sie im Dialogfeld des Druckertreibers auf die **Layout**-Registerkarte, klicken Sie dann auf **Erweitert** (in der rechten unteren Ecke des Dialogfelds)
 - Wählen Sie das richtige Standard-Papierformat und klicken zweimal **OK**, um die Änderungen zu bestätigen.
- *In Windows Vista:*
 - Wählen Sie **Start ▶ Einstellungen ▶ Systemsteuerung** und klicken Sie auf **Drucker**
 - Rechtsklicken Sie auf das Symbol des Standard-Druckers und wählen Sie **Druckeigenschaften auswählen**
 - Klicken Sie im Dialogfeld des Druckertreibers auf die **Layout**-Registerkarte, klicken Sie dann auf **Erweitert** (in der rechten unteren Ecke des Dialogfelds)
 - Wählen Sie das richtige Standard-Papierformat und klicken zweimal **OK**, um die Änderungen zu bestätigen.

Drucken

Wählen Sie **Datei ▶ Drucken** (Kürzel **Strg+P** oder **⌘P**). Ein ziemlich standardmäßiges Druck-Dialogfeld erscheint, mit ein paar speziellen Optionen. Beachten Sie bitte die folgenden Betriebssystem-spezifischen Informationen:

- *Windows:* Sofern an Ihrem Computer mehr als ein Drucker angeschlossen ist, können Sie im Dropdown-Menü im Dialogfeld oben wählen, mit welchem davon Sie drucken möchten. Mit einem Klick auf **Eigenschaften** können Sie auch spezifische Drucker-Optionen ändern bzw. einstellen.

- *Mac*: Sie sollten die Seite **Sibelius-Optionen** wählen, um das Dialogfeld mit den Optionen zu Broschüre, Doppelseiten etc. zu öffnen. Zur Angabe des Seitenbereichs können Sie die entsprechende Einstellung auch auf der Seite **Kopien & Seiten** des Druck-Dialogfelds vornehmen.


Stellen Sie die Druck-Optionen (unten erläutert) wunschgemäß ein, klicken Sie dann auf **OK** (Windows) *oder* **Drucken** (Mac) und der Druckvorgang startet.

Tipp: In Windows können Sie Sibelius-Dateien drucken, ohne Sibelius selbst gestartet zu haben: Rechts-klicken Sie das Dateisymbol und wählen aus dem daraufhin angezeigten Kontextmenü **Drucken**.

Es folgen die Optionen des Dialogfelds **Datei ▶ Drucken**. Sofern nicht anders angegeben, finden sich diese Optionen in Windows im Dialogfeld **Datei ▶ Drucken** oder auf dem Mac auf der **Sibelius-Seite** des Dialogfelds **Datei ▶ Drucken**.

Seitenbereich

Wenn Sie nicht die ganze Partitur drucken möchten, können Sie eine Liste der zu druckenden Seiten eintippen (z.B. **1, 3, 8**), und/oder einen Seitenbereich (z.B. **5–9**), welcher auch rückwärts eingegeben werden kann, zum Drucken in umgekehrter Reihenfolge (z.B. **9–5**).

Die hier angegebenen Seitenzahlen entsprechen nicht notwendigerweise der Paginierung in der Partitur. Die Seitennummern beziehen sich auf die tatsächlichen Seiten: Wenn Sie also die zweite, dritte und vierte Seite der Partitur ausdrucken möchten, die beispielsweise als ii, iii und iv paginiert sind, geben Sie trotzdem einfach **2–4** in das Feld **Seiten** ein.  **3.7 Seitenzahlen**.

Exemplare (Kopien) und Sortieren

Standardmäßig wird eine Kopie gedruckt, Sie können jedoch eine beliebige Anzahl von Kopien angeben, und zwar im **Anzahl-Eingabefeld** (auf dem Mac auf der Seite **Kopien & Seiten**). Mehrfach-Kopien werden von der jeweils aktuellen Seite erstellt, d.h. wenn Sie zwei Kopien drucken, dann erfolgt die Druckausgabe in der Reihenfolge 1, 1, 2, 2, 3, 3 etc.

Wenn Sie aber die Option **Sortieren** aktivieren, wird jedes Exemplar der Partitur sortiert, d.h. die Druckausgabe erfolgt in der Reihenfolge 1, 2, 3, 4 ... 1, 2, 3, 4 ... Das erspart Ihnen die Zeit, die Sie sonst zum Sortieren benötigen würden, der Druck mit Laserdruckern dauert damit allerdings etwas länger.

Manche Windows-Druckertreiber sind fehlerhaft und verhindern ein korrektes Funktionieren der **Sortieren**-Option. Falls Ihr Druckertreiber mit dem Sortieren Schwierigkeiten haben sollte, weist Sibelius Sie darauf hin, es mit aktualisierten Treibern für Ihren Drucker zu probieren, lässt Sie aber trotzdem mit dem Drucken fortfahren. Wenn Sibelius ein Problem bei der Sortieren-Unterstützung Ihres Druckers entdeckt, probiert es trotzdem, in der richtigen Reihenfolge zu drucken, was aber nicht immer möglich ist.

Rahmen


Diese Option druckt einen dünnen Rahmen um die Seite herum. Wenn Sie auf ein Überformat-Papier drucken, können Sie sich damit die Seiten leichter veranschaulichen und sie auch einfacher zuschneiden, als wenn Sie nur Beschnittmarken hätten. Auch ist es zum Korrektur lesen sehr praktisch, die Partitur beim Druck bei aktivierten Optionen **Rahmen** und **Doppelseiten** (siehe unten) beispielsweise auf 65% zu skalieren.

Beschnittmarken

Dies sind kleine Fadenkreuze, die beim professionellen Druck verwendet werden, um die Ecken der Seiten anzuzeigen. Beschnittmarken sind erforderlich, da Bücher auf großen Papierbögen gedruckt werden, die danach auf die gewünschte Größe zugeschnitten werden.

Beschnittmarken zu verwenden ist nur dann sinnvoll, wenn Sie auf Papier drucken, das größer als die Seiten Ihrer Partitur ist.


Ansicht-Menü-Optionen

Damit werden eingeschaltete Optionen des **Ansicht-Menü** mitgedruckt, wie Markierungen, Ausgeblendete Objekte und Notenfarben –  **5.1 Ansicht-Menü** zu einer ausführlichen Darstellung dieser Optionen.

Farbig drucken

Wenn diese Option eingeschaltet ist, druckt Sibelius jegliche in Ihrer Partitur mit Farbe versehene Objekte in Farbe (oder in Graustufen, falls Sie keinen Farbdrucker haben). Farben irgendwelcher Grafiken in Ihrer Partitur werden ebenfalls farbig gedruckt. Wenn diese Option ausgeschaltet ist, werden farbige Objekte schwarz gedruckt.

Fußzeile mit Datum und Uhrzeit

Sofern diese Option aktiviert ist, druckt Sibelius auf jeder Seite eine Fußzeile mit Datum und Uhrzeit. Damit können Sie verschiedene Versionen einer Partitur auseinander halten. Wie Sie diese Fußzeile nach Ihren Wünschen einrichten, finden Sie in  **5.22 Voreinstellungen**.

An Papiergröße anpassen

Mittels dieser Option wird, wenn nötig, die Seitengröße beim Druck automatisch so weit verkleinert, dass sie in den druckbaren Bereich passt, um zu verhindern, dass Teile der Noten abgeschnitten werden. Das ist dann nützlich, wenn Sie größerformatige Partituren auf Druckern ausgeben, die für das größere Format nicht geeignet sind (z.B. A3 auf A4). **An Papiergröße anpassen** vergrößert allerdings nicht den Druck, falls das Papierformat größer als die Seitengröße der Partitur sein sollte.

Diese Option passt automatisch die Einstellung **Skalierung** an (siehe unten), sodass Sie bei aktivierter Option **An Papiergröße anpassen** die Einstellungen in **Skalierung** nicht mehr selbst ändern sollten.

Skalierung

Normalerweise wird Ihre Musik mit einer Größe von 100 Prozent gedruckt, Sie können jedoch bei Bedarf jeden anderen Skalierungsfaktor angeben. Um den Druck einer Partitur auf eine kleinere Papiergröße anzupassen, schalten Sie einfach die Option **An Papiergröße anpassen** ein, anstatt den Skalierungsfaktor selbst herauszufinden.

Ersetzen-Optionen

Diese Optionen dienen der Behebung verschiedener Druckerprobleme und/oder können die Druckgeschwindigkeit oder -qualität erhöhen. Wenn Sie Zeit haben, dann probieren Sie verschiedene Kombinationen dieser Optionen aus, um festzustellen, ob Sie damit irgendwelche Verbesserungen erzielen können.

Es handelt sich um folgende Optionen:

- **Linien:** Einige Druckertreiber drucken Notenlinien nicht gleichmäßig, und manchmal sogar gar nicht; manche Treiber drucken Linien wie z.B. Taktstriche und Notenhäse mit runden statt eckigen Enden. Manche PostScript-Drucker können eine Fehlermeldung bezüglich Speichermangels ausgeben, wenn sehr viele Seiten auf einmal gedruckt werden. Wenn Sie diese Option aktivieren, sollte sich die Druckgeschwindigkeit erhöhen, möglicherweise werden aber Notenlinien in ihrer Stärke nicht gleichmäßig gedruckt.
- **Akkoladen:** Manche Druckertreiber drucken die Akkoladen-Klammer entweder an der falschen Stelle oder verwenden dazu das falsche Symbol. Wenn solche Probleme bei Ihnen auftreten, dann aktivieren Sie diese Option.
- **Arpeggios, gliss., etc.** (nur Windows): Manche Windows-Druckertreiber haben einen Fehler und drucken rotierten Text und Glissandi und Arpeggios mit gewellten Linien im falschen Winkel oder an der falschen Stelle; wenn dies bei Ihnen passiert, dann aktivieren Sie diese Option.
- **Symbole** (nur Windows): Diese Option beeinflusst, wie Symbol-Fonts – verwendet z.B. für Noten, Taktvorzeichnungen, Schlüssel und andere Symbole in Ihrer Partitur – von Ihrem Drucker interpretiert werden. Symbol-Fonts sind u.a. auch Opus, Reprise, Inkpen2, Opus Percussion, Opus Special usw., ebenso andere Schriften wie Symbol, Wingdings und andere Dingbats-Fonts. Wenn diese Option für Ihren Drucker falsch eingestellt ist, kann es passieren, dass Symbole überhaupt nicht gedruckt werden. Sie haben folgende drei Wahlmöglichkeiten:
 - **Automatisch:** Sibelius erkennt, ob es sich bei den Symbol-Fonts um TrueType- oder PostScript-Fonts (Type 1) handelt, und übersetzt sie dementsprechend; dies ist die empfohlene Einstellung in Windows
 - **PostScript:** Sibelius geht davon aus, dass alle Symbol-Fonts PostScript-Fonts (Type 1) sind
 - **TrueType:** Sibelius geht davon aus, dass alle Symbol-Fonts TrueType-Fonts sind.

Beidseitiger Druck

So drucken Sie Ihre Musik beidseitig:

- Unter **Format** wählen Sie **Normal** und **Ungerade**. Drucken Sie die Partitur. Nur die Seiten mit ungeraden Seitenzahlen (d.h. die rechten Seiten) werden gedruckt.
- Legen Sie die Seiten wieder in Ihren Drucker ein, eventuell mit der bedruckten Seite nach oben (abhängig davon, wie die Seiten durch Ihren Drucker laufen). Wenn die erste Seite Ihrer Partitur geradzahlig – d.h. eine linke Seite – ist, sollten Sie ein zusätzliches leeres Blatt am Anfang einlegen, da die erste Seite eine Rückseite ist, auf deren Vorderseite nichts steht.
- Wählen Sie nun **Gerade**. Drucken Sie die Partitur nochmals, um die Seiten mit den geraden Seitenzahlen (d.h. die linken Seiten) auf die Rückseite der ungeraden zu drucken.

Wenn die Blätter mit der bedruckten Seite nach unten aus Ihrem Drucker herauskommen, müssen Sie eventuell die Reihenfolge der Seiten umkehren, bevor Sie die Rückseiten drucken, oder die Rückseiten in umgekehrter Reihenfolge drucken (indem Sie einen umgekehrten Seitenbereich eingeben wie z.B. 8–1). Sie müssen das bei sich einfach einmal ausprobieren, da dies von Drucker zu Drucker unterschiedlich gehandhabt wird.

Laserdrucker neigen dazu, das Papier beim Ausdruck manchmal leicht zu verwellen (im schlimmsten Fall zu verknittern). Dies kann zu einem Papierstau führen, wenn Sie das Papier

5. Power-Tools

erneut einlegen, um die Rückseiten zu bedrucken. Dieses Problem verringert sich von selbst, wenn Sie das Papier für circa eine Stunde nach dem Ausdruck der Vorderseiten ruhen lassen, oder wenn Sie das Papier von Hand Blatt für Blatt für den Druck der Rückseiten einführen (letzteres ist eine äußerst abwechslungsreiche Tätigkeit). So mancher Papierstau wird auch durch eine statische Aufladung des Coronadrahtes hervorgerufen, der sich in den meisten Laserdruckern befindet; dagegen kann ein »Aufblättern« des Papierstapels helfen, bevor Sie selbigen wieder in den Drucker einsetzen.

Doppelseiten

Dies druckt zwei aufeinander folgende Seiten nebeneinander auf ein Blatt Papier. Dieses Format ist für Korrekturabzüge geeignet, oder um (in Partituren ohne geeignete Wendestellen) eine Reihe von Seiten auf einem Notenständer nebeneinander zu stellen.

Unterschied zwischen Doppelseiten und Doppelnutzen bei einem 6-seitigen Dokument

Wenn Sie die Option **Doppelseiten** gewählt haben:

- stellen Sie entweder sicher, dass Ihr Papier wenigstens doppelt so groß wie Ihre Partiturseiten ist (z.B. A3-Papier für A4-Seiten); oder
- verwenden Sie dieselbe Seitengröße als Papiergröße, aber reduzieren Sie die **Skalierung** entsprechend (z.B. drucken Sie A4-Seiten auf 70% verkleinert auf A4-Papier).

Dann drucken Sie wie üblich, unter Verwendung beliebiger Optionen wie etwa **Rahmen**.

Doppelseiten	Doppelnutzen
1	1 2
2 3	3 4
4 5	5 6
6	

Doppelnutzen

Dasselbe wie **Doppelseiten**, mit der Ausnahme, dass die erste Seite, die Sie angeben, immer auf der *linken* Seite gedruckt wird.

Broschüre

Eine Broschüre ist ein kleines Buch, das aus in der Mitte gehefteten Doppelseiten besteht. Broschüren werden mit zwei Seiten nebeneinander auf Papierbögen gedruckt, welche die doppelte Größe der endgültigen Seiten haben.

Die Seiten müssen für den Druck auf recht eigenwillige Art und Weise nummeriert werden, damit sie nach dem Heften der Broschüre in der richtigen Reihenfolge stehen. Beispielsweise hat dabei das äußerste Blatt einer 16-seitigen Broschüre die Seiten 1 und 16 auf seiner Vorderseite und die Seiten 2 und 15 auf der Rückseite. Glücklicherweise erledigt Sibelius diese komplizierte Layout-prozedur, die in der Fachsprache als »Ausschießen« bezeichnet wird, automatisch für Sie.

Um als Broschüre zu drucken,

- stellen Sie entweder sicher, dass Ihr Papier doppelt so groß ist wie Ihre Partiturseiten in Sibelius (z.B. A3 Papier für A4 Seiten), oder
- verwenden Sie dieselbe Seitengröße als Papiergröße, aber reduzieren Sie die **Skalierung** entsprechend; drucken Sie beispielsweise A4-Seiten auf 70% verkleinert auf A4-Papier.

Dann:

- Klicken Sie auf **Broschüre und Außenseiten**

- Drucken Sie wie üblich. Eine Seite des Papiers wird bedruckt.
- Klicken Sie auf **Innenseiten**
- Legen Sie das Papier wieder in den Drucker ein und drucken nochmals, um die andere Seite zu bedrucken.

Wie beim gewöhnlichen beidseitigen Druck gilt: Wenn die Blätter mit der bedruckten Seite nach unten aus Ihrem Drucker herauskommen, müssen Sie eventuell die Reihenfolge der Seiten umkehren, bevor Sie die Rückseiten drucken, oder die Rückseiten in umgekehrter Reihenfolge drucken (indem Sie einen umgekehrten Seitenbereich eingeben wie z.B. **8–1**). Sie müssen das bei sich einfach einmal ausprobieren, da dies von Drucker zu Drucker unterschiedlich gehandhabt wird.

Beim Broschüren-Druck können Sie ebenfalls all die anderen Optionen verwenden, z.B. **Seitenbereich**, **Beschnittmarken**, **Ungerade** und **Gerade** etc. **Sortieren** ist besonders nützlich, um einen Stapel von Ausdrucken zu erstellen, die Sie nur noch falzen und heften müssen.

Sibelius geht davon aus, dass die erste Seite der fertigen Broschüre als Seite 1 gezählt wird, auch wenn die erste Seite Ihrer Partitur nicht Seite 1 ist. Wenn Ihre Partitur also mit Seite 2 beginnt, erscheint diese Seite als linke Innenseite, nicht als Vorderseite. So bleibt die Vorderseite frei, falls Sie eine mit einem anderen Programm erstellte Titelseite hinzufügen wollen.

Beim Druck der **Außenseiten** druckt Sibelius zuerst die Doppelseite, auf der sich die Seite 1 befindet, dann 3, 5, 7 etc. Gleichmaßen beginnt Sibelius beim Druck der **Innenseiten** mit der Doppelseite, auf der sich die Seite 2 befindet, dann 4, 6 etc.



Die Druck-Reihenfolge beispielsweise einer 8-seitigen Broschüre ist wie folgt:

- Außenseiten: 1 und 8 (zusammen, Seite 1 rechts), 3 und 6
- Innenseiten: 2 und 7, 4 und 5.

Beachten Sie bitte auch, dass die zwei Seitenzahlen zweier auf einem Blatt nebeneinander liegenden Seiten zusammen immer die Gesamtseitenanzahl (auf ein Vielfaches von Vier aufgerundet) plus 1 ergeben; im obigen Beispiel also 9.

Wenn Sie von einer Broschüre nur eine bestimmte Doppelseite drucken möchten – z.B. die Seiten 8 und 1 einer 8-Seiten-Broschüre – geben Sie einfach nur eine der beiden Seiten an (beispielsweise Seite 1), Sibelius weiß dann, welche andere Seite neben dieser Seite gedruckt wird.

Mehrere Dateien auf einmal drucken

Sie können mehrere Dateien auf einmal drucken (beispielsweise einen Satz Stimmenauszüge), und zwar mit dem Plug-In **Mehrfach-Kopien drucken**;  **5.17 Plug-Ins**. Um mehrere Stimmen auf einmal zu drucken, verwenden Sie **Datei ▶ Alle Stimmen drucken**, um alle auf einmal zu drucken oder die Schaltfläche **Stimme(n) drucken** des Stimmen-Fensters, um die dort ausgewählten Stimmen zu drucken –  **6.1 Einzelstimmen**.

Gutes Papier auswählen

Wenn Sie in sehr gutes Papier investieren, können Ihre Ausdrücke doppelt so gut aussehen. Gutes Papier ist leuchtend weiß, undurchsichtig, sodass nicht die Noten von der Rückseite durchscheinen, und hinreichend steif, damit es nicht von einem Notenständer abrutscht. Vermeiden Sie das

5. Power-Tools

gewöhnliche dünne Schreibmaschinen- oder Fotokopierpapier – wir empfehlen ein Papiergewicht von 100 g/m².

Probleme mit Rändern

Manche Drucker schneiden unter Umständen die Ränder Ihrer Partiturseiten ab, insbesondere unten. Dies hängt damit zusammen, dass die meisten Drucker Platz zum Greifen, d.h. zum Einziehen des Papiers benötigen. (Anm. des Übersetzers: Oft ist es auch möglich, den Druckbereich des Druckers in einem Kontrollfeld zu vergrößern).

Ein Lösung wäre die Noten von den Rändern weiter zu entfernen, indem Sie im Dialogfeld **Layout ▶ Dokument einrichten** (Kürzel **Strg+D** oder **#D**) die Ränder vergrößern.

Wenn eine Layoutänderung in Ihrer Partitur nicht in Frage kommt, aber (z.B.) nur der untere Rand beim Drucken etwas abgeschnitten wird, können Sie eine Formatierungsänderung verhindern, indem Sie den oberen Rand um beispielsweise 5 mm verkleinern, während Sie gleichzeitig den unteren Rand um 5 mm vergrößern, sodass das die ganze Seite einfach nur etwas nach oben verschoben wird. Zusätzlich sollten Sie vor dem Ändern der Ränder auch die **Formatierung fixieren** (☐ **7.1 Layout und Formatierung**).

Probleme beim beidseitigen Druck

Probieren Sie bei einem Papierstau eine oder alle der folgenden Möglichkeiten:

- Lassen Sie das Papier nach dem ersten Druckdurchgang eine Weile auskühlen
- Legen Sie die zweite Seite von Hand ein
- Falls vorhanden, öffnen Sie die Ausgangsklappe des Druckers, um einen geraderen Papierdurchlauf zu erzielen.

Wenn sich beim Drucken der Rückseite Toner von der Vorderseite ablöst:

- Lassen Sie das Papier nach dem ersten Druckdurchgang eine Weile auskühlen
- Wenn es Einstellungs-Möglichkeiten für einen schnelleren Papiereinzug gibt (d.h. Drucken mit niedrigerer Auflösung), probieren Sie diese Option bei der Rückseite.

5.9 Eigenschaften

■ Notenzeilen bündeln, Panorama und Eigenschaften.

Nur für Fortgeschrittene

Fast jedes Objekt in einer Partitur besitzt Eigenschaften, die auf verschiedene subtile und weniger subtile Arten über **Fenster ▶ Eigenschaften-Fenster** (Kürzel **Strg+Alt+P** bzw. **⌘+P**) bearbeitet werden können.

Zum Beispiel können die Schriftart und Größe eines Textobjektes in der **Text**-Leiste des Eigenschaften-Fensters geändert werden; der horizontale Versatz einer bestimmten Note kann in der **Allgemein**-Leiste geändert werden u.s.w.

Im Allgemeinen werden diese Eigenschaften leichter beim Erstellen eines Objektes festgelegt, manchmal ist es aber auch nützlich, die Eigenschaften nach dem Erstellen des Objektes kontrollieren und bearbeiten zu können. Viele der Eigenschaften können auch über die normalen Menüs betrachtet/bearbeitet, oder mit Tastaturkürzeln bearbeitet werden.

Eigenschaften einblenden

Standardmäßig ist das Eigenschaften-Fenster auf dem Bildschirm nicht eingeblendet, da Sie es nicht sehr oft benötigen werden. Wenn Sie feststellen, dass Sie das Eigenschaften-Fenster sehr häufig benutzen, dann dürfen Sie sich selber zum Titel des »Power-Users« gratulieren!

Sie können das Eigenschaften-Fenster ausblenden (und später wieder anzeigen); wählen Sie dazu **Fenster ▶ Eigenschaften** (Kürzel **Strg+Alt+P** oder **⌘+P**). Sie können das Eigenschaften-Fenster beliebig auf dem Bildschirm verschieben, indem Sie es an seiner Titelleiste anfassen.

Der Titel des Eigenschaften-Fensters nimmt immer Bezug auf die aktuelle Auswahl. Wenn z.B. nichts ausgewählt (selektiert) ist, dann steht dort »Keine Auswahl«, wenn Sie den Titel oder eine Tempobezeichnung ausgewählt haben, dann steht dort »Bearbeiten Text«, bei einer einzelnen ausgewählten Note »Bearbeiten Note«, bei einer ausgewählten Passage »Bearbeiten Passage«; wenn die Einfügemarke sichtbar ist, steht dort »Erstellen Note/Pause«; und anstatt bei einer Mehrfach-Auswahl alle Objekt-Typen aufzulisten, ändert sich die Anzeige einfach zu »Bearbeiten Mehrfach-Auswahl«.

Um die sechs Leisten einzeln zu öffnen und zu schließen, klicken Sie auf deren jeweiligen Schriftzug. Sie können jede Leiste unabhängig von den anderen öffnen, d.h. sie können in jeglicher Kombination zusammen angezeigt werden. Wenn Sie versuchen, mehr Leisten zu öffnen als in der Vertikalen auf Ihrem Bildschirm Platz haben, schließt Sibelius automatisch eine oder mehrere Leisten, sodass das Eigenschaften-Fenster immer auf den Bildschirm passt.

Die Optionen der einzelnen Leisten werden weiter unten ausführlich beschrieben.

Mehrfach-Auswahlen und Passagen

Bei einer Mehrfach-Auswahl oder einer ausgewählten Passage werden nur die Eigenschaften angezeigt, die allen ausgewählten Objekten gemein sind. Sie kennen ein ähnliches Verhalten schon vom Keypad: Wenn Sie beispielsweise zwei Noten auswählen, von denen nur eine mit einem Akzent

versehen ist, leuchtet der Akzent-Knopf auf dem Keypad *nicht* auf. Wenn Sie dann auf den Akzent-Knopf klicken, erhalten beide Noten einen Akzent; nun wird auch der Akzent-Knopf aufleuchten.

Allgemein-Leiste

Über die Allgemein-Leiste des Eigenschaften-Fensters können Sie die die Position u. Ä. des/der ausgewählten Objekte(s) ändern und es bei Bedarf ausblenden; auch zeigt sie Ihnen die aktuelle Notenzeile und den aktuellen Takt an.



Die Optionen dieser Leiste sind wie folgt:

- Die erste Zeile dieser Leiste nennt Ihnen den Namen der Notenzeile, zu der das Objekt gehört (oder zeigt »System« bei System-Objekten an)
- **Seite x von y** gibt an, auf welcher Seite/welchen Seiten der Partitur die Auswahl sich befindet
- **Takt** und **Pos** nennen Ihnen den Takt und die rhythmische Position innerhalb des Taktes, zu welchem/welcher das Objekt zugeordnet ist. Die **Pos**-Anzeige bezieht sich unabhängig von der Taktart immer auf Viertelnoten; bei Linien und N-tolen bezieht sich diese Angabe auf den jeweiligen Startpunkt; wenn keine **Pos** angegeben wird, ist das Objekt dem Taktanfang zugeordnet. Diese Parameter können Sie nicht direkt bearbeiten – verschieben Sie das Objekt einfach mit der Maus oder mit den Pfeiltasten.

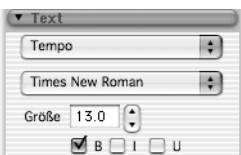
- **Anzeigen** und **Ausblenden** etc. legen fest, ob ein Objekt ausgeblendet wird oder nicht – **5.6 Ausblenden von Objekten**.

- **X** nennt den horizontalen Versatz eines Objektes zu der Position, der es zugeordnet ist. (Beispielsweise kann das Ende eines Bindebogens einer Note zugeordnet sein, auch wenn es leicht links oder rechts davon steht.)

Diese Werte können Sie bearbeiten; dies ist insbesondere nützlich zum Positionieren von Noten, Pausen und Akkorden außerhalb der Ausrichtung bei der Verwendung von zwei oder mehr Stimmen, oder zum Versatz von Studierzeichen im Verhältnis zum Taktstrich.

- **Y** hat für unterschiedliche Objekte unterschiedliche Bedeutung. Bei Noten und Akkorden bestimmt dieser Wert die Halslänge. Bei Linien und Text ist es der Abstand über der vertikalen Standard-Position.
- **Spiegeln/Umkehren** ermöglicht Ihnen, die Halsrichtung ausgewählter Noten umzukehren und bestimmte Objekte über oder unter die Notenzeile zu spiegeln, wie Bindebögen, N-tolen-Klammern, Artikulationen und die Wölbung von Haltebögen. Zum Umkehren/Spiegeln eines Objekts verwenden Sie diese Option oder wählen **Bearbeiten** ▶ **Spiegeln/Umkehren** (Kürzel X), anstatt zu versuchen, das Objekt mit der Maus zu ziehen.
- Die Funktion **Stichnotengröße** ermöglicht es, die ausgewählten Noten, Linien, Symbole und Notenzeilen-Textobjekte in Stichnotengröße umzuwandeln. Dies ist auch über die entsprechende Schaltfläche im zweiten Keypad-Layout (F9) möglich, siehe **2.20 Stichnoten**.

Text-Leiste



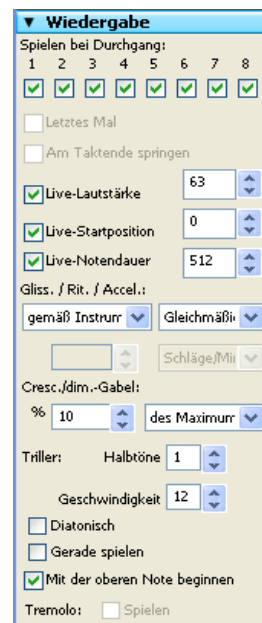
Die **Text**-Leiste ermöglicht Ihnen, den Textstil des ausgewählten Textobjektes zu ändern, ebenso dessen Schriftart und Größe und Attribute wie **Fett**, **Kursiv** und **Unterstrichen**. Die Optionen sind folgende:

- Das erste Drop-down-Menü zeigt den vom Textobjekt verwendeten Textstil an; ändern Sie den Stil einfach, indem Sie aus diesem Menü einen anderen wählen. Beachten Sie bitte, dass Sie nur kompatible Textstile wählen können – d.h. Sie können ein System-Textobjekt (z.B. Tempo-Text) nicht in ein Notenzeilen-Textobjekt (z.B. Expression-Text) umwandeln – [☞ 3.1 Text](#) zu mehr Ausführlichkeit.
- Das zweite Drop-down-Menü zeigt den Font (Schriftart, Zeichensatz) des aktuellen Textobjekts; ändern Sie den Font einfach, indem Sie aus diesem Menü einen anderen wählen. Wenn Sie die Schriftart (oder die Größe) aller Objekte dieses Textstils in Ihrer Partitur auf einmal ändern möchten, [☞ 3.10 Bearbeiten von Textstilen](#).
- **Größe** ist die (absolute) Größe des Zeichensatzes (in Punkt).
- **B, I und U** steuern die Attribute Fett, Kursiv (Italics) und Unterstrichen. Die Kürzel dafür (nur während der Texteingabe bzw. des Bearbeitens des Textes) sind **Strg+B/I/U oder ⌘B/I/U**.

Wiedergabe-Leiste

Über die Wiedergabe-Leiste können Sie die Wiedergabe von Linien anpassen und die Einstellungen der Wiedergabe von Wiederholungen ändern. Folgende Optionen stehen zur Verfügung:


- **Spiele bei Durchgang:** Diese mit 1 bis 8 nummerierten Kontrollkästchen bestimmen darüber, ob das ausgewählte Textobjekt, die ausgewählte Linie oder Note bei einem bestimmten Wiederholungsdurchgang abgespielt werden soll – [☞ 4.6 Wiederholungen](#) zu weiteren Details
- **Letztes Mal** legt fest, ob eine Endungs-Linie (Haus) die letzte in einer Wiederholungs-Gliederung ist – [☞ 4.6 Wiederholungen](#) zu weiteren Details
- **Am Taktende springen** dient dazu, Wiederholungs-Sprünge inmitten eines Taktes ausführen zu lassen – [☞ 4.6 Wiederholungen](#) zu weiteren Details
- **Live-Lautstärke, Live-Startposition und Live-Notendauer** sind die drei Parameter einer Note, die Sie mit Live-Wiedergabe ändern können – [☞ 4.7 Live-Wiedergabe](#)
- **Gliss./Rit./Accel.** ermöglicht Ihnen den Wiedergabe-Effekt dieser Linien-Arten zu ändern – [☞ 4.1 Wiedergabe](#) zu weiteren Details
- Mithilfe von **Cresc./dim.-Gabeln** können Sie die Endlautstärke oder eine prozentuale Dynamikänderung der ausgewählten Cresc./dim.-Gabel einstellen, siehe [☞ 4.1 Wiedergabe](#).
- Unter **Triller** können Sie festlegen, ob dieser **diatonisch** wiedergegeben werden soll oder nicht. Wenn Sie das Intervall manuell festlegen möchten, schalten Sie **diatonisch** aus und legen das Trillerintervall in **Halbtönen** und die **Trillergeschwindigkeit** in Noten pro Sekunde fest. Mithilfe der Option **Mit der oberen Note beginnen** können Sie außerdem bestimmen, mit welchem Ton der Triller beginnen soll. Standardmäßig spielt Sibelius Triller mit leichten Unregelmäßigkeiten ab, damit sie natürlicher wirken. Wenn Sie dies nicht möchten, können Sie einen Triller auch **Gerade spielen** lassen, siehe [☞ 4.1 Wiedergabe](#).

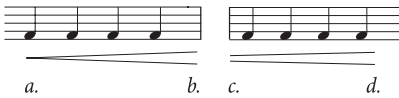
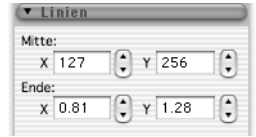


- **Tremolo** lässt Sie bestimmen, ob Sibelius ein Ein-Noten-Tremolo oder ein Buzz roll (z am Notenhals) abspielen soll. Sie sollten dies nur dann ausschalten, wenn Ihr Wiedergabe-Gerät Tremoli über speziell dafür vorgesehene Samples abspielt.

Linien-Leiste

Die **Linien-Leiste** ermöglicht Ihnen, die Eigenschaften des ausgewählten Bindebogens zu ändern. Die Optionen sind folgende:


- **Mitte** steuert die Wölbung des ausgewählten Bindebogens
- **Ende** steuert den horizontalen (X) und vertikalen (Y) Versatz des Endes des ausgewählten Bindebogens –  **2.4 Bindebögen** zu weiteren Details.
- **Gabelöffnung** und **Gabelöffnung Fortsetzung** steuern die vier Möglichkeiten für die Enden von Crescendo/Diminuendo-Gabeln, die sich wie in dieser Abbildung über einen System- oder Seitenumbruch erstrecken:




- **Geschlossen** (a. im Beispiel oben) ist das geschlossene Ende der Gabel. Wenn sie an diesem Ende leicht geöffnet sein soll, geben Sie einen Wert größer als Null ein.
- **Offen** (d. im Beispiel oben) ist das offene Ende der Gabel.
- **Klein** (c. im Beispiel oben) ist das Segment der Gabel, das die engere Öffnung bei der Fortsetzung der Gabel aufweist (wie unter **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** definiert); dies ist nur von Bedeutung, wenn die Gabel sich über einen System- oder Seitenumbruch erstreckt.
- **Groß** (b. im Beispiel oben) ist das Segment der Gabel, das die weitere Öffnung bei der Fortsetzung der Gabel aufweist; dies ist nur von Bedeutung, wenn die Gabel sich über einen System- oder Seitenumbruch erstreckt.

Takte-Leiste

Um die Eigenschaften eines Taktes zu ändern, wählen Sie zunächst einen Takt aus, sodass er mit einem einfachen hellblauen Rahmen umrandet ist, und ändern dann die Optionen der **Takte-Leiste**. Diese sind wie folgt:











- **Klammern/Anfangs-Taktstrich/Schlüssel/Tonartvorzeichnung** bestimmen, ob diese Objekte am Beginn eines Taktes eingezeichnet werden sollen, wenn dieser am Anfang eines Systems oder nach einer Lücke in einem „geteilten“ System (z.B. bei einer Coda) oder einem Incipit steht.
- **Mehrtakt-Pause unterbrechen** unterbricht am Ende des Taktes eine Mehrtakt-Pause –  **2.14 Mehrtakt-Pausen** zu weiteren Details
- **Sektions-Ende** kennzeichnet den Taktstrich als Ende eines Abschnitts (Sektion), z.B. als Ende eines Satzes, damit nachfolgend das im Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘⌘E**) gewählte Instrumentennamen-Format dargestellt werden kann. An derselben Stelle sollten Sie einen System- oder Seitenumbruch einfügen.

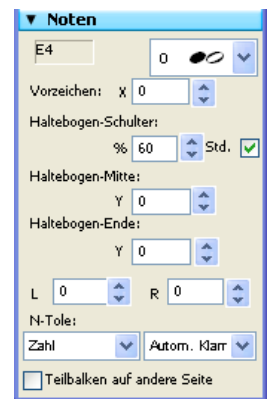


- Das erste Drop-down-Menü zeigt Ihnen, welche Umbrüche (falls vorhanden) es an diesem Taktstrich gibt – d.h. Sie können an dem ausgewählten Taktstrich einen System- oder einen Seitenumbruch einfügen oder entfernen. Dies können Sie auch über das Menü **Layout ▶ Umbruch** erreichen (oder mit den entsprechenden Tastaturkürzeln). Kümmern Sie sich nicht um Innerhalb des Systems/der Seite, diese Optionen werden von **Formatierung** fixieren, Takte zusammenhalten und In System/Seite einpassen verwendet.
- Das zweite Drop-down-Menü lässt Sie die Art der im ausgewählten Takt verwendeten Ganztakt-pause ändern;  **2.24 Takte und Pausentakte** zu mehr Details.
- **Abstand vor Takt** ändert den Einzug am Beginn des Taktes, wenn dieser Takt der erste Takt eines Systems ist, oder die Größe der Lücke vor dem Takt bei einer Systemunterbrechung (z.B. bei einer Coda).

Noten-Leiste

Die **Noten-Leiste** ermöglicht Ihnen, den Notenkopf der ausgewählten Note(n) zu ändern, ebenso die horizontale Position von Vorzeichen und die Position und Wölbung von Haltebögen anzupassen. Es gibt dort folgende Optionen:

- Das Drop-down-Menü ganz oben (beim Mac ist das eine Schaltfläche, wie hier im Bild) zeigt den ausgewählten Notenkopf an; um den Notenkopf zu ändern, wählen Sie aus diesem Menü einfach einen anderen. Um Notenköpfe über die Tastatur zu ändern, halten Sie die Tasten **Shift+Alt** oder   gedrückt und tippen auf der Haupttastatur die Notenkopf-Nummer –  **2.16 Notenköpfe**.
- **Vorz.** X steuert den horizontalen Versatz des zur ausgewählten Note gehörenden Vorzeichens. Positive Werte verschieben das Vorzeichen nach rechts, negative Werte nach links. Vorzeichen können Sie auch verschieben, indem Sie sie selektieren und **Alt+←/→** oder   **←/→** tippen.
- **Haltebogen-Schulter:** % steuert die Wölbung des Haltebogens. Höhere Werte erzeugen Haltebögen mit flacherem Mittelteil aber steileren Enden, niedrigere Werte geben dem Haltebogen eher eine Form wie ein Bumerang. Klicken Sie auf **Std.** (für Standard), um die Schulter des Haltebogens auf ihren ursprünglichen Wert auf der Seite **Haltebögen 1** des Dialogfelds **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** zurückzusetzen, was nützlich sein kann, wenn Ihr Bumerang nicht zurückkommt –  **2.8 Haltebögen**.
- **Haltebogen-Mitte:** Y steuert die Höhe des Haltebogens. Diese Anpassung können Sie auch vornehmen, indem Sie den Haltebogen (in der Mitte) auswählen und **↑/↓** tippen.
- **Haltebogen-Ende:** Y steuert die vertikale Position des Endes eines der ausgewählten Note folgenden Haltebogens. L und R steuern die horizontale Position des Haltebogen-Anfangs bzw. des Haltebogen-Endes. Diese Anpassung können Sie auch vornehmen, indem Sie Anfang oder Ende des Haltebogens auswählen und **Shift+Alt+←/→** oder   **←/→** tippen.
- **N-tole** lässt Sie die Erscheinungsform der ausgewählten N-tole ändern, wie z.B. ob die N-tole mit oder ohne Klammer dargestellt wird.  **2.28 Triolen und andere N-tolen** zu mehr Details.
- **Teilbalken auf andere Seite** ermöglicht Ihnen, einen Teilbalken auf die andere Seite des Notenhalses zu setzen –  **2.3 Balken**.



5.10 Fenster-Menü

5.1 Ansicht-Menü.

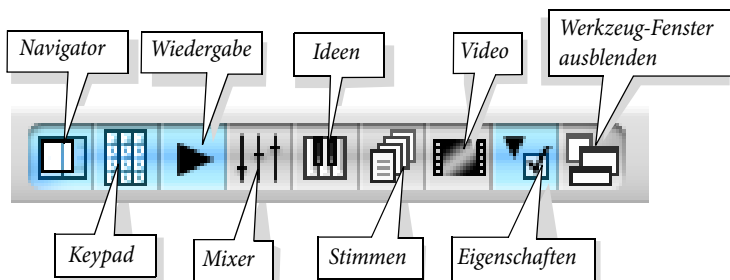
Folgende Einträge gibt es im Fenster-Menü:

Neues Fenster

Neues Fenster erstellt eine neue, zusätzliche Ansicht der aktuellen Partitur. Dies ermöglicht Ihnen, verschiedene Stellen der Partitur gleichzeitig betrachten zu können, oder die gleiche Stelle mit verschiedenen Zoomfaktoren. Zum Beispiel könnten Sie eine Ansicht von 25% erstellen, um einen Überblick über das Gesamlayout der Seite zu behalten, und eine andere Ansicht mit 200% für die Detailarbeit. Dies ist natürlich ganz besonders praktisch, wenn Sie an Ihrem Computer mehrere Monitore angeschlossen haben.

Nur Windows: Im Fenster-Menü gibt es auch die Windows-Standardoptionen zum Anordnen der Fenster auf dem Bildschirm; wenn Sie beispielsweise mehr als eine Partitur geöffnet haben, können Sie diese mit **Untereinander** automatisch so anordnen, dass Sie beide gleichzeitig sehen, in der Waagerechten geteilt.

Werkzeug-Fenster



- **Navigator:** Damit erscheint und verschwindet der Navigator. Der oben gezeigte Knopf der Werkzeugleiste und das Kürzel **Strg+Alt+N** oder **⌘+⌘N** haben dieselbe Funktion. Sobald Sie die Kürzel zum Verschieben bzw. Bewegen der Partitur kennen (**Bild auf** oder **↔**, **Bild ab** oder **↵** etc.), werden Sie froh und glücklich und mit mehr Platz auf dem Bildschirm ohne den Navigator auskommen.

Sie können den Navigator durch Ziehen an dessen Titelleiste verschieben.

- **Keypad:** Damit wird das Keypad angezeigt oder ausgeblendet, schneller ist jedoch das Kürzel **Strg+Alt+K** oder **⌘+⌘K**.

Sie müssten schon recht viel Erfahrung mit Sibelius haben, um alle Knöpfe aller Keypad-Layouts auswendig zu können (ist aber durchaus nichts Sensationelles). Sobald Sie mit Sibelius schon eine Weile gearbeitet haben, probieren Sie einmal das Keypad auszuschalten, um zu sehen, an wie viel Sie sich erinnern können. Es ist eine gute Idee, so zumindest das erste Keypad-Layout zu lernen.

- **Wiedergabe:** Damit wird das Wiedergabe-Fenster angezeigt oder ausgeblendet, das dazugehörige Kürzel ist **Strg+Alt+Y** oder **⌘+⌘Y** – **4.1 Wiedergabe**

- **Mixer:** Damit erscheint und verschwindet der Mixer, obwohl es viel leichter ist, einfach nur **Strg+Alt+M** oder **M** (Mac) zu tippen, um den Mixer ein- oder auszublenden – [☞ 4.3 Mixer](#)
- **Ideen:** Öffnet das Ideen-Fenster; Sie können auch das Kürzel **Strg+Alt+I** bzw. **⌘+I** verwenden – [☞ 5.12 Ideen](#)
- **Stimmen:** Mit dieser Option können Sie das Stimmenfenster ein- und ausschalten. Sie können hierfür auch das Tastenkürzel **Strg+Alt+R** bzw. **⌘+R** verwenden, siehe [☞ 6.1 Einzelstimmen](#).
- **Video:** Mit dieser Option schalten Sie das Videofenster ein und aus; mit dem Tastenkürzel **Strg+Alt+V** bzw. **⌘+V** erreichen Sie dies jedoch schneller – [☞ 4.9 Video](#).
- **Eigenschaften:** Es wird Sie sicherlich nicht überraschen, dass Sie damit das Eigenschaften-Fenster anzeigen und vom Bildschirm wieder verschwinden lassen können. Wiederum viel einfacher, tippen Sie dazu nicht mehr als **Strg+Alt+P** oder **⌘+P**. Standardmäßig werden das Eigenschaften-Fenster und das Keypad während der Wiedergabe automatisch ausgeblendet – [☞ 5.9 Eigenschaften](#).
- **Werkzeug-Fenster ausblenden:** Wenn Sie (beispielsweise) den Kontakt Player benutzen, Einstellungen am Mixer vornehmen und zu einem Video im Video-Fenster komponieren, wird der Bildschirm mit vielen Fenstern ganz schön vollgestopft. Sibelius gibt Ihnen die Möglichkeit, alle geöffneten Werkzeug-Fenster auf einmal auszublenden und genau dieselben Fenster später wieder einzublenden. Dies machen Sie mit **Fenster ▶ Werkzeug-Fenster ausblenden** oder noch besser mit dem dazugehörigen Kürzel **Strg+Alt+X** oder **⌘+X**.

Wechsle zu Stimme/Partitur

Wenn Sie an einer Partitur mit Stimmen arbeiten, können Sie mit dieser Option zwischen der Partitur und einer Stimme hin- und herwechseln. Zu welcher Stimme Sie damit wechseln, hängt von der Auswahl ab, die Sie in der Partitur gemacht haben, bevor Sie **Wechsle zu Stimme/Partitur** verwenden. Sibelius versucht immer, die Ihrer Auswahl entsprechende Stimme zu zeigen; wenn Sie beispielsweise eine Note in der 2. Flöte auswählen, zeigt Sibelius hilfereicherweise die Stimme der 2. Flöte an. Wenn Sie keine Auswahl erstellt haben oder die Auswahl Objekte aus mehreren Stimmen enthält, zeigt Sibelius stattdessen die zuletzt betrachtete Stimme an. Wenn Sie sich in einer Stimme befinden, heißt der Menüeintrag **Wechsle zu Partitur**, wenn Sie sich in der Partitur befinden, dann steht dort **Wechsle zu Stimme**. Es lohnt sich, sich das (sehr einfache) Kürzel dieser Funktion zu merken, nämlich **W** (wie Wechseln).

Nächste Stimme

Bringt die jeweils nächste Stimme der aktuellen Partitur nach vorne. Sie können dazu das Kürzel **Strg+Alt+Tab** oder **⌘+Tab** verwenden. Wenn Sie bei der letzten Stimme sind, wird daraufhin die Partitur angezeigt.

Vorige Stimme

Bringt die jeweils vorige Stimme der aktuellen Partitur nach vorne. Sie können dazu das Kürzel **Strg+Shift+Alt+Tab** oder **⇧⌘+Tab** verwenden. Wenn Sie bei der ersten Stimme sind, wird daraufhin die Partitur angezeigt.

Weitere Informationen zur Arbeit mit Stimmen, [☞ 6.1 Einzelstimmen](#).

Minimieren (Im Dock ablegen, nur Mac)

Minimiert die momentan geöffnete Partitur und legt sie im Dock ab (entspricht einem Klick auf das gelbe —Symbol links oben in der Fensterleiste). Das Kürzel ist $\#M$.

Zoom (nur Mac)

Vergößert das Fenster der aktuell geöffneten Partitur auf Bildschirmgröße bzw. schaltet zwischen den beiden zuletzt verwendeten Fenstergrößen um (entspricht einem Klick auf das grüne +-Symbol links oben in der Fensterleiste).

5.11 Filter und Suchen

📖 1.6 Auswahlen (Selektionen) und Passagen.

Eine der Raffinessen von Sibelius ist die Möglichkeit, Objekte mit bestimmten Charakteristika zu suchen und auszuwählen – wie etwa alle *Cresc.*-Gabeln oder die obersten Töne einer Akkordpassage, oder sämtliche Textvorkommen, die »*cresc.*« enthalten, oder alle eingestrichenen Achtel-C in der 2. Stimme, welche mit einem Abstrich und einem *Marcato* bezeichnet sind.

Sie können entweder alle Objekte auswählen, die den Charakteristika entsprechen, welche Sie über das Untermenü **Bearbeiten** ▶ **Filter** gewählt haben, oder der Reihe nach nach diesen Objekten suchen, und zwar mit **Bearbeiten** ▶ **Suchen** (Kürzel **Strg+F** oder **⌘F**) und **Bearbeiten** ▶ **Weiter-suchen** (Kürzel **Strg+G** oder **⌘G**). Danach können Sie mit der Objektauswahl alles anstellen, was Sie wollen – die Auswahl bearbeiten, sie kopieren, löschen oder was auch immer.


So verwenden Sie Filter

- Wählen Sie eine Passage, aus der Sie Objekte selektieren möchten, oder die ganze Partitur aus (**Strg+A** oder **⌘A**)
- Wählen Sie aus dem Menü **Bearbeiten** ▶ **Filter** einen der »Schnellen« Filter mit Standard-Charakteristika oder wählen Sie **Erweiterter Filter** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+F** oder **⌘⇧⌘F**), um komplexere Auswahlkriterien zu bestimmen (mehr dazu weiter unten)
- Dann können Sie die Auswahl beliebig bearbeiten – z.B. löschen, kopieren, sie mit den Pfeiltasten verschieben, Artikulationszeichen hinzufügen, die Notenwerte ändern
- Sie könnten aber auch die Auswahl mit dem Wählen anderer Kriterien aus dem Menü **Bearbeiten** ▶ **Filter** weiter eingrenzen (siehe unten).

Schnelle Filter

Das Menü **Bearbeiten** ▶ **Filter** enthält eine Reihe von schnell zugänglichen Standard-Filtern:

- **Akkordsymbole:** Wählt alle Akkordsymbole aus
- **Taktzahlen:** Wählt alle Taktzahlen und Änderungen an Taktzahlen
- **Dynamik:** Wählt allen Expression-Text und alle *Cresc./dim.*-Gabeln aus (Kürzel **⌘⇧D** oder **Shift+Alt+D**)
- **Seitenzahlenänderungen:** Wählt alle Seitenzahlenänderungen aus
- **Expression-Text:** Wählt allen Text aus, der mit dem Expression-Stil geschrieben wurde
- **Akkordraster:** Wählt alle Gitarren-Akkordraster aus
- **Cresc./dim.-Gabeln:** Wählt alle *Cresc./dim.*-Gabeln aus
- **Liedtext:** Wählt allen Liedtext aus
- **Noten und Akkorde:** Wählt alle Noten und Akkorde aus (zusammen mit deren Vorzeichen, Artikulationszeichen etc.), nicht aber andere Objekte wie z.B. Text
- **Bindebögen:** Wählt normale Bindebögen aus (magnetische und nicht-magnetische), nicht jedoch gestrichelte oder gepunktete Bindebögen
- **N-tolen:** Wählt *N-tolen* aus; praktisch zum Ausblenden, Anzeigen oder zum Zurücksetzen der Position von *N-tolen*-Klammern in einem einzigen Arbeitsschritt

- **1./2./3./4. Stimme** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+1/2/3/4** oder $\text{⇧} \sim \# 1/2/3/4$): Wählt alle Objekte der jeweiligen Stimme aus (z.B. Noten, Pausen, Text, Linien usw.), einschließlich Objekten, die nicht ausschließlich zu dieser Stimme gehören – wenn Sie beispielsweise die **1. Stimme** filtern, werden auch Objekte ausgewählt, die z.B. zur ersten und zur zweiten Stimme gehören. Dies ist besonders praktisch zum *Kopieren* einer einzelnen Stimme in eine andere Notenzeile, da Sie dabei ja zugehörige Objekte, wie etwa die Dynamik, zusammen mit den Noten kopieren möchten.
- **Nur 1./2./3./4. Stimme**: Wählt alle Objekte aus, die sich *nur* in der jeweiligen Stimme befinden; daher werden keine Objekte ausgewählt, die zu mehreren Stimmen gehören – wenn Sie beispielsweise **Nur 2. Stimme** filtern, werden *keine* Objekte ausgewählt, die gleichzeitig zur ersten und zur zweiten Stimme gehören. Dies wird hauptsächlich zum Löschen einer bestimmten Stimme einer Passage benutzt, da Sie dabei ja nicht irgendwelche Objekte mitlöschen möchten, die auch noch zu einer auf der Notenzeile verbleibenden Stimme gehören.
- **Oberste/2./3./Unterste Note**: Wählt nur den angegebenen Notenkopf eines Akkordes aus; bei einzelnen Noten und Pausen wird nichts ausgewählt. Dies ist zum Beispiel praktisch, wenn Sie Noten von Akkorden löschen, die Melodie aber beibehalten wollen. Mit der **2.** und **3. Note** ist der zweite oder dritte Notenkopf von oben aus gezählt gemeint, nicht von unten.
- **Oberste/2./3./Unterste oder einzelne Noten** (Kürzel **Strg+Alt+1/2/3/B** oder $\sim \# 1/2/3/B$): Wenn eine Passage sowohl aus Akkorden als auch aus einzelnen Noten besteht, so werden der jeweils angegebene Notenkopf der Akkorde *und* auch die einzelnen Noten ausgewählt, sodass bei der Auswahl eine durchgehende Linie von Noten entsteht. Dies ist nützlich beim Arrangieren von einer Klavierskizze aus, wenn Sie bestimmte Linien von Noten in andere Notenzeilen kopieren möchten.
- **Spieler 1/2 (zum Entfernen)**: Diese Filter gibt es, um auf einfache Weise eine Notenzeile von beispielsweise Flöte 1 und 2 in Stimmenauszüge für die einzelnen Spieler aufzuteilen. Sie können diese Filter auch verwenden, um in einer Partitur zwei Spieler einer Notenzeile auf zwei Notenzeilen aufzuteilen, und zwar in komplexeren Situationen, bei denen andere Filter überfordert wären, wie z.B. wenn die Musik teils in einer Stimme und teils in zwei Stimmen notiert ist. Siehe **Einzelne Spieler herausziehen** in  **6.4 Stimmen herausziehen**.

Mit Filtern kopieren und löschen

Der hauptsächliche Anwendungszweck der Filter ist das Kopieren und Löschen von Noten, was sich im Sortiment der schnellen Filter von Sibelius widerspiegelt. Die Unterschiede zwischen den Filtern mögen zu Anfang nicht ganz klar sein, daher lassen Sie uns ein Beispiel aus dem wirklichen Leben nehmen.

Nehmen wir an, in Ihrem Stück gibt es eine Passage, in der zwei Flöten in einer Notenzeile in zwei Stimmen notiert sind; jetzt entschließen Sie sich aber, dass die 2. Flöte eigentlich von einer Klarinette gespielt werden soll. Um das schnell so zu ändern, selektieren Sie die Passage in der Notenzeile der Flöten und wählen dann **Bearbeiten ▶ Filter ▶ 2. Stimme**. Damit werden alle Noten der 2. Flöte und alle dazugehörige Dynamik und Bindebögen etc. ausgewählt. Kopieren Sie dies nun einfach mit **Alt+Klick** oder \sim -Klick in die Klarinette, und setzen Sie die neuen Klarinettennoten mit **Alt+1** oder ~ 1 in die 1. Stimme. Um nun noch die Noten der 2. Flöte in der Notenzeile der Flöten zu löschen, selektieren Sie die Passage nochmals und wählen **Bearbeiten ▶ Filter ▶ Nur 2. Stimme**. Damit werden alle Noten ausgewählt, aber nur die Dynamik etc., die *ausschließ-*

lich der 2. Stimme zugeordnet ist, sodass Sie beim Betätigen von **Entf** keinen Text (etc.) löschen, der auch zur ersten Stimme gehört.

Wenn Sie eine Stimme löschen, drücken Sie **Entf** zweimal – das erste Mal **Entf** wandelt die Noten in Pausen um, das zweite Mal löscht diese Pausen.

Erweiterter Filter

Wenn Sie einen komplexeren Filter erstellen möchten, wie zum Beispiel einen mit einer Kombination verschiedener Auswahlkriterien, sollten Sie dies über das Dialogfeld **Bearbeiten ▶ Filter ▶ Erweiterter Filter** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+F** oder **⌘+⇧+⌘+F**) tun:



Hier können Sie beliebige Objekte einer Passage oder der ganzen Partitur auswählen oder die Auswahl derselben aufheben. Das Dialogfeld ist in zwei Hälften aufgeteilt: Auf der linken Seite werden allgemeine Angaben zum Filter gemacht, wie etwa **Suchen in**, d.h. ob die ganze Partitur oder die selektierte Passage gefiltert werden soll, welche allgemeinen Objekttypen (**Text**, **Linien** etc.) und welche Stimmen der Filter mit einschließen soll; auf der rechten Seite werden detaillierte Angaben zu den jeweiligen allgemeinen Objekttypen gemacht – diese sind in vier Bereiche aufgeteilt, welche in der Liste unter **Ansicht** ausgewählt werden.

Die Kontrollkästchen für die vier **Stimmen** geben an, welche der Stimmen in Ihrer Partitur vom Filter berücksichtigt werden sollen; in der Standardeinstellung werden alle vier Stimmen gefiltert.

Wenn Sie vor dem Wählen von **Bearbeiten ▶ Filter ▶ Erweiterter Filter** eine Passage selektieren oder eine Mehrfach-Auswahl erstellen, können Sie angeben, ob der Filter für die **Auswahl** oder für die **Ganze Partitur** gilt. Wenn Sie vor dem Filtern nichts auswählen, gilt der Filter automatisch für die ganze Partitur.

Erstellen Sie mit den vier über die **Ansicht**-Liste auf der linken Seite zugänglichen Options-Bereichen einen beliebig komplexen Filter. Aktivieren Sie unter **Suchen** das jeweilige Kontrollkästchen, um den dazugehörigen Bereich dem Filter anzuschließen; schalten Sie es aus, um den Bereich wieder auszugliedern. Kaum erwähnenswert, dass mindestens eines der **Suchen**-Kontrollkästchen eingeschaltet sein muss, damit eine Filteroperation überhaupt stattfinden kann!

In den vier Bereichen gibt es die folgenden Optionen:

- **Noten und Akkorde:** Obwohl diese Optionen hier sich mehr oder weniger selbst erklären, lassen Sie uns trotzdem einen kurzen Blick darauf werfen:
 - **Noten/Akkorde mit n Notenköpfen:** Es werden Akkorde mit der angegebenen Anzahl von Noten gefiltert
 - **Note im Akkord:** Es wird die angegebene Note der Auswahl gefiltert.
 - **Tonhöhe (klingend)/Oktave:** Es werden nur Noten der angegebenen Tonhöhe gefiltert, wahlweise auch einer bestimmten Oktave. (C4 bedeutet das deutsche eingestrichene C.) Sibelius sucht tatsächlich nach der *klingenden* Tonhöhe, d.h. Sie müssen sich nicht sorgen, bei transponierenden Instrumenten durcheinander zu geraten. Damit Sie sich bei der Arbeit an transponierenden Partituren nicht den Kopf zerbrechen müssen, bietet es sich an, vor dem Benutzen der Filter die Option **Noten ▶ Transponierende Partitur** auszuschalten. (8va-Linien werden beim Suchen nach Tonhöhen von diesem Filter nicht berücksichtigt.)
 - **Notenwert:** Es werden nur Noten/Pausen der angegebenen Dauer ausgewählt. Wählen Sie die Notenwerte aus der Liste oder tippen Sie sie über den Ziffernblock ein (Num Lock eingeschaltet). Haltebögen werden bei diesem Verwendungszweck ignoriert, d.h. eine Halbe Note mit einer angebundenen Achtelnote werden als einzelne Noten behandelt.
 - **Position im Takt:** Es werden Noten/Pausen auf der angegebenen Position nach dem Taktbeginn gefiltert. Wenn Sie hier also Viertelnote wählen, werden nur diejenigen Noten/Pausen gefiltert, die nach der Dauer einer Viertelnote vom Taktanfang aus, d.h. auf der zweiten Viertel des Taktes beginnen. Wenn Sie zusätzlich **Plus Vielfache davon** aktivieren, wird *jede* Note/Pause *auf einem Viertelschlag* gefiltert. Lassen Sie das Eingabefeld **Position im Takt** leer, um nur Noten/Pausen an den Taktanfängen zu filtern.
 - **Artikulationen:** Es werden Noten/Akkorde gemäß ihrer Artikulationszeichen gefiltert. Wenn **Jegliche dieser** ausgewählt ist, wird eine Note/Akkord gefiltert, wenn sie mit irgendeinem dieser Artikulationszeichen bezeichnet ist; wenn **Alle benötigt** ausgewählt ist, wird eine Note/Akkord nur dann gefiltert, wenn sie mit allen der angegebenen Artikulationszeichen bezeichnet ist.
- **Pausen und Ganztaktpausen:** Sie können festlegen, ob der Filter nur nach normalen Pausen, nur nach Ganztaktpausen (und Mehrtakt-Pausen) oder nach beiden suchen soll; klicken Sie dazu auf die entsprechenden Kontrollkästchen. Über die Drop-down-Liste können Sie eine Pausendauer auswählen, die Sie filtern möchten.
- **Text:** Geben Sie ein bestimmtes Wort ein (z.B. »legato«, »mf«), um alle Textobjekte in der Auswahl zu filtern, die der Angabe entsprechen. Beachten Sie bitte, dass dieses Eingabefeld zwischen Groß- und Kleinschreibung unterscheidet (»Legato« und »legato« beispielsweise sind unterschiedlich). Wahlweise können Sie einen oder mehrere Textstile zum Filtern angeben – klicken Sie auf einen Textstil, um ihn der Auswahl hinzuzufügen, klicken Sie nochmals auf ihn, um ihn von der Auswahl wieder zu entfernen. Die Schaltflächen **Alle** oder **Keiner** müssen hoffentlich nicht genauer erklärt werden!
- **Linien:** Wenn dieser Bereich Teil des Filters ist, werden die in den beiden Spalten auf der rechten Seite angegebenen Linien selektiert; beachten Sie bitte, dass Sie gleichzeitig entweder alle Linien filtern können (wenn **Alle Linien** aktiviert ist) oder eine Linienart. Wenn Sie keinerlei Linien filtern wollen, dann stellen Sie sicher, dass das **Linien**-Kontrollkästchen unter **Suchen** kein Häkchen hat.

Wenn Sie alle Einstellungen in diesem Dialogfeld zu den Standardeinstellungen zurückführen möchten, klicken Sie auf **Zurücksetzen**. Dann können Sie nochmals ganz neu beginnen.

Nachdem Sie alle gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, vergewissern Sie sich nochmals, ob alle benötigten Kontrollkästchen unter **Suchen** mit einem Häkchen versehen sind. Klicken Sie dann auf **Auswählen**, um alle Objekte, die den Filterkriterien entsprechen, entweder in einer angegebenen Passage oder in der ganzen Partitur auszuwählen, oder klicken Sie auf **Auswahl aufheben**, um alle Objekte, die den Filterkriterien entsprechen, aus der Auswahl zu entfernen.

Auswahl von Objekten mit den Charakteristika **x und y**

Nehmen wir an, Sie möchten in einer Passage alle eingestrichenen C von der Dauer einer Halben Note auswählen, um diese mit einem Akzent zu versehen. Stellen Sie sich dies so vor, als ob Sie alles auswählen, was eine Halbe Note *und* ein eingestrichenes C ist.

Dazu wählen Sie alle Halben Noten aus und filtern von diesen alle eingestrichenen Cs, und zwar folgendermaßen:

- Selektieren Sie zuerst eine Passage
- Wählen Sie **Bearbeiten** ▶ **Filter** ▶ **Erweiterter Filter** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+F** oder **⇧⇧⌘F**)
- Wählen Sie als **Notenwert** eine Halbe Note
- Wählen Sie aus der Liste **Tonhöhe (klingend)** das C und aus der Liste **Oktave** die 4 (entspricht der eingestrichenen Oktave)
- Klicken Sie auf **Auswählen**, der Filter verrichtet nun seine Tätigkeit in der angegebenen Passage und lässt alle eingestrichenen C der Dauer einer Halben Note ausgewählt.
- Setzen Sie den Akzent mithilfe des ersten Keypad-Layouts.

Auswahl von Objekten mit den Charakteristika **x oder y**

Nehmen wir an, Sie möchten (aus irgendeinem unerfindlichen Grund) in einer Passage alle Noten auswählen, die *entweder* Halbe Noten *oder* eingestrichene Cs sind, um sie mit einem Akzent zu versehen. Dieser Fall ist so unwahrscheinlich, dass es dafür keinen direkten Weg gibt. Einen indirekten gibt es aber:

- Wählen Sie eine Passage aus und selektieren dann über das Dialogfeld **Bearbeiten** ▶ **Filter** ▶ **Erweiterter Filter** alle Halben Noten
- Setzen Sie auf diese einen Akzent mithilfe des ersten Keypad-Layouts
- Wählen Sie die Passage nochmals aus und selektieren dann über das Dialogfeld **Bearbeiten** ▶ **Filter** ▶ **Erweiterter Filter** alle eingestrichenen Cs
- Setzen Sie auch auf diese einen Akzent.

Objekte suchen


Suchen funktioniert im Prinzip genauso wie Filtern, mit der Ausnahme, dass die betroffenen Objekte nicht alle auf einmal, sondern eines nach dem anderen ausgewählt werden. Das Dialogfeld **Bearbeiten** ▶ **Suchen** ist dem von **Bearbeiten** ▶ **Filter** ▶ **Erweiterter Filter** sehr ähnlich. Um Objekte zu suchen:

- Wählen Sie **Bearbeiten ▶ Suchen** (Kürzel **⌘F** oder **Strg+F**) und geben die Kombination der Charakteristika an, nach der Sie in Ihrer Partitur suchen möchten – sehen Sie weiter oben unter **5.11 Erweiterter Filter** nach, dort ist die Verwendung dieses Dialogfelds ausführlich beschrieben
- Klicken Sie auf **Suchen**, um das erste Objekt in Ihrer Partitur zu finden, das den von Ihnen angegebenen Suchkriterien entspricht; wenn kein passendes Objekt gefunden wird, wird Sibelius Sie mit einer entsprechenden Mitteilung darauf hinweisen.


Wenn Sie einmal eine **Suchen**-Prozedur vorgenommen haben, können Sie mit **Bearbeiten ▶ Weitersuchen** (Kürzel **⌘G** oder **Strg+G**) nach dem nächsten passenden Objekt in Ihrer Partitur suchen. Dies ist die Reihenfolge beim Suchen:

- Die Suche beginnt am Anfang der Partitur, im ersten Takt der obersten Notenzeile
- Sibelius sucht bis zum Ende in dieser Notenzeile, geht dann zur darunter liegenden Notenzeile und sucht in dieser vom Anfang bis zum Ende und so weiter und so weiter
- Wenn das Ende der Partitur erreicht ist (in anderen Worten der letzte Takt der untersten Notenzeile), werden Sie gefragt, ob Sie die Suche beenden oder sie am Anfang der Partitur fortsetzen möchten.

Text suchen und ersetzen

Wenn Sie in Ihrer Partitur einen bestimmten Text suchen und ersetzen möchten, gibt es hierfür das Plug-In **Plug-Ins ▶ Text ▶ Text suchen und ersetzen** –  **5.17 Plug-Ins**.

Motive suchen

Wenn Sie nach einem bestimmten melodischen oder rhythmischen Motiv in Ihrer Partitur suchen möchten, verwenden Sie das Plug-In **Plug-Ins ▶ Analyse ▶ Motiv suchen** –  **5.17 Plug-Ins**.

5.12 Ideen

Beim Noten schreiben, Arrangieren oder Komponieren stoßen Sie immer wieder auf Stückchen von Melodien, Rhythmen, Begleitungen oder Akkordfolgen, die irgendein Potenzial besitzen. Arrangeure und Kopisten können eine große Zahl spezifischer »Notationsbauklötze« verwenden und wiederverwenden, wie etwa Texte, spezielle Akkordsymbole oder Akkordraster usw.

Wir nennen diese Fragmente *Ideen*: Schnipsel jeglicher Länge, Art und beliebiger Anzahl Instrumente. Drücken Sie einfach nur eine Taste, um eine Idee zu erfassen und sie für später aufzubewahren. Sobald Sie eine Idee erfasst haben, können Sie sie bearbeiten, mit Ihren eigenen Schlüsselbegriffen etikettieren (z.B. *Kanon*, *lyrisch*, *Riff*), um sie leichter wiederzufinden, oder sogar farbig kennzeichnen. Im Ideen-Fenster können Sie alle vorhandenen Ideen durchblättern und nach ihnen suchen, ja sie sogar abspielen. Eine Idee zu verwenden ist so einfach, wie aus der Zwischenablage einzufügen; Sibelius transponiert Ideen sogar in die richtige Tonart und den richtigen Tonumfang.

Sie können Ideen-Sammlungen importieren und exportieren, um sie mit anderen Anwendern auszutauschen – sogar via Internet. Wenn Sie Lehrer oder Pädagoge sind, können Sie in einer Partitur eine Sammlung von Ideen speichern, um für Ihre Schüler ein Kompositions-Arbeitsblatt anzufertigen.

Darüber hinaus enthält Sibelius schon mehr als 2000 eingebaute Ideen, die viele Instrumente und musikalische Gattungen umspannen; wenn Ihre Inspiration Sie also für einen Moment im Stich lässt oder Sie nach etwas Stilvollem suchen, um Ihrem kreativen Prozess auf die Beine zu helfen, werden Sie in Sekundenschnelle etwas Passendes finden.

Was ist eine Idee?

Eine Idee kann aus praktisch allem bestehen, was Sie in Sibelius schreiben können. Sie können einen beliebigen Notenbereich auswählen – von einer einzelnen Note in einer einzelnen Notenzeile bis zu Hunderten von Takten einer beliebigen Anzahl von Notenzeilen – und diesen als Idee erfassen. Sie können auch andere Objektarten auswählen – wie etwa Linien, Symbole, Textobjekte und sogar importierte Grafiken – und diese als Ideen erfassen, mit oder ohne Noten.


So wie Noten kann eine Idee auch *Merkmale* enthalten. Merkmale dienen der Etikettierung Ihrer Ideen mit Schlüsselbegriffen, um jede Idee so zu beschreiben, dass Sie sie später wieder leicht auffinden können. Dies ist nützlich, wenn Sie Tausende Ideen zu sichten haben! Zusätzlich zu den Merkmalen, die Sie angeben, kennzeichnet Sibelius jede Idee automatisch mit weiteren Informationen:

- Tonart
- Taktart
- Tempo
- Dauer der Idee, in Takten
- In der Idee verwendete Instrumente
- Erstellungsdatum
- Änderungsdatum

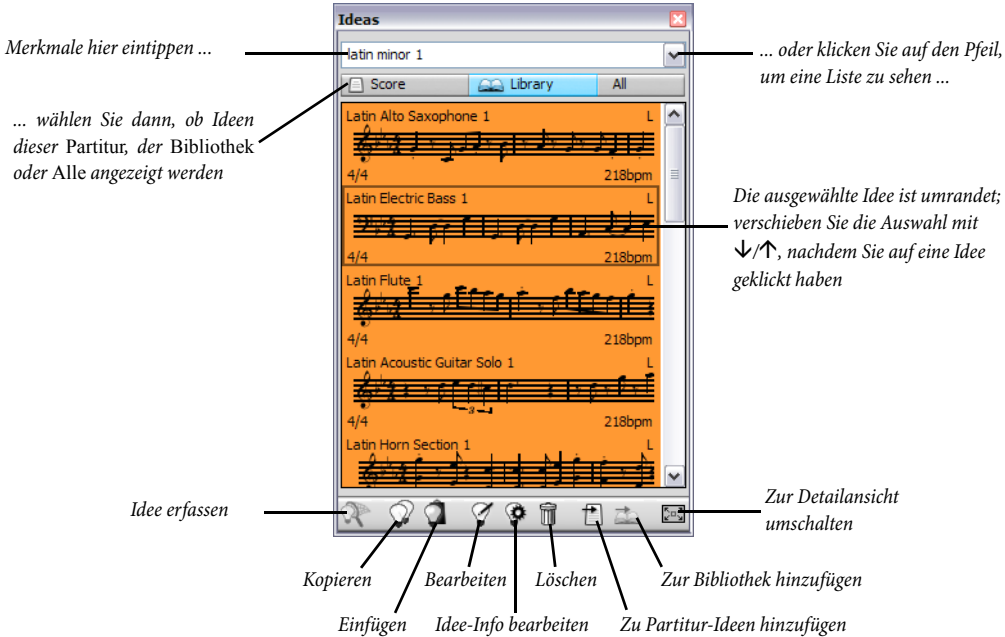
5. Power-Tools

Sie können unter der Verwendung aller Merkmale nach Ideen suchen, seien es Ihre eigenen oder die von Sibelius automatisch erzeugten. Sie können jeder Idee auch eine spezielle Farbe zuweisen.

Ideen-Fenster

Hauptsächlich benutzen Sie für Ideen das Ideen-Fenster, das Sie ein- und ausblenden können, indem Sie **Fenster** ▶ **Ideen** (Kürzel **Strg+Alt+I** oder **⌘+⌘I**) wählen, oder indem Sie auf den rechts gezeigten Knopf in der Werkzeugleiste klicken. 

Das Ideen-Fenster besitzt zwei Ansichten, *Kompaktansicht* und *Detailansicht*. Standardmäßig öffnet es sich in der Kompaktansicht, die so aussieht:



Um Ideen zu durchsuchen, tippen Sie einfach ein oder mehrere Merkmale in das Feld ganz oben im Fenster. Wenn Sie nicht wissen, was Sie eingeben sollen, klicken Sie rechts im Fenster auf den kleinen Pfeil; es erscheint dann ein Drop-down-Menü, in dem die am häufigsten verwendeten Merkmale der vorhandenen Ideen aufgeführt werden. Sie können einfach auf eines der Merkmale in der Liste klicken, es wird dann dem Eingabefeld hinzugefügt. Sobald Sie ein oder mehrere Merkmale im Eingabefeld stehen haben, können Sie das Menü immer nochmals aufklappen, Sibelius wird dann diejenigen Merkmale anzeigen, die am häufigsten in den Ideen vorkommen, die auch die schon von Ihnen gewählten Merkmale benutzen. Jedes Mal, wenn Sie dem Feld einen Begriff hinzufügen und **Return** drücken, aktualisiert Sibelius die Liste der Ideen im Hauptbereich des Fensters.

Mit den Schaltflächen **Partitur** und **Bibliothek** können Sie wählen, ob die im Fenster angezeigten Ideen die der aktuellen Partitur sind oder die der *Bibliothek*; letztere ist ein Aufbewahrungsort für Ideen, die in allen Partituren verfügbar sind, an denen Sie arbeiten (einschließlich der eingebauten Ideen und der weiteren Ideen, die Sie in der Bibliothek ablegen). Die dritte Möglichkeit ist **Alle**, d.h. die Ideen der Partitur und der Bibliothek (siehe unten **Wo Ideen gespeichert werden**).

Wenn es in der Partitur, an der Sie gerade arbeiten, keine Ideen gibt, bleibt die **Partitur**-Schaltfläche deaktiviert und Sie können die **Bibliothek**-Schaltfläche nicht ausschalten.

Im Hauptbereich des Ideen-Fensters sehen Sie die Ideen, die mit den Merkmalen übereinstimmen, die Sie eingegeben haben, mit den passendsten Ideen ganz oben – oder, wenn Sie im Eingabefeld nichts eingetippt haben, alle vorhandenen Ideen (aus Partitur und/oder Bibliothek), mit den zuletzt erfassten oder bearbeiteten Ideen oben in der Liste.

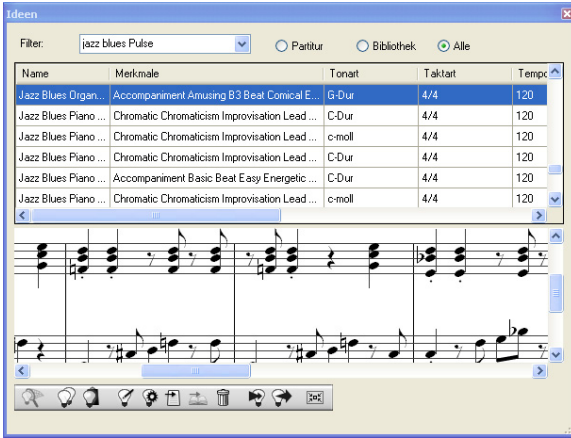
Alle aufgeführten Ideen zeigen eine kleine Vorschau der Noten oder anderer Objekte, die sie enthalten; normalerweise werden Sie zwei oder drei Takte der obersten Notenzeile sehen. Wichtige Merkmale werden in den vier Ecken der Vorschau angezeigt: links oben der Ideenname; rechts oben erscheint der Buchstabe L, wenn sich die Idee in der Bibliothek und nicht in der Partitur befindet; links unten die Taktart der Idee; und recht unten das Tempo der Idee. Wenn Sie mit der Maus über die Idee fahren, erscheint ein Hinweis, der die weiteren Merkmale anzeigt, einschließlich der Instrumentation. Wenn Sie die Notations-Vorschau nicht sehen möchten, können Sie die Option **Notations-Vorschau im Ideen-Fenster anzeigen** auf der **Ideen-Seite** des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**) ausschalten; dann sehen Sie nur den Namen und das Tempo der Idee.

Alle Ideen werden mit einem farbigen Hintergrund dargestellt, den Sie ändern können, um die Ideen noch weiter zu kategorisieren. (Neue Ideen, die Sie selbst erfassen, besitzen standardmäßig einen weißen Hintergrund.)

Sie können eine Idee in der Liste rechts-klicken (Windows) *oder* **Control**-klicken (Mac), um ein Menü aufzurufen, das eine Reihe nützlicher Optionen enthält. Diese haben dieselbe Funktion wie die Knöpfe am unteren Rand des Fensters, so wie folgt:

- **Kopieren:** kopiert die ausgewählte Idee in die Zwischenablage, damit Sie sie in Ihre Partitur einfügen können; siehe unten **Eine Idee einfügen**
- **Einfügen:** fügt den aktuellen Inhalt der Zwischenablage in die Partitur ein; wenn es in der Partitur eine Auswahl gibt, wird der Inhalt der Zwischenablage genau an dieser Stelle eingefügt; wenn Sie nichts ausgewählt haben, wird der Mauszeiger blau und Sie können in die Partitur klicken, um an dieser Stelle einzufügen
- **Bearbeiten:** bearbeitet die ausgewählte Idee; siehe unten **Eine Idee bearbeiten**
- **Ideen-Informationen bearbeiten:** hier können Sie die Merkmale und die Farbe einer Idee bearbeiten und ebenso die Merkmale anzeigen, die Sibelius der Idee automatisch gegeben hat
- **Löschen:** löscht die ausgewählte Idee aus der Sammlung der Ideen, die in der Partitur gespeichert ist, oder, soweit erforderlich, aus der Bibliothek
- **Zu Partitur-Ideen hinzufügen:** nur aktiviert, wenn sich die ausgewählte Idee in der Bibliothek befindet; dies ermöglicht Ihnen, die Idee der Bibliothek in die Sammlung der aktuellen Partitur zu kopieren
- **Zur Bibliothek hinzufügen:** nur aktiviert, wenn sich die ausgewählte Idee in der Sammlung der aktuellen Partitur befindet; dies ermöglicht Ihnen, die Idee der aktuellen Partitur in die Bibliothek zu kopieren

- **Detailansicht:** schaltet zur Detailansicht um, die folgendermaßen aussieht:



Klicken Sie auf die Spaltenitel, um entsprechend zu sortieren; verschieben Sie die Spalten, um sie neu anzuordnen

Ziehen Sie die Teilung auf- oder abwärts, um die Höhe von Liste und Vorschau zu ändern

Zur Kompaktansicht zurückschalten

Die Detailansicht bietet ziemlich dieselbe Funktionalität wie die Kompaktansicht, aber eben (wer hätte das gedacht!) mit mehr Details. Anstatt einer kurzen Notations-Vorschau aller Ideen können Sie hier eine vollständige Vorschau einer Idee im unteren Teil des Fensters sehen. Die Liste im oberen Bereich zeigt Ihnen alle Merkmale an, die zu einer Idee gehören, und kann mittels Klick auf die Spaltenitel sortiert werden. Sie können die Spaltenbreite (oder in der Tat die Spaltenreihenfolge) ändern, indem Sie sie verschieben. Sie können auch die Höhe der beiden Bereiche des Fensters ändern, indem Sie die Teilung nach oben oder nach unten ziehen.

Beachten Sie bitte, dass Sie in der Kompaktansicht nur die Höhe des Ideen-Fensters ändern können, in der Detailansicht jedoch Höhe und Breite.

In der Detailansicht gibt es zwei zusätzliche Knöpfe, die es in der Kompaktansicht nicht gibt, zum Importieren und Exportieren von Ideen – siehe unten **Wo Ideen gespeichert werden**.

Ideen vorspielen

Wenn Sie hören möchten, wie eine Idee klingt, klicken Sie einfach in das Ideen-Fenster und halten Ihre linke Maustaste gedrückt, um sich die Idee vorspielen zu lassen; Sibelius spielt die Idee in einer Schleife, bis zu acht Mal hintereinander. Wenn Sibelius Ideen lieber nur einmal anstatt in einer Schleife vorspielen soll, schalten Sie die Option **Beim Vorspielen Ideen automatisch wiederholen** auf der Ideen-Seite des Dialogfelds **Datei > Voreinstellungen** (auf dem Mac im Sibelius-Menü) aus.

Eine Idee erfassen

Eine Idee erfassen Sie, indem Sie Noten in der Partitur auswählen und dann **Bearbeiten > Idee erfassen** (Kürzel **Shift-I**) wählen. Eine Idee können Sie aus allen Arten von Auswahlen erfassen, einschließlich:

- Passagen-Auswahlen beliebiger Anzahl Takte und Notenzeilen. Achtung: wenn Sie eine System-Passage auswählen, werden System-Objekte (wie etwa Taktartbezeichnungen, Wiederholungstaktstriche, Tempo-Text usw.) aus der Idee entfernt – Ideen können keine System-Objekte enthalten. Ebenso wenig können Sie eine Idee aus einer Auswahl erfassen, die aus nicht aufeinanderfolgenden Notenzeilen besteht.

- Ein einzelnes ausgewähltes Objekt, z.B. eine Note, ein Textobjekt, eine Linie usw. Nehmen Sie sich auch hier in Acht, dass Sie ein System-Objekt nicht als Idee erfassen können.
- Mehrfach-Auswahlen von Noten, z.B. der erste und dritte Schlag eines Takts, ausgewählt mittels **Strg**+Klick *oder* **⌘**-Klick oder mit einem Filter. Beim Erfassen als Idee werden Mehrfach-Auswahlen in Passagen-Auswahlen umgewandelt, sodass Sie beim Bearbeiten oder Einfügen Ihrer Idee sehen werden, dass sie mit den passenden Pausen ausgekleidet wurde.
- Mehrfach-Auswahlen von Objekten, die keine Noten sind, z.B. eine Folge von Expression-Textobjekten und Cresc./dim.-Gabeln, ausgewählt mittels **Strg**+Klick *oder* **⌘**-Klick oder mit einem Filter.

(Zu weiteren Informationen zu den verschiedenen Auswahlarten,  **1.6 Auswahlen (Selektionen) und Passagen.**)

Gewisse offensichtliche Dinge können Sie nicht als Idee erfassen. Beispielsweise können Sie kein Vorzeichen, keinen Balken oder kein Artikulationszeichen ohne die Note erfassen, zu der sie gehören. Als Faustregel kann gelten, dass Sie das, was Sie kopieren und einfügen können, auch als Idee erfassen können.

Wenn das Ideen-Fenster angezeigt wird, und vorausgesetzt, dass Sie keine Merkmale oben im Fenster eingetippt haben, sehen Sie Ihre Idee ganz oben im Fenster erscheinen. Sibelius wählt für Ihre Idee automatisch einen Namen (aus dem Partitur- oder Dateinamen entlehnt, zusammen mit einer Zahl, damit er eindeutig ist). Wenn Sie möchten, können Sie den Namen später ändern.

Eine Idee suchen

Um eine Idee zu suchen, tippen Sie ein oder mehrere Merkmale in das Feld ganz oben im Ideen-Fenster und wählen dann aus der Liste eine Idee.

So wie Sie in das Feld eintippen, klappt Sibelius das Menü darunter auf, sodass Sie die Merkmale sehen, die mit Ihren getippten Buchstaben übereinstimmen (z.B. wenn Sie »cl« tippen, sehen Sie vielleicht »clarinet«, »closed«, »classical«, und sobald Sie ein »a« hinzufügen, verschwindet »closed« aus der Liste). Sie können entweder weitertippen oder mit den Pfeiltasten ein Merkmal in der Liste auswählen. Sobald Sie ein Merkmal gewählt haben oder die **Leertaste** drücken, um anzuzeigen, dass Sie mit dem Tippen eines Merkmals fertig sind, aktualisiert sich die Ideenliste im Hauptbereich der Fensters.

Sie können dann ein weiteres Merkmal tippen. Wenn Sie ein zweites Merkmal hinzufügen, werden nur noch diejenigen Ideen in der Liste angezeigt, die mit dem ursprünglichen *und* dem neuen Merkmal übereinstimmen. So wie schon vorher, klappt beim Tippen das Menü auf und zeigt Ihnen die Merkmale, die mit den schon eingegebenen Buchstaben übereinstimmen.

Jedes Mal, wenn Sie ein weiteres Merkmal anreihen, verringert sich entsprechend die Auswahl an Ideen im Hauptbereich des Fensters, und zeigt nur noch die Ideen, die mit allen angegebenen Merkmalen übereinstimmen. Mit einem Klick darauf können Sie die gewünschte Idee in der Liste auswählen.

Ideen werden im Hauptbereich des Fensters gemäß Relevanz in absteigender Reihenfolge aufgeführt. Wenn das von Ihnen eingegebene Merkmal Teil des **Namens** der Idee ist, hat es eine hohe Relevanz; wenn das Merkmal in der allgemeinen Liste der **Merkmale** vorkommt, hat es eine nor-

male Relevanz; wenn das Merkmal in den von Sibelius automatisch erzeugten Merkmalen vorkommt, hat es eine geringe Relevanz.

Eine Idee einfügen

Bevor Sie eine Idee einfügen können, müssen Sie sie in die Zwischenablage kopieren. Wählen Sie dazu die Idee einfach im Ideen-Fenster aus, tippen Sie dann entweder **Strg+C** bzw. **⌘C**, oder klicken Sie auf den **Kopieren**-Knopf ganz unten im Fenster, oder rechts-klicken (Windows) bzw. **Control**-klicken (Mac) Sie und wählen **Kopieren** im Kontextmenü.

Beim Einfügen einer Idee in eine Partitur ist im Prinzip nichts anders wie sonst beim Einfügen: wählen Sie entweder eine Stelle in der Partitur aus, an der die Idee erscheinen soll, und wählen **Bearbeiten ▶ Einfügen** (Kürzel **Strg+V** oder **⌘V**); oder stellen Sie sicher, dass Sie nichts ausgewählt haben, wählen dann **Bearbeiten ▶ Einfügen** und klicken in die Partitur dorthin, wo die Idee platziert werden soll. Sie könnten auch auf den **Einfügen**-Knopf ganz unten im Ideen-Fenster klicken.

Wie bei jeder anderen Art von Einfügen können Sie Mehrfach-Kopieren verwenden, um viele Kopien einer Idee auf einmal einzufügen (siehe **Mehrfach-Kopieren** auf Seite 53), oder wählen Sie **Bearbeiten ▶ Wiederholen** (Kürzel **R**) direkt nachdem Sie die Idee eingefügt haben, um die Idee nach sich selber zu wiederholen.

Im Gegensatz zum normalen Einfügen macht Sibelius standardmäßig ein paar extra Dinge, wenn Sie eine Idee einfügen: und zwar transponiert es die Idee so, dass diese sich an die an der Einfügestelle gültige Tonart anpasst, und ändert auch die Oktavlage, um zu gewährleisten, dass die Noten im spielbaren Umfang des Instruments liegen, in das Sie die Idee einfügen.

Wenn Sibelius eine Idee transponiert, um mit der aktuellen Tonart übereinzustimmen, transponiert es die Noten einfach mit demselben Intervall auf- oder abwärts; das heißt, wenn Ihre Idee in Dur steht und Sie in eine Moll-Tonart einfügen, wird die eingefügte Idee weiterhin in Dur »klingen« (obgleich Sie bei Bedarf eine modale Transposition vornehmen können, mithilfe des Plug-Ins **Tonleiter umwandeln** – siehe **Tonleiter umwandeln** auf Seite 516). Wenn es Ihnen lieber wäre, dass Sibelius Ihre Ideen überhaupt nicht transponiert, schalten Sie die Option **Transponieren, um mit aktueller Tonart übereinzustimmen** auf der **Ideen**-Seite des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius**-Menü) aus.

Gleichmaßen schalten Sie die Option **Oktavieren, um im Tonumfang des Instrumentes zu bleiben** am selben Ort aus, wenn Sibelius nicht versuchen soll, Ihre Idee zu oktavieren, um sie dem Umfang des Instrumentes anzupassen, in das Sie sie einfügen.

Wenn Sie in Ihrer Partitur eine Idee, die ein Schlaginstrument unbestimmter Tonhöhe enthält, in eine Notenzeile eines anderen Schlaginstrumentes unbestimmter Tonhöhe einfügen, erstellt Sibelius am Beginn der eingefügten Idee automatisch einen Instrumenten-Wechsel (und stellt das ursprüngliche Instrument am Ende der Idee wieder her), sodass die Wiedergabe korrekt ist. Wenn Sibelius das nicht machen soll, schalten Sie die Option **Instrumenten-Wechsel für Ideen ohne Tonhöhen erstellen** aus.

Wenn Sie die Übersicht darüber behalten möchten, wo Sie in der Partitur Ideen verwendet haben (oder wenn Sie Lehrer sind und wissen möchten, wo Ihre Schüler sie eingesetzt haben), schalten Sie die Option **Farbige Markierung erstellen** ein, ebenfalls zu finden auf der **Ideen**-Seite des Dia-

logfelds Datei ▶ Voreinstellungen (auf dem Mac im Sibelius-Menü). Damit wird hinter der Idee eine farbige Markierung erstellt, wenn Sie eine solche einfügen.

Eingebaute Ideen

In Sibelius gibt es mehr als 2000 Ideen, die ausgelegt sind, um Komponisten aller Altersstufen mit Inspirationen zu versorgen und dabei auf elementarer Ebene einen Bereich von Gattungen so weitgespannt wie möglich abzudecken.

Jede Idee besitzt ein eindeutigen Namen, normalerweise den Namen der Gattung, gefolgt vom Instrument (oder den Instrumenten) in der Idee, wiederum gefolgt von einer Nummer. Im Allgemeinen gilt, je höher die Nummer, desto komplexer ist die Musik der Idee. Die eingebauten Ideen sind nach Gattung auch farblich gekennzeichnet (wie in der Liste unten gezeigt).

Um Ideen einer bestimmten Gattung zu suchen, tippen Sie zuerst eines der folgenden Merkmale ein:

- African (Pfirsich)
- Chill Out (Pastellgrün)
- Classical (Neongrün)
- Concert Band (Hellgrün)
- Country (Gelb)
- Dance (Grau)
- Film (Hellblau)
- Folk (Olive)
- Funk (Grau-Rosa)
- Garage (Nebelblau)
- Groovy (Pastellrosa)
- Hip Hop (Pastellblau)
- Jazz (Mittelrosa)
- Latin (Orange)
- Marching Band (Türkis)
- Modern Classical (Mattgrün)
- Motown (Beige)
- Pop (Blau)
- Reggae (Lila)
- Rock (Hellrosa)

Mithilfe der folgenden Merkmale können Sie die Übereinstimmungen dann weiter eingrenzen:

- *Instrument*, z.B. Gitarre, Schlagzeug, Piano
- *Tempo*, z.B. Schnell, Langsam, Moderato
- *Ideen-Typ*, z.B. Melodie, Begleitung, Rhythmus
- *Komplexität*, z.B. elementar, moderat, komplex
- *Stimmung*, z.B. fröhlich, traurig, nachdenklich
- *Eigenschaften*, z.B. erregt, lebhaft, entspannt, majestätisch, Dur, Moll, Swing, dramatisch, humorvoll

Tippen Sie ein oder mehrere Merkmale aus einer oder mehrerer dieser Kategorien, dann finden Sie bald die Ideen, die dem gewünschten Zweck entsprechen.

Hier sind noch ein paar weitere Hinweise zum Einsatz der mitgelieferten Ideen in Ihren eigenen Partituren:

- Die Länge der Ideen schwankt üblicherweise zwischen zwei und acht Takten. Die längeren Ideen sind geeignet, beispielsweise besondere Stellen in Kompositionen, Stile oder Spieltechniken zu veranschaulichen, während die kürzeren eher tauglich sind, in Ihren eigenen Kompositionen eingesetzt, wiederholt oder in anderer Weise dort verwendet zu werden.

- Beinahe alle Ideen sind für einzelne Instrumente (wie in ihren Namen angegeben) und funktionieren am besten, wenn sie auch in dieses Instrument, oder zumindest in ein nah verwandtes Instrument eingefügt werden. Sie können eine Idee jedoch in jede beliebige Notenzeile Ihrer Partitur einfügen, Sibelius transponiert sie dann, um dem Tonumfang des jeweiligen Instruments gerecht zu werden; scheuen Sie also keine Experimente.
- Alle Ideen innerhalb einer Gattung sind so ausgelegt, dass sie zusammen funktionieren, auch wenn sie sich nicht notwendigerweise die gleichen harmonischen Strukturen oder Akkordfolgen teilen. Ideen mit gleicher Nummer bei verschiedenen Instrumenten, z.B. **Reggae Bass 1** und **Reggae Keyboard 1**, passen im Allgemeinen zusammen.
- Die eingebauten Ideen wurden so gestaltet, dass ihre Wiedergabe am besten über die Sibelius Sounds Essentials funktioniert (☞ **4.4 Sibelius Sounds Essentials**), mit eingeschalteter **Play ▶ Live-Wiedergabe** (☞ **4.7 Live-Wiedergabe**), Sie können sie aber natürlich auch auf jedem anderen Gerät abspielen.

Ideen in Ihrem Unterricht benutzen

Wenn Sie Lehrer sind, haben Sie sich bestimmt schon Dutzende Methoden einfallen lassen, wie Sie Sibelius' Ideen-Funktion erfindungsreich in Ihrem Unterricht einsetzen. Nichtsdestotrotz folgen hier ein paar Anregungen, wie Ihre Schüler am meisten dabei herausholen können:

- *Notierte Ideen vorspielen:* Schüler, die nicht so gut im Notenlesen sind, können die Erfahrung machen, dass die Möglichkeit, eine Idee durch einfaches Klicken im Ideen-Fenster vorzuspielen, ihre Kreativität entfachen wird.
- *Ostinatos in ABA-Form erstellen:* Zeigen Sie Ihren Schülern, wie man in der Partitur ein geeignetes Instrument mit dem Dialogfeld **Erstellen ▶ Instrumente** (Kürzel I) erstellt und dann eine Idee in diese Notenzeile einfügt. Zeigen Sie ihnen, wie man eine Idee nach dem Einfügen schnell wiederholt, und zwar mit **Bearbeiten ▶ Wiederholen** (Kürzel R). Mit diesen einfachen Techniken werden die Schüler schnell in der Lage sein, ihre eigenen Kompositionen unter Verwendung der mitgelieferten Ideen aufzubauen.
- *Mit farbigen Markierungen einen Überblick über den kreativen Prozess behalten:* Vielleicht werden Sie feststellen, dass Sie mit der Option **Farbige Markierung erstellen** (auf der **Ideen**-Seite von **Datei ▶ Voreinstellungen**, auf dem Mac im **Sibelius-Menü**) Ihren Schülern helfen, die Strukturen zu erkennen, die erzeugt werden, wenn man Ideen zusammen verwendet; ebenso können Sie durch die Präsenz oder das Fehlen dieser Markierungen erkennen, wo die Schüler Ideen verwendet oder ihre eigenen Noten erstellt haben.
- *Partitur-Vorlagen erstellen:* Sie können für Ihre Schüler einfache Projekte erstellen, indem Sie eine Partitur-Vorlage einrichten, die ein paar sorgfältig ausgewählte Ideen enthält. Sie könnten zum Beispiel leere Notenzeilen für eine kleine Jazz-Combo erstellen (Schlagzeug, Keyboard, Bass und ein Lead-Instrument wie etwa ein Saxophon). Dann könnten Sie aus der integrierten Bibliothek passende Ideen nehmen und sie der Partitur hinzufügen (indem Sie sie im Ideen-Fenster selektieren und **Zur Partitur hinzufügen** wählen), um den Schülern ein Rohmaterial zur Verfügung zu stellen, mit dem sie einen zwölftaktigen Blues bilden, z.B. ein paar Basslinien, ein paar Keyboardriffs und eine Handvoll von Drumpatterns. Wenn Sie die Option **Ideen nur dieser Partitur anzeigen** (auf der **Datei**-Seite von **Datei ▶ Partitur-Informationen**) einschal-

ten, können die Schüler beim Arbeiten an dieser Datei nur aus den Ideen wählen, die Sie für sie ausgewählt haben.

- *Eine Melodie improvisieren:* Ermutigen Sie Ihre etwas begabteren Schüler, eine Melodie in dem Lead-Instrument zu improvisieren zu versuchen, nachdem sie mit den bereit gestellten Ideen eine passende Stütze von Bass, Klavier und Schlagzeug konstruiert haben.

Sibelius' Ideen-Funktion eignet sich auch für:

- Studium musikalischer Grundkenntnisse
- Ideen zur Verwendung von Frage und Antwort
- Experimentieren mit wechselnden Instrumentalklängen
- Gehörbildung
- Ältere Schüler erfassen ihre eigenen Ideen, um für jüngere Schüler eine Sammlung zu erstellen
- Unterstützung für Schüler beim Musikproduzieren im Pop/Dance-Music-Bereich.

Eine Reihe der mitgelieferten Ideen (insbesondere die mit »Classical« gekennzeichneten) ist extra für ganz bestimmte Ausgangspunkte von Kompositionsaufgaben gestaltet.

Zu weiteren Anleitungen besuchen Sie www.sibeliuseducation.com.

Zugriff auf Bibliothek einschränken

Wenn bei der Arbeit an bestimmten Partituren Ideen der Bibliothek niemals angezeigt werden sollen (wenn Sie z.B. für Ihre Schüler eine Stunde vorbereiten, in der diese nur mit einer von Ihnen bestimmten und in der Partitur gespeicherten Ideen-Sammlung arbeiten sollen), schalten Sie die Option **Ideen nur dieser Partitur anzeigen** auf der **Datei**-Seite von **Datei** ▶ **Partitur-Informationen** ein.

Wenn diese Option eingeschaltet ist, ist der **Bibliothek**-Knopf im Ideen-Fenster ausgeschaltet und deaktiviert, sodass nur die in der Partitur selbst gespeicherten Ideen sichtbar sind, solange Sie an dieser Partitur arbeiten.

Eine Idee bearbeiten

Sie können sowohl die Noten als auch die Merkmale von Ideen bearbeiten.

Um die Merkmale einer Idee zu bearbeiten, wählen Sie die Idee im Ideen-Fenster aus und klicken auf die Schaltfläche **Idee-Informationen bearbeiten** am unteren Fensterrand, oder rechts-klicken (Windows) bzw. **Control**-klicken (Mac) Sie und wählen **Idee-Informationen bearbeiten** aus dem Kontextmenü. Es erscheint das rechts dargestellte Dialogfeld.

Den Namen und die Merkmale der Idee können Sie einfach bearbeiten, indem Sie in die dafür vorgesehenen Felder eintippen. Um die Hintergrundfarbe einer Idee zu ändern, klicken Sie auf **Farbe** und wählen die Farbe aus der daraufhin erscheinenden Farbauswahl.

5. Power-Tools

Sie können in diesem Dialogfeld auch alle automatischen Merkmale sehen, die Sibelius erzeugt hat, die Sie allerdings nicht bearbeiten können; diese werden automatisch aktualisiert, wenn Sie die Noten der Idee bearbeiten.

Um die Noten einer Idee zu bearbeiten, wählen Sie die Idee im Ideen-Fenster aus und klicken dann auf die Schaltfläche **Idee bearbeiten** am unteren Fensterrand, oder rechts-klicken (Windows) bzw. **Control**-klicken (Mac) Sie und wählen **Idee bearbeiten** aus dem Kontextmenü.

Es erscheint ein neues Fenster, als ob Sie eine weitere Partitur geöffnet hätten. Ihre Idee wird in Panorama-Ansicht (📖 **5.16 Panorama**) dargestellt und Sie können sie wie jede andere Partitur bearbeiten.

Wenn Sie Ihre Idee fertig bearbeitet haben, speichern Sie sie einfach, indem Sie **Datei ▶ Speichern** (Kürzel **Strg+S** oder **⌘S**) wählen, und schließen Sie dann das Fenster mit **Datei ▶ Schließen** (Kürzel **Strg+W** oder **⌘W**), um zu Ihrer Ausgangspartitur zurückzukehren.

Wenn Sie irgendwelche nicht gespeicherten Änderungen an Ihrer Partitur verwerfen möchten, wählen Sie einfach **Datei ▶ Schließen** und klicken dann auf **Nein**, wenn Sie gefragt werden, ob Sie Ihre Änderungen speichern möchten.

Wo Ideen gespeichert werden

Eine Idee kann entweder in der aktuellen Partitur oder in der Bibliothek gespeichert werden. Wenn eine Idee in einer Partitur gespeichert ist, kann sie im Ideen-Fenster nur dann erscheinen, wenn diese Partitur geöffnet und wenn der **Partitur**-Knopf eingeschaltet ist. Wenn eine Idee in der Bibliothek gespeichert ist, kann sie im Ideen-Fenster bei jeder geöffneten Partitur erscheinen, vorausgesetzt, der **Bibliothek**-Knopf ist eingeschaltet.

Standardmäßig wird eine erfasste Idee Ihrer aktuellen Partitur hinzugefügt, was bedeutet, dass sie nur in dieser Partitur vorhanden ist, es sein denn, Sie wählen sie aus und klicken im Ideen-Fenster auf **Zur Bibliothek hinzufügen**. Wenn es Ihnen lieber wäre, dass alle Ideen immer direkt in die Bibliothek wandern, stellen Sie die Option **Erfasste Ideen hinzufügen auf der Bibliothek**, und zwar auf der **Ideen**-Seite von **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius**-Menü).

Die Bibliothek ist eine große Fundgrube von Ideen, die Sie vielleicht für die mögliche Verwendung in vielen unterschiedlichen Partituren behalten möchten, anstatt nur in einer einzelnen Partitur; hier sind auch alle eingebauten Ideen gelagert; wenn Sie diese nicht sehen und in der Bibliothek nur Ihre eigenen Ideen sehen möchten, schalten Sie die Option **Eingebaute Ideen anzeigen** aus.

Die eingebauten Ideen sind im Sibelius-Programmordner (Windows) oder im Programmpaket (Mac) gelagert, und Sie sollten diesen nicht in die Quere kommen. Ideen, die Sie selber in der Bibliothek speichern, werden in einem Ordner namens **Ideen** (evtl. auch **Ideas**) im Anwendungsdatenordner Ihres Benutzerkontos abgelegt; Sie sollten auf diese Dateien allerdings niemals direkt Einfluss nehmen (siehe **Vom Anwender editierbare Dateien** auf Seite 669), da Sibelius eingebaute Funktionen besitzt, um sie zum Austausch mit anderen Anwendern zu importieren und zu exportieren.

Ideen austauschen

Wenn Sie Ihre Ideen mit anderen Anwendern austauschen möchten, können Sie dies auf zwei Arten: Speichern Sie entweder die Ideen, die Sie austauschen möchten, in einer bestimmten Parti-

tur und geben dann diese Partitur weiter (dies ist praktisch, wenn Sie Projekte für Schüler einrichten – siehe oben **Ideen in Ihrem Unterricht benutzen**), oder exportieren Sie eine Auswahl an Ideen als **.ideas**-Datei, die dann in die Bibliothek eines anderen Anwenders importiert werden kann.

Um Ideen in einer Partitur zu speichern, wählen Sie die Ideen aus, die zusammen mit der Partitur unterwegs sein sollen, und klicken unten im Ideen-Fenster auf die Schaltfläche **Zur Partitur hinzufügen**, oder rechts-klicken (Windows) *bzw.* **Control**-klicken (Mac) Sie und wählen **Zur Partitur hinzufügen** aus dem Kontextmenü. In der Detailansicht des Ideen-Fensters können Sie mehrere Ideen auf einmal auswählen, was Sie für diesen Vorgang sehr hilfreich finden werden. Überprüfen Sie, dass sich die richtigen Ideen in der Partitur befinden, indem Sie die den **Bibliothek**-Knopf im Ideen-Fenster ausschalten, wodurch nur die in der Partitur gespeicherten Ideen angezeigt werden.

Um eine Auswahl an Ideen zu exportieren, müssen Sie die Detailansicht des Ideen-Fensters verwenden. Wählen Sie die zu exportierenden Ideen auf die übliche Weise aus – mit **Shift**-Klick wählen Sie einen durchgehenden Bereich von Ideen in der Liste aus, mit **Strg**+Klick *oder* **⌘**-Klick wählen Sie in der Liste verteilte Ideen aus –, klicken Sie dann auf den **Exportieren**-Knopf unten im Fenster, oder rechts-klicken (Windows) *bzw.* **Control**-klicken (Mac) Sie und wählen **Exportieren** aus dem Kontextmenü. Sie werden nach der Angabe eines Dateinamens und einem Speicherort für die Ideen gefragt; wenn Sie auf **Speichern** klicken, wird eine **.ideas**-Datei am angegebenen Ort gesichert. Diese **.ideas**-Datei können Sie jetzt (z.B. per E-Mail) verschicken oder auf SibeliusEducation.com hochladen.

Ideen importieren

Um Ideen in Ihre Bibliothek zu importieren, z.B. wenn Sie von einem anderen Sibelius-Anwender eine **.ideas**-Datei bekommen haben, schalten Sie zur Detailansicht des Ideen-Fensters um und klicken dort auf **Importieren**. Sie werden nach der **.ideas**-Datei gefragt, die Sie importieren möchten; klicken Sie auf **Öffnen**, es erscheint dann ein einfaches Dialogfeld, in dem Sie angeben können, ob die hereinkommenden Ideen der Bibliothek oder einer der momentan geöffneten Partituren hinzugefügt werden sollen.

5.13 Markierung

2.5 Farbe.

Eine Sibelius-Partitur können Sie mit Markierungen, d.h. mit Hervorhebungen versehen, um Sie an Abschnitte zu erinnern, an denen Sie gerade arbeiten, oder einfach nur, um eine bestimmte Besonderheit Ihrer Partitur hervorzuheben.


Manche Plug-Ins (z.B. **Motiv suchen**) markieren automatisch bestimmte Stellen in den Noten –

5.17 Plug-Ins.

Eine Markierung erstellen

Dazu haben Sie zwei Möglichkeiten:

- Wählen Sie **Erstellen ▶ Markierung**, klicken und ziehen Sie dann entlang der Passage, die Sie hervorheben möchten; oder
- Selektieren Sie eine Passage und wählen dann **Erstellen ▶ Markierung**, um genau diese Passage hervorzuheben. Beachten Sie bitte, dass Sie eine Passage nur in einer einzelnen Notenzeile markieren können. Somit wird, wenn Sie eine aus mehreren Notenzeilen bestehende Passage auswählen, nur die oberste Notenzeile davon hervorgehoben. (Sie können natürlich die anderen Notenzeilen einzeln markieren.)

Markierungen sind standardmäßig gelb, Sie können jedoch nach der Erstellung einer Markierung deren Farbe genauso wie die fast aller anderen Objekte ändern –  **2.5 Farbe**.


Markierungen und markierte Objekte auswählen

Sie können markierte Noten oder andere Objekte genauso wie alle anderen auswählen, verschieben und löschen. Um die Markierung an sich auszuwählen, klicken Sie auf ihren Rand, danach können Sie sie verschieben, kopieren und löschen.

Eine Markierung verschieben

- Um eine Markierung als ganze nach links oder rechts zu verschieben, klicken Sie auf die obere oder untere Kante der Markierung und ziehen mit der Maus, oder verwenden die \leftarrow/\rightarrow -Tasten (zusammen mit **Strg** oder \mathcal{H} verschieben Sie in größeren Schritten)
- Um die Länge einer Markierung zu ändern, klicken Sie auf die linke oder rechte Kante der Markierung und ziehen mit der Maus, oder verwenden die \leftarrow/\rightarrow -Tasten (zusammen mit **Strg** oder \mathcal{H} verschieben Sie in größeren Schritten), oder drücken die **Leertaste**, um die Markierung notenweise zu verlängern, **Shift-Leertaste**, um sie notenweise zu verkürzen.

Eine Markierung löschen

Um eine Markierung zu entfernen, klicken Sie auf den Markierungsrahmen und betätigen die **Entf**-Taste; um alle Markierungen in einer Partitur auf einmal zu löschen, verwenden Sie das Plug-In **Plug-Ins ▶ Andere ▶ Alle Markierungen entfernen** ( **5.17 Plug-Ins**).

Markierungen anzeigen


Über das Menü **Ansicht ▶ Markierungen** können Sie angeben, ob Markierungen auf dem Bildschirm gezeigt oder nicht gezeigt werden.

Beachten Sie bitte, dass Sibelius, wenn diese Option ausgeschaltet ist und Sie eine Markierung neu einfügen, automatisch **Ansicht ▶ Markierungen** aktiviert (da die Markierung andernfalls unsichtbar bliebe!).

Markierungen drucken

Sie können bestimmen, ob Markierungen gedruckt werden oder nicht.

- Wenn die Markierungen nicht gedruckt werden sollen, muss im Dialogfeld **Datei ▶ Drucken** (Kürzel **Strg+P** oder **⌘P**) beim Drucken der Partitur die Option **Ansicht-Menü-Optionen drucken** ausgeschaltet sein
- Um Markierungen zu drucken, aktivieren Sie **Ansicht ▶ Markierungen** (und deaktivieren gleichzeitig alle anderen Optionen im **Ansicht**-Menü, die nicht gedruckt werden sollen) und drucken dann Ihre Partitur, wobei im Dialogfeld **Datei ▶ Drucken** (Kürzel **Strg+P** oder **⌘P**) die Option **Ansicht-Menü-Optionen drucken** eingeschaltet sein muss.

Zu weiteren Informationen zum Drucken,  **5.8 Drucken**.

5.14 Menüs und Tastaturkürzel

Nahezu jede Funktion von Sibelius kann allein über die Tastatur ausgeführt werden. Sobald Sie die Tastaturkürzel derjenigen Funktionen, die Sie am häufigsten verwenden, gelernt haben, werden Sie feststellen, dass die Arbeit mit Sibelius viel schneller und einfacher vonstatten geht.

Die meisten Tastaturkürzel können Sie in den Menüs von Sibelius finden; sie werden auch jedes Mal in dieser Referenz aufgeführt, sobald von einer Funktion die Rede ist, die mit einem Tastaturkürzel ausgeführt werden kann; auf den nächsten Seiten finden Sie eine vollständige Liste der Tastaturkürzel; die allerwichtigsten Kürzel finden Sie auch auf der Umschlagsrückseite des **Handbuchs**.

Die meisten Tastaturkürzel können Sie nach eigenen Wünschen einrichten bzw. ändern; wenn Sie möchten, können Sie sogar bestimmte Funktionen in den Sibelius-Menüs aktivieren oder deaktivieren (praktisch beim pädagogischen Einsatz des Programms) – siehe unten.

Informationen über die in dieser **Referenz** verwendete Art der Namensgebung von Menüs und Kürzeln finden Sie am Beginn des separaten **Handbuchs**.

Tastaturkürzel-Muster

Im Folgenden zeigen wir Ihnen ein paar allgemeine Muster auf, mit denen Kürzel leichter zu merken sind:

- Standard-Arbeitsschritte, die allen Programmen gemein sind (z.B. **Neu**, **Speichern**, **Rückgängig**) verwenden Standard-Kürzel, die hauptsächlich durch die Taste **Strg** oder **⌘** plus dem Anfangsbuchstaben (bezieht sich auf die jeweilige englische Bezeichnung) des Arbeitsschrittes repräsentiert werden (bemerkenswerte Ausnahmen davon sind **Rückgängig** mit dem Kürzel **Strg+Z** oder **⌘Z** und **Einfügen** mit dem Kürzel **Strg+V** oder **⌘V**)
- Die meisten Kürzel der Funktionen im Menü **Erstellen** (außer **Text**) sind einzelne Buchstaben, üblicherweise der Anfangsbuchstabe (z.B. **L** für **Linie**, **T** für **Taktartbezeichnung**).
- Die Kürzel des Menüs **Erstellen ▶ Text** sind **Strg** oder **⌘** oder **Strg+Alt** oder **⌘** plus dem Anfangsbuchstaben (z.B. **Strg+E** oder **⌘E** für **Expression**, **Strg+T** oder **⌘T** für **Technik**, **Strg+Alt+T** oder **⌘** für **Tempo**)
- Die meisten Tastaturkürzel hinsichtlich der Menüs **Noten**, **Layout** und **Stilvorlagen** sind **Strg+Shift** oder **⌘** plus dem Anfangsbuchstaben. Verwenden Sie für die Optionen **Layout ▶ ... zurücksetzen** den Anfangsbuchstaben der Sache, die zurückgesetzt werden soll (z.B. **Strg+Shift+P** oder **⌘P** für **Position zurücksetzen**)
- Die Kürzel der **Werkzeugfenster** sind **Strg+Alt** oder **⌘** plus dem Anfangsbuchstaben des Fensters, das Sie anzeigen oder ausblenden möchten
- **Strg** oder **⌘** zusammen mit den Pfeiltasten oder mit **Pos1/Ende/Bild auf/Bild ab** bedeutet »große Schritte«, beispielsweise versetzen **Strg+↑** oder **⌘↑** eine selektierte Note um eine Oktave; wenn Sie einen Takt ausgewählt haben, vergrößert **Strg+Shift+Alt+→** oder **⌘** die Notenabstände in großen Schritten

- **Shift** zusammen mit Pfeiltasten oder einem Mausklick bedeutet »Auswahl vergrößern«, beispielsweise wird die Auswahl eines Taktes mit **Shift-↑** auf die darüber liegende Notenzeile ausgeweitet.

Unterschiede zwischen Mac und Windows

Sibelius und die Tastaturkürzel sind auf dem Mac und bei Windows im Prinzip identisch. Die **Befehls-Taste** (⌘) auf dem Mac entspricht der **Strg-Taste** von Windows-Tastaturen, die **Wahl-Taste** (⌥) auf dem Mac entspricht der **Alt-Taste** bei Windows. Daher sind fast alle Tastaturkürzel übertragbar, solange beispielsweise ⌘ mit **Strg** ersetzt bzw. übersetzt wird. Es gibt ein paar wenige Ausnahmen, die aber immer an entsprechender Stelle eindeutig erklärt werden.

Die Maus eines Macs hat normalerweise nur eine Taste, sodass Mac-Anwender **Control**-klicken müssen, um das jeweilige Kontextmenü aufzurufen, während Windows-Anwender dazu die rechte Maustaste betätigen.

Schul-Funktionen

Sibelius wird mit einer fertig eingerichteten pädagogischen Funktions-Sammlung namens **Schul-Funktionen** ausgeliefert, welche alle fortgeschrittenen Funktionen des Programms deaktiviert. Um diese Sammlung zu benutzen, gehen Sie auf die Seite **Menüs und Kürzel** des Dialogfelds **Datei** ▶ **Voreinstellungen** (auf dem Mac im Sibelius-Menü), wählen Sie dort aus der Liste **Schul-Funktionen** und klicken auf **OK**.

Übrig bleiben die Haupt-Funktionen, die von Schülern am wahrscheinlichsten verwendet werden (d.h. Eingeben von Noten und anderen gewöhnlichen Objekten, einfache Wiedergabe, Drucken), deaktiviert sind fortgeschrittenere Funktionen (oder Funktionen, mit denen die Schüler durch Herumspielen keine Zeit verlieren sollen!), d.h. die meisten **Stilvorlagen-** und **Layout-Menü-Funktionen**, fortgeschrittene Wiedergabe-Funktionen und die Internet-Links im **Hilfe-Menü**.

Sibelius hindert die Schüler nicht daran, das Dialogfeld **Menüs und Kürzel** selbst zu erforschen und die deaktivierten Funktionen wieder zum Leben zu erwecken, Sie können ihnen dies jedoch unter Androhung von Strafe verbieten.

Sie können die **Schul-Funktionen-Sammlung** auch als Ausgangspunkt für Ihre eigene individuelle Funktions-Sammlung verwenden – siehe **Funktionen aktivieren und deaktivieren** weiter unten.

Notebook (Laptop)-Funktionen (nur Windows)

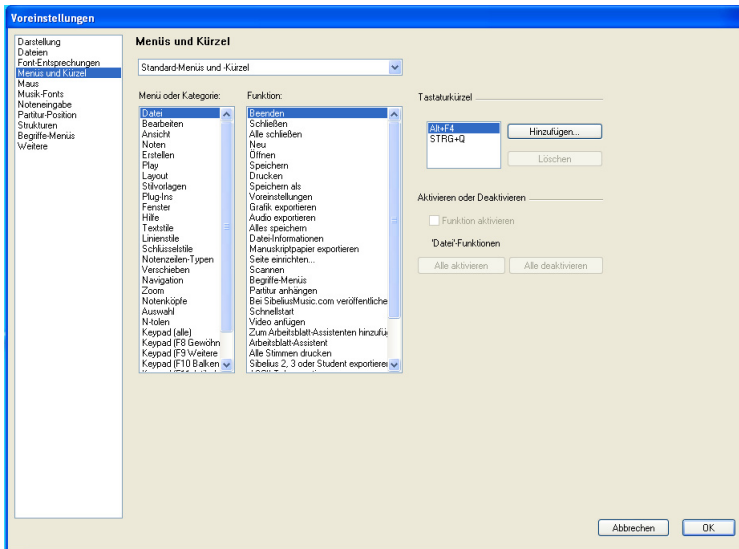
Sibelius besitzt eine Funktions-Sammlung, die speziell für Besitzer von Windows-Laptops eingerichtet ist, die auf ihrem Rechner kein Keypad haben. Um diese Funktions-Sammlung zu verwenden, wählen Sie **Datei** ▶ **Voreinstellungen** und gehen zur **Menüs-und-Kürzel**-Seite. Wählen Sie aus der Liste den Punkt **Notebook (Laptop)-Funktionen** und klicken auf **OK**. Zu weiteren Informationen siehe **Die Keypad-Funktionen auf einem Laptop-Computer** auf Seite 19.

Tastaturkürzel individuell einrichten

Sie können die in Sibelius vorhandenen Tastaturkürzel Ihren persönlichen Vorlieben anpassen. Wenn Sie beispielsweise oft und viel Triolen eingeben und Sie dann **Strg+3** oder **⌘3** zu mühsam zum Tippen finden, könnten Sie dem eine einzelne Taste zuweisen, wie z.B. einfach **U**.

5. Power-Tools

Wählen Sie die Seite **Menüs und Kürzel** des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**), um folgendes Dialogfeld aufzurufen:



Bevor Sie ein neues Kürzel definieren können, müssen Sie zunächst eine neue *Funktions-Sammlung* erstellen, das ist ein bestimmter Satz von Tastaturkürzeln und aktivierten Funktionen (siehe **Funktionen aktivieren und deaktivieren** weiter unten). In der Voreinstellung verwendet Sibelius die Funktions-Sammlung **Standard-Menüs und -Kürzel** (eine eingegrenzte Funktions-Sammlung namens **Schul-Funktionen** gibt es auch – siehe **Schul-Funktionen** weiter oben), Sie können jedoch beliebig viele Funktions-Sammlungen einrichten. Lassen Sie uns eine erstellen:

- Wählen Sie aus der Liste oben im Dialogfeld den Eintrag **Funktions-Sammlung hinzufügen**, um eine neue Funktions-Sammlung zu erstellen
- Geben Sie ihr im Dialogfeld **Neue Funktions-Sammlung** einen passenden Namen. Die Option **Basiert auf Standard-Sammlung** (standardmäßig eingeschaltet) empfiehlt sich: Damit behalten Sie alle Standard-Kürzel von Sibelius bei und können diesen neue hinzufügen – andernfalls müssten Sie jedes einzelne Kürzel ganz von vorne neu definieren.
- Klicken Sie auf **OK**, Ihre neue Funktions-Sammlung ist nun im Dialogfeld **Menüs und Kürzel** automatisch gewählt.
- Wenn Sie eine Funktions-Sammlung löschen oder umbenennen müssen, wählen Sie aus der Liste den Eintrag **Funktions-Sammlungen bearbeiten**. Sie können eine vorhandene Funktions-Sammlung auch duplizieren, was es Ihnen ermöglicht, beispielsweise eine neue Sammlung auf der mitgelieferten **Schul-Funktionen-Sammlung** basieren zu lassen.


Nun kommen Sie zu der ersten Angelegenheit, Ihre eigenen, ganz persönlichen Kürzel zu definieren:

- Alle Funktionen, für die Sie Kürzel individuell einrichten können, sind gemäß deren **Menü oder Kategorie** aufgeführt; wählen Sie den entsprechenden Eintrag in der Liste – in unserem Beispiel wählen Sie **N-tolen**

- Die Funktion-Liste zeigt alle im gewählten Menü bzw. in der gewählten Kategorie zur Verfügung stehenden Funktionen; wählen Sie **Triole**
- Im Kästchen **Tastaturkürzel** auf der rechten Seite sind alle aktuellen Kürzel der gewählten Funktion angezeigt; in unserem Fall sehen Sie das Standard-Kürzel für eine Triole
- Sie können das vorhandene Kürzel auswählen und auf **Löschen** klicken, um es zu entfernen, wobei es dazu nur sehr selten einen Grund gibt, da Sie einer Funktion mehrere Tastaturkürzel zuweisen können (das zuoberst aufgeführte Kürzel ist auch dasjenige, das in Sibelius' Menüs angezeigt wird, sofern die Funktion einen Menüeintrag besitzt). Lassen Sie uns also einfach ein neues Kürzel hinzufügen – klicken Sie auf **Hinzufügen**
- Es erscheint das Dialogfeld **Tastaturkürzel hinzufügen**. Tippen Sie Ihr eigenes Kürzel (im Beispiel einfach nur **U**), klicken Sie dann auf **OK** (Eventuell müssen Sie vor dem Tippen des Kürzels in das Eingabefeld klicken). Sie können eine einzelne Taste oder eine Tastenkombination (wie z.B. **Strg+Alt+U** oder **⌘+U**) eingeben, Ein-Tasten-Kürzel senken das Stressniveau jedoch erheblich.
- Wenn Ihr neues Kürzel schon Eigentum einer anderen Funktion ist, fragt Sie Sibelius, ob Sie es der anderen Funktion stehlen, d.h. ob Sie es überschreiben möchten.
- Sobald Sie mit dem individuellen Anpassen der Tastaturkürzel fertig sind, klicken Sie auf **OK**, um das Dialogfeld **Menüs und Kürzel** zu schließen.

Folgendes sollten Sie beim individuellen Anpassen von Tastaturkürzeln im Hinterkopf behalten:

- Theoretisch können Sie auch die Tasten des Keypads (d.h. des Ziffernblocks) mit neuen Funktionen belegen (das ist praktisch, um die Tastaturbelegung anderer Musikprogramme nachzuempfinden), das Keypad auf dem Bildschirm wird dies jedoch nicht wie durch Zauberhand geändert widerspiegeln: Wenn Sie der **3** auf dem Keypad die Funktion der Triole zuweisen, wird statt der **3** dort kein kleines Triolenbildchen erscheinen
- Auf dem Mac können Sie die folgenden Kombinationen nicht für Ihre eigenen Kürzel verwenden, da diese vom Betriebssystem vereinnahmt sind: **⌘+0** bis **⌘+9**, **F1** bis **12**, **⌘+H**, **⌘+M** und **⌘+T**.
- In Windows sind die wichtigsten Kombinationen, denen Sie keine eigenen Tastaturkürzel zuweisen dürfen **Alt+D/T/A/N/E/P/L/S/U/F/H** – es handelt sich dabei um die Kürzel für ein jedes der Menüs von Sibelius. Auch sollten Sie nicht versuchen, andere Standard-Windows-Kürzel wie **Strg+F4**, **Alt+F4**, **Strg+Esc**, **Strg+Tab** usw. neu zu belegen.

Zum individuellen Einrichten der Tastaturkürzel für die Einträge in den Begriffe-Menüs,  **3.1 Text**.

Unbenutzte Tastaturkürzel suchen

Sibelius' Standard-Sammlung lässt noch ein große Anzahl möglicher Kürzel frei. Allgemein gesagt sind die meisten Kürzel bestehend aus einem einzelnen Buchstaben, aus **Strg** oder **⌘** plus Buchstaben und **Strg+Shift** oder **⌘+⌘** plus Buchstaben (und eine kleinere Anzahl aus **Strg+Shift+Alt** oder **⌘+⌘** plus Buchstaben) standardmäßig schon in Gebrauch, Sie könnten aber ohne die genannten anzurühren folgende verwenden:

- **Strg+Shift** oder **⌘+⌘** oder **Strg+Shift+Alt** oder **⌘+⌘** plus die Zahlen auf der Haupttastatur

5. Power-Tools

- **Strg** oder **⌘**, **Strg+Shift** oder **⇧⌘**, oder **Strg+Shift+Alt** oder **⇧⇧⌘** plus die meisten der Funktions-Tasten
- Ein-Tasten-Kürzel, die Interpunktions-Zeichen verwenden (z.B. , + – etc.), ebenso Umlaute (die gibt es nämlich auf englischen Tastaturen nicht).

Eine Liste mit allen von Sibelius standardmäßig verwendeten Kürzeln steht zum Download zur Verfügung; wählen Sie **Hilfe ▶ Hilfecenter**, um das Online-Hilfecenter zu besuchen.

Funktionen aktivieren und deaktivieren

Genauso wie Sie Tastaturkürzel individuell einrichten können, gestattet Ihnen die Seite **Menüs und Kürzel** des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**) auch, Sibelius' Funktionen selektiv zu deaktivieren, was in einem pädagogischen Kontext nützlich sein kann, wenn Sie beispielsweise verhindern möchten, dass Ihre Schüler auf bestimmte Funktionen des Programms Zugriff haben.

Erstellen Sie dazu eine Funktions-Sammlung (z.B. auf der mitgelieferten **Schul-Funktionen-Sammlung** basierend – Sie können in der Standard-Sammlung keine Funktionen deaktivieren) – siehe **Tastaturkürzel individuell einrichten** weiter oben. Wählen Sie dann aus der **Funktions-**Liste die Funktion aus, die Sie deaktivieren möchten, und schalten Sie die Option **Funktion aktivieren** aus. Deaktivierte Funktionen verschwinden nicht aus den Menüs von Sibelius, sie werden dort aber in Grau dargestellt und können auch über ihre jeweiligen Tastaturkürzel nicht erreicht werden.

Funktions-Sammlungen austauschen



Funktions-Sammlungen werden im Ordner **Menüs und Kürzel** innerhalb des Programmdateiordners gespeichert (siehe **Vom Anwender editierbare Dateien** auf Seite 669) und besitzen die Dateierweiterung **.SFS**. Sie können durch Kopieren der jeweiligen Datei Funktions-Sammlungen von einem Computer auf den anderen übertragen, wählen Sie dann auf dem zweiten Rechner auf der Seite **Menüs und Kürzel** des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**) die kopierte Funktions-Sammlung.

Funktions-Sammlungs-Dateien sind Plattform-abhängig; das heißt, dass eine in Windows erstellte Funktions-Sammlung auf dem Mac nicht funktioniert, umgekehrt ebensowenig, da die Tasten auf Windows- und Mac-Tastaturen voneinander abweichen.

Standard-Tastaturkürzel wiederherstellen

Um die Tastaturkürzel wieder in Ihren Ursprungszustand zu bringen, wählen Sie einfach auf der Seite **Menüs und Kürzel** des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**) die **Standard-Menüs und -Kürzel-Sammlung** aufs neue aus.

Beschreibung/Menü-Eintrag	Windows-Kürzel	Mac-Kürzel
Dateien		
Neu	Strg+N	⌘N
Öffnen	Strg+O	⌘O
Schließen	Strg+F4 / Strg+W	⌘W

Beschreibung/Menü-Eintrag	Windows-Kürzel	Mac-Kürzel
Alles schließen	Strg+Alt+W	⌘⌘W
Speichern (Sichern)	Strg+S	⌘S
Speichern als (Sichern als)	Strg+Shift+S	⇧⌘S
Noten erstellen		
Noten eingeben	N	N
	1/2/3/4/5/6 (auf dem Keypad)	1/2/3/4/5/6 (auf dem Keypad)
\sharp / \flat (an/aus)	7/8/9 (auf dem Keypad)	7/8/9 (auf dem Keypad)
> . - (an/aus)	÷ * -	= / *
Punktierung	. (Punkt)	. (Punkt)
Note erstellen	A/B/C/D/E/F/G oder Note/Akkord auf MIDI-Keyboard spielen	A/B/C/D/E/F/G oder Note/Akkord auf MIDI-Keyboard spielen
Pause erstellen	0 (auf dem Keypad)	0 (auf dem Keypad)
Intervall hinzufügen darüber	1/2/3/4/5/6/7/8/9 (auf der Haupttastatur)	1/2/3/4/5/6/7/8/9 (auf der Haupttastatur)
Intervall hinzufügen darunter	Shift+ 1/2/3/4/5/6/7/8/9 (auf der Haupttastatur)	⇧ 1/2/3/4/5/6/7/8/9 (auf der Haupttastatur)
Tonhöhe hinzufügen darüber	Shift+A bis Shift+G	⇧ A bis ⇧ G
Haltebogen (an/aus)	Enter (auf dem Keypad)	Enter (auf dem Keypad)
Eine neue Stimme beginnen	N Alt+2/3/4	N ⌘2/3/4
Flexi-time™		
Flexi-time	Strg+Shift+F	⇧⌘F
Stopp Flexi-time	Leertaste (Space)	Leertaste (Space)
Flexi-time-Optionen	Strg+Shift+O	⇧⌘O
Noten bearbeiten		
Tonhöhen neu eingeben	Strg+Shift+I	⇧⌘I
Tonhöhe bearbeiten	A/B/C/D/E/F/G oder Note/Akkord auf MIDI-Keyboard spielen	A/B/C/D/E/F/G oder Note/Akkord auf MIDI-Keyboard spielen
Notenwert bearbeiten:  ; Start/Stopp Tonhöhen anpassen	1/2/3/4/5/6 (auf dem Keypad)	1/2/3/4/5/6 (auf dem Keypad)
Vorzeichen bearbeiten: \sharp / \flat (an/aus)	7/8/9 (auf dem Keypad)	7/8/9 (auf dem Keypad)
Artikulationszeichen bearbeiten: > . - (an/aus)	÷ * -	= / *
In Pause(n) verwandeln	Entf / Rückschritt (Backspace)	Entf / Rückschritt (Backspace)
In einzelne Pause(n) verwandeln	0 auf dem ersten Keypad-Layout	0 auf dem ersten Keypad-Layout
Vorzeichen umdeuten	Return (auf der Haupttastatur)	Return (auf der Haupttastatur)
Note/Akkord in Notenzeile darüber/darunter verschieben	Strg+Shift+↑/↓	⇧⌘↑/↓
Normaler Notenkopf	Shift+Alt+0 (auf der Haupttastatur)	⇧⌘0 (auf der Haupttastatur)
Notenkopf ändern	Shift+Alt+0/1/2/3... (oder zwei Ziffern)	⇧⌘0/1/2/3... (oder zwei Ziffern)
Nächster Notenkopf-/Pausentakt-Typ	Shift++	⇧+
Vorhergehender Notenkopf-/Pausentakt-Typ	Shift+-	⇧-
1. und 2. Stimme vertauschen	Shift+V	⇧V
Transponieren	Shift+T	⇧T
Arrangieren	Strg+Shift+V	⇧⌘V

5. Power-Tools

Beschreibung/Menü-Eintrag	Windows-Kürzel	Mac-Kürzel
Objekte erstellen		
Erstellen-Menü	Shift+F10 / Rechts-Klick (wenn nichts ausgewählt ist)	Control-Klick (wenn nichts ausgewählt ist)
Takt am Ende	Strg+B	⌘B
Einzelner Takt (in der Mitte der Partitur)	Strg+Shift+B	⇧⌘B
Anderer Takt (mehrere/irregulär)	Alt+B	⌘B
Schlüssel	Q	Q
Gitarren-Akkordraster	Shift+K	⇧K
Instrumente und Notenzeilen	I	I
Tonartvorzeichnung	K	K
Linie	L	L
Bindebogen / umgekehrter Bindebogen	S/Shift+S (danach mit Leertaste verlängern)	S/⇧S (danach mit Leertaste verlängern)
Crescendo/diminuendo-Gabel	H/Shift+H (danach mit Leertaste verlängern)	H/⇧H (danach mit Leertaste verlängern)
Studierzeichen	Strg+R	⌘R
Symbol	Z	Z
Taktart	T	T
Triole	Strg+3 (auf der Haupttastatur)	⌘3 (auf der Haupttastatur)
N-tole	Strg+2 bis Strg+9 (auf der Haupttastatur)	⌘2 bis ⌘9 (auf der Haupttastatur)
Text erstellen		
Akkordsymbol	Strg+K	⌘K
Expression-Text	Strg+E	⌘E
Liedtext 1. Zeile	Strg+L	⌘L
Liedtext 2. Zeile	Strg+Alt+L	⌘AltL
Technik	Strg+T	⌘T
Tempo	Strg+Alt+T	⌘AltT
Text bearbeiten		
Bearbeiten beginnen	Return (auf der Haupttastatur) / F2 / Doppelklick	Return (auf der Haupttastatur) / Doppelklick
Bearbeiten beenden	Esc	Esc
Ein Zeichen nach links/rechts	←/→	←/→
Ein Wort nach links/rechts	Strg+←/→	⌘←/→
Zum Beginn/Ende der Zeile	Pos1/Ende	⌘←/→
Zum Beginn/Ende des Textes	Strg+Pos1/Ende	⌘↑/↓
Wort auswählen	Doppelklick	Doppelklick
Vorhergehendes/nächstes Zeichen auswählen	Shift+←/→	⇧←/→
Bis zum Anfang/Ende des Wortes auswählen	Strg+Shift+←/→	⇧⌘←/→
Bis zum Anfang/Ende des Textes auswählen	Strg+Shift+Pos1/Ende	⇧⌘↑/↓
Gesamten Text auswählen (Alles auswählen)	Strg+A	⌘A
Vorhergehendes/nächstes Zeichen löschen	Backspace (Rückschritt) / Entf	Backspace (Rückschritt) / Entf

Beschreibung/Menü-Eintrag	Windows-Kürzel	Mac-Kürzel
Vorhergehendes/nächstes Wort löschen	Strg+Backspace/Entf	⌘-Backspace (Rückschritt) / Entf
Ausgewählten Text ersetzen	Neuen Text tippen	Neuen Text tippen
Neue Zeile	Return / Enter	Return / Enter
Fett/Kursiv/Unterstrichen an/aus (während der Text-eingabe)	Strg+B/I/U	⌘B/I/U
Zur nächsten Note/Schlag (Liedtext/Akkordsymbol/Generalbass/Fingersatz)	Leertaste	Leertaste
Bindestrich zur nächsten Note (Liedtext)	- (Bindestrich)	- (Bindestrich)
Elidierung (Liedtext)	_ (Unterstrich)	_ (Unterstrich)
Leerzeichen/Bindestrich ohne zur nächsten Note zu springen (Liedtext/Akkordsymbole)	Strg+Leertaste/Bindestrich	⌘-Leertaste/Bindestrich
Begriffe-Menü	Shift+F10 / Rechts-Klick	Control-Klick
<i>f</i> <i>m</i> <i>p</i> <i>r</i> <i>s</i> <i>z</i> (Expression-Text)	Strg+F/M/P/R/S, Strg+Shift+Z	⌘F/M/P/R/S, ⌘Z
cresc. / dim. (Expression-Text)	Strg+Shift+C/D	⌘Z C/D
<i>♯</i> <i>♭</i> <i>♮</i> <i>♯</i> <i>♭</i> <i>♮</i> <i>♯</i> <i>♭</i> <i>♮</i>	Strg+1/2/3... (auf dem Keypad)	⌘1/2/3... (auf dem Keypad)
à / è / ì / ò / ù	Strg+Shift+Alt+A/E/I/O/U	⌘ ` gefolgt von einem Buchstaben (z.B. ` A)
á / é / í / ó / ú	Strg+Shift+A/E/I/O/U	` gefolgt von einem Buchstaben
ä / ë / ï / ö / ü	Alt+Nummer aus Zeichentabelle	⌘U gefolgt von einem Buchstaben
â / ê / î / ô / û	Alt+ Nummer aus Zeichentabelle	⌘6 gefolgt von einem Buchstaben
ç / Ç	Alt+ Nummer aus Zeichentabelle	⌘C / ⌘C
Weitere Sonderzeichen	Alt+ Nummer aus Zeichentabelle	Verwenden Sie das Hilfsprogramm Tastatur
„ / “ (typografische Anführungszeichen)	Alt+0132 (auf dem Keypad) / Alt+2 (auf der Haupttastatur)	⌘⌘W / ⌘⌘^
‘ / ’ (einfache typografische Anführungszeichen)	Alt+' / Shift+Alt+'	⌘' / ⌘'
... (Ellipse)	Alt+0132	⌘.
©	Strg+Shift+C	⌘G
✂ (in Textdichter-/Titel-/Copyright-Text)	Strg+Shift+P	⌘P
♩ (in Tempo-Text)	Strg+Shift+4 (\$)	⌘4 (\$)
♯ (in Tempo-Text)	Strg+0 (Null)	⌘0 (Null, auf dem Keypad)
← / → (in metrischen Modulationen)	Strg+β / Strg+'	⌘5 / 6
Harfen-Pedaliserungs-Diagramme (Technik-Text)	Strg+Alt+7/8/9/+ (auf dem Keypad)	⌘7/8/9/+ (auf dem Keypad)
% (Akkordsymbole)	Shift+5 (%)	⌘5 (%)
○ / ∅ / △ (Akkordsymbole)	Strg+O / Strg+Shift+O / Shift+6	⌘O / ⌘O / ⌘6
<i>add</i> / <i>omit</i> (Akkordsymbole)	Strg+Shift+A / Strg+Alt+O	⌘A / ⌘O
/ (für stapelbare Versetzungszeichen bei Akkordsymbolen)	Strg+Alt+8 / 9	⌘5/6

5. Power-Tools

Beschreibung/Menü-Eintrag	Windows-Kürzel	Mac-Kürzel
Gitarren-Tabulatur		
Bund wechseln	Shift+Alt+0/1/2/3... (oder zwei Ziffern)	⇧⌘ 0/1/2/3... (oder zwei Ziffern)
Nach links/rechts im Takt gehen	←/→	⇐/⇒
Eine Saite nach oben/unten	↑/↓	⇧/⇩
Bundziffer auf Saite darüber/darunter verschieben	Strg+↑/↓	⌘⇧↑/↓
Bend	J (danach Leertaste zum Verlängern)	J (danach Leertaste zum Verlängern)
Pre-bend / Slide / Notenkopf in Klammern	- / . (Punkt) / 1 auf dem zweiten Keypad-Layout	* / . (Punkt) / 1 auf dem zweiten Keypad-Layout
Viertelton-Erhöhung (als 0.5 dargestellt)	+ (auf der Haupttastatur)	+ (auf der Haupttastatur)
Wiedergabe & Video		
Play oder Pause	Leertaste	Leertaste
Wiederholen	Strg+Leertaste	⌘-Leertaste
Wiedergabe ab Auswahl	P	P
Zurück- und Vorspulen (in Schritten von 0,2 Sekunden)	β / ' (Akzent)	β / ' (Akzent)
Einzelner Frame vorwärts/rückwärts	Shift-β / ' (Akzent)	Shift-β / ' (Akzent)
Stopp	Esc	Esc / ⌘.
Alle Noten aus (All Notes Off)	Shift+O	⇧O
Wiedergabe-Linie an den Anfang	Strg+β	⌘β
Wiedergabe-Linie ans Ende	Strg+' (Akzent)	⌘' (Akzent)
Wiedergabe-Linie zur Auswahl	Y	Y
Gehe zur Wiedergabe-Linie	Shift+Y	⇧Y
Live-Wiedergabe	Shift+L	⇧L
Live-Wiedergabe umgestalten	Strg+Alt+Shift+L	⌘⇧⌘⌘L
Mixer (anzeigen/ausblenden)	Strg+Alt+M	M
Interpretation	Shift+P	⇧P
Hit Points	Shift+Alt+P	⇧⌘P
Objekte bearbeiten		
Rückgängig (Widerrufen)	Strg+Z	⌘Z
Wiederherstellen	Strg+Y	⌘Y
Rückgängig-Liste	Strg+Shift+Z	⇧⌘Z
Wiederherstellen-Liste	Strg+Shift+Y	⇧⌘Y
Ausschneiden	Strg+X	⌘X
Kopieren	Strg+C	⌘C
Kopieren an die Stelle, wo Sie hinklicken	Alt+Klick	⌘-Klick
Idee erfassen	Shift-I	⇧I
Einfügen	Strg+V	⌘V
Als Stichnoten einfügen	Strg+Shift+Alt+V	⇧⌘⌘V
Wiederholen (Note/Akkord/Passage/Text/Linie/ etc.)	R	R

<i>Beschreibung/Menü-Eintrag</i>	<i>Windows-Kürzel</i>	<i>Mac-Kürzel</i>
Löschen/Entfernen	Backspace (Rückschritt) oder Entf	Backspace (←)
Takte löschen	Strg+Rücktaste	⌘← (Rücktaste)
Spiegeln/Umkehren (Notenhals, Bindebogen, N-tote, Haltebogen etc.)	X	X
Stimme 1/2/3/4/Alle Stimmen	Alt+1/2/3/4/5 (auf der Haupttastatur)	⌘1/2/3/4/5 (auf der Haupttastatur)
Ausblenden/Anzeigen	Strg+Shift+H	⇧ ⌘ H
Farbe	Strg+J	⌘ J
Farbe nochmals zuweisen	Strg+Shift+J	⇧ ⌘ J
Navigation		
Erstes Objekt der Seite auswählen (wenn nichts ausgewählt ist)	Tab	Tab
Nächstes/vorhergehendes Objekt auswählen	Tab/Shift+Tab	Tab/⇧-Tab
Vorhergehende/nächste Note/Vorschlag/Akkord/Pause auswählen	←/→	←/→
Beginn des vorhergehenden/nächsten Taktes auswählen	Strg+←/→	⌘←/→
Anfang/Mitte/Ganze Linie/Ende der Linie auswählen	Alt+←/→	⌘←/→
Note/Pause darüber/darunter (in Akkord oder benachbarter Notenzeile) auswählen	Alt+↑/↓	⌘↑/↓
Partitur verschieben/bewegen	Navigator/Papier ziehen	Navigator/Papier ziehen
Eine Bildschirmhöhe nach oben/unten	Bild auf/ab	⇧/⇩ oder Bild auf/ab
Eine Bildschirmbreite nach links/rechts	Pos1/Ende	⌘/⇧ (⇧ ⌘) oder Pos1/Ende
Etwas nach oben/unten gehen	Alt+Bild auf/ab	⌘⇧/⇩ oder ⌘Bild auf/ab
Etwas nach links/rechts gehen	Alt+Pos1/Ende	⌘⌘/⇧ oder ⌘Pos1/Ende
Zum oberen/unteren Rand der Seite	Strg+Bild auf/ab	⌘⇧/⇩ oder ⌘-Bild auf/ab
Zur ersten/letzten Seite	Strg+Pos1/Ende	⌘⌘/⇧ (⇧ ⌘) oder ⌘-Pos1/Ende
Gehe zu Takt	Strg+Alt+G	⌘⌘G
Gehe zu Seite	Strg+Shift+G	⇧ ⌘ G
Ein- und auszoomen (Ansichtsgröße vergrößern/verkleinern)	Strg+/- (oder Klick/Rechts-Klick mit dem Zoomwerkzeug oder Strg+Mausrad)	⌘+/- (oder Klick/⌘-Klick mit dem Zoomwerkzeug oder Control+Mausrad)
100%-Zoom	Strg+1 (auf der Haupttastatur)	⌘1 (auf der Haupttastatur)
Ganze-Seite-Zoom	Strg+0 (auf der Haupttastatur)	⌘0 (auf der Haupttastatur)
Objekte verschieben		
Objekt(e) verschieben (in größeren Schritten; standardmäßig ein Spatium)	⇧/↓/←/→ (Strg+⇧/↓/←/→)	⇧/↓/←/→ (⌘⇧/↓/←/→)
Objekte verschieben mit gleichzeitigem Einrasten an sinnvollen Positionen	Shift-Ziehen	⇧-Ziehen
Notenzeile(n) nach oben/unten verschieben (in größeren Schritten; standardmäßig ein Spatium)	Alt+⇧/↓ (Strg+Alt+⇧/↓) oder mit der Maus ziehen	⌘⇧/↓ (⌘⌘⇧/↓) oder mit der Maus ziehen
Notenzeile(n) unabhängig nach oben/unten verschieben (in größeren Schritten; standardmäßig ein Spatium)	Shift+Alt+⇧/↓ (Strg+Shift+Alt+⇧/↓) oder Shift+Ziehen	⇧⌘⇧/↓ (⌘⇧⌘⇧/↓) oder ⇧-Ziehen

5. Power-Tools

Beschreibung/Menü-Eintrag	Windows-Kürzel	Mac-Kürzel
Note/Pause/Vorzeichen/Punktierung/Halbebogen-Enden verschieben (in größeren Schritten; standardmäßig ein Spatium)	Shift+Alt+←/→ (Strg+Shift+Alt+←/→)	⇧ ~←/→ (⇧ ~⌘←/→)
Linienende oder -anfang oder Liedtext zur nächsten/vorhergehenden Note verlängern bzw. Verschieben	Leertaste/Shift+Leertaste	Leertaste/⇧-Leertaste
Mehrfach-Auswahlen & Passagen		
Takt auswählen	In Notenzeile klicken (nicht auf Noten etc.)	In Notenzeile klicken (nicht auf Noten etc.)
Takt in allen Notenzeilen auswählen	Strg+Klick in Notenzeile	⌘-Klick in Notenzeile
Alle Takte in der Notenzeile auswählen (eines Systems)	Doppelklick in Notenzeile	Doppelklick in Notenzeile
Alle Takte in allen Notenzeilen auswählen (eines Systems)	Strg+Doppelklick in Notenzeile	⌘-Doppelklick in Notenzeile
Alle Takte einer Notenzeile in der ganzen Partitur auswählen	Dreifachklick in Notenzeile	Dreifachklick in Notenzeile
Bearbeiten ▶ Auswahl ▶ Takte auswählen	Strg+Alt+A	⇧⌘A
Systempassage auswählen	Shift+Alt+A	⇧ ~A
Passage bis zu Objekt erweitern	Shift+Klick	⇧-Klick
Passage noten-/pausenweise erweitern	Shift+←/→	⇧←/→
Passage taktweise erweitern	Strg+Shift+←/→	⇧⌘←/→
Passage um eine Notenzeile erweitern	Shift+↑/↓	⇧↑/↓
Alles auswählen	Strg+A	⌘A
Alle Noten eines Akkordes auswählen (Auswahl erweitern)	Strg+Shift+A oder Doppelklick	⇧⌘A oder Doppelklick
Gesamten Text eines Stils in einer Notenzeile auswählen (Auswahl erweitern)	Strg+Shift+A	⇧⌘A
Objekte mit Auswahlrechteck auswählen	Auf dem Papier Shift+Ziehen	Auf dem Papier ⌘-Ziehen
Objekt einer Auswahl hinzufügen/von ihr entfernen	Strg+Klick	⌘-Klick
Grafik auswählen	Alt+G	~G
Auswahl aufheben	Esc	Esc / ⌘.
Filter und Suchen		
Erweiterter Filter	Strg+Shift+Alt+F	⇧ ~⌘F
Dynamik filtern	Shift+Alt+D	⇧ ~D
1./2./3./4. Stimme filtern	Strg+Shift+Alt+1/2/3/4	⇧ ~⌘1/2/3/4
Oberste/2./3./ unterste Note oder einzelne Noten filtern	Strg+Alt+1/2/3/B	~⌘1/2/3/B
Suchen	Strg+F	⌘F
Weitersuchen	Strg+G	⌘G
Layout		
Instrumente und Notenzeilen		
Notenzeilen bündeln	Strg+Alt+F	~⌘F
Dokument einrichten	Strg+D	⌘D
Leere Notenzeilen ausblenden	Strg+Shift+Alt+H	⇧ ~⌘H

Beschreibung/Menü-Eintrag	Windows-Kürzel	Mac-Kürzel
Spezieller Seitenumbruch	Strg+Shift+Eingabetaste (alphanumerische Tastatur)	⇧⌘Eingabetaste (alphanumerische Tastatur)
Leere Notenzeilen einblenden	Strg+Shift+Alt+S	⇧⌘S
Systemumbruch ein/aus	Return (auf der Haupttastatur)	Return (auf der Haupttastatur)
Seitenumbruch ein/aus	Strg+Return (auf der Haupttastatur)	⌘Return (auf der Haupttastatur)
Formatierung fixieren	Strg+Shift+L	⇧⌘L
Formatierung lösen	Strg+Shift+U	⇧⌘U
In System einpassen	Shift+Alt+M	⇧⌘M
In Seite einpassen	Strg+Shift+Alt+M	⇧⌘M
Horizontal/vertikal ausrichten	Strg+Shift+R/C	⇧⌘R/C
Notenabstände zurücksetzen	Strg+Shift+N	⇧⌘N
Position zurücksetzen	Strg+Shift+P	⇧⌘P
Gestaltung zurücksetzen	Strg+Shift+D	⇧⌘D
Auf Partitur-Position zurücksetzen	Strg+Shift+Alt+P	⇧⌘P
Auf Partitur-Gestaltung zurücksetzen	Strg+Shift+Alt+D	⇧⌘D
Notenabstände verkleinern/vergrößern (in größeren Schritten)	Shift+Alt+←/→ (Strg+Shift+Alt+←/→)	⇧⌘←/→ (⇧⌘←/→)
Mehrtakt-Pausen verwenden (in Automatisches Layout) ein/aus	Strg+Shift+M	⇧⌘M
Stilvorlagen		
Notensatzregeln	Strg+Shift+E	⇧⌘E
Textstile bearbeiten	Strg+Shift+Alt+T	⇧⌘T
Ansicht- und Fenster-Menüs		
Panorama	Shift+P	⇧P
Ausgeblendete Objekte (anzeigen/ausblenden)	Strg+Alt+H	⌘H
Objekt-Lineal (anzeigen/ausblenden)	Shift+Alt+R	⇧⌘R
Notenzeilen-Lineal (anzeigen/ausblenden)	Strg+Shift+Alt+R	⇧⌘R
Transponierende Partitur	Strg+Shift+T	⇧⌘T
Navigator (anzeigen/ausblenden)	Strg+Alt+N	⌘N
Keypad (anzeigen/ausblenden)	Strg+Alt+K	⌘K
Wiedergabe (anzeigen/ausblenden)	Strg+Alt+Y	⌘Y
Mixer (anzeigen/ausblenden)	Strg+Alt+M	M
Ideen (anzeigen/ausblenden)	Strg+Alt+I	⌘I
Stimmen (anzeigen/ausblenden)	Strg+Alt+R	⌘R
Video (anzeigen/ausblenden)	Strg+Alt+V	⌘V
Eigenschaften (anzeigen/ausblenden)	Strg+Alt+P	⌘P
Werkzeugfenster (anzeigen/ausblenden)	Strg+Alt+X	⌘X
Zwischen Partitur und Stimme wechseln	W	W
Nächste Stimme	Strg+Alt+Tab	⌘Tab
Vorige Stimme	Strg+Shift+Alt+Tab	⇧⌘Tab

5. Power-Tools

Beschreibung/Menü-Eintrag	Windows-Kürzel	Mac-Kürzel
Ganzer Bildschirm (nur Windows)	Strg+U	Kein
Menüs und Dialogfelder		
In Menü gehen	Alt+unterstrichener Buchstabe	Kein
Aus dem Menü wählen	Unterstrichener Buchstabe	Kein
Im Dialogfeld wählen	Alt+ unterstrichener Buchstabe	Kein
Zum nächsten/vorigen Eingabefeld im Dialogfeld	Tab/Shift-Tab	Tab/⇧-Tab
Aufeinanderfolgende Einträge einer Liste auswählen	Shift+Klick oder Ziehen	Mit der Maus ziehen
Individuelle Einträge einer Liste auswählen	Strg+Klick	⌘-Klick
OK (oder Standard-Schaltfläche)	Return/Enter	Return/Enter
Abbrechen	Esc	Esc / ⌘.
Keypad-Layouts	F8 bis F12	F8 bis F12
Nächstes Keypad-Layout	+ (auf dem Keypad)	+ (auf dem Keypad)
Zurück zum ersten Keypad-Layout	F8 (Shift++ bei Windows 2000/XP)	— (auf dem Keypad) / F8
Kontextmenü	Shift+F10 / Rechts-Klick auf ausgewählte(s) Objekt(e)	Control-Klick auf ausgewählte(s) Objekt(e)
Fenster wechseln	Strg+Tab	Kein
Programm ausblenden	Kein	⌘H
Fenster verkleinern	Kein	⌘M
Verschiedenes		
Sibelius-Referenz	F1	⇧ ⌘β
Drucken	Strg+P	⌘P
Voreinstellungen	Strg+,	⌘,
Beenden	Alt+F4 / Strg+Q	⌘Q

5.15 Notenzeilen bündeln

 **4.1 Wiedergabe, 2.17 Notenzeilen, 5.16 Panorama.**

 **Notenzeilen bündeln, Panorama und Eigenschaften.**



Bei der Arbeit an Partituren für eine große Besetzung, wie z.B. Orchester oder Blasorchester, ist es oft sehr praktisch, nur die Notenzeilen zu sehen, an denen Sie gerade arbeiten, sei es nur eine oder ein paar; beispielsweise möchten Sie vielleicht nur die Streicher sehen oder nur die Hörner. Diese Funktion ist besonders wirkungsvoll, wenn sie zusammen mit **Ansicht ▶ Panorama** eingesetzt wird.


Ebenso gibt es Momente, in denen es praktisch sein kann, eine Partitur so einzurichten, dass einige Notenzeilen, die zum Zwecke der Wiedergabe Noten enthalten, ausgeblendet sind; beispielsweise möchten Sie ein einfaches Lead Sheet zum Drucken einrichten, wünschen aber während der Wiedergabe eine versteckte Begleitung zu hören.

Mithilfe der Funktion **Ansicht ▶ Notenzeilen bündeln** (Kürzel **Strg+Alt+F** oder **⌘+⌘F**) können Sie in Sibelius diese beiden Aufgaben mühelos erledigen.

Notenzeilen auswählen

Mit Notenzeilen bündeln arbeitet man ganz einfach:

- Wählen Sie alle Notenzeilen aus, die Sie sehen möchten (d.h. belassen Sie alle Notenzeilen, die ausgeblendet werden sollen, unausgewählt). Sie brauchen nur einen Takt in jeder Notenzeile, die Sie bündeln wollen, auszuwählen: Mit **Shift**-Klick wählen Sie benachbarte Notenzeilen aus, mit **Strg**+Klick *oder* **⌘**-Klick fügen Sie individuelle Notenzeilen der bestehenden Auswahl hinzu ( **1.6 Auswählen (Selektionen) und Passagen**). Sofern Ihr Notenzeilen-Bündel nur aus einer Notenzeile bestehen soll, genügt es, eine Note oder irgendein anderes Objekt dieser Notenzeile auszuwählen.
- Klicken Sie auf das Symbol in der Werkzeugleiste (rechts zu sehen) oder wählen Sie **Ansicht ▶ Notenzeilen bündeln** (Kürzel **Strg+Alt+F** *oder* **⌘+⌘F**) 
- Augenblicklich werden alle Notenzeilen, die Sie nicht bündeln wollten, ausgeblendet
- Sie können nun mit diesen Notenzeilen genau wie bisher arbeiten, Noten eingeben und bearbeiten, Text einfügen und so weiter
- Wenn Sie **Ansicht ▶ Panorama** einschalten, werden die Notenzeilen in einem einzigen System auf einer unbegrenzt breiten Seite angezeigt; das Layout der Partitur wird ignoriert
- Um den Bündel-Modus wieder zu verlassen, klicken Sie einfach nochmals auf das Symbol in der Werkzeugleiste oder schalten **Ansicht ▶ Notenzeilen bündeln** aus.

Falls Ihre anfängliche Notenzeilen-Auswahl irgendwelche mittels **Ansicht ▶ Leere Notenzeilen ausblenden** ( **2.17 Notenzeilen**) ausgeblendete Notenzeilen enthält, werden diese Notenzeilen angezeigt, wenn **Ansicht ▶ Notenzeilen bündeln** eingeschaltet ist, und sie verschwinden wieder, sobald Sie es ausschalten und die Notenzeilen weiterhin leer sind.

Sibelius merkt sich die letzte Kombination von gebündelten Notenzeilen, sodass Sie dieselben Notenzeilen nochmals bündeln können, wenn Sie, ohne etwas ausgewählt zu haben, einfach **Ansicht ▶ Notenzeilen bündeln** wieder einschalten.

Beim Speichern Ihrer Partitur merkt sich Sibelius, ob **Ansicht ▶ Notenzeilen bündeln** ein- oder ausgeschaltet war, sodass Sie an derselben Stelle weiterarbeiten können, sobald Sie Ihre Partitur das nächste Mal öffnen.

Wiedergabe

Wenn Sie die Wiedergabe starten, während Notenzeilen bündeln eingeschaltet ist, werden alle Notenzeilen Ihrer Partitur abgespielt, nicht nur die gebündelten. Dies kann sehr praktisch sein, da Ihnen damit die Möglichkeit gegeben ist, Partituren zu erstellen, in denen Notenzeilen nicht sichtbar sind, trotzdem aber eine Wiedergabe besitzen.

Wenn Sie die ausgeblendeten Notenzeilen während der Wiedergabe nicht hören wollen, so schalten Sie sie im Mixer-Fenster stumm (☞ **4.3 Mixer**).

Da die Einstellung von **Ansicht ▶ Notenzeilen bündeln** mit Ihrer Partitur gespeichert wird, können Sie diese Funktion mit großer Wirkung zusammen mit Sibelius Scorch einsetzen (☞ **5.20 SibeliusMusic.com**), indem Sie Versionen Ihrer Partituren erstellen, die auf eine bestimmte Weise wiedergegeben, aber auf eine andere Weise gedruckt werden.

Auswahlen und Passagen

Wenn **Ansicht ▶ Notenzeilen bündeln** eingeschaltet ist, können gestrichelte blaue Linien zwischen den gebündelten Notenzeilen erscheinen, die anzeigen, wo Notenzeilen vorhanden, jedoch ausgeblendet sind. (Beachten Sie bitte, dass dieselben gestrichelten Linien erscheinen, wenn Sie die Funktion **Ansicht ▶ Leere Notenzeilen ausblenden** verwenden – zu weiteren Informationen siehe ☞ **2.17 Notenzeilen**.)

Passen Sie gut auf, wenn Sie eine Auswahl über mehrere Notenzeilen hinweg erstellen, während **Ansicht ▶ Notenzeilen bündeln** eingeschaltet ist, da alle so ausgeblendeten Notenzeilen zwischen den sichtbaren Notenzeilen, die Sie ausgewählt haben, auch ausgewählt werden. Das kann unbeabsichtigte Nebeneffekte zur Folge haben: Wenn Sie zum Beispiel eine so ausgewählte Passage an eine andere Stelle der Partitur kopieren, werden Sie feststellen, dass die Noten der ausgeblendeten Notenzeilen auch kopiert wurden.

Aus diesem Grunde empfehlen wir Ihnen Folgendes zu tun:

- Lassen Sie **Ansicht ▶ Layout-Zeichen** eingeschaltet, sodass Sie vor irgendwelchen Kopiervorgängen sehen können, wo sich ausgeblendete Notenzeilen befinden;
- Kopieren Sie vorzugsweise nur Passagen, die aus einer Notenzeile bestehen, um zu verhindern, dass Sie irgendwelche Noten kopieren, die Sie gar nicht sehen;
- Schalten Sie **Ansicht ▶ Notenzeilen bündeln** aus, bevor Sie komplexe Kopieroperationen in Angriff nehmen, bei denen mehrere Notenzeilen im Spiel sind, es sei denn, Sie können sehen, dass die Auswahl keine ausgeblendeten Notenzeilen enthält.

Mehrtakt-Pausen

Wenn Sie bei gebündelten Notenzeilen **Mehrtakt-Pausen verwenden** aktiviert haben, ist das genau dasselbe wie bei eingeschalteten Mehrtakt-Pausen in der vollständigen Partituranzeige. In anderen Worten: Sie sehen eine Mehrtakt-Pause nur dann, wenn es zumindest zwei aufeinander folgende Pausentakte in *allen* Notenzeilen der Partitur gibt (und nicht nur in den gebündelten Notenzeilen).

Mögliche Verwechslungen

Verwechseln Sie Notenzeilen bündeln nicht mit **Ansicht ▶ Leere Notenzeilen ausblenden** (☞ **2.17 Notenzeilen**). Notenzeilen bündeln kann Notenzeilen ausblenden, die Noten enthalten, betrifft die jeweiligen Notenzeilen aller Seiten und wird üblicherweise nur vorübergehend verwendet (es sei denn, Sie blenden aus wiedergabetechnischen Gründen eine Begleitung oder eine Aussetzung aus). **Ansicht ▶ Leere Notenzeilen ausblenden** Notenzeilen ausblenden wirkt sich auf einzelne Systeme aus, wobei die Notenzeilen leer sein oder alle Elemente darin ausgeblendet sein müssen, und soll in erster Linie Platz in umfangreichen Partituren sparen.

5.16 Panorama

5.15 Notenzeilen bündeln, 5.1 Ansicht-Menü.

Panorama ist eine andere Möglichkeit, Ihre Partitur auf dem Bildschirm darzustellen. Anstatt in einem Seitenlayout, so wie sie auch gedruckt wird, können Sie Ihre Partitur als ein einzelnes durchgehendes System anzeigen, das auf einem unendlich breiten Papier ausgelegt ist. Diese Art von Ansicht wird in anderen Programmen z.B. als *Fortlaufende Ansicht* bezeichnet.

In der Panorama-Ansicht können Sie sich auf die Eingabe und das Bearbeiten konzentrieren, ohne sich über das Seitenlayout Gedanken machen zu müssen. Die Noteneingabe in Panorama ist auch sehr bequem, insbesondere dann, wenn Sie in normaler Ansicht mehr als ein System auf der Seite haben; Panorama beseitigt das vertikale Springen der Augen von System zu System, sodass sich die Partitur immer nur in der Waagrechten bewegt. Dies verringert die Desorientierung, die sich beim schnellen Arbeiten in normaler Ansicht durchaus mal einstellen kann.

Panorama einschalten

Um Panorama einzuschalten, wählen Sie einfach **Ansicht ▶ Panorama** (Kürzel **Shift-P**), oder klicken Sie auf den rechts dargestellten Knopf in der Werkzeugleiste. Wenn Sie Ihre Partitur auf diese Weise anzeigen, macht Sibelius auch noch Folgendes:



- schaltet den Navigator aus, da es nur eine Seite gibt
- schaltet **Ansicht ▶ Rollbalken** ein
- schaltet **Ansicht ▶ Notenzeilen-Namen und Taktzahlen** ein.

Um Panorama auszuschalten, wählen Sie **Ansicht ▶ Panorama** einfach nochmals.

Wenn Sie die Rollbalken (Bildlaufleisten) oder **Notenzeilen-Namen und Taktzahlen** ausschalten, während Sie sich in Panorama befinden, ändert Sibelius diese Einstellungen nur für die Zeit, die Sie in der Panorama-Ansicht verbringen, merkt sie sich aber, wenn Sie das nächste Mal Panorama verwenden.


In Panorama umherwandern

Das Arbeiten in Panorama entspricht weitestgehend dem in normaler Ansicht; Sie können die gleichen Navigationskürzel (z.B. **Pos 1** oder **↶**, **Ende** oder **↷**, **Bild auf** oder **⤴**, **Bild ab** oder **⤵**, etc.) und Funktionen wie Zoom verwenden. Probieren Sie die Ansichtgröße **Seitenhöhe**, die besonders praktisch ist, da Sie damit garantiert alle Notenzeilen auf dem Bildschirm auf einmal sehen können.

Sie können sehen, dass am linken Rand des Bildschirms auf jeder Notenzeile eine nützliche Erinnerungsanzeige des aktuellen Schlüssels und der Tonart erscheint, in Hellblau dargestellt.

Eingeben und Bearbeiten in Panorama

Eingeben und Bearbeiten funktioniert in Panorama praktisch genauso wie in normaler Ansicht. Ein paar Dinge können Sie in Panorama nicht tun, da sie aufgrund fehlender Seiten keinen Sinn ergeben:

- Auf der Seite ausgerichteten Text (wie etwa Titel, Kopfzeile (nach der ersten Seite) etc.) können Sie in Panorama weder anzeigen noch eingeben
- Wenn Ansicht ▶ Layout-Zeichen eingeschaltet ist, zeichnet Sibelius über den Taktstrichen Layout-Zeichen, und obwohl Sie System- oder Seitenumbrüche erstellen können, werden Sie deren Effekt in Panorama nicht sehen
- Partituren können in Panorama nicht gedruckt werden (da nur sehr wenige Drucker Endlospapier verarbeiten können!); wenn Sie also Datei ▶ Drucken wählen, druckt Sibelius die Partitur stattdessen in normaler Ansicht
- Layout ▶ Leere Notenzeilen ausblenden kann nicht verwendet werden, um in Panorama bestimmte Notenzeilen auszublenden, da es nur ein System gibt; das heißt, dass alle in normaler Ansicht ausgeblendeten Notenzeilen in Panorama zu sehen sind
- Bearbeiten ▶ Gehe zu Seite und Erstellen ▶ Weiteres ▶ Seitenzahl-Änderung sind deaktiviert
- Layout ▶ Notenzeilen ausrichten ist deaktiviert
- Wenn Sie Datei ▶ Exportieren ▶ Grafik wählen, können Sie nur eine Grafik-Auswahl exportieren, nicht aber bestimmte Systeme oder Seiten –  **8.11 Exportieren von Grafikdateien.**

Notenabstände in Panorama

In Panorama verwendet Sibelius einen festen Ausrichtungsfaktor für den Notenabstand. Das heißt, Sibelius verwendet für den Notenabstand einen mit einer Option auf der Seite Dateien über Datei ▶ Voreinstellungen (auf dem Mac im Sibelius-Menü) angegebenen festen Wert anstelle des variablen Ausrichtungsfaktors, der auf jedem System in der normalen Ansicht erforderlich ist, damit die Noten in die Systembreite einpasst werden können.

Beachten Sie jedoch, dass alle manuellen Anpassungen, die Sie an den Notenabständen vornehmen, in der Panorama-Ansicht gezeigt werden; wenn Sie also die Abstände eines Takts vergrößern (z.B. um Kollisionen zwischen Akkordsymbolen zu vermeiden), werden diese Anpassungen sowohl in Panorama als auch in normaler Ansicht angezeigt. Geben Sie auch Acht darauf, dass in Panorama geänderte Notenabstände enger oder weiter sein können, wenn Sie wieder zur normalen Ansicht zurückkehren, da Sibelius die Abstände ausrichten muss, um die Noten in die Systembreite einzupassen.

Notenzeilen-Abstände in Panorama

In Panorama verwendet Sibelius die auf der Notenzeilen-Seite von Stilvorlagen ▶ Notensatz-Regeln festgelegten Abstände, vergrößert mit einem festen Ausrichtungsfaktor, der mit einer Option auf der Dateien-Seite in Datei ▶ Voreinstellungen (auf dem Mac im Sibelius-Menü) festgelegt wird. Da es keine feste Seitenhöhe gibt, lässt Sibelius den Wert von Notenzeilen ausrichten, wenn die Seite mindestens x% voll ist außen vor, was zur Folge hat, dass die Notenzeilen in Panorama manchmal enger beieinander stehen als in normaler Ansicht. Wenn sie Ihnen zu nah beieinander stehen, ändern Sie den Wert in den Voreinstellungen.

Praktischerweise jedoch können Sie die Abstände zwischen den Notenzeilen in Panorama verändern, ohne dass diese in der normalen Ansicht davon beeinflusst wären; Sie können in Panorama also beliebig Notenzeilen verschieben, wenn Noten oder andere Objekte über oder unter der

Notenzeile mit anderen Objekten kollidieren: ziehen Sie die Notenzeilen einfach oder verschieben Sie sie mit den üblichen Methoden (📖 **7.8 Notenzeilenabstände**).


Panorama und Notenzeilen bündeln

Wenn Sie **Ansicht ▶ Notenzeilen bündeln** verwenden, um nur ein paar der Notenzeilen in Ihrer Partitur anzuzeigen, kann das Layout in normaler Ansicht wegen der fehlenden anderen Notenzeilen ein wenig eigenwillig aussehen; probieren Sie gleichzeitig noch **Ansicht ▶ Panorama** einzuschalten, was Notenzeilen bündeln erheblich bequemer macht. 📖 **5.15 Notenzeilen bündeln**.

Partituren in Panorama öffnen

Wenn Sie eine Partitur speichern, merkt sich Sibelius, ob Panorama ein- oder ausgeschaltet war, und wenn Sie diese Partitur später wieder öffnen, schaltet es Panorama bei Bedarf automatisch ein. Wenn es Ihnen lieber ist, können Sie alternativ Sibelius anweisen, grundsätzlich eine der beiden Ansichten zu verwenden. Verwenden Sie dazu die entsprechende Option auf der **Dateien-Seite** von **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**) – 📖 **5.22 Voreinstellungen**.

5.17 Plug-Ins

Sibelius unterstützt Plug-Ins, das sind Zusatz-Funktionen, mit denen Sibelius erweitert werden kann und die eine integrierte, leicht zu erlernende Programmiersprache namens Manuscript benutzen. Eine ganze Reihe von sehr nützlichen Plug-Ins findet sich im Plug-Ins-Menü, nach Kategorien in Untermenüs eingeteilt. Sie können häufig verwendeten Plug-Ins auch Tastaturkürzel zuweisen –  **5.14 Menüs und Tastaturkürzel**.

Sie können ein Plug-In stoppen, während es seine Tätigkeit verrichtet: Klicken Sie einfach auf die Stopp-Schaltfläche, die in der linken oberen Ecke des Bildschirms erscheint. Sie können auch die vom Plug-In in der Partitur ausgeführten Aktionen jederzeit auf die übliche Weise rückgängig machen: Wählen Sie **Bearbeiten ▶ Rückgängig (Strg+Z)**, nachdem Sie das Plug-In ausgeführt haben.

Zusätzliche Plug-Ins

Es werden für Sibelius ständig neue Plug-Ins entwickelt. Die Sibelius-Website wird von Zeit zu Zeit mit neuen und kostenlosen Plug-Ins erweitert: Wählen Sie **Hilfe ▶ Nach Updates suchen**, oder gehen Sie zu www.sibelius.com/download/plugins und schauen Sie, was es dort alles gibt.

Wenn Sie selbst ein Plug-In schreiben, von dem Sie denken, es wäre auch für andere Sibelius-Anwender nützlich, schreiben Sie uns bitte eine E-Mail mit den entsprechenden Informationen, und zwar an sibhelpUK@sibelius.com; wir können dann in Betracht ziehen, dieses Plug-In auf unserer Website oder in einer späteren Version von Sibelius zu integrieren. Wir zahlen gutes Geld für gute Plug-Ins!

Wenn Sie eine originelle Idee für ein Plug-In haben, es aber selbst nicht programmieren können, dürfen Sie uns darüber natürlich gerne in Kenntnis setzen.

Neue Plug-Ins installieren

Zum Installieren eines neuen Plug-Ins kopieren Sie die Plug-In-Datei (mit der Dateierweiterung .plg) in einen der Ordner im Ordner Plugins innerhalb Ihres Anwendungsdatenordners. Beim nächsten Start von Sibelius wird das neue Plug-In automatisch geladen. Weitere Hilfe bei der Installation von Plug-Ins erhalten Sie auf www.sibelius.com/download/plugins.

Plug-Ins bearbeiten

Plug-Ins ▶ Plug-Ins bearbeiten lässt Sie Plug-Ins deaktivieren, neu laden, löschen und bearbeiten sowie neue Plug-Ins erstellen.

Wählen Sie in der Liste ein Plug-In und klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche:

- **Deaktivieren** entfernt ein Plug-In von Sibelius; es wird nicht von Ihrer Festplatte gelöscht, spart aber Arbeitsspeicher. Deaktivierte Plug-Ins werden in der Liste als solche gekennzeichnet.
- **Neu laden** lässt Sie ein zuvor deaktiviertes Plug-In wieder laden
- **Löschen** entfernt ein Plug-In von Ihrer Festplatte
- **Neu und Bearbeiten** dienen zum Erstellen Ihrer eigenen Plug-Ins.

Eigene Plug-Ins programmieren

Dies bedarf der Kenntnis der Programmiersprache Manuscript, die gut zu erlernen ist, deren Darstellung jedoch den Rahmen dieser **Referenz** sprengen würde. Eine vollständige Dokumentation von Manuscript befindet sich in Form einer PDF-Datei im Ordner Extras innerhalb Ihres Sibelius-Programm-Ordners sowie auf der Installations-DVD-ROM (Mac).

Das Dialogfeld **Plug-Ins** ▶ **Plug-In-Aufzeichnungsfenster** ist hilfreich bei der Fehlersuche (Debugging) in von Ihnen selbst entwickelten Plug-Ins. Weitere Details dazu finden Sie in der Manuscript-Dokumentation.

VORZEICHEN

Allen Noten Vorzeichen hinzufügen

Dieses Plug-In erzwingt Vorzeichen vor jeder Note, sogar Auflösungszeichen oder Kreuze/Bs, die schon Teil der Tonart sind, oder sogar wenn die Note an einem Haltebogen der vorhergehenden Note steht. Diese Schreibweise wird manchmal in atonaler Musik oder in anderen Partituren, die ohne Tonart auskommen, verwendet. Beispielsweise findet sich diese Notation in Partituren von Pierre Boulez.

Um dieses Plug-In einzusetzen, wählen Sie die Passage aus, in der Sie die Vorzeichen hinzufügen möchten, und wählen **Plug-Ins** > **Allen Noten Vorzeichen hinzufügen**. Danach empfiehlt sich ein **Ansicht** ▶ **Notenabstände zurücksetzen**, um all den neuen Vorzeichen ihren wohl verdienten Platz zu schaffen.

Viertelton-Vorzeichen werden von diesem Plug-In zur Zeit noch nicht richtig verarbeitet: Diese Vorzeichen werden mit einem Q etikettiert (Q steht für Quarter tone), nach welchem Sie mit **Bearbeiten** ▶ **Suchen** suchen können, um sicherzustellen, dass alle Noten auf derselben Notenlinie oder im selben Zwischenraum im Rest des jeweiligen Taktes das passende Vorzeichen vorangestellt bekommen.

Plug-In geschrieben von Peter Hayter.

Allen Kreuz- und B-Noten Vorzeichen hinzufügen

Dieses Plug-In fügt allen Kreuz- und B-Noten Vorzeichen hinzu, sogar wenn sie im selben Takt schon früher vorkommen, nicht jedoch, wenn sie schon in der Tonartvorzeichnung stehen.

Plug-In geschrieben von Stefan Behrisch (www.werklabor.de).

Erinnerungsvorzeichen hinzufügen

Wenn in einem Takt vor einer Note ein Vorzeichen steht, und im nächsten Takt diese Note zu der Tonhöhe zurückkehrt, die durch die Tonartvorzeichnung bestimmt ist, dann ist es sehr sinnvoll, diese Note im nächsten Takt mit einem Sicherheits-Vorzeichen zu versehen. Das Plug-In erledigt dies für Sie automatisch, wobei es die jeweiligen Noten wahlweise entweder mit einem Text [CA] (engl. Cautionary Accidental) und/oder einer Markierung versieht (zum Prüfen bzw. Korrigieren) und gleich die nötigen Vorzeichen setzt.

Um das Plug-In auf eine ganze Partitur anzuwenden, selektieren Sie mittels **Bearbeiten** ▶ **Auswahl** ▶ **Alles auswählen** (Kürzel **Strg+A** oder **⌘A**), die ganze Partitur und wählen dann **Plug-Ins** ▶ **Vorzeichen** ▶ **Erinnerungsvorzeichen hinzufügen**.

Mit der Option **Maximale Anzahl der dazwischen liegenden Noten** können Sie festlegen, wie umsichtig das Plug-In sein soll. Der Wert 0 bedeutet, dass ein Erinnerungsvorzeichen nur im krassesten Fall gesetzt würde, nämlich nur dann, wenn sich das Vorzeichen zwischen zwei aufeinander folgenden Noten ändert; ein hoher Wert (z.B. 99) hat zur Folge, dass ein Erinnerungsvorzeichen im ganzen Takt gesetzt würde (d.h. es könnten zwischen den beiden betreffenden Noten bis zu 99 andere Noten stehen).

Wenn Erinnerungsvorzeichen in Option **Erinnerungsvorzeichen gleichen Noten in verschiedenen Oktaven hinzufügen** einschalten, setzt das Plug-In auch dann ein Erinnerungsvorzeichen, wenn sich das Vorzeichen in einer anderen Oktave ändert. Sie können bestimmen, ob sich diese Option **Nur im selben Takt, wenn die Noten in unterschiedlichen Takten stehen**, oder **Immer** auswirken soll.

Wenn Erinnerungsvorzeichen in Klammern setzen aktiviert ist, setzt das Plug-In die Erinnerungsvorzeichen in runde Klammern.

Das Plug-In hat eine eingebaute Hilfe-Funktion, die Ihnen weitere Informationen gibt, wie Sie die jeweiligen Parameter einzustellen haben.

Das Plug-In kann die Notenabstände einzelner Takte zurücksetzen, in denen Erinnerungsvorzeichen gesetzt wurden, sodass eventuelle Kollisionen mit diesen neuen Vorzeichen vermieden werden. Wenn Sie nichts dagegen haben, dass das Plug-In die Notenabstände der betroffenen Takte zurücksetzt, wählen Sie **In geänderten Takten Notenabstände zurücksetzen**.

Bei einer sehr umfangreichen Partitur könnten Sie Sibelius' **Bearbeiten** ▶ **Suchen**-Funktion verwenden, um all die [CA]-Anmerkungen zu finden, die das Plug-In hinzugefügt hat

Plug-In geschrieben von Stefan Behrisch (www.werklabor.de), überarbeitet von Michael Eastwood.

Ficta über Note hinzufügen

In Alter Musik verstehen sich Vorzeichen oft von selbst, ohne im Original-Manuskript wegen der damals gültigen Aufführungspraxis ausdrücklich notiert zu sein. Moderne Ausgaben zeigen diese so genannte *musica ficta* in Form eines Kleinstich-Vorzeichens über den fraglichen Noten an.

Dieses Plug-In fügt Vorzeichen-Symbole (in Kleinstich) über der Note ein und auch die zur korrekten Wiedergabe der Note (Halbton höher oder tiefer) benötigten (ausgeblendeten) Pitch-Bend-MIDI-Messages.

Zur Anwendung des Plug-Ins selektieren Sie die Note(n), der/denen Sie eine Ficta hinzufügen möchten und wählen **Plug-Ins** ▶ **Vorzeichen** ▶ **Ficta über Note hinzufügen**. Es erscheint ein Dialogfeld: Wählen Sie, ob Sie ein Kreuz, ein B oder ein Auflösungszeichen hinzufügen möchten und klicken auf **OK**.

Das Plug-In blendet das reguläre Vorzeichen der Note aus und fügt über der Note das passende Symbol hinzu.

Plug-In geschrieben von Chris May.

Bs in Kreuze umdeuten/Kreuze in Bs umdeuten

Deutet die Vorzeichen einer ausgewählten Passage enharmonisch um. Selektieren Sie einfach eine Passage und wählen dann **Plug-Ins** ▶ **Vorzeichen** ▶ **Bs in Kreuze umdeuten** oder **Plug-Ins** ▶

Vorzeichen ▶ Kreuze in Bs umdeuten, und alle Bs/Kreuze der ausgewählten Passage werden enharmonisch umgedeutet. Spezielle Notenköpfe und Live-Playback-Daten gehen bei der Anwendung dieses Plug-Ins verloren.

Vorzeichen vereinfachen

Dieses Plug-In deutet alle Vorzeichen in einer Partitur oder einer ausgewählten Passage gemäß der vorherrschenden Tonart um; es ist sehr nützlich, um verrirte Vorzeichen zu entfernen, die nach bestimmten Arbeitsschritten übrig geblieben sind (z.B. Transponieren oder Einsetzen einer neuen Tonartvorzeichnung in vorhandene Noten).

Um dieses Plug-In anzuwenden, wählen Sie eine Passage aus (oder die ganze Partitur) und wählen **Plug-Ins ▶ Vorzeichen ▶ Vorzeichen vereinfachen**.

Plug-In geschrieben von Peter Hayter.

ANALYSE

Schenkersche Tonleiterstufen hinzufügen

Dieses Plug-In analysiert Ihre Partitur und fügt über oder unter der Notenzeile eine Schenkersche Tonleiterstufen-Notation hinzu.

Um dieses Plug-In anzuwenden, wählen Sie eine Passage, die einer einzigen Tonart steht (d.h. in der es keinen Tonartwechsel gibt) oder die ganze Partitur aus (sofern sie nur in einer Tonart steht) und wählen **Plug-Ins ▶ Analyse ▶ Schenkersche Tonleiterstufen hinzufügen**. Es erscheint ein einfaches Dialogfeld:

- **Vertikal stapeln** legt fest, ob die ^ oder v Symbole über der Tonleiterstufe (d.h. diese Option eingeschaltet) oder links neben den Tonleiterstufen (d.h. ausgeschaltet) stehen sollen
- **Stimme** lässt Sie wählen, welche Stimme der Notenzeile analysiert werden soll
- **Textstil** bestimmt das Erscheinungsbild (z.B. umrahmt, kursiv etc.) der Tonleiterstufen und wo diese geschrieben werden: Alle Textstile mit Ausnahme von Generalbass setzen sie über der Notenzeile, Generalbass darunter
- **Der ausgewählten Passage/ganzen Partitur hinzufügen** erlaubt Ihnen den Umfang des Wirkungsbereichs des Plug-Ins anzugeben; wählen Sie die Option Ganze Partitur nur dann, wenn in der Partitur kein einziger Tonartwechsel vorkommt.

Sobald Sie auf OK klicken, werden Tonleiterstufen mit den gewählten Einstellungen in Ihrer Partitur geschrieben.

Plug-In geschrieben von John Kennedy.

Notenzeilen vergleichen

Vergleicht zwei Notenzeilen einer Partitur und markiert die Unterschiede. Um dieses Plug-In zu verwenden, wählen Sie eine Passage zweier beliebiger Notenzeilen Ihrer Partitur aus (mit **Strg+klick** oder **⌘-klick** können Sie auch nicht-benachbarte Notenzeilen auswählen) und wählen dann **Plug-Ins ▶ Analyse ▶ Notenzeilen vergleichen**. Es erscheint ein einfaches Dialogfeld:

- **Noten und Pausen:** Sucht nach Unterschieden in Notenwert, Tonhöhe, Stimme etc.

- **Linien:** Sucht nach Unterschieden in Linien-Typen, Länge usw. Das funktioniert verständlicherweise nur bei Notenzeilen-Linien, da System-Linien ja zu allen Notenzeilen gleichzeitig gehören.
- **Schlüssel:** Sucht nach Unterschieden in Schlüsseln in den zwei Notenzeilen.
- **Text:** sucht nach Unterschieden in Textobjekten; Unterschiede im Zeichensatz oder in der Punktgröße werden nicht hervorgehoben, es werden jedoch Unterschiede in den Wörtern an sich markiert, was dieses Plug-In beispielsweise beim Vergleichen von Liedtext in zwei Gesangs-Notenzeilen, die denselben Rhythmus haben, besonders wertvoll macht. Wie auch bei Linien funktioniert das natürlich nur bei Notenzeilen-Text, nicht bei System-Text.
- **Unterschiede markieren in:** Hier können Sie angeben, ob die Unterschiede in der **Oberen Notenzeile**, der **Unteren Notenzeile**, oder in beiden (indem Sie beide Optionen einschalten) markiert werden sollen.
- **Ausgewählte Passage/Ganze Partitur:** Wählen Sie, ob die beiden Notenzeilen nur in der ausgewählten Passage oder aber in der ganzen Partitur miteinander verglichen werden sollen.

Sobald Sie auf **OK**, klicken, untersucht das Plug-In Ihre Partitur; am Ende dieses Prozesses erscheint ein Hinweisenfenster, das Sie über die Anzahl der gefundenen Unterschiede aufklärt.

Wenn Sie die von diesem Plug-In erzeugten Markierungen zu einem späteren Zeitpunkt entfernen möchten, sehen Sie bei **Alle Markierungen entfernen** weiter unten nach.

Plug-In geschrieben von Neil Sands.

Motiv suchen

Dieses Plug-In durchsucht Ihre Partitur nach Motiven, deren Intervall-Folgen und/oder Rhythmen denen einer selektierten Passage entsprechen, und versieht diese Stellen mit einer Markierung (☞ **5.13 Markierung**). Dies ist sehr nützlich für die Analyse, wie z.B. das Auffinden aller Vorkommen eines Fugen-Soggettos, oder um zu untersuchen, wie ein bestimmtes rhythmisches Muster in einem Stück verwendet wird.

Zur Anwendung dieses Plug-Ins selektieren Sie das Motiv, nach dessen weiteren Vorkommen gesucht werden soll, und wählen **Plug-Ins ▶ Analyse ▶ Motiv suchen**. Es erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie ein paar Optionen einstellen können:

- **Rhythmusübereinstimmung:** schalten Sie diese Option ein, wenn Sie Übereinstimmungen des Rhythmus' suchen möchten; Sie können auch angeben, wie weit die Übereinstimmungen vom Originalmotiv abweichen dürfen (ein Wert von 0% heißt, dass Sie nur ganz exakte Übereinstimmungen akzeptieren).
- **Tonhöhenübereinstimmung:** Schalten Sie diese Option ein, wenn Sie nach übereinstimmenden Intervallen suchen möchten. Auch hier können Sie eine erlaubte Abweichung angeben; wenn dieser Wert auf 0% gesetzt ist, werden nur exakte Transpositionen des Motivs markiert, nicht jedoch diatonische oder andere nicht exakte Transpositionen; in einer Fuge beispielsweise würde das Plug-In bei dieser Einstellung reale, nicht aber tonale Beantwortungen aufstöbern.
- **Das Originalmotiv befindet sich in Stimme x:** Hiermit geben Sie an, in welcher Stimme das Plug-In das Originalmotiv suchen soll. (Beachten Sie bitte, dass diese Option nur darüber bestimmt, wo das erste Vorkommen des Motivs gefunden wird – das Plug-In wird im Rest der Partitur immer alle Stimmen vergleichen.)

5. Power-Tools

Schalten Sie sowohl **Rhythmusübereinstimmung** als auch **Tonhöhenübereinstimmung** ein, um nur nach Vorkommen zu suchen, die mit beidem übereinstimmen.

Klicken Sie auf **OK**; es erscheint eine Fortschrittsanzeige, die Sie auf dem Laufenden hält, welche Notenzeile das Plug-In gerade untersucht. Nach einem Moment teilt Ihnen das Plug-In mit, wie viele Übereinstimmungen es gefunden hat, die in Gelb markiert werden.

Plug-In geschrieben von James Larcombe und Byron Hawkins.

Tonumfang feststellen

Berechnet den Tonumfang (d.h. die tiefste und die höchste Note), die durchschnittliche Tonhöhe und die am häufigsten vorkommenden Tonhöhen einer selektierten Passage. Beim Schreiben von Vokalmusik kann dies sehr nützlich sein, um festzustellen, welche Anforderungen Sie an die Sänger stellen.

Um dieses Plug-In zu starten, selektieren Sie eine Passage (oder dreifachklicken Sie auf eine Notenzeile, um deren Umfang in der ganzen Partitur zu berechnen) und wählen dann **Plug-Ins ▶ Analyse ▶ Tonumfang feststellen**.

STAPELVERARBEITUNG

Statistik berechnen

Erstellt einen Bericht mit der Anzahl der Takte, Notenzeilen, Seiten und sonstiger Objekte in der aktuellen Partitur oder in allen Partituren in einem gegebenen Ordner. Dies hilft Kopisten dabei, die Kosten für ihre Arbeit zu berechnen.

Um das Plug-In für eine einzelne Partitur auszuführen, wählen Sie **Plug-Ins ▶ Stapelverarbeitung ▶ Statistik berechnen** und klicken im daraufhin angezeigten Dialogfeld auf **Aktuelle Partitur**. Wenn Sie nur die Statistik für beispielsweise einen Satz eines mehrsätzigen Stücks innerhalb derselben Partitur berechnen möchten, wählen Sie die betreffenden Takte aus, bevor Sie das Plug-In starten. Wählen Sie dann **Aktuelle Partitur**.

Um das Plug-In für einen Ordner auszuführen, wählen Sie **Plug-Ins ▶ Stapelverarbeitung ▶ Statistik berechnen** und klicken auf **Ordner verarbeiten**. Wählen Sie den Ordner, für den Sie die Statistik berechnen möchten. Wenn Sie auf **OK** klicken, verarbeitet Sibelius nacheinander die Dateien darin (wobei die Partituren selbst unverändert bleiben).

Nachdem die aktuelle Partitur oder alle Partituren im Ordner verarbeitet sind, wird in Sibelius ein Dialogfeld mit einer Liste angezeigt, die die Anzahl der Objekte der verschiedenen Typen angibt. Klicken Sie auf **Textdatei schreiben**, um die Ergebnisse im **Textformat** in einem Ordner, den Sie wählen, oder demselben Ordner zu speichern, in dem auch die Partitur liegt.


Plug-In geschrieben von Bob Zawalich.

Acorn-Sibelius-Dateien-Ordner konvertieren


Konvertiert in einem Arbeitsgang alle Acorn-Sibelius-Dateien, die sich in einem bestimmten Ordner befinden und speichert diese Dateien mit demselben Namen plus der Dateierweiterung .sib ab

–  **8.9 Öffnen von Acorn-Sibelius-Dateien.**


Finale-Dateien-Ordner konvertieren

Konvertiert in einem Arbeitsgang alle PrintMusic 1.0-, Finale- und Allegro 98/2000-Dateien und Finale 2001/2002/2003/2004 ETF-Dateien eines bestimmten Ordners und speichert diese Dateien mit demselben Namen plus der Dateierweiterung .sib ab –  **8.7 Öffnen von Finale 98–2003-Dateien.**


MIDI-Dateien-Ordner konvertieren

Konvertiert in einem Arbeitsgang alle MIDI-Dateien eines bestimmten Ordners und speichert diese Dateien mit demselben Namen plus der Dateierweiterung .sib ab. Beachten Sie bitte, dass es sich bei diesen Dateien um Standard-MIDI-Dateien handeln sollte (in Windows mit der Dateierweiterung .mid) und nicht um Formate anderer Sequenzer-Programme –  **8.5 Öffnen von MIDI-Dateien.**


MusicXML-Dateien-Ordner konvertieren

Konvertiert in einem Arbeitsgang alle MusicXML-Dateien eines bestimmten Ordners und speichert diese Dateien mit demselben Namen plus der Dateierweiterung .sib ab –  **8.6 Öffnen von MusicXML-Dateien.**

SCORE-Dateien-Ordner konvertieren


Konvertiert in einem Arbeitsgang alle SCORE-Dateien eines bestimmten Ordners und speichert diese Dateien mit demselben Namen plus der Dateierweiterung .sib ab –  **8.8 Öffnen von SCORE-Dateien.**

Dateien in Ordner zu Grafiken konvertieren


Konvertiert in einem Arbeitsgang alle Partituren eines Ordners in ein bestimmtes Grafikformat –  **8.11 Exportieren von Grafikdateien.**

Zur Anwendung dieses Plug-Ins wählen Sie Plug-Ins ▶ Stapelverarbeitung ▶ Dateien in Ordner zu Grafiken konvertieren, und wählen den Ordner, dessen Dateien Sie konvertieren möchten. Sie werden dann aufgefordert, das Grafikformat zu wählen; Sie können auch angeben, ob Sie die Voreinstellungen verwenden möchten oder nicht. Im Allgemeinen lassen Sie Voreinstellungen verwenden aktiviert und klicken einfach auf OK um alle Dateien zu speichern. Wenn Sie die Option Voreinstellungen verwenden, ausschalten, werden Sie aufgefordert, die Einstellungen für jede Datei des Ordners zu wählen. Dynamische Stimmen werden von diesem Plug-In nicht berücksichtigt.

Partituren-Ordner in MIDI konvertieren

Konvertiert in einem Arbeitsgang alle Partituren eines bestimmten Ordners in Standard-MIDI-Dateien unter Verwendung desselben Dateinamens plus der Dateierweiterung .mid –  **8.12 Exportieren von MIDI-Dateien.**

Partituren-Ordner in Webpages konvertieren

Speichert Scorch-Webpages aller Dateien eines Ordners und erzeugt auch eine Indexseite mit Links zu allen einzelnen Partituren, fertig zum Upload auf Ihre Website –  **8.14 Exportieren von Scorch-Webpages.**

Um dieses Plug-In zu benutzen, wählen Sie **Plug-Ins ▶ Stapelverarbeitung ▶ Partituren-Ordner in Webpages konvertieren**. Folgendes Dialogfeld erscheint:

- Wählen Sie den Quellordner der Partituren, indem Sie unter **Alle Partituren konvertieren** in auf die Schaltfläche **Durchsuchen** klicken; wenn Sie auch Partituren in Unterordnern mit einschließen möchten, stellen Sie sicher, dass die **Auch Partituren in Unterordnern konvertieren** eingeschaltet ist
- Wählen Sie den Zielordner, indem Sie unter **Webpages ablegen** in auf die Schaltfläche **Durchsuche** klicken, oder schalten Sie die Option **Denselben Ordner verwenden** ein, um die Webpages in demselben Ordner wie die Original-Partituren zu speichern
- Schalten Sie **Indexseite erstellen** aus, wenn das Plug-In keine Indexseite mit Links zu allen anderen Scorch-Webpages erzeugen soll; wir empfehlen Ihnen, diese Option eingeschaltet zu lassen
- Wählen Sie aus der vorgegebenen Liste einen **Webpages-Stil**; diese Vorlagen sind in das Plug-In integriert und können nicht geändert werden, auch dann nicht, wenn Sie die Vorlagen in Sibelius' **Manuskriptpapier-Ordner** ändern
- **Breite des Scorch-Fensters** stellt die Breite des eigentlichen Scorch-Fensters in jeder Webpage ein; der Standardwert von 720 Pixel ist für die meisten Zwecke geeignet.
- Wenn die Besucher Ihrer Webpage Ihre Partitur von dort drucken und speichern dürfen sollen, wählen Sie **Drucken und Speichern gestatten**.

Klicken Sie auf **OK**, Sibelius verarbeitet eine Datei nach der anderen. Wenn das Plug-In seine Tätigkeit verrichtet hat, haben Sie einen kompletten Ordner voll Dateien, fertig zum Upload auf Ihre Website oder Ihr Intranet! Dynamische Stimmen werden von diesem Plug-In nicht berücksichtigt.

Plug-In geschrieben von Neil Sands

Stilvorlagen in Ordner mit Dateien importieren

Importiert eine bestimmte Stilvorlagen-Datei in alle Dateien eines ausgewählten Ordners.

Zur Anwendung dieses Plug-Ins wählen Sie **Plug-Ins ▶ Stapelverarbeitung ▶ Stilvorlagen in Ordner mit Dateien importieren**. Sie werden aufgefordert, die gewünschte Stilvorlagen-Datei (.lib) auszuwählen, dann werden Sie aufgefordert, den Ordner auszuwählen, der die Dateien enthält, in die Sie die Stilvorlagen-Datei importieren möchten.

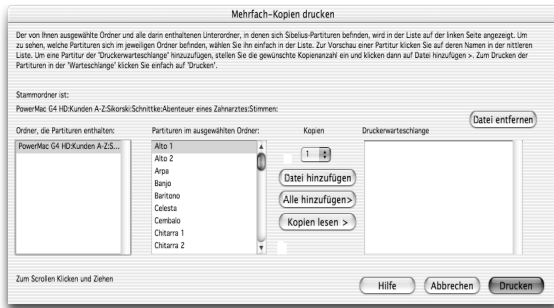
Eine Reihe vordefinierter Stilvorlagen gibt es im Ordner **Stilvorlagen** innerhalb Ihres Sibelius-Programm-Ordners – [☞ 7.7 Stilvorlagen](#).

Plug-In geschrieben von Michael Kilpatrick.

Mehrfach-Kopien drucken

Ermöglicht Ihnen, mehrere Kopien einer Auswahl von Partituren in einem Ordner (und jeglicher Unterordner, die ebenfalls Partituren enthalten, sofern gewünscht) zu drucken. Zum Drucken mehrerer Kopien von Stimmen ist es einfacher, dies über die entsprechenden Funktionen des Stimmen-Fensters zu tun – siehe ([☞ 6.1 Einzelstimmen](#)).

Um dieses Plug-In anzuwenden, schließen Sie alle geöffneten Partituren und wählen dann **Plug-Ins ▶ Stapelverarbeitung ▶ Mehrfach-Kopien drucken**. Zuerst erhalten Sie einen Hinweis über in älteren Versionen von Sibelius erstellten Partituren (diese erzeugen in Sibelius 4 standardmäßig den Hinweis), den Sie aber für zukünftige Male unterdrücken können, und werden dann gebeten, einen Ordner zu wählen. Erstellen Sie Ihre Auswahl, es erscheint dann folgendes Dialogfeld:



- Wählen Sie aus der Liste links im Dialogfeld einen Eintrag unter **Ordner, die Partituren enthalten**
- Treffen Sie Ihre Wahl in der Liste **Partituren im ausgewählten Ordner**, stellen Sie in der Drop-down-Liste die Anzahl der **Kopien** ein, die Sie von der ausgewählten Datei drucken möchten, und klicken Sie auf **Datei hinzufügen**. Klicken Sie auf **Alle hinzufügen** um alle Partituren des gewählten Ordners der **Druckerwarteschlange** mit der angegebenen Anzahl Kopien hinzuzufügen.
- Geben Sie der (ungiftigen) **Druckerwarteschlange** auf der rechten Seite noch mehr Futter, indem Sie weitere Dateien hinzufügen, und klicken Sie auf **Drucken**, sobald Sie damit fertig sind.

Das Plug-In druckt alle Partituren in der **Druckerwarteschlange** mit der jeweils angegebenen Anzahl Kopien mit den Standardeinstellungen (es ist nicht möglich, Optionen wie Broschüren-Druck usw. über das Plug-In zu wählen).

Die Schaltfläche **Kopien lesen** öffnet jede Datei des gewählten Ordners und sucht nach dem Text **~Kopien= n** , der in irgendeinem der ersten fünf Takte in irgendeiner der obersten fünf Notenzeilen geschrieben steht, wobei n die Anzahl der zu druckenden Kopien darstellt, und fügt diese Dateien dann der **Druckerwarteschlange** mit der gefundenen Anzahl von Kopien hinzu. Falls eine Datei mehr als ein Textobjekt in der Form **~Kopien= n** enthält, geht das Plug-In davon aus, dass es sich um eine Partitur vor dem Stimmenauszug handelt, die daher nicht hinzugefügt wird.

Plug-In geschrieben von Peter Hayter und Gunnar Hellquist.

AKKORDSYMBOLE

Kapodaster-Akkordsymbole hinzufügen

Fügt einen oder mehrere Sätze zusätzlicher Akkordsymbole hinzu, normalerweise über den bereits vorhandenen. Sie geben die Akkorde an, die ein Gitarrist greifen müsste, wenn er mit Kapodaster an einem bestimmten Bund spielt. Dieses Hilfsmittel wird verwendet, wenn eine bestimmte Tonart

schwer zu spielen ist: Der Gitarrist kann dann einen Kapodaster an der Gitarre anbringen und einfachere Akkorde greifen. Wählen Sie für dieses Plug-In die Notenzeile, die die bestehenden Akkordsymbole enthält, und wählen Sie **Plug-Ins ▶ Akkordsymbole ▶ Kapodaster-Akkordsymbole hinzufügen**. Ein Dialogfeld wird angezeigt, in dem Sie wählen können, an welchem Bund der Kapodaster sich befindet. Zugleich wird angezeigt, welcher Tonart dies entspricht. Sie können festlegen, ob die Akkordsymbole in Fett- oder Kursivschrift oder in Klammern angezeigt werden sollen, und Sie können bei Bedarf auch einen anderen Textstil wählen. (Die Standardeinstellung für Akkordsymbole ist jedoch für die meisten Zwecke geeignet.)

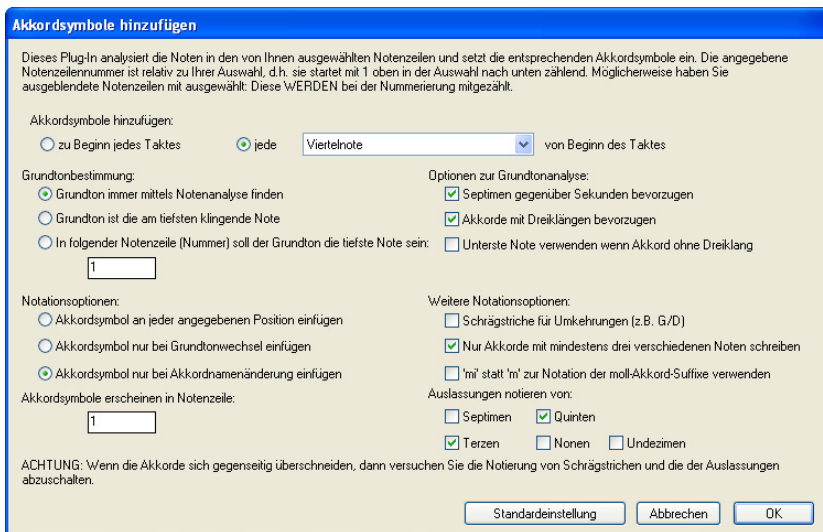
Zu diesem Plug-In gehört ein eigenes Hilfedialogfeld, falls Sie weitere Unterstützung benötigen.

Plug-In geschrieben von Bob Zawalich.

Akkordsymbole hinzufügen

Analysiert die Harmonien Ihrer Musik und fügt automatisch die entsprechenden Akkordsymbole über den selektierten Notenzeilen ein. Sie können angeben, welche Notenzeilen (alle oder einzelne) analysiert und wo die Akkordsymbole platziert werden sollen.

Um das Plug-In zu starten, selektieren Sie die Notenzeilen, in denen die Harmonien vorkommen (z.B. die zwei Notenzeilen einer Klavierstimme) und wählen dann **Plug-Ins ▶ Akkordsymbole ▶ Akkordsymbole hinzufügen**. Es erscheint folgendes Dialogfeld:



Im Allgemeinen können Sie alle Voreinstellungen so belassen – klicken Sie einfach auf OK, um Ihrer Partitur Akkordsymbole hinzuzufügen.

Wenn Sie diese Einstellungen ändern möchten, so haben Sie viele Möglichkeiten, das Ergebnis zu steuern:

- **Akkordsymbole hinzufügen:** zu Beginn jedes Taktes oder jede Note(nwert) von Beginn des Taktes (wobei Note(nwert) aus dem Drop-down-Menü gewählt wird): Diese Option bestimmt darüber, in welcher Häufigkeit die Akkordsymbole der Partitur hinzugefügt werden.
- **Grundtonbestimmung und Optionen zur Grundtonanalyse:** Diese Optionen beeinflussen, wie das Plug-In den Grundton eines Akkordes bestimmt, was der wichtigste Schritt zur Benen-

nung eines Akkordes ist. C6 und Ami7 sind de facto dieselben Akkorde (d.h. sie bestehen aus denselben Noten), haben jedoch unterschiedliche Grundtöne.

Wenn die Option **Grundton immer mittels Notenanalyse finden** aktiviert ist, wird das Plug-In mit verschiedenen Methoden (bestimmt durch die **Optionen zur Grundtonanalyse**) versuchen, den Grundton zu bestimmen. Sibelius kann den Grundton nicht immer korrekt bestimmen (jede Note eines Akkordes ist ein potentieller Grundton, und Sibelius kann – noch nicht! – die Gedanken eines Komponisten/einer Komponistin lesen).

Wenn Ihnen die Vermutungen des Plug-Ins zur Grundtonbestimmung nicht zusagen, probieren Sie die Option **Grundton ist die am tiefsten klingende Note**. Wie der Name schon sagt, wird dann davon ausgegangen, dass alle Akkorde in Grundstellung auftauchen, d.h. mit dem Grundton als tiefstem Ton. Als zusätzliche Alternative gibt es die Option **In folgender Notenzeile (Nummer) soll der Grundton die tiefste Note sein**, die den Grundton des Akkordes von einer bestimmten Notenzeile liest.

- **Optionen zur Grundtonanalyse:**
 - **Septimen gegenüber Sekunden bevorzugen:** Wenn es ein Sekund-Intervall zwischen irgendwelchen Noten des Akkordes gibt, wird das Plug-In versuchen, dieses Intervall für die Analyse umzukehren und es als Septime interpretieren. Diese Option stellt beispielsweise sicher, dass die Noten B \flat - C - E - G in dieser Reihenfolge als C⁷ erkannt werden und nicht als B \flat _{6/9} (b₅) oder Emi+(#11) oder irgendetwas gleichermaßen Unwahrscheinliches.
 - **Akkorde mit Dreiklängen bevorzugen:** Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Plug-In den tiefsten Ton als Grundton bestimmen, wenn das zu einem Dur- oder Molldreiklang führt. Andernfalls wird das Plug-In andere Methoden anwenden, um den Grundton zu benennen, es sei denn, die Option **Unterste Note verwenden wenn Akkord ohne Dreiklang** ist gewählt; in diesem Fall wird das Plug-In die am tiefsten klingende Note als Grundton verwenden.
- **Notationsoptionen:** Diese Optionen bestimmen darüber, ob Akkordsymbole an jeder mit **Akkordsymbole hinzufügen** festgelegten Position geschrieben werden (im Dialogfeld ganz oben) oder ob überflüssige Akkordsymbole weggelassen werden:
 - **Akkordsymbol an jeder angegebenen Position einfügen** schreibt immer ein Akkordsymbol, unabhängig davon, ob tatsächlich ein Harmoniewechsel stattgefunden hat oder nicht.
 - **Akkordwechsel nur bei Grundtonwechsel einfügen:** Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Plug-In keine Akkordsymbole einfügen, sofern der Grundton seit dem letzten eingefügten Symbol nicht gewechselt hat. Beachten Sie hierbei bitte, dass bei dieser Option ein Akkordsymbol ausgelassen werden kann, auch wenn der Akkord selbst sich geändert hat, z.B. von C nach C⁷.
 - **Akkordsymbol nur bei Akkordnamenänderung einfügen:** Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Plug-In nur dann ein Akkordsymbol auslassen und nicht setzen, wenn der Name mit dem des zuletzt gesetzten Symbols identisch wäre. Das heißt zum Beispiel, dass das Symbol des zweiten von zwei aufeinander folgenden C-Akkorden *nicht* erscheinen würde, *wohl aber* ein C⁷ nach einem C.
 - **Akkordsymbole erscheinen in Notenzeile:** Diese Option legt fest, in welcher Notenzeile des Systems (von der obersten aus gezählt) die Akkordsymbole erscheinen sollen. D.h. wenn Sie drei Notenzeilen ausgewählt haben und möchten, dass die Akkordsymbole über der zwei-

ten dieser drei Notenzeilen erscheinen sollen, dann würden Sie hier 2 eingeben. Beachten Sie bitte, dass wie bei allen Notenzeilennummern in diesem Dialogfeld die Nummerierung von der obersten Notenzeile (welche als Nummer 1 zählt) der Auswahl ausgeht und auch alle ausgeblendeten Notenzeilen, die sich darin befinden können, mit einbezieht. Wenn es den Anschein hat, dass das Plug-In keine Akkordsymbole einfügt, dann haben Sie möglicherweise eine ausgeblendete Notenzeile gewählt, über der die Akkordsymbole geschrieben würden.

• Weitere Notationsoptionen:

- **Schrägstriche für Umkehrungen:** Wenn diese Option gewählt ist, wird das Plug-In verschiedene Akkordumkehrungen in der üblichen Schreibweise notieren, d.h. das Akkordsymbol gefolgt von einem Schrägstrich (/) und dem Namen der untersten Note des Akkordes. Ein C-Dur-Akkord in seiner ersten Umkehrung zum Beispiel würde also als C/E geschrieben.
- **Nur Akkorde mit mindestens drei verschiedenen Noten schreiben:** Wenn diese Option aktiviert ist, werden Akkordsymbole nur dann hinzugefügt, wenn Akkorde aus drei oder mehr unterschiedlichen Noten bestehen. Dies verhindert das Erstellen von lächerlichen Akkordnamen an Stellen, wo nur eine oder zwei Noten klingen. Jedoch werden mit dieser Option »Power Chords« (leere Quinten) wie z.B C5 nicht erstellt.
- **Auslassungen notieren von:** Diese Optionen verfügen darüber, welche Intervalle als Auslassungen gekennzeichnet werden, wenn sie einem Akkord fehlen, in dem sie normalerweise erwartet würden. Wenn z.B. die Quinten-Option aktiviert ist, wird der Akkord C-E-Bb das Akkordsymbol C7 (# 5) erzeugen.
- Beachten Sie bitte, dass bei 7ths/9ths/11ths/13ths-Akkorden ein Intervall erwartet wird, wenn der Akkord eine höher nummerierte Extension enthält. Von einem C13-Akkord beispielsweise wird erwartet, dass er auch die Septe, die None und die Undezime enthält. Da so ein Akkord in der Praxis sicher nicht vollstimmig vorkommt, ist es sinnvoll, die Auslassungsoptionen für diese höher nummerierten Extensionen zu deaktivieren – in der Voreinstellung sind sie alle deaktiviert.

Akkordsymbole in Bruchschreibweise

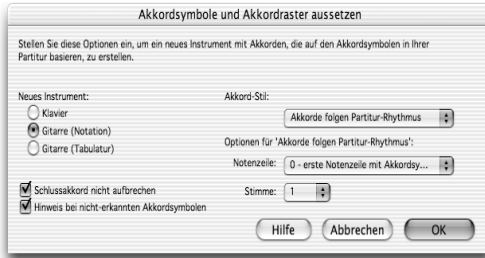
Dieses Plug-In konvertiert Akkordsymbole, bei denen die Bassnote nach einem Schrägstrich (z.B. Fmaj7/G) steht, in Bruchschreibweise, bei der der Akkordname, ein Unterstrich und die Bassnote vertikal gestapelt werden, wie bei einem Bruch ($\frac{\text{Fmaj7}}{\text{G}}$). Um dieses Plug-In zu verwenden, wählen Sie die Noten aus, die die Akkorde enthalten, deren Schreibweise Sie ändern möchten und wählen **Plug-Ins ▶ Text ▶ Akkordsymbole in Bruchschreibweise**. Sie haben die Wahl, ob das Plug-In jedes Element mit drei Einzelobjekten einzeln zeichnen (**Separate Unterstrich-Zeichen verwenden**) oder ob es nur zwei Einzelobjekte schreiben soll, wobei das obere Zeichen mit einer Unterstreichung versehen wird (**Text-Unterstreichung verwenden**). Um den Abstand zwischen den Akkordzeichen anzupassen, klicken Sie auf die Notensatzregeln-Schaltfläche. Mit einem Klick auf OK starten Sie die Konvertierung.

Plug-In geschrieben von Bob Zawalich.

Akkordsymbole und Akkordraster aussetzen

Erzeugt auf der Basis der in Ihrer Partitur geschriebenen Akkordsymbole und/oder Akkordraster eine einfache Gitarren- oder Klavierbegleitung in verschiedenen Stilen.

Wählen Sie Plug-Ins ▶ **Komponier-Werkzeuge** ▶ **Akkordsymbole und Akkordraster aussetzen**. Wenn Sie keine Passage ausgewählt haben, werden Sie gefragt, ob Sie den Arbeitsschritt auf die ganze Partitur anwenden möchten. Folgendes Dialogfeld erscheint:



- Zum Hinzufügen haben Sie die Wahl aus drei verschiedenen Instrumenten: **Klavier** fügt Ihrer Partitur zwei Notenzeilen hinzu, die Akkorde werden auf diese zwei Notenzeilen verteilt; **Klavier (nur linke Hand)** fügt eine Begleitung in einer einzelnen Notenzeile hinzu (dies bietet sich an, wenn die auszusetzende Melodie sich in der Zeile für die rechte Hand befindet); **Gitarre (Notation)** fügt Ihrer Partitur eine einzelne Notations-Notenzeile hinzu; **Gitarre (Tabulatur)** fügt eine Tabulatur-Notenzeile mit einer 6-saitigen Standard-Gitarrenstimmung hinzu (diese Stimmung können Sie später ändern, sofern erwünscht). Bei anderen Instrumenten wählen Sie zunächst eine dieser Optionen und kopieren dann nach der Anwendung des Plug-Ins die Noten in das gewünschte Instrument.
- Über das **Akkord-Stil**-Menü können Sie steuern, wie die Akkorde ausgesetzt werden: **Akkord bei jedem Akkordsymbol** erstellt bei jedem Akkordwechsel einen neuen Akkord; **Akkord auf jedem Schlag** erzeugt auf jedem Schlag einen neuen Akkord (unabhängig davon, wie oft der Akkord wechselt); **Akkorde folgen Partitur-Rhythmus** ermöglicht Ihnen, die Akkorde im selben Rhythmus wie dem einer in Ihrer Partitur vorhandenen Notenzeile auszusetzen; **Achtelnoten-Alberti** erzeugt eine Begleitung im Alberti-Stil unter der Verwendung von Achtelnoten; **16tel-Noten-Alberti** erzeugt dieselbe Art von Begleitmuster, nur eben mit 16tel-Noten; **Achtelnoten-Akkordbrechung** erzeugt aufsteigende gebrochene Akkorde (Arpeggien) in Achtelnoten, **16tel-Noten-Akkordbrechung** dasselbe in 16tel-Noten.

5. Power-Tools

Im Folgenden werden die jeweiligen Ergebnisse der sieben Optionen aufgelistet, so wie Sie sie in einer Gitarren-Notations-Notenzeile erhalten würden:

The image displays seven musical examples, each consisting of a melody line and a guitar accompaniment line. The lyrics are 'red, red rose that's'. The examples are as follows:

- Example 1:** Shows two chords, F and C/E, with a guitar accompaniment where the chord changes at every chord symbol. Label: **Akkord bei jedem Akkordsymbol**.
- Example 2:** Shows two chords, F and C/E, with a guitar accompaniment where the chord changes on every beat. Label: **Akkord auf jedem Schlag**.
- Example 3:** Shows two chords, F and C/E, with a guitar accompaniment where the chords follow the Partitur-Rhythmus. Label: **Akkorde folgen Partitur-Rhythmus**.
- Example 4:** Shows two chords, F and C/E, with a guitar accompaniment using eighth-note Alberti bass. Label: **Achtelnoten-Alberti**.
- Example 5:** Shows two chords, F and C/E, with a guitar accompaniment using sixteenth-note Alberti bass. Label: **16tel-Noten-Alberti**.
- Example 6:** Shows two chords, F and C/E, with a guitar accompaniment using eighth-note chord breaking. Label: **Achtelnoten-Akkordbrechung**.
- Example 7:** Shows two chords, F and C/E, with a guitar accompaniment using sixteenth-note chord breaking. Label: **16tel-Noten-Akkordbrechung**.

- Die Optionen für **Akkorde folgen Partitur-Rhythmus** gestatten Ihnen, die Notenzeile (und die Stimme dieser Notenzeile) anzugeben, die diesem Akkordstil als Rhythmus-Basis dienen
- Bei der Verwendung irgendeiner der Alberti- oder Akkordbrechung-Stile möchten Sie den Schlussakkord wahrscheinlich nicht gebrochen schreiben; stellen Sie in diesem Falle sicher, dass die Option **Schlussakkord nicht aufbrechen** eingeschaltet ist
- **Hinweis bei nicht erkannten Akkordsymbolen** zeigt einen Hinweis, wenn das Plug-In auf ein Akkordsymbol trifft, das es nicht zu interpretieren weiß.

Klicken Sie auf **OK**, es erscheint einen Moment lang eine Fortschrittsanzeige, während die Akkorde in Ihrer Partitur geschrieben werden. Das Plug-In erstellt ein neues Instrument, in das die Aussetzung geschrieben wird, es kann dabei passieren, dass diese Ihre Akkordsymbole oder Akkordraster überlappen. Um die Notenzeilen weiter auseinander zu rücken, dreifachklicken Sie in Ihre Melodie-Notenzeile, sodass sie in der ganzen Partitur von einem einfachen hellblauen Rahmen umgeben ist, und verschieben sie einfach nach unten. Damit wird der Abstand der beiden Notenzeilen in der ganzen Partitur mit einem Arbeitsschritt vergrößert.

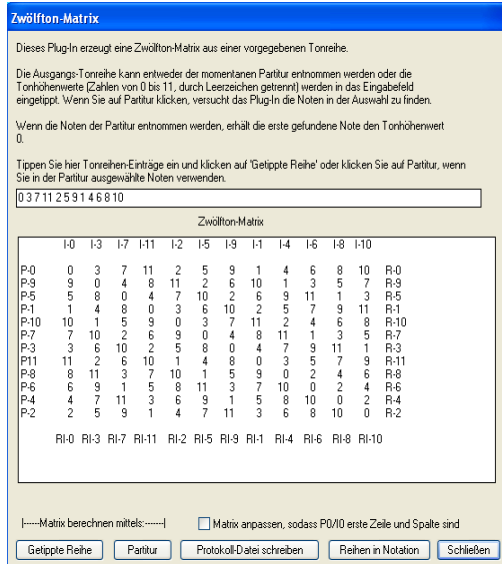
Sie können dieses Plug-In in ein- und derselben Partitur mehrmals anwenden, um verschiedene Ebenen einer Begleitung aufzubauen – wenn Sie beispielsweise ein Klavier hinzufügen möchten, das Akkorde im Block spielt, und eine Gitarre, die gebrochene Akkorde zupft. Starten Sie dazu das Plug-In einfach ein weiteres Mal, es wird jedesmal ein neues Instrument erstellt. Wenn Ihnen das Ergebnis nicht zusagt, so können Sie neu hinzugefügte Notenzeilen immer über das Dialogfeld **Erstellen ▶ Instrumente (Kürzel I)** entfernen.

Plug-In geschrieben von Bob Zawalich.

KOMPONIER-WERKZEUGE

Zwölfton-Matrix

Erzeugt eine Zwölfton-Matrix aus einer vorgegebenen Tonreihe, die entweder manuell in das Plug-In eingegeben oder von einer Auswahl der aktuellen Partitur genommen werden kann. Wählen Sie **Plug-Ins** ▶ **Komponier-Werkzeuge** ▶ **Zwölfton-Matrix**. Folgendes Dialogfeld erscheint:



Um die Reihe manuell einzugeben, tippen Sie die Tonhöhenwerte, durch Leerzeichen getrennt, mithilfe der Zahlen von 0 bis 11 in das obere Eingabefeld und klicken dann auf **Getippte Reihe** (Sie können sich die Zahlen 0 bis 11 als die Töne C bis H vorstellen). Um die Reihe aus der Partitur zu entnehmen, klicken Sie einfach auf **Partitur**.

Wenn **Matrix anpassen, sodass P0/I0 erste Zeile und Spalte sind** eingeschaltet ist, transponiert das Plug-In die Reihe dergestalt, dass die erste Note der Reihe dem Tonhöhenwert 0 entspricht. Beim Lesen der Reihe aus der Partitur hat diese **Option** keine Auswirkung.

Die Tabelle füllt sich und zeigt Ihnen die möglichen Varianten der Reihe. Die erste Zeile von links nach rechts gelesen zeigt die Hauptreihe (P für engl. *prime row*), von rechts nach links gelesen deren Krebs (R für *retrograde row*). Die erste Spalte von oben nach unten gelesen zeigt die Spiegelung der Reihe (I für *inversion*), von unten nach oben gelesen den Krebs der Spiegelung (RI für *retrograde inversion*). Die anschließenden Spalten und Zeilen zeigen dieselben Informationen aller möglichen Permutationen.

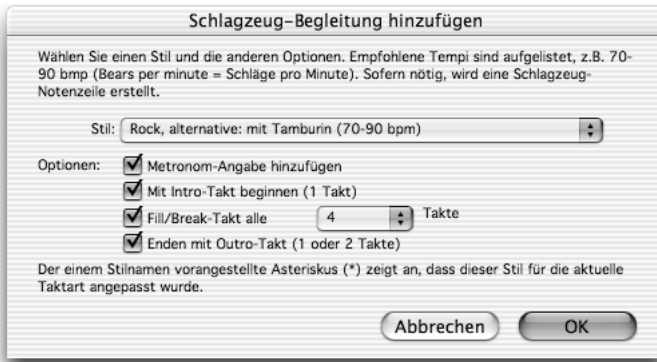
Das Plug-In kann alle von ihm erzeugten Reihen auch in Notation umwandeln. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche **Reihen in Notation**.

Plug-In geschrieben von Bob Zawalich.

Schlagzeug-Begleitung hinzufügen

Erstellt in Ihrer Partitur eine Schlagzeug-Notenzeile und schreibt eine Schlagzeug-Begleitung in einem von 24 vordefinierten Stilen. Zur Verwendung dieses Plug-Ins wählen Sie einfach **Plug-Ins** ▶

Komponier-Werkzeuge ▶ Schlagzeug-Begleitung hinzufügen. Sie müssen dazu vorher keine Schlagzeug-Notenzeile erstellen.) Es erscheint folgendes Dialogfeld:



- Wählen Sie aus dem Drop-down-Menü einen Stil. Die in der Liste zur Verfügung stehenden Stile – welche Blues, Rock, Pop, Jazz, Latin und Country mit einschließen – passen immer zur jeweiligen Taktart, sodass Ihnen in einem 4/4-Takt niemals eine Walzer-Begleitung oder in einem 3/4-Takt ein Blues-Shuffle angeboten wird! Alle diese Begleitungen sprechen eine Empfehlung aus, mit welchem Tempo sie am besten klingen, sodass es sich anbietet, eine Begleitung zu wählen, die für das Tempo in Ihrer Partitur gedacht ist.
- **Metronom-Angabe hinzufügen** erstellt am Beginn der Partitur (oder der ausgewählten Passage, sofern Sie nur an einem Teil der Partitur arbeiten) eine Metronom-Angabe, mit dem für die gewählte Schlagzeug-Begleitung empfohlenen Tempo.
- **Mit Intro-Takt beginnen** legt fest, ob Sie mit einem Intro-Takt beginnen möchten, der zur regulären Schlagzeug-Begleitung leitet
- **Fill/Break-Takt alle n Takte** gestattet Ihnen anzugeben, ob die Schlagzeug-Begleitung einen Fill- oder Break-Takt beinhaltet und wie oft ein solcher auftaucht
- **Enden mit Outro-Takt** bestimmt, ob das Plug-In die Schlagzeug-Begleitung mit einem oder zwei Schlusstakten beenden soll (abhängig vom Stil der Begleitung).

Sobald Sie die Optionen passend gewählt haben, klicken Sie auf OK. Während das Plug-In die Schlagzeug-Begleitung erzeugt, erscheint eine Fortschrittsanzeige, danach können Sie das Ganze abspielen. Wenn Sie sich entschließen, die Schlagzeug-Begleitung zu ändern, können Sie **Plug-Ins ▶ Komponier-Werkzeuge ▶ Schlagzeug-Begleitung hinzufügen** einfach nochmals wählen; die vorhandene Schlagzeug-Begleitung wird gelöscht und automatisch durch die neue ersetzt.

Falls Ihre Partitur verschiedene Taktarten enthält und Sie **Noten ▶ Schlagzeug-Begleitung hinzufügen** aufrufen, erscheint ein Hinweis, der Sie bittet, eine Passage auszuwählen, die nur in einer Taktart steht; probieren Sie es dann nochmals.

Plug-In geschrieben von Gunnar Hellquist.

Hit-Point-Notenzeile hinzufügen

Fügt unten in der Partitur eine Schlagzeug-Notenzeile mit kreuzförmigen Notenköpfen hinzu, die rhythmisch möglichst nahe an den Hit Points liegen. Auf dieses Plug-In greifen Sie über **Plug-Ins ▶ Komponier-Werkzeuge ▶ Hit-Point-Notenzeile hinzufügen** zu.

Die Position des Hit Point in Relation zur Musik wird dadurch leichter erkennbar. Sibelius fügt jede Note nicht weiter als ein Sechzehntel von der Position des Hit Point entfernt ein. Wenn Sie das Tempo der Partitur ändern oder Hit Points hinzufügen oder entfernen, können Sie das Plug-In erneut ausführen. Die bestehenden Noten werden dann durch die neuen überschrieben.

Plug-In geschrieben von Bob Zawalich.

Einfache Harmonien hinzufügen

Fügt einer ausgewählten Melodiepassage der aktuellen Partitur einfache Harmonien hinzu.

- Wählen Sie aus **Akkord-Stil** Ihren Begleitungsstil. Das können **Nicht-gebrochene Akkorde**, **Arpeggien** oder ein **Alberti-Bass** sein.
- Das Plug-In erkennt die Tonart des Stückes automatisch, nicht jedoch, ob es sich um Dur oder Moll handelt. Wenn beispielsweise G-Dur statt e-Moll angezeigt wird, müssen Sie die richtige Tonart manuell wählen.
- Im unwahrscheinlichen Fall, dass sich die Melodie, der Sie Harmonien hinzufügen möchten, nicht in der ersten Stimme befinden sollte, können die mit **Melodie befindet sich in Stimme** angeben, in welcher Stimme sie steht.
- Mit **Akkord wechseln** können Sie die vom Plug-In erzeugte Häufigkeit der Akkordwechsel kontrollieren. **Jede Zählzeit-Gruppierung** funktioniert üblicherweise am besten, falls die Harmoniewechsel aber entweder zu häufig oder zu selten sind, haben Sie mit **Jeden Takt** oder **Jede Zählzeit** die Wahl, vielleicht bessere Ergebnisse zu erzielen.
- **Harmonien schreiben für** gestattet Ihnen, das Instrument (Klavier oder Gitarre) zu wählen, für das das Plug-In die Harmonien schreiben soll. Natürlich können Sie die Harmonien danach in andere Instrumente kopieren oder arrangieren.
- **Begleitung im mittleren Tonhöhenbereich halten** kann praktisch sein, wenn das Plug-In eine Melodie mit Harmonien versehen soll, die einen besonders großen Umfang umfasst, oder wenn die Melodie in einem besonders tiefen oder hohen Instrument steht. Der Grund dafür ist, dass ohne diese Option das Plug-In immer versuchen wird, die Harmonien in einer ähnlichen Lage wie die der Melodie zu schreiben. Wenn Sie also beispielsweise die Harmonien für eine Piccolo-Melodie schreiben lassen, werden Sie von dieser Option profitieren, es sei denn, Sie möchten den Hund Ihres Nachbarn quälen (vielleicht profitieren Sie auch davon, aber das ist hier nicht Thema).

Plug-In geschrieben von Bob Zawalich, Andrew Davis und Daniel Spreadbury.

Verteilen

»Verteilt« Noten aus einer Notenzeile auf mehrere (teilt sie auf). So verwenden Sie das Plug-In:

- Sie haben zwei Möglichkeiten: Wählen Sie eine Passage aus einer einzelnen Notenzeile, kopieren Sie sie mit **Strg+C** oder **⌘C** in die Zwischenablage, wählen Sie die Notenzeilen aus, auf die die Noten verteilt werden sollen, und wählen Sie **Plug-Ins ▶ Komponier-Werkzeuge ▶ Verteilen**. Sibelius verteilt die Noten auf die Ziel-Notenzeilen, wobei die aktuellen Einstellungen verwendet werden.
- Sie können stattdessen auch die zu verteilende Passage in der Notenzeile auswählen und **Plug-Ins ▶ Komponier-Werkzeuge ▶ Verteilen** wählen. Sie werden in zwei Dialogfeldern zuerst gefragt, auf

5. Power-Tools

wie viele und dann auf welche Notenzeilen die Noten verteilt werden sollen. Es stehen Optionen zur Verfügung, mit denen Sie entweder neue Notenzeilen erstellen oder bestehende verwenden können (siehe unten).

Sie können das Plug-In auch ohne Auswahl ausführen. Dabei wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem Sie festlegen können, wie die Noten verteilt werden sollen.

- Wenn **Vorhandene Noten überschreiben** aktiviert ist, überschreibt das Plug-In die eventuell in den Notenzeilen schon vorhandenen Noten
- Wenn **Noten in alle Parts setzen, außer wenn angegeben (durch a1, 1. etc.)** aktiviert ist, nimmt das Plug-In an, dass Einzelnoten in alle Stimmen geschrieben werden sollen. Sind mehrere Stimmen vorhanden, wird die Note in allen Stimmen notiert und damit vervielfacht. Wenn diese Option deaktiviert ist, werden Einzelnoten nur in eine Stimme geschrieben.
- Wurde eine Einzelnotenpassage im Technik-Text mit spezifischen Anweisungen versehen (z.B. 1., 2., 3., 4., a1, a2, a3, a4), interpretiert das Plug-In diese und berücksichtigt sie beim Verteilen. Dies wird solange fortgesetzt, bis eine andere Anweisung oder ein Akkord gefunden wird. Nach dem Akkord kehrt das Plug-In zu seiner Standardeinstellung für Einzelnoten zurück (wie in der Option **Noten in alle Stimmen schreiben ...** festgelegt), es sei denn, eine weitere Anweisung wird gefunden.
- Die Option **Bei Bedarf Part n verdoppeln** ermöglicht es, zu wählen, welche Noten verdoppelt werden sollen, wenn an einzelnen Stellen weniger Noten vorhanden sind.
- Mithilfe von **Zusätzliche Noten kommen in Part n** können Sie angeben, in welcher Stimme die zusätzlichen Noten notiert werden sollen, wenn an einzelnen Stellen zu viele Noten vorhanden sind. Wenn doppelt so viele Noten wie Stimmen vorhanden sind, werden sie gleichmäßig verteilt. Wenn beispielsweise ein Akkord acht Noten umfasst und vier Stimmen vorhanden sind, werden in jede Stimme je zwei Noten geschrieben. Dasselbe gilt auch, wenn die Anzahl der Noten ein anderes Vielfaches der Stimmenanzahl ist.
- Wenn **Text, Linien und Symbole aus allen Stimmen kopieren** aktiviert ist, kopiert das Plug-In Objekte aus beliebigen Stimmen der Ursprungszeile in die Zielzeilen. Ist diese Option deaktiviert, fügt das Plug-In nur Objekte aus der Stimme hinzu, die die zu kopierenden Noten enthält (oder Objekte in allen Stimmen).
- **Solos in anderen Parts kennzeichnen mit** erzeugt Stichnotenpassagen. Sie können festlegen, ob die Stichnoten mit den ausgeschriebenen Instrumentennamen oder deren Abkürzungen beschriftet werden sollen oder nicht. Ist **Nur ganze Takte** aktiviert, erstellt das Plug-In Stichnoten nur dann, wenn der betreffende Takt ansonsten leer bleiben würde. Andernfalls werden mit **Ganztaktpause in 2. Stimme erstellen** Ganztaktpausen in Takten erstellt, die nur Stichnoten enthalten. Soll am Ende der Stichnoten eine Markierung für den Einsatz eingefügt werden, aktivieren Sie **'Play'-Text hinzufügen**.

Wenn Sie Noten aus mehreren Zeilen auf eine größere Anzahl von Zeilen oder aus einer auf mehr als vier Zeilen verteilen möchten, sollten Sie die Funktion **Arrangieren in Sibelius** verwenden (siehe **Verteilen** auf Seite 423).

Plug-In geschrieben von Dave Foster.

Auswahl an Dauer anpassen

Ändert das Tempo der ausgewählten Passage so, dass diese entweder an einem bestimmten Timecode endet oder eine bestimmte Dauer hat.

Um das Plug-In auszuführen, wählen Sie die zu ändernde Musik aus und wählen **Plug-Ins ▶ Komponier-Werkzeuge ▶ Auswahl an Dauer anpassen**. Ein einfaches Dialogfeld wird angezeigt, in dem Sie angeben müssen, ob sie den **Endzeitpunkt** oder die **Dauer neu festlegen** möchten. Das Plug-In fügt am Anfang der Auswahl einen Tempowechsel ein, um den benötigten Endzeitpunkt oder die benötigte Dauer zu erreichen.

Sie können stattdessen auch in der Liste **Zeit des ausgewählten Hit Points** einen bestehenden Hit Point wählen. Das Plug-In sorgt dann mithilfe eines Tempowechsels dafür, dass das Ende der Auswahl mit dem Hit Point zusammenfällt.

Das Plug-In entfernt vorhandene Metronomangaben aus der Auswahl. Ist jedoch eine allmähliche Änderung des Tempos beabsichtigt, können Sie rit./accel.-Linien einfügen, bevor Sie das Plug-In ausführen. Diese werden dann berücksichtigt.

Plug-In geschrieben von Bob Zawalich.

Spiegeln

Erstellt eine Spiegelung der ausgewählten Passage um eine bestimmte Tonhöhe herum. Beachten Sie bitte, dass dieses Plug-In die Original-Noten überschreibt

Um das Plug-In zu starten, selektieren Sie die Passage, die Sie spiegeln möchten und wählen **Plug-Ins ▶ Komponier-Werkzeuge ▶ Spiegeln**. Es erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie die Tonhöhe festlegen können, um die herum Sie die ausgewählte Passage spiegeln möchten, und ob Sie **Chromatisch** oder **Diatonisch** spiegeln möchten.

Plug-In geschrieben von James Larcombe und Jürgen Zimmermann.

Tonhöhen versetzen

Manchmal möchten Sie Variationen einer vorhandenen Passage erstellen, z.B. eine Moll-Passage in eine Dur-Passage verwandeln. Dieses Plug-In ermöglicht Ihnen, neue Tonhöhen für alle Stufen der chromatischen Tonleiter zu bestimmen, und damit alle Tonhöhen einer selektierten Passage entsprechend zu ändern.

Zur Anwendung des Plug-Ins selektieren Sie die Passage, deren Tonhöhen Sie versetzen möchten, und wählen dann **Plug-Ins ▶ Komponier-Werkzeuge ▶ Tonhöhen versetzen**. Wählen Sie die gewünschten Tonhöhen aus den Drop-down-Menüs des Plug-In-Dialogfeldes und klicken auf **OK**.

Das Plug-In behandelt standardmäßig alle Noten mit derselben Tonhöhe auf dieselbe Weise (Fis und Ges werden als derselbe Ton interpretiert); wenn enharmonische Noten jedoch unterschiedlich zugeordnet werden müssen, klicken Sie auf **Mehr Optionen**, um auf die entsprechenden Optionen zuzugreifen.

Mit **Neue Tonhöhe höher?** können Sie außerdem festlegen, ob Sibelius die vorhandenen Noten nach oben oder nach unten versetzen soll. Es wird ein neues Dialogfeld angezeigt, in dem Sie wählen können, ob Sibelius sämtliche Noten nach oben oder nach unten versetzen soll. Andernfalls

können Sie das Intervall zwischen der alten und neuen Tonhöhe angeben, von dem an einzelne Noten nach oben oder unten transponiert werden

Das Plug-In analysiert alle Noten in der Auswahl und berechnet ihre Tonhöhe relativ zu C (C = 0, Cis/Des = 1 usw.). Anschließend ändert es ihre Tonhöhen wie im Dialogfeld des Plug-Ins eingestellt. Angenommen, D soll Ais im Dialogfeld zugeordnet werden: Alle D in der Auswahl werden durch Ais *in derselben Oktavlage* wie die Originalnote ersetzt (Oktaven werden von C bis H gerechnet).

Wenn Sie also beispielsweise das G zum Versetzen nach D einstellen, wird das G durch ein D unterhalb der Originalnote ersetzt. Das mag nicht immer so erwünscht sein. Verwenden Sie in solchen Fällen die Funktion **Alle oberhalb folgender Note nach oben oktavierem**. Ist diese Option aktiviert, wird eine Note, falls sie höher als die dort angegebene Tonhöhe ist, zuerst auf die neue Tonhöhe versetzt und dann nach oben oktaviert.

Plug-In geschrieben von Bob Zawalich.

Generalbass aussetzen

Liest die Generalbassbezeichnung Ihrer Partitur und erzeugt davon eine einfache Aussetzung.

Zur Anwendung dieses Plug-Ins wählen Sie einfach **Plug-Ins ▶ Komponier-Werkzeuge ▶ Generalbass aussetzen**. Es erscheint eine Folge einfacher Dialogfelder:

- Zuerst werden Sie gefragt, ob das Plug-In den Generalbass-Text automatisch finden soll oder ob Sie angeben möchten, in welcher Notenzeile er steht. Treffen Sie Ihre Wahl und klicken auf OK.
- Wenn Sie die Notenzeile selber angeben möchten oder wenn das Plug-In Generalbass-Text in mehr als einer Notenzeile findet, erscheint ein Dialogfeld mit den Namen der Notenzeilen Ihrer Partitur. Geben Sie die Nummer der Notenzeile ein, die mit der Notenzeile korrespondiert, in der sich die Bezeichnung befindet, die Sie aussetzen möchten, und klicken Sie auf OK.
- Nun erscheint das Dialogfeld **Rhythmische Basis und Textur** mit den folgenden Optionen:
 - Geben Sie an, ob Sie **Jede Bassnote einzeln harmonisieren** möchten (geeignet für Abschnitte mit langsamen Bassbewegungen) oder ob Sie **Bassnoten ignorieren kürzer als ein bestimmter Notenwert** wünschen; letztere Option bedeutet, dass das Plug-In davon ausgeht, dass Noten, die kürzer als der angegebene Notenwert sind und keine bestimmte Bezeichnung besitzen, die vorherrschende Tonart verwenden.
 - **Leichte Textur verwenden** weist das Plug-In an, in der Aussetzung Akkorde aus zwei oder drei Noten zu schreiben, um die Textur leichter bzw. luftiger zu halten (im Allgemeinen durch Weglassen der Quinte)
 - **Ein einzelnes #** bedeutet immer eine Dur-Terz gestattet Ihnen zu wählen, ob die Bezeichnung # eine Durterz angibt, unabhängig davon, wieviele Halbtonschritte die Terz des Akkordes dafür erhöht werden muss, oder ob ein alleinstehendes # einfach nur bedeutet, die Terz des Akkordes um einen Halbtonschritt zu erhöhen.
 - **Originale Bassoktave beibehalten** sagt dem Plug-In, dass es die Basslinie in der linken Hand der Aussetzung in derselben Oktave wie die Originalnoten belassen soll; wenn Sie diese Option ausschalten, kann das Plug-In bestimmte Bassnoten oktavierem, um sie den Noten der rechten Hand näher zu rücken.
- Klicken Sie auf OK, sobald Sie diese Optionen eingestellt haben, das Plug-In setzt daraufhin die Bezeichnung aus, wobei es irgendwelche zuvor erzeugte Aussetzungen entfernt.

Ein Aspekt der Generalbassbezifferung wird nicht automatisch verarbeitet, und zwar die horizontale Linie nach einer Bezifferung, die bezeichnet, dass die Bezifferung für die Dauer der Linie gültig ist. Um dies auch für das Plug-In zu erreichen, erstellen Sie mit Generalbass-Text einen Bindestrich (-) unter jeder Note, für die die vorangehende Bezifferung gelten soll; diesen Text können Sie ausblenden (mittels **Bearbeiten** ▶ **Ausblenden** oder **Anzeigen** ▶ **Ausblenden**) das Plug-In wird ihn weiterhin erkennen – Sie können dann auch die eigentliche waagrechte Linie über das Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Linie** erstellen, sofern gewünscht.

Plug-In geschrieben von Eric Froggatt.

Zusammenfassen

Fasst Noten aus mehreren Notenzeilen in einer einzigen zusammen (Auszug). So verwenden Sie das Plug-In:

- Sie haben zwei Möglichkeiten: Wählen Sie eine Passage in mehreren Notenzeilen, kopieren Sie sie mit **Strg+C** oder **⌘C** in die Zwischenablage, wählen Sie die Notenzeilen aus, in die Sie den Auszug schreiben möchten, und wählen Sie **Plug-Ins** ▶ **Komponier-Werkzeuge** ▶ **Zusammenfassen**. Sibelius fasst die Noten in den Ziel-Notenzeilen zusammen, wobei die aktuellen Standardeinstellungen verwendet werden.
- Sie können die Passage auch in den zusammenzufassenden Notenzeilen auswählen und **Plug-Ins** ▶ **Komponier-Werkzeuge** ▶ **Zusammenfassen** wählen. Daraufhin wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem Sie angeben müssen, ob der Auszug in einer bestehenden Notenzeile (und in welcher) erstellt werden soll oder ob Sie eine neue erstellen möchten.

Sie können das Plug-In auch ohne Auswahl ausführen. Dabei wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem Sie festlegen können, wie die Noten zusammengefasst werden sollen.

- Mit **Minimale Anzahl Stimmen verwenden** und **Alle Parts in separate Stimmen aufteilen** legen Sie die Verteilung der Noten auf die Stimmen fest: In der Standardeinstellung werden möglichst wenige Stimmen verwendet und es wird mithilfe von **1.** und **a 2** zwischen Solo- und verdoppelten Noten unterschieden. (Die genaue Darstellung kann aus einem Menü mit entsprechenden Voreinstellungen gewählt werden.)
- Aktivieren Sie **Stichnotenpassagen übergehen**, wenn Stichnoten in den Ausgangsnotenzeilen nicht in die Ziel-Notenzeilen übernommen werden sollen.
- Mithilfe von **Doppelte Text-Objekte, Linien und Symbole auslassen innerhalb einer** können Sie Sibelius anweisen, identische Markierungen, die in mehreren Ausgangsnotenzeilen an derselben rhythmischen Position oder sehr nahe beieinander liegen, zu ignorieren. Legen Sie den Abstand fest, innerhalb dessen Sibelius die identischen Markierungen ignorieren soll: eine Viertel-, Achtel- oder Sechzehntelnote.
- Wenn **Vorhandene Noten überschreiben** aktiviert ist, überschreibt das Plug-In die eventuell in den Zielnotenzeilen schon vorhandenen Noten.

Wenn Ihr Auszug weniger Notenzeilen als zuvor, aber mehr als eine umfassen soll, sollten Sie die Funktion **Arrangieren** in Sibelius verwenden (siehe **Auszug** auf Seite 424).

Plug-In geschrieben von Dave Foster.

Krebs

Erstellt einen Krebs der ausgewählten Passage – in anderen Worten: Die Noten werden rückwärts gedreht, sodass die Passage quasi von hinten nach vorne erklingt. Z.B. schreibt das Plug-In die folgende Passage um:



in:



Zur Anwendung dieses Plug-Ins selektieren Sie eine Passage, von der Sie den Krebs erstellen möchten, und wählen **Plug-Ins ▶ Komponier-Werkzeuge ▶ Krebs**. Es erscheint ein Dialogfeld, das Sie auf die Einschränkungen des Plug-Ins hinweist. Sobald Sie auf OK klicken, wird eine neue Partitur erstellt, die das Ergebnis enthält.

Plug-In geschrieben von Bob Zawalich.

Benötigte Handglocken anzeigen

Dieses Plug-In verwendet man nur in Partituren für Handglocken-Ensemble. Es erzeugt am Beginn der Partitur einen zusätzlichen Takt, in dem alle für die Ausführung des Stückes benötigten Handglocken gezeigt werden. Um dieses Plug-In zu verwenden, wählen Sie **Plug-Ins ▶ Komponier-Werkzeug ▶ Benötigte Handglocken anzeigen**. Nachdem das Plug-In seiner Aufgabe nachgekommen ist, kann es sein, dass Sie Pausen oder Schlüssel im vom Plug-In erzeugten Takt löschen bzw. ausblenden möchten.

Plug-In geschrieben von Neil Sands.

Tonleiter umwandeln

Versetzt einige Tonhöhen in der aktuellen Partitur, sodass sich die zugrunde liegende Tonleiter ändert: Sie können mit dieser Funktion etwa das Tongeschlecht einer Melodie von Dur in Moll oder von Pentatonik in Ganztonleitern usw. verwandeln.

Zur Anwendung des Plug-Ins selektieren Sie die Passage, deren Tongeschlecht Sie ändern möchten, und wählen dann **Plug-Ins ▶ Komponier-Werkzeuge ▶ Tonleiter umwandeln**. Es wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem Sie das aktuelle und das vorgesehene neue Tongeschlecht des Musikstücks angeben. Mit **Tonleiterfremde Töne automatisch in Töne der Tonleiter umwandeln** legen Sie fest, ob nicht zur Tonleiter gehörige Töne durch die jeweils nächstgelegenen leitereigenen ersetzt werden sollen (z.B. ob ein Es in G-Dur unverändert übernommen oder in ein D verwandelt werden soll). Legen Sie die gewünschte Option fest und klicken Sie auf OK.

Bei diesem Plug-In stehen zahlreiche weitere Optionen zur Verfügung, auf die Sie zugreifen können, indem Sie im jetzt erscheinenden Dialogfeld auf **Optionen anzeigen** klicken:

- Durch Klicken auf **Tonleitern hinzufügen/bearbeiten** können Sie neue Tonleitertypen definieren
- Mithilfe von **Speichern/Wiederherstellen** können Sie Tonleitertransformationen, die Sie häufig verwenden, speichern und abrufen

- **Neue Tonhöhe höher?** gibt Ihnen die Möglichkeit festzulegen, in welche Richtung Sibelius die Noten transponieren soll.

In jedem dieser Dialogfelder werden genaue Anweisungen zu ihrer Verwendung gegeben. Im Plug-In stehen außerdem Hilfeschatflächen zur Verfügung, über die Sie weitere Details anzeigen können.

Plug-In geschrieben von Bob Zawalich.

NOTEN UND PAUSEN

In Stimmen Schrägstrich-Notenköpfe hinzufügen

Wenn man in Stimmen transponierender Partituren Schrägstrich-Notenköpfe (Slashes) verwendet, platziert man die Schrägstriche üblicherweise in der Mitte der Notenzeile. Da in Sibelius Schrägstrich-Noten jedoch transponiert werden, wenn Sie **Noten ▶ Transponierende Partitur** einschalten, können die Schrägstrich-Noten – entweder in der Partitur oder in der Stimme – an der falschen Position landen. Dieses Plug-In löst das Problem, indem es in der Stimme neue Schrägstrich-Noten erzeugt, die in der Partitur ausgeblendet sind, und die von der Partitur transponierten Schrägstrich-Noten in der Stimme ausblendet.

Wenn Sie dieses Plug-In anwenden, stellen Sie zunächst sicher, dass Sie sich in der Partitur, nicht in einer dynamischen Stimme befinden. Wählen Sie dann **Plug-Ins ▶ Noten und Pausen ▶ In Stimmen Schrägstrich-Notenköpfe hinzufügen**. Das Plug-In lässt Sie die Stimme (Ebene) wählen, in die Sibelius die neuen Schrägstrich-Noten einfügen soll.

Plug-In geschrieben von Bob Zawalich.

Shape Notes anwenden

Ändert die Notenköpfe entsprechend ihrer Tonhöhen, um der 4-Noten oder der 7-Noten-Shape-Notes-Konvention zu folgen.

Um dieses Plug-In anzuwenden, wählen Sie einfach **Plug-Ins ▶ Noten und Pausen ▶ Shape Notes anwenden**; wählen Sie die gewünschte Shape-Notes-Konvention und klicken auf **OK**. Wenn Sie in der Folge zur normalen Notation mit normalen Notenköpfen zurückkehren möchten, starten Sie das Plug-In nochmals und wählen **Normale Notenköpfe wiederherstellen**.

Plug-In geschrieben von Gunnar Hellquist.

Boomwhackers®-Notenfarben

Dieses Plug-In versieht die Noten mit Farben gemäß des Farbschemas der Boomwhackers®-Schlagröhren mit Tonhöhen (zu Details siehe www.whackymusic.com). Zur Verwendung dieses Plug-Ins wählen Sie **Plug-Ins ▶ Noten und Pausen ▶ Boomwhackers-Notenfarben**. Sibelius ändert die Farbe aller Noten in der Partitur und erinnert Sie daran, die Option **Ansicht-Menü-Optionen drucken** im Dialogfeld **Datei ▶ Drucken** einzuschalten, wenn Sie die Farben der Notenköpfe drucken möchten.

Dieses Plug-In ändert die Farben der Funktion **Ansicht ▶ Notenfarben ▶ Tonhöhenpektrum** und nicht die Partitur an sich. Das bedeutet, dass Sie beim ersten Mal Drucken mit den Boomwhackers-Notenfarben nach dem Starten von Sibelius das Plug-In benutzen müssen; während dieser Arbeitssitzung mit Sibelius müssen Sie das Plug-In kein weiteres Mal starten. Da das Plug-In die

Option **Ansicht ▶ Notenfarben ▶ Tonhöenspektrum** ändert, werden Sie feststellen, dass alle Partituren, an denen Sie arbeiten, die Boomwhackers-Notenfarben verwenden – wenn Sie dies nicht möchten, wählen Sie entweder eine der anderen Optionen im Untermenü **Ansicht ▶ Notenfarben** oder starten das Plug-In nochmals, was die Tonhöenspektrums-Farben auf ihre Standard-einstellung zurücksetzt.

Plug-In geschrieben von Andrew Davis.

Farbige Tonhöhen

Dieses Plug-In versieht Noten mit Farbe gemäß der jeweiligen Tonhöhe, so wie es sich manchmal in pädagogischen Notenausgaben findet. Um dieses Plug-In zu benutzen, wählen Sie eine Passage aus, in der Sie die Farbe der Noten ändern möchten (oder wählen Sie nichts aus, wenn Sie die ganze Partitur entsprechend bearbeiten möchten) und wählen **Plug-Ins ▶ Noten und Pausen ▶ Farbige Tonhöhen**. Es erscheint ein einfaches Dialogfeld, über das Sie eine Farbe für eine jede der zwölf Tonhöhen der chromatischen Tonleiter aussuchen können. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, klicken Sie auf OK, die Noten in der Auswahl werden dann mit den gewählten Farben versehen.

Beachten Sie bitte, dass in einem Akkord alle Noten gemäß der Tonhöhe der höchsten Note des gefärbt werden.

Plug-In geschrieben von Andrew Davis.

Gerade Taktart in ungerade Taktart umschreiben

Dieses Plug-In schreibt Passagen von 4/4, 3/4 etc. nach 12/8, 9/8 etc. um, indem die Länge der ungeraden Achtelnoten jeden Taktes verdoppelt werden. (RegelAusnahme: Achteltriolen bleiben unverändert, Viertelnoten und Halbe Noten werden punktiert.)

Um dieses Plug-In anzuwenden, wählen Sie die Passage aus, die Sie umwandeln möchten, und wählen **Plug-Ins ▶ Noten und Pausen ▶ Gerade Taktart in ungerade Taktart umschreiben**. Es wird Ihnen die Möglichkeit gegeben, vor dem Starten dieses Plug-Ins zunächst das Plug-In **Ausgeschriebenen Swing gerade notieren** laufen zu lassen (siehe unten), welches den Effekt hat, dass Swing punktierter Noten in gleichmäßige Notenwerte umgeschrieben wird.

Wenn Ihre ausgewählte Passage keine Taktartbezeichnung enthält, nimmt das Plug-In einen 4/4-Takt an.

Die umgeschriebene Notation wird der Partitur am Ende der Auswahl hinzugefügt. Ein Hinweistext wird an den Stellen gesetzt, an denen eine Note nicht umgeschrieben werden konnte, wobei der Originaltakt angegeben wird, sodass Sie es leicht korrigieren können. Das Plug-In kopiert nur Noten. Artikulationen, Linien, spezielle Taktstriche, Liedtext usw. werden nicht kopiert, sodass Sie diese nach der Benutzung des Plug-Ins nochmals in die neue Notation einfügen müssen.

Plug-In geschrieben von Peter Hayter.

Artikulation und Bindebögen kopieren

Mit diesem Plug-In können Sie Artikulationen und Bindebögen einer musikalischen Phrase in andere gleichen oder ähnlichen Rhythmus' kopieren. Dieses Plug-In verwenden Sie folgendermaßen:

- Kopieren Sie zunächst die Artikulationen und Bindebögen, die Sie vervielfältigen möchten, in die Zwischenablage; wählen Sie dazu die Phrase, die die zu kopierenden Artikulationen und Bindebögen enthält, als Passage aus, und wählen Sie dann **Bearbeiten ▶ Kopieren** (Kürzel **Strg+C** oder **⌘C**).
- Wenn Sie diese Artikulationen und Bindebögen in eine bestimmte Passage der Partitur kopieren möchten, wählen Sie diese nun aus. Sie können Artikulation und Bindebögen in mehrere Phrasen auf einmal kopieren, indem Sie sie alle in einer Passage auswählen. (Sie müssen bei Anfang und Ende der Auswahl nicht exakt sein, da Artikulation und Bindebögen nur in Phrasen eingefügt werden, deren Rhythmus mit dem der Ursprungspassage übereinstimmt.)
- Wählen Sie als Nächstes **Plug-Ins ▶ Noten und Pausen ▶ Artikulation und Bindebögen kopieren**
- Stellen Sie sicher, dass die Kontrollkästchen **Artikulationen kopieren** und **Bindebögen kopieren** gemäß Ihren Wünschen eingestellt sind.
- Wenn das Plug-In alle eventuell vorhandenen Artikulationen bei irgendwelchen Noten, in die Artikulationen kopiert werden sollen, entfernen soll, wählen Sie **Vorhandene Artikulation ersetzen**
- Wenn das Plug-In Artikulationen und Bindebögen auch in Passagen kopieren soll, deren Notenwerte doppelt oder halb so groß wie die der ursprünglichen Auswahl sind, wählen Sie **Auch in Vergrößerungen und Verkleinerungen kopieren**
- Wählen Sie unter **Optionen für Zielpassage** die passende Option:
 - **In Auswahl einfügen** dupliziert die kopierten Artikulationen und Bindebögen in die ausgewählte Passage
 - **In Auswahl einfügen mit Rhythmus-Toleranz** erlaubt der Zielpassage eine geringere rhythmische Übereinstimmung mit der Ursprungspassage; wenn es in Ihrer Ursprungspassage beispielsweise vier aufeinander folgende Viertelnoten mit Artikulationen gibt, Ihre Zielpassage aber aus acht aufeinander folgende Achtelnoten besteht, kopiert das Plug-In mit dieser Option die Artikulationen auf die erste Note jedes Achtelnotenpaares in der Zielpassage, auch wenn die Übereinstimmung nicht exakt ist.
 - **In ganze Partitur einfügen** vervielfältigt die kopierten Artikulationen und Bindebögen in Passagen der gesamten Partitur, die rhythmisch exakt übereinstimmen.
- Klicken Sie auf **OK**.

Das Plug-In kopiert jetzt die Artikulationen und die Bindebögen der ursprünglichen Auswahl in alle gleichen bzw. ähnlichen Passagen Ihrer Folgeauswahl.

Plug-In geschrieben von Neil Sands.

Notenwerte verdoppeln/halbieren

Manchmal kann es nützlich sein, alle Notenwerte einer Partitur entweder zu halbieren (diminuieren, verkleinern) oder zu verdoppeln (augmentieren, vergrößern), z.B. wenn Sie Werke Alter Musik neu schreiben, deren Notenwerte generell doppelt so groß wie in modernen Ausgaben notiert sind.

5. Power-Tools

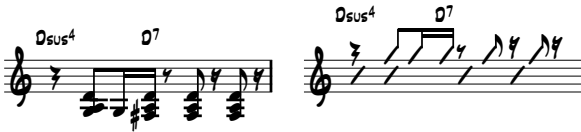
Um diese Plug-Ins zu starten, selektieren Sie eine Passage und wählen **Notenwerte verdoppeln** oder **Notenwerte halbieren** aus dem Menü **Plug-Ins ▶ Noten und Pausen**. Es erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie über die Einschränkungen des Plug-Ins aufgeklärt werden.

Sobald Sie auf **OK** klicken, wird eine neue Partitur erstellt, in welche die ausgewählte Passage in ihrer augmentierten oder diminuierten Form kopiert wird. Diese Plug-Ins kopieren auch Taktartbezeichnungen (welche entsprechend halbiert/verdoppelt werden) und schreiben an den entsprechenden Stellen Haltebögen.

Plug-In geschrieben von Bob Zawalich.

Auf eine Tonhöhe setzen

Setzt alle Noten einer selektierten Passage auf ein und dieselbe Tonhöhe, optional kann auch gleich der Notenkopf-Typ geändert und der Takt mit Noten in einer anderen Stimme aufgefüllt werden (z.B. um einen Takt mit Slashes zu ergänzen). Beispielsweise kann dieses Plug-In den linken Takt in nur ein paar Mausklicks in den rechten Takt umwandeln:



Zur Verwendung dieses Plug-Ins selektieren Sie die Passage mit Noten verschiedener Tonhöhen, die auf eine Tonhöhe gesetzt werden sollen, und wählen dann **Plug-Ins ▶ Noten und Pausen ▶ Auf eine Tonhöhe setzen**. Es erscheint ein in zwei Bereiche aufgeteiltes Dialogfeld:

- Die obere Hälfte des Dialogfelds ändert die vorhandenen Noten. Geben Sie die Stimme an, in der Noten stehen, die Sie transponieren möchten, und, wenn Sie auch die Notenköpfe ändern möchten, den gewünschten Notenkopf-Typ. Die Option **Pausen zusammen mit den Noten verschieben verschiebt** vertikal jegliche Pausen in der Stimme, um sich der Tonhöhe der transponierten Noten anzugleichen.
- Die untere Hälfte des Dialogfelds erlaubt Ihnen, neue Noten in einer anderen Stimme hinzuzufügen; dies ist insbesondere zur Erstellung einer Schrägstrich-Notation (Slash) hilfreich. Wählen Sie die Stimme für die neuen Noten (stellen Sie dabei sicher, dass es sich um eine andere als die der zu transponierenden Noten handelt), geben Sie die Tonhöhe, den Notenkopf-Typ und den Notenwert an und klicken auf **OK**.

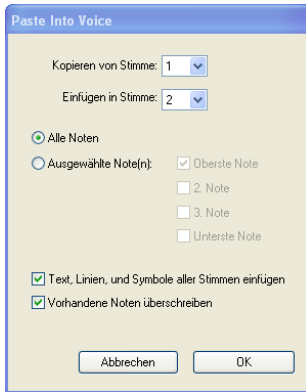
Plug-In weiterentwickelt von Stefan Behrisch (www.werklabor.de).

In Stimme einfügen


Fügt eine Notenpassage, die Sie in die Zwischenablage kopiert haben, in die angegebene Stimme der ausgewählten Passage ein. Dies ist sehr nützlich, um beispielsweise eine Passage der 1. Stimme einer Notenzeile direkt in die 2. Stimme einer anderen Notenzeile einzufügen. So benutzen Sie dieses Plug-In:

- Wählen Sie die Passage mit den Noten aus, die Sie an einer anderen Stelle einfügen möchten, und kopieren Sie sie in die Zwischenablage mittels **Bearbeiten ▶ Kopieren** (Kürzel **Strg+C** oder **⌘C**)

- Wählen Sie die Zielpassage aus, d.h. die Takte, in die die Noten kopiert werden sollen; wählen Sie dann **Plug-Ins** ▶ **Noten und Pausen** ▶ **In Stimme einfügen**.
- Folgendes Dialogfeld erscheint:



- Stellen Sie sicher, dass die richtige Stimme der Ursprungspassage in **Kopieren von Stimme** und die richtige Stimme der Zielpassage in **Einfügen in Stimme** gewählt ist; falls Sie nur bestimmte der kopierten Noten einfügen möchten, wählen Sie **Ausgewählte Note(n)** zusammen mit der gewünschten Option.
- Klicken Sie auf **OK**, die kopierten Noten werden nun in die angegebene Stimme der ausgewählten Passage eingefügt.

Zu weiteren Informationen zur Verwendung von Stimmen,  **2.21 Stimmen (»Ebenen«)**.

Plug-In geschrieben von Dave Foster.

Überhängende Haltebögen entfernen

Bei der Wiedergabe geschieht es manchmal, dass eine Note hängen bleibt, d.h. dass sie unendlich weiter klingt. Dies passiert, wenn Sie versehentlich einen Haltebogen gesetzt haben, wo eigentlich ein Bindebogen stehen sollte. Dieses Plug-In spürt solche »überhängenden« Haltebögen, d.h. Haltebögen, die nicht mit einer folgenden Note verbunden sind, auf, und entfernt sie.

Zur Verwendung des Plug-Ins selektieren Sie die Passage, die Sie korrigieren möchten, und wählen **Plug-Ins** ▶ **Noten und Pausen** ▶ **Überhängende Haltebögen entfernen**.

Punktierte Viertelpausen aufteilen

In ungeraden Taktarten wie z.B. 6/8 schreibt Sibelius die Pause einer Zählzeit als punktierte Viertelpause. Manche Musiker finden es einfacher, diese Pause als Viertelpause plus Achtelpause zu lesen, und auch manche Verlage bestehen auf dieser Schreibweise. Das Plug-In teilt diese Pausen automatisch auf, wie folgt:



Zur Anwendung des Plug-Ins selektieren Sie die Passage, deren punktierte Viertelpausen Sie aufteilen möchten, und wählen **Plug-Ins** ▶ **Noten und Pausen** ▶ **Punktierte Viertelnoten aufteilen**. Die Passage darf selbstverständlich Noten enthalten; diese bleiben unangetastet.

Ausgeschriebenen Swing gerade notieren

Konvertiert einen ausgeschriebenen Swing-Rhythmus  in gleichmäßige Achtelnoten.

Zur Benutzung dieses Plug-Ins wählen Sie die Passage aus, die Sie umschreiben möchten, und wählen **Plug-Ins ▶ Noten und Pausen ▶ Ausgeschriebenen Swing gerade notieren**. Sie erhalten die Option, ob am Beginn der umgeschriebenen Passage der Tempo-Text Swing hinzugefügt werden soll.

Beachten Sie bitte, dass die umgeschriebene Passage alle eventuellen Artikulationszeichen verliert; Liedtext wird nicht umgeschrieben und kann falsch positioniert stehen bleiben. Möglicherweise müssen auch andere Objekte, die mit dem ursprünglichen Rhythmus ausgerichtet waren, manuell nachpositioniert werden.

Plug-In geschrieben von Peter Hayter.

ANDERE PLUG-INS

Harfen-Pedalisierung hinzufügen

Fügt einer Harfenstimme automatisch passende Harfen-Pedaldiagramme oder Pedalwechsel-Textanweisungen hinzu und gibt eine Warnung aus, wenn Pedalwechsel zu nah aneinander stehen, um bequem ausgeführt zu werden, oder wenn die Noten unspielbar sind.

Um dieses Plug-In zu benutzen, wählen Sie zunächst die Passage aus, die Sie mit einer Harfen-Pedalisierung versehen möchten (selektieren Sie nur die Harfen-Notenzeilen), wählen Sie dann **Plug-Ins ▶ Andere ▶ Harfen-Pedalisierung hinzufügen**. Es erscheint ein einfaches Dialogfeld:

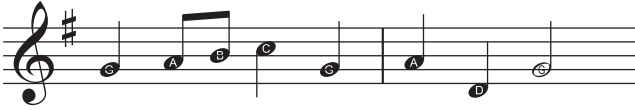
- **Setzen** in erlaubt Ihnen zu wählen, ob die Ganze Partitur oder nur die **Ausgewählte Passage** verarbeitet werden soll
- **Anzahl der Viertelnoten benötigt zum Wechsel aller Pedale** gestattet Ihnen die Zeit anzupassen, die Sie für notwendig erachten, dass alle Pedale gewechselt werden können; bei schnellerer Musik sollten Sie diese Zahl entsprechend vergrößern
- Sie können festlegen, ob die Ihrer Partitur hinzugefügte Pedalisierung in Form von **Diagrammen** oder als **Umrahmter Text** erstellt wird
- Schließlich können Sie noch angeben, ob die eingefügten Pedalisierungen markiert werden sollen (damit können Sie sie leichter finden, wenn Sie sie in der Folge überprüfen). **Andere Änderungen markieren** bezieht sich auf Pedalwechsel, die direkt vor einer Note ausgeführt werden müssen; das Plug-In versucht solche Wechsel zu verhindern, wenn es eine Stelle finden kann, an der der Wechsel zu einem früheren Zeitpunkt stattfinden kann.

Sobald Sie auf **OK** klicken, fügt das Plug-In die Pedalisierungen ein. Beachten Sie bitte, dass Doppel-Kreuze und Doppel-Bs mit Harfen-Pedalen nicht gesetzt werden können; falls Sie solche Vorzeichen in Ihrer Partitur geschrieben haben, gibt Ihnen das Plug-In am Ende den entsprechenden Hinweis aus.

Plug-In geschrieben von Neil Sands.

Notennamen in Notenköpfe schreiben

Sie können die Namen von Noten mithilfe des bereitgestellten Font Opus Note Names in die Notenköpfe schreiben:



Zur Anwendung des Plug-Ins wählen Sie entweder die Passage, in die Sie die Notennamen eingeben möchten, oder die ganze Partitur aus und wählen **Plug-Ins ▶ Andere ▶ Notennamen in Notenköpfe schreiben**. Ein Dialogfeld wird angezeigt, in dem Sie angeben können, ob die Notennamen in den Notenköpfen mit oder ohne Vorzeichen angezeigt werden sollen. Klicken Sie auf **OK**. Die Partitur wird aktualisiert.

Wenn Sie weitere Noten hinzufügen oder die Tonhöhe der bereits in der Partitur vorhandenen Noten ändern, müssen Sie das Plug-In erneut ausführen, um die Notennamen in den Notenköpfen zu aktualisieren.

Plug-In geschrieben von Neil Sands

Groovy Music Mark-up

Fügt Anmerkungen (in Form von MIDI-Message) in die aktuelle Partitur ein, die beim Importieren von MIDI-Dateien, die aus der Partitur in Groovy Jungle oder Groovy City generiert wurden, als spezielle »Markierungen« fungieren. Groovy Music besteht aus drei Einzelprogrammen, die im Musikunterricht in der Grundschule für Spaß sorgen und ihn erleichtern. Genaueres erfahren Sie unter www.sibelius.com/products/groovy.

Selektieren Sie eine Passage in einer einzelnen Notenzeile bzw. eine oder mehrere Einzelnoten und wählen Sie **Plug-Ins ▶ Andere ▶ Groovy Music Mark-up**. Sie werden gefragt, in welches Groovy Music-Produkt Sie exportieren möchten. Ein Dialogfeld wird angezeigt. Wählen Sie das Element, das Sie mit Markierungen versehen möchten: eine **Melodie**, einen **Bass**, einen **Rhythmus**, einen **Akkord** usw., und klicken Sie auf **OK**. Um ein anderes Element zu markieren, nehmen Sie eine entsprechende neue Auswahl vor und führen das Plug-In erneut aus. Wiederholen Sie den Vorgang, bis Sie alle gewünschten Elemente in der Partitur mit Markierungen versehen haben.


Wenn die Datei vollständig markiert ist, wählen Sie **Datei ▶ Exportieren ▶ MIDI-Datei** und exportieren eine MIDI-Datei (📄 **8.12 Exportieren von MIDI-Dateien**), die Sie dann durch Klicken auf **Open Song** in Groovy laden.

Weitere Detailinformationen können Sie im Plug-In durch Klicken auf **Hilfe** aufrufen.

Einheitliches Layout

Zwingt Ihre Partitur in ein Layout mit einer bestimmten Anzahl von Takten pro System und Systemen pro Seite. Die Voreinstellung von 4 und 4 ist für eine Stimme oder ein Solo-Instrument mit Klavierbegleitung gedacht. Klavier (oder jedes andere Tasteninstrument) alleine hat üblicherweise 4 Takte pro System und 6 Systeme (Akkoladen) pro Seite. Musik für ein Instrument auf einer Notenzeile alleine hat üblicherweise 4 Takte pro System und 10 Systeme pro Seite.

Auf der ersten Seite einer Partitur stehen oft weniger Systeme als auf den Folgeseiten, um Platz für den Titel zu schaffen; dieses Plug-In gibt Ihnen die Möglichkeit, die Anzahl der Systeme auf der ersten Seite unabhängig vom Rest der Partitur festzulegen.

Sibelius kann das Layout Ihrer ganze Partitur automatisch mit einer einheitlichen Anzahl Takte pro System versehen und formatiert die Partitur bei Änderungen automatisch ( **7.4 Automatisches Layout**). Daher sollten Sie dieses Plug-In normalerweise nur dann anwenden, wenn Sie nur einen Teil Ihrer Partitur mit einem einheitlichen Layout ausstatten möchten.

Zur Anwendung des Plug-Ins selektieren Sie eine Passage und wählen **Plug-Ins ▶ Andere ▶ Einheitliches Layout**.

Klavier-Vierhändig-Layout

Erstellt aus einer Partitur, die ursprünglich für zwei Klaviere oder andere Tasteninstrumente geschrieben wurde, eine neue Partitur im traditionellen Format für Klavier vierhändig, wobei die Noten für den Spieler der tieferen Lage (Secondo) auf den Seiten links, die für den Spieler der hohen Lage (Primo) rechts eingefügt werden.

Zur Anwendung des Plug-Ins bereiten Sie zuerst die Quellpartitur vor. Sie sollte nur die beiden Tasteninstrumente enthalten. Erstellen Sie dann über **Erstellen ▶ Titelseite** eine Titelseite für die Partitur, falls noch keine vorhanden ist, oder stellen Sie anderweitig sicher, dass die erste Notenseite eine linke Seite im Layout ist. Dadurch kann das Plug-In die korrekten Stellen zum Umblättern leichter ermitteln. Selektieren Sie schließlich die ganze Partitur und wählen Sie zuerst **Layout ▶ Formatierung ▶ Formatierung fixieren** und dann **Plug-Ins ▶ Andere ▶ Klavier-Vierhändig-Layout**.

Ein Dialogfeld wird angezeigt, in dem Sie Namen für die Instrumente in der neuen Partitur wählen können. Mithilfe der Option **Gegenüber liegende Seiten synchron** stellen Sie sicher, dass in den Systemen der linken und rechten Partiturseite immer dieselben Takte angezeigt werden. Klicken Sie auf **OK** und verfolgen Sie den Vorgang anhand der Fortschrittsbalken auf dem Bildschirm. Die neue Partitur ist im Handumdrehen fertig.

Nachdem Sie das Plug-In ausgeführt haben, müssen möglicherweise einige Stellen bereinigt werden: Das Plug-In markiert alle Stellen, an denen Unklarheiten bestehen, mit roten Textobjekten, die mit „P4H“ beginnen. Sie können mit **Bearbeiten ▶ Suchen** nach diesen Stellen suchen, um zu entscheiden, welche Maßnahmen Sie in jedem Fall ergreifen möchten.

Plug-In geschrieben von Hans-Christoph Wirth.

Voreinstellungen

Dieses Plug-In ist nur für Plug-In-Entwickler gedacht. Weitere Informationen finden Sie in der Manuscript-PDF-Dokumentation.

Alle Markierungen entfernen

Dieses Plug-In entfernt schlicht und ergreifend sämtliche in der Partitur vorhandenen Markierungen. Zur Anwendung des Plug-Ins wählen Sie einfach **Plug-Ins ▶ Andere ▶ Alle Markierungen entfernen**.

Tonleitern und Arpeggien

Erstellt Übungen mit Dutzenden von Tonleitern und Arpeggien mit nur ein paar Mausklicks. Zur Verwendung dieses Plug-Ins wählen Sie **Plug-Ins ▶ Andere ▶ Tonleitern und Arpeggien**. Sie werden durch eine Reihe von Dialogfeldern geführt:

- Wenn eine Partitur bereits geöffnet ist, werden Sie zunächst gefragt, ob Sie die Tonleitern der vorhandenen Partitur hinzufügen oder ob Sie eine neue Partitur erstellen möchten. Treffen Sie Ihre Wahl und klicken auf **Weiter**.
- Wenn Sie eine neue Partitur erstellen, werden Sie gefragt, ob Sie die Tonleitern für ein Instrument mit einer Notenzeile oder für ein Tasteninstrument schreiben lassen möchten. (Sie können das Plug-In auch anweisen, ein einzelnes Beispiel jeden Skalentyps und Arpeggios zu erzeugen, zu dem es in der Lage ist.) Treffen Sie Ihre Wahl und klicken auf **Weiter**.
- Dann haben Sie Wahl zwischen verschiedenen Skalentypen und Arpeggien: Dur-Tonleitern, Moll-Tonleitern, modale Skalen, alterierte Skalen, Jazz-Skalen und Arpeggien. Treffen Sie wiederum Ihre Wahl und klicken auf **Weiter**.
- Im nächsten Dialogfeld können Sie genauere Einstellungen angeben: Den Skalentyp, die Anzahl der Oktaven und in welcher Oktave begonnen werden soll, die Richtung, den zu verwendenden Notenwert, den Schlüssel usw. Die Option **Tonartvorzeichnungen einarbeiten** fügt eine neue Tonartvorzeichnung am Beginn jeder Tonleiter ein.

Wenn Sie Tonleitern für ein Tasteninstrument erzeugen, können Sie angeben, ob über den Noten in der rechten Hand eine Terz oder eine Oktave hinzugefügt werden soll.

Wenn Sie eine Folge von Tonleitern erstellen möchten, können Sie wählen, ob jede neue Tonleiter in der Tonart der neuen Anfangsnote stehen oder ob sie in der Ursprungstonart verbleiben und einfach nur auf einer anderen Stufe der Tonleiter beginnen soll.

Wenn Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind:

- Wenn Sie Tonleitern oder Arpeggien für ein Instrument aus einer Notenzeile erstellen, klicken Sie auf **Fertigstellen**.
- Wenn Sie Tonleitern für ein Tasteninstrument anfertigen, klicken Sie auf **Weiter**. Sie können weitere Einstellungen vornehmen, wie z.B. ob die Tonleitern in gleicher oder in Gegenbewegung laufen sollen, ob die linke Hand in derselben oder in einer anderen Oktave als die der rechten Hand starten soll usw.
- Sobald Sie auf **Fertigstellen** klicken, erzeugt das Plug-In die gewünschten Tonleitern oder Arpeggien innerhalb von wenigen Sekunden.

Plug-In geschrieben von Gunnar Hellquist.

Metronomangabe setzen

Mit diesem Plug-In können Sie bestimmte Tempi durch wiederholtes Klicken mit der Maus ermitteln und auch gleich in Ihre Partitur einsetzen lassen. Zur Verwendung des Plug-Ins wählen Sie den Takt aus, in dem die Metronomangabe erstellt werden soll (wenn Sie nichts ausgewählt haben, wird die Metronomangabe im ersten Takt gesetzt), und wählen dann **Plug-Ins ▶ Andere > Metronomangabe setzen**.

Es erscheint ein Dialogfeld. Klicken Sie mit dem gewünschten Tempo auf die große Schaltfläche. Nach 12 Klicks nennt Ihnen das Plug-In die durchschnittliche Klickgeschwindigkeit und gibt

5. Power-Tools

Ihnen die Möglichkeit, dieses Tempo entweder so wie es ist oder mit einer Rundung zum nächsten Tempo, wie Sie es auf einem herkömmlichen Metronom finden würden, in Ihre Partitur einzusetzen.

Plug-In geschrieben von Neil Sands und Michael Eastwood.

Takt unterteilen

Unterteilt einen Takt in zwei unregelmäßige Takte geeigneter Länge und ändert die Taktzahlen. Wenn Sie an der Stelle, an der Sie den Takt unterteilt haben, einen Systemumbruch eingefügt haben, wird zwischen den beiden Hälften des Takts ein unsichtbarer Taktstrich eingefügt.

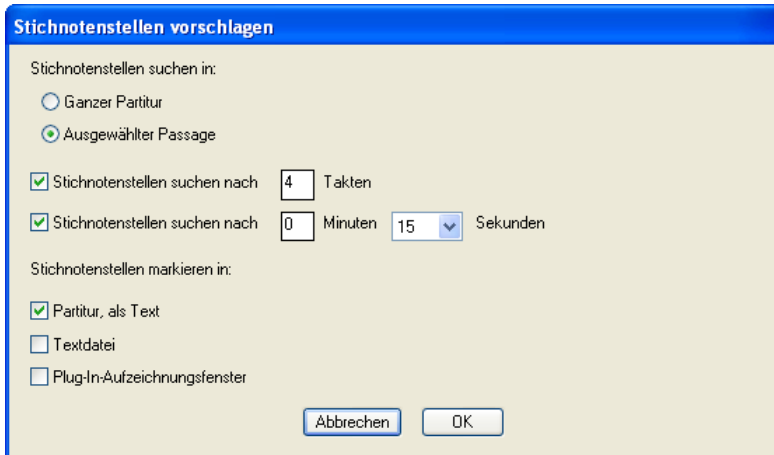
Wählen Sie einfach die Note, vor der der Takt aufgeteilt werden soll, und wählen Sie dann **Plug-Ins** ▶ **Andere** ▶ **Takt unterteilen**.

Plug-In geschrieben von Bob Zawalich.

Stichnotenstellen vorschlagen

Markiert geeignete Stellen für Stichnotenpassagen in der Partitur, wobei Untergrenzen für die Anzahl Pausentakte oder für die Dauer der Stille zugrunde gelegt werden.

Wählen Sie die Passage aus, in der das Plug-In Stellen für Stichnoten vorschlagen soll. Sie können z.B. auf eine Notenzeile dreifachklicken und dann das Plug-In ausführen oder die ganze Partitur verarbeiten, indem Sie **Plug-Ins** ▶ **Andere** ▶ **Stichnotenstellen vorschlagen**. Ein Dialogfeld wird angezeigt:



Sie können das Plug-In zwar anweisen, sowohl nach einer bestimmten Anzahl von Pausentakten als auch nach Ablauf einer bestimmten Zeit Positionen für Stichnoten vorzuschlagen; es ist jedoch nützlicher, nur eine Option zu wählen.

Für die vom Plug-In ausgegebenen Ergebnisse stehen drei Optionen zur Verfügung:

- **Partitur, als Text** erstellt über der ersten Note, die jeweils auf die vorgeschlagene Stichnotenposition folgt, ein Technik-Text-Objekt, das in Rot angezeigt wird.
- **Textdatei** erstellt im selben Ordner, in dem auch die Partiturdatei liegt, eine Textdatei mit dem Namen *Dateiname* cue locations.txt, in der die vorgeschlagenen Stichnotenpositionen aufgelistet werden.
- **Plug-In-Aufzeichnungsfenster** protokolliert die vorgeschlagenen Positionen im Plug-In-Aufzeichnungsfenster.

Wenn Sie **Partitur, als Text** wählen, können Sie mithilfe von **Bearbeiten** ▶ **Suchen** bzw. **Bearbeiten** ▶ **Weitersuchen** nach Text suchen, der mit »Stichnote« beginnt, und auf diese Weise zu den entsprechenden Stellen springen.

Plug-In geschrieben von Neil Sands.

WIEDERGABE

Automation

Generiert MIDI-Controller-Messages in der Partitur, um die für die Feineinstellung der Wiedergabe erforderlichen fortlaufenden Controller Changes zu erleichtern. Dies ist z.B. bei manchen virtuellen Instrumenten anderer Hersteller oder für andere Wiedergabegeräte von Vorteil.

Zur Anwendung des Plug-Ins erstellen Sie zunächst Linien an den Stellen in der Partitur, an denen Automationsdaten angewendet werden sollen. Verwenden Sie dazu die horizontale Linie unter **Notenzeilen** im Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Linie** und stellen Sie sicher, dass die Linie genau über den Noten beginnt und endet, über die die MIDI-Controller-Daten geschrieben werden sollen. Wählen Sie dann entweder eine dieser Linien oder eine Passage aus, die mindestens eine Linie enthält, und wählen Sie **Plug-Ins** ▶ **Wiedergabe** ▶ **Automation**.

Das Plug-In wird mit einer Reihe von Voreinstellungen für diverse Sample-Bibliotheken anderer Hersteller geliefert. Ist eine passende Voreinstellung verfügbar, wählen Sie diese und klicken auf **Voreinstellung laden**. Wenn Sie keine weiteren Änderungen vornehmen möchten, klicken Sie auf **OK**. Das Plug-In schreibt dann die entsprechenden MIDI-Controller-Messages in die Partitur.

Sie können auch die angebotenen Voreinstellungen ändern oder eigene erstellen. Stellen Sie dazu die Optionen im Dialogfeld wie gewünscht ein und klicken Sie auf **Voreinstellung hinzufügen**. Sie werden aufgefordert, einen Namen für die Voreinstellung zu wählen. Geben Sie einen Namen ein und klicken Sie auf **OK**. Wenn Sie später Änderungen an der Voreinstellung vornehmen, müssen Sie diese mit **Voreinstellung speichern** speichern.

Mithilfe dieses Plug-Ins können Sie Controller für eine Reihe von Wellenformen und Kurven (z.B. Sinus, Rechteck, Dreieck, Sägezahn, exponentiell usw.) entwickeln, die in der Drop-down-Liste **Signaltyp** wählen können. Je nachdem, was Sie unter **Signaltyp** wählen, müssen Sie andere Parameter in den Optionen auf der rechten Seite des Dialogfelds festlegen. Weitere Informationen können Sie im **Hilfe-Dialogfeld** des Plug-Ins anzeigen.

Plug-In geschrieben von David Budde.


Cresc./Dim.-Wiedergabe

Ermöglicht die Wiedergabe von Crescendi und Diminuendi über einzelne gehaltene Töne bei dafür geeigneten Instrumenten (insbesondere Bläser, Streicher und Sänger). Sibelius interpretiert Crescendo- und Diminuendo-Gabeln auf einzelnen Noten nicht automatisch, da es MIDI-Velocity-Befehle verwendet, um Dynamikunterschiede Note für Note abzuspielen. Dieses Plug-In fügt eine Folge von MIDI-Volume-Befehlen ein, um die Dynamik auf einer einzelnen gehaltenen Note zu ändern.

Um dieses Plug-In zu verwenden, erstellen Sie zunächst Cresc./dim.-Gabeln, an deren Position Sie eine Dynamikänderung erreichen möchten. Selektieren Sie dann einen Takt oder eine Passage, der die Cresc./dim.-Gabel(n) enthält. Beachten Sie, dass Sie nur den Takt auswählen müssen, in dem die Gabel *startet*, nicht denjenigen, in dem sie endet.

Wenn Sie Ihre Auswahl getroffen haben, wählen Sie **Plug-Ins** ▶ **Wiedergabe** ▶ **Cresc./Dim.-Wiedergabe**. Es erscheint ein Dialogfeld, über welches Sie festlegen können, ob Sie jede Cresc./dim.-

Gabel der ausgewählten Passage verarbeiten möchten oder nur die erste Gabel; dort können Sie auch die Anfangs- und Endlautstärke des Crescendos oder Diminuendos angeben.

Sie können auch wählen, ob MIDI Controller 7 oder 11 verwendet werden soll, um die Dynamikänderung zu erzeugen. Standardmäßig verwendet das Plug-In Controller 7 (Volume), da dies von allen MIDI-Geräten unterstützt wird, während Controller 11 (Expression) nicht so weit verbreitete Unterstützung erfährt. Es mag sein, dass Sie nach der Erstellung der Reihe von MIDI-Messages eine weitere MIDI-Message einfügen müssen, um die Lautstärke dieser bestimmten Notenzeile wieder zurückzusetzen –  **4.15 MIDI-Messages** zu weiteren Informationen.

Beachten Sie, dass dieses Plug-In keinen Effekt auf die Wiedergabe haben wird, sofern keine Cresc./dim.-Gabeln in Ihrer Partitur stehen. Sie können jederzeit eine Gabel temporär einfügen und sie später wieder löschen (dies löscht nicht die eingefügten MIDI-Befehle).

Die von diesem Plug-In eingefügten MIDI-Messages werden automatisch ausgeblendet, sodass sie nur sichtbar sind, wenn Sie die **Ansicht ▶ Ausgeblendete Objekte** aktiviert haben (Kürzel **Strg+Alt+H** oder **⌘+H**).

Flageolett-Wiedergabe

Dieses Plug-In erzeugt die korrekte Wiedergabe von Flageoletts beispielsweise in Streicherstimmen. Es verwendet dazu Sibelius' Live-Wiedergabe- und MIDI-Messages-Funktionen. Um das Plug-In anzuwenden, wählen Sie die Passage aus, in der Sie die Wiedergabe der Flageoletts wünschen, und wählen dann **Plug-Ins ▶ Wiedergabe ▶ Flageolett-Wiedergabe**. Es erscheint ein einfaches Dialogfeld, in dem Sie die Art der Flageoletts angeben können, die das Plug-In verarbeiten soll; im Allgemeinen können Sie die Standardeinstellungen belassen und einfach auf OK klicken. Sie werden darauf hingewiesen, die Partitur zuvor besser zu speichern, das Plug-In wird dann die ausgewählte Passage verarbeiten.

Stellen Sie sicher, dass bei der Wiedergabe der Partitur **Play ▶ Live-Wiedergabe** eingeschaltet ist, damit Sie die Wiedergabe der Flageoletts hören. Beachten Sie auch bitte, dass Sie nach einem eventuellen Transponieren der Partitur oder einer anderweitigen Änderung der Tonhöhen die eingefügten MIDI-Messages löschen und das Plug-In nochmals anwenden müssen, um die korrekte Wiedergabe zu gewährleisten.

Plug-In geschrieben von Michael Eastwood.

Verzierungs-Wiedergabe

Fügt zur Wiedergabe von Prallern und Doppelschlägen die passenden MIDI-Messages ein. Um dieses Plug-In zu benutzen, wählen Sie die Note (oder die Noten) aus, der oder denen Sie eine Verzierung hinzufügen möchten und wählen dann **Plug-Ins ▶ Wiedergabe ▶ Verzierungs-Wiedergabe**. Es erscheint ein Dialogfeld mit den folgenden Optionen:

- **Praller** oder **Doppelschlag**: Hier können Sie die Art der Verzierung wählen, die Sie einfügen möchten
- Wenn Sie **Praller** wählen, geben **Nach unten** und **Nach oben** an, ob der Praller mit der Note unter oder über der geschriebenen Note spielen soll
- Wenn Sie **Doppelschlag** wählen, legt **Umgekehrt** fest, in welche Richtung der Doppelschlag gespielt werden soll

5. Power-Tools

- **Chromatisch:** Erzeugt eine chromatische Verzerrung; wenn diese Option ausgeschaltet ist, wird eine diatonische Verzerrung erzeugt
- **Am Ende der Note:** Nur für Doppelschläge gedacht; diese Option lässt Sibelius den Doppelschlag am Ende der ausgewählten Note einfügen (d.h. gerade vor der folgenden Note)
- **Symbol einfügen:** Diese Option fügt das entsprechende Verzerrungssymbol über der/den ausgewählten Note/Noten hinzu.

Wenn Sie Ihre Wahl wie gewünscht getroffen haben, klicken Sie auf OK, die jeweiligen MIDI-Messages werden Ihrer Partitur hinzugefügt (um sie zu sehen, schalten Sie **Ansicht ▶ Ausgeblendete Objekte** ein).

Viertelton-Wiedergabe

Fügt die zur korrekten Wiedergabe von Viertelönen notwendigen MIDI-Messages ein. Um dieses Plug-In anzuwenden, selektieren Sie entweder eine Passage oder die ganze Partitur (mit **Strg+A** oder **⌘A**), und wählen dann **Plug-Ins ▶ Wiedergabe ▶ Viertelton-Wiedergabe**.

Es erscheint ein Dialogfeld, über das Sie die Höhe des Pitch Bend eingeben können, welche zur Erzeugung von Viertelönen benötigt wird. Normalerweise sollten Sie die Voreinstellung belassen – klicken Sie also einfach auf OK.

Beachten Sie bitte, dass die von diesem Plug-In eingefügten MIDI-Messages automatisch ausgeblendet werden, sodass sie nur sichtbar sind, sofern Sie die Option **Ansicht ▶ Ausgeblendete Objekte** aktiviert haben (Kürzel **Strg+Alt+H** oder **⌘⌘H**).

Dieses Plug-In hat ein integriertes Hilfe-Dialogfeld, das Sie ausführlicher über die Arbeitsweise und die Einschränkungen informiert.

Strummer (Schrammeln, Rasgueado)

Dieses Plug-In ändert die Live-Wiedergabe-Eigenschaften von Noten in Akkorden, um einen realistischen Schrammel-Effekt (Akkordbrechung) zu erzeugen. Die Gitarre stand Pate bei der Gestaltung des Plug-Ins, es kann aber auch auf andere Instrumente angewendet werden (z.B. Harfe, Cembalo oder Pizzicato-Streicher).

Um das Plug-In zu starten, selektieren Sie eine Passage und wählen dann **Plug-Ins ▶ Wiedergabe ▶ Strummer (Schrammeln)**. Es erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie angeben können, welche Akkorde geschrammelt werden sollen (Akkorde mit vier oder mehr Tönen eignen sich am besten), wie Aufwärts und Abwärts gehandhabt werden sollen, wie weit der Akkord aufgebrochen werden soll (256 Ticks entsprechen einer Viertelnote) und wie das Schrammeln notiert werden soll (entweder gar nicht, durch die Buchstaben d oder u für Down bzw. Up oder mittels Artikulation, in diesem Fall mit Ab- und Aufstrich-Symbolen).

Die Optionen **Halbe Note**, **Viertelnote** und **Achtelnote** setzen eine Abwärtsbrechung auf jede angegebene Zählzeit und eine Aufwärtsbrechung auf Akkorde, die auf jeder zweiten Zählzeit gefunden werden. Alle Ab- und Auf-Optionen erklären sich von selbst.

Am flexibelsten ist die **Pattern**-Option, die z.B. für beeindruckende Flamenco-Effekte verwendet werden kann. Geben Sie das Pattern als Text ein (d für Abwärtsbrechung und u für Aufwärtsbrechung): Dieses Muster wird immer aufeinander folgend auf alle ausgewählte Akkorde angewendet,

wobei es sooft wie nötig wiederholt wird (wenn Sie beispielsweise ein Pattern, bestehend aus den drei Buchstaben **dud**, eingeben und acht Akkorde ausgewählt haben, ist das Ergebnis **dudduddu**).

Plug-In geschrieben von David Harvey

KORREKTUR LESEN

Korrektur lesen

Dieses Plug-In gestattet dem Anwender, jegliche Kombination sechs weiterer Korrektur-lesen-Plug-Ins aufzurufen, die sich im selben Menü befinden:

- **Schlüssel prüfen** setzt Warnhinweise an Stellen in die Partitur, an denen ein Schlüssel unnötigerweise wiederholt wird; z.B. wenn ein Altschlüssel zuviel übrig bleibt, nachdem Sie einen Schlüsselwechsel zum Violinschlüssel in einer Bratschenstimme entfernt haben.
- **Stichnoten überprüfen** – siehe unten
- **Quint- und Oktavparallelen suchen** – siehe unten
- **Harfen-Pedalisierung prüfen** setzt Warnhinweise in die Partitur, wenn eine Note entdeckt wird, die auf der Harfe bei den jeweils gewählten Pedaleinstellungen nicht spielbar ist. Um ein bestmögliches Resultat zu erzielen, sollten Sie vor dem Starten dieses speziellen Plug-Ins nur die Notenzeilen der Harfe auswählen und eine Passage angeben, in der keine Pedal-Änderungen vorkommen. Das Plug-In kann optional auch Pedaldiagramme einfügen, die den von Ihnen in diesem Dialogfeld angegebenen Pedalkombinationen entsprechen
- **Doppel- und Mehrfachgriffe prüfen** – siehe unten
- **Pizzicati prüfen** setzt Warnhinweise an Stellen in die Partitur, an denen ein »arco« oder »pizz.« zu fehlen scheint oder übrig ist
- **Wiederholungs-Taktstriche prüfen** setzt Warnhinweise an Stellen in die Partitur, an denen ein Wiederholungs-Taktstrich zu fehlen scheint oder zuviel ist (d.h. wenn die Wiederholungs-Taktstriche nicht aufgehen).

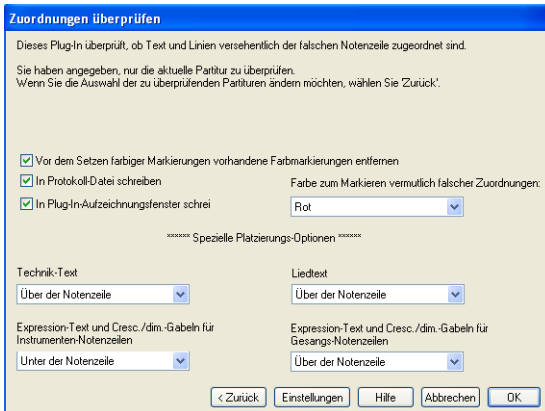
Wenn Ihre Partitur sehr umfangreich ist, können Sie Sibelius' **Bearbeiten ▶ Suchen**-Funktion verwenden (📖 **5.11 Filter und Suchen**) um die von dem Plug-In in die Partitur eingesetzten Warnhinweise Schritt für Schritt abzugehen.

Wenn Sie wünschen, können Sie ein jedes dieser Plug-Ins auch für sich alleine starten, indem Sie es aus dem Menü **Plug-Ins ▶ Korrektur lesen** wählen.

Zuordnungen überprüfen

Dieses Plug-In ist sehr nützlich, wenn Sie solche Stellen aufspüren möchten, an denen Sie beispielsweise eine Dynamik versehentlich so platziert haben, dass sie fälschlicherweise der Notenzeile unter oder über der eigentlichen zugeordnet ist. Das Plug-In kann entweder die aktuelle Partitur überprüfen oder auch mehrere Dateien eines bestimmten Ordners auf einmal. Wählen Sie

die gewünschte Option im ersten Dialogfeld des Plug-Ins, klicken Sie dann auf Weiter. Es erscheint dann folgendes Dialogfeld:



- **Vor dem Setzen farbiger Markierungen vorhandene Farbmarkierungen entfernen:** Wenn Sie das Plug-In schon zuvor benutzt haben, stellt diese Option sicher, dass alle momentan in der Partitur farbig markierten Objekte auf Schwarz zurückgesetzt werden, bevor das Plug-In seine Überprüfungen vornimmt
- **In Protokoll-Datei schreiben** protokolliert alle mutmaßlichen Probleme in einer Textdatei namens **Sibelius Zuordnungen Log.txt**, die sich in Ihrem **Partituren-Ordner** befindet
- **In Plug-In-Aufzeichnungsfenster schreiben** protokolliert alle mutmaßlichen Probleme in Sibelius' **Plug-In-Aufzeichnungsfenster**
- **Farbe zum Markieren vermutlich falscher Zuordnungen** lässt Sie die Farbe wählen, mit der das Plug-In die problematischen Stellen in der Partitur hervorheben soll
- Die Einstellungen zu **Spezielle Platzierungs-Optionen** lässt Sie angeben, wo die am häufigsten verwendeten Textstile in Ihrer Partitur standardmäßig platziert werden, sodass das Plug-In in der Lage ist, die problematischen Stellen effektiv zu ermitteln. Bei Partituren, die englischsprachige Textstile verwenden (z.B. bei Dateiaustausch mit Anwendern der englischen Version von Sibelius), wird das Plug-In möglicherweise nicht korrekt funktionieren. Hinter dem **Setup**-Knopf verbirgt sich ein Dialogfeld, welches entsprechende Anpassungen bietet.

Wenn Sie die o.g. Optionen Ihren Wünschen gemäß gewählt haben, klicken Sie auf **OK**, das Plug-In untersucht daraufhin Ihre Partitur und lenkt Ihre Aufmerksamkeit auf alle mutmaßlichen Zuordnungsfehler.

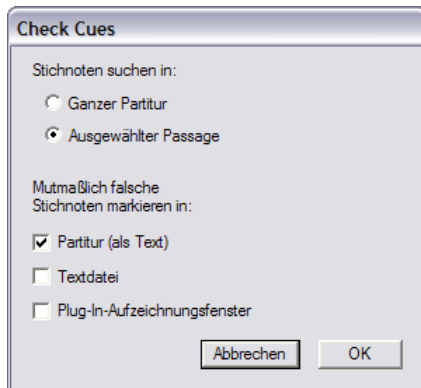
Plug-In geschrieben von Bob Zawalich.

Stichnoten überprüfen

Überprüft, ob die Stichnotenpassen in der Partitur mit den Noten in den Notenzeilen übereinstimmen, aus denen sie kopiert wurden. Dies ist nützlich, wenn Sie die Partitur weiter bearbeitet haben, nachdem Sie die Stichnoten in die Stimmen eingefügt haben und sicher gehen möchten, dass auch die neuen Bearbeitungen in die Stichnoten übernommen wurden.

Wählen Sie die Passage aus, in der Sie die Stichnoten überprüfen möchten. Sie können z.B. auf eine Notenzeile dreifachklicken und dann das Plug-In ausführen oder die ganze Partitur verarbeiten,

indem Sie **Plug-Ins ▶ Korrekturlesen ▶ Stichnoten überprüfen** wählen. Ein Dialogfeld wird angezeigt:



Für die vom Plug-In ausgegebenen Ergebnisse stehen unter **Mutmaßlich falsche Stichnoten markieren** in drei Optionen zur Verfügung:

- **Partitur (als Text)** erstellt über der ersten Note jeder verdächtigen Stichnotenpassage ein Technik-Text-Objekt, das in Rot angezeigt wird
- **Textdatei** erstellt im selben Ordner, in dem auch die Partiturddatei liegt, eine Textdatei mit dem Namen *Dateiname suspect cues.txt*, in der die Positionen der verdächtigen Stichnoten aufgelistet werden.
- **Plug-In-Aufzeichnungsfenster** protokolliert die Positionen der verdächtigen Stichnoten im Plug-In-Aufzeichnungsfenster

Wenn Sie **Partitur (als Text)** wählen, können Sie mithilfe von **Bearbeiten ▶ Suchen** bzw. **▶ Weitersuchen** nach Text suchen, der mit »Suspect cue« beginnt und auf diese Weise zu den entsprechenden Stellen springen.

Plug-In geschrieben von Neil Sands.

Quint- und Oktavparallelen suchen

Sucht nach Quint- und Oktavparallelen in allen Stimmen und in allen Notenzeilen. Das Plug-In sucht sogar nach verdeckten Quinten und Oktaven (d.h. wenn sie in Gegenbewegung auftauchen).

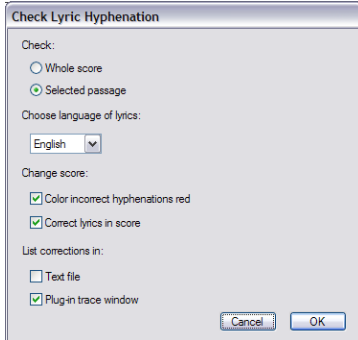
Wenn Sie die ganze Partitur überprüfen möchten, wählen Sie **Bearbeiten ▶ Auswahl ▶ Alles auswählen** (Kürzel **Strg+A** oder **⌘A**), und wählen dann **Plug-Ins ▶ Korrektur lesen ▶ Quint- und Oktavparallelen suchen**; eben Sie im Dialogfeld des Plug-Ins an, ob Sie die ganze Partitur überprüfen möchten und ob nach Quinten oder Oktaven oder nach beiden gesucht werden soll. Klicken Sie auf **OK** – nach ein paar Momenten Regel Betriebsamkeit lässt Sibelius Sie wissen, wie viele Fehler gefunden wurden, welche in der Partitur mit Text gekennzeichnet werden. (Der Warnungs-Text beginnt genau über der ersten regelwidrigen Note einer parallelen Quinte bzw. Oktave.)

Wenn Ihre Partitur sehr umfangreich ist, könnten Sie Sibelius' **Bearbeiten ▶ Suchen**-Funktion verwenden, um alle vom Plug-In in Ihre Partitur eingefügten Anmerkungen zu suchen.

Liedtext-Silbentrennung überprüfen

Überprüft Liedtext in der Partitur mithilfe der integrierten Silbentrennung von Sibelius auf fehlerhafte Silbentrennung.

Zur Anwendung des Plug-Ins wählen Sie die betreffende Passage aus und wählen **Plug-Ins ▶ Korrektur lesen ▶ Liedtext-Silbentrennung überprüfen**.



Sie können festlegen, ob die ganze Partitur oder eine ausgewählte Passage überprüft werden soll, und die Sprache des Liedtexts angeben. Zur Wahl stehen Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch, Spanisch und Latein.

Mit der Option **Fehlerhafte Silbentrennung rot markieren** können Sie festlegen, ob fehlerhaft getrennte Wörter markiert werden sollen, mit **Liedtext in Partitur korrigieren** können Sie die Stellen korrigieren lassen (wobei die Textstellen mit der fehlerhaften Silbentrennung durch solche in korrekter Schreibweise ersetzt werden). Mithilfe der Optionen unter **Korrekturen auflisten in** können Sie eine Liste der Textstellen mit fehlerhafter Silbentrennung entweder in einer Textdatei im selben Ordner speichern, in dem die Partitur liegt, oder im Plug-In-Aufzeichnungsfenster anzeigen.

Plug-In geschrieben von Neil Sands.

Doppel- und Mehrfachgriffe prüfen

Prüft Ihre Partitur auf Akkorde, die auf einem Streichinstrument nach unspielbaren Griffen verlangen. Jeder Akkord (entweder in einer Stimme oder als Teil einer kontrapunktischen Passage) ist entweder leicht, schwierig oder unmöglich: Leichte Akkorde werden übergangen, schwierige oder unmögliche als solche in der Partitur markiert.

Um das Plug-In anzuwenden, wählen Sie – sofern gewünscht – ein bestimmte Passage Ihrer Partitur aus und wählen **Plug-Ins ▶ Korrektur lesen ▶ Doppel- und Mehrfachgriffe prüfen**. Es erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie angeben können, ob die ausgewählte Passage oder die ganze Partitur geprüft werden soll und ob Sie nur die Streicher-Notenzeilen (empfohlene Einstellung) oder alle Notenzeilen prüfen möchten. Klicken Sie auf **OK**, eine Fortschrittsanzeige gibt Aufschluss über die Tätigkeit des Plug-Ins, das eine Notenzeile nach der anderen untersucht.

Jeder schwierige oder unmögliche Akkord wird mit Technik-Text entsprechend markiert; mit Sibelius' Funktionen **Bearbeiten ▶ Suchen** und **Bearbeiten ▶ Weitersuchen** (**5.11 Filter und Suchen**) können Sie die vom Plug-In markierten Akkorde schnell ausfindig machen.

Das Plug-In wägt jede mögliche Anordnung aller Noten des Akkordes auf allen Saiten des Instrumentes ab, gespielt von jedem Finger und stellt für den Akkord die einfachste Anordnung fest; das

ist dann der Fingersatz, der dem Akkord in der Partitur zugewiesen wird. Hierbei müssen ein paar Vermutungen darüber angestellt werden, wie weit ein Spieler auf dem jeweiligen Instrument greifen kann; es mag sein, dass der ein oder andere Spieler (mit langen Fingern!) Akkorde spielen könnte, die das Plug-In als unspielbar ausweist.

Akkorde mit mehr als vier Notenköpfen werden automatisch als nicht spielbar erachtet, da alle Streichinstrumente (mit ganz ganz wenigen Ausnahmen) auch nur vier Saiten besitzen.

Da Bögen gerade und Griffbretter von Streichinstrumenten gekrümmt sind, können tatsächlich immer nur zwei Noten gleichzeitig erklingen, wenn sie auf einem echten Instrument gespielt werden; das Plug-In erlaubt das, macht aber zur Auflage, dass die beiden oberen Noten jedes Akkordes auf nebeneinander liegenden Saiten liegen. Jeder Akkord, dessen zwei oberste Noten nicht auf nebeneinander liegenden Saiten stehen, wird als unspielbar ausgewiesen.

Akkorde, die als schwierig eingestuft werden, verlangen im Allgemeinen nach einer unbequemen (aber nicht unmöglichen) Fingerdehnung oder nach einer ungünstigen Handposition (bei einer idealen Handposition sitzt der erste Finger auf der tiefsten verwendeten Saite, der zweite auf der zweit-tiefsten usw.; das heißt, dass Akkorde auf zwei Saiten im Allgemeinen spielbar sind, Akkorde auf drei oder vier Saiten jedoch die Finger in der richtigen Reihenfolge haben müssen, um einfach zu sein).

Das Plug-In arbeitet unabhängig vom musikalischen Kontext, beispielsweise wird eine Passage, die 24 »leichte« Doppelgriffe nacheinander enthält, ohne Kommentar verarbeitet. Gleichermaßen werden Tempofragen u.ä. nicht in Betracht gezogen.

Plug-In geschrieben von Neil Sands.

Was ist wo?

Dieses Plug-In erstellt einen Satz von Statistiken, der auflistet, welche Objekte es in der aktuellen Auswahl der Partitur gibt. Sie können festlegen, welche Objekte in die Statistik aufgenommen werden sollen und ob das Plug-In die Objekte, die es in die Analyse einbezieht, farblich markieren soll. Wenn **In Protokoll-Datei schreiben** eingeschaltet ist, wird die Analyse in einer Textdatei namens **wasistwo.txt** gespeichert, die Sie im selben Ordner finden, in dem auch die untersuchte Partitur liegt. Sie können das Ergebnis des Plug-Ins auch im **Plug-In-Aufzeichnungsfenster** betrachten, sofern Sie **In Plug-In-Aufzeichnungsfenster schreiben** gewählt haben.

Mit **Vor dem Setzen farbiger Markierungen vorhandene Farbmarkierungen entfernen** können Sie vor der nächsten Analyse alte Farbmarkierungen des Plug-Ins entfernen, falls Sie es zuvor schon haben laufen lassen.

Plug-In geschrieben von Bob Zawulich.

NOTATION VEREINFACHEN

Splitpunkt ändern

Verschiebt den Splitpunkt der Noten zwischen den Notenzeilen der rechten und der linken Hand eines Klaviers oder anderen Instruments, das aus zwei Notenzeilen besteht. Dies erleichtert das Bereinigen von Noten für Tasteninstrumente, die über Flexi-time oder per MIDI-Import eingegeben wurden.

5. Power-Tools

Zur Anwendung des Plug-Ins selektieren Sie die Passage, in der Sie die Aufteilung ändern möchten, und wählen **Plug-Ins ▶ Notation vereinfachen ▶ Splitpunkt ändern**. Geben Sie im daraufhin angezeigten Dialogfeld die neue Aufteilungsstelle an. Legen Sie außerdem fest, ob Noten oberhalb dieses Punkts in das System für die rechte oder für die linke Hand geschrieben werden sollen, und klicken Sie auf OK. Das Plug-In verschiebt die Noten wie angegeben zwischen den Zeilen.

Plug-In geschrieben von Bob Zawalich.

Noten mit Haltebögen und Pausen vereinigen

Vereinigt Noten mit Haltebögen und Pausengruppen zu längeren Notenwerten. Dies ist nützlich, um heftig bearbeitete, über Flexi-time eingespielte oder durch MIDI-Import geöffnete Partituren aufzuräumen.

Zur Benutzung dieses Plug-Ins wählen Sie **Plug-Ins ▶ Notation vereinfachen ▶ Noten mit Haltebögen und Pausen vereinigen**. Sofern nichts ausgewählt ist, werden Sie gefragt, ob der Arbeitsschritt die ganze Partitur betreffen soll; andernfalls verarbeitet das Plug-In die ausgewählte Passage.

Sie können angeben, ob Sie entweder Noten mit Haltebögen oder aufeinander folgende Pausen oder beides vereinigen möchten; ebenso haben Sie die Möglichkeit, ein Protokoll aller Änderungen in einer Textdatei erstellen zu lassen, da dieses Plug-In das Erscheinungsbild Ihrer Partitur recht drastisch verändern kann (Sie können sogar eine solche Protokoll-Datei erzeugen lassen, ohne dass die entsprechenden Änderungen an der Partitur vorgenommen werden, sozusagen als Vorschau dessen, was das Plug-In machen würde).

Dieses ausgeklügelte Plug-In besitzt eine umfangreiche eingebaute Dokumentation: Klicken Sie im Anfangsdialogfeld auf Hilfe, dort erhalten Sie weitere Informationen über die Regeln, die beim Vereinigen von Noten mit Haltebögen und Pausen angewendet werden, und über die Einschränkungen des Plug-Ins.

Plug-In geschrieben von Bob Zawalich.

Verdopplungen in Notenzeilen

Dieses Plug-In funktioniert in einer Auswahl, die zwei Notenzeilen enthält, und markiert alle gleichen Noten farbig, die gleichzeitig in beiden Notenzeilen auftreten. Sie können die Farbe wählen, mit der die Verdopplungen gekennzeichnet werden. Das Plug-In informiert Sie desweiteren über die entdeckten Verdopplungen im Plug-In-Aufzeichnungs-Fenster. Am Ende erscheint ein Hinweis mit der Gesamtanzahl der gefundenen Verdopplungen.

Dieses Plug-In kann beispielsweise praktisch sein, um Verdopplungen bestimmter Instrumente ganz leicht aufzuspüren.

Plug-In geschrieben von Bob Zawalich.

In andere Notenzeile versetzen

Versetzt eine einzelne ausgewählte Note oder Akkord eines aus mehreren Notenzeilen bestehenden Instruments (z.B. Klavier) in die obere oder untere Notenzeile. Damit lassen sich Splitpunktfehler notenweise korrigieren; wenn Sie den Splitpunkt in einer ganzen Passage ändern möchten,

sehen Sie bitte oben **Splitpunkt ändern**. Um das Plug-In zu verwenden, wählen Sie einfach die Note oder den Akkord aus, den Sie von der aktuellen Notenzeile in die darüber oder darunter liegende versetzen möchten, und wählen **Plug-Ins ▶ Notation vereinfachen ▶ In andere Notenzeile versetzen**.

Plug-In geschrieben von Geoff Haynes.

Überlappende Noten entfernen

Dieses Plug-In entfernt in einer Notenzeile überlappende Noten und dient dem sauberen Gestalten von Noten, die (insbesondere mit einer MIDI-Gitarre) über Flexi-time eingespielt oder durch den Import einer MIDI-Datei erzeugt wurden. Es werden Noten abgeschnitten bzw. verkürzt, die schon klingen, wenn die nächste Note zu klingen beginnt; ebenso werden »überhängende« Haltebögen (d.h. solche, denen keine Note gleicher Tonhöhe folgt) aufgespürt und entfernt.

Um dieses Plug-In anzuwenden, wählen Sie die Notenzeile(n) aus, in der bzw. denen das Plug-In seine Arbeit verrichten soll (oder wählen Sie nichts aus, wenn sich der Arbeitsschritt auf die ganze Partitur beziehen soll), wählen Sie dann **Plug-Ins ▶ Notation vereinfachen ▶ Überlappende Noten entfernen**. Sie werden darauf hingewiesen, zunächst Ihre Partitur zu speichern; sobald Sie auf OK klicken, verarbeitet das Plug-In die ausgewählte Passage oder die ganze Partitur. Wenn das Plug-In seiner Tätigkeit nachgekommen ist, wird Ihnen mitgeteilt, wie viele einander überlappende Noten entfernt wurden.

Plug-In geschrieben von Bob Zawalich.

Pausen entfernen

Entfernt Pausen einer ausgewählten Passage, indem es die vorangehenden Noten entsprechend verlängert. Wenn zum Beispiel nach der Noteneingabe via Flexi-time oder beim Import von MIDI-Dateien unerwünschte Pausen erscheinen, dann kann dieses Plug-In die Musik »aufräumen«.

Zum Beispiel schreibt das Plug-In folgende Noten um:



und zwar in:



Um dieses Plug-In anzuwenden, selektieren Sie einfach die Passage, aus der Sie unerwünschte Pausen entfernen möchten, und wählen **Plug-Ins ▶ Notation vereinfachen ▶ Pausen entfernen**. Es erscheint ein Dialogfeld, das Sie nochmals auf Einschränkungen des Plug-Ins hinweist; sobald Sie auf OK klicken, wird eine neue Partitur erstellt, die die aufgeräumten Noten enthält, welche Sie dann in das Original zurückkopieren können.

Das Plug-In hat folgende Einschränkungen:

- N-tolen werden ausgelassen; der restliche Takt, in denen sie vorkommen, wird jedoch korrekt kopiert
- Vorschlagsnoten werden nicht kopiert
- Vom Anwender bearbeitete Balkensetzung wird auf die Standardverbalkung zurückgesetzt

5. Power-Tools

- Vom Anwender umgekehrte Halsrichtungen werden nicht kopiert
- Spezielle Notenköpfe, Artikulationen und spezielle Taktstriche werden nicht kopiert
- Takte irregulärer Länge (z.B. Auftakte) werden möglicherweise nicht korrekt übernommen.

Plug-In überarbeitet von Geoff Haynes

Unisono-Noten entfernen

Entfernt Unisono-Noten (zwei Notenköpfe derselben Tonhöhe an einem Notenhals oder derselben Tonhöhe in verschiedenen Stimmen), welche manchmal nach dem Importieren einer MIDI-Datei oder der Verwendung der Arrangier-Funktion zum Erzeugen eines Auszugs auftauchen.

Um dieses Plug-In anzuwenden, wählen Sie **Plug-Ins** ▶ **Notation vereinfachen** ▶ **Unisono-Noten entfernen**. Sofern es keine Auswahl gibt, werden Sie gefragt, ob sich der Arbeitsschritt auf die ganze Partitur beziehen soll; andernfalls wird nur die ausgewählte Passage verarbeitet. Es erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie ein paar Optionen einstellen können:

- Geben Sie an, ob Sie Unisoni **Nur innerhalb jeweils einer Stimme** entfernen möchten (d.h. zwei Noten der gleichen Tonhöhe an derselben rhythmischen Position aber in unterschiedlichen Stimmen würden stehen bleiben) oder **Innerhalb und zwischen allen Stimmen** (d.h. wenn in einer Notenzeile zwei Noten gleicher Tonhöhe in unterschiedlichen Stimmen an derselben rhythmischen Position stehen, würde eine davon entfernt werden)
- Geben Sie an, ob Sie eine Protokolldatei erstellen lassen möchten, welche alle Änderungen aufführt, die das Plug-In vorgenommen hat, sodass Sie sie später besser kontrollieren können (Sie können sogar eine solche Protokoll-Datei erzeugen lassen, ohne dass die entsprechenden Änderungen an der Partitur vorgenommen werden, sozusagen als Vorschau dessen, was das Plug-In machen würde).

Klicken Sie auf **OK**, das Plug-In verarbeitet dann die Partitur.

Plug-In geschrieben von Bob Zawalich.

Einspielung umschreiben

Schreibt die aus einer Flexi-time erstellten oder aus einer MIDI-Datei importierten Noten in eine lesbarere Form um. Dieses Plug-In erledigt indirekt dieselben Aufgaben wie **Überlappende Noten entfernen** und **Pausen entfernen**. Sie brauchen diese beiden Plug-Ins also nicht ebenfalls auszuführen. Dieses Plug-In ist besonders bei Partituren für Tasteninstrumente nützlich, kann aber auch für beliebige andere Instrumente eingesetzt werden. Mit diesem Plug-In können Sie die folgenden Probleme beheben:

- Noten auf der falschen Zeile, die deshalb zu viele Hilfslinien haben
- Unspielbare Stimmenzuweisungen: Akkorde in zu weiter Lage, um gegriffen werden zu können
- Uneinheitliche Stimmenzuweisung, wenn die Option für mehrere Stimmen bei der Flexi-time-Eingabe verwendet wurde
- Als Akkorde notierte kurze Noten, da die Mindestdauer in Flexi-time zu hoch eingestellt wurde
- Noten, die mit ausgeprägtem Staccato gespielt wurden, werden mit kürzere Werten notiert, als optimal wäre.

Das Plug-In versucht, rhythmisch einfachere und leichter lesbare Notation als im Original zu erzeugen und zugleich alle Noten aus der Originaleinspielung zu übernehmen. Dazu nimmt es eine Neuzuweisung der Stimmen vor und quantisiert die Noten neu. Bei der Neuzuweisung der Stimmen aus der Einspielung werden die Noten zu einer einzigen Stimme pro Notenzeile zusammengeführt. Innenstimmen werden vorgeschlagen, indem die Noten dort hinzugefügt werden, wo sie am besten passen, ohne dass Haltebögen für ihre Dauer benötigt werden. Zur Neuquantisierung der Noten wird dieselbe **Mindestdauer** als Einheit verwendet wie in der Original-Flexi-time-Eingabe oder im MIDI-Import. Diese Einheit wird jedoch bei Bedarf automatisch reduziert. Ein solcher Fall wäre etwa, wenn Sie Sechzehntel eingespielt haben, obwohl als Mindestdauer Achtel eingestellt waren, oder Arpeggien, Vorschlägen und anderen Verzierungen.

Zur Anwendung des Plug-Ins wählen Sie eine Passage in der Notenzeile bzw. den Notenzeilen, die Sie umschreiben möchten, und wählen **Plug-Ins ▶ Notation vereinfachen ▶ Einspielung umschreiben**. Ein Dialogfeld wird angezeigt, in dem Sie die vom Plug-In vorgeschlagene Quantisierungseinheit ändern und angeben können, ob die **ausgewählte Passage überschrieben** werden soll. Wenn diese Option aktiviert ist, werden die ausgewählten Noten überschrieben, andernfalls fügt Sibelius ein neues Instrument hinzu und schreibt die umgeschriebenen Noten in diese Zeile. Mit dieser Einstellung können Sie die Original- und die umgeschriebene Form der Passage leichter vergleichen.

Plug-In geschrieben von Geoff Haynes.

TEXT

Klammern für Reprise Script

In manchen handgeschriebenen Partituren wird Text mit Klammern versehen, die angeben, ob er sich auf die über ihm stehende oder die unter ihm stehende Zeile bezieht:



Der Font Reprise Script in Sibelius enthält Sonderzeichen für solche Klammern. Die einfachste Methode, sie zu erstellen, besteht darin, die Passage mit dem Text, der mit Klammern versehen werden soll, auszuwählen und **Plug-Ins ▶ Text ▶ Klammern für Reprise Script** zu wählen. Ein Dialogfeld wird angezeigt, in dem Sie angeben können, ob Klammern hinzugefügt oder entfernt werden sollen. Legen Sie die gewünschte Option fest und klicken Sie auf OK. Das Plug-In ermittelt, ob der Text sich oberhalb oder unterhalb der Notenzeile befindet, und erstellt automatisch die richtige Klammerform.

Wenn Sie später den Font des mit Klammern versehenen Texts ändern, werden die Klammern fehlerhaft angezeigt: Führen Sie das Plug-In erneut aus und wählen Sie **Klammern entfernen**, um die Anzeige der Partitur zu korrigieren.

Plug-In geschrieben von Dave Foster.

Blechbläser-Fingersatz hinzufügen

Dieses Plug-In erstellt geeignete Fingersätze für eine Reihe gebräuchlicher Blechblasinstrumente, einschließlich Trompeten in B, C, D und Es, Hörner in F und B, und 3- und 4-ventilige Euphoniums.

Zur Anwendung des Plug-Ins selektieren Sie die Passage, die Sie mit einem Fingersatz versehen möchten (dreifachklicken Sie beispielsweise die Notenzeile des betreffenden Blechblasinstrumentes) und wählen **Plug-Ins ▶ Text ▶ Blechbläser-Fingersatz hinzufügen**. Wählen Sie im Dialogfeld das Instrument und klicken auf **OK**, um den Fingersatz Ihrer Partitur mit dem Fingersatz-Textstil hinzuzufügen. Falls der Fingersatz mit Noten oder anderen Objekten kollidiert, verwenden Sie das Plug-In **Text neu positionieren** (siehe weiter unten), um entsprechende Anpassungen vorzunehmen.

Notennamen hinzufügen

Schreibt die Tonhöhen (A, C# etc.) über jede Note in der Partitur.

Um das Plug-In zu starten, selektieren Sie einfach eine Passage (oder gar nichts, wenn Sie die Notennamen über allen Noten in der ganzen Partitur schreiben möchten) und wählen **Plug-Ins ▶ Text ▶ Notennamen hinzufügen**. Es erscheint ein einfaches Dialogfeld, das Ihnen die Möglichkeit gibt anzugeben, ob die Namen in Klein- oder Großbuchstaben dargestellt werden sollen, in welchem Stil (z.B. englisch C# oder deutsch Cis), ob die klingenden oder geschriebenen Tonhöhen verwendet werden sollen (bei transponierenden Instrumenten) und ob die Notennamen der selektierten Passage oder der ganzen Partitur hinzugefügt werden sollen.

Standardmäßig wird der Text mit dem Technik-Textstil eingefügt; falls es Kollisionen mit Noten oder anderen Objekten geben sollte, selektieren Sie eines der Textobjekte und wählen **Bearbeiten ▶ Auswahl ▶ Auswahl erweitern** (Kürzel **Strg+Shift+A** oder **⇧#A**), averschieben Sie dann mit den **↑/↓**-Tasten die ganze Zeile.

Liedtext Bindebögen hinzufügen

Bei Silben oder Wörtern, die über mehr als eine Note gesungen werden, ist es üblich, dass die jeweiligen Noten mit einem Bindebogen versehen werden. Dies erleichtert dem Sänger den Beginn des nächsten Wortes bzw. der nächsten Silbe zu erkennen. Dieses Plug-In fügt Notenzeilen, die Liedtext enthalten, gemäß dieser Regel Bindebögen hinzu.

Um dieses Plug-In anzuwenden, wählen Sie die Passage aus, die das Plug-In verarbeiten soll (es werden allerdings nur Notenzeilen untersucht, in denen Liedtext steht, sodass Sie nichts auswählen müssen, wenn Sie das Plug-In auf die ganze Partitur anwenden möchten) und wählen dann **Plug-Ins ▶ Text ▶ Liedtext Bindebögen hinzufügen**. Es erscheint ein Dialogfeld, das Ihnen die Wahl gibt, ob Sie normale, gepunktete oder gestrichelte Bindebögen verwenden möchten und ob vorhandene Bindebögen, die an der falschen Stelle stehen, sowie verdächtige Liedtext-Melismen (d.h. solche ohne Trennstriche oder Haltelinien) markiert werden sollen. Klicken Sie auf **OK**, die Bindebögen werden Ihrer Partitur hinzugefügt.

Plug-In geschrieben von Michael Kilpatrick.

Streicher-Fingersatz hinzufügen

Dieses Plug-In erstellt geeignete Fingersätze für Violine, Viola, Violoncello und Kontrabass.

Zur Anwendung des Plug-Ins selektieren Sie die Passage, die Sie mit einem Fingersatz versehen möchten (meist werden Sie dazu die Notenzeile des betreffenden Instrumentes dreifachklicken), und wählen **Plug-Ins ▶ Text ▶ Streicher-Fingersatz hinzufügen**. Wählen Sie im Dialogfeld das gewünschte Instrument; ebenso können Sie auch die zu verwendende(n) Lage(n) angeben (die Standardeinstellung ist 1 und 3, bei der der Fingersatz für die erste Lage hinzugefügt wird und dann zurückgegangen wird, um die Lücken mit Fingersätzen für die dritte Lage zu füllen). Klicken Sie auf **OK**, um den Fingersatz mit dem Fingersatz-Textstil Ihrer Partitur hinzuzufügen; falls es Kollisionen mit Noten oder anderen Objekten geben sollte, verwenden Sie das Plug-In **Text neu positionieren** (siehe weiter unten), um entsprechende Anpassungen vorzunehmen.

Tonika-Do hinzufügen

Fügt einer ausgewählten Passage oder der ganzen Partitur eine Tonika-Do-Notation hinzu. Tonika-Do ist sowohl eine Notationsform in Vokalmusik als auch ein System zum Lehren von Singen nach Handzeichen, das darauf basiert.

Tonika-Do wurde von John Curwen 1840 in England eingeführt und später im 20. Jahrhundert von Zoltan Kodály modifiziert. Die Notation von Tonika-Do basiert auf einem beweglichen *doh*-System der Solmisation. Die Noten der Dur-Tonleiter werden (in aufsteigender Folge) mit *doh, ray, me, fah, soh, lah, te* benannt, wobei *doh* die Tonika darstellt und andere Noten zur momentanen Tonika in Beziehung stehen, welche sich ändert, wenn das Stück moduliert. Moll-Tonarten werden als Modi der jeweiligen Dur-Tonart behandelt, die Notennamen mit *lah, te, doh, ray* etc. benannt. In der Notation werden die Noten *d, r, m, f, s, l, t* abgekürzt. Kreuze und Bs werden durch Vokaländerungen angezeigt, Kreuze mit *e*, Bs mit *a*; z.B. *doh* erhöht ist *de*; *me* erniedrigt ist *ma*. Doppelpunkte (:) trennen eine Zählzeit von der nächsten, einfache Punkte (.) werden verwendet, wenn eine Zählzeit in zwei halbe aufgeteilt wird und Kommas, wenn halbe Zählzeiten in Viertel aufgeteilt werden. Waagrechte Linien zeigen an, wenn Noten über eine Zählzeit (oder eine unterteilte Zählzeit) hinaus gehalten werden; Leerzeichen bedeuten Pausen.

Das folgende Beispiel, welches aus John Curwens *The Standard Course of Lessons on the Tonic Solfa Method of Teaching to Sing* stammt, zeigt, wie die Notation in der Praxis aussieht:

[Doh is E]

Come and sing a mer - ry song, Wake the cheer - ful glee,

Zur Anwendung dieses Plug-Ins selektieren Sie eine Passage und wählen dann **Plug-Ins ▶ Text ▶ Tonika-Do hinzufügen**. Es erscheint ein Dialogfeld, in welchem Sie die Tonart der ausgewählten Passage angeben sollten. Sie können auch festlegen, welche Stimme solmisiert werden soll, und weitere Optionen einstellen, die das Erscheinungsbild der Tonika-Do-Notation betreffen. Wenn Sie mit Ihren Eingaben fertig sind, klicken Sie auf **OK** und die Tonika-Do-Notation wird Ihrer Partitur hinzugefügt

Beachten Sie bitte, dass das Plug-In Tonartwechsel in Ihrer Partitur nicht automatisch erkennen kann. Somit müssen Sie das Plug-In für die jeweiligen Passagen in unterschiedlichen Tonarten einzeln aufrufen. Beachten Sie bitte ebenso, dass in der Voreinstellung die Tonika-Do-Notation den **Liedtext**-Stil verwendet (d.h. unter der Notenzeile) und Sie somit den Liedtext entweder mit

dem Stil **Liedtext 2. Zeile** einsetzen sollten oder schon vorhandenen Liedtext zuerst manuell verschieben, bevor Sie das Plug-In starten. Andernfalls würde die Tonika-Do-Notation über den Liedtext hinweg geschrieben werden.

Dieses Plug-In hat folgende Einschränkungen:

- Die Ausrichtung von Taktstrichen ist möglicherweise nicht korrekt (dies kann leicht von Hand korrigiert werden)
- Leere Auftakte werden möglicherweise nicht korrekt notiert
- Das Plug-In verwendet zur Anzeige der Modulation eine nicht-standardgemäße »Überleitungs-Note«-Notation; es ist üblich, hoch- und tiefgestellte Zeichen zu verwenden; da diese aber nicht eingefügt werden können, schreibt das Plug-In stattdessen [*alte Note*] *neue Note*.
- Das Plug-In verwendet auch nicht-standardgemäße N-tolen-Zeichen (> anstatt eines umgekehrten Kommas)
- Einige Rhythmus-Zeichen werden möglicherweise zu eng gesetzt (dies kann jedoch wiederum sehr leicht hinterher von Hand korrigiert werden).

Strophenummerierung hinzufügen

Fügt dem Beginn von Liedtextstrophen eine Nummerierung hinzu, in der Vertikalen ausgerichtet und unter Verwendung des Textstils für die betreffende Zeile innerhalb des Liedtexts.

Zur Benutzung dieses Plug-Ins wählen Sie den Takt aus, in dem der Strophenbeginn steht, und wählen **Plug-Ins ▶ Text ▶ Strophenummerierung hinzufügen**. Es gibt keine Optionen; das Plug-In legt los und fügt die Nummerierung automatisch ein.

Wenn Sie in der Folge die Liedtextstrophe inklusive der Nummerierung auswählen möchten, selektieren Sie die Strophenummer und wählen **Bearbeiten ▶ Auswahl ▶ Auswahl erweitern** (Kürzel **Strg+Shift+A** oder **⇧⌘A**). Wenn Sie stattdessen auf eine Silbe klicken, wird die Nummer nicht mitausgewählt. **Bearbeiten ▶ Filter ▶ Liedtext** wählt die Nummer gleichermaßen nicht mit aus.

Plug-In geschrieben von Peter Hayter.

Liedtext ausrichten

Passt die vertikale Ausrichtung mehrerer Liedtextstrophen in folgender Weise an:

- die erste Strophe wird zur tiefst platzierten Silbe dieser Strophe ausgerichtet;
- die letzte Strophe wird mit der höchst platzierten Silbe dieser Strophe ausgerichtet; und
- es wird ein gleichmäßiger Abstand zwischen allen Strophen geschaffen.

Das Plug-In dient Ihnen zur Hilfe, wenn Sie Liedtext nach oben oder nach unten verschoben haben, um Kollisionen mit Noten oder anderen Objekten zu vermeiden. Wenn dabei nicht die nötige Sorgfalt an den Tag gelegt wird oder wenn das System zu einem späteren Zeitpunkt umformatiert wird, können falsch ausgerichtete Liedtextsilben oder ungleichmäßige Abstände zwischen den einzelnen Strophen die Folge sein.

Zur Verwendung des Plug-Ins wählen Sie den Takt aus, in dem die Liedtextstrophen ihren Anfang haben, und wählen **Plug-Ins ▶ Text ▶ Liedtext ausrichten**. Es gibt keine Optionen; das Plug-In verrichtet seine Arbeit und richtet den Liedtext automatisch aus.

Der in der ausgewählten Passage am höchsten und am tiefsten stehenden Silbe positioniert. Im Allgemeinen werden Sie dieses Plug-In in einer Partitur System für System anwenden, da der Liedtext üblicherweise in jedem System anderes positioniert wird.

Plug-In geschrieben von Peter Hayter.

Dynamik ändern

Ändert jede Dynamik in der Partitur um einen Schritt nach oben oder nach unten – z.B. alle **mp** in **p** oder alle **mf** in **f** – oder Sie definieren eine individuelle Zuweisung vorhandener Dynamikzeichen in neue Dynamikzeichen.

Um dieses Plug-In zu verwenden, wählen Sie die Passage aus, die Sie verarbeiten möchten (oder selektieren Sie nichts, um das Plug-In auf die ganze Partitur anzuwenden) und wählen **Plug-Ins ▶ Text ▶ Dynamik ändern**. Es erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie den Musik-Text-Font oder Hel-sinki text-font angeben können, der für die Dynamik verwendet werden soll (normalerweise Opus Text bei »gestochenen« und Inkpen2 Text bei »handgeschriebenen« Partituren), und ob die Dynamik eine Stufe lauter, eine Stufe leiser werden oder einer individuellen Zuweisung folgen soll; klicken Sie abschließend auf OK, dann werden die Dynamiken umgeschrieben

Dieses Plug-In besitzt ein informatives Hilfe-Fenster, das Ihnen bei Bedarf weiterhilft.

Plug-In geschrieben von Michael Kilpatrick..

Liedtext exportieren

Um das Plug-In zu verwenden, wählen Sie **Plug-Ins ▶ Text ▶ Liedtext exportieren**. Es erscheint ein einfaches Dialogfeld, das Ihnen gestattet festzulegen, ob das Plug-In Zeilen trennen versuchen soll (d.h. Zeilenumbrüche nach Interpunktionszeichen, denen ein Großbuchstabe oder eine Zahl folgt, einzufügen) oder ob das Plug-In den Text **Als Unicode speichern** soll (diese Optionen sollten Sie verwenden, wenn Ihr Liedtext kein lateinisches Alphabet, sondern beispielsweise ein japanisches benutzt). Sobald Sie auf **OK** klicken, wird eine Textdatei erzeugt, und zwar im selben Ordner wie die dazugehörige Sibelius-Datei.

Wenn Sie den Liedtext einer bestimmten Passage oder Notenzeile speichern möchten, wählen Sie diese Passage oder Notenzeile vor dem Starten des Plug-Ins aus; andernfalls wird das Plug-In den Liedtext beginnend von der obersten Notenzeile, die Liedtext enthält, speichern.

Eine konsequente Verwendung der Textstile in Ihrer Partitur wird bei der Benutzung dieses Plug-Ins zu den besten Ergebnissen führen, da es ihm in diesem Fall möglich ist, die einzelnen Strophen voneinander zu trennen. Verwenden Sie **Liedtext 1. Zeile** für die 1. Strophe, **Liedtext 2. Zeile** für die 2. Strophe usw.; verwenden Sie **Liedtext (Chorus)** für Refrains; verwenden Sie den Textstil **Liedtext-Block** für Strophen am Ende von Liedern, die als Text alleine für sich und nicht mehr unter dem Notentext stehen etc.

Sofern die Partitur Wiederholungen, prima/seconda-volta-Takte etc. enthält, benötigt die erzeugte Textdatei wahrscheinlich noch eine Nachbearbeitung. Das Plug-In ist auch nicht so gestrikt, dass es automatisch mit Partituren, die mehrere Lieder enthalten, umgehen könnte: Wählen Sie jedes einzelne Lied als Passage aus und starten dann das Plug-In.

5. Power-Tools

Wenn Sie das Plug-In in ein und derselben Partitur mehr als einmal starten (z.B zum Speichern des Liedtexts einzelner Lieder oder Notenzeilen), müssen Sie die jeweils erzeugte Textdatei umbenennen, da sie sonst beim nächsten Start des Plug-Ins überschrieben würde.

Plug-In geschrieben von Lydia Machell.

Text suchen und ersetzen

Sucht in Ihrer Partitur nach bestimmtem Text und ersetzt ihn durch anderen. Zur Benutzung dieses Plug-Ins wählen Sie **Plug-Ins ▶ Text ▶ Text suchen und ersetzen**. Es erscheint ein Dialogfeld: Geben Sie den Text ein, nach dem Sie suchen möchten, und den Text, durch den er ersetzt werden soll; geben Sie an, ob das Plug-In nur dann eine Übereinstimmung erkennt, wenn es den gesuchten Text als komplettes Textobjekt, als ganzes Wort innerhalb eines Textobjekts oder als beliebigen Teil eines Textobjekts findet. Klicken Sie auf **OK**, das Plug-In sucht und ersetzt dann den angegebenen Text in der ganzen Partitur.

Plug-In geschrieben von Stefan Behrisch (www.werklabor.de).

Takte nummerieren

Setzt eine Nummerierung über Takte; dies ist praktisch zum Zählen von wiederholten Takten oder Ganztaktpausen. Zur Verwendung dieses Plug-Ins wählen Sie die Passage aus, die Sie nummerieren möchten und wählen dann **Plug-Ins ▶ Text ▶ Takte nummerieren**. Es erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie ein paar selbsterklärende Optionen finden, wie etwa der Textstil, der für die Nummerierung verwendet werden soll, wie oft die Zahlen erscheinen sollen, ob die Zählung bei speziellen Taktstrichen oder Studierzeichen von vorne beginnen soll usw.

Sobald Sie auf **OK** klicken, nummeriert das Plug-In alle Takte in der Auswahl gemäß der im Dialogfeld gewählten Optionen. Die Zahlen werden so weit wie möglich im Takt zentriert, da sie jedoch (wie aller Text) einer bestimmten rhythmischen Position im Takt zugeordnet sind, mag eine Nacharbeit der Position, insbesondere nach einer Umformatierung, vonnöten sein.

Plug-In geschrieben von Stefan Behrisch (www.werklabor.de)

Zählzeiten schreiben

Dieses Plug-In schreibt taktweise die Zählzeiten einer selektierten Passage; zum Beispiel:



Zur Verwendung des Plug-Ins selektieren Sie die gewünschte Passage und wählen **Plug-Ins ▶ Text ▶ Zählzeiten schreiben**. Die Dauer der Zählzeit ergibt sich aus der Taktartbezeichnung, beispielsweise hat ein 6/8-Takt Zählzeiten von punktierten Viertelnoten. Der Text wird mit dem Technik-Textstil eingefügt; falls es Kollisionen mit Noten oder anderen Objekten geben sollte, selektieren Sie eines der Textobjekte und wählen **Bearbeiten ▶ Auswahl ▶ Auswahl erweitern** (Kürzel **Strg+Shift+A** oder **⇧#A**), verschieben Sie dann mit den **↑/↓**-Tasten die ganze Zeile

Text neu positionieren

Allgemein verwendbares Plug-In, das die Position von Notenzeilen-Text justiert, um beispielsweise eine Kollision von Dynamik mit Noten unter oder über der Notenzeile zu verhindern, oder zum exakten Positionieren eines Klavier-Fingersatzes. Gehen Sie wie folgt vor:

- Um ein einzelnes Textobjekt neu zu positionieren (z.B. eine Dynamik), selektieren Sie es und wählen dann **Plug-Ins** ▶ **Text** ▶ **Text neu positionieren**. Das Plug-In passt automatisch die Position des ausgewählten Textobjektes an, es wird dabei unter oder über die Note verschoben.
- Um viele Textobjekte auf einmal neu zu positionieren, stellen Sie entweder sicher, dass nichts ausgewählt ist (um die ganze Partitur zu verarbeiten), filtern Sie einen bestimmten Text, den Sie neu positionieren möchten (☞ **5.11 Filter und Suchen**), oder wählen Sie eine Passage aus; wählen Sie dann **Plug-Ins** ▶ **Text** ▶ **Text neu positionieren**.

Wenn Sie viel Text auf einmal neu positionieren, erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie angeben können, ob der Text immer über der Note, immer unter der Note, über *oder* unter der Note (nützlich z.B. bei Fingersatz) positioniert oder ob der Text nur horizontal verschoben werden soll.

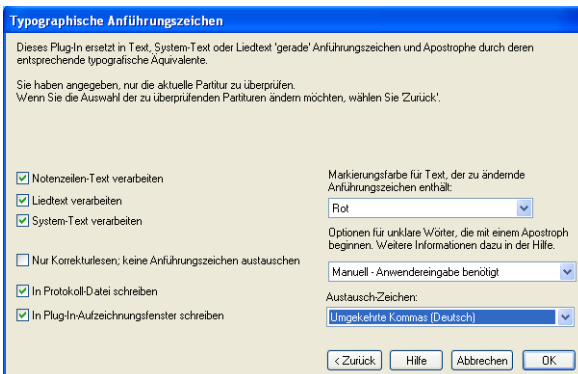
Klicken Sie entweder auf **OK**, um den Text zu verarbeiten, oder klicken Sie auf **Erweiterte Optionen**, um dem Plug-In weitere Anweisungen zu erteilen: Sie können einen einzelnen Textstil angeben, der in der ausgewählten Passage neu positioniert werden soll, und den vertikalen/horizontalen Versatz des Texts festlegen, was die Entfernung beeinflusst, um die das Plug-In den Text zum Zwecke der Kollisionsvermeidung verschiebt.

Das Plug-In besitzt zwei nützliche Hilfe-Fenster, an die Sie sich zu einer weiteren Hilfestellung wenden können.

Plug-In geschrieben von Marc Nijdam.

Typographische Anführungszeichen

Dieses Plug-In ersetzt Anführungszeichen und Apostrophe von Textobjekten in der aktuellen Partitur oder in mehreren Partituren eines bestimmten Ordners durch „typographische“ Anführungszeichen bzw. Apostrophe. Im ersten Dialogfeld geben Sie an, ob der Arbeitsgang sich nur auf die aktuelle Partitur oder auf mehrere Partituren eines bestimmten Ordners auswirken soll. Mit einem Klick auf **Weiter** gelangen Sie zu folgendem Dialogfeld.



Hier können Sie wählen, welche Textstile verarbeitet werden sollen, ob das Plug-In in einem Nur-

5. Power-Tools

Korrekturlesen-Modus laufen soll (mit der Ausgabe einer Protokolldatei aber ohne Änderungen an der Partitur), Protokolloptionen angeben und wie die in der Partitur gefundenen Anführungszeichen und Apostrophe geändert werden sollen. Wenn Sie **In Protokoll-Datei schreiben** einschalten, werden alle an der Partitur vorgenommenen Änderungen in einer Protokolldatei namens **Anführungszeichenprotokoll.txt** gespeichert, die Sie in Ihrem **Partituren-Ordner** finden.

Im Gegensatz zu vielen anderen Programmen kommt dieses Plug-In sowohl mit komplizierten Fällen wie *'Twas* als auch mit verschachtelten Anführungszeichen zurecht.

Plug-In geschrieben von Bob Zawalich.

Traditionelle Liedtext-Balkensetzung

Erzeugt eine Balkensetzung gemäß der Silbenaufteilung des Liedtextes, d.h. die Balken werden bei jedem neuen Wort oder jeder neuen Silbe unterbrochen. Zur Benutzung dieses Plug-Ins wählen Sie die Notenzeile aus, deren Balkensetzung Sie modifizieren möchten (oder wählen Sie gar nichts aus, um die ganze Partitur zu verarbeiten; es werden nur Noten bearbeitet, unter denen Liedtext steht, sodass normale Instrumente unberührt bleiben), und wählen **Plug-Ins ▶ Text ▶ Traditionelle Liedtext-Balkensetzung**.

Es erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie angeben können, ob die ganze Partitur oder nur die ausgewählte Passage verarbeitet werden soll und ob Balken von Noten ohne Liedtext unterbrochen werden (in diesem Fall können Sie alle Änderungen zur späteren Kontrolle markieren lassen). Klicken Sie auf **OK**, die Balkensetzung Ihrer Partitur wird geändert.

Plug-In geschrieben von Michael Kilpatrick.

N-TOLEN

Alle Plug-Ins im Untermenü **Plug-Ins ▶ N-tolen** können für Musikstücke mit beliebig vielen Stimmen eingesetzt werden. Wenn Sie die Plug-Ins aufrufen, während eine Passage ausgewählt ist, wirken sie sich nur auf die Noten in Stimme 1 aus. Wenn Sie Noten in Stimme 2, 3 oder 4 bearbeiten möchten, nehmen Sie stattdessen eine Mehrfachauswahl vor. Sie können z.B. die erste Note einer N-tole in Stimme 2 auswählen, die **Strg-** bzw. **X-**Taste gedrückt halten und auf die letzte Note der N-tole klicken, bevor Sie das Plug-In ausführen.

Plug-Ins für N-Tolen geschrieben von Hans-Christoph Wirth.

Noten zu N-tole hinzufügen

Fügt der aktuellen N-tole Noten hinzu, wobei ihre Gesamtdauer unverändert bleibt (d.h., ihre Unterteilung wird geändert). Um das Plug-In zu verwenden, wählen Sie in einer vorhandenen N-tole so viele Noten aus, wie Sie hinzufügen möchten, und wählen **Plug-Ins ▶ N-tolen ▶ Noten zu N-tole hinzufügen**. Um z.B. eine Septole in eine Nonole umzuwandeln, müssten Sie zwei der Noten in der Septole auswählen.

N-tolen-Verhältnis ändern

Ändert die Unterteilung in der aktuellen N-tole, wobei ihre Gesamtdauer unverändert bleibt. Sie können jede Seite der Verhältniszahl verdoppeln oder halbieren (z.B. eine 3:2- in eine 3:4-Triole oder eine 6:4- in eine 6:8-Sextole umwandeln). Zur Anwendung des Plug-Ins wählen Sie entweder alle Noten der N-tole als Passage oder die N-tolen-Zahl aus und wählen dann **Plug-Ins ▶**

N-tolen ▶ **N-tolen-Verhältnis verändern**. Es wird ein Dialogfeld angezeigt. Wählen Sie das gewünschte Verhältnis und klicken Sie auf OK. Über die Optionen-Schaltfläche dieses Dialogfelds können Sie das **N-tolen-Voreinstellungen** –Dialogfeld öffnen (siehe unten).

N-tole verlängern

Verlängert eine N-tole durch Einbeziehen benachbarter Noten. Zur Anwendung des Plug-Ins wählen Sie alle Noten in der vorhandene N-tole sowie die benachbarten Noten (davor oder danach) aus, die Sie ihr hinzufügen möchten, und wählen **Plug-Ins** ▶ **N-tolen** ▶ **N-tole verlängern**. Wenn Sie alle Noten in zwei oder mehr aufeinander folgenden N-tolen auswählen, werden sie zu einer einzigen N-tole zusammengefasst.

In N-tole einpassen

Wandelt eine Auswahl von Noten in eine N-tole um. Zur Anwendung des Plug-Ins selektieren Sie die Noten, die Sie zu einer N-tole zusammenfassen möchten, und wählen dann **Plug-Ins** ▶ **N-tolen** ▶ **In N-tole einpassen**. Es wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem Sie die Unterteilung der zu erstellenden N-tole angeben und festlegen müssen, ob diese gegebenenfalls am Anfang oder Ende mit Pausen ausgefüllt werden soll. Über die Optionen-Schaltfläche dieses Dialogfelds können Sie das **N-tolen-Voreinstellungen** –Dialogfeld öffnen (siehe unten).

Noten aus N-tole entfernen

Entfernt Noten aus der aktuellen N-tole, wobei ihre Gesamtdauer unverändert bleibt (d.h., ihre Unterteilung wird reduziert). Um das Plug-In zu verwenden, wählen Sie in einer vorhandenen N-tole so viele Noten aus, wie Sie daraus entfernen möchten, und wählen **Plug-Ins** ▶ **N-tolen** ▶ **Noten aus N-tole entfernen**. Um z.B. eine Quintole in eine Triole umzuwandeln, müssten Sie zwei Noten in der Quintole auswählen.

N-tole verkürzen

Verkürzt eine N-tole, wobei Noten aus dieser herausgenommen und außerhalb der N-tolen-Klammer neu geschrieben werden. Zur Anwendung des Plug-Ins wählen Sie so viele Noten in einer N-tole aus, wie darin verbleiben sollen, und wählen **Plug-Ins** ▶ **N-tolen** ▶ **N-tole verkürzen**. Die Noten, die in der N-tole nicht ausgewählt waren, werden als »normale« Noten vor und nach der verkürzten N-tole notiert. Wenn Sie nur eine oder zwei Noten auswählen, wird die N-tole vollständig entfernt und durch normale Noten ersetzt.

N-tolen aufteilen oder verbinden

Teilt entweder eine N-tole in zwei kürzere auf oder verbindet zwei oder mehr aufeinander folgende N-tolen zu einer längeren.

Um eine N-tole zu teilen, wählen Sie die Note aus, die die erste Note der zweiten N-tole sein soll, und wählen **Plug-Ins** ▶ **N-tolen** ▶ **N-tolen aufteilen oder verbinden**.

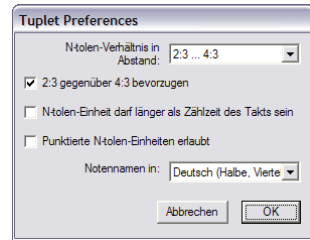
Um N-tolen zu verbinden, wählen Sie zwei oder mehr aufeinander folgende N-tolen als Passage aus und wählen **Plug-Ins** ▶ **N-tolen** ▶ **N-tolen aufteilen oder verbinden**. Beim Verbinden von N-tolen vermeidet das Plug-In Schwankungen in der genauen rhythmischen Wiedergabe der neu gebildeten N-tole. In manchen Fällen ist dies eher in mathematischer als in musikalischer Hinsicht interessant, insbesondere beim Spiel vom Blatt. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind,

wählen Sie **Bearbeiten** ▶ **Rückgängig**, wählen beide N-tolen aus und wählen **Plug-Ins** ▶ **N-tolen** ▶ **N-tole verlängern** (siehe oben).

N-tolen-Voreinstellungen

Hier können Sie Voreinstellungen für alle anderen Plug-Ins im Untermenü **Plug-Ins** ▶ **N-tolen** festlegen. Auf dieses Plug-In können Sie auch über die **Optionen-Schaltfläche** der Plug-Ins **In N-tole einpassen** und **N-tolen-Verhältnis ändern** zugreifen.

Für die Optionen selbst ist keine ausführliche Erklärung nötig. Die ersten beiden betreffen das Verhältnis innerhalb der mithilfe der Plug-Ins erstellten N-tolen, für dessen Definition immer zwei Möglichkeiten zur Verfügung stehen. So können fünf Noten, die über den Zeitraum von ursprünglich drei Noten verteilt werden, entweder als 5:3 oder als 5:6 notiert werden, je nachdem, ob Sie unter **N-tolen-Verhältnis im Abstand** den Wert 1:1 ... 2:1 oder 1:2 ... 2:2 einstellen. Um die Unterteilung in einer einzelnen N-tole zu ändern, wählen Sie **Plug-Ins** ▶ **N-tolen** ▶ **N-tolen-Verhältnis ändern** (siehe oben).



5.18 Rückgängig und Wiederherstellen

Rückgängig (Mac: Widerrufen)



Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf die rechts gezeigte Schaltfläche oder wählen Sie **Bearbeiten ▶ Rückgängig** (Kürzel **Strg+Z** oder **⌘Z**), um Ihren letzten Arbeitsschritt rückgängig zu machen. Das **Bearbeiten**-Menü gibt Ihnen Aufschluss darüber, was Ihr letzter Arbeitsschritt war, falls Ihr Kurzzeitgedächtnis zu kurz ist. (Um genau zu sein, es wird Ihnen dort mitgeteilt, was Sie in Sibelius zuletzt gemacht haben – es wird dort nicht **Rückgängig Niesen** stehen, so unterhaltsam das auch wäre.)

Rückgängig kennt nicht nur den letzten, sondern sehr viele Ihrer Arbeitsschritte – Sie können mit dem Widerrufen von Arbeitsschritten fast beliebig weitermachen. **Bearbeiten ▶ Rückgängig-Liste** (siehe unten) springt zu einem bestimmten früheren Punkt zurück.

Wiederherstellen



Wiederherstellen stellt Ihren letzten rückgängig gemachten Arbeitsschritt wieder her. Um einen Arbeitsschritt wiederherzustellen, den Sie nicht rückgängig machen wollten, klicken Sie in der Werkzeugleiste auf die links gezeigte Schaltfläche oder wählen **Bearbeiten ▶ Wiederherstellen** (Kürzel **Strg+Y** oder **⌘Y**). Wiederum gibt Ihnen das **Bearbeiten**-Menü Aufschluss darüber, was Ihr letzter Arbeitsschritt war, den Sie gerade rückgängig gemacht haben.

Rückgängig-Liste (Mac: Widerrufen-Liste)

Bearbeiten ▶ Rückgängig-Liste (Kürzel **Strg+Shift+Z** oder **⇧⌘Z**) listet alle kürzlich erfolgten Arbeitsschritte auf und lässt Sie zu einem bestimmten früheren Zeitpunkt der Arbeit an der Partitur zurückspringen.

Die letzte Operation steht oben in der Liste, klicken Sie also den obersten Punkt, um einen Schritt rückgängig zu machen, den zweiten, um zwei Schritte zu widerrufen und den untersten, um so viele Operationen wie möglich rückgängig zu machen. Das »Alter« der Widerrufen/Rückgängig-Vorgeschichte ist benutzerdefinierbar – siehe **Anzahl der Rückgängig-Schritte** unten.

Wiederherstellen-Liste

Bearbeiten ▶ Wiederherstellen-Liste (Kürzel **Strg+Shift+Y** oder **⇧⌘Y**) ist wie die **Rückgängig-Liste**, listet jedoch alle Arbeitsschritte auf, die Sie wiederherstellen können, nachdem Sie viele Schritte rückgängig gemacht haben.

Die letzte Operation, die Sie widerrufen/rückgängig gemacht haben, steht oben in der Liste, klicken Sie also (wie bei der **Widerrufen/Rückgängig-Liste**) den obersten Punkt, um einen Schritt wiederherzustellen, den zweiten, um zwei Schritte wiederherzustellen und den untersten, um alles, was Sie rückgängig gemacht haben, wiederherzustellen und dorthin zurückzukehren, wo Sie waren (wenn Sie verstehen, was damit gemeint ist).

Anzahl der Rückgängig-Schritte

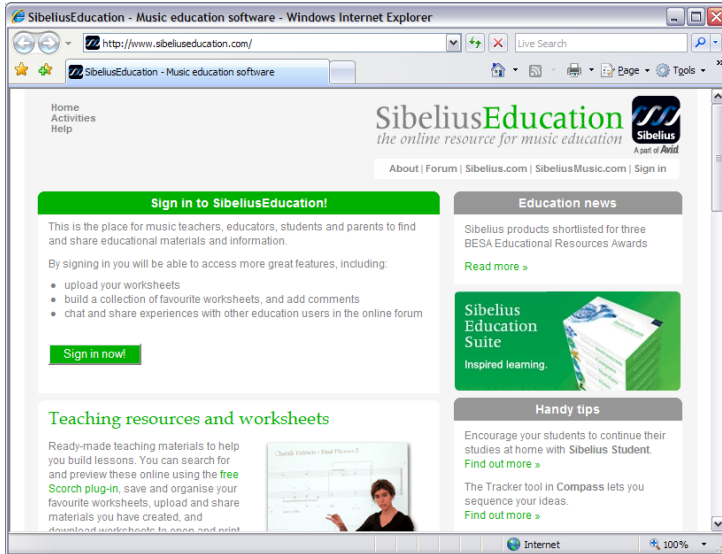
Auf der Seite **Weitere** des Dialogfelds **Datei** ▶ **Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**) können Sie festlegen, wie viele Arbeitsschritte maximal rückgängig gemacht werden können. Verschieben Sie dazu den Schieberegler. Sie können bis zu 20.000 Arbeitsschritte rückgängig machen, sodass Sie direkt bis zum Beginn der Arbeit an der aktuellen Partitur zurückgehen können, wenn Sie die Anzahl der Rückgängig-Schritte hoch genug einstellen.

Wenn Sie diesen Regler mit etwas gutem Willen noch weiter nach rechts schieben, können Sie sogar bis zu einem Zeitpunkt zurückgehen, bevor Sie Sibelius gekauft haben.

5.19 SibeliusEducation.com

📖 5.20 SibeliusMusic.com, 5.2 Arbeitsblatt-Assistent.

🖨️ Internet-Publishing.



SibeliusEducation.com ist eine Website zum Austauschen und Herunterladen von Lehr- und Lernmaterialien und für die Kommunikation mit anderen Lehrern in aller Welt.

Zielgruppe

Sie und Ihre Schüler finden es vielleicht praktisch, Arbeitsblätter und andere Ressourcen über das Internet zu beschaffen. Sie können Ihre Lehrmaterialien leichter ordnen, müssen nicht mehr unzählige Arbeitsblätter ausdrucken oder fotokopieren und Ihre Schüler können ihre erledigten Aufgaben nicht so leicht verlieren.

Da die Noten mithilfe von Scorch dargestellt werden, können Ihre Schüler die Musik abspielen und hören, wie sie klingt – das ist viel anregender als nur ein Stück Papier. Und wenn sie in der Schule Sibelius und zu Hause Sibelius Student verwenden, können sie ihre Aufgaben herunterladen und direkt am Computer erledigen.

Funktionen und Möglichkeiten

Mit dem ständigen Wachsen von SibeliusEducation.com gibt es im Laufe der Zeit immer wieder neue Funktionen.

- Sie können Ihren eigenen Schulbereich einrichten
- Ihre Schüler können die Aufgaben dann anzeigen, ausdrucken und herunterladen. Sie können sie auf Papier erledigen oder, wenn sie in der Schule mit Sibelius oder zu Hause mit Sibelius Student arbeiten, am Computer arbeiten und die fertigen Aufgaben auf die Website hochladen.
- Sie haben Zugriff auf von anderen Lehrern und anderen Schulen erstelltes Unterrichtsmaterial

5. Power-Tools

- Sie können mit anderen Lehren weltweit in Austausch von Ideen und Informationen treten
- Sie können zusätzliche Hilfsmittel und Informationen von Sibelius Software bekommen, wie z.B. weitere Arbeitsblätter oder auch Videos, zu denen komponiert werden kann
- Es gibt dort Hilfsmittel für die Produkte der Sibelius Educational Suite.

Vollständige Informationen hierzu finden Sie auf der Website.


Services bei SibeliusEducation.com

Um bei SibeliusEducation.com Mitglied zu werden, wählen Sie einfach **Hilfe** ▶ **SibeliusEducation.com** oder besuchen www.sibeliuseducation.com. Nachdem Sie dort einen Account erstellt haben, können Sie weitere Services wie die Möglichkeit zum Veröffentlichen von Forumsbeiträgen und zum Hochladen von Arbeitsblättern auf die Website nutzen.

Arbeitsblätter auf SibeliusEducation.com veröffentlichen

- Wenn Sie Ihr Arbeitsblatt erstellt haben, speichern Sie es auf Ihrer Festplatte.
- Wenn Ihre Schüler die Datei mit einer älteren Version von Sibelius oder Sibelius Student öffnen werden, wählen Sie zum Speichern der Datei die Optionen **Datei** ▶ **Exportieren** ▶ **Sibelius 2, 3 oder 4** oder **Datei** ▶ **Exportieren** ▶ **Sibelius Student**.
- Wählen Sie **Datei** ▶ **Bei SibeliusEducation.com veröffentlichen**. Wenn Ihr Browser gestartet wird, melden Sie sich an und gehen zum Bereich **My work**. Dies ist nur für Mitglieder möglich.
- Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um Ihre Datei in den Arbeitsblatt-Bereich der Website hochzuladen.

SibeliusMusic.com

Auf SibeliusMusic.com finden Sie tausende von Partituren, die von Komponisten, Arrangeuren, Lehrern und Schülern erstellt wurden. Sie suchen möglicherweise auf der Website nach Musik, die Sie für Unterrichtszwecke verwenden können. Die hier verfügbaren Stücke können kostenlos angezeigt und abgespielt werden. Manche dieser Partituren können kostenlos ausgedruckt werden, andere werden zum Kauf angeboten, zu Details siehe  **5.20 SibeliusMusic.com**.

5.20 SibeliusMusic.com

5.19 SibeliusEducation.com.

Internet-Publishing.

Das Internet ist das ideale Medium, um weltweit ein Publikum für Ihre Musik zu erreichen. Sibelius ist das einzige Notationsprogramm mit dem kostenlosen Browser-Plug-In Scorch, mit dem jeder über das Internet Partituren anschauen, abspielen, transponieren und drucken kann.

Komponisten, Arrangeure, Lehrer und auch jeder andere kann auf unserer Eigenverlags-Website SibeliusMusic.com publizieren – von Klavierstücken bis hin zu Orchesterpartituren, von Alter Musik bis zu Avantgarde und Rock/Pop. Das Veröffentlichen von Partituren ist völlig kostenlos, Sie können damit sogar Geld verdienen. Wenn Sie Ihre Werke verkaufen wollen (anstatt sie frei zur Verfügung zu stellen), erhalten Sie großzügige 50 Prozent des Preises!

Sie können Ihre Werke auch auf Ihrer eigenen Website oder Unterrichtsmaterial auf unserer Website SibeliusEducation.com veröffentlichen.

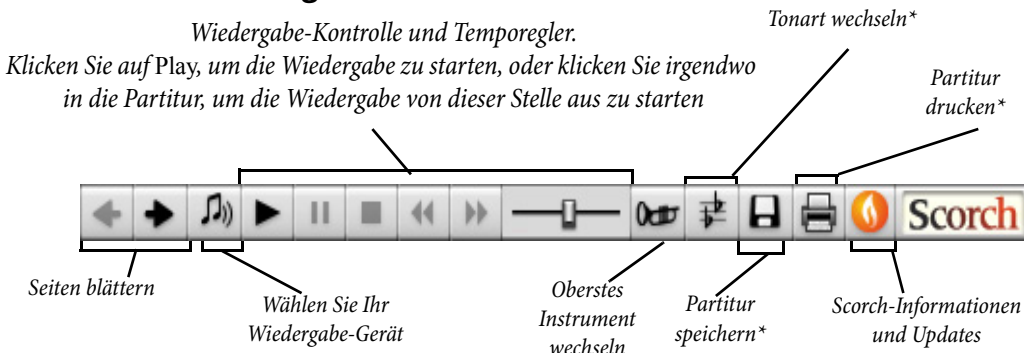
Scorch

Scorch von Sibelius ist das phantastische und kostenlose Browser-Plug-In, das jedem ermöglicht, Partituren direkt über das Internet anzuschauen, abzuspielen, deren Tonart und Instrumente zu ändern und sie sogar zu drucken, ob diese Besucher der Website nun Sibelius selbst besitzen oder nicht.

Besucher Ihrer Website werden dazu animiert, Scorch automatisch herunterzuladen, sodass sie in wenigen Minuten in der Lage sind, Musik auf Ihrer und hunderten anderen Websites, einschließlich derer großer Verlage wie etwa www.sheetmusicdirect.com (Rock/Pop-Songs) und www.boosey.com (klassisches und pädagogisches Programm) anschauen und anhören zu können.

Details zur Installation von Scorch finden Sie im Abschnitt **Installation von Sibelius** im Teil **Zu Beginn** des **Handbuchs**. Eine automatische Installation von Scorch ist nur beim Internet Explorer für Windows möglich – Scorch funktioniert jedoch auch mit anderen Browsern, einschließlich Firefox und Opera, sowohl auf dem Mac als auch unter Windows.

Die Scorch-Werkzeugleiste



* Option steht nicht bei allen Partituren zur Verfügung

Empfohlene Einstellungen

Um Ihre Partitur so gut wie möglich aussehen und klingen zu lassen, wenn andere Leute Ihre Werke betrachten, sollten Sie vor dem Veröffentlichen im Internet Folgendes standardisieren:

- *Schriftarten (Zeichensätze, Fonts)* – Sie können nicht davon ausgehen, dass alle Zeichensätze auf allen Computern zur Verfügung stehen
- *Papierformat* – die Partitur muss auf mehreren verschiedenen Papierformaten in akzeptabler Weise zu drucken sein
- *Wiedergabe (Playback)* – die Partitur darf nur minimale Voraussetzungen an die Klangwiedergabemöglichkeiten des Rechners stellen.

Beschränken Sie die Verwendung von Zeichensätzen für den Text in Ihrer Partitur auf die gebräuchlichsten, wie etwa Times, Times New Roman, Arial und Helvetica (auch wenn Scorch die Zeichensätze durch die ähnlichsten ersetzen wird, die auf dem Rechner des Betrachters vorhanden sind, im Falle, dass die von Ihnen verwendeten Schriftarten dort nicht zur Verfügung stehen). Stellen Sie auch sicher, dass Opus, Helsinki, Reprise und Inkpen2 die einzigen Musik-Fonts sind, die Sie benutzen, da sich nur diese auf jedem Computer befinden, auf dem Scorch installiert ist.

Wenn Sie Vorbereitungen treffen, um Ihre Partituren bei SibeliusMusic.com zu veröffentlichen, verwenden Sie bitte Hochformat und vorzugsweise eine der Standard-Papiergrößen (z.B. A4 oder A3). Scorch wird die Noten bei Bedarf skalieren, damit diese dem Papierformat des Druckers entsprechen.

Sie sollten auch die Möglichkeit bedenken, dass eine Partitur, die mit Ihrer Soundkarte oder Ihrem MIDI-Gerät gut klingt, nicht notwendigerweise auch auf anderen Computern mit anderen Einstellungen gut klingt. Sie sollen daher Ihre Partitur zumindest mit normalen General-MIDI-Sounds anhören, um sich eine Vorstellung zu verschaffen, wie sie bei einer Wiedergabe mit Scorch klingen wird.

Bei SibeliusMusic.com veröffentlichen


Um mit dem Publizieren loszulegen, öffnen Sie die Datei, mit der Sie den Rest der Welt beglücken möchten, und wählen **Datei ▶ Bei SibeliusMusic.com veröffentlichen**.


- Sofern Sie die Datei nicht vor Kurzem gespeichert haben, werden Sie jetzt dazu aufgefordert; speichern Sie also und wählen dann nochmals **Bei SibeliusMusic.com veröffentlichen**
- Ihr Webbrowser öffnet sich und zeigt eine Seite an, auf der Sie grundlegende Informationen zu Ihrer Partitur angeben, wie z.B. den Titel (dieser wird automatisch eingesetzt, falls Sie vorher die Felder **Datei ▶ Neu** oder in **Datei ▶ Partitur-Informationen** ausgefüllt haben)
- Suchen Sie auf Ihrer Festplatte die Partitur, die Sie online veröffentlichen möchten – klicken Sie auf **Durchsuchen**, um sich auf die Suche nach der Partitur zu machen
- Sobald Sie die Partitur gefunden haben, klicken Sie auf **Weiter**. Ihr Computer stellt dann eine Internetverbindung her und lädt Ihre Partitur auf SibeliusMusic.com hoch
- Sie werden nach weiteren Informationen zu Ihnen und zu Ihrer Partitur gefragt – folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

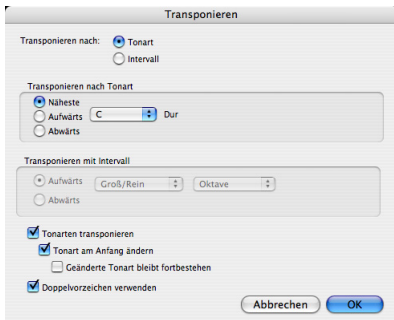
Beachten Sie bitte, dass SibeliusMusic.com nur Werke veröffentlicht, zu denen Sie das alleinige Copyright innehaben, d.h. Originalkompositionen oder Bearbeitungen von freien Werken. Es ist Ihnen nicht gestattet, Transkriptionen oder Arrangements geschützter Werke, wörtliche Transkriptionen oder Ausgaben freier Werke oder Partituren, die geschützten Liedtext enthalten, zu veröffentlichen. Um mehr über die Copyright-Restriktionen zu erfahren, denen die Partituren unterliegen, die Sie veröffentlichen dürfen, besuchen Sie bitte www.sibeliusmusic.com.

Wenn Sie irgendwelche Probleme mit oder Fragen zum Selbstveröffentlichen bei SibeliusMusic.com haben, schreiben Sie bitte eine E-Mail an info@sibeliusmusic.com.

5.21 Transponieren

Zu Details zu transponierenden Instrumenten und transponierenden Partituren,  **2.9 Instrumente.**

Zu Einzelheiten zum Vereinfachen von Tonarten und zu enharmonischen Umdeutungen,  **2.26 Tonartvorzeichnungen.**



Um Noten zu transponieren:

- Wählen Sie aus, was immer Sie transponieren möchten – für gewöhnlich ist das eine Passage oder die ganze Partitur (Strg+A oder #A).
- Wählen Sie **Noten** ▶ **Transponieren** (Kürzel Shift-T oder ⇧T).
- Wählen Sie, ob nach **Tonart** oder nach **Intervall** transponiert werden soll.
- **Transposition nach Tonart:**
 - Wählen Sie im Menü die Tonart, in die Sie transponieren möchten.
 - Legen Sie fest, ob Sibelius um das kleinstmögliche Intervall (**Nächste**) oder nach **oben** oder **unten** transponieren soll.
- **Transposition nach Intervall:**
 - Klicken Sie auf **Aufwärts** oder **Abwärts**
 - Wählen Sie aus der zweiten Drop-down-Liste das Hauptintervall
 - In der ersten Liste bleibt das Hauptintervall mit **Groß/Rein** ohne Alteration, **Übermäßig** fügt einen Halbtonschritt hinzu, **Klein/Vermindert** zieht einen Halbtonschritt ab
 - **Diatonisch** verschiebt die Noten innerhalb der Tonart, die durch die Tonartvorzeichnung vorgegeben ist; wenn man also beispielsweise diatonisch um eine Sekunde aufwärts transponiert, wird die Terz dieser Tonart zur Quarte, die verminderte Quinte zur kleinen Sexte usw.
- Diese zwei weiteren Optionen können Sie auch einstellen, wenn Sie möchten:
 - **Tonarten transponieren** (verfügbar bei Transposition von Systempassagen oder ganzen Partituren) transponiert auch Tonartwechsel in der ausgewählten Passage. Diese Option sollte normalerweise eingeschaltet bleiben, da die transponierten Noten andernfalls die durch die Tonartvorzeichnung gegebenen Vorzeichen annehmen.
 - Ist **Tonarten transponieren** eingeschaltet, können Sie auch **Tonart am Anfang ändern** einschalten. Dadurch wird am Anfang der transponierten Passage eine neue Tonartvorzeichnung erstellt.

- Wenn Sibelius am Ende der transponierten Passage keinen weiteren Tonartwechsel zurück zur Ausgangstonart erstellen soll, schalten Sie **Geänderte Tonart bleibt fortbestehen** ein.
- **Doppelvorzeichen verwenden** bewirkt, dass Sibelius entfernte Tonarten eher mit Doppelkreuzen und Doppel-Bs als mit Auflösungszeichen notiert. Schalten Sie diese Option bei atonaler Musik aus und schalten Sie sie ein, wenn Sie sich Rachmaninov oder dem jungen Alban Berg verwandt fühlen.
- Klicken Sie auf OK, Sibelius transponiert die Noten augenblicklich.

Ohne Vorzeichen versetzen

Um Noten zu versetzen, sodass sie am Ende ohne Vorzeichen stehen bleiben, wählen Sie die Noten einfach aus und tippen ein- oder mehrmals ↓/↑.

Um eine oder mehrere Oktaven transponieren

Die schnelle Methode ist, die Noten auszuwählen und dann **Strg+↓/↑** oder **⌘↓/↑** zu tippen.

Um mehr als zwei Oktaven transponieren

Der Übersichtlichkeit halber listet das Dialogfeld **Noten ▶ Transponieren** (Kürzel **Shift-T** oder **⇧T**) nur Intervalle bis zu zwei Oktaven auf. Für größere Intervalle transponieren Sie um weitere Oktaven mit **Strg+↓/↑** oder **⌘↓/↑**, bevor oder nachdem Sie mithilfe des Dialogfelds transponieren.

Um einen Halbtonschritt transponieren

Auch wenn die meisten Transpositionen eindeutig sind, verdient dieser Fall doch eine kleine Erläuterung. Wenn Sie zum Beispiel eine Partitur von D-Dur nach Des-Dur transponieren möchten, sollten Sie nicht um eine kleine Sekunde abwärts transponieren, was nämlich eine Partitur in Cis-Dur zur Folge hätte, sondern um eine *übermäßige Prime* abwärts.

Extreme Transpositionen

Um extreme Transpositionen vorzunehmen, wie z.B. von H nach Des (d.h. um eine verminderte Terz aufwärts), teilen Sie diese Transposition in zwei weniger extreme auf: Transponieren Sie zunächst um eine kleine Terz aufwärts nach D, dann um eine übermäßige Prime abwärts nach Des.

Akkordsymbole und Gitarren-Akkordraster

Diese werden automatisch transponiert.

Anm. des Übersetzers: Bitte beachten Sie hier die H-B-Problematik; wenn Sie in Akkordsymbolen und Akkordrastern ein deutsches H statt dem englischen B verwenden, so wird dieser Buchstabe nicht transponiert und Sie müssen ihn nachträglich manuell ändern.

Andere Objekte verschieben

Beim Transponieren verschiebt Sibelius automatisch auch andere Objekte, bei denen es angebracht ist. Beispielsweise müssen Halte- und Bindebögen den Noten folgen. Falls eine Transposition um ein so großes Intervall vorgenommen wird, dass die Halsrichtung vieler Noten sich ändert, mag es sein, dass manche Bindebögen mit **Bearbeiten ▶ Spiegeln/Umkehren** (Kürzel **X**) gespiegelt werden müssen, damit sie genau über die Noten passen.

5.22 Voreinstellungen

1.1 Noteneingabe, 3.1 Text, 4.1 Wiedergabe, 4.9 Video, 5.7 Bildschirmdarstellung, 6.1 Einzelstimmen, 5.14 Menüs und Tastaturkürzel, 5.1 Ansicht-Menü, 5.10 Fenster-Menü, 8.11 Exportieren von Grafikdateien.

Bei den Voreinstellungen handelt es sich um Optionen, die das Sibelius-Programm als Ganzes betreffen und die bis zur nächsten Änderung gleich eingestellt bleiben, statt in einzelnen Partituren gespeichert zu werden. Diese Voreinstellungen beinhalten z.B. Tastaturkürzel und Begriffe-Menüs zur schnelleren Texteingabe.

Wenn Sibelius auf demselben Computer zu verschiedenen Zeiten von verschiedenen Anwendern verwendet wird, dann erinnert sich Sibelius an unterschiedliche Voreinstellungen für die einzelnen Benutzer, wenn diese sich beim Start des Computers dementsprechend anmelden.

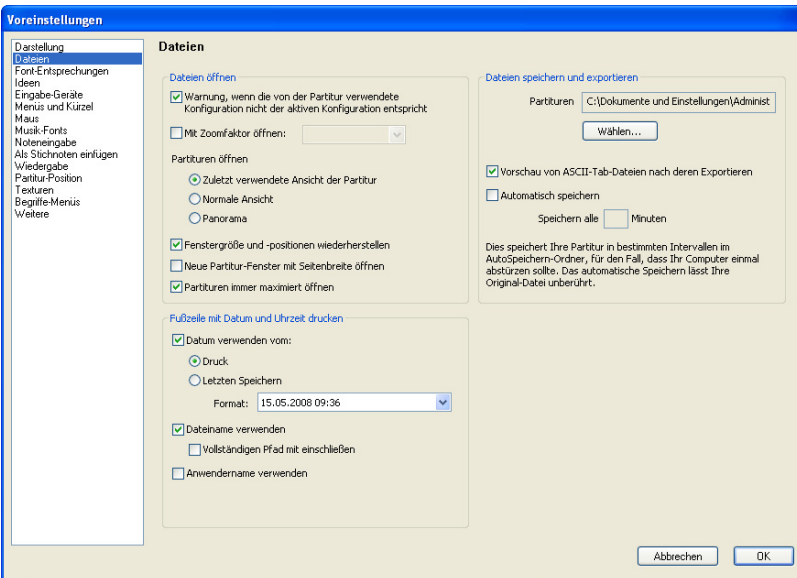
Das Dialogfeld Datei ▶ Voreinstellungen (auf dem Mac im Sibelius-Menü; Kürzel **Strg+**, oder **⌘**), enthält verschiedene Voreinstellungen, in dreizehn Seiten eingeteilt.

Darstellung

Auf der Seite **Darstellung** können Sie festlegen, wie Sibelius die Anzeige der Objekte auf dem Bildschirm geglättet darstellt, ob und bis zu welchem Grad die Werkzeugfenster (wie z.B. der Mixer, der Navigator und das Keypad) durchscheinend sind und – in Windows – welchen Videoplayer Sibelius bevorzugt verwenden soll – **5.7 Bildschirmdarstellung** und **4.9 Video**.

Dateien

Auf der Seite **Dateien** können Sie einstellen, wie sich Sibelius beim Öffnen, Speichern (Mac: Sichern) und Drucken von Dateien verhalten soll:



- Wenn die Option **Warnung, wenn die von der Partitur verwendete Konfiguration nicht der aktiven Konfiguration entspricht** eingeschaltet ist, erhalten Sie eine Meldung, wenn die Partitur, die Sie öffnen, zuletzt mit einer anderen als der aktuellen Wiedergabekonfiguration gespeichert wurde. Ist diese Option ausgeschaltet, öffnet Sibelius einfach die Partitur, ohne dass an den Sounds Änderungen erfolgen.
- Mithilfe von **Mit Zoomfaktor öffnen** können Sie bestimmen, ob Sibelius die Partitur mit der hier angegebenen Zoom-Einstellung oder mit der Zoom-Einstellung öffnen soll, die beim letzten Speichern der Partitur festgelegt war.
- Mit **Partituren öffnen mit** können Sie festlegen, ob Sibelius Partituren im Panorama (☞ **5.16 Panorama**), in normaler Ansicht oder in der zuletzt verwendeten Ansicht öffnen soll (Standardeinstellung)
- Wenn **Fenstergröße und -positionen wiederherstellen** eingeschaltet ist, merkt sich Sibelius die Größe und Position eines jeden Fensters einer Partitur (oder dynamischen Stimme) und stellt jedes Fenster auf diese Größe wieder her, wenn Sie die Partitur (oder Stimme) das nächste Mal öffnen. In Windows muss die Option **Partituren immer maximiert öffnen** ausgeschaltet sein, damit Sibelius die Fenster-Positionen wiederherstellen kann.
- **Neue Partitur-Fenster mit Seitenbreite öffnen** weist Sibelius an, neue Partitur- und Stimmen-Fenster mit der Ansichtgröße Seitenbreite zu erstellen. Das ist etwa dann nützlich, wenn Sie einen Breitbildmonitor haben: Wenn Sie eine neue Partitur erstellen, setzt Sibelius das Fenster nur auf die Breite der ersten Seite der Partitur, anstatt es auf den ganzen Bildschirm zu verteilen. Auch hier muss in Windows **Partituren immer maximiert öffnen** ausgeschaltet sein, damit diese Option einen Effekt haben kann.
- **Partituren immer maximiert öffnen** ist eine Option nur in Windows, die standardmäßig eingeschaltet ist. Sibelius wird damit angewiesen, alle Partitur-Fenster maximiert darzustellen (d.h. so groß wie das Sibelius-Programm-Fenster an sich). Wenn Sie diese Option ausschalten, öffnet Sibelius die Partituren mit deren zuvor gespeicherten Größe, oder mit einer geeigneten voreingestellten Größe.
- **Fußzeile mit Datum und Uhrzeit** gibt Uhrzeit gibt den Inhalt der optionalen Fußzeile an: eine Kombination aus dem aktuelle Datum oder dem Datum der letzten Speicherung der Partitur, ihrem Datenamen und dem Namen des Anwenders, die auf jeder Seite angezeigt wird. Sie können unter einer Reihe von Datums- und Uhrzeitformaten wählen und festlegen, ob Sibelius nur den Dateinamen oder den gesamten Pfad drucken soll – ☞ **5.8 Drucken**.
- **Automatisches Speichern** ermöglicht die Steuerung der automatischen Speicherfunktion von Sibelius – ☞ **8.1 Dateien**.

Ideen

Zu Details der Optionen auf der **Ideen**-Seite, ☞ **5.12 Ideen**.

Font-Entsprechungen

Zu Details der Font-Entsprechungen, ☞ **3.12 Ersetzen von Zeichensätzen**.

Eingabe-Geräte

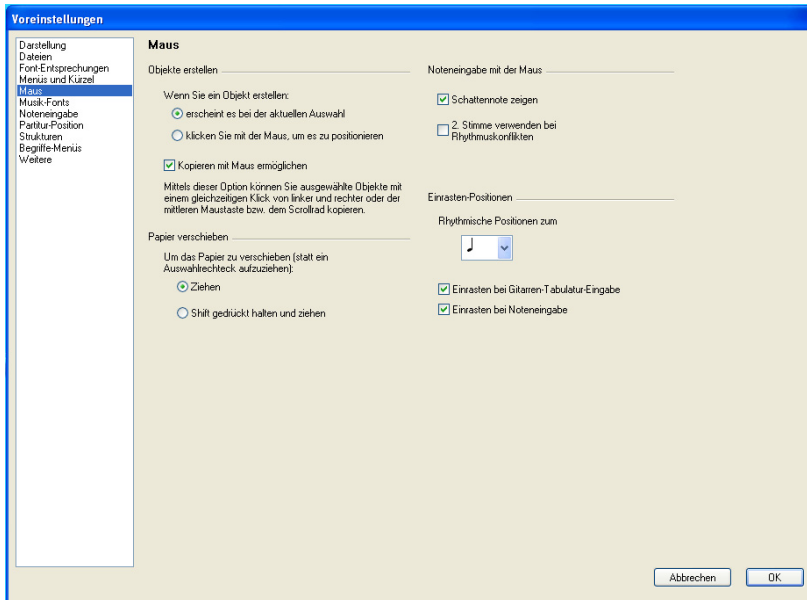
Zu Details der Eingabe-Geräte-Seite, ☞ **1.7 Eingabe-Geräte**.


Menüs und Kürzel

Zu Details der Seite Menüs und Kürzel,  **5.14 Menüs und Tastaturkürzel.**

Maus


Auf der **Maus**-Seite steuern Sie Sibelius' Verhalten bei der Noteneingabe mit der Maus:




- Bei **Wenn Sie ein Objekt erstellen** gibt es zwei Möglichkeiten: Wenn Sie ein Objekt erstellen, erscheint es bei der aktuellen Auswahl (die empfohlene Einstellung) oder **klicken Sie mit der Maus, um es zu positionieren**. Diese Option gibt es für diejenigen, die mit der Art und Weise der Objekterstellung von Sibelius 1.4 (oder älter) vertraut sind, bei der Objekte grundsätzlich mit der Maus platziert wurden; diese **Referenz** geht jedoch davon aus, dass diese Option auf der Voreinstellung steht (**erscheint es bei der aktuellen Auswahl**).
- **Kopieren mit Maus** (nur Windows) legt fest, ob die mittlere Maustaste, das gleichzeitige Klicken mit linker und rechter Maustaste und ein Klick mit dem Scrollrad denselben Effekt wie Alt+Klick haben
- Die Option **Um das Papier zu verschieben (statt ein Auswahlrechteck aufzuziehen)** ist in der Voreinstellung auf **Ziehen** gesetzt, Sie können diese Funktion auf Wunsch aber auch umkehren und auf **Shift gedrückt halten und ziehen** (Mac: **Befehlstaste gedrückt halten und ziehen**) einstellen.
- **Schattennote zeigen**: legt fest, ob während der Eingabe mit der Maus eine Schattennote angezeigt wird –  **1.1 Noteneingabe**
- **2. Stimme verwenden bei Rhythmuskonflikten**: Wenn diese Option eingeschaltet ist und Sie eine Note auf halbem Wege der Dauer einer schon vorhandenen Note eingeben, erstellt Sibelius die neue Note in der 2. Stimme, ohne die vorhandene Note zu überschreiben; wenn diese Option ausgeschaltet ist, verkürzt Sibelius stattdessen die erste Note
- **Einrasten-Positionen**: Diese Optionen steuern, wie Takte bei der Noteneingabe mit der Maus oder bei der Gitarren-Tabulatur-Eingabe eingeteilt werden:

- **Rhythmische Positionen zum Einrasten:** Die Voreinstellung beträgt eine Viertelnote; mit dieser Einheit werden die Takte eingeteilt
- **Einrasten bei Gitarren-Tabulatur-Eingabe:** Wenn diese Option eingeschaltet ist, bringt Sie das Tippen von </> bei der Gitarren-Tabulatur-Eingabe in leere Takte um die in **Rhythmische Positionen zum Einrasten** festgelegte Einheit weiter; wenn diese Option ausgeschaltet ist, wandern Sie mit dem Tippen von </> durch den Takt mit dem auf dem Keypad gewählten Notenwert – siehe **Gitarren-Tabulatur-Eingabe** auf Seite 45
- **Einrasten bei Noteneingabe:** Wenn diese Option eingeschaltet ist, können Sie Noten oder Pausen auf jeder der durch die Einheit von **Rhythmische Positionen zum Einrasten** festgelegten Einrasten-Positionen erstellen; wenn diese Option ausgeschaltet ist, können Sie Noten bzw. Pausen mit der Maus nur bei vorhandenen Noten, Pausen oder Ganztaktpausen erstellen.

Musik-Fonts

Genauere Informationen zur **Font-Entsprechungen**-Seite finden Sie unter  **7.10 Musik-Fonts**.

Noteneingabe

Zu Details der **Noteneingabe**-Seite siehe **Noteneingabe-Optionen** in  **1.1 Noteneingabe**.

Als Stichnoten einfügen

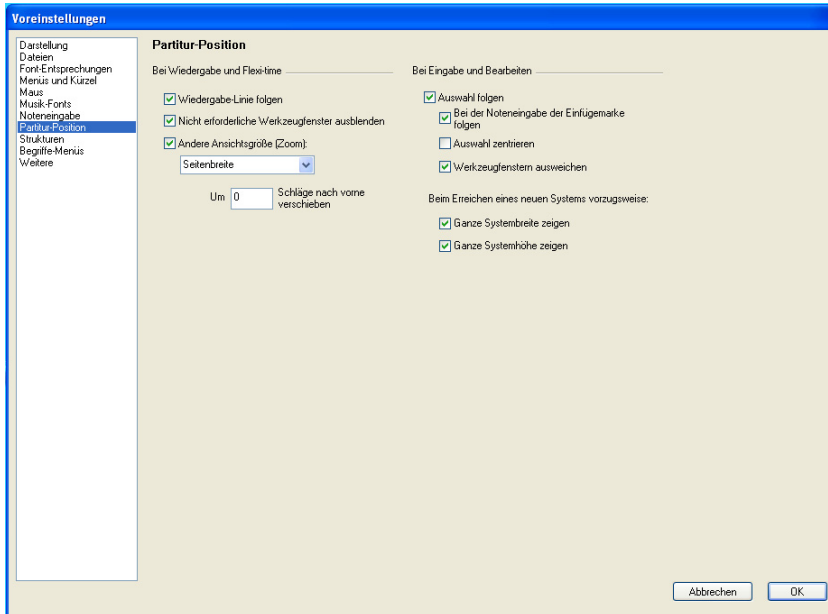
Zu Details der **Als Stichnoten einfügen**-Seite siehe **Voreinstellungen Als Stichnoten einfügen** auf Seite 157.

Wiedergabe

Zu Details der **Wiedergabe**-Seite siehe **Wiedergabe-Voreinstellungen** auf Seite 366.


Partitur-Position

Auf der Seite **Partitur-Position** können Sie einstellen, wie und wann Sibelius Ihre Partitur auf dem Bildschirm neu positioniert bzw. verschiebt:



- Sibelius folgt während des Abspielens der Partitur mit einer grünen Linie, die die aktuelle Position anzeigt. Wenn Sie dies nicht wünschen (z.B. zum Sparen von Prozessor-Kapazität bei der Wiedergabe mit dem Kontakt Player), schalten Sie **Wiedergabe-Linie folgen** aus.
- **Nicht erforderliche Werkzeugfenster ausblenden** ist in der Voreinstellung eingeschaltet; wenn diese Option eingeschaltet ist, werden während der Wiedergabe alle Werkzeugfenster mit Ausnahme der Wiedergabe-, Video-, Kontakt- und Navigator-Fenster ausgeblendet.
- **Andere Ansichtsgröße (Zoom)** ermöglicht Ihnen für die Wiedergabe eine bestimmte Ansichtsgröße unabhängig von der während des Bearbeitens verwendeten einzustellen. Sie können die gewünschte Ansichtsgröße direkt in der Liste dieses Dialogfelds festlegen; stattdessen können Sie die Ansichtsgröße auch während der Wiedergabe ändern, und sofern diese Option eingeschaltet ist, erinnert sich Sibelius beim nächsten Mal Abspielen an die zuletzt verwendete Ansichtsgröße.
- **Um n Schläge im Voraus verschieben** erlaubt Ihnen anzugeben, wie früh Sibelius die Partitur neu positionieren soll, falls die nächste Passage, die abgespielt wird, noch nicht sichtbar ist. Praktisch kann dies sein, wenn Sie Sibelius etwa als Begleiter benutzen, da Sie dann immer die Noten sehen können, bevor sie tatsächlich abgespielt werden.
- Wenn **Auswahl folgen** eingeschaltet ist, stellt Sibelius sicher, dass die momentane Auswahl immer sichtbar ist. Wenn diese Option eingeschaltet ist, haben Sie darüber hinaus noch folgende Wahlmöglichkeiten:
 - **Bei der Noteneingabe der Einfügemarke folgen** bedeutet, dass die Einfügemarke immer sichtbar ist, bevor eine Note eingegeben wird
 - **Auswahl zentrieren** erzwingt die Darstellung der aktuellen Auswahl immer in der Mitte des Bildschirms. Dies kann von Anwendern bevorzugt werden, die lieber auf einen Punkt des

Bildschirms fokussieren anstatt von links nach rechts zu arbeiten. Diese Option wird insbesondere für sehbehinderte Anwender empfohlen.

- **Werkzeugfenstern ausweichen** gewährleistet, dass die aktuelle Auswahl nicht unter einem der Werkzeug-Fenster verschwindet
 - **Ganze Systembreite zeigen** gewährleistet, dass, wann immer möglich, während der Noteneingabe die Partitur auf dem Bildschirm so positioniert wird, dass die ganze Breite des Systems, an dem Sie arbeiten, sichtbar ist. Falls das System breiter als Ihr Bildschirm ist, wird die horizontale Position der Partitur beibehalten.
 - **Ganze Systemhöhe zeigen** gewährleistet, dass, wann immer möglich, während der Noteneingabe die Partitur auf dem Bildschirm so positioniert wird, dass Sie die ganze Höhe des Systems, an dem Sie arbeiten, sehen können.
- Wenn Sie es lieber haben, dass Sibelius Ihre Partitur nie automatisch verschiebt, schalten Sie **Auswahl folgen** aus. (Wenn Sie möchten, können Sie dieser Option ein Tastaturkürzel zuweisen –  **5.14 Menüs und Tastaturkürzel**.)

Texturen

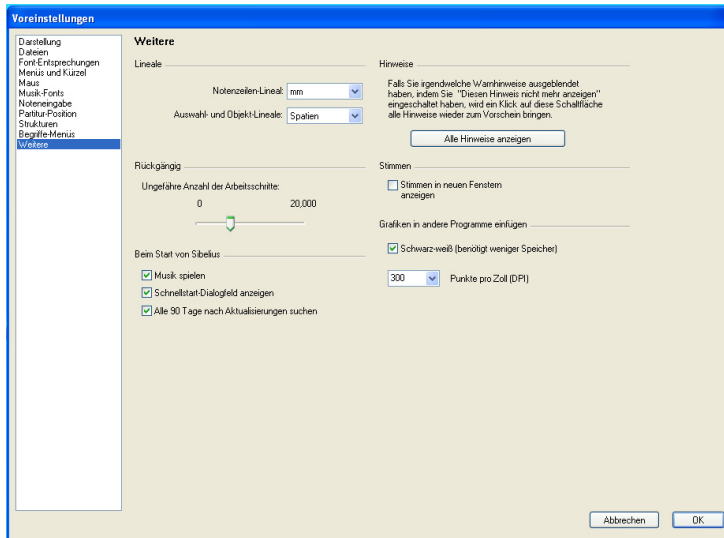
Zu Details der Texturen-Seite,  **5.7 Bildschirmdarstellung**.



Begriffe-Menüs





Zu Details der Begriffe-Menüs-Seite siehe **Erstellen und Ändern von Begriffe-Menüs** auf Seite 212.

Weitere

Auf der Seite **Weitere** können Sie verschiedene weitere Optionen ändern:



- **Lineale** legt die Maßeinheiten der Lineale fest –  **5.1 Ansicht-Menü**
- **Rückgängig** (Mac: **Widerrufen**): Hier können Sie festlegen, wie viele Änderungen bzw. Arbeitsschritte an und in Ihrer Partitur sich Sibelius merken soll –  **5.18 Rückgängig und Wiederherstellen**

- Die Optionen unter **Beim Start von Sibelius steuern**, ob beim Start von Sibelius ein kleiner Musikausschnitt erklingen, ob das Dialogfeld **Datei ▶ Schnellstart** automatisch erscheinen und ob Sibelius alle 90 Tage automatisch nach Updates suchen soll –  **Hilfe** in Ihrem **Handbuch**
- Die Option **Stimmen in neuen Fenstern anzeigen** ermöglicht es, festzulegen, ob Sibelius alle Stimmen im selben Fenster anzeigen oder für jede Stimme ein eigenes Fenster erstellen soll, siehe  **6.1 Einzelstimmen**
- **Alle Hinweise anzeigen** lässt Warnhinweise wieder erscheinen, die Sie ausgeschaltet haben – siehe **Warnhinweise** weiter unten
- **Grafiken in andere Programme einfügen** lässt Sie angeben, ob Sibelius Grafiken in die Zwischenablage in **Schwarz-weiß** exportieren soll; ebenso haben Sie hier auch die Möglichkeit, die Auflösung der Grafik in Punkte pro Inch (dpi) festzulegen –  **8.11 Exportieren von Grafikdateien**.
- Mithilfe der Optionen unter **Liedtext aus der Zwischenablage einfügen** können Sie festlegen, ob Sibelius Liedtexte beim Einfügen in die Partitur automatisch in Silben aufteilen soll  **3.3 Liedtext**.

Warnhinweise

Bei der Arbeit mit Sibelius erscheinen immer mal wieder hilfreiche Hinweise. Wenn diese Hinweise Ihnen irgendwann auf die Nerven gehen sollten, können Sie sie mit einem Klick auf das Kontrollkästchen **Diesen Hinweis nicht mehr anzeigen** des jeweiligen Hinweises unterdrücken.

Wenn Sie nun aber plötzlich vergessen, wie Sibelius funktioniert (fallen Sie eigentlich vom Fahrrad, wenn Sie mal eine Weile nicht damit fahren?) und Sie sich diese Hinweise wieder zurückwünschen, klicken Sie auf **Alle Hinweise zeigen**. Damit erscheinen in Zukunft wieder alle Hinweise, die Sie unterdrückt hatten.

6. Dynamische Stimmen

6.1 Einzelstimmen

Dynamische Stimmen

Bei Werken für mehrere Instrumente erstellt man normalerweise eine Partitur und separat dazu die Einzelstimmen, welche jeweils die Noten eines Instrumentes (manchmal auch mehrerer) enthalten. Stimmen unterscheiden sich von der Partitur ganz erheblich: Es finden sich in ihnen nur die für das jeweilige Instrument relevanten Noten, sie sind manchmal mit anderen Tonhöhen als die Partitur notiert und haben ein ganz anderes Layout, oft auch ein anderes Papierformat.

Glücklicherweise kümmert sich Sibelius um all das, automatische Formatierung, Transponieren und Layout der Stimmen.

(Auch wenn es dasselbe Wort ist, besteht sicherlich keine Gefahr, die hier erklärten Stimmen mit den Stimmen im Sinne einzelner »Ebenen« oder »Linien« innerhalb einer Notenzeile zu verwechseln. Dies sind zwei völlig verschiedene Dinge.)

Was sind dynamische Stimmen?

Bei anderen Notationsprogrammen müssen Sie die Stimme eines jeden Instruments als separate Datei »herausziehen«, was zur Folge hat, dass jegliche Änderungen, die Sie später an der Partitur vornehmen (z.B. nach der ersten Probe), in Partitur und Stimmen nachgetragen werden müssen, im schlimmsten Fall kann das sogar ein neuerliches Herausziehen der Stimmen bedeuten. Damit verlieren Sie wertvolle Stunden.


Sibelius hingegen beschreitet hier revolutionäre Pfade. Jede Änderung in der Partitur wird automatisch auch in der Stimme vorgenommen und umgekehrt: Das sind *Dynamische Stimmen*.

Sie können dynamische Stimmen in exakt der gleichen Weise wie eine Partitur bearbeiten. Sie können Noten verschieben, hinzufügen und löschen, Bindebögen und Dynamik ergänzen usw., ganz wie gewohnt. Jedoch wird eine Stimme immer augenblicklich aktualisiert, sobald Sie etwas in der Partitur ändern, das Gleiche gilt umgekehrt.

Sie müssen dynamische Stimmen nicht herausziehen, sie sind tatsächlich Bestandteil derselben Datei wie die der Partitur. Damit lassen sich die Stimmen auch leichter verwalten.

Dynamische Stimmen anzeigen

Nach dem Erstellen oder Öffnen einer Sibelius-Datei wird die Partitur angezeigt. Über die Dropdown-Liste mit der Bezeichnung **Partitur** in der Werkzeugleiste können Sie ganz leicht zu oder zwischen den Stimmen umschalten. Wenn Sie darauf klicken, erscheint eine Liste, die mit der Partitur beginnt und der die Namen aller Stimmen folgen. Wählen Sie den Namen der Stimme aus, die Sie sehen möchten, Sibelius öffnet diese dann in einem neuen Fenster.

Sie können auch ganz schnell zwischen der Partitur und der zuletzt betrachteten Stimme umschalten, indem Sie in der Werkzeugleiste auf die Schaltfläche **Zwischen Partitur und Stimme wechseln** klicken  (Kürzel W). Wenn Sie eine Note oder ein anderes Notenzeilen-Objekt auswählen, bevor Sie **Zwischen Partitur und Stimme wechseln**, zeigt Sibelius die Stimme mit dieser Auswahl an. Wenn nichts ausgewählt ist, zeigt Sibelius die zuletzt betrachtete Stimme an. Sie können

6. Dynamische Stimmen

auch zu einer Stimme umschalten, indem Sie diese im Stimmen-Fenster (siehe unten) doppelklicken.

Auch ist es möglich, sich mit **Fenster ▶ Nächste Stimme** und **Vorige Stimme** (Kürzel **Strg+Alt+Tab** oder **⌘+⌘Tab** und **Shift+Strg+Alt+Tab** oder **⇧+⌘Tab**) durch die Stimmen zu bewegen. Sobald Sie zur letzten Stimme gelangt sind und zur nächsten weitergehen, zeigt Sibelius wiederum die Partitur an.

Mehrere Stimmen anzeigen

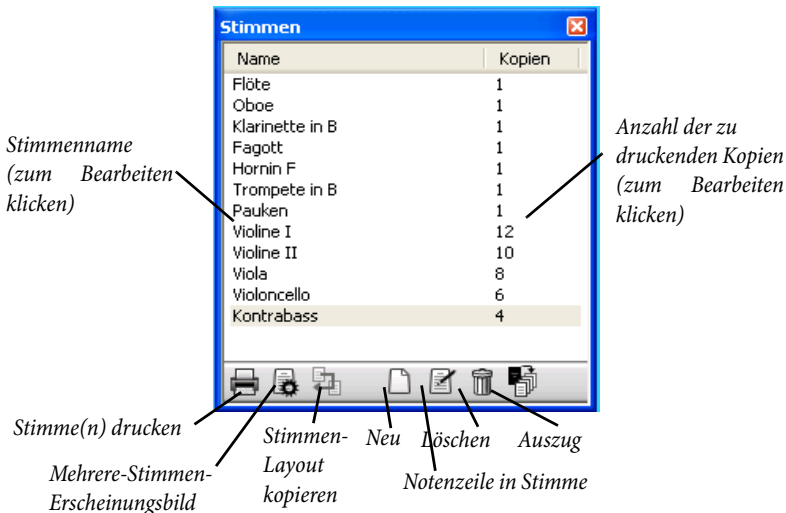
In der Voreinstellung erzeugt Sibelius pro Partitur nur zwei Fenster: eines für die Partitur und ein anderes für die Stimmen. Wenn Sie zwischen Stimmen umschalten, benutzt Sibelius immer das Fenster wieder, in dem die zuvor betrachtete Stimme angezeigt wurde. Wenn Sie möchten, dass Sibelius für jede Stimme ein separates Fenster erzeugt, vielleicht damit Sie sie auf einem großen Monitor verteilt sehen können, schalten Sie auf der Seite **Weitere** des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**, Kürzel **Strg+**, oder **⌘**,) die Option **Stimmen in neuen Fenstern anzeigen** ein.

Partitur und Stimmen unterscheiden

Sibelius verwendet für Partitur und Stimmen unterschiedliche Unterlage- und Papier-Texturen, sodass Sie die beiden sofort unterscheiden können. In der Voreinstellung zeigt Sibelius die Stimmen auf einem cremefarbenen und die Partitur auf einem weißen Papier. Die Verwendung der Texturen können Sie auf der **Texturen**-Seite des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**) festlegen – **5.7 Bildschirmdarstellung**.

Das Stimmen-Fenster

Über das Stimmen-Fenster können Sie Stimmen drucken, erstellen, modifizieren, löschen und herausziehen. Dieses Fenster sollten Sie nicht oft benötigen (z.B. da Sie Stimmen drucken über **Datei ▶ Drucken** oder **Datei ▶ Alle Stimmen drucken** können), sodass Sie es im Allgemeinen ausgeschaltet lassen. Um das Stimmen-Fenster jedoch anzuzeigen, wählen Sie **Fenster ▶ Stimmen** (Kürzel **Strg+Alt+R** oder **⌘+⌘R**) oder klicken auf die entsprechende Schaltfläche in der Werkzeugleiste.



Wie die Drop-down-Liste in der Werkzeugleiste enthält dieses Fenster eine Liste sämtlicher Stimmen der Partitur. Mit einem Doppelklick auf den Namen einer Stimme, die Sie betrachten möchten, können Sie auf diese umschalten.

Bestimmte Änderungen können Sie an mehreren Stimmen auf einmal vornehmen. Um eine einzelne Stimme auszuwählen, klicken Sie auf deren Namen. Wenn Sie mehrere Stimmen auswählen möchten, können Sie mit **Strg**+Klick oder **⌘**-Klick der Auswahl eine weitere Stimme hinzufügen oder mit **Shift**-Klick die Auswahl erweitern.


Sobald Sie eine oder mehrere Stimmen ausgewählt haben, können Sie auf jeden der Knöpfe am unteren Rand des Fensters klicken:

- **Stimme(n) drucken:** druckt die jeweils ausgewählten Stimmen; in der **Kopien**-Spalte können Sie angeben, wie viele Kopien welcher Stimmen gedruckt werden sollen (siehe **Mehrere Stimmen drucken** unten).
- **Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbild:** Sibelius fragt Sie, ob Sie die Änderungen an allen Stimmen oder nur an der aktuell ausgewählten Stimme vornehmen möchten. Damit ist es Ihnen möglich, das Erscheinungsbild aller ausgewählten Stimmen in einem Arbeitsschritt zu ändern (siehe **Mehrere Stimmen anzeigen** weiter unten).
- **Stimmen-Layout kopieren:** Kopiert das Layout der momentan angezeigten Stimme in die im Stimmen-Fenster ausgewählte(n) Stimme(n) – siehe **Das Stimmen-Fenster** weiter unten.
- **Neue Stimme:** Damit können Sie manuell eine neue Stimme erstellen, die eine beliebige Anzahl von Notenzeilen der Partitur enthalten kann.
- **Notenzeilen in Stimme:** Mit dieser Option können Sie einer Stimme weitere Notenzeilen hinzufügen oder Notenzeilen aus ihr entfernen. (Dies funktioniert nur bei der Auswahl einer einzelnen Stimme.)
- **Stimme(n) löschen:** Entfernt die ausgewählte(n) Stimme(n).
- **Stimmen herausziehen:** Zieht jede dynamische Stimme in eine separate Sibelius-Datei heraus (📖 **6.4 Stimmen herausziehen**).

Mehrere Stimmen drucken


Wenn Sie den Stimmensatz eines Orchesterwerkes drucken, benötigen Sie üblicherweise nur eine Kopie der 1. Flöte, jedoch eine ganze Reihe Kopien für die Geigen (und die anderen Streicher), um alle Spieler bzw. Pulte mit Noten zu versorgen. In Sibelius können Sie für jede Stimme die Anzahl der zu druckenden Kopien angeben. Wählen Sie die entsprechende Stimme im Stimmen-Fenster aus und klicken einmal in die **Kopien**-Spalte. Es erscheint eine Einfügemarke; tippen Sie die Anzahl der Kopien, die eine beliebige Zahl zwischen 0 und 99 sein kann.


Da Sibelius Ihnen ermöglicht, für jede Stimme eine individuelle Anzahl zu druckender Kopien einzustellen, kann das Drucken eines kompletten Stimmensatzes praktisch mit nur zwei Mausklicks erledigt werden. Sie können bei einem Druckauftrag eine beliebige Kombination von Stimmen drucken.

Um alle Stimmen zu drucken, wählen Sie **Datei ▶ Alle Stimmen drucken**. Um nur bestimmte Stimmen zu drucken, wählen Sie im Stimmen-Fenster die Stimme(n) aus und klicken auf den **Stimme(n)-drucken**-Knopf (). Alternativ können Sie eine einzelne Stimme in der üblichen Weise über **Datei ▶ Drucken** drucken. Wenn Sie mehrere Stimmen gleichzeitig drucken, können Sie den Seitenbereich oder die Kopienanzahl im **Druck**-Dialog nicht angeben.

Sie können Ihre Stimmen direkt als PDF-Dateien drucken, was sehr praktisch ist, wenn Sie sie per E-Mail verschicken wollen. In Windows müssen Sie dazu einen PDF-Druckertreiber installieren, um diese Funktion zu verwenden (siehe **8.11 PDF-Dateien erstellen** (Seite 709)). Auf dem Mac klicken Sie im **Drucken**-Dialogfeld einfach auf **PDF** und wählen **Als PDF sichern**. Sowohl in Windows als auch auf dem Mac speichert Sibelius jede Stimme als einzelne PDF-Datei und gibt dieser Datei auch gleich einen passenden Namen.

Neue Stimmen erzeugen

Sibelius erstellt für jedes Instrument einer Partitur automatisch eine Stimme. Wenn Sie eine in Sibelius 3 (oder älter) erstellte Partitur öffnen, haben Sie die Wahl, einen Stimmensatz erstellen zu lassen oder nicht (siehe  **8.10 Öffnen von Dateien älterer Versionen**).

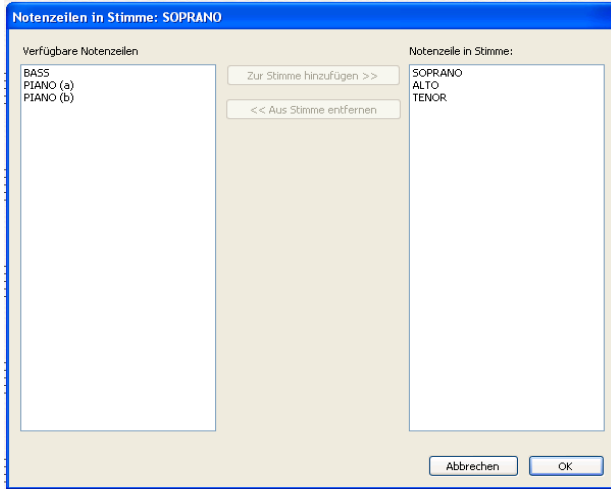
Wenn Sie aus irgendeinem Grunde weitere Stimmen Ihrer Partitur hinzufügen müssen, klicken Sie im Stimmen-Fenster auf den **Neue-Stimme**-Knopf (). Sie sehen dann ein Dialogfeld, in dem Sie aus allen in der Partitur vorhandenen Notenzeilen diejenigen auswählen können, aus denen die neue Stimme bestehen soll. Dies ist identisch dem Dialogfeld **Notenzeilen in Stimme** (siehe unten).

Notenzeilen in Stimmen hinzufügen oder entfernen

Sibelius erlaubt Ihnen, in einer Stimme eine beliebige Anzahl oder Kombination von Notenzeilen der Partitur einzubinden. Sie könnten beispielsweise eine Gesangspartitur einer Oper erzeugen, indem Sie eine Stimme erstellen, die alle Sänger und die Klavierbegleitung enthält.

Stellen Sie dazu sicher, dass Ihre Partitur alle Instrumente enthält, die Sie benötigen, einschließlich der Klavierbegleitung. Da der Klavierauszug jedoch üblicherweise nicht Teil der Dirigier-Partitur ist, sollten Sie nicht nur für die Gesangspartitur eine Stimme erstellen, sondern auch für die Dirigier-Partitur, die alle Instrumente *außer* der Klavierbegleitung enthält. Wenn es dann an den Druck Ihrer Partituren geht, drucken Sie die »Dirigier-Partitur«-Stimme und die »Gesangspartitur«-Stimme anstatt der Gesamtpartitur.

Um die Notenzeilen einer schon vorhandenen Stimme zu ändern, wählen Sie die Stimme aus und klicken im Stimmen-Fenster auf den **Notenzeilen-in-Stimme**-Knopf (📄). Es erscheint folgendes Dialogfeld:



Die Liste **Verfügbare Notenzeilen** auf der linken Seite zeigt alle zur Verfügung stehenden Notenzeilen der Partitur an, die nicht in der Stimme enthalten sind. Wenn eine Notenzeile einer Stimme hinzugefügt wurde, erscheint sie auf der rechten Seite in der Liste **Notenzeilen in Stimme**. Um einer Stimme Notenzeilen hinzuzufügen, wählen Sie die entsprechenden Notenzeilen in der Liste auf der linken Seite aus und klicken auf die Schaltfläche **Zur Stimme hinzufügen**. In gleicher Weise können Sie Notenzeilen aus einer Stimme entfernen: Wählen Sie sie in der Liste auf der rechten Seite aus und klicken auf die Schaltfläche **Aus Stimme entfernen** (damit wird nicht das Instrument aus der Partitur entfernt).

Wenn Sie in einer Stimme Notenzeilen hinzufügen oder entfernen, werden die Notenabstände der ganzen Stimme zurückgesetzt, um eine korrekte Spationierung zu gewährleisten.

Stimmen löschen

Um eine Stimme zu löschen, wählen Sie sie im **Stimmen**-Fenster aus und klicken auf den **Löschen**-Knopf (🗑️). Sibelius fragt Sie nach einer Bestätigung, bevor es diesen Schritt ausführt. Wenn Sie mehr als eine Stimme auf einmal löschen möchten, wählen Sie einfach alle gewünschten Stimmen aus und klicken dann auf den **Löschen**-Knopf. Das Löschen einer Stimme entfernt nicht das Instrument in der Partitur.

Lassen Sie sich aber gesagt sein, dass es völlig harmlos ist, Stimmen aufgelistet zu haben, auch wenn Sie keine Absicht hegen, diese zu verwenden. Unerwünschte Stimmen können Sie bedenkenlos löschen.


Erscheinungsbild von Stimmen und Partitur

Die folgenden Dinge sind in der Partitur und in allen Stimmen immer gleich – d.h. es macht keinen Unterschied, ob Sie gerade in der Partitur oder in einer Stimme sind, wenn Sie etwas davon ändern, da diese Änderung überall gilt:

- Textstile: Sie können jedoch in **Textstile bearbeiten** für Partitur und Stimmen unterschiedliche Schriftgrößen angeben.
- Standard-Positionen: Jedoch auch hier können Sie im Dialogfeld **Standard-Positionen** für Partitur und Stimmen unterschiedliche Werte festlegen.
- Viele Regeln in **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** (z.B. Positionierung von Vorzeichen, Punktierungen, Artikulationszeichen, Klammern, Schlüssel, Tonartvorzeichnungen, N-tolen; Erscheinungsbild von Taktstrichen, Akkordrastern, Cresc./dim.-Gabeln, Studierzeichen, Bindebögen, Haltebögen; Balkensetzung, Notengrößen, Textrahmenstärke und Liedtext-Optionen)

Die folgenden Dinge können jedoch in jeder Stimme unabhängig von den anderen Stimmen und der Partitur eingestellt werden, sodass eine Änderung hier nur die jeweilige Stimme (oder die Partitur) betrifft, in der Sie sich gerade befinden:

- Seiten- und Notenzeilengröße (Rastral) etc. (in **Layout** ▶ **Dokument einrichten**)
- Layout, einschließlich Umbrüche und **Layout** ▶ **Automatisches Layout**
- Notenabstände (einschließlich **Stilvorlagen** ▶ **Notenabstands-Regel**)
- Textgrößen (siehe **Textstile in Stimmen** auf Seite 575)
- Einige Regeln in **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** (z.B. Taktzahlen-Format, Mehrtakt-Pausen, Instrumentennamen, Taktartbezeichnungen; Erscheinungsbild der Systemtrennstriche; erste Seitenzahl; Notenzeilen- und Systemabstände)
- Erscheinungsbild von Timecode und Hit Points (**Play** ▶ **Video und Time** ▶ **Timecode und Dauer und Hit Points**).

Es ist nützlich, die Möglichkeit zu haben, manche Dinge in dieser Art in den einzelnen Stimmen unterschiedlich voneinander ändern zu können. Es ist jedoch auch genauso nützlich, bestimmte Änderungen an allen Stimmen oder Stimmengruppen auf einmal vornehmen zu können, anstatt in jeder Stimme einzeln. Letzteres können Sie über das Dialogfeld **Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbild** tun. –  **6.3 Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbild.**

6.2 Stimmen bearbeiten

Sie können dynamische Stimmen in exakt der gleichen Weise wie eine Partitur bearbeiten; tatsächlich funktioniert fast alles, was Sie in einer Partitur machen können, in gleicher Weise in einer Stimme. Das Erstellen und Löschen von Objekten in einer Stimme macht dasselbe wie in der Partitur, das gilt gleichfalls auch umgekehrt.

Objekte in Stimmen verschieben

Das Verschieben von Objekten (außer dem Ändern der Tonhöhe von Noten) ist allerdings eine andere Angelegenheit. Sie können Dinge in Partitur und Stimme durchaus unterschiedlich positionieren, um genügend Freiraum für das Layout zu haben und um Kollisionen zu vermeiden, die z.B. in der Stimme entstehen können, in der Partitur jedoch nicht auftauchen (oder umgekehrt). So funktioniert's:

- Wenn Sie ein Objekt in der Partitur verschieben, so verschiebt es sich auch in den betreffenden Stimmen (so wie Sie es erwarten würden)
- Wenn Sie ein Objekt jedoch in der Stimme verschieben, so verschiebt es sich *nicht* in der Partitur. Dasselbe gilt für die Gestaltung eines Objekts – wenn Sie beispielsweise an der Bogenmitte ziehen, um die Bogenform in der Stimme zu ändern, ändert sie sich nicht in der Partitur. Damit sind Sie in der Lage, in der Stimme letzte Anpassungen vorzunehmen, ohne dass die Partitur davon betroffen wäre. Dieses Objekt nimmt in der Stimme die Farbe Orange an, um Ihnen zu zeigen, dass es sich nun hinsichtlich seiner Gestaltung oder Positionierung von der Partitur unterscheidet (siehe **Unterschiede in Stimmen** weiter unten).
- Wenn ein Objekt in einer Stimme verschoben bzw. umgestaltet wurde, wird es sich im weiteren Verlauf auch dann nicht ändern, wenn es in der Partitur bewegt wird (da dies die Stimme, die Sie schon schön gerichtet hatten, wieder durcheinander bringen könnte) – es sei denn, Sie verschieben es in der Partitur so weit, dass es sich einer anderen Note zuordnet (andernfalls würden Partitur und Stimme überhaupt nicht mehr übereinstimmen), oder Sie setzen das Objekt (in Position und/oder Gestaltung) zurück, damit es sich in Partitur und Stimme wieder gleicht (siehe **Objekte in Stimmen zurücksetzen** weiter unten).
- Sie sollten in einer Stimme ein Objekt nicht zu weit verschieben (z.B. zu einer anderen Note), da es sich in der Partitur nicht bewegt und daher mit der Partitur nicht mehr übereinstimmt. Wenn Sie dies tun, läuft die graue Zuordnungslinie rot an, um Sie vor der zu großen unterschiedlichen Positionierung in Stimme und Partitur zu warnen.

Im Allgemeinen heißt das, dass Sie die Noten und alles andere in der Partitur und nicht in der Stimme eingeben; am Ende können Sie dann in der Stimme dieser den letzten Schliff verpassen, indem Sie die Position und Gestaltung der verschiedenen Objekte richten.

Beachten Sie aber bitte, dass Sie Layoutänderungen wie das Verschieben von Notenzeilen, das Setzen und Entfernen von System- und Seitenumbrüchen sowie das Ändern der Notenabstände in der Stimme ganz frei handhaben können – dies zählt nicht als Verschieben von Objekten, da es keine Rolle spielt, in wie weit sich Partitur und Stimme im Layout unterscheiden.

Unterschiede in Stimmen

Wenn Sie in einer Stimme ein Objekt verschieben oder bearbeiten, zeigt Ihnen Sibelius den nun entstandenen Unterschied hilfreicherweise durch Färbung in Orange an. (Wenn Sie dies als lästig empfinden, schalten Sie **Ansicht ▶ Unterschiede in Stimmen** aus.)

Beispiel:

- Notenzeilen-Objekte (z.B. Expression-Text, Cresc./dim.-Gabeln, Vorzeichen etc.) erscheinen in Orange, wenn sie in der Stimme verschoben wurden
- Noten, deren Halsrichtung in der Stimme umgekehrt oder die in Stichnotengröße umgewandelt wurden, werden in Orange dargestellt
- Objekte, die in der Stimme angezeigt werden, in der Partitur jedoch ausgeblendet sind oder umgekehrt, erscheinen in Orange.

Sie können auch in der Partitur **Ansicht ▶ Unterschiede in Stimmen** einschalten, Sibelius stellt dann alle Objekte farbig dar, die in einer oder in mehreren Stimmen verschoben oder bearbeitet wurden. Dies macht es einfach, beispielsweise solche Objekte zu sehen, auf die Sie eventuell **Layout ▶ Auf Partitur-Position zurücksetzen** anwenden möchten (siehe unten).

Objekte in Stimmen zurücksetzen

Wenn Sie die Position eines Objekts in einer Stimme zurücksetzen müssen, können Sie es entweder auf seine Standard-Position oder auf dieselbe Position wie in der Partitur zurücksetzen.

- Um ein Objekt auf seine Standard-Position zurückzusetzen (d.h. auf die in **Stilvorlagen ▶ Standard-Positionen** festgelegten Werte), wählen Sie **Layout ▶ Position zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+P** oder **⇧⌘P**).
- Um die Position eines Objektes wieder auf die der Partitur zurück zu bringen, wählen Sie **Layout ▶ Auf Partitur-Position zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+P** oder **⇧⌘⌥P**). Wenn **Ansicht ▶ Unterschiede in Stimmen** eingeschaltet ist, wird das Objekt nicht mehr in Orange dargestellt.

Wenn Sie die Partitur bearbeiten, können Sie mit **Layout ▶ Auf Partitur-Position zurücksetzen** ein Objekt in *allen Stimmen*, in denen es vorkommt, auf die Position in der Partitur zurücksetzen.

Sie können auch die Gestaltung eines Objekts in einer Stimme (z.B. die eines Bindebogens) entweder auf dessen Standard-Gestaltung, oder auf die Gestaltung desselben Objekts in der Partitur zurücksetzen:

- Um ein oder mehrere Objekte auf deren Standard-Gestaltung zurückzusetzen, wählen Sie **Layout ▶ Gestaltung zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+D** oder **⇧⌘D**).
- Um die Gestaltung desselben Objekts in der Partitur zurück zu bringen, wählen Sie **Layout ▶ Auf Partitur-Gestaltung zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+D** oder **⇧⌘⌥D**). Wiederum erscheint dann das Objekt nicht mehr länger in Orange (es sei denn, Sie haben auch dessen Position geändert).

Wenn Sie die Partitur bearbeiten, können Sie mit **Layout ▶ Auf Partitur-Gestaltung zurücksetzen** ein Objekt in *allen Stimmen*, in denen es vorkommt, auf die Gestaltung in der Partitur zurücksetzen (genauso wie beim Zurücksetzen der Position).

Ausblenden und Anzeigen in Stimmen und Partitur


Abgesehen von ein paar Ausnahmen (etwa Schlüsselwechsel und Stichnotenpassagen) wird jedes Objekt einer Partitur standardmäßig in Partitur und in allen Stimmen, in denen es vorkommt, angezeigt. Wenn Sie ein Objekt in der Partitur ausblenden möchten, damit es nur in der Stimme erscheint, selektieren Sie es und wählen **Bearbeiten ▶ Ausblenden oder anzeigen ▶ In Stimmen(auszügen) anzeigen**. Wenn umgekehrt ein Objekt nur in der Partitur und nicht in den Stimmen erscheinen soll, wählen Sie **Bearbeiten ▶ Ausblenden oder anzeigen ▶ In Partitur anzeigen**.

Wenn Sie in der Partitur **Bearbeiten ▶ Ausblenden oder anzeigen ▶ Ausblenden** wählen, wird das selektierte Objekt in Partitur und *allen* Stimmen ausgeblendet. Wenn Sie in einer Stimme **Bearbeiten ▶ Ausblenden oder anzeigen ▶ Ausblenden** wählen, wird das selektierte Objekt nur in dieser Stimme ausgeblendet und bleibt in der Partitur sichtbar. (In der einzelnen Stimme könnten Sie Objekte auch über die **Allgemein**-Leiste des **Eigenschaften**-Fensters ausblenden bzw. anzeigen.)

Stimmennamen bearbeiten

Die Namen der Stimmen können direkt im Stimmen-Fenster bearbeitet werden, indem Sie das **Name**-Feld editieren, oder – während die Stimme angezeigt wird – im Dialogfeld **Datei ▶ Partitur-Informationen**. Um den Namen im Stimmen-Fenster zu bearbeiten, wählen Sie die Stimme aus, die Sie umbenennen möchten, und klicken einmal in die **Name**-Spalte. Es erscheint eine Einfügemarke und Sie können den neuen Namen der Stimme eintippen. Die Änderung des Namens überträgt sich auch automatisch auf den Instrumentennamen auf der ersten und auf den folgenden Seiten der Stimme.

Wenn Sie einen Stimmennamen mit einem Zeilenumbruch versehen müssen, um mehrere Instrumente untereinander in einzelnen Zeilen in der Kopfzeile der Seite aufzulisten, setzen Sie diesen Zeilenumbruch mittels `\n`. Sie können Sibelius auch anweisen, für bestimmte Zeichen den Musik-Text-Font zu verwenden, indem Sie dem Zeichen, dessen Font Sie ändern möchten, ein `^` voranstellen (z.B. würde **Klarinette** in **B[^]b** als **Klarinette** in **B^b** erscheinen).

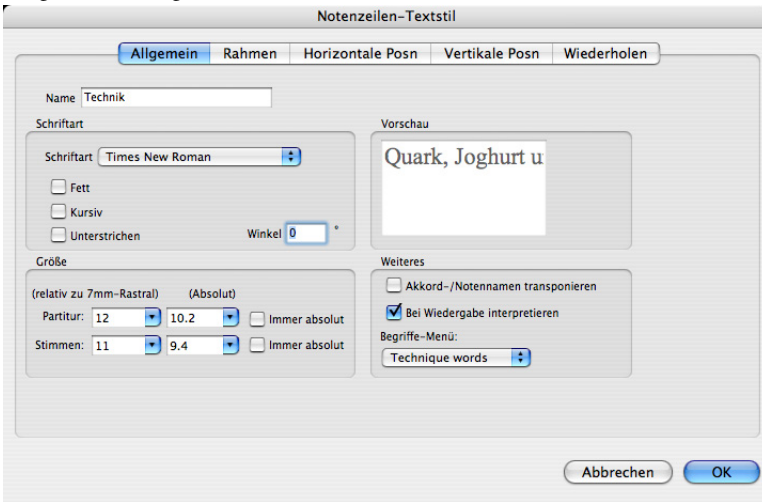
Weitere Informationen über Stimmennamen finden Sie unter **Stimmennamen und Instrumenten-Wechsel** auf Seite 273. Für allgemeinere Informationen über Instrumentennamen  **3.9 Instrumentennamen**.

Textstile in Stimmen

Jeder Text-Stil in Sibelius hat zwei Schriftgrößen: eine für die Partitur und eine für alle Stimmen. Um die Textgröße in Ihren Stimmen unabhängig von der Partitur zu ändern, klicken Sie auf **Textstile bearbeiten**, entweder im **Stilvorlagen**-Menü oder auf der **Stilvorlagen**-Seite von **Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbild**. Es erscheint das Dialogfeld **Textstile bearbeiten**. Wäh-

6. Dynamische Stimmen

len Sie den Namen des Textstils aus, den Sie bearbeiten möchten, und klicken Sie auf **Bearbeiten**. Folgendes Dialogfeld erscheint:



Um die Größe des Textstils in den Stimmen zu ändern, geben Sie bei **Stimmen** eine neue Punktgröße ein, entweder **relativ zu 7mm-Rastral** oder als **Absolut-Wert**. Wenn der Text nicht entsprechend der Rastralgröße skaliert werden soll, aktivieren Sie **Immer absolut**. Weitere Informationen zum Bearbeiten von Textstilen finden Sie in [3.10 Bearbeiten von Textstilen](#).

Wenn ein Text in der Partitur und in den Stimmen in unterschiedlicher Größe erscheinen soll, wie z.B. ein Titel-Text – dieser ist in der Partitur normalerweise größer als in den Stimmen –, sollten Sie dessen Größe niemals über die Text-Leiste des Eigenschaften-Fensters anpassen. Jede Größenänderung eines Textes, die Sie auf diese Weise vornehmen, wirkt sich sowohl auf die Partitur als auch die Stimmen aus. Sie sollten daher stattdessen die Standardgrößen des jeweiligen Textstils über **Stilvorlagen > Textstile bearbeiten** ändern.

Wenn Sie Text haben, der für die Partitur oder Stimme entweder viel zu groß oder zu klein ist, haben Sie wahrscheinlich die Größe unter Eigenschaften versehentlich geändert. Selektieren Sie die Stelle und wählen Sie **Layout > Gestaltung zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+D** oder **⌘+⌘D**), gehen Sie dann zu **Stilvorlagen > Textstile bearbeiten** und stellen Sie geeignete Größen für die Partitur und die Stimmen ein.



Schlüsselwechsel in Stimmen

Sibelius lässt Sie in Stimmen Schlüsselwechsel erstellen, die nicht in der Partitur erscheinen. Solche Schlüssel erscheinen in Orange (wenn **Ansicht > Unterschiede in Stimmen** eingeschaltet ist). Passen Sie jedoch auf: Wenn der Anfangs-Schlüssel für dieses Instrument in der Stimme ein anderer als in der Partitur ist, kann die Option **Schlüsselwechsel weglassen** auf der Seite **Stilvorlagen** des Dialogfelds **Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbild** (siehe oben **Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbild**) bewirken, dass kein neuer Schlüsselwechsel mehr erscheint, den Sie in der Stimme erstellen; in diesem Fall macht Sibelius Sie darauf aufmerksam.

Ebenso sollten Sie dies beachten: Wenn Sie in einer Stimme einen Schlüsselwechsel verschieben, der sowohl in der Partitur als auch in der Stimme steht, verschiebt sich dieser auch in der Partitur. Wenn Sie den Schlüssel in der Stimme unabhängig von der Partitur verschieben möchten, erstel-


len Sie in der Stimme einen neuen Schlüssel genau über dem bisherigen Schlüssel; der neue Schlüssel ist nun in dieser Stimme von der Partitur unabhängig und kann entsprechend verschoben werden.

Codae in Stimmen

Bei einer Coda, die in der Partitur ein unterbrochenes System erzeugt, können Sie in Sibelius angeben, ob diese Systemunterbrechung auch in den Stimmen auftauchen soll. Ein unterbrochenes System ist dadurch gekennzeichnet, dass **Mehrtaktpause unterbrechen** eingeschaltet und der **Abstand vor Takt** größer als 0 ist. (Wenn Sie **Layout ▶ Umbruch ▶ System unterbrechen** wählen, macht Sibelius dies automatisch –  **4.6 Wiederholungen**.) Wenn es Ihr Wunsch ist, dass das System in den Stimmen automatisch an der gleichen Stelle unterbrochen wird, schalten Sie **Unterbrechungen vor Codae** (die aufgeteilte Mehrtakt-Pausen haben) beibehalten auf der **Layout**-Seite des Dialogfelds **Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbild** ein. Um die Unterbrechung in den Stimmen zu unterdrücken, schalten Sie diese Option aus. Zu mehr Informationen siehe oben  **6.2 Stimmen in verschiedenen Transpositionen**.

Stimmen-Layout kopieren

In manchen Musikgattungen – insbesondere bei Film- und Fernsehmusik – kommt es häufiger vor, dass das Layout der Instrumental-Stimmen sehr ähnlich bis gleich ist. Dies gilt durchaus auch für beispielsweise die Stimmen der beiden Hörner oder Trompeten in einer klassischen Sinfonie. Damit ist gemeint, dass bei allen Stimmen die System- und Seitenumbrüche an der gleichen Stelle sitzen. In Sibelius können Sie das Layout einer Stimme ganz leicht auf eine oder alle anderen Stimmen übertragen:

- Stellen Sie zunächst das Layout einer Stimme einschließlich der vertikalen Positionierung von System-Objekten wie Studierzeichen, Tempobezeichnungen usw. soweit fertig, dass Sie es als geeignet für die Übertragung auf die anderen Stimmen erachten.
- Während die Stimme angezeigt wird, deren Layout Sie kopieren möchten:
 - Um das Layout auf alle anderen Stimmen zu übertragen, klicken Sie auf den **Stimmen-Layout-kopieren**-Knopf (), während alle (oder keine) Stimme(n) im Stimmen-Fenster ausgewählt sind.
 - Um das Layout auf eine oder mehrere Stimmen zu übertragen, wählen Sie die gewünschten Stimmen aus und klicken auf den **Stimmen-Layout-kopieren**-Knopf.
- Sie werden gefragt, ob Sie fortfahren möchten: Beantworten Sie dies positiv mit einem Klick auf **Ja**.

Das Layout der aktuellen Stimme wird augenblicklich auf die ausgewählten Stimmen übertragen. System- und Seitenumbrüche, Einstellungen in **Layout ▶ Automatisches Layout** und die Positionen von System-Objekten werden alle aktualisiert, um mit der gewählten Stimme in Übereinklang zu treten.

Stilvorlagen aus Stimmen heraus exportieren

Wenn Sie das Aussehen einer Stimme über die Dialogfelder **Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbild**, **Automatisches Layout** und **Notensatzregeln** eingerichtet haben, können Sie deren Stil-

vorlagen dann exportieren, entweder um sie in andere Stimmen derselben Partitur oder in Stimmen zukünftiger Partituren zu importieren.

Um Stilvorlagen einer Stimme zu exportieren, stellen Sie sicher, dass Sie diese Stimme gerade anzeigen, und wählen dann **Stilvorlagen ▶ Stilvorlagen exportieren**.

Um die Stilvorlagen in andere Stimmen derselben (oder einer anderen) Partitur zu importieren, wählen Sie diese Stimmen im Stimmen-Fenster aus, klicken auf den **Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbild**-Knopf und dann auf die Schaltfläche **Stilvorlagen importieren** auf der **Stilvorlagen**-Seite des Dialogfelds.

Wenn Sie Stilvorlagen einer Stimme exportieren, enthalten diese Stilvorlagen Einstellungen von **Automatisches Layout** und **Dokument einrichten**, die für das Erscheinungsbild einer Stimme verantwortlich sind. Daher sind diese Stilvorlagen nur für den Import in andere Stimmen geeignet, nicht für den in eine Partitur. Gleichmaßen gilt, dass die aus einer Partitur exportierten Stilvorlagen nur für andere Partituren und nicht für Stimmen geeignet sind. Sie sollten also für Partitur und Stimmen unterschiedliche Stilvorlagen exportieren.

Stimmen in verschiedenen Transpositionen


Möglicherweise benötigen Sie eine Stimme in verschiedenen Transpositionen (z.B. bestimmte Blechblasinstrumente in B und in Es, je nach zur Verfügung stehenden Instrumenten). Mit Sibelius ist das ganz einfach:

- Erzeugen Sie zuerst eine neue Stimme, die das Instrument enthält, das Sie auch in einer anderen Transposition benötigen – siehe **Neue Stimmen erzeugen** auf Seite 570
- Ändern Sie den Namen der Stimme, damit Sie beide auseinander halten können, z.B. **Horn 1 (Es)** – siehe oben **Stimmennamen bearbeiten**
- Gehen Sie jetzt in diese Stimme, indem Sie ihren Namen im Stimmen-Fenster doppelklicken, oder indem Sie sie im Drop-down-Menü in der Werkzeugleiste wählen
- Stellen Sie sicher, dass nichts ausgewählt ist (drücken Sie dazu **Esc**), und wählen Sie **Erstellen ▶ Weiteres ▶ Instrumenten-Wechsel**. Wählen Sie die Variante des Instruments, das die gewünschte Transposition aufweist, klicken Sie **OK** und anschließend an den Anfang der ersten Notenzeile der Stimme. Diese Transpositions-Änderung gibt es nur in der Stimme; sie hat weder Einfluss auf die Partitur, noch auf andere Stimmen.
- Eventuell möchten Sie auch die Tonart der neu transponierten Stimme ändern. Stellen Sie wiederum zunächst sicher, dass nichts ausgewählt ist (drücken Sie **Esc**). Wählen Sie **Erstellen ▶ Tonartvorzeichnung** (Kürzel **K**), wählen Sie die gewünschte Tonart und klicken auf **OK**, dann klicken Sie an den Anfang der Stimme. Wie auch die Transpositions-Änderung gibt es diese Tonartvorzeichnung nur in dieser Stimme.
- Eventuell möchten Sie auch die Tonart der neu transponierten Stimme ändern. Stellen Sie wiederum zunächst sicher, dass nichts ausgewählt ist (drücken Sie **Esc**). Wählen Sie **Erstellen ▶ Tonartvorzeichnung** (Kürzel **K**), wählen Sie die gewünschte Tonart und klicken auf **OK**, dann klicken Sie an den Anfang der Stimme. Wie auch die Transpositions-Änderung gibt es diese Tonartvorzeichnung nur in dieser Stimme.
- Bei besonders extremen Transpositionen müssen Sie jetzt noch den Schlüssel anpassen. Stellen Sie sicher, dass nichts ausgewählt ist. Wählen Sie **Erstellen ▶ Schlüssel** (Kürzel **Q**), wählen Sie

den gewünschten Schlüssel und klicken auf **OK**, klicken Sie dann an den Anfang der Stimme. Möglicherweise benötigen Sie noch weitere Schlüsselwechsel – siehe oben **Codae in Stimmen**.

Auch wenn dies weniger häufig benötigt wird, können Sie überall in einer Stimme Instrumentenwechsel, Transpositions-Änderungen, Schlüsselwechsel und Tonartwechsel einfügen, ohne dass die Partitur oder andere Stimmen, die auf demselben Instrument basieren, davon beeinflusst würden. Beachten Sie dabei, dass ein in der Stimme vorgenommener Tonartwechsel nur diese Stimme betrifft und nicht in der Partitur erzeugt wird. Wenn Sie die Tonart in der Partitur und in allen Stimmen ändern möchten, erstellen Sie sie in der Partitur.

6.3 Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbild

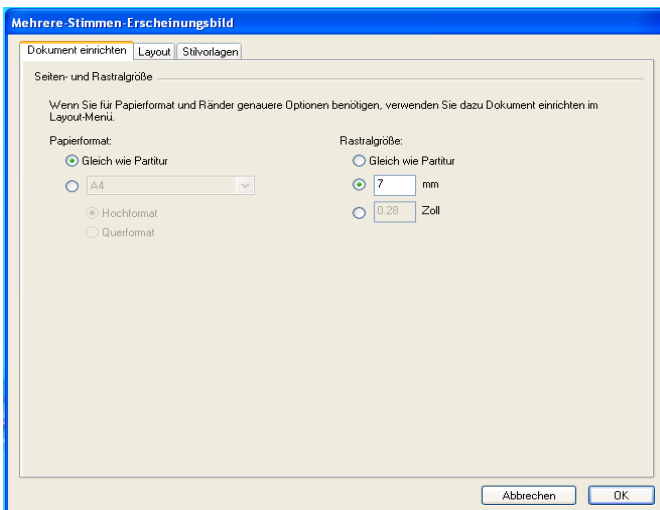
Das Dialogfeld **Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbild** kann dazu verwendet werden, das Erscheinungsbild einer beliebigen Anzahl von Stimmen in einem Arbeitsschritt zu ändern. Wählen Sie zuerst im Stimmen-Fenster die Stimme(n) aus, die Sie ändern möchten, und klicken dann auf .

Wenn Sie das Erscheinungsbild mehrerer Stimmen ändern, kann die Situation eintreten, dass bestimmte Einstellungen in verschiedenen Stimmen unterschiedlich sind; in diesem Fall erscheinen diese Einstellungen leer. Wenn in diesem Zustand an diesen Einstellungen keine Änderungen vorgenommen werden, bleiben die einzelnen Werte in den jeweiligen Stimmen unverändert.


Das Dialogfeld besteht aus drei als Registerkarten verwalteten Seiten.

Dokument einrichten

Auf der Seite **Dokument einrichten** können Sie die Seitengröße, die Seitenausrichtung und die Notenzeilengröße (Rastral) Ihrer Stimmen festlegen:

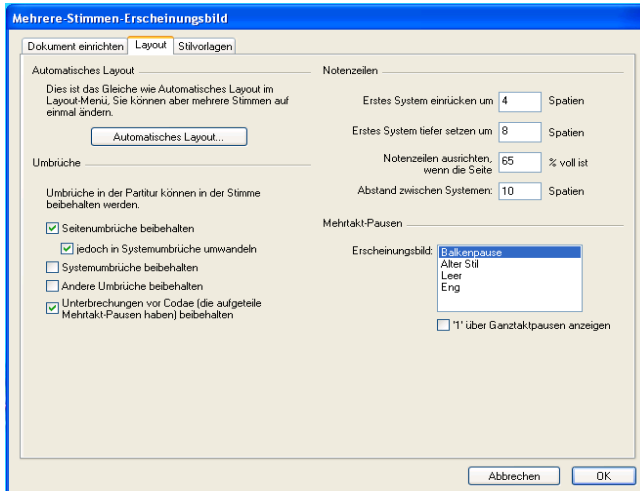



- Mit der Option **Wie in Partitur** unter Seitengröße werden sowohl die Seitengröße als auch die Seitenausrichtung der Stimmen identisch der Partitur eingestellt. Wenn Sie unterschiedliche Einstellungen möchten, wählen Sie die gewünschte Seitengröße aus der Drop-down-Liste und klicken entweder auf **Hochformat** oder **Querformat**.
- Mit der Option **Wie in Partitur** unter Notenzeilengröße wird gewährleistet, dass alle Notenzeilen in Ihren Stimmen die gleiche Größe wie die Notenzeilen in der Partitur haben. Stimmen besitzen üblicherweise jedoch größere Notenzeilen als die Partitur. Sie können die gewünschte Größe entweder in Millimetern oder in Zoll (Inches) angeben.
- Durch Klicken auf **Ränder** können Sie die Seiten- und Notenzeilenränder für die Stimmen unabhängig von der Partitur ändern – siehe **Seitenränder** und **Notenzeilenränder** auf Seite 616. Dies ist besonders nützlich, um den Rand oberhalb der obersten Notenzeile auf der ersten Seite zu vergrößern, wenn Sie Platz für den Titel usw. brauchen.

- Auf dem Mac können Sie auf **Seite einrichten** (eine hier nicht abgebildete Schaltfläche) klicken, um die Druckvorgaben für Ihre Stimmen einzustellen, beispielsweise ein spezielles Papierformat zum Drucken –  **5.8 Drucken**.

Layout-Seite

Die **Layout**-Seite besitzt folgende Optionen; im Zweifelsfall belassen Sie die (vernünftigen) Voreinstellungen:



- Um die Einstellungen von **Automatisches Layout** zu ändern, klicken Sie auf **Automatisches Layout**. Hier können Sie steuern, wie Sibelius das Layout von Systemen, Seiten und Mehrtakt-Pausen gestalten soll ( **7.4 Automatisches Layout**).
- Seiten- und Systemumbrüche, die in der Partitur manuell gesetzt wurden, können in Stimmen unterdrückt, beibehalten oder modifiziert werden:
 - Wenn Sie zu Anfang der Partitur leere Seiten haben möchten (d.h. vor dem ersten Takt), aktivieren Sie **Titelseite beibehalten**
 - Wenn Sie andere leere Seiten einfügen möchten (nach dem ersten Takt), die in den Stimmen genau so angezeigt werden sollen wie in der Partitur, aktivieren Sie **Andere spezielle Seitenumbrüche beibehalten**
 - Wenn Sie stattdessen lieber andere Arten von Umbrüchen einfügen möchten, aktivieren Sie das Optionsfeld **jedoch verwandeln in** und legen Sie die Art des Umbruchs fest (**Seitenumbruch** oder **Systemumbruch**)
 - Wenn die Seitenumbrüche der Partitur ganz genauso in den Stimmen erscheinen sollen, schalten Sie **Seitenumbrüche beibehalten** ein
 - Wenn Sie lieber möchten, dass sie in Systemumbrüche umgewandelt werden, schalten Sie **jedoch in Systemumbrüche umwandeln** ein
 - Wenn die Systemumbrüche der Partitur ganz genauso in den Stimmen erscheinen sollen, schalten Sie **Systemumbrüche beibehalten** ein

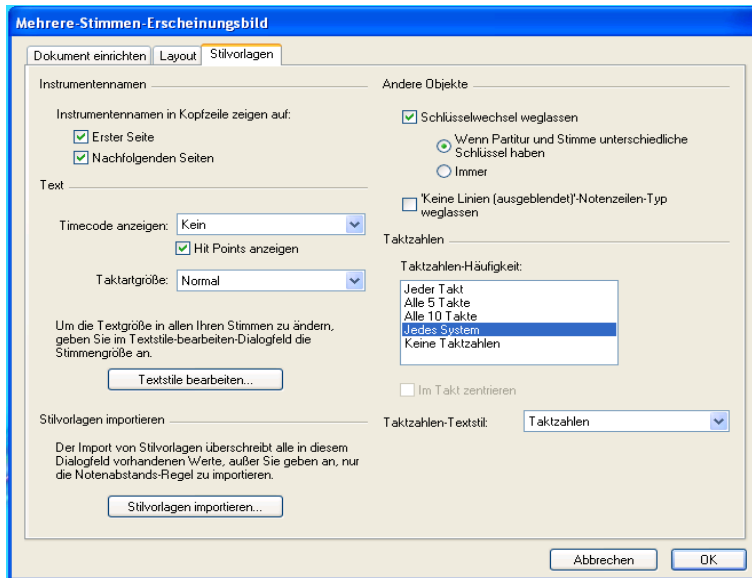
6. Dynamische Stimmen

- Andere Formatierungen der Partitur (z.B. fixierte Systeme, »zusammengehaltene Takte«) können auch in den Stimmen erscheinen, wenn Sie **Andere Umbrüche beibehalten** einschalten
- Unterbrechungen vor Codae (die aufgeteilte Mehrtakt-Pausen haben) beibehalten – siehe **Codae in Stimmen** zu weiteren Informationen.
- Im Allgemeinen wird das erste System einer Stimme eingerückt. Sibelius lässt Sie alle Stimmen automatisch einrücken, indem Sie bei **Erstes System einrücken** den gewünschten Wert eingeben. Wenn Sie hier 0 (null) eingeben, wird das erste System nicht eingerückt.
- Um festzulegen, wie die Notenzeilen der Stimme(n) ausgerichtet werden sollen, stellen Sie **Notenzeilen ausrichten**, wenn die Seite mindestens n % voll ist ein (siehe **Notenzeilenabstände** auf Seite 625)
- Die Einstellung **Abstand zwischen Systemen** steuert den Standardabstand zwischen den Systemen der ausgewählten Stimme(n). Eine Verkleinerung dieses Wertes spart Platz und schafft mehr potentielle Wendestellen. Auf Seiten, deren Notenzeilen vertikal ausgerichtet sind, kann der Abstand zwischen den Systemen größer sein als der hier angegebene Wert.
- Um das Erscheinungsbild der Mehrtakt-Pausen in Ihren Stimmen zu ändern, wählen Sie aus der **Erscheinungsbild**-Liste den gewünschten Stil. Wenn Sibelius eine 1 über einzelnen Pausentakte setzen soll, schalten Sie '1' über **Ganztaktpausen anzeigen** ein (☞ **2.14 Mehrtakt-Pausen**).
- Standardmäßig weisen alle Stimmen eine Seitennummerierung auf, beginnend mit 1. Soll die Paginierung mit einer anderen Nummer beginnen, müssen Sie die **Erste Seitennummer** entsprechend einstellen. Wenn Sie Wert darauf legen, dass Ihre Stimmen dieselben Seitenzahlen verwenden wie die Partitur:
 - **Seitenzahl-Änderungen der Titelseite der Partitur beibehalten**, was nur zur Verfügung steht, wenn **Titelseiten beibehalten** eingeschaltet ist (da Seitenzahl-Änderungen immer mit Seitenumbrüchen verknüpft sind), lässt die Seitenzahl-Änderung der Partitur-Titelseite (sofern eine solche vorhanden ist) in den Stimmen erscheinen.
 - **Andere Seitenzahl-Änderungen der Partitur beibehalten**, was nur zur Verfügung steht, wenn **Andere spezielle Seitenumbrüche beibehalten** eingeschaltet ist, lässt Seitenzahl-Änderungen, die nach dem Anfang der Partitur stehen, in den Stimmen erscheinen.

Wenn Sie alle Seitenzahlen in Ihren Einzelstimmen ausblenden möchten, schalten Sie die Option **In Stimmen Standard-Seitenzahlen ausblenden** ein. Zu mehr Informationen über Seitenzahlen, ☞ **3.7 Seitenzahlen**.

Stilvorlagen-Seite

Auf der Stilvorlagen-Seite gibt es folgende Optionen:



- Sibelius kann jede Stimme mit Instrumentennamen versehen. In der Voreinstellung erscheinen diese auf **Erster Seite** oben links und oben in der Mitte auf **Nachfolgenden Seiten**. Wenn Sie keine Instrumentennamen möchten, schalten Sie diese Optionen aus.
(Die Kopfzeilen mit den Instrumentennamen werden automatisch aus dem Namen einer Stimme mittels Text-Platzhalter erzeugt (siehe **Platzhalter** auf Seite 272) und sind immer in allen Stimmen vorhanden. Wenn Sie die Kopfzeilen hier ausschalten, blendet Sibelius die entsprechenden Textobjekte in den Stimmen aus anstatt sie zu löschen, sodass Sie sie zu einem späteren Zeitpunkt wieder einschalten könnten.)
- Standardmäßig werden Timecode und Hit Points in Stimmen nicht dargestellt. Wenn Sie Timecode sichtbar machen möchten, wählen Sie unter **Timecode anzeigen** zwischen **Über jedem Takt** oder **Am Anfang jeden Systems**. Wenn Sie Hit Points anzeigen möchten, dann setzen Sie Ihr Häkchen bei **Hit Points anzeigen** (☑ **4.10 Timecode und Hit Points**).
- Taktartbezeichnungen erscheinen standardmäßig ganz normal zwischen oberster und unterster Notenlinie eingebettet. Wenn Sie die Taktartbezeichnungen in Stimmen **Groß** oder **Riesig** wünschen, wählen Sie unter **Taktartgröße** die entsprechende Option (siehe **Große Taktartbezeichnungen** auf Seite 174).
- Mit einem Klick auf **Textstile bearbeiten** gelangen Sie direkt zum Dialogfeld **Textstile bearbeiten** (siehe **Textstile in Stimmen** auf Seite 575).
- Sie können in alle ausgewählten Stimmen Stilvorlagen importieren, klicken Sie dazu auf **Stilvorlagen importieren** – siehe **Stilvorlagen aus Stimmen heraus exportieren** auf Seite 577. Beim Importieren von Stilvorlagen in eine Stimme sind nur die Optionen **Notensatzregeln** und **Dokument einrichten** und **Notenabstands-Regel** aktiv.
- Mit dem Ausschalten von **Schlüsselwechsel weglassen** stellen Sie sicher, dass alle Schlüsselwechsel in der Partitur auch in den Stimmen erscheinen. Um alle Schlüsselwechsel in allen

Instrumenten zu unterdrücken, schalten Sie **Schlüsselwechsel weglassen** ein und wählen **Immer**. Einige transponierende Instrumente (wie z.B. die Bassklarinette) können in Partitur und Stimmen unterschiedliche Schlüsselwechsel aufweisen, sodass in der Partitur notwendige Schlüsselwechsel in der Stimme unsinnig sein können. In Sibelius haben Sie die Option, solche Schlüsselwechsel mittels **Schlüsselwechsel weglassen** und **Wenn Partitur und Stimme unterschiedliche Schlüssel haben** zu unterdrücken. Sie können später in der Stimme alle notwendigen Schlüsselwechsel manuell einsetzen, diese erscheinen *nicht* in der Partitur – siehe **Schlüsselwechsel in Stimmen** auf Seite 576.

- Manche Komponisten pflegen einen Stil, bei dem Teile einer Notenzeile ausgeblendet werden, wenn ein Instrument nicht spielt – siehe **Verkürzte und unterbrochene Notenzeilen** auf Seite 144). Diese Schreibweise gilt üblicherweise jedoch nicht für Stimmen; Sibelius gibt Ihnen hier die Option, Ausblenden-Instrumentenwechsel zu unterdrücken. Aktivieren Sie dazu **'Keine Linien (ausgeblendet)'**- **Instrumentenwechsel weglassen**.
- Um die Häufigkeit von Taktzahlen in Ihren Stimmen festzulegen, wählen Sie aus **Alle n Takte, Jedes System** und **Keine Taktzahlen**. Sie können mit **Im Takt zentrieren** Taktzahlen auch mittig im Takt setzen. Wenn die Taktzahlen in den Stimmen anders als in der Partitur aussehen sollen, wählen Sie aus dem **Taktzahlen-Text-Drop-down-Menü** den gewünschten Textstil. (Diesem Ansinnen dient der Textstil **Taktzahlen (Stimmen)**.) In den meisten Fällen bleibt dies hier aber wohl **Taktzahlen**.

6.4 Stimmen herausziehen

Stimmen herausziehen bedeutet nichts anderes, als dass eine dynamische Stimme, die Sie zum Auszug gewählt haben, als separate Datei exportiert wird. Dabei werden die Noten, die Formatierung und das Layout exakt beibehalten. Die ursprünglichen dynamischen Stimmen bleiben unberührt.

Weshalb Stimmen herausziehen?

In der Praxis sollten Sie einen Stimmenauszug nur selten benötigen und sollten sich damit auch nur dann beschäftigen, wenn es wirklich notwendig ist. Es gibt jedoch ein paar Situationen, bei denen Sie um einen Stimmenauszug nicht herumkommen:


- *Stimmen mit einer wechselnden Anzahl Notenzeilen in der Partitur, die Noten für mehrere Spieler enthalten:* Wenn eine Partitur eine Notenzeile für »Horn 1 und 3« und zusätzliche Notenzeilen für jeweils »Horn 1« und »Horn 3« besitzt, die um der leichteren Lesbarkeit und Klarheit willen in der Partitur an unterschiedlichen Stellen verwendet werden, könnten Sie zwar für Horn 1 und 3 eine gemeinsame dynamische Stimme einrichten, Sie können aber nicht für »Horn 1« und für »Horn 3« eine Stimme automatisch erzeugen.

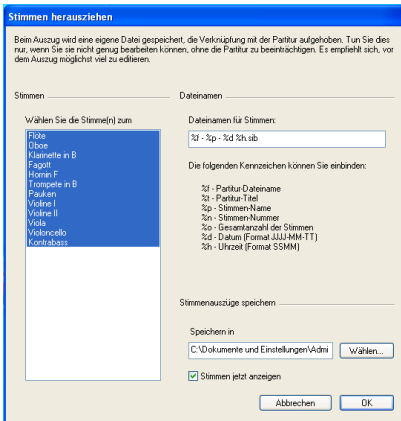
Wenn in der Partitur eine einzelne Notenzeile die Noten zweier Spieler enthält, wie z.B. die von »Flöte I, II«, können nicht automatisch individuelle Stimmen von »Flöte I« und »Flöte II« erzeugt werden. Sie müssten in diesem Fall »Flöte I, II« als zwei separate Dateien herausziehen und dann beide so bearbeiten, dass der jeweils nicht benötigte Spieler entfernt wird.

- *Wenn die Stimmen von Sibelius Student oder von älteren Sibelius-Versionen geöffnet werden können sollen:* Sie müssen die Stimmen herausziehen und sie danach je nach Bedarf als Sibelius 2, 3, 4 oder Student exportieren.
- *Wenn Sie die Stimmen unter SibeliusMusic.com veröffentlichen möchten:* Da Scorch derzeit keine dynamischen Stimmen anzeigen kann, müssen Sie die Stimmen aus der Partitur herausziehen und sie bei SibeliusMusic.com hochladen.

In jedem Fall sollten Sie die Stimmen so spät wie möglich herausziehen. Wenn Sie die Partitur zu einem späteren Zeitpunkt überarbeiten oder korrigieren müssen, hält sich die doppelte Arbeit damit in Grenzen.

Stimmenauszug-Dialogfeld

Um eine Stimme herauszuziehen, klicken Sie im Stimmenfenster auf den Stimmenauszug-Knopf (). Es wird dann dieses Dialogfeld angezeigt:



Sie können eine Stimme auswählen, um nur diese herauszuziehen, weitere einzelne mit **Strg+Klick** oder **⌘-Klick** der Auswahl hinzuzufügen, aufeinander folgende Stimmen mit **Shift-Klick** auswählen oder klicken und ziehen, um aufeinander folgende Stimmen in der Liste mit der Maus auszuwählen.

Lassen Sie die übrigen Optionen einmal außer Acht (wir kommen gleich dazu) und klicken auf **OK**; in Sekundenschnelle werden die gewählten Stimmen als separate Dateien gespeichert und gleich in Sibelius geöffnet.

Dies sind die weiteren Optionen in diesem Dialogfeld:

- Sibelius speichert die herausgezogenen Stimmen in dem bei Speichern in (Mac: Sichern in) angegebenen Ordner. Sie können den Pfad manuell eingeben oder den **Ordner** mittels Durchsuchen auffinden.

Sibelius gestattet Ihnen, jeder gespeicherten Stimme mittels Kodierungen einen sinnvollen Namen zu geben. Die möglichen Platzhalter-Kodierungen sind im Dialogfeld aufgelistet. Beispiel: Ihre Partitur trägt den Namen **Opus 1** und Sie ziehen die Stimme der Oboe 2 heraus. Wenn Sie den Dateinamen **%f - %p (Stimme %n von %o).sib** eingeben, würde dieser in **Opus 1 - Oboe 2 (Stimme 4 von 29).sib** übersetzt.

Standardmäßig benennt Sibelius die Stimmenauszüge in einem Format, das den Namen der Partitur und der Stimme, das Datum und die Uhrzeit des Speicherns dieser Stimme enthält.

- Wenn Sie **Stimmen jetzt anzeigen** ausschalten, können Sie einen Stimmensatz herausziehen und speichern, ohne dass alle Stimmen auf dem Bildschirm erscheinen. Wenn Sie diese Option aktiviert lassen, müssen Sie alle diese Stimmen nach dem Stimmenauszug schließen (z.B. mit **Datei ▶ Alle schließen**).


Mehrere Spieler in derselben Notenzeile


Auch wenn dynamische Stimmen nicht in allen Situationen geeignet sind, in denen mehrere Spieler in einer Notenzeile stehen (z.B. Horn 1 und 2), können sie von gewissem Nutzen sein, wenn Sie sowohl die gemeinsame Notenzeile von Horn 1 und 2 als auch deren separate Notenzeilen in der

Partitur behalten, sodass Sie Änderungen leicht an allen drei Notenzeilen vornehmen können, während Sie sie alle gleichzeitig sehen können. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

- Schreiben Sie in der Partitur die Noten in einer gemeinsamen Notenzeile von Horn 1 und 2 (oder abwechselnd mit separaten Notenzeilen).
- Wenn Sie alle Noten eingegeben haben, fügen Sie separate Notenzeilen Horn 1 und Horn 2 hinzu, und kopieren/filtern in diese die Noten der gemeinsamen Notenzeile, so wie weiter unten in **Einzelne Spieler herausziehen** beschrieben.
- Erzeugen Sie eine dynamische »Stimme« (z.B. »Dirigierpartitur« genannt), die alle Instrumente *außer* den neuen separaten Notenzeilen von Horn 1 und Horn 2 enthält (siehe **Notenzeilen in Stimmen hinzufügen oder entfernen** auf Seite 570). Drucken Sie diese für den Dirigenten. Für die Hornspieler drucken Sie die separaten Notenzeilen Horn 1 und Horn 2 (und nicht die gemeinsame Notenzeile).
- Wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt in den Hörnern etwas ändern müssen, nehmen Sie dieselben Änderungen einfach (in der Partitur) an der gemeinsamen Notenzeile und an den separaten Notenzeilen der Hörner vor.

Einzelne Spieler herausziehen

Wie im Kapitel  **2.9 Instrumente** beschrieben, gibt es in der Partitur manchmal getrennt nummerierte Spieler auf ein und derselben Notenzeile, für die Sie jeweils eigene Stimmenauszüge anfertigen müssen – z.B. Trompete 1, 2 und 3. Wie das gemacht wird, hängt vom jeweiligen Fall ab:

- Wenn ein Spieler zwischen mehreren Notenzeilen hin und her wechselt, müssen Sie mehr als eine Notenzeile in eine Stimme herausziehen. Beispiel: Ihre Partitur hat Instrumente mit Namen »Trompete 1.2.3«, »Trompete 1.2« und »Trompete 3« und Sie möchten den Stimmenauszug der Trompete 3 erstellen. Dazu ziehen Sie die Notenzeilen »Trompete 1.2.3« und »Trompete 3« gemeinsam heraus und löschen dann alle Noten, die nicht von der dritten Trompete gespielt werden. Dies können Sie mithilfe der Filter ( **5.11 Filter und Suchen**). Wie auch schon in der Partitur, müssen Sie wahrscheinlich auch in der Stimme an den Stellen, wo der Spieler von einer Notenzeile in eine andere wechselt, einen Systemumbruch setzen, damit Sie die nicht benötigten Notenzeilen vor und nach der Wechselstelle ausblenden können.
- Wenn es nur zwei Spieler gibt (z.B. Flöte 1 und 2), die manchmal oder immer auf derselben Notenzeile geschrieben sind, können Sie beide Spieler in denselben Stimmenauszug herausziehen und dann mithilfe der Filter die jeweils unerwünschten Noten entfernen – lesen Sie weiter.

Der häufigste der oben aufgeführten Fälle ist der letzte, bei dem sich zwei Spieler eine Notenzeile teilen, wie in folgendem Beispiel die zwei Flöten:



Flutes
1 & 2

piu f *rall.*

In diesem Beispiel sind die beiden Stimmen einmal in Akkorden (aus zwei Noten bestehend) geschrieben, ein anderes Mal in zwei Stimmen und ein drittes Mal in Unisono (a 2).

6. Dynamische Stimmen

Um das Herausziehen von einzelnen Spielern so leicht wie nur ein paar Mausklicks zu machen, hat Sibelius dafür spezielle Filter. Die Filter **Bearbeiten** ▶ **Filter** ▶ **Spieler 1 (zum Entfernen)** und **Spieler 2 (zum Entfernen)** dienen genau diesem Zwecke.

- Zeigen Sie die Notenzeile der Flöte 1 und 2 als einzelne dynamische Stimme an. Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie alle Änderungen vornehmen, von denen Sie wissen, dass sie beide Spieler betreffen, wie etwa eventuelle Kollisionen zwischen irgendwelchen Objekten entfernen oder Stichnoten hinzufügen.
- Erstellen Sie einen Stimmenauszug.
- Erstellen Sie eine Kopie dieses gemeinsamen Stimmenauszugs, und zwar mittels **Datei** ▶ **Speichern als**, und geben dieser Datei einen neuen Namen, beispielsweise **Flöte 2**.
- Wechseln Sie zurück zur Datei **Flöte 1**, um die Stimme der Flöte 1 anzufertigen. Selektieren Sie der Reihe nach alle Passagen, in denen beide Flöten spielen, wählen dann **Bearbeiten** ▶ **Filter** ▶ **Spieler 2 (zum Entfernen)** und drücken dann zweimal **Entf**. Das erste Mal **Entf** wandelt alle nicht erwünschten Noten zusätzlicher Stimmen in Pausen um, das zweite Mal **Entf** blendet diese Pausen aus. Wenn die Partitur Passagen enthält, in denen beide Stimmen in einem Akkord zusammengefasst sind, so wie in obigem Beispiel, müssen Sie die Pausen eigens filtern, da das nochmalige Drücken von **Entf** auch einige Noten der ersten Flöte löscht, die nach dem ersten Drücken von **Entf** ausgewählt bleiben.
- Belassen Sie alle Passagen, in denen nur die erste Flöte spielt (diese sind z.B. mit »1.« gekennzeichnet), so, wie sie sind. Alle Abschnitte, in denen nur eine Flöte spielt und die andere ausdrücklich mit Pausen versehen ist (notiert mit zwei Stimmen), können mit dem Filter **Spieler 2 (zum Entfernen)** bearbeitet werden.
- Jetzt bleibt Ihnen die Stimme der Flöte 1, alle Dynamiken, Text etc. mit eingeschlossen. Ändern Sie den Instrumentennamen in »Flöte 1«:

Flute 1

The image shows a musical staff for Flute 1 in 3/4 time. The melody starts with a quarter note G4, followed by quarter notes A4, B4, and C5. There is a fermata over the C5 note. The dynamics are marked as *più f* and *rall.* The staff ends with a whole note G4.

- Um die Stimme der Flöte 2 zu erstellen, öffnen Sie die Kopie des gemeinsamen Stimmenauszugs und folgen denselben Arbeitsschritten, diesmal mit dem Filter **Bearbeiten** ▶ **Filter** ▶ **Spieler 1 (zum Entfernen)**. Nach dem Anpassen des Instrumentennamens sollten Sie folgendes Ergebnis erzielen:

Flute 2

The image shows a musical staff for Flute 2 in 3/4 time. The melody starts with a quarter note G4, followed by quarter notes A4, B4, and C5. There is a fermata over the C5 note. The dynamics are marked as *più f* and *rall.* The staff ends with a whole note G4.

Ein Fall, den diese Filter nicht automatisch richtig bearbeiten können, ist, wenn beide Schreibweisen, Akkorde und Zweistimmigkeit in einem Takt auftreten, wie z.B:


The image shows a musical staff in 3/4 time. It contains a chord of G4, A4, and B4 in the first half of the measure, followed by a dyad of G4 and A4 in the second half of the measure.

In diesem Beispiel würde das Filtern sagen wir mit **Spieler 2 (zum Entfernen)** die beiden Achtelnoten am Ende des Taktes nicht mit auswählen. Sibelius geht immer davon aus, dass bei Zweistimmigkeit *in einem Takt*, jede Stimme davon komplett zu jeweils einem Spieler gehört; um also ein

korrektes Ergebnis zu garantieren, stellen Sie sicher, dass die Stimmenaufteilung innerhalb eines

Taktes konstant ist. In diesem speziellen Fall wählen Sie einfach vor Anwendung des Filters die unteren beiden Achtelnoten aus und versetzen diese in die 2. Stimme (Kürzel ~ 2 oder Alt+2).

Beachten Sie bitte, dass diese beiden **Spieler**-Filter nur mit zwei Spielern umzugehen wissen, nicht aber mit dreien (wie etwas weiter oben im Beispiel mit den drei Trompeten).

Versuchen Sie nicht mit den **Spieler**-Filtern einen bestimmten Spieler auszuwählen, um diesen dann zu kopieren – dabei werden garantiert nicht alle Noten und andere Objekte kopiert, so wie Sie das gerne hätten. Weitere Details zu Filtern finden Sie in  **5.11 Filter und Suchen**.

7. Layout & Notensatz

7.1 Layout und Formatierung

📖 **2.17 Notenzeilen, 5.1 Ansicht-Menü, 6.1 Einzelstimmen, 7.2 Notensatz (Notenstich), 7.4 Automatisches Layout, 7.3 Umbrüche, 7.5 Dokument einrichten, 7.6 Zuordnung, 7.9 Notenabstände, 7.8 Notenzeilenabstände.**

📄 **Layout und Stilvorlagen.**

Mit *Layout* ist das Aussehen der Noten bzw. der Musik auf der Seite gemeint. Die *Formatierung* ist der Prozess der Erstellung eines guten Layouts. Sibelius weiß so viel über Notensatz, dass es die Noten automatisch formatiert, um immer und sofort ein exzellentes Layout zu erzeugen. Bei den meisten anderen Notationsprogrammen bleibt die Formatierung weitgehend dem Anwender überlassen, dem damit viel wertvolle Zeit verloren geht.

Selbstverständlich können Sie bei Sibelius auch selbst in das Layout eingreifen. Im Folgenden werden Ihnen die zur Verfügung stehenden Möglichkeiten aufgelistet; die meisten dieser Optionen finden Sie im Menü **Layout**. Sie können beispielsweise die Wendestellen eines Stimmenauszugs bestimmen, oder die Partitur in eine geeignete Anzahl von Seiten einpassen.

Da Sibelius die Partitur in Sekundenbruchteilen neu formatiert, können Sie zu jeder Zeit das Layout unverzüglich anpassen bzw. bearbeiten, sogar wenn die Noteneingabe bereits beendet ist; damit erübrigt es sich auch, das Layout im Voraus planen zu müssen.


Die drei stärksten Eingriffsmöglichkeiten in die Formatierung sind das Anpassen der Seiten- und Notenzeilenlänge, der vertikalen und der horizontalen Abstände. Sie haben auch die Möglichkeit, eine Passage in ein System oder in eine Seite einzupassen (d.h. einzuzwingen) und das Layout zu fixieren, sodass nicht mehr ungewollt umformatiert wird.

Seiten- und Notenzeilenlänge (Rastral)

Die einfachsten, um nicht zu sagen plumpsten Mittel sind das Ändern der Notenzeilenlänge (Rastral), der Seitenränder und des Papierformats im Dialogfeld **Layout ▶ Dokument einrichten** (Kürzel **Strg+D** oder **⌘D**). Die Änderung dieser Einstellungen stellt einen Weg dar, die Anzahl der Seiten einer Partitur zu vergrößern oder zu verringern oder zwischen den Notenzeilen etwas mehr Platz zu schaffen.






Das Anpassen bzw. Ändern der Notenzeilenlänge (Rastral) – das ist der Abstand zwischen der obersten und der untersten Linie einer 5-Linien-Notenzeile – ist im Allgemeinen die wirksamste Methode. Sie werden feststellen, dass eine kleine Veränderung dieses Wertes ganz erheblichen Einfluss darauf hat, wie viel von der Musik auf einer Seite Platz hat, ohne dass dabei die Lesbarkeit leiden müsste. Bei einer Orchesterpartitur beispielsweise könnte dies den Ausschlag geben, dass statt einem nun zwei Systeme pro Seite Platz haben und somit die Länge der Partitur halbiert würde.

Gleichermaßen könnte eine geringe Anpassung der Seitenränder eine große Auswirkung auf das Layout haben. Natürlich stehen Ihnen diese Optionen aus praktischen Erwägungen heraus nicht immer offen.


Ausführliche Anweisungen zu diesen Optionen finden Sie in  **7.5 Dokument einrichten**.

Vertikale Abstände


Unter dem Ändern der vertikalen Abstände versteht man tatsächlich das Verschieben der Notenzeilen. Verschiedene Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:

- Notenzeilen nach oben und nach unten verschieben, um zwischen diesen den Abstand zu verändern –  **7.8 Notenzeilenabstände**
- Systeme nach oben und nach unten verschieben, und zwar mittels Verschieben der obersten Notenzeile des Systems –  **7.8 Notenzeilenabstände**
- Die Einstellungen im Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** für die Ausrichtung von Notenzeilen und Systemen modifizieren –  **7.8 Notenzeilenabstände**
- Leere Notenzeilen ausblenden –  **2.17 Notenzeilen**
- Einen Seitenumbruch einfügen; das ist eine einfache Möglichkeit, die Anzahl der Notenzeilen einer Seite zu verringern, insbesondere bei Stimmen(auszügen). Die verbleibenden Notenzeilen werden auf der Seite gleichmäßig verteilt, ohne dass Sie sie verschieben müssten –  **7.3 Umbrüche**.

Horizontale Abstände

Unter dem Ändern der horizontalen Abstände versteht man das Ändern der Abstände zwischen Noten, Pausen und Taktstrichen –  **7.9 Notenabstände**.

System- und Seitenumbrüche

Wenn Sie in Sibelius' Standard-Formatierung eingreifen müssen, können Sie an jedem Taktstrich manuelle System- und Seitenumbrüche einfügen –  **7.3 Umbrüche**.

In System/Seite einpassen

Sie können jede beliebige Passage zwingend in ein System oder eine Seite einpassen. Selektieren Sie dazu die gewünschte Passage und wählen Sie dann im Dialogfeld **Layout** ▶ **Formatierung** entweder **In System einpassen** (Kürzel **Shift+Alt+M** oder **⇧⌘M**) oder **In Seite einpassen** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+M** oder **⇧⌘⌘M**). Die Passage bleibt in der Folge als System oder als Seite erhalten, auch wenn Sie die Partitur neu formatieren.


Um die Passage wieder zu »befreien«, lösen Sie die Fixierung (siehe unten).

Sie sollten das Einpassen von Passagen in Systeme oder Seiten, so wie auch andere Eingriffe in die Formatierung nicht zur Gewohnheit werden lassen. Es können dabei unerwünschte Formatierungen an anderer Stelle auftauchen, wenn Sie sich nicht ganz sicher sind, was Sie tun; diese Formatierungs-Optionen sind nur für besondere Umstände gedacht.

Takte zusammenhalten

Manchmal ist es wünschenswert sicherzustellen, dass zwei oder drei Takte immer auf demselben System erscheinen. Um dies zu erreichen, wählen Sie die Takte aus, die für immer gute Freunde bleiben und zusammenhalten sollen, und wählen **Layout** ▶ **Formatierung** ▶ **Takte zusammenhalten**.

Einheitliches Layout

Wenn Sie eine konstante Anzahl von Takten pro System und/oder Systemen pro Seite wünschen, wählen Sie **Plug-Ins** ▶ **Andere** ▶ **Einheitliches Layout**. Ausführlich beschrieben ist die Anwendung dieses Plug-Ins in  **5.17 Plug-Ins**.

Formatierung fixieren

Wenn Sie eine Notenpassage eingegeben haben, die nach einer speziellen Formatierung verlangt, eine Formatierung, die Sie nicht zerstören möchten, so können Sie sie »fixieren«. Damit wird verhindert, dass Takte in andere Systeme verrutschen (das Ändern der Abstände innerhalb eines Systems wird hingegen weiterhin zugelassen, z.B. das Verschieben einer Note nach rechts oder links). Zum Fixieren der Formatierung selektieren Sie einfach die betreffende Passage und wählen **Layout** ▶ **Formatierung** ▶ **Formatierung fixieren** (Kürzel **Strg+Shift+L** oder **⇧⌘L**).


Mit dem Fixieren der Formatierung oder der Verwendung von **Layout** ▶ **Formatierung** ▶ **In System/Seite einpassen** rufen Sie unsichtbare Elfen und Kobolde herbei, die dann über jedem Taktstrich ein kleines Layout-Zeichen anbringen, um die Takte am Umherwandern zu hindern. Diese Zeichen sind zu sehen, wenn **Ansicht** ▶ **Layout-Zeichen** aktiviert ist (das dürfen Sie selber tun, das erledigt weder Elf noch Kobold für Sie).

Formatierung lösen


Um ein **Formatierung fixieren** rückgängig zu machen, selektieren Sie die Takte ein weiteres Mal und wählen **Layout** ▶ **Formatierung** ▶ **Formatierung lösen** (Kürzel **Strg+Shift+U** oder **⇧⌘U**). Damit verschwinden die blauen Layout-Zeichen und die Takte werden wieder in Freiheit entlassen, die Freiheit, von System zu System wandern zu dürfen.

Formatierung lösen entfernt außerdem Seitenumbrüche, Systemumbrüche und widerruft **In System/Seite einpassen**, **Takte zusammen halten** und die Auswirkungen des Plug-Ins **Einheitliches Layout**.

Automatisches Layout

Im Dialogfeld **Layout** ▶ **Automatisches Layout** können Sie Sibelius anweisen, automatisch an verschiedenen Stellen intelligente System- und Seitenumbrüche zu setzen, insbesondere in Stimmen (auszügen) –  **7.4 Automatisches Layout**.

Notenzeilen einrücken

Sie können Systemanfang und -ende nach rechts oder links verschieben, um Systeme einzurücken –  **2.17 Notenzeilen**.

Position zurücksetzen

Sie können Objekte auf deren Standard-Position bringen, indem Sie eine Auswahl der betreffenden Objekte erstellen und dann **Layout** ▶ **Position zurücksetzen** wählen (Kürzel **Strg+Shift+P** oder **⇧⌘P**).

Die jeweiligen Auswirkungen auf bestimmte Objekte sind wie folgt:

- **Text und Studierzeichen:** Werden an Noten ausgerichtet, Liedtext und Akkordsymbole werden wieder neu ausgerichtet

7. Layout & Notensatz

- *Symbole*: Werden an Noten ausgerichtet – z.B. um eine Verzierung genau über eine Note zu setzen
- *Linien*: Rasten bei Noten ein, nicht-magnetische Bindebögen werden in magnetische umgewandelt. Über das Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **Standard-Positionen** können Sie die exakte voreingestellte Position relativ zur Note festlegen.
- *N-tolen*: Alle nicht-magnetischen N-tolen (z.B. die mit Sibelius 1.4 oder älter erstellten) werden in magnetische umgewandelt
- *Vorzeichen*: Vorzeichen werden auf ihre horizontale Position zurückgesetzt
- *Balkenneigung und Notenhalslängen*: Diese werden auf die Voreinstellung zurückgesetzt (genauso wie über **Noten** ▶ **Notenhälse/Balkenposition** zurücksetzen).

Sie können auch mit der Maus Objekte an sinnvolle bzw. intelligente Positionen bewegen: Stellen Sie sicher, dass nichts ausgewählt ist. Halten Sie **Shift** gedrückt, ziehen Sie dann das ausgewählte Objekt. Text-Objekte, Linien und Symbole rasten dabei an ihrer jeweiligen vertikalen Standard-Position ein und können dann nur noch waagrecht verschoben werden. Beachten Sie bitte, dass **Shift-Ziehen** nur bei einzelnen Objekten funktioniert.

Gleichermaßen kann auch beim Kopieren mittels **Alt+Klick** oder **⌘-Klick** die jeweilige Standard-Position bei gleichzeitig gedrückter **Shift**-Taste erzwungen werden.

Auf Partitur-Position zurücksetzen

Verhält sich genauso wie **Position zurücksetzen**, mit der Ausnahme, dass Objekte in einer Stimme auf dieselbe Position zurückgesetzt werden, die sie momentan in der Partitur einnehmen, auch wenn dies nicht die Standardposition ist. Wenn diese Funktion in der Partitur angewendet wird, wird die Position dieses Objektes in *allen* Stimmen zurückgesetzt, in denen es steht.

Gestaltung zurücksetzen

Wenn Sie an der Erscheinungsform (im Gegensatz zur Position) eines Objektes Änderungen vornehmen, können Sie diese Form auf deren Voreinstellung zurücksetzen, und zwar mit der Funktion **Layout** ▶ **Gestaltung zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+D** oder **⌘⌘D**). (Das »D« des Kürzels steht für »Design«.)


Die jeweiligen Auswirkungen auf bestimmte Objekte sind Folgende:

- Ausgeblendete Balken und Fähnchen werden wieder eingeblendet
- Gelöschte Vorkommen von System-Objekten werden wieder eingeblendet (z.B. Tempotext oder Studierzeichen)
- Importierte Grafiken werden wieder auf Originalgröße zurückgesetzt
- Krümmung und Symmetrie von Bindebögen und Haltebögen werden wiederhergestellt
- Textobjekte werden auf deren ursprüngliche Formatierung (Schriftart, Größe etc.) zurückgesetzt

Auf Partitur-Gestaltung zurücksetzen

Verhält sich genauso wie **Gestaltung zurücksetzen**, mit der Ausnahme, dass Objekte in einer Stimme auf dieselbe Gestaltung zurückgesetzt werden, die sie in der Partitur innehaben. Wenn

diese Funktion in der Partitur angewendet wird, wird die Gestaltung dieses Objektes in *allen* Stimmen zurückgesetzt, in denen es steht.

Für weitere information zu **Auf Partitur-Position zurücksetzen** und **Auf Partitur-Gestaltung zurücksetzen**,  **7.4 Automatisches Layout** und **Objekte in Stimmen zurücksetzen** auf Seite 574.

Objekte ausrichten

Um eine Auswahl mehrerer Objekte horizontal oder vertikal auszurichten, wählen Sie **Layout ▶ Horizontal ausrichten** (Kürzel **Strg+Shift+R** oder **⇧⌘R**; R steht für Row) oder **Layout ▶ Vertikal ausrichten** (Kürzel **Strg+Shift+C** oder **⇧⌘C**; C steht für Column). Bei der Linie, auf der die Objekte dann stehen bleiben, handelt es sich um den Mittelwert ihrer ursprünglichen horizontalen bzw. vertikalen Positionen.


Diese Funktionen sind besonders praktisch zum Ausrichten von Liedtext, Akkordsymbolen, Akkordrastern usw. an einer Notenzeile. Ein weiterer Nutzen: Wenn Sie mehrere, verschiedenen Notenzeilen zugeordnete Objekte auswählen (z.B. mit **Strg+Klick** oder **⌘-Klick**), richtet **Layout ▶ Horizontal ausrichten** diese Objekte auf denselben Abstand über oder unter der jeweiligen Notenzeile aus.

Layout ▶ Horizontal ausrichten funktioniert auch bei System-Textstilen: Sie können damit z.B. Tempo- und Metronom-Angaben ausrichten. System-Objekte können jedoch nicht mit Notenzeilen-Objekten ausgerichtet werden, auch können Sie zwei System-Textstile mit unterschiedlichen vertikalen Standard-Positionen nicht zueinander ausrichten (z.B. Komponist zu Untertitel etc.).

Wenn Sie auf die Schnelle ganz viel Liedtext ausrichten müssen, benutzen Sie dazu das Plug-In **Plug-Ins ▶ Text ▶ Liedtext ausrichten** –  **5.17 Plug-Ins**.


Tip: Um alle ähnlichen bzw. gleichen Objekte (z.B. den gesamten Liedtext oder alle Studierzeichen) auf einer Notenzeile eines Systems auszuwählen, selektieren Sie eines der Objekte und tippen **Strg+Shift+A** oder **⇧⌘A** (das ist das Kürzel für **Bearbeiten ▶ Auswahl ▶ Auswahl erweitern**).

Lineale und liniertes Papier

Sibelius kann auf dem Bildschirm Lineale einblenden, die Ihnen beim Ausrichten von Objekten und bei der Feinarbeit am Layout Ihrer Partitur behilflich sein können –  **5.1 Ansicht-Menü**.

Sie können auch auf der **Texturen**-Seite des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**) das **Papier, liniert** wählen; damit haben Sie ein Gitternetz auf Ihrer Partitur. Die Gitterlinien werden bei 200%-Zoom mit einem Abstand von einem Spatium dargestellt.

7.2 Notensatz (Notenstich)

 **7.1 Layout und Formatierung, 7.7 Stilvorlagen, 7.9 Notenabstände, 7.8 Notenzeilenabstände.**

In diesem Kapitel werden die entscheidenden Prinzipien des Notensatzes zusammengefasst, der Kunst, nach welcher sich Sibelius in den meisten seiner Arbeitsschritte richtet. Auch wenn es sich hierbei nur um eine sehr kurze Einführung in ein äußerst umfangreiches Thema handelt, können Sie das Erscheinungsbild Ihrer Partituren verbessern und ein Auge für einen guten Notensatz entwickeln lernen.

(Anm. des Übersetzers: Auch wenn sich der Terminus »Notensatz« – analog zum Text- bzw. Buchsatz – ursprünglich auf den Satz mit beweglichen Typen bezieht, hat er sich als allgemein gebräuchlicher Begriff auch bei der Notation mit Computern durchgesetzt, im Gegensatz zum Begriff »Notenstich«, mit dem tatsächlich ausschließlich die Kunst bezeichnet wird, Noten auf Metallplatten einzugravieren und zu hämmern. In Zeiten des elektronischen Notenschreibens sind Notenstecher, Notensetzer und Kopisten praktisch nun synonym, außer dass von den beiden ersten ein größeres Können und höheres Niveau erwartet wird.)


Kurze Geschichte

Sibelius repräsentiert die letzte Stufe einer viele Jahrhunderte alten Tradition. Die Notation von Musik beginnt im 12. Jahrhundert, der Notendruck im 15. Jahrhundert. Verschiedene Methoden wurden entwickelt, um Musiknoten zu vervielfältigen, einschließlich:

- Handschriftliches Kopieren
- Notenstich: Gravieren und »Stechen« mithilfe spezieller Werkzeuge direkt auf metallene Druckplatten. Diese hochqualitative und äußerst aufwändige Methode war über mehrere Jahrhunderte die führende Technologie.
- Bewegliche Typen (Notensatz): Ebenso weit verbreitet seit dem 15. Jahrhundert. Wurde im Prinzip vom Notenstich abgelöst.
- Noten-Schreibmaschinen, Tinte und Schablonen, Notaset (von einer transparenten Folie abzurubbelnde Transfer-Symbole, wie Letraset® beim Textsatz) fanden auch im 20. Jahrhundert Anwendung.

Die Techniken der Notenvervielfältigung haben sich im Laufe der Jahrhunderte nur wenig gewandelt; ein Handkopist, der im Jahre 1990 Noten für eine Publikation schreibt, wäre für einen Mönch derselben Profession aus dem Jahre 1190 eine durchaus vertraute Erscheinung.

Während der 1990er-Jahre jedoch erfolgte mit der Computerisierung eine plötzliche und vollständige Revolution des Notensatzes, bei der Sibelius eine Hauptrolle spielt(e). In nur einem Jahrzehnt wurden die alten Techniken und Handwerke fast vollständig aufgegeben (mit einer Ausnahme, nämlich der der ältesten Technik – dem Schreiben von Hand).

Sogar der Druck auf Papier ist nicht mehr ein zwangsläufiges Endprodukt des Notensatzes, dank elektronischer Veröffentlichung über das Internet ( **5.20 SibeliusMusic.com**). Lebendige Geschichte in vollem Gange.

Was ist Notensatz?

Der Notensatz ist die Kunst einer klaren, deutlichen und verständlichen grafischen Wiedergabe von Musik-Notation. Wie es sich beim Textsatz um die Darstellung und Positionierung von Buchstaben und das Layout des Textes auf der Seite handelt, so handelt es sich beim Notensatz um die Darstellung und die Positionierung von Musik-Symbolen und das Layout der Noten auf der Seite.

Notensatz ist *nicht* dasselbe wie Notation – jeder, der Noten lesen kann, kennt Notation, aber nur wenige Musiker wissen etwas vom Notensatz. Um mit dem Vergleich zum Text fortzufahren, entspricht Musik-Notation der Rechtschreibung und der Grammatik – sie gibt sehr allgemeine Hinweise, wie die Noten geschrieben werden, sagt aber nichts darüber aus, wie und wo die Symbole genau gezeichnet bzw. positioniert werden; diese entscheidenden Details sind das Gebiet des Notensatzes.

Es bedarf einer beträchtlichen Erfahrung, die Feinheiten des Notensatzes erkennen und abschätzen zu können. Ein geübter Blick kann bei einer Partitur leicht deren Verleger, das verwendete Notensatzprogramm oder eine andere Herstellungstechnik erkennen – während für die meisten Musiker der Notensatz aller Partituren irgendwie ähnlich aussieht, oder zumindest nicht erkannt werden kann, was den Unterschied nun ausmacht. (Ein guter Notensatz soll für das ungeübte Auge ja unsichtbar sein; der Notensatz fällt nur dann auf, wenn er schlecht gemacht ist, etwa so wie die Hörner im Orchester immer nur dann auffallen, wenn sie schlecht spielen d.h. wenn sie kiekssen.)

Dies bedeutet auch, dass es sich beim Notensatz um eine hoch entwickelte Kunst handelt, welche sich mit Feinheiten beschäftigt, von denen viele pedantisch erscheinen mögen (ein paar sind es wohl auch). Glücklicherweise kümmert sich Sibelius um die meisten dieser Feinheiten automatisch, sodass Sie nichts davon wissen müssen.

Notensatzregeln

Es gibt nur wenige Bücher über Notensatz – es handelt sich um eine Tradition, die über Jahrhunderte hinweg hauptsächlich mündlich überliefert wurde, vom Meister zum Lehrling. Der Notensatz besteht aus Hunderten so genannter »Notensatzregeln«, von denen viele aus dem 19. Jahrhundert stammen, als die Musik-Publikation ein sehr hohes Niveau bezüglich der Qualität erreicht hatte.

Eine Sammlung von Notensatzregeln zusammen mit Dingen wie der Form und dem Aussehen der Musik-Symbole bestimmen den »Hausstil« eines Verlegers (bei Sibelius sind das die »Stilvorlagen«). Auch wenn sie Notensatzregeln genannt werden, handelt es sich dabei bei den meisten eigentlich nur um Konventionen, da nur wenige allgemeine Gültigkeit besitzen und sogar die angesehensten Musikverlage sich in den Notensatzregeln, welchen sie verhaftet sind, unterscheiden. Nichtsdestoweniger können Notensetzer und Verleger sehr großen Wert auf ihre besonderen Regeln legen, nach denen sie selbst arbeiten, und sogar bitterlich protestieren und darauf bestehen, dass ihre die besten oder sogar die einzig »richtigen« sind.

Sibelius wendet beim Erstellen Ihrer Partitur automatisch Hunderte von Notensatzregeln an, von denen manche vorher noch nie in Worte gefasst wurden. Die gebräuchlichsten Regeln werden standardmäßig eingesetzt, während die fortgeschrittenen Anwender diese Regeln ganz nach Geschmack im Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** anpassen und einrichten können. Sibelius formatiert innerhalb einer Zehntelsekunde Ihre komplette Partitur neu, sobald Sie die Notensatzregeln in welcher Art auch immer ändern – sogar wenn Sie so drastische Eingriffe wie die Änderung der Seitengröße vornehmen.

Trotz alledem ist Sibelius *kein* perfekter Notensetzer.

Dafür gibt es einen ganz einfachen Grund: Die Notensatzregeln selbst sind nicht perfekt. Manche davon sind zu vage, als dass sie einem Computer eindeutig verständlich gemacht werden könnten, und viele Regeln ziehen nicht alle Fälle und Umstände in Betracht, sodass manchmal ein Anpassen nach Augenmaß nötig ist, damit es richtig aussieht. Manchmal befinden sich Regeln im Konflikt miteinander, sodass eine gebrochen werden muss, damit eine wichtigere eingehalten werden kann. Diese Situationen überlässt man am besten einem echten und lebendigen Notensetzer; Sibelius kann nicht besser als die Notensatzregeln selbst sein. Wir können das in einem Aristotelischen Syllogismus zusammenfassen:

- Notensatzregeln sind unvollkommen (und bedürfen manchmal Nacharbeit mit »Augenmaß«)
- Sibelius richtet sich nach Notensatzregeln
- Daher ist Sibelius' Notensatz unvollkommen (und bedarf manchmal Nacharbeit mit »Augenmaß«).

Es gibt jedoch einige allgemein gültige Regeln und eine absolut fundamentale:

Regel 1: Klarheit

Das Erscheinungsbild der Noten soll so klar wie möglich sein.

Keine andere Notensatzregel kann sich über diese hinwegsetzen; wenn etwas unklar aussieht, so ist es falsch. Aus diesem Grunde werden Anpassungen an die Vorgaben der Notensatzregeln oft nach »Augenmaß« vorgenommen; und auch in verschiedenen anderen Situationen, für die keine eindeutige Regel formuliert ist, greift man auf das Augenmaß zurück.

Wenn Sie mehr Erfahrung im Notensatz gesammelt haben, sollten Sie ruhig davon ausgehen, dass Sie so manche Anpassungen in Ihrer Partitur gemäß Ihrem geschulten Blick vornehmen. Für jetzt genügt es aber erst einmal, sich auf Sibelius und dessen Regelkenntnis zu verlassen.

Regel 2: Kollisionen vermeiden

Wenn sich in Musiknotation Objekte überlappen, sind sie nur noch schwer zu lesen und unklar. Um also einen Verstoß gegen Regel 1 zu vermeiden, sollten Sie diese zweite Regel einhalten:

Vermeiden Sie Kollisionen zwischen verschiedenen Objekten.

Bei vielen Notensatzregeln handelt es sich tatsächlich um Wege der Kollisionsvermeidung; Sibelius kennt glücklicherweise die meisten davon und wendet sie an. Wenn sich beispielsweise zwei Stimmen kreuzen, versetzt Sibelius eine der beiden Stimmen nach rechts oder nach links, um eine Kollision der Noten miteinander zu verhindern; beim Tippen längerer Liedtextsilben schafft Sibelius diesen Silben ihren benötigten Platz, indem der Abstand zwischen den Noten vergrößert wird.

Obwohl Sibelius diese Regeln beachtet, können Kollisionen nicht gänzlich vermieden werden, da es keine strenge Regeln gibt, auf welche Art die Kollisionen jeweils verhindert werden sollen – in dichten Passagen muss der Notensatz eventuell mit dem Auge nachgearbeitet werden, um für ein Objekt Platz zu schaffen. Wenn zum Beispiel eine Dynamik-Bezeichnung mit einem Notenhals zusammen stößt, möchten Sie die Dynamik möglicherweise nach links oder rechts oder sogar in die Notenzeile verschieben, abhängig davon, wie klar das ganze aussehen würde; in sehr engen Situationen werden Sie vielleicht sogar entscheiden, die Dynamik dort zu belassen, wo sie steht, und stattdessen den Notenhals verkürzen.

Solch hochgradig individuelle Entscheidungen können nicht in eine Regel gepresst werden und bleiben daher in Ihrem Verantwortungsbereich, nicht in dem von Sibelius. Auch wenn Sie vielleicht kein erfahrener Notensetzer sein mögen, sollten Sie nichtsdestoweniger alle auftauchenden Kollisionen beseitigen.

Ein paar wenige Arten von Kollisionen sind gestattet, da sie zum einen unvermeidbar sind und zum anderen die Klarheit des Notenbildes keineswegs beeinträchtigen. In der Hauptsache sind das Haltebögen, Bindebögen und Cresc./dim.-Gabeln, die sich über einen Taktstrich hin erstrecken, der zwei Notenzeilen miteinander verbindet. Bindebögen dürfen auch in die Notenzeile hineinreichen, jedoch weder Text noch die meisten Linien und Symbole (mit der Ausnahme von sehr dichten bzw. eng gesetzten Passagen).

Einheiten

Die wichtigste Maßeinheit des Notensatzes ist das »Spatium« (Zwischenraum), der Abstand zwischen zwei benachbarten Notenlinien. Hierbei handelt es sich um eine relative Maßeinheit und nicht um eine absolute, da bei der Musiknotation alles im Verhältnis zur Notenzeilengröße steht; die absolute Größe von Noten, Text usw. ist weniger wichtig. (Sibelius verwendet sogar für die Schriftgröße eine relative Größe und nicht eine absolute.) Fast alle Notensatzregeln arbeiten mit Spatien als Einheit; Millimeter (und Inches/Zoll) spielen nur bei der Seitengröße und den Seitenrändern eine Rolle.

Horizontales Layout: Notenabstände

Beim horizontalen Layout handelt es sich in erster Linie um die Notenabstände. Außer den Noten gibt es noch viele andere Objekte, diese werden aber hauptsächlich im Verhältnis zu den Noten positioniert; beispielsweise werden Artikulationszeichen, Bindebögen und Dynamik-Bezeichnungen über oder unter ihrer zugehörigen Note gesetzt.

Die Abstände der Noten und Pausen werden gemäß ihrem Wert, d.h. ihrer Dauer gesetzt. Die von Sibelius verwendeten Notenabstände finden sich im Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Notenabstands-Regel**. Zum Beispiel kommt nach einer Viertelnote ein Abstand von 3,5 Spatien (Zwischenräume), nach einer Halben Note einer von 5,94 Spatien und nach einer Ganzen Note 8,19 Spatien. Verschiedene Verleger verwenden leicht unterschiedliche Abstände.

(Anm. des Übersetzers: Nicht nur zur Erheiterung, sondern auch zur Information: Der Abstand hinter einer Note ist in der Terminologie des alten Notenstichs das so genannte »Hinterfleisch«.)

Ein kurzes Nachrechnen sagt Ihnen, dass der Abstand nach einer Note oder einer Pause *nicht* proportional zu deren Dauer bzw. Wert ist: Wenn dem so wäre, so folgte einer Ganzen Note ein Abstand von 4 mal 3,5 Spatien (für eine Viertelnote) = 14 Spatien, und nicht 8,19. Wenn die Notenabstände tatsächlich proportional zum Notenwert wären, würden sehr kurze Noten unleserlich nah zusammen gestaucht, während lange Noten riesig viel Platz verschwenden würden.

Wenn sich auf mehreren Notenzeilen gleichzeitig verschiedene Rhythmen ereignen, welche Noten werden dann zum Setzen der Abstände verwendet? Die Antwort ist, dass immer die *kürzeste Note oder Pause* an der jeweiligen Stelle die Abstände bestimmt: Wenn also beispielsweise die rechte Hand eines Klaviers Viertelnoten spielt, während die linke Hand Ganze Noten spielt, sind es die Viertelnoten, die die Abstände festlegen. Es wird jedoch viel schwieriger, gut aussehende Notenabstände zu erreichen, wenn es viele Notenzeilen gibt (z.B. in Orchester-Partituren) oder wenn komplizierte Gegen-Rhythmen, wie etwa N-tolen mit von der Partie sind.


Da die Notenabstände nicht proportional sind, haben Takte auch nicht die gleiche Breite – Takte mit kürzeren Noten sind breiter (klingt vielleicht etwas paradox):



Daraus folgt, dass normalerweise die Anzahl der Takte pro System nicht konstant ist. (Bei Jazz- und kommerzieller Musik werden oft durchgehend 4 Takte pro System geschrieben, das ist aber die Ausnahme.)

Eine Anpassung an die zu Grunde gelegten Notenabstände ist die Ausrichtung: Die Notenabstände müssen etwas ausgedehnt werden, um sicherzustellen, dass eine ganze Anzahl Takte die Seitenbreite ausfüllt. Dies wird erreicht, indem unter Berücksichtigung der oben erwähnten Notenabstände so viel Takte wie möglich in die Seitenbreite eingepasst werden, und der dann übrige Platz gleichmäßig zwischen allen Noten verteilt wird, bis der rechte Rand erreicht ist. Dies entspricht exakt der Ausrichtung der Wörter im Blocksatz eines Textverarbeitungsprogramms, um eine Zeile auszufüllen.

Es werden auch noch verschiedene andere Abstands-Anpassungen vorgenommen: Zusätzlich benötigter Platz wird geschaffen für Dinge wie z.B. Vorzeichen, Punktierungen, Taktstriche, Vorschlagsnoten, »umgekehrte Noten« (Notenköpfe auf der falschen Seite des Notenhalses bei Akkorden mit Sekund- und Prim-Intervallen), Stimmkreuzungen, Liedtext und Schlüssel-, Tonart- und Taktartwechseln.

Sibelius automatisiert all das wiederum unter der Verwendung eines komplexen Algorithmus' namens Optische Spationierung – damit sei jedoch nicht gesagt, dass Sie nicht manchmal noch Anpassungen nach Augenmaß vornehmen sollten. Insbesondere sollten Sie eine Nacharbeit der Notenabstände in Betracht ziehen, wenn die Abstände wegen stark wechselnden Notenwerten oder kompliziertem Liedtext besonders ungleichmäßig werden;  **7.9 Notenabstände** zu Tipps und Hinweisen zu diesem Thema.

Vertikales Layout: Notenzeilenabstände

Das vertikale Layout ist im Verhältnis zum horizontalen Layout weniger genau. Aber so wie es sich beim horizontalen Layout zuallererst um die Positionierung der Noten handelt (und der anderen, den Noten zugehörigen Objekten), so handelt es sich beim vertikalen Layout um die Notenzeilenabstände. Die vertikalen Positionen der anderen Objekte wie Noten, Pausen, Schlüssel, Taktartbezeichnungen, Instrumentennamen, Titel, Taktzahlen und Studierzeichen werden im Verhältnis zu der Notenzeile, zu der sie gehören, festgelegt.

Sehr allgemein gesprochen sollten Notenzeilen untereinander denselben Abstand haben, mit einem etwas größeren Abstand zwischen Systemen und in großen Orchesterpartituren oft auch einer größeren Lücke zwischen einzelnen Instrumentenfamilien. Diese letztere Lücke wird von Sibelius nicht automatisch erzeugt, Sie können sie jedoch ganz leicht selber einfügen (indem Sie die oberste Notenzeile einer Instrumentenfamilie in der ganzen Partitur auswählen und sie dann abwärts verschieben).

Partituren werden in der Vertikalen meist ausgerichtet, um die Notenzeilen bis zum unteren Seitenrand zu verteilen, ähnlich der Notenausrichtung in der Horizontalen. Sibelius macht das automatisch, sobald die Seite zu mehr als zwei Dritteln voll ist (wie gewohnt können Sie die entsprechenden Werte im Dialogfeld **Stilvorlagen > Notensatzregeln** anpassen bzw. ändern).

Manchmal ist es jedoch notwendig, zusätzlichen Raum zwischen Notenzeilen zu schaffen oder andere Objekte zu verschieben, um Kollisionen beispielsweise zwischen hohen oder tiefen Noten auf einer Notenzeile und irgendwelchen Objekten einer benachbarten Notenzeile zu verhindern. Das ist der klassische Fall einer Layoutanpassung nach Augenmaß, welche Sie selbst vornehmen sollten.

Ein weiterer Grund zum Verschieben von Notenzeilen kann sein, Notenzeilen auf gegenüber liegenden Seiten zueinander auszurichten. Dies ist bei Orchesterpartituren hilfreich, um es dem Diri-

genten leichter zu machen, der Notenzeile eines jeweiligen Instrumentes von einer zu anderen Seite besser zu folgen. Mithilfe des Dialogfelds Layout ▶ Notenzeilen ausrichten können Sie das automatisch erledigen (☞ **7.8 Notenzeilenabstände**).

Weitere Informationen

Sehen Sie insbesondere in ☞ **7.9 Notenabstände** und **7.1 Layout und Formatierung**: dort finden sich viele Informationen, wie Sie mit Sibelius das Erscheinungsbild Ihrer Partitur verbessern können.

Es gibt noch zahlreiche andere Notensatzregeln, jedoch zu viele, um Sie hier damit zu langweilen; viele davon sind jedoch anderen Kapiteln dieser **Referenz** zusammengefasst, entweder in Kästchen kursiv gedruckt (insbesondere diejenigen Regeln, die nicht automatisch gehandhabt werden) oder unter der Überschrift **Optionen in den Notensatzregeln** am Ende des jeweiligen Kapitels. Der Großteil der Notensatzregeln findet automatisch Anwendung, sodass Sie über diese nicht viel wissen müssen.

Sollten es Sie nach mehr Informationen über den Notensatz dürsten, so gibt es für Einsteiger in dieser Materie ein nicht allzu ausuferndes und nicht zu teures Büchlein: *Albert C. Vinci, Die Notenschrift. Grundlagen der traditionellen Musiknotation* (Bärenreiter). Es gibt auch noch andere, sehr umfangreiche und nicht so gut lesbare Literatur (z.T. auch nur in Englisch) für den fortgeschrittenen Notensetzer.

Sofern Sie dieses Kapitel mit nur zwei Informations-Häppchen beenden, wenden Sie bitte oben genannte Regeln 1 und 2 an: Vermeiden Sie Kollisionen und verleihen Sie Ihrer Partitur ein klares Äußeres.

7.3 Umbrüche

📖 3.7 Seitenzahlen, 📖 7.1 Layout und Formatierung, 7.4 Automatisches Layout, 7.5 Dokument einrichten.

📌 Layout und Stilvorlagen.

Umbrüche sind die Stellen in den Noten, an denen Sie das Ende eines Systems oder einer Seite erzwingen möchten. Im Prinzip ist dies dem Einfügen eines neuen Absatzes oder einer neuen Seite in einem Textverarbeitungsprogramm vergleichbar: Normalerweise besorgt das Programm den Textfluss und den Zeilenumbruch automatisch, also ohne Ihr Zutun; Sie drücken nur dann **Return**, wenn Sie einen neuen Absatz anfangen wollen, bzw. **Strg+Return** oder **⌘-Return** zum Einfügen eines Seitenumbruchs und Beginn einer neuen Seite.

In Sibelius ist es ganz ähnlich: Takte und Systeme werden automatisch auf der Seite platziert; Sie müssen nur dann etwas unternehmen, wenn ein bestimmter Takt auf einem neuen System oder einer neuen Seite stehen soll. Eine Ausnahme bilden Spezialfälle wie Titelseiten oder andere Seiten, die keine Noten enthalten (etwa um das Wenden der Seite bei einer Instrumentalstimme zu erleichtern). Zur Betonung der Analogie mit einem Textverarbeitungsprogramm nutzt Sibelius sogar dieselben Tastaturkürzel für die Seitenumbrüche wie die meisten Textprogramme.

Sibelius kann Seitenumbrüche auch automatisch an geeigneten, d.h. an musikalisch sinnvollen Stellen einfügen, insbesondere in Stimmen(auszügen) – 📖 7.4 Automatisches Layout.

Für allgemeine Hinweise zum Layout Ihrer Partitur – 📖 7.1 Layout und Formatierung.

System- oder Seitenumbruch erzwingen/entfernen

Um irgendwo in der Partitur oder der Stimme einen manuellen System- oder Seitenumbruch zu setzen, gehen Sie wie folgt vor:

- Wählen Sie den Taktstrich aus, an dem Sie einen Umbruch setzen möchten
- Im Menü **Layout** ▶ **Umbruch** wählen Sie **Systemumbruch** (Kürzel **Return**, auf der Haupttastatur) oder **Seitenumbruch** (Kürzel **Strg+Return** oder **⌘-Return**).

Die Noten werden nun so verteilt, dass sie an angegebener Stelle enden – um genauer zu sein, Sibelius dehnt die beiden dem Umbruch vorangehenden Systeme aus. Danach steht der Takt, an dessen Ende sich der Umbruch befindet, immer am Ende eines Systems oder einer Seite.

Zum Entfernen eines vorher gesetzten Umbruchs gehen Sie genau gleich vor wie oben, oder wählen Sie das **Layout**-Zeichen oberhalb des Taktstrichs aus (siehe **Umbrüche anzeigen** weiter unten) und drücken Sie **Entf**.

Wo man manuelle Systemumbrüche einsetzen sollte

Auch wenn Sibelius' Funktion **Automatisches Layout** das für Sie machen kann, möchten Sie vielleicht einen Systemumbruch erzwingen:

- am Ende kleinerer Abschnitte (z.B. bei einem Wiederholungs-Taktstrich)
- am Ende größerer Abschnitte (Sektionen) in Stimmen(auszügen), insbesondere dann, wenn am Beginn des nächsten Abschnitts ein neuer Titel steht. In Stimmen verwendet man besser System- und keine Seitenumbrüche, damit dort keine riesigen Lücken entstehen.
- an Stellen, wo Instrumente sich auf zwei Notenzeilen teilen oder wieder auf eine vereinigen, sodass nicht eine Reihe von Pausentakten übrig bleibt, die von niemandem gespielt wird.

Wie auch Seitenumbrüche setzen Sie Systemumbrüche nicht grundsätzlich am Ende normaler Systeme, da dies bei Änderungen an der Partitur Formatierungsprobleme hervorruft. Im Zweifelsfall setzen Sie keinen Systemumbruch.

Wo man manuelle Seitenumbrüche einsetzen sollte

Auch wenn Sibelius' Funktion Automatisches Layout das für Sie tun kann, möchten Sie vielleicht einen Seitenumbruch erzwingen:

- an einer geeigneten Stelle auf den rechten Seiten von Stimmen, damit der Spieler nicht während des Spielens blättern muss (Wendestellen)
- am Ende eines größeren Abschnitts (Sektion), insbesondere dann, wenn am Beginn des nächsten Abschnitts ein neuer Titel steht.

Es ist nicht ratsam, am Ende jeder Seite einen manuellen Seitenumbruch zu setzen, da dies bei Änderungen an der Partitur Formatierungsprobleme nach sich zieht. Wenn Sie meinen, nicht ohne einen Umbruch auszukommen, verwenden Sie lieber einen Systemumbruch (da ein Systemumbruch beim letzten System auf einer Seite im Prinzip die gleiche Wirkung hat wie ein Seitenumbruch, jedoch bei einer Neuformatierung der Partitur weniger ins Gewicht fällt). Im Zweifelsfall setzen Sie keinen Seitenumbruch.

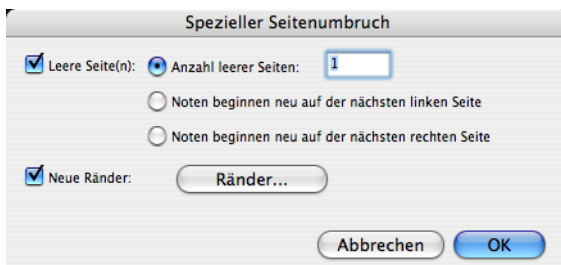
Spezielle Seitenumbrüche

Gelegentlich kann es notwendig sein, Seiten ohne Musik in die Partitur einzufügen; zum Beispiel möchten Sie eine oder mehrere Titelseiten am Anfang oder eine Seite für Anweisungen für die Aufführung zwischen zwei Sätzen oder auch eine Leerseite zur Erleichterung des Umblätterns in einer Einzelstimme anlegen. Unter Umständen wollen Sie auch die Seitenränder auf verschiedenen Seiten der Partitur unterschiedlich festlegen, etwa wenn Sie mehr Platz für Titel oder andere Texte auf der ersten Seite benötigen.

Sibelius kommt Ihnen hier in jeder Hinsicht entgegen und erleichtert Ihnen die Arbeit anhand einer speziellen Seitenumbruchfunktion, mit der Sie eine oder auch mehrere Leerseiten einfügen und die Seiten- und Notenzeilenränder nachfolgender Seiten ändern können (zum Ändern der Ränder brauchen Sie nicht extra eine Leerseite einzufügen).

So erzeugen Sie einen speziellen Seitenumbruch:

- Wählen Sie den Taktstrich aus, an dem der Umbruch eintreten soll. Wenn Sie zu Anfang der Partitur Leerseiten einfügen wollen, wählen Sie den ersten Taktstrich (d.h. den Taktstrich links neben dem ersten Notenschlüssel und der Tonartvorzeichnung) oder verwenden Sie den Befehl **Erstellen ▶ Titelseite** – siehe weiter unten.
- Wählen Sie **Layout ▶ Umbruch ▶ Spezieller Seitenumbruch** (Kürzel **Strg+Shift+Return** oder **⌘⌘-Return**). Darauf erscheint ein einfaches Dialogfeld:



- Wenn Sie eine oder mehrere Leerseiten anlegen wollen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Leerseite(n)** und wählen dann die gewünschte Option zum Anlegen von leeren Seiten:
 - **n Leere Seite(n)** fügt eine bestimmte Anzahl von Leerseiten ein
 - **Noten beginnen neu auf der nächsten linken Seite** fügt nur dann eine Leerseite ein, wenn der Taktstrich, zu dem der spezielle Seitenumbruch gehört, sich am Ende einer linken Seite (d.h. einer Seite mit gerader Seitenzahl) befindet. Diese Option ist bei Instrumentalstimmen hilfreich, um dafür zu sorgen, dass ein bestimmtes Seitenpaar aufgeschlagen werden kann (dass also kein Umblättern erforderlich ist). Bei einer Änderung des Partitur-Layouts (als Folge von neu eingefügten oder von entfernten Takten vor dem speziellen Seitenumbruch) wird die Leerseite je nachdem eingefügt oder unterdrückt.
 - **Noten beginnen neu auf der nächsten rechten Seite** fügt nur dann eine Leerseite ein, wenn der spezielle Seitenumbruch am Ende einer rechten Seite (d.h. einer Seite mit ungerader Seitenzahl) steht. Genau wie die vorstehend beschriebene Funktion ist auch diese in bestimmten Situationen beim Schreiben von Instrumentalstimmen nützlich.
- Wenn Sie die Seitenränder nach einem speziellen Seitenumbruch ändern möchten, aktivieren Sie **Neue Ränder** und klicken dann auf **Ränder**, worauf ein weiteres Dialogfeld angezeigt wird – siehe **Seiten- und Notenzeilenränder mit speziellen Seitenumbrüchen ändern** weiter unten. Beachten Sie, dass Sie die beiden Optionen **Leerseiten** und **Neue Ränder** unabhängig voneinander verwenden können. Es ist also möglich, die Seiten- und Notenzeilenränder ohne Einfügen einer leeren Seite zu ändern, und umgekehrt.
- Klicken Sie auf **OK**, um den speziellen Seitenumbruch zu erstellen. Wie bei anderen Umbrüchen zeigt Sibelius auch hier ein hellblaues Symbol über dem betreffenden Taktstrich an.

Wenn Sie lediglich eine einzelne Leerseite einfügen wollen, wählen Sie den Taktstrich, hinter dem die Leerseite angelegt werden soll (oder wählen Sie den Anfangs-Taktstrich von Takt 1, um vor der ersten Notenseite eine Titelseite einzufügen), und wählen Sie dann **Spezieller Seitenumbruch** aus dem Menü der **Takte-Leiste** im **Eigenschaften-Fenster** (📖 **5.9 Eigenschaften**).

Titelseite erstellen


Eine Titelseite können Sie gleich beim Erstellen Ihrer Partitur anlegen. Zu diesem Zweck aktivieren Sie die Option **Titelseite erstellen** auf der letzten Seite des Dialogfelds **Datei ▶ Neu**. Möchten Sie dies zu einem späteren Zeitpunkt tun, wählen Sie ganz einfach **Erstellen ▶ Titelseite**. Dabei können Sie festlegen, wie viele leere Seiten Sie vor Beginn der Partitur einfügen möchten. Sibelius kann für Sie auch den Titel des Stücks und den Namen des Komponisten einfügen.


Wenn Sie Titelseiten auch in Einzelstimmen hinzufügen, möchten Sie vielleicht auch den Instrumentennamen auf der Titelseite stehen wissen; schalten Sie für diesen Fall die Option **Stimmenname einbeziehen** ein.

Auf Leerseiten Text und Grafiken erstellen

Vermutlich haben Sie nicht die Absicht, Ihre extra eingefügte Seite auf Dauer leer zu lassen.

Es sei an dieser Stelle erwähnt, dass Sie auf einer Leerseite keinen normalen Notenzeilentext, Liedtext oder Systemtext einfügen können, denn diese Textarten sind an Takte oder an Noten gekoppelt, die ja auf leeren Seiten nicht vorhanden sind. (Aus diesem Grund ist es auch nicht möglich, Notenzeilen- oder Systemtext von einer Notenseite auf eine Leerseite zu kopieren.)

Stattdessen verwenden Sie zum Einfügen von Text auf leere Seiten die Textstile im Untermenü **Erstellen ▶ Text ▶ Leere-Seiten-Text** –  **3.1 Text**. Kopf- und Fußzeilen (z.B. Seitenzahlen oder Text im Textstil **Kopfzeile** (nach der ersten Seite) erscheinen auf Leerseiten ganz genau so wie auf normalen Notenseiten.

Auf Wunsch können Sie Leerseiten auch Grafiken hinzufügen. Dies geschieht über **Erstellen ▶ Grafik**. Im Gegensatz zu Text lassen sich Grafiken ohne weiteres von Notenseiten auf Leerseiten kopieren. Für Informationen zum Importieren von Grafiken –  **8.4 Grafik-Import**.

Spezielle Seitenumbrüche bearbeiten

Wenn Sie einen speziellen Seitenumbruch bearbeiten wollen (etwa die Anzahl der Leerseiten ändern oder die Ränder anpassen möchten), wählen Sie ganz einfach den Taktstrich, an dem der Umbruch vorgesehen ist, bzw. die Layout-Markierung darüber und wählen Sie **Layout ▶ Umbruch ▶ Spezieller Seitenumbruch**.

Nun wird das Dialogfeld **Spezieller Seitenumbruch** angezeigt. Es enthält die aktuellen Optionen für diesen Seitenumbruch. Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor und bestätigen Sie diese mit **OK**. Wenn Sie die Anzahl der Leerseiten reduzieren, gibt Sibelius eine Warnung aus, dass dort befindlicher Text oder Grafiken gelöscht werden. Beim Löschen von Leerseiten beginnt Sibelius von rechts, d.h. es wird stets die Seite ganz rechts entfernt.


Spezielle Seitenumbrüche löschen

Zum Löschen eines speziellen Seitenumbruchs wählen Sie die Layout-Markierung über dem Taktstrich, bei dem der Umbruch erfolgt, und drücken **Entf**. Auf Wunsch können Sie den speziellen Seitenumbruch auch durch eine andere Art von Umbruch ersetzen (also einen System- oder Seitenumbruch).


Beim Löschen eines speziellen Seitenumbruchs, der eine oder mehr Leerseiten produziert, werden auch dort befindliche Texte oder Grafiken mit gelöscht.

Seiten- und Notenzeilenränder mit speziellen Seitenumbrüchen ändern

Sie haben die Möglichkeit, die Seiten- oder Notenzeilenränder (oder beide) auf Seiten zu ändern, die auf einen speziellen Seitenumbruch folgen. Zu diesem Zweck aktivieren Sie im Dialogfeld **Spezieller Seitenumbruch** die Option **Neue Ränder** und klicken dann auf die Schaltfläche **Ränder**.

Das angezeigte Dialogfeld basiert auf **Layout ▶ Dokument einrichten**, wobei jedoch die Optionen für Seiten- und Notenzeilengröße deaktiviert sind. Für eine Beschreibung zu diesem Dialogfeld –  **7.5 Dokument einrichten**.

Umbrüche und dynamische Stimmen

Umbrüche, die Sie in der Gesamtpartitur erstellen, wirken sich auf die dynamischen Stimmen unterschiedlich aus. Dies hängt von den Optionen aus, die Sie unter  **6.3 Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbild** wählen. Standardmäßig gelten jedoch die folgenden Regeln:

- Spezielle Seitenumbrüche in der Partitur werden in den einzelnen Stimmen nicht angezeigt, weil davon ausgegangen wird, dass Sie Titelseiten und Vorspann nicht in jeder Stimme drucken wollen
- Seitenumbrüche in der Partitur werden in den einzelnen Stimmen in Systemumbrüche umgewandelt, da Seitenumbrüche im Allgemeinen eingesetzt werden, um den Anfang einer Sektion

7. Layout & Notensatz

oder eines Satzes innerhalb der Partitur zu kennzeichnen. In den Stimmen werden diese normalerweise aus Platzgründen nur mit Systemumbrüchen angezeigt.

- Systemumbrüche in der Partitur werden in den einzelnen Stimmen nicht angezeigt, weil sie normalerweise nur zur Bereinigung der Formatierung in der Partitur dienen und für das Stimmen-Layout keine Relevanz haben

Es steht Ihnen frei, beliebige Umbrüche in den Stimmen zu setzen, ohne dass sich dies in der Partitur niederschlägt. Wenn Sie also in einer Stimme eine leere Seite einfügen möchten, um ein Umblättern zu verhindern, tun Sie dies mit dem üblichen Verfahren.

Es sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass die Layout-Zeichen, die über den Taktstrichen erscheinen, um die Umbrüche kenntlich zu machen, in den Stimmen unterschiedliche Farben haben können – siehe **Umbrüche anzeigen** weiter unten.

Viele Umbrüche auf einmal entfernen

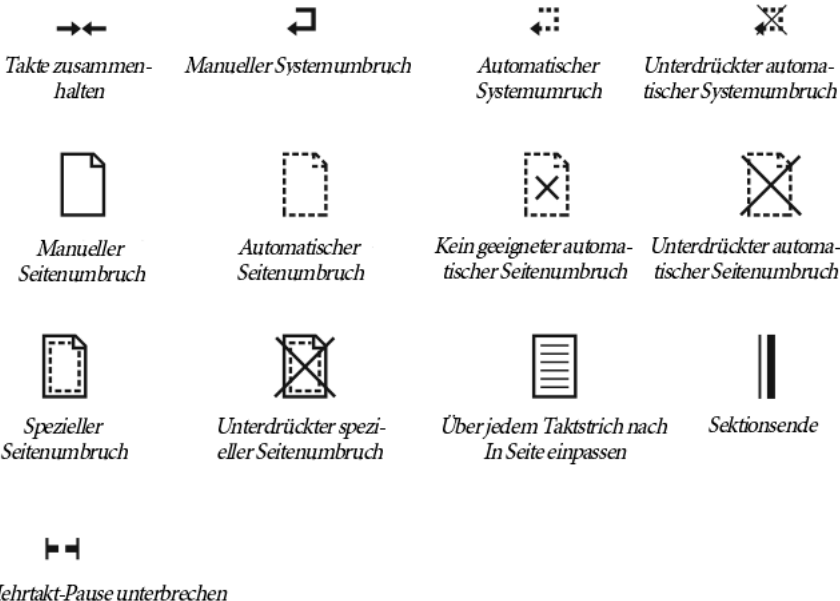
Sie können alle Umbrüche der Partitur oder einer Passage auf einmal entfernen:

- Wählen Sie die betreffenden Takte aus (oder tippen Sie **Strg+A** oder **⌘A**, um die ganze Partitur auszuwählen)
- Wählen Sie **Layout ▶ Formatierung ▶ Formatierung lösen** (oder tippen Sie **Strg+Shift+U** oder **⌘⌘U**).

Die Formatierung wird in ihren vorherigen Zustand zurück versetzt. Mit diesem Arbeitsschritt werden auch alle Formatierungen entfernt, die mit den Optionen von **Layout ▶ Formatierung** erstellt wurden. Spezielle Seitenumbrüche werden jedoch durch die Funktion **Formatierung lösen** nicht entfernt.



Umbrüche anzeigen

Die Option **Ansicht ▶ Layout-Zeichen** (standardmäßig aktiviert) zeigt System- und Seitenumbrüche und andere Formatierungen in der Partitur mittels der folgenden Symbole an:



Es gibt die Möglichkeit, automatische System- und Seitenumbrüche durch einfaches Umschalten zu unterdrücken: Um einen Systemumbruch zu unterdrücken, selektieren Sie den Taktstrich und drücken **Return**. Sibelius zeigt einen unterdrückten automatischen Umbruch durch ein durchkreuztes Symbol an.

Layout-Zeichen können in verschiedenen Farben auftreten:

- Blaue Zeichen bedeuten Umbrüche in der Partitur oder solche in Stimmen, die sich von der Partitur aus auswirken
- Orange Zeichen erscheinen nur in Stimmen und bedeuten Umbrüche, die es nur in der Stimme gibt (wenn **Ansicht ▶ Unterschiede in Stimmen** eingeschaltet ist) –  **6.1 Einzelstimmen**
- Rote Umbruch-Zeichen erscheinen nur bei der Verwendung von automatischen Seitenumbrüchen und bedeuten einen »schlechten« automatischen Seitenumbruch, d.h. an einer ungeeigneten Stelle (keine Pause, keine Zeit zum Wenden) –  **7.1 Layout und Formatierung**

Beachten Sie, dass Layout-Zeichen beidseitig eines Umbruchs angezeigt werden. So wird ein Systemumbruch durch ein Symbol über dem Taktstrich am Ende des Systems und über dem anfänglichen Taktstrich des nächsten Systems markiert; ein spezieller Seitenumbruch wird durch ein Symbol über dem Taktstrich am Ende der Seite sowie über dem anfänglichen Taktstrich zu Beginn der nächsten Musikseite angezeigt. Sie können jede Layout-Markierung auswählen und den Umbruch mit **Entf** entfernen.

7.4 Automatisches Layout

📖 **2.14 Mehrtakt-Pausen, 6.1 Einzelstimmen, 7.1 Layout und Formatierung, 7.3 Umbrüche.**

📁 **Dynamische Stimmen.**

Sibelius kann an musikalisch geeigneten und günstigen Stellen automatisch System- und Seitenumbrüche setzen, und zwar über die Funktion **Layout ▶ Automatisches Layout**. Damit können Sie bei der Formatierung von Stimmen (auszügen) sehr viel Zeit sparen. Wenn Sie möchten, können Sie diese Optionen auch in Partituren verwenden.

Stimmenlayout

In Stimmen ist es hilfreich, auf jeder rechten Seite einen Seitenumbruch nach einem oder mehreren Pausentakten zu setzen, damit der Spieler genug Zeit zum Blättern hat. Sibelius' Funktion **Layout ▶ Automatisches Layout** übernimmt diese Aufgabe für Sie und aktualisiert immer wenn nötig das Layout; wenn Sie beispielsweise Takte einfügen oder Noten in leere Takte schreiben, kann sich das Layout automatisch anpassen und einen Seitenumbruch an eine andere geeignete Stelle setzen.

Auch ist es praktisch, Systemumbrüche an bestimmten Stellen in den Noten einzufügen, z.B. bei Tempo- und Tonartwechseln, bei Studierzeichen oder Mehrtaktpausen, um diese Stellen schon beim ersten Lesen deutlich zu machen.

In der Voreinstellung ist das automatische Layout in Partituren aus- und in Stimmen eingeschaltet. Um die Art und Weise, wie Sibelius das Layout gestaltet, zu ändern, wählen Sie **Layout ▶ Automatisches Layout**. Alternativ können Sie mehrere Stimmen auf einmal ändern, und zwar mit einem Klick auf die Schaltfläche **Automatisches Layout** auf der **Layout**-Seite des Dialogfelds **Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbild** (📖 **6.3 Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbild**). In beiden Fällen sehen Sie dieses Dialogfeld:

Automatisches Layout

Systemumbrüche

- Automatische Systemumbrüche verwenden
 - Alle 4 Takte
 - Bei oder vor:
 - Studierzeichen
 - Tempo-Text
 - Doppelstrichen
 - Tonartwechseln
 - Mehrtakt-Pausen von 4 Takt oder mehr
- System muss zu 50 % voll sein

Seitenumbrüche

- Automatische Seitenumbrüche verwenden
 - Bei Schlusstaktstrichen
 - Bei Pausentakten
 - Nach jeder Seite
 - Nach rechten Seiten
 - Nach 1 oder mehr Pausentakten
 - Längere Pause vor Seitenumbruch bevorzugen
- Seite muss zu 60 % voll sein
- Warnhinweis bei schwierigen Wendestellen setzen
 - Brille
 - Text: V.S.

Mehrtakt-Pausen

- Mehrtakt-Pausen verwenden
 - Leere Abschnitte zwischen Schlusstaktstrichen: TACET
 - Mehrtakt-Pausen automatisch aufteilen:
 - Aufteilen in Gruppen von 16 Takten
 - Aufteilen, wo Taktzahlen ein Vielfaches sind von 10

Abbrechen OK

Automatische Systemumbrüche

- **Automatische Seitenumbrüche verwenden** erlaubt dem Anwender anzugeben, ob automatische Systemumbrüche eingesetzt werden sollen oder nicht. Sibelius kann Systemumbrüche entweder regelmäßig nach einer bestimmten Anzahl von Takten oder an bestimmten Stellen, an denen eine Trennung auf beiden Seiten des Umbruchs der Klarheit oder besseren Lesbarkeit dient, einfügen.
- Wenn Sie Systemumbrüche in regelmäßigen Abständen wünschen, wählen Sie **Alle n Takte** und geben die Anzahl der Takte pro System ein. Wenn Sie regelmäßige Systemumbrüche nur in einem bestimmten Abschnitt der Noten setzen möchten, verwenden Sie stattdessen das **Plug-In Einheitliches Layout** (📖 **5.17 Plug-Ins**).
- Mit der Option **Bei oder vor** setzt Sibelius Systemumbrüche bei bestimmten Objekten:
 - **Studierzeichen:** Wenn diese Option eingeschaltet ist, erscheinen Studierzeichen immer am Anfang eines Systems
 - **Tempo-Text:** Sibelius lässt Tempo-Text am Anfang eines Systems erscheinen
 - **Doppelstriche** geben meist das Ende eines Abschnitts an; wenn Sie diese musikalische Einteilung noch deutlicher machen wollen, schalten Sie diese Option ein, sodass ein Doppelstrich immer am Ende eines Systems steht.
 - **Tonartwechsel:** Wenn diese Option eingeschaltet ist, fügt Sibelius einen Systemumbruch *vor* einem Tonartwechsel ein, sodass die neue Tonart am Beginn eines Systems angezeigt wird. (Dies gilt nur für Tonart- oder Instrumentenwechsel, die am Ende und nicht in der Mitte eines Takts stehen.)
 - **Mehrtakt-Pausen von n Takten oder mehr:** Schalten Sie diese Option ein, um Systemumbrüche nach Mehrtakt-Pausen mit einer bestimmten Anzahl von Pausentakten einzufügen
 - **System muss zu $n\%$ voll sein:** Um Sibelius an zu weit gesetzten Notenabständen zu hindern, benutzen Sie diese Option und geben einen Mindestschwellenwert an, unterhalb dessen kein Systemumbruch eingefügt werden darf.


Automatische Systemumbrüche werden mit einem gepunkteten Systemumbruch-Symbol auf dem Bildschirm angezeigt: ⋮ Diese Zeichen sind orange, da sie in der Stimme, nicht aber in der Partitur stehen (sofern **Ansicht ▶ Unterschiede in Stimmen** eingeschaltet ist).

Automatische Seitenumbrüche



- **Automatische Seitenumbrüche verwenden** lässt Sie angeben, ob Sibelius an geeigneten Stellen automatisch Seitenumbrüche einfügen soll. Wenn **Automatische Seitenumbrüche verwenden** ausgeschaltet ist, sind alle anderen **Seitenumbrüche**-Optionen gesperrt.
- **Bei Schlusstaktstrichen:** Wenn diese Option eingeschaltet ist, setzt Sibelius an einem Schlusstrich einen Seitenumbruch. Dies ist praktisch bei der Arbeit an einer Partitur, die aus mehreren Sätzen, Stücken oder Liedern besteht.
- **Bei Pausentakten:** Weist Sibelius an, nach Pausen einen Seitenumbruch zu setzen, um mögliche Wendestellen zu erzeugen. Folgende Optionen stehen dabei zur Verfügung:
 - Geben Sie an, ob Sibelius automatische Seitenumbrüche **Nach jeder Seite** oder **Nach rechten Seiten** (d.h. nach ungeraden Seiten) suchen soll. Wenn der Spieler von einzelnen Blät-

tern spielt, sollten Sie **Nach jeder Seite** wählen, ansonsten, bei ganz normalen Doppelseiten, ist **Nach rechten Seiten** die richtige Wahl.

- **Nach n oder mehr Pausentakten** bestimmt die Mindestanzahl von Pausentakten vor einem automatischen Seitenumbruch (und damit die Zeit, die für das Wenden zur Verfügung steht)
- **Längere Pause vor Seitenumbruch bevorzugen** lässt Sibelius nach längeren statt kürzeren Mehrtakt-Pausen suchen, nach denen es einen Seitenumbruch setzt (sofern diese Wahl besteht), um für das Blättern mehr Zeit zu geben, auch wenn dabei letztendlich weniger Noten auf der Seite stehen.
- **Seite muss zu $n\%$ voll sein** hält Sibelius davon ab, einen automatischen Seitenumbruch sehr früh auf einer Seite einzufügen, sodass zu wenige Noten auf der Seite stünden und diese recht merkwürdig aussähe.
- **Warnhinweis bei schwierigen Wendestellen setzen** setzt nach dem letzten Takt auf der Seite einen gedruckten Hinweis, falls es dort keine passende Stelle für einen automatischen Seitenumbruch gibt (d.h. wenn über eine lange Passage hinweg kein Pausentakt in Sicht ist). Der Standardhinweis ist »V.S.« (Abkürzung für ital. *volti subito* = sofort umblättern), Sie können aber auch einen eigenen Text oder das Brillen-Symbol wählen.

(Wenn Sie ein anderes Symbol verwenden möchten, bearbeiten Sie das Brillen-Symbol in der Layout-Zeichen-Reihe des Dialogfelds **Stilvorlagen ▶ Symbole bearbeiten** –  **7.15 Bearbeiten von Symbolen.**)

Wenn Sie den Warnhinweis am Ende einer bestimmten Seite entfernen möchten, setzen Sie dort einfach einen manuellen Seitenumbruch (siehe unten), um anzugeben, dass der Umbruch gewollt ist.

Wenn Sie **Ansicht ▶ Layout-Zeichen** einschalten, erscheint auf dem Bildschirm ein Symbol (das nicht gedruckt wird), ob Sibelius am Ende jeder rechten Seite (oder aller Seiten) eine gute Wendestelle () oder keine () gefunden hat.

Automatische Seiten- und Systemumbrüche unterdrücken

Unter bestimmten Umständen kann es nötig sein, einen automatischen System- oder Seitenumbruch zu unterdrücken bzw. zu überschreiben. Dies tun Sie folgendermaßen:

- Wählen Sie den Taktstrich aus, dessen automatischen Umbruch Sie unterdrücken möchten
- Wählen Sie im Untermenü **Layout ▶ Umbruch** den Punkt **Systemumbruch** (Kürzel **Return**, auf der Haupttastatur) oder **Seitenumbruch** (Kürzel **Strg+Return** oder **⌘-Return**). Das Symbol des automatischen Umbruchs erscheint jetzt durchkreuzt als Hinweis darauf, dass der Umbruch unterdrückt wurde.

Da Sibelius beim Setzen der automatischen Umbrüche normalen Seiten- und Systemumbrüchen und anderen Formatierungen Folge leistet, können Sie automatische Umbrüche überschreiben, indem Sie die Takte, die Sie auf einer Seite bzw. in einem System wünschen, auswählen und **Layout ▶ Formatierung ▶ In Seite einpassen** oder **Layout ▶ Formatierung ▶ In System einpassen** anwenden.

Wenn Sie die Umbruchart eines Taktstrichs, der einen automatischen System- oder Seitenumbruch besitzt, ändern, durchläuft der Umbruch folgende drei Zustände: automatisch, unterdrückt und manuell.

Mehrtakt-Pausen

Layout ▶ Automatisches Layout enthält auch die Optionen zum Festlegen der Darstellung von Mehrtakt-Pausen in Ihren Stimmen (oder sogar in der Partitur, wenn Sie dies möchten):

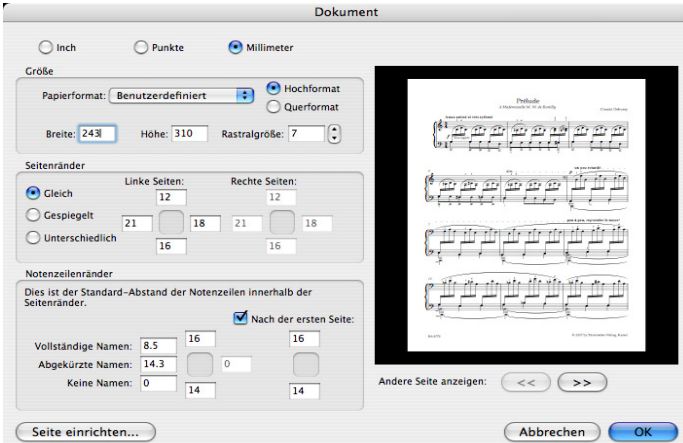
- **Mehrtakt-Pausen verwenden:** Im eingeschalteten Zustand notiert Sibelius wie bereits erwähnt, mehrere aufeinander folgende Pausentakte als Mehrtakt-Pause (auch als Block- oder Balkenpause bekannt). Beim Erstellen einer Stimme geschieht dies ganz ohne Ihr Zutun. In ausgeschaltetem Zustand sind die übrigen Einstellungen bezüglich der Darstellung von Mehrtakt-Pausen deaktiviert.
- **Leere Abschnitte zwischen Schlusstaktstrichen:** Wenn eine Passage zwischen dem Partiturbeginn und dem Schlusstaktstrich oder zwischen zwei Schlusstaktstrichen leer ist, kann Sibelius verhindern, dass Mehrtakt-Pausen bei Taktartangaben, Tempo-Text u.ä. unterbrochen werden, und stattdessen eine einzelne »Tacet«-Mehrtakt-Pause, die sich über ein ganzes System hin erstreckt, zeichnen. Sie können diese Option sowohl in einer Partitur als auch in einer Stimme verwenden, die eine solche leere Passage besitzt. Auch den Text, der über dieser Mehrtakt-Pause erscheint, können Sie selber angeben bzw. eintippen.
- **Mehrtakt-Pausen automatisch aufteilen:** Standardmäßig unterbricht Sibelius Mehrtakt-Pausen in Partitur oder Stimme nur an Stellen, an denen dies unbedingt erforderlich ist, wie z.B. bei Taktartwechseln oder an Doppelstrichen. Wenn Ihr Stück jedoch einem regelmäßigen Phrasierungsmuster folgt, kann die folgende Einstellung mit ihren zwei Optionen sehr praktisch sein:
 - **Aufteilen in Gruppen von n Takten:** Wenn Sie diese Option einschalten, unterteilt Sibelius Mehrtakt-Pausen in Gruppen von n -Takten. Wenn in Ihrer Stimme beispielsweise 14 Takte Pause kommen und diese Einstellung auf **8** gesetzt ist, schreibt Sibelius zwei Mehrtakt-Pausen, die erste mit acht, die zweite mit sechs Takten.
 - **Aufteilen, wo Taktzahlen ein Vielfaches sind von n :** Unterbricht eine Mehrtakt-Pause bei Vielfachen von n Takten, gerechnet von Takt 1 aus. Wenn Sie hier zum Beispiel **8** eingeben, werden Mehrtakt-Pausen immer am Ende regulärer 8-Takt-Phrasen unterbrochen, so wie z.B. in Jazz- oder Pop-Musik, sodass eine 12-Takt-Mehrtakt-Pause, die in Takt 3 beginnt, in zwei Mehrtakt-Pausen von 6 Takten aufgeteilt wird, da die Unterbrechung auf Takt 9 fällt.

Zu weiteren Informationen,  **2.14 Mehrtakt-Pausen.**

7.5 Dokument einrichten

📖 5.8 Drucken, 7.1 Layout und Formatierung, 7.3 Umbrüche.

📄 Layout und Stilvorlagen.



Im Dialogfeld **Layout ▶ Dokument einrichten** (Kürzel **Strg+D** oder **⌘D**) können Sie die Seitengröße, die Rastralgröße (Größe der Notenzeilen) und die Seitenränder festlegen. Sibelius formatiert bei jeder Änderung die ganze Partitur sofort neu, sodass Sie verschiedene Papierformate oder Ausrichtungen und verschiedene Notenzeilengrößen testen können, um auszuprobieren, was am besten aussieht.

Da diese Einstellungen sich auf die Notenmenge pro Seite und die Anzahl der Seiten Ihrer Partitur auswirken, können Sie Ihre Partitur über **Layout ▶ Dokument einrichten** in eine beliebige Anzahl von Seiten einpassen. In **📖 7.1 Layout und Formatierung** finden Sie allgemeine Hinweise und Ratschläge zum Layout.

Seiteneinstellungen ändern

Wählen Sie **Layout ▶ Dokument einrichten** (Kürzel **Strg+D** oder **⌘D**). Sie können dann die Seitengröße, die Seitenausrichtung und die Rastralgröße ändern, wie weiter unten detailliert beschrieben.

Die Vorschau zeigt Ihnen, wie die erste Seite mit den gewählten Einstellungen aussehen wird; zum Betrachten weiterer Seiten in der Vorschau klicken Sie auf die Pfeile.

Sobald Sie auf **OK** klicken, wird Ihre Partitur sofort mit den neuen Einstellungen neu formatiert. (Wenn Ihnen das Ergebnis nicht zusagt, dann wählen Sie einfach **Bearbeiten ▶ Rückgängig!**)

Papierformate

Die Liste **Papierformat** enthält alle gebräuchlichen europäischen und US-amerikanischen Papierformate (Sie können aber auch eine beliebige Breite und/oder Höhe angeben):

Letter (US-Brief)	8.5 x 11"	216 x 279 mm
Tabloid	11 x 17"	279 x 432 mm (manchmal auch als »B«-Format bezeichnet)
A5	5.9 x 8.3"	149 x 210 mm (A4 einmal gefaltet)
B5	6.9 x 9.8"	177 x 250 mm
A4	8.3 x 11.7"	210 x 297 mm
B4	9.8 x 13.9"	250 x 354 mm
A3	11.7 x 16.5"	297 x 420 mm (doppelt so groß wie A4)
Band	5" x 7"	127 x 178 mm (üblicherweise Querformat)
Statement	5.5 x 8.5"	140 x 216 mm
Hymn	5.75 x 8.25"	146 x 205 mm
Oktav	6.75 x 10.5"	171 x 267 mm
Executive	7.25 x 10.5"	184 x 267 mm
Quart	8.5 x 10.8"	215 x 275 mm
Concert	9 x 12"	229 x 305 mm
Folio	8.5 x 13"	216 x 330 mm
Legal	8.5 x 14"	216 x 356 mm
Part	9.5 x 12.5"	241 x 317mm
Part	10 x 13"	254 x 330mm

(Beachten Sie bitte, dass die Bezeichnungen »Oktav« und »Quart« sich unter Umständen auch auf verschiedene andere Papiergrößen beziehen können.)

Sie können mit den entsprechenden Knöpfen zwischen den verschiedenen Maßeinheiten umschalten, und zwar zwischen Inch (Zoll), Punkt und Millimeter. 1 Inch (Zoll) = 25,4 mm (genau),

1 mm = 0,0397 Inch (fast ganz genau) und 1 Punkt (pt) = genau 1/72 Inch = 0,353 mm (ungefähr).

Einige Empfehlungen zu Papierformaten und Rastralgrößen (Notenzeilengröße):

- *Tasteninstrumente, Lieder, Solo-Instrument*: A4, 7 mm Rastral
- *Orchester/Band-Partituren*: A4/A3, 3-5 mm Rastral
- *Stimmen(auszüge)*: A4, 6-7 mm Rastral
- *Chormusik*: A4 oder kleiner, 5 mm Rastral
- *Ausgaben für Anfänger*: A4, 8–10 mm Rastral

Alle diese Papierformate sind Hochformat; das Querformat wird nur selten verwendet, außer bei Orgelmusikausgaben und Marschmusiknoten. Möglicherweise werden Sie feststellen, dass Musikverlage oft Papierformate verwenden, die von den Standardformaten abweichen.

Rastralgröße (Notenzeilengröße)

Bei der Rastralgröße (Notenzeilengröße) handelt es sich um die Entfernung von der Mitte der obersten bis zur Mitte der untersten Notenlinie. Alles in einer Partitur (Noten, Schlüssel, Text usw.) wird proportional zur Rastralgröße skaliert.

Sie können eine Rastralgröße entweder eintippen oder auf die kleinen Pfeile klicken, um sie in kleinen Schritten zu ändern. Klicken Sie auf die Pfeile, halten Sie dabei die Maustaste gedrückt und beobachten in der Vorschau die Auswirkungen der größer oder kleiner werdenden Notenzeilengröße.

7. Layout & Notensatz

Obwohl die in der Praxis verwendeten Rastralgrößen sich beträchtlich unterscheiden, sollten Sie für den jeweiligen Verwendungszweck mit Bedacht eine vernünftige Größe wählen. Wenn Sie im Allgemeinen eine zu kleine Rastralgröße wählen, werden sich die ausführenden Musiker unwohl fühlen, ohne dabei unbedingt zu wissen, warum. Sehen Sie dazu auch oben die Empfehlungen zu Seiten- und Rastralgrößen.

Ohne Ihre Erlaubnis wird Sibelius die Notenzeilengröße nicht ändern; viele Instrumente auf einer Seite werden wahrscheinlich ziemlich zusammen gequetscht (oder überlappen sich sogar!). Um den Instrumenten ihren Platz zu verschaffen, wählen Sie einfach eine kleinere Rastralgröße (oder eine größere Seitengröße).

Seitenränder

Im Dialogfeld **Layout ▶ Dokument einrichten** können Sie auch die Seitenränder einstellen. Die Noten können bis zu den Rändern reichen, nicht aber weiter.

Um diese Ränder in der Partitur sichtbar zu machen (in Form einer gestrichelten blauen Linie), wählen Sie **Ansicht ▶ Seitenränder**.

Ihre Partitur kann folgende Seitenränder haben: Linke und rechte Seiten **Gleich** (empfohlen bei einseitigem Druck), **Gespiegelt** (manchmal auch »innere« und »äußere« Ränder genannt, empfohlen bei doppelseitigem Druck) oder linke und rechte Seiten **Unterschiedlich**. Beachten Sie bitte, dass die oberen und unteren Ränder auf linken und rechten Seiten immer gleich sind.

Im Detail werden die Seitenränder folgendermaßen festgelegt (wenn **Gleich** gewählt ist):

- *Oben*: Wo sich normalerweise der obere Rand der Seitenzahlen befindet, sofern sie oben auf der Seite stehen
- *Unten*: Wo sich normalerweise der untere Rand der Seitenzahlen befindet, sofern sie unten auf der Seite stehen
- *Links*: Der linke Rand des am weitesten links stehenden Instrumentennamens
- *Rechts*: Das Ende der Notenzeilen.

Notenzeilenränder

Die Notenzeilenränder bestimmen den Abstand von der obersten und untersten Notenzeile einer Seite zum oberen und unteren Seitenrand, und den Abstand vom Beginn des Systems zum linken Seitenrand. Damit können Sie die Standard-Positionen der Notenzeilen auf der Seite einstellen.

Für die erste Seite einer Partitur müssen üblicherweise oben und unten andere Ränder als für die übrigen Seiten verwendet werden, da oben Platz für den Titel und den Namen des Komponisten, unten für Urheberrechtshinweise und Angaben zum Verlag benötigt wird. Dies lässt sich mühelos erreichen:

Notenzeilenränder

Dies ist der Standard-Abstand der Notenzeilen innerhalb der Seitenränder.


Nach der ersten Seite:

Vollständige Namen: 16.1 17.5 13

Abgekürzte Namen: 8.7 0

Keine Namen: 1.8 7 7

Geben Sie die Notenzeilenränder für die erste Notenseite in der Partitur in die Felder links ein, aktivieren Sie Nach der ersten Seite und geben Sie die Werte für die folgenden Seiten in die Felder unterhalb dieses Kontrollkästchens ein.

Für den linken Rand gibt es drei verschiedene Werte, je nachdem ob die Notenzeilen vollständige, abgekürzte (z.B. ab der zweiten Seite) oder gar keine Instrumentennamen haben. (Die Einstellungen zu den Instrumentennamen finden sich auf der Seite **Instrumente** des Dialogfeldes **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** –  **2.9 Instrumente.**)

Diese Werte werden automatisch aktualisiert, sobald Sie die Länge der Instrumentennamen ändern (z.B. durch das Bearbeiten eines vorhandenen Instrumentennamens oder das Hinzufügen eines neuen Instrumentes), sodass der längste Instrumentennamen immer genau am linken Seitenrand beginnt.

Ändern der Einrichtung eines Dokuments innerhalb der Partitur

Das Papierformat, die Ausrichtung und die Notenzeilengröße (Rastral) können nicht mitten in der Partitur gewechselt werden, Sie können jedoch die Seiten- und Notenzeilenränder an beliebiger Stelle mithilfe manueller Seitenumbrüche ändern, siehe **Seiten- und Notenzeilenränder mit speziellen Seitenumbrüchen ändern** auf Seite 607.

7.6 Zuordnung

In Sibelius ist jedes Objekt einer Partitur einschließlich Noten, Linien, Text usw. sowohl horizontal als auch vertikal einer bestimmten Position der Partitur zugeordnet, sodass es sich bei Formatierungsänderungen korrekt verschiebt.

Damit ist die Partitur gegen jegliche spätere Layoutänderungen gefeit. Das bedeutet, dass Sie nach einer größeren Umgestaltung Ihrer Partitur, wie z.B. dem Hinzufügen eines neuen Instrumentes, keine Aufräumarbeiten erledigen müssen.

Zuordnung anzeigen

Wenn ein Objekt ausgewählt ist, können Sie seine Zuordnung sehen, welche mit einer gestrichelten grauen Linie dargestellt wird. Dabei wird eine rhythmische Position in der Notenzeile angezeigt, welcher das Objekt zugeordnet ist. Wenn Sie diese gestrichelte Linie stört, können Sie sie ausblenden, und zwar über **Ansicht ▶ Zuordnungs-Linien**. Wenn Sie andererseits einmal die Zuordnungen aller Objekte Ihrer Partitur sehen möchten, tippen Sie **Strg+A** oder **⌘A**, um alle Objekte auszuwählen. Wenn Sie dementsprechend die Zuordnungen aller Objekte einer einzelnen Notenzeile sehen möchten, so dreifachklicken Sie diese Notenzeile einfach.

Sibelius kann zur präzisen Darstellung der Abstände zwischen den Notenzeilen und deren zugeordneten Objekten auch Lineale einblenden – [📖 5.1 Ansicht-Menü](#).

Zuordnung in Stimmen anzeigen

Das Anzeigen der Zuordnung in Stimmen funktioniert genauso wie in der Partitur. In Stimmen können sich die Zuordnungs-Linien jedoch mit zunehmender Intensität rot färben, je weiter ein Objekt von seiner Stelle, der es zugeordnet ist, verschoben wird. Damit werden Sie gewarnt, es nicht zu weit zu verschieben – [📖 6.1 Einzelstimmen](#).

Horizontale Zuordnung

Alle Objekte sind einer bestimmten rhythmischen Position der Partitur zugeordnet. Wenn Sie eine Note nach links oder rechts verschieben, werden alle Noten derselben rhythmischen Position genauso mitverschoben.

Wenn ein Objekt einer Note zugeordnet ist, zeigt die gestrichelte Zuordnungs-Linie zu dieser Note (bzw. zur horizontalen Position der Note). Alles, was Sie direkt oder nahe einer Note platzieren, bleibt dieser Note zugeordnet, sodass beispielsweise ein Bindebogen, der an einer Note beginnt oder endet, sich beim Verschieben dieser Note ausdehnt bzw. zusammenzieht, um ihr zu folgen.

Wenn sich ein Objekt zwischen zwei Noten befindet, ist es einer rhythmischen Zwischenposition zugeordnet. Das bedeutet zum Beispiel, dass ein Objekt in der Mitte zwischen zwei Noten immer dort in der Mitte bleibt, auch wenn sich der Abstand ändert. Hier ist der klassische Fall, bei dem das Ende der *Cresc.*-Gabel, der Beginn der *Dim.*-Gabel und das *f* proportional zwischen den Noten positioniert bleiben, auch wenn sich die Notenabstände ändern:



Da sich Sibelius darum automatisch kümmert, spart es Ihnen sehr sehr viel Zeit, die Sie andernfalls beim Richten und Zurechtrücken der Partitur nach größeren Layoutänderungen – wie etwa dem Erstellen neuer Takte oder dem Einfügen von System- oder Seitenumbrüchen – vergeuden würden.

Vertikale Zuordnung


Die allermeisten Objekte gehören zu einer bestimmten Notenzeile und sind relativ zu ihr in der Vertikalen positioniert. Ein Trompetentriller beispielsweise gehört zur Notenzeile der Trompete und sollte über dieser stehen bleiben, wenn sie verschoben wird. Objekte, die einer bestimmten Notenzeile zugeordnet sind, heißen »Notenzeilen-Objekte«.

Wenn Sie eine Notenzeile nach oben oder nach unten verschieben, so folgen ihr dabei alle zugeordneten Objekte. Sehr wichtig dabei ist, dass alle den jeweiligen Notenzeilen zugeordneten Objekte auch beim Stimmenauszug in der Einzelstimme erscheinen. Daher ist es entscheidend, dass jedes Objekt der richtigen Notenzeile zugeordnet ist.

Um dabei sicher zu sein, halten Sie ein Auge auf die gestrichelte Zuordnungs-Linie – insbesondere, wenn es sich um eine nicht eindeutige Position zwischen zwei Notenzeilen handelt, bei der das Objekt entweder der einen oder der anderen Notenzeile zugeordnet sein könnte.

Einer anderen Notenzeile zuordnen

Wenn ein Objekt zwischen zwei Notenzeilen der falschen Notenzeile zugeordnet ist, verschieben Sie es soweit, dass es die andere (richtige) Notenzeile berührt; damit wird es dieser Notenzeile wieder zugeordnet, was Sie auch daran erkennen können, dass die gestrichelte Linie entsprechend umspringt. Ziehen Sie nun das Objekt wieder an seine ursprüngliche Position zurück.

Sibelius besitzt ein Plug-In namens **Zuordnungen überprüfen**, das auf intelligente Art und Weise Objekte erkennt, die Sie eventuell versehentlich zu weit von der beabsichtigten Notenzeile verschoben haben –  **5.17 Plug-Ins**.

Ein gut gemeinter Hinweis: Setzen Sie niemals Objekte, die zu beiden Notenzeilen gehören sollen, zwischen zwei Notenzeilen. Diese Schreibweise mag sich manchmal in Handschriften finden, niemals jedoch bei Publikationen; es handelt sich um eine falsche Notation. Jedes Notenzeilen-Objekt ist immer nur einer Notenzeile zugeordnet und erscheint in keiner Stimme, die eine Notenzeile enthält, der es nicht zugeordnet wurde.

Es ist jedoch völlig in Ordnung, ein Objekt für zwei Notenzeilen *desselben Instrumentes* zu schreiben, wie etwa Dynamiken zwischen Klavier-Notenzeilen, da diese auch in der Stimme zusammen bleiben.

Zuordnung in Stimmen anpassen

In Stimmen ist es nicht möglich, die Zuordnung irgendeines Objekts zu ändern. Wenn Sie in einer Stimme ein Objekt von seiner Standardposition verschieben, bleibt sein Zuordnungspunkt erhalten,

es ändert sich nur der horizontale und vertikale Versatz. Wenn Sie die Zuordnung eines Objekts ändern möchten, verschieben Sie es in der Partitur an seine neue Position, es verschiebt sich dann auch in der Stimme.

System-Objekte

Manche Objekte gehören zu allen Notenzeilen eines Systems und nicht zu einer bestimmten Notenzeile; diese Objekte werden »System-Objekte« genannt. Typische Beispiele von System-Objekten sind Titel, Tempo-Angaben, Studierzeichen und prima-/seconda-volta-Takte (Haus 1 und Haus 2). Obwohl diese Objekte über dem System stehen (manchmal etwas weiter unten nochmals – in Orchesterpartituren meist über den Streichern), beziehen sie sich wirklich auf alle Notenzeilen des Systems. Diese Objekte sollen beispielsweise beim Stimmenauszug in jeder Stimme erscheinen, nicht nur im obersten Instrument des Systems.

Einige Menüs und Dialogfelder unterscheiden zwischen Notenzeilen- und System-Objekten. Im Menü **Erstellen** ▶ **Text** beispielsweise werden die System-Textstile unterhalb der Notenzeilen-Textstile aufgelistet.

Um festzulegen, über welchen Notenzeilen System-Objekte erscheinen sollen, siehe **System-Objekt-Positionen** in [☞ 7.11 Standard-Positionen](#).

Objekte an ungewöhnlichen Stellen platzieren

Gelegentlich möchten Sie vielleicht einen Text oder ein anderes Objekt weit weg von den Noten, z.B. irgendwo am Rand einsetzen. Dabei gibt es keinerlei Problem, Sie sollten nur nicht vergessen, dass alle Objekte irgendeiner Position in einer Notenzeile zugeordnet sind und nicht an einer bestimmten Stelle der Seite fixiert sind. Beispielsweise gehören Notenzeilen-Objekte im Randbereich normalerweise immer zum nächstliegenden Takt der nächstliegenden Notenzeile und verbleiben in einem festen Abstand zu diesem Takt.

Wenn die Noten neu formatiert werden, wandert der Takt woanders hin und das Objekt befindet sich dann vielleicht an einem noch ungewöhnlicheren Platz als ursprünglich vorgesehen. Wenn Sie möchten, können Sie daher das Format des betroffenen Systems oder der Seite fixieren – [☞ 7.1 Layout und Formatierung](#).

7.7 Stilvorlagen

☞ **2.13 Manuskriptpapier (Vorlagen), 3.10 Bearbeiten von Textstilen, 4.10 Timecode und Hit Points, 7.1 Layout und Formatierung, 7.2 Notensatz (Notenstich), 7.11 Standard-Positionen, 7.16 Veröffentlichen.**

📄 **Layout und Stilvorlagen.**

Das Erscheinungsbild einer gedruckten Partitur wird durch deren Stilvorlagen festgelegt; verschiedene Verlage haben ihre eigenen Stilvorlagen (Hausstil) und Sibelius lässt Sie die Stilvorlagen Ihrer Partituren in fast unbegrenztem Maße modifizieren. Zu den Stilvorlagen gehören:

- Optionen in den Notensatzregeln – siehe unten
- Textstile – ☞ **3.10 Bearbeiten von Textstilen**
- Symbol-Fonts und -Designs – ☞ **2.22 Symbole, 7.10 Musik-Fonts, 7.15 Bearbeiten von Symbolen**
- Notenkopf-Formen – ☞ **2.16 Notenköpfe, 7.14 Bearbeiten von Notenköpfen**
- Instrumentdefinitionen und Ensembles – ☞ **2.17 Notenzeilen, 2.9 Instrumente**
- Linien-Designs – ☞ **2.12 Linien, 7.13 Bearbeiten von Linien**
- Objekt-Positionen – ☞ **7.11 Standard-Positionen**
- Notenabstands-Regel – ☞ **7.9 Notenabstände**
- Dokument einrichten (z.B. Seiten- und Rastralgröße) – ☞ **7.5 Dokument einrichten**
- Wiedergabe-Lexikon-Begriffe – ☞ **4.8 Wiedergabe-Lexikon**
- Voreinstellungen des Mehrere-Stimmen-Erscheinungsbilds – ☞ **6.1 Einzelstimmen**

Zu den meisten dieser Einstellungen gelangt man über das Stilvorlagen-Menü.

Vordefinierte Stilvorlagen

Beim Erstellen einer neuen Partitur oder beim Importieren von Stilvorlagen (siehe unten) können Sie aus einer Liste von gebrauchsfertigen Stilvorlagen wählen, abhängig von der Art der Musik und dem Erscheinungsbild, das Sie Ihrer Partitur verleihen möchten.

Der Name einer jeden Stilvorlage gibt die Stilrichtung an, für die sie gedacht ist (z.B. Jazz), den verwendeten Musik-Font (Opus, Helsinki, Reprise oder Inkpen2) und optional den Text-Font (Times, Georgia oder Arial). Das Erscheinungsbild von Opus ist standardmäßig, das von Helsinki eher dem traditionellen Notenstich angelehnt, Inkpen2 simuliert Handschrift.

Times ist eine sehr gebräuchliche Schriftart, Georgia ein seltener verwendeter Serifenfont (sieht vielleicht eher traditionell aus), Arial (auch Helvetica genannt) ist ein moderner serifenloser Zeichensatz, der ein moderneres (vielleicht aber auch weniger elegantes) Erscheinungsbild besitzt. Alle Inkpen2-Stilvorlagen verwenden den Inkpen2-Font sowohl für den Text als auch für die Noten.

Folgende Stilvorlagen werden mitgeliefert:

- **Standard** – der Stil, der von den **Leeren** Manuskriptpapieren verwendet wird; für den Großteil aller Noten geeignet
- **Jazz** – wie **Standard**, nur mit Flügeln an den Wiederholungs-Taktstrichen und Artikulationen über der Notenzeile, wie sie in der Jazz-Notation üblich sind
- **Keyboard** – für Tasteninstrumente. Genauso wie **Standard**, jedoch mit der Dynamik in der Mitte zwischen den beiden Händen, keine Instrumentennamen, keine automatische Notenzeilen-Ausrichtung.
- **Größere Notenköpfe** – wie **Standard**, jedoch mit einer alternativen Notenkopfform, die den Empfehlungen der US Music Publishers Association folgt
- **Lead Sheet** – wie **Jazz**, nur mit Anfangs-Taktstrichen bei Systemen, die aus einer Notenzeile bestehen
- **Vokal** – für Vokal- und Chormusik. Genauso wie **Standard**, jedoch mit der Dynamik über der Notenzeile, keine System-Trennstriche, Instrumentennamen zentriert.

Wir empfehlen Ihnen, sich vor dem Importieren die Einstellungen im Dialogfeld **Layout ▶ Dokument einrichten** (Papierformat, Notenzeilengröße und Ränder) zu notieren. Importieren Sie dann die Stilvorlagen *einschließlich* der Optionen zu **Notensatzregeln** und **Dokument einrichten**; damit wird Ihre Partitur auf A4 und 7 mm Notenzeilengröße eingestellt. Setzen Sie dann nach dem Importieren der Stilvorlagen die Einstellungen in **Layout ▶ Dokument einrichten** auf die ursprünglichen (und von Ihnen notierten) Werte zurück.

Reprise - und Inkpen2-Stilvorlagen

Die Reprise-Stilvorlagen weisen eine Vielfalt von speziellen Einstellungen auf. So werden Studierzeichen in Boxen mit einem Schlagschatten dargestellt, Titel verwenden eine spezielle Stempelschrift namens Reprise Title (deren Zeichensatz nur aus Großbuchstaben besteht, wobei je nachdem, ob die Umschalttaste gedrückt wird oder nicht, die Buchstaben mit anderen Imperfektionen behaftet sind), während die Instrumentennamen in der linken oberen Ecke der ersten Seite von dynamischen Stimmen eine andere Stempelschrift verwenden – Reprise Stamp. Auf Wunsch können Sie auch spezielle geschweifte Klammern um Texte über oder unterhalb der Notenzeilen einfügen – siehe **Klammern für Reprise Script** auf Seite 539.

Die Inkpen2-Stilvorlagen haben nicht eine ganz so dramatische Wirkung wie die Reprise. Möglicherweise ziehen Sie aber die etwas stärker gezogenen Buchstaben, die aussehen, als seien sie mit einer feinen Feder geschrieben, denen der Reprise vor. Dies gilt nicht nur für die Buchstaben selbst, sondern auch für die übrigen Linien, Taktstriche, Bindebögen usw.

Um bei Verwendung einer der handschriftlichen Stilvorlagen Reprise oder Inkpen2 einen wirklich authentischen Look zu erhalten, empfehlen wir Ihnen die Option **Papier, weiß, gewellt** auf der Seite **Texturen** unter **Datei ▶ Einstellungen** (auf dem Mac im Menü **Sibelius**).

Für Keyboard-Musik können Sie die Option **Akkoladen ersetzen** im Dialogfeld **Datei ▶ Drucken** (Kürzel **Strg+P** oder **⌘P**) auch ausschalten, damit die Klammern wie von Hand gezeichnet wirken (wie dies auf dem Bildschirm der Fall ist). Allerdings funktioniert dies nicht auf allen Druckern.

Beim Ausdrucken von Stimmen können Sie **Balkenpause mit einem Symbol zeichnen** auf der Seite **Pausentakte** unter **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⌘⇧E**) einschalten, damit die Mehrtakt-Pausen wie von Hand gezeichnet aussehen, auch wenn dies leider

auf manchen Druckern wegen eines Bugs nicht möglich ist, in seltenen Fällen sogar einen Absturz verursachen kann.

Notensatzregeln

Sibelius bietet eine Vielzahl von Notensatzregeln, die Sie individuell einrichten können, um Ihre eigenen Stilvorlagen bzw. Ihren eigenen Hausstil oder verschiedene Stilvorlagen für verschiedene Arten von Musik zu erstellen. Alle diese Regeln finden ihre Festlegung im Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘E**).

Die Notensatzregeln schließen bevorzugte Positionen für Artikulationszeichen, Abstände zwischen Noten und anderen Objekten, Notenzeilenausrichtung usw. mit ein.

Die ausführlichen Erläuterungen zu diesen Optionen finden sich verteilt über die jeweiligen Kapitel dieser **Referenz**. Beispielsweise werden die Einstellungsmöglichkeiten auf der **Taktzahlen**-Seite im Kapitel **3.6 Taktzahlen** ausführlich beschrieben. Im **Index** finden Sie unter »Notensatzregeln« die jeweiligen Seitenverweise aufgeführt.

Stilvorlagen für alle Ihre Partituren gelten lassen

Die Einstellungen der Stilvorlagen gelten jeweils nur für die Partitur, an der Sie gerade arbeiten. Wenn Sie die gleichen Einstellungen für alle Ihre Dateien verwenden möchten, haben Sie dazu zwei Möglichkeiten:

- Erstellen Sie Manuskriptpapiere (Vorlagen) für die von Ihnen meistens verwendeten Instrumentationen, die dann Ihre bevorzugten Stilvorlagen enthalten (**2.13 Manuskriptpapier (Vorlagen)**), oder
- Exportieren Sie die fertig eingerichteten Stilvorlagen aus Ihrer bevorzugten Partitur mittels **Stilvorlagen** ▶ **Stilvorlagen exportieren** und importieren Sie diese wieder in andere Dateien. Sie können Stilvorlagen in mehrere Dateien auf einmal importieren (siehe unten **Stilvorlagen importieren**).

Stilvorlagen exportieren

Sie können eine Stilvorlagen-Datei exportieren und diese speichern, sodass sie wieder von anderen Partituren importiert werden kann:

- Wählen Sie **Stilvorlagen** ▶ **Stilvorlagen exportieren**
- Geben Sie der Stilvorlagen-Datei einen passenden Namen und klicken auf **OK**

Sibelius speichert die neuen Stilvorlagen im Anwendungsdatenordner des Benutzers (siehe **Vom Anwender editierbare Dateien** in **8.1 Dateien**). Nur wenn Sie Stilvorlagen-Dateien mit anderen Anwendern austauschen möchten, müssen Sie deren genauen Aufenthaltsort kennen. Sibelius selber findet sie immer.


Wenn Sie Verleger sind, können Sie Stilvorlagen-Dateien allen Ihren Komponisten, Bearbeitern und Notensetzern schicken, die ihre Partituren darauf aufbauen können. Umgekehrt können Sie auch Ihre Stilvorlagen in alle Partituren importieren, die Sie erhalten, um ein einheitliches Notenbild zu gewährleisten.

Zu weiteren Informationen zum Exportieren von Stilvorlagen aus dynamischen Stimmen siehe **6.2 Stilvorlagen aus Stimmen heraus exportieren** auf Seite 577.

Stilvorlagen importieren

Um eine Stilvorlagen-Datei in eine andere Partitur zu importieren:

- Wenn Ihre Partitur Stimmen enthält, stellen Sie sicher, dass Sie sich in der Partitur befinden und nicht in einer Stimme, damit die Stilvorlagen in die Partitur und alle Stimmen importiert werden. Sie können Stilvorlagen auch in Stimmen importieren – siehe Seite 577.
- Wählen Sie **Stilvorlagen** ▶ **Stilvorlagen importieren**
- Wählen Sie aus der Liste die gewünschte Stilvorlage
- Deaktivieren Sie alle Optionen, die Sie nicht importieren möchten, damit die entsprechenden vorhandenen Einstellungen nicht überschrieben werden. Das ermöglicht Ihnen, beispielsweise nur die Textstile von einer Partitur in eine andere zu übertragen. Manche Optionen werden von anderen benötigt und können somit nicht unabhängig ausgeschaltet werden.
- Klicken Sie auf OK
- Der Musik-Text-Font (wird für Dynamik, Metronomangaben etc. verwendet) aktualisiert sich *nicht* automatisch. Dazu müssen Sie **Stilvorlagen** ▶ **Alle Zeichensätze bearbeiten** wählen und aus der Liste der **Musik-Text-Fonts** den richtigen Font auswählen (Opus Text, Reprise Text, Helsinki Text oder Inkpen2 Text, abhängig vom verwendeten Musik-Font).

Eine Reihe von vordefinierten Stilvorlagen bietet Sibelius schon – siehe **Vordefinierte Stilvorlagen** weiter oben. Es gibt bei Sibelius auch ein Plug-In, mit dem Sie eine bestimmte Stilvorlagen-Datei in alle Dateien eines bestimmten Ordners auf einmal importieren können –  **5.17 Plug-Ins**.

Wenn Sie bestimmte Stilvorlagen oft verwenden möchten, legen Sie die entsprechende Stilvorlagen-Datei im **Stilvorlagen**-Ordner Ihres Anwendungsdatenordners ab, dann können Sie sie immer, wenn Sie eine neue Partitur beginnen, im Dialogfeld **Neue Partitur** auswählen. Sehen Sie zu weiteren Informationen dazu in **Vom Anwender editierbare Dateien** auf Seite 669 nach.

Wenn Sie in eine Partitur eine neue Notenabstands-Regel importieren, bleiben die vorhandenen Notenabstände davon unberührt. Die neue Abstandsregel findet nur für alle neu eingegebenen Noten Anwendung, oder wenn Sie auf eine ausgewählte Passage die Funktion **Layout** ▶ **Notenabstände zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+N** oder **⇧⌘N**) anwenden. Das bedeutet, dass Sie verschiedene Abstandsregeln für verschiedene Abschnitte einer Partitur benutzen können.

Wenn Sie Stilvorlagen importieren, die die Standard-Positionen von Objekten ändern, bleiben die meisten der schon vorhandenen Objekte an ihrer Position, es sei denn, Sie selektieren diese (z.B. mit einem Filter) und wählen **Layout** ▶ **Position zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+P** oder **⇧⌘P**).

7.8 Notenzeilenabstände

📖 **2.17 Notenzeilen**, **5.1 Ansicht-Menü**, **7.1 Layout und Formatierung**, **7.2 Notensatz (Notenstich)**, **7.4 Automatisches Layout**, **7.3 Umbrüche**, **7.5 Dokument einrichten**.

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie die vertikale Position der Notenzeilen in Ihrer Partitur ändern. Weitere Layout- und Formatierungs-Funktionen werden ausführlich in den Kapiteln 📖 **7.1 Layout und Formatierung**, **7.4 Automatisches Layout** und **7.3 Umbrüche** (z.B. Systemumbrüche), **7.5 Dokument einrichten** (z.B. Seiten- und Notenzeilengröße) und **7.9 Notenabstände** behandelt.

Sie können die vertikalen Abstände von Notenzeilen und Systemen wie folgt ändern:

- Ändern Sie die Einstellungen auf der Seite **Notenzeilen** im Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘E**), um die voreingestellten Abstände und die Ausrichtung der Notenzeilen und Systeme für die gesamte Partitur zu ändern
- Verschieben Sie einzelne Notenzeilen, um die darüber und darunter liegenden Abstände anzupassen; falls nötig, wird Sibelius die anderen Notenzeilen dabei etwas zusammenschieben, um den notwendigen Platz zu schaffen
- Verschieben Sie einzelne Notenzeilen, ohne die Position der anderen Notenzeilen zu ändern
- Übertragen Sie die Position der Notenzeilen einer bestimmten Seite auf den Rest der Partitur über das Dialogfeld **Layout ▶ Notenzeilen ausrichten**
- Setzen Sie die Abstände auf die voreingestellten Abstände zurück.

Alle diese Möglichkeiten werden weiter unten ausführlich erklärt.

Abstände zwischen Notenzeilen

Die Abstände zwischen den Notenzeilen müssen nicht in der ganzen Partitur gleich sein – passen Sie sie an, wo immer nötig, um Platz für tiefe/hohle Noten etc. zu schaffen.

Bei größeren Partituren mit vielen Instrumenten gibt es üblicherweise einen zusätzlichen Abstand zwischen den einzelnen Instrumentenfamilien, wie Holzbläser, Blechbläser und Streicher.

Notenzeilen- und Systemabstände

Notenzeilen und Systeme werden oft über die ganze Seite verteilt (»ausgerichtet«), um selbige, d.h. den Satzspiegel von oben bis unten auszufüllen. Die dabei angewendeten Regeln können Sie auf der Seite **Notenzeilen** im Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘E**) ändern und einstellen:

• **Spatien zwischen Notenzeilen/Systemen:** Diese Werte legen die Standarddistanz zwischen Notenzeilen und Systemen fest. Diesen Wert möchten Sie vielleicht erhöhen, falls es in Ihrer Partitur viele Noten mit vielen Hilfslinien oder mehrere Liedtext-Strophen gibt. Das Verkleinern der **System-Abstände** spart in Stimmen(auszügen) Platz. Auf Seiten, auf denen die Notenzeilen vertikal ausgerichtet sind, sind die Abstände zwischen den Notenzeilen und Systemen i. A. größer als die angegebenen Werte.

- **Notenzeilen ausrichten**, wenn die Seite mindestens *n* % voll ist: Gibt an, ab wann Sibelius eine Ausrichtung über die ganze Seite vornimmt. Kleinere Werte bringen Sibelius dazu, die

Notenzeilen auszurichten, auch wenn sich nur wenige Notenzeilen und Systeme auf der Seite befinden (nicht jedermanns Geschmack). Größere Werte bedeuten, dass Sibelius erst später, d.h. bei mehr Notenzeilen und Systemen pro Seite eine Ausrichtung über die ganze Seite vornimmt und zunächst den oberen Teil der Seite füllt, bis der eingestellte Schwellwert überschritten wird. Der voreingestellte Wert beträgt 65%, d.h. die Notenzeilen werden ausgerichtet, sobald die Seite zu mindestens zwei Dritteln voll ist. Wenn Sie die Ausrichtung ganz ausschalten möchten, dann setzen Sie den Wert auf 100%.

- **Systemabstände dürfen sich zusammenziehen bis n %:** Damit dürfen Systeme näher als normal zusammenrücken, um einem zusätzlichen System auf der Seite Platz zu gewähren, solange der Abstand zwischen den Systemen nicht kleiner wird als der angegebene Anteil des voreingestellten Abstandwertes.


Notenzeilen verschieben


Die meisten Arbeiten an Notenzeilen, so auch deren Verschieben, setzen voraus, dass Sie zuerst einen Teil der Notenzeile auswählen, an der Sie Änderungen vornehmen möchten:

- Klicken Sie auf eine freie Stelle in einem Takt, um diesen Takt auszuwählen
- Dreifachklicken Sie auf eine freie Stelle eines Taktes, um die Notenzeile in der gesamten Partitur auszuwählen
- Wählen Sie eine Passage aus, um an mehreren Notenzeilen gleichzeitig zu arbeiten (praktisch beim Ändern der Notenzeilenabstände zwischen den Notenzeilen eines Tasteninstruments oder jenen von Instrumentenfamilien).

Zu mehr Informationen über Auswahlen,  **1.6 Auswahlen (Selektionen) und Passagen.**

Folgendes sind die grundlegenden Schritte zur Abstandsänderung bzw. zum Verschieben von Notenzeilen:

- *Normales Verschieben* – wählen Sie eine Notenzeile aus und verschieben diese (Kürzel **Alt+↑/↓** oder **⇧↑/↓**, zusammen mit **Strg** oder **⌘** in größeren Schritten): Verändert den Abstand zwischen der ausgewählten Notenzeile und der darüber liegenden (oder dem oberen Seitenrand, wenn die oberste Notenzeile ausgewählt ist) und behält den Abstand zwischen allen anderen Notenzeilen bei (bei aktivierter Notenzeilenausrichtung – siehe oben – werden die anderen Notenzeilen allerdings entsprechend zusammengedrückt).
- *Unabhängiges Verschieben* – wählen Sie eine Notenzeile aus und verschieben diese bei gleichzeitig gedrückter **Shift**-Taste (Kürzel **Shift+Alt+↑/↓** oder **⇧⇧↑/↓**, zusammen mit **Strg** oder **⌘** in größeren Schritten): Verschiebt nur die ausgewählte(n) Notenzeile(n), während alle anderen Notenzeilen auf ihren Positionen belassen werden. Auch wenn Sie damit eine Notenzeile fast ganz auf eine andere Notenzeile schieben können, können Sie die Notenzeile nicht darüber hinaus verschieben, weder nach oben noch unten, um beispielsweise so die Instrumentenreihenfolge zu ändern (wie dies geht, erfahren Sie in  **2.9 Instrumente**).

Vielleicht finden Sie es hilfreich, vor dem Verschieben von Notenzeilen das **Ansicht ▶ Lineale ▶ Notenzeilen-Lineal** einzuschalten (Kürzel **Strg+Shift+Alt+R** oder **⇧⇧⌘R**) –  **5.1 Ansicht-Menü.**

Welche Notenzeilen und Systeme genau verschoben werden, hängt von der Ausdehnung Ihrer Auswahl ab, die Sie zunächst erstellt haben. Das bedeutet, dass Sie die Abstände zwischen Noten-

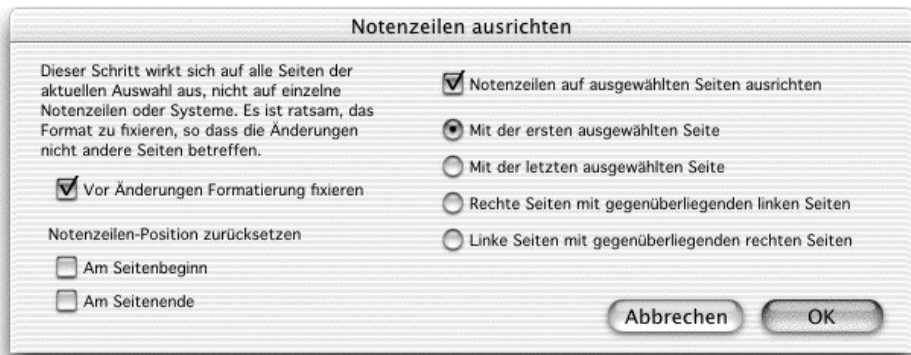
zeilen im selben System ändern können, auf derselben Seite oder einer beliebigen Anzahl von Seiten, einfach indem Sie die Passage auswählen, für welche Sie die Abstände ändern möchten. (Sie können sogar eine Passage, die aus mehreren Notenzeilen besteht, auswählen und diese unabhängig (d.h. bei gedrückter **Shift**-Taste) auf- oder abwärts verschieben, dabei wird der Abstand über der obersten der ausgewählten Notenzeile und/oder der unter der untersten Notenzeile geändert.)

Beispiel:

- um einen zusätzlichen Abstand zwischen den Holzbläsern und den Blechbläsern in der ganzen Partitur zu schaffen, dreifachklicken Sie in die oberste Notenzeile der Blechbläser und ziehen diese abwärts
- um den Abstand zwischen der untersten Notenzeile und dem Seitenrand zu vergrößern, beispielsweise um einer Fußnote oder einer Copyright-Angabe Platz zu gewähren, klicken Sie zuerst auf die unterste Notenzeile und verschieben diese unabhängig (d.h. bei gedrückter **Shift**-Taste)
- um den Abstand zwischen Alt und Tenor in einem einzelnen System einer Chorpartitur zu ändern, sodass der Liedtext in einer besonders tiefen Passage des Alts noch untergebracht werden kann, ziehen Sie die Notenzeile des Tenors nach unten.

Notenzeilen ausrichten

Um die Notenzeilen- und Systemabstände einer bestimmten Seite Ihrer Partitur auf andere Seiten zu übertragen, selektieren Sie eine Passage, die sich über die Seiten ausdehnt, die Sie formatieren möchten, und wählen **Layout** ▶ **Notenzeilen ausrichten**.



Alle Änderungen, die über dieses Dialogfeld gemacht werden, gelten für alle Seiten, auf denen die selektierte Passage erscheint, sodass es für die erste und letzte Seite der Passage genügt, wenn Sie dort jeweils irgendeinen Takt in irgendeiner Notenzeile ausgewählt haben. Folgende Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:

- **Vor Änderungen Formatierung fixieren:** Fixiert die Formatierung aller Takte der ausgewählten Passage, sodass nach dem Ausrichten der Notenzeilen weiterhin dieselben Takte auf denselben Seiten stehen
- **Notenzeilen-Position zurücksetzen:** Diese Optionen stellen den voreingestellten Abstand zwischen der obersten oder der untersten Notenzeile und den Seitenrändern wieder her (gemäß den Einstellungen in **Layout** ▶ **Dokument einrichten**)

- **Notenzeilen auf ausgewählten Seiten ausrichten:** Wenn dies eingeschaltet ist, können Sie eine beliebige der folgenden vier Optionen wählen:
 - **Mit der ersten ausgewählten Seite:** Richtet alle Folgeseiten mit der ersten Seite der Auswahl aus
 - **Mit der letzten ausgewählten Seite:** Richtet alle vorangehenden Seiten mit der letzten Seite der Auswahl aus
 - **Rechte Seiten mit gegenüberliegenden linken Seiten:** Richtet jede rechte Seite mit der ihr gegenüberliegenden linken Seite aus
 - **Linke Seiten mit gegenüberliegenden rechten Seiten:** Richtet jede linke Seite mit der ihr gegenüberliegenden rechten Seite aus

Zur Verwendung dieser Optionen müssen Sie mehr als eine Seite auswählen.

Beachten Sie bitte, dass das Ausrichten von Notenzeilen über dieses Dialogfeld nur dann möglich ist, wenn die zueinander auszurichtenden Seiten die gleiche Anzahl von Systemen und die gleiche Anzahl von Notenzeilen enthalten. Falls dem nicht so ist, werden nur die obersten und die untersten Notenzeilen ausgerichtet.

Standard-Notenzeilenabstände wiederherstellen

Um die Standardabstände einer Notenzeile oder mehrerer Notenzeilen wiederherzustellen (d.h. die auf der Seite **Notenzeilen** des Dialogfeldes **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** festgelegten Abstände), selektieren Sie die gewünschte Passage und wählen **Layout ▶ Abstand über Notenzeile zurücksetzen** oder **Layout ▶ Abstand unter Notenzeile zurücksetzen**.

Falls Sie Abstände über oder unter den obersten oder den untersten Notenzeilen zurücksetzen müssen, erreichen Sie dies am schnellsten über das Dialogfeld **Layout ▶ Notenzeilen ausrichten** (siehe oben).

7.9 Notenabstände

7.1 Layout und Formatierung, 7.2 Notensatz (Notenstich), 7.8 Notenzeilenabstände.


Layout und Stilvorlagen.


Die Notenabstände zu ändern bedeutet in der Tat nichts anderes als das Anpassen der Abstände zwischen Noten, Pausen und Taktstrichen. Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung:

- Verschieben Sie einzelne Noten und Pausen nach links oder rechts, entweder mit der Maus oder mittels **Alt+←/→** oder **⇧←/→**, zusammen mit **Strg** oder **⌘** verschieben Sie in größeren Schritten
- Um eine Passage enger oder weiter zu schreiben, wählen Sie die Passage aus und tippen **Shift+Alt+←/→** oder **⇧⇧←/→** ein paar Mal. Wenn Sie gleichzeitig noch die Taste **Strg** oder **⌘** gedrückt halten, dann verkleinern oder vergrößern Sie die Notenabstände der Passage in größeren Schritten.
- Verwenden Sie **Layout ▶ Formatierung ▶ In System/Seite einpassen**, um die ausgewählte Passage so zusammenzuziehen oder auszudehnen, dass sie in ein System oder in eine Seite passt bzw. selbige(s) ausfüllt – **7.1 Layout und Formatierung**
- Um die Notenabstands-Regel zu ändern, siehe weiter unten
- Wenn Sie bei den Notenabständen ein Durcheinander angerichtet haben und diese wieder zurücksetzen möchten, dann selektieren Sie die Passage und wählen **Layout ▶ Notenabstände zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+N** oder **⇧⇧⌘N**). Dabei wird der für Schlüssel, Vorzeichen, Liedtext etc. benötigte Platz mit berücksichtigt.

Notenabstands-Regel (Spationierung)

Sibelius arbeitet mit einem hoch entwickelten Notenabstands-Algorithmus namens Optische Spationierung. Diese Optische Spationierung ist weitaus komplexer als eine einfache Abstandstabelle für verschiedene Notenwerte; die wesentlichen bzw. grundlegenden Abstände können Sie jedoch im Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Notenabstands-Regel** definieren:

- Für jeden Notenwert können Sie den unausgerichteten Raum nach der Note angeben. («Unausgerichtet» deswegen, da die horizontale Ausrichtung den Abstand nach den Noten/Pausen um einen kontextabhängigen Betrag erhöht.)
- Die Abstände werden von der linken Seite einer Note zur linken Seite der nächsten gemessen (d.h. sie schließen die Notenkopfbreite mit ein)
- Sie können die Breite der Lücke am Taktanfang (vor der ersten Note/Pause) und die Breite von Pausentakten festlegen
- **Zusätzlichen Abstand für kollidierende Stimmen** gewähren dient dem speziellen Fall, wenn eine Note in einer Gegenstimme bei einem Sekund-Intervall nach rechts versetzt werden muss; wenn diese Option eingeschaltet ist, schafft Sibelius diesem Versatz den benötigten zusätzlichen Platz, da andernfalls die Abstände enger aussehen könnten, als sie es eigentlich sind.
- Die **Vorschlags-Noten**-Optionen bestimmen den Standardabstand links und rechts von Vorschlags-Noten sowie den Abstand zwischen der letzten Vorschlags-Note und der folgenden normalen Note.
- Die Einstellungen unter **Mindestabstand** geben den kleinsten Abstand an, den Sibelius vor und nach Noten, Vorzeichen, Hilfslinien und Fähnchen lässt, ebenso am Taktanfang und Taktende im Falle einer extrem engen Spationierung – diese Abstände sind normalerweise kleiner als die »idealen« Abstandswerte auf der linken Seite des Dialogfelds. Diese Mindestabstände sind Teil der Abstandsberechnungen von Sibelius, sodass Kollisionen zwischen festen Objekten selten sind, sogar in sehr engen Situationen. Nur wenn Sibelius die Summe aller Mindestabstände aller Objekte eines Systems nicht mehr unterbringen kann, müssen diese Mindestabstände noch unterschritten werden, wobei dann Kollisionen auftreten können.
- Die **Haltebögen**-Optionen steuern die Mindestlänge von Haltebögen, damit diese bei enger Spationierung nicht zu »gequetscht« aussehen oder gar unsichtbar werden. Für Haltebögen über oder unter und für Haltebögen zwischen Noten lassen sich unterschiedliche Mindestlängen festlegen.
- Die **Liedtext**-Optionen legen fest, ob die Breite von Liedtext beim Berechnen der Abstände berücksichtigt wird, zusammen mit Optionen für den Standardabstand zwischen Liedtext-Silben, zusätzlichen Abstand für Liedtext-Trennstriche und, ob es langen Silben am Beginn eines Taktes erlaubt sein soll, in den vorausgehenden Taktstrich überzuhängen –  **3.3 Liedtext**.

Zu weiteren Details der Auswirkungen dieser Einstellungen auf die Notenabstände,  **7.2 Notensatz (Notenstich)**.

Im Dialogfeld **Stilvorlagen > Notensatzregeln** (Kürzel **Strg+Shift+E** oder **⇧⌘E**) finden sich Einstellungen zu den Abständen zwischen anderen Objekten (nicht Noten oder Pausen). Zusätzlich können Sie auf der Seite **Noten und Tremoli** angeben, ob Sibelius die Notenabstände etwas zusammenziehen darf, um Takte besser in eine Notenzeile einpassen zu können.

Beachten Sie bitte, dass die Werte, die Sie im Dialogfeld **Notenabstands-Regel** eingeben, leicht verändert erscheinen können, sobald Sie dieses Dialogfeld ein weiteres Mal öffnen. Sibelius misst die Notenabstände in 1/32stel eines Spatiums (Zwischenraum), für Sterbliche sind aber Dezimalangaben leichter zu verstehen, sodass jeder Wert, den Sie in diesem Dialogfeld eingeben, zum nächsten 1/32stel eines Spatiums gerundet wird.

Noten außerhalb der Ausrichtung

Sibelius kümmert sich um die Notenausrichtung automatisch, auch in komplexen Fällen mit mehreren Stimmen. Es mag jedoch vorkommen, dass Sie die horizontale Position einer einzelnen Note innerhalb eines Taktes ändern möchten. Selektieren Sie dazu die Note, öffnen Sie die **Allgemein-Leiste** des Eigenschaften-Fensters und ändern Sie den X-Wert, welcher den horizontalen Versatz der Note einstellt. Negative Werte verschieben die Note nach links, positive Werte verschieben sie nach rechts. Bei der Einheit handelt es sich um Spatien (Zwischenräume).

📖 **5.9 Eigenschaften.**

Notenabstände optimieren

Wie so vieles anderes beim Notensatz ist auch die Spationierung eine esoterische Kunst, bei der die Regeln nicht starr sind (📖 **7.2 Notensatz (Notenstich)**).

Noten werden nicht und sollen auch nicht proportional zu ihrer Dauer spationiert werden, sodass es völlig normal ist, dass verschiedene Notenwerte auch verschieden lange Takte zur Folge haben. Wenn die Notenwerte jedoch stark variieren, insbesondere bei Gegenrhythmen in unterschiedlichen Notenzeilen, kann die Spationierung recht ungleichmäßig werden, wie etwa bei diesen umrahmten Noten:

Standard-Spationierung



Dies verlangt nach einem Kompromiss zwischen der Verwendung dieser ungleichmäßigen Standard-Spationierung und der Verwendung proportionaler Abstände, um die zweite Hälfte von Takt 1 so breit wie die erste Hälfte zu machen, was wiederum Takt 2 im Vergleich zu erscheinen ließe.

Eine gute Strategie ist, die Notenabstände auf Basis von Zählzeiten, halben oder ganzen Takten gleichmäßig zu gestalten. Hier können wir den ersten Takt annähernd gleichmäßig spationieren und den zweiten Takt unverändert lassen, wie in diesem Beispiel:

Besser: nach manueller Nacharbeit



Ungleiche Abstände wegen Vorzeichen

Tatsächlich haben wir die erste Hälfte von Takt 1 etwas verengt, um einen sanfteren Übergang zu dessen zweiter Hälfte zu erreichen. Beachten Sie den zusätzlichen Raum zwischen den 16tel-Noten G und B in der unteren Notenzeile, um dem Vorzeichen seinen benötigten Platz einzuräumen; dies ist bei einer engeren Spationierung völlig akzeptabel.

Liedtext-Spationierung optimieren

Musik mit Liedtext birgt spezielle Notenabstandsprobleme, insbesondere wenn die Notenwerte klein und die Liedtextsilben lang sind. Wenn Sie die Ausrichtung ausschließlich nach den Noten vornehmen würden, erhielten Sie ein Resultat etwa wie folgt:

Nur nach Noten ausgerichtet



Glücklicherweise gewährt Sibelius langen Silben automatisch einen zusätzlichen Platz, um sicherzustellen, dass diese nicht miteinander kollidieren. Wenn nun aber manche Silben lang und andere kurz sind, können die Notenabstände dabei sehr ungleichmäßig werden, wie z.B. hier:

Sibelius-Standard: größere Abstände bei langen Silben (zur Vermeidung von Kollisionen)



Jetzt ist der Liedtext sehr schön ausgerichtet, nicht mehr jedoch die Noten, die jetzt sehr unterschiedliche Abstände zueinander haben, besonders die in der Abbildung umrahmten. Natürlich ist dies ein besonders extremes Beispiel. In der Tat sind die Silben »scratched« und »stretched« mit jeweils neun Buchstaben die längsten Silben der englischen Sprache (auf eine Übersetzung wurde hier absichtlich verzichtet), es finden sich aber auch im Deutschen lange Silben, welche auch im Zuge der Rechtschreibreform durchaus nicht kürzer geworden sind.

Damit nun sowohl die Liedtext- als auch die Notenabstände akzeptabel gestaltet werden können, bedarf es eines Kompromisses. Wie auch beim Angleichen der Noten-Spationierung (siehe oben) ist es eine gute Strategie, die Notenabstände auf Basis von Zählzeiten oder (Teil-)Takten gleichmäßig zu gestalten; wenn Sie also einen Takt mit einer besonders langen Silbe haben, gleichen Sie die Notenabstände aller Noten dieser Zählzeit oder dieses Taktes entsprechend an, d.h. Sie geben auch den Noten, die es auf Grund kürzerer Silben nicht unbedingt verlangen, einen zusätzlichen Abstand.

In sehr engen Situationen bietet es sich auch an, die ein oder andere Silbe horizontal zu verschieben, um freien Raum von vorangehenden oder folgenden Silben auszunutzen. Das beste Ergebnis für unser Beispiel hier kann dann vielleicht so aussehen:

Besser: Noten- und Silbenabstände gleichmäßig gestaltet



7.10 Musik-Fonts

📖 **3.10 Bearbeiten von Textstilen, 7.7 Stilvorlagen, 7.15 Bearbeiten von Symbolen.**

Notenköpfe, Schlüssel, Vorzeichen und die meisten anderen Objekte, die in Sibelius erscheinen, werden unter Verwendung eines Symbols gezeichnet, welches selbst ein Zeichen oder eine Kombination von Zeichen eines Musik-Fonts ist (Font = Zeichensatz, Schriftart).

Es gibt eine ziemlich verwirrende Vielfalt anderer Musik-Fonts im uns bekannten Universum, die oft eine halb-willkürliche Auswahl musikalischer Symbole bereitstellen (oder oft schmerzlich vermissen lassen). Verschiedene Menschen haben verschiedene Vorlieben bezüglich der Wahl ihres bevorzugten Musik-Fonts; überdies hat jeder Font seine starken und schwachen Seiten, ideal ist also keiner.

Aus diesem Grunde haben wir extreme Sorgfalt walten lassen, damit Sibelius' Standard-Musik-Fontfamilie namens Opus™ praktisch alle Symbole enthält, die Sie sich nur wünschen können, oder die in anderen Fonts verfügbar sind, und um darüber hinaus Symbol-Designs zur Verfügung zu haben, die den höchsten Ansprüchen des Musikverlagswesens standhalten.

Da jedoch die Geschmäcker bezüglich Musik-Fonts heftig differieren (manchmal sehr krass), haben wir die anderen Musik-Fonts innewohnende komplexe Konfusion entwirrt und Sibelius so gestaltet, dass es kompatibel mit *beliebigen anderen* Musik-Fonts ist, die Sie vielleicht besitzen – einschließlich Petrucci™, Chaconne™, Susato™, Sonata™, Jazz™, Franck™, Maestro™, November™, Partita™, Swing™, Tamburo™, Piu™ und Ghent™. Sie können all diese Fonts sogar in ein und derselben Partitur miteinander vermischen.

Musik-Font wechseln


Die einfachste Methode, den von Ihrer Partitur verwendeten Musik-Font zu wechseln bzw. auszutauschen, geht über **Stilvorlagen** ▶ **Alle Zeichensätze bearbeiten**; wählen Sie dort aus der **Haupt-Musik-Font-Liste** einen neuen Musik-Font und klicken Sie auf OK.

Sofern in Ihrem System installiert, erscheinen im Dialogfeld **Alle Zeichensätze bearbeiten** folgende Fonts: Opus, Inkpen2, Helsinki, Maestro, Petrucci, Sonata, Partita, Franck, Virtuoso, Chaconne, November, Jazz, Swing, LeeMusic, RussMusic und AshMusic.

Damit diese Liste noch andere Musik-Fonts enthalten kann, siehe **Fonts verwenden, die nicht bei Sibelius dabei sind** weiter unten.

Die meisten Sibelius-Partituren verwenden den Opus-Font. Wenn Sie zum handgeschriebenen Erscheinungsbild von Reprise oder Inkpen2 wechseln möchten, empfiehlt es sich, eine der **Reprise-** oder **Inkpen2-**Stilvorlagen zu importieren, da dies auch das Erscheinungsbild der übrigen Objekte, etwa Notenlinien und Taktstriche, Bindebögen, Cresc./dim.-Gabeln usw. beeinflusst – 📖 **7.7 Stilvorlagen**.

Sie können Ihre Partituren auch mit Sibelius' Helsinki-Musik-Font setzen, der ein traditionelleres und eleganteres Erscheinungsbild produziert. Wie bei der Reprise und der Inkpen2 sollten Sie eine

Helsinki-Stilvorlage importieren, um von den zahlreichen Feinheiten zu profitieren, mit denen die Stilvorlagen verschiedene Aspekte des Erscheinungsbilds Ihrer Partitur beeinflussen –  **7.7 Stilvorlagen.**

Font von Symbol-Gruppen ändern


Wenn Sie den Musik-Font auf einen Font umstellen wollen, der für andere Notensatzprogramme bestimmt war, müssen Sie in Sibelius nicht alle Symbole ändern. Sie können auch nur die Schlüssel ändern, oder nur die Schlagzeug-Symbole, oder sogar nur ein einzelnes Symbol.

Jedes Symbol wird mit dem von einem bestimmten Textstil festgelegten Font geschrieben. Wenn Sie die Einstellungen des Textstils ändern, können Sie das Erscheinungsbild eines kompletten Symbol-Satzes auf einmal ändern:

- **Häufige Symbole:** Dies umfasst praktisch alle normalerweise verwendeten Symbole – normale Noten, Vorzeichen, Schlüssel, Artikulation etc.
Möglicherweise möchten Sie **Häufige Symbole** zu Reprise, Inkpen2, Helsinki, Petrucci, Susato oder Sonata ändern. Sonata hat die Schlüssel nicht auf den üblichen Positionen, aber Sie können diese mit wenig Aufwand versetzen.
- **Spezielle Notenköpfe etc.:** Dies beinhaltet Schlagzeug-Notenköpfe und Mikroton-Vorzeichen. Sie können stattdessen Reprise Special, Inkpen2 Special, Helsinki Special, Tamburo oder Piu verwenden.
- **Schlaginstrumente:** Seltsame Bildchen von Schlägeln, Bürsten, Münzen und Anderem, mit dem man Dinge anschlagen kann. Sie könnten stattdessen Ghent verwenden.
- **Spezielle Symbole:** Beinhaltet Symbole, die in keiner anderen Schrift außer Opus Special, Reprise Special, Helsinki Special und Inkpen2 Special zu finden sind, weshalb Sie diese nicht durch andere Fonts ersetzen sollten, es sei denn, Sie möchten eine eigene Schrift entwerfen.
- **Notenfähnchen:** Sie können zwischen Opus, Helsinki, Reprise, Inkpen2 und Petrucci wechseln – Susato, Sonata, etc. sind nicht geeignet, da nicht kompatibel.

So ändern Sie den Font eines dieser Symbol-Sätze:

- Klicken Sie im Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Symbole bearbeiten** auf **Musik-Fonts**
- Klicken Sie auf den zu bearbeitenden Symbol-Satz und klicken dann auf **Bearbeiten**
- Ändern Sie den Font und ggf. auch dessen Größe, klicken Sie dann auf **OK** und nochmals auf **OK**, um das Dialogfeld **Symbole bearbeiten** zu schließen.

Sofern Sie die Absicht haben, auch die Größe zu ändern, beachten Sie bitte, dass die normale Größe für alle Symbole 19,8 pt (relativ) beträgt – wenn Sie diesen Wert vergrößern oder verkleinern, werden die Symbole größer oder kleiner. Sie können dadurch zum Beispiel Notenköpfe in Büchern für Anfänger besonders groß darstellen oder ein einzelnes Symbol skalieren (indem Sie für selbiges einen eigenen Symbol-Textstil erstellen) –  **7.15 Bearbeiten von Symbolen.**

(Für Neugierige: Das Ändern des Fonts und seiner Größe findet im Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Textstile bearbeiten** statt, denn Sibelius behandelt Symbol-Sätze tatsächlich als Textstile, auch wenn Font und Größe die einzigen Optionen sind, die Sie ändern können. Zerbrechen Sie sich nicht den Kopf darüber.)

Mehr Informationen zum individuellen Einrichten der Symbole in Sibelius,  **2.22 Symbole.**

Musik-Text-Font

Verschiedene musikalische Symbole wie *f*, *p* und \downarrow können in Text wie Expression-Text und Metronom-Angabe eingetippt werden. Diese so genannten »Musik-Text«-Zeichen werden standardmäßig mit dem Zeichensatz (Schriftart) Opus Text gesetzt, wie auch die Ziffern 0 bis 9 und : (Doppelpunkt), die in N-tolen verwendet werden.

Sie können den für Musik-Text verwendeten Zeichensatz ändern, und zwar über das Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **Alle Zeichensätze bearbeiten**. Wir empfehlen Ihnen, dass Sie diesen nur zu einem kursiven (*italic*) oder fett-kursiven Text-Font ändern, und nur, wenn Sie keine Metronom-Angaben verwenden, da Text-Fonts in der Regel keine kleinen Noten-Symbole enthalten.

(Wenn Sie den Musik-Text-Font jedoch wirklich ändern wollen, gleichzeitig aber auch Metronom-Angaben schreiben möchten, so können Sie den Zeichensatz der Metronom-Angabe beim Eintippen manuell zu Opus Text, Helsinki Text, Reprise Text oder Inkpen2 Text zurück ändern.)

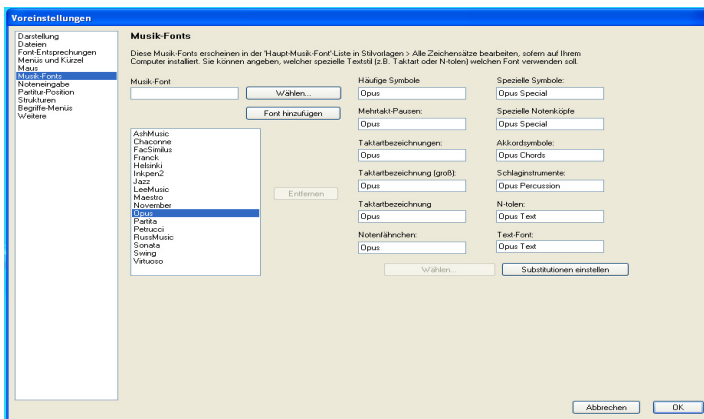
Wenn Sie den Musik-Text-Font ändern, werden Sie gefragt, ob diese Änderung schon für in Ihrer Partitur vorhandenen Text gelten soll oder nur für den Text, den Sie in der Folge schreiben werden. Damit wird Ihnen ermöglicht, in Ihrer Partitur beispielsweise den von schon geschriebenen Dynamik-Zeichen verwendeten Zeichensatz (Schriftart) rückwirkend zu ändern. (Sie können dies nicht über das Ändern des Expression-Textstils erreichen, da Textstile nur den für gewöhnlichen Text wie z.B. *cresc.* verwendeten Font bestimmen, nicht jedoch den für Musik-Text-Zeichen wie *mf*.)

Fonts verwenden, die nicht bei Sibelius dabei sind

Falls Sie dies wünschen, können Sie in Sibelius jeden kompatiblen Musik-Fonts verwenden, um das Aussehen Ihrer Partitur entsprechend zu ändern. Für Ihren Computer ist ein Font einfach ein Font, daher müssen Sie Sibelius mitteilen, welche auf Ihrem System installierte Fonts gültige Musik-Fonts sind, bevor das Programm sie benutzen kann.

Die unterstützten Musik-Fonts sind im Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **Alle Zeichensätze bearbeiten** aufgelistet; wenn Sie Sibelius über die Existenz eines neuen Musik-Fonts in Kenntnis setzen, erscheint dieser in der **Haupt-Musik-Font**-Liste.

Wählen Sie die **Musik-Fonts**-Seite des Dialogfelds **Datei** ▶ **Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**). Es erscheint das folgende Dialogfeld:



Die Fontliste auf der linken Seite zeigt die Fonts an, die Sibelius als Musik-Fonts erkennt. Wenn Sie dieser Liste einen neuen Font hinzufügen möchten:

- Tippen Sie den Namen des neuen Fonts in das **Musik-Font**-Feld auf der linken Seite oder klicken Sie auf die **Wählen**-Schaltfläche, um Ihre Wahl aus einer Liste aller auf Ihrem Computer installierten Fonts zu treffen. Wenn Sie den Namen des Fonts eingegeben haben, klicken Sie auf **Font hinzufügen**. Der Font wird der Liste hinzugefügt.
- Während der neue Font in der Liste auf der linken Seite ausgewählt ist, geben Sie für die einzelnen Aspekte der Notation in den verschiedenen Feldern den Namen des jeweils dafür gewünschten Fonts ein oder klicken Sie auf **Wählen**, um den Font aus einer Liste auszuwählen. Wenn Sie alle Felder ausgefüllt haben, klicken Sie auf **Substitutionen einstellen**.

Nur sehr wenige der erhältlichen Musik-Fonts haben separate Fonts, die zu all den Symbol-Textstilen von Sibelius passend sind, sodass normalerweise nur der für **Häufige Symbole** verwendete Font ausgetauscht werden muss.

Type-1-Musik-Fonts installieren

Die Schriften Opus, Helsinki, Reprise und Inkpen2 werden sowohl im TrueType- als auch im PostScript-Format (Adobe Type 1) geliefert, die TrueType-Zeichensätze werden dabei standardmäßig installiert. Sie können mit *beiden* Zeichensatz-Formaten sowohl mit PostScript-Druckern drucken als auch EPS-Dateien erstellen, Sie dürfen nur nicht beide gleichzeitig installiert haben.

In bestimmten Druck-Umgebungen werden Adobe-Type-1-Zeichensätze gegenüber dem TrueType-Format bevorzugt. Üblicherweise benötigen Sie zum Installieren derselben zusätzliche Software. In Windows befinden sich Type-1-Versionen von Opus, Helsinki, Reprise und Inkpen2 im Ordner **PostScript Fonts** (im Ordner **Extras** innerhalb Ihres **Sibelius**-Programmordners). Auf dem Mac befinden sich Type-1-Fonts im Ordner **Andere Programme** (Other Applications) auf Ihrer Sibelius-5 DVD-ROM.

Einen eigenen Musik-Font entwerfen

Zum Entwurf eines Fonts empfehlen wir das Programm FontLab (www.fontlab.com); das Font-Design ist jedoch eine schwierige Kunst und sei dem Zaghaften nicht angeraten.

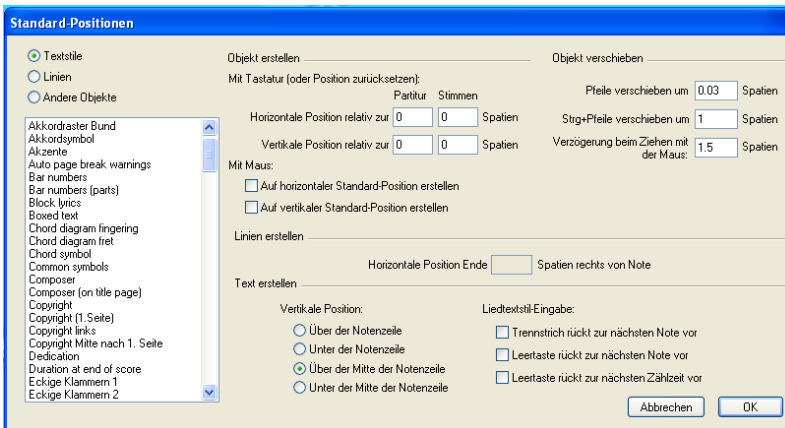
Beachten Sie bitte, dass die Schriftenfamilien Opus, Helsinki, Reprise und Inkpen2 urheberrechtlich geschützt sind und es Ihnen daher nicht gestattet ist, irgendein Zeichen dieser Schriften in Ihrem neuen Font einzubauen.

7.11 Standard-Positionen

Nur für Fortgeschrittene

Wenn Sie Text, Linien und verschiedene andere Objekte erstellen, verschieben oder zurücksetzen, so legen diese Objekte ein bestimmtes Positionierungsverhalten an den Tag. Dieses Positionierungsverhalten können Sie für die jeweiligen Objekt-Typen (Textstile, Linien etc.) im Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Standard-Positionen** festlegen bzw. ändern. Sibelius' Standardeinstellungen sind schon so gut und intelligent eingerichtet, dass Sie sie normalerweise nicht ändern müssen; wenn Sie dies jedoch trotzdem tun wollen oder müssen, so erfahren Sie in diesem Kapitel, wie das geht.

Das Dialogfeld sieht folgendermaßen aus:



Um die Standard-Positionen eines Objektes zu ändern, wählen Sie in der linken oberen Ecke die Kategorie (entweder **Textstile**, **Linien** oder **Andere Objekte**) und selektieren dann den gewünschten Stil oder das gewünschte Objekt in der Liste. Sie können sogar gleichzeitig mehrere Stile oder Objekte auswählen, um deren gemeinsame Eigenschaften auf einmal zu bearbeiten.

Optionen, die für den ausgewählten Textstil oder das ausgewählte Objekt nicht zur Verfügung stehen, sind in Grau dargestellt (z.B. können Sie für einen Textstil nicht die Optionen von **Linien erstellen** bearbeiten und umgekehrt). Wenn Sie auf der anderen Seite aber beispielsweise mehrere Linien gewählt haben, werden alle Werte, die den Objekten gemein sind, angezeigt, und diejenigen, für die es keine Gemeinsamkeit gibt, leer belassen.

Die Optionen dieses Dialogfeldes sind Folgende:

Objekt erstellen

Für das Erstellen von Objekten mit Maus oder mit Tastatur gibt es jeweils eigene Einstellungsmöglichkeiten. Wenn Sie Objekte mit der Maus erstellen, können Sie genau dorthin klicken, wo die Objekte gesetzt werden sollen; wenn Sie Objekte über die Tastatur erstellen, können Sie genau angeben, an welcher Stelle das Objekt eingefügt werden soll, sodass die Objekte an einer sinnvollen Position nahe der Einfügemarke (bei der Noteneingabe) oder nahe einem ausgewählten Objekt erscheinen.

Die Standardpositionen von Objekten können für Partitur und für Stimmen unterschiedlich eingestellt werden. Dazu besteht in den meisten Fällen keine Veranlassung, jedoch sehen Objekte wie

z.B. Studierzeichen im Allgemeinen besser aus, wenn sie in einer Stimme näher am oberen Rand der Notenzeile stehen als in der Partitur. Sibelius ließe Sie beispielsweise Studierzeichen in der Partitur fünf Spatien und in den Stimmen zwei Spatien von der Notenzeile positionieren.

Die Optionen **Mit Tastatur (oder Position zurücksetzen)** legen die Regeln fest, nach denen ein Objekt bei der Erstellung über die Tastatur positioniert wird, oder wenn Sie es selektieren und **Layout ▶ Position zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+P** oder **⇧⌘P**) wählen.

- **Horizontale Position relativ zur Note** bestimmt die horizontale Standard-Position; geben Sie einen negativen Wert ein, wenn Sie die einer Note zugeordneten Objekte links von dieser positionieren möchten (beispielsweise bei Dynamik)
- **Vertikale Position relativ zur Notenzeile** positioniert automatisch den Text in der Vertikalen in Bezug auf die unter **Text erstellen** angegebene **Vertikale Position (Über/Unter der Notenzeile, Über/Unter der Mitte der Notenzeile)**. Wenn Sie möchten, können Sie für Partitur und Stimmen unterschiedliche Werte eingeben.

Die Optionen **Mit Maus** legen einfach nur fest, ob das Objekt an seiner horizontalen und/oder vertikalen Standard-Position (wie unter **Mit Tastatur (oder Position zurücksetzen)** eingestellt) erstellt wird, anstatt dort, wo Sie mit der Maus hinklicken. Zum Beispiel:

- Bei Text wie Akkordsymbolen, Generalbass, Fingersatz und Liedtext ist es sehr günstig, wenn sie an ihrer horizontalen und vertikalen Standard-Position erstellt werden;
- System-Text wie etwa Titel, Komponist, Copyright, Fußnote usw. werden am besten auf ihrer vertikalen Standard-Position erstellt;
- Einige andere Textstile, wie z.B. Tempo- und Metronom-Angaben werden am besten an der Stelle, wo Sie mit der Maus klicken, erstellt – in diesem Fall schalten Sie einfach beide Optionen unter **Mit Maus** aus.

Objekt verschieben

Obwohl alle Objekte durch Ziehen mit der Maus verschoben werden können, erreichen Sie mit den Pfeiltasten und deren Tastenkombinationen (z.B. **←/→** oder **⇐/⇒** für kleine Schritte und **Strg+←/→** oder **⇧⇐/⇒** für größere Schritte) eine genauere und feinere Kontrolle. Die Optionen unter **Objekt verschieben** ermöglichen Ihnen, das Verhalten folgender Vorgänge zu bestimmen:

- **Pfeile verschieben um** gibt die Strecke an, um die ein Objekt beim Verschieben mit den Pfeiltasten verschoben wird
- **Strg+Pfeile verschieben um** gibt die Strecke an, um die ein Objekt beim Verschieben mit den Pfeiltasten in Verbindung mit den Tasten **Strg** oder **⇧** verschoben wird
- **Verzögerung beim Ziehen mit der Maus** legt fest, wie weit Sie ein Objekt mit der Maus ziehen müssen, bis es sich von seiner gegenwärtigen Position löst; geben Sie hier einen höheren Wert ein, wenn Sie bestimmte Objekte besser an ihrer Position »haften« lassen wollen, sodass sie schwerer (versehentlich) wegzuziehen sind.

Sie können diese Optionen für Textstile und Linien unabhängig voneinander einstellen, nicht jedoch für individuelle Textstile oder Linien; das heißt, dass jegliche Änderung, die Sie an diesen Einstellungen vornehmen, auch alle *ähnlichen* Objekte betrifft (wenn Sie beispielsweise die Mausverzögerung für den Technik-Textstil ändern, ändern Sie sie damit auch für alle anderen Textstile). Bei den Optionen zu **Objekt verschieben** handelt es sich – im Gegensatz zu den anderen Optio-


nen dieses Dialogfeldes – um allgemeine Voreinstellungen, die nicht mit einer bestimmten Partitur verknüpft sind, sondern sich auf alle Partituren, die Sie in Sibelius erstellen und bearbeiten, beziehen.

Linien erstellen

Horizontale Position Linienende gibt an, wieviele Spatien rechts einer Note das Linienende standardmäßig erscheint.

Text erstellen

Über/Unter der Notenzeile, Über/Unter der Mitte der Notenzeile bestimmt die vertikale Position der Grundlinie (d.h. der untere Rand von Großbuchstaben) in Bezug auf die angegebene Notenlinie der Notenzeile. Der Abstand zur Notenlinie wird unter Mit Tastatur (oder auf Standard-Position) ganz oben im Dialogfeld festgelegt.

Manche Textstile wie z.B. Liedtext, Generalbass und Akkordsymbole rücken während der Eingabe durch die Betätigung der Leertaste von Note zu Note vor ( **3.3 Liedtext, 3.1 Text**). Die Optionen unter Liedtextstil-Eingabe legen dieses Verhalten fest:

- Trennstrich / Leertaste rückt zur nächsten Note besagt, dass bei der Texteingabe mit genannten Tasten zur nächsten Note vorgerückt wird
- Leertaste rückt zur nächsten Zählzeit wird von Akkordsymbolen verwendet, sodass Sie auf jeder Zählzeit ein neues Akkordsymbol schreiben können, auch wenn sich die Note über mehrere Zählzeiten erstreckt.

Wenn beide Optionen aktiviert sind, rücken Sie bei der Texteingabe mit der Leertaste entweder zur nächsten Note *oder* zur nächsten Zählzeit vor, je nachdem was zuerst kommt.

Ausnahmefälle

Im Folgenden finden Sie einige spezielle Überlegungen, die Sie bei der Verwendung des Dialogfeldes Stilvorlagen ▶ Standard-Positionen bedenken müssen:

- Die Optionen unter Objekt erstellen haben keinerlei Einfluss auf Schlüssel, Tonartvorzeichnungen, spezielle Taktstriche, Taktartbezeichnungen oder Transpositionen. Um die Positionierung irgendeines dieser Objekte zurückzusetzen, erstellen Sie eine Systemauswahl um das Objekt herum und wählen Layout ▶ Notenabstände zurücksetzen (Kürzel Strg+Shift+N oder ⌘⌘N).
- Für System-Textstile (z.B. Titel, Tempo) haben die Einstellungen der vertikalen Standard-Position und der Einstellungen unter Über/Unter (der Mitte) der Notenzeile einen rückwirkenden Effekt – in anderen Worten: Wenn Sie dort Änderungen vornehmen, ändern sich auch die Positionen des schon vorhandenen System-Textes in Ihrer Partitur.
- Dies gilt jedoch nicht für Notenzeilen-Textstile (z.B. Akkordsymbole, Liedtext); die im Dialogfeld vorgenommenen Änderungen betreffen nur neu erstellte Objekte – wenn Sie beispielsweise schon Expression-Text in Ihrer Partitur stehen haben und dann die Standard-Position des Expression-Textstils ändern, ändert der in der Partitur schon vorhandene Expression-Text nicht automatisch seine Position.

Wenn Sie also auch die Position mancher oder aller schon vorhandenen Objekte ändern möchten, selektieren Sie nach dem Schließen des Dialogfeldes die gewünschten Objekte mithilfe der

Filter (☐ **5.11 Filter und Suchen**) und wählen dann **Layout ▶ Position zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+P** oder **⇧⌘P**).

- Die Einstellungen im Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Textstile bearbeiten** zur Ausrichtung von Text in Bezug auf die Seitenränder haben gegenüber den Einstellungen im Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Standard-Positionen** Vorrang.
- Wenn bei Bindebögen keine der Optionen von **Auf horizontaler/vertikaler Standard-Position erstellen** aktiviert sind, werden beim Erstellen mit der Maus nicht-magnetische Bindebögen geschrieben.
Wenn Sie eine oder beide dieser Optionen einschalten, werden auch mit der Maus magnetische Bindebögen erstellt. Magnetische Bindebögen mit der Maus zu erstellen kann etwas verwirrend sein – wenn Sie z.B. einen Bindebogen »darüber« (Kürzel **S**) eingeben möchten und diesen über Noten setzen, die nach oben gehalst sind, wird dieser Bindebogen automatisch unter den Noten platziert. Wenn Sie jedoch ein sehr inniges Verhältnis zu Ihrer Maus pflegen, dann könnte dies für Sie eine willkommene Funktion darstellen!
- Die horizontale Position von Studierzeichen wird in der Kategorie **Andere Objekte** festgelegt, die vertikale jedoch in der Kategorie **Textstile**.
- Die Einstellungen von einigen anderen Objekten mit komplexen Positionierungsregeln (wie etwa magnetische Bindebögen und N-tolen) finden sich im Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** und nicht in **Stilvorlagen ▶ Standard-Positionen**.

System-Objekt-Positionen

In großen Partituren können manche System-Objekte wie etwa Studierzeichen und Tempoangaben auf mehreren Positionen auf ein und demselben System gleichzeitig erscheinen, z.B. bei einem Orchester ganz oben und zusätzlich über den Streichern. Folgendermaßen legen Sie fest, wo diese Objekte erscheinen sollen:

- Wählen Sie **Stilvorlagen ▶ System-Objekt-Positionen**
- Klicken Sie auf die Notenzeilen, über denen System-Objekte erscheinen sollen – bis zu insgesamt fünf Notenzeilen. Die oberste Notenzeile ist obligatorisch. System-Objekte können auch unter der untersten Notenzeile erscheinen.

System-Objekte müssen nicht zwangsläufig auf allen dieser Positionen erscheinen. Auf der Registerkarte **Vertikale Posn** des Dialogfelds **Stilvorlagen ▶ Textstile bearbeiten** (Kürzel **Strg+Shift+Alt+T** oder **⇧⌘⌥T**) können Sie angeben, auf welchen dieser Positionen ein bestimmter Textstil letztendlich erscheint. Dies gäbe Ihnen beispielsweise die Möglichkeit, die Studierzeichen ganz oben, über den Streichern und unter der untersten Notenzeile zu setzen, den Tempotext aber nur ganz oben – ☐ **3.10 Bearbeiten von Textstilen**.

Sie können auch einzelne Vorkommen von System-Objekten löschen, sodass Sie z.B. von einem Tempotext, der in Ihrer Partitur dreifach erscheint, die unteren beiden Vorkommen mit **Entf** löschen können – beachten Sie bitte, dass das Löschen des obersten Textobjektes alle anderen auch entfernt. Um die gelöschten Vorkommen eines System-Objektes wiederherzustellen, selektieren Sie das oberste und wählen **Layout ▶ Gestaltung zurücksetzen** (**Strg+Shift+D** oder **⇧⌘D**).

7.12 Bearbeiten von Instrumenten

 **2.9 Instrumente, 2.17 Notenzeilen, 3.9 Instrumentennamen.**

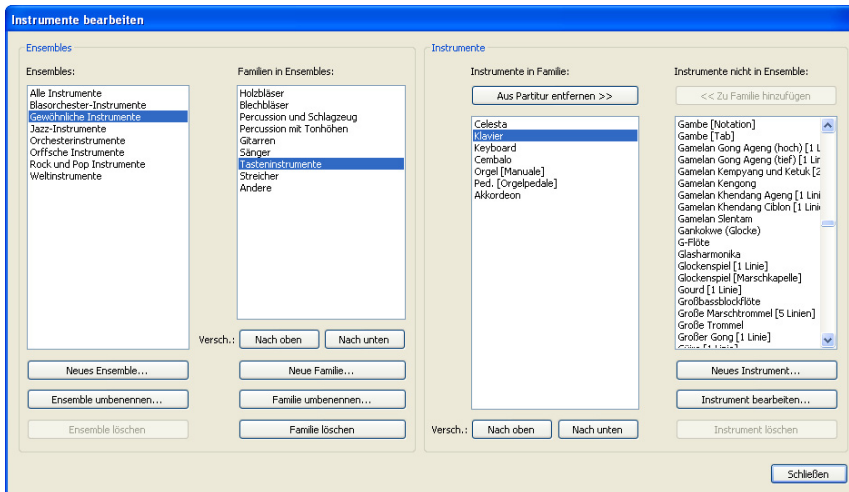
Auch wenn Sibelius eine umfassende Liste von über 600 eingebauten Instrumenten zur Verfügung stellt, wollen Sie vielleicht gelegentlich einen Instrumententyp, den Sie in Ihrer Partitur verwenden, bearbeiten (Sie brauchen beispielsweise eine bestimmte Kombination von Schlagzeuginstrumenten in einer einzelnen Notenzeile, die über das hinausgeht, was Sibelius standardmäßig anbietet), oder – eher seltener – Sie wollen ein Instrument erstellen, das nicht in der Liste **Erstellen ▶ Instrumente** enthalten ist.

Sibelius hat auch dafür eine Antwort: das Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Instrumente bearbeiten**. Alle Änderungen an existierenden Instrumenten sowie neue Instrumente werden in der aktuellen Partitur gespeichert und können in anderen Partituren verwendet werden – entweder indem Sie sie in Form einer Stilvorlage exportieren oder sie in einem Manuskriptpapier speichern.

Dialogfeld Instrumente bearbeiten

Über **Stilvorlagen ▶ Instrumente bearbeiten** können Sie Instrumentarten erstellen, bearbeiten und löschen und sie auch in *Ensembles* organisieren. Damit ist nichts anderes gemeint als die Gruppen von Instrumenten, die in der Liste **Auswählen von unter Erstellen ▶ Instrumente** angezeigt werden. Jedes Ensemble besteht aus einer oder mehr *Familien* (die normalerweise nach Instrumentenkategorien eingeteilt sind, also **Blechbläser**, **Holzbläser**, **Streicher** etc.), wobei jede Familie wiederum ein oder mehr Instrumente enthält.

Bei geöffneter Partitur wählen Sie **Stilvorlagen ▶ Instrumente bearbeiten**. Darauf wird dieses Dialogfeld angezeigt:



Lesen Sie das Dialogfeld von links nach rechts:

- Die **Ensembles**-Liste auf der linken Seite führt alle Ensembles auf, die in der aktuellen Partitur zur Verfügung stehen; die Liste **Familien in Ensemble** zeigt die Familien in dem ausgewählten Ensemble an

- **Instrumente in Familie** führt die verfügbaren Instrumente innerhalb der ausgewählten Familie an
- **Instrumente nicht in Ensemble** schließlich enthält alle Instrumente, die in der Partitur definiert sind, nicht jedoch zu einer der Familien im ausgewählten Ensemble gehören. Dies ist hilfreich, weil Sie auf diese Weise Ihre eigenen Ensembles zusammenstellen können, mit nur gerade den Instrumenten, die Sie effektiv verwenden wollen. (Hinweis: Das Ensemble **Alle Instrumente** muss stets sämtliche in der Partitur definierten Instrumente enthalten.)

Alle Sibelius-Partituren enthalten mehrere vordefinierte Ensembles (siehe die Liste unter **Instrumente erstellen** auf Seite 108); diese können weder umbenannt noch gelöscht werden, jedoch ist es möglich, die darin enthaltenen Familien und Instrumente zu ändern.

Ein Ensemble erstellen und löschen

Sie müssen nicht notwendigerweise ein Ensemble einrichten, um ein neues Instrument zu erstellen oder ein bestehendes zu ändern, doch wenn Sie einen bestimmten Satz von Instrumenten häufig benutzen oder großen Wert auf die Reihenfolge legen, in der die Instrumente in der vertikalen Anordnung in der Partitur erscheinen, kann es dienlich sein, Ihre eigenen Ensembles anzulegen. Innerhalb dieser können Sie dann Ihre Instrumente beliebig anordnen.

So erstellen Sie ein neues Ensemble:

- Wählen Sie in der **Ensembles**-Liste ein Ensemble als Basis für Ihr neues
- Klicken Sie **Neues Ensemble**; Sibelius fragt, ob Sie Ihr neues Ensemble auf der Basis dieses Ensembles einrichten wollen; beantworten Sie die Frage mit **Ja**
- In dem Dialogfeld, das nun angezeigt wird, geben Sie Ihrem Ensemble einen Namen und bestätigen dies mit **OK**

Zum Löschen eines eingerichteten Ensembles klicken Sie die **Ensembles**-Liste und dann **Ensemble löschen**; Sibelius fragt Sie nach einer Bestätigung. Wenn Sie mit **Ja** antworten, wird das Ensemble gelöscht.

Eine Familie erstellen und löschen

So erstellen Sie eine neue Familie in einem Ensemble:

- Wählen Sie das gewünschte Ensemble in der **Ensembles**-Liste und klicken Sie **Neue Familie**
- Geben Sie in dem angezeigten Dialogfeld einen Namen ein und bestätigen Sie dies mit **OK**
- Die neue Familie ist zunächst leer
- Zum Auf- und Abbewegen der Familie innerhalb der Liste der bestehenden Familie verwenden Sie die entsprechenden Schaltflächen unterhalb der Liste **Familien in Ensemble**. Die Reihenfolge ist wichtig, weil sie die Standard-Anordnung der Instrumente in der Partitur bestimmt; d.h. wenn die **Blechbläser** über den **Streicher** n positioniert sind, dann wird ein Mitglied der **Blechbläser**-Familie in der Partitur stets über den Instrumenten der **Streicher**-Familie platziert.

Um eine Familie umzubenennen, wählen Sie sie und klicken auf **Familie umbenennen**, geben Sie den neuen Namen in das Dialogfeld ein und bestätigen Sie dies mit **OK**. Zum Löschen einer Familie wählen Sie diese und klicken **Familie löschen**; es erscheint dann ein Warnhinweis, bevor das Löschen erfolgt.

Bestehende Instrumente hinzufügen und entfernen

So fügen Sie (bereits definierte) Instrumente einer Familie hinzu:

- Suchen Sie die Instrumente, die Sie hinzufügen möchten, in der Liste **Instrumente nicht in Ensemble** und wählen Sie sie aus. Beachten Sie, dass es nicht möglich ist, dasselbe Instrument mehr als einer Familie innerhalb des gleichen Ensembles hinzuzufügen. Wenn sich das Instrument also bereits in einer anderen Familie befindet, erscheint es nicht in der Liste **Instrumente nicht in Ensemble**. (Auf Wunsch können Sie jedoch auf der Basis eines bereits bestehenden Instruments ein ähnliches erstellen, das Sie dann in eine andere Familie platzieren.)
- Klicken Sie **Zu Familie hinzufügen**, um das ausgewählte Instrument aus der Liste **Instrumente nicht in Ensemble** in die Liste **Instrumente in Familie** zu verlegen.
- Bewegen Sie die Instrumente anhand der beiden Schaltflächen unterhalb der Liste **Instrumente in Familie** auf und ab. Genau wie bei den Familien bestimmt auch hier die Reihenfolge der Instrumente ihre vertikale Anordnung in der Partitur.

Zum Entfernen von Instrumenten aus einer Familie wählen Sie die gewünschten Instrumente in der Liste **Instrumente in Familie** und klicken **Aus Familie entfernen** (um alle Instrumente innerhalb einer Familie zu löschen, löschen Sie ganz einfach die Familie).

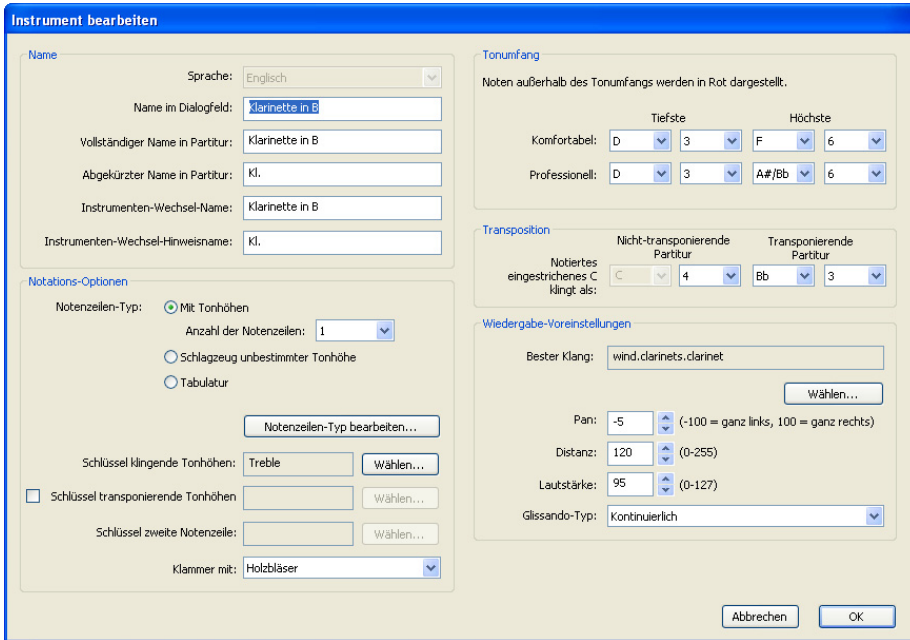
Instrumente erstellen, bearbeiten und löschen

Das Löschen eines Instruments ist nur möglich, wenn es nicht in der Partitur verwendet wird und nicht einer der vordefinierten Instrumententypen ist, die in allen Partituren enthalten sind. Der Befehl **Instrument löschen** kann nur benutzt werden, wenn das Löschen des ausgewählten Instruments zulässig ist.

Um ein bestehendes Instrument zu bearbeiten, wählen Sie es in einer der beiden Listen **Instrumente in Familie** oder **Instrumente nicht in Ensemble** und klicken dann **Instrument bearbeiten**. Wenn das betreffende Instrument in der Partitur verwendet wird, erhalten Sie eine Warnung, dass eine Bearbeitung die Erscheinung Ihrer Partitur ändern könnte. Bestätigen Sie mit **Ja**, wenn Sie den Vorgang durchführen wollen.

Wenn Sie einen ganz neuen Instrumententyp erstellen möchten, wählen Sie das Instrument, das die größte Ähnlichkeit mit dem neuen aufweist, und klicken **Neues Instrument**. Beantworten Sie die Frage mit **Ja**, um fortzufahren.

Das Dialogfeld zum Bearbeiten eines bestehenden Instruments und zum Erstellen eines neuen ist dasselbe:




Über die Optionen **Name** können Sie die drei Formen von Instrumentennamen festlegen, die Sibelius unterstützt:

- **Sprache** lässt sich nicht ändern, es sei denn, Sie arbeiten mit einer lokalisierten (nicht englischen) Version von Sibelius. In den lokalisierten Versionen können Sie selbst bestimmen, ob die Namen in Englisch oder in der Sprache Ihrer Version angezeigt werden sollen. In der englischen Version ist **Sprache** immer auf **English** eingestellt.
 - **Name in Dialogfeldern** ist der Name, wie er unter **Stilvorlagen ▶ Instrumente bearbeiten** und **Erstellen ▶ Instrumente** erscheint. Diese Namen können deskriptiver sein als die, die in der Partitur angezeigt werden, z.B. können sie eine ungewöhnliche Transposition angeben oder einen anderen Hinweis enthalten.
 - **Vollständiger Name in Partitur** ist der Standardname, der links neben der Notenzeile erscheint, normalerweise im ersten System und danach jeweils am Anfang jeder Sektion –
- 3.9 Instrumentennamen**
- **Abgekürzter Name in Partitur** ist der Standardname, der in der Regel links neben der Notenzeile nach dem ersten System der Partitur erscheint.
 - **Instrumenten-Wechsel-Name** ist der Name, der über der Notenzeile dort erscheint, wo Sie einen Instrumenten-Wechsel erstellen; in der Voreinstellung ist dieser Name gleich mit **Vollständiger Name in Partitur**.
 - **Instrumenten-Wechsel-Hinweisname** ist der Name, der über einer Notenzeile erscheint, wenn Sie zusammen mit dem Instrumenten-Wechsel eine Ankündigung bei der letzten Note des vorherigen Instrumentes erstellen; in der Voreinstellung ist dieser Name gleich mit **Abgekürzter Name in Partitur**.

Wenn Sie in den Instrumentennamen in Ihrer Partitur Zeichen aus einem Musik-Font verwenden wollen, etwa für das b-Symbol einer Bezeichnung wie »Klarinette in B♭«, geben Sie ein Zirkumflex (^) vor dem b oder dem # ein. Tatsächlich können Sie jeden der unter **Formatierungsänderungen in den Partitur-Informationen** auf Seite 275 aufgelisteten Codes verwenden.

Die Optionen unter **Notations-Optionen** legen das Verhalten der Notenzeilen in der Partitur fest:

- Wählen Sie den geeigneten **Notenzeilentyp**:
 - **Mit Tonhöhen**: Diese Instrumente können entweder eine Notenzeile aufweisen (etwa Flöte, Klarinette, Violine) oder aber zwei (Klavier, Harfe etc.); legen Sie die **Anzahl der Notenzeilen** entsprechend fest
 - **Schlagzeug unbestimmter Tonhöhe**: Instrumente (Drumkit, Woodblock) können nur eine Notenzeile haben, und das Einstellen von **Schlüssel transpon. Tonhöhen, Tonumfang** oder **Transposition** ist nicht möglich
 - **Tabulatur**: Gitarre, Laute etc. können nur eine Notenzeile aufweisen und auch hier ist das Einstellen von **Schlüssel transpon. Tonhöhen, Tonumfang** oder **Transposition** nicht möglich
- Zum Bearbeiten der Details der vom Instrument zu benutzenden Notenzeile klicken Sie **Notenzeilen-Typen bearbeiten** – siehe **Notenzeile bearbeiten** weiter unten.
- **Schlüssel klingende Tonhöhen** legt den normalen Schlüssel fest. Für ein Klavier mit zwei Notenzeilen wie das Piano wird dieser Schlüssel auf der oberen Notenzeile verwendet. Klicken Sie **Auswählen**, um den Schlüssel zu bestimmen –  **2.19 Schlüssel**.
- **Schlüssel transpon. Tonhöhen** bestimmt den Schlüssel für ein Instrument mit nur einer Notenzeile, wenn es sich um ein transponierendes Instrument handelt und wenn das entstehende Intervall ausreichend groß ist, dass es sinnvoll ist, für die klingenden Tonhöhen einen anderen Schlüssel als für die transponierten Tonhöhen zu verwenden (etwa für tiefe Blech- und Holzblasinstrumente). Zur Verwendung dieser Option schalten Sie **Schlüssel transpon. Tonhöhen** ein und klicken dann **Auswählen** zur Auswahl des Schlüssels; der hier verwendete Schlüssel wird benutzt, wenn die Option **Noten ▶ Transponierende Partitur** aktiviert ist. Diese Option steht für Instrumente mit zwei Notenzeilen mit Tonhöhe, für Instrumente unbestimmter Tonhöhe oder für Tabulatur-Instrumente nicht zur Verfügung.
- **Schlüssel zweite Notenzeile** legt den Schlüssel fest, der auf der zweiten (unteren) Notenzeile eines Instruments mit Tonhöhen (etwa Bassschlüssel für die linke Hand bei einem Klavier) verwendet werden soll. Klicken Sie **Auswählen** zur Auswahl des Schlüssels.
- **Klammer mit** legt fest, wie Sibelius das Instrument in der Partitur mit anderen Instrumenten unter eine Klammer gruppieren soll. Sibelius folgt dabei den üblichen Konventionen für die Klammerung nach Instrumenten-Familie. Die hier gezeigte Liste entspricht nicht den Familien eines bestimmten Ensembles (weil diese in jeder Partitur unterschiedlich sein können); es ist vielmehr eine Liste der Standard-Instrumentenfamilien. Wenn Sie also beispielsweise ein Instrument mit anderen Streichern klammern möchten, wählen Sie **Streicher**.

Es sei jedoch darauf hingewiesen, dass die Option **Klammer mit** nicht die Reihenfolge bestimmt, in der die Instrumente in der Partitur angelegt werden. Diese ergibt sich vielmehr aus der Anordnung der Instrumente innerhalb ihrer Familie sowie der Familien innerhalb des Ensembles. Die Option **Klammer mit** weist Sibelius lediglich an, ein Instrument, das neben

einem anderen mit derselben Klammerungsoption erstellt wird, mit diesem zusammen zu klammern. Und noch etwas: Instrumente mit Tonhöhen und zwei Notenzeilen (also etwa das Klavier) werden immer mit einer eigenen Klammer versehen und aus diesem Grund nicht mit anderen Instrumenten geklammert.


Die Optionen unter **Tonumfang** werden von Sibelius verwendet, um Noten in Rot anzuzeigen, wenn **Ansicht ▶ Notenfارbe ▶ Tonumfang überschritten** eingeschaltet ist (siehe **Notenfarben** auf Seite 404). Der Tonumfang lässt sich nur für Instrumente mit Tonhöhe einstellen; für Tabulatur-Instrumente wird der Tonumfang durch die Tonhöhen der Saiten, die im Notenzeilentyp des Instruments definiert sind, beschrieben.

Mit den Optionen unter **Transposition** können Sie festlegen, wie die Transposition erfolgt:

- Instrumente, denen man eine feste Tonart nachsagt, etwa der Klarinette in A/B, oder Familien von Instrumenten, die mit Ausnahme der Tonhöhe identisch sind, z.B. Tenor- und Altsaxophon, oder (wenn Sie noch im 19. Jahrhundert leben) Inventionshorn, werden transponiert, wenn **Noten ▶ Transponierende Partitur** eingeschaltet ist. Stellen Sie für diese Art von Instrumenten die Drop-down-Optionen für die **Transponierende Partitur** entsprechend ein; z.B. für eine Klarinette in A auf A in Oktave 3, weil das notierte eingestrichene C auf Klarinette in A klingt wie das A unter dem eingestrichenen C. Eingestrichenes C = C4.
- Die Option **Nicht transponierende Partitur** ist für nur Instrumente wie Piccoloflöte, Kontrabass und Tenorstimme erforderlich, die in der Regel eine Oktave höher oder tiefer notiert werden als ihr eigentlicher Klang, selbst in nicht transponierenden Partituren. Über diese Option können Sie die Oktavierung für ein solches Instrument festlegen. Da all diese Instrumente für Sie vordefiniert sind, brauchen Sie sich normalerweise hierzu keine weiteren Gedanken zu machen.

Sollten Sie jedoch diese Option trotzdem nutzen wollen einmal tief Luft holen und diesem Instrument einen Schlüssel mit einer kleinen 8 oder 15 verpassen wollen, dann denken Sie daran, dass Sibelius die kleine 8 oder 15 absichtlich ignoriert, weil dies *optional* ist. Stattdessen übernimmt Sibelius die Informationen über die Oktave, in der das Instrument spielt, von dieser Einstellung. Der Grund dafür liegt darin, dass die Oktaventransposition ein Merkmal des Instruments ist (z.B. der Piccoloflöte), nicht des Schlüssels.

Die Optionen unter **Wiedergabe-Voreinstellungen** legen fest, wie Sibelius die für dieses Instrument geschriebene Musik wiedergeben soll:

- **Bester Klang** ist die Klang-ID, die so genau wie möglich den Klang beschreibt, den dieses Instrument produziert. Dies ist also der effektive Klang des echten Instruments, nicht der Klang eines Wiedergabegeräts. Weitere Informationen über Klang-ID siehe  **4.16 SoundWorld™**.
- **Pan** ist die Standard-Pan-Position des Instruments, wenn es der Partitur hinzugefügt wird; – 100 ist ganz links, 100 ist ganz rechts
- **Distanz** ist die Entfernung des Instruments zum Zuhörer; hieraus ergibt sich die relative Menge an Reverberation
- **Lautstärke** legt die Standard-Lautstärke des Instruments fest, wenn es der Partitur hinzugefügt wird

- **Glissando-Typ** legt fest, ob das Instrument Glissandi mit **Kontinuierlicher** pitch bend, unter Verwendung einzelner Noten (**schwarze Noten, weiße Noten, chromatisch**) oder gar nicht (**Ohne**) spielen soll.

Klicken Sie zu guter Letzt **OK**, um Ihre Änderungen zu bestätigen.

Wenn Sie ein neues Instrument erstellt haben, wird dieses automatisch dem Ensemble **Alle Instrumente** hinzugefügt, und zwar in der Familie des Instruments, das Sie als Grundlage verwendet haben.

Notenzeile bearbeiten

Wenn Sie im Dialogfeld **Instrument neu/ändern** auf **Notenzeilen-Typ** bearbeiten klicken, wird ein Dialogfeld mit zwei oder drei Seiten angezeigt:


- **Allgemein** bezieht sich auf alle Arten von Instrumenten. Hier können Sie die Anzahl der Notenzeilen usw. festlegen.
- **Noten und Pausen** gilt ebenfalls für alle Arten von Instrumenten. Hier legen Sie die Richtung und die Länge der Notenhäule etc. fest.
- **Schlagzeug** ist nur für Instrumente ohne bestimmte Tonhöhe verfügbar. Hier können Sie die Zuordnung zwischen Notenköpfen in der Notenzeile und Schlagzeugklängen festlegen.
- **Tab** ist nur für Tabulatur-Instrumente verfügbar. Hier können Sie die Tonhöhe jeder Saite usw. festlegen.

Die Optionen auf jeder Seite werden im Folgenden beschrieben.

Allgemein-Registerkarte

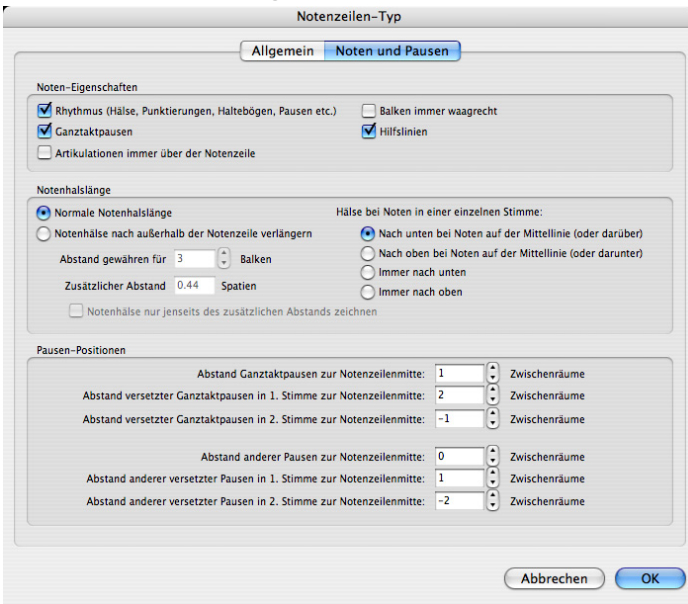
- **Anzahl der Notenlinien** lässt Sie eine beliebige Anzahl von Notenlinien (oder Saiten bei einer Tabulatur-Notenzeile) für diesen Notenzeilen-Typ angeben.
- **Abstand zwischen den Notenlinien** gestattet Ihnen, den Abstand zwischen den Notenlinien und damit die Höhe der Notenzeile festzulegen. Beachten Sie jedoch, dass eine Änderung dieses Werts *keinen* Einfluss auf die Größe anderer Objekte hat, sodass es keine Veranlassung gibt, hier

7. Layout & Notensatz

eine Änderung vorzunehmen, es sei denn, Sie wollen einen ganz besonders eigenwilligen Effekt erzeugen. (Zum Ändern der Notenzeilengröße siehe  **2.17 Notenzeilen.**)

- **Klammer** legt fest, ob Klammern oder Akkoladen am Beginn der Notenzeile gesetzt werden.
- **Anfangs-Schlüssel** bezieht sich auf den Schlüssel zu Beginn jedes Systems, nicht nur auf den Schlüssel ganz am Anfang der Notenzeile. Auf Lead Sheets werden oft die Schlüssel auf den meisten Systemen weggelassen.
- **Tonartvorzeichnung/Stimmung** legt fest, ob Tonartvorzeichnungen und die Stimmung der Gitarrensaiten in der Notenzeile angegeben werden oder nicht. Dies entfällt jedoch häufig wiederum in Lead Sheets.
- **Über der Mitte der Notenzeile verlängern um n Zwischenräume** legt fest, wie weit über der Mitte der Notenzeile der Taktstrich reichen soll. Bei einer 5-Linien-Notenzeile würden Sie dies auf 2 Zwischenräume einstellen, damit der Taktstrich bis zur obersten Notenlinie reicht.
- **Unter der Mitte der Notenzeile verlängern um n Zwischenräume** legt fest, wie weit unter der Mitte der Notenzeile der Taktstrich reichen soll. Sie können hier einen negativen Wert eingeben, um die untere Hälfte des Taktstrichs so zu kürzen, dass sie nicht bis zur mittleren Linie der Notenzeile reicht.
- **Anfangs-Taktstrich** bestimmt, ob der Anfangs-Taktstrich zu Beginn eines jeden Systems gezogen wird. (Diese Option bestimmt nicht über die Anwesenheit eines Anfangs-Taktstrichs bei aus nur einer Notenzeile bestehenden Systemen; dies können Sie über die Seite **Taktstriche** des Dialogfelds **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** steuern.)
- **Taktstriche** legt fest, ob in dieser Notenzeile Taktstriche gezogen werden oder nicht.

Noten- und Pausen-Registerkarte



Notenzeilen-Typ

Allgemein **Noten und Pausen**

Noten-Eigenschaften

Rhythmus (Hälse, Punktierungen, Haltebögen, Pausen etc.) Balken immer waagrecht
 Ganztaktpausen Hilfslinien
 Artikulationen immer über der Notenzeile

Notenhalslänge

Normale Notenhalslänge Notenhälse nach außerhalb der Notenzeile verlängern Hälse bei Noten in einer einzelnen Stimme:
 Nach unten bei Noten auf der Mittellinie (oder darüber)
 Nach oben bei Noten auf der Mittellinie (oder darunter)
 Immer nach unten Immer nach oben

Abstand gewähren für Balken
Zusätzlicher Abstand Spatien
 Notenhälse nur jenseits des zusätzlichen Abstands zeichnen

Pausen-Positionen

Abstand Ganztaktpausen zur Notenzeilenmitte: Zwischenräume
Abstand versetzter Ganztaktpausen in 1. Stimme zur Notenzeilenmitte: Zwischenräume
Abstand versetzter Ganztaktpausen in 2. Stimme zur Notenzeilenmitte: Zwischenräume

Abstand anderer Pausen zur Notenzeilenmitte: Zwischenräume
Abstand anderer versetzter Pausen in 1. Stimme zur Notenzeilenmitte: Zwischenräume
Abstand anderer versetzter Pausen in 2. Stimme zur Notenzeilenmitte: Zwischenräume

Abbrechen OK

- **Rhythmus (Hälse, Punktierungen, Haltebögen, Pausen etc.)** steuert Notenhälse, Fähnchen und Punktierungen. Diese Option ist bei Tabulatur-Notenzeilen, bei denen Notenwerte nicht

angezeigt werden (d.h. wo es i.d.R. eine zusätzliche Notations-Notenzeile für den Rhythmus gibt), ausgeschaltet.

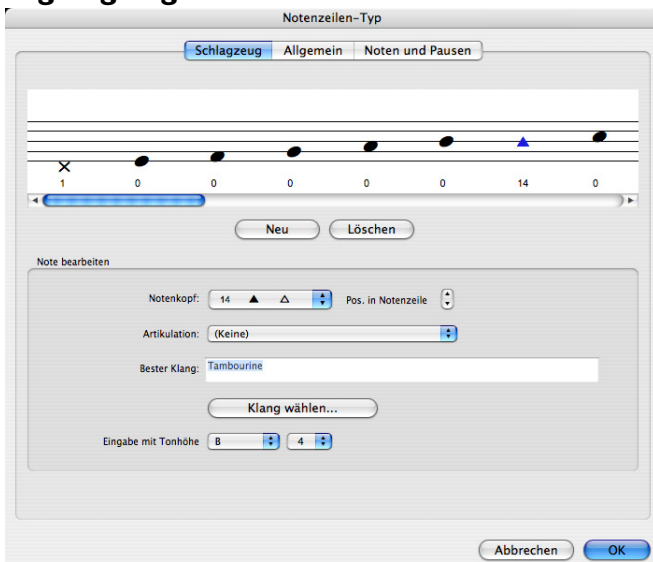
- **Ganzaktpausen** kann abgeschaltet werden, wenn in einer bestimmten Notenzeile keine Ganzaktpausen gesetzt werden sollen. Diese Option ist üblicherweise ausgeschaltet, wenn auch **Rhythmus** ausgeschaltet ist.
- **Artikulationen immer über der Notenzeile** ist sowohl bei Gesangs- als auch 1-Linien-Schlagzeug-Notenzeilen praktisch; die Positionierung von Artikulationszeichen über der Notenzeile vermeidet Kollisionen z.B. mit Liedtext, der unter der Notenzeile stehen muss.
- **Balken immer waagrecht** zwingt alle Balken in die Horizontale. Dies ist insbesondere bei Schlagzeug-Notenzeilen praktisch und wird auch oft in bestimmten Tabulatur-Stilen verwendet, bei denen die Notenwerte mit Hälsen und Balken außerhalb der Notenzeile angezeigt werden.
- **Hilfslinien** bestimmt, ob Hilfslinien erscheinen, sobald die Noten über oder unter der Notenzeile stehen. Diese Option ist bei Schlagzeug-Notenzeilen üblicherweise ausgeschaltet.
- Mit den **Notenhalslänge**-Optionen haben Sie die Wahl, ob die Notenhälse die normale Länge besitzen (die Standard-Einstellung fast aller Notenzeilen-Typen) oder ob sie nach außerhalb der Notenzeilen verlängert werden sollen (nützlich bei Tabulatur-Notenzeilen, bei denen die Notenwerte, d.h. der Rhythmus angezeigt werden).
- Wenn **Notenhälse nach außerhalb der Notenzeile verlängern** aktiviert ist, können Sie angeben, ob die Notenhälse vollständig außerhalb der Notenzeile gesetzt werden sollen (d.h. sie reichen nicht bis zur Ziffer/zum Buchstaben oder Notenkopf), indem Sie **Notenhälse nur jenseits des zusätzlichen Abstands zeichnen** einschalten. Diese Schreibweise findet häufig bei Lauten-Tabulaturen und manchen Gitarren-Tabulaturen mit Notenwerten Anwendung.
- **Abstand gewähren für n Balken** legt fest, wie weit nach außerhalb der Notenzeile die Hälse verlängert werden sollen; standardmäßig ist genug Platz für drei Balken (also 32stel-Noten) gewährt. Die Option **Zusätzlicher Abstand** ist besonders gut zu gebrauchen, um den Abstand zwischen der äußersten Notenlinie und dem Beginn des Halses über oder unter der Notenzeile zu bestimmen, wenn **Notenhälse nur jenseits des zusätzlichen Abstands zeichnen** eingeschaltet ist.
- Die Optionen **Notenhals-Richtung** legen fest, ob bei Einstimmigkeit Notenhälse von Noten auf der Mittellinie nach unten zeigen (üblich bei den meisten Notenzeilen-Typen), ob sie bei Noten auf der Mittellinie nach oben gerichtet sind (üblich bei 1-Linien-Schlagzeug-Notenzeilen), ob alle Hälse einer einzelnen Stimme nach unten zeigen (üblich bei Banjo-Tabulatur) oder alle nach oben (üblich bei den meisten Gitarren- und Lauten-Tabulaturen). Wenn zwei oder mehr Stimmen im Spiel sind, werden diese Einstellungen ignoriert, und die Notenhälse zeigen je nach Stimme ganz normal nach oben oder nach unten.
- Mit den Optionen unter **Pausen-Positionen** können Sie bestimmen, wie Pausen in dieser Notenzeile positioniert werden sollen.

Normalerweise hängen Ganzaktpausen unten an der zweiten Notenlinie einer 5-Linien-Notenzeile. Wenn Sie möchten, können Sie diese Position aber auch ändern, indem Sie **Abstand Ganzaktpausen zur Notenzeilenmitte n Zwischenräume** auf einen anderen Wert als 1 einstellen; Werte größer als 0 bedeuten Notenzeilenpositionen über der mittleren Linie, negative Werte Positionen unter ihr.

Andere Pausen werden (grob gesagt) auf der mittleren Notenlinie zentriert, wobei Sie auch diese Position ändern können, indem Sie die Einstellung **Abstand anderer Pausen zur Notenzeilenmitte n Zwischenräume** auf einen anderen Wert als 0 setzen.

Sie können auch die Positionen *versetzter* Pausen anpassen, d.h. von Pausen, die wegen Noten oder Pausen in anderen Stimmen (Ebenen) von ihrer angestammten Position verschoben wurden. Sibelius versetzt automatisch Noten und Pausen in der 1. und in der 2. Stimme. Versetzte Ganztaktpausen in der 1. Stimme beispielsweise hängen normalerweise unten an der obersten Notenlinie, während versetzte Ganztaktpausen in der 2. Stimme normalerweise unten an der vierten Notenlinie hängen.

Schlagzeug-Registerkarte

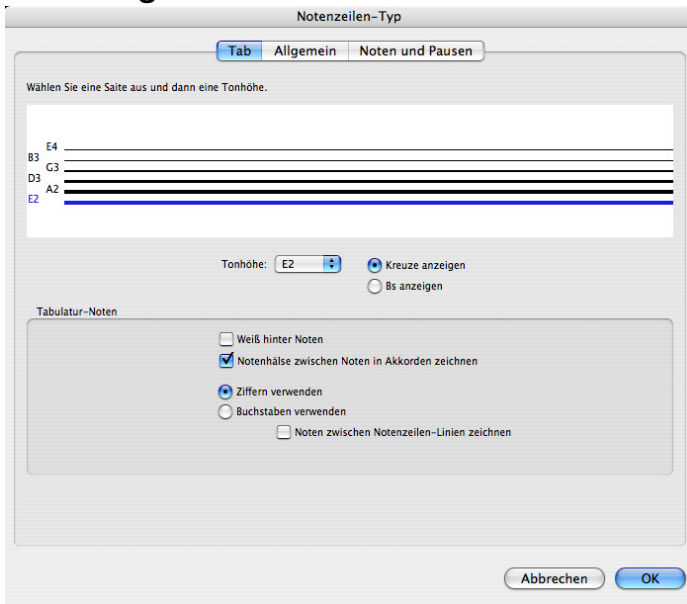


- Die grafische Darstellung der Notenzeile zeigt die Schlaginstrumenten-Zuweisung (siehe **Schlaginstrumente unbestimmter Tonhöhe** auf Seite 145) – wie Sie sehen, können Sie hier verschiedene Notenköpfe oder dieselben Notenköpfe mit unterschiedlichen Artikulationen setzen, um auf der gleichen Zeile oder Position verschiedene Klänge zu erzeugen.
- Um einen bestehenden Notenkopf zu entfernen, wählen Sie ihn (indem Sie darauf klicken) und klicken dann auf **Löschen**.
- Zum Ändern eines Notenkopfs selektieren Sie ihn und wählen dann im **Notenkopf**-Menü das gewünschte Design.
- Um einem ausgewählten Notenkopf eine Artikulation hinzuzufügen, verwenden Sie das Dropdown-Menü **Artikulation**.
- Der vom ausgewählten Notenkopf verwendete Klang wird entweder als Klang-ID dargestellt (z.B. unpitched.wood.high.woodblock) oder als Schlagzeug-Klangname eines bestimmten Geräts (z.B. High Woodblock), abhängig davon, ob Sie die **Darstellung**-Option auf der **Wiedergabe**-Seite von **Datei > Voreinstellungen** (auf dem Mac im Sibelius-Menü) auf **Klang**-IDs oder auf **Programm**-Namen eingestellt haben (siehe **Wiedergabe-Voreinstellungen** auf Seite 366).

Um den vom ausgewählten Notenkopf verwendeten Klang zu ändern, klicken Sie auf die Schaltfläche **Klang auswählen**. Wenn Sie mit Klang-IDs arbeiten, sehen Sie ein hierarchisches Menü von Klang-IDs unbestimmter Tonhöhen, aus dem Sie die Klang-ID wählen sollten, die dem gewünschten Klang am nächsten kommt. Dank Sibelius' SoundWorld-System wird Sibelius bei der Wiedergabe den passendsten aller verfügbaren Klänge wählen (☞ **4.16 SoundWorld™**). Wenn Sie andererseits mit Programm-Namen arbeiten, sehen Sie ein hierarchisches Menü, dessen erste Ebene alle Sound-Sets Ihrer aktiven Wiedergabe-Konfiguration auflistet, gefolgt in der zweiten Ebene von den Schlagzeug-Programmen eines jeden Sound-Sets, und schließlich in der dritten Ebene die Namen der einzelnen Schlagzeug-Klänge. Beachten Sie, dass Sie innerhalb eines Notenzeilen-Typs nicht Klänge unterschiedlicher Programme wählen sollten, da Sibelius nur ein einzelnes Schlagzeug-Programm verwenden kann, um alle von einem Instrument benötigten Klänge wiederzugeben.

- Um die Klang-ID für den ausgewählten Notenkopf zu ändern, klicken Sie auf die Schaltfläche **Klang auswählen** (☞ **4.16 SoundWorld™**).
- Um einen neuen Notenkopf einzufügen, wählen Sie den Notenkopf und den Klang aus den Listen **Notenkopf**, **Artikulation** und **Klang** und klicken **Neu**. Der Mauszeiger ändert seine Farbe; jetzt klicken Sie auf die Notenzeile, in der Sie den Notenkopf platzieren wollen.
- Beim Erstellen einer Notation für Drum-Set mit Step-time oder Flexi-time-Eingabe müssen Sie prüfen, ob die Einstellung für jeden Notenkopf in den Menüs **Eingabe mit Tonhöhe** der Taste auf Ihrem MIDI-Keyboard entspricht, die denselben Klang erzeugt (siehe **Noteneingabe in Schlaginstrumenten unbestimmter Tonhöhe** auf Seite 146)
- Wenn Sie der Drum-Zuweisung einen neuen Notenkopf hinzufügen, werden die Einstellungen unter **Eingabe mit Tonhöhe** automatisch auf die Tonhöhe einer Notation mit Violinschlüssel-Notenzeile gesetzt. Wenn auf der Zeile oder der Position bereits ein Notenkopf vorhanden ist, fügt Sibelius der Tonhöhe ein Kreuz hinzu.

Tabulatur-Registerkarte



- Zum Ändern der Stimmung einer Saite klicken Sie im großen Fenster im oberen Bereich des Dialogfelds auf die Saite und wählen dann aus dem Drop-down-Menü **Tonhöhe** den gewünschten Wert
- Kreuze und Bs können über die entsprechenden Optionsfelder eingestellt werden
- Um die Anzahl der Saiten zu ändern, klicken Sie auf die Registerkarte **Allgemein**, geben dort den gewünschten Wert ein und schalten dann zurück auf die Seite **Tab**, um die Saiten zu stimmen
- Über die Optionen unter **Tabulatur-Noten** legen Sie fest, ob die Notenzeile **Ziffern** (die übliche Notation für Gitarre) oder **Buchstaben** (konventionelle Notation für Laute) verwenden soll. Auf Wunsch können Sie die Option **Noten zwischen Notenzeilen-Linien zeichnen** aktivieren (auf den Linien ist für Gitarre üblich, zwischen den Linien für Laute). Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, die Zahlen oder Buchstaben vor einen weißen Hintergrund zu setzen (nützlich für Tabulatur-Notenzeilen, die den Rhythmus angeben), und Sie können bestimmen, ob die Notenhälse zwischen den Noten in Akkorden gezeichnet werden sollen (standardmäßig sind die Hälse bei allen Noten eines Akkords angegeben, doch bei manchen rhythmischen Tab-Stilen wird der Hals nur bis zur ersten Note gezeichnet).

7.13 Bearbeiten von Linien

📖 2.12 Linien, 2.4 Bindebögen, 7.7 Stilvorlagen.

Nur für Fortgeschrittene

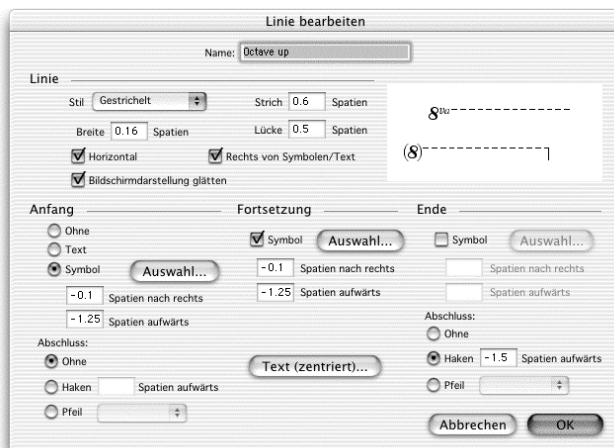
Sie können mit Sibelius das Design vorhandener Linien bearbeiten und selbst Ihre eigenen neuen Linien definieren. Wenn Sie eine schon vorhandene Linie bearbeiten, wirken sich jegliche Änderungen am Liniendesign auf alle Vorkommen dieser Linie in der Partitur aus und auf alle weiteren Vorkommen, die Sie in der Folge setzen werden.

Eine Linie bearbeiten

Um eine Linie zu bearbeiten, wählen Sie **Stilvorlagen** ▶ **Linien bearbeiten**. Nachdem Sie aus der Liste eine Linie ausgewählt haben, können Sie sie **Bearbeiten**, **Löschen** (sofern es sich um eine Linie handelt, die Sie selbst erstellt haben) oder auf **Neu** klicken, um eine neue Linie, basierend auf der ausgewählten Linie, zu definieren.

Wenn Sie eine neue Linie definieren, dann lassen Sie sie auf einer Linie mit ähnlichen bzw. gleichen Wiedergabe- und Positionierungs-Charakteristika basieren; um beispielsweise eine neue Linie zu definieren, die wie ein Triller wiedergegeben werden soll, wählen Sie vor dem Klicken auf **Neu** eine Trillerlinie aus.

Ein Klick auf **Bearbeiten** öffnet ein Dialogfeld, über das Sie die Linienmerkmale ändern und einstellen können:



Allgemein gesprochen besteht eine Linie aus fünf Teilen:

- Ein optionaler Anfang – entweder ein Symbol (wie etwa »Ped«) oder ein Textobjekt (z.B. »1. 2.«), zusätzlich eine optionale Pfeilspitze oder ein kurze Linie im rechten Winkel, ein so genannter Haken, wie z.B. bei einem Prima-volta-Takt (Haus 1).
- Die eigentliche Linie selbst – diese kann durchgezogen sein, gepunktet, gestrichelt oder gewellt, in verschiedenen Stärken; die Linie kann horizontal oder diagonal sein

7. Layout & Notensatz

- Optionaler Text entlang der Linie, z.B. *gliss.*
- Ein optionales Fortsetzungs-Symbol – dies ist das Symbol, welches am Beginn eines Systems erscheint, wenn sich die Linie über mehr als ein System erstreckt, wie etwa (8) bei einer 8va-Linie
- Ein optionales Ende – wie beim Linienanfang kann das ein Symbol, ein Haken oder eine Pfeilspitze sein.

Sicherlich erklären sich die Änderungsmöglichkeiten dieses Dialogfeldes von selbst, trotzdem finden Sie hier die dazugehörige Erklärung im Detail:

- Die Optionen unter **Linie** bestimmen das Aussehen der Linie selbst:
 - **Stil:** Legt fest, ob die Linie durchgehend, gepunktet, gestrichelt oder gewellt ist
 - **Strich:** die Länge der einzelnen Striche bei gestrichelten Linien
 - **Lücke:** Die Größe des Abstands zwischen Strichen/Punkten bei gestrichelten/gepunkteten Linien
 - **Horizontal:** Die Linie kann nur waagrecht gezogen werden (z.B. ein Triller)
 - **Bildschirmdarstellung glätten:** Verbessert die Bildschirmdarstellung der Linie (Anti-Aliasing), hat aber keinen Einfluss auf das Drucken (die Druckqualität von Sibelius ist immer sehr gut!) – Sie sollten diese Option eingeschaltet lassen
 - **Rechts von Symbolen/Text:** Verschiebt den Linienbeginn auf das Ende des Anfangssymbols bzw. des Anfangstextes.
- Die Optionen unter **Anfang** legen fest, ob die Linie mit einem Symbol, einem Textobjekt oder einem Haken oder einer Pfeilspitze beginnt:
 - **Ohne/Symbol/Text:** Es ist bestimmt recht offensichtlich, was diese Optionen bewirken. Ein Klick auf den **Text**-Knopf öffnet ein kleines Fenster, in dem Sie den gewünschten Text eintippen können, den dabei verwendeten Textstil wählen und die Position des Textes im Verhältnis zur Linie angeben können.
Um den Text über der Linie zu positionieren, ändern Sie den Wert in *n* **Spatien darüber**; bei der Verwendung des Textstils **Kleiner Text** ist ein Wert von **0.5** Spatien ideal.
 - **Spatien nach rechts/aufwärts:** Zur Positionierung des Symbols, des Textes oder des Hakens
 - **Abschluss:** Hier können Sie einen Haken wählen (und dessen Abstand zur Linie angeben) oder eine Pfeilspitze aus der Liste.
- Die Optionen unter **Fortsetzung** bestimmen darüber, wie sich die Linie verhält, wenn sie sich über einen System- oder Seitenumbruch hinweg erstreckt:
 - **Symbol:** Ermöglicht Ihnen, die Fortsetzung mit einem Symbol beginnen zu lassen
 - **Spatien nach rechts/aufwärts:** Zur Positionierung des optionalen Symbols, Textes oder Hakens
 - Über den **Text**-Knopf können Sie Text eingeben, der auf der Linie entlangläuft (jeweils zentriert).
- Die Optionen unter **Ende** verhalten sich im Prinzip genauso wie die der **Start**-Optionen, mit der Ausnahme, dass eine Linie nicht mit einem Text enden kann.

Die Vorschau zeigt die Linie so, wie sie über zwei Systemen erscheinen würde, sodass Sie die Fortsetzung ebenso wie den Anfang, die Mitte und das Ende sehen können.

Als Beispiel, wie Sie mit diesem Dialogfeld arbeiten können, ändern Sie das Anfangs-Symbol der Standard-8va-Linie (siehe Grafik oben) in beispielsweise nur 8; klicken Sie hierzu im Dialogfeld **Linie bearbeiten** im Abschnitt **Anfang** auf **Auswahl**, um ein neues Symbol auszuwählen. Sie können das **Fortsetzungs**-Symbol auf dieselbe Art und Weise ändern.

7.14 Bearbeiten von Notenköpfen

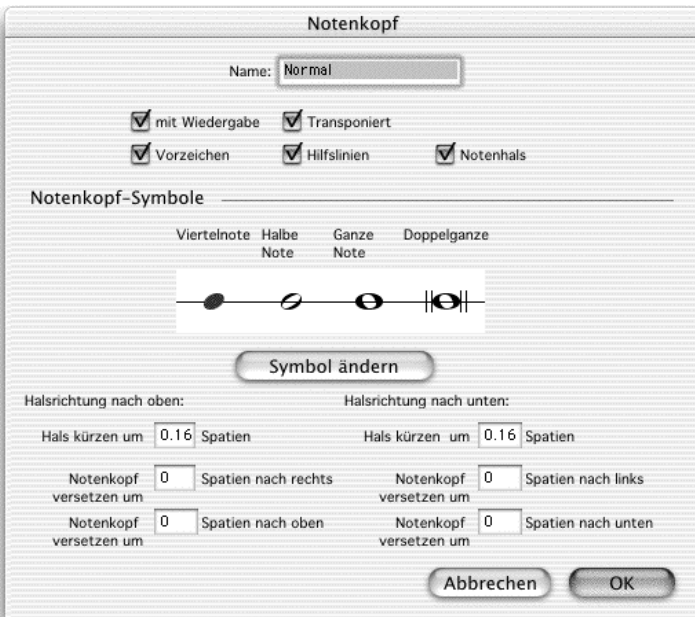
2.16 Notenköpfe, 2.15 Notenhäse und Hilfslinien.

Nur für Fortgeschrittene

Um die Gestaltung eines Notenkopfes zu ändern oder einen neuen zu definieren:

- Wählen Sie Stilvorlagen ▶ Notenköpfe bearbeiten, damit öffnet sich ein Dialogfeld
- Klicken Sie in diesem Dialogfeld auf **Neu**, um einen neuen Notenkopf-Typ zu definieren, oder klicken Sie auf einen der aufgelisteten Typen und klicken dann auf **Bearbeiten**, um ihn zu ändern. Selbst erstellte Notenköpfe können Sie auch **Löschen**.

Das sich öffnende Dialogfeld **Notenkopf** ermöglicht Ihnen, jeden Aspekt des Notenkopfstils zu konfigurieren:



- **Name:** Dies ist der Name des Notenkopfstils (obwohl Sie wirklich nicht wissen müssen, wie er jeweils heißt)
- **mit Wiedergabe:** Bestimmt darüber, ob der Notenkopfstil eine Wiedergabe hat oder nicht. Manche Notenköpfe (z.B. Schrägstriche/Slashes) haben standardmäßig keine Wiedergabe
- **Vorzeichen:** Schalten Sie diese Option aus, wenn die Notenköpfe keine Vorzeichen bekommen sollen (z.B. Schrägstriche/Slashes)
- **Transponiert:** Legt fest, ob die Notenköpfe transponieren (z.B. wenn Sie die Darstellung Ihrer Partitur mittels **Noten ▶ Transponierende Partitur** umschalten, oder wenn Sie Stimmenauszüge anfertigen). Manche Notenköpfe (z.B. Schrägstriche/Slashes) transponieren standardmäßig nicht

- **Hilfslinien:** Bestimmt darüber, ob der Notenkopfstil Hilfslinien verwenden soll
- **Notenhals:** Bestimmt darüber, ob der Notenkopfstil Notenhäse verwenden soll
- Um das Symbol zu ändern, das als Notenkopf verwendet wird, wählen Sie einen der Notenwerte aus, klicken auf **Symbol ändern** und wählen aus dem sich nun öffnenden **Symbol**-Fenster (📖 **2.22 Symbole**) das gewünschte Symbol. Das Symbol der Viertelnote wird auch von Achtelnoten und kürzeren Notenwerten verwendet.

Unterhalb der Notenkopfsymbole gibt es separate Optionen zur Positionierung von Notenhälsen und Notenköpfen bei entweder nach oben oder nach unten gehaltenen Noten:

- **Hals kürzen um:** Ermöglicht Ihnen eine schönere Verbindung von Hals und bestimmten Notenköpfen wie z.B. Kreuznotenköpfen (diese Option steht nur zur Verfügung, wenn oben **Notenhals** eingeschaltet ist)
- **Notenkopf versetzen um n Spatien nach rechts/links:** Versetzt den Notenkopf um die angegebene Anzahl von Spatien nach rechts oder links
- **Notenkopf versetzen um n Spatien nach oben/unten:** Versetzt den Notenkopf um die angegebene Anzahl von Spatien nach oben oder unten

Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **OK** gefolgt von einem nochmaligen **OK** und schließen das Dialogfeld **Notenköpfe bearbeiten**.

Eine Feinheit dieser Funktion ist, dass die Optionen **Hilfslinien** und **Notenhals** sich auf den Notenkopfstil der *obersten* Note eines Akkordes beziehen; wenn Sie beispielsweise einen aus zwei Noten bestehenden Akkord haben, der normalerweise mit Hilfslinien geschrieben würde, Sie aber die obere Note dieses Akkordes auf die Verwendung eines Notenkopfstils ohne Hilfslinien einstellen, werden beide Noten ohne Hilfslinien gesetzt. Umgekehrt, wenn Sie in derselben Situation die untere der beiden Noten auf die Verwendung eines Notenkopfstils ohne Hilfslinien einstellen, werden *beide* Noten *mit* Hilfslinien gesetzt (da der Notenkopf der oberen Note des Akkordes ja Hilfslinien hat).

Wenn Sie einen neuen Notenkopf-Typ definiert haben, erscheint dieser am unteren Ende der Liste im Dialogfeld **Stilvorlagen ▶ Notenköpfe bearbeiten** und in der Notenkopf-Liste der **Notenleiste** des **Eigenschaften**-Fensters und kann wie auch die anderen Notenköpfe über das entsprechende numerische Tastaturkürzel aufgerufen werden.

7.15 Bearbeiten von Symbolen

2.22 Symbole, 7.10 Musik-Fonts.

Nur für Fortgeschrittene

Die Symbole, die Sibelius für Standard-Objekte wie Notenköpfe, Schlüssel und Artikulationen verwendet, finden sich alle im Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Symbol** (Kürzel Z), bearbeiten können Sie sie im Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **Symbole bearbeiten**.

Vorhandene Symbole ändern

Es sollte nicht überraschen, dass diejenigen Symbole, die Sibelius für Standard-Objekte wie z.B. Notenköpfe, Schlüssel und Artikulationszeichen verwendet, eine besondere Bedeutung haben. Wenn Sie beispielsweise das Kreuz-Symbol in ein Euro-Symbol ändern, wird Sibelius es weiterhin als Kreuz behandeln (z.B. bei der Wiedergabe oder beim Transponieren).

Sibelius wird es auch weiterhin als Kreuz verstehen, selbst wenn Sie es in ein B-Symbol ändern würden (da Symbole nicht nach ihrem Aussehen, sondern nach ihrer Position in der Tabelle interpretiert werden). Dies bereitet Sibelius keinerlei begriffliche Schwierigkeiten, möglicherweise aber Ihnen. Sie sollten daher zur Vermeidung jedweder Konfusion die Erscheinungsform eines Symbols nur insoweit ändern, als dieses noch weiterhin der ursprünglichen Bedeutung entspricht.

Ein Verwendungszweck dafür könnte die Änderung der Vorzeichen sein, die die Mikrotöne benutzen. Die ersten neun Symbole in der Zeile **Vorzeichen** des Dialogfeldes **Erstellen** ▶ **Symbole** korrespondieren mit den Symbolen des fünften Keypad-Layouts (Kürzel F12). Eine Tabelle mit dem notierbaren Symbolen finden Sie unter 2.21 Symbole. Beachten Sie bitte, dass die Änderung eines Symbols im Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **Symbole bearbeiten** keinen Einfluss auf die Darstellung der Symbole auf dem Keypad hat, d.h. dort sehen Sie weiterhin das ursprüngliche Symbol.

Neue Symbole

Wenn Sie jedoch ein ganz neues Symbol definieren möchten, das nicht nur eine Änderung eines vorhandenen Symbols ist, so gibt es dafür praktischerweise einige freie Plätze in der Tabelle des Dialogfeldes **Stilvorlagen** ▶ **Symbole bearbeiten**, in welche Sie das neue Symbol platzieren können. Benutzen Sie einen freien Platz in einer Zeile mit dem geeigneten Namen oder in der Zeile **Benutzerdefiniert** ganz unten.

Wenn Sie bereits alle freien Plätze in der Zeile **Benutzerdefiniert** verbraucht haben, dann klicken Sie im Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **Symbole bearbeiten** auf **Neu**, um ein neues Symbol in einer neuen Zeile zu definieren.

Zusammengesetzte Symbole

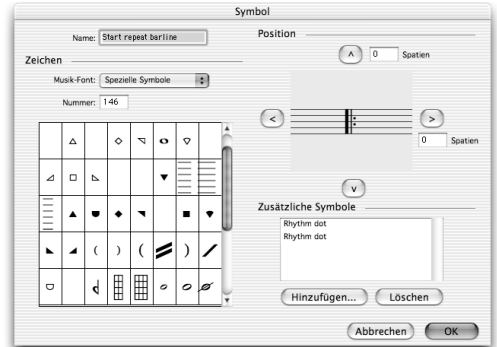
Manche Symbole schließen ein oder mehrere weitere Symbole mit ein. Dies hat zwei Vorteile:

- Sie können ein neues Symbol anfertigen, auch wenn es selbiges in einem Musik-Font gar nicht gibt, nämlich durch das Zusammensetzen mehrerer Symbole. Beispielsweise besteht das Symbol des Schlüssels für eine Tenor-Stimme (Violinschlüssel mit einer 8 darunter) aus einem normalen Violinschlüssel mit einer zusätzlichen 8 darunter.

- Wenn Sie Änderungen am Font, an der Größe oder am Design eines Symbols (wie z.B. eines Violinschlüssels) vornehmen, so werden diese Änderungen auch auf alle anderen Symbole übertragen, die auf diesem Symbol basieren oder es verwenden. Damit ist ein einheitliches Erscheinungsbild sichergestellt, außerdem müssen Sie so nicht gleichzeitig viele weitere Symbole ändern.

Symbole bearbeiten und neu definieren

- Wählen Sie **Stilvorlagen** ▶ **Symbole bearbeiten**
- Klicken Sie auf das Symbol, welches Sie modifizieren möchten und klicken dann auf **Bearbeiten**; um ein neues Symbol zu definieren, wählen Sie im Dialogfeld einen freien Platz aus und klicken auf **Bearbeiten** oder auf **Neu**.



- Um das Symbol in ein anderes Zeichen umzuwandeln, klicken Sie auf ein neues Symbol in der Tabelle links im Dialogfeld oder tippen Sie eine **Nummer** ein. (Wenn Sie eine Mischung von Musik-Fonts verwenden, können Sie auch einen solchen über die **Musik-Font-Liste** auswählen; das wird weiter unten ausführlich beschrieben.)
- Um aus dem Symbol ein leeres Symbol oder eine Zusammensetzung vorhandener Symbole (ohne ein Zeichen direkt von einem Musik-Font auszuwählen) zu machen, setzen Sie die **Nummer** auf **0**.
- Sie können auch den **Namen** des Symbols ändern; dies kann hilfreich bei der Identifizierung des Symbols sein, wenn Sie es bei einem zusammengesetzten Symbol mit einschließen.
- Um das Symbol bezogen auf seine Ursprungsposition zu verschieben, klicken Sie auf die Pfeile auf der rechten Seite des Dialogfeldes.
- Wollen Sie ein weiteres Symbol hinzufügen, um daraus ein zusammengesetztes Symbol anzufertigen, klicken Sie auf **Hinzufügen**, klicken dann auf ein weiteres Symbol und danach auf **OK**. Sie können diese zusätzlichen Symbole mit den Pfeilknöpfen unabhängig verschieben, wobei jeweils das Symbol verschoben wird, das unter **Zusätzliche Symbole** ausgewählt ist.

Einen neuen Symbol-Textstil definieren

Dieses wichtige, jedoch eher abstrakte Konzept wird am besten mit einem Beispiel erklärt.

Angenommen, Sie möchten, dass alle Ihre Schlüssel einen speziellen eigenen Musik-Font namens **DiskantFont** verwenden, den Sie irgendwoher bekommen haben. (Zu weiteren Informationen zu Musik-Fonts und deren Beziehung zu Symbolen, [☞ 7.10 Musik-Fonts](#).)

Sie können dazu nicht einfach den Font der **Häufigen Symbole** ändern, da damit auch die Noten, Vorzeichen usw. den neuen Zeichensatz verwenden würden. Sie müssen stattdessen einen neuen Textstil beispielsweise namens **Schlüssel** definieren, diesen auf die Verwendung von **DiskantFont** einstellen und alle Schlüssel-Symbole so bearbeiten, dass sie den Textstil **Schlüssel** benutzen.

Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

- Klicken Sie im Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **Symbole bearbeiten** auf **Musik-Fonts**.
- Wählen Sie im Dialogfeld **Musik-Fonts** einen vorhandenen Textstil aus (z.B. **Häufige Symbole**), um Ihren neuen darauf basieren zu lassen; klicken Sie auf **Neu**, dann auf **Ja**.
- Geben Sie im sich nun öffnenden Dialogfeld **Schlüssel** als Namen für Ihren neuen Textstil ein und ändern Sie die Schriftart in **DiskantFont**.
- Klicken Sie auf **OK**, dann nochmals auf **OK**, um das Dialogfeld **Musik-Fonts** zu schließen.
- Wählen Sie dann im Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **Symbole bearbeiten** jeden Schlüssel einzeln aus, klicken jeweils auf **Bearbeiten**, ändern den **Musik-Font** (das heißt den Textstil) in **Schlüssel** und klicken auf **OK**.

Auch wenn Sie nur ein einzelnes Symbol mit einer speziellen Schriftart oder in einer speziellen Größe definieren möchten, sollten Sie dieselbe Prozedur durchmachen.

7.16 Veröffentlichen

📖 5.20 SibeliusMusic.com, 8.14 Exportieren von Scorch-Webpages.

Hier erfahren Sie, wie Sie in hoher Qualität Partituren in kleineren oder größeren Auflagen in Druck geben können, sodass Sie Ihr eigener Musik-Verleger von Anfang bis Ende sein können.

Seien Sie Ihr eigener Verleger

Der Großteil aller Noten wird nie veröffentlicht. Es kommt auch oft genug vor, dass sogar die Werke bekannter Komponisten, die bei führenden Verlagen unter Vertrag stehen, nur als Fotokopie des Original-Manuskriptes existieren, die das Tageslicht nur dann erblicken, wenn jemand die Noten für eine Aufführung ausleiht. Sicherlich handelt es sich bei vielen klassischen Werken der letzten 50 Jahre, die veröffentlicht wurden, um einen Verlust bringenden Werbungseinsatz, in der Hoffnung, dass deren Präsenz in den Notenregalen die Aufmerksamkeit potentieller Interpreten erfährt. Dies trifft manchmal auch auf eher kommerzielle Partituren wie etwa Musicals zu. Die Situation kann also für weniger bekannte Komponisten und Arrangeure sehr frustrierend sein.

Erfreulicherweise ändert sich dies alles für Sie mithilfe von Sibelius. Wenn Sie Ihre Werke schnell und einfach an die Frau oder den Mann bringen möchten, können Sie sie über das Internet veröffentlichen – 📖 **5.20 SibeliusMusic.com** zu Einzelheiten. Sibelius kann Ihnen aber auch helfen, eine Partitur vom ersten Entstehungsgedanken in Ihrem Kopf bis in ein großes Musikgeschäft voll von gedruckten und gebundenen Noten zu bringen, genauso wie es ein Verlag auch kann. Dem ist so, da sogar große Verlage oftmals nicht mit mehr Geräten als Sie zuhause ausgerüstet sind. Was die Verlage haben ist ein berühmter Name, ein Logo und den dazugehörigen Nimbus. Alles was Sie brauchen, ist ein bisschen Know-how und eine freundliche Druckerei vor Ort.

Notensatz und Stilvorlagen

Gute Verlage setzen sehr hohe Ansprüche an die Qualität des Notensatzes. Es braucht viel Zeit und viel Erfahrung, um sich das für einen Notensatz hoher Qualität erforderliche Fachwissen anzueignen; zum Einstieg können Sie aber schon mal die Kapitel 📖 **7.2 Notensatz (Notenstich)** und **7.1 Layout und Formatierung** studieren.

Darüber hinaus haben Verlage oft ihren eigenen Hausstil (das sind in Sibelius die Stilvorlagen) entwickelt. Das Kapitel 📖 **7.7 Stilvorlagen** gibt Ihnen dazu einige Hinweise. Allein die Wahl eines geschmackvollen und unverwechselbaren Textfonts hilft beträchtlich; siehe **Schriftarten stilvoll einsetzen** auf Seite 269

Kleinere Auflagen drucken

Wenn Sie beispielsweise nur 100 Exemplare einer Partitur herstellen möchten, ist es sicherlich unwirtschaftlich, sie in Druck geben zu lassen. Sie können diese Exemplare entweder mit Ihrem eigenen (Laser-)Drucker drucken oder eine Vorlage erstellen, die dann fotokopiert und gebunden wird.

Heute werden kleine Auflagen meist mit digitalen Drucktechniken gedruckt, auf Maschinen, die Ihrem Laserdrucker nicht unähnlich sind, wenn auch mit höherer Qualität. Anders als beim Offsetdruck (siehe weiter unten), bei dem zunächst eine Serie von Druckplatten hergestellt wird, ver-

wenden digitale Druckmaschinen Ihre digitalen Dateien (in der Regel PDF-Dateien). Die Kosten sind gleich, unabhängig davon, ob Sie ein Exemplar oder 100 herstellen lassen.

Solange Sie einen qualitativ hochwertigen Laserdrucker haben, können Sie auch bei sich zu Hause ähnliche Ergebnisse erzeugen, auch wenn die erforderlichen Enderarbeiten (Falzen, Klammern, Heften) Sie möglicherweise dazu verleiten, dies einem Dienstleistungsbetrieb zu überlassen.

Größere Auflagen drucken

Wenn Sie vorhaben, eine höhere Auflage zu erstellen (Hunderte von Exemplaren oder mehr), sollten Sie dies einer Druckerei überlassen, die ein digitales Verfahren anwendet. In der Vergangenheit übergab man der Druckerei die Notenvorlage in Form eines hochaufgelösten Ausdrucks, der dann fotografiert wurde; heute ist es gang und gäbe, die Vorlage in Form von PDF-Dateien zu übergeben, entweder auf CD-ROM oder per E-Mail (📧 **8.11 Exportieren von Grafikdateien**).

Offsetdruck

Für hohe Auflagen arbeitet die Druckerei höchstwahrscheinlich mit einem Belichtungsgerät (einem speziell hoch auflösenden Drucker mit 2540 dpi oder mehr), um Ihre Noten auf transparenten Film auszubelichten; anhand dieses Films wird dann eine Druckplatte angefertigt. Manche Druckereien können die Druckplatten auch direkt aus Ihren Dateien erzeugen, ohne den Umweg über einen belichteten Film.

Die Platten kommen dann in die Druckerpresse. Beim Offsetdruck wird auf sehr große Papierbögen gedruckt, die hernach auf das endgültige Format zugeschnitten werden. Daher bevorzugen Druckereien mit Schneidemarken versehene Vorlagen. Dies sind kleine Fadenkreuze, die die Ecken der Seiten markieren und angeben, wo der Zuschnitt zu erfolgen hat. Beim Erstellen von EPS- oder PDF-Dateien können Sie die entsprechende Option (**Beschnittmarken**) einschalten.

Die Druckerei sollte in der Lage sein, so viele Exemplare wie Sie wollen zu drucken und zu binden. Die Kosten pro Exemplar sinken mit der Höhe der Auflage beträchtlich, da beim ersten Einrichten erhebliche Anfangskosten entstehen.

Faktoren, die die Druckqualität beeinflussen

- *Auflösung:* Wenn Sie 600 dpi überschreiten, sind bei großen Notenzeilengrößen die Ausdrücke kaum zu unterscheiden, bei kleineren Notenzeilengrößen macht sich der Unterschied jedoch bemerkbar. Beispielsweise gibt es einen wahrnehmbaren Unterschied zwischen 1200 dpi und 2540 dpi.
- *Papier:* Die meisten Bücher und Notenausgaben werden auf unbeschichtetem, d.h. nicht glänzendem weißen Papier gedruckt. Manche qualitätsbewusste Verlage drucken auf leicht gelbliches Papier, da dieses weniger blendet und somit davon angenehmer zu lesen und zu spielen ist. Dieses Papier ist jedoch nicht in normalen Papiergeschäften erhältlich, Sie müssen es direkt vom Hersteller beziehen, was sich nur lohnt, wenn Sie sehr große Mengen bestellen. Das Papiergewicht und damit die Papierstärke werden in »g/m²« (Gramm pro Quadratmeter) angegeben. Ein Standard-Schreib- oder -Kopierpapier hat eine Stärke von 80 g/m². Für den Notendruck eignet sich besser ein Papiergewicht von 100 g/m², da es weniger durchscheinend ist und auch einzelne Blätter nicht so leicht vom Notenständer kippen.

- *Platten:* Druckplatten werden aus unterschiedlichen Materialien hergestellt. Üblicherweise entscheidet Ihr Drucker, was das Beste ist. Metallplatten erzielen normalerweise die höchste Qualität, Polyesterplatten sind billiger und fast so gut, Papierplatten sind von geringerer Qualität und nur für Poster oder andere wenig detailreiche Dokumente geeignet.

Kurze Zusammenfassung

Zur Rekapitulation: Wenn Sie eine für den Massendruck geeignete Veröffentlichungsqualität erzielen möchten, müssen Sie:

- entweder in einen Laserdrucker mit mindestens 600 dpi investieren; oder
- von Ihren Partituren EPS-Dateien erstellen, mit eingebundenen Zeichensätzen und Beschnittmarken; diese EPS-Dateien geben Sie dann auf CD-ROM oder Zip-Diskette zum Druck einer Druckerei. Geben Sie der Druckerei zur Kontrolle auch einen Ausdruck Ihrer Partitur mit. Wenn die Druckerei selbst kein Belichtungsgerät hat, lassen Sie sich ein Fotosatzstudio empfehlen, das die Filmbelichtung für Sie vornehmen kann. Die Noten auf diese Weise zu drucken ist natürlich aufwändiger und teurer (außer bei hohen Auflagen) als die andere Option, Sie erzielen damit jedoch eine sehr hohe Qualität.

8. Dateien

8.1 Dateien

In diesem Abschnitt werden das Speichern von Partituren im Sibelius-Format und (für fortgeschrittene Benutzer) der Zugriff auf Dateien mit benutzerdefinierten Sibelius-Einstellungen (z.B. dem Stilcorlagen Ihres Verlags) erläutert. In den anderen Abschnitten dieses Kapitels werden die Weitergabe von Dateien an andere Benutzer (unabhängig davon, ob diese ebenfalls Sibelius verwenden oder nicht) sowie das Importieren und Exportieren von Dateien in verschiedenen Formaten beschrieben.


Eine Partitur erstellen

Informationen darüber, wie Sie in Sibelius eine neue Partitur beginnen, erhalten Sie im **Handbuch**.

Dateigröße

Sibelius-Dateien belegen durchschnittlich um die 20K plus 1K pro Seite Speicherplatz (ohne irgendwelche importierten Grafiken), sogar bei Band- oder Orchestermusik. Das bedeutet, dass auf Ihrer Festplatte Millionen von Notenseiten Platz haben und sogar sehr große Partituren leicht per E-Mail verschickt werden können. Auch wenn Sie Johann Sebastian Bach hießen, wäre es unwahrscheinlich, dass Speicherplatz bei der Arbeit mit Sibelius jemals ein Problem darstellen würde.

Speichern (Mac: Sichern)

Das Speichern funktioniert wie in jedem anderen Programm auch, nämlich über **Datei ▶ Speichern als** (Kürzel **Strg+Shift+S** oder **⌘⌘S**) und **Datei ▶ Speichern** (**Strg+S** oder **⌘S**). Sie können nicht nur Sibelius-Partituren (und selbstverständlich die aller anderen Komponisten) speichern, sondern auch andere Formate wie MIDI, Audio, Grafik und ASCII-Tab; zu weiteren Informationen sehen Sie bitte in den jeweils dazugehörigen Kapiteln in dieser **Referenz** nach. Zum Speichern von Liedtext,  **5.17 Plug-Ins**.

Wenn es mit dem Speichern so weit ist, bietet sich als geeigneter Ort der Ordner **Partituren** an, den Sibelius hilfreicherweise schon erstellt hat. Unter Windows finden Sie den Ordner **Partituren** innerhalb Ihres Ordners **Eigene Dokumente**; auf dem Mac befindet sich der Ordner **Partituren** innerhalb des **Dokumenten**-Ordners des Benutzers.

Auf der **Dateien**-Seite des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**) können Sie ändern bzw. festlegen, welcher Ordner standardmäßig zum Speichern der Partituren verwendet werden soll.

Wenn Sie die Partitur nach dem Speichern das nächste Mal wieder öffnen, wird die Datei genau an der Stelle geöffnet, an welcher Sie zuletzt gearbeitet und gespeichert hatten, sogar mit demselben Zoomfaktor. Falls Sie es lieber haben, dass Sibelius die Partituren mit einem voreingestellten Zoomfaktor und nicht mit dem zuletzt gespeicherten öffnet, aktivieren Sie die Option **Mit Standard-Zoomfaktor öffnen** auf der **Dateien**-Seite des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**).

Automatisches Speichern (Mac: Automatisches Sichern)

Sibelius kann Ihre Partitur automatisch in bestimmten Intervallen speichern, sodass Sie für den Fall, dass Ihr Computer einmal abstürzen sollte, höchstens die Arbeit von ein paar Minuten verlieren. Sibelius speichert dabei nicht Ihre Originaldatei, sondern erstellt davon eine Kopie und speichert diese im Ordner **AutoSpeichern** (Mac: **AutoSichern**) innerhalb des **Backup**-Ordners (siehe unten).

Wenn Sibelius nicht korrekt beendet wird (z.B. wenn Ihr Computer abstürzt oder es eine Stromunterbrechung gibt), wird beim nächsten Programmstart der Ordner **AutoSpeichern** durchsucht; wenn dort irgendwelche Dateien gefunden werden, fragt Sie Sibelius, ob Sie diese Dateien wiederherstellen möchten.

Wenn Sibelius auf normalem Wege beendet wird, dann löscht es alle Dateien im Ordner **AutoSpeichern**, d.h. Sie dürfen dort niemals selbst irgendwelche Dateien ablegen und speichern!

In der Standard-Einstellung ist das automatische Speichern aktiviert, Sie können es jedoch auf der **Dateien**-Seite des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius**-Menü) abschalten. Dort können Sie auch das Speichern-Intervall angeben (voreingestellt sind 10 Minuten).

Sicherheitskopien (Backup)

Bei jedem Speichern wird die Partitur (mit einer dem Namen hinzugefügten Versionsnummer) auch im Ordner **Backup** innerhalb Ihres **Partituren**-Ordners gespeichert. Falls Sie jemals versehentlich eine Partitur löschen oder in ihr ein größeres Durcheinander anrichten, sehen Sie in diesem Backup-Ordner nach, um die zuletzt gespeicherte oder auch eine ältere Version des betreffenden Stückes zu finden. In diesem Ordner werden die letzten 40 Partituren aufbewahrt, die Sie gespeichert haben; ältere Kopien werden nach und nach gelöscht, um zu verhindern, dass Ihre Festplatte überläuft, d.h. Sie dürfen diesen Ordner niemals verwenden, um dort eigene Sicherheitskopien abzulegen!

Backup-Partituren werden immer dann erstellt, wenn Sie manuell speichern, nicht jedoch beim automatischen Speichern. Im Gegensatz zu automatisch gespeicherten Partituren werden Backup-Partituren jedoch nicht gelöscht, wenn Sie Sibelius beenden.

Partitur-Informationen

Im Dialogfeld **Datei ▶ Partitur-Informationen** können Sie Informationen wie etwa Titel, Komponist, Bearbeiter, Copyright usw. eingeben, welche automatisch Verwendung finden, wenn Sie die Partitur im Internet veröffentlichen (📖 **8.14 Exportieren von Scorch-Webpages**). Sie können diese Informationen auch auf der letzten Seite des Dialogfelds **Datei ▶ Neu** eingeben, wenn Sie eine neue Partitur erstellen. Auf der Registerkarte **Datei** finden Sie nützliche Details zu Ihrer Partitur, wie z.B. das Erstellungsdatum, das Datum des letzten Speicherns, die Anzahl der Seiten, Notenzeilen und Takte usw. Beachten Sie bitte, dass diese Registerkarte nur dann erscheint, wenn Sie Ihre Partitur wenigstens einmal gespeichert haben.

Die im Dialogfeld **Partitur-Informationen** eingegebenen Informationen können Sie auch über **Platzhalter** überall in Ihrer Partitur einsetzen. Einzelheiten zu Platzhaltern und deren Verwendung in Sibelius finden Sie in 📖 **3.11 Platzhalter**.

Vom Anwender editierbare Dateien

Selber erstellen können Sie in Sibelius Ihre eigenen:

- Ideen (☞ **5.12 Ideen**)
- Arrangierstile (☞ **5.5 Bearbeiten von Arrangier-Stilen**)
- Akkordraster-Bibliotheken (☞ **2.1 Akkordraster**)
- Text- und Musik-Font-Substitutionen (☞ **3.1 Text, 7.10 Musik-Fonts**)
- Stilvorlagen (☞ **7.7 Stilvorlagen**)
- Manuskriptpapiere (Vorlagen) (☞ **2.13 Manuskriptpapier (Vorlagen)**)
- Funktions-Sammlungen (☞ **5.14 Menüs und Tastaturkürzel**)
- Plug-Ins (☞ **5.17 Plug-Ins**)
- Begriffe-Menüs (☞ **3.1 Text**)
- Arbeitsblätter (☞ **5.2 Arbeitsblatt-Assistent**)

Da Sibelius von jeder dieser Dateiarten schon seinen eigenen Satz besitzt, werden alle von Ihnen zusätzlich erstellten Dateien an einem anderen Ort die mit dem Programm mitgelieferten Dateien gespeichert. Die in Sibelius enthaltenen Standarddateien können nicht gelöscht werden; Sie sollten *nichts* im Programmordner selbst ändern.

Ihre eigenen (also die vom Anwender editierbaren) Dateien werden in den entsprechend benannten Ordnern innerhalb des **Programmdatenordner** (Mac: **Application Support**) abgelegt, dessen Aufenthaltsort vom jeweiligen Betriebssystem abhängt:

- *Windows Vista*: C:\Users\Benutzername\Application Data\Sibelius Software\Sibelius 5\
- *Windows XP*: C:\Dokumente und Einstellungen\Benutzername\Anwendungsdaten\Sibelius Software\Sibelius 5
- *Mac OS X*: /Benutzer/Benutzername/Library/Application Support/Sibelius Software/Sibelius 5

Beachten Sie bitte, dass in Windows XP und 2000 der Anwendungsdatenordner standardmäßig ausgeblendet ist und daher im Windows Explorer nicht sichtbar ist. Wenn Sie auf diesen Ordner zugreifen möchten, wählen Sie in irgendeinem Explorer-Fenster **Extras ▶ Ordneroptionen**. Klicken Sie auf die **Ansicht-Registerkarte** und wählen Sie aus der Liste **Dateien und Ordner** den Eintrag **Alle Dateien und Ordner anzeigen**.

Innerhalb des Sibelius-Anwendungsdatenordners finden Sie verschiedene Ordner, deren jeweiliger Name auf den dazugehörigen Inhalt schließen lässt. (Es ist möglich, dass sich dort gar keine Ordner befinden, da diese erst dann erstellt werden, wenn Sie eine Datei bearbeiten oder erstellen, die an diesem Ort gespeichert wird.)

Sie können alle geeigneten Dateien in die Verzeichnisse des Benutzerbereiches kopieren; diese werden dann beim nächsten Programmstart von Sibelius erkannt und können verwendet werden. Dateien, die Sie hinzugefügt oder bearbeitet haben, können auch ohne jegliche unangenehme Nebenwirkungen gelöscht werden.

Scorch-Vorlagen und Texturen


Sie können eigene Scorch-Vorlagen sowie Texturen für das Papier bzw. den Desktop erstellen. Legen Sie diese im relevanten Ordner innerhalb des Anwendungsdaten-Ordners ab, damit Sibelius sie findet. Scorch-Vorlagen müssen im Ordner **Scorch-Vorlagen**, Texturen unter **Texturen** abgelegt werden.

8.2 Austauschen von Dateien

Sie können die von Ihnen in Sibelius geschriebene Musik mühelos mit anderen Anwendern austauschen.





Dateien mit anderen Anwendern von Sibelius austauschen

Wenn der Empfänger ebenfalls Sibelius verwendet, schicken Sie die Datei einfach per E-Mail (siehe unten) oder auf Wechselmedien wie CD-R.

Stellen Sie zuvor fest, welche Version von Sibelius der Empfänger der Dateien verwendet. Arbeitet er mit derselben Version wie Sie oder mit einer neueren, können Sie Ihre Datei wie gewohnt speichern und verschicken. Verwendet er jedoch eine ältere Version von Sibelius, Sibelius Student oder G7, müssen Sie Ihre Partitur in einem älteren Dateiformat exportieren –  **8.15 Exportieren in ältere Versionen.**

Dateien mit Nicht-Sibelius-Anwendern austauschen

Wenn der Empfänger selbst Sibelius nicht sein Eigen nennt, so gibt es eine Reihe anderer Möglichkeiten, um einen Dateiaustausch vorzunehmen:

- Sagen Sie dem Empfänger, er solle die kostenlose Demo-Version von www.sibelius.com laden, schicken Sie ihm dann die Datei. Beachten Sie hierbei bitte, dass die Demo-Version nur eine einzelne, mit Wasserzeichen versehene Seite drucken kann, sodass dies nicht der günstigste Weg ist, wenn Ihre Partitur vom Empfänger gedruckt werden soll.
- Veröffentlichen Sie die Noten bei SibeliusMusic.com oder auf Ihrer eigenen Website –  **5.20 SibeliusMusic.com**, **5.19 SibeliusEducation.com** und **8.14 Exportieren von Scorch-Webpages.**
- Erstellen Sie eine PDF-Datei Ihrer Partitur und verschicken Sie diese – siehe **8.11 PDF-Dateien erstellen** auf Seite 709
- Exportieren Sie die Noten von Sibelius als Grafikdatei und verschicken diese Dateien –  **8.11 Exportieren von Grafikdateien**
- Speichern Sie die Noten als Scorch-Webpage und versenden Sie beide Dateien per E-Mail (siehe unten)
- Wenn der Adressat ein anderes Musikprogramm besitzt und sich Ihr Werk anhören und es bearbeiten möchte, versenden Sie eine MIDI-Datei –  **8.12 Exportieren von MIDI-Dateien**
- Wenn Sie Ihre Musik an jemand anderen zum Anhören schicken möchten, wobei die Partitur nicht eingesehen werden muss, können Sie von Sibelius aus auch eine Audio-Datei speichern und diese entweder auf eine CD brennen oder in eine MP3-Datei verwandeln bzw. komprimieren und per E-Mail verschicken –  **8.13 Exportieren von Audio-Dateien**

Dateien per E-Mail versenden

Das Verschicken von Dateien per E-Mail ist sehr einfach, die genaue Vorgehensweise kann sich je nach verwendetem E-Mail-Programm etwas unterscheiden:

- *Windows Mail, Outlook Express oder Mozilla Thunderbird:* Erstellen Sie eine neue E-Mail, klicken Sie dann auf die **Anhang**-Schaltfläche (die mit dem Büroklammer-Symbol), suchen Sie die

8. Dateien

Datei, die Sie verschicken möchten, und klicken auf **Öffnen**, um die Datei der Nachricht beizufügen. Dann versenden Sie die Nachricht wie gewohnt

- *Apple Mail*: Erstellen Sie eine neue Nachricht, ziehen Sie die anzuhängende Datei in deren Fenster und legen Sie sie dort ab. Versenden Sie die Nachricht wie gewohnt
- *Netscape Messenger*: Erstellen Sie eine neue Nachricht, klicken Sie dann auf die **Anhang**-Schaltfläche und wählen aus der Drop-down-Liste **Datei**. Suchen Sie nach der Datei, die Sie verschicken möchten, und doppelklicken Sie auf deren Namen, um sie der E-Mail beizufügen. Dann versenden Sie die Nachricht wie gewohnt.
- *Eudora*: Erstellen Sie eine neue E-Mail, rechtsklicken (Windows) *oder* **Control**-klicken (Mac) Sie auf den Textbereich der Nachricht und wählen **Attach file**. Suchen Sie nach der Datei, die Sie verschicken möchten, und doppelklicken Sie auf deren Namen, um sie der E-Mail beizufügen. Dann versenden Sie die Nachricht wie gewohnt.

Wenn Sie keines der oben genannten Programme verwenden, konsultieren Sie bitte die Dokumentation zu Ihrem speziellen E-Mail-Programm. Dort werden Sie – falls Sie es nicht schon längst wissen sollten – erfahren, wie man eine Datei einer E-Mail anhängt.

Wenn Sie jemandem per E-Mail eine Sibelius-Datei als Scorch-Webpage schicken möchten:

- Exportieren Sie sie zuerst (☞ **8.14 Exportieren von Scorch-Webpages**)
- Denken Sie bitte daran, ihrer E-Mail sowohl die **.sib**- als auch die **.htm**-Datei anzuhängen
- Teilen Sie dem Empfänger mit, dass er Scorch auf dem Computer installiert haben muss; weiterhin müssen beide Dateien in einem Ordner auf dem Computer des Empfängers gespeichert werden (z.B. auf dem Arbeitsplatz). Dann kann die gespeicherte **.htm**-Datei doppelgeklickt werden, um die Partitur im Browser aufzurufen.

Dateien in Windows oder Mac

Sibelius für Mac und Sibelius für Windows verwenden exakt das gleiche Dateiformat. Sie können eine Sibelius-Partitur zwischen Mac und Windows ohne jegliche Konvertierung austauschen – siehe unten.

Beide Dateiformate arbeiten mit Unicode™, einem internationalen Zeichenstandard, was bedeutet, dass Sonderzeichen (wie Buchstaben mit Akzenten oder Umlaute) zwischen Mac und Windows automatisch übersetzt werden. Musik- und Text-Zeichensätze (Schriftarten, Fonts) werden auch auf intelligente Weise ersetzt – zu weiteren Details siehe ☞ **3.12 Font-Substitution**.

Bei Windows haben Sibelius-Dateien die Erweiterung **.sib**. Auf dem Mac sind Sibelius-Dateien von ihrer Art her »Sibelius-Dokumente« (intern heißt das, Creator ist »SIBE« und Type ist »SIBL«).

Mac-Partituren in Windows öffnen

Wenn Sie eine auf dem Mac erstellte und auf CD-R oder einem anderen Datenträger vorliegende Partitur öffnen möchten, überprüfen Sie, ob dieser für Windows formatiert ist: Der Macintosh kann zwar Windows-Datenträger lesen, der umgekehrte Fall trifft jedoch nicht zu.

Damit Sie eine Datei in Sibelius für Windows öffnen können, müssen Sie möglicherweise die Dateierweiterung **.sib** hinzufügen. Sibelius fügt diese Erweiterung zwar standardmäßig sowohl für Windows als auch für Mac hinzu; manche Mac-Anwender verwenden jedoch keine Dateierweite-

rungen. Dies verursacht unter Windows Probleme, da Windows die Datei anhand der Erweiterung als Sibelius-Datei erkennt.

Um die Dateierweiterung in Windows hinzuzufügen, rechtsklicken Sie unter Arbeitsplatz oder im Windows Explorer auf das Dateisymbol und wählen **Umbenennen**. Ändern Sie die Erweiterung und drücken Sie die **Eingabetaste** (auf der alphanumerischen Tastatur). Sie erhalten möglicherweise die Meldung, dass die Änderung des Dateityps die Datei unbrauchbar machen kann, da Windows ein Versehen des Anwenders annimmt. Wenn Sie gefragt werden, ob Sie den Vorgang fortsetzen möchten, klicken Sie auf **Ja**.

Nachdem Sie die Datei umbenannt haben, können Sie sie auf gewohnte Weise mittels Doppelklick öffnen.

Windows-Partituren in Mac OS X öffnen

Um auf dem Mac eine Sibelius-Datei zu öffnen, die unter Windows erstellt wurde, wählen Sie einfach **Datei ▶ Öffnen** und doppelklicken auf den Dateinamen (welcher mit einer **.sib**-Erweiterung verziert ist).

8.3 Partituren aufteilen und zusammenfügen

Sie können mehrere Sätze, Lieder oder Stücke in dieselbe Partiturdatei schreiben, Sie können sie aber auch in verschiedene Partituren schreiben und diese später zusammenfügen. Es ist auch möglich, eine Partitur, die mehrere Stücke enthält, in einzelne Partituren aufzuteilen.

Mehrere Sätze, Lieder oder Stücke

Es ist günstiger, verschiedene Abschnitte (z.B. Sätze, Lieder oder Musikstücke) in einer Partitur zusammenzufassen, anstatt jeweils eine Datei für jeden dieser Abschnitte anzulegen. Wenn sich in Partitur *oder* in Stimmen(auszügen) irgendwelche neuen Abschnitte auf derselben Seite wie die vorhergehenden befinden sollen, *müssen* Sie diese in derselben Datei eingeben. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten:

Wenn Sie verschiedene Abschnitte, die sich in zwei oder mehr verschiedenen Dateien befinden, zusammenfassen möchten, siehe **Partitur anhängen** (unten).

Um beispielsweise einige aus zwei Systemen bestehende Übungen auf ein und derselben Seite zu schreiben:

- Geben Sie die erste Übung ganz normal ein
- Selektieren Sie den Taktstrich am Ende der ersten Übung und drücken Sie die Eingabetaste der alphanumerischen Tastatur, um einen Systemumbruch zu erstellen.
- Wenn Sie auch den vollen Instrumentennamen und ein eingerücktes System benötigen, so wählen Sie außerdem noch **Sektions-Ende**
- Erstellen Sie am Ende der ersten Übung – sofern gewünscht – einen Doppelstrich oder einen Schlusstrich (**Erstellen** ▶ **Taktstrich** ▶ **Schlusstrich** oder **Doppelstrich**)
- Wenn es am Beginn der zweiten Übung eine neue Tonartvorzeichnung gibt, erstellen Sie diese in der üblichen Weise, während Sie dabei im Dialogfeld **Tonartvorzeichnung** die Option **Ausblenden** einschalten; damit wird der Tonartwechsel am Ende des vorangehenden Systems, also am Ende der ersten Übung, ausgeblendet
- Wenn Sie entsprechend am Beginn der zweiten Übung eine neue Taktart benötigen, erstellen Sie diese ebenfalls in der üblichen Weise, während Sie dabei im Dialogfeld **Taktart** jedoch **Sicherheitsanzeige am Zeilenende** ausschalten; damit wird eine Sicherheitsanzeige der Taktart am Ende des vorangehenden Systems verhindert.
- Falls gewünscht, setzen Sie die Taktzählung zu Beginn der zweiten Übung zurück (**Erstellen** ▶ **Weiteres** ▶ **Taktzahl-Änderung**).

Partitur in mehrere Dateien eingeben

Wenn Sie eine Partitur auf mehrere separate Dateien verteilen möchten, z.B. wenn mehrere Personen sie parallel kopieren oder orchestrieren sollen, müssen Sie wahrscheinlich in jeder Datei die erste Taktzahl, die erste Seitenzahl und das erste Studierzeichen korrigieren, um fortlaufende Takte, Seiten und Studierzeichen von jeder Datei zur nächsten zu erhalten.

Wenn Sie Stimmen(auszüge) verwenden, beginnt jeder der Abschnitte, in die die vollständige Partitur aufgeteilt wurde, in jeder Stimme auf einer neuen Seite. Dies kann zur Folge haben, dass an ungünstigen Stellen umgeblättert werden muss. Wenn die Partitur fertig ist, ist es daher am sinnvollsten, die Dateien mithilfe der Funktion **Datei ▶ Partitur anhängen** (siehe unten) zu verbinden.

Partitur anhängen

Sie möchten vielleicht zwei Partituren miteinander verbinden, wenn Sie beispielsweise aus einzelnen Lied-Dateien ein Liederbuch anfertigen möchten. Sibelius hat eine Funktion, mit der eine Partitur an eine andere schon vorhandene Partitur angehängt werden kann. Dabei wird automatisch überprüft, ob die beiden Partituren aus derselben Anzahl von Notenzeilen bestehen, und auch sichergestellt, dass die angehängte Partitur auf einer neuen Seite beginnt, und zwar mit einem Layout, das dem ursprünglichen so nahe wie möglich kommt.

Um diese Funktion zu benutzen, öffnen Sie die erste Partitur und wählen dann **Datei ▶ Partitur anhängen**. Über das sich nun öffnende Dialogfeld können Sie die anzuhängende Partitur auswählen. (Die Datei, die Sie anhängen, wird selbst nicht verändert.)

Wenn diese Partitur nicht aus derselben Anzahl von Notenzeilen besteht, wird Sie Sibelius darauf hinweisen (es wird keine Partitur angehängt, die nicht exakt dieselbe Anzahl von Notenzeilen hat). Wenn die Anzahl der Notenzeilen übereinstimmt, nicht aber manche der Instrumentennamen, so wird Sibelius Sie auch darauf hinweisen, Ihnen jedoch die Möglichkeit offen halten, die Partitur trotzdem anzuhängen.

Beachten Sie bitte, dass die Textstile, die Symbole, die Notenköpfe usw. der beiden Dateien zusammengeführt werden; wenn es zwei Textstile gleichen Namens, aber mit unterschiedlichen Einstellungen gibt, gilt der der ersten Partitur. Sibelius unternimmt verschiedenerlei Anstrengungen, um die Verbindung der beiden Partituren so glatt wie möglich zu gestalten: Wenn nötig, werden an der Übergangsstelle Takt- und Tonartwechsel, Schlüsselwechsel und Instrumentenwechsel eingefügt. Der Schlussstrich der ersten Partitur wird mit einem Seitenumbruch versehen und auf »Sektions-Ende« eingestellt, sodass die angehängte Partitur auf einer neuen Seite und (normalerweise) unter der Angabe vollständiger Instrumentennamen beginnt. Somit bleibt das ursprüngliche Layout der angehängten Partitur normalerweise bestehen.


Es mag sein, dass Sie die Sicherheits-Anzeigen der Tonartvorzeichnung und der Taktart an der Verbindungsstelle der beiden Partituren ausblenden möchten, insbesondere wenn es sich bei dieser Verbindungsstelle um einen Übergang von einem Satz zum nächsten handelt –


 **5.6 Ausblenden von Objekten.**

8.4 Grafik-Import

Farbe und Grafik-Import.


In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie in Ihre Partituren Grafiken einfügen können, indem Sie in Sibelius TIFF-Dateien importieren.


Wenn Sie eine Grafikdatei (z.B. eine gescannte Grafik) in eine Partitur verwandeln wollen,  **1.4 Scannen**.

Wenn Sie eine Partitur in eine Grafikdatei (z.B. eine EPS-Datei) umwandeln möchten, zum Publizieren oder um Notenauszüge in ein Dokument einzubinden, siehe  **8.11 Exportieren von Grafikdateien**.

Eine Grafik importieren

Eine TIFF-Datei importieren Sie wie folgt:

- Wählen Sie in Ihrer Partitur eine Note, Pause, einen Takt oder ein anderes Objekt an einer Stelle aus, an der die Grafik erscheinen soll
- Wählen Sie **Erstellen ▶ Grafik**. Es öffnet sich ein Dialogfeld, das Sie nach der TIFF-Datei fragt, die Sie importieren möchten. Wenn Sie die gewünschte Datei gesucht und gefunden haben, klicken Sie auf **Öffnen**.
- Die Grafik wird in die Partitur eingefügt, wo Sie sie verschieben, kopieren usw. können
- Wenn Sie stattdessen die Grafik mit der Maus platzieren oder eine Grafik auf einer leeren Seite einfügen möchten ( **7.3 Umbrüche**), stellen Sie sicher, dass in der Partitur nichts selektiert ist, und wählen **Erstellen ▶ Grafik**. Der Mauszeiger wechselt die Farbe, um anzuzeigen, dass er mit einem Objekt »geladen« ist: Durch Klicken in die Partitur wird die Grafik eingefügt.

Importierte Grafiken sehen auf dem Bildschirm meist am besten aus, wenn die Papiertextur auf Weiß und ohne Textur eingestellt ist, sodass der weiße Hintergrund sich nicht-rechteckigen Formen einer Grafik gut anpasst ( **5.7 Bildschirmdarstellung**). Grafiken werden auf jeden Fall gut gedruckt, unabhängig von der jeweils eingestellten Bildschirmtextur.

Wir haben Sibelius schon mit vielen praktischen, zum sofortigen Gebrauch geeigneten Grafiken ausgestattet, falls Sie sich nicht mit dem Erstellen eigener Grafiken plagen wollen. Diese Grafiken finden Sie im Ordner **Grafikdateien** innerhalb des **Beispiel-Partituren**-Ordners. Mit dabei ist Folgendes:

- Bilder von Instrumenten
- Die Schaltflächen der Werkzeugleiste und der Keypad-Layouts von Sibelius, sodass Sie Ihre eigenen Sibelius-Arbeitsblätter erstellen können
- Handschriftliche farbige Kreise zum Einkreisen wichtigen Texts etc. (Wegen der Art dieser Grafiken ist bei deren Platzierung Vorsicht geboten, damit nicht andere Objekte darunter versehentlich teilweise oder ganz überdeckt werden; sie eignen sich nicht, um Noten einzukreisen, da sie die Notenzeilen überdecken.)

- Verschiedene unendlich nützliche und amüsante Grafiken wie z.B. eine »Zum Dirigenten schauen!«-Brille, Hände, Kreise etc.

In diesem Ordner gibt es auch eine Datei namens **Grafik-Beispiele**, die viele dieser Grafiken illustriert.

Dateiformate

Sibelius kann Grafiken im TIFF-Format importieren, und zwar Schwarzweiß-, Graustufen- oder Farbdateien beliebiger Farbtiefe.

Wenn Ihre Grafik keine TIFF-Datei ist, so können Sie sie in eine solche verwandeln. Auf dem Mac gibt es dazu beispielsweise den Grafikkonverter (zum Download erhältlich von www.lemke-soft.com, bei neueren Versionen des Betriebssystems schon mit dabei). Für Windows gibt es z.B. Imaging (schon bei vielen PCs dabei, zu finden im Menü **Start** ▶ **Programme** ▶ **Zubehör**) oder Paint Shop Pro (zum Download erhältlich von www.jasc.com).

Grafiken kopieren, bearbeiten und löschen

Sobald die Grafik in Ihrer Partitur erscheint, können Sie diese Grafik im Prinzip so handhaben, wie auch alle anderen Objekte in Ihrer Partitur:

- Kopieren Sie sie mit **Alt+Klick** oder **⌘-Klick**
- Verschieben Sie die Grafik, indem Sie auf sie klicken, sodass sie sich blau verfärbt, und ziehen Sie sie dann mit der Maus oder den Pfeiltasten (zusammen mit **Strg** oder **⌘** in größeren Schritten)
- Skalieren Sie die Grafik unter Beibehaltung ihrer Proportionen; klicken Sie dazu auf die Grafik, die dann blau umrandet ist, ziehen Sie dann mit der Maus an dem Anfasser in der rechten unteren Ecke oder benutzen Sie dazu die Pfeiltasten **↑/↓** (zusammen mit **Strg** oder **⌘** in größeren Schritten)
- Skalieren Sie die Grafik und ändern dabei deren Proportionen; klicken Sie bei gehaltener **Strg**- oder **⌘**-Taste auf die rechte untere Ecke, wo der Anfasser dann erscheint (d.h. die Grafik ist nicht ausgewählt, wenn Sie klicken: Viel Glück beim Zielen!); lassen Sie **Strg** oder **⌘** los und ziehen dann mit der Maus oder betätigen die **↑/↓**-Tasten (zusammen mit **Strg** oder **⌘** verschieben Sie in größeren Schritten)
- Löschen Sie die Grafik mit **Entf**.

Um einer Grafik nach deren Modifizierung wieder ihre ursprüngliche Gestalt zurückzugeben, wählen Sie **Layout** ▶ **Gestaltung zurücksetzen** (Kürzel **Strg+Shift+D** oder **⌘+D**); damit erhält die Grafik ihre ursprüngliche Größe und ihre ursprünglichen Proportionen wieder zurück.

Dateigröße

Beachten Sie bitte, dass das Importieren einer Grafik in Ihre Partitur die Dateigröße der Partitur deutlich erhöht. Um die Dateigröße so klein wie möglich zu halten, komprimiert Sibelius die TIFF-Datei beim Importieren; wenn Sie dieselbe Grafik in einer Partitur mehrmals verwenden, können und sollten Sie sie einfach nur kopieren und nicht nochmals importieren.

8.5 Öffnen von MIDI-Dateien

Wenn Sie nicht viel über MIDI wissen, lesen Sie zuerst das Kapitel [4.12 MIDI für Anfänger](#); dort wird erklärt, was MIDI-Dateien sind. Um zu erfahren, wo Sie MIDI-Dateien erhalten, siehe [MIDI-Dateien herunterladen](#) weiter unten.

Eine MIDI-Datei importieren

Öffnen Sie eine MIDI-Datei genauso wie eine normale Sibelius-Datei: Wählen Sie einfach **Datei ▶ Öffnen** (Kürzel **Strg+O** oder **⌘O**), suchen Sie die Datei (in Windows haben MIDI-Dateien normalerweise die Dateierweiterung **.mid**) und klicken Sie auf **Öffnen**.

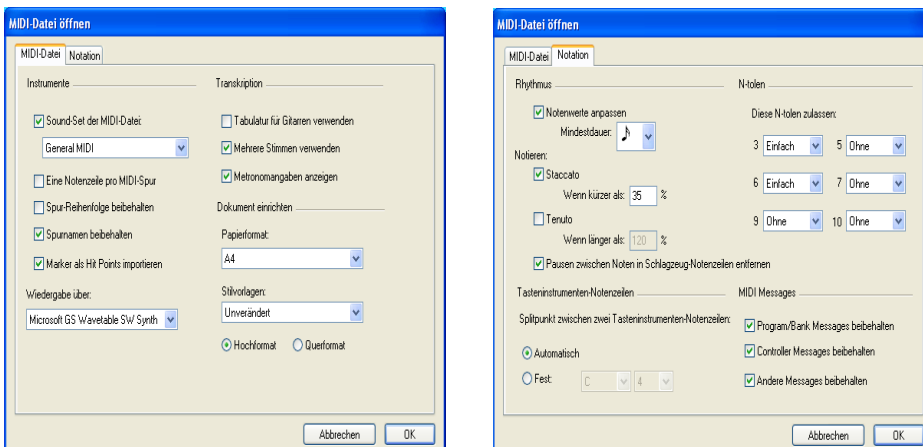
Es erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie Import-Optionen einstellen können (Einzelheiten weiter unten). Normalerweise sollten Sie einfach auf **OK** klicken und dann ein paar Sekunden warten, bis die MIDI-Datei geöffnet ist.

Manche MIDI-Dateien enthalten keine Program Changes (selbst wenn sie Instrumentennamen enthalten), das heißt, die Instrumente müssen erraten werden. Sibelius warnt Sie in diesem Fall, dass die Instrumentennamen, Klänge, Schlüssel und andere Informationen falsch sein könnten. Sie sollten entweder den Schlüssel etc. des Instrumentes manuell anpassen oder (besser) eine Kopie der MIDI-Datei verwenden, welche die notwendigen Program-Change-Informationen enthält, und stattdessen diese Datei importieren.

Wenn die importierte MIDI-Datei nicht so gut aussieht, wie Sie sich erhofft hatten, probieren Sie die eine oder andere Import-Einstellung zu ändern – siehe unten bei **Import-Optionen**.

Sobald die MIDI-Datei importiert ist, können Sie diese abspielen, bearbeiten, speichern, drucken und aus ihr Stimmen herausziehen, so als hätten Sie die Noten selbst eingegeben. Importierte MIDI-Dateien können jede Nuance der originalen Einspielung wiedergeben – die exakte Lautstärke (Velocity) und das exakte Timing jeder einzelnen Note – dank Sibelius' Live-Wiedergabe-Funktion ([4.7 Live-Wiedergabe](#)).

Import-Optionen



Dies sind die Optionen auf der MIDI-Datei-Registerkarte des Dialogfelds MIDI-Datei öffnen:

- **Sound-Set der MIDI-Datei** ermöglicht Ihnen anzugeben, ob die Programm- und Bank-Nummern dem General-MIDI-Standard oder einer anderen Konvention folgen. Dies hilft Sibelius die vorhandenen Instrumente zu erkennen. Normalerweise können Sie diese Option auf **General MIDI** stehen lassen oder sie ganz ausschalten, wenn Sie die MIDI-Datei einfach nur »so wie sie ist« importieren möchten.
- **Eine Notenzeile pro MIDI-Spur** ist nützlich, wenn Sie eine MIDI-Datei öffnen, in der beispielsweise ein Klavier auf zwei separaten Spuren notiert ist, eine für die linke und eine für die rechte Hand. Wenn Sie diese Option einschalten, wird jede Hand auf einer Notenzeile geschrieben, nicht auf zwei; Sie können das dann sauber gestalten, indem Sie ein neues Klavier-Instrument erstellen und die zwei Hände in selbiges kopieren. Am Ende löschen Sie die ursprünglichen zwei Klaviere.
- **Spur-Reihenfolge beibehalten** ist standardmäßig deaktiviert, was bedeutet, dass Sibelius die Reihenfolge der Instrumente festlegt. Schalten Sie diese Option ein, wenn Sie die Instrumenten-Reihenfolge den Spuren der MIDI-Datei entsprechend beibehalten wollen.
- **Spurnamen beibehalten** ist standardmäßig aktiviert, sodass die Spurnamen der MIDI-Datei als Instrumentennamen in Sibelius verwendet werden; schalten Sie diese Option aus, um die Standard-Instrumentennamen für die Instrumente zu verwenden, die Sibelius errät
- **Leere Notenzeilen ausblenden** ist standardmäßig aktiviert: Dies bewirkt, dass Sibelius leere Notenzeilen in der gesamten resultierenden Partitur ausblendet. Dies ist oft hilfreich, da viele MIDI-Dateien Spuren enthalten, die, von einigen wenige kurzen Passagen abgesehen, leer sind. Das Ausblenden der leeren Zeilen kann die Partitur leserlicher machen.
- **Marker als Hit Points importieren** veranlasst Sibelius, alle Marker in der MIDI-Datei in Hit Points in der neu erstellten Partitur konvertieren. Wenn diese Option ausgeschaltet ist, werden Marker als normale Textobjekte importiert.
- **Framerate von SMPTE-Header verwenden** weist Sibelius an, die Framerate-Einstellungen im Dialogfeld **Play ▶ Video und Time ▶ Timecode und Dauer** auf die Einstellungen in der MIDI-Datei zu setzen – siehe unten **SMPTE-Offset**
- **Tabulatur für Gitarren verwenden** gibt an, ob Sibelius irgendwelche Gitarren-Spuren in der MIDI-Datei in Tabulatur-Notenzeilen importieren soll; wenn diese Option ausgeschaltet ist, werden Gitarren in Notations-Notenzeilen importiert
- **Mehrere Stimmen verwenden** bestimmt darüber, ob Sibelius zwei Stimmen verwenden soll, um bei entsprechenden Stellen eine klarere Notation zu erzeugen; normalerweise sollte diese Option eingeschaltet sein
- **Metronomangaben anzeigen** macht alle Metronomangaben sichtbar. Wenn es sehr viele Tempo-Änderungen gibt (z.B. *rit.* und *accel.*), werden Sie es möglicherweise bevorzugen, diese Option auszuschalten; damit werden die Metronomangaben in der Partitur ausgeblendet, was für eine optische Klarheit sorgt, während die Wiedergabe weiterhin genauso stattfindet.
- Die Optionen zu **Dokument einrichten** erlauben Ihnen, das **Papierformat**, die **Stilvorlagen** und die Seitenausrichtung (**Hochformat** oder **Querformat**) der zu erzeugenden Datei zu wählen.

Zu Details der Optionen auf der Registerkarte **Notation** siehe **Flexi-time-Optionen** auf Seite 23.

Empfohlene Import-Optionen

Welche Kombination von Optionen Sie im Dialogfeld **MIDI-Datei öffnen** nun genau wählen sollten, hängt von einer Reihe von Faktoren ab, z.B.:

- Wenn Sie eine MIDI-Datei importieren, um daraus eine Notation anzufertigen, sollten Sie die **Notieren**-Optionen zum Notieren von Staccati und Tenuti deaktivieren und mit mehreren verschiedenen Einstellungen von **Kleinster Notenwert** experimentieren, bis Sie das optimale Resultat erzielen.
- Wenn Sie eine MIDI-Datei nur zum Zwecke der Wiedergabe importieren, spielt es keine Rolle, welche Optionen Sie wählen, da Sibelius mithilfe von Live-Wiedergabe die MIDI-Datei immer genauso abspielt wie sie klingt.
- Wenn Sie eine von jemand anderem und wahrscheinlich unter Verwendung eines anderen Geräts erstellte Datei importieren (z.B. eine aus dem Internet heruntergeladene MIDI-Datei), stellen Sie für **Sound-Set der MIDI-Datei** das Gerät ein, für das die Datei erstellt wurde.
- Wenn Sie eine MIDI-Datei importieren, von der Sie wissen, dass sie das General-MIDI-Sound-Set verwendet, stellen Sie sicher, dass Sie unter **Sound-Set der MIDI-Datei** den Eintrag **General MIDI** gewählt haben.

Gute Einstellungen zum Öffnen einer durchschnittlichen MIDI-Datei sind die Standard-Einstellungen, wie folgt: **Notenwerte anpassen** ein, **Kleinster Notenwert** 16tel-Note, **Staccato** und **Tenuto** ein. Wenn Sie eine MIDI-Datei öffnen, deren Notenwerte völlig exakt sind (d.h. wenn die Datei schon quantisiert ist), schalten Sie **Notenwerte anpassen** aus.

Wenn Sie die Option **Kleinster Notenwert** auf einen unrealistisch großen Notenwert einstellen – wenn Sie hier beispielsweise Achtelnoten angeben, die MIDI-Datei aber lange Strecken von 16tel-Noten enthält – kann Sibelius verständlicherweise diese 16tel-Passagen unter der Verwendung von Achtelnoten nicht richtig interpretieren und wird gezwungenermaßen Schrott produzieren. (Sibelius muss sich den 16tel-Noten annähern, indem es entweder Achtel-Triolen schreibt oder 16tel-Notenpaare zusammenfügt, um Akkorde von Achtelnoten zu schreiben.)

Die N-tolen-Optionen bleiben Ihnen überlassen:

- **Einfach** bedeutet, dass N-tolen nur dann notiert werden, wenn sie sich aus gleichlangen Notenwerten zusammensetzen
- **Moderat** und **Komplex** dienen für weniger reguläre N-tolen.

Denken Sie bitte daran, dass Sie diese Option, wenn eine bestimmte N-tole (sagen wir eine Triole) in der MIDI-Datei vorkommt, mindestens auf **Einfach** setzen müssen, andernfalls wird die Triole nicht notiert! Auf der anderen Seite, wenn Sie alle N-tolen auf **Komplex** setzen, mag es geschehen, dass Sibelius kunstvoll ausgearbeitete N-tolen-Rhythmen entdeckt, wo Sie sie gar nicht erwartet hätten, seien Sie also behutsam.

Stapelverarbeitung


Sibelius hat ein Plug-In, mit dem Sie einen ganzen Ordner voll von MIDI-Dateien auf einmal konvertieren können. Zur Anwendung dieses Plug-Ins wählen Sie **Plug-Ins ▶ Stapelverarbeitung ▶ MIDI-Dateien-Ordner konvertieren**. Sie werden aufgefordert, den zu konvertierenden Ordner

zu suchen; wählen Sie ihn aus und klicken auf OK. Alle MIDI-Dateien in diesem Ordner werden in Sibelius-Dateien verwandelt.


MIDI-Dateien aufräumen

Da MIDI-Dateien keinerlei Notations-Daten enthalten, können sie nach dem Öffnen in Sibelius ein wenig durcheinander aussehen. Hier geben wir Ihnen ein paar Tipps, wie Sie sowohl vor als auch nach dem Konvertieren bessere Ergebnisse erzielen können:

- Wenn die MIDI-Datei unübliche Programm-Nummern verwendet (wenn sie z.B. auf die Wiedergabe eines ungewöhnlichen MIDI-Gerätes eingerichtet ist), wird Sibelius nicht in der Lage sein, die Instrumente korrekt zu identifizieren, und diese können daher mit unerwarteten Eigenschaften erscheinen, wie z.B. mit einem falschen Schlüssel oder in der falschen Reihenfolge. Gleichmaßen, wenn die MIDI-Datei Kanal 10 für Instrumente bestimmter Tonhöhe verwendet, werden diese möglicherweise als Schlaginstrumente importiert. Dies hängt davon ab, ob Ihr MIDI-Gerät, welches Sie beim Öffnen der MIDI-Datei wählen, auf Kanal 10 nur Schlagzeug-Instrumente zu finden erwartet oder nicht.
- Wiederholen Sie in diesem Fall den Import mit einer anderen Einstellung für **Sound-Set der MIDI-Datei**.
- Wenn die MIDI-Datei nicht vollständig oder nicht richtig quantisiert ist, werden die Notenwerte wahrscheinlich nicht so sauber notiert, wie Sie sich dies erhofft hätten. Wenn Sie zu einem Sequenzer-Programm Zugang haben, könnten Sie probieren, die Datei dort nochmals (richtig) zu quantisieren, um sie dann wiederum in Sibelius zu öffnen. Wählen Sie andernfalls **Plug-Ins ▶ Notation vereinfachen ▶ Einspielung umschreiben**, eine intelligente Funktion zum Neuzuweisen der Stimmen und zur Korrektur der Quantisierung in der Musik. (Weitere Informationen finden Sie unter **Einspielung umschreiben** auf Seite 538.)

Die am häufigsten benötigte Korrektur nach dem Öffnen einer MIDI-Datei ist die Bearbeitung der Notation für Schlaginstrumente unbestimmter Tonhöhen, um diese besser lesbar zu machen. Weitere Informationen finden Sie unter  **2.18 Schlagzeug**.

Wenn Sibelius Schlaginstrumente unbestimmter Tonhöhen aus einer MIDI-Datei importiert, wird jeder Schlagzeug-Klang zu dem Notenkopf und der Position auf der Notenzeile konvertiert, wie sie im Notenzeilen-Typ für das Instrument **5-Linien (Drum Set)** geschrieben werden. Wenn ein Schlagzeug-Klang verwendet wird, dessen Notation nicht in diesem Notenzeilen-Typ definiert ist, erstellt Sibelius auf freien Positionen der Notenzeile eine Notation mit normalen, Kreuz- und Raute-Notenköpfen.

In manchen Fällen erscheinen unerwünschte Pausen zwischen den Noten oder unerwünschte Unisoni (zwei Notenköpfe auf derselben Linie). Dies können Sie mithilfe von **Plug-Ins ▶ Notation vereinfachen ▶ Pausen entfernen** und **Plug-Ins ▶ Notation vereinfachen ▶ Unisono-Noten entfernen** korrigieren –  **5.17 Plug-Ins**.

SMPT-Offset

SMPT-Offset wird importiert und stellt die **Startzeit** im Dialogfeld **Play ▶ Video und Time ▶ Timecode** und **Dauer**. Es kann auch benutzt werden, um die für Timecode in der Partitur verwendete Framerate einzustellen. Das MIDI-SMPT-Offset-Ereignis beschreibt aber noch nicht einmal alle Framerate-Formate, die die verschiedenen Sequenzer-Programme verwenden. Wenn

8. Dateien

Sie die Framerate kennen, die Sie eigentlich benutzen möchten, wählen Sie daher besser **Framerate einstellen** auf der Seite **MIDI-Datei** des Dialogfelds **MIDI-Datei öffnen**, und geben dort im Menü die gewünschte Framerate an. (Wenn Sie überhaupt nicht wissen, von was hier die Rede ist, machen Sie sich keine Sorgen. Belassen Sie die Optionen wie sie sind.)

Technische Details

Sibelius importiert die MIDI-Dateiformate 0 und 1. Beim Importieren ist Sibelius so intelligent und findet heraus, welche Instrumente spielen (unter Verwendung von Spurnamen, sofern vorhanden, andernfalls von Klängen), und ist in der Lage, beispielsweise zwischen Violine und Viola, Klarinette und Bassklarinette oder Sopran- und Altsaxophon zu unterscheiden, und zwar über den Tonumfang der jeweiligen Spur. Sibelius räumt die Notenwerte mithilfe des Flexi-time-Algorithmus' auf und bewahrt gemäß Ihrer Angabe soviel oder sowenig wie möglich MIDI-Message-Daten (z.B. Metronomangaben, Program Changes usw.). Sibelius verkleinert auch automatisch die Notenzeilengröße, sofern es für das jeweilige Seitenformat zu viele Instrumente gibt.

MIDI-Dateien herunterladen

Es gibt eine Vielfalt an Online-Ressourcen für MIDI-Dateien. Wenn Sie nach einem bestimmten Stück suchen, können Sie auf www.google.com danach suchen, indem Sie z.B. den Namen des Stücks zusammen mit dem Begriff »MIDI-Datei« eingeben. Oder besuchen Sie eine der folgenden Websites:

- www.prs.net: über 16.000 Dateien mit klassischer Musik, alle Public Domain
- www.musicrobot.com: Suchmaschine für MIDI-Dateien im Internet
- www.cpd.org: ausgezeichnete Public-Domain-Site für Chormusik mit tausenden von Dateien
- www.cyberhymnal.org: alle wichtigen Kirchenliedmelodien mit herunterladbarem Text

Nicht alle Dateien auf diesen Websites liegen im MIDI-Format vor – Sie werden auch Finale-, PDF- und andere Dateien finden. Manche Dateien werden sogar in Audio-Formaten wie MP3 vorliegen, die nicht in Sibelius geöffnet werden können. Überprüfen Sie also vor dem Herunterladen das Format der Datei. (Sibelius kann jedoch Dateien in einer Reihe von Formaten öffnen, Genaueres finden Sie in den übrigen Abschnitten dieses Kapitels.)

Wenn Sie mithilfe Ihres Browsers die gewünschte MIDI-Datei gefunden haben, suchen Sie nach dem Link zum Herunterladen. Links werden normalerweise in unterstrichener Schrift dargestellt. Klicken Sie *nicht* einfach auf den Link; damit würden Sie nur die Wiedergabe der MIDI-Datei im Browser starten. Die Datei soll jedoch nicht abgespielt, sondern heruntergeladen werden. Gehen Sie wie folgt vor:

- Rechtsklicken (Windows) bzw. Control-klicken (Mac) Sie auf den Link. Ein Menü wird angezeigt.
- Wählen Sie **Verknüpfung speichern unter**, **Ziel speichern unter** oder **Verknüpfung herunterladen**. (Der genaue Name der Option hängt davon ab, welchen Browser Sie verwenden.)
- Je nach Browser werden Sie möglicherweise aufgefordert zu wählen, wo die Datei gespeichert werden soll. Wählen Sie in diesem Fall einen Speicherort, der leicht wiederzufinden ist, z.B. den Desktop.

- Die Datei wird dann heruntergeladen. Da MIDI-Dateien normalerweise sehr klein sind, dauert dies wahrscheinlich nur ein oder zwei Sekunden.

Damit haben Sie die MIDI-Datei heruntergeladen. Mit diesem Verfahren können Sie auch beliebige andere Dateien aus dem Internet herunterladen.

Merken Sie sich den Namen und den Speicherort der MIDI-Datei (meist Ihr Desktop), öffnen Sie Sibelius und führen Sie die Schritte unter **Eine MIDI-Datei importieren** am Anfang dieses Abschnitts aus.

Beachten Sie, dass Sie durch nicht genehmigtes Herunterladen oder Veröffentlichen von Musikstücken anderer in Form von MIDI-Dateien mit großer Wahrscheinlichkeit Urheberrechte verletzen. Dies ist ein Gesetzesverstoß und darüber hinaus durch den Lizenzvertrag von Sibelius untersagt.

Bei den meisten Musikstücken ist angegeben, ob sie urheberrechtlich geschützt sind und wer der Inhaber des Copyright ist. Wenn Sie wegen des Urheberrechts an einer von Ihnen heruntergeladenen MIDI-Datei unsicher sind, wenden Sie sich an den Verlag, den Komponisten oder den Arrangeur.

8.6 Öffnen von MusicXML-Dateien

📄 8.7 Öffnen von Finale 98–2003-Dateien.

Mit Sibelius' integriertem MusicXML-2.0-Datei-Konverter können Sie MusicXML-Dateien öffnen, die von einer Reihe verschiedener Musikprogramme erstellt wurden, u.a. von Finale 2003 und neuer und von SharpEye.

Bei Dateien (nur) von Finale 2003 kann es besser sein (muss aber nicht), wenn Sie eine ETF-Datei öffnen – siehe 📄 **8.7 Öffnen von Finale 98–2003-Dateien**. Sie können beide Methoden probieren, die Qualität des Ergebnisses hängt von der jeweils importierten Datei ab.

Der Zweck dieses Datei-Konverters ist *Zeit zu sparen*, nicht jedoch sämtliche Partituren zu konvertieren, sodass sie dem Original völlig identisch wären.

Was ist MusicXML?

MusicXML ist ein Dateiaustauschformat für Notationsprogramme. Es bietet bessere Möglichkeiten zur Übertragung von Musiknotation zwischen verschiedenen Programmen als andere Formate wie z.B. MIDI-Dateien.

MusicXML-Dateien in Finale erstellen

Wie Sie in Finale MusicXML-Dateien erzeugen, hängt von der Finale-Version ab, mit der Sie arbeiten:

- *Finale 2006 oder neuer*: wählen Sie **Datei ▶ MusicXML ▶ Export**
- *Finale 2003, 2004 oder 2005 (nur Windows)*: wählen Sie **Plug-ins ▶ MusicXML Export**

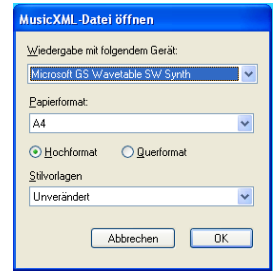
Wenn Sie Finale 2004 oder Finale 2005 in Mac OS X verwenden, oder wenn Sie eine ältere Version als Finale 2003 in Windows benutzen, benötigen Sie das Dolet-Plug-in, um MusicXML-Dateien zu exportieren. Wenn Sie Dolet haben, können Sie eine MusicXML-Datei exportieren, indem Sie **Plug-ins ▶ MusicXML ▶ Export MusicXML** wählen.

Mit der Vollversion des Dolet-Plug-ins kommen Sie in den Vorteil einer zusätzlichen Unterstützung des Finale-Dateiformats (einschließlich MuseData-Dateien), höherer Genauigkeit bei der Übersetzung von XML-Dateien, die mit Dolet für Sibelius erzeugt wurden, und der Unterstützung für den Export von Schlagzeugnotation, Tabulatur, Notenzeilen-Stilen, benutzerdefinierten Linien und Klammern. Weitere Informationen finden Sie auf www.recordare.com.

Eine MusicXML-Datei öffnen

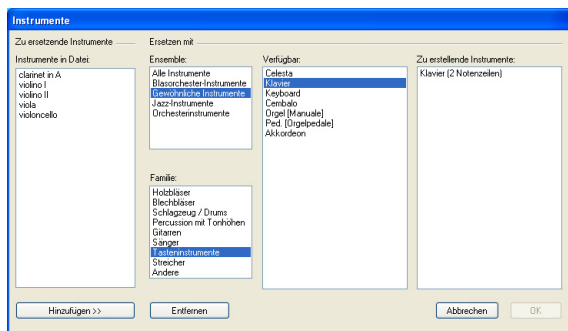
MusicXML-Dateien haben normalerweise eine von zwei Dateinamenerweiterungen: unkomprimierte MusicXML-Dateien haben die Erweiterung **.xml**, komprimierte MusicXML-Dateien der Version 2.0 oder neuer die Erweiterung **.mxl**.

Öffnen Sie eine MusicXML-Datei genauso wie eine normale Sibelius-Datei: Wählen Sie einfach **Datei** ▶ **Öffnen** (Kürzel **Strg+O** oder **⌘O**), suchen Sie die Datei und klicken Sie auf **Öffnen**. Sibelius zeigt ein Dialogfeld (siehe Abb. rechts) mit folgenden Optionen:



- **Seiten- und Notenzeilengröße der MusicXML-Datei verwenden** ist standardmäßig eingeschaltet, wenn die MusicXML-Datei ein Version 1.1 oder neuer entspricht; dies teilt Sibelius mit, die Seiten- und Notenzeilengröße der MusicXML-Datei beizubehalten. Wenn Sie diese Option ausschalten, können Sie das Papierformat und die Ausrichtung für die importierte MusicXML-Datei angeben, und Sibelius wird die im Dialogfeld gewählten Stilvorlagen verwenden, um die Notenzeilengröße zu bestimmen.
- **Layout und Formatierung der MusicXML-Datei verwenden** ist ebenso standardmäßig eingeschaltet, wenn die MusicXML-Datei ein Version 1.1 oder neuer entspricht; dies teilt Sibelius mit, das Layout und die Formatierung (z.B. die Abstände zwischen den Notenzeilen, System- und Seitenumbrüche) der ursprünglichen MusicXML-Datei beizubehalten. Wenn Sie diese Option ausschalten, macht Sibelius nichts anderes, als die Formatierung der durch den Import erzeugten Partitur zu lösen, unter Verwendung seines voreingestellten Layouts und Formatierung.
- **Stilvorlagen** lässt Sie in die resultierende Partitur bestimmte Stilvorlagen importieren; wenn Sie diese auf **Unverändert** belassen, verwendet Sibelius seine Standard-Stilvorlagen. Wenn Sie andere Stilvorlagen wählen, beachten Sie, dass die in den Stilvorlagen angegebene Papier- und Notenzeilengröße in der resultierenden Partitur nicht übernommen wird, es sei denn, Sie schalten **Seiten- und Notenzeilengröße der MusicXML-Datei verwenden** aus.

Sibelius wählt **Instrumente** weist Sibelius an, zu versuchen, die Instrumente in der MusicXML-Datei automatisch zu identifizieren. Wenn Sie feststellen, dass Sibelius die falschen Instrumente erzeugt, importieren Sie die Datei nochmals und schalten diese Option aus; dies veranlasst Sibelius, Ihnen das folgende Dialogfeld zu präsentieren, sobald Sie auf **OK** klicken:



- Die Liste **Instrumente in Datei** auf der linken Seite führt die einzelnen Stimmen (Parts) der MusicXML-Datei auf
- Wählen Sie mithilfe der Listen **Ensemble**, **Familie** und **Verfügbar** die für die einzelnen Stimmen zu verwendenden Sibelius-Instrumente (ähnlich wie im Dialogfeld **Instrumente**) in der Reihenfolge, in der die Notenzeilen in der Liste **Instrumente in Datei** aufgeführt sind. Sie können dafür entweder auf das gewünschte Instrument doppelklicken oder auf **Hinzufügen** kli-

8. Dateien

cken, um das Instrument in die Liste **Zu erstellende Instrumente** (rechts im Dialogfeld) aufzunehmen.

- Sobald allen Stimmen Sibelius-Instrumente zugewiesen wurden, wird die **OK**-Schaltfläche aktiv; klicken Sie auf sie, um das Öffnen der Datei abzuschließen.
- **Instrumentennamen der MusicXML-Datei verwenden** weist Sibelius an, die Instrumentennamen am Beginn von Systemen entsprechend denen in der MusicXML-Datei zu setzen. Wenn Sibelius stattdessen seine eigenen voreingestellten Instrumentennamen verwenden soll, schalten Sie diese Option aus.

Sobald Sie alle Optionen wunschgemäß gestellt haben, klicken Sie auf **OK**; die MusicXML-Datei wird nun importiert. Sie können die Datei dann überprüfen und alles Notwendige bearbeiten.

Warnhinweise

Manche MusicXML-Dateien können Fehler enthalten, die in einem Dialogfeld aufgelistet werden, zusammen mit der Stelle, an der sie in der Datei auftreten, die Sie öffnen. Es gibt drei Arten von Fehlern:

- *Schwerer Fehler*: Wenn die Datei keine gültige XML-Datei ist, handelt es sich um einen schweren Fehler und die Datei kann gar nicht geöffnet werden
- *Fehler bei der Gültigkeitsprüfung*: Wenn die Datei eine gültige XML-Datei ist, die spezifische Syntax der MusicXML-Elemente jedoch Fehler oder Ungereimtheiten aufweist, wird Sibelius zwar versuchen, diese Datei zu öffnen, die daraus entstandene Partitur kann jedoch mit unerwarteten Problemen behaftet sein; Sie sollten in diesem Fall beim Fortfahren Vorsicht walten lassen.
- *Hinweise*: Die XML-Prüfung gibt beim Öffnen manchmal Warnhinweise über die XML-Dateien aus. Dies sollte normalerweise nicht verhindern, dass die Dateien korrekt geöffnet werden.

Diese Liste mit Warnhinweisen ist hilfreich, wenn Sie die Datei nach dem Konvertieren bearbeiten. Sie können über **Hinweise speichern** eine Textdatei mit allen Fehlern speichern, die Sie als Grundlage zum Korrekturlesen der Partitur verwenden können.

Von Sequenzer-Programmen gespeicherte MusicXML-Dateien importieren

Sibelius' MusicXML-Import ist für MusicXML-Dateien optimiert, die direkt von Finale gespeichert oder mit dem Finale-Plug-In Dolet erstellt wurden. Unter extremen Umständen können manche MusicXML-Dateien, insbesondere solche, die von Sequenzer-Programmen ohne Notationsfunktion erstellt wurden, bei der Darstellung lesbarer Notation versagen.

Unterstützte Versionen

Sibelius' MusicXML-Konverter basiert auf MusicXML 2.0. Sofern es sich um gültige Dateien handelt, werden in älteren MusicXML-Formaten erstellte Dateien korrekt geöffnet. Mit zukünftigen Versionen von MusicXML erstellte Dateien sollten auch geöffnet werden können, auch wenn der Großteil der neuen Funktionen nicht importiert werden wird.

Sibelius kann nur MusicXML-Dateien öffnen, die die **partwise.dtd** top-level DTD (Document Type Definition) verwenden. Wenn Ihre Datei die **timewise.dtd** DTD verwendet, müssen Sie mit XSLT Ihre timewise MusicXML-Datei in eine partwise MusicXML-Datei konvertieren. Einen dieser Konverter finden Sie auf: www2.freeweb.hu/mozartmusic/pttp/converter.html.

Stapelverarbeitung

Sibelius besitzt ein Plug-In, das einen ganzen Ordner voll von MusicXML-Dateien auf einmal konvertieren kann. Um dieses Plug-In zu benutzen, wählen Sie **Plug-Ins ▶ Stapelverarbeitung ▶ Ordner mit XML-Dateien konvertieren**. Sie werden gebeten, den zu konvertierenden Ordner zu suchen. Wählen Sie ihn aus und klicken auf **OK**. Alle MusicXML-Dateien in diesem Ordner werden in Sibelius-Dateien konvertiert.

Qualität der Ergebnisse

Die Qualität der Ergebnisse ist im Allgemeinen gut: Die meisten MusicXML-Elemente werden von Sibelius importiert. Die Einschränkungen werden im Folgenden aufgezählt:


<i>Funktion</i>	<i>Einschränkungen</i>
<i>Akkordsymbole</i>	Das Dolet-Plug-In für Finale exportiert Akkordsymbole nur dann richtig, wenn die Akkordwiedergabe korrekt definiert ist. Manche Akkordssymbole werden möglicherweise nicht importiert (wenn sie ein <code>function</code> -Element verwenden). MusicXML legt fest, dass alle Akkordsymbole nur über der obersten Notenzeile einer Stimme stehen. Die kind-Fälle Neapolitan , Italian , French , German , pedal (pedal-point bass) und Tristan werden alle als Dur-Akkorde importiert. Wenn das <code>function</code> -Element nicht im <code>harmony</code> -Element vorhanden ist, wird das Akkordsymbol nicht importiert. Eine eventuelle Umkehrung des Akkords wird übergangen.
<i>Artikulationen</i>	Atemzeichen, Zäsuren, Scoops, Plops, Doits und Falloffs werden nicht importiert. Manche Artikulationen werden möglicherweise auf der falschen Seite einer Note oder eines Akkords gesetzt. Die Elemente technical und ornaments werden nicht importiert.
<i>Balken</i>	Sub-Balken werden nicht importiert. Das Repetieren-Attribut (Tremoli) wird nicht importiert.
<i>Bindebögen</i>	Das continue -Attribut wird nicht importiert. Die Attribute position und bezier werden nicht importiert. Gestrichelte und gepunktete Bindebögen werden nicht importiert. placement und orientation werden nicht importiert.
<i>Farbe</i>	Das color -Attribut wird nicht importiert, farbige Objekte werden also in Schwarz importiert.
<i>Gitarren-Tabulatur</i>	Hammer-ons , Pull-offs und Bends werden nicht importiert. So gut wie alle Unterelemente des technical -Elements werden nicht importiert.
<i>Haltebögen</i>	Das tie -Element wird vollständig ignoriert; nur mit dem tied -Element angegebene Haltebögen werden importiert. Das number -Attribut wird ignoriert. Alle Haltebögen werden als vollständige Haltebögen importiert. Die Attribute position , placement , orientation , bezier-offset , bezier-x und bezier-y werden nicht importiert.
<i>Layout</i>	Sibelius kann für die importierte Partitur nur eine Seitengröße verwenden. Objekte mit rein grafischem Versatz in der Datei können sich auf die Wiedergabe in Sibelius auswirken.
<i>Liedtext</i>	Die Elemente laughing , humming , end-line , end-paragraph und editorial werden ignoriert.
<i>Metronomangaben</i>	Metronomangaben, die 256stel, 128stel, 64stel oder Doppelganze enthalten, werden von Sibelius nicht importiert. Alle Metronomangaben nehmen Sibelius' Standardposition ein. Nur Metronomangaben in der obersten Notenzeile der obersten Stimme (Part) werden vom XML-Importer gelesen. Metronomangaben können doppelt erscheinen, wenn die oberste Stimme der Datei aus mehr als einer Notenzeile besteht.

8. Dateien

<i>Funktion</i>	<i>Einschränkungen</i>
<i>N-tolen</i>	Manche Versionen des Dolet-Plug-Ins für Finale setzen die Anfangs- und End-Elemente von N-tolen nicht an die richtige Stelle, was falsch importierte N-tolen zur Folge haben kann. Die tuplet-Attribute placement, position, show-type, show-number, bracket und line-shape werden nicht importiert.
<i>Notenhälsa</i>	Die Notenhalswerte none und double werden nicht importiert.
<i>Notenzeilen</i>	Ausgeblendete Notenzeilen und Ossiae werden nicht importiert. Notenzeilen-Typ-Wechsel werden nicht importiert.
<i>Pausen</i>	Zusätzliche Pausen, die in mehreren Stimmen einer Notenzeile auftauchen, werden automatisch entfernt, es können aber immer noch ein paar zusätzliche Pausen stehen bleiben, z.B. in zeilenüberkreuzenden Passagen.
<i>Schlüssel</i>	Spezielle Schlagzeug- und Tabulatur-Schlüssel, die es in MusicXML gibt, werden in Sibelius durch Schlüssel ersetzt, die ihnen am nächsten kommen. MusicXML ist nicht in der Lage, zwischen Schlüsseln am Beginn oder am Ende eines Takts zu unterscheiden.
<i>Symbole</i>	Symbole werden nicht importiert.
<i>Taktart-bezeichnungen</i>	Sibelius importiert keine zusammengesetzten Taktarten (z.B. 2/4 + 6/8), Zählzeitunterteilungen, die nur im Zähler stehen, werden jedoch importiert (z.B. 2+3 / 4). Senza-misura -Elemente werden nicht importiert. Der single-number -Attributwert für Symbol wird nicht importiert (sofern vorhanden, wird er als normal importiert) Falls in unterschiedlichen Notenzeilen verschiedene Taktarten gleichzeitig stehen, wird Sibelius die Taktart der obersten Stimme (Part) verwenden.
<i>Taktstriche</i>	Falls in unterschiedlichen Notenzeilen verschiedene Taktstricharten gleichzeitig stehen, wird Sibelius die Taktstrichart der obersten Stimme (Part) verwenden. Die Taktstricharten Heavy, heavy-light und heavy-heavy werden nicht importiert.
<i>Text</i>	Manche Textobjekte werden über das dynamics -Element importiert, jedoch werden keine der Dynamics -Attribute importiert. Bestimmte Generalbass-Elemente wie parentheses, elision und extend werden nicht importiert. Das directive -Element wird nicht importiert.
<i>Tonart-vorzeichnungen</i>	Nur die Modi major und minor werden für das mode -Element erkannt. Wenn das fifths -Element fehlt, wird die Tonart als atonale Tonartvorzeichnung importiert. Andere key -Unterelemente (z.B. key-step und key-alter) werden ignoriert. Wenn eine Stimme (Part) aus mehr als einer Notenzeile besteht, werden Tonartvorzeichnungen möglicherweise auf einer oder mehrerer dieser Notenzeilen ausgelassen.
<i>Verzierungen</i>	Manche Verzierungen werden nicht importiert. Praller, Triller und Doppelschläge werden importiert.
<i>Wiederholungsende</i>	Sibelius importiert komplizierte Wiederholungsenden möglicherweise nicht korrekt. Es werden nur Wiederholungsenden importiert, die in der obersten Stimme (Part) der XML-Datei stehen. Die Positionierung von Wiederholungsenden muss nach dem Import möglicherweise manuell nachgearbeitet werden.
<i>Zeilenüberkreuzende Noten</i>	Beim Import von MusicXML-Dateien, die bei zeilenüberkreuzenden Noten mehrere Stimmen verwenden, werden manche Noten möglicherweise in die falsche Notenzeile gesetzt. Dateien, die Akkorde enthalten, deren Noten in unterschiedlichen Notenzeilen stehen, werden nicht korrekt importiert.

8.7 Öffnen von Finale 98–2003-Dateien

Sibelius' integrierter Finale-Datei-Konverter ermöglicht Ihnen, Dateien zu öffnen, die mit den Programmen Finale, Allegro, PrintMusic und Finale Guitar erstellt wurden, einschließlich Finales ETF-Dateien. Der Zweck dieses Datei-Konverters ist *Zeit zu sparen*, nicht jedoch sämtliche Partituren zu konvertieren, sodass sie dem Original völlig identisch wären. Wie bei jedem Datei-Konverter ist dies unrealistisch, da Finale/Allegro/PrintMusic/Finale Guitar und Sibelius verschieden arbeiten und verschiedene Funktionen bieten.

Wenn die Datei, die Sie öffnen müssen, Finale 2004 oder einer neueren Version entstammt, empfehlen wir Ihnen stattdessen in Finale eine MusicXML-Datei zu exportieren und diese dann in Sibelius zu öffnen, da dies besser funktioniert –  **8.6 Öffnen von MusicXML-Dateien**.


Unterstützte Versionen

Sibelius kann folgende Datei-Formate öffnen:

- .mus Dateien von Finale 98/2000, Allegro 98/2000, PrintMusic 1.0
- .etf Dateien von Finale 98/2000/2001/2002/2003/2004/2005, Finale Guitar.

Bei Dateien, die in Versionen älter als Finale/Allegro 98 erzeugt wurden, bittet Sie der Konverter, diese zum Aktualisieren mit einer neueren Version von Finale/Allegro zu öffnen und abzuspeichern; dann kann Sibelius auch diese Dateien öffnen.

Bei Finale 2001 bis 2005 und Finale Guitar müssen Sie die Dateien als .etf-Datei (Enigma Transportable File) speichern; Sibelius kann von Finale 2001 bis 2005 oder Finale Notepad keine .mus-Dateien öffnen.

Wenn Ihre Datei eine Finale-2003-Datei ist, sollten Sie in Betracht ziehen, diese Datei im MusicXML-Format zu exportieren; abhängig von der Datei können Sie damit bessere Ergebnisse erzielen. Wenn es sich um eine Finale-2004- oder Finale-2005-Datei handelt, sollten Sie die Datei auf jeden Fall im MusicXML-Format exportieren, da dies besser funktioniert. Eine Datei von Finale 2006 oder neuer müssen Sie im MusicXML-Datei exportieren, da Sie diese Finale-Dateien nicht direkt in Sibelius öffnen können.  **8.6 Öffnen von MusicXML-Dateien**.

Eine Datei konvertieren

Wählen Sie in Sibelius **Datei** ▶ **Öffnen** (Kürzel **Strg+O** oder **⌘O**), suchen Sie die Finale-, Allegro-, PrintMusic- oder ETF-Datei und klicken einfach auf **Öffnen**. Nach kurzer Zeit wird die Datei geöffnet. Sie können jetzt einen Vergleich mit dem Original vornehmen und die Datei so wie nötig bearbeiten.

Warnhinweise

Dateien können Notation enthalten, die eventuell nicht korrekt konvertiert werden kann, und die Konvertierungsfunktion erkennt dies. In diesem Fall wird während der Konvertierung eine Liste mit Warnungen angezeigt, in der der Schweregrad jedes Problems sowie die Notenzeile und der Takt angegeben werden, in denen es aufgetreten ist. Die Notenzeilen werden von oben nach unten beginnend mit 1 nummeriert, wobei ausgeblendete Notenzeilen mitgezählt werden. Eine Liste aller Notenzeilen finden Sie im Dialogfeld **Erstellen** ▶ **Instrumente**, Kürzel **I**).

8. Dateien

Diese Liste mit Warnhinweisen ist hilfreich, wenn Sie die Datei nach dem Konvertieren bearbeiten: Sie können sie als Grundlage zum Korrekturlesen der Partitur verwenden.

Das Dialogfeld mit den Warnhinweisen hat eine Schaltfläche **Hinweise speichern**, sodass Sie die Warnhinweise als Textdatei speichern können, um sie dann auszudrucken oder einem Lektor zum Korrekturlesen geben zu können. Sie können die Warnhinweise zu jeder Zeit abspeichern – wenn Sie eine ganze Reihe von Dateien konvertieren, sammeln sich die Hinweise an und Sie können bis zum Ende warten, bevor Sie die Textdatei speichern.

Layout

Sibelius versucht nach der Konvertierung das Layout der Original-Datei zu übernehmen. In Fällen, in denen das originale Layout nicht bestimmt werden kann, gibt Ihnen Sibelius den entsprechenden Hinweis und erstellt ein eigenes Layout. Wenn es für Sie wichtig ist, dass das Layout unverändert bleibt, öffnen Sie die Datei in Finale, gehen zur letzten Seite und wählen **Bearbeiten ▶ Layout erneuern**, speichern Sie dann die Datei neu als **.etf**-Datei. Nun kann Sibelius das Original-Layout eindeutig bestimmen.

Unterstützte Sprachen

In Finale Guitar und Finale 2003 oder neuer erstellte Dateien können Unicode-Text beliebiger Sprachen enthalten; von diesen Dateien importiert Sibelius englischen, deutschen und japanischen Text korrekt sowohl in Windows als auch auf dem Mac.

Sibelius versucht auch, die Sprache von Text in Dateien von Finale 2003 oder neuer festzustellen, indem es die Code-Tabelle untersucht, die zum Kodieren des Textes in dieser Datei verwendet wird. Text wird möglicherweise falsch oder sogar überhaupt nicht angezeigt, wenn Ihr Betriebssystem diese Sprache nicht unterstützt. Falls die Datei eine unbekannte Sprache enthält, können Sie im Dialogfeld, welches beim Öffnen einer Datei erscheint, die Option **Standardsprache** wählen. **Standardsprache für alle Texte verwenden** zwingt Sibelius, allen Text (mit Ausnahme des Textes, der Musik-Fonts verwendet, wie beispielsweise Petrucci) so zu behandeln, als stünde er in der gewählten Standardsprache; diese Option sollte üblicherweise ausgeschaltet sein.

Stapelverarbeitung

Sibelius besitzt ein Plug-In, mit dessen Hilfe Sie einen ganzen Ordner voll mit Finale-Dateien auf einmal konvertieren können. Das Plug-In funktioniert gleichermaßen mit Allegro-, PrintMusic und Finale-Guitar-Dateien.

Zur Anwendung dieses Plug-Ins wählen Sie **Plug-Ins ▶ Stapelverarbeitung ▶ Finale-Dateien-Ordner konvertieren**. Sie werden aufgefordert, den Ordner mit den Finale-Dateien zu suchen; wählen Sie ihn aus und klicken auf **OK**. Alle Finale-Dateien in diesem Ordner (einschließlich Enigma **.etf**-Dateien) werden in Sibelius-Dateien umgewandelt.

Beachten Sie bitte, dass Dateien, die mit älteren Versionen als Finale/Allegro 98 erstellt wurden, erst mit einer neueren Version von Finale/Allegro gespeichert werden müssen, bevor das Plug-In verwendet und die Dateien konvertiert werden können.

Qualität der Ergebnisse

Die Qualität der Ergebnisse ist im Allgemeinen gut: Standard-Notationen werden normalerweise gut konvertiert und der Konverter kennt sogar verschiedene in Finale häufig benutzte »gefälschte« Schreibweisen, die er in eine korrekte Notation in Sibelius überträgt.

Die Einschränkungen werden im Folgenden aufgezählt. Die meisten von ihnen werden nur selten auftreten, da sie sich eher auf versteckte und in der Praxis selten benutzte Funktionen von Finale beziehen, wie z.B. gespiegelte Noten.

<i>Funktion</i>	<i>Einschränkungen</i>
<i>Akkordraster</i>	Akkordraster, die als Text mit einem Gitarren-Font "gefälscht" wurden (z.B. mit dem Seville-Font), werden korrekt importiert. »Originale« Finale-Akkordraster werden mit den folgenden Einschränkungen konvertiert: Wenn die Stimmenverteilung eines Akkord-Suffixes in Finale geändert wurde, sodass ein anderes Akkordraster angezeigt wird, konvertiert Sibelius immer das voreingestellte Erscheinungsbild der Standard-Akkord-Suffixe. Neue, vom Anwender hinzugefügte Akkord-Suffixe werden nicht konvertiert. Wegen der begrenzten Anzahl der von Finale unterstützten Akkordraster mag es ein paar Eigenheiten geben: beispielsweise enthält der in Finale dargestellte Akkord D (no 3rd) trotz seines Namens eine Terz. Sibelius behält das ursprüngliche Erscheinungsbild des Akkordrasters bei, d.h., in diesem Fall zeigt es ein Akkordraster mit einer Terz, wie es Finale eben auch tut.
<i>Artikulation</i>	Die folgenden Finale-Artikulationen werden ausgelassen (einige davon werden üblicherweise sowieso nicht als Artikulationen notiert): Trillerlinie, Triller, Gebrochener Akkord, doppelter Schrägstrich, Vorschlagsnote, Diamant, Klammern, Tenuto und Akzent (als einzelne Artikulation). Artikulationen, die mit dem Finale Ausdruckswerkzeug gesetzt wurden, werden nicht importiert. Artikulationen, die in Sibelius-Standard-Artikulationen (Akzente, Tenuti, Staccati etc.) konvertiert werden, werden auf die voreingestellte Position von Sibelius gesetzt.
<i>Akkordsymbole</i>	Akkordsymbole in transponierenden Stimmen werden beim Import nicht korrekt transponiert, es sei denn, die Finale-Datei wird im transponierten Zustand gespeichert.
<i>Balken</i>	Sekundärbalken-Unterbrechungen werden in durchgehende Sekundärbalken konvertiert.
<i>Gitarren-Tabulatur</i>	Finale-Halsänderungen in Tabulaturen werden nicht konvertiert. Finale TAB-Schlüssel-Optionen werden nicht unterstützt. Neue Gitarren-Tabulatur-Notationen von Finale 2003 und Finale Guitar werden importiert, dabei ist jedoch zu beachten: Noten, denen automatisch eine Saite zugewiesen wird, liegen in Sibelius nicht unbedingt auf derselben Saite, haben jedoch die richtige Tonhöhe. Noten, denen in Finale eine Saite zugewiesen wurde, werden in Sibelius auf derselben Saite importiert. Wenn die Finale-Datei benutzerdefinierte Gitarrenstimmungen verwendet, importiert Sibelius die betroffenen Notenzeilen, als ob die Standard-Gitarrenstimmung verwendet würde, und gibt einen "Schwerwiegend"-Warnhinweis aus - die Tonhöhen sind korrekt, die Bundziffern jedoch wegen eines Fehlers in Finales ETF-Dateiformat falsch. Dateien, die Standard-Finale-Gitarrenstimmungen enthalten, welche vom Anwender modifiziert wurden, behalten in Sibelius zwar die richtigen Tonhöhen, die Bundziffern sind jedoch falsch - in diesem Fall erscheint kein Warnhinweis, da beim Speichern als ETF die Informationen zur Finale-Gitarrenstimmung verloren gehen, es ist daher unmöglich, zu erkennen, ob diese bearbeitet wurde. Manche der Finale-Gitarrenstimmungen sind nicht korrekt (d.h. in Finale sind die Saiten falsch gestimmt) und werden somit zwar mit den richtigen Tonhöhen importiert, jedoch mit falschen Bundziffern.
<i>Instrumente</i>	Instrumentennamen können auf dem Mac fehlerhaft sein, wenn die Codepage beim Importieren nicht korrekt eingestellt wurde.
<i>Klammern und Akkoladen</i>	Linien-Klammern werden als normale Klammern importiert. Klammern, die in Finale manuell verschoben wurden, werden auf die Sibelius-Standard-Position gesetzt. Eine zweite individuelle Platzierung von Klammern wird nicht konvertiert (diese wird in Sibelius' Dialogfeld Stilvorlagen > Notensatzregeln global festgelegt).

8. Dateien

<i>Funktion</i>	<i>Einschränkungen</i>
<i>Layout und Ausrichtung</i>	Ränder werden angepasst, um zu verhindern, dass sich die Musik außerhalb der Seite befindet. Die horizontale Notenausrichtung von Finale wird ignoriert; Sibelius' Notenabstände (die meist besser sind) finden dafür Anwendung. Finale-Notenzeilen, die sich vertikal überlappen, werden als zwei getrennte Notenzeilen mit dem Abstand 0 importiert.
<i>Liedtext</i>	Liedtext-Ausrichtungen von Finale (links, rechts, zentriert) werden auf die Sibelius-Standard-Position gesetzt. Liedtext wird gemäß den Regeln von Sibelius ausgerichtet. Die Formatierung des Liedtexts wird beim Bearbeiten des Liedtext-Textstils möglicherweise nicht automatisch aktualisiert. Wählen Sie in diesem Fall den Liedtext mit dem Filter Bearbeiten ▶ Filter ▶ Liedtext aus und verwenden Sie Layout ▶ Gestaltung zurücksetzen, nachdem Sie den Textstil geändert haben. Die Silben mancher Wörter können gelegentlich in der falschen Reihenfolge erscheinen. Der Liedtext kann dadurch stellenweise unkenntlich gemacht werden.
<i>Linien</i>	Linien, die mit dem Finale-Zeichen-Design-Werkzeug erstellt wurden, werden nicht importiert. Die Position von Trillerlinien ist nicht immer korrekt. Linien, die auf unterschiedlichen Notenzeilen beginnen und enden, werden ausgelassen. Geänderte Halsrichtungen können eine falsche Positionierung von Bindebögen verursachen. Die Einstellungen für die Stärke von Bindebögen in Finale werden ignoriert. Einstellungen, die Finales Funktion Notenlinien vermeiden um betreffen, werden ignoriert. Bögen, die mittels Finales Ausdruckszeichen erstellt wurden, werden nicht importiert. Bögen an Vorschlagsnoten werden möglicherweise nicht richtig positioniert. Benutzerdefinierte Wiederholungszeichen werden nicht importiert.
<i>Metronomangaben</i>	Metronomangaben können auf dem Mac fehlerhaft sein, wenn die Codepage beim Importieren nicht korrekt eingestellt wurde.
<i>N-tolen</i>	Die vertikale Position von N-tolen-Klammern wird nicht importiert. N-Tolen aus Finale ohne Klammern werden standardmäßig mit Klammern importiert. Finales Ratio wird zusätzlich mit der zweiten Zahl des Verhältnisses importiert. N-tolen aus Finale mit Bogen als Klammer werden in Sibelius mit eckiger Klammer importiert. Die »Magnet«-Funktion wird beim Importieren von N-tolen standardmäßig nicht verwendet.
<i>Noten und Haltebögen</i>	Sie können die Notenkopfgröße (in Prozent von Sibelius' normaler Größe) im Options-Dialogfeld beim Öffnen einer Datei einstellen. Die voreingestellte Halsrichtung von Finale wird in die voreingestellte Halsrichtung von Sibelius übersetzt, d.h., manchmal kann ein Hals in die andere Richtung zeigen. Notenzeilenüberkreuzende Noten werden nach den Regeln von Sibelius realisiert, sodass die folgenden Noten in der ursprünglichen Notenzeile belassen werden: Einzelne Noten eines Akkordes, die in einer anderen Zeile stehen, und Noten, die in ein anderes Instrument oder in eine nicht benachbarte Notenzeile kreuzen.
<i>Pausen</i>	Die vertikale Position von Pausen wird zu Sibelius' Standard-Position konvertiert
<i>Schlagzeugnotation</i>	Die Zuordnung von Schlagzeugnotation ist möglicherweise fehlerhaft.
<i>Seitenzahlen</i>	Bei der Konvertierung von Seitenzahlen in Textobjekte können die Seitenzahlen völlig verschwinden.
<i>Stimmen</i>	Gespiegelte Noten (selten verwendet) werden nicht korrekt importiert. Dies kann verhindert werden, indem vor der Konvertierung alle Noten in normale Noten verwandelt werden. Die vier Ebenen und zwei Stimmen von Finale werden in die vier Stimmen von Sibelius übersetzt. Dies funktioniert praktisch für alle Fälle, jedoch kann man sich merkwürdige Situationen ersinnen, bei welchen die Übersetzung nicht ganz funktioniert und Noten ausgelassen werden (z.B. wenn 5 oder mehr Ebenen/Stimmen-Kombinationen in Finale gleichzeitig Anwendung finden).
<i>Stimmenauszug</i>	Manche Optionen von Stimmen(auszügen) werden nicht importiert (z.B. Objekte, die in manche Stimmen mit herausgezogen werden, in andere aber nicht).

<i>Funktion</i>	<i>Einschränkungen</i>
<i>Studierzeichen</i>	Studierzeichen werden in einen Textstil mit den Spezifikationen des Studierzeichenstils übersetzt. Das bedeutet, dass selbige nicht automatisch mit neuen Nummer oder Buchstaben versehen werden, sofern sie bearbeitet werden. Partituren, bei denen Taktzahlen als Text in Studierzeichen verwendet werden, können in Sibelius nicht geöffnet werden.
<i>Symbole</i>	Symbole des Vortragsbezeichnungs-Werkzeugs werden nicht importiert.
<i>Taktstriche</i>	Manuelle horizontale Verschiebungen von Taktstrichen mit dem Finale-Taktwerkzeug werden ignoriert. Rein graphische Taktstriche werden ausgelassen. Dicke Taktstriche werden in doppelte Taktstriche übersetzt. Häkchen-Taktstriche werden als normale Taktstriche importiert. Schlussstriche werden ausgelassen (Version 2003 und höher).
<i>Taktzahlen</i>	Beim Öffnen einer Datei können Sie im Dialogfeld Optionen wählen, ob die Taktzahlen in echte Taktzahlen konvertiert werden oder in reine Textobjekte von Sibelius. Durch Konvertieren zu Textobjekten bleiben mehr ursprüngliche Finale-Einstellungen erhalten, das Bearbeiten der Partitur wird damit jedoch erschwert.
<i>Text</i>	Textobjekte von Finale mit eingebettetem aktuellen Datum und Uhrzeit werden mit dem jeweiligen Datum und der Uhrzeit der Konvertierung importiert. Sonderzeichen (wie z.B. Buchstaben mit Akzenten) werden jeweils genauer importiert, wenn die Finale-Datei von derselben Computerplattform (Mac oder Windows) stammt, auf der sie ursprünglich erzeugt wurde, da das Dateiformat von Finale nicht uneingeschränkt plattformunabhängig ist.
<i>Tonartvorzeichnungen</i>	Unabhängige Tonartvorzeichnungen auf verschiedenen Notenzeilen werden als voreingestellte Tonart importiert. Nicht-Standard-Tonarten (z.B. 3 Kreuze und 2 Bs) werden nicht berücksichtigt. Dateien, die solche Tonarten verwenden, werden mit fehlerhaften enharmonischen Deutungen importiert. Finale-Tonartvorzeichnungen, die auf einer Takt-für-Takt-Basis verborgen sind, werden nicht konvertiert.
<i>Transpositions-Änderungen</i>	Die folgenden Finale-Funktionen hinsichtlich Transpositionen werden ignoriert: Tonart vereinfachen, Chromatische Transposition, Noten auf Stammtönhöhe lassen.
<i>Vorschläge</i>	Die Balkensetzung von Vorschlagsnoten wird unter Umständen nicht ganz korrekt übersetzt.
<i>Vorzeichen</i>	In manchen eigenwilligen Situationen mit Haltebögen in mehreren Stimmen und Haltebögen, die ins Nichts führen, kann es passieren, dass ein Vorzeichen nicht korrekt konvertiert wird.
<i>Wiedergabe</i>	MIDI-Wiedergabe-Einstellungen werden von Ebene 1 der Finale-Notenzeilen importiert. Einstellungen in anderen Ebenen werden nicht berücksichtigt.

8.8 Öffnen von SCORE-Dateien

Mit Sibelius' integriertem SCORE-Datei-Konverter können Sie Dateien öffnen, die mit dem Notensatzprogramm SCORE erstellt wurden.

Der Zweck dieses Datei-Konverters ist *Zeit zu sparen*, nicht jedoch sämtliche Partituren zu konvertieren, sodass sie dem Original völlig identisch wären. Wie bei jedem Datei-Konverter ist dies unrealistisch, da SCORE und Sibelius verschieden arbeiten und verschiedene Funktionen bieten. Es ist besonders schwierig, SCORE-Dateien gut zu konvertieren.

Eine Datei konvertieren

Sie können entweder eine einzelne Seite konvertieren (üblicherweise mit der Dateierweiterung `.mus`) oder eine SCORE-Datei-Liste (mit der Dateierweiterung `.tmp`); letzteres ist eine Liste einzelner Seiten, die zusammen eine Partitur ergeben. Wenn Sie eine Datei-Liste konvertieren, müssen sich die separaten Dateien im selben Ordner wie die `.tmp`-Datei befinden, andernfalls können sie nicht gefunden werden.

Wählen Sie in Sibelius **Datei** ▶ **Öffnen** (Kürzel **Strg+O** oder **⌘O**), suchen Sie die `.tmp` oder `.mus`-Datei und klicken einfach auf **Öffnen**. (Wenn die Datei in diesem Dialogfeld nicht angezeigt wird, stellen Sie bitte sicher, dass sie die richtige Dateierweiterung hat.)

Es wird Ihnen ein **Optionen**-Dialogfeld mit ein paar selbsterklärenden Optionen präsentiert; ändern Sie nach Bedarf die Einstellungen und klicken auf **OK**. Nach einem kurzen Moment ist die Datei geöffnet. Sobald die Datei konvertiert wurde, erscheint ein Dialogfeld mit einer Auflistung aller Fehler, die auftreten, sobald der Konverter eine Funktion findet, die nicht konvertiert werden kann. Mit dieser Auflistung erhalten Sie zum folgenden Korrekturlesen der Datei eine Hilfestellung.

Nach dem Öffnen der Datei sollten Sie diese überprüfen und sie so wie nötig bearbeiten.

Stapelverarbeitung

Sibelius besitzt ein Plug-In, mit dem Sie einen ganzen Ordner voll SCORE-Dateien auf einmal konvertieren können. Um dieses Plug-In zu verwenden, wählen Sie **Plug-Ins** ▶ **Stapelverarbeitung** ▶ **SCORE-Dateien-Ordner konvertieren**. Sie werden gebeten, den zu konvertierenden Ordner zu suchen; suchen Sie ihn und klicken auf **OK**. Alle SCORE-Dateien in diesem Ordner werden in Sibelius-Dateien umgewandelt.

Beachten Sie bitte, dass dieses Plug-In Datei-Listen konvertiert (und nicht einzelne Seiten): Um mehrere SCORE-Dateien zu konvertieren, müssen Sie daher alle diese Dateien in einen Ordner legen, einschließlich einer Datei-Liste für jede Partitur. Das Plug-In wird die Datei-Liste konvertieren und entsprechende Sibelius-Dateien erzeugen.

SCORE-Datei-Listen

SCORE-Dateien bestehen normalerweise nur aus einer einzelnen Seite. Wenn Ihre Partitur aus mehr als einer Seite besteht, sollten Sie zum Konvertieren von der Partitur eine SCORE-Datei-Liste anfertigen; dabei handelt es sich um eine Datei mit der Dateierweiterung `.tmp`, die eine Liste von

anderen SCORE-Dateien enthält. Viele Partituren sollten schon Datei-Listen haben, da selbige für bestimmte Arbeitsschritte in SCORE (z.B. Stimmenauszug) ohnehin benötigt werden.

Mit einem SCORE-Hilfsprogramm namens **FList** können Sie Datei-Listen sehr einfach erstellen. Alternativ können Sie die einzelnen Seiten auch einfach in einem Texteditor (z.B. Windows Wordpad) auflisten und diese Datei mit der Dateierweiterung **.tmp** speichern. Wenn Sie beispielsweise eine vierseitige Partitur bestehend aus den Dateien **page01a.mus**, **page01b.mus**, **page01c.mus** und **page01d.mus** zusammengesetzt haben, sollte die Datei-Liste folgendermaßen aussehen:

```
page01a.mus 1
page02a.mus 1
page03a.mus 1
page04a.mus 1
```

Nach jedem Dateinamen steht die Anzahl der Dateien, die zusammen eine Seite ergeben; das ist im Normalfall 1. In manchen Fällen kann das mehr als 1 sein, und zwar wenn die Partitur aus so vielen Notenzeilen besteht, dass sie auf mehrere Dateien aufgeteilt werden muss.

Die in einer SCORE-Datei-Liste aufgeführten Dateien können mit einer beliebigen Dateierweiterung versehen sein (d.h. sie sind nicht auf die Dateierweiterungen **.mus**, **.pag** und **.pge** beschränkt, im Gegensatz zu Dateien, die direkt geöffnet werden).

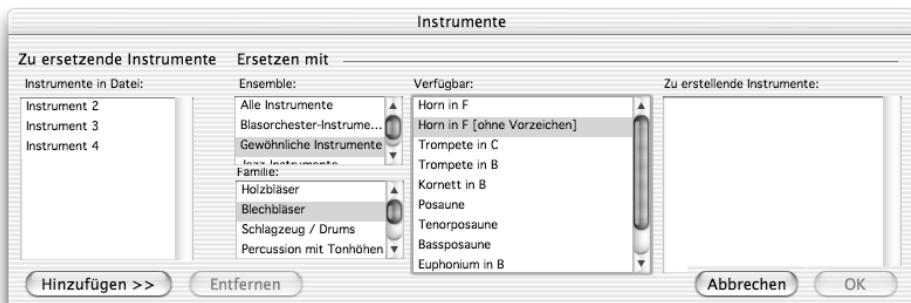
Instrumenten-Nummern

Wenn Ihre Partitur »optimiert« ist (d.h. wenn nicht alle Systeme aus derselben Anzahl von Notenzeilen bestehen), muss Sibelius herausfinden, welche Notenzeilen zu welchen Instrumenten gehören. Sie können dies angeben, indem Sie die Dateien in SCORE öffnen und dort für jede Notenzeile den Parameter 9 (Instrument ID Number) einstellen; dies müssen Sie beim Erstellen von Stimmen(auszügen) in SCORE sowieso vornehmen.

Wenn Sie diese Informationen nicht angeben, wird Sie der Konverter fragen, ob Sie die Instrumenten-Nummern automatisch eingesetzt wünschen; optional können Sie die fehlenden Instrumenten-Nummern auch selbst angeben.

Transponierende Partituren

Falls Ihre SCORE-Datei transponierende Instrumente enthält, stellen Sie sicher, dass im Dialogfeld der **Score-Konverter-Optionen**, welches beim Öffnen einer SCORE-Datei erscheint, die Option **Transpositions-Dialog zeigen** aktiviert ist. Nach einem Klick auf **OK** erscheint folgendes Dialogfeld:



8. Dateien

In diesem Dialogfeld können Sie Sibelius mitteilen, welches Instrument für welche Notenzeile verwendet werden soll. Wählen Sie ein jedes Instrument in der Liste ganz links und wählen das passende Instrument aus den Sektions- und Verfügbar-Listen und klicken auf **Hinzufügen**. Wenn Sie allen Instrumenten die Entsprechungen zugewiesen haben, klicken Sie auf **OK**, um die Datei zu konvertieren.

Taktartbezeichnungen

Da SCORE keinen Hinweis auf die Dauer eines Taktes gibt, wird eine Taktartbezeichnung am Beginn der Partitur benötigt, damit Sibelius weiß, wie lang die Takte sein sollen. Wenn es keine Taktartbezeichnung gibt, wird der Konverter ein Dialogfeld öffnen, über das Sie die entsprechende Taktart angeben können; diese Taktartbezeichnung wird nicht in die konvertierte Partitur übernommen, sie dient lediglich zum Bestimmen der Taktdauern.

Partituren aus einzelnen Seiten

Genauso wie der Konverter Datei-Listen erkennt, öffnet er auch Dateien einzelner Seiten mit den Dateierweiterungen **.mus**, **.pge** und **.pag**. Wenn die Datei mit keiner dieser Dateierweiterungen versehen ist, ändern Sie den Dateinamen, sodass er dann entsprechend aussieht. Dateien, auf die eine SCORE-Datei-Liste zugreift, können jedoch mit einer beliebigen Dateierweiterung versehen sein.

Die Partitur vor dem Konvertieren optimieren

Obwohl die Datei-Konvertierung im Allgemeinen ziemlich gut ohne eine vorhergehende Anpassung der Dateien in SCORE funktioniert, können manchmal ein paar Änderungen die Qualität der resultierenden Sibelius-Datei substantiell verbessern:

- Stellen Sie sicher, dass die Zählzeiten eines jeden Taktes die Taktdauer ausfüllen und dass jede Taktdauer der Dauer der für diesen Takt gültigen Taktartbezeichnung entspricht
- Stellen Sie sicher, dass die Taktstriche in jedem System vertikal ausgerichtet sind. Die beste Methode, dies zu garantieren, ist die Verwendung von SCOREs »Line up and Justify«-Routine (L J).
- Geben Sie allen Notenzeilen eine Instrumenten-Nummer, indem Sie dem Parameter 9 einen Wert hinzufügen. Damit wird sichergestellt, dass Sibelius die Noten in die richtigen Instrumente setzt.
- Verwenden Sie SCORE Version 3, um ein optimales Resultat zu erzielen. Öffnen und speichern Sie Dateien älterer Versionen mindestens in Version 3 von SCORE. Der Datei-Konverter kann Dateien von SCORE Version 1 überhaupt nicht öffnen, und jene von Version 2 werden nicht so zuverlässig importiert wie die von Version 3.

Einschränkungen

Es folgt eine vollständige Liste mit den Einschränkungen des SCORE-Datei-Konverters:

<i>Funktion</i>	<i>Einschränkungen</i>
<i>Akkordraster</i>	Manche Akkordraster werden als einfaches Raster ohne die dicke obere Linie konvertiert
<i>Balken</i>	Balken werden manchmal nicht exakt konvertiert; komplexe Gruppen unterbrochener Balken können von Sibelius anders interpretiert werden
<i>Bindebögen</i>	Bindebogen-Versatz (Offset) von SCORE Version 4 wird nicht konvertiert
<i>Haltebögen</i>	Bei Triolen mit Haltebögen kann der Haltebogen manchmal über die nächste Note hinaus reichen
<i>Instrumentennamen</i>	Instrumentennamen gültig für mehrere Notenzeilen und komplexe Instrumentennamen (z.B. Hörner I & II) werden nicht konvertiert
<i>Liedtext</i>	Wird unter bestimmten Umständen möglicherweise nicht korrekt importiert, wenn eine Gesangs-Haltelinie auf dem folgenden System an einer anderen vertikalen Position endet als auf dem vorhergehenden System
<i>Linien</i>	Pedal-Linien werden in Technik-Text übersetzt und nicht in Linien, sodass sie auf die Wiedergabe keinen Einfluss haben. Der Linien-Versatz (Offset) von SCORE Version 4 wird nicht konvertiert
<i>N-tolen</i>	Die Triolen-Zahl kann mit dem Balken kollidieren; komplexe N-tolen werden möglicherweise nicht konvertiert, es erscheint dabei die Fehlermeldung »Die aktuelle Dauer wird nicht unterstützt«.
<i>Noten und Pausen</i>	Vierteltöne werden nicht konvertiert; Notenzeilen mit drei unterschiedlichen Stimmen können Notenhäse haben, die in die falsche Richtung zeigen
<i>Notenzeilen/ Systeme</i>	Eine Coda, die auf derselben Notenzeile wie der D.S.-Takt erscheint, wird möglicherweise nicht korrekt konvertiert
<i>Symbole</i>	Manche speziellen Symbole (insbesondere Schlagzeug-Symbole) werden möglicherweise nicht korrekt konvertiert
<i>Text</i>	Untertitel-Text wird meist als Titel-Text importiert – über die Text-Leiste des Eigenschaften-Fensters können Sie den Textstil in Untertitel ändern
<i>Tonartvorzeichnungen</i>	Die erweiterten Tonartvorzeichnungs-Parameter 8, 9, 10, 11, 12, und 13 von SCORE werden nicht konvertiert; deren Verwendung kann in den betreffenden Notenzeilen Tonhöhenfehler hervorrufen
<i>Wiedergabe/MIDI</i>	Alle Notenzeilen werden mit einem Klavier-Klang wiedergegeben; verwenden Sie das Mixer-Fenster (Kürzel Strg+Alt+M oder  M), um nach dem Konvertieren für jede Notenzeile den richtigen Klang einzustellen

8.9 Öffnen von Acorn-Sibelius-Dateien

Zum Öffnen von Partituren, die mit älteren Versionen von Sibelius für Windows oder Mac erstellt wurden, siehe  **8.10 Öffnen von Dateien älterer Versionen.**

Sibelius' integrierter Acorn-Datei-Konverter ermöglicht Ihnen, Dateien der originalen Acorn-Sibelius-Programme (Sibelius 7, Sibelius 7 Student, Sibelius 6 und Junior Sibelius), Version 3.01 oder höher, zu öffnen. Bei Dateien, die mit einer älteren Version als 3.01 der genannten Programme erzeugt wurden, bittet Sie der Konverter, selbige mit Version 3.01 oder neuer zu öffnen und abzuspeichern; dann kann Sibelius Mac/Windows auch diese Dateien öffnen.

Der Zweck dieses Datei-Konverters ist *Zeit zu sparen*, nicht jedoch sämtliche Partituren zu konvertieren, sodass sie dem Original völlig identisch wären. Wie bei jedem Datei-Konverter ist dies unrealistisch, da die Sibelius-Versionen von Acorn und Mac/Windows verschieden arbeiten und verschiedene Funktionen bieten.

Datei-Transfer vom Acorn auf PC oder Mac

Die einfachste Methode, die Dateien zu transferieren, ist folgende:

- Formatieren Sie eine Diskette im DOS-1.44-MB-Format (Sie können dies auf Ihrem Acorn-Rechner, aber ebenso auf dem PC oder Mac tun; neue Disketten sind meist sowieso schon so vorformatiert). Dann kopieren Sie einfach die Dateien vom Acorn auf diese Diskette, klicken mit der **Menü**-Taste auf das Symbol des Diskettenlaufwerkes (bezeichnet mit :O) auf der Symbolleiste, und wählen Sie **Abmelden**, um sicherzustellen, dass die Dateien vollständig kopiert wurden.
- Werfen Sie die Diskette aus und legen Sie sie in das Laufwerk Ihres Mac oder PC ein
- Kopieren Sie die Dateien auf die Festplatte Ihres Mac oder PC, bevor Sie mit der Konvertierung beginnen, da die Konvertierung dann viel schneller vonstatten geht
- Wenn Sie möchten (Sie müssen jedoch nicht), fügen Sie dem Dateinamen die Extension **.s7** hinzu (verwenden Sie **.s7** auch bei Sibelius-6-Dateien), um Sibelius darauf hinzuweisen, dass es sich um Dateien handelt, die mit einem der Acorn-Sibelius-Programme erzeugt wurden. Ebenso könnten Sie die Dateien auch schon auf dem Acorn umbenennen: Fügen Sie dem Dateinamen **/s7** hinzu; der Schrägstrich wird auf dem Mac oder PC als Punkt erscheinen.

Eine Acorn-Sibelius-Datei konvertieren

Wählen Sie in Sibelius für Mac/Windows **Datei ▶ Öffnen** (Kürzel **Strg+O** oder **⌘O**), suchen Sie die Acorn-Sibelius-Datei (mit der **.s7**-Extension) und klicken Sie auf **Öffnen**. Wir empfehlen Ihnen, die Dateien nicht von einer Diskette aus zu öffnen, kopieren Sie sie erst auf die Festplatte. Nach kurzer Zeit ist die Datei geöffnet. Sie können jetzt einen Vergleich vornehmen und die Datei so wie nötig bearbeiten.

Wenn die Datei mit einer Version von Acorn-Sibelius älter als 3.01 erstellt wurde, werden Sie gebeten, die Datei in Version 3.01 oder neuer zu öffnen und abzuspeichern. Dann sollte es klappen.

Stapelverarbeitung

Sibelius besitzt ein Plug-In, mit dessen Hilfe Sie einen ganzen Ordner voll mit Sibelius-7-Dateien auf einmal konvertieren können. Zur Anwendung dieses Plug-Ins wählen Sie **Plug-Ins ▶ Stapelverarbeitung ▶ Acorn-Sibelius-Dateien-Ordner konvertieren**. Sie werden aufgefordert, den Ordner mit den Sibelius-7-Dateien zu suchen; wählen Sie ihn aus und klicken auf OK. Alle Sibelius-7-Dateien werden in Sibelius-Mac/Windows-Dateien umgewandelt.

Beachten Sie bitte, dass Dateien, die mit Acorn-Versionen älter als 3.01 erstellt wurden, erst mit Version 3.01 oder neuer gespeichert werden müssen, bevor das Plug-In verwendet und die Dateien konvertiert werden können.

Einschränkungen

Die hauptsächlichsten Einschränkungen sind im Folgenden aufgelistet. Einige sehr technische Details finden keine Erwähnung.

<i>Feature</i>	<i>Limitations</i>
<i>Akkordraster</i>	Wird bisher noch nicht importiert (Akkordraster kamen erst spät bei Sibelius 7 dazu und wurden wenig benutzt)
<i>Artikulation</i>	Manche Fermaten auf Pausentakten werden nicht importiert
<i>Gitarren-Tabulatur</i>	Diese werden mittels einer einfachen Methode der Konvertierung des Textes übersetzt, mit dem die Gitarren-Tabulatur in Sibelius 7 erzeugt wird; das bedeutet, dass das Ergebnis keine echte Sibelius Mac/Windows-Tabulatur ist.
<i>Layout / Ausrichtung</i>	System- und Seitenumbrüche werden konvertiert, allerdings kann sich die restliche Aufteilung ändern. Sie können dies mit den Layout-Befehlen In System/Seite einpassen von Sibelius Mac/Windows korrigieren. Die Abstände zwischen den Notenzeilen bleiben nicht zwangsläufig dieselben. Die Notenausrichtung verwendet die von Sibelius Mac/Windows, welche leicht von der Acorn-Version abweicht
<i>Linien</i>	Nicht alle Linien werden entsprechend konvertiert; nicht konvertierte Linien erscheinen als einfache waagrechte Linien
<i>Noten und Haltebögen</i>	Die Acorn-Version von Sibelius unterscheidet nicht zwischen Bindebögen und Haltebögen, d.h. Sibelius Mac/Windows muss selbige interpretieren und herausfinden, welche davon Haltebögen und welche Bindebögen sind. Gelegentlich wird der Konverter einen Bindebogen in einen Haltebogen übersetzen, da dieser im Kontext wie ein Haltebogen aussieht. Es ist sehr einfach, dies zu korrigieren, auch wenn es in den meisten Fällen äußerlich keinen Unterschied machen würde, den Bindebogen als Haltebögen zu belassen.
<i>Notenzeilen</i>	Gelegentlich ausgeblendete Notenzeilen erscheinen möglicherweise nach der Konvertierung und können über Layout ▶ Leere Notenzeilen ausblenden wieder zum Verschwinden gebracht werden.
<i>Pausen</i>	Doppelganze-Ganztaktpausen (Brevis) werden als normale Ganztaktpausen importiert
<i>Radierer</i>	Wird nicht importiert (es gibt keine direkte Entsprechung) – kann jedoch normalerweise ersetzt werden, und zwar mit einem unterbrochenen System, Ossia, mit Änderung des »ausgeblendeten« Intruments oder ausgeblendetem Objekt
<i>Schlüssel</i>	Eventuell gibt es in bestimmten Fällen Probleme mit Oktav-Schlüsseln.
<i>Stilvorlagen</i>	Üblicherweise werden diese auf die Voreinstellungen von Sibelius Mac/Windows zurückgesetzt, z.B. fangen Seitenzahlen mit Seite 1 an
<i>Stimmenauszug</i>	Bei Stimmenauszügen einer konvertierten Acorn Sibelius-Datei erscheinen manche transponierenden Instrumente eventuell in der falschen Oktave. Dies lässt sich sehr leicht korrigieren, indem Sie die betreffenden Stimmen um eine Oktave transponieren.

8. Dateien

<i>Feature</i>	<i>Limitations</i>
<i>Studierzeichen</i>	Werden nicht importiert
<i>Symbole</i>	Symbole («Transfers») werden nicht importiert
<i>Taktzahl-Änderungen</i>	Taktzahl-Änderungen werden nicht importiert
<i>Text</i>	<p>Doppelter Tempotext wird als einzelnes Textobjekt importiert.</p> <p>Textstiländerungen werden nicht importiert, sodass die jeweiligen Textstile auf die Standardeinstellungen von Sibelius Mac/Windows zurückgesetzt werden.</p> <p>Spielernummern (Player text) werden nicht importiert, da es dafür in Sibelius Mac/Windows keine Entsprechung gibt.</p> <p>Generalbass-Text wird nicht importiert</p> <p>Wenn der Titel nach der Konvertierung verschwunden sein sollte, dann hat er sich wahrscheinlich nur über der Seite versteckt. Versuchen Sie dies zu beheben, indem Sie die erste Notenzeile etwas nach unten verschieben, anschließend den Titel nach unten ziehen, bis er nahe genug an der Notenzeile steht, und schließlich die Notenzeile an ihren Platz zurückziehen.</p>
<i>Vorschläge</i>	Werden in den meisten Fällen importiert
<i>Vorzeichen</i>	<p>Bei Zweistimmigkeit gilt ein Vorzeichen an einer Note in einer Stimme nicht zwangsläufig für einen Ton gleicher Höhe in der anderen Stimme. Es muss in beiden Stimmen stehen, um korrekt konvertiert zu werden.</p> <p>Vorzeichen an Noten mit einem Haltebogen über den Taktstrich hinweg werden möglicherweise bei der zweiten Note nicht korrekt konvertiert. (siehe <i>Noten und Haltebögen</i> weiter oben)</p>
<i>Wiedergabe</i>	MIDI-Wiedergabe-Einstellungen werden nicht importiert, sodass die meisten Instrumente auf einen Klavierklang zurückgesetzt werden. Über das Fenster Fenster ▶ Mixer in Sibelius Mac/Windows können Sie die Klänge richtig einstellen.

8.10 Öffnen von Dateien älterer Versionen

Sibelius kann mit beliebigen älteren Versionen von Sibelius für Windows oder Mac erstellte Partituren öffnen. Wählen Sie **Datei** ▶ **Öffnen** und öffnen Sie die Partitur wie gewohnt.

Partitur-aktualisieren -Dialogfeld

Da in jeder neuen Version von Sibelius neue Funktionen eingeführt werden, wird beim Öffnen einer bestehenden Partitur das Dialogfeld **Partitur aktualisieren** angezeigt. Hier können Sie wählen, ob und in welcher Hinsicht die Partitur aktualisiert werden soll. (Sie können nur unter den Optionen wählen, die in der Version von Sibelius, in der die Partitur gespeichert wurde, nicht verfügbar waren.)

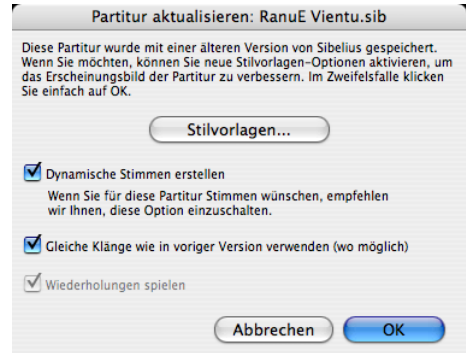
Standardmäßig nimmt Sibelius dabei keine Änderungen vor, die das Aussehen der Partitur verändern würden; wenn jedoch die Funktion **Dynamische Stimmen erstellen** aktiviert ist, wird ein Satz dynamische Stimmen erstellt (☞ **6.1 Einzelstimmen**).

Mithilfe von **Gleiche Klänge wie in voriger Version verwenden (wo möglich)** können Sie entscheiden, ob Sibelius versuchen soll, für jede Notenzeile in der Partitur den gleichen Klang beizubehalten, der für die Wiedergabe in der letzten Sibelius-Version, in der die Partitur gespeichert wurde, verwendet wurde. Diese Option ist nur wirksam, wenn Sie Sibelius 5-kompatible Sound-Sets für die Geräte installiert haben, die beim letzten Speichern der Partitur verwendet wurden.

Wiederholungen spielen legt fest, ob Sibelius Wiederholungstaktstriche in der Partitur bei der Wiedergabe berücksichtigen soll. In der Regel steht das Kontrollkästchen nicht zur Verfügung, weil diese Option mit Ausnahme der frühesten Sibelius-Versionen in allen Versionen standardmäßig aktiviert war. Wenn das Kästchen verfügbar ist, sollten Sie es aktivieren, damit die Partitur richtig wiedergegeben wird und Taktzahlen korrekt angezeigt werden.

Mit einem Klick auf die **Stilvorlagen**-Schaltfläche erhalten Sie die Möglichkeit, neue Optionen zu wählen, die das Erscheinungsbild Ihrer Partitur verbessern können:

- **Magnetische Bindebögen bei normalen Noten** wandelt Bindebögen über oder unter normalen Noten in magnetische Bindebögen um, sodass Anfang und Ende jedes Bogens der nächststehenden Note oder Akkord zugeordnet sind (☞ **2.4 Bindebögen**)
- **Magnetische Bindebögen bei zeilenüberkreuzenden Noten** funktioniert genauso, gilt aber nur für Bindebögen bei zeilenüberkreuzenden Noten (z.B. in Klaviermusik) (☞ **2.4 Bindebögen**)
- **Version 1.3 Halslängenregel** verlängert den Notenhals von Noten auf der Mittellinie um ein Viertelspatium, was viele Notensetzer und Verlage bevorzugten
- Sibelius' **Stimmenpositionierungsregel** wurde in Sibelius 2 verbessert; um diese neue Regel auf alte Partituren anzuwenden, schalten Sie **Version 2 Stimmenpositionierungs-Regel** ein (☞ **2.21 Stimmen (»Ebenen«)**)




- **Magnetische N-tolen** stellt sicher, dass die Zahlen und Klammern von N-tolen korrekt über oder unter den N-tolen-Noten platziert werden, gemäß deren Position in der Notenzeile (☞ **2.28 Triolen und andere N-tolen**)
- **Enharmonische Notendeutung transponierender Instrumente in entfernten Tonarten anpassen** stellt sicher, dass die Notendeutung (Orthographie) in transponierenden Instrumenten enharmonisch korrekt ist (☞ **2.9 Instrumente**)
- **Noten- und Notenzeilenabstände dürfen sich zusammenziehen** macht sich die Verbesserungen von Sibelius' Spationierung zu Nutze, um die horizontalen und vertikalen Abstände in älteren Partituren zusammenzuziehen (☞ **7.9 Notenabstände**)
- **Optische Balkensetzung** wendet Positionen für optische Balken an (☞ **2.3 Balken**)
- **Optische Haltebögen** setzt Haltebögen unter Verwendung der neuen Optische-Haltebögen-Regeln (☞ **2.8 Haltebögen**)
- **Optische Notenspationierung** überschreibt jegliche manuelle Anpassung bzw. Verschiebung der Notenabstände in Ihrer Partitur und wendet Sibelius' Optische-Notenspationierungs-Regel an (☞ **7.9 Notenabstände**).
- **Ausgeblendete Noten und Pausen haben keinen Einfluss auf Halsrichtungen und Pausen** sollten aktiviert sein, es sei denn, Sie wissen, dass Sie die Richtung von Notenhälsen und die vertikale Position von Pausen in der Partitur geändert haben und möchten diese Änderungen beibehalten.
- **Version 5 vertikale Textpositionierungs-Regel** sollte eingeschaltet sein, es sei denn, Sie wissen, dass Sie die vertikale Position von Textobjekten (wie etwa Taktzahlen) angepasst haben, um auszugleichen, dass der Text zu nah an der Notenzeile steht, und zwar nach Instrumenten-Wechseln (bzw. Notenzeilen-Typ-Änderungen) auf eine Notenzeile mit einer anderen Anzahl Notenlinien.

8.11 Exportieren von Grafikdateien

Exportieren von Grafiken.

Sibelius kann eine Passage oder eine Seite einer Partitur als Bild in verschiedenen Standard-Grafikdatei-Formaten exportieren (speichern), ja, Sie können Grafiken sogar von Sibelius direkt in andere Programme, wie beispielsweise Microsoft Word, kopieren und einfügen. Das bedeutet, dass Sie Noten in anderen Dokumenten, beispielsweise in Artikeln, Arbeitsblättern, Aufsätzen, Musikbüchern, Plakaten, Umschlaggestaltungen und Programmheften ganz leicht einbinden können.


Alle Notenbeispiele dieser **Referenz** wurden direkt von Sibelius nach Adobe FrameMaker exportiert – weder Schere noch Klebstoff waren dazu nötig!

Wenn das komplette Dokument in erster Linie aus Noten besteht, können Sie stattdessen auch Sibelius selbst als das Programm verwenden, in dem Noten, Grafiken und Text zusammengesetzt werden, z.B. zum Erstellen von Arbeitsblättern oder Partituren mit einer Grafik auf der Umschlagseite –  **8.4 Grafik-Import.**

Grafiken in die Zwischenablage kopieren

Sie können in Sibelius einen Bereich einer Partitur in die Zwischenablage kopieren, um ihn dann als Grafik direkt in ein anderes Programm einzufügen.

- Wenn Sie einen bestimmten Takt oder eine bestimmte Passage exportieren möchten, wählen Sie diesen Takt oder diese Passage zuerst aus
- Wählen Sie **Bearbeiten** ▶ **Auswahl** ▶ **Grafik auswählen** (Kürzel **Alt+G** oder **⌘G**)
- Wenn Sie etwas ausgewählt haben, erscheint um diese Auswahl ein gestricheltes Rechteck. Wenn Sie nichts ausgewählt haben, wird der Mauszeiger zu einem Kreuz und Sie können um den Bereich der Partitur klicken und ziehen, den Sie exportieren möchten.
- Passen Sie die Größe des Auswahlrechtecks an (siehe unten), sodass es exakt den Bereich umschließt, den Sie kopieren möchten
- Wählen Sie **Bearbeiten** ▶ **Kopieren** (Kürzel **Strg+C** oder **⌘C**)
- Wechseln Sie zu dem anderen Programm, in das die Grafik eingefügt werden soll, und wählen Sie dort **Bearbeiten** ▶ **Einfügen** (Kürzel üblicherweise **Strg+V** oder **⌘V**) oder **Bearbeiten** ▶ **Einfügen Spezial**.

Die Auflösung und den Modus (Farbe oder Schwarzweiß) der zu exportierenden Grafik können Sie auf der Seite **Weitere** des Dialogfelds **Datei** ▶ **Voreinstellungen** (auf dem Mac im Sibelius-Menü) einstellen –  **5.22 Voreinstellungen.**

Die Größe des Auswahlrechtecks anpassen

Um die Größe des Auswahlrechtecks anzupassen, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken und ziehen Sie an einem der Anfassers, um das Auswahlrechteck in die jeweilige Richtung zu vergrößern

8. Dateien

- Halten Sie **Strg** oder **⌘** gedrückt und ziehen Sie an einem der linken oder rechten Anfassers, um das Auswahlrechteck an Taktstrichen einrasten zu lassen
- Halten Sie **Shift** gedrückt und ziehen Sie an irgendeinem der Anfassers, um das Auswahlrechteck proportional in beide Richtungen zu vergrößern; z.B. um das Auswahlrechteck über und unter der Notenzeile zu erweitern, klicken Sie auf einen der oberen Anfassers und halten während des Ziehens **Shift** gedrückt: Das Auswahlrechteck erweitert sich nach oben und nach unten.

Wenn Sie vor dem Ausführen der genannten Schritte eine normale oder eine Systempassage ausgewählt haben, zieht Sibelius das Auswahlrechteck automatisch um diesen Bereich, wenn Sie **Bearbeiten** ▶ **Auswahl** ▶ **Grafik auswählen** wählen. Das Auswahlrechteck rastet bei der obersten und der untersten Notenzeile ein, möglicherweise möchten Sie die Auswahl noch nach oben und nach unten vergrößern. Halten Sie dazu **Shift** gedrückt und ziehen den oberen Anfassers des Auswahlrechtecks nach oben.

Grafiken in Microsoft Word einfügen

Um eine in Sibelius erstellte Grafik, die Sie über die oben genannten Schritte in die Zwischenablage kopiert haben, in ein Word-Dokument einzufügen, gehen Sie wie folgt vor:

- Setzen Sie in Ihrem Word-Dokument die Einfügemarke an die Stelle, an der die Grafik erscheinen soll
- Wählen Sie **Bearbeiten** ▶ **Einfügen**, Kürzel **Strg+V** oder **⌘V**. Die Grafik erscheint in Ihrem Dokument.
- Vergrößern oder verkleinern Sie jetzt die Abbildung, indem Sie an irgendeiner Ecke des Rahmens ziehen. Ziehen Sie nicht an einer Seite, da sich in diesem Fall die Noten dehnen und Sie die richtigen Proportionen verlieren. (Tippen Sie **Strg+Z** oder **⌘Z** für Rückgängig, falls Ihnen dies versehentlich passiert.)

Manche Versionen von Microsoft Word können sich beim Einfügen von Grafiken aus anderen Programmen manchmal widerspenstig zeigen; falls Ihnen dies passiert, wählen Sie **Bearbeiten** ▶ **Inhalte einfügen** und wählen aus der Liste der verfügbaren Formate **Bitmap**.

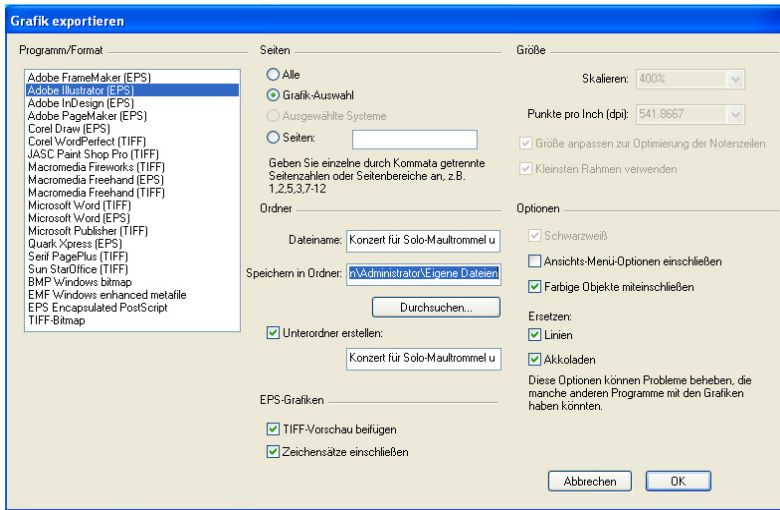
Hüten Sie sich davor, die importierte Grafikdatei in Word zu editieren – der Grafikeditor von Word geht mit Notengrafiken nicht sehr gut um und erzeugt eventuell unerwartete Ergebnisse. Verwenden Sie stattdessen dazu ein richtiges Grafikprogramm.

Grafiken exportieren

Anstatt den Weg über die Zwischenablage zu nehmen, können Sie auch eine Grafikdatei exportieren.

Da sich die meisten von uns nicht mit technischen Eigentümlichkeiten und Fachausdrücken beschäftigen möchten, nimmt Ihnen Sibelius beim Exportieren von Grafikdateien diese Last ab – im Allgemeinen müssen Sie noch nicht einmal wissen, welches Format Sie exportieren müssen, bestimmen Sie nur das Programm, in welchem Sie die Grafikdatei weiter verwenden möchten.

Sibelius lässt Sie entweder die ganze Partitur exportieren, eine einzelne Seite oder ein oder mehrere Systeme, alles gleichermaßen einfach::



- Wenn Sie ein oder mehrere Systeme exportieren möchten, selektieren Sie zunächst die gewünschten Systeme als Passage und wählen dann **Datei ▶ Exportieren ▶ Grafik**. Wählen Sie im Dialogfeld **Grafik exportieren** die Option **Ausgewählte Systeme**.
- Wenn Sie eine oder mehrere ganze Seiten oder die komplette Partitur exportieren möchten, wählen Sie einfach **Datei ▶ Exportieren ▶ Grafik**. Wählen Sie im Dialogfeld **Grafik exportieren** die Option **Alle** oder **Seiten** und geben die Seitenzahlen der Seiten ein, die Sie exportieren möchten.
- Wenn Sie einen bestimmten Bereich der Partitur exportieren möchten, selektieren Sie den gewünschten Bereich als Passage und wählen dann **Bearbeiten ▶ Auswahl ▶ Grafik** (Kürzel **Alt+G** oder **⌘+G**). Der Mauszeiger verwandelt sich in ein Kreuz und Sie können den Auswahlbereich exakt anpassen, indem Sie die jeweiligen Anfasser des Auswahlrechtecks verschieben (siehe oben). Wählen Sie dann **Datei ▶ Exportieren ▶ Grafik** und klicken auf **Grafikauswahl**.

Im Dialogfeld **Grafik exportieren** gibt es folgende Optionen:

- **Programm/Format:** Hier werden die Programme aufgelistet, die von Sibelius direkt unterstützt werden, zusammen mit den verschiedenen Dateiformaten, die es erstellen kann. Wählen Sie für den Fall, dass Ihr Programm nicht aufgeführt ist, einfach das für Ihre Software geeignetste Format.
- **Dateiname:** Bestimmt den Dateinamen, den die exportierten Grafikdateien erhalten; wenn Sie mehrere Seiten speichern, dann wird der angegebene Name (optional auch der Ordnername) als Basis für die Namen der exportierten Dateien verwendet und dabei dem Namen die jeweilige Seitenzahl angehängt.
- **Speichern in Ordner:** Hier können Sie den Speicherort für die zu exportierende(n) Grafikdatei(en) angeben; klicken Sie auf **Durchsuchen** und wählen Sie den gewünschten Ordner.
- **Unterordner erstellen:** Wenn Sie beim Export mehrerer Seiten oder der ganzen Partitur diese Option wählen, erstellt Sibelius einen neuen Ordner, in dem die Grafikdateien dann gespeichert werden; standardmäßig wird der in **Dateiname** angegebene Name plus der Bezeichnung des

Dateiformates als Ordnername verwendet; wenn Sie also beispielsweise den Dateinamen **Flötenkonzert 1. Satz** angegeben haben und EPS-Dateien exportieren, wird der Unterordner zunächst **Flötenkonzert 1. Satz EPS** heißen (selbstverständlich können Sie das nach Belieben ändern).

- **EPS-Grafik:** Diese Optionen dienen (wie die Bezeichnung vermuten lässt) dem Export von EPS-Dateien:
 - **TIFF-Vorschau beifügen:** Gestattet Ihnen, der EPS-Datei eine einfarbige TIFF-Vorschau (komprimiert mit CCITT modified Huffman RLE-Schema) beizufügen, welche die meisten Grafikprogramme in die Lage versetzt, vor dem Drucken eine Vorschau geringer Auflösung anzuzeigen
 - **Zeichensätze einschließen:** Wenn diese Option aktiviert ist, schließt Sibelius alle im Dokument verwendeten Zeichensätze (Schriften, Fonts) mit in die EPS-Datei ein. Das Einschließen der Zeichensätze vergrößert zwar die Dateigröße jeder EPS-Datei, die Sie erstellen, es wird damit jedoch gewährleistet, dass der Verleger oder Drucker, der Ihre EPS-Dateien benutzen möchte, selbige korrekt drucken kann, ohne einer separaten Kopie der Zeichensätze selbst zu bedürfen. Es empfiehlt sich, diese Option zu aktivieren, es sei denn, Sie haben einen guten Grund, dies nicht zu tun.
- **Größe:** Diese Optionen steuern die Größe der gespeicherten Grafikdatei; für die verschiedenen Dateiformate gibt es unterschiedliche Optionen:
 - **Punkte pro Inch (dpi)** (nur TIFF, PNG, BMP): Erlaubt Ihnen, die Auflösung exportierter Bitmap-Grafiken zu bestimmen. Je höher der dpi-Wert, desto größer ist die Auflösung der exportierten Datei. Der Wert gibt hier die Qualität im Vergleich zu einem Laserdrucker an; 300 dpi haben dieselbe Qualität wie ein Laserausdruck mit 300 dpi.
 - **Größe anpassen zur Optimierung der Notenzeilen** (nur TIFF, PNG, BMP): Diese Option erlaubt Sibelius kleine Anpassungen an den gewählten **Punkte pro Inch/Skalieren**-Einstellungen vorzunehmen, um zu gewährleisten, dass der Abstand zwischen allen Notenlinien in der exportierten Datei immer aus einer gleichmäßigen Anzahl von Pixeln besteht, womit deren Erscheinungsbild verbessert wird.
 - **Kleinsten Rahmen verwenden:** Bestimmt die Maße der erstellten EPS-Datei. Wenn diese Option deaktiviert ist, verwendet die EPS-Datei dieselbe Seitengröße wie die Partitur (einschließlich der Ränder) als »Rahmen«, die so genannte »Bounding box«. Wenn diese Option eingeschaltet ist, wird die EPS-Datei auf die kleinstmöglichen Maße gestutzt, d.h. gerade bis zu den Rändern des Notenbildes.
- **Optionen:** Weitere Optionen, von denen bestimmte nur bei bestimmten Dateiformaten zum Zuge kommen:
 - **Schwarzweiß** (nur TIFF, PNG, BMP): Außer wenn Sie eine Partitur exportieren möchten, die farbige Objekte (oder importierte Farbgrafiken) enthält, sollten Sie diese Option eingeschaltet lassen. Das Speichern von Schwarzweiß-Grafiken reduziert die Dateigröße auf ein Minimum, ohne dabei die Qualität (negativ) zu beeinflussen.
 - **Ansicht-Menü-Optionen einschließen:** Diese Option legt fest, ob die jeweils aktuellen Optionen des **Ansicht-Menüs** (wie Ausgeblendete Objekte, Markierungen, Notenfarben usw.) sichtbar in die Grafikdatei(n) mit eingeschlossen werden sollen. In der Voreinstellung ist diese Option deaktiviert.

- **Farbige Objekte mit einschließen:** Wenn Sie diese Option ausgeschaltet haben (oder wenn Schwarzweiß eingeschaltet ist), werden jegliche farbige Objekte in Ihrer Partitur in der exportierten Datei in Schwarz erscheinen.
- **Ersetzen:** Diese Optionen machen dasselbe wie die beim Drucken (☞ **5.8 Drucken**), sie beheben nämlich Probleme verschiedener Druckertreiber bzw. Grafikprogramme, die sich auf den Ausdruck von Linien und Akkoladen-Klammern auswirken.

Sobald Sie die gewünschten Optionen gewählt haben, klicken Sie auf OK, um die Grafikdatei(en) zu exportieren.

Stapelverarbeitung

Sibelius besitzt ein Plug-In, das automatisch Grafikdateien aller Partituren eines Ordners speichern kann – siehe **Dateien in Ordner zu Grafiken konvertieren** in ☞ **5.17 Plug-Ins**.

Grafikformate

Es gibt zwei Arten von Grafikdatei-Formaten: *Vektor*-Grafiken und *Bitmap*-Grafiken.

Vektor-Grafiken sind skalierbar – in anderen Worten, Sie können sie ohne jegliche Qualitätseinbußen vergrößern oder verkleinern –, diese Dateien haben im Allgemeinen auch eine kleinere Dateigröße als Bitmap-Grafiken.

Bitmap-Grafiken sind nicht skalierbar und nehmen üblicherweise mehr Speicherplatz in Anspruch, werden aber von einer größeren Vielfalt an Programmen unterstützt.

Mit Sibelius können Sie Grafikdateien in folgenden Formaten erstellen:

- *Vektor*: EPS (Windows und Mac).
- *Bitmap*: TIFF, PNG, BMP (Windows und Mac).


Diese Formate werden alle im Folgenden einzeln erläutert. Sie können mit Sibelius auch PDF-Dateien erstellen, siehe unten bei **PDF-Dateien erstellen**. Beim Kopieren und Einfügen über die Zwischenablage verwendet Sibelius eine Bitmap-Grafik.

EPS-Dateien (Encapsulated PostScript)

Die meisten Verleger und Druckereien bevorzugen zum Druck der Noten EPS-Dateien, welche Sie mit Sibelius direkt erstellen können.

Beachten Sie bitte, dass EPS-Dateien mit den allermeisten Programmen nicht auf Nicht-PostScript-Druckern gedruckt werden können. Der Druck einer EPS-Datei auf einem Nicht-PostScript-Drucker resultiert entweder in einer leeren Seite, einem Hinweis, dass Sie *EPS-Dateien nicht auf Nicht-PostScript-Druckern* drucken können oder in einem Ausdruck der TIFF-Vorschau in niedriger Auflösung, die der EPS-Datei beigefügt ist.

Wir empfehlen Ihnen, dass Sie bei Ihren EPS-Dateien die Zeichensätze mit einschließen; wenn Sie dies nicht tun, haben Sie von uns die Erlaubnis, die Zeichensätze Opus, Helsinki, Reprise und Inkpen2 Ihrem Verleger oder Ihrer Druckerei zur Verfügung zu stellen, Sie *müssen* allerdings sicherstellen, dass Sie auch eine Erlaubnis haben, die Zeichensätze anderer Hersteller weiterzugeben.

Sie können mit Sibelius EPS-Dateien erstellen, ob Sie nun die TrueType- oder die Type-1-Zeichensätze verwenden; standardmäßig sind die TrueType-Schriften installiert (Sie können von einer Schrift nicht gleichzeitig deren TrueType- und PostScript-Type 1-Version installiert haben) – siehe **Type-1-Musik-Fonts installieren** in  **7.10 Musik-Fonts**. Die Zeichensätze, die Sie beim Erstellen von EPS-Dateien mit Sibelius einschließen, sind jedoch bestimmten Einschränkungen unterworfen, und zwar folgenden:

- Type-42-Fonts werden nicht unterstützt. Das Type-42-Font-Format ist die PostScript-Version des TrueType-Standards. Alle PostScript-Level - 3-kompatiblen Geräte (wie z.B. Drucker) können TrueType-Fonts darstellen, solange diese in das PS-Type-42-Font-Format mit eingepackt werden.
- TrueType-Font-Outlines haben eine im Verhältnis zu PS-Font-Outlines unterschiedliche Darstellung, sodass beim Konvertieren der Fonts von TrueType nach Type 3 zwecks Einbettung in die EPS-Datei bestimmte Informationen verloren gehen können. Zwischen dem originalen TrueType-Font und dem in die EPS-Datei eingebetteten Font kann es im Erscheinungsbild ganz leichte Unterschiede geben; diese Unterschiede sind in fast allen Fällen aber nicht zu entdecken.
- Es können nur Zeichensätze mit lateinischem Schriftsystem eingebettet werden
- OpenType-Fonts mit PostScript-Outlines können nicht eingebettet werden
- Multiple-Master-Fonts können eingebettet werden, die eingebetteten Zeichensätze sehen allerdings nicht exakt wie die jeweils verwendeten Multiple-Master-Schriften aus
- Auf dem Macintosh aktivierte PostScript-Type-1-Font-Suitcases (SFNT) und aktivierte PostScript Type 1 CID Font-Suitcases (SFNT/CID) können nicht eingebettet werden.

Manche Grafikprogramme auf dem Mac (z.B. Corel Draw 8) können beim Öffnen von Sibelius-EPS-Dateien eine Fehlermeldung anzeigen; wenn Sie eine Fehlermeldung erhalten, probieren Sie, die EPS-Datei in Sibelius nochmals zu speichern, diesmal ohne die TIFF-Vorschau.

Wenn Sie EPS-Dateien in Adobe Illustrator 9.0 importieren, empfehlen wir Ihnen, die Option **Typografische Anführungszeichen** und die Ligaturen-Optionen in **Satz/Sonderzeichen** (Text-Menü) auszuschalten, da diese Optionen bestimmte Zeichen des Fonts ändern, was zum Verschwinden mancher der Musik-Font-Symbole führen kann.

Wenn Sie EPS-Dateien in Adobe PageMaker importieren, mag es vorkommen, dass Sie beim Drucken des Dokuments einen Hinweis erhalten, der Sie warnt, dass die in der EPS-Datei eingebetteten Schriften nicht gefunden werden konnten. Sofern die Zeichensätze in Ihrer EPS-Datei mit eingeschlossen sind, spielt das keine Rolle, das Dokument wird trotz dieses Warnhinweises korrekt gedruckt.

TIFF-Dateien

TIFF (Tagged Image File Format) ist ein weitverbreitetes Bitmap-Format, das für Noten besonders geeignet ist, da es sehr effizient komprimiert werden kann. Wenn Sie keine EPS-Dateien verwenden können (z.B. weil Sie keinen PostScript-Drucker haben), empfehlen wir Ihnen, stattdessen TIFF-Dateien einzusetzen.

Der TIFF-Export kann während des Exportierens ziemlich viel Speicher in Anspruch nehmen; es sollte Ihnen aber trotzdem möglich sein, ganze Seiten mit 1200 dpi ohne Probleme zu exportieren.

Außer wenn Sie in Ihren TIFF-Dateien Farbe benötigen, lassen Sie die Option **Schwarzweiß** eingeschaltet, da die Dateigröße damit so klein wie möglich gehalten wird.

PNG-Dateien

PNG (Portable Network Graphics) ist ein weiteres weitverbreitetes Bitmap-Format mit hervorragender Komprimierung. Unterstützung für PNG ist in Desktop-Publishing-Anwendungen weniger gängig als für TIFF, dennoch ist PNG das optimale Format zur Veröffentlichung von Grafiken Ihrer Musik im Internet.

BMP-Dateien

Das BMP-Format ist dem von TIFF ähnlich, es ist nur nicht so weit verbreitet. Die Farbtiefe der gespeicherten BMP-Datei entspricht der jeweiligen Farbtiefe-Einstellung Ihres Monitors, es sei denn, Sie aktivieren die **Schwarzweiß**-Option im Dialogfeld **Datei ▶ Exportieren ▶ Grafik**, was die Dateigröße erheblich reduziert. Im Allgemeinen sollten Sie anstelle von BMP lieber PNG verwenden, da Sie so kleinere Dateien erhalten, selbst wenn Sie mit Farben arbeiten.

PDF-Dateien erstellen

PDF-Dateien (Portable Document Format) ermöglichen das elektronische Veröffentlichen von Dokumenten, die mit Programmen wie Textverarbeitungen und DTP-Programmen erstellt wurden, wobei das originale Erscheinungsbild zum Betrachten und Drucken auf jedem beliebigen System beibehalten wird.

Auf dem Mac benötigen Sie keine zusätzliche Software. Um eine PDF-Datei Ihrer Partitur zu erstellen, wählen Sie **Datei ▶ Drucken** und klicken auf die Schaltfläche **Als PDF sichern**.

In Windows unterstützt Sibelius die Erstellung von PDF-Dateien, sofern Sie eine entsprechende Software zur Erstellung von PDF-Dateien auf Ihrem Computer installiert haben. Die »offizielle« PDF-Software ist Adobe Acrobat; das ist ein kommerzielles Produkt, zu finden bei www.adobe.de, erhältlich für Mac und Windows. Es gibt aber einige kostenlose Alternativen, einschließlich PDFCreator, das Sie von pdfcreator.sourceforge.net herunterladen können.

PDF-Dateien werden von Software erstellt, die sich wie ein Druckertreiber verhält und auch so installiert wird. Das bedeutet, dass in Sibelius das Erstellen einer PDF-Datei so einfach wie das Drucken einer Datei ist, indem der von Ihnen gewählte »PDF-Drucker« verwendet wird. Zu weiteren Informationen konsultieren Sie die Dokumentation, die Sie zusammen mit Ihrer PDF-Software erhalten haben.

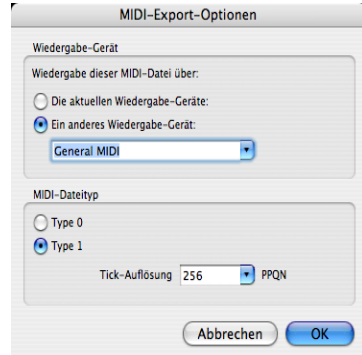
Um PDF-Dateien anzuzeigen und zu drucken, muss auf Ihrem Computer der kostenlose Adobe Acrobat Reader installiert sein. Auf dem Mac geht dies auch mit dem Programm Vorschau, das mit dem Betriebssystem geliefert wird. Sie können die neueste Version des Acrobat Reader aus dem Internet herunterladen: www.adobe.com

8.12 Exportieren von MIDI-Dateien

Sie können eine Partitur als MIDI-Datei speichern, sodass Sie Noten in praktisch alle anderen Musikprogramme übernehmen können. Zum Exportieren von MIDI-Dateien benötigen Sie keinerlei MIDI-Interface oder irgendein anderes MIDI-Gerät.

Eine MIDI-Datei speichern

- Wählen Sie **Datei** ▶ **Exportieren** ▶ **MIDI Datei**. ein einfaches Dialogfeld wird angezeigt (siehe rechts).
- Sie können mithilfe der Optionen **Die aktuellen Wiedergabe-Geräte** und **Ein anderes Wiedergabe-Gerät** wählen, für welches Wiedergabe-Gerät die MIDI-Datei exportiert werden soll. Sibelius wählt standardmäßig Einstellungen zum Exportieren einer für die Wiedergabe auf einem **General - MIDI-Gerät** geeigneten MIDI-Datei. Dies eignet sich z.B. für Dateien, die lediglich für die Wiedergabe verschickt werden sollen. Wenn Sie jedoch ein virtuelles Instrument verwenden und eine MIDI-Datei exportieren möchten, um sie z.B. in einem Sequenzer wie Pro Tools zu öffnen und weiter an der MIDI-Wiedergabe zu arbeiten, müssen Sie in der Liste **Ein anderes Wiedergabe-Gerät** ein geeignetes Sound-Set wählen. Sibelius exportiert dann die MIDI-Datei mit allen benötigten MIDI-Controller-Wechseln, Keyswitches usw.
- Sie können auch festlegen, ob eine MIDI-Datei des **Typs 0** oder des **Typs 1** exportiert werden soll. **Typ-1-MIDI-Dateien** werden für nahezu jeden Verwendungszweck empfohlen. Auf manchen Geräten, wie z.B. elektronischen Klavieren und Keyboards, ist jedoch nur die Wiedergabe von MIDI-Dateien des Typs 0 möglich. Sehen Sie in der Dokumentation zu Ihrem Gerät nach, ob Typ 0 oder Typ 1 erforderlich ist. Wählen Sie im Zweifelsfall **Typ 1**.
- Die **Tick-Auflösung** ist eine angenehm unauffällige Option. Die Standardeinstellung ist **256 PPQN** (»Pulses Per Quarter Note«) entspricht der internen Auflösung von Sibelius und wird empfohlen. Manche Geräte können jedoch nur MIDI-Dateien mit bestimmten Auflösungen wiedergeben. Die eventuell für Ihr Gerät erforderliche Tick-Auflösung ist in der dazugehörigen Dokumentation angegeben; behalten Sie im Zweifelsfall die Einstellung **256** bei. (Höhere PPQN-Werte bewirken keine Steigerung der »Präzision« der exportierten MIDI-Datei, da die interne Auflösung von Sibelius fest auf 256 eingestellt ist.)
- Wenn Sie die gewünschten Optionen eingestellt haben, klicken Sie auf **OK**. Geben Sie dann den **Dateinamen** ein: Er sollte sich vom Namen der ursprünglichen Sibelius-Datei unterscheiden, um Verwechslungen zu vermeiden! Speichern Sie die Datei dann an einem geeigneten **Speicherort**.



Beim Exportieren von MIDI-Dateien bezieht Sibelius alle Wiedergabeoptionen wie *Espressivo*, *Rubato* und *Rhythmus-Stil* ein. Das bedeutet, Sie können Sibelius sogar als raffinierte »Retuschierfunktion« für MIDI-Dateien einsetzen: Öffnen Sie einfach die MIDI-Datei, aktivieren Sie einige interessante Wiedergabeeinstellungen – und Sie können im Handumdrehen eine verbesserte Version als MIDI-Datei speichern!

Stapelverarbeitung

Sibelius besitzt ein Plug-In, mit dem in einem Arbeitsgang von allen Partituren eines Ordners MIDI-Dateien gespeichert werden können – siehe **5.17 Partituren-Ordner in MIDI konvertieren** auf Seite 501.

Rubato

Wenn Rubato im Dialogfeld **Play ▶ Interpretation** eingeschaltet ist und die Partitur als MIDI-Datei gespeichert wird, erscheinen die vom Rubato geänderten Zeitabläufe in der Datei, sodass beim Öffnen der Datei in einem MIDI-Sequencer folglich die Noten sich »außerhalb der Ausrichtung« befinden.

Dies geschieht, da das Rubato direkt den Notenbeginn manipuliert und keine Tempoänderungen erstellt. Wenn Sie also eine MIDI-Datei für die Verwendung in anderen Programmen speichern und Sie die Datei korrekt quantisiert wissen möchten, setzen Sie **Rubato** auf **Meccanico**, bevor Sie die MIDI-Datei speichern.

Wiederholungen

Standardmäßig enthalten die von Sibelius gespeicherten MIDI-Dateien alle in der Original-Partitur vorhandenen Wiederholungen. Wenn Sie dies aus irgendeinem Grunde nicht wünschen, schalten Sie die Option **Wiederholungen spielen** im Dialogfeld **Play ▶ Interpretation** aus, bevor Sie die MIDI-Datei speichern.

Partituren mit mehr als 15 Notenzeilen

Nur für Fortgeschrittene

Da Sibelius zum Export von MIDI-Dateien denselben Code wie zur Wiedergabe verwendet, ist es in der Lage, Effekte wie **Espressivo** in MIDI-Dateien mit einzuschließen. Ein entscheidender Unterschied kommt nur bei Partituren mit mehr als 15 Notenzeilen ins Spiel.

Eine Standard-MIDI-Datei kann aus nicht mehr als 16 Kanälen bestehen (jedoch aus einer viel größeren Anzahl von Spuren, d.h. Tracks), was in der Theorie zur Folge hat, dass auch nur 16 verschiedene Klänge gleichzeitig gespielt werden können. Sibelius gestattet mehr als einem Instrument denselben MIDI-Kanal zu teilen, dank eines komplexen Systems, das vor den Noten die entsprechenden Program Changes einfügt, um diese mit den jeweils richtigen Klängen wiederzugeben.

Beim Exportieren von MIDI-Dateien korrespondiert in einer MIDI-Datei vom Typ 1 jedoch jede Notenzeile mit einer unterschiedlichen MIDI-Spur; anders gesagt belegen zwei Notenzeilen, die sich in Sibelius einen Kanal teilen, in der MIDI-Datei zwei verschiedene Spuren, die beide demselben Kanal zugewiesen werden. Das bedeutet, dass bei der Wiedergabe einer MIDI-Datei, die mehr als 15 Notenzeilen enthält, eine oder mehrere Notenzeilen mit dem falschen Klang abgespielt werden können.

Der einzige Weg, dies zu verhindern, wäre das Einfügen von Program Changes vor jeder Note; das ist aber nicht wünschenswert, da einige MIDI-Geräte (z.B. die Roland JV-Serie) sehr langsam auf Program Changes reagieren und die MIDI-Datei daher nicht gleichmäßig abgespielt würde. Das Einfügen von Program Changes vor jeder Note würde die MIDI-Datei in einem Sequenzer-Programm auch sehr schwer editierbar machen. Sibelius exportiert die Datei stattdessen ganz einfach

8. Dateien

mit Kanälen, die sich mehrere Notenzeilen teilen. Sie können die MIDI-Datei in einem Sequenzer öffnen und manche dieser Kanäle zur Wiedergabe auf anderen Wiedergabe-Geräten neu zuteilen (da es heutzutage völlig normal ist, dass MIDI-Geräte 32, und nicht nur 16 Kanäle haben).

Zu diesem Problem gibt es die ideale Lösung nicht – da MIDI einfach nicht zur Wiedergabe von großen Partituren entwickelt wurde, ist jede Lösung ein Kompromiss und nichts weiter als der Versuch der Quadratur des Kreises. Jedoch ist Sibelius' Methode für Anwender, die ihre Noten in einem Sequenzer bearbeiten möchten, höchst nützlich und ermöglicht innerhalb der Einschränkungen von MIDI eine optimale Wiedergabe.

8.13 Exportieren von Audio-Dateien


📖 4.4 Sibelius Sounds Essentials.

🎵 Sibelius Sounds und Kontakt Player 2.

In Sibelius können Sie digitale Audio-Dateien von Partituren speichern, um sie anschließend direkt auf CD zu brennen oder in MP3-Dateien für das Internet umzuwandeln. Sie benötigen dafür eine Wiedergabe-Konfiguration mit mindestens einem virtuellen Instrument, z.B. die mitgelieferte Bibliothek Sibelius Sounds Essentials, die Kontakt Player 2 nutzt (📖 **4.4 Sibelius Sounds Essentials**).

Audio exportieren

Um eine Audio-Datei Ihrer Partitur im WAV-Format (Windows) oder AIFF-Format (Mac) zu erzeugen:

- Wenn Sie virtuelle Instrumente gleichzeitig mit anderen MIDI-Geräten für die Wiedergabe verwenden, können nur die über die virtuellen Instrumente abgespielten Notenzeilen als Audio exportiert werden. Es empfiehlt sich daher im Allgemeinen, in der Wiedergabekonfiguration ausschließlich virtuelle Instrumente zu verwenden (📖 **4.11 Wiedergabe-Geräte**).
- Wählen Sie **Datei** ▶ **Exportieren** ▶ **Audio** oder klicken Sie auf das entsprechende Symbol in der Werkzeugleiste (siehe rechts). 
- Es erscheint ein einfaches Dialogfeld, in dem Sie angeben können, wo die Audio-Datei gespeichert werden soll und wie Sie sie benennen möchten. Sibelius sagt Ihnen, welche Dauer die Audio-Datei haben und wie viel Festplattenspeicher sie belegen wird.
- Wenn diese Einstellungen für Ihre Zwecke geeignet sind, klicken Sie auf **Speichern (Sichern)**. Der Export wird gestartet. Sibelius exportiert die Audio-Datei *off-line*, d.h., die Partitur wird während dieses Vorgangs nicht hörbar abgespielt, sondern die Audio-Daten werden direkt auf die Festplatte übertragen. Je nach Komplexität der Partitur und der Geschwindigkeit des Computers kann der Export langsamer oder schneller als in Echtzeit erfolgen. Dies hat den Vorteil, dass auch für Partituren, die für eine fehler- und stotterfreie Wiedergabe auf dem Computer zu komplex sind, einwandfreie Audio-Spuren exportiert werden: In solchen Fällen dauert der Export lediglich länger als die direkte Wiedergabe.
- Wenn Sie die Aufnahme an irgendeiner Stelle stoppen möchten, klicken Sie in dem Fenster der Fortschrittsanzeige, welches während der Aufnahme erscheint, auf **Abbrechen**. Die teilweise fertiggestellte Audio-Datei wird an dem angegebenen Ort gespeichert. Sie können so z.B. nur bestimmte Abschnitte einer Partitur, etwa einen Satz eines größeren Werkes, aufnehmen.

Audio-Dateien auf CD brennen

Wenn Sie in Ihrem Computer ein CD-R/RW-Laufwerk haben (auch bekannt als »CD-Brenner«), sollte es dazu auf Ihrem Rechner auch schon die dazugehörige Software zum Brennen von Daten- und Audio-CDs geben. Der genaue Vorgang zum Brennen der von Sibelius erzeugten Audio-Dateien kann sich je nach verwendeter Brenn-Software unterscheiden; bitte konsultieren dazu die entsprechenden Anleitungen.

MP3-Dateien erzeugen

Bei MP3 (vollständiger Name: MPEG Audio Layer 3) handelt es sich um das am weitesten verbreitete Format zum Musikaustausch über das Internet bzw. E-Mail, da MP3-Dateien viel kleiner als WAV- oder AIFF-Dateien sind. Sobald Sie von Sibelius aus eine Audio-Datei gespeichert haben, können Sie diese ganz leicht in eine MP3-Datei umwandeln, mithilfe frei erhältlicher Software:

- *Mac*: mAC3dec (sourceforge.net/projects/mac3dec/) konvertiert zwischen AIFF und MP3 mit einem einfachen Drag-and-drop-Interface
- *Windows*: dbPowerAmp Music Converter (www.dbpoweramp.com/dmc.htm) konvertiert zwischen vielen verschiedenen Audio-Formaten, einfach über einen Rechtsklick auf die Datei im Windows Explorer.
- Viele andere Programme können zu und von MP3 konvertieren, einschließlich das Audio-Editor-Programm Audacity (audacity.sourceforge.net/) und QuickTime Pro (www.apple.com/quicktime/pro/).

8.14 Exportieren von Scorch-Webpages

📖 **5.19 SibeliusEducation.com, 5.20 SibeliusMusic.com.**

🖨️ Internet-Publishing.

Das Internet ist das ideale Medium, um weltweit ein Publikum für Ihre Musik zu erreichen. Mit Sibelius und dem kostenlosen Browser-Plug-In Scorch kann jeder von Ihrer eigenen Website Partituren anschauen, abspielen, transponieren und drucken (📖 **5.20 SibeliusMusic.com**).

Empfohlene Einstellungen

Im Kapitel 📖 **5.20 SibeliusMusic.com** finden Sie Informationen zu verschiedenen Einstellungen, mit denen sicher gestellt werden soll, dass andere Leute Ihre Partituren betrachten, abspielen und drucken können, unabhängig vom jeweiligen Equipment.

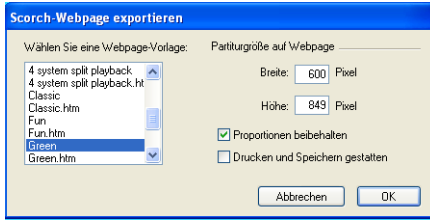
Wenn Sie Ihre Partituren zum Veröffentlichen auf Ihrer eigenen Website einrichten, wo Sie eine größere Kontrolle über das Erscheinungsbild der Partitur haben, sollten Sie auch in Betracht ziehen, Papier- und Notenzeilengröße (Rastral) zu ändern, um eine bestmögliche Lesbarkeit zu garantieren. Bei kleineren Ensembles im Hochformat bietet es sich außerdem an, das Papierformat so einzustellen, dass nur ein System pro Seite Platz hat; so müssen Besucher Ihrer Website die Scorch-Notenseite nicht immer nach oben und unten verschieben, um alle Systeme sehen zu können. Es gibt schon vorbereitete Webpage-Vorlagen, die so eingerichtet sind, dass immer nur ein System angezeigt wird – siehe **Webpage-Vorlagen** weiter unten.

Exportieren

- Wählen Sie zuerst **Datei ▶ Partitur-Informationen**, klicken Sie dort auf die Registerkarte **Komponist/Titel** und geben Sie die entsprechenden Informationen zu Ihrem Stück ein (falls Sie dies noch nicht beim ersten Erstellen der Partitur im Dialogfeld **Neue Partitur** gemacht haben sollten) – die Webpage, die Sie gerade erstellen möchten, setzt voraus, dass Sie die Felder **Titel** und **Komponist** ausgefüllt haben, sodass diese Informationen in die Webpage eingebunden werden können.
- Wählen Sie **Datei ▶ Exportieren ▶ Scorch-Webpage**
- Geben Sie einen Dateinamen ein. Sibelius entfernt sämtliche Leerzeichen aus den Dateinamen sowohl der Sibelius-Datei (.sib) als auch der HTML-Datei (.htm) und kürzt den Namen auf 27 Zeichen plus einer Dateierweiterung von drei Zeichen, sodass die Dateinamen von allen Webservern ohne Probleme verwendet werden können.
- Falls Sie im Dialogfeld **Datei ▶ Partitur-Informationen** nichts eingegeben haben, werden Sie darauf hingewiesen, dass z.B. die Felder **Titel** und **Komponist** leer sind
- Sie werden nach einer Webpage-Vorlage gefragt, in die Sie die Partitur einbauen möchten – siehe **Webpage-Vorlagen** weiter unten. Sie können auch die Höhe und die Breite der Partitur angeben, so wie sie dann auf der Webpage erscheinen wird. Wenn Ihr Ehrgeiz nicht zu groß ist,

8. Dateien

geben Sie sich einfach mit der Webpage-Vorlage **Klassisch** zufrieden, vergessen die anderen Einstellungen und klicken auf **OK**.



Wenn Sie den Wert von **Breite** vergrößern, wird die Seite und damit auch die Noten größer; es besteht keine Notwendigkeit, bei **Höhe** einen Wert einzugeben, wenn die Seite ihre Proportionen behalten soll, was natürlich ratsam ist.

Die Option **Proportionen beibehalten** stellt sicher, dass Höhe und Breite der Notenseite immer im gleichen Verhältnis bleiben

Drucken und Speichern (Sichern) gestatten gibt Ihnen – wie der Name schon vermuten lässt – die Möglichkeit festzulegen, ob der Besucher Ihrer Website die Noten drucken und speichern oder nur abspielen darf – siehe **Drucken und Speichern mit Scorch** weiter unten.

- Sibelius speichert dann zwei Dateien am angegebenen Ort: Eine HTML-Datei (mit der Dateierweiterung **.htm**) und eine Sibelius-Partitur (mit der Dateierweiterung **.sib**).

Nun ist alles zum Hochladen dieser zwei Dateien auf Ihre Website bereit. Abhängig vom jeweiligen Provider benötigen Sie dazu möglicherweise ein FTP-Programm, oder Sie können die Dateien über Ihren Webbrowser auf die Website laden.

Beide Dateien, die eigentliche Sibelius-Partitur und die Webpage müssen sich auf Ihrer Website *im selben Ordner* befinden – der HTML-Code der Webpage verweist auf die Sibelius-Datei.

Stapelverarbeitung

Bei Sibelius wird ein Plug-In mit geliefert, das Scorch-Webpages von allen Partituren eines Ordners auf einmal erstellt und auch eine Indexseite mit den Links zu jeder einzelnen Partitur erzeugt – siehe **Partituren-Ordner in Webpages konvertieren** auf Seite 501.

Drucken und Speichern mit Scorch

Wenn Sie beim Speichern als Scorch-Webpage die Option **Drucken und Speichern gestatten** aktivieren, ist es den Besuchern Ihrer Website möglich, Ihre Partitur zu drucken und die Sibelius-Datei auch auf dem Computer zu speichern, sodass sie diese in Sibelius selbst öffnen können.

Das macht den Austausch von Noten mit Anderen einfach: Lehrer können ihre Unterrichtsblätter auf der Website der Schule ablegen, die Schüler können sie dann direkt vom Webbrowser aus ausdrucken oder, wenn sie selbst Sibelius haben, die Datei herunterladen und das Notenblatt in Sibelius vervollständigen.

Beachten Sie bitte, dass die Option **Drucken und Speichern gestatten** nicht dieselben Vorteile wie das Veröffentlichen bei SibeliusMusic.com bietet:

- Es ist Ihnen nicht gestattet, ohne eine spezielle Lizenz von uns Scorch zu einem kommerziellen Verwendungszweck einzusetzen, d.h. Sie dürfen von den Besuchern Ihrer Website für das Drucken und Speichern Ihrer Partituren via Scorch kein Geld verlangen.

- Die Noten auf Ihrer eigenen Website sind nicht sicher verschlüsselt, sodass die Besucher, die selbst Sibelius besitzen, Ihre Partituren einfach mit einem Klick auf den **Speichern**-Knopf in Scorch herunterladen und in Sibelius bearbeiten können.

Auch wenn Sie das Drucken und Speichern nicht gestatten, werden Ihre Partituren trotzdem auf den Computer des Betrachters in unverschlüsselter Form geladen. Immer, wenn Sie etwas in Ihrem Webbrowser anschauen, handle es sich dabei um Text, Bilder oder auch um eine Sibelius-Partitur, die mithilfe des Scorch-Plug-Ins betrachtet wurde, wurde dies in den Ordner mit den temporären Internetdateien auf Ihrer Festplatte geladen. Das bedeutet, dass jeder, der Ihre Partituren auf Ihrer persönlichen Website anschaut, potenziell in der Lage ist, die Originaldatei zu verwenden und zu bearbeiten (sofern derjenige Sibelius selbst besitzt).

In anderen Worten heißt das, dass das Publizieren Ihrer Werke auf Ihrer eigenen Website in keins-ter Weise sicher ist. Wenn Sie jedoch bei SibeliusMusic.com veröffentlichen, sind Ihre Noten sicher.

SibeliusMusic.com verwendet ein verschlüsseltes Dateiformat, das ausschließlich vom Scorch-Plug-In verstanden wird – d.h. sogar wenn jemand die Datei tatsächlich auf der eigenen Festplatte finden würde, könnte sie mit keinem Programm außer mit Scorch geöffnet werden (nicht einmal mit Sibelius). Es wird damit auch sicher gestellt, dass niemand diese Datei drucken kann, auch wenn er eine solcherart verschlüsselte Sibelius-Datei mit Scorch öffnet, da das Drucken über Scorch von einer Kommunikation zwischen Scorch und SibeliusMusic.com abhängt.

Wenn Sie auch auf Ihrer eigenen Website sicher veröffentlichen möchten, kontaktieren Sie bitte Sibelius Software zwecks einer Lizenzierung der Sibelius Internet Edition, einer speziellen Version von Sibelius für das kommerzielle Internet-Publishing.

Partitur-Informationen

Die Webpage kann Informationen wie z.B. den Komponisten, den Titel usw. enthalten. Alles, was Sie dafür machen müssen, ist, beim Erstellen der Partitur die entsprechenden Angaben im Dialogfeld **Datei** ▶ **Neu** zu machen oder später die Felder im Dialogfeld **Datei** ▶ **Partitur-Informationen** auszufüllen; wenn Sie dann eine Webpage speichern, kann Sibelius diese Informationen automatisch sowohl in Form von HTML-Tags einbauen, als auch die wichtigsten Informationen als Text in die Webpage einsetzen.

Zuerst müssen Sie eine Webpage-Vorlage anfertigen, die alle von Ihnen gewünschten Informationen darstellt (siehe unten unter **Eine Webpage individuell einrichten**).

Falls Sie Geschick zum Programmieren besitzen, können Sie ein Programm schreiben, um einen Online-Katalog (oder sogar eine Suchmaschine) der Partituren auf Ihrer Website zu erstellen. Dieser Katalog würde dann automatisch auf die HTML-Tags zugreifen, mit Links zu den Partituren.

Webpage-Vorlagen

Eine Reihe von Webpage-Vorlagen in verschiedenen Stilen und Farbkombinationen sind schon für Sie vorbereitet. Manche der Vorlagen verwenden eine sehr nützliche Funktion von Scorch: *Aufgeteilte Wiedergabe*. Die aufgeteilte Wiedergabe dient dazu, dass Sie zur Wiedergabe über Scorch dazuspielen können, ohne sich um das Wenden der Seiten Gedanken machen zu müssen – so als ob ein intelligenter Blätterer immer zur Stelle wäre.

8. Dateien

Sobald Scorch während der Wiedergabe das Ende eines Systems erreicht, ersetzt es das gerade gespielte System mit dem nächsten weiter unten auf der Seite. Ihre Augen folgen so ganz natürlich den Noten auf der Seite nach unten, und sobald Sie das Seitenende erreicht haben, werden Sie feststellen, dass die nächsten paar Systeme schon oben im Scorch-Fenster auftauchen.

Die aufgeteilte Wiedergabe funktioniert am besten bei Musik für Solo-Instrumente oder kleine Ensembles (wie z.B. Solo-Instrument plus Klavier). Probieren Sie diese Funktion mit den Vorlagen **2 Sys aufgeteilt Wiederg**, **3 Sys aufgeteilt Wiederg** oder **Sys aufgeteilt Wiederg** aus.

Die Vorlagen **1 System Wiedergabe** und **1 System Ansicht** zeigen immer nur ein System an: Dies ist praktisch, wenn die Besuchern Ihrer Website den Noten folgen können sollen, ohne dass sie die Seite nach unten oder oben verschieben müssen. (**1 System Wiedergabe** zeigt die ganze Seite, wenn in Scorch keine Wiedergabe läuft, und nur ein System, wenn abgespielt wird.)

Wenn Sie Drucken und Speichern via Scorch gestatten, werden Ihre Partituren so gedruckt, wie sie in Sibelius erscheinen, d.h. die aufgeteilte Wiedergabe hat keinen Einfluss auf die Partituren selbst; es handelt sich bloß um eine andere Art der Betrachtung der Partituren in Scorch.

Eine Webpage individuell einrichten

Wenn Sie nicht die von Sibelius mitgelieferten Webpage-Vorlagen benutzen oder selbige verbessern möchten, benötigen Sie dazu ein paar HTML-Grundkenntnisse (oder einen Freund, der HTML spricht).

Die von Sibelius erstellten Webpages sind recht einfach gehalten und Sie können sie beliebig ändern und bearbeiten – vielleicht möchten Sie Ihren eigenen Hintergrund oder Grafiken einbauen, oder weitere Informationen, Links oder was auch immer.

Sie können Ihre eigenen Webpage-Vorlagen anfertigen und diese mit der Dateierweiterung **.htm** im Ordner **Vorlagen** innerhalb des Sibelius-Ordners speichern (siehe **Vom Anwender editierbare Dateien** auf Seite 669). Diese Dateien erscheinen dann in der Liste der Webpage-Vorlagen.

Eine Webpage-Vorlage ist eine Standard-HTML-Datei mit ein paar speziellen Tags, wo der Dateiname und die Bildgröße eingefügt werden, wenn Sie eine Scorch-Webpage speichern. Es gibt auch optionale Tags, die von den Feldern **Titel**, **Komponist** etc. des Dialogfelds **Datei ▶ Partitur-Informationen** ersetzt werden. Hier die vollständige Liste der Tags (nicht alle werden in den Beispiel-Vorlagen verwendet):

<code>\$FILENAME\$</code>	Dateiname + Dateierweiterung der Sibelius-Datei
<code>\$PATHNAME\$</code>	Pfad der Sibelius-Datei
<code>\$WIDTH\$, \$HEIGHT\$</code>	Aus dem Dialogfeld Als Scorch-Webpage speichern
<code>\$TITLE\$, \$COMPOSER\$, \$ARRANGER\$, \$LYRICIST\$, \$ARTIST\$, \$MOREINFO\$</code>	Aus dem Dialogfeld Datei ▶ Neu und Datei ▶ Partitur-Informationen

Zur Verwendung dieser Tags sehen Sie sich bitte eines der mitgelieferten Beispiele der Webpage-Vorlagen an.

Die einzigen benötigten Objekte sind die verschachtelten Tags `<object>` und `<embed>`, die etwa so aussehen sollten:

```
<object id="ScorchPlugin"
  classid="clsid:A8F2B9BD-A6A0-486A-9744-18920D898429"
  width="x"
  height="y"
  codebase="http://www.sibelius.com/download/software/win/
ActiveXPlugin.cab">
<param name="src" value="Dateiname.sib">
<embed src="Dateiname.sib"
  width="x"
  height="y"
  type="application/x-sibelius-score"
  pluginspage="http://www.sibelius.com/cgi/plugin.pl">
</object>
```

wobei *filename.sib* den Pfad zur Sibelius-Datei darstellt, *x* die Breite und *y* die Höhe des Scorch-Fensters in Pixeln angibt. Sie können diese Felder bei der Verwendung von **Datei ▶ Speichern als ▶ Scorch-Webpage** automatisch ausfüllen lassen, wenn Sie sie in Ihrer Webpage-Vorlage auf jeweils `$_FILENAME$`, `$_WIDTH$` und `$_HEIGHT$` einstellen.


Ändern Sie nichts an den Attributen `classid`, `codebase`, `type` oder `pluginspage`, da diese den Browser auf Scorch hinweisen und ihm mitteilen, wo dieses Plug-In zu finden ist, falls es noch nicht installiert wurde.

Probleme und Lösungen

Es mag manche Web-Server geben, die Scorch-Webpages nicht anzeigen; in diesem Fall teilt Ihr Browser Ihnen mit, dass kein passendes Plug-In gefunden werden konnte. Das passiert, wenn der Server Sibelius' Dateierweiterung `.sib` nicht erkennt.

Falls es Probleme mit der Darstellung von Partituren auf Ihrer Website gibt, kontaktieren Sie bitte Ihren Internet-Service-Provider oder den System-Administrator Ihres Web-Servers und bitten darum, dass der Server-Konfiguration Sibelius' MIME-Typ hinzugefügt wird. Damit ist das Problem behoben.

E-Mail und CD-ROM

Wenn Sie jemand eine Sibelius-Datei per E-Mail schicken möchten, sodass diese in Scorch angeschaut werden kann,  **8.1 Dateien**.

Sie können ebenso Sibelius' Internet-Publishing-Möglichkeiten auch benutzen, um Ihre Werke auf CD-ROM oder Diskette an den Mann zu bringen. Speichern Sie Ihre Webpages einfach auf einem Datenträger – andere Leute können so ganz genauso wie über das Internet Zugang zu diese Partituren erhalten.

Beachten Sie bitte, dass auch in diesem Fall vom Betrachter erst das Plug-In Scorch aus dem Internet geladen werden muss, was dieser ganz einfach über den Link auf jeder Scorch-Webpage machen kann. Es ist Ihnen nicht gestattet, Scorch selbst zu vertreiben (siehe **Rechtliche Hinweise** weiter unten).

Rechtliche Hinweise

Es ist illegal, urheberrechtlich geschützte Werke ohne die Erlaubnis des Rechteinhabers in das Internet zu stellen. Das ist normalerweise dann der Fall, wenn Sie eine eigene Bearbeitung eines urheberrechtlich geschützten Werkes erstellt haben.

Die Lizenz der Internet-Publishing-Funktionen von Sibelius gilt nur für nicht-kommerzielle Verwendung. (Details finden Sie in der Sibelius-Lizenzvereinbarung.)

Es ist Ihnen nicht gestattet, Scorch zu vertreiben, d.h. es z.B. auf Ihrer eigenen Website zu platzieren – die Besucher Ihrer Website müssen dem Link folgen, um Scorch laden zu können. Die Lizenzvereinbarung für das Plug-In wird bei dessen Installation angezeigt.

8.15 Exportieren in ältere Versionen

Sibelius ist uneingeschränkt rückwärtskompatibel. Sibelius 5 kann Dateien aus allen älteren Versionen von Sibelius öffnen, auch Dateien, die in Sibelius Student und G7 gespeichert wurden.

In der aktuellen Version gespeicherte Dateien können nicht in älteren Versionen geöffnet werden. Sie können sie jedoch über **Datei ▶ Exportieren ▶ Sibelius 2, 3 oder 4** in einer Form speichern, die in Sibelius 2, Sibelius 3 oder Sibelius 4 geöffnet werden kann. (Das Gitarrenprogramm G7 nutzt dasselbe Format wie Sibelius 3 und Sibelius Student.) Beachten Sie jedoch, dass in den älteren Versionen nicht alle Funktionen von Sibelius 5 zur Verfügung stehen. Die Partituren sehen also möglicherweise nicht genau so aus wie in Sibelius 5. Insbesondere die folgenden Elemente werden ausgelassen oder geändert (d.h. nicht in der Datei exportiert).

Um Dateien zu exportieren, die von Sibelius 3 Student oder Sibelius 5 Student geöffnet werden können, wählen Sie **Datei ▶ Exportieren ▶ Sibelius Student**. Beachten Sie bitte, dass Sibelius 3 Student nur Partituren mit bis zu höchstens acht Notenzeilen, Sibelius 5 Student nur Partituren mit bis zu höchstens zwölf Notenzeilen öffnen kann.

Unterschiede in Sibelius 2, 3, 4, G7 und Sibelius 3 Student

Die folgenden Elemente werden beim Exportieren von Dateien in alle älteren Versionen von Sibelius ausgelassen oder geändert:

- *Taktzahlen:*
 - Sollen Taktzahlen alle n Takte angezeigt werden, wird n in eine der bestehenden Optionen in älteren Versionen konvertiert. Die Taktzahlen werden also eventuell an anderen Stellen als zuvor angezeigt.
 - Änderungen an Taktzahlen, bei denen ein neues Format für Taktzahlen verwendet wurde, werden in normale Taktzahländerungen umgewandelt
 - Taktzahländerungen mit Text vor oder nach der Nummer werden in normale Taktzahländerungen umgewandelt
 - Automatisch ausgeblendete Taktzahlen, die sich an derselben Stelle befinden wie Studierzeichen, werden nicht ausgeblendet
 - Die Zählung der Takte berücksichtigt keine Wiederholungen
 - Die Taktzahlen werden an den über **Layout ▶ System-Objekt-Positionen** festgelegten Notenzeilen angezeigt, nicht an den über **Stilvorlagen ▶ Notensatzregeln** angegebenen
- *Spezielle Seitenumbrüche* werden in normale konvertiert, wobei Textelemente, Symbole oder Grafiken, die für die Anzeige auf leeren Seiten vorgesehen waren, zusammen mit Textstilen für leere Seiten aus der Partitur gelöscht werden.
- *Änderungen an Seitenzahlen* werden ausgelassen. Beim Öffnen in älteren Versionen werden die Seiten einfach von der ersten Seite an durchnummeriert
- *Änderungen an Rändern* (einschließlich der unter **Nach der ersten Seite**-Option unter **Layout ▶ Dokument einrichten** festgelegten und durch spezielle Seitenumbrüche bedingten) werden ausgelassen. Alle Seiten in der Partitur haben die Ränder, die für die erste Seite definiert wurden

8. Dateien

- *Die Richtung von Notenhälsen und die Positionierung von Pausen* kann sich ändern, wenn **Ausgeblendete Noten und Pausen** haben keinen Einfluss auf Halsrichtung und Pausen eingeschaltet ist (Seite **Noten und Tremoli** unter **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln**)
- *Objekte in Stichnotengröße*, die keine Noten sind, werden in normaler Größe angezeigt
- *Ideen*, die in der Partitur gespeichert wurden, werden ausgelassen
- *Technik-Text* wie etwa »pizz.« und »arco« wird in der älteren Version nicht korrekt abgespielt
- *Mehrtakt-Pausen* in Stimmen werden in Sibelius 4 und früher möglicherweise anders aufgeteilt, da mit der Seite verbundener Systemtext Mehrtakt-Pausen in Sibelius 5 nicht aufteilt
- *Instrumentenwechsel* werden in passende Änderungen von Notenzeile und Transposition konvertiert. Bei der Wiedergabe der Partitur in der älteren Version von Sibelius erfolgt jedoch an der Stelle, an der sich das Instrument ändert, keine Änderung des ausgegebenen Klangs
- Alle neuen Instrumentendefinitionen, Notenzeilentypen und Ensembledaten werden ausgelassen (☞ **7.12 Bearbeiten von Instrumenten**)

Unterschiede in Sibelius 2, 3, G7 und Sibelius 3 Student

Die folgenden Elemente bleiben in Sibelius 4 erhalten, werden aber in den älteren Versionen ausgelassen oder geändert.

- *Dynamische Stimmen*: Eventuell in der Partitur vorhandene Stimmen werden ausgelassen (☞ **6.1 Einzelstimmen**). Sie können jedoch Stimmenauszüge in Sibelius 5 erstellen und diese auf dieselbe Weise wie die Partitur exportieren
- *Optionen für automatisches Layout*: Alle Optionen unter Automatisches Layout werden ausgelassen. Dazu gehören die automatischen Systemumbrüche, die Aufteilung von Mehrtakt-Pausen und Tacet-Pausen über mehrere Takte sowie die erweiterten Einstellungen für Seitenumbrüche
- *Optische Balkensetzung*: Die Position der Balken ändert sich beim Öffnen der Datei in einer älteren Version geringfügig (☞ **2.3 Balken**)
- *Optische Haltebögen*: Die Position der Bögen ändert sich beim Öffnen der Datei in einer älteren Version geringfügig (☞ **2.8 Haltebögen**)
- *Ausrichtung*: Die horizontale und vertikale Ausrichtung von Noten und Systemen kann sich beim Öffnen in älteren Versionen ändern (☞ **7.8 Notenzeilenabstände**)
- *Textstile*, deren Größe auf Immer absolut eingestellt sind, werden bei kleinen Notenzeilen nicht korrekt skaliert (☞ **3.10 Bearbeiten von Textstilen**)

Weitere Unterschiede in Sibelius 2

Die folgenden Elemente bleiben in Sibelius 4, Sibelius 3, G7 and Sibelius Student erhalten, gehen jedoch in Sibelius 2 verloren oder werden geändert:

- *Notenabstände*: Sie verlieren manche Notenabstandsoptionen (z.B. Mindestabstand links und rechts von Notenköpfen, nach Fähnchen etc.); beim Öffnen der Datei können sich die Notenabstände etwas ändern, insbesondere, wenn die Spationierung sehr eng oder sehr weit ist, das Gesamlayout (d.h. Anzahl Takte pro System und Seite) bleibt aber erhalten
- *Wiedergabe*: Alle Live-Wiedergabe-Daten gehen verloren (☞ **4.7 Live-Wiedergabe**); Spielen-bei-Durchgang-Optionen (☞ **4.6 Wiederholungen**), Begriffe im Play ▶ Lexikon, die

Wiederholungsgliederungen oder reguläre Ausdrücke verwenden (☞ **4.8 Wiedergabe-Lexikon**), Pausen zwischen den Sätzen innerhalb der Partitur (☞ **4.5 Interpretation**).

- *Layout*: Der Zustand für Notenzeilen bündeln geht verloren (☞ **5.15 Notenzeilen bündeln**)
- *Notensatzregeln*: Die **Balken nach Pausen gestatten**-Option wird ausgelassen (☞ **2.3 Balken**); **Zum Hals zentrieren** wird in **Staccato-Punkte zum Hals halb-zentrieren** (☞ **2.2 Artikulation**) umgewandelt
- *Farbige Objekte* (einschließlich der Farbe von Markierungen) werden beim Öffnen der Datei in Sibelius 2 nicht farbig dargestellt, sie *behalten* jedoch ihre Farbinformationen und erscheinen in Sibelius 3 oder 4 wiederum in Farbe (vorausgesetzt, Sie haben die Datei in der Zwischenzeit in Sibelius 2 nicht nochmals gespeichert)

Anwender von Sibelius 1.4

Wenn Sie Dateien mit Anwendern von Sibelius 1.4 austauschen möchten, müssen diese auf die aktuelle Version aktualisieren, da neue Sibelius-Dateien nicht im 1.4-Format exportiert werden können.

8.16 ASCII-Tab-Dateien

2.7 Gitarren-Notation und Tabulatur, 1.5 Gitarren-Tabulatur-Eingabe.

Bei ASCII-Tab handelt es sich um ein populäres Format zum Austausch von Gitarren-Tabulatur über das Internet. Zum Download gibt es Hunderttausende von Songs im ASCII-Tab-Format, wobei Ihnen Sibelius nicht nur das Öffnen, sondern auch das Speichern dieser Dateien ermöglicht, sodass Sie Ihre eigenen Songs über das Internet und per E-Mail verbreiten bzw. austauschen können.

Wie sieht eine ASCII-Tab-Datei aus?

Da ASCII-Tab-Dateien von Hunderten verschiedener Leute und auch üblicherweise von Hand geschrieben werden, kann sich die darin enthaltene Information von Datei zu Datei beträchtlich unterscheiden. Manche Dateien geben einfach nur die Akkorde eines bestimmten Songs wieder, andere hingegen versuchen alle im Original-Song vorkommenden Techniken wiederzugeben, einschließlich Slides, Bends, Hammer-ons und Pull-offs, Harmonics usw. Jedoch liegt allen ASCII-Tab-Dateien die gleiche Basis-Syntax zugrunde: Trennstriche repräsentieren die einzelnen Saiten der Notenzeile, Ziffern geben die Bundziffern an und senkrechte Striche stehen für die Taktstriche. Beispielsweise könnte ein einzelner Takt einer ASCII-Tab-Datei folgendermaßen aussehen:

```
P
e | --0-----0---x-0----- |
B | --0--2/3-----1---x-1--3-2-- |
G | --0-----1/2--2---x-2----- |
D | --2-----0----- |
A | --2-----0----- |
E | --0----- |
```

ASCII-Tab-Dateien importieren

ASCII-Tab-Dateien enden normalerweise mit der Dateierweiterung `.tab` (sie können aber auch einfach nur mit der normalen Textdateierweiterung `.txt` versehen sein; in diesem Fall sollten Sie selber die Erweiterung in `.tab` ändern, damit Sibelius die Datei öffnen kann – oder sie sind ausdrücklich für Bassgitarre, dann können sie die Erweiterung `.btap` haben).

Um eine Tab-Datei in Sibelius zu öffnen, wählen Sie **Datei ▶ Öffnen** (Kürzel **Strg+O** oder **⌘O**), wählen die Datei aus, die Sie öffnen möchten, und klicken auf **Öffnen**. Es erscheint ein Dialogfenster mit ein paar einfachen Optionen:

- **Notenwerte immer importieren** bedeutet, dass Sibelius immer versucht, die Notenwerte (d.h. den Rhythmus) in der Tab-Datei zu bestimmen, sogar dann, wenn gar nicht sicher ist, dass Notenwerte überhaupt angegeben sind
- **Notenwerte nur importieren, sofern angegeben** heißt, dass Sibelius nur dann versucht, die Notenwerte zu bestimmen, wenn es diese als auf irgendeine Weise angegeben erkennt

- **Notenwerte nie importieren** hat zur Folge, dass Sibelius die Notenwerte der Tab-Datei ignoriert und einfach nur jede Note als Achtelnote importiert, ob nun in der Datei Notenwerte erkannt werden oder nicht.

Standardmäßig ist die Option **Notenwerte nur importieren, sofern angegeben** eingestellt. Im Zweifelsfalle verwenden Sie auch diese Option.

Sibelius versucht auch Akkordsymbole und Text-Kennzeichnungen (z.B. Hinweise auf einen Strophen- oder Chorus-Beginn) in der Tab-Datei ausfindig zu machen, Liedtext wird jedoch nicht importiert (da es meistens nicht offensichtlich ist, wo der Liedtext hingehört), genausowenig Techniken wie Bends, Slides, Hammer-ons, Pull-offs usw. (da es leider keine Übereinstimmung gibt, wie diese Techniken in ASCII-Tab-Dateien notiert werden sollten).

Beim Import einer ASCII-Tab-Datei erhalten Sie normalerweise eine Partitur, in der alle Noten und Akkorde richtig sind, nicht aber die Notenwerte. Die meisten Tab-Dateien enthalten nämlich keine Notenwerte, und wenn doch, gibt es keine einheitliche Schreibweise des Rhythmus. Das bedeutet, dass ASCII-Tab-Dateien sehr nützlich sind, um Ihre Finger mit den Akkordgriffen vertraut zu machen, bei der Wiedergabe werden Sie jedoch so gut wie nie den Original-Song wiedererkennen!

Stellen Sie sich ASCII-Tab-Dateien als eine praktische Hilfe beim Erlernen eines bestimmten Songs vor – jemand anders hat sich die Mühe gemacht, die Akkorde und Fingersätze herauszubekommen, und Sie können sich jetzt mit Ihrer Gitarre vor Sibelius hinsetzen und hören, wie die einzelnen Akkorde klingen.

Am Beginn einer ASCII-Tab-Datei kann häufig eine ganze Menge unnötigen Textes stehen (z.B. Kommentare über denjenigen, der die Transkription angefertigt hat). Normalerweise ignoriert Sibelius diesen Text. Falls Sie jedoch auf unerwartete Ergebnisse stoßen sollten, versuchen Sie den zusätzlichen Text am Anfang der Datei mithilfe eines Textprogramms (wie z.B. Notepad in Windows oder TextEdit auf dem Mac) zu entfernen und probieren dann einen nochmaligen Import.

ASCII-Tab-Dateien exportieren

Sie können Sibelius auch dazu verwenden, ASCII-Tab-Dateien Ihrer eigenen Songs zu erstellen. Wählen Sie dazu einfach **Datei ▶ Exportieren ▶ ASCII-Tab**, geben einen Dateinamen ein und klicken auf **Speichern** (Mac: **Sichern**).

Sibelius öffnet die so erzeugte Tab-Datei unverzüglich in einem Texteditor. Wenn Sie das nervt, schalten Sie die Option **Vorschau von ASCII-Tab-Dateien nach deren Speichern** auf der Seite **Dateien** des Dialogfelds **Datei ▶ Voreinstellungen** (auf dem Mac im **Sibelius-Menü**) aus.

Die von Sibelius gespeicherten ASCII-Tab-Dateien enthalten Notenwerte (durch Buchstaben über jeder Note oder Akkord angezeigt, z.B. E für Achtelnote (= eighth note), S für Sechzehntelnote etc.), Wiederholungsstrukturen (wie Wiederholungsbeginn- und -ende-Taktstriche, Haus-1- und Haus-2-Linien etc.), Akkordsymbole usw.

Sofern sich in Ihrer Partitur eine Mischung aus Tabulatur- und Notations-Notenzeilen befindet, werden nur die Tabulatur-Notenzeilen gespeichert (und wenn Sie zum Beispiel zwei Tabulatur-Notenzeilen in Ihrer Partitur haben, werden sie beide gespeichert).

Copyright (Urheberrecht)

Sie sollten sich darüber im Klaren sein, dass Sie wahrscheinlich das Urheberrecht verletzen, wenn Sie ohne Erlaubnis ASCII-Tab-Dateien mit der Musik von jemand anderem herunterladen oder veröffentlichen. Das Verletzen des Urheberrechts ist ungesetzlich und in jedem Fall durch die Sibelius-Lizenzvereinbarung untersagt.

In den meisten Noten steht, ob sie urheberrechtlich geschützt sind und wer das Copyright besitzt. Wenn Sie sich über den Urheberrechts-Status einer ASCII-Tab-Datei, die Sie heruntergeladen haben, unsicher sind, kontaktieren Sie bitte den jeweiligen Verleger, Komponisten oder Arrangeur.

Glossar

Dieses Glossar erklärt in dieser Referenz verwendete Musik- und Computer-Begriffe, die ungewöhnlich oder technisch sind oder in Sibelius eine spezielle Bedeutung haben. Querverweise sind **fett** ausgezeichnet.

Acciaccatura Eine kurze **Vorschlagsnote**, die normalerweise *vor* dem Schlag gespielt wird, notiert mit einem Schrägstrich durch ihren Hals.

Aftertouch In **MIDI** der Wert des Drucks, der nach dem Anschlag auf eine Taste ausgeübt wird, normalerweise verwendet, um Modulation (Vibrato) zu kontrollieren.

Akkolade Die { links von Tasteninstrumenten (in älteren Partituren auch anstelle einer Sub-Klammer verwendet, insbesondere zum Gruppieren von Violinen und Hörnern).

Akkord In dieser Referenz bedeutet »Akkord« genau zwei oder mehr Notenköpfe an einem einzelnen **Notenhals** (oder im Falle von Ganzen Noten oder Doppelganzen in derselben **Stimme**). Notenköpfe in verschiedenen Stimmen zählen, als gehörten sie verschiedenen Akkorden an.

Akkordsymbol Text über einer Notenzeile, der einen Akkord für den Ausführenden angibt, den dieser spielen oder darüber improvisieren soll, z.B. B^bm (bedeutet b-Moll). Anm. des Übersetzers: Hier ist leider einige Verwirrung unvermeidlich, denn im englischen Sprachraum wird der deutsche Ton H als **B** bezeichnet, während unser B im Englischen B-flat (B^b) heißt. Bachs »h-Moll-Messe« wird dort also zur »Mass in B Minor«. Wir haben in Sibelius versucht, diese Irritationen so weit wie möglich vom Benutzer fernzuhalten, beispielsweise ist bei den Akkordsymbolen eine »Übersetzung« von **B** in **H** nicht sinnvoll, da diese Symbole international standardisiert sind und in Lead sheets und ähnlichem meist auch B Major für H-Dur geschrieben wird. Sie können jedoch die Symbole der **Begriffe-Menüs** (Datei ▶ **Voreinstellungen** ▶ **Begriffe-Menüs**) Ihren Bedürfnissen anpassen, oder den Text nach der Eingabe editieren. Beachten Sie aber bitte, dass das H in einem Akkordsymbol dann im Falle einer Transposition nicht mittransponiert wird, während das B dabei korrekt transponiert wird. Siehe **Alphabetische Eingabe** im **Schnellkurs**.

Alphabetische Eingabe Noteneingabe mit der Computertastatur, in erster Linie mit den Buchstaben A bis G und dem **Keypad – 1.1 Noteneingabe, 1.3 Flexi-time™**.

Anfangs-Taktstrich Der »Taktstrich« ganz links am Beginn jeden Systems, der alle Notenzeilen verbindet; Sibelius setzt diese Striche automatisch ein. Bei Systemen, die nur aus einer Notenzeile bestehen, wird dieser Verbindungsstrich üblicherweise weggelassen, da es ja keine Notenzeilen zu verbinden gibt und der eigentliche Taktstrich schon am Ende des vorangehenden Systems steht.

Appoggiatura Eine lange **Vorschlagsnote**, die *auf* dem Schlag gespielt wird, im Gegensatz zu einer **Acciaccatura**; sie wird ohne Schrägstrich durch ihren Hals geschrieben.

Artikulationszeichen Ein Symbol, das über oder unter einer Note oder einem Akkord erscheint und angibt, wie diese(r) zu spielen ist – z.B. Staccato, Tenuto, Aufstrich, Akzent, Fermate.


Auflösung Der Grad der Detaildarstellung, in dem eine Seite gedruckt oder gescannt wird, gemessen in **dpi (dots per inch)**. Die Auflösung Ihres Bildschirms – missbräuchlich – wird in **Pixel** (Bildpunkt) pro Inch (Zoll) angegeben, z.B. 1024 x 768.

Beim Druck produzieren 1200 dpi oder höher Satzqualität, bei der die Punkte unsichtbar sind. 600 dpi (die Standardauflösung der meisten Laserdrucker) ist fast genauso gut und reicht für den Notendruck aus. 300-dpi-Ausdrucke genügen für den Alltagsgebrauch, hierbei sind allerdings die Punkte sichtbar und diagonal verlaufende Balken sehen »stufig« aus.

Um Noten einzuscannen, sollten Sie einen Bereich zwischen 200 dpi und 400 dpi wählen. Höhere Auflösungen wie 600 dpi werden verwendet, um Fotos und Grafiken in hoher Qualität einzuscannen. Beachten Sie, dass sich mit mehr dpi auch die Größe der resultierenden Datei beträchtlich erhöhen kann.

Ausgabe (Scannen) Von **Scans** erkannte (gelesene) Noten.

Ausrichtung Horizontales oder vertikales Verteilen, um eine Seite bis zu den Rändern aufzufüllen. Beispielsweise ist der meiste Text in dieser Referenz horizontal ausgerichtet, sodass er bündig mit dem rechten Rand abschließt; Takte in der Musik werden fast immer auf die gleiche Weise horizontal ausgerichtet. Notenzeilen werden oft vertikal ausgerichtet, sodass sie sich bis zum unteren Seitenrand verteilen, statt unten eine große Lücke zu lassen.

Auswahl Alles, was ausgewählt ist (siehe **auswählen**). Eine *einfache Auswahl* besteht aus einem ausgewählten Objekt; eine *Mehrfach-Auswahl* besteht aus zwei oder mehreren ausgewählten Objekten –  **Passage**

auswählen auf ein Objekt klicken, welches Sie bearbeiten, kopieren, verschieben oder löschen wollen. Das Objekt wird beim Auswählen farbig dargestellt, die Farbe zeigt an, in welcher **Stimme** das Objekt steht und ob es ein **System-Objekt** ist.

Auszug Die Noten mehrerer Instrumente auf eine oder zwei Notenzeilen zusammenfassen, beispielsweise zum Erstellen eines Klavierauszugs. Gegensatz von **Verteilen**.

Balken Die dicken Linien, die Gruppen von Achtelnoten und kürzeren Notenwerten miteinander verbinden. Ein kurzes Stück Balken an einer einzelnen Note (z.B. einer Sechzehntelnote in einer Gruppe von Achteln) wird **Teilbalken** genannt.

Balkenpause Die dicke horizontale Linie, länger als ein Halbe Pause oder eine Ganztaktpause, die normalerweise für **Mehrtakt-Pausen** verwendet wird.

Bank ein Set von bis zu 128 **Programm-Nummern**. MIDI-Geräte mit mehr als 128 Klängen gruppieren diese in Bänke.

Belichter Ein hochauflösender (normalerweise 2540 dpi oder höher) Drucker, der **Film** für die Herstellung von Druckplatten erzeugt. Belichter verwenden **PostScript**, heißen oft nach deren Markennamen Linotronic, und können sehr große Seiten ausgeben.

Beschnittmarken Dünne Fadenkreuze, die im professionellen Druck verwendet werden, um die Ecken einer Seite auf einem größeren Bogen genau anzuzeigen. Das überstehende Papier wird dann entlang der durch die Beschnittmarken definierten Linien weggeschnitten. **Film** und **Bromid** haben fast immer Beschnittmarken.

BMP-Dateien (Bitmap) Standard-Bitmap-Grafikformat in Windows.

Control Change Eine von verschiedenen **MIDI-Messages**, die Effekte wie Reverb, Pan Position und Sustain kontrolliert.

Controller ein MIDI-Eingabe-Gerät, wie z.B. ein Keyboard, Sustain Pedal, Modulation oder Pitch Bend wheel, etc.

Cresc./dim.-Gabeln Ein Crescendo oder Diminuendo, das als haarnadelförmige Doppel-Linie geschrieben wird.

Dialogfeld ein Fenster, das Sie nach Informationen fragt, mit Schaltflächen wie OK oder Abbrechen, auf die Sie am Ende klicken.

Diatonisch eine diatonische Tonleiter ist eine Dur- oder moll-Tonleiter. Diatonisch zu transponieren bedeutet die Noten innerhalb dieser Skala auf- oder abwärts zu versetzen, sodass in C-Dur das Transponieren eines G-Dur-Dreiklangs um eine diatonische Sekunde aufwärts einen a-Moll-Dreiklang erzeugt, eine diatonische Terz aufwärts einen verminderten Dreiklang auf H.

dpi (dots per inch) Die Einheit der **Auflösung** beim Drucken und Scannen. Je höher Sie diesen Wert beim Drucken oder Scannen einstellen, um so detaillierter ist der resultierende Ausdruck oder **Scan**.

Drop-down-Liste / Drop-down-Menü (auch »Auswahlliste«) Ein Menü in einem Dialogfeld, welches aufklappt, wenn Sie den kleinen Pfeil rechts daneben klicken, und weitere Auswahlmöglichkeiten bereitstellt.

Durchschuss (Zeilenabstand) In der Druckerfachsprache Bezeichnung für Zeilenabstand. Der Begriff stammt aus der alten Zeit des Bleisatzes, als Streifen aus Blei zwischen den Zeilen eingefügt wurden, um den Zeilenabstand zu erhalten. (Anm. des Übersetzers: Blei-Durchschüsse erfolgen in unserer modernen Welt eher mit Projektilen als mit Streifen. Die Begriffe Zeilenabstand und Durchschuss werden im Deutschen gerne verwechselt: Durchschuss meint genau genommen den Zwischenraum zwischen den Unterlängen einer Zeile und den Oberlängen der folgenden und nicht den Abstand von Grundlinie zu Grundlinie.) Der Standard-Durchschuss in Büchern ist 120%, die Trennung der Zeilen beträgt also das 1,2-fache der **Punktgröße**; in der Musik ist eine Einstellung von 100% oft vorzuziehen (z.B. bei Taktartbezeichnungen).

Dynamik Text (z.B. *mf*) oder **Cresc./dim.-Gabeln**, welche die Lautstärke oder eine Änderung der Lautstärke bezeichnen.

Echtzeit-Eingabe Noteneingabe mit einem MIDI-Keyboard zu einem Metronom-Klick um Rhythmus und Tonhöhen einzuspielen. Sibelius' Echtzeit-Eingabe-Methode ist **Flexi-time™**.

Eigenschaften die Charakteristika von Objekten in Ihrer Partitur – wie z.B. die Stimmzugehörigkeit, der Font und die Fontgröße usw. – erreichbar über das Eigenschaften-Fenster.

Einfügemarke die senkrechte Linie, die anzeigt, an welcher Stelle Sie Noten erstellen oder Text tippen; auch bekannt unter dem Begriff »Cursor«.

EMF (Enhanced MetaFile) ein Standard-Vektor-Grafikformat in Windows.

Enharmonische Deutung Die Weise, in der eine Note als Notename mit einem Vorzeichen geschrieben wird. Die meisten Tonhöhen können in dreifacher Weise gedeutet werden, ein C beispielsweise kann auch als His oder Deses »gedeutet« werden. Die Änderung von der einen zur anderen Schreibweise nennt man »Enharmonische Umdeutung«. Zum Zwecke der leichteren Lesbarkeit werden manche Tonhöhen absichtlich nicht der Harmonie entsprechend gedeutet, um z.B. ein Doppelvorzeichen zu vermeiden, dann spricht man von einer »Enharmonischen Verwechslung«.

EPS (Encapsulated PostScript) Ein Standard-Grafikdateiformat, das dem **PostScript**-Dateiformat sehr ähnlich ist. Im Gegensatz zu einer PostScript-Datei wird eine EPS-Datei verwendet, um eine einzelne Seite mit Text oder Grafik als eine Illustration in einem Layout-Programm wie

Adobe InDesign, Quark Xpress oder PageMaker zu platzieren. EPS-Dateien werden vorwiegend im professionellen Verlagswesen eingesetzt.


Exportieren eine Datei in einem Dateiformat eines anderen Programms speichern. Gegenteil von **Importieren**.

Fähnchen Der geschwungene Haken einer Achtelnote oder einer kürzeren Note.

Familie Ähnliche Instrumente, die in einer Partitur zusammen erscheinen, wie Holzbläser, Blechbläser, Schlaginstrumente und Streicher. Wird auch als »Instrumenten-Sektion« bezeichnet.

Film Eine transparente Plastikfolie mit einem Schwarzweiß-Bild, mit dessen Hilfe Druckplatten hergestellt werden, produziert von einem **Belichter**.

Filter Eine Funktion in Sibelius, die Objekte einer bestimmten Art auswählt (z.B. Cresc./dim.-Gabeln, Text) oder Objekte mit bestimmten Charakteristika (z.B. Akkorde mit drei Noten).

Flexi-time™ Sibelius' intelligente Funktion zur **Echtzeit-Eingabe**.  **1.1 Noteneingabe**.

Formatierung Die Verteilung der Musik über Systeme und Seiten. Sibelius formatiert sofort die ganze Partitur neu, sobald Sie irgendeine Änderung vornehmen, sodass Sie immer sehen können, wie die Partitur im Druck aussehen wird.

General MIDI (GM) Der Name des am weitesten verbreiteten **Sound-Sets**.

Graustufen (Scannen, Druck) Feine Graustufungen in einer Grafik oder einem Bild, im Gegensatz zu Farbe oder Schwarzweiß (Strich-Scan).

Gruppe eine Liste von Instrumenten, in die Sibelius ähnliche **Linie** kopiert, als Teil der Arrangieren-Funktion.

Hall (engl.: reverb) Ein Effekt wie ein verwischtes Echo in einem Raum. Größere Räume erzeugen mehr Hall. Die Menge des Halls wird manchmal durch die »Nachhallzeit« oder »Abklingzeit« angegeben, das ist die Zeit, in welcher der Klang um 60 dB (Dezibel) leiser wird.

Hals  **Notenhals**.

Haltelinien (bei Liedtext) die horizontale Linie, die jedem Wort des Liedtextes folgt, dessen letzte Silbe über mehr als eine Note gesungen wird.

herausziehen einen **Stimme(nauszug)** einer **Partitur** erstellen.

Hit point ein Ereignis (Event) in einem Film (z.B. ein Kuss), das mit einem musikalischen Ereignis in der Partitur (z.B. einem schmalzigen Glissando) synchron sein soll. Hit Points werden in der Partitur mit einem speziellen umrahmten Textstil dargestellt.

Importieren Öffnen oder Einbinden einer Datei, die ein Format eines anderen Programms hat. Gegenstück zu **Exportieren**.

Instrument Soweit es Sibelius betrifft, alles, was seinen eigenen Namen auf der linken Seite eines Systems hat, der Begriff umfasst also Sänger, elektronisches Zuspielband etc. Instrumente können mehrere Notenzeilen haben (z.B. Tasteninstrumente) und können auch mehrere **Spieler** haben (z.B. Blasinstrumente in Orchester-/Band-Musik).

Kanal Das MIDI-Äquivalent einer Notenzeile, normalerweise durch eine Nummer von 1 bis 16 angegeben. Die meisten MIDI-Geräte besitzen nur 16 MIDI-Kanäle. Jeder Kanal kann nur auf *eine* bestimmte **Programm-Nummer**, **Pan Position** etc. gleichzeitig eingestellt sein.

Keypad Fenster, aus dem Sie unter Verwendung der Maus oder des Ziffernblocks Noten, Artikulationszeichen, Vorzeichen, etc. wählen können. Indem Sie auf die fünf kleinen Knöpfe oben unter den Zahlen klicken (oder + auf dem Ziffernblock tippen, oder F8 bis F12) können Sie zwischen fünf verschiedenen Keypad-Layouts wählen, die »erstes Keypad-Layout«, »zweites Keypad-Layout« etc. genannt werden. Mit Keypad wird auch der Ziffernblock selbst bezeichnet.

Klammer (a) Die dicke senkrechte [, die die Notenzeilen von Instrumenten derselben **Familie** zusammenfasst. Die dünne senkrechte [, die geteilte Instrumente gruppiert, heißt »Sub-Klammer« oder »Unterklammer«

(b) Die horizontale [, die manchmal Noten in N-tolen gruppiert.

Kontakt Player ist ein in Sibelius integrierter Sample-Player, mit dem Sie hochwertige Instrumentenklänge abspielen und Audio-Dateien für das Brennen auf CD erstellen können. Es gibt verschiedene Versionen in der Sibelius-Sounds-Palette – Kontakt Silver ist bei Sibelius schon dabei und besitzt 20 Klänge; andere Produkte dieser Palette (z.B. Kontakt Gold, Garritan Personal Orchestra Sibelius Edition) besitzen Hunderte von zusätzlichen Klängen und weiteren Funktionen.

Konvertieren Das Format einer Datei ändern, sodass sie von einem anderen Programm oder einer anderen Programmversion verarbeitet werden kann.

Latenz Die Verzögerung zwischen dem Senden einer MIDI-Message zu einem Wiedergabe-Gerät zum Aulösen einer Note und deren Erklingen; die Latenz ist normalerweise bei Software-Geräten, wie z.B. dem Kontakt Player, größer als bei Hardware-Geräten, wie beispielsweise einem Klangmodul.

Lesen (Scannen) Entschlüsseln, was all die vielen Pixel im **Scan** bedeuten sollen.

Linie eine Cresc./dim.-Gabel, ein Bindebogen, *8va*, Glissando oder irgendein anderes Objekt im Dialogfeld Erstellen ▶ Linie.

Linie von Noten eine Folge einzelner Noten und Pausen, die der Quellpassage als Teil der Arrangieren-Funktion entstammt, beispielsweise wird eine Reihe von Dreiklängen in drei separate Linien von Noten aufgeteilt.

Live eine spezielle Art der Wiedergabe, die jede Nuance Ihrer ursprünglichen Einspielung beibehält, bis zur Lautstärke und dem Timing einer jeden Note.

magnetisch beschreibt das intelligente Verhalten von Bindebögen, N-tolen, Vorzeichen, Artikulationszeichen, Haltebögen etc., welche mit einer Note verbunden bleiben und sich nach einer Änderung der Tonhöhe selbsttätig entsprechend neu positionieren.

Manuskriptpapier (Vorlage) Wann immer Sie eine Partitur erstellen, wird diese auf ein bestimmtes »Manuskriptpapier« geschrieben, das Sie zu Anfang auswählen. Das Manuskriptpapier gibt die Instrumente an, sowie weitere Optionen wie die Stilvorlagen-Einstellungen.

Mehrtakt-Pause Die in Stimmen(auszügen) verwendete Markierung für mehrere aufeinander folgende Pausentakte; längere Mehrtakt-Pausen werden normalerweise mit einer Zahl über der **Balkenpause** geschrieben.

MIDI Musical Instrument Digital Interface – der weltweite Standard für elektronische Musikinstrumente und Computer-Soundkarten.

MIDI-Datei Das Standard-Musik-Dateiformat, das von praktisch jedem Musikprogramm verwendet wird. Unglücklicherweise sind MIDI-Dateien nicht gerade ideal, um *Notation* zwischen Pro-

grammen zu transportieren, da MIDI-Dateien fast ausschließlich aus Wiedergabe-Informationen bestehen.

MIDI-Messages Befehle, die an MIDI-Geräte gesendet werden, um bestimmte Wiedergabe-Effekte wie **Programm-Nummer-Changes** und **Pitch Bend** zu erzeugen; Sibelius generiert diese Befehle während der Wiedergabe automatisch, Sie können aber auch Ihrer Partitur Ihre eigenen hinzufügen, falls Sie dies ausdrücklich wünschen, in Form leicht geheimnisvoller Textobjekte.

Mikroton Ein Bruchteil eines Halbtons, in mancher Musik des 20. Jahrhunderts und in ethnischer Musik verwendet. Der häufigste Mikroton ist der »Viertelton«, dies ist genau die Hälfte eines Halbtonschrittes. Mikrotöne werden durch eine Vielzahl seltsam aussehender Vorzeichen bezeichnet, die im Allgemeinen aus Kreuzen, Bs und Auflösungszeichen erstellt sind, die teilweise abgeschnitten oder denen zusätzliche Teile angesetzt wurden. Um Mikrotöne produzieren zu können, müssen manchen Instrumenten Teile abgeschnitten oder angesetzt werden.

Navigator Die Miniaturansicht der Partitur in der linken unteren Bildschirm-Ecke. Sie können das weiße Rechteck mit der Maus verschieben, um sich durch die Partitur zu bewegen.

Neu formatieren  **Formatierung.**

Note Ein einzelner **Notenkopf** mit einem **Notenhals** (es sei denn, die Note ist eine Ganze Note oder Doppelganzte). Noten können auch Vorzeichen, Artikulationszeichen, Punktierungen, Balken, Hilfslinien und Tremoli haben. Einzelne Tonhöhen in einem Akkord werden korrekterweise »Notenköpfe« genannt, nicht »Noten«.

Noteneingabe mit der Maus Musik mit der Maus schreiben (ist nicht zwangsläufig das Gegenteil von Katzenmusik). Dies ist im Allgemeinen die langsamste Eingabemethode.

 **1.1 Noteneingabe, 1.3 Flexi-time™.**

Notenhals Die vertikale Linie an Noten und Akkorden. **Fähnchen** bezeichnet den gekrümmten Haken einer Achtelnote oder eines kürzeren Notenwertes.

Notenkopf ein schräg-ovales Klümpchen oder eine andere Form (z.B. Kreuz oder Diamant) einer Note oder Akkords, das die Tonhöhe, den **Notenwert** und manchmal die Spieltechnik festlegt.

Notensatz Die Kunst, Musik auf schöne und gute Weise zu notieren. Der Begriff umfasst Themen wie das Design der Musiksymbole, die Positionierung und Spationierung der Noten und anderer Objekte, das Seitenlayout und die Auswahl von Text-Fonts und Größen. Vieles von diesem Wissen (aber nicht alles) ist in **Notensatzregeln** formuliert.

Notensatzregeln die beim **Notensatz** angewandten Regeln. Sibelius kennt alle Standard-Notensatzregeln, bei denen Sie aus vielen Optionen wählen können, zu finden im Dialogfeld **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln** und anderswo.

Notenwert die Länge einer einzelnen Note, eines Akkords oder einer Pause, z.B. Achtelnote, Halbe Note.


Notenzeilengröße Siehe **Rastralgröße**.

Notenzeilen-Objekte Objekte, die einer bestimmten Notenzeile zugeordnet sind und nur für diese gelten. Dazu gehören Noten, Akkorde, Pausen und Schlüsselwechsel sowie die meisten Linien, Textstile und Symbole. Vergleiche auch **System-Objekte**.

NoteOn / NoteOff die **MIDI-Messages**, mit denen eine Note gestartet oder beendet wird.

N-tole sind Notenwerte wie Triolen, die in einem ganzzahligen Verhältnis schneller oder langsamer als normal gespielt werden. Sie werden als einzelne Zahl oder als Verhältnis über oder unter den Noten geschrieben, oft mit einer **Klammer**, um anzuzeigen, welche Noten Bestandteil der N-tole sind, gelegentlich mit einer kleinen Note, welche die Einheit definiert, auf die die Zahlen bezogen sind.

»N-tole« ist ein Begriff der Musik-Software-Fachsprache – in der realen Welt der Musik werden N-tolen normalerweise in Missbrauch des mathematischen Vokabulars »irrationale Rhythmen« genannt.

Objekt Alles, was Sie in eine Partitur eingeben können – eine Note, ein Vorzeichen, Schlüssel, Text, Bindebogen etc.  **Notenzeilen-Objekte, System-Objekte.**

OCR (Scannen) Optical Character Recognition; Optische Zeichenerkennung, normalerweise für Scannen von Text angewandt, aber auch für Noten.

Original (Scannen) Die Seite oder Partitur, aus der Sie scannen.

Ossia ein kleiner Takt mit Noten oberhalb einer Notenzeile normaler Größe, der eine alternative Spielweise anzeigt.

Pan Position Gibt die Links-Rechts-Positionierung (Panorama) einer Schallquelle im Klangbild einer Stereo-Wiedergabe an.

Partitur Eine Partitur beinhaltet die gesamten Noten für alle Instrumente eines Stückes, während eine **Stimme** oder ein **Stimmenauszug** nur die Noten enthält, die von dem jeweiligen Instrument gespielt werden. Mit dem Begriff Partitur ist oft einfach auch eine Sibelius-Datei gemeint. Siehe **Stimme, Stimmenauszug, Transponierende Partitur.**

Passage ein durchgehender Bereich von Noten, entweder entlang einer Notenzeile oder entlang mehrerer Notenzeilen, die benachbart oder auch nicht benachbart sind (z.B. Flöte und Cello in einer Orchesterpartitur). In ihrer einfachsten Form können Sie sich eine Passage als ein »Notenrechteck« vorstellen. Eine Passage kann sich über mehrere Seiten oder sogar über die ganze Partitur hin erstrecken. Normalerweise sind Passagen von einem hellblauen Rahmen umgeben; es gibt auch eine spezielle Art von Passage namens **Systempassage**, die *alle* Instrumente umfasst und mit einem doppelten violetten Rahmen umgeben ist.

Patch Siehe **Sound-Set.**

PDF (Portable Document Format) Ist ein sehr gebräuchliches Dateiformat, welches das elektronische Veröffentlichen von Dokumenten, die mit Programmen wie Textverarbeitungen und DTP-Programmen erstellt wurden, unter Beibehaltung des originalen Erscheinungsbildes zum Betrachten und Drucken auf jedem beliebigen System ermöglicht. Hauptsächlich von Adobe Acrobat und Adobe Acrobat Reader verwendet.

PICT ein Standard-Vektorgrafik-Dateiformat auf dem Mac.

Pitch Bend In MIDI der Effekt, eine Tonhöhe nach oben oder unten zu »beugen«, normalerweise durch die Bewegung eines Hebels oder Rades, oder durch Senden von **MIDI-Messages.**

Platzhalter ein in Textobjekten verwendeter Kode, der von einer anderen Stelle einen speziellen Text einfügt (z.B. Datum, Instrumentennamen, Seitenzahl).

PostScript Eine Seitenbeschreibungssprache/ein Grafikdateiformat (Vektorgrafik), das von vielen Laserdruckern (insbesondere auf dem Mac und beim professionellen Druck) und **Belichtern** verwendet wird. Siehe auch **EPS (Encapsulated PostScript)**.

Program Change eine **MIDI Message**, die die **Programm-Nummer** eines **MIDI-Kanals** ändert.

Programm-Nummer (auch »Patch-Nummer« oder »Voice-Nummer«) Eine Nummer, die eine Klangfarbe auf einem MIDI-Instrument bestimmt. Programm-Nummern zählen normalerweise von 0 bis 127, manchmal von 1 bis 128. Sind mehr als 128 Programm-Nummern (d.h. Klänge) verfügbar, werden diese in zusätzlichen Bänken gruppiert. Siehe **Bank**.

Punktgröße Die Schriftgröße eines Fonts, gemessen vom oberen Ende des höchsten Großbuchstabens bis zum unteren Ende des Buchstabens mit der größten Unterlänge (wie p). Diese Höhe (Kegelgröße) wird in Punkt angegeben (1 Punkt oder »pt« = ca. 1/72 Inch = 0,35147 mm).

Rastralgröße Die Höhe einer Fünf-Linien-Notenzeile, gemessen von der Mitte der obersten bis zur Mitte der untersten Notenlinie. Die Größe aller Dinge in einer Partitur – von Noten, Linien, Text und allen anderen Objekten – ist proportional zur Rastralgröße. Die Rastralgröße entspricht definitionsgemäß 4 Spatien (Zwischenräumen) – siehe **Spatium**.

Registerkarte Karteikarte in einem Dialogfeld, die einer gedruckten Registerkarte nachempfunden ist. Zwischen verschiedenen Registerkarten schalten Sie mit den Registerreitern oben im Dialogfeld um.

Roman Font Englische Bezeichnung für den Standardschnitt einer Schrift. Jeder Schnitt mittlerer Schriftstärke eines nicht-kursiven **Serif** Fonts.

Sans Serif Font (Aussprache: san-*serrif*, aber ohne französischen Akzent – es sei denn natürlich, Sie sind Franzose), ein Font ohne **Serifen**, generell für kurze Textpassagen wie Überschriften geeignet. Anm. des Übersetzers: Eine der bekanntesten Sans Serif-Schriften ist die »Arial« bzw. die »Helvetica«.

Scan Das resultierende Bild, wenn eine Seite gescannt worden ist. In PhotoScore Lite werden Scans immer mit einem gelbbraunen Hintergrund dargestellt, um sie von Musik zu unterscheiden, die **gelesen** wurde, und von Musik in Sibelius.

Scannen Eine Seite mit Noten, Text oder Grafik mit einem Scanner in ein Computerprogramm einlesen.

Scanner-Treiber Das Programm, das Ihrem Computer mitteilt, welchen Scanner Sie haben, ähnlich einem Druckertreiber.

Seite (a) Eine Seite eines Notenblattes, wie sie im Druck erscheint. Die Seitengröße ist nicht zwingend dieselbe wie die *Papiergröße*, denn Sie können eine kleine Seite auf einen großen Papierbogen drucken.

(b) eine vollständiger Satz von Optionen innerhalb eines Dialogfelds (z.B. **Stilvorlagen** ▶ **Notensatzregeln**), erreichbar entweder durch Klick auf eine Registerkarte (Windows) oder auf einen Eintrag in einer Liste oder einem Auklapp-Menü bzw. Drop-down-Menü (Mac).

Seitenumbruch Das erzwungene Ende einer Seite an einem bestimmten Taktstrich, oft am Ende einer **Sektion** oder eines Satzes verwendet, oder um ungünstige Wendestellen in einem **Stimme(nauszug)** zu vermeiden – siehe **Systemumbruch**.

Sektion (a) Instrumente ähnlicher Bauart, die in einer Partitur zusammen erscheinen, wie Holzbläser, Blechbläser, Schlagzeug und Streicher. Auch als Instrumenten-**Familie** bezeichnet.

(b) Eine Unterteilung einer Partitur, wie ein Lied in einem Album oder ein Satz einer Sinfonie. Neue Sektionen beginnen oft mit einem neuen Titel und mit vollständigen Instrumentennamen, und manchmal beginnen die Taktzahlen erneut bei 1 und die Studierzeichen bei A oder 1.

selektieren siehe **auswählen**.

Sequenz Ein Computerprogramm, das primär für die Aufnahme, Wiedergabe und Bearbeitung von Musik unter Verwendung von **MIDI** entworfen wurde. Die meisten Sequenzer sind bis zu einem gewissen Grad auch in der Lage, Notation zu drucken, da sie aber eher um MIDI als um Notation herum entwickelt wurden, unterscheiden sie sich recht deutlich von Notensatzprogrammen. Viele Sequenzer beherrschen auch *Hard Disk Recording* (HDR), das bedeutet, sie können Audio (wie Gesang) zusätzlich zu MIDI aufnehmen und bearbeiten.

Serif Geschwungener Endstrich in bestimmten Schriften, die als Serif-Schriften oder Serif-Fonts bezeichnet werden. Serif-Fonts werden bei großen Textmengen (Bücher, Zeitungen) als besser lesbar eingestuft als **Sans Serif Fonts**, welche vorwiegend für Überschriften eingesetzt werden.


(Anm. d. Übers.: Die bekannteste Serif-Schrift ist zweifellos die »Times«, sie ist in kleinen Schriftgraden gut lesbar, läuft sehr schmal, und ist daher z.B. für Liedtext sehr gut geeignet, da sie die Notenabstände nur unwesentlich verbreitert.)

Sound-Set Das komplette Set von Klängen, die auf einem MIDI-Gerät verfügbar sind. In Sibelius können Sie zwischen einem General-MIDI-Sound-Set, einem Roland-JV-1080 Sound-Set, und so weiter wählen.

Spatium (Zwischenraum) Der Abstand zwischen zwei Notenlinien, als Maßeinheit im Notensatz verwendet. Beispielsweise sind Balken normalerweise 0,5 Spatien stark, und die **Rastralgröße** beträgt definitionsgemäß vier Spatien.

Spieler Mehrere Ausführende, die sich dieselben Notenzeilen teilen, aber gewöhnlich durch eine Nummer unterschieden werden. Zum Beispiel teilen sich die Hornisten oft ein oder zwei Notenzeilen, sind aber normalerweise mit 1, 2, 3 und 4 bezeichnet.

Spur Siehe **Track (Spur)**.

Step-time-Eingabe Noten- und Akkordeingabe mittels Angabe der Tonhöhen auf einem MIDI-Keyboard und den Notenwerten etc. auf dem **Keypad**.  **1.3 Flexi-time™**, **1.1 Noteneingabe**.

Stichnote Eine kleine Note, die hauptsächlich für Einsatzhilfen in Stimmen(auszügen) verwendet werden. Im Gegensatz zu **Vorschlagsnoten** haben Stichnoten eine reale Dauer – d.h. sie belegen rhythmischen Platz im Takt. Alle Noten, Pausen oder Pausentakte – ob normale Note, spezieller **Notenkopf** oder sogar ein Vorschlag – können in Stichnotengröße dargestellt werden. Sie können sogar Stichnoten in eine kleine Notenzeile schreiben, wodurch diese noch kleiner werden.

Stiel  **Notenhals**

Stilvorlagen (Hausstil), das allgemeine Erscheinungsbild einer Partitur, seitens eines Herausgebers bzw. Verlages vorgegeben; in Sibelius werden die Stilvorlagen hauptsächlich durch die Einträge des **Stilvorlagen**-Menüs, einschließlich der **Notensatzregeln**, Textstile, Linien- und Notenkopf-Typen etc. bestimmt.

Stimme (a) Eine Folge von Noten, Akkorden und Pausen in rhythmischer Aufeinanderfolge auf einer Notenzeile (manchmal als »Ebene« bezeichnet, oder etwas freier als »Part« oder »Linie«). Normalerweise befindet sich nur eine Stimme auf einer Notenzeile, in diesem Fall weisen die Notenhälse abhängig von der Tonhöhe der Noten nach oben oder nach unten.

Zwei Stimmen werden in dieselbe Notenzeile geschrieben, wenn zwei unabhängige Rhythmen dargestellt werden müssen. Die Stimmen werden durch die entsprechende Ausrichtung der Notenhälse unterschieden – die Hälse der Noten/Akkorde der »ersten« Stimme weisen aufwärts, die der »zweiten« Stimme abwärts.

In Musik für Gitarre und für Tasteninstrumente können (gelegentlich) dritte und vierte Stimmen verwendet werden. Deren Hälse weisen ebenfalls auf- oder abwärts, daher können sie leicht mit den ersten oder zweiten Stimmen verwechselt werden.

Wenn Sie eine Note oder ein anderes Objekt selektieren, zeigt Ihnen die Auswahlfarbe, in welcher Stimme sie/es sich befindet.

(b) Siehe **Stimme(nauszug)**

Stimme(nauszug) Die Noten eines oder mehrerer Instrumente, die aus einer Partitur herausgezogen wurden, manchmal auch als Instrumental- oder Einzelstimme bezeichnet. Musiker lesen aus Stimmen(auszügen), sodass sie nur die Noten sehen, die sie jeweils zu spielen haben. Eine *dynamische Stimme* ist eine Stimme, die in derselben Datei wie die Partitur gespeichert ist und sich immer automatisch anpasst, wenn die Partitur bearbeitet bzw. geändert wird. Ein *Stimmenauszug* ist eine Stimme in einer separaten Datei, die unabhängig von der Partitur ist und sich nicht automatisch aktualisiert.

Studierzeichen Ein großer Buchstabe (»Richtbuchstabe«) oder eine Zahl (»Studierziffer«) in einem Rahmen, in langen Partituren für die Bezeichnung einzelner Teile der Partitur verwendet, um die Probenarbeit zu erleichtern.

Sub-Klammer siehe **Klammer**.

Symbol Ein Objekt unveränderlicher Form, welches Sie an beliebiger Stelle in der Partitur einsetzen können; wird für verschiedene Objekte wie Ornamente und Schlagzeug-Symbole verwendet. Symbole sind benutzerdefinierbar: Ein Symbol kann ein beliebiges Zeichen aus einem beliebigen Font sein, oder aus einer beliebigen Anzahl existierender Symbole zusammengesetzt werden.

System Eine Gruppe von Notenzeilen, die gleichzeitig gespielt werden und ganz links mit dem **Anfangs-Taktstrich** verbunden sind. Musik für ein Soloinstrument wird oft auf einer Notenzeile notiert, in diesem Falle beziehen sich »System« und »Notenzeile« auf denselben Gegenstand. (Anm. des Übersetzers: Verwirrenderweise wird oftmals auch die einzelne Notenzeile als »System bezeichnet«, beim Kauf von Notenpapier möchte man beispielsweise »Partitурpapier mit 24 Systemen«. Da also in Deutschland ein und derselbe Begriff für zwei verschiedene Dinge benutzt wird, war im Falle von Sibelius eine klare Abgrenzung der Begriffe notwendig. »Notenzeile« ist gewiss kein Wort, das bei einem Schönheitswettbewerb enorme Chancen hätte, verhindert aber Unklarheiten beim Umgang mit Sibelius, wie sie der oben geschilderte Soloinstrument-Spezialfall erahnen lässt.)

System-Objekte Objekte, die für alle Instrumente gelten, statt nur für eine Notenzeile, wie Taktarten, Tonartvorzeichnungen, Tempo- und Titel-Text, **Studierzeichen** und manche **Linien**. Die meisten System-Objekte stehen über dem System (und tauchen in größeren Partituren weiter

unten meist nochmals auf, häufig über den Streichern). System-Objekte sind nicht einer bestimmten Notenzeile zugeordnet und werden in jeden **Stimme(nauszug)** mit herausgezogen.

📖 **Notenzeilen-Objekte.**

Systempassage ein ausgewählte **Passage**, die von einem doppelten violetten Rahmen umgeben ist. Die Hauptunterschiede zwischen einer Systempassage und einer normalen Passage sind: Das Kopieren einer Systempassage *fügt* diese in die Partitur *ein*, statt vorhandene Noten zu *überschreiben*; beim Kopieren einer Systempassage werden auch **System-Objekte** zusätzlich zu den **Notenzeilen-Objekten** kopiert; beim Löschen einer Systempassage werden auch die Takte an sich gelöscht und nicht in Pausentakte umgewandelt.

System-Trennstriche die zwei dicken Schrägstriche zwischen den Systemen, die in großen Partituren verdeutlichen, wo sich auf einer Seite mehr als ein System befindet.

Systemumbruch Das erzwungene Ende eines Systems an einem bestimmten Taktstrich, oft am Ende eines musikalischen Abschnitts. Siehe auch **Seitenumbruch**.

Tab (Tabulatur) *Gitarren-Tabulatur* ist eine Notation, bei der sechs Notenlinien die Gitarrensaiten repräsentieren; Bundziffern zeigen an, wo die Finger positioniert werden.

Teilbalken Das Teilstück eines Balkens bei punktierten Rhythmen.

Textstil Der Textstil jedes Text-Objektes in einer Partitur definiert den Font, die Größe, die Positionierung etc. Verschiedene Verwendungen von Text haben verschiedene Textstile; **Dynamik** (z.B. *mp*) wird beispielsweise im Expression-Stil geschrieben.

Tick Ein Tick ist die kleinste in Sibelius verwendete Zeiteinheit. Es gibt 256 Ticks pro Viertelnote (das ist kein Tick).

TIFF (steht für Tagged Image File Format) Ein Standard-Bitmap-Grafikformat.

Track (Spur) Das **MIDI-Datei**-Äquivalent einer Notenzeile. MIDI-Kanäle erfüllten diesen Zweck in älteren (Type 0) MIDI-Dateien, hatten aber den Nachteil, auf 16 begrenzt zu sein, während die Anzahl der Spuren in Type 1-Dateien unbegrenzt ist.

Transponierende Partitur Eine Partitur, in der die Noten eines transponierenden Instrumentes nicht in der Tonhöhe geschrieben sind, in der sie erklingen. Eine nicht-transponierende Partitur wird als »Partitur in C« oder als »klingend notiert« bezeichnet. Siehe auch **Transponierendes Instrument**.

Transponierendes Instrument Ein Instrument, das eine andere Tonhöhe spielt, als durch die Notation angezeigt wird, z.B. Klarinette, Horn oder Piccolo. Die Transposition des Instrumentes wird durch die Tonhöhe festgelegt, die erklingt, wenn der Ausführende ein C liest: Wenn beispielsweise eine Trompete »in B« ein C liest, spielt sie ein B.

TWAIN Der Kommunikationsstandard zwischen Programmen und Scannern; analog zu MIDI. (Anm. des Übersetzers: Verschiedentlich wird behauptet, TWAIN stehe für »Technology without an interesting name«.)

Umbruch Siehe **Seitenumbruch**, **Systemumbruch**.

USB (steht für *Universal Serial Bus*) Die meisten modernen Computer haben zwei oder mehr USB-Anschlüsse, an die eine große Bandbreite peripherer Hardware angeschlossen werden kann, einschließlich MIDI-Geräte.

Velocity In MIDI die Geschwindigkeit (und damit Stärke), mit der Sie eine Taste anschlagen, wodurch die Lautstärke kontrolliert wird. Der Begriff wird auch für die Geschwindigkeit verwendet, mit der Sie eine Taste loslassen, dies kontrolliert, wie schnell die Note verklingt.

Verteilen (explode) Noten eines Akkordes oder einer Akkordpassage von einer oder zwei Notenzeilen auf eine größere Anzahl von Notenzeilen verteilen. Das Gegenteil ist der **Auszug**.

Volume (Lautstärke) In MIDI die allgemeine Lautstärke eines MIDI-Kanals, im Gegensatz zu **Velocity**, die die Lautstärke einer einzelner Noten bestimmt.

Voreinstellung Worauf immer eine Option provisorisch eingestellt ist, bis Sie diese ändern. Die Voreinstellungen in Sibelius sind intelligent eingerichtet, sodass Sie nur selten Dinge ändern müssen, die automatisch erledigt werden.

Vorschlagsnote Eine kleine Note, die (im Gegensatz zu einer **Stichnote**) nichts von der Dauer eines Taktes subtrahiert – beim Spielen wird sie in die vorangehende oder folgende Note »gequetscht«, sodass deren Wert etwas verkürzt wird. Vorschläge mit einer diagonalen Linie durch den Hals werden **Acciaccatura** (kurzer Vorschlag) genannt; solche ohne Durchstrich heißen **Appoggiatura** (langer Vorschlag).

Vorzeichen Ein Symbol (z.B. Kreuz, B), welches angibt, dass ein Ton um ein kleines Intervall erhöht oder erniedrigt werden soll – normalerweise um einen Halbton, manchmal um einen Ganzton oder einen **Mikroton**.

Zuordnung Noten, Text, Linien, Symbole, etc. werden bestimmten Notenzeilen und rhythmischen Positionen in der Musik zugeordnet. Das bedeutet, dass diese Objekte bei einer Neuformatierung der Partitur mit der Stelle mitwandern, der sie zugeordnet sind. Bei den meisten Objekten erscheint, wenn sie ausgewählt werden, eine gestrichelte graue Linie, welche die Zuordnung des Objektes zeigt.

Zwischenablage Ein Speicherbereich des Computers, in den Noten oder andere Daten ausgeschnitten oder kopiert werden und dort temporär abgelegt werden, bevor sie an anderer Stelle der Partitur oder in einer anderen Partitur wieder eingefügt werden.

Zwischenraum Siehe **Spatium**.

Index

15ma *siehe* Oktavierungs-Linien
8va *siehe* Oktavierungs-Linien

A

A tempo 219
A3 *siehe* Papierformate
A4 *siehe* Papierformate
A5 *siehe* Papierformate
Abschnitt
 von Taktzahlen 245
Abschnitts-Ende 452
Abspielen *siehe* Wiedergabe
Abstände
 horizontal 629
 vertikal 625
Abstrich *siehe* Artikulation
accelerando
 Balken *siehe* Gefiederte Balken
 Wiedergabe von 122, 287
Acciaccatura 197
 definiert 727
Achtelnote *siehe* Notenwerte, Balken
Acorn-Sibelius-Dateien 698
Acorn-Sibelius-Dateien-Ordner-konvertieren-Plug-In .
 500
Adobe Acrobat 709
Aftertouch 391
 definiert 727
AIFF-Dateien 713
Akkoladen 116
 ausblenden 116
 definiert 727
 Probleme beim Drucken 445
Akkorde 9
 auf zwei Notenzeilen aufgeteilt 85
 außerhalb der Ausrichtung 450
 definiert 727
 erstellen 9
 horizontaler Versatz 450
 verteilen/aufteilen 423
 siehe auch Noten, Stimmen
Akkordnamen *siehe* Akkordsymbole
Akkordraster 65
 Bibliotheken 69
 maximale Spannweite 66
 nicht erkannte 71
 rote 71
 Wiedergabe 70
Akkordsymbole 207, 234
 ausrichten 239

 automatisch hinzufügen 504
 Brandt Roemer Notation 238
 definiert 727
 einfache 238
 empfohlene Zeichensätze (Schriftarten) 270
 Häufigkeit 240
 nicht hochgestellt 238
 Textstil 240
 transponieren 239
 über Akkordrastern 69
Akkordsymbole-in-Bruchschreibweise-Plug-In 506
Akut-Akzent *siehe* Akzent-Buchstaben
Akzent *siehe* Artikulation, Akzent-Buchstaben
Akzentbuchstaben 213, 483
Aleatorische Musik 95
All Notes Off 282
all'ottava-Linien *siehe* Oktavierungs-Linien
Alle Fonts bearbeiten 264
Alle Schriftarten bearbeiten 264
Alle Zeichensätze bearbeiten 264
Allegro-Dateien 689
Alle-Markierungen-entfernen-Plug-In 524
Allen-Kreuz-und-B-Noten-Vorzeichen-hinzufügen-
 Plug-In 496
Allen-Noten-Vorzeichen-hinzufügen-Plug-In 496
Alphabetische Eingabe 9
 definiert 727
Alte Musik
 Ficta 497
 Strich-Staccato-Symbol 168
 Taktstriche 180
 siehe auch Taktstriche, Incipit, Generalbass, Schlüssel
Alterierte Primen 201
Alternierende Instrumente *siehe* Instrumente, wechseln
 (ein Spieler)
Ametrisch *siehe* Freier Rhythmus
Analyse
 Funktions- 243
 motivisch 499
 Notenzeilen vergleichen 498
 Schenkensche 498
 Tonleiterstufen-Notation 498
 Tonumfang 500
Anfangs-Taktstriche *siehe* Taktstriche, Anfangs-
Anführungszeichen *siehe* Sonderzeichen
Ansicht-Menü 401
 ausgeblendete Objekte 403
 ausgeblendete Objekte in Stimmen 436
 Auswahl-Lineal 402, 618
 Ganzer Bildschirm 405

Index

- Layout-Zeichen 608
Live-Wiedergabe-Lautstärken 328
Markierungen 474
Notenfarben-Untermenü
 Stimmenfarben 160
 Tonhöhenpektrum 404
Notenzeilen-Lineal 402
Notenzeilen-Namen und Taktzahlen 401
Objekt-Lineal 402
Panorama 492
Seitenränder 402, 616
Umbrüche und Fixierungen 401
Unterschiede in Stimmen 405
Werkzeugleiste 406
Wiedergabe-Linie 281
Zoom-Untermenü 406
Zuordnungen 403
Ansichtsgröße 406
 während Wiedergabe 562
Apostroph *siehe* Typografische Anführungszeichen
Appoggiatura 197
 definiert 727
Arbeitsblatt 141, 525
 Eigenes hinzufügen 415
Arbeitsblatt-Assistent 407
Arbeitsblätter bearbeiten 418
Arpeggio 124, 525
 Probleme beim Drucken 445
 siehe auch Linien
Arrangieren 420
 Stile 422
 bearbeiten 430
Artikulation 72
 bearbeiten 13
 kopieren 518
 Symbole 168
Artikulationszeichen
 auf Pausen 73
 definiert 727
 entfernen 72
 hinzufügen 72
 kopieren 73
 neu definieren 73
 über der Notenzeile 74
 verschieben 72
Artikulation-und-Bindebögen-kopieren-Plug-In ... 518
ASCII-Tab-Dateien 724
 importieren 724
 sichern 725
 speichern 725
Atemzeichen 168
Atonal 185
AU *siehe* Audio Units
Audio Units 374
Audiodateien 713
 importieren 350
Audiospur 350
Auf Partitur-Gestaltung zurücksetzen 596
Auf Partitur-Position zurücksetzen 596
Auflösung
 definiert 727
Auflösungszeichen 199
Aufnahmen
 auf CD 713
 transponierend 25
 siehe auch Flexi-time
Aufstrich *siehe* Artikulation
Auftake 171, 177
Augmentation 519
Ausblenden
 leere Notenzeilen 142
 MIDI-Message 394
 Objekte 435
 Pausen 176
 Text 210
Ausgabe
 definiert 728
Ausgeschriebenen-Swing-gerade-notieren-Plug-In 522
Ausrichtung 625
 definiert 728
 Liedtext 542
 Notenzeilen 141, 625
 Objekte 597
 Text *siehe* Textstile bearbeiten
Ausschnitte *siehe* Notenbeispiele
Ausschuss 446
Auswahl
 definiert 728
 einfache 49
 Mehrfach- 50
Auswahl-an-Dauer-anpassen-Plug-In 513
Auswahlen 49
Auswählen
 definiert 728
 Takte 51
Auszug 161, 424, 515
 definiert 728
Automation-Plug-In 528
Automatisches Layout 524, 595, 610
Automatisches Speichern 668
- ## B
- B 199
B4 *siehe* Papierformate
Balken 77
 ausblenden 86
 Balken-Linie 125
 definiert 728

- gefiederte 85, 125
 gemäß Liedtext 546
 Gruppierung zurücksetzen 79
 Gruppierungen 77
 Gruppierungen ändern 172
 horizontal 82
 Neigung 82
 Notenhalsstumpf 80
 N-tolen 81
 Primär-
 ändern 79
 Sekundär- 78
 über Pausen 80
 über Systemumbrüche 81
 über Taktstriche 81
 umkehren 83
 Unter-Gruppierungen 78
 waagrecht 82
 zeilenüberkreuzende 83
 zwischen Noten 84
 Balkenpause
 definiert 728
 siehe auch Mehrtakt-Pausen
 Band *siehe* Papierformate
 Banjo 101
 siehe auch Akkordraaster, Gitarren-Tabulatur
 Bänke 369, 370
 definiert 728
 Bass-Gitarre . . . *siehe* Akkordraaster, Gitarren-Tabulatur
 Bearbeiten
 Arrangier-Stile 430
 Linien 653
 Notenköpfe 656
 Symbole 658
 Textstile 264
 Bearbeiten von Arbeitsblättern 418
 Bearbeiten-Menü
 Akkordraaster ändern 67
 Als Stichnoten einfügen 155
 Ausblenden oder anzeigen 435
 Auswahl-Untermenü 49
 Auswahl erweitern 209
 Grafik auswählen 703
 Takte auswählen 51
 Farbe 92
 Farbe nochmals zuweisen 92
 Filter-Untermenü 457
 Gehe zu Seite 255
 Gehe zu Takt 250
 Idee erfassen 466
 Rückgängig 549
 Rückgängig-Liste 549
 Spiegeln/Umkehren 134, 193
 Stimme-Untermenü 163
 Suchen 457
 Takte löschen 175
 Weitersuchen 457
 Widerrufen 549
 Widerrufen-Liste 549
 Wiederherstellen 549
 Wiederherstellen-Liste 549
 Wiederholen 54
 Begriffe-Menü 207
 bearbeiten 212
 Beidseitiger Druck 445
 Belichter
 definiert 728
 Bend 97
 Bend und Release 98
 Benötigte-Handglocken-anzeigen-Plug-In 516
 Beschnittmarken
 definiert 728
 Betonung *siehe* Tenuto
 Bezifferter Bass *siehe* Generalbass
 Bildlaufleisten
 anzeigen 405
 Bildschirmauflösung 438
 Bindebögen 271
 bei Liedtext 91
 gepunktet 90
 gestrichelt 90
 kopieren 518
 magnetisch 271
 mit mehreren Kurven 90
 passend zu Liedtext-Silbenaufteilung 540
 Bitmap-Grafiken 707
 Bitonalität 187
 Blätterstellen . . . *siehe* Umbruch, Seiten-, Automatische
 Wendestellen
 Block-Kopieren *siehe* Passagen
 BMP-Dateien 709
 definiert 728
 exportieren 709
 Brandt Roemer Notation 238
 Brevis *siehe* Notenwerte
 Broschüren-Druck 446
 Buchstaben
 mit Akzenten *siehe* Akzent-Buchstaben
 Buchstaben (zu Probezwecken) 256
 Buss *siehe* Effekte-Bus
 Buzz roll 189

C
 C (statt 4/4) *siehe* Taktarten
 C, Partituren in *siehe* Transponierende Partituren
 Capo 503
 CDs
 erstellen 713

Index

- Cedille *siehe* Akzent-Buchstaben
Chaconne-Font 633
Chormusik
 Atemzeichen 168
 Aufteilen-Symbole 169
 Elidierung 222
Cluster 169
Coda 321, 453
Concert *siehe* Papierformate
Control Changes
 definiert 728
Controllers (MIDI) 386
 definiert 728
Copyright-Symbol 483
Copyright-Zeile 220
Cresc./dim.-Gabeln 121
 definiert 729
 Wiedergabe der 285
Crescendo 121
 exponentiell 170
 Wiedergabe auf gehaltenen Noten 528
Cursor *siehe* Einfügemarke, Maus
- ## D
- D.C. (da capo) 321
D.S. (dal segno) 322
Dämpfer
 Symbol 170
Dateien 667
 AIFF-Dateien 713
 Audio 713
 austauschen 671
 Auto-Speichern 668
 öffnen
 Mac-Dateien in Windows 672
 per E-Mail verschicken 671
 WAV-Dateien 713
 siehe auch Exportieren, Importieren, Datei-Konvertierung
Dateien wiederherstellen *siehe* Automatisches Speichern, Auto-Backup
Datei-Konvertierung
 Finale-, Allegro- und PrintMusic-Dateien 689
 SCORE-Dateien 694
Datei-Menü
 Alle Stimmen drucken 570
 Als Manuskriptpapier speichern 129
 Arbeitsblatt-Assistent 407
 Arbeitsblätter bearbeiten 418
 Bei SibeliusMusic.com veröffentlichen 554
 Drucken 442
 Exportieren-Untermenü
 Audio 713
 Bei SibeliusEducation.com veröffentlichen 551
 Grafik 703, 704
 MIDI-Datei 710
 Scorch-Webpage 715
 Sibelius 2, 3, 4 oder Student 721
 Sibelius Student 721
 Öffnen 701
 Partitur anhängen 675
 Partitur-Informationen 554, 668
 Schnellstart 564
 Voreinstellungen 725
 Voreinstellungen-Untermenü 558
 Menüs und Kürzel 478
 Tastaturkürzel 477
 Zum Arbeitsblatt-Assistenten hinzufügen 415
 decrescendo *siehe* *diminuendo*
 Delay (Verzögerung) 376
 Dialogfeld
 definiert 729
 Diapason 120
 Diatonisch
 definiert 729
 Transposition 556
 Diesen Hinweis nicht mehr anzeigen 564
 Digital-Video 345
 Diminuendo 121
 Wiedergabe auf gehaltenen Noten 528
 Diminuieren 519
 Dirigenten-Symbole 169
 Disks *siehe* Backup, Dateien, Laden, Speichern
 Distortion 375
 Divisi 112
 Dobro *siehe* Akkordraaster, Gitarren-Tabulatur
 Doit-Symbol 170
 Dokument einrichten 614
 Dolet Plug-In *siehe* MusicXML
 Doppelganze *siehe* Notenwerte
 Doppelgriffe 125
 überprüfen 534
 Doppelschlag 168
 Doppelseiten 446
 Doppelseitiger Druck 268, 445
 Doppelte Punktierung 9
 dpi 706
 definiert 729
 Drop-down-Liste
 definiert 729
 Drucken 442
 alle Partituren in einem Ordner 502
 An Papiergröße anpassen 444
 Ansicht-Menü-Optionen 444
 beidseitig 445
 Beschnittmarken 444
 Broschüre 446
 Doppelnutzen 446

- Doppelseiten 446
 Ersetzen-Optionen 444
 farbig 444
 mehrere Kopien 502
 PDF-Dateien 709
 Rahmen 443
 Skalierungsfaktor 444
 von Scorch aus 716
 Drum Set (Drum Kit) *siehe* Schlagzeug
 Drum-Notation *siehe* Schlagzeug
 Duolen *siehe* N-tolen
 Duplex-Druck *siehe* Beidseitiger Druck
 Durchschuss
 definiert 729
 Durchschuss *siehe* Zeilenabstand
 DXi 374
 Dynamik
 ändern 543
 definiert 729
 Wiedergabe der 285
 zwischen Klavier-Notenzeilen 319
 Dynamik *siehe* Expression, Cresc./dim.-Gabeln
 Dynamik *siehe* Expression-Text
 Dynamik-ändern-Plug-In 543
 Dynamische Stimmen 567
- E**
- EastWest Quantum Leap Symphonic Orchestra 373
 Echtzeit-Eingabe
 definiert 729
 Echtzeit-Eingabe *siehe* Flexi-time
 Effekte 363, 375
 Busse 363
 Presets (Voreinstellungen) 366
 Eigenschaften 449
 anzeigen 455
 definiert 729
 Einfache-Harmonien-hinzufügen-Plug-In 511
 Einfacher Text 221
 Einfügemarke
 gestrichelt 13
 Einfügen
 in andere Stimme 520
 Einfügen *siehe* Erstellen-Menü, Eingeben, Passagen... 9
 Einfüge-Punkt *siehe* Einfügemarke
 Eingeben
 Alphabetische Eingabe 9
 Flexi-time-Eingabe 20
 Gitarren-Tabulatur 45
 Liedtext 222
 Linien 121
 Maus-Eingabe 9
 mit der Tastatur 9
 mit MIDI-Gitarre 14
 Optionen 14
 Scannen 26
 Step-time-Eingabe 9
 Text 207, 215
 Datei-Konvertierung *siehe* Datei-Konvertierung
 siehe auch Name des einzugebenden Objekts, Erstellen
 Eingerückte Systeme 141
 Einheitliches-Layout-Plug-In 523
 Einleitende Notenzeilen *siehe auch* Incipit
 Einspielung-umschreiben-Plug-In 538
 Einzelstimmen 567
 in verschiedenen Transpositionen 578
 Layout kopieren 577
 löschen 571
 Seitennummerierung 254
 Spieler herausziehen 586, 587
 Stichnoten 155
 Unterschiede 436
 Elektrische Gitarre *siehe* Akkordraster, Gitarren-Tabulatur
 Elidierungen 483
 E-Mail-Versand von Dateien 671
 EMF-Dateien
 definiert 729
 Enharmonische Deutung
 definiert 729
 siehe auch Vorzeichen, enharmonische Deutung
 Enigma-Dateien *siehe* Finale-Dateien
 Ensembles
 erstellen 642
 löschen 642
 EPS-Dateien
 definiert 729
 Erinnerungsvorzeichen-hinzufügen-Plug-In 496
 Ersetzen-Optionen 444
 Akkoladen 445
 Arpeggios, gliss., etc. 445
 Linien 445
 Erstellen
 Objekte mit der Maus 560
 siehe auch Name des zu erstellenden Objekts, Eingeben
 Erstellen-Menü
 Akkordraster 65
 Instrumente 108, 140
 Klammer 116
 Linie 121
 Markierung 474
 N-tole 191
 Schlüssel 151
 Studierzeichen 256
 Symbol 258
 Takt 175
 Taktart 171

Index

- Taktstrich 179
Taktzahl-Änderung 248
Text 207, 215
 Liedtext-Untermenü
 Aus Textdatei 226
Titelseite 606
Tonartvorzeichnung 184
Weiteres-Untermenü
 Hit Point 351
 Instrumenten-Wechsel 113
 Seitenzahl-Änderung 252
 Zusätzliche Notenzeile 141
Erstes Mal *siehe* Wiederholungsende
Espressivo 299, 316, 710
EWQLSO *siehe* EastWest Quantum Leap Symphonic Orchestra
Executive *siehe* Papierformate
Explode *siehe* Verteilen
Exportieren
 ältere Versionen von Sibelius 721
 ASCII-Tab-Dateien 725
 Audio 713
 definiert 730
 Grafik 703
Grafiken
 BMP-Dateien 709
 Grafiken über die Zwischenablage 703
 PDF-Dateien 709
 PNG-Dateien 709
 TIFF-Dateien 708
 über die Zwischenablage 703
Liedtext 543
MIDI-Dateien 710
Notenbeispiele 703
Scorch-Webpages 715
Stilvorlagen 623
Expression-Text 216
 empfohlene Zeichensätze (Schriftarten) 270
- ## F
- Fähnchen
 ausblenden 86
 definiert 730
Fall-Symbol 170
Familie
 definiert 730
Familien
 erstellen 642
 löschen 642
Farbe
 Objekte 92
 siehe auch Markierung
Farben
 Auswahl- 49
Fehler *siehe* Hilfe
Fehlerbehebung *siehe* Hilfe
Fenster-Menü 454
 Eigenschaften 449, 455
 Ideen 464
 Keypad 17, 454
 Kontakt Player 455
 Mixer 455
 Nächste Stimme 455
 Navigator 454
 Neues Fenster 454
 Rollbalken 405
 Vorige Stimme 455
 Wechsle zu Stimme/Partitur 455
 Werkzeug-Fenster ausblenden 455
 Wiedergabe 454
 Windows-spezifische Optionen 454
Fermate 72
 über einem Taktstrich 74
Fett (Text) *siehe* Text
Ficta 497
Ficta-über-Note-hinzufügen-Plug-In 497
Film
 definiert 730
Filter 457
 definiert 730
Filter *siehe auch* Effekte
Finale-Dateien 689
Finale-Dateien-Ordner-konvertieren-Plug-In 501
Finale-Konvertierung .. *siehe* Importieren, Exportieren
Fine 322
Fingersatz 220
 Blechblasinstrumente 540
 Streichinstrumente 540
 Symbole 170
 zurücksetzen 48
Flageoletts 100, 137
 Wiedergabe von 288, 529
Flagelett-Wiedergabe-Plug-In 529
Flexi-time 20
 aufnehmen 20
 Flexi-time-Optionen 23
 in zwei Instrumente eingeben 22
 Stimmen 25
 transponierend aufnehmen 25
Folio *siehe* Papierformate
Fonts 258, 266
 Adobe Type 1 636
 ändern 208, 264
 empfohlene 269
 Entsprechungen 276
 installieren 636
 PostScript 636
 Punktgröße 266

Sans Serif	269
Serif	269
Substitution	276
TrueType	636
Formatierung	593
definiert	730
Formatierung fixieren	595
Formatierung lösen	595
Fragen	<i>siehe</i> Hilfe
Fragezeichen	47
Franck-Font	633
Freier Rhythmus	95
Fremdsprachen	<i>siehe</i> Akzent-Buchstaben
Freundlichkeits-Hinweise	<i>siehe</i> Sicherheits-Zeichen
Funktionsanalyse	243
Fußnoten	220
Fußzeilen	221, 269

G

G.P.	<i>siehe</i> General-Pause
Gabeln	<i>siehe</i> Cresc./dim.-Gabeln
Ganze Note	<i>siehe</i> Notenwerte
Ganzer Bildschirm	405
Ganztaktpause	176
Brevis-	177
Doppelganze-	177
ohne	177
verschieben	178
Garritan Personal Orchestra	373
Gefederte Balken	85, 125
Geflügelte Wiederholungs-Taktstriche	180
Gegenrhythmen	<i>siehe</i> N-tolen
Gehe zu Seite	255
Gehe zu Takt	250
Geklammerte Vorzeichen	199
General MIDI (GM)	370
definiert	730
Generalbass	241
Generalpause	130
Gentechnik	405
Gerade Taktart	
in ungerade Taktart umschreiben	518
MIDI-Geräte	
einrichten	
Geräte	<i>siehe auch</i> MIDI-Geräte
Gesangslinien	<i>siehe</i> Haltelinien
Geschriebene Tonhöhe	<i>siehe</i> Transponierende Partituren
Geschütztes Leerzeichen	229
Geschwindigkeit der Wiedergabe	286
Geschwindigkeitstipps	440
Gestaltung zurücksetzen	596
Gestrichelte Einfügemarke	13
Ghent-Font	633

Ghostscript	28
Gitarre	
Capo	503
Hammer-on	100
Linien	125
MIDI	14
Pick Scrape	101
Pull-off	100
Rake	101
Rasgueado	530
Schrammeln	530
Shake	101
Slap	101
Step-time-Akkorde	14
Stimmungen	101
Strummer	530
Tapping	100
Gitarren-Akkordraster	65
Gitarren-Akkordraster	<i>siehe</i> Akkordraster
Gitarren-Tabulatur	97
Arpeggio	100
Bend	97
Bend und Release	98
ein Tabulatur-Instrument erstellen	45
eingeben	45
Fingersatz-Optionen	47
Hammer-on	100
Harmonics	100
individuell einrichten	101
Muffled Strings	100
Notation und Tabulatur	45
Pick Scrape	100
Pop	100
Pre-bend	98
Pre-bend und Release	99
Pull-off	100
Rake	100
Shake	100
Slap	100
Slide	99
Stimmungen	101
Symbole	168
Tapping	100
Unisono-Bend	99
Vibrato	100
Vibratohebel-Dip	100
Vibratohebel-Dive	100
Vibratohebel-Scoop	100
Weiß hinter Noten (Hintergrund löschen)	102
Glissando	124
Wiedergabe von	287, 390
GM	<i>siehe</i> General MIDI
GPO	<i>siehe</i> Garritan Personal Orchestra
Grafikdateien	703

Index

importieren	676
PDF-Dateien	709
<i>siehe auch</i> Exportieren, Importieren	
Graue Objekte	<i>siehe</i> Ausblenden
Graustufen	
definiert	730
Gravis-Akzent	<i>siehe</i> Akzent-Buchstaben
Gregorianischer Choral	96, 180
Griechischer Text	213
Groovy-Music-Mark-up-Plug-In	523
Größe	
<i>siehe</i> Seitengröße, Papierformate, Punktgrößen, Notenzeilenlänge	
Große Noten	158
Gruppe	
definiert	730
H	
Halbe Note	<i>siehe</i> Notenwerte
Hall	318, 376
definiert	730
.....	<i>siehe</i> Hall
Hals	
definiert	730
Hälsa	134
Richtung erzwingen	134
Halsrichtung umkehren	134
Halsstumpf	80
Haltebögen	104
bei arpeggierten Noten	105
in Haus 2 (seconda volta)	105
laissez vibrer	105
löschen	521
optische	106
Wiedergabe von	319
Haltelinien	
definiert	730
Hammer-on	100
Hängende Interpunktion	229
Harfe	
Pedalisierung	
automatisch hinzufügen	522
Harmonics	<i>siehe</i> Flageolets
Hauptstimme	169
Haus 1	<i>siehe</i> Wiederholungsende
Haus 1- und Haus 2-Linien (prima/seconda volta-Takte) 320	
Haus 1, Haus 2, Haus 3 (1., 2., 3. Ende, prima/seconda/terza volta)	123
Haus 2	<i>siehe</i> Wiederholungsende
Helsinki-Font	633
Hilfe	
Akkoladen-Klammern werden nicht gedruckt ...	445

Arpeggio-Linien werden nicht gedruckt	445
Bildschirm-Referenz	5
falscher Rhythmus bei Flexi-time	24
Internet-Publishing	719
Knöpfe und Symbole falsch dargestellt	438
Noten bleiben bei der Wiedergabe hängen ..	282, 521
Noten werden beim Drucken an den Rändern abgeschnitten	448
Notenlinien werden nicht gedruckt	444
Optimale Bildschirmauflösung einstellen	438
Papierstau bei beidseitigem Drucken	448
Rote Fragezeichen	47
Wiederholungen werden nicht gespielt	320
Hilfe-Menü	
Sibelius-Referenz	5
Hilfslinien	134
ausblenden	135
vermeiden	123
Hintergrund löschen	267
Hinzufügen	
Akkordsymbole	504
Bindebögen zu Liedtext	540
Blechbläser-Fingersatz	540
Erinnerungsvorzeichen	496
Ficta über Note	497
Fingersatz	
Blechbläser	540
Streicher	540
Harfen-Pedalisierung	522
Notennamen	540
Schenkersche Tonleiterstufen	498
Schlagzeug-Begleitung	509
Streicher-Fingersatz	540
Strophenummerierung	542
Tonika-Do	541
Vorzeichen vor alle Noten	496
Vorzeichen vor allen Kreuz- und B-Noten	496
Hit Points	353
bearbeiten	354
definiert	730
hinzufügen	353
löschen	355
verschieben	355
Hochformat	615
Horizontal	
Balken	82
Liedtext-Positionierung	230
Notenabstände	629
Text-Positionierung	267
Versatz	631
Zuordnung	618
Horizontal ausrichten	597
HTML	716

- I**
- Ideen 463
 - definiert 463
 - erfassen 466
 - IME *siehe* Eingabemethode-Editor213
 - Importieren
 - Acorn-Sibelius-Dateien 698
 - ASCII-Tab-Dateien 724
 - definiert 730
 - Finale-98-2003-Dateien 689
 - Grafikdateien 676
 - MIDI-Dateien 678
 - MusicXML-Dateien 684
 - Noten in Word-Dokumente 704
 - SCORE-Dateien 694
 - Stilvorlagen 624
 - Plug-In 502
 - In Seite einpassen 594
 - In System einpassen 594
 - In-andere-Notenzeile-versetzen-Plug-In 536
 - Inkpen2-Font 622
 - In-N-tole-einpassen-Plug-In 547
 - Installieren
 - Musik-Fonts 636
 - In-Stimme-einfügen-Plug-In 520
 - Instrumental-Stimmen *siehe* Stimmenauszüge
 - Instrumente 108
 - bearbeiten 641
 - definiert 641, 730
 - erstellen 108
 - in der ganzen Partitur auswählen 110
 - Klänge wählen 362
 - löschen 110
 - Reihenfolge in der Partitur ändern 109
 - Tonumfang 110
 - transponierend 25, 111, 184, 186
 - wechseln 113
 - wechseln (ein Spieler) 113
 - Instrumentennamen
 - am Beginn eines Systems 114, 261
 - ändern 259
 - empfohlene Formate 260
 - Internet-Publishing 501, 553
 - Irrationale Rhythmen *siehe* N-tolen
 - Irreguläre Takte 176
- J**
- Japanischer Text 213
 - Jazz
 - fall 170
 - lift (doit) 170
- K**
- Kadenzen 96
 - Kanäle 370
 - definiert 730
 - Kaopdaster-Akkordsymbole-hinzufügen-Plug-In . . . 503
 - Kapodaster 503
 - Kasten 125
 - Kasten-Notation 125
 - Katalog-Information *siehe* Partitur-Informationen
 - Keil *siehe* Artikulation
 - Keyboard-Eingabe *siehe* Flexi-time, Step-time-Eingabe
 - Keypad 17
 - anzeigen 454
 - definiert 731
 - Layouts
 - drittes 79
 - erstes 72, 199
 - fünftes 199
 - viertes 72
 - zweites 9, 197
 - Stimmen 18
 - wenn Ihre Tastatur keinen Ziffernblock hat 19
 - Keyswitch 373
 - Klammern 116
 - definiert 731
 - Eigenschaften 452
 - für Doppelgriffe 125
 - für Tasteninstrumente 125
 - Klammern-für-Reprise-Script-Plug-In 539
 - Klang-IDs 395
 - Klangmodul *siehe* MIDI
 - Klavier
 - Duett 524
 - Dynamik 319
 - Klavier *siehe* Tasteninstrumente
 - Klavier-Balken *siehe* Balken, zeilenüberkreuzende
 - Kleine Noten *siehe* Vorschläge, Stichnoten
 - Klick 21
 - bei Flexi-time 21
 - Klickspur 367
 - Klingend notiert *siehe* Transponierende Partituren
 - Klingende Tonhöhe *siehe* Transponierende Partituren
 - Kodály-Stabnotation 139
 - Kollisionen
 - zwischen Text und Noten 545
 - Kollisionen *siehe* Notensatz
 - Komponist-Text 219
 - Kompressoren 375
 - Kontakt Player 300
 - definiert 731
 - Kontakt Player 2 372
 - Kontextmenü *siehe* Tastaturkürzel
 - Kontrapunkt auf einer Notenzeile *siehe* Stimmen

Index

- Konvertieren
definiert 731
Gerade Taktart in ungerade Taktart 518
SCORE-Dateien 694
Kopfloze Noten 138
Kopfzeilen 220, 269
Kopieren 49
mehrere Objekte *siehe* Mehrfach-Kopieren
Stimmen-Layout 577
zwischen Partituren 675
Koreanischer Text 213
Krebs-Plug-In 516
Kreuz 199
Kursiv (Text) *siehe* Text
Kürzel, Tastatur- *siehe* Tastaturkürzel
Kurzer Vorschlag 197
Kyrillischer Text 213
- L**
- laissez vibrer-Haltebogen 105, 169
Langer Vorschlag 197
Laptop *siehe* Notebook
Latenz
definiert 731
Lauten-Tabulatur 97, 119
Notenwerte (Rhythmus) 119
Stimmton 120
Stimmung ändern 119
Lautstärke 292
Lautstärke *siehe* Volume
Layer *siehe* Stimmen
Layout 577, 593
anzeigen 608
automatisch 610
Dokument einrichten 614
einheitlich gestalten 595
einheitliches 595
Einheitliches-Layout-Plug-In 523
Notenzeilen-Ausrichtung 625
Seitengröße 593
Seitenumbrüche 605
Systemumbrüche 604
siehe auch Notensatz
Layout-Menü
Auf Standard-Position zurücksetzen 210
Automatisches Layout 610
Mehrakt-Pausen verwenden 130
Dokument einrichten 593, 614
Formatierungs-Untermenü
Takte zusammenhalten 594
Formatierung-Untermenü
Formatierung fixieren 595
Formatierung lösen 595
In Seite einpassen 594
In System einpassen 594
Gestaltung zurücksetzen 210, 596
Horizontal ausrichten 597
Leere Notenzeilen anzeigen 143
Leere Notenzeilen ausblenden 142
Notenabstände zurücksetzen 53, 230, 624, 629
Notenzeilen bündeln 489
Position zurücksetzen 595
Umbruch-Untermenü
Mehrakt-Pause unterbrechen 131
Seitenumbruch 604, 612
Spezieller Seitenumbruch 605
Systemumbruch 604, 612
Vertikal ausrichten 597
Layouts, Keypad- *siehe* Keypad, Layouts
Lead Sheets
Anfangs-Taktstriche 183
Lead Sheet-Symbole *siehe* Akkordsymbole
Leere Notenzeilen anzeigen 143
Leere Seiten 605
Legal *siehe* Papierformate
Lesen
definiert 731
Letter *siehe* Papierformate
Lexikon, Wiedergabe- *siehe* Wiedergabe
Liedtext 222
aus Sibelius heraus kopieren 225
ausrichten 542, 597
Balkensetzung gemäß Silbenaufteilung 546
bearbeiten 222
Bindebögen hinzufügen 540
definiert 730
Eingabe 222
empfohlene Zeichensätze (Schriftarten) 270
exportieren 543
für zwei Notenzeilen 228
hängende Interpunktion 229
in 2. Stimme eingeben 228
in Sibelius hinein kopieren 223
Liedtext-Block 232
Mehrsprachigkeit 223
Notenabstände 230
Notenhalsrichtung 232
Silbentrennung 534
Strophen 223
Strophenummerierung 542
Textstil 232
über der Notenzeile 228
Liedtext aus einer Textdatei 226
Lift-Symbol 170
Ligaturen *siehe* Balken, Bindebögen, Haltebögen
Lineale 402
Maßeinheiten 563
Linie von Noten

- definiert..... 731
- Linien 121
- 8va *siehe* Oktavierungs-Linien
- bearbeiten 653
- definiert..... 731
- Eigenschaften 452
- gestrichelt 125
- Gitarren- 125
- in Stichnotengröße 158
- Oktavierungs- *siehe* Oktavierungs-Linien
- Probleme beim Drucken 445
- Live-Wiedergabe..... 327
- definiert..... 731
- von Flexi-time 22
- Longa *siehe* Notenwerte
- Löschen
- Stimmen 571
- siehe auch* unter dem Namen des zu löschenden Objekts
- M**
- Maestro-Font 633
- Magnetisch
- Bindebögen 271
- definiert..... 731
- N-tolen 193
- Mandoline *siehe* Akkordraster, Gitarren-Tabulatur
- Manuskriptpapier
- definiert..... 731
- Manuskriptpapier (Vorlage) 128
- Marcato *siehe* Artikulation
- Markierung 474
- Markierungen
- löschen 524
- MAS 374
- Maus
- Verwendung des Scrollrads 405
- Maus mit Scrollrad 405
- Maus-Eingabe 9
- definiert..... 732
- Mehrere/Mehrfach
- Kopien, Drucken-Plug-In 502
- Monitore 441
- Spieler 112
- Stimmen (»Ebenen«) 159
- Taktarten 95
- Text-Positionen 269
- Text-Stücke 211
- Tonartvorzeichnungen 187
- Mehrfach geschwungene Bindebögen 90
- Mehrfach-Enden *siehe* Wiederholungsende
- Mehrfach-Kopien-drucken-Plug-In 502
- Mehrfach-Kopieren 53
- einzelnes Objekt 53
- Mehrfach-Auswahl 53
- Passagen 54
- Mehrtakt-Pausen 130
- anzeigen 130
- ausblenden 131
- definiert..... 731
- löschen 131
- Noteneingabe in 130
- Stil 132
- unterbrechen 131, 452
- Melisma-Linien *siehe* Haltelinien
- Mensurstriche 180
- Menüs und Tastaturkürzel 478
- Schul-Funktionen 477
- Metrische Wechsel 218
- Wiedergabe von 287
- Metronomangabe
- setzen 525
- Metronom-Angaben
- erstellen 217
- Wiedergabe 284
- Metronomangaben
- Wiedergabe 286
- Metronomangabe-setzen-Plug-In 350, 525
- Metronomklick 367
- Metronomklick *siehe* Klick
- Metrum *siehe* Taktarten
- Microsoft Word 704
- MIDI
- Bänke 370
- definiert 731
- Echtzeit-Eingabe *siehe* Flexi-time
- Gitarre 48, 60
- Kanäle 370
- Messages 24
- Patches *siehe* Programm-Nummern
- Step-time-Eingabe *siehe* Step-time-Eingabe
- zusammengefasst 369
- MIDI -Messages 367
- MIDI Thru 56
- MIDI-Dateien 371, 678
- aufräumen 681
- definiert 731
- exportieren 710
- importieren 678
- in Audio konvertieren 713
- MIDI-Dateien-Ordner-konvertieren-Plug-In 501
- MIDI-Gitarre 14
- MIDI-Gitarren 60
- MIDI-Messages 386
- Aftertouch 391
- ausblenden 394
- definiert 732
- Modulation 391

Index

Pan	392
Pitch Bend	390
Portamento	392
Program und Bank Change	388
Sustain Pedal	393
Syntax	387
Volume	392
Mighty Mouse	405
Mikrotöne	
definiert	732
<i>siehe auch</i> Vorzeichen	
Miroslav Philharmonik	373
Mixer	
anzeigen	455
Effekt-Bus-Leiste	296
Gruppen-Leiste	295
Klickspur-Leiste	294
Master-Volume-Leiste	297
Notenzeilen-Leisten	291
über Eingabe-Gerät steuern	298
Virtuelles-Instrument-Leisten	295
Modulations-Effekte	376
Mordent	168
Wiedergabe von	529
Motiv-suchen-Plug-In	499
MP3	714
Muffled Strings	100
Mehrtakt-Pausen	
Taktzahlen anzeigen <i>siehe</i> Taktzahlen	132
MusicXML	684
MusicXML-Dateien-Ordner-konvertieren-Plug-In	501
Musik-Fonts	258
installieren	633, 636
Opus PlainChords	238
Musiktest	141
Mute (Stumm)	
Notenzeilen im Mixer	297

N

Nach Aktualisierungen suchen	564
Nach Updates suchen	564
Nachhall	318
Nachschlagen	<i>siehe</i> Vorschläge
Nashville-Akkordziffern	239
Navigator	
anzeigen	454
definiert	732
Nebenstimme	169
Neu formatieren	
definiert	732
Neu formatieren	<i>siehe</i> Formatierung
Neuratron PhotoScore Lite	26
Notebook	
Zugriff auf Keypad-Funktionen	19

Noten	9
Abstände	629
ausblenden	15
außerhalb der Ausrichtung	450, 631
definiert	732
Eigenschaften	453
Eingabe	9
filtern	457
groß	158
hängen geblieben	283
horizontaler Versatz	450
in Text	218
mit Farbe	92
Notennamen-hinzufügen-Plug-In	540
ohne Hals	135, 138
ohne Notenkopf	138
ohne Wiedergabe (stumm)	138
Position anpassen	164
Tonumfang überschritten	47, 110
überlappende entfernen	537
Unisono	<i>siehe</i> Unisono
verteilen	423
Wiedergabe-Dauern	319
Abstände	<i>siehe auch</i> Notensatz
klein	<i>siehe</i> Stichnoten, Vorschläge
Noten mit Haltebögen	
vereinigen	536
Noten spielen	
beim Bearbeiten	282
Notenabstände zurücksetzen	53, 230, 624, 629
Notenabstands-Regel	629
<i>siehe auch</i> Notensatz	
Noten-aus-N-tole-entfernen-Plug-In	547
Notenbeispiele	141, 703
<i>siehe auch</i> Grafikdateien	
Noten-Cluster	169
Notengröße	<i>siehe</i> Notenzeilengröße
Notengruppen	
<i>siehe auch</i> Passagen	
Notenhäse	134
auf 1-Linien-Notenzeilen	232
auf der Mittellinie	134, 232
definiert	732
Richtung erzwingen	134
Richtung umkehren	134
Symbole	170
Notenköpfe	137
bearbeiten	656
definiert	732
größer	128, 139
in Klammern	139
kleiner	139
Schrägstrich (Slash)	137
verschiedene Größen innerhalb eines Akkordes	139

Noten-Menü	
Arrangieren	420
Arrangier-Stile bearbeiten	430
Balken-Gruppierung zurücksetzen	79
Flexi-time	20
Flexi-time-Optionen	23
Gitarren-Tabulatur-Fingersatz-Optionen	47
Intervall hinzufügen-Untermenü	10
Noteneingabe-Optionen	14
Notenhäse/Balkenneigung zurücksetzen	82
Tonhöhe hinzufügen-Untermenü	10
Transponieren	556
Vorzeichen umdeuten	200
Noten-mit-Halbebögen-und-Pausen-vereinigen-Plug-In	536
Notennamen-in-Notenköpfe-schreiben-Plug-In	523
Notensatz	
definiert	732
Notensatz (Notenstich)	598
Notensatzregeln	623
Artikulation	75
Balken	86
Bindebögen	91
definiert	732
Gitarren-Akkordraster	71
Gitarren-Tabulatur	102
Halbebögen	105
Klammern und Akkoladen	117
Liedtext	233
Mehrtakt-Pausen	132
Notenabstände	629
Notenhäse	135
Notenzeilen und Systeme	625
N-tolen	195
Schlüssel	154
Stimmen	164
Studierzeichen	257
System-Trennstriche	110
Taktarten	174
Taktstriche	183
Taktzahlen	246
Tonartvorzeichnungen	187
Vorschläge und Stichnoten	158, 198
Vorzeichen	203
<i>siehe auch</i> Notensatz	
Notenwerte	
augmentieren	519
bearbeiten	13
definiert	732
diminuieren	519
halbieren	519
Schrägstriche (Slashes)	137
verdoppeln	519
Notenwerte-halbieren-Plug-In	519
Notenwerte-verdoppeln-Plug-In	519
Notenzeilen	140
Abstände	625
Akkorde verteilt auf zwei	85
ausgeblendete anzeigen	143
Ausrichtung	625
auswählen	626
bündeln	489
einleitende	324
erstellen	140
kleine	144
leere ausblenden	142
links ausgerichtet	141, 144
löschen	143
Notenzeilen-Namen anzeigen	401
Ossia	140
Probleme beim Drucken	444
rechter Einzug	141
Standardabstände wiederherstellen	628
stumm schalten	297
vergleichen	498
verkürzt	144
verschieben	626
verschmelzen	161
zusammenfassen	161
Notenzeilen bündeln	489
Notenzeilengröße	143, 593, 615
definiert	732
Notenzeilen-Objekte	619
definiert	732
Notenzeilenränder	616
im Verlauf der Partitur ändern	607
Notenzeilen-vergleichen-Plug-In	498
Noten-zu-N-tole-hinzufügen-Plug-In	546
NoteOff	
definiert	732
NoteOn	
definiert	732
Notes	
Shape	<i>siehe</i> Shape Notes
November-Font	633
N-tolen	191
aufteilen	547
ausgeblendet (verborgen)	194
Balkensetzung	81
bearbeiten	192
definiert	733
Einheitslänge	193
empfohlene Zeichensätze (Schriftarten)	271
erstellen	191
in Flexi-time	24
in importierten MIDI-Dateien	24
Klammern entfernen	95
kopieren	192

löschen 192
 magnetisch 193
 miteinander verbinden 547
 Noten aus N-tole entfernen 547
 Noten hinzufügen 546
 Noten in N-tolen umwandeln 547
 Optionen in den Notensatzregeln 195
 Standard-Einstellungen 191
 über Taktstriche 195
 verbinden 547
 Verhältnis (Ratio) 193
 Verhältnis ändern 546
 verkürzen 547
 verlängern 547
 verschachtelt 85, 194
 verschieben 193
 N-tolen-aufteilen-oder-verbinden-Plug-In 547
 N-tolen-Verhältnis-ändern-Plug-In 546
 N-tolen-Voreinstellungen-Plug-In 548
 N-tole-verkürzen-Plug-In 547
 N-tole-verlängern-Plug-In 547

O

Objekte
 ausblenden 597
 ausgeblendet (verborgen) 435
 definiert 733
 OCR *siehe* Scannen
 Öffnen
 gescannte Dateien in PhotoScore Lite 26
 Ohne Tonart *siehe* Tonartvorzeichnungen
 Oktavierungs-Linien 123, 126, 170
 Oktavparallelen
 suchen nach 533
 OMS *siehe* Open Music System
 Optimieren *siehe* Leere Notenzeilen ausblenden
 Optisch
 Haltebögen 106
 Opus Metronome Font 218
 Opus PlainChords Font 238
 Opus-Font 621, 633
 Orchester-Material *siehe* Einzelstimmen
 Orgelmusik
 Pedal-Symbole 168
 Original
 definiert 733
 Originalgröße 406
 Ortographie *siehe* Vorzeichen, enharmonische Deutung
 Ossia 140
 definiert 733
 Ottava *siehe* Oktavierungs-Linien
 Overdubbing 21

P

Pan Position
siehe auch MIDI-Messages
 Pan(orama)-Position 292
 Pan-Position 371, 392
 definiert 733
 Papierformate 442, 614
 A3 615
 A4 615
 A5 615
 B4 615
 B5 615
 Band 615
 Concert 615
 Einzelstimmen 615
 Executive 615
 Folio 615
 Hymn 615
 Legal 615
 Letter 615
 Oktav 615
 Quart 615
 Statement 615
 Tabloid 615
 US-Brief 615
 Partita-Font 633
 Partitur
 definiert 733
 Partitur anhängen 675
 Partitur in C *siehe* Transponierende Partituren
 Partituren
 anhängen 675
 Dauer berechnen 353
 zusammenfügen 675
 Partituren zusammenfügen 675
 Partituren-Ordner-in-MIDI-konvertieren-Plug-In 501
 Partituren-Ordner-in-Webpages-konvertieren-Plug-In 501
 Partitur-Informationen 275, 717
 Passagen 49
 auswählen 50
 definiert 733
 System-
 definiert 737
 Patch
 definiert 733
 Patches *siehe* Programm-Nummern
 Patch-Nummern *siehe* Programm-Nummern
 Pause
 in Stichnotengröße 158
 Pausen 9
 ausgeblendet 16
 außerhalb der Ausrichtung 450

- Balken über 80
horizontaler Versatz 450
löschen 15
mit Halsstümpfen 80
Pausen-entfernen-Plug-In 537
Punktierte Viertelpausen aufteilen 521
Symbole 169
vereinigen 536
siehe auch Ganztaktpausen, Mehrtakt-Pausen
Pausen-entfernen-Plug-In 537
Pausentakte 175
 Brevis 177
 Doppelganze 177
 leere 177
PDF-Dateien 709
 definiert 733
 mit PhotoScore Lite lesen 27
Pedal 123, 168
 siehe auch Harfenpedaldiagramme, MIDI-Messages
Perle der Weisheit *siehe* Weisheit
Petrucci-Font 633
PhotoScore Lite 26
Phrasierungsbogen *siehe* Bindebögen
Pick Scrape 100, 101
Picking *siehe* Artikulation
Pitch Bend 390
 definiert 733
Piu-Font 633
Pizzicato
 Wiedergabe 284
Pizzicato *siehe* Text
Platzhalter
 definiert 733
Play-Menü
 All Notes Off 282
 Interpretation 316
 Lexikon 333
 Live-Wiedergabe 327
 Live-Wiedergabe umgestalten 330
 Video-und-Time-Untermenü
 Doppelte Größe 348
 Ganzer Bildschirm 348
 Halbe Größe 348
 Hit Points 351
 Normale Größe 348
 Timecode und Dauer 351
 Video anfügen 345
Plug-Ins 495
 Effekte 363
Plug-Ins *siehe auch* Virtuelle Instrumente, Effekte
Plug-Ins bearbeiten 495
Plug-Ins-Menü
 Akkordsymbole-Untermenü
 Akkordsymbole hinzufügen 504
 Akkordsymbole in Bruchschreibweise 506
 Akkordsymbole und Akkordraster aussetzen 507
 Kapodaster-Akkordsymbole hinzufügen 503
 Analyse-Untermenü
 Schenkersche Tonleiterstufen hinzufügen 498
 Andere-Untermenü
 Alle Markierungen entfernen 524
 Einheitliches Layout 523
 Groovy Music Mark-up 523
 Harfen-Pedalisierung hinzufügen 522
 Klavier-Vierhändig-Layout 524
 Metronomangabe setzen 350, 525
 Notennamen in Notenköpfe schreiben 523
 Stichnotenstellen vorschlagen 527
 Takt unterteilen 526
 Tonleitern und Arpeggien 525
 Voreinstellungen 524
 Komponier-Werkzeuge-Untermenü
 Auswahl an Dauer anpassen 513
 Einfache Harmonien hinzufügen 511
 Generalbass aussetzen 514
 Hit-Point-Notenzeile hinzufügen 510
 Krebs 516
 Schlagzeug-Begleitung hinzufügen 509
 Tonhöhen versetzen 513
 Zusammenfassen 515
 Korrektur-lesen-Untermenü
 Doppel- und Mehrfachgriffe prüfen 534
 Harfen-Pedalisierung prüfen 531
 Korrektur lesen 531
 Liedtext-Silbentrennung überprüfen 534
 Pizzicati prüfen 531
 Quint- und Oktavparallelen suchen 533
 Schlüssel prüfen 531
 Stichnoten überprüfen 532
 Was ist wo? 535
 Wiederholungs-Taktstriche prüfen 531
 Zuordnungen überprüfen 531
 Notation-vereinfachen-Untermenü
 In andere Notenzeile versetzen 536
 Noten mit Haltebögen und Pausen vereinigen 536
 Pausen entfernen 537
 Splitpunkt ändern 535
 Überlappende Noten entfernen 537
 Unisono-Noten entfernen 538
 Verdopplungen in Notenzeilen 536
 Noten-und-Pausen-Untermenü
 Artikulation und Bindebögen kopieren 518
 Auf eine Tonhöhe setzen 520
 Ausgeschriebenen Swing gerade notieren 522
 Gerade Taktart in ungerade Taktart umschreiben 518
 In Stimme einfügen 520
 In Stimmen Schrägstrich-Notenköpfe hinzufügen

- 517
- Notenwerte halbieren 519
- Notenwerte verdoppeln 519
- Punktierte Viertelpausen aufteilen 521
- Shape Notes anwenden 517
- Überhängende Haltebögen entfernen 521
- N-tolen-Untermenü
- In N-tole einpassen 547
- Noten aus N-tole entfernen 547
- Noten zu N-tole hinzufügen 546
- N-tole verkürzen 547
- N-tole verlängern 547
- N-tolen aufteilen oder verbinden 547
- N-tolen-Verhältnis ändern 546
- N-tolen-Voreinstellungen 548
- Plug-In-Aufzeichnungsfenster 496
- Plug-Ins bearbeiten 495
- Stapelverarbeitung-Untermenü
- Dateien in Ordner zu Grafiken konvertieren .. 501
- Finale-Dateien-Ordner konvertieren 501
- Mehrfach-Kopien drucken 502
- MIDI-Dateien-Ordner konvertieren 501
- MusicXML-Dateien-Ordner konvertieren 501
- Partituren-Ordner in MIDI konvertieren 501
- SCORE-Dateien-Ordner konvertieren 501
- Statistik berechnen 500
- Stilvorlagen in Ordner mit Dateien importieren 502
- Text-Untermenü
- Blechbläser-Fingersatz hinzufügen 540
- Dynamik ändern 543
- Klammern für Reprise Script 539
- Liedtext ausrichten 542
- Liedtext Bindebögen hinzufügen 540
- Liedtext exportieren 543
- Notennamen hinzufügen 540
- Streicher-Fingersatz hinzufügen 540
- Takte nummerieren 544
- Text suchen und ersetzen 544
- Tonika-Do hinzufügen 541
- Traditionelle Liedtext-Balkensetzung 546
- Typographische Anführungszeichen 545
- Zählzeiten schreiben 544
- Vorzeichen-Untermenü
- Allen Noten Vorzeichen hinzufügen 496
- Bs in Kreuze umdeuten 497
- Erinnerungsvorzeichen hinzufügen 496
- Kreuze in Bs umdeuten 497
- Wiedergabe-Untermenü
- Automation 528
- Cresc./Dim.-Wiedergabe 528
- Flageolett-Wiedergabe 529
- Strummer (Schrammeln) 530
- Verzierungs-Wiedergabe 529
- Viertelton-Wiedergabe 530
- PNG-Dateien 709
- Polyrhythmen *siehe* N-tolen
- Pop 100
- port de voix 170
- Portamento 124
- MIDI-Messages 392
- Wiedergabe von 287, 390
- Position zurücksetzen 595
- Positionierung
- Linien *siehe* Linien
- Noten *siehe* Noten
- Standard 637
- Text *siehe* Text
- PostScript-Dateien 707
- definiert 734
- PostScript-Fonts *siehe* Fonts
- Praller 168, 170
- Wiedergabe von 529
- Pre-bend 98
- Pre-bend und Release 99
- Presets (Voreinstellungen) 366
- Prima volta *siehe* Wiederholungsende
- Primärbalken 78
- ändern 79
- Primen
- alteriert 201
- PrintMusic files 689
- PrintMusic-Dateien 689
- Probeyiffern 256
- Probleme *siehe* Hilfe
- Program Changes
- definiert 734
- Program Changes *siehe* Programm-Nummern
- Programm-Nummern 370, 679, 681
- definiert 734
- Prüfungsaufgabe 141
- Pull-off 100
- Punkt *siehe* Staccato, Punktierung
- Punktgröße
- definiert 734
- Punktierte Pausen 521
- Punktierte Rhythmen *siehe* Punktierung
- Punktierte-Viertelpausen-aufteilen-Plug-In 521
- Punktierung 72, 199
- verschieben 164
- Q**
- Quantisierung 20
- Quart *siehe* Papierformate
- Querformat 615
- QuickTime 348
- Quintparallelen
- suchen nach 533

- R**
- Radiergummi . *siehe* Hintergrund löschen, Ossia, Coda, Incipit, Notenzeilen
- Rahmen 125
- Rahmen-Notation 125
- Rake 100, 101
- rall. *siehe* rit.
- Ränder 448
- anzeigen 402
- im Verlauf der Partitur ändern 607
- Notenzeilen- 616
- Seiten- 616
- Rasterlinien 439, 597
- Rastralgröße 615
- siehe auch* Notenzeilengröße
- Rechteck 125
- Registerkarte
- definiert 734
- Repitching 12
- siehe auch* Tonhöhen neu eingeben
- Reprise Font 258
- Reprise font 622
- Reprise Stamp Font 622
- Reprise Title Font 622
- Reprise-Font 539
- Reverb (Hall) 376
- Rezitativ 96, 229
- Rhythmus
- Schrägstriche (Slashes) 137
- Rhythmus *siehe* Notenwerte
- Rhythmus-Stil 317
- rit.
- Wiedergabe von 122, 287
- Rollbalken
- anzeigen 405
- Roman Font
- definiert 734
- Römische Ziffern 242
- RTAS 374
- Rubato 316
- Rückgängig 549
- Rückgängig-Liste 549
- S**
- Sans Serif-Font
- definiert 734
- Sätze 674
- Scan
- definiert 734
- Scannen 26
- definiert 734
- Scanner-Treiber
- definiert 734
- Schattennote 12
- deaktivieren 560
- Schenkersche-Tonleiterstufen-hinzufügen-Plug-In . 498
- Schlag-Gruppierungen 172
- Schlagzeug 140, 145, 152
- Notenköpfe 137
- Schnarr-Wirbel-Symbol 170
- Symbole 168
- Schlagzeug-Begleitung
- automatisch hinzufügen 509
- Schlagzeug-Begleitung-hinzufügen-Plug-In 509
- Schlüssel 151
- ausblenden 153, 452
- Oktavierungs- 153
- Sicherheits- 153
- Symbole 170
- Schneller (Verzierung) 170
- Schnellstart 564
- Schrägstrich-Notenköpfe 137
- Schriftarten 266
- ändern 208, 264
- empfohlene 269
- Punktgröße 266
- Sans Serif 269
- Serif 269
- Substitution 276
- Schul-Funktionen 477
- Scorch 553
- Scorch-Webpages
- exportieren 715
- SCORE-Dateien 694
- SCORE-Dateien-Ordner-konvertieren-Plug-In 501
- Segno 322
- Seite
- definiert 734
- feste Anzahl Takte 523
- Seitenzahlen 252
- Umbrüche *siehe* Umbrüche, Seite mit linker Seite beginnen . . . *siehe* Umbruch, Seiten-
 siehe auch Dokument einrichten, Seitengröße, Papier-
 formate
- Seiten
- leere 605
- Seitenbreite (Ansichtsgröße) 406
- Seitengröße 593
- Seitenrändern
- im Verlauf der Partitur ändern 607
- Seitenränder 593, 614, 616
- anzeigen 402
- Seitenumbruch
- definiert 734
- Seitenumbrüche *siehe* Umbruch, Seiten-
 Seitenzahlen 252
- empfohlene Zeichensätze (Schriftarten) 270

Index

- in Stimmen 254
- Sektionen 261
 - definiert 735
- Sektions-Ende 452
- Sekundärbalken 78
- Selektieren
 - definiert 735
- Selektionen 49
- Septolen *siehe* N-tolen
- Sequenzier
 - definiert 735
- Serif
 - definiert 735
- Sextolen *siehe* N-tolen
- Shake 100, 101
- Shape Notes 517
- Shape-Notes-anwenden-Plug-In 517
- Sibelius 7 698
- SibeliusEducation.com 551
- SibeliusMusic.com 553
- Sicherheits-Zeichen *siehe* Vorzeichen, Schlüssel, Tonartvorzeichnungen, Taktarten
- Sichern *siehe* Speichern
- Singen *siehe* Liedtext, Chor, Chormusik
- Slap 100, 101
- Slashes 137, 517, 520
- Slide 99
- SMF *siehe* MIDI-Dateien
- Sonata-Font 633
- Sonderzeichen 213
- Sonderzeichen *siehe* Akzent-Buchstaben
- Sonivox Symphonic Orchestra 373
- Sordino
 - Symbol 170
- Sostenuto *siehe* Tenuto
- Sound IDs *siehe* Klang-IDs
- Soundfonts 384
- Sound-Sets 395
 - definiert 735
- SoundStage 298
- SoundWorld™ 395
- Spaß 102, 257, 350
- Spationieren *siehe auch* Notensatz
- Spationierung 629
- Spatium
 - definiert 735
- Speichern
 - Liedtext 543
 - siehe auch* Auto-Backup, Automatisches Speichern
- Spektrum *siehe* Noten, farbig
- Spiegeln/Umkehren 134
 - siehe auch* Bearbeiten-Menü, Spiegeln/Umkehren
- Spiegeln-Plug-In 513
- Spieler 112
 - definiert 735
 - siehe auch* Instrumente, Notenzeilen
- Spieler herausziehen 587
- Splitpunkt 24
 - ändern 535, 536
- Splitpunkt-ändern-Plug-In 535
- Sprechstimme 170
- Spur
 - definiert 735
- Stabnotation 139
- Staccato *siehe* Artikulation
- Standard MIDI-Dateien (SMF) ... *siehe* MIDI-Dateien
- Standardmäßig *siehe* Voreinstellung
- Standard-Positionen 637
 - vorhandene Objekte ändern 639
- Stapelverarbeitung
 - Datei-Konvertierung 500
 - Plug-Ins 500
 - Stimmen drucken 570
- Statement *siehe* Papierformate
- Statistik
 - für eine Partitur *siehe* Partitur-Informationen
 - für einen Ordner berechnen 500
- Statistik-berechnen-Plug-In 500
- Step-time-Eingabe 9
 - definiert 735
- Stereo 292
- Stichnoten 155
 - definiert 735
 - erstellen 155, 158
 - in Partitur ausgeblendet 155
 - in Stimmen 155
 - Stichnotenstellen-vorschlagen-Plug-In 527
 - Textstil 156
 - überprüfen 532
- Stile 621
 - siehe auch* Textstile bearbeiten, Arrangier-Stile bearbeiten, Notensatzregeln
- Stilvorlagen 621
 - aus Stimmen exportieren 577
 - definiert 735
 - exportieren 623
 - importieren 624
 - in Partituren-Ordner 502
- Stilvorlagen-in-Ordner-mit-Dateien-importieren-Plug-In 502
- Stilvorlagen-Menü
 - Alle Zeichensätze bearbeiten 208, 264, 633
 - Instrumente bearbeiten 641
 - Linien bearbeiten 653
 - Notenabstands-Regel 629
 - Notenköpfe bearbeiten 656
 - Notensatzregeln 623
 - Standard-Positionen 637

- Stilvorlagen exportieren 623
 Stilvorlagen importieren 624
 Symbole bearbeiten 658
 System-Objekt-Positionen 640
Stimmen
 in verschiedenen Transpositionen 578
 Layout kopieren 577
 löschen 571
 Seitennummerierung 254
 Spieler herausziehen 586, 587
 Stichnoten 155
 Unterschiede 436
Stimmen (»Ebenen«) 159
 aufteilen 162
 ausblenden 164
 definiert 736
 erstellen 160
 Ganztaktpause in einer Stimme erstellen 176
 Keypad-Knöpfe 18
 kopieren 163
 kreuzende 164
 löschen 161
 verschmelzen 161
 vertauschen 163
Stimmen (Einzelstimmen) 567
Stimmen (Sänger) *siehe* Chor, Chormusik, Liedtext
Stimmen herausziehen 586
Stimmen(auszug)
 für einzelne Spieler 587
Stimmenauszug
 definiert 736
Stimmen-Fenster 568
Stimmungen
 ändern 101
 ändern/wechseln 119
 Gitarre 101
Striche (Streicher) *siehe* Artikulation, Bindebögen
Strophen 223
Strummer-Plug-In 530
Studierzeichen 256, 267, 450, 620
 bearbeiten 257
 definiert 736
 empfohlene Zeichensätze (Schriftarten) 270
 Optionen in den Notensatzregeln 257
Stumm (Mute)
 Notenzeilen im Mixer 297
Sub-Klammer
 definiert 736
 siehe auch Klammern
Suchen 457
 Motive 499
 Tonumfang 500
 und ersetzen (Text) 544
Susato-Font 633
Swing 317
 ausschreiben 522
Swing-Font 633
Symbole 258
 bearbeiten 658
 definiert 736
 hellblaue über Takten 608
System
 definiert 736
 feste Anzahl Takte 523, 595
 festgelegte Anzahl Takte pro Seite 595
 Umbrüche 604
System Exclusive (SYSEX) Messages 394
Systeme
 eingerrückt 141
 verkürzte 141
 siehe auch Notenzeilen
System-Objekte 620
 definiert 736
Systempassage
 definiert 737
System-Taktstrich *siehe* Taktstriche, Anfangs-
System-Trennstriche 110
 definiert 737
Systemumbruch
 definiert 737
Systemumbrüche *siehe* Umbruch, System-

T

Tab *siehe* Gitarren-Tabulatur
Tabloid *siehe* Papierformate
Tabulatur *siehe* Gitarren-Tabulatur, Lauten-Tabulatur
Tabulatur-Eingabe 45
Tacet 613
Taktart nachträglich ändern 171
Taktarten 171
 alternierende 173
 Balken-Gruppierungen 77
 empfohlene Zeichensätze (Schriftarten) 271
 komplex 172
 Mehrfach 172
 Schlag-Gruppierungen 172
 Sicherheits- 172
 Textstil 174
 umschreiben 518
 ungerade
 Pausen-Gruppierung 521
Takte 175
 Auftake 171, 177
 bei der Wiedergabe überspringen 324
 Eigenschaften 452
 einfügen 175
 feste Anzahl pro System 523, 595
 festgelegte Anzahl pro System 595

- geteilte 178, 183
 hinzufügen 175
 irreguläre 176
 löschen 175
 neu einteilen 171
 Nummerierung *siehe* Taktzahlen
 sich wiederholende nummerieren 544
 Taktinhalt löschen 176
 Taktlänge ändern 175
 unterteilen 526
 Wiederholungen
 Wiedergabe 322
 Wiederholungs- (Faulenzer-) 177
 zusammenhalten 594
 mehrere *siehe* Passagen
 Takte hinzufügen 175
 Takte-nummerieren-Plug-In 544
 Taktstriche 179
 Alte Musik 180
 Am Beginn eines Systems 183
 Anfangs- 452
 definiert 727
 ausblenden 182
 Balken über 81
 Häkchen 181
 individuell einrichten 181, 648
 kurze 181
 nur in manchen Notenzeilen 182
 Schlussstrich 180
 spezielle 179
 Symbole 168
 unsichtbare 182
 Verbindungen zwischen 181
 verschieben 179
 Wiederholungen 320
 Wiederholungs- 180
 System- *siehe* Taktstriche, Anfangs-
 Taktzahlen 244
 am Beginn eines Systems 246
 ausblenden 248
 Ausrichtung über Taktstrichen 246
 auswählen 247
 bei Mehrtakt-Pausen 245
 Bereiche 245
 empfohlene Zeichensätze (Schriftarten) 270
 entfernen 248
 in jedem Takt anzeigen 401
 in Stimmen 251
 in Wiederholungen 247
 Taktzahl-Änderung 248
 Textstil 246
 unter der Notenzeile 246
 verschieben 248
 Tamburo-Font 633
 Tapping 100
 Tapspace 373
 Tastatur-Eingabe *siehe* Alphabetische Eingabe
 Tastaturkürzel 476
 individuell einrichten 477
 Standardeinstellung wiederherstellen 480
 Unterschiede zwischen Mac und Windows 477
 Tasteninstrumente 108
 Dynamik 319
 Symbole 168
 TDM 374
 Technik-Text 217
 empfohlene Zeichensätze (Schriftarten) 270
 Teilbalken
 definiert 737
 Tempo
 Anzeige in der Werkzeugleiste 351
 durch Klicken festlegen 525
 Tempo durch Klicken feststellen 525
 Tempo-Bezeichnungen
 Wiedergabe 286
 Tempo-Text 218
 Text 207, 215
 auf Standard-Position zurücksetzen 210
 ausblenden 210
 auswählen 209
 bearbeiten 208
 Begriffe-Menüs 207
 Eigenschaften 450
 einfacher Text 221
 Eingabemethode 213
 erstellen 207
 fett 208
 Gestaltung zurücksetzen 210
 Griechisch 213
 in Stichtotengröße 158
 Instrumentennamen 259
 Japanisch 213
 Koreanisch 213
 kursiv 208
 Kyrillisch 213
 neu positionieren 545
 Noten innerhalb von Text eingeben 218
 römische Ziffern 242
 Stil ändern 210
 Stile
 bearbeiten 264
 definiert 737
 neue definieren 265
 Stile in Stimmen 575
 suchen und ersetzen 544
 umrahmt 220
 unterstrichen 208
 zwischen Notenzeilen 211

- zwischen Programmen kopieren 209
 Textstile *siehe auch* Textstile bearbeiten, Fonts
 Text in komplexen Schriftsystemen 213
 Textdichter-Text 219
 Text-neu-positionieren-Plug-In 545
 Textstile bearbeiten 264
 Allgemein-Registerkarte 266
 Horizontale Position-Registerkarte 267
 Rahmen-Registerkarte 267
 Vertikale Position-Registerkarte 268
 Wiederholen-Registerkarte 269
 Tick
 definiert 737
 TIFF
 definiert 737
 TIFF-Dateien 708
 Timecode 351
 Anzeige in der Werkzeugleiste 351
 Dauer der Partitur 353
 Frames pro Sekunde 352
 notieren 352
 Startzeit 352
 Textstil 355
 Titelseiten 606
 Titel-Text 219, 620
 Tonartvorzeichnungen
 ausblenden 185, 452
 enharmonisch 186
 erstellen 184
 löschen 184
 Mehrfach 187
 Optionen in den Notensatzregeln 187
 Sicherheits- 185
 Sicherheits-Auflösungszeichen 187
 Tonhöhe
 auf eine setzen 520
 bearbeiten ohne Rhythmusänderung 12
 transponierend aufnehmen 25
siehe auch Noten
 Tonhöhen
 versetzen 513
 Tonhöhen neu eingeben 12
 Tonhöhenpektrum *siehe* Noten, farbig
 Tonhöhen-versetzen-Plug-In 513
 Tonika-Do-Notation
 automatisch hinzufügen 541
 Tonleitern 525
 Tonleitern-und-Arpeggien-Plug-In 525
 Tonleiterstufen 498
 Tonumfang
 feststellen 500
 Noten außerhalb des Tonumfangs
siehe auch Tonumfang überschritten
 Tonumfang-feststellen-Plug-In 500
 Track
 definiert 737
 Traditionelle-Liedtext-Balkensetzung-Plug-In 546
 Transponieren 556
 Akkordraster 557
 Akkordsymbole 239, 557
 alle Noten auf eine Tonhöhe 520
 Einzelstimmen 578
 Gitarren-Akkordraster 557
 modal 513
 um einen Halbtonschritt 557
 um Oktaven 557
 8va-Linien *siehe* 8va
 Instrumente *siehe* Instrumente
 Partitur *siehe* Transponierende Partituren
 Transponierende Instrumente
 definiert 737
 Transponierende Partituren 186
 definiert 737
 Transponierende Tonhöhen
 aufnehmen mit 25
 Tremolo 188
 Buzz roll (z am Notenhals) 189
 Wiedergabe von 452
 Trennstriche
 am Beginn von Systemen 231
 zusätzlichen Abstand gewähren 231
 Triller 122
 Wiedergabe der 286
 Triolen 191
 bearbeiten 192
siehe auch N-tolen
 Trommelwirbel *siehe* Tremolo
 TrueType-Fonts *siehe* Fonts
 TWAIN
 definiert 737
 Type-1-Fonts *siehe* Fonts
 Typografische Anführungszeichen *siehe* Sonderzeichen
 Typographische-Anführungszeichen-Plug-In 545
- ## U
- Überbinden *siehe* Haltebögen
 Überhängende-Haltebögen-entfernen-Plug-In 521
 Überlappende-Noten-entfernen-Plug-In 537
 Überprüfen
 Doppelgriffe 534
 Korrektur lesen 531
 Liedtext-Silbentrennung 534
 Pizzicato 531
 Quint- und Oktavparallelen 533
 Schlüssel 531
 Tonumfang 500
 Zuordnungen 531
 Umbrüche 604

Index

anzeigen	401, 608
definiert	737
Seiten-.....	594, 605
automatisch.....	610
definiert	734
System-.....	604
automatisch.....	610
definiert	737
Umdeuten .. <i>siehe</i> Vorzeichen, enharmonische Deutung	
Umgekehrte Kommas <i>siehe</i> Typografische Anführungs- zeichen	
Umrahmter Text	220
Ungerade Taktarten	
Pausengruppierung	521
Unicode.....	213
Unisono	
entfernen	538
Unisono-Bend	99
Unisono-Noten-entfernen-Plug-In.....	538
Unterlegen	<i>siehe</i> Liedtext
Unterschiede in Stimmen.....	436, 574
Unterstrichen (Text)	<i>siehe</i> Text
Untertitel	219
USB	
definiert	737
US-Brief	<i>siehe</i> Papierformate

V

Variationen	513
VDL	<i>siehe</i> Virtual Drumline
Vektorgrafik.....	707
Velocity	
definiert	738
Verbergen	<i>siehe</i> Ausblenden
Verdopplungen-in-Notenzeilen-Plug-In	536
Verlängerungslinie	<i>siehe</i> Haltelinien
Veröffentlichen	661
Verstecken	<i>siehe</i> Ausblenden
Vertauschen von Stimmen.....	163
Verteilen	423
definiert	738
Verteilen-Plug-In.....	511
Vertikal	
Liedtext-Positionierung.....	231
Text-Position.....	268
Zuordnung.....	619
Vertikal ausrichten	597
Verzerrung	375
Verzierungen	168
Triller	122
Wiedergabe von	529
Verzierungen	<i>siehe</i> Triller
Verzögerung (Delay).....	376
Vibrato	100

Vibratohebel-Dip	100
Vibratohebel-Dive.....	100
Vibratohebel-Scoop	100
Video.....	345
Dateiformate	346
Durchscheinen	349
ein Video anfügen.....	345
ein Video entfernen	345
Ganzer Bildschirm	348
Größe des Video-Fensters einstellen	348
Lautstärke des Videos einstellen.....	347
Startzeit	349
Video-Fenster ausblenden und anzeigen	347
Windows Media und QuickTime	348
Vienna Symphonic Library	373
Viertelnote	<i>siehe</i> Notenwerte
Vierteltöne	<i>siehe</i> Vorzeichen
Virgel	<i>siehe</i> Schrägstriche
Virtual Drumline.....	373
Virtuelle Instrumente.....	372
Presets (Voreinstellungen)	366
Vokalmusik	
<i>siehe auch</i> Chor, Chormusik, Liedtext	
Volume.....	392
definiert	738
Voreinstellung	
definiert	738
Voreinstellungen.....	558, 725
Als Stichnoten einfügen.....	157
Bildschirmdarstellung	438
Darstellung	558
Dateien.....	558
Gitarren-Tabulatur-Fingersatz	48
Ideen.....	468
Maus.....	560
Partitur-Position.....	562
weitere	563
Wiedergabe	366
Voreinstellungen-Plug-In	524
Vorlagen	
Arbeitsblätter.....	413
Vorlagen	<i>siehe</i> Manuskriptpapier
Vorschläge	155, 197
Abstände	198
Bends (Gitarren-Tabulatur)	98
definiert	738
Vorzeichen	199
bearbeiten	13
definiert	738
editorische	199, 497
enarmonische Deutung	200
enarmonische Deutung (Flexi-time).....	25
Erinnerungsvorzeichen	
automatisch hinzufügen	496

- Erinnerungsvorzeichen-hinzufügen-Plug-In 496
- in Klammern 199
- in Text eintippen 201
- mikrotonal 168, 200
- Wiedergabe 202
- Sicherheits- 199
- über Noten 497
- vereinfachen 498
- verschieben 202
- vor jeder Note 496
- Vorzeichen-vereinfachen-Plug-In 498
- VSL *siehe* Vienna Symphonic Library
- VST 374
- Presets (Voreinstellungen) 366
- W**
- Warnhinweise 564
- Was-ist-wo?-Plug-In 535
- WAV-Dateien 713
- Webpages
- exportieren 715
- Stapelverarbeitung 501
- Wechselnde Instrumente . *siehe* Instrumente, wechseln
 (ein Spieler)
- Wendestellen *siehe* Umbruch, Seiten-
- Werkzeug-Fenster 454
- Werkzeugleiste
- anzeigen 406
- Widerrufen 549
- Widerrufen-Liste 549
- Widmung-Text 219
- Wiedergabe 281, 284
- Akkordraster 70
- Ansichtsgröße (Zoom) 562
- cresc./dim. auf gehaltenen Noten 528
- Dynamik zwischen Klavier-Notenzeilen 319
- Eigenschaften 451
- Espressivo 316
- Geschwindigkeit 286
- Haltebögen 319
- Kontakt Player 300
- Lexikon 284, 333
- Live-Wiedergabe 327
- Noten beim Bearbeiten spielen 282
- Notendauern 319
- optimieren 299
- Rubato 316
- Takte überspringen 324
- Tempo 286
- von Wiederholungs-Takten 322
- Wiederholungen 320
- Wiedergabe beim Bearbeiten 14
- Wiedergabe-Lexikon *siehe* unter
- Wiederherstellen 549
- Wiederherstellen-Liste 549
- Wiederholungen 320
- D.C. 321
- D.S. 321
- Da capo 321
- Dal segno 321, 322
- Fine 322
- Haus 1 und Haus 2 (prima/seconda volta) 320
- Takte 322
- Taktzählung 247
- Wiederholungs-Taktstriche 320
- Zur Coda 322
- Wiederholungen spielen 319
- Wiederholungsende
- erstes 123
- zweites 123
- Wiederholungs-Takte 123, 177
- Faulenzer-Symbol (letzten Takt wiederholen 168
- Faulenzer-Symbol (letzten zwei Takte wiederholen) .
 168
- Wiederholungs-Taktstriche mit Flügeln 180
- Wiederholungs-Zeichen . . *siehe* Wiederholungs-Takte
- Windows Media Player 348
- Winkel
- Text schräg gestellt 266
- Wirbel, Trommel- *siehe* Tremolo, Triller
- Word *siehe* Microsoft Word
- Worte (für Sänger) *siehe* Liedtext
- www.sibeliuseducation.com 551
- www.sibeliusmusic.com 553, 715
- Z**
- z am Notenhals 189
- Zählzeiten
- schreiben 544
- Zählzeiten-schreiben-Plug-In 544
- Zäsur 168
- Zeichen
- spezielle 213
- Zeichenpalette 214
- Zeichensätze 264, 266
- ändern 208, 264
- empfohlene 269
- Entsprechungen 276
- Punktgröße 266
- Sans Serif 269
- Serif 269
- Substitution 276
- Zeilenabstand
- definiert 729
- Zeilenüberkreuzende Balken . *siehe* Balken, zeilenüber-
 kreuzende
- Zirkumflex *siehe* Akzent-Buchstaben
- Zoom 42, 406

Index

während Wiedergabe	562	Zusammenfassen-Plug-In	515
Zuordnung	450, 618	Zweite Wiener Schule	
anzeigen	402, 618	Betont- und Unbetont-Symbole	168
definiert	738	Hauptstimme	169
Text zwischen Notenzeilen	211	Nebenstimme	169
überprüfen	531	Sprechstimme	170
Zuordnungen		Zweites Mal	<i>siehe</i> Wiederholungsende
in Stimmen	618	Zwischenablage	
Zuordnungen-überprüfen-Plug-In	531	definiert	738
Zurücksetzen der Balken-Gruppierung	79	Zwischenraum	
Zusammenfassen	515	definiert	738
Zusammenfassen	<i>siehe</i> Auszug		

Lizenzvereinbarung

Mit der Installation oder mit der Verwendung jeglicher Komponenten der Software, oder mit der Registrierung des Produktes, sind Sie (als natürliche oder juristische Person) mit dem Lizenzgeber einverstanden, an die Bedingungen dieser Lizenz gebunden zu sein, welche Ihre Verwendung dieses Produktes bestimmt. Wenn Sie diese Bedingungen nicht akzeptieren, können Sie das Produkt innerhalb von 14 Tagen nach Erwerb an Ihren Händler mit der nicht benutzten und intakten Dokumentation und Verpackung und einem mit Datum versehenen Kaufnachweis zurückgeben, um den Kaufpreis erstattet zu bekommen.

Das Urheberrecht (c) zu diesem Produkt liegt bei Sibelius Software Limited, ein Unternehmensbereich von Avid Technology, Inc. und dessen Lizenzgebern 1987-2007.

Diese Lizenzvereinbarung gilt nicht für die Sibelius Internet Edition.

1. Definitionen

In dieser Lizenz haben die folgenden Begriffe und Ausdrücke folgende Bedeutung:

- »Dokumentation«: Das Sibelius-Benutzerhandbuch, die Technische Hilfe-Broschüre, die Schulungs-Videos und jegliche weitere Dokumentation, welche sich auf die Software bezieht und die Sie in irgendeiner Form von dem Lizenzgeber erhalten haben oder die mit der Software geliefert wurde.
- »Lizenz«: Dieser Vertrag zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber und, wenn durch den Kontext gestattet, die in diesem Vertrag Ihnen gewährte vorbehaltliche Lizenz.
- »Lizenzgeber«: Avid Technology, Inc., Avid Technology Park, One Park West, Tewksbury, MA 01876 USA, durch dessen Unternehmensbereich Sibelius Software, 20-22 City North, Fonthill Road, London N4 3HF, UK
- »Netzwerk-Exemplar«: Ein für den Gebrauch auf mehreren miteinander vernetzten Computern bestimmtes Produkt.
- »Produkt«: Die Software und die Dokumentation.
- »Einzel-Exemplar«: Ein für den Gebrauch auf einem einzelnen Computer bestimmtes Produkt.
- »Software«: Sibelius für Windows/Mac, Sibelius Scorch, Schriftartfamilien Opus, Helsinki, Inkpen2 und Reprise, Beispiel-Musikdateien und -Videos, Arbeitsblätter, Ideen-Inhalte, Sibelius Sounds Essentials Klangbibliothek, PhotoScore Lite Installationsprogramm, Demo-Versionen anderer Software und jegliche andere mit oder auf der Sibelius DVD-ROM oder mittels Download gelieferte Programme oder Dateien.
- »Mehrfachlizenz für einzelne Computer«: Ein für den Gebrauch auf mehreren, nicht miteinander vernetzten Computern bestimmtes Produkt.

2. Lizenz

- 2.1
- (1) Der Lizenzgeber gewährt Ihnen eine nicht-exklusive und nicht übertragbare Lizenz zur Nutzung der Software gemäß der Dokumentation, den Bedingungen irgendeines Schul- oder anderen Rabattes, eines Angebotes über welches Sie das Produkt möglicherweise erhalten haben, unterliegend. Manche Software-Komponenten können einer separaten Lizenzvereinbarung unterliegen, der Sie zustimmen müssen, um diese Komponenten zu verwenden.
 - (2) Wenn das Produkt eine Einzelkopie ist, dann dürfen Sie die Software auf einem einzelnen Computer installieren. Sie dürfen die Software auch auf einem zusätzlichen Computer installieren, unter der Voraussetzung, dass Sie sicherstellen, dass Sie die einzige Person sind, die die Software entweder auf dem einen oder dem anderen Computer verwendet und dass die Software niemals auf beiden Computern gleichzeitig verwendet wird.
 - (3) Wenn es sich bei dem Produkt um eine Mehrfachlizenz für einzelne Computer handelt, dann dürfen Sie die Software nur als Nicht-Netzwerk-Anwendung und nur mit der lizenzierten Anzahl von Computern an einem einzelnen Ort verwenden.
 - (4) Wenn das Produkt ein Netzwerk-Exemplar ist, dann dürfen Sie die Software nur auf Computern eines einzelnen Netzwerkes an einem einzelnen Ort (sofern nicht anders schriftlich seitens des Lizenzgebers gestattet) installieren und auf nicht mehr als der lizenzierten Anzahl von Computern gleichzeitig verwenden. Jegliche weitere Verwendung ist untersagt.
 - (5) Das Eigentumsrecht auf das Produkt ist Ihnen nicht übertragen. Das Produkt bleibt Eigentum des Lizenzgebers und dessen Lizenzgebern, den Ihnen mit dieser Lizenz gewährten Rechten unterliegend. Alle anderen Rechte bleiben vorbehalten.
 - (6) Das Eigentumsrecht auf das Produkt ist Ihnen nicht übertragen. Das Produkt bleibt Eigentum des Lizenzgebers und dessen Lizenzgebern, den Ihnen mit dieser Lizenz gewährten Rechten unterliegend. Alle anderen Rechte bleiben vorbehalten.
- 2.2 Sie dürfen von allen in elektronischer Form mitgelieferten Teilen der Dokumentation einen Ausdruck für Ihren persönlichen Gebrauch erstellen. Sie dürfen weder selbst irgendwelche weiteren Kopien eines jeglichen Teiles des Produktes erstellen, noch dies Dritten gestatten, seien diese Kopien mit den Augen oder mit Maschinen lesbar.

- 2.3 Es ist Ihnen sowie jeglichen Dritten untersagt, das Produkt im Ganzen oder jeglichen Teil davon zu übersetzen, zu erweitern, zu modifizieren, zu verändern, zu adaptieren oder daraus abgeleitete Arbeiten oder Produkte zu jeglichem Zweck zu erstellen (ohne Einschränkungen einschließlich des Zwecks der Fehlerkorrektur), oder zu veranlassen, dass das ganze Produkt oder jegliche Teile davon mit anderen Programmen, anderen Dateien oder anderen Produkten zu jeglichem Zweck kombiniert oder darin eingefügt werden, außer wie ausdrücklich durch die Dokumentation gestattet.
- 2.4 Es ist Ihnen untersagt, das Produkt im Ganzen oder teilweise zu übersetzen, zu dekompileieren, auseinander zu nehmen, zu dekodieren oder zurückzuentwickeln oder jeglichen Dritten selbiges zu gestatten oder diese dazu zu veranlassen
- 2.5 Es ist Ihnen sowie jeglichen Dritten untersagt, jegliche Datei jeglicher Sibelius-Version oder des Sibelius-Scorch-Formats zu übersetzen, zu konvertieren, zu dekodieren oder zurückzuentwickeln (egal, ob mit Ihrem Exemplar der Software erstellt oder nicht), oder jegliche solche Datei zu modifizieren (außer durch Verwendung der Software gemäß der Dokumentation), im Ganzen oder teilweise zu jeglichem Zweck.
- 2.6 In Übereinstimmung mit der Dokumentation und gemäß Absatz 2.1 dürfen die Funktionen "Als Scorch Webpage speichern" und das Sibelius Scorch Internet-Browser-Plug-In zum Publizieren von Musik über das Internet, mittels DVD-ROM, CD-ROM, Diskette oder anderer ähnlicher Mittel verwendet werden, jedoch nur unter der Bedingung, dass weder Sie noch Dritte, weder direkt noch indirekt, jegliche Gebühr, Bezahlung noch jegliche andere Art von Gegenleistung verlangen oder erhalten, für das Betrachten, Wiedergeben, Drucken oder andere Verwendung jeglicher (oder basierend auf jeglicher) mit der Software erstellten Datei über Sibelius Scorch oder das Internet, sofern nicht ausdrücklich schriftlich durch den Lizenzgeber gestattet
- 2.7 Das Produkt oder irgendein Teil davon darf nicht dazu verwendet werden, irgendwelche Urheber-, Privat-, Öffentlichkeits- oder Persönlichkeitsrechte oder irgendein anderes Recht einer natürlichen oder juristischen Person zu verletzen, ohne Einschränkungen einschließlich der Verletzung irgendeines dieser Rechte durch Verwendung des Produktes zusammen mit irgendeinem der Scanprogramme PhotoScore Lite, PhotoScore MIDI oder PhotoScore Professional, oder durch Verwendung der Fähigkeit des Produktes zum Publizieren über das Internet.
- 2.8 Die mit dem Produkt gelieferten Unterrichtsmaterialien, Ideen-Inhalte, Musikdateien und Videos sind ausschließlich für die private Benutzung durch Sie, Ihre Schüler oder Ihrer Schule zugelassen.

3. Urheberrecht

- 3.1 Sie erkennen an, dass das Urheberrecht an dem Produkt insgesamt sowie an Teilen des Produktes, wie zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber vereinbart, beim Lizenzgeber oder seiner Lizenznehmer liegt und durch nationale und internationale Urheberrechtsgesetze sowie alle sonstigen anwendbaren Gesetze geschützt ist. Weitere Einzelheiten zur Inhaberschaft sämtlicher Urheberrechte an den Teilen des Produkts sind im Produkt dargelegt.

4. Haftung des Lizenzgebers

- 4.1 Der Lizenzgeber gewährleistet, dass das Produkt keinerlei materielle und Verarbeitungsfehler aufweist und dass es bei normalem Gebrauch während eines Zeitraums von 90 Tagen ab dem Datum des ursprünglichen Erwerbs (der "Gewährleistungszeitraum") im Wesentlichen die in der Dokumentation genannten Funktionen bereitstellt. Sollte während des Gewährleistungszeitraumes ein Fehler am Produkt auftreten, kann dieses gegen Vorlage des mit Datum versehenen Kaufbeleges an den Lizenzgeber zurückgegeben werden, der allein nach eigenem Ermessen entweder den Kaufpreis erstattet oder das Produkt kostenfrei repariert oder ersetzt.
- 4.2 Der Lizenzgeber haftet nicht für irgendwelche Ansprüche, die sich wie folgt ergeben haben:
 - (1) aufgrund von jeglichen Fehlern oder Funktionsstörungen, die ganz oder zu irgendeinem wesentlichen Teil durch Ihre Fahrlässigkeit, Bedienungsfehler, nicht der Dokumentation entsprechender Verwendung oder sonstiger falscher oder missbräuchlicher Verwendung des Produktes hervorgerufen wurden;
 - (2) jeglicher Datenverlust und jegliche Datenbeschädigung, wie auch immer hervorgerufen, wo solcher Verlust oder Beschädigung bei Erstellung und Lagerung geeigneter Sicherheitskopien Ihrerseits hätte verhindert oder größtenteils vermindert werden können;
 - (3) durch die Dekompilierung oder die Modifizierung der Software oder ihre Vermischung mit einem jeglichen anderen Programm bzw. durch Wartung, Instandsetzung, Anpassung, Veränderung oder Erweiterung der Software durch jegliche andere Personen als den Lizenzgeber oder dessen Bevollmächtigten;
 - (4) durch Ihr Versäumnis, bereits erteilte Empfehlungen des Lizenzgebers in Bezug auf Fehler im Produkt oder Lösungen für diese Fehler zu berücksichtigen;
 - (5) jeglicher Verlust oder Beschädigung hervorgerufen durch das Fehlen oder die Ungenauigkeit irgendwelcher in dem Produkt enthaltenen Informationen oder Daten.
 - (6) Sofern nicht in Absatz 4.1. ausdrücklich eine anders lautende Bestimmung enthalten ist, werden hiermit alle ausdrücklichen oder stillschweigenden, gesetzlich vorgeschriebenen oder sonstigen Bedingungen, Gewährleistungen, Bestimmungen, Darstellungen und Versprechen bezüglich des Produkts ausdrücklich ausgeschlossen.
 - (7) Sofern nicht in Absatz 4.1 ausdrücklich festgesetzt, ist der Lizenzgeber für jeglichen Ihnen entstehenden Verlust von Gewinnen, Einkünften oder Kundschaft oder speziellem, indirekten oder daraus entstehenden Verlustes (einschließlich eines Verlustes oder Beschädigung, die Sie durch Handlungen Dritter erleiden), ob solch ein Verlust durch den Bruch der vertraglichen Verpflichtungen des Lizenzgebers oder irgendeiner Fahrlässigkeit oder unrechtmäßigen Handlung oder einer Unterlassung entstanden ist, nicht haftbar.
 - (8) Im Falle der Nichteinhaltung seiner vertraglichen Verpflichtungen gemäß den in Absatz 4.1. genannten Gewährleistungen ist die Haftung des Lizenzgebers für ein solches Versäumnis und für sämtliche Mängel oder Fehler des Produktes (vorbehaltlich der ausdrücklichen Bestimmungen von Absatz 4.1) auf den für das Produkt entrichteten Kaufpreis beschränkt.

5. Beendigung

- 5.1 Diese Lizenz endet automatisch mit der Vernichtung des Produkts Ihrerseits. Zusätzlich kann sich der Lizenzgeber dazu entschließen, im Falle eines wesentlichen Bruches der Lizenzbestimmungen Ihrerseits oder Ihrer Vertreter oder Bevollmächtigter, die Lizenz zu beenden.

Bei Benachrichtigung einer Lizenzbeendigung durch den Lizenzgeber müssen Sie alle Kopien der Software auf Ihrem oder Ihren Computer(n) unverzüglich löschen, jegliche andere Kopien des Produktes oder Teile davon vernichten und das Produkt an den Lizenzgeber zurückgeben.

6. Verschiedenes

- 6.1 Ein Versäumnis der Ausübung der sich aus diesem Vertrag ergebenden Rechte, Befugnisse oder Vorrechte seitens des Lizenzgebers bzw. eine diesbezügliche Verzögerung bewirkt keinen Verzicht auf diese Rechte, Befugnisse oder Vorrechte, und die einmalige oder teilweise Ausübung von Rechten, Befugnissen oder Vorrechten schließt nicht deren nochmalige oder weitere Ausübung oder die Ausübung anderer Rechte, Befugnisse oder Vorrechte aus. Die Rechte und Rechtsmittel des Lizenzgebers im Zusammenhang mit diesem Vertrag schließen nicht die ihm gesetzlich zustehenden Rechte oder Rechtsmittel aus.
- 6.2 Sie dürfen das Produkt nicht vertreiben, verleihen, unterlizenzieren, vermieten, verleasen (ohne Einschränkungen einschließlich Vermietung oder Leasing des Computers, auf dem das Produkt installiert ist) oder ohne vorhergehende schriftliche Einwilligung des Lizenzgebers es anderweitig an Dritte übertragen, was der Lizenzgeber Ihnen in eigenem Ermessen gewähren kann.
- 6.3 Sie erklären sich mit der Verwendung Ihrer persönlichen Daten im Einklang mit der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers ("privacy police", zu finden auf www.sibelius.com), welche sich von Zeit zu Zeit ändern kann, einverstanden.
- 6.4 Diese Lizenz beabsichtigt ein von den Vertragsteilnehmern endgültiger Ausdruck ihrer Übereinkunft in Bezug auf deren Gegenstand und als vollständige und ausschließliche Festlegung der Bedingungen einer solchen Übereinkunft zu sein. Diese Lizenz ersetzt jegliche und alle vorherigen Vereinbarungen zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber im Hinblick auf den hier behandelten Gegenstand, seien sie mündlicher oder schriftlicher Natur.
- 6.5 (Dieser Absatz gilt nur, wenn Sie Einwohner der Europäischen Union sind): Diese Lizenz soll in Übereinstimmung mit den Gesetzen von England ausgelegt und geregelt werden, und beide Parteien erklären sich einverstanden, sich der ausschließlichen Rechtsprechung der englischen Gerichte zu unterwerfen.
- 6.6 (Dieser Absatz gilt nur, wenn Sie nicht Einwohner der Europäischen Union sind): Diese Lizenz soll in Übereinstimmung mit den Gesetzen des State of California und von selbigen beherrscht ausgelegt und zur Geltung erbracht werden. Jeglicher Prozess, jegliche Klage oder jegliches Verfahren, welcher oder welches durch diesen Lizenzvertrag entsteht oder in irgendeiner Weise damit zu tun hat, kann nur vor das United States District Court for the Northern District of California mit Sitz in der City of San Francisco, gebracht und dort aufrecht erhalten werden. Jede Partei unterwirft sich unwiderruflich der Rechtsprechung dieses Gerichtes über einen jeglichen solchen Prozess, Klage oder Verfahren. Jede Partei verzichtet wissentlich, freiwillig und unwiderruflich auf ein Geschworenengericht bei jeglichem Prozess, Klage oder Verfahren (einschließlich jeder Gegenforderung), ob gesetzlich oder mit Billigkeitsrecht, welcher oder welches durch diesen Lizenzvertrag oder dessen Gegenstand entsteht oder in irgendeiner Weise damit zu tun hat.
- 6.7 Im Falle von Streitigkeiten gilt der englische Originaltext dieser Lizenzvereinbarung.

(Lizenz v5.1, September 2007)