



Freies Notensatzprogramm

Retrieved from <http://musescore.org> on Mo, 12.03.2012

Handbuch

Dieses Handbuch beschreibt Musescore 0.9.4 und alle neueren Versionen. Wenn Sie mithelfen möchten das Handbuch zu verbessern oder Übersetzungen zu erstellen, hinterlassen Sie bitte eine Nachricht im englischsprachigen MuseScore [Documentation](#) bzw. [Translation](#) Forum.

Kapitel 1

Erste Schritte

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

Installation

Windows

Sie finden die Windows-Installationsdatei auf der [Download-Seite](#) von musescore.org. Klicken Sie dort auf den Link, um den Download zu starten. Wenn Ihr Browser Sie um Bestätigung bittet, wählen Sie bitte "Speichern".

Wenn der Download abgeschlossen ist, führen Sie die heruntergeladene Datei aus, um die Installation zu starten. Wenn Windows einen Warnhinweis einblendet, bestätigen Sie bitte die Ausführung des Programms.



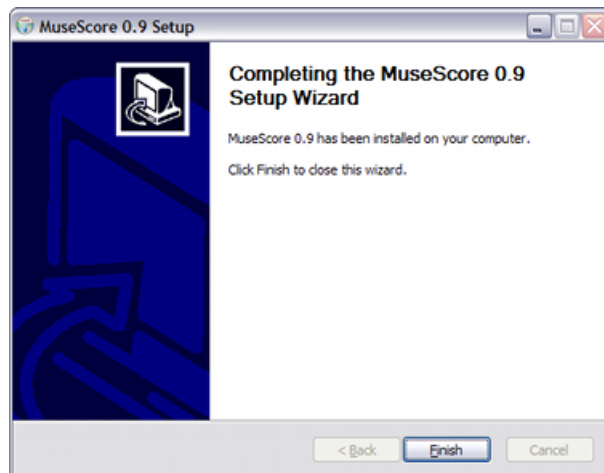
Es wird empfohlen, alle anderen Anwendungen zu schließen, bevor Sie mit der Installation fortfahren. Klicken Sie danach "Weiter".

Das Installationsprogramm zeigt Ihnen die Lizenzbedingungen an, unter denen die Software verwendet werden darf. Bestätigen Sie diese, um fortzufahren.

Im nächsten Schritt werden Sie nach dem Ort gefragt, an dem Sie MuseScore installieren möchten. Wenn Sie eine ältere Version von MuseScore behalten möchten, empfehlen wir, den Namen des Zielverzeichnis zu ändern. Wenn Sie mit der Wahl einverstanden sind, fahren Sie fort.

Als Nächstes können Sie den Namen des Ordners wählen, der im Startmenü unter Programme angezeigt wird. Hier kann die Voreinstellung beibehalten werden. Klicken Sie "Installieren" um fortzufahren.

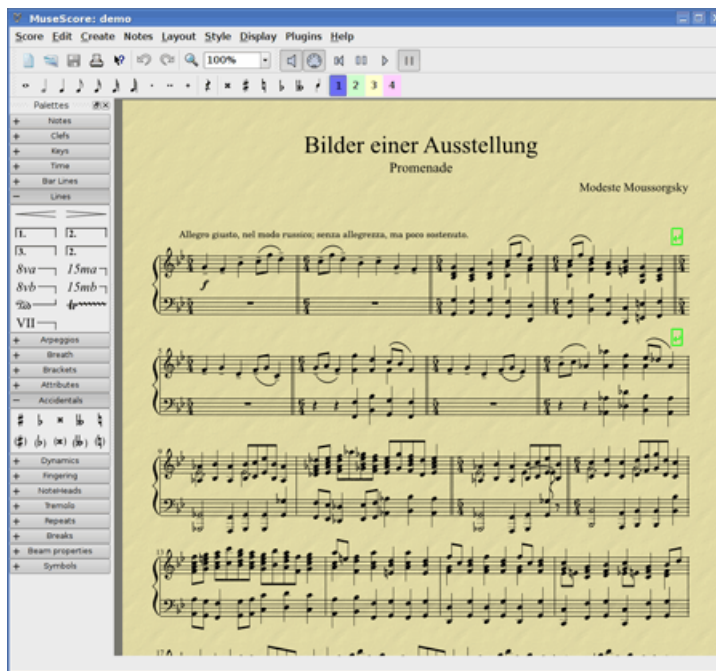
Wir bitten Sie um ein paar Minuten Geduld, bis MuseScore fertig installiert ist. Nach Abschluss der Installation drücken Sie bitte "Beenden", um das Installationsprogramm zu verlassen. Wenn Sie möchten, können Sie jetzt die heruntergeladene Installationsdatei wieder löschen.



MuseScore starten

Sie finden MuseScore unter *Start → Programme → MuseScore → MuseScore*.

MuseScore wird mit einer Demo-Partitur gestartet. Sie können gleich beliebig mit der mitgelieferten Partitur experimentieren, um das Programm kennenzulernen. Ihr nächster Schritt wird wahrscheinlich die [Erstellung einer neuen Partitur](#) sein.



Für fortgeschrittene Benutzer: unbeaufsichtigte Installation

Sie können MuseScore mit dem folgenden Befehl unbeaufsichtigt (d.h. nicht-interaktiv) installieren:

```
MuseScore-1.1.exe /S /D=C:\Programme\MuseScore
```

Zur Deinstallation können Sie die folgenden Befehle ausführen:

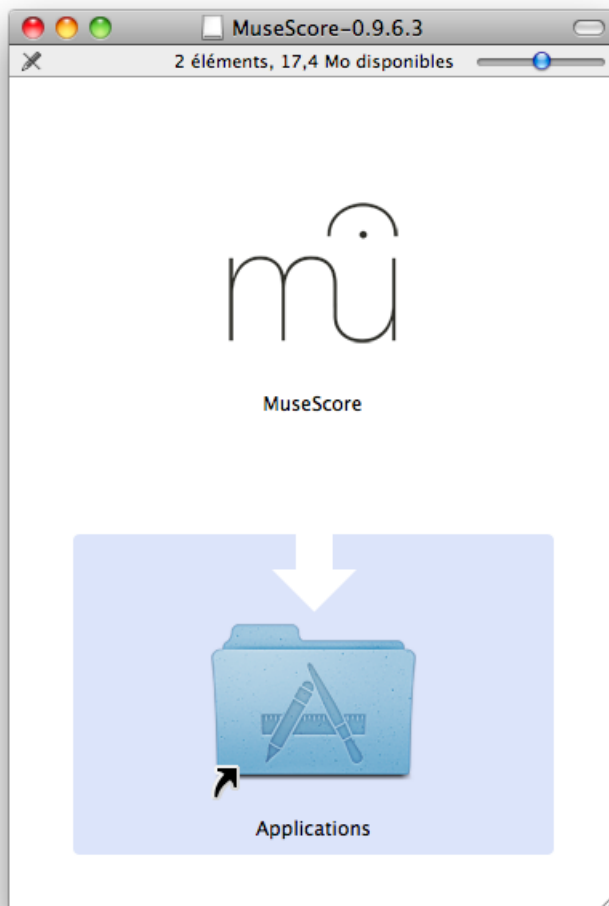
```
cd C:\Program Files\MuseScore
```

```
Uninstall.exe /S
```

Mac OS X

Installation

Sie finden eine dmg-Datei für Mac OS X auf der [Download-Seite](https://musescore.org) von musescore.org. Klicken Sie dort auf den Link, um den Download zu starten. Wenn der Download abgeschlossen ist, wird die dmg-Datei automatisch als "MuseScore-0.9.6" auf Ihrem Desktop eingebunden und das Installationsprogramm öffnet sich.



Ziehen Sie das MuseScore-Symbol in den Anwendungsordner. Wenn nicht als Administrator angemeldet sind, wird Mac OS X Sie nach Ihrem Passwort fragen. Geben Sie dieses ein und klicken Sie auf "OK", um Mac OS X zu erlauben, MuseScore in Ihren Anwendungsordner zu kopieren. Sie können MuseScore danach wie gewohnt aus dem Anwendungsordner oder per Spotlight starten.

Deinstallation

Löschen Sie MuseScore aus dem Anwendungsordner.

Linux

Installationsanweisungen für Linux finden Sie auf der [Download](#)-Seite auf musescore.org. Es werden Pakete für Debian, Ubuntu, Fedora und PCLinuxOS bereitgestellt. Andere Distributionen verwenden entweder einen der oben genannten Pakettypen oder benötigen eine installation aus einem Quelltextpaket. Wenn Sie Fedora verwenden, beachten Sie bitte den folgenden Abschnitt.

Fedora

Sie benötigen den GPG-Key:

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

2. Öffnen Sie die [Download](#)-Seite von musescore.org in Ihrem Browser.
Klicken Sie auf den Link für den Fedora-Stable-Download und wählen Sie das zu ihrer Rechnerarchitektur passende rpm-Paket.

3. Je nach vorhandener Architektur installieren Sie Musescore wie folgt:

i386

```
su
yum localinstall musescore-0.9.4-1.fc10.i386.rpm
```

x86_64

```
su
yum localinstall musescore-0.9.4-1.fc10.x86_64.rpm
```

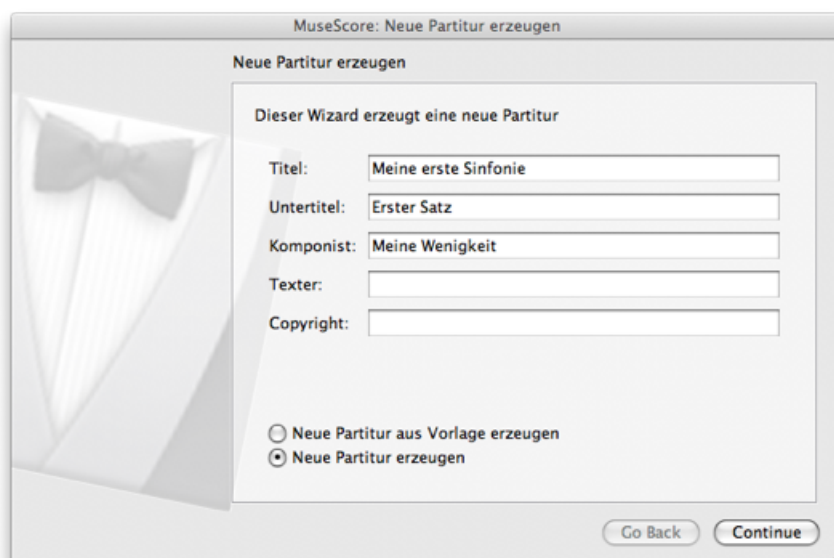
Bei Schwierigkeiten mit der Audio-Wiedergabe auf Fedora-Systemen, lesen Sie bitte den folgenden Foren-Beitrag (englisch): [Fedora 11 and sound](#).

Neue Partitur erstellen

Neue Partitur erstellen

Wählen Sie bitte aus dem Hauptmenü *Datei* → *Neu...*. Es erscheint der Assistent für eine neue Partitur.

Titel, Komponist und weitere Informationen



Geben Sie entsprechende Informationen für Titel, Komponisten und je nach Bedarf weitere Felder ein.

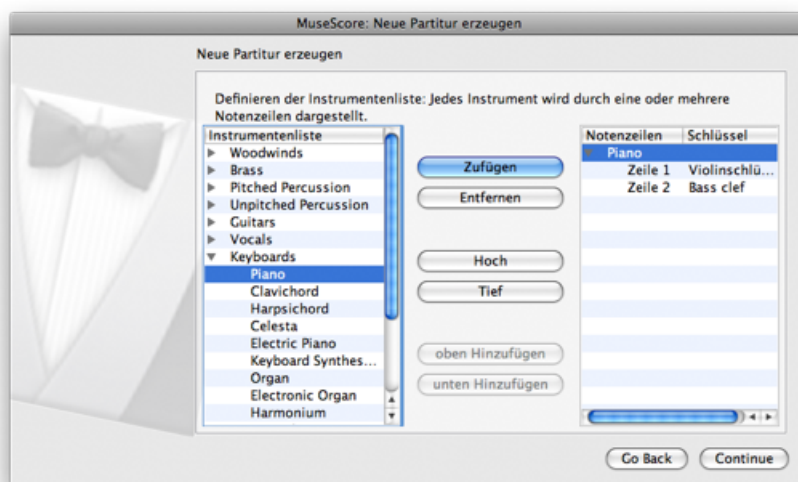
Weiter unten können Sie unter zwei Optionen wählen, welche Art Partitur Sie erstellen möchten.

- Neue Partitur aus Vorlage erstellen
- Neue Partitur ohne Vorlage erstellen

Mit der ersten Option können Sie im weiteren Verlauf eine fertige Partiturvorlage wählen, mit der Sie Ihre Partitur erstellen möchten, die zweite Option ermöglicht dagegen die freie Auswahl der gewünschten Instrumente und anderer Einstellungen. Vorlagen werden weiter unten im Detail besprochen, wir befassen uns zunächst mit der Option „Neue Partitur erzeugen“.

Um zum nächsten Schritt zu gelangen, klicken Sie bitte auf „Weiter“.

Stimmen und Instrumente



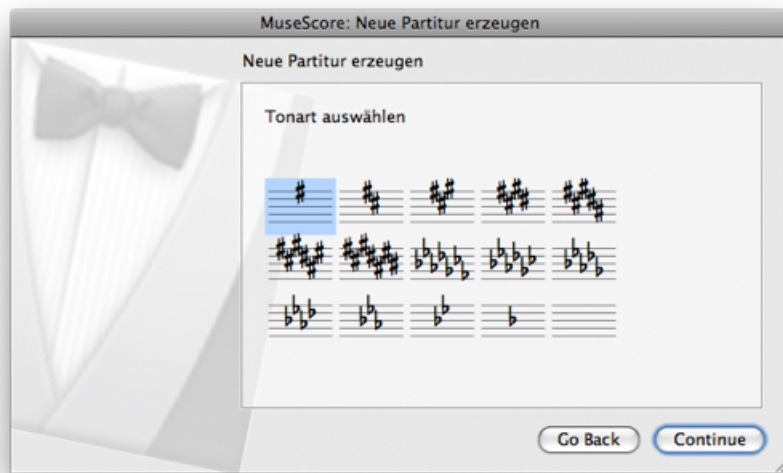
Das Instrumentenfenster ist in zwei Hälften unterteilt. Die linke Hälfte zeigt die auswählbaren Stimmen und Instrumente. Die rechte Hälfte ist anfangs leer und enthält nach dem Auswählen die Instrumente der neuen Partitur.

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

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

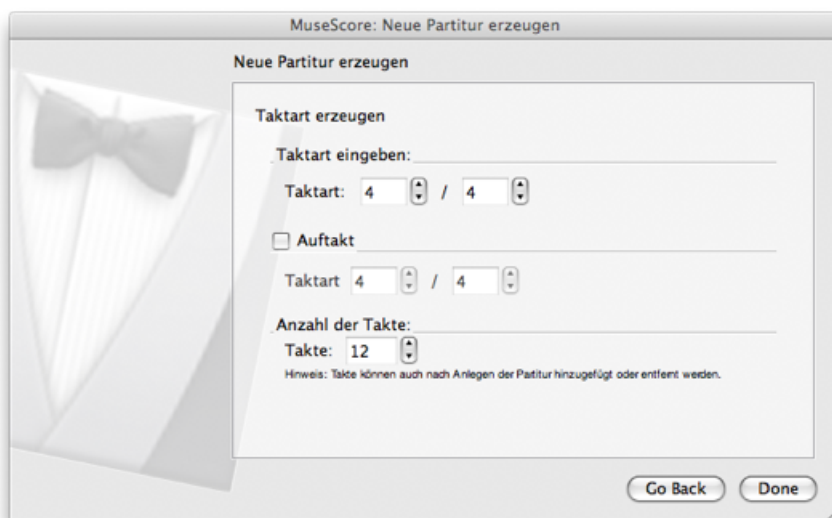
Tonart (Vorzeichen)

Wenn Sie die neueste Version von MuseScore verwenden, können Sie als nächstes die Vorzeichen für Ihre Partitur wählen. In frühere Versionen existiert dieser Schritt nicht, die Vorzeichnung kann nach Erstellung der Partitur noch geändert werden.



Wähle Sie die gewünschten Tonart aus und klicken Sie auf „Weiter“.

Taktart, Auftakt und Taktanzahl



Falls >Ihre Partitur mit einem Auftakt beginnen soll, wählen die Option „Auftakt“ und stellen Sie dessen Dauer entsprechend ein.

Geben Sie auch die ungefähre Anzahl an benötigten Takten ein, Sie können später beliebig Takte zu ihrer Partitur hinzufügen oder entfernen.

Klicken Sie auf „Abschließen“ um die neue Partitur zu erstellen.

Anpassungen der Partitur nach dem Erzeugen

Sie können sämtliche Einstellungen, die Sie im Assistenten vorgenommen haben, auch während der Bearbeitung der Partitur verändern.

- Um Takte zu löschen oder hinzuzufügen oder einen Auftakt zu erzeugen siehe [Takte bearbeiten](#).
- Um Texte zu ändern, siehe [Text bearbeiten](#). Um einen fehlenden Titel (oder anderen Text) hinzuzufügen, benutzen Sie aus dem Menü *Einfügen* → *Text* → *Titel* (oder eine andere Textart).
- Um Instrumente hinzuzufügen, zu löschen oder deren Reihenfolge zu ändern, benutzen Sie aus dem Menü *Einfügen* → *Stimmen/Instrumente*...

Siehe auch: [Tonart](#), [Taktart](#), [Schlüssel](#).

Vorlagen

Die erste Seite des Assistenten für eine neue Partitur hat eine Option, um eine Partitur aus einer Vorlage zu erzeugen (siehe [Titel, Komponist und weitere Informationen](#) oben für Details). Um eine Partitur mit dieser Methode zu erzeugen, wählen Sie die Vorlagen-Option und klicken Sie auf „Weiter“.

Die nächste Seite zeigt eine Auswahl von Vorlagen. Wählen Sie eine aus und klicken Sie auf „Weiter“. Danach fahren Sie wie gewohnt fort.

Die Vorlagen-Dateien sind normale MuseScore-Dateien, die im Vorlagenordner gespeichert sind. Sie können eigene Vorlagen erzeugen, indem Sie MuseScore-Dateien in diesem Ordner speichern. Unter Windows liegt der Vorlagenordner üblicherweise unter C:\Programme\MuseScore\templates. Unter Linux finden Sie den Vorlagenordner für gewöhnlich entweder unter /usr/share/mscore-xxx/templates, oder unter /usr/local/share/mscore-xxx/templates.

Weblinks

- [Video tutorial: Score Setup](#) (englisch mit deutschen Untertiteln)

Kapitel 2

Grundlagen

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

Noteneingabe

Noten werden im Noteneingabemodus eingegeben. Bevor Sie in den Eingabemodus wechseln, wählen Sie bitte eine Position in der Partitur aus, ab der die Noteneingabe erfolgen soll, das kann eine beliebige Note oder Pause sein. Beachten Sie bitte, dass vorhandene Noten und Pausen durch Ihre Eingabe ersetzt werden. Wenn Sie eine Passage einfügen möchten, erstellen Sie erst die benötigte Anzahl leerer Takte an der gewünschten Position in Ihrer Partitur, bevor Sie Noten einfügen.

- *N* Noteneingabemodus starten.
- *Escape* Noteneingabemodus beenden.

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

Ab der Version 0.9.4 lautet die Tastaturbelegung für die Auswahl von Tondauern:

- 1: 64tel-Note
- 2: 32tel-Note
- 3: 16tel-Note
- 4: Achtelnote
- 5: Viertelnote

- 6: Halbe Note
- 7: Ganze Note
- 8: Doppelte Ganze Note
- 9: Longa
- .: Punktierung zur markierten Note hinzufügen

Bis zur Version 0.9.3 war die Tastatur anders belegt:

- *Alt+1*: Viertelnote
- *Alt+2*: Achtelnote
- *Alt+3*: 16tel-Note
- *Alt+4*: 32tel-Note
- *Alt+5*: 64tel-Note
- *Alt+6*: Ganze Note
- *Alt+7*: Halbe Note
- .: Punktierung zur markierten Note hinzufügen

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



Mit der *0* (Null) erzeugen Sie eine Pause: *C D 0 E*. Sie werden merken, dass die Dauer, die sie ausgewählt haben, sowohl für Noten, als auch für Pausen gilt



Bitte beachten Sie, dass in älteren Versionen von MuseScore Pausen mit der *Leertaste* eingegeben wurden. In neueren Versionen starten Sie mit der *Leertaste* die Wiedergabe der Partitur.

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



Wenn Sie eine punktierte Note eingeben möchten, drücken Sie *..* Beispiel: *5 . C 4 D E F G A* (Anmerkung: Versionen bis 0.9.3 verwenden andere Tastenbelegungen für die Noteneingabe, siehe oben)



Sie können den zuletzt eingegebenen Ton um jeweils eine Oktave verschieben:

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

Weitere Tastaturbefehle:

- *x*: Richtung des Notenhalses umdrehen.
- *Umschalt*+↑+*x*: Notenkopf an anderen Seite des Halses befestigen.

MIDI-Keyboard

Ab Version 0.9.6 können Sie Tonhöhen auch mit einem MIDI-Keyboard eingeben. Bis zur Version 0.9.3 wird die MIDI-Eingabe nur auf Linux-Betriebssystemen unterstützt.

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

Beachten Sie bitte: mit dem MIDI-Keyboard können Sie jeweils einen einzelnen Ton oder einen Akkord eingeben. Die oben beschriebene Art der Noteneingabe mit einem MIDI-Keyboard - sie wird auch manchmal "Step-Time" genannt - ist schnell und präzise. Es gibt Notationsprogramme die einen "Real-Time"- oder Echtzeitmodus anbieten, in dem Sie eine Passage in Echtzeit einspielen können, die von der Notationssoftware aufgeschrieben wird. Diese Art der Eingabe ist oft sehr ungenau und die Resultate unbefriedigend, selbst wenn ein erfahrener Musiker mit sehr teurer Software einspielt. Besonders auf PC-Rechnerarchitekturen treten außerdem hardwarebedingt Probleme mit zu großen Latenzzeiten auf - Latenz ist die Laufzeit eines Signals vom Tastendruck auf dem MIDI-Keyboard bis zur Software - die eine genaue Umsetzung nahezu unmöglich machen. MuseScore bietet daher nur die beiden oben genannten, zuverlässigen Eingabemodi an.

Wenn Sie mehrere MIDI-Geräte an ihren Computer angeschlossen haben, kann es sein, dass Sie MuseScore mitteilen müssen, welches davon ihr MIDI-Eingabegerät ist. Ab Version 0.9.6 können Sie rufen Sie den Menüpunkt *Bearbeiten → Einstellungen...* (Mac: *MuseScore → Einstellungen...*) auf. Im Dialogfenster, das sich öffnet, Klicken Sie den Reiter *I/O* an und wählen Sie unter „PortMidi Eingang auswählen“ Ihr Eingabegerät aus.

Einfärbung von Noten außerhalb des darstellbaren Tonumfangs

Ab der Version 0.9.5 färbt MuseScore Noten, die sich außerhalb des für einen Spieler darstellbaren Tonumfangs eines Instruments befinden, rot oder gelb ein. Hierbei wird gelb verwendet, wenn sich eine Note außerhalb des für einen Laien bequem spiel- oder singbaren Tonumfang befindet, Töne die entweder garnicht spielbar sind, oder außerhalb des für Profis realistisch umsetzbaren Tonumfangs befinden, werden rot dargestellt. Die Einfärbung ist rein informeller Natur und in Ausdrucken nicht sichtbar. Wenn Sie die Einfärbung von Noten deaktivieren möchten (dies ist ab Version 0.9.6 möglich), wählen sie im Menü *Bearbeiten → Einstellungen...* (Mac: *MuseScore → Einstellungen...*), wählen Sie dort den Reiter *Noteneingabe* und entfernen Sie die Markierung für „Noten außerhalb des darstellbaren Tonumfangs einfärben“.

Weblinks

- [Video tutorial: Note entry basics](#) (englisch mit deutschen Untertiteln)
- [Video tutorial: Note Entry with a MIDI Keyboard and Playback](#) (englisch mit deutschen Untertiteln)

Kopieren und Einfügen

Kopieren und Einfügen nützlich für sich wiederholende Elemente oder um einen Abschnitt um ein oder mehrere Zählzeiten zu verschieben.

Kopieren

1. Klicken Sie auf die erste Note ihrer Auswahl
2. *Umschalt* + *Klicken* Sie auf die letzte Note Ihrer Auswahl. Ein blaues Rechteck sollte den ausgewählten Bereich hervorheben
3. Wählen Sie im Menü wählen Sie *Bearbeiten → Kopieren*

Einfügen

1. Klicken Sie auf die erste Note oder den ersten Takt, um den Beginn des Einfügens festzulegen
2. Wählen Sie im Menü *Bearbeiten → Einfügen*

Weblinks

- [Video tutorial: Lyrics, Copying & Dynamics](#) (englisch)

Bearbeitungsmodus

Viele Elemente der Partitur können im Bearbeitungsmodus verändert werden.

- *Doppelklick* startet den Bearbeitungsmodus
- *Escape* beendet den Bearbeitungsmodus

Einige Elemente zeigen im Bearbeitungsmodus *Anfasser*, die mit der Maus oder mit Tastaturkommandos verschoben werden können.

[Haltebögen](#) im Bearbeitungsmodus:



Verfügbare Tastaturkommandos:

- \leftarrow : verschiebt Anfasser ein Spatium nach links
- \rightarrow : verschiebt Anfasser ein Spatium nach rechts
- \uparrow : verschiebt Anfasser ein Spatium nach oben
- \downarrow : verschiebt Anfasser ein Spatium nach unten
- *Strg*+ \leftarrow (Mac: ⌘ + \leftarrow): verschiebt Anfasser 0,1 * Spatium nach links
- *Strg*+ \rightarrow (Mac: ⌘ + \rightarrow): verschiebt Anfasser 0,1 * Spatium nach rechts
- *Strg*+ \uparrow (Mac: ⌘ + \uparrow): verschiebt Anfasser 0,1 * Spatium nach oben
- *Strg*+ \downarrow (Mac: ⌘ + \downarrow): verschiebt Anfasser 0,1 * Spatium nach unten
- *Umschalt* \uparrow + \leftarrow : Bewegt den Ankerpunkt eine Position nach links
- *Umschalt* \uparrow + \rightarrow : Bewegt den Ankerpunkt eine Position nach rechts
- *Tab* gehe zum nächsten Anfasser

Siehe auch: [Text bearbeiten](#), [Haltebögen](#), [Klammern](#), [Linien](#).

Takte bearbeiten

Takte anhängen

Um einen Takt an das Ende der Partitur anzuhängen, drücken Sie bitte *Strg*+*B* (Mac: ⌘ +*B*), oder rufen Sie im Menü *Einfügen* → *Takte* → *Takt anhängen*

auf. Um mehrere Takte anzuhängen, drücken Sie bitte *Strg+Umschalt↑+B* (Mac: *⌘+Umschalt↑+B*), oder wählen Sie im Menü *Einfügen → Takte → Takte anhängen...*

Takte einfügen

Wählen Sie bitte zuerst einen Takt aus und drücken Sie dann *Einfg*, oder wählen Sie im Menü *Einfügen → Takte → Takt einfügen*, um vor dem ausgewählten Takt einen neuen Takt einzufügen. Um mehrere Takte einzufügen, drücken Sie *Strg+Einfg*, oder rufen Sie im Menü *Einfügen → Takte → Takte einfügen...* auf.

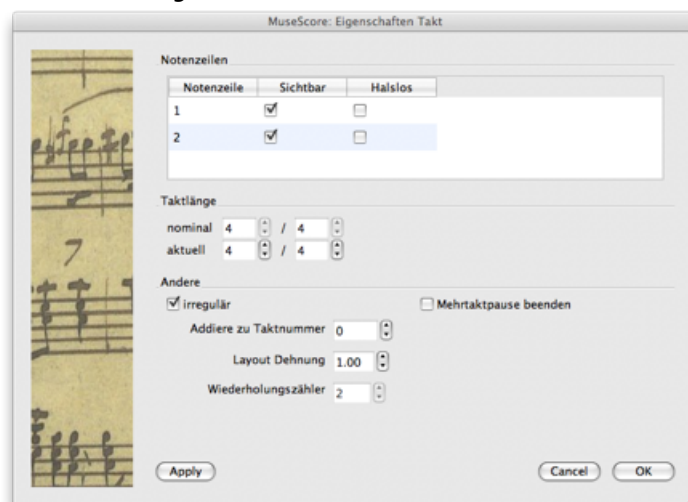
Takte löschen

Wählen Sie zuerst einen oder mehrere Takte aus und drücken Sie dann *Strg+Entf* (Mac: *⌘+Fn+Rücktaste*).

Bis zur Version 0.9.5: Drücken Sie *Strg* (Mac: *⌘*) um mit einem Mausklick in einen leeren Bereich eines Taktes einen Takt auszuwählen. Der Takt ist dann mit einer gestrichelten Linie umrandet um anzuzeigen, dass eine komplette Zeiteinheit ausgewählt wurde. Drücken Sie *Strg+Klick* (Mac: *⌘+Klick*), um die Auswahl zu erweitern. Drücken Sie *Entf* (Mac: *Fn+Rücktaste*) um die ausgewählten Takte zu entfernen.

Eigenschaften

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



Notenzeilen

Mit der Option „sichtbar“ können Sie einzelne Notenzeilen des ausgewählten Taktes verstecken oder sichtbar machen. Die Option „halslos“ macht alle Notenhälsen für den ausgewählten Bereich unsichtbar. Für Noten, die normalerweise einen Hals haben, wird nur der Notenkopf angezeigt.

Dauer

Die *nominelle* Dauer ist die Dauer, die durch die Taktangabe in Ihrer Partitur vorgegeben ist. Sie können die *effektive* Dauer eines Taktes beliebig ändern. Normalerweise sind nominelle und effektive Dauer eines Taktes identisch.

Auftakte jedoch zum Beispiel haben eine kürzere effektive als nominelle Dauer.

In der untenstehenden Abbildung hat der Auftakt eine nominale Dauer von 4/4 aber eine effektive Dauer von 1/4. Die beiden folgenden Takte haben sowohl eine nominale als auch eine effektive Dauer von 4/4. Der letzte Takt enthält nur eine punktierte Halbe Note und hat eine effektive Dauer von 3/4.



Irregulär

Ein „irregulärer“ Takt wird bei der Nummerierung der Takte nicht berücksichtigt. Üblicherweise haben Auftakte die Eigenschaft „irregulär“. Wenn Sie Version 0.9.4 oder eine frühere verwenden und einen Takt als irregulär kennzeichnen, müssen Sie unter Umständen Ihre Partitur speichern und neu laden, damit die Taktzahlen aktualisiert werden.

Addiere zu Taktnummer

Sie können auch die Option "Addiere zu Taktnummer" verwenden um die Nummerierung der Takte anzupassen. Sie können dazu eine positiv oder negativ Zahl angeben. Bitte beachten Sie, dass eine sich Änderung auf die Nummerierung aller folgenden Takte auswirkt. Der Wert „-1“ ergibt das selbe Resultat wie bei einem „irregulären“ Takt.

Layout-Dehnung

Hiermit können Sie den horizontalen Freiraum zwischen den Noten vergrößern oder verkleinern.

Wiederholungszähler

Ist der Takt das Ende einer [Wiederholung](#), kann hier die Anzahl der Durchgänge angegeben werden, die durchlaufen werden sollen.

Mehrtaktpausen aufbrechen

Diese Eigenschaft trennt eine [Mehrtaktpause](#) am Anfang des gewählten Taktes auf. Sie sollten diese Option auswählen *bevor* Sie unter *Format* → *Format-Stilvorgaben bearbeiten...* die Option „Mehrtaktpausen erstellen“ aktivieren.

Ab Version 0.9.6 werden Mehrtaktpausen automatisch an wichtigen Punkten unterbrochen, wie zum Beispiel an Probenmarkierungen, Taktwechseln, oder Doppelstrichen.

Taktzahlen

MuseScore zeigt automatisch Taktzahlen am Anfang eines Systems an, aber es sind mehrere Einstellungen möglich. Wählen Sie im Menü *Format* → *Format-Stilvorgaben bearbeiten...*. Wählen Sie dort im linken Auswahlfeld „**Zahlen**“. In der unteren Hälfte auf der rechten Seite befindet sich der Abschnitt „**Taktzahlen**“.

Aktivieren Sie die Option „Taktzahlen“ um die automatische Erstellung von Taktzahlen zu aktivieren.

Wählen Sie „erste anzeigen“, wenn der erste Takt eine Taktzahl bekommen soll.

Wählen Sie „alle Notenzeilen“ wenn in jeder Notenzeile eine eigene Taktzahl stehen soll, sonst bekommt nur die oberste Zeile eines Systems eine Taktzahl.

Sie können außerdem auswählen ob „jedes System“ eine Taktzahl bekommen soll, dann bekommt jeweils der erste Takt eines Systems eine Taktzahl, oder „Intervall“ wählen und eine Zahl wählen. Wenn Sie zum Beispiel als Intervall 1 angeben, bekommt jeder Takt eine Taktzahl, wenn Sie 5 als Intervall wählen, wird jeder fünfte Takt nummeriert.

Palette

Sie können die Werkzeugpalette mit dem Menüpunkt *Ansicht → Palette* anzeigen oder verbergen. Sie können diese Funktion auch mit *F9* aufrufen.

Die Werkzeugpalette enthält Symbole, die mittels Drag&Drop auf Elemente der Partitur gezogen werden können.

Ein Doppelklick auf ein Palettenelement hat den selben Effekt, als ob dieses Element auf alle ausgewählten Elemente der Partitur gezogen würde. Damit können z.B. auf einfache Weise mehrere Noten mit einem Tenuto-Zeichen versehen werden.

Beispiel:

1. Noten auswählen
2. Doppelklick auf das Tenuto-Symbol in der Palette "Artikulation & Verzierungen"

Rückgängig und Wiederherstellen

MuseScore kann beliebig viele Aktionen rückgängig machen. Die Standardtastaturabkürzungen sind:

- Rückgängig machen *Strg+Z* (Mac: *⌘+Z*)
- Wiederherstellen *Strg+Umschalt ⬆+Z* or *Strg+Y* (Mac: *⌘+Umschalt ⬆+Z*)

Oder verwenden Sie die Symbolleiste:



Exportieren

Eine Partitur kann über das Pulldownmenü *Datei* → *Speichern als...* in verschiedenen Formaten exportiert werden:

Komprimiertes MuseScore format (*.mscz)

MSCZ ist das Standard-*MuseScore*-Dateiformat und wird für die meisten Anwendungen empfohlen. Eine Partitur wird mit diesem Format möglichst platzsparend gespeichert, enthält aber alle Informationen der Partitur. Dieses Format ist die ZIP-komprimierte Version des .mscx-Dateiformats.

MuseScore format (*.mscx)

MSCX ist die unkomprimierte Version des *MuseScore*-Dateiformats und steht ab Version 0.9.5 oder später zur Verfügung. Eine Partitur in diesem Format enthält ebenfalls alle Informationen, kann aber in einem Text-Editor bearbeitet werden. Ältere Versionen von MuseScore verwenden das MSC-Dateiformat. Die MSC-Dateiendung kann jedoch zu Konflikten unter Microsoft Windows führen und wird von manchen E-Mail-Providern gesperrt. Das neue MSCX-Format ersetzt das ältere MSC-Format um diese Probleme zu umgehen.

MusicXML (*.xml)

[MusicXML](#) ist ein allgemeines Standardformat zum Austausch von Musik und wird von den gängigen Notensatzprogrammen unterstützt, wie unter anderem Sibelius, Finale und viele weitere mehr. Es ist das Empfohlene Format um Partituren zwischen verschiedenen Notensatzprogrammen auszutauschen.

Komprimiertes MusicXML (*.mxl)

Komprimiertes MusicXML erzeugt kleinere Dateien als das normale MusicXML-Format. Komprimiertes MusicXML ist ein neuerer Standard und nicht so weit verbreitet, wie die unkomprimierte Version.

MIDI (*.mid)

„Musical Instrument Digital Interface“ (MIDI) ist ein Format das weit verbreitet ist unter Sequenzern und Notationsprogrammen. MIDI-Dateien wurden jedoch vorrangig für die Audio-Wiedergabe und nicht für Partitur-Layout entwickelt, daher enthalten Sie keine Informationen über Dinge wie Formatierung, Vorzeichenwahl, Stimmverteilung, Verzierungen, Artikulationen, Wiederholungen oder Tonartvorzeichen. Wenn Sie Partituren zwischen verschiedenen Notationsprogrammen austauschen wollen, verwenden Sie lieber MusicXML. Wenn der Schwerpunkt bei der Audio-Wiedergabe liegt, ist das MIDI-Format geeignet.

PDF (*.pdf)

Das „Portable Document Format“ (PDF) ist ideal um Partituren weiterzugeben, die von anderen nicht bearbeitet werden müssen. Die meisten Computer haben eine Software zur Anzeige von PDF-Dateien, es muss also keine Zusätzliche Software installiert werden, um Ihre Partituren anzeigen zu können.

PostScript (*.ps)

PostScript (PS) ist eine Seitenbeschreibungssprache, die im Druckbereich verbreitet ist.

PNG (*.png)

Das „Portable Network Graphics“ (PNG) ist ein Bildformat, das auf allen verbreiteten Betriebssystemen unterstützt wird und oft in Bildbearbeitungssoftware sowie im Internet verwendet wird. Ab der Version 0.9.3 exportiert MuseScore eine PNG-Datei pro Partiturseite. MuseScore exportiert als Bilder, was als Druckergebnis sichtbar wäre. Wenn Sie Bilder erzeugen möchten, die Elemente anzeigen, die nur auf dem Bildschirm sichtbar sind, wie zum Beispiel Rahmen, unsichtbare Noten und die Einfärbung für Noten außerhalb des Tonumfangs, wählen Sie im Menü *Bearbeiten → Einstellungen...* (Mac: *MuseScore → Einstellungen...*), rufen Sie den Export-Reiter auf und wählen Sie die "Bildschirmfoto Funktion" Option aus.

SVG (*.svg)

Scalable Vector Graphics (SVG) kann in den meisten Web-Browsern geöffnet werden (außer dem Internet Explorer) und in Software zur Bearbeitung von Vektorgrafiken. Die meisten SVG-Programme unterstützen jedoch keine eingebetteten Fonts, daher müssen die passenden MuseScore-Fonts installiert sein, um diese Dateien korrekt anzuzeigen.

LilyPond (*.ly)

Das LilyPond-Format kann mit dem Notationsprogramm [Lilypond](#) geöffnet werden. Der LilyPond-Export funktioniert noch nicht vollständig und ist in aktuellen Versionen von *MuseScore* noch experimentell.

WAV Audio (*.wav)

WAV (Waveform Audio Format) ist ein unkomprimiertes Audio-Format das von Microsoft und IBM entwickelt wurde, aber von einer großen Vielfalt von Software für Windows, Mac OS und Linux unterstützt wird. Es ist ideal geeignet um Audio-CDs herzustellen, da beim Speichern in diesem Format kein Qualitätsverlust auftritt. Die Größe der Dateien macht es jedoch schwierig dieses Format zum Austausch über E-Mail

oder im Internet zu verwenden. Diese Export-Option ist erst ab MuseScore-Version 0.9.5 oder neuer verfügbar.

FLAC Audio (*.flac)

Free Lossless Audio Codec (FLAC) ist ein komprimiertes Audio-Format. FLAC-Dateien haben ungefähr die Hälfte der Größe von unkomprimierten Audio-Dateien, die Komprimierung ist jedoch verlustfrei, die Originalqualität bleibt erhalten. Windows und Mac OS haben keine eingebaute Unterstützung für FLAC, aber Software wie zum Beispiel der [VLC media player](#) kann FLAC-Dateien auf jedem Betriebssystem abspielen. Dieses Format steht ab Version 0.9.5 oder später zur Verfügung.

Ogg Vorbis (*.ogg)

Ogg Vorbis wurde als patentfreier Ersatz für das beliebte MP3-Format entwickelt. Wie auch MP3-Dateien sind Ogg-Vorbis-Dateien vergleichsweise klein (oftmals ein Zehntel der Größe unkomprimierter Dateien), aber ein gewisser Qualitätsverlust tritt dabei auf. Windows und Mac OS haben keine eingebaute Unterstützung für Ogg-Vorbis. Der [VLC Media Player](#) und Firefox 3.5 oder neuer können Ogg-Vorbis Dateien auf allen Betriebssystemen wiedergeben. Dieses Format steht ab Version 0.9.5 oder später zur Verfügung.

Partitur Online mit anderen teilen

Gehen Sie zu <http://musescore.com/sheetmusic>, um sich andere Partituren von MuseScore anzusehen.

Sie können Ihre Partituren online bei MuseScore.com speichern und mit anderen teilen.

Sie haben die Wahl Ihre Partituren privat für Ihren persönlich Zugriff, von jedem beliebigen Computer aus, zu speichern oder ihn öffentlich oder auch nur für Freunde, Band Mitglieder, etc. zum Anschauen und Herunterladen zur Verfügung zu stellen. Mit MuseScore.com können Sie die Partituren anschauen und im Web Browser wiedergeben, es ist sogar möglich sie mit YouTube Videos zu synchronisieren. Für die Benutzung außerhalb eines Web Browsers können Sie die Partituren in verschiedenen Formaten herunterladen (incl. PDF, MIDI, MusicXML und dem original MuseScore Format).

Hinweis: MuseScore.com ist bisher ausschließlich in englischer Sprache verfügbar. Die relevanten Menus und Dialoge in MuseScore sind seit Version 1.2 auch in Deutsch verfügbar. Die Bilder unten zeigen noch die englische Version.

Konto anlegen

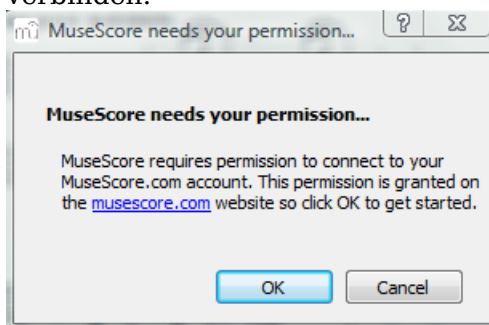
1. Besuchen Sie [MuseScore.com](https://musescore.com) und klicken auf [Create account](#)
2. Wählen Sie sich einen Benutzernamen, geben eine gültige E-Mail Adresse ein und drücken dann "Create new account"
3. Warten Sie ein paar Minuten auf eine E-Mail vom MuseScore.com Support. Wenn keine E-Mail ankommt, überprüfen Sie Ihren Spam-Ordner
4. Klicken Sie auf dem Link in der E-Mail und besuchen Ihr [User Profile](#), um Ihr Passwort zu ändern

Partituren direkt aus MuseScore heraus mit anderen teilen

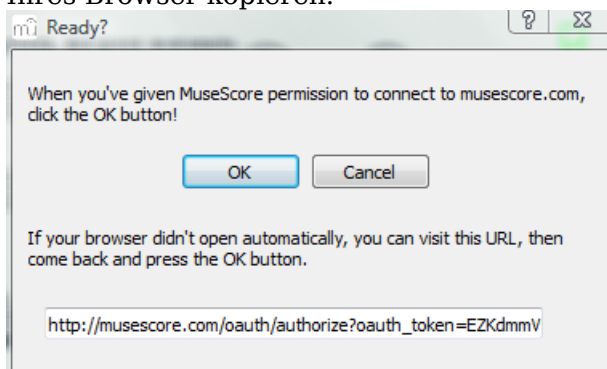
Sie können Ihre Partitur direkt Online speichern über *Datei → Online speichern....* Wenn Sie dies zum ersten Mal tun, müssen Sie sich anmelden.

Erste Anmeldung

1. Gehen Sie zu *Datei → Online speichern...*
2. MuseScore bittet Sie auf OK zu klicken um Ihren Browser zu starten und MuseScore die Erlaubnis zu geben sich mit MuseScore.org zu verbinden.



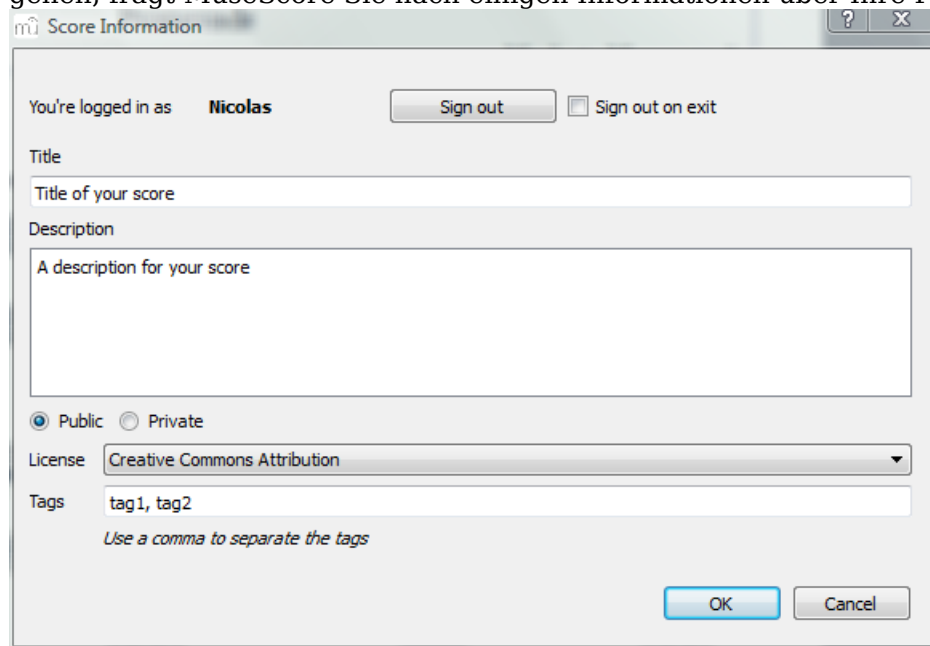
3. Klicken Sie auf OK und Ihr Browser öffnet MuseScore.com. Wenn Sie dort nicht angemeldet sind, geben Sie jetzt Benutzername und Passwort ein und
4. klicken auf "Allow Access"
5. Gehen Sie zurück zu MuseScore, und drücken "OK". Wenn Ihr Browser nicht öffnet, können Sie mittels copy/paste die URL in die Adresszeile Ihres Browser kopieren.



6. MuseScore ist jetzt mit Ihrem Konto bei [MuseScore.com](https://musescore.com) verbunden

Online speichern

Nach Ihrer ersten Anmeldung oder wenn Sie zu *Datei* → *Online speichern...* gehen, fragt MuseScore Sie nach einigen Informationen über Ihre Partitur



1. Der **Titel** ist der Titel der Partitur. Sie können diesen ändern
2. Die **Beschreibung** wird neben Ihrer Partitur angezeigt werden.
3. Sie können wählen, ob die Partitur **jeder** Besucher von MuseScore.com Ihre Partur zur Verfügung gestellt bekommen soll, oder ob sie **privat** sein soll und nur Sie (und von Ihnen dazu eingeladene Gäste) sie sehen können sollen.
4. Wählen Sie eine **Lizenz**. Durch Verwendung einer [Creative Commons Lizenz](#), erlauben Sie den Leuten Ihre Partitur mit bestimmten Einschränkungen zu verwenden.
5. Sie können **Markierungen** hinzufügen, als Hilfe zum Auffinden Ihrer Partitur auf MuseScore.com. Vergessen Sie nicht diese durch Komma voneinander zu trennen.

Eine Partitur zu MuseScore.com hochladen

Sie können Partituren auch direkt zu MuseScore.com hochladen:

1. Klicken Sie auf den [Upload link](#) auf MuseScore.com
2. Hier haben Sie die gleichen Einstellmöglichkeiten, wie mit dem *Datei* → *Online speichern...* Menü
3. Darüber hinaus haben Sie Zugriff auf weitere Informationen wie z.B. **Genre**

Hinweis: Für den Fall, dass Sie Ihr Limit von 5 Partituren erreicht haben, können Sie immer noch über ["Partituren direkt aus MuseScore heraus mit anderen teilen"](#) hochladen. Wenn Sie auch weiterhin über das Web hochladen möchten, müssten Sie zunächst ein Upgrade auf einem [Pro](#)

[Account](#) durchführen.

Eine Partitur auf MuseScore.com bearbeiten

Wenn Sie eine Ihrer Partituren auf MuseScore.com verändern wollen, bearbeiten Sie die MuseScore Datei auf Ihrem Computer und führen die folgenden Schritten aus:

1. Gehen Sie zur [Partituren Seite](#) auf MuseScore.com
2. Klicken Sie auf den "edit" Link
3. In dem Formular können Sie die Partitur Datei ändern, Sie können auch alle Partitur Informationen, wie Titel, Beschreibung, etc. ändern.

Kapitel 3

Notation

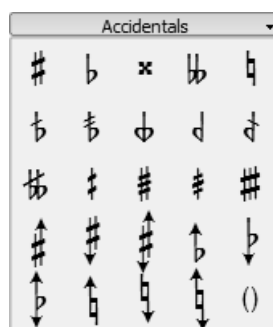
Im vorigen Kapitel "Grundlagen" haben Sie gelernt, wie die [Noteneingabe](#) funktioniert und wie Sie mit der [Werkzeugpalette](#) umgehen. Das folgende Kapitel "Notation" befasst sich mit unterschiedlichen Arten der Darstellung von Noten in Ihrer Partitur und weiterführenden Details zu Fragen der musikalischen Notation.

Versetzungszeichen (Akzidentien)

Versetzungszeichen (oder Akzidentien) werden solche Vorzeichen genannt, die sich nicht am Anfang eines Abschnitts oder Stückes als Tonartvorzeichnung befinden, sondern im Stück vor einzelnen Noten und deren Tonhöhe beeinflussen, dazu gehören unter anderem beispielsweise das Kreuz, das Be, sowie das Auflösungszeichen. Ein Versetzungszeichen gilt für den Ton vor dem es steht für die restliche Dauer des Taktes, es kann aber durch ein anderes Versetzungszeichen wieder aufgehoben werden.

Versetzungszeichen können durch Ziehen eines Versetzungszeichensymbols von der Versetzungszeichenpalette auf eine Note gesetzt oder verändert werden.

Wenn Sie nur die Tonhöhe einer Note verändern wollen können Sie auch die Note selektieren und dann:



- ↑ Erhöht die Note um einen Halbton, die Schreibweise mit Kreuzen wird dabei bevorzugt.
- ↓ Erniedrigt die Note um einen Halbton, die Schreibweise mit B's wird dabei bevorzugt.
- *Strg*+↑ Erhöht die Note um eine Oktave.
- *Strg*+↓ Erniedrigt die Note um eine Oktave.

Ab Version 0.9.6 können Sie einem bestehenden Versetzungszeichen Klammern hinzufügen, um es zu einer Warnakzidenzie zu machen. Ziehen Sie hierzu das Klammersymbol aus der Versetzungszeichenpalette auf die Akzidentie, die Sie einklammern möchten. Um die Klammern wieder zu entfernen, markieren Sie das Versetzungszeichen und drücken Sie *Delete*.

MuseScore wählt automatisch die Position der Note und evtl. ein Versetzungszeichen. Wenn Sie damit nicht einverstanden sind oder einfach nur ein Sicherheitsvorzeichen setzen wollen, dann können Sie immer noch manuell ein Vorzeichen aus der Vorzeichenpalette auf die Note ziehen und die Automatik damit überstimmen. Wenn anschließend wieder die Tonhöhe verändert wird, geht diese manuelle Wahl natürlich verloren.

Die Menüfunktion *Noten → Versetzungszeichen neu berechnen* versucht, die Vorzeichen der gesamten Partitur neu zu berechnen.

Weblinks

- [Versetzungzeichen](https://de.wikipedia.org) auf de.wikipedia.org

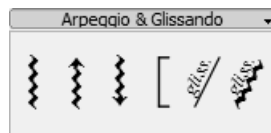
Arpeggios

Notation

Ein Arpeggio wird meistens als eine gewellte vertikale Linie vor einem Akkord notiert, es gibt aber auch andere Formen, ein Arpeggio darzustellen.

Erstellen

Arpeggios werden durch Ziehen eines Arpeggiosymbols aus der Arpeggiotabelle auf einen Notenkopf eines Akkords gesetzt.



Ab Version 0.9.5 können Sie die Länge einer Arpeggiolinie ändern, indem Sie einen Doppelklick darauf machen und die Markierung entsprechend verschieben. Siehe auch [Bearbeitungsmodus](#).



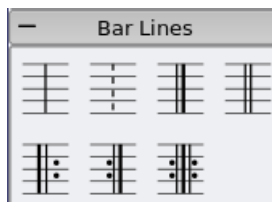
Weblinks

- [Arpeggio](https://de.wikipedia.org) auf de.wikipedia.org

Taktstriche

Taktstrichart ändern

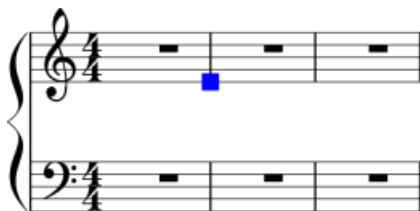
Taktstriche werden per Drag&Drop aus der Taktstrich-Palette in die Partitur eingefügt. Ziehen Sie hierzu mit der Maus die gewünschte Taktstrichart auf einen Taktstrich in ihrer Partitur, um ihn zu ersetzen.



Um einen Taktstrich unsichtbar zu machen, klicken sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen sie *Unsichtbar machen*.

Systemübergreifende Taktstriche

Um Taktstriche zu verwenden, die sich über mehrere Notenzeilen erstrecken, machen sie einen Doppelklick auf einen beliebigen Taktstrich um seine Länge zu verändern (siehe [Bearbeitungsmodus](#)).



Klicken Sie auf die blaue Markierung und ziehen Sie sie zur darunterliegenden Notenzeile. Sobald Sie den Bearbeitungsmodus verlassen (z.B. per Mausklick auf eine freie Stelle in Ihrer Partitur) werden alle Taktstriche Ihrer Partitur entsprechend angepasst.



Siehe auch: [Takte bearbeiten](#)

Balken

Automatische Balken in MuseScore

Balken werden automatisch gesetzt. Diese Automatik kann mit manuell gesetzten Hinweisen gesteuert werden. Ziehen Sie dazu das passende Symbol von der Balken-Palette auf die Note, deren Balkenverhalten geändert werden soll.



Sie können auch zuerst eine Note auswählen und dann auf das Balkensymbol doppelklicken.



Beginnt einen Balken an dieser Note.

Ein Balken wird an dieser Note nicht beendet.

Diese Note soll nicht verbalkt werden.

Beginnt eine neue Balkenebene an dieser Note.

Siehe auch

- [Systemübergreifende Balkung](#)

Klammern

Entfernen

Wählen Sie die Klammer aus und drücken Sie *Entf.*

Einfügen

Ziehen Sie ein Klammersymbol aus der Klammern-Palette in den freien Bereich des ersten Taktes in einem System.



Ändern

Ziehen Sie ein Klammersymbol aus der Klammern-Palette auf eine bestehende Klammer in Ihrer Partitur.

Bearbeiten

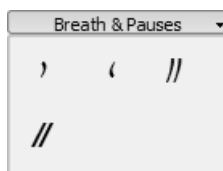
Mit einem Doppelklick auf eine Klammer kommen Sie in den [Bearbeitungsmodus](#). Sie können nun die Höhe der Klammer verändern um die Klammer auf mehrere Notenzeilen zu erweitern.

Horizontale Position

Wenn Sie eine Klammer nach links oder rechts verschieben möchten, machen Sie einen Doppelklick auf eine Klammer um in den Bearbeitungsmodus zu gelangen und drücken Sie *Umschalt* + ← oder *Umschalt* + → um sie nach links oder rechts zu bewegen.

Atemzeichen

Um ein **Atemzeichen** zu setzen, ziehen Sie es von der Atemzeichenpalette auf eine Note der Partitur. Das Atemzeichen wird hinter der Note platziert. Bis zur Version 0.9.5 werden Atemzeichen *vor* der Note platziert auf die Sie gezogen werden.



Ein Atemzeichen in der Partitur:



Zäsuren werden auf die gleiche Weise gesetzt und sind ab Version 0.9.6 verfügbar.

Schlüssel

Durch Ziehen eines **Schlüssels** von der Schlüsselpalette auf einen Takt oder einen Schlüssel der Partitur kann ein neuer Schlüssel erzeugt oder ein vorhandener verändert werden. Verwenden Sie *F9* (Mac: *⌘+⌘+K*) um die [Palette](#) anzuzeigen.



Einfügen

Ziehen Sie einen Schlüssel von einer Palette auf einen leeren Teil eines Taktes. Dies erstellt einen Schlüssel am Anfang des Taktes. Wenn Sie einen Schlüssel auf eine Note ziehen, erstellen Sie einen Schlüssel innerhalb eines Takts. Schlüssel, die nicht am Zeilenanfang stehen werden kleiner dargestellt.

Löschen

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

Beachten Sie bitte, dass das Ändern oder Einfügen eines Schlüssels die Tonhöhe der folgenden Noten unverändert lässt, Noten werden entsprechend des neuen Schlüssels verschoben.

Schlagzeugnotation

Beispiel für Schlagzeugnotation:



Die Notation von Schlagzeug beinhaltet oft gleichzeitig vorkommende Noten mit Hälsen nach oben und unten. Wenn Sie mit dem Erstellen von mehreren Stimmen noch nicht so vertraut sind, erhalten Sie einen Überblick unter [Stimmen](#).

Die Besonderheiten zur Schlagzeugnotation können Sie im Folgenden erfahren.

MIDI-Keyboards

Am einfachsten lassen sich Schlagzeugnoten mit einem MIDI-Keyboard einfügen. Die meisten MIDI-Keyboards haben Schlagzeugsymbole über den entsprechenden Tasten. Wenn Sie die Taste z.B. für die Hi-Hat drücken, wird in MuseScore die richtige Note eingefügt werden. Dabei wird von MuseScore automatisch auf die passende Richtung des Notenhalses und den entsprechenden Notenkopf geachtet.

Computer-Tastatur

nur wenige Schlagzeuginstrumente:

- c für Bass-Drum
- d für Ride

Maus

Die Mauseingabe für Schlagzeuginstrumente ohne absolute Tonhöhen funktioniert nicht so, wie man es von anderen Instrumenten kennt. Daher hier die entsprechenden Schritte:

1. Wählen Sie eine Note oder Pause im Takt an. Bitte vergewissern Sie sich, dass die Palette für Schlagzeug leer bleibt, bis Sie diesen Schritt durchgeführt haben.
2. Drücken Sie "N", um zur Noteneingabe überzugehen
3. Wählen Sie die Notenlänge aus der Werkzeugleiste zur Noteneingabe an
4. Wählen Sie in der [Palette](#) für Schlagzeug eine Note (wie z.B. Bass-Drum oder Snare) an
5. Klicken Sie nun in den Schlagzeugtakt, um die Note einzufügen

Weblinks

- [Video tutorial: Drum Parts](#) (englisch)

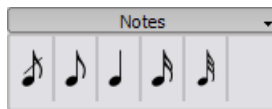
Vorschlagsnoten

Ein **kurzer Vorschlag** (Acciaccatura) wird als kleine Note mit durchgestrichenem Hals vor der sogenannten Hauptnote notiert. Ein **langer Vorschlag** (Appoggiatura) ist nicht durchgestrichen.

Erstellen

Vorschlagsnoten werden durch Ziehen eines Symbols aus der Vorschlagsnoten-[Palette](#) auf eine Hauptnote gesetzt. (Bis zur Version 0.9.5 hieß diese Palette nur „Noten“).

Wenn Sie die Dauer einer Vorschlagsnote im Nachhinein ändern möchten, klicken Sie auf die Vorschlagsnote, so dass sie ausgewählt ist, und wählen Sie eine Tondauer aus der Symbolleiste oder per Tastaturkürzel (1 ... 9 (siehe [Noteneingabe](#))).



Weblinks

- [Kurzer Vorschlag](#) und [Langer Vorschlag](#) auf de.wikipedia.org

Crescendo-Gabeln

Gabeln gehören zu den [Linien](#)-Objekten.

Für das Erzeugen einer Gabel muss zunächst eine Note ausgewählt werden, um den Startpunkt zu markieren.

- *H* erzeugt eine Crescendo-Gabel
- *Umsch+H* erzeugt eine Diminuendo-Gabel (Decrescendo-Gabel)

Gabeln können auch durch Ziehen eines Gabelsymbols aus der Linienpalette auf eine Note platziert werden.

H erzeugt eine Crescendo-Gabel:



Doppelclick schaltet in den Editier-Modus:



Umsch+rechts verschiebt den End-Anker:



rechts verschiebt den Endpunkt:



Tonart

Tonarten, bzw. die entsprechenden Vorzeichen, können gesetzt oder verändert werden, indem ein Symbol aus der Tonartenpalette auf einen Takt oder einen bereits bestehenden Satz von Vorzeichen in der Partitur gezogen wird.



F9 zeigt das Palettenfenster.

Verändern

Ziehen Sie hierzu ein Tonartsymbol von der Tonartenpalette auf ein bestehendes Tonartsymbol in Ihrer Partitur.

Zufügen

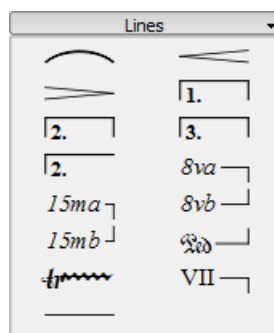
Ziehen ein Tonartsymbol von der Tonartenpalette auf einen leeren Teil eines Taktes. Dies erzeugt einen Tonartwechsel am Anfang des Taktes.

Entfernen

Wählen Sie das Tonartsymbol in Ihrer Partitur aus, das Sie löschen möchten und drücken Sie dann *Entf*.

Linien

Die **Linienpalette** funktioniert wie die anderen [Paletten](#) mit "Drag-and-Drop". Verwenden Sie die Maus, um Elemente aus der Palette auf die Partitur zu ziehen und dort an der gewünschten Stelle abzulegen.



Ändern der Länge

Wenn Sie mit Hilfe der Maus die Länge eines Linienelements ändern, bleibt der Anker des Elements bestehen - das heißt, die Linie orientiert sich an derselben Note. Wir empfehlen Ihnen die folgende Methode um Start- und Endpunkte einer Linie zu verschieben:

1. Vergewissern Sie sich, dass sie sich nicht im Noteneingabe-Modus befinden (Sie können den Modus mit *N* wechseln. Mit *Esc* verlassen Sie den Noteneingabemodus).
2. Machen Sie einen Doppelklick auf das Linienelement, dessen Länge oder Ankerpunkte Sie ändern möchten. Es erscheinen eine Start- und eine Endmarkierung der Linie.
3. Wählen Sie mit der Maus per einfachem Klick eine der beiden Markierungen aus
4. Bewegen Sie die Markierung mit den Pfeiltasten wie folgt
 - \uparrow *Shift* + \leftarrow und
 - \uparrow *Shift* + \rightarrow um den Ankerpunkt um eine Note (bzw. einen Takt) zu verschieben
5. Um die Markierungen zu verschieben, die Ankerpunkte aber unverändert zu lassen, verwenden Sie nur die Pfeiltasten
 - \leftarrow und
 - \rightarrow um die Markierungspunkte zu verschieben.
 - Benutzen Sie *Strg* + Pfeiltasten für die Feinjustierung der Position.

See also: [Crescendo-Gabeln](#), [Volta \(Wiederholung\)](#)

Ganztaktpausen

Ganztaktpausen



Wenn ein Takt keine Noten enthält wird eine Ganztaktpause verwendet.

Um eine Ganztaktpause zu erstellen, wählen Sie einen Takt aus und drücken Sie *Entf*. Alle Noten und Pausen in diesem Takt werden entfernt und durch eine Ganztaktpause ersetzt.

Mehrtaktpausen



Mehrtaktpausen werden üblicherweise in Einzelstimmen verwenden, um eine längere Pause des Instruments anzuzeigen.

Mehrtaktpausen verwenden

1. Wählen Sie im Menü *Format* → *Format-Stilvorgaben bearbeiten...*
2. Wählen Sie im Auswahlfeld auf der linken Seite „Partitur“
3. Aktivieren Sie „Mehrtaktpausen erstellen“

Einschränkungen

Die Format-Option wandelt automatisch alle leeren Bereiche der Partitur in Mehrtaktpausen um. Aktivieren Sie diese Option deshalb erst, wenn Sie alle Noten in der Partitur eingegeben haben.

Bis zur Version 0.9.5 fand kein automatischer Umbruch an bestimmten Stellen wie doppelten Taktstrichen, Tonartwechseln oder Probenmarkierungen statt. Dies wurde in neueren Versionen von MuseScore behoben. Wie Sie dieses Problem umgehen können erfahren Sie im Abschnitt „Mehrtaktpausen aufbrechen“ im Kapitel [Takte bearbeiten](#).

Wiederholungen

- Einfache Wiederholungen
- [Volta](#)
- Coda

Einfache Wiederholungen

Anfang und Ende einfacher Wiederholungen können durch Setzen entsprechender [Taktstriche](#) definiert werden.

Im letzten Takt einer Wiederholung kann unter "[Eigenschaften](#)" die Anzahl der vorgesehenen Wiederholungen gesetzt werden. Soll eine Wiederholung beim zweiten Mal etwas anders gespielt werden, so können die Varianten mit einer [Volta](#) gekennzeichnet werden.

Sprünge

Sprünge bestehen im Allgemeinen aus drei Teilen:

- springe nach *Marke*
- spiele bis *Marke*
- weiter ab *Marke*

Marken sind Namen, die wir einer Taktposition geben. Zwei Sprungmarken ("Anfang", "Ende") bezeichnen den Anfang und das Ende eines Stückes und müssen nicht speziell vereinbart werden.

Beispiele:

Bei der Sprunganweisung *Da Capo* springt die Wiedergabe an den Anfang und spielt das gesamte Stück noch einmal (bis zur impliziten *Ende*-Marke).

Bei der Sprunganweisung *Da Capo al Fine* springt die Wiedergabe an den Anfang, um dann bis zur Marke *Fine* zu spielen.

Dal Segno al Fine (oder *D.S. al Fine*) springt zur *Segno*-Marke und spielt dann bis zur Marke *Fine*

Dal Segno al Coda springt zur *Segno*-Marke und spielt dann bis zur ersten *Coda*-Marke. Das Spiel wird dann an der zweiten *Coda*-Marke fortgesetzt. Die Eigenschaften der Sprünge werden per Rechtsklick an der *D.S. al Coda*-Marke eingestellt.

Siehe auch: [Volta](#)

Weblinks

- [Video tutorial: Codas](#) (englisch)

Bindebögen

Ein **Bindebogen** ist eine gebogene Linie, die zwei oder mehrere Noten überspannt, und wird üblicherweise verwendet um anzuzeigen, dass die Noten unter dem Bogen gebunden gespielt werden sollen. Wenn Sie zwei Noten derselben Tonhöhe verbinden möchten, siehe [Haltebogen](#).

Erstellung

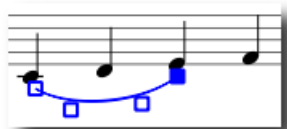
1. Verlassen Sie den [[Noteneingabemodus] und wählen Sie die erste Note aus:



2. Erstellen Sie einen Bogen mit S:



3. Umschalt ⬆⬆ + → bewegt das Ende des Bogens zur nächsten Note:



4. Mit x können wählen ob der Bogen über oder unter den Noten erscheinen soll:



5. *Esc* beendet den Bogen-Bearbeitungsmodus:



Anpassungen

Im Bearbeitungsmodus erscheinen sogenannte „Anfasser“, Sie können sie mit der Maus verschieben. Die beiden äußeren Anfasser bestimmen Start- und Endpunkt des Bogens, mit den beiden inneren können Sie die Höhe des Bogens verändern.

Ein Bogen kann mehrere Systeme oder sogar Seiten überspannen. Der Start- und Endpunkt eines Bogens ist jeweils an einer Note verankert. Wenn Noten wegen Änderungen im Layout ihre Position in der Partitur ändern, werden Bögen mitbewegt und die Größe angepasst.

Diese Beispiel zeigt einen Bindebogen, der vom Bass- zum Violinschlüssel reicht. Selektieren Sie die erste Note mit dem Maus, drücken die *Strg* Taste, wählen die letzte Note für den Bindebogen und drücken *S*, um diesen hinzuzufügen.



Anmerkung: Es ist nicht möglich, den Ankerpunkt eines Bogens mit der Maus zu verändern. Verwenden Sie *Umschalt* + *←* oder *→* die Ankerpunkte für Bogenbeginn und -ende festzulegen.

Gestrichelte Bögen

Gestrichelte Bögen werden oft in Liedern mit mehreren Strophen verwendet, um Unterschiede in der Silbenverteilung der einzelnen Strophen anzuzeigen. Gestrichelte Bögen können außerdem auf Vorschläge eines Herausgebers zurückgehen (um eine unterscheidbare Darstellung zur Originalbogensetzung des Komponisten zu ermöglichen). Um einen Bogen gestrichelt darzustellen, machen Sie einen Rechtsklick auf den Bogen und wählen Sie *Eigenschaften Bindebogen...*. Es erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie die gewünschte Darstellung wählen können.

See also: [Haltebogen](#), [Bearbeitungsmodus](#).

Haltebögen

Ein **Haltebogen** ist eine gebogene Linie zwischen zwei Noten der selben Tonhöhe. Wenn Sie einen Bogen erstellen möchten, der sich über mehrere Noten erstreckt, siehe [Bindebögen](#).

Erste Methode

Wählen Sie die erste von zwei aufeinanderfolgenden Noten mit der selben Tonhöhe aus



Mit + erstellen Sie einen Haltebogen:



Zweite Methode

Um im [Noteneingabemodus](#) einen Haltebogen zu erstellen, drücken Sie + nachdem Sie die erste Note eingegeben haben.

Taktangaben

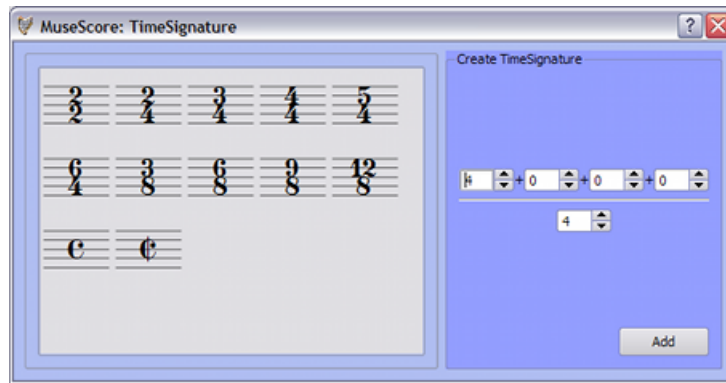
Taktangaben finden Sie in der Palette. Sie können eine Taktangabe auf Ihre Partitur ziehen und an der gewünschte Stelle ablegen (siehe [Palette](#) für eine Beschreibung der Werkzeugpalette in MuseScore).



Wenn Sie eine Taktangabe in der Palette nicht finden können, öffnen Sie im Menü *Einfügen* → *Taktarten...* um Ihre eigene Taktangabe zu erstellen. Sie können die obere und untere Zahlenangabe auf der rechten Seite wählen.

In den meisten Fällen werden Sie nur die erste der oberen Zahl ändern müssen. Die weiteren Angaben werden für zusammengesetzte Takte benötigt, bei diesen werden mehrere obere Zahlen mit einem Pluszeichen

verbunden.



Auftakte

Es gibt Situationen bei denen die tatsächliche Dauer eines Taktes nicht der Taktangabe entspricht. Ein häufiges Beispiel dafür ist ein Auftakt. Wie Sie die effektive Dauer eines Taktes ändern (hierbei wird keine Taktwechsel angezeigt), Sie unter [Takte bearbeiten](#) im Abschnitt Eigenschaften nachlesen.

Tremolo

Mit Tremolo wird eine schnelle Wiederholung von Noten bezeichnet. Es wird durch ein bis drei schräge Balken am Notenhals einer Note oder beim Zwei-Noten-Tremolo zwischen den Noten dargestellt.

Für Ein- und Zwei-Noten-Tremoli gibt es jeweils getrennte Symbole in der Tremolopalette.



Bei einem Zwei-Noten-Tremolo hat jede Note den Wert der gesamten Dauer des Tremolo. Für ein Tremolo mit der Dauer einer halben Note müssen sie zunächst jedoch zwei Viertelnoten eingeben. Nach dem Ziehen des Tremolosymbols auf die erste Note werden die Notenwerte automatisch verdoppelt.

N-tolen (Triolen)

N-tolen werden verwendet, wenn übergeordnete Notenwerte anders als durch die Taktart vorgegeben in nächstkleinere Notenwerte geteilt werden sollen. Eine Triole in einem gerade Takt beispielsweise teilt den nächstgrößeren Notenwert in 3 statt 2 Teile. Beispiele für N-tolen sind: Duole, Triole, Quintole.

N-tolen werden als kleine Ziffer unter oder über einer Gruppe von Noten

notiert, wahlweise durch eckige Klammern gekennzeichnet.

Erstellen

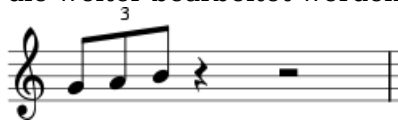
Wenn Sie eine **Triole** eingeben möchten, erstellen Sie zunächst eine Note mit der **Gesamtdauer** der Triole. Beispielsweise hat eine Triolengruppe von Achtelnoten eine Gesamtdauer einer Viertelnote



Markieren Sie diese Note und wählen Sie aus dem Menü *Noten* → *N-tolen* → *Triole*. Die Ausgewählte Note wird in eine Triole umgewandelt, die aus drei Noten des nächstkleineren Notenwerts besteht.



die weiter bearbeitet werden kann



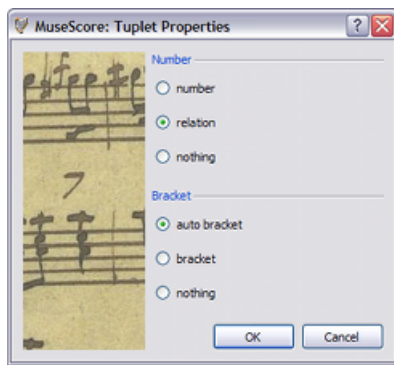
Noteneingabemodus

Im [Noteneingabemodus](#) funktioniert die Eingabe von Triolen etwas anders. Ab Version 0.9.5 müssen Sie erst die gewünschte Länge, dann die Tonhöhen eingeben.

1. Starten Sie den Noteneingabemodus mit *n*
2. Vergewissern Sie sich, dass sich die Eingabemarkierung an der Stelle befindet, wo Sie die Triole eingeben möchten (Sie können die Markierung mit den Pfeiltasten bewegen)
3. Wählen Sie Viertelnoten als Tondauer aus. Klicken Sie hierzu auf die Viertelnote in der Symbolleiste, oder drücken Sie *5*
4. Erstellen Sie eine Triole. Klicken Sie hierzu im Menü auf *Noten* → *N-tolen* → *Triolen*, oder drücken Sie *Ctrl+3* (Mac: *⌘+3*)
5. Beachten Sie, dass automatisch Achtelnoten zur Eingabe ausgewählt wurden. Geben Sie nun Noten ein

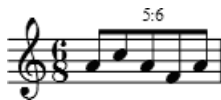
Eigenschaften

Um das Aussehen einer N-tole zu ändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie *Eigenschaften N-tole...*



Im Auswahlfeld „Nummer“ können Sie wählen, ob die N-tel Sie eine Zahl, ein Verhältnis, oder keine Bezeichnung tragen soll.

Die Auswahl Klammer, gibt Ihnen die Möglichkeit das Anzeigen einer Klammer mit „Klammer“ oder „keine“ selbst einzustellen. Wenn Sie „automatisch“ wählen, wird bei N-tupeln, die Noten ohne Balken enthalten, eine Klammer angezeigt, sonst nicht.



Weblinks

- [Triole](https://de.wikipedia.org/wiki/Triole) auf de.wikipedia.org
- [How To Create Triplets in MuseScore](#) [video] (englisch)

Stimmen

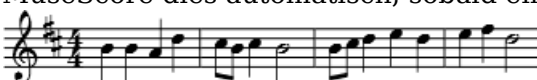
Stimmen werden benötigt, wenn in einer Notenzeile mehrere Noten übereinander stehen sollen, die unterschiedliche Längen haben. Bis zu vier Stimmen können in unabhängigen Rhythmen in einer Zeile notiert werden.



Vorgehensweise


1. Beginnen Sie mit der Eingabe der obersten Stimme (das sind alle Noten, deren Hälse später nach oben zeigen sollen)
2. Bei der Eingabe können die Notenhälse noch nach unten zeigen, ab der Version 0.9.4 ändert MuseScore dies automatisch, sobald eine zweite

Stimme dazukommt.



3. Wenn Sie Noten anstelle der Maus mithilfe der Tastatur oder eines MIDI-Keyboards eingeben, bewegen Sie die Eingabemarke mit dem *Linkspfeil* auf ihrer Tastatur, um zum Anfang der Notenzeile

zurückzukehren.

4. Wählen Sie per Klick auf "2"  in der Symbolleiste (oder Strg+I Strg+2 auf der Tastatur) den Eingabemodus für die zweite Stimme
5. Geben Sie die Noten für die untere Stimme ein
6. Nachdem Sie alle Noten eingegeben haben, sollte ihre Notenzeile wie folgt aussehen:



Wann Stimmen benötigt werden

- Wenn Sie in einem Akkords innerhalb einer Notenzeile Noten mit Hälsen in unterschiedlicher Richtung benötigen
- Wenn mehrere Noten gleichzeitig in einer Notenzeile mit unterschiedlichen Rhythmen dargestellt werden sollen, dies gilt für alle Töne die gleichzeitig erklingen, aber unterschiedliche Längen haben ebenso wie Pausen die über oder unter anderen gleichzeitig erklingenden Noten notiert werden sollen

Versteckte Pausen (Platzhalter)

Um eine Pause zu verstecken, machen Sie einen Rechtsklick auf die Pause und wählen Sie *Unsichtbar machen*. Wenn Sie *Ansicht → Unsichtbares anzeigen* aktiviert haben, sehen Sie versteckte Pausen weiterhin grau eingefärbt. Beim Drucken werden versteckte Pausen nicht ausgegeben.

Volta

Soll in einer Wiederholung beim zweiten mal das Ende etwas anders gespielt werden, dann verwendet man die normalen Wiederholungszeichen und kennzeichnet die beider Endvarianten mit Klammern:



Die Klammern können auch mehr als einen Takt überspannen. Durch Doppelclick auf eine Klammer kommen wir in den [Bearbeitungsmodus](#) und können die Anfasser mit den Kommandos

- *Umsch+Rechts* um einen Takt nach rechts
- *Umsch+Links* um einen Takt nach links

verschieben. Durch diese Kommandos wird das "logische" Ende bzw. der Anfang verschoben, die bestimmen, welche Takte die Volta umklammert.

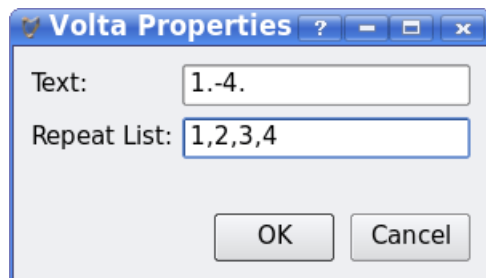
Andere Kommandos im Bearbeitungsmodus verschieben die Anfasser auch, haben jedoch keine Auswirkungen bei der Wiedergabe der Wiederholungen sondern wirken nur optisch. Wird der Anfang oder das Ende einer Voltaklammer verschoben, dann zeigt eine gestrichelte Linie von der logischen Voltaposition zur aktuellen Position.



Eigenschaften

Wiederholungsliste

In der Wiederholungsliste wird angegeben, in welcher Wiederholung die Volta gespielt werden soll. Gibt es mehrere Wiederholungen und soll die Volta in mehreren Wiederholungen gespielt werden, dann müssen sie einzeln per Komma getrennt aufgeführt werden.



Text

Über den Eigenschaften Dialog lässt sich ein beliebiger Text für die Volta einstellen. Der Text sollte natürlich mit der Liste der Wiederholungen korrespondieren.



Weblinks

- [Vidoe tutorial: Repeats, 1st and 2nd time endings](#) (englisch mit deutschen Untertiteln)


Kapitel 4

Sound und Wiedergabe


MuseScore unterstützt die Audio-Wiedergabe von Partituren und das Abspielen von Noten bei der Eingabe. Dieses Kapitel beschreibt die Benutzung der Wiedergabe-Funktionen und die Erweiterung von MuseScore um zusätzliche Instrumentenklänge (SoundFonts).

Wiedergabemodus


MuseScore besitzt einen integrierten Sequenzer sowie einen Synthesizer, um die Partitur wiedergeben zu können.

Durch Drücken des Wiedergabe-Buttons  wird der Wiedergabemodus gestartet. Im Wiedergabemodus sind die folgenden Befehle verfügbar:

- *Leertaste* Start/Stop
- *←* zum vorherigen Akkord
- *→* zum nächsten Akkord
- *Strg+←* zum vorherigen Takt
- *Strg+→* zum nächsten Takt
- *Pos1* zurück zum Anfang
- *F11* zeigt das Wiedergabepult

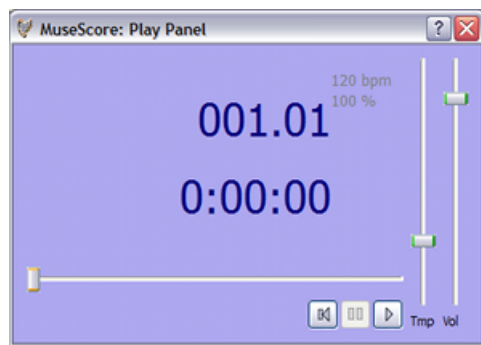
Durch wiederholtes Drücken des Wiedergabe-Buttons  verlassen Sie den Wiedergabemodus wieder.

MuseScore nimmt die Wiedergabe an der Stelle wieder auf, an der Sie angehalten haben. Wenn Sie eine Note in Ihrer Partitur auswählen, startet MuseScore beim nächsten Mal die Wiedergabe von dort. In der Symbolleiste finden Sie außerdem einen Button, um zum Anfang der Partitur zurückzuspringen.

Um auch die Wiederholungen bei der Wiedergabe abzuspielen, aktivieren Sie den  *Wiederholungen ein-/ausschalten*-Button.

Wiedergabepult

Das Wiedergabepult bietet Ihnen weitere Einstellungen vorzunehmen, wie zum Beispiel die Wiedergabegeschwindigkeit, die Startposition und die Wiedergabelautstärke. Sie finden es auch im Menu unter *Ansicht* → *Wiedergabepult*.



Fehlerdiagnose

Version 0.9.5 oder frühere: Wenn Sie andere Instrumente für die Wiedergabe verwenden möchten als das voreingestellte Klavier, müssen Sie den eingestellten SoundFont unter *Bearbeiten* → *Einstellungen...* → *I/O* ändern. Mehr können Sie darüber im Kapitel [SoundFont](#) erfahren.

Ubuntu und Sound

Wenn Sie Schwierigkeiten mit der Wiedergabe auf einem Ubuntu-System haben, empfehlen wir Ihnen mindestens die MuseScore-Version 0.9.5 oder eine neuere zu verwenden – siehe hierzu die Download-Seite auf musescore.org. Bei Fragen oder Problemen wenden Sie sich bitte an das Support-Forum auf musescore.org.

SoundFont

Ihre MuseScore-Installation beinhaltet einen SoundFont, das ist eine Datei, die Wiedergabe-Klänge für jedes Instrument enthält. Es gibt SoundFont speziell für die Wiedergabe von klassischer Musik, Jazz oder Pop-Musik, SoundFont können sich erheblich Größenunterschiede aufweisen. Neuere MuseScore-Versionen (ab 0.9.6) enthalten einen kleinen Allzweck-SoundFont, Sie finden ihn in der Datei "TimGM6mb.sf2".

Überblick

Eine SoundFont-Datei kann Klänge für eine beliebige Anzahl von Instrumenten enthalten. Es gibt im Internet zahllose frei verfügbare SoundFonts. Wenn Sie einen davon ausprobieren möchten, empfiehlt es sich, einen SoundFont zu verwenden der die 128 Instrumente nach dem [General](#)

[MIDI](#)-Standard (GM) abdeckt. Andernfalls werden Ihre Dateien unter Umständen nicht mit den richtigen Instrumenten abgespielt, wenn Sie auf einem anderen Rechner abspielen.

Die Dateigrößen und die Klangqualität von SoundFonts, die Sie im Internet finden, sind sehr unterschiedlich. Als Faustregel können Sie davon ausgehen, dass größere SoundFonts auch eine bessere Qualität mit sich bringen. Es kann allerdings sein, dass eine zu große SoundFont-Datei auf Ihrem System nicht funktioniert. Wenn Ihnen MuseScore nach der Installation eines neuen SoundFonts zu langsam vorkommt, oder die Wiedergabe von Partituren nicht reibungsfrei läuft, versuchen Sie es mit einem kleineren SoundFont. Im folgenden sind drei verbreitete SoundFonts unterschiedlicher Größe beschrieben:

- FluidR3_GM.sf2 (141 MB unkomprimiert), download [Fluid-soundfont.tar.gz \(129 MB\)](#)
- MagicSF_ver2.sf2 (67.8 MB unkomprimiert), hierzu [Big SoundFonts](#) (englisch)
- TimGM6mb.sf2 (5.7 MB unkomprimiert), download [modified TimGM6mb.sf2](#) (Mit freundlicher Genehmigung von [Tim Brechbill](#))

Komprimierung

SoundFont-Dateien können sehr groß sein und werden deswegen üblicherweise in komprimierter Form zum Download angeboten, erkennbar unter anderen an den Dateiendungen .zip, .sfArk, oder .tar.gz. Diese Dateien müssen vor ihrer Verwendung erst entpackt werden.

- ZIP ist ein Standard-Komprimierungsformat das auf den meisten Betriebssystemen verfügbar ist.
- sfArk ist ein Format, das speziell für die Komprimierung von SoundFonts entwickelt wurde. Verwenden Sie zum Dekomprimieren bitte die [sfArk-Software](#).
- .tar.gz ist ein in der Linux/Unix-Welt verbreitetes Komprimierungsformat. Windows-Benutzer können das freie [7-zip](#) zum entpacken verwenden, das auch die meisten anderen gängigen Komprimierungsformate unterstützt. In diesem Fall beachten Sie bitte, dass ein .tar.gz-Archiv zweimal entpackt werden muss (GZip und TAR).

MuseScore-Einstellungen

Nachdem Sie einen SoundFont heruntergeladen und entpackt haben, müssen Sie ihn in MuseScore einbinden. Speichern Sie den SoundFont in einem Ordner Ihrer Wahl und nehmen Sie die folgenden Einstellungen in MuseScore vor:

Go to *Ansicht* → *Synthesizer*. Der eingestellte Pfad zur voreingestellten SoundFont-Datei hängt vom Betriebssystem ab und sieht in etwa wie folgt

aus:

- Windows: C:/Programme/MuseScore//sound/TimGM6mb.sf2
- Windows (64-bit): C:/Programme
(x86)/MuseScore//sound/TimGM6mb.sf2
- Mac OS X:
/Applications/MuseScore.app/Contents/Resources/sound/TimGM6mb.sf2
- Linux (Ubuntu): /usr/share/sounds/sf2/TimGM6mb.sf2

Klicken Sie auf das "Öffnen"-Symbol neben dem Eingabefeld für den SoundFont-Pfad und navigieren Sie zu dem Ordner, der Ihre SoundFont-Datei (.sf2) enthält. Wählen Sie Ihre Datei aus und drücken Sie "Öffnen".

MuseScore 0.9.5 oder älter

Wenn Sie Version 0.9.5 oder eine ältere benutzen, öffnen Sie im Dialog *Bearbeiten → Einstellungen...* den Reiter *I/O*.

Der voreingestellte SoundFont ist `:/data/piano1.sf2`. Ersetzen Sie ihn durch den Pfad zu Ihrer neuen SoundFont-Datei (.sf2). Klicken Sie dazu auf das "Öffnen"-Symbol, navigieren Sie zu ihrer Datei und öffnen Sie sie.

Klicken Sie auf "OK" um Ihre Änderungen zu übernehmen und verlassen Sie die Einstellungen. Anschließend müssen Sie MuseScore neu starten, damit der neue SoundFont geladen wird.

Fehlerdiagnose

Wenn die Wiedergabe-Werkzeuge-Leiste in Ihrer Symbolleiste grau und deaktiviert oder nicht sichtbar ist, versuchen Sie den folgenden Ansatz, um die Audio-Wiedergabe wieder zu reparieren.

1. Vergewissern Sie sich, dass im Menü *Ansicht → Wiedergabe* markiert ist. Wenn nicht, klicken Sie ihn an, so dass die Auswahlmarkierung erscheint. Wenn das Problem mit der Wiedergabesymbolleiste weiterhin besteht, versuchen Sie den nächsten Schritt;

Wenn die Wiedergabesymbolleiste nach der Änderung des SoundFonts verschwindet, öffnen Sie im Dialog unter *Edit → Preferences...* den Reiter *I/O* und klicken Sie auf OK, ohne weitere Änderungen vorzunehmen. Nach einem Neustart von MuseScore sollte die Wiedergabesymbolleiste wieder erscheinen. Es handelt sich hierbei um einen bekannten Fehler in der MuseScore 0.9.3 und in früheren Versionen.

Wenn Sie zum ersten Mal den Soundfont ändern, verwenden Sie bitte zunächst einen der obengenannten.

Tempo

Sie können die **Wiedergabegeschwindigkeit** über das **Wiedergabepult** verändern oder über einen **Tempotext** darauf Einfluss nehmen.

Das Wiedergabepult

- Wiedergabepult anzeigen: *Ansicht → Wiedergabepult*
- Bewegen Sie den Tempo-Schieberegler um die Wiedergabegeschwindigkeit (BPM) zu verändern.

Tempotext

- Wählen Sie eine Note aus, über der der Tempotext erscheinen soll
- Rufen Sie im Menü *<Einfügen → Text... → Tempo...* auf
- Wählen Sie einen Voreingestellten Tempotext aus, oder geben Sie eine eigene Bezeichnung ein und passen Sie die Wiedergabegeschwindigkeit (BPM) an.
- Drücken Sie *OK* um das Dialogfenster zu verlassen.

Bestehender Tempotext kann verändert werden, indem sie per Doppelklick auf ein Textelement in den Bearbeitungsmodus wechseln. Im Bearbeitungsmodus können Sie mit *F2* die [Textsymbolpalette](#) aufrufen um Notensymbole (beispielsweise für Metronombezeichnungen) in den Tempotext einzufügen.

Andante ♩ = 75

Die Wiedergabegeschwindigkeit (BPM) eines Tempotextes können Sie nachträglich verändern, indem Sie darauf rechtsklicken und *Eigenschaften Tempotext...* aufrufen.

Beachten Sie bitte: die Tatsächliche Wiedergabegeschwindigkeit kann schneller oder langsamer als der eingestellte Wert Ihres Tempotextes sein, wenn die Wiedergabegeschwindigkeit im Wiedergabepult nicht auf 100% gesetzt ist.

Instrumente und Klang ändern und anpassen

Mischpult

Das Mischpult (Mixer) dient dazu Instrumente, die den einzelnen Notenzeilen zugeordnet sind, zu ändern. Hier kann auch Lautstärke (Vol), Links-Rechts-Balance (Pan), Hall (Reverb), Klang-Vervielfachung (Chorus) für jede Notenzeile verändert werden. Um das Mischpult einzublenden, wählen Sie aus dem Hauptmenü *Ansicht → Mischpult*.



Stummschaltung und Solo

Mit dem *Stumm*-Markierfeld kann eine ganze Notenzeile auf stumm geschaltet werden. Umgekehrt dient das *Solo*-Markierfeld dazu, alle Notenzeilen auf stumm zu schalten außer derjenigen Notenzeile, die als "Solo" markiert wurde.

Zeigerskalen

Klicken Sie auf die Zeigerskalen und ziehen die Maus nach oben, um eine Skala im Uhrzeigersinn zu drehen. Klicken und ziehen Sie nach unten, um im Gegenuhrzeigersinn zu drehen.

Instrumente/Sound

Das Drop-Down-Menü unter "Sound:" listet jedes verfügbare Instrument auf. Die verfügbaren Instrumente hängen vom installierten [SoundFont](#) ab. Diese Eigenschaft ist erst ab MuseScore Version für Windows 0.9.5 oder später verfügbar.

Klangwechsel im Stück

In MuseScore können einige Instrumente mitten im Stück den Klang ändern. Zum Beispiel können Saiteninstrumente von gestrichen zu gezupft (pizzicato) wechseln oder ein Tremolo aufweisen; Trompeten können zu gedämpfter Spielweise (gestopft) wechseln. Das folgende Beispiel erzeugt einen Teil mit gedämpften Trompetenklang, aber die gleiche Vorgehensweise gilt für Pizzicato- oder Tremolo-Teile.

1. Markiere die erste Note des gedämpften Teils
2. Wählen Sie aus dem Hauptmenü *Erzeugen* → *Text* → *Takt gebundener Text*
3. Schreibe *Mute* (oder eine äquivalenten Ausdruck wie *Con Sordino*). Dieser Text dient nur dem angezeigten Notenblatt und hat keinen Einfluss auf die Tonerzeugung in MuseScore
4. Rechts-Klicken Sie auf die eben erzeugte Text-Box *Eigenschaften Notenzeilentext...*
5. Im erscheinenden Dialogkasten markieren Sie das *Kanal* Kästchen
6. Im gleichen Dialogfeld markieren Sie das *mute* Kästchen
7. Klicken Sie auf *OK*, um die Eingabe abzuschliessen und zur Partitur zurückzukehren

Jede Note, welche nach einer so bearbeiteten Note eingegeben wird, wird in MuseScore ebenfalls gedämpft wiedergegeben. Um wieder zu einem ungedämpften Klang zurückzukehren, befolgen Sie obige Vorgehensweise, aber schreiben *Offen* in Schritt 3 und wählen *Normal* in Schritt 6.

Lautstärke

Die Wiedergabelautstärke kann entweder für das ganze Stück im Wiedergabepult geändert werden oder lokal mit Hilfe von Dynamiktexten in der Partitur.

Wiedergabepult

- Wiedergabepult anzeigen: *Ansicht* → *Play Wiedergabepult*
- Ändern der Lautstärke mit den Schiebern

Dynamiktext

Aus der Dynamikpalette auf einen Dynamiktext klicken und ihn auf einen Takt der Partitur ziehen.

Wiedergabelautstärke für einen Dynamiktext einstellen

- Rechts-Klick auf den Dynamiktext, um das Menü zu öffnen.
- "MIDI Properties" auswählen.
- Die "Anschlag" Zahl verändern, höhere Werte für lauter, niedrigere für leiser.

Weblinks

- [Video tutorial: Lyrics, Copying & Dynamics](#)

Kapitel 5

Text

Im vorangegangenen Kapitel wurde bereits die Erstellung von [Text mit Einfluss auf die Wiedergabegeschwindigkeit](#) besprochen, es gibt aber noch verschiedene weitere Texttypen in MuseScore: [Liedtext](#), [Akkordbezeichnungen](#), [Dynamikbezeichnungen](#), [Fingersatz](#), Überschriften und viele andere. Die verschiedenen Textarten werden im Hauptmenü über *Erstellen* → *Text* aufgerufen.

Für kurzen Text ohne weitere Funktionen verwenden Sie am besten Notenzeilen- oder Systemtext. Beide Arten unterscheiden sich darin, ob der Text für nur eine Notenzeile oder das ganze System gültig sein soll.

Text bearbeiten

Ein Doppelklick auf einen Text startet den Bearbeitungsmodus:



Im Bearbeitungsmodus stehen die folgenden Befehle zur Verfügung:

- *Strg+B* (Mac: *⌘+B*) **Fettschrift** ein/aus
- *Strg+I* (Mac: *⌘+I*) *Kursivschrift* ein/aus
- *Strg+U* (Mac: *⌘+U*) Unterstreichen ein/aus
- Cursor bewegen: *Pos1 Ende* ← →
- *Backspace* löscht Zeichen links vom Cursor
- *Entf* löscht Zeichen rechts vom Cursor
- *Eingabetaste* neue Zeile beginnen
- *F2* Zeigt die Textsymbolpalette (siehe unten)

Symbole und Sonderzeichen

Sie können Viertelnoten, Brüche, und andere Sonderzeichen als Symbole in Ihren Text einfügen. In der Textpalette klicken Sie auf das Tastatursymbol



um die Textsymbolpalette zu öffnen



Bestehenden Text bearbeiten

Änderungen an Format-Stilvorgaben haben keinen Einfluss auf bereits existierenden Text. Um die Formatierung von Liedtext zu ändern, machen Sie einen Rechtsklick auf eine Silbe, wählen Sie „Texteigenschaften“ und ändern Sie die Formatierung. Um die Änderungen für den gesamten Liedtext zu übernehmen, aktivieren Sie die Option „auf alle Elemente gleichen Typs anwenden“. **Beachten Sie**, dass dies nicht für Akkordbezeichnungen funktioniert..

Siehe auch: [Akkordbezeichnungen](#), [Liedtext](#), [Rahmen](#), [Bearbeitungsmodus](#)

Textstile

Der Textstil bestimmt das Aussehen eines Textes bei seiner Erstellung

Textformat:

- **Font:** Name der Schriftart, beispielsweise "Times New Roman" oder "Arial"
- **Größe:** Schriftgröße in Punkten
- **Kursiv, Fett, Unterstrichen:** Schrifteigenschaften
- **Anker:** Seite, Zählzeit, Note, Notenzeile, System
- **Ausrichtung:** Horizontal: links, rechts, zentriert; Vertikal: oben, unten, zentriert
- **Offset:** Relative Position (Entfernung) zum Anker
- **Offset Typ:** mm, space, oder Prozent der Seitengröße

Texttypen:

- **Titel, Untertitel, Urheber (Musik), Urheber (Text):** Diese Texttypen sind an der Seite verankert.
- **Fingersatz:** Fingersätze haben ihren Ankerpunkt an der dazugehörigen Note.
- **Liedtext:** Liedtext wird an einer Zählzeit verankert.
- **Akkordbezeichnungen:** Akkordbezeichnungen werden ebenfalls an einer Zählzeit verankert.
- **Akkolade:** Bezieht sich auf alle Notenzeilen die sich in der Akkolade befinden.* Verankert an einer Zählzeit.
- **Notenzeile:** Bezieht sich auf eine einzelne Notenzeile innerhalb einer Akkolade.* Verankert an einer Zählzeit.

* Die Unterscheidung zwischen Akkoladentext und Notenzeilentext ist wichtig für eine Partitur mit mehreren Einzelstimmen. Akkoladentext findet sich in allen Einzelstimmen wieder, Notenzeilentext nur in der dazugehörigen Einzelstimme.

Akkordbezeichnungen

Akkordbezeichnungen können eingegeben werden, indem Sie eine Note auswählen und *Strg+K* drücken. Damit erstellen Sie eine Akkordbezeichnung über dem ausgewählten Akkord.

- Drücken Sie die *Leertaste* um zum nächsten Akkord zu springen.
- *Umschalt↑+Leertaste* zum vorhergehenden Akkord.
- *Strg+Space* Fügt ein Leerzeichen zur Akkordbezeichnung hinzu.

Akkordbezeichnungen können als normaler [Text eingegeben](#) werden. Um ein Kreuz einzufügen, verwenden Sie #, für ein b *b*. Diese Zeichen werden automatisch durch Vorzeichen und Kreuze ersetzt, wenn Sie zum nächsten Akkord springen.

Jazz-Font

Wenn Sie eine der Handschrift ähnlicheren Darstellung bevorzugen, können Sie ab Version 0.9.5 einen Jazz-Font auswählen.



1. Öffnen Sie im Menü *Format → Format-Stilvorgaben bearbeiten...*
2. Wählen Sie im Auswahlfeld auf der linken Seite *Akkordbezeichnungen*
3. Klicken Sie auf der rechten Seite neben dem Eingabefeld („stdchords.xml“) auf das Symbol und öffnen Sie die Datei *jazzchords.xml*

Fingersatz

Um einen Fingersatz zu notieren, wird das entsprechende Symbol aus der Fingersatzpalette auf einen Notenkopf in der Partitur gezogen. Wenn Sie zuerst einen Notenkopf markieren, kann der Fingersatz mit einem Doppelklick hinzugefügt werden. Der Fingersatz kann wie normaler Text [bearbeitet](#) werden.

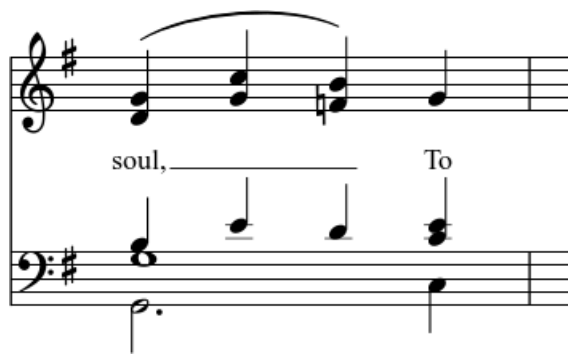
Fingersatz					
0	1	2	3	4	5
p	i	m	a	c	①
①	②	③	④	⑤	⑥

Liedtext

1. Geben Sie zuerst alle Noten ein.
2. Wählen Sie die erste Note aus.
3. Wählen Sie im Menü *Einfügen* → *Text* → *Liedtext*, und geben die den Liedtext für die erste Note ein.
4. Drücken Sie die *Leertaste* am Ende eines Wortes um zur nächsten Note zu gelangen.
5. Durch Drücken von *-* am Ende eine Silbe gelangen Sie ebenfalls zur nächsten Note, die Silben werden durch einen Bindestrich verbunden.
6. *Umschalt+Leertaste* positioniert auf die vorherige Note (Silbe).
7. Mit der *Eingabetaste* (Mac: *Return*) gelangen Sie zur darunterliegenden Liedtextzeile für die nächste Strophe.

A - des - te, fi - del - es,
Can - tet nunc hym - nos
Er - go qui na - tus

Soll eine Silbe über mehrere Noten gesungen werden, so wird dies mit einem Unterstrich angezeigt:



Der Text wird mit *soul, _ _ _ To Esc* erzeugt.

Sonderzeichen

Liedtext kann wie normaler Text [eingegeben](#) werden mit ein paar Ausnahmen. Wenn Sie ein Leerzeichen, einen Bindestrich oder einen Unterstrich innerhalb einer Silbe eingeben möchten, verwenden Sie die folgenden Tastaturkürzel.

- *Strg*+*Leertaste* (Mac: *⌘*+*Leertaste*) fügt ein Leerzeichen in den Liedtext ein
- *Strg*+*-* (Mac: *⌘*+*-*) fügt einen Bindestrich (-) in den Liedtext ein
- *Strg*+*_* (Mac: *⌘*+*_*) fügt einen Unterstrich (_) in den Liedtext ein

Siehe auch: [Text bearbeiten](#), [Akkordbezeichnungen](#).

Weblinks

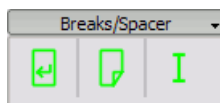
- [Video tutorial: Lyrics, Copying & Dynamics](#) (englisch)

Kapitel 6

Formatierung

Umbrüche

Seiten- oder **Zeilenumbrüche** (system breaks) können durch Ziehen eines entsprechenden Symbols aus der Umbruchpalette auf eine freie Stelle eines Taktes erzwungen werden. Der gesetzte Umbruch wird nach dem gewählten Takt ausgeführt. Die sichtbaren grünen Umbruchmarker dienen nur als Hinweis und erscheinen nicht im Ausdruck.



Manchmal ist es wünschenswert **aufgetrennte Takte** zu haben, also einen Systemumbruch in der Mitte eines Taktes, statt an einem Taktstrich. Wenn Sie zum Beispiel drei Schläge auf einem System und einen Schlag Auftakt im nächsten notieren möchten, müssen Sie zwei Takte mit entsprechend verkürzter effektiver Dauer erstellen. Eine entsprechende Darstellung kann mit irregulären Takten erreicht werden, mehr dazu erfahren Sie unter [Takte bearbeiten](#) in den Abschnitten „Dauer“ und „Irregulär“.

Abstandhalter werden benötigt, um den Abstand zwischen zwei benachbarten Notenzeilen zu vergrößern. Ziehen Sie einen Abstandhalter auf einen Takt **über** dem Bereich, der vergrößert werden soll. Machen Sie einen Doppelklick auf den Abstandhalter und ziehen Sie die Markierung um die Größe zu verändern.

Wenn Sie die Grundeinstellung für den Notenzeilenabstand verändern möchten, können Sie dies unter *Format → Format-Stilvorgaben bearbeiten...* → *Seite*. Abstandhalter verändern nur die Notenzeile, in der sie sich befinden.

Rahmen

Rahmen sind Platzhalter außerhalb der normalen Takte. Sie können leer sein oder Texte oder Bilder enthalten. *MuseScore* kennt zwei Arten von Rahmen:

horizontal

Diese Rahmen unterbrechen ein Notensystem. Ihre Breite ist einstellbar, die Höhe entspricht der aktuellen Systemhöhe. Sie werden z.B. zum Absetzen einer Coda benutzt.

vertikal

Vertikale Rahmen schaffen Platz zwischen oder vor Notensystemen. Ihre Höhe ist einstellbar und ihre Breite entspricht der Systembreite. Sie werden z.B. für Titel, Subtitel oder Komponist genutzt. Beim Erstellen eines Titels wird automatisch ein vertikaler Rahmen vor dem ersten Takt erzeugt, wenn nicht bereits vorhanden.

Rahmen erzeugen

Zunächst muss der Takt ausgewählt werden, *vor* dem ein Rahmen eingefügt werden soll. Das Kommando zum Einfügen von Rahmen befindet sich unter *Erzeugen* → *Takte*.

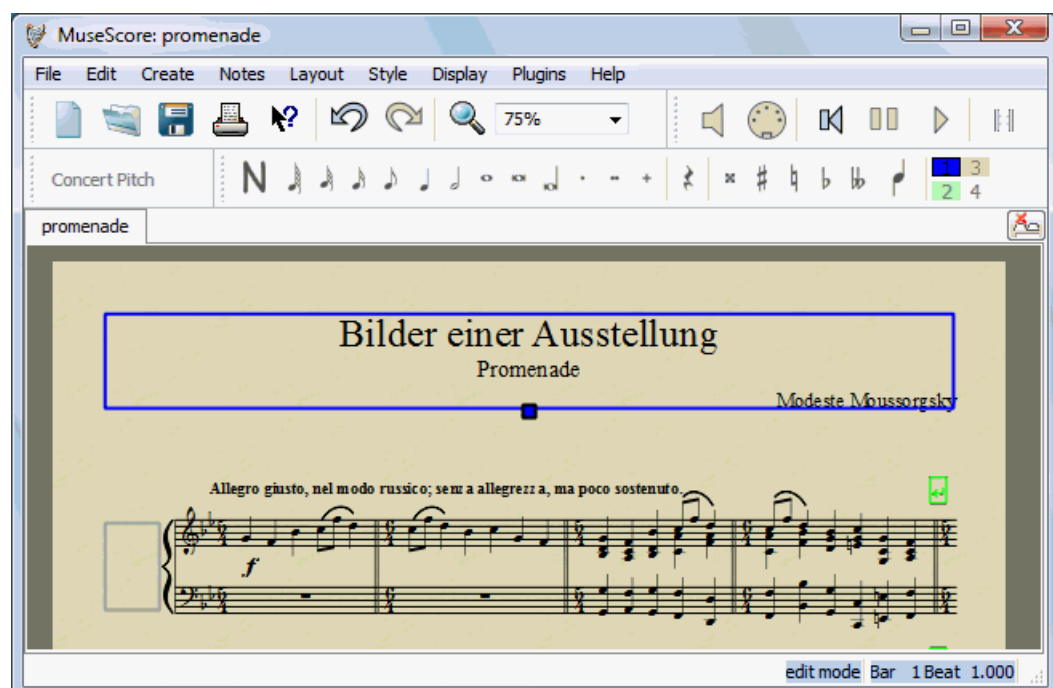
Rahmen löschen

Rahmen markieren und dann *Entf* drücken.

Rahmen bearbeiten

Ein Doppelklick innerhalb eines Rahmens schaltet in den [Bearbeitungsmodus](#). Es erscheint ein Anfasser, mit dem die Größe des Rahmens verstellt werden kann.

Titelrahmen im Bearbeitungsmodus:



Bilder

Sie können **Bilder** in Ihre Partitur einfügen oder Symbole, die nicht in einer der Paletten vorhanden sind.

Ziehen Sie dazu einfach eine Image-Datei aus dem Explorer oder einem anderen Dateiverwaltungsprogramm in MuseScore. MuseScore kann PNG und JPEG Dateien importieren und bietet experimentellen Support für SVG, bis jetzt noch ohne shading, blurring, clipping or masking.

Layout und Formatierung (englisch)

You've finished your score and you want to print it out. However, you want improve how it looks. This handbook page describes many different ways, and how they work together.

Ways to affect layout

- *Layout → Page Settings*. Change global settings such as page size, how big a "space" is (under "Scaling"), and how big page margins are. **Space** is used in other settings (example: "5.0sp"), so changing "space" will change most other settings.
- *Layout → Add More Stretch, Add Less Stretch*. Stretch or squash measures you select specifically.
- *Style → Edit General Style → Page*. Change global settings that affect how close staves are, how close systems are, how much margin lyrics get, and so on.
- *Style → Edit General Style → System*. Fix the number of measures per system, or the measure width.
- *Style → Edit General Style → Score*. Affect score details like whether there are multimeasure rests or empty staves are hidden.
- *Style → Edit General Style → Measure*. Set measure spacing, key to controlling number of measures per line.
- **Palette / Breaks & Spacer**. Break a line at a particular measure, a page at a particular line, or add space between measures.
- *Style → Edit General Style → Sizes*. Set the proportional size of "small" and grace notes. Changing this would be unusual.

Layout / Page Settings

Page Size

Letter

Width: 215.90mm

Height: 279.40mm

☐ Landscape

☒ Two sided

Scaling

Space: 1.764mm

First page no. 1

☒ mm

☐ inch

Even page margins:

Left margin: 10.00mm

Right margin: 10.00mm

Top margin: 10.00mm

Bottom margin: 20.00mm

Odd page margins:

Left margin: 10.00mm

Right margin: 10.00mm

Top margin: 10.00mm

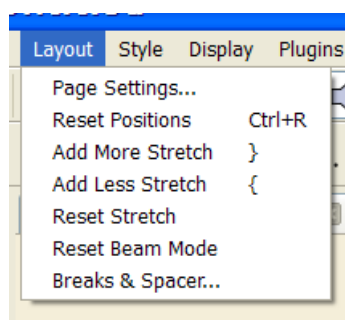
Bottom margin: 20.00mm

Scaling / Space - This is the size of the space between 2 lines of a staff. Since notes fit in that space, it also controls the size of note heads. Since music is proportional to notes, this also affects note stems, accidentals, clefs, all kinds of things. It also shows up as **sp** in *many* other settings (example: system distance "9.2sp"). So, as you change the "Space" parameter, many other settings change proportionally. For this reason, it is also sometimes called "scaling."

Changing the scaling may not change the number of systems per page because of the "page fill threshold" (see below). To see the effects of changes to scaling without interference, set the "page fill threshold" to 100%.

Note: there is also a scaling parameter in *Edit → Preferences → Score → Scaling*. That sets the global preference for new documents, but does not change the current score.

Layout: Add More Stretch, Add Less Stretch



You can select measures, then widen them so fewer are on a line ("Add More Stretch"), or squash them to fit more on a line ("Add Less Stretch").

Style / Edit General Style / Page

Music upper margin	7.0sp	Music lower margin	7.0sp
Staff distance	6.5sp	Accolade distance	6.5sp
System distance	9.2sp		
Lyrics upper margin	2.0sp	Lyrics lower margin	2.0sp
V-frame upper margin	7.0sp	V-frame lower margin	1.0sp
Page fill threshold:	70%	Last system fill threshold:	30%
<input checked="" type="checkbox"/> Create clef for all systems			
<input checked="" type="checkbox"/> Create time signatures		<input checked="" type="checkbox"/> Create courtesy time signatures	
<input checked="" type="checkbox"/> Create key sig. for all systems		<input checked="" type="checkbox"/> Create courtesy key signatures	

- Music upper and lower margin - Space before and after the first and last staves on a page.
- Staff distance - Space between staves within a system.
- Accolade distance - Space between the staves of a multi-staff instrument like piano.
- System distance - Space between systems.
- Lyrics upper and lower margin - Space before and after the first and last lines of lyrics
- V-frame upper and lower margin - Margins for a vertical frame (for example, the box containing the title and composer info).
- Page fill threshold - If the page is fuller than this, system space is ignored, and everything is stretched to fill the page. So 100% prevents any stretching.
- Last system fill threshold - If the last system is larger than this percentage of the page width, the last system is stretched to fill the page width.

Percentages in a threshold are percentages of the full page height or width. So a page fill threshold of 70% means stretch of things to fill the page, if it is more than 70% full.

Style / Edit General Style / System

System	
System bracket distance:	0.2sp
Fix Number of Measures/System:	0
<input type="checkbox"/> Fix Measure Width	

TODO

Style / Edit General Style / Score

☐ Display in concert pitch
☐ Create multi measure rests
 Minimum number of empty measures:
 Minimum width of measure:
☐ Hide empty staves

Here, you can cause the creation of multi-measure rests and hide empty staves. This can affect score size greatly.

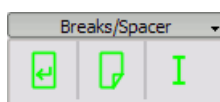
Style / Edit General Style / Measure

Measure

Spacing (1=tight)	<input type="text" value="1.30"/>
Left margin	<input type="text" value="1.20sp"/>
Right margin	<input type="text" value="1.00sp"/>
Min. note distance	<input type="text" value="0.50sp"/>
Clef left margin	<input type="text" value="0.50sp"/>
Key sig. left margin	<input type="text" value="0.50sp"/>
Time sig. left margin	<input type="text" value="0.50sp"/>
Clef-key distance	<input type="text" value="1.75sp"/>
Clef-barline distance	<input type="text" value="0.18sp"/>
Begin repeat left margin	<input type="text" value="1.00sp"/>

Set measure spacing as well as margins. The measure spacing is key to controlling number of measures per line. Changing the other settings would be unusual.

Palette / Breaks & Spacer











Using this palette, you can choose where you want page breaks or line breaks. Some people do this first, and some save it until the end, after modifying the global settings.

To put a page break, drag and drop the page break symbol to a measure. To put a line break, drag and drop the line break symbol to the last measure you want on a line. If you want the same number of measures for several systems, select them and use *Plugins* → *Break every X measures*. If some measures end up alone on the line, reduce the scaling, or use *Layout* → *Add More Stretch*, *Add Less Stretch*.

See also [Break or spacer](#).

Style / Edit General Style / Sizes

Small staff size	<input type="text" value="70.0%"/>	 
Small note size	<input type="text" value="70.0%"/>	 
Grace note size	<input type="text" value="70.0%"/>	 
Small clef size	<input type="text" value="70.0%"/>	 

Set the proportional size of "small" and grace notes. Changing this would be unusual.

See also

- a video tutorial: <http://musescore.org/en/node/10394>
- A post by Marc Sabatella:
<http://musescore.org/en/node/13138#comment-44678>

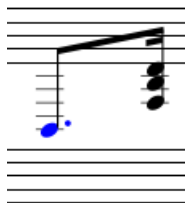
Kapitel 7

Themen für Fortgeschrittene

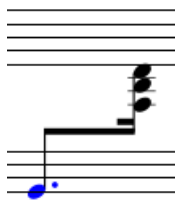
Systemübergreifende Balkung

In der Klaviermusik wird eine zusammenhängende musikalische Phrase oft über beide Notensysteme verteilt dargestellt (Bass- und Violinschlüssel). In *MuseScore* wird so etwas wie folgt eingegeben:

Zunächst werden alle Noten in das obere System eingegeben:



Umsch+Strg+↓ verschiebt die ausgewählte Note oder den Akkord ins untere System (Mac: *⌘+Shift+↓*.)



Siehe auch: [Taktstriche](#) für Systemübergreifende Taktstriche.

Einzelstimmen

Wenn Sie eine Partitur in MuseScore erstellt haben, können Sie daraus Einzelstimmen erstellen, die nur die für jeden einzelnen beteiligten Musiker benötigten Notenzeilen enthalten.

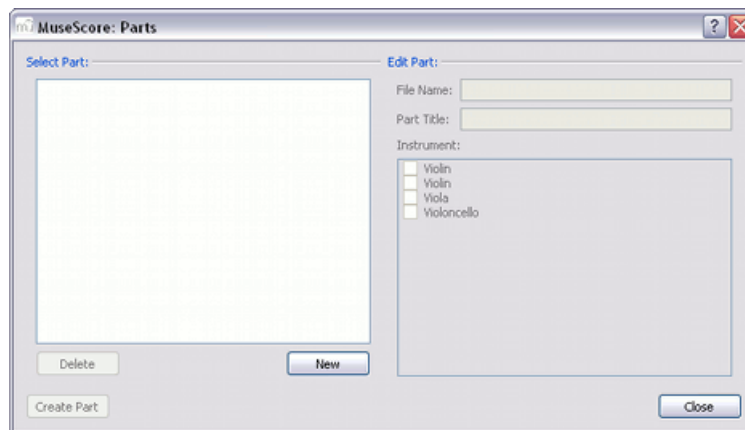
In aktuellen MuseScore-Versionen besteht die Erstellung eines Einzelstimmensatzes aus zwei Schritten:

1. Wahl der Instrumente, von denen ein Einzelstimmensatz erstellt werden soll
2. Die tatsächliche Erzeugung eines Auszugs

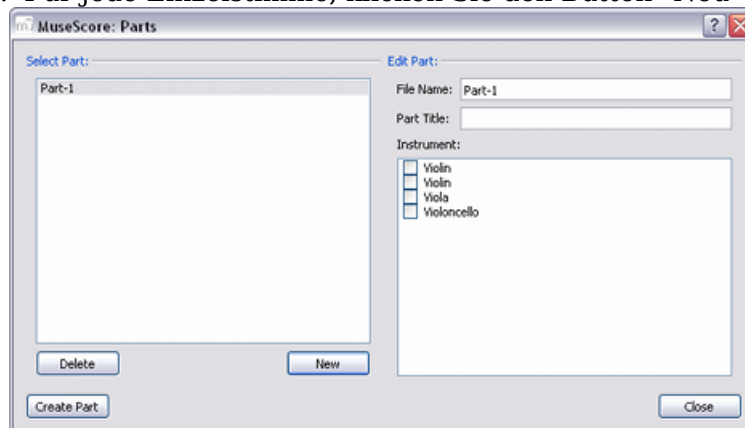
Stimmensatz festlegen

Sie können zu einem beliebigen Zeitpunkt nachdem Sie neue Partitur erstellt haben den dazugehörigen Einzelstimmensatz festlegen. Sie müssen die Konfiguration ihrer Einzelstimmen nur einmal durchführen, Sie können jedoch jederzeit später Änderungen vornehmen. Im folgenden verwenden wir als Beispiel eine Streichquartettpartitur, die Vorgehensweise ist auf jeden andere Partitur übertragbar.

Öffnen Sie aus dem Menü *Datei* → *Einzelstimmen...*



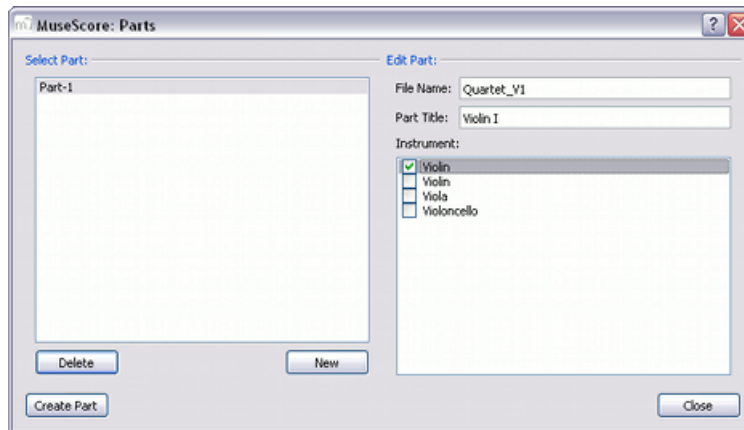
2. Für jede Einzelstimme, klicken Sie den Button "Neu"



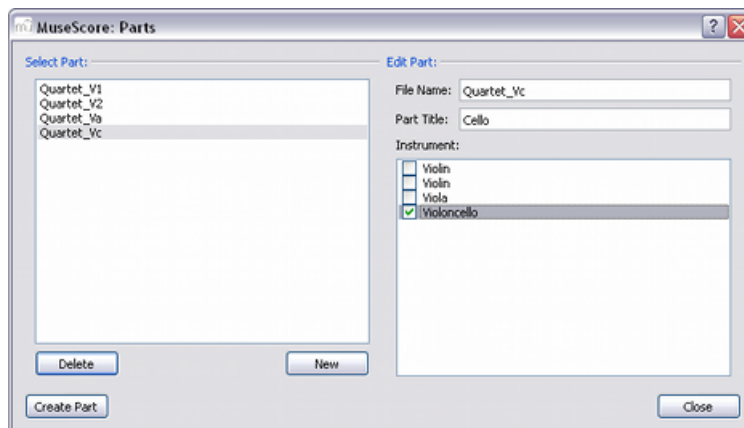
3. Geben Sie in den Eingabefeldern auf der rechten Seite für Dateiname und Titel passende Daten ein.
„Dateiname“ bezeichnet den Dateinamen unter dem ihre Einzelstimme gespeichert wird, nachdem sie erstellt wurde (Pflichtfeld).

„Titel“ wird als Überschrift in der Einzelstimme verwendet (optional).

4. Wählen Sie die Instrumente aus, die in diesem Einzelstimmenauszug enthalten sein sollen. (Überlicherweise enthält jeder Einzelstimmenauszug jeweils ein Instrument, Sie können aber auch mehrere Instrumente in einem Auszug zusammenfassen)



Wiederholen Sie die obengenannten Schritte für jeden Auszug, soweit nötig.



5. Drücken Sie "Schließen".

Diese Konfiguration ist vollständig und muss nicht wiederholt werden, es sei denn Instrumente werden zur Partitur hinzugefügt oder entfernt. Sie haben bereits gesehen, dass Sie auch mehrere Instrumente in einem Stimmauszug unterbringen können (zum Beispiel können Sie aus doppelchörigen Partituren Auszüge für jeweils einen der beiden Chöre erstellen), Sie können allerdings Notenzeilen für ein einzelnes Instrument (mit zwei oder mehr Stimmen) nicht auf mehrere Einzelstimmen verteilen. Jedes Instrument, das einen eigenen Stimmauszug bekommen soll, braucht also seine eigene Notenzeile. Berücksichtigen Sie dies bitte bei der Planung und Einrichtung Ihrer Partitur

Generieren der Einzelstimmen

Nachdem Sie Ihre Partitur ausgeschrieben haben, oder Teile davon in Stimmauszügen ansehen möchten, können Sie den Notentext für die im

vorigen Abschnitt eingerichteten Stimmauszüge generieren:

1. Öffnen Sie im Menü wieder *Datei* → *Einzelstimmen...*
2. Wählen Sie den Stimmauszug in der Auswahlliste aus der linken Seite.
3. Drücken Sie "Einzelstimme erstellen": im Hauptfenster wird ein neuer Reiter sichtbar mit dem Stimmauszug, den Sie generiert haben.

Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3 für jeden Stimmauszug. Es ist nicht nötig, alle Stimmauszüge aus einmal zu generieren. Sie können Stimmauszüge jederzeit wie oben beschrieben neu generieren lassen (falls sich Änderungen an der Partitur ergeben haben), ohne sie neu einrichten zu müssen.

Beachten Sie bitte:

Die neu erstellten Stimmauszüge sind nach der Erstellung noch nicht gespeichert: Bitte speichern Sie alle Einzelstimmen nach Ihrer Erstellung, damit keine Daten verloren gehen. Sie werden unter Umständen, bevor Sie die entgültige Fassung sichern, Anpassungen an der Formatierung vornehmen wollen.

Plug-Ins

Plug-Ins sind kleine Programmschnipsel, die MuseScore ein bestimmtes Leistungsmerkmal hinzufügen. Durch das Hinzufügen eines Plug-Ins erscheint ein neuer Eintrag im Plugins Menü von MuseScore. Es bewirkt eine bestimmte Aktion auf eine Partitur oder einen Teil davon. Mithilfe von Plug-Ins können auch Benutzer mit nur geringen Programmierfähigkeiten Leistungsmerkmale zu MuseScore hinzufügen. Um Plug-Ins zu entwickeln, bitte die [Plug-In Dokumentation](#) lesen.

Einige Plug-Ins werden zusammen mit MuseScore ausgeliefert (siehe unten). Weitere sind im [Plug-In Repository](#) zu finden.

Hinweis: Der weit überwiegende Teil aller verfügbaren Plug-Ins liegt ausschließlich in englischer Sprache vor.

Installation

Einige Plug-Ins benötigen für ihre Funktion die Installation zusätzlicher Komponenten (z.B. Zeichensätze). Lesen Sie daher bitte die Dokumentation des jeweiligen Plug-Ins .

Die meisten Plug-Ins werden als .zip Dateien bereitgestellt, also laden Sie diese herunter und entpacken es in eines der unten genannten Verzeichnisse.

Einige werden als .js Dateien bereitgestellt, laden Sie diese herunter und platzieren es in diesen Verzeichnissen.

Einige werden als .txt Dateien bereitgestellt, laden Sie diese herunter und platzieren es in diesen Verzeichnissen und benennen es so um, dass es auf .js endet.

Windows

MuseScore sucht Plug-Ins in %ProgramFiles%\MuseScore\Plugins (bzw. %ProgramFiles(x86)%\MuseScore\Plugins bei 64-bit Versions) und in %LOCALAPPDATA%\Muse\MuseScore\plugins bei Vista und Sieben bzw. C:\DoKumente und Einmstellungen\BENUTZERNAME\Local Settings\Application Data\Muse\MuseScore\plugins (an Ihre Sprachversion anpassen) bei XP.

MacOS X

Auf MacOS X sucht MuseScore nach Plug-Ins im MuseScore Bundle in /Applications/MuseScore.app/Contents/Resources/plugins und in ~/Library/Application Support/Muse/MuseScore/plugins. Um Dateien in das App Bundle zu bekommen, rechts-klick auf MuseScore.app und Auswahl von "Show package contents", um das Contents Verzeichnis zu sehen.

Linux

In Linux sucht MuseScore nach Plug-Ins in /usr/local/share/mscore-1.0/plugins und in ~/.local/share/data/Muse/MuseScore/plugins.

In jedem der oben genannten Fälle muss MuseScore neu gestartet werden, um neue Plug-Ins zu laden.

Plug-Ins im Lieferumfang

ABC import

Diese Plug-Ins nutzt einen Webservice (<http://abc2xml.appspot.com/>) um eine [ABC Datei](#) in MuseScore zu öffnen. Es unterstützt ABC 1.6. Die ABC Datei wird zum Webservice gesendet und eine MusicXML Datei kommt zurück. Das Plug-Ins zeigt diese dann als neue Partitur.

Chord chart

Diese Plug-Ins erzeugt eine Partitur mit allen von MuseScore unterstützten Akkordnamen im Jazz Stil.

Color notes

Diese Plug-Ins färbt die Notenköpfe aller Noten in allen Notenzeilen gemäß der "BoomWhackers" Konvention. Jede Tonhöhe bekomme eine andere Farbe. C und Cis haben eine unterschiedliche Farbe, Cis und Des dagegen die Gleiche.

Um alle Noten wieder schwarz einzufärben, recht-klick auf einen Notenkopt -> Auswählen -> Alle ähnlichen Elemente, Noch ein rechts-klick auf einen Notenkopf -> Farbe -> schwarz.

Create scores

Diese Plug-Ins erzeugt eine neue Klaviere-Partitur mit 4 Viertelnoten C D E F.
Es ist ein guter Anfang, um zu lernen, wie mit einem Plug-In eine neue Partitur erzeugt und Noten hinzugefügt werden.

Note names

Diese Plug-Ins zeigt in der Nähe des Notenkopfes jeder Note der 1. Stimme deren (englischen) Namen.

Test

Diese Plug-Ins ist nur ein Test und zeigt eine Dialogbox "Hello MuseScore".
Es ist ein guter Ausgangspunkt, um die Entwicklung von Plug-Ins zu lernen

Kapitel 8

Support / Hilfe

Dieses Kapitel beschreibt, wie sie Hilfe für die Benutzung von MuseScore finden: Orte an denen Sie Hilfe finden, eine Beschreibung, wie Sie Fragen im MuseScore-Forum am besten formulieren, und Hilfestellung beim Verfassen eines Fehlerreports.

Bekannte Konflikte mit anderer Software

Hardware / Treiber

- Samson USB Mikrophon, Treibername "Samson ASIO Driver", samsonasiodriver.dll. [Weitere Informationen](#)
- Digidesign MME Refresh Service. [Weitere Informationen](#)

Software

- "Maple virtual cable" kann verhindern, dass [MuseScore nicht richtig beendet](#) werden kann.
- Die Voreinstellungen unter KDE (Linux) können dazu führen, dass das gesamte MuseScore-Fenster verschoben wird, wenn eine Note mit der Maus verschoben wird. Ein [ändern der Fenstereinstellungen des Betriebssystems](#) behebt das Problem.

Schriftarten-Probleme unter Mac OS X

Unter Umständen stellt MuseScore Noten als Quadrate dar, wenn bestimmte Schriftarten unter MacOS X fehlerhaft sind.

Um das zu beheben, führen Sie folgende Schritte aus (Achtung: die Beschreibung gilt für englischsprachige Systeme, auf deutschen Versionen von Mac OS X müssen Sie die entsprechenden Menüeinträge verwenden):

1. Öffnen Sie Applications -> Font Book

2. Wählen Sie eine Schriftart aus und drücken Sie *Cmd + A* um alle zu Markieren.
3. Klicken Sie im Menü auf File -> Validate Fonts
4. Markieren und löschen Sie alle Schriftarten, die als beschädigt oder problematisch angezeigt werden
5. Starten Sie MuseScore neu, falls nötig

In [diesem Forumartikel](#) glaubt ein Benutzer den Schriftart "Adobe Jenson Pro (ajenson)" als Schuldigen ausgemacht zu haben, obwohl obiger Test sie nicht als beschädigt oder problematisch anzeigte, und löste das Problem durch Löschen der Schriftart, dies ist als auch einen Versuch wert.

Schriftart-Problem unter Linux

Wenn die voreingestellte Desktop-Schriftart auf fett eingestellt ist, wird MuseScore Noten nicht richtig darstellen.

Um das zu beheben, führen Sie folgende Schritte aus:

Für GNOME 2.*/MATE Benutzer):

1. Recht-klick auf Ihren Desktop und wählen Sie "Desktop Hintergrund ändern"
2. klicken Sie auf den Schriftarten-Reiter
3. Setzen Sie den Anwendungszeichensatz auf normalen Stil
4. Starten Sie MuseScore neu, falls nötig

Für GNOME 3/SHELL Benutzer:

1. Öffnen sie die Shell und öffnen "Advanced Settings"
2. Klicken Sie in der Liste auf die Optione für Schriftarten
3. Setzen Sie den voreingestellten Zeichensatz and irgendwas nicht fettes
4. Starten Sie MuseScore neu, falls nötig

"Speichern als" Dialog leer unter Linux

Einige Benutzer berichteten, dass der "Speichern als" Dialog unter Debian 6.0 und Ubuntu 10.10 leer ist

Um das zu beheben, führen Sie folgende Schritte aus:

1. Geben sie folgendes in einem Terminal-Fenster ein:

```
which mscore
```
2. Diese Kommando nennt Ihnen den Pfad zu mscore. Bearbeiten sie diese Datei mit Ihrem bevorzugten Text-Editor und fügen am Anfang folgende Zeile ein:

```
export QT_NO_GLIB=1
```
3. Starten Sie MuseScore neu und das Problem sollte gelöst sein.

Konfiguration zurücksetzen

Aktuelle Versionen von MuseScore bieten die Möglichkeit die Konfiguration des Programms auf die Voreinstellungen zurückzusetzen. Falls Konfigurationsdateien beschädigt sind oder anderweitige Probleme auftauchen, kann diese Funktion den Normalbetrieb wiederherstellen. Normalerweise sollte dies nicht nötig sein, wenden Sie sich deshalb am besten zuerst an das [Forum](#) auf musescore.org mit einer detaillierten Problembeschreibung, da auch die Möglichkeit bestehen kann, das Problem zu beheben, ohne dass Sie alle Ihre Einstellungen verlieren.

Achtung: ein Zurücksetzen der MuseScore-Konfiguration auf die Voreinstellungen führt dazu, dass Sie alle geänderten Einstellungen im Programm verlieren.

Um MuseScore auf seine Ursprungsconfiguration zurückzusetzen, müssen Sie das Programm mit dem Kommandozeilenparameter `-F` ausführen. Eine Anleitung dafür finden Sie im Folgenden im Abschnitt zu Ihrem Betriebssystem.

Anleitung für Windows

1. Schließen Sie bitte alle offenen MuseScore-Fenster, bevor Sie fortfahren (*Datei → Beenden*).
2. Drücken Sie *Windowstaste+R*, um den Ausführen-Dialog zu öffnen. (Die [Windowstaste](#) erkennen Sie am Microsoft Windows-Logo, sie befindet sich üblicherweise links von der Leertaste).
3. Klicken Sie auf *Durchsuchen...*
4. Suchen Sie nach der Datei `mscore.exe`. Der Installationsort kann je nach Konfiguration ihres Systems unterschiedlich sein, die Datei finden Sie üblicherweise unter Arbeitsplatz > Lokale Festplatte > Programme > MuseScore > bin > `mscore.exe`
5. Klicken Sie auf *Öffnen* um das Durchsuchen-Dialogfenster zu verlassen und zum Ausführen-Dialogfenster zurückzukehren. Dort sollte jetzt (oder so ähnlich) folgendes stehen:
`C:\Programme\MuseScore\bin\mscore.exe`
6. Klicken in das Bearbeitungsfeld und fügen Sie am Ende hinter `musescore.exe` folgendes ein: ein Leerzeichen, gefolgt von einem Bindestrich und einem großen F: `-F`
7. Drücken Sie *OK*

Nach ein paar Sekunden sollte MuseScore mit zurückgesetzter Konfiguration starten.

Fortgeschrittene Anwender finden die Hauptkonfigurationsdateien unter:

- Ab Windows Vista:
`C:\Users\<BENUTZERNAME>\AppData\Roaming\Muse\MuseScore.ini`

(Das Verzeichnis „Users“ wird im Explorer als „Benutzer“ angezeigt).

- Windows XP und frühere Versionen: C:\Dokumente und Einstellungen\<BENUTZERNAME>\Application Data\Muse\MuseScore.ini

Die weiteren Einstellungen (Palette, Sitzungen, etc) befinden sich in:

- Ab Windows Vista:
C:\Users\<BENUTZERNAME>\AppData\Local\Muse\MuseScore\
- Windows XP und frühere Versionen: C:\Dokumente und Einstellungen\<BENUTZERNAME>\Lokale Einstellungen\Anwendungsdaten\Muse\

Anleitung für Mac OS X

1. If you have MuseScore open then you need to quit the application first (*File → Quit*)
2. From the Open Applications/Utilities/Terminal and a Terminal session window should appear
3. Type, (or copy/paste) the following command into your terminal line (include the '/' at the front):

```
/Applications/MuseScore.app/Contents/MacOS/mscore -F
```

This resets all MuseScore preferences to factory settings and immediately launches the MuseScore application. You can now quit Terminal, and continue using MuseScore.

For advanced users, the main preference file is located in

~/ .config/muse.org/MuseScore.ini.

The other preferences (palette, session...) are in ~/Library/Application Support/Muse/MuseScore/

Anleitung für Linux

Diese Beschreibung bezieht sich auf Ubuntu, beziehungsweise die Gnome-Desktopumgebung, und muss für andere Linux-Distributionen entsprechend angepasst werden

1. Schließen Sie bitte alle offenen MuseScore-Fenster, bevor Sie fortfahren (*Datei → Beenden*).
3. Öffnen Sie im Ubuntu-(/ Gnome-)Hauptmenü *Anwendungen → Zubehör → Terminal*. Ein Terminal-Fenster sollte sich öffnen.
4. geben Sie in ein (Sie können die untere Zeile auch kopieren und im Terminalfenster einfügen):

```
mscore -F
```

MuseScore wird ausgeführt und die Einstellungen auf ihren Ursprungszustand zurückgesetzt. Bitte beachten Sie, dass das Schließen des Terminal-Fensters auch MuseScore beendet. Um dies zu umgehen, können Sie `musescore -F` auch über das „Anwendung ausführen“-Dialogfenster aufrufen, das sie in der Grundeinstellung über `Alt+F2` finden.

Fortgeschrittene Anwender finden die Hauptkonfigurationsdateien unter:

`~/.config/MusE/MuseScore.ini`

Weiteren Einstellungen finden Sie den folgenden Verzeichnissen:

`~/.config/MusE/`

`~/.config/MuseScore`

Leitfaden für das Support-Forum und das Erstellen eines Problembereichs

Bevor Sie im [Forum](#) um Hilfe bitten, oder einen Fehlerbericht abschicken:

- Wir möchten Sie bitten, zuerst im [Handbuch](#) nach einer Lösung des Problems zu suchen.
- Verwenden Sie bitte die [Suchfunktion](#) auf [musescore.org](#) um herauszufinden, ob das Problem bereits im [Forum](#) besprochen wurde.
- Wenn Sie einen Problembereich abschicken, versuchen Sie bitte zuerst, das Problem mit der neuesten [Vorabversion](#) zu reproduzieren. Um zu überprüfen, ob ein Problem in aktuellen Versionen bereits behoben wurde, steht die [Version-History](#) zur Verfügung.

Beachten Sie bitte: Problembereiche (englisch: Bugreports) werden im sogenannten [Issue-Tracker](#) veröffentlicht und zu Weiterverwendung gespeichert. Bugreports werden grundsätzlich auf **englisch** verfasst und beantwortet. Sollten Sie Schwierigkeiten bei der Verfassung eines Bugreports haben, können Sie gerne im deutschen oder englischen Support-Forum Hilfestellung bei der Formulierung erbitten.

Bitte nennen Sie nach Möglichkeit und soweit verfügbar folgende Daten in Ihrem Problembereich:

- Die Version von MuseScore, die Sie benutzen (z.B. Version 1.0) oder die Revisionsnummer, wenn Sie eine Vorabversion benutzen (z.B. Revision 3996)
- Das Betriebssystem, auf dem Sie MuseScore verwenden (z.B. Windows Vista, Windows 7, Mac OS 10.6 oder Ubuntu 10.10)
- Wenn Sie einen Fehler melden, beschreiben Sie bitte die genauen Schritte, die zu dem Problem führen (wohin Sie mit der Maus klicken, welche Tasten Sie drücken, was zu sehen ist). Leider ist es für das MuseScore-Entwicklerteam so gut wie nicht möglich, einen Fehler zu

finden und zu beheben, der nicht zuverlässig reproduzierbar ist. Dies ist in den meisten Fällen nur mit einer präzisen Schritt-für-Schritt-Beschreibung möglich, die nachvollziehbar den Fehler hervorruft.

- Beschränken Sie sich nach Möglichkeit auf einen Fehler pro Problembericht. Wenn Sie mehrere Fehler entdeckt haben, verfassen Sie bitte jeweils eigene Problemberichte für jeden einzelnen.
- Denken Sie auch bitte daran, dass das Hauptziel eines Problemberichts nicht nur ist, auf eine Fehlfunktion hinzuweisen, sondern es anderen möglichst einfach zu machen, den Fehler nachzuvollziehen.

Kapitel 9

Anhang

Glossar

Die folgende Auflistung ist ein Glossar von wichtigen Begriffen, die in MuseScore vorkommen, mit einer Erklärung.

Acciaccatura

Kurze Vorschlagsnote. Siehe →[Vorschlagsnote](#)

Akkord (engl. Chord)

Ein Akkord besteht aus zwei oder mehreren gleichzeitig erklingenden Tönen, die untereinander notiert werden. Im Gegensatz zur Notation in getrennten Stimmen haben alle Akkordtöne die gleiche Dauer.

Appoggiatura

Lange Vorschlagsnote. Siehe →[Vorschlagsnote](#)

[Balken](#) (engl. Beam)

Noten mit einem Notenwert von einer Achtel oder weniger werden entweder mit einem Fähnchen oder Balken versehen. Balken dienen der Gruppierung mehrerer Noten.

Betriebssystem (engl. Operating System (OS))

Die Arbeitsumgebung eines Computers. Das Betriebssystem stellt die Basissoftware für den Betrieb des Computers zur Verfügung. Darüber hinaus sind oftmals Anwendungssoftware und eine Reihe von Hilfsprogrammen Teil des Betriebssystems. Verbreitete Betriebssysteme sind Microsoft Windows, Mac OS X, und GNU/Linux.

[Bindebogen](#) (engl. Slur)

Bindebögen und Haltebögen bezeichnen optisch identische gebogene Linien zwischen zwei oder mehreren Noten. Ein **Bindebogen** markiert einen legato zu spielenden Abschnitt, oder kennzeichnet eine musikalische Phrase (dann auch: Phrasenbogen), während der **Bindebogen** zwei gleiche Noten zu einer zusammenfügt, deren Länge den addierten Tondauern entspricht, die zweite Note unter einem Bindebogen wird also nicht erneut gespielt.

Ein Bindebogen wird unter anderem aus Gründen der besseren Lesbarkeit verwendet, wenn der gewünschte Notenwert nicht mit einer Note dargestellt werden kann oder bei Noten die sich über mehrere Takte erstrecken.

Beispiele:

Viertelnote + Bindebogen + Viertelnote = Halbe Note

Viertelnote + Bindebogen + Achtelnote = punktierte Viertelnote

Viertelnote + Bindebogen + Achtelnote + Bindebogen + 16tel-Note = doppelt punktierte Viertelnote

BPM

Beats per Minute (Schläge pro Minute). Siehe →[Metronomangabe](#)

Duole (engl. Duplet)

Siehe →[N-tole](#)

Einzelstimme (engl. Part)

Auszug aus einer Partitur. Während eine Partitur Notenzeilen für alle Instrumente enthält, besteht eine Einzelstimme (auch Stimmen genannt, aber nicht zu verwechseln mit dem MuseScore-Konzept von Stimmen bei der Noteneingabe) nur aus den Notenzeilen für die jeweilige Musikergruppe.

Fähnchen, auch: Fahne (engl. Flag)

Siehe →[Balken](#).

[Haltebogen](#) (engl. Tie)

Siehe →*Bindebogen*

Metronomangabe

Metronomangabe werden üblicherweise wie folgt notiert: Notenwert = Geschwindigkeit. Die Geschwindigkeit wird hierbei in bpm angegeben, bpm ist eine englische Bezeichnung und steht für „beats per minute“, also Schläge pro Minute. In manchen älteren Partituren findet sich auch noch das deutsche „M.M.“, nach „Mälzels Metronom“. In MuseScore kommen Metronomangaben in [Tempo-Text](#) vor.

M.M.

Mälzels Metronom. Siehe →[Metronomangabe](#)

Notenzeile (engl. Staff, plur. Staves)

Eine Gruppe von horizontalen Linien, für die meisten Instrumente fünf, auf denen die Musik notiert wird. Notenlinien entstanden im 11. Jahrhundert und hatten ursprünglich vier Linien (Gregorianische Notation).

[N-tole](#) (engl. Tuplet)

Eine N-tole teilt einen übergeordneten Notenwert in einem anderen Verhältnis, als es die Taktart vorgibt. Die Triole beispielsweise teilt in einem geraden Takt den nächstgrößeren Notenwert in 3 statt 2 Teile. N-tolen sind unter anderem: Triolen, Duolen, Quintolen.

Quartuole (engl. Quadruplet)

Siehe →[N-tole](#)

Quintole (engl. Quintuplet)

Siehe →[N-tole](#)

Sextole (engl. Sextuplet)

Siehe →[N-tole](#)

[Stimme](#) (engl. Voice)

Akkordinstrumente, aber auch einige Melodieinstrumente und das Schlagzeug, benötigen die Möglichkeit auf einem System (in einer Notenzeile) Noten unterschiedlicher Tondauern gleichzeitig zu notieren um Stimmführungen mit unabhängigen Rhythmen darzustellen. MuseScore trennt dazu die Eingabe in Stimmen, die jeweils einzeln eingegeben werden.

[Schlüssel](#), auch: Notenschlüssel (engl. Clef)

Der Notenschlüssel ist ein Symbol, das zumindest am Anfang einer jeden Notenzeile steht und die Tonhöhen der Notenlinien und deren Zwischenräume festlegt.

Die gebräuchlichsten Schlüssel sind der F-, C- und der G-Schlüssel, die jeweils auf einer der fünf Notenlinien platziert werden können. Die am häufigsten verwendeten Beispiele sind der G-Schlüssel auf der 2. Linie (*der Violinschlüssel*) und der F-Schlüssel auf der 4. Linie (*Bassschlüssel*).

System, auch: Akkolade (engl. System)

System: die Summe der zusammengehörigen Notenzeilen einer Partitur.

Triole (engl. Triplet)

Siehe → [N-tole](#)

[Versetzungszichen](#) auch: Akzidentien (engl. Accidental)

Vorzeichen, die in der Partitur vor einzelnen Noten stehen, werden Versetzungszeichen genannt. Ihr Geltungsbereich erstreckt sich von der dazugehörigen Note bis zum jeweiligen Taktende, ein zuvor aufgetretenes Versetzungszeichen kann aber durch anderes Versetzungszeichen auf der selben Linie bzw. Zwischenraum aufgehoben werden. Versetzungszeichen die bereits in der Tonartvorzeichnung vorhanden sind, müssen im Stück nicht mehr notiert werden. Die gängigsten Vertreter sind das "Kreuz", das "b", das "Auflösungszeichen", seltener Doppel-Kreuz und Doppel-B.

[Vorschlagsnote](#) (engl. Grace note)

Vorschlagsnoten werden als kleine Noten vor ihrer Hauptnote notiert. Eine kurze Vorhaltsnote (Acciaccatura) hat einen durchgestrichenen Hals, eine lange Vorhaltsnote (Appoggiatura) nicht.

[Vorzeichen \(Tonart\)](#) (engl. Key Signature)

Vorzeichen stehen am Anfang eines Stückes und legen die Tonart des Stückes fest. Sie werden nicht wie der Notenschlüssel in jeder neuen Zeile wiederholt, es können aber in der Mitte eines Stückes weitere Vorzeichnungen auftreten, die einen Tonartwechsel anzeigen. Tonartvorzeichen bestehen aus den selben Symbolen wie Versetzungszeichen, haben aber einen anderen Geltungsbereich.

Tastenbefehle

Sie finden alle Tastenbefehle im Menü unter *Bearbeiten → Einstellungen... → Tastenbefehle Reiter* (Mac: *MuseScore → Einstellungen... → Tastenbefehle Reiter*). In den untenstehenden Liste sind die Voreinstellungen aufgeführt.

Navigation

Anfang der Partitur: *Pos1*

Ende der Partitur: *Ende*

Nächste Seite: *Bild ↑*

Vorherige Seite: *Bild ↓*

Nächster Takt: *Strg+→* (Mac *⌘+→*)

Vorheriger Takt: *Strg+←* (Mac *⌘+←*)

Nächste Note: →
Vorherige Note: ←

Eine Note nach unten: *Alt+↓*
Eine Note nach oben: *Alt+↑*

Oberste Note im Akkord: *Strg+Alt+↑* (Unter Linux kann diese Tastenkombination für den Arbeitsflächenwechsel vorgesehen sein)
Bottom note in chord: *Strg+Alt+↓* (Unter Linux kann diese Tastenkombination für den Arbeitsflächenwechsel vorgesehen sein)

Noteneingabe

Noteneingabemodus an-/ausschalten: *N*
Noteneingabemodus verlassen: *Esc*

Tondauern

Mit 1 ... 9 wählen Sie eine Tondauer. *Siehe hierzu das Kapitel [Noteneingabe](#).*

Halbieren der letzten Note: *Q*
Verdoppeln der letzten Note: *w*

Stimmen

Erste [Stimme](#): *Strg+I Strg+1* (Mac *⌘+I ⌘+1*)
Zweite Stimme: *Strg+I Strg+2* (Mac *⌘+I ⌘+2*)
Dritte Stimme: *Strg+I Strg+3* (Mac *⌘+I ⌘+3*)
Vierte Stimme: *Strg+I Strg+4* (Mac *⌘+I ⌘+4*)

Tonhöhe

Wenn Sie Notennamen über die Buchstaben Ihrer Tastatur eingeben oder ein Angeschlossenes MIDI-Keyboard verwenden möchten, lesen Sie bitte auch die ausführliche Anleitung im Kapitel [Noteneingabe](#).

Wiederholen der letzten Note: *R*

Eine Oktave höher: *Strg+↑* (Mac *⌘+↑*)
Eine Oktave tiefer: *Strg+↓* (Mac *⌘+↓*)

Einen Halbton höher: *↑*
Einen Halbton tiefer: *↓*

Kreuz hinzufügen: (zur Zeit nicht voreingestellt wegen eines möglichen Konflikts mit der Zoom-Funktion)
b Hinzufügen: *-*

Pause: *0* (zero). In MuseScore-Versionen bis zu 0.9.6: *Leertaste*

Intervalle

Mit diesen Tastenkombinationen können Sie Noten in Intervallabständen zur ausgewählten Note hinzufügen
Intervall über der Note: *Alt+[Zahl]*

Intervall unter der Note: *Umschalt*↑+[Zahl]

Elemente umdrehen

Richtung eines Elements umdrehen (z.B. Balken, Bögen, Triolen-Klammern):

X

Notenkopf umdrehen: *Umschalt*↑+*X*

Artikulation

[Haltebogen](#): +

[Bindebogen](#) s

Staccato: *Umschalt*↑+.

[Crescendo-Gabel](#): *H*

Diminuendo-Gabel: *Umschalt*↑+*H*

Liedtext

Vorherige Silbe: *Strg*+← (Mac ⌘+←)

Nächste Silbe: *Strg*+→ (Mac ⌘+→)

Eine Strophe nach oben: *Strg*+↑

Eine Strophe nach unten: *Strg*+↓

Weitere Tastenkürzel und eine umfangreiche Anleitung zur Liedtexteingabe finden sie im Kapitel [Liedtext](#)

Ansicht

Paletten: *F9* (Mac: ⌘+⌘+*K*)

Mischpult: *F10* (Mac: ⌘+⌘+*M*)

Wiedergabepult: *F11* (Mac: ⌘+⌘+*P*)

Navigator: *F12* (Mac: ⌘+⌘+*N*)

Veröffentlicht unter der [Creative Commons Attribution 3.0](#) Lizenz,
2002-2012 [Werner Schweer](#) und Andere.

