

# FORTE 12 Handbuch

## Inhaltsverzeichnis

---

Willkommen .....	10
Neuerungen in FORTE 12 .....	10
Vergleich der Editionen .....	14
Über diese Hilfedatei .....	15
Einführungsvideo .....	15
Schnelleinstieg .....	16
Ein neues Dokument erstellen .....	16
Partiturassistent .....	17
Ein Dokument öffnen .....	19
Ein Dokument importieren .....	20
Videoimport .....	21
Vorlagen .....	22
Vorlagen erstellen .....	23
Die ersten Noten .....	24
Der erste Liedtext .....	25
Auswahl- und Eingabe-Modus .....	26
Der Eingabe-Modus .....	27
Zehnfingersystem .....	28
Der Auswahl-Modus .....	28
Ein Dokument speichern .....	29
In Bibliothek speichern .....	30
Automatisch sichern .....	31
Ein Dokument exportieren .....	32
Export zur FORTE Reader App .....	33
Als PDF exportieren .....	34
Als MusicXML exportieren .....	34
Als Audiodatei exportieren .....	35
Als Bild exportieren .....	36
Drucken .....	37
Druck einrichten .....	37
Druckvorschau .....	38
Ein Dokument drucken .....	40
Dateiformate .....	42
Übersicht .....	43
Der Arbeitsplatz .....	43
Der FORTE-Button und die Haupttreiter .....	44
FORTE-Button (Datei-Menü) .....	45
Start .....	46
Bearbeiten .....	48
Noten .....	49
Partitur .....	50
Ansicht .....	51
Wiedergabe .....	52
Midi-Einstellungen .....	53
Aufnahme .....	54
Export .....	55
Import .....	56

Optionen .....	57
Bandora .....	58
Hilfe .....	59
Ansichten .....	59
Seitenansicht .....	61
Fortlaufende Ansicht (Spuransicht) .....	62
Bildschirmansicht .....	63
Piano-Rolle .....	63
Audiosequencer .....	65
Übersicht .....	66
Eine Audiospur aufnehmen .....	66
Eine Audiospur importieren .....	67
Eine Audiospur bearbeiten .....	67
Audio-Aktionen .....	69
BPM finden .....	72
Bewegen .....	73
Tempo ändern .....	74
Tonhöhe ändern .....	74
Audio-Mischpult .....	75
Midi-Elemente-Liste .....	75
MIDI-Listen-Bereich .....	75
MIDI-Elemente anzeigen .....	76
MIDI-Elemente filtern .....	76
MIDI-Elemente bearbeiten .....	76
Pianorollen-Editor Einführung .....	76
MIDI-Elemente-Liste Einführung .....	77
Audiosequencer Einführung .....	78
Mischpult Einführung .....	78
Eigenschaften .....	79
Eingabepalette Einführung .....	80
Ein Element auswählen .....	80
Programmeinstellungen .....	81
Die Eingabepalette .....	81
Noten-Karte .....	83
Akzente-Karte .....	85
Lautstärke-Karte .....	87
Tempo-Karte .....	88
Tonart-Karte .....	90
Text und Akkorde - Karte .....	91
Taktart-Karte .....	93
Schlüssel-Karte .....	93
Verzierungen-Karte .....	94
Wiederholungen-Karte .....	97
Musik eingeben allgemein .....	99
Der Cursor .....	99
Das Taktlineal .....	100
Musik eingeben .....	102
Musik bearbeiten allgemein .....	103
Auswählen .....	103
Symbole auswählen .....	103

Zeilen auswählen .....	104
Takte auswählen .....	105
Dokument auswählen .....	105
alles /nichts auswählen .....	105
Elemente auswählen .....	106
Maus-Auswahl-Optionen .....	107
Grundfunktionen .....	108
Ausschneiden, kopieren, einfügen .....	108
Objekte löschen .....	110
Ziehen und ablegen .....	111
Objekte bewegen .....	111
Rückgängig machen und wiederherstellen .....	111
Eigenschaften-Dialog anzeigen .....	112
Bearbeiten mit dem Eigenschaften-Dialog .....	112
Kontext-Menüs .....	113
Kontext-Menü Noten .....	113
Kontext-Menü Text .....	114
Kontext-Menü Akzente .....	114
Kontext-Menü Takt .....	115
Spuren und Zeilen .....	115
Instrumente hinzufügen .....	115
Instrumente entfernen .....	117
Klangfarbe ändern .....	117
Notenzeilen-Name .....	118
Notenzeilen-Typ .....	119
Takte hinzufügen .....	120
Takte entfernen .....	121
Midi und Instrumente .....	123
Stimmen und Stimmebenen .....	123
Kanal-Modus-Meldungen .....	124
System-Exklusiv-Meldungen .....	125
Notationselemente eingeben und bearbeiten .....	128
Akzente .....	128
Akzente hinzufügen / entfernen .....	128
Akzente bearbeiten .....	129
Akzente mit dem Kontextmenü bearbeiten .....	130
Fingersatz eingeben .....	131
Vorzeichen .....	132
Vorzeichen hinzufügen / löschen .....	132
Vorzeichen bearbeiten .....	133
Erinnerungs-Vorzeichen .....	133
Schlüssel .....	135
Schlüssel hinzufügen / löschen .....	135
Schlüssel bewegen .....	136
Oktavierungen .....	136
Oktavierungen hinzufügen / löschen .....	136
Oktavierungen bewegen .....	137
Akkorde .....	138
Akkorde hinzufügen und löschen .....	138
Akkordsymbole bewegen .....	140

Akkorde einfügen .....	141
Lautstärke .....	144
Lautstärkebez. hinzufügen / löschen .....	144
Lautstärkebez. bewegen .....	145
Stichnoten .....	146
Vorschlagsnoten hinzufügen / löschen .....	146
Vorschlagsnoten bearbeiten .....	147
Bilder .....	147
Bilder einfügen / löschen .....	147
Bilder bearbeiten .....	149
Tonartbezeichnungen .....	149
Tonartbez. Hinzufügen / löschen .....	149
Tonartbezeichnungen bearbeiten .....	151
Liedtext .....	151
Liedtext hinzufügen / löschen .....	151
Strophen-Nummern hinzufügen / löschen .....	155
Chorus / Refrain hinzufügen .....	155
Liedtexte bearbeiten .....	156
Liedtexte mit dem Kontext-Menü bearbeiten .....	157
Blocksatz-Liedtext hinzufügen .....	157
Textblöcke bearbeiten .....	158
Taktarten .....	158
Taktart hinzufügen oder entfernen .....	159
Taktart bearbeiten .....	159
Noten .....	160
Noten mit der Maus hinzufügen .....	160
Noten mit dem Keyboard einspielen .....	161
Noten bearbeiten .....	161
Noten für Boomwhacker-Notation einfärben .....	165
Schlagzeug-Notenzeile .....	166
Klaviersystem .....	167
Verzierungen .....	168
Verzierungen .....	168
Verzierungen hinzufügen / löschen .....	170
Pedal-Markierungen .....	172
Pedal-Markierungen hinzufügen / löschen .....	172
Pedal-Markierungen bearbeiten .....	173
Pedal-Markierungen bewegen .....	173
Faulenzer .....	174
Faulenzer hinzufügen und entfernen .....	174
Wiederholungen .....	175
Wiederholungen hinzufügen und löschen .....	175
Wiederholungen bearbeiten .....	176
Wiederholungen bewegen .....	176
Pausen .....	177
Pausen hinzufügen / löschen .....	177
Pausen bearbeiten .....	178
Legatobögen .....	178
Legatobögen hinzufügen / löschen .....	178
Legatobögen bearbeiten .....	179

Haltebögen .....	180
Haltebögen hinzufügen / löschen .....	180
Haltebögen bearbeiten .....	181
Tempi .....	181
Tempi hinzufügen / löschen .....	181
Tempi bearbeiten .....	183
Text .....	183
Text hinzufügen / löschen .....	183
Text auf Titelseite .....	185
Text bearbeiten .....	185
Text bewegen .....	186
mehrzeiliger Text .....	186
X-tolen .....	187
X-tolen hinzufügen / löschen .....	187
Über X-tolen .....	188
Über X-tolen-Werte .....	189
X-tolen bearbeiten .....	191
Aktionen .....	191
Notenzeile kopieren .....	191
Tonlängen ändern .....	192
Notenzeilen gruppieren .....	194
Vertikal spiegeln .....	195
Horizontale Umkehrung (Krebs) .....	196
Notenzeilen mischen / aufteilen .....	197
Bewegen (Noten verschieben) .....	198
Notenzeilen ordnen .....	200
Quantisierung .....	201
Tonhöhen aufteilen .....	202
Transposition .....	204
transponierte Partituren .....	204
Tonart transponieren .....	205
Abschnitte transponieren .....	206
In Intervallen transponieren .....	207
Transponieren nach Instrument .....	207
Lautstärke ändern (Anschlagstärke) .....	209
Stimmenzuweisung ändern .....	211
C-Partituren .....	212
Notennamen .....	213
Eigenschaften .....	213
Eigenschaften-Dialog .....	213
Notations-Element Eigenschaften .....	214
Allgemeine Eigenschaften .....	215
Haltebogen-Eigenschaften .....	217
Akzent-Eigenschaften .....	218
Vorzeichen-Eigenschaften .....	220
Taktstrich-Eigenschaften .....	221
Balken-Eigenschaften .....	222
Klammern-Eigenschaften .....	223
Akkord-Eigenschaften .....	224
Schlüssel-Eigenschaften .....	225

Dokument-Eigenschaften .....	226
Punktierungs-Eigenschaften .....	227
Lautstärke-Eigenschaften .....	228
Vorschlagsnoten-Eigenschaften .....	229
Tonart-Eigenschaften .....	232
Liedtext-Eigenschaften .....	233
Taktart-Eigenschaften .....	234
Noten-Eigenschaften .....	235
Pedal-Eigenschaften .....	239
Legatobogen-Eigenschaften .....	239
Spur Eigenschaften .....	243
Instrument-Eigenschaften .....	243
Notenzeilen-Eigenschaften .....	247
Layout-Eigenschaften .....	249
Tempo-Eigenschaften .....	251
X-tolen-Eigenschaften .....	253
Fermaten-Eigenschaften .....	254
Text-Eigenschaften .....	255
Bewegen .....	256
Bewegen der Elemente .....	256
Noten bewegen .....	256
Taktstriche .....	257
Über Seitenumbruch bewegen .....	257
Zeile bewegen .....	257
Balken bewegen .....	258
Layouts .....	258
Layouts .....	258
Layout-Dialog .....	258
Seitenränder .....	263
Abstände .....	264
Layout-Optionen .....	266
Layout mit der Maus anpassen .....	268
große Partituren .....	270
Spur-Layout .....	270
Stimmauszug (Layout) .....	271
Stimmauszug (Layout) automatisch erstellen .....	271
Stimmauszug (Layout) erstellen .....	272
Stimmauszug (Layout) bearbeiten .....	273
Stimmauszug (Layout) entfernen .....	273
Zusätzliche Musikfonts auswählen .....	273
Paletten .....	274
Eingabepalette .....	274
Eigenschaften .....	275
Mischpult .....	275
Navigation .....	276
nächster / vorheriger .....	276
gehe zu Taktposition .....	276
Gehe zu Marker, Probeziffer, Textstelle ... ..	277
Aufnahme (Einspielen von Noten) .....	278
Vorbereitung für die Aufnahme .....	279

Schritt-Aufnahme .....	279
Loop-Aufnahme .....	280
Punch in/out .....	283
Noten einspielen mit akustischem Instrument .....	283
Stimmgerät .....	289
Abspielen .....	290
Playback-Optionen .....	290
Step-Wiedergabe .....	290
Loop-Wiedergabe .....	291
Swing-Feeling .....	292
Mischpult .....	292
Mischpult .....	292
Lautstärke ändern .....	294
Tempo ändern .....	295
Instrument ändern .....	296
stumm/solo schalten .....	298
Effekte hinzufügen .....	298
Master-Regler .....	300
Noten scannen .....	301
VST benutzen .....	301
VST starten .....	302
VST-Instrumente .....	303
VST-Effekte .....	304
FORTE-Player .....	305
Kanalübersicht .....	306
Instrument & Soundfont (SF2) laden .....	306
Instrument & Soundfont (SF2) speichern .....	308
Multi laden & speichern .....	309
Das FORTE-Player Mischpult .....	309
Instrument editieren (EDIT) .....	310
Amplifier .....	311
Filter (Filter-Hüllkurve) .....	312
Tuning (Feinabstimmung) .....	312
Options (Voreinstellungen) .....	313
Globale-Voreinstellungen (OPTIONS) .....	313
FORTE Reverb .....	315
Fortgeschrittene Techniken .....	316
Mehrstimmigkeit in einer Zeile .....	316
Balkung .....	318
Balken unterbrechen / Verbinden .....	318
metrische Unterteilung ändern .....	319
Versteckte Symbole .....	320
Auftake .....	321
Takte aufteilen .....	322
Taktart-Änderung .....	323
Tabulaturen .....	323
Hüllkurven .....	326
Hüllkurven-Ansicht .....	326
Hüllkurventypen .....	327
Hüllkurven-Punkte .....	327

Hüllkurven-Übergänge .....	327
Hüllkurven hinzufügen / löschen .....	328
Hüllkurvenpunkte hinzufügen /löschen .....	328
Hüllkurven-Punkte auswählen .....	329
Hüllkurvenpunkte bewegen .....	330
Hüllkurvenpunkte bearbeiten .....	330
Hüllkurven anzeigen .....	331
Der Geräteassistent .....	332
MIDI-Wiedergabe .....	332
MIDI Thru .....	333
Audio-Optionen .....	333
Optionen .....	334
Allgemein .....	334
Allgemeine Voreinstellungen .....	334
Der Einfache Modus .....	335
Arbeitsplatz-Voreinstellungen .....	335
Speichern-Voreinstellungen .....	337
Sequencer .....	339
MIDI-Out-Voreinstellungen .....	339
MIDI-In-Voreinstellungen .....	340
MIDI-Thru-Voreinstellungen .....	343
MIDI-Sync-Voreinstellungen .....	344
Wave-Audio-Voreinstellungen .....	346
Metronom-Voreinstellungen .....	347
Notation .....	349
Notationsvoreinstellungen .....	349
Schlagzeugnotation .....	350
Wiedergabe / Aufnahme - Optionen .....	352
Steirische Harmonika .....	353
Audio-Export .....	353
Lexikon .....	354
Kleines Lexikon .....	354
Kontakt .....	370
Support .....	370
Hersteller .....	371

## Willkommen

---

## Herzlich Willkommen!

---



### **Vielen Dank für Ihr Vertrauen in FORTE.**

Das Programm umfasst alle Werkzeuge, die Sie benötigen, um Partituren schnell und einfach zu erstellen, zu bearbeiten und wiederzugeben. FORTE ist in verschiedenen Editionen erhältlich, die sich in Funktionsumfang und Preis unterscheiden. Für jeden ist das Passende dabei.

Der Lugert Verlag ist bemüht, Ihnen all das zu bieten, was Sie benötigen, um auf Ihrem Computer Musik zu erstellen, zu bearbeiten und zu verwalten. Für jegliche Verbesserungsvorschläge Ihrerseits haben wir stets ein offenes Ohr! Schreiben Sie uns einfach eine Mail an: [hilfe@forte-notensatz.de](mailto:hilfe@forte-notensatz.de)

---

### **Sie können diese Hilfe auch als PDF Handbuch herunterladen:**

[Jetzt FORTE 12 Handbuch herunterladen](#)

## Neuerungen in FORTE 12

---

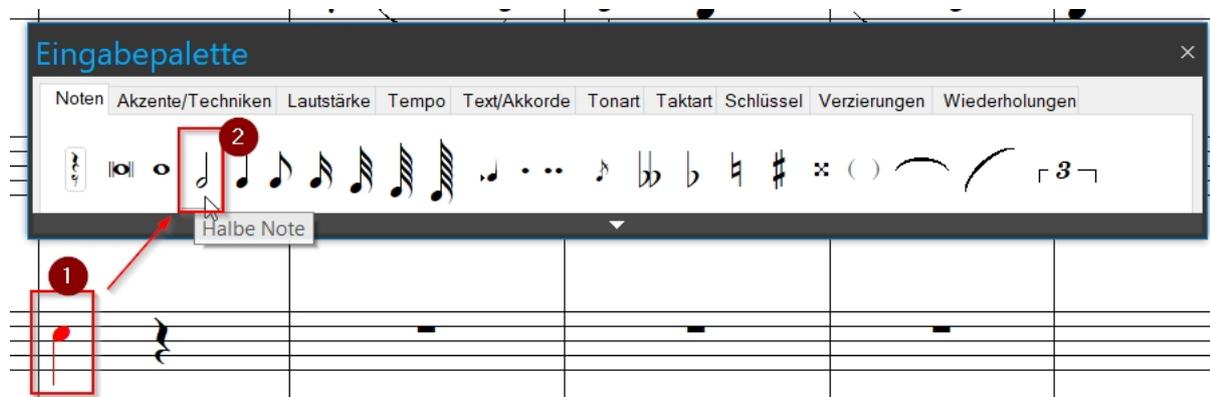
# Neuerungen in FORTE 12

## 1. Benutzerfreundlichkeit und Stabilität

FORTE 12 ist die benutzerfreundlichste und auch stabilste FORTE-Version bisher. Über 90 einzelne Verbesserungen wurden in diesem Bereich umgesetzt. Hier sind einige wichtige Beispiele:

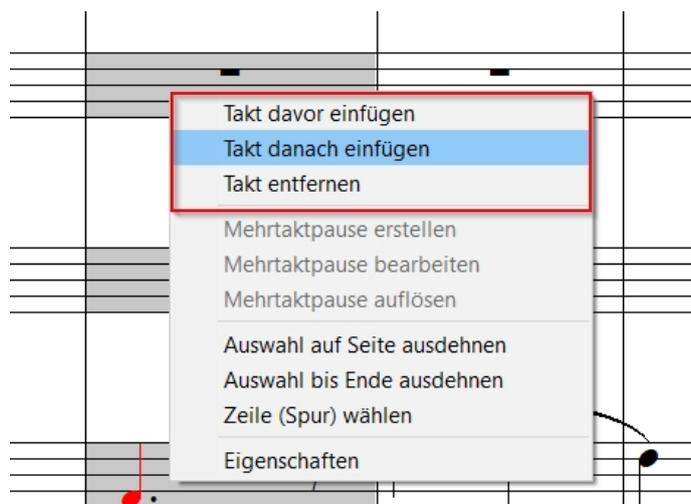
### Notenwert ändern

Notenwerte können nun leichter angepasst werden: Wählen Sie die Note aus und klicken Sie den gewünschten neuen Wert in der Eingabepalette an. Alternativ geben Sie die entsprechende Zahl ein (4-Viertel, 8-Achtel usw.).



### Takte hinzufügen/entfernen

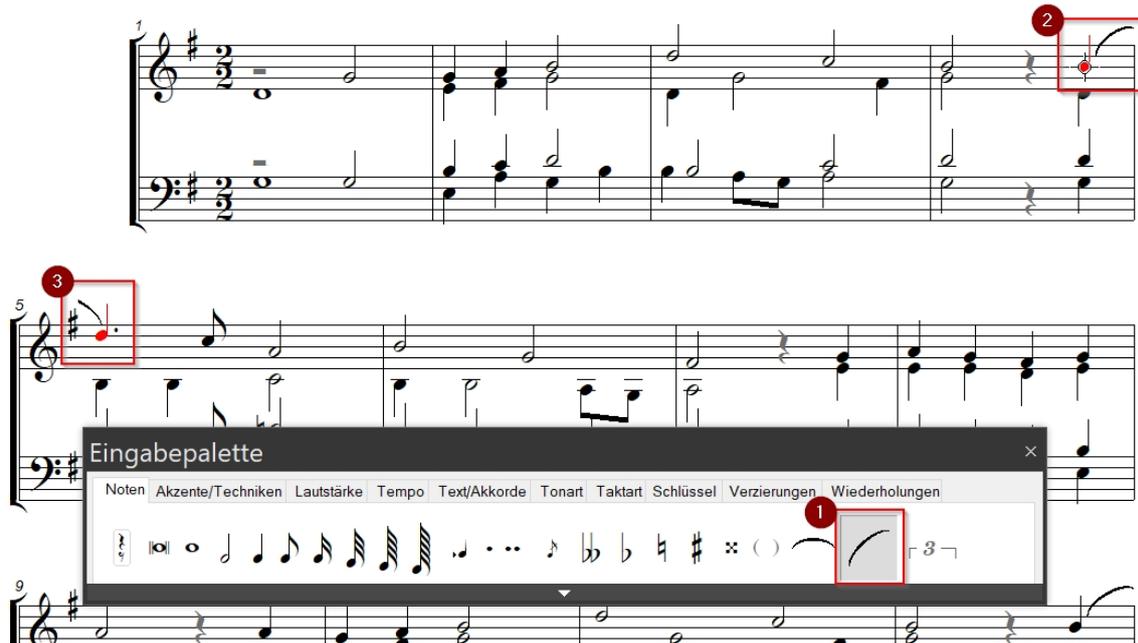
Takte können nun einfacher hinzugefügt und entfernt werden. Dazu kann ein Takt ausgewählt und dann das Kontextmenü (Rechtsklick) aufgerufen werden.



### Halte-/Bindebögen

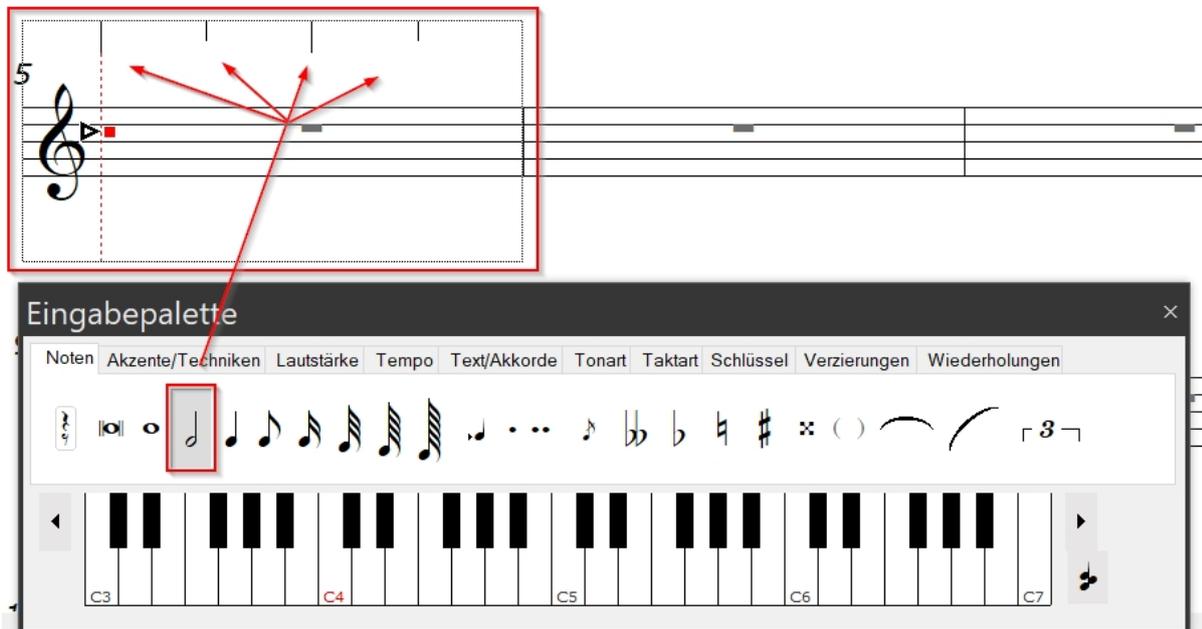
Halte- und Bindebögen lassen sich gerade bei einem Zeilenumbruch viel leichter

einfügen. Wählen Sie den Binde- oder Haltebogen aus der Eingabepalette aus. Klicken Sie dann auf die letzte Note einer Zeile. Diese wird nun automatisch mit der ersten Note der nächsten Zeile verbunden.



### Taktlineal

Das Taktlineal wurde grundlegend überarbeitet, so dass die Noteneingabe nun übersichtlicher ist. Das Taktlineal passt sich an den Notenwert an, der ausgewählt wurde.



### Einfacher Modus

Wir haben den "Einfachen Modus" überarbeitet. Es wurden einige Symbole hinzugefügt und alles übersichtlicher gestaltet. Der "Einfache Modus" enthält jetzt die 18 wichtigsten Funktionen.



## 2. Sound und Wiedergabe

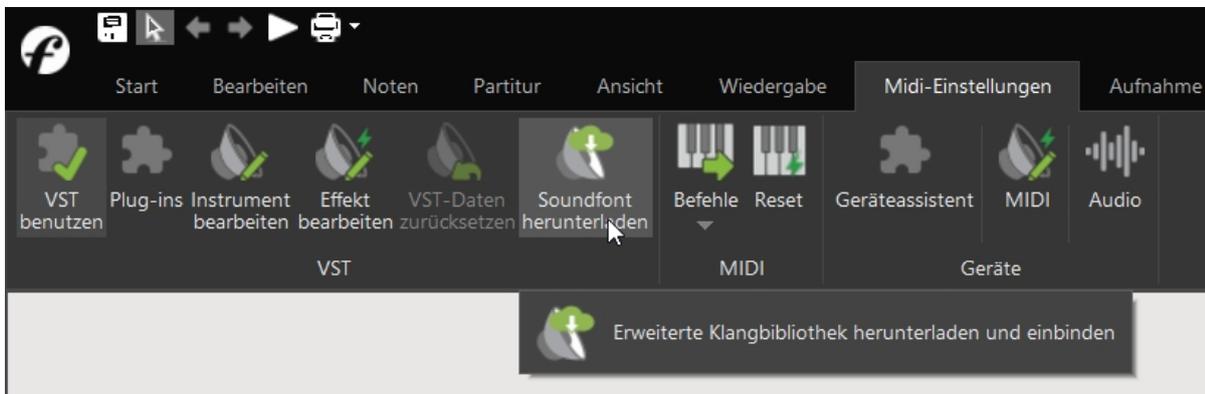
### Neues Mischpult

Das völlig neu gestaltete Mischpult erleichtert die Auswahl neuer Instrumente und Klänge. So können die Einstellungen für die Wiedergabe leichter angepasst werden.



### Neuer Klang

Der neue SGM Soundfont lässt die FORTE-Partituren durch zeitgemäßen und realistischeren Klang noch schöner erklingen. Nach dem ersten Klick auf den Play-Button kann der Soundfont automatisch heruntergeladen und eingebunden werden. Dies kann auch im Reiter "Midi-Einstellungen" im Bereich "VST" jederzeit nachgeholt werden.



## 3. Neue Funktionen

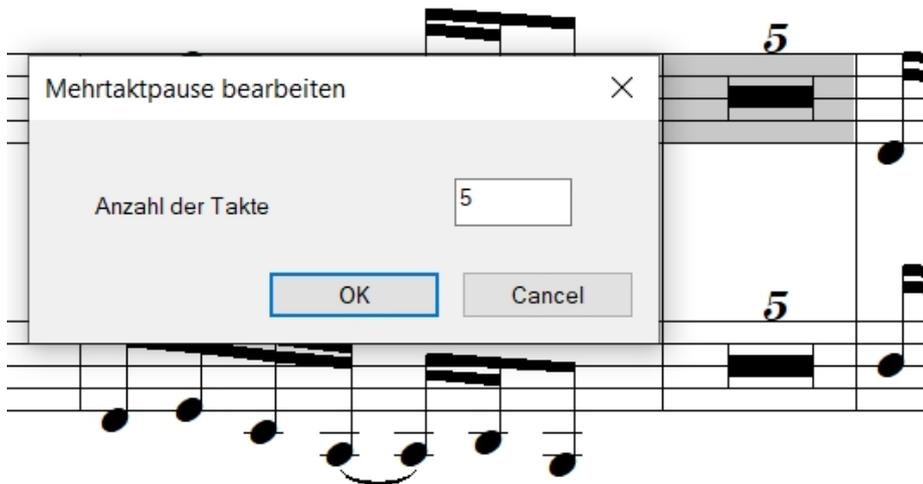
## Stimmauszüge separat speichern

Stimmauszüge können nun unter dem Reiter "Export" im Bereich "Noten" separat als einzelne FORTE-Dateien abgespeichert werden.



## Mehrtaktpausen

Mehrtaktpausen können nun jederzeit über das Kontextmenü (Rechtsklick) erstellt, bearbeitet und aufgelöst werden.



## ScanScore 2.5 für Windows und Mac

Das FORTE-12-Premium-Paket enthält das neue Scanmodul ScanScore 2.5. ScanScore 2.5 wurde komplett überarbeitet und bringt bessere Leistung & Stabilität, bessere Notenerkennung auf drei möglichen Wegen und eine brandneue Capture-App mit. Es ist nun neben Windows nun auch für macOS verfügbar (ab 10.12 Sierra oder höher).

Eine Anleitung für die Benutzung von ScanScore ist hier abrufbar:

<https://scan-score.com/files/support/handbuch/WillkommenbeiScanScore.html>

## Vergleich der Editionen

## Vergleich der Editionen

Eine detaillierte Übersicht zum Funktionsumfang der verschiedenen FORTE-Editionen Free, Basic, Home und Premium können Sie auf unserer Internetseite abrufen.

[Hier klicken, um zum Vergleich der Editionen zu gelangen.](#)

[Über diese Hilfedatei](#)

---

## Über diese Hilfedatei

---

**Dieses Handbuch enthält eine umfassende Beschreibung der vielfältigen Möglichkeiten, die Ihnen FORTE bietet. Einige der hier beschriebenen Features sind nicht in allen FORTE-Editionen enthalten, lesen Sie dazu den [Editionsvergleich](#).**

Folgende Themen sind besonders hilfreich, wenn Sie die Anwendung zum ersten Mal benutzen:

<a href="#">Übersicht</a>	Gibt einen Überblick über die Werkzeuge und Ansichten, die Sie beim Erstellen und Bearbeiten von Musik verwenden werden. Dieser Plan des Programms verschafft Ihnen einen grundlegenden Eindruck darüber, welche Hilfsmittel zu Ihrer zur Verfügung stehen.
<a href="#">Erste Schritte</a>	Grundlegende Schritte des Erstellens, Bearbeitens, Aufzeichnens, Wiedergebens und Druckens werden hier behandelt. Detailliertere Handhabungen werden in den nachfolgenden Kapiteln behandelt.
<a href="#">Support</a>	Wie Sie uns kontaktieren können, sollten Probleme auftreten oder Sie Fragen haben.

Folgende Themen beschreiben die Anwendung des Programms:

<a href="#">Ansichten</a>	Dieser Abschnitt behandelt die verschiedenen Ansichten, welche Ihnen bei der Bearbeitung Ihrer Dokumente zur Verfügung stehen. Es werden detaillierte Anweisungen zur Eingabe und Bearbeitung musikalischer Symbole in jeder Ansicht gegeben.
<a href="#">Aktionen</a>	Aktionen dienen zur Bearbeitung der Musik. Dieser Abschnitt beschreibt die Ihnen zur Verfügung stehenden Aktionen und wie diese verwendet werden.
<a href="#">Paletten</a>	Dieser Abschnitt beschreibt die musikalischen Werkzeuge – wie die Eingabepalette, den Eigenschaften-Dialog und das Mischpult – welche Sie zur Erstellung und Bearbeitung Ihrer Musik benötigen.

## Einführungsvideo

---

## Einführungsvideo

Um Ihnen den Einstieg mit FORTE so einfach wie möglich zu machen, haben wir für Sie ein Tutorialvideo

bereitgestellt, dass Ihnen die grundlegenden Funktionen des Programms erklärt. Sollte das Video nicht korrekt bei Ihnen angezeigt werden, dann klicken Sie bitte auf den folgenden Link, um das Video zu starten.

Sie können das Video auch bildschirmfüllend anzeigen lassen, indem Sie im Videofenster auf das folgende Icon klicken:



Alternativ können Sie das Video auch über unseren [YouTube-Kanal](#) abrufen.

## Schnelleinstieg

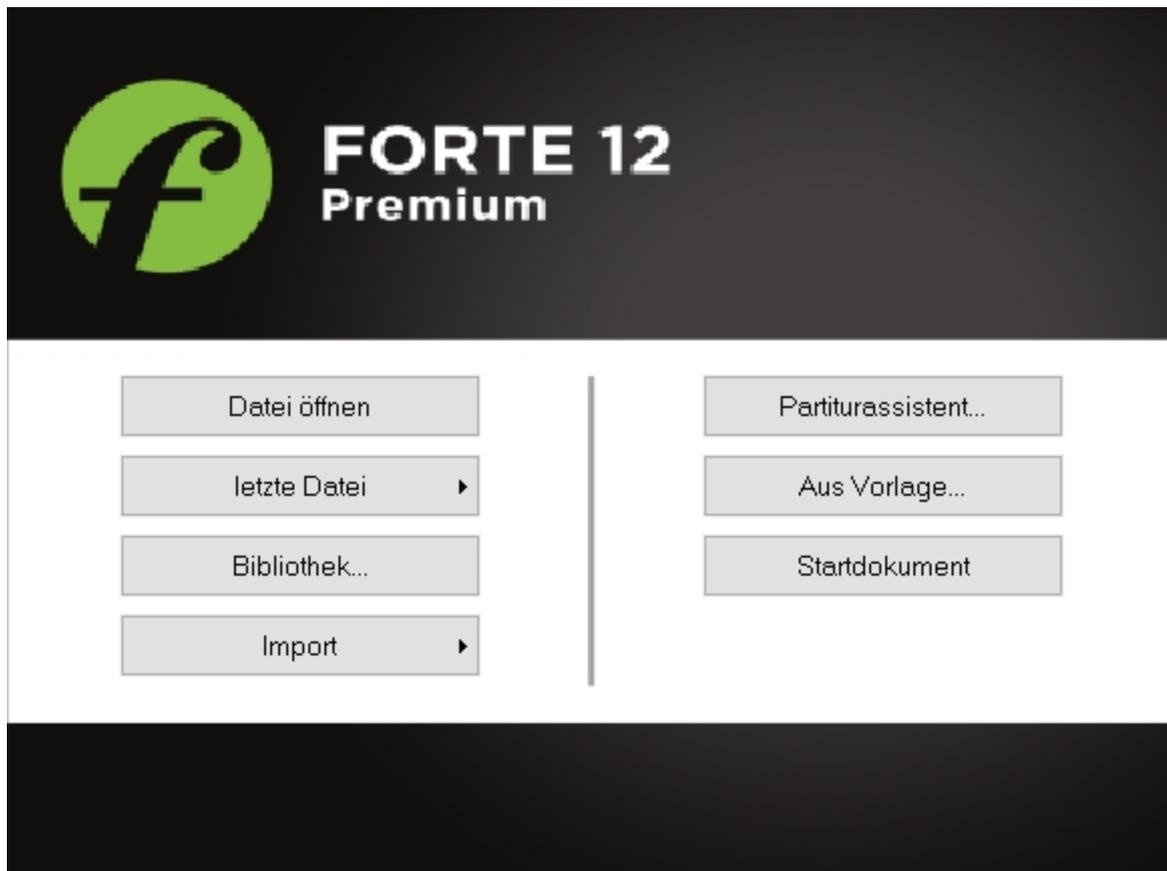
---

### Ein neues Dokument erstellen

## Ein neues Dokument erstellen

Sie beginnen eine neue Komposition, indem Sie ein neues Dokument anlegen, das Ihre Musik speichern und formatieren soll.

Im Startbildschirm wählen Sie, auf welche Weise Sie ein neues Dokument anlegen.



### 1. Datei öffnen

Hiermit öffnen Sie eine bereits bestehende Forte-Datei, die sich auf Ihrer Festplatte oder einem Wechselmedium (z. B. USB-Stick) befindet.

## 2. Letzte Datei

Hier werden Ihnen die zuletzt bearbeiteten Dateien angezeigt und Sie können eine davon zur weiteren Bearbeitung öffnen.

## 3. Bibliothek

Mit FORTE wird Ihnen eine Bibliothek von fertigen FORTE-Dateien geliefert, die Sie verwenden und weiter bearbeiten können. Mit diesem Button öffnen Sie ein Verzeichnis dieser Dateien.

## 4. Import

FORTE kann Dateien öffnen, die im MusicXML-Format, MIDI-Format, Karaoke-Format oder Mobile-App-Format (.fnfm) vorliegen. In FORTE Premium ist außerdem das Scanprogramm ScanScore integriert, mit dem Noten eingescannt oder importiert werden können.

## 5. Partiturassistent

Wenn Sie eine neue Partitur nach eigenen Wünschen erstellen wollen, so hilft Ihnen der [Partiturassistent](#), der Sie Schritt für Schritt zu einer eigenen Partitur führt.

## 6. Aus Vorlage

Jede Vorlage beinhaltet eine festgelegte Anzahl an Spuren, Stimmen usw. Vorlagen sind leere Dokumente, in denen jedoch bereits einige Grundlagen vorstrukturiert wurden. Wenn Sie beispielsweise ein vierstimmiges Chorstück schreiben möchten, können Sie die SATB-Vorlage öffnen, die bereits die Stimmen unterteilt in Sopran, Alt, Tenor und Bass enthält. Wenn Sie die Vorlage nicht nutzen, müssen Sie zunächst vier Notenzeilen anlegen, die richtigen Schlüssel auswählen usw. Die Vorlage stellt also eine Arbeitserleichterung dar und hilft Ihnen Zeit zu sparen. Sie können aus einer Reihe von Vorlagen auswählen, die bereits mit dem Programm installiert werden. Darunter sind z. B. Perkussions-, Chor-, Orchester-, Piano- und Ensemble-Vorlagen.

## 7. Startdokument

Mit Hilfe dieser Option öffnen Sie ein Startdokument bestehend aus einer Notenzeile.

## Partiturassistent

### Partiturassistent

Stellen Sie sich Ihre neue Partitur individuell zusammen!

Zunächst geben Sie alle Textelemente außerhalb der Noten ein, die Sie verwenden wollen: Titel, Komponist, Copyright usw. Sie erscheinen in den Noten automatisch an der richtigen Stelle. Hier bestimmen Sie auch den Stil des Layouts: Klassik, Hymne oder Pop/Rock/Jazz.

The 'Neues Dokument' dialog box contains the following fields and controls:

- Kopfzeile<sup>1</sup>**: Text input field.
- Widmung**: Text input field.
- Titel**: Text input field with the placeholder text 'Titel'.
- Untertitel**: Text input field.
- Opus**: Text input field.
- Seitenstil**: Dropdown menu with 'klassisch' selected.
- Komponist**: Text input field with the placeholder text 'Musik u. Text'.
- Arrangeur**: Text input field.
- Textautor**: Text input field.
- Copyright**: Text input field.
- Fußzeile<sup>1</sup>**: Text input field.

Footnote: <sup>1</sup> Verwende Platzhalter %page% für die Seitennummer.

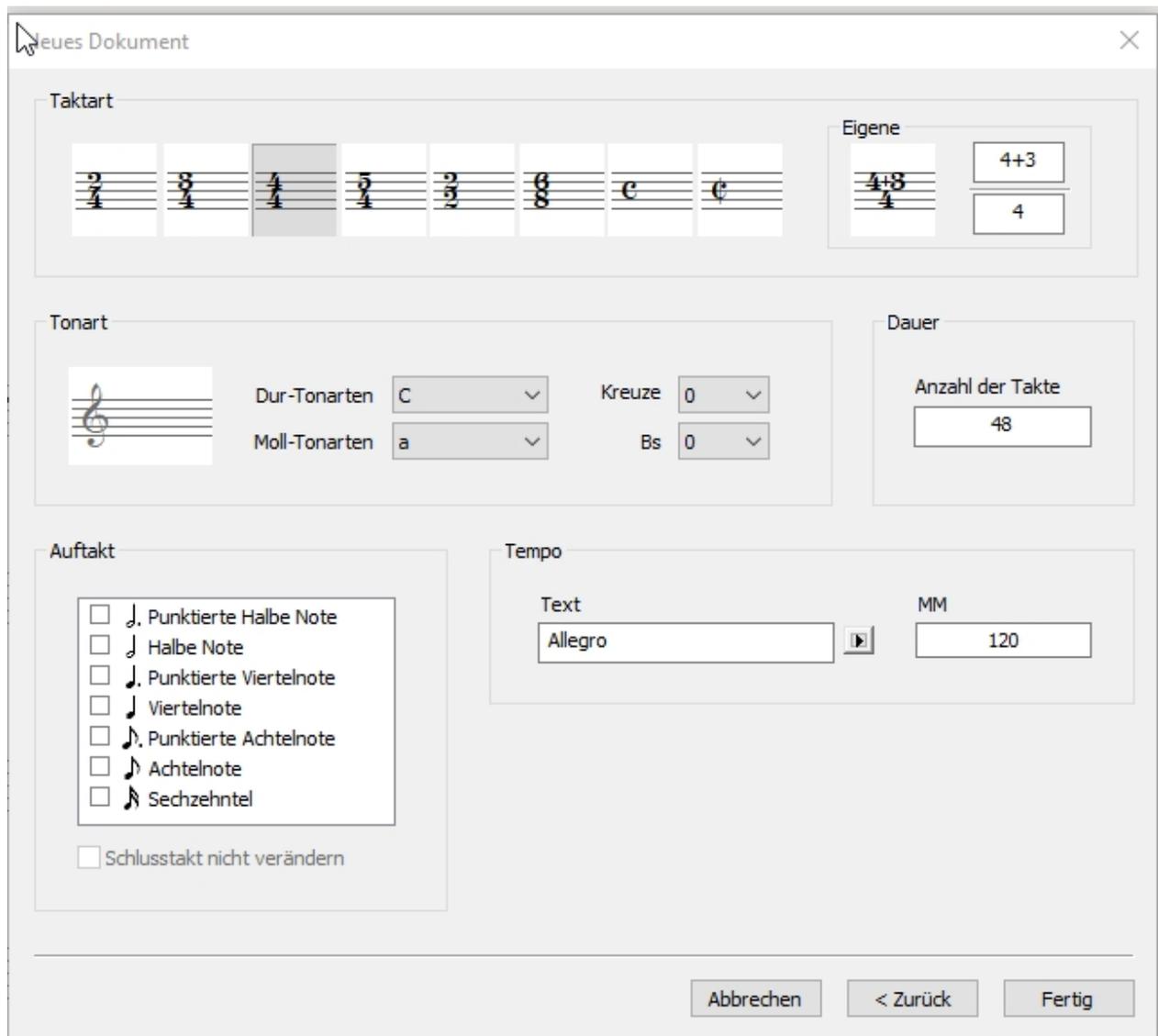
Buttons: Abbrechen, Weiter >

Im folgenden Schritt können Sie die Instrumente hinzufügen, die Sie in Ihrer Partitur verwenden wollen.

The 'Neues Dokument' dialog box shows the instrument selection process:

- Instrumentenliste**: A scrollable list of instruments including:
  - Horn (Naturhorn)
  - Horn (Waldhorn)
  - Horn in B (Parfarcehorn)
  - Horn in B (Tenor)
  - Horn in C (Tenor)
  - Horn in Es (Alt)
  - Horn in Es (Parfarcehorn)
  - Horn in F
  - Horn in F (Alt)
  - Horn in F (Krummhorn)
  - Klarinette
  - Klarinette (Bass)
  - Klarinette (Kontrabass)
  - Klarinette in A
  - Klarinette in B
  - Klarinette in Es
  - Klavier** (highlighted)
  - Kontrabass
  - Kornett
  - Kortholt (Alt)
  - Kortholt (Bass)
  - Kortholt (Sopran)
- Ausgewählte Instrumente**: A list containing 'Klavier'.
- Buttons**:
  - Hinzufügen ->
  - <- Entfernen
  - Nach oben
  - Nach unten
  - Liste verwalten...
  - Abbrechen
  - < Zurück
  - Weiter >

Als letztes bestimmen Sie die wichtigsten Elemente der Noten: Taktart, Tonart, Tempo, Länge.



## Ein Dokument öffnen

### Ein Dokument öffnen

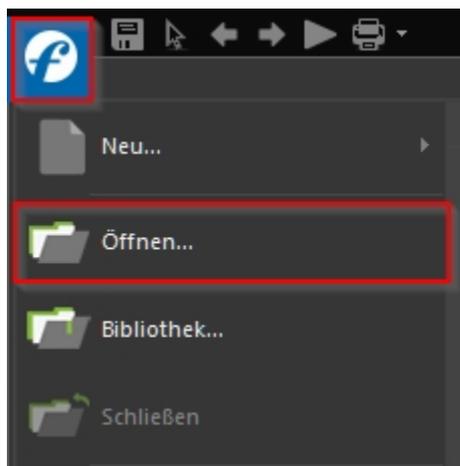


Sie können Dateien öffnen, die entweder mit Forte erstellt worden sind (\*.fnf), Standard-MIDI-Dateien (\*.mid), musicXML-Dateien (\*.xml) oder Karaoke-Dateien (\*.kar).

Wenn das Programm noch nicht geöffnet sein sollte, öffnet es sich beim Doppelklick auf eine Forte-Datei automatisch.

Sie können auch in Ihrem Explorer eine Datei auswählen, auf diese klicken und sie mit gedrückter Maustaste in das Hauptfenster von Forte ziehen, um sie zu öffnen.

## Ein Dokument innerhalb von FORTE öffnen



Zum Öffnen einer Datei klicken Sie auf den FORTE-Button, der sich oben links im Programmfenster befindet. Wählen Sie "Öffnen", um vorhandene Dateien zu öffnen. Nun können Sie mit Hilfe des Explorer-Fensters zum gewünschten Verzeichnis Ihrer Dateien navigieren. Markieren Sie ein Datei und klicken Sie auf "Öffnen". Alternativ können Sie auch doppelt auf die zu öffnende Datei im Explorer klicken.

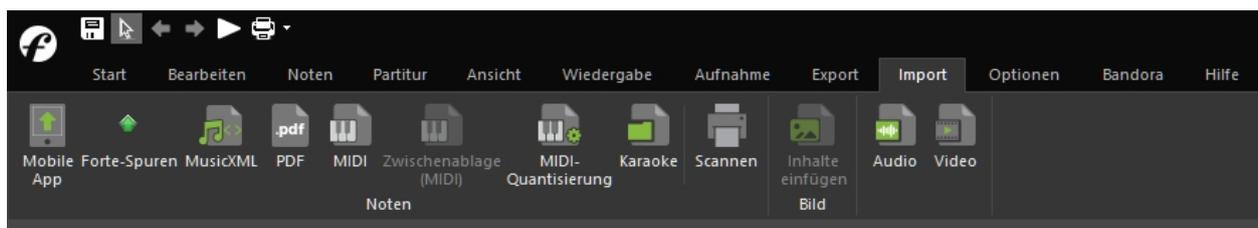
**Hinweis:** Eine Liste der zuletzt verwendeten Dateien findet Sie direkt rechts neben dem "Öffnen" Symbol. Durch Klicken auf eine dieser Dateien, wird diese ohne den "Öffnen"-Dialog automatisch von FORTE geladen.

## Ein Dokument importieren

### Ein Dokument importieren

FORTE kann folgende Musik- und Noten-Formate direkt importieren: MusicXML (\*.xml), PDF, MIDI (\*.mid) und Karaoke (\*.kar).

Zum Importieren eines Dokuments wechseln Sie in den Reiter "Import".



Beachten Sie, dass beim Import von MusicXML-Dateien Nachbearbeitungen nötig sein können.

Mit der MIDI-Quantisierung können Sie die Parameter der Transkribierung von MIDI-Daten bearbeiten.

**PDF-Import** und **Noten Scannen:** Wenn Sie FORTE Premium installiert haben, wird das integrierte [Scanmodul ScanScore](#) von FORTE Premium gestartet. Ihre Notenvorlage wird gescannt (oder die PDF-Datei importiert) und das Ergebnis sofort in FORTE angezeigt.

**Bitte beachten Sie: ScanScore ist nur in FORTE Premium enthalten.**

**Bild:** Hier können Sie [Bilder und Grafiken importieren](#).

**Audio:** Diese Funktion ermöglicht Ihnen, Audiodateien (\*.wav) in den [Audio-Sequencer zu importieren](#).

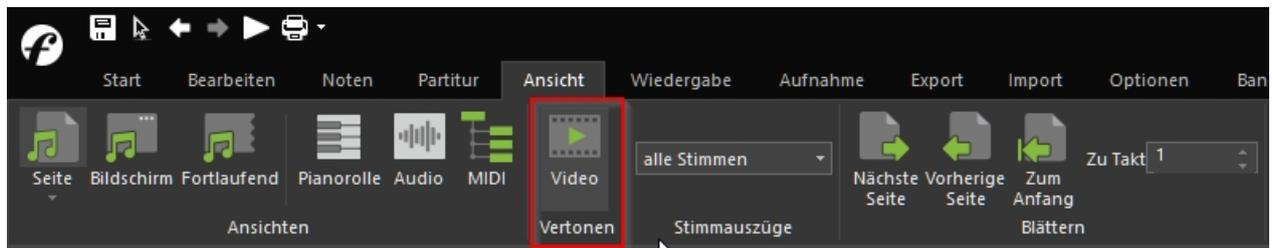
**Video:** Durch ein Klick auf das Video-Symbol können Sie ein [Video in FORTE importieren](#) und synchron zu Ihrer Partitur abspielen.

## Videoimport

# Videoimport

Mit dem optionalen Video-Plug-In können Sie Videos parallel zur Forte-Datei abspielen und dazu Musik komponieren.

Sie starten das Videofenster, in dem Sie im Haupttreiber "Ansicht" in der Gruppe "Vertonen" auf "Video" klicken.



Alternativ können Sie auch im Haupttreiber "Import" auf "Video" klicken.

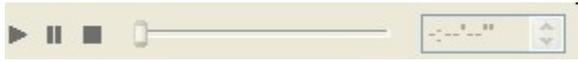
So sieht das leere Videofenster aus:



Durch einen Klick auf  öffnet sich das Datei-Suchfenster und Sie wählen ein Video im Format .mpg oder .avi aus. Sie können auch "Öffnen" im Popup-Menü wählen:



Im selben Menü können Sie das Video mit "Löschen" auch wieder entfernen.



Hier starten, pausieren und stoppen Sie das Video. Mit dem Schieberegler können Sie bestimmte Stellen des Films aufsuchen. Mit der Zeitangabe können Sie sekundengenau eine Stelle aufsuchen.

Achtung: Das Video ist mit der Musik gekoppelt und kann nur so lange gespielt werden, wie die Musik ist. Wollen Sie das ändern, so geben Sie einfach eine Note einen späteren Takt ein.

Das Videofenster kann im selben Menü in anderen Größen dargestellt werden: Originalgröße und Vollbildschirm.

In der Zeitleiste sehen Sie den genauen Zeitpunkt, an dem sich der Film befindet.

Der Ton des Videos kann mit dem letzten Menüpunkt stumm geschaltet werden.

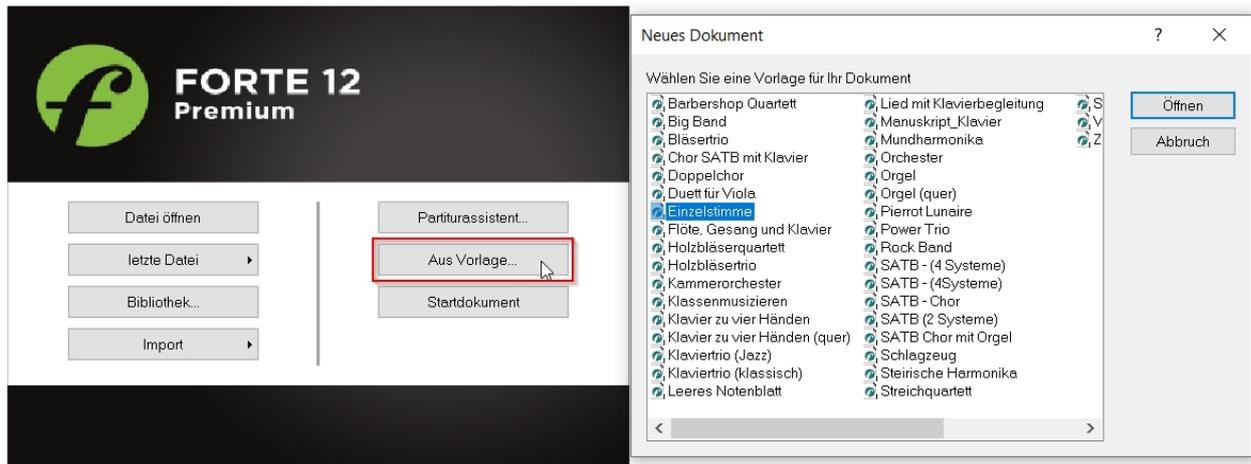
Wenn Sie die neue Musik dem Video als Audiospur hinzufügen wollen, müssen Sie sie zunächst als Wave-Datei abspeichern: [Als Audio exportieren](#). Als nächstes benötigen Sie ein Videobearbeitungs-Programm, mit dem Sie den Ton zu Ihrem Video hinzufügen können. Kostenlos ist das einfache Videotool [DubIt](#), das dies ermöglicht. Sie können es unter der Adresse [www.techsmith.com](http://www.techsmith.com) aus dem Internet herunterladen.

## Vorlagen

### Vorlagen

Eine Vorlage funktioniert als Startpunkt für ein neues Dokument. Vorlagen umfassen normalerweise häufig verwendete Instrumentierungen oder Spureinstellungen, können aber beispielsweise auch einen fertigen Schlagzeugrhythmus oder eine Basslinie enthalten. Es gibt keinen wirklichen Unterschied zwischen einer Vorlage und einer „normalen“ Datei, bis auf die Verwendung einer unterschiedlichen Dateiendung. Sie könnten sogar eine MIDI-Datei als Vorlage nutzen, nur verlören Sie dann die zusätzlichen Informationen zur Formatierung Ihrer Musik, die in dem programmeigenen Dateiformat mit abgelegt werden können.

Wenn Sie ein neues Dokument erstellen wollen, können Sie eine der Vorlagen aus dem Dialog im Willkommen-Fenster oder später im Datei-Menü, durch Klicken auf den FORTE-Button, auswählen. Das Programm kopiert dann die Einstellungen der Vorlage, initialisiert ein neues Dokument und lässt Sie schnell mit der Eingabe Ihrer Musik starten. Die Initialisierung ist u. A. notwendig, um angeschlossene MIDI-Geräte auf die konfigurierten Klänge einzustellen.



## Vorlagen erstellen

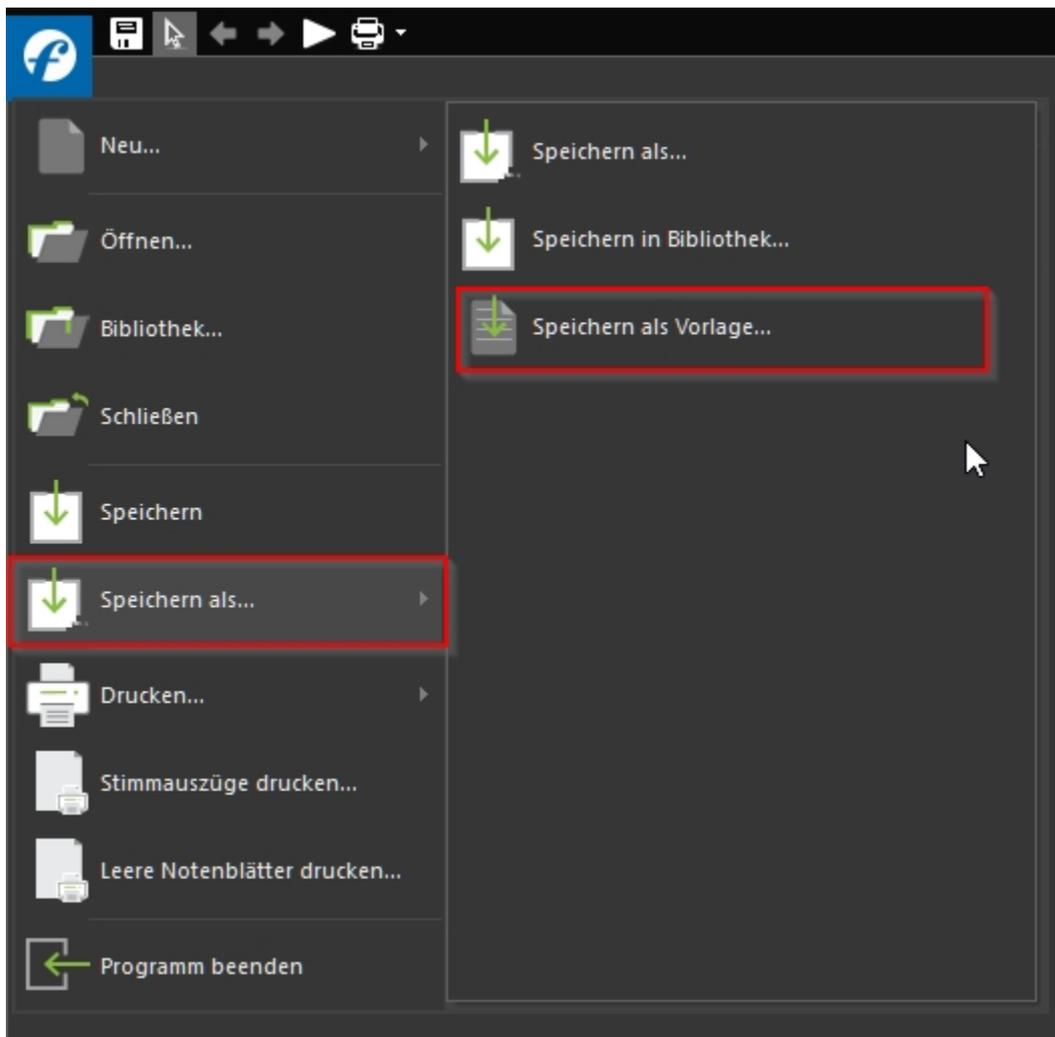
# Vorlagen erstellen

Die Option "Vorlagen" im Willkommen-Fenster sowie die Vorlagen-Liste im "Neu"-Dialog beinhaltet die Namen der Vorlagen, die sich in einem speziellen Unterordner ("Vorlagen") des Programms befinden.

Neue Vorlagen sollten in diesem Ordner gespeichert werden, wodurch sie dann ebenfalls im Dialog erscheinen. Sie können dies manuell tun oder den Befehl "Speichern als Vorlage" aus dem Datei-Menü wählen.

### Eine Vorlage erstellen:

1. Erstellen Sie ein neues Dokument, das Ihre Vorlage werden soll. Fügen Sie alle notwendigen Notenzeilen, Systeme, Instrumenteneinstellungen, Taktarten usw. hinzu, die Sie für diese Vorlage nutzen wollen.
2. Klicken Sie auf den FORTE-Button oben links und wählen Sie aus der Liste "Speichern als Vorlage..."
3. Geben Sie dann einen Namen für Ihre erstellte Vorlage ein.
4. Die Vorlage wird nun automatisch in dem Vorlagen-Ordner des Programms schreibgeschützt gespeichert und kann verwendet werden.

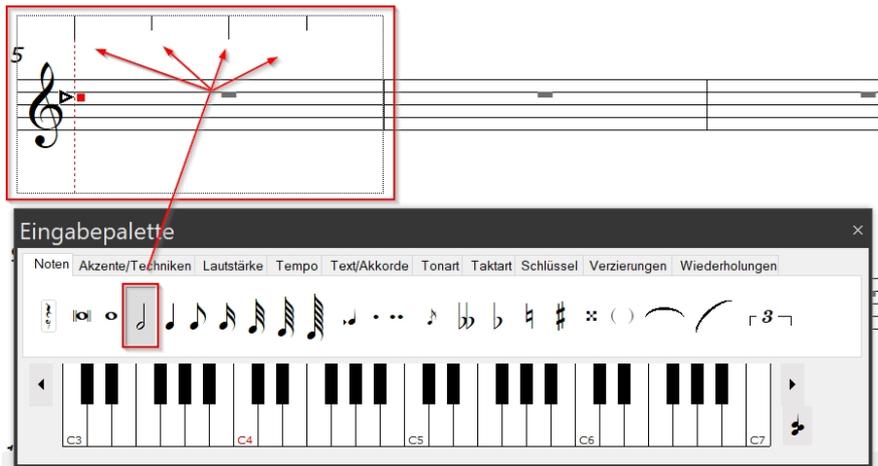


## Die ersten Noten

### Die ersten Noten

FORTE ist ein intelligentes Notensatzprogramm: Es erspart Ihnen eine Menge überflüssiger Arbeit. So werden z. B. Pausen automatisch gesetzt, und Sie brauchen sich nur um die Eingabe der Noten kümmern. Dabei müssen Sie aber natürlich die Noten an der richtigen Stelle des Taktes eingeben. Dabei hilft Ihnen das **Taktlineal**, das in dem Moment über dem Takt erscheint, in dem Sie eine Note eingeben wollen.

Die Striche des Lineals zeigen Ihnen die Position der Zählzeiten an. In diesem Beispiel wollen wir auf Zählzeit 1, 2, 4 oder 4 eine halbe Note setzen.



**Pausen werden von FORTE automatisch eingefügt.**

Weitere Informationen zum Taktlineal: [Das Lineal](#)

Weitere Informationen zur Eingabe von Noten und anderen Elementen: [Musik eingeben](#)

## Der erste Liedtext

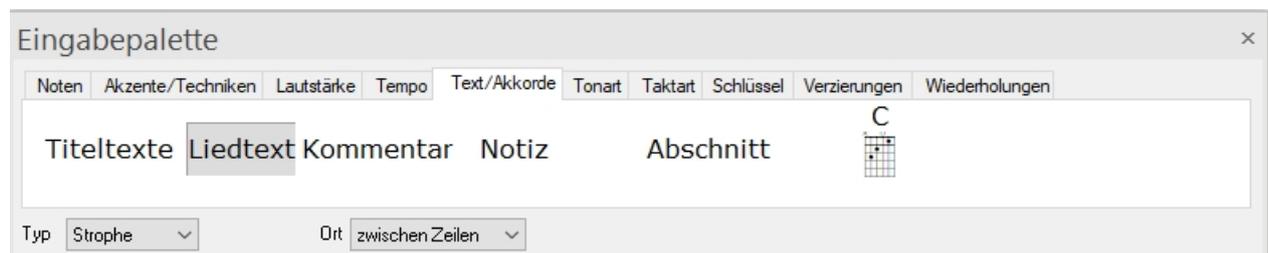
## Der erste Liedtext

FORTE ermöglicht es Ihnen schnell und unkompliziert einen Liedtext zu Ihren Noten hinzuzufügen.



Wenn Sie die Noten Ihres Liedes fertig geschrieben haben, so können Sie auf einfache Weise Ihren Liedtext hinzufügen:

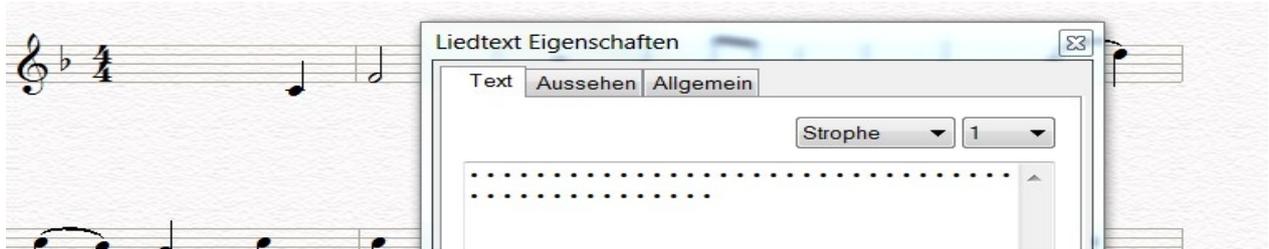
Wählen Sie aus der Eingabepalette den Reiter "Text/Akkorde" und klicken Sie anschließend auf "Liedtext".



Klicken Sie nun auf die erste Note Ihrer Notenzeilen, unter der Sie den Liedtext einfügen möchten.

Jetzt öffnet sich ein Kästchen unter der Note, in der Sie die erste Silbe eingeben können. Gleichzeitig öffnet sich das Eigenschaftensfenster in dem jede Note durch einen Punkt repräsentiert wird. Sie können den Text auch dort hineinschreiben oder hineinkopieren.

**Achtung: Die Texteingabe muss mit der ENTER-Taste abgeschlossen werden.**



Wenn Sie weitere Liedstrophen eingeben wollen, so können Sie nach Eingabe von Strophe 1 einfach wieder auf die erste Note klicken und wie mit Strophe 1 weiterfahren:



Sie können aber auch ganz einfach im Eigenschaftensfenster Strophe 2 auswählen und den Text dort eingeben.

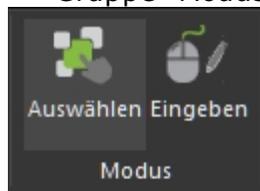
Weitere Informationen zur Eingabe finden Sie unter: [Liedtext hinzufügen/löschen](#).

## Auswahl- und Eingabe-Modus

# Auswahl- und Eingabe-Modus

## Modi umschalten

1. Wechseln Sie in den Reiter "Start" und wählen Sie einen gewünschten Modus aus der Gruppe "Modus".



- oder -

2. Drücken Sie die Tastenkombinationen, um zwischen den Modi zu hin und her zu wechseln:

"Strg+1" für den ["Auswahl-Modus"](#)

"Strg+2" für den ["Eingabe-Modus"](#)

-oder -

3. Beim Verwenden der Maus, in unterschiedlichen Zusammenhängen des Programms, wird der Modus automatisch umgeschaltet.

Beim Auswählen eines Elements aus der Eingabepalette, wechselt das Programm automatisch vom "Auswahl-" in den "Eingabe-Modus".

### Tipps:

1. Sie erkennen anhand der gelben Markierung der Symbole, welcher Modus gerade aktiv ist.
2. Sie können schnell vom "[Eingabe-](#)" in den "[Auswahl-Modus](#)" wechseln, in dem Sie außerhalb des Eingabebereichs klicken.

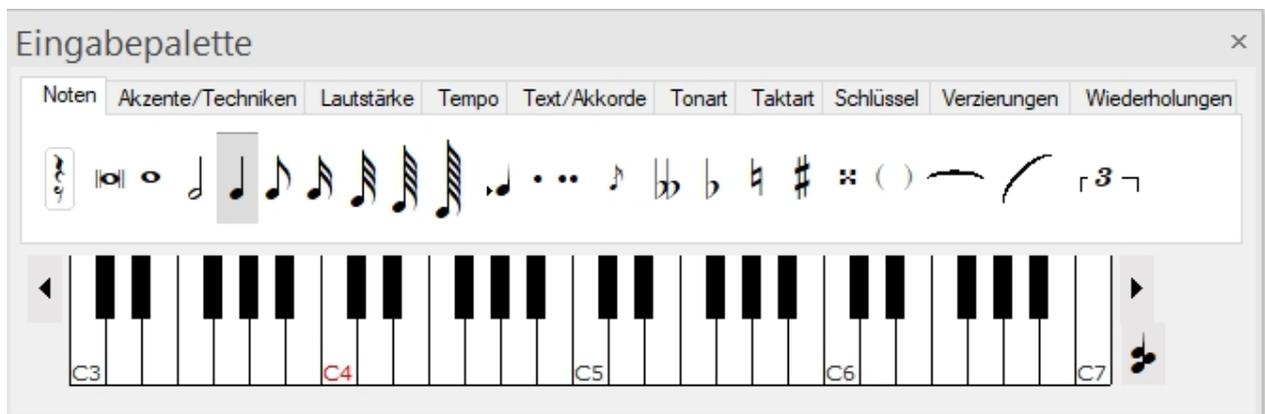
## Der Eingabe-Modus

# Der Eingabe-Modus

Es gibt zwei Haupt-Modi im Programm, den "Auswahl-Modus" und den "Eingabe-Modus". Der Eingabe-Modus ermöglicht Ihnen die parallele Nutzung von drei unterschiedlichen Eingabemöglichkeiten.



Sie können Noten aus der Eingabepalette auswählen und mit der Maus in Ihre Partitur durch Klicken einfügen oder Sie geben die Noten nach Auswahl eines Notenwerts direkt über die virtuelle Klaviatur ein.



Darüber hinaus können Sie Noten auch mit der einfachen Tastatureingabe eingeben. Im folgenden Video zeigen wir Ihnen die drei unterschiedlichen Eingabemöglichkeiten.

Wenn Sie Noten mit der Maus eingegeben haben und weitere Noten mit Hilfe der Tastatur eingeben möchten, dann bewegen Sie die Maus von der Partitur weg in den Außenbereich. Dann wird die Tastatureingabe aktiviert und der Eingabecursor springt automatisch zur letzten Eingabeposition.

### Buchstaben = Tonhöhe

c d e f g a h

### Zahlen = Notenwert

1 -> Ganze

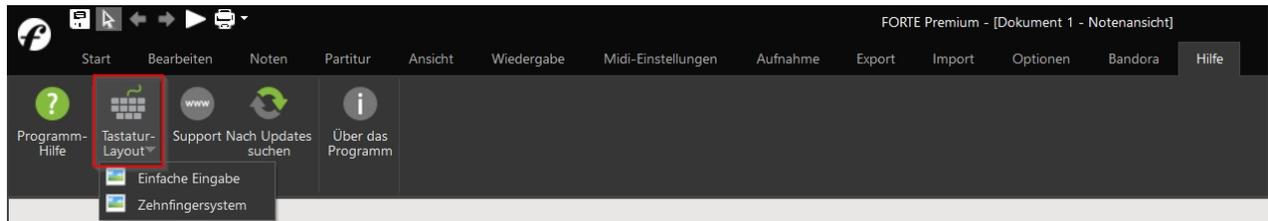
- 2 -> Halbe
- 4 -> Viertel
- 8 -> Achtel
- 6 -> 16tel
- 3 -> 32tel



## Zehnfingersystem

# Noteneingabe im "Zehnfingersystem"

In FORTE können Sie neben der einfachen Tastatureingabe auch ein professionelles Zehnfingersystem zur Eingabe von Noten mit Hilfe der Tastatur aktivieren. Öffnen Sie dazu den Reiter "Hilfe" und klicken Sie auf "Tastatur-Layout".



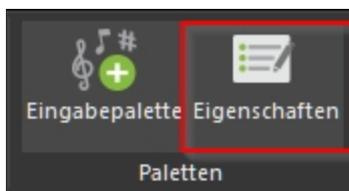
## Der Auswahl-Modus

# Der Auswahl-Modus



Der Auswahl-Modus wird zur Selektion von Noten oder Elementen benutzt. Sie können nach der Auswahl bewegt, bearbeitet, kopiert oder gelöscht werden. Der "Auswahl-Modus" erlaubt Ihnen das gezielte Auswählen von Elementen, um an diesen Änderungen vorzunehmen. Ein wichtiges Werkzeug ist das "Eigenschaften-Fenster", welches beim Start von FORTE automatisch geöffnet wird. Sie können zahlreiche Funktionen und Befehle zu dem jeweils ausgewählten Element damit abrufen und bearbeiten.

Sollten Sie das "Eigenschaften-Fenster" nicht offen haben, dann können Sie es mit einem Klick auf das Symbol "Eigenschaften" in der Gruppe "Paletten" öffnen.



## Ein Dokument speichern

### Ein Dokument speichern

Beim ersten Speichern eines Dokumentes werden Sie aufgefordert, einen Namen hierfür einzugeben.

Wenn Sie ein bereits gespeichertes Dokument abspeichern wollen, können Sie auch den "Speichern als..."-Befehl benutzen, um das Dokument unter einem anderen Namen abzuspeichern. Sie können Ihre Dokumente in drei unterschiedlichen Datei-Formaten abspeichern.

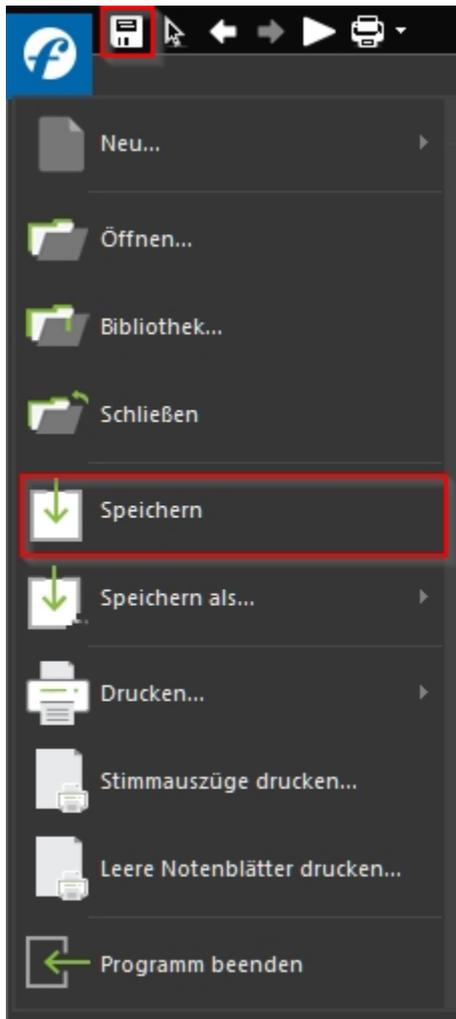
### Ein Musik-Dokument speichern

1. Klicken Sie auf den FORTE-Button und wählen Sie aus der Menüliste "Speichern".

-oder-

2. Klicken Sie neben dem FORTE-Button rechts auf das Speichern-

Symbol: 



-oder-

3. Verwenden Sie die Tastenkombination "STRG+S" um Ihr Dokument zu speichern.

Wenn Sie Ihr Dokument nach der Arbeit nicht gespeichert haben, werden Sie beim Verlassen des Programms automatisch gefragt, ob Sie dies nicht tun wollen. Wenn Sie das Dokument bereits vorher gespeichert haben, wird der letzte Stand automatisch abgespeichert.

1. In dem Speichern-Kästchen wählen Sie bitte ein Verzeichnis Ihres Computers aus.
2. In die Dateiname-Textbox tippen Sie den Namen Ihres Dokumentes ein.
3. In dem Speichern als-Kasten wählen Sie das Datei-Format aus.
4. Nachdem Sie alle Informationen eingegeben haben, drücken Sie den Speichern-Knopf und Ihre Musik wird an dem gewählten Ort mit dem gewünschten Namen gespeichert.

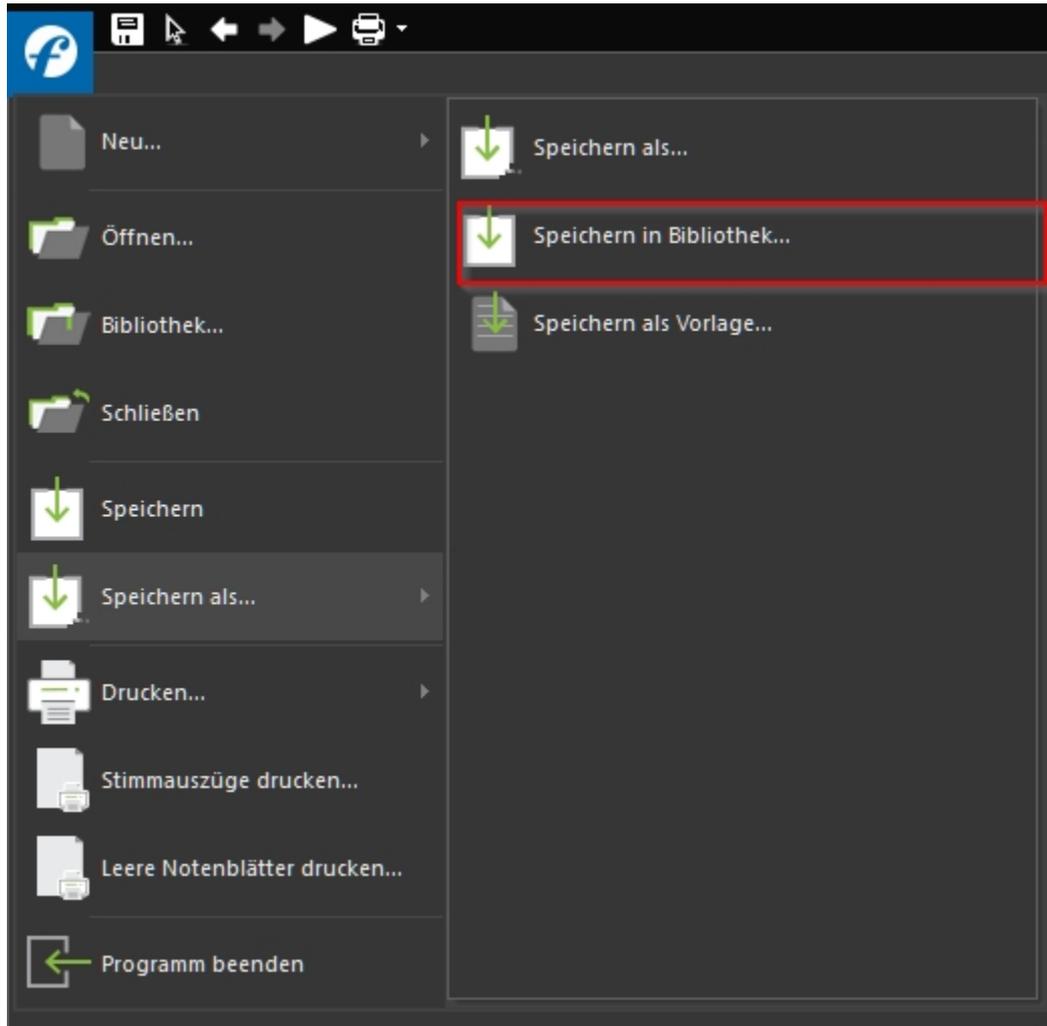
### In Bibliothek speichern

### In Bibliothek speichern

Im Ihr FORTE Dokument in der Bibliothek zu speichern klicken Sie auf den FORTE Button (links oben) des Programmfensters.

Wählen Sie den Befehl "Speichern in Bibliothek...", vergeben Sie im folgenden Dialog

einen Dateinamen und klicken Sie auf "Speichern".



Sie können Ihre Dokumente, die Sie in der Bibliothek abgespeichert haben, über den Befehl "Bibliothek..." wieder aufrufen und bearbeiten.

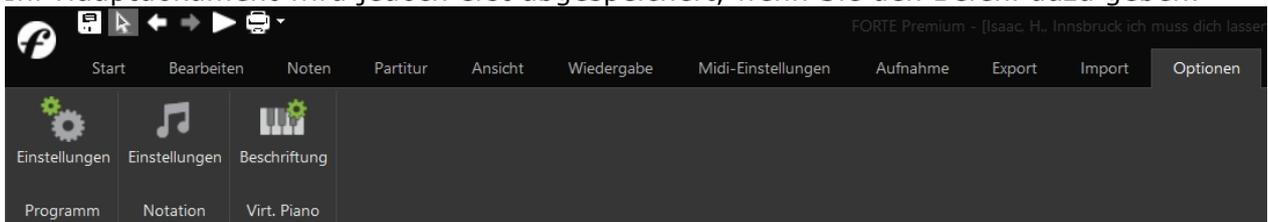
### Automatisch sichern

## Automatisch sichern

Die "Automatisch sichern"-Funktion kann zum regelmäßigen Abspeichern Ihrer Arbeit im Hintergrund eingesetzt werden.

Die so erzeugten Sicherungs-Dateien werden im gleichen Verzeichnis wie Ihre Original-Datei abgelegt, der Name beginnt lediglich mit dem Kürzel "~". Beim "Automatisch sichern" werden alle Veränderungen der Einzeldokumente abgespeichert.

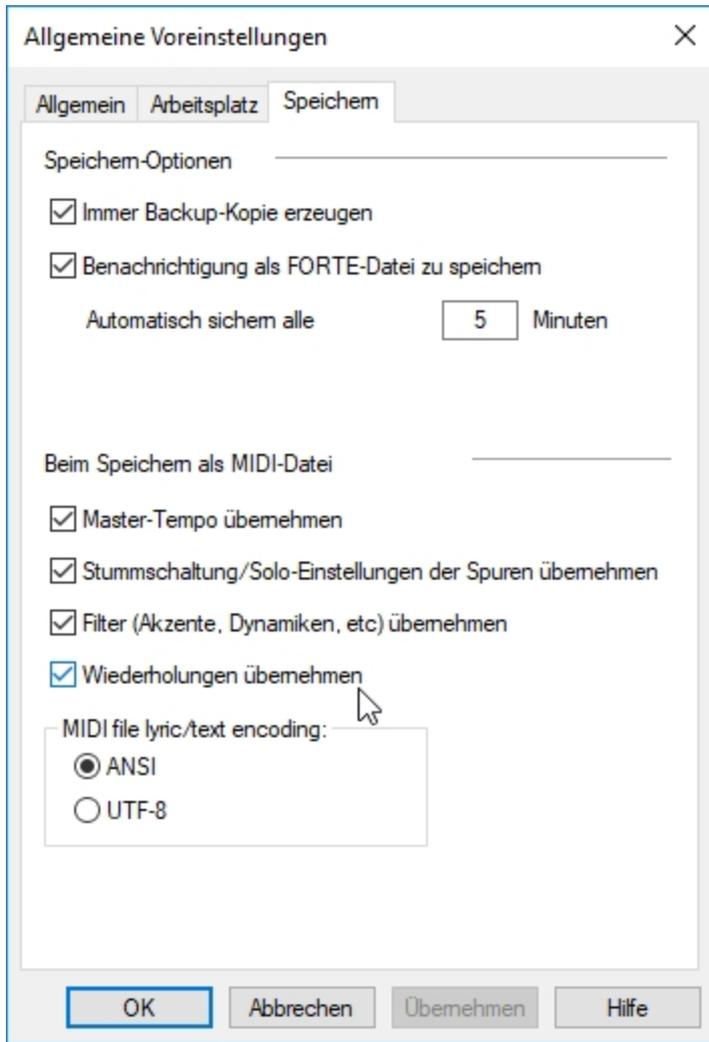
Ihr Hauptdokument wird jedoch erst abgespeichert, wenn Sie den Befehl dazu geben.



### Automatisch sichern einsetzen

1. Wählen Sie den Reiter "Optionen" aus und klicken Sie in der Gruppe "Programm" auf

- "Einstellungen".
2. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie unter dem Reiter "Speichern" die "Automatisch sichern" Funktionen aktivieren und deaktivieren können.
  3. Klicken Sie auf "OK" wenn Sie alle Einstellungen übernehmen möchten.



## Auswahlmöglichkeiten

### **Immer Backup-Kopie erzeugen:**

Erstellt eine Sicherung der Datei, sobald Sie diese öffnen.

### **Benachrichtigung als FORTE-Datei (\*.fnf) zu speichern:**

Fragt nach, ob Sie nicht lieber im Forte-Format speichern wollen, um Ihre Layout und sonstigen Einstellungen nicht zu verlieren.

### **Automatisch sichern alle N Minuten:**

Speichert Ihre Datei alle N Minuten.

### **Auf neue Dokumente Anwenden:**

Übernimmt diese Voreinstellungen für alle neuen Dateien.

## Ein Dokument exportieren

## Ein Dokument exportieren



Sie können Ihr Dokument in unterschiedliche Formate exportieren. Sie haben hier die Auswahl zwischen folgenden Optionen:

[Export zur FORTE Reader App \(Android\)](#)

[Als PDF exportieren](#)

[Als MusicXML exportieren](#)

[Als MIDI exportieren](#)

[In eine DAW exportieren](#)

[Stimmauszüge exportieren](#)

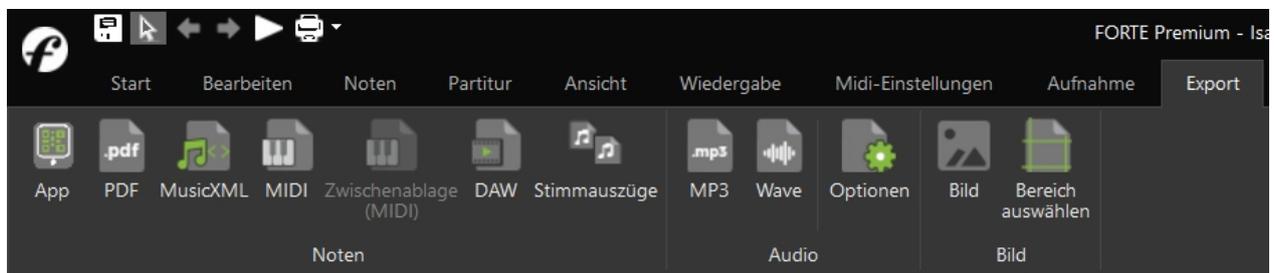
[Als Audiodatei exportieren](#)

[Als Bild exportieren](#)

## Hier finden Sie mehr Informationen zum Export-Menü.

[Export zur FORTE Reader App](#)

[Export zur FORTE Reader App für Smartphones und Tablets](#) [Alle Editionen]



Mit FORTE können Sie nun Ihre erstellten Partituren auf Ihr Smartphone oder Tablet übertragen. Die Partituren können Sie mit Hilfe der App anzeigen, instrumentieren und abspielen. Die FORTE Reader App steht für iOS- und Android-Geräte zur Verfügung.

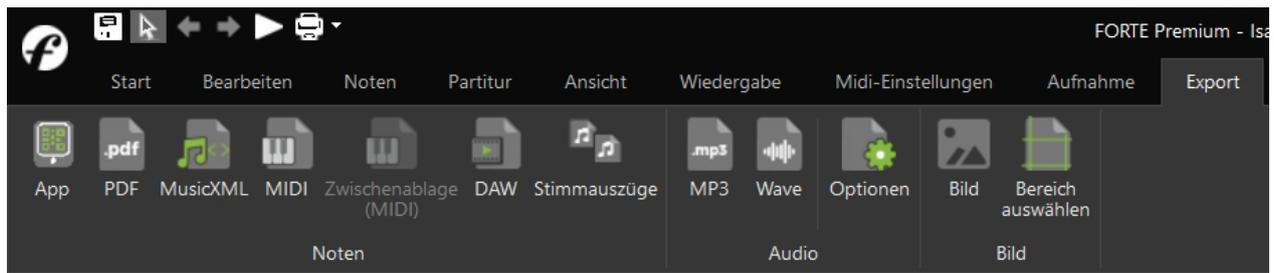
Diese Export-Option finden Sie im Haupttreiber "Export". Klicken Sie dann auf "App".

Nun öffnet sich ein Fenster mit einem QR-Code. Halten Sie Ihr Smartphone oder Tablet mit der geöffneten FORTE Reader-App bereit und scannen Sie den Code damit ein.

Nun ist FORTE mit der App auf Ihrem mobilen Gerät verbunden und Sie können Ihre FORTE-Partituren auf Ihr mobiles Gerät übertragen.

## Als PDF exportieren

### Als PDF exportieren [Alle Editionen]



Mit Hilfe dieser Funktion können Sie Ihre Partituren|Stimmauszüge im PDF-Format speichern. Das Format ermöglicht eine verlustfreie Weitergabe Ihrer Noten und gewährleistet eine hervorragende Druckqualität von jedem Rechner aus. Diese Funktion eignet sich sehr gut, um Freunden, Chor- oder Orchestermitgliedern Noten zum gemeinsamen Musizieren zu schicken.

Sie finden dieses Feature im Hauptreiter "Export" unter "PDF". Im Anschluss wählen Sie ein Zielverzeichnis für Ihre Datei aus und bestätigen mit Speichern.

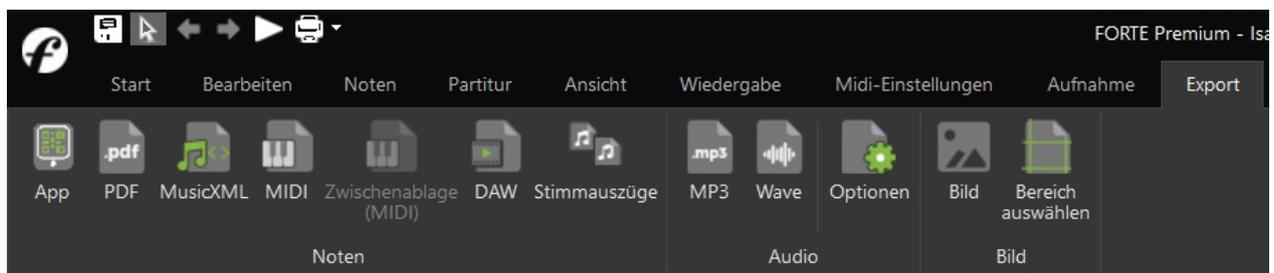
Im Anschluss können Sie Ihre Partitur direkt in einem PDF Reader anzeigen lassen. Wenn Sie keinen PDF Reader installiert haben, dann können Sie bspw. den Adobe Acrobat Reader über die [Webseite von CHIP](#) kostenlos herunterladen.

## Als MusicXML exportieren

### Als MusicXML exportieren

Sie können Forte-Dateien als MusicXML-Dateien speichern und sie Anwendern von anderen Notationsprogrammen zur Verfügung stellen.

Wechseln Sie dazu in den Reiter "Export" und klicken Sie in der Gruppe "Noten" auf das Symbol "MusicXML".



Es öffnet sich der Datei Speichern-Dialog. Wählen sie Ihr gewünschtes Verzeichnis aus und vergeben Sie einen Dateinamen. Anschließend klicken Sie auf "Speichern".

Nähere Informationen über MusicXML und die damit kompatiblen Programme finden Sie unter [www.recordare.com](http://www.recordare.com).

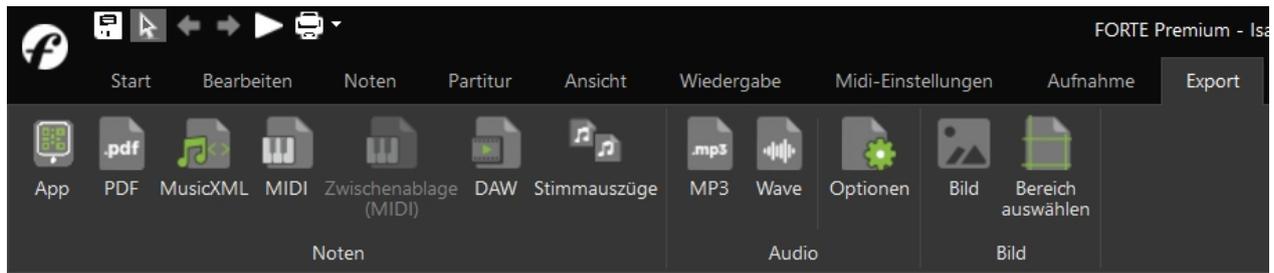
### Als Audiodatei exportieren

## Als Audiodatei exportieren

Sie haben zwei Möglichkeiten, Forte-Dateien als Audiodateien zu speichern:

1. Als MP3-Datei speichern (nur ab FORTE HOME)
2. Als Wave-Datei speichern

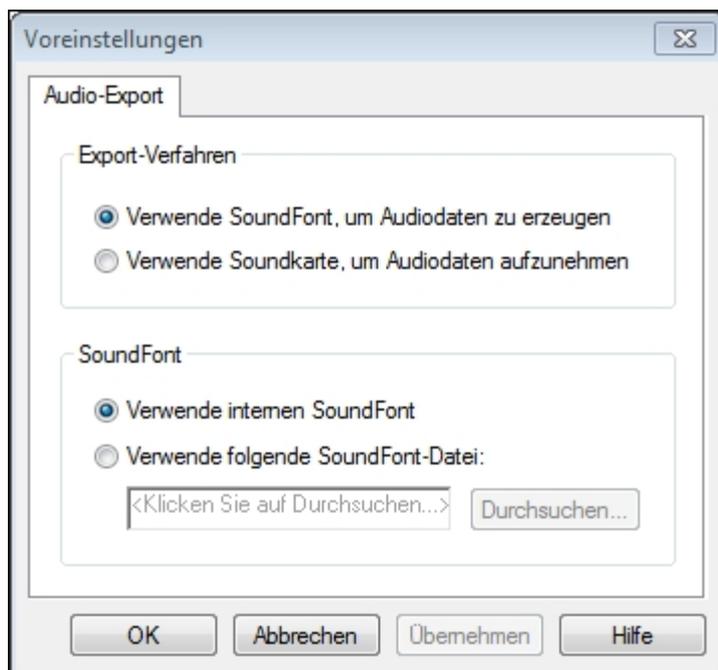
In beiden Fällen wechseln Sie in den Reiter "Export" und wählen eine der beiden Möglichkeiten aus der Gruppe "Audio" aus.



Durch Klicken auf eines der beiden Symbole "MP3" oder "Wave" erscheint der bekannte Speichern-Dialog.

Wählen Sie ein Zielverzeichnis aus dem Explorer und vergeben Sie einen Dateinamen. Anschließend klicken Sie auf "Speichern".

Weitere Einstellungen zum Export können Sie unter "Optionen" definieren. Standardmäßig wird Ihre Audiodatei mit dem integrierten SoundFont von FORTE erstellt.



### Erstellen von Audiodateien mit Soundfonts.

Wenn als Methode "Verwende SoundFont, um Audiodateien zu erzeugen" gewählt wird, wird die Audiodatei in wenigen Sekunden mit Hilfe des integrierten SoundFonts erstellt. Alternativ können Sie auch einen eigenen SoundFont öffnen und Ihre Partitur über diesen ausgeben lassen, um sie als Audiodatei zu exportieren. Es gibt viele kostenlose Soundfonts im Internet und auch qualitativ hochwertige, die Sie kaufen können. SoundFonts besitzen unkomprimiert die Dateierweiterung ".sf2".

**Achtung:** Enthält das Stück auch Audiodateien, so muss weiterhin die Methode "Verwende Soundkarte, um Audiodateien aufzunehmen" gewählt werden!

## Erstellen von Audiodateien über die Soundkarte.

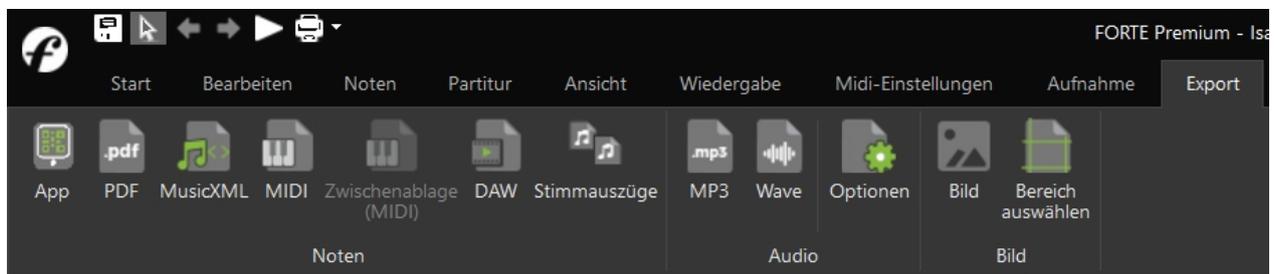
Sie können Audiodateien aus der Notenpartitur in Echtzeit erstellen, d. h. die Erstellung dauerte genauso lange wie die Dauer Ihrer Partitur. Wählen Sie hierfür die Option "Verwende Soundkarte, um Audiodateien aufzunehmen". Diese Exportmethode wird empfohlen, wenn in Ihrer FORTE-Partitur Audiodateien enthalten sind und/oder wenn Sie die Soundbibliothek des FORTE-Players benutzen.

### Als Bild exportieren

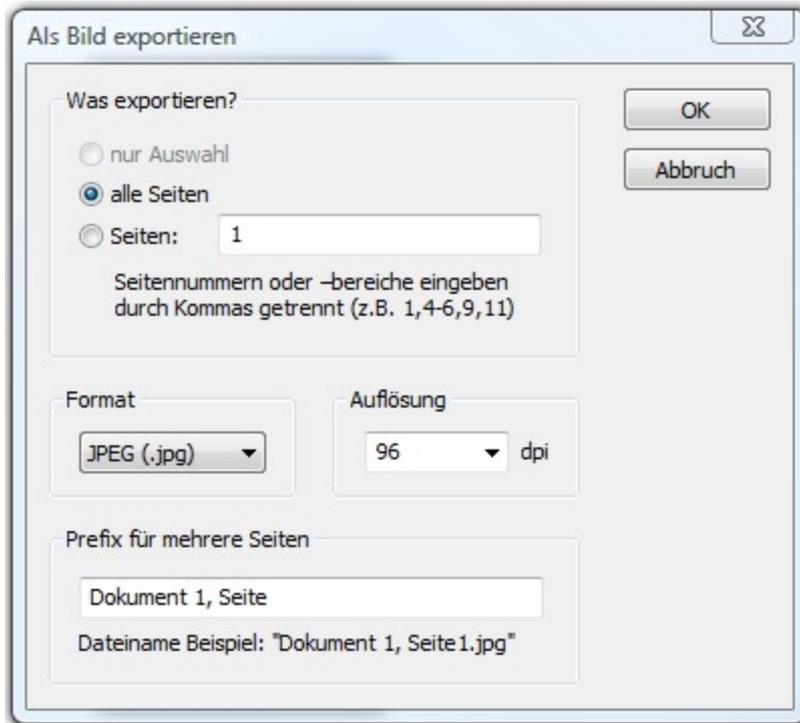
## Als Bild exportieren

Sie können FORTE-Seiten in unterschiedlichen Bildformaten exportieren (speichern) und damit in andere Programme importieren.

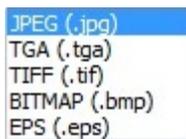
Klicken Sie auf den Reiter "Export" und wählen Sie das Symbol "Bild", um Ihre Partitur als Bild zu exportieren.



Bitte beachten Sie, dass diese Funktion nur in FORTE Premium zur Verfügung steht.



Hier wählen Sie auch das Format und die Auflösung der Export-Datei.



Sie können FORTE-Notenseiten als EPS-Dateien exportieren und damit in DTP-Programme wie Adobe Indesign oder Quark XPress importieren oder in Zeichenprogrammen wie Adobe Illustrator oder Adobe Photoshop weiter verarbeiten. Dazu muss aber auf Ihrem Rechner ein Postscript-Druckertreiber installiert sein. Sollten Sie den Adobe Druckertreiber noch nicht installiert haben, so können Sie in von dieser Seite herunterladen: <http://www.adobe.com>.

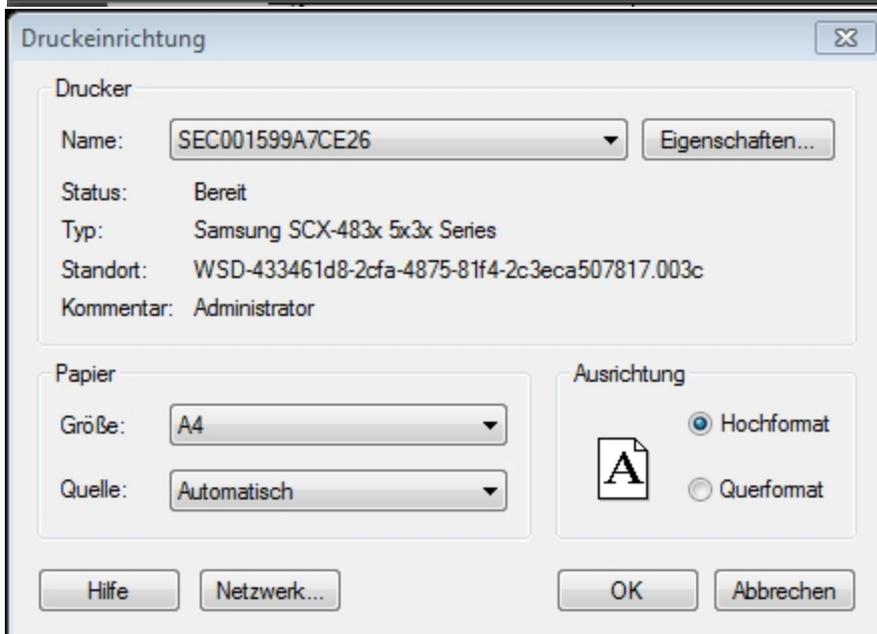
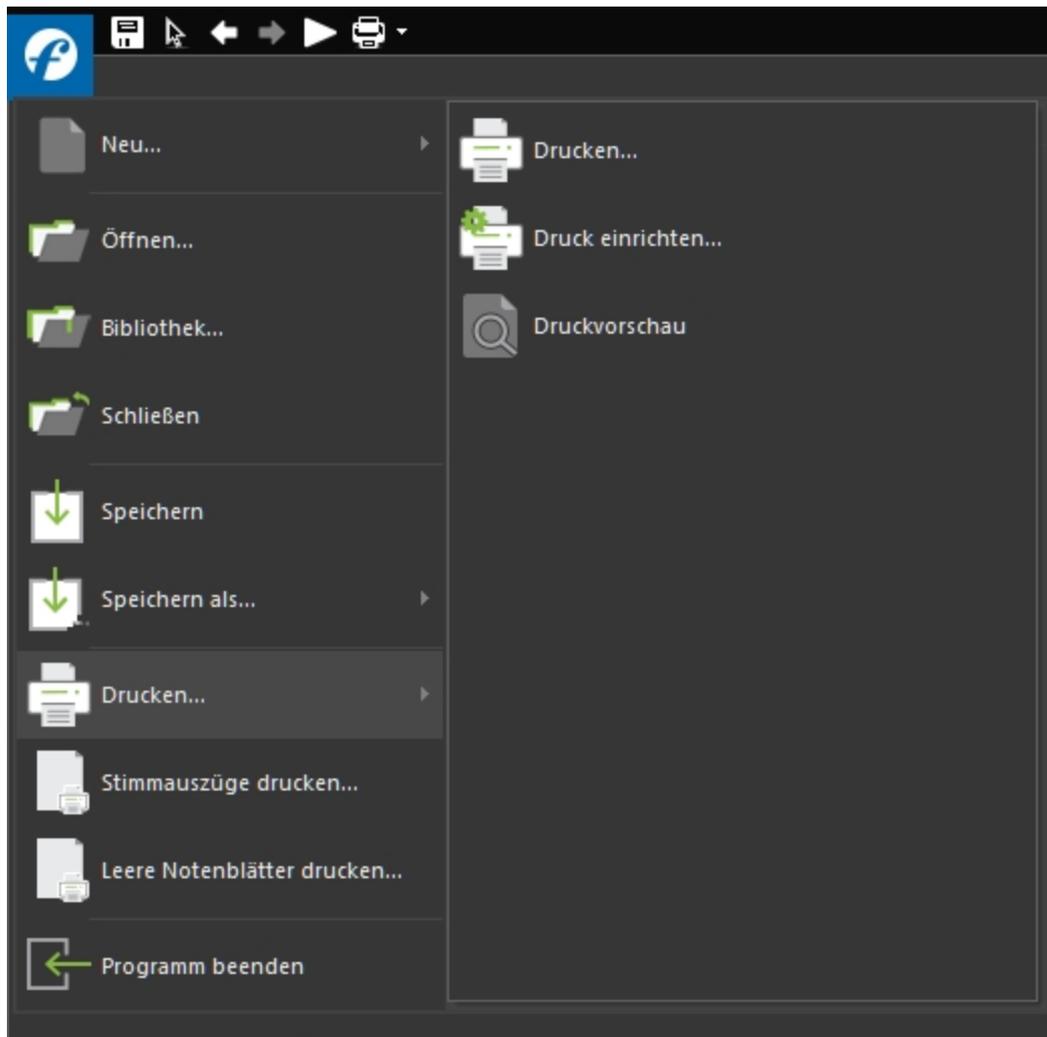
## Drucken

### Druck einrichten

## Druck einrichten

Sie können den "Druck einrichten"-Dialog öffnen in dem Sie auf den FORTE-Button klicken und aus der Menuliste "Druck einrichten" auswählen. Dort können Sie die Basiseinstellungen wie Papiergröße und -ausrichtung Ihres Druckers konfigurieren.

1. Klicken Sie auf den FORTE-Button und wählen Sie "Druck einrichten", um den Druckdialog anzuzeigen.
2. Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor.
3. Drücken Sie den OK-Knopf.



## Druckvorschau

# Druckvorschau

Vielleicht wollen Sie erst eine Voransicht Ihres Dokumentes haben, um einen besseren Eindruck von den Größenverhältnisse des Drucks u. ä.

bekommen zu können.

**Um die Druckvorschau zu wählen:**

1. Wechseln Sie in den Reiter "Ansicht" und klicken Sie auf das "Druckvorschau" Symbol.



Druckvorschau

2. Alternativ können Sie auf den FORTE-Button klicken und aus der Menuliste "Druckvorschau" wählen.
3. Mithilfe der Knöpfe oben in der Druckvorschau können Sie durch die einzelnen Seiten rollen. Sie können auch hinein- oder herauszoomen, ein oder zwei Seiten anzeigen lassen oder direkt drucken.
4. Um zur Partitur zurückzukehren, drücken Sie auf den "Schließen"-Knopf.

FORTE Premium - [Mozart, W. A., Eine kleine Nachtmusik, KV 525, Andante

**Druckvorschau**

Drucken Ein Aus Zwei Seiten Nächste Seite Vorherige Seite Schließen

Druck Zoom

## Eine kleine Nachtmusik

ROMANZE

KV 525  
W. A. Mozart

Copyright © 2004/2007 Verlag

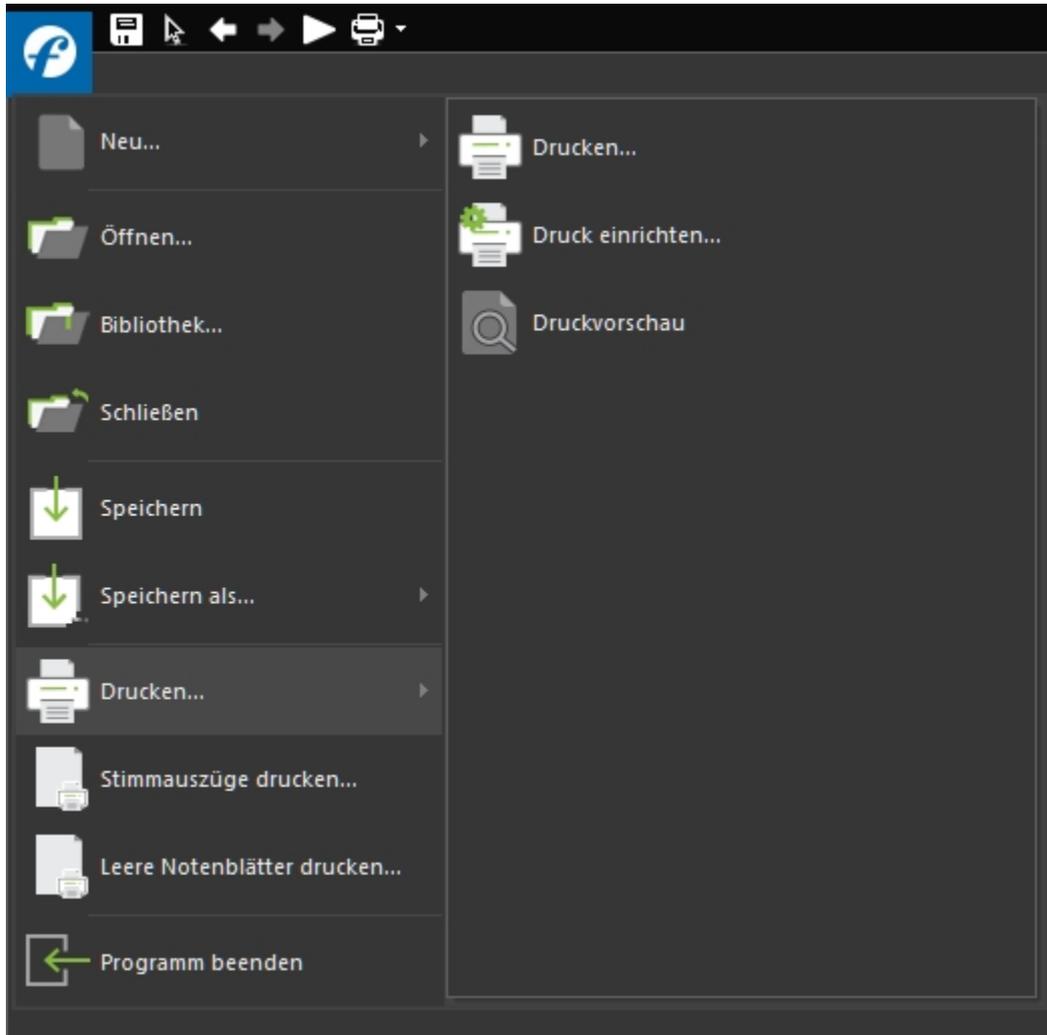
### Ein Dokument drucken

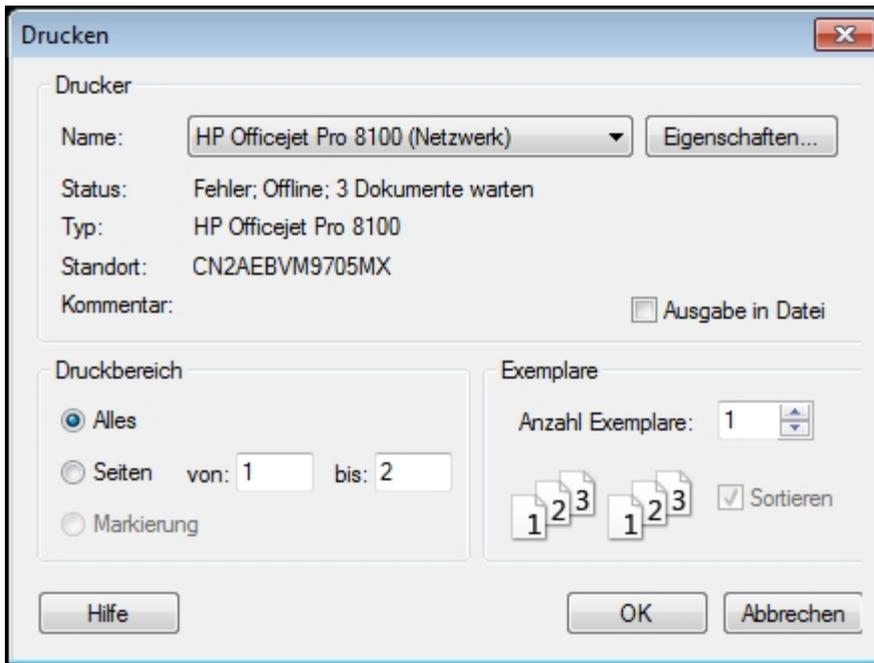
## Ein Dokument drucken

Wenn Sie bereit sind, Ihre Musik auf Papier auszugeben, folgen Sie diesen Anweisungen.

## Dokument drucken

1. Klicken Sie auf den FORTE-Button und wählen Sie aus der Menuliste "Drucken".  
Alternativ können Sie auch die Tastenkombination "STRG+P" benutzen, um den Druckdialog zu starten.
2. Nehmen Sie ggf. Einstellungen an Ihrem Drucker vor.
3. Klicken Sie den OK-Knopf, um Ihre Partitur zu drucken.





## Dateiformate

### Dateiformate



#### **Forte Musik Datei (Forte Notation File) (.fnf)**

Dies ist das proprietäre Format des Programms. Es werden alle Einstellungen für die Darstellung und Wiedergabe Ihrer Musik mit abgespeichert. Dateien in diesem Format können auch nur mit Forte geöffnet werden.

Nutzen Sie dieses Format, wenn ein gemeinsames Speichern der Notations- und Wiedergabe-Einstellungen wichtig ist.



#### **Forte Musik Vorlage (Forte Template File (.ftf))**

Dieses Format ist technisch gleich mit dem eigentlichen Forte-Format, es wird jedoch in einem speziellen Verzeichnis abgelegt und dient mit seinen Voreinstellungen dem schnellen Start Ihrer Noteneingabe.

Wenn Sie beispielsweise häufig für Keyboard, Bass und Schlagzeug schreiben, lohnt es sich, eine entsprechende Vorlage abzuspeichern. Sie können in der Vorlage auch die Layout-Einstellungen, Takte pro System, Schriftarten u.v.m. abspeichern.



#### **Standard MIDI File (.mid)**

Eine MIDI-Datei ist ein Industrie-Standard, der zwischen fast allen Sequenzern und Notationsprogrammen ausgetauscht werden kann. Das MIDI-Datei-Format enthält dabei aber vor allem Informationen für die Wiedergabe und keinerlei Angaben zur Darstellung der Noten.

Wenn Sie ein Dokument im MIDI-Format abspeichern, verlieren Sie:

- Legatobögen, Liedtexte, Schlüsselwechsel, spezielle Taktarten, unterschiedliche Taktstriche, Artikulationszeichen, dynamische Angaben, Verzerrungen, Wiederholungen, Akkord-Symbole und versteckte Symbole
- Notenbezeichnungen (z. B. des oder fis)
- Verbindungen und Unterbrechungen von Balken
- jegliche Layout-Information, z. B. welche Spuren sichtbar sind, Schriftarten und Abstände.

- Ausgangs-Geräte-Einstellungen werden im MIDI-Format auch nicht mit abgespeichert. Wenn Sie also mehr als 16 MIDI-Kanäle nutzen, die z. T. über unterschiedliche MIDI-Geräte ausgegeben werden sollen, empfehlen wir das Speichern im Forte-Format.
- Artikulationen, dynamische Markierungen, Wiederholungen und Transponierungen beeinflussen den Klang der Musik, werden aber nicht mit im MIDI-Format gespeichert. Somit wird eine Datei nach dem Öffnen zwar richtig klingen, die Symbole werden aber fehlen.

Nutzen Sie dieses Format nur, wenn es Ihnen lediglich um die Wiedergabe Ihrer Musik geht oder Sie eine Datei an andere Sequenzer- oder Notationsprogramme weitergeben wollen.

### **MusicXML Datei (.XML)**

FORTE unterstützt den Import und Export von MusicXML-Dateien. MusicXML ist ein weit verbreitetes Austauschformat für Noten und wird von vielen Programmen unterstützt. Nähere Informationen unter [www.recordare.com](http://www.recordare.com)

### **PDF Datei (.pdf)**

Über das Programm ScanScore (nur in FORTE Premium enthalten) können PDF-Dateien eingescannt und importiert werden.

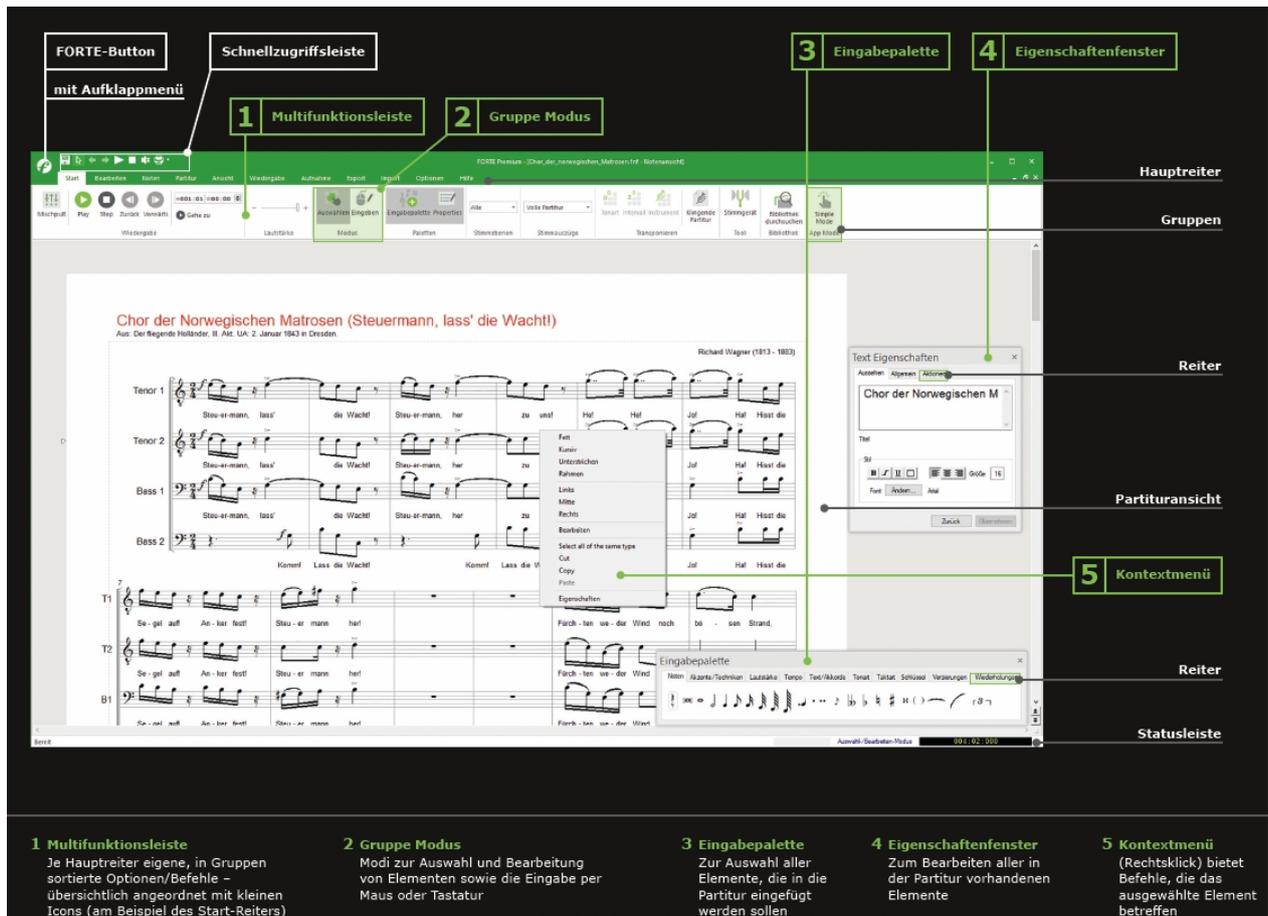
## **Übersicht**

---

### **Der Arbeitsplatz**

## **Der Arbeitsplatz**

Der Arbeitsplatz besteht aus dem Haupt-Programm-Fenster, dem Haupttreiter, der Status-Zeile, der Werkzeug-Leiste, der Eingabepalette und dem Eigenschaften-Fenster.



## Ansichten

Die Haupt-Ansicht ist die Partitur, die eine von mehreren Ansichten darstellt, in welchen Musik erzeugt und bearbeitet werden kann. Die Ansichten sind die zentralen Arbeitsbereiche Ihrer Musik. Andere Ansichten, die Sie nutzen können, sind der [Pianorollen-Editor](#) und die [MIDI-Elemente-Liste](#). Jedes Dokument enthält sein eigenes Set benutzerdefinierter Ansichten.

## Der FORTE-Button und die Hauptreiter

## Der FORTE-Button und die Hauptreiter

In diesem Abschnitt lernen Sie die Funktionen des FORTE-Buttons (Datei-Menü) sowie die Befehle und Optionen der Hauptreiter von FORTE kennen. Alle Hauptreiter sind in Gruppen nach den jeweiligen Funktionen zusammengestellt. So finden die beispielsweise im Hauptreiter "Noten" alle Aktionen, Befehle und Kompositionstechniken, um Noten und Akkorde zu bearbeiten.

**Bitte beachten Sie, dass nicht alle Befehle und Optionen in allen Versionen von FORTE enthalten sind. Wir zeigen Ihnen den kompletten Funktionsumfang der FORTE Premium Version.**

**Klicken Sie auf einen der Links:**

[FORTE-Button \(Datei-Menü\)](#)

**Die Hauptreiter:**

- [Start](#)
- [Bearbeiten](#)
- [Noten](#)
- [Partitur](#)
- [Ansicht](#)
- [Wiedergabe](#)
- [Aufnahme](#)
- [Export](#)
- [Import](#)
- [Optionen](#)
- [Hilfe](#)

**FORTE-Button (Datei-Menu)**

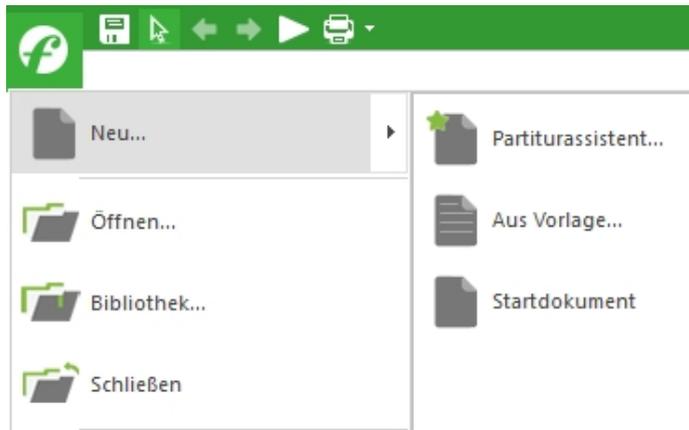
**FORTE-Button (Datei-Menu)**



Über den FORTE-Button, der sich oben links im Programmfenster befindet, können Sie das Datei-Menu öffnen. Dort haben Sie die Möglichkeit neue Partituren zu erstellen, vorhandene Dateien zu öffnen, Ihre Partitur zu speichern, zu exportieren oder zu drucken.

Neu

Öffnet das Untermenü mit der Auswahl:



Öffnen

Öffnet den Datei-Dialog um eine vorhandene Datei zu öffnen. Es können mehrere Dateien gleichzeitig geöffnet sein.

Bibliothek

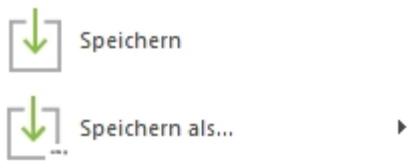
Öffnet die Auswahl der Stücke in der Bibliothek.

Schließen

Schließt die aktive Datei.

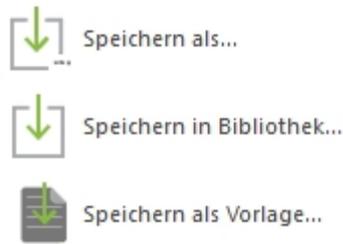
Speichern

Speichert die aktive Datei. Wenn diese Datei noch keinen Namen hat, wird nach diesem gefragt.



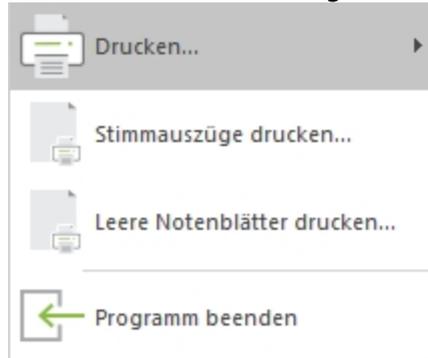
Speichern als

Speichert die aktive Datei unter einem neuen Namen.



Speichern als Vorlage  
Speichern in der Bibliothek  
Drucken

Speichert die aktive Datei als Vorlage.  
Fügt die Datei der Bibliothek hinzu, so dass sie jederzeit über "Bibliothek" wieder aufgerufen werden kann.  
Öffnet den Druck-Dialog



Druck einrichten  
Druckvorschau  
Druck alle Stimmauszüge  
Leere Notenblätter drucken...

Öffnet den Dialog zu den Druckeinstellungen  
Zeigt eine Voransicht des Druckbildes  
Druckt die Partitur und alle Stimmauszüge in beliebiger Anzahl

Letzte Dateien

Druckt leeres Notenpapier in fünf verschiedenen Größen  
Auf der rechten Seite des FORTE-Button Menus finden Sie eine Liste mit den zuletzt verwendeten Dateien.  
Durch klicken auf eines dieser Dokumente, können Sie es direkt öffnen.

Programm beenden

Beendet die FORTE Software.

## Start

# Der Haupttreiber "Start"



## Gruppen

- Wiedergabe** Dies ist die sog. Abspielkonsole von FORTE. Hier können Sie das Mischpult öffnen sowie die Wiedergabe Ihrer Partitur mit Play, Stop und Zurück steuern.  
Mit dem Mischpult können Sie die Ausgabelautstärke der einzelnen Instrumente steuern.  
In dem kleinen Feld können Sie die Startposition für das Abspielen einstellen. 001(Takte):01(Zählzeit). Wenn Sie beispielsweise ab Takt 12 auf Zählzeit 1 abspielen möchten, geben Sie in das Feld 012:01 ein.
- Modus** FORTE besitzt zwei verschiedene Modi. Den "Auswahl-Modus" (STRG+1) und den "Eingabe-Modus" (STRG+2).  
  
Im "Auswahl-Modus" können Sie Elemente Ihrer Partitur auswählen und anschließend bearbeiten.  
Der "Eingabe-Modus" ermöglicht Ihnen die komfortable Noteneingabe per Maus oder parallel der einfachen Noteneingabe über Ihre Tastatur.
- Paletten** Die Gruppe Paletten enthält die "Eingabepalette" (ALT+1) und das "Eigenschaften-Fenster" (ALT+2).  
  
Die Eingabepalette enthält sämtliche Elemente, die Sie brauchen, um Noten in FORTE zu setzen, Texte sowie Artikulationszeichen hinzuzufügen etc.  
  
Mit dem Eigenschaften-Fenster können Sie die Eigenschaften und Parameter von dem Element Ihrer Partitur bearbeiten, das Sie gerade ausgewählt haben.
- Versteckte Elemente** Hier können Sie versteckte Elemente ein- oder ausblenden.
- Transponieren** Mit diesem Button können Sie zwischen der klingenden und notierten Partitur wechseln.
- Stimmebenen** In dieser Gruppe können Sie die jeweilige Stimmebene auswählen, die Sie setzen möchten. Wählen Sie dazu einfach aus der Liste die gewünschte Ebene aus, in der Sie Noten eingeben möchten. Weitere Informationen zum Arbeiten mit unterschiedlichen Stimmebenen finden Sie unter: [Stimmebenen](#).



**Bibliothek** Hier können Sie die Bibliothek mit Ihren gespeicherten Notendateien durchsuchen und Partituren öffnen.

**Darstellung** Hier stehen Ihnen zwei Modi zum einfacheren Arbeiten zur Verfügung: Der Einfache Modus und der Tag-Modus. Dieser kehrt das Farbschema um und ermöglicht, mit einem helleren Layout zu arbeiten.

## Bearbeiten

# Der Hauptreiter "Bearbeiten"



## Gruppen

**Verlauf** Mit den Pfeilen Undo (rückgängig) Redo (wiederherstellen) können Sie Arbeits-schritte rückgängig machen oder wiederherstellen.

**Zwischenablage** In dieser Gruppe befinden sich sämtliche Befehle mit denen Sie Takte kopieren, Ausschneiden und wieder einfügen können. Mehr Informationen dazu finden Sie [hier](#).

**Auswahl** Mit dem Befehl "[Elemente auswählen](#)" werden alle Elemente in der Partitur markiert, die Sie in dem nachfolgenden Dialog markiert haben. "[Alles auswählen](#)" wählt alle Elemente Ihrer Partitur aus. Unter "[Maus-Auswahl-Optionen](#)" können Sie die Elemente selektieren, die mit der Maus ausgewählt werden sollen, wenn Sie sich im "Auswahl-Modus" befinden.

**Farbe** Wenn Sie ein Element in Ihrer Partitur markiert haben (bspw. Noten oder Texte), dann können Sie mit einem Klick die Farbe verändern.

**Musikfont** Hier können Sie die Notenschriftart für Ihre Partitur ändern.

**Zeichnen** Hier gibt es die Möglichkeit, frei (Stift-Symbol) zu zeichnen oder Linien und Rechtecke ins Dokument zu zeichnen.

## Noten

# Der Hauptreiter "Noten"



## Gruppen

### Eigenschaften

#### Tonlänge ändern

Mit dieser Aktion können Sie die [Dauer](#) der markierten Noten verändern.

#### Kopfform ändern

Diese Aktion ermöglicht das verändern des Notenkopfes.

#### Lautstärke ändern

Über diesen Befehl können Sie die [Lautstärke/Anschlagstärke](#) der einzelnen Noten festlegen.

Wenn Sie keine Note ausgewählt haben können Sie alle Noten auf einmal bearbeiten.

#### Notennamen erkennen

Mit dieser Aktion können Sie die Namen der [Töne erkennen](#) lassen.

### Komposition

#### Krebs

Dies kehrt die Reihenfolge von Noten um eine gedachte vertikale Linie in der Mitte der Auswahl herum um.

#### Vertikal spiegeln

Aktion spiegelt eine melodische Linie entlang der vertikalen Achse (Drehpunkt), wodurch die Intervalle zwischen zwei Noten sich umkehren.

### Stimmen

#### Aufteilen

[Mit dieser Aktion](#) können Sie Noten aus einer Notenzeile nach diversen Parametern aufteilen.

#### Ändern

Dieser Befehl ermöglicht es Ihnen, die [Zuweisung der Stimmeebenen](#) der Noten zu bearbeiten.

### Zeit

#### Verschieben

Mit dieser Aktion können Sie Noten innerhalb der Partitur [verschieben](#).

### Akkorde

#### Hinzufügen

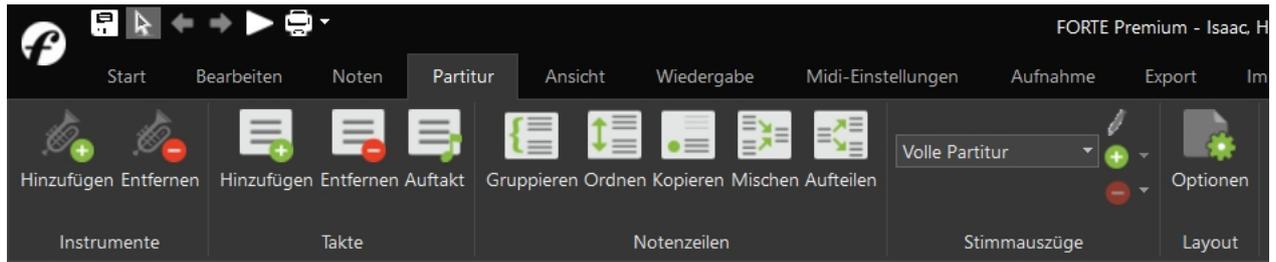
Hier können Sie manuell [Akkordbezeichnungen](#) und Griffbilder in Ihre Partitur einfügen.

### Erkennen

Diese Aktion analysiert Ihre Partitur und erkennt automatisch die Akkorde.

## Partitur

### Der Hauptreiter "Partitur"



## Gruppen

### Instrumente

#### Hinzufügen

Mit dieser Aktion können Sie ein neues Instrument zu Ihrer Partitur hinzufügen.

#### Entfernen

Diese Aktion entfernt ein oder mehrere Instrumente aus Ihrer Partitur.

### Takte

#### Hinzufügen

Um Takte hinzuzufügen klicken Sie auf diese Aktion.

#### Entfernen

Hier können Sie Takte aus Ihrer Partitur löschen.

#### Auftakt

Diese Aktion ermöglicht es Ihnen einen Auftakt zu erstellen, wenn Sie dies mit dem Partiturassistenten nicht gemacht haben sollten.

### Notenzeilen

Gruppieren  
Ordnen  
Kopieren  
Mischen  
Aufteilen

### Stimmauszüge

Hier können Sie Stimmauszüge anlegen, Layouts erstellen und verwalten.

### Layout

Hier finden Sie sämtliche Optionen, um das Layout Ihrer Partitur einzurichten.

## Ansicht

# Der Haupttreiber "Ansicht"



## Gruppen

### Ansichten

#### Seite

Zeigt Ihre Partitur in einer Seitenansicht an, die es Ihnen u.a. erlaubt das Layout zu bearbeiten.

Insgesamt stehen Ihnen 4 unterschiedliche Seitenansichten zur Verfügung.

#### Fortlaufend

In der Fortlaufenden-Ansicht können Sie alle Notenzeilen und Elemente fortlaufend betrachten und bearbeiten.

Diese Ansicht ist auch zum Einspielen von Noten über ein MIDI-Keyboard sehr nützlich.

#### Bildschirm

Die Bildschirm-Ansicht passt die Darstellung der Notensysteme optimal an die Größe Ihres Bildschirms an so dass, Sie einfacher Bearbeitungen an Ihrer Partitur vornehmen können.

#### Pianorolle

Die Pianorolle zeigt Ihnen Ihre Partitur in einer Sequenzer-Ansicht. Alle Noten werden als Balken dargestellt und Sie können Hüllkurven erstellen.

#### Audio

In dieser Ansicht können Sie Audiodateien aufnehmen, welche dann zusammen mit Ihrer Partitur abgespielt werden.

#### Midi

Diese Ansicht ermöglicht Ihnen die MIDI-Informationen Ihrer Partitur anzeigen zu lassen.

### Vertonen

Mit diesem Befehl können Sie ein Video laden, um bspw. Musik synchron zum Video zu komponieren.

### Stimmauszüge

Hier können Sie sich Ihre angelegten Stimmauszüge anzeigen lassen.

### Blättern

Mit diesen Funktionen können Sie innerhalb Ihrer Partitur navigieren. Sie können Seite für Seite durchgehen oder zu einem bestimmten Takt in Ihrer Partitur springen

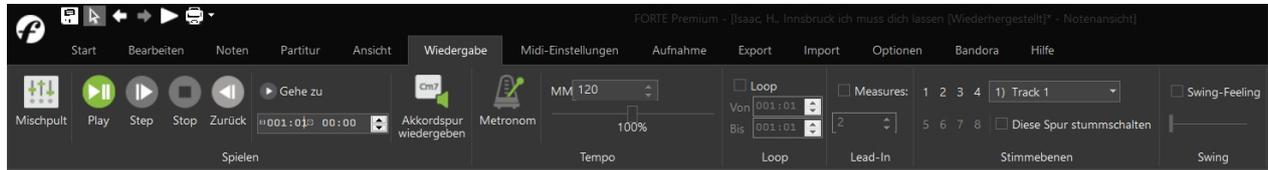
### Zoom

Hier können Sie die Seitendarstellung vergrößern, verkleinern oder auch die gesamte Seite anzeigen lassen. Mit dem Button "Auf Auswahl zoomen" können Sie einen Bereich auswählen und die Ansicht auf genau diesen Bereich vergrößern.

**Druckvorschau** Mit dieser Aktion öffnen Sie die Druckvorschau, um das Layout vor dem Druck zu prüfen.

## Wiedergabe

# Der Haupttreiber "Wiedergabe"



## Gruppen

**Spielen** Dies ist die Abspielkonsole. Hier können Sie Ihre Partitur abspielen, stoppen, vor- und zurückspulen. Des Weiteren können Sie schnell zu einem Takt mit der "Gehe zu" Funktion springen oder die Akkordspur wiedergeben.

**Spuren** Hier finden Sie das [Mischpult](#), mit dem Sie die Lautstärke der Stimmen steuern können. Des Weiteren haben Sie die Möglichkeit, Instrumente stumm zu schalten oder solo spielen zu lassen. Das Mischpult können Sie auch mit der Tastenkombination "ALT+3" öffnen.

**Tempo** Legen Sie hier das [Abspieltempo](#) Ihrer Partitur fest und aktivieren Sie per Mausklick das Metronom.

**Loop** Wenn Sie nur einen bestimmten Bereich Ihrer Partitur wiederholend abspielen lassen wollen, dann aktivieren Sie den [Loop-Modus](#) und definieren den Start und Stopp-Takt. 001(steht für den Takt):01(definiert die Zählzeit des Taktes). Drücken Sie anschließend auf "Play".

**Lead-In** Vor Abspielen der Wiedergabe kann eine beliebige Anzahl an Takten vorgezählt werden.

**Stimmebenen** Hier können die einzelnen Stimmebenen in jeder Spur angesteuert werden. Durch Klick werden diese an- oder ausgestellt.

**Swing** Hier können Sie ein [Swing-Feeling](#) aktivieren. Mit dem Schieber können Sie die Intensität festlegen.

**VST** **Immer VST benutzen**  
Wenn Sie den FORTE Player oder ein anderes eingebundenes VST Plug-In zur Soundausgabe verwenden wollen, dann müssen Sie diese Option aktivieren.

### Plug-Ins

Hier können Sie eigene VST Plug-Ins und Effekte laden.

### Instrument bearbeiten

Hier können Sie Ihr geladenes VST Plug-In verwalten und Instrumenten Zuordnungen vornehmen. Wenn Sie den FORTE Player verwenden, dann können Sie hier die Instrumente für Ihre Partitur laden und Effekte wie Hall und Chorus, aber auch die Hüllkurve der Instrumente bearbeiten.

### Effekt bearbeiten

Dieser Befehl steht Ihnen nur zur Verfügung, wenn Sie ein externes VST-Effekt Plug-In geladen haben.

## MIDI

### Befehle

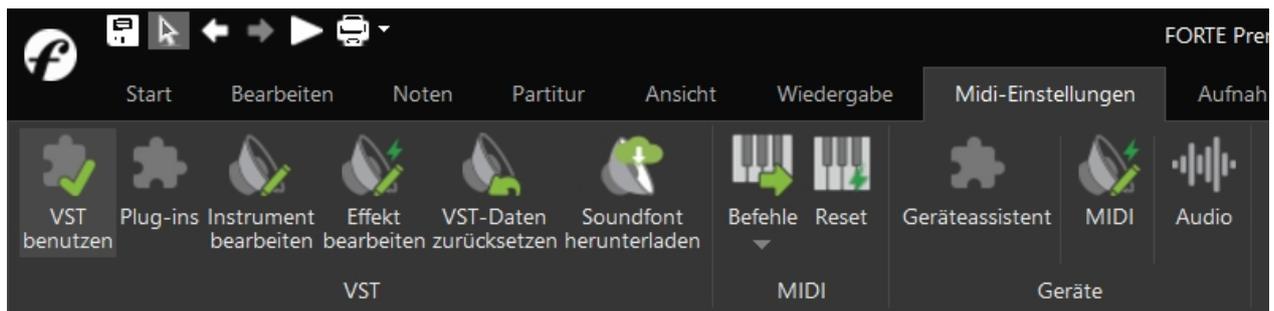
[MIDI-Kanal-Meldungen](#) stellen einen Weg der Kontrolle der Reaktionsweise angeschlossener Geräte auf Befehle wie Noten oder Pitch Bends dar. Weitere Kanal-Modus-Meldungen können darüber hinaus zur Steuerung bestimmter Lichtanlagen etc. verwendet werden.

### Reset

Dieser Befehl setzt MIDI-Werte zurück und kann verwendet werden, wenn es zu Problemen mit der Soundausgabe kommt.

## Midi-Einstellungen

# Der Haupttreiber "Midi-Einstellungen"



## Gruppen

### VST

#### VST benutzen

Wenn Sie den FORTE Player oder ein anderes eingebundenes VST Plug-In zur Soundausgabe verwenden wollen, dann müssen Sie diese Option aktivieren.

#### Plug-Ins

Hier können Sie eigene VST Plug-Ins und Effekte laden.

#### Instrument bearbeiten

Hier können Sie Ihr geladenes VST Plug-In verwalten und Instrumenten Zuordnungen vornehmen. Wenn Sie den FORTE Player verwenden, dann können Sie hier die Instrumente für Ihre Partitur laden und Effekte wie Hall und Chorus, aber auch die Hüllkurve der Instrumente bearbeiten.

#### Effekt bearbeiten

Dieser Befehl steht Ihnen nur zur Verfügung, wenn Sie ein externes VST-Effekt Plug-In geladen haben.

#### VST-Daten zurücksetzen

Hierdurch können alle VST-Einstellungen zurückgesetzt werden.

**Soundfont herunterladen**

Diese Option ermöglicht den Download und die automatische Einbindung des SGM-Soundfonts.

**MIDI****Befehle**

[MIDI-Kanal-Meldungen](#) stellen einen Weg der Kontrolle der Reaktionsweise angeschlossener Geräte auf Befehle wie Noten oder Pitch Bends dar. Weitere Kanal-Modus-Meldungen können darüber hinaus zur Steuerung bestimmter Lichtanlagen etc. verwendet werden.

**Reset**

Dieser Befehl setzt MIDI-Werte zurück und kann verwendet werden, wenn es zu Problemen mit der Soundausgabe kommt.

**Geräte****Geräteassistent**

Der Geräteassistent hilft Ihnen beim Einrichten Ihrer Soundkarte und den angeschlossenen MIDI-Geräten.

[Klicken Sie hier, um mehr über die Einstellungen des Geräteassistenten zu erfahren.](#)

**MIDI**

MIDI enthält Optionen zur MIDI-Wiedergabe.

[Klicken Sie hier, um mehr über die Wiedergabe zu erfahren.](#)

**Audio**

Hier finden Sie Optionen zur Einrichtung Ihrer Audiogeräte.

[Klicken Sie hier, um mehr zu dem Thema zu erfahren.](#)

**Aufnahme****Der Hauptreiter "Aufnahme"****Gruppen**

## Noten, Audio, Wiedergabe

Hier finden Sie das [Mischpult](#), mit dem Sie die Lautstärke der Stimmen steuern können. Des Weiteren haben Sie die Möglichkeit, Instrumente stumm zu schalten oder solo spielen zu lassen. Das Mischpult können Sie auch mit der Tastenkombination "ALT+3" öffnen.

Es folgt die Aufnahme- und Abspielkonsole. Starten Sie eine [MIDI-Aufnahme](#) durch klicken auf "Record" oder verwenden Sie die [Schritt-Aufnahme](#). Mit der [Mikrofon aufnahme](#) können Sie einstimmige Melodien mit Ihrem akustischen Instrument einspielen. Mit "Wave" können Sie Audiodateien Ihrer Partitur hinzufügen.

## Tempo

Legen Sie hier das Einspieltempo fest und aktivieren Sie per Mausclick das Metronom, um ein akustisches Feedback zum Tempo für die Aufnahme zu bekommen.

## Bereich

Wenn Sie nur in einem bestimmten Bereich aufnehmen möchten, dann aktivieren Sie hier das Kästchen "aufnehmen" und definieren den Bereich. 001(steht für den Takt):01(definiert die Zählzeit des Taktes).

## Loop

Wenn Sie einen bestimmten Bereich mehrmals einspielen möchten, dann können Sie die Passage wiederholend abspielen lassen. Aktivieren Sie dazu den [Loop-Modus](#) und definieren Sie den Start und Stopp-Takt. 001(steht für den Takt):01(definiert die Zählzeit des Taktes).

## Vorzähler

Hier können Sie die Anzahl der Takte einstellen, die vorgezählt werden sollen bevor die Aufnahme startet.

## Quantisierung

### Eingang

Mit dieser Option können Sie eine Eingangsquantisierung festlegen. Diese Option hilft Ihnen beim exakten einspielen über ein angeschlossenes MIDI-Instrument.

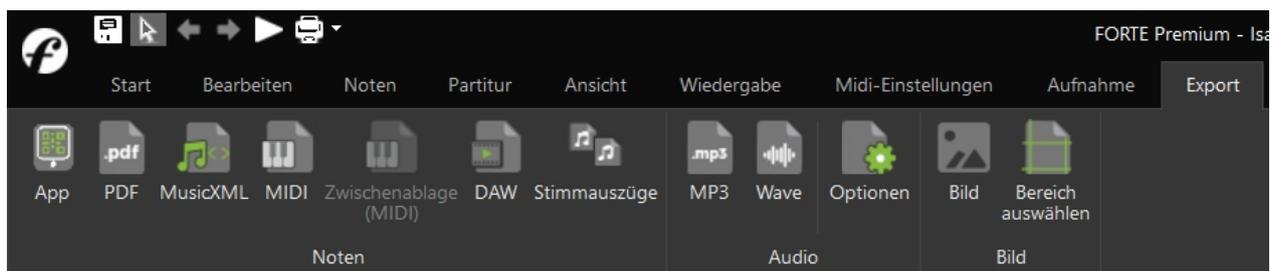
### Noten

Wenn Sie keine Eingangsquantisierung verwenden möchten oder ihre eingespielten Noten lieber im nachhinein quantisieren möchten, dann können Sie diese Option verwenden. Wenn Sie keine Noten markiert haben, wird die [Quantisierung](#) auf die gesamte Partitur angewendet.

**Audio-Aufnahme Optionen** Hier finden Sie alle Optionen zur Audio-Aufnahme.

## Export

# Der Hauptreiter "Export"



## Gruppen

### Noten

**FORTE bietet Ihnen zahlreiche Varianten, Ihre Musik zu exportieren und mit Freunden und Bekannten zu teilen:**

#### Mobile App

Speichern Sie Ihre Noten im Format für die FORTE Reader App (kostenlos erhältlich im Google Play / Apple Store) ab und übertragen Sie diese mit Hilfe der Dropbox auf Ihr mobiles Endgerät. [Mehr Informationen...](#)

#### PDF

Mit diesem Modul können Sie Ihrer Partituren als PDF-Dokumente sichern.

#### MusicXML

Speichern Sie beispielsweise Ihre Noten im MusicXML-Format, um Sie in andere Notationsprogramme importieren zu können.

#### MIDI

Exportieren Sie Ihre Datei als MIDI-Datei.

#### Zwischenablage (MIDI)

Kopieren Sie Ihre MIDI-Datei in die Zwischenablage.

#### DAW

Senden Sie das geöffnete Dokument direkt an eine installierte Digital Audio Workstation (wie z.B. Cakewalk oder Cubase).

#### Stimmauszüge

Speichern Sie ausgewählte Stimmen als separate FORTE-Dateien ab, um diese z.B. mit Ihren Ensemblemitgliedern zu teilen.

### Audio

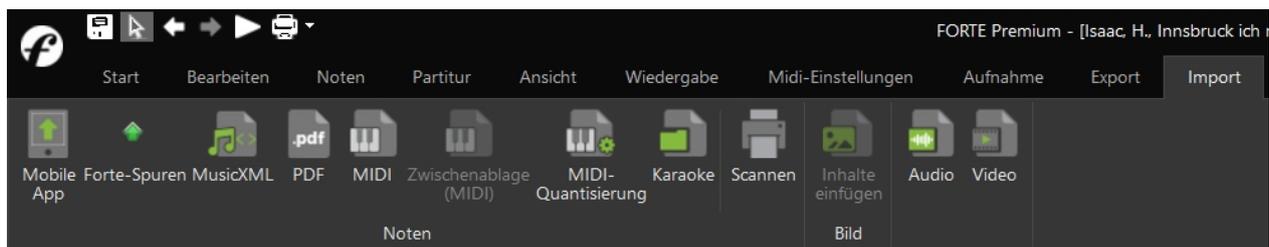
Speichern Sie Ihre Musik als komprimierte MP3-Datei oder als hochauflösende Wave Datei, um Ihre Musik bspw. auf CD zu brennen. Unter Optionen können Sie die Audio-Exporteinstellungen konfigurieren. Auch können Sie eine Playlist erstellen und eine Audio-CD Ihrer Musik brennen.

### Bild

Hier können Sie Ihre Partitur oder Ausschnitte als hochauflösendes Bild exportieren, um bspw. Druckerzeugnisse zu gestalten.

## Import

### Der Hauptreiter "Import"



## Gruppen

### Noten

#### Mobile App

Hier können Dateien aus der FORTE Reader-App importiert werden. Bei der ersten Einrichtung muss die App mit FORTE über den QR-Code verbunden werden, der nach Klick auf "App" automatisch angezeigt wird.

#### Forte-Spuren

Hier können Sie Spuren aus FORTE-Dateien, etwa Stimmauszügen, in Ihre bestehende Partitur importieren.

#### MusicXML

Hier können Sie MusicXML-Dokumente (.xml, .mxl) importieren

#### PDF

FORTE erlaubt auch den Import von PDF-Dateien, die über das Scanmodul ScanScore eingelesen werden.

#### MIDI

Mit dieser Funktion können Sie MIDI-Dateien (.mid) importieren sowie die MIDI-Quantisierung einstellen.

#### Karaoke

Auch der Import von Karaoke-Files (.kar) ist möglich.

#### Scannen

Wenn Sie FORTE Premium verwenden, dann können Sie hier den Scanvorgang des integrierten Scan-Moduls **ScanScore** starten.

[Noten scannen](#)

### Bild

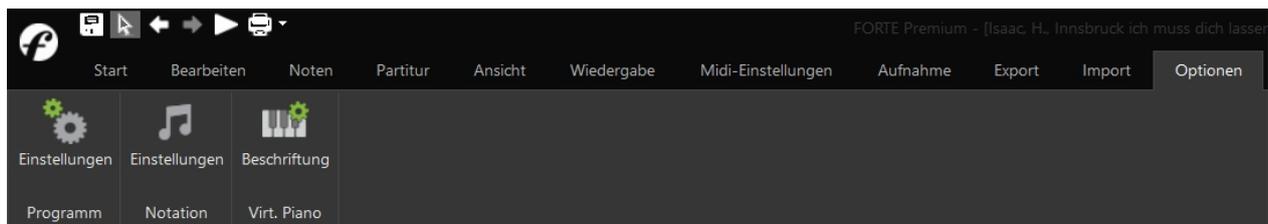
#### Inhalte einfügen

Wenn Sie ein Bild in einem anderen Programm, bspw. Paint in der Zwischenablage gespeichert haben, dann können Sie es über diesen Befehl in Ihre Partitur importieren.

**Audio und Video** Ermöglicht den Import von Audio-Dateien (.wav) und den Import von Videos, um diese zu vertonen.

## Optionen

### Der Haupttreiber "Optionen"



## Gruppen

**Programm****Einstellungen**

Hier finden Sie unterschiedliche Optionen und Einstellungen, die direkt das Programm betreffen.

[Klicken Sie hier, um mehr über die Optionen "Allgemein" zu erfahren.](#)

**Notation****Einstellungen**

Hier finden Sie alle Optionen rund um die Notation.

Klicken Sie hier, um mehr über die [Notationsvoreinstellungen](#) oder die [Schlagzeugeinstellungen](#) zu erfahren.

**Virtuelles Piano****Beschriftung**

Hier können Sie die Beschriftungssysteme des Virtuellen Pianos auswählen.

**Bandora****Der Haupttreiber "Bandora"**

Forté Premium und Home enthalten das Programm **Bandora Arranger**, das zu bestehenden Liedern und Akkordfolgen automatische Arrangements generiert. Eine Anleitung für die Benutzung von Bandora ist hier abrufbar:

<https://bandora.com/files/manual/de/bandora-arranger-forte/>

**Gruppen****Arrangement****Bandora**

Mit dieser Aktion können Sie die bestehende Partitur in Bandora öffnen, um dort ein Arrangement hinzuzufügen.

**MIDI-Spuren**

Diese Aktion ermöglicht das Hinzufügen von MIDI-Spuren zum bestehenden Arrangement.

**Arrangement entfernen**

Über diesen Befehl können Sie sämtliche Bandora-Spuren aus dem bestehenden Arrangement entfernen, falls diese vorhanden sind.

**Song****Hinzufügen**

Mit dieser Funktion können dem bestehenden Song Akkorde hinzugefügt werden, die auch in Bandora übernommen werden.

**Abschnitt**

Diese Aktion ermöglicht es, im bestehenden Song Abschnitte einzufügen, die auch in Bandora übernommen werden.

## Hilfe

# Der Haupttreiber "Hilfe"



## Gruppen

### Programm-Hilfe

Hier finden Sie die FORTE-Hilfe auf der Website.

### Tastatur-Layout

Hier können Sie zwischen einfacher Eingabe und dem Zehnfingersystem auswählen.

### Support

Ruft die FORTE Support-Seite auf.

### Nach Updates suchen

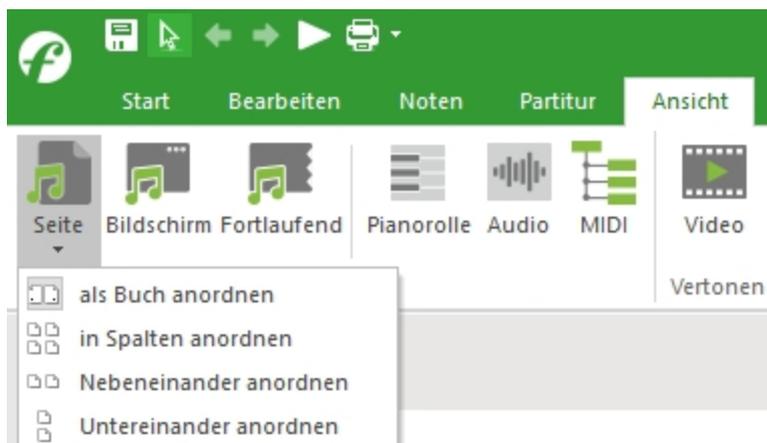
Überprüft automatisch, ob die installierte Version aktuell ist.

### Über das Programm

Zeigt die FORTE-Version und Versionsnummer an.

## Ansichten

### Seitenansichten [Home, Premium]



In FORTE können Sie nun weitere Seitenansichten für Ihre geöffnete Partitur auswählen. Klicken Sie dazu im Haupttreiber "Ansicht" auf "Seite".

**Aus dem Menu können Sie folgenden Ansichten auswählen:**

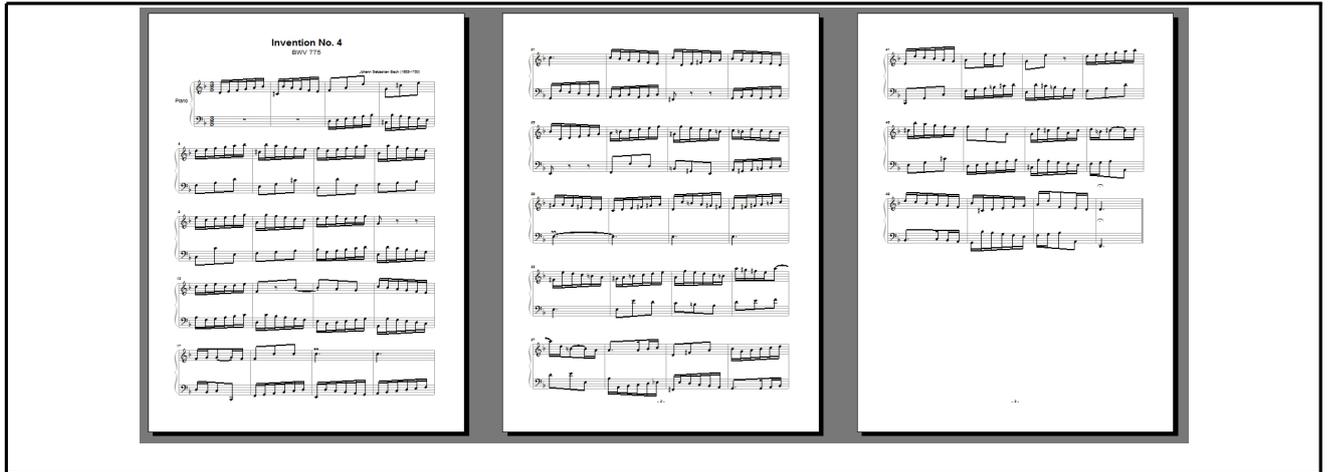
### In Spalten anordnen

The image shows the musical score for 'Invention No. 4' by Johann Sebastian Bach, BWV 774, arranged in columns. The score is presented in two columns. The left column contains the first five systems of the score, and the right column contains the remaining five systems. Each system consists of a grand staff with a treble and bass clef. The word 'Piano' is written at the beginning of the first system in the left column. The score is arranged in a way that allows for easy comparison of the two columns.

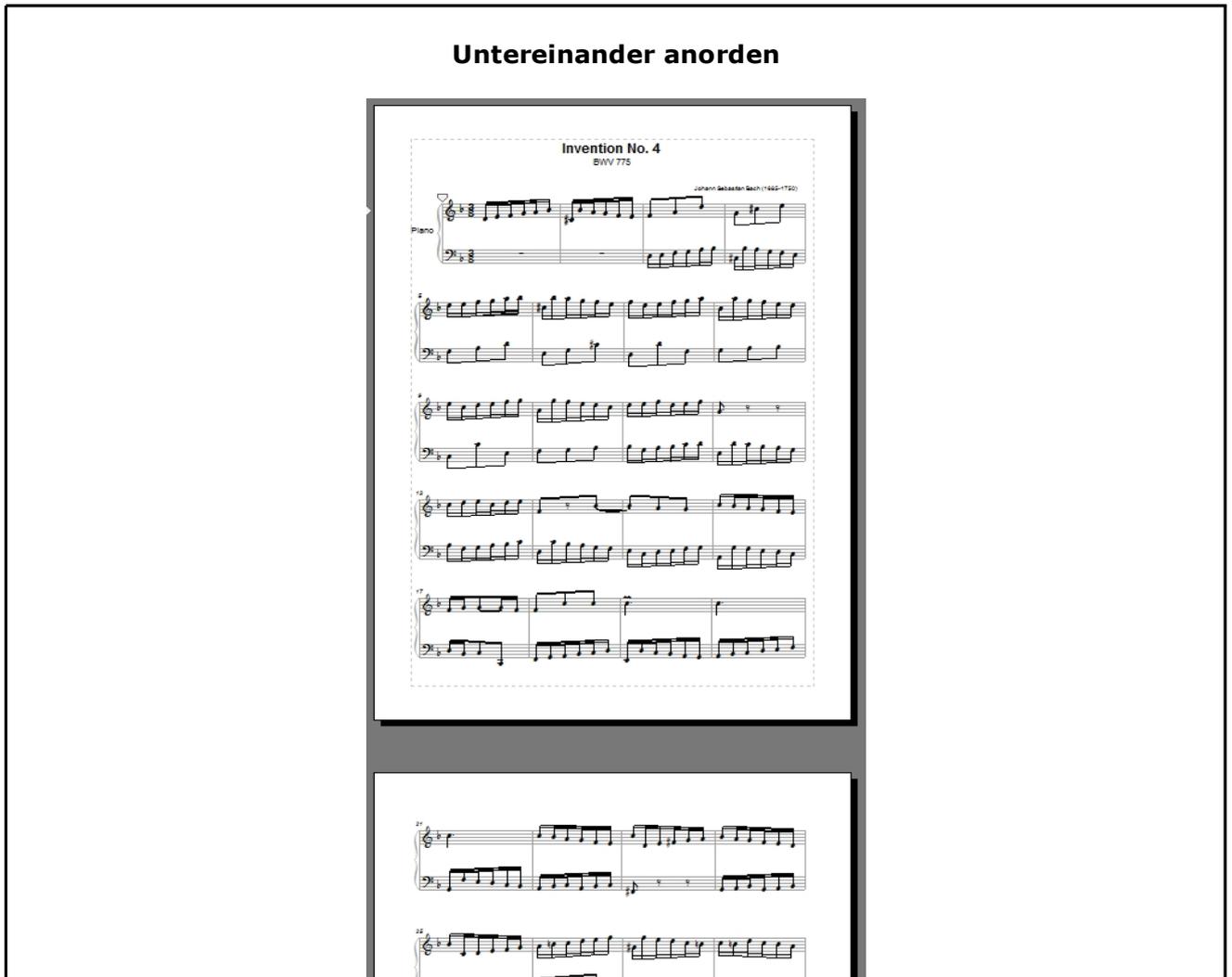
### Als Buch anordnen

The image shows the musical score for 'Invention No. 4' by Johann Sebastian Bach, BWV 774, arranged as a book. The score is presented in two pages. The left page contains the first five systems of the score, and the right page contains the remaining five systems. Each system consists of a grand staff with a treble and bass clef. The word 'Piano' is written at the beginning of the first system on the left page. The score is arranged in a way that allows for easy comparison of the two pages.

### Nebeneinander anordnen



### Untereinander anorden

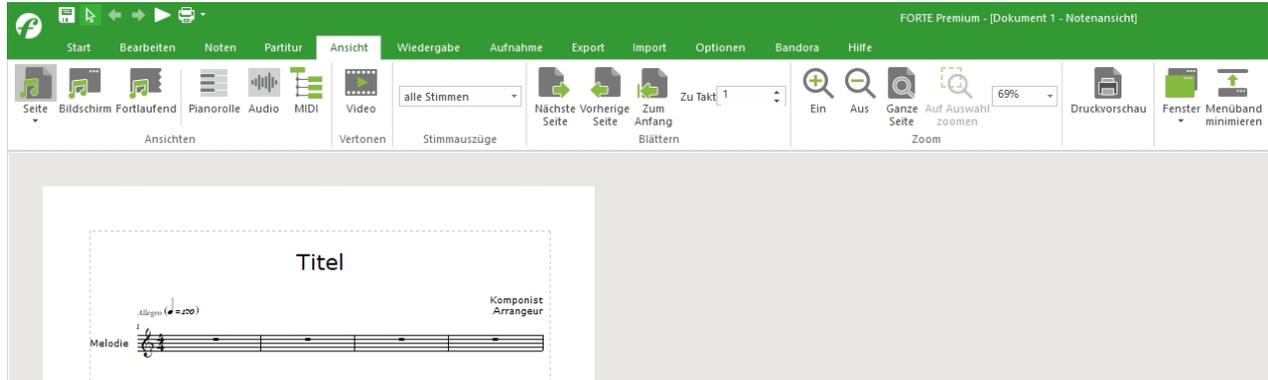


### Seitenansicht

## Seitenansicht

In der Seitenansicht wird die Partitur wie auf einer Papierseite dargestellt. Die Takte werden in neue Zeilen umgebrochen, sobald der rechte Seitenrand erreicht ist. Mehrere Notenzeilen werden zu einem Notensystem zusammengefasst. Sobald das untere Ende der Seite erreicht ist, werden die Systeme auf die nächste Seite umgebrochen. In seltenen Fällen können Takte einen Notenzeilen-Umbruch übergehen, ein System kann aber nie den Seitenwechsel unterdrücken.

Um zwischen den Seitenansichten umzuschalten klicken Sie im Haupttreiber von FORTE auf "Ansicht" und wählen Sie aus der Gruppe "Noten" die Option "Seitenansicht" oder "Bildschirmansicht".



Es gibt dutzende Möglichkeiten zur Kontrolle der Darstellung Ihrer Musik auf dem Papier. Manchmal müssen Sie sich für kleinere Noten entscheiden, da sonst aufwändige Notensysteme mit vielen Notenzeilen nicht mehr auf ihr Papier passen würden. Im umgekehrten Fall macht es Sinn in Stimmauszügen die Noten wieder zu vergrößern, damit die Spieler diese besser lesen können.

All diese Voreinstellungen zur Formatierung werden im so genannten Layout definiert. Ein Layout ist im Wesentlichen eine Vorgabe, wie Ihre Musik auf einem Stück Papier gedruckt aussehen soll. Hier werden Papiergröße und Ränder, Schriftarten und mehr definiert. Die umfassenden Layoutfunktionen finden Sie im Haupttreiber "Partitur" in der Gruppe Layout.

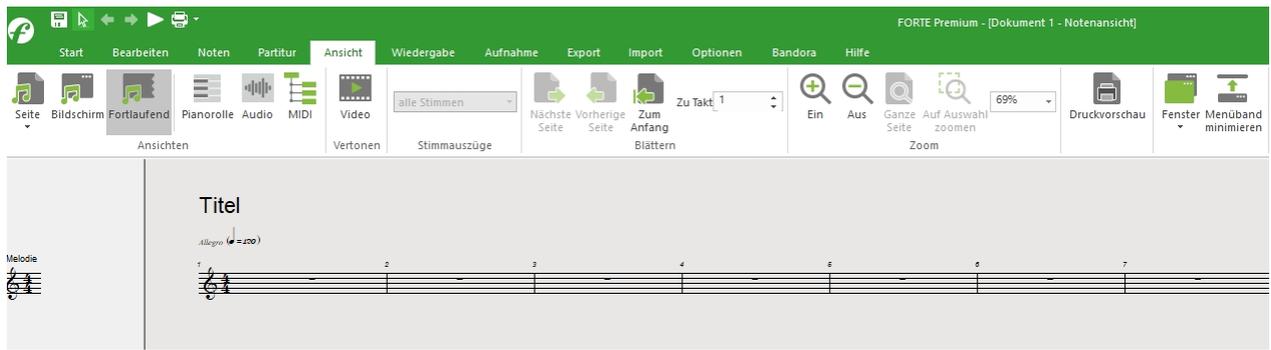
Bitte beachten Sie, dass ein Layout grundlegende Einstellung Ihrer Partitur festlegt. Sie können jedoch für jedes System und jede Notenzeile individuelle Abweichungen hiervon definieren. Sie können beispielsweise für die erste Seite drei Takte pro Notenzeile, für die folgenden jedoch sieben Takte pro Zeile festlegen. Wählen Sie hierzu einfach ein System aus und ändern Sie die gewünschten Elemente im Eigenschaftens-Dialog. Jedes Element und Symbol kann über den Eigenschaftens-Dialog bearbeitet werden, damit Ihre Partituren professionell aussehen.

### Fortlaufende Ansicht (Spuransicht)

## Fortlaufende Ansicht (Spuransicht)

In der Spuransicht werden die Takte in einer horizontal fortlaufenden Ansicht ohne Umbrüche dargestellt. In der Spuransicht gibt es auch keine Limitierung der Spuranzahl wie in der Seitenansicht. Sie können sich wahlweise alle Spuren anzeigen lassen oder auch einzelne, die Sie dann über die Spurliste in der Notations-Zeile oberhalb der Partitur auswählen können.

Um zwischen den Seitenansichten umzuschalten klicken Sie im Haupttreiber von FORTE auf "Ansicht" und wählen Sie aus der Gruppe "Noten" die Option "Spuransicht" oder "Bildschirmansicht".

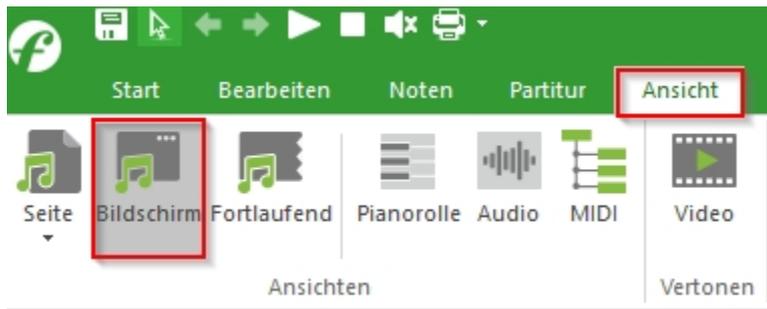


Ein grauer Balken an der linken Seite beinhaltet die wichtigsten Parameter der jeweiligen Spur (Schlüssel, Tonart, Name, etc.). Bewegen Sie die Maus an den rechten Rand dieses Balkens, um ihn kleiner/ größer zu machen bzw. auch auszublenden

Die Spuransicht ist oft der einfachere Weg, Noten in das Dokument einzugeben, da nicht permanent umgeblättert werden muss zwischen den einzelnen Seiten wie in der Seitenansicht. Später, wenn Ihre Musik fertig für den Druck ist, können Sie über die Seitenansicht ein "Feintuning" Ihrer Musik vornehmen.

## Bildschirmansicht

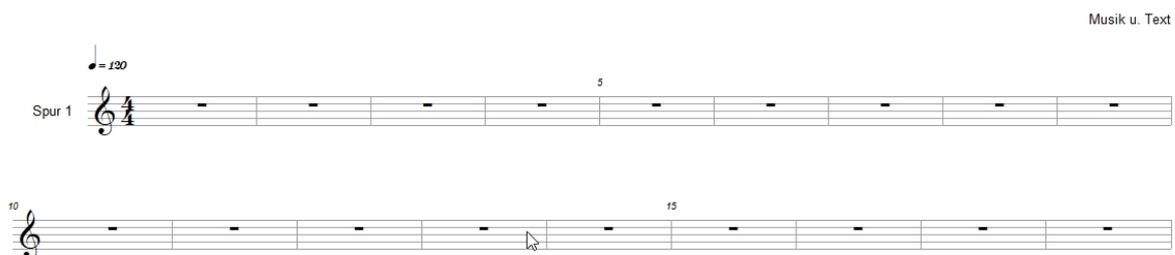
# Bildschirmansicht



Die Bildschirmansicht ist Ideal, um Noten in FORTE zu editieren. Diese Ansicht nutzt die gesamte Größe Ihres Bildschirms. Bitte beachten Sie, dass Sie aus dieser Ansicht heraus nicht drucken können. Dies ist nur in der Seitenansicht möglich.



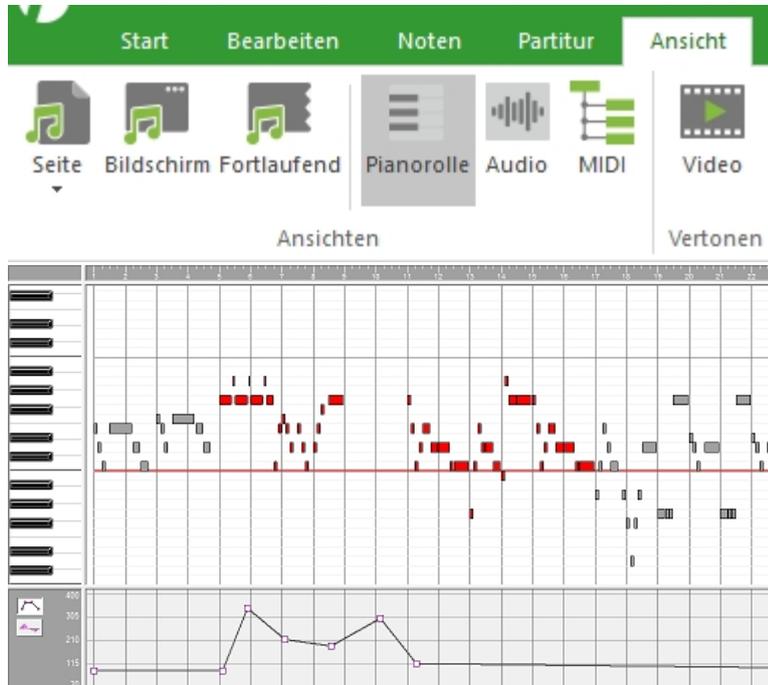
## Titel



## Piano-Rolle

## Pianorollen-Ansicht

Die Pianorollen-Editor Ansicht zeigt Noten als Balken in einer Zeitlinie an, ähnlich der alten mechanischen Klaviere. Der Pianorollen-Editor wird von vielen zur Bearbeitung von MIDI genutzt, entweder weil sie keine Noten lesen können oder weil dieser Editor eher intuitiv und praktisch ist. Sie finden die Pianorolle im Hauptreiter "Ansicht", in der Gruppe "Bearbeitung" unter "Pianorolle".



Die Kontrollen am oberen Fensterrand werden zur Auswahl der angezeigten Spur und Stimme benutzt. Auch die Darstellung der Hüllkurven bezieht sich hierauf.

Die vertikalen Skalierungs-Möglichkeiten befinden sich an der unten rechten Ecke des Editors und steuern die Höhe der Balken. Hierdurch kann auch kontrolliert werden, wie viele Tonhöhen im Editor angezeigt werden können und die Höhe der links angezeigten Klaviertasten-Symbole.

Die Hüllkurven-Ansicht und Kontroll-Möglichkeiten im unteren Teil des Fensters werden zum Erzeugen und Bearbeiten von Hüllkurven genutzt. Eine Hüllkurve ist eine grafische Darstellung der Verläufe unterschiedlichster musikalisch-akustischer Parameter, wie Tempo, Lautstärke oder Panorama.

### Musik im Pianorollen-Editor eingeben

#### Noten hinzufügen

1. Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Eingabe-Modus (STRG+2) befindet.
2. Lassen Sie sich die Eingabepalette anzeigen und wählen dort den Reiter "Noten".
3. Wählen Sie eine Note, die Sie einfügen wollen.
4. Klicken Sie in den Pianorollen-Editor, um die Note einzugeben. Solange die linke Maustaste gedrückt bleibt, kann die Note auf die gewünschte zeitliche Position und Tonhöhe gezogen werden.
5. Lassen Sie die Maustaste los, um sie einzufügen.

#### Noten entfernen

1. Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus (STRG+1) befindet.

2. Wählen Sie die Noten zum Entfernen aus.
3. Drücken Sie „Entf“-Taste oder wählen Sie Löschen aus dem Bearbeiten-Menü.

### **Eine Note auswählen**

1. Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus befindet.
  2. Klicken Sie auf den Takt mit der Note und wählen dann die Note.
- Oder-
- Klicken Sie linken Maustaste und halten diese gedrückt. Ziehen Sie nun einen rechteckigen Bereich um die Noten auf, die Sie auswählen wollen.

### **Noten bewegen**

1. Stellen Sie zunächst sicher, dass Sie sich im Auswahl-Modus befinden.
2. Wählen Sie die Noten zum Bewegen aus.
3. Klicken Sie auf die Takte mit den gewünschten Noten und ziehen Sie diese an die gewünschte Stelle.
4. Lassen Sie die Maustaste los, um die Noten dort hinzubewegen. Falls Sie sich während des Bewegens dazu entscheiden, die Noten doch lieber nicht zu bewegen, drücken Sie einfach die „Esc“-Taste, um den Vorgang abubrechen.

### **Die Dauer einer Note verändern**

1. Wählen Sie die Note, die Sie bearbeiten wollen.
2. Bewegen Sie den Cursor an den rechten Rand des Taktes mit der gewünschten Note. Sobald sich der Cursor in das horizontale Größenänderungs-Werkzeug ändert, wissen Sie, dass Sie an der korrekten Position sind.
3. Klicken Sie und bewegen den rechten Rand der Note auf die neue Dauer. Wenn Sie sich während des Veränderns dazu entscheiden, dies doch lieber nicht vornehmen zu wollen, drücken Sie einfach die „Esc“-Taste.
4. Sobald die Maustaste losgelassen wird, ist die Dauer der Note bearbeitet.

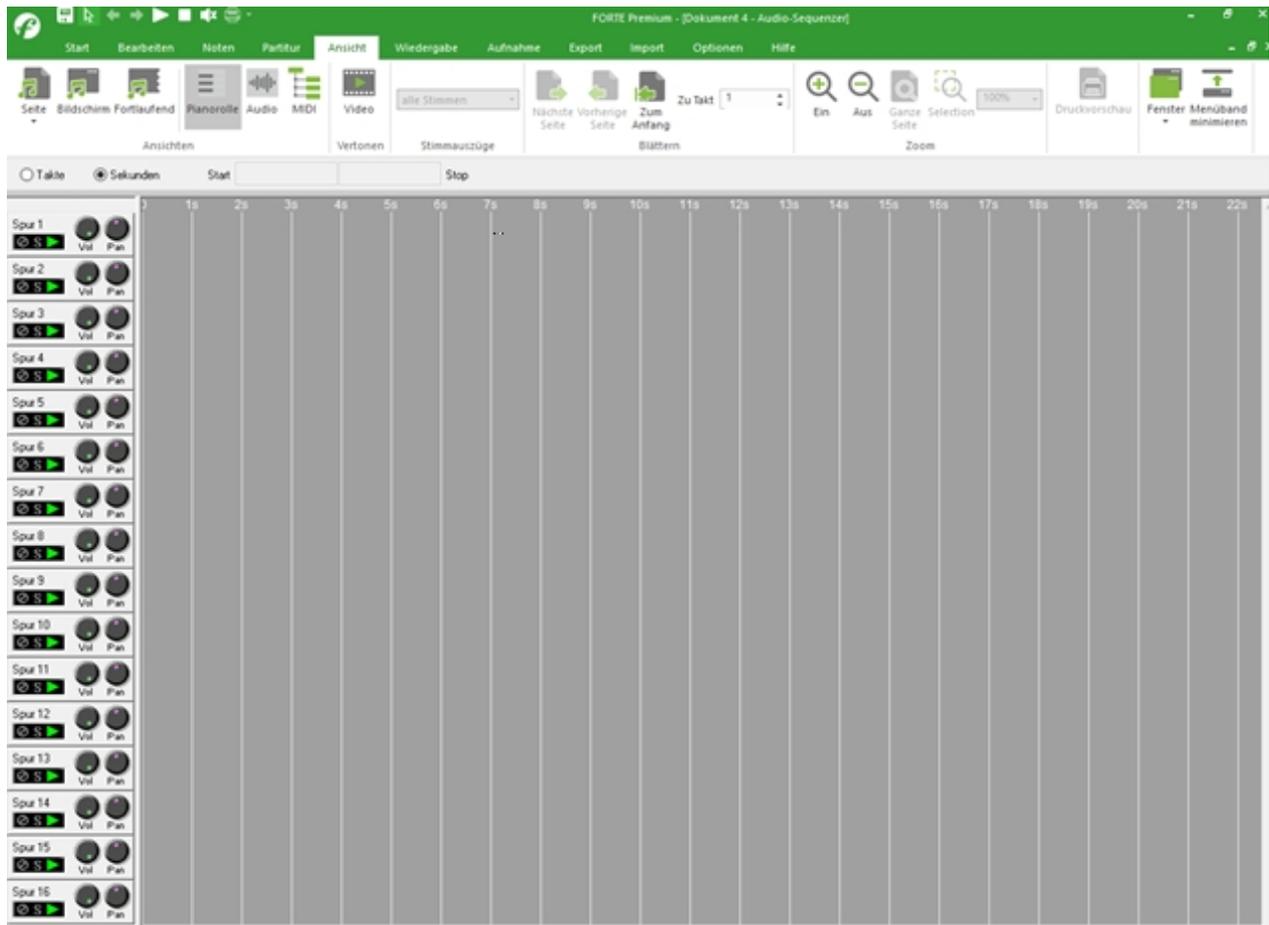
## **Audiosequencer**

# **Audiosequencer**

Den Audiosequencer finden Sie im Hauptreiter "Ansichten", in der Gruppe "Bearbeiten" unter "Audio".

Mit dem Audiosequencer können Sie Dateien im Wave-Format (.wav) importieren und diese synchron zu Ihrer

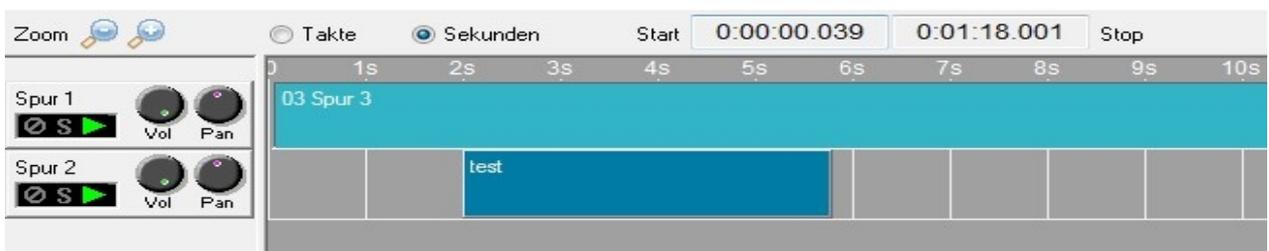
Partitur abspielen lassen. Natürlich können Sie auch Audiodaten über Ihre Soundkarte aufzeichnen.



## Übersicht

# Audiosequencer Übersicht

Im Haupttreiber "Ansicht", in der Gruppe "Ansichten" öffnet sich unter "Audio" das Fenster des Audiosequencers.

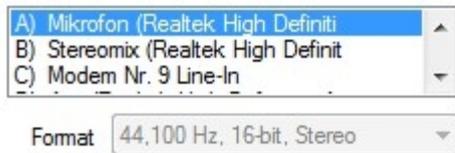


Mit dem Audiosequencer können Sie Audiodateien aufnehmen, positionieren, abmischen und zusammen mit den Noten abspielen.

## Eine Audiospur aufnehmen

## Eine Audiospur aufnehmen

Stellen Sie zunächst in den Voreinstellungen die Quelle ein, von der Sie aufnehmen wollen. Alle auf Ihrem Computer verfügbaren Quellen werden im Popup-Fenster angezeigt. Diese Optionen finden Sie im Haupttreiber "Optionen" in der Gruppe "Geräte" unter "Wave".

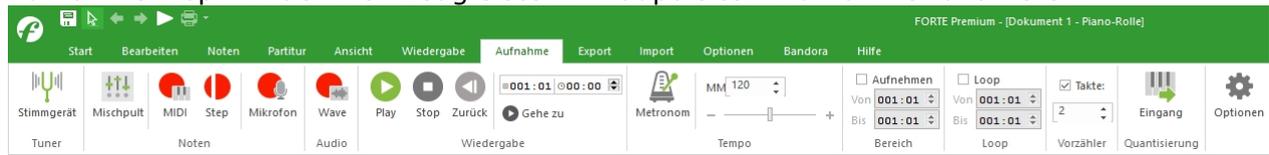


Hier stellen Sie auch das gewünschte Audioformat ein. Für CD-Qualität ist dies 44,1 kHz, 16 bit Stereo.

Klicken Sie nun im Audio-Fenster bei der gewünschten Spur auf den Wiedergabe-/Aufnahmeknopf, bis der rote Punkt für Aufnahme erscheint:



Nehmen Sie nun von dem in Wave-In eingestellten Gerät auf, indem Sie den Aufnahmeknopf in der Werkzeugleiste im Haupttreiber "Aufnahme" aktivieren.



Auf diese Weise können Sie eine Aufnahme mit dem Mikrofon machen, aber auch direkt alles aufnehmen, was gerade von der Soundkarte wiedergegeben wird, z. B. ein Stück von einer CD. Nach der Aufnahmen öffnet sich ein Fenster, in dem Sie den Namen der Datei sowie deren Pfad festlegen können.

**Achtung: Dieser Pfad wird in Forte gespeichert und darf nicht verändert werden.** Stoppen Sie die Aufnahme mit dem Stop-Knopf im Menüband.

[Eine Audiospur importieren](#)

## Eine Audiospur importieren

Aktivieren Sie den Maus-Eingabemodus durch drücken der Tastenkombination STRG+2. Ihr Mauszeiger verwandelt sich in eine rote Eingabemarke. Klicken Sie nun auf eines der Spurfelder, um die Audiodatei an der Zeitleiste ausgerichtet einzufügen. Wählen Sie in der nun sich öffnenden Dateiauswahl die gewünschte Datei. Diese Datei muß das Format .wav (wave) haben. Sie wird an der gewünschten Stelle eingefügt.

[Eine Audiospur bearbeiten](#)

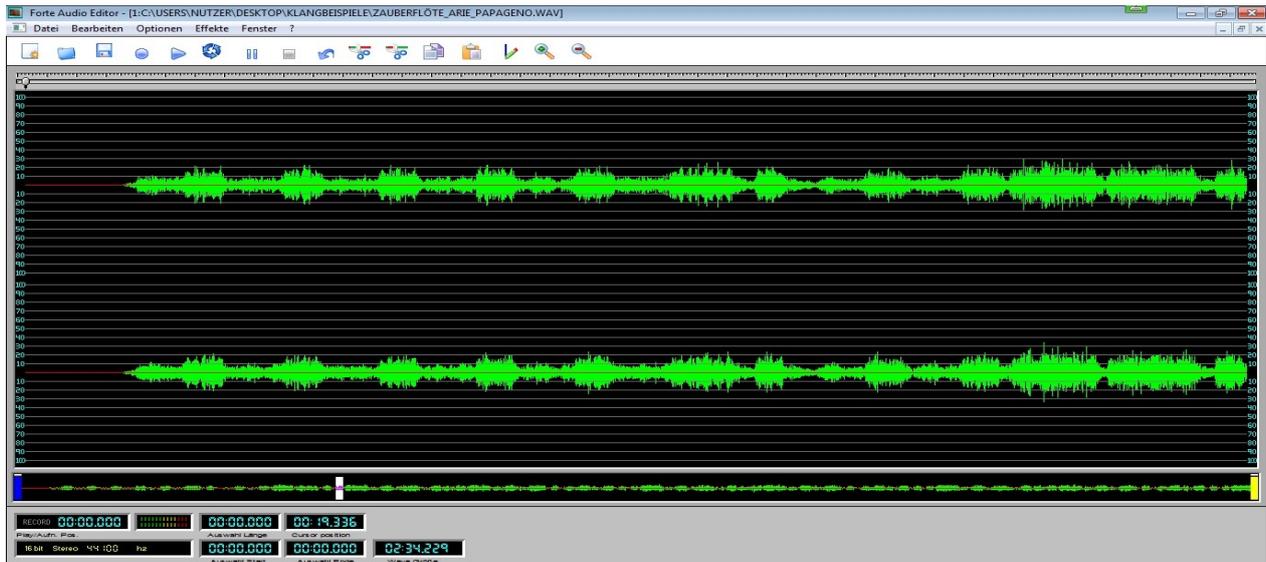
## Eine Audiospur bearbeiten

Sie können die Audiodateien mit einem externen Programm bearbeiten. In den Voreinstellungen (Haupttreiber "Optionen/Wave") haben Sie dazu die Wahl zwischen:

### - FORTE AUDIO EDIT (Voreinstellung)

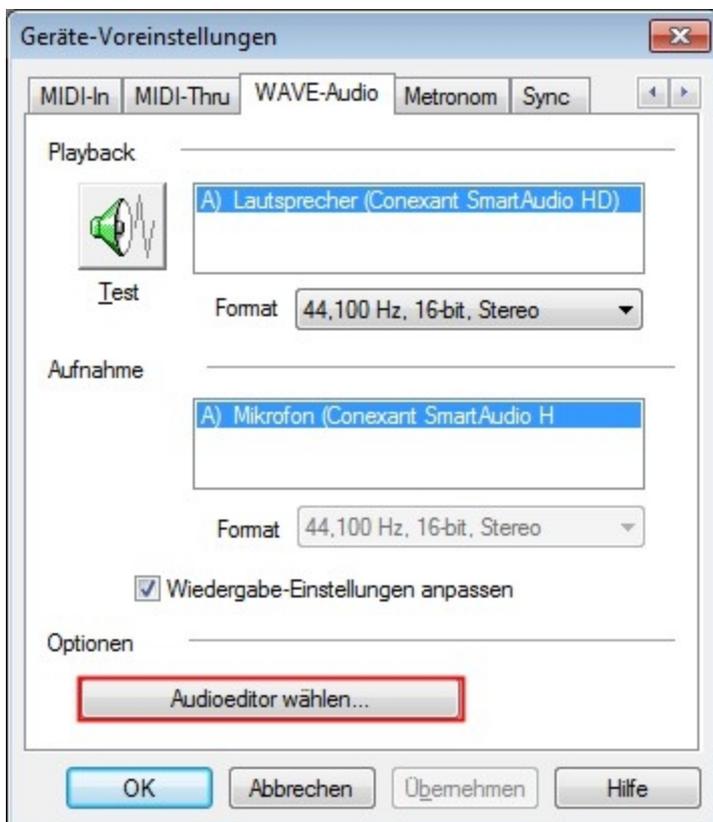
Durch einen Doppelklick auf die Audiodatei öffnet sich das Audibearbeitungsprogramm

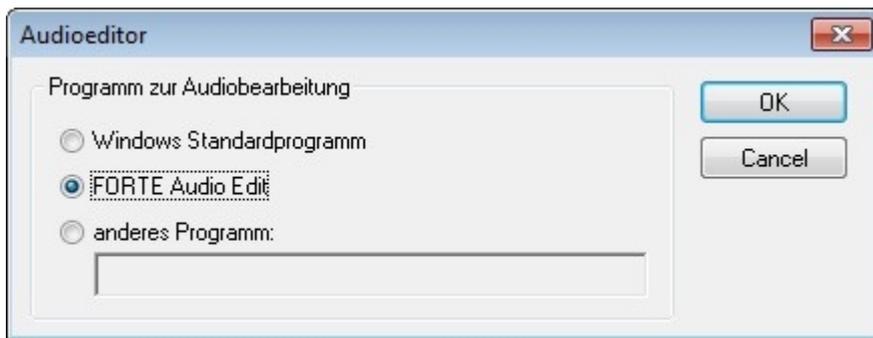
Forte Audio Edit. In diesem Programm können Sie schneiden, kopieren, einsetzen, Effekte hinzufügen und vieles mehr. Nähere Informationen finden Sie in der Hilfedatei von Forte Audio Edit.



- dem Programm, das Sie in den Windows-Standardeinstellungen für Wave-Dateien angegeben haben. Beachten Sie, dass dort häufig der Windows-Mediaplayer eingestellt ist, mit dem Sie Audiodateien nicht bearbeiten können.

- einem anderen externen Programm zur Bearbeitung von Audiodateien. Beachten Sie dort bitte, dass die Datei evtl. neu als Wave-Datei exportiert werden muss. Sie muss dann genau denselben Namen und denselben Pfad aufweisen.

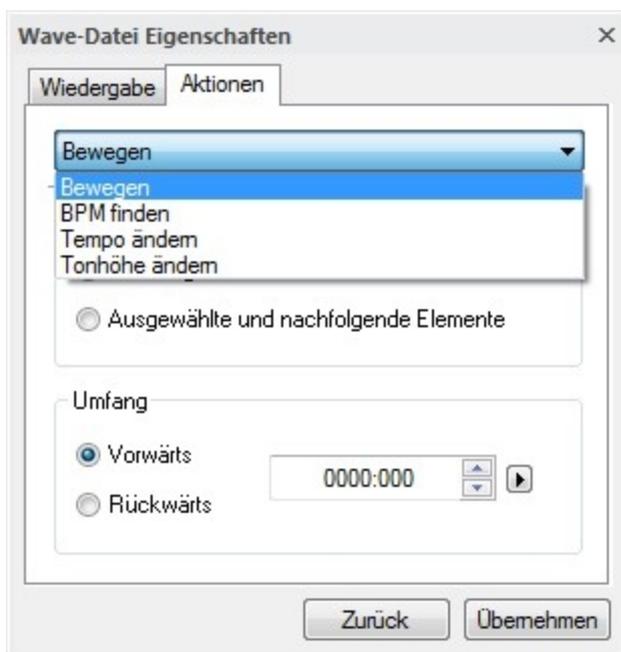




Audio-Aktionen

## Audio-Aktionen

Diese Aktionen stehen für Audiodateien zur Verfügung:



a) Veränderung der Tonhöhe

Die Tonhöhe kann verändert werden, ohne dass sich dabei das Tempo ändert. Dabei kann gewählt werden, ob die Tonhöhe in Halbtönen oder in Bruchteilen verändert werden soll. Mit einem Klick auf den Lautsprecher kann man sich anhören, ob die Veränderung so gewünscht wird.



Erst mit einem Klick auf "Übernehmen" wird die neue Datei in Forte übernommen. Es muss vorher die Meldung abgewartet werden, dass Die Änderung fertig ist.

#### b) Veränderung des Tempos

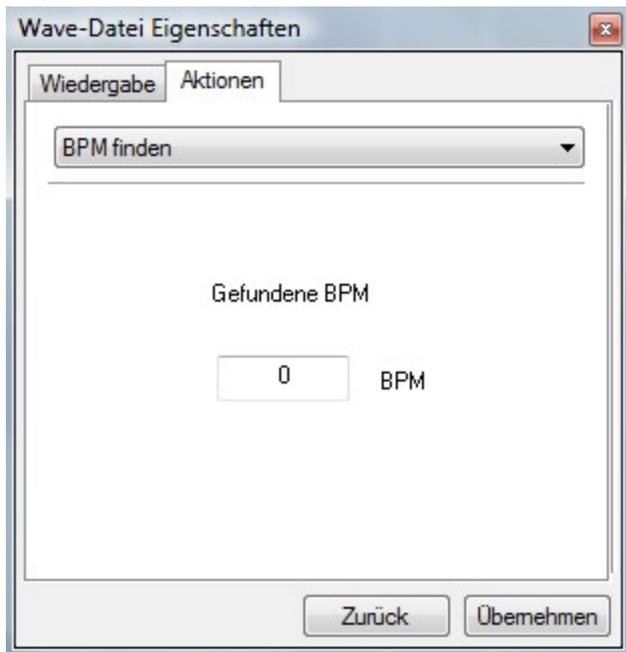
Das Tempo kann verändert werden, ohne dass dabei die Tonhöhe sich verändert. Dabei kann gewählt werden, ob man das Tempo in Prozent, zu einem bestimmten BPM-Wert (Beats per Minute, entspricht Mälzels Metronom) oder zu dem Tempo der Notenpartitur verändern will.

Mit einem Klick auf den Lautsprecher kann man sich anhören, ob die Veränderung so gewünscht wird. Erst mit einem Klick auf "Übernehmen" wird die neue Datei in Forte übernommen. Es muss vorher die Meldung abgewartet werden, dass Die Änderung fertig ist.



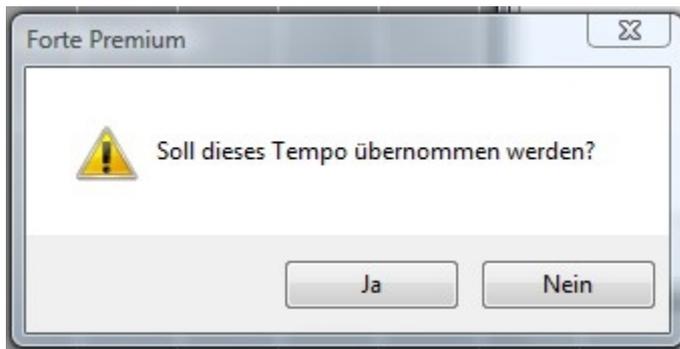
#### c) Suchen des Tempos

Soweit es sich um ein Stück mit einem durchgehenden Tempo handelt, kann Forte dieses Tempo ermitteln Es wird dann in dem Fenster angezeigt.



d) Übernahme des gefundenen Tempos in die Partitur

Mit einem Klick auf "Übernehmen" erhält man die Frage, ob dieses Tempo in die Notenpartitur übernommen werden soll:

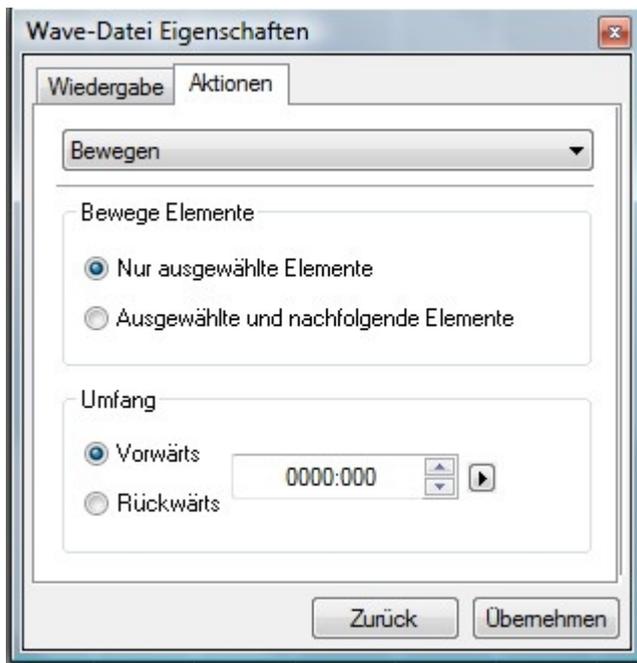


e) Eine Audiospur Bewegen

Eine Audiospur kann direkt durch das Ziehen mit der Maus an jede gewünschte Position auch in anderen Spuren bewegt werden. In der Werkzeugleiste sehen Sie dabei genau die Anfangs- und Endposition in Takten oder Sekunden:



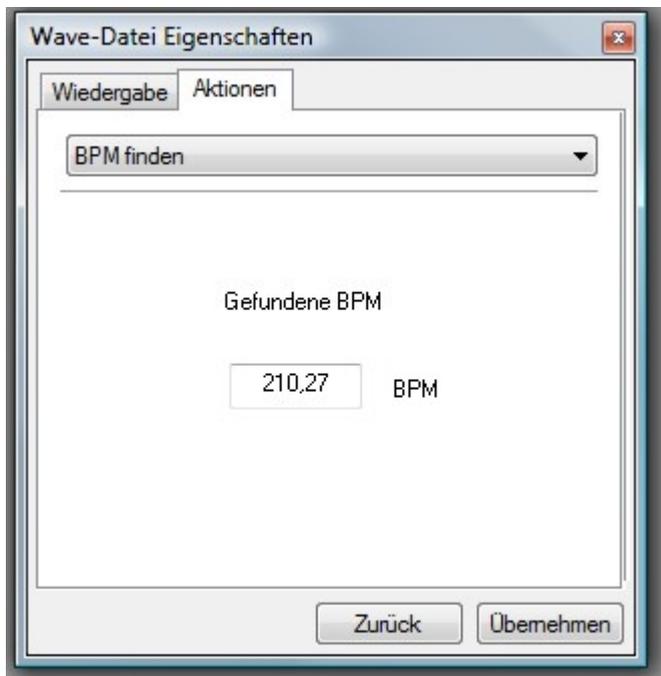
Genauer geht dies mit der Aktion "Bewegen", doch kann man damit nicht in andere Spuren bewegen..



Hier können Sie festlegen, ob alle Audiospuren bewegt werden sollen und ob vorwärts oder rückwärts bewegt werden soll. Außerdem können Sie den Notenwert festlegen, um den die Datei bewegt werden soll.

BPM finden

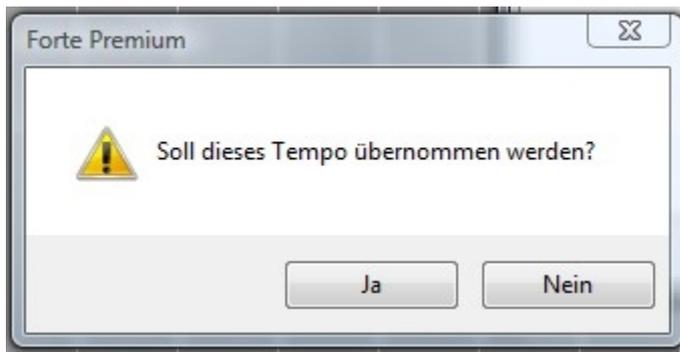
## BPM finden



Das Tempo des Stückes wird gefunden und angezeigt. Kann das Tempo nicht gefunden werden, so erscheint eine entsprechende Meldung.

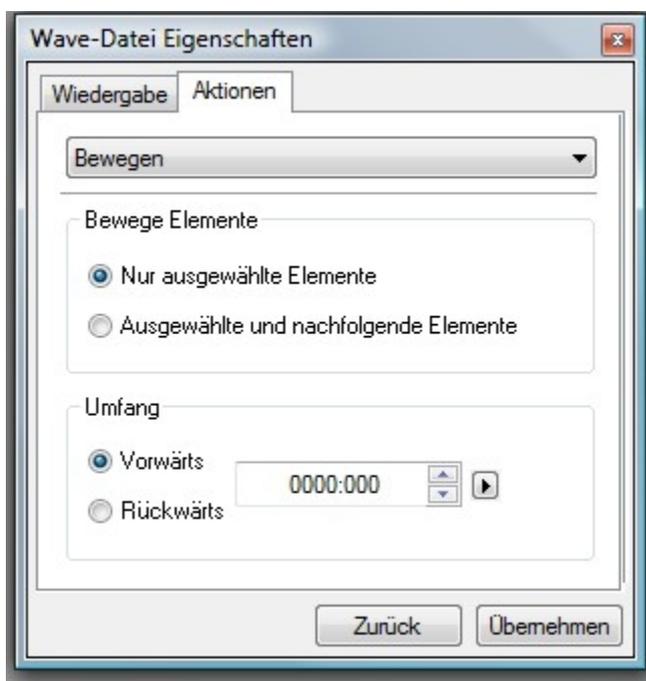
## Übernahme des gefundenen Tempos in die Partitur

Mit einem Klick auf "Übernehmen" erhält man die Frage, ob dieses Tempo in die Notenpartitur übernommen werden soll:



Bewegen

## Bewegen



### Nur ausgewählte Elemente

Bewegt nur die ausgewählten Dateien.

### Ausgewählte und nachfolgende Elemente

Bewegt die ausgewählten und darauf folgenden Dateien.

### Vorwärts / Rückwärts

Bewegt die Elemente um den angegebenen Notenwert in die angegebene Richtung:

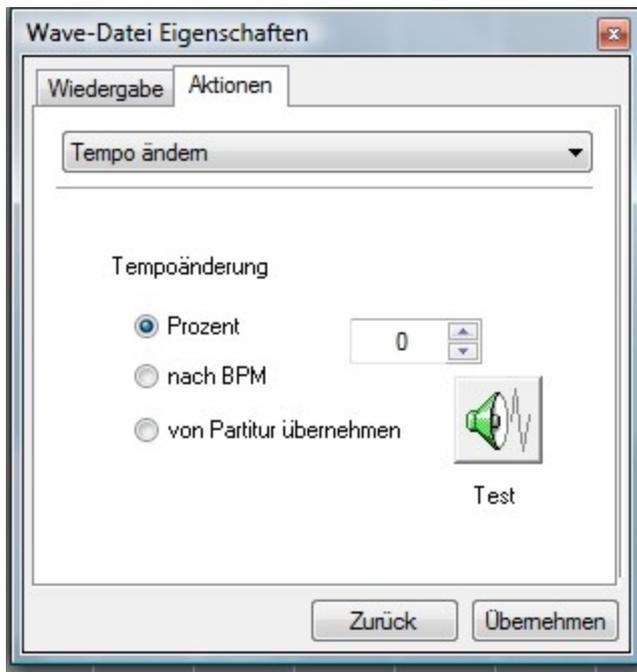
Ganze Note
Punktierte Halbe Note
Halbe Note
Punktierte Viertelnote
Viertelnote
Punktierte Achtelnote
Achtelnote
Sechzehntelnote
32-tel Note
64-tel Note

Tempo ändern

## Tempo ändern

Das Tempo kann verändert werden, ohne dass dabei die Tonhöhe sich verändert. Dabei kann gewählt werden, ob man das Tempo in Prozent, zu einem bestimmten BPM-Wert (Beats per Minute, entspricht Mälzels Metronom) oder zu dem Tempo der Notenpartitur verändern will.

Mit einem Klick auf den Lautsprecher kann man sich anhören, ob die Veränderung so gewünscht wird. Erst mit einem Klick auf "anwenden" wird die neue Datei in Forte übernommen.



Tonhöhe ändern

## Tonhöhe ändern

Die Tonhöhe kann verändert werden, ohne dass sich dabei das Tempo ändert. Dabei kann gewählt werden, ob die Tonhöhe in Halbtönen oder in Bruchteilen verändert werden soll. Mit einem Klick auf den Lautsprecher kann man sich anhören, ob die Veränderung so gewünscht wird.



Erst mit einem Klick auf "anwenden" wird die neue Datei in Forte übernommen.

### Audio-Mischpult

## Das Audio-Mischpult

Der Audiosequencer verfügt links über ein eigenes Audio-Mischpult, das automatisch angezeigt wird, wenn das Audiofenster aktiv ist. Hier können Sie das Verhältnis der Audiospuren zueinander und zur Midiwiedergabe regeln. Das drehen am Vol. Knopf erhöht oder reduziert die Lautstärke. Mit dem Pan-Regler können Sie das Panorama der Spur einstellen. Also auf der rechten oder linken Seite wiedergeben. Wenn die Sie die Position auf die Mitte stellen, wird die linke und rechte Lautsprecher-Audioausgabe gleich laut sein.



### Midi-Elemente-Liste

#### MIDI-Listen-Bereich

## MIDI-Listen-Bereich

Der Listen-Bereich ist der Teil der Tabelle, der eine Darstellung der Elemente enthält. Die Zeilen beinhalten die Elemente und die Spalten die dazugehörigen Werte und Informationen.

Wenn Sie in dem Übersichts-Bereich verschiedene Auswahlen treffen, reagiert die Darstellung der Liste sofort darauf. Wenn Sie einen Eintrag wählen, der eine große Zahl an Elementen beinhaltet, werden Sie durch einen Warndialog darauf hingewiesen, dass dies auf Kosten der Geschwindigkeit Ihres Computers gehen kann, da hier viel Speicher benötigt wird. Sie können Ihre Auswahl aber jederzeit verkleinern.

Auch die Einträge der Liste können auf unterschiedlichste Weise sortiert werden – nach Name, Startzeit, Dauer usw. Klicken Sie hierzu auf einen der Spaltenköpfe, um die Liste nach diesem Kriterium ordnen zu lassen. Wenn Sie die Sortieren Box oben am Elemente-

Liste-Fenster klicken, wird die Liste immer hier nach geordnet dargestellt. Die folgende Übersicht erklärt die Spalten-Überschriften:

Beschreibung	Eine allgemeine Beschreibung des Elements, wie "Note" oder "Tempo".
ung	Zusätzlich wird eine Ikone dargestellt.
Chan	Der momentane MIDI-Kanal, auf dem das Element ausgegeben wird. Sie können diesen Wert nur im Spur-Eigenschaften-Dialog bearbeiten, nicht in der Liste.
Start	Die Startzeit, gemessen in Takten, Beats (Zählzeiten) und Ticks.
Dauer	Die Dauer des Elements. Dieses Feld ist leer bei Elementen, die keine Dauer besitzen.
Tonhöhe	Dieses Feld wird nur für Noten benutzt. Es liefert eine benutzerfreundlichere Ansicht der Tonhöhe als die Darstellung des reinen MIDI-Wertes.
Data1, Data2	Dies sind MIDI-Daten Byte-Felder. Abhängig vom Element selbst können diese Felder komplett andere Parameter enthalten.
Info	Eine Beschreibung dessen, was die Zahlen unter Data1 und Data2 wirklich für das Element bedeuten.

[MIDI-Elemente anzeigen](#)

## Midi-Elemente anzeigen

Die Elemente werden anhand unterschiedlichster Faktoren in der Listen-Ansicht dargestellt. Man kann Sie durch Begriffe wie Element-Typ, Spur oder Takt filtern lassen

[MIDI-Elemente filtern](#)

## Midi-Elemente filtern

Die Knöpfe am oberen Ende der Elemente-Liste dienen der Auswahl der Elemente, die in der Liste angezeigt werden sollen.



Abhängig von der Situation wollen Sie vielleicht nur Noten sehen, nur Programm-Wechsel oder bestimmte Controller-Werte. Wenn der Knopf nicht gedrückt ist (an), wird dieses Element angezeigt, sonst nicht.

Wenn Sie die Filterungs-Einstellungen ändern, wird analog dazu auch immer das Aussehen der Liste mit aktualisiert. Es kann hierbei aber zu einer leichten Verzögerung kommen.

[MIDI-Elemente bearbeiten](#)

## Midi-Elemente bearbeiten

Um Parameter von Elementen zu bearbeiten, klicken Sie mit der Maus auf die Informationen, die in der Elemente-Liste enthalten sind. Nicht alle Bestandteile der Liste sind editierbar. Es lässt sich hier beispielsweise nicht der Element-Typ verändern.

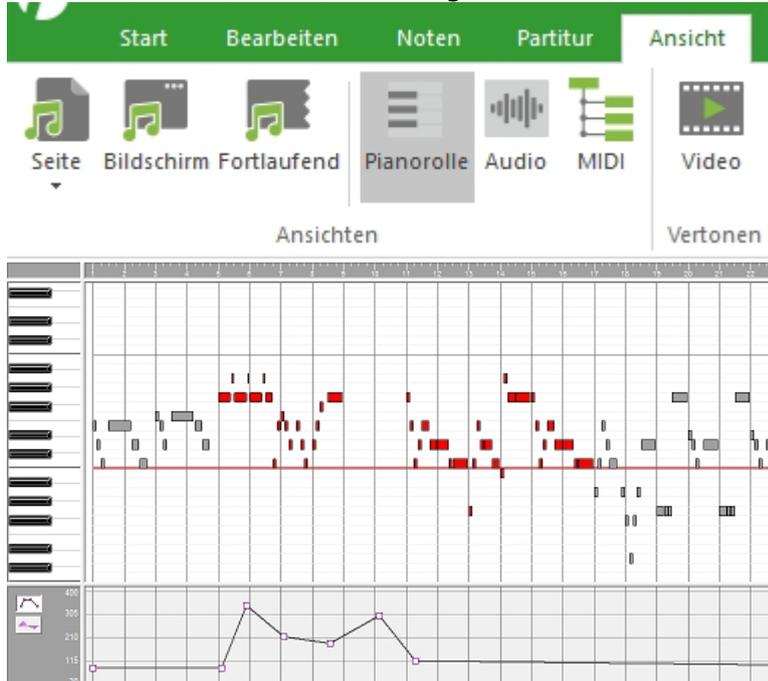
### Ein Element bearbeiten

1. Klicken Sie auf eines der Felder, um das Textfeld zu aktivieren.
2. Geben Sie die neuen Werte ein.
3. Drücken Sie "Eingabe".

## Pianorollen-Editor Einführung

## Pianorollen-Editor-Einführung

Die Pianorollen-Editor Ansicht zeigt Noten als Balken entlang einer Zeitleiste an, wie bei alten mechanischen Klavieren. Die y-Achse steht hierbei für die Tonhöhen und die x-Achse für die Dauern/ Zeit. Da der Pianorollen-Editor die eingespielten Daten etwas genauer anzeigt, als dies innerhalb der Standard-Notation möglich ist, bevorzugen viele Nutzer diese Art der Bearbeitung von MIDI-Daten.



Die [Hüllkurven](#)-Ansicht ist eine weitere wichtige Ansicht, die sich ebenfalls in der Pianorollen-Ansicht befindet. Die Hüllkurven-Ansicht und der Pianorollen-Editor sind horizontal (entlang der Zeitachse) angeordnet. Die Hüllkurven-Ansicht zeigt, wie unterschiedlichste musikalische Parameter wie Lautstärke, Hall, Chorus oder Tempo sich in der Zeit verändern. Sie können immer neue Hüllkurven anlegen um zu beschreiben, wie sich ein Parameter verhält. Die Anordnung der beiden Ansichten erlaubt Ihnen eine Synchronisierung der Hüllkurven mit den Noten und Symbolen.

Genauere Informationen zur Piano-Rollen-Ansicht: [Piano-Rolle](#)

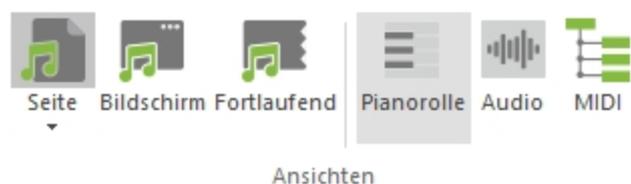
## MIDI-Elemente-Liste Einführung

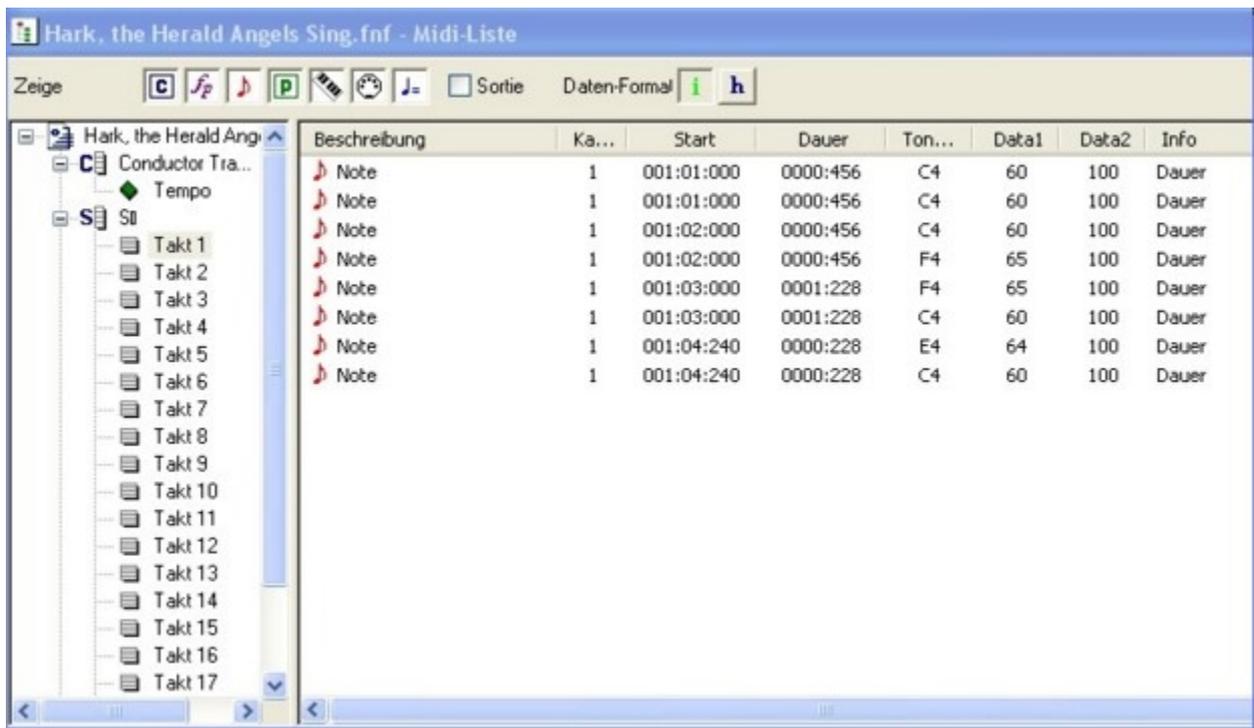
## MIDI-Elemente-Liste-Einführung



Die Elemente-Liste zeigt eine Liste mit allen musikalischen Werten des Stückes. Die linke Seite des Fensters wird zur Auswahl des Dokumentes, der Spur und der einzelnen Takte genutzt. Im rechten Teil hingegen werden Ihnen die dazugehörigen Werte (Startzeit, Lautstärke, etc.) angezeigt.

Sie finden die MIDI-Elemente-Liste im Haupttreiber "Ansicht", in der Gruppe "Ansichten" unter "MIDI".





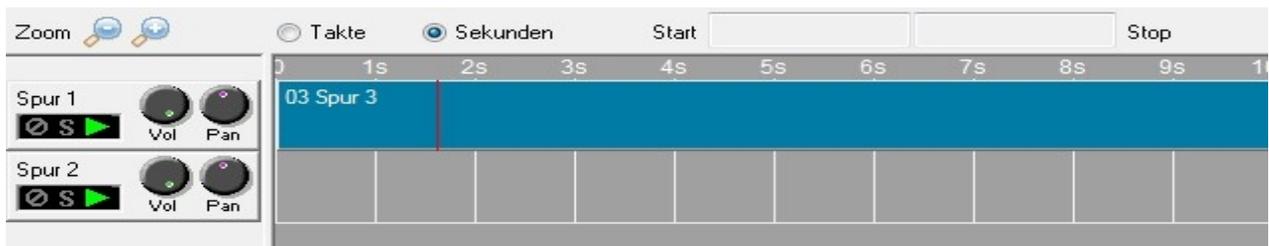
Sie können sich diese Liste auf unterschiedliche Weise sortieren lassen – nach Zeit, Dauer, Kanal usw. Dies erleichtert beispielsweise das Auffinden von Noten der gleichen Länge oder aller Crescendi-Startpunkte u.v.m.

Genauere Informationen zur Midi-Elemente-Liste: [Midi-Elemente-Liste](#)

## Audiosequencer Einführung

# Audiosequencer Einführung

Der Audiosequencer ermöglicht die Aufnahme, den Import und die Wiedergabe von Audiospuren:



Genauere Informationen zum Audiosequencer: [Audiosequencer](#).

## Mischpult Einführung

# Mischpult Einführung

Das Mischpult wird zur Kontrolle der Interaktion unterschiedlicher Spuren genutzt. Es kann durch drücken der Tastenkombination "ALT+3" oder über die Haupttreier zur Wiedergabe und Aufnahme - durch Klicken auf das Mischpult-Icon - aufgerufen werden. Wenn Sie eine Spur lauter hören wollen als die anderen, nutzen Sie das Mischpult. Das Mischpult wird auch zur Auswahl von Spuren gebraucht und zur Festlegung von Einstellungen wie Instrumenteklang, Stumm, Solo und des Aufnahme-Status.



Jeder Spur-Anzeiger gibt eine Übersicht über: Klang, Effekte, Stumm/Solo, Kanal, Lautstärke sowie Pan.

Das Mischpult kann im Haupt-Fenster angedockt/ abgedockt werden, wie eine Werkzeug-Leiste. Wenn Das Mischpult abgedockt ist, kann seine Größe verändert werden.

Genauere Informationen zum Mischpult: [Mischpult](#)

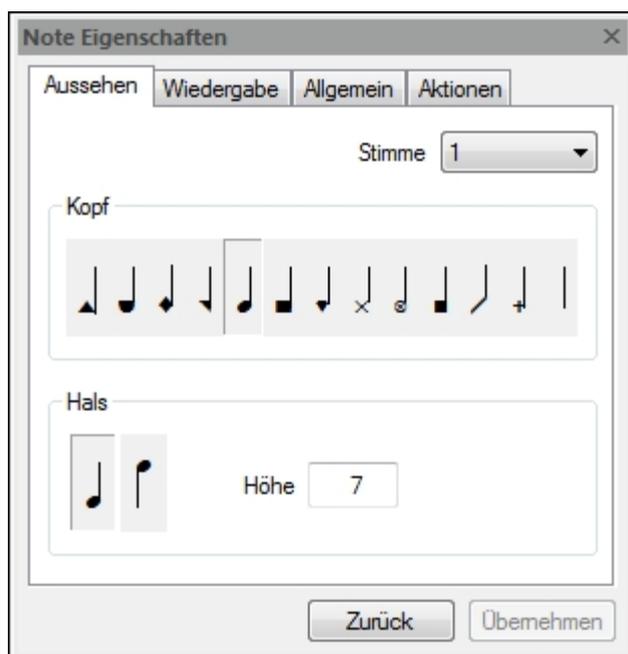
## Eigenschaften

## Eigenschaften

Der Eigenschaften-Dialog wird zum Bearbeiten und Modifizieren von allen Elementen genutzt, die Sie in Ihrer Partitur eingegeben haben.

Wenn Sie ein Element, in diesem Beispiel eine Note, auswählen können Sie dessen Eigenschaften in diesem Fenster bearbeiten.

Ihnen stehen dabei viele Optionen zur Verfügung, die in Reitern dargestellt werden. Wenn Sie beispielsweise von einer Note das Aussehen des Notenkopfes verändern möchten, dann klicken Sie einfach auf den gewünschten Kopf und anschließend auf Übernehmen.



Der Eigenschaften-Dialog wird zur Modifikation von zahlreichen Parametern unterschiedlichster Elemente genutzt. Alles, vom Stil einer Note, über die Form von Phrasierungs- und Haltebögen, bis zu den Abständen einer Notenzeile, kann über den Eigenschaften-Dialog bearbeitet werden.

Eine der Stärken des Eigenschaften-Dialogs ist die Fähigkeit, mehrere Noten oder andere Elemente - desselben Typs - gleichzeitig zu bearbeiten. Sie können beispielsweise mehrere Noten auswählen und deren Notenkopf vom Aussehen verändern oder alle Notenhäse nach oben/unten ausrichten lassen.

Genauere Informationen zu den Eigenschaften: [Eigenschaften](#)

## Eingabepalette Einführung

# Eingabepalette Einführung

Die Eingabepalette stellt eine Palette musikalischer Elemente bzw. Symbole dar, die Sie einfach per Auswählen und Einfügen benutzen können. Wann immer Sie ein musikalisches Symbol einfügen wollen, sollten Sie danach zuerst in der Eingabepalette suchen.



Die Symbole werden innerhalb von Karteikarten in Untergruppen organisiert. So finden Sie auf einer Karte beispielsweise alle Noten und Pausen, auf einer alle Verzierungen usw. Sobald Sie ein Symbol in der Eingabepalette angewählt haben, können Sie diese durch einfaches Klicken in Ihre Partitur einfügen.

Abhängig von der benutzten Ansicht kann es vorkommen, dass nicht jedes Symbol sofort eingefügt werden kann. Beispielsweise zeigt Ihnen der Pianorollen-Editor keine Legatobögen oder Haltebögen an, so dass Sie diese hier auch nicht zufügen können. Wechseln Sie in diesem Fall in die Partitur-Ansicht.

Genauere Informationen zur Eingabepalette: [Eingabepalette](#)

[Ein Element auswählen](#)

## Ein Element auswählen

Die Eingabepalette ist ein frei schwebendes Fenster, welches dutzende unterschiedlicher musikalischer Symbole beinhaltet, die Sie ihrer Musik hinzufügen können. Die Symbole sind in acht unterschiedliche Gruppen wie Note, Akzente, Text/Grafik usw. unterteilt.

### Ein Symbol auswählen

1. Die Eingabepalette ist ein frei schwebendes Fenster, welches dutzende unterschiedlicher musikalischer Symbole beinhaltet, die Sie ihrer Musik hinzufügen können. Die Symbole sind in acht unterschiedliche Gruppen wie Note, Akzente, Text/Grafik usw. unterteilt
2. Bewegen Sie die Maus über das Symbol. Der Knopf, der das Symbol darstellt, wird beim Überfahren "aktiv".
3. Klicken Sie mit der Maus auf das Symbol, um es auszuwählen. Ausgewählte Symbole in der Eingabepalette werden als

hervorgehobene Knöpfe dargestellt.



## Andere Elemente anzeigen lassen

- Ausgewählte Symbole in der Eingabepalette werden als hervorgehobene Knöpfe dargestellt.
- Über einen Klick auf die rechte Maustaste können Sie sich eine Liste aller Karten der Eingabepalette anzeigen lassen, aus dem Sie dann ebenfalls direkt eine gewünschte Rubrik auswählen können.

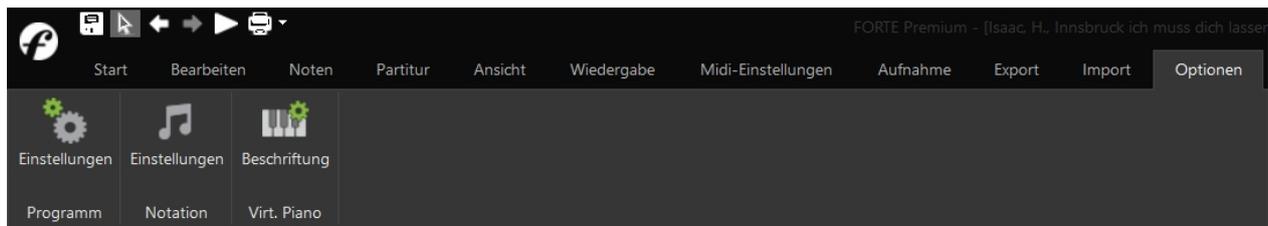


Diese Methode ist einfacher und schneller, um zwischen den Karten zu wechseln.

## Programmeinstellungen

## Programmeinstellungen

Im Hauptreiter "Optionen" finden Sie zahlreiche Einstellmöglichkeiten, um FORTE Ihren individuellen Bedürfnissen anzupassen.

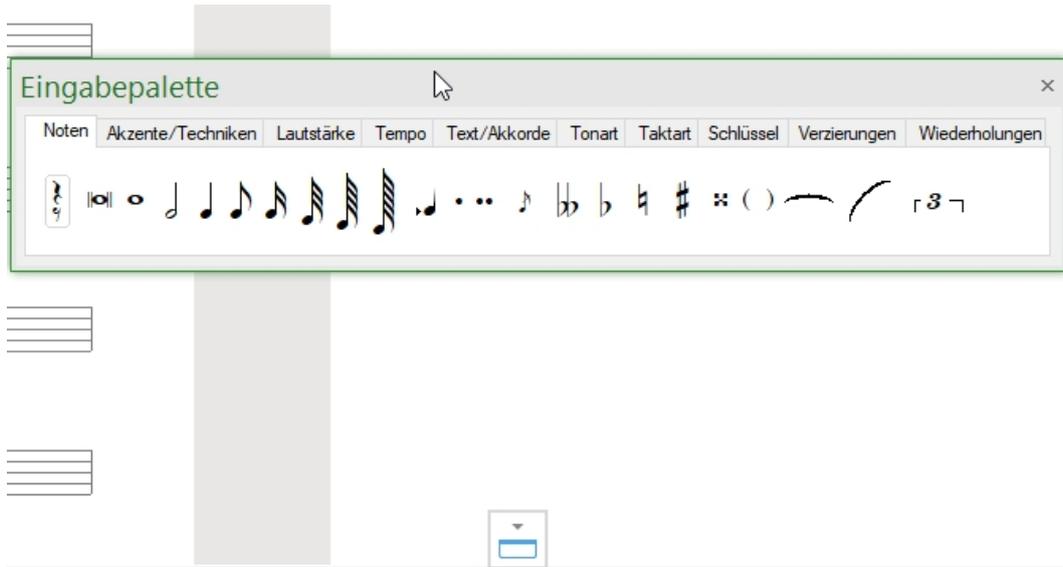


Genauere Informationen zu den Programmeinstellungen finden Sie unter: [Optionen](#)

## Die Eingabepalette

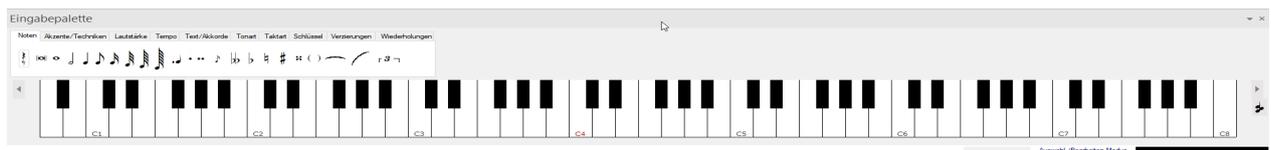
### Die Eingabepalette

In der Eingabepalette finden Sie alle Elemente, die Sie zum Notenschreiben benötigen.



Sie können die Eingabepalette an den unteren Bildschirmrand andocken. Klicken Sie auf die Eingabepalette und halten Sie die Maustaste gedrückt, während Sie die Palette verschieben.

Ziehen Sie die Palette auf das kleine blaue Icon und lassen Sie die Maustaste los.



Die neue Klaviatur kann nun beim Abspielen die Noten auf der Tastatur durch leuchtende Tasten anzeigen. Des Weiteren können Sie in den Optionen unterschiedliche Tastenbeschriftungen einblenden lassen.



Mit einem Klick auf "OK" bestätigen Sie die Auswahl der gewählten Pianobeschriftung.

## Noten-Karte

### Noten

Die Noten-Karte beinhaltet die Werkzeuge zum Hinzufügen von Noten mit Dauern zwischen einer doppelten Ganzen bis zu 128-tel Noten. Sie umfasst darüber hinaus Symbole, die mit Noten in Verbindung stehen wie Vorzeichen, X-tolen, Legatobögen, Haltebögen und Stichnoten.



Bitte beachten Sie, dass die Eingabepalette je nach FORTE Version unterschiedliche Funktionen beinhaltet. Abgebildet ist die Eingabepalette von FORTE Premium.

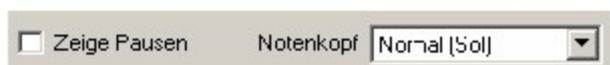
### Notenwerte

Diese Symbole stehen für die grundlegenden Notenwerte, die Sie in Ihre Partitur einfügen können. Sie können immer nur ein Symbol auf einmal auswählen.



### Note

Die Auswahl einer Note in der Eingabepalette öffnet zusätzliche Kontroll-Möglichkeiten. Wenn die "Pausen anzeigen"-Box angeklickt ist, werden anstelle der Noten Pausen eingefügt. Die Notenkopf-Stil Ausklapp-Liste lässt Sie die Form des Notenkopfes festlegen.



## Punktierung



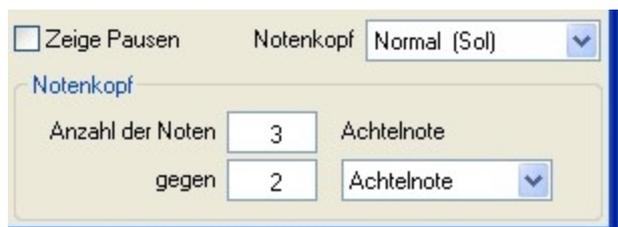
Eine Punktierung verlängert die Dauer einer Note um die Hälfte Ihrer eigentlichen Dauer. Zwei Punktierungen verlängern um 75% und drei sogar um 87,5% der ursprünglichen Dauer. Wählen Sie das Punktierungs-Symbol nach dem Notenwert.

## X-tolen



Das Triolen Symbol steht für alle X-tolen, wie Triolen, Quintolen, usw. Die Voreinstellung setzt drei Noten auf die Zeit von zwei Noten. Wählen Sie das Triolen-Zeichen nach dem Notenwert.

Die Auswahl des X-tolen-Symbols öffnet weitere Kontroll-Möglichkeiten, die eine Definition der Anzahl der Noten pro Zeit zulassen.



## Vorzeichen

Ein Vorzeichen alteriert die Tonhöhe einer Note aufwärts oder abwärts um bis zu zwei Halbtonschritte.

- # Ein Kreuz erhöht die Tonhöhe um einen Halbtonschritt.
- ⦿ Ein Doppelkreuz erhöht die Tonhöhe um zwei Halbtonschritte.
- b Ein b erniedrigt die Tonhöhe um einen Halbtonschritt.
- bb Ein Doppel-b erniedrigt die Tonhöhe um zwei Halbtonschritte.
- ⌘ Ein Auflösungszeichen hebt alle Alterierungen der Note auf und setzt diese wieder in ihren "natürlichen" Zustand.
- Ⓞ Ein Erinnerungs-Vorzeichen wird in komplexen musikalischen Abschnitten zur Erinnerung des Spielers an ein Vorzeichen eingesetzt.

## Vorschlagsnote



Eine Vorschlagsnote wird kleiner notiert als die sonstige Notation. Sie wird direkt vor der eigentlichen Note gespielt.

### Haltebögen & Legatobögen



Ein Haltebogen verbindet zwei oder mehr Noten derselben Tonhöhe und Stimme. Es gibt keine Unterbrechung der gebundenen Noten.



Ein Legatobogen verbindet zwei oder mehr Noten derselben Stimme, die aber unterschiedliche Tonhöhen haben. Die Noten werden legato gespielt.

## Akzente-Karte

### Akzente

Die Akzente-Karte beinhaltet Symbole für Akzent-Zeichen, besondere Instrumental-Markierungen für Streicher und abgekürzte Ausdrücke hierfür.



Bitte beachten Sie, dass die Eingabepalette je nach FORTE Version unterschiedliche Funktionen beinhaltet. Abgebildet ist die Eingabepalette von FORTE Premium.

### Staccatos



Ein Staccato zeigt an, dass die Note scharf und kurz gespielt werden soll.



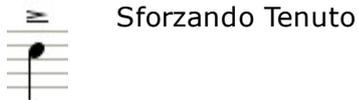
Der Keil oder Staccatissimo fordern ein noch kürzere und schärfere Spielweise.

### Sforzandos

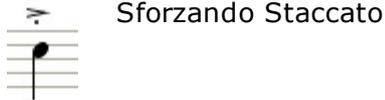
Sforzando-Akzente zeigen an, dass die Noten mit plötzlicher Kraft gespielt werden soll, wenn auch nicht ganz so stark wie ein Forzato-Akzent. Akzente können mit anderen Artikulations-Zeichen wie "legato" verbunden werden. Ein Akzent verändert alleine nie die Noten-Dauer.



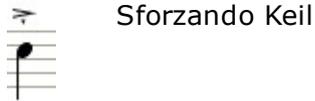
Sforzando (sf)



Sforzando Tenuto



Sforzando Staccato



Sforzando Keil

## Tenutos

Tenuto-Akzente weisen den Spieler an, die Noten weich und zusammenhängend zu spielen.



Legato

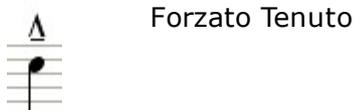
Tenuto  
Staccato

## Forzatos

Forzato-Akzente zeigen an, dass die Note mit plötzlicher Kraft gespielt wird. Akzente können mit anderen Artikulations-Zeichen wie "legato" verbunden werden. Ein Akzent verändert alleine nie die Noten-Dauer.



Forzato (fz)



Forzato Tenuto

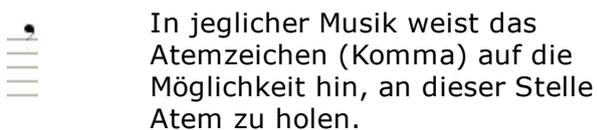


Forzato Staccato



Forzato Keil

## Atemzeichen



In jeglicher Musik weist das Atemzeichen (Komma) auf die Möglichkeit hin, an dieser Stelle Atem zu holen.

## Akzente für Streicher

Musik für Streichinstrumente umfasst einige Akzente, die in keiner anderen Art von Musik verwendet werden, wie etwa das Pizzicato-Symbol, das den Spieler anweist, an der Seite mit einem Finger zu ziehen.



## Akzente für Holzbläser

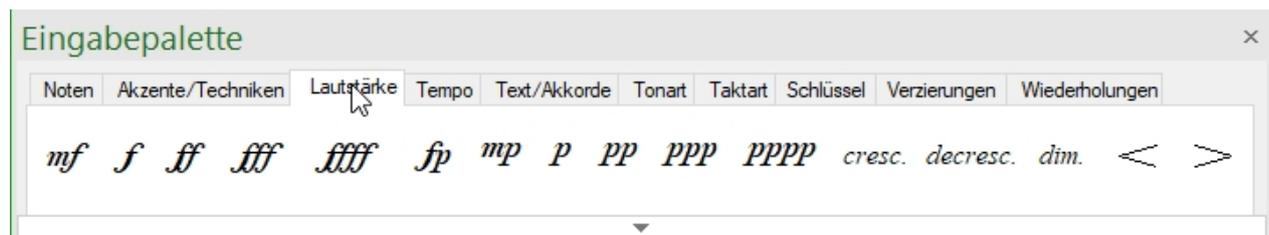
Musik für Holzbläser beinhaltet ebenfalls Zeichen, die nur in dieser Art Musik vorkommen. So gibt es Doppelzungen-Schläge oder eine Flatterzunge.



## Lautstärke-Karte

### Lautstärke

Die Lautstärkenbezeichnungen-Karte enthält dynamische Markierungen, die in zwei Gruppen unterteilt sind. Der obere Bereich des Fensters umfasst einfache "statische" Angaben, der untere Angaben, die eine Veränderung über eine Zeitspanne einschließen.



Bitte beachten Sie, dass die Eingabepalette je nach FORTE Version unterschiedliche Funktionen beinhaltet. Abgebildet ist die Eingabepalette von FORTE Premium.

## Dynamik - Ausdrücke

Symbole dieser Gruppe stehen für einen spezifischen dynamischen Wert, von leise bis laut. Benutzen Sie die Symbole, um einer Passage einen festgelegten dynamischen Wert zu geben.

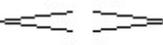
Diese Symbole verändern die Wiedergabe-Lautstärke Ihrer Musik und haben auch MIDI-Relevanz.

<i>f</i>	forte	stark oder laut
<i>ff</i>	fortissimo	lauter
<i>fff</i>	fortississimo	sehr laut
<i>ffff</i>	fortissississimo	so laut wie möglich
<i>fp</i>	fortepiano	plötzlicher Wechsel von laut zu leise
<i>p</i>	piano	leise
<i>ppp</i>	pianississimo	sehr leise
<i>pp</i>	pianissimo	leiser
<i>mp</i>	mezzopiano	halbleise
<i>mf</i>	mezzoforte	halblaut

## Dynamische Veränderungen

Diese Ausdrücke repräsentieren eine fortschreitende Veränderung der Lautstärkebezeichnungen über einen Zeitabschnitt.

Wenn die Veränderung über einen kleinen Bereich stattfinden soll, benutzen Sie die Gabeln hierzu. Andernfalls benutzen Sie die Text-Symbole. Alle Symbole haben MIDI-Relevanz.

	crescendo (cresc.)	lauter werdend
	decrescendo (decresc.)	leiser werdend
dim	diminuendo	leiser werdend
	crescendo e diminuendo	lauter, dann leiser

## Tempo-Karte

### Tempo

Die Tempo-Karte beinhaltet Symbole für Tempo-Markierungen, -Ausdrücke und Pausen-Zeichen.



Bitte beachten Sie, dass die Eingabepalette je nach FORTE Version unterschiedliche Funktionen beinhaltet. Abgebildet ist die Eingabepalette von FORTE Premium.

## Festes Tempo

Das "Zählzeiten Symbol" ist eine Markierung, die einen Notenwert anzeigt (z. B. Viertel) sowie eine Angabe, wie viele Noten dieser Dauer in einer Minute gespielt werden. Das Symbol wird normalerweise zu Beginn des Stücks eingefügt, kann aber überall – z. B. bei einem Tempowechsel - hinzugefügt werden.

## Tempo Bezeichnungen

Die folgenden Tempo-Bezeichnungen sind verfügbar. Sie sind von den langsamen zu den schnellen Tempi aufgeführt und einer *ungefähren* BPM (Beats (Zählzeiten) per minute/ Schläge pro Minute)-Angabe.

Sie können die Wiedergabe und das Aussehen jeder Tempo-Bezeichnung ändern oder eigene eingeben.

Bezeichnung	BPM	Bezeichnung
Larghissimo	40	Sehr, sehr langsam und statisch
Adagissimo	43	Sehr langsam
Lentissimo	47	Sehr langsam
Largo	50	Sehr langsam, statisch
Adagio	52	Langsam, gemächlich
Lento	54	Langsam
Larghetto	56	Etwas schneller als Largo
Adagietto	58	Etwas schneller als Adagio
Andante	60	Gehend
Andantino	70	Etwas schneller als Andante
Moderato	80	Mittleres Tempo
Allegretto	100	Etwas schneller als Allegro
Allegro	120	Munter
Vivace	150	Lebhaft
Vivo	160	Lebendig
Presto	190	Schnell
Allegroissimo	210	Sehr lebhaft
Vivacissimo	220	Sehr lebhaft
Prestissimo	240	Sehr schnell

Nach der Auswahl einer Tempo-Bezeichnung aus der Eingabepalette werden zusätzliche Kontroll-Möglichkeiten eingeblendet. Sie können auch eigene Ausdrücke eingeben, indem Sie auf den Knopf rechts neben dem Text-Feld klicken.



## Tempowechsel

Die folgenden Ausdrücke bezeichnen einen Tempowechsel in der Musik.

ritardando (rit.) Schrittweises Verlangsamen  
der Musik.  
accelerando Schrittweise Steigerung des  
(accel.) Tempos.  
a tempo Zurück zum Original-Tempo.

## Fermaten

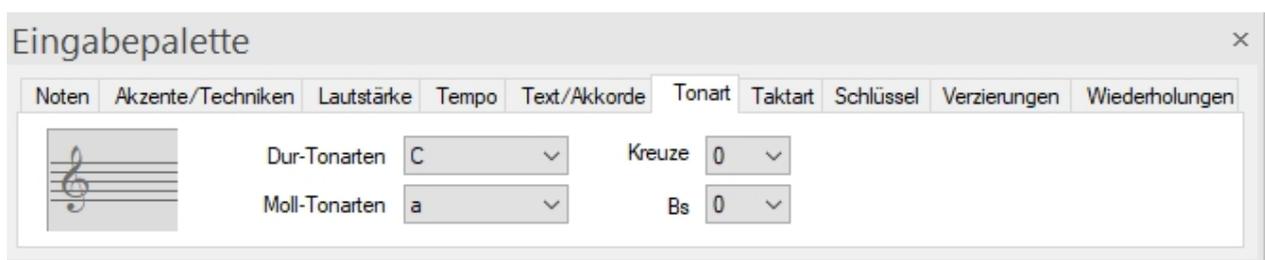
Fermaten teilen den Spielenden mit, für einen Moment innezuhalten, um dann weiterzuspielen. Normalerweise werden Fermaten am Ende von Phrasen oder über speziellen Noten benutzt.

-  Fermate      Verlängert die Noten, den Akkord oder die Pause.
-  G.P. Grosse Pause Ein Zeichen über einem Takt ohne Noten, das die Pause verlängert.
-  L.P. Lunga Pausa Auch "lange Pause" genannt, ähnlich der "Großen Pause".
-  "railroad tracks" Dieses Zeichen steht für eine Pause am Ende einer langen Passage.

## Tonart-Karte

### Tonart

Die Tonart-Karte beinhaltet Optionen zur Auswahl und dem Erzeugen von Tonart-Angaben. Alle Tonarten – auch mit sieben Kreuzen oder B – stehen zur Verfügung.



Bitte beachten Sie, dass die Eingabepalette je nach FORTE Version unterschiedliche Funktionen beinhaltet. Abgebildet ist die Eingabepalette von FORTE Premium.

### Tonart-Anzeige

Der Anzeige-Bereich links in der Karte zeigt die Angabe, wie Sie in Ihrer Partitur eingesetzt würde. Die Kästen rechts dienen der Eingabe einer entsprechenden Tonart-Eingabe.

### Tonart-Auswahl

In den Dur-Tonarten und Moll-Tonarten-Kästen können Sie eine von 14 Dur- oder Moll-Tonarten auswählen.

Über die #- und b-Kästchen können Sie die Tonart auch über die Anzahl der Vorzeichen festlegen. Hier stehen auch noch die Tonarten mit sieben Vorzeichen zur Verfügung.

## Text und Akkorde - Karte

### Text und Akkorde

Die Text und Akkorde-Karte umfasst eine Reihe von Symbolen für einfachen Text, grafische Symbole, Proben-Markierungen, Liedtexte, Akkorde oder Pedal-Markierungen. Sie können alle Textelemente, außer Liedtexte, einfach mit der Maus an die gewünschte Stelle ziehen.



Bitte beachten Sie, dass die Eingabepalette je nach FORTE Version unterschiedliche Funktionen beinhaltet. Abgebildet ist die Eingabepalette von FORTE Premium.

### Einfacher Text

Allgemeiner Text, der in keinem Zusammenhang zu musikalischen Symbolen wie Noten steht. Sie können hiermit Anweisungen wie "gefühlvoll" o. Ä. Hinzufügen."

Auch die Anwahl der Text-Werkzeuge öffnet weitere Kontroll-Möglichkeiten in der Eingabepalette. Wenn der „Titel Text“-Kasten angeklickt ist, wird eine Ausklapp-Liste mit gebräuchlichen Elementen zur Gestaltung einer Titelseite (Komponist, Copyright, usw.) geöffnet. Nach Eingabe dieser Texte werden diese automatisch auf der Seite platziert.



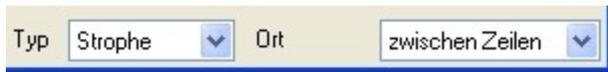
### Marker



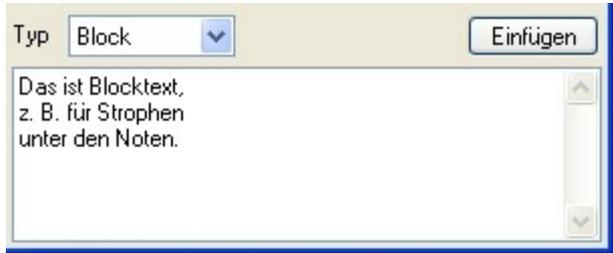
Marker Text verbindet ein Symbol wie eine Proben-Ziffer mit Text oder Text mit einer Zeit-Position. Marker dienen als Referenzen, zu denen Sie schnell über den "Gehe zu"-Dialog springen können.

### Liedtexte

Liedtext ist spezifischen Noten zugeordnet. Normalerweise wird das Wort dann mit der Tonhöhe und der Dauer der Note darüber gesungen. Nach dem Auswählen von Liedtext werden zusätzliche Kontrollen in der Eingabepalette sichtbar. Wenn entweder Strophe oder Refrain ausgewählt wurde, öffnet sich auch die Positions-Liste.



Falls Blocksatz-Text aus der Ausklapp-Liste gewählt wurde, kann dieser in einer großen Eingabe-Box eingetippt werden.

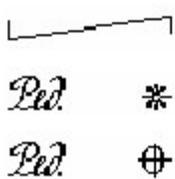


## Proben-Markierungen

Proben-Markierungen und –Buchstaben markieren Abschnitte der Musik. Sie werden üblicherweise bei der wirklichen Probe zur Orientierung eingesetzt (fangen wir bei „C“ an).

Im Musik-Dokument fungieren sie als Markierungen. Sie können schnell erreicht werden über die „Nächster/ Vorheriger“-Knöpfe oder den „Gehe zu“-Dialog.

## Pedal-Markierungen

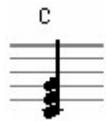


In Klaviermusik markiert das Pedal-Zeichen, ob diese gedrückt werden sollen oder nicht. Es existieren drei Markierungen.

Nach der Auswahl von Pedal-Markierungen werden zusätzliche Kontroll-Möglichkeiten in der Eingabepalette sichtbar. Wählen Sie den Typus von Pedal aus der Pedal Stil Ausklapp-Liste.

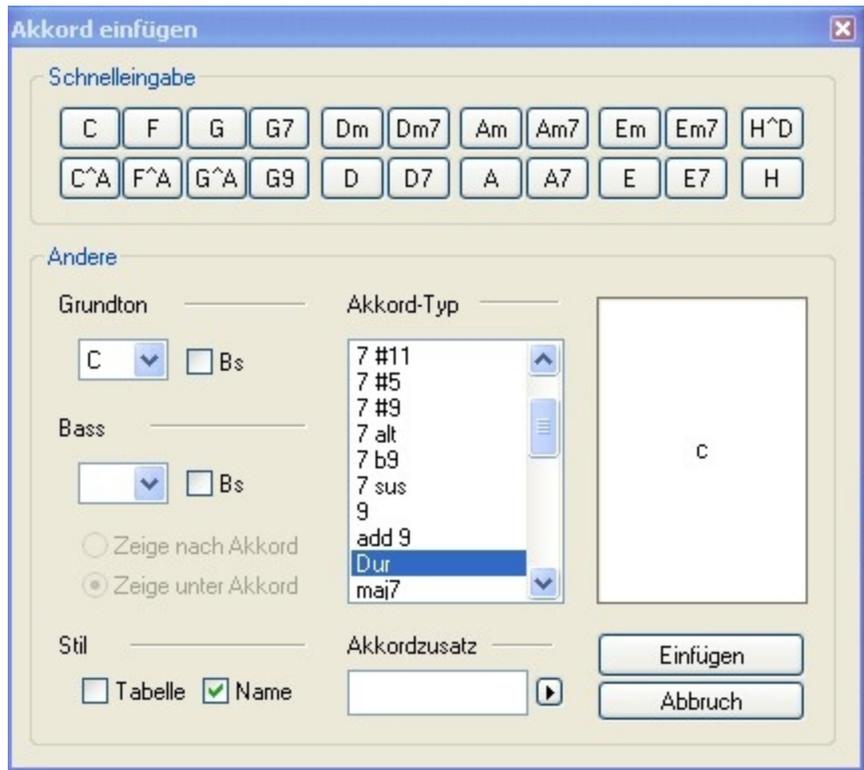


## Akkord Symbole



Akkord-Bezeichnungen und Griffbilder werden in vielen Musikarten benutzt.

Wenn Sie das Akkordsymbol auswählen und an eine Stelle in den Noten klicken öffnet sich das Akkordeingabe-Fenster. Je nach der Tonart des Stückes sind oben bereits die häufigsten Akkorde dieser Tonart wie im Quintenzirkel angeordnet. Andere Akkorde werden mit der darunterliegenden Auswahl angewählt. Soweit das Griffbild dieses Akkordes verfügbar ist, kann es dazu angezeigt werden.



## Taktart-Karte

### Taktart

Die Taktart-Karte beinhaltet Optionen zur Auswahl und dem Erzeugen von Taktart-Angaben. Alle Taktarten – auch ungewöhnliche oder zusammengesetzte – stehen zur Verfügung.

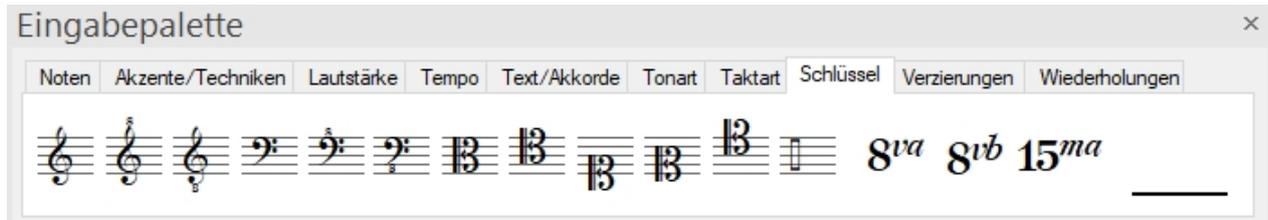


Bitte beachten Sie, dass die Eingabepalette je nach FORTE Version unterschiedliche Funktionen beinhaltet. Abgebildet ist die Eingabepalette von FORTE Premium.

## Schlüssel-Karte

### Schlüssel

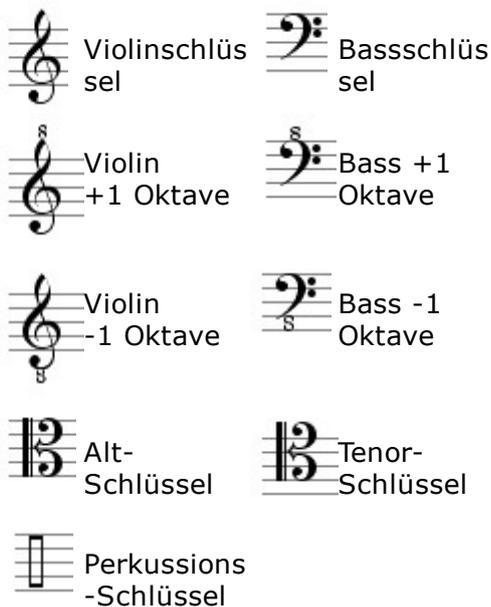
Die Schlüssel-Karte umfasst neun unterschiedliche Schlüssel-Typen und drei Oktavierungs-Symbole.



Bitte beachten Sie, dass die Eingabepalette je nach FORTE Version unterschiedliche Funktionen beinhaltet. Abgebildet ist die Eingabepalette von FORTE Premium.

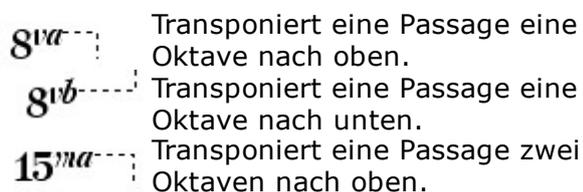
## Schlüssel-Symbole

Das Schlüssel-Symbol ist das erste Zeichen, das zu Beginn einer Notenzeile auftaucht. Es legt die Position einer bestimmten Tonhöhe fest. Somit können alle anderen Tonhöhen in Relation dazu dargestellt werden.



## Oktavierungs-Zeichen

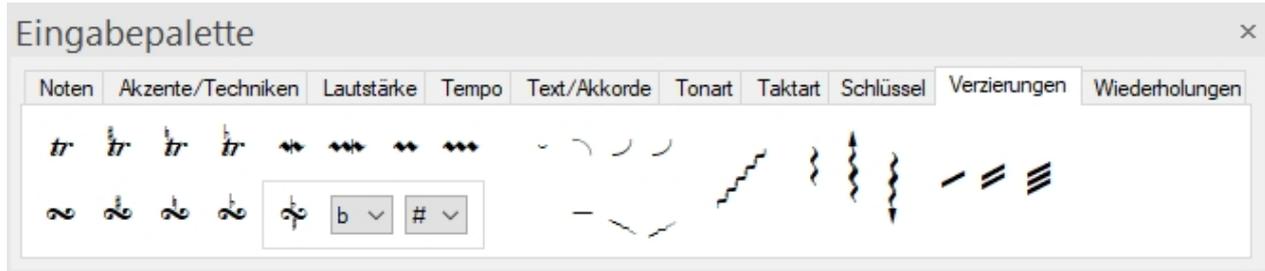
Oktavierungs-Zeichen, inklusive 8va, 8vb, und 15m werden zur Transposition bestimmter Abschnitte um eine oder zwei Oktaven gebraucht.



## Verzierungen-Karte

### Verzierungen

Die Verzierungen-Karte enthält Symbole wie Triller, Mordent, Arpeggio oder Tremolo sowie einige moderne Verzierungen.



## Triller

Als Triller wird ein schneller Wechsel zwischen zwei Noten bezeichnet, die im Abstand einer kleinen oder großen Sekunde zueinander stehen. Normalerweise werden notierte Note und die Note oberhalb schnell wechselnd in der Dauer der notierten Note gespielt. Wenn der Triller einem Bereich von Noten zugefügt wird, folgt dem tr Zeichen eine geschwungene Linie.

	einfacher Triller	Die ergänzende Note wird gespielt wie geschrieben.
	Triller (#)	Die Tonhöhe der ergänzenden Note ist einen Halbton erhöht.
	aufgelöster Triller	# oder b der ergänzenden Note ist aufgelöst
	Triller (b)	Die Tonhöhe der ergänzenden Note ist einen Halbton erniedrigt

## Mordent

Ein Mordent bezeichnet einen schnellen Wechsel zwischen einer notierten Noten und derjenigen darüber oder darunter und funktioniert wie eine Einleitung in die Note.

	einfacher Mordent	Besteht aus drei Noten, deren zweite niedriger als die notierte Note ist.
	umgekehrter einfacher Mordent	Besteht aus drei Noten, deren zweite höher als die notierte Note ist.
	doppelter Mordent	Besteht aus fünf Noten, deren zweite und vierte unter der Tonhöhe der notierten Note sind.
	umgekehrter doppelter Mordent	Besteht aus fünf Noten, deren zweite und vierte höher als die notierte Note erklingen.

## Doppelschlag

Ein Doppelschlag ist eine schnell gespielte Folge von vier Noten:

1. Die Note über der notierten Note.
2. Die notierte Note.
3. Die Note unter der notierten Note und
4. die notierte Note.

Ein umgekehrter Doppelschlag ist eine Folge von vier Noten, die unter der notierten Note

startet.

1. Die Note unter der notierten Note.
2. Die notierte Note.
3. Die Note über der notierten Note
4. Die notierte Note.



einfacher  
Doppelschlag

Keine Alteration der ersten Note



Doppelschlag  
beginnt auf einem  
#

Keine Alteration der ersten Note



Doppelschlag  
beginnt auf  
aufgelöster Note

Die Vorzeichen der ersten Note werden  
aufgelöst

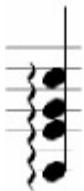
## Glissandos

Ein Glissando ist eine Anweisung, schrittweise von einer Note zu einer anderen zu rutschen. Auf Saiteninstrumenten wie Violinen würde beispielsweise die erste Note gespielt, dann hörbar zur zweiten Note gerutscht und diese gehalten.

## Arpeggios

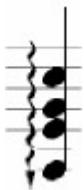
Ein Arpeggio teilt dem Spieler mit, einen Akkord nicht gleichzeitig anzuschlagen, sondern dessen Noten nacheinander zu spielen. Am besten kann man dies mit dem Saite-für-Saite-Anschlag eines Akkordes auf einer Gitarre vergleichen.

Das übliche Arpeggio fängt mit der untersten Note des Akkordes an und bewegt sich nach oben. Ein umgekehrtes Arpeggio fängt mit der höchsten Note an.



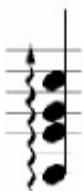
arpeggio  
(normal)

Spieler Noten von unten nach  
oben.



arpeggio  
(abwärts)

Spieler Noten von oben nach  
unten.



arpeggio  
(aufwärts)

Wird in Verbindung mit dem  
Arpeggio (down)-Symbol  
benutzt, um den Unterschied  
"von oben" und "von unten"  
festzulegen.

## Tremolos

Ein Tremolo zeigt an, dass einige Noten schnell abwechselnd gespielt werden sollen.

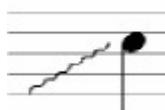
Üblicherweise werden die notierte Note und die oberhalb davon in der Dauer der notierten Note gespielt.

Ein Tremolo kann auch anzeigen, dass eine Einzelnote wiederholt gespielt werden soll.

	Achtel-noten-Tremolo	Die Ergänzungen und Wiederholungen haben die Dauer von Achtelnoten.
	Sechzehn-telnoten-Tremolo	Die Ergänzungen und Wiederholungen haben die Dauer von Sechzehntelnoten.
	32-tel Noten-Tremolo	Die Ergänzungen und Wiederholungen haben die Dauer von 32-tel Noten.

### Andere Verzierungen

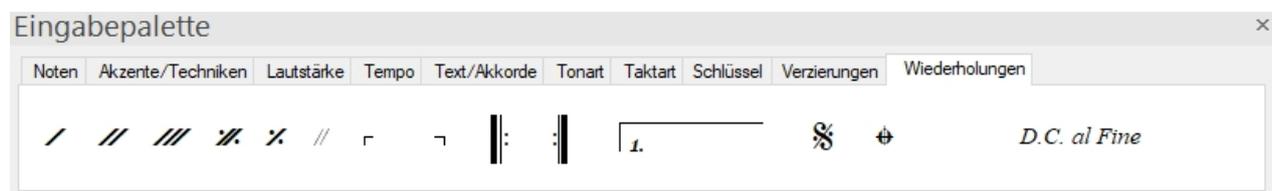
Die folgenden Verzierungen werden in der Notation moderner Stilistiken wie Jazz, Rock, oder Pop verwendet.

	Bending		Doit
	Fall		Slide
	Abzug		

## Wiederholungen-Karte

### Wiederholungen

Die Wiederholungen-Karte beinhaltet Symbole für Wiederholungs-Zeichen, Volten (Häuser) und Wiederholungs-Ausdrücke. Die Wiederholungs-Zeichen dienen den Spielern als Orientierungspunkte beim Spielen Ihrer Musik.



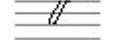
Bitte beachten Sie, dass die Eingabepalette je nach FORTE Version unterschiedliche Funktionen beinhaltet. Abgebildet ist die Eingabepalette von FORTE Premium.

### Repeat-Patterns – oder "Faulenzer"

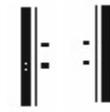
Sie werden auf unterschiedlichste Weise eingesetzt, oft abhängig vom Stil der Musik. Das einfache Zeichen (ein Strich) wird in der Jazz- und Pop-Notation verwendet. Es weist den Spieler an, die vorherige Phrase zu wiederholen oder Akkorde „in time“ zu spielen." Ein- oder zweitaktige Faulenzer werden meist in der Instrumental-Musik genutzt. Wenn

zwei Takte wiederholt werden sollen wird ein Symbol mit zwei Strichen auf dem Taktstrich der folgenden Takte eingesetzt.

Noten und Takt-Wiederholungs-Zeichen sind in dieser Karte zusammengefasst.

	Einzel-Taktschlag Wiederholung
	Sechzehntelnote Wiederholung
	32-tel Note Wiederholung
	Eintaktige Wiederholung
	Zweitaktige Wiederholung
	Spiele Takt darüber

## Wiederholungszeichen

	Werden meist eingesetzt, wenn die zu wiederholende Phrase mehr als einen Takt lang ist.
	Die Volten werden eingesetzt, um dem Spieler zu verdeutlichen, wohin er hiernach hinwechseln soll.

## Wiederholungs-Ausdrücke

Wiederholungs-Ausdrücke stehen für komplexe Anweisungen über den Ablauf der Musik. Diese Markierungen werden typischerweise über den Notenzeilen platziert.

Segno 	Zeichen, das den Beginn oder das Ende einer Wiederholung darstellt.
Coda 	Eine zusammenfassende (Schluss-) Passage.
Fine	Das „Ende“, markiert den Endpunkt des Stückes.
D.C.	Da capo, wiederholen von Anfang an.
D.C. al Fine	Von Anfang an wiederholen und bis zum Takt spielen, der die Markierung „Fine“ enthält.
D.C. al Segno	Von vorne wiederholen und bis zum Zeichen Segno spielen.
D.C. al Coda	Von vorn wiederholen und dann in die Coda wechseln.
D.S.	Dal segno, spielen vom Segno-Zeichen aus.

D.S. al Fine	Wiederholen vom Segno-Zeichen aus und spielen bis zum Schluss (Fine).
D.S. al Coda	Wiederholen vom Segno-Zeichen aus und dann in die Coda springen.

Durch die Auswahl einer Wiederholungs-Phrase werden mehr Kontroll-Möglichkeiten in der Eingabepalette eingeblendet. Sie können auch eigenen Text für eine Wiederholung eintippen, indem Sie den Knopf rechts neben dem Text-Feld klicken.



## Musik eingeben allgemein

---

### Der Cursor

## Der Cursor

Beim Eingeben von Noten und Symbolen in die Partitur bietet der Cursor eine visuelle Hilfe bei der exakten Platzierung der Elemente.

Wenn Sie einen Notenwert aus der Eingabepalette auswählen und anschließend mit der Maus über Ihren Zieltakt fahren, werden Sie einen leichten Rahmen um diesen bemerken. Um diesen Takt sehen Sie dann ein Musik-Lineal, welches die Taktunterteilung anzeigt. Zusätzlich zu dieser Hilfe hilft Ihnen der "Noten-Cursor" durch eine punktierte Linie und einen Kasten bei dem Festlegen der gewünschten Tonhöhe. Die Kombination dieser beiden Hilfen erleichtert das zeitlich korrekte Platzieren auf der gewünschten Tonhöhe enorm.

Die Cursor für andere Elemente liefern unterschiedliche Hilfen zu deren Platzierung. Die folgende Übersicht gibt Ihnen eine kurze Beschreibung der unterschiedlichen Cursor sowie deren Verhalten.

<b>Symbol</b>	<b>Beschreibung</b>
Note und Vorschlagsnote	Beim Bewegen der Maus über den Zieltakt wird ein Rahmen sichtbar und das Taktlineal zeigt die Schwerpunkte und Unterteilungen des Taktes an. Eine punktierte vertikale Linie bewegt sich mit der Maus entlang dieser Unterteilung, wobei die Linie an den Taktschwerpunkten des <a href="#">Musik-Lineals</a> "magnetisch" festklebt.  Zusätzlich wird ein kleiner Kasten angezeigt, der bei der Eingabe der Tonhöhe behilflich sein soll. Die vertikale Linie und der Kasten sollen Ihnen das präzise Platzieren innerhalb der Partitur erleichtern.
X-tolen	Entsprechend den Noten mit folgenden Zusätzen: Wenn die Maus über einen Takt bewegt wird, ändert sich im <a href="#">Musik-Lineal</a> die Darstellung der Taktschwerpunkte auf eine X-tolische Unterteilung.
Pausen	Entsprechend den Noten, mit dem Unterschied, dass der Kasten zur Positionierung der Tonhöhe entfällt (da diese keine Tonhöhe haben).
Vorzeichen	Der Zeiger ändert sich eine Art Fadenkreuz, sobald

Akzente Punktierungen Verzierungen	sich die Maus über einer Note oder einem Akkord befindet. Sonst bleibt der Cursor in seinem gewohnten Aussehen.  Sie können per gedrückt gehaltener linker Maustaste ein Auswahl-Rechteck aufziehen, um bestimmte Noten zu selektieren. Wenn Sie die Maus wieder loslassen, werden neue Elemente dieser Auswahl zugefügt.
Legatobögen Haltebögen	Der Mauszeiger ändert sich in ein Fadenkreuz. Mit gedrückter linker Maustaste ziehen Sie ein Auswahl-Rechteck um die gewünschten zwei oder mehr Noten auf. Die Noten werden nach dem Loslassen der Maustaste verbunden/ phrasiert.
Akkorde Lautstärkebezeichnungen	Eine vertikale Linie - ähnlich der Noten-Eingabe - wird angezeigt, mit der die Position des Symbols bestimmt werden kann. Bei Tempi oder dynamischen Angaben mit konstanten Werten, wie z.B. <i>mf</i> , <i>andante</i> beschreibt die Linie die genaue Positionierung des Elements.
Pedal Wiederholungen Tempi	Bei Angaben, die Verkaufswerte beinhalten, wie z.B. <i>cresc</i> , <i>accel.</i> beschreibt die punktierte vertikale Linie nur den Beginn des Symbols. Nachdem die Maus einmal geklickt wurde, erscheint eine zweite Linie, die das Ende der Markierung festlegt. Nachdem beide Positionen definiert wurden, wird das Symbol hinzugefügt.
Text	Wie oben mit den folgenden Zusätzen: Das Klicken mit dem Cursor oberhalb einer Notenzeile fügt Text oberhalb ein, beim Klick darunter wird der Text entsprechend unterhalb eingefügt. Es kann auch Text zwischen zwei Notenzeilen eines Klaviersystems eingegeben werden. Klicken Sie hierzu einfach zwischen die Zeilen.
Schlüssel	Der Cursor wird zu einer zeigenden Hand. Bei der Bewegung über den Takt wird wieder eine punktierte Linie zur besseren Platzierung angezeigt.
Tonart Taktart	Der Cursor wird zu einer zeigenden Hand. Beim Bewegen der Maus über den jeweiligen Takt wird dieser hervorgehoben. Wird die Maus dann losgelassen, fügt das Programm in diesem Takt den Taktwechsel ein.

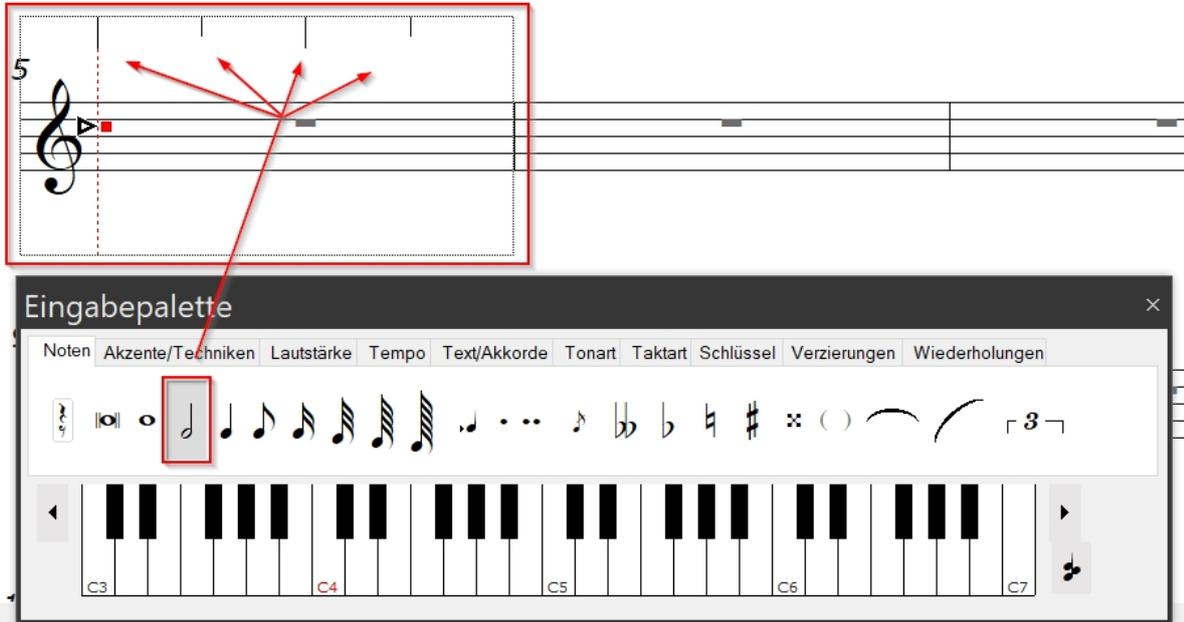
## Das Taktlineal

### Das Taktlineal

Symbole, die einen präzisen musikalischen Start erfordern, wie etwa Noten, X-tolen und Schlüssel sollten über das Lineal platziert werden. Das Lineal zeigt Ihnen eine Darstellung der Taktschwerpunkte und Zählzeiten, um so die Platzierung der Elemente zu erleichtern. Das Lineal ist in unterschiedliche Symbole eingeteilt, die mit dem jeweiligen "Ort" innerhalb des Taktes korrespondieren: So gibt es für betonte Zählzeiten andere Symbole als für unbetonte. Weiter unten sehen Sie einige Beispiele für diese unterschiedlichen

Darstellungen.

Das Taktlineal erlaubt es Ihnen, Noten irgendwo im Takt zu platzieren, ohne sich zunächst Gedanken über die Benutzung von Pausen machen zu müssen. Das Taktlineal passt sich an den von Ihnen gewählten Notenwert an: Wählen Sie eine halbe Note, so zeigt das Taktlineal Abstände in Vierteln an, wählen Sie eine Achtelnote, zeigt es Sechzehntel-Abstände an. So bewahren Sie stets den Überblick und können Noten leichter setzen.



Beim Bewegen des Cursors über einen Takt rastet die gestrichelte vertikale Linie (in Farbe) der Auswahl automatisch an betonte und unbetonte Zählzeiten ein und die aktuelle Position innerhalb des Taktes wird im Status-Balken in Schlägen und Ticks angezeigt. Durch einen Klick mit der Maus wird an dieser Position das entsprechende Symbol eingefügt. Wenn sich in diesem Takt noch keine Noten befinden, können Sie auf jeder beliebigen Zählzeit Noten einfügen. Wenn sich jedoch Noten in dem Takt befinden sollten, erlaubt es der Cursor nicht, Noten auf bereits vorhandenen zu platzieren. Sehen Sie hier einige Beispiele:

1. Die Viertel Note beansprucht die gesamte Zählzeit 1. Deshalb läßt sich der Cursor nur auf die 1 zum Hinzufügen einer weiteren Note (Akkord) oder auf spätere Zählzeiten setzen:



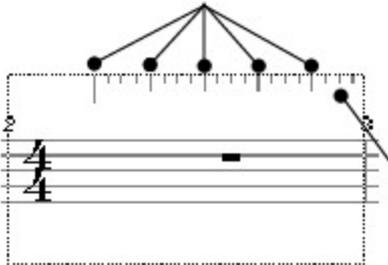
Die Halbe Note beansprucht die Zählzeiten 1 und 2. Deshalb läßt sich der Cursor nur auf die 2 zum Hinzufügen einer weiteren Note (Akkord) oder auf spätere Zählzeiten setzen:



Natürlich kann man in einer anderen Stimme beliebig Noten hinzufügen:

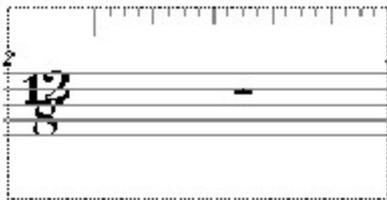


5 gegen 4. Das Lineal zeigt die 5 Einheiten der X-tole an.



Jeder Schlag ist in 16 tel unterteilt.

5 gegen 6. Das Lineal zeigt die 5 Schläge an.



## Musik eingeben

## Musik eingeben

Wenn Sie Noten oder musikalische Symbole in eine Partitur eingeben, wird das Programm diese möglichst entsprechend gängiger Notations-Konventionen positionieren und ausrichten. Noten werden zusammen gebalkt oder stehen einzeln, Pausen werden zur Auffüllung des Taktmaßes gesetzt, Taktgrößen werden angepasst, damit diese noch in die Notenzeile passen, usw.

- Die Eingabe der Musik beginnt mit der Auswahl des entsprechenden Symbols aus der Eingabepalette. Dies schaltet das Programm in den Einfügen-Modus (falls es dies nicht bereits war), und ändert den Cursor entsprechend dem Typ des Symbols aus der Eingabepalette.
- Um kontrollieren zu können, wo die unterschiedlichen Elemente einer Notation platziert werden, werden unterschiedliche Cursor-Typen benutzt. Eigentlich sind diese nur dazu da, dass Sie die Elemente an sinnvollen Positionen platzieren. Zum Beispiel sollten Sie ein Taktart-Symbol nicht auf ein dynamisches Zeichen platzieren - was würden Sie damit auch ausdrücken wollen?
- Wenn richtig benutzt, hilft der Cursor als visuelle Rückmeldung zur korrekten Platzierung. Beispielsweise wird bei der Noteneingabe immer ein kleines Rechteck dargestellt, das ein Eingeben der gemeinten Tonhöhe wesentlich erleichtern kann.
- Das gewählte musikalische Symbol (Note, Lautstärkebezeichnungen usw.) wird

einfach per Klick an der gewünschten Stelle eingefügt. In manchen Fällen müssen noch zusätzliche Informationen zu dem Zeichen eingegeben werden, so müssen Sie beispielsweise nach dem Klicken noch den gewünschten Liedtext eingeben usw.

Mehr über das Einfügen musikalischer Symbole:

» <a href="#">Akzente</a>	» <a href="#">Taktarten</a>
» <a href="#">Vorzeichen</a>	» <a href="#">Noten</a>
» <a href="#">Schlüssel</a>	» <a href="#">Verzierungen</a>
» <a href="#">Oktavierungen</a>	» <a href="#">Pedal-Markierungen</a>
» <a href="#">Akkorde</a>	» <a href="#">Faulenzer</a>
» <a href="#">Lautstärke</a>	» <a href="#">Wiederholungen</a>
» <a href="#">Stichnoten</a>	» <a href="#">Pausen</a>
» <a href="#">Bilder</a>	» <a href="#">Legatobögen</a>
» <a href="#">Tonartbezeichnungen</a>	» <a href="#">Haltebögen</a>
» <a href="#">Liedtexte</a>	» <a href="#">Tempi</a>

## Musik bearbeiten allgemein

---

### Auswählen

#### Symbole auswählen

## Symbole auswählen

Die Maus stellt den gebräuchlichsten Weg der Auswahl musikalischer Symbole dar. Bevor Sie mit der Maus auswählen wollen, sollten Sie sicherstellen, dass sich das Programm im Auswahl-Modus befindet. Sie können am schnellsten in den Auswahl Modus wechseln durch drücken der Tastenkombination "STRG+1".

Anschließend befolgen Sie folgende Schritte:

#### Ein Symbol auswählen

1. Bewegen Sie den Cursor über das Symbol, das Sie auswählen wollen.
2. Klicken Sie auf das Symbol. Das Objekt wird zur Verdeutlichung hervorgehoben. Falls der Eigenschaften-Dialog eingeblendet ist, zeigt dieser daraufhin die Eigenschaften des neu gewählten Objektes an.



3. Die Auswahl eines Symbols in einer Ansicht führt zur Auswahl des Symbols in allen Ansichten (die das Symbol darstellen können). Dies bedeutet, Sie könnten alle Symbole eines Typs über die Elemente-Liste sortieren lassen und auswählen, um anschließend auch visuell an deren Veränderung in der Partitur arbeiten zu können.

#### Zusätzliche Symbole auswählen

1. Halten Sie die "Strg"-Taste gedrückt.
2. Mit gedrückt gehaltener "Strg"-Taste können Sie per Klick Ihrer Auswahl weitere Symbole hinzufügen.

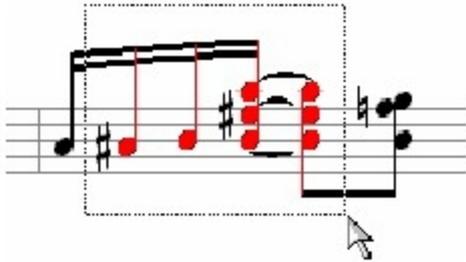
### Ein Symbol aus der Auswahl entfernen

1. Halten Sie die "Strg"-Taste gedrückt.
2. Klicken Sie auf das Objekt, welches entfernt werden soll. Es erhält daraufhin seine ursprüngliche Farbe.

### Per Ziehen mehrere Symbole auswählen

Benutzen Sie diese Methode zur schnellen Auswahl mehrerer Objekte.

1. Klicken Sie auf die linke Maustaste und halten Sie diese gedrückt. Beim Ziehen der Maus wird nun ein Rechteck aufgezo-gen. Symbole innerhalb dieses Rechtecks werden automatisch ausgewählt.



2. Lassen Sie die Maustaste los, um die Auswahl festzulegen.

Hinweis: In der Standard-Einstellung werden über diese Methode nur Noten ausgewählt. Sie können dies aber ändern, wodurch auch weitere Symbole mit selektiert werden. Um weitere Elemente in die Mausauswahl hinzuzufügen, drücken Sie die Tastenkombination "STRG+M". Hier finden Sie weitere Informationen zu den [Maus-Auswahl-Optionen](#).

### Eine Auswahl aufheben

Klicken Sie mit der Maus in einen freien Bereich der Partitur, indem sich keine Noten befinden.

Einige Symbole werden über einen etwas anderen Ansatz ausgewählt.

Mehr Informationen:

- [Notenzeilen auswählen](#)
- [Takte auswählen](#)
- [Das Dokument auswählen](#)
- [Alles/Nichts auswählen](#)

### Zeilen auswählen

## Zeilen auswählen

### Eine Notenzeile in der Partitur auswählen

1. Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus ("STRG+1") befindet.
2. Positionieren Sie die Maus über einem Takt der Notenzeile.
3. Klicken Sie mit der Maus auf den Takt. Die Notenzeile des Taktes wird hervorgehoben.
4. Klicken Sie auf die rechte Maustaste, um ein Kontext-Menü zu öffnen und wählen dort Notenzeile wählen (Spur).

-Oder-

Klicken Sie doppelt auf den Takt.

### Mehrere Notenzeilen in der Partitur auswählen

1. Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus ("STRG+1") befindet.
2. Klicken Sie auf die Notenzeile im Übersichts-Bereich.
3. Wählen Sie weitere Zeilen mit gedrückt gehaltener "Strg"-Taste.

### **Notenzeilen im Mischpult Auswählen**

1. Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus ("STRG+1") befindet.
2. Öffnen Sie das Mischpult mit der Tastenkombination "ALT+3".
3. Klicken Sie auf den gewünschten Kanalzug der Spur, die Sie auswählen möchten.
4. Wählen Sie weitere Zeilen aus, indem Sie die "Strg"-Taste gedrückt halten.

-Oder-

Wählen Sie alle Notenzeilen aus, indem Sie mit der rechten Maus auf ein Kanalzug klicken und "Alles auswählen" aus dem Kontext-Menü wählen.

### **Takte auswählen**

## **Takte auswählen**

Takte können in FORTE nur ausgewählt werden, indem man die Elemente dieses Taktes auswählt.

Sie können mit "Takte kopieren" ganze Takte beliebig of an eine beliebige Stelle der Partitur kopieren.

### **Dokument auswählen**

## **Dokument auswählen**

Durch die Auswahl des gesamten Dokuments können Sie Aktionen auf alle Noten/ Symbole ausführen lassen, ohne alle Zeilen einzeln auswählen zu müssen. Um das Dokument auszuwählen, klicken Sie in einen „freien“ Bereich der Partitur.

### **alles / nichts auswählen**

## **Alles / Nichts auswählen**

### **Alles auswählen**

Der Alles auswählen Befehl wählt alle sichtbaren Elemente der Ansicht. Abhängig von der Ansicht können dies Noten oder alle Symbole einer Partitur sein.  
Der Nichts auswählen Befehl hebt die Auswahl auf. Sie können dies auch über einen Klick mit der Maus in einen leeren Teil Ihrer Ansicht ausführen.  
Wenn Elemente ausgewählt wurden, erscheinen Sie in der Farbe der Auswahl (Voreinstellung: rot).

### **Alle Elemente einer Ansicht wählen**

Wählen Sie Bearbeiten Auswahl Alles aus dem Menü, oder drücken Sie einfach "Strg+A".

### **Die Auswahl aufheben**

Wählen Sie Bearbeiten Auswahl Nichts aus dem Menü, oder drücken Sie einfach "Strg+D".

## Elemente auswählen

# Elemente auswählen

Manchmal wollen Sie vielleicht mehrere Elemente gleichen Typs auswählen, aber das einzelne Auswählen ist zu mühsam. Über den "Elemente auswählen"-Dialog können Sie verschiedenste Kombinationen von Elementen auswählen lassen. Sobald Sie alles ausgewählt haben, können Sie die Eigenschaften aller gewählten Elemente über den Eigenschaften-Dialog bearbeiten.

Den "Elemente Auswählen"- Dialog anzeigen lassen  
Nutzen Sie einen der folgenden Wege, um den Dialog anzuzeigen:

1. Wählen Sie im Hauptreiter "Bearbeiten" und klicken Sie auf den Befehl "Elemente auswählen".

- oder -

2. Drücken Sie "Strg+E" auf der Tastatur.

## Ein Element auswählen

1. Lassen Sie sich den "Elemente auswählen"-Dialog anzeigen.
2. Wählen Sie mindestens einen Typ der Elemente zur Auswahl aus der Hauptliste am oberen Ende des Fensters.  
Drücken Sie die Alles oder Nichts Knöpfe, um die Elemente der Liste schnell auszuwählen bzw. zu deaktivieren.
3. Drücken Sie den OK-Knopf.

## Elemente auswählen (erweitert)

Durch Drücken des "Erweitert"-Knopfes im "Elemente auswählen" Dialog wird dieser erweitert um die Kontroll-Möglichkeiten Spur, Zeit und Stimme. Klicken Sie einfach einen der Filter an und geben entsprechende Werte ein.

## Filtern nach Element-Typ

In der Liste der Element-Typen setzen Sie einfach einen Haken beim Typus, den Sie auswählen wollen. Der Scrollbalken auf der rechten Seite hilft Ihnen bei der Navigation durch alle Elemente. Die Alles- und Nichts-Knöpfe stellen Kürzel zur schnellen Auswahl/ Abwahl aller Kästchen dar.

Hinweis: Sie müssen immer mindestens einen Typ wählen, sonst wird nichts ausgewählt!

## Filtern nach Spur

Wenn Sie nur Elemente auf einer bestimmten Spur auswählen wollen, setzen Sie den Haken bei Filtern nach Spur. Dies aktiviert den Filter und lässt Sie die entsprechenden Spuren rechts davon auswählen.

Diese Funktion kann sehr sinnvoll sein, wenn Sie beispielsweise alle Noten einer Spur gemeinsam transponieren wollen.

## Filtern nach Zeit

Wenn Sie nur Elemente eines bestimmten Zeitraumes auswählen wollen, klicken Sie den Filtern nach Zeit-Kasten an. Dies aktiviert den richtigen Filter und aktiviert erweiterte Kontrollen rechts neben der Box.

Geben Sie die Start- und Stopzeit ein, zwischen denen Sie die Elemente auswählen wollen. Sie können die Pfeiltasten auf jeder Seite zum Einstellen der richtigen Zeiten verwenden.

Diese Funktion kann sehr sinnvoll zur Auswahl der Musik bestimmter Takte sein.

## Filter nach Stimme

Wenn Sie nur Elemente bestimmter Stimmen auswählen wollen, setzen Sie einen Haken bei Filtern nach Stimme. Dies aktiviert den entsprechenden Filter und aktiviert weitere Kontroll-Möglichkeiten rechts neben dem Kästchen. Geben Sie den Stimm-Bereich, aus dem Sie die Noten wählen wollen, hier ein.

Diese Funktion kann sehr hilfreich bei der Editierung einzelner Stimmen aus mehrstimmigen Systemen sein.

## Auf derzeitige Auswahl anwenden

Wenn das "Nur auf derzeitige Auswahl anwenden"-Kästchen angekreuzt ist, werden auch nur die ausgewählten Elemente bearbeitet.

Andernfalls werden alle Elemente der Partitur als potenzielles Auswahl-Objekt angesehen.

## Maus-Auswahl-Optionen

### Maus-Auswahl-Optionen

Der Maus-Auswahl Optionen-Dialog legt fest, welche Elemente über das Bewegen mit der Maus (s. o.) ausgewählt werden können. In der Standard-Einstellung werden hierdurch nur Noten ausgewählt.

Wenn Sie nun aber doch auch andere Symbole (wie Pausen, Vorzeichen etc.) über diese Methode auswählen wollen, können Sie dies innerhalb des Dialoges definieren. Sie können spezifische Elemente natürlich auch über den "Elemente auswählen"-Dialog selektieren, die Auswahl per Mausbewegung stellt nur eine bequeme Variante dar.

Nutzen Sie eine der folgenden Methoden, um sich den Dialog anzeigen zu lassen:

1. Wählen Sie den Hauptreiter "Bearbeiten" und klicken Sie in der Gruppe Auswahl auf das "Maus-Auswahl-Optionen" Icon.



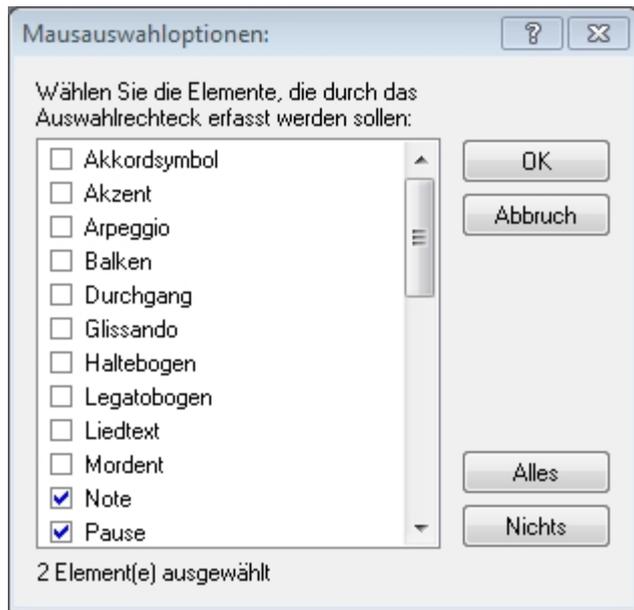
- oder -

2. Drücken Sie "Strg+M" auf Ihrer Tastatur.

### Elemente aus zur Maus-Auswahl hinzufügen

1. Öffnen Sie die Maus-Auswahl-Optionen durch drücken der Tastenkombination "STRG+M"
2. Wählen Sie mindestens ein Element, das Sie auswählen wollen, aus der Liste aus. Drücken Sie die Alles oder Nichts Knöpfe, um die Elemente der Liste schnell auszuwählen bzw. zu deaktivieren.

- Drücken Sie den OK-Knopf. Beim nächsten Auswählen mit der Maus werden nur die ausgewählten Elemente selektiert.



## Grundfunktionen

### Ausschneiden, kopieren, einfügen

## Ausschneiden, Kopieren und Einfügen

Ausschneiden, Kopieren und Einfügen sind gebräuchliche Befehle in Computer-Programmen. Es verbirgt sich die Idee einer Zwischenablage dahinter, die Ihre Daten virtuell speichern und wieder ausgeben kann.

Und so geht es: Kopieren Sie Elemente in Ihre Zwischenablage (meist über die Tastenkombination "Strg+C") und fügen diese später an anderer Stelle wieder ein ("Strg+V"). Das Ausschneiden-Kommando ("STRG+X") ist ähnlich dem des Kopierens, nur wird das Original aus dem Dokument entfernt. Sie können die kopierten Inhalte beliebig oft einfügen.

### Elemente ausschneiden oder kopieren

- Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus befindet, und wählen die Elemente aus, die Sie ausschneiden bzw. bearbeiten wollen.
- Wählen Sie Bearbeiten / Kopieren aus dem Menü, um die Elemente zu kopieren.  
-Oder-  
Wählen Sie die Elemente aus und drücken Sie die Tastenkombination "STRG+C" auf Ihrer Tastatur.

*Sie können auch ganze Taktbereiche, auch notenzeilenübergreifend, markieren und mit den Tasten Strg+C in die Zwischenablage kopieren. Setzen Sie danach den Cursor an die Stelle, an der die Noten eingefügt werden sollen und drücken Sie Strg+V.*

Sie können stattdessen auch:

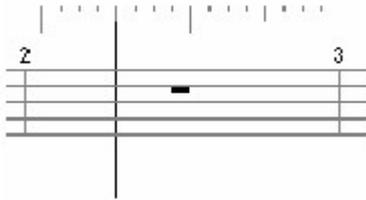
### Ausschneiden

("Strg"+X) wählen, wenn Sie die Auswahl aus Ihrem Dokument entfernen wollen.

Die Elemente werden in die Zwischenablage kopiert. Die Inhalte der Zwischenablage werden durch jeden neuen Kopier-/ Ausschneidevorgang jeweils ersetzt.

## Elemente einfügen

1. Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus befindet.
2. Klicken Sie mit der Maus ober- oder unterhalb des Taktes, in den sie eingefügt werden sollen. Dies führt zur Anzeige eines blinkenden Cursors und eines Lineals:



Hinweis: Wenn Sie innerhalb der Notenzeilen klicken, wird die Notenzeile insgesamt ausgewählt und der Einfügen-Cursor fehlt.

3. Klicken Sie mit der Maus auf den Taktschlag, auf dem die Elemente eingefügt werden sollen.
4. Wählen Sie Bearbeiten / Einfügen aus dem Menü, um Objekte aus der Zwischenablage einzufügen.  
-Oder-  
benutzen Sie die Tastenkombination "STRG+V", um die ausgewählten Objekte aus der Zwischenablage einzufügen.

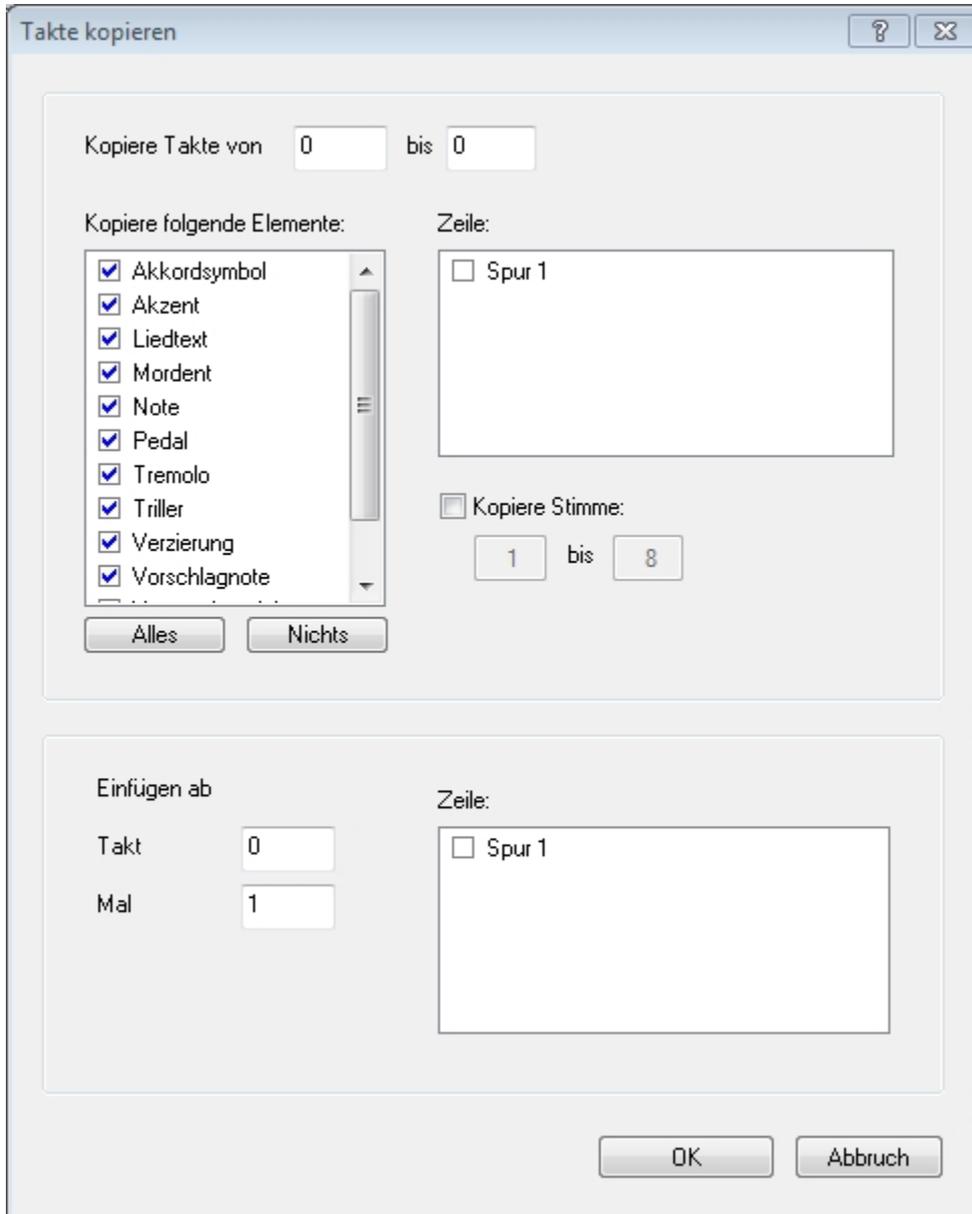
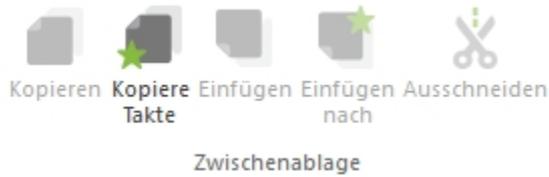
## Einfügen nach ...

Sie können auch ausgewählte Stellen an beliebige andere Stellen kopieren. Markieren Sie zunächst die Elemente, die Sie kopieren möchten und drücken Sie die Tastenkombination "STRG+C" um Ihre Auswahl in der Zwischenablage zu speichern. Anschließend wechseln Sie in den Reiter "Bearbeiten" des Menüs und klicken auf den Befehl "Einfügen nach...". Diesen Befehl finden Sie ganz links in der Gruppe "Auswahl". Wenn Sie keine Daten in der Zwischenablage haben, ist dieser Befehl grau hinterlegt und steht nicht zur Verfügung.

## Kopiere Takte

Sie können auch ganze Takte an beliebiger Stelle beliebig oft kopieren. Dies ist vor allem beim wiederholten Einsetzen von Drum- oder Percussion-Pattern hilfreich, aber auch bei der Wiederholung ganzer Teile. Dabei haben Sie eine ganze Reihe komfortabler Optionen. Sie können sowohl einzelne Elemente wählen als auch einzelne Stimmen, zudem können Sie von einem Track zum anderen kopieren, z. B. um einen Kanon zu erzeugen. Wählen Sie zunächst, welche Takte Sie kopieren wollen, so wählt z. B. "1 bis 3" die Takte 1 und 2 aus. Dann bestimmen Sie, welche Elemente dieser Takte Sie kopieren wollen, z. B. "Noten", und aus welchen Spuren und Stimmen diese kommen sollen. Als letztes wählen Sie, ab welchem Takt das Ausgewählte wie oft eingesetzt werden soll. Klick, und alles ist dort, wo Sie es haben wollen. So können Sie z. B. einen Schlagzeugrhythmus mit einem Klick unter das ganze Stück setzen. Den Befehl "Kopiere Takte" finden Sie im Hauptreiter "Bearbeiten" in der Gruppe "Zwischenablage".

*Alternativ können Sie auch ganze Taktbereiche, auch notenzeilenübergreifend, markieren und mit den Tasten Strg+C in die Zwischenablage kopieren. Setzen Sie danach den Cursor an die Stelle, an der die Noten eingefügt werden sollen und drücken Sie Strg+V.*



## Objekte löschen

# Objekte löschen

Sie können die meisten Objekte durch einfaches Auswählen und anschließendes Drücken der "Entf"-Taste entfernen.

Der Löschen-Befehl ist vergleichbar mit "Ausschneiden", ohne dass jedoch die Elemente der Zwischenablage zugefügt werden.

Wenn Sie einen Fehler gemacht haben, können Sie normalerweise die letzte Aktion rückgängig machen und so die gelöschten Elemente wieder herstellen.

## Objekt löschen

1. Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus ("STRG+1") befindet.
2. Wählen Sie die zu löschenden Objekte (Noten, Schlüssel, etc.) aus.
3. Klicken Sie die „Entf“-Taste.

### Ziehen und ablegen

## Ziehen und Ablegen

Ziehen und Ablegen ("Drag and drop") ist ein beliebtes Feature, das Ihnen die visuelle Bearbeitung Ihrer Musik erlaubt.

Sie können Elemente von einem Platz zum anderen verschieben oder sogar kopieren durch bloßes Anfassen und Bewegen mit der Maus.

Ziehen und Ablegen stellt im wesentliche eine Verkürzung der „Ausschneiden, Kopieren und Einfügen“-Befehle dar.

### Ziehen und Ablegen

1. Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus befindet, und wählen dann die Elemente, die Sie kopieren oder bewegen wollen.
2. Bewegen Sie den Maus-Cursor über eines der gewählten Elemente.
3. Klicken Sie mit der Maus darauf und halten die Taste gedrückt.
4. Ziehen Sie die Elemente auf Ihre neue Position. Beim Bewegen verändert sich die Darstellung so, als ob Sie ein neues Element aus der Eingabepalette einfügen wollten.
5. Lassen Sie die Maustaste los, um die Objekte an ihrer neuen Position einzufügen.

### Objekte bewegen

## Objekte bewegen

Die Pfeiltasten können zum Verschieben von Elementen und Symbolen verwendet werden.

### Element verschieben

1. Wählen Sie die Elemente aus, die Sie verschieben möchten. Sie können auch mehrere unterschiedliche Elemente auswählen und diese zusammen bewegen.
2. Durch das gleichzeitige Drücken der "STRG"-Taste können Sie die Elemente mit den Pfeiltasten "hoch-, runter-, nach links oder rechts" verschieben.

### Rückgängig machen und wiederherstellen

## Rückgängig machen und wiederherstellen

Der "Rückgängig"-Befehl hebt revidiert Ihren letzten Arbeitsschritt. Sie können den Arbeitsschritt auch wieder herstellen, wenn Sie dies wünschen.

Wenn Sie beispielsweise Ihr ganzes Stück einen Halbtonschritt transponieren und danach feststellen, dass es Ihnen vorher doch besser gefallen hat, können Sie dies mit einem Klick wieder rückgängig machen.

### Einen Befehl widerrufen oder wiederherstellen



Die Symbole zum "Befehl widerrufen" und zum "Befehl wiederherstellen" können Sie jederzeit über die Schnellzugriffsleiste erreichen, die sich links oben im Programmfenster, neben dem FORTE-Button befindet. Klicken Sie einfach auf den linken Pfeil um Befehle

rückgängig zu machen und auf den rechten, um Befehle wiederherzustellen.

Alternativ finden Sie im Hauptreiter "Bearbeiten" dieselbe Buttons mit "Undo" und "Redo" bezeichnet.



## Einen Befehl per Tastaturbefehl widerrufen / wiederherstellen

- Drücken Sie "Strg+Z" auf Ihrer Tastatur.
- Drücken Sie "Strg+Y" auf Ihrer Tastatur.

Eigenschaften-Dialog anzeigen

## Eigenschaften-Dialog anzeigen lassen

Der Eigenschaften-Dialog erlaubt Ihnen die Bearbeitung hunderter Eigenschaften jedes Bestandteils der Partitur (z. B. Positionierung, Aussehen, Abstände, Wiedergabe, etc). Sie können zusätzlich die Eigenschaften von mehr als einem Objekt gleichzeitig ändern. Zum Beispiel könnten Sie alle dynamischen Markierungen auswählen und diese gemeinsam verschieben.

### Den Eigenschaften-Dialog anzeigen lassen

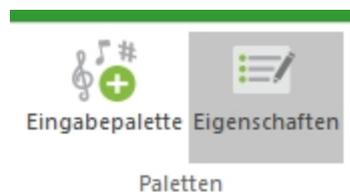
Klicken Sie doppelt auf ein markiertes, ausgewähltes Element.

-Oder-

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eines der Objekte, um ein Kontext-Menü zu öffnen. Aus diesem wählen Sie den "Eigenschaften-Dialog"

-Oder-

Drücken Sie den Knopf "Eigenschaften" im Hauptreiter "Start" in der Gruppe "Paletten".



### Bearbeiten mit dem Eigenschaften-Dialog

## Bearbeiten mit dem Eigenschaften-Dialog

Der Eigenschaften-Dialog erlaubt Ihnen eine Veränderung nahezu sämtlicher Eigenschaften der Partiturelemente, wie z.B. Positionierung, Aussehen, Abstände, Wiedergabe. Sie können auch gleichzeitig die Eigenschaften mehrerer Elemente

verändern. So können Sie beispielsweise alle dynamischen Zeichen auswählen und diese gemeinsam hoch oder runter bewegen.

Die Grundfunktionen des Eigenschaften-Dialogs lassen Sie fast alle Veränderungen vornehmen. Beachten Sie bitte, dass Sie den Eigenschaften-Dialog nicht jedes Mal wieder öffnen müssen, wenn sich Ihre Auswahl der Symbole geändert haben sollte. Sie können ihn geöffnet lassen. Er orientiert sich automatisch an Ihrer Auswahl und zeigt die Eigenschaften des gerade ausgewählten Elements an.

## Den Eigenschaften-Dialog benutzen

1. Wählen Sie eine Gruppe von Noten, indem Sie in den Auswahl-Modus ("STRG+1") wechseln und einen Kasten, mit gedrückter linker Maustaste, um die Noten ziehen.
2. Lassen Sie sich den Eigenschaften-Dialog anzeigen und wählen Sie die Aussehen-Karte.
3. Wählen Sie einen anderen Notenkopf für die Noten.
4. Klicken Sie auf Übernehmen, um die Änderung zu übernehmen. Alle Köpfe der Noten werden daraufhin geändert.
5. Klicken Sie auf einen Schlüssel in der Partitur. Beachten Sie, dass der Eigenschaften-Dialog automatisch die Optionen zum Bearbeiten eines Schlüssels anzeigt.
6. Wählen Sie eine Gruppe von Noten, deren Hälse nach unten ausgerichtet sind. Lassen Sie den Eigenschaften-Dialog geöffnet. Wieder zeigt der Eigenschaften-Dialog die Eigenschaften der derzeitigen Auswahl an. Klicken Sie die Aussehen-Karte im Eigenschaften-Dialog an.
7. Klicken Sie auf „Notenhälse nach oben“ in der Aussehen-Karte.
8. Klicken Sie auf Übernehmen, um die Änderung vorzunehmen. Sehen Sie, wie alle Notenhälse nun nach oben ausgerichtet sind.
9. Schließen Sie den Eigenschaften-Dialog.

## Kontext-Menüs

### Kontext-Menü Noten

## Kontext-Menü Noten

Klickt man mit der rechten Maustaste auf eine aktiviertes Notenelement, so erhält man dieses Kontextmenü:

Noten verbinden
Phrasierung
Notenhäse nach oben
Notenhäse nach unten
Enharmonische Verwechslung
gebundene Noten zusammenführen
Balken unterbrechen
Noten balken
Glissando hinzufügen
Stich-Größe
Normale Größe
Alle Elemente dieses Typs auswählen
Ausschneiden
Kopieren
Einfügen
Eigenschaften

### Kontext-Menü Text

## Kontext-Menü Text

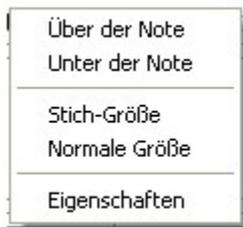
Klickt man mit der rechten Maustaste auf einen Textbestandteil, so erhält man dieses Menü:

Fett
Kursiv
Unterstrichen
Zeige Strophen-Nummer
Bearbeiten
Eigenschaften

Fett, kursiv und unterstrichen ändern das Schriftformat entsprechend.  
 Bearbeiten ermöglicht die Bearbeitung der gewählten Silbe.  
 Eigenschaften öffnet das Eigenschaften-Fenster.

### Kontext-Menü Akzente

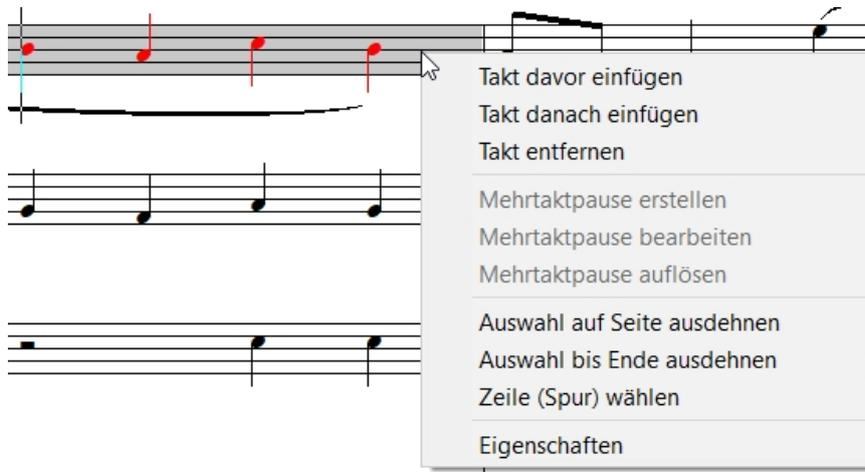
## Kontext-Menü Akzente



Näheres zum Kontext-Menü Akzente [hier](#).

## Kontext-Menü Takt

# Kontext-Menü Takt



Klickt man mit der rechten Maustaste auf einen markierten Takt, so erscheint das Takt-Kontextmenü.

## Spuren und Zeilen

### Instrumente hinzufügen

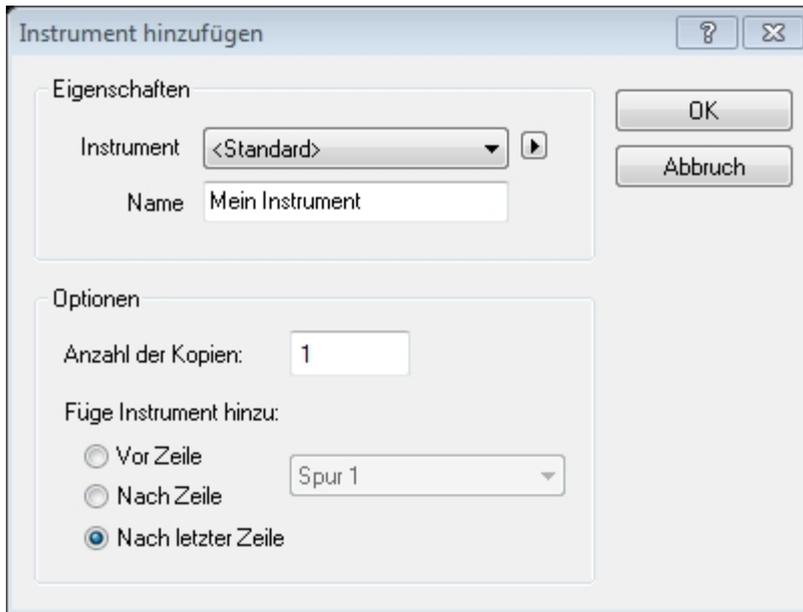
# Instrumente hinzufügen

Um ein Instrument zu Ihrem Dokument hinzuzufügen, klicken Sie auf das "Instrument hinzufügen" Symbol.

Sie finden diese Option im Haupttreiber "Partitur" in der Gruppe "Instrumente".

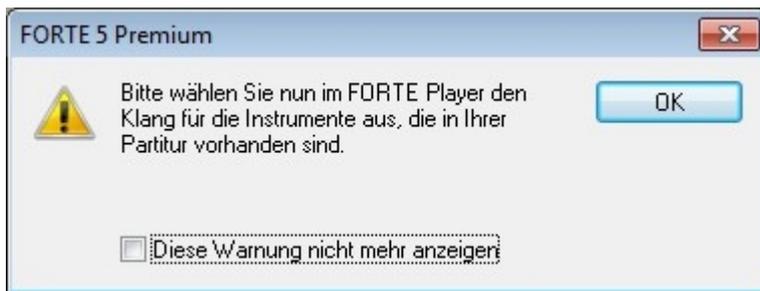


Es öffnet sich der "Instrument hinzufügen"-Dialog:



Wenn Sie den [FORTE-Player](#) über VST nutzen, werden Sie im Anschluss aufgefordert ein Instrument für Ihre hinzugefügte Spur festzulegen.

Diese Einstellungen müssen Sie über den FORTE-Player einstellen.



Der FORTE-Player öffnet sich automatisch. [Klicken Sie hier, um zu erfahren, wie Sie ein Instrument im FORTE-Player laden.](#)

## Anzahl der Kopien

Geben Sie die Anzahl ein, wie oft das Instrument hinzugefügt werden soll.

Wenn die Anzahl der Notenzeilen nicht mehr auf Ihre Seite passen sollte, müssen Sie über Bearbeiten das Layout entsprechend anpassen, bevor Sie Ihre Musik ausdrucken können. Falls Sie keinen Ausdruck anstreben sollten, können Sie auch die Spur-Ansicht verwenden, in der es keine Limitierung der Anzahl Ihrer Notenzeilen gibt.

## Einfügen-Platz

Wählen Sie den Platz, an dem die neuen Notenzeilen eingefügt werden soll.

Wählen Sie den Vor Notenzeile- oder Nach Notenzeile-Knopf, um eine bestimmte Notenzeile einzufügen oder wählen Sie Nach letzter Notenzeile, um die Notenzeilen am Ende Ihrer Partitur einzufügen.

## Notenzeilen-Attribute

Jede Notenzeile verfügt über zwei Haupt-Attribute: einen Namen und ein Instrument bzw. eine Klangfarbe.

Geben Sie einen Namen für die Notenzeile ein. Wenn Sie mehr als eine Zeile hinzufügen, wird der Name automatisch durchnummeriert (Bass1, Bass2, Bass3, etc.), damit die Spuren unterschieden werden können.

Jede Notenzeile steht für ein Instrument wie Trompete, Piano oder Cello. Jede Instrumentenvorlage definiert für sich einen Schlüssel, die Tonart, das Instrument und den Typ der Notenzeile. Sie können diese Werte natürlich jederzeit ändern.

## Instrumente entfernen

# Instrumente entfernen

Um ein oder mehrere Instrumente aus Ihrem Dokument zu entfernen, klicken Sie auf das "Instrument Entfernen" Symbol.

Sie finden diese Option im Hauptreiter "Partitur" in der Gruppe "Instrumente".

Hinweis: Das Entfernen von Notenzeilen ist eines der wenigen Dinge, die nicht widerrufen werden können. Ein Dialog warnt Sie hiervor.



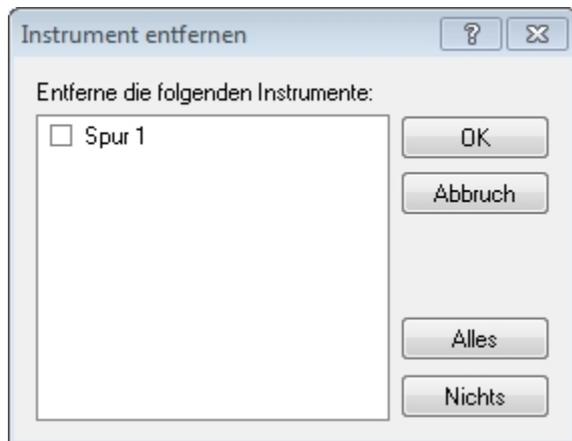
Instrumente

Es öffnet sich der "Notenzeilen entfernen"-Dialog.

Markieren Sie die Kästchen der Instrumente, die Sie entfernen möchten und klicken auf "OK".

Um alle Instrumente auf einmal aus- oder abzuwählen klicken Sie auf "Alles" oder "Nichts".

Bestätigen Sie den Löschvorgang durch klicken auf "OK"



Achtung: Es können nicht alle Instrumente gelöscht werden. Ein Instrument muss bestehen bleiben.

## Klangfarbe ändern

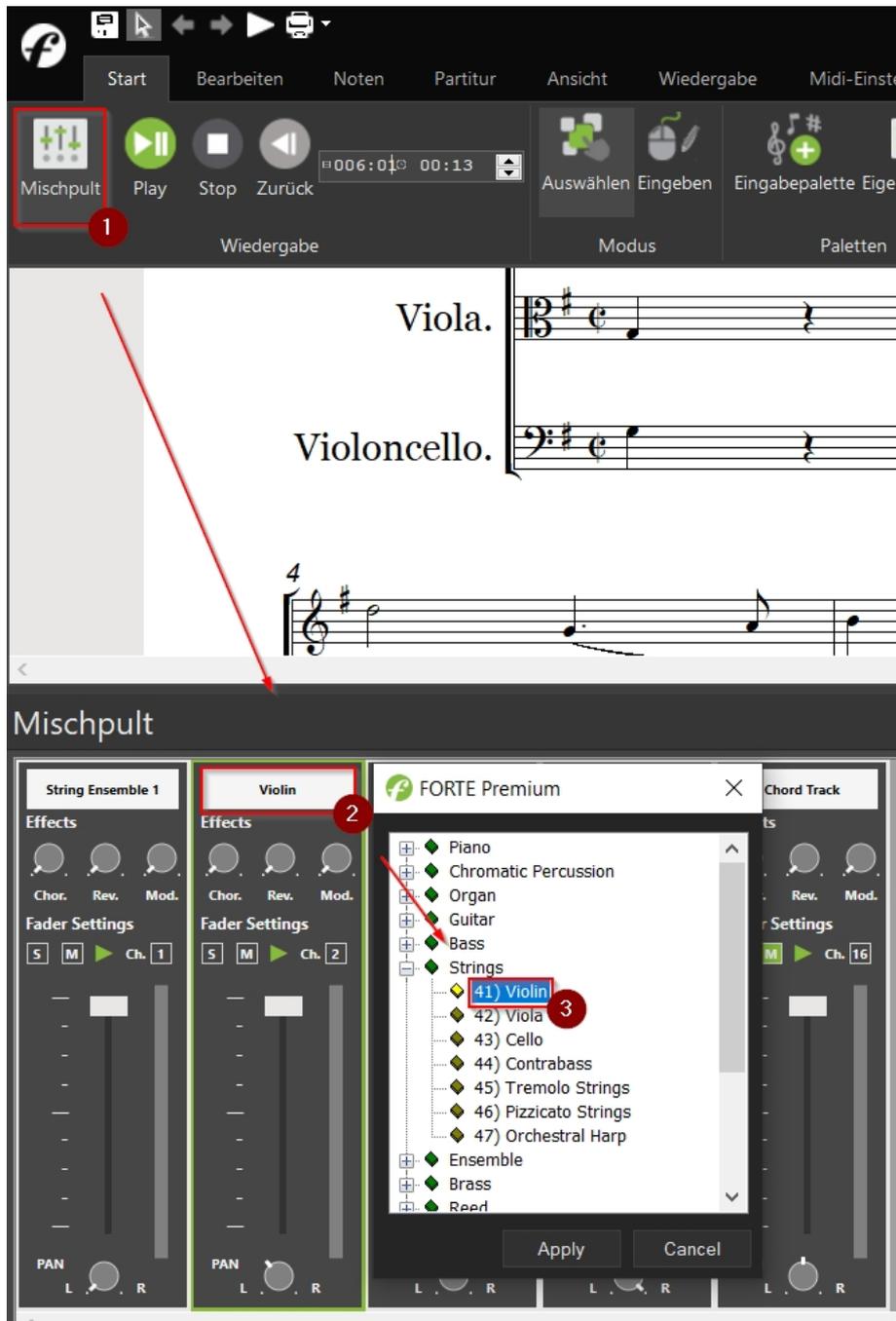
# Klangfarbe ändern

Den Instrumenteklang können Sie ganz einfach ändern, indem Sie das Mischpult im Reiter "Start" aufrufen.

**Hinweis: Wenn Sie den [FORTE-Player](#) als VST Plug-In nutzen, dann müssen Sie die Instrumente über die Kanäle des Players einrichten. Unter Gerät wird dann "B) VST SYNTH" eingeblendet.**

Öffnen Sie das Mischpult (1) und klicken Sie in der entsprechenden Spur das zu

ändernde Instrument an (2). Nun wählen Sie aus einer großen Auswahl ein anderes Instrument (3) und bestätigen.



## Notenzeilen-Name

# Notenzeilen-Name

Sie können den Namen ausgewählter Notenzeilen in der Mischpult Ansicht ändern.  
**Hinweis:** Diese Funktion beeinflusst auch die Bezeichnung in der Partitur-Ansicht.

## Notenzeilen-Namen ändern

1. Öffnen Sie die [Mischpult](#)-Ansicht ("Alt+3").
2. Mit geöffnetem Eigenschafts-Dialog wählen Sie die gewünschte Spur in der

Mischpult-Ansicht und klicken auf die Aussehen-Karte.

3. Klicken Sie in das Feld unter "Notenzeilen Name" und geben dort den neuen Namen ein.

-Oder-

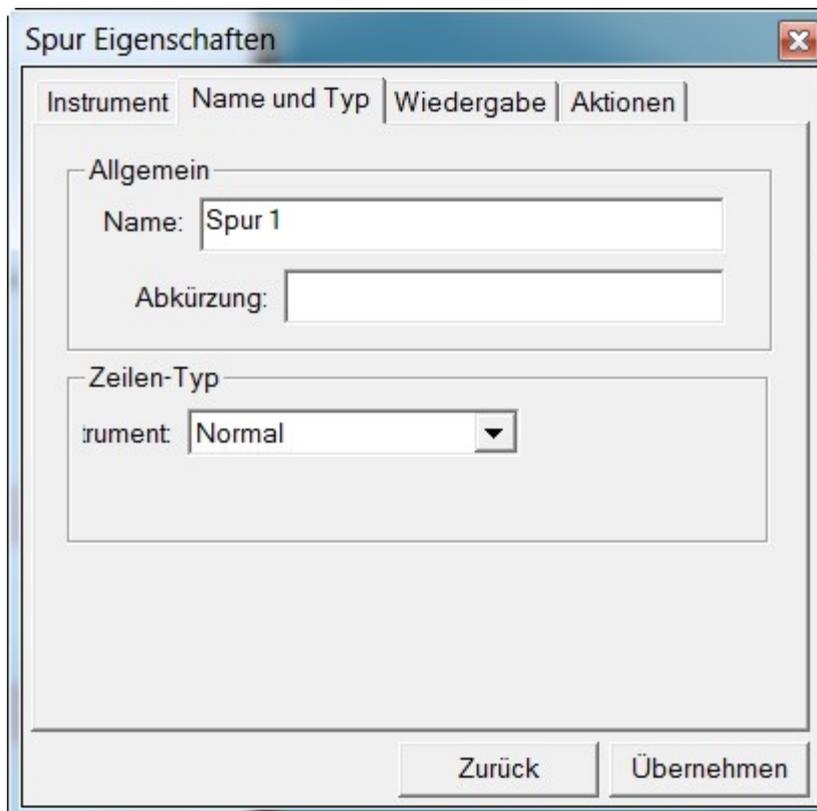
1. Öffnen Sie die Mischpult-Ansicht.
2. Wählen Sie Spur, die Sie umbenennen wollen.
3. Klicken Sie nochmals auf den Text der Spur, wodurch dieser ausgewählt und editierbar wird.
4. Tippen Sie den neuen Namen der Spur ein und drücken Sie die Eingabe-Taste.

## Notenzeilen-Typ

# Notenzeilen-Typ

Vier verschiedene Typen von Notenzeilen können zur Darstellung Ihrer Musik genutzt werden.

Ein Schlagzeug-System wird beispielsweise für Perkussion, ein Klaviersystem für Klavier benutzt.



## Den Notenzeilen-Typ wählen

1. Öffnen Sie die Mischpult-Ansicht.
2. Mit geöffnetem Eigenschaften-Dialog wählen Sie die gewünschte Spur und klicken auf die Aussehen-Karte.
3. Neben "Notenzeilen-Typ" können Sie aus einer Ausklapp-Liste aus den vier Optionen wählen: Normal, Klaviersystem, Schlagzeug oder Stimme.

## Instrumenten-Bezeichnung

Geben Sie eine Bezeichnung für eine neue Instrumentenvorlage ein, um diese identifizieren zu können. Überall im Programm, wo eine neue Notenzeile angelegt wird,

kann Ihr neues Instrument ausgewählt werden.

Beispielsweise wollen Sie mehrere Notenzeilen zusammenfügen. Ein Parameter dabei ist die Angabe eines Typs für die Notenzeile. Dies wird über die Auswahl einer Instrumentenvorlage aus der Ausklapp-Liste gemacht, die Bezeichnungen der Instrumentenvorlage enthält.

## Notenzeilen-Typ

Wählen Sie einen Notenzeilen-Typ für die neue Instrumentenvorlage.

Normale Notenzeile Klavier	Dies ist eine einfach 5-zeilige Notenzeile. Dieser Typ einer Notenzeile wird für Klaviermusik genutzt und spaltet sich auf in zwei Systeme, die sowohl die rechte als auch die linke Hand des Spielers darstellen und mit einer Klammer zusammengefasst werden.
Schlagzeug	Diese Notenzeile wird zur Notation von Schlagzeug verwendet. Es gibt spezielle Regeln für die Platzierung der Symbole, die sich von der „normalen“ Notenzeile unterscheiden.
Gesang	Die Stimme-Notenzeile entspricht der normalen mit der Ausnahme, dass dynamische Zeichen oberhalb der Zeile und Akzente auch immer über den Noten platziert werden
Tabulatur	Hier wählen Sie Tabulaturen, z. B. Gitarre.
Perkussion	Dies ist eine Zeile mit nur einer Notenlinie und dem Perkussionsschlüssel.

## Instrument

Wählen Sie ein Instrument für die neue Instrumentenvorlage aus der Ausklapp-Liste. Die Instrumente werden alphabetisch aufgelistet.

Sie können das Instrument später immer wieder über den Eigenschaften-Dialog verändern.

## Schlüssel und Tonart

Wählen Sie einen Schlüssel und eine Tonart für die neue Instrumentenvorlage. Über den Eigenschaften-Dialog können Schlüssel und Tonarten jederzeit auch nachträglich verändert werden.

## Instrumentenvoreinstellungen entfernen

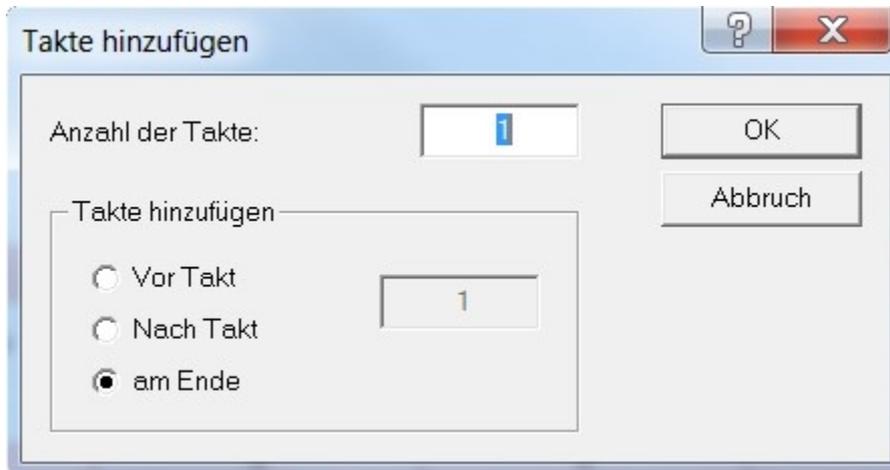
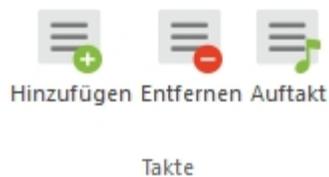
Wählen Sie Instrument entfernen aus der Ausklapp-Liste, um die angezeigte Voreinstellung zu entfernen.

Wenn alle Voreinstellungen entfernt wurden, wird die Liste wieder mit den Standard-Einstellungen aufgefüllt. Es muss mindestens ein Instrument definiert sein.

## Takte hinzufügen

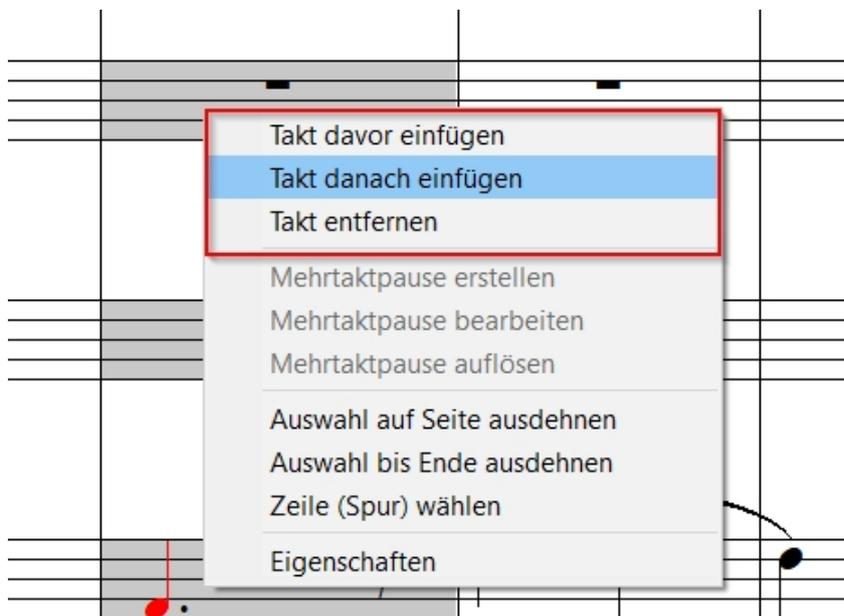
## Takte hinzufügen

Sie können im Reiter "Partitur" im Bereich "Takte" diese hinzufügen, entfernen oder einen Auftakt einfügen.



1. Wählen Sie aus dem Hauptreiter "Partitur" und wählen Sie aus der Gruppe "Takte" den Befehl "Hinzufügen", um den entsprechenden Dialog zu öffnen.
2. Im Dialog tippen Sie bitte die gewünschte Anzahl der Takte ein, die hinzugefügt werden sollen.
3. Legen Sie fest, wo die Takte eingefügt werden sollen – Vor oder nach dem gewählten Takt oder am Ende der Partitur.
4. Klicken Sie den OK-Knopf, um die Takte hinzuzufügen.

**Neu in FORTE 12:** Sie können nun auch einen Takt hinzufügen, indem Sie einen Takt markieren und das Kontextmenü nach Rechtsklick öffnen:



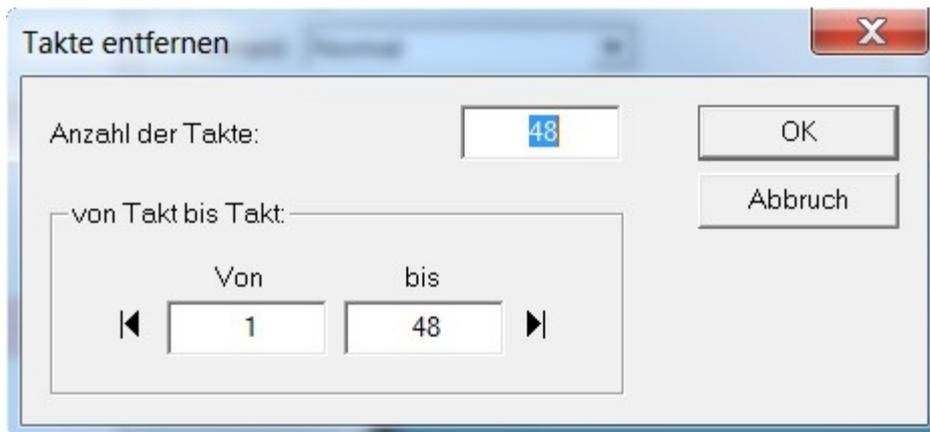
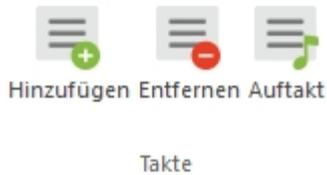
### Takte entfernen

## Takte entfernen

Sie können Takte aus Ihrer Partitur entfernen, so dass diese nicht länger im Dokument vorhanden sind.

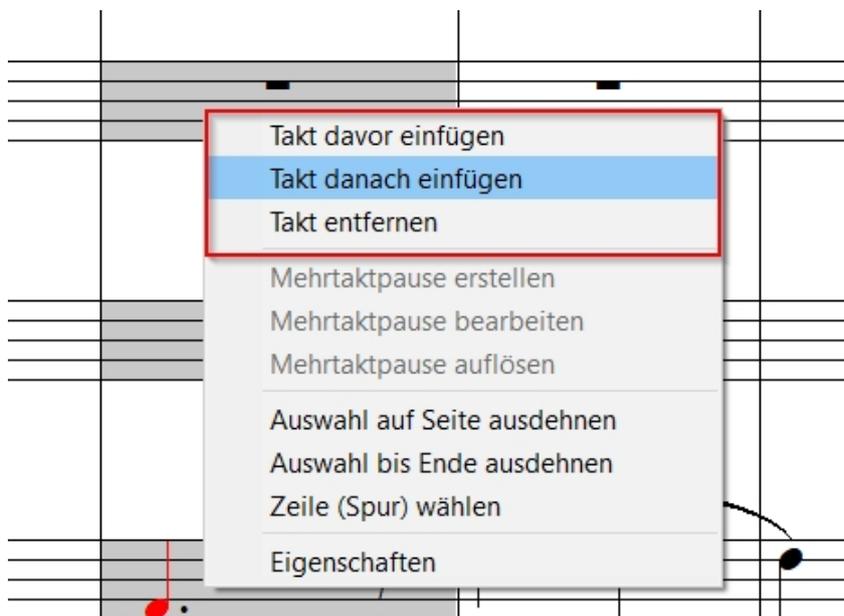
Hinweis: Um Inhalte von Takten, aber nicht Takte selbst zu löschen, wählen Sie Noten und andere Symbole an und wählen „Ausschneiden“ oder „Löschen“.

## Einen Takt entfernen



1. Wählen Sie aus dem Hauptreiter "Partitur" unter der Gruppe "Takte" den Befehl "Entfernen" aus um den entsprechenden Dialog einzublenden.
2. In dem Dialog tippen Sie die Anzahl der Takte, die Sie löschen wollen.
3. In dem Takte löschen Bereich legen Sie den Bereich der zu löschenden Takte fest, indem Sie die Von und Bis Kontrollen verwenden.
4. Klicken Sie den OK-Knopf, um die Takte zu entfernen.

**Neu in FORTE 12:** Sie können nun auch einen Takt entfernen, indem Sie einen Takt markieren und das Kontextmenü nach Rechtsklick öffnen:



## Midi und Instrumente

### Stimmen und Stimmebenen

## Stimmen und Stimmebenen

Eine Stimme dient zur Beschreibung einer melodischen Linie oder eines Teils. Die meisten Notenzeilen beinhalten nur eine Stimme, es gibt aber auch mehrstimmige Notenzeilen. Beispielsweise wäre dies in einem zweistimmigen Vokalstück der Fall, aber auch im Schlagzeug-System oder in manchen Klavierstimmen.

### Unterstützung von Stimmen

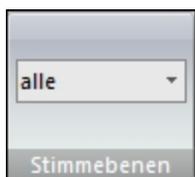
Sie können pro Notenzeile (Klavier gilt als eine Notenzeile!) acht Stimmen benutzen. In Chorstücken würden Sie die Stimmen jeweils in eine Stimme schreiben, wodurch die Notations-Automatik Dinge wie Notenhals-Richtungen, Balkungen oder Gruppierungen besser erkennen kann. Die voreingestellte Stimme beim Hinzufügen von Noten ist Alle. Per Voreinstellung werden ungerade Stimmen (1, 3, 5,...) mit Notenhälsen nach oben, gerade entsprechend mit den Hälsen nach unten notiert. In einem Klaviersystem werden die Stimmen 1-4 für den Violinschlüssel (re. Hand) und die Stimmen 5-8 für den Bassschlüssel benutzt. Wenn Sie Notenzeilen mischen, sollten Sie diese Regeln beachten, da dies einen Effekt auf die Darstellung hat.

### Stimmen unabhängig verändern

Stimmen werden primär aufgrund von Notations-Überlegungen gebraucht. Sie können diese aber auch zur besseren Darstellung unabhängig auf unterschiedlichen MIDI-Kanälen und mit unterschiedlichen Klängen ausgeben lassen. Obwohl dies unorthodox erscheint, könnten Sie aus einem Klaviersystem die Stimmen 1-3 mit einer Harmonika, die Stimmen 4-6 mit einer Orgel und die Stimmen 7-8 als Perkussions-Klänge abspielen lassen.

## Auswahl und Eingabe unterschiedlicher Stimmen

### Stimmebenen Symbol



Sie können die jeweiligen Stimmen im Hauptreiter "Start" in der Gruppe "Stimmebene" auswählen. Wenn Sie nun Stimmebene 1 auswählen setzen Sie Noten in der ersten Stimme. Möchten Sie eine zweite Stimme in der selben Notenzeile erstellen, wählen Sie die Stimmebene 2 aus. FORTE interpretiert die erste Stimme dann als Oberstimme und setzt eigenständig die Notenhäse nach oben. Die zweite Stimme fungiert dann als Unterstimme. Hier werden die Notenhäse automatisch nach unten geführt. Wenn Sie unter "Stimmebene" "alle" auswählen, dann werden alle Stimmebenen schwarz dargestellt und Sie können alle Noten und Pausen der gesamten Partitur editieren. Wenn Sie die Option "Verstecktes" auswählen, dann zeigt Ihnen FORTE alle Elemente innerhalb Ihrer Partitur an, die Sie mit dem Eigenschaften-Fenster versteckt haben. Dies ist nützlich, wenn Sie bspw. versteckte Elemente löschen oder wieder anzeigen lassen möchten.

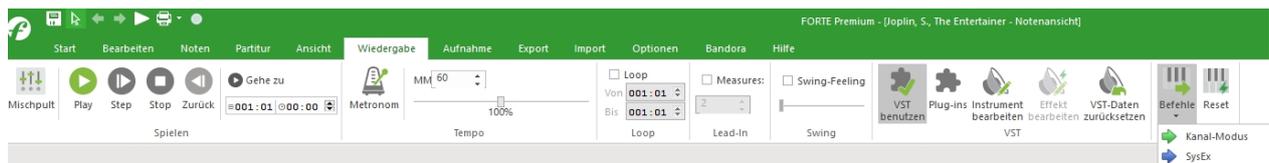
### Auswahl der Stimmebenen:



## Kanal-Modus-Meldungen

# Kanal-Modus-Meldungen

MIDI-Kanal-Meldungen stellen einen Weg der Kontrolle der Reaktionsweise angeschlossener Geräte auf Befehle wie Noten oder Pitch Bends dar. Weitere Kanal-Modus-Meldungen können darüber hinaus zur Steuerung bestimmter Lichtanlagen etc. verwendet werden.



## Kanal-Modus-Meldungen hinzufügen

1. Lassen Sie sich den System-Exclusive-Dialog über den Hauptreiter "Wiedergabe", in der Gruppe "Befehle" unter "MIDI/Kanal-Modus" anzeigen.
2. Klicken Sie den Neu ...-Knopf, um den Kanal-Modus bearbeiten-Dialog aufzurufen.
3. Wählen Sie den Meldungs-Typ, die Zeit, den Kanal und das Gerät für die Meldung aus.
4. Klicken Sie auf OK, um die Meldung einzufügen. Klicken Sie nochmals OK, um den Dialog zu schließen.



## Kanal-Modus Meldungen entfernen

1. Lassen Sie sich den System-Exclusive-Dialog über den Hauptreiter "Wiedergabe", in der Gruppe "Befehle" unter "MIDI/Kanal-Modus" anzeigen.
2. Wählen Sie die Meldung, die entfernen wollen durch Anklicken des Namens aus.

3. Klicken Sie den Entfernen-Knopf.

## Kanal-Modus-Meldungen ändern

1. Lassen Sie sich den System-Exclusive-Dialog über den Haupttreiber "Wiedergabe", in der Gruppe "Befehle" unter "MIDI/Kanal-Modus" anzeigen.
2. Wählen Sie die Meldung Ihrer Wahl und dann den Bearbeiten-Knopf.

-Oder-

Klicken Sie doppelt auf die Meldung, die Sie bearbeiten wollen.

1. Aus dem Kanal-Modus-Dialog bearbeiten Sie den Meldungs-Typ, die Zeit, den Kanal oder das empfangende Gerät.
2. Klicken Sie OK um die Änderungen anzuwenden.

## System-Exclusiv-Meldungen

# System-Exclusive-Meldungen

MIDI-System-Exclusive (Sys/Ex)-Meldungen sind spezielle Meldungen, die außerhalb der Musik liegen. Sie setzen Wiedergabe-Parameter in speziellen Hardware-Geräten. Sys/Ex-Meldungen können bearbeitet, hinzugefügt und gelöscht werden über den Sys/Ex-Dialog.

Vier der gebräuchlichsten Meldungen (Allgemein MIDI On/Off, YamahaXG On, und Roland GS On) werden als Vorlagen mitgeliefert. Sie können auch eigene Meldungen schreiben. Normalerweise werden diese auch mit einem Zeitpunkt versehen, zu dem Sie ausgeführt werden sollen. In vielen Fällen ist es jedoch sinnvoll, ein kleines „Paket“ an Sys/Ex-Meldungen vor Beginn der eigentlichen Wiedergabe zu versenden. Dies nennt sich "Pre-Start Sequence". Der Zweck einer "Pre-Start Sequence" liegt in der vorbereitenden und initialisierenden Prozedur im Zielgerät, bevor dieses dann die eigentliche Musik wiedergeben soll. Der Grund des Versands vor der Musik liegt in der Tatsache begründet, dass Synthesizer normalerweise zwischen 300 und 500 Millisekunden nach dem Erhalt der Sys/Ex-Meldungen brauchen, um "normale" Daten wie Noten oder Controller abspielen zu können.

Meldungen in der Pre-Start-Liste werden automatisch 500 Millisekunden vorgezogen.

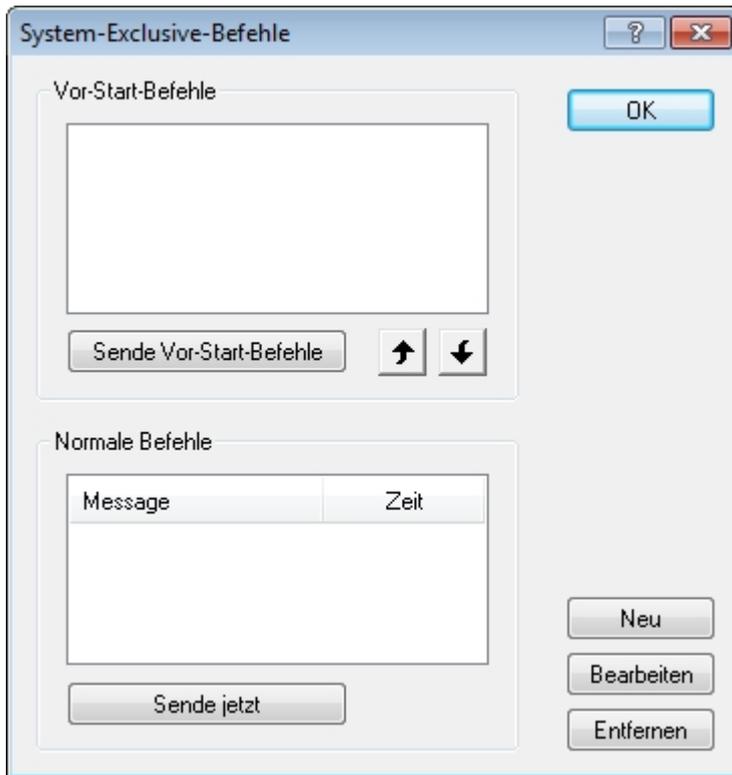
Wenn Sie also vier Meldungen in der Pre-Start-Liste haben, setzt die Wiedergabe erst 2 Sekunden nach Drücken der Start-Taste ein.

Sie finden die SysEx-Meldungen unter: Haupttreiber "Wiedergabe", Gruppe "Befehle" unter "MIDI/SysEx":



## Vor-Start-Meldungen einfügen

- Lassen Sie sich den System-Exclusive-Dialog über den Haupttreiber "Wiedergabe", in der Gruppe "Befehle" unter "MIDI/SysEx" anzeigen.
- Klicken Sie den Neu ...-Knopf, um den Bearbeiten-Dialog aufzurufen.
- Wählen Sie den Vor-Start-Meldung-Kasten rechts neben dem Zeit-Kontrollfeld aus.
- Klicken Sie den Hinzufügen / -Knopf und wählen Sie aus der Liste der vordefinierten Sys/Ex-Meldungen aus oder Neu, um eine eigene eingeben zu können.



-Oder-

Klicken Sie den Import-Knopf, um eine "SysEx binary" aus einer Datei zu laden.

- Bei der Definition einer eigenen Meldung sollten Sie dieser einen aussagekräftigen Namen geben und die Daten direkt in dem Datenfeld eingeben.
- Klicken Sie OK, um die Änderungen zu übernehmen.

### In-Line Meldungen eingeben

- Lassen Sie sich den System-Exclusive-Dialog über den Hauptreiter "Wiedergabe", in der Gruppe "Befehle" unter "MIDI/SysEx" anzeigen.
- Klicken Sie den Neu-Knopf, um den Bearbeiten-Dialog zu öffnen.
- Geben Sie die Zeit für die Meldung ein.
- Klicken Sie den Hinzufügen /-Knopf und wählen Sie aus der Liste der vordefinierten Sys/Ex-Meldungen aus oder Neu, um eine eigene eingeben zu können.

-Oder-

Klicken Sie den Import-Knopf, um eine "SysEx binary" aus einer Datei zu laden.

- Bei der Definition einer eigenen Meldung sollten Sie dieser einen aussagekräftigen Namen geben und die Daten direkt in dem Datenfeld eingeben.
- Klicken Sie OK, um die Änderungen zu übernehmen.

### SyxEx binary-Dateien exportieren

Sie können jegliche SysEx-Meldung in ein binäres Format exportieren, um diese in anderen Dateien verwenden zu können.

- Lassen Sie sich den System-Exclusive-Dialog über den Hauptreiter "Wiedergabe", in der Gruppe "Befehle" unter "MIDI/SysEx" anzeigen.
- Wählen Sie die Meldung, die Sie speichern wollen.
- Klicken Sie den Bearbeiten-Knopf, um den entsprechenden Dialog zu öffnen.
- Klicken Sie den Export-Knopf, um den Speichern als Dialog zu öffnen

### Vor-Start Meldungen aufzeichnen

- Lassen Sie sich den System-Exclusive-Dialog über den Haupttreiber "Wiedergabe", in der Gruppe "Befehle" unter "MIDI/SysEx" anzeigen.
- Wählen Sie die Meldung, die Sie in die Vor-Start-Meldungen Liste verschieben wollen.
- Klicken Sie den hoch- oder den runter-Pfeil, um die Meldung zu bewegen.
- Klicken Sie OK, um die Änderungen zu übernehmen.

## Meldungen Bearbeiten

- Lassen Sie sich den System-Exclusive-Dialog über den Haupttreiber "Wiedergabe", in der Gruppe "Befehle" unter "MIDI/SysEx" anzeigen.
- Wählen Sie die Meldung, die Sie bearbeiten wollen aus der Vor-Start-Meldungen-Liste oder den normalen Meldungen.
- Klicken Sie den Bearbeiten-Knopf, um den Bearbeiten System Exclusive-Dialog anzuzeigen.
- Bearbeiten Sie die Meldungs-Daten und klicken dann OK um die Änderungen zu übernehmen.

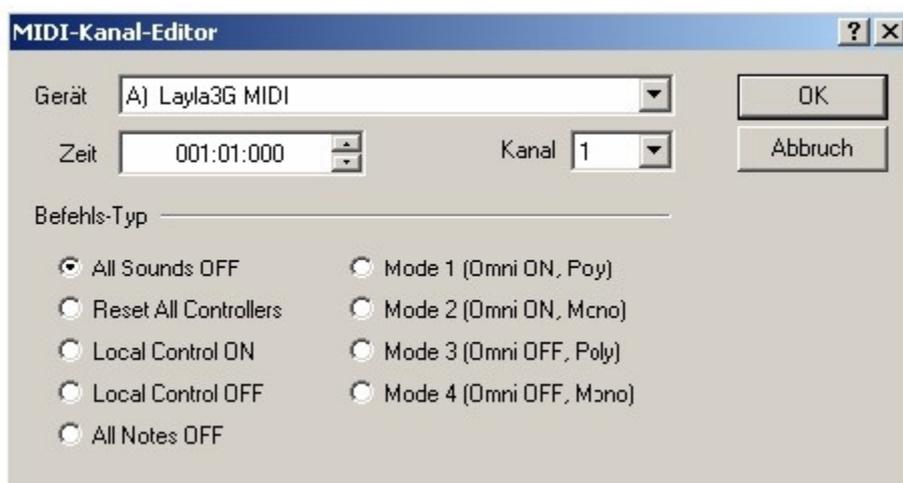
## Meldungen entfernen

- Lassen Sie sich den System-Exclusive-Dialog über den Haupttreiber "Wiedergabe", in der Gruppe "Befehle" unter "MIDI/SysEx" anzeigen.
- Wählen Sie die Meldung aus der Vor-Start-Meldungen Liste oder den normalen Meldungen.
- Klicken Sie den Löschen-Knopf.
- Klicken Sie OK, um die Änderungen zu übernehmen.

Hinweis: Wenn Sie Meldungen in der Pre-Start-Liste haben und Ihre Musik als MIDI-Datei speichern, wird ein Extra-Takt vor dem Beginn der Musik eingefügt, der diese Meldungen enthält.

## Kanal-Modus Editor

Der Kanal-Modus-Editor ist der Ort, an dem Sie die Meldungs-Typen, Zeit, Kanäle und empfangenden Geräte einstellen können.



### Kanal-Modus Gerät

Setzt das empfangende Gerät für die Kanal-Modus Meldung.

### Kanal-Modus Kanal

Setzt den Kanal für die Kanal-Modus Meldung. Der Kanal muss dem Basis-Kanal des

Empfangsgerätes entsprechen. Sehen Sie den Basis-Kanal in der Dokumentation des Gerätes nach.

### **Kanal-Modus Zeit**

Setzt die Zeit, zu der die Meldung gesendet wird.

### **Kanal-Modus Meldung**

Die Kanal-Modus Meldung kann folgenden Typs sein:

- All Sounds Off. Diese Meldung schaltet die Wiedergabe des Gerätes ab. Sie kann auch zur Steuerung von Licht über MIDI genutzt werden.
- Reset All Controllers. Diese Meldung setzt angeschlossene Geräte wieder in den "Ausgangszustand" zurück.
- Local Control ON. Diese Meldung stellt die Wiedergabe auf den internen Sounderzeuger ein. Diese Einstellung ist meist der Standard bei MIDI-Keyboards.
- Local Control OFF. Diese Meldung teilt dem Gerät mit, dass nur externe Sounds angesprochen werden sollen.
- All Notes OFF. Schaltet alle derzeit erklingenden Noten aus. Nicht alle Geräte verstehen diesen Befehl.
- Mode 1 (Omni ON, Poly). Das Gerät empfängt nun auf allen Kanälen. Mehrstimmige Kanäle werden auch polyphon abgespielt.
- Mode 2 (Omni ON, Mono). Das Gerät empfängt auf allen Kanälen, spielt diese jedoch nur monophon ab. Manche Geräte können so legato-Passagen besser darstellen.
- Mode 3 (Omni OFF, Poly). Das Gerät empfängt so nur auf seinem Basis-Kanal, spielt diesen jedoch polyphon ab.
- Mode 4 (Omni OFF, Mono). Das Gerät empfängt nur auf seinem Basis-Kanal und spielt diesen auch nur monophon ab.

## **Notationselemente eingeben und bearbeiten**

---

### **Akzente**

#### **Akzente hinzufügen / entfernen**

## **Akzente/Techniken hinzufügen / entfernen**

Es existieren unterschiedliche Typen von Akzenten in der Eingabepalette: Betonungen, Atemzeichen und Bogen-Symbole.

Alle Akzente sind bezogen auf eine Note und werden in der gleichen Weise eingesetzt. Beim Einsetzen eines Symbols wird dieses automatisch über oder unter der Note platziert, wobei einige Faktoren wichtig sind: Die Notenhalsrichtung, die Stimme und der Typ der Notenzeile.

Akzente beeinflussen und verändern die Wiedergabe der jeweiligen Note. Sie verändern jedoch nicht die ursprünglichen Wiedergabe-Daten der Note. Um die ursprüngliche Wiedergabe der Note wiederherzustellen, klicken sie einfach auf den Akzent und entfernen diesen.

Nach dem Zufügen eines Akzentes kann dessen Position, Erscheinung und Wiedergabebeeinflussung bearbeitet werden.



## Um einen Akzent zu einer Note hinzuzufügen

1. Wählen Sie die Akzente-Karte in der Eingabepalette, danach wählen Sie einen der Akzente aus.
2. Bewegen Sie den Cursor zu einer Note, zu welcher Sie den Akzent hinzufügen wollen. Sie werden sehen, dass sich der Cursor in ein Fadenkreuz verwandelt, sobald Sie mit der Maus über eine Note fahren.



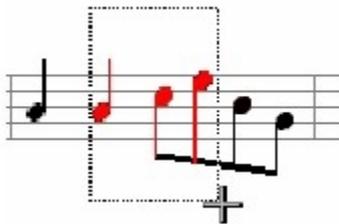
3. Durch Klicken mit der Maus wird das Symbol eingefügt.

## Akzente entfernen

Wählen Sie die Akzente und drücken anschließend die "Entf"-Taste.

## Mehrere Noten Akzente hinzufügen

1. Wählen Sie die Akzente-Karte in der Eingabepalette, danach wählen Sie einen der Akzente aus.
2. Klicken Sie und halten Sie die linke Maustaste gedrückt in einem Bereich, wo sie sich nicht über einer Note befindet.
3. Ziehen Sie mit der Maus einen rechteckigen Bereich auf. Alle mit diesem Rechteck selektierten Noten werden hervorgehoben.



4. Lassen Sie die Maustaste wieder los, um allen ausgewählten Noten den gewählten Akzent hinzuzufügen.

## Akzente bearbeiten

## Akzente bearbeiten

Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus befindet, dann wählen Sie die Akzente, die Sie bearbeiten möchten. Sie können mehrere Akzente auswählen und deren Eigenschaften gemeinsam bearbeiten.

## Akzente mit dem Eigenschaften-Dialog bearbeiten

1. Wählen Sie die Akzente aus, die Sie bearbeiten wollen, dann lassen Sie den Eigenschaften-Dialog anzeigen.
2. Um das Aussehen eines Akzentes zu verändern, wählen Sie die Aussehen-Karte im Eigenschaften-Dialog und stellen dort die Eigenschaften des Erscheinungsbildes ein.
3. Um die klangliche Wiedergabe des Akzentes bei der Wiedergabe zu verändern, wählen Sie die Wiedergabe im Eigenschaften-Dialog und verändern die Wiedergabe-Parameter.
4. Klicken Sie den Übernehmen-Knopf, sobald Sie die Veränderungen vorgenommen haben.

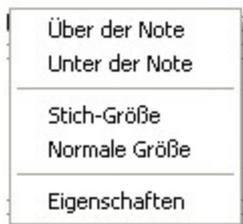
### Akzente mit dem Kontextmenü bearbeiten

## Akzente mit dem Kontextmenü bearbeiten

Wenn ein Akzent ausgewählt ist, können Sie über einen Klick auf die rechte Maustaste ein Kontext-Menü öffnen. Dieses Menü beinhaltet Befehle zur Veränderung der Eigenschaften des Akzentes. Zur einfachen Bearbeitung ist diese Methode schneller als der Weg über den Eigenschaften-Dialog.

### Das Kontext-Menü benutzen

1. Stellen sicher, dass Sie sich im Auswahl-Modus befinden, dann wählen Sie die Akzente, die Sie bearbeiten wollen.
2. Klicken Sie auf die rechte Maustaste, um das Kontext-Menü anzuzeigen.
3. Wählen Sie einen Eintrag aus dem Menü, um den Befehl auszuführen.



## Stichnoten erstellen

Stichnoten sind etwas größer als Vorschlagsnoten und werden gespielt. Wählen Sie "Stich-Größe", um diese zu verkleinern. Symbole (Vorzeichen, Akzente, usw.) , die diesen Noten zugeordnet sind, werden entsprechend mit verkleinert. Die Auswahl von "Normale Größe" aus dem Menü stellt die ursprüngliche Größe wieder her.

### Akzent-Positionierung

Wählen Sie über der Note oder Unter der Note, um die Position schnell zu verändern.

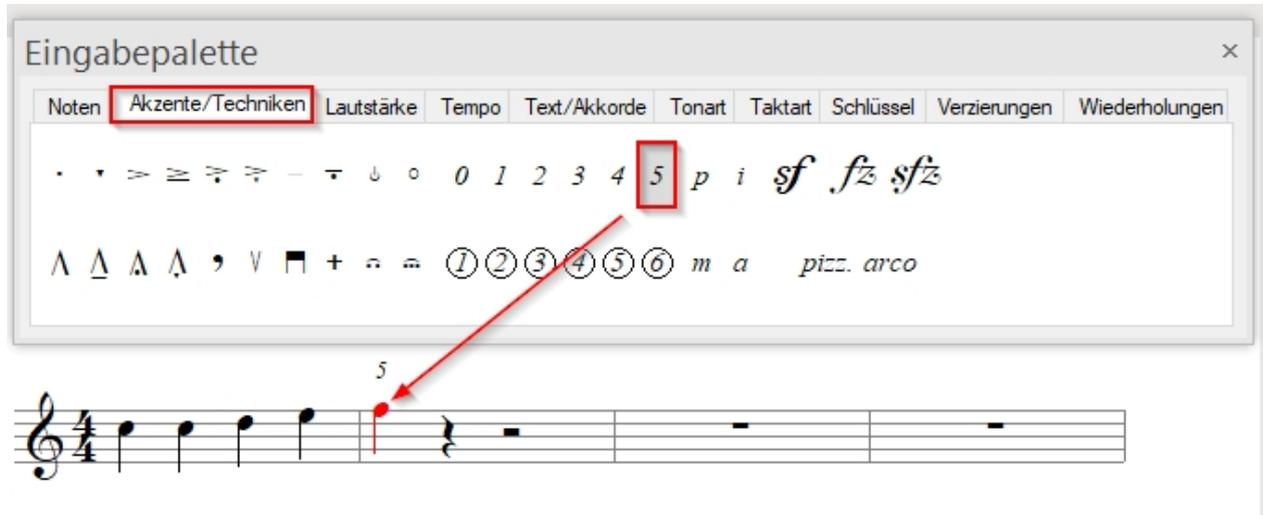


## Eigenschaften

Wählen Sie diesen Befehl, um den Eigenschaften-Dialog anzuzeigen.

### Fingersatz eingeben

### Fingersatz eingeben [Alle Editionen]



1. Um einen Fingersatz einzugeben, wählen Sie aus der Eingabepalette ("STRG+1") den Reiter "Akzente" aus.
2. Wählen Sie dann das gewünschte Fingersatz-Symbol mit einem Klick aus.
3. Der Mauszeiger verwandelt sich in ein Fadenkreuz, sobald Sie einen Notenkopf erreicht haben.
4. Klicken Sie dann einmal, um das Element zu setzen.

Mit einem Doppelklick auf den gesetzten Fingersatz öffnet sich das Eigenschaften-Fenster.

Hier können Sie das ausgewählte Element im nachhinein bearbeiten. Bestätigen Sie Ihre Änderungen mit "Übernehmen".



## Vorzeichen

### Vorzeichen hinzufügen / löschen

## Vorzeichen hinzufügen / löschen

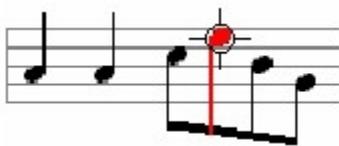
Vorzeichen (B, Kreuz etc.) werden benutzt, um Noten zu kennzeichnen, deren Tonhöhe nicht in die aktuelle Tonart oder Notenzeilen-Einstellungen passen. Abhängig von Schlüssel und Tonartbezeichnung kann eine Note mit einem b oder # dargestellt werden müssen. Das Setzen eines Vorzeichens verändert die Tonhöhe der Note. Bitte beachten Sie beim Hinzufügen von Vorzeichen sowohl, dass Sie die Tonhöhe real verändern und dass die Vorzeichen, die durch die Tonart-Angabe zu Beginn definiert wurden, nicht angezeigt werden (müssen).

Sie können bereits vorhandenen Noten Vorzeichen hinzufügen oder Sie fügen diese einer neuen Noten beim Eingeben hinzu. Nachdem Sie ein Vorzeichen hinzugefügt haben, können Sie dessen Positions- und Aussehens-Eigenschaften einstellen.



### Ein Vorzeichen hinzuzufügen

1. Wählen Sie die Noten-Karte in der Eingabepalette und dort eines der Vorzeichen aus.
2. Bewegen Sie den Cursor zu der Note, welcher Sie das Vorzeichen hinzufügen möchten. Der Cursor verändert sich zu einem Fadenkreuz, wenn Sie über eine Note hinwegfahren und die Note wird hervorgehoben.



3. Klicken Sie mit der Maus, um das Vorzeichen einzufügen. Wählen Sie Erinnerungs-Vorzeichen um ein Vorzeichen hinzuzufügen, welches schon über die Tonart-Bezeichnung abgedeckt ist, oder das sich bereits in diesem Takt befindet.

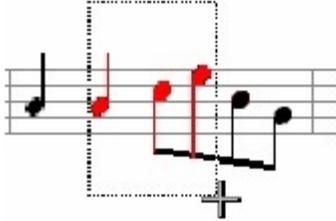
### Eine Note mit Vorzeichen eingeben

1. Wählen Sie die Noten-Karte in der Eingabepalette und wählen Sie einen Notenwert aus
2. Wählen Sie ein Vorzeichen, das dieser Note hinzugefügt werden soll.
3. Fügen Sie die Note wie gewohnt ein.

### Mehreren Noten Vorzeichen hinzuzufügen

1. Wählen Sie die Noten-Karte in der Eingabepalette und dort eines der

1. Vorzeichen aus.
2. Klicken Sie mit der Maus in einen freien Bereich neben den Noten und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.
3. Ziehen Sie mit gedrückt gehaltener linker Maustaste einen rechteckigen Rahmen um die gewünschten Noten auf. Noten in diesem Bereich werden hervorgehoben.



4. Lassen Sie die Maustaste wieder los, um den gewählten Noten das zuvor gewählte Vorzeichen hinzuzufügen.

## Vorzeichen löschen

Wählen Sie die Vorzeichen und drücken danach die "Entf"-Taste.

**Beachten Sie bitte, dass das Löschen eines Vorzeichens die Tonhöhe der Note verändert und eventuell - entsprechend der eingestellten Tonart - automatisch neue Vorzeichen gesetzt werden.**

## Vorzeichen bearbeiten

### Vorzeichen bearbeiten

Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus ("Strg+1") befindet und wählen Sie dann die Vorzeichen, die Sie bearbeiten wollen. Sie können auch mehrere unterschiedliche Vorzeichen auswählen und deren Eigenschaften gemeinsam ändern.

### Vorzeichen mit dem Eigenschaften-Dialog bearbeiten

1. Wählen Sie die Vorzeichen aus, die Sie bearbeiten wollen und lassen sich den Eigenschaften-Dialog anzeigen.
2. Um das Aussehen eines Vorzeichens in der Partitur zu verändern, wählen Sie die Aussehen-Karte im Eigenschaften-Dialog und bearbeiten dort die Eigenschaften für das Aussehen.
3. Um allgemeine Eigenschaften des Vorzeichens, wie dessen Position, Sichtbarkeit oder Farbe zu verändern, wählen Sie die Allgemein-Karte im Eigenschaften-Dialog und verändern dort diese Eigenschaften.
4. Klicken Sie auf den Übernehmen-Knopf, wenn Sie mit den Veränderungen fertig sind.

## Erinnerungs-Vorzeichen

### Erinnerungs-Vorzeichen

Erinnerungs-Vorzeichen werden vor Noten gesetzt, obwohl dieses Vorzeichen bereits in der Tonart-Angabe festgelegt wird. Wenn sich also im vorherigen Takt ein cis, im Takt danach wieder ein c befindet und die Tonart C-Dur ist, müsste kein Auflösungszeichen gesetzt werden, da der Taktstrich diese Ausgabe ohnehin übernimmt. Um den Spielern jedoch

absolut zu verdeutlichen, dass wirklich ein c gemeint ist, kann ein erinnerndes Auflösungszeichen gesetzt werden.

## Erinnerungen an existierende Noten zu fügen

1. Wählen Sie die Noten-Karte in der Eingabepalette.
2. Wählen Sie hier ein Vorzeichen aus.
3. Klicken Sie auf das Erinnerungen-Symbol (die Klammern rechts neben den Vorzeichen-Symbolen).
4. Stellen Sie sicher, dass kein Notenwert ausgewählt ist (um eine Note zu deselektieren, klicken Sie einfach nochmals darauf).
5. Platzieren Sie den Cursor über der Note, der die Erinnerung zugefügt werden soll (der Cursor verändert sich zu einem Fadenkreuz und die gewählte Note wird hervorgehoben). Klicken Sie, um die Erinnerung einzufügen.

## Noten mit Erinnerungen (Warnakzidentien) eingeben

1. Wählen Sie die Noten-Karte in der Eingabepalette.
2. Wählen Sie einen Notenwert aus.
3. Wählen Sie ein Vorzeichen aus.
4. Klicken Sie auf das Erinnerungen-Symbol. Alle drei Symbole sollten nun ausgewählt sein.
5. Fügen Sie die Note wie gewohnt ein.

## Klammern um Erinnerungs-Vorzeichen entfernen

1. Siehe das Thema [Vorzeichen mit dem Eigenschaften-Dialog bearbeiten](#).

## Erinnerungen zu gebundenen Noten hinzufügen

Wenn zwei Noten mit den gleichen Vorzeichen gebunden werden, wird das zweite automatisch versteckt. Geht die Bindung über einen System- oder Seitenumbbruch, möchten Sie vielleicht das zweite Vorzeichen zur besseren Orientierung bzw. Erinnerung wieder anzeigen lassen.

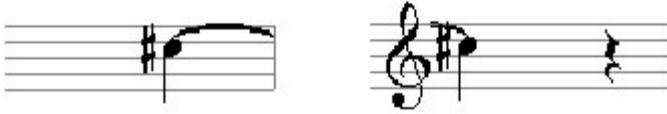
1. Wählen Sie aus dem Stimmen Ausklapp-Menü in der Notations-Zeile den Befehl Versteckt.
2. Das zweite Vorzeichen wird ausgegraut angezeigt. Wählen Sie es aus, um im Eigenschaften-Dialog die Versteckt-Box auszuklicken.

Erinnerungs-Vorzeichen

Beispiele



Vorzeichen durch Taktstrich aufgehoben  
Über Taktstrich gebunden.



Über Systemumbruch gebunden.

## Schlüssel

### Schlüssel hinzufügen / löschen

## Schlüssel hinzufügen / löschen

Es gibt je nach Version verschiedene Standardtypen an Schlüsseln in der Eingabepalette, die Sie ihrer Musik an beliebigen Positionen hinzufügen können. Der Schlüssel definiert, für welche Tonhöhe die Notenlinien der Notenzeile stehen. In einem Violinschlüssel steht die unterste Linie beispielsweise für ein e, in einem Bassschlüssel steht sie für ein g, das fast zwei Oktaven tiefer angesiedelt ist.

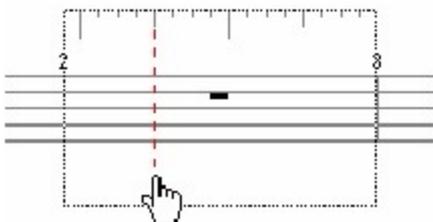
Schlüssel werden an bestimmten Positionen im Takt platziert. Wenn Sie sich die Musik in der Seitenansicht (nicht Spur-Ansicht) ansehen, wird der Schlüssel links zu Beginn der jeweiligen Notenzeile angezeigt, so wie es im Druck auch aussehen sollte. Die Notations-Maschine des Programms verwaltet automatisch die korrekte Positionierung der Schlüssel zu Beginn jeden Systems und der "Erinnerungs-Schlüssel", die an das Ende einer Notenzeile gesetzt werden, falls sich in der darauf folgenden Zeile der Schlüssel ändern/ erstmal auftreten sollte.

Nachdem ein Schlüssel hinzugefügt wurde, können Sie seine Position und das Aussehen oder den Typ verändern.



### Einen Schlüssel hinzufügen

1. Wählen Sie die Schlüssel-Karte in der Eingabepalette, dann klicken Sie auf den gewünschten Schlüssel.
2. Bewegen Sie den Cursor über den Takt, in den Sie den Schlüssel einfügen wollen. Beachten Sie, dass sich der Cursor in einen zeigenden Finger verändert und eine rote gestrichelte Linie zur Orientierung angezeigt wird.



3. Richten Sie die gestrichelte Linie mit dem Musik-Lineal auf den Taktschlag aus, auf dem der Schlüssel platziert werden soll.
4. Klicken Sie mit der Maus, um den Schlüssel an der gewählten Position im Takt einzusetzen.

## Schlüssel entfernen

Wählen Sie den Schlüssel aus und drücken die "Entf"-Taste.  
Hinweis: Sie können den ersten Schlüssel und jeweils den Schlüssel zu Beginn der Notenzeile nicht entfernen. Um diese Schlüssel nicht anzuzeigen, siehe Leadsheet Optionen innerhalb der "Layout bearbeiten" Thematik.

## Schlüssel bewegen

### Schlüssel bewegen

Manchmal wollen Sie vielleicht einen bereits platzierten Schlüssel auf eine andere Position verschieben.

Obwohl Sie dies natürlich auch über das Einfügen eines neuen und das Löschen des alten Schlüssels lösen können oder über das Verändern der Startzeit des Schlüssels, kann es manchmal einfacher sein, den Schlüssel zu bewegen.

Stellen Sie zunächst sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus befinden.

### Einen Schlüssel bewegen

1. Klicken Sie auf den Schlüssel, der bewegt werden soll und halten Sie die Maustaste gedrückt.
2. Wenn Sie die Maus nun bewegen, ändert sich das Aussehen des Cursors, als wenn Sie einen neuen Schlüssel aus der Eingabepalette platzieren wollten.
3. Richten Sie die gestrichelte Linie auf den Taktschlag aus, auf dem der Schlüssel platziert werden soll.
4. Lassen Sie die Maustaste los, um den Schlüssel an der gewählten Position einzusetzen.

## Oktavierungen

### Oktavierungen hinzufügen / löschen

### Oktavierungen hinzufügen / löschen

Oktavierungszeichen sind Anweisungen an den Spieler, die Noten höher bzw. tiefer als notiert zu spielen. Oktavierungen werden meist zur besseren Lesbarkeit eingesetzt, damit die Spieler nicht durch diverse Schlüsselwechsel oder Hilfslinien abgeschreckt werden.

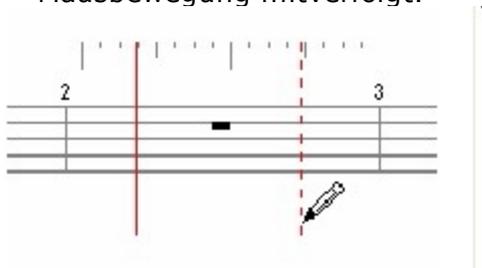
Oktavierungen haben einen Startpunkt und eine Dauer ihrer Beeinflussung. Während der Wiedergabe werden oktavierte Bereiche auch transponiert wiedergegeben (so wie es der wirkliche Spieler täte).

Hierdurch können Sie hören, wie sich Ihre Musik später ungefähr anhören wird.



## Oktavierungszeichen hinzufügen

1. Wählen Sie die Schlüssel-Karte aus der Eingabepalette und dort eine der Oktavierungen.
2. Bewegen Sie den Cursor an die Position einer Notenzeile, an der Sie die Oktavierung beginnen möchten. Der Cursor verändert sich zu einem Bleistift und eine gestrichelte Linie wird zur besseren Platzierung innerhalb der Partitur angezeigt.
3. Richten Sie die gestrichelte mithilfe des Musik-Lineals auf den Taktschlag aus, auf dem die Oktavierung beginnen soll, dann klicken Sie auf die linke Maustaste.
4. Dies wäre nun die "Anker-Position" für die Oktavierung und definiert typischerweise deren Startpunkt.  
Wenn Sie nun die Maus bewegen, verbleibt eine durchgehende Linie an dieser Startposition, während eine zweite gestrichelte Linie die Mausbewegung mitverfolgt.



5. Klicken Sie abermals auf die Maus, um den Endpunkt der Oktavierung festzulegen.

Hinweis: Sie können auch nach dem ersten Klick die Maustaste gedrückt halten, um sofort Start- und Schlusspunkt festzulegen.

## Oktavierungstypen

- 8va      Transponiert die Noten eine Oktave nach oben.
- 8vb      Transponiert die Noten eine Oktave nach unten.
- 15ma     Transponiert die Noten zwei Oktaven nach oben.

## Oktavierung entfernen

Wählen Sie die Oktavierung aus und drücken die "Entf"-Taste.

## Oktavierungen bewegen

### Oktavierung bewegen

Manchmal möchten Sie ein bereits platziertes Oktavierungszeichen verschieben.

Obwohl Sie natürlich das gleiche Resultat über das Einfügen einer neuen Oktavierung und dem Löschen der alten erreichen können, ist es vielleicht einfacher, die Oktavierung zu bewegen.

Das Bewegen verändert lediglich den Startzeitpunkt der Oktavierung, ihre originale Dauer bleibt jedoch erhalten.

Stellen Sie zunächst sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus befindet.

### Oktavierung bewegen

1. Klicken Sie das zu bewegende Oktavierungszeichen an und halten Sie die linke Taste gedrückt.
2. Beim Verschieben der Oktavierung verändert sich der Cursor wieder zu dem Symbol, welches Sie bereits von der Eingabe neuer Oktavierungen kennen.
3. Richten Sie die gestrichelte Linie auf den Taktschlag aus, auf welchem die Oktavierung nun beginnen soll.
4. Durch das Loslassen der Maus wird das Oktavierungszeichen an die entsprechende Position verschoben.

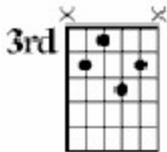
## Akkorde

### Akkorde hinzufügen und löschen

## Akkorde hinzufügen und löschen

Akkord-Griffbilder und Akkordbezeichnungen sind zwei gebräuchliche Wege, die grundlegende harmonische Struktur eines Stückes darzustellen.

Akkordsymbole werden über den Takten angezeigt - ähnlich den Tempobezeichnungen. Nach dem Zufügen kann das Aussehen und Verhalten des Symbols bearbeitet werden.



Cmaj7 (add 9)

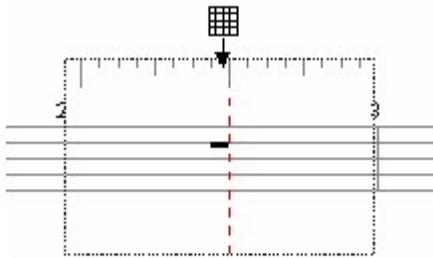
Akkord-Griffbilder stellen Akkorde mit ihren Fingerpositionen auf einer sechssaitigen Gitarre dar. Jede vertikale Linie stellt dabei eine Saite dar. Die horizontale Linie zeigt dem Gitarristen den Bund - ab dem der Akkord gegriffen wird - an. Ein "x" über einer Saite zeigt an, dass diese nicht gespielt wird, ein "o" zeigt an, dass diese zwar gespielt, aber kein Bund gegriffen wird. Sie finden diese Symbolik vor allem in populärer Musik. Es gibt hunderte Arten von Akkorden, die ein Gitarrist auf unterschiedliche Weisen greifen kann. 256 der meist genutzten werden vom Programm erkannt und benutzt.

Akkordbezeichnungen können in Ergänzung der Griffbilder oder als deren vollständiger Ersatz genutzt werden. Viele Spieler bevorzugen Akkordbezeichnungen, weil diese weniger Platz als Griffbilder einnehmen. Sie erlauben dem Spieler auch mehr Flexibilität in seinem eigenen Fingersatz und dem so genannten "Voicing". Wenn Sie einen Akkord eingeben möchten, zu dem kein Griffbild existiert, können Sie diesen immer als Akkordbezeichnung eingeben. Sie können spezielle Formatierungs-Arten für die Bezeichnung von Akkorden benutzen: Wenn Sie beispielsweise "-7" einem "min7", "m7" oder "minor7" zur Bezeichnung eines Moll-Septakkordes vorziehen.



## Akkordsymbole hinzufügen

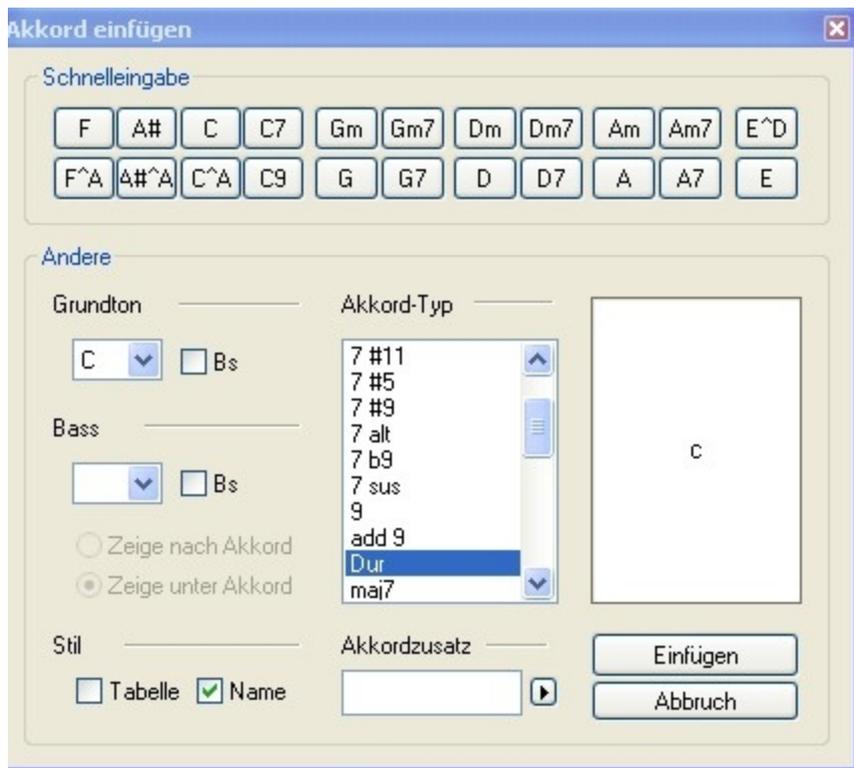
1. Wählen Sie den Reiter "Text/Akkorde" aus der Eingabepalette aus. Anschließend klicken Sie auf das Akkord-Griffbild-Symbol.
2. Bewegen Sie den Cursor über den Takt, indem Sie die Akkordbezeichnung platzieren wollen. Der Cursor selbst verändert dabei sein Aussehen in die Form eines Griffbildes und eine rote gestrichelte Linie wird zur Orientierung angezeigt.



3. Richten Sie die gestrichelte Linie mithilfe des Musik-Lineals auf den Taktschlag aus, auf den Sie die Bezeichnung platzieren wollen.
4. Klicken Sie mit der Maus um den Akkord-einfügen-Dialog zu öffnen.
5. In dem Akkord-einfügen-Dialog legen Sie die Eigenschaften des Akkordes fest und klicken auf den Einfügen-Knopf, um den Akkord an dieser Zeitposition einzufügen.



Für die Schnelleingabe werden Ihnen bereits die in der gewählten Tonart häufigsten Akkorde angeboten.



## Ein Akkordsymbol löschen

Wählen Sie die Bezeichnung aus und drücken auf die "Entf"-Taste.

## Akkordsymbole bewegen

# Akkordsymbole bewegen

Manchmal möchten Sie ein bereits platziertes Akkordsymbol bewegen. Stellen Sie zunächst sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus befindet.

## Ein Symbol bewegen

1. Klicken Sie auf das Symbol, das Sie bewegen wollen und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.
2. Wenn Sie nun die Maus bewegen, verändert sich der Cursor wieder in das Symbol, als würden Sie ein neues Akkordsymbol eingeben.
3. Richten Sie die gestrichelte Linie auf den Taktschlag aus, auf welchem das Akkordsymbol nun stehen soll.
4. Lassen Sie die Maus wieder los, um das Symbol an der gewünschten Position einzufügen.

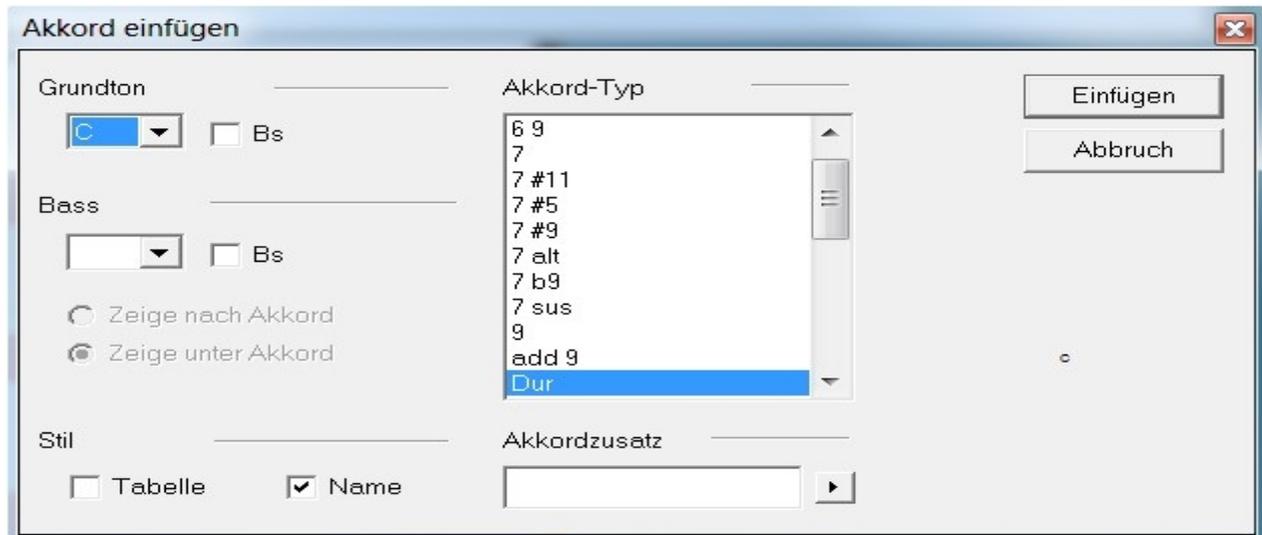
-oder-

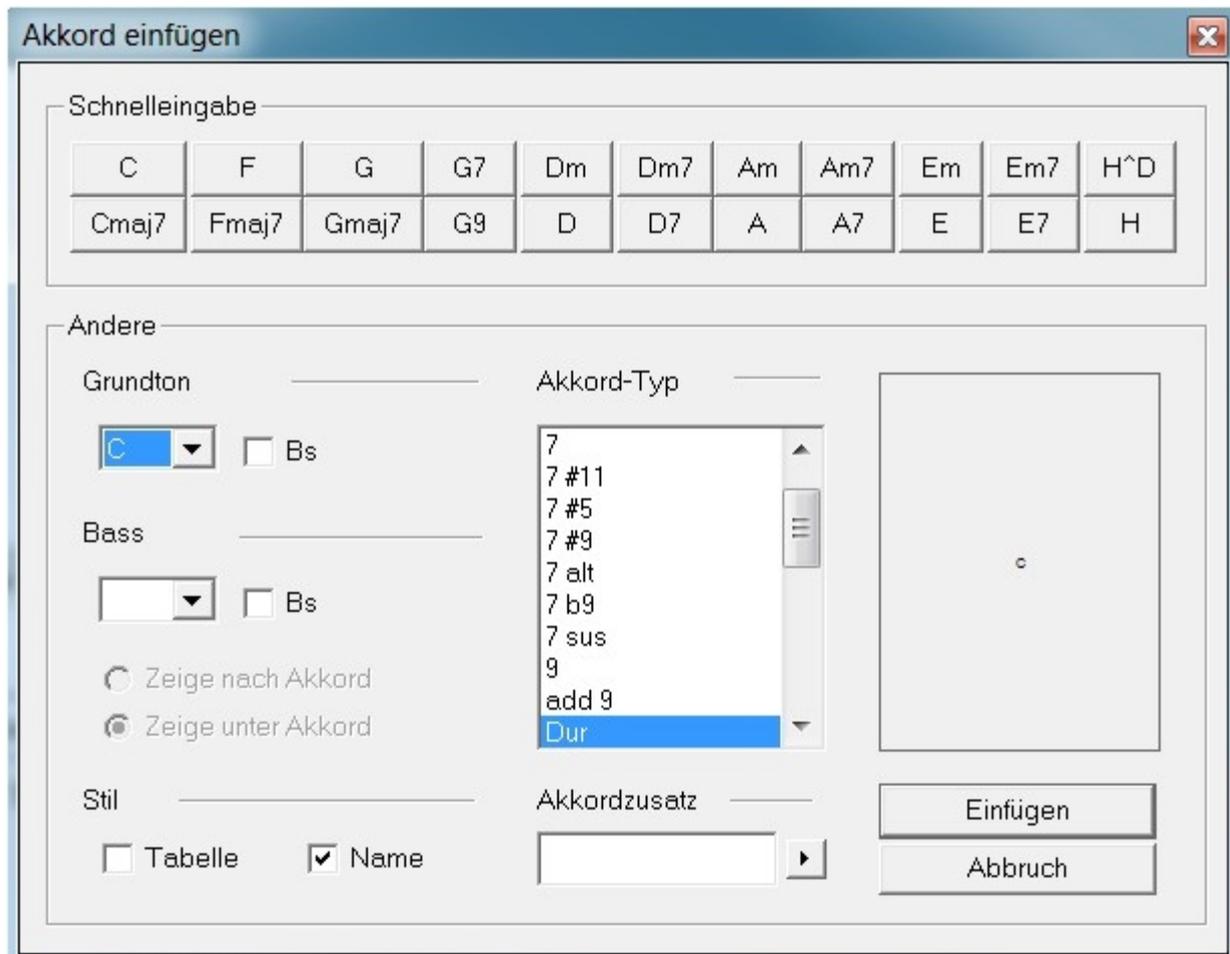
1. Markieren Sie das Akkordsymbol mit der Maus im Auswahl-Modus "STRG+1".
2. Halten Sie dann die "STRG"-Taste gedrückt und verwenden Sie die Pfeiltasten, um das Symbol zu verschieben.

## Akkorde einfügen

### Akkorde einfügen

Der Akkord einfügen-Dialog wird sofort angezeigt, wenn Sie einen Akkord in Ihre Musik einfügen wollen. Mit dem Dialog legen Sie den Akkord fest, den Sie einfügen wollen.





## Akkordbezeichnung

Wählen Sie die Bezeichnung Ihres Akkordes.

Die beiden Ausklapp-Menüs bei Grundton und Bass beinhalten Listen zur Definition der Tonhöhe und möglicher Modulationen (Kreuze, B).

## Bass

Wählen Sie den Basston Ihres Akkordes.

Die beiden Ausklapp-Menüs beinhalten Listen zur Definition der Tonhöhe und möglicher Modulationen (Kreuze, B). Wenn der Akkord keinen Basston hat, wählen Sie den leeren Eintrag (den Ersten) der Liste.

Hinweis: Slash-Akkorde haben keine korrespondierenden Griffbilder.

## Akkordzusatz

Zusätzlich zu Akkordbezeichnung und Basston verfügen viele Akkorde über einen Zusatz, der den Akkord weiter charakterisiert. Sie können aus vielen gebräuchlichen Akkordzusätzen mittels der Liste auswählen oder auch eigene Bezeichnungen eingeben.

Das Textfeld hinter der Akkordliste bietet Ihnen Möglichkeiten der Bearbeitung des Akkordzusatzes. Bei der Eingabe wird das Vorschau-Feld ständig aktualisiert, damit Sie die Veränderungen kontrollieren können. Das Textfeld zeigt eine spezielle, unformatierte Version des Akkordzusatzes. Bei vielen Akkorden entspricht dies exakt der Benennung in der Liste, manche jedoch (übermäßige, verminderte b9 usw.) können

Mithilfe einer speziellen Kurzschreibweise eingegeben werden. Spezielle Formatierungs-Zeichen (z.B. ^N, ^A, etc.) werden im unformatierten Textfeld benutzt, um Kurzschreibweisen anzuzeigen. Klicken Sie auf den kleinen Knopf neben dem Textfeld, um ein Pop-Up-Menü anzuzeigen. Wählen Sie einen Bestandteil des Menüs, um den richtigen Formatierungs-Code hinzuzufügen. Das Akkordbeispiel wird erneuert um darzustellen, wie später die Akkordbezeichnung aussehen wird.

Wie es aussieht	Formatierungs-Zeichen	Kurzbefehl für ...
	^M	Dur
	^N	Moll
	^A	Übermäßig
	^D	Vermindert
	^R	Moll-Dur
	^S	Kreuz oder erhöht
	^F	B oder erniedrigt

Wenn Sie Symbole oder Text am Ende des Akkordes hochgestellt angezeigt bekommen möchten, setzen Sie den Ausdruck in Klammern [ ]. Unten stehen einige Beispiele von Akkordzusätzen, sowohl wie sie in der Musik aussehen, als auch in ihrer Kurzschreibweise:

Wie es Zugehörig

aussieht	er Zusatz
$Cmaj7^{\#4}$	maj7[^S4]
$C\Delta7$	^M7
$Cm7^b5$	m7[^F5]

## Akkordvorschau-Stil

Benutzen Sie die beiden Boxen, um im Vorschau-Fenster sowohl die Bezeichnung eines Akkordes als auch das entsprechende Griffbild anzuzeigen. Sollte das Programm für den eingegebenen Akkord kein Griffbild kennen, wird der Knopf inaktiv angezeigt.

## Akkord-Vorschau

Die Akkord-Vorschau zeigt Ihnen an, wie die Darstellung und Benennung des Akkordes aussehen wird. Wenn Sie die unterschiedlichen Parameter verändern (Basston, Akkordzusatz usw.), wird danach immer wieder die Vorschau aktualisiert.

## Einfügen

Klicken Sie auf den Einfügen-Knopf, um den Akkord in Ihre Musik einzufügen.

## Abbruch

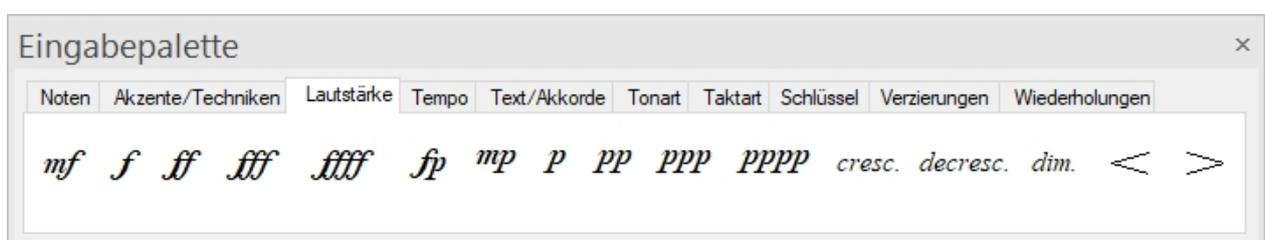
Klicken Sie auf den Abbruch-Knopf, wenn Sie doch lieber keinen Akkord an dieser Stelle einfügen wollen.

## Lautstärke

### Lautstärkebez. hinzufügen / löschen

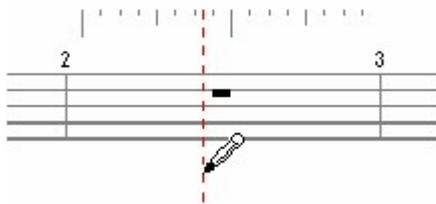
## Lautstärkebez. hinzufügen / löschen

Lautstärkebezeichnungen verändern die Lautstärke während der Wiedergabe und können grob in zwei Gruppen eingeteilt werden: In Ausdrücke, die zum Setzen einer festgelegten Lautstärke benutzt werden und verlaufende Lautstärkebezeichnungen wie Crescendos, die eine langsame Veränderung der Lautstärke von einem Wert zum zweiten beinhalten. Lautstärkebezeichnungen sind generell an eine bestimmte Notenzeile gebunden. Während der Wiedergabe werden MIDI-Controller-Daten gesendet, die der jeweiligen Bezeichnung zugeordnet sind. Sobald eine Lautstärkebezeichnungen in Ihre Musik eingefügt wurde, können Sie deren Position und Aussehen bearbeiten.



## Lautstärkebezeichnung hinzufügen

1. Wählen Sie die Lautstärkebez.-Karte in der Eingabepalette und danach eine der Bezeichnungen. Diese umfassen alle Bezeichnungen von pppp bis ffff.
2. Bewegen Sie den Cursor an den Punkt Ihrer Partitur, an dem Sie die Lautstärkebezeichnungen einfügen wollen. Der Cursor verändert hierbei sein Aussehen zu einem Stift und eine gestrichelte Linie wird zur besseren Orientierung angezeigt.



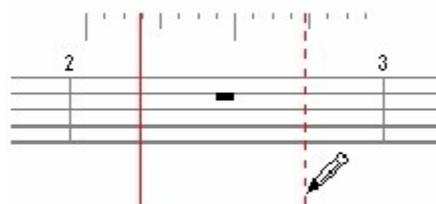
3. Richten Sie die gestrichelte Linie auf den Punkt im Musik-Lineal aus, wo die Lautstärkebezeichnungen eingefügt werden soll.
4. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um die Lautstärkebezeichnung einzufügen.

## Lautstärkenbezeichnung entfernen

Wählen Sie die Lautstärkebezeichnung aus und drücken die "Entf"-Taste.

## Eine verlaufende Lautstärkebezeichnung einfügen

1. Wählen Sie die Lautstärkebez.-Karte aus der Eingabepalette und danach eine Verlaufs-Bezeichnung.
2. Bewegen Sie den Cursor zu der Position Ihrer Partitur, an dem der Verlauf beginnen soll. Der Cursor verändert hierbei sein Aussehen zu einem Stift und eine gestrichelte Linie wird zur besseren Orientierung angezeigt.
3. Richten Sie die gestrichelte Linie auf den Punkt im Musik-Lineal aus, wo der Verlauf beginnen soll, dann klicken Sie mit der Maus. Dies ist die "Anker-Position" für die Lautstärkebezeichnung und steht somit für den Startpunkt einer verlaufenden Lautstärkebezeichnung.
4. Wenn Sie die Maus bewegen, verbleibt eine durchgehende Linie an der Startposition, während eine gestrichelte zweite Linie Ihrer Mausbewegung folgt.



Klicken Sie nochmals mit der Maus, um den Endpunkt der Lautstärkebezeichnung festzulegen.

Hinweis: Sie können nach dem ersten Klicken auch die Maustaste festhalten und sofort einen Bereich für die Lautstärkebezeichnung aufziehen.

## Lautstärkebez. bewegen

## Lautstärkebezeichnung bewegen

Manchmal möchten Sie vielleicht eine Lautstärkebezeichnung in Ihrer Position verändern. Obwohl Sie natürlich das gleiche Ergebnis durch das Hinzufügen einer neuen und das

Löschen der alten Lautstärkebezeichnung oder durch das Verändern der Startzeit erreichen können, ist es manchmal einfacher, die Bezeichnung zu verschieben. Die "Bewegen"-Operation verändert nur den Startpunkt der Lautstärkebezeichnung, nicht deren Dauer.

Stellen Sie zunächst sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus befindet.

## Lautstärkebezeichnung bewegen

1. Klicken Sie auf die zu verschiebende Lautstärkebezeichnung und halten die Maustaste gedrückt.
2. Beim Bewegen der Maus ändert sich wieder die Darstellung des Cursors, als ob Sie eine neue verlaufende Lautstärkebezeichnung einfügen wollten.
3. Richten Sie die gestrichelte Linie auf den Taktschlag aus, auf dem die Lautstärkebezeichnung nun beginnen soll.
4. Durch das Loslassen der Maustaste wird die Lautstärkebezeichnung auf die gewählte Position verschoben.

## Stichnoten

### Vorschlagsnoten hinzufügen / löschen

## Vorschlagsnoten hinzufügen / löschen

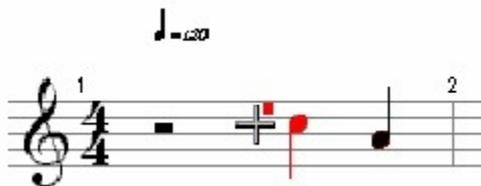
Vorschlagsnoten sind Verzierungen, die direkt vor Ihre Bezugsnote gesetzt werden. Sie werden als kleinere Noten angezeigt und werden normalerweise an Ihre Bezugsnote gebunden. Sie können auch mehrere Vorschlagsnoten hinzufügen, die dann wie "normale Noten" gebalkt werden.

Vorschlagsnoten werden immer an eine bereits eingegebene "normale Note" angefügt. Nach dem Hinzufügen können Sie die Position, das Aussehen und die Wiedergabe-Eigenschaften der Vorschlagsnoten bearbeiten.



### Vorschlagsnote hinzufügen

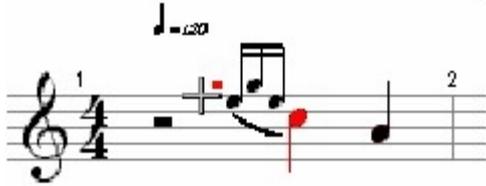
1. Wählen Sie die Noten-Karte aus der Eingabepalette und dort das Vorschlagsnoten-Symbol (zwischen der Punktierung und den Vorzeichen).
2. Bewegen Sie den Cursor auf die "normale" Note, der die Vorschlagsnote zugefügt werden soll. Die Note wird nach dem Auswählen hervor-gehoben und ein kleiner roter Punkt hilft Ihnen bei der Platzierung der Vorschlags-note.



3. Bewegen Sie den roten Punkt auf die Tonhöhe, auf welcher Sie die Vorschlagsnote platzieren wollen.
4. Klicken Sie auf die linke Maustaste, um die Vorschlagsnote auf der gewünschten Tonhöhe einzusetzen.

## Mehrere Vorschlagsnoten einfügen

Befolgen Sie die gleichen Schritte wie bei dem Hinzufügen einer einzelnen Vorschlagsnote. Sie können zusätzliche Vorschlagsnoten vor, hinter oder zwischen bereits eingegebene platzieren.



## Vorschlagsnoten entfernen

Wählen Sie die Vorschlagsnoten aus und drücken die "Entf"-Taste.  
Hinweis : Wenn Sie eine Note entfernen, an die Vorschlagsnoten angehängt sind, werden diese automatisch mit entfernt.

## Vorschlagsnoten bearbeiten

### Vorschlagsnoten bearbeiten

Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus befindet und wählen dann die Vorschlagsnoten aus, die Sie bearbeiten wollen.  
Sie können mehrere Vorschlagsnoten zusammen auswählen und diese gemeinsam bearbeiten.

### Vorschlagsnoten mit dem Eigenschaften-Dialog bearbeiten

1. Wählen Sie die Vorschlagsnoten aus, die Sie bearbeiten möchten und lassen sich den Eigenschaften-Dialog anzeigen.
2. Um das Aussehen der Vorschlagsnote in der Partitur zu verändern, wählen Sie die Aussehen-Karte im Eigenschaften-Dialog und bearbeiten dort die Eigenschaften.
3. Um den Klang der Vorschlagsnote zu bearbeiten, wählen Sie die Wiedergabe-Karte im Eigenschaften-Dialog und verändern dort die Eigenschaften.
4. Klicken Sie auf den Übernehmen-Knopf, wenn Sie fertig sind.

## Bilder

### Bilder einfügen / löschen

### Bilder einfügen / löschen

Wenn Sie ihre Musik aufgeschrieben haben, können Sie diese durch Bilder aufpeppen. Sie können Rahmen, Grafiken und Standard-Bilder irgendwo in ihre Partitur einfügen.

Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus befindet und klicken dann auf die Stelle Ihrer Partitur, an der Sie das Bild einfügen wollen.

**ACHTUNG: Je nach Ursprung des Bildes kann es beim Bildimport Probleme geben!**

### Drag & Drop

Aus vielen Programmen können Sie Bilder direkt in das Forte-Notenblatt an die gewünschte Stelle ziehen. Wählen Sie dazu in diesem Programm den gewünschten Bildausschnitt und ziehen ihn mit der Maus an die gewünschte Stelle auf Ihrem

Notenblatt.

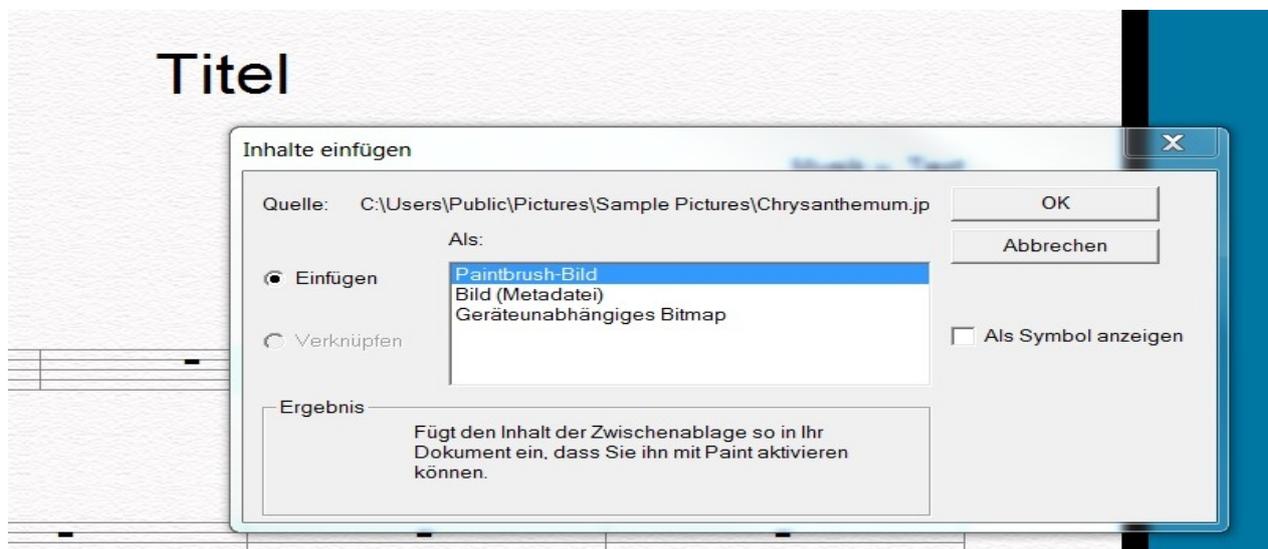
Mit einem Doppelklick auf das Bild öffnet sich das Ursprungsprogramm und Sie können es verändern.

## Ein Bild aus der Zwischenablage einfügen

am Beispiel von PaintBrush, das Sie als Zubehör auf Ihrem Rechner finden.



1. Wählen Sie das Bild oder den Bildausschnitt in Ihrem Grafikprogramm aus.
2. Kopieren Sie das Bild aus Ihrer Grafik-Anwendung in die Zwischenablage.
3. Klicken Sie nun an die Stelle auf dem Notenblatt, wo das Bild erscheinen soll.



4. Wählen Sie nun im Menü "Bearbeiten" "Inhalte einfügen" aus und das Bild erscheint an der gewünschten Stelle.



Auch hier öffnet sich durch einen Doppelklick in der Regel das Ursprungsprogramm.

### Ein Bild bewegen

Wenn das Bild ausgewählt ist, läßt es sich mit der Maus an jede beliebige Stelle des Notenblattes ziehen.

### Ein Bild entfernen

Um ein Bild zu entfernen, wählen Sie dieses mit der Maus aus und wählen Bearbeiten ► Löschen aus dem Menü  
-Oder-  
Wählen Sie das Bild aus und drücken die "Entf"-Taste.

### Bilder bearbeiten

## Bilder bearbeiten

Bilder, die Sie der Partitur zugefügt haben, können bei Bedarf noch bearbeitet werden. Das Programm nimmt nicht selbst die Bearbeitung vor, sondern die Server-Applikation wird hierzu aufgerufen, die es erstellt hat oder zur Bearbeitung des Formats im System eingestellt ist.

Dieses Programm wird durch einen Doppelklick auf das Bild geöffnet.

### Tonartbezeichnungen

#### Tonartbez. Hinzufügen / löschen

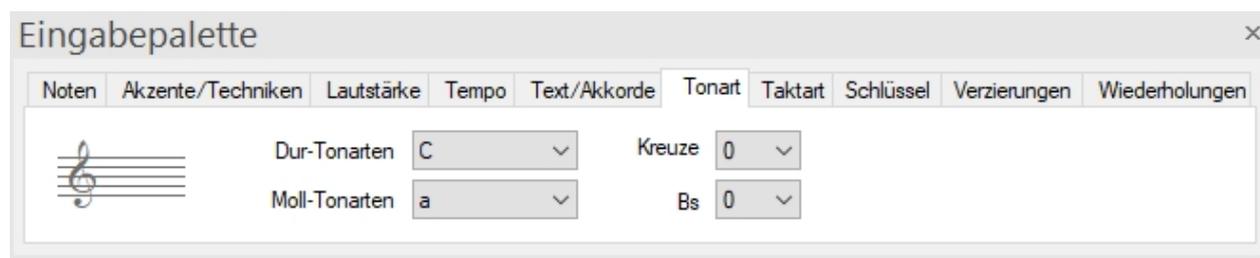
## Tonart-Bezeichnungen hinzufügen / löschen

Sie können fünfzehn unterschiedliche Tonart-Bezeichnungen aus der Eingabepalette auswählen und Ihrer Partitur hinzufügen. Die Tonart-Bezeichnung zeigt die Vorzeichen an (Kreuze und Bs), die normalerweise in dieser Tonart benutzt werden. So zeigt beispielsweise das Kreuz auf der F-Linie in G-Dur an, dass alle f-Noten in dieser Notenzeile als fis gespielt werden sollen.

Tonart-Bezeichnungen stehen üblicherweise am Taktanfang. In der Seitenansicht werden Sie immer ganz links an den Beginn der Notenzeilen gesetzt. Die Notations-Automatik platziert diese automatisch, ebenso wie zusätzliche "Erinnerungs-Bezeichnungen" bei Tonartwechseln oder Systemumbrüchen.

Tonart-Bezeichnungen hinzufügen ändert oder transponiert die Wiedergabe der Musik nicht. Noten werden hierdurch nur meist übersichtlicher, da weniger Vorzeichen per Hand gesetzt werden müssen.

Nachdem Hinzufügen einer Tonart-Bezeichnungen kann deren Aussehen, Position usw. bearbeitet werden.



## Tonart-Bezeichnungen hinzufügen

1. Wählen Sie den Reiter "Tonart" aus der Eingabepalette aus und wählen Sie die gewünschte Tonart.
2. Bewegen Sie den Cursor an die Position, an der die Tonart-Bezeichnung eingefügt werden soll. Der Cursor verändert sich in der Darstellung zu einem deutenden Finger und jeder Takt, über den Sie fahren, wird hervorgehoben.



3. Klicken Sie auf die Maustaste, um die Tonart-Bezeichnung zu Beginn des gewünschten Taktes einzufügen.

## Tonart-Bezeichnungen bewegen

Manchmal wollen Sie eine Tonart-Bezeichnung verschieben. Obwohl Sie dies auch über das Einfügen einer neuen und das Löschen der alten Tonart-Bezeichnung bzw. dem Ändern der Startzeit erreichen können, ist es manchmal einfacher, diese zu verschieben. Stellen Sie zunächst sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus befindet.

## Tonart-Bezeichnungen entfernen

Wählen Sie die Tonart-Bezeichnungen aus und drücken "Entf".  
Hinweis: Sie können die erste Tonart-Bezeichnung und diejenigen zu Beginn einer Notenzeile nicht löschen. Um dies zu tun, sehen Sie unter den Leadsheet-Optionen im Layout bearbeiten-Kapitel nach.

## Ein Symbol bewegen

1. Klicken Sie auf die Tonart-Bezeichnung und halten Sie die Maustaste gedrückt.
2. Beim Bewegen ändert sich der Cursor wieder in das Symbol, als ob Sie ein neues

Symbol einsetzen wollten.

3. Richten Sie die gestrichelte Linie auf den Punkt aus, auf den die Tonart-Bezeichnung verschoben werden soll.
4. Lassen Sie die Maustaste los, um die Tonart-Bezeichnung an diese Position zu verschieben.

## Tonartbezeichnungen bearbeiten

# Tonart-Bezeichnungen bearbeiten

Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus befindet und wählen dann die Tonart-Bezeichnung zum Bearbeiten.

Beachten Sie, dass eine Änderung der Tonart-Bezeichnung die Musik nicht transponiert oder verändert.

## Tonart-Bezeichnungen bearbeiten

1. Wählen Sie die Tonart-Bezeichnung, die Sie bearbeiten wollen und lassen Sie sich dann den Eigenschaften-Dialog anzeigen.
2. Um den Typ oder das Aussehen einer Tonart-Bezeichnung zu bearbeiten, wählen Sie die Aussehen-Karte im Eigenschaften-Dialog und bearbeiten die Eigenschaften dort.
3. Um allgemeine Eigenschaften wie Position oder die Farbe zu verändern, wählen Sie die Allgemein-Karte im Eigenschaften-Dialog und bearbeiten diese Eigenschaften dort.
4. Klicken Sie den Übernehmen-Knopf, wenn Sie mit den Veränderungen fertig sind.

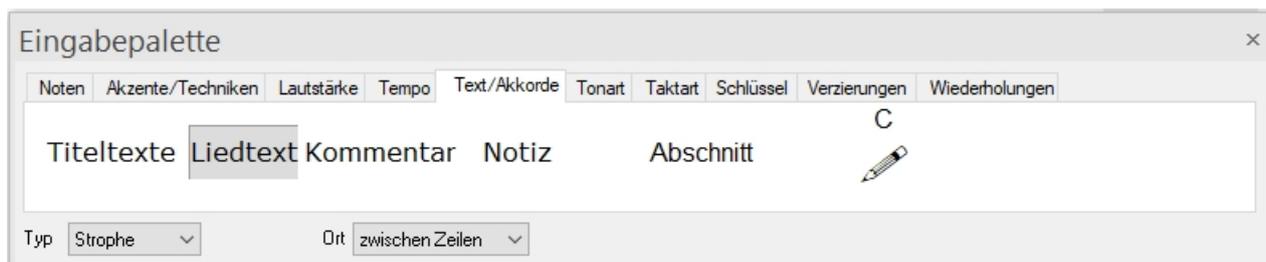
## Liedtext

### Liedtext hinzufügen / löschen

# Liedtext hinzufügen / löschen

Sie können in FORTE Premium bis zu 16 (Home 6, Basic 2) unterschiedliche Strophen Liedtext unter eine Notenzeile, über dieser oder als Blocktext am Ende des Dokumentes platzieren. Sie können auch eine beliebige Anzahl Chorus- (Refrain) Abschnitte einfügen. Das Programm positioniert den Text automatisch unter den Noten, verwaltet die Bindestriche in syllabischen Passagen und erweitert Phrasierungen über mehrere Noten. Obwohl Sie Liedtext zu jeder Art Notenzeile hinzufügen können, werden in einer Notenzeile vom Typ „Stimme“ automatisch alle Artikulationen, Lautstärkebezeichnungen und andere Symbole gemäß den standardisierten Regeln der vokalen Notation ausgerichtet.

Nachdem Liedtext eingefügt wurde, kann er bearbeitet werden.



## Liedtext hinzufügen

1. Wählen Sie den Reiter "Text/Akkorde" aus der Eingabepalette und wählen Sie den Knopf "Liedtext". Die Eingabepalette ändert ihre Größe, um die erweiterten Bedienmöglichkeiten einzublenden. Siehe auch Strophen hinzufügen und Refrains für eine Erklärung der zusätzlichen Kontroll-Möglichkeiten.
2. Bewegen Sie den Cursor über die Note, an der Ihr Liedtext starten soll. Der Cursor verändert sein Aussehen zu einem Standard-Textcursor, wie Sie ihn evtl. aus Ihrem Textverarbeitungs-Programm kennen, und eine rote Linie wird zur besseren Orientierung eingeblendet.

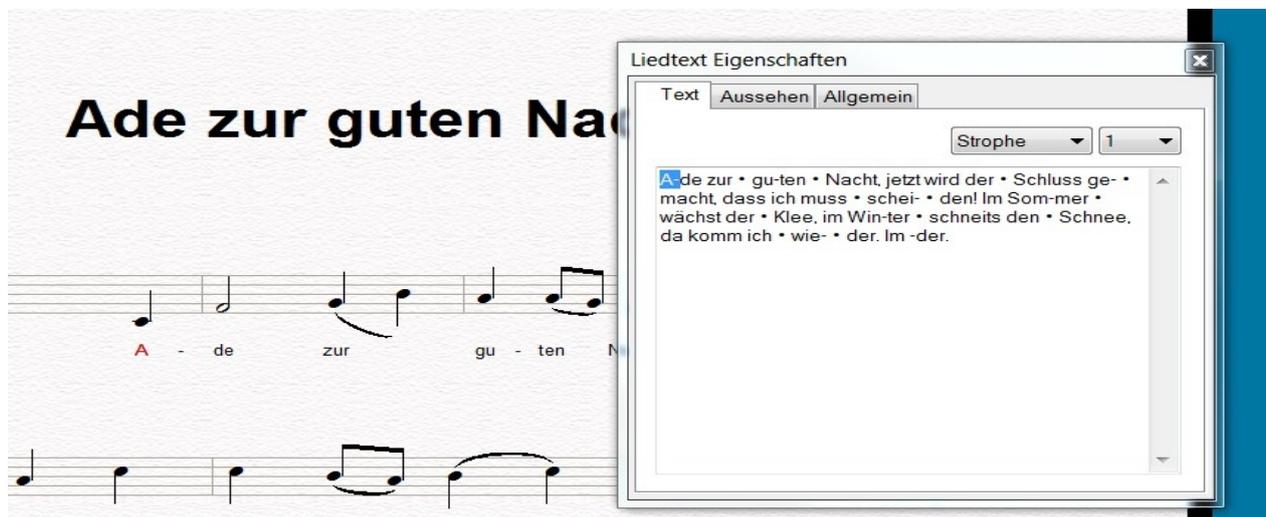


3. Klicken Sie mit der Maus entweder in die Notenzeile oder unter die Notenzeile, um einen Texteingabe-Kasten anzuzeigen, in den Sie dann Ihren Text eingeben können:



4. Drücken Sie die Leertaste oder die Tabulator-Taste, um den Eingabe-Kasten zur nächsten Note zu bewegen. Sie können über Shift-Taste+Tabulator-Taste auch eine Note zurückgehen.
5. Drücken Sie die Eingabe oder "Esc"-Taste auf Ihrer Tastatur, um die Eingabe zu beenden.

Einfacher geht dies, indem Sie den Text direkt in das Eigenschaftenfenster schreiben oder hineinkopieren. Dabei wird jede Note durch einen Punkt repräsentiert. Soll also eine Note nicht mit Text versehen werden, so lassen Sie den Punkt stehen.



## Bindestriche zwischen Silben hinzufügen

Silben sollten durch Bindestriche (bzw. Trennstriche) getrennt werden. Tippen Sie ein "-" (Minus), um einen Bindestrich einzufügen und den Texteingabe-Kasten eine Note weiter zu bewegen.



Sollten sich die Silben über mehrere Noten erstrecken, können Sie durch mehrmaliges Drücken der Taste "-" jeweils eine Note weiter wechseln.



## Textlängen-Striche hinzufügen

Einsilbige Worte, die über mehrere Noten gesungen werden oder Silben am Wortende, die dies ebenfalls tun, werden häufig mit so genannten Textlängen-Strichen versehen. Tippen Sie einen Unterstrich "\_", um der Silbe einen Textlängen-Strich hinzuzufügen und den Eingabe-Kasten eine Note weiter zu bewegen. Sie können auch mehrere Textlängen-Striche eingeben, die sich dann über mehrere Noten erstrecken.



## Liedtext entfernen

Um Liedtext zu entfernen, wählen Sie diesen einfach aus und wählen Bearbeiten ▶ Löschen aus dem Menü.

-Oder-

Wählen Sie den Text aus und drücken die "Entf"-Taste.

-Oder-

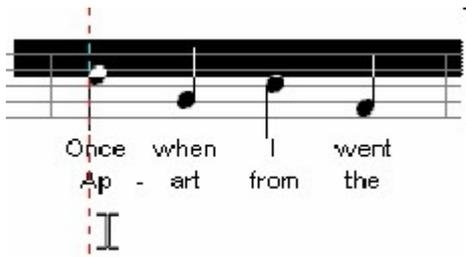
Bearbeiten Sie den Liedtext und fügen eine Leerstelle ein.

## Mehrere Strophen hinzufügen und entfernen

Häufig wird ein Liedabschnitt oder das gesamte Lied wiederholt, wobei bei jedem Durchgang ein anderer Text gesungen werden soll. Um Liedtexte als mehrere Strophen untereinander anzeigen zu lassen, wählen Sie Strophe als Typ.

### Mehrere Strophen hinzufügen

1. Wählen Sie aus der Musik-palette den Begriff Strophe aus dem Menü Liedtexte Typ und Unter den Notenzeilen oder Zwischen den Notenzeilen aus der Liedtext-Position Auswahl-Liste.
2. Unter der Notenzeile positioniert den Liedtext gemäß den Abstands- und Raumeinstellungen des Systems unter der Notenzeile.
3. Sollten Sie Liedtexte zu einem Klavier- oder Chorsystem hinzufügen, empfehlen wir die "Zwischen den Notenzeilen"-Option.
4. Sobald alle Noten einer Spur mit Liedtext versehen wurden, wird der Cursor per Leertaste oder Tabulator-Taste an den Beginn der nächsten Strophe gesetzt.
5. Sie können so alle möglichen 16 Strophen mit ihrer Tastatur eingeben.
6. Sie können aber auch den Liedtext-Cursor unter einen Bereich klicken, indem sich bereits eine Strophe befindet, um eine weitere hinzuzufügen.



7. Sollte der Liedtext zu hoch oder zu tief unter den Noten stehen und wurde er über die Unter der Notenzeile- oder Über der Notenzeile-Einstellung eingegeben, können Sie dies im System ändern unter „Symbol-Abstände bearbeiten“ oder Sie bearbeiten alternativ das gesamte Layout.

## Einen Liedtext über, einen unter einer Notenzeile einfügen

Einige Vokalstücke verfügen über zwei unabhängige Liedtext-Zeilen, die unterschiedliche Texte beinhalten. Der Text für die obere Stimme sollte über der Notenzeile, der für die untere entsprechend unterhalb der Notenzeile platziert werden.

Dies wird von der oberen Stimme gesungen.



Dies wird von der unteren Stimme gesungen.

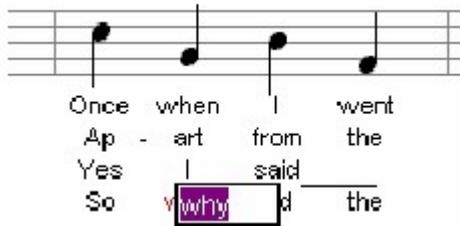
1. Für die obere Zeile wählen Sie die Eingabepalette wählen dort Strophe aus der Liedtext-Typ Ausklapp-Liste und wählen Über der Notenzeile aus der Liedtext-Position Ausklapp-Liste.
2. Geben Sie den Liedtext in der Notenzeile ein.
3. Um die untere Zeile einzugeben, wählen Sie die Eingabepalette wählen dort Strophe aus der Liedtext-Typ Ausklapp-Liste und wählen dann Unter der Notenzeile aus der Liedtext-Position Ausklapp-Liste.
4. Geben Sie den Text ein.
5. Sollten der Liedtext zu hoch oder zu tief unter den Noten stehen und wurde er über die Unter der Notenzeile oder Über der Notenzeile Einstellung eingegeben, können Sie dies im System ändern unter Symbol Abstände bearbeiten oder Sie bearbeiten alternativ das gesamte Layout.

## Liedtexte entfernen

1. Das Auswählen und löschen der Liedtexte einer Strophe mit der Strophen-Nummer entfernt die gesamte Strophe. Nachfolgende Strophen rücken nach. Um eine Strophe zu verändern, ohne dass die folgenden Strophen nachgezogen werden, löschen Sie einfach nicht die Strophen-Nummer.

Eine bestimmte Strophe bearbeiten

2. Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Einfüge-Modus befindet und wählen dann den Liedtext-Knopf aus der Eingabepalette (als ob Sie neuen Liedtext eingeben wollten). Wählen Sie Strophe aus der Liedtext-Typ Ausklapp-Liste.
3. Bewegen Sie den Liedtext-Cursor zu einem Wort, das Sie in der Strophe bearbeiten wollen, klicken die Maustaste und lassen wieder los. Ein Textrahmen mit der selektierten alten Strophe sollte angezeigt werden.



4. Tippen Sie den neuen Text ein, der den angezeigten ersetzen soll und drücken Sie anschließend die Eingabe-Taste. Drücken Sie die Leertaste, um zum nächsten Liedtext weiter zu gehen (wie üblich).

### Strophen-Nummern hinzufügen / löschen

## Strophen-Nummern hinzufügen / löschen

Strophen-Nummern werden automatisch beim Eingeben neuer Strophen erzeugt. Es kann jedoch vonnöten sein, diese manchmal zu bearbeiten oder zu löschen.

### Strophen-Nummer hinzufügen

1. Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus befindet und wählen dann die erste Silbe, an der die Nummer eingefügt werden soll.
2. Klicken Sie auf die rechte Maustaste, um das Kontext-Menü zu öffnen.
3. Wählen Sie den Eintrag Strophen-Nummern einfügen aus dem Kontext-Menü, um den Befehl auszuführen.

### Strophen-Nummern entfernen

1. Stellen Sie sicher, dass die Software sich im Auswahl-Modus befindet, wählen dann die Strophen-Nummer aus und drücken die "Entf"-Taste.  
Eine bestimmte Strophen-Nummer hinzufügen  
Strophen-Nummern können über die Liedtext-Eigenschaften bearbeitet werden.

### Chorus / Refrain hinzufügen

## Chorus / Refrain hinzufügen

In vokaler Musik, die in sich wiederholt wird, gibt es neben den sich ändernden Strophen-Teilen einen immer wiederkehrenden so genannten Chorus- oder Refrain-Teil. Um in einem mehrstrophigen Lied einen Refrain eingeben zu können, muss der Texttyp auf Refrain eingestellt werden.

### Einen Refrain hinzufügen

1. Wählen Sie aus der Eingabepalette den Begriff Refrain aus der Liedtext-Typ Ausklapp-Liste und entweder Unter der Notenzeile oder Zwischen den Notenzeilen aus der Liedtext-Position Ausklapp-Liste.
2. Unter der Notenzeile platziert den Text gemäß den Abstände-Einstellungen des Systems Zwischen den Notenzeilen zentriert den Liedtext zwischen der Notenzeile, in der er sich befindet und derjenigen, die sich direkt darunter anschließt. Wenn Sie einem

Klaviersystem oder vierstimmigen Arrangement Liedtext zufügen, empfehlen wir die "Zwischen den Notenzeilen"-Einstellungen.

3. Fügen Sie den Liedtext gemäß dem „Liedtexte hinzufügen und entfernen“ Kapitel hinzu.

Einen zweizeiligen Refrain eingeben

Einige Vokal-Arrangements beinhalten mehrzeilige Chorus- bzw. Refrain-Teile.

Normalerweise wird eine Zeile von den oberen beiden Stimmen, die andere von den unteren Stimmen gesungen, wobei diese nicht denselben Text singen müssen (z. B. call and response). Es kann sich hierbei auch um einen alternativen Refrain-Teil handeln.



Dies wird von der oberen Stimme gesungen.

Dies wird von der unteren Stimme gesungen.



1. Um die obere Zeile aus der Eingabepalette einzugeben, wählen Sie Refrain aus der Liedtext-Typ Ausklapp-Liste und wählen dann Unter der Notenzeile aus der Liedtext-Position Ausklapp-Liste.

2. Geben Sie den Text der oberen Zeile ein.

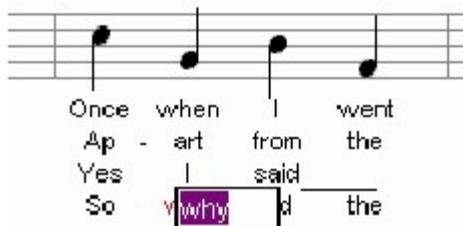
3. Um die untere Textzeile über die Eingabepalette einzugeben, wählen Sie Refrain aus der Liedtext-Typ Ausklapp-Liste und Über der Notenzeile aus der Liedtext-Position Ausklapp-Liste.

4. Geben Sie den Text der unteren Zeile ein.

## Einen Refrain bearbeiten

1. Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Einfüge-Modus befindet, dann wählen Sie den Liedtexte-Knopf in der Eingabepalette (als wollten Sie neuen Liedtext eingeben). Wählen Sie Refrain aus der Liedtext-Typ Ausklapp-Liste.

2. Bewegen Sie den Liedtext-Cursor über ein Wort, das Sie bearbeiten wollen, dann klicken Sie auf die Maustaste und lassen diese wieder los. Ein Text-Kasten mit dem ausgewählten alten Text sollte nun angezeigt werden.



3. Tippen Sie einen neuen Liedtext für den Refrain ein und drücken danach die Eingabe-Taste. Drücken Sie die Leertaste, um zum nächsten Liedtext zu wechseln (wie üblich).

## Liedtexte bearbeiten

### Liedtexte bearbeiten

Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus befindet und wählen dann den Liedtext aus, den Sie bearbeiten möchten.

Sie können mehrere Texte auswählen und deren Eigenschaften gemeinsam bearbeiten. Hinweis: Wenn Sie feststellen, dass Sie alle Liedtexte niedriger oder höher positionieren müssen, damit diese nicht mit den Noten kollidieren, sollten Sie die „Symbol-Abstände unterhalb“-Einstellungen des Systems verändern und nicht alle Texte von Hand

verschieben.

## Liedtexte mit dem Editor bearbeiten

1. Wählen Sie die Liedtexte, die Sie bearbeiten wollen aus und lassen sich den Eigenschaften-Dialog anzeigen.
2. Um das Aussehen der Liedtexte in der Partitur zu verändern, klicken Sie auf die Aussehen-Karte im Eigenschaften-Dialog und bearbeiten Sie dort die Eigenschaften.
3. Um allgemeine Eigenschaften des Liedtextes (Position, Farbe, Sichtbarkeit usw.) zu bearbeiten, klicken Sie auf die Allgemein-Karte im Eigenschaften-Dialog und bearbeiten dort diese Eigenschaften.
4. Klicken Sie auf den Übernehmen-Knopf, um die Veränderungen zu übernehmen.

## Liedtexte mit dem Kontext-Menü bearbeiten

### Liedtexte mit dem Kontext-Menü bearbeiten

Wenn ein Liedtext ausgewählt ist, können Sie über einen Klick auf die rechte Maustaste ein Kontext-Menü öffnen, das die wichtigsten Befehle zur Bearbeitung beinhaltet. Für einfache und schnelle Bearbeitungen kann der Gebrauch des Kontext-Menüs schneller sein als der Weg über den Eigenschaften-Dialog.

#### Das Kontext-Menü benutzen

1. Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus befindet und wählen dann die Liedtexte aus, die Sie bearbeiten wollen.
2. Klicken Sie auf die rechte Maustaste, um das Kontext-Menü zu öffnen.
3. Wählen Sie einen Befehl aus dem Menü, um diesen auf die Auswahl anzuwenden.



#### Liedtext-Format

Wählen Sie Fett, Kursiv oder Unterstreichen aus dem Liedtext-Kontext-Menü, um schnell die Formatierung des Texts zu verändern.

#### Liedtext-Strophen-Nummer

Zeigt eine Strophen-Nummer links zu Beginn der Strophe an.

#### Liedtext-Ausrichtung

Wählen Sie Links, Mitte oder Rechts um den Liedtext auszurichten.

#### Blocksatz-Liedtext hinzufügen

### Blocksatz-Liedtext hinzufügen

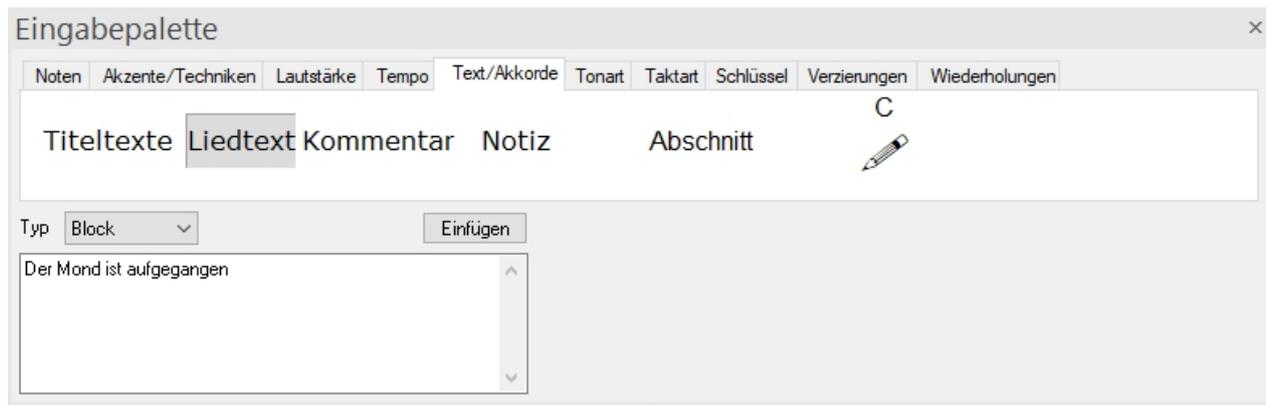
Blocksatz-Liedtext wird normalerweise verwendet, wenn der Umfang des Liedtextes bzw. der Zeilen einer Platzierung unterhalb der Noten im Wege steht.

In Fällen, wo viel Liedtext platziert werden soll, werden häufig die ersten Strophen unter den Noten, die restlichen am Ende der Partitur in einem Blocksatz-Kasten platziert.

## Blocksatz-Liedtext hinzufügen

1. Wählen Sie die Text/Grafik-Karte in der Eingabepalette und drücken anschließend den Knopf "Liedtext". Die Größe der Eingabepalette ändert sich, damit die zusätzlichen Optionen eingeblendet werden können.
2. Setzen Sie in dem Blocktext-Kästchen einen Haken, um ein großes Texteingabefeld zu öffnen.
3. Geben Sie den Text für die Strophe genauso ein, wie sie später in der Partitur angezeigt werden soll.
4. Klicken Sie den Einfügen-Knopf in der Eingabepalette, um den Text am Ende der Partitur einzufügen.

Hinweis: = Neue Blocksatz-Liedtexte werden immer nach bereits existierenden eingefügt.



## Blocksatz-Liedtexte löschen

Um Blocksatz-Liedtext zu entfernen, wählen Sie diesen aus und wählen Bearbeiten / Löschen aus dem Menü.

-Oder-

Wählen Sie den Kasten aus und drücken "Entf".

## Textblöcke bearbeiten

### Textblöcke bearbeiten

Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus befindet und wählen dann den Liedtext zu Bearbeitung aus.

Ein Klick lässt Sie definieren, wie viele Blocks pro Zeile angezeigt werden sollen.

### Einen Blocksatz-Liedtext bearbeiten

1. Wählen Sie den Blocksatz-Liedtext, den Sie bearbeiten wollen, aus und lassen sich den Eigenschaften-Dialog anzeigen.
2. Um das Aussehen des Textes in Bezug auf Ausrichtung, Blocks pro Linie oder Schriftstil zu verändern, wählen Sie die Aussehen.-Karte im Eigenschaften-Dialog und bearbeiten Sie diese Eigenschaften dort.
3. Um allgemeine Eigenschaften wie Position, Farbe oder Sichtbarkeit zu bearbeiten, wählen Sie die Allgemein-Karte im Eigenschaften-Dialog und bearbeiten die Einstellungen dort.
4. Klicken Sie auf den Übernehmen-Knopf, sobald Sie die Veränderungen vorgenommen haben.

## Taktarten

## Taktart hinzufügen oder entfernen

# Taktart hinzufügen oder entfernen

Taktart-Angaben definieren, wie viele Schläge sich in einem Takt befinden dürfen (die obere Zahl) und den Notenwert dieser Schläge (die untere Zahl). Beispiel: 4/4 bedeutet, dass dieser Takt aus 4 Viertelnoten (oder einem entsprechenden Gegenwert) bestehen muss. Wenn Sie Taktart-Angaben hinzufügen oder entfernen, werden hierdurch alle Takte aller Notenzeilen beeinflusst.

Taktart-Angaben werden üblicherweise zu Beginn einer Notenzeile eingesetzt. In der Seitenansicht werden Sie also ganz links zu Beginn der einzelnen Notenzeilen eingefügt. Die Notations-Automatik verwaltet die korrekte Anzeige der Taktart-Angaben und der "Erinnerungs-Taktart-Angaben", die vor Taktart-Wechseln oder Systemumbrüchen eingefügt werden.

Nachdem eine Taktart-Angaben eingefügt wurde, können Sie deren Position und Aussehen bearbeiten.



## Taktart-Angaben hinzufügen

1. Wählen Sie Reiter "Taktart" aus der Eingabepalette aus und wählen Sie eine gewünschte Taktart.
2. Bewegen Sie Ihre Maus zu dem Takt, in den die Taktart-Angabe eingefügt werden soll. Der Cursor verändert sich hierbei zu einem zeigenden Finger und der aktuell ausgewählte Takt wird hervorgehoben.



3. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um die Taktart-Angaben zu Beginn des gewählten Taktes einzusetzen. Sollte sich bereits eine Taktart-Angaben in diesem Takt befinden, wird diese zu der von Ihnen gewählten verändert.

## Taktart-Angaben entfernen

Wählen Sie die Taktart-Angabe und drücken die "Entf"-Taste. Hinweis: Sie können die erste Taktart-Angabe nicht löschen, nur bearbeiten.

## Taktart bearbeiten

# Taktart bearbeiten

Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus befindet und wählen danach die Taktart-Angaben aus, die Sie bearbeiten wollen. Sie können mehrere Taktart-Angaben auswählen und deren

Eigenschaften gemeinsam bearbeiten.

## Taktart-Angabe bearbeiten

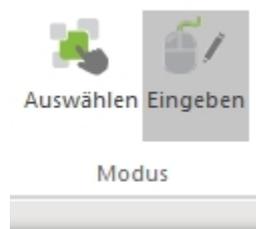
1. Wählen Sie die Taktart-Angaben, die Sie bearbeiten und lassen sich den Eigenschaften-Dialog anzeigen.
2. Um den Typ der Taktart-Angabe oder die Position zu verändern, klicken Sie auf die Aussehen-Karte im Eigenschaften-Dialog und ändern dort die Eigenschaften.
3. Um allgemeine Eigenschaften wie die Position, Farbe oder Sichtbarkeit zu bearbeiten, klicken Sie auf die Allgemein-Karte im Eigenschaften-Dialog und verändern diese dort.
4. Klicken Sie auf den Übernehmen-Knopf, um Ihre Veränderungen zu übernehmen.

## Noten

### Noten mit der Maus hinzufügen

## Noten mit der Maus hinzufügen

Um Noten mit der Maus einzugeben, klicken Sie auf das Mauseingabe-Symbol welches sich im Hauptreiter "Start" in der Gruppe "Modus" befindet:

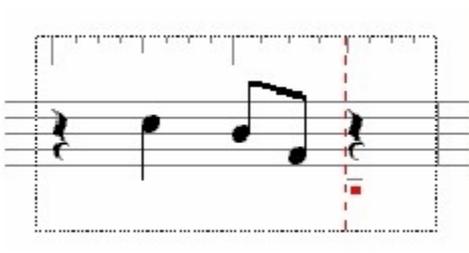


## Noten hinzufügen

1. Wählen Sie den Reiter "Noten" aus der Eingabepalette aus und wählen Sie einen Notenwert.



2. Wählen Sie die gewünschte Stimme aus der Stimme-Ausklapp-Liste in der Notations-Zeile falls Sie vorhaben, mehr als zwei Stimmen in einer Notenzeile zu notieren.
3. Bewegen Sie den Cursor zu dem Takt, in dem die Note eingesetzt werden soll. Sie bekommen folgende Hilfe durch die Darstellung des Noten-Cursor:



1. Das Musik-Lineal wird um den Takt gezeichnet, damit Sie die Taktschwerpunkte und Nebenzählzeiten gut unterscheiden können.
2. Die gestrichelte rote Linie zeigt die genaue Position der neuen Note im Musik-Lineal an.
3. Der kleine hervorgehobene Punkt zeigt Ihnen die Tonhöhe der Note.
4. Richten Sie die gestrichelte Linie auf den Taktschlag im Musik-Lineal aus, auf dem die Note platziert werden soll, dann nutzen Sie den kleinen Punkt, um die gewünschte Tonhöhe exakt einzugeben.
5. Klicken Sie die linke Maustaste, um die Note einzugeben.

## Noten entfernen

Wählen Sie die Note aus und drücken dann die "Entf"-Taste.

## Noten mit dem Keyboard einspielen

# Noten mit dem Keyboard einspielen

## Aufnahme starten

1. Stellen Sie sicher, die Schritte zum Vorbereiten der Aufnahme gelesen zu haben.
2. Klicken Sie den roten Aufnahme-Knopf im Hauptreiter "Aufnahme".

-Oder-

Falls Einzähl-Takte aktiviert sind, zählt die Uhr zunächst diese Vorzählzeit. In dieser Zeit wird nicht aufgenommen.

Wenn das Metronom eingeschaltet ist, hören Sie auf jedem Taktschlag einen Sound.

3. Spielen Sie den Abschnitt auf dem MIDI-Instrument. Bereits während der Aufnahme erscheinen die Noten in der Partitur.

## Aufnahme anhalten

Klicken Sie den Stop-Knopf in der Multifunktionsleiste unter dem Hauptreiter "Aufnahme".

## Aufnahme pausieren

1. Klicken Sie den Pause-Knopf auf der Wiedergabe-Werkzeugleiste
2. Klicken Sie den Pause-Knopf nochmals, um die Aufnahme fortzusetzen.

## Noten bearbeiten

# Noten bearbeiten

Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus (STRG+1) befindet und

wählen dann die Noten zur Bearbeitung aus.  
Sie können auch mehrere Noten auswählen und deren Eigenschaften gemeinsam bearbeiten.

## Noten bearbeiten

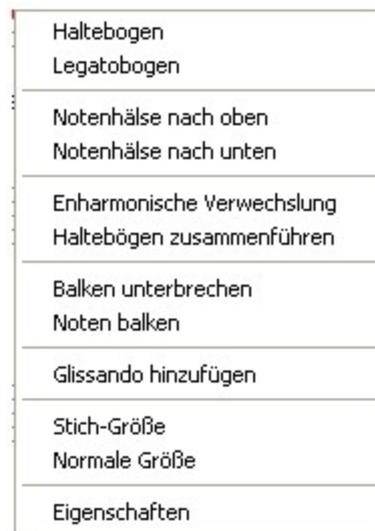
1. Wählen Sie die Noten aus, die Sie bearbeiten wollen und lassen sich dann den Eigenschaften-Dialog anzeigen.
2. Wenn Sie das Aussehen der Noten verändern wollen, klicken Sie auf den Reiter **Aussehen** im Eigenschaften-Dialog und bearbeiten dort die Eigenschaften.
3. Wenn Sie das Verhalten während der Wiedergabe bearbeiten wollen, klicken Sie auf die Karte im Eigenschaften-Dialog und bearbeiten dort die Einstellungen.
4. Klicken Sie auf den **Übernehmen-Knopf**, wenn Sie Ihre Bearbeitung abgeschlossen haben.

## Noten mit dem Kontext-Menü bearbeiten

Wenn Sie eine Note angeklickt haben, können Sie über einen Klick auf die rechte Maustaste ein Kontext-Menü öffnen. Das Menü beinhaltet Befehle zur Veränderung der wichtigsten Eigenschaften der Note. Für einfache Bearbeitungen ist dies dem Weg über den Eigenschaften-Dialog vorzuziehen.

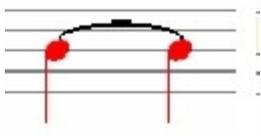
Das Kontext-Menü benutzen:

1. Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus, befindet und wählen dann die Noten aus, die Sie bearbeiten wollen.
2. Klicken Sie auf die rechte Maustaste, um sich das Kontext-Menü anzeigen zu lassen.
3. Wählen Sie einen Befehl aus dem Menü, um diesen auf die Noten anzuwenden.



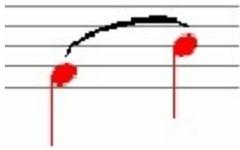
## Noten verbinden (Haltebogen)

Wenn die beiden ausgewählten Noten auf derselben Tonhöhe notiert sind und sie benachbart sind, werden Sie hierdurch gebunden.



## Noten phrasieren (Legatobogen)

Wenn die Noten benachbart sind, werden sie hierdurch mit einem Legatobogen versehen.



## Notenhals-Richtung

Ändern Sie die Notenhals-Richtung, indem Sie entweder **Notenhals nach oben** oder **Notenhals nach unten** auswählen.



## Enharmonische Verwechslung

Enharmonische Verwechslungen bezeichnen Noten, die gleich klingen, deren Namen sich jedoch unterscheiden. Ein fis hat beispielsweise dieselbe Tonhöhe wie ein ges. Einige musikalische Passagen werden durch die Benutzung enharmonischer Verwechslungen leichter lesbar für die Spieler. So kann es beispielsweise nach dem Laden einer MIDI-Datei zu einer automatischen Notation dieser übermäßigen Sekunde kommen. Sie können sich entscheiden, ob Sie das dis zu seinem enharmonischen Äquivalent ändern wollen, damit eine lesbarere kleine Terz daraus wird:



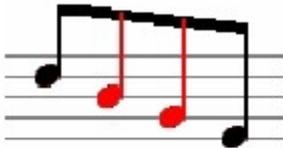
## Haltebögen zusammenführen

Dieser Befehl führt mehrere gebundene Noten zu einer einzigen Note desselben Wertes zusammen. Beispielsweise würden drei gebundene Achtelnoten zu einer punktierten Viertelnote:

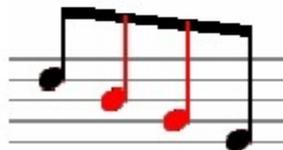


## Balkung

Benutzen Sie den **Balken unterbrechen-Befehl**, um die Balken zwischen den Noten zu unterbrechen:



Benutzen Sie den **Noten balken** Befehl, um die benachbarten Noten mit einem Balken zu versehen :



Oft ist es einfacher die gewünschte Balkung zu erhalten, indem man die Taktart-Angabe neu definiert.

## Glissando hinzufügen

Dieser Befehl versieht zwei benachbarte Noten mit einem **Glissando**.



## Noten bewegen

Manchmal wollen Sie bereits eingegebene Noten auf eine andere Position verschieben. Diese Technik ist besonders hilfreich, wenn Sie eine große Anzahl von Noten bewegen wollen und dabei die Tonhöhen und die relative Position zueinander beibehalten wollen. Stellen Sie zunächst sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus (STRG+1) befindet.

1. Wählen Sie die Noten aus, die bewegt werden sollen.
2. Klicken Sie mit der Maus auf eine der Noten und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Klicken Sie mit der Maus auf eine der Noten und halten Sie die Maustaste gedrückt.
4. Richten Sie die gestrichelte Linie auf den Taktschlag aus, auf den die Noten verschoben werden sollen und nutzen Sie den Punkt, um die Platzierung auf der richtigen Tonhöhe zu gewährleisten.

Beim Bewegen einer Gruppe von Noten dient die erste Note als "Führungsnote", alle folgenden werden hieran ausgerichtet.

5. Lassen Sie die Maustaste wieder los, um die Noten an dieser Position einzugeben.  
**Hinweis:** Wenn Sie beim Loslassen der Maustaste die "Strg"-Taste drücken, wird eine Kopie der Noten eingefügt und die originalen Noten bleiben an ihrer Position erhalten.

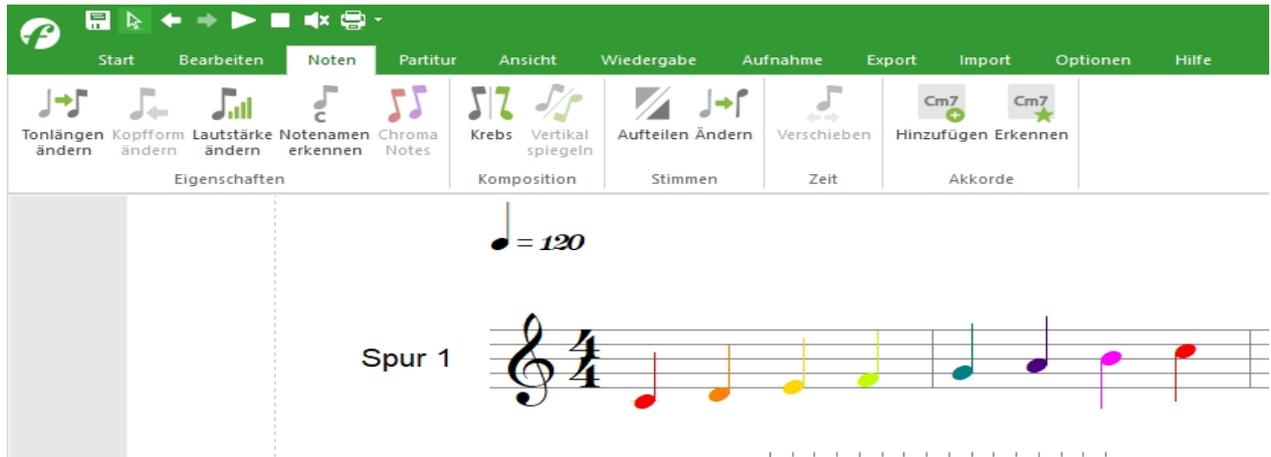
### Noten für Boomwhacker-Notation einfärben

### Noten für Boomwhacker-Notation einfärben

Um Noten nach ihrer Tonhöhe einzufärben, markieren Sie die entsprechenden Noten oder die komplette Partitur mit der Tastenkombination "STRG+A".

The screenshot displays the FORTE 12 software interface. The top menu bar includes 'Start', 'Bearbeiten', 'Noten', 'Partitur', 'Ansicht', 'Wiedergabe', 'Aufnahme', 'Export', 'Import', 'Optionen', and 'Hilfe'. The 'Noten' menu is open, showing options like 'Tonlängen ändern', 'Kopfform ändern', 'Lautstärke ändern', 'Notenamen erkennen', 'Chroma Notes', 'Krebs', 'Vertikal spiegeln', 'Aufteilen', 'Ändern', 'Verschieben', 'Hinzufügen', and 'Erkennen'. A red box highlights the 'Chroma Notes' option, with a red arrow pointing to it. Below the menu, a musical staff labeled 'Spur 1' is shown with a treble clef and a 4/4 time signature. The tempo is set to 120. A red box highlights a sequence of seven red notes on the staff. Below the staff, a dialog box titled 'Note Eigenschaften' is open, with the 'Allgemein' tab selected. The 'Chroma Notes' option is selected in the dropdown menu. The 'Übernehmen' button is highlighted with a mouse cursor.

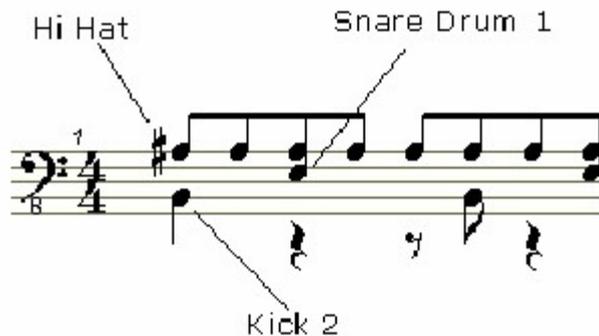
Dann klicken Sie im Haupttreiber "Noten" auf Chromanotes und im Eigenschaften-Fenster auf "Übernehmen".



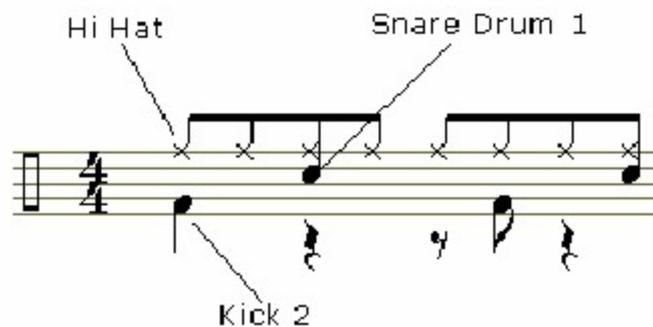
## Schlagzeug-Notenzeile

# Schlagzeug-Notenzeile

Die meisten MIDI-Geräte reservieren einen gesonderten Kanal, auf dem die Perkussions- und Schlagzeugklänge angesprochen werden (Snares, Bass Drum, Toms, Becken, ect). Hier wird jedes perkussive Instrument einer Tonhöhe zugeordnet. Beispielsweise läge in einem GM-kompatiblen Klangerzeuger eine Bass Drum 2 auf dem h zwei Oktaven unterhalb des Schlüssel-C, eine Snare 1 auf dem d der gleichen Oktavlage, wobei die Töne auf Kanal 10 gesendet werden müssen. So sähe eine Schlagzeug-Notation in einer Standard-Notenzeile aus:



Falls Sie jedoch undefinierte Instrumental-Klänge notieren wollen, sollten Sie dies generell in einer Schlagzeug-Notationszeile tun. Nur diese lässt Sie die Klänge zuordnen unabhängig von ihrer sonstigen Belegung. Unten sehen Sie dasselbe Schlagzeug-Beispiel, diesmal in einer Schlagzeug-Notenzeile:



Noten aus der Musik-Palette in eine Schlagzeug-Zeile einfügen

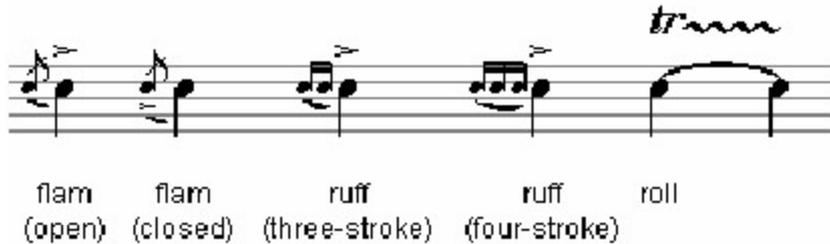
Wenn Sie mit der Maus Noten in eine Schlagzeug-Notenzeile einfügen, wird das ausgegebene Perkussionsinstrument durch zwei Dinge festgelegt: durch die Platzierung und den Notenkopf-Typ. Es kann hilfreich sein, die Anzeige der Status-Zeile auf Schlagzeug-Namen anstelle von Notennamen umzustellen, um die Eingabe

übersichtlicher zu gestalten. Sie können dies über die Inspektion der Wiedergabe-Parameter der Note und dem Klick mit der rechten Maustaste auf die Tonhöhen-Kontrolle tun. Nachfolgend einige übliche Notenkopf-Typen/ Noten-Positions-Verbindungen mit ihren Standard-Instrument-Zuordnungen:



Flams, Ruffs, and Rolls hinzufügen

Viele der speziellen Notations-Elemente können durch die Kombination der vorhandenen Perkussions- und Artikulationselemente erzeugt werden.



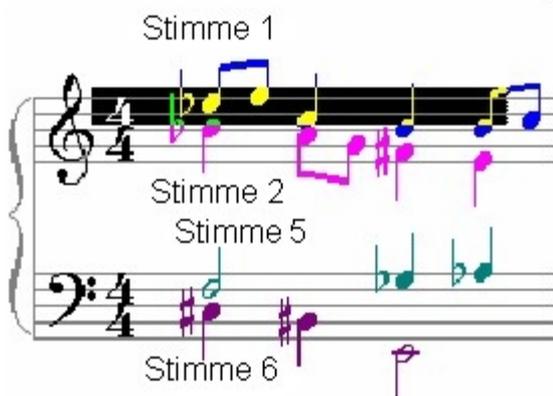
## Klaviersystem

### Klaviersystem

Das Klaviersystem ist eine spezielle Notenzeile, die der Notation von und für Klavierstimmen dient. Die Notenzeile beinhaltet zwei Notenzeilen: die obere Notenzeile repräsentiert die rechte Hand, die untere die linke Hand des Spielers. Wenn Sie dem System Noten mit der Maus hinzufügen, werden alle Noten über dem "Schlüssel-C" in der oberen Zeile, die darunter entsprechend in der unteren Zeile hinzugefügt. Damit Noten der oberen Notenzeile auch in die untere (und umgekehrt) platziert werden können, ist eine Zuweisung in Stimmen notwendig.



Wenn Sie eine Stimme aus der Notations-Zeile auswählen, werden die Stimmen 1-4 in das obere System, die Stimmen 5-8 dem unteren System zugeordnet. Ein übliches Szenario ist, dass sich in beiden Systemen zwei unabhängige Stimmen befinden. Um dies zu realisieren, nutzen Sie die Stimmen 1 und 2 für das obere, die Stimmen 5 und 6 für die untere Notenzeile.



Falls nur Teile eines Taktes unabhängige Stimmen beinhalten, können Sie die Verstecken-Option benutzen oder überflüssige Pausen manuell löschen.

## Verzierungen

### Verzierungen

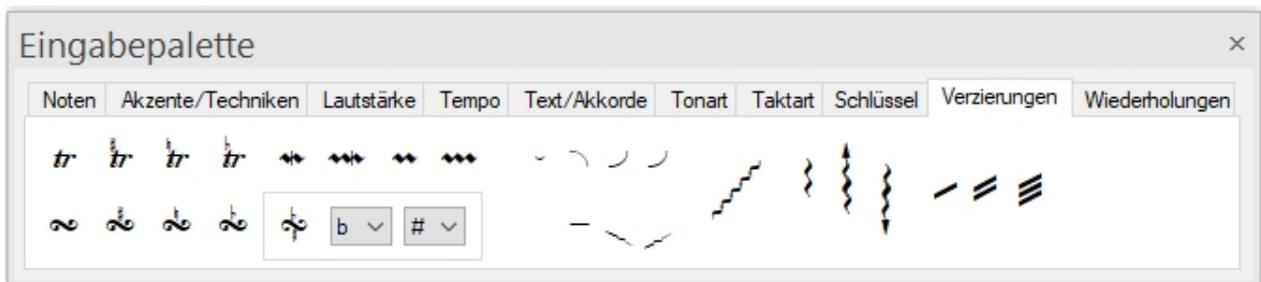
## Verzierungen

Wenn ein Symbol ausgewählt ist, kann über den Klick auf die rechte Maustaste ein Kontext-Menü geöffnet werden, das Befehle zur Bearbeitung beinhaltet. Für einfache Bearbeitungen kann dies schneller sein als der Weg über den Eigenschaften-Dialog und ist somit vorzuziehen.

### Das Kontext-Menü benutzen

1. Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus (STRG+1) befindet und wählen dann das Symbol zur Bearbeitung aus.
2. Klicken Sie auf die rechte Maustaste, um das Kontext-Menü anzuzeigen.
3. Wählen Sie einen Befehl aus dem Kontext-Menü, um diesen auf Auswahl anzuwenden.

Alternativ finden Sie die Verzierungen auch in der Eingabepalette:

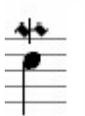


## Einzelnoten-Verzierungen

Triller



Mordent



Turn



Bend



Fall



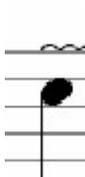
Doit



Slide



Shake



Spill



Rip



Glissando

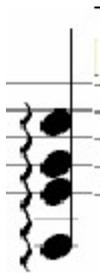
Glissando  
(Wellenlinie)



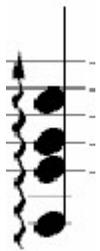
Glissando  
(Gerade Linie)



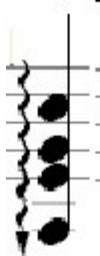
Arpeggio  
Arpeggio



Arpeggio  
aufwärts



Arpeggio  
abwärts



## Verzierungen hinzufügen / löschen

### Verzierungen hinzufügen / löschen

Verzierungen sind Symbole zur Ausschmückung von Noten. Es gibt unterschiedlichste Symbole, die den Spielern anzeigen, ob Sie einen Triller oder einen Praller spielen oder die Noten auf andere Weisen variieren sollen.

Es existieren drei wesentliche Gruppen innerhalb der Verzierungen. Alle Verzierungen der jeweiligen Gruppe werden in derselben Weise zur Musik hinzugefügt:

- Einzelnoten-Verzierung
- Glissando
- Arpeggio

Sobald Sie eine Verzierung hinzugefügt haben, können Sie das Aussehen und die Eigenschaften bearbeiten.

### Einer Note eine Verzierung hinzufügen

1. Wählen Sie die Verzierung-Karte aus der Eingabepalette, dann wählen Sie eine

der Einzelnoten-Verzierungen, wie einen Triller.

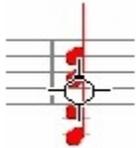
2. Bewegen Sie den Cursor zu der Note, der diese Verzierung zugefügt werden soll. Der Cursor verändert sich in ein Fadenkreuz und die ausgewählte Note wird hervorgehoben.



3. Klicken Sie auf die linke Maustaste, um der Note die Verzierung hinzuzufügen.

## Ein Arpeggio hinzufügen

1. Wählen Sie die Verzierung-Karte in der Eingabepalette und dort eines der Arpeggio-Zeichen.
2. Bewegen Sie den Cursor zu einem Akkord, dem das Arpeggio-Symbol zugeordnet werden soll. Sie sehen, dass sich der Cursor in ein Fadenkreuz verwandelt und der jeweils ausgewählte Akkord hervorgehoben wird.



3. Klicken Sie auf die linke Maustaste, um das Symbol hinzuzufügen.

## Verzierungen **entfernen**

Um Verzierungen zu entfernen, wählen Sie diese einfach aus und wählen dann Bearbeiten ▶ Löschen aus dem Menü.

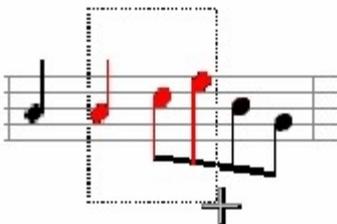
-Oder-

Wählen Sie die Verzierung und drücken Sie die "Entf"-Taste.

Beachten Sie bitte, dass ein Entfernen von Vorzeichen die Wiedergabe der Note effektiv beeinflusst.

## Mehreren Noten Verzierungen hinzufügen

1. Wählen Sie die Verzierungen-Karte in der Eingabepalette und dort eine der Einzelnoten-Verzierungen.
2. Klicken Sie mit der Maus in einen Bereich neben den zu bearbeitenden Noten und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Ziehen Sie mit der Maus einen rechteckigen Bereich um die gewünschten Noten auf. Die Noten in diesem Bereich werden hervorgehoben.



4. Lassen Sie die Maus wieder los, um das ausgewählte Zeichen zu allen Noten der Auswahl hinzuzufügen.

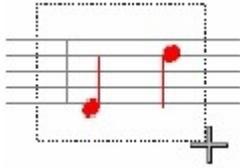
## Glissando hinzufügen

1. Wählen Sie die Verzierung-Karte in der Eingabepalette und dort das Glissando-Symbol.
2. Klicken Sie mit der Maus in einen Bereich neben den zu bearbeitenden Noten und

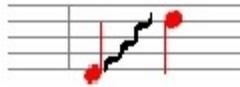
halten Sie die Maustaste gedrückt.

3. Ziehen Sie mit der Maus einen rechteckigen Bereich um die gewünschten Noten auf. Die Noten in diesem Bereich werden hervorgehoben.

4. Wählen Sie zwei benachbarte Noten, zwischen denen das Glissando erfolgen soll.



5. Lassen Sie die Maustaste wieder los, um zwischen den beiden Noten das Glissando einzufügen.



-Oder-

6. Wählen Sie zwei Noten, denen das Glissando hinzugefügt werden soll.

7. Benutzen Sie das Kontext-Menü, um ein Glissando einzufügen.

## Pedal-Markierungen

### Pedal-Markierungen hinzufügen / löschen

## Pedal-Markierungen hinzufügen

Pedal-Markierungen sind Anweisungen an den Spieler, das Halte-Pedal zu drücken bzw. loszulassen. Auf dem Klavier erlaubt diese beispielsweise ein längeres Ausklingen des Tons. Pedal-Markierungen sind an eine bestimmte Notenzeile gebunden. Während der Wiedergabe werden die entsprechenden MIDI-Controller-Daten an das Ausgabegerät gesendet. Nachdem eine Pedal-Markierung in die Musik eingefügt wurde, können das Aussehen und die Eigenschaften dieser bearbeitet werden.



### Pedal-Markierungen hinzufügen

1. Wählen Sie die Akzente/Techniken-Karte in der Eingabepalette und wählen dort das Pedal-Symbol. Die Eingabepalette ändert die Größe, um zusätzliche Einstellungsmöglichkeiten anzuzeigen.

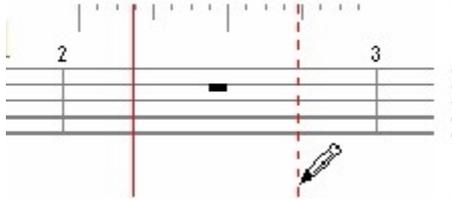
2. Suchen Sie sich einen Stil für das Zeichen aus der Pedal-Stil Ausklapp-Liste aus.

3. Bewegen Sie den Cursor an die Position einer Notenzeile, an der das Symbol eingefügt werden soll. Der Cursor ändert sich in einen Stift und eine gestrichelte Linie wird angezeigt.

4. Richten Sie die gestrichelte Linie über das Musik-Lineal auf den Punkt aus, an dem die Markierung beginnen soll und klicken auf die linke Maustaste. Dies ist die

"Anker-Position" für den Beginn des Zeichens.

5. Beim Bewegen der Maus verbleibt an der Startposition eine massive Linie, während die gestrichelte Linie ihrem Cursor folgt.



6. Klicken Sie erneut mit der Maus, um den Endpunkt der Markierung zu bestimmen. Hinweis: Sie können auch mit gedrückt gehaltener Maustaste sofort den Start- und Stop-Punkt für die Markierung definieren.

## Pedal-Markierung entfernen

Um eine Pedal-Markierung zu entfernen, wählen Sie diese einfach aus und wählen dann Bearbeiten / Löschen aus dem Menü.

-Oder-

Wählen Sie die Markierung und drücken die "Entf"-Taste.

## Pedal-Markierungen bearbeiten

### Pedal-Markierungen bearbeiten

Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus (STRG+1) befindet und wählen dann die Markierung aus.

Sie können mehrere Zeichen auswählen und deren Eigenschaften gemeinsam bearbeiten. Hinweis: Wenn Sie feststellen, dass alle Pedal-Markierungen nach unten bewegt werden müssen, damit diese nicht mit Noten kollidieren, bearbeiten Sie die „Symbol Abstände unterhalb“-Einstellung des Systems, anstelle einer individuellen Veränderung.

### Eine Pedal-Markierung bearbeiten

1. Wählen Sie die Markierungen, die Sie bearbeiten wollen und lassen sich den Eigenschaften-Dialog anzeigen.
2. Um die Startzeit oder die MIDI-Daten zu bearbeiten, wählen Sie die Wiedergabe-Karte im Eigenschaften-Dialog und bearbeiten Sie die Wiedergabe-Einstellungen.
3. Um die allgemeinen Einstellungen der Markierung, wie Position, Farbe oder Sichtbarkeit, zu bearbeiten, wählen Sie die wählen Sie die Allgemein-Karte im Eigenschaften-Dialog und bearbeiten die allgemeinen Einstellungen.
4. Um eine Aktion auf die Markierung anzuwenden, wählen Sie die Aktionen-Karte im Eigenschaften-Dialog.
5. Klicken Sie den Übernehmen-Knopf, sobald Sie mit den Veränderungen fertig sind.

## Pedal-Markierungen bewegen

### Pedal-Markierungen bewegen

Manchmal wollen Sie vielleicht eine bereits existierende Pedal-Markierung in der Partitur bewegen.

Obwohl Sie dies natürlich auch durch das Hinzufügen einer neuen Pedal-Markierung und das Löschen der alten erreichen können, kann es leichter sein, das Zeichen einfach zu bewegen.

Der "Bewegen"-Vorgang ändert lediglich den Startpunkt des Pedals, die Markierung behält jedoch die ursprüngliche Länge bei.

Stellen Sie zunächst sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus (STRG+1)

befindet.

## Pedal Markierung bewegen

1. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Pedal-Markierung, die Sie bewegen wollen und halten die Taste gedrückt.
2. Wenn Sie die Maus bewegen, verändert sich der Cursor wieder so, als würde Sie eine neues Pedal aus der Eingabepalette eingeben.
3. Richten Sie die gestrichelte Linie auf den Taktschlag aus, auf den das Pedal verschoben werden soll.
4. Lassen Sie die Maustaste los, um das Zeichen auf die gewünschte Position zu verschieben.

## Ein Symbol bewegen

1. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol, welches Sie bewegen wollen, und halten die Taste gedrückt.
2. Wenn Sie die Maus bewegen, verändert sich der Cursor so, als würden Sie ein neues Symbol aus der Eingabepalette einfügen.
3. Richten Sie die gestrichelte Linie auf den Taktschlag aus, auf den das Symbol verschoben werden soll.
4. Lassen Sie die Maustaste los, um das Symbol auf die gewünschte Position zu verschieben.

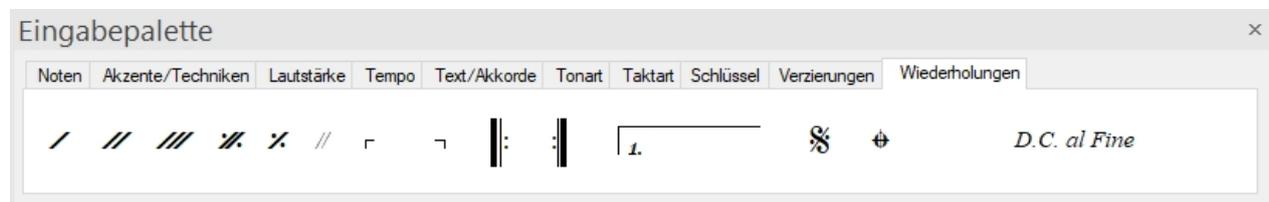
## Faulenzer

### Faulenzer hinzufügen und entfernen

## Faulenzer hinzufügen und entfernen

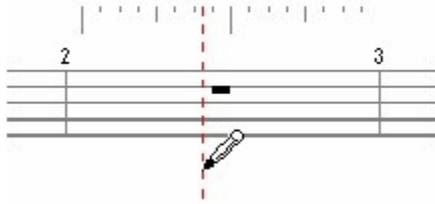
Faulenzer werden eingesetzt, wenn eine Abfolge von Noten, welche sich immer wiederholen soll, kürzer dargestellt werden soll. Normalerweise wird die erste Gruppe der Noten hierbei notiert und die nachfolgenden Gruppen durch Faulenzer repräsentiert. Dies geschieht über die Faulenzer-Zeichen.

Sobald Sie ein Faulenzer-Zeichen in Ihre Partitur eingefügt haben, können Sie dessen Aussehen und Position oder Sichtbarkeit bearbeiten.



### Eine Abreviatur hinzufügen

1. Wählen Sie die Wiederholungen-Karte in der Eingabepalette und wählen daraus ein Faulenzer-Zeichen.
2. Bewegen Sie den Cursor über die Notenzeile, der das Zeichen zugefügt werden soll. Der Cursor verändert sein Aussehen in einen Stift und eine gestrichelte Linie wird zu Ihrer Orientierung in der Partitur angezeigt.



3. Richten Sie die gestrichelte Linie auf den Taktschlag aus, auf dem das Faulenzer-Zeichen eingefügt werden soll.
4. Klicken Sie die linke Maustaste, um das Zeichen an der gewünschten Position einzufügen.

### Faulenzer entfernen

Um Faulenzer zu entfernen, wählen Sie dieses Zeichen aus und wählen dann Bearbeiten / Löschen aus dem Menü.

-Oder-

Wählen Sie das Faulenzer-Zeichen und drücken die „Entf“-Taste.

## Wiederholungen

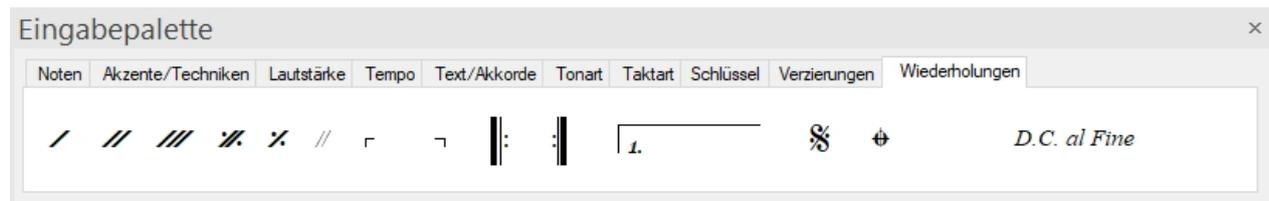
### Wiederholungen hinzufügen und löschen

## Wiederholungen hinzufügen und löschen

Wiederholungen werden zur Steuerung des Ablaufs Ihrer Musik verwendet. Die Wiederholungen und Ausdrücke weisen den Spieler an, eine bestimmte Passage zu wiederholen bzw. zu einer anderen markierten Passage zu springen während der Wiedergabe. Häufig reduzieren die Wiederholungen den Umfang der Noten.

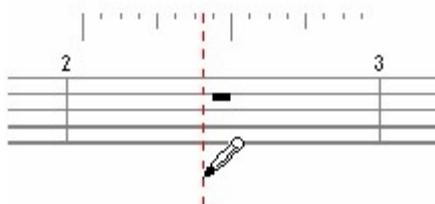
Wiederholungen werden einer bestimmten Notenzeile zugeordnet, obwohl sie die Wiedergabe des gesamten Stückes beeinflussen. Während der Wiedergabe folgt auch der Sequenzer den Ausdrücken und Wiederholungszeichen der Partitur.

Nach dem Hinzufügen einer Wiederholung können die Eigenschaften wie Aussehen, Farbe oder Sichtbarkeit bearbeitet werden.



### Wiederholungszeichen oder -ausdruck hinzufügen

1. Wählen Sie die Wiederholungen-Karte in der Eingabepalette und wählen eines der Zeichen aus.
2. Bewegen Sie den Cursor über die Notenzeile, der die Wiederholung zugefügt werden soll.



3. Richten Sie die gestrichelte Linie auf den Taktschlag im Musiklineal aus, auf dem die Wiederholung platziert werden soll.

4. Klicken Sie die linke Maustaste, um die Wiederholung an der Position einzufügen.

Hinweis: Um der letzten Wiederholung eine Klammer hinzuzufügen, fügen Sie die Wiederholung auf der letzten Taktschlag-Markierung im Musiklineal ein. Dieser Weg gibt der Wiederholung einen Zeitpunkt, der sich außerhalb des Taktes befindet. Wenn Sie normale Häuser- bzw. Volten-klammern mit dem Zeitpunkt der letzten Taktschlag-Markierung wünschen, gehen Sie bitte zu den Wiederholungen im Eigenschaften-Dialog, um die Startzeiten zu bearbeiten.

## Wiederholungen entfernen

Um Wiederholungen zu entfernen, wählen Sie diese mit der Maus aus und wählen dann Bearbeiten / Löschen aus dem Menü.

-Oder-

Wählen Sie die Wiederholungen und drücken die „Entf“ -Taste.

## Wiederholungsendungen hinzufügen

1. Wählen Sie die Wiederholungen-Karte in der Eingabepalette, dann wählen Sie das Volta-Symbol.
2. Bewegen Sie den Cursor über die Notenzeile, der die Wiederholung zugefügt werden soll. Der Cursor verändert sich zu einem Stift und eine gestrichelte Linie wird zur besseren Orientierung angezeigt.
3. Richten Sie die gestrichelte Linie auf den Taktschlag aus, an dem die Wiederholung eingefügt werden soll. Normalerweise fügen Sie nun zu Beginn des Taktes das Zeichen ein.
4. Klicken Sie die Maustaste, um das Volta-Zeichen einzufügen. Es umschließt normalerweise den gesamten Takt.

Hinweis: Üblicherweise wird das Zeichen automatisch eingepasst, so dass es mit dem nächsten folgenden Wiederholungsende abgeschlossen wird. Sollte ein solches Zeichen nicht gefunden werden, so wird das Haus auf einen Takt begrenzt.

## Wiederholungen bearbeiten

### Wiederholungen bearbeiten

Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus (STRG+1) befindet, dann wählen Sie die Wiederholungen, die Sie bearbeiten wollen.

Sie können mehrere unterschiedliche Wiederholungen auswählen und die Eigenschaften gemeinsam bearbeiten.

## Wiederholungen bearbeiten

1. Wählen Sie die Wiederholungen aus und lassen sich dann den Eigenschaften-Dialog anzeigen.
2. Um das Aussehen der Wiederholung innerhalb der Notation zu verändern, wählen Sie die Aussehen-Karte im Eigenschaften-Dialog und bearbeiten dort die Eigenschaften.
3. Um die Wiedergabe-Eigenschaften der Wiederholung wie den Start-Zeitpunkt oder die Anzahl zu verändern, wählen Sie die Wiedergabe-Karte im Eigenschaften-Dialog und stellen dort die Wiedergabe-Eigenschaften ein.
4. Um die allgemeinen Einstellungen der Wiederholung, wie die Position, Sichtbarkeit oder Farbe zu bearbeiten, wählen Sie die Allgemein-Karte im Eigenschaften-Dialog und bearbeiten die allgemeinen Einstellungen.
5. Klicken Sie den Übernehmen-Knopf, sobald Sie mit den Veränderungen fertig sind.

## Wiederholungen bewegen

## Wiederholungen bewegen

Manchmal wollen Sie vielleicht eine bereits existierende Wiederholung verschieben. Obwohl Sie dies natürlich auch über das Hinzufügen einer neuen Wiederholung und das Löschen der alten realisieren können, kann es einfacher sein, ein bestehendes Zeichen zu verschieben.

Stellen Sie zunächst sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus (STRG+1) befindet.

### Wiederholung verschieben

1. Klicken Sie auf die Wiederholung und halten Sie die Maustaste gedrückt.
2. Wenn Sie die Maus bewegen, verändert sich der Cursor so, als würden Sie gerade eine neue Wiederholung aus der Eingabepalette eingeben.
3. Richten Sie die gestrichelte Linie auf den Taktschlag aus, auf den die Wiederholung verschoben werden soll.
4. Lassen Sie die Maustaste los, um das Zeichen auf die gewünschte Position zu verschieben.

## Pausen

### Pausen hinzufügen / löschen

## Pausen hinzufügen / löschen

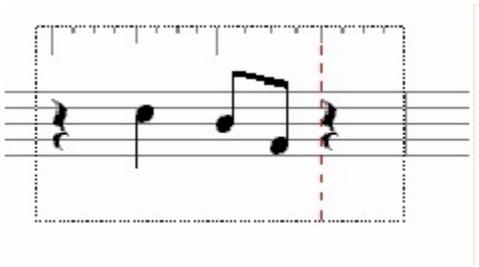
Das Programm fügt automatisch Pausen um Noten ein, die der Partitur zugefügt werden. Normalerweise sind dies die Pausen, die Sie benötigen. In einigen Fällen wollen Sie aber vielleicht doch lieber von Hand eigene Pausen einsetzen. Diese können dann entsprechend der Noten aus der Eingabepalette eingesetzt werden.

Sie können sich die Pausen als "Anti-Noten" vorstellen. Wenn Noten in die Partitur eingefügt werden, füllt die Notations-Logik die restlichen Zählzeiten mit den entsprechenden Pausenwerten auf. Der Pausenwert ersetzt also die Note, solange sie nicht eingesetzt worden ist.



### Pause hinzufügen

1. Wählen Sie die Noten-Karte in der Eingabepalette, dann wählen Sie eine der Noten. Sehen Sie, wie sich die Eingabepalette erweitert, um zusätzliche Kontrollmöglichkeiten anzuzeigen.
2. In der Eingabepalette setzen Sie einen Haken bei Pausen anzeigen. Beachten Sie, wie sich alle Noten in der Eingabepalette in ihre Pausen-Entsprechungen verwandeln. Wählen Sie eine Pause, die Sie einsetzen möchten.
3. Bewegen Sie den Cursor über den Takt, dem Sie die Pause hinzufügen wollen. Beachten Sie, wie Sie der Cursor hierbei grafisch unterstützt:



- Das Musiklineal wird eingeblendet, das die Taktschwerpunkte und Nebenzählzeiten anzeigt.
  - Die gestrichelte rote Linie zeigt Ihnen die zeitliche Position der Pause an, die Sie gerade einfügen wollen.
4. Richten Sie die gestrichelte Linie auf den Taktschlag im Musiklineal aus, auf den die Pause eingefügt werden soll.

## Pausen entfernen

Wählen Sie die Pausen und drücken die „Entf“-Taste.

Hinweis: Immer wenn Sie neue Noten oder auch Pausen in Ihre Partitur einfügen, füllt die Notations-Automatik des Programms den Takt jeweils mit Pausen auf, bis der Wert der Taktart-Angabe erreicht ist.

## Pausen bearbeiten

# Pausen bearbeiten

Wenn ein Symbol ausgewählt ist, können Sie über einen Klick auf die rechte Maustaste ein spezielles Kontext-Menü öffnen. Das Menü beinhaltet Befehle zur Bearbeitung der Eigenschaften des Symbols. Diese Methode kann schneller und einfacher als der Weg über den Eigenschaften-Dialog sein.

## Das Kontext-Menü benutzen

1. Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus (STRG+1) befindet und wählen dann die Symbole zur Bearbeitung aus.
2. Klicken Sie auf die rechte Maustaste, um sich das Kontext-Menü anzeigen zu lassen.
3. Wählen Sie einen Befehl aus dem Kontext-Menü, um diesen auf die Auswahl anzuwenden.



## Legatobögen

### Legatobögen hinzufügen / löschen

# Legatobögen hinzufügen / löschen

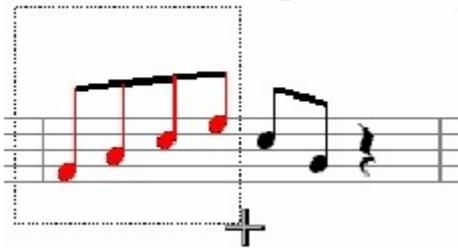
Legatobögen sind Markierungen, die den Spieler zu einer sanfteren Spielweise auffordern. Legatobögen werden immer über oder unter den Noten platziert, auf die sie einen Einfluss nehmen sollen.

Sobald der Musik ein Legatobogen hinzugefügt wurde, kann dieser in seinem Aussehen, der Position und sonstigen Eigenschaften bearbeitet werden.



## Einen Legatobogen hinzufügen

1. Wählen Sie die Noten-Karte in der Eingabepalette, dann wählen Sie das Legatobogen-Symbol.
2. Klicken Sie in einen freien Bereich neben den Noten und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Ziehen Sie mit der Maus einen rechteckigen Rahmen auf. Die so ausgewählten Noten werden hervorgehoben.



4. Wählen Sie die benachbarten Noten aus, denen der Legatobogen hinzugefügt werden soll und lassen dann die Maustaste los, um den Legatobogen hinzuzufügen.



-Oder-

5. Wählen Sie die Noten aus, denen Sie den Legatobogen hinzu-fügen wollen aus (die Noten müssen benachbart sein).
6. Benutzen Sie das Kontext-Menü um einen Legatobogen um die Auswahl hinzuzufügen.

## Einen Legatobogen entfernen

Wählen Sie die Legatobögen und drücken die „Entf“-Taste.

### Legatobögen bearbeiten

## Legatobögen bearbeiten

Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus (STRG+1) befindet und wählen dann die Legatobögen zum Bearbeiten aus.

Sie können mehrere unterschiedliche Legatobögen auswählen und die Eigenschaften gemeinsam bearbeiten.

### Legatobögen bearbeiten

1. Wählen Sie die Legatobögen aus, die Sie bearbeiten wollen und lassen sich dann den Eigenschaften-Dialog anzeigen.
2. Um das Aussehen der Legatobögen in der Partitur zu verändern, wählen Sie die Aussehen-Karte im Eigenschaften-Dialog und bearbeiten dort die Eigenschaften.

3. Um die allgemeinen Einstellungen der Legatobögen, wie Position, Farbe oder Sichtbarkeit zu bearbeiten, wählen Sie die Allgemein-Karte im Eigenschaften-Dialog und bearbeiten die allgemeinen Einstellungen.
4. Klicken Sie den Übernehmen- Knopf, sobald Sie mit den Veränderungen fertig sind.

## Haltebögen

### Haltebögen hinzufügen / löschen

## Haltebögen hinzufügen / löschen

Haltebögen sind Notations-Zeichen, die eine Einzelnote optisch in zwei oder mehr Noten aufteilt, ohne dass sich die Wiedergabe hierbei verändert. Die Noten werden gebunden über einen Bogen. Die so gebundenen Noten entsprechen in ihrem Notenwert dann wieder der Einzelnote.

Wenn Sie Noten binden, erscheinen Sie als mehrere gebundene Noten, die als eine Einzelnote mit einer längeren Dauer gespielt werden. Haltebögen werden immer über oder unter den Noten angezeigt, die sie betreffen.

Sobald Sie einen Haltebogen eingefügt haben, können Sie dessen Eigenschaften wie Position oder Aussehen bearbeiten.

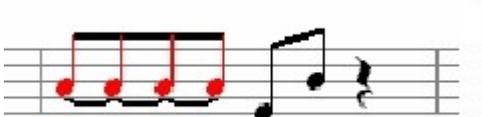


### Einen Haltebogen hinzufügen

1. Wählen Sie die Noten-Karte in der Eingabepalette, dann wählen Sie das Haltebögen-Symbol.
2. Klicken Sie in einen freien Bereich neben den Noten und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Ziehen Sie mit der Maus einen rechteckigen Rahmen auf. Die so ausgewählten Noten werden hervorgehoben.



4. Wählen Sie benachbarte Noten derselben Tonhöhe aus, denen Sie einen Haltebogen zufügen wollen, dann lassen Sie die Maustaste los, um den Haltebogen hinzuzufügen.



-Oder-

Wählen Sie die Noten, die Sie binden wollen aus (die Noten müssen benachbart und auf gleicher Tonhöhe sein).

- Benutzen Sie das Kontext-Menü, um die Noten hierüber zu verbinden.

## Einen Haltebogen entfernen

Wählen Sie die Haltebögen und drücken die „Entf“-Taste.

## Haltebögen bearbeiten

## Haltebögen bearbeiten

Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus (STRG+1) befindet, dann wählen Sie die Haltebögen, die Sie bearbeiten wollen.

Sie können mehrere unterschiedliche Haltebögen auswählen und die Eigenschaften gemeinsam bearbeiten.

## Haltebögen bearbeiten

- Wählen Sie die Haltebögen, die Sie bearbeiten wollen und lassen sich dann den Eigenschaften-Dialog anzeigen.
- Um das Aussehen der Haltebögen in der Partitur zu verändern, wählen Sie die Aussehen-Karte im Eigenschaften-Dialog und verändern dort das Aussehen.
- Um die allgemeinen Einstellungen der Haltebögen wie die Position, Aussehen oder Sichtbarkeit zu verändern, wählen Sie die Allgemein-Karte im Eigenschaften-Dialog und bearbeiten die allgemeinen Einstellungen.
- Klicken Sie den Übernehmen-Knopf, sobald Sie mit den Veränderungen fertig sind.

## Tempi

### Tempi hinzufügen / löschen

## Tempi hinzufügen / löschen

Tempoangaben variieren das Tempo der Wiedergabe und können in drei Gruppen unterteilt werden: Tempo-Ausdrücke werden für ein definiertes Tempo verwendet, Tempoverlauf-Markierungen - wie Accelerando und Ritardando - sind Anweisungen an die Spieler, das Tempo langsam von einem zum anderen Wert zu ändern und Fermaten sind Anweisungen, die Wiedergabe kurz anzuhalten, bevor weitergespielt wird.

Obwohl Tempoangaben über einer bestimmten Notenzeile stehen, beeinflussen sie die Wiedergabe des gesamten Stückes. Während der Wiedergabe wird das Tempo entsprechend der Markierung angepasst.

Sobald eine Tempoangabe hinzugefügt wurde, können Sie Eigenschaften wie das Aussehen oder die Wiedergabe bearbeiten.

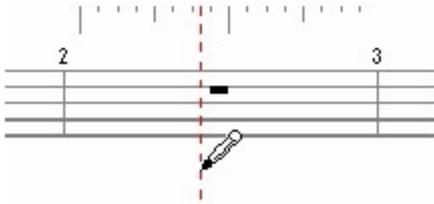


## Einen Tempo-Ausdruck hinzufügen

- Wählen Sie die Tempo-Karte in der Eingabepalette, dann wählen Sie eine der Bezeichnungen. Beachten Sie, wie sich die Größe der Eingabepalette ändert, um erweiterte Bearbeitungsmöglichkeiten anzuzeigen.
- In der Eingabepalette können Sie einen Text zur Tempobezeichnung eingeben (z.

B. „Nicht zu schnell“). Sie können aber auch über die Auswahlliste auf eine Reihe von Standard-Ausdrücken wie *Andante*, *Adagio* usw.

3. Bewegen Sie den Cursor in eine Notenzeile, der sie die Tempo-Bezeichnung zufügen wollen. Der Cursor ändert sich zu einem Stift und eine gestrichelte Linie wird zu Ihrer Orientierung eingeblendet.



4. Richten Sie die gestrichelte Linie auf den Taktschlag aus, an dem der Tempo-Ausdruck eingefügt werden soll.

5. Klicken Sie die linke Maustaste, um den Ausdruck an der gewählten Position einzufügen.

Ein Tempo entfernen

Um ein Tempo zu entfernen, klicken Sie mit der Maus darauf und wählen dann Bearbeiten ▶ Löschen aus dem Menü.

-Oder-

Wählen Sie die Tempi und drücken die „Entf“-Taste.

## Einen Tempo-Verlauf oder eine Fermate einfügen

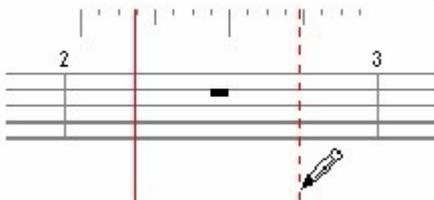
1. Wählen Sie die Tempo-Karte in der Eingabepalette und dort einen der Tempo-Verläufe bzw. Fermaten.

2. Bewegen Sie den Cursor in eine Notenzeile, der Sie das Symbol hinzufügen wollen. Der Cursor ändert sich zu einem Stift und eine gestrichelte Linie wird zu Ihrer Orientierung eingeblendet.

3. Richten Sie die gestrichelte Linie auf den Taktschlag aus, an dem der Tempo-Ausdruck beginnen soll und klicken Sie die linke Maustaste.

Dies ist die "Anker-Position" für das Tempo und steht normalerweise für den Startpunkt des Tempo-Verlaufs, wie etwa bei einem *Accelerando*.

4. Wenn Sie die Maus nun bewegen, bleibt eine durchgehende Linie am Startpunkt bestehen, während eine gestrichelte Linie Ihrem Cursor folgt.



Klicken Sie Maus nochmals, um den Endpunkt des Verlaufs zu bestimmen.

Hinweis: Sie können auch einfach mit der Maus an der gewünschten Position klicken und den Bereich mit gedrückt gehaltener Maustaste aufziehen, in dem der Tempoverlauf stattfinden soll.

## Fermate oder Atemzeichen hinzufügen

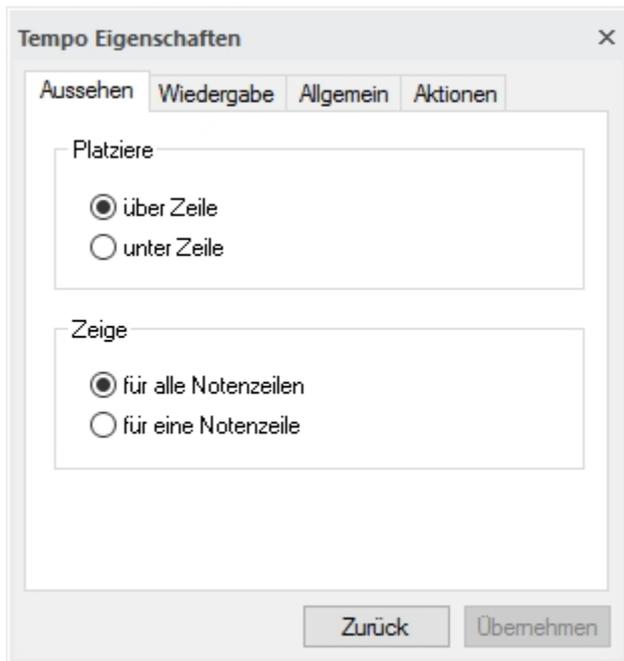
1. Wählen Sie die Tempo-Karte in der Eingabepalette für die Fermate, oder die Akzente-Karte für ein Atemzeichen.

2. Bewegen Sie den Cursor über die Noten bzw. Pausen, denen Sie das Zeichen hinzufügen wollen. Der Cursor verändert sich zu einem Fadenkreuz und die ausgewählte Note wird jeweils hervorgehoben.

3. Klicken Sie die linke Maustaste, um die Fermate oder das Atemzeichen zu der ausgewählten Note hinzuzufügen.

Nach der Eingabe einer Fermate in eine Partitur mit mehreren Notenzeilen pro System

werden standardmäßig in allen Notenzeilen die Fermaten eingezeigt.  
Mit einem Doppelklick auf die Fermate öffnen Sie das Eigenschaften-Fenster. Dort können Sie die Art der Darstellung der Fermate/n anpassen.



### Tempi bearbeiten

## Tempi bearbeiten

Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus (STRG+1) befindet und wählen dann das Tempo, welches Sie bearbeiten wollen.

Sie können mehrere unterschiedliche Symbole auswählen und die Eigenschaften gemeinsam bearbeiten.

Hinweis: Wenn Sie alle Tempo-Bezeichnungen höher oder tiefer setzen wollen, weil diese mit den Noten kollidieren, sollten Sie dies lieber über „Symbol Abstände Oberhalb“ tun.

1. Wählen Sie die Tempa, die Sie bearbeiten wollen und lassen sich den Eigenschaften-Dialog anzeigen.
2. Um das Aussehen des Zeichens in der Partitur zu bearbeiten wählen Sie die Aussehen-Karte in dem Eigenschaften-Dialog „Bearbeiten“, dort die Eigenschaften.
3. Wenn Sie den Klang während der Wiedergabe verändern wollen, wählen Sie die Wiedergabe-Karte in dem Eigenschaften-Dialog und bearbeiten dort die Eigenschaften.
4. Um eine Aktion wie „Bewegen“ auszuführen, wählen Sie die Aktionen-Karte in dem Eigenschaften-Dialog.
5. Klicken Sie den Übernehmen-Knopf, sobald Sie mit den Veränderungen fertig sind.

## Text

### Text hinzufügen / löschen

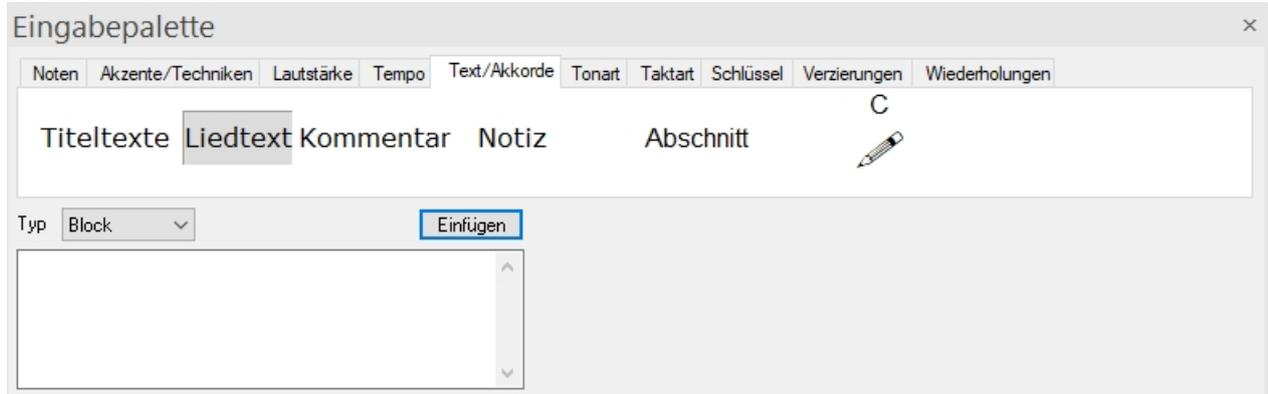
## Text hinzufügen / löschen

Sie können überall in der Partitur Text-Ausdrücke hinzufügen. Meist sind dies einfache Hinweise an die Spieler als Erinnerung an die Spielweise der Passage. Sie können aber auch spezielle Titelblatt-Angaben, wie den Titel, den Komponisten etc. einfügen. Um mehr Details zu erhalten, klicken Sie hier.

Obwohl Text-Symbole keinen Einfluss auf die Wiedergabe haben, fungieren Proben-Markierungen und Text als Anhaltspunkte im Dokument. Beim Drücken der Vorherige/

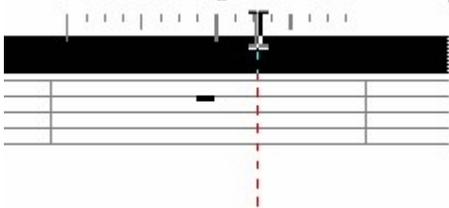
Nächste-Taste der Wiedergabekontrolle werden diese Markierungen entsprechend angefahren.

Text wird immer einer bestimmten Notenzeile zugeordnet. Sobald er eingefügt wurde, kann sein Aussehen, die Position usw. bearbeitet werden.

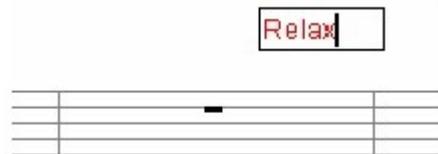


## Text hinzufügen

1. Wählen Sie die Text/Grafik-Karte in der Eingabepalette und wählen dort eines der Text-Symbole. Diese beinhalten neben Text und Markierungen auch die zwei Proben-Markierungen.
2. Bewegen Sie den Cursor über die Zeile, der Sie den Text hinzufügen wollen. Der Cursor wird zu einem Standard-Text-Cursor und eine rote gestrichelte Linie hilft Ihnen bei der Orientierung.



3. Klicken Sie mit der Maus, um den „Text bearbeiten“-Kasten einzublenden und tippen Sie ihren Text:



4. Wenn Sie oberhalb der Notenzeile klicken, wird der Text auch oberhalb eingesetzt, wenn Sie unterhalb klicken, entsprechend unterhalb. In einem Klaviersystem wird der Text zwischen den beiden Zeilen eingefügt. Beachten Sie bitte, dass Markierungen und Proben-Markierungen sich meist über der obersten Notenzeile befinden.
5. Drücken Sie die Eingabe-Taste, um den Text einzufügen oder die "Esc"-Taste, um das Hinzufügen abzubrechen.

## Text entfernen

Um Text zu entfernen, wählen Sie diesen mit der Maus aus und wählen dann Bearbeiten / Löschen aus dem Menü.

-Oder-

Wählen Sie den Text und drücken die „Entf“-Taste.

## Proben-Markierungen

Proben-Ziffern und -Buchstaben werden meist durch Interpreten genutzt, um bestimmte

Abschnitte zu unterscheiden ("Beginnen wir noch mal bei Buchstabe D").  
Normalerweise bestehen Proben-Markierungen aus einzelnen Buchstaben und Ziffern (A, B, C, S1, S2, etc.)  
Nach dem Hinzufügen von Proben-Markierungen wird automatisch ein Kasten um diese gezogen.

### Text auf Titelseite

## Titeltexte eingeben und bearbeiten

Titelseiten-Texte werden auf der ersten Seite angezeigt (die Titelseite) und beinhalten den Songtitel, den Untertitel, den Komponisten, Arrangeur und Textautor, Widmungen und einen Urheberrechts-Vermerk.

Jeglicher Titelseiten-Text wird automatisch formatiert und positioniert entsprechend der Einstellungen für die Titelseite im Layout. Beispielsweise wird bei einem "klassischen" Stil der Songtitel mit einer größeren Schriftart auf der ersten Seite zentriert dargestellt, der Urheberrechts-Vermerk kleiner und unten auf der Seite usw.

Nachdem Sie den Text für die Titelseite eingegeben haben, können Sie ihn – genau wie anderen Text - in seinen Eigenschaften wie Aussehen, Position u. a. bearbeiten.

In der Eingabepalette ("STRG+1") finden Sie im Reiter "Text/Akkorde" unter "Titeltext" die überarbeitete Titeltext-Eingabe.  
Nun können auch Kopf- und Fußzeilen eingegeben werden, die auf jeder Seite Ihrer Partitur erscheinen.

**Eingabepalette**

Noten Akzente/Techniken Lautstärke Tempo **Text/Akkorde** Tonart Taktart Schlüssel Verzierungen Wiederholungen

Titeltexte **Liedtext** Kommentar Notiz Abschnitt 

Typ

**Titeltexte**

Kopfzeile <sup>‡</sup>	<input type="text"/>	Komponist	<input type="text" value="Scott Joplin"/>
Widmung	<input type="text"/>	Arrangeur	<input type="text"/>
Titel	<input type="text" value="The Entertainer"/>	Textautor	<input type="text"/>
Untertitel	<input type="text"/>	Copyright	<input type="text"/>
Opus	<input type="text"/>	Fußzeile <sup>‡</sup>	<input type="text"/>

<sup>‡</sup> Verwende Platzhalter %page% für die Seitennummer.

Bestätigen Sie Ihre Eingaben mit "OK".

### Text bearbeiten

## Text bearbeiten

Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus (STRG+1) befindet und

wählen Sie dann den Text, den Sie bearbeiten wollen, aus.

Sie können mehrere unterschiedliche Text-Symbole auswählen und die Eigenschaften gemeinsam bearbeiten.

Hinweis: Wenn Sie den gesamten Text höher oder tiefer positionieren wollen, weil dieser mit anderen Elementen kollidiert, sollten Sie dies in den Einstellungen „Symbol Abstand Oberhalb“ des Notensystems verändern, anstelle eines Verschiebens von Hand.

## Text bearbeiten

1. Wählen Sie den zu bearbeiten-den Text und lassen sich dann den Eigenschaften-Dialog anzeigen.
2. Um die Formatierung und Größe zu verändern, wählen Sie die Aussehen-Karte in dem Eigenschaften-Dialog und bearbeiten dort die Eigenschaften.
3. Um die allgemeinen Einstellungen des Textes wie seine Position, Sichtbarkeit oder Farbe zu bearbeiten, wählen Sie die Allgemein-Karte in dem Eigenschaften-Dialog und bearbeiten die allgemeinen Einstellungen.
4. Um eine Aktion wie Bewegen auszuführen, wählen Sie die Aktionen-Karte in dem Eigenschaften-Dialog.
5. Klicken Sie den Übernehmen-Knopf, sobald Sie mit den Veränderungen fertig sind.

## Text bewegen

# Text bewegen

Manchmal möchten Sie ein bereits existierendes Textsymbol verschieben.

Obwohl dies natürlich auch über das Hinzufügen neuen Textes und das Löschen des alten umgesetzt werden könnte, kann es einfacher sein, den bestehenden Text zu verschieben. Stellen Sie zunächst sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus (STRG+1) befindet.

## Text bewegen

1. Klicken Sie auf den gewünschten Text mit der linken Maustaste und halten Sie diese gedrückt.
2. Beim Bewegen der Maus verändert sich der Cursor in das Symbol, als wollten Sie neuen Text über die Eingabepalette eingeben.
3. Richten Sie die gestrichelte Linie auf den Taktschlag aus, auf den der Text bewegt werden soll.
4. Lassen Sie die Maustaste los, um den Text an die angegebene Position zu bewegen.

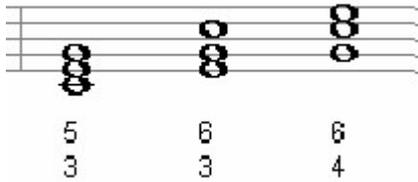
## mehrzeiliger Text

# Mehrzeiliger Text

Oftmals gehen Copyright-Angaben und anderer Text über mehrere Zeilen. Sie können dies erreichen, indem Sie den entsprechenden Text mit dem Eigenschaften-Dialog bearbeiten. Unten sehen Sie ein Beispiel für eine mehrzeilige Urheber-Angabe und mehrzeiliger Text zur Bezifferung der Basslinie (Generalbass). Auf die gleiche Weise lassen sich auch Fingersätze für Akkorde z. B. bei Klaviernoten eingeben.



Copyright 2006 Lugert Verlag  
Alle Rechte vorbehalten



## Mehrzeiligen Text eingeben

1. Wählen Sie den Text, den Sie bearbeiten wollen und lassen sich dann den Eigenschaften-Dialog anzeigen.
2. Wählen Sie die Aussehen-Karte in dem Eigenschaften-Dialog.
3. Platzieren Sie den Cursor am Ende der Textzeile und drücken Sie die Eingabetaste. Der Cursor springt nun in eine neue Zeile.
4. Neuen Text schreiben und für jede Linie Schritt 3 und 4 wiederholen.
5. Klicken Sie den Einfügen-Knopf, sobald Sie mit den Veränderungen fertig sind.

## X-tolen

### X-tolen hinzufügen / löschen

## X-tolen hinzufügen / löschen

Eine X-tole ist eine Gruppe von Noten, die eine irreguläre Unterteilung des Taktschlages bilden. Triolen wären beispielsweise Gruppen von drei Noten, die auf einem Taktschlag gespielt werden, Quintolen 5, Sextolen 6, usw.

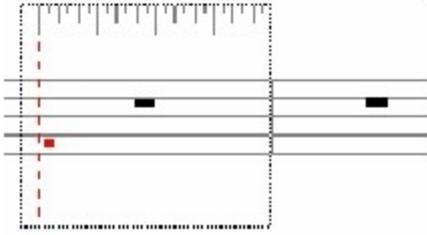
Das Hinzufügen von X-tolen verläuft analog zum Hinzufügen von Noten, es muss nur der Typ der X-tole definiert werden. Die Notations-Automatik benötigt diese Information, um die Noten korrekt platzieren und abspielen zu können. Eine X-tole wird durch drei Werte definiert: Einen Notenwert, die Anzahl der Noten mit diesem Notenwert und die Zahl der irregulären Unterteilungen gegen den „Beat“.

Nachdem Sie ihrer Musik eine X-tole zugefügt haben, können Sie deren Aussehen und Eigenschaften bearbeiten. Sie können auch die Noten innerhalb der X-tole wie gewohnt in ihren Eigenschaften bearbeiten.



### Eine X-tole hinzufügen

1. Wählen Sie die Noten-Karte in der Eingabepalette, dann wählen Sie sowohl das Noten als auch das X-tolen-Symbol aus. Beachten Sie, wie sich die Größe der Eingabepalette ändert, um erweiterte Bearbeitungsmöglichkeiten anzuzeigen.
2. Geben Sie angemessene Werte für die X-tole ein, indem Sie die Kontrollmöglichkeiten unter X-tole in der Eingabepalette nutzen.
3. Bewegen Sie den Cursor über den Takt, dem die X-tole zugefügt werden soll. Beachten Sie die optische Rückmeldung, die Ihnen geliefert wird:



- Das Musiklineal wird um den Takt angezeigt, um die Taktschwerpunkte und X-tolischen Unterteilungen unterscheiden zu können.
- Die gestrichelte rote Linie zeigt die Zeitposition, auf der die X-tole eingefügt wird.
- Der kleine hervorgehobene Punkt zeigt die Tonhöhe der neuen Note an.

4. Richten Sie die gestrichelte Linie auf den Taktschlag aus, auf dem die Note eingefügt werden soll und wählen dann mit dem kleinen Punkt die Tonhöhe aus.
5. Klicken Sie linke Maustaste, um die Note einzufügen. Die X-tolen-Markierung wird automatisch oberhalb oder unterhalb der eingefügten Noten angefügt.
6. Fahren Sie fort mit dem Hinzufügen weiterer Noten zur X-tole nach denselben Schritten.



## Eine X-tole entfernen

Um eine X-tole zu entfernen, wählen Sie einfach alle Noten innerhalb der X-tole aus und wählen dann Bearbeiten / Löschen aus dem Menü.

-Oder-

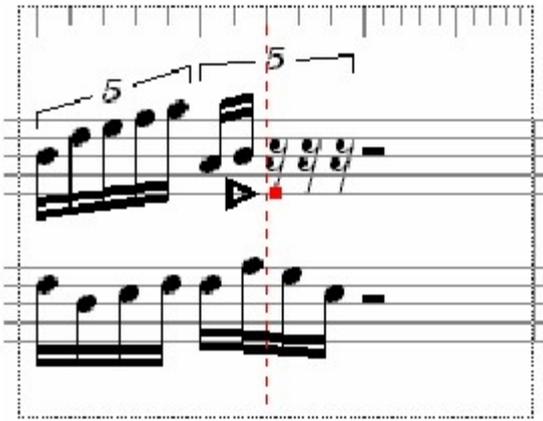
Wählen Sie die Noten der X-tole und drücken die „Entf“-Taste.

## Über X-tolen

### Über X-tolen

Eine X-tole ist eine Gruppe von Noten, die eine irreguläre Unterteilung des Taktschlages bilden. Zum Beispiel sind in einer Achtel-Triole drei Achtelnoten zusammengefasst, die normalerweise 1,5 Schläge innerhalb eines 4/4-Taktes einnehmen würden. Diese werden nun jedoch in dergleichen Zeit wie 2 Achtelnoten (1 Taktschlag) gespielt, wodurch jede Note der Triole ein wenig kürzer gespielt werden muss, um das Taktmaß nicht zu überschreiten.

Es gibt unterschiedlichste Arten der X-tolen (Triole, Quintolen, Novemolen, Sextolen usw.), die Ihrer Partitur zugefügt werden können. Beispielsweise besteht eine Sechzehntel-Quintole aus fünf Sechzehntelnoten, die innerhalb der Zeit von vier Sechzehnteln abgespielt werden sollen. Eine andere Benennung wäre auch "5 gegen 4", wobei die "5" die irreguläre Unterteilung und die "4" die reguläre Unterteilung repräsentieren.



Beachten Sie, wie das Lineal sich beim Einfügen einer Quintole verändert: Es werden nun die für eine Quintole korrekten Unterteilungen des Taktes angezeigt, um eine genaue Platzierung zu ermöglichen.

Sie müssen sich nicht immer auf die Benutzung "regulärer" Notenwerte innerhalb der X-tolen beschränken, so lange die Summe der Notenwerte noch in das angegebene Taktmaß passt. Ein Beispiel:



Abhängig von der Art der X-tole und den Notenwerten können unterschiedliche X-tolen gebildet werden. So kann die Zeit, in der normalerweise zwei Achtelnoten gespielt werden auch durch eine Achtel-Triole mit drei Noten, eine Quintole mit fünf Sechzehntelnoten oder eine Novemole mit neun 32-tel Noten ausgefüllt werden usw. In einigen Taktarten werden jedoch bestimmte X-tolen nicht verwendet: So gibt es keine Triole mit Halben Noten innerhalb eines 3/4-Taktes, da diese über vier Taktschläge ginge, aber nur drei zur Verfügung stehen.

### Über X-tolen-Werte

## Über X-tolen-Werte

Eine Schwierigkeit bei der Verwendung von X-tolen liegt in dem Finden der richtigen Notenwerte, die verwendet werden müssen. Sogar in publizierter Musik finden sich gerade hier immer wieder Fehler.

Die Notations-Automatik errechnet für Sie die korrekten Notenwerte der X-tole.



### X-tolen-Werte eingeben

1. Beachten Sie, dass die Dauer der X-tolen in der "normalen" Zeit gemessen wird. Wenn Sie also sagen: "Ich möchte fünf Noten in derselben Zeit abgespielt haben wie zwei Taktschläge" wäre die tatsächliche Dauer zwei Taktschläge.
2. Suchen Sie einen Notenwert, der die gewünschte Dauer repräsentiert. Im Beispiel

oben würden zwei Viertel, vier Achtel oder acht Sechzehntelnoten funktionieren. Falls Ihre Dauer eine punktierte Viertelnote betrüge, würde ein Viertelnoten-Wert nicht ausreichen, drei Achtel oder 6 Sechzehntel hingegen schon.

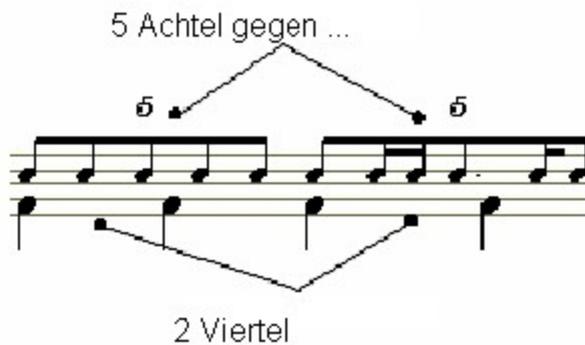
3. Nehmen Sie den Notenwert, der die Dauer repräsentieren kann und die Anzahl der Notenwerte, die diesen darstellen sollen. Setzen Sie den Notenwert über die X-tolen Ausklapp-Liste und die Zahl in der Gegen-Box. Das obige Beispiel benutzt Viertelnoten für den Wert und eine 2 im Feld Gegen.

4. Setzen Sie nun die X-tolen-Zahl in der Anzahl der Noten Box. Ein Notenwert wird rechts davon erneuert angezeigt. Dies ist der Wert, den Sie aus der Palette wählen müssen, um eine gleichmäßige Verteilung der Noten zu erreichen. Das Beispiel oben benutzt 5 und Achtelnoten müssten zur gleichmäßigen Verteilung über zwei Viertelnoten ausgewählt werden.

Unten sehen Sie einige X-tolen mit den jeweiligen Einstellungen innerhalb der Palette.

X-tole

Anzahl der Noten	<input type="text" value="5"/>	8th Note
gegen:	<input type="text" value="2"/>	Quarter Note



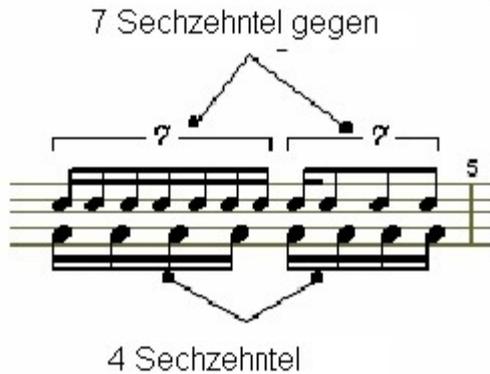
X-tole

Anzahl der Noten	<input type="text" value="5"/>	8th Note
gegen:	<input type="text" value="3"/>	8th Note



X-tole

Anzahl der Noten	<input type="text" value="7"/>	16th Note
gegen:	<input type="text" value="4"/>	16th Note



## X-tolen bearbeiten

# X-tolen bearbeiten

Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus (STRG+1) befindet und wählen Sie dann die X-tole aus, die Sie bearbeiten möchten.

Sie können mehrere unterschiedliche X-tolen auswählen und die Eigenschaften gemeinsam bearbeiten.

1. Wählen Sie die X-tolen, die Sie bearbeiten wollen, und lassen sich dann den Eigenschaften-Dialog anzeigen.
2. Um das Aussehen oder die Position der X-tole zu verändern, wählen Sie die Aussehen-Karte in dem Eigenschaften-Dialog und bearbeiten dort die Eigenschaften.
3. Um die allgemeinen Einstellungen der X-tole wie etwa Farbe, Position oder Sichtbarkeit zu verändern, wählen Sie die Allgemein-Karte in dem Eigenschaften-Dialog und bearbeiten die allgemeinen Einstellungen.
4. Klicken Sie den Übernehmen-Knopf, sobald Sie mit den Veränderungen fertig sind.

## Aktionen

## Notenzeile kopieren

# Notenzeile kopieren

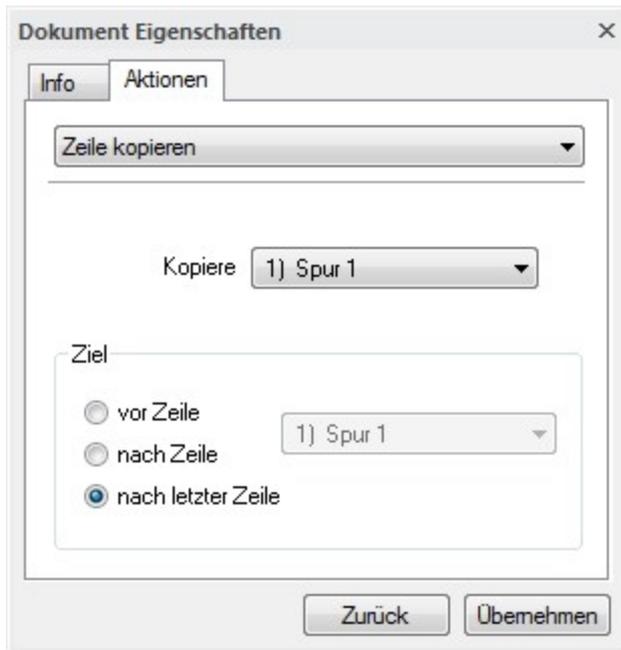
Diese Aktion kopiert eine bestehende Notenzeile (Spur) und fügt diese an einer beliebigen anderen Stelle wieder ein.

Sie finden diese Aktion im Hauptteiler "Partitur", in der Gruppe "Notenzeilen".



## Notenzeile kopieren

Wählen Sie die Notenzeile, die Sie kopieren wollen, aus der Ausklapp-Liste.



## Zu Position

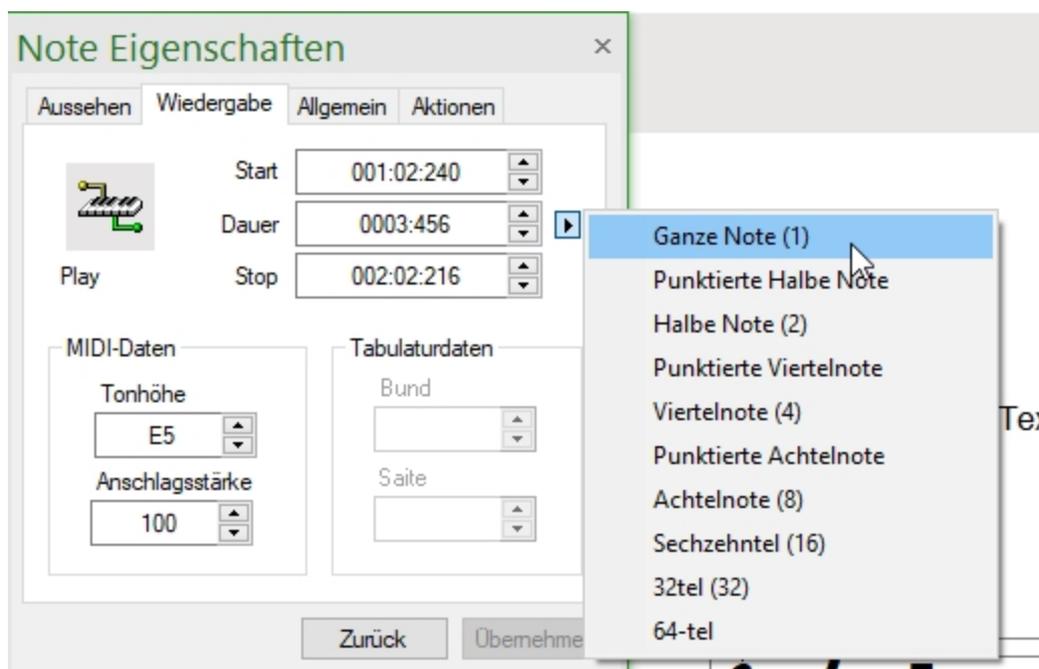
Dieser Befehl legt fest, wo die duplizierte Notenzeile eingefügt werden soll.

Vor Notenzeile	Die duplizierte Notenzeile wird <b>vor</b> der Notenzeile, die Sie aus der Ausklapp-Liste wählen, eingefügt.
Nach Notenzeile	Die duplizierte Notenzeile wird <b>nach</b> der Notenzeile, die Sie aus der Ausklapp-Liste wählen, eingefügt.
Nach letzter Notenzeile	Die duplizierte Notenzeile wird am Ende Ihrer Partitur nach der letzten Notenzeile eingefügt.

## Tonlängen ändern

### Tonlängen ändern

Diese Aktion ändert die Dauer der Noten auf unterschiedliche Weise:



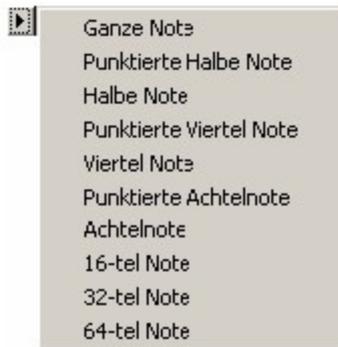
Hinweis: Die Änderung der Dauer über diese Seite ändert die Abspiel-Dauer, nicht aber zwangsweise auch die notierte Dauer. Wenn die Note in eine andere Note derselben Stimme greift, wird diese nicht bewegt und es kann sein, dass sie in der Partitur unverändert erscheint. Wenn Sie wollen, dass die folgenden Noten "Platz machen", sehen Sie sich die Themen zum Ändern der Dauer über die Wiedergabe-Karte oder unter Bewegen von Elementen über die Aktionen-Karte an.

## Dauer skalieren

Über diese Option wird die Dauer jeder Note um den eingegebenen Prozentwert skaliert. Die Werte werden in Prozent eingegeben, also entsprechen 50% der halben und 200% der doppelten Dauer.

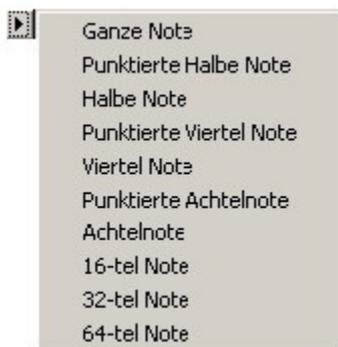
### Dauer festlegen

Wenn diese Option ausgewählt wurde, werden alle Noten-Dauern auf den eingegebenen Wert geändert. Sie können die Dauer über die Zeit-Kontrolle eingeben oder eine Voreinstellung wählen durch Aufklappen der Liste und Auswahl der bekannten Notenwerte:



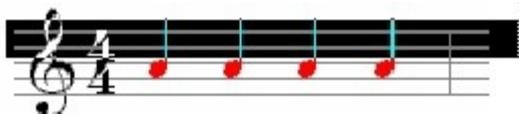
## Dauer dehnen

Durch Auswahl dieser Option werden die Dauern der Noten gedehnt, bis diese in den gewählten Zeit-Abschnitt passen. Sie können die Dauer über die Zeit-Kontrolle eingeben oder einen Voreinstellungs-Wert über einen Klick auf den kleinen Knopf rechts aus der sich öffnenden Ausklapp-Liste wählen:

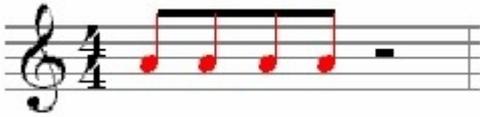


Im Beispiel unten werden die vier Noten so verändert, dass Sie in 2 Schläge passen (anstatt in 4):

Vor Dehnen



Nach Dehnen



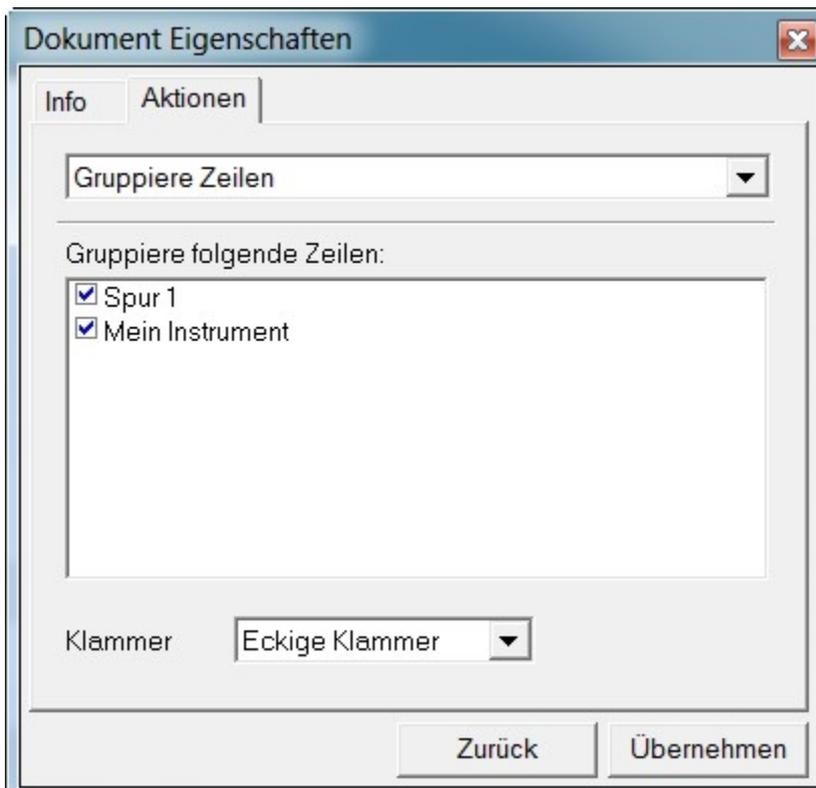
## Notenzeilen gruppieren

# Notenzeilen gruppieren

Diese Aktion finden Sie im Hauptreiter "Partitur", in der Gruppe "Notenzeilen". Klicken Sie auf "Gruppieren".



Diese Aktion erlaubt es Ihnen, mehrere Notenzeilen mit einer eckigen oder geschweiften Klammer zu gruppieren. Klicken Sie auf die Abbildung, um mehr zu erfahren:



## Notenzeilen-Liste

Wählen Sie die Notenzeilen, die Sie gruppieren wollen, durch ein Häkchen in der Notenzeilen-Liste aus.

## Gruppieren-Stil

Wählen Sie den Stil für die Gruppe. Es gibt drei unterschiedliche Möglichkeiten:

Geschweifte  
Klammer



Eckige Klammer



Dicke Linie



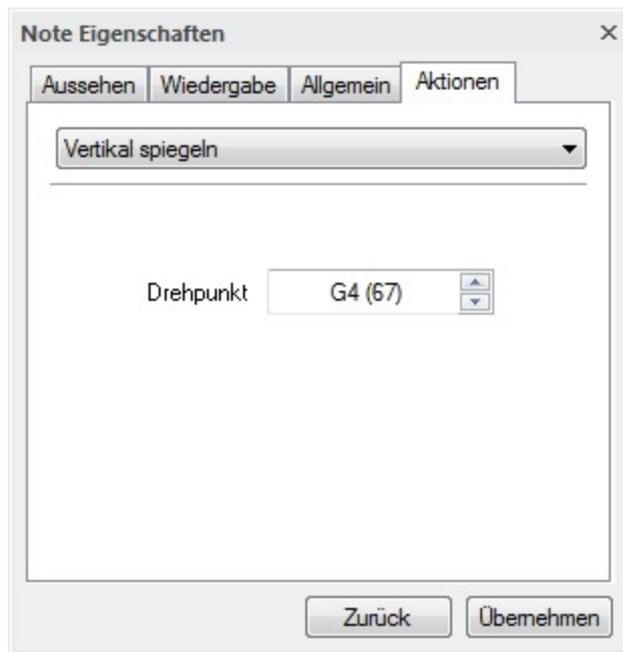
## Vertikal spiegeln

## Vertikal spiegeln

Die Aktion befinden sich im Hauptreiter "Noten", in der Gruppe "Komposition".



Diese Aktion spiegelt eine melodische Linie entlang der vertikalen Achse (Drehpunkt), wodurch die Intervalle zwischen zwei Noten sich umkehren. Wenn also das erste Intervall eine reine Quarte aufwärts war, wird dieses danach zu einer reinen Quarte abwärts.



## Drehpunkt

Klicken Sie die Pfeile im Kasten Drehpunkt, um die als Drehpunkt verwendete Note festzulegen.

## Horizontale Umkehrung (Krebs)

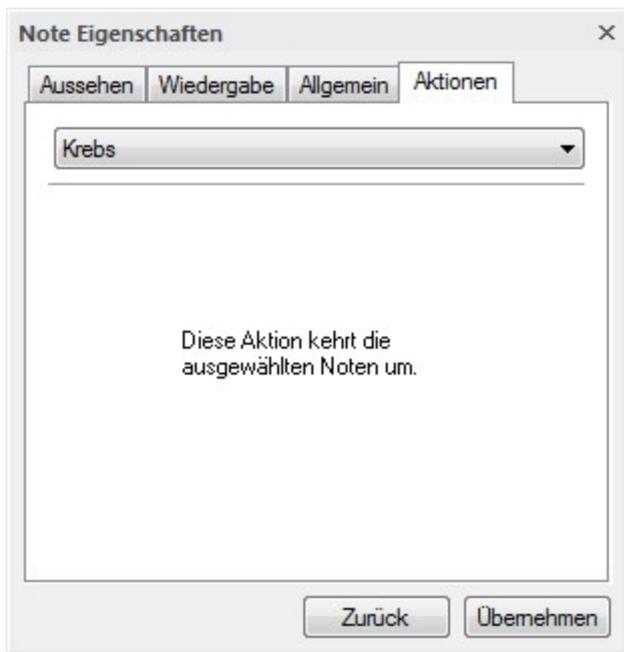
### Krebs

Die Aktion befinden sich im Haupttreiber "Noten", in der Gruppe "Komposition".



Dies kehrt die Reihenfolge von Noten um eine gedachte vertikale Linie in der Mitte der Auswahl herum um.

Es gibt keine Benutzer-Einstellungen hierzu, klicken Sie einfach auf den Übernehmen-Knopf.



## Notenzeilen mischen / aufteilen

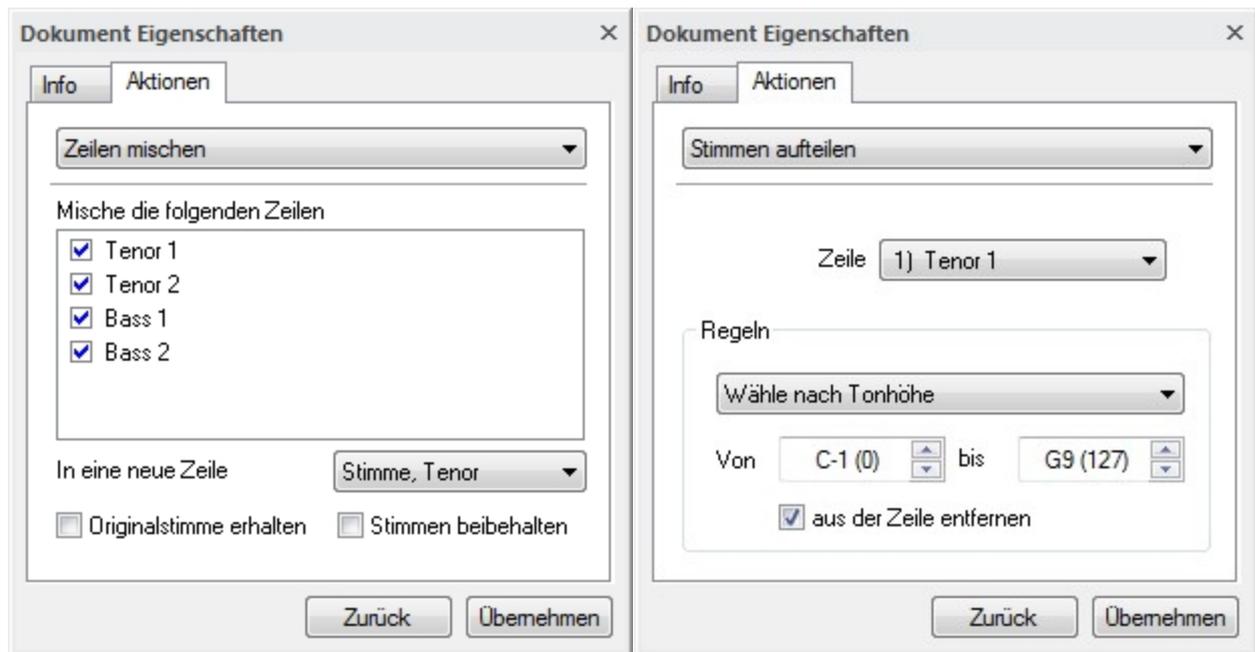
### Notenzeilen mischen / aufteilen

Nutzen Sie die "Notenzeilen zusammenfügen"-Aktion, um zwei oder mehrere Zeilen zu einer zusammenzufügen. So können Sie beispielsweise zwei Notenzeilen zu einer Klavierzeile zusammenfassen. Die „Notenzeilen aufteilen“-Aktion würde die entgegengesetzte Funktion übernehmen, also ein Aufteilen in mehrere Spuren.

Sie finden diese beiden Funktionen im Haupttreiber "Partitur", in der Gruppe "Notenzeilen".



Klicken Sie entweder auf "Mischen", um Notenzeilen zusammenzufassen oder auf "Aufteilen", um neue Notenzeilen aus Bestehenden zu erstellen.



## Liste mischen

Wählen Sie die Notenzeilen, die zusammengefasst werden sollen, indem Sie einen Haken in der Liste der Notenzeilen setzen.

## Ziel der Mischung

Wählen Sie den Typ Notenzeile, in der Ihre Auswahl zusammengefasst werden soll. Die Optionen in dieser Liste entsprechen denen beim Hinzufügen neuer Notenzeilen.

## Original-Spuren behalten

Falls diese Option angekreuzt ist, werden die Original-Spuren nach dem Zusammenfügen nicht gelöscht.

## Stimmen erhalten

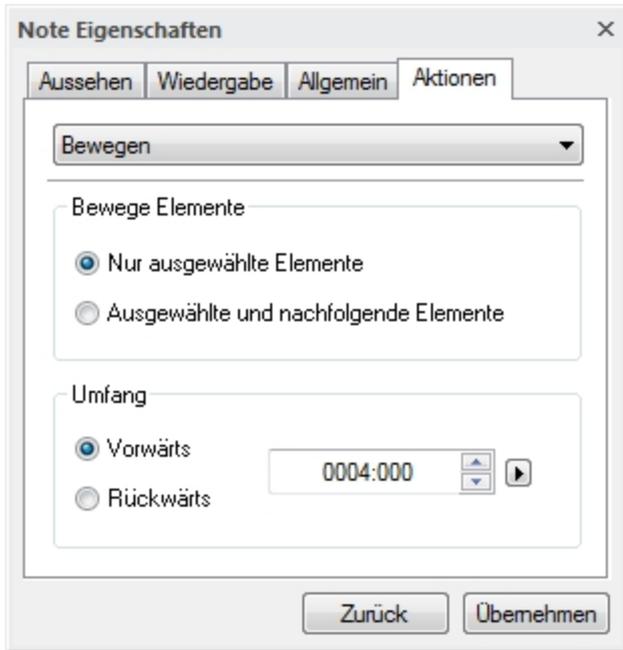
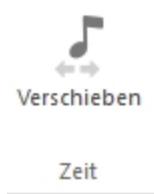
Falls die ausgewählten Notenzeilen mehrstimmig notiert wurden, bleiben die Stimmen beim Zusammenfügen erhalten. Andernfalls werden die Stimmen neu verteilt. Später können Sie dies immer noch über die Stimme-Aktion verändern.

## Bewegen (Noten verschieben)

## Bewegen (Noten verschieben)

Die Bewegen / Noten verschieben-Aktion kann auf unterschiedlichste Elemente wie Noten, dynamische Zeichen, Pedal-Markierungen oder Tempi angewendet werden. Die Aktion bewegt die Elemente vorwärts oder rückwärts innerhalb Ihrer Musik. Sie können Elemente auch über andere Methoden bewegen (Ziehen und Ablegen beispielsweise), aber die Bewegen-Aktion lässt Sie viele Elemente gleichzeitig um einen eingestellten Zeit-Faktor verschieben.

Sie finden diese Aktion im Hauptreiter "Noten", in der Gruppe "Zeit" unter "Verschieben".



## Elemente bewegen

Wählen Sie, ob Sie nur die ausgewählten Elemente oder diese Elemente und alle folgenden bewegen wollen.

Das Beispiel unten zeigt die Unterschiede zwischen den Elemente bewegen Optionen. Die ausgewählten Noten werden um eine Ganze Note verschoben:



►... Nur ausgewählte Elemente Optionen:



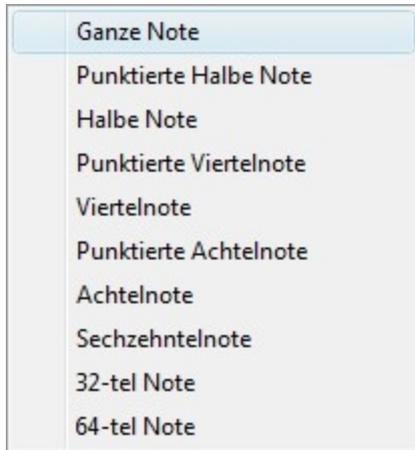
►... Ausgewählte und nachfolgende Elemente Optionen:



## Bewegungs-Anteil

Entscheiden Sie, ob Sie die Symbole vorwärts oder rückwärts bewegen wollen, indem Sie auf den Vorwärts- oder Zurück-Knopf drücken.

Wählen Sie den Anteil, um den die Elemente bewegt werden sollen über die Zeit-Kontrolle. Sie können auch ein Notenwertwert aus der Ausklapp-Liste wählen, die über den kleinen Pfeil rechts geöffnet werden kann:



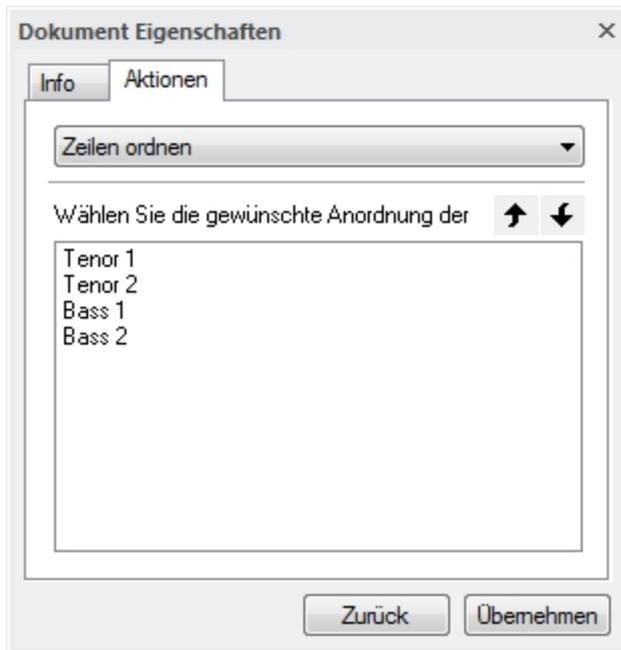
## Notenzeilen ordnen

# Notenzeilen ordnen

Die "Notenzeilen ordnen"-Aktion lässt Sie die Notenzeilen der Partitur neu anordnen. Sie können dies beliebig häufig tun.

Sie finden den Befehl "Notenzeilen ordnen" im Hauptreiter "Partitur" in der Gruppe "Notenzeilen". Nachdem Sie die Aktion angeklickt haben, öffnet sich das Eigenschaften-Fenster.





## Notenzeile-Liste

Die Notenzeilen-Liste zeigt alle Notenzeilen Ihres Dokuments an. Sie bestimmen die neue Anordnung, indem Sie die Namen der Liste entsprechend anordnen. Sie können einen Eintrag auswählen und mit den Pfeiltasten hoch/runter auf eine neue Position bewegen. Nach dem Neuordnen der Liste klicken Sie auf den Knopf, um die Notenzeilen im Dokument neu zu ordnen.

## Ordnen-Knöpfe

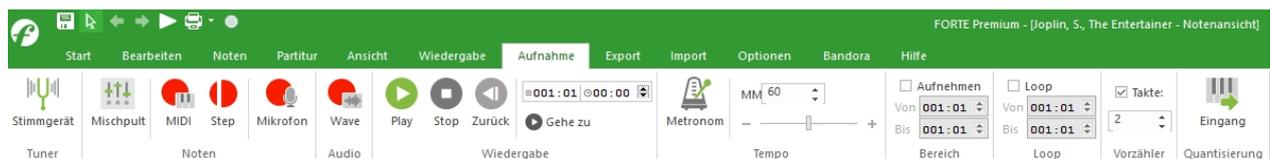
Benutzen Sie diese Knöpfe (schwarzer Pfeil hoch/runter), um den ausgewählten Eintrag in der Liste hoch und runter zu bewegen. Nach dem Neusortieren klicken Sie auf Übernehmen, um dies auch im Dokument zu übernehmen.

## Quantisierung

## Quantisierung

Die Quantisierung dient der Justierung von Startzeiten und Dauern von Noten, die etwas zu früh oder zu spät eingespielt wurden (relativ zum exakten Taktschlag). Eine quantisierte Wiedergabe klingt rhythmisch etwas "perfekter".

Sie finden diese Aktion im Haupttreiber "Aufnahme" in der Gruppe "Quantisierung" unter "Noten".





Wenn Sie keine Noten selektiert haben, dann wird die Quantisierung auf die gesamte Partitur angewendet. Sind Noten selektiert, so werden nur diese für die Quantisierung berücksichtigt.

## Quantisierungseinstellungen

Wählen Sie die Werte, die Sie quantisieren möchten:

- Note Start- Zeit Dies "strafft" die Wiedergabe rhythmisch.
- Note Dauer Kann einem Abschnitt mehr "Konsistenz" verleihen.
- Non-note Elemente Dies führt zur "Straffung" von Elementen wie dynamischen Markierungen, etc.

## Quantisierungsanteil

Nutzen Sie diese Kontrolle, um den Grad der Quantisierung einzustellen. Ein Wert von 100% quantisiert die Elemente vollständig auf die eingestellten Werte und kann etwas künstlich wirken. 0% ändert die Werte gar nicht.

Wenn Sie beispielsweise einen Rest des "Grundgefühls", das Sie beim Einspielen hatten, behalten wollen, würde ein Wert von 60% Ihrer Einspielung zumindest einen höheren Grad rhythmischer Präzision verleihen, ohne die Musik zu „entstellen“.

## Viertelnoten Unterteilung

Benutzen Sie diese Kontrolle, um die Quantisierung abhängig von den primären und sekundären Unterteilungen einer Viertelnote vorzunehmen. Die Startzeiten korrespondieren dabei mit den Taktschwerpunkten und können zu diesen vor- oder zurück verschoben werden. Die Dauern werden auf den nächsten "Offbeat" quantisiert, wodurch sie länger, aber nie kürzer werden.

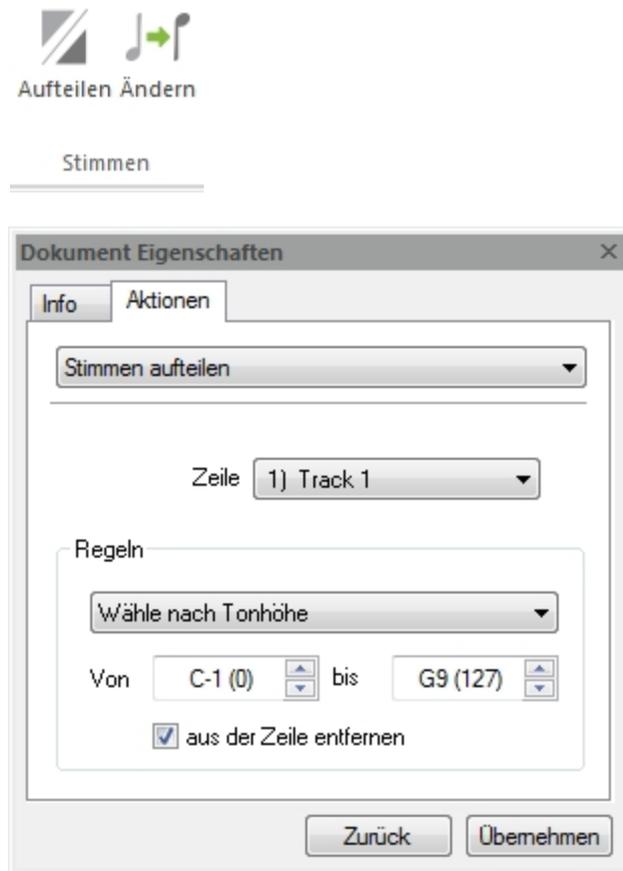
Benutzen Sie die Erster-Ausklapp-Liste, um die Haupt-Unterteilung der Quantisierung anzugeben. Nutzen Sie die Zweite-Liste, wenn Sie auf eine unabhängige X-tolische Unterteilung quantisieren wollen.

## Tonhöhen aufteilen

## Tonhöhen aufteilen

Diese Aktion teilt die Noten einer Notenzeile in andere Notenzeilen auf. Dies kann beispielsweise zur Aufteilung der Schlagzeugstimme in Einzelinstrumente sinnvoll sein. Die "Notenzeilen mischen"-Aktion wäre das genaue Gegenteil dieses Vorgangs.

Sie finden diese Aktion im Hauptreiter "Noten" in der Gruppe "Stimmen".



## Diese Notenzeile aufteilen

Wählen Sie die Notenzeile, die Sie aufteilen wollen, aus der Ausklapp-Liste.

### Regeln

Die Ausklapp-Liste enthält mehrere "Regeln" zur Extraktion von Noten einer Notenzeile. Die Von und Bis Text-Felder werden zur Definition entsprechender Werte genutzt. Die Werte ändern sich abhängig von den verwendeten Regeln. Siehe Erklärungen:

**Noten nach Tonhöhe extrahieren** Mit dieser Regel werden alle Noten, deren *Tonhöhen* innerhalb eines festgelegten Bereichs sind, extrahiert und in eine neue Notenzeile selben Typs eingefügt. Legen Sie den Ambitus über die beiden Textfelder fest. Die Werte müssen zwischen c1 (MIDI-Wert 0) und g9 (MIDI-Wert 129) liegen.

**Noten nach Stimme extrahieren** Mit dieser Regel werden die Noten bestimmter *Stimmen* aus der Original-Notenzeile extrahiert und in eine Zeile gleichen Typs eingefügt. Legen Sie den Stimm-Bereich in den beiden Textfeldern fest. Werte müssen dabei zwischen 1 and 8 liegen.

**Alle Tonhöhen in neue Spuren aufteilen** Mit dieser Regel werden alle Tonhöhen einer Spur in jeweils eine neue Spur aufgeteilt. Diese Einstellung wird häufig zum Aufteilen einer einzelnen Schlagzeug-Spur genutzt.

Alle Stimmen in neue Spuren aufteilen

Mit dieser Regel werden sämtliche Noten einer Stimme in eine neue Spur aufgeteilt.

## Aus Notenzeile entfernen

Wenn dieser Kasten ausgewählt ist, werden Noten aus der Ursprungs-Zeile gelöscht. Andernfalls bleiben diese erhalten.

## Transposition

# Transposition

Transposition bewegt Tonhöhen hoch oder runter in Intervallen. Alle Tonhöhen werden um dieselbe Anzahl von Halbton-Schritten transponiert, so dass die melodische "Kontur" erhalten bleibt und nur die Tonart bzw. Tonhöhe verändert wird.

Es gibt unterschiedlichste Transpositions-Optionen, die Ihnen das Transponieren ganzer Partituren in neue Tonarten, das Transponieren von Stimmauszügen und vieles mehr erlauben.

Mehr Informationen:

- [In transponierten Partituren arbeiten](#)
- [Arbeiten in C-Partituren](#)
- [Transponieren in neue Tonarten](#)
- [Transposition von Teilen der Musik](#)

## transponierte Partituren

# Transponierte Partituren

Einige Instrumente wie eine B-Klarinette klingen nicht wie notiert. So hört man ein notiertes c als klingendes b. Diese Art von Instrumenten nennt man transponierende Instrumente. Bei der Arbeit mit transponierenden Instrumenten innerhalb der Partitur ist es üblich, eine transponierte Partitur neben der C Partitur zu verwenden. Eine transponierte Partitur enthält alle Stimmen *wie geschrieben*. Dies bedeutet, dass die B-Klarinette so transponiert wurde, wie sie später auch klingen wird.

## Eine C-Partitur in eine transponierte Partitur umwandeln

1. Wählen Sie die Notenzeile/Spur die Sie ändern wollen.
2. Wählen Sie [Transponieren nach Instrument](#) aus der Liste der Aktionen im Eigenschaften-Dialog.

- Oder -

Wählen Sie Transponieren nach Instrument aus dem Hauptreiter "Start".

3. In der Von-Ausklapp-Liste, wählen Sie Konzert-C (voraus-gesetzt die Instrumentenvorlage wurde als *nicht transponierend* eingegeben). In der Ausklapp-Liste wählen Sie das Instrument, für das Sie transponieren wollen (z. B. Alt-Saxofon).

4. Entfernen Sie den Haken bei der Wiedergabe-Box unter "Transposition beeinflusst Wiedergabe". Dies dient dazu, dass Ihr Playback selbst nicht transponiert wird.

5. Klicken Sie den Notationen-Kasten an.
6. Wählen Sie den Tonart ändern-Kasten an.
7. Klicken Sie Übernehmen, um die Musik zu transponieren.

## Musik aus einer transponierten Partitur hinzufügen

1. Stellen Sie die Tonart des Stückes fest. Sie können dies über die Tonart-Angabe eines nicht-transponierenden Instrumentes wie einer Flöte/ einem Klavier herausfinden.
2. Transponieren Sie das gesamte Stück in diese Tonart.
3. Folgen Sie den Schritten zur Änderung einer C-Partitur in eine transponierte und setzen Sie jede Notenzeile auf das Instrument, für die sie geschrieben wurde.
4. Jetzt können Sie die Musik eingeben, wie Sie in der geschriebenen Partitur erscheint. Sie wird dann wiedergegeben, wie sie später auf dem Instrument klingen wird.

## Tonart transponieren

### Tonart transponieren

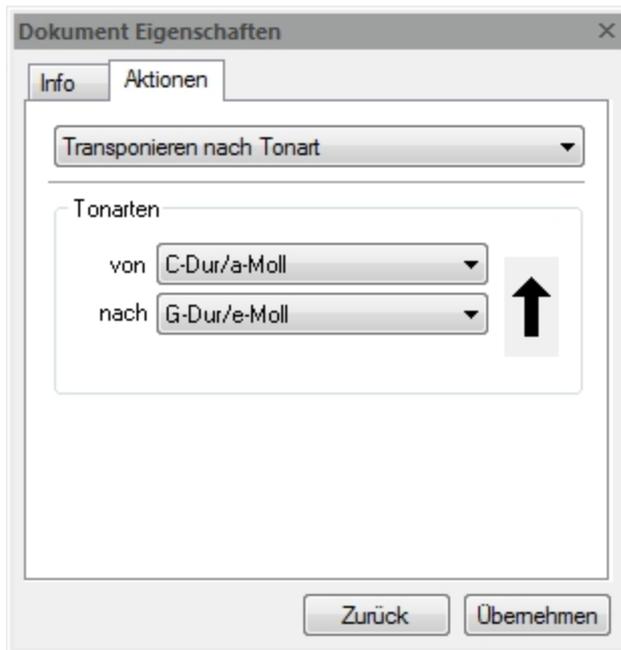
Es gibt unterschiedliche Gründe, ein Stück hoch oder runter zu transponieren. Vielleicht wollen Sie die Komposition an einen anderen Sänger anpassen oder Sie stellen vielleicht nach einer Transposition einer Einzelstimme fest, dass diese nun außerhalb des spielbaren Bereichs liegt.

Die Transposition in eine neue Tonart betrifft sowohl die Wiedergabe (Klang) und die Notation (Anzeige) der Musik.

### In eine neue Tonart transponieren

1. Wählen Sie aus dem Haupttreiber "Start" die Gruppe "Transponieren" und klicken Sie auf das "Tonart"-Symbol. Nachdem Sie auf "Transponieren nach Tonart" ausgewählt haben, können Sie im Eigenschaften-Fenster die Tonart auswählen, in die Sie das Stück transponieren möchten.





2. Die vorhandene Tonart wird automatisch unter "von" angezeigt. Wählen Sie nun unter "nach" die Tonart, in die Sie transponieren wollen.

3. Wenn Sie auf den schwarzen Pfeil klicken, dann können Sie die Richtung des Pfeils von "oben" nach "unten" verändern. Dies ermöglicht Ihnen, eine aufwärts- oder abwärtsgeführte Transposition durchzuführen.

4. Klicken Sie auf "Übernehmen", um die Partitur zu transponieren.

## Abschnitte transponieren

### Abschnitte transponieren

Häufig wollen Sie nur einen kleinen Abschnitt Ihrer Musik transponieren. Vielleicht experimentieren Sie gerade etwas und wollen wissen, wie eine Überleitung in einer anderen Tonart klingen würde. Sie können zusätzlich auch Noten und/oder Akkord-Symbole auswählen und diese individuell transponieren.

#### Einen Teil der Musik transponieren

1. Wählen Sie die Noten, die Sie ändern wollen.
2. Wechseln Sie in den Hauptreiter "Start" und wählen Sie aus der Gruppe "Transponieren" Intervall aus.



3. Im Intervall-Abschnitt wählen Sie ein Intervall aus der Ausklapp-Liste, um das die Musik transponiert werden soll. Vordefinierte Intervalle umfassen den Bereich von einer Prime (keine Transposition) bis zu einer übermäßigen 13 (1 Oktave 10 Halbtonschritte).

-Oder-

Legen Sie die Werte für Oktave und Halbtonschritte in den jeweiligen Feldern fest.

4. Wählen Sie den Wiedergabe-Kasten in dem "Transposition betrifft"-Bereich aus.
5. Klicken Sie den Notationen-Kasten an.
6. Klicken Sie den Übernehmen-Knopf, um die Musik zu transponieren.

## In Intervallen transponieren

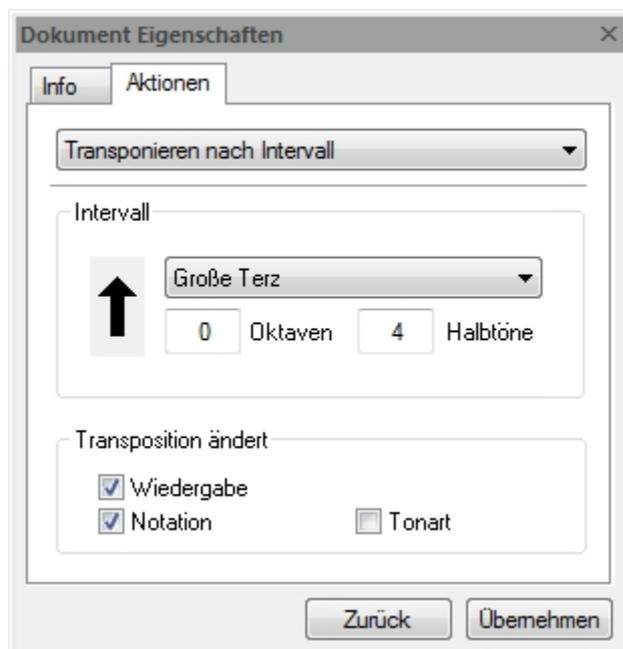
### In Intervallen transponieren

Diese Aktion bewegt die Tonhöhen um den Wert eines Intervalls nach oben oder unten. Alle Tonhöhen werden erhöht oder erniedrigt um dieselbe Anzahl von Halbton-Schritten wodurch die "Melodie-Kontur" erhalten bleibt.

Sie erreichen diese Funktion über den Haupttreiber "Start" in der Gruppe "Transponieren" und klicken auf "Intervall".



Wählen Sie aus dem Fenster das gewünschte Intervall aus und klicken Sie anschließend auf Übernehmen.

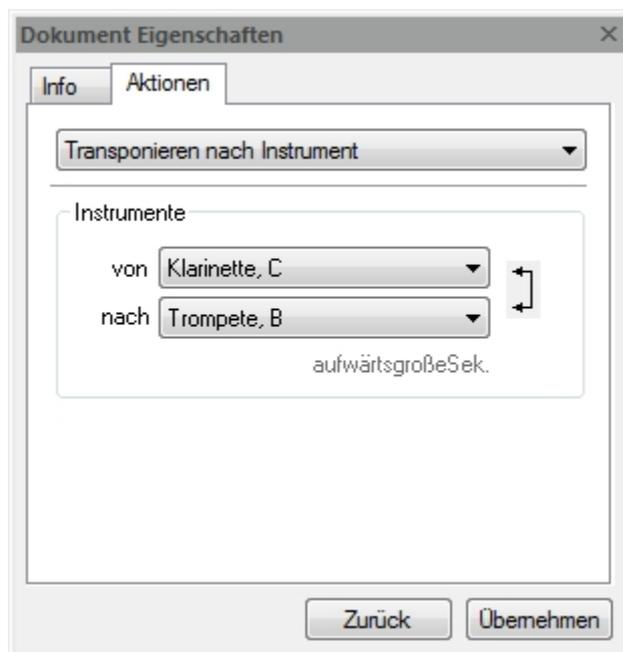


## Transponieren nach Instrument

### Transponieren nach Instrument

Diese Aktion gleicht der Transponieren-Aktion, aber die Intervall-Einstellungen für die jeweiligen transponierten Stimmauszüge sind voreingestellt. Hierdurch müssen Sie sich nicht immer Sachen wie "um wie viele Halbtonschritte muss ich für ein Englisch Horn verschieben" merken. Um diese Aktion anzuwenden, wählen Sie einfach aus, wohin Sie transponieren wollen (z. B. B-Klarinette) und den Ausgangspunkt (meist Konzert-C).

Sie finden diese Aktion im Hauptreiter "Start" in der Gruppe "Transponieren". Klicken Sie auf "Instrument". Es öffnet sich das Eigenschaftsfeld, in dem Sie das Start- und Ziel-Instrument der Transposition eingeben können.



### Transpositions-Richtung

Klicken Sie auf den hoch/runter-Pfeil, um die Richtung der Transposition festzulegen.

### Transpositions-Intervall

Stellen Sie hier das Transpositions-Intervall ein. Wählen Sie einen üblichen Wert aus der Ausklapp-Liste oder tippen eigene Werte in Oktaven und Halbtonschritten ein.

Wenn Sie die Werte aus der Ausklapp-Liste der Intervall-Felder wählen, wird die Anzeige immer entsprechend aktualisiert. Beim Eintippen eigener Werte wird eine möglichst nahe liegende Bezeichnung angezeigt.

### Transposition betrifft

Sie können die Wiedergabe (wie etwas klingt) unabhängig von der

Notation (wie es in der Partitur aussieht) halten. Hierdurch können Sie in transponierten Partituren arbeiten oder transponierte Einzelstimmen ausdrucken.

W  
i  
e  
d  
e  
r  
g  
a  
b  
e  
N  
o  
t  
a  
t  
i  
o  
n  
T  
o  
n  
a  
r  
t  
ä  
n  
d  
e  
r  
n

Klicken Sie diesen Kasten an, um den Klang mit zu verändern.

Klicken Sie diesen Kasten an, um das Aussehen der Musik zu verändern.

Klicken Sie diesen Kasten an, um der Transposition automatisch eine neue Tonart-Angabe zuzufügen.

## Instrumente

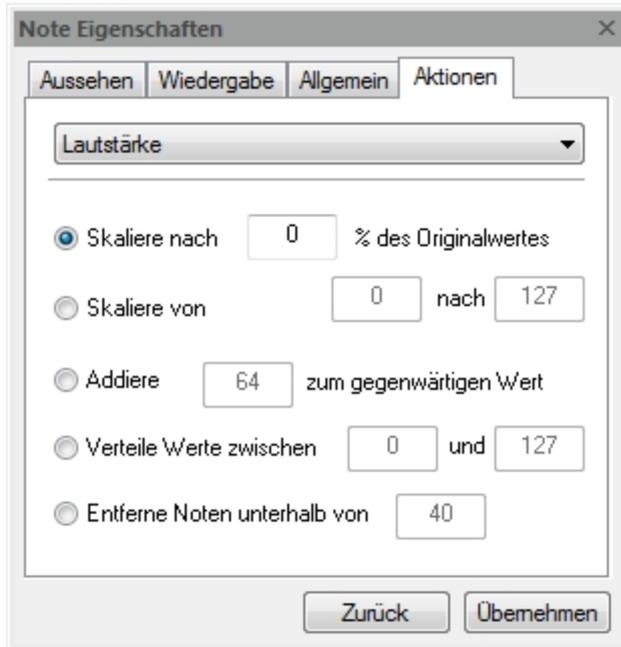
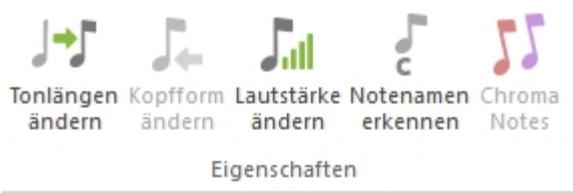
Wählen Sie das Instrument, von dem aus Sie transponieren wollen aus der **Von**-Ausklapp-Liste. Wählen Sie das Instrument, zu dem Sie transponieren wollen in der **Zu**-Ausklapp-Liste. Unter der Ausklapp-Liste finden Sie die entsprechenden Intervalle für die Transposition. Nutzen Sie die Pfeile rechts von der Ausklapp-Liste, um zwischen **Von** und **Zu**. umzuschalten. Dies erlaubt Ihnen ein schnelles "Rück-Transponieren" der Notenzeile.

## Lautstärke ändern (Anschlagstärke)

## Lautstärke ändern (Anschlagstärke)

Die Anschlagstärke beschreibt die Intensität eines Klanges, als ob Sie eine Klaviertaste leicht oder stark drückten. Man kann Anschlagstärken auch zum Ausblenden von Liedern benutzen (fade). Die "Lautstärke ändern"-Aktion erlaubt Ihnen eine Skalierung dieses Wertes für alle ausgewählten Noten einer Spur.

Sie finden diese Aktion im Hauptreiter "Noten" in der Gruppe "Eigenschaften".



Alternativ können Sie die Lautstärke auch über das Mischpult einstellen.

Wenn Sie keine Noten in Ihrer Partitur ausgewählt haben, dann wird der von Ihnen eingestellte Wert auf die gesamte Partitur übernommen.

Bei ausgewählten Noten, ändern Sie nur die Lautstärke bzw. Anschlagstärke der selektierten Noten.

## Werte skalieren

Wählen Sie den Werte skalieren-Knopf, um die Anschlagstärken der ausgewählten Noten prozentual zu verändern.

Geben Sie den gewünschten Faktor in Prozent ein: 50% entspräche einer Halbierung, 200% der Verdoppelung der Werte.

## Schrittweise skalieren

Wählen Sie den Schrittweise Änderung der Werte von xx bis yy-Knopf, um die Werte schrittweise von Note zu Note zu verändern.

Geben Sie die gewünschten Start- und Endwerte in die Text-Felder ein. Die Werte müssen im MIDI-Standard (also von 0=leicht bis 127=fest) liegen.

Um schrittweise Intensivität aufzubauen, geben Sie im ersten Feld einen Anschlagstärken-Wert ein, der unter dem Wert des zweiten Feldes liegt. Beachten Sie, dass es sich hierbei um eine Veränderung des Wertes von der ersten bis zur letzten gewählten Note handelt. Vorherige Werte werden hierdurch überschrieben.

Um die Intensität schrittweise zu verringern, geben Sie im ersten Feld einen höheren Wert als im zweiten ein.

## Werte hinzufügen

Wählen Sie den Hinzufügen-Knopf, um die Anschlagstärken der ausgewählten Noten um

eine Prozentzahl zu erhöhen/verringern.

Tragen Sie einen Prozentsatz zur Veränderung der Noten in die Text-Felder ein. Die Werte müssen im MIDI-Standard (also von 0=leicht bis 127=fest) liegen.

Um die Anschlagsstärken zu erhöhen, geben Sie einen positiven Wert ein. Um diese zu verringern, geben Sie entsprechend einen negativen Wert ein.

## Werte beschränken

Wählen Sie den Werte auf xx bis yy beschränken-Knopf, um die ausgewählten Noten prozentual zu verändern.

Geben Sie die Maximal- und Minimal-Werte in die beiden Text-Felder ein. Die Werte müssen im MIDI-Standard (also von 0=leicht bis 127=fest) liegen. Um alle Anschlagsstärken auf einen gleichen Wert zu setzen, tippen Sie in beide Felder dieselbe Zahl ein.

## Noten nach Lautstärke löschen

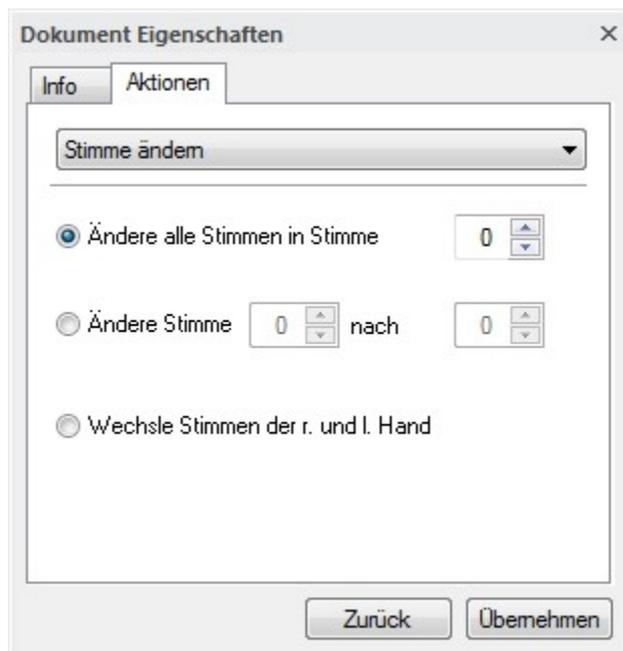
Mit dieser Aktion können Sie Noten entfernen, die unter einem festgelegten Lautstärkewert liegen. Dies ist sinnvoll, wenn Sie Dateien importieren, die mit einem Wave To Midi - Programm erstellt wurden. Dort finden sich häufig leise Obertöne, die entfernt werden sollten.

## Stimmenzuweisung ändern

### Stimmenzuweisung ändern

Diese Aktion ändert schnell die Stimmzuweisung der ausgewählten Noten (oder aller Noten der gewählten Notenzeile/des Dokuments).

Sie finden diese Aktion im Haupttreiber "Noten", in der Gruppe "Stimmen".



In einem Musikstück gibt es häufig viele Stimmen und Spuren. In Chor-Musik teilen sich

Sopran und Alt die obere Notenzeile und der Tenor und Bass die untere. In Klaviersystemen (zwei Notenzeilen) sind die Stimmen nicht immer so einfach auseinander zu halten. Ein gutes Beispiel für Mehrstimmigkeit findet sich in Bachs Präludien und Fugen. Häufig finden sich vier Stimmen innerhalb eines Systems. Im Programm kann jede Notenzeile bis zu vier unabhängige Stimmen besitzen. Das Klaviersystem umfasst in beiden Zeilen diese vier Stimmen, vier Stimmen im Violinschlüssel und vier Stimmen im Bassschlüssel. Sie können Ihre Melodien in andere Stimmen bewegen, indem Sie die Stimmen-Aktion benutzen.

## Alle ändern

Wählen Sie den Alle Stimmen ändern-Knopf, um alle Noten in eine Stimme zu verschieben.

## Stimme ändern

Wählen Sie den Stimme ändern-Knopf, um eine bestimmte Stimme in eine andere zu verschieben.

## Stimmen tauschen

Wählen Sie den Stimmen tauschen-Knopf, um die Stimmen der rechten mit denen der linken Hand innerhalb einer Klavier-Zeile zu wechseln.

## C-Partituren

### C-Partituren

Eine C-Partitur beinhaltet die Notation aller Stimmen gemäß ihrem Klang. So würde eine unisono mit einer Flöte spielende B-Klarinette gleich aussehen. Wenn die Spieler dies wirklich so spielten, würde eine große Sekunde Unterschied zu hören sein. Der Vorteil der Arbeit in einer C-Partitur ist, dass Sie alle Instrumente in Ihrem Klang sehen und so die Beziehungen untereinander besser überschauen können.

Bei der Arbeit in einer C-Partitur ist keine Transposition notwendig bis zu dem Zeitpunkt, an dem Sie Einzelstimmen erstellen wollen.

### Eine Einzelstimme transponieren

1. Wählen Sie die extrahierte Notenzeile/Spur, die Sie ändern wollen.
2. Wählen Sie Transponieren nach Instrument aus der Liste der Aktionen im Eigenschaften-Dialog aus

-Oder-

Wählen Sie im Hauptreiter "Start" das "Transponieren nach Instrument" Icon aus. Es öffnet sich anschließend das Eigenschaften-Fenster

3. In der Von-Ausklapp-Liste, wählen Sie Konzert-C (vorausgesetzt, die Instrumentenvorlage wurde als Klang eingegeben). In der Ausklapp-Liste wählen Sie das Instrument, für das Sie transponieren wollen (z. B. Alt-Saxofon).
4. Entfernen Sie den Haken bei der Wiedergabe-Box unter "Transposition beeinflusst Sektion". Dies dient dazu, dass Ihr Playback selbst nicht transponiert wird.
5. Klicken Sie den Notationen-Kasten an.

6. Wählen Sie den Tonart ändern-Kasten an.
7. Klicken Sie den Übernehmen-Knopf, um die Musik zu transponieren.

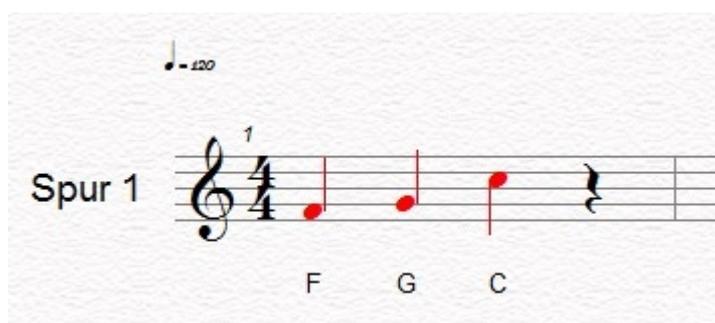
## Notennamen

### Notennamen hinzufügen

Mit dieser Aktion werden einer einstimmigen Melodie die Namen der Noten hinzugefügt. Diese Aktion ist vor allem für musikpädagogische Zwecke gedacht.

Wählen Sie zunächst Noten aus, denen der Notename hinzugefügt werden soll.

Anschließend wechseln Sie in den Hauptreiter "Noten" in die Gruppe "Eigenschaften" und klicken auf das Symbol "Notennamen erkennen".



Wenn Sie keine Noten ausgewählt haben, dann können Sie die Notennamen für alle Noten anzeigen lassen. Das Eigenschaften-Fenster bietet Ihnen darüber hinaus noch die Möglichkeit einzelne oder mehrere Instrumente auszuwählen, die dann für die Erkennung mit berücksichtigt werden.

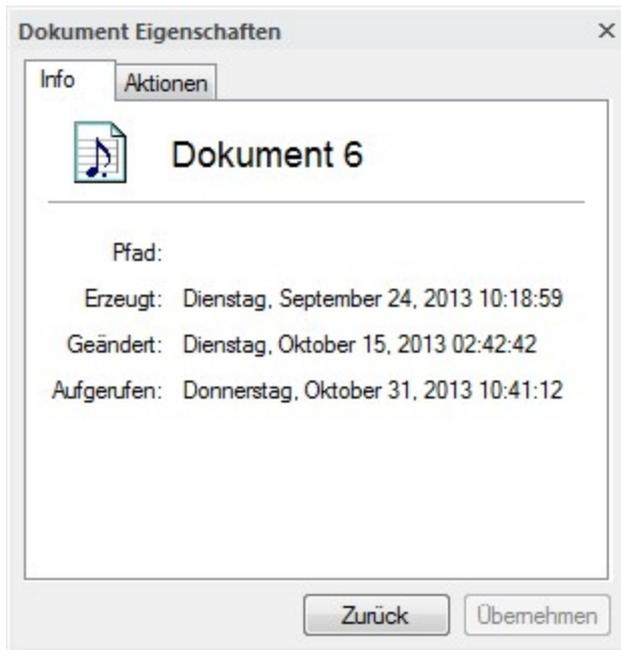
## Eigenschaften

### Eigenschaften-Dialog

### Eigenschaften-Dialog

Der Eigenschaften-Dialog wird zur Modifikation hunderter unterschiedlicher Element-Eigenschaften benutzt. Alles von der Tonhöhe einer Note, der Form von Legatobögen und Haltebögen bis zum Abstand um die Notenzeile kann hier bearbeitet werden.

Die übliche Methode zum Bearbeiten von musikalischen Symbolen besteht darin, das entsprechende Symbol auszuwählen und den Eigenschaften-Dialog zur Veränderung der Eigenschaften zu nutzen. Eine der stärksten Eigenschaften des Eigenschaften-Dialogs ist die gleichzeitige Bearbeitung mehrerer auch unterschiedlicher Elemente. Sie können beispielsweise eine große Gruppe Noten auswählen und deren Dauer gemeinsam mit einem Klick auf Achtelnoten setzen lassen.



## Den Eigenschaften-Dialog anzeigen lassen

Nutzen Sie eine der folgenden Methoden, um sich den Eigenschaften-Dialog anzeigen zu lassen:

- Klicken Sie im Haupttreiber "Start" auf in der Gruppe "Paletten" auf "Eigenschaften" um den Eigenschaften-Dialog anzeigen zu lassen.  
oder
- Doppelklicken Sie mit Ihrer Maus auf ein musikalisches Symbol.  
oder
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Element und wählen den Eigenschaften-Dialog... aus dem Kontext-Menü.

Den Eigenschaften-Dialog benutzen

1. Wählen Sie ein oder mehrere Elemente zum Bearbeiten aus.
2. Lassen Sie sich den Eigenschaften-Dialog anzeigen und benutzen Sie die unterschiedlichen Reiter des Eigenschaften-Fensters, um unterschiedliche Parameter zu bearbeiten.
3. Drücken Sie den Übernehmen-Knopf, um Ihre Veränderung zu übernehmen.
4. Falls Sie Änderungen im Eigenschaften-Dialog vorgenommen haben, diese aber noch nicht angewendet haben, drücken Sie den Reset-Knopf, um alle Kontrollen auf ihre Werte zurückzusetzen.

## Spur-Eigenschaften anzeigen lassen

- Doppelklicken Sie mit Ihrer Maus auf die Notenzeilen eines Taktes, bis dieser grau hinterlegt ist.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Takt und wählen Sie nun "Zeile (Spur) wählen".

## Notations-Element Eigenschaften

## Notations-Element Eigenschaften

Mehr Informationen:

*Moderate ballad*

E♭ A7 d L D♭ N.C.

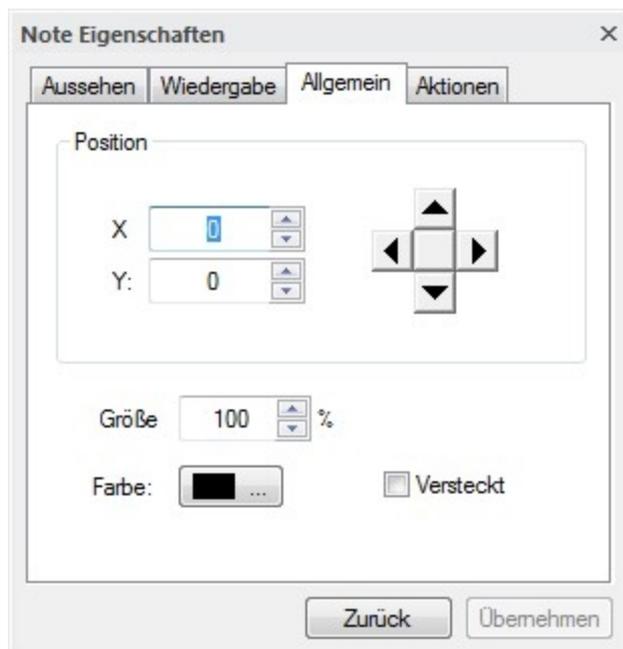
1. Do - be dc oe do be do  
2. La - de ds de ls be boo.

Dee  
Da

- [Akzent-Eigenschaften](#)
- [Vorzeichen-Eigenschaften](#)
- [Taktstrich-Eigenschaften](#)
- [Balken-Eigenschaften](#)
- [Klammern-Eigenschaften](#)
- [Schlüssel-Eigenschaften](#)
- [Akkord-Symbol-Eigenschaften](#)
- [Dokument-Eigenschaften](#)
- [Punktierungs--Eigenschaften](#)
- [Lautstärkenbezeichnungen-Eigenschaften](#)
- [Glissando-Eigenschaften](#)
- [Vorschlagsnoten-Eigenschaften](#)
- [Tonart-Eigenschaften](#)
- [Liedtext-Eigenschaften](#)
- [Blocksatz-Liedtext-Eigenschaften](#)
- [Taktart-Eigenschaften](#)
- [Noten-Eigenschaften](#)
- [Pedal-Eigenschaften](#)
- [Wiederholungen-Eigenschaften](#)
- [Legatobogen-Eigenschaften](#)
- [Notenzeile-Eigenschaften](#)
- [Notenzeile-Abstände-Eigenschaften](#)
- [System-Eigenschaften](#)
- [Tempo-Eigenschaften](#)
- [Text-Eigenschaften](#)
- [Haltebogen-Eigenschaften](#)
- [X-tolen-Eigenschaften](#)

## Allgemeine Eigenschaften

## Allgemeine Eigenschaften



Fast alle Notations-Elemente haben allgemeine Eigenschaften wie Farbe, Sichtbarkeit und Position, die auf der Allgemein-Seite angezeigt werden.

## Position

Diese Kontrolle zeigt die Position der ausgewählten Symbole in Relation zur ursprünglichen Position an. Tippen Sie die Werte für den horizontalen (x) und vertikalen (y) Versatz ein oder klicken Sie die Pfeile im Position-Bereich, um die Position zu verändern.

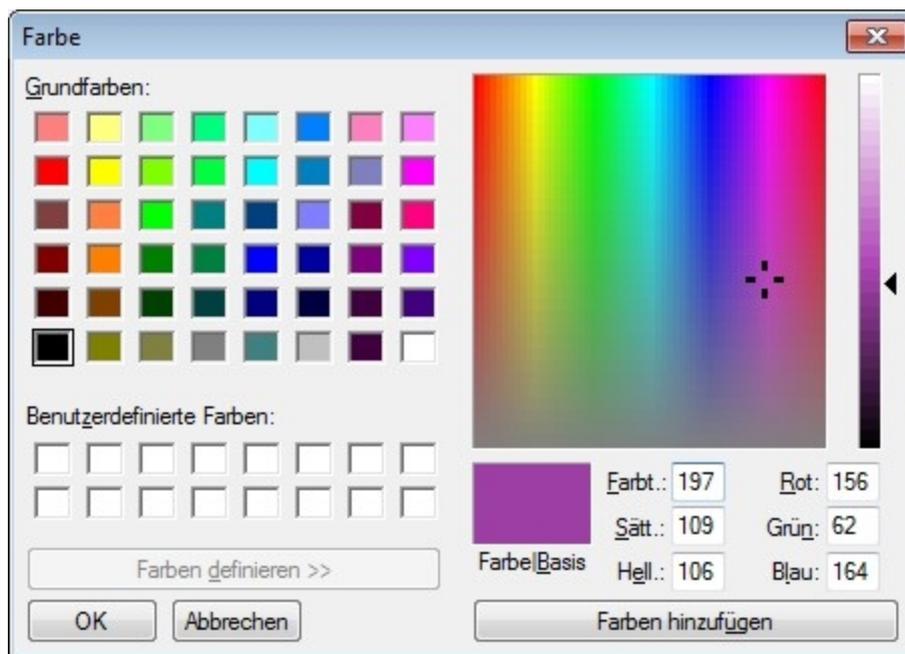
Wenn Sie zur Ausgangsposition zurückkehren wollen, drücken Sie die mittlere der vier Pfeil-Tasten.

## Farbe

Wählen Sie eine Farbe aus einer Liste mit Standard-Farben. Über den Knopf können Sie sich die Liste anzeigen lassen und eine entsprechende Farbe auswählen.



Über den Knopf "Farben definieren", können Sie eigene Farbmischungen hinzufügen.



## Sichtbarkeit

Um Elemente zu "Verstecken" setzen Sie einfach einen Haken bei "Versteckt". Ausgeblendete Symbole können über die "Stimmenebenen" wieder anzeigen lassen, indem Sie den Eintrag "Versteckt" auswählen. So können Sie die ausgegraut dargestellten Elemente und unsichtbare Elemente wieder sichtbar machen. Sie finden die Stimmenebenen im Hauptreiter "Start".



## Übernehmen

Drücken Sie den Übernehmen-Knopf, um alle Änderungen, die Sie im Eigenschaften-Dialog vorgenommen haben, zu übernehmen. Nach dem Übernehmen wird auch die Anzeige aktualisiert und stellt die Veränderungen dar.

Falls Sie Ihre Meinung ändern, können Sie die Bearbeitung auch über die „Zurück“-Funktion wieder aufheben lassen.

Nach dem Eingeben von Werten können Sie im Eigenschaften-Dialog auch die "Eingabe"-Taste drücken, um denselben Effekt zu erreichen wie über den Übernehmen-Knopf.

## Zurück

Klicken Sie den Zurück-Knopf, um alle Werte zurückzusetzen. Falls Sie Änderungen in den Eigenschaften vorgenommen haben sollten, werden diese über das Drücken des Zurück-Knopfes wieder aufgehoben.

## Haltebogen-Eigenschaften

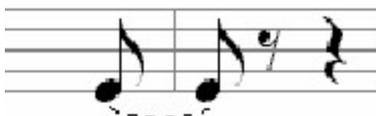
## Haltebogen-Eigenschaften



Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten zur Definition des Aussehens der selektierten Haltebögen in Ihrer Partitur.

### Linien-Stil

Wählen Sie den Stil, in dem der Haltebogen gezeichnet werden soll, indem Sie entweder den Gestrichelt- oder Massiv-Knopf anklicken.

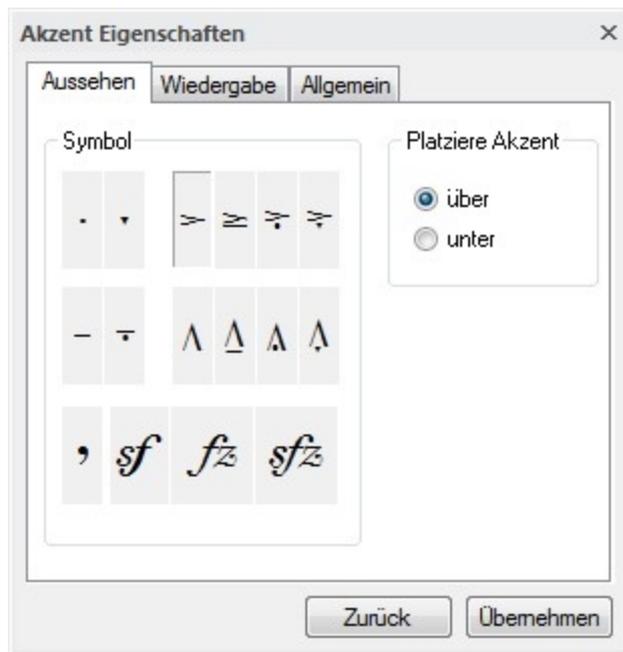


### Haltebogen-Position

Wählen Sie aus, ob die den Haltebogen lieber über oder unter den Noten einfügen wollen, indem Sie den Oberhalb- oder Unterhalb-Knopf anklicken. Der angemessene Stil für einen Haltebogen hängt von Faktoren wie Voicing, Notenzeilen-Typ, Notenhals-Richtung und persönlichen Vorlieben ab.

### Akzent-Eigenschaften

## Akzent-Eigenschaften



Bitte beachten Sie, dass die Akzent-Eigenschaften je nach FORTE Version unterschiedliche Funktionen beinhaltet. Bei diesem Screenshot handelt es sich um das Akzent-Eigenschaften-Fenster von FORTE Premium.

Nutzen Sie die Kontroll-Möglichkeiten auf dieser Seite, um den Typ und das Aussehen der Akzent-Zeichen in Ihrer Musik zu ändern.

## Akzent-Typ

Wählen Sie den Typ des Akzentes. Dies hat keine direkten Auswirkungen auf den Wiedergabe-Wert des Akzentes.

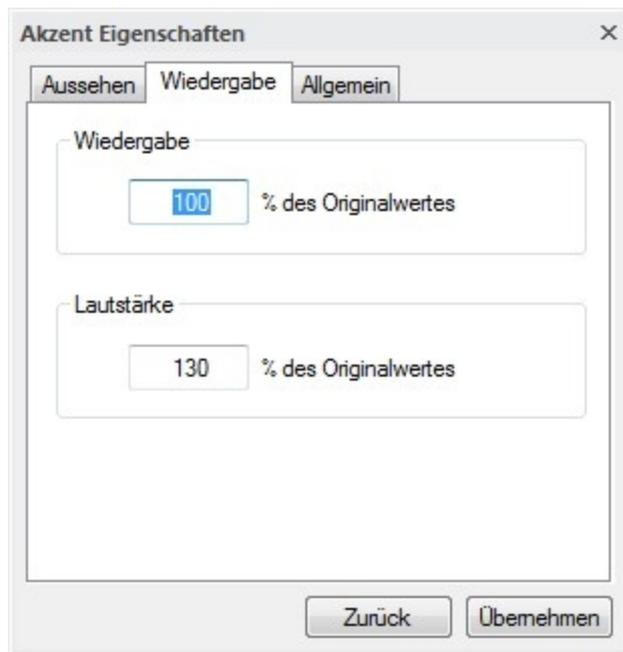
Die Liste der Bearbeitungs-Möglichkeiten ändert sich mit Ihrer Auswahl. Beim Auswählen einer Pizzicato-Markierung würden Ihnen beispielsweise nur die Streicher-Akzente/Vortragszeichen eingeblendet werden.

## Akzent Position

Wählen Sie, ob der Akzent über oder unter der Note eingefügt werden soll, indem Sie die Über Note- oder Unter Note-Schalter anklicken.



## Akzent-Wiedergabe-Eigenschaften



Stellen Sie hier ein, wie das Akzent-Zeichen die Wiedergabe der Note klanglich beeinflussen soll. Diese Einstellungen verändern nur die Wiedergabe selbst, nicht jedoch die originalen Notenwerte.

### Noten-Dauer

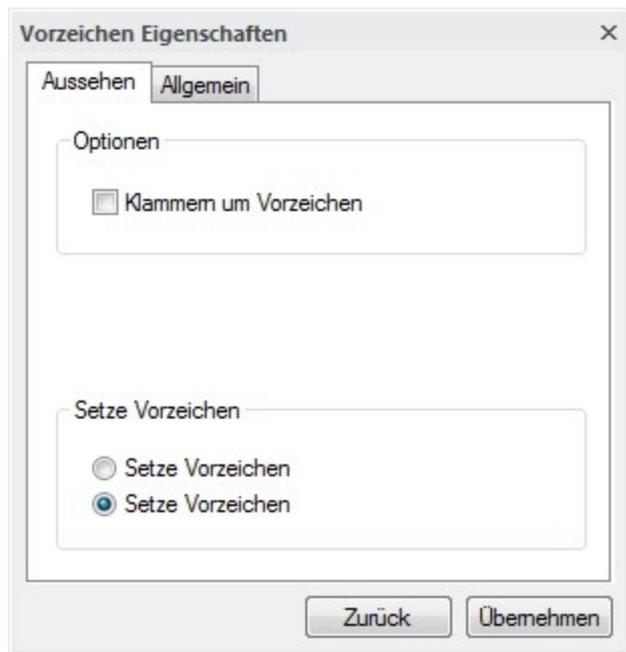
Wählen Sie in Prozent, wie der Akzent die Dauer Ihrer Note beeinflussen soll. Bei 100% würde keine Veränderung stattfinden, 50% entspräche einer Halbierung usw.

### Noten Anschlagsstärke

Wählen Sie den Prozentsatz der Veränderung der MIDI-Anschlagsstärke. Bei 100% würde keine Veränderung stattfinden, 50% entspräche einer Halbierung usw.. Die Anschlagsstärke beeinflusst die Intensität der Note.

### Vorzeichen-Eigenschaften

## Vorzeichen-Eigenschaften



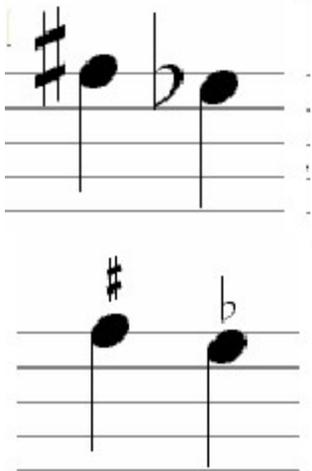
Benutzen Sie die Kontroll-Möglichkeiten dieser Seite, um das Aussehen zu verändern. Diese Einstellungen verändern nicht die Wiedergabe selbst.

### Erinnerungs-Klammern

Wählen Sie diesen Kasten an, wenn um das Vorzeichen Klammern gesetzt werden sollen. Erinnernde Vorzeichen werden gesetzt, um eine Passage eindeutig festzulegen und jeglichen Zweifel zu beseitigen.

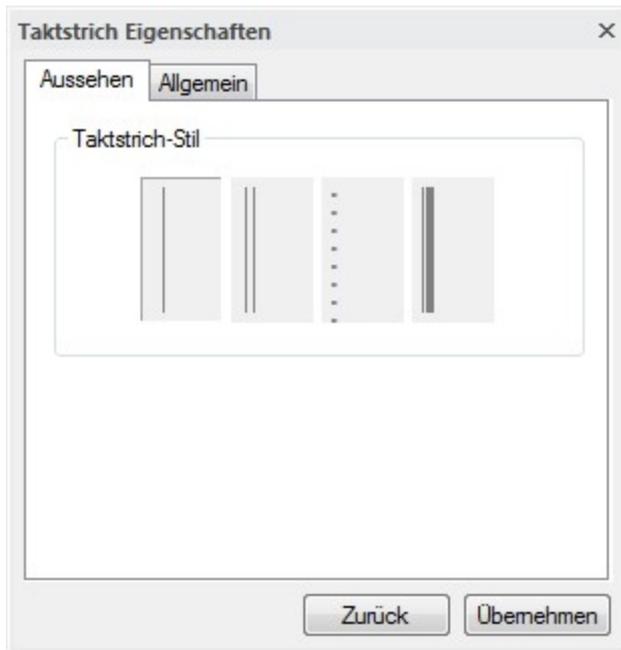
### Positionierung

Wählen Sie, ob das Vorzeichen vor oder über der Note eingefügt werden soll, indem Sie die Vor Note oder Über Note anklicken.



### Taktstrich-Eigenschaften

## Taktstrich-Eigenschaften



Nutzen Sie die Einstellungen dieser Seite, um das Aussehen von Taktstrichen zu verändern.

### Taktstrich-Stil

Wählen Sie einen von vier Taktstrich-Stilen. Wenn Sie den Taktstrich unsichtbar machen wollen, müssen Sie ihn über "Allgemein" verstecken.

### Balken-Eigenschaften

## Balken-Eigenschaften



Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten, um das Aussehen von Balken in Ihrer Musik zu verändern.

## Balken-Position

Wählen Sie, ob die Balken über oder unter den Noten stehen sollen. Dies beeinflusst ebenfalls die Notenhals-Richtung.

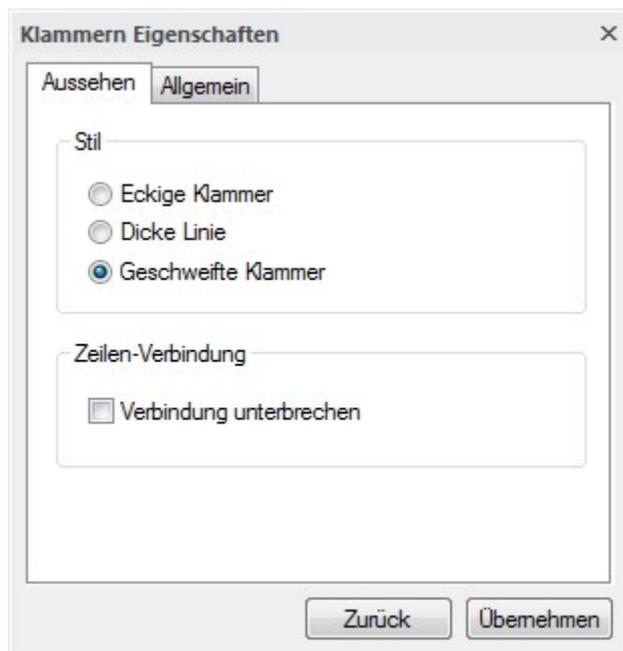
## Balken-Richtung

Wählen Sie die Ausrichtung der ausgewählten Balken. Der horizontale Balkungs-Stil wird oft in Schlagzeug-Notation eingesetzt. Der aufsteigende Stil verläuft nach oben rechts und der absteigende nach unten rechts.



## Klammern-Eigenschaften

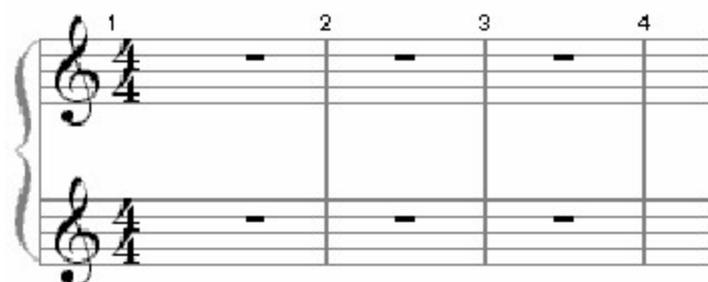
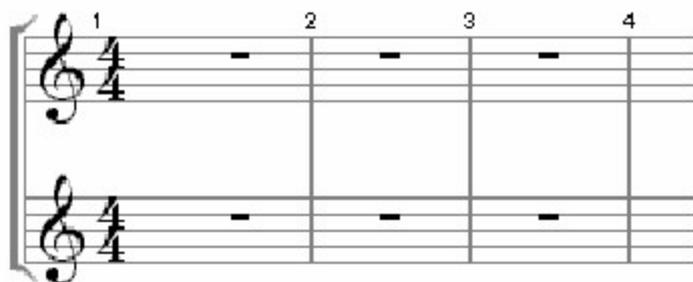
## Klammern-Eigenschaften



Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten um das Aussehen geschwungener oder eckiger Klammern zu verändern.

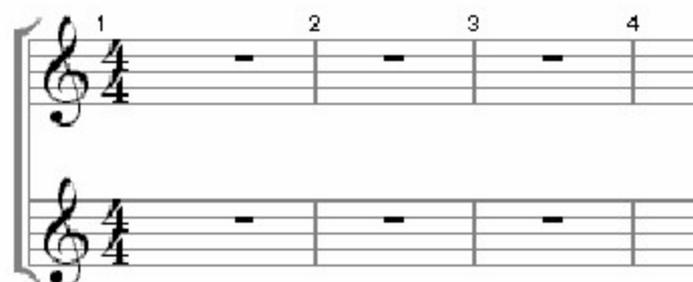
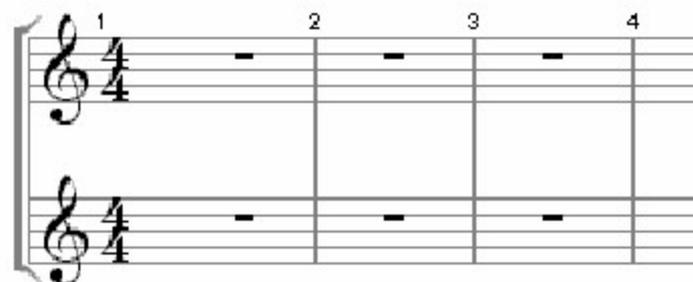
## Geschwungener/eckiger Klammer-Stil

Wählen Sie einen der Knöpfe, um zwischen geschwungener oder eckiger Klammer zu wählen.



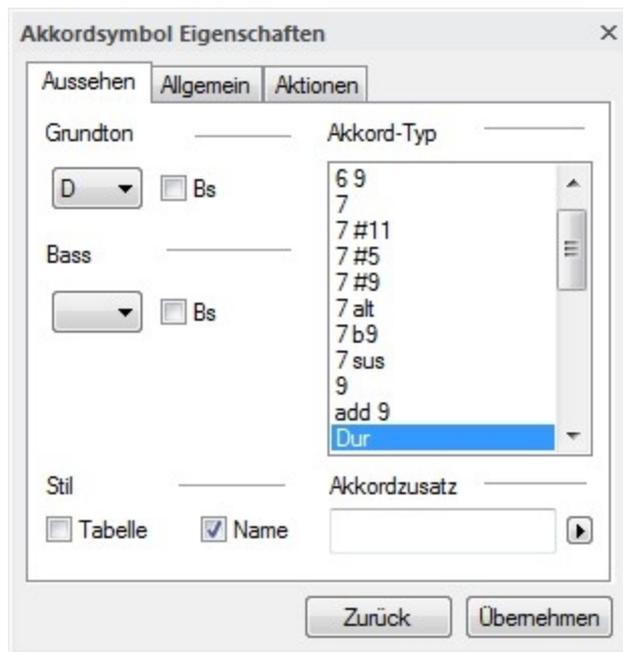
### Geschwungene/eckige Klammer: Verbindungen

Wählen Sie den Taktstrich unterbrechen-Kasten, wenn Sie nicht wollen, dass die Taktstriche aller Notenzeilen, die gruppiert wurden, verbunden werden.



### Akkord-Eigenschaften

### Akkord-Eigenschaften



Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten, um den Akkord-Buchstaben und den Zusatz zu verändern.

## Schlüssel-Eigenschaften

## Schlüssel-Eigenschaften



Bei diesem Screenshot handelt es sich um das Schlüssel-Eigenschaften-Fenster von FORTE Premium. In anderen Versionen stehen Ihnen weniger Schlüssel zur Verfügung.

Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten der Seite, um die Start-Zeit und den Stil von Schlüsseln zu bearbeiten.

## Zeit

Ändern Sie den Zeitpunkt des Beginns des ausgewählten Schlüssels.

Die Zeit-Kontrolle zeigt Zeit im Format TAKTE:BEATS:TICKS. Sie können zwischen diesen Feldern über die links/ rechts-Pfeile Ihrer Tastatur navigieren. Sobald ein Feld ausgewählt wurde, können Sie dort einen neuen Wert eintippen oder diesen über die hoch/ runter-Tasten auf Ihrer Tastatur verändern.

Der TICKS-Wert steht für die Anzahl der Unterteilungen einer Viertelnote (auch bekannt als PPQ, für pulses per quarter note). Der Minimal-Wert beträgt 0, das Maximum liegt bei 480, obwohl Sie dies ändern können, indem Sie den Voreinstellungs-Dialog öffnen.

Beachten Sie, dass ein Tick-Wert einem Beat entspricht. Ein Zeit-Wert von 00:00:480 entspricht einem Wert von 00:01:000.

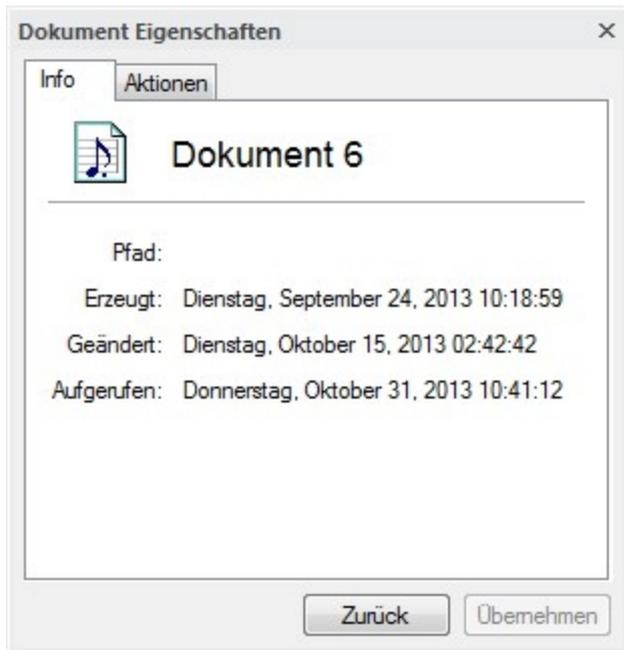
## Typ

Wählen Sie die Art Schlüssel, die Sie verwenden wollen:

	Violinschlüssel		Bassschlüssel
	Violinschlüssel +1 Oktave		Bassschlüssel +1 Oktave
	Violinschlüssel - 1 Oktave		Bassschlüssel - 1 Oktave
	Altschlüssel		Perkussion
	Tenorschlüssel		

## Dokument-Eigenschaften

## Dokument-Eigenschaften



Diese Seite enthält Informationen zum Dateinamen, Erstellungsdatum usw.

### **Punktierungs-Eigenschaften**

## **Punktierungs-Eigenschaften**



### **Punktierung: Positionierung**

Wählen Sie die Platzierung der Punktierung innerhalb der Notenzeile.



## Lautstärke-Eigenschaften

## Lautstärke-Eigenschaften



Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten um festzulegen, wie dynamische Markierungen wie *p*, *mf* und *ff*, in der Notation aussehen. Weitere Markierungen wie Crescendos verfügen über etwas andere Eigenschaften.

Mehr über die Eigenschaften anderer Typen von dynamischen Zeichen:

- [Aussehen \(verlaufende Lautstärkebez.\)](#)
- 

## Lautstärkebezeichnungs-Typ

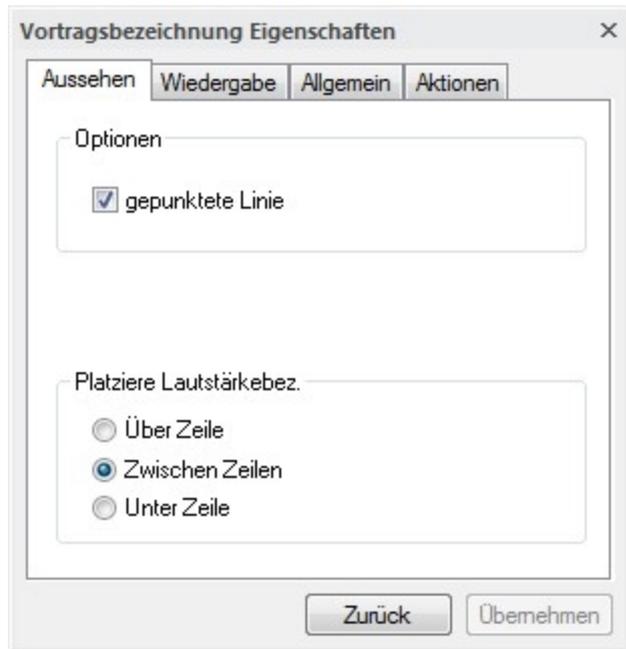
Wählen Sie die den Stil der dynamischen Angabe. Dieser verändert nicht die Wiedergabe.

## Lautstärkebezeichnungen-Positionierung

Wählen Sie, ob die Lautstärkebezeichnung über oder unter einer Notenzeile angezeigt werden soll, indem Sie den entsprechenden Knopf anklicken. In einem Klaviersystem können Sie diese auch zwischen die Zeilen setzen lassen.

Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten, um das Aussehen von

Lautstärkebezeichnungen wie *cresc.*, *descresc.* und *dim.*, in der Partitur zu verändern. Andere Lautstärkebezeichnungen wie *p*, *mf* und „Gabeln“ haben hiervon abweichende Eigenschaften.



## Zeige gestrichelte Linie

Wählen Sie aus, ob eine gestrichelte Linie die Spannweite der Markierung anzeigen soll, indem Sie den Kasten *Zeige gestrichelte Linie* anklicken.



## Vorschlagsnoten-Eigenschaften

## Vorschlagsnoten-Eigenschaften



Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten zur Veränderung des Aussehens von Vorschlagsnoten.

### Noten: Stimme

Ändern Sie die Stimmeebene der ausgewählten Noten, indem Sie einen Wert aus der Ausklapp-Liste auswählen.

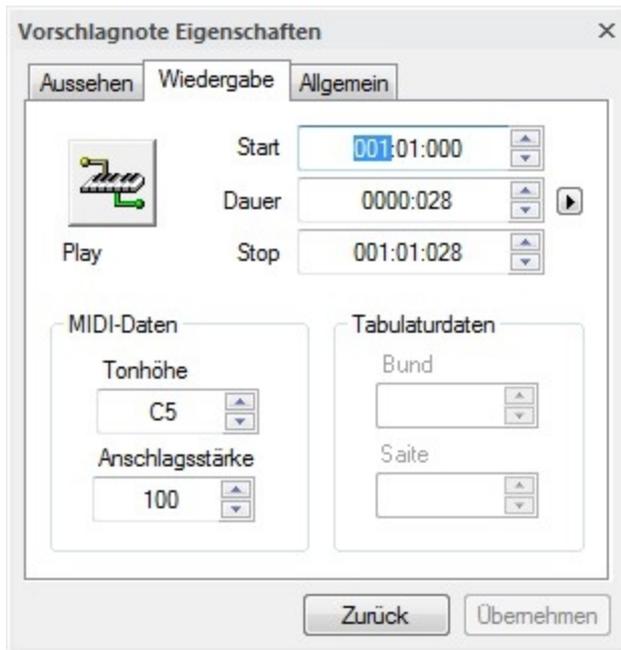
### Notenkopf-Stil

Ändern Sie den derzeitigen Notenkopf, indem Sie einfach auf ein anderes Symbol klicken. Neben der „normalen“ Form finden Sie auch Schlagzeug- und Perkussions-Zeichen und besonders geformte Köpfe.

### Notenhals-Stil

- Wählen Sie, ob der Hals aufwärts oder abwärts gerichtet sein soll, indem Sie das entsprechende Symbol anklicken.
- Klicken Sie auf die Pfeile im Kasten mit der Bezeichnung Höhe, um die Länge der Hälse zu verändern.
- Wählen Sie aus, ob ein Strich durch den Hals der Vorschlagsnote gezogen werden soll, indem Sie den Kasten Strich ankreuzen.
- Wählen Sie aus, ob ein Legatobogen die Vorschlagsnote an die Hauptnote binden soll, indem Sie den Kasten Legatobogen anklicken.

### Vorschlagsnoten: Wiedergabe



Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten, um das Aussehen von Vorschlagsnoten in der Partitur zu bearbeiten.

### Vorschlagsnote: Start-Zeit

Die Start-Zeit der Vorschlagsnote ändern.

### Vorschlagsnote: Dauer

Ändern Sie die Dauer der Vorschlagsnote.

Sie können einen voreingestellten Wert aus einer Liste wählen, indem Sie auf den kleinen Pfeil unten rechts klicken.

### Vorschlagsnote: Stop-Zeit

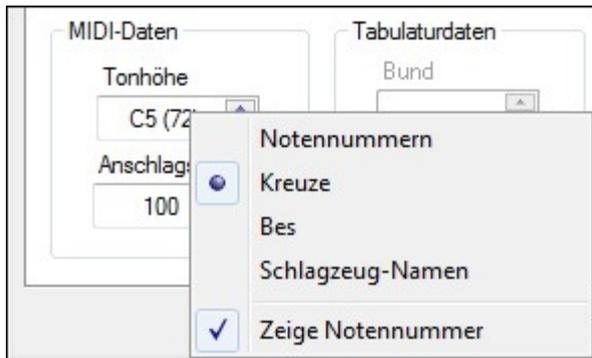
Die Stop-Zeit der Vorschlagsnote ändern.

### Vorschlagsnote: Tonhöhe

Wählen Sie die Tonhöhe der Vorschlagsnote. Diese kann über die MIDI-Notennummern eingegeben werden (0-127), als Tonhöhen-Name (c5, g#3, db4) oder als ein Schlagzeug-Name. Tippen Sie den neuen Wert ein oder benutzen Sie die Pfeiltaste, um den Wert zu erhöhen/ verringern.

### Über Tonhöhe

Die Tonhöhen-Anzeige stellt die Tonhöhe auf unterschiedlichste Weise dar: Über einen Klick mit der rechten Maustaste könne Sie ein Kontext-Menü öffnen und daraus die Ansicht umschalten:



## Notennummern

Zeigt Ihnen die Tonhöhen als MIDI-Notennummern (0-127).

## Kreuze

Zeigt die Tonhöhen nach Namen an, ein alterierter Name würde immer über ein #-Symbol ausgedrückt.

Beispielsweise würde also ein cis nicht als des, sondern als c# angezeigt werden. Die Nummer am Ende definiert die Oktave, wobei -1 die tiefste und 9 die höchste Oktave darstellt.

## Bes

Zeigt die Tonhöhen nach Namen an, ein alterierter Name würde immer über ein b-Symbol ausgedrückt.

Beispielsweise würde also ein cis nicht als c#, sondern als des angezeigt werden. Die Nummer am Ende definiert die Oktave, wobei -1 die tiefste und 9 die höchste Oktave darstellt.

## Schlagzeug-Namen

Wenn diese Option gewählt wurde, werden die Tonhöhen in einer Schlagzeug-Zeile dargestellt.

Schlagzeug-Notenzeilen unterscheiden sich etwas von "normalen" Notenzeilen, da jede Tonhöhe einen anderen Instrumental-Klang repräsentiert.

Beispielsweise entspricht MIDI-Note einem "hohen Tom" und Nummer 51 einem "Ride Becken".

## Zeige Notennummer

Bei Auswahl dieser Option wird die MIDI-Notennummer nach der Tonhöhe angezeigt.

## Anschlagsstärke

für die Vorschlagsnote. Die Anschlagsstärke beschreibt, wie stark eine Note angeschlagen wird.

Auf einem Klavier wäre dies beispielsweise das Hämmern auf eine Taste bei hohem Anschlagsstärke-Wert und ein sanftes Drücken bei einem niedrigen Anschlagsstärke-Wert. Abhängig von Ihrem MIDI-Instrument und dem Klang kann sich hierdurch auch die Klangfarbe bzw. das Timbre verändern.

## Tonart-Eigenschaften

## Tonart-Eigenschaften



Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten, um das Aussehen der Tonart-Angabe zu bearbeiten.

## Tonart-Angabe

Wählen Sie die Tonart-Angabe für die ausgewählten Symbole.

Sie können eine Standard-Dur-Tonart aus der Dur-Tonarten-Ausklapp-Liste wählen, eine Moll-Tonart aus der Moll-Tonart-Liste.

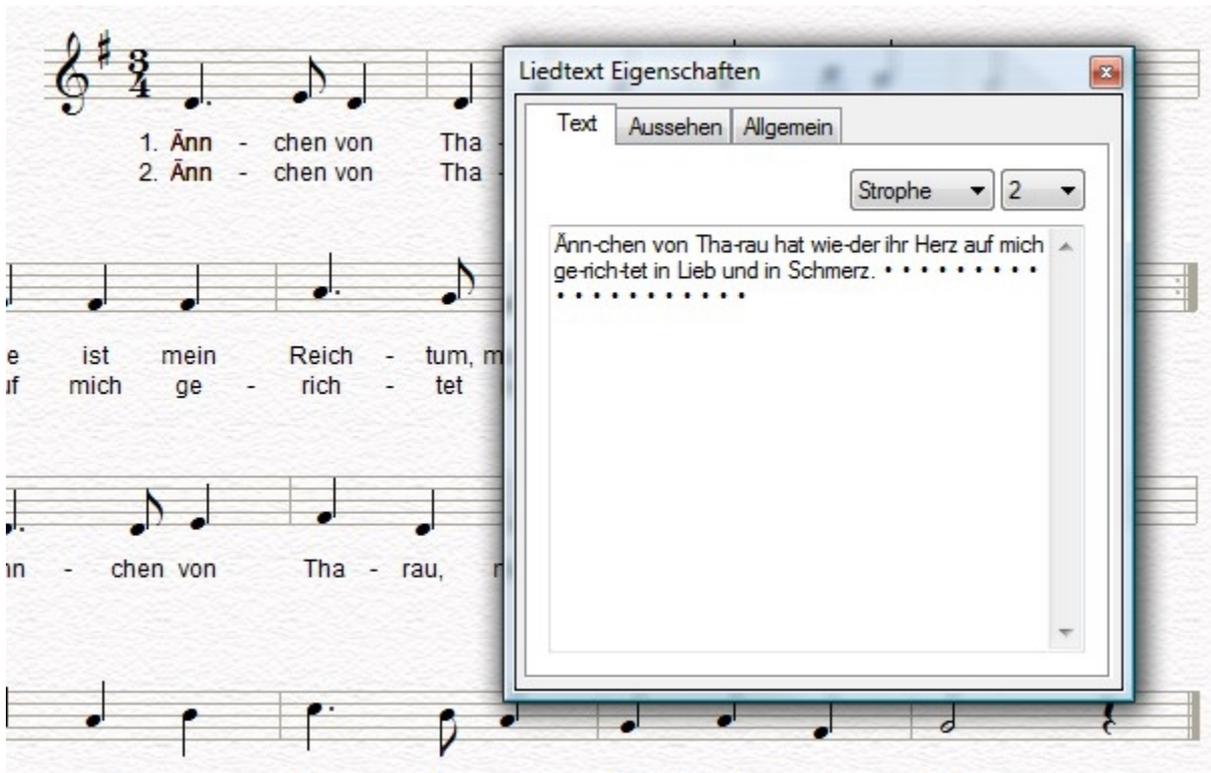
Beim Verändern der Tonart-Angabe verändern sich auch die anderen Kontroll-Möglichkeiten, um Ihre Auswahl zu reflektieren. Wenn Sie beispielsweise die Tonart F-Dur auswählen, zeigt das # Feld eine "0" und das b Feld eine "1" an.

## Tonart-Angabe Beispiel

Dieser Bereich dient als Vorschau, wie Ihre Angabe in der Partitur aussehen wird und verändert sich durch Ihre Auswahl.

## Liedtext-Eigenschaften

## Liedtext-Eigenschaften



Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten, um das Aussehen des Liedtextes in der Partitur zu bearbeiten.

## Liedtext: Text

Ändern Sie den bestehenden Text oder fügen neuen über diese Funktion hinzu. Der Text wird in der im Eigenschaften-Dialog gewählten Formatierung (fett, kursiv, etc.) angezeigt.

Liedtext: Stil

- Klicken Sie den Fett-Knopf für fetten Text.
- Klicken Sie den Kursiv-Knopf für kursiven Text.
- Klicken Sie den Unterstrichen-Knopf für unterstrichenen Text.

Wenn Sie diese Formate verändern, zeigt Ihnen der Eigenschaften-Dialog dies direkt in der Vorschau an.

Klicken Sie den Liedtext beeinflusst Noten-Abstand-Kasten an, wenn Sie wollen, dass der Liedtext die Positionierung der Noten beeinflusst. Wenn Sie wollen, dass der Liedtext auch in den Start einer folgenden Note hineinlaufen kann, entfernen Sie diesen Haken.

Liedtext: Position

Wählen Sie eine Position aus der Ausklapp-Liste. Oberhalb Notenzeile positioniert den Liedtext mit den im Layout getroffenen Abständen über die Zeile. Zwischen Notenzeile positioniert die Liedtexte zwischen oberer und unterer Notenzeile Unterhalb Notenzeile positioniert den Liedtext mit den im Layout festgelegten Abständen unter der derzeitigen Notenzeile.

## Taktart-Eigenschaften

## Taktart-Eigenschaften



Bitte beachten Sie, dass die Taktart-Eigenschaften je nach FORTE Version unterschiedliche Funktionen beinhalten. Bei diesem Screenshot handelt es sich um das Taktart-Eigenschaften-Fenster von FORTE Premium.

Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten um festzulegen, wie die Taktart-Angabe aussehen sollen.

## Taktart: Typ

Wählen Sie den Typ für die Taktart-Angabe, indem Sie einen Standard-Wert aus der Übersicht links auswählen oder eine benutzerdefinierte Angabe über die Textfelder rechts eingeben:

- Im oberen Teil der Taktart-Angabe trennen Sie die Werte über ein Leerzeichen oder ein "+".
- Um eine Angabe wie (2 3)/8 einzugeben, tippen Sie "2 3" im oberen Teil und "8" im unteren Teil der Angabe.
- Um eine Angabe wie 4/4 3/8 einzugeben, tippen Sie "4 3" im oberen und "4 8" im unteren Teil der Taktart-Angabe.
- Sowohl der obere als auch der untere Teil der benutzerdefinierten Angabe hat einen Minimal-Wert von 1 und einen Maximal-Wert von 32.

## Zeige metrische Unterteilung

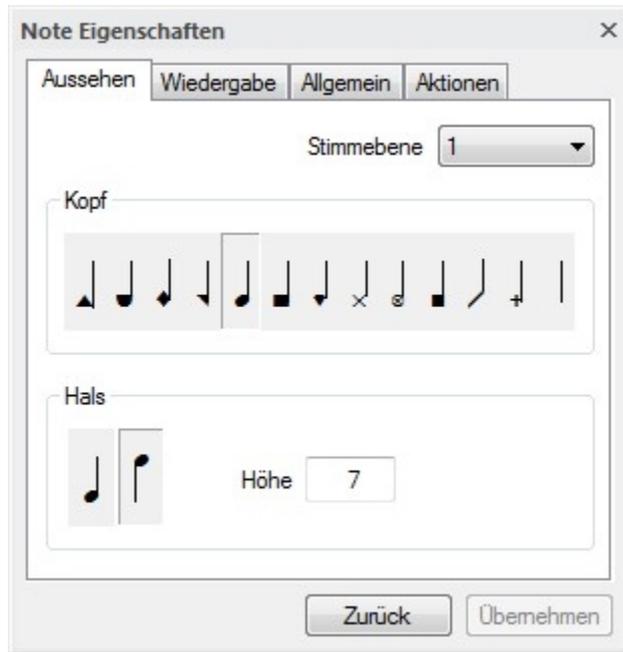
Wählen Sie diesen Kasten aus, wenn die metrischen Unterteilungen in den betreffenden Takten angezeigt werden sollen. Die Unterteilungen werden als gepunktete vertikale Linien angezeigt (wie Taktstriche).

## Taktart anzeigen als

Auch wenn Sie eine eigene Unterteilung des Taktes vorgenommen haben, können Sie für die Anzeige eine völlig andere Angabe verwenden. Diese Funktion kann zur Änderung der Balkung, Erzeugung von Auftakten und Erzeugung von Takten genutzt werden, die über 2 Systeme aufgeteilt sind.

## Noten-Eigenschaften

## Noten-Eigenschaften



Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten um das Aussehen Ihrer Noten in der Partitur zu verändern.

### Stimmebene

Ändern Sie die Stimmebene der ausgewählten Noten, indem Sie einen Wert aus der Ausklapp-Liste wählen. Beachten Sie, dass eine Veränderung der Stimme eine Änderung der Notenhals-Richtung mit sich bringen kann.

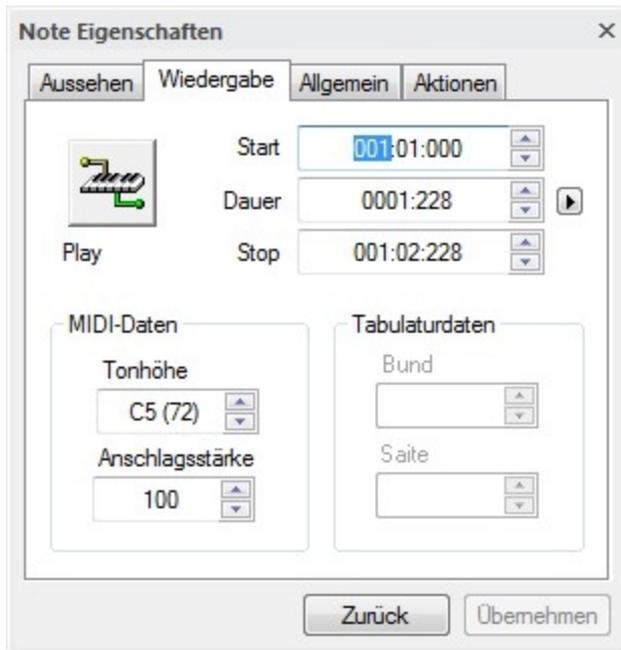
### Notenkopf-Stil

Ändern Sie den Stil des verwendeten Notenkopfes, indem Sie aus der Auswahl an "normalen", Schlagzeug- und ungewöhnlichen Notenköpfen auswählen.

### Notenhals-Stil

- Wählen Sie aus, ob die Notenhäse der ausgewählten Noten nach oben oder unten gerichtet sein sollen.
- Klicken Sie die Pfeile neben dem Kasten mit der Bezeichnung Höhe, um die Länge des Halses zu definieren.

### Wiedergabe der Noten



Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten um die Wiedergabe von Noten zu beeinflussen.

### Noten: Start-Zeit

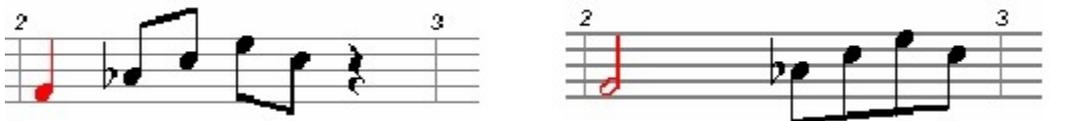
Ändern Sie die Start-Zeit von Noten über die Zeit-Kontrolle.

### Noten: Dauer

Ändern Sie die Dauer der Note.

Sie können auch einen voreingestellten Wert aus einer Ausklapp-Liste wählen, die Sie über den kleinen Pfeil rechts öffnen können, oder Sie können die Dauer auch über die Zeit-Kontrolle ändern.

Wenn die Dauer einer Note in eine folgende Note reicht, wird diese verschoben. Im Beispiel unten wird eine Viertelnote auf dem ersten Taktschlag zu einer Halben Note, wodurch die folgende Achtel verschoben werden muss, um der neuen Note Platz zu gewähren.



Um die Dauer ohne eine Veränderung der nachfolgenden Noten zu verändern, siehe das Dauer Thema unter Noten-Aktionen.

### Noten: Stop-Zeit

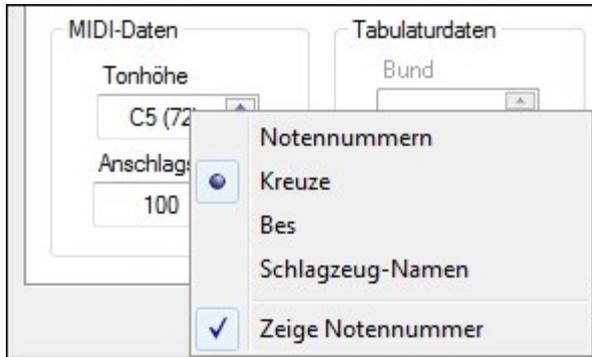
Ändern Sie die Stop-Zeit für die Note über die Zeit-Kontrolle.

### Noten: Tonhöhe

Wählen Sie die Tonhöhe für die Note. Diese kann in MIDI-Notennummer (0-127), als Tonhöhen-Name (c5, g#3, db4) oder als Schlagzeug-Name eingegeben werden. Tippen Sie den Wert ein oder benutzen Sie die Pfeiltasten, um den Wert zu erhöhen/ verringern.

### Über Tonhöhe

Die Tonhöhen-Kontrolle zeigt Ihnen die Tonhöhe auf unterschiedliche Weise an. Durch einen Klick mit der rechten Maustaste können Sie ein Kontext-Menü öffnen und dort den gewünschten Anzeige-Modus auswählen:



## Notennummern

Zeigt die Tonhöhen als MIDI-Notennummern an (0-127).

## Kreuze

Zeigt die Tonhöhen nach Namen an, ein alterierter Name würde immer über ein #-Symbol ausgedrückt.

Beispielsweise würde also ein cis nicht als des, sondern als c# angezeigt werden. Die Nummer am Ende definiert die Oktave, wobei -1 die tiefste und 9 die höchste Oktave darstellt.

## Bes

Zeigt die Tonhöhen nach Namen an, ein alterierter Name würde immer über ein b-Symbol ausgedrückt.

Beispielsweise würde also ein cis nicht als c#, sondern als des angezeigt werden. Die Nummer am Ende definiert die Oktave, wobei -1 die tiefste und 9 die höchste Oktave darstellt.

## Schlagzeug-Namen

Wenn diese Option gewählt wurde, werden die Tonhöhen in einer Schlagzeug-Zeile dargestellt.

Schlagzeug-Notenzeilen unterscheiden sich etwas von "normalen" Notenzeilen, da jede Tonhöhe einen anderen Instrumental-Klang repräsentiert.

Beispielsweise entspricht MIDI-Note einem "hohen Tom" und Nummer 51 einem "Ride Becken".

Zeige Notennummer

Bei Auswahl dieser Option wird die MIDI-Notennummer nach der Tonhöhe angezeigt.

## Noten: Anschlagsstärke

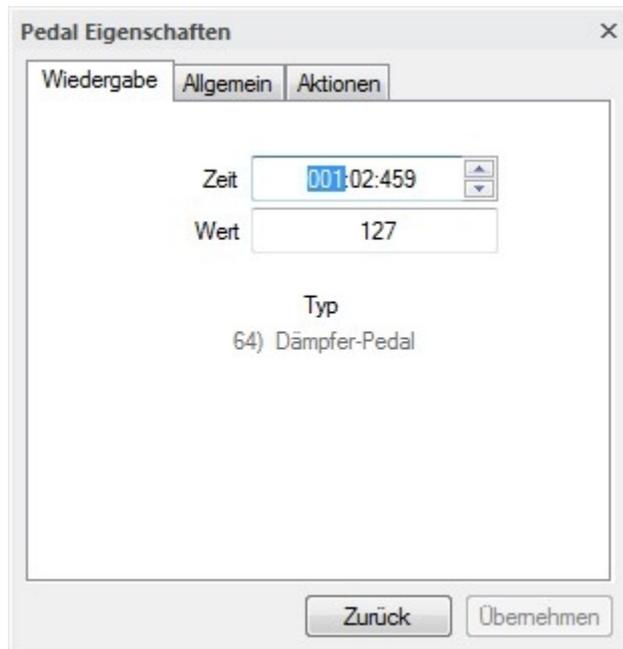
Wählen Sie die MIDI-Anschlagsstärke der Note. Die Anschlagsstärke beschreibt, wie stark eine Note angeschlagen wird.

Auf einem Klavier wäre dies beispielsweise das Hämmern auf eine Taste bei hohem Anschlagsstärke-Wert und ein sanftes Drücken bei einem niedrigen Anschlagsstärke-Wert.

Abhängig von Ihrem MIDI-Instrument und dem Klang kann sich hierdurch auch die Klangfarbe bzw. das Timbre verändern.

## Pedal-Eigenschaften

# Pedal-Eigenschaften



Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten um festzulegen, wie eine Pedal-Markierung die Wiedergabe der Musik beeinflusst.

### Pedal Start-Zeit

Die Start-Zeit der Pedal-Markierung ändern.

### Pedal Wert

Während der Wiedergabe werden Pedal-Markierungen über das Senden einer Abfolge von MIDI-Werten umgesetzt.

Jeder Wert unterhalb von 64 steht für den Befehl "pedal off" und jeder Wert oberhalb davon für "pedal on".

## Legatobogen-Eigenschaften

# Legatobogen-Eigenschaften



Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten, um das Aussehen von Legatobögen in der Partitur zu verändern.

## Linien-Stil

Wählen Sie den Stil der Linie, mit der ein Legatobogen gezeichnet werden soll über die [Gestrichelte](#)- oder [Massiv](#)-Knöpfe.



## Bogen-Höhe

Tippen Sie eine Nummer für die Bogenhöhe in der [Arc Höhe](#)-Box ein.



Arc = 25

Arc = 15



Arc = 10

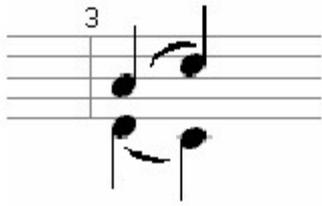


## Positionierung

Wählen Sie aus, ob der Legatobogen oberhalb oder unterhalb der Noten erscheinen soll, indem Sie die **Oberhalb-** oder **Unterhalb-**Knöpfe anklicken. Wenn Sie wollen, dass der Legatobogen den Notenkopf berührt, setzen Sie einen Haken in der entsprechenden Box darunter.

Der angemessene Stil eines Legatobogen hängt von vielen Faktoren ab. Dies können Voicings, Notenzeilen-Typ, Notenhals-Richtung und persönliche Präferenzen sein. Die Beispiele zeigen Ihnen einige Fälle:



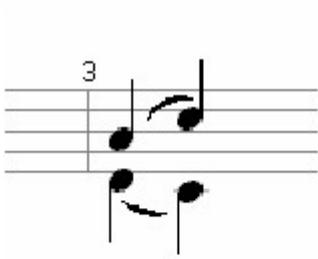


### Den Notenkopf berühren

Wenn das Ende eines Legatobogen "den Notenkopf berührt", verbindet er eher die Notenköpfe als die Notenhälse miteinander.

Abhängig von Stimmaufteilungen, Abständen, Notenhals-Richtungen usw. können Legatobögen auf unterschiedliche Positionen gesetzt werden. Einige Beispiele:





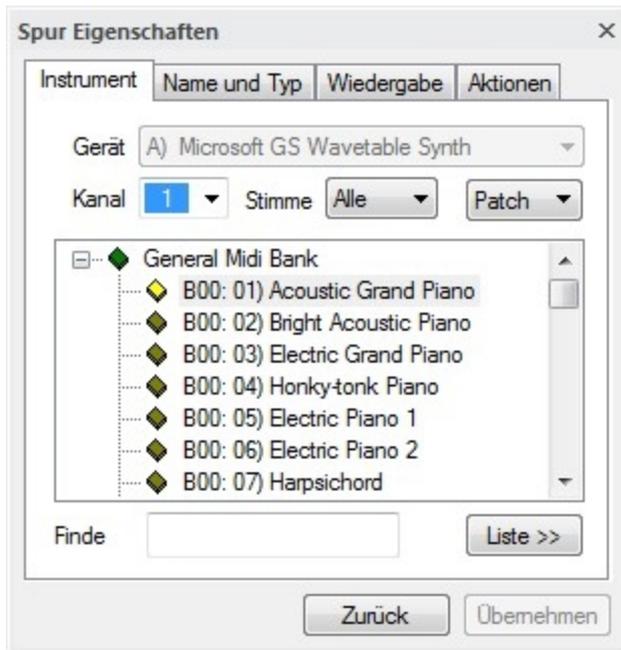
## Spur Eigenschaften

### Instrument-Eigenschaften

## Instrument-Eigenschaften

### Spur-Eigenschaften anzeigen lassen

- Doppelklicken Sie mit Ihrer Maus auf die Notenzeilen eines Taktes, bis dieser grau hinterlegt ist.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Takt und wählen Sie nun "Zeile (Spur) wählen".



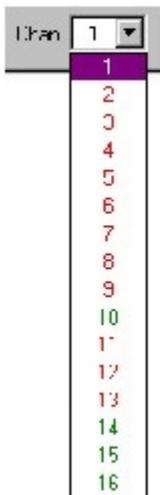
Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten zur Festlegung des Instrumentes der gewählten Notenzeilen und zur Konfiguration der Ausgänge und Klänge.

## Gerät und Kanal

Benutzen Sie die Gerät- und Kanal-Kontrollen, um das MIDI-Gerät und den MIDI-Kanal der ausgewählten Notenzeile einzustellen.

Jede Spur hat normalerweise ihren eigenen MIDI-Kanal, damit die Werte für Lautstärke, Panorama oder Programme nicht die anderen Spuren mit beeinflussen.

Sie sollten zuerst ein MIDI-Gerät für die ausgewählten Kanäle festlegen. Sie können in der Kanal-Kontrolle eine Liste der verfügbaren MIDI-Kanäle öffnen. Bereits genutzte MIDI-Kanäle werden in rot; dargestellte. Verfügbare Kanäle erscheinen dagegen in grün.



Die Gerät-Kontrolle könnte ausgegraut sein, wenn Sie die Option "Immer Standard-Gerät verwenden" aktiviert haben.

Sie sollten möglichst Konflikte zwischen den Spuren vermeiden, da dies die Wiedergabe negativ beeinflussen kann.

## Stimme

Benutzen Sie die Stimme-Ausklapp-Liste, um die momentan im Eigenschaften-Dialog

angezeigte Stimme zu wählen.

Die Veränderungen, die Sie vornehmen, werden nur auf Ihre derzeitige Stimm-Auswahl angewendet. Der Wert kann normalerweise auf „Alle“ oder eine bestimmte Stimme eingestellt werden. Es gibt aber Situationen, in denen Sie vielleicht unterschiedliche Klänge für die Stimmen einer Notenzeile verwenden wollen.

In einem Chorstück werden beispielsweise mehrere Stimmen in einer Notenzeile notiert, obwohl sie durch mehrere Sängergruppen gesungen werden. In diesen Fällen können Sie jeder Stimme ein eigenes Gerät/ Kanal/ Klang zuordnen.

Wenn Sie die Stimme-Kontrolle auf Alle setzen, werden alle vorherigen Einstellungen überschrieben.

## Liste der Instrumente

Die Instrumenten-Liste zeigt alle verfügbaren Patches für das ausgewählte Instrument. Instrument-Definitions-Dateien (IDF) werden zur besseren Lesbarkeit eingesetzt, damit nicht der Programm-Wechsel selbst, sondern ein Name wie "Oboe" angezeigt wird. In der Voreinstellung wird die Standard-GM-Tabelle verwendet.

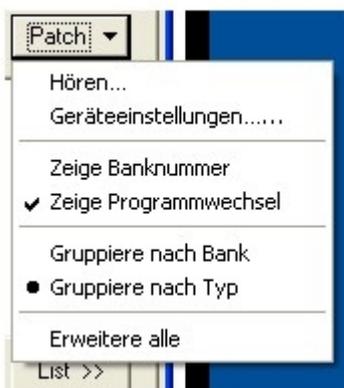
Die meisten aktuellen MIDI-Geräte bieten mehr als die 128 Standard-Klänge an. Sie können die Voreinstellungen diesbezüglich ändern. Danach können Sie aus dieser Liste auch die Instrumente Ihres speziellen Geräts anwählen.

**Hinweis:** Wenn Sie den FORTE-Player verwenden, können Sie die Standard-Klänge nicht aus der Liste auswählen. Sie müssen die Instrumente, die Sie verwenden wollen, im FORTE-Player den Kanälen 1-16 zuweisen und in der Spur-Eigenschaft (Instrument-Eigenschaften) den jeweiligen MIDI-Kanal einstellen.

**Beispiel:** Sie laden im FORTE-Player auf Kanal 1 ein Piano. Nun müssen Sie in den Spur-Eigenschaften ebenfalls Kanal 1 auswählen.

## Ansichts-Options

Wählen Sie den Patch-Knopf, um ein Menü mit Ansichts-Optionen für die Instrumenten-Liste zu öffnen.



## Hören...

Hier können Sie vorab in den Klang eines Instruments hören, bevor Sie dieses dann auswählen.

## Zeige Banknummer

Zeigt Ihnen die MIDI-Banknummer neben dem Klang an. Banknummern können zur Auswahl anderer Klänge eingesetzt werden.

## Zeige Programmwechsel

Zeigt den MIDI-Programm-Wechsel neben dem Klang. Im Standard-MIDI-Format wäre ein „Acoustic Grand Piano“ beispielsweise gleich dem Program Change 1..

## Gruppieren nach Bank

Gruppieren Sie die Instrumental-Klänge nach Bänken und nicht nach Instrument-Typ.

## Gruppieren nach Typ

Gruppieren Sie die Klänge nach ihren Instrumenten-Kategorien (Piano, Gitarre, Holzbläser, etc.).

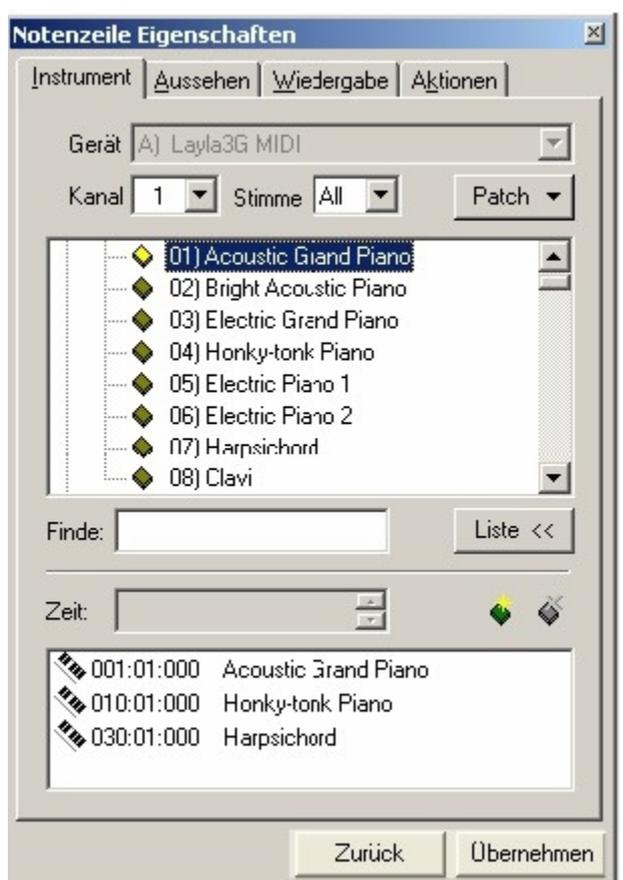
## Erweitere alle

Diese Option zeigt alle Einträge der Liste an..

## Finde Instrument

Tippen Sie eine Bezeichnung des Instrumentes ein. Beim Tippen wird bereits versucht, ein ähnlich geschriebenes Instrument in der Liste zu finden. Durch das Drücken der „Eingabe“-Taste wird die derzeitige Anzeige angewählt. Hinweis: Nur die derzeit aufgeklappten Einträge können bei dieser Suche einbezogen werden. Daher ist es oft sinnvoll, die Erweitere alle-Option aktiviert zu haben.

**Hinweis:** Auch diese Funktion bezieht sich nur auf die Verwendung eines GM Standards oder die Benutzung eines Soundfonts, welchen Sie über SFZ geladen haben. Wenn Sie den FORTE-Player verwenden, können Sie über diesen Weg keine Instrumente des FORTE-Players suchen.



Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten, um das Instrument der ausgewählten Notenzeile einzustellen und erweiterte Routing-Möglichkeiten zu nutzen.

## Patch Zeit

Wählen Sie den Zeitpunkt, zu dem der Patch gesendet werden soll. Der erste Patch muss allerdings immer auf der Zeit 00:00:00 gesendet werden.

## Patch hinzufügen und entfernen

Benutzen Sie diese Knöpfe, um Spuren Patches hinzuzufügen oder diese zu entfernen. In der Voreinstellung befindet sich immer ein Patch zu Beginn einer Spur. Dies ist der Patch, den Sie z. B. über die Änderung des Instruments verändern würden. Sie können einer Spur aber auch zusätzliche Patches hinzufügen, um beispielsweise eine Trompeten-Spur für einige Takte als „Muted Trumpet“ abspielen zu lassen.

### Einen neuen Patch hinzufügen

1. Klicken Sie den „Patch hinzufügen“-Knopf: 
2. Wählen Sie den Patch aus der Instrumenten-Liste.
3. Wählen Sie eine Zeit für den neuen Patch. Diese muss sich von der Start-Zeit unterscheiden.
4. Drücken Sie den Übernehmen-Knopf.

### Einen Patch entfernen

1. Wählen Sie den Patch, den Sie entfernen wollen. Den ersten Patch können Sie nicht entfernen.
2. Drücken Sie den „Entfernen“-Knopf: 

## Notenzeilen-Eigenschaften

## Notenzeilen

### Spur-Eigenschaften anzeigen lassen

- Doppelklicken Sie mit Ihrer Maus auf die Notenzeilen eines Taktes, bis dieser grau hinterlegt ist.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Takt und wählen Sie nun "Zeile (Spur) wählen".



Bitte beachten Sie, dass die Notenzeilen-Eigenschaften je nach FORTE Version unterschiedliche Funktionen beinhalten. Bei diesem Screenshot handelt es sich um das Notenzeilen-Eigenschaften-Fenster von FORTE Premium.

Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten, um den Notenzeilen-Typ und andere Eigenschaften zu bearbeiten.

## Notenzeilen-Name

Der Name in diesem Text-Feld wird auch in der Partitur angezeigt. Tippen Sie den Namen in den Kasten.

## Notenzeilen-Typ

Um den Typ einer Notenzeile zu ändern, wählen Sie eine der Optionen aus der Ausklapp-Liste:

Normale Notenzeile	Dies meint eine einfache fünflinige Notenzeile.
Klaviersystem	Dieser Typ Notenzeile wird für Klaviermusik genutzt und repräsentiert einen größeren Ambitus. Das Klaviersystem umfasst eine Violschlüssel-Zeile (rechte Hand) und eine Bassschlüssel-Zeile (linke Hand), die über eine geschwungene Klammer verbunden sind.
Schlagzeug-Notenzeile	Diese wird zur Schlagzeug-Notation verwendet und beinhaltet spezielle Regeln, wo die einzelnen Symbole platziert werden müssen.
Gesang-Notenzeile	Die Stimm-Notenzeile entspricht der "normalen" Notenzeile. Laustärkebezeichnungen werden hier jedoch immer über die Zeile und Akzente immer über die Note platziert
Perkussion-Notenzeile	Diese wird zur Perkussion-Notation verwendet und beinhaltet spezielle Regeln, wo die einzelnen Symbole platziert werden müssen.
Tabulatur-Notenzeile	Diese wird für Tabulatur (kurz Tab) verwendet. Es besteht die Auswahlmöglichkeit für verschiedene Saiteninstrumente wie Gitarre,

Steirische Harmonika-Notenzeile

Ukulele oder Violine mit weiteren Einstellmöglichkeiten.  
Die besondere Notation der Steirischen Harmonika kann hier eingestellt werden, auch die Stimmung und Belegung. Weitere Informationen zur Steirischen Harmonika können Sie hier abrufen: <https://forte-notensatz.de/steirische-harmonika-forde-10/>

## Wiedergabe



Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten zur Transposition während der Wiedergabe. Diese Einstellungen betreffen nur die Wiedergabe, sie verändern nicht das Aussehen in der Partitur.

## Intervalle transponieren

Wählen Sie den Umfang der Transposition, indem Sie die Kontroll-Möglichkeiten des Intervall-Bereichs nutzen.

Sie können den Wert über die gebräuchlichen Bezeichnungen von Intervallen (wie: kleine Sexte) eingeben, die Sie in der Ausklapp-Liste finden.

Sie können aber auch über die beiden Textboxen die Transposition in Oktaven und Halbtonschritten eingeben.

## Transpositions-Richtung

Durch einen Klick auf den großen Pfeil wird dessen Richtung umgeschaltet: **Hoch** transponiert Ihre Musik um den angegebenen Wert nach oben, **Runter** transponiert diese abwärts.

## Layout-Eigenschaften



## Layout-Eigenschaften

### Notenzeile: Abstände

Diese Kontroll-Möglichkeiten werden zur Definition der Abstände über und unter den Takten der Systeme genutzt. Wenn ein ausgewähltes System auch ein Klaviersystem enthält, kann auch der Abstand zwischen den beiden Notenzeilen definiert werden. Die Notenzeilen-Abstände beeinflussen einige Charakteristiken der Darstellung der Musik auf einem Blatt Papier:

Die Notenzeilen-Abstände legen den Platz fest, der zwischen der Notenzeile und Lautstärkebezeichnungen, Tempi, Proben-Markierungen und Liedtexten eingefügt werden soll.

Zusätzlich beeinflusst diese Einstellung auch die höchste bzw. niedrigste Note, die der Notenzeile mit der Maus zugefügt werden kann.

Der Notenzeilenabstand begrenzt die Anzahl der Systeme, die auf einer Seite dargestellt werden können.

Der Abstand wird als Anzahl der Systeme angegeben.

### Symbol-Abstände

Diese Kontroll-Möglichkeiten werden zur Definition der Standard-Platzierung bestimmter Elemente wie Lautstärkebezeichnungen, Tempi, Text, Liedtext, Pedal-Markierungen usw. verwendet.

Die Abstände werden im Verhältnis zu den Abständen der Notenlinien angegeben. Beispielsweise entspräche ein Wert von 4 dem Abstand zwischen der untersten und höchsten Linie der fünflinigen Notenzeile.

Die folgende Abbildung stellt exemplarisch einige Linien dar, welche die Positionierung der Tempi etc. verdeutlichen sollen:

In diesem Beispiel werden Symbole oberhalb der Notenzeile mit dem Abstand 4 angezeigt. Im ersten Bild beträgt der Abstand unter der Notenzeile 8, der des Liedtextes beträgt 3. In der zweiten Abbildung sind diese Werte vertauscht worden.

Beachten Sie, dass der Abstand des Liedtextes an der Grundlinie der ersten Strophe

gemessen wird.



### Takte pro Zeile

Wählen Sie die Anzahl der Takte, die in jeder Notenzeile des Systems angezeigt werden soll.

Ein höherer Wert macht die Musik "kompakter", wodurch diese aber schlechter lesbar werden könnte.

### Systeme pro Seite

Wählen Sie die Anzahl der Systeme, die auf eine Seite passen. Jede Seite kann eine unterschiedliche Anzahl Systeme haben.

### Tempo-Eigenschaften

## Tempo-Eigenschaften



Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten um festzulegen, wie Tempo-Angaben wie Andante, Allegro usw. in der Partitur aussehen.

Andere Tempo-Angaben wie Accelerandos, Ritardandos und Fermaten haben etwas andere Eigenschaften. Mehr darüber:

- Aussehen (Verlaufstempi)
- Aussehen (Fermaten)

## Tempo Text

Ändern des Textes, der bei der Tempo-Angabe angezeigt wird.

Sie können Text in beliebiger Sprache eingeben, wie etwa *expressivo* in italienisch, *ausdrucksvoll* in deutsch, oder *with feeling* in englisch. Der Text erscheint vor der Tempo-Angabe (wenn Sie diese aktiviert haben).

## Tempo-Angabe einblenden

Klicken Sie auf unterschiedliche Notenwerte, um das Tempo auf der Grundlage dieses Wertes anzugeben. Abhängig von Ihrer gewählten Taktart wollen Sie das Tempo vielleicht in Achteln, Vierteln oder doch Halben Noten eingeben.

Wenn Sie keine Tempo-Angabe anzeigen lassen wollen, klicken Sie auf das entsprechende Noten-Symbol im Eigenschaften-Dialog und deaktivieren es.

Die Tempo-Angabe wird immer nach der Bezeichnung des Tempos eingefügt.



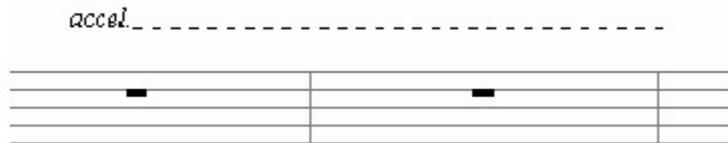
Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten, um das Aussehen von Tempo-Verläufen in der Partitur zu bearbeiten.

Andere – konstante - Tempo-Bezeichnungen verfügen über etwas andere Eigenschaften. Mehr über diese Eigenschaften:

- Aussehen (konstantes Tempo)
- Aussehen (Fermaten)

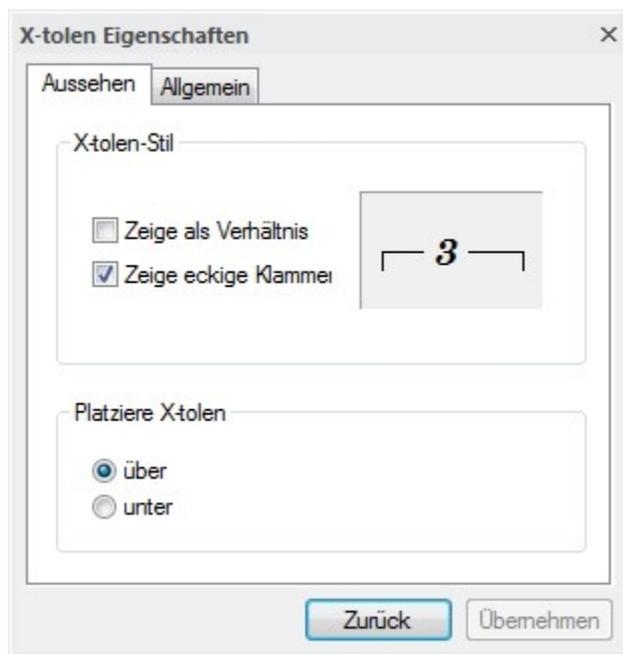
## Zeige gestrichelte Linie

Wählen Sie aus, ob Sie eine gestrichelte Linie angezeigt bekommen wollen, die für die Länge des Tempo-Verlaufs angezeigt wird, in Sie den Kasten *Zeige gestrichelte Linie* anklicken.



## X-tolen-Eigenschaften

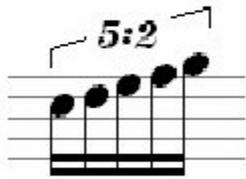
## X-tolen-Eigenschaften



Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten, um das Aussehen der markierten X-tolen in Ihrer Partitur zu bearbeiten.

## X-tolen: Stil

- Wählen Sie, ob Sie eine Klammer um die X-tolen Zahl haben wollen oder nicht, indem Sie den Kasten Zeige Klammer anklicken.
- Wählen Sie dann, ob die X-tolen als Verhältnis angezeigt werden soll, indem Sie einen Haken bei Zeige als Verhältnis setzen.

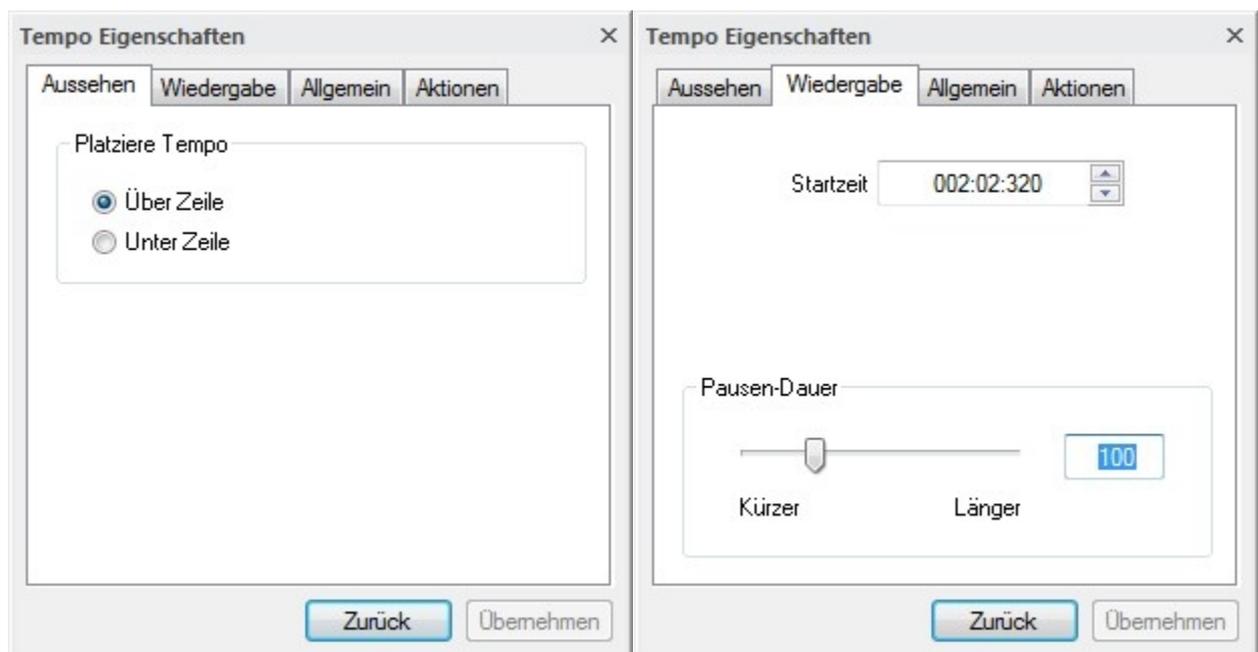


### Platzierung der X-tole

Wählen Sie aus, ob die X-tolen-Klammer über oder unter den Noten angezeigt werden soll.

### Fermaten-Eigenschaften

## Fermaten-Eigenschaften



Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten, um das Aussehen von Fermaten zu verändern.

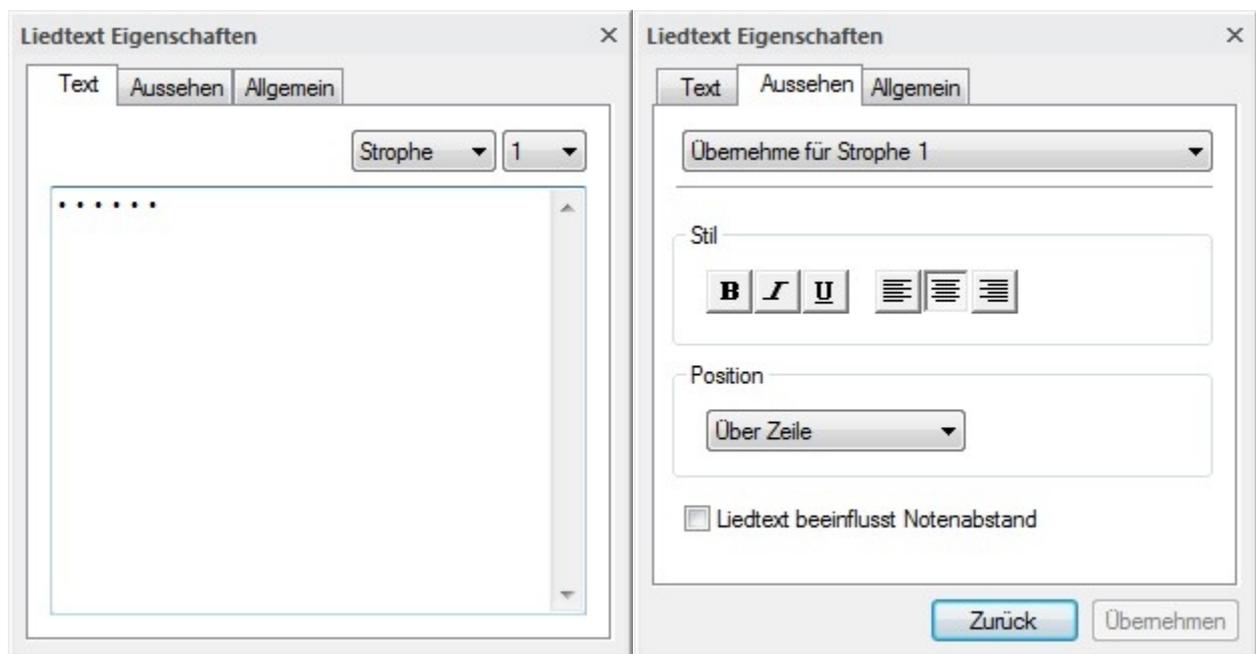
Andere Tempo-Angaben verfügen über andere Eigenschaften.

## Tempo: Position

Wählen Sie aus, ob das Tempo oberhalb oder unterhalb der Notenzeile angezeigt werden soll.

## Text-Eigenschaften

## Text-Eigenschaften



Benutzen Sie die Einstellungs-Möglichkeiten zur Definition des Aussehens von Text.

## Text

Ändern Sie den Text über diese Option oder fügen neuen hinzu.

Der Text wird in seiner Formatierung dargestellt (fett, kursiv, etc.).

## Text: Aussehen

- Klicken Sie den Fett-Knopf für fett geschriebenen Text.
- Klicken Sie den Kursiv-Knopf, um den Text kursiv zu schreiben.
- Klicken Sie den Unterstrichen-Knopf, um den Text zu unterstreichen.
- Klicken Sie den Text-Rahmen-Knopf, um einen Kasten um den Text zu zeichnen.
- Klicken Sie den Links-ausrichten-Knopf, um den Text entsprechend auszurichten.
- Klicken Sie den Zentriert-Knopf, um den Text mittig auszurichten.
- Klicken Sie den Rechts-ausrichten-Knopf, um den Text entsprechend auszurichten.
- Klicken Sie den hoch- und runter-Pfeil, um die Schriftgröße zu verändern.

Bei der Veränderung dieser Werte wird Ihnen dies direkt in der Anzeige des

Eigenschaften-Dialogs angezeigt.

## Text: Position

Wählen Sie eine Position aus der Ausklapp-Liste. Oberhalb der Notenzeile positioniert den Text mit den im Layout eingestellten Abständen oberhalb der Notenzeile. Zwischen Notenzeilen positioniert den Text zwischen der linken und rechten Hand eines Klaviersystems. Unterhalb der Notenzeile positioniert den Text mit den im Layout eingestellten Abständen unterhalb der Notenzeile.

## Bewegen

---

### Bewegen der Elemente

## Bewegen der Elemente

Bei der Eingabe musikalischer Symbole platziert und positioniert das Programm diese zunächst automatisch. Manchmal möchten Sie natürlich die Positionen selbst verändern.

Wenn beispielsweise eine dynamische Markierung eine Note überlappt, können Sie die Markierung nach oben, unten, rechts oder links bewegen. Sie können dies über den Eigenschaften-Dialog tun und dort per Tastenkürzel arbeiten.

Wenn Sie die Tastaturkürzel zum Bewegen nutzen, werden die Symbole über die Pfeiltasten Ihrer Tastatur verschoben. Dies ist gut, weil Sie sofort die Bewegung am Bildschirm verfolgen können.

Hinweis:

Es gibt einen Unterschied zwischen dem leichten Versetzen eines Symbols und der grundlegenden Veränderung seiner Abspielposition. Wenn Sie beispielsweise einen Notenkopf nach rechts bewegen wollen, damit dieser nicht mit einem zweiten kollidiert, ist dies ein Unterschied zu dem Bewegen des Notenkopfs auf einen anderen Taktschlag. Siehe auch Bewegen-Inhalte für die Erläuterung des Bewegens abgespielter Inhalte.

### Bewegen mit dem Eigenschaften-Dialog

1. Wählen Sie die Symbole/ Elemente aus, die Sie verschieben wollen.
2. Wählen Sie den Eigenschaften-Dialog aus und wechseln in diesem auf die Allgemein Seite.
3. Benutzen Sie die Position-Kontrolle, um das Verschieben der Standardposition festzulegen.

### Bewegen mit Tastaturkürzel

1. Wählen Sie die Symbole/Elemente, die Sie verschieben wollen.
2. Halten Sie die Strg-Taste gedrückt und benutzen die Pfeiltasten zum Verschieben der Symbole.

Einige Symbole reagieren etwas anders beim Bewegen per Tastaturkürzel. Beachten Sie folgende Themen für Hinweise:

- [Taktstriche](#)
- [Balken](#)
- [Noten](#)
- [Symbole über zwei Systeme](#)

### Noten bewegen

## Noten bewegen

### Bewegen per Tastaturkürzel

1. Strg-Taste gedrückt und die Pfeiltasten benutzen, um die Note nach links oder rechts zu bewegen. Die reale Startzeit der Note wird hierdurch nicht verändert, lediglich das Aussehen ändert sich. Um die Startzeit zu verändern, nutzen Sie den Eigenschaften-Dialog.
2. Strg-Taste gedrückt halten und die Pfeiltasten benutzen, um die Tonhöhe chromatisch nach oben oder unten zu verändern. Um nur die Positionierung zu verändern, benutzen Sie den Eigenschaften-Dialog.

### Bewegen per Maus

Sie können auch im Auswahl-Modus (STRG+1) eine Note markieren und diese mit gedrückter linker Maustaste verschieben.

### Taktstriche

## Taktstriche bewegen

### Bewegen per Tastaturkürzel

1. Strg-Taste gedrückt halten und die Pfeiltasten benutzen, um den Taktstrich zu bewegen. Der Takt wird entsprechend verlängert bzw. gekürzt und die darin enthaltenen Noten reorganisieren sich selbsttätig. Wenn Sie einen Taktstrich bewegen wollen, ohne dass sich der Takt selbst verändert, nutzen Sie den Eigenschaften-Dialog.
2. Nach dem Bewegen eines Taktstrichs behält der Takt seine neue Breite bei, auch wenn danach noch Noten hinzugefügt oder gelöscht werden sollten. Durch das Setzen eines Taktartwechsels in einer Notenzeile oder einem System wird diese Einstellung jedoch wieder aufgehoben.

### Über Seitenumbruch bewegen

## Über Seitenumbruch bewegen

Viele Symbole können über einen Seitenumbruch hinweg funktionieren, d.h. sie beginnen im letzten Takt der ersten Seite und enden im ersten Takt der zweiten Seite. Diese Symbole können unabhängig voneinander bewegt werden.

### Bewegen per Tastaturkürzel

1. Wählen Sie den Teil des Symbols, den Sie bewegen wollen. Für Segmente, die nur aus Linien bestehen ist es meist einfacher, dies über die Mausbewegung-Optionen zu wählen und die Linie einfach zu ziehen.
2. Strg-Taste gedrückt halten und die Pfeiltasten zum Bewegen des Symbols nach oben, unten, links oder rechts benutzen. Das Symbol bewegt sich unabhängig von seinen anderen Segmenten. Um das komplette Symbol gleichzeitig zu bewegen, benutzen Sie den Eigenschaften-Dialog.

### Zeile bewegen

## Zeile bewegen

1. Wählen Sie ein System, indem Sie einfach in einen Takt klicken.
2. Strg-Taste gedrückt halten und die Pfeiltasten zum Bewegen des Systems nach oben oder unten benutzen.

## Balken bewegen

# Balken bewegen

Wechseln Sie in den Auswahl-Modus (STRG+1) und markieren Sie einen oder mehrere Notenbalken.

Nun Strg-Taste gedrückt halten und die Pfeiltasten zum Bewegen des Balkens nach oben oder unten benutzen. Der Balken behält seinen Winkel bei (alle Notenhäse verlängern oder verkürzen sich gleichmäßig). Um den Winkel des Balkens zu ändern, benutzen Sie den Eigenschaften-Dialog oder bearbeiten Sie die Notenhals-Länge individuell.

## Layouts

---

### Layouts

# Layouts

Layouts fungieren als Stilvorlagen, die das Aussehen, die Größen und Positionierungen innerhalb der Partitur und Einzelstimmen festlegen. Jedes Layout beinhaltet die (nicht von Hand geänderten) Vorgaben wie die Abstände der Notenzeilen zueinander, Noten- und Symbolgrößen und einiges mehr. Alle diese Parameter können jedoch über den Eigenschaften-Dialog jederzeit manuell verändert werden, wodurch Sie ihrer Musik ein optimales und professionelles Aussehen geben können.

Jedes Dokument beinhaltet ein eigenes Set an Layouts – Sie können beliebig viele Layouts mit dem Dokument speichern. Ein typisches Set besteht aus einer Partitur-Ansicht der Musik und den jeweiligen Stimmauszügen für die Spieler.

Layouts beeinflussen nur das Aussehen Ihrer Musik, sie beeinflussen nicht die Musik selbst. Dies erleichtert die Arbeit an einem Dokument ungemein, da nicht für jeden Stimmauszug ein eigenes Dokument abgespeichert werden muss und die Auszüge immer zur Partitur synchronisiert werden.

Stellen Sie sich beispielsweise vor, Sie haben ein Streichquartett geschrieben und wollen dies nun mit Ihren Freunden proben. Sie kreieren ein Layout für jede Stimme und drucken diese aus. Bei der Probe stellen Sie fest, dass einige Passagen geändert werden sollten. Sie nehmen die Veränderungen in der Partitur-Ansicht vor, da Sie hier das Zusammenspiel der Stimmen am besten überblicken können. Automatisch werden die Veränderungen auch innerhalb der Layouts übernommen. Somit müssen Sie danach nur wieder die jeweiligen Layouts der Einzelstimmen wählen und ausdrucken, was enorm viel Zeit spart.

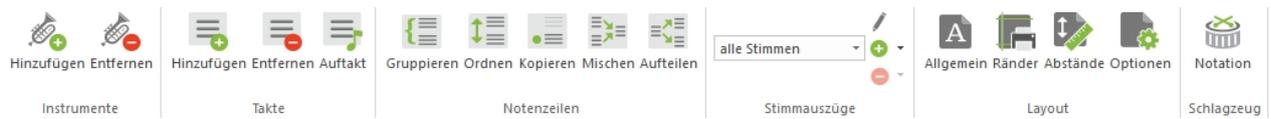
Mehr über die Nutzung von Stimmauszügen innerhalb Ihrer Dokumente:.

- [Wie Musik dargestellt wird](#)
- [Einen neuen Stimmauszug erstellen](#)
- [Stimmauszug Optionen](#)
- [Stimmauszüge bearbeiten](#)
- [Einen Stimmauszug entfernen](#)
- [Arbeit mit großen Partituren](#)
- [Spur-Layout](#)

## Layout-Dialog

# Layout-Dialog

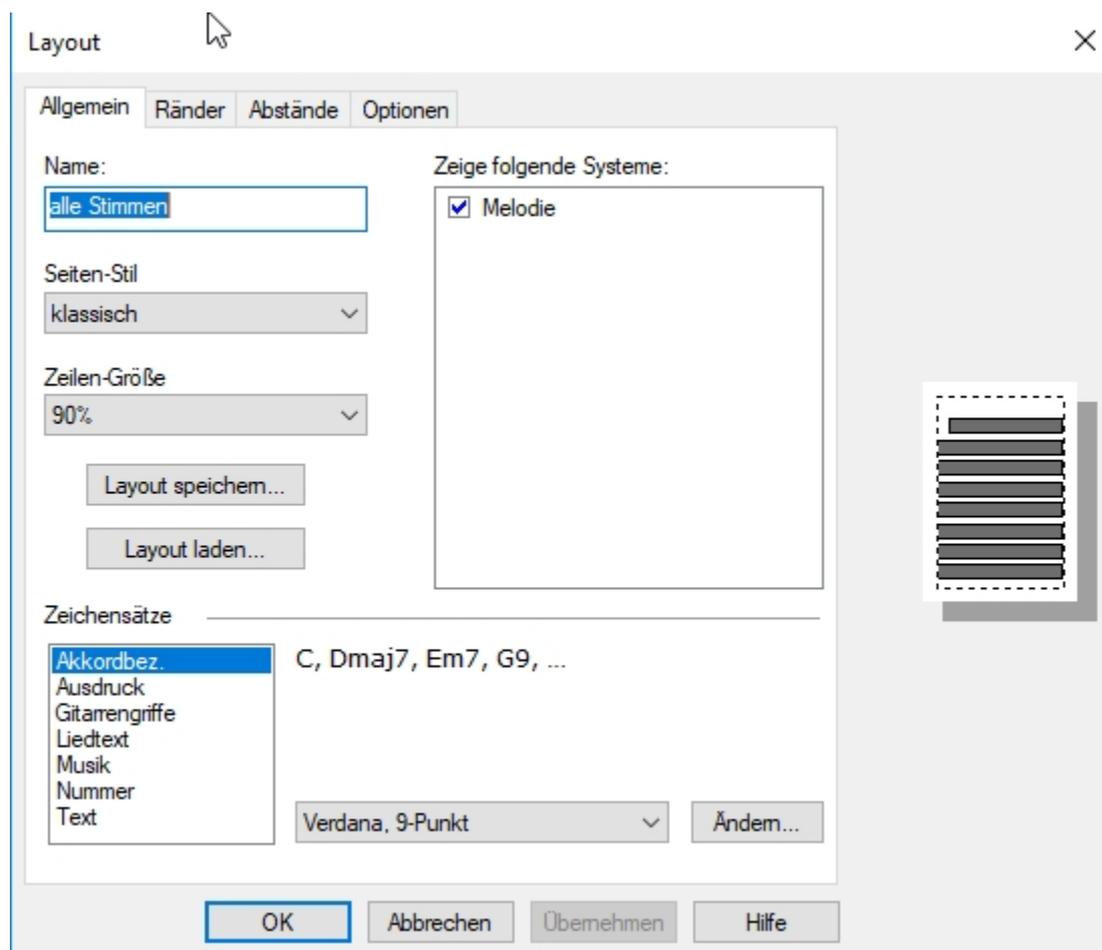
Sie finden den Layout Dialog im Hauptreiter "Partitur", in der Gruppe "Layout" unter "Allgemein".



Der Layout-Dialog unterteilt sich in die folgenden Karten:

Setup	Basis-Informationen darüber, welche Notenzeilen sichtbar sein sollen, das Aussehen der Titelseite, Notenzeilen-Größen und Schriftarten.
Ränder	Die Informationen zu den Rändern geben die Abstände rechts und links zum Papierrand, Papiergrößen, Ausrichtungen etc. an.
Abstände	Einstellungen für Takte/ Zeilen/ Systeme pro Seite und Raum um die Systeme selbst.
Optionen	Unterschiedliche Optionen wie mehrtaktige Pausen oder Nummerierungen von Takten und Systemen.

Das Layout Vorschau-Fenster gibt Ihnen eine vage Vorstellung, wie Ihre Musik später auf dem Papier aussehen wird.



Diese Karte beinhaltet Einstellungen für den Namen des Layouts, welche Zeilen angezeigt werden sollen, Stile, Notenzeilen-Größen und Schriftarten.

## Name

Name des Layouts – dies wird in der Liste der definierten Layouts innerhalb der Seiten-Ansicht verwendet.

## Zeige die folgenden Notenzeilen

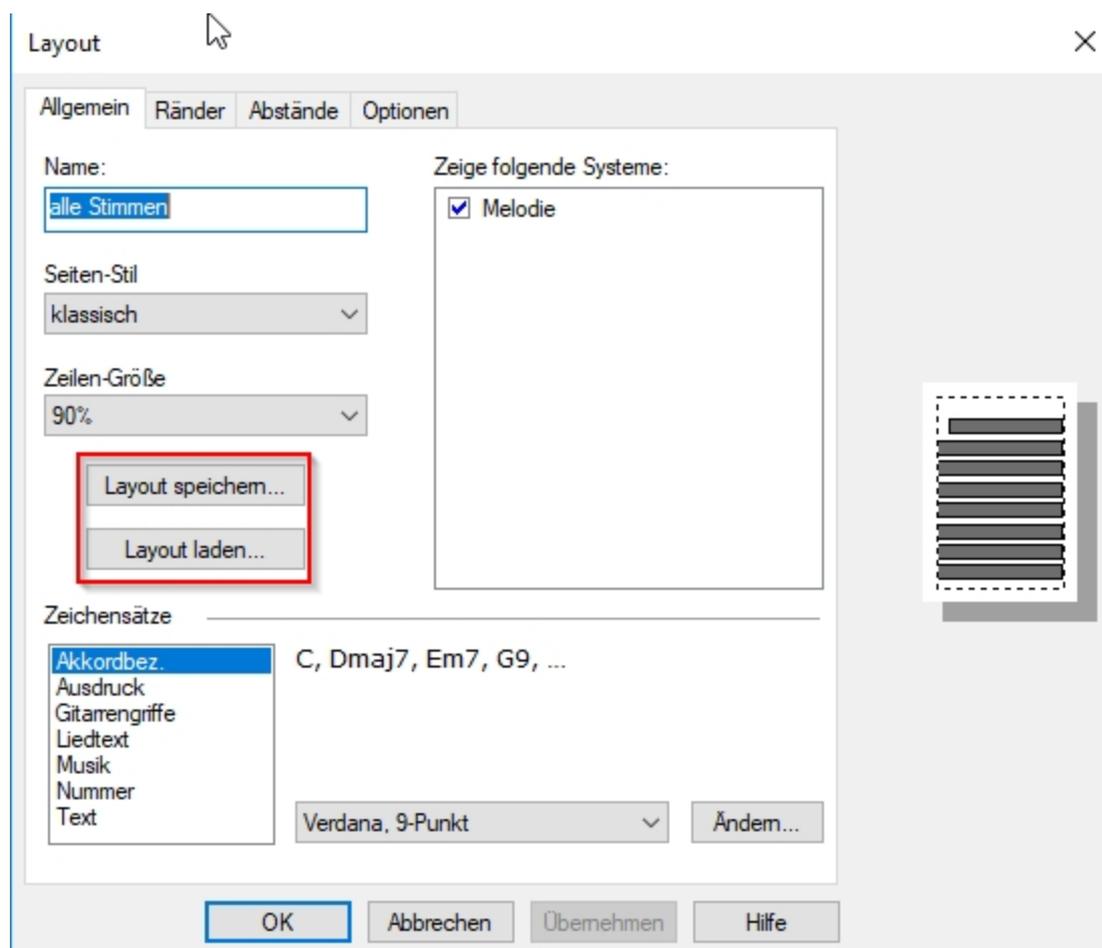
Diese Liste zeigt alle Notenzeilen Ihrer Partitur an. Wenn ein Kästchen nicht angeklickt wurde, ist die entsprechenden Zeile auch nicht sichtbar innerhalb der Partitur. Um einen Einzelstimmen-Auszug zu erstellen, klicken Sie in dieser Liste nur eine Notenzeile an.

## Notenzeilen-Größe

Wählen Sie aus acht unterschiedlichen Standard-Notenzeilen-Größen, wie sie von Notensetzern verwendet werden. 120% ist die größte Einstellung, 70% die kleinste. Durch die Auswahl einer kleineren Notenzeile passen insgesamt mehr Zeilen auf Ihr Papier. Alle musikalischen Symbole werden hierbei automatisch auf das angegebene Format skaliert.

## Layout-Vorlagen speichern und laden

Alle Layout-Einstellungen, die im Layout-Dialog eingestellt werden, können als Datei gespeichert und auf neue Partituren angewendet werden. Dies ist ganz einfach über die Buttons "Layout speichern" und "Layout laden" möglich. Layout-Dateien haben die Endung .layout.



## Kacheln

Es kann vorkommen, dass Ihre Musik nicht mehr auf ein standardisiertes Stück Papier

passt – sei es aufgrund der Anzahl der Notenzeilen oder der Größe derselben. In diesen Fällen können Sie mehrere Standard-Seiten "kacheln" lassen, damit diese später wieder eine einzige Seite im Überformat ergeben. Hierzu können Sie die Ausdrücke später einfach aneinander kleben. Wählen Sie aus einer der vier Kachel-Optionen aus. Das Layout-Vorschau-Fenster zeigt Ihnen an, wie die Musik später ausgegeben würde.

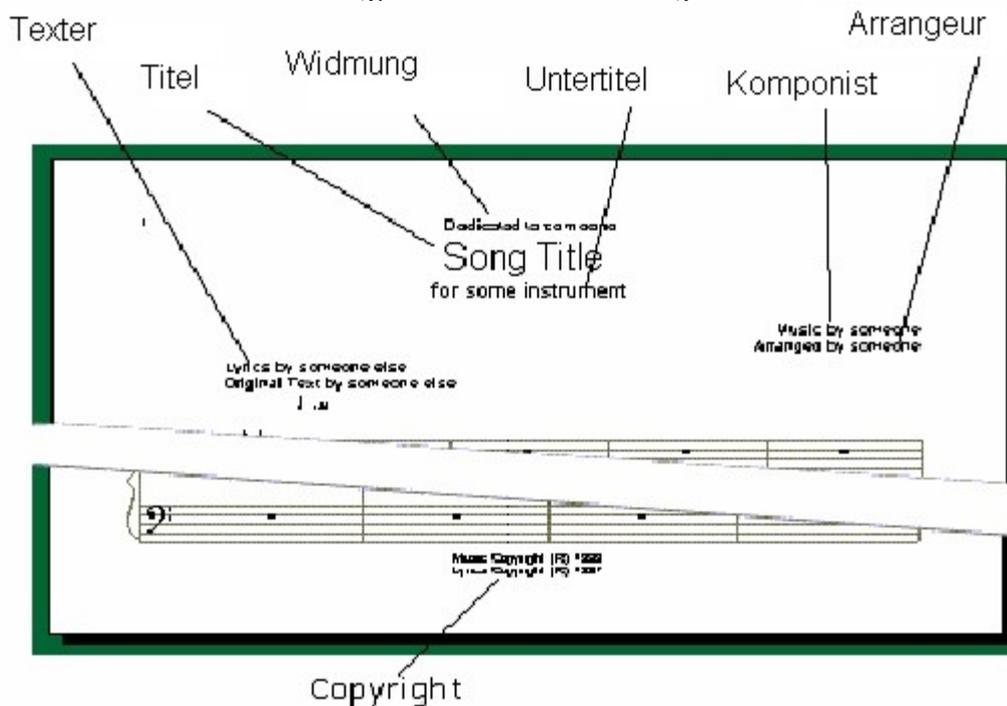
## Papiergröße und Ausrichtung

Wählen Sie die Papiergröße und Ausrichtung des späteren Ausdrucks. Abhängig von Ihrer Musik können Sie mehrere Typen von virtuellen Seiten anlegen.

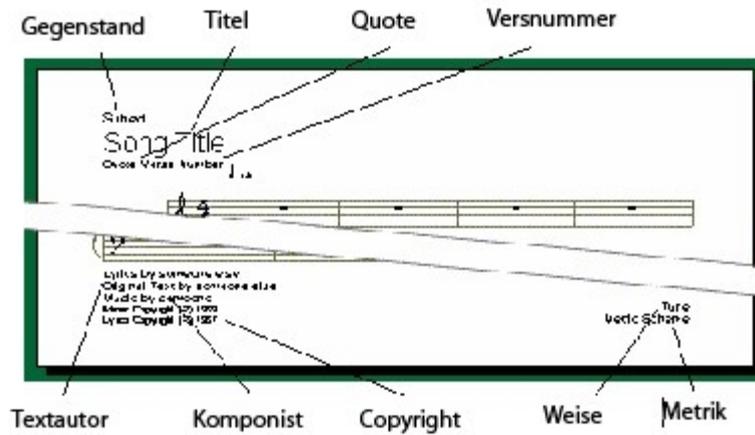
## Seiten-Stil

Wählen Sie für die Titelseite aus einigen Standard-Stilen aus. Jeder Stil positioniert die Elemente wie Titel, Copyright usw. an üblichen Stellen. Die Stile sind im Einzelnen:

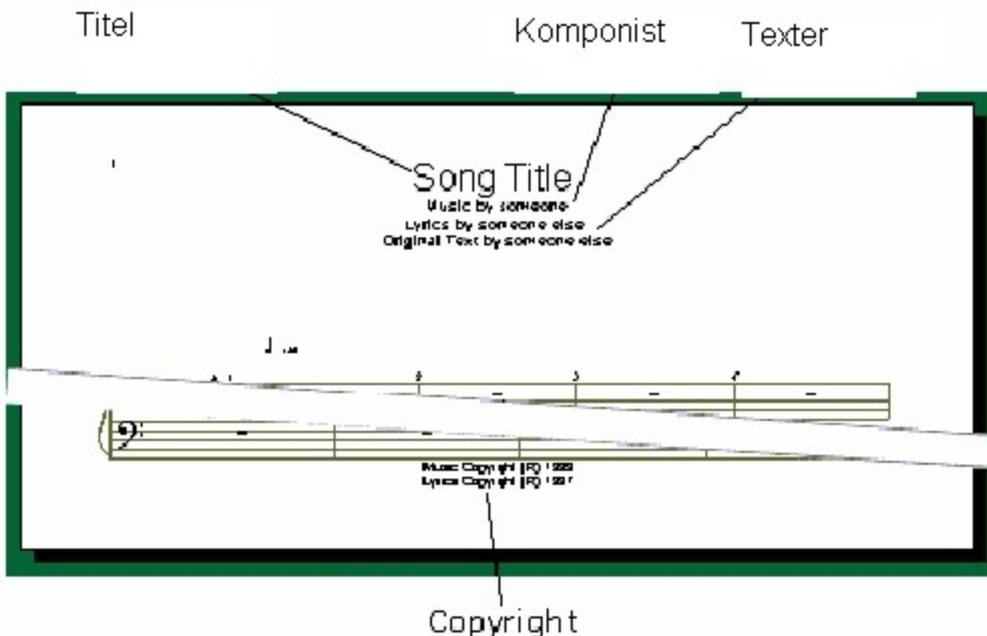
**Klassisch** Basiert auf dem Standard-Layout für klassische Partituren. Beinhaltet zusätzliche Platzierungen für Widmung, Untertitel und Arrangeur.



**Hymne** Basiert auf dem amerikanischen Standard-Layout für Hymnen. Beinhaltet zusätzliche Platzierungen für Gegenstand, Zitat, Strophennummern, Metrisches Schema und Stimmung.



Pop Basiert auf dem Standard-Layout für Pop- und Rockmusik.



## Zeichensätze

Jedes Layout kann seine eigenen Einstellungen für Schriftarten besitzen. Dies erlaubt Ihnen, unterschiedliche Schriftarten, -größen und -schnitte in den Layouts nebeneinander zu benutzen. Hierdurch können Sie beispielsweise größere Taktzahlen in den Stimmauszügen verwenden als in der Partitur, einzelne Elemente fett drucken usw.

Schriftart-Name	Symbole benutzt mit Schriftart
Ausdruck	Tempo-Bezeichnungen (einschließlich der Taktart-Markierung zu Beginn), dynamische Angaben (wie Crescendo und Diminuendo), und Wiederholungs-Angaben (wie D.C. al Coda).
Gitarren	Griffbrett Diagramme. Hinweis: Ändern Sie NICHT die Schriftart für die Gitarre. Zurzeit müssen Sie hier noch die voreingestellte Schriftart, die automatisch mit installiert wird, verwenden.
Liedtexte	Liedtexte, Strophen, und Blocksatz-Liedtexte.
Musik	Alle musikalischen Symbole. Falls die Standard-Einstellungen für die Notenzeilen-Größen nicht

gefallen, geben Sie hier einen größeren Wert ein. Hinweis: Ändern Sie NICHT die Schriftart für den "Musik-Font". Zurzeit müssen Sie hier noch die automatisch installierte Schriftart verwenden.

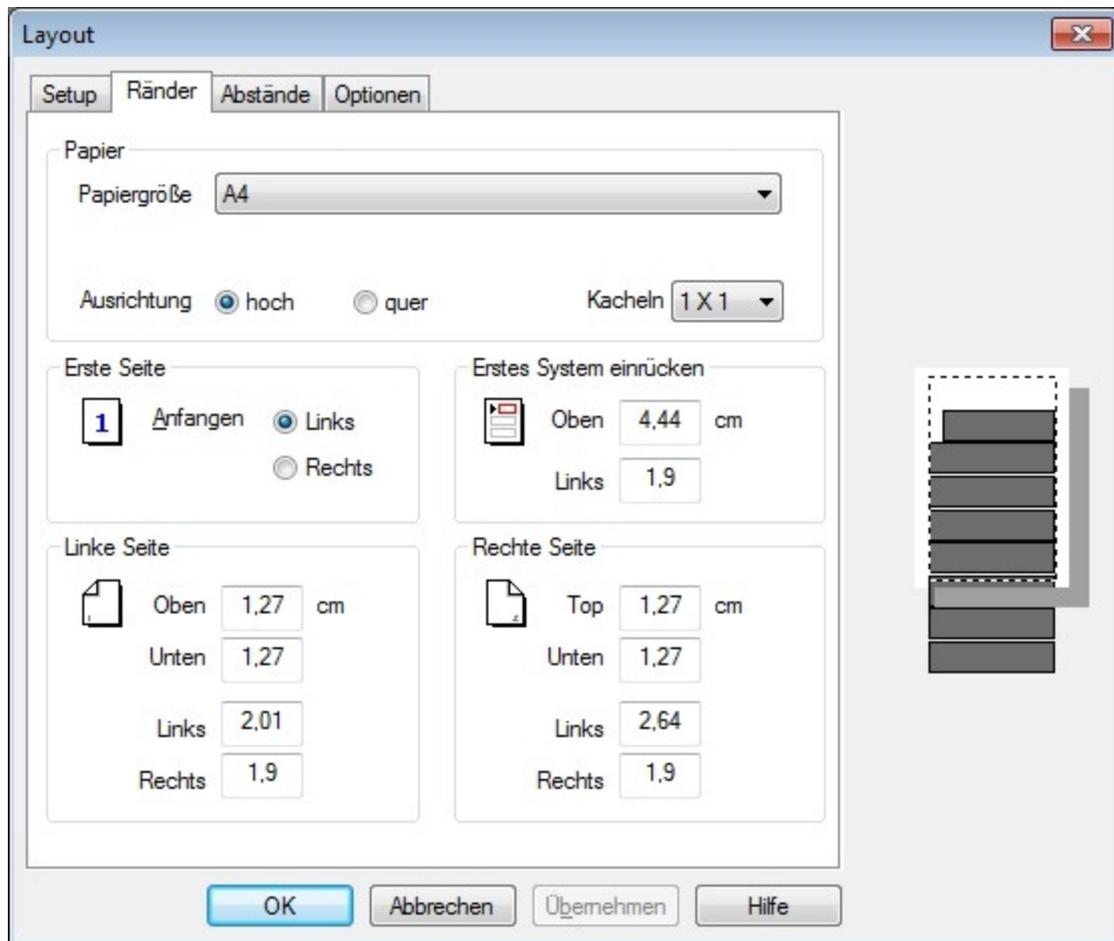
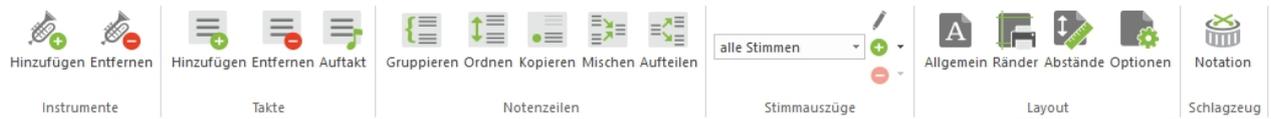
Nummer  
Text

Takt- und Seitenzahlen.  
Text, Spurnamen, Akkord-Bezeichnungen, Markierungen, und Probeziffern. Beachten Sie bitte, dass viele Symbole über die Fähigkeit verfügen, mittels des Eigenschaften-Dialogs diese generellen Einstellungen des Layouts zu übergehen.

## Seitenränder

## Seitenränder

Sie finden den Seitenränder Dialog im Haupttreiber "Partitur", in der Gruppe "Layout" unter "Ränder".



Diese Karte beinhaltet die Einstellungen für die linken und rechten Seitenränder und die Einrückung des ersten Systems.

## Erste Seite

Wählen Sie den geeigneten Knopf um festzulegen, ob Ihre Musik auf einer rechten oder linken Seite beginnen soll. Abhängig von dieser Angabe werden die Seitennummerierung und die Einstellungen der Seitenränder übernommen.

## Erstes System einrücken

Die erste Seite einer Komposition ist immer besonders, denn Sie fügen hier den Titel, Untertitel, Copyright-Vermerke und ähnliches hinzu. Zusätzlich benötigen Sie Raum für die vollständigen Instrumenten-Bezeichnungen links des ersten Systems. Benutzen Sie die Felder in diesem Bereich, um die Einrückung auf der ersten Seite näher zu definieren. Das linke Feld legt den Abstand zu dem definierten linken Seitenrand fest.

## Linke Seite

Legen Sie hier die Formate aller linken Seiten fest.

## Rechte Seite

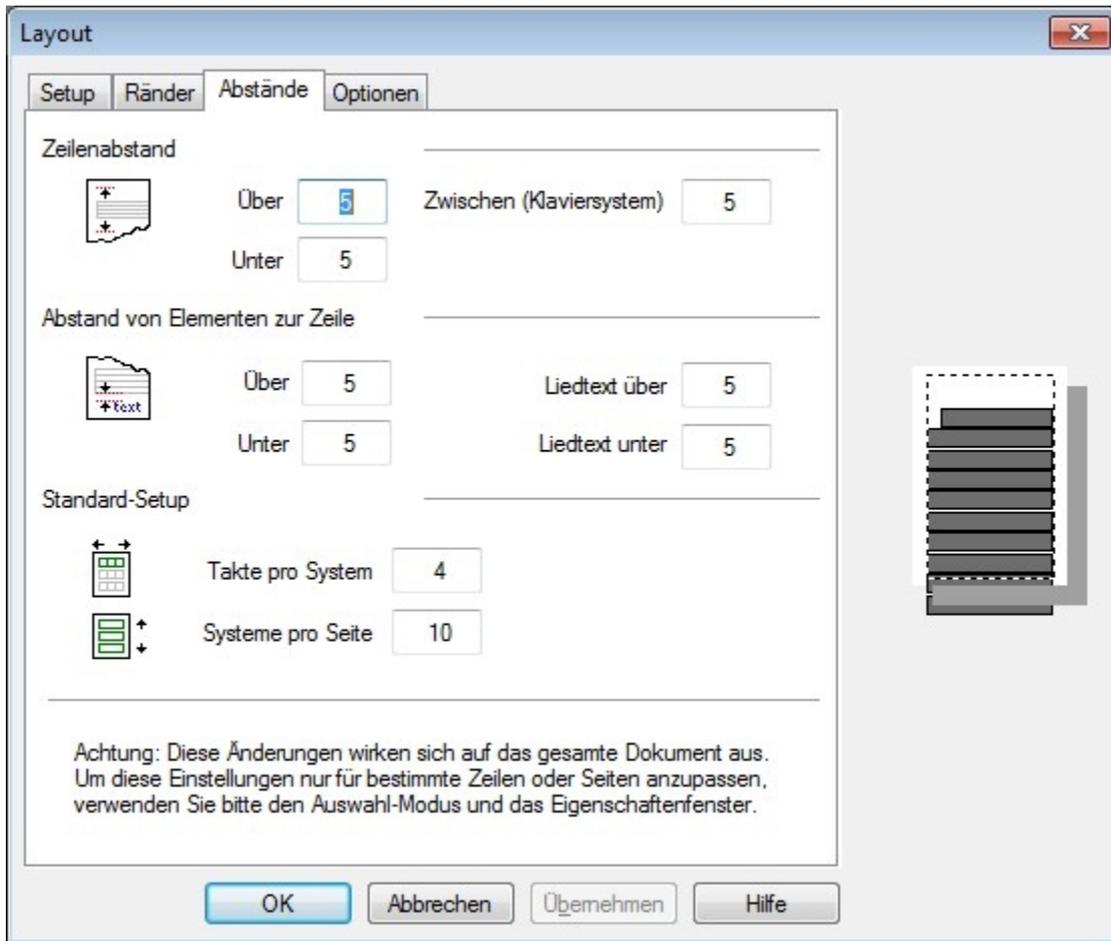
Legen Sie hier die Formate aller rechten Seiten fest.

## Abstände

# Abstände

Sie finden den Abstände-Dialog im Haupttreiber "Partitur", in der Gruppe "Layout" unter "Abstände".





Diese Karte beinhaltet die Einstellungen für "Takte pro System", Abstände oberhalb und unterhalb der Notenzeilen, Abstände der Liedtexte zur Notenzeile und andere Symbol-Abstände. Sie können aber jederzeit den Eigenschaften-Dialog zur individuellen Veränderung einzelner Notenzeilen benutzen.

## System Setup

Benutzen Sie diese Kontrollmöglichkeiten, um einzustellen, wie Takte und Notenzeilen auf einem Blatt Papier aussehen sollen.

### Takte pro Zeile

Der "Takte pro Zeile"-Wert beeinflusst den Abstand der einzelnen Takte innerhalb einer Notenzeile. Ein größerer Wert komprimiert die Musik stärker und nimmt weniger Platz auf einer Seite ein. Die Darstellung kann aber auch schwieriger lesbar werden.

### Systeme pro Seite

Der "Zeilen pro Seite"-Wert zeigt an, wie viele Zeilen auf einer Seite zusammengezogen werden sollen. Ein höherer Wert führt dazu, dass mehr Musik auf einer Seite dargestellt werden kann.

### Notenzeilen Abstände

Diese Kontroll-Möglichkeiten regeln die Abstände oberhalb und unterhalb der Notenzeile. Falls ein System eine Klavier-Notenzeile enthält, können Sie hier auch den Abstand zwischen linker und rechter Hand angeben.

Die Notenzeilen-Abstände beeinflussen vielfältige Parameter, wie die Musik später auf

dem Papier aussieht:

- Der Notenzeilen-Abstand legt den Raum zwischen den Zeilen und den Angaben wie Tempi, Proben-Markierungen, dynamischen Zeichen oder den Liedtexten fest.
- Der Abstand ober- bzw. unterhalb bezieht sich jeweils auf die höchste der unterste Tonhöhe, die mit der Maus eingegeben werden kann.
- Diese Abstände beeinflussen die Anzahl der Notenzeilen bzw. Systeme pro Seite.

Der Abstand wird über die Anzahl der Notenlinien eingegeben. Beispielsweise wäre eine 4 der Wert des Abstandes zwischen höchster und unterster Linie eines Standard-Notensystems.

## Symbol Abstände

Diese Kontroll-Möglichkeiten beeinflussen die Platzierung von Symbolen wie dynamischen Angaben, Text, Liedtext, Pedal-Markierungen usw.

Der Abstand wird auch hier über die Anzahl der Notenlinien eingegeben. Beispielsweise wäre eine 4 der Wert des Abstandes zwischen höchster und unterster Linie eines Standard-Notensystems.

Die folgenden Bilder stellen die unterschiedlichen Linien innerhalb eines „Positionierungs-Rasters“ zur Platzierung der Symbole, Tempi usw. dar:

The image shows two examples of musical notation with symbols and lyrics. Each example features a staff with notes and rests, with tempo markings 'Andante' and 'rit.' above. Below the staff, there are dynamic markings like 'f' and 'p'. Lyrics are written below the staff. In the first example, the symbols are placed 4 lines above the staff and 8 lines below. In the second example, the symbols are placed 4 lines above and 3 lines below the staff. The lyrics are placed 3 lines below the staff in the first example and 8 lines below in the second.

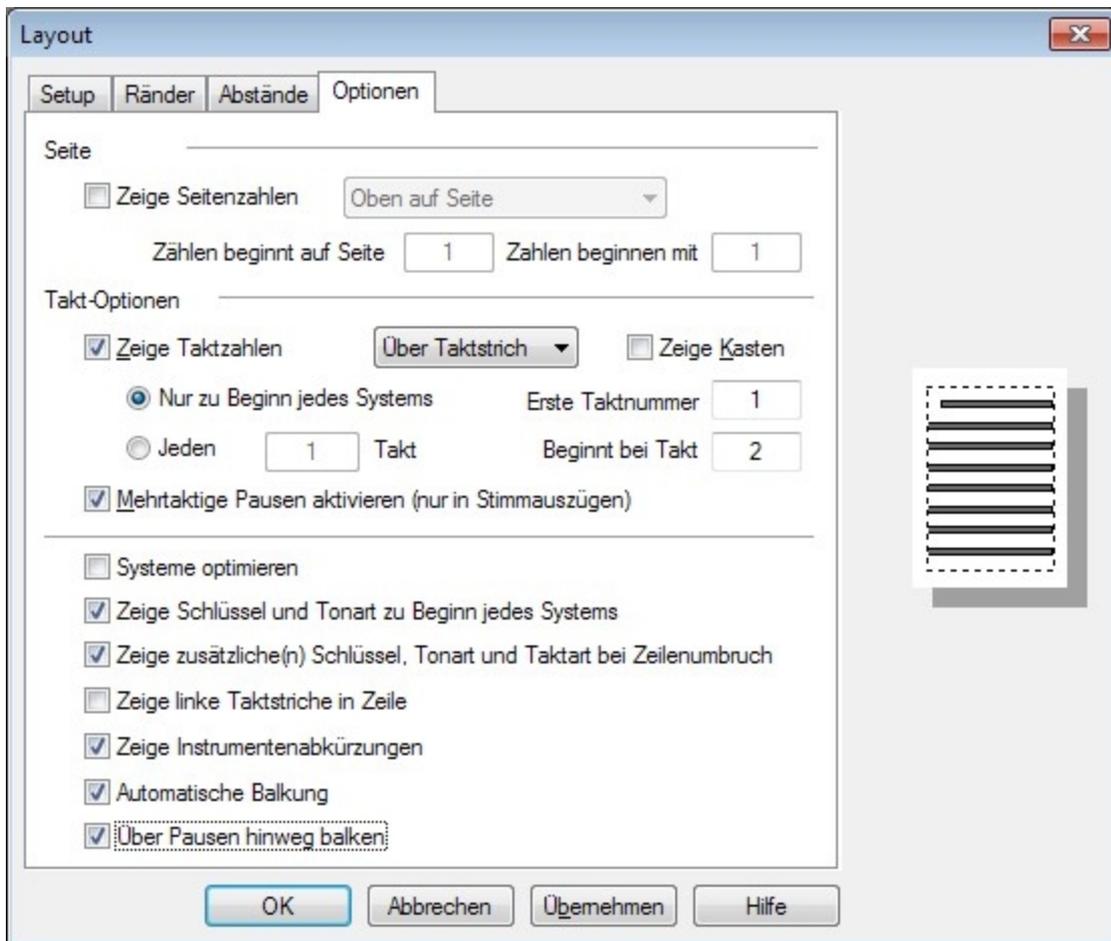
In diesen Beispielen beträgt der Abstand der Symbole zur Notenzeile 4. Im ersten Bild ist der Abstand unterhalb 8 und der Abstand des Liedtextes beträgt 3. In der zweiten Abbildung sind diese Werte vertauscht.

Beachten Sie, dass der Abstand des Liedtextes in Relation zu der Grundlinie des Textes der *ersten* Strophe gemessen wird.

## Layout-Optionen

## Layout-Optionen

Sie finden die Layout-Optionen im Hauptreiter "Partitur", in der Gruppe "Layout" unter "Optionen".



Diese Karte enthält Bearbeitungs-Möglichkeiten für die Seitennummerierung, Taktzahlen und mehrtaktige Pausen.

## Seitenzahlen

Wenn Sie die Seiten nummerieren wollen, setzen Sie einen Haken bei Seitenzahlen anzeigen. Benutzen Sie die weiteren Kontrollmöglichkeiten um festzulegen, mit welcher Zahl begonnen werden soll und auf welcher Seite dies geschehen soll. Wenn Sie als Startseite der Nummerierung beispielsweise die Seite 2 eingeben, wird auf der Seite 1 keine Seitenzahl eingefügt und die Nummerierung ab Seite 2 erfolgt fortlaufend von 2.

## Taktzahlen

Benutzen Sie diese Kontroll-Möglichkeiten um die Vorgehensweise der Takt-Nummerierung festzulegen.

- Setzen Sie einen Haken bei Taktzahlen anzeigen, um diese anzuzeigen bzw. nicht.
- Taktzahlen oberhalb oder unterhalb des Systems anzeigen.
- Taktzahlen nur zu Beginn jeden Systems anzeigen oder in jedem Takt.
- Taktnummerierung beginnen bei: Dies können Sie einsetzen, wenn Ihre Musik z. B. mehrere Sätze hat, Sie diese aber in unterschiedliche Dokumente aufteilen wollen.
- Wenn die Option "Zeige Kästen" aktiviert ist, werden die Taktnummern umrahmt.

## Mehrtaktige Pausen

Klicken Sie dies an, wenn innerhalb der Layouts mehrtaktige Pausen zusammengefasst werden sollen zu einer einzigen mehrtaktigen Pause.

Mehrtaktige Pausen werden automatisch angezeigt bei Proben-Markierungen, Wiederholungen, Tonartwechseln, Taktarten-Wechsel und doppelten Taktstrichen. Um die Darstellung mehrtaktiger Pausen beeinflussen zu können, können Sie doppelte Taktstiche oder Proben-Markierungen (sichtbar oder unsichtbar) setzen, wodurch diese beispielsweise zu 8er-Gruppen gruppiert werden können.

Beachten Sie, dass die Takt-Pausen nur in Stimmauszügen (nur eine Notenzeile sichtbar) zusammengefaßt werden.



## Leadsheet Optionen

Einige Leadsheets zeigen die Tonart und Schlüssel lediglich auf der ersten Seite an. Entfernen Sie den Haken bei Schlüssel und Tonarten zu Beginn jeden Systems anzeigen, wenn Sie diese Option wünschen.

Per Voreinstellung haben Stücke mit nur einer Notenzeile und Stimmauszüge keine Taktstriche auf der linken Seite. Setzen Sie einen Haken bei System Taktstriche bei Einzelstimmen anzeigen, um dies zu umgehen.

Entfernen Sie den Haken bei Erinnerungs-Schlüssel, Tonarten und Taktarten anzeigen, wenn Sie diese Elemente nicht gegen Ende einer Notenzeile angezeigt bekommen wollen, obwohl in der darauffolgenden Zeile ein Wechsel stattfindet.

## Automatische Balkung

Wenn diese Option aktiviert ist, dann übernimmt FORTE die Balkung der Noten automatisch. Wenn Sie keine Balkung wünschen, bspw. in einem Choralsatz, dann deaktivieren Sie diese Option.

## Über Pausen hinweg Balken

Wenn diese Option aktiviert ist, dann werden Balken von Noten auch über Pausen hinweg gesetzt.

## Layout mit der Maus anpassen

### Layout mit der Maus anpassen

Mit Hilfe der neuen Layoutfunktionen können Sie direkt in der Seitenansicht Ihres Dokuments den Stimmeinzug des ersten Systems sowie die Abstände der Notenzeilen zueinander einstellen. Klicken Sie dazu einfach auf die Anfasser, die erscheinen, wenn Sie sich im Auswahl-Modus (STRG+1) mit der Maus den Notenzeilen nähern.

The image shows a musical score system with two staves. The top staff is labeled 'Singstimme' (Singing Voice) and contains a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 2/4 time signature. It shows two measures of music with lyrics 'Ich lie -' underneath. The bottom staff is labeled 'Klavier' (Piano) and contains a grand staff with treble and bass clefs, the same key signature and time signature. It shows two measures of piano accompaniment, with a piano dynamic marking 'p' in the second measure. On the left side of the score, there is a grey vertical bar representing the margin. A red arrow points to a small white handle on the margin of the vocal staff, and another red arrow points to a handle on the margin of the piano staff.

In der ersten Stimme Ihrer Partitur erscheint ein Anfasser, mit dem Sie den Seiteneinzug der ersten Notenzeile anpassen können. Alle anderen Anfasser dienen dazu, den Abstand zwischen den einzelnen Notenzeilen zu vergrößern oder zu verkleinern. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen der Reiter und bewegen Sie ihn nach oben oder unten, um die Abstände individuell auf der ausgewählten Seite einzustellen.

## Globale Änderung der Notenzeilen Abstände

Wenn Sie für alle Seiten Ihres Systems die Abstände der Notenzeilen zueinander einstellen möchten, dann drücken Sie dazu auf die STRG-Taste und halten Sie diese gedrückt, während Sie den Anfasser zur Layoutbearbeitung mit der Maus verschieben.

## Seitenränder für eine Seite oder für die ganze Partitur anpassen

Des Weiteren haben Sie die Möglichkeit die Seitenränder mit der Maus einzustellen. Wenn Sie Ihre Maus im Auswahl-Modus über die Partitur bewegen, erscheint ein gestrichelter Rahmen rund um Ihre Partitur. Dieser Rahmen zeigt Ihnen die aktuell eingestellten Seitenränder an. Durch klicken und bewegen mit der Maus auf diesen Rahmen, können Sie das Seitenlayout direkt anpassen.

Durch gleichzeitiges Drücken der STRG-Taste passen Sie die Seitenränder für jeweils der linken oder rechten Seite Ihrer Partitur an. Sie können die Seitenränder auch über den Befehl "Ränder" im Hauptreiter "Partitur", in der Gruppe "Layout", definieren. Lesen Sie mehr dazu unter ["Seitenränder"](#).

## große Partituren

### Große Partituren

Wenn Sie mit großen Orchester-Partituren arbeiten oder importierte MIDI-Dateien sehr viele Spuren beinhalten, müssen Sie das Layout bearbeiten, damit die Musik überhaupt auf Ihrer Seite Platz finden kann.

Wenn dies der Fall sein sollte, werden Sie bereits vor dem ersten Anzeigen der Musik darauf hingewiesen. Wenn Sie das Layout nicht dahingehend bearbeiten, dass alle Notenzeilen auf das Papier passen, sollten Sie Ihre Bearbeitungen in der Spur-Ansicht vornehmen.

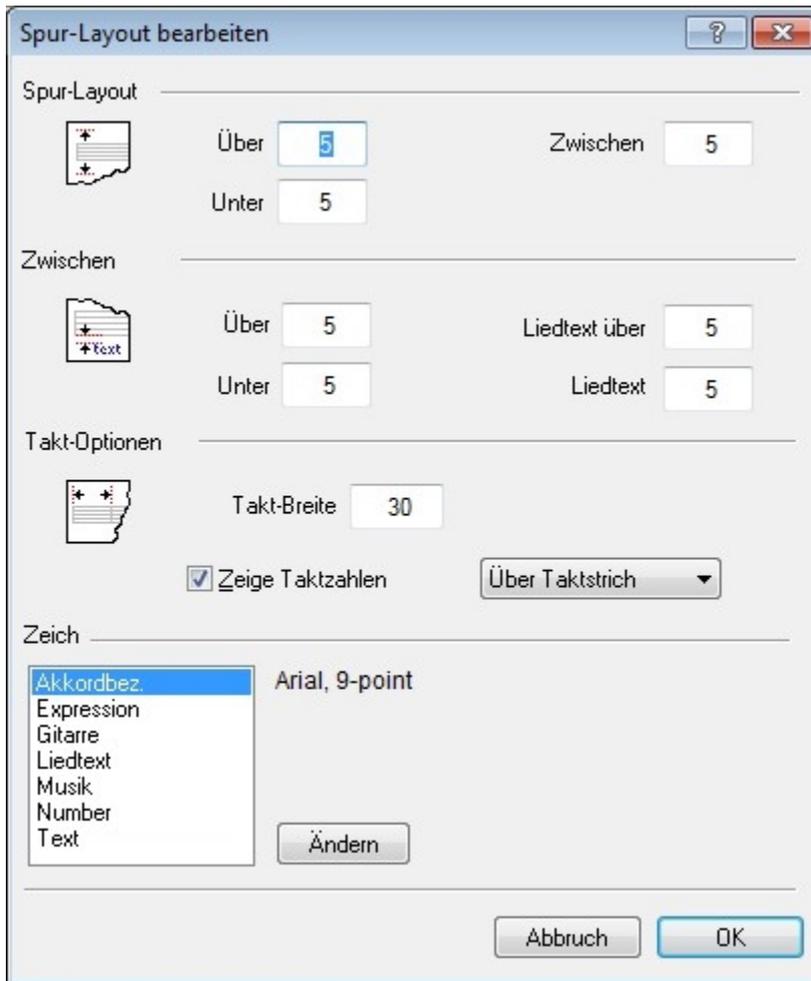
Es gibt mehrere Möglichkeiten ein Layout so zu modifizieren, dass es später auf eine Seite passt. Der erste Ansatz wäre die Auswahl einer kleineren Notenzeilen-Voreinstellung (70% statt 100%). Ein anderer Weg läge in der Benutzung des "Kacheln"-Befehls, wodurch man auf größeren virtuellen Papierformaten arbeiten kann, als der eigene Drucker effektiv bedrucken kann.

### Spur-Layout

### Spur-Layout

Der Spur-Layout-Dialog beeinflusst die Darstellung in der [Fortlaufenden Ansicht](#). Die einzelnen Elemente können wie auch für die Seitenansicht bearbeitet werden bzgl. Positionierung, Abstände usw. Es existiert allerdings immer nur ein Spur-Layout im Dokument. Es gibt hier keine Systeme, Seiten oder Stimmauszüge. Um ausgewählte Spuren anzeigen zu lassen, lesen Sie das Thema "Die Notations-Zeile".

Um diese Funktion nutzen zu können, müssen Sie im Hauptreiter "Ansicht" die "Fortlaufende Ansicht" auswählen. Anschließend wechseln Sie in den Hauptreiter "Partitur" und klicken in der Gruppe "Layout" auf den Befehl "Allgemein". Alle anderen Optionen, die Sie in der Seitenansicht wählen können, sind hier grau dargestellt und können nicht ausgewählt werden.



## Spur Layout-Takt-Optionen

Das Taktbreite-Feld legt die Standard-Breite der Takte, gemessen in Notenzeilen-Breiten fest.

Nutzen Sie die Taktzahlen anzeigen-Kontrolle, um die Darstellung zu beeinflussen.

- Setzen oder entfernen Sie den Haken bei Taktzahlen anzeigen, um diese anzeigen zu lassen oder zu entfernen.
- Taktzahlen oberhalb oder unterhalb des Taktstrichs anzeigen.

## Stimmauszug (Layout)

### Stimmauszug (Layout) automatisch erstellen

## Stimmauszug (Layout) automatisch erstellen

Mit dieser Funktion können Sie nun mit einem Knopfdruck automatisch Stimmauszüge für jedes Instrument Ihrer Partitur

anlegen. Selbstverständlich können Sie auch weiterhin manuell Layouts und Stimmauszüge für Instrumentengruppen erstellen.

Sie finden diese neue Funktion im Hauptreiter "Partitur" in der Gruppe "Stimmauszüge". Klicken Sie auf das "+" um einen neuen

Stimmauszug anzulegen oder auf "Alle Stimmauszüge anlegen", um für jedes Instrument Ihrer Partitur einen Auszug anzulegen.

Das Layout orientiert sich dann an den Einstellungen Ihres Partiturlayouts.



Nachdem die Stimmenzüge erstellt wurden, können Sie diese über das Drop-Down Menu im Hauptreiter "Partitur" oder "Start" anzeigen lassen.



**Neu in FORTE 12:** Sie können nun im Reiter "Export" auch Stimmenzüge als einzelne FORTE-Dateien speichern:



### Stimmenzug (Layout) erstellen

## Stimmenzug (Layout) erstellen

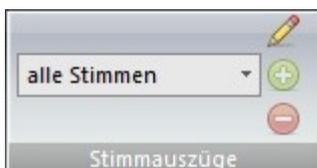
Als Voreinstellung wird immer ein Layout mit dem Namen "alle Stimmen" erzeugt, wenn eine Datei geladen wird.

Wie der Name bereits beinhaltet, werden hier alle Notenzeilen angezeigt und es werden Standard-Werte für die Notenzeilen-Größen und die „Systeme pro Seite“-Einstellung gesetzt.

Sie können jedoch beliebig viele Layouts bearbeiten, erzeugen oder entfernen.

Per Voreinstellung wird das neue Layout zunächst jeweils als Einzelstimmen-Auszug angelegt, d. h. es wird nur eine Notenzeile im „Notenzeilen anzeigen“-Feld angezeigt.

Sie finden diese Funktion im Hauptreiter "Partitur", unter Stimmenzüge.



### Ein Neues Layout erzeugen

1. Lassen Sie sich die Partitur in der Seitenansicht anzeigen.
2. Wechseln Sie in den Hauptreiter "Partitur" und klicken Sie auf das "+"-Icon.
3. Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen im Layout-Dialog vor.
4. Klicken Sie den OK-Knopf, um das neue Layout zu speichern und den Dialog zu schließen.

### Stimmauszug (Layout) bearbeiten

## Stimmauszug (Layout) bearbeiten

Sie können ein angelegtes Layout bearbeiten. Der "Layout bearbeiten"-Dialog entspricht exakt dem Dialog zum Erzeugen neuer Layouts.

Sie finden diese Funktion im Hauptreiter "Partitur", unter Stimmauszüge.



1. Lassen Sie sich die Partitur in der Seitenansicht anzeigen.
2. Wählen Sie das Layout zum Bearbeiten aus der Layout Combo-Box und klicken Sie auf das "Stift"-Icon
3. Nehmen Sie die Veränderungen vor über den Layout Dialog.
4. Klicken Sie den Übernehmen-Knopf, um die Bearbeitungen zu übernehmen. Klicken Sie den OK-Knopf, um die Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

### Stimmauszug (Layout) entfernen

## Stimmauszug (Layout) entfernen

Manchmal wollen Sie nicht mehr benutzte Layouts entfernen.

Sie können alle Layouts bis auf das voreingestellte entfernen, dieses können Sie lediglich bearbeiten.

Sie finden diese Funktion im Hauptreiter "Partitur", unter Stimmauszüge.



### Ein Layout löschen

1. Lassen Sie sich die Partitur in der Seitenansicht anzeigen.
2. Wechseln Sie in den Hauptreiter "Partitur" und wählen Sie den zu löschenden Stimmauszug aus.
3. Klicken Sie auf das "-"-Icon. Der Stimmauszug wird nach dem Bestätigen durch "OK" gelöscht.

### Zusätzliche Musikfonts auswählen

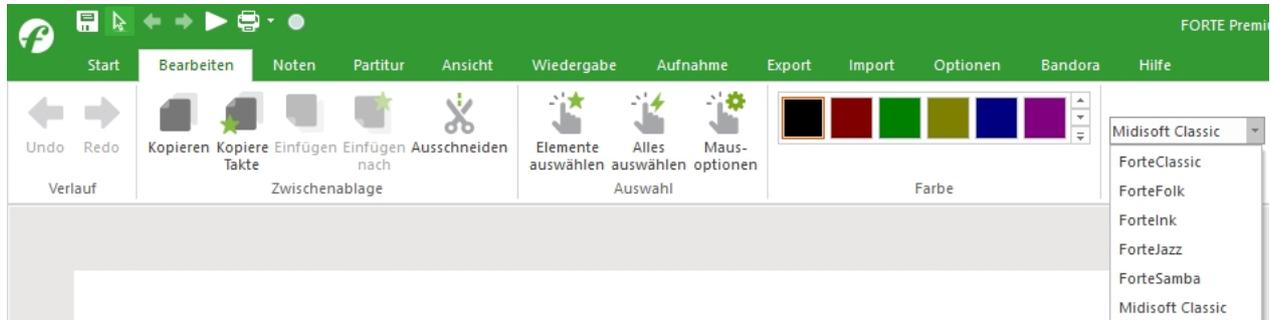
#### Zusätzliche Musikfonts [Alle Editionen]

In FORTE stehen Ihnen nun insgesamt 5 Musikfonts (Notenschriftarten) zur Verfügung,

um Ihre Partitur noch individueller zu gestalten.

Diese finden Sie im Hauptreiter "Bearbeiten". "Midisoft Classic" ist der Standard Musikfont von FORTE.

Wenn Sie einen anderen Font auswählen werden die Noten und Elemente Ihrer Partitur automatisch im neuen Schriftsatz angezeigt.



## Paletten

### Eingabepalette

## Eingabepalette

Die Eingabepalette umfasst Noten, Akzente, Lautstärkebezeichnungen, Taktart-Angaben und dutzende anderer musikalischer Symbole, die jeweils zu Gruppen oder Karten zusammengefasst sind. Beispielsweise sind Noten, Vorzeichen, Legatobögen, Haltebögen, X-tolen und Punktierungen alle in der Noten-Karte zusammengefasst, weil sie alle mit Noten zu tun haben.



### Die Eingabepalette anzeigen lassen

Wählen Sie eine der folgenden Methoden, um die Eingabepalette anzeigen zu lassen:



Klicken Sie auf den Eingabepalette-Knopf im Hauptreiter "Start"

-oder-

Wechseln Sie vom Auswahl-Modus (STRG+1)"STRG+1" in den Bearbeiten-Modus "STRG+2".

## Eigenschaften

# Eingabepalette

### Den Eigenschaften-Dialog anzeigen lassen

Nutzen Sie eine der folgenden Methoden, um sich den Eigenschaften-Dialog anzeigen zu lassen:



- Klicken Sie im Hauptreiter "Start", in der Gruppe "Paletten" auf "Eigenschaften" um den Eigenschaften-Dialog anzeigen zu lassen.  
oder
- Doppelklicken Sie mit Ihrer Maus auf ein musikalisches Symbol.  
oder
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Element und wählen den Eigenschaften-Dialog... aus dem Kontext-Menü.

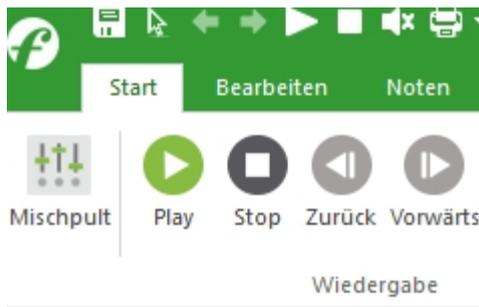
Hier finden Sie mehr Informationen zum [Eigenschaften-Dialog](#).

## Mischpult

# Eingabepalette

### Den Eigenschaften-Dialog anzeigen lassen

Nutzen Sie eine der folgenden Methoden, um sich den Eigenschaften-Dialog anzeigen zu lassen:



- Klicken Sie im Hauptreiter "Start" auf "Mischpult" um das Mischpult aufzurufen.  
oder
- Drücken Sie die Tastenkombination "ALT+3".

Hier finden Sie mehr Informationen zum [Mischpult](#).



## Navigation

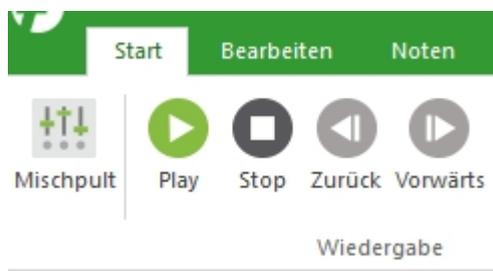
### nächster / vorheriger

## Navigation

Sie können die Nächster und Vorheriger-Kommandos wählen, um zwischen Markern oder anderen Markierungen zu springen.

Zusätzlich zu Text-Markierungen, Probe-Ziffern und -Buchstaben berücksichtigt das Nächster/Vorheriger-Kommando auch Volten (Häuser).

Hinweis: Die Nächster/Vorheriger-Knöpfe der Transport-Kontrolle ändern sich während der Wiedergabe zu „Vor- und Rückspulen“.



### Zum Nächsten springen

Klicken Sie den Nächster-Knopf in der Wiedergabe-Leiste.

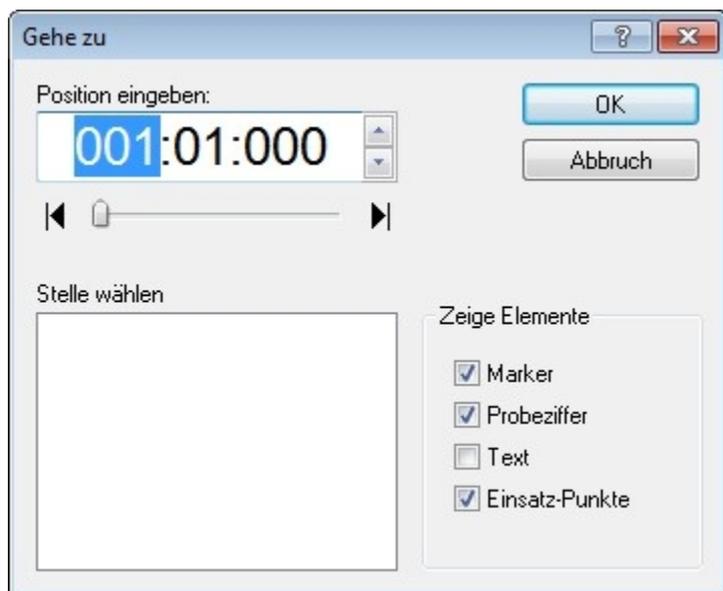
### Zum Vorherigen springen

Klicken Sie den Vorheriger-Knopf in der Transport-Kontrolle.

### gehe zu Taktposition

## Gehe zu Taktposition

Um den Gehe zu-Dialog anzuzeigen klicken Sie auf die "Gehe zu"-Schaltfläche, die sich im Hauptreiter "Start", "Wiedergabe" oder "Aufnahme" neben der Abspielkonsole befindet.



## Zu einer bestimmten Taktposition wechseln

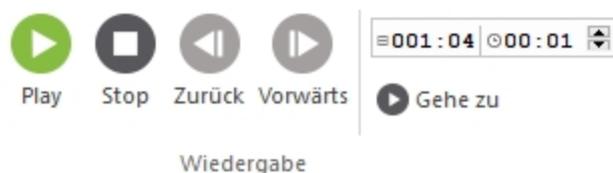
1. Lassen Sie den Gehe zu-Dialog anzeigen.
2. Klicken Sie das Position eingeben-Feld, um es auszuwählen und tippen Sie dort die gewünschte Zeitposition ein.  
Sie können auf die Unterteilungen klicken, um Takte, Beats (Zählzeiten) und Ticks genau einzugeben.  
-Oder-  
Ziehen Sie den Schieber neben dem Zeit-Feld nach links oder rechts. Die Zeit wird hierdurch mitbewegt.
3. Klicken Sie den OK-Knopf, um zur eingegebenen Zeitposition zu springen.

## Ans Ende oder den Anfang wechseln

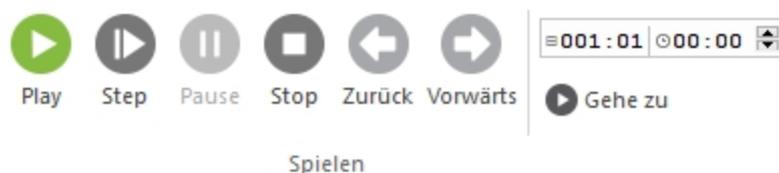
1. Lassen Sie den Gehe zu-Dialog anzeigen.
2. Klicken Sie auf den Anfang oder Ende-Knopf, um schnell dorthin zu springen.  
-Oder-  
Ziehen Sie den Schieber unter Zeit ganz nach links bzw. Ganz nach rechts, um ebenfalls ans Ende oder Anfang des Stückes zu gelangen.
3. Klicken Sie den OK-Knopf, um zu der angegebenen Zeitposition zu wechseln.

## Gehe zu Marker, Probeziffer, Textstelle ...

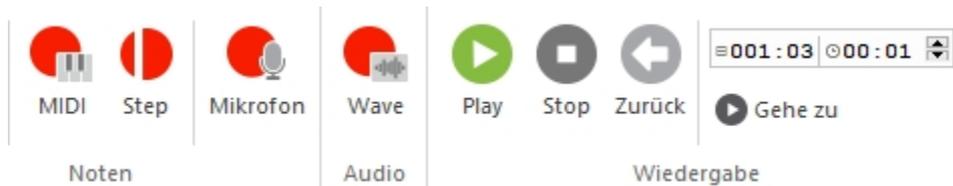
## Gehe zu Marker, Probeziffer, Textstelle



Sie können in den Hauptreitern "Start",

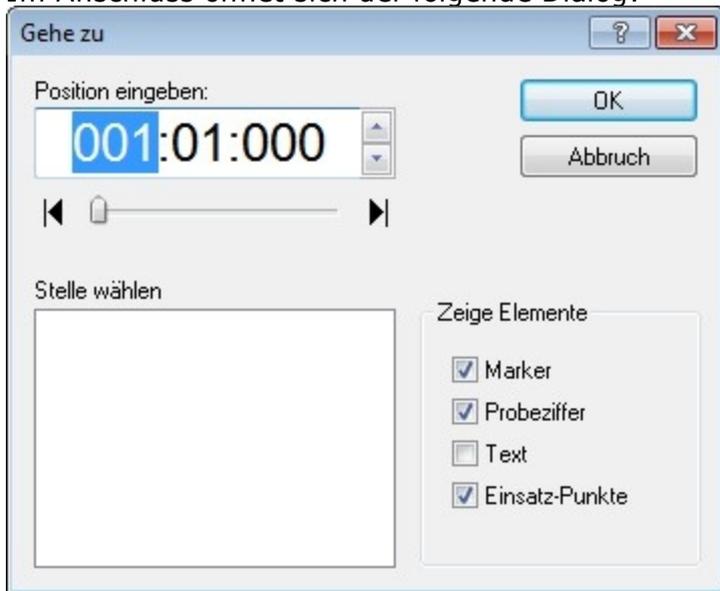


"Wiedergabe"



und "Aufnahme" den "Gehe zu"-Dialog öffnen, in dem Sie auf die "Gehe zu"-Schaltfläche klicken.

Im Anschluss öffnet sich der folgende Dialog:



Ein Marker ist eine Probeziffer, ein Probe-Buchstabe, eigene Markierung o. ä. Marker werden zum einfachen Erzeugen von Referenzpunkten innerhalb der Musik eingesetzt. Wenn Sie Marker definiert haben, können Sie über den Gehe zu-Dialog schnell zu diesen wechseln.

### Zu einem speziellen Marker wechseln

1. Klicken Sie in der Liste der Marker auf denjenigen, zu dem Sie wechseln wollen. Das Zeit-Feld zeigt Ihnen die Position des Markers an.
2. Klicken Sie den Knopf. Sie kehren zur Partitur zurück, nun allerdings an der ausgewählten Zeitposition.

### Aufnahme (Einspielen von Noten)

## Aufnahme (Einspielen von Noten)

#### Einspielen mit MIDI-Instrument:

In FORTE Premium und Home können Sie Ihre Noten mit einem MIDI-Instrument einspielen.

Hier finden Sie weitere Informationen zu dieser Möglichkeit:

[Vorbereitung für die Aufnahme](#)

[Schritt-Aufnahme](#)

[Loop-Aufnahme](#)

[Punch in/out](#)

## Einspielen von Noten mit einem akustischen Instrument und Mikrofon:

Diese Funktion ist nur in FORTE Premium enthalten.

Hier finden Sie weitere Informationen zu dieser Funktion:

[Noten einspielen mit akustischem Instrument](#)

## Vorbereitung für die Aufnahme

## Vorbereitung für die Aufnahme

So gehen Sie vor, um Noten in FORTE über MIDI einzuspielen:

1. MIDI-Instrument entsprechend anschließen
2. MIDI-Instrument anschalten
3. FORTE starten
4. Die Datenübertragung überprüfen: Wenn Sie eine Taste Ihres MIDI-Instruments drücken, sollte die MIDI-In-Anzeige (s. Bild) kurz leuchten.



5. Nun kann die Aufnahme gestartet werden. Gehen Sie dazu in den Haupttreiber "Aufnahme" und klicken Sie auf den Record-Knopf.



Sollte es nicht funktionieren, überprüfen Sie bitte Folgendes:

- Das MIDI-Instrument muss unter: Haupttreiber "Optionen", Gruppe "Geräte" unter "MIDI-In" > "Standard-Aufnahmegerät" vorhanden und ausgewählt sein.
- Der "MIDI-In"-Stecker des MIDI-Kabels muss an der "MIDI-Out"-Buchse des MIDI-Instruments angeschlossen sein.

## Schritt-Aufnahme

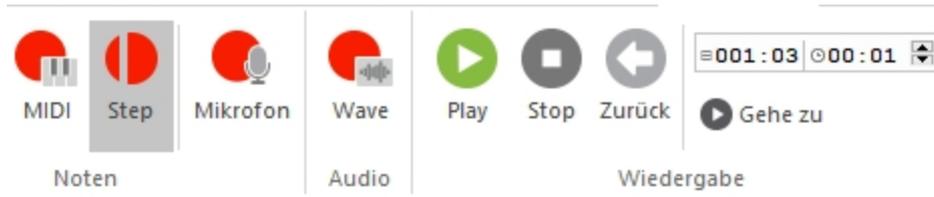
## Schritt-Aufnahme

Schrittweises oder Step-Aufnehmen verläuft ähnlich dem "normalen" Aufnehmen mit der Ausnahme, dass Sie nicht zu einem spezifischen Tempo aufnehmen müssen. Die Notenwerte und Lautstärken werden über das MIDI-Keyboard aufgenommen, die Dauern werden aber vorab jeweils in der Eingabepalette festgelegt. Es gibt weder Metronom noch Vorzähler in dieser Aufnahme.

Der Vorteil des Step-Aufnehmens ist die absolute Sicherheit, dass die Noten auf Ihrem richtigen Platz und mit der richtigen Dauer abgespeichert werden. Das "Live"-Aufnehmen hat manchmal den Nachteil, dass die Noten etwas zu früh notiert werden oder nicht mit der exakt richtigen Dauer dargestellt werden.

## Step-Aufnahme starten

1. Stellen Sie sicher, die Schritte zum Vorbereiten der Aufnahme gelesen zu haben.
2. Wechseln Sie in den Haupttreiber "Aufnahme" und klicken Sie auf den unterbrochenen "Aufnahme-Knopf", um die Step-Aufnahme zu aktivieren.



3. Wählen Sie einen Notenwert aus der Noten-Karte der Eingabepalette. Sie können auch einen Notenwert über die Hotkeys auswählen.
4. Spielen Sie eine Note auf dem MIDI-Instrument. Die entsprechende Note erscheint in der Partitur und es wird automatisch um den eingestellten Notenwert weitergegangen.
5. Folgen Sie den Schritten 3-4, um auch Noten anderer Werte einzugeben.

## Step-Aufnahme anhalten

Klicken Sie den Stopp-Knopf.

## Pausen eingeben

1. Wählen Sie den Wert der Pause aus der Noten-Karte aus der Eingabepalette.
2. Klicken Sie den Step-Knopf

Falls Sie die Hotkeys eingeschaltet haben, drücken Sie die Leertaste auf Ihrer Tastatur.

3. Eine Pause des voreingestellten Wertes wird eingefügt und die Position wird um diesen Wert weiter bewegt.

## Akkorde per Step-Aufnahme

1. Drücken Sie die Taste des ersten Tons des Akkordes auf Ihrem MIDI-Keyboard und halten diese gedrückt.
2. Drücken Sie nun die anderen Töne des Akkordes und halten die Tasten ebenfalls gedrückt.
3. Lassen Sie nun alle Tasten gleichzeitig los. Der Akkord aller Tonhöhen wird daraufhin eingefügt.

## Loop-Aufnahme

### Loop-Aufnahme

Eine Loop-Aufnahme ist eine Variation der "normalen" Aufnahme über ein MIDI-Keyboard. Sie haben mehrere Versuche für eine Passage und können so Variationen derselben ausprobieren.

Um die Loop-Aufnahme zu beginnen, muss der Loop-Modus eingeschaltet sein. Wechseln Sie dazu in den Reiter "Aufnahme" und aktivieren Sie ihn.



## Loop-Aufnahme einschalten / ausschalten

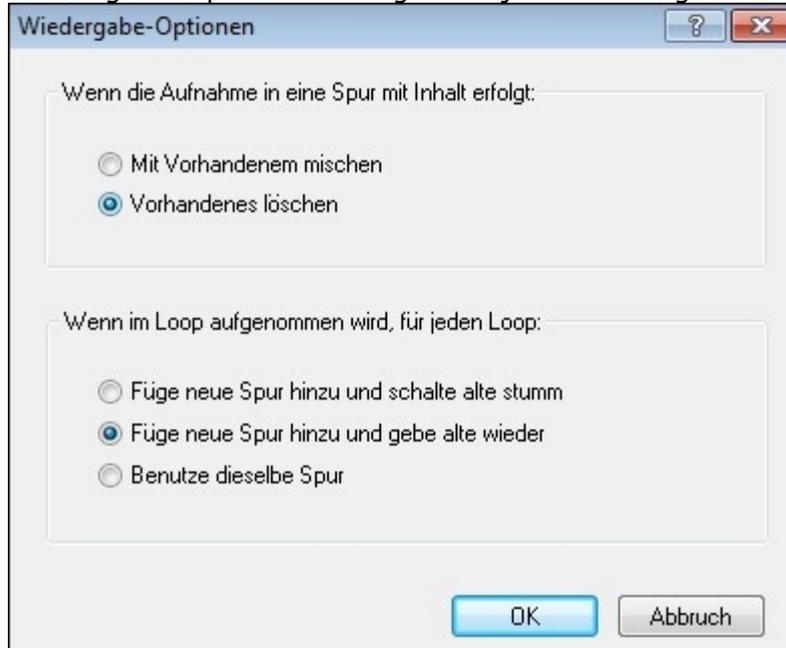
1. Setzen Sie ein Häkchen bei der Loop-Modus einschalten-Box. Sehen Sie, wie sich

nun weitere Optionen öffnen.

2. Stellen Sie den zu wiederholenden Taktbereich "von" und "bis" ein 001(Takt):01(Zählzeit).

## Loop-Aufnahme-Optionen

Es gibt vier Variationen der Loop-Aufnahme. Die Anweisungen unten erklären, wie der Wiedergabe-Optionen-Dialog dafür jeweils konfiguriert werden muss.



### Mit Vorhandenem mischen

Bezeichnet das Aufnehmen auf dieselbe Spur in jedem Durchgang. Neues Material wird dem vorhandenen zugefügt.

Diese Methode eignet sich zum Beispiel gut für Schlagzeug-Spuren. Sie können im ersten Durchgang die Bass Drum, im zweiten die Snare, im dritten die Hi-Hat usw. aufnehmen ...

### Wiedergabe-Optionen Einstellungen

1. Setzen Sie einen Haken in das Kästchen bei Aufnahme in Abschnitt und legen so die Takte fest, in denen die Aufnahme gestartet bzw. beendet werden soll.
2. Setzen Sie den Loop Abschnitt Start und Stop auf dieselben Werte wie den Aufnahme Abschnitt Start und Stop.
3. Setzen Sie Haken bei dem Vorzähl-Takte-Kästchen und bei Für jeden Loop, damit vor jedem Durchgang die Einzähler gespielt werden.
4. Wählen Sie den Mischen mit Bestehendem-Options-Knopf, um bereits aufgenommene Daten zu ergänzen.
5. Wählen Sie die Gleiche Spur benutzen-Option, um immer auf dieselbe Spur aufzunehmen.

### Alternative Aufnahme

Nimmt die einzelnen „Takes“ auf unterschiedliche Spuren auf. Jede vorhergehende Aufnahme wird automatisch stumm geschaltet.

Benutzen Sie diese Methode, um einige Versionen einer schwierigen Passage oder unterschiedliche Ideen einzuspielen. Anschließend können Sie über die Loop-Wiedergabe

die einzelnen Spuren stumm oder auf solo schalten, um die beste Version auszuwählen.

### Wiedergabe-Optionen Einstellungen

1. Setzen Sie einen Haken in das Kästchen von Aufnahme in Abschnitt und legen Sie so die Takte fest, in denen die Aufnahme gestartet bzw. beendet werden soll.
2. Setzen Sie den Loop-Abschnitt Start und Stop auf dieselben Werte wie den Aufnahme-Abschnitt Start und Stop.
3. Setzen Sie einen Haken bei den Vorzähl-Takte-Kästchen und bei Für jeden Loop, damit vor jedem Durchgang die Einzähler gespielt werden.
4. Wählen Sie den Bestehendes ersetzen-Knopf unterhalb der Option Bei Aufnahmen in eine Spur, die Daten enthält.
5. Wählen Sie die Füge eine neue Spur hinzu und schalte alte stumm-Option bei der Einstellung Bei Loop Aufnahme für jeden neuen Loop.

### Mehrere Takes

Wie die alternativen Takes bis auf die Tatsache, dass das bestehende Material auf der Spur durch das neue ersetzt wird.

Diese Methode eignet sich gut für schwierige Passagen. Sobald Sie diese einmal zu Ihrer Zufriedenheit gespielt haben können Sie die Aufnahme stoppen und den „perfekten Take“ behalten.

### Wiedergabe-Optionen Einstellen

1. Setzen Sie einen Haken in das Kästchen von Aufnahme in Abschnitt und legen Sie so die Takte fest, in denen die Aufnahme gestartet bzw. beendet werden soll.
2. Setzen Sie den Loop-Abschnitt Start und Stop auf dieselben Werte wie den Aufnahme-Abschnitt Start und Stop.
3. Setzen Sie einen Haken bei den Vorzähl-Takte-Kästchen und bei Für jeden Loop, damit vor jedem Durchgang die Einzähler gespielt werden.
4. Wählen Sie den Bestehendes ersetzen-Knopf unterhalb der Option Bei Aufnahmen in eine Spur, die Daten enthält.
5. Wählen Sie die Benutze dieselbe Spur-Option bei der Einstellung Bei Loop-Aufnahme für jeden neuen Loop.

### Schichtung

Ähnlich der Overdub-Methode mit dem Unterschied, dass jede Aufnahme in eine eigene Spur aufgenommen wird.

Dies ist eher für experimentier-freudige Nutzer zu empfehlen.

### Wiedergabe-Optionen Einstellungen

1. Setzen Sie einen Haken in das Kästchen von Aufnahme in Abschnitt und legen Sie so die Takte fest, in denen die Aufnahme gestartet bzw. beendet werden soll.
2. Setzen Sie den Loop-Abschnitt Start und Stop auf dieselben Werte wie den Aufnahme-Abschnitt Start und Stop.
3. Setzen Sie einen Haken bei dem Vorzähl-Takte-Kästchen und bei Für jeden Loop, damit vor jedem Durchgang die Einzähler gespielt werden.
4. Wählen Sie den Mischen mit bestehenden-Knopf unterhalb der Option Bei Aufnahme in eine Spur, die Daten enthält.
5. Wählen Sie den Füge neue Spur hinzu und spiele alle ab-Knopf unter der Einstellung Bei Loop Aufnahme für jeden neuen Loop.

## Punch in/out

### Punch In/Out

Manchmal haben Sie in einer Aufnahme eine kurze Passage nicht richtig einspielen können. Anstelle einer kompletten Neuaufnahme können Sie auch nur in den entsprechenden Abschnitt springen („punchen“) und diesen ersetzen. Das Programm wird nur zwischen den beiden definierten Start- und Stop-Punkten aufnehmen (Punch-In und Punch-Out-Punkte), so dass Sie zur besseren Orientierung mitspielen können, aber nur dort aufgenommen wird.



### Punch In/Out einschalten

1. Entfernen Sie den Haken bei "Loop" im Haupttreiter "Aufnahme".
2. Klicken Sie nun in die Gruppe "Bereich" und wählen Ihren Start- und Stop-Punkt für die Aufnahme aus. Aktivieren Sie das Kästchen "aufnehmen".
3. Setzen Sie den Wiedergabe-Abschnitt-Start einige Takte vor den Start des Aufnahme-Abschnitts und das Ende ebenfalls einige Takte nach dessen Ende.
4. Wählen Sie den Bestehendes ersetzen-Knopf bei der Einstellung Bei Aufnahmen in eine Spur, die Daten enthält.
5. OK klicken, um den Dialog zu schließen und aufzunehmen.

### Punch In/Out deaktivieren

1. Entfernen Sie den Haken im Wiedergabe-Optionen-Dialog bei dem Loop-Modus aktivieren.
2. Stellen Sie sicher, dass die Wiedergabe-Abschnitt- und Aufnahme-Abschnitt-Kästen nicht markiert sind.
3. OK klicken zum Beenden des Dialoges.

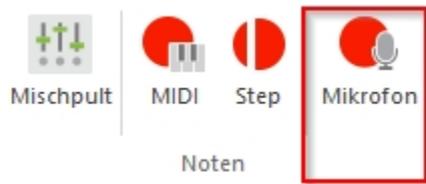
## Noten einspielen mit akustischem Instrument

### Noten einspielen mit akustischem Instrument [Premium]

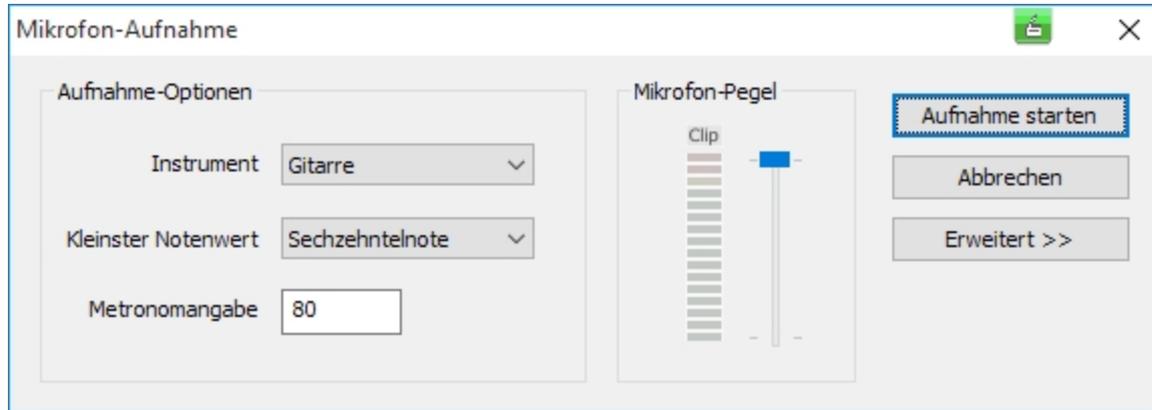
In FORTE Premium können Sie mit einem akustischen Instrument einstimmige Melodien einspielen. Diese Funktion finden Sie im Haupttreiter "Aufnahme" in der Gruppe "Noten". Um diese Funktion nutzen zu können, benötigen Sie ein Computermikrofon, das entweder per Klinkestecker oder per USB an Ihren Computer angeschlossen wird.

Um eine möglichst genaue Transkription des Gespielten zu erhalten, sollten Sie ein langsames Tempo wählen und die Noten exakt zum Metronom einspielen. Bevor Sie die Mikrofonaufnahme starten, passen Sie entsprechend das Metronom im Haupttreiter "Aufnahme" an und aktivieren Sie ggf. den Vorzähler für zwei Takte. Sie können das Tempo des Metronoms ebenfalls in den Aufnahme-Optionen festlegen.

Klicken Sie im Haupttreiter "Aufnahme" auf "Mikrofon"



Es öffnet sich der Assistent zur Aufnahme des akustischen Instruments.



## Aufnahme-Optionen

### 1. Instrument - Wählen Sie ein Instrument zum Einspielen der Melodie aus:

- a. Gitarre
- b. Flöte
- c. Piano
- d. Stimme
- e. Anderes Instrument

### 2. Kleinsten Notenwert - Dieser Wert wird für die Quantisierung der eingespielten Noten verwendet.

Wählen Sie den kürzesten Notenwert innerhalb Ihrer zu spielenden Melodie aus, um das Ergebnis der Notenerkennung zu verbessern.

- a. Viertelnote
- b. Achtelnote
- c. Sechzehntelnote
- d. <nicht quantisieren>

### 3. Metronomangabe

Stellen Sie hier das gewünschte Tempo (Beats per Minute / Schläge pro Minute) für die Aufnahme ein. Wir empfehlen, die Noten langsamer - als im Originaltempo vorgegeben - einzuspielen.

## Mikrofon-Pegel

Bevor Sie mit dem Einspielen beginnen, müssen Sie den Eingangspegel Ihres Mikrofons einstellen. Dabei sollten Sie es vermeiden, ein übersteuertes Signal - angezeigt durch rotes Clip-Symbol - zu verwenden (Abb. 3). Sollte eine Übersteuerung auftreten, so verringern Sie die Lautstärke mit Hilfe des Lautstärke-Reglers.

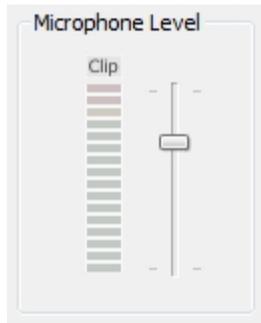


Abb. 1



Abb. 2



Abb. 3

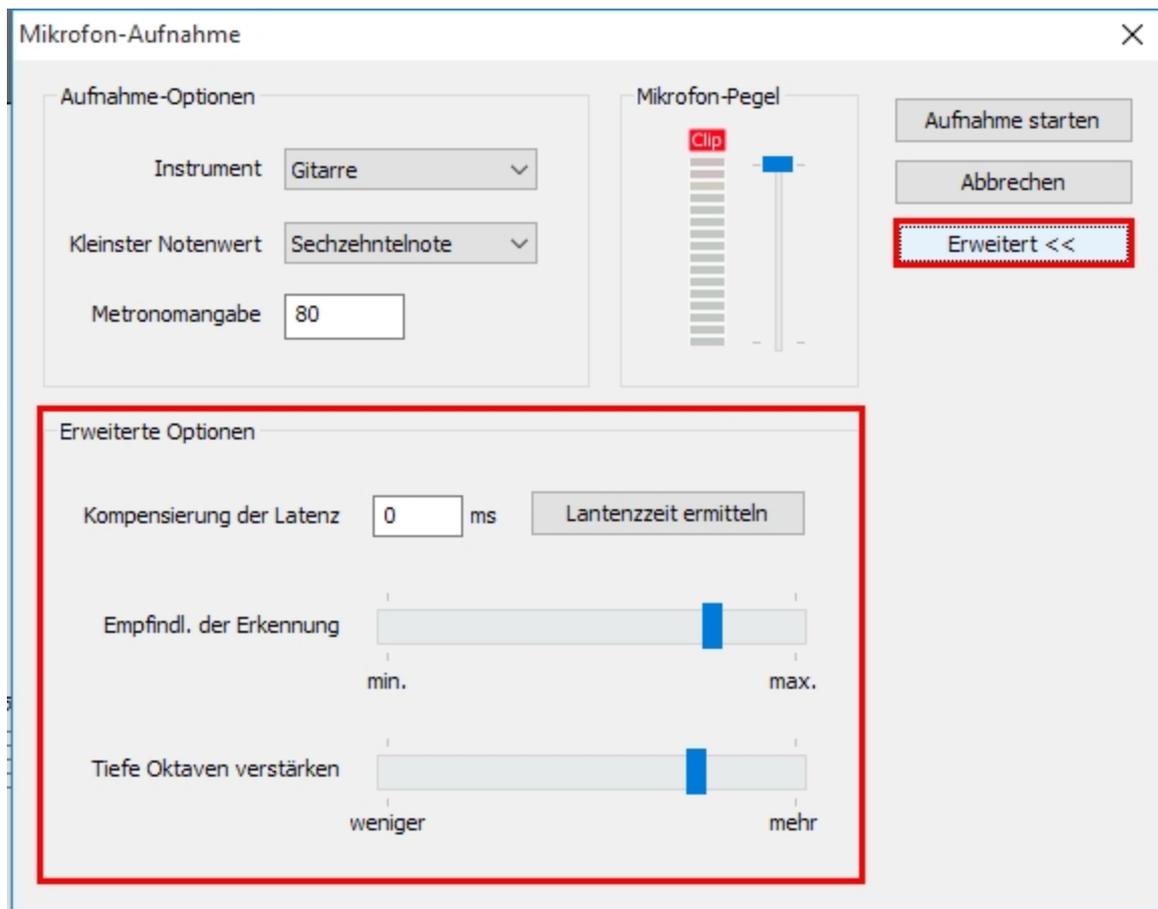
Ein gutes Eingangssignal ist dann erreicht, wenn sich das Signal zwischen dem oberen grünen und dem ersten roten Balken befindet (Vgl. Abb. 2).

Um eine bestmögliche Qualität des Eingangssignals zu erhalten, befolgen Sie diese Schritte:

1. Verbinden Sie Ihr Mikrofon mit dem Computer und steuern Sie den Lautstärke-Regler auf etwa 2/3 der maximalen Lautstärke aus und spielen Sie etwas mit Ihrem Instrument ein, um den Pegel zu überprüfen.
2. Überprüfen Sie das Eingangssignal anhand der LED Anzeige und verringern oder erhöhen Sie den Pegel, falls erforderlich.
3. Ein guter Pegel ist erreicht, wenn sich das Eingangssignal zwischen dem letzten grünen und dem ersten roten Balken befindet.
4. Sollte die Clip-Warnung aufleuchten, dann verringern Sie die Lautstärke.
5. Um die Clip-Warnung zurückzusetzen, klicken Sie einmal mit der Linken Maustaste auf die Anzeige.

## Erweiterte Optionen

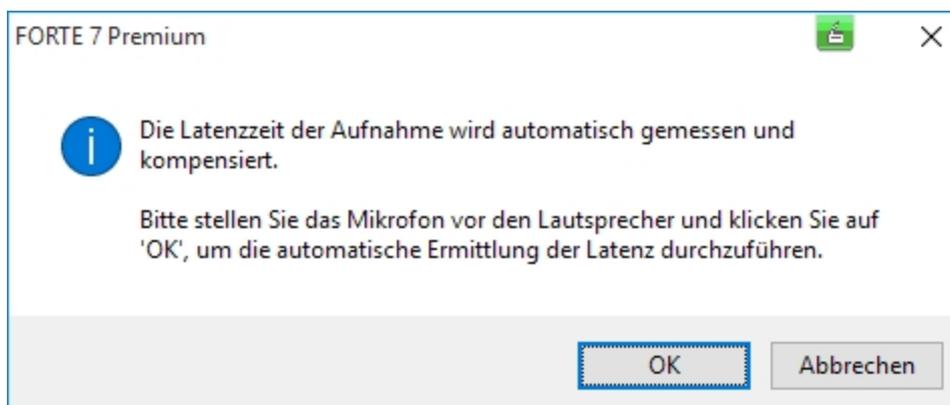
Bevor die erste Aufnahme gemacht werden kann, muss die Latenz Ihres Computer ermittelt werden, um ein verzögerungsfreies Einspielen zu ermöglichen. Diese Parameter können Sie mit einem Klick auf "Erweitert" aufrufen.



### Kompensierung der Latenz

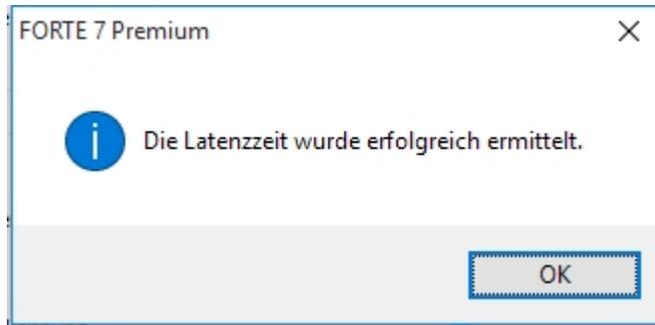
Die Latenz ist eine unerwünschte Aufnahmeverzögerung, die durch das Weiterleiten von Audiosignalen innerhalb Ihres Computers zustande kommt. Für die Latenz sind verschiedene Faktoren wie bspw. Rechnerleistung, Soundkarte und verwendete Audio-Treiber verantwortlich. Um die Latenzzeiten zu minimieren, müssen Sie die Latenz Ihres Computers ermitteln.

1. Schließen Sie Ihr Mikrofon an den Computer an und stellen Sie es vor einer Ihrer Lautsprecherboxen.
2. Drücken Sie auf "Latenzzeit ermitteln".
3. Es öffnet sich der Dialog für die Latenzermittlung.

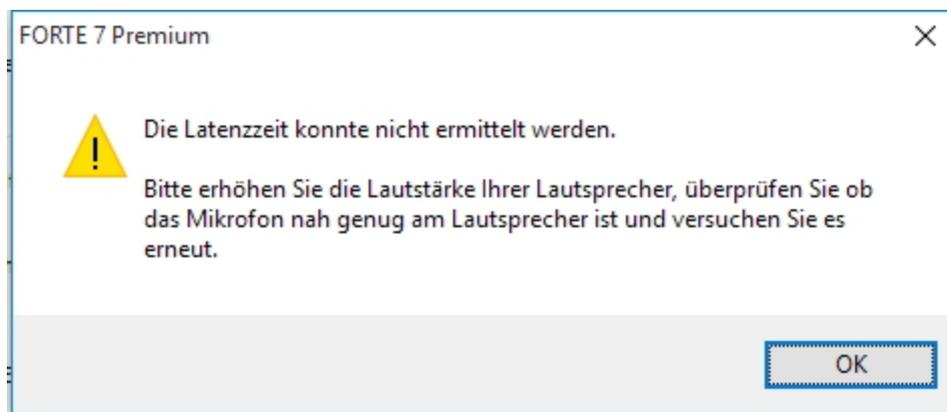


4. Klicken Sie auf "Ok", wenn Sie Ihr Mikrofon vor den Lautsprecherboxen positioniert haben und warten Sie, bis der Test beendet wurde.

5. Wenn die Latenz ermittelt werden konnte, wird folgender Dialog angezeigt. Bestätigen Sie mit "OK".



6. Wenn die Ermittlung der Latenz nicht geklappt hat, so erhöhen Sie die Lautstärke Ihrer Lautsprecherboxen oder stellen Sie das Mikrofon näher an die Boxen heran.



Wiederholen Sie die Schritte, bis Sie ein positives Testergebnis haben oder geben Sie den Wert für die Latenz manuell ein.

### **Empfindlichkeit der Erkennung**

Diese Einstellung regelt den Schwellenwert (Lautstärke) der Tonerkennung.

- > Werte im unteren Bereich (min.) berücksichtigen nur laut gespielte Töne
- > Werte im oberen Bereich (max.) berücksichtigen laut und leiser gespielte Töne.

Mit diesem Regler können Sie die Erkennung maßgeblich verbessern. Leisere Töne können so leise sein, dass Sie durch das Rauschen der Audiogeräte beeinflusst werden können. Dies führt wiederum zu unbefriedigten Resultaten. Es kann dann vorkommen, dass nicht nur eine sondern mehrere Noten erkannt werden. Sollte dieses Problem bei Ihnen auftreten, so sollten Sie den Regler weiter nach links verschieben.

### **Bitte befolgen Sie diese Schritte, um ein bestmögliches Ergebnis zu erzielen:**

1. Passen Sie die Lautstärke des Mikrofoneingangssignals an und vermeiden Sie Übersteuerungen.
2. Versuchen Sie möglichst deutlich und in einer angemessenen Lautstärke zu spielen.
3. Stellen Sie die Empfindlichkeit der Erkennung auf einen hohen Wert (max. rechts) ein. Wenn Sie unsaubere Noten erhalten, dann reduzieren Sie den Wert in Richtung (min).

links) bis Sie bessere Ergebnisse erzielen.

### **Tiefe Oktaven verstärken**

Einige Instrumente liefern eine falsche Erkennung von Noten, wenn diese in tieferen Oktavlagen gespielt werden. Dieses Problem kann beispielsweise bei Klavier,- oder Gitarrentönen auftreten. Die eingespielten Töne werden dann eine Oktave höher transkribiert angezeigt, als eigentlich gespielt.

Der Hintergrund: Manche Instrumente erzeugen beim Spielen tieferer Töne ebenfalls laute Obertöne. Wenn diese Obertöne zu dominant sind, kann der tiefe Ton nicht mehr genau bestimmt werden. Um dieses Problem zu minimieren, können Sie den "Tiefe Oktaven verstärken" Regler verwenden.

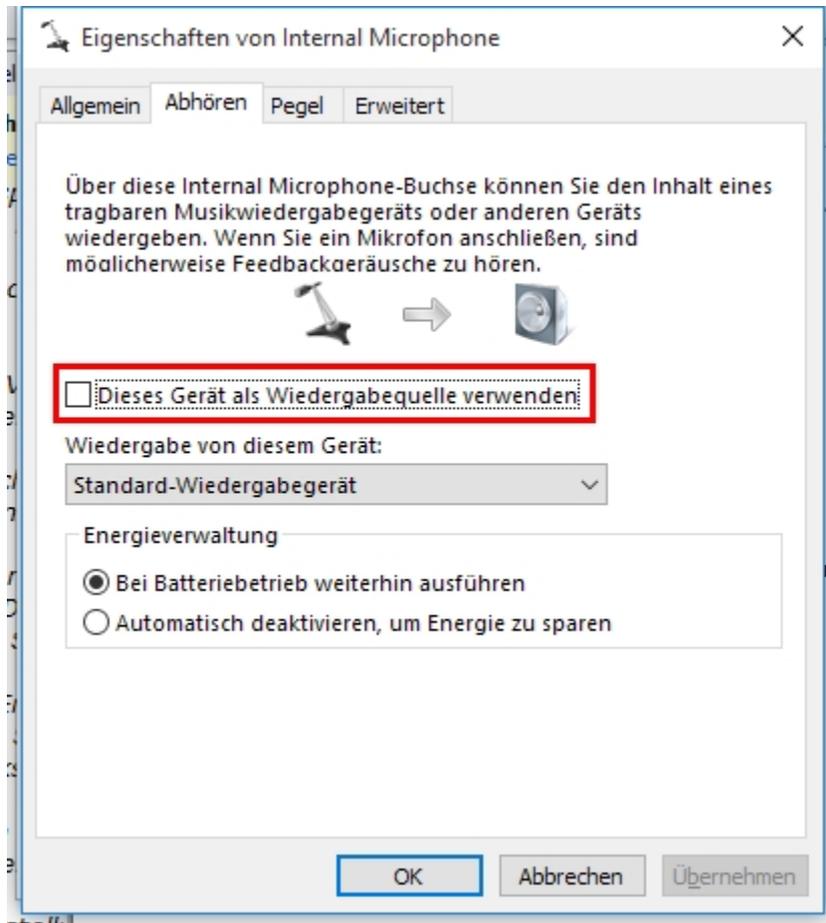
### **Bitte befolgen Sie diese Schritte, um ein bestmögliches Ergebnis zu erzielen:**

1. Stellen Sie den Regler auf das Minimum ein und führen Sie eine Aufnahme durch. Sie nehmen dann die Noten unverfälscht auf.
2. Wenn die Noten eine Oktave höher angezeigt werden als gespielt, dann verschieben Sie den Regler nach rechts, beispielsweise auf die mittlere Position.
3. Wiederholen Sie die Aufnahme erneut und schauen Sie, ob sich das Ergebnis dadurch verbessert hat. Wiederholen Sie den Schritt 2, bis Sie ein brauchbares Ergebnis erhalten.

### **Weitere Hinweise:**

1. *Der unterstützte Aufnahmebereich liegt zwischen G2 (MIDI = 43, f = 98Hz) to H8 (MIDI = 119, f = 7.902 KHz)*
2. *Sie sollten möglichst exakt zum Metronom und der gewünschten Notation entsprechend einspielen. Es ist noch nicht möglich eine dynamische Spielweise zu analysieren und in Noten umzuwandeln.*
3. *Wenn Sie trotz der Ermittlung der Latenz Probleme haben, dann können Sie den Wert über die Textbox anpassen.*
4. *Stellen Sie den Vorzähler auf min. 1 - 2 Takte ein, um sich auf den Start der Aufnahme mit Ihrem Instrument vorzubereiten*
5. *Wenn Sie einfache Melodien aufnehmen möchten ohne schnelle Tonwechsel, dann ist es ratsam die Quantisierung auf den kleinsten Notenwert einzustellen.*
6. *Die Einstellungen der Parameter werden gespeichert, so bald Sie die Aufnahme gestartet haben. Diese Parameter werden auch für weitere Aufnahmen verwendet, wenn Sie diese nicht verändern.*
7. *Stellen Sie die Empfindlichkeit der Erkennung auf einen hohen Wert (max. rechts) ein. Wenn Sie unsaubere Noten erhalten, dann reduzieren Sie den Wert in Richtung (min. links) bis Sie bessere Ergebnisse erzielen.*
8. *Wenn die Noten eine Oktave höher angezeigt werden als gespielt, dann verschieben Sie den Regler nach rechts.*
9. *Empfohlene Einstellungen:*
  - a. *Empfindlichkeit der Erkennung - näher zu "max."*
  - b. *Tiefe Oktaven verstärken - näher zu "mehr" für Piano und Gitarre*

10. Vermeiden Sie es, in Ihren Microsoft Windows Mikrofoneinstellungen die Option "Dieses Gerät als Wiedergabequelle verwenden" zu aktivieren. Die Aktivierung könnte Rückkopplungen zur Folge haben. Diese Funktion finden Sie in Windows unter: Systemeinstellungen / Hardware und Sound / Aufnahme / Mikrofon / Einstellungen / Abhören

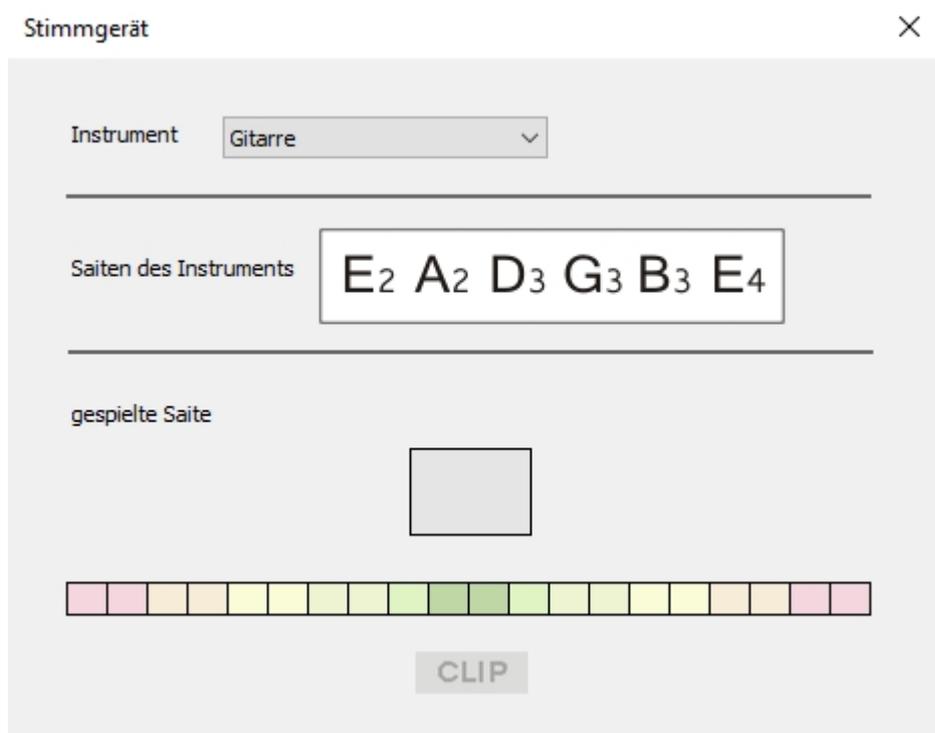


## Stimmgerät

### Stimmgerät [Alle Editionen]



Das Stimmgerät finden Sie im Hauptreiter "Start" ganz rechts. Bitte schließen Sie vor der Nutzung des Stimmgeräts ein Mikrofon an Ihren Computer an und richten Sie es als Aufnahmegerät in den Windows-Einstellungen ein. Ggf. müssen Sie FORTE noch einmal neu starten.



Unter Instrument können Sie Ihre zu stimmendes Saiteninstrument auswählen. Unterhalb sehen Sie die Saiten Ihres Instruments mit der passenden Bezeichnung zur Stimmung.

Während der Stimmung hilft Ihnen der "LED-Balken" den richtigen Ton zu finden. Jede Saite sollte sich im grünen Bereich einpendeln.

## Abspielen

### Playback-Optionen

#### Playback-Funktionen

Wenn Sie nur bestimmte Noten wiedergeben möchten, stehen Ihnen seit zwei Optionen zur Verfügung:

1. Möglichkeit: Ziehe einen Rahmen um die Noten oder die Notenpassage, die Sie abspielen lassen möchten. Danach drücken Sie die Leertaste, um die Wiedergabe zu starten.
2. Möglichkeit: Die STRG-Taste gedrückt halten und auf die erste Zählzeit eines Taktes klicken, um die Wiedergabe immer ab dieser Position beginnen zu lassen.

### Step-Wiedergabe

## Step-Wiedergabe

Die schrittweise oder Step-Wiedergabe erlaubt Ihnen eine Wiedergabe unabhängig von der Original-Geschwindigkeit. Oft ist dies ein guter Weg, um falsche Noten in einer musikalisch dichten Passage ausfindig machen zu können.

## Schrittweise Wiedergabe

Um die Step-Wiedergabe zu aktivieren, wählen Sie den Hauptreiter "Wiedergabe" und nach der Reihenfolge "Step" dann "Play":



Wenn beide Knöpfe aktiviert sind und gelb aufleuchten, können Sie mit einem wiederholten Klick auf "Play" die Wiedergabe Schritt-für-Schritt, Note-für-Note durch die Partitur gehen.

## Step-Wiedergabe über Hotkeys aktivieren

Alternativ können Sie auch auf die Leertaste drücken, um zur nächsten Note zu gelangen.

Noten mit einer gewissen Haltedauer werden hierbei als Akkord wiedergegeben.

## Schrittweise Wiedergabe stoppen

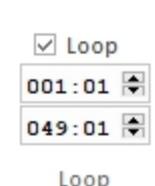
Klicken Sie auf den Stop-Knopf.

## Loop-Wiedergabe

### Loop-Wiedergabe

Die Loop-Wiedergabe erlaubt Ihnen die ständige Wiederholung einer definierten Passage/ eines Abschnitts. Dies ist eine reine Sequenzer-Funktion der Wiedergabe. Wenn Sie eine auf Notation basierende Wiederholung anstreben, sehen Sie unter Wiederholungen nach. Die Loop-Wiedergabe bietet Ihnen gute Möglichkeiten des privaten Übens einzelner Abschnitte. Verändern Sie etwas, setzen Sie das Tempo sehr niedrig an, definieren Sie einen Loop und spielen Sie einfach. Dann können Sie das Tempo erhöhen (Sie müssen hierzu nicht die Wiedergabe unterbrechen) oder transponieren Sie in eine andere Tonart(wiederum kein Grund, den Loop zu unterbrechen).

### Loop-Wiedergabe einschalten



1. Setzen Sie im Hauptreiter "Wiedergabe" in der Gruppe "Loop" einen Haken bei "Loop" um den Modus einzuschalten.  
Sie können auch einen Bereich eingeben, wenn das Loop-Abschnitt Kästchen ausgegraut sein sollte.
2. Wenn also beispielsweise über 4 Takte loopen wollen, setzen Sie den Start auf

001:01:000 und das Ende auf 05:01:000.

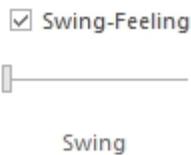
## Die Loop-Wiedergabe ausschalten

1. Entfernen Sie den Haken in der Gruppe "Loop", um den Loop-Modus auszuschalten.

## Swing-Feeling

### Swing-Feeling

Im Haupttreiter "Wiedergabe" kann das Swing-Feeling stufenlos eingestellt werden. Gerade Achtel werden dann als ternär interpretiert. Dies ermöglicht, ternäre Stücke wegen der leichteren Lesbarkeit gerade zu notieren und trotzdem richtig zu hören.



## Mischpult

---

### Mischpult

### Das Mischpult

Das Mischpult wird zur Kontrolle der Verhältnisse der einzelnen Spuren zueinander und zur Veränderung der grundlegenden Eigenschaften wie Tempo oder Gesamtlautstärke benutzt. Wenn eine Spur lauter klingen soll im Verhältnis zu den anderen, müssen Sie nur im Mischpult den entsprechenden Regler bedienen und schon klingt es Ihren Wünschen entsprechend.

Informationen und Einstellugen finden sich in den Spuren. Im Masterbereich rechts können die Gesamtlautstärke sowie das Tempo verändert werden. Hier befindet sich auch die MIDI Thru-Einstellung sowie ein Signal, das beim Empfang von MIDI-Daten aufleuchtet.

**Hinweis: Auch wenn Sie den FORTE-Player verwenden, können Sie die Lautstärke nur mit dem integrierten Mischpult von FORTE dauerhaft anpassen. Das Mischpult im FORTE-Player wird automatisch zurückgesetzt, sobald ein MIDI-Steuerbefehl aktiviert wird.**



## Das Mischpult anzeigen lassen

Nutzen Sie eine der folgenden Methoden, um sich das Mischpult anzeigen zu lassen:

- Klicken Sie auf den Mischpult-Knopf im Haupttreiber "Start" oder unter "Wiedergabe" bzw. "Aufnahme":



-oder-

- Drücken Sie die Tastenkombination "ALT+3" auf Ihrer Tastatur.

## Andocken und Größenänderung des Mischpults

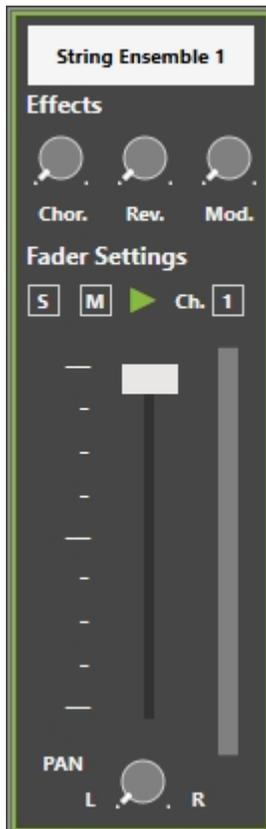
Das Mischpult kann angedockt oder abgedockt werden vom Haupt-Fenster, so wie eine Werkzeugleiste.

Wenn das Mischpult nicht angedockt ist, können Sie dessen Größe ändern, so dass es weniger Platz auf dem Bildschirm einnimmt.

Bewegen Sie die Maus an den Rand des Fensters und sehen, wie sich der Cursor in einen Doppelpfeil verändert. Klicken Sie hiermit auf die Kante und verändern die Größe des Fensters.

## Spur-Kontrollen

Jede Spur eines Musik-Dokuments wird im Mischpult als ein Modul mit Kontrollen dargestellt. Jedes Spur-Modul verfügt über Kontrollen zur Definition des Instrumenteklangs, dreier Effekte, der Lautstärke und anderer Wiedergabe-Einstellungen.



## Lautstärke ändern

### Lautstärke ändern

Das Mischpult verfügt über zahlreiche Kontroll-Möglichkeiten für jede einzelne Spur, auch für die Lautstärke. Jede Spur wird durch eine Reihe von Kontrollen im Mischpult dargestellt.

Innerhalb dieser Gruppe der Kontrollen kann der vertikale Regler zur Anpassung der relativen Lautstärke der Spur (im Verhältnis zu den anderen) bearbeitet werden.

### Das Mischpult anzeigen lassen

Nutzen Sie eine der folgenden Methoden, um sich das Mischpult anzeigen zu lassen:

- Klicken Sie auf den Mischpult-Knopf im Haupttreiber "Start" oder unter "Wiedergabe" bzw. "Aufnahme":



Mischpult

-oder-

- Drücken Sie die Tastenkombination "ALT+3" auf Ihrer Tastatur.

## Die Spur-Lautstärke ändern

- Verändern Sie die Position des vertikalen Schiebers der Spur im Mischpult.



- Alle Spuren werden vom so genannten "Master Volume" beeinflusst, welches in dem "Master-Bereich" rechts des Mischpults eingestellt wird.

## Tempo ändern

### Tempo temporär ändern

Das Mischpult verfügt über zahlreiche Kontroll-Möglichkeiten für jede einzelne Spur, auch für das Tempo.

Der rechte Bereich im Mischpult beinhaltet Kontroll-Möglichkeiten für das so genannte "Master Volume" und das Tempo. Dieses Tempo verändert nicht das Originaltempo des Stückes, sondern dient nur zur Kontrolle!

Wenn Sie das Tempo des Stückes wirklich ändern wollen, müssen Sie dies in der Werkzeugleiste oder beim Temposymbol tun.

### Das Mischpult anzeigen lassen

Nutzen Sie eine der folgenden Methoden, um sich das Mischpult anzeigen zu lassen:

- Klicken Sie auf den Mischpult-Knopf im Haupttreiber "Start" oder unter "Wiedergabe" bzw. "Aufnahme":



-oder-

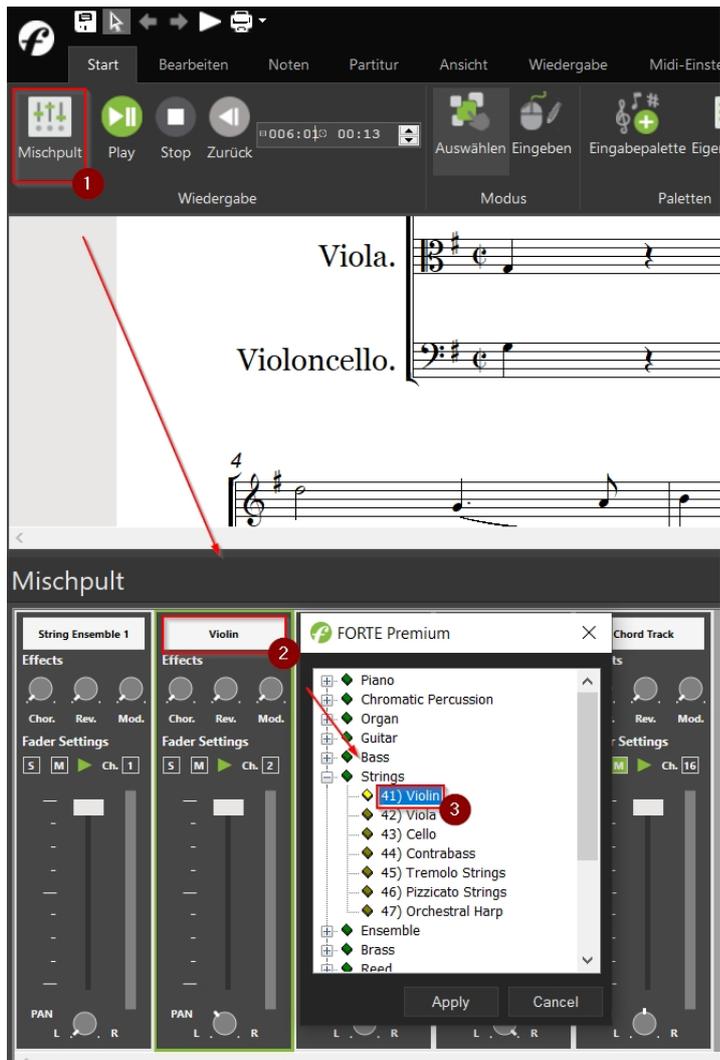
- Drücken Sie die Tastenkombination "ALT+3" auf Ihrer Tastatur.

## Das Tempo verändern

- Verändern Sie die Position des Tempo-Reglers im Master-Bereich des Mischpults.
- Beachten Sie, dass die "Beats per minute" rechts neben dem Regler angezeigt werden und sich beim Bewegen mit verändern.
- Sie können auf diesen Text klicken und dort auch direkt ein neues Tempo eingeben.
- Benutzen Sie die Knöpfe unter dem Tempo-Regler, um dieses schnell auf halbes oder doppeltes Tempo umzustellen.

## Instrument ändern

## Instrument ändern



Das Instrument charakterisiert den Klang, mit dem die eingegebenen Noten über Ihr MIDI-Gerät ausgegeben werden. Dabei kann eine Spur einen Flötenklang, eine andere einen Klavierklang haben.

**Hinweis:** Wenn Sie den [FORTE-Player](#) als VST Plug-In nutzen, dann müssen Sie die Instrumente über die Kanäle des Players einrichten. Unter Gerät wird dann "B) VST SYNTH" eingeblendet.

Im FORTE-Player stehen Ihnen bis zu 16 Kanäle für Instrumente zur Verfügung. Um die geladenen Instrumente des FORTE-Players den Instrumenten-Spuren Ihrer Partitur zuzuordnen, müssen Sie sich den Kanal des FORTE-Players merken, in welchem Sie das Instrument abgelegt haben. Bsp.: Sie laden auf Kanal 1 im FORTE-Player ein Piano, dann müssen Sie in den Spureigenschaften der Notenzeile auch den Kanal 1 auswählen und auf "Übernehmen" klicken.

Wenn Sie die Soundausgabe über das FORTE-Mischpult verwenden, dann können Sie das entsprechende Instrument aus der Liste auswählen und wie folgt das Instrument der Spur ändern:

### Das Instrument einer Spur ändern

1. Öffnen Sie im Reiter "Start" das Mischpult.
2. Klicken Sie oben in der jeweiligen Spur auf den Instrumentennamen.
3. Wählen Sie aus der Liste das gewünschte Instrument aus.
4. Klicken Sie den Übernehmen- Knopf, um die Änderung zu übernehmen.

## stumm/solo schalten

### Stumm oder Solo schalten

Das Mischpult umfasst zahlreiche Kontroll-Möglichkeiten zur Veränderung der Charakteristiken einer Spur, z. B. der Lautstärke.

#### Das Mischpult anzeigen lassen

Nutzen Sie eine der folgenden Methoden, um sich das Mischpult anzeigen zu lassen:

- Klicken Sie auf den Mischpult-Knopf im Haupttreiber "Start" oder unter "Wiedergabe" bzw. "Aufnahme":



-oder-

- Drücken Sie die Tastenkombination "ALT+3" auf Ihrer Tastatur.

#### Eine Spur stumm schalten

Klicken Sie auf den "Mute"-Knopf ("M") der ausgewählten Spur im Mischpult. Dieser wird darauf über ein Leuchten anzeigen, dass die Spur stumm geschaltet wurde.

#### Eine Spur solo schalten

Klicken Sie auf den Solo-Knopf ("S") der ausgewählten Spur im Mischpult. Dieser wird darauf über ein Leuchten anzeigen, dass die Spur solo geschaltet wurde.

#### Eine Spur auf „Aufnahme“ stellen

Klicken Sie auf den Record/Play-Knopf und schalten so in den gewünschten Modus (rot) um.

#### Eine Spur für die Wiedergabe einschalten

Klicken Sie nochmals den Record/Play-Knopf, um den Modus auf die Wiedergabe (grün) umzuschalten.

#### Effekte hinzufügen

### Effekte hinzufügen

Im Mischpult sind verschiedene Kontroll-Möglichkeiten zur Bearbeitung der Charakteristik einer Spur enthalten, z. B. auch zur Beeinflussung von Hall (Reverb), Panorama und Chorus.

Hinweis: Diese Effekte werden als MIDI-Controller ausgegeben. Da einige Synthesizer

oder Soundkarten diese Werte jedoch nicht unterstützen, kann es sein, dass Sie diese Effekte nicht einsetzen können.

## Das Mischpult anzeigen lassen

Nutzen Sie eine der folgenden Methoden, um sich das Mischpult anzeigen zu lassen:

- Klicken Sie auf den Mischpult-Knopf im Haupttreiber "Start" oder unter "Wiedergabe" bzw. "Aufnahme":



-oder-

- Drücken Sie die Tastenkombination "ALT+3" auf Ihrer Tastatur.

## Spur-Effekte

In der Mischpult-Darstellung werden Controller-Knöpfe zur Veränderung der Werte für Chorus, Reverb, Modulation und Panorama angezeigt.



Um diese Knöpfe zu bedienen klicken Sie darauf und fahren mit gedrückt gehaltener Maustaste hoch/ runter oder rechts/ links, um die Werte zu erhöhen bzw. zu erniedrigen. Durch einen Doppelklick wird die Standard-Position wieder hergestellt.

Diese Kontrollen beeinflussen nur die Wiedergabe, wobei die eigentlichen (Notations-) Daten nicht verändert werden.

Chor.	Fügt Chorus hinzu. Ganz links ist der MIDI-Wert 0 (kein Chorus) ausgewählt, ganz rechts der Wert 127 (voller Chorus).
Rev.	Fügt Hall hinzu. Ganz links ist der MIDI-Wert 0 (kein Hall) ausgewählt, ganz rechts der Wert 127 (voller Hall).
Mod.	Fügt Mod Wheel zum Ausgang hinzu. Ganz links ist der MIDI-Wert 0 (keine Modulation) ausgewählt, ganz rechts der Wert 127 (volle Modulation).
PAN	Verschiebt das Stereo-Panorama nach links oder rechts. In der Mitte erklingt die Spur in der Mitte, entsprechend links auch eher links usw.).

## Master-Regler

### Master-Regler

Der "Master-Bereich" enthält Kontroll-Möglichkeiten, die sich auf die Wiedergabe aller Spuren auswirken. Klicken Sie auf die Regler, um mehr darüber zu erfahren.



Im Master-Bereich finden Sie einen Lautstärke-Regler, VU-Meter, Tempo-Kontrollen, einen MIDI-IN-Indikator und einen MIDI-Thru-Knopf.

## Tempo-Regler

Der Tempo-Schieber ist eine Echtzeit-Kontroll-Möglichkeit, mit dem Sie das derzeitige Tempo Ihres Stückes stufenlos verändern können. Die Tempo-Knöpfe können zusätzlich zur genauen Eingabe anderer Tempi benutzt werden.

## MIDI-Thru-Knopf

Wenn dieser gedrückt ist, werden eingehende MIDI-IN-Daten unverändert an den eingestellten MIDI-OUT-Port weitergeleitet. (Wenn Sie Ihr Instrument nicht hören können, sollten Sie diesen Knopf unbedingt drücken).

## MIDI In-Indikator

Die MIDI-In-Indikator Lampe informiert Sie über eingehende MIDI-Daten.

## Lautstärke-Regler

Der Master-Volume-Schieber reguliert die Gesamtlautstärke aller Spuren.

## Noten scannen

---

## Noten scannen

### Scanmodul ScanScore [FORTE Premium]



Um das Scanmodul ScanScore zu starten, klicken Sie im Haupttreiber "Import" auf "Scannen" oder auf "PDF".

ScanScore wird automatisch aufgerufen.

Eine Anleitung für die Benutzung von ScanScore ist hier abrufbar: <https://scan-score.com/files/support/handbuch/WillkommenbeiScanScore.html>

## VST benutzen

---

## VST benutzen

Mit der VST-Schnittstelle haben Sie die Möglichkeit, sowohl extern Soundbibliotheken und Effekte von hoher Qualität in FORTE zu benutzen.

Für mehr Informationen klicken Sie auf eines der unten aufgeführten Themen:

- [VST starten](#)
- [VST-Instrumente](#)
- [VST-Effekte](#)
- [FORTE-Player](#)
- [FORTE-Reverb](#)

## VST starten

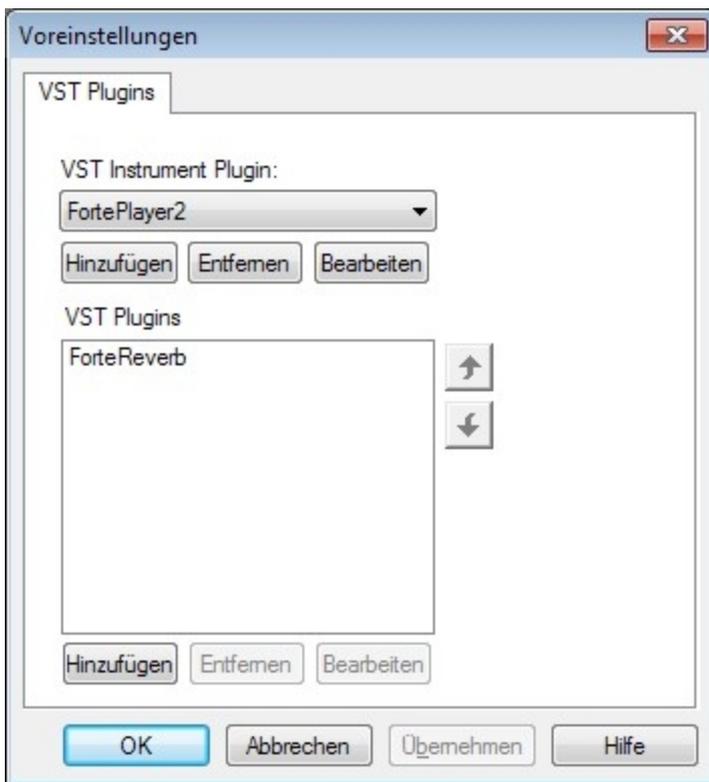
# VST starten

Aktivieren Sie im Hauptreiter die Option "Wiedergabe" "VST benutzen", um ein neues VST Instrument oder Effekt Plug-In zu laden, klicken Sie dazu auf "Plug-Ins".

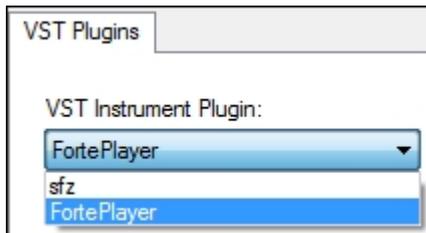


Es öffnet sich das VST-Dialog-Fenster. Standardmäßig wird der [FORTE-Player](#) geladen. Sie haben jedoch auch die Möglichkeit einen Soundfont über den [SFZ-Player](#) zu laden.

Durch Hinzufügen und Entfernen können Sie VST-Instrumente und VST-Effekte laden und löschen. Mit einem Klick auf Bearbeiten öffnet sich das Fenster des jeweiligen VST-PlugIns und Sie können dort die gewünschten Einstellungen vornehmen.



Die bereits vorinstallierten VST Plug-Ins:

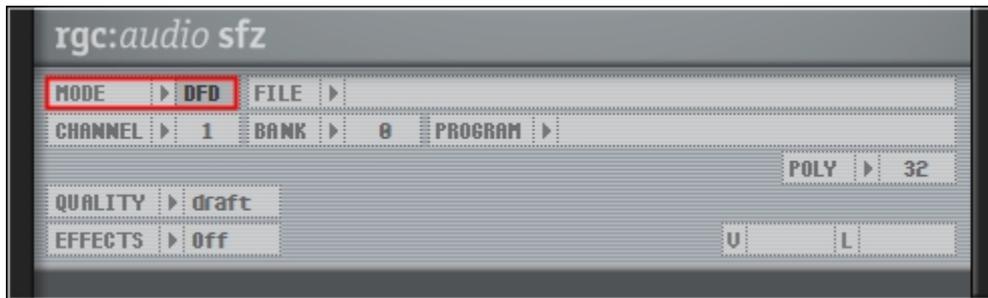


## VST-Instrumente

## VST-Instrumente

### SFZ-Player

Es gibt zahlreiche VST-Instrumente zu kaufen, doch auch sehr gute kostenlose im Internet. Mit Forte wird mit freundlicher Genehmigung von RGC automatisch im Forte-Ordner das Freeware-PlugIn SFZ im Ordner VST-PlugIns installiert. Hierbei handelt es sich um einen Sample- und Soundfontplayer, mit dem Sie auf die große Bibliothek kostenloser Soundfonts zurückgreifen können. Im Ordner VST-Plugins befindet sich bereits der General-Midi-Soundfont UNISON.

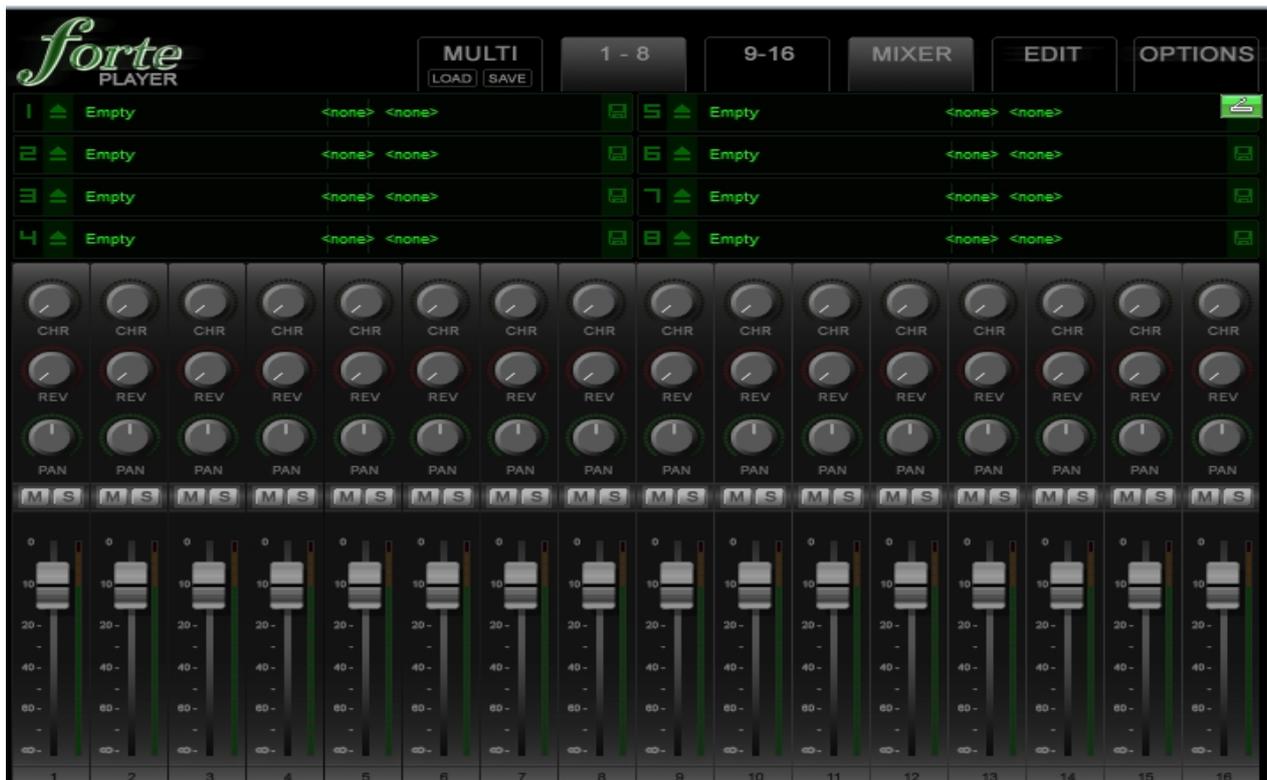


Hinweis: Bevor Sie einen Soundfont über den SFZ-Player laden, sollten Sie unter "MODE" "DFD" auswählen. Diese Einstellung ermöglicht Ihnen das importieren von großen, "sperrigen" Soundfonts. Alternativ können Sie auch die alternativen "MODE"-Optionen ausprobieren. Wir empfehlen Ihnen jedoch die Nutzung von "DFD".

Für weitere Informationen zum SFZ-Player besuchen Sie die Seite von Cakewalk.

### FORTE-Player

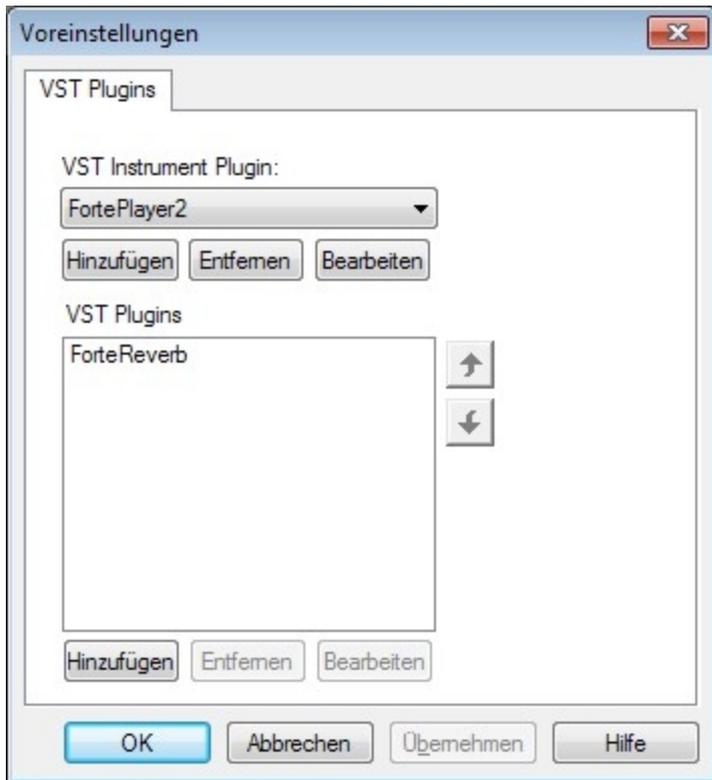
Wenn Sie die FORTE Premium Edition verwenden verfügt FORTE über den FORTE-Player. Dieses VST-Plugin kann bis zu 16 verschiedene Soundfonts laden. Eine umfangreiche Klangbibliothek gehört ebenfalls zu dem Funktionsumfang. Weitere Informationen zum Player finden Sie unter: [Forte-Player](#)



## VST-Effekte

## VST-Effekte

Es gibt zahlreiche VST-Effekte zu kaufen, doch auch sehr gute kostenlose im Internet. Das im Ordner enthaltene PlugIn SFZ verfügt über die Effekte Chorus und Reverb, die Sie im Mischpult in jeder Spur separat regeln können. Empfehlenswert ist das Freeware-Plugin Ambience, das Sie aus dem Internet downloaden können. In FORTE Premium ist des Weiteren das VST Plug-In ["FORTE Reverb"](#) enthalten, welches Sie in Kombination mit dem ["FORTE-Player"](#) verwenden können, um Hallräume zu simulieren.



Um ein VST Effekt-Plugin zu laden klicken Sie auf den unteren "Hinzufügen"-Knopf. Anschließend können Sie das Plug-In aus dem Ordner öffnen, wo Sie es auf Ihrem Computer abgespeichert haben.

## FORTE-Player

## FORTE-Player

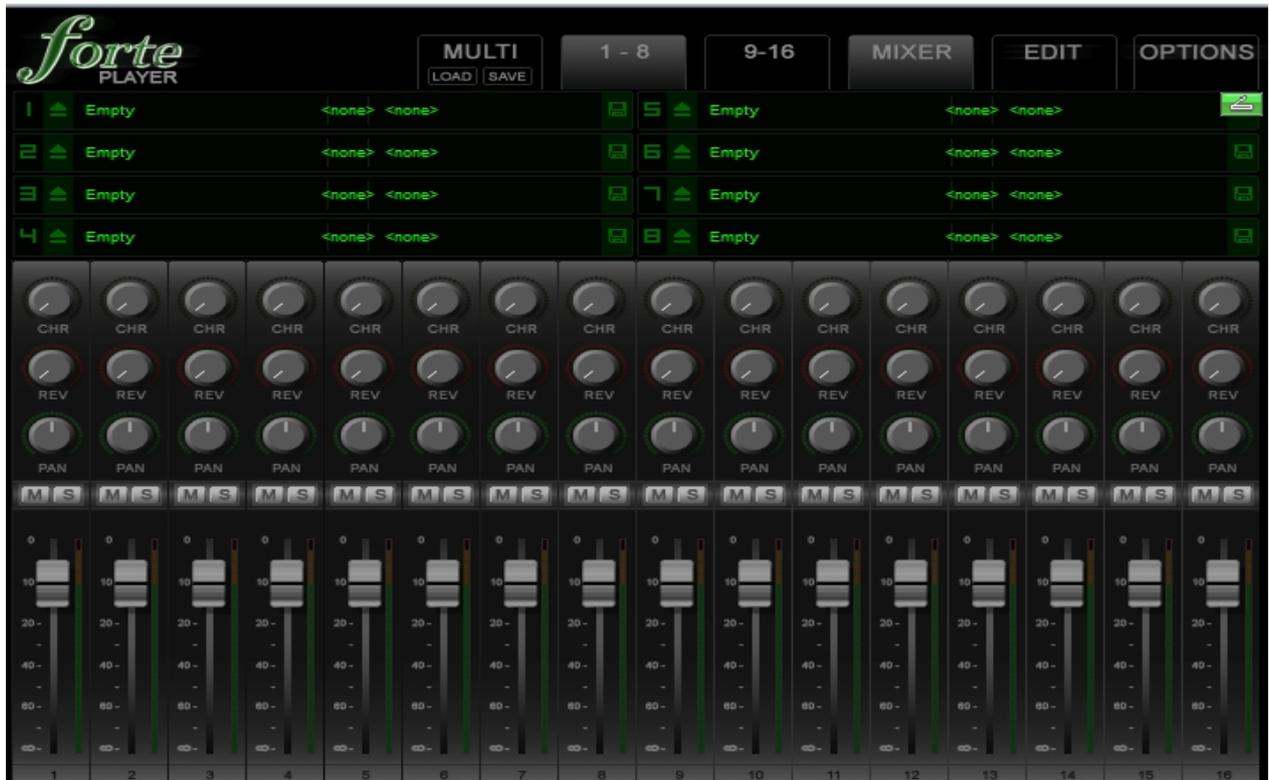
Mit dem FORTE-Player VST Instrument können Sie sich Ihre fertigen Kompositionen mittels der von FORTE mitgelieferten Instrumente anhören

Sie können den FORTE Player öffnen, in dem Sie im Hauptreiter "Wiedergabe" in der Gruppe "VST" auf "Instrument bearbeiten" klicken.



Hinweis: Um die Instrumente des FORTE-Players nutzen zu können, müssen Sie die Option "VST benutzen" aktivieren und den FORTE-Player als Plug-In laden.

### Ansicht des FORTE-Players:



Hier gelangen Sie zu weiteren Themen, die den FORTE-Player betreffen:

- [Kanalübersicht](#)
- [Instrumente & Soundfont \(SF2\) laden](#)
- [Instrumente & Soundfont \(SF2\) speichern](#)
- [Multi laden & speichern \(MULTI\)](#)
- [Das FORTE-Player Mischpult \(MIXER\)](#)
- [Instrumente editieren \(EDIT\)](#)
- [Globale Voreinstellungen \(OPTIONS\)](#)

## Kanalübersicht

# FORTE-Player - Kanalübersicht

Der FORTE-Player kann bis zu sechzehn unterschiedliche Instrumente/Soundfonts gleichzeitig wiedergeben.

Die Instrumente sind fest auf die MIDI-Kanäle 1 bis 16 festgelegt. Standardmäßig werden die Kanäle 1 - 8 angezeigt.

Um zu den Kanälen 9 - 16 zu gelangen, wählen sie im oberen Teil des FORTE Players den Knopf "9-16":



## Instrument & Soundfont (SF2) laden

# Instrumente laden

Um in einen gewünschten Kanal ein FORTE Player Instrument zu laden, klicken sie auf die Textanzeige "Empty". Ein Pop-Up Menü erscheint, welches alle mitgelieferten FORTE-Player Instrumente in einer Liste anzeigt:

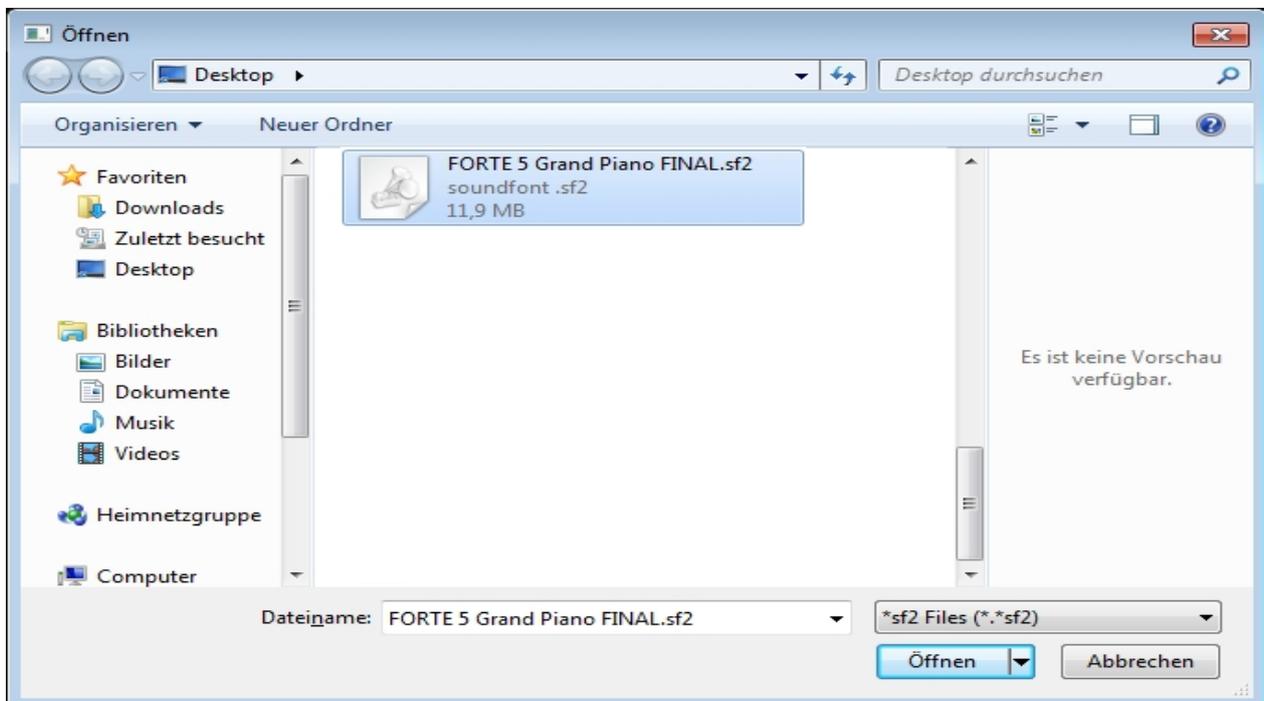


Durch Auswählen eines solchen wird es in den jeweiligen Kanal geladen.

## Soundfont (SF2) laden

Jeder Kanal verfügt über einen separaten "Eject"-Knopf: 

Durch drücken dieses Knopfes, können Sie für den jeweiligen Kanal eine Soundfont (SF2) Datei laden. Hierbei ist zu beachten, das die Instrumenten-Einstellungen unverändert bleiben. Es wird lediglich die Quell-Klangdatei geladen.



Rechts neben der Dateinamen-Anzeige befinden sich zwei weitere Felder, welche die aktuell eingestellten "Patch" und "Bank"-Werte anzeigen.

Hinweis: Dies gilt ausschließlich für Soundfont-Dateien, die mehrere Bänke und / oder Patches (Unter-Instrumente) enthalten.

So sieht der Player aus, wenn der Soundfont in den ersten Kanal des FORTE-Players geladen wurde:

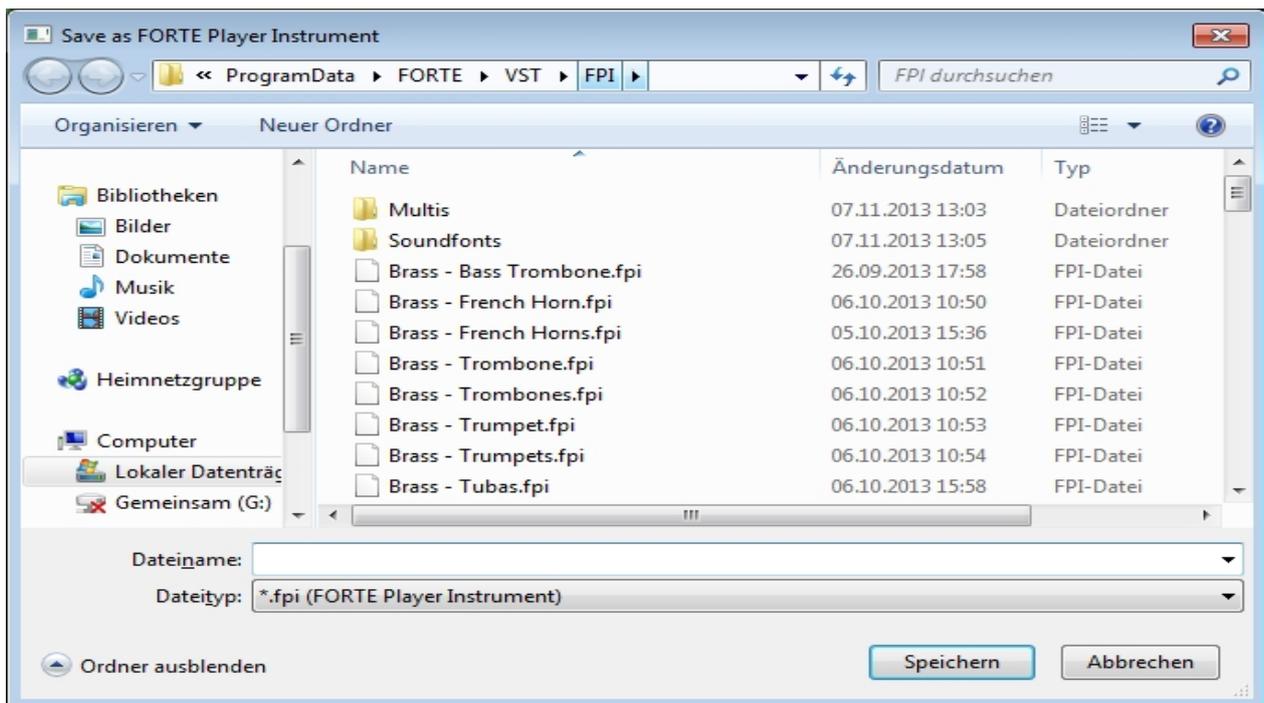


### Instrument & Soundfont (SF2) speichern

## Instrument & Soundfont (SF2) speichern

Um ein FORTE Player Instrument (inklusive aller EDIT-Einstellungen) zu speichern, klicken Sie auf das grüne Disketten-Symbol  im jeweiligen Kanal:

Es öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Sie einen Namen für das neue Instrument vergeben können:



Klicken Sie auf "Speichern" um das Instrument zu speichern. Sie können das Instrument in jedem beliebigen Ordner auf Ihrer Festplatte ablegen.

In der Pop-Up Liste der vorhandenen Instrumente wird das neue Instrument nun ebenfalls gelistet, so dass Sie es direkt laden können.



### Multi laden & speichern

## Multi laden & speichern



Ein FORTE Player Multi ist ein "Schnappschuß" sämtlicher FORTE Player Einstellungen sowie aller geladenen Instrumente.

Wenn Sie z. B. Häufig mit den gleichen Instrumenten und Mischpult Einstellungen arbeiten, können Sie sich dadurch die Arbeit erleichtern, da Sie nicht jedes mal alle Voreinstellungen neu vornehmen müssen.

Um ein Multi zu laden, klicken Sie im oberen Teil des FORTE Player im "MULTI" Menü auf "LOAD".

Es öffnet sich ein Dialogfenster in welchem Sie das gewünschte Multi auswählen und laden können.

**ACHTUNG: Alle aktuellen Einstellungen und Instrumentenzuweisungen gehen hierdurch verloren!**

Um ein Multi zu speichern, klicken Sie auf "SAVE". Im folgenden Dialogfenster können Sie einen Namen für das neue Multi vergeben. Klicken Sie auf "Speichern" um das Multi zu speichern.

### Das FORTE-Player Mischpult

## Das FORTE-Player Mischpult

Das Mischpult im FORTE Player ist die zentrale Steuereinheit und wird genutzt, um die unterschiedlichen geladenen Instrumente durch Veränderung von Parametern wie Lautstärke oder Stereopanorama (PAN) optimal aufeinander anzupassen.



Zusätzlich enthält jeder Kanal zwei Effektwege für einen Nachhall (Reverb) und einen Chorus (CHR & REV).

Damit steuern Sie die Intensität der jeweiligen Effekte für den gewünschten Kanalzug.

Um einen Kanal kurzfristig stumm zu schalten, klicken Sie im gewünschten Kanal auf das kleine "M" Symbol.

Um ein Instrument unabhängig von anderen Kanälen separat vorzuhören, klicken Sie auf das "S" Symbol in jeweiligen Kanalzug.

Sämtliche Mischpult-Einstellungen können in einer Datei gespeichert werden, um sie später wieder abrufen zu können ([s. MULTI](#)).

### Instrument editieren (EDIT)

## Instrument editieren (EDIT)

Jedes Instrument im FORTE Player kann Ihren Vorstellungen individuell angepasst werden.

Um zum Editier-Fenster für das jeweilige Instrument zu gelangen, klicken Sie entweder auf die Kanal-Nummer (z.B. "1")

oder im oberen Teil des FORTE Players auf den Knopf "EDIT". Daraufhin öffnet sich im unteren Teil das Editier-Fenster für den gewählten Kanal:



Der selektierte Kanal wird grün-unterlegt hervorgehoben und zur besseren Übersicht rechts unten angezeigt.

Um das Editier-Fenster wieder zu verlassen, klicken Sie im oberen Bereich des FORTE Player auf "MIXER".

Mit der virtuellen Klaviatur können Sie die gemachten Einstellungen des geladenen Instruments direkt testen.

Hier erfahren Sie näheres zu den einzelnen "EDIT"-Geräten:

[Amplifier](#)

[Filter \(Filter-Hüllkurve\)](#)

[Tuning \(Feinabstimmung\)](#)

[Options \(Voreinstellungen\)](#)

Amplifier

## Amplifier

Mithilfe der Amplifier-Sektion verändern Sie den zeitlichen Lautstärkeverlauf des jeweiligen Instrumentes:



ATTACK (Anstieg)

DECAY (Abfall)

SUSTAIN (Halten)  
RELEASE (Abklingen).

Mithilfe des “VELO” - Reglers bestimmen Sie, inwieweit sich eingehende MIDI Velocity - Werte auf die Lautstärke des Instrumentes auswirken.

Filter (Filter-Hüllkurve)

## Filter (Filter-Hüllkurve)

Mithilfe der Filter-Sektion verändern Sie den zeitlichen Filterverlauf des jeweiligen Instrumentes:



CUT (Frequenz), RES (Resonanz), TYPE (Filter -Typ), VELO (MIDI Velocity), ATTACK (Anstieg), DECAY (Abfall), SUSTAIN (Halten), RELEASE (Abklingen), ENV (Stärke der Filter-Hüllkurve).

Standardmäßig ist der Filter auf “Bypass” gesetzt und somit nicht aktiv. Um einen Filter-Typ auszuwählen, klicken Sie auf “Bypass”. Es öffnet sich ein Pop-Up Menü, in welchem Sie den gewünschten Filter-Typ auswählen können.

Mit dem “CUT”-Regler bestimmen Sie die Filter-Eckfrequenz, den sogenannten “Cutoff”. Der “RES”-Regler bestimmt die Bandbreite des Filters. Höhere Werte führen zu einem “klirren” des Klanges.

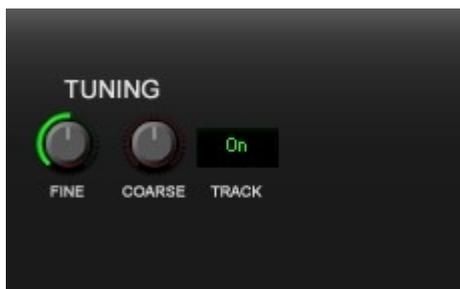
Der “ENV”-Regler bestimmt, wie stark sich die Hüllkurven-Einstellungen auf die Filter-Frequenz (“CUT”) auswirkt.

**HINWEIS: Um Prozessorleistung zu sparen, sollten Sie den Filter nur aktivieren, wenn Sie ihn auch benötigen, da er sonst unnötig Rechenleistung verbraucht.**

Tuning (Feinabstimmung)

## Tuning (Feinabstimmung)

Mithilfe der Tuning-Sektion können Sie geladene Instrumente und / oder Soundfont-Dateien transponieren oder feinabstimmen, sofern diese keine exakte Stimmung (Tonhöh) besitzen:



Der “FINE”-Regler steuert die Feinabstimmung der Tonhöhe (-100 .. +100 Cent).

Der "COARSE"-Regler bestimmt die Transposition des Instrumentes (-12 .. +12 Halbtöne).

Mithilfe des "TRACK" - Parameters wird bestimmt, ob das geladene Instrument oder Soundfont den eingehenden MIDI Noten (Tonhöhen) folgen oder fest auf einer Tonhöhe verbleiben soll. Dies kann z.B. nützlich sein für perkussive Instrumente, wie beispielsweise eine Basstrommel. Dieser Parameter ist standardmäßig aktiviert.

[Options \(Voreinstellungen\)](#)

## Options (Voreinstellungen)



Hier finden Sie einige weitere Klangbeeinflussende Einstellmöglichkeiten:

**MONO:** Hiermit können Sie festlegen, ob das gewählte Instrument polyphon oder monophon wiedergegeben soll.

**NOTE PRIOR (Notenpriorität):** Dient der Zuweisung der "letzten" gespielten Note im jeweiligen Kanal und hat nur eine Funktion, wenn das Instrument monophon wiedergegeben wird:

**OFF:** Es erfolgt keine Prioritätenverteilung.

**LOW:** Die niedrigste Note hat Priorität.

**HIGH:** Die höchste Note hat Priorität.

**LAST:** Die zuletzt gespielte Note hat Priorität (Standard).

**RETRIGGER:** Bestimmt, ob die Lautstärken-Hüllkurve bei einer neuen eingehenden MIDI-Note neugestartet wird, oder nicht.

**PBEND:** Eine Liste möglicher PITCHBEND-Werte in Halbtonschritten.

**GLIDING:** Bestimmt, wie schnell eine Note zur nächsten gleitet.

Funktioniert nur, wenn das Instrument monophon wiedergegeben wird.

**VIBRATO:** Die Intensität des Vibratos, welches mithilfe des Modulations-Rades am MIDI-Keyboard ausgelöst wird.

### Globale-Voreinstellungen (OPTIONS)

## Globale-Voreinstellungen (OPTIONS)

Hier finden Sie die Einstellungen für die globale Klangqualität (die sogenannte Interpolation) sowie Voreinstellungen für die zwei eingebauten Effekte (Chorus und Reverb)



## Chorus FX

Der Chorus-Effekt sorgt für einen breiteren und "weicheren" Klang im Stereobild durch Tonhöhenverschiebungen und Verdopplungen des eingehenden Signals:



**LOWCUT:** Beschneidet das Effekt-Signal im Bereich von 20Hz bis 11Khz durch einen Hochpass-Filter.

**DELAY:** Bestimmt die Verzögerung der einzelnen Verschiebungen im Bereich von 1 bis 40ms.

**AMOUNT:** Bestimmt die Obergrenze der Tonhöhenverschiebungen.

**MIX:** Bestimmt den Effektanteil von 0 bis 100%.

## Reverb FX

Der Reverb-Effekt erzeugt die Illusion eine Raumhalls.



**LOWCUT:** Beschneidet das Effekt-Signal im Bereich von 20Hz bis 11Khz durch einen Hochpass-Filter.

**SIZE:** Bestimmt die virtuelle Raumgröße und somit die Länge des Nachhalls.

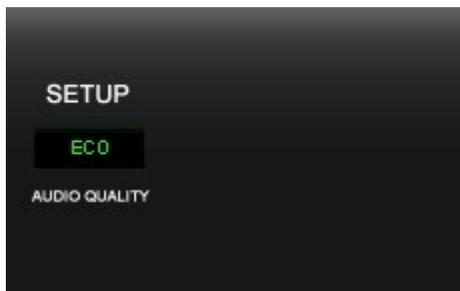
**WIDTH:** Bestimmt die Stereobreite des Nachhalls.

**DAMP:** Bestimmt , wie stark hohe Frequenzen gedämpft werden sollen.

**MIX:** Bestimmt den Effektanteil von 0 bis 100%.

## Audio Quality

Hier können Sie einstellen, welche Interpolationsmethode zum abspielen aller Instrumente gewählt werden soll.



"ECO" stellt eine gute Relation zwischen CPU-Auslastung und der Anzahl der gespielten Stimmen dar (Lineare Interpolation) und ist daher auch als Standard voreingestellt.

"HIGH" sorgt für bestmögliche Klangqualität ("SINC-8" - Interpolation).

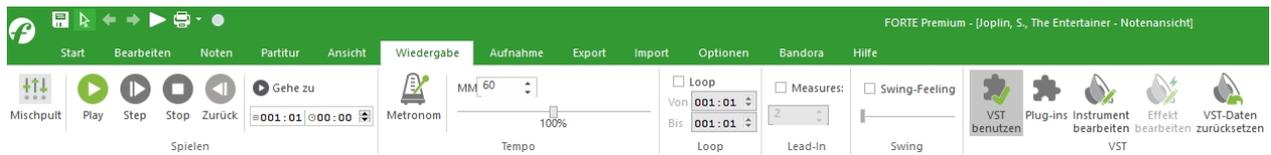
"LOW" deaktiviert die Interpolation.

## FORTE Reverb

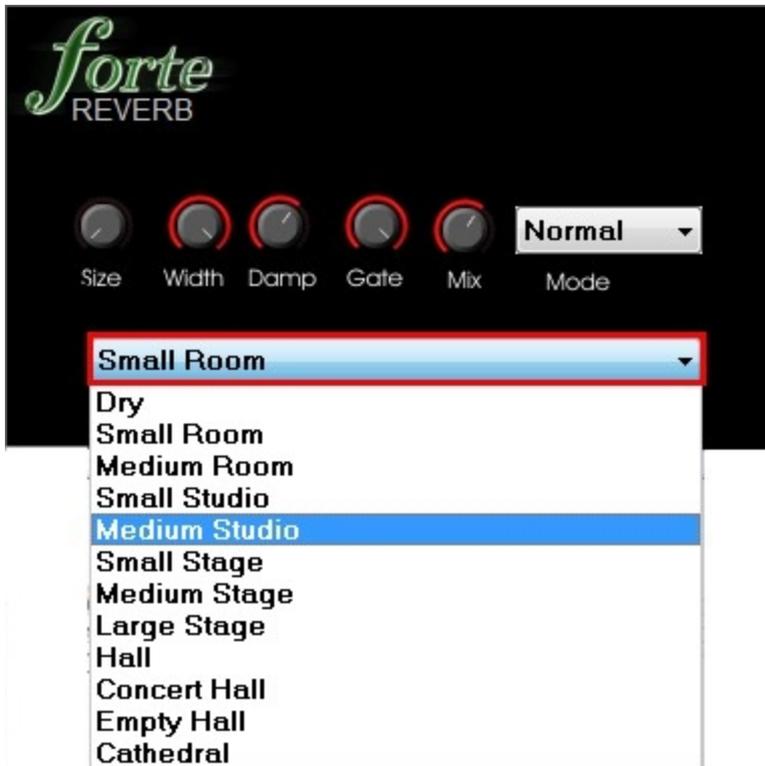
### FORTE Reverb - virtuelles Hallgerät (Premium & Home)

Mit dem FORTE Reverb können Sie Ihre Musik in einem virtuellen Hallraum abspielen lassen. Es stehen Ihnen bereits verschiedene Räume als voreingestellte Presets zur Verfügung. Selbstverständlich können Sie Ihren individuellen Hallraum mit Hilfe des Plug-Ins erstellen.

Sie können den FORTE Reverb jederzeit auch über den Hauptreiter "Wiedergabe / Effekte bearbeiten" aufrufen.



Klicken Sie auf "Übernehmen". Mit einem Klick auf "Bearbeiten" können Sie den FORTE Reverb aufrufen und dessen Parameter zur Hallerzeugung einstellen. Die voreingestellten Presets können Sie über das Drop-Down-Menu aufrufen.



### Funktion der Regler:

**Size:** Definiert die Größe des Raumes

**Width:** Weite des Hallraums im Stereopanorama

**Damp:** Dämpft den Klang, um Distanz zu simulieren.

**Gate:** Mit dem Gate wird der Hall abgeschnitten, wenn der entsprechende MODE gewählt wurde.

**Mix:** Hier können Sie das Verhältnis zwischen Effekt und trockenem Signal einstellen.

## Fortgeschrittene Techniken

### Fortgeschrittene Techniken

#### Mehrstimmigkeit in einer Zeile

#### Mehrstimmigkeit in einer Zeile

Jede Notenzeile kann bis zu 8 (Klavierzeilen je 4) unterschiedliche Stimmen beinhalten, in denen musikalische Linien synchron verlaufen. Dies ist häufig in Klaviermusik,

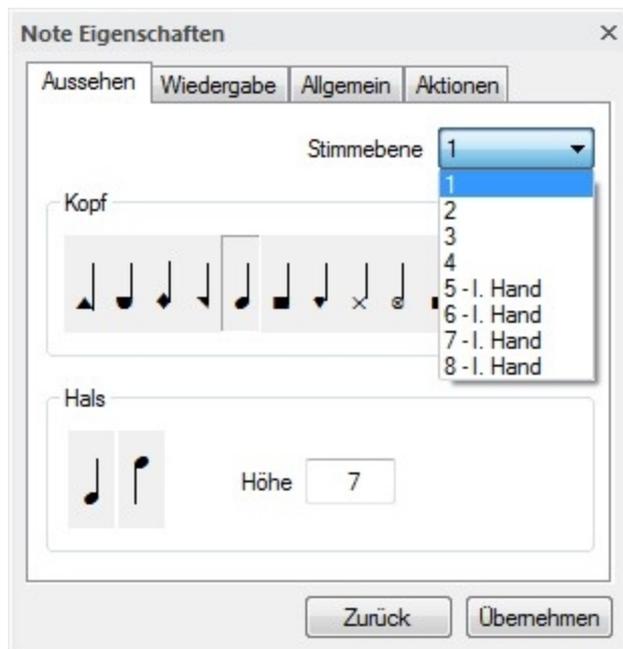
instrumentaler aber auch vokaler Musik der Fall. Wenn sich beispielsweise zwei Linien rhythmisch voneinander unterscheiden, sollten diese immer in unterschiedlichen Stimmen der Notenzeile notiert werden. Wenn sich die beiden rhythmisch entsprechen, können Sie auch in einer Stimme notiert werden. Das Beispiel unten illustriert, wie Mehrstimmigkeit in der Partitur aussehen kann:



Die Notations-Automatik interpretiert automatisch die Darstellung der mehrstimmigen Musik. Beispielsweise gilt es unterschiedliche Regeln für die Richtung der Notenhäse und -längen, die Phrasierungs- und Haltebögen oder Akzente zu beachten. Die Automatik stattet die jeweilige Stimme auch mit der benötigten Anzahl an Pausen aus, damit das Taktmaß ausgefüllt wird. In Klaviermusik werden Sie wahrscheinlich lieber die Pausen verstecken, um eine bessere Lesbarkeit zu erzielen.

## Die Stimme mit dem Eigenschaften-Dialog ändern

1. Wählen Sie die Noten, die Sie ändern wollen.
2. Wählen Sie die Aussehen-Karte in dem Eigenschaften-Dialog.
3. Wählen Sie die gewünschte Stimme aus der Stimme Ausklapp-Liste und drücken dann den Übernehmen-Knopf, um die Änderung zu übernehmen.



## Noten in verschiedene Stimmen eingeben

1. Wählen Sie die gewünschte Stimmebene im Hauptreiter "Start" aus und wählen Sie Stimmebene 1. Das wäre die Sopranstimme.



2. Fügen Sie die Noten wie gewohnt ein.

Wenn Sie nach der Eingabe eine weitere Stimme hinzufügen möchten, bspw. eine Altstimme, dann wählen Sie Stimmebene 2. Die Balken/Fähnchen der Noten werden dann automatisch aufwärts oder abwärts gerichtet.

## Balkung

## Balkung

Ein Balken ist eine verbindende Linie, die zwei oder mehr Noten verbindet.



Balkungen werden anhand der metrischen Unterteilungen eines Taktes vorgenommen. Im Allgemeinen werden Noten so gebalkt, dass die Gruppen der durch die Taktart-Angabe definierten Schwerpunktsetzung entsprechen.

Einige Phrasierungen wie Hemiolen oder alte vokale Notation heben eine andere Gewichtung bei der Balkung hervor und sollten außerhalb der Standard-Balkung eingegeben werden.

Wählen Sie aus den folgenden Themen aus, um mehr darüber zu erfahren

- [Balken unterbrechen und verbinden](#)
- [Metrische Unterteilung ändern](#)

## Balken unterbrechen / Verbinden

## Balken unterbrechen / verbinden

Der direkteste Weg in der Umgehung der Standard-Balkung besteht in der Unterbrechung oder dem Verbinden der Balken selbst.

## Einen Balken unterbrechen

1. Wählen Sie zwei benachbarte, gebalkte Noten.
2. Klicken Sie auf die rechte Maustaste, um ein Kontext-Menü zu öffnen und wählen daraus Balken unterbrechen.
3. Sie können auch eine Gruppe von gebalkten Noten auswählen und den Befehl Balken unterbrechen gleichzeitig auf alle anwenden lassen

## Balken verbinden

1. Wählen Sie zwei benachbarte Noten.
2. Klicken Sie die rechte Maustaste, um ein Kontext-Menü aufzurufen und wählen darin Noten balken.

## metrische Unterteilung ändern

### Die metrische Unterteilung ändern

Manchmal ist es leichter, die gewünschte Balkung über eine Neudefinition der metrischen Unterteilung vorzunehmen.

Da die Regeln der Balkung von Notengruppen auf der Unterteilung der Taktarten basiert, kann die Veränderung derselben in einer neuen Balkung der Gruppe resultieren. Diese Methode ist weitaus effizienter als das individuelle Unterbrechen bzw. Zusammenfügen von Notengruppen (was bei einem langen Stück auch sehr lange dauern kann).

Ein Beispiel soll dies verdeutlichen:

Im 5/8 Takt wäre die Standard-Unterteilung zwei Achtelnoten und drei Achtelnoten, so dass Noten in 2+3 Gruppen gebalkt werden.

Aber eine weitere verbreitete Unterteilung ist auch die 3+2-Einteilung im 5/8-Takt. Wenn also nun die eingestellte Taktart in  $(3+2)/8$  anstelle von  $5/8$  umgestellt wird, würde sich die Balkung der Notengruppen entsprechend verändern und diese würde nicht länger als 2+3 dargestellt werden.

1. Wählen Sie das Taktart-Symbol für den Abschnitt, den Sie bearbeiten wollen.
2. Lassen Sie sich den Eigenschaften-Dialog für die Taktart-Angabe anzeigen. Wählen Sie hierzu die Aussehen-Karte.
3. Ändern Sie nun dort die Taktart-Angabe so, dass die Balkung für Ihre Auswahl besser passt. In unserem Beispiel würde die  $5/8$ -Taktart in eine  $(3+2)/8$ -Taktart abgeändert werden.
4. Kreuzen Sie den Anzeigen als-Kasten am unteren Ende an und tippen Sie hier die Taktart-Angabe ein, die in der Partitur verwendet werden soll, ein. Im Beispiel also  $5/8$ .
5. Klicken Sie den Übernehmen-Knopf.

## Beispiel: Metrische Unterteilung

Die Beispiele zeigen einige Darstellungsmöglichkeiten derselben Noten innerhalb der immer gleich angezeigten Taktart. Alle 4 Beispiele beinhalten acht Achtelnoten innerhalb eines  $4/4$  Taktes.

A

B

C

D

Beispiel A basiert auf einem 4/4-Takt, in dem per Standard-Einstellung Achtelnoten zu zwei Gruppen à 4 zusammengefasst werden.

In Beispiel B ist die "wirkliche" Unterteilung ein  $(1+1+1+1)/4$  Takt, wodurch Achtelnoten auf jeden Taktschlag gebalkt werden. Dies verändert die Balkung in jedem Takt, dem diese Unterteilung zugewiesen wird.

Beispiel C zeigt die Auswirkungen einer  $(1+2+1)/4$  Unterteilung, in der der erste und letzte Schlag von den mittleren abgetrennt wird.

Beispiel D zeigt wie eine  $(1+4+2+1)/8$  Unterteilung die Balkung beeinflusst. Beachten Sie, dass hier die Taktschwerpunkte von Vierteln auf Achtelnoten geändert wurden.

Die Taktart-Angaben geben jeweils an, wie viele Noten in einen Takt eingegeben werden können. Durch die Möglichkeiten einen zweiten – "geheimen" – Wert zur Darstellung anzugeben, können Auftakte, Notenzeilen-übergreifende Takte und Ähnliches mehr realisiert werden.

## Versteckte Symbole

## Versteckte Symbole

Sie können jegliche Symbole in der Partitur verstecken lassen. Dies wird zu einem mächtigen Werkzeug, wenn Sie es z. B. in Verbindung mit unterschiedlichen Taktart-Angaben einsetzen.

Wählen Sie die Allgemein-Karte im Eigenschaften-Dialog, um jegliche Symbole in der Partitur zu verstecken oder wieder einblenden zu lassen.

## Ein Symbol verstecken

1. Lassen Sie sich die Partitur in der Seiten-Ansicht anzeigen.
2. Wählen Sie die Symbole zum Verstecken aus und lassen sich den Eigenschaften-Dialog anzeigen.
3. Wählen Sie die Allgemein-Karte in dem Eigenschaften-Dialog und markieren das „Verstecken“-Feld.



4. Klicken Sie den Übernehmen-Knopf, um die Änderungen zu übernehmen.

## Ein Symbol wieder einblenden

1. Lassen Sie sich die Partitur in der Seiten-Ansicht anzeigen.
2. Lassen Sie sich über die Stimmeebenen-Liste im Haupttreiter "Start" alle versteckten Symbole anzeigen und wählen Sie das an, welches Sie wieder sichtbar machen wollen.



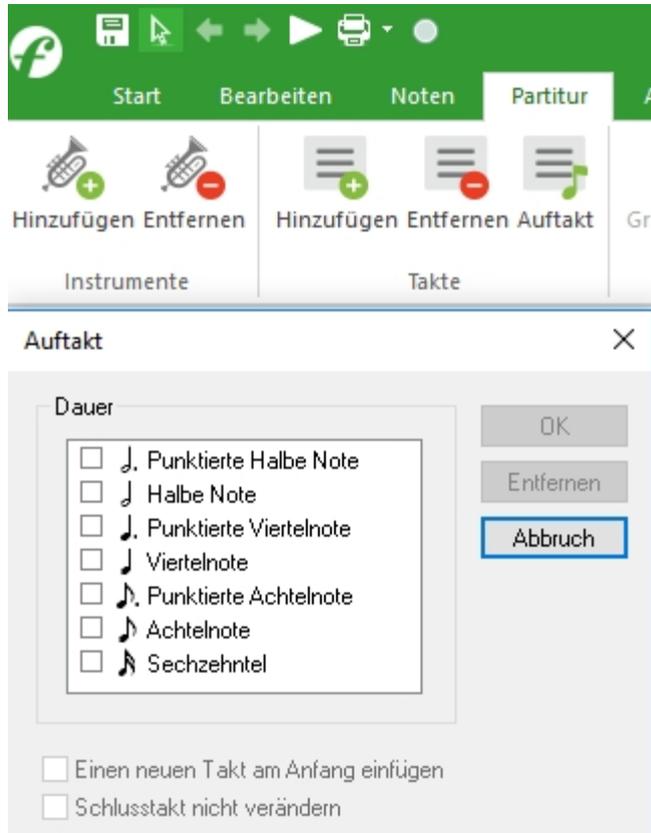
3. Lassen Sie sich die Allgemein-Karte in dem Eigenschaften-Dialog anzeigen und entfernen Sie den Haken bei "Versteckt".
4. Klicken Sie den Übernehmen-Knopf

## Auftakte

## Auftakte

Das Auftakt-Werkzeug findet sich im Hauptreiter "Partitur" in der Gruppe "Takte" unter "Auftakt".

Wenn Sie auf diesen Befehl klicken, dann können Sie die Länge des Auftakts festlegen. Bei Bedarf können Sie auch mehrere Notenwerte anklicken, um als Addition den gewünschten Auftakt-Wert zu erhalten:



Gleichzeitig mit der Erstellung des Auftaktes wird den Regeln entsprechend auf Wunsch automatisch der Endtakt entsprechend verkürzt.

Sie können aber auch einfach in den ersten Takt am Ende des Taktes den Auftakt eingeben und werden dann bei der ersten Eingabe in den zweiten Takt gefragt, ob der erste Takt ein Auftakt sein soll.

## Takte aufteilen

## Takte aufteilen



Manchmal wollen Sie einen Takt vor einem System-Umbruch umbrechen, weil hier bereits eine Phrase auftaktig startet.

Dazu ist die Verwendung von benutzerdefinierten Taktarten und versteckten Symbolen notwendig.

Hinweis: Bevor Sie Takte aufteilen, sollten Sie alle benötigten Takte hinzugefügt und entfernt haben. Die Aufteilung des Taktes erfolgt abhängig von seiner Position in der

Seiten-Ansicht des Dokumentes. Wenn Sie nachträglich Takte hinzufügen oder entfernen, wird dies verändert. Ebenfalls wie bei Auftakten sollten Sie zunächst die Takte aufteilen und danach Noten einfügen.

### Einen Takt zwischen zwei Zeilen aufteilen

1. Fügen Sie eine überflüssige zweite Taktart-Angabe zwei Takte nach dem Takt, den Sie aufteilen wollen, ein.
2. Fügen Sie in den Takt, den Sie aufteilen wollen, eine Taktart-Angabe (z. B.  $\frac{3}{4}$ ) ein. Wählen Sie diese Angabe so, dass Ihre einzugebende Phrase über den Taktstrich reichen würde.
3. Fügen Sie zu Beginn des folgenden Taktes auch eine Taktart-Angabe (z. B.  $\frac{1}{4}$ ) ein, die den Notenwerten der korrespondierenden Phrase des Vortaktes entspricht.
4. Verstecken Sie alle drei Taktart-Angaben, die Sie gerade eingegeben haben.
5. Verstecken Sie den Taktstrich im letzten Takt des ersten Systems.

### Taktart-Änderung

## Taktart-Änderung

Das Hinzufügen einer Taktart-Angabe verändert die gesamte nachfolgende Musik bis zum Ende des Stückes oder bis eine weitere Angabe vorhanden ist. Wenn eine neue Taktart-Angabe für nur wenige Takte einsetzen wollen, ohne dass die gesamte Partitur davon betroffen wird, benötigt diese einige Extra-Schritte.

Nehmen wir an, Sie arbeiteten an einem Lied im 4/4-Takt. Nun wollen Sie in den Takten 10-19 in einen 3/4 wechseln, wobei nachfolgende Takte im 4/4 bleiben sollen. Der erste Schritt bestünde darin, an das Ende der Passage, also Takt 20, eine weitere 4/4-Angabe zu platzieren. Ein Dialog weist Sie zunächst auf die Überflüssigkeit dieser Angabe hin, da die Notations-Automatik ja nicht weiß, was Sie vorhaben. Klicken Sie auf OK. Die 4/4-Angabe erscheint in Takt 20. Nun können Sie in Takt 10 Ihre 3/4-Angabe einfügen, wobei nur die folgenden 10 Takte betroffen wären.

Trotzdem ein Wort der Warnung: Wenn Sie einer Passage, in der bereits Noten eingegeben sind, eine Taktart mit weniger Schlägen zuordnen kann es sein, dass die Noten in die nachfolgenden Takte verschoben werden. Dies liegt an der größeren Anzahl an Schlägen in derselben Anzahl von Takten.

### Tabulaturen

## Tabulaturen

Bereits voreingestellt sind in allen Versionen Tabulaturzeilen für Gitarre und Bass. Mit einem Doppelklick auf eine Spur öffnet sich das Eigenschaftenfenster und nach einem weiteren Klick auf den Zeilentyp "Tabulatur" öffnet sich die Option "Tabulaturinstrument".

Spur Eigenschaften

Instrument | Name und Typ | Wiedergabe | Aktionen

Allgemein

Name: Spur 1

Abkürzung:

Zeilen-Typ

Instrument: Tabulatur Linien: 5

Größe: Standard

Tabulaturinstrument

Gitarre (Standard) Bearbeiten...

Zurück Übernehmen

Hier können Sie nun das gewünschte Instrument auswählen.

In FORTE Premium sind bereits alle gängigen Saiteninstrumente voreingestellt (z. B. Gitarre, Bass, Violine, Viola, Banjo, Ukulele, Bouzouki usw.). Sie können dort aber jederzeit Tabulaturen für andere Instrumente erstellen. Sie klicken dazu auf den Button "Bearbeiten" und erhalten einen Dialog, in dem Sie die Anzahl der Saiten, die Anzahl der Bünde sowie die Tonhöhen der Saiten festlegen können:

**Saiteninstrument-Definition**

Instrument  
 Gitarre (Standard)

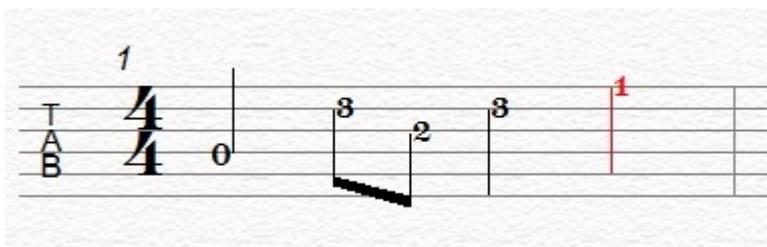
Eigenschaften  
 Anzahl der Saiten: 6  
 Anzahl der Bünde: 12

Stimmung

Saite	Tonhöhe
1	E6
2	B5
3	G5
4	D5
5	A4
6	E4

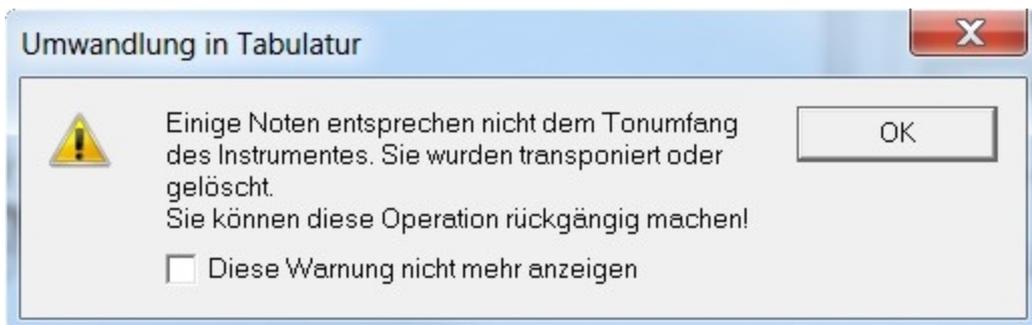
Neu  
 Duplizieren  
 Löschen  
 Wählen  
 Abbruch

Die Noten werden in die Tabulatur wie normale Noten eingegeben, wobei die Notenköpfe den Bund angeben. Dieser Wert wird über die Zahlen der Tastatur eingegeben.



Sie können aber auch normale Noten in Tabulaturchrift (und Umgekehrt) umwandeln, indem Sie Den Zeilentyp ändern:

Sollten diese Noten vom gewünschten Saiteninstrument nicht spielbar sein, so erhalten Sie eine Fehlermeldung:



## Hüllkurven

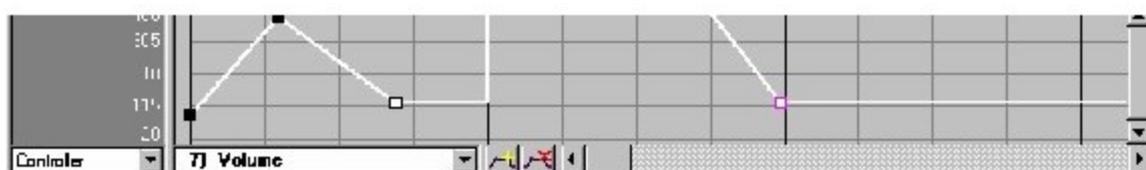
### Hüllkurven

FORTE verfügt über die Möglichkeit, Midi-Elemente über Hüllkurven zu beeinflussen.

#### Hüllkurven-Ansicht

### Hüllkurven-Ansicht

Die Hüllkurven-Ansicht finden Sie im selben Fenster wie den Pianorollen-Editor. Sie stellt die Veränderung diverser Parameter abhängig von der Zeit dar. Die Hüllkurven-Ansicht folgt dem Pianorollen-Editor in seiner horizontalen (zeitlichen) Achse.



## Hüllkurventypen

### Hüllkurven-Arten

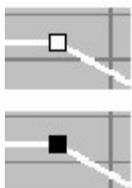
Die nachfolgenden Hüllkurven-Arten können hinzugefügt werden. Klicken Sie auf einen Hüllkurven-Typus, um mehr darüber zu erfahren.

Tempo	Erstellen Sie Hüllkurven, die das Tempo dynamisch während der Wiedergabe verändern. Dies kann zur Erzeugung von Rubati, Vortragsbezeichnungen oder „menschlichen“ Elementen genutzt werden.
Controller	Wählen Sie aus den 128 Standard-MIDI-Controllern zur Spezifikation von Volumen, Panorama, Hall, Chorus und dutzenden anderen Möglichkeiten.
RPN	Erstellen Sie eine Hüllkurve zur dynamischen Veränderung der Registered Parameter Number (RPN).
NRPN	Erstellen Sie eine Hüllkurve zur dynamischen Veränderung der Non-Registered Parameter Number (NRPN).
Pitch Bend	Erstellen Sie eine Pitch-Bend-Hüllkurve für jede Spur.
Poly Pressure	Erstellen Sie eine Poly Pressure-Hüllkurve für jede Spur.
Channel Pressure	Erstellen Sie eine Channel Pressure-Hüllkurve für jede Spur.

## Hüllkurven-Punkte

### Hüllkurven-Punkte

Hüllkurven-Punkte bilden das Rückgrat jeder Hüllkurve. Durch das Hinzufügen, Entfernen und Bearbeiten der Hüllkurven-Punkte können Sie das Aussehen der Kurve selbst und im Endeffekt den Klang Ihrer Musik dramatisch verändern. Sie sollten das visuelle Aussehen der unterschiedlichen Hüllkurven-Punkte der Hüllkurven-Ansicht verstehen. Die Figur unten beschreibt die unterschiedlichen Typen der Punkte einer Hüllkurve.



Punkte, die "hohl" aussehen, stehen für die „normalen“ Hüllkurven-Punkte. Diese Punkte beinhalten fast alle Hüllkurven und haben keinerlei Bezug zu Ihrer notierten Musik.

Die "massiven" Hüllkurven-Punkte korrespondieren mit notierten Symbolen. Werden sie bewegt, werden auch die entsprechenden musikalischen Zeichen in der Partitur mit bewegt. Gleichzeitig werden sie auch gelöscht, sobald das korrespondierende Symbol aus der Partitur entfernt wird.

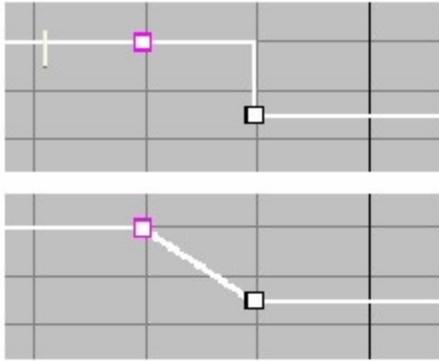
Manche Symbole der Partitur korrespondieren sogar mit 2 Hüllkurven-Punkten, weil Sie einen Startpunkt und eine Dauer haben (Crescendos und Accelerandos). Für diese Symbole gibt es jeweils einen Startpunkt und einen Punkt, der den Stop-Punkt darstellt. Durch das Bewegen des zweiten Punktes wird das Element der Partitur effektiv in seiner Dauer gekürzt.

## Hüllkurven-Übergänge

### Hüllkurven-Übergänge

Hüllkurven-Punkte besitzen eine weitere Einstellung, die Form, die das Verhalten der Hüllkurve an den Punkten beschreibt. Die Form der Hüllkurve selbst hängt wesentlich von der Form (Konstant/ Dynamisch) der einzelnen Punkte ab.

Sie können die Form eines Punktes jederzeit ändern, indem Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken und über das Kontext-Menü die Einstellung von Konstant und Dynamisch.



Ein konstanter Punkt bedeutet, dass der Wert der Hüllkurve nach dem Punkt gleich bleibt. Dieser Punkt wird häufig für Notations-Symbole wie **ff** und **mp** verwendet, weil sich an diesen Markierungen die Werte auf einen neuen Wert ändern.

Ein dynamischer Punkt bedeutet, dass hier die Werte dynamisch bis zum nächsten eingefügten Punkt verändert werden. Diese Punkte werden beispielsweise bei dynamischen Markierungen wie Crescendo verwendet.

## Hüllkurven hinzufügen / löschen

# Ein Hüllkurve hinzufügen / löschen

## Ein Hüllkurve hinzufügen

1. Wählen Sie den korrekten Hüllkurven-Typus. Nur MIDI-Controller, RPN- und NRPN-Hüllkurven können hinzugefügt oder entfernt werden.
2. Klicken Sie den Hüllkurve hinzufügen-Knopf neben dem Hüllkurven-Typ-Kasten oder wählen Sie Hüllkurven hinzufügen aus dem Ansicht-Menü. Ein Dialog zur Auswahl der richtigen Hüllkurven-Art öffnet sich. Wenn Sie beispielsweise eine MIDI-Controller-Hüllkurve eingeben wollen, zeigt Ihnen der Dialog eine Liste der verfügbaren Controller mit ihren Entsprechungen an (z. B. Controller 7 für Lautstärke).

## Eine Hüllkurve entfernen

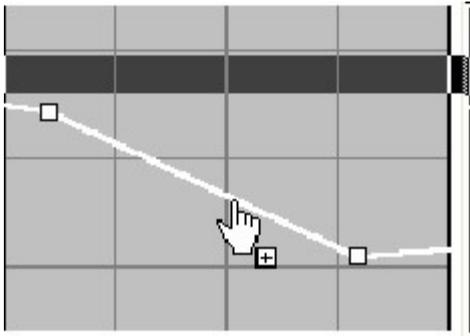
1. Lassen Sie sich die Hüllkurve anzeigen, die Sie entfernen wollen.
2. Klicken Sie den Hüllkurve entfernen-Knopf neben dem Hüllkurven-Typ-Kasten oder wählen Sie Hüllkurve entfernen aus dem Ansicht-Menü.

## Hüllkurvenpunkte hinzufügen /löschen

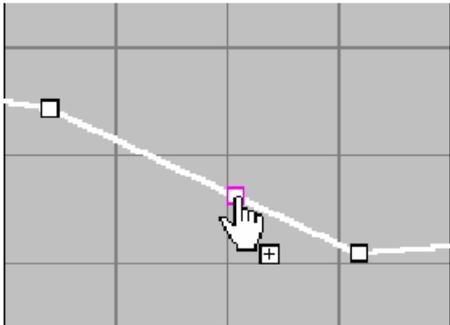
# Einen Hüllkurven-Punkt hinzufügen

können das Aussehen einer Hüllkurve durch das Hinzufügen, Entfernen und Positionieren der Hüllkurven-Punkte beeinflussen. Nachdem diese hinzugefügt wurden, kann ihre Position jederzeit bearbeitet werden.

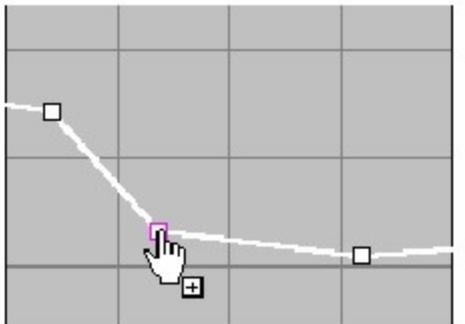
1. Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Bearbeiten-Modus befindet.
2. Bewegen Sie den Cursor über die Hüllkurve, bis sich der Cursor in einen zeigenden Finger verwandelt:



3. Klicken Sie auf die linke Maustaste und halten diese gedrückt. Ein neuer Punkt wird direkt unter dem Cursor eingefügt:



4. Wenn Sie den Cursor nun bewegen, verschieben Sie damit gleichzeitig den neuen Punkt:



5. Lassen Sie die Maustaste los, um den Punkt an der gewünschten Position einzufügen.

### Hüllkurven-Punkte entfernen

Um Hüllkurven-Punkte zu entfernen, wählen Sie diese einfach mit der Maus aus und wählen dann Bearbeiten / Löschen aus dem Menü.

-Oder-

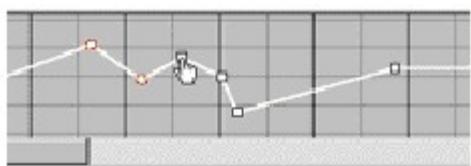
Wählen Sie die Hüllkurven-Punkte und drücken die „Entf“-Taste.

Hinweis: Sie können den ersten und letzten Punkt einer Hüllkurve nicht entfernen.

### Hüllkurven-Punkte auswählen

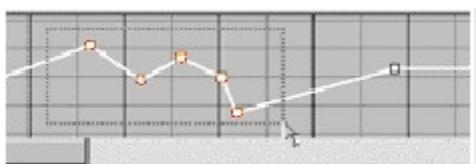
## Hüllkurven-Punkte auswählen

1. Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus (STRG+1) befindet.
2. Bewegen Sie den Cursor über den Punkt, bis dieser sich zu einem zeigenden Finger verändert.
3. Klicken Sie mit der Maus auf den Punkt, um diesen auszuwählen.



## Mehrere Hüllkurven-Punkte auswählen

1. Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus (STRG+1) befindet.
2. Bewegen Sie den Cursor in der Hüllkurven-Ansicht so, dass er sich nicht direkt über einem Punkt befindet.
3. Drücken Sie die linke Maustaste und halten diese gedrückt. Ziehen Sie so einen rechteckigen Bereich um die Punkte auf, die sie gemeinsam auswählen wollen.



4. Lassen Sie die Maustaste los, sobald alle Punkte ausgewählt sind.

## Hüllkurvenpunkte bewegen

### Hüllkurven-Punkte bewegen

wollen Sie vielleicht bereits existierende Hüllkurven-Punkte auf eine andere Position verschieben.

Diese Technik ist besonders dann zu empfehlen, wenn mehrere Punkte gleichzeitig verschoben werden sollen und diese eine bestimmte Form innerhalb der Hüllkurve bilden. Vertikale Veränderungen erhöhen oder erniedrigen die Werte der Hüllkurve, wobei horizontale Veränderungen zeitliche Veränderungen nach sich tragen.

Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus (STRG+1) befindet.

1. Wählen Sie die Hüllkurven-Punkte aus, die sie verschieben wollen.
2. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die gewünschten Punkte und halten Sie diese gedrückt
3. Wenn Sie die Maus bewegen, werden die Punkte mit verschoben.
4. Lassen Sie die Maustaste los, sobald die Punkte an der gewünschten Position sind.

## Hüllkurvenpunkte bearbeiten

### Einen Hüllkurven-Punkt bearbeiten

Die Hüllkurve korrespondiert mit Lautstärke-Werten in der Partitur. Es muss hierzu also der Eigenschaften-Dialog-Bereich für die dynamischen Markierungen ausgewählt werden. Genauso müsste eine Hüllkurve mit Tempowechsel-Punkten über die Karte „Tempo“ im Eigenschaften-Dialog bearbeitet werden. Für alle anderen Punkte zeigt Ihnen der Eigenschaften-Dialog zunächst die Karte zur Einstellung der Wiedergabe-Eigenschaften an.

Stellen Sie sicher, dass sich das Programm im Auswahl-Modus (STRG+1) befindet und wählen dann die Hüllkurven-Punkte zum Bearbeiten aus.

Sie können mehrere unterschiedliche Punkte auswählen und die Eigenschaften gemeinsam bearbeiten.

## Einen Hüllkurven-Punkt bearbeiten

1. Wählen Sie den Punkt, den Sie bearbeiten wollen und lassen sich dann den Eigenschaften-Dialog anzeigen.

2. Wählen Sie die Wiedergabe-Karte im Eigenschaften-Dialog, um die Zeit und Werte der ausgewählten Hüllkurven-Punkte zu bearbeiten.
3. Wenn Sie ein Symbol gewählt haben, das äquivalente Notations-Elemente besitzt, wählen Sie die richtige Aussehen-Karte und verändern dort die Eigenschaften.
4. Klicken Sie den Übernehmen-Knopf, sobald Sie mit den Veränderungen fertig sind.

## Wenn Sie mit den Veränderungen fertig sind

Einige Hüllkurven-Punkte stellen Parameter dar, die auch in der Partitur vorkommen. Beispielsweise sendet ein Crescendo-Zeichen MIDI-Volume-Werte, die beim Abspielen benötigt werden. Wenn Sie das Crescendo bewegen, müssen sich also die darunterliegenden Hüllkurven-Punkte mit bewegen. Andersherum würde sich auch ein Crescendo-Symbol in der Partitur entfernen, wenn Sie dessen Hüllkurven-Punkte löschen. Als generelle Regel kann man sagen, dass Symbole, die in der Partitur eingegeben werden, korrespondierende Hüllkurven-Punkte erzeugen, wobei Symbole, die direkt in der Hüllkurven-Ansicht eingegeben werden, nicht unbedingt Symbole in der Partitur erzeugen müssen.

### Hüllkurven anzeigen

## Hüllkurven anzeigen

Es kann im wörtlichen Sinne dutzende Hüllkurven innerhalb eines Musikstückes geben. Für jede Spur können dies Lautstärke, Balance oder Hall sein und einige Controller mehr. Dies bedeutet bei 8 Spuren schon 32 unterschiedliche Hüllkurven, ohne dass Tempo oder Gesamtlautstärke mit eingerechnet wären. Die Kontroll-Möglichkeiten am unteren linken Rand der Hüllkurven-Ansicht dienen zur Auswahl der unterschiedlichen Typen bzw. Kategorien von Hüllkurven, die angezeigt werden sollen. Am oberen Rand der Ansicht kann die Darstellungsart der Kurven verändert werden.

Die Hüllkurven-Ausklapp-Liste zeigt mehrere Kategorien an. Abhängig hiervon ist der Hüllkurven-Typ aktiv oder inaktiv.

Die Karte unten fasst die Möglichkeiten zusammen:

Was ausgewählt ist	Welche Hüllkurve angezeigt wird
Controller	Wenn dies ausgewählt ist, werden in der Hüllkurven-Type die Namen aller MIDI-Controller der Hüllkurve aufgelistet, die in der momentan gewählten Spur-/Stimmen-Kombination eingegeben sind. Die Hüllkurven werden angezeigt, abhängig von der Typ-Box. Falls keine Controller-Hüllkurven definiert wurden, zeigt Ihnen die Hüllkurven-Ansicht dies an.
Pitch Bend	Die Hüllkurven-Ansicht zeigt die MIDI-Pitch-Bend-Hüllkurve für die momentan gewählte Spur-/ Stimmen-Kombination. Der Hüllkurven-Typ-Kasten ist deaktiviert, da dieser Parameter nur einmal pro Spur/Stimme eingegeben werden kann.
Chan Pressure	Die Hüllkurven-Ansicht zeigt die "channel pressure" (= Aftertouch)-Hüllkurve für die momentan gewählte Spur-/ Stimmen-Kombination an. Der Hüllkurven-Typ-Kasten ist deaktiviert, da dieser Parameter nur einmal pro Spur/Stimme eingegeben werden kann.
Poly Pressure	Die Hüllkurven-Ansicht die "polyphonic key pressure"-Hüllkurve für die momentan gewählte Spur-/ Stimmen-Kombination an. Der Hüllkurven-Typ-Kasten ist deaktiviert, da dieser Parameter nur einmal pro Spur/Stimme eingegeben werden kann.
RPN	Wenn dies angewählt ist, werden die Namen aller RPN (Registered Parameter Number)-Werte in der Liste angezeigt, die in der Hüllkurve der momentanen Spur-/ Stimmen-Kombination verwendet werden.

NRPN	Wenn dies ausgewählt ist, werden die Namen aller NRPN (Non-Registered Parameter Number)-Werte in der Liste angezeigt, die in der Hüllkurve der momentanen Spur-/ Stimmen-Kombination verwendet werden.
Tempo	Die Hüllkurven-Ansicht zeigt die Tempo-Hüllkurve für das Dokument. Der Kasten mit den Hüllkurven-Typen ist deaktiviert, weil es nur eine Tempo-Hüllkurve in einem Stück geben kann.

Sie können MIDI-Controller-, RPN- und NRPN-Hüllkurven hinzufügen und entfernen. Wenn eine dieser Kategorien ausgewählt wurde, wird dies in dem Hüllkurven-Typen-Feld dargestellt.

## Der Geräteassistent

---

## Der Geräteassistent

Mit dem Geräteassistenten können Sie Ihre angeschlossene Hardware für FORTE konfigurieren.

Sie finden den Geräteassistenten im Haupttreiber "Optionen", in der Gruppe "Geräte":



Anschließend öffnet sich der Assistent und führt Sie durch die Konfiguration Ihrer angeschlossenen Geräte. Weitere Informationen zur Konfiguration mit dem Assistenten finden Sie hier:

[MIDI-Wiedergabe](#)

[MIDI-Thru](#)

[Audio-Optionen](#)

### MIDI-Wiedergabe

## Midi-Wiedergabe

Diese Seite im Geräteassistenten wird zur Festlegung des Standard-Gerätes zur Wiedergabe Ihrer Notation genutzt.

### Instrument-Definitionen festlegen

- Klicken Sie den Geräte- Eigenschaften-Knopf, um eine Instrumenten-Definitions-Datei für das MIDI-Gerät festzulegen.

### Einstellungs-Optionen

- Wählen Sie das MIDI-Gerät, welches Sie als Standard nutzen möchten.
- Klicken Sie den Test-Knopf, um eine Test-Note an das Gerät zu senden. Falls Sie nichts hören sollten, überprüfen Sie zunächst die Stromversorgung, MIDI-Verbindungen und die Lautstärke.
- Klicken Sie auf Nächster, um zur nächsten Seite zu gelangen.

## MIDI Thru

### Midi-Thru

Hier wählen Sie die MIDI-Kanäle aus, die Sie für MIDI-Thru benutzen wollen.

Eingehende MIDI-Daten werden ohne Veränderung weitergesendet über das MIDI-Thru-Gerät. Diese Einstellung erlaubt es Ihnen auf einem Instrument zu spielen, den Klang jedoch auf mehreren MIDI-Instrumenten ausgeben zu lassen.

#### Eine Test-Note an das Gerät senden

- Klicken Sie den Test-Knopf, um eine Test-Note an das Gerät zu schicken. Falls Sie nichts hören sollten, überprüfen Sie zunächst die Stromversorgung, MIDI-Verbindungen und die Lautstärke.

#### Einstellungs-Optionen

- Wählen Sie über eine der Radio-Knöpfe den richtigen MIDI-Thru Modus für Sie.
- Klicken Sie auf Zurück oder Nächster, um zu den nächsten Seiten zu gelangen.
  - Im Automatisch Modus wird das MIDI-Thru-Gerät automatisch auf den Kanal gelegt, auf dem zurzeit aufgenommen wird
  - Im Manuell Modus legen Sie das Gerät und den MIDI-Kanal selbst fest. In der Kanal-Box können Sie eine spezielle Nummer oder "No change" auswählen, um die Daten auf dem Kanal weiterzugeben, auf dem sie auch eingegangen sind.

## Audio-Optionen

### Audio-Optionen

Diese Seite des Geräteassistenten wird zur Anwahl des Gerätes für die Wiedergabe digitaler Audio-(.WAV) Dateien benutzt.

#### Einen Test-Klang senden

- Klicken Sie den Test-Knopf, um eine Test-Klang an das ausgewählte Gerät zu senden. Falls Sie nichts hören sollten, überprüfen Sie zunächst die Stromversorgung, Kabel und die Lautstärke.

#### Weitere Einstellungs-Optionen

- Wählen Sie das Gerät zur bevorzugten Wiedergabe von Audio-Dateien.

- Benutzen Sie die Format-Kombinations-Box, um das Format der Wiedergabe zu definieren
- Klicken Sie auf Zurück oder Nächster, um zu den nächsten Seiten zu gelangen.

## Optionen

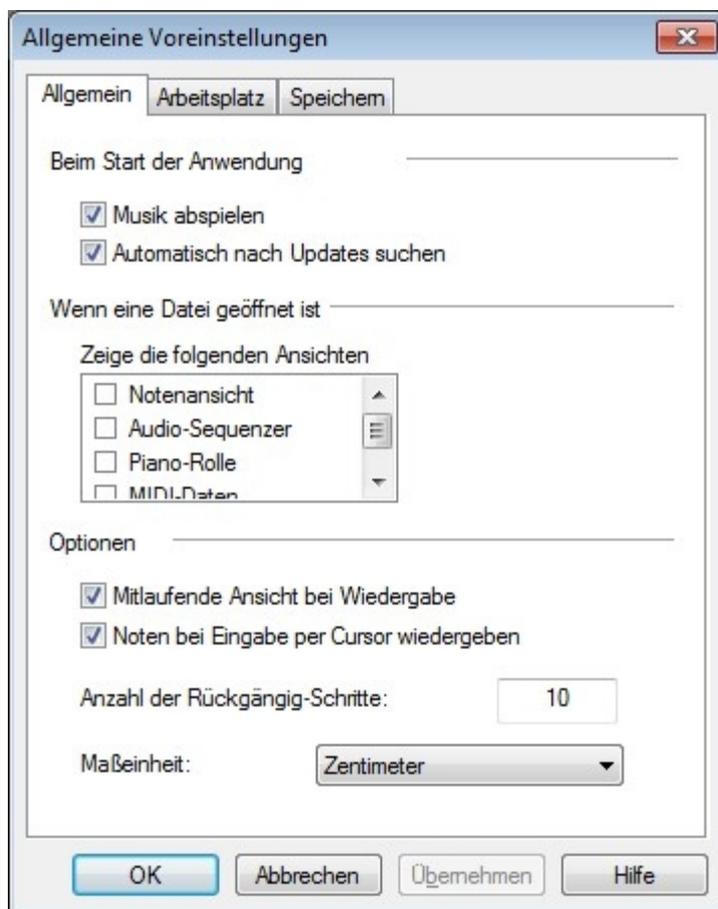
### Allgemein

#### Allgemeine Voreinstellungen

## Allgemeine Voreinstellungen

Die Allgemein-Karte fasst unterschiedlichste Optionen darüber, wie sich das Programm insgesamt verhält.

Sie finden die Allgemeinen Voreinstellungen im Haupttreiber "Optionen", in der Gruppe "Programm" unter "Allgemein"



### Zeige die folgenden Ansichten

Nachdem eine Datei geöffnet wurde können Sie angeben, welche Ansichten automatisch angezeigt werden sollen. Um andere Ansichten anzuzeigen wählen Sie das Ansicht-Menü und dort die gewünschte Ansicht.

## Mitlaufende Ansicht bei Wiedergabe

Wenn Sie wollen, dass jede Ihrer Ansichten der Musik während der Wiedergabe folgt, klicken Sie diese Box an.

## Noten bei Eingabe per Cursor wiedergeben

Wenn Sie beim Einfügen von Noten mit der Maus immer einen Klang beim Hinzufügen hören wollen (als akustisches Feedback), setzen Sie hier einen Haken.

## Anzahl der Rückgängig-Schritte

Spezifizieren Sie hier die Anzahl der Schritte, die Sie über den Rückgängig-Befehl wieder aufheben lassen können. Der Wert muss zwischen 0 (kein Rückgängig) und 1000 liegen. Der voreingestellte Wert liegt bei 10, was meist ausreichend sein dürfte.

Jeder Rückgängig-Schritt verbraucht ein wenig Speicher, da alle Informationen zwischengespeichert werden müssen. Wenn Sie also eine Verschlechterung Ihres Arbeitstempos bemerken, setzen Sie evtl. die Anzahl der Rückgängig-Schritte herunter.

## Der Einfache Modus

### Einfacher Modus

Dieser Modus kann aktiviert werden, um nicht benötigte Icons - die nicht für die Noteneingabe relevant sind - auszublenden.



Im Einfache-Eingabe-Modus findest Du ebenfalls auf der rechten Seite das Icon, um wieder in den "Expertenmodus" zu wechseln.

## Arbeitsplatz-Voreinstellungen

### Arbeitsplatz-Voreinstellungen

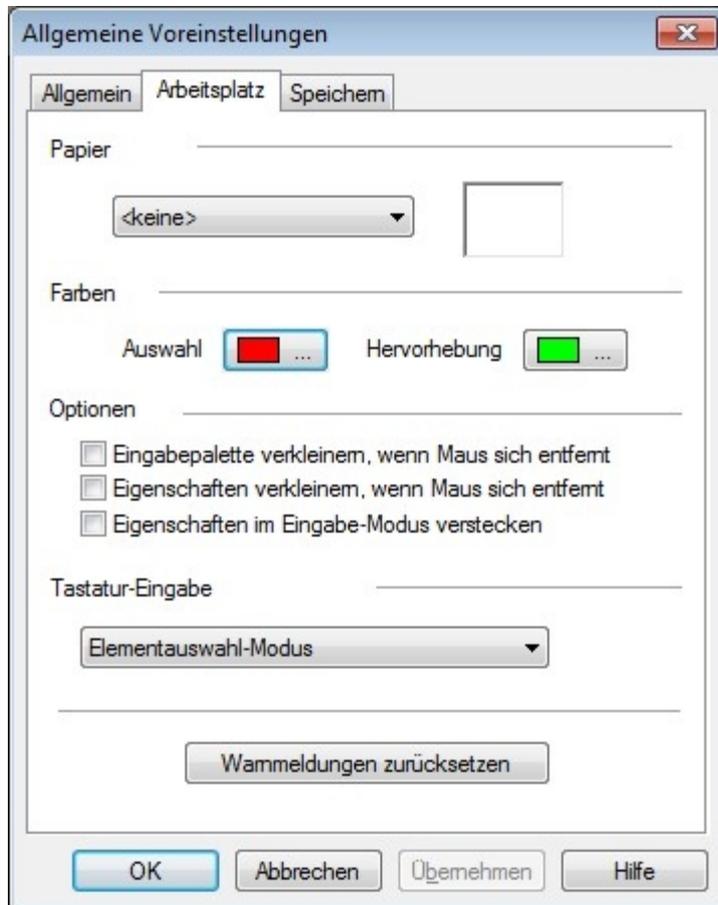
Die Arbeitsplatz-Karte beinhaltet verschiedene Optionen zur Veränderung des Aussehens Ihrer Arbeitsoberfläche. Klicken Sie auf die Abbildung unten für mehr Details.

Sie finden die Allgemeinen Voreinstellungen im Haupttreiber "Optionen", in der Gruppe "Programm" unter "Arbeitsplatz"



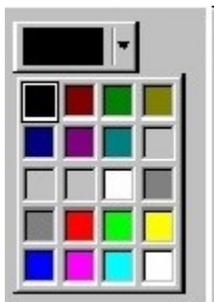
## Hintergrund

Wählen Sie ein Hintergrund-Bild aus der Liste. Wählen Sie <Kein>, wenn Sie ohne Hintergrund-Bild arbeiten möchten.



## Auswahl Farbe

In dieser Farbe werden ausgewählte Elemente angezeigt. Noten werden beispielsweise in der Partitur in schwarz angezeigt. Wenn Sie nun Noten auswählen, werden diese in der definierten Farbe hervorgehoben. Um die Farbe zu ändern, klicken Sie auf den Knopf neben dem Farb-Kasten und wählen sich dort eine Farbe aus.



## Hervorhebungs-Farbe

Die "hervorheben"-Farbe wird benutzt, um Elemente beim Abspielen hervorzuheben. Noten werden beispielsweise in der Partitur in schwarz angezeigt. Wenn Sie nun Noten

abspielen, werden diese in der definierten Farbe hervorgehoben.  
Um die Farbe zu ändern, klicken Sie auf den Knopf neben dem Farb-Kasten und wählen dort eine Farbe aus.

## Eingabepalette verkleinern

Stellt ein, ob die Eingabepalette automatisch schrumpft, sobald die Maus nicht mehr über ihr schwebt. Durch das Überfahren mit der Maus wird die Original-Größe wieder hergestellt.



Diese Funktion kann gerade bei kleinen Monitoren mit niedriger Auflösung für mehr Übersicht sorgen.

## Eigenschaften-Dialog verkleinern

Stellt ein, ob der Eigenschaften-Dialog automatisch schrumpft, sobald die Maus nicht mehr über ihm schwebt. Durch das Überfahren mit der Maus wird die Original-Größe wieder hergestellt.



Diese Funktion kann gerade bei kleinen Monitoren mit niedriger Auflösung für mehr Übersicht sorgen.

## Eigenschaften-Dialog im Einfüge-Modus verstecken

Legt fest, dass der Eigenschaften-Dialog automatisch ausgeblendet wird, wenn Sie in den Einfüge-Modus wechseln.

## Tastatureingabe

Hier legen Sie fest mit welcher Methode sie die "schnelle Eingabe" benutzen wollen.

## Warnungen wieder aktivieren

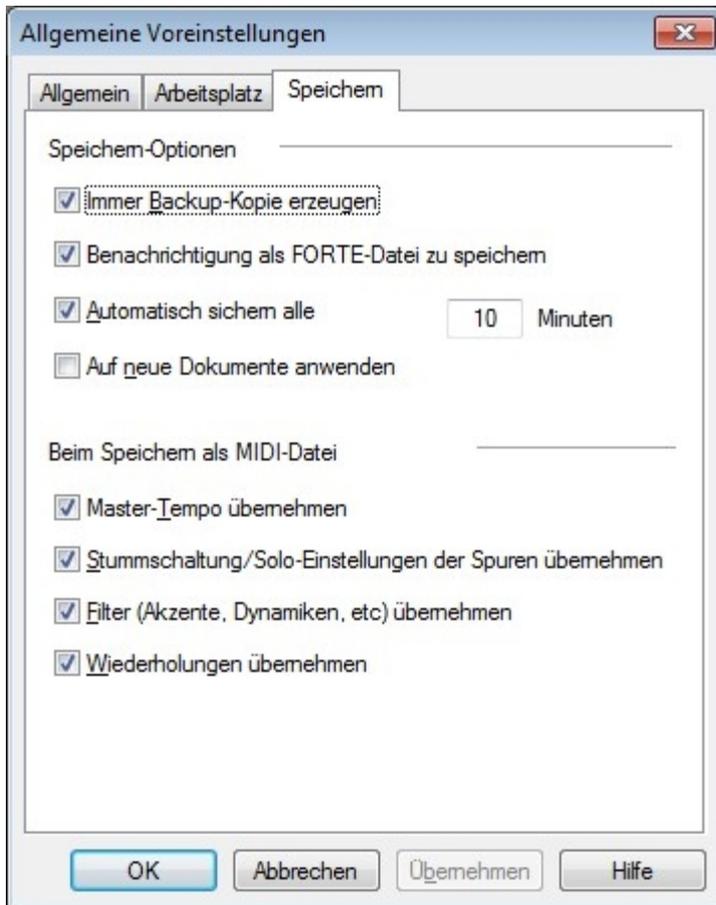
Reaktiviert alle Warnungsfenster, die deaktiviert wurden.

## Speichern-Voreinstellungen

# Speichern-Voreinstellungen

Die Speichern-Karte umfasst die Optionen zum Speichern von Dateien. Klicken Sie auf die Abbildung unten für mehr Details.

Sie finden die Allgemeinen Voreinstellungen im Haupttreiber "Optionen", in der Gruppe "Programm" unter "Speichern".



## Speichern-Optionen

- Setzen Sie einen Haken bei Immer Backup-Kopie erstellen, wenn Sie wollen, dass Ihnen das Programm immer eine Sicherheits-Kopie aller geöffneten Dateien abspeichert. Die Backup-Datei hat denselben Dateinamen wie das Original, fängt aber mit einer Tilde (~) an.
- Wenn die Benachrichtigung, dass als fnf-Datei gespeichert werden Soll-Box angekreuzt ist und Sie als MIDI-Datei speichern wollen, werden Sie zunächst gefragt, ob Sie nicht lieber im Forte-Format speichern wollen. Beim Speichern als MIDI-Datei gehen alle Layout und Formatierungs-Optionen verloren, Sie können die Datei dann aber in alle gängigen Sequenzer- und Notensatz-Programme importieren.
- Wählen Sie den Automatisches Speichern-Kasten, wenn Sie dies wünschen und definieren Sie ein Zeitintervall für diesen Vorgang. Wenn Sie den Auf neue Dokumente anwenden Kasten anklicken, wird das automatische Speichern auch auf Dokumente angewendet, die Sie noch gar nicht gespeichert haben.

## MIDI-Datei speichern

Diese Kontroll-Möglichkeiten steuern den Export einer MIDI-Datei aus dem Programm.

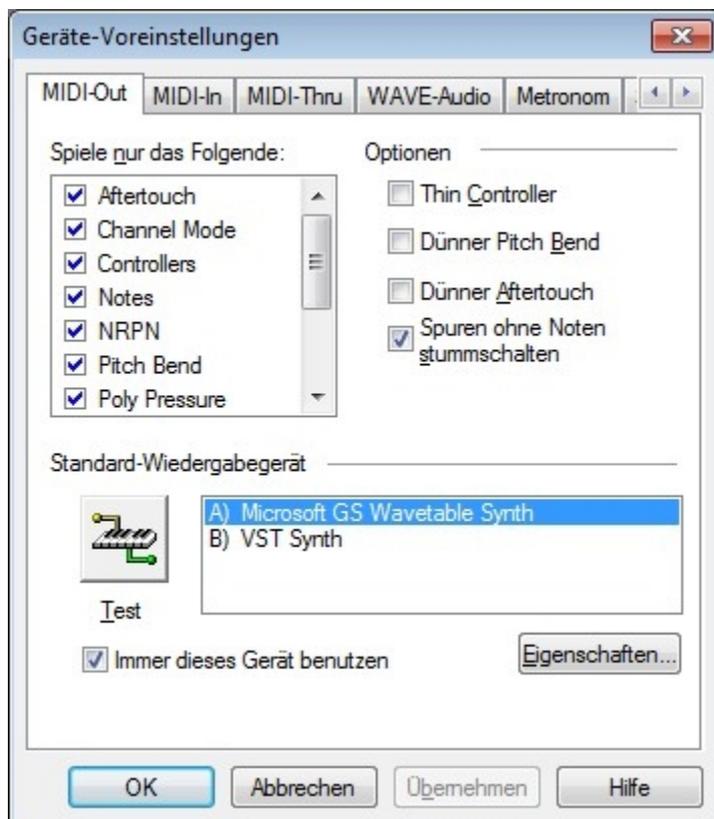
- Wenn der Mute/solo übernehmen-Kasten angeklickt ist, werden alle stumm geschalteten Spuren nicht in der MIDI-Datei vorhanden sein. Andernfalls werden diese trotzdem übernommen.
- Wenn der Filter übernehmen-Kasten angekreuzt ist, werden Akzente und Lautstärkebezeichnungen, die normalerweise die Wiedergabe beeinflussen, mit in die Datei geschrieben. Andernfalls werden die Noten „roh“ geschrieben.
- Wenn der Wiederholungen übernehmen-Kasten angekreuzt ist, werden die Wiederholungen mit in die MIDI-Datei geschrieben.

## Sequencer

### MIDI-Out-Voreinstellungen

## Midi-Out-Voreinstellungen

Die MIDI Out-Karte beinhaltet Optionen zur Wiedergabe von MIDI. Sie finden die Midi-Out-Voreinstellungen im Haupttreiber "Optionen", in der Gruppe "Geräte" unter "MIDI-Out".



### Spiele nur das Folgende

Wählen Sie die Element-Typen aus einer Liste, die über MIDI ausgegeben werden sollen.

In der Voreinstellung werden alle Elemente abgespielt.

## Wiedergabe-Optionen

Einige Elemente wie Pitch Bend und Breath Controllers verursachen enorm viele MIDI-Daten, wenn Sie durch einen MIDI-Controller erzeugt wurden. Um die Überlastung eines Empfangs-Gerätes zu vermeiden, wählen Sie die entsprechenden Kästchen im Optionen-Bereich aus, um die Daten zu reduzieren.

Spuren ohne Daten werden nicht an Ihr Gerät gesendet, wenn Sie einen Haken bei Spuren ohne Noten stummschalten gesetzt haben. Einige MIDI-Dateien haben in leeren Spuren zusätzliche Angaben zu Komponist, Copyright und ähnlichem. Das Senden dieser Informationen an einige Geräte kann zu einer verfälschten Wiedergabe führen. Wenn Sie also leere Spuren nutzen, um Controller-Informationen von Noten-Informationen abzutrennen oder um das empfangende Gerät zu initialisieren, sollten Sie einen Haken bei diesem Kästchen setzen.

## Standard-Wiedergabegerät

Wählen Sie ein Standard-Wiedergabegerät für die Wiedergabe aus. Sie können das Gerät jederzeit über den Spur-Eigenschaften-Dialog ändern. Dieser Wert wird nur beim Öffnen und Konvertieren als Standard angenommen.

Sie können einen Test-Ton an das Gerät schicken, indem Sie auf den Test-Knopf drücken. Setzen Sie einen Haken bei Immer Standard-Gerät benutzen, um die Einstellung geladener Forte-Dateien zu überschreiben. Hierdurch können Sie Dateien, die mit Forte auf anderen Rechnern erstellt wurden sofort abspielen, ohne zunächst die Wiedergabe-Parameter anpassen zu müssen. Wenn beispielsweise Ihr interner MIDI-Synthesizer Gerät A, ist, die Datei eines Freundes jedoch Gerät B benutzt, wird die Datei über Gerät B abgespielt (d. h. Sie würden wahrscheinlich nichts hören). Dies können Sie durch Anwahl der Option oben verhindern.

## Gerät-Eigenschaften

Drücken Sie den "Geräte-Eigenschaften"-Knopf, um Informationen über das ausgewählte Gerät zu erhalten (Name, Treiber, Typ).

Sie können ebenfalls die Instrument-Patch-Karte für das Gerät wählen. Diese „übersetzen“ die MIDI-Werte in bekannte Instrumenten-Namen. Wenn Sie also eine Notenzeile auswählen, zeigt der Eigenschaften-Dialog die verfügbaren Instrumente anhand der ausgewählten Patch-Karte für diese Spur an.

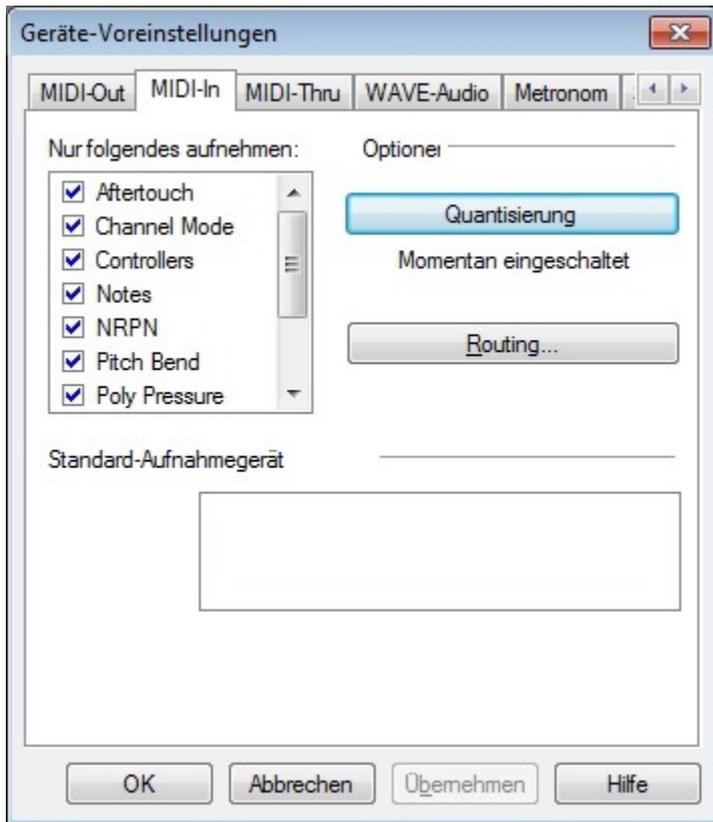
## MIDI-In-Voreinstellungen

## Midi-In-Voreinstellungen

Die MIDI In-Karte umfasst verschiedene Optionen zur Aufnahme von MIDI-Daten von einem externen Keyboard.

Sie finden die Midi-In-Voreinstellungen im Hauptreiter "Optionen", in der Gruppe "Geräte" unter "MIDI-In".





Um die Karte anzuzeigen, wählen Sie Optionen -> Sequenzer... und dort die MIDI In-Karte.

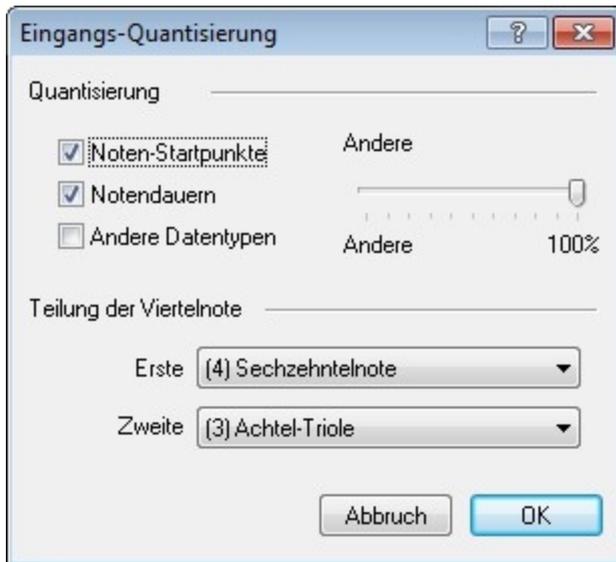
### Nur folgendes aufnehmen:

Wählen Sie die Element-Typen aus einer Liste, die über MIDI aufgenommen werden sollen. In der Voreinstellung werden alle Elemente abgespielt.

### Quantisierungs-Optionen

Klicken Sie den Quantisierung-Knopf, um einen Dialog zur Festlegung der Quantisierung des Aufgenommenen zu öffnen. Sie können die Quantisierung-Einstellung in Relation zur Unterteilung von Viertelnoten eingeben. Diese Art der Quantisierung beeinflusst die aufgenommenen MIDI-Werte.

Sie können auch nach dem Einspielen über die Quantisieren-Aktion die Korrektur durchführen lassen.



## Routing-Optionen

Wenn Sie über ein Gerät aufnehmen, das auf mehreren Kanälen zur Aufnahme sendet ist es wichtig, die Behandlung und Zuweisung der Daten vorab festzulegen, damit diese auch in der richtigen Notenzeile landen.

Drücken Sie den Routing-Knopf, um den Input-Routing-Dialog zu öffnen, indem Sie aus mehreren vorkonfigurierten Einstellungen wählen können.



Omni Modus

(Standard) Mischt alle eingehenden Daten in eine Stimme oder Spur.

Poly Modus

Nimmt jeden MIDI-Kanal in eigene Spuren auf. Dies ist sinnvoll, wenn Sie auf Ihrem Keyboard zwei Zonen einteilen können und mit diesen dann gleichzeitig sowohl Bass als auch Piano einspielen würden.

Tonhöhen-Splitpunkt (A)

Nimmt in zwei Spuren auf. Alle Noten über dem Splitpunkt, der im Tonhöhen-Splitpunkt-Feld eingegeben wird, werden auf der oberen Spur, alle darunter auf der unteren Spur notiert. Dies simuliert eine Art „Poly Modus“, falls Ihr Keyboard dies nicht unterstützt.

- Tonhöhen-Splitpunkt** Nimmt in zwei Stimmen auf einer Spur auf. Noten oberhalb und unterhalb des Tonhöhen-Splitpunkt-Feldes werden unterschiedlichen Stimmen zugeordnet. Wenn Sie in einer „normalen“ Notenzeile aufnehmen, würden die Stimmen 1 und 2 verwendet werden. Im Klaviersystem entsprechend in die Stimmen 1 und 5.
- Gitarre (A)** Vermutet, dass ein angeschlossenes MIDI-Gitarren-Interface jede Saite auf getrennten MIDI-Kanälen überträgt (normalerweise 2-7). Jeder Kanal wird in eine eigene Spur aufgenommen. Die Unterer Kanal-Ausklapp-Liste definiert den untersten MIDI-Kanal, auf dem gesendet wird.
- Gitarre (B)** Nimmt auf eine Spur auf, schreibt aber für jeden Kanal eine eigene Stimme.
- Gitarre (C)** Entspricht dem Omni-Modus. Alle MIDI-Kanäle werden in eine Stimme einer Spur zusammengemischt.
- Wenn der Leite Signale von unterschiedlichen Geräten in eigene Spuren um-Kasten ausgewählt ist und Sie mehrere MIDI-In-Ports besitzen, wird jeder Eingang auf eine eigene Spur aufgenommen.

### Standard-Aufnahmegerät

Wählen Sie das Standard-MIDI-Gerät für die Aufnahme.

### MIDI-Thru-Voreinstellungen

## MIDI-Thru-Voreinstellungen

Die MIDI Thru-Karte beinhaltet Optionen zur Einrichtung von MIDI-Thru. Sie finden die MIDI-Thru-Voreinstellungen im Hauptreiter "Optionen", in der Gruppe "Geräte" unter "MIDI-Thru".





Um die Karte anzuzeigen, wählen Sie Optionen -> Sequenzer... und klicken dort auf den MIDI Thru-Knopf.

### Standard MIDI-Thru-Gerät

Wählen Sie das Standard-Gerät für MIDI-Thru. Sie können einen Test-Ton an das Gerät schicken lassen, indem Sie den Test-Knopf drücken.

### MIDI-Thru Kanal

Wählen Sie den Standard-MIDI-Kanal aus der Ausklapp-Liste, der für MIDI-Thru verwendet werden soll. Die "keine Änderung"-Option legt fest, dass eingehende MIDI-Thru Meldungen auf demselben Kanal zurückgeschickt werden, auf dem sie auch empfangen wurden. Andernfalls werden diese Meldungen an einen festgelegten Kanal gesendet.

Wenn Sie einige der Auto-set-Optionen angewählt haben, wird die Kanal-Ausklapp-Liste nicht angezeigt. Dies ist so, weil diese Einstellungen normalerweise die getroffenen MIDI-Thru-Einstellungen übergehen.

### Automatische Einstellungen

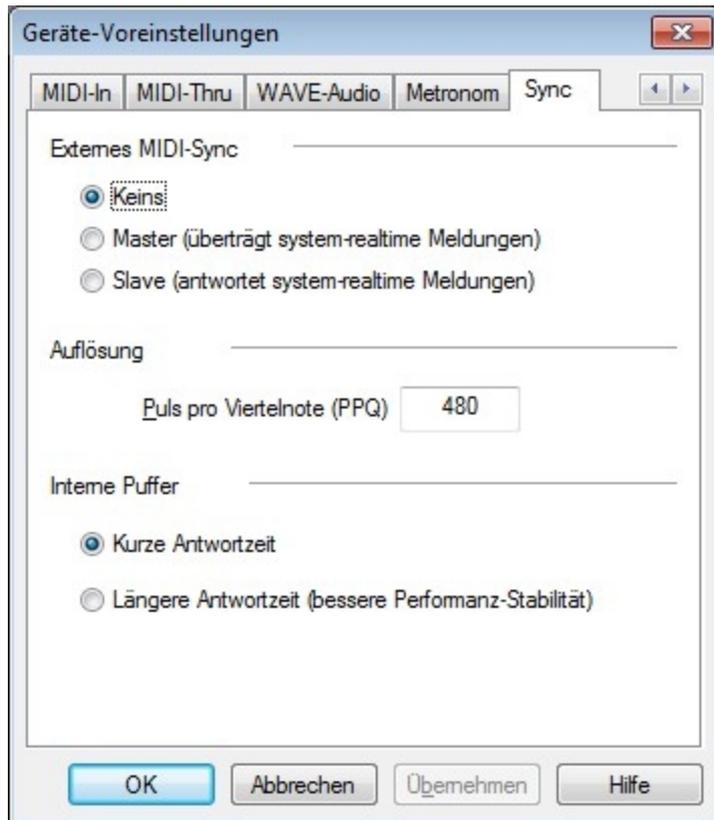
Diese Optionen können zur Definition eines kontextsensitiven MIDI-Thru-Kanals verwendet werden. Sie können das MIDI-Thru Gerät/den Kanal abhängig vom Kanal machen, auf dem Sie gerade aufnehmen. Wenn sich diese Werte ändern, ändert sich auch das MIDI-Thru-Gerät und der Kanal.

### MIDI-Sync-Voreinstellungen

## MIDI-Sync-Voreinstellungen

Die Sync-Karte enthält Optionen zur Synchronisation der Wiedergabe mit anderen Geräten. Klicken Sie auf die Abbildung unten für mehr Informationen.

Sie finden die MIDI-Sync-Voreinstellungen im Haupttreiber "Optionen", in der Gruppe "Geräte" unter "MIDI-Sync".



## Externes MIDI-Sync

Wählen Sie den Synchronisations-Modus für den Sequenzer. Bei jeglicher Einstellung anders als Keine, vermutet der Computer, dass er zusammen mit anderen Geräten wie einem Schlagzeug-Computer oder anderen Sequenzern spielen wird.

Im Master Modus sendet die Software MIDI-Echtzeit-Meldungen und verhält sich wie ein Master-Sequenzer für alle anderen MIDI-Geräte.

Im Slave Modus antwortet das Programm einem anderen Programm, was nun als "Master" fungiert. Wenn Sie im "Slave"-Modus die Play-Taste drücken, wartet das Programm, bis einen MIDI-Start-Meldung eines externen Gerätes eingeht.

## Interne Puffer

Wählen Sie eine der Optionen, um die Größe der internen Puffer festzulegen, die der Sequenzer verwendet. Ein kleiner Wert erhöht die „Aufmerksamkeit“ der Software, es könnten hierdurch aber auch einige Noten verloren gehen.

## Auflösung

Die Auflösung steht für die Anzahl der Unterteilungen einer Viertelnote (auch bekannt als PPQ, für pulses per quarter note). Der Standard-Wert beträgt 480, obwohl Sie Werte zwischen 10-1000 eingeben können.

Beachten Sie, dass ein Tick-Wert einem Beat entspricht. Ein Zeit-Wert von 00:00:480 entspricht einem Wert von 00:01:000.

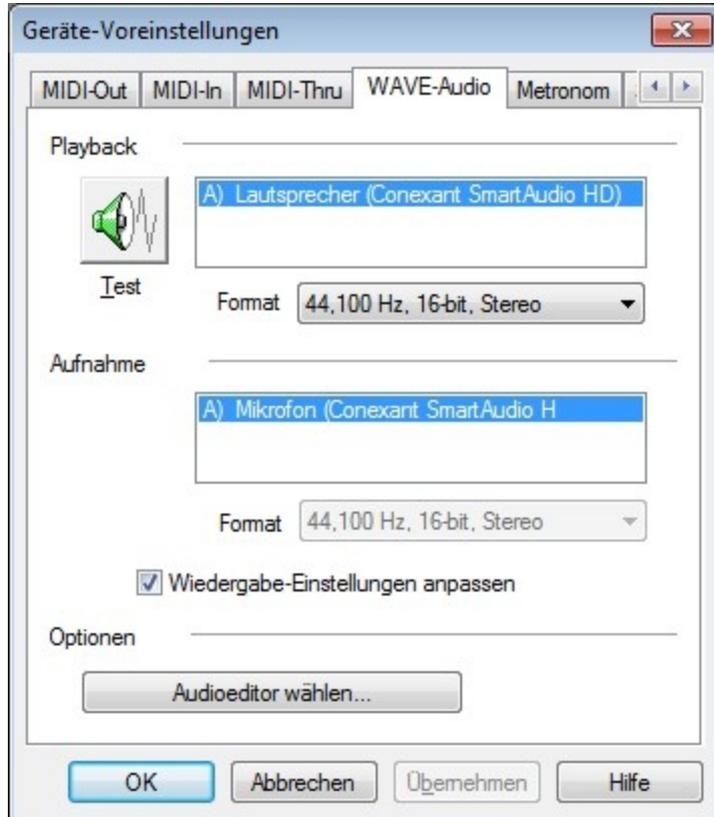
## Wave-Audio-Voreinstellungen

# Wave-Audio-Voreinstellungen

Bei den Wave-Audiovoreinstellungen werden Audioausgang und Audioeingang sowie das Audio-Format festgelegt. Die hier erscheinenden Geräte hängen von der Hardware des Users ab! Die Wiedergabe-Einstellungen können an die Aufnahmeeinstellungen angepaßt werden.

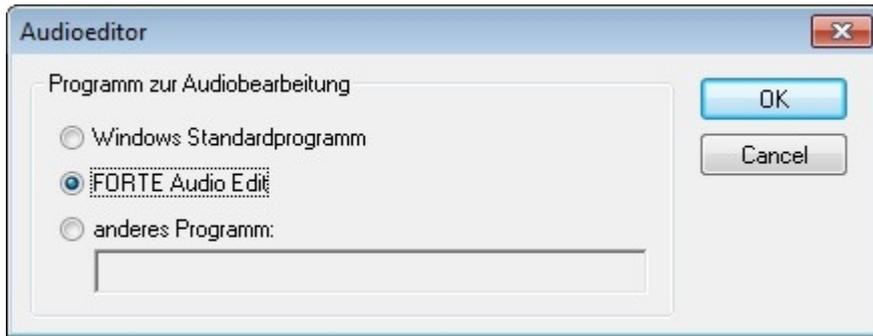
Die Anzahl der Spuren kann zwischen 1 und 16 gewählt werden. Mit "Automatisch" werden der Voreingestellte Wert angezeigt.

Sie finden die Wave-Audio-Voreinstellungen im Haupttreiber "Optionen", in der Gruppe "Geräte" unter "Wave".



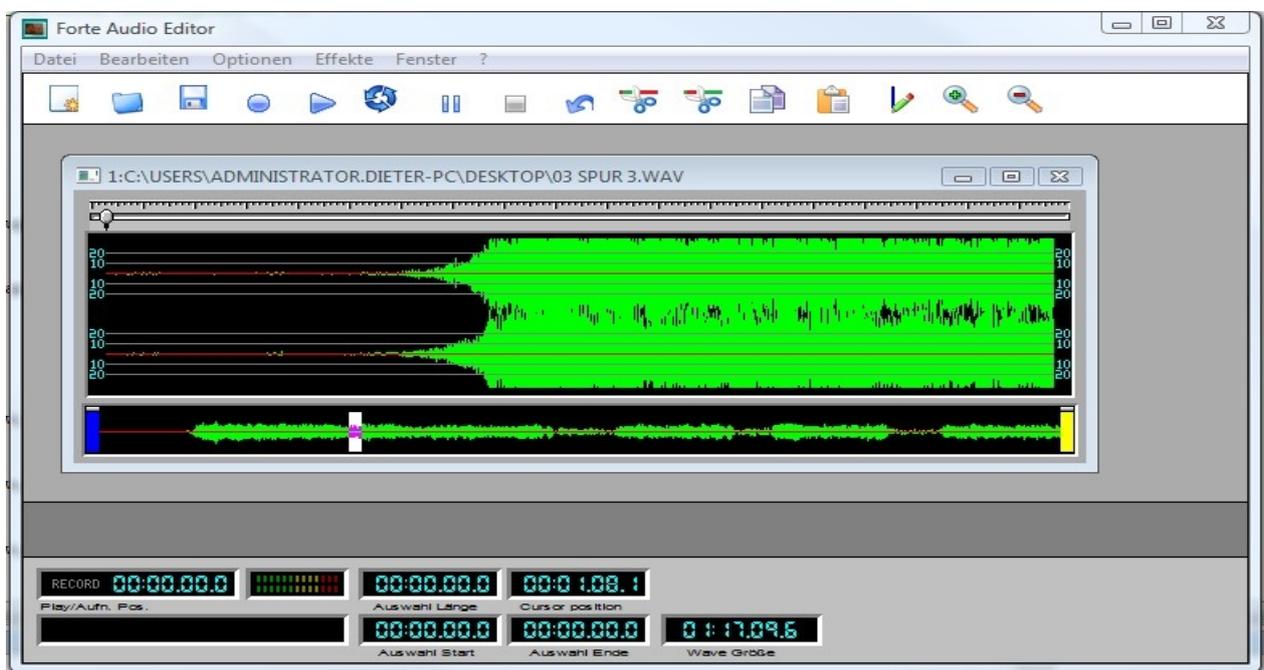
Sie können die Audiodateien mit einem externen Programm bearbeiten. In den Sequenzer-Voreinstellungen haben Sie dazu die Wahl

zwischen



- FORTE AUDIO EDIT (Voreinstellung)

Durch einen Doppelklick auf die Audiodatei öffnet sich das Audiobearbeitungsprogramm Forte Audio Edit.



In diesem Programm können Sie schneiden, kopieren, einsetzen, Effekte hinzufügen und vieles mehr. Nähere Informationen finden Sie in der Hilfedatei von Forte Audio Edit.

- dem Programm, das Sie in den Windows-Standardeinstellungen für Wave-Dateien angegeben haben. Beachten Sie, dass dort häufig der Windows-Mediaplayer eingestellt ist, mit dem Sie Audiodateien nicht bearbeiten können.

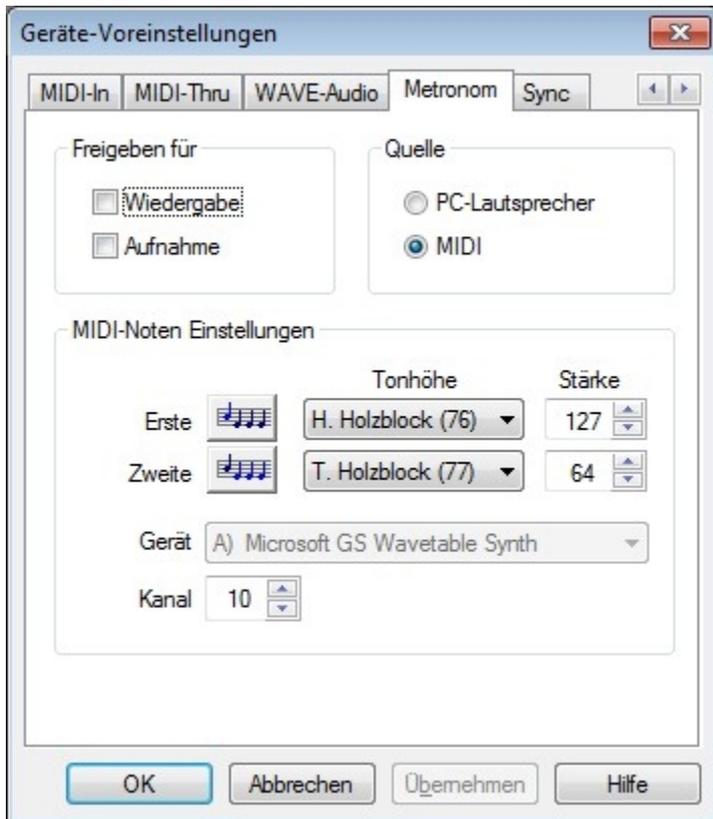
- einem anderen externen Programm zur Bearbeitung von Audiodateien. Beachten Sie dort bitte, dass die Datei evtl. neu als Wave-Datei exportiert werden muss. Sie muss dann genau denselben Namen und denselben Pfad aufweisen.

### Metronom-Voreinstellungen

## Metronom-Voreinstellungen

Die Metronom-Karte enthält Optionen zur Konfiguration des Metronoms. Klicken Sie auf die Abbildung unten für mehr Details.

Sie finden die Metronom-Voreinstellungen im Haupttreiber "Optionen", in der Gruppe "Wiedergabe" unter "Metronom".



## Metronom freigeben

Entscheiden Sie, ob das Metronom während der Wiedergabe, der Aufnahme oder immer schlägt.

## Metronom-Quelle

Wählen Sie, wohin das Metronom-Signal geschickt werden soll. Wählen Sie den Computer-Lautsprecher, wird das Signal direkt an diesen ausgegeben (Umgehung der Soundkarte) und Sie hören einen klickenden Klang.

Wenn Sie MIDI-Noten, auswählen, wird das Signal an den MIDI-Ausgang gesendet, die Soundkarte wird angewiesen, diese zu spielen und die MIDI-Noten Einstellung "gruppieren" wird aktiv.

## Metronom: Tonhöhe und Anschlagstärke

Wählen Sie eine Tonhöhe und Anschlagstärke für die erste und die weitere Note des Metronom-Schlages. Die erste Note ist immer der erste und lautere Schlag eines Taktes, die zweite und weiteren sind entsprechend leiser.

Diese Kontroll-Möglichkeiten gibt es nur unter MIDI, nicht bei einer Ausgabe über den internen Lautsprecher.

## Metronom: Gerät und Kanal

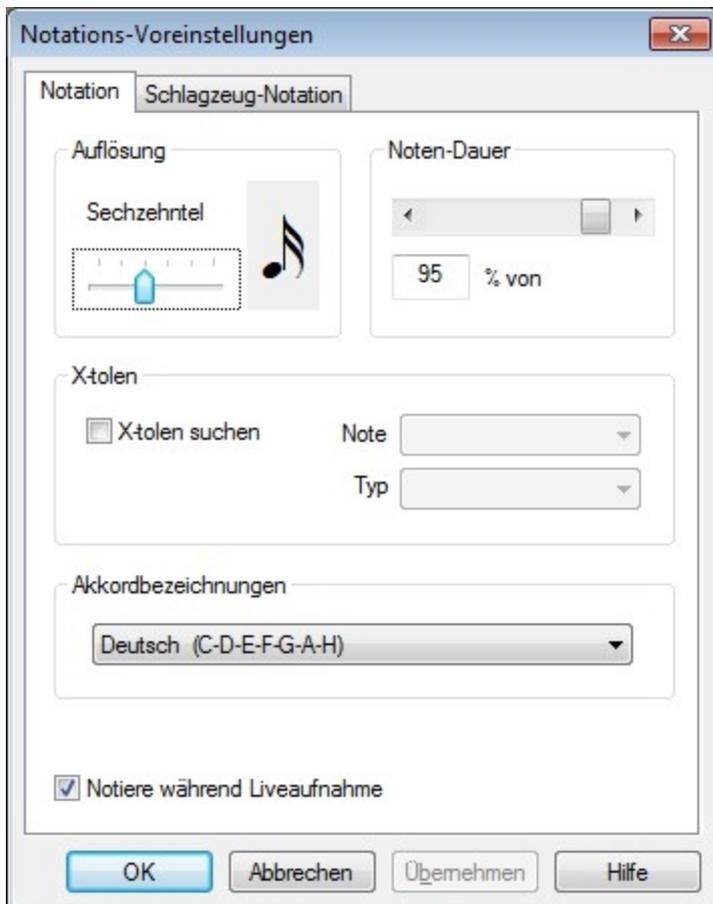
Wählen Sie den MIDI-Kanal und das Gerät für die Metronom-Noten. Kanal 10 stellt sicher, dass die Noten mit Schlagzeug-Klängen abgespielt werden. Auf allen anderen Kanälen werden diese mit Tonhöhen ausgegeben. Diese Kontroll-Möglichkeiten gibt es nur unter MIDI, nicht bei einer Ausgabe über den internen Lautsprecher.

## Notation

### Notationsvoreinstellungen

## Notationsvoreinstellungen

Die Notation-Karte beinhaltet die Optionen, wie Musik in Ihrer Partitur notiert wird. Sie finden die Notationsvoreinstellungen im Haupttreiber "Optionen", in der Gruppe "Notation" unter "Noten/Akkorde".



## Auflösung

Wählen Sie eine Auflösung für Ihre Notation, um den kleinsten Notenwert festzulegen, der von der Notations-Automatik transkribiert werden soll. Dieser Wert bildet auch die Grundlage des Musik-Lineals, das beim Eingeben in die Partitur angezeigt wird. Eine feinere Auflösung führt auch zu akkuraten Ergebnissen. Wenn Sie allerdings „live“ einspielen, kann dies auch zu chaotischen Noten-Darstellungen führen, weil das Raster zu feinmaschig ist. Gerade Ungenauigkeiten beim Einspielen machen es später schlechter lesbar, wenn ein zu kleiner Notenwert eingegeben wurde.

## X-tolen

Wenn Sie selbst ein Stück einspielen oder eine MIDI-Datei laden wollen, die X-tolen enthält, benutzen Sie die Option, um die Einstellungen vorzunehmen.

## Noten-Dauer

Diese Einstellung legt das Verhältnis zwischen gespielter Dauer einer Note und ihrem notierten Wert fest. Diese Beziehung soll andeuten, wie ein Mensch diese Passage vielleicht gespielt hätte.

Wenn Sie beispielsweise 4 einfache Viertelnoten auf einem Keyboard spielen, kürzen Sie automatisch die Dauer ein wenig, damit sich diese in der späteren Notation gut voneinander unterscheiden als vier Töne. Ein kleinerer Wert für die Noten-Dauer korrespondiert mit einer kürzeren gespielten Dauer, gemessen an der notierten Dauer. Einige MIDI-Dateien sind bereits so eingespielt, dass eine angezeigte Viertelnote einer gespielten Viertelnote entspricht. In diesem Fall setzen Sie die Dauer auf 100%, damit die Musik gespielt wird, wie vom Autor intendiert.

Wenn Sie Ihre Musik vornehmlich mit der Maus oder die Schrittweise Aufnahme eingeben, empfehlen wir eine Einstellung auf 95% und die Verwendung von Artikulations-Symbolen z. B. staccato, tenuto), um die gewünschte Wiedergabe zu realisieren.

Wenn Sie Musik in Echtzeit einspielen, sollten Sie mit den Einstellungen experimentieren und sehen, welche am besten zu Ihren Spielgewohnheiten passt.

## Schlagzeugnotation

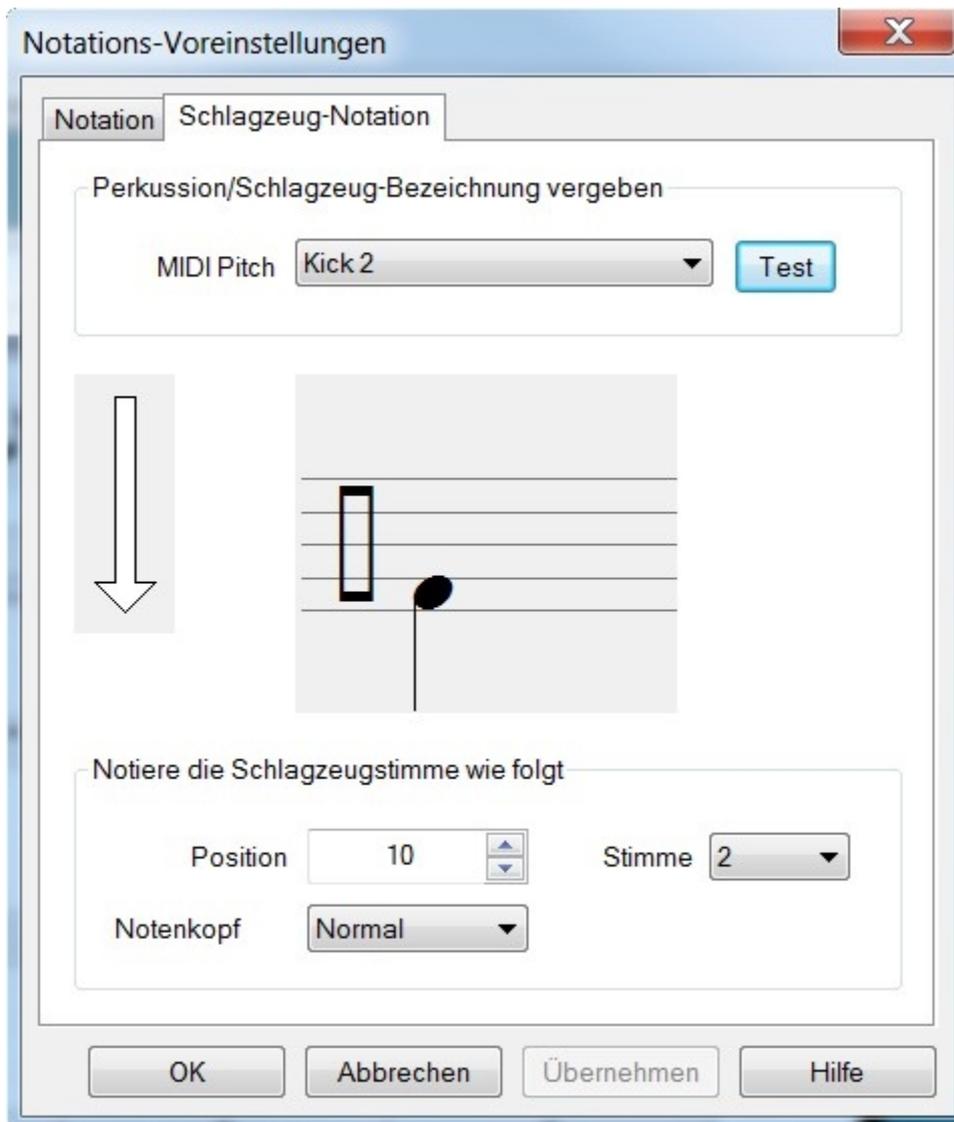
# Schlagzeugnotation

Es gibt zahlreiche verschiedene Arten, die Instrumente des Schlagzeugs im Liniensystem zu notieren. In Forte Basic und Forte Home ist die wohl gängigste bereits voreingestellt.

Sie finden die Schlagzeugnotations-Voreinstellungen im Haupttreiber "Optionen", in der Gruppe "Notation" unter "Schlagzeug".



In FORTE PREMIUM können Sie selbst wählen, wie Sie die Schlagzeuginstrumente notieren wollen.



Die Schlagzeug-Notation beinhaltet Optionen zur Kontrolle der Anzeige und Eingabe von Schlagzeug-Notation in die Partitur. Achtung: Hier muss auch der Notenkopf definiert werden.

Um die Karte anzuzeigen, wählen Sie Optionen -> Notation ... und wählen dort die Schlagzeug-Notation Karte.

Achtung: Die Art des Notenkopfes wird hier berücksichtigt. Sie können also dieselbe Tonhöhe durch unterschiedliche Notenköpfe unterschiedlich belegen!

## Name

Instrument aus der Liste.

Das Notations-Beispiel am Ende der Karte zeigt die aktuelle Charakteristik des gewählten Schlagzeug-Instruments.

Der Test-Knopf spielt den aktiven Klang ab.

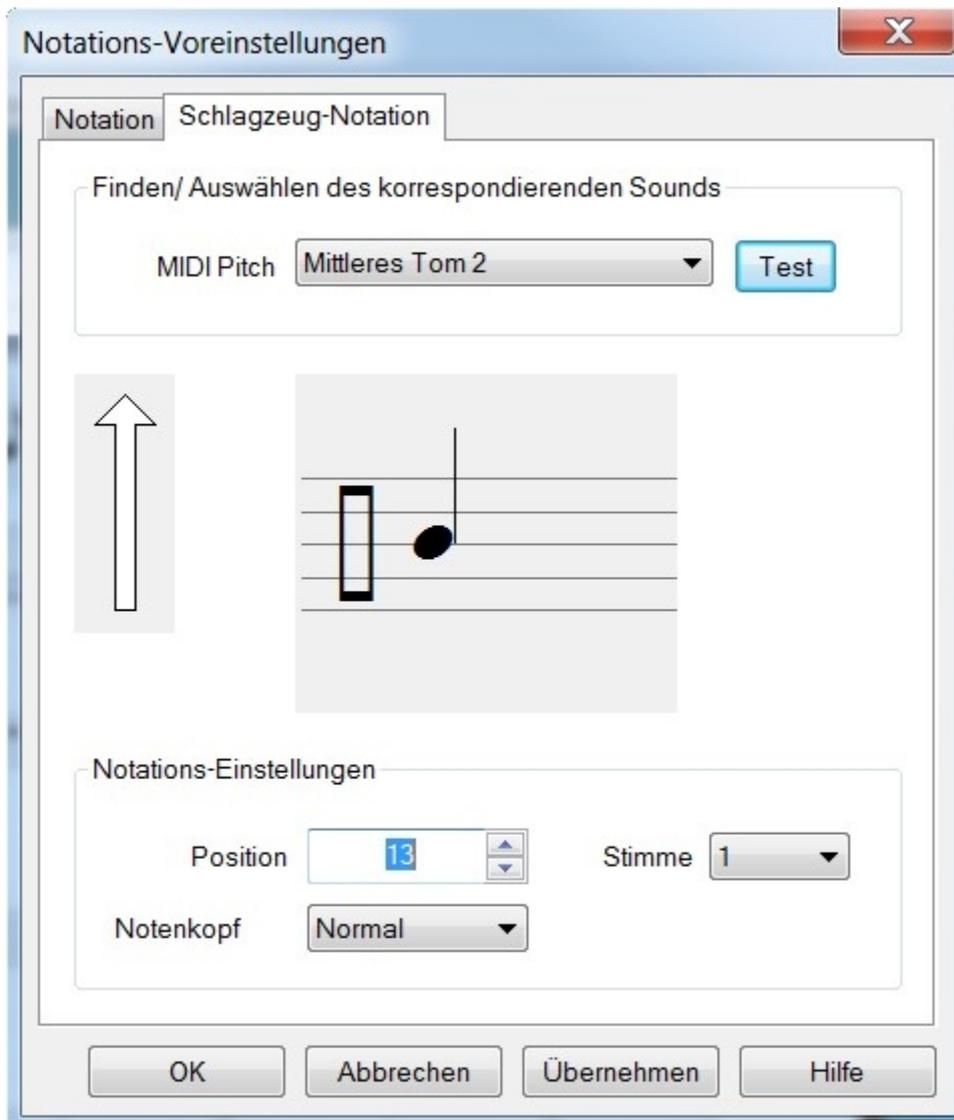
## Notation

Benutzen Sie die Kontroll-Möglichkeiten, um die Anzeige-Eigenschaften des Instruments festzulegen. Sie können festlegen, wo in der Notenzeile die Noten angezeigt werden sowie deren Form und Stimme.

## Korrespondenz

Wenn Sie sehen oder bearbeiten wollen, welches Instrument auf einer bestimmten

Notenzeile angeordnet wird, klicken Sie den großen Pfeil, so dass dieser nach oben zeigt und ändern den Wert der Position.



### Wiedergabe / Aufnahme - Optionen

## Wiedergabe / Aufnahme - Optionen

Der Wiedergabe-Optionen-Dialog gibt Ihnen Kontrolle über die Transport-Kontrolle, Loops, Vorzähler und das Aufnahme-Verhalten.

Sie finden die Wiedergabe / Aufnahme - Optionen im Hauptreiter "Optionen", in der Gruppe "Wiedergabe"



### Transport-Optionen

Haben Sie Automatisches Rückspulen zu letzter Start-Position angeklickt, wird der Zähler zurückspulen auf 001:01:000 oder zum letzten Start-Punkt, den Sie über den Gehe zu-Dialog ausgewählt haben.

Setzen Sie einen Haken bei Automatischer Stop nach letzter Note, um die Wiedergabe dann anzuhalten. Beachten Sie, dass das Playback auch dann stoppt, wenn noch Controller oder Elemente nach den Noten folgen.

## Steirische Harmonika

# Steirische Harmonika - Notation

In FORTE 11 Home und Premium ist eine Option für die Eingabe von Griffschrift-Notation für die Steirische Harmonika enthalten.

Unter Harmonika-Instrument können verschiedene Notationseinstellungen angepasst werden, um Steirische Harmonika zu notieren.

Unter Harmonika-Notation kann die Notenkopf-Darstellung der 3. und 4. Reihe verändert werden.

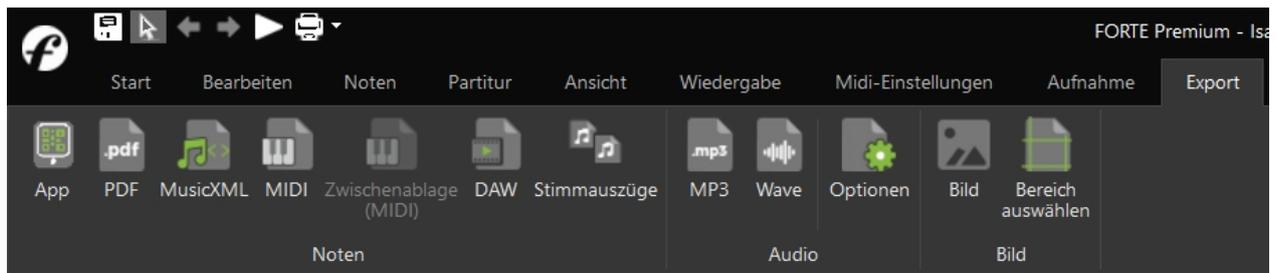
Des Weiteren kann unter Spur-Eigenschaften die Belegung und Stimmung der Steirischen Harmonika individuell eingestellt werden.

Eine Anleitung für das Schreiben von Griffschriftnoten findet sich hier: [https://www.forte-notensatz.de/wordpress/wp-content/uploads/2018/10/StH\\_UserManual\\_Beta2018-09.pdf](https://www.forte-notensatz.de/wordpress/wp-content/uploads/2018/10/StH_UserManual_Beta2018-09.pdf)

## Audio-Export

# Audio-Export

Sie finden die Voreinstellungen zum Audio-Export im Haupttreiber "Export", in der Gruppe "Audio" unter "Optionen".



Hier können Sie festlegen, wie Ihre Musik exportiert werden soll. Wenn Sie die Klangbibliothek des [FORTE-Players](#) verwenden sollten Sie die Option "Verwende Soundkarte, um Audiodateien aufzunehmen." FORTE verwendet dann zur Audioaufnahme das Stereomix-Gerät Ihrer Soundkarte. Sollten Sie mit dem Wavetable-Synth arbeiten und Standard General MIDI Patches verwenden, können Sie auch den internen oder den externen Soundfont zur Audioaufnahme verwenden. Klicken Sie dazu "Verwende SoundFont, um Audiodateien zu erzeugen."



## Lexikon

---

### Kleines Lexikon

### Kleines Lexikon

#### A

[a tempo](#)  
[accelerando](#)  
[adagietto](#)  
[adagio](#)  
[adagissimo](#)  
[Aftertouch](#)  
[Akkord](#)  
[Akkordfolge](#)  
[Akzent-Zeichen](#)  
[Alla-Breve-Takt](#)  
[allegretto](#)  
[allegrissimo](#)  
[allegro](#)  
[Altschlüssel](#)  
[andante](#)  
[andantino](#)  
[Anschlagstärke](#)  
[Anzähler](#)

Arpeggio  
Artikulation  
Asterisk \*  
AttackAuflösungszeichen  
Ausdrucksbezeichnung

## **B**

Balken  
Bassschlüssel  
Bb  
Beat  
Haltebogen

## **C**

Coda  
Controller  
Crescendo

## **D**

da capo  
dal Segno  
Dauer  
decrescendo  
diatonisch  
diminuendo  
doppelter Taktstrich  
doppeltes #  
doppeltes Bb  
Dreiklang  
Duole  
Dur  
dynamisches Zeichen

## **E**

Echtzeit-Aufnahme  
Enharmonisch

## **F**

Fähnchen  
Fermate  
Fine  
forte

fortissimo

forzato

## **G**

Gabel

Ganztonschritt

Glissando

Grad

Grundton

## **H**

Halbton

Halbtonschritt

Hilfslinie

## **I**

Intervall

IRQ oder Interrupt

## **J-K**

Kanal

Kanal Aftertouch

Keil

Key Aftertouch

Klammer (eckig)

Klammer (geschweift)

Klangquelle

Klaviersystem

Kreuz

## **L**

Larghetto

Larghissimo

Largo

LegatoLegatobogen

Leitton

Lentissimo

Lento

Lineal

Loop Aufnahme

## **M**

Markierung

Metronom  
Metrum  
mezzoforte  
mezzopiano  
MIDI Thru  
MIDI Volume  
MIDI  
MIDI-Datei  
MIDI-Event  
MIDI-Gerät  
MIDI-Instrument  
mittleres C  
moderato  
Modulationrad  
Modus  
Moll (natürlich)  
Mordent MP3  
Multi-voicing

## **N**

Notation  
Note  
Notenwert

## **O**

Oktave  
Overdub

## **P**

Partitur  
Patch  
Pause  
Pausenzeichen  
Pedal-Zeichen  
Phrase  
Phrasierungsbogen (Legatobogen)  
pianissimo  
piano  
Pitch Bend  
pizzicato  
Polyphonie  
Port

prestissimo  
presto  
Punktierung

## **Q**

Quantisierung

## **R**

Rhythmische Einheit  
Rhythmus  
RIFF MIDI Datei  
ritardando

## **S**

Schlüssel  
Schluss-Taktstrich  
Segno  
Sekunde  
Sequenz  
Sforzando  
Sforzato  
Spur  
Staccato  
Standard  
Step-Aufnahme  
Stimme  
System  
System-Common-Meldung  
System-Exclusive-Meldung  
System-Realtime-Meldung

## **T**

Takt  
Taktart  
Taktstrich  
Tempo  
Tempo-Regler  
Tenorschlüssel  
Terz  
Tick  
Tonhöhe  
Treiber

Transponieren

Tremolo

Triller

## U

Übergebundene Noten

Umkehrung

## V

Verzierung

vivace

vivacissimo

vivo

Volinschlüssel

Vorlage

Vorzeichen

## W-Z

Wave-Datei

Wiederholungzeichen

X-tole

Zählwerk

Zwischenablage

### **accelerando**

Ausdruck für eine Tempobeschleunigung (ital. für „schneller werdend“).

### **Adagietto**

Ein langsames Tempo, etwas zügiger als Adagio. Üblicherweise weniger als 60 Schläge pro Minute.

### **Adagio**

Ein langsames, gemächliches Tempo, nicht ganz so langsam wie Largo. (ital. für „ruhig“). Etwa 52 Schläge pro Minute.

### **Adagissimo**

Ein ruhiges Tempo, etwas langsamer als Adagio. Üblicherweise etwa 43 Schläge pro Minute.

### **Aftertouch**

Druck, der nachträglich auf die Taste eines [MIDI](#) Keyboards ausgeübt wird, nachdem die Taste gedrückt wurde. Viele MIDI-Keyboards senden diese spezielle Information, allerdings reagieren einige Klangerzeuger nicht auf Aftertouch. Es gibt zwei Arten von Aftertouch: Entweder sendet jede Taste einzeln, oder mehrere Tasten, die dem gleichen Kanal zugeordnet sind, senden dasselbe Signal aus.

### **Akkord**

Das Zusammenklingen von drei oder mehr Einzeltönen.

### **Akkordfolge**

Eine Folge von Akkorden / Harmonien, die musikalisch Sinn machen und als Einheit erkenn- und wiederholbar sind.

### **Akzent**

Ein Zeichen, das anzeigt, dass eine Note oder ein Akkord mit Nachdruck gespielt werden soll. Siehe auch staccato, legato, sforzando (sf) und forzato (fz).

### **Alla-Breve-Takt**



Andere Bezeichnung für einen 2/2-Takt, in dem das Metrum aus zwei halben Noten

besteht.
<b>Allegretto</b> Ein leichtes, lebhaftes Tempo, nicht ganz so schnell wie Allegro. Etwa 100 Schläge pro Minute.
<b>Allegrissimo</b> Ein lebhaftes Tempo, schneller als Allegro. Üblicherweise über 200 Schläge pro Minute.
<b>Allegro</b> Ein schnelles, lebhaftes Tempo. (ital. für „fröhlich“) Etwa 120 Schläge pro Minute.
<b>Altschlüssel</b>  Der C-Schlüssel heißt Altschlüssel, wenn er das zweigestrichene C auf der dritten Notenlinie definiert. Der Altschlüssel wird vor allem für Bratschenstimmen verwendet.
<b>Andante</b> Ein langsam gehendes Tempo zwischen Adagio und Allegro (ital. für „gehend“). Etwa 60 Schläge pro Minute.
<b>Andantino</b> Ein langsames Tempo, etwas schneller als Andante. Etwa 70 Schläge pro Minute.
<b>Anschlagsstärke</b> Bei einem MIDI-Keyboard bezeichnet die Anschlagsstärke das Maß, mit dem eine Taste gedrückt werden muss, um die Lautstärke des Tons oder die Auswahl der anzusteuern Sounds zu beeinflussen.
<b>Anzähler</b> Ein dem Stück vorgeschalteter Takt, in dem das Metronom bereits läuft, bevor die Aufnahme oder das Spielen beginnt. Dies erleichtert es einem Musiker sich das Tempo des Metronoms anzupassen.
<b>Arpeggio</b> Verzierung, bei der die einzelnen Töne eines Akkordes nicht gleichzeitig, sondern nacheinander erklingen (ital. für „auf der Harfe“).
<b>Artikulation</b> Vortragsbezeichnungen wie Akzente und Legatobögen zeigen, wie Noten gespielt bzw. „artikuliert“ werden sollen. Es wird unterschieden, welche Noten mit Nachdruck, Überbindung oder klar getrennt voneinander gespielt werden sollen.
<b>Asterisk *</b> In der Klaviermusik ist der Asterisk der Teil einer Pedal-Markierung, der anzeigt, dass das Sustain-Pedal gelöst werden soll.
<b>Attack</b> Der Moment, in dem ein Klang erzeugt wird.
<b>Auflösungszeichen</b>  Vorzeichen, das die Wirkung eines Kreuzes (#) oder Bbs bis zum nachfolgenden Taktstrich aufhebt.
<b>Ausdrucksbezeichnung</b> Folgt üblicherweise der Tempoangabe zu Beginn einer Komposition und drückt die übergeordnete Stimmung der Musik aus.
<b>Balken</b>  Ein Balken fasst die Fähnchen aufeinander folgender Einzelnoten (Achtelnoten) zusammen. Die doppelt so schnellen Noten mit zwei Fähnchen (Sechzehntelnoten) werden mit <b>Doppelbalken</b> zusammengefasst.
<b>Bassschlüssel</b>  Auch als F-Schlüssel bekannt: Der Bassschlüssel definiert die vierte Linie einer Notenzeile als kleines F. Noten unterhalb des

	eingestrichenen C werden in der Regel im Bassschlüssel notiert.
<b>Bb</b>	Akzidenz zur Erniedrigung einer Tonhöhe um einen Halbton
<b>Beat</b>	Zeitliche Grundeinheit der Musik; entspricht meist der unteren Zahl der Taktart-Angabe. In einem $\frac{3}{4}$ -Takt definiert die „4“, dass jede Viertelnote einen Schlag erhält.
<b>Haltebogen</b>	 Eine gebogene Linie, die zwei oder mehr Noten gleicher Tonhöhe umfasst. Sie kann oberhalb oder unterhalb der Noten platziert werden und zeigt an, dass die erste Note während der Dauer der folgenden ausgehalten wird. Siehe Legatobogen.
<b>Coda</b>	 Passage am Ende eines Musikstückes, die ein Werk musikalisch beschließt (ital. für „Schwanz“).
<b>Controller</b>	(MIDI-Ausdruck) Ein Gerät (häufig ein Instrument wie ein Masterkeyboard oder ein Drumpad), das MIDI-Meldungen versendet. Ein Controller kann auch ein MIDI-Event zur Lautstärkeänderung oder Balance sein.
<b>crescendo</b>	 Dynamische Angabe, die besagt, dass die Lautstärke kontinuierlich ansteigt (ital. für „wachsend“).
<b>da capo</b>	Wiederholung vom Anfang (Abkürzung: D.C.).
<b>dal segno</b>	Wiederholung vom Zeichen an (Abkürzung: D.S.).
<b>Dauer</b>	Länge der Zeit, während der eine Note gespielt oder eine Pause gehalten wird. Die Dauer wird gemessen im Format „Takt:Zählzeit:Tick“, wobei die Anzahl der Ticks pro Schlag definiert werden kann, so dass eine Viertelnote eine Dauer von 1:0 aber auch von 0:0775 haben kann. In der Partitur sehen beide Noten gleich aus, doch im Playback wird die erste länger gehalten als die zweite.
<b>decrescendo</b>	 Dynamische Angabe, die besagt, dass die Lautstärke kontinuierlich abnimmt (ital. für „kleiner werdend“).
<b>diatonisch</b>	Eine diatonische Skala besteht – im Gegensatz zur chromatischen – innerhalb einer Oktave aus 5 Ganz- und 2 Halbtonstufen (griech. „durch ganze Töne“).
<b>diminuendo</b>	Dynamische Angabe, die besagt, dass die Lautstärke kontinuierlich abnimmt (ital. für „abnehmend“)
<b>doppelter Taktstrich</b>	 Bestehend aus zwei dünnen vertikalen Linien, bedeutet der doppelte Taktstrich das Ende eines Abschnitts in einem Stück oder – mit einem dünnen und einem fetten Taktstrich – das Ende der Komposition.

<b>Doppeltes b</b>	
	Vorzeichen, das die Tonhöhe einer Note um zwei Halbtöne (= ein Ganzton) erniedrigt.
<b>Dreiklang</b>	
	Dreitöniger Akkord, der aus Grundton, Terz und Quinte besteht.
<b>Duole</b>	
	Zwei Noten gleichen Wertes, die in einem Zeitraum erklingen, der normalerweise für drei Noten vorgesehen ist. Wird durch eine "2" über- oder unterhalb der Noten angezeigt.
<b>Dur</b>	
	Tongeschlecht, das auf einer siebenstufigen, diatonischen Skala basiert mit folgender Struktur (H=Halbton, G=Ganzton): G, G, H, G, G, G, H. Die C-Dur-Skala etwa besteht aus den Tönen: C, D, E, F, G, A, B, C (Oktave). Jede auf einer solchen Skala basierende Tonart ist eine Dur-Tonart. Siehe auch <b>Moll</b> .
<b>Dynamisches Zeichen</b>	
	Sämtliche Termini, Symbole und Abkürzungen, welche dynamische Level bzw. Änderungen bezeichnen. Manche Lautstärkebezeichnungen wie forte (laut) oder piano (leise) bezeichnen plötzliche dynamische Wechsel, andere hingegen graduelle, allmähliche Wechsel.
<b>Echtzeit-Aufnahme</b>	
	Im Gegensatz zur Aufnahme in Einzelschritten bietet die Echtzeit-Aufnahme die Möglichkeit, einen Song am Stück einzuspielen und individuell zu phrasieren bzw. zu interpretieren. Audio-Aufnahmegeräte waren immer Echtzeit-Rekorder.
<b>enharmonisch</b>	
	Zwei Noten gleicher Höhe, die unterschiedlich notiert werden, bezeichnet man als enharmonisch (z. B. Fis und Ges).
<b>Fähnchen</b>	
	Die Fähnchen am Hals bezeichnen den Wert einer Note: 1 Fähnchen = Achtelnote, 2 Fähnchen = Sechzehntelnote etc.
<b>Fermate</b>	
	Zeichen oberhalb einer Pause, welches anzeigt, dass die Pause länger gehalten wird als ihr Wert
<b>Fine</b>	
	Bezeichnet das Ende einer Komposition oder eines Abschnitts.
<b>forte (f)</b>	
	Dynamische Angabe, die bedeutet, dass die Musik laut und stark gespielt werden soll (ital. für „stark“)
<b>fortissimo (ff)</b>	
	Dynamische Angabe, die bedeutet, dass die Musik lauter und stärker als bei forte gespielt werden soll.
<b>forzato (fz)</b>	
	Dynamische Angabe, die bedeutet, dass die Musik stark und betont gespielt werden soll. Der forzato-Akzent, der stärker als ein sforzando ist, ändert nichts an der Tondauer.
<b>Gabel</b>	
	Die "Gabel" (crescendo/decrecendo) bezeichnet durch zwei auseinander- oder zusammenlaufende Linien das kontinuierliche Zu- oder Abnehmen der Lautstärke.
<b>Ganztonschritt</b>	
	Auch bekannt als Ganzton oder große Sekunde entspricht ein Ganztonschritt zwei

Halbtonschritten.	
<b>Glissando</b>	
Schnelles Gleiten von einem Ton zum nächsten, so dass die dazwischen liegenden Töne hörbar werden. Auf einer Tastatur erreicht man diesen Effekt durch das schnelle auf- oder abgleiten der Finger über die Tasten.	
<b>Grad</b>	
Skalierungsgröße der einzelnen Notenlinien und ihrer Abstände voneinander.	
<b>Grundton</b>	
Der Ton, auf dem ein Akkord aufbaut bzw. von dem er abgeleitet ist. Tiefster Ton eines Dreiklangs in Grundstellung, der dem Akkord seinen Namen gibt.	
<b>Halbton</b>	
Kleinstes Intervall in der westlichen Musik.	
<b>Halbtonschritt</b>	
Kleinstes Intervall in der westlichen Musik. Auf einer Klaviertastatur ist ein Halbton der Abstand von einer weißen Taste zur nächsten schwarzen Taste (oder weißen, wenn sich keine schwarze dazwischen befindet).	
<b>Hilfslinien</b>	
Kleine zusätzliche horizontale Linien ober- und unterhalb des Notensystems erlauben das Aufschreiben bzw. erleichtern das Lesen von besonders hohen und tiefen Tönen. Hilfslinien werden nur hinzugefügt, wenn sie gebraucht werden.	
<b>Intervall</b>	
Abstand zwischen zwei Tonhöhen. Intervalle werden in Halbtonschritten gemessen werden. Da Intervalle auch alteriert werden können, treten Sie entweder als kleine und große Varianten auf (Sekunde, Terz, Sexte, Septime) oder als reines Intervall, das vermindert oder erhöht (übermäßig) werden kann (Prime, Quarte, Quinte, Oktave).	
<b>IRQ oder Interrupt</b>	
PCs verwenden Interrupts um periphere Geräte anzusprechen. Jedem dieser Geräte (Drucker, MIDI-Interface, Modem etc.) muss ein eigenes IRQ oder Interrupt zugeordnet werden. Wenn zwei Geräte auf die gleiche IRQ ansprechen, kommt es zu entsprechenden Fehlermeldungen.	
<b>Kanal</b>	
(MIDI-Ausdruck) Der General-MIDI-Standard sieht 16 MIDI-Kanäle vor. Jeder Kanal könnte mit einem eigenen MIDI-Instrument verbunden werden. Nur Instrumente, die auf den jeweiligen Kanal eingestellt sind, können Meldungen dieses Kanals empfangen.	
<b>Aftertouch</b>	
Druck, der nachträglich auf die Taste eines MIDI Keyboards ausgeübt wird, nachdem die Taste gedrückt wurde. Viele MIDI-Keyboards senden diese spezielle Information, allerdings reagieren einige Klangerzeuger nicht auf Aftertouch. Es gibt zwei Arten von Aftertouch: Entweder sendet jede Taste einzeln, oder mehrere Tasten, die dem gleichen Kanal zugeordnet sind, senden dasselbe Signal aus.	
<b>Gabel</b>	Die "Gabel" (crescendo/decrescendo) bezeichnet durch zwei auseinander- oder zusammenlaufende Linien das kontinuierliche Zu- oder Abnehmen der Lautstärke.
<b>Key Aftertouch</b>	
(MIDI-Terminus) Ebenfalls bekannt als polyphoner Aftertouch: einzelne Tasten der Keyboard-Tastatur senden ihre Aftertouch-Meldungen unabhängig voneinander.	
<b>Klammer (eckig)</b>	
	Eckige Klammern verbinden in der Orchesterpartitur jene Notenzeilen, die zu einer gemeinsamen Instrumentengruppe gehören (etw Violinen) und in der Chormusik, um Einzelstimmen in Systemen zu gruppieren, die von mehreren Sängern gesungen werden.
<b>Klammer (geschweift)</b>	

Geschweifte Klammern verbinden zwei oder mehrere Notenzeilen, die von einem Instrument gespielt werden (z. B. Klavier, Harfe) und von einem Musiker gelesen werden müssen.

### **Klangquelle**

Die Klangquelle bestimmt, ob das Metronomsignal zum Computer-Lautsprecher (Piepen oder Klicken) oder als MIDI-Daten zum MIDI-Ausgang gesendet wird.

### **Klaviersystem**

In der Klaviermusik ist das Klaviersystem eine Kombination von zwei Notenzeilen. Die obere Notenzeile im Violinschlüssel wird von der rechten Hand gespielt, die untere Notenzeile im Bassschlüssel von der linken.

### **Kreuz**

Ein Vorzeichen, das die Tonhöhe um einen Halbton anhebt.

### **Larghetto**

Ein langsames Tempo, etwas schneller als Largo. Etwa 60 Schläge pro Minute.

### **Larghissimo**

Ein sehr langsames Tempo, noch etwas langsamer als Largo. Etwa 40 Schläge pro Minute.

### **Largo**

Ein sehr langsames, breites Tempo. Etwa 50 Schläge pro Minute

### **legato**

Vortragsbezeichnung, die auf den weichen, verbindenden Vortrag von Einzelnoten hinweist – wird häufig durch einen Haltebogen dargestellt. Legato ist das Gegenteil von staccato.

### **Legatobogen (auch Phrasierungsbogen)**

Ein Legatobogen verbindet zwei oder mehr Noten verschiedener Tonhöhe. Er kann ober- oder unterhalb der Notenzeile platziert werden und gibt an, dass die entsprechenden Noten legato gespielt werden sollen. Siehe Haltebogen.

### **Leitton**

Ein Ton, der zu einem Folgeton strebt und zu einer harmonischen Auflösung führt. In der klassischen Harmonielehre ist der Leitton die Terz des Dominant-(Sept-)Akkordes.

### **Lentissimo**

Ein äußerst langsames Tempo – noch langsamer als Lento. Üblicherweise weniger als 50 Schläge pro Minute.

### **Lento**

Ein langsames Tempo (ital. für „langsam“). Etwa 50 Schläge pro Minute.

### **Lineal**

Nutzen Sie das Lineal oberhalb des Notensystems als Orientierung beim Auswählen oder Platzieren der Noten. (Beim Platzieren einer Note in der Partitur erscheint das auf den jeweiligen Takt bezogene Lineal direkt oberhalb des zu bearbeitenden Taktes. Der Linealzeiger markiert dabei die jeweilige Zählzeit, auf der per Cursor die Noten gesetzt werden können. Horizontal können die unterschiedlichen Notenwerte angewählt werden.)

### **Markierung**

Ein Punkt in einem Musikdokument, der ein Lesezeichen enthält. Marker erlauben eine einfache Navigation auch in großen Partituren mithilfe der **Transport**-Funktion.

### **Metronom**

Ob mechanisch oder elektronisch – ein Metronom ist ein Gerät, welches eine eingestellte Geschwindigkeit durch einzelne Ticks wiedergibt. Deren Anzahl pro Minute lässt sich einstellen und der Tempoangabe eines Musikstückes anpassen.

### **Metrum**

Das Metrum ist die spezifische Anzahl von zeitlich definierten, betonten und unbetonten Schlägen – der Grundpuls der Musik.

**mezzoforte (mf)**

Bezeichnet eine mäßig laute Lautstärke zwischen piano (p) und forte (f).

**mezzopiano (mp)**

Bezeichnet eine mäßig leise Lautstärke zwischen piano (p) und forte (f).

**MIDI Thru**

(MIDI-Terminus) MIDI-Daten, die empfangen werden (Input), werden weitergegeben zum Ausgang (Output) eines Gerätes. Ein MIDI-thru-Port spiegelt jegliche Daten, die MIDI-in erreichen. Viele MIDI-Software-Pakete verfügen über dieses Feature. In Hardware-Geräten handelt es sich meist um eine separate Buchse.

**MIDI Volume**

Ein MIDI-Befehl – auf Controller 7, – der die Lautstärke aller Noten auf einem bestimmten MIDI-Kanal steuert. (Volume ist nicht dasselbe wie Anschlagstärke.)

**MIDI**

(MIDI-Terminus) Ein Standardprotokoll für die Kommunikation zwischen MIDI-Geräten. Am verbreitetsten ist die Gruppe der General-MIDI-Sounds.

**MIDI-Datei**

Ein Dateiformat für den Plattform-unabhängigen Austausch von MIDI-Sequenzen. Typ 0 sind Einzelspur-Dateien, Typ 1 sind Mehrspur-Dateien. Typ-2-Dateien sind selten und bieten üblicherweise Kombinationen aus Typ-1-Dateien.

**MIDI Event**

Eine Meldung, die zwischen MIDI-Geräten wie Keyboard und Computer gesendet wird. Die Meldung (oder Event) bedeutet eine Note oder eine Parameterveränderung dieser Note.

**MIDI-Gerät**

Ein elektronisches Instrument wie Synthesizer oder Keyboard, das in der Lage ist, MIDI-Meldungen zu senden oder zu empfangen. Nicht alle MIDI-Geräte sind fähig zur Wiedergabe.

**MIDI-Instrument**

Ein Gerät – etwa ein elektronisches Keyboard –, das MIDI-Meldungen produziert.

**mittleres C**

Das C auf der Klaviatur, welches am ehesten in deren Mitte liegt (in der Regel das eingestrichene C). Es findet sich auf der ersten unteren Hilfslinie unter einem System mit Violinschlüssel bzw. auf der ersten oberen Hilfslinie in einem System mit Bassschlüssel. In der MIDI-Terminologie wird das mittlere C auch als C4 bezeichnet.

**moderato**

Ein mittleres Tempo, etwa 80 Schläge pro Minute. Darüber hinaus eine Bezeichnung, welche die Bedeutung eines gegebenen Tempos relativiert: Andante moderato etwist nicht ganz so langsam wie Andante.

**Modulationsrad**

(MIDI-Terminus) Eine MIDI-Kontrollmöglichkeit, die dem Spieler erlaubt, einen bestimmten Parameter zu ändern – etwa die Intensität des Vibratos. Üblicherweise wird das Modulationsrad dem Controller 1 zugeordnet.

**Modus**

Die Intervallstruktur aus Halb- und Ganztonschritten bildet eine Skala. Der Modus definiert sich durch die spezifische Anordnung der Intervalle innerhalb der Oktave.

**Moll (natürlich)**

Eine Tonart bzw. siebentönige Skala, die folgende Intervallstruktur aufweist (G=Ganzton: H=Halbton): G, H, G, G, H, G, G (in aufsteigender Anordnung). Die a-Moll-Skala besteht etwa aus folgenden Tönen: A, H, C, D, E, F, G, (Oktave). Alle auf dieser siebentönigen Skalbasierenden Tonarten heißen Moll-Tonarten. Weitere Moll-Skalen heißen melodisch Moll und harmonisch Moll. Siehe auch Dur

**Mordent**

Eine Verzierung, die einen schnellen einmaligen Wechsel zwischen der geschriebenen Note und der unteren Nachbarnote bezeichnet.

**Mp3**

Datenformat für komprimierte Audiodateien

**Multi-Voicing**

Mehr als eine unabhängige Melodiestimme wird in einer Notenzeile angezeigt.

**Notation**

System von Zeichen und Symbolen um musikalische Informationen (Melodik, Harmonik, Rhythmik etc.) zu vermitteln.

**Note**

Symbol, das die Höhe und Dauer eines Tons durch seine Position im Liniensystem repräsentiert. In Takten gruppiert zeigen Noten auch den Rhythmus eines Musikstücks an.

**Notenwert**

Die Tondauer wird durch verschiedenen Notentypen angezeigt. Jede Note hat einen Wert, der seine Dauer beschreibt. Beispiel: 1 Viertelnote = 1 Schlag; 1 punktierte Halbe = 3 Schläge.

**Oktave**

Intervall zwischen zwei gleichnamigen Noten, von denen eine die doppelte Grundfrequenz hat wie die andere.

**Overdub**

Hinzufügen von Noten oder musikalischen Passagen zu einer Aufnahme durch eine zusätzliche Spur, welche die Aufnahme überlagert bzw. in diese eingefügt wird.

**Partitur**

Ausnotierte Musik für mehrere Ausführende; ein Chor verwendet eine Chorpartitur und ein Orchester eine Orchesterpartitur. Die Partitur enthält die Zusammenstellung aller Stimmen eines Musikstückes.

**Patch**

Information, die ein Synthesizer verwendet, um eine spezifische Sound-Wellenform zu definieren (Klangfarbe). Siehe Program Change.

**Pause**

Ein Zeichen, das für musikalische Stille steht. Deren Dauer wird durch das spezielle Pausenzeichen festgelegt, das sich mit seiner Länge in den jeweiligen Takt einfügt.

**Pause**

Ein Zeichen, das für musikalische Stille steht. Deren Dauer wird durch das spezielle Pausenzeichen festgelegt, das sich mit seiner Länge in den jeweiligen Takt einfügt.

**Pedal-Zeichen**

In notierter Klaviermusik kennzeichnet das Pedal-Zeichen jene Passagen, während denen das Sustain-Pedal gedrückt werden muss. Siehe auch Asterisk.

**Phrase**

Musikalische Sinneinheit oder musikalischer Gedanke, der häufig zwei oder vier Takte lang ist. Eine musikalische Phrase ist vergleichbar mit einem Satzteil oder Satz in geschriebener Sprache.

**Legatobogen (auch Phrasierungsbogen)**

Ein Legatobogen verbindet zwei oder mehr Noten verschiedener Tonhöhe. Er kann ober- oder unterhalb der Notenzeile platziert werden und gibt an, dass die entsprechenden Noten legato gespielt werden sollen. Siehe Haltebogen.

**pianissimo (pp)**

Dynamische Angabe, die besagt, dass Noten sehr leise gespielt werden sollen.

<b>piano (p)</b>
Dynamische Angabe, die besagt, dass Noten leise gespielt werden sollen (ital. für „leise“).
<b>Pitch Bend</b>
Eine MIDI-Meldung, welche die Höhe eines Tones durch Gleiten aufwärts oder abwärts ändert. Der Vorgang ahmt einen Gitarristen nach, der eine Saite zieht, oder einen Posaunisten, der von einer Note zur nächsten gleitet.
<b>pizzicato</b>
Spielweise von Streichinstrumenten, die besagt, dass die Töne gezupft und nicht mit dem Bogen gestrichen werden sollen. Es gibt das Pizzicato mit der linken Hand und das „geschnappte“ Pizzicato mit der rechten Hand.
<b>Polyphonie</b>
Ein polyphoner Tongenerator kann zwei oder mehr Noten gleichzeitig spielen. 24-stimmige Polyphonie etwa bedeutet, dass der Tongenerator fähig ist, 24 verschiedene Noten gleichzeitig zu spielen. Einige Sounds benötigen zwei Stimmen zugleich (Stereo-Samples), so dass sich in diesem Fall die Polyphonie halbiert.
<b>Port</b>
Computer verwenden Ports, um Daten zu transferieren. Jeder Port hat seine eigene Adresse – eine allgemeingültige Übereinkunft etwa bei Soundkarten und MIDI-Interfaces. Der Begriff bezeichnet außerdem im Computer installierte MIDI-Interfaces oder Soundkarten. Siehe IRQ.
<b>prestissimo</b>
Ein sehr schnelles Tempo, noch etwas schneller als presto. Etwa 240 Schläge pro Minute.
<b>presto</b>
Ein schnelles Tempo, üblicherweise schneller als allegro (ital. für „schnell“) Etwa 190 Schläge pro Minute.
<b>Punkt</b>
Ein einzelner Punkt hinter einer Note oder Pause erhöht deren Wert um die Hälfte. Zwei Punkte erhöhen den Notenwert um 75%, drei Punkte um 87,5%.
<b>Quantisierung</b>
Ein Feature, das Noten verlängert oder verkürzt (und deren Anfang verschieben kann) und einem voreingestellten Raster von Unterteilungen der Grundschnitte anpasst. Quantisierung kann eine nachlässige Phrasierung klarer und regelmäßiger machen. Falsch angewendet kann die Wiedergabe aber auch zu starr und rigide klingen.
<b>rhythmische Einheit</b>
Die Dauer des Grundschnitte der Musik, welcher durch die untere Zahl der Taktartangabe festgelegt wird.
<b>Rhythmus</b>
Das zeitliche Element in der Musik, die Anordnung abwechselnd starker und schwacher Schläge. Rhythmus wird konstituiert durch Tempo, Betonung und Metrum.
<b>RIFF-MIDI-Datei</b>
RIFF (Resource Interchange File Format) ist ein Dateiformat, das für Multimedia-Anwendungen entwickelt wurde. Eine RIFF-MIDI-Datei ist eine spezielle Art von RIFF-Datei, die MIDI-Daten enthält. Diese Dateien haben die Endung rmi.
<b>ritardando</b>
Angabe, die das sukzessive Verlangsamen des Tempos meint (ital. für „verzögern“).
<b>Schlüssel</b>
Symbol am Beginn einer Notenzeile, welches die generelle Tonhöhe festlegt: Der Schlüssel fixiert die Lage einer bestimmten Tonhöhe, die wiederum als Referenz für alle übrigen gilt. Siehe auch Violineklüssel, Bassklüssel, Altklüssel, Tenorklüssel.
<b>Schluss-Taktstrich</b>

	Ein doppelter Taktstrich, bestehend aus einer dünnen und einer dicken Linie, zeigt das Ende einer Komposition an.
<b>Segno</b>	Zeichen, welches den Beginn einer zu wiederholenden Passage kennzeichnet.
<b>Sekunde</b>	Das Intervall zwischen zwei Tönen, die lediglich einen Halb- (kleine Sekunde) oder Ganzton (große Sekunde) voneinander entfernt sind.
<b>Sequenz</b>	Ein MIDI/Audio-Mehrspur-Programm, mit dem man MIDI-Befehle aufnehmen, bearbeiten und wiedergeben kann.
<b>sforzando</b>	 Betonungszeichen, das angibt, dass ein Ton oder Akkord stark akzentuiert bzw. mit Nachdruck gespielt wird. Der sforzando-Akzent, der meist etwas weniger Betonung als der forzato-Akzent meint, ändert nichts an der Tondauer.
<b>sforzato</b>	 Betonungszeichen, das angibt, dass ein Ton oder Akkord stark akzentuiert bzw. mit Nachdruck gespielt wird. Der sforzato-Akzent, der meist etwas weniger Betonung als der forzato-Akzent meint, ändert nichts an der Tondauer.
<b>Spur</b>	In FORTE entspricht eine Spur einer Notenzeile. Das Mischpult zeigt die in einem Stück vorhandenen Spuren und ihre Instrumentenbelegung an.
<b>staccato</b>	 Ein Punkt über oder unter einem Notenkopf, der besagt, dass die Noten kurz und deutlich voneinander getrennt gespielt werden sollen (ital. für „abgetrennt“). Staccato ist das Gegenteil von legato.
<b>Standard</b>	Zahl, Wort oder Setting, welche eine Anwendung als gesetzte Voreinstellung annimmt. Benutzt man etwa den „Record“-Button, wird üblicherweise die erste (leere) Spur angewählt. Über das Menü „Standard“ lassen sich diese Werte und Annahmen in der Regel verändern.
<b>Step-Aufnahme</b>	Ein Aufnahmemodus, in dem Musik nicht am Stück – etwa zu einer Begleitung – eingespielt wird, sondern Ton für Ton separat eingegeben wird. Deren Dauer entspricht der Auswahl in der Musikkpalette.
<b>Stimme</b>	Die verschiedenen, simultan ablaufenden Teile einer Komposition. Wenn zwei Stimmen in einer Notenzeile notiert sind, zeigen die Notenhälse der einen nach oben, der anderen nach unten. Beide Stimmen beanspruchen außerdem ihre eigenen Pausen.
<b>System Common-Meldung</b>	(MIDI-Terminus) Als eine der drei Arten von MIDI-Systemmeldungen ist die System-Common-Meldung allen Empfängern eines Verbunds gemeinsam.
<b>System Exclusive-Meldung</b>	(MIDI-Terminus) Eine besondere Art der MIDI-Systemmeldung, die es erlaubt, Hersteller-spezifische Daten zu empfangen oder zu übermitteln. Auch bekannt als <b>SysEx</b> . Auf diesem Weg können Sound-Daten übermittelt oder Effekt-Settings geändert werden.

<b>System Realtime-Meldung</b>
(MIDI-Terminus) Eine der drei Arten von MIDI-Systemmeldungen, mit deren Hilfe man ein Netzwerk aus Sequenzern synchronisieren kann.
<b>Takt</b>
Der Takt fasst eine bestimmte Gruppe von Zählzeiten unter Beachtung der Betonungsverhältnisse zusammen. Takte werden durch Taktstriche voneinander getrennt.
<b>Taktart</b>
Die Taktart wird zu Beginn des Stückes als mathematischer Bruch angegeben. Die untere Zahl nennt den rhythmischen Grundwert (Takteinheit), die obere gibt an, wie viele Grundwerte in einem Takt vereint sind. Es gibt gerade, ungerade, zusammengesetzte und kombinierte Taktarten.
<b>Taktstrich</b>
Vertikale Linie in einer Notenzeile, um Taktanfänge bzw. Taktenden zu kennzeichnen.
<b>Tempo</b>
Die Geschwindigkeit, mit der ein Musikstück gespielt wird (ital. für „Zeit“). Die Tempoangabe befindet sich normalerweise oberhalb der ersten Notenzeile zu Beginn des Stückes. Einige Tempoangaben bedeuten feste Spielgeschwindigkeiten für das Stück, wie etwa Adagio(langsam) oder Presto (schnell), während andere einen Tempowechsel anzeigen, wie etwa ritardando (allmähliches Verzögern).
<b>Temporegler</b>
Das Bedienelement im Mastermodul des Mischpults erlaubt eine Anpassung des generellen Tempos.
<b>Tenorschlüssel</b>
Der C-Schlüssel heißt Tenorschlüssel, wenn er das zweigestrichene C auf der vierten Notenlinie (von unten) definiert.
<b>Terz</b>
Intervall bestehend aus drei Halbtonschritten (kleine Terz) oder vier Halbtonschritten (große Terz).
<b>Tick</b>
Musikalische Zeit wird gemessen im "Takt:Schlag:Tick"-Format: Ein Takt beinhaltet eine bestimmte Anzahl von Schlägen, ein Schlag beinhaltet eine bestimmte Anzahl von Ticks. Letztere erlauben eine feinere Zeitmessung von Musik, als es die traditionelle Notation bietet.
<b>Tonhöhe</b>
Die Höhe oder Tiefe eines Tones.
<b>Treiber</b>
Software, die es Programmen erlaubt, Hardware-Geräte anzusteuern, wie etwSoundkarten oder MIDI-Interfaces zum Aufnehmen oder Abspielen von MIDI-Informationen durch entsprechende Instrumente.
<b>Tremolo</b>
Eine Verzierung, die aus der schnellen Wiederholung eines Tons besteht. Auf einem Streichinstrument wie der Violine wird dieser Effekt durch das schnelle Auf- und Abstreichen des Bogens erreicht (ital. für „zittern“).
<b>Triller</b>
Eine Verzierung, die aus dem schnellen Wechsel zwischen einem notierten Ton und dem darüber liegenden Ton besteht. Der Triller erklingt für die Dauer des notierten Tons. Siehe Mordent.
<b>übergebundene Note</b>
Ein Ton, der aus zwei oder mehr übergebundenen Noten gleicher Höhe besteht, z. B. eine Viertelnote mit einer übergebundenen

Achtelnote.
<b>Umkehrung</b>
1. Erscheinungsform eines Akkordes, bei der nicht der Grundton unten liegt. Der Name des Akkords bleibt trotzdem erhalten.
2. Spiegelung einer melodischen Linie an einer horizontalen Achse. Diese verbreitete Kompositionstechnik findet sich über die Jahrhunderte von Johann Sebastian Bach bis Schönberg.
<b>Verzierung</b>
Note oder Notenfolge, die nicht zur eigentlichen Melodie gehört aber verwendet wird, um eine musikalische Passage auszuschnücken. Verzierungen können Musik ausdrucksstärker gestalten. Siehe auch Arpeggio, Glissando, Tremolo, Triller, Mordent und Doppelschlag.
<b>vivace</b>
Ein schnelles, lebendiges Tempo, vergleichbar oder etwas schneller als allegro (ital. für „lebendig“). Etw150 Schläge pro Minute.
<b>vivacissimo</b>
Ein lebendiges Tempo, etwas schneller als vivace. Etw220 Schläge pro Minute.
<b>vivo</b>
lebhaftes Tempo (ital. für „lebhaft“). Etw160 Schläge pro Minute.
<b>Violinschlüssel</b>
Auch bekannt als G-Schlüssel definiert der Violinschlüssel das eingestrichene G auf der zweiten Notenlinie von unten.
<b>Vorlage</b>
Eine Datei, die grundlegende Informationen zur Erstellung eines Musikdokuments enthält und die gemeinhin üblichen Instrumente für einen ausgewählten Musiktyp enthält. Es lassen sich aber auch individuelle Masken erstellen.
<b>Tonartvorzeichen</b>
Die Angabe verschiedener Kreuze oder Bb-Zeichen zu Beginn eines Stückes gleich nach dem Schlüssel legt die Tonart der Komposition fest. Die Vorzeichen beziehen sich auf die jeweiligen Noten in allen Oktaven, bis sie durch andere Akzidenzien ungültig gemacht werden.
<b>Wave-Datei</b>
Eine Sounddatei, die Instrumentensounds, andere Klänge oder ganze Musikstücke enthält. Wave-Dateien haben die Endung wav.
<b>Wiederholungszeichen</b>
Zeigt an, dass der dem Wiederholungszeichen vorangehende Abschnitt noch einmal gespielt wird.
<b>X-tole</b>
Aufteilung von x Notenwerten (z. B. 3) gegen x andere Notenwerte (z. B. zwei).
<b>Zählwerk</b>
Anzeige zur Lokalisierung der momentanen Position im Musikdokument im Format „Takt:Schlag:Tick“.
<b>Zwischenablage</b>
Temporärer Speicher in und aus dem man musikalische Daten kopieren kann. Mit den Befehlen „Cut“ und „Copy“ werden ausgewählte Daten in die Zwischenablage gelegt, während der Befehl „Paste“ gespeicherte Information in das Musikdokument einfügt.

## Kontakt

## Support

## Support

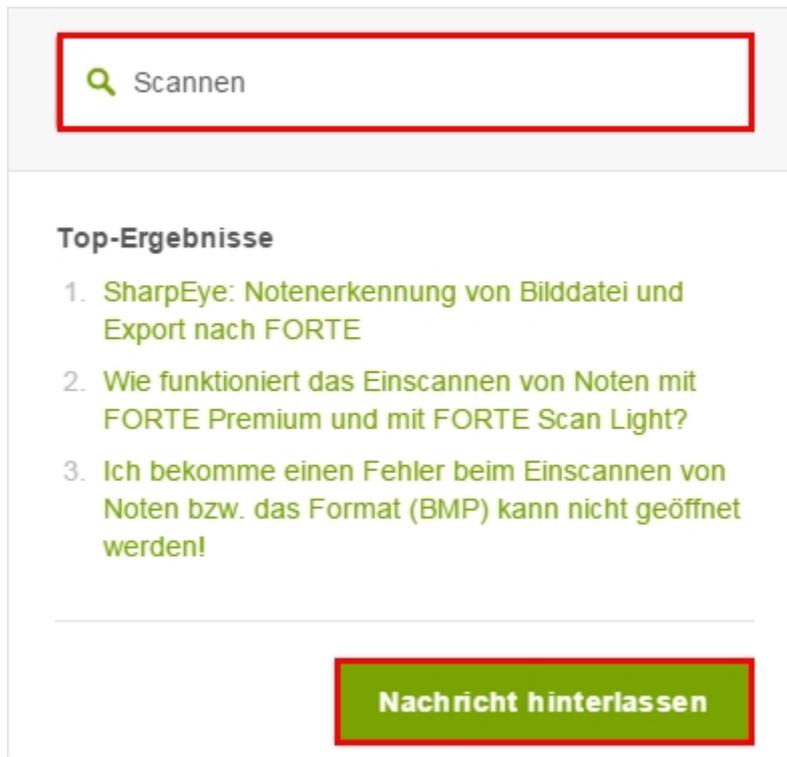
Wenn Sie Fragen zu FORTE haben oder ein Problem melden möchten, dann können Sie sich gerne an das Support-Team wenden. Über unsere Internetseite [www.forte-notensatz.de](http://www.forte-notensatz.de) können Sie uns direkt eine

Nachricht über unsere Supportplattform schicken.

Klicken Sie dazu einfach auf den "Hilfe"-Button der sich in der rechten, unteren Ecke der Homepage befindet.



Geben Sie ein Suchwort oder eine konkrete Frage in das Suchfeld ein. Ggf. erhalten Sie dann schon automatisch Lösungsansätze und Hilfestellungen vom System.



Wenn Ihre Frage mit Hilfe der Wissensdatenbank nicht behoben werden kann, können Sie uns gerne eine Anfrage senden. Klicken Sie dazu auf "Nachricht hinterlassen".

## Hersteller

### Hersteller

Adresse                   Lugert Verlag GmbH & Co. KG  
 Hauptstr. 18  
 21477 Handorf  
 Deutschland

Internet                   <http://www.lugert-verlag.de>