



Software gratuit pentru compoziție • i notafie muzical,

Retrieved from <http://musescore.org> on Mie, 09/22/2010

Manual

Acest manual se refer, la versiunile 0.9.2 sau superioare ale aplicației MuseScore. Pentru a ajuta la îmbun, t, țirea sau traducerea manualului, faceți o postare în rubrica [MuseScore documentation forum](#) • i înscrive-ți-v, , pentru a deveni colaborator la editarea manualului.

Capitolul 1

Primele noțiuni

Acest capitol vă ajută să instalați și să rulați pentru prima dată aplicația MuseScore. De asemenea, va fi prezentat modul de creare a unei noi partituri.

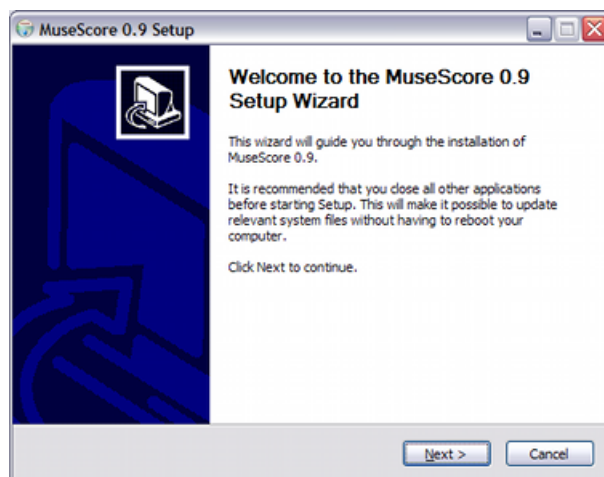
Instalarea

Instalarea sub Windows

Fișierul de instalare a aplicației sub Windows se găsește la link-ul: <http://www.musescore.org/ro/download> din site-ul MuseScore. Faceți click pe link-ul de mai sus. Browser-ul utilizat de dumneavoastră vă va cere să confirmați destinația unde fișierul urmează să fie descărcat. Aprobăți download-ul, apăsând pe butonul "Save file" sau similar (funcție de browserul utilizat).

După ce download-ul s-a terminat, lansați fișierul în execuție (prin dublu click pe fișier, sau cu butonul "Open", sau cu orice alt mod de a lansa în execuție un program, pe care îl cunoașteți). E posibil ca Windows să deschidă o fereastră de securitate și, în acest caz, să confirmeți operațiunea înainte de a trece efectiv la instalare. Apăsăți butonul "Run" pentru a continua.

Programul de instalare vă recomandă să închideți orice alte aplicații înainte de a continua. După ce închideți aplicațiile respective, apăsați "Next" pentru a continua.

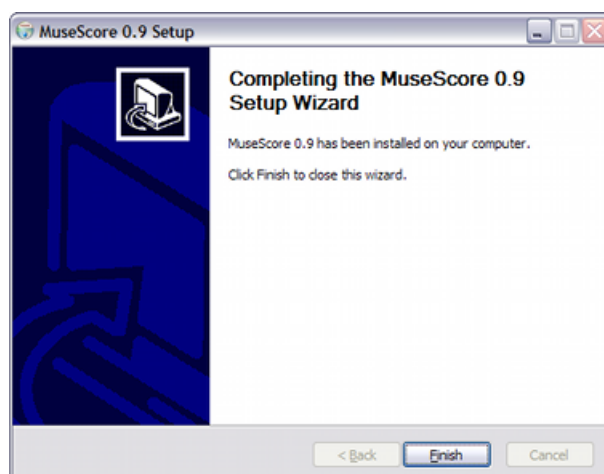


Programul de instalare afișează, în continuare termenii licenței de utilizare gratuit, a software-ului, pe care puteți să-l studiați dacă, doriți. Pentru a continua, apăsați "I Agree" (dacă, sunteți de acord, urmând ca programul să înceapă instalarea propriu-zisă) sau "Cancel" (dacă, nu sunteți de acord cu acești termeni și doriți abandonarea instalării programului).

Următorul pas este confirmarea destinației (directorului) unde urmează să fie instalat programul (destinație sugerată de programul de instalare). Dacă, doriți o altă destinație, alegeți-o cu ajutorul butonului "Browse". Dacă, instalați programul pe un calculator pe care se află deja instalată o versiune mai veche a aplicației MuseScore și doriți păstrarea funcțională a ambelor versiuni, alegerea unei destinații diferite este obligatorie. Apăsați "Next" pentru a continua instalarea.

Urmărește stabilirea numelui aplicației (așa cum va apărea în meniul Start din Windows). După confirmarea numelui propus sau stabilirea altui nume dorit de dumneavoastră, apăsați pe "Install" pentru a continua.

Programul de instalare are nevoie de câteva minute pentru a instala pe hard disk fișierele necesare și a face configurațiile specifice instalării alese de dumneavoastră. Când totul e gata, apăsați butonul "Finish" care apare activat (ca în imagine) și instalarea e gata. Dacă, doriți, puteți șterge fișierul de instalare descărcat inițial din internet.

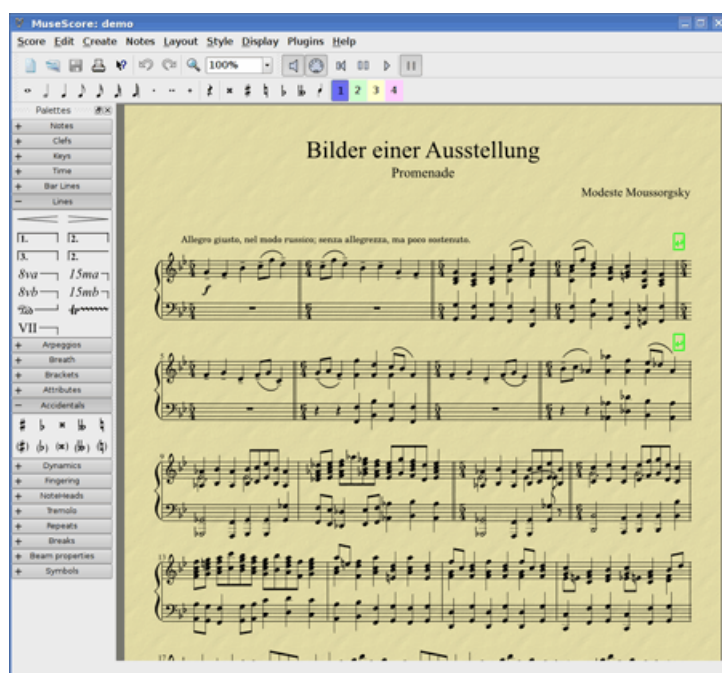


Pornirea programului MuseScore sub Windows

Pentru a porni programul, alegem poziția corespunzătoare din meniul Windows (exemplul este dat pentru varianta propusă, implicit de programul de instalare:

Start → *All Programs* → *MuseScore 0.9* → *MuseScore*.

După câteva secunde, MuseScore va porni, și va afișa implicit partitura demonstrativă. Puteți experimenta pe această partitură diverse operații sau chiar porni reproducerea sonoră a acesteia, pentru a vă face o idee asupra aplicației. Puteți trece peste această etapă, trecând la [crearea propriei partituri](#).



Instalarea MuseScore sub MacOSX

Instalarea

Fișierul de instalare a aplicației MuseScore sub Mac OS X (fișier ce are extensia .dmg) se poate obține de pe pagina [Download](#) din site-ul MuseScore. Faceți click pe link-ul din pagină, pentru a declanșa download-ul. După această operațiune, fișierul este montat automat în directorul desktop și apare cu o denumire de tip "MuseScore-0.9.5", după care programul de instalare apare automat.



Faceți drag iconul MuseScore peste iconul folderului Applications •i, odată, ajuns acolo, faceți drop. Dacă, nu aveți drepturi de administrare, sistemul de operare va solicita tastarea parolei de administrator, înainte de a proceda efectiv la instalarea aplicației.

După terminarea instalării, puteți lansa în execuție MuseScore din folderele Applications sau Spotlight.

Dezinstalarea

Sub sistemul de operare Mac OSX, dezinstalarea se face prin simpla •tergere a aplicației din folderul Applications.

Instalarea sub Linux

Acest ghid este întocmit în principal pentru utilizatorii mediului grafic KDE (K Desktop Environment), folosit în distribuții ca SUSE sau Kubuntu, fiind prevăzute •i instrucțiuni în paranteze (...) pentru utilizatorii mediului grafic GNOME, implementat în distribuții ca Ubuntu sau Fedora. Dacă, MuseScore se găsește deja în lista de aplicații a distribuției pe care o folosiți, vă recomandăm instalarea acelei versiuni, cu mecanismele specifice distribuției respective.

Instalarea aplicației MuseScore

Codul sursă al proiectului se poate obține prin download de la link-ul <http://www.musescore.org/ro/download>, dar este posibil să găsiți un pachet deja compilat, în repository-ul distribuției pe care o folosiți. De exemplu, în Ubuntu, MuseScore este localizat în repository-ul "universe". Pentru instalare, trebuie să activați acest repository. Reproducerea sunetului aferent partiturilor se poate face folosind ALSA sau serverul audio JACK. Depinde de instalarea concretă, de pe calculatorul dumneavoastră, care din aceste două variante va funcționa (sau va funcționa mai bine).

Urmați pașii următori pentru instalarea aplicației MuseScore:

1. Accesați opțiunea de meniu Add/Remove Software (în Gnome: Add/Remove Programs)
2. Selectați aplicația MuseScore de la categoria Multimedia (în Gnome: Sound & Video)
3. Selectați, de asemenea, •i aplicația "JACK Control"

4. Ap, safi butonul "Preview" (doar fn KDE)
5. Ap, safi butonul "Apply Changes"

Setarea serverului audio JACK

Porniți aplicația "JACK Audio Connection Kit" • i selectați opțiunea de meniu "Setup".

1. La tab-ul "audio", debifați opțiunea "realtime"
2. Dac, folosiți sistemul audio ALSA, setați driver-ul la valoarea "ALSA" • i setați dispozitivul I/O la valoarea „hw:0... (hw:Zero)
La unele calculatoare, ar putea funcționa doar sistemul OSS, iar ALSA nu.
Dac, folosiți OSS, setați driver-ul la valoarea "oss" • i setați dispozitivul I/O la valoarea "/dev/audio".
3. Ap, safi butonul "Apply the changes" • i porniți serverul audio JACK

Setarea programului MuseScore

Pentru setarea aplicației MuseScore, parcurgeți pa•ii urm, tori:

1. Porniți aplicația Muse Score, care se g, se•te la secțiunea Multimedia din meniul principal (fn Gnome: Sound & Video)
2. Deschideți meniul "Edit" • i selectați "Preferences"
3. La tab-ul I/O:
 1. Asigurați-v, c, este bifat, opțiunea "Use internal synthesizer"
 2. Asigurați-v, c, opțiunea "SoundFont" are valoarea `/usr/share/sounds/sf2/FluidR3_GM.sf2` (care este implicit,) sau selectați opțiunea dumneavoastr, proprie SoundFont, dac, aveți vreuna instalat, • i doriți s, o folosiți
 3. Dac, folosiți sistemul audio ALSA, setați driver-ul la valoarea "ALSA" and setați "device" la valoarea `hw:0` (hw:Zero)
În alte cazuri, deselectați ALSA • i activați (porniți) serverul audio JACK
4. Ap, safi tasta "Apply", apoi "OK"
5. Închideți, apoi redeschideți MuseScore pentru a putea funcționa cu noile set, ri • i a putea utiliza aplicația dup, dorință, .

Observații

- ‡ Player-ul dumneavoastr, multimedia preferat, cum ar fi Amarok sau Rhythmbox, nu pot reproduce muzica fn acela•i timp cu serverul audio JACK. Pentru a reproduce muzic, cu MuseScore, e posibil s, fie nevoie s, apriti funcționarea sau chiar s, inchideți playerul audio, pentru a putea porni serverul audio JACK. Dac, doriți fns, s, treceți din nou la audifiia playerului audio, e suficient s, opriți funcționarea serverului

JACK de la butonul "Sop", f, r, s, fie absolut necesar s, -l inchidefi. Dac, porniți playerul audio fn timp ce serverul JACK reproduce muzic, , interfața grafic, a serverului JACK se poate bloca.

Dac, fntfmpinați probleme la reproducerea fi•ierelor de tip MIDI, poate fi din cauz, c, sistemul dumneavoastr, nu este preg, tit (setat) s, proceseze acest standard. Pentru remedierea situației, rulați fntr-o instanță, de Terminal urm, toarele comenzi:

```
sudo modprobe snd-seq
sudo su -c 'echo snd-seq >> /etc/modules'
```

‡ Serverul audio JACK este un dispozitiv destul de sensibil •i problematic, care se poate bloca atunci cnd nu este setat corespunz, tor. Dac, v, loviți de probleme pentru care acest manual nu a prev, zut soluții, v, suger, m s, consultați una din urm, toarele surse de informații:

- ‡ <https://help.ubuntu.com/community/ubuntustudiopreparation>
- ‡ <https://help.ubuntu.com/community/howtojackctlconnections>
- ‡ <https://help.ubuntu.com/community/howtojackconfiguration>

Instalarea sub Fedora

Primul pas este importul cheii de criptare (GPG key):

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

2. Apoi, accesați pagina [download](#) din site-ul MuseScore. Facți click stfnga pe link-ul c, tre pachetele compilate pentru Fedora (varianta stabil, , de preferință,) •i alegeți pachetul rpm adecvat arhitecturii calculatorului dumneavoastr,
3. Funcție de arhitectura sistemului de care dispuneți, e nevoie s, folosiți unul sau dou, seturi de comenzi pentru instalarea aplicației MuseScore:

if for arch i386

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

or if for arch x86_64

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

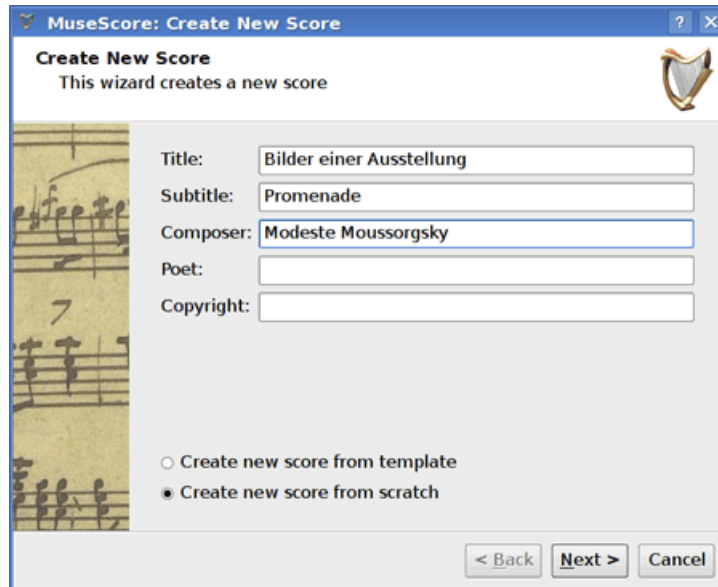
Dac, fntfmpinați dificult, ți cu redarea sunetului, consultați •i link-ul [Fedora 11 and sound](#).

Crearea unei noi partituri

Alegeți din meniul principal:

File → *New...* Această comandă pornește wizard-ul pentru crearea unei noi partituri.

Titlul, compozitorul și alte informații



Introduceți titlul piesei ("Title"), subtitlul ("Subtitle"), compozitorul ("Composer"), autorul versurilor ("Poet") și alte informații ("Copyright" - mesajul referitor la drepturile de autor, dar și alte informații ajută, toare), în casetele respective. Nu este obligatorie completarea tuturor casetelor, dar trebuie precizat că, aceste informații vor fi afișate automat în partea de titlu a partituri, deci vor fi foarte utile în identificarea acesteia. Aceste informații se pot completa / adăuga / modifica și ulterior.

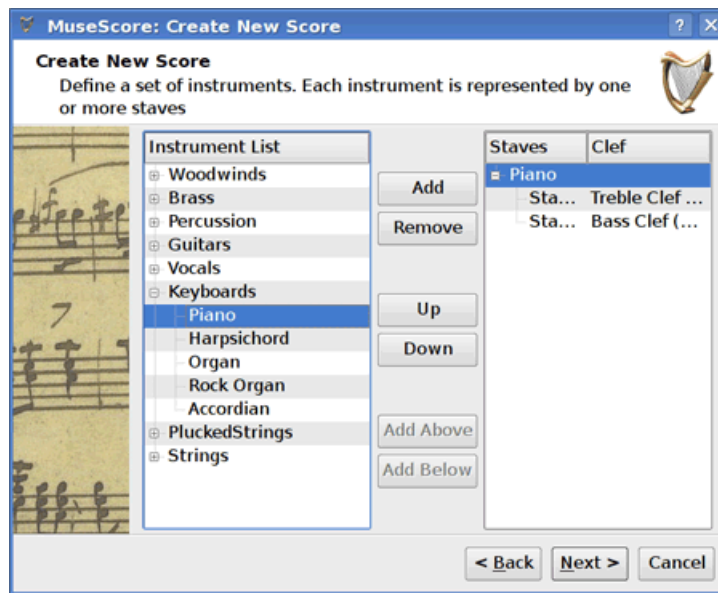
Și, acordă-mi un pic de atenție celor două opțiuni din partea inferioară a ferestrei:

- ‡ Create new score from template (*Crearea unei noi partituri pornind de la un model*)
- ‡ Create new score from scratch (*Crearea unei noi partituri pornind "de la zero"*)

Dacă se bifează prima opțiune, în ecranul următor (care apare după apăsarea butonului "Next") se oferă spre selecție o listă cu mai multe variante de partituri gata inițializate (denumite "modele" în cadrul acestui manual). Bifarea celei de-a doua opțiuni duce la o procedură de alegere "de la zero" a caracteristicilor ce pot fi setate la o partitură editabilă în MuseScore. Modelele sunt tratate în detaliu la link-ul [acesta](#), așa că, deocamdată, vom parcurge opțiunea "Crearea unei noi partituri pornind "de la zero". "

Apăsăți "Next" pentru a continua.

Instrumente • i partide (voci)



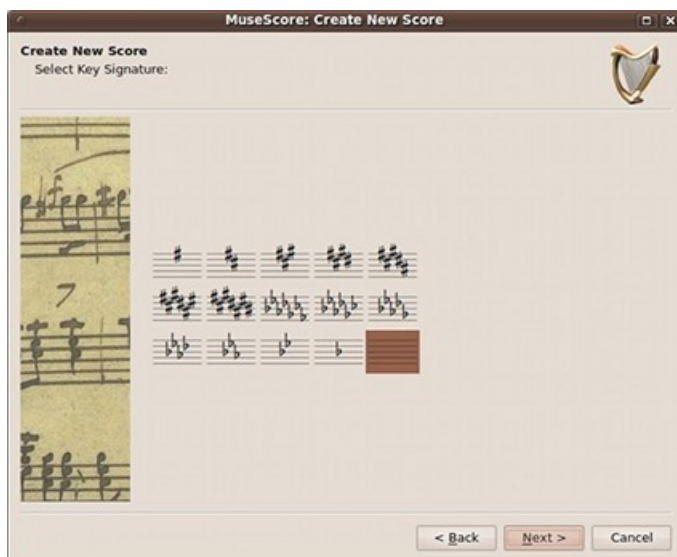
Fereastra pentru alegerea instrumentelor este divizat, în două, coloane. În prima coloană, sunt afișate instrumentele sau partidele vocale din care se poate face alegerea. A doua coloană, este (inițial) goală, și urmează, să conțină lista instrumentelor și a partidelor alese de utilizator.

Lista de instrumente din prima coloană, este structurată, pe categorii. Faceți dublu click pe o categorie dorită, pentru a vedea în detaliu instrumentele cuprinse în categoria respectivă. Pentru a adăuga instrumentul dorit în coloana din dreapta, faceți click pe instrumentul respectiv din coloana din stânga și apăsați pe butonul "Add". Instrumentul dorit apare acum în a doua coloană, (dreapta). Similar, se pot adăuga și partide (voci). Se pot adăuga mai multe instrumente sau partide, pentru fiecare din ele urmând să fie create automat portative separate în viitoarea partitură.

Ordinea instrumentelor din coloana din dreapta este și ordinea în care sunt adăugate portativele corespunzătoare fiecărui instrument. Pentru modificarea ordinii, se selectează, printr-un click instrumentul care trebuie deplasat și se apasă, butoanele "Up" (sus) sau "Down" (jos), după caz, pentru modificarea poziției lui în listă. Când ați terminat de făcut modificările, treceți la etapa următoare, apăsând butonul "Next".

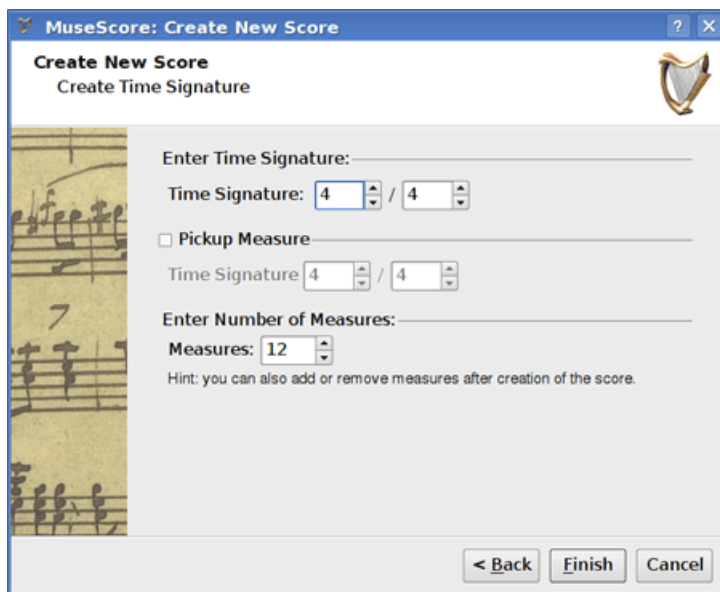
Armura ("key signature")

Dacă utilizați ultima versiune de MuseScore, înainte de alegerea instrumentelor, wizard-ul (în traducere ad-literam "vrăjitorul", în traducere liberă: o componentă a aplicației care ajută utilizatorul să configureze aplicația, asistându-l în parcurgerea setărilor ce trebuie făcute, în ordinea corectă, și făcând sugestii asupra valorilor posibile a parametrilor) vă va solicita să stabiliți armura partiturii. Selectați varianta dorită, prin bifarea căsuței corespunzătoare și apăsați butonul "Next" pentru a continua.



Dacă, folosiți versiunea de program 0.9.2 sau mai veche, wizard-ul nu va solicita să stabiliți [Armura](#), deci puteți ignora această parte a manualului.

Măsură, sură, măsură de început • numărul inițial de măsuri al partiturii



Setați măsură, sură partiturii ("Time Signature") - de exemplu: 3/4, prin acționarea butoanelor mici marcate cu săgeată în sus / săgeată în jos. Wizard-ul va propune o valoare implicită, care poate fi lăsată nemodificată, dacă vă convine.

Dacă piesa are o măsură de început diferită de măsură generală a partiturii (denumită "Pickup Measure"), bifati căsuța corespunzătoare, moment în care se activează al doilea grup de stabilire a valorii măsurii de început.

Trecem la următoarea setare. Dacă doriți cu aproximație câte măsuri (ce lungime) va avea partitura (valoare denumită "Measures"), ajustați valoarea dorită, cu ajutorul butoanelor cu săgeată (la secțiunea "Enter number of measures"). Dacă nu puteți estima acum acest număr, este foarte bine dacă

În sfârșit, valoarea implicită, propusă de wizard, pentru c, acest parametru se poate ajusta ulterior în timpul editării partiturii, prin adăugarea sau ștergerea de m, suri.

Apăsând butonul "Finish" pentru a finaliza această etapă, de creare a noii partituri.

Alte setări și alte partituri, după crearea acesteia

Puteți modifica în orice moment parametrii generali ai partiturii (setați ca mai sus, cu ajutorul wizard-ului, sau alți parametri suplimentari), chiar și în timpul editării partiturii, deci nu trebuie să vă faceți griji dacă ați făcut vreă eroare sau nu ați știut cu certitudine să setați vreun parametru în etapele prezentate mai sus.

- ‡ Pentru informații despre cum puteți adăuga sau șterge m, suri, consultați secțiunea [Operații cu m, suri](#)
- ‡ Pentru informații despre cum puteți modifica texte din cadrul partiturii, consultați secțiunea [Editarea textelor](#). Pentru a adăuga un titlu sau vreun alt element de tip text (în caz că acesta lipsește) folosiți următoarea secvență de comenzi din meniu: *Create > Text > Title* (sau alt element de text decât "Title", funcție de caz)
- ‡ Pentru informații despre cum puteți adăuga, șterge sau modifica ordinea instrumentelor sau partidelor, folosiți următoarea secvență de comenzi din meniu: *Create > Instruments...*

Puteți studia de asemenea și: [Armura](#), [M, sura](#), [Cheia](#).

Modele

Așa cum am văzut mai sus, primul ecran din wizard-ul de creare a unei noi partituri prezintă și opțiunea de a proceda la această operațiune plecând de la un model pregătit dinainte, cu elementele de bază ale unei partituri gata setate la anumite valori (vedeați [Titlul, compozitorul și alte informații](#) de mai sus). Pentru a crea o partitură, utilizând această metodă, bifați opțiunea respectivă și apăsați butonul "Next".

Următorul ecran prezintă o listă de modele. Selectați modelul dorit printr-un click și apăsați apoi butonul. Continuați wizard-ul cu etapele prezentate mai sus.

Modelele sunt fișiere normale MuseScore, la care sunt setate deja anumite parametri (care pot fi setate și de către utilizatori, de altfel, doar că ar presupune un anumit consum de timp și un eventual nivel de cunoaștere mai profund), stocate în directorul de modele ("templates"). Din cele spuse anterior, rezultă că astfel de modele pot fi create și de către utilizator, plecând de la un alt model - pe care îl modifică, sau prin crearea unei partituri "de la zero". Singura cerință este ca fișierele respective să fie salvate în directorul de modele. Din momentul respectiv, fișierul apare pe lista de modele, după cum a fost tratat la începutul acestui capitol.

În Windows, directorul de modele se găsește la adresa: C:\Program Files\MuseScore 0.9\templates (în cazul în care instalarea MuseScore s-a făcut cu setările implicite sugerate de wizard). În Linux, căutați directorul la adresa /usr/share/mscore-xxx, dacă ați instalat aplicația MuseScore cu ajutorul managerului de programe gata compilate (de exemplu, Synaptic). Dacă programul a fost compilat de către utilizator, căutați directorul cu modele la adresa /usr/local/share/mscore-xxx.

Pe Mac directorul de modele se găsește la
/Applications/MuseScore.app/Contents/Resources/templates

Capitolul 2

Noțiuni de bază,

Capitolul "Primele noțiuni" de mai sus, v-a ghidat prin procesele de [instalare a programului](#) și [creare a unei noi partituri](#). Capitolul curent, denumit "Noțiuni de bază", v, face o prezentare generală a aplicației MuseScore și descrie principalele metode de interacțiune cu partitura.

Introducerea notelor

După crearea partituri, pasul următor este introducerea notelor (sau, în cazul în care editați o lucrare existentă, - cum ar fi partitura demonstrativă, - se va produce modificarea notelor deja introduse). Pentru aceasta, trebuie să treceți în starea (modul) de introducere note, operațiune realizată prin apăsarea butonului "N" de pe bară rapidă, de unde (sub bara de meniuri):

‡ *N*: Trecerea în modul introducere note (Note entry mode).

Pe portativ apare o bară rotativă verticală, care marchează locul în care se plasează nota curentă introdusă.

Ieșirea din modul introducere note se face apăsând tasta Escape (poziționată în partea stângă sus pe tastatură, și marcată de obicei "ESC"):

‡ *Escape*: Ieșirea din modul introducere note (Note entry mode).

Înainte de a trece efectiv la introducere, trebuie să facem precizarea că, MuseScore calculează automat și permanent valoarea elementelor introduse în măsură, și în momentul în care introduceți o notă sau o măsură de o anumită valoare (durată), programul calculează imediat și completează măsură sau pauză cu valoare totală egală cu diferența rămasă până la valoarea (durată) totală a măsurii, valoare stabilită fie prin măsură generală valabilă a portativului, fie prin valoarea particulară, ce se poate stabili în anumite puncte ale lucrării (detalii vom vedea ulterior).

După, intrarea în modul introducere note (Note entry mode) trebuie să, stabiliți ce fel de notă, sau pauză, urmează, să, plasați pe portativ (durata notei sau pauzei, cu sau fără, punct, etc.), urmând ca în, lăimea notei să, fie stabilită, funcție de poziția efectivă, de pe portativ. Elementele de selecție se găsesc tot pe bara de unelte rapide de pe care ați selectat butonul "N" anterior.

Selecția notelor sau pauzelor se poate face și cu combinații de taste, ceea ce poate aduce economii importante de timp la editare, dar această, metodă, se recomandă, doar utilizatorilor experimentați.

Noi recomandăm, mai, pentru început, folosirea mouse-ului în alegerea unor elemente de meniu cât mai clare și mai detaliate, pentru o înțelegere și deprindere cât mai bună, a metodelor și facilităților oferite de MuseScore.

În versiunile MuseScore 0.9.4 sau mai recente, durata notelor se poate obține de pe tastatură, apăsând următoarele:

- 1: ^ aizecip, trime (*Hemidemisemiquaver*)
- 2: Treizecimo (*Demisemiquaver*)
- 3: ^ aisprezecime (*Semiquaver*)
- 4: Optime (*Quaver*)
- 5: P, trime (*Crotchet*)
- 6: Doime (*Minim*)
- 7: Notă, întreagă, (*Semibreve*)
- 8: Notă, dublă întreagă, (*Breve*)
- 9: Notă, cvadruplă întreagă, (*Longa*)
- .: Punctul schimbă, durata notei selectate, adăugând 50% durată, în plus față, de durata inițială, (notă, cu punct)

Similar, în, lăimea notelor se poate selecta și cu ajutorul tastaturii (în afară, de metoda directă, de plasare a lor pe portativ cu ajutorul mouse-ului).

Notele de mai jos au fost introduse folosind tastele:



Dacă, după, stabilirea duratei, se apasă, tasta de spațiu (SPACE - bară lungă, de sub tastele cu litere), atunci pe portativ se va inscripționa o pauză, cu valoarea respectivă, și nu o notă, :

Space creează, o pauză,

Exemplu: aveți mai jos o suită, de taste care sînt apăsate și rezultatul acestei acțiuni, pe portativ:

C D Space E

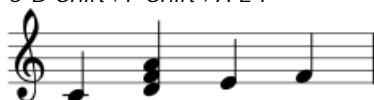


Pentru crearea de note multiple (acorduri) se folosește tasta SHIFT (care se apasă înainte de selectarea notei și se ține apăsat, apoi se introduc toate notele din acordul respectiv):

Shift și se apasă, numele notei

Aveți mai jos un exemplu:

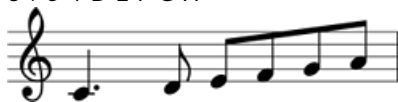
C D Shift+F Shift+A E F



Modificarea duratei notei se face prin alinierea unui punct al notei.

Exemplu:

5 . C 4 D E F G A



(Notă: versiunile 0.9.3 sau mai vechi utilizează combinații de taste diferite de cele prezentate mai sus. Recomandăm să faceți upgrade la ultimele versiuni, pentru a nu persevera în metode care oricum vor trebui abandonate, produsul MuseScore fiind într-o continuă dezvoltare și evoluție).

Pentru modificarea octavelor folosiți următoarele combinații de taste (exemplu):

⌘ Ctrl+Up (Pe Mac: ⌘ +Up): Ridică, înălțimea notei selectate cu o octavă,

⌘ Ctrl+Down (Pe Mac: ⌘ +Down): Coborâ, înălțimea notei selectate cu o octavă,

În exemplul de mai sus, "Up" și "Down" se referă la tastele cu săgeți "Sus", respectiv "Jos".

Tastatura MIDI

Înălțimea notelor poate fi introdusă și direct de la o claviatură, cu interfață MIDI (prin adaptor, sarea clapelor), cuplată la un calculator cu sistem de operare Windows sau Linux, pentru MuseScore cu versiune minimă 0.9.4. Versiunea MuseScore 0.9.3 sau mai veche permite tastatură MIDI doar pentru Linux.

Copy și paste

MuseScore poate face copy/paste atât note singulare, cât și porțiuni întregi de partitură, de dimensiuni foarte variate.

Nota traducerii: preferăm să nu traducem cei doi termeni, pentru că ei sînt necuveniți, întrucît ca atare în limbajul curent al utilizatorilor de calculatoare, pe de o parte, iar pe de altă parte nu am găsit un corespondent în limba română care să reflecte complexitatea operațiunilor respective. Pentru cei ce nu cunosc semnificația lor, dăm cîteva explicații sumare:

- prin COPY se transferă o copie a informației selectate de utilizator (text, imagini, partituri, etc.) într-o zonă tampon specială, pusă la dispoziție de sistemul de operare (indiferent care - Windows, Linux, Mac, principiul este aplicat la toate), zonă denumită clipboard

- prin PASTE se transferă o copie a informației din clipboard, la destinația dorită de utilizator.

Practic, dacă dorim să copiem o porțiune oarecare de informație într-un alt loc (poate fi chiar în altă aplicație), prima dată se COPYază informația după ce este selectată, după care se face PASTE la destinația dorită de utilizator.

Un exemplu în care o astfel de operație se dovedește extrem de util, ar fi existența într-o partitură a două porțiuni foarte asemănătoare, care diferă prin cîteva note sau alte detalii. În acest caz, este mult mai eficient să facem copy/paste prima porțiune (obținînd astfel o a doua porțiune, deocamdată, identică, cu prima) pe care să o modificăm conform cu necesitatea celei de-a doua porțiuni.

Versiunea MuseScore 0.9.4 (sau superioară) include foarte multe îmbunătățiri ale mecanismului copy / paste. De aceea, vă recomandăm din nou să actualizați implementarea dumneavoastră la ultima versiune stabilă, pe care o găsiți prezentată în site-ul producătorului.

Copy

1. Faceți click pe prima notă a viitoarei zone selectate, pe care doriți să o procesați prin mecanismul de copy/paste
2. Deplasați cursorul mouse-ului deasupra ultimei note din selecția ce doriți să o faceți, după care dați comanda **Shift+click**. Pe ecran apare un dreptunghi albastru, care delimitează zona ce urmează să fie COPYată.
3. Din meniul aplicației MuseScore selectați **Edit > Copy**

Paste

1. Faceți click pe nota sau măsura unde doriți să transferați informația din zona COPYată,
2. Selectați din meniu **Edit > Paste**

Modul editare

Un număr mare de elemente ale partiturii pot fi editate (modificate) în modul editare (Edit Mode)

Cele dou, comenzi de baz, snt:

‡ *Double Click* activeaz, Edit Mode

(activarea modului editare se face cu dublu click pe secvența din portativ care urmeaz, s, fie modificat,)

•i

‡ *Escape* dezactiveaz, Edit Mode

(ie•irea din modul editare se face fn orice moment prin ap, sarea tastei Escape)

Elementelor de pe portativ editate li se ata•eaz, automat ni•te anse (inelu•e, mfnere) la activarea modului editare. Aceste anse snt puncte de prindere cu ajutorul c, rora elementul grafic respectiv este deformat / deplasat.

"Prinderea" este o operație realizat, astfel:

- se deplaseaz, vrful cursorului mausului (vrful s, geții) deasupra ansei
- se apas, •i se fine ap, sat butonul stfnga al mausului
- se deplaseaz, mausul fnind fn continuare butonul stfnga ap, sat, pfn, la obținerea deform, rii dorite
- se elibereaz, butonul stfnga, elibernd astfel mausul, care poate fi deplasat f, r, a mai "trage" dup, el elementul grafic modificat anterior. De exemplu, a•a arat, un [Legato](#) fn Edit Mode:



Pentru cei ce nu doresc s, utilizeze mausul sau posed, o dexteritate mare (obținut, prin exercițiu asidu...) fn utilizarea tastelor, exist, •i comenzi ce se pot da cu combinații de taste, aferente operațiilor din modul editare:

‡ *Left*: Deplaseaz, ansa selectat, , cu un spațiu - c, tre stfnga

‡ *Right*: Deplaseaz, ansa selectat, , cu un spațiu - c, tre dreapta

‡ *Up*: Deplaseaz, ansa selectat, , cu un spațiu - fn sus

‡ *Down*: Deplaseaz, ansa selectat, , cu un spațiu - fn jos

‡ *Ctrl+Left* (Pe Mac: • +*Left*): Deplaseaz, ansa selectat, , cu 0,1 dintr-un spațiu - c, tre stfnga

‡ *Ctrl+Right* (Pe Mac: • +*Right*): Deplaseaz, ansa selectat, , cu 0,1 dintr-un spațiu - c, tre dreapta

‡ *Ctrl+Up* (Mac: • +*Up*): Deplaseaz, ansa selectat, , cu 0,1 dintr-un spațiu - fn sus

‡ *Ctrl+Down* (Mac: • +*Down*): Deplaseaz, ansa selectat, , cu 0,1 dintr-un spațiu - fn jos

‡ *Tab*: Selectează, urm, toarea ans, a elementului grafic, spre dreapta.
Dac, se repet, comanda, se obține parcurgerea repetat, a anselor
disponibile pe elementul grafic respectiv

Butoanele "Left", "Right", "Up" •i "Down" se refer, la tastele cu s, geți
Stfnga, Dreapta, Sus •i Jos. Restul butonelor menționate snt inscripționate
ca •i fn exemplele de mai sus.

Puteți consulta •i: [Editarea textelor](#), [Legato](#), [Acolada](#), [Linii](#)

Operații cu m, suri

Ad, ugarea

Pentru a ad, uga o m, sur, la sfr•itul portativului, tasteți: *Ctrl+B* (pe Mac:
• +B).

Pentru a ad, uga mai multe m, suri deodat, •i cu mai multe opțiuni, selectați
poziția din meniu: *Create ∈ Measures ∈ Append Measures....*

Inserarea

Înainte de inserarea efectiv, , trebuie selectat, m, sura existent, deja fn
partitur, , fn fața c, reia se va introduce o m, sur, nou, . Pentru aceasta, se
face click oriunde fn interiorul m, surii (de regul, e bine sa folosim
suprafețele dintre note, pentru a nu da comenzi ambigui). Confirmarea c,
operațiunea a fost efectuat, corect este dat, de dreptunghiul albastru cu
chenar continuu ap, rut, care încadrează, notele m, surii selectate.

Acum, puteți tasta urm, toarea secvență, pentru a insera o nou, m, sur, : *Ins*
(practic, ap, sați tasta "Insert").

Pentru a insera mai multe m, suri, folosiți opțiunea din meniul: *Create ∈*
Measures ∈ Insert Measures....

„tergere

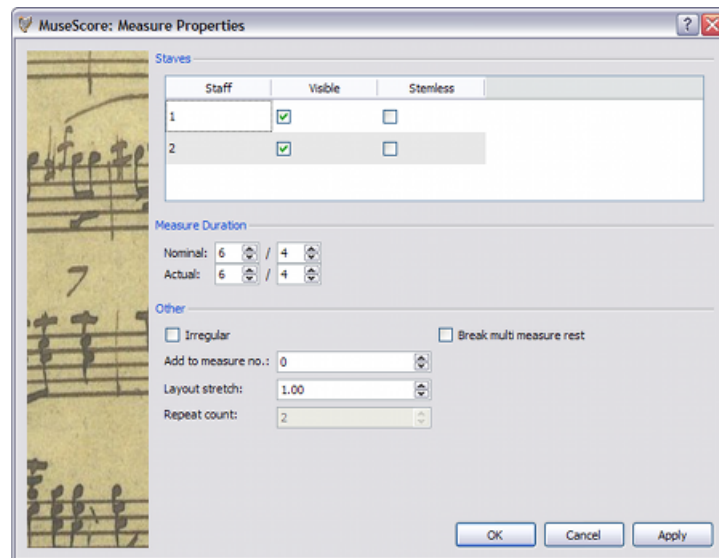
Pentru a •terge una sau mai multe m, suri, porțiunea respectiv, trebuie
selectat, . Pentru aceasta, se apas, •i se ține ap, sat, tasta "Ctrl" (control),
dup, care se face click undeva fn interiorul m, surii ce va fi •ters, (e bine s,
evitați click pe note sau alte elemente grafice): *Ctrl* (pe Mac: •). Confirmarea
realiz, rii operației de marcare este apariția unui chenar albastru cu linie
întrerupt, , care cuprinde toate m, surile ce se g, sesc sincron pe verticala
grupului de portative (fn cazul pieselor cu mai multe partide), sau numai
m, sura ce va fi •ters, (fn cazul fn care exist, un singur portativ).

Pentru extinderea selecției la mai multe m, suri, pe orizontal, , se ține fn
continuare ap, sat, tasta "Ctrl" •i se face click pe m, sura de la finalul
intervalului de portativ ce se dorește a fi •ters.

^ tergere efectiv, a zonei marcate, se face prin ap, sarea tastei "Delete"
(marcat, "Del" pe anumite tastaturi): *Del* (pe Mac: *Fn+Backspace*).

Propriet, ți

Pentru editarea (modificarea, adăugarea) proprietăților unei măsuri, faceți click dreapta pe o porțiune liberă a măsurii, din meniul ce apare, selectați (cu click stângă) poziția *Measure Properties...* Dacă operațiunea este efectuată corect, aveți acces la fereastra de mai jos:



Portative (Staves)

Proprietatea *Visible* ("vizibil") vă permite să faceți vizibile (prin bifare) sau să "ascundeți" (prin de-bifare) anumite portative de pe verticala măsurii respective. Valoarea acestei proprietăți se poate modifica oricând doriți, fără a afecta conținutul portativelor "ascunse".

Proprietatea *Stemless* ("fără codiț") permite ca, în măsura selectată, notele să fie prezentate în notație "fără codiț". Notele care, în notația normală, ar avea codiț (baston vertical și buclă simplă, dublă sau cvadruplă, funcție de valoarea fiecărei note) vor fi marcate doar cu corpul notei, plasat pe linia corespunzătoare portativului.

Durata (Duration)

Durata nominală (*Nominal duration*) a măsurii este cea înscrisă în armura portativului. Durata reală (sau "locală") a măsurii (*Actual*) poate să aibă orice altă valoare, funcție de necesitățile compozitorului, de obicei (de regulă) are aceeași valoare cu durata nominală.

Excepția (Irregular)

O măsură setată (bifată) ca "excepție" ("irregular") nu este luată în considerare la numărarea măsurilor partiturii. În mod normal, măsura de început a partiturii (măsură care, de multe ori, are durată diferită de cea nominală) este marcată ca excepție. Dacă utilizați o versiune de MuseScore 0.9.4 sau mai veche, după marcarea măsurii ca excepție trebuie să salvați și să redescărcați partitura, pentru că numărarea totală a măsurilor să reflecte modificarea făcută.

Numărul de repetări (Repeat count)

Dacă, m, sura pe care o modificați este la sfârșitul unei porțiuni de portativ marcate ca "repetiție" (vedeți •i capitolul [Repetiția](#)), puteți stabili de câte ori se repetă, porțiunea respectivă, în momentul reproducerii piesei muzicale.

Despărțirea pauzelor multi-m, sur, (*Break multi-measure rests*)

Bifarea acestei proprietăți activează tratarea automată a pauzelor. Tratarea automată survine după modificarea duratei nominale a portativului (ca urmare a modificării valorii din armură,), programul MuseScore procedând la reformat, rețineră automată a materialului muzical în m, suri conforme cu noua durată nominală. Astfel, este posibil ca o anumită pauză (situată inițial la sfârșitul unei m, suri) să fie mai lungă decât permite valoarea totală a notelor+pauzelor din m, sura respectivă. Operația de despărțire automată împarte pauza în două pauze mai mici, care sunt plasate la sfârșitul m, surii de care aparține pauza "mare" la început, •i respectiv la începutul m, surii următoare, astfel încât să fie respectată durata nominală a celor două m, suri adiacente. Vedeți •i capitolul [Durata m, surii](#).

Numerotarea

MuseScore numerotează în mod automat prima m, sură a fiecărui portativ sau set de portative. Există mai multe opțiuni ce pot fi alese pentru această operațiune.

Accesați operațiunea selectând poziția din meniul principal *Style > Edit Style*. Selectați apoi în panoul din stânga "**Numbers**". În jumătatea inferioară a panoului din dreapta se găsește secțiunea "**Measure Numbers**" ("Bar Numbers").

Marcați bifă în caseta din dreptul "Measure Numbers" ("Bar Numbers"), pentru a activa numerotarea automată a m, surilor.

Marcați caseta "show first" dacă doriți ca •i prima m, sură din partitură să fie numerotată. Altfel, afișarea numerotării se face începând cu al doilea portativ sau set de portative, numerotarea fiind-se însă de la început, fără a se omite vreoa m, sură.

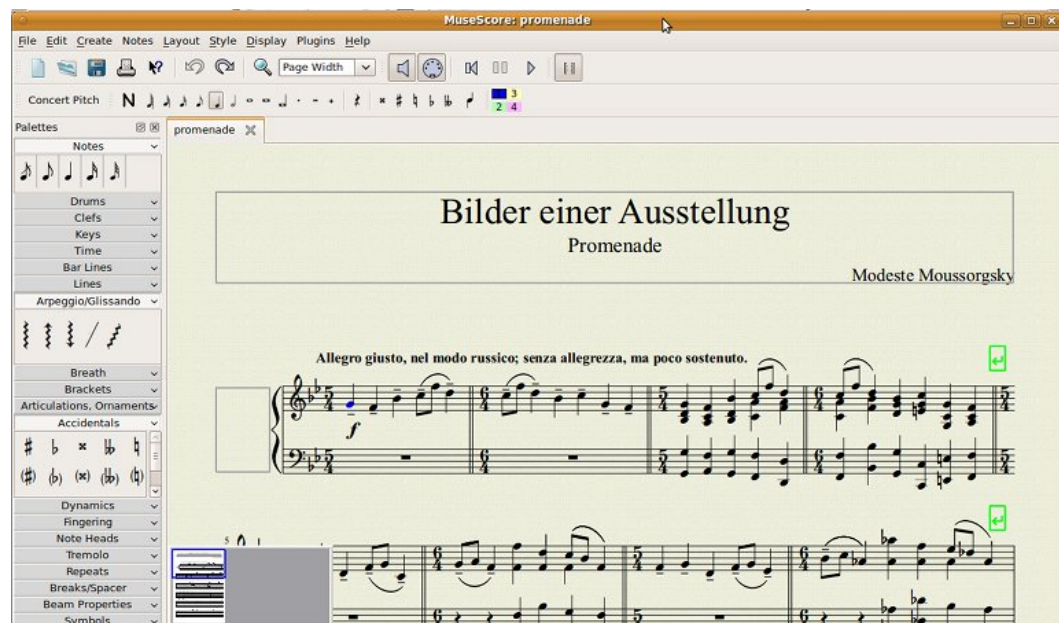
Marcați "all staves" dacă doriți ca numărul primei m, suri de pe un grup de portative să fie afișat pe fiecare dintre portativele grupului. Altfel, numărul va fi afișat doar pe prima m, sură a primului portativ din grup.

Dacă utilizați opțiunea "every system" puteți stabili intervalul de numerotare. Dacă alegeți valoarea 1, sunt numerotate toate m, surile. Dacă alegeți (de exemplu) valoarea 5, se vor număra doar m, surile multiplu de 5 (adică, din 5 în 5).

Paleta cu simboluri

Paleta cu simboluri poate fi afișată sau ascunsă în orice moment al editării partiturii, folosind opțiunea din meniu *Display > Palette*.

Paleta apare în stînga partiturii, ca o listă de categorii de simboluri (*Notes, Drums, Clefs, etc.*) Toate aceste categorii vor fi parcurse ulterior. Dacă se dorește (la editarea sau scrierea partiturii) utilizarea unui simbol dintr-o anumită categorie, se face click stînga pe categoria respectivă, în momentul în care conținutul categoriei apare în detaliu. În exemplul nostru am prezentat cîteva categorii expandate. Pentru ascunderea categoriei respective, se repetă click-ul stînga pe titlul categoriei ce trebuie compactat.



Pentru utilizarea efectivă a simbolurilor, trebuie activat [Modul editare](#).

Introducerea elementelor grafice în partitură se face prin mecanismul *drag-and-drop* ("trăgare și aruncare", în traducere grosieră). Noi vom utiliza, ca în alte cazuri, versiunea engleză a denumirii, care este mai puțin "barbară" din multe puncte de vedere).

Practic, se deplasează cursorul mouse-ului deasupra elementului grafic din paletă, se face click stînga și se ține apăsat butonul stînga al mouse-ului, după care cursorul se deplasează, pînă la locul din partitură unde se dorește plasarea elementului grafic (aceasta este etapa de "trăgare" - *drag*). După ce se ajunge la destinație, se ia degetul de pe butonul stînga al mouse-ului, în momentul în care elementul grafic este "aruncat" pe partitură (etapa *drop*).

O variantă a operațiunilor cu paleta este modificarea de grup.

Selectați o porțiune de partitură (vedeți capitolul [Copy și paste](#)), după care faceți dublu click stînga pe elementul grafic dorit (de exemplu, un bemol). Toate notele din porțiunea selectată vor primi elementul grafic respectiv (în cazul nostru, bemolul). Această variantă este echivalentă cu a face *drag-and-drop* pe zona selectată, dar este mult mai comodă.

Undo și redo

Termenii *undo* (înseamnă, anularea unei acțiuni deja efectuate •i se pronunță, [andu]) •i *redo* (care înseamnă, anularea anulării, adică, revenirea la situația inițială, , pronunțat [ridu]) sînt elemente tipice ale mecanismelor Windows (dar sînt folosite •i la restul sistemelor de operare cu interfață grafică,), care permit anularea unei acțiuni deja efectuate de operator (•tergere, adăugare, mutare, etc.) sau anularea anulării.

Astfel, operatorul se poate concentra pe natura operațiilor ce le are de făcut, poate chiar exersa sau încerca diverse variante, fără să fie nevoit să salveze variante de rezervă. De asemenea, nu trebuie să fie stresat de comiterea unor eventuale erori, pentru că orice acțiune poate fi anulat. Mai mult, dacă anularea acțiunii a fost o decizie eronată, se poate face anularea anulării (tocmai pentru că sună atât de ciudat în limba română, preferăm termenii originali din limba engleză).

MuseScore permite un număr nelimitat de operații undo/redo.

Operațiunile se pot realiza concret în mai multe moduri:

- cu combinații de taste (*shortcuts*):

- ‡ Undo: *Ctrl+Z* (pe Mac: *⌘+Z*)

- ‡ Redo: *Ctrl+Shift+Z* or *Ctrl+Y* (pe Mac: *⌘+Shift+Z*)

- cu butoanele de pe bara situată deasupra portativului (sub meniuri):



- cu ajutorul meniului, selectînd:

Edit ∈ *Undo*,

respectiv

Edit ∈ *Redo*

Exportul în alte formate

Partiturile editate cu ajutorul programului MuseScore, dar •i cu alte multe programe existente pe piață, sînt stocate în fișiere, după anumite reguli •i metode. Totalitatea acestor reguli •i metode aplicate la un anumit fișier dau nașterea de "format". Fiecare format, în momentul creerii lui, a avut anumite avantaje față de restul celor existente deja, sau pur •i simplu a rezultat din dorința producătorului de a putea controla dezvoltarea structurii fișierelor, structură ce evoluează în mod necesar odată cu evoluția programului ce le creează.

În cele ce urmează, vom trece în revistă formatele în care MuseScore poate salva piesele muzicale editate. Operațiunea de salvare a lucrărilor într-un alt format decît cel specific pentru MuseScore, se numește "export într-un alt format".

Exportul unei piese într-un alt format se face cu ajutorul opțiunii de meniu *File > Save As...*, alegându-se din lista de opțiuni ce apare, formatul dorit. Aceeași operațiune se poate folosi și pentru salvarea unei lucrări sub un alt nume decât cel inițial.

Lista de formate cuprinde următoarele variante:

Formatul MuseScore comprimat (fișiere cu extensia *.mscz*)

MSCZ este formatul *MuseScore* standard și este recomandat pentru utilizare la lucrările editate cu această aplicație. Partiturile salvate în acest format nu vor pierde nici una din proprietățile sau setările stabilite de autor în cursul editării. Acest format este, de fapt, versiunea comprimată, cu metoda ZIP a formatului *.msc*. Evident, dimensiunea fișierelor *.mscz* este sensibil mai mică decât a celor de format *.msc*.

Formatul MuseScore (fișiere cu extensia *.mscx*)

MSCX este versiunea necomprimită a fișierelor *MuseScore* folosite în versiunile 0.9.5 sau mai recente ale programului. O partitură salvată în acest format nu va pierde nici un fel de caracteristici sau informații. Acest format este recomandat în cazul în care este nevoie ca fișierul să poată fi editat și direct (fără ajutorul unui program cu grafic avansat, cum este *MuseScore*), cu un editor de texte obișnuit (bineînțelese, de către cei care cunosc în detaliu limbajul formal utilizat în interiorul fișierului). Versiunile anterioare ale *MuseScore* au folosit formatul *MSC*, amintit mai sus. Trebuie însă menționat că extensia *MSC* intră în conflict cu anumite fișiere cu extensie identică, utilizate de Microsoft Windows și este blocat de anumite aplicații de email în caz că astfel de fișiere sunt atașate mesajelor de poștă electronică. De aceea, utilizarea formatului *MSC* a fost eliminată, în practică, de formatul *MSCX*.

Formatul MusicXML (fișiere cu extensia *.xml*)

[MusicXML](#) este standardul universal de stocare a partiturilor muzicale și care poate fi descifrat și utilizat de majoritatea aplicațiilor de editare a partiturilor existente, cum ar fi *Sibelius*, *Finale*, și peste 100 de alte produse similare. Acesta este formatul recomandat când se dorește trimiterea de partituri către alți utilizatori, cu certitudinea că le vor putea deschide și folosi fără să știm exact ce aplicație folosesc ei.

Formatul MusicXML comprimat (fișiere cu extensia *.mxl*)

Formatul MusicXML comprimat creează fișiere mai mici decât formatul MusicXML obișnuit. MusicXML comprimat este un standard mai nou și nu este încă atât de larg răspândit la programele de editat partituri.

Formatul MIDI (fișiere cu extensia *.mid*)

Formatul *Musical Instrument Digital Interface* (MIDI) este utilizat pe scară larg, în sintetizatoarele de sunet și în programele de generare a partiturilor muzicale. Totuși, fișierele MIDI au fost concepute mai ales pentru redarea notelor muzicale relativ simple și nu pentru înțocmirea de partituri grafice, de aceea standardul nu prevede posibilitatea stocării de informații de spre formatare, partide vocale, ornamente, articulații, repetiții sau armuri, precum și multe alte elemente absolut necesare editării corecte și complete a unei lucrări. Pentru schimbul de lucrări muzicale cu alți utilizatori, se recomandă formatul MusicXML. Dacă, urmăriți doar redarea sunetelor pe un echipament de sintetizare, atunci folosiți exportul în formatul MIDI.

Formatul PDF (fișiere cu extensia .pdf)

Formatul *Portable Document Format* (PDF) este ideal pentru transmiterea de partituri către persoane care nu utilizează, sau nu dețin programe de editare a partiturilor, dar doresc să păstreze lucrări muzicale în același tip, rească exact în forma grafică stabilită de editor (compozitor, culegător, etc.). Acest format nu permite editarea ulterioară a lucrării. Majoritatea utilizatorilor de calculatoare au deja instalat un program de vizualizare în tipărire a fișierelor de format PDF, sau pot descărca gratuit și instala foarte ușor un astfel de program, dacă nu este instalat deja. Formatul PDF este un format universal pentru transmitere și stocare de documente, indiferent de natura acestora și de aplicația cu care au fost generate.

Formatul PostScript (fișiere cu extensia .ps)

Formatul PostScript (PS) este un limbaj foarte popular în domeniile unde se lucrează mult cu imprimante. Formatul PostScript se bazează pe un limbaj simbolic specific și care transmite imprimantelor elemente de tip, ritm ce apoi sunt sintetizate în echipamentele respective (dacă sunt prevăzute cu interfețe corespunzătoare). Fișierele exportate în acest format sunt utilizate aproape în exclusivitate pentru tipărirea lucrărilor.

Formatul PNG (fișiere cu extensia .png)

Formatul *Portable Network Graphics* (PNG) este un format specific de tip bitmap pentru stocarea imaginilor, suportat nativ de majoritatea sistemelor de operare, aplicațiilor grafice și larg acceptat pe internet. Începând cu versiunea 0.9.3 a aplicației MuseScore, pentru lucrările muzicale ce au mai multe pagini, se generează câte un fișier PNG pentru fiecare din pagini. Pentru mai multă claritate în înțelegerea acestui format, precizăm că, exportul în format bitmap (în cazul nostru, PNG) este similar cu scanarea unor partituri deja tipărite, calitatea grafică fiind însă mult mai bună și mult mai fidelă, relativ la originalul creat prin tipărire directă, din MuseScore.

Formatul SVG (fișiere cu extensia .svg)

Formatul *Scalable Vector Graphics* (SVG) poate fi deschis (vizualizat) de c, tre majoritatea browserelor de internet •i de c, tre majoritatea aplicațiilor de grafic, . Totu•i, formatul SVG nu poate include fonturi speciale, altele decît cele instalate pe calculatoarele de destinație, deci nu pot transmite corect elemente grafice obținute cu fonturi speciale, ce se utilizează, curent în MuseScore. De aceea, grafica lucr, rilor transmise c, tre alți utilizatori prin intermediul formatului SVG este de multe ori defectuoasă, .

Formatul LilyPond (fi•iere cu extensia .ly)

Fi•ierele exportate în format LilyPond pot fi deschise •i editate de aplicația [Lilypond](#). În acest moment, exportul realizat din MuseScore în format LilyPond export este incomplet •i încă, în faz, experimental, .

Formatul audio WAV (fi•iere cu extensia .wav)

Formatul WAV (*Waveform Audio Format*) este un format pentru stocarea necomprimat, a sunetelor, dezvoltat de c, tre Microsoft •i IBM, dar larg utilizat de c, tre aplicațiile de procesare •i reproducere a sunetului ce rulează, pe sistemele de operare Windows, Mac OS •i Linux. Acest format este ideal ca baz, pentru crearea de CD-uri audio, pentru c, nimic din calitatea inițial, a sunetului nu este pierdut, la stocare. Dezavantajul major al acestui format este însă, dimensiunea foarte mare a fi•ierelor, ceea ce îl face inutilizabil la transmiterea prin internet a unor înregistr, ri de durat, mare. Această, opțiune de export este disponibil, începînd cu MuseScore versiunea 0.9.5. Exportul în formate audio a lucr, rilor editate în MuseScore este similar, cu înregistrarea audio a pieselor respective, dacă, ar fi reproduse pe calculator. Calitatea înregistr, rii este însă, mult mai bună, în cazul exportului.

Formatul audio FLAC (fi•iere cu extensia .flac)

Formatul *Free Lossless Audio Codec* (FLAC) este un format audio comprimat. Fi•ierele FLAC au dimensiuni reduse la jum, tate față, de cele WAV, însă, a se pierde nimic din calitatea înregistr, rii. Sistemele de operare Windows •i Mac OS nu au prev, zute nativ module de decodare a fi•ierelor FLAC, dar există, aplicații gratuite cum ar fi [VLC media player](#) care poate fi instalat pe oricare din aceste sisteme de operare. Această, opțiune de export este disponibil, începînd cu MuseScore versiunea 0.9.5 .

Formatul Ogg Vorbis (fi•iere cu extensia .ogg)

Formatul Ogg Vorbis este un format liber de orice restricții de patent •i care se dorește a fi un înlocuitor pentru formatul (foarte popular în prezent) MP3 (dar care este grevat de restricții de tip copyright). Ca •i MP3, fi•ierele Ogg Vorbis sînt relativ mici ca dimensiuni (de multe ori, o zecime din fi•ierele în format necomprimat), dar există, unele pierderi de calitate audio, în general foarte puțin sesizabile de c, tre auzul uman.

Windows și Mac OS nu au suport nativ pentru Ogg Vorbis. Aplicația [VLC media player](#) amintit, mai sus reproduce fișierele, problemele acestui format, iar browserul Firefox începând cu versiunea 3.5 poate reproduce nativ acest tip de fișiere, deci nu există restricții de sistem de operare. Fișierele pot fi salvate pe orice sistem de operare. Această opțiune de export este disponibilă începând cu MuseScore versiunea 0.9.5 .

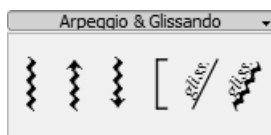
Capitolul 3

Notații

În capitolul precedent (Noțiuni de bază,) ați putut învăța cum să faceți [introducerea notelor](#) și cum să utilizați [paleta cu simboluri](#). Capitolul "Notații" descrie diferite tipuri de notații utilizate în scrierea partiturilor, la un nivel mai detaliat și mai avansat.

Arpegiul

Arpegiile se plasează, modifică prin drag și drop a elementului grafic dorit (arpegiu, glisando, etc.) de pe paleta cu simboluri (după activarea grupei *Arpeggio / Glissando*), pe poziția dorită, din partitură, .



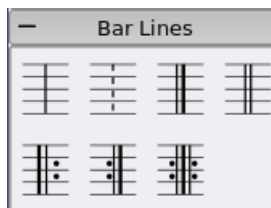
În versiunile MuseScore 0.9.5 sau ulterioare, puteți modifica lungimea semnului de arpegiu plasat deja pe portativ, făcând dublu click stâng pe semnul grafic ce trebuie modificat și deplasând ansa / ansele în direcția dorită,



Bara

Modificarea tipului de bară,

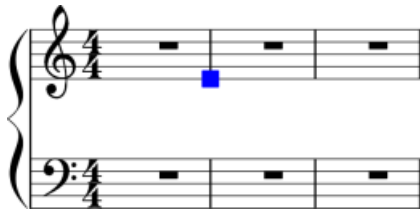
Barele se pot modifica prin drag •i drop din paleta de simboluri, peste o bar, deja plasat, pe portativ.



Pentru "ascunderea" complet, a barei, faceți click dreapta, iar din meniul rezultat selectați *Set Invisible*.

Crearea portativului complex (*grand staff*)

Pentru extinderea barei la mai multe portative simultan, faceți dublu click stînga pe bara ce trebuie extinsă, , după, care editați semnul grafic cu ajutorul anșelor (consultați •i [Modul editare](#) pentru detalii privind editarea semnelor grafice).



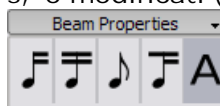
Faceți click stînga pe p, tr, felul albastru de pe bara ce trebuie modificat, •i, făcînd în continuare apăsat butonul stînga al mousei, prelungiți bara cît este nevoie. Pentru afișarea tuturor modificărilor, ieșiți din modul editare edit mode.



Consultați de asemenea: [Operații cu m, suri](#)

Leg, tura

Legăturile dintre note sînt create automat, dar ele pot fi anulate manual, atunci cînd nu sînt dorite de editorul partiturii. Executați drag / drop un simbol de leg, tur, de pe paleta cu simboluri grafice, peste nota care doriți să, o modificați (din punct de vedere al leg, turii).



Același efect se poate obține și dacă, mai întâi, selectați o notă (cu un click stâng) și apoi faceți dublu click pe simbolul corespunzător ce se găsește pe paleta cu simboluri grafice pentru legături.



Inițiază o legătură începând cu nota curent selectată.



Nota selectată face parte dintr-o legătură (nici nu o începe, nici nu o finalizează).



Nota curentă este desprinsă din legătură.



Începând cu nota curent selectată, se inițiază o legătură secundară.

Vedeți și: [Legătură între portative](#)

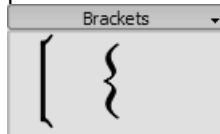
Acolada

„tergerea

Pentru a șterge o acoladă, selectați elementul grafic de pe portativ cu un click stâng și apăsați tasta *Del*.

Adăugarea

Pentru adăugarea unei acolade, faceți drag (trageți) acolada dorită din panoul cu simboluri pe un spațiu gol din prima măsură a partiturii.



Modificarea

Pentru modificare, faceți drag (trageți) noul simbol din paleta cu simboluri și faceți drop (dați-i drumul) peste simbolul "vechi" (cel care trebuie modificat) amplasat deja pe partitură.

Decalajul orizontal

În MuseScore - versiunile 0.9.4 sau ulterioare, poziția pe orizontală a acoladei poate fi modificată (deplasată) față de poziția uzuală, situată la începutul partiturii. Pentru a efectua această operație, faceți dublu click stâng pe acolada respectivă și folosiți combinațiile de taste:

Shift+Left pentru deplasare spre stânga

Shift+Right pentru deplasare spre dreapta

În exemplul de mai sus, "Left" și "Right" se referă la tastele cu săgeți "stânga", respectiv "dreapta".

Editarea

Pentru modificarea caracteristicilor unei acolade, faceți dublu click stâng pe elementul grafic respectiv pentru a activa modul [edit mode](#). Cu acest mod activat, puteți modifica înținderea acoladei, în așa fel încât să cuprindă numărul de portative dorit.

Cheia

Cheile sînt plasate sau modificate prin drag •i drop de pe paleta cu simboluri, destinația fiind o anumită, m, sur, sau o cheie deja amplasată, . Reamintim că, afișarea / ascunderea paletei cu simboluri din partea stînga a ferestrei aplicației MuseScore se face cu tasta *F9* (vedeți capitolul [Paleta cu simboluri](#)).



Schimbarea

Pentru a schimba o anumită cheie, faceți drag •i drop noua cheie (preluat, din paleta cu simboluri) peste cheia "veche".

Adăugarea

Faceți drag •i drop cheia dorită, pe o porțiune liberă, a m, surii unde trebuie amplasată, acea cheie. Cheia se amplasează, la începutul m, surii.

Ștergerea

Pentru ștergerea (•tergerea) unei chei, aceasta trebuie selectată, cu click stînga, după, care se apasă, tasta *Del*.

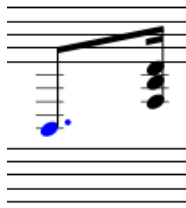
Modificarea cheii nu duce automat la modificarea înălțimii notelor ce urmează, cheii respective.

Legătură între portative

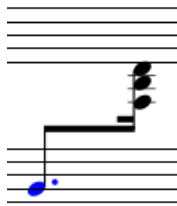
În partiturile pentru pian, este uzual să se folosească două portative (cheile Fa și Sol), corespunzătoare celor două jumătăți de claviatură, pentru a scrie o piesă muzicală la două mîini.

Editarea în MuseScore se face astfel:

Mai întâi, se introduc toate notele de pe primul portativ:



Comanda *Ctrl+Shift+Down* deplasează, nota selectată, sau acordul, pe cel, lalt portativ (pentru Mac se folosește combinația de taste: *•+Shift+Down*.)



Vedeți și capitolul: [Bara](#).

Percuția

Iată, un exemplu de notafie specifică, instrumentelor de percuție:



Notafia pentru seturile de instrumente de percuție include frecvent note cu codițe, atât în sus, cât și în jos, active simultan.

Dacă, nu sînteți familiarizați cu editarea mai multor partide (voci) pe același portativ, consultați capitolul [Partide](#). Mai jos, sînt prezentate detalii specifice pentru notafia percuției.

Claviatura MIDI

Cea mai ușoară, și intuitiv, metodă, de introducere a notelor muzicale pe portativ este prin intermediul unei claviaturi MIDI. Majoritatea claviaturilor MIDI au marcare tipică pentru percuție, deasupra fiecărei taste. MuseScore se ocupă, în mod automat, de desenarea codiței notelor în direcția corectă, și a formei corpului notelor.

Mausul

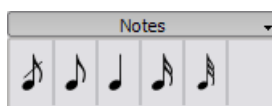
Pentru MuseScore versiunea 0.9.4 sau ulterioar, , exist, posibilitatea introducerii notelor •i cu ajutorul mausului:

1. Selectați cu click stînga, o not, sau o pauz, de pe portativul aferent instrumentelor de percuție. Paleta cu simboluri specifice percuției este selectat, automat.
2. Ap, sați tasta "N" sau butonul "N" din bara de sub meniu, pentru a activa modul editare
3. Selectați o durat, de not, , ap, sfînd butonul corespunz, tor (aceste butoane se g, sesc la dreapta butonului "N" pe bara de sub meniu)
4. Selectați tipul notei/instrumentului din paleta cu instrumente de percuție
5. Faceți click stînga pe portativul de percuție, fn poziția dorit, , pentru a plasa nota respectiv, pe portativ

Nota de coloratur,

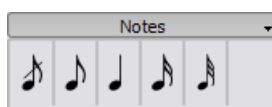
Notele de coloratur€ scurte (Acciaccatura) apar pe partitur, ca mici note cu codița barat, . **Notele de coloratur€ lungi** (Appoggiatura) nu au codița barat, . Ambele tipuri de note se plaseaz, fn fața (la stînga) notelor de dimensiune normal, .

Plasarea unei note de coloratur, se face prin drag / drop de pe paleta cu simboluri, pe amplasamentul dorit din partitur, .



Studiați de asemenea: [Grace note](#) fn Wikipedia (fn limba englez,) **Notele de coloratur€ scurte** (Acciaccatura) apar pe partitur, ca mici note cu codița barat, . **Notele de coloratur€ lungi** (Appoggiatura) nu au codița barat, . Ambele tipuri de note se plaseaz, fn fața (la stînga) notelor de dimensiune normal, .

Plasarea unei note de coloratur, se face prin drag / drop de pe paleta cu simboluri, pe amplasamentul dorit din partitur, (fn versiunile MuseScore 0.9.5 sau mai vechi, paleta este denumit, simplu "Notes").



Studiați de asemenea: [Grace note](#) fn Wikipedia (fn limba englez,)

Intensitatea variabil,

Semnele de intensitate variabilă pot fi cresc, toare (crescendo, cu vârful la stânga • i deschiderea spre dreapta) sau descresc, toare (descrescendo, cu deschiderea spre stânga • i vârful spre dreapta). Ele pot fi create • i plasate prin drag / drop de pe paleta cu simboluri, sau cu combinații de taste, ca în exemplul de mai jos:

† H: creează, un crescendo

† Shift+H: creează, un descrescendo

1. H creează, un crescendo:



2. Double click activează, modul [edit mode](#):



3. Shift+Right deplasează, anșa din extremitatea dreapta:

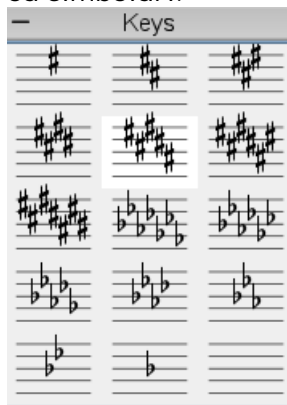


4. Right deplasează, extremitatea dreapta:



Armura

Armurile sunt create sau modificate făcând drag/drop simbolurile din paleta cu simboluri.



Modificarea

Pentru modificare, faceți drag/drop noua armură, (preluat, din palet,) peste "vechea" armură, . Mai mult, există, chiar posibilitatea de a face drag/drop o armură, existent, deja pe portativ.

Adăugarea

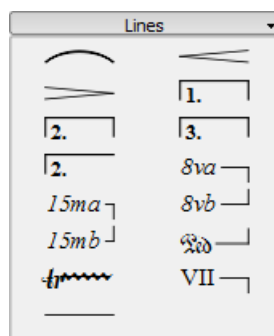
Faceți drag/drop o armură, de pe paleta de simboluri pe o porțiune liberă, a m, surii unde doriți plasarea armurii. Această manevră face ca, automat, armura să fie reamplasată la începutul m, surii.

„tergerea

Pentru a •terge (îndepărta) o armură, , aceasta trebuie selectată, cu click stângă, după care se apasă, tasta *Del*.

Linii

Paleta cu linii, ca toate celelalte palete, funcționează, cu mecanismul drag/drop. Folosiți mouse-ul pentru a face drag •i drop pe portativ, la locul dorit.



Modificarea lungimii

1. Dacă, modul note entry mode este activ, apăsați *N* pentru a ieși din acest mod
2. Faceți dublu click stângă pe linia a cărei lungime doriți să o modificați
3. Deplasați ansele fie cu mouse-ul, fie cu ajutorul următoarelor combinații de taste:
 - † *Shift+Right* pentru a deplasa ansa spre dreapta, cu o notă, sau o m, sur, , după caz
 - † *Shift+Left* pentru a deplasa ansa spre stânga, cu o notă, sau o m, sur, , după caz
4. Pentru a modifica lungimea liniilor f, r, a face modificări la notele de care liniile respective sînt "legate", folosiți următoarele combinații de taste:
 - † *Right* pentru a deplasa ansa, spre dreapta, cu o unitate
 - † *Left* pentru a deplasa ansa, spre stânga, cu o unitate

Vedeți de asemenea: [Intensitatea variabilă](#), [Volta](#)

Pauza de o m, sur,

Pauza cu durata de o m, sur,



Când o m, sur, întreaga, este lipsită de note, se folosește pauza cu durata de o m, sur, întreaga.

Pentru a crea o astfel de pauză, selectați m, sura în cauză cu un click și apăsați apoi tasta *Del*. Astfel, toate notele din m, sura respectivă sunt șterse și înlocuite cu o pauză având durata de o m, sur, complet.

Pauza cu durata de mai multe m, suri



Pauzele cu durata de mai multe m, suri indică o absență de la interpretare a unui anumit instrument sau voce și sunt utilizate frecvent în partiturile orchestrale. În versiunile MuseScore 0.9.5 sau mai vechi, această opțiune este introdusă doar cu titlu experimental (vedeți mai jos limitările cauzate de această situație).

Indicații de utilizare

1. Selectați din meniu opțiunea *Style* ∈ *Edit General Style* (în versiunile MuseScore 0.9.5 sau mai vechi, opțiunea este denumită *Style* ∈ *Edit Style*)
2. Faceți click și apăsați pe secțiunea "Score" pentru selecție, dacă nu cumva este deja selectat,
3. Adăugați o bifă pe opțiunea "Create Multi Measure Rests"

Limitări


Versiunile MuseScore 0.9.5 sau mai vechi, nu permit desprinderea automată a pauzelor mai lungi în pauze cu durata de mai multe m, suri, la poziții importante din portativ - cum ar fi barele duble, armurile sau marcajele de repetiție (rehearsal). Aceste neajunsuri sunt deja rezolvate la versiunea 0.9.6 (în curs de finalizare). Ca o soluție oarecum improvizată, de rezolvare, consultați secțiunea "Divizarea pauzelor cu durata de mai multe m, suri" din cadrul capitolului [Operații cu m, suri](#).

Setarea opțiunii "Style" prezentată mai sus creează pauze cu durata de mai multe m, suri pe teritoriul întregii partituri, de aceea este recomandat ca mai întâi să se introducă notele și abia apoi să se activeze opțiunea în cauză.

Repetiția

Începutul și sfârșitul porțiunilor care se repetă, simplu ("repetiție simplă, ") se pot defini cu ajutorul barelor corespunzătoare, toare (vedeți capitolul [Bara](#)). Pentru indicații privind modul de utilizare a marșurilor finale care se execută, diferite funcții de număr, rul repetiției, consultați capitolul [Volta](#).






Redarea

Pentru a putea asculta execuția porțiunilor marcate cu repetiție, trebuie ca înainte să activați opțiunea de redare a repetițiilor, apăsați butonul "Play Repeats"  de pe bara cu instrumente de sub meniu. Dezactivarea acestui mod se face prin apăsarea funcției, o dată, a butonului respectiv.

În ultima marșură a porțiunii care se repetă, se poate stabili un parametru care indică numărul de repetiții (de câte ori se repetă porțiunea respectivă). Consultați și capitolul [Operații cu marșuri](#).

Texte

Instrumentele pentru plasarea unor inscripții de tip text, cum ar fi "D.C. al Fine" sau "D.S. al Coda" se găsesc pe paleta de simboluri pentru repetiții (vedeți și capitolul [Paleta cu simboluri](#)).

Repeats	
	
	
	Fine
D.C.	D.C. al Fine
D.C. al Coda	D.S. al Coda
D.S. al Fine	D.S.
To Coda	

Legato

Legato este o linie curbă, plasată sub sau deasupra a două sau mai multe note, pentru a semnala faptul că notele respective se interpretează cu un sunet continuu (fără pauze). Dacă doriți să uniți două note care au aceeași înălțime, folosiți [Legatura](#).

Instrucțiuni de utilizare

- Dezactivați modul [Introducerea notelor](#) și selectați prima notă din viitorul legato, cu un click stâng:



2. apoi creați legato-ul, apăsând tasta *s* :



3. Cu combinația de taste *Shift+Right* puteți prelungi legato-ul c, tre nota urm, toare (spre dreapta):



4. Dacă, apăsând tasta *x* obțineți alternarea curburii semnului grafic de legato:



5. Tasta *Escape* produce ieșirea din modul editare a legato-ului Slur Edit mode:



Ansele pentru modificarea simbolului grafic (care pot fi observate în imaginile de la paragraful anterior) pot fi utilizate cu ajutorul mouse-ului. Ansele de la extremități ajustează începutul și sfârșitul legato-ului, iar cele din interior modifică forma semnului grafic.

Un legato poate să se întindă, chiar și pe mai multe portative sau mai multe pagini. Începutul și sfârșitul legato-ului sunt legate de o notă sau o pauză. Dacă elementele de la capetele legato-ului sunt deplasate, semnul legato se deplasează și el, modificându-și forma în mod corespunzător.

Nota: Modificarea poziției capetelor legato-ului nu se poate face cu ajutorul mouse-ului, ci doar cu combinații de taste: *Shift + s*, *geat*, *stfnga* sau *dreapta*.

Linia punctată,

Legato-urile punctate se folosesc uneori, acolo unde prezența unui legato variază, funcție destanțele interpretării. Faceți click dreapta de legato și selectați opțiunea: *Slur Properties...* Din dialogul de proprietăți a legato-urilor puteți alege dacă doriți un semn de legato solid sau unul punctat.

Puteți studia și capitolele: [Leg, tura](#), [Modul editare](#).

Leg, tura

O **legătură** este un [Legato](#) care unește două, sau mai multe note cu aceeași înălțime. Pentru note de înălțimi diferite, studiați capitolul [Legato](#).

Prima metodă,

Mai întâi, selectați prima notă, apoi, cu ajutorul unui click stâng:



Apoi, prin apășarea tastei **+** se creează o legătură cu nota următoare. (În versiunea 0.9.3 sau mai veche, operațiunea se realizează cu tastele **Shift+S**)



A doua metodă,

Pentru a crea legături pe durata activării modului [note entry](#) apășați **+** după introducerea primei note a legăturii. În versiunea 0.9.3 sau mai veche, trebuie folosită tasta **+** înainte de introducerea primei note.

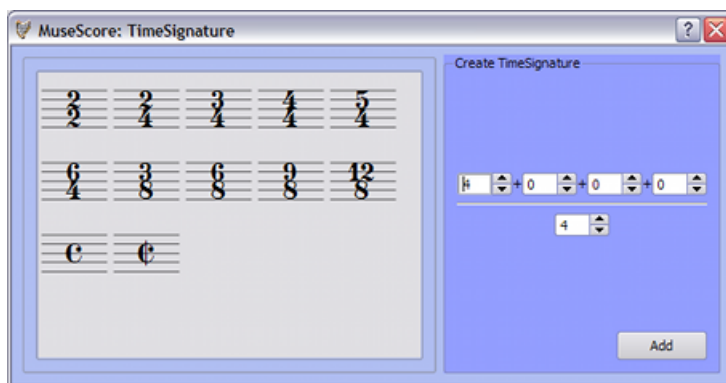
Măsură

Măsurile sunt disponibile în [Paleta cu simboluri](#). Puteți face drag / drop valoarea dorită, în măsură, pe portativ.



Dacă aveți nevoie de o valoare care nu se găsește în paletă, utilizați opțiunea de meniu **Create Time...** pentru a crea valoarea dorită. Puteți edita valoarea de la numitor și de numerator în panoul **Create Time Signature**.

În majoritatea cazurilor, va fi nevoie să editați doar valoarea de la numerator, fracției care stabilește valoarea măsurii. Numerele suplimentare sunt pentru timpi adiționali ([additive meters](#)) care conțin numere multiple la numerator, separate prin semnul "plus".



M, surile inițiale

Exist, cazuri în care valoarea efectivă, a unei m, suri diferă, de valoarea nominală, prevăzută, în armură. M, surile inițiale ale partiturilor reprezintă, unul din aceste cazuri. Pentru detalii privind modificarea valorii efective a m, surii f, r, a marca pe portativ o valoare a m, surii diferită, de cea nominală, consultați secțiunea "Proprietăți" a capitolului [Operații cu m, suri](#).

Tremolo

Procedura tremolo constă, în repetarea rapidă, a unei note sau alternarea rapidă, a două, sau mai multe note. Această interpretare este indicată, prin bare care traversează, codițele notelor. Dacă, tremolo trebuie executat între două, sau mai multe note, barele de tremolo sunt desenate pe notele respective.

Paleta de simboluri pentru tremolo conține elemente grafice diferite pentru tremolo-urile pe o singură, notă, (marcate cu codiță, dedesubt) și pentru cele din două, note (care nu au codiță, dedesubt).



Într-un tremolo pe două, note, fiecare notă, este reprezentată, cu durata întregului tremolo. Pentru introducerea pe portativ a unui tremolo cu durata unei doimi, introduceți prima dată, pe portativ două, optime. După, ce faceți drag / drop simbolul tremolo pe prima optimă, tremolo-ul se ajustează, automat la valoarea de doime.

Multiplă

Multiplătele sunt grupuri de mai multe note, având o ordine a înălțimii și o interpretare specială.

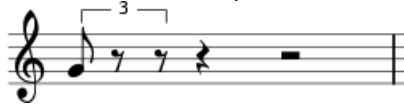
De exemplu, pentru a crea o **triplă**, mai întâi creați o notă, cu durata totală a tripletei, plasată, pe linia (înălțimea) primei note din triplet. Apoi, ieșiți din

modul editare • i selectați nota cu click stînga, după, care apăsați combinația de taste *Ctrl+3* pentru a schimba nota respectiv, într-o tripletă, . Similar, puteți folosi combinația de taste *Ctrl+5* pentru a crea o quintupletă, pe baza notei plasate anterior.

Mai întâi, selectați nota:



Ctrl+3 creează tripletă:



care este apoi editat, cu înălțimile notelor ce compun tripletă:



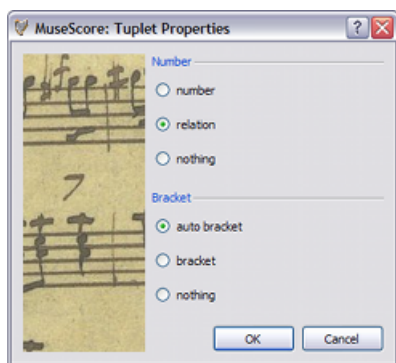
Modul de introducere a notelor

Introducerea multipluletelor funcționează, un pic diferit în modul de [introducerea notelor](#) față de cele prezentate mai sus. În versiunea 0.9.5 sau mai nou, trebuie să stabiliți mai întâi durata multipluletei, iar apoi să stabiliți înălțimea notelor ce o compun. Veți prezenta mai jos un exemplu, cuprinzând pașii ce trebuie urmați pentru o multipluleta de opt note:

1. Activați modul de introducere a notelor
2. Stabiliți poziția cursorului de editare (bara verticală, ce clipește) în poziția din portativ unde urmează să plasați începutul multipluletei
3. Selectați durata de p, trime din bara de instrumente de sub meniu, pentru a specifica durata întregii multiplulete
4. Folosiți opțiunea de meniu *Notes ∈ Tuplets ∈ Triplet* pentru a stabili tipul de multipluleta, ce urmează să fie plasată pe portativ
5. Observați că se selectează automat o durată simbolică, de optime pentru reprezentarea notelor ce compun multipluleta. Faceți click stînga pe portativ la înălțimile succesive ale notelor ce urmează să compună multipluleta

Proprietăți

Pentru modificarea proprietăților ce stabilesc modul de prezentare grafică a multipluletelor, faceți click dreapta pe numărul multipluletei • i activați opțiunea de meniu *Tuplet Properties...*



În cadrul acestui meniu, la secțiunea numere ("number") se poate stabili ca numerele respective să fie reprezentate ca un întreg ("integer"), ca o relație (fracție) de două numere ("relation") sau să nu fie reprezentat nici un număr ("nothing").

În secțiunea paranteze ("brackets") se pot selecta trei opțiuni: reprezentarea automată ("auto bracket"), reprezentarea obligatorie a parantezelor ("bracket") și lipsa parantezelor ("nothing").



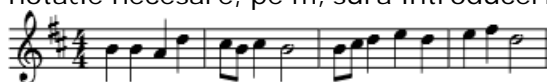
Partida vocală,

Partidele vocale vă permit să plasați note pe aceeași partitură, dar care se referă la instrumente (voci) diferite, cu posibilitatea de a interpreta note diferite pentru fiecare voce (instrument), singura legătură între ele fiind faptul că se interpretează în același timp. Bineînțeles, din motive de armonie, ele pot fi interpretate și sincron, dar nu este obligatoriu. Partidele sunt denumite și "layer-e" în alte aplicații similare cu MuseScore.



Indicații

1. Începeți cu editarea notelor pentru partida mai înaltă, (la care notele au codița orientată în sus).
2. La introducerea notelor, veți observa că unele vor primi automat codiță orientată în jos, din motive de optimizare a graficii. Dacă utilizați o versiune MuseScore 0.9.4 sau mai recentă, nu trebuie să faceți nimic special pentru a "corecta" această situație, pentru că la introducerea notelor de la vocea a 2-a (la care, așa cum am prezentat mai sus, codițele ar trebui să fie orientate în jos), programul va face automat corecțiile de notație necesare, pe măsură la introducerea notelor.



3. Selectați apoi prima notă, din portativ (cu un click stâng), pentru a muta cursorul la începutul portativului și a pregăti introducerea celei de-a doua voci.
4. Faceți click stâng pe butonul "Voice 2" (vocea a doua) 2 și începeți introducerea notelor pentru această voce, la care codițele vor fi orientate în jos.
5. Când ați terminat de editat cele două voci, portativul trebuie să arate cam așa:



Când se utilizează, partidele vocale (instrumentele) ?

- † Dacă e nevoie să reprezentați note cu codițele orientate diferit, în cadrul unui acord plasat pe un singur portativ
- † Dacă e nevoie să reprezentați pe un singur portativ, note cu durată diferită, ce se interpretează simultan

Pauze invizibile, cu scop de distanțare

Pentru a "ascunde" o pauză, faceți click dreapta pe pauza respectivă, apoi selectați din meniul ce apare opțiunea *Set Invisible*. Dacă aveți setată opțiunea *Display > Show Invisible*, pauzele "ascunse" sunt marcate pe fond gri pe ecran, dar nu sunt tipărite la imprimant, când efectuați o operațiune de tipărire.

Volta

Marcajele de tip **Volta** (Prima și Secunda) sau **primul**, **și al doilea final** sunt folosite pentru a marca modul diferit de execuție al finalurilor, în redarea porțiunilor care se repetă.



Pentru a plasa o bară de tip volta pe portativ, faceți drag-drop elementul corespunzător, preluat de pe [paleta de simboluri](#), secțiunea [lines palette](#).

Marcajele de tip Volta se pot extinde pe durate mai mari decât a unei singure măsuri. Pentru editarea voltei, faceți dublu click stâng pe marcajul de volta ce se dorește a fi modificat, în acest fel se intră în modul edit mode, după care se trece la modificare prin deplasarea anșelor elementului grafic, folosind următoarele comenzi:

- † pentru prelungirea cu o măsură, sur, mai la dreapta: *Shift+Right*

† pentru prelungirea cu o m, sur, mai la stfnga: *Shift+Left*

Aceste comenzi prelungesc extremit, ĩle elementului grafic de tip volta, selectfnd astfel m, surile ce se supun execuĳiei voltei.

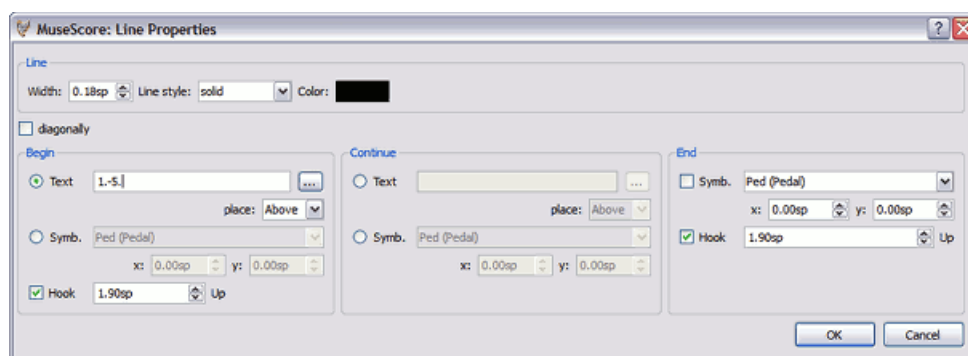
Exist, •i alte comenzi ce se pot da fn modul edit mode care deplaseaz, ansele, f, r, s, modifice modul concret de redare a partiturii.

Dac, deplasaĳi ansele (chiar •i cu ajutorul mausului, nu neapar, t cu comenzi de tastatur,), pe ecran se poate vedea o linie fnterrupt, , care porne•te de la "extremitatea logic, " a voltei (extremitatea m, surii pe teritoriul c, reia se g, se•te inceputul elementului grafic de volta) •i poziĳia curent, a extremit, ĩi elementului grafic de volta.



Text

Puteĳi modifica textul sau alte propriet, ĩi ale voltei folosind dialogul "Line Properties". Faceĳi click dreapta pe semnul grafic de volta •i alegeĳi poziĳia de meniu *Line Properties....* .Dac, utilizaĳi versiunea de MuseScore 0.9.3 sau mai veche, atunci selectaĳi meniul "Volta Properties..." Imaginea de mai jos prezint, dialogul respectiv.



Redarea

Uneori, repetarea unei anumite porĳiuni din piesa muzical, se face de mai mult de dou, ori. fn imaginea de mai sus, textul semnului grafic de volta indic, faptul c, prima volta se execut, de 5 ori, iar secunda volta la a •asea repetiĳie a porĳiunii de portativ ce precede volta. Dac, doriĳi s, modificaĳi num, rul de repetiĳii al voltei, selectaĳi m, sura care cuprinde volta respectiv, •i modificaĳi parametrul "Repeat Count" (num, rul de repetiĳii) (vedeĳi •i capitolul [Operaĳii cu m, suri](#)).

fn versiunile MuseScore 0.9.4 sau mai vechi, volta poate fi plasat, doar pe portativul de sus din grupul de voci. fn caz contrar, pot fi fntfnite erori la

editarea partiturilor (a se vedea eroarea semnalat, la [bug report](#)) sau la poziționarea ancorelor în momentul în care, în rii partiturilor în programul MuseScore.


Capitolul 4

Despre sunet și redarea partiturilor

MuseScore are încorporat un modul care permite redarea sunetelor marcate pe partituri. Acest capitol tratează metodele de control a modului de redare a sunetelor și de extindere a sonorității dincolo de sunetul relativ limitat al pianului (stabilit ca instrument implicit în redarea partiturilor editate).

Modul redare

MuseScore are integrat un generator de frecvențe și un sintetizator de sunete, module care asigură posibilitatea redării sunetelor corespunzătoare partiturilor editate sau doar citite cu ajutorul aplicației studiate de noi în acest manual.

Prin apăsarea butonului PLAY (redare)  se intră în modul Play mode. În acest mod sunt disponibile următoarele comenzi:

- ‡ Play (redare) (*Ctrl+Space*)
- ‡ Seek to previous chord (salt la acordul precedent) *Left*
- ‡ Seek to next chord (salt la acordul următor) *Right*
- ‡ Seek to previous measure (salt la măsura precedentă) *Ctrl+Left*
- ‡ Seek to next measure (salt la măsura următoare) *Ctrl+Right*
- ‡ Rewind to start of score (salt la începutul partiturii) *Home*
- ‡ Toggle show play panel (alternarea modului de afișare/ascundere a panoului de redare) *F11*

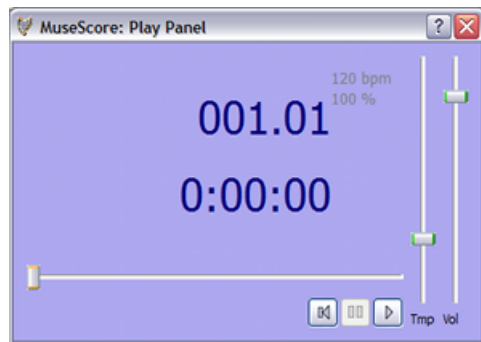
Dacă se apasă din nou pe butonul PLAY, redarea încetează și se iese din modul Play mode.

Dacă se reîntră în modul redare, MuseScore reia redarea de la poziția de unde a fost abandonat, în sesiunea precedentă. Dacă, în schimb, se selectează o

anumit, not, , redarea se face începând cu acea poziție. Bara cu instrumente de sub meniu are prev, but, , de asemenea (pentru economie de mișcări și rapiditate în obținerea efectului), un buton de "rewind" (derulare înapoi), pentru saltul rapid la începutul partiturii, în vederea redării.

Panoul de redare

Panoul de redare oferă mai multe comenzi aplicabile operațiunii de redare, incluzând reglarea tempo-ului, a poziției din partitură de unde se începe redarea și volumul general de redare a piesei. Pentru accesarea acestui panou, din meniul principal se selectează opțiunea *Display Play Panel*.



Rezolvarea unor probleme

Pentru versiunile MuseScore 0.9.5 sau mai vechi: Dacă doriți să redați alte instrumente decât pianul, trebuie să înlocuiți modulul SoundFont integrat în MuseScore, cu unul mai performant, cu ajutorul opțiunii de meniu: *Edit Preferences... I/O*. Pentru detalii suplimentare, vedeți și capitolul [SoundFont](#).

Redarea sunetului sub Ubuntu

Dacă aveți dificultăți în redarea sunetului sub sistemul de operare Ubuntu, vedeți și capitolul [Instalarea](#), paragraful "Linux".

Fișierele SoundFont

MuseScore se livrează cu un sunet de pian preinstalat, pentru redarea notelor de pe partiturile editate. Pentru redarea notelor respective cu alte instrumente, ca de exemplu vioară, sau percuție, este nevoie de un modul special, denumit General MIDI SoundFont.

Informații generale

Un fișier SoundFont poate conține orice tipuri de instrumente. Multe fișiere de tip SoundFonts pot fi găsite pe internet. De exemplu, puteți să vizitați o pagină cu ajutorul descrierii unui fișier care conține 128 de instrumente, situat la adresa [General MIDI](#) (GM).

Dacă folosiți un fișier SoundFont care nu este conform cu specificațiile General MIDI, atunci este posibil ca cei care vor primi fișierul editat de

dumneavoastră, și, obține, la redare un sunet diferit de cel auzit de dumneavoastră, înainte de salvare în format MIDI / trimitere către utilizatorii respectivi.

Dimensiunea fișierelor SoundFonts și calitatea sunetului instrumentelor conținute pot diferi mult, funcție de sursa de proveniență. Fișierele mai mari (care, în principiu, redau instrumentele la o calitate mai bună) pot să creeze probleme la redarea pe anumite calculatoare mai puțin dotate. Dacă, MuseScore funcționează sensibil mai greu după instalarea unui fișier SoundFont, înseamnă că acesta este prea mare și atunci trebuie să căutați un altul, care conține fie mai puține instrumente, fie instrumente cu finețe de redare un pic mai grosier (bifeți mai puțin). Aveți mai jos trei exemple de fișiere GM SoundFonts mai uzuale (pe care le puteți descărca imediat, având în vedere link-ul activ), având dimensiuni diferite:

- ‡ FluidR3_GM.sf2 (dimensiune: 141 MB necomprimat), faceți download de la [Fluid-soundfont.tar.gz \(dimensiune fișier de download-at: 129 MB\)](#)
- ‡ MagicSF_ver2.sf2 (dimensiune: 67.8 MB necomprimat), faceți download de la [Big SoundFonts](#)
- ‡ TimGM6mb.sf2 (dimensiune: 5.7 MB necomprimat), vedeți secțiunea "Free SoundFont" de la [Tim Brechbill's Timidity++ Download Site](#)

Compresia

Deoarece fișierele SoundFont sînt de multe ori deranjant de mari, acestea sînt adesea oferite pentru download în format comprimat, într-o varietate de formate de comprimare (de exemplu, .zip, .sfArk sau .tar.gz). Înainte de a fi folosite, fișierele comprimate trebuie decomprimate.

- ‡ Formatul de compresie ZIP este suportat de majoritatea sistemelor de operare.
- ‡ sfArk este un format de compresie găndit special pentru fișierele SoundFont. Pentru decomprimare, trebuie utilizat, aplicația specială, ce se poate obține de la adresa [sfArk software](#).
- ‡ .tar.gz este un format de compresie (dublă, în acest caz) foarte des utilizat în mediul Linux. Utilizatorii Windows pot folosi și ei acest format, dacă își instalează utilitarul [7-zip](#), aplicație ce asigură suport pentru o varietate mare de formate de compresie, inclusiv .tar.gz. De notat că, trebuie să aplicați utilitarul de două ori, prima dată, pentru decompresia de tip GZip și a doua oară, pentru formatul TAR.

Exemplele de mai sus, referitoare la decompresie, sînt doar cîteva dintre foarte multele soluții ce se pot aplica pentru obținerea fișierelor SoundFont decomprimate, în vederea includerii lor în MuseScore. Nu este rău să consultați specialiști IT care, în mod sigur, se găsesc prin preajma dumneavoastră.

Setări MuseScore

După alegerea și decompimarea fișierului tip SoundFont dorit, nu încercați să faceți dublu click stâng pe el (asta cum, poate, sînteți obișnuiți, pentru lansarea în execuție, în cazul altor tipuri de fișiere - cum ar fi Word sau Excel). Fișierele de tip SoundFont nu sînt procesate automat de către sistemul de operare, ci trebuie tratate într-un mod special.

Astfel, fișierul în cauză, trebuie plasat într-un director la libera dumneavoastră, alegere (important este să rețineți unde este stocat acesta), după care treceți la lansarea aplicației MuseScore și executarea pașilor descriți mai jos:

Selectați din meniu opțiunea *Edit & Preferences...* (I/O). (Dacă utilizați o versiune MuseScore pre-final, sau în curs de elaborare, e posibil să fie nevoie să utilizați opțiunea *Display & Synthesizer*.)

Setarea inițială (implicită) pentru fișierul SoundFont este `:/data/piano1.sf2`. Înlocuiți fișierul implicit cu fișierul dorit de dumneavoastră, apoi, apăsați pe butonul Open, după care faceți browse pe arborele de structură al fișierelor din calculatorul dumneavoastră și selectați fișierul SoundFont (având extensia .sf2) ce urmează să fie instalat (faceți click stâng pe denumirea lui).

Pentru aplicarea efectivă a modificării, apăsați butonul OK, comandă care duce la închiderea panoului de preferințe legate de modulul I/O. Ieșiți din aplicație și reporniți MuseScore, pentru ca modificarea să devină efectivă.

Rezolvarea unor probleme

Dacă bara de unelte a panoului de redare este colorată gri (inactivă) sau este invizibilă, urmați instrucțiunile de mai jos, pentru a reactiva sunetul:

1. Verificați dacă este activă bifa de lângă opțiunea de meniu *Display & Transport*. Această bifă se poate activa sau dezactiva făcând click stâng pe opțiunea de meniu respectivă. Dacă această operațiune nu rezolvă problema sunetului, treceți la pasul următor.
2. Dacă panoul de redare dispăre după modificarea fișierului SoundFont implicit, selectați secțiunea *Edit & Preferences...* (I/O) și faceți click pe butonul OK, fără a face vreo modificare. Panoul de redare trebuie să devină activ după repornirea programului MuseScore. Aceasta este o disfuncționalitate semnalată la versiunile MuseScore 0.9.3 sau mai vechi.

Dacă modificați pentru prima dată fișierul SoundFont implicit, vă recomandăm utilizarea unuia dintre cele 3 exemple date mai sus, pentru a vă experimenta în această procedură, urmând ca ulterior să încercați și alte fișiere SoundFont obținute din diverse alte surse.

Tempo-ul

Tempo-ul de redare (ritmul) unei piese poate fi modificat prin intermediul panoului de redare sau prin schimbarea textului de tempo înscris pe partitură, .

Modificarea tempo-ului cu ajutorul panoului de redare

- ‡ Activați afișarea panoului de redare prin alegerea opțiunii de meniu corespunzătoare: *Display* → *Play Panel*
- ‡ Modificați valoarea tempo-ului, exprimată în b, t, i pe secundă, (*bpm* - *Change the Beats per Minute*), folosind cursorul Tempo de la partea inferioară a panoului

Modificarea tempo-ului cu ajutorul textului Tempo din partitură,

- ‡ Selectați (cu click stângă) o notă de pe portativ în dreptul căreia ar urma să apară o indicație de tempo
- ‡ Selectați opțiunea de meniu: *Create* → *Text...* → *Tempo...*
- ‡ Alegeți valoarea (textul) de tempo dorită și apăsați butonul *OK* pentru a încheia operațiunea

Trebuie menționat că, în versiunile MuseScore 0.9.3 sau mai vechi, nu este posibilă modificarea textului de tempo prin intermediul meniului inițial. Totuși, atât valoarea inițială, cât și valorile diferite ce apar pe parcursul partiturii pot fi modificate ulterior, prin adăugarea în partitură a textelor de tip tempo.

Valorile de tempo existente deja pe partitură pot fi modificate făcând dublu click stângă pe textul în cauză, pentru activarea modului edit mode. Puteți utiliza secțiunea corespunzătoare din paleta cu simboluri (vedeați și capitoul [Editarea textelor](#)) pentru a introduce durate de note pentru marcajul de metronom din textul de tempo.

Andante ♩ = 75

Valoarea tempo-ului, exprimată în b, t, i pe minut (BPM), cuprinsă în textul editat, poate fi modificată făcând click dreapta pe text și alegând opțiunea de meniu *Tempo Properties...*

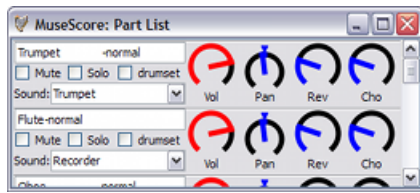
Notă: Textul de tip tempo de pe parcursul portativului are prioritate față de tempo-ul general, setat cu ajutorul cursorului de pe panoul de redare.

Modificarea și reglarea sunetelor

Mixer-ul

Mixer-ul permite modificarea sunetului instrumentelor și reglarea altor parametri cum ar fi: volumul, panning-ul (panoramarea), reverberația sau

chorus-ul, pentru fiecare portativ. Pentru aceasta, în vederea afișării panoului de mixer, din meniul principal se alege opțiunea *Display > Mixer*.



Setările Mute și Solo

Aceste setări sunt foarte utile pentru redarea selectivă a anumitor voci. Vocile prezentate pe portativ se pot selecta din meniurile din partea stângă a panoului (în dreapta inscripției **Sound**).

Dacă, una sau mai multe voci trebuie invalidate la redare într-o anumită etapă, de studiu, se selectează vocea / vocile respective, după care se bifează, cu sufla **Mute**.

Dacă, în schimb, se dorește ca redarea să se facă doar pentru o singură voce, tot restul vocilor fiind invalidate, este mai comod să se selecteze vocea respectivă și să se bifeze cu sufla **Solo**, manevră care duce automat la invalidarea restului de voci.

Butoanele de reglaj

Butoanele de reglaj sunt similare celor din realitate (valori mai mici spre stânga, valori mai mari spre dreapta). Diferența constructivă este în sensibilitate la manevrarea acestor butoane. Pentru acționare, se face click stânga pe butonul dorit. Deplasarea mausului în sus generează rotirea butonului spre dreapta, iar deplasarea mausului în jos determină rotirea spre stânga a butonului.

Selectarea sunetului

Mixer-ul are atâtea rânduri de butoane, câte portative grupate sunt stabilite de editor (de exemplu, sunt patru portative grupate, pentru un cor de patru voci, în cazul în care se reprezintă câte o voce pe fiecare portativ). La redare, în schimb, nu e obligatoriu să folosim doar un anumit instrument. De exemplu, putem selecta ca vocea de bas să fie interpretat de un contrabas, iar cea de tenor de către o trompetă. În acest mod, putem reda o melodie orchestrală pornind de la o partitură corală. Meniul de selecție a instrumentului conține lista instrumentelor "furnizate" de [Fișierele SoundFont](#). Această facilitate nu este implementată corect în versiunile MuseScore 0.9.4 sau mai vechi rulabile sub Windows, dar este rezolvată începând cu versiunea 0.9.5.

Modificări pe parcursul execuției

În MuseScore, anumite instrumente se pot schimba sau modifica pe parcursul redării piesei. De exemplu, instrumentele cu coarde pot face modificare (la un anumit moment) pe modul pizzicato sau tremolo, iar trompeta poate fi, de asemenea, interpretată în mod "înfundat" (cu surdina). Exemplul de mai jos este pentru trompetă, dar se aplică exact la fel pentru orice alt instrument care permite parametri variabili de redare.

1. Mai întâi, selectați cu click stânga prima notă, din porțiunea în care trompeta urmează să cînte "fundat":
2. Din meniul principal, selectați opțiunea *Create > Text > Staff Text*
3. Tastați *Mute* (sau o altă indicație echivalentă, de exemplu *Con Sordino*). Textul astfel introdus este destinat exclusiv cititorului uman al partiturii • nu duce la nici un fel de alterare a modului de redare a sunetelor de către calculator.
4. Pentru a obține efectul dorit la redarea piesei cu ajutorul programului MuseScore, faceți click dreapta pe textul introdus • selectați poziția de meniu *Staff Text Properties...*
5. În cadrul ferestrei de dialog astfel obținute, marcați bifa *Channel*
6. Apoi, selectați în cadrul dialogului **Staff Text Properties** opțiunea *mute*
7. Pentru finalizare, apăsați butonul *OK* cu click stânga • reveniți la editarea/redarea partiturii

Fiecare notă, de pe portativul de redare, trompeta, începând cu poziția în care ați introdus textul purtător de caracteristici de redare de tip "mute" (în cazul prezentat de noi) va fi "redată" cu această caracteristică (am pus ghilimele, pentru că, de fapt, nu va fi redată, deloc, deși este reprezentat, pe portativ). Pentru revenirea la redarea normală, se repetă operațiunea în locul unde se dorește reluarea redării instrumentului, doar că vom avea grijă ca textul să indice noua stare, iar parametrul **Mute** va fi de-bifat.

Capitolul 5

Texte

Capitolul precedent a tratat [texte care influențează ritmul de redare a piesei muzicale](#), dar mai există și alte tipuri de notații de tip text disponibile în MuseScore: [versuri](#), [numele acordurilor](#), marcasele de dinamică, [digitatia](#), antete și multe altele. Toate acestea sunt accesibile prin intermediul meniului principal, selectând opțiunea *Create > Text*.

Pentru texte generice scurte, se utilizează mesajele de portativ sau de sistem. Diferența dintre aceste două categorii de notații este că, se aplică la un singur portativ sau, respectiv, la întreaga partitură.

Editarea textelor

Pentru editarea unui text existent, faceți dublu click asupra pe textul respectiv, rezultatul fiind intrarea în modul editare edit mode:



În modul editare texte sunt disponibile următoarele comenzi:

- ‡ *Ctrl+B* (pe Mac: *⌘+B*) alternează stilul de literă îngroșat, (**bold**)
- ‡ *Ctrl+I* (pe Mac: *⌘+I*) alternează stilul de literă înclinat (*italic*)
- ‡ *Ctrl+U* (pe Mac: *⌘+U*) alternează stilul de literă subliniat (underline)
- ‡ *Up* declanșează stilul de literă superscript (exponent), sau anulează stilul de literă subscript (indice), dacă acesta este activat
- ‡ *Down* declanșează stilul de literă subscript (indice) sau anulează stilul de literă superscript (exponent), dacă acesta este activat
- ‡ deplasează cursorul: *Home End Left Right*
- ‡ *Backspace* elimină caracterul de la sfârșitul cursorului

- ‡ *Delete* elimină caracterul de la dreapta cursorului
- ‡ *Return* inițiază o linie nouă,
- ‡ *F2* afișează paleta pentru texte. Paleta pentru texte se folosește pentru introducerea caracterelor speciale și a simbolurilor.

Paleta pentru texte:



Puteți consulta și: [Numele acordului](#), [Versurile](#), [Cadrul](#), [Modul editare](#)

Stilul textului

Porțiunile de text de pe partitură sunt create plecând de la un stil de text (*Text Style*). Stilul textului este o colecție de valori predefinite ale proprietăților care determină aspectul textelor editate.

Proprietăți ale textelor:

- ‡ **Familia de fonturi** (*Font Family*): numele generic al fontului, ca de exemplu "Times New Roman" sau "Arial"
- ‡ **Mărimea fontului** (*Point Size*): dimensiunea literelor, măsurată în puncte (*points*)
- ‡ **Înclinat, îngroșat, Subliniat** (respectiv: *Italic, Bold, Underline*): proprietăți particulare de afișare a fonturilor
- ‡ **Anchor** (*Anchor*): referire la o anumită pagină, titlu, timp, notă, sistem, portativ
- ‡ **Aliniere** (*Alignment*): modul de aliniere a textului față de dreptunghiul imaginar în care este încadrat, pe orizontală (la stânga, la dreapta sau centrat, respectiv *left, right, center*) sau pe verticală (sus, jos sau la mijloc, respectiv *top, bottom, center*)
- ‡ **Decalare** (*Offset*): o decalare față de poziția normală a ancorei
- ‡ **Tipul decalării** (*Offset Type*): tipul decalării (mai precis, unitatea de măsură a acestei decalări), care poate fi în milimetri, spații sau procente din mărimea paginii

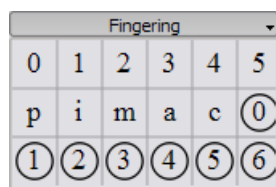
Tipuri de texte:

Tipurile de texte sînt nişte texte cu funcţie predefinită, care au anumite caracteristici suplimentare, pe lângă cele atribuite textelor uzuale ce se pot adăuga pe partitură :

- ‡ **Titlu, Subtitlu, Compozitor, Autorul versurilor** (respectiv *Title, Subtitle, Composer, Poet*): text ancorat (legat) de pagina pe care a fost creat, indiferent de evoluţia ulterioară a partiturii
- ‡ **Digităria** (*Fingering*): indicaţiile privind digitaţia sînt ancorate (legate) de corpul notei de care aparţin, şi se deplasează împreună cu aceasta, funcţie de evoluţia editării partiturii.
- ‡ **Versurile** (*Lyrics*): versurile care însoţesc de multe ori partea muzicală, sînt legate (ancorate) de timpurile măsurilor la care sînt ataşate.
- ‡ **Numele acordului** (*Chord name*): numele acordului este legat (ancorat) de timpurile din cadrul măsurilor.

Digităria

Digităria este un tip de text ce poate fi ataşat notelor printr-o manevră, de tip drag/drop de pe paleta cu simboluri de digitaţie, peste corpul notei corespunzătoare, de pe portativ, cînd reaş dorim să-i ataşăm această adnotare. Textul de tip digitaţie este un text normal, care poate fi [editat](#) ca orice alt text de pe partitură.



Numele acordului

Numele acordului poate fi introdus în text, procedînd mai întîi la selecţia notei corespunzătoare, toare (fîcînd click stînga pe notă), apoi tastînd: *Ctrl+K*. Această suită de comenzi creează un obiect de tip text conţinînd numele acordului, aferent acordului selectat. Iată, şi alte comenzi legate de editarea numelui acordului:

- ‡ Tastaţi *Space* pentru deplasarea cursorului la următorul acord.
- ‡ *Shift+Space* deplasează cursorul la acordul precedent.
- ‡ *Ctrl+Space* introduce un spaţiu în textul numelui acordului.

Numele acordurilor pot fi [editate](#) (modificate) la fel ca un text normal. Pentru a introduce semnul diez, tastezi #, iar pentru a introduce un bemol tastezi b. MuseScore va transforma aceste caractere în semnele corecte de diez •i bemol, în momentul în care vei termina editarea sau v, vei deplasa la un alt acord.

Fontul de tip Jazz

Dacă preferați ca numele acordurilor să aibă o grafică mai apropiată de scrierea "de mână", MuseScore versiunea 0.9.5 sau mai recentă, vă oferă posibilitatea utilizării acestei facilități.



Iată cum se procedează :

1. Selectați din meniul principal opțiunea *Style* → *Edit Style...*
2. Din fereastra astfel obținută, selectați în panoul din stânga *Chord names*
3. Apoi, în panoul din dreapta de înlocuire textului *chords.xml* cu *jazzchords.xml*

Versurile

Introducerea și editarea versurilor este o operațiune foarte importantă, și relativ simplă, deoarece "soarta" partiturilor cu componentă vocală depinzând esențial de corectă corelație dintre note și versuri. Concret, operațiunea se desfășoară astfel:

1. Mai întâi, se introduce partea de notăție muzicală,
2. Apoi, se trece la introducerea versurilor. Pentru aceasta, se selectează (cu click stânga) prima notă din porțiunea ce are atașate versuri
3. Se tastează *Ctrl+L* pentru crearea obiectului de tip text ce conține versuri, după care se face introducerea efectivă a versurilor începând cu primul cuvânt sau prima silabă. Se continuă operațiunea, folosind și comenzile ajutoare de mai jos
4. Pentru a înscrive cuvântul următor sub nota următoare, tastezi (ca și la textele normale) *Space*
5. Dacă un cuvânt se întinde pe mai multe note, pentru a înscrive silaba următoare sub nota ce urmează, tastezi o linie de despărțire în silabe (semnul minus) -. Silabele aceluiași cuvânt sunt legate în mod automat (prin transformarea semnului minus tastat de operator) printr-o linie similară, cu semnul minus, de lungime cumulată, spațiu+linie+spațiu corespunzătoare reprezentării notelor aferente de pe portativ

6. *Shift+Space* deplaseaz, cursorul de editare a versurilor la nota precedent,

‡ *Enter* (pe Mac: *Return*) deplaseaz, cursorul fn jos, pe linia de versuri urm, toare



O silab, poate s, corespund, mai multor note, caz care se reprezint, grafic prin silaba fn cauz, situat, sub prima not, din grup, urmat, de mai multe semne de subliniere (*underscore*) care se fntind pfn, la ultima not, din grup:



Exemplul de mai sus a fost realizat cu urm, toarea succesiune de taste: *soul, _ _ _ To Esc*.

Ie•irea din modul editare de face cu tasata Escape (*Esc*).

Caractere speciale

Versurile pot fi [editate](#) ca orice text normal, cu excepția cftorva caractere speciale (utilizate, dup, cum am ar, tat mai sus, pentru operații specifice versurilor notate pe portativ). Dacă, doriți introducerea fn text a semnelor de spațiu, minus (cu rol de cratim, , de exemplu) sau subliniere, folosiți combinațiile de taste de mai jos.

‡ *Ctrl+Space* (pe Mac: *, +Space*) introduce fn textul versurilor un spațiu (*space*)

‡ *Ctrl+-* (pe Mac: *, +-*) introduce fn textul versurilor un semn de minus (cratim,) (-) f, r, a face trecerea la nota urm, toare

‡ doar pentru Mac: combinația *, +_* introduce un semn de subliniere (*underscore*) (*_*) fn textul versurilor

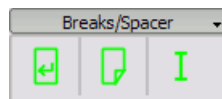
Studiați •i: [Texte](#), [Numele acordului](#).

Capitolul 6

Formatarea

Desp, r itorul  i distan ierul

Desp r itoarele de pagin  (*Page breaks*)  i **desp r itoarele de linie** (*line breaks*), denumite generic **desp r itoare de sistem** (*system breaks*) se plaseaz,  n partitur, prin drag / drop de pe simbolul corespunz, tor din paleta cu desp, r itoare din cadrul [paletei cu simboluri](#), pe un spa iu liber dintr-o m, sur, a partituri. Desp, r irea (de linie sau de pagin,) se produce  ncepf nd cu m, sura urm, toare celei  n care s-a introdus desp, r itorul. Simbolul verde ce reprezint, desp, r irea este vizibil doar pe ecran  i nu apare pe partitura tip, rit, la imprimant, .



Distan ierele s nt utilizate pentru a m, ri spa iul dintre dou, portative adiacente (spa iu care este,  n mod normal, gestionat automat de c, tre MuseScore). Concret, face i drag / drop un element de distan iere de pe paleta cu distan iere, pe m, sura deasupra c, reia dor i s, crea i un spa iu mai mare dec t cel pus la dispozi ie  n mod automat de c, tre MuseScore. Pentru ajustarea distan ierului, face i dublu click st nga pe distan ierul deja plasat pe partitur,  i modifica i dimensiunile acestuia, cu ajutorul anselor.

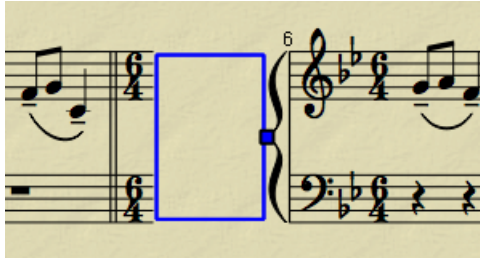
Distan area portativelor cu ajutorul distan ierelor are doar efect local (legat, de m, sura  n care s-a f, cut drag / drop).

Dac,  ns, dor i s, ob ine i o distan , mai mare pe tot parcursul partituri,  ntre cele dou, portative, trebuie s, utiliza i set, rile generale de stil ale partituri.

Cadrul

Cadrede asigură, pe partitură, spații goale în afara măsurilor. Aceste cadre pot fi goale, dar pot conține și text sau chiar imagini. MuseScore utilizează două tipuri de cadre:

Cadre orizontale



Cadrele orizontale întrerup sistemele (grup, rile) de portative. Lățimea cadrului orizontal este ajustabilă, funcție de dorința utilizatorului (editorului), iar înălțimea este egală, cu înălțimea grupului de portative. De exemplu, se poate folosi un cadru orizontal pentru a separa, față de restul lucrării, o porțiune de final de gen coda.

Cadre verticale



Cadrele verticale asigură spații libere suplimentare înainte sau între sistemele (grup, rile) de portative. Înălțimea cadrului vertical este ajustabilă, de către editorul partiturii, iar lățimea este egală, cu lățimea paginii (dată de setările generale ale partiturii). De exemplu, cadrele verticale se utilizează pentru plasarea pe partitură a titlului și subtitlului, precum și a autorilor muzicii și textului. Dacă creați un titlu urmând instrucțiunile anterioare, MuseScore creează automat un cadru vertical, plasat înainte de prima măsură (dacă nu cumva este deja plasat acolo automat, cu ocazia creării partiturii).

Crearea unui cadru

Selectați mai întâi o măsură, cu click stângă. Comanda de inserare a unui cadru se găsește în meniul: *Create Measures*. Cadrul este inserat automat deasupra măsurii selectate.

„tergerea unui cadru

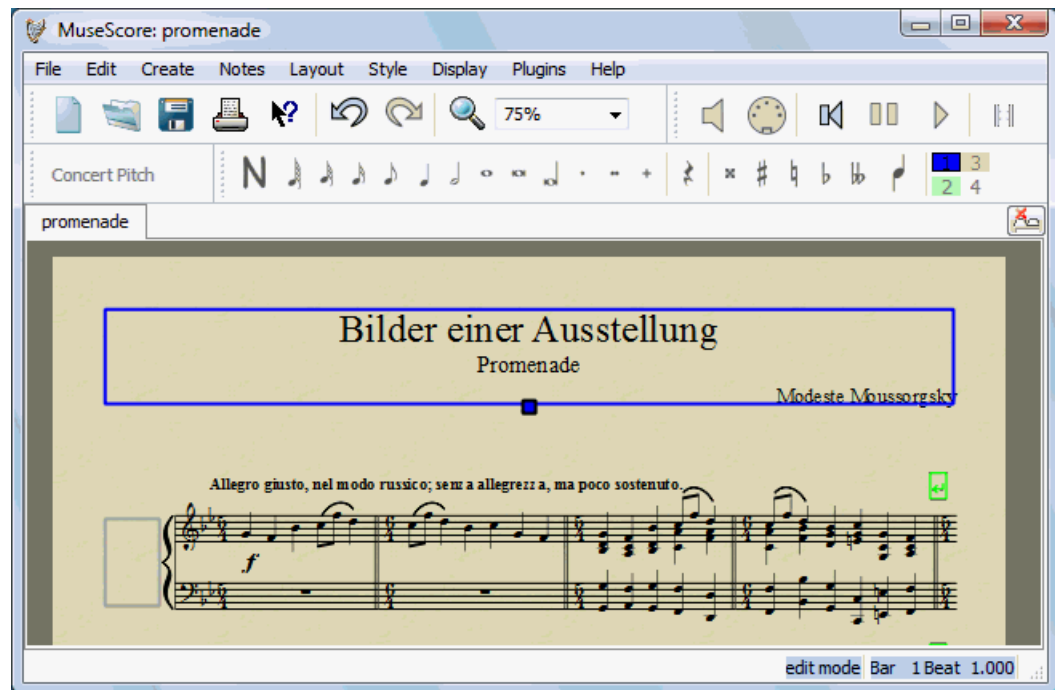
Pentru aceasta, selectați cadrul cu un click stângă și apăsați tasta *Del*.

Editarea unui cadru

Pentru editarea (modificarea) unui cadru, executați un dublu click stângă pe acesta, pentru activarea modului editare ([edit mode](#)). Dacă operațiunea a fost corect executată, apare o ansă, care poate fi utilizată, prin drag la

modificarea dimensiunii reglabile a cadrului respectiv.

În imaginea de mai jos puteți vedea un cadru pentru titlu, care se găsește în modul editare (edit mode) activat:



Capitolul 7

Asistență,

Acest capitol descrie cum puteți obține ajutor în utilizarea aplicației MuseScore: cele mai potrivite locuri unde să căutați informația, cel mai adecvat mod de a pune întrebări pe forum, precum și oferirea de indicații despre modul de semnalare a disfuncționalităților observate.

Semnalarea disfuncționalităților sau solicitarea de asistență,

În general, problemele de care vă loviți în utilizarea aplicației MuseScore pot fi soluționate în două moduri:

- consultând [manualul de utilizare](#)
- apelând la experiența altor utilizatori (dar și a realizatorilor produsului software de care ne ocupăm în acest manual), prin intermediul [forumului](#) de discuții dedicat aplicației MuseScore

Problemele abordate pe [forum](#) pot fi de tip:

- **disfuncționalitate** (*bug*), adică, un comportament necorespunzător al programului sau chiar o eroare de programare, prin raportare la modul normal de funcționare ce rezultă din manual sau din experiența altor utilizatori
- **necesitate de asistență** pentru rezolvarea unei operații care nu este explicată în manual, este explicată insuficient, este explicată neclar sau, după aplicarea indicațiilor din manual, nu duce la rezultatul dorit

Înainte de a posta (plasa) orice mesaj de cerere de asistență sau de semnalare a unei presupuse disfuncționalități, este OBLIGATORIE respectarea unor reguli elementare de etichetă la utilizarea unui [forum](#):

- ‡ SOLICITĂM INSISTENT să căutați în prealabil soluția la problema dumneavoastră în cadrul [manualului de utilizare](#) online, care este permanent actualizat și corectat

‡ Utilizați funcția de [c, utare](#) din site-ul MuseScore, pentru a vedea dacă, nu cumva altcineva a întâlnit deja problema dumneavoastră, și a semnalat-o, existând șanse mari să găsiți soluția deja prezentată, pe [forum](#).

Dacă, doriți să semnalati o disfuncționalitate, încercați mai întâi să reproduceți disfuncționalitatea respectivă, și pe ultima versiune disponibilă, (care se poate obține de la [această adresă](#)). Există posibilitatea ca, în cea mai recentă versiune, problema să fie deja rezolvată.

De asemenea, puteți consulta [lista modificărilor apărute](#) în versiunile succesive ale programului MuseScore. Acest list este un document foarte util și pentru a descoperi facilități noi (la care, poate, nici nu vă gândiți) și pentru a studia ritmul de evoluție calitativă și a complexității aplicației.

Dacă, aplicând cele de mai sus, vă decideți totuși să postați un mesaj pe [forum](#), vă rugăm să includeți în mesajul dumneavoastră cât mai multe detalii referitoare la:

- ‡ Versiunea MuseScore pe care o utilizați (de exemplu, 0.9.5, în cazul unei ediții stabile) sau numărul de revizie (în cazul unei versiuni în curs de elaborare, cum ar fi de exemplu 2451)
- ‡ Sistemul de operare care rulează pe calculatorul dumneavoastră (de exemplu, Windows Vista, Mac OS 10.5 sau Ubuntu 9.04)
- ‡ Dacă semnalati o disfuncționalitate, vă rugăm să descrieți pașii exacți parcurși de dumneavoastră până la întâlnirea problemei respective (ce butoane apăsați, în ce ordine, ce alte taste ați folosit, ce mesaje apar pe ecran, ce observați în comportamentul echipamentului, etc.). Este foarte important să puteți fi capabil în primul rând dumneavoastră să repetați (reproduceți) problema respectivă, altfel șansele, fie o alarmă falsă, sau o problemă care nu a mai fost întâlnită de nimeni și pe care nu o va mai întâlni nimeni, deci nu merită să nu poate fi rezolvată, (pentru că este ca și inexistentă, nu?).
- ‡ Limitați-vă la a semnală o singură disfuncționalitate într-un mesaj. Dacă aveți mai multe semnale sau solicitări de feedback, inițiați mai multe mesaje, câte unul pentru fiecare caz în parte.
- ‡ <inefi permanent seama că, semnalarea unei disfuncționalități are, în primul rând, rolul de a putea fi reprodusă și remediată, cât mai ușor, semnalarea dumneavoastră devenind astfel o contribuție utilă și eficientă la dezvoltarea și creșterea calitativă a aplicației.

Dacă aveți sugestii sau semnale referitoare la traducerea și adaptarea în limba română a manualului aplicației MuseScore, vă rugăm să transmiteți feedbackul, nici o refuzare, un mesaj pe forum.

Revenirea la set, rile produc, torului

Versiunile recente ale MuseScore ofer, opțiunea de revenire la set, rile standard (stabilite de produc, tor), a•a-numitele "factory-settings". Aceast, facilitate s-a dovedit necesar, , pentru c, exist, situații cfnd, datorit, multelor adapt, ri / modific, ri ale set, rilor, e mai comod •i mai rapid s, se revin, global la set, rile inițiale, •i nu reluând fn sens invers set, rile f, cute, fn vederea anul, rii lor (operațiune care este, de cele mai multe ori, imposibil, , datorit, inexistenței unui jurnal al modific, rilor). Totu•i, trebuie sa țineți seama de faptul c, revenirea la set, rile "de fabric, " nu este o operațiune curent, , deci e bine s, consultați un pic •i forumul, poate exist, •i alte soluții la problema care v-a determinat s, luați fn considerare soluția reset, rii.

Aten•ie: revenirea la "set, rile de fabric, " ("factory settings") anuleaz, **TOATE** modific, rile f, cute fn set, rile programului, inclusiv preferințe, palete sau set, ri ale ferestrelor.

Instrucțiuni pentru Windows

1. Pentru revenirea la set, rile "de fabric, ", trebuie ca mai fntfi s, fnchideți aplicația MuseScore
2. Tastați *Windows key+R* pentru a deschide dialogul RUN din Windows. (Tasta [Windows](#) este cea care are inscripționat, emblema Microsoft Windows, cel mai probabil fn stfnga tastei de spațiu.)
3. Faceți apoi click stfnga pe *Browse...*
4. C, utați fi•ierul mscore.exe pe calculatorul dumneavoastr, . Localizarea poate diferi, funcție de modul fn care s-a f, cut instalarea, dar sfnt •anse mari s, fie ceva de genul My Computer > Local Disk > Program Files > MuseScore 0.9 > bin > mscore.exe
5. Faceți click stfnga pe butonul *Open* pentru a p, r, si dialogul "Browse" •i a v, refntoarce la dialogul RUN. Pe ecran trebuie s, apar, urm, torul text (sau ceva similar): "C:\Program Files\MuseScore 0.9\bin\mscore.exe"
6. Facți click stfnga dup, ghilimele •i tastați : -F
7. Ap, sați butonul OK

Dup, cțeva secunde, MuseScore trebuie s, reporneasc, automat, avfnd toate set, rile cu valorile de la instalare.

Instrucțiuni pentru Mac OSX

1. Dac, MuseScore este deschis, trebuie s, p, r, siți aplicația cu ajutorul urm, toarei combinații de taste: (• +Q)
2. Accesați meniul Applications/Utilities/Terminal •i pe ecran va ap, rea o fereastr, de sesiune tip Terminal
3. Tastați (sau pur •i simplu faceți copy/paste) urm, toarea comand, , fn interiorul terminalului (nu neglijați s, includeți •i semnul '/' de la fnceputul textului):

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

Comanda de mai sus duce la resetarea tuturor preferințelor din MuseScore la valorile "de fabric, " •i lanseaz, imediat fn execuție programul MuseScore. În acest moment, puteți p, r, si fereastra de terminal •i continuați s, utilizați MuseScore.

Licencirano pod [Creative Commons Attribution 3.0 licenco](#), 2002-2010
[Werner Schweer](#) in drugi

>