

Indice

Questo è il manuale di MuseScore versione 0.9.2 e superiore. Per aiutare a migliorare o tradurre il manuale, lascia un messaggio nel [forum di documentazione di MuseScore](#) ed impegnati ad essere un redattore del manuale.

Capitolo 1

Per iniziare

Questo capitolo è di aiuto per l'installazione ed il primo avvio di MuseScore. Verrà anche mostrato come creare una nuova partitura.

Installazione

Windows

Potete trovare il programma di installazione nella pagina di [Download](#) del sito di MuseScore. Fare click sul link per scaricare il programma. Il browser (es. Explorer, Firefox) chiederà conferma. Fare click su “Salva file”.

Quando il file è stato scaricato fare doppio click su questo file per iniziare l'installazione. Windows apre una finestra per chiedere conferma. Fare click su “Continua”.



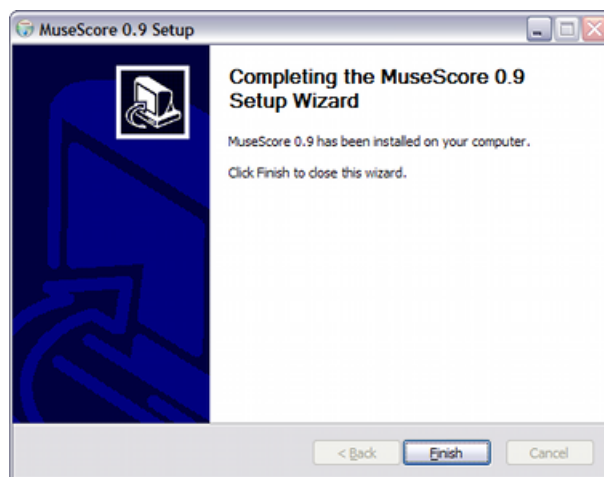
Il programma di installazione raccomanda di chiudere le altre applicazioni prima di procedere. Dopo aver chiuso tutte le altre applicazioni fare click sul pulsante “Avanti”.

Il programma di installazione mostra i termini di licenza del software. Fare click su “Accetto” per continuare.

Successivamente chiede conferma riguardo alla cartella di destinazione del programma. Se state installando una nuova versione di MuseScore ma volete conservare la precedente sul vostro computer potete scegliere una cartella differente da quella proposta. Altrimenti fare click su “Avanti” per continuare.

Successivamente chiede conferma del nome della cartella di MuseScore che appare nella lista dei programmi del menù Start di Windows. Fare click su “Installa” per continuare.

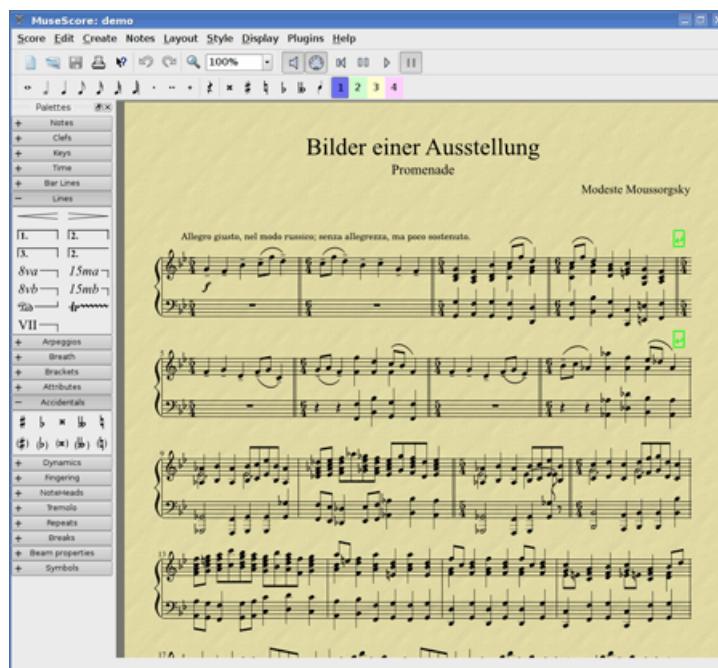
In pochi minuti il programma installa i file e le configurazioni. Quando ha finito fare click su “Fine” per uscire dal programma di installazione. Se lo desiderate è possibile ora cancellare il programma di installazione scaricato.



Avviare il programma MuseScore

Per avviare il programma selezionare *Start → Tutti i programmi → MuseScore 0.9 → MuseScore*.

Dopo alcuni secondi MuseScore apre una partitura dimostrativa. Potete fare delle prove con questa partitura e farvi un'idea del programma. Come passo successivo potete [Creare una nuova partitura](#).



MacOSX

Installazione

Cercare il file dmg per Mac nella pagina [Download](#) del sito di MuseScore. Fare click sul link per scaricare il file. Alla fine del download il file dmg viene mostrato sul desktop come "MuseScore-0.9.5" e appare il programma di installazione.



Trascinare l'icona di MuseScore all'interno della cartella Applicazioni. Se non siete l'amministratore, MacOSX chiederà la password. E' possibile ora lanciare MuseScore da Applicazioni oppure da SpotLight.

Disinstallazione

Cancellare MuseScore dalla cartella Applicazioni.

Linux

Questa guida è stata scritta principalmente per gli utilizzatori del K Desktop Environment (KDE), ambiente desktop usato nei sistemi Linux come SUSE o Kubuntu, con le istruzioni tra parentesi (...) per gli utilizzatori del GNOME

Desktop Environment, ambiente desktop usato nei sistemi Linux come Ubuntu. Per istruzioni specifiche per Fedora vai al [paragrafo qui sotto](#).

Installare MuseScore

I sorgenti del progetto sono disponibili all'indirizzo <http://www.musescore.org/it/download> ma in genere trovate i package binari nei repository della distribuzione che utilizzate.

Nella distribuzione Ubuntu, il package MuseScore si trova nel repository "universe". Se volete installare MuseScore il repository "universe" deve essere abilitato.

Per il suono potete utilizzare in alternativa ALSA oppure JACK sound server. Quale delle due soluzioni funziona meglio dipende dalla configurazione del sistema.

Per installare MuseScore seguire questi passaggi:

1. Aprire Aggiungi/Rimuovi Software (in Gnome: Aggiungi/Rimuovi Programmi - Ubuntu Karmic: Ubuntu Software Center)
2. Nella categoria Multimedia (in Gnome: Audio & Video), selezionare MuseScore
3. Selezionare anche nella stessa categoria l'applicativo "JACK Control".
4. Fare click su Anteprima (solo KDE)
5. Fare click su Applica Modifiche

Configurazione di JACK server

Lanciare l'applicativo "Jack Control" e nella finestra "JACK Audio Connection Kit" selezionare Setup.

1. All'interno della scheda "Settings" deselezionare "realtime"
2. Se utilizzate ALSA audio, alla voce driver selezionare "ALSA" e alle voci Input Device e Output Device I/O device selezionare "hw:0"
In alcuni sistemi funziona OSS ma non ALSA.
Se utilizzate OSS audio, alla voce driver selezionare "Oss" e alle voci Input Device e Output Device I/O device selezionare "/dev/audio".
3. Confermare i cambiamenti e avviare JACK server

Configurazione di MuseScore

Per la configurazione di MuseScore seguire questi passaggi:

1. Aprire MuseScore, che si trova nella sezione Multimedia del menu principale (in Gnome: Audio e Video)
2. Dal menù selezionare Modifica e quindi Preferenze
3. Selezionare la scheda Sintetizzatore:
 1. Controllare che la sia selezionata l'opzione "Usa sintetizzatore interno"

2. Controllare che il SoundFont sia `/usr/share/sounds/sf2/FluidR3_GM.sf2` - è il SoundFont di default - oppure selezionare un SoundFont diverso eventualmente installato
3. Se utilizzate ALSA audio, alla voce Porta Audio selezionare "ALSA" e alla voce Dispositivo selezionare `hw:0` (hw:Zero)
Negli altri casi deselezionare ALSA e attivare JACK audio server
4. Fare click su Applica, e quindi click su OK
5. Chiudere MuseScore, aprirlo di nuovo e ora potete cominciare a scrivere la vostra musica

Commenti

- I lettori multimediali, come Amarok o Rhythmbox, non possono riprodurre la musica quando JACK server è attivo. Si deve fermare la riproduzione della musica o anche chiudere il lettore per far partire JACK server. Comunque, per ascoltare di nuovo la musica, occorre semplicemente fare click su Stop nella finestra JACK Audio Connection Kit e far partire di nuovo il lettore multimediale.
Se si tenta di avviare Jack server mentre è in corso una riproduzione di musica, JACK Connection GUI si bloccherà.

Se incontrate dei problemi con i suoni MIDI, è possibile che il sistema non sia configurato per la riproduzione MIDI. Aprite una finestra Console o Terminale e lanciate questi comandi:

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

- Jack server è un applicativo complesso che si può bloccare se non è correttamente configurato. Se riscontrate dei problemi e queste istruzioni non sono sufficienti a risolvere, potete consultare le seguenti pagine web:
 - <https://help.ubuntu.com/community/ubuntustudiopreparation>
 - <https://help.ubuntu.com/community/howtojackctlconnections>
 - <https://help.ubuntu.com/community/howtojackconfiguration>

Fedora

Importare la GPG key:

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

2. Andare alla pagina di [Download](#) del sito di MuseScore. Fare click sul link della versione stabile per Fedora e scegliere quindi il package rpm corretto per la vostra architettura di sistema

3. A seconda della architettura di sistema, utilizzare uno dei due gruppi di comandi per installare MuseScore

per architettura i386

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

oppure per architettura x86_64

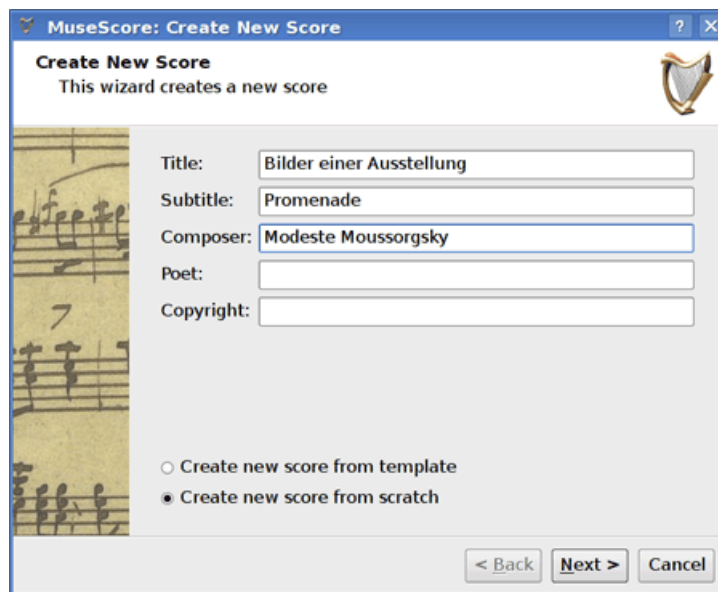
```
su  
yum localinstall musescore-0.9.4-1.fc10.x86_64.rpm
```

Se avete difficoltà riguardo alla riproduzione dei suoni, potete consultare la pagina [Fedora 11 and sound](#) (in inglese).

Creare una nuova partitura

Dal menù principale scegliere *File* → *Nuovo*. Si apre l'assistente “Crea Nuovo Spartito” per la creazione di una nuova partitura.

Titolo, compositore e altre informazioni



Inserire titolo, compositore e le altre informazioni come mostrato sopra. Notare le due opzioni presentate in basso:

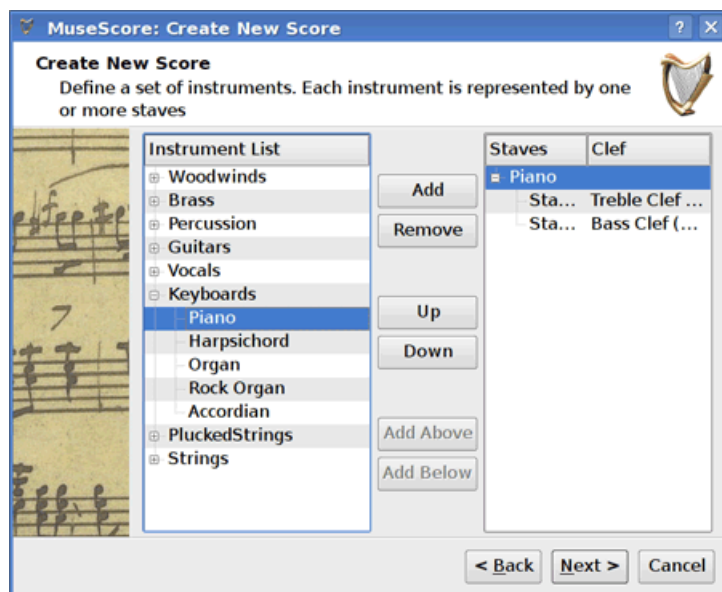
- Crea nuovo spartito da modello
- Crea nuovo spartito da zero

La prima opzione presenta nella schermata successiva una lista di modelli di spartiti. La seconda opzione permette di scegliere nella schermata successiva gli strumenti da includere. I modelli sono discussi più in dettaglio

[successivamente](#), ma per adesso scegliete “Crea nuovo spartito da zero”.

Fare click su “Next”.

Strumenti e parti di voci



La finestra per inserire gli strumenti è divisa in due colonne. Nella prima colonna sono elencati gli strumenti o voci selezionabili. La seconda colonna inizialmente è vuota ma presto conterrà l'elenco degli strumenti della nuova partitura.

Gli strumenti elencati nella prima colonna sono raggruppati in famiglie. Fare un doppio click su una categoria per vedere l'elenco di tutti gli strumenti di quella famiglia. Selezionare uno strumento e fare click su “Aggiungi”. Lo strumento selezionato appare ora nella colonna di destra. E' possibile aggiungere altri strumenti o voci.

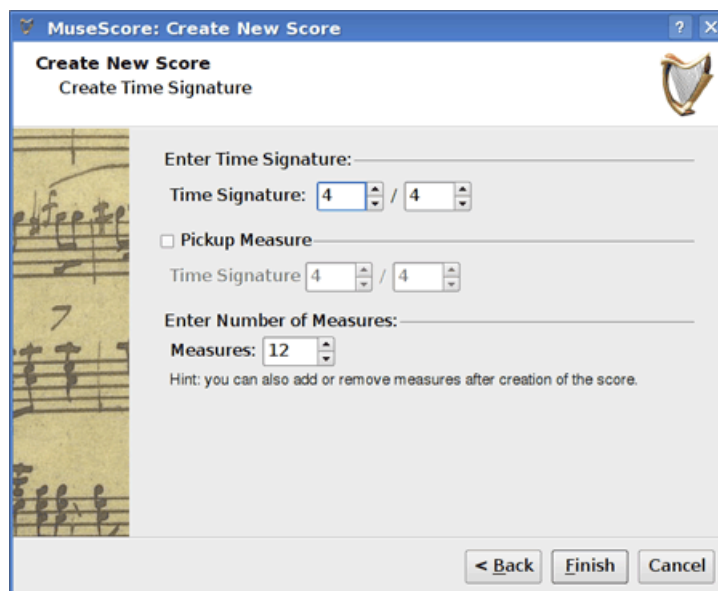
L'ordine degli strumenti nella colonna di destra determina l'ordine in cui appaiono nella partitura. Per cambiare l'ordine fare click sul nome di uno strumento e usare i pulsanti "Su" oppure "Giù" per spostarlo. Una volta finito fare click su “Next”.

Tonalità (armatura di chiave)

Se state utilizzando la versione 0.9.3 o una successiva, l'assistente chiede di scegliere una tonalità (armatura di chiave). Selezionate quella desiderata e confermare con “Next”.

Se state usando la versione 0.9.2 o una precedente l'assistente non chiederà la [tonalità \(armatura di chiave\)](#) e quindi potete ignorare questo passaggio.

Indicazione del tempo, prima battuta, numero delle battute



Selezionare il tempo (Inserisci indicazione di tempo). Se il brano inizia con delle note in levare selezionare la voce “Battuta in levare” e regolare la durata della prima battuta.

Se conoscete approssimativamente di quante battute avete bisogno potete specificarne il numero in questa finestra. Altrimenti è possibile aggiungere o eliminare in seguito le battute.

Fare “Click” sul pulsante “Finish” per creare la vostra partitura.

Adattamento della partitura dopo la sua creazione

Tutto quello che avete scelto con "Crea Nuovo Spartito" può essere cambiato quando si lavora sulla partitura.

- Per aggiungere o eliminare battute o per creare una prima battuta in levare vai a [Azioni sulle battute](#)
- Per cambiare qualunque testo vai a [Inserimento e modifica testo](#). Per aggiungere il titolo mancante (o qualunque altro elemento di testo) dal menù selezionare *Elementi* → *Testo* → *Titolo* (o un altro elemento)
- Per aggiungere, cancellare o cambiare l'ordine degli strumenti dal menù selezionare *Elementi* → *Strumenti*...

Vedi anche: [Tonalità \(armatura di chiave\)](#), [Indicazione del tempo](#), [Chiavi](#).

Modelli

Nella prima schermata dell'assistente “Creazione Guidata Nuovo Spartito” c'è l'opzione “Crea nuovo spartito da modello” (vedi sopra [Titolo, compositore e altre informazioni](#) per i dettagli). Per creare uno spartito utilizzando questo metodo selezionare l'opzione e fare click su “Next”.

La schermata successiva mostra un elenco di modelli. Selezionarne uno e fare click su “Next”. Continuare quindi nella creazione dello spartito come nel caso precedente.

I file modello sono dei normali file MuseScore archiviati nella cartella dei modelli (template). E' possibile creare dei nuovi modelli personalizzati salvando i file MuseScore in questa cartella. Nei sistemi Windows di solito la cartella è "C:\Programmi\MuseScore 0.9\templates". Nei sistemi Linux i modelli si trovano nella cartella /usr/share/mscore-xxx (se il programma è stato installato da un gestore di pacchetti) oppure nella cartella /usr/local/share/mscore-xxx (se avete compilato il programma dai sorgenti). Nei sistemi Mac vedere nella cartella /Applications/MuseScore.app/Contents/Resources/templates

Capitolo 2

Nozioni di base

Il capitolo precedente: "Per iniziare" è una guida all'[Installazione](#) ed al processo per [Creare una nuova partitura](#). Il capitolo "Nozioni di base" fornisce una panoramica su MuseScore e descrive dei metodi generali per interagire con una nuova partitura.

Scrittura note

Per inserire le note si deve seguire il seguente schema:

1. selezionare il punto di inizio inserimento
2. selezionare la Modalità Inserimento Note
3. selezionare la durata della nota o pausa da inserire
4. inserire la nota (con scorciatoie da tastiera PC, con il mouse, da tastiera MIDI)

Punto di inserimento

Per prima cosa selezionare come punto di inizio inserimento una nota o una pausa esistente. C'è da precisare che quando si inseriscono delle note, queste vanno a sostituire le note o le pause già esistenti (sovrascrittura). La durata della battuta rimane così invariata.

Modalità inserimento note

- premere *N*: si entra nella Modalità inserimento note.
- premere *Escape*: si lascia Modalità inserimento note.

Durata delle note

Quando si è nella Modalità Inserimento Note selezionare la durata della nota da inserire scegliendo il valore dalla paletta o utilizzando la scorciatoia da

tastiera.

Nella versione 0.9.4 e successive le scorciatoie da tastiera per selezionare la durata della nota sono:

- 1: 1/64 (semibiscroma)
- 2: 1/32 (biscroma)
- 3: 1/16 (semicroma)
- 4: 1/8 (croma)
- 5: 1/4 (semiminima)
- 6: 2/4 (minima)
- 7: 4/4 (semibreve)
- 8: 8/4 (breve)
- 9: 16/4 (lunga)
- .: il punto modifica la durata selezionata in una nota puntata

Nella versione 0.9.3 e precedenti si deve utilizzare una combinazione di tasti:

- *Alt+1*: 1/4 (semiminima)
- *Alt+2*: 1/8 (croma)
- *Alt+3*: 1/16 (semicroma)
- *Alt+4*: 1/32 (biscroma)
- *Alt+5*: 1/64 (semibiscroma)
- *Alt+6*: 4/4 (semibreve)
- *Alt+7*: 2/4 (minima)
- .: il punto modifica la durata selezionata in una nota puntata

Inserimento note

Le note possono essere inserite con il mouse, tramite tastiera MIDI (vedi sotto) oppure utilizzando delle scorciatoie da tastiera.

Per inserire le note come da esempio qui sotto utilizzare la sequenza di tasti:

C D E F G A B C



Il tasto *Spazio* inserisce una pausa. Per ottenere il risultato mostrato nell'esempio qui sotto utilizzare la sequenza di tasti: *C D Spazio E*. Notare che la durata selezionata per inserire le note (nell'esempio semiminime) determina anche la durata della pausa (nell'esempio pausa da 1/4).



Per aggiungere una nota a un accordo utilizzare il tasto *Maius* e il tasto della nota: *C D Maius+F Maius+A E F*



Per aumentare la durata di una nota con il punto come da esempio qui sotto utilizzare la sequenza di tasti: *5 . C 4 D E F G A* (Nota: le versioni 0.9.3 e precedenti per cambiare la durata di una nota utilizzano differenti scorciatoie da tastiera. Vedi sopra per maggiori informazioni)



Per cambiare ottava utilizzare le seguenti combinazioni di tasti:

- *Ctrl+Su* (Mac: *⌘+Su*): aumenta l'altezza della nota di una ottava
- *Ctrl+Giù* (Mac: *⌘+Giù*): diminuisce l'altezza della nota di una ottava

Altri comandi:

- *x*: inverte l'orientamento dei gambi delle note
- *Maius+x*: sposta la testa della nota sul lato opposto del gambo

Tastiera MIDI

E' possibile inserire le note utilizzando una tastiera MIDI a partire dalla versione 0.9.4 su Windows o Linux. Le versioni 0.9.3 e precedenti supportano la tastiera MIDI solo su Linux.

Colori

A partire dalla versione 0.9.5 il programma MuseScore mostra colorate le note al fuori dall'estensione dello strumento. Appaiono colorate in giallo le note fuori estensione a livello amatoriale e in rosso quelle fuori estensione a livello professionale. I colori servono come informazione e appaiono sullo schermo ma non nelle copie stampate. Per disabilitare questa opzione nella versione 0.9.6 o successive selezionare *Modifica → Preferenze...*, fare click sulla linguetta *Inserimento note* e deselectare l'opzione "Colora le note fuori estensione".

Link esterni

- [Video tutorial: Note entry basics](#) by Katie Wardrobe (in inglese).

Copia e incolla

MuseScore permette di copiare singole note oppure una selezione. La versione 0.9.4 supporta diverse opzioni incluso il supporto sposta-trascina

(shift-drag) delle parti selezionate. La funzione copia e incolla nella versione 0.9.3 e precedenti è limitata alle battute intere ed è di difficile utilizzo (vedi [sotto](#) per le istruzioni).

Copia

1. Fare click sulla prima nota da selezionare
2. *Maius+click* sull'ultima nota da selezionare (appare un rettangolo blu a delimitare la selezione).
3. Dal menù selezionare *Modifica → Copia*

Incolla

1. Fare click sulla prima nota o sulla prima battuta di destinazione
2. Dal menù selezionare *Modifica → Incolla*

Istruzioni per versione 0.9.3 e precedenti

Copia

1. Fare click in una parte vuota di una battuta per selezionare l'intera battuta (appare un rettangolo blu a delimitare la selezione)
2. Se si vuole estendere la selezione utilizzare la combinazione *Maius+click* in una parte vuota di un'altra battuta
3. Dal menù selezionare *Modifica → Copia*

Incolla

1. Fare click in una parte vuota della battuta di destinazione
2. Dal menù selezionare *Modifica → Incolla*

Modalità di modifica

Molti elementi possono essere cambiati nella Modalità di modifica :

- *Doppio Click*: si avvia la Modalità di modifica
- *Esc*: si lascia la Modalità di modifica

Diversi elementi nella modalità di modifica mostrano delle “maniglie” che possono essere spostate trascinandole col mouse o con comandi da tastiera.

[Legatura di portamento](#) nella Modalità di modifica:



Comandi disponibili da tastiera:

- ←: sposta la maniglia a sinistra di uno spazio
- →: sposta la maniglia a destra di uno spazio
- ↑: sposta la maniglia su di uno spazio
- ↓: sposta la maniglia giù di uno spazio
- *Ctrl*+←: (Mac: ⌘+←): sposta la maniglia a sinistra di 0,1 spazi
- *Ctrl*+→: (Mac: ⌘+→): sposta la maniglia a destra di 0,1 spazi
- *Ctrl*+↑: (Mac: ⌘+↑): sposta la maniglia su di 0,1 spazi
- *Ctrl*+↓: (Mac: ⌘+↓): sposta la maniglia giù di 0,1 spazi
- *Maius*+←: sposta la maniglia a sinistra di una misura o di una nota (unità di tempo, diversa dagli "spazi" grafici)
- *Maius*+→: sposta la maniglia a destra di una misura o di una nota (unità di tempo, diversa dagli "spazi" grafici)
- *Tab*: vai alla maniglia successiva

Vedi anche: [Inserimento e modifica testo](#), [Legatura di portamento](#), [Graffe sistema \(accollatura\)](#), [Linee](#)

Azioni sulle battute

Aggiungere

Per aggiungere una battuta alla fine dello spartito premere *Ctrl*+*B* (Mac: ⌘+*B*). Per aggiungere più battute selezionare dal menù *Elementi* → *Battute* → *Aggiungi battute...*

Inserire

Per prima cosa selezionare una battuta e quindi premere *Ins* per inserire una battuta vuota prima di quella selezionata. Per inserire più battute selezionare dal menù *Elementi* → *Battute* → *Inserisci battute...*

Cancellare

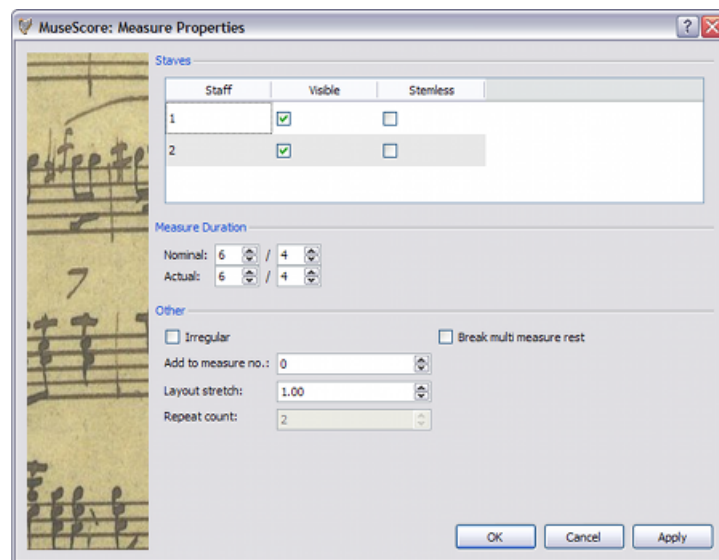
Prima selezionare la battuta e quindi *Ctrl*+*Canc* (Mac: ⌘+*Fn*+*Backspace*).

Per la versione 0.9.5 e precedenti si deve procedere in maniera differente. Premere *Ctrl* (Mac: ⌘) sulla tastiera e fare click con il mouse in un'area vuota della battuta. La battuta appare adesso evidenziata con una linea punteggiata che indica la selezione di un "porzione di tempo". Premere

Ctrl+Click (Mac: **⌘+Click**) per estendere la selezione. Premendo il tasto **Canc** (Mac: **Fn+Backspace**) vengono eliminate le battute selezionate.

Proprietà

Per modificare le proprietà di una battuta fare click con il tasto destro del mouse in un'area vuota della battuta e scegliere *Proprietà Battuta...*



Pentagrammi

Agendo sulla proprietà *Visibile* è possibile mostrare o nascondere le note e le linee del pentagramma della battuta selezionata. Agendo sulla proprietà *Senza gambo* è possibile mostrare o nascondere i gambi di tutte le note della battuta selezionata. Se si seleziona l'opzione *Senza gambo* note che normalmente hanno i gambi come le minime (2/4) e le semiminime (1/4) mostreranno solo le teste delle note.

Durata

La durata *nominale* corrisponde alla indicazione del tempo mostrata nella partitura. E' possibile modificare la durata *corrente* della battuta selezionata nonostante indicazione del tempo della partitura. Di solito la durata nominale è uguale a quella corrente. Una battuta iniziale in levare può avere una durata corrente inferiore. Per esempio per inserire una nota in levare da 1/4 (semiminima) all'inizio di un brano in 4/4 la battuta in levare avrà la durata nominale di 4/4 e la durata attuale di 1/4.

Irregolare

Una battuta "Irregolare" non è conteggiata nella numerazione delle battute. Di solito una battuta iniziale in levare è segnata come "Irregolare". Se state utilizzando la versione 0.9.4 o precedente e contrassegnate come irregolare una battuta, per aggiornare la numerazione delle battute si deve chiudere e riaprire la partitura.

Numero delle ripetizioni

Se la battuta è alla fine di una [Ripetizione](#) è possibile indicare quante volte la ripetizione deve essere suonata.

Interrompi le pause di più battute

Questa proprietà interrompe una pausa che dura più di una battuta. Se la battuta corrente contiene una variazione di [indicazione del tempo](#) allora il programma MuseScore seleziona automaticamente questa proprietà.

Numerazione

MuseScore inserisce automaticamente la numerazione nella prima battuta di ogni accollatura, ma sono possibili diverse opzioni. Dal menù principale selezionare *Stile → Modifica stile generale*. Nel pannello di sinistra selezionare **"Numeri"**. Nel pannello di destra c'è in basso la sezione **"Numeri delle battute"**.

Se si seleziona "Numeri delle battute" si abilita la numerazione automatica. Selezionare "mostra il primo" se si desidera che sia numerata la prima battuta.

Selezionare "tutti i pentagrammi" se desiderate che la numerazione sia ripetuta in ogni pentagramma dell'accollatura (altrimenti la numerazione compare solo sul primo pentagramma).

E' possibile mostrare i numeri in "ogni accollatura" (il numero appare nella prima battuta della riga) oppure secondo un "intervallo" selezionato nella casella in basso a destra. Per esempio se si seleziona 1 tutte le battute saranno numerate, se si seleziona 5 la numerazione sarà visualizzata ogni 5 battute.

Palette

E' possibile mostrare o nascondere le Palette selezionando dal menù *Mostra → Palette*.

E' possibile selezionare e trascinare (drag-and-drop) i simboli dalle palette agli elementi dello spartito.

Fare doppio click su un simbolo della paletta equivale a trascinare questo simbolo verso tutti gli elementi dello spartito.

Per esempio, è possibile inserire aggiungere un "tenuto" su molte note contemporaneamente:

1. selezionare le note
2. fare doppio click sul simbolo "tenuto" nella paletta "Articolazioni, Ornamenti"

Annulla e ripristina

MuseScore permette di annullare e ripristinare le modifiche in maniera illimitata.

Le scorciatoie standard sono:

- Annulla *Ctrl*+*Z* (Mac: *⌘*+*Z*)
- Ripristina *Ctrl*+*Maius*+*Z* oppure *Ctrl*+*Y* (Mac: *⌘*+*Maius*+*Z*)

Oppure è possibile utilizzare i pulsanti sulla barra degli strumenti:



Salva come - esportazione

Una partitura può essere salvata ed esportata selezionando dal menù *File* → *Salva come...* in questi diversi formati:

Formato MuseScore compresso (*.mscx)

MSCZ è il formato standard dei file *MuseScore* ed è raccomandato per la maggior parte dei casi. Una partitura salvata in questo formato non perde nessuna informazione. Questo formato è la versione “zippata” del formato .msc.

Formato MuseScore (*.mscx)

MSCX è la versione non compressa dei file *MuseScore* usata dalla versione 0.9.5 e successive. Una partitura salvata in questo formato non perde nessuna informazione ed è raccomandata se avete bisogno di modificare manualmente il file utilizzando un editor di testo. Le precedenti versioni di MuseScore usavano l'estensione MSC. Tuttavia l'estensione di file MSC presenta un conflitto di associazione nell'ambiente Windows ed è bloccato da alcuni provider di posta elettronica. La nuova estensione di file MSCX sostituisce la vecchia estensione MSC a causa di questi problemi.

MusicXML (*.xml)

[MusicXML](#) è lo standard universale per la rappresentazione delle partiture e può essere utilizzato dalla maggior parte dei programmi di notazione attualmente disponibili compresi Sibelius, Finale e più di altri 100 programmi. E' il formato raccomandato per condividere le vostre partiture con gli altri programmi di notazione musicale.

MusicXML compresso (*.mxl)

Crea dei file più piccoli rispetto al formato MusicXML standard. Il formato MusicXML compresso è un nuovo standard e a tutt'oggi è meno supportato dagli altri programmi di notazione musicale.

MIDI (*.mid)

Musical Instrument Digital Interface (MIDI) è un formato largamente supportato dei sequencer e dai programmi di notazione musicale. Tuttavia i file MIDI sono progettati per il suono e non per la notazione e quindi non contengono, per esempio, informazioni riguardanti formattazione, alterazioni, voci, abbellimenti, articolazioni, ritornelli, tonalità e altri simboli. Per condividere i file con gli altri programmi di notazione musicale utilizzare MusicXML. Se si desidera ascoltare il suono è possibile utilizzare il formato MIDI

PDF (*.pdf)

Portable Document Format (PDF) è l'ideale per condividere con altre persone partiture che non devono essere modificate. La maggior parte degli utilizzatori di computer hanno già installato un programma per visualizzare i file PDF e quindi non devono installare ulteriori software per visualizzare le vostre partiture.

PostScript (*.ps)

PostScript (PS) è un linguaggio di descrizione della pagina molto diffuso.

PNG (*.png)

Portable Network Graphics (PNG) è un formato di immagine bitmap con un supporto nativo in tutti i maggiori sistemi operativi e i programmi di manipolazione di immagini ed è popolare nel Web. A partire dalla versione 0.9.3 MuseScore può esportare le partiture utilizzando un file PNG per ogni pagina.

SVG (*.svg)

I file nel formato Scalable Vector Graphics (SVG) possono essere aperti da diversi browser (con l'eccezione di Explorer) e dalla maggior parte dei programmi di grafica vettoriale. Tuttavia la maggior parte di questi software non supporta i font di caratteri inclusi (embedded) per cui i font di MuseScore devono essere installati per visualizzare correttamente i file.

LilyPond (*.ly)

Il formato LilyPond può essere aperto dal programma di notazione [Lilypond](#). Tuttavia l'esportazione in questo formato è sperimentale e incompleta nella versione corrente di *MuseScore*.

WAV Audio (*.wav)

WAV (Waveform Audio Format) è un formato audio non compresso sviluppato da Microsoft e IBM ma largamente supportato dai software per Windows, Mac OS e Linux. Questo è il formato ideale per la creazione di CD visto che non c'è perdita di qualità del suono. Tuttavia la grandezza di questi file li rende difficili da condividere via e-mail o tramite web. Questa opzione di esportazione file è disponibile dalla versione 0.9.5 e successive.

FLAC Audio (*.flac)

Free Lossless Audio Codec (FLAC) è un formato audio compresso. I file FLAC sono grandi approssimativamente la metà dei file non compressi ma comunque di buona qualità. Windows e Mac OS non supportano direttamente il formato FLAC ma un lettore come per esempio [VLC media player](#) può riprodurre i file FLAC in ogni sistema operativo. Questa opzione di esportazione file è disponibile dalla versione 0.9.5 e successive.

Ogg Vorbis (*.ogg)

Ogg Vorbis è un formato audio libero progettato per essere il sostituto del popolare MP3 (formato audio proprietario). Come gli MP3, i file Ogg Vorbis sono relativamente piccoli (spesso un decimo di un file audio non compresso) ma con una certa perdita della qualità del suono. Windows e Mac OS non supportano direttamente il formato Ogg Vorbis. Comunque software come [VLC media player](#) e Firefox 3.5 e versioni e successive possono riprodurre i file Ogg in ogni sistema operativo. Questa opzione di esportazione file è disponibile dalla versione 0.9.5 e successive.

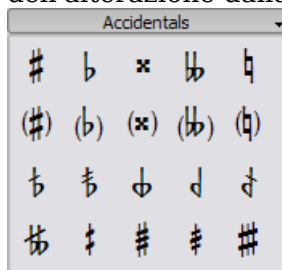
Capitolo 3

Notazione

Nel capitolo precedente “Nozioni di base” si insegna come [inserire le note](#) ed interagire con le [palette](#). Il capitolo “Notazione” descrive con maggiore dettaglio le differenti tipologie di notazione descrivendo le funzionalità avanzate.

Alterazioni

Le alterazioni possono essere aggiunte o cambiate trascinando il simbolo dell'alterazione dalla paletta alla nota della partitura.



Se si vuole solo cambiare l'altezza di una nota si può selezionare la nota stessa e premere:

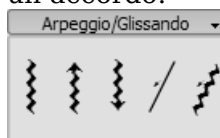
- ↑: aumenta l'altezza della nota di un semitono
- ↓: diminuisce l'altezza della nota di un semitono
- *Ctrl*+↑: aumenta l'altezza della nota di una ottava
- *Ctrl*+↓: diminuisce l'altezza della nota di una ottava

MuseScore cerca automaticamente di segnare sulla partitura un'alterazione appropriata. Se si vuole correggere manualmente un'alterazione o inserire un'alterazione precauzionale, trascinare il simbolo dell'alterazione dalla paletta alla nota. Se successivamente si cambia l'altezza della nota l'alterazione inserita manualmente viene rimossa.

La funzione dal menù *Note* → *Verifica Altezza Note* cerca di indovinare le corrette alterazioni per l'intera partitura.

Arpeggio

Gli **arpeggi** si inseriscono trascinando il simbolo dalla paletta sulla nota di un accordo.



Nella versione 0.9.5 e successive è possibile modificare la lunghezza del simbolo dell'arpeggio facendo doppio click e trascinando la maniglia.



Chiavi

Le **chiavi** sono inserite o modificate selezionando il simbolo dalla paletta e trascinandolo su una battuta o su un altro simbolo di chiave. Utilizzare il tasto *F9* per mostrare o nascondere le [palette](#) laterali.



Modifica

Trascinare il nuovo simbolo di chiave dalla paletta su un simbolo di chiave nella partitura. E' possibile spostare un simbolo di chiave da un punto all'altro dello spartito con la combinazione *Maius + click + trascinare*.

Aggiungere

Trascinare il simbolo dalla paletta a una zona vuota della battuta: il simbolo della chiave viene inserito all'inizio della battuta. Per inserire il simbolo all'interno di una battuta trascinarlo su una determinata nota. Se la battuta non è la prima della partitura il simbolo della chiave appare più piccolo.

Eliminare

Selezionare il simbolo della chiave e premere *Canc.*

Nota: se si cambia la chiave non si altera l'altezza delle note presenti nella partitura. Le alterazioni delle note vengono inserite o corrette automaticamente sul pentagramma.

Crescendo e diminuendo

I simboli **crescendo** e **diminuendo** sono degli oggetti di tipo [linea](#). Per inserire questi simboli per prima cosa selezionare una nota come punto di inizio.

- *H*: Inserisce il simbolo crescendo
- *Maius+H*: Inserisce il simbolo diminuendo

E' possibile inserire questi simboli trascinandoli dalla paletta Linee alla testa di una nota.

1. *H* inserisce il simbolo crescendo:



2. *Doppio click* per entrare nella [Modalità di modifica](#):



3. *Maius+→* per spostare a destra l'ancoraggio del simbolo:



4. *→* prolunga a destra la coda del simbolo (non l'ancoraggio):



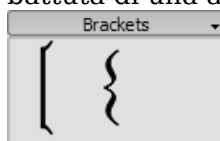
Grafte sistema (accollatura)

Cancellare

Selezionare la graffa e premere *Canc*

Aggiungere

Dalla paletta trascinare il simbolo della graffa in una zona vuota della prima battuta di una accollatura.



Modificare

Trascinare un simbolo dalla paletta Graffe sulla graffa già presente nella partitura.

Posizione orizzontale

Nella versione 0.9.4 e successive è possibile regolare la disposizione orizzontale di una graffa. Fare doppio click sulla graffa e premere *Maius+←* or *Maius+→* per spostarla a sinistra o destra.

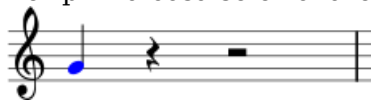
Modifica

Fare doppio click sulla graffa per entrare in [Modalità di modifica](#). In questa modalità è possibile trascinare l'altezza di una graffa per estenderla ad altri pentagrammi.

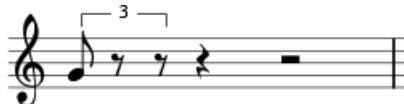
Gruppi irregolari di note (terzine)

Per creare **terzina** per prima cosa inserire una nota della durata dell'intera terzina. Selezionare quindi la nota e premere *Ctrl+3* per cambiarla in una terzina. Allo stesso modo *Ctrl+5* cambia la nota in una quintina.

Per prima cosa selezionare una nota:



Ctrl+3 crea una terzina:



che può essere successivamente modificata e completata:



Modalità inserimento note

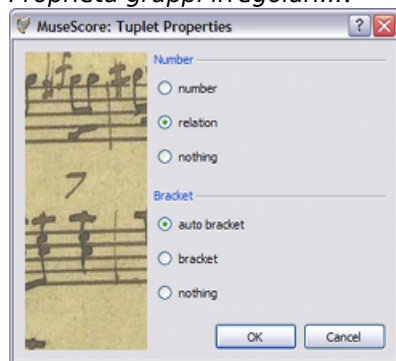
Se si è nella [Modalità inserimento note](#) l'inserimento dei gruppi irregolari funziona in modo differente rispetto al metodo descritto sopra. Nella

versione 0.9.5 e successive si deve per prima cosa selezionare la durata del gruppo irregolare e quindi selezionare l'altezza delle note. Di seguito sono descritti i passaggi per inserire una terzina di crome.

1. Selezionare la modalità inserimento note (tasto *N*)
2. Verificare che il cursore sia nel punto dove si desidera inserire la terzina (utilizzare eventualmente i tasti freccia destra o sinistra)
3. Selezionare la durata 1/4 dalla barra delle note per specificare la durata totale della terzina
4. Dal menù selezionare *Note* → *Gruppi irregolari* → *terzina* per specificare il tipo di gruppo irregolare
5. Notare che è stata selezionata automaticamente la durata 1/8. Inserire le note dell'altezza desiderata con il mouse

Proprietà

Per modificare le proprietà di visualizzazione di un gruppo irregolare fare click con il tasto destro del mouse sul numero del gruppo e selezionare *Proprietà gruppi irregolari....*



La sezione numero permette di scegliere di mostrare nella partitura un numero intero, un rapporto oppure niente.

Nella sezione graffa le opzioni "graffa" e "niente" permette di scegliere se mostrare o no la graffa. Se si sceglie l'opzione "graffa automatica" la graffa sarà nascosta in caso di gruppi di note o al contrario visibile se nel gruppo irregolare ci sono note non collegate in gruppi oppure pause.



Gruppo di note

Le linee orizzontali che uniscono i **gruppi di note** sono inserite automaticamente ma possono essere modificate manualmente trascinando il simbolo dalla paletta alla nota.



E' possibile inoltre selezionare per prima cosa la nota e quindi fare doppio click sul simbolo della paletta Proprietà gruppo note.



Prima nota del gruppo.



Non far finire il gruppo con questa nota.



Questa nota non appartiene a un gruppo



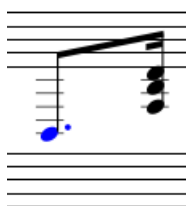
Inizia il secondo livello del gruppo a partire da questa nota.

Vedi anche: [Gruppo di note tra pentagrammi](#)

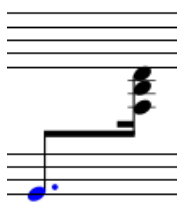
Gruppo di note tra pentagrammi

Negli spartiti per pianoforte è frequente l'utilizzo di tutti e due i pentagrammi (chiave di basso e chiave di violino) per scrivere frasi musicali. Questo effetto può essere ottenuto in MuseScore in questa maniera:

Per prima cosa inserire tutte le note della frase in un pentagramma:



Con la combinazione *Maius+Ctrl+↓* (Mac: *⌘+Shift+Giù*) si spostano le note o accordi selezionati nel pentagramma sottostante.



Vedi anche: [Stanghette](#) per la stanghette di accollatura.

Indicazione del tempo

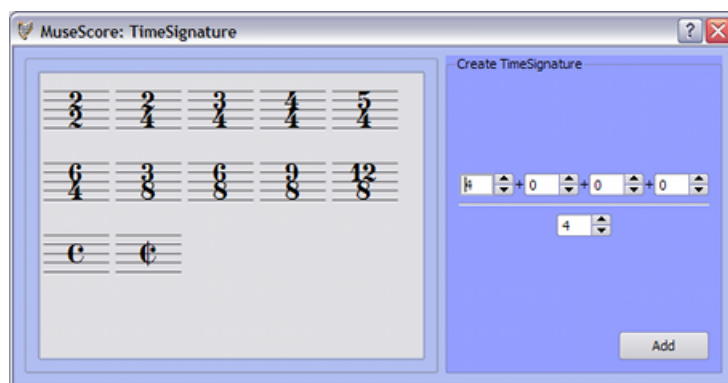
I simboli delle **indicazioni del tempo** sono disponibili nella paletta "Tempo". E' possibile selezionare e trascinare (drag and drop) questi simboli nella partitura (vedi la voce [Palette](#) per le informazioni generali per lavorare

con le palette di MuseScore).



Se vi serve un'indicazione di tempo non disponibile nella paletta selezionate dal menù *Elementi* → *Tempo...*. E' possibile modificare il numeratore e il denominatore nel pannello *Aggiungi tempo*.

Nella maggior parte dei casi vi serve cambiare solo il numeratore nella prima casella a sinistra. Gli altri numeri disponibili per il numeratore sono per l'indicazione di [ritmi asimmetrici](#) che contengo più valori del numeratore separati da un segno +.



Misure incomplete (battute in levare)

Ci sono situazioni in cui la durata di una battuta è diversa da quella indicata nella indicazione del tempo. Le battute in levare all'inizio del brano sono un esempio tipico. Per cambiare la durata effettiva di una battuta senza cambiare l'indicazione del tempo vedi la sezione [Azioni sulle battute](#).

Legatura di portamento

La **legatura di portamento** è una linea curva tra due o più note di differente altezza. Indica che queste note devono essere suonate senza interruzioni (effetto opposto allo staccato). Se si desidera unire due note della stessa altezza vedi [Legatura di valore](#)

Istruzioni

1. Uscire dalla modalità [Scrittura note](#) e selezionare la prima nota:



2. Premendo *S* si crea una legatura di portamento (sono visibili le “maniglie” sulla curva della legatura):



3. Premendo *Maius+→* si sposta la fine della legatura di portamento alla nota successiva:



4. *X* inverte la direzione della curva:



5. *Esc* fa uscire dalla Modalità di modifica legatura (non sono più visibili le “maniglie”):



Modifiche

I quadratini o “maniglie” (mostrati nelle immagini dei passaggi 2-4) possono essere manipolati con il mouse. Con le due maniglie ai lati si possono modificare l'inizio e la fine della curva della legatura (non l'ancoraggio). Con le maniglie centrali si può accentuare o meno la curvatura.

Una legatura di portamento si può estendere su diverse accollature e pagine. L'inizio e la fine della legatura sono ancorati a note, accordi o pause. Questo vuol dire che se queste note vengono riposizionate per cambiamenti dell'impaginazione, delle dimensioni delle battute oppure dello stile, anche la legatura di portamento verrà riposizionata e ridimensionata.

Nota: non è possibile cambiare le note di ancoraggio iniziale e finale con il mouse. Per spostare gli ancoraggi utilizzare le combinazioni *Maius+→* e *Maius+←*.

Linea punteggiata

Le legature di portamento con la linea punteggiata sono talvolta utilizzate nelle canzoni dove la presenza di una legatura varia da una strofa all'altra. Fare click con il tasto destro del mouse e selezionare *Proprietà legatura...*. Nella finestra di dialogo è possibile selezionare "linea continua" oppure "linea punteggiata".

Vedi anche: [Legatura di valore](#), [Modalità di modifica](#).

Legatura di valore

La **legatura di valore** è una linea curva che unisce due note della stessa altezza (fusione in un unico suono della durata uguale alla somma delle due durate singole). Se si vuole collegare note di diversa altezza vedi [Legatura di portamento](#).

Primo metodo:

Selezionare la prima nota:



premendo il tasto + si crea una legatura di valore (nella versione 0.9.3 e precedenti la combinazione *Maius+S*):

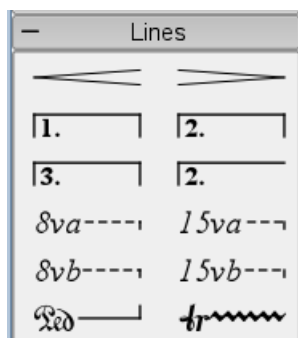


Secondo metodo

Per creare una legatura di valore mentre si [inseriscono le note](#) premere + dopo aver inserito la prima nota. Nella versione 0.9.3 o precedenti si deve premere + *prima* di inserire la prima nota.

Linee

La paletta **Linee**, come le altre [palette](#), funziona con il sistema seleziona e trascina ("drag-and-drop"). Utilizzare il mouse per trascinare il simbolo dalla paletta alla partitura.



Cambiare la lunghezza delle linee

Se si cambia la lunghezza di una linea utilizzando il mouse, la posizione di ancoraggio (la nota o la battuta alle quali è collegata la linea) allora non cambia. Quindi il metodo descritto qui sotto è quello raccomandato per correggere la posizione del punto iniziale e del punto finale di una linea.

1. Se si è nella Modalità Inserimento Note premere *N* per uscire da questa modalità
2. Fare doppio click sulla linea che si vuole correggere
3. Muovere le “maniglie” utilizzando i comandi da tastiera
 - *Maius*+→ per spostare la maniglia a destra di una nota (o battuta)
 - *Maius*+← per spostare la maniglia a sinistra di una nota (o battuta)
4. Se si desidera modificare soltanto la lunghezza visualizzata della linea senza cambiare l'ancoraggio alla nota o alla battuta utilizzare i tasti:
 - → per spostare la “maniglia” a destra di una unità
 - ← per spostare la “maniglia” a sinistra di una unità

Vedi anche: [Crescendo e Diminuendo](#), [Volta](#) (Finali di 1a e di 2a volta).

Notazione per percussioni

Esempio di notazione per percussioni:



La notazione per percussioni comprende quasi sempre delle note simultanee che hanno i gambi in direzione opposta. Se non avete esperienza nell'inserimento di più voci in un singolo pentagramma consultate l'argomento [Voci](#). Di seguito sono riportate le istruzioni specifiche per la

notazione delle percussioni.

Tastiera MIDI

La maniera più facile per inserire la notazione delle percussioni alla vostra partitura è quella di utilizzare una tastiera MIDI. Molte tastiere MIDI hanno i segni delle percussioni su ciascuna nota. Se si preme il tasto relativo allo hi-hat (detto anche charleston) il programma MuseScore inserirà nella partitura la notazione corretta. MuseScore inserisce automaticamente la testa della nota corrispondente e il gambo nella giusta direzione.

Mouse

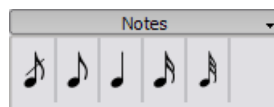
L'inserimento delle note con il mouse è disponibile dalla versione 0.9.4 e successive.

1. Selezionare una nota o pausa nel pentagramma percussioni. Viene automaticamente caricata la paletta delle percussioni
2. Premere "N" per attivare la modalità inserimento note
3. Selezionare la durata dalla Barra Note
4. Selezionare il tipo di nota (come grancassa o rullante) dalla [paletta](#) percussioni
5. Fare click con il mouse nel pentagramma delle percussioni per inserire la nota nella partitura

Note di abbellimento (acciaccature)

Le **note di abbellimento corte** (Acciaccatura) sono disegnate come piccole note con una linea obliqua che attraversa il gambo. Le **note di abbellimento lunghe** (Appoggiatura) non hanno questa linea. Le note di abbellimento si posizionano prima di una nota normale.

Per creare una nota di abbellimento trascinare il simbolo desiderato dalla [paletta](#) Note di abbellimento (nelle versioni 0.9.5 e precedenti la paletta è chiamata semplicemente Note) a una nota normale già inserita nella partitura.



Vedi anche: [Abbellimento](#) in Wikipedia

Pause di una battuta intera e di più battute

Pause di una battuta intera



Quando una intera battuta è priva di note si utilizza una pausa di 4/4 (semibreve, se il tempo è 4/4).

Per creare una pausa che duri tutta la battuta selezionare la battuta interessata e premere *Canc.* Tutte le note e le pause di questa battuta saranno sostituite da un'unica pausa.

Pause di più battute



Le pause di più battute indicano che il silenzio di uno strumento dura per più battute consecutive e sono utilizzate di frequente nelle partiture per la musica d'insieme. Nelle versioni 0.9.5 e precedenti questa funzione è stata inserita come sperimentale (vedi sotto le limitazioni)

Istruzioni

1. dal menù selezionare *Stile → Modifica stile generale...* (nelle versioni 0.9.5 e precedenti *Stile → Modifica stile...*)
2. Selezionare col mouse la voce a sinistra "Spartito"
3. Selezionare a destra la voce "Crea le pause di più battute"

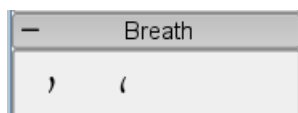
Limitazioni

Le versioni 0.9.5 e precedenti le pause di più battute non vengono interrotte automaticamente in punti importanti come le stanghette doppie, i segni di armatura di chiave, i marcatori di riferimento. Questo limite è stato risolto per le versioni 0.9.6 e successive. Come scappatoia per le versioni precedenti si può utilizzare l'opzione "Interrompi le pause di più battute" come descritto nel capitolo [azioni sulle battute](#).

Questa opzione di modifica dello stile creerà automaticamente le pause di più battute nella partitura. Si raccomanda pertanto di inserire prima tutte le note e solo dopo selezionare questa opzione.

Respiro

Per inserire un simbolo di **respiro** selezionarlo dalla paletta e trascinarlo su una nota della partitura. Il simbolo del respiro verrà inserito dopo questa nota. Nella versione 0.9.5 e precedenti il simbolo di respiro è posizionato invece *prima* della nota..




Simbolo di respiro nella partitura:



Ripetizioni e ritornelli

L'inizio e la fine di ripetizioni semplici (ritornelli) possono essere definite inserendo in maniera opportuna le [stanghette](#). Per variare il finale di una ripetizione vedi [Volta](#) (Finali di 1a e di 2a volta).






Riproduzione

Per ascoltare le ripetizioni nella modalità riproduzione verificare che il bottone  "Attiva/Disattiva ripetizioni" della barra Riproduzione sia selezionato. Nello stesso modo si può inibire la ripetizione durante la riproduzione deselectando il bottone.

Nell'ultima battuta di una ripetizione si può definire il numero delle ripetizioni: fare click con il tasto destro del mouse in un'area vuota della battuta e scegliere [Proprietà battuta](#) e modificare il valore del contatore "Conteggio ripetizioni".

Testo

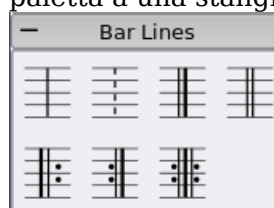
Le indicazioni delle ripetizioni come "D.C. al Fine" oppure "D.S. al Coda" sono disponibili nella [paletta](#) Ripetizioni.

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

Stanghette

Cambiare il tipo di stanghetta

Si possono cambiare le stanghette di fine battuta trascinando il simbolo dalla paletta a una stanghetta nella partitura.



Per rendere invisibile (no stampabile) una stanghetta farci click con il tasto destro del mouse e selezionare *Rendi invisibile*.

Stanghette di accollatura

Per estendere le stanghette di fine battuta da un pentagramma all'altro dell'accollatura fare doppio click su una stanghetta (vedi [Modalità di modifica](#)).



Fare click sul quadratino blu e trascinarlo giù fino al successivo pentagramma.

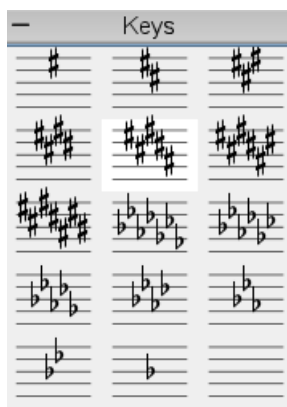
Tutte le stanghette della partitura saranno modificate e la modifica sarà visibile quando si lascia la Modalità di modifica (tasto Esc).



Vedi anche: [Azioni sulle battute](#) in [Nozioni di base](#)

Tonalità (armatura di chiave)

I simboli della **tonalità** (diesis o bemolli della **armatura di chiave**) possono essere inseriti o modificati trascinandoli dalla paletta.



Utilizzare il tasto *F9* per mostrare o nascondere la finestra delle [palette](#).

Modificare

Trascinare il simbolo della nuova tonalità dalla paletta sul simbolo già presente nello spartito. E' possibile anche spostare un simbolo di tonalità da un punto all'altro dello spartito con la combinazione *Maius+click+trascinare*.

Aggiungere

Trascinare il simbolo dalla paletta a una zona vuota di una battuta: il simbolo della tonalità viene inserito all'inizio della battuta.

Eliminare

Selezionare il simbolo della tonalità e premere *Canc*.

Tremolo

Il tremolo è la ripetizione rapida di una nota o la rapida alternanza tra due o più note. E' indicato da delle linee che attraversano il gambo delle note interessate. Se il tremolo è tra due o più note queste linee sono disegnate tra i gambi delle note interessate.

La paletta tremolo contiene sia i simboli per il tremolo di una nota singola (simboli con i gambi) che quelli per il tremolo tra due note (simboli senza gambi).



Nel tremolo tra due note ognuna di queste viene indicata col valore dell'intero tremolo. Per esempio, per inserire un tremolo della durata complessiva di 2/4 (minima) inserire due note di 1/4 (semiminima). successivamente trascinare il simbolo del tremolo sulla prima nota: le due note interessate saranno automaticamente visualizzate di durata 1/2 (minima) con il simbolo del tremolo posizionato tra i due gambi.

Voci

Le **voci** permettono di posizionare in un pentagramma delle note che iniziano nello stesso punto ma che hanno durata differente. Le voci sono anche chiamate 'layers' in altri software di notazione musicale.




Istruzioni

1. Per prima cosa inserire la voce più alta (tutte le note devono avere i gambi rivolti verso l'alto).
2. Quando si inseriscono le note alcune di queste possono avere il gambo rivolto in giù. Se state usando la versione 0.9.4 o successiva non è necessario intervenire perché la direzione dei gambi sarà automaticamente invertita quando verrà aggiunta la seconda voce.



3. Selezionare quindi la prima nota per muovere il cursore indietro all'inizio della linea.

4. Fare click sul pulsante  "Voce 2" e iniziare ad inserire la seconda voce (tutte le note devono avranno i gambi rivolti verso il basso).
5. Alla fine il risultato sarà come l'esempio seguente:



Quando usare le voci

- Se desiderate che i gambi delle note di un accordo in un pentagramma abbiano direzioni opposte
- Se desiderate inserire in un pentagramma delle note di differente durata che suonino contemporaneamente

Nascondere le pause

Per nascondere una pausa fare click con il tasto destro del mouse e selezionare *Rendi Invisibile*. Se nel menù è selezionata l'opzione *Mostra* → *Oggetti Nascosti* la pausa sarà visualizzata in grigio sullo schermo. La pausa non sarà visibile nella stampa.

Volta

I simboli di **Volta** o di **finali di 1a e di 2a volta** sono utilizzati per definire differenti finali in un ritornello.



Per inserire un simbolo di volta nella partitura selezionarlo e trascinarlo (drag-and-drop) dalla paletta [Linee](#).

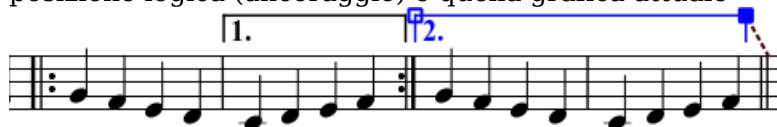
Il simbolo di volta può comprendere una o più battute. Fare doppio click sul simbolo per entrare nella Modalità di modifica e quindi spostare le maniglie:

- una battuta a destra *Maius+→*
- una battuta a sinistra *Maius+←*

Questi comandi spostano l'inizio o la fine "logica" della volta selezionando le battute interessate.

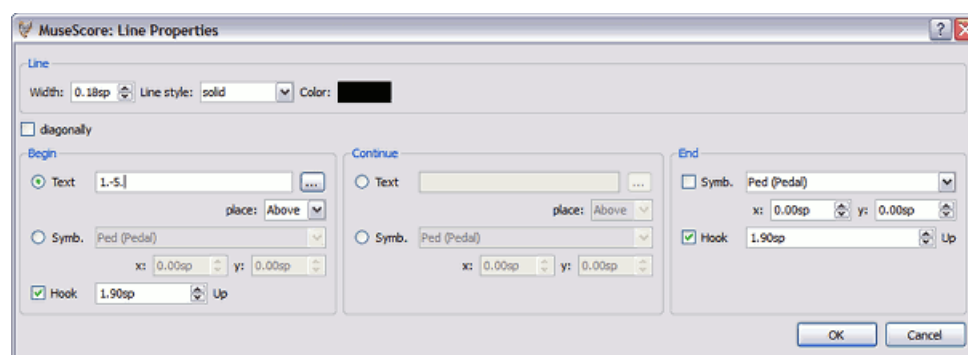
Gli altri comandi della Modalità di modifica spostano le "maniglie" del simbolo ma non cambiano l'ancoraggio e quindi neanche la modalità di riproduzione del ritornello.

Se spostate le "maniglie" viene mostrata una linea intermittente tra la posizione logica (ancoraggio) e quella grafica attuale



Testo

E' possibile cambiare il testo e altre proprietà del simbolo di volta. Fare click con il tasto destro del mouse sul simbolo e selezionare *Proprietà linea...*. Se state utilizzando la versione 0.9.3 o precedente selezionare "Proprietà Volta..." La figura seguente mostra l'esempio di una ripetizione "1.-5."



Riproduzione

A volte il ritornello deve essere ripetuto per più di due volte. nella figura qui sopra il testo indica che deve essere ripetuto per cinque volte. Se si desidera che MuseScore suoni il ritornello in maniera corretta selezionare la battuta con la stanghetta del ritornello e modificare il parametro "conteggio ripetizione" (vedi [Azioni sulle battute](#) per i dettagli).

Problema con partiture di più strumenti

Nella versione 0.9.4 e precedenti è possibile inserire il simbolo volta solo nel primo pentagramma della partitura con più strumenti. Se si procede diversamente si possono avere dei malfunzionamenti come l'interruzione del programma (crash) al momento di estrarre le parti dei singoli strumenti (vedi [bug report](#)) oppure lo spostamento dell'ancoraggio quando si riapre la partitura.

Allegato	Dimensione
volta-line-properties.png	9.84 KB


Capitolo 4

Suono e riproduzione

MuseScore ha la funzione di riprodurre le note inserite nella partitura. Questo capitolo descrive i controlli e inoltre come estendere i suoni utilizzabili oltre al suono del pianoforte fornito automaticamente dal programma.

Modalità riproduzione

MuseScore ha integrato un sequencer ed un sintetizzatore per poter riprodurre la la partitura.

Premendo il tasto Play  si entra nella Modalità riproduzione. In questa modalità sono disponibili i seguenti comandi:

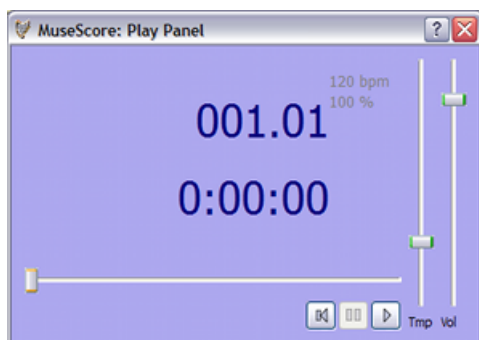
- Riproduzione *Ctrl+Spazio*
- Vai all'accordo precedente ←
- Vai all'accordo successivo →
- Vai alla battuta precedente *Ctrl+←*
- Vai alla battuta successiva *Ctrl+→*
- Riposizionarsi all'inizio della partitura *Home*
- Mostra/nascondi i controlli di riproduzione *F11*

Premere il pulsante play nuovamente per fermare ed uscire dalla Modalità riproduzione.

MuseScore inizia la riproduzione dal punto dove era posizionato il cursore. Se si seleziona una nota la riproduzione parte da questa ultima nota selezionata. Nella Barra Riproduzione è presente un pulsante di riavvolgimento per posizionarsi all'inizio della partitura.

Controlli Riproduzione

Il pannello Controlli Riproduzione offre più controlli come tempo, punto di inizio, volume generale. Per visualizzare il pannello Controlli Riproduzione dal menù principale selezionare *Mostra → Controlli Riproduzione*



Risoluzione dei problemi

Suona solo il pianoforte

Versione 0.9.5 o precedente: se si vuole ascoltare la partitura con strumenti diversi dal pianoforte è necessario sostituire il SoundFont integrato di MuseScore con uno più completo in *Modifica → Preferenze... → scheda Sintetizzatore*. Vedi [Librerie di suoni](#) per ulteriori istruzioni.

Suoni nei sistemi Ubuntu

Se avete difficoltà nella riproduzione dei suoni nei sistemi Ubuntu potete consultare il capitolo [Installazione](#) del manuale, al paragrafo "Linux".

Librerie di suoni

L'installazione di MuseScore prevede di default il suono del pianoforte in riproduzione. Se si vogliono ulteriori suoni come, ad esempio, violino o percussioni, è necessario avere una libreria di suoni General MIDI.

Panoramica

Una libreria di suoni può contenere un elevato numero di strumenti. Sul Web si trovano molte librerie di suoni. E' consigliabile ricercarne una che copra i 128 suoni del [General MIDI](#) (GM). Se utilizzate una libreria di suoni non conforme allo standard General MIDI è possibile che gli altri utilizzatori non potranno ascoltare i suoni corretti quando pubblicate le vostre partiture oppure quando le salvate in formato MIDI.

Nel Web si trovano librerie di suoni di varie dimensioni e qualità. In genere più grandi sono le dimensioni della libreria migliori sono i suoni ma d'altra parte una libreria troppo pesante può penalizzare le prestazioni del computer. Se MuseScore gira troppo lentamente dopo l'installazione di una libreria di suoni di grandi dimensioni o il computer non riesce ad eseguire la riproduzione, provate a cercare una libreria più piccola. Nell'elenco qui sotto ci sono tre comuni librerie GM di diverse dimensioni.

- FluidR3_GM.sf2 (141 MB non compressa), download all'indirizzo [Fluid-soundfont.tar.gz \(129 MB\)](#)
- MagicSF_ver2.sf2 (67.8 MB non compressa), vedi [Big SoundFonts](#)
- TimGM6mb.sf2 (5.7 MB non compressa), vedi [Tim Brechbill's Timidity++ Download Site](#) "Free SoundFont" section

Compressione

Poiché i file delle librerie di suoni sono di grandi dimensioni, spesso sono compressi con vari algoritmi tipo: .zip, .sfArk, e .tar.gz. Questi file, prima di essere utilizzati, devono essere decompressi.

- ZIP è il formato di compressione standard supportato dalla maggior parte dei sistemi operativi.
- sfArk è un formato di compressione scritto specificatamente per comprimere i file delle librerie di suoni. Utilizzare lo specifico [sfArk software](#) per decomprimere.
- .tar.gz è il formato di compressione comune per Linux. Gli utenti Windows possono utilizzare [7-zip](#) che supporta un'ampia varietà di formati di compressione. Nota bene: è necessario scompattare due volte: la prima per GZip e la seconda per TAR.

Impostazioni di MuseScore

Dopo aver trovato e scompattato una libreria di suoni non cliccarci due volte sopra tentando di eseguirla, non è questo il modo per installarla in MuseScore. Spostate invece il file in una cartella a scelta, eseguire MuseScore, quindi seguire le istruzioni riportate qui sotto.

Selezionare *Mostra* → *Sintetizzatore*. Se state utilizzando la versione 0.9.5 o precedente, andare invece su *Modifica* → *Preferenze...* → *scheda Sintetizzatore*.

La libreria di default è : /data/piano1.sf2. Sostituirla con il nuovo file (.sf2) di libreria. Cliccare sull'icona di apertura per ricercare il file ed selezionarlo.

Per confermare il cambio cliccare sul pulsante OK ed uscire dalla finestra delle preferenze. Chiudere il programma MuseScore e farlo ripartire affinché le modifiche abbiano effetto.

Problemi comuni

Se il pannello di riproduzione è grigio o non visibile, seguire le istruzioni riportate qui sotto per ripristinare il funzionamento della riproduzione:

1. Assicurarsi che ci sia il flag sul menù *Mostra* → *Controlli Riproduzione*. Aggiungere o rimuovere il flag cliccando sulla corrispondente voce di menù. Se questo non risolve il problema vedere il punto 2.
2. Se il pannello di riproduzione scompare dopo la sostituzione della libreria di suoni, andare su *Modifica* → *Preferenze...* → *scheda Sintetizzatore* e

fare click sul pulsante OK senza effettuare nessun cambiamento, quindi chiudere il programma MuseScore e farlo ripartire: il pannello di riproduzione dovrebbe riapparire. Questo è un bug conosciuto della versione 0.9.3 e precedenti.

Se è la prima volta che utilizzate una libreria di suoni, si consiglia di provare per prima una di quelle elencate sopra.

Tempo

Il tempo del metronomo può essere cambiato utilizzando il pannello Controlli Riproduzione oppure con una casella di testo "Tempo" all'interno della partitura.

Controlli Riproduzione

- Visualizzare il pannello Controlli Riproduzione: *Mostra → Controlli Riproduzione*
- Modificare i battiti per minuto (bpm) utilizzando il cursore Tempo

Casella di testo "Tempo"

- Selezionare una nota per indicare dove deve essere inserito la casella di testo "Tempo"
- Dal menu principale: *Elementi → Testo → Tempo...*
- Selezionare il testo (es. Moderato) ed eventualmente modificare i battiti per minuto (BPM)
- Premere OK per finire

Nelle versioni 0.9.3 o precedenti non è possibile cambiare il testo Tempo o i battiti per minuto (BPM) nella finestra di dialogo "Crea Nuovo Spartito - Crea Tempo". E' possibile comunque aggiungere la casella di testo "Tempo" nella partitura in un secondo momento.

Il testo di una casella "Tempo" già inserita può essere modificato facendo un doppio click sul testo (si entra nella Modalità di modifica). E' possibile ora premendo il tasto [F2 paletta del testo](#) inserire nella casella il simbolo di una semiminima o un altro simbolo per descrivere il tempo del metronomo.

Andante ♩ = 75

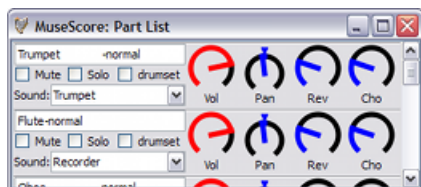
I battiti per minuto (BPM) di un tempo esistente può essere modificato facendo click con il tasto destro del mouse sul testo e selezionando *Proprietà Tempo ...*

Nota: l'indicazione inserita nella casella di testo "Tempo" annulla le modifiche del pannello Controlli Riproduzione

Modifica e regolazione dei suoni

Mixer

Il mixer permette di cambiare il suono dello strumento e modificare il volume, il bilanciamento audio (pan), il riverbero e l'effetto chorus per ogni pentagramma. Per visualizzare il mixer dal menù principale selezionare *Mostra → Mixer*.



Muto e Solo

Se si seleziona *Muto* si azzerava velocemente il volume dello strumento di un pentagramma. Se si seleziona *Solo* si azzerano i volumi degli strumenti di tutti i pentagrammi tranne quello marcato come "solo".

Potenzimetri

Per modificare i valori di volume, bilanciamento, riverbero o chorus fare click sul potenziometro e trascinare verso l'alto (aumenta il valore) o verso il basso (diminuisce il valore).

Suono

Alla voce "Suono" corrisponde un menù a tendina che elenca gli strumenti supportati dal [SoundFont](#) in uso. Questa caratteristica non è utilizzabile nelle versioni per Windows 0.9.4 e precedenti, ma è disponibile a partire dalla versione 0.9.5.

Cambio suono MIDI

Con MuseScore è possibile far cambiare il suono di alcuni strumenti all'interno di un brano. Per esempio gli archi possono cambiare il suono in pizzicato o tremolo e la tromba in tromba con sordina. L'esempio descrive la tromba con sordina, ma lo stesso principio è valido per pizzicato o tremolo.

1. In un pentagramma con strumento tromba selezionare la prima nota della sezione dove cambia il suono
2. Dal menù principale selezionare *Elementi → Testo → Testo del pentagramma*
3. Digitare *con sordina* (o una indicazione equivalente come *muta*). Questo testo serve come indicazione per i musicisti, non ha effetti sulla riproduzione del suono
4. Fare click con tasto destro su questo testo e selezionare *Proprietà testo pentagramma...*
5. Nella finestra che si apre selezionare l'opzione *Canale*
6. Nella casella sottostante selezionare *mute*
7. Fare click su *OK* per ritornare alla partitura

Tutte le note a partire da questo punto sono riprodotte come tromba con sordina. Per ritornare al suono senza sordina in un punto successivo del brano seguire gli stessi passaggi eccetto digitare *senza sordina* nel passaggio 3 e selezionare *normale* nel passaggio 6.

Capitolo 5

Testo

Nel precedente capitolo si è parlato del [testo che influenza il tempo del metronomo](#), ma in MuseScore ci sono altri tipi di oggetti testo: [parole](#), [nomi degli accordi](#), segni di dinamica, [diteggiatura](#), titoli e altri ancora. Questi oggetti testo sono accessibili selezionando dal menù *Elementi* → *Testo*.

Se si vuole inserire un breve testo generico utilizzare "Testo di accollatura" oppure "Testo di pentagramma". La differenza tra questi due oggetti testo è che il secondo riguarda il singolo pentagramma mentre il primo riguarda tutta l'accollatura..

Inserimento e modifica testo

Fare doppio click sul testo per entrare in Modalità di modifica:



Nella Modalità di modifica del testo sono disponibili i seguenti comandi:

- *Ctrl+B* abilita il grassetto (bold)
- *Ctrl+I* abilita il corsivo (italic)
- *Ctrl+U* abilita il sottolineato (underline)
- ↑ abilita apice (oppure disabilita pedice)
- ↓ abilita pedice (oppure disabilita apice)
- movimenti del cursore: *Home Fine* ← →
- *Backspace* cancella il carattere a sinistra del cursore
- *Del* cancella il carattere a destra del cursore
- *Invio* inizia una nuova linea

- *F2* mostra la paletta del testo. Questa paletta può essere usata per immettere caratteri speciali e simboli.

Paletta del testo:



Vedi anche: [Nomi degli accordi](#), [Parole](#)

Stile del testo

Gli elementi di testo sono configurati nello *Stile del testo*. Questo stile definisce le proprietà iniziali del testo.

Proprietà del testo:

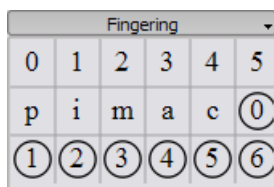
- **Carattere:** nome del font dei caratteri come "Times New Roman" oppure "Arial"
- **Dimensione:** le dimensioni del font in punti tipografici
- **Grassetto, Corsivo, Sottolineato:** proprietà del carattere
- **Ancoraggio:** pagina, tempo, testa della nota, accollatura, pentagramma
- **Allineamento:** orizzontale: sinistra, destra, al centro; verticale: sopra, sotto, al centro
- **Spiazzamento (offset):** compensazione rispetto alla normale posizione di ancoraggio
- **Unità di misura:** mm, spazi oppure percentuale rispetto alle dimensioni della pagina

Tipi di testo:

- **Titolo, Sottotitolo, Compositore, Poeta:** ancorati alla pagina
- [Diteggiatura](#): è ancorata alla testa della nota.
- [Parole](#): le parole (versi) sono ancorate a una posizione di tempo.
- [Nomi degli accordi](#): anche i nomi degli accordi sono ancorati a una posizione di tempo.

Diteggiatura

La diteggiatura può essere aggiunta alle note trascinando dalla paletta Diteggiatura alla testa della nota il simbolo. La diteggiatura è un testo normale che può essere [modificato](#) come gli altri testi.



Nomi degli accordi

Per inserire i **Nomi degli accordi** selezionare per prima cosa una nota (o pausa) e premere quindi *Ctrl+K*. Si inserisce così un oggetto di testo "Nome accordo". Inserire il nome dell'accordo (es. Cm7).

1. Premere *Spazio* per passare all'accordo successivo (nota o pausa successiva).
2. *Maius+Spazio* per passare all'accordo precedente (nota o pausa precedente).
3. *Ctrl+Spazio* per inserire uno spazio del nome dell'accordo.

I nomi degli accordi possono essere [modificati](#) come un testo normale. Per inserire il diesis digitare # e per il bemolle *b*. Questi caratteri sono modificati automaticamente con i corretti simboli di diesis e bemolle quando si passa all'accordo successivo. In alternativa è possibile fare click col il tasto destro del mouse: si apre la finestra di dialogo "Proprietà Armonia". In questa finestra è possibile scegliere nome, nota bassa, estensione, ecc.).

Jazz font

Se desiderate per i nomi degli accordi ottenere nella partitura un'apparenza più simile al testo scritto a mano a partire dalla versione 0.9.5 è possibile selezionare un jazz font.



1. Dal menù principale selezionare *Stile → Modifica stile generale...* (nella versione 0.9.5 *Stile → Modifica stile...*)
2. Nel pannello a sinistra selezionare la voce *Nome accordi*
3. Nel pannello a destra alla voce "file descrizione accordi" al posto del file *chords.xml* selezionare *jazzchords.xml*

Parole

1. Per prima cosa inserire le note
2. Selezionare la prima nota
3. Premere *Ctrl+L* e inserire il testo corrispondente alla prima nota
4. Premere *Spazio* alla fine della parola per andare alla nota successiva
5. Premere il tasto trattino - alla fine della sillaba per andare alla nota successiva. Le sillabe della parola sono collegate sulla partitura da un trattino
6. *Maius+Spazio* per andare alla nota precedente
7. Premere il tasto *Enter* (Mac: *Return*) per passare alla linea successiva delle parole



Le sillabe possono essere allungate alle note successive dal trattino di sottolineatura:



Si inserisce così: *soul, _ _ _* e poi *Esc* per uscire.

Caratteri speciali

Le parole possono essere [modificate](#) come testo normale con l'eccezione di pochi caratteri. Se si desidera inserire uno spazio, un trattino o un trattino basso (underscore) all'interno di una sillaba utilizzare le seguenti combinazioni di tasti:

- *Ctrl+Spazio* (Mac: *⌘+Spazio*) per inserire uno spazio nella casella di testo
- *Ctrl+-* (Mac: *⌘+.*) per inserire un trattino (-) nella casella di testo
- Solo Mac: *⌘+_* per inserire un trattino basso (_) nella casella di testo

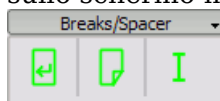
Vedi anche: [Testo](#), [Nomi degli accordi](#).

Capitolo 6

Formattazione

Interruzioni e distanziatori

Le **interruzioni di pagina** o le **interruzioni di riga** (interruzioni di accollatura) possono essere inserite trascinando il simbolo corrispondente dalla paletta a una zona vuota di una battuta della partitura. L'interruzione sarà posizionata dopo questa battuta. I simboli di interruzione sono visibili sullo schermo ma non appaiono nella stampa.



I **Distanziatori** si usano per aumentare lo spazio tra due pentagrammi. Trascinare il simbolo dalla paletta alla battuta sopra l'area desiderata. Fare quindi doppio click sul simbolo e trascinare la "maniglia" con il mouse per modificare il distanziatore.

Se si desidera aumentare lo spazio tra i pentagrammi in tutta la partitura utilizzare le impostazioni dello Stile. I distanziatori servono per le modifiche in punti specifici.

Caselle

Le **caselle** determinano uno spazio vuoto al di fuori delle normali battute. Possono contenere testo o immagini. MuseScore ha due tipi di caselle:

Orizzontali

Le caselle orizzontali interrompono il flusso orizzontale di una accollatura. La larghezza è personalizzabile e l'altezza è uguale a quella dell'accollatura. Le caselle orizzontali possono essere utilizzate per separare una Coda.

Verticali

Le caselle verticali inseriscono uno spazio vuoto prima oppure tra le accollature. L'altezza è personalizzabile e la larghezza è uguale a quella dell'accollatura. Le caselle verticali si utilizzano per inserire il titolo, il sottotitolo o il compositore. Se create un titolo, automaticamente viene inserita una casella verticale prima della prima battuta.

Inserire una casella

Selezionare una battuta. Dal menù selezionare *Elementi* → *Battute* . La casella viene inserita prima della battuta selezionata.

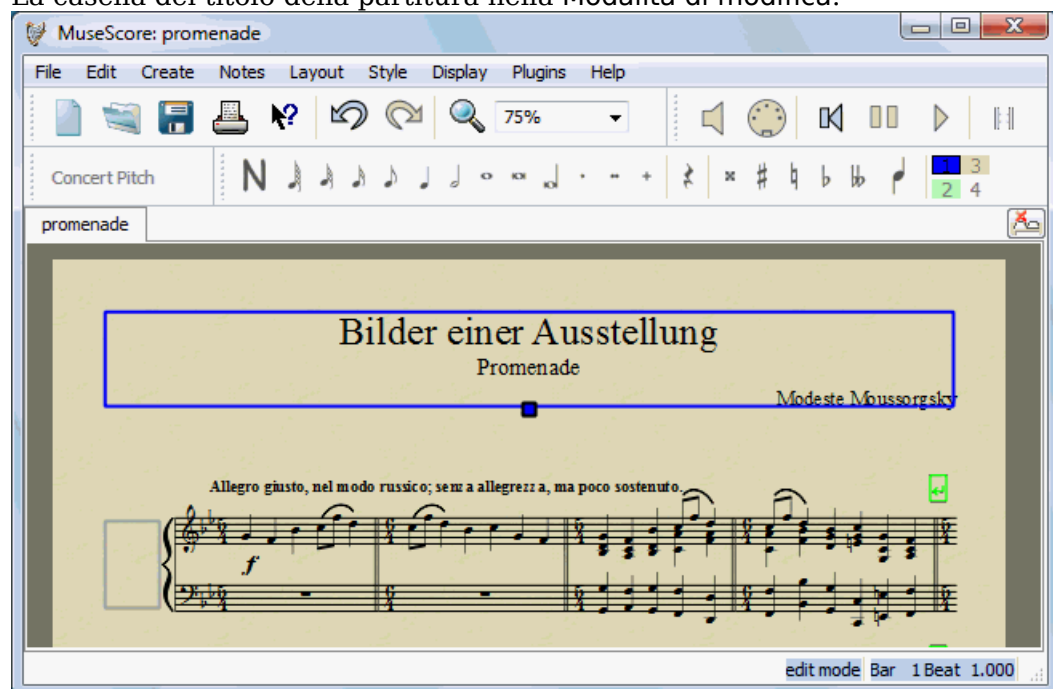
Cancellare una casella

Selezionare la casella e premere *Canc.*

Modificare una casella

Fare doppio click sulla casella per entrare nella [Modalità di modifica](#). Viene visualizzata una "maniglia" che può essere utilizzata per modificare le dimensioni della casella.

La casella del titolo della partitura nella Modalità di modifica:



Capitolo 7

Supporto

Questo capitolo descrive come trovare aiuto per l'utilizzo di MuseScore: dove guardare, il modo migliore per porre dei quesiti nel forum, suggerimenti per come segnalare un bug.

Come segnalare un bug o chiedere supporto

Prima di inviare una richiesta di supporto [nel forum \(in inglese\)](#):

- PER CORTESIA, cercate di trovare una soluzione in questo manuale confrontandolo eventualmente con il [manuale originale in inglese](#).
- Utilizzare la funzione [search](#) del sito web per vedere se qualcun altro ha già segnalato lo stesso problema nel [forum in italiano](#) oppure nel [forum in inglese](#).
- Prima di inviare un segnalazione di errore, verificate se l'inconveniente si ripropone anche con [l'ultima versione \(Versioni Prerelease\)](#) del programma. Verificate anche le note riportate nel file [version history](#) per vedere se il problema è già stato risolto.

Quando inviate la richiesta di supporto o la segnalazione di errore (bug), per cortesia aggiungete la maggior parte possibile delle seguenti informazioni:

- La versione del programma MuseScore che state utilizzando (es. versione 0.9.5) o il numero di revisione se state utilizzando una prelease (es. revisione 1944).
- Il sistema operativo utilizzato (es. Windows Vista, Mac OS 10.5 oppure Ubuntu 9.04)
- Se state segnalando un errore (bug) cercate di descrivere in maniera precisa i passaggi che hanno condotto al problema (dove si è fatto click, quali tasti sono stati premuti, cosa è stato visualizzato, ecc.). Se non riuscite a riprodurre il problema seguendo gli stessi passaggi

probabilmente non vale la pena segnalarlo perché gli sviluppatori non saranno in grado di riprodurre (ed eliminare) l'errore.

- Inserite nella segnalazione un solo errore (bug) per volta
- Ricordate che l'obiettivo della segnalazione non è solo mostrare l'errore ma è anche permettere agli altri di riprodurlo facilmente

Ripristinare le impostazioni predefinite

Le versioni più recenti di MuseScore hanno l'opzione di ritornare alle impostazioni predefinite o "impostazioni di fabbrica". Questa opzione a volte può essere utile se le impostazioni personalizzate si sono corrotte. E' comunque una evenienza non frequente e quindi per risolvere dei problemi si consiglia di consultare il forum prima di ritornare alle impostazioni predefinite e perdere le personalizzazioni.

Attenzione: ritornare alle "impostazioni di fabbrica" cancella tutti i cambiamenti fatti nelle preferenze, palette o modifiche sulla finestra.

Istruzioni per Windows

1. Se il programma MuseScore è aperto per prima cosa dovete chiuderlo
2. Premere il tasto *Avvio+R* per aprire la finestra di dialogo "Esegui". (The [tasto "Avvio" o "Start"](#) è il tasto con il logo di Microsoft Windows)
3. Fare click *Sfoglia...*
4. Cercare il file eseguibile mscore.exe nel computer. La posizione del file può variare (dipende dal processo di installazione) ma probabilmente si può trovare in Risorse del computer > disco locale C > Programmi > MuseScore 0.9 > bin > mscore.exe
5. Fare click sul pulsante *Apri* per lasciare la finestra di dialogo "sfoglia" e tornare alla finestra di dialogo "Esegui". Compare ora in questa finestra una linea di testo del tipo "C:\Programmi\MuseScore 0.9\bin\mscore.exe"
6. Fare click dopo le virgolette, aggiungere uno spazio seguito da un trattino e una F maiuscola: -F
7. Selezionare *OK*

Dopo pochi secondi parte il programma MuseScore e tutte le impostazioni sono state cancellate e riportate a quelle predefinite ("impostazioni di fabbrica").

Istruzioni per Mac OSX

1. Se il programma MuseScore è aperto per prima cosa dovete chiuderlo ($\text{⌘}+Q$)

2. Aprire Applications/Utilities/Terminal e apparirà una finestra per una sessione "Terminale"
3. Digitare (oppure copiare e incollare) la seguente linea di comando (incluso il carattere '/' all'inizio):

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

In questa maniera le impostazioni di MuseScore vengono riportate a quelle predefinite e si avvia il programma. E' possibile chiudere il terminale e continuare ad utilizzare MuseScore.

Sotto licenza [Creative Commons Attribution 3.0](#), 2002-2010 [Werner Schweer](#) e altri.

i  