

Manual

Este manual é para o MuseScore versão 0.9.2 ou superior. Para ajudar a melhorar ou traduzir o manual, deixe uma mensagem no [MuseScore documentation forum](#) e peça para se tornar um colaborador.

Capítulo 1

Iniciando

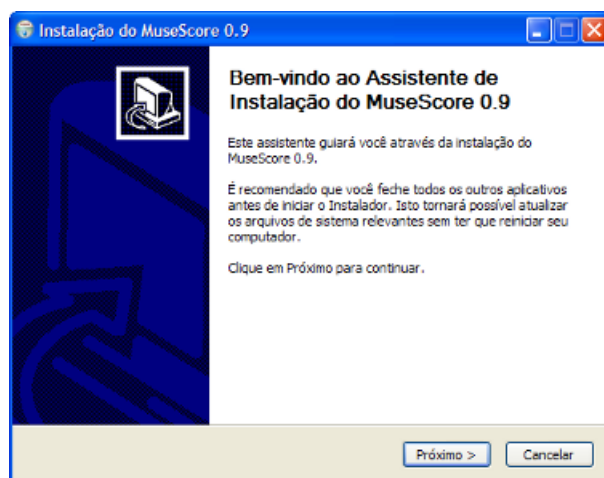
Este capítulo ajuda a instalar e executar o MuseScore pela primeira vez. O capítulo mostrará também como criar uma nova partitura.

Instalação

Windows

Você vai encontrar o instalador do Windows na página de [Download](#) do site do MuseScore. Clique no link para baixar. Seu navegador de Internet vai confirmar se você quer baixar este arquivo. Clique em “Salvar arquivo”.

Quando terminar de baixar dê duplo clique no arquivo para iniciar a instalação. O Windows pode abrir uma janela de segurança e pedir uma confirmação antes de executar o programa. Clique em “Executar” para continuar.



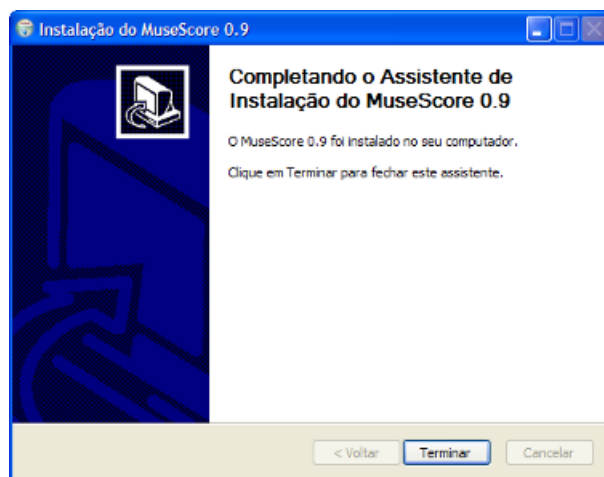
O instalador recomenda que você feche todos os outros aplicativos antes de continuar. Depois de fechar os outros aplicativos clique em “Próximo” para continuar.

O assistente de configuração exibe os termos da licença de software livre que você deve examinar. Clique em “Concordo” para continuar.

Depois ele confirma o local da instalação do MuseScore. Se você está instalando uma nova versão do MuseScore mas quer manter a versão antiga no seu computador, então você deve mudar a pasta. Caso contrário, clique em “Próximo” para continuar.

Depois ele confirma o nome da pasta do MuseScore que aparece na lista de programas do menu Iniciar do Windows. Clique em “Instalar” para continuar.

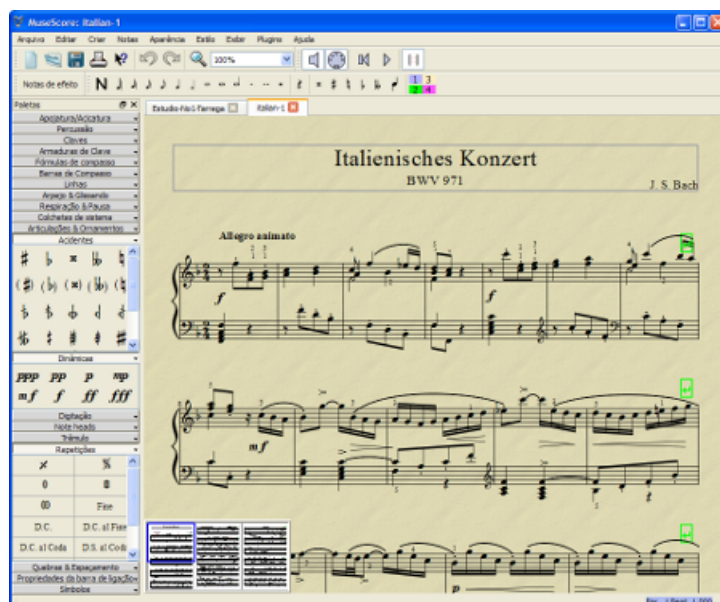
Dê ao assistente de configuração alguns minutos para instalar os arquivos e configurações necessários. Quando terminar clique em “Concluir” para sair do instalador. Se quiser, pode apagar o arquivo de instalação que você baixou.



Iniciar o MuseScore

Para iniciar o MuseScore selecione *Iniciar* → *Todos os programas* → *MuseScore 0.9* → *MuseScore*.

Depois de alguns segundos o MuseScore vai se abrir com uma partitura de exemplo. Fique à vontade para experimentar com a partitura de exemplo e sentir o programa. Depois você pode querer [criar sua própria partitura](#).



MacOSX

Instalação

Você encontrará o arquivo dmg para Mac na página de [Download](#) do portal do MuseScore. Clique no link para começar a baixar. Quando o download terminar, o arquivo dmg será montado automaticamente na sua área de trabalho como "MuseScore-0.9.5" e o instalador aparecerá.



Arraste o ícone do MuseScore e solte-o no ícone da pasta "Applications". Se você não é administrador, o MacOSX pedirá a senha. Você pode agora iniciar o MuseScore em "Applications" ou "SpotLight".

Desinstalação

Apenas apague o MuseScore da pasta "Applications".

Linux

Esse guia é escrito primordialmente para usuários do K Desktop Environment (KDE), usado em sistemas Linux como o SUSE ou o Kubuntu. As instruções entre parênteses (...) são para usuários do GNOME Desktop Environment, usado em sistemas Linux como o Ubuntu. Veja [abaixo](#) instruções específicas para o Fedora.

Instalar o MuseScore

As fontes do projeto estão disponíveis em <http://www.musescore.org/pt-br/download>, mas normalmente você vai encontrar um pacote binário adequado no repositório da sua distribuição. No Ubuntu, o MuseScore está localizado no repositório "universe". O repositório universe tem que ser habilitado se quiser instalar o MuseScore. Para habilitar o som você tem a opção de usar ALSA ou o servidor de som JACK. Qual deles funciona (melhor), depende de cada sistema.

Siga esses passos para instalar o MuseScore:

1. Abra Adicionar/Remover Programa (no Gnome: Adicionar/Remover Programas)
2. Na categoria Multimídia (no Gnome: Som & Vídeo), selecione MuseScore
3. Selecione o pacote "JACK Control" também
4. Clique em Pré-visualizar (somente KDE)
5. Clique em aplicar mudanças

Configurando o servidor JACK

Abra o "JACK Audio Connection Kit" e selecione Setup.

1. Na aba áudio, desmarque "realtime"
2. Se você usa ALSA, ajuste o driver para "ALSA" e ajuste o dispositivo I/O para "hw:0" (hw:Zero)
Em alguns sistemas o OSS pode funcionar mas o ALSA não.
Se você usa OSS, ajuste o driver para "oss" e ajuste o dispositivo I/O para "/dev/audio".
3. Aplique as mudanças e inicie o servidor JACK

Configurando o MuseScore

Siga esses passos para configurar o MuseScore:

1. Abra o MuseScore, que está em Multimídia no menu principal (no Gnome: Som & Vídeo)
2. Abra o menu Editar e selecione Configurações
3. Na aba I/O:
 1. Certifique-se de que "Usar sintetizador interno" está marcado
 2. Certifique-se de que a sua SoundFont é `/usr/share/sounds/sf2/FluidR3_GM.sf2` - este é o padrão - ou selecione a sua própria SoundFont se você instalou fontes adicionais
 3. Se você usa ALSA, ajuste o driver para "ALSA" e ajuste o dispositivo para `hw:0` (hw:Zero)
Caso contrário desmarque o ALSA e ative o servidor de áudio JACK

4. Clique em Aplicar e depois em OK
5. Feche o MuseScore e depois abra-o novamente para começar a escrever sua música

Observação

- Seu tocador de música preferido, como o Amarok ou o Rhythmbox, não pode tocar música enquanto o JACK está rodando. Vai precisar parar sua música ou mesmo talvez fechar o tocador para iniciar o servidor JACK. Entretanto, para tocar música novamente, simplesmente pressione Parar no JACK para usar seu tocador novamente.

Se tentar iniciar o servidor Jack enquanto ouve música, o “JACK Connection GUI” não inicia.

Se tiver problemas com MIDI, pode ser que o seu sistema não esteja configurado corretamente. Em um Console de Terminal, rode os seguintes comandos:

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

- O servidor Jack é um aplicativo complicado que pode não funcionar se não estiver configurado corretamente. Se tiver qualquer problema que este manual não consiga resolver, consulte as seguintes páginas web:
 - <http://www.estudiolivre.org/jack>
 - <https://help.ubuntu.com/community/ubuntustudiopreparation>
 - <https://help.ubuntu.com/community/howtojackctlconnections>
 - <https://help.ubuntu.com/community/howtojackconfiguration>

Fedora

Importe a chave GPG:

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

2. Vá até a página de [download](#) do portal MuseScore. Clique no link para a versão estável e escolha o pacote rpm adequado para a sua arquitetura
3. Dependendo da sua arquitetura, use um dos dois conjuntos de comandos para instalar o MuseScore

para i386

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

ou para x86_64

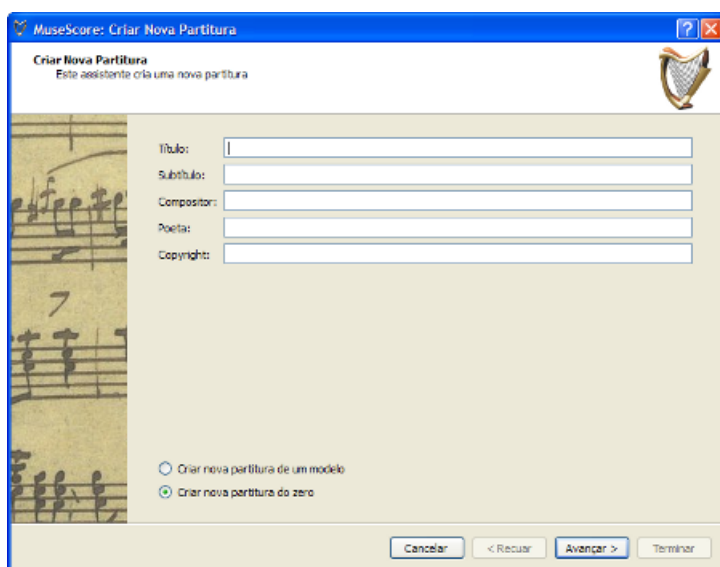
```
su  
yum localinstall musescore-0.9.4-1.fc10.x86_64.rpm
```

Se tiver dificuldade com o som, veja [Fedora 11 and sound](#) (em inglês). Ou peça ajuda no [Fórum](#).

Criar nova partitura

No menu principal selecione *Arquivo* → *Novo...*. Isso abre o assistente de nova partitura.

Título, compositor e outras informações



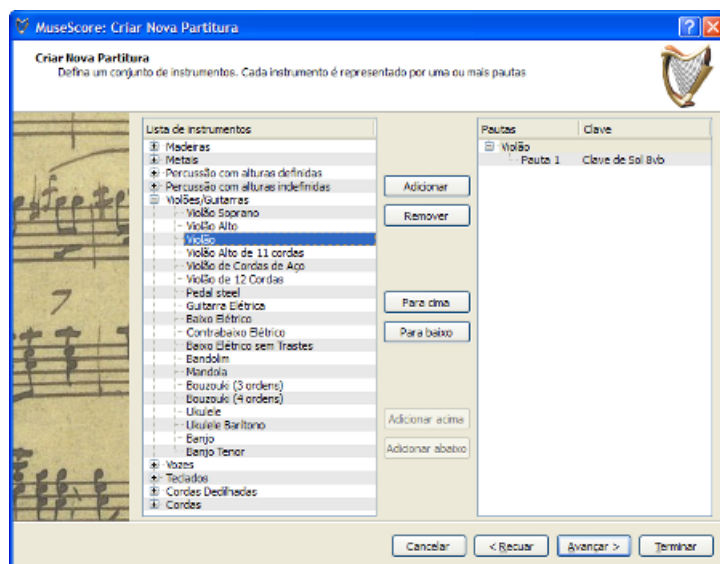
Insira título, compositor ou qualquer outra informação como mostrado acima. Observe as duas opções no rodapé:

- Criar nova partitura de um modelo
- Criar nova partitura do zero

A primeira oferece uma lista de partituras prontas na tela seguinte. A segunda opção dá a você a lista completa de instrumentos. Modelos são discutidos mais detalhadamente [abaixo](#), mas por ora, selecione "Criar nova partitura do zero."

Clique em "Próximo" para prosseguir.

Instrumentos e vozes



A janela de instrumento é dividida em duas colunas. A primeira coluna lista os instrumentos ou vozes disponíveis. A segunda coluna fica inicialmente vazia mas vai logo ser preenchida com a lista de instrumentos da sua nova partitura.

A lista de instrumentos na primeira coluna é dividida em famílias de instrumentos. Dê duplo clique em um item para mostrar a lista completa de instrumentos em cada família. Selecione um instrumento e clique em "Adicionar". O instrumento que você selecionou agora aparece na segunda coluna. Você pode inserir mais instrumentos e vozes se necessário.

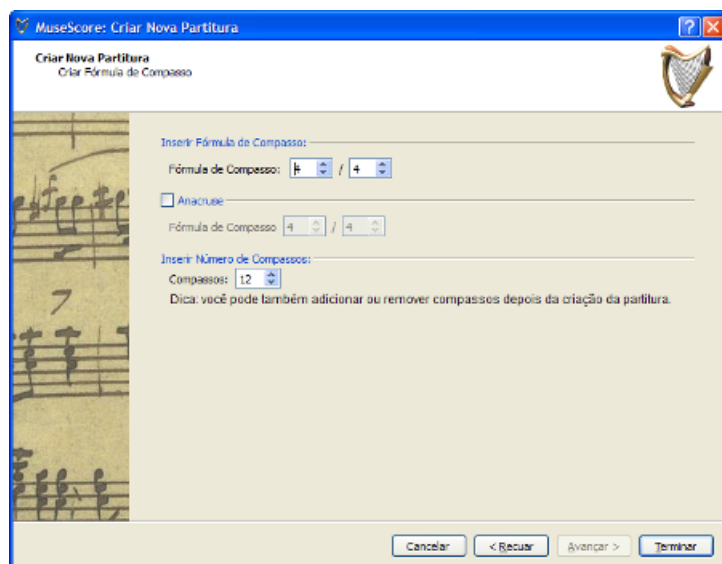
A ordem dos instrumentos na segunda coluna determina a ordem em que eles aparecerão na partitura. Para trocar a ordem, clique no nome de um instrumento e use os botões "Para cima" ou "Para baixo" para movê-lo. Quando terminar clique em "Próximo".

Armadura de clave

Se você estiver usando a última versão do MuseScore, o assistente pergunta pela armadura de clave. Selecione a armadura de clave que precisa e clique em "Próximo" para continuar.

Se você usa a versão 0.9.2 ou mais antiga, o assistente não pergunta pela [armadura de clave](#). Neste caso, pode ignorar esta etapa.

Fórmula de compasso, anacruse e número de compassos



Ajuste a fórmula de compasso com os valores desejados. Se sua peça começa com uma anacruse, marque a caixa "Anacruse" e ajuste seu valor para indicar a real duração do primeiro compasso.

Se você sabe aproximadamente de quantos compassos precisa, pode especificar isso aqui. Caso contrário pode inserir ou apagar compassos depois.

Clique em "Terminar" para criar sua nova partitura.

Ajustes da partitura depois de criada

Você pode mudar qualquer configuração especificada no Assistente de nova partitura mesmo depois de começar a trabalhar nela.

- Para inserir ou apagar compassos ou criar uma anacruse veja [Operações com compassos](#)
- Para mudar qualquer texto veja [Edição de texto](#). Para inserir um título inexistente (ou outro item de texto) use o menu *Criar* → *Texto* → *Título* (ou outro item de texto)
- Para inserir, apagar ou trocar a ordem dos instrumentos use o menu *Criar* → *Instrumentos...*

Veja também: [Armadura de clave](#), [Fórmula de compasso](#), [Clave](#).

Modelos

A primeira tela do Assistente de nova partitura tem a opção de "Criar nova partitura de um modelo" (veja a seção [Título e outros textos](#) acima para detalhes). Para criar uma partitura por este método selecione a opção de modelo e clique em "Próximo" para continuar.

A tela seguinte mostra uma lista de modelos. Selecione um e clique em "Próximo". prossiga e finalize o Assistente de nova partitura normalmente.

Os arquivos de modelo são arquivos normais do MuseScore armazenados na pasta templates. Você pode criar seus próprios modelos salvando arquivos do MuseScore na pasta templates. No Windows a pasta templates normalmente fica em C:\Arquivos de programas\MuseScore 0.9\templates. No Linux procure em /usr/share/mscore-xxx se você instalou pelo gerenciador de pacotes. Se compilou o mscore, então procure em /usr/local/share/mscore-xxx. No Mac procure em /Applications/MuseScore.app/Contents/Resources/templates.

Capítulo 2

O Básico

O capítulo "Iniciando" o guiou pelos processos de [Instalação](#) e de [criação de nova partitura](#). O capítulo "O Básico" dá uma visão geral do MuseScore e descreve os métodos gerais de interação com a partitura.

Inserção de notas

Notas são inseridas no Modo de inserção de notas. Primeiro, selecione uma nota ou pausa como posição inicial para inserção. Quando inserir as notas, você está sempre substituindo notas ou pausas existentes. Assim, a duração de um compasso não muda.

- *N*: Ativa o Modo de inserção de notas.
- *Escape*: Sai do Modo de inserção de notas.

Depois de ativar o Modo de inserção de notas você deve selecionar a duração da nota desejada selecionando um valor da paleta de notas, ou pelas teclas de atalho correspondentes.

Nas versões 0.9.4 e posteriores, os atalhos de teclado para selecionar a duração da nota são:

- 1: Semifusa
- 2: Fusa
- 3: Semicolcheia
- 4: Colcheia
- 5: Semínima
- 6: Mínima
- 7: Semibreve
- 8: Breve

- 9: Longa
- .: Um ponto (.) transforma a duração selecionada em uma nota pontuada

Nas versões 0.9.3 e anteriores os atalhos para a duração das notas envolvem duas teclas:

- *Alt+1*: Semínima
- *Alt+2*: Colcheia
- *Alt+3*: Semicolcheia
- *Alt+4*: Fusa
- *Alt+5*: Semifusa
- *Alt+6*: Semibreve
- *Alt+7*: Mínima
- .: Um ponto (.) transforma a duração selecionada em uma nota pontuada

Notas são inseridas digitando: *C D E F G A B C*



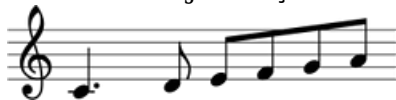
Barra de espaço cria uma pausa: *C D Espaço E*. Note que a duração escolhida para as notas (semínima neste exemplo) também determina a duração da pausa (pausa de semínima)



Notas são adicionadas aos acordes segurando a tecla *Shift* e inserindo o nome de uma nota: *C D Shift+F Shift+A E F*



Adicione um ponto de aumento a uma nota: *5 . C 4 D E F G A* (Nota: as versões 0.9.3 e anteriores usam atalhos de teclado diferentes para mudar a duração das notas. Veja a seção acima para mais informações)



Para mudar de oitavas, use a seguinte combinação de teclas:

- *Ctrl+Seta acima* (No Mac: *⌘+Seta acima*): Transfere a nota para uma oitava acima.
- *Ctrl+Seta abaixo* (No Mac: *⌘+Seta abaixo*): Transfere a nota para uma oitava abaixo.

Outros comandos de edição:

- *x*: Inverte a direção da haste.
- *Shift+x*: Move a cabeça da nota para o outro lado da haste.

Teclado MIDI

Você também pode inserir notas usando um teclado MIDI no Windows ou no Linux a partir da versão 0.9.4. As versões 0.9.3 e anteriores têm suporte para teclado MIDI apenas no Linux.

Cores

A partir da versão 0.9.5, o MuseScore pinta de amarelo ou vermelho as notas que estiverem fora da tessitura. Notas que estão acima ou abaixo de uma região confortável para um amador serão pintadas de amarelo, notas que estão além da região de conforto de um profissional serão pintadas de vermelho. As cores são informativas e aparecem na tela do computador mas não aparecem na impressão. Para desabilitar as cores das notas na versão 0.9.6 ou posterior selecione *Editar → Configurações...*, clique na aba *Inserir notas* e desmarque "Colorir notas fora da tessitura".

Copiar e colar

O MuseScore pode copiar notas individuais ou grandes seleções de notas. O lançamento da versão 0.9.4 inclui muitas melhorias para os comandos Copiar-colar, inclusive suporte para arraste. Copiar-colar nas versões 0.9.3 e anteriores é limitado a compassos inteiros e difícil de usar (veja [abaixo](#) para instruções).

Copiar

1. Clique na primeira nota da sua seleção.
2. *Shift+clique* na última nota da sua seleção. Um retângulo azul aparecerá na região selecionada.
3. No menu, vá em *Editar → Copiar*

Colar

1. Clique na nota ou compasso em que você quer que sua seleção inicie.
2. No menu, vá em *Editar → Colar*

Instruções para a versão 0.9.3 e anteriores

Copiar

1. Clique em uma parte vazia de um compasso para selecioná-lo por inteiro (um retângulo azul realça a seleção).

2. Se você quiser estender a seleção, tecle *Shift+clique* na parte vazia de outro compasso.
3. No menu, vá em *Editar → Copiar*

Colar

1. Clique na parte vazia do compasso onde você quiser colar as notas.
2. No menu, escolha *Editar → Colar*

Modo de edição

Muitos elementos na partitura podem ser editados no Modo de edição :

- *Duplo clique*: Inicia o Modo de edição
- *Escape*: Termina o Modo de edição

Alguns elementos têm pontos no modo de edição que podem ser movidos arrastando-se o mouse ou usando atalhos de teclado.

Legato em Modo de edição:



Atalhos de teclado disponíveis:

- *Esquerda*: Move o ponto selecionado um espaço para a esquerda
- *Direita*: Move o ponto selecionado um espaço para a direita
- *Acima*: Move o ponto selecionado um espaço para cima
- *Abaixo*: Move o ponto selecionado um espaço para baixo
- *Ctrl+Esquerda* (No Mac: $\text{⌘}+\text{Esquerda}$): Move o ponto selecionado 0.1 espaço para a esquerda
- *Ctrl+Direita* (No Mac: $\text{⌘}+\text{Direita}$): Move o ponto selecionado 0.1 espaço para a direita
- *Ctrl+Acima* (No Mac: $\text{⌘}+\text{Acima}$): Move o ponto selecionado 0.1 espaço para cima
- *Ctrl+Abaixo* (No Mac: $\text{⌘}+\text{Abaixo}$): Move o ponto selecionado 0.1 espaço para baixo
- *Shift+Esquerda*: Move o legato para a próxima nota (ou grupo de notas) à esquerda

- *Shift+Direita*: Move o legato para a próxima nota (ou grupo de notas) à direita
- *Tab*: Vai para o próximo ponto

Veja também: [Edição de texto](#), [Legato](#), [Colchetes de Sistema](#), [Linhas](#)

Operações com compassos

Adicionar

Para adicionar um compasso no fim da partitura pressione *Ctrl+B* (No Mac: *⌘+B*). Para adicionar múltiplos compassos use o menu *Criar → Compassos → Adicionar compassos...*

Inserir

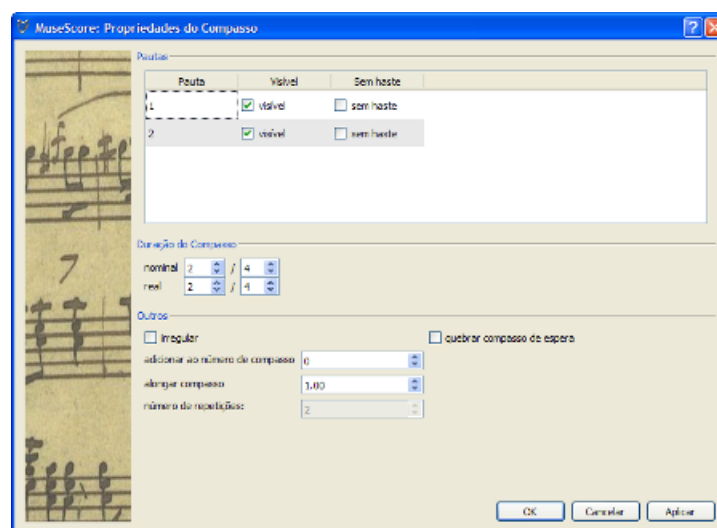
Primeiramente, selecione um compasso. Depois pressione *Ins* para inserir um novo compasso vazio antes do compasso selecionado. Para inserir vários compassos use o menu *Criar → Compassos → Inserir compassos...*

Deletar

Para deletar um compasso, você tem primeiro que selecioná-lo de um modo especial. Pressione *Ctrl* (Mac: *⌘*) no teclado, e clique em uma parte vazia do compasso com o mouse. O compasso é marcado com uma linha pontilhada, indicando que você selecionou um "pedaço de tempo".. Pressione *Ctrl+Clique* (No Mac: *⌘+Clique*) para estender a seleção. Pressionar *Del* (No Mac: *Fn+Backspace*) remove os compassos selecionados.

Propriedades

Para editar as propriedades de um compasso, clique com o botão direito numa parte vazia do compasso e selecione *Propriedades do compasso...*



Pautas

A propriedade *Visível* possibilita a você mostrar ou esconder as notas e as linhas para o compasso. A propriedade *Sem haste* possibilita a você mostrar ou esconder todas as hastes das notas para o compasso. Notas que normalmente têm uma haste, como as mínimas ou semínimas, só mostram a cabeça da nota quando marcadas como sem haste.

Duração

A duração *Nominal* é o tempo que é mostrado na partitura. Você pode mudar a duração *Real* de um compasso para qualquer outra medida, independentemente do tempo assinalado na partitura. Normalmente, as durações nominal e real de um compasso são idênticas. Compassos que iniciam em tempo fraco (anacruse) podem ter uma duração real menor.

Irregular

Um compasso irregular não é contado na numeração do compasso. Normalmente, um compasso que inicia em tempo fraco (anacruse) é marcado como "irregular". Se você estiver usando a versão 0.9.4 ou anterior e marcar um compasso como irregular, pode precisar salvar e recarregar a partitura antes de o compassos mostrarem a mudança.

Número de repetições

Se o compasso é o fim de uma [repetição](#) você pode definir o quanto a repetição deve ser tocada,.

Quebrar compassos de espera

Essa propriedade separa um compasso de espera (pausa de determinado número de compassos) no compasso. Se o compasso atual contém uma mudança de [compasso](#), o MuseScore marca essa propriedade automaticamente.

Paletas

Você pode exibir ou esconder as paletas usando *Exibir* → *Paleta*.

Você pode arrastar e soltar os símbolos da paleta sobre os elementos da pauta.

Um duplo clique sobre um símbolo da paleta é equivalente a arrastar e soltar esse símbolo sobre cada um dos elementos selecionados na partitura.

Por exemplo, você pode facilmente pôr um tenuto em várias notas de uma vez:

1. Selecione as notas
2. Dê um duplo clique sobre o símbolo do tenuto na paleta
Articulação/Ornamentos

Desfazer e refazer

O MuseScore tem funções desfazer/refazer infinitas.

Os atalhos padrão são:

- Desfazer *Ctrl+Z* (No Mac: *⌘+Z*)
- Refazer *Ctrl+Shift+Z* ou *Ctrl+Y* (No Mac: *⌘+Shift+Z*)

Ou use os botões da barra de ferramentas:



Exportar

Uma partitura pode ser exportada via *Arquivo → Salvar como...* para vários formatos:

Formato MuseScore compactado (*.mscz)

MSCZ é o formato de arquivo *MuseScore* padrão e recomendado para a maior parte dos usuários. Uma partitura salva nesse formato não perderá nenhuma informação. O formato é uma versão comprimida dos arquivos .msc.

Formato MuseScore (*.mscx)

MSCX é a versão descompactada do formato de arquivo *MuseScore*, usado nas versões 0.9.5 e posteriores. Uma partitura salva nesse formato não perderá nenhuma informação; além disso, ele é recomendado se você precisa editar manualmente o formato, usando um editor de texto. Versões anteriores do MuseScore usavam a extensão MSC. No entanto, o arquivo MSC entra em conflito no Microsoft Windows, e é bloqueado por alguns provedores de e-mail. A nova extensão, MSCX, substitui a extensão MSC devido aos problemas supracitados.

MusicXML (*.xml)

[MusicXML](#) é o padrão universal para partituras e pode ser usado na maioria dos editores de partitura disponíveis atualmente, incluindo Sibelius, Finale, e mais de uma centena de outros. É o formato recomendado para compartilhar sua partitura entre diferentes editores.

MusicXML compactado (*.mxl)

MusicXML compactado cria arquivos menores do que o MusicXML normal. MusicXML compactado é um padrão novo e não possui tanto suporte para os atuais editores de partitura.

MIDI (*.mid)

Musical Instrument Digital Interface (MIDI) é um formato amplamente suportado por sequenciadores e softwares de notação musical. No entanto, os arquivos MIDI são designados para playback, não para o layout de partituras, e portanto não contêm informação sobre formatação, alterações de acidentes, vozes, ornamentos, articulações, repetições ou tonalidades, entre outros. Para compartilhar arquivos entre softwares de notação musical diferentes, use o formato MusicXML. Se tudo o que você quer é tocar o arquivo, use MIDI.

PDF (*.pdf)

Portable Document Format (PDF) é ideal para compartilhar sua partitura com quem não precisa editar a música. A maioria dos usuários já tem um leitor de PDF no computador, e portanto não precisam instalar nenhum programa extra para ver sua partitura.

PostScript (*.ps)

PostScript (PS) é uma popular linguagem de descrição de página usado em impressão.

PNG (*.png)

Portable Network Graphics (PNG) é um formato de imagem bitmap com suporte nativo na maioria dos sistemas operacionais e softwares de imagem, além da web. A partir da versão 0.9.3, partituras com várias páginas exportam um arquivo PNG para cada página.

SVG (*.svg)

Scalable Vector Graphics (SVG) pode ser aberto pela maioria dos navegadores da internet (espera-se Internet Explorer) e pela maioria dos softwares gráficos. No entanto, a maior parte dos softwares SVG não dá suporte a fontes inseridas; devido a isso, as fontes MuseScore apropriadas precisam ser instaladas para ver esses arquivos corretamente.

LilyPond (*.ly)

O formato LilyPond pode ser aberto pelo editor de partituras [Lilypond](#). Entretanto, exportar para LilyPond é incompleto e ainda está em fase experimental nas versões atuais do *MuseScore*.

Áudio WAV (*.wav)

WAV (Waveform Audio Format) é um formato de som sem compressão, desenvolvido pela Microsoft e pela IBM, mas vastamente suportado nos softwares para Windows, Mac OS e Linux. Esse formato é ideal para se criar CDs, já que a qualidade de som não é perdida quando se salva o

arquivo. No entanto, os arquivos normalmente grandes tornam difícil o compartilhamento via e-mail ou pela web. Essa opção de exportar está disponível nas versões 0.9.5 e posteriores.

Áudio FLAC (*.flac)

Free Lossless Audio Codec (FLAC) é um formato de áudio comprimido. Os arquivos FLAC têm aproximadamente metade do tamanho dos arquivos de áudio sem compressão, mantendo praticamente a mesma qualidade. O Windows e o Mac OS não têm suporte nativo para o FLAC, mas softwares como o [VLC media player](#) podem tocar arquivos FLAC em qualquer sistema operacional. Essa opção de exportar está disponível a partir da versão 0.9.5.

Ogg Vorbis (*.ogg)

O Ogg Vorbis é pensado como uma substituição de patente livre para o popular formato de áudio MP3. Como no MP3, os arquivos Ogg Vorbis são relativamente pequenos (em geral um décimo do áudio sem compressão) mas uma parte da qualidade é perdida. O Windows e o Mac OS não possuem suporte nativo ao Ogg Vorbis. No entanto, softwares como o [VLC media player](#) e o Firefox 3.5 ou posterior podem tocar arquivos Ogg em qualquer sistema operacional. Exportar com essa opção está disponível a partir da versão 0.9.5.

Capítulo 3

Notação

Nos capítulos anteriores da seção "O Básico", você aprendeu como [inserir notas](#) e interagir com a [paleta](#). O capítulo "Notação" descreve os diferentes tipos de notação mais detalhadamente, incluindo notação musical mais avançada.

Acidentes

Acidentes podem ser colocados ou trocados arrastando-se o símbolo do acidente da [paleta de acidentes](#) para uma nota na partitura.



Se quiser apenas alterar a altura de uma nota pode-se também selecionar a nota e pressionar:

- *Seta para cima*: Eleva a altura de uma nota em um semitom.
- *Seta para baixo*: Abaixa a altura de uma nota em um semitom.
- *Ctrl+Seta para cima*: Eleva a altura de uma nota em uma oitava.
- *Ctrl+Seta para baixo*: Abaixa a altura de uma nota em uma oitava.

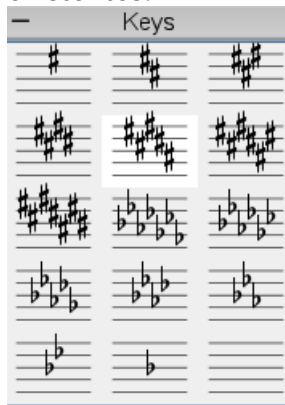
O MuseScore automaticamente tenta encontrar um acidente apropriado para a altura alterada. Se precisar corrigir manualmente um acidente ou inserir um acidente de precaução, arraste um acidente da paleta de acidentes para

a nota. Se posteriormente você alterar a altura com as setas, os ajustes manuais serão removidos.

A função de menu *Notas → Corrigir acidentes* tenta adivinhar os acidentes corretos para toda a partitura.

Armadura de clave

Armaduras de clave são criadas ou modificadas arrastando-se uma armadura da paleta de armaduras para um compasso ou armadura existentes.



F9 abre e fecha a janela de [paletas](#).

Trocar

Arraste uma armadura da paleta para uma armadura na partitura. Você pode também arrastar uma armadura da partitura para uma outra armadura na partitura usando *Shift+BotãoEsquerdoDoMouse+Arrastar*.

Inserir

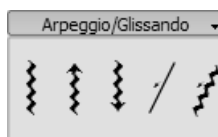
Arraste uma armadura da paleta para uma parte vazia de um compasso. Isso cria uma armadura no início do compasso.

Remover

Selecione um armadura e pressione *Del*.

Arpejo

Arpejos são criados arrastando-se um símbolo da paleta de arpejos para uma nota de acorde.



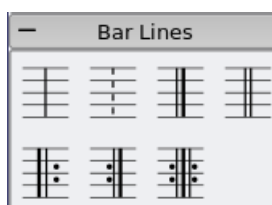
A partir da versão 0.9.5 você pode editar o comprimento do arpejo clicando sobre ele e arrastando-o para cima ou para baixo.



Barra de compasso

Alterar a barra de compasso

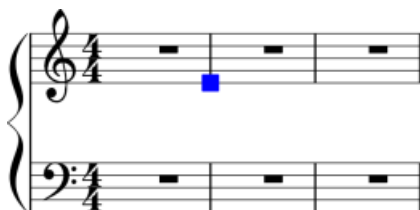
Barras de compasso são alteradas arrastando-se o símbolo da barra de compasso da paleta de barra de compasso para uma barra de compasso na partitura.



Para ocultar completamente uma barra de compasso, clique com o botão direito sobre a linha e selecione *Marcar como invisível*.

Criar um sistema de pautas

Para estender as barras de compasso para múltiplas pautas, dê duplo clique sobre a barra de compasso para editá-la (veja [Modo de edição](#)).



Clique e arraste o quadrado azul para baixo até a próxima pauta.

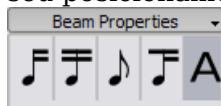
O formato de todas as barras de compasso da pauta se atualiza quando você sai do modo de edição.



Veja também: [Operações com compassos](#)

Barra de ligação

Barras de ligação são inseridas automaticamente, mas a inserção automática pode ser sobrescrita manualmente. Arraste um símbolo de barra de ligação da paleta de barras de ligação para uma nota a fim de mudar o seu posicionamento.



Você pode também primeiro selecionar uma nota e depois dar duplo clique no símbolo apropriado na paleta de barras de ligação .



Inicia uma barra de ligação nesta nota.



Não termina uma barra de ligação nesta nota.



Não insere barra de ligação nesta nota.



Inicia uma barra de ligação em segundo nível nesta nota.

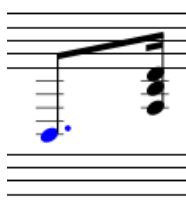
Veja também: [Barra de ligação que cruza a pauta](#)

Barra de ligação que cruza a pauta

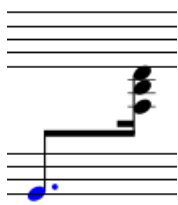
Em partituras de piano é comum usar ambas as pautas (clave de fá e de sol) para escrever uma frase musical.

Isso pode ser feito no MuseScore desta forma:

Primeiro insira todas as notas em uma pauta:



Ctrl+Shift+Seta para baixo move a nota ou acorde selecionado para a próxima pauta (Mac: *⌘+Shift+Seta para baixo*.)



Veja também: [Barra de compasso](#) para barras de compasso que cruzam a pauta (i.e. sistema de pautas).

Chaves de 1ª e 2ª vez

Chaves de 1ª e 2ª vez são usadas para marcar finais diferentes para um ritornello.



Para colocar chaves de 1ª e 2ª vez na partitura, arraste e solte o item da [paleta de linhas](#).

As chaves podem abranger mais de um compasso. Dê duplo clique em uma para entrar no modo de edição e mover as alças com:

- um compasso para a direita *Shift+Direita*
- um compasso para a esquerda *Shift+Esquerda*

Esses comandos mudam a "lógica" de início e fim que determina quais compassos recebem as chaves.

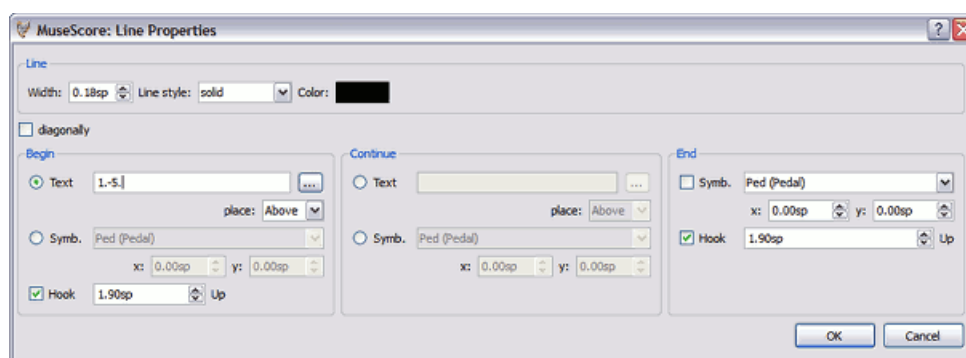
Outros comandos no modo de edição em vez disso, movem as alças mas não mudam a forma como a repetição é executada.

Se você mover as alças, é exibida uma linha pontilhada que vai da posição "lógica" até a posição real



Texto

Você pode mudar o texto e muitas outras propriedades de uma chave usando o diálogo de Propriedades de Linhas. Clique com o botão direito em uma chave e selecione *Propriedades de Linhas...*. Se estiver usando a versão 0.9.3 ou mais antiga, selecione "Volta Properties..." A imagem abaixo mostra o texto das chaves como "1.-5."



Reprodução

Algumas vezes uma repetição é executada mais de duas vezes. Na imagem acima o texto das chaves indica que o trecho deve ser repetido cinco vezes antes de continuar. Se você quer mudar o número de vezes que o MuseScore toca uma repetição, vá até o compasso que contém o ritornello e mude sua contagem de repetição (veja detalhes em [Operações com compassos](#)).

Nas versões 0.9.4 ou mais recentes você só pode inserir chaves de 1ª e 2ª vez na pauta superior de uma partitura com sistema de múltiplos instrumentos. Caso contrário você pode encontrar bugs como o MuseScore se “quebrando” ao criar partes (veja [relatar um bug](#)) ou a posição da âncora se movendo quando reiniciar a partitura.

Clave

As **claves** são criadas ou alteradas arrastando-se uma clave da paleta de claves para um compasso ou para outra clave. Use *F9* para exibir ou ocultar a [paleta](#).



Trocar

Arraste uma clave da paleta para uma clave na partitura. Você pode também arrastar uma clave da partitura para outra clave da partitura usando *Shift + botãoEsquerdoDoMouse + Arrastar*.

Inserir

Arraste uma clave da paleta para uma parte vazia de um compasso. Isso cria uma clave no início do compasso. Arraste uma clava para uma nota em particular para criar uma clave de meio de compasso. Se o compasso não é o primeiro da pauta, a clave é desenhada em tamanho reduzido.

Remover

Selecione uma clave e pressione *Del*.

Note que mudar uma clave não altera a altura de qualquer nota. Em vez disso, as notas são movidas.

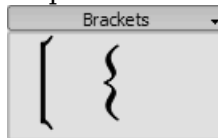
Colchetes de Sistema

Apagar

Selecione o colchete e pressione *Del*

Inserir

Arraste o símbolo do colchete da paleta de colchetes para um espaço vazio no primeiro compasso de um sistema.



Mudar

Arraste o símbolo do colchete da paleta de colchetes para um colchete na partitura.

Deslocamento horizontal

Na versão 0.9.4 ou superior você pode ajustar o posicionamento horizontal de um colchete. Dê duplo clique no colchete e pressione *Shift+Esquerda* ou *Shift+Direita* para movê-lo para a esquerda ou para a direita.

Editar

Dê duplo clique no colchete para entrar no [modo de edição](#). No modo de edição você pode arrastar o colchete alterando livremente sua altura para abranger as pautas do sistema.

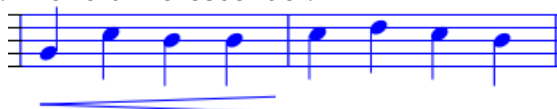
Crescendo e decrescendo

Crescendo e decrescendo são objetos de [linha](#). Para criá-los, primeiro selecione uma nota para marcar o ponto inicial.

- *H*: Cria um crescendo
- *Shift+H*: Cria um decrescendo

Você pode também criar crescendo e decrescendo arrastando o seu símbolo da paleta de linhas para a cabeça de uma nota.

1. *H* cria um crescendo :



2. *Duplo clique* alterna para o [modo de edição](#):



3. *Shift+Seta direita/esquerda* move a alça selecionada e a âncora:

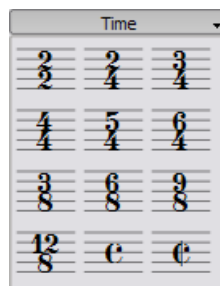


4. *Seta direita/esquerda* move apenas a alça gradualmente:



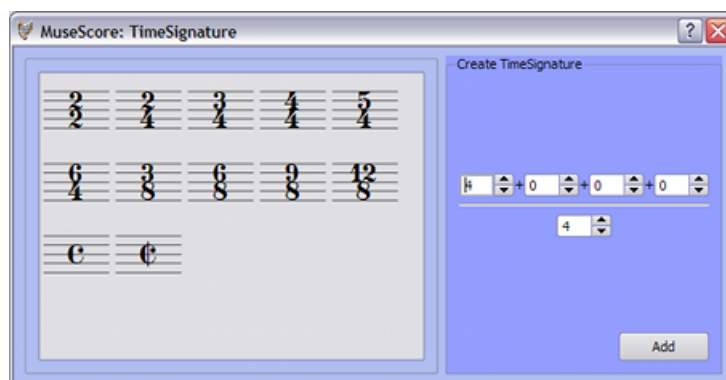
Fórmula de compasso

Fórmulas de compasso estão disponíveis na barra de paletas principal. Você pode arrastar e soltar as fórmulas de compasso sobre a partitura (veja [paletas](#) para informações gerais sobre o trabalho com paletas no MuseScore).



Se precisar de uma fórmula de compasso não encontrada na paleta da barra lateral, vá para *Criar* → *Fórmulas de compasso...* para criar a sua. Você pode editar os números superior e inferior no painel *Criar Fórmula de compasso*.

Na maioria dos casos você só vai precisar editar o primeiro dos números superiores. Os números superiores adicionais são para [compassos alternados](#) que contêm múltiplos números superiores separados por um sinal de mais.



Anacruses

Há ocasiões em que a real duração de um compasso é diferente da duração especificada pela fórmula de compasso. Anacruses são um exemplo comum. Para alterar a duração real de um compasso sem exibir uma fórmula de compasso diferente, veja a seção Propriedades de [operações com compassos](#).

Legato

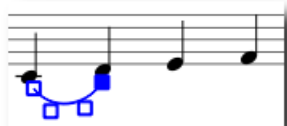
Um **legato** é uma linha curva entre duas ou mais notas, indicando que elas devem ser tocadas sem separação. Se você deseja juntar duas notas da mesma altura, veja [Ligadura](#)

Instruções

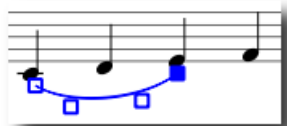
1. Saia do modo [inserção de notas](#) e selecione a primeira nota:



2. **s** cria um legato:



3. **Shift+Direita** move o legato para a próxima nota:



4. **x** vira a direção da linha:



5. **Escape** termina Modo de edição do legato:



Ajustes

As caixas ou quadrados (mostrados nos passos 2-4 acima) podem ser ajustadas com o mouse. Os quadrados de fora ajustam o começo e o fim do legato. Os de dentro ajustam seu contorno.

Um legato pode abranger vários pentagramas e sistemas. O começo e o fim de um legato é ancorado a uma nota, um acorde ou uma pausa. Se as notas são reposicionadas devido a mudanças no layout, distância ou estilo, o legato também se move e se ajusta em tamanho.

Nota: Não é possível mudar as notas-âncora iniciais ou finais usando o mouse. Use *Shift* + seta esquerda ou direita para ajustar os pontos inicial e final de um legato.

Linha pontilhada

Legatos pontilhados são usados algumas vezes em canções onde sua presença varia de acordo com a estrofe. Dê duplo clique em um legato e selecione *Propriedades do Legato...* No diálogo de Propriedades do Legato você pode escolher entre linhas sólidas ou pontilhadas.

Veja também: [Ligadura](#), [Modo de edição](#).

Ligadura

Uma **ligadura** é uma linha curva entre duas notas de mesma altura. Se você quer uma linha curva que abrange múltiplas alturas, veja [Legato](#).

Primeiro método

Selecione a primeira nota:



+ cria uma ligadura: (Nas versões 0.9.3 ou mais antigas o atalho é *Shift+S*)

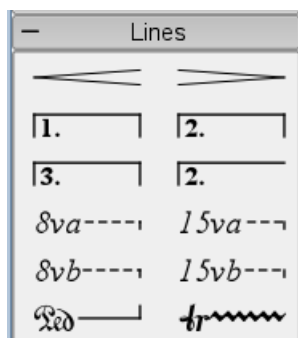


Segundo método

Para criar ligaduras durante a [inserção de notas](#) pressione + depois da primeira nota da ligadura. Nas versões 0.9.3 ou mais antigas você tem que apertar + *antes* de adicionar a primeira nota.

Linhas

A **paleta de linhas**, como as outras [paletas](#), trabalha com "arrastar-e-soltar". Use o mouse para arrastar o item da paleta e soltá-lo na partitura.



Alterar o comprimento

Se você mudar o comprimento de uma linha com o mouse, a posição da âncora (a nota ou compasso onde ela se fixa) não se altera. Portanto o método abaixo é recomendado para ajustar os pontos de início e fim de uma linha.

1. Se você está em modo de inserção de notas então pressione *N* para deixá-lo.
2. Dê duplo clique na linha que você quer alterar
3. Mova as alças usando os seguintes atalhos
 - *Shift+Seta para direita* para mover a âncora uma nota (ou compasso) para a direita
 - *Shift+Seta para esquerda* para mover a âncora uma nota (ou compasso) para a esquerda
4. Se precisar mudar o comprimento visualmente sem alterar os locais aos quais a linha está ancorada, use os seguintes atalhos
 - *Seta para direita* para mover a alça uma unidade para a direita
 - *Seta para esquerda* para mover a alça uma unidade para a esquerda

Veja também: [Crescendo e decrescendo](#), [Chaves de 1ª e 2ª vez](#)

Notação de percussão

Exemplo de notação de percussão:



Notação para percussão frequentemente inclui notas com hastes para cima e para baixo simultaneamente. Se não está familiarizado com edição de

múltiplas vozes em uma mesma pauta, veja [vozes](#) para ter uma visão geral. Veja abaixo as instruções específicas para notação de percussão.

Teclado MIDI

A forma mais fácil de inserir notação de percussão na sua partitura é por meio de um teclado MIDI. A maioria dos teclados MIDI têm marcação de percussão acima de cada tecla. Se você pressionar a tecla do contra-tempo, o MuseScore insere a notação correta na partitura. O MuseScore cuida automaticamente da direção da haste e do tipo de cabeça da nota.

Mouse

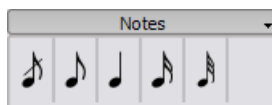
Entrada de notas com mouse está disponível na versão 0.9.4 ou superior

1. Selecione uma nota ou pausa na pauta de percussão. Isso abre a paleta de percussão correspondente
2. Pressione "N" para começar a inserir notas
3. Selecione uma duração na barra de Inserção de Notas
4. Selecione um tipo de nota (como o bumbo ou a caixa) da [paleta](#) de percussão
5. Clique na pauta para inserir a nota na partitura

Ornamentos (apojatura/acicatura)

Ornamentos curtos (Acicatura) aparecem como pequenas notas com um risco atravessando a haste. **Ornamentos longos** (Apojatura) não têm o risco. Ambos são posicionados antes da nota principal.

Insira um ornamento arrastando o símbolo de ornamento da [paleta](#) de notas para uma nota normal na partitura.



Veja também: [Ornamento](#), [Ornament](#) e [Grace note](#) na Wikipedia

N.T. Em inglês, o termo "[grace note](#)", que dá nome originalmente a este artigo, é usado para designar os ornamentos dos tipos apoiatura e da acicatura, ou seja, ornamentos desenhados como pequenas notas. O termo "ornament", assim como o seu cognato português "ornamento", refere-se a todo o conjunto de ornamentos usados em notação musical.

Pausas de compasso

Pausa de compasso



Quando um compasso inteiro é desprovido de notas, uma pausa de compasso é usada.

Para criar uma pausa de um compasso, selecione um compasso e pressione *Del*. Todas as notas e pausas neste compasso são então substituídas por uma pausa de compasso.

Compasso de Espera



Compassos de espera representam pausas de longa duração para um instrumento e são usados frequentemente em partituras para conjuntos. Nas versões 0.9.5 e anteriores este recurso é experimental (veja as limitações abaixo)

Instruções

1. Na barra de menus selecione *Estilo* → *Editar Estilo Geral* (nas versões 0.9.5 e anteriores selecione *Estilo* → *Editar Estilo*)
2. Clique na aba "Partitura" se já não estiver selecionada
3. Clique na caixa "Criar compasso de espera"

Limitações

As versões 0.9.5 e anteriores não quebram automaticamente os compassos de espera em pontos importantes como barras de compasso duplas, armaduras de clave ou marcas de ensaio. Isto já se encontra corrigido na versão 0.9.6 que está por vir. Para uma solução temporária em versões anteriores veja a seção "Quebrar compassos de espera" em [operações com compassos](#).

Esta configuração cria compassos de espera automaticamente em toda a partitura. Entretanto é recomendável que você primeiro insira todas as notas e só então habilite a configuração no menu.

Quiálteras

Para criar uma **tercina** primeiro crie uma nota com a duração total da tercina. Depois selecione a nota e pressione *Ctrl+3*. Da mesma maneira, *Ctrl+5* transforma a nota em uma quiáltera de cinco notas.

Primeiro selecione uma nota:



Ctrl+3 cria uma tercina:



que pode ser editada posteriormente



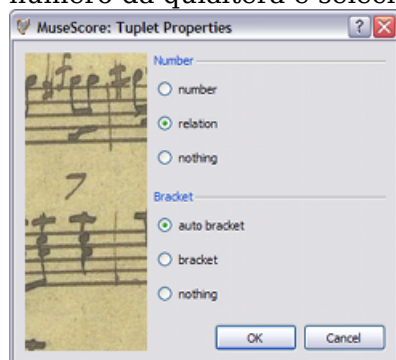
Modo de inserção de notas

A inserção de quiálteras funciona de forma um pouco diferente em modo de [inserção de notas](#) do que o método descrito acima. Na versão 0.9.5 ou posterior você tem que definir primeiro as durações e então entrar com as alturas. Abaixo estão as instruções passo-a-passo para inserir uma tercina de colcheias.

1. Inicie o modo de inserção de notas
2. Certifique-se de que o marcador de entrada de nota está no lugar em que você quer iniciar a quiáltera (use as setas para esquerda e para a direita se necessário)
3. Selecione uma semínima na barra de ferramentas para especificar a duração total da quiáltera
4. *Notas* → *Quiálteras* → *Tercina* para especificar o tipo de quiáltera
5. Observe que uma colcheia é selecionada automaticamente. Clique na pauta para adicionar as alturas

Propriedades

Para alterar as propriedades de uma quiáltera clique com o botão direito no número da quiáltera e selecione *Propriedades da quiáltera...*



A seção Número do diálogo de propriedades permite que seja exibido um número inteiro, uma razão entre dois números inteiros ou nenhum número.


Na seção Colchete os itens "colchete" e "nada" permitem que você exiba ou oculte o colchete. A opção "colchete automático" oculta o colchete em notas com barra de ligação e o exibe se a quiáltera possui notas sem barra de ligação ou pausas.



Repetições

O início e o fim de repetições simples (ritornello) podem ser definidos ajustando-se as [barras de compasso](#) apropriadas. Clique no link para ver instruções sobre [Chaves de 1ª e 2ª vez](#).






Reprodução

Para ouvir as repetições durante a reprodução certifique-se de que o botão "Tocar Repetições"  na barra de ferramentas está selecionado. Da mesma forma, pode-se desligar as repetições durante a reprodução desmarcando o botão.

No último compasso de uma repetição, você pode ajustar a [propriedade](#) "Repetir contagem" para definir o número de repetições tocadas.

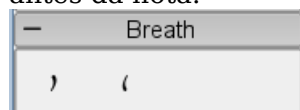
Texto

Textos de repetição como "D.C. al Fine" ou "D.S. al Coda" estão localizados na [paleta](#) de repetições.

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

Respiração

Para inserir uma **respiração**, arraste o símbolo de respiração da paleta de respiração para uma nota na partitura. O sinal de respiração é colocado antes da nota.



Símbolo de respiração na partitura:



Trêmulo

O trêmulo é uma repetição rápida de uma nota ou uma alternância rápida entre duas ou mais notas. É indicado através de traços que cortam a haste das notas. Se o trêmulo ocorre entre duas ou mais notas, os traços são desenhados entre elas.

A paleta de trêmulo contém símbolos distintos para trêmulos de uma nota (exibidos com hastes) e trêmulos de duas notas (exibidos sem hastes).



Em um trêmulo de duas notas cada nota tem o valor da duração inteira do trêmulo. Para inserir um trêmulo com a duração de uma mínima, primeiramente insira duas semínimas normais. Depois de arrastar o símbolo de trêmulo para a primeira nota os valores dobram automaticamente para mínimas.

Vozes

Ao trabalhar com **Vozes** é possível ter em uma mesma pauta notas que começam ao mesmo tempo, embora tenham durações diferentes. Vozes são às vezes chamadas de 'camadas' em outros editores de partitura.




Instruções

1. Primeiro comece inserindo a voz superior (todas as notas com haste para cima).
2. Quando se insere as notas, algumas podem ter hastes para baixo. Se você está usando a versão 0.9.4 ou posterior, não precisa se preocupar com a direção da haste nesse momento pois elas irão se inverter

automaticamente quando inserir a segunda voz.



3. Agora selecione a primeira nota para mover o cursor de volta para o início da linha.

4. Clique no botão "Voz 2"  e comece a inserir a voz inferior (todas as notas com hastes para baixo).

5. Quando terminar, vai ficar parecido com isso:



Quando usar vozes

- Se você precisa de hastes apontando para direções opostas em um acorde em uma mesma pauta.
- Se você precisa de notas de diferentes durações dentro de uma mesma pauta, executadas simultaneamente.

Pausas ocultas

Para ocultar uma pausa clique nela com o botão direito e selecione *Marcar como invisível*. Se você selecionou *Exibir* → *Exibir Elementos Invisíveis*, as pausas ainda aparecerão em cinza na sua tela, mas não aparecerão na impressão.


Capítulo 4

Som e Reprodução

O MuseScore tem a capacidade de tocar as músicas editadas. Esse capítulo cobre os controles de reprodução e as formas de estender os timbres de instrumentos além do timbre padrão de piano.

Modo de reprodução

O MuseScore tem um sequenciador e um sintetizador integrados para tocar sua partitura.

Pressionando o botão Tocar  inicia-se o Modo de reprodução. No Modo de reprodução os seguintes comandos estão disponíveis:

- Tocar *Ctrl+Espaço*
- Segue para o acorde anterior *Esquerda*
- Segue para o próximo acorde *Direita*
- Segue para o compasso anterior *Ctrl+Esquerda*
- Segue para o próximo compasso *Ctrl+Right*
- Retorna ao início da partitura *Home*
- Exibe/oculta painel de reprodução *F11*

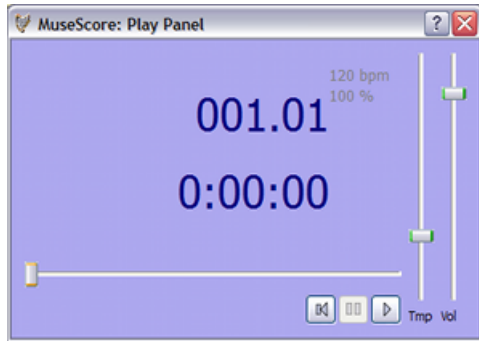
Pressione o botão tocar novamente para parar e sair do Modo de reprodução.

O MuseScore começa a tocar do ponto em que parou. Se você selecionar uma nota, o MuseScore começa a partir da nota selecionada. A barra de ferramentas também tem um botão retornar para retornar rapidamente ao início da partitura.

Painel de reprodução

O Painel de reprodução oferece mais controles sobre a reprodução incluindo andamento, posição inicial e volume geral. No menu principal escolha *Exibir →*

Painel de reprodução para abrir o Painel de reprodução.



Solucionando problemas

Piano apenas

Versão 0.9.5 ou anterior: Se quiser tocar outros instrumentos além do piano terá que trocar o SoundFont integrado do MuseScore por um com uma maior capacidade em *Editar → Configurações... → aba I/O*. Veja [SoundFont](#) para mais instruções.

Som no Ubuntu

Se você tiver problemas com som no Ubuntu, veja a seção "Linux" em [Instalação](#).

SoundFont

O MuseScore vem com um timbre de piano para reprodução de música. Para ter mais timbres, como violino ou percussão, você vai precisar de uma "General MIDI SoundFont".

Visão geral

Um arquivo SoundFont pode armazenar qualquer número de timbres de instrumentos. Muitas SoundFonts estão disponíveis na Internet. Procure por uma que cubra os 128 timbres da [General MIDI](#) (GM).

São diversos os tamanhos de arquivo e a qualidade de som das SoundFonts disponíveis na Internet. SoundFonts maiores são geralmente melhores, mas podem ser grandes demais para rodar no seu computador. Se você achar que o MuseScore ficou lento depois de instalar uma SoundFont grande ou que seu computador não aguenta reproduzir uma partitura, procure uma SoundFont menor. Abaixo estão três SoundFonts populares de tamanhos diferentes.

- FluidR3_GM.sf2 (141 MB não comprimido), download [Fluid-soundfont.tar.gz \(129 MB\)](#)
- MagicSF_ver2.sf2 (67,8 MB não comprimido), veja [Big SoundFonts](#)

- TimGM6mb.sf2 (5,7 MB não comprimido), veja a seção "Free SoundFont" no site [Tim Brechbill's Timidity++](#)

Compactação

Como os arquivos SoundFont são grandes, eles são geralmente compactados em diversos formatos incluindo .zip, .sfArk, e .tar.gz. Você precisa descompactar esses arquivos antes de usá-los.

- ZIP é um formato padrão de compactação suportado pela maioria dos sistemas operacionais.
- sfArk é um formato de compactação projetado especialmente para compactar arquivos SoundFont. Use o programa [sfArk](#) para descompactá-lo.
- .tar.gz é um formato de compactação muito usado no Linux. Usuários de Windows podem usar o [7-zip](#), que suporta uma grande variedade de formatos de compactação. Não esqueça que você tem que aplicar a descompactação duas vezes: primeiro para o GZip e depois para o TAR.

Configurações do MuseScore

Depois que encontrar e descompactar uma SoundFont, não dê duplo clique para abri-la pois isso não configura o MuseScore. Ao invés disso, mova o arquivo para uma pasta de sua escolha, inicie o MuseScore e siga as seguintes instruções.

Vá até *Editar → Configurações...* → aba *I/O*. (Se estiver usando uma versão de pré-lançamento ou noturna vá até *Exibir → Sintetizador*.)

A configuração inicial de SoundFont é `:/data/piano1.sf2`. Substitua isso pelo endereço do seu novo arquivo SoundFont (.sf2). Clique no ícone Abrir para procurar e abrir o arquivo.

Clique em OK para aplicar as mudanças e sair da janela de configurações. Feche e reabra o MuseScore para as mudanças terem efeito.

Resolução de problemas

Se o painel de reprodução da barra de ferramentas ficar cinza ou invisível, siga as instruções a seguir para ter seu som funcionando novamente:

1. Certifique-se de que há uma marcação próximo ao item de menu *Exibir → Reprodução*. Você pode colocar ou retirar a marcação clicando no item referido. Se esse procedimento não resolver seu problema siga para o próximo item.
2. Se o painel de reprodução desaparecer depois de trocar o SoundFont vá até *Editar → Configurações...* → aba *I/O* e clique OK sem fazer nenhuma alteração. Depois de reiniciar o MuseScore o painel de reprodução deve reaparecer. Esse é um bug conhecido das versões 0.9.3 ou anteriores.

Se você está configurando uma SoundFont pela primeira vez, use uma das que foram recomendadas acima.

Andamento

O andamento de reprodução pode ser alterado através do painel de reprodução ou através da indicação de andamento na partitura.

Painel de reprodução

- Abra o painel de reprodução: *Exibir → Painel de reprodução*
- Altere as pulsações por minuto (ppm) usando o controle de andamento (Tmp)

Indicação de andamento

- Selecione uma nota para indicar onde a indicação de andamento deve ser criada
- No menu principal: *Criar → Texto... → Andamento...*
- Pressione *OK* para terminar

Note que nas versões 0.9.3 ou anteriores não é possível mudar a indicação de andamento ou PPM no diálogo inicial de indicação de tempo. Entretanto você pode mudar ambos depois que inserir uma indicação de tempo na partitura.

Indicações de andamento existentes podem ser alteradas dando duplo clique na indicação para entrar no modo de edição. Você pode usar a [paleta F2](#) para inserir uma semínima ou outra duração para a marcação de metrônomo na indicação de andamento.

Andante ♩ = 75

Pulsações por minuto (PPM) em indicações de andamento existentes podem ser ajustadas clicando-se com o botão direito no texto e selecionando *Propriedades da indicação de andamento...*

Nota: A indicação de andamento na partitura sobrepõe o ajuste de andamento no painel de reprodução.

Mudar e ajustar sons

Mixer

O mixer permite trocar os timbres de instrumentos a ajustar volume, pan, reverberação, e chorus para cada pauta. No menu principal selecione *Exibir →*

Mixer para exibir o mixer.



Mudo e Solo

Use a caixa de verificação *Mudo* para silenciar rapidamente uma pauta. Ou use a caixa de verificação *Solo* para silenciar todas as pautas, exceto aquela que você marcou como "solo".

Controles

Para girar um controle no sentido horário clique e arraste para cima. Para girar um controle no sentido anti-horário clique e arraste para baixo.

Timbre

O menu “drop-down” de timbres lista cada instrumento suportado pela sua [SoundFont](#) atual. Esse recurso não está implementado na versão 0.9.4 ou anteriores para Windows, apenas na versão 0.9.5.

Mudança no meio da partitura

No MuseScore pode-se trocar o timbre dos instrumentos no meio de uma peça. Por exemplo, as cordas podem mudar para pizzicato ou trêmulo e o trompete para surdina. As instruções a seguir usam trompete com surdina como exemplo, mas os mesmos princípios se aplicam para cordas com pizzicato ou trêmulo.

1. Selecione a primeira nota da seção com surdina
2. No menu principal selecione *Criar* → *Texto* → *Texto de Pauta*
3. Digite *Surdina* (ou uma indicação equivalente como *Con Sordino*). Até esse ponto o texto na pauta é para leitura humana e não afeta o reprodução da peça no MuseScore
4. Clique com o botão direito no texto de pauta e selecione *Propriedades de Texto de Pauta...*
5. No diálogo de Propriedades de Texto de Pauta, marque a caixa *Canal*
6. No diálogo de Propriedades de Texto de Pauta selecione *surdina*
7. Clique *OK* para retornar para a partitura

Todas as notas depois do texto de pauta que você adicionou agora soam com surdina. Para retornar para o timbre sem surdina posteriormente nesta peça, siga as mesmas instruções acima substituindo *Surdina* por *Sem surdina* no item 3 e selecionando *normal* no item 6.

Capítulo 5

Texto

O capítulo anterior fala sobre [textos que afetam o andamento da reprodução](#), mas existem muitos outros tipos de texto disponíveis no MuseScore: [letra](#), [cifras de acordes](#), marcações de dinâmica, [digitação](#), cabeçalhos e muito mais. Eles estão todos acessíveis no menu principal via *Criar* → *Texto*.

Para textos genéricos curtos use os textos de pauta ou de sistema. A diferença entre eles é que um se aplica a uma única pauta e o outro ao sistema inteiro.

Edição de Texto

Dê duplo clique no texto para entrar no modo de edição:



No modo de edição de texto, os seguintes comandos estão disponíveis:

- *Ctrl+B* (Mac: *⌘+B*) alterna a fonte para **negrito**
- *Ctrl+I* (Mac: *⌘+I*) alterna a fonte para *itálico*
- *Ctrl+U* (Mac: *⌘+U*) alterna a fonte para sublinhada
- *Seta para cima* inicia o modo sobrescrever ou finaliza o subscrever se este estiver ativo
- *Seta para baixo* inicia o modo subscrever ou finaliza o sobrescrever se este estiver ativo
- mover o cursor: *Home End Esquerda Direita*
- *Backspace* remove o caractere à esquerda do cursor
- *Delete* remove o caractere à direita do cursor

- *Enter* inicia uma nova linha
- *F2* Exibe a paleta de texto. A paleta de texto pode ser usada para inserir caracteres especiais e símbolos.

Paleta de texto:



Veja também: [Cifragem de acordes](#), [Letra](#), [Moldura](#), [Modo de edição](#)

Estilo de Texto

Elementos de texto são criados de um *Estilo de Texto*. Esse estilo define as propriedades iniciais de texto.

Propriedades de texto:

- **Família de Fonte:** nome da fonte, como "Times New Roman" ou "Arial"
- **Tamanho em pontos:** o tamanho da fonte em pontos
- **Itálico, Negrito, Sublinhado:** propriedades das fontes
- **Âncora:** página, andamento, cabeça de nota, sistema, pauta
- **Alinhamento:** horizontal: esquerda, direita, centro; vertical: em cima, em baixo, centro
- **Recuo:** Um recuo da posição normal da âncora
- **Tipo de recuo:** mm, espaço ou porcentagem de tamanho de página

Tipos de texto:

- **Título, Subtítulo, Compositor, Poeta:** ancorado à página
- [Digitação:](#) Digitações são ancoradas às cabeças de notas.
- [Letra:](#) A letra é ancorada a uma posição de tempo.
- [Cifras de acordes:](#) As cifras de acordes são também ancoradas a uma posição de tempo .

Cifragem de acordes

Cifras de acordes podem ser inseridas primeiramente selecionando uma nota e depois tecendo *Ctrl+K*. Isso cria o objeto de texto cifra de acorde para o acorde selecionado.

- Tecle *Espaço* para mover-se para o próximo acorde.
- *Shift+Space* para mover-se para o acorde anterior.
- *Ctrl+Space* insere um espaço na cifra.

Cifras de acordes podem ser [editadas](#) como um texto normal. Para inserir um sustenido tecle *#* e para inserir um bemol tecle *b*. Esses caracteres vão se transformar automaticamente em símbolos de sustenido e bemol adequados quando você se mover para o próximo acorde.

Fonte Jazz

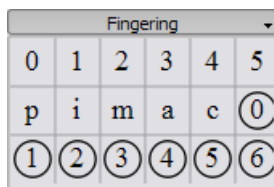
Se preferir uma aparência de manuscrito para as cifras na sua partitura, as versões 0.9.5 e posteriores incluem esta opção.



1. No menu principal selecione *Estilo → Editar estilo...*
2. No quadro da esquerda selecione *Cifras de acordes*
3. No quadro da direita substitua o texto *chords.xml* por *jazzchords.xml*

Digitação

A **digitação** pode ser adicionada às notas arrastando-se um caractere de digitação da paleta de digitação para uma cabeça de nota na partitura. A digitação é um texto normal que pode ser [editado](#) como qualquer outro texto.



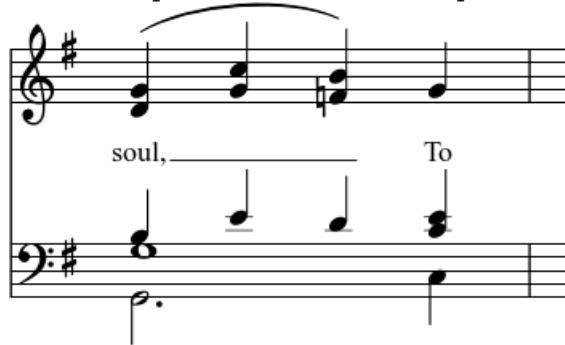
Letra

1. Primeiro insira as notas
2. Selecione a primeira nota
3. Tecle *Ctrl+L* e insira o texto da letra da primeira nota

4. Tecle *Espaço* ao final da palavra para ir para a próxima nota
5. Tecle hífen - ao final de uma sílaba para ir para a próxima nota. As sílabas são conectadas com um traço
6. *Shift+Espaço* move para a nota anterior



As sílabas podem ser estendidas por um sublinhado:



Inserida com: *soul, _ _ _ To Esc.*

Caracteres especiais

A letra pode ser [editada](#) como um texto normal com exceção de alguns caracteres. Se você quiser inserir um espaço, hífen ou sublinhado para uma sílaba específica, use os seguintes atalhos.

- *Ctrl+Espaço* (Mac: *⌘+Espaço*) insere um espaço no texto da letra
- *Ctrl+-* (Mac: *⌘+-*) insere um hífen (-) no texto da letra
- Apenas no Mac: *⌘+_* insere um sublinhado (_) no texto da letra

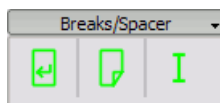
Veja também: [Texto](#), [Cifragem de acordes](#).

Capítulo 6

Formatação

Quebra e espaçamento

Quebras de página ou **quebras de linha** (quebras de sistema) são aplicadas arrastando-se o símbolo correspondente da paleta de quebras para um espaço em branco de um compasso na partitura. A quebra acontece depois do compasso marcado. Os símbolos de quebra verdes ficam visíveis na tela, mas não aparecem nas impressões.



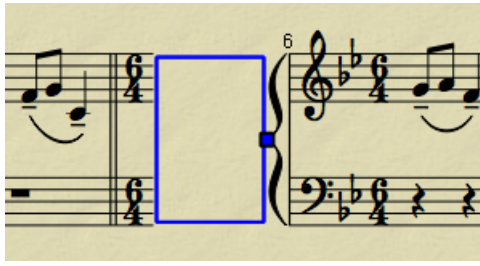
Espaçamentos são usados para aumentar o espaço entre duas pautas adjacentes. Arraste e solte um espaçamento para um compasso acima da área que precisa de mais espaço na vertical. Dê duplo clique no espaçamento e arraste a alça com o mouse para ajustar a altura do espaçamento.

Se quiser ajustar o espaço entre as pautas, use o ajuste de estilo. Espaçamentos são projetados para ajustes locais.

Moldura

Molduras fornecem um espaço vazio fora das medidas normais. As molduras podem também conter texto ou figuras. O MuseScore tem dois tipos de molduras:

Horizontais



Molduras horizontais quebram um sistema de pentagramas. Sua largura é ajustável e a altura é a mesma do sistema. As molduras horizontais podem ser usadas para separar uma coda.

Verticais



Molduras verticais fornecem espaços entre ou antes de sistemas de pentagramas. A altura é ajustável e a largura é a mesma da do sistema. As molduras verticais podem ser usadas para colocar título, subtítulo ou compositor. Se você criar um título, uma moldura vertical é colocada antes do primeiro compasso automaticamente, se já não estiver lá.

Criando uma moldura

Primeiro selecione um compasso. O comando para inserir uma moldura está no menu *Criar* → *Compassos*. A moldura é inserida antes do compasso selecionado.

Deletando uma moldura

Selecione a moldura e pressione *Del*.

Edite molduras

Dê um duplo clique para entrar em [modo de edição](#). Aparecerá um quadrado que é usado para arrastar até o tamanho desejado para a moldura.

Moldura de título em modo de edição:

MuseScore: promenade

File Edit Create Notes Layout Style Display Plugins Help

Concert Pitch

promenade

Bilder einer Ausstellung
Promenade
Modeste Moussorgsky

Allegro giusto, nel modo russo; sem a allegrezza, ma poco sostenuto.

f

edit mode Bar 1 Beat 1.000

Capítulo 7

Suporte

Esse capítulo descreve como obter ajuda no MuseScore: os melhores lugares para procurar, a melhor forma de formular uma questão nos fóruns, e dicas de como relatar um bug.

Como relatar um bug ou pedir suporte

Antes de postar seu pedido de suporte [no fórum](#):

- Por favor, procure uma solução no [manual do usuário](#).
- Use a função de [pesquisa](#) do site para ver se alguém já teve o mesmo problema nos [fóruns](#).
- Se você está postando um relatório de erro, tente primeiro reproduzir o problema com [o último prerelease](#). Você também pode ver o [histórico de versões](#) para verificar se o erro já foi consertado

Quando postar seu pedido para suporte ou relatório de erros, por favor inclua o máximo de informação que puder:

- Versão do MuseScore que você está usando (por exemplo, a versão 0.9.5), ou o número da revisão se você está usando um prerelease (por exemplo, revisão 1944)
- Sistema operacional em que você está rodando o programa (por exemplo, Windows Vista, Mac OS 10.5 ou Ubuntu 9.04)
- Se você está relatando um bug, por favor descreva com precisão os passos que levam ao problema (onde você clica, que teclas você pressiona, o que você vê, etc.) Se você não consegue reproduzir o problema com esses passos, provavelmente não vale a pena reportá-lo, pois os desenvolvedores não conseguirão reproduzi-lo, nem solucioná-lo.
- Limite seus relatórios no issue tracker a um bug por relatório

- Lembre-se que o objetivo de um relatório de bug é não somente mostrar o problema, mas permitir que outros possam reproduzi-lo com facilidade

Reverter para as configurações de fábrica

Versões recentes do MuseScore têm a opção de reverter suas configurações de volta para o padrão original ou "configurações de fábrica". Às vezes isso é útil se suas configurações estão corrompidas. Como isso não é um procedimento corriqueiro, é melhor consultar os fóruns primeiro já que pode haver uma outra forma de resolver seu problema sem zerar toda a configuração.

Aviso: reverter para as "configurações de fábrica" remove qualquer mudança que você tenha feito nas configurações, paletas ou configurações de janela.

Instruções para Windows

1. Se o MuseScore está aberto, é necessário fechá-lo primeiro
2. Tecle *tecla Windows*+*R* para abrir o diálogo Executar. (A [tecla Windows](#) é aquela com a logo do Microsoft Windows.)
3. Clique *Procurar...*
4. Procure por `mscore.exe` no seu computador. A localização pode variar dependendo da sua instalação, mas é provavelmente algo semelhante a `Meu computador > Disco local > Arquivos de programas > MuseScore 0.9 > bin > mscore.exe`
5. Clique em *Abrir* para sair do diálogo Procurar e retornar para o diálogo Executar. O seguinte texto (ou algo parecido) deve aparecer no diálogo Executar: `"C:\Program Files\MuseScore 0.9\bin\mscore.exe"`
6. Clique depois das aspas e insira um hífen seguido de um F maiúsculo: `-F`
7. Pressione *OK*

Depois de alguns segundos o MuseScore deve iniciar e todas as configurações estarão revertidas para o "padrão de fábrica"

Instruções para Mac OSX

1. Se o MuseScore está aberto, é necessário fechá-lo primeiro (`⌘+Q`)
2. Abra Applications/Utilities/Terminal e uma janela de sessão do Terminal deverá aparecer
3. Digite (ou simplesmente copie e cole) o seguinte comando no terminal (inclusive a '/' no início):

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

Isso reverte todas as configurações do MuseScore para os padrões de fábrica e abre imediatamente o MuseScore. Pode fechar agora o terminal e continuar usando o MuseScore.

Licensed under the [Creative Commons Attribution 3.0](#) license, 2002-2010
[Werner Schweer](#) and others.

◆◆◆(