



Software livre de composição e partitura musical

Retrieved from <http://musescore.org> on qua, 07/27/2011

Manual

Este é o manual do MuseScore versões 0.9.4 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

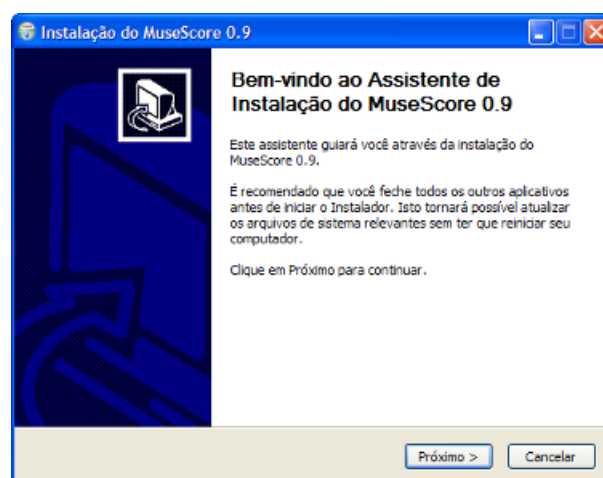
Este capítulo ajuda a instalar e executar o MuseScore pela primeira vez. O capítulo mostrará também como criar uma nova partitura.

Instalação

Windows

O instalador do MuseScore para Windows encontra-se 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

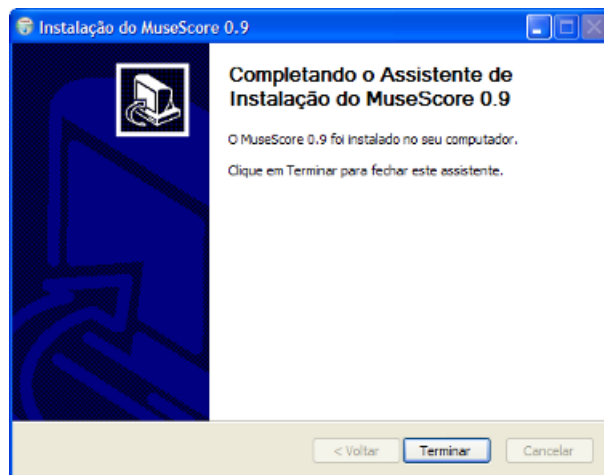
continuar.

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 alterar 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.

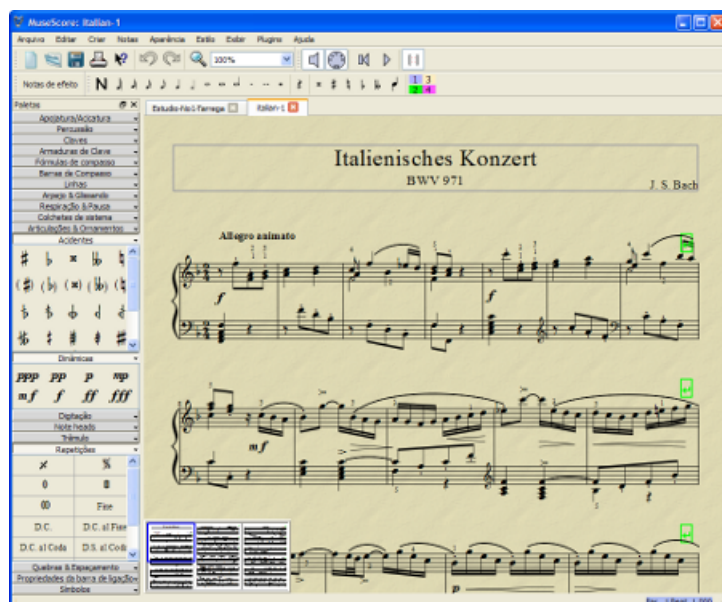
Dê ao assistente de configuração alguns minutos para instalar os arquivos e configurações necessários. Quando terminar clique em “Concluir” para sair do instalador. Se quiser, pode apagar o arquivo de instalação que você baixou.



Iniciar o MuseScore

Para iniciar o MuseScore selecione *Iniciar* → *Todos os programas* → *MuseScore* → *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](#).



Usuários Avançados: instalação silenciosa ou não assistida

Você pode instalar o MuseScore de forma silenciosa com o seguinte comando:

```
MuseScore-1.0.exe /S /D=C:\Program Files\MuseScore
```

E pode desinstalar com:

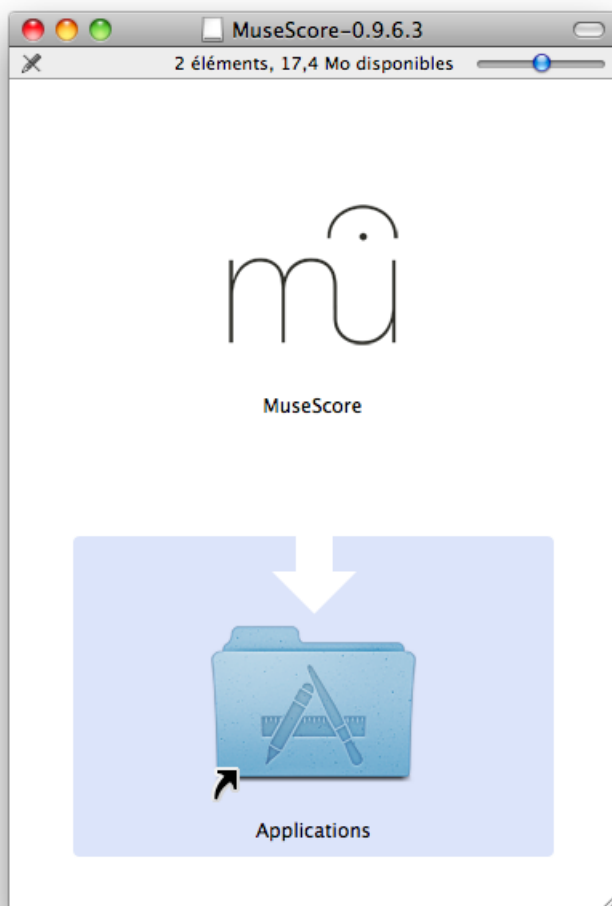
```
cd C:\Program Files\MuseScore
```

```
Uninstall.exe /S
```

Mac OS X

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-0.9.6" e o instalador aparecerá.



Arraste o ícone do MuseScore e solte-o no ícone da pasta "Applications". Se você não estiver logado como administrador, o Mac OS X pedirá a senha: clique "Authenticate" e insira sua senha para deixar o Mac OS X copiar o MuseScore para a sua pasta "Application". 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.estudiolivres.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.musingscore.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 musingscore-0.9.4-1.fc10.i386.rpm
```

ou para x86_64

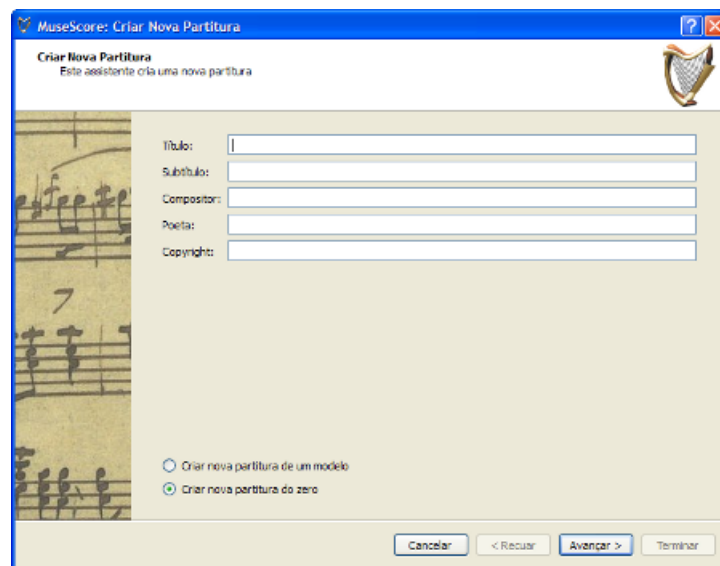
```
su
yum localinstall musingscore-0.9.4-1.fc10.x86_64.rpm
```

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



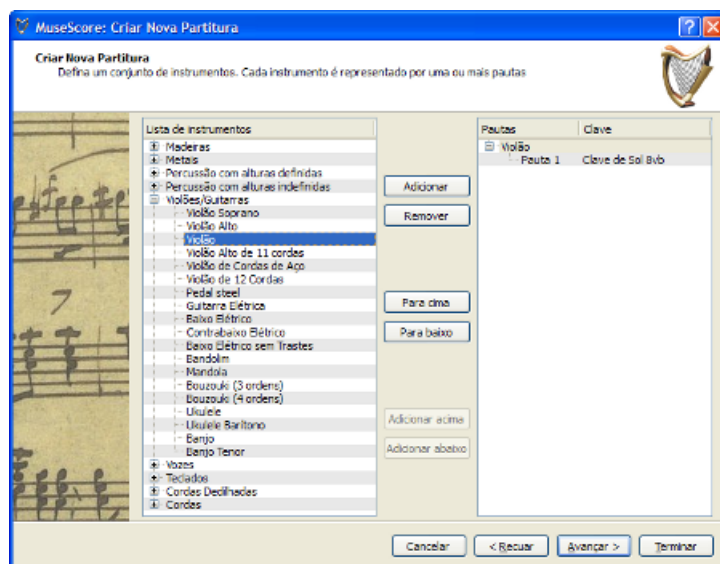
Insira título, compositor ou qualquer outra informação como mostrado acima. Observe as duas opções no rodapé:

- 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.

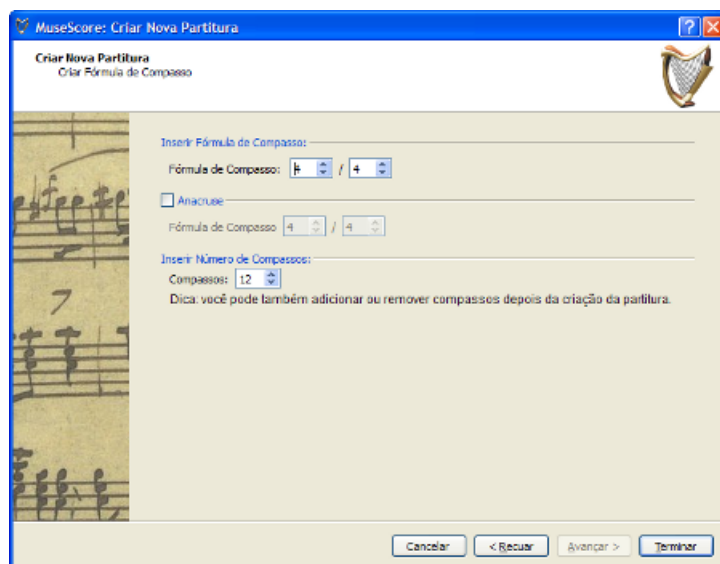
A ordem dos instrumentos na segunda coluna determina a ordem em que eles aparecerão na partitura. Para trocar a ordem, clique no nome de um instrumento e use os botões "Para cima" ou "Para baixo" para movê-lo. Quando terminar clique em "Próximo".

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\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

Tópicos avançados

Extração de partes

Se você escreveu uma partitura para conjunto completo, o MuseScore pode criar as partes cavadas para cada instrumento do conjunto.

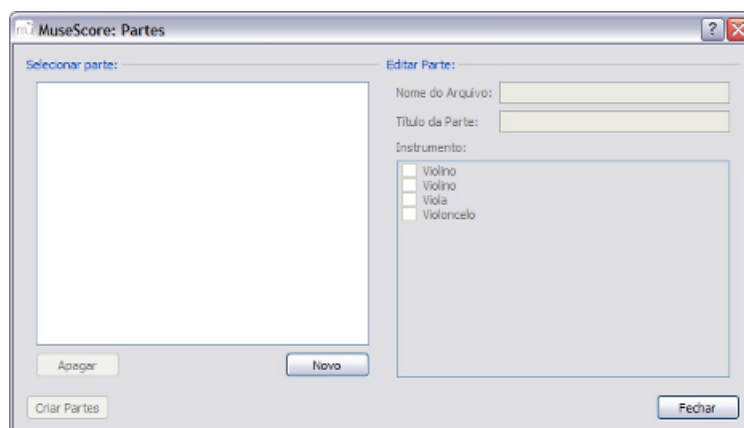
Nas versões atuais do MuseScore, os processos de extração de partes de uma partitura completa envolve dois passos principais:

1. Especificar que instrumentos estão incluídos em cada parte ("Definir as partes")
2. Criar efetivamente as partes

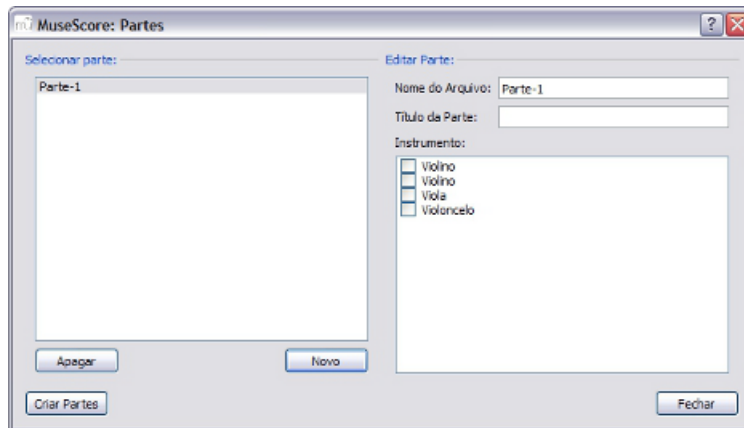
Definir as partes

Você pode definir as partes a qualquer momento depois de criar uma nova partitura. Você só precisa definir as partes uma vez para cada partitura, mas é claro que se pode voltar e fazer alterações se necessário. As instruções a seguir usam um quarteto de cordas como exemplo, mas os mesmos princípios se aplicam a qualquer outro tipo de conjunto.

No menu principal selecione *Arquivo → Partes...*



Na janela Partes clique *Novo* para criar uma "definição de parte"



No painel direito, digite as palavras que quiser usar como "Nome do arquivo" e "Título da parte"

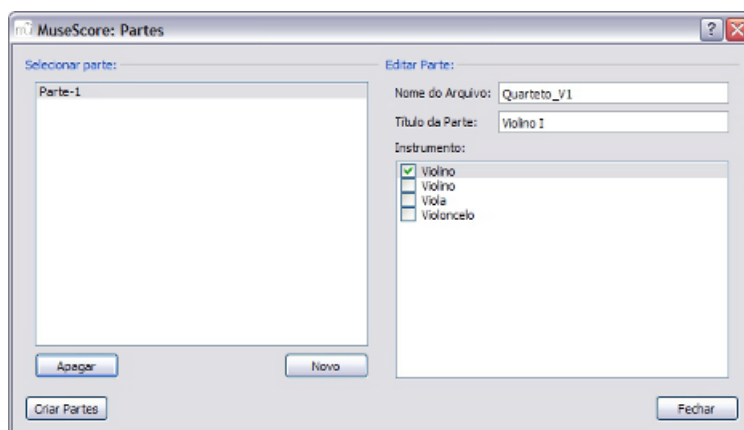
Nome do arquivo

Nome de arquivo usado quando você salvar a parte em seu computador (obrigatório)

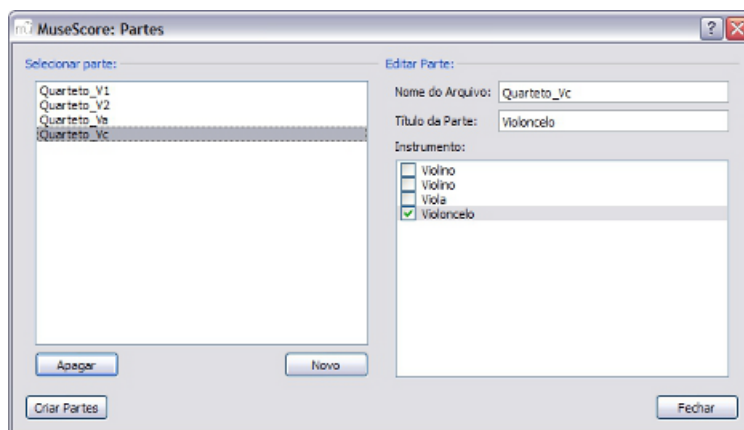
Título da parte

Texto exibido na primeira página da parte, canto esquerdo superior (opcional)

4. Escolha os instrumentos que você quer que estejam na parte marcando as caixas na painel direito. De um modo geral você vai querer apenas um instrumento por parte, mas algumas vezes pode precisar de uma parte que inclui mais de um instrumento (como pautas múltiplas para percussão). O MuseScore permite marcar quantos instrumentos por parte você precisar.



5. Repita os passos dois até quatro (acima) para cada parte caso seja necessário



6. Quando terminar pressione *Fechar* para encerrar a janela Partes

Você agora terminou de definir as partes. Não precisa fazer isso de novo a não ser que você adicione ou remova um instrumento da sua partitura completa. Nas versões atuais do MuseScore não é possível dividir uma pauta (que contém duas ou mais vozes) em partes separadas. Assim, qualquer instrumento para o qual você queira imprimir uma parte separada precisa ter sua própria pauta na partitura completa. Isso pode exigir algum planejamento.

Criar as partes

Você pode criar suas partes a qualquer momento para ver como elas estão ficando, mas é melhor fazer isto quando a partitura completa estiver pronta ou mesmo quando você já tiver escrito pelo menos alguma música e quiser checar como elas estão ficando:

1. No menu principal selecione *Arquivo → Partes...* para voltar para a janela Partes.
2. No painel esquerdo, clique para selecionar uma parte que você queira criar e ver.
3. Pressione *Criar Partes* e uma nova aba é adicionada à janela principal do MuseScore contendo sua parte recentemente criada

Repita os passos dois e três para cada parte que você queira ver ou imprimir. Se fizer qualquer alteração na partitura completa poderá recriar uma parte a qualquer momento para exibir as novas alterações na parte.

Salvar

Nas versões atuais do MuseScore, as mudanças feitas em uma partitura completa não alteram as partes que já foram criadas. Assim, qualquer alteração que você fizer na partitura, deve ser feita também na parte individual, seja manualmente, seja recriando as partes através dos passos descritos acima. Além disso, as partes são criadas como arquivos ainda não salvos, de modo que cada parte que você acabou de criar precisa ser salva como um arquivo individual (via *Arquivo → Salvar...*) ou eles serão perdidos quando fechar a aba. Normalmente você pode querer revisá-los antes de

salvar para checar a formatação.

Plugins

Plugins são pequenos códigos que acrescentam uma funcionalidade particular ao MuseScore. Ao adicionar um plugin, um novo menu será inserido no menu Plugins do MuseScore para executar uma dada ação na partitura ou em uma parte dela. Os Plugins são uma maneira de permitir que usuários com pouca habilidade em programação adicionem funcionalidades ao programa. Para desenvolver plugins, veja a [documentação](#) (em inglês).

Alguns plugins são entregues junto com o MuseScore. Você pode encontrar mais plugins no [repositório de plugins](#).

Instalação

Note que alguns plugins podem exigir a instalação de outros componentes (fontes...) para funcionar. Leia a documentação do plugin para maiores informações.

Windows

O MuseScore procura os plugins em `C:\Program Files\MuseScore\Plugins` e em `C:\Users\USERNAME\AppData\Local\MusE\MuseScore\plugins` no Vista e no Seven ou `C:\Documents and Settings\USERNAME\Local Settings\Application Data\MusE\MuseScore\plugins` no Windows XP. Baixe o arquivo zip do plugin e o descomprima em um desses diretórios.

MacOS X

No MacOS X, o MuseScore procura pelos plugins no pacote do MuseScore em `/Applications/MuseScore.app/Contents/Resources/plugins` e em `~/Library/Application Support/MusE/MuseScore/plugins`. Baixe e descomprima o plugin em um desses diretórios.

Para poder mover arquivos no pacote do aplicativo, clique com o botão direito em `MuseScore.app` e selecione "Show package contents" para revelar o diretório Contents.

Linux

Baixe e descomprima o plugin em `/usr/local/share/mscore-1.0/plugins` ou em `~/local/share/data/MusE/MuseScore/plugins`

Plugin instalado por padrão

ABC import

Esse plugin usava um webservice (<http://abc2xml.appspot.com/>) para abrir um [arquivo ABC](#) no MuseScore. Ele suporta ABC 1.6. O arquivo ABC é enviado para o webservice e retorna um arquivo MusicXML. Então o plugin exibe a partitura como um novo arquivo.

Chord chart

Esse plugin cria uma nova partitura com todos os nomes de acordes suportados pelo MuseScore em estilo Jazz.

Color notes

Esse plugin colore as cabeças de todas as notas em todas as pautas e vozes de acordo com a convenção de BoomWhackers. Cada altura tem uma cor diferente. Dó e dó# têm cores diferentes. Dó# e réb têm a mesma cor. Para pintar todas as notas de preto, clique com o botão direito em uma cabeça de nota -> Selecionar -> Todos os elementos similares. Clique com o botão direito novamente na cabeça da nota -> Cor -> Selecione o preto.

Create scores

Esse plugin cria uma nova partitura para piano com 4 semínimas, dó, ré, mi e fá. É uma boa forma de começar a aprender como criar uma nova partitura e inserir notas com um plugin.

Note names

Esse plugin exibe as cifras de cada nota da voz 1 próximo às cabeças das notas.

Test

Esse plugin é apenas um teste e exibe a caixa de diálogo "Hello MuseScore". É uma boa base para começar a aprender a desenvolver plugins.

Capítulo 3

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

Adicionar notas e pausas a uma pauta requer quatro passos básicos:

1. Selecionar a posição inicial para inserção de notas
2. Selecionar o Modo de inserção de notas
3. Selecionar a duração da nota (ou pausa) que você quer inserir
4. Insira a altura (ou pausa) usando um atalho de teclado, o mouse ou um teclado MIDI

StepPasso 1: Posição inicial

Primeiro selecione a nota ou pausa como sua posição inicial para inserção de notas. A inserção de notas no MuseScore sobrepõe as notas e pausas existentes em um compasso com suas novas notas (ou seja, substitui ao invés de inserir). Entretanto, você pode inserir novos compassos em qualquer ponto (veja [operações com compassos](#), "Inserir") ou use [copiar e colar](#) para mover uma passagem de notas.

Passo 2: Modo de inserção de notas

O botão "N" na barra de inserção de notas indica se você está em modo de edição de notas ou não. Além de clicar no botão você pode usar as seguintes teclas de atalho.

- *N*: Entra em Modo de inserção de notas
- *N* ou *Escape*: Sai do Modo de inserção de notas

Passo 3: Duração da nota

Depois de entrar em Modo de inserção de notas selecione a duração da nota que você precisa na barra de inserção de notas ou use o atalho correspondente.

Os atalhos para selecionar a duração das notas são:

- 1: Semifusa
- 2: Fusa
- 3: Semicolcheia
- 4: Colcheia
- 5: Semínima
- 6: Mínima
- 7: Semibreve
- 8: Breve
- 9: Longa
- .: Um ponto muda a duração selecionada para uma nota pontuada

Passo 4: Inserir altura

Para todos os instrumentos (exceto percussões sem altura definida), você pode inserir alturas de notas com o mouse clicando diretamente na pauta. (Para instruções específicas para percussão veja [Notação de percussão](#)). Entretanto você pode achar mais rápido usar o teclado MIDI (veja abaixo) ou o teclado alfabético. Os exemplos que seguem usam um teclado de computador padrão.

Insira as alturas teclando as letras correspondentes no seu teclado:

C D E F G A B C



0 (Zero) cria uma pausa: por exemplo C D 0 E. Note que a duração que você escolher para as notas (semínima neste exemplo) também determina a duração da pausa (pausa de semínima)



Por favor observe que nas versões 0.9.6 e anteriores, a barra de *Espaço* cria uma pausa. Nas versões mais recentes do MuseScore o *Espaço* inicia a reprodução.

Durante a inserção de notas o MuseScore avança automaticamente na partitura. se quiser inserir uma nota de acorde para a inserção anterior,

segure o *Shift* e insira uma nota: *C D Shift+F Shift+A E F*



Para criar acordes com notas de diferentes durações veja [vozes](#).

Se quiser criar uma nota pontuada, pressione *..*. Por exemplo, *5 . C 4 D E F G A*



Quando teclar uma nota no teclado, o MuseScore escolhe a oitava mais próxima à nota inserida anteriormente. Para mover sua nota para cima ou para baixo em uma oitava, use os seguintes atalhos:

- *Ctrl*+*↑* (Mac: *⌘*+*↑*): Eleva a altura de uma nota em uma oitava.
- *Ctrl*+*↓* (Mac: *⌘*+*↓*): Abaixa a altura de uma nota em uma oitava..

Outras teclas de atalho úteis disponíveis em Modo de Inserção de Notas:

- *↑* (Up): Eleva a altura de uma nota em um semitom. (usando sustenidos).
- *↓* (Down): Abaixa a altura de uma nota em um semitom. (usando sustenidos).
- *R*: Duplica a última nota inserida
- *Q*: Divide por dois a duração da última nota inserida
- *w*: Dobra a duração da última nota inserida
- *Backspace*: Desfaz a última nota inserida
- *x*: Inverte a duração da haste da nota
- *Shift*+*x*: Move a cabeça da nota para o lado oposto da haste

Teclado MIDI

Pode-se também inserir alturas usando um teclado MIDI nas versões 0.9.6 ou posteriores do MuseScore.

1. Conecte o teclado ao computador e ligue-o
2. Inicie o MuseScore
3. Crie uma nova partitura
4. Clique para selecionar a pausa no compasso 1 para indicar onde você quer iniciar a inserção
5. Pressione *N* para iniciar o modo de inserção de notas
6. Selecione uma duração como 5 para semínimas, como descrito acima
7. Pressione uma nota no seu teclado MIDI e observe que a altura é inserida na partitura

Observação: o teclado MIDI insere uma nota ou acorde por vez. Esse modo de inserção de notas (conhecido como "step-time entry") é rápido e confiável. Alguns programas de edição de partituras tentam interpretar a "inserção em tempo real" onde o músico toca uma passagem e o programa tenta criar a notação. Entretanto, os resultados são frequentemente pouco confiáveis, mesmo quando tocado por um músico habilidoso usando programas caros. O foco do MuseScore está em formas mais confiáveis de inserção de notas.

Se tiver múltiplos dispositivos MIDI conectados ao seu computador, será necessário dizer ao MuseScore qual deles é o teclado MIDI. Usando as versões 0.9.6 ou posteriores vá até *Editar → Configurações...* (Mac: *MuseScore → Configurações...*). No diálogo de configurações clique na aba *I/O* e insira seu dispositivo na seção chamada "Escolher a interface de entrada PortMidi".

Coloração das notas fora da tessitura

O MuseScore colore notas fora da tessitura de amarelo e vermelho nas versões 0.9.5 ou posteriores. Notas acima ou abaixo da região de conforto de um amador aparecem em amarelo, notas além da região de conforto de um profissional aparecem em vermelho. As cores são ilustrativas e aparecem na tela do computador mas não aparecem nas impressões da partitura. Para desabilitar as cores das notas nas versões 0.9.6 ou posteriores selecione *Editar → Configurações...* (Mac: *MuseScore → Configurações...*), clique na aba *Inserção de notas* e desmarque "Colorir notas fora da tessitura".

Veja também

- [Notação de percussão](#)

Links externos

- [Video tutorial: Inserção básica de notas](#) (Com legenda na página inicial do MuseScore)

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: *⌘+Esquerda*): Move o ponto selecionado 0.1 espaço para a esquerda
- *Ctrl+Direita* (No Mac: *⌘+Direita*): Move o ponto selecionado 0.1 espaço para a direita
- *Ctrl+Acima* (No Mac: *⌘+Acima*): Move o ponto selecionado 0.1 espaço para cima
- *Ctrl+Abaixo* (No Mac: *⌘+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*), ou no menu escolha *Criar → Compassos → Adicionar compasso*. Para adicionar múltiplos compassos pressione *Ctrl+Shift+B* (Mac: *⌘+Shift+B*) ou use o menu *Criar → Compassos → Adicionar compassos....*

Inserir

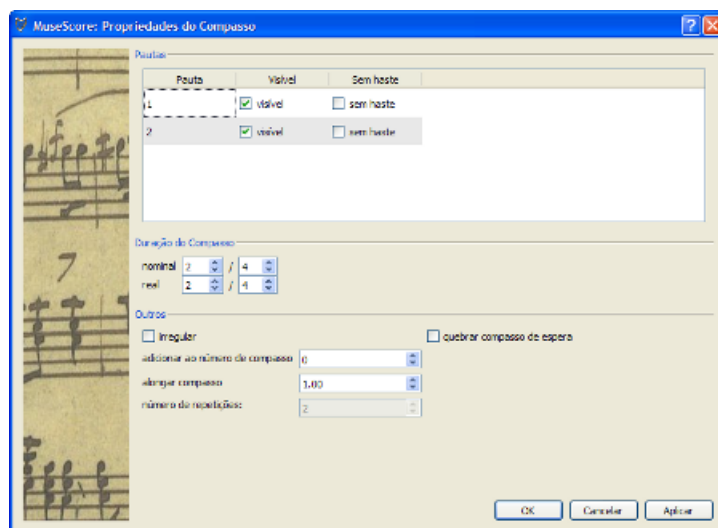
Primeiramente selecione um compasso. Depois pressione *Ins* ou use o menu *Criar → Compassos → Inserir Compasso* para inserir um novo compasso vazio antes do compasso selecionado. Para inserir vários compassos pressione *Ctrl+Ins* (Mac: *⌘+Ins*) ou use o menu *Criar → Compassos → Inserir compassos....*

Apagar

Primeiro selecione o compasso, depois tecle *Ctrl+Del* (Mac: *⌘+Fn+Backspace*). No 0.9.5 e anteriores é diferente. Aperte *Ctrl* (Mac: *⌘*) no teclado e clique em uma parte vazia do compasso com o mouse. O compasso fica marcado com uma linha pontilhada indicando que você selecionou um "intervalo de tempo". Use *Ctrl+Clique* (Mac: *⌘+Clique*) para estender a seleção. Pressionar *Del* (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 mostrar ou esconder as notas e as linhas do compasso atual. A propriedade *Sem haste* possibilita mostrar ou esconder todas as hastes das notas do compasso atual. Notas que normalmente têm uma haste, como as mínimas ou semínimas, exibem apenas a cabeça de nota quando marcadas como sem haste.

Duração

A duração *Nominal* é a fórmula que é mostrada na partitura. Você pode mudar a duração *Real* de um compasso para qualquer outra medida, independentemente do compasso assinalado na partitura. Normalmente as durações nominal e real de um compasso são idênticas. Entretanto um compasso anacrústico por exemplo pode ter uma duração real menor.

Na imagem abaixo a anacruse de semínima tem duração nominal de 4/4, mas tem duração real de 1/4. Os dois compassos centrais têm durações real e nominal de 4/4. E o compasso final que tem apenas uma mínima pontuada tem duração real de 3/4.



Irregular

Um compasso irregular não é contado na numeração de compassos. Normalmente um compasso anacrústico 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 para que a numeração de compassos exiba a mudança.

Adicionar ao número de compasso

Você pode também usar a opção "adicionar ao número de compasso" para alterar a numeração dos compassos. Você pode inserir um número positivo ou negativo aqui. Note que isso afeta os compassos subsequentes. Um valor de "-1" tem o mesmo efeito de marcar um compasso como irregular.

Alongar compasso

Você pode aumentar ou diminuir o espaço horizontal entre as notas com esta opção.

Número de repetições

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

Quebrar compassos de espera

Esta propriedade separa um [compasso de espera](#) no compasso atual. Essa opção deve ser marcada *antes* que você ative a opção "Criar compassos de espera" em *Estilo → Editar Estilo Geral*.

As versões 0.9.6 e posteriores quebram automaticamente os compassos de espera em pontos importantes como marcas de ensaio, mudanças de compasso, barras de compasso duplas etc.

Numeração

O MuseScore numera automaticamente o primeiro compasso de cada sistema, mas há outras opções de numeração. No menu principal selecione *Estilo → Editar Estilo*. No painel da esquerda selecione "**Números**". Na metade inferior do painel da direita está a seção "**Numeração de Compasso**".

Marque a caixa de seleção próximo a "Numeração de Compasso" para ativar a numeração automática.

Marque "exibir o primeiro número" se quiser que seja exibida a numeração desde o primeiro compasso.

Marque "todas as pautas" se quiser números em todas as pautas, caso contrário, apenas a pauta superior de cada sistema exibirá números.

Escolha entre exibir números "a cada sistema", o que numera o primeiro compasso de cada linha ou por "intervalo" e especifique o tamanho do intervalo. Por exemplo, um intervalo de valor 1, insere números em todos os compassos; um intervalo de valor 5 insere um número a cada cinco compassos.

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:



Formato de arquivos

O MuseScore suporta uma grande variedade de formatos de arquivo, que lhe permitem compartilhar e publicar partituras no formato que se adequar melhor às suas necessidades. Você pode importar arquivos via *Arquivo* → *Abrir...* e exportar via *Arquivo* → *Salvar Como...*. Além dos formatos relacionados abaixo, você pode salvar e compartilhar suas partituras na Internet no [MuseScore.com](https://musescore.com) *Arquivo* → *Salvar Online...*.

Formatos nativos do "MuseScore"

Formato MuseScore compactado (*.mscz)

MSCZ é o formato de arquivo *MuseScore* padrão e recomendado para a maior parte dos usos. Uma partitura salva nesse formato ocupa muito pouco espaço em disco, mas preserva todas as informações necessárias. O formato é uma versão dos arquivos *.mscx* comprimido em ZIP e inclui imagens.

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 exceto imagens; além disso, ele é recomendado se você precisar editar manualmente o formato, usando um editor de texto. Versões anteriores do MuseScore usavam a extensão MSC. No entanto, o MSC entra em conflito com um formato de arquivo

usado pelo Microsoft Windows, e é bloqueado por alguns provedores de e-mail. A nova extensão, MSCX, substitui a extensão MSC devido aos problemas supracitados.

Nota: O MuseScore não empacota as fontes junto ao arquivo. Se quiser compartilhar um arquivo do MuseScore, escolha uma fonte para seu texto que tenha sido instalada no computador destino. Quando um computador não tem as fontes especificadas em um arquivo, o MuseScore usa uma fonte substituta no lugar dela. A fonte substituta terá certamente uma aparência diferente.

Arquivos de backup do MuseScore

Arquivo de backup do MuseScore (**.mscz, or *.mscx,*)

Arquivos de backup são criados automaticamente e são salvos na mesma pasta de arquivo do seu arquivo MuseScore. O arquivo de backup adiciona um ponto no início do nome do arquivo (.) e uma vírgula (,) no final (por exemplo, se seu arquivo se chama "untitled.mscz", então a cópia de segurança se chama ".untitled.mscz,"). A cópia de segurança contém a versão previamente salva do arquivo e pode ser importante se sua cópia normal estiver corrompida ou se precisar ver uma versão ligeiramente anterior da sua partitura. Para abrir um arquivo de backup do MuseScore, você precisa renomear o arquivo removendo o ponto e a vírgula. Como ele está armazenado na pasta do seu arquivo normal, será necessário dar a ele um nome único (por exemplo, pode mudar o nome ".untitled.mscz," para "untitled-backup1.mscz").

Se estiver usando Linux, terá que mudar sua configuração de visualização para "exibir arquivos ocultos" para poder ver os arquivos de backup do MuseScore.

Impressão e leitura (Exportação apenas)

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 profissional.

PNG (**.png*)

Portable Network Graphics (PNG) é um formato de imagem bitmap amplamente suportado em Windows, Mac OS, Linux. Este formato de imagem é particularmente popular na web. Partituras com várias

páginas exportam um arquivo PNG para cada página. O MuseScore cria as imagens como elas apareceriam em páginas impressas. Se quiser criar imagens com os itens que só aparecem na tela como quadros, notas invisíveis e as cores das notas fora da tessitura, vá até *Editar → Configurações...* (Mac: *MuseScore → Configurações...*), clique na aba Exportar e marque a caixa "função captura de tela".

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

Ouvir (Exportação apenas)

Áudio WAV (*.wav)

WAV (Waveform Audio Format) é um formato de áudio não comprimido desenvolvido pela Microsoft e pela IBM mas largamente suportado por aplicativos para Windows, Mac OS, e Linux. Esse é um formato ideal para a criação de CDs já que não há perda de qualidade sonora no ao salvar o arquivo. Entretanto, o tamanho dos arquivos WAV torna difícil compartilhá-los por email ou pela Internet. Essa opção de exportação está disponível nas versões 0.9.5 ou 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)

Ogg Vorbis é como um substituto sem patentes para o popular formato MP3. Como o MP3, os arquivos Ogg Vorbis são relativamente pequenos (normalmente um décimo do arquivo não compactado) mas há alguma perda de qualidade. Windows e Mac OS não dão suporte nativo a Ogg Vorbis. Entretanto, programas como o [VLC media player](#) e o Firefox 3.5 ou posterior pode executar arquivos Ogg em qualquer sistema operacional. Essa opção de exportação está disponível nas versões 0.9.5 ou posteriores.

Compartilhar com outros programas de música

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.

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*.

MuseData (*.md) (Importação apenas)

MuseData é um formato desenvolvido por Walter B. Hewlett iniciado em 1983 como uma forma antiga de compartilhamento de notação musical entre programas. Tem se tornado obsoleto em função do formato MusicXML, mas muitos milhares de partituras ainda estão disponíveis na Internet nesse formato.

Capella (*.cap) (Importação apenas)

Arquivos CAP são criados pelo editor de partituras Capella. O MuseScore importa estes arquivos de forma bastante satisfatória.

Bagpipe Music Writer (*.bww) (Importação apenas)

Arquivos BWW são criados pelo editor de partituras Bagpipe Music Writer. Essa opção de importação está disponível nas versões 1.0 e posteriores.

BB (*.mgu, *.sgu) (Importação apenas)

Arquivos BB são criados pelo programa de arranjos musicais Band-in-a-Box. O MuseScore inclui suporte experimental à importação de arquivos BB.

Overture (*.ove) (Importação apenas)

Arquivos OVE são criados pelo editor de partituras Overture. Esta opção experimental de importação está disponível nas versões 0.9.6 e posteriores.

Notação

Acidentes

Acidentes

#	b	x	bb	b
b	b	b	d	d
bb	#	#	#	##
#	#	#	b	b
b	b	b	b	b
b	b	b	b	b

- *Seta para cima*: Eleva a altura de uma nota em um semitom (usando sustenidos).
- *Seta para baixo*: Abaixa a altura de uma nota em um semitom (usando bemóis).
- *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.

30

paleta Acidentes até o acidente existente (não até a cabeça da nota). Para remover os parênteses, selecione o acidente e pressione *Delete*.

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

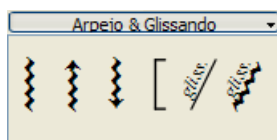
Arraste uma armadura da paleta para uma parte vazia de um compasso. Isso cria uma armadura no início do compasso.

Remover

Selecione um armadura e pressione *Del*.

Arpejo

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



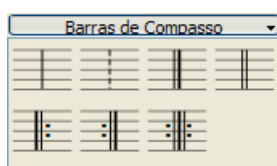
A partir da versão 0.9.5 você pode editar o comprimento do arpejo clicando sobre ele e arrastando-o para cima ou para baixo.



Barra de compasso

Alterar a barra de compasso

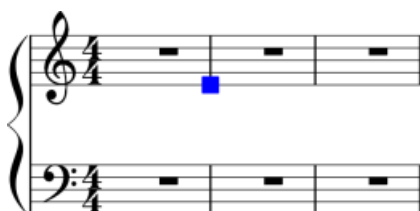
Barras de compasso são alteradas arrastando-se o símbolo da barra de compasso da paleta de barra de compasso para uma barra de compasso na partitura.



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.

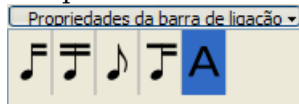
O formato de todas as barras de compasso da pauta se atualiza quando você sai do modo de edição.



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 (ainda não implementado nas versões atuais do MuseScore).

Veja também

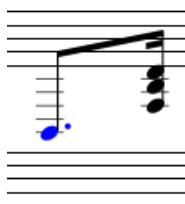
- [Barra de ligação que cruza a pauta](#)

Barra de ligação que cruza a pauta

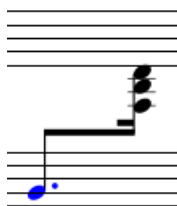
Em partituras de piano é comum usar ambas as pautas (clave de fá e de sol) para escrever uma frase musical.

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*

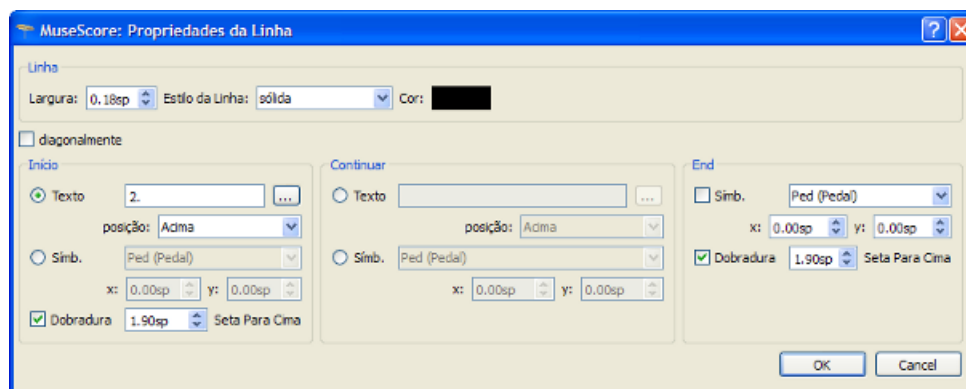
Esses comandos mudam a "lógica" de início e fim das chaves que definem a reprodução das repetições no MuseScore, além de sua aparência em sistemas múltiplos. Mover as alças usando apenas as setas para esquerda e direita ou com o mouse permite um ajuste mais preciso, mas não altera como as repetições são executadas.

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....* 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](#).



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 para preservar as alturas.

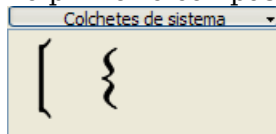
Colchetes de Sistema

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 direita ou para a esquerda.

Editar

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

Deslocamento horizontal

Se precisar mover o colchete para a esquerda ou para a direita, dê duplo clique no colchete para entrar em modo de edição e pressione *Shift+Esquerda* ou *Shift+Direita*.

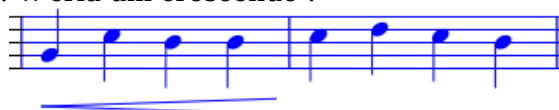
Crescendo e decrescendo

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.

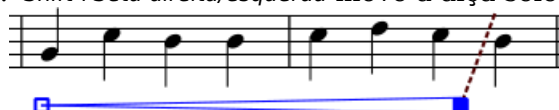
1. *H* cria um crescendo :



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



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



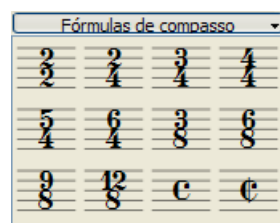
4. *Seta direita/esquerda* move apenas a alça gradualmente:



Fórmula de compasso

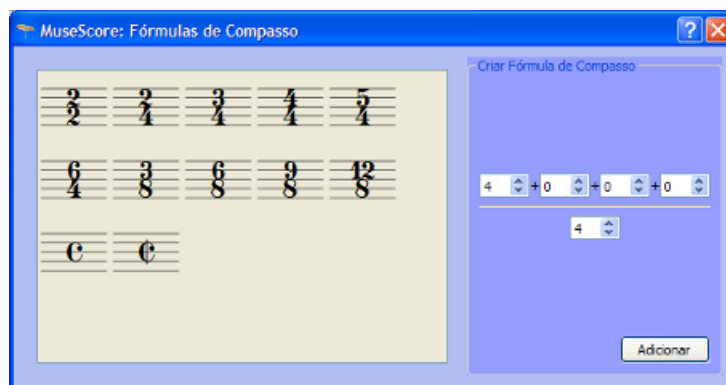
Fórmulas de compasso estão disponíveis na barra de paletas principal.

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 alças (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. São também usados para indicar sugestões do editor (em oposição as marcações originais do compositor). Para transformar um legato existente em um legato pontilhado, clique nele com o botão direito e selecione *Propriedades do Legato...* No diálogo de *Propriedades do Legato* você pode escolher entre legato sólido ou pontilhado.

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

Anexo	Tamanho
slur_b2t.png	12.16 KB

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:

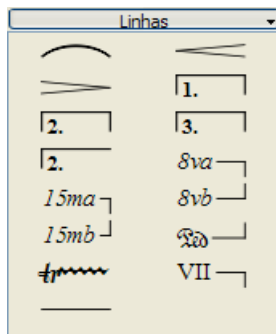


Segundo método

Para criar ligaduras durante a [inserção de notas](#) pressione + depois da primeira nota da ligadura.

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 (Acicaturas) são pequenas notas com um risco atravessando a haste.

Ornamentos longos (Apojaturas) não têm o risco. Ambos são posicionados antes da nota principal.

Instruções

Insira um ornamento arrastando seu símbolo da [paleta](#) de Ornamentos (nas versões 0.9.5 e anteriores esta paleta é chamada de Notas) para uma nota

normal na partitura.

Se quiser mudar a duração de um ornamento criado anteriormente, selecione-o e escolha uma duração na barra de ferramentas ou use uma das teclas 1 ... 9 (veja [inserção de notas](#)).



Ligações externas

- [Ornamento](#), em pt.wikipedia.org e
- [Ornament](#) e [Grace note](#) em en.wikipedia.org

N.T. Em inglês, o termo “[grace note](#)”, que dá nome originalmente a este artigo, é usado para designar os ornamentos apoiatura e acicatura. 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.

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.

As versões 0.9.5 e anteriores não quebram compassos de espera automaticamente em pontos importantes como barras duplas, armaduras de clave ou marcas de ensaio. Isso foi corrigido nas últimas versões do MuseScore. Para uma solução para versões antigas veja a seção "Quebrar compassos de espera" em [operações com compassos](#).

Quiálteras

Notação

Quiálteras são usadas para dividir as notas em proporções diferentes daquela definida pela fórmula de compasso. Por exemplo, uma tercina em um compasso regular divide a nota em três ao invés de duas notas menores. Além das tercinas existem as quiálteras de dois, de cinco, de sete e assim por diante.

Uma quiáltera é declarada usando-se um número sob o grupo de notas, algumas vezes com um colchete.

Criação

Para criar uma **tercina** primeiro crie uma nota com a duração total da tercina. Depois selecione a nota e pressione *Ctrl+3* (Mac: *⌘+3*) para transformá-la em uma tercina. Da mesma maneira, *Ctrl+5* (Mac: *⌘+5*) transforma a nota em uma quiáltera de cinco notas.

Primeiro selecione uma nota:



Ctrl+3 (Mac: *⌘+3*) cria uma tercina dividindo a duração total em três partes iguais



que pode ser editada posteriormente



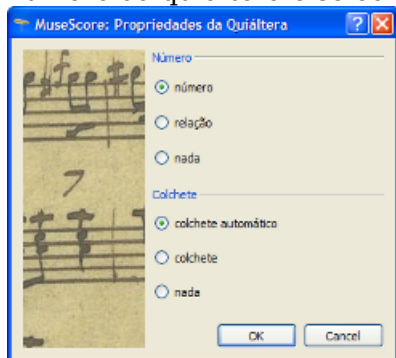
Modo de inserção de notas

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. Entre em modo de inserção de notas pressionando *N*
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 como duração total da quiáltera. Faça isso clicando a semínima na Barra de Inserção de Notas ou pressionando *5* no teclado.
4. Crie um tercina clicando *Notas* → *Quiálteras* → *Tercina* no menu ou pressionando *Ctrl+3*
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.




Links Externos

- [Quiáltera](#) em pt.wikipedia.org

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.

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

Respiração e pausa

Para inserir uma **respiração**, arraste o símbolo de respiração da paleta de respiração para uma nota na partitura. O símbolo de respiração é inserido depois da nota. Nas versões 0.9.5 e anteriores o símbolo de respiração aparece *antes* da nota para a qual foi arrastado.

Respiração & Pausa	
,	(
//	//

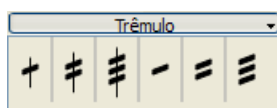
Símbolo de respiração na partitura:



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

As **Vozes** permitem a utilização, em uma única pauta, de notas que iniciam ao mesmo tempo e têm durações diferentes. Vozes são algumas vezes chamadas 'camadas' em outros editores de partituras.

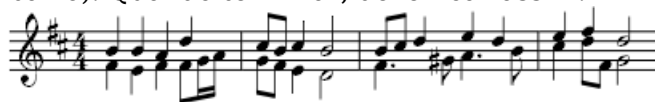


Intruções

1. Comece inserindo a voz superior (todas as notas com hastes para cima). Quando você inserir as notas, algumas podem ter suas hastes voltadas para baixo. Não precisa se preocupar com a direção das hastes neste momento porque elas vão se inverter automaticamente quando você inserir a segunda voz.



2. Se estiver usando o teclado do computador ou um teclado MIDI para inserir as notas (ao invés do mouse), use a seta para *Esquerda* para mover o cursor de volta para o início.
3. Clique no botão "Voz 2": 2
4. Insira todas as notas da voz inferior (todas as notas com hastes para baixo). Quando terminar, deve ficar assim:



Quando usar vozes

- Se você precisar de hastes apontando para direção opostas em um acorde em uma única pauta
- Se precisar de notas com durações diferentes em uma mesma pauta, executadas simultaneamente

Ocultar pausas

Para ocultar uma pausa clique com o botão direito nela e selecione *Marcar como invisível*. Se *Exibir → Exibir elementos invisíveis* estiver marcado, as pausas ainda serão exibidas em cinza na tela. As pausas ocultas não aparecem na impressão.


Capítulo 5

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:

- 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

Versão 0.9.5 ou anterior: Se quiser tocar outros instrumentos além do piano terá que trocar a SoundFont integrada do MuseScore por uma 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, é recomendável que se faça a atualização para a versão 0.9.5 ou posterior. Instruções sobre como obter o último lançamento estão na página de download do portal. Se tiver maiores problemas, solicite ajuda nos fóruns.

SoundFont

O MuseScore vem com um tipo especial de arquivo chamado SoundFont que diz ao MuseScore como tocar cada timbre de instrumento. Algumas SoundFonts são projetadas especialmente para música clássica, outras para jazz ou pop; outras são grandes e ocupam muita memória e outras ainda, são muito pequenas e leves. As últimas versões do MuseScore (versão 0.9.6 ou posterior) vem com uma SoundFont genérica e relativamente leve chamada "TimGM6mb.sf2".

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). Se você usar uma SoundFont que não está de acordo com o padrão General MIDI, outras pessoas poderão não ouvir corretamente os instrumentos quando você compartilhar a partitura ou salvar como MIDI.

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), download [modified TimGM6mb.sf2](#) (Cortesia de [Tim Brechbill](#))

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 *Exibir* → *Sintetizador*. As configurações iniciais de SoundFont dependem de qual sistema operacional você está usando.

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

Clique no ícone Abrir próximo à localização da SoundFont e navegue até seu novo arquivo de SoundFont (.sf2) e pressione Abrir.

Instruções para o 0.9.5 ou anteriores

Se estiver usando a versão 0.9.5 ou anteriores, vá até *Editar → Configurações...* → *aba I/O*.

A configuração inicial de SoundFont é `/data/piano1.sf2`. Substitua isto pela localização do seu novo arquivo SoundFont (.sf2). Clique no ícone Abrir para navegar até o arquivo e abra-o.

Clique OK para aplicar as mudanças e saia do painel de configurações. Feche e reabra MuseScore para que as mudanças tenham 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 definir onde a indicação de andamento deve ser criada
- No menu principal: *Criar → Texto... → Andamento...*
- Pressione OK para terminar

Indicações de andamento existentes podem ser alteradas dando duplo clique na indicação para entrar no modo de edição. Você pode usar [símbolos especiais de texto](#) 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 reprodução da indicação de andamento pode ser mais acelerada ou mais lenta do que o valor indicado se a configuração de andamento no painel de reprodução não estiver ajustado para 100 por cento.

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.

Mudar instrumento

Embora você possa mudar o timbre do instrumento, nome da pauta e transposição da pauta separadamente, as versões 0.9.6 e posteriores permitem alterar todas estas propriedades de uma só vez.

1. Clique com o botão direito em uma parte vazia do compasso e selecione *Propriedades da pauta...*

2. Clique em Mudar Instrumento
3. Escolha seu novo instrumento e clique OK para retornar ao diálogo de Propriedades de pauta
4. Clique OK novamente para retornar para a partitura

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 a 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 6

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

- **Pauta:** Aplica-se a uma única pauta no sistema.* Ancorado a uma posição de tempo.

* A distinção entre texto de Sistema e de pauta é importante para partituras de conjuntos. O texto de Sistema será extraído para todas as partes. O texto de Pauta será extraído apenas para a parte na qual ele está ancorado.

Cifragem de acordes

Cifras de acordes podem ser inseridas primeiramente selecionando uma nota e depois teclando *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 tecla *#* e para inserir um bemol tecla *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*

Anexo	Tamanho
cchords_muse.png	11.77 KB
cchords_nrb.png	12.55 KB
cchords_rb.png	11.28 KB
cchords_sym.png	11 KB

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. Quando uma cabeça de nota é selecionada previamente, o caractere de

digitação pode ser inserido com duplo clique. A digitação é um texto normal que pode ser [editado](#) como qualquer outro texto.

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

Letra

1. Primeiro insira as notas
2. Selecione a primeira nota
3. No menu principal selecione *Criar* → *Texto* → *Letra* e digite a sílaba 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 sílaba anterior
7. *Enter* (Mac: *Return*) move para a próxima linha



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

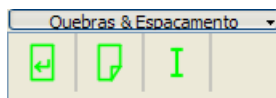
Veja também: [Texto](#), [Cifragem de acordes](#).

Capítulo 7

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.



Quebras de página no meio do compasso são necessárias às vezes (especialmente para hinos com estrofes ou 'lieder'). Por exemplo, se quiser três tempos em um sistema e uma anacruse de um tempo no sistema seguinte, será necessário criar dois compassos com durações menores. Para detalhes veja [Operações com compassos](#), seções "Duração" e "Irregular".

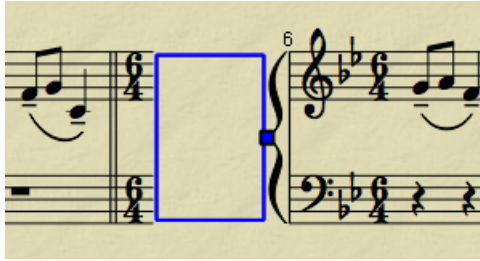
Espaçamentos são usados para aumentar o espaço entre duas pautas adjacentes. Arraste e solte um espaçamento para um compasso acima da área que precisa de mais espaço na vertical. Dê duplo clique no espaçamento e arraste a alça com o mouse para ajustar a altura do espaçamento.

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:



Imagem

Pode-se usar **imagens** para ilustrar as partituras ou para inserir símbolos que não estão incluídos nas paletas.

Para inserir uma imagem, arraste e solte o arquivo de imagem para dentro da partitura. O MuseScore suporta arquivos PNG e JPEG além de arquivos SVG simples. O MuseScore não tem suporte a arquivos SVG com 'shading' ou 'blurring.'

Capítulo 8

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 1.0), ou o número da revisão se você está usando um prerelease (por exemplo, revisão 3996)
- Sistema operacional em que você está rodando o programa (por exemplo, Windows Vista, Mac OS 10.6 ou Ubuntu 9.10)
- 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 estiver aberto, é necessário fechá-lo primeiro (*Arquivo → Sair*)
2. Pressione a 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 > 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\bin\mscore.exe"`
6. Clique depois das aspas e insira um espaço seguido de um hífen e 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"

Para usuários avançados, o arquivo de configuração principal está localizado em:

- Windows Vista ou posterior:
`C:\Users\<USERNAME>\AppData\Roaming\Muse\MuseScore.ini`
- Windows XP ou anterior: `C:\Documents and Settings\USERNAME\Application Data\Muse\MuseScore.ini`

As demais preferências (paleta, sessão...) estão em:

- Windows Vista ou posterior:
`C:\Users\<USERNAME>\AppData\Local\Muse\MuseScore\`
- Windows XP ou anterior: `C:\Documents and Settings\USERNAME\Local Settings\Application Data\Muse\`

Instruções para Mac OS X

1. Se o MuseScore estiver aberto, é necessário fechá-lo primeiro (*Arquivo → Sair*)
2. Em Open Applications/Utilities/Terminal abra uma sessão do Terminal
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.

Instruções para Linux (por favor, adaptar para outras distros além do Ubuntu Lucid)

1. Se o MuseScore estiver aberto, é necessário fechá-lo primeiro (*Arquivo → Sair*)
2. No menu principal do Ubuntu selecione *Aplicativos → Acessórios → Terminal*. Uma sessão do Terminal deve aparecer
3. Digite (ou simplesmente copie e cole) o seguinte comando no Terminal:

```
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.

Para usuários avançados, o arquivo principal de configuração do está localizado em `~/.config/Muse/MuseScore.ini`

Incompatibilidades conhecidas

Os programas abaixo são conhecidos por quebrar o MuseScore na inicialização:

- Microfone Samson USB, nome do driver: "Samson ASIO Driver", `samsonasiodriver.dll`. [Mais informação](#) (em inglês)

- Digidesign MME Refresh Service. [Mais informação](#) (em inglês)

Capítulo 9

Apêndice

Teclas de atalho

As teclas de atalho podem ser personalizadas via *Editar → Configurações... → aba Atalhos*. (Mac: *MuseScore → Configurações... → aba Atalhos*). Segue abaixo uma lista com as configurações iniciais de teclas de atalho.

Navegação

Início da partitura: *Home*

Última página da partitura: *End*

Página seguinte: *Pg Dn*

Página anterior: *Pg Up*

Compasso seguinte: *Ctrl+Direita*

Compasso anterior: *Ctrl+Esquerda*

Nota seguinte: *Direita*

Nota anterior: *Esquerda*

Nota abaixo (dentro do acorde ou na pauta inferior): *Alt+Abaixo*

Nota acima (dentro do acorde ou na pauta superior): *Alt+Acima*

Nota mais alta do acorde: *Ctrl+Alt+Acima* (O Ubuntu usa este atalho para Espaços de trabalho.)

Nota mais baixa do acorde: *Ctrl+Alt+Abaixo* (O Ubuntu usa este atalho para Espaços de trabalho.)

Inserção de notas

Iniciar modo de inserção de notas: *N*

Finalizar modo de inserção de notas: *N* or *Esc*

Duração

Para ver uma lista de atalhos para cada duração (como semínima, colcheia, etc.) veja [Inserção de notas](#).

Dividir pela metade a duração da nota anterior: *Q*

Dobrar a duração da nota anterior: *W*

Vozes

[Voz](#) 1: *Ctrl+I*, *Ctrl+1*

Voz 2: *Ctrl+I*, *Ctrl+2*

Voz 3: *Ctrl+I*, *Ctrl+3*

Voz 4: *Ctrl+I*, *Ctrl+4*

Altura

As alturas podem ser inseridas através do teclado alfabético ou de teclado MIDI. Veja [Inserção de notas](#) para maiores detalhes.

Repetir nota anterior: *R*

Elevar altura em uma oitava: *Ctrl+Acima* (Mac: *⌘+Up*)

Abaixar altura em uma oitava: *Ctrl+Abaixo* (Mac: *⌘+Down*)

Elevar altura em um semitom: *Acima*

Abaixar altura em um semitom: *Abaixo*

Inserir sustenido na nota: (indefinido devido a conflitos com o zoom)

Inserir bemol na nota: *-*

Pausa: *0* (zero). Nas versões 0.9.6 e anteriores, Pausa: *Espaço*

Intervalo

Inserir intervalo acima da nota atual: *Alt+[Número]*

Inserir intervalo abaixo da nota atual: *Shift+[Número]*

Direção

Inverter direção (haste, legato, ligadura, colchete de quiáltera, etc): *X*

Espelhar cabeça de nota: *Shift+X*

Articulações

[Ligadura](#): *+*

[Legato](#): *S*

Staccato: *Shift+.*

Crescendo: *H*

Decrescendo: *Shift+H*

Inserção de letra

Sílaba anterior: *Ctrl+Esquerda*

Sílaba posterior: *Ctrl+Direita*

Estrofe anterior: *Ctrl+Acima*
Estrofe posterior: *Ctrl+Abaixo*

Para mais atalhos de letra de música veja [letra](#)

Exibição

Navegador: *F12* (Mac: *⌘+⌘+N*)
Painel de reprodução: *F11* (Mac: *⌘+⌘+P*)
Paleta: *F9* (Mac: *⌘+⌘+K*)
Mixer: *F10* (Mac: *M*)

Licensed under the [Creative Commons Attribution 3.0](#) license, 2002-2011
[Werner Schweer](#) and others.

tu u