



Software gratuit pentru compoziție și notăție muzicală

---

Retrieved from <http://musescore.org> on Lun, 06/07/2010

# Manual

Acest manual se referă la versiunile 0.9.2 sau superioare ale aplicației MuseScore. Pentru a ajuta la îmbunătățirea sau traducerea manualului, faceți o postare în rubrica [MuseScore documentation forum](#) și înscrie-ți-vă, pentru a deveni colaborator la editarea manualului.

# Capitolul 1

## Primele noțiuni

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

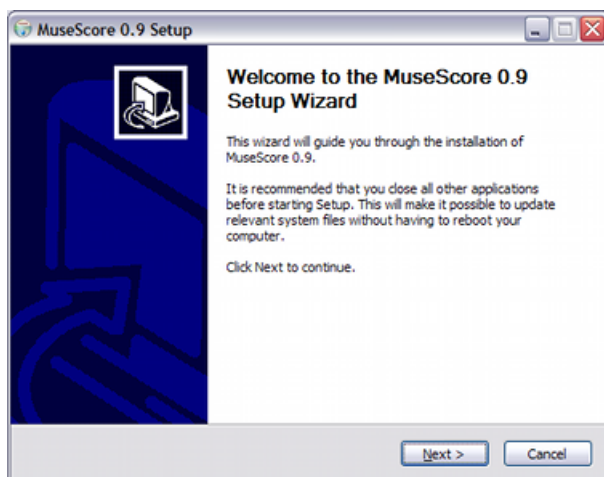
### Instalarea

#### Instalarea sub Windows

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

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

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

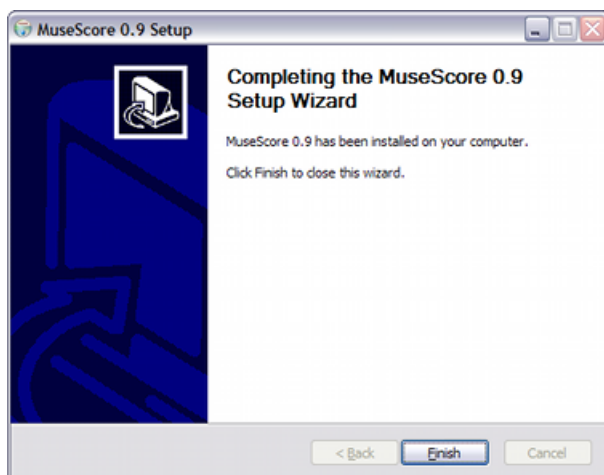


Programul de instalare afișează în continuare termenii licenței de utilizare gratuită a software-ului, pe care puteți să-i studiați dacă doriți. Pentru a continua, apăsați "I Agree" (dacă sînteți de acord, urmînd ca programul să înceapă instalarea propriu-zisă) sau "Cancel" (dacă nu sînteți de acord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

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

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

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

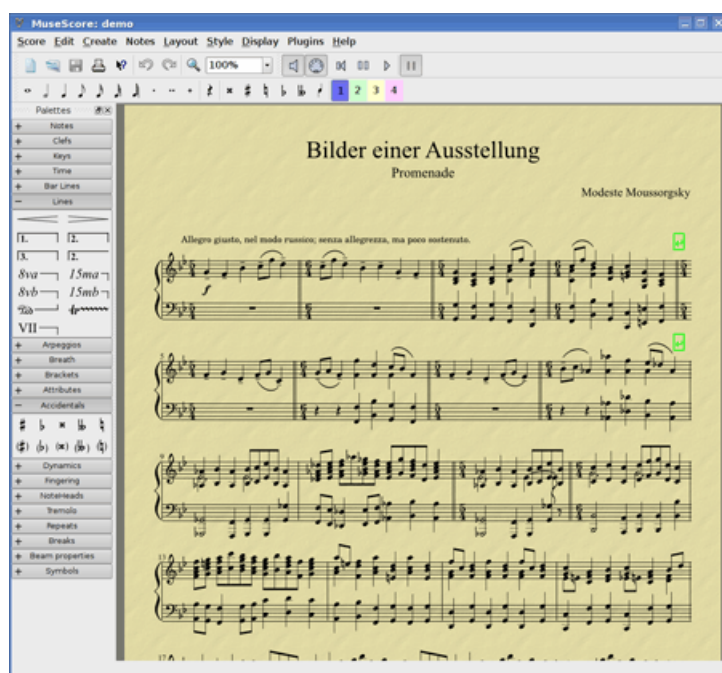


## Pornirea programului MuseScore sub Windows

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

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

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



## Instalarea MuseScore sub MacOSX

### Instalarea

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



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

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

### Dezinstalarea

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

### Instalarea sub Linux

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

### Instalarea aplicației MuseScore

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

Urmați pașii următori pentru instalarea aplicației MuseScore:

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

4. Apăsați butonul "Preview" (doar în KDE)
5. Apăsați butonul "Apply Changes"

### **Setarea serverului audio JACK**

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

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

### **Setarea programului MuseScore**

Pentru setarea aplicației MuseScore, parcurgeți pașii următori:

1. Porniți aplicația Muse Score, care se găsește la secțiunea Multimedia din meniul principal (în Gnome: Sound & Video)
2. Deschideți meniul "Edit" și selectați "Preferences"
3. La tab-ul I/O:
  1. Asigurați-vă că este bifată opțiunea "Use internal synthesizer"
  2. Asigurați-vă că opțiunea "SoundFont" are valoarea `/usr/share/sounds/sf2/FluidR3_GM.sf2` (care este implicită) sau selectați opțiunea dumneavoastră proprie SoundFont, dacă aveți vreuna instalată și doriți să o folosiți
  3. Dacă folosiți sistemul audio ALSA, setați driver-ul la valoarea "ALSA" and setați "device" la valoarea `hw:0` (hw:Zero)  
În alte cazuri, deselectați ALSA și activați (porniți) serverul audio JACK
4. Apăsați tasta "Apply", apoi "OK"
5. Închideți, apoi redeschideți MuseScore pentru a putea funcționa cu noile setări și a putea utiliza aplicația după dorință.

### **Observații**

- Player-ul dumneavoastră multimedia preferat, cum ar fi Amarok sau Rhythmbox, nu pot reproduce muzica în același timp cu serverul audio JACK. Pentru a reproduce muzică cu MuseScore, e posibil să fie nevoie să apriti funcționarea sau chiar să închideți playerul audio, pentru a putea porni serverul audio JACK. Dacă doriți însă să treceți din nou la audierea playerului audio, e suficient să opriți funcționarea serverului

JACK de la butonul "Sop", fără să fie absolut necesar să-l închideți. Dacă porniți playerul audio în timp ce serverul JACK reproduce muzică, interfața grafică a serverului JACK se poate bloca.

Dacă întâmpinați probleme la reproducerea fișierelor de tip MIDI, poate fi din cauză că sistemul dumneavoastră nu este pregătit (setat) să proceseze acest standard. Pentru remedierea situației, rulați într-o instanță de Terminal următoarele comenzi:

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

- Serverul audio JACK este un dispozitiv destul de sensibil și problematic, care se poate bloca atunci când nu este setat corespunzător. Dacă vă loviți de probleme pentru care acest manual nu a prevăzut soluții, vă sugerăm să consultați una din următoarele surse de informații:
  - <https://help.ubuntu.com/community/ubuntustudiopreparation>
  - <https://help.ubuntu.com/community/howtojackctlconnections>
  - <https://help.ubuntu.com/community/howtojackconfiguration>

## Instalarea sub Fedora

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

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

2. Apoi, accesați pagina [download](#) din site-ul MuseScore. Faceți click stînga pe link-ul către pachetele compilate pentru Fedora (varianta stabilă, de preferință) și alegeți pachetul rpm adecvat arhitecturii calculatorului dumneavoastră
3. Funcție de arhitectura sistemului de care dispuneți, e nevoie să folosiți unul sau două seturi de comenzi pentru instalarea aplicației MuseScore:

if for arch i386

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

or if for arch x86\_64

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

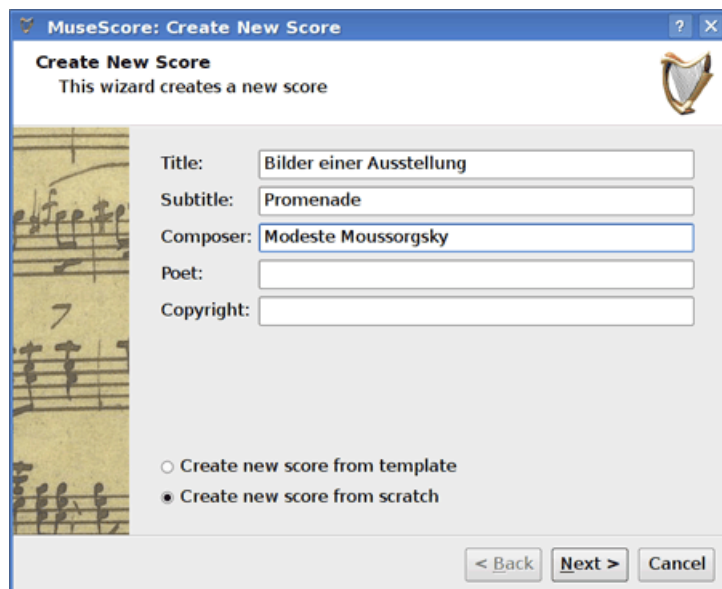
Dacă întâmpinați dificultăți cu redarea sunetului, consultați și link-ul [Fedora 11 and sound](#).

## Crearea unei noi partituri

Alegeți din meniul principal:

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

### Titlul, compozitorul și alte informații



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

Să acordăm un pic de atenție celor două opțiuni din partea inferioară a ferestrei:

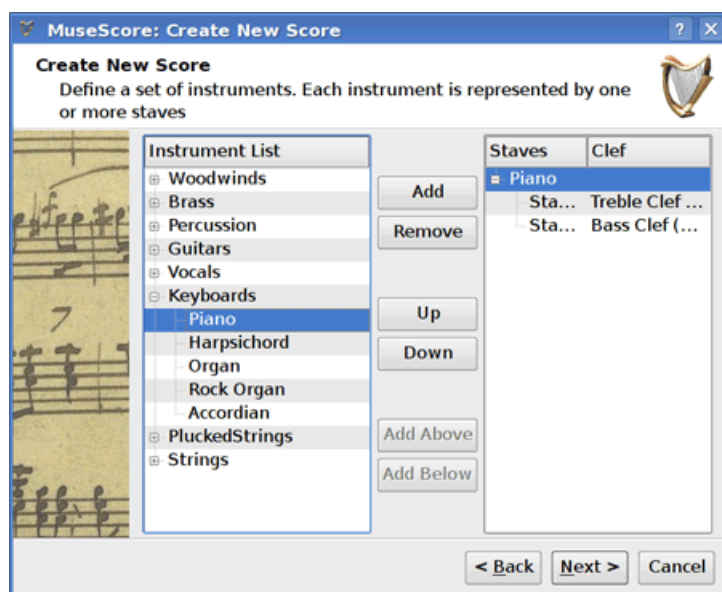
- Create new score from template (*Crearea unei noi partituri pornind de la un model*)
- Create new score from scratch (*Crearea unei noi partituri pornind "de la zero"*)

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

Apăsați "Next" pentru a continua.



## Instrumente și partide (voci)



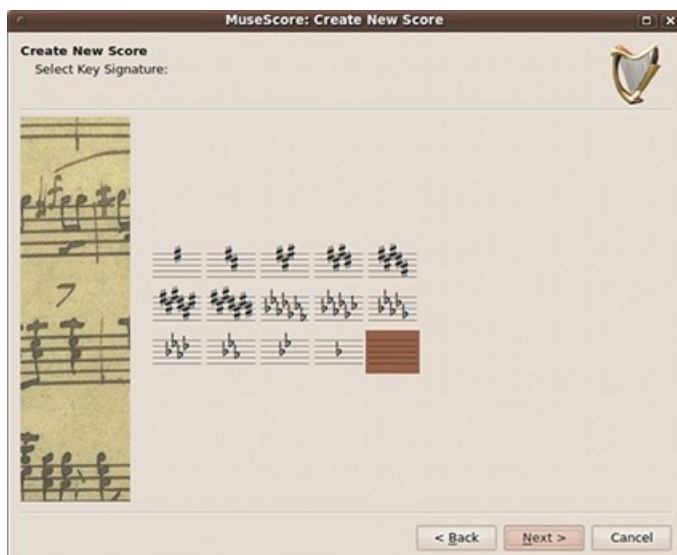
Fereastra pentru alegerea instrumentelor este divizată în două coloane. În prima coloană sînt afișate instrumentele sau partidele vocale din care se poate face alegerea. A doua coloană este (inițial) goală și urmează să conțină lista instrumentelor și a partidelor alese de utilizator.

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

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

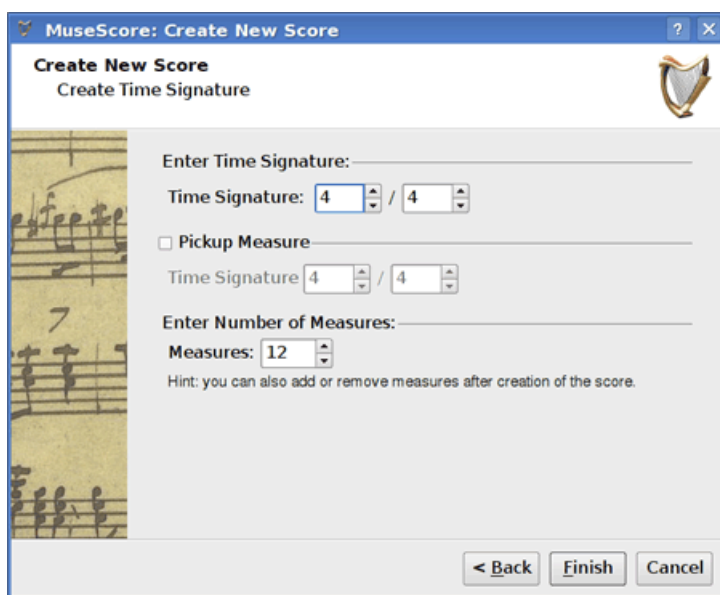
### Armura ("key signature")

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



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

## Măsura, măsura de început și numărul inițial de măsuri al partiturii



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

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

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

lăsați valoarea implicită propusă de wizard, pentru că acest parametru se poate ajusta ulterior în timpul editării partiturii, prin adăugarea sau ștergerea de măsuri.

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

### **Alte setări alte partiturii, după crearea acesteia**

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

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

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

### **Modele**

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

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

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

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

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

## Capitolul 2

# Noțiuni de bază

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

## Introducerea notelor

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- 1: Șaizecipătrime (*Hemidemisemiquaver*)
- 2: Treizecidoime (*Demisemiquaver*)
- 3: Șaisprezecime (*Semiquaver*)
- 4: Optime (*Quaver*)
- 5: Pătrime (*Crotchet*)
- 6: Doime (*Minim*)
- 7: Notă întreagă (*Semibreve*)
- 8: Notă dublu întreagă (*Breve*)
- 9: Notă cvadruplu întreagă (*Longa*)
- .: Punctul schimbă durata notei selectate, adăugînd 50% durată în plus față de durata inițială (notă cu punct)

Similar, înălțimea notelor se poate selecta și cu ajutorul tastaturii (în afară de metoda directă, de plasare a lor pe portativ cu ajutorul mausului). Notele de mai jos au fost introduse folosind tastele:



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

*Space* creează o pauză

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

*C D Space E*



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

*Shift* și se apasă numele notei

Aveți mai jos un exemplu:

*C D Shift+F Shift+A E F*



Mărirea duratei notei se face prin alăturarea unui punct acelei note.

Exemplu:

*5 . C 4 D E F G A*



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

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

- *Ctrl+Up* (Pe Mac: *⌘+Up*): Ridică înălțimea notei selectate cu o octavă
- *Ctrl+Down* (Pe Mac: *⌘+Down*): Coboară înălțimea notei selectate cu o octavă

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

## Tastatura MIDI

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

## Copy și paste

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

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

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

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

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

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

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

## **Copy**

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

## **Paste**

1. Faceți click pe nota sau măsura unde doriți să transferați informația din zona **COPY**ată
2. Selectați din meniu **Edit → Paste**

## **Modul editare**

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



Cele două comenzi de bază sînt:

- *Double Click* activează Edit Mode

(activarea modului editare se face cu dublu click pe secvența din portativ care urmează să fie modificată)

și

- *Escape* dezactivează Edit Mode

(ieșirea din modul editare se face în orice moment prin apăsarea tastei Escape)

Elementelor de pe portativ editate li se atașează automat niște anse (inelușe, mînere) la activarea modului editare. Aceste anse sînt puncte de prindere cu ajutorul cărora elementul grafic respectiv este deformat / deplasat.

"Prinderea" este o operație realizată astfel:

- se deplasează vîrful cursorului mausului (vîrful săgeții) deasupra ansei
- se apasă și se ține apăsut butonul stînga al mausului
- se deplasează mausul ținînd în continuare butonul stînga apăsut, pînă la obținerea deformării dorite
- se eliberează butonul stînga, eliberînd astfel mausul, care poate fi deplasat fără a mai "trage" după el elementul grafic modificat anterior. De exemplu, așa arată un [Legato](#) în Edit Mode:



Pentru cei ce nu doresc să utilizeze mausul sau posedă o dexteritate mare (obținută prin exercițiu asidu...) în utilizarea tastelor, există și comenzi ce se pot da cu combinații de taste, aferente operațiilor din modul editare:

- *Left*: Deplasează ansa selectată, cu un spațiu - către stînga
- *Right*: Deplasează ansa selectată, cu un spațiu - către dreapta
- *Up*: Deplasează ansa selectată, cu un spațiu - în sus
- *Down*: Deplasează ansa selectată, cu un spațiu - în jos
- *Ctrl+Left* (Pe Mac:  $\text{⌘}+Left$ ): Deplasează ansa selectată, cu 0,1 dintr-un spațiu - către stînga
- *Ctrl+Right* (Pe Mac:  $\text{⌘}+Right$ ): Deplasează ansa selectată, cu 0,1 dintr-un spațiu - către dreapta
- *Ctrl+Up* (Mac:  $\text{⌘}+Up$ ): Deplasează ansa selectată, cu 0,1 dintr-un spațiu - în sus
- *Ctrl+Down* (Mac:  $\text{⌘}+Down$ ): Deplasează ansa selectată, cu 0,1 dintr-un spațiu - în jos

- *Tab*: Selectează următoarea ansă a elementului grafic, spre dreapta. Dacă se repetă comanda, se obține parcurgerea repetată a anselor disponibile pe elementul grafic respectiv

Butoanele "Left", "Right", "Up" și "Down" se referă la tastele cu săgeți Stînga, Dreapta, Sus și Jos. Restul butonelor menționate sînt inscripționate ca și în exemplele de mai sus.

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

## Operații cu măsuri

### Adăugarea

Pentru a adăuga o măsură la sfîrșitul portativului, tastați: *Ctrl+B* (pe Mac: *⌘+B*).

Pentru a adăuga mai multe măsuri deodată și cu mai multe opțiuni, selectați poziția din meniu: *Create → Measures → Append Measures....*

### Inserarea

Înainte de inserarea efectivă, trebuie selectată măsura existentă deja în partitură, în fața căreia se va introduce o măsură nouă. Pentru aceasta, se face click oriunde în interiorul măsurii (de regulă e bine să folosim suprafețele dintre note, pentru a nu da comenzi ambigui). Confirmarea că operațiunea a fost efectuată corect este dată de dreptunghiul albastru cu chenar continuu apărut, care încadrează notele măsurii selectate.

Acum, puteți tasta următoarea secvență pentru a insera o nouă măsură: *Ins* (practic, apăsați tasta "Insert").

Pentru a insera mai multe măsuri, folosiți opțiunea din meniul: *Create → Measures → Insert Measures....*

### Ștergerea

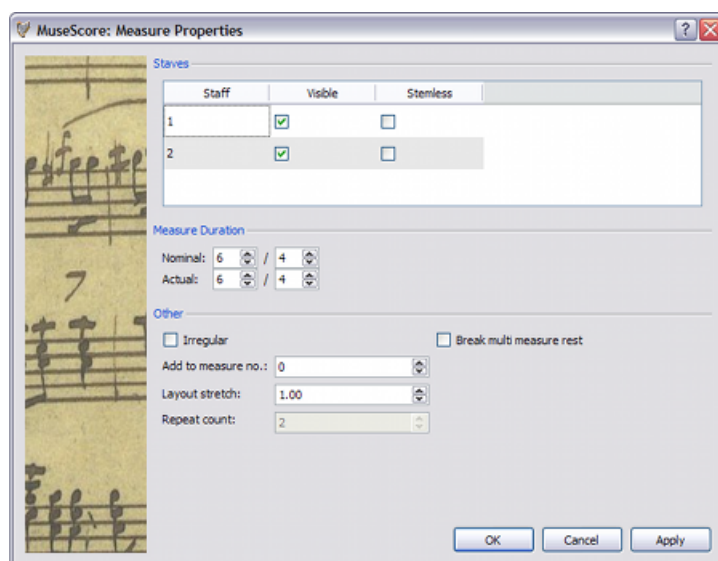
Pentru a șterge una sau mai multe măsuri, porțiunea respectivă trebuie selectată. Pentru aceasta, se apasă și se ține apăsată tasta "Ctrl" (control), după care se face click undeva în interiorul măsurii ce va fi ștearsă (e bine să evitați click pe note sau alte elemente grafice): *Ctrl* (pe Mac: *⌘*). Confirmarea realizării operației de marcare este apariția unui chenar albastru cu linie întreruptă, care cuprinde toate măsurile ce se găsesc sincron pe verticala grupului de portative (în cazul pieselor cu mai multe partide), sau numai măsura ce va fi ștearsă (în cazul în care există un singur portativ).

Pentru extinderea selecției la mai multe măsuri, pe orizontală, se ține în continuare apăsată tasta "Ctrl" și se face click pe măsura de la finalul intervalului de portativ ce se dorește a fi șters.

Ștergerea efectivă a zonei marcate, se face prin apăsarea tastei "Delete" (marcată "Del" pe anumite tastaturi): *Del* (pe Mac: *Fn+Backspace*).

### Proprietăți

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



### Portative (Staves)

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

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

### Durata (Duration)

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

### Excepția (Irregular)

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

### Numărul de repetări (Repeat count)

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

### **Despărțirea pauzelor multi-măsură (*Break multi-measure rests*)**

Bifarea acestei proprietăți activează tratarea automată a pauzelor. Tratarea automată survine după modificarea duratei nominale a portativului (ca urmare a modificării valorii din armură), programul MuseScore procedînd la reîmpărțirea automată a materialului muzical în măsuri conforme cu noua durată nominală. Astfel, e posibil ca o anumită pauză (situată inițial la sfârșitul unei măsuri) să fie mai lungă decît permite valoarea totală a notelor+pauzelor din măsura respectivă. Operația de despărțire automată împarte pauza în două pauze mai mici, care sînt plasate la sfârșitul măsurii de care aparține pauza "mare" la început, și respectiv la începutul măsurii următoare, astfel încît să fie respectată durata nominală a celor două măsuri adiacente. Vedeți și capitolul [Durata măsurii](#).

### **Numerotarea**

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

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

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

Marcați caseta "show first" dacă doriți ca și prima măsură din partitură să fie numerotată. Altfel, afișarea numerotării se face începînd cu al doilea portativ sau set de portative, numerotarea făcînd-se însa de la început, fără a se omite vreo măsură.

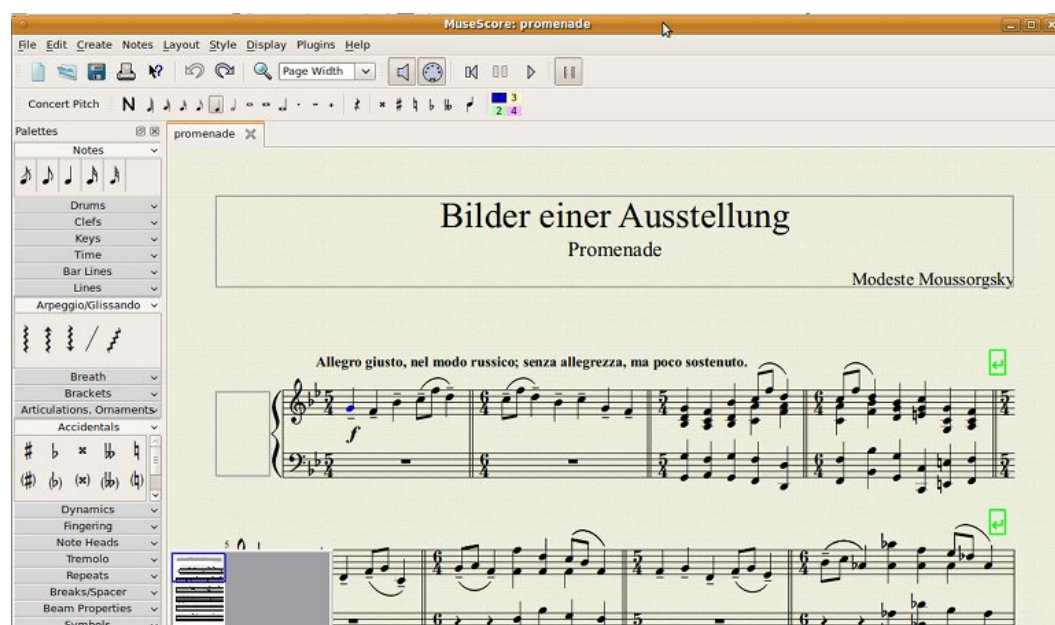
Marcați "all staves" dacă doriți ca numărul primei măsuri de pe un grup de portative să fie afișat pe fiecare dintre portativele grupului. Altfel, numărul va fi afișat doar pe prima măsură a primului portativ din grup.

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

## **Paleta cu simboluri**

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

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



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

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

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

O variantă a operațiunilor cu paleta este modificarea de grup.

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

## Undo și redo

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

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

MuseScore permite un număr nelimitat de operații undo/redo.

Operațiunile se pot realiza concret în mai multe moduri:

- cu combinații de taste (*shortcuts*):

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

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



- cu ajutorul meniului, selectînd:

*Edit → Undo*,

respectiv

*Edit → Redo*

## Exportul în alte formate

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

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

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

Lista de formate cuprinde următoarele variante:

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

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

Formatul MuseScore (fișiere cu extensia *.mscx*)

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

Formatul MusicXML (fișiere cu extensia *.xml*)

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

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

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

Formatul MIDI (fișiere cu extensia *.mid*)

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

Formatul PDF (fișiere cu extensia .pdf)

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

Formatul PostScript (fișiere cu extensia .ps)

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

Formatul PNG (fișiere cu extensia .png)

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

Formatul SVG (fișiere cu extensia .svg)



Formatul *Scalable Vector Graphics* (SVG) poate fi deschis (vizualizat) de către majoritatea browserelor de internet și de către majoritatea aplicațiilor de grafică. Totuși, formatul SVG nu poate include fonturi speciale, altele decât cele instalate pe calculatoarele de destinație, deci nu pot transmite corect elemente grafice obținute cu fonturi speciale, ce se utilizează curent în MuseScore. De aceea, grafica lucrărilor transmise către alți utilizatori prin intermediul formatului SVG este de multe ori defectuoasă.

Formatul LilyPond (fișiere cu extensia `.ly`)

Fișierele exportate în format LilyPond pot fi deschise și editate de aplicația [Lilypond](#). În acest moment, exportul realizat din MuseScore în format LilyPond export este incomplet și încă în fază experimentală.

Formatul audio WAV (fișiere cu extensia `.wav`)

Formatul WAV (*Waveform Audio Format*) este un format pentru stocarea necomprimată a sunetelor, dezvoltat de către Microsoft și IBM, dar larg utilizat de către aplicațiile de procesare și reproducere a sunetului ce rulează pe sistemele de operare Windows, Mac OS și Linux. Acest format este ideal ca bază pentru crearea de CD-uri audio, pentru că nimic din calitatea inițială a sunetului nu este pierdută la stocare. Dezavantajul major al acestui format este însă dimensiunea foarte mare a fișierelor, ceea ce îl face inutilizabil la transmiterea prin internet a unor înregistrări de durată mare. Această opțiune de export este disponibilă începând cu MuseScore versiunea 0.9.5. Exportul în formate audio a lucrărilor editate în MuseScore este similară cu înregistrarea audio a pieselor respective, dacă ar fi reproduse pe calculator. Calitatea înregistrării este însă mult mai bună în cazul exportului.

Formatul audio FLAC (fișiere cu extensia `.flac`)

Formatul *Free Lossless Audio Codec* (FLAC) este un format audio comprimat. Fișierele FLAC au dimensiuni reduse la jumătate față de cele WAV, fără a se pierde nimic din calitatea înregistrării. Sistemele de operare Windows și Mac OS nu au prevăzute nativ module de decodare a fișierelor FLAC, dar există aplicații gratuite cum ar fi [VLC media player](#) care poate fi instalat pe oricare din aceste sisteme de operare. Această opțiune de export este disponibilă începând cu MuseScore versiunea 0.9.5 .

Formatul Ogg Vorbis (fișiere cu extensia `.ogg`)

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

Windows și Mac OS nu au suport nativ pentru Ogg Vorbis. Aplicația [VLC media player](#) amintită mai sus reproduce fără probleme acest format, iar browserul Firefox începând cu versiunea 3.5 poate reproduce nativ acest tip de fișiere, deci nu există restricții de sistem de operare. files on any operating system. Această opțiune de export este disponibilă începând cu MuseScore versiunea 0.9.5 .

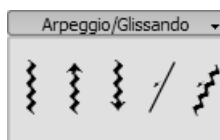
## Capitolul 3

# Notății

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

## Arpegiul

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



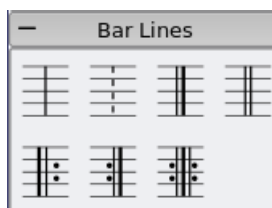
În versiunile MuseScore 0.9.5 sau ulterioare, puteți modifica lungimea semnului de arpegiu plasat deja pe portativ, făcând dublu click stînga pe semnul grafic ce trebuie modificat și deplasînd ansa / ansele în direcția dorită



## Bara

### Modificarea tipului de bară

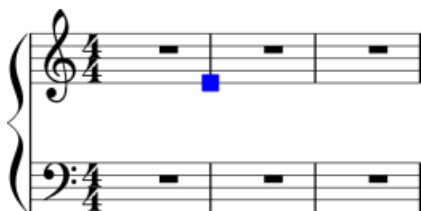
Barele se pot modifica prin drag și drop din paleta de simboluri, peste o bară deja plasată pe portativ.



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

### Crearea portativului complex (*grand staff*)

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



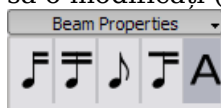
Faceți click stînga pe pătrățelul albastru de pe bara ce trebuie modificată și, ținînd în continuare apăsat butonul stînga al mausului, prelungiți bara cît este nevoie. Pentru afișarea tuturor modificărilor, ieșiți din modul editare edit mode.



Consultați de asemenea: [Operații cu măsuri](#)

## Legătura

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



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



Inițiază o legătură, începînd cu nota curent selectată.



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



Nota curentă este desprinsă din legătură.



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

Vedeți și: [Legătura între portative](#)

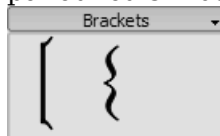
## Acolada

### Ștergerea

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

### Adăugarea

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



### Modificarea

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

### Decalajul orizontal

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

*Shift+Left* pentru deplasare spre stînga

*Shift+Right* pentru deplasare spre stînga

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

### Editarea

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

## Respirația

Pentru a plasa un simbol de respirație **breath** (care poate fi inspirație - simbol virgulă în poziție normală, sau expirație - virgulă în poziție răsturnată), faceți drag simbolul respectiv din paleta de simboluri, către locul unde doriți amplasarea lui și, în final, faceți drop (aruncați-l) la locul respectiv.

Simbolul de respirație se amplasează după note. În versiunea MuseScore 0.9.5 sau mai veche, simbolul de respirație se amplasează *în fața* notei pentru care s-a făcut operațiunea de drag / drop.

**NOT FOUND: breathpalette.png**

Iată un exemplu de simbol de respirație plasat pe un portativ:



## Cheia

**Cheile** sînt plasate sau modificate prin drag și drop de pe paleta cu simboluri, destinația fiind o anumită măsură sau o cheie deja amplasată.

Reamintim că afișarea / ascunderea paletei cu simboluri din partea stînga a ferestrei aplicației MuseScore se face cu tasta *F9* (vedeți capitolul [Paleta cu simboluri](#)).



## Schimbarea

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

## Adăugarea

Faceți drag și drop cheia dorită pe o porțiune liberă a măsurii unde trebuie amplasată acea cheie. Cheia se amplasează la începutul măsurii.

## Înlăturarea

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

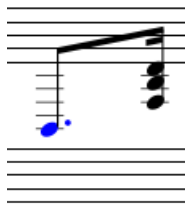
Modificarea cheii nu duce automat la modificarea înălțimii notelor ce urmează cheii respective.

## Legătura între portative

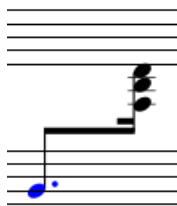
În partiturile pentru pian, este uzual să se folosească două portative (cheile Fa și Sol), corespunzătoare celor două jumătăți de claviatură, pentru a scrie o piesa muzicală la două mîini.

Editarea în MuseScore se face astfel:

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



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



Vedeți și capitolul: [Bara](#).

## Percuția

Iată un exemplu de notație specifică instrumentelor de percuție:



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

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

## Claviatura MIDI

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

## Mausul

Pentru MuseScore versiunea 0.9.4 sau ulterioară, există posibilitatea introducerii notelor și cu ajutorul mausului:

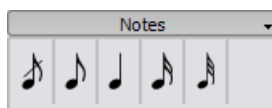
1. Selectați cu click stînga, o notă sau o pauză de pe portativul aferent instrumentelor de percuție. Paleta cu simboluri specifice percuției este selectată automat.
2. Apăsați tasta "N" sau butonul "N" din bara de sub meniu, pentru a activa modul editare
3. Selectați o durată de notă, apăsînd butonul corespunzător (aceste butoane se găsesc la dreapta butonului "N" pe bara de sub meniu)
4. Selectați tipul notei/instrumentului din paleta cu instrumente de percuție
5. Faceți click stînga pe portativul de percuție, în poziția dorită, pentru a plasa nota respectivă pe portativ

## Nota de coloratură

**Notele de coloratură scurte** (Acciaccatura) apar pe partitură ca mici note cu codiță barată. **Notele de coloratură lungi** (Appoggiatura) nu au codiță barată. Ambele tipuri de note se plasează în fața (la stînga) notelor de dimensiune normală.

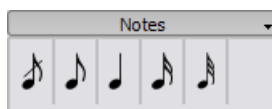


Plasarea unei note de coloratură se face prin drag / drop de pe paleta cu simboluri, pe amplasamentul dorit din partitură.



Studiați de asemenea: [Grace note](#) în Wikipedia (în limba engleză) **Notele de coloratură scurte** (Acciaccatura) apar pe partitură ca mici note cu codița barată. **Notele de coloratură lungi** (Appoggiatura) nu au codița barată. Ambele tipuri de note se plasează în fața (la stînga) notelor de dimensiune normală.

Plasarea unei note de coloratură se face prin drag / drop de pe paleta cu simboluri, pe amplasamentul dorit din partitură (În versiunile MuseScore 0.9.5 sau mai vechi, paleta este denumită simplu "Notes").



Studiați de asemenea: [Grace note](#) în Wikipedia (în limba engleză)

## Intensitatea variabilă

**Săgețile de intensitate variabilă** pot fi crescătoare (crescendo, cu vârful la stînga și deschiderea spre dreapta) sau descrescătoare (descrescendo, cu deschiderea spre stînga și vârful spre dreapta). Ele pot fi create și plasate prin drag / drop de pe paleta cu simboluri, sau cu combinații de taste, ca în exemplul de mai jos:

- *H*: creează un crescendo
- *Shift+H*: creează un descrescendo

1. *H* creează un crescendo:



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



3. *Shift+Right* deplasează ansa din extremitatea dreapta:

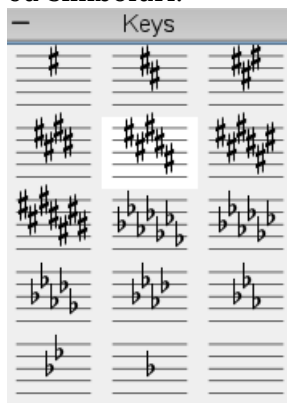


4. *Right* deplasează extremitatea dreapta:



## Armura

**Armurile** sînt create sau modificate făcînd drag/drop simbolurile din paleta cu simboluri.



### Modificarea

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

### Adăugarea

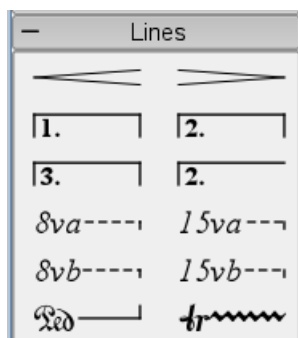
Faceți drag/drop o armură de pe paleta de simboluri pe o porțiune liberă a măsurii unde doriți plasarea armurii. Această manevră face ca, automat, armura să fie reamplasată la începutul măsurii.

### Ștergerea

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

## Linii

**Paleta cu linii**, ca toate celelalte palete, funcționează cu mecanismul drag/drop. Folosiți mausul pentru a face drag și drop pe portativ, la locul dorit.



## Modificarea lungimii

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

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

## Pauza de o măsură

### Pauza cu durata de o măsură



Cînd o măsură întreagă este lipsită de note, se folosește pauza cu durata de o măsură întreagă.

Pentru a crea o astfel de pauză, selectați măsura în cauză cu un click stînga și apăsați tasta *Del*. Astfel, toate notele din măsura respectivă sînt șterse și înlocuite cu o pauză avînd durata de o măsură completă.

### Pauza cu durata de mai multe măsuri



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

### Indicații de utilizare

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

### Limitări


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

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

## Repetiția

Începutul și sfîrșitul porțiunilor care se repetă simplu ("repetiție simplă") se pot defini cu ajutorul barelor corespunzătoare (vedeți capitolul [Bara](#)). Pentru indicații privind modul de utilizare a măsurilor finale care se execută diferit funcție de numărul repetiției, consultați capitolul [Volta](#).

### Redarea

Pentru a putea asculta execuția porțiunilor marcate cu repetiție, treuie ca în prealabil să activați opțiunea de readare a repetițiilor, apăsînd butonul "Play Repeats"  de pe bara cu instrumente de sub meniu. Dezactivarea acestui mod se face prin apăsarea încă o dată a butonului respectiv.

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

### Texte

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

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

## Legato

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

### Instrucțiuni de utilizare

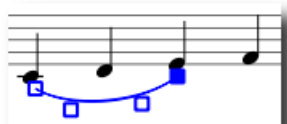
1. Dezactivați modul [Introducerea notelor](#) și selectați prima notă din viitorul legato, cu un click stânga:



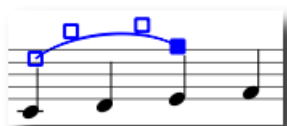
2. apoi creați legato-ul, apăsând tasta s :



3. Cu combinația de taste *Shift+Right* puteți prelungi legato-ul către nota următoare (spre dreapta):



4. Dacă apăsați tasta x obțineți alternarea curburii semnului grafic de legato:



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



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

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

**Nota:** Modificarea poziției capetelor legato-ului nu se poate face cu ajutorul mausului, ci doar cu combinații de taste: *Shift* + săgeată stînga sau dreapta.

### Linia punctată

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

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

## Legătura

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

### Prima metodă

Mai înîi, selectați prima notă, cu ajutorul unui click stînga:



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



### A doua metodă

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

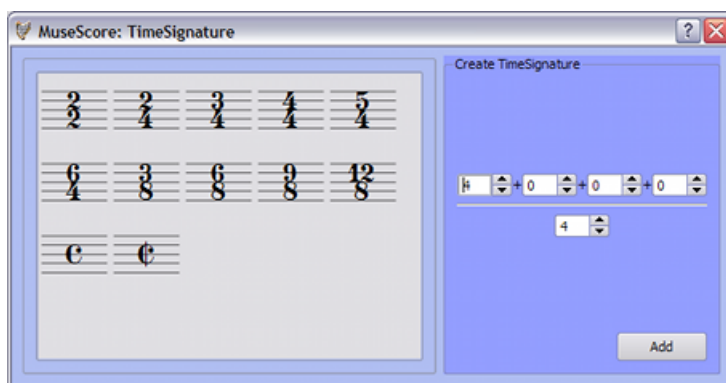
## Măsura

**Măsurile** sînt disponibile în [Paleta cu simboluri](#). Puteți face drag / drop valoarea dorită a măsurii, pe portativ.



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

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



### Măsurile inițiale

Există cazuri în care valoarea efectivă a unei măsurii diferă de valoarea nominală prevăzută în armură. Măsurile inițiale ale partiturilor reprezintă unul din aceste cazuri. Pentru detalii privind modificarea valorii efective a măsurii fără a marca pe portativ o valoare a măsurii diferită de cea nominală, consultați secțiunea "Proprietăți" a capitolului [Operații cu măsuri](#).

## Tremolo

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

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



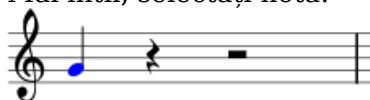
Într-un tremolo pe două note, fiecare notă este reprezentată cu durata întregului tremolo. Pentru introducerea pe portativ a unui tremolo cu durata unei doimi, introduceți prima dată pe portativ două optime. După ce faceți drag / drop simbolul tremolo pe prima optime, tremolo-ul se ajustează automat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

## Multipleta

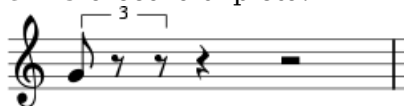
Multipletele sînt grupuri de mai multe note, avînd o ordine a înălțimii și o interpretare specială.

De exemplu, pentru a crea o **tripleță**, mai întîi creați o notă cu durata totală a tripletei, plasată pe linia (înălțimea) primei note din tripletă. Apoi, ieșiți din modul editare și selectați nota cu click stînga, după care apăsați combinația de taste **Ctrl+3** pentru a schimba nota respectivă într-o tripletă. Similar, puteți folosi combinația de taste **Ctrl+5** pentru a crea o quintupletă pe baza notei plasate anterior.

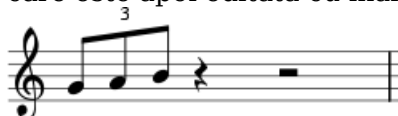
Mai întîi, selectați nota:



**Ctrl+3** creează tripleta:



care este apoi editată cu înălțimile notelor ce compun tripleta:



### Modul de introducere a notelor

Introducerea multiplanetelor funcționează un pic diferit în modul de [introducerea notelor](#) față de cele prezentate mai sus. În versiunea 0.9.5 sau

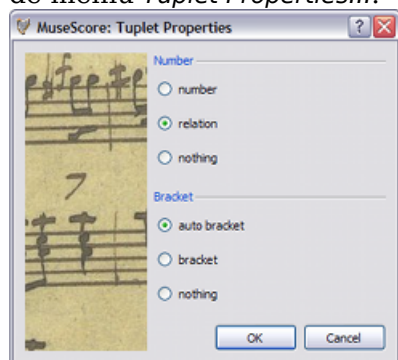


mai nouă trebuie să stabiliți mai întâi durata multipletei, iar apoi să stabiliți înălțimea notelor ce o compun. Vă prezentăm mai jos un exemplu, cuprinzând pașii ce trebuie urmați pentru o multiplă de opt note:

1. Activați modul de introducerea notelor
2. Stabiliți poziția cursorului de editare (bara verticală ce clipește) în poziția din portativ unde urmează să plasați începutul multipletei
3. Selectați durata de pătrime din bara de instrumente de sub meniu, pentru a specifica durată întreagă multiplete
4. Folosiți opțiunea de meniu *Notes → Tuplets → Triplet* pentru a stabili tipul de multiplă de opt note ce urmează a fi plasată pe portativ
5. Observați că se selectează automat o durată simbolică de optime pentru reprezentarea notelor ce compun multiplă. Faceți click stânga pe portativ la înălțimile succesive ale notelor ce urmează să compună multiplă

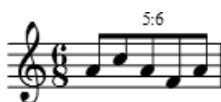
## Proprietăți

Pentru modificarea proprietăților ce stabilesc modul de prezentare grafică a multipletelor, faceți click dreapta pe numărul multipletei și activați opțiunea de meniu *Tuplet Properties...*



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

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



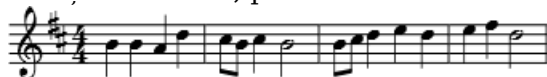
## Partida vocală

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



## Indicații

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



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



## Cînd se utilizează partidele vocale (instrumentele) ?

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

## Pauze invizibile, cu scop de distanțare

Pentru a "ascunde" o pauză, faceți click dreapta pe pauza respectivă, apoi selectați din meniul ce apare opțiunea *Set Invisible*. Dacă aveți setată opțiunea *Display* → *Show Invisible*, pauzele "ascunse" sînt marcate pe fond gri pe ecran,

dar nu sînt tipărite la imprimantă cînd efectuați o operațiune de tipărire.

## Volta

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



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

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

- pentru prelungirea cu o măsură mai la dreapta: *Shift+Right*
- pentru prelungirea cu o măsură mai la stînga: *Shift+Left*

Aceste comenzi prelungesc extremitățile elementului grafic de tip volta, selectînd astfel măsurile ce se supun execuției voltei.

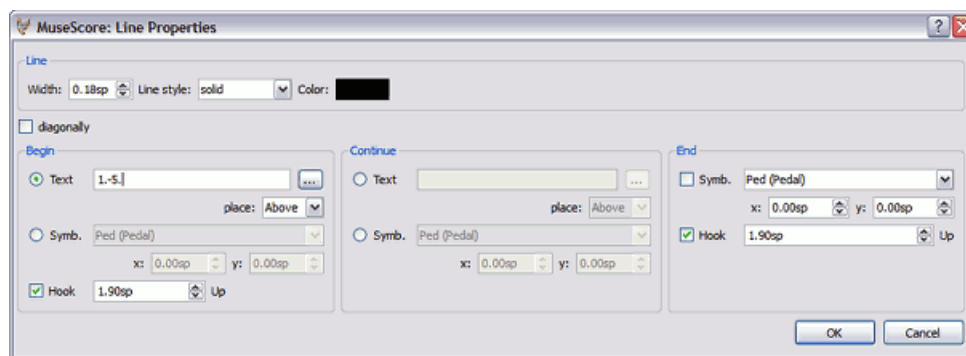
Există și alte comenzi ce se pot da în modul edit mode care deplasează ansele, fără să modifice modul concret de redare a partiturii.

Dacă deplasați ansele (chiar și cu ajutorul mausului, nu neapărat cu comenzi de tastatură), pe ecran se poate vedea o linie întreruptă, care pornește de la "extremitatea logică" a voltei (extremitatea măsurii pe teritoriul căreia se găsește începutul elementului grafic de volta) și poziția curentă a extremității elementului grafic de volta.



## Text

Puteți modifica textul sau alte proprietăți ale voltei folosind dialogul "Line Properties". Faceți click dreapta pe semnul grafic de volta și alegeți poziția de meniu *Line Properties...* Dacă utilizați versiunea de MuseScore 0.9.3 sau mai veche, atunci selectați meniul "Volta Properties..." Imaginea de mai jos prezintă dialogul respectiv.



## Redarea

Uneori, repetarea unei anumite porțiuni din piesa muzicală se face de mai mult de două ori. În imaginea de mai sus, textul semnului grafic de volta indică faptul că prima volta se execută de 5 ori, iar secunda volta la a șasea repetiție a porțiunii de portativ ce precede volta. Dacă doriți să modificați numărul de repetiții al voltei, selectați măsura care cuprinde volta respectivă și modificați parametrul "Repeat Count" (numărul de repetiții) (vedeți și capitolul [Operații cu măsuri](#)).

În versiunile MuseScore 0.9.4 sau mai vechi, volta poate fi plasată doar pe portativul de sus din grupul de voci. În caz contrar, pot fi întâlnite erori la editarea partiturilor (a se vedea eroarea semnalată la [bug report](#)) sau la poziționarea ancorelor în momentul încărcării partiturilor în programul MuseScore.


## Capitolul 4

# Despre sunet și redarea partiturilor

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

### Modul redare

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

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

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

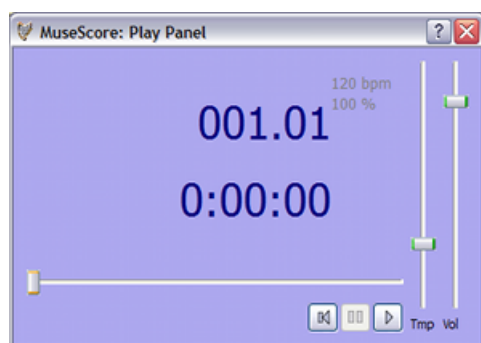
Dacă se apasă din nou pe butonul PLAY, redarea încetează și se iese din modul Play mode.

Dacă se reintră în modul redare, MuseScore reia redarea de la poziția de unde a fost abandonată în sesiunea precedentă. Dacă însă se selectează o

anumită notă, redarea se face începând cu acea poziție. Bara cu instrumente de sub meniu are prevăzută, de asemenea (pentru economie de mișcări și rapiditate în obținerea efectului), un buton de "rewind" (*derulare înapoi*), pentru saltul rapid la începutul partiturii, în vederea redării.

## Panoul de redare

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



## Rezolvarea unor probleme

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

## Redarea sunetului sub Ubuntu

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

## Fișierele SoundFont

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

## Informații generale

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

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

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

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

- FluidR3\_GM.sf2 (dimensiune: 141 MB necomprimat), faceți download de la [Fluid-soundfont.tar.gz \(dimensiune fișier de download-at: 129 MB\)](http://fluidsynth.org/soundfont/fluid-soundfont.tar.gz)
- MagicSF\_ver2.sf2 (dimensiune: 67.8 MB necomprimat), faceți download de la [Big SoundFonts](http://www.magic-sf.com/)
- TimGM6mb.sf2 (dimensiune: 5.7 MB necomprimat), vedeți secțiunea "Free SoundFont" de la [Tim Brechbill's Timidity++ Download Site](http://www.timidity.com/)

## Compresia

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

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

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

## Setări MuseScore

După alegerea și decompimarea fișierului tip SoundFont dorit, nu încercați să faceți dublu click stînga pe el (așa cum, poate, sînteți obișnuiți, pentru lansarea în execuție, în cazul altor tipuri de fișiere - cum ar fi Word sau Excel). Fișierele de tip SoundFont nu sînt procesate automat de către sistemul de operare, ci trebuie tratate într-un mod special. Astfel, fișierul în cauză trebuie plasat într-un director la libera dumneavoastră alegere (important este să rețineți unde este stocat acesta), după care treceți la lansarea aplicației MuseScore și executarea pașilor descriși mai jos:

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

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

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

## Rezolvarea unor probleme

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

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

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

## Tempo-ul



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

### **Modificarea tempo-ului cu ajutorul panoului de redare**

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

### **Modificarea tempo-ului cu ajutorul textului Tempo din partitură**

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

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

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

**Andante** ♩ = 75

Valoarea tempo-ului, exprimată în bătăi pe minut (BPM), cuprinsă în textul editat, poate fi modificată făcînd click dreapta pe text și alegînd opțiunea de meniu *Tempo Properties...*

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

## **Modificarea și reglarea sunetelor**

### **Mixer-ul**

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

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



### Setările Mute și Solo

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

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

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

### Butoanele de reglaj

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

### Selectarea sunetului

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

### Modificări pe parcursul execuției

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

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

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

# Capitolul 5

## Texte

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

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

### Editarea textelor

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



În modul editare texte sunt disponibile următoarele comenzi:

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

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

Paleta pentru texte:



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

## Stilul textului

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

### Proprietăți ale textelor:

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

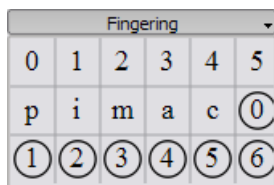
## Tipuri de texte:

Tipurile de texte sînt niște texte cu funcție predefinită, care au anumite caracteristici suplimentare, pe lângă cele atribuite textelor uzuale ce se pot adauga pe partitură:

- **Titlu, Subtitlu, Compozitor, Autorul versurilor** (respectiv *Title, Subtitle, Composer, Poet*): text ancorat (legat) de pagina pe care a fost creat, indiferent de evoluția ulterioară a partituri
- **Digitatia** (*Fingering*): indicațiile privind digitația sînt ancorate (legate) de corpul notei de care aparțin, și se deplasează împreună cu aceasta, funcție de evoluția editării partituri.
- **Versurile** (*Lyrics*): versurile care însoțesc de multe ori partea muzicală sînt legate (ancorate) de timpii măsurilor la care sînt atașate.
- **Numele acordului** (*Chord name*): numele acordului este legat (ancorat) de timpii din cadrul măsurilor.

## Digitatia

**Digitatia** este un tip de text ce poate fi atașat notelor printr-o manevră de tip drag/drop de pe paleta cu simboluri de digitație, peste corpul notei corespunzătoare de pe portativ, căreia dorim să-i atașăm această adnotare. Textul de tip digitație este un text normal, care poate fi [editat](#) ca orice alt text de pe partitură.



## Numele acordului

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

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

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

## Fontul de tip Jazz

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



Iată cum se procedează:

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

## Versurile

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

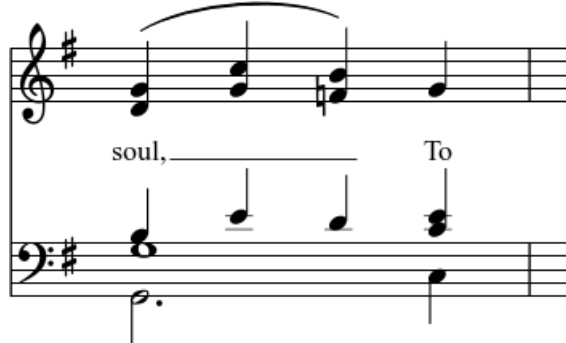
1. Mai întîi, se introduce partea de notație muzicală
2. Apoi, se trece la introducerea versurilor. Pentru aceasta, se selectează (cu click stînga) prima notă din porțiunea ce are atașate versuri
3. Se tastează *Ctrl+L* pentru crearea obiectului de tip text ce conține versuri, după care se face introducerea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

6. *Shift+Space* deplasează cursorul de editare a versurilor la nota precedentă

- *Enter* (pe Mac: *Return*) deplasează cursorul în jos, pe linia de versuri următoare



O silabă poate să corespundă mai multor note, caz care se reprezintă grafic prin silaba în cauză situată sub prima notă din grup, urmată de mai multe semne de subliniere (*underscore*) care se întind pînă la ultima notă din grup:



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

Ieșirea din modul editare se face cu tasta *Escape* (*Esc*).

### Caractere speciale

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

- *Ctrl+Space* (pe Mac: *⌘+Space*) introduce în textul versurilor un spațiu (*space*)
- *Ctrl+-* (pe Mac: *⌘+-*) introduce în textul versurilor un semn de minus (cratimă) (*-*) fără a face trecerea la nota următoare
- doar pentru Mac: combinația *⌘+\_* introduce un semn de subliniere (*underscore*) (*\_*) în textul versurilor

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

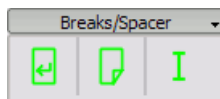


## Capitolul 6

# Formatarea

### Despărțitorul și distanțierul

**Despărțitoarele de pagină** (*Page breaks*) și **despărțitoarele de linie** (*line breaks*), denumite generic **despărțitoare de sistem** (*system breaks*) se plasează în partitură prin drag / drop de pe simbolul corespunzător din paleta cu despărțitoare din cadrul [paletei cu simboluri](#), pe un spațiu liber dintr-o măsură a partituri. Despărțirea (de linie sau de pagină) se produce începând cu măsura următoare celei în care s-a introdus despărțitorul. Simbolul verde ce reprezintă despărțirea este vizibil doar pe ecran și nu apare pe partitura tipărită la imprimantă.



**Distanțierile** sînt utilizate pentru a mări spațiul dintre două portative adiacente (spațiu care este, în mod normal, gestionat automat de către MuseScore). Concret, faceți drag / drop un element de distanțiere de pe paleta cu distanțiere, pe măsura deasupra căreia doriți să creați un spațiu mai mare decît cel pus la dispoziție în mod automat de către MuseScore. Pentru ajustarea distanțierului, faceți dublu click stînga pe distanțierul deja plasat pe partitură și modificați dimensiunile acestuia, cu ajutorul anselor.

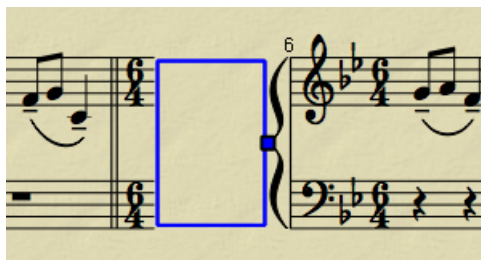
Distanțarea portativelor cu ajutorul distanțierelor are doar efect local (legată de măsura în care s-a făcut drag / drop).

Dacă însă doriți să obțineți o distanță mai mare pe tot parcursul partituri, între cele două portative, trebuie să utilizați setările generale de stil ale partituri.

### Cadrul

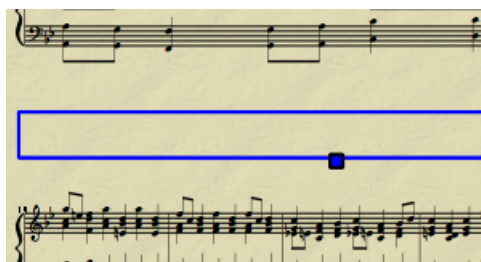
**Cadrede** asigură pe partitură spații goale în afara măsurilor. Aceste cadre pot fi goale, dar pot conține și text sau chiar imagini. MuseScore utilizează două tipuri de cadre:

#### Cadre orizontale



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

#### Cadre verticale



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

### Crearea unui cadru

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

### Ștergerea unui cadru

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

### Editarea unui cadru

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

modificarea dimensiunii reglabile a cadrului respectiv.

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



## Capitolul 7

# Asistență

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

## Semnalarea disfuncționalităților sau solicitarea de asistență

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Revenirea la setările producătorului

Versiunile recente ale MuseScore oferă opțiunea de revenire la setările standard (stabilite de producător), așa-numitele "factory-settings". Această facilitate s-a dovedit necesară, pentru că există situații când, datorită multelor adaptări / modificări ale setărilor, e mai comod și mai rapid să se revină global la setările inițiale, și nu reluând în sens invers setările făcute, în vederea anulării lor (operațiune care este, de cele mai multe ori, imposibilă, datorită inexistenței unui jurnal al modificărilor). Totuși, trebuie să țineți seama de faptul că revenirea la setările "de fabrică" nu este o operațiune curentă, deci e bine să consultați un pic și forumul, poate există și alte soluții la problema care v-a determinat să luați în considerare soluția resetării.

**Atenție:** revenirea la "setările de fabrică" ("*factory settings*") anulează **TOATE** modificările făcute în setările programului, inclusiv preferințe, palete sau setări ale ferestrelor.

### Instrucțiuni pentru Windows

1. Pentru revenirea la setările "de fabrică", trebuie ca mai întâi să închideți aplicația MuseScore
2. Tastați *Windows key*+*R* pentru a deschide dialogul RUN din Windows. (Tasta [Windows](#) este cea care are inscripționată emblema Microsoft Windows, cel mai probabil în stînga tastei de spațiu.)
3. Faceți apoi click stînga pe *Browse...*
4. Căutați fișierul *mscore.exe* pe calculatorul dumneavoastră. Localizarea poate diferi, funcție de modul în care s-a făcut instalarea, dar sînt șanse mari să fie ceva de genul *My Computer > Local Disk > Program Files > MuseScore 0.9 > bin > mscore.exe*
5. Faceți click stînga pe butonul *Open* pentru a părăsi dialogul "Browse" și a vă reîntoarce la dialogul RUN. Pe ecran trebuie să apară următorul text (sau ceva similar): `"C:\Program Files\MuseScore 0.9\bin\mscore.exe"`
6. Faceți click stînga după ghilimele și tastați : *-F*
7. Apăsați butonul *OK*

După cîteva secunde, MuseScore trebuie să repornească automat, avînd toate setările cu valorile de la instalare.

### Instrucțiuni pentru Mac OSX

1. Dacă MuseScore este deschis, trebuie să părăsiți aplicația cu ajutorul următoarei combinații de taste: (*⌘*+*Q*)
2. Accesați meniul Applications/Utilities/Terminal și pe ecran va apărea o fereastră de sesiune tip Terminal
3. Tastați (sau pur și simplu faceți copy/paste) următoarea comandă, în interiorul terminalului (nu neglijați să includeți și semnul '/' de la începutul textului):

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

Comanda de mai sus duce la resetarea tuturor preferințelor din MuseScore la valorile "de fabrică" și lansează imediat în execuție programul MuseScore. În acest moment, puteți părăsi fereastra de terminal și continuați să utilizați MuseScore.

Ліцензія [Creative Commons Attribution 3.0](#), 2002-2010 [Werner Schweer](#) та інші

---

i cl