

musescore

Handboek

Gedownload van musescore.org op Jun 14 2021
Uitgegeven onder [Creative Commons Attribution-ShareAlike](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

AAN DE SLAG	19
MUESCORE LEREN	19
Rondleidingen	19
Aan de slag partituur	20
Video uitleg	20
Overige handleidingen	20
Video's	20
HULP KRIJGEN	20
Handboek	20
Contexthulp	20
Forums	20
How To's	21
Stel een vraag	21
Rapporteer een fout	21
INSTALLATIE	21
Installatie	21
Initiële voorkeuren	21
INSTALLATIE VOOR WINDOWS	24
Installatie	24
Start MuseScore	27
Gevorderde gebruikers: stille of niet zichtbare installatie	27
Verwijderen	27
Foutopsporing	27
Externe links	28
INSTALLATIE VOOR MACOS	28
Install	28
Uninstall	28
Install with Apple Remote Desktop	28
INSTALLATIE VOOR LINUX	29
Applmage	29
Stap 1 - Download	29
Stap 2 - Geef het bestand uitvoer rechten	29
Stap 3 - Start het!	29
Applmage installeren (optioneel)	30
Opdrachtregel opties gebruiken	30
Distributie Packages	30
Debian	30
Fedora	30
KDE neon 18.04 (bionic)	31
Ubuntu, Kubuntu, Xubuntu, ...	32
Externe links	32
INSTALLATIE VOOR CHROMEBOOK	32
Desktop program	32
External links	33
TAAL, VERTALING EN UITBREIDINGEN	33
Taal wijzigen	33
Beheer databronnen	33
Installeren/verwijderen uitbreidingen	34
Bijwerken vertalingen	34
Zie ook	34
Externe links	34
CONTROLLEREN OP NIEUWE VERSIES	34
Automatische controle voor bijwerken	34
Controleer op nieuwe versie	35
Zie ook	35
BASISFUNCTIES	35
MAAK EEN NIEUWE PARTITUUR	35
Starthulpscherm	35
Maak een nieuwe partituur	36
Voer partituur informatie in	36
Kies sjabloonbestand	37
Kies instrumenten (of zangstemmen)	38
Instrumenten toevoegen	38
Voeg notenbalk toe / Voeg gekoppelde notenbalk toe	38
Volgorde van de instrumenten aanpassen	39
Verwijder een instrument	39
Kies toonsoort (en tempo)	39
Kies maatsoort, tempo, opmaat en het aantal maten	40
Aanpassingen aan de partituur nadat deze gemaakt is	41
Toevoegen / verwijderen / aanpassen maten	41
Toevoegen/bewerken tekst	41

Wijzig instrument opzet	41
Verberg een notenbalk	41
Aanpassen lay-out en opmaak	41
Sjablonen	41
Systeem sjabloon map	41
Gebruikers sjabloon map	41
Zie ook	42
Externe links	42
NOTENINVOER	42
Basis noteninvoer	42
Stap 1. Selecteer de start positie	42
Stap 2. Activeer de Noteninvoermodus	42
Stap 3. Selecteer de lengte	42
Stap 4. Voer een noot of rust in	43
Selecteer een noot/rust lengte	43
Overige lengtes	43
Invoerapparaten	43
Computer toetsenbord	43
Noten/rusten invoeren	43
Noten omhoog/omlaag verplaatsen	44
Voortekens toevoegen	44
Akkoorden	44
Noten invoegen	44
Noten verwijderen	45
Sneltoetscombinaties	45
Muis	45
MIDI keyboard	45
Virtueel Pianoklavier	46
Nootinvoermodi	46
Kleuren van noten buiten het bereik van het instrument	46
Kleine noten/kleine nootkoppen	46
Wijzig noten of rusten die al zijn ingevoerd	47
Wijzig de lengte	47
Wijzig toonhoogte	47
Wijzig stem	47
Wijzig een rust in een noot en visa versa	47
Noot-eigenschappen	48
Zie ook	48
Externe links	48
BEWERKINGSMODUS	48
Bewerkingsmodus inschakelen	48
MuseScore versies 3.4 en hoger	48
MuseScore versies voor 3.4	48
Bewerkingsmodus uitschakelen	48
Tekst	48
Lijnen	49
Noten	49
Noten verschuiven	49
Lengte van de nootstok aanpassen	49
Sneltoetscombinaties	49
Zie ook	49
PALETTEN	49
Palet gebied weergeven of verbergen	50
Open en sluiten van een palet	50
Enkel palet modus	50
Symbolen vanuit een palet gebruiken	50
Lijst met paletten aanpassen	51
Wijzig de volgorde van de paletten in de lijst	51
Een nieuw palet maken	51
Een palet in de lijst verbergen	51
Een verborgen palet in de lijst weergeven	51
Een palet verwijderen	51
Paletten aanpassen	51
Een element uit de partituur aan een palet toevoegen	52
Een symbool vanuit het hoofdpalet aan een palet toevoegen	52
Volgorde van symbolen in een palet aanpassen	52
Positie en grootte van een symbool in een palet cel aanpassen	52
Symbool uit een palet verwijderen	52
Palet menu	52
Gedrag van tekst en lijnen	53
Zie ook	53
WERKRUITES	53
Wisselen tussen de werkruites	54
Vastmaken/losmaken	54
Maak een eigen werkruimte	54
Werkruimte aanpassen	54
Aangepaste werkruimte opslaan	54
Zie ook	55
INSTELLINGENOVERZICHT	55
Instellingenoverzicht weergeven	55
Wat doet het instellingenoverzicht	55
"Herstel naar stijl standaard" en "Stel in als stijl" knoppen	55
Instellingenoverzicht categorieën	55
Element	56

Elementengroep	56
Segment	56
Akkoord	56
Noot	56
Selecteer	57
Waardestreep	57
Muzieksleutel	57
Articulatie	57
Fermate	57
Fretbord diagram	57
Lijn	58
Tekstlijn details	58
Eigenschappen venster	58
Zie ook	58
MAATBEWERKINGEN	58
Selecteren	58
Enkele maat	58
Bereik van maten	58
Invoegen	58
Een lege maat invoegen in de partituur	58
Meerdere maten invoegen	59
Toevoegen	59
Voeg een lege maat toe aan het einde van de partituur	59
Voeg meerdere maten toe aan het einde van de partituur	59
Verwijderen	59
Een enkele maat verwijderen	59
Een bereik van maten verwijderen	59
Verwijder lege maten aan het einde	59
Inhoud van een maat verwijderen	59
Eigenschappen	59
Notenbalken	60
Maatduur	60
Overig	60
Sluit uit van matentelling	60
Onderbreek meermaatsrust	61
Maatnummermodus	61
Uitrekking van de opmaak	61
Voeg toe aan maatnummer	61
Aantal keren afspelen	61
Nummering	61
Splitzen en samenvoegen	61
Maten samenvoegen	61
Splitzen van een maat	61
Externe links	62
STEMMEN	62
Hoe worden stemmen weergegeven	62
Wanneer gebruik je stemmen	62
Noten invoeren in verschillende stemmen	62
Rusten verwijderen en verbergen	63
Herstellen van verwijderde rusten	63
Stemmen wisselen	63
Noten verplaatsen naar een andere stem (zonder om te wisselen)	63
Navigeren tussen stemmen	63
Zie ook	64
Externe links	64
KOPIËREN EN PLAKKEN	64
Overzicht van opdrachten	64
Noten	64
Kopieer of knip	64
Plak	64
Wissel om met klembord	64
Kopieer alleen de toon van een enkele noot	65
Overige elementen	65
Kopieer of knip	65
Plak	65
Snel herhalen	65
Dupliceren	65
Halve/dubbele duur plakken (versie 3.1 en hoger)	65
Selectiefilter	65
Zie ook	66
Externe links	66
ONGEDAAN MAKEN EN OPNIEUW DOEN	66
SELECTIE MODI	66
Selecteer een enkel object	66
Selecteer een enkele noot	66
Selecteer een akkoord	66
Selecteer een enkele maat	67
Selecteer overlappende elementen	67
Selecteer een aaneengesloten bereik van objecten	67
1. Shift + klik selectie	67
Selecteer akkoordsymbolen, liedteksten, etc. (vanaf versie 3.5)	67
Selecteer een bereik van maten	67
2. Shift selectie	67
3. Sleep selectie	67
4. Selecteer alles	67
5. Selecteer sectie	68

Selecteer een lijst van objecten	68
Selectie aanpassen (vanaf versie 3.5)	68
Selecteer soortgelijke elementen	68
Wanneer worden selecties gebruikt:	69
Zie ook	69
WEERGAVE EN NAVIGEREN	69
Weergave	69
Panelen weergeven	69
Zoom in/uit	70
Werkbalken	70
Werkbalken weergeven/verbergen	70
Aangepast werkbalk gebied	71
Werkruimtes	71
Statusbalk weergeven	71
Weergave splitsen	71
Zichtbaarheid opties	71
Markeer onregelmatige maten	72
Volledig scherm	72
Pagina weergave	72
Pagina weergave	72
Doorlopende weergave	72
Enkele pagina weergave	72
Zijpanelen	72
Navigeren	73
Opdrachten	73
Navigator	73
Tijdslijn	73
Zoeken / Ga naar	73
Zie ook	73
WERKELIJKE TOONHOOGTE	74
Zie ook	74
Externe links	74
OPENEN/OPSLAAN/EXPORTEREN/AFDRUKKEN	74
Openen	74
Opslaan	74
Exporteren	75
Afdrukken	75
Zie ook	75
PARTITUREN ONLINE DELEN	75
Maak een account	75
Deel een partituur direct vanuit MuseScore	75
Een partituur op MuseScore.com uploaden	77
Een partituur op MuseScore.com bewerken	77
Schakel om naar de directe methode voor het bijwerken van de online partituur	77
Externe links	77
NOTATIE	77
MAATSTREPEN	78
Wijzig maatstreek type	78
Maatstreek invoegen	78
Maat splitsen	78
Aangepaste maatstrepen	78
Maatstrepen verbinden	79
Zie ook	79
MUZIEKSLEUTELS	79
Muzieksleutel toevoegen	79
Een muzieksleutel aan het begin van de maat toevoegen/wijzigen	79
Muzieksleutel in de maat toevoegen/wijzigen	79
Muzieksleutel verwijderen	80
Herinneringsmuzieksleutels	80
Muzieksleutel verbergen	80
Laat alleen een muzieksleutel zien in de eerste maat (voor alle notenbalken)	80
Laat de muzieksleutel alleen in de eerste maat zien (voor een bepaalde notenbalk)	80
Verberg alle muzieksleutel in een bepaalde notenbalk	80
TOONSOORTEN	80
Een nieuwe toonsoort toevoegen	81
Een nieuwe toonsoort toepassen op alle notenbalken	81
Een nieuwe toonsoort toepassen op één notenbalk	81
Vervang een bestaande toonsoort	81
Toonsoort vervangen voor alle notenbalken	81
Toonsoort vervangen voor één notenbalk	81
Toonsoort verwijderen	81
Herstellingstekens bij toonsoort wijzigingen	81
Toonsoort wijzigingen en meermaatsrusten	82
Herinneringstonsoort	82
Aangepaste toonsoort	82
MAATSOORTEN	83

Toevoegen of vervangen van een maatsoort	83
Verwijder een maatsoort	83
Een maatsoort maken	84
Breuken in maatsoorten	84
Maatsoort eigenschappen	84
Standaard waardestrep wijzigen	85
Samengestelde (onregelmatige) maatsoorten	85
Lokale maatsoort	85
Maatsoort grootte aanpassen	85
Opmaten en cadenza	85
Maatsoort wijzigingen en afbrekingen	85
Zie ook	86
Externe links	86
VOORTEKENS	86
Voorteken toevoegen	86
Wijzig enharmonische spelling	86
Herbepaal toonhoogtes	86
Zie ook	86
Externe links	87
ARPEGGIOS EN GLISSANDO'S	87
Symbool toevoegen	87
Afmetingen aanpassen	87
Symbool aanpassen	87
Arpeggios	87
Glissando's (slides)	87
Start en eind positie van een glissando aanpassen	88
Blaasinstrument articulaties	88
Slide in/out	88
Externe links	88
ARTICULATIES EN VERSIERINGEN	88
Articulaties	89
Versieringen	89
Articulatie/versiering toevoegen	89
Voorteken toevoegen aan een versiering	89
Een fermate toevoegen aan een maatstreek	89
Sneltoetscombinaties	89
Positie aanpassen	89
Articulatie en versiering eigenschappen	90
Zie ook	90
Externe links	90
BEND/TOONBUIGING	90
Bend/toonbuiging toepassen	90
Bend/toonbuiging aanpassen	90
Tekst en lijn eigenschappen	90
Bend vorm en breedte	90
Grafische weergave bewerken	91
Hoogte aanpassen	91
Positie aanpassen	91
Aangepaste bend/toonbuiging	91
Externe links	92
WAARDESTREPEN	92
Automatisch waardestreek patroon aanpassen	92
Waardestrep aanpassen voor individuele noten	92
Waardestreek symbolen en het effect	92
Waardestreek hoek aanpassen	93
Waardestreek hoogte aanpassen	93
Maak een waardestreek horizontaal	93
Versnellende/vertragende waardestrep aanpassen	93
Plaatselijke heropmaak	93
Waardestreek omwisselen	94
Herstel waardestreek positie	94
Zie ook	94
Externe links	94
HAKEN	94
Toevoegen	95
Verwijderen	95
Wijzigen	95
Bewerken	95
Stijl	95
ADEMHALINGEN EN PAUZES	95
Symbool toevoegen	95
Lengte van de pauze aanpassen	95
SIERNOTEN	95
Siernoot maken	96

Siernoot toevoegen	96
Een akkoord van siernoten toevoegen	96
Wijzig toonhoogte	96
Wijzig lengte/duur	96
Handmatige aanpassing	96
Horizontale positie	96
Overige aanpassingen	96
Externe links	96
CRESCENDO/DECRESCENDO TEKENS	97
Crescendo/decrescendo teken toevoegen	97
Lengte en hoogte aanpassen	97
Cresc. en dim. lijnen	97
Crescendo/decrescendo teken kopiëren	98
Crescendo/decrescendo teken eigenschappen aanpassen	98
Crescendo/decrescendo afspelen	98
LIJNEN	98
Lijnen toepassen op een partituur	99
Toepassen op een enkele noot	99
Toepassen op de bereik van noten	99
Toepassen van een lijn vanaf een noot tot aan het einde van de maat	99
Toepassen van een lijn over een bereik van maten	99
Lijnen en afspeel eigenschappen	99
Verticale positie aanpassen	99
Lengte wijzigen	100
Gebruik sneltoetscombinaties	100
Door te slepen (vanaf versie 3.5)	100
Kleine aanpassing	100
Tekstlijnen	100
Lijnen aanpassen	100
Lijnen kopiëren	100
Extra mogelijkheden versieringslijnen	100
Externe links	101
MAATRUSTEN	101
Hele maatrust	101
Maak één of meerdere maatrusten	101
Maak een hele maatrust in een bepaalde stem	101
Meermaatsrusten	101
Meermaatsrusten weergeven	101
Meermaatsrust onderbreken	101
OCTAAF LIJNEN	101
Een octaaf lijn toevoegen	102
Lengte aanpassen	102
Aangepaste lijnen	102
Externe links	102
LEGATOBOGEN	102
Legatoboog in noteninvoermodus toevoegen	102
Legatoboog in normale modus toevoegen	102
Methode 1	103
Methode 2	103
Legatoboog aanpassen	103
Uitgebreide legatoboog	104
Gestippelde legatobogen	104
Zie ook	104
OVERBINDINGEN	104
Overbinding toevoegen in noteninvoermodus	104
Overbinding toevoegen in normale modus	104
Methode 1	104
Methode 2	105
Extra gebonden noten toevoegen aan een overgebonden akkoord	105
Overbinding toevoegen aan unisono noten	105
Overbinding omkeren	105
Zie ook	106
Externe links	106
TREMOLOS	106
Tremolo toevoegen	106
Enkele noot/akkoord tremolo	106
Twee noten/akkoorden tremolo	106
Externe links	106
ANTIMETRISCHE FIGUREN	106
Een antimetrisch figuur maken	107
Een trioel maken in de normale modus	107
Een trioel maken in de noteninvoermodus	107
Andere antimetrische figuren maken	107
Aangepaste antimetrische figuren	107
Trioel voorbeelden	108
Antimetrisch figuur verwijderen	108
Wijzig de weergave van antimetrische figuren	109

Via het instellingenoverzicht	109
Via de antimetrische figuur stij	109
Externe links	109
HERHALINGEN EN SPRONGEN	109
Eenvoudige herhalingen	109
1ste en 2de einden	110
Afspelen	110
Herhalingen afspelen aan-/uitzetten	110
Afspelen van de herhalingen aanpassen	110
Herhalingssymbolen en teksten	110
Sprongen	110
Markeringen	111
Voorbeelden van sprongen	111
Zie ook	111
Externe links	111
VOLTA'S (1STE EN 2DE EINDEN)	112
Een volta toevoegen aan de partituur	112
Wijzig het aantal maten dat de volta omvat	112
Volta eigenschappen	112
Afspelen	113
Aantal keren afspelen	113
Externe links	113
TRANSPONEREN	113
Handmatig transponeren	113
Automatisch transponeren	113
Chromatisch transponeren	114
Op toonsoort	114
Op interval	114
Diatonisch transponeren	114
Opties	115
Transponerende instrumenten	115
Werkelijke toonhoogte	115
Wijzig notenbalk transpositie	115
Externe links	115
DRUMNOTATIE	115
Percussie notenbalk types	115
Noot invoer methodes	115
MIDI keyboard	116
Pianoklavier	116
Computer toetsenbord	116
Muis	116
Druminvoer palet	117
Bewerk drumset	117
Handzetting	118
Roffel	118
Externe links	118
TABLATUUR	119
Maak een tablatuur notenbalk	119
Met de nieuwe partituur wizard	119
Met het instrumenten venster	119
Door het wijzigen van het notenbalk type	119
Snaargegevens aanpassen	119
Wijzig stemming	119
Een snaar toevoegen	120
Een snaar verwijderen	121
Markeer een snaar zonder fret als "open"	121
Wijzig aantal frets voor het instrument	121
Wijzig tablatuur weergave	121
Via Notenbalk/partij-eigenschappen	121
Via het instrumenten venster	121
Combineer standaard notenbalk met tablatuur	121
Maak een nieuw notenbalk/tablaatuur paar met de nieuwe partituur wizard	122
Maak een nieuw notenbalk/tablaatuur paar in een bestaande partituur	122
Maak een notenbalk/tablaatuur paar van een bestaande notenbalk	122
Noteninvoeren in tablatuur	122
Met het toetsenbord	122
Historische tablatuur	122
Met de muis	123
Nootduur/lengte selecteren	123
Noten aanpassen	123
Fretmarkering aanpassen	123
Snaar aanpassen	123
Noten met kruisnotenkop	123
Overzicht van toetsenbord opdrachten	123
Noteninvoermodus	124
Normale modus	124
Externe links	124
GELUID EN AF SPELEN	124
INSTRUMENT WIJZIGEN IN NOTENBALK	124
Effect van de instrument wijziging	124

Instrument wijziging toevoegen	124
Zie ook	125
Externe links	125
MIXER	125
Mixer weergeven	125
Track gebied	126
Track gebied	126
Hoofd versterking	127
Kaneel weergave pijl	127
Mute (gedempt) en Solo	127
Pan	127
Volume	127
Track naam	127
Detail gebied	127
Naam	128
Kanaal	128
Drumset	128
Patch (geluid)	128
Volume	128
Pan	128
Track kleur	128
Poort en kanaal	128
Reverb / Chorus	128
Demp stem	128
Verberg details knop	128
Klank wijzigen in de notenbalk (pizz., con sordino, etc.)	129
Zie ook	129
Externe links	129
PIANOROL BEWERKER	129
Pianorol bewerker openen	129
Overzicht	130
Navigatie	130
Noten selecteren	131
Noten bewerken	131
Knoppen	132
Eerste rij	132
Tweede rij	132
Toetsenbord	133
Aanpassingen	133
AFSPEELMODUS	133
Afspeelknoppen werkbalk	134
Afspeel opdrachten	134
Start/stop afspelen	134
Tijdens het afspelen	134
Lus afspelen	134
Afspeelpaneel	134
AFSPELEN: AKKOORDSYMBOLLEN / NASHVILLE NUMMERS	135
Afspelen aan-/uitzetten	135
Voor alle partituren (vanaf versie 3.5.1)	135
Voor de huidige partituur	135
Vanaf versie 3.5.1	135
Vanaf versie 3.5	135
Wijzig het geluid voor het afspelen	136
Wijzig het afspeel volume/track dempen	136
Schakel het afspelen van het symbool in/uit tijdens bewerken	136
Interpretatie en samenstelling van akkoordsymbolen	136
SOUNDFONTS EN SFZ BESTANDEN	137
Soundfonts	137
Een soundfont installeren	137
Verwijderen	137
SFZ	138
Een SFZ installeren	138
Verwijderen	138
Synthesizer	138
Mixer	138
Lijst met beschikbare soundfonts	138
GM SoundFonts	138
Orkest soundfonts	139
Piano soundfonts	139
SF2 Piano's	139
SFZ Piano's	139
Uitpakken gedownloadde soundfonts	139
Probleemoplossing	139
Zie ook	140
Externe links	140
SWING	140
Swing toepassen op een gedeelte van de partituur	140
Antimetrisch figuur in tempo aanduiding	141
Terug naar het "rechte" ritme	141
Swing toepassen op de hele partituur	142
Externe links	142

SYNTHESIZER	143
Overzicht	143
Opslaan/laden synthesizer instellingen	143
Fluid	143
Soundfont laden	144
Volgorde soundfonts aanpassen	144
Soundfont verwijderen	144
Zerberus	144
Volume	144
Effecten	144
Zita 1 reverb	145
SC4 compressor	145
Stemming	145
Dynamiek (versie 3.1 en hoger)	146
Zie ook	146
Externe links	147
TEMPO	147
Een tempomarkering toevoegen	147
Tempo aanpassen	147
Tempo tekst wijzigen	147
Af speelpaneel: tijdelijke tempowijziging	147
Ritardando en accelerando	148
Fermates	148
Zie ook	148
DYNAMIEK	148
Dynamische tekens toevoegen	149
Eigenschappen aanpassen	149
Geluidssterkte van een dynamisch teken aanpassen	149
Dynamische bereik aanpassen	149
Dynamisch teken aanpassen	149
Enkele noot dynamiek	149
Externe links	149
CAPO AF SPELEN	149
Een capo toevoegen aan een enkele notenbalk	149
Een capo toevoegen aan een gekoppelde notenbalk/tablatuur	150
Een capo toevoegen aan een niet gekoppelde notenbalk/tablatuur	150
Capo verwijderen/opheffen	150
TEKST	150
TEKST ALGEMEEN	150
Tekst toevoegen	150
Tekst opmaak	151
Positie aanpassen van tekst objecten	151
Tekst ankerpunten	151
TEKST BEWERKEN	151
Tekstbewerkmodus activeren/verlaten	151
Sneltoetscombinaties	152
Symbolen en speciale karakters	152
Speciale karakter sneltoetscombinaties	153
Zie ook	153
TEKSTSTIJLEN EN -EIGENSCHAPPEN	153
Tekststijlen	153
Tekst objecten	154
Opslaan en laden van tekststijlen	154
Zie ook	154
NOTENBALK- EN SYSTEEMTEKST	154
Notenbalktekst	155
Notenbalktekst-eigenschappen	155
Systeemtekst	155
Systeemtekst-eigenschappen	155
Zie ook	155
Externe links	155
AKKOORDSYMBOLLEN	155
Akkoordsymbolen invoeren	155
Toetsenbord opdrachten	156
Akkoordsymbolen syntax	156
Akkoordsymbool bewerken	156
Akkoordsymbolen transponeren	156
Akkoordsymbool tekst	156
Akkoordsymbool stijl	156
Vorm	157
Noot spelling	157
Automatisch hoofdlettergebruik	157
Positionering	157
Capo	157

Nashville Nummer Systeem	157
Romeinse Cijfer Analyse	158
RNA invoeren	158
RNA voorbeelden	158
Afspelen (vanaf versie 3.5)	159
Externe Links	159
VINGERZETTING	159
Vingerzetting toevoegen aan een enkele noot	159
Vingerzetting toevoegen aan meerdere noten	159
Eenvoudige vingerzetting invoermodus (versie 3.1 en hoger)	159
Positionering van de vingerzetting aanpassen	160
Enkel vingerzetting symbool	160
Meerdere vingerzetting symbolen	160
Vingerzetting tekst bewerken	160
LIEDTEKST	160
Liedtekst invoeren	160
Eerste regel	160
Volgende regels	160
Speciale karakters	161
Vers nummers	161
Melisma	161
Elisie (Liedtekstboog) / Synalephe	161
Liedtekst bewerken	162
Liedtekst eigenschappen aanpassen	162
Positie van een enkele liedtekstregel aanpassen	162
Liedtekst naar klembord kopiëren	162
Liedtekst plakken vanuit het klembord	162
Zie ook	163
Externe links	163
REPETITIETEKENS	163
Repetitieteken toevoegen	163
Handmatig plaatsen	163
Automatisch plaatsen	163
Een alfumeriek repetitieteken toevoegen	163
Een repetitieteken met maatnummer toevoegen	163
Automatisch herbepalen opeenvolgende repetitietekens	164
Tekststijl	164
Zoek naar een repetitieteken	164
Zie ook	164
Externe links	164
OPMAAK	164
OPMAAK EN LAY-OUT	164
Mogelijkheden om de opmaak/lay-out te beïnvloeden	164
Stijl	165
Partituur	165
Pagina	165
Groottes	166
Koptekst, voettekst	166
Maatnummers	167
Systeem	167
Muzieksleutels	167
Voortekens	167
Maat	167
Maatstrepen	167
Noten	167
Waardestrepen	168
Antimetrische figuren	168
Arpeggios	168
Legatobogen, overbindingen	168
Crescendo/decrescendo(diminuendo)-tekens	169
Volta	169
Ottava	169
Pedaal	169
Triller	169
Vibrato	169
Bend/toonbuiging	169
Tekstvervolglijn	170
Articulaties, versieringen	170
Fermata	170
Notenbalktekst	170
Tempotekst	170
Liedtekst	170
Dynamische tekens	171
Repetitietekens	171
Basso continuo (becijferde bas)	171
Akkoordsymbolen	171
Fretborddiagrammen	171
Tekststijlen	172
Ok / Annuleren / Pas toe knoppen	172
Pagina-instellingen	172
Toevoegen / verwijderen systeemomslagen	172
Uitrekking	172
Vergroot / verminder de uitrekking van de opmaak	172
Uitrekking herstellen	173

Herstel stijl	173
Herstel waardestrepen	173
Herstel vormen en posities	173
Laad stijl / Sla stijl op	173
Zie ook	173
Externe links	173
MAAT	174
Introductie	174
Opties	174
PAGINA-INSTELLINGEN	175
Pagina-afmetingen	175
Marges van oneven/even pagina's	175
Schaalfactor	175
Eenheid	176
Nummer van de eerste pagina	176
Pas toe op alle partijen	176
AFBREKINGEN EN AFSTANDSHOUDERS	176
Afbrekingen	176
Afbreking toepassen op een maat	176
Met gebruik van een sneltoetscombinatie	176
Met gebruik van een symbool uit het palet	177
Afbreking toepassen op een kader	177
Afbreking verwijderen	177
Afbreking verplaatsen	177
Sectie-einde	177
Afstandshouders	178
Een afstandshouder toevoegen	178
Afstandshouder aanpassen	178
Afstandshouder verwijderen	178
Zie ook	178
KADERS	178
Horizontaal kader	178
Horizontaal kader invoegen/toevoegen	179
Breedte aanpassen van een horizontaal kade	179
Tekst of een afbeelding toevoegen aan een horizontaal kader	179
Verticaal kader	179
Verticaal kader invoegen/toevoegen	179
Hoogte aanpassen van een verticaal kader	179
Aanpassen eigenschappen verticaal kader	179
Tekst of een afbeelding toevoegen aan een verticaal kader	180
Horizontaal kader in een verticaal invoegen	180
"Titel" kader	180
Tekst kader	180
Tekst kader invoegen/toevoegen	180
Aanpassen eigenschappen verticaal kader	180
Een kader maken	180
Een kader invoegen in de partituur	180
Een kader toevoegen aan de partituur	181
Een kader verwijderen	181
Afbreking toepassen	181
Zie ook	181
Externe links	181
AFBEELDINGEN	181
Afbeelding toevoegen	181
Afbeelding knippen/kopiëren en plakken	181
Afbeelding aanpassen	181
Zie ook	181
Externe links	182
AFBEELDINGSOPNAME	182
Afbeeldingsopname opslaan	182
Afbeeldingsopname menu	182
Zie ook	183
Externe links	183
ELEMENTEN UITLIJNEN	183
Op het raster uitlijnen	183
GEAVANCEERDE ONDERWERPEN	183
ALBUMS	183
Een album maken	184
Een album laden	184
Een album afdrukken	184
Partituren samenvoegen	184
Een album opslaan	184
AUTOMATISCH PLAATSEN	184
Standaard positie	185

Handmatig aanpassen	185
Uitschakelen automatisch plaatsen	185
Stapelvolgorde	185
BASSO CONTINUO (BECIJFERDE BAS)	185
Toevoegen van een basso continuo indicatie	185
Tekst opmaak	186
Getallen	186
Voortekens	186
Gecombineerde figuren	186
Haakjes	187
Vervolglijnen	187
Duur	187
Bestaande basso continuo figuren bewerken	188
Stijl	188
Juiste syntaxis	189
Overzicht van de toetsen	189
BESTANDSFOMATEN	190
MuseScore's eigen formaat	190
MuseScore formaat (*.mscz)	190
Ongecomprimeerd MuseScore formaat (*.mscx)	190
MuseScore backup bestand (*.mscz,) or (*.mscx,)	190
Grafische bestanden (alleen exporteren)	190
PDF (*.pdf)	190
PNG (*.png)	191
SVG (*.svg)	191
Audio bestanden (alleen exporteren)	191
WAV audio (*.wav)	191
MP3 (*.mp3)	191
FLAC audio (*.flac)	191
Ogg Vorbis (*.ogg)	191
Delen met andere muziek software	192
MusicXML (*.xml, *.musicxml)	192
Gecomprimeerd MusicXML (*.mxl)	192
MIDI (*.mid, *.midi, *.kar)	192
MuseData (*.md) (alleen importeren)	192
Capella (*.cap, *.capx) (alleen importeren)	192
Bagpipe Music Writer (*.bww) (alleen importeren)	192
BB (*.mgu, *.sgu) (alleen importeren)	192
Overture (*.ove) (alleen importeren)	192
Guitar Pro (*.gtp, *.gp3, *.gp4, *.gp5, *.gpx) (alleen importeren)	192
Power Tab Editor (*.ptb) (alleen importeren)	192
Zie ook	192
External links	193
FRETBORDDIAGRAMMEN	193
Fretborddiagrammen overzicht	193
Overzicht standaard gitaar akkoorden palet	193
Overzicht voor aangepaste of eigen akkoorden	194
Fretborddiagram toevoegen	194
Akkoordsymbolen gekoppeld aan fretborddiagrammen	194
Gebruik van akkoordsymbolen met fretborddiagrammen	195
Aanpassen fretborddiagram element eigenschappen (positie, kleur, stapelvolgorde...)	195
Globale/standaard fretborddiagram stijl eigenschappen	195
Fretborddiagram aanpassen	196
Fretborddiagram eigenschappen aanpassen	197
Vingerzetting punten aanpassen (basisgebruik)	197
Vingerzetting punten aanpassen (geavanceerd gebruik)	198
Externe links	199
FRETBORDDIAGRAMMEN (VOOR VERSIE 3.1)	199
Een fretborddiagram toevoegen	199
Een fretborddiagram bewerken	199
Fretborddiagram eigenschappen aanpassen	200
Fretborddiagram stijl eigenschappen aanpassen	200
GEREEDSCHAPPEN	200
Transponeer	200
Verdeel	200
Voeg samen	200
Voeg samen toepassen op een enkele notenbalk	200
Voeg samen toepassen op meerdere notenbalken	200
Stemmen	201
Maat	201
Verwijder geselecteerd bereik	201
Vul met schuine strepen	201
Schakel 'Ritmische schuine streep-notatie' om	201
Herbepaal toonhoogtes	202
Hergroep ritmes	202
Herbepaal opeenvolgende repetitietekens	202
Herhalingen uitschrijven (versie 3.1 en hoger)	202
Kopieer liedtekst naar klembord	203
Afbeeldingsopname	203
Verwijder lege maten aan het einde	203
Zie ook	203
Externe links	203

HERSTELDE BESTANDEN	203
Opslaan na herstel van een sessie	203
Herstelde bestanden vinden	203
Zie ook	203
Externe links	204
HOOFDPALET	204
Symbolen	204
Een symbool zoeken	205
Een symbool toevoegen	205
Symbolen verbinden	205
Zie ook	205
LAGEN (EXPERIMENTEEL)	205
Zie ook	207
MIDI IMPORTEREN	207
Beschikbare bewerkingen	208
NOTATIE IN MEERDERE NOTENBALKEN	209
Zie ook	209
Externe links	210
NOTENBALK/PARTIJ-EIGENSCHAPPEN	210
Notenbalk types	210
Notenbalk/partij-eigenschappen: alle notenbalken	210
Notenbalk/partij-eigenschappen: alleen voor getokkelde snaarinstrumenten	212
Geavanceerde stijl-eigenschappen	212
Sjabloon	212
Standaard en percussie notenbalk opties	212
Tablature staff options	213
Tablatuur notenbalk opties: Fretmarkeringen	213
Tablatuur notenbalk opties: Notenwaarden	214
Voorbeeldweergave	215
Wijzig instrument	215
Externe links	215
NOTENBALKTYPE WIJZIGEN	215
Notenbalktype wijzigen toevoegen	215
Notenbalktype wijzigen eigenschappen	215
Voorbeeld	216
NOTENINVOERMODI	216
Staptijd	217
Toonhoogteherstel	217
Ritme	217
Real-time (automatisch)	217
Real-time (handmatig)	217
Real-time vooruitgaan sneltoets	218
Invoegen	218
Normale modus	218
Zie ook	218
Externe links	218
NOTENKOPSCHEMA	219
NOOTKOPPEN	220
Nootkopgroepen	220
Wijzig nootkopgroep	220
Wijzig nootkop type	221
Gedeelde nootkoppen	221
Wijzig verschoven nootkoppen in gedeelde	221
Voorbeelden van gedeelde nootkoppen	221
Verwijder dubbele fretmarkeringen	222
Externe links	222
OUDE MUZIEK MOGELIJKHEDEN	222
Notatie zonder maatverdeling of maatsoort	222
Voorbeeld	222
Mensurstrich	222
Ambitus	223
Mensurale maatsoort	223
Periodenotatie in tablatuur	224
Zie ook	224
PARTIJEN	224
Maak alle partijen	224
Maak specifieke partijen	225
Aangepaste partijen	225
Instrument toevoegen aan een partij	226
Instrument verwijderen uit een partij	226

Selecteer notenbalken voor een instrument	226
Selecteer stemmen voor een instrument	226
Een partij verwijderen	227
Partijen exporteren	227
Partijen opslaan	227
Een partij afdrukken	227
PARTITUUR VERGELIJKINGSGEREEDSCHAP	227
Introductie	227
Kies een partituur	227
Kies weergave	227
Vergelijking bekijken	228
Vergelijking afsluiten	228
Voorbeeld	228
PARTITUUR-EIGENSCHAPPEN	228
Meta labels bewerken	228
Reeds bestaande meta labels	229
Invoeren Work / Movement / Part metagegevens	229
Kop-/voettekst	230
Zie ook	231
PLUGINS	231
Wat zijn plugins?	231
Installatie	231
Windows	231
macOS	232
Linux	232
In-/uitschakelen plugins	232
Maken/bewerken/uitvoeren plugins	232
Standaard geïnstalleerde plugins	233
ABC Import	233
Notes → Color Notes	233
Create Score	233
helloQml	233
Notes → Note Names	233
Panel	233
random/random2	233
run	233
scorelist	234
ScoreView	234
Walk	234
Zie ook	234
Externe links	234
VOORKEUREN	234
Algemeen	234
Werkblad	235
Noteninvoer	235
Noteninvoer	236
MIDI-afstandsbediening	236
Partituur	236
Standaardbestanden	237
Weergave	237
I/O	237
API / Apparaat	237
MIDI-ingang/uitgang/uitgang Latency	238
Jack Audio Server	238
Audio module	238
Importeren	238
Exporteren	238
Sneltoetscombinaties	239
Bijwerken	240
Geavanceerd	240
Zie ook	241
TIJDSLIJN	241
Introductie	241
Overzicht	241
Meta labels	241
Instrument labels	241
Meta rijen	241
Hoofdraster	241
Meta	241
Basic gebruik	242
Een maat selecteren	242
Meerdere maten selecteren	242
Selectie slepen	242
[Shift] selectie	242
[Ctrl] selectie	242
Selectie wissen	242
Meta waarden selectie	242
Scrollen	242
Standaard scrollen	242
[Shift] scrollen	242
[Alt] scrollen	242
Slepen	242
Labels gebruik	242
Meta labels herschikken	242

Inklappen meta labels	243
Instrumenten verbergen	243
Zoomen	243
Contextmenu's	243
Meta labels contextmenu	243
Meta rijen contextmenu	243
Instrument contextmenu	243
TOEGANKELIJKHEID	243
Introductie	243
Initiële instellingen	244
Jezelf wegwijz maken	244
Het partituur venster	245
Partituur lezen	245
Voor- of achterwaarts in tijd verplaatsen	246
Verplaatsen tussen noten op een bepaalde positie	246
Partituur lezen filteren	246
Partituur afspelen	246
Partituur bewerken	246
Een nieuwe partituur maken	246
Noteninvoer	247
Selectie	247
Paletten	247
Menu's en sneltoetscombinaties	248
Aanpassingen	248
Externe links	248
ONDERSTEUNING	248
MEEHELPEN EN VERBETEREN VAN DE VERTALING	248
Software vertalen	248
Website en handboek vertalen	249
Zie ook	249
FABRIEKINSTELLINGEN HERSTELLEN	249
Via het menu	249
Via opdrachtregel (command line)	249
Instructies voor Windows	249
Instructies voor MacOS	250
Instructies voor Linux	250
Zie ook	250
BUG REPORTS AND FEATURE REQUESTS	250
Bug reports	250
Feature requests	251
Cross linking issues	251
External links	251
BIJLAGEN	251
SNELTOETSCOMBINATIES	251
Navigatie	251
Noteninvoer	252
Lengte/duur	252
Stemmen	252
Toonhoogte	252
Interval	252
Opmaak	252
Articulaties	252
Tekst invoer	253
Liedtekst invoer	253
Weergave	253
Overige	253
Zie ook	253
OPDRACHTREGEL OPTIES	253
NAAM	253
KORTE INHOUD	253
BESCHRIJVING	254
JSON-indeling batchconversietaak	256
OMGEVING	257
BESTANDEN	258
VOORBEELDEN	258
Converteer een partituur naar PDF vanaf de opdrachtregel	258
Voer een batchtaak uit om meerdere documenten te converteren	258
MIDI import verwerking	258
DIAGNOSE	259
ZIE OOK	259
STANDAARDEN	259
HISTORIE	259
AUTEURS	259
WAARSCHUWINGEN	259
BUGS	259

NIEUWE MOGELIJKHEDEN IN MUESCORE 3.6	259
Nieuwe partituur en opmaak mogelijkheden	259
Automatische instrument volgorde	260
Automatisch plaatsen van haken	261
Verticaal uitvullen van notenbalken	261
Inspringen van eerste systeem	262
Nieuwe mogelijkheden toepassen op bestaande partituren	262
Automatische instrument volgorde en haken toepassen	263
Automatisch verticaal uitvullen van notenbalken toepassen	263
Andere wijzigingen van de opmaak in 3.6	263
Waardestreep afstand	263
Lengte hulplijnen	264
Stok kappen en positie van de vlag	264
Voortekens met haakjes	265
Voortekens in Emmentaler	265
NIEUWE MOGELIJKHEDEN IN MUESCORE 3	265
Automatisch plaatsen	265
Standaard positie	265
Handmatig aanpassen	265
Automatisch plaatsen uitschakelen	266
Stapelvolgorde	266
Tekstopmaak	266
Tekststijlen	266
Teksteigenschappen	266
Aangepast opmaak	266
Notenbalktype wijzigen	267
Tijdelijke en gedeeltelijke notenbalken	267
Systeemscheidingstekens	267
Notenbalk ruimte	267
Niet afbreken	267
Partijen van stemmen	267
Verdeel en samenvoegen	268
Invoegmodus	268
Maten splitsen en samenvoegen	268
Tijdslijn	268
Partituur vergelijkingsgereedschap	269
Mixer	269
Piano Roll Editor	269
Capo wijzigingen	269
Fretborddiagrammen	269
Externe links	269
BEKENDE BEPERKINGEN IN MUESCORE 3.X	269
Lokale maatsoorten	269
Hergroepeer ritmes	269
Tablatuur notenbalk gekoppeld aan standaard notenbalk	269
Mixer	270
Kop- en voettekst	270
BIJWERKEN VAN MUESCORE 1.X OR 2.X	270
Hoe werk je MuseScore bij	270
Open 1.x of 2.x partituren in MuseScore 3	270
Heropmaak	270
Het geluid gebruiken van MuseScore 1.x	270
BEKENDE INCOMPATIBILITEIT	270
Hardware incompatibiliteit	270
Software incompatibiliteit	271
MuseScore hangt door AVG Internet Security	271
Lettertype probleem in macOS	271
Lettertype probleem in Linux	271
Sla op als venster is leeg in Linux	271
WOORDENLIJST	272
A	272
B	272
C	273
D	273
E	273
G	273
H	273
I	273
K	274
L	274
M	274
N	274
O	274
P	275
R	275
S	275
T	275
V	276
W	276

Dit handboek is voor MuseScore versie 3,0 en hoger. Het wordt onderhouden door de MuseScore community [Leer hier hoe je zelf mee kunt helpen](#) [↗](#). Bij twijfel, controleer dan de [Engelstalige online versie van het handboek](#) [↗](#).

(Indien je nog gebruikt maakt van MuseScore 2,x dan kan je [het oude handboek hier](#) [↗](#) vinden).

Aan de slag

Dit hoofdstuk helpt je bij het installeren en het voor de eerste keer uitvoeren van MuseScore. Het laat je kennis maken met de verschillende leer- en hulpbronnen.

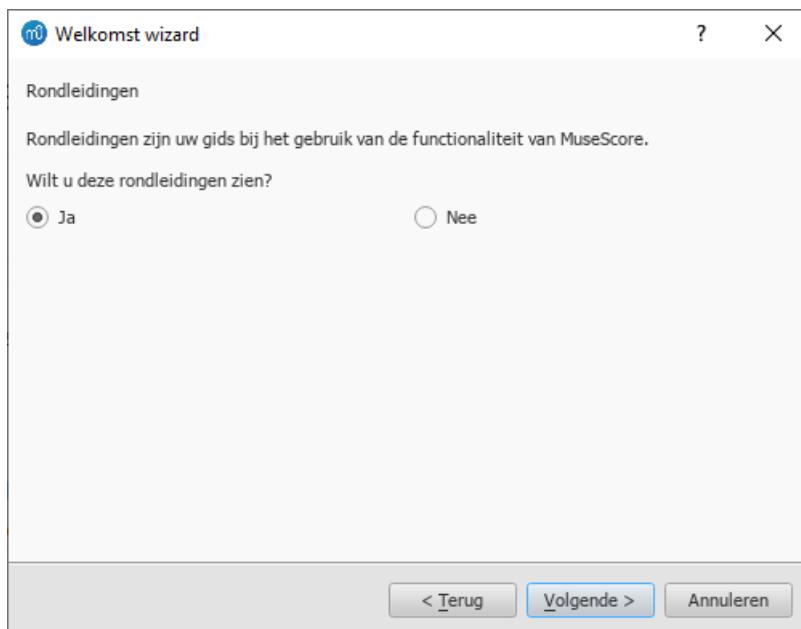
MuseScore leren

MuseScore bevat een aantal leerbronnen die nieuwe gebruikers op weg helpen.

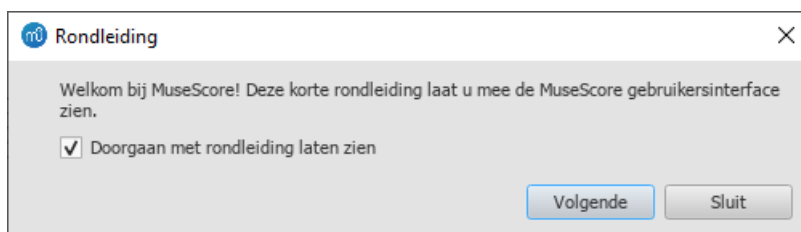
Rondleidingen

Wanneer je MuseScore voor de eerste keer uitvoert, dan wordt de **Welkomst wizard** uitgevoerd om je te helpen bij het instellen van de basis functionaliteit in de software. Eén van deze functies is de **rondleidingen** en, zoals de naam al doet vermoeden, dit verzorgt een rondleiding door het programma.

- Om deze functie te activeren kies je "Ja" als antwoord op de vraag: "Wilt u deze rondleidingen zien?" tijdens bij het doorlopen van de welkomst wizard in de stap voor de rondleiding.



Dit zorgt ervoor dat de **Rondleiding** wordt uitgevoerd zodra het programma wordt gestart waarmee je een overzicht krijgt aangaande de hoofd functies in de gebruikersinterface.



- **Om de rondleiding te beëindigen:** klik de Sluit knop.
- **Om de rondleiding niet te laten zien bij het starten van MuseScore** Verwijder het vinkje bij "Doorgaan met rondleiding laten zien".
- **Om de rondleiding te laten zien** (wanneer het programma opnieuw wordt gestart): Kies Help → Rondleidingen → Toon rondleidingen.
- **Om alle rondleiding opnieuw te laten zien** (wanneer het programma opnieuw wordt gestart): Kies Help → Rondleidingen → Herstel rondleidingen.

Op dit moment zijn de volgende rondleidingen beschikbaar:

- Introductie van de gebruikersinterface.

- Noten en rusten invoeren in een partituur.
- Symbolen invoeren vanuit een palet.
- Navigeren door de partituur met de Tijdslijn.
- Navigeren door de partituur met het toetsenbord.
- Meermaatsrusten invoeren.
- Automatische plaatsing van symbolen.
- Eigenschappen aanpassen met het instellingenoverzicht.
- Elementen selecteren.
- Toevoegen en bewerken van regels in een partituur.

Aan de slag partituur

De interactieve **Aan de slag** partituur is een praktische introductie in de basis handelingen voor het invoeren van een partituur. Wanneer MuseScore voor de eerste gestart wordt dan wordt deze weergegeven in het hoofd venster van het [starthulpscherm](#). Klik erop om hem te openen. Volg de in het blauw geschreven instructies en zo worden je de basis stappen van het partituur schrijven uitgelegd.

Opmerking: indien de Aan de slag partituur niet zichtbaar is dan kun je het vinden in het rechterdeel van het starthulpscherm. Klik hier op de pijl naar links of rechts totdat de optie beschikbaar is.

Video uitleg

MuseScore biedt een volledige reeks instructie video's, elk met een specifiek onderwerp. Je kunt deze video's op verschillende manieren bereiken.

- Vanaf de MuseScore homepagina op [MuseScore.org](https://musescore.org): [Hulp/Handleidingen](#)
- Vanaf het [starthulpscherm](#). Kies de Video's pagina in het rechterpaneel.
- Gebruik de lijst met links in de [Video's](#) sectie (hieronder).
- Zoek ze op door te zoeken naar "MuseScore in Minutes" op [You Tube](#)

Overige handleidingen

In de [Handleidingen](#) sectie op musescore.org vindt je ook handleidingen voor specifieke onderwerpen (zoals MuseScore Drumline).

Video's

- [Les 1- Een partituur opzetten](#)
- [Les 2 - Werken met MuseScore](#)
- [Les 3 - Noten invoer](#)
- [Les 4 - MIDI keyboard invoer](#)
- [Les 5 - Meer invoer mogelijkheden](#)
- [Les 6 - Tekst, liedtekst en akkoorden](#)
- [Les 7 - Tablatuur en slagwerk notatie](#)
- [Les 8 - Herhalingen en einden, deel 1](#)
- [Les 9 - Herhalingen en einden, deel 2](#)
- [Les 10 - Articulatie, dynamiek en tekst](#)
- [Les 11 - Lay-out en partijen](#)

Hulp krijgen

Indien je een probleem ervaart tijdens het werken met MuseScore dan zijn er verschillende manier om hulp te krijgen.

Handboek

Toegang tot het handboek:

- Vanaf de [MuseScore](#) website: kies **Hulp** → **Handboek** in het menu.
- Vanuit het MuseScore programma: kies **Help** → **Online Handleiding** in het menu.

Je kunt het menu gebruiken om door het handboek te bladeren of gebruik maken van [dezoek](#) functie.

Contexthulp

Indien je een element in de partituur selecteert en vervolgens op F1 drukt, dan opent een webpagina met lijst van links die gekoppeld zijn aan dan element in het [Handboek](#).

Forums

MuseScore beidt een aantal online [Forums](#) aan waarin gebruikers kunnen samenwerken. Misschien kun je het

antwoord op je vraag hier vinden tussen de reeds geplaatste artikelen. Een [algemene zoek actie](#) op de website laat een lijst met relevante artikelen in alle forums en het handboek.

How To's

Sommige taken vereisen het gebruik van verschillende technieken. Het kan lastig zijn om het antwoord daarvoor te vinden in het handboek. De oplossing voor deze taken is *mogelijk* beschikbaar in de [How To's](#)

Stel een vraag

Indien je het antwoord op je probleem niet kunt vinden dan kun je een vraag stellen in het [Algemene vragen en problemen](#) forum.

Wanneer je hier een vraag stelt:

- Probeer zo precies mogelijk te zijn. Beschrijf wat je wilt doen en welke stappen je reeds geprobeerd hebt.
- Voeg een partituur bij waarin het probleem zichtbaar is. Dit maakt het veel eenvoudiger voor anderen om het probleem te begrijpen - gebruik de "upload" mogelijkheid onderaan de pagina, boven de Opslaan en Preview (Voorbeeld) knoppen.

Rapporteer een fout

Indien je iets ervaart waarvan je denkt dat het een fout is, dan is de eerste stap dit te melden in het [Algemene vragen en problemen](#) forum. Hier kunnen andere helpen met het controleren of dit een echte fout is en mogelijk advies geven over een mogelijk tijdelijke oplossing zodat je door kunt gaan met het maken van de partituur. Je vindt er meer informatie over in het onderdeel [Fouten rapporteren en functieverzoeken](#).

Installatie

MuseScore is beschikbaar voor verschillende besturingssystemen, waaronder Windows, macOS maar ook voor vele [Linux distributies](#) en verschillende [BSD varianten](#).

Deze zijn allemaal beschikbaar op de [MuseScore download](#) pagina.

Installatie

Zodra je de software gedownload hebt volg je de instructies voor je besturingssysteem.

[Installatie voor Windows.](#)

[Installatie voor macOS.](#)

[Installatie voor Linux.](#)

[Installatie voor Chromebook.](#)

Initiële voorkeuren

De eerste keer dat MuseScore wordt gestart na de installatie wordt je gevraagd naar de initiële voorkeuren te bevestigen.

Help ons MuseScore te verbeteren

We willen graag anonieme gebruiksgegevens verzamelen waarmee wij beter de prioriteit kunnen bepalen voor verbeteringen. Dit bevat hoe vaak je bepaalde functies gebruikt, welke bestandsformaten er worden gebruikt, crashes, aantal instrumenten per partituur, etc.

Wij zullen geen persoonlijke informatie of gevoelige informatie zoals locatie, bron code, bestandsnamen of muziek verzamelen

Ga je ermee akkoord dat MuseScore ons anonieme rapporten verstuurd?

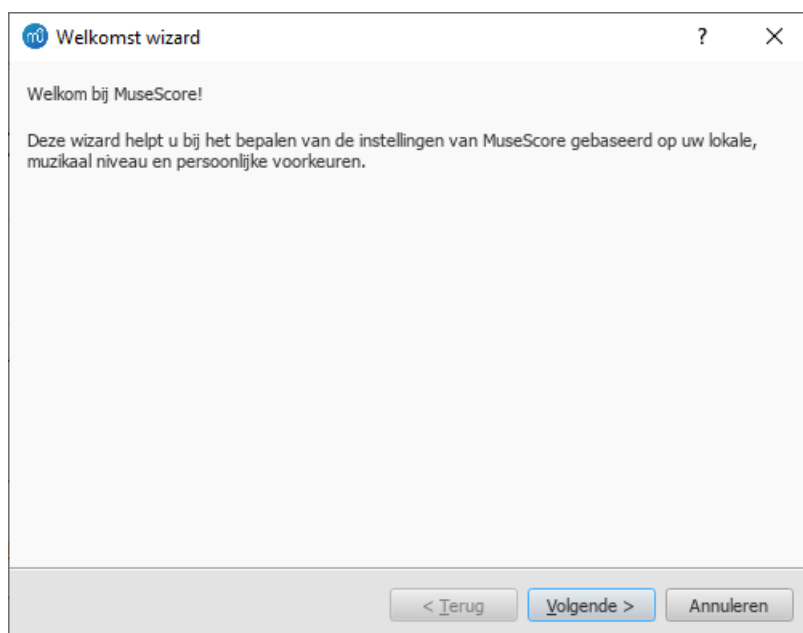
Ja, verzend anonieme rapporten

(Je kunt deze keuze later aanpassen in 'Voorkeuren... -> Algemeen -> Telemetrie')

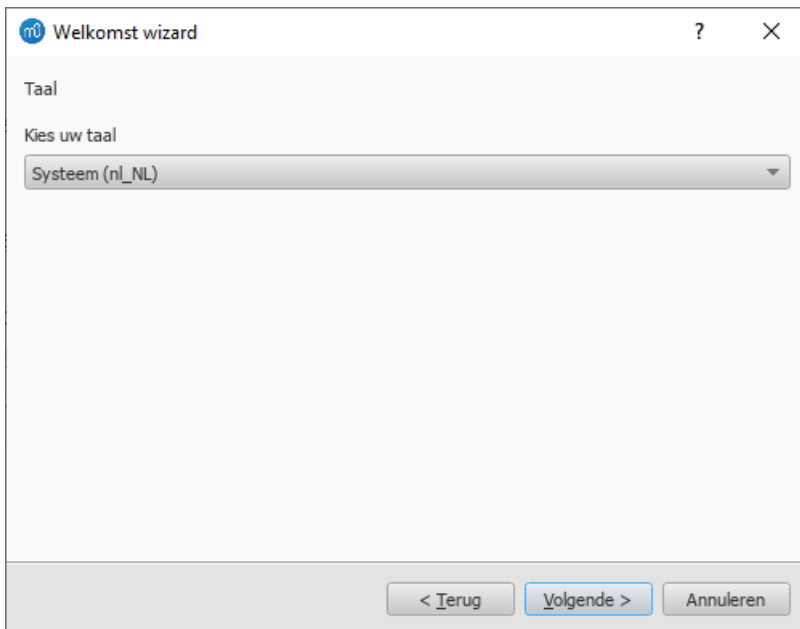
Niet verzenden

Voor meer informatie, lees ons [privacybeleid](#)

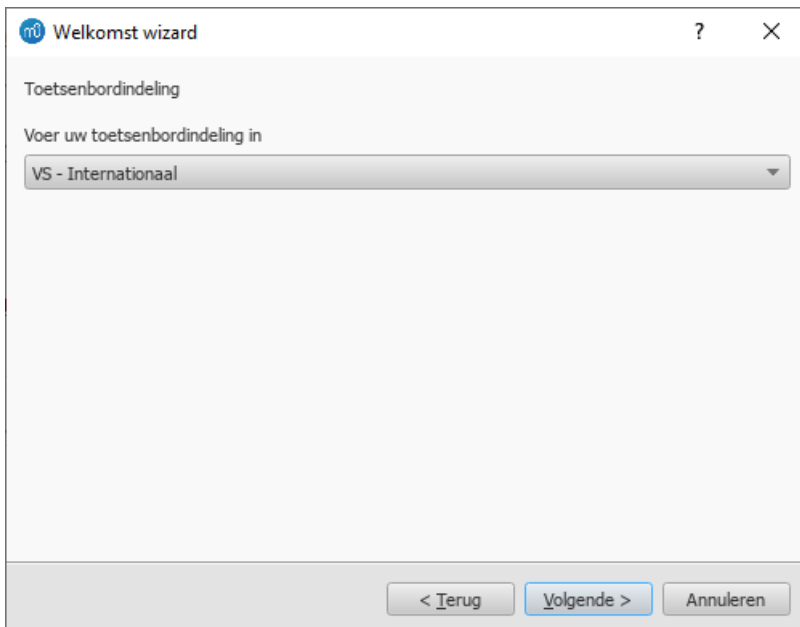
Als eerste de keuze om MuseScore (3.4 en later) toestemming te geven voor het verzamelen van gebruiksgegevens, klik op Ja, verzend anonieme rapporten of Niet verzenden om verder te gaan.



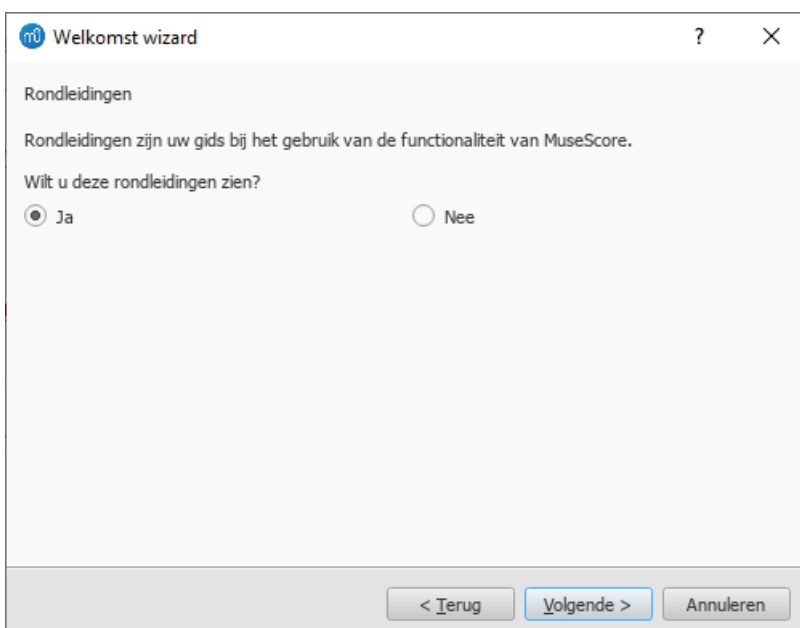
De instellingen voor taal en toetsenbordindeling worden bepaald aan de hand van de installatie en hoeven normaal gesproken niet gewijzigd te worden. Klik op *Volgende* om verder te gaan.



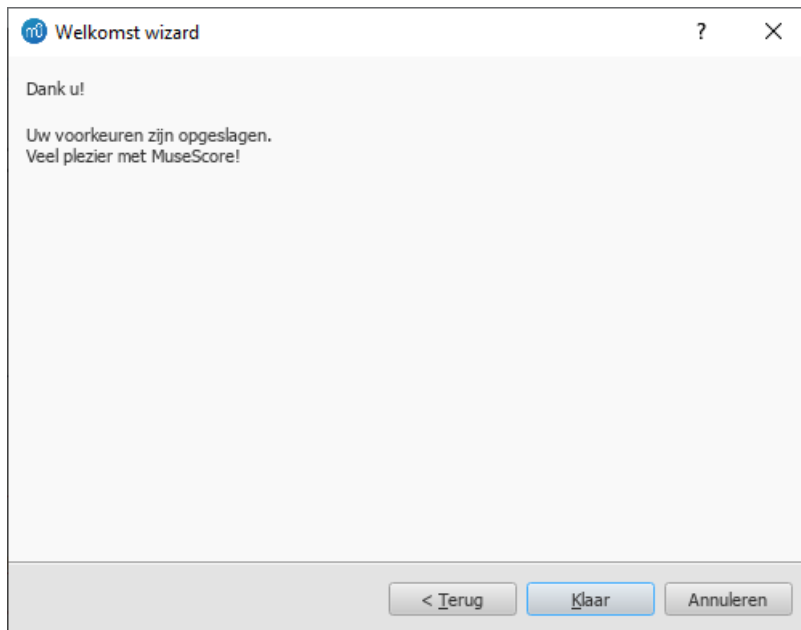
gevolgd door:



Selecteer de gewenste toetsenbordindeling en klik dan op *Volgende* om verder te gaan.




Nu wordt je gevraagd of je gebruik wilt maken van derondleidingen. Indien je een nieuwe gebruiker bent van MuseScore dan wordt aangeraden de 'Ja' optie aan te laten staan en klik vervolgens op Volgende om verder te gaan.




Als laatste klik op **Klaar** om MuseScore te starten.

Installatie voor Windows

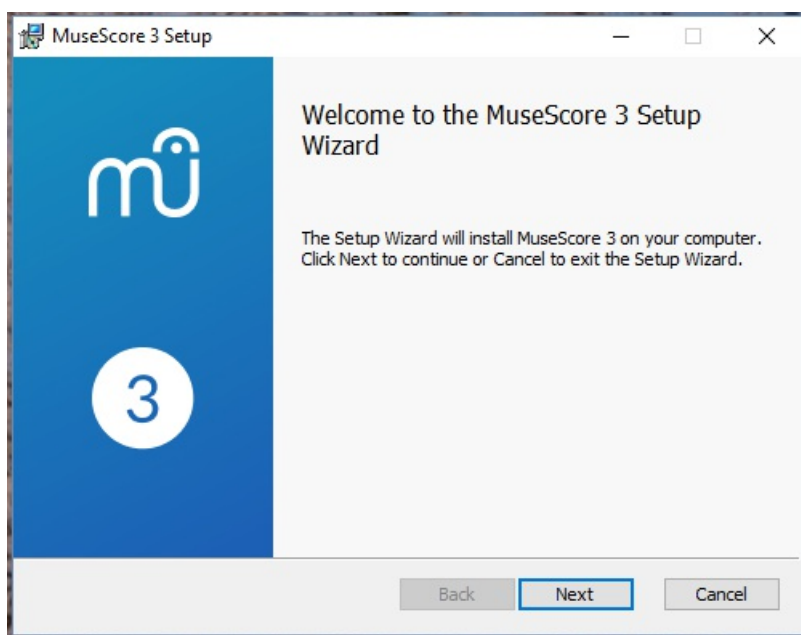
Installatie

Indien je over Windows 10 beschikt dan kan de 32-bit versie van MuseScore geïnstalleerd worden vanuit de Windows winkel. Klik [hier](#)  om MuseScore's pagina in de winkel te openen. Daar hoef je alleen op de knop **Downloaden** te klikken en MuseScore wordt gedownload, geïnstalleerd en vervolgens automatisch bijgewerkt.

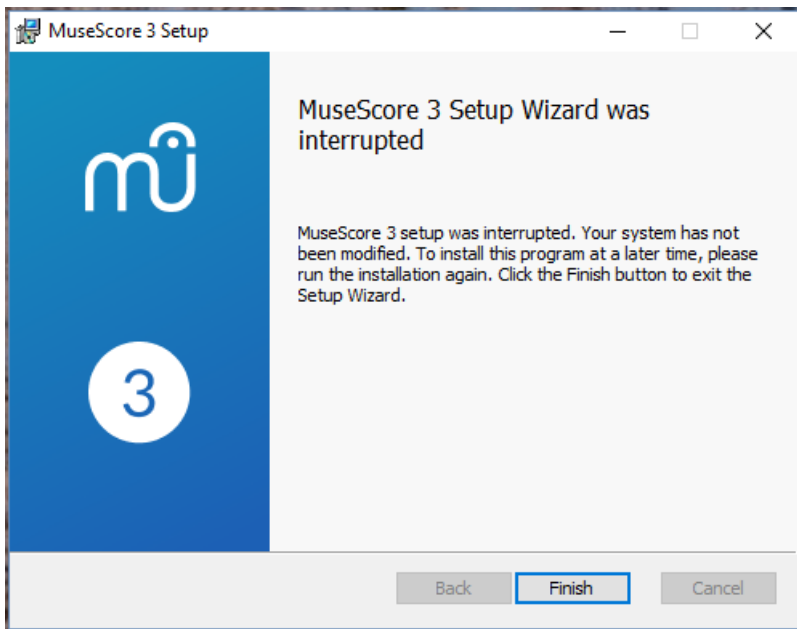
Anders kun je het windows installatie bestand verkrijgen op de [download](#)  pagina van de MuseScore website. Klik op de link om de download te starten (kies voor 64-bit of de 32-bit versie). Je internet browser zal vragen om te bevestigen dat je het bestand wilt downloaden. Kies hier voor **Bestand opslaan**.

Zodra de download is afgerond, dubbel klik je op het bestand om de installatie te starten. Windows kan mogelijk een veiligheidsvenster weergeven en vragen om een bevestiging voordat de software wordt uitgevoerd. Klik op **Uitvoeren** om verder te gaan.

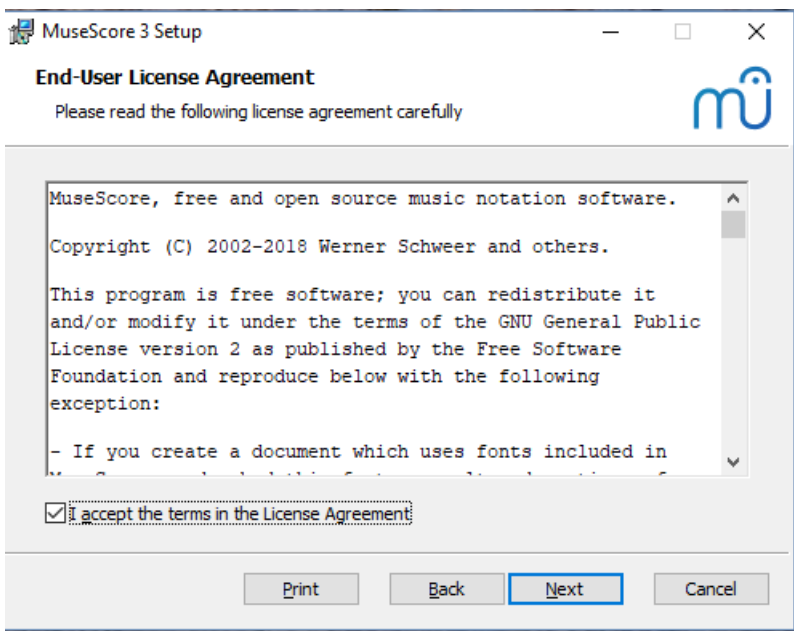
Nu begint het installatie proces.



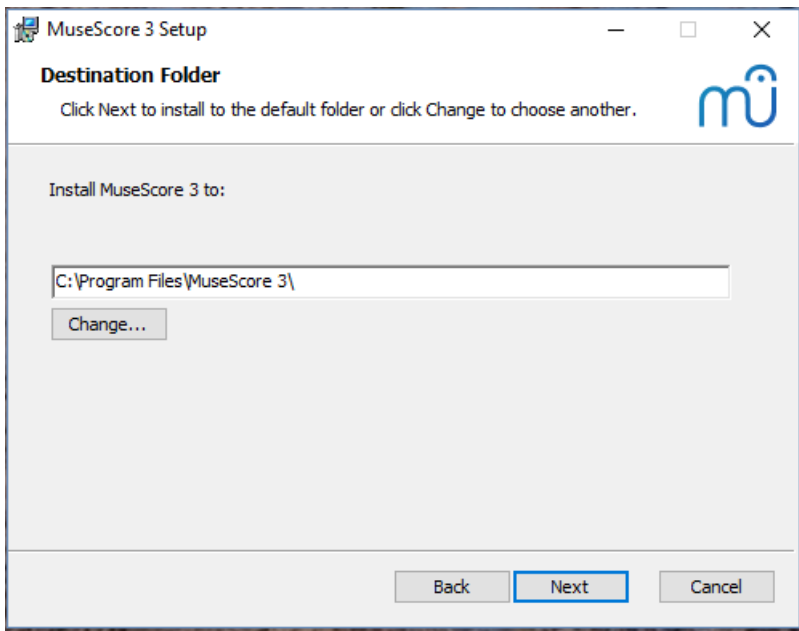
Indien je nu of later op de **Cancel** knop klikt, dan zie je:



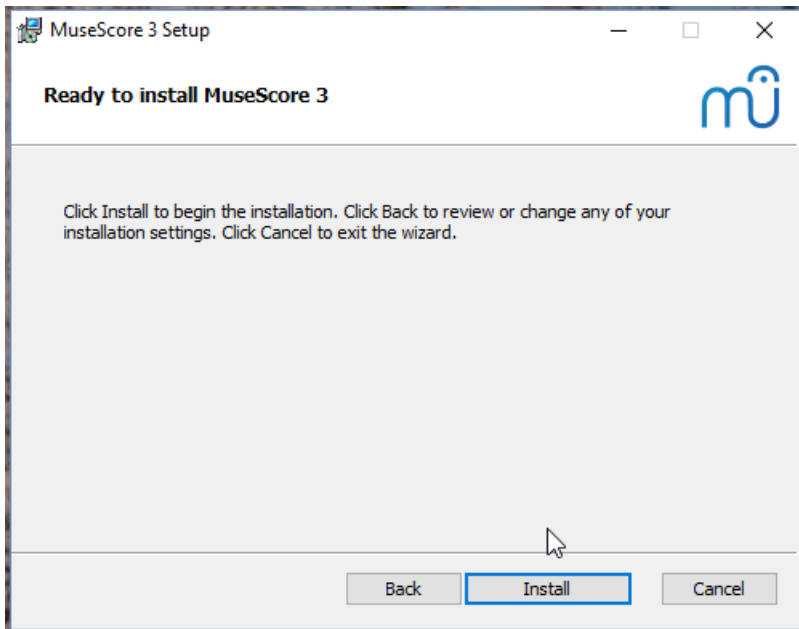
Als je in plaats daarvan klikt op **Next** om verder te gaan dan zal de setup wizard de gratis software licentie overeenkomst laten zien.



Lees de condities van de licentie en zorg dat het vierkantje naast de tekst "I accept the terms in the License Agreement" geselecteerd is en klik op **Next** om verder te gaan. De installatie wizard vraagt nu om de locatie te bevestigen waar je MuseScore wilt installeren.

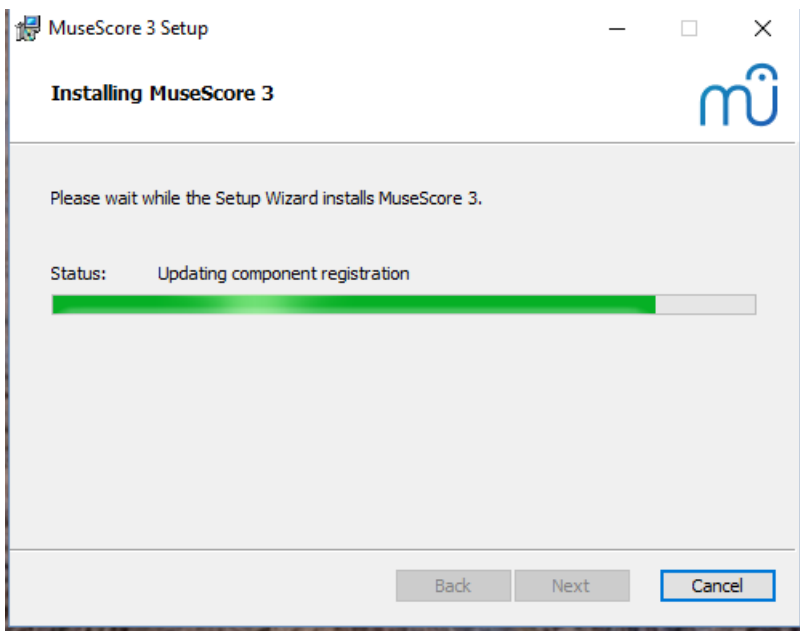


Indien je een nieuwere versie van MuseScore wilt installeren en de oude versie wilt behouden op je computer dan dien je de map aan te passen (merk op dat MuseScore 3 naast MuseScore 2 en 1 gebruikt kan worden zonder dat er een aanpassing nodig is). Klik vervolgens op **Next** om verder te gaan.

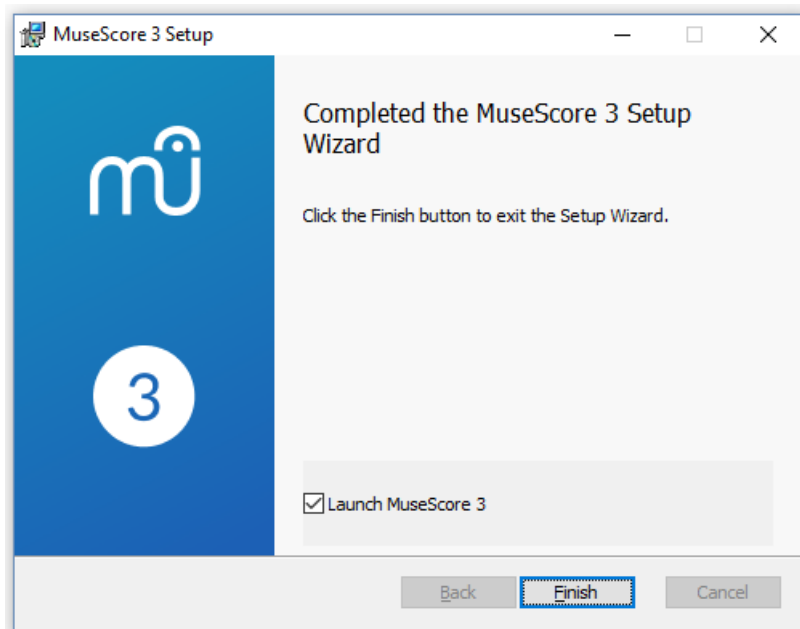


Klik **Install** om verder te gaan.

Geef de setup wizard een paar minuten de tijd om de benodigde bestanden te installeren. Je ziet:



en uiteindelijk



Klik Finish om het installatie proces af te sluiten. Je kunt het installatie bestand dat je gedownload hebt nu verwijderen.

Start MuseScore

Om MuseScore te starten vanuit het menu, kies Start → Alle Programma's → MuseScore 3 → MuseScore 3.

Gevorderde gebruikers: stille of niet zichtbare installatie

- Ja kunt MuseScore middels de volgende opdracht in stille modus installeren

```
msiexec /i MuseScore-X.Y.msi /qb-
```

Verwijderen

Je kunt MuseScore verwijderen vanuit het menu door te kiezen voor Start → Alle Programma's → MuseScore 3 → Uninstall MuseScore of via het windows configuratiescherm. Merk op dat dit je partituren en MuseScore instellingen niet zal verwijderen.

Foutopsporing

De kan installatie mogelijk geblokkeerd worden door het systeem. Indien het niet lukt om MuseScore te installeren, klik dan met rechts op het bestand dat je gedownload hebt en kies Eigenschappen. In er een melding te zien is "Dit bestand is afkomstig van een andere computer en wordt mogelijk geblokkeerd om deze computer beter te beveiligen.", klik op "Blokking opheffen" en vervolgens op "OK" en dubbelklik nogmaals op het bestand.

Externe links

- [Installeer MuseScore voor Windows zonder administrator rechten](#) ↗
- [MuseScore uitvoeren als administrator in Windows](#) ↗
- [Hoe los je een installatie fout op in Windows](#) ↗
- [MSI opdrachtregel opties](#) ↗
- [Standaard installatie opdrachtregel opties](#) ↗

Installatie voor macOS

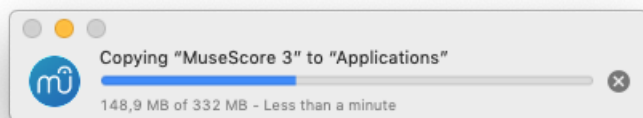
Install

You will find the DMG (disk image) file on the [download](#) ↗ page of the MuseScore website. Click on the macOS link to start the download. When the download is complete, double-click the DMG file to mount the disk image.



Drag and drop the MuseScore icon to the Applications folder icon.

If you are not logged in as administrator, macOS may ask for a password: click [Authenticate](#) and enter your password to proceed.



When the application has finished copying, eject the disk image. You can now launch MuseScore from the Applications folder, Spotlight, or Launchpad.

Note: As of macOS 10.15 "Catalina", the system has to be told to permit MuseScore to be allowed to access user parts of the file system. The first time you use it on Catalina, it will ask you if you wish to permit it; of course, answer "yes", but if you bypass this by accident, you can set it via System Preferences > Security and Privacy > Privacy > Files and Folders. Unlock with your Admin credentials, then navigate to MuseScore (whichever version(s) you have and want), add it or them to the list of apps, and select "Documents" and "Downloads" folders, or as you prefer.

Uninstall

Simply delete MuseScore from Applications folder (Admin access will be required to do that, however).

Install with Apple Remote Desktop

You can deploy MuseScore to multiple computers with the "Copy" feature of ARD. Since MuseScore is a self-contained

application you can simply copy the application to the '/Application' folder on the target machines. It is also possible to install multiple versions of the application as long as their names differ.

Installatie voor Linux

Vanaf MuseScore 2.0.3 kun je de installatie voor Linux direct van de [download](#) pagina ophalen, net zoals Windows en Mac gebruikers dit doen. Dit is mogelijk dankzij het [ApplImage](#) formaat, wat op vrijwel alle Linux distributie's werkt. Het is ook nog mogelijk om de installatie op de traditionele manier te verkrijgen via de [distributie's package manager](#) (maar je zult wellicht moeten wachten totdat de package beschikbaar wordt gemaakt). Je kunt natuurlijk altijd zelf het programma compileren van de broncode, zie [build from source](#).

ApplImage

Het [ApplImage format](#) is een manier waarop Linux applicaties worden ingepakt. ApplImages staan op zichzelf - ze hoeven niet te worden geïnstalleerd - en werken op bijna iedere Linux distributie. De afhankelijkheden zitten opgesloten in het ApplImage bestand.

Stap 1 - Download

Voordat je het ApplImage kunt downloaden moet je weten welke architectuur je processor gebruikt. De volgende commando's kunnen worden uitgevoerd in de terminal venster om hier achter te komen:

```
arch
```

of

```
uname -m
```

Het resultaat ziet er ongeveer uit als "i686", "x86_64" of "armv7":

- i686 (of vergelijkbaar) - 32-bit Intel/AMD processor (meestal aanwezig op oudere machines).
- x86_64 (of vergelijkbaar) - 64-bit Intel/AMD processor (moderne laptops en desktop computers, de meeste Chromebooks).
- armv7 (of later) - ARM processor (telefoons & tablets, Raspberry Pi 2/3 waarop Ubuntu Mate staat, sommige Chromebooks, momenteel over het algemeen 32-bit).

Nu je dit weet kun je naar de [download](#) pagina gaan en de ApplImage opzoek die het beste past bij de architectuur van je processor. De bestandsnaam die wordt gedownload is "MuseScore-X.Y.Z-\$(arch).ApplImage".

Stap 2 - Geef het bestand uitvoer rechten

Voordat je de ApplImage kunt gebruiken dien je dit rechten te geven om te kunnen worden uitgevoerd.

Vanuit een Terminal venster:

Deze opdracht geeft de gebruiker (u) rechten om het ApplImage uit te voeren (x). Het werkt op alle Linux systemen.

```
cd ~/Downloads  
chmod u+x MuseScore*.ApplImage
```

Opmerkin: Gebruik het "cd" commando om naar de directory te gaan waar het ApplImage is opgeslagen.

Vanuit bestandsbeheer:

Indien je liever geen gebruik maakt van de opdrachtregel in het terminal venster, dan is er meestal een mogelijkheid om uitvoer rechten te geven middels bestandsbeheer.

In GNOME Files (Nautilus), doe je het volgende:

1. Blader naar locatie waar het ApplImage is opgeslagen
2. Klik met rechts op het ApplImage en kies "Properties".
3. Open de "Permissions" tab.
4. Kies de optie "Allow executing file as a program".

Deze stappen zijn afhankelijk van het bestandsbeheer dat wordt gebruikt.

Stap 3 - Start het!

Nu zou het mogelijk moeten zijn het programma uit te voeren door erop te dubbelklikken!

Wanneer je het ApplImage hebt gedownload, dan is deze vermoedelijk opgeslagen in de Downloads map, maar je kunt dit op ieder gewenst verplaatsen (plaats het bijvoorbeeld op het bureaublad voor snelle toegang). Indien je het niet meer wilt gebruiken dan hoef je het alleen maar te verwijderen.

ApplImage installeren (optioneel)

Je kunt de ApplImage uitvoeren zonder het te installeren maar indien je het geïntegreerd wilt hebben in de desktop omgeving dan moet je het installeren. Dit geeft de volgende voordelen:

- De ApplImage wordt toegevoegd aan het applicatie menu of de launcher
- Stelt de correct iconen in voor MuseScore bestanden (MSCZ, MSCX) en voor MusicXML bestanden (MXL, XML)
- Maakt het ApplImage beschikbaar in bestandsbeheer via het menu rechts-klik "Open with..."

Om het te installeren voer je het ApplImage uit vanuit een Terminal met de "install" optie zie hieronder). Dit maakt een bestand op de desktop en verschillende iconen. Indien je deze wilt verwijderen dan gebruik je de "remove" optie voordat je het ApplImage verwijdert. Dit heeft geen invloed op de partituren die je met MuseScore hebt gemaakt.

Opdrachtregel opties gebruiken

Door het ApplImage in het Terminal venster uit te voeren kun je verschillende opdrachtregel opties gebruiken. In het ApplImage zijn een aantal speciale opties toegevoegd naast de normaal beschikbare opdrachtregel opties van MuseScore.

Je moet de map wijzigen (cd) in de map waar het ApplImage is opgeslagen op het systeem, bijvoorbeeld:

```
cd ~/Desktop  
./MuseScore*.ApplImage [optie...]
```

Of voer het pad in naar het ApplImage:

```
~/desktop/MuseScore*.ApplImage [optie...]
```

Gebruik de "--help" en "man" opties om meer informatie te krijgen over de beschikbare opdrachtregel opties:

```
./MuseScore*.ApplImage --help # laat de complete lijst met opdrachtregel opties zien  
./MuseScore*.ApplImage man # laat de handleiding zien (legt uit wat de opties doen)
```

Distributie Packages

Debian

(Ideally before, otherwise while or after) installing MuseScore itself, you can install one or more soundfont packages (if none is installed, the dependencies will pull in a suitable soundfont automatically):


- musescore-general-soundfont-small: the standard MuseScore_General soundfont in SF3 format, as shipped with MuseScore for other operating systems
- musescore-general-soundfont: the MuseScore_General HQ soundfont in SF3 format, as available via the Extensions manager
- musescore-general-soundfont-lossless: the MuseScore_General HQ soundfont in uncompressed SF2 format: takes up *a lot* more space on your hard disc, but offers the highest sound quality and extremely fast startup times
- fluidr3mono-gm-soundfont: the old soundfont shipped with MuseScore 2.0 (antecessor of MuseScore_General), use only if resources are very tight or you need it
- timgm6mb-soundfont: the old soundfont shipped with MuseScore 1.3; cannot substitute the others; use only if you need it; extremely tiny

Note: only the MuseScore_General soundfont (HQ or regular) supports single-note dynamics (SND), and you need **at least version 0.1.6** of those soundfonts (from unstable or backports) for SND support!

The command `sudo update-alternatives --config MuseScore_General.sf3` can be used at any time to select the default soundfont used by MuseScore if you install more than one (note `timgm6mb-soundfont` cannot be selected here).

Then, install the `musescore3` package for MuseScore 3.x (the current stable version) or `musescore` for MuseScore 2.x (there's also `musescore-snapshot` for the unstable developer preview). The packages are available in the following distributions:

- `musescore3`: sid (unstable), bullseye (testing/Debian 11), buster-backports (stable/Debian 10), stretch-backports-sloppy (oldstable/Debian 9)
- `musescore`: buster (stable/Debian 10), stretch-backports (oldstable/Debian 9), jessie-backports-sloppy (oldoldstable/Debian 8)
- `musescore-snapshot`: experimental (usable on unstable)

See <https://backports.debian.org/Instructions/>  for instructions on how to add an official Debian backports repository to your system and install packages from there.

Note: without the appropriate backports, older versions may be available: MuseScore 2.0.3 on stretch, MuseScore 1.3 on jessie. Using the latest 2.3.2 version for 2.x-format scores instead (or conversion to 3.x) is strongly recommended!

Fedora

1. Import the GPG key:

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

2. Go to the [download](#) page of the MuseScore website. Click on the link for the stable Fedora download and choose the correct rpm package for your architecture.
3. Depending on your architecture, use one of the two sets of commands to install MuseScore

- for arch i386

```
su  
yum localinstall musescore-X.Y-1.fc10.i386.rpm
```

- for arch x86_64

```
su  
yum localinstall musescore-X.Y-1.fc10.x86_64.rpm
```

If you have difficulty with sound, see [Fedora 11 and sound](#).
See also the hints for the various distributions on the [download page](#).

KDE neon 18.04 (bionic)

The KDE neon packages are built on a different [repository](#) than the normal Ubuntu PPAs, as this is the only way for us to build packages for KDE neon. Due to limitations of the OpenSuSE Buildservice used, this currently only provides amd64 (64-bit PC) packages, no ARM packages (Slimbook or Pinebook remix).

All commands listed below must be entered in a terminal, in one line each.

1. Remove the [Ubuntu PPAs](#) (all three of them) from your system if you've ever configured it before. This is generally in `/etc/apt/sources.list` or one of the files below `/etc/apt/sources.list.d/`; if you used `add-apt-repository` (the recommended way) to enable the PPA, you can remove them with: `sudo rm -f /etc/apt/sources.list.d/mscore-ubuntu-ubuntu-mscore*`

KDE neon is **not** compatible with the Ubuntu PPAs!

2. Install a few standard packages (usually they are already there, but just in case they aren't) to be able to securely download the repository signature key:

```
sudo apt-get install wget ca-certificates
```

3. Download (via secure HTTPS connection) and install the repository signing key:

```
wget -O - https://download.opensuse.org/repositories/home:/mirabile:/mscore/bionic-neon/Release.key | sudo apt-key add -
```

4. Enable the repository:

```
echo deb https://download.opensuse.org/repositories/home:/mirabile:/mscore/bionic-neon . / | sudo tee /etc/apt/sources.list.d/mscore.list
```

5. Make the new packages available:

```
sudo apt-get update
```

Now, it's time to install one or more soundfont packages (ideally install the one you want *before* installing MuseScore):

- `musescore-general-soundfont-small`: the standard MuseScore_General soundfont in SF3 format, as shipped with MuseScore for other operating systems
- `musescore-general-soundfont`: the MuseScore_General HQ soundfont in SF3 format, as available via the Extensions manager
- `musescore-general-soundfont-lossless`: the MuseScore_General HQ soundfont in uncompressed SF2 format: takes up *alot* more space on your hard disc, but offers the highest sound quality and extremely fast startup times
- `fluidr3mono-gm-soundfont`: the old soundfont shipped with MuseScore 2.0 (antecessor of MuseScore_General), use only if resources are very tight or you need it
- `timgm6mb-soundfont`: the old soundfont shipped with MuseScore 1.3; cannot substitute the others; use only if you need it; extremely tiny

If you skip this step, a suitable soundfont will be automatically installed when you install MuseScore itself in the final step.

Note: only the MuseScore_General soundfont (HQ or regular) supports single-note dynamics (SND), and you need **at**

least version 0.1.6 of those soundfonts (from our repository) for SND support!

The command `sudo update-alternatives --config MuseScore_General.sf3` can be used at any time to select the default soundfont used by MuseScore if you install more than one (note `timgm6mb-soundfont` cannot be selected here).

Finally, you can install the latest stable version of MuseScore with `sudo apt-get install musescore3` and the old 2.x version with `sudo apt-get install musescore` (the `musescore-snapshot` package with an instable developer preview is also available).

Ubuntu, Kubuntu, Xubuntu, ...

WARNING: these instructions are **not** for KDE neon users (see [above](#))!

MuseScore 2.x (the old version) is available from 18.10 (cosmic) to 19.10 (eoan) out of the box. Older Ubuntu releases carry older versions (18.04 (bionic) has 2.1, 16.04 (xenial) has 2.0, 14.04 (trusty) and 12.04 (precise) have 1.3 and 1.2, respectively). Similar to the [Debian](#) instructions, we recommend using the latest 2.3.2 version for old 2.x scores instead, or migrating those scores to MuseScore 3.

Besides the versions supplied by the distribution itself, the MuseScore Debian packager provides newer versions of MuseScore for older Ubuntu releases in official PPAs (package archives).

Please activate the [Stable releases of MuseScore 3](#) repository on your system and then install the `musescore3` package, available for all releases from 18.04 (bionic) onwards. (It is not feasible to provide MuseScore 3 for older Ubuntu releases, as those lack the minimum Qt version required by MuseScore 3.)

If you wish to install the older MuseScore 2, activate the [Stable releases of MuseScore 2](#) PPA and install the `musescore` package, available for 12.04 (precise), 14.04 (trusty), 16.04 (xenial), and 18.04 (bionic) onwards. (Some intermediate releases may have slightly older MuseScore versions still available, but it's best to update to the next LTS.) On the ancient 12.04 (precise) and 14.04 (trusty) releases, this will upgrade the Qt library in your system, which may break unrelated software (and on 12.04 even the C++ libraries are upgraded), mind you; best to upgrade to a newer LTS.

There's also a [MuseScore Nightly Builds \(unstable development builds\)](#) PPA, from which the daring can install the `musescore-snapshot` package, for LTS, that is, 18.04 (bionic) only.

WARNING: these PPAs are *only* suitable for Ubuntu/Kubuntu/Xubuntu/... but **not** for Debian or KDE neon!

As with [Debian](#), you can install one or more soundfont packages (ideally install the one you want *before* installing MuseScore, but if you don't, a suitable one will be installed alongside MuseScore):

- `musescore-general-soundfont-small`: the standard MuseScore_General soundfont in SF3 format, as shipped with MuseScore for other operating systems
- `musescore-general-soundfont`: the MuseScore_General HQ soundfont in SF3 format, as available via the Extensions manager
- `musescore-general-soundfont-lossless`: the MuseScore_General HQ soundfont in uncompressed SF2 format: takes up *alot* more space on your hard disc, but offers the highest sound quality and extremely fast startup times
- `fluidr3mono-gm-soundfont`: the old soundfont shipped with MuseScore 2.0 (antecessor of MuseScore_General), use only if resources are very tight or you need it
- `timgm6mb-soundfont`: the old soundfont shipped with MuseScore 1.3; cannot substitute the others; use only if you need it; extremely tiny

Note: only the MuseScore_General soundfont (HQ or regular) supports single-note dynamics (SND), and you need **at least version 0.1.6** of those soundfonts (possibly from the PPA) for SND support!

The command `sudo update-alternatives --config MuseScore_General.sf3` can be used at any time to select the default soundfont used by MuseScore if you install more than one (note `timgm6mb-soundfont` cannot be selected here).

Externe links

- [How to run the MuseScore ApplImage on Linux](#) - video

Installatie voor Chromebook

Desktop program

MuseScore's desktop program will work natively on Chrome OS's Linux machine called Crostini. Follow the steps described in the video:

1. Install Linux Virtual Machine called Crostini. Go to Settings > Linux > Turn On
2. Download Musescore ApplImage package
3. Configure ApplImage to run. Set `chmod +x` for the ApplImage file
4. Run ApplImage with `./` followed by the Musescore package file name
5. Install required libraries if necessary, e.g.:

- sudo apt-get install libvorbisfile3
- sudo apt-get install libnss3

6. Install ApplImage (using the install command line option) to avoid running it from Linux command line each time

7. Enjoy!

External links

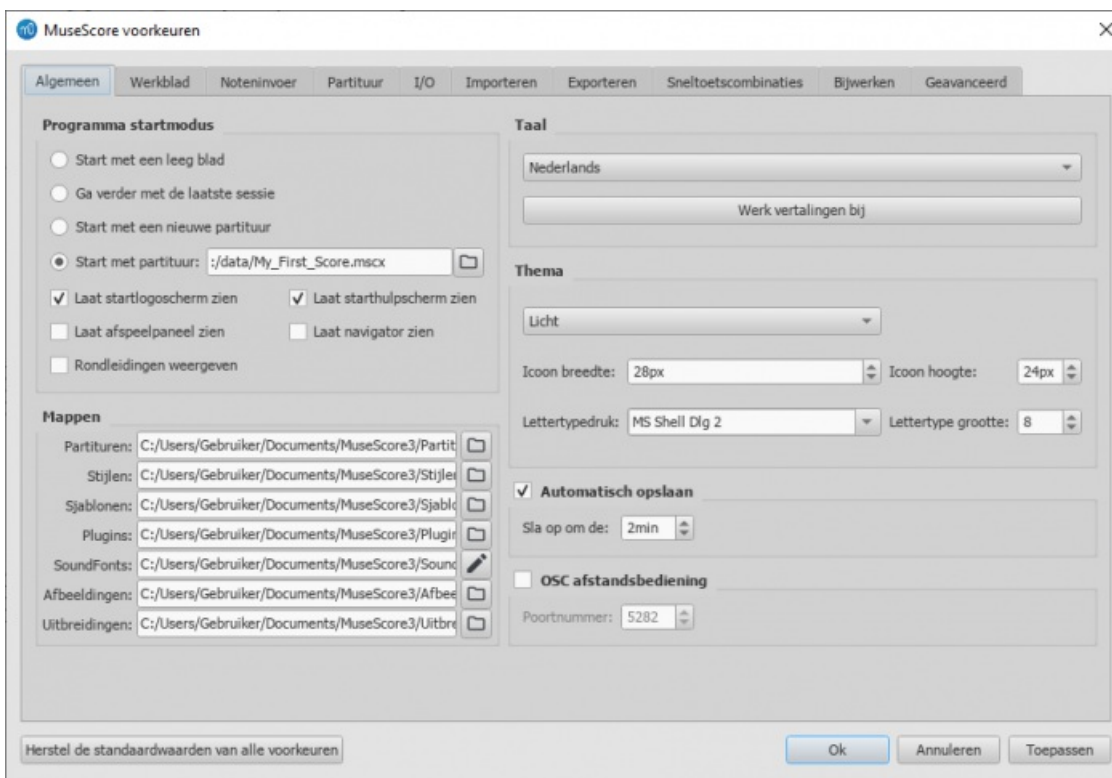
- Watch this [interactive video](#) ↗ for more details
- [How To How to run MuseScore on ChromeOS](#) ↗ (MuseScore HowTo)
- [This lecture](#) ↗

Taal, vertaling en uitbreidingen

MuseScore werkt met de "Systeem" taal (die gebruikt wordt voor de meeste programma's en over het algemeen afhankelijk is van de land en taalinstellingen van de PC of het account).

Taal wijzigen

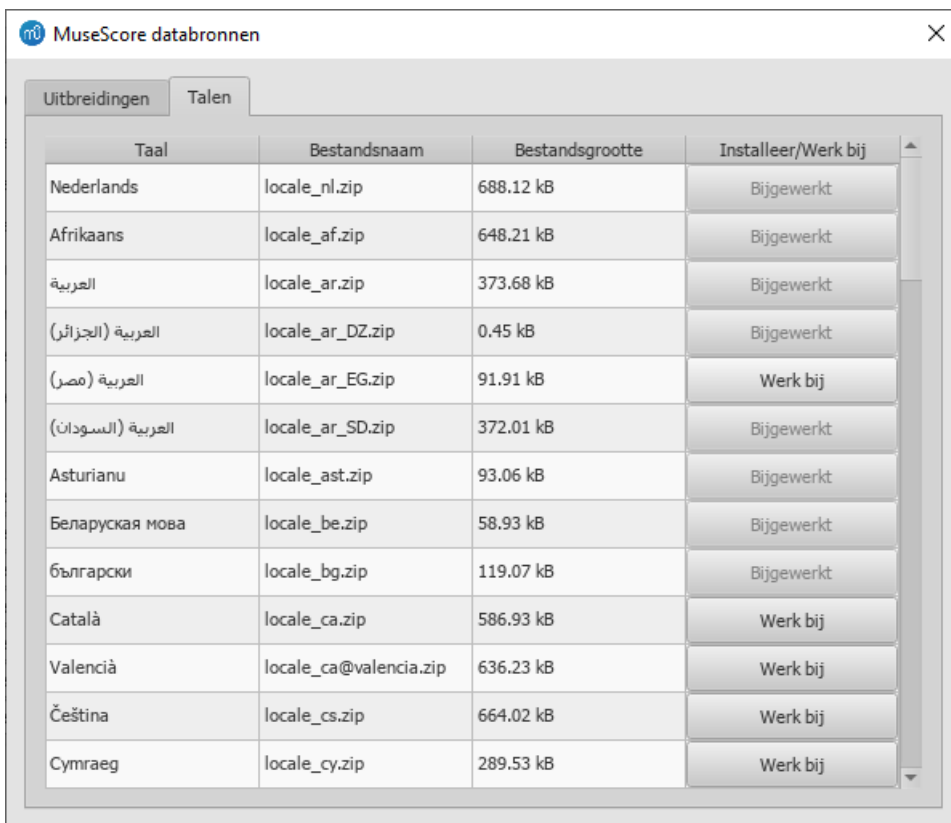
1. Vanuit het menu, kies Bewerken → Voorkeuren... (Mac: MuseScore → Voorkeuren...);
2. In de tab Algemeen, kies de gewenste taal uit de lijst met beschikbare talen in het taal gedeelte:



Beheer databronnen

De **beheer databronnen** functie wordt gebruikt om uitbreidingen te installeren en verwijderen en om vertalingen bij te werken. Om in het menu te komen, gebruik één van de volgende opties:

- Vanuit het menu, kies Help → Beheer databronnen.
- Vanuit het menu, kies Bewerken → Voorkeuren... (Mac: MuseScore → Voorkeuren...), open de tab Algemeen en klik op de Werk vertalingen bij knop.



Installeren/verwijderen uitbreidingen

Om een uitbreiding te installeren of te verwijderen:

1. Selecteer de Uitbreiding tab in **Beheer databronnen**.
2. Selecteer de uitbreiding.
3. Klik de Installeer of Verwijder knop.

Opmerking: Uitbreidingen omvatten op dit moment de MuseScore Drumline (MDL) (vanaf versie 3.0) en de MuseScore General HQ soundfont (vanaf versie 3.1).

Bijwerken vertalingen

Om vertaling(en) bij te werken:

1. Selecteer de Talen tab in **Beheer databronnen**.
2. Klik op de Werk bij knoppen voor de taal die je wilt bijwerken.

Opmerking: De taal van het menu en de dialogen zal meteen wijzigen, maar het instellingenoverzicht zal de nieuwe taal of vertaling niet gebruiken totdat het programma herstart is.

Zie ook

- [Meehelpen vertalen en de vertaling verbeteren](#)

Externe links

- [Verander de taal in MuseScore](#)

Controleren op nieuwe versies

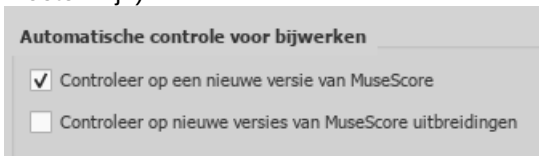
Opmerking: Deze opties zijn alleen beschikbaar in de Mac en Windows versie van MuseScore (behalve de versie vanuit de Windows winkel), aangezien alleen die versie direct kunnen worden bijgewerkt vanaf MuseScore.org. Linux distributies (en de Windows winkel) hebben andere mechanismes om nieuwe versies beschikbaar te maken.

Voor de versies van MuseScore die direct kunnen worden bijgewerkt zijn er twee manieren om te controleren voor nieuwe versies.

Automatische controle voor bijwerken

1. Vanuit het menu, kies Bewerken → Voorkeuren... (Mac: MuseScore → Voorkeuren...);

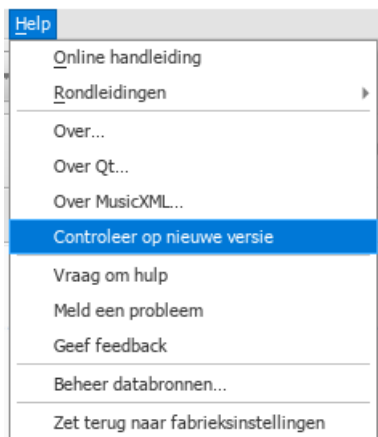
2. Selecteer de tab Bijwerken.
3. Zorg dat de optie "Controleer op een nieuwe versie van MuseScore" is aangevinkt. (Dit zou standaard aangevinkt moeten zijn):



Indien deze optie aanstaat dan zal MuseScore iedere keer dat het wordt gestart controleren of er een nieuwe versie is. Voor de Mac en Windows versies (uitgezonderd de Windows winkel versie zorgt deze optie dat het automatische bijwerk mechanisme geactiveerd wordt om de nieuwe versie te downloaden en te installeren.

Controleer op nieuwe versie

1. Vanuit het menu, kies Help → Controleer op nieuwe versie :



2. Een venster wordt weergegeven met de status: "De versie is up-to-date!" of "Er is een nieuwe versie voor MuseScore is beschikbaar!" en wordt de mogelijkheid geboden om deze te installeren.

Zie ook

- [Voorkeuren: Bijwerken](#)

Basisfuncties

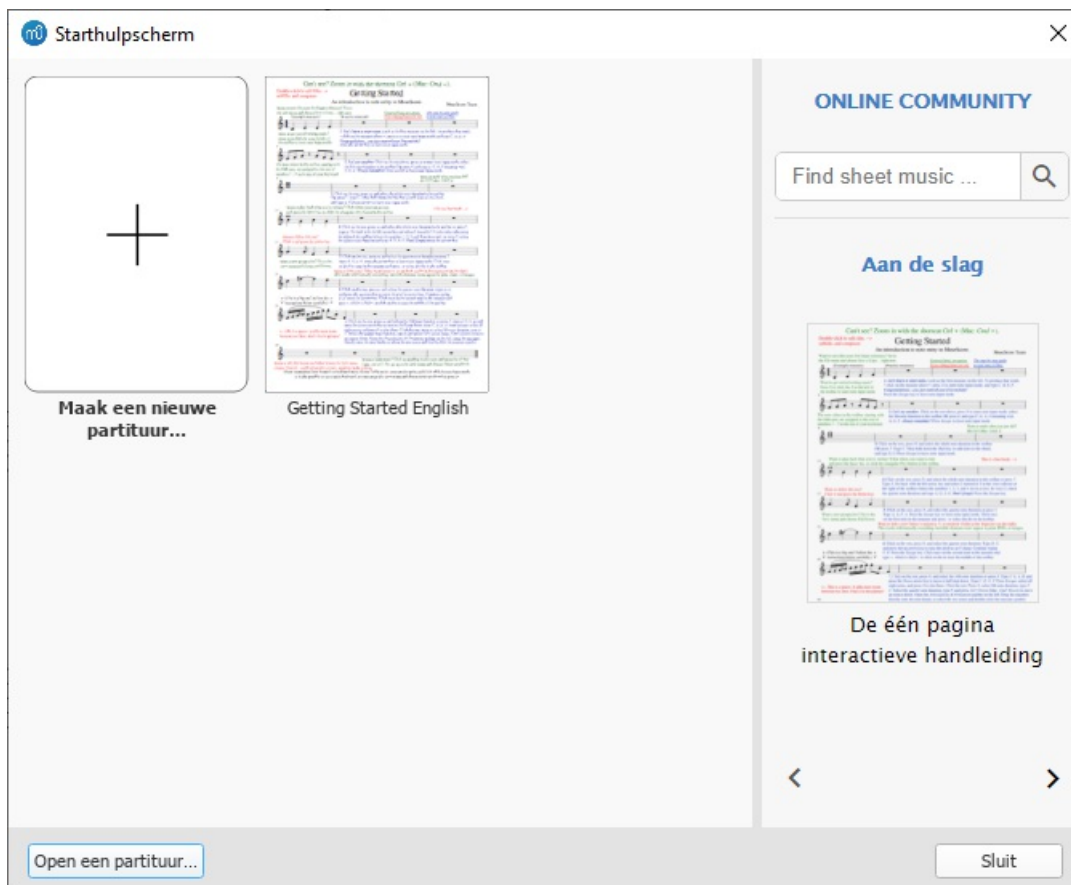
Dit hoofdstuk laat zien hoe je een nieuwe partituur opzet met de MuseScore Wizard en hoe je basis muzieknotatie invoert en bewerkt. De verschillende onderdelen van het programma worden beschreven — werkbalken, instellingenoverzicht, paletten enz. — evenals weergave- en navigatieopties.

Maak een nieuwe partituur

Om een nieuwe partituur te maken wordt de [Nieuwe partituur wizard](#) gebruikt (zie [Maak een nieuwe partituur](#), hieronder): deze kan ook worden gestart vanuit het [Starthulpscherm](#).

Starthulpscherm

Dit is het venster dat wordt weergegeven als je MuseScore voor de eerste keer start:




Gebruik de volgende opties om het starthulpscherm te openen (indien deze niet zichtbaar is):

- Druk op F4.
- Vanuit het menu, kies Bestand → Starthulpscherm...

Het weergeven van het starthulpscherm kun je als volgt uitzetten:

- Vanuit het menu, kies Bewerken → Voorkeuren... (Mac: MuseScore → Voorkeuren...) en verwijder het vinkje bij "Laat starthulpscherm zien" in het programma startmodus gedeelte van de tab algemeen.

Vanuit het starthulpscherm kun je:

- Maak een nieuwe partituur (door te klikken op het icoon met het plus teken).
- Pictogrammen zien van eerder geopende partituren: klik op een pictogram om deze te openen.
- Open een partituur vanuit de bestanden op de computer: klik op Open een partituur ...
- Open de "**Aan de slag**" handleiding partituur. Gebruik de pijl knoppen in het rechterdeel van het venster om toegang te krijgen tot de link.
- Zoeken naar bladmuziek op musecore.com .
- Toegang tot verschillende faciliteiten (zie rechterdeel van het venster).

Maak een nieuwe partituur

Om de **Maak een nieuwe partituur** wizard te starten wanneer het starthulpscherm niet beschikbaar is gebruik je de volgende opties:

- Klik op de Maak een nieuwe partituur icoon links bovenaan in de werkbalk van het programma
- Gebruik de sneltoetscombinatie Ctrl+N (Mac: Cmd+N);
- Vanuit het menu, kies Bestand → Nieuw....

Voer partituur informatie in

Stap 1: Voer partituur informatie in.

Voer de titel, componist en overige informatie in zoals hierboven getoond en klik op **Volgende >**. Deze stap is optioneel: je kunt deze informatie ook invoeren nadat de partituur is gemaakt (zie [verticaal kader](#)).

Kies sjabloonbestand

Stap 2: Kies sjabloonbestand.

In de linker kolom is een lijst beschikbaar met solo, ensemble en orkestsjablonen verdeeld in categorieën op basis van de muziekstijl. Indien je reeds eerder een aangepast sjabloon in je gebruikers sjabloonmap hebt geplaatst dan zijn deze beschikbaar onder de categorie "**Eigen aangepaste sjablonen**". Je kunt ook gebruik maken van de **zoek balk** (links bovenaan) om een specifiek sjabloon te vinden.

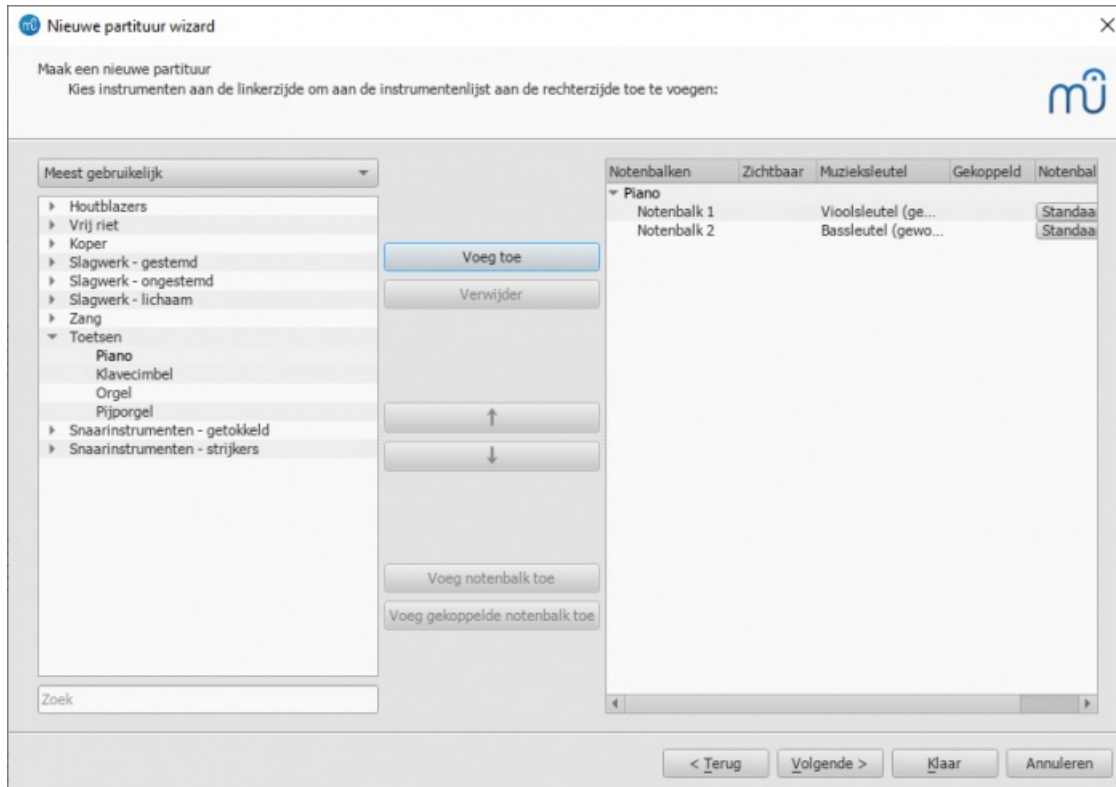
Om een partituur sjabloon te kiezen:

- Klik op de naam van de partituur sjabloon om deze te selecteren en klik dan op **Volgende >**. Als alternatief kun je ook

dubbelklikken op de naam van de partituur sjabloon. Dit zorgt ervoor dat je automatisch naar de volgende stap in de wizard gaat (zie [Kies maatsoort en tempo](#), hieronder).

- Indien je een nieuwe partituur sjabloon wilt maken, klik dan op "[Kies Instrumenten](#)" (onder "Algemeen") en klik op volgende >. Alternatief, dubbelklik op "Kies instrumenten".

Kies instrumenten (of zangstemmen)



Het **Kies instrumenten** venster is verdeeld in twee kolommen:

- De **linker kolom** bevat een lijst met instrumenten en zangstemmen om uit te kiezen. Deze lijst is verdeeld in een aantal instrument families en door te klikken op een categorie wordt de volledige lijst met instrumenten binnen de familie weergegeven.

De standaard optie is "Meest gebruikelijk" maar je kunt andere kiezen, zoals "Jazz" en "Oude muziek". Er is een zoek mogelijkheid onderaan het instrumenten venster, type hier de naam van een instrument in en deze wordt opgezocht in "Alle instrumenten".

- De **rechter kolom** is leeg bij het starten, maar bevat uiteindelijk de lijst met instrumenten die in de nieuwe partituur beschikbaar zijn en in de volgorde zoals ze zullen worden geplaatst..

Instrumenten toevoegen

Om instrumenten toe te voegen aan de partituur gebruik je één van de volgende opties:

- Kies één of meerdere instrumenten in de linker kolom en klik op **Toevoegen**.
- Dubbelklik op een instrument in de linker kolom.

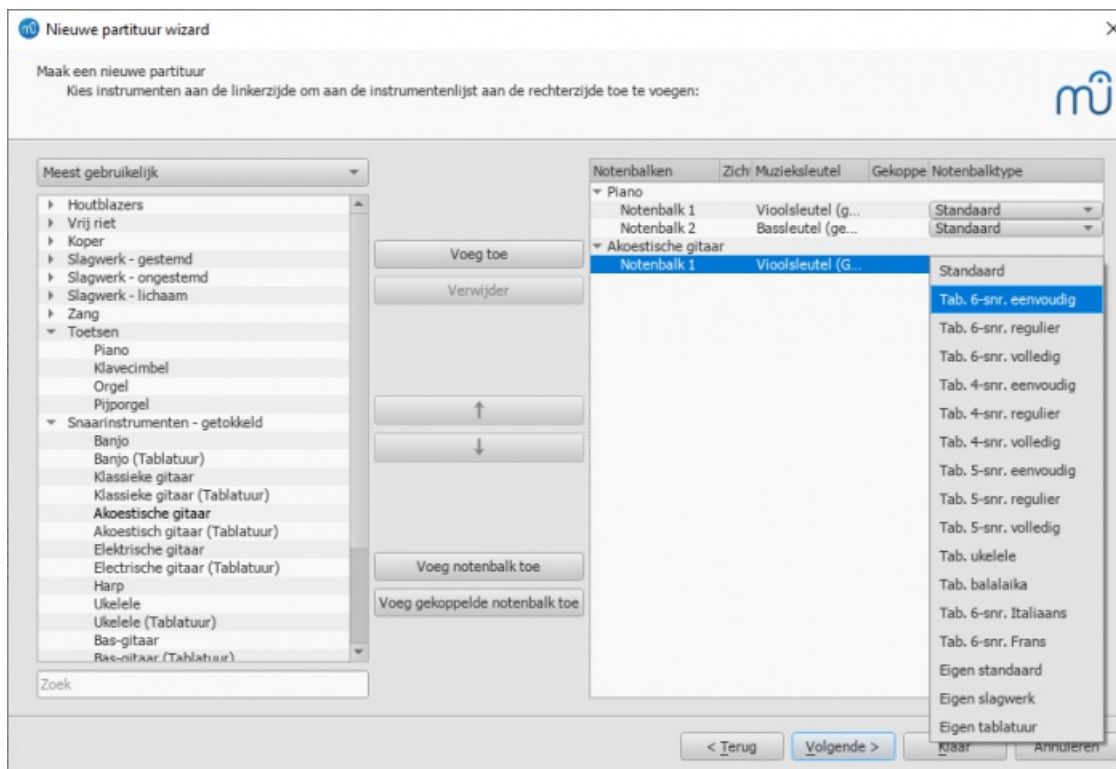
De naam van het instrument en de daaraan gekoppelde notenbalken verschijnen nu in de lijst met instrumenten in de rechter kolom. Indien nodig dan kun je meer instrumenten of zangstemmen toevoegen. Ieder instrument dat op deze manier wordt toegevoegd krijgt zijn eigen [Mixer](#) kanaal.

Opmerking: indien je meerdere notenbalken wilt gebruiken voor hetzelfde instrument, gebruik dan de [Voeg notenbalk toe](#) of [Voeg gekoppelde notenbalk toe](#) mogelijkheid (zie hieronder).

Voeg notenbalk toe / Voeg gekoppelde notenbalk toe

Een notenbalk toe te voegen aan een *bestaand* instrument in de partituur:

1. Selecteer een notenbalk in de partituurlijst in het rechterdeel van het venster (zie "Notenbalk 1" in de afbeelding hieronder). Klik op **Voeg notenbalk toe** Of **Voeg gekoppelde notenbalk toe**.
2. Wijzig het **notenbalktype**, indien nodig.



Samenvatting van opdrachten:

Opdracht	Toegevoegde notenbalk	Notenbalk afzonderlijk bewerken?	Gedeeld mixer kanaal?	Voorbeelden
Voeg notenbalk toe	Niet gekoppeld	Ja	Ja	Gitaar notenbalk/tab, Piano dubbele notenbalk
Voeg gekoppelde notenbalk toe	Gekoppeld	Nee. Bewerken in de ene notenbalk wijzigt ook de andere	Ja	Gitaar notenbalk/tab

Zie ook, [Combineer reguliere notenbalk met tablatuur.](#)

Volgorde van de instrumenten aanpassen

Wijzig de volgorde van de instrumenten (of notenbalken) in de partituur:

- Klik op de naam van een instrument of een notenbalk in het rechterdeel van het venster en gebruik de knoppen met de pijlen om deze omhoog of omlaag te verplaatsen.

Verwijder een instrument

Om een instrument of een notenbalk te **verwijderen** uit de partituur:

- Selecteer een instrument of een notenbalk in het rechterdeel van het venster en klik op **verwijder**.

Kies toonsoort (en tempo)

Stap 3: Kies toonsoort (en tempo).

- Kies de gewenste toonsoort en klik *Volgende >* om verder te gaan. In versies eerder dan 3.5 kan hier ook het tempo worden ingesteld.

Kies maatsoort, tempo, opmaat en het aantal maten

Stap 4: Kies maatsoort, opmaat, etc.

De volgende dingen kunnen hier worden ingesteld:

- De initiële **maatsoort**.
- Een **opmaat** (ook bekend als *anacourse*) en de lengte
- Het initiële aantal maten (standaard is de waarde 32). Je kunt ook later **maten toevoegen/verwijderen**.
- Tempo (in versies eerder dan 3.5 wordt dit ingesteld in het **Kies toonsoort (en tempo)** dialoogvenster).

Klik **Klaar** om de nieuwe partituur te maken.

Aanpassingen aan de partituur nadat deze gemaakt is

Alle instellingen die gedaan zijn in de Nieuwe partituur wizard kunnen later worden aangepast als je aan de partituur werkt:

Toevoegen / verwijderen / aanpassen maten

- [Maten invoegen](#).
- [Maten toevoegen](#).
- [Maten verwijderen](#).
- [Opmaat maken](#).

Toevoegen/bewerken tekst

- [Tekst toevoegen](#) (Tekst basisfunctie).
- [Tekst bewerken](#).

Wijzig instrument opzet

Instrument toevoegen, verwijderen of de volgorde aanpassen:

- Vanuit het menu, selecteer [Bewerken](#) → [Instrumenten...](#) of gebruik de sneltoetscombinatie **I**. Dit opent het **Instrumenten** venster dat zo goed als gelijk is aan het [Kies instrumenten](#) venster in de **Nieuwe partituur wizard** (zie [hierboven](#)).

Zie ook [Wijzig instrument](#) (Notenbalk-eigenschappen).

Verberg een notenbalk

- **Om een notenbalk permanent te verbergen:** Open het [Instrumenten](#) venster (**I**) en verwijder het vinkje in de "zichtbaar" kolom voor de notenbalk.
- **Om een notenbalk onder bepaalde condities te verbergen** Zie de "Verberg" opties in het [Partituur venster](#) en [Notenbalk eigenschappen](#).

Aanpassen lay-out en opmaak

Om de afstand tussen de notenbalken en systemen aan te passen, de marges in te stellen, etc. zie [lay-out en opmaak](#).

Sjablonen

Een **sjabloon** is eenvoudigweg een gewoon MuseScore bestand dan is opgeslagen in één van de twee "sjabloon" mappen. Alle bestanden in deze mappen worden automatisch weergegeven in de "[Kies sjabloon bestand](#)" stap van de nieuwe partituur wizard. Twee sjabloon mappen worden standaard aangemaakt:

- Een [systeem sjabloon map](#).
- Een [gebruikers sjabloon map](#).

Systeem sjabloon map

Deze map bevat de sjablonen die geïnstalleerd zijn met MuseScore en dient *niet* te worden aangepast. Hij kan gevonden worden op de volgende locaties:

Windows: Normaal gesproken in C:\Program Files\MuseScore 3\templates Of C:\Program Files (x86)\MuseScore 3\templates (Eigenlijk %ProgramFiles%\MuseScore 3\templates Of %ProgramFiles(x86)%\MuseScore 3\templates).

Linux: Onder `/usr/share/mscore-xxx` indien geïnstalleerd met vanuit een package beheerder. Indien je MuseScore zelf gecompileerd hebt op Linux, kan dan onder `/usr/local/share/mscore-xxx` (waarbij xxx de versie is die je gebruikt).

MacOS: Onder `/Applications/MuseScore 3.app/Contents/Resources/templates`.

Gebruikers sjabloon map

Sjablonen je maakt om later weer te kunnen gebruiken worden hier opgeslagen. Zodra deze in de gebruikers "sjabloon" map staan dan worden deze automatisch zichtbaar in de "[Kies sjabloon bestand](#)" stap van de nieuwe partituur wizard—onder de categorie "Eigen aangepaste sjablonen".

De standaard locatie van de gebruikers sjablonen map is:

Windows: %HOMEPATH%\Documents\MuseScore3\Templates.

MacOS en Linux: ~/Documents/MuseScore3/Templates.

Je kunt de locatie van je eigen sjablonen map als volgt aanpassen:

- Vanuit het menu, selecteer *Bewerken* → *Voorkeuren...* → Algemeen.

Zie ook

- Toonsoort
- Maatsoort
- Sleutel
- Tempo
- Notenbalk-eigenschappen

Externe links

- Video handleiding: MuseScore in Minuten: Les 1 - Een partituur opzetten[↗](#)

Noteninvoer

Met MuseScore kun je de muziek notatie invoeren middels vier invoerapparaten: het computer toetsenbord, de muis, een MIDI keyboard of het virtueel pianoklavier. De standaard invoermodus is **staptijd** waarin noten of rusten één voor één worden ingevoerd. Echter er zijn ook andere invoermodi beschikbaar.

Na het voltooiën van de Nieuwe partituur wizard bestaat de partituur uit een aantal maten met rusten:



Bij het invoeren van de noten in een maat zal de rust in de maat worden aangepast om de rest van de maat op te vullen:



Noten van verschillende lengte op dezelfde tel kunnen worden ingevoerd door gebruik te maken van stemmen:



Basis noteninvoer

Deze sectie omvat de basis voor het invoeren van noten en rusten in staptijd met een *computer toetsenbord*. Het is ook aanbevolen om de handleiding "Aan de slag: Een introductie voor het invoeren van noten in MuseScore". Deze is beschikbaar in het starthulpscherm.

Stap 1. Selecteer de start positie

Selecteer een start positie voor de nootinvoer door te klikken op een noot, een rust of selecteer een maat met de muis. Indien je geen start positie kiest dan begint de cursor standaard aan het begin van de partituur zodra je de **Noteninvoer** modus activeert ("Stap 2" hieronder).

Stap 2. Activeer de Noteninvoermodus

Om de **Noteninvoermodus** te activeren gebruik je de volgende opties:

- Klik op het "N" icoon (helemaal links in de **Noteninvoer** werkbalk).
- Druk op N van je computer toetsenbord.

Om de **Noteninvoermodus** te verlaten gebruik je de volgende opties:

- Druk op N.
- Druk op Esc.
- Klik op de "N" knop in de werkbalk.

Stap 3. Selecteer de lengte

Met de **Noteninvoermodus** geactiveerd, kies je de gewenste lengte voor de noot op de volgende manier:

- Klik op het overeenkomstige noot icoon in de **Noteninvoer werkbalk** (direct boven het document venster):



- Gebruik een sneltoetscombinatie voor de gewenste lengte (zie [hieronder](#)).

Stap 4. Voer een noot of rust in

- Om een noot in te voeren van A-G, gebruik je de overeenkomstige letters op het computer toetsenbord.
- Om een rust in te voeren, druk op 0 (nul).

Deze invoermethode werkt ook als *jeniet* in de Noteninvoermodus bent—zolang je maar een noot of rust geselecteerd hebt of de partituur net gemaakt is (in welk geval de noteninvoer aan het begin wordt uitgevoerd).

Selecteer een noot/rust lengte

De volgende sneltoetscombinaties kunnen worden gebruikt in de Noteninvoermodus:

- **64ste**: 1
- **32ste**: 2
- **16de**: 3
- **Achtste**: 4
- **Kwart**: 5
- **Halve**: 6
- **Hele**: 7
- **Dubbele hele**: 8
- **Longa**: 9
- **Puntering**: . (wijzigt de keuze in een gepunteerde noot/rust)

Zie ook: [Antimetrische figuren](#).

Overige lengtes

- **Dubbele, driedubbele en vierdubbele puntering**: Kan worden toegepast vanuit de lengte werkbalk in de geavanceerde [werkruimte](#) of via een eigen [sneltoetscombinatie](#).
- **128ste noot**: Hetzelfde.
- **256ste, 512ste of 1024ste** lengte: voer eerst een 128ste noot (of langer) in en halveer deze zo vaak als nodig met de sneltoets Q.

Invoerapparaten

Muziek notatie kan worden ingevoerd met:

- [Computer toetsenbord](#).
- [Muis](#).
- [MIDI keyboard](#).
- [Virtueel pianoklavier](#).
- Een combinatie van bovenstaande.

Computer toetsenbord

In dit onderdeel borduren we verder op de [Basis noteninvoer](#)" (zie hierboven) en komt de volledige reeks aan opdrachten die beschikbaar zijn voor het invoeren van noten of rusten met het computer toetsenbord.

Noten/rusten invoeren

Je kunt een **noot** invoeren door het typen van de overeenkomstige letter op het toetsenbord. Dus na het activeren van de [Noteninvoermodus](#) type je: 5 C D E F G A B C.



Opmerking: Wanneer je een noot invoert met het toetsenbord dan plaatst MuseScore deze zo dicht mogelijk bij de vorige noot die is ingevoerd (erboven of eronder).

Om een **rust** in te voeren type je "0" (nul). Dus na het activeren van de [Noteninvoermodus](#) type je: 5 C D 0 E.



Opmerking: De gekozen lengte in de werkbalk is van toepassing op noten *rusten*.

Indien je een **gepunteerde** noot wilt invoeren, druk dan op . (punt) na het selecteren van de lengte.

Als voorbeeld na het activeren van de Noteninvoermodus type je: 5 . C 4 D E F G A.



Indien je een antimetrisch figuur (zoals een trioel) wilt invoeren, zie Antimetrisch figuren.

Indien je muziek wilt schrijven met twee of meer gelijktijdige onafhankelijke melodieën, zie Stemmen.

Noten omhoog/omlaag verplaatsen

Om een noot een halve toon omhoog of omlaag te verplaatsen:

- Druk op de ↑ of ↓ pijl.

Om een noot diatonisch omhoog of omlaag te verplaatsen:

- Druk op Alt+Shift+↑ of Alt+Shift+↓.

Om een noot een octaaf omhoog of omlaag te verplaatsen:

- Druk op Ctrl+↑ (Mac: ⌘+↑) or Ctrl+↓ (Mac: ⌘+↓).

Voortekens toevoegen

Wanneer een noot omhoog of omlaag wordt verplaatst met één van de pijltjes toetsen (zie hierboven) dan worden de voortekens die nodig zijn automatisch gegenereerd door het programma. Voortekens kunnen ook handmatig worden toegevoegd—zie Voortekens.

Akkoorden

Indien je een akkoord noot *boven* de vorige invoer wilt plaatsen:

- Druk op de Shift en hou deze ingedrukt tijdens het invoeren van een noot van A tot G.

Dus type: C, D, Shift+F, Shift+A, E, F resulteert in:



Om een noot met een specifieke interval boven of onder één of meerdere noten in te voeren:

1. Zorg dat één of meerdere noten geselecteerd zijn
2. Gebruik één van de volgende opties:
 - Vanuit het menu, selecteer Voeg toe → Intervallen en kies een interval uit de lijst
 - Druk op Alt+1-9 voor intervallen *erboven* (intervallen *eronder* zijn mogelijk door het toevoegen van de relevante sneltoetscombinaties in de lijst met Voorkeuren).

Opmerking: Om akkoorden te maken met noten van verschillende lengte moet je meer dan één stem gebruiken.

Noten invoegen

Normaal gesproken worden de bestaande noten en rusten overschreven bij het invoeren van muziek in MuseScore. Er zijn echter verschillende manieren om noten *in te voegen*.

- Extra maten invoegen in een partituur.
- Knip en plak een gedeelte uit de partituur en voer de muziek in de beschikbare ruimte in.
- Om een noot in te voegen druk op Ctrl + Shift (Mac: ⌘ + Shift) + de noot naam (A tot en met G). Dit zal een noot invoegen met de geselecteerde lengte en verplaatst de overige noten naar rechts in dezelfde maat. Indien de lengte van de maat de duur van de maatsoort overtreft dan komt er een blauw plus symbool boven de maat net zoals in de Invoegmodus.

Noten verwijderen

Een enkele noot te verwijderen:

- Selecteer de noot en druk op Delete.

Een akkoord verwijderen:

1. Druk op Esc om te zorgen dat je in de Normale modus bent.
2. Druk op Shift en klik op een noot om het akkoord te selecteren.
3. Druk op Delete.

De verwijder opdracht kan ook worden toegepast op een bereik van noten/akkoorden.

Sneltoetscombinaties

Hier is een lijst met handige sneltoetscombinaties voor het bewerken die beschikbaar zijn in de noten invoermodus:

- ↑ (Omhoog): Verhoog de toon van een noot met een halve toon (gebruikt #).
- ↓ (Omlaag): Verlaag de toon van een noot met een halve toon (gebruikt b).
- Alt+1-9: Voeg een interval (Prime-None) boven de huidige noot.
- J: Wijzig de noot naar boven of beneden in zijn enharmonische equivalent (bv D# in Eb). Dit wijzigt de spelling in de werkelijk toonhoogte als in de getransponeerde modus. Zie [Voortekens](#).
- Ctrl+J (Mac Cmd+J): Wijzig de noot naar boven of beneden in zijn enharmonische equivalent. Dit wijzigt alleen de spelling in de huidige modus. Zie [Voortekens](#).
- Alt+Shift+↑: Verhoog de toon van de noot met gebruikmaking van de toonsoort
- Alt+Shift+↓: Verlaag de toon van de noot met gebruikmaking van de toonsoort
- R: Herhaal de laatste ingevoerde noot
- Q: Halveer de lengte van de laatste ingevoerde noot
- W: Verdubbel de lengte van de laatste ingevoerde noot
- Shift+Q: Verkort de lengte met een punt (bijvoorbeeld, een gepunteerde kwartnoot wordt een kwart en een kwartnoot wordt een gepunteerde achtste noot)
- Shift+W: Verleng de lengte met een punt (bijvoorbeeld, een achtste noot wordt een gepunteerde achtste noot en een gepunteerde achtste noot wordt een kwartnoot)
- Backspace: Maak de laatst ingevoerde noot ongedaan
- Shift+←: Wissel de laatste ingevoerde noot om met de noot ervoor (herhaal dit om de noot naar voren te verplaatsen)
- Shift+→: Wissel de noot om die verplaatst is met Shift+← met de noot die daarop volgt
- X: Wissel de richting van de stok om (kan terug gezet worden naar Automatisch positioneren in [Instellingenoverzicht](#))
- Shift+X: Verplaats de nootkop naar de andere kant van de stok (kan worden terug gezet naar Automatisch positioneren in [Instellingenoverzicht](#))
- Ctrl+Alt+1-4: Kies de overeenkomstige [stem](#)

Muis

Het is eenvoudig om noten in te voeren met de muis maar het is niet de snelste manier om veel noten in te voeren.

1. Klik op de gewenste lengte in de [Noten invoer werkbalk](#).
2. Klik in de partituur om de noot met de gewenste toonhoogte in te voeren.
3. Om meer noten toe te voegen aan een bestaand akkoord, herhaal simpelweg stap 2.
4. Om een bestaand akkoord te vervangen (in plaats van er aan toe te voegen) druk op Shift voor het klikken.

Opmerking: Indien je de cursor boven de partituur plaatst in de Noteninvoermodus dan laat deze een voorbeeld zien van de noot of rust die je gaat toevoegen.

MIDI keyboard

Je kunt de noten ook invoeren middels een MIDI keyboard.

1. Verbind je MIDI keyboard met de computer en zet hem aan
2. Start MuseScore (dat moet worden gedaan na dat het keyboard is aangezet)
3. [Maak een nieuwe partituur](#)
4. Klik op de rust (zodat deze wordt geselecteerd) in maat 1 om aan te geven waar je wilt beginnen met de noteninvoer
5. Druk op N om de noteninvoermodus in te schakelen
6. Selecteer een de gewenste lengte bv 5 voor kwartnoten zoals [hierboven](#) beschreven
7. Druk op een toets van het MIDI keyboard.

De gekozen noot wordt nu toegevoegd aan de partituur.

Opmerking: De standaard invoermethode is [staptijd](#) waarbij noten één voor één worden ingevoerd. Er zijn ook andere invoer methodes beschikbaar, zie [Nootinvoermodi](#).

Indien je meerdere MIDI apparaten hebt aangesloten op de computer dan kan het nodig zijn om in MuseScore aan te

geven welke het MIDI keyboard is.

1. Vanuit het menu, selecteer Bewerken → Voorkeuren... (Mac: MuseScore → Voorkeuren...).
2. Klik op de tab I/O en selecteer je apparaat bij de optie "MIDI-ingang".
3. Klik OK om dit te sluiten. Je dient MuseScore opnieuw te starten om deze wijziging te activeren.

Virtueel Pianoklavier

Je kunt de noten ook invoeren met een **pianoklavier** dat op het scherm wordt weergegeven.

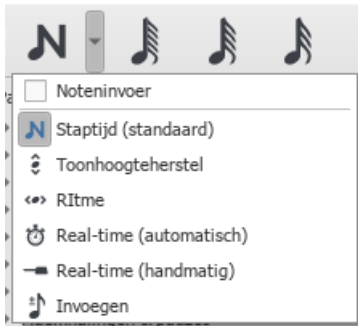
- **Om deze te laten zien of verbergen** Druk op P (of selecteer Weergave → Pianoklavier).
- **Om het formaat van het toetsenbord aan te passen** Plaats de muisaanwijzer boven de pianotoetsen hou de Ctrl (Mac: Cmd) toets ingedrukt. Beweeg nu het scrolwiel van de muis omhoog (groter) of omlaag (kleiner).

De methode voor het invoeren van de noten is gelijk aan die voor het midi keyboard:

1. Zorg dat de Nootinvoermodus geactiveerd is.
2. Voor het invoeren van een:
 - **Enkele noot**: Klik op de overeenkomstige piano toets.
 - **Akkoord**: Selecteer de noot die je wilt toevoegen en druk op deshift en hou deze ingedrukt, klik nu op de piano toets.
Herhaal dit zo veel als nodig.

Nootinvoermodi

MuseScore bevat een aantal nootinvoermodi naast de staptijd. Deze zijn toegankelijk door te klikken op de kleine pijl naast de "N" knop links in de noteninvoer werkbalk.



- Staptijd (standaard): De standaard invoer methode. Zie Basis noteninvoer (hierboven).
- Toonhoogteherstel: Vervang de toonhoogte zonder het ritme aan te passen.
- Ritme: Voer de lengte in met een enkele klik of toetsaanslag.
- Real-time (automatisch): Speel het stuk met een vast tempo aangegeven door de metronoom.
- Real-time (handmatig): Speel het stuk en gebruik een toets of pedaal om de tel aan te geven.
- Invoegen: Noten en rusten invoegen en verwijderen in een maat waarbij de muziek automatisch voor- of achterwaarts wordt verschoven.

Kleuren van noten buiten het bereik van het instrument

Afhankelijk van de bekwaamheid van de muzikant worden sommige noten gezien als buiten bereik van het instrument. Om dit aan te geven zal MuseScore de noten rood kleuren indien deze buiten het bereik van een "professionele" speler liggen en olijf groen/donker geel indien deze buiten het bereik van een "amateur" vallen. Dit is *optionele* functionaliteit. Deze kleuren zijn alleen zichtbaar op het computer scherm en worden niet gebruikt bij het afdrukken.



Om het gekleurd weergeven van deze noten in/uit te schakelen en om het "professionele" en "amateur" bereik in te stellen, zie Bruikbaar toonbereik (Notenbalk-eigenschappen: alle notenbalken).

Kleine noten/kleine nootkoppen

1. Selecteer de noot of noten die je in het klein wilt weergeven.
2. Vink de optie "Klein" aan in het Instellingenoverzicht. De optie in de Noot sectie wordt gebruikt om alleen de nootkop

te wijzigen. De optie in de Akkoord sectie zal de nootkop, stok en vlaggen veranderen.

Standaard is het kleine formaat 70% van het normale formaat. Je kunt deze instelling aanpassing in Opmaak → Stijl... → Groottes.

Wijzig noten of rusten die al zijn ingevoerd

Wijzig de lengte

Versie 3.3.3 en hoger

1. Zorg dat je in de Normale modus bent.
2. Selecteer één of meerdere noten/rusten of noot stokken/haken. Kies de gewenste lengte met de hierboven beschreven sneltoets of klik op het icoon met de gewenste lengte in de werkbalk.

De lengte van een enkele noot of rust kan als volgt worden aangepast:

Voor versie 3.3.3

1. Zorg dat je in de Normale modus bent.
2. Klik op de noot of rust. Kies de gewenste lengte met de hierboven beschreven sneltoets of klik op het icoon met de gewenste lengte in de werkbalk.

Opmerking: Het verlengen van de duur zal de noten of rusten overschrijven die erna volgen, het verkorten van de duur zal rusten invoegen na de noot of rust die aangepast is.

Als voorbeeld: wijzig drie zestiende rusten in een enkele achtste rust met punt:

1. Klik op de eerste zestiende rust.
2. Druk op 4 om deze te wijzigen in een achtste rust.
3. Druk op . om deze te wijzigen in een gepunteerde achtste rust.

Omdat de duur toeneemt worden de twee andere zestiende rusten die erop volgen overschreven.

Wijzig toonhoogte

De toonhoogte van een enkele noot kan als volgt worden gewijzigd:

1. Zorg dat de noteninvoermodus niet geactiveerd is (druk op Esc om deze te verlaten) en zorg dat er geen andere noten geselecteerd zijn.
2. Selecteer de gewenste noot en gebruik één van de volgende methodes:
 - o Sleep de nootkop omhoog of omlaag met de muis
 - o Gebruik de toetsenbord pijlen: ↑ (omhoog) of ↓ (omlaag);
 - o Type een nieuwe noot letter (A...G). Gebruik Ctrl+↓ of Ctrl+↑ om het octaaf aan te passen indien dit nodig is (Mac: Cmd+↓ of Cmd+↑). Dit schakelt automatisch de noot invoermodus in.

Om de enharmonische spelling van één noot aan te passen selecteer je de noot en gebruik je de opdracht. Voor meer informatie hierover zie Voortekens.

Om de toonhoogtes van een passage in de muziek met een constant interval aan te passen gebruik je de Transpositie functie.

Om de toonhoogtes van een passage in de muziek om te zetten naar een andere melodie waarbij het ritme gelijk blijft gebruik je de Toonhoogteherstel modus.

Indien er in de partituur veel afwijkende voortekens zijn dan kun je de opdracht herbepaal toonhoogtes proberen (zie Voortekens: herbepaal toonhoogtes).

Wijzig stem

Zie stemmen voor het aanpassen van de stem van één of meerdere noten.

Wijzig een rust in een noot en visa versa

Het wijzigen van een rust in een noot met dezelfde lengte gaat als volgt:

1. Zorg dat de noteninvoermodus niet geactiveerd is (druk op Esc om deze te verlaten).
2. Selecteer de rust.
3. Voer de gewenste toonhoogte in door het invoeren van de noot letter A-G.

Het wijzigen van een noot in een rust met dezelfde lengte gaat als volgt:

1. Zorg dat de noteninvoermodus niet geactiveerd is (druk op Esc om deze te verlaten).
2. Selecteer de noot.
3. Druk op 0 (nul).

Noot-eigenschappen

- Voor het aanpassen van de horizontale positionering van een noot/akkoord: zie [Noten verschuiven](#).
- Voor het aanpassen van de noot-eigenschappen in het algemeen (ruimte, verschuiving, grootte, kleur, nootkop, stokrichting, afspelen etc.): zie [Instellingenoverzicht en object eigenschappen](#).
- Om de opmaak van alle noten in de partituur aan te passen: zie [Lay-out en opmaak](#), met name de secties aangaande de [noten](#), [voortekens](#) en [antimetrische figuren](#).

Zie ook

- [Nootinvoermodi](#)
- [Drum-notatie](#)
- [Tablatuur](#)
- [Antimetrische figuren](#)
- [Stemmen](#)
- [Gedeelde nootkoppen](#)
- [Voorkeuren](#)

Externe links

- [Hoe een akkoord invoeren](#) ↗
- [Hoe een rust invoeren](#) ↗
- [Hoe verleng je een stok over twee notenbalken](#) ↗
- [Video handleiding: MuseScore in Minuten: Les 3 - Noten invoer](#) ↗
- [Video handleiding: MuseScore in Minuten: Les 4 - MIDI Keyboard invoer](#) ↗
- [Video handleiding: MuseScore in Minuten: Les 5 - Meer invoer mogelijkheden](#) ↗
- [Video: Semi-Realtime MIDI Demo Deel 1: Nieuwe nootinvoer modi](#) ↗

Bewerkingsmodus

Met de **bewerkingsmodus** kan een breed scala aan bewerkingen worden uitgevoerd op individuele elementen in de partituur zoals:

- Aanpassen van de lengte en vorm van legatobogen, lijnen, maatstrepen, etc.
- Toevoegen, verwijderen en het opmaken van tekst in tekst objecten.
- Aanpassen van de positie van de *meeste* elementen in de partituur (maar geen tekst).

Bewerkingsmodus inschakelen

MuseScore versies 3.4 en hoger

Voor lijnen, crescendo/decrescendo tekens, noot-stokken, noot-waardestrepen en maatstrepen gebruik je één van de volgende mogelijkheden:

- Klik op een element.
- Rechtsklik op een element en kies **Bewerk element** in het menu.

Voor overige elementen gebruik je één van de volgende mogelijkheden:

- Dubbelklik op een element.
- Klik op een object dat reeds geselecteerd is (*alleen voor op tekst gebaseerde objecten*)
- Rechtsklik op een element en kies **Bewerk element** in het menu.
- Klik op een element en druk op Alt+Shift+E.

MuseScore versies voor 3.4

Gebruik één van de volgende mogelijkheden:

- Dubbelklik op een element.
- Rechtsklik op een element en selecteer **Bewerk element** in het menu.
- Klik op een element en druk op Alt+Shift+E.

Bewerkingsmodus uitschakelen

Om de bewerkingsmodus uit te schakelen/te verlaten gebruik je één van de volgende mogelijkheden:

- Druk op Esc.
- Klik op een leeg gebied in het document venster.

Tekst

Voor de tekstbewerkingmodus, zie [Tekst bewerken](#).

Lijnen

Zie [Lijnen: Lengte aanpassen](#) en [Legatobogen aanpassen](#).

Noten

Noten verschuiven

Soms kan het nodig zijn om een noot naar rechts of links te verschuiven om zo een overlapping met een ander element of om het automatisch [delen van nootkoppen](#) te voorkomen.

Voorbeeld:

1. Schakel de [bewerkingmodus](#) in voor de gewenste noot.
2. Gebruik de pijltjes toetsen in de richting (links of rechts) waar je de noot naar wilt verschuiven (of gebruik **Ctrl+←** of **Ctrl+→** voor grotere aanpassingen).
3. Druk op **Esc**. Dit zorgt ervoor dat de stok van de noot opnieuw wordt getekend.

Als alternatief kun je de nootkop selecteren en de "horizontale afstand" (onder "Akkoord") in het [instellingenoverzicht](#) aanpassen.

Lengte van de nootstok aanpassen

1. Schakel de [bewerkingmodus](#) in voor de gewenste nootstok.
2. Gebruik de [sneltoetscombinaties](#) (hieronder) om de stok te verlengen of in te korten.
3. Verlaat de bewerkingmodus.

Als alternatief kun je de nootstok selecteren en de "lengte aanpassen" (onder "Stok") in het [instellingenoverzicht](#).

Om een nootstok te (*her*)*positioneren* selecteer je deze en pas je de "X" of "Y" instelling voor de "Afstand" bij "Automatisch plaatsen" in het "Element" gedeelte van het [instellingenoverzicht](#).

Sneltoetscombinaties

In de **bewerkingmodus** kunnen de volgende sneltoetscombinaties worden gebruikt om de op de positie van (1) een **partituur element** (bv versiering, articulatie, etc.) of (2) een **aanpassingsgreep** (bv legatoboog, lijn, etc.):

- ←: Verplaats naar links met 0,1 [notenbalkafstand](#) (sp).
- →: Verplaats naar rechts met 0,1 [notenbalkafstand](#) (sp)
- ↑: Verplaats omhoog met 0,1 [notenbalkafstand](#) (sp)
- ↓: Verplaats omlaag met 0,1 [notenbalkafstand](#) (sp)
- **Ctrl+←** (Mac: **⌘+←**): Verplaats naar links met 1 [notenbalkafstand](#) (sp)
- **Ctrl+→** (Mac: **⌘+→**): Verplaats naar rechts met 1 [notenbalkafstand](#) (sp)
- **Ctrl+↑** (Mac: **⌘+↑**): Verplaats omhoog met 1 [notenbalkafstand](#) (sp)
- **Ctrl+↓** (Mac: **⌘+↓**): Verplaats omlaag met 1 [notenbalkafstand](#) (sp)
- **Alt+←**: Verplaats naar links met 0,01 [notenbalkafstand](#) (sp)
- **Alt+→**: Verplaats naar rechts met 0,01 [notenbalkafstand](#) (sp)
- **Alt+↑**: Verplaats omhoog met 0,01 [notenbalkafstand](#) (sp)
- **Alt+↓**: Verplaats omlaag met 0,01 [notenbalkafstand](#) (sp)

De volgende toetsen zijn alleen van toepassing op **aanpassingsgrepen**:

- **Shift+←**: Verplaats de eindgreep **anker** één noot/rust naar links
- **Shift+→**: Verplaats de eindgreep **anker** één noot/rust naar rechts
- **Tab**: Ga naar de volgende greep

Om alle bewerkingen ongedaan te maken zorg je dat *jeniet* in de bewerkingmodus bent en druk je op **Ctrl+R**.

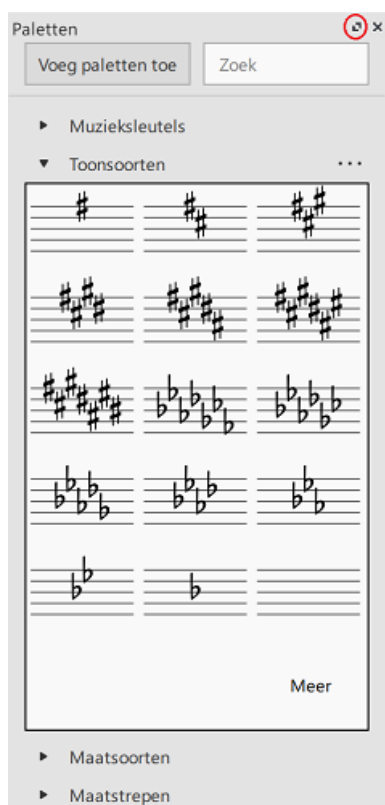
Zie ook

- [Tekst bewerken](#)
- [Legatobogen](#)
- [Haken](#)
- [Lijnen](#)
- [Waardestrepen](#)
- [Crescendo/decrescendo tekens](#)

Paletten

Een **Palet** is een map die muzieksymbolen bevat die kunnen worden gebruikt in de partituur. De standaard MuseScore

paletten bevatten collecties gerelateerde symbolen maar deze kunnen worden aangepast om zo goed als ieder symbool, lijn of tekst weer te geven. De paletten zijn het hoofdonderdeel van de werkruiimte.



Muscore bevat twee sets *vooraf* ingestelde paletten: een **Basis** en een **Geavanceerde** set (in de gelijknamige werkruiimtes). Maar dat is slechts het begin. Je kunt eigen symbolen en tekst toevoegen aan de bestaande paletten of aan paletten die je in een nieuwe werkruiimte maakt. Met andere woorden, *je kunt iedere werkruiimte zo aanpassen dat deze overeenkomen met de specifieke wensen die je hebt*. Zie paletten aanpassen.

Palet gebied weergeven of verbergen

De standaard locatie van de paletten is links van het document venster. Gebruik de volgende optie om de paletten weer te geven of te verbergen:

- Vanuit het menu, selecteer Weergave → Paletten of druk op F9.

Voor het loskoppellen van het palet gebied:

- Klik op het dubbele chevron symbool (omcirkeld in bovenstaande afbeelding) of dubbelklik op de bovenste balk van het paneel.

Om het paneel weer vast te maken dubbelklik je weer op de bovenste balk. Zie zijpanelen voor meer informatie.

Open en sluiten van een palet

- Klik op de pijl naast de naam van het palet of dubbelklik op de naam van het palet (in versies voor MuseScore 3.3: klik *één keer* op de naam van het palet of op de pijl naast de naam).

De symbolen die zijn toegewezen aan het palet worden in een raster onder paletnaam weergegeven. Indien je één van MuseScore's standaard paletten hebt aangepast dan kun je op **Meer** klikken om de symbolen weer te geven die je verwijderd hebt.

Enkel palet modus

Indien je slecht één palet tegelijk wilt kunnen openen, klik dan met rechts bovenaan de werkruiimte en vink de optie "Enkel palet" aan. Hiermee wordt een reeds geopend palet automatisch gesloten bij het openen van een andere.

Symbolen vanuit een palet gebruiken

Versie 3.4 en hoger

- Selecteer één of meerdere elementen in de partituur en klik op het gewenste symbool in het palet of sleep het symbool vanuit het palet naar het gewenste element in de partituur in de notenbalk.

Versies voor 3.4

- Selecteer één of meerdere elementen in de partituur en dubbelklik op het symbool in het palet of sleep het symbool vanuit het palet naar het gewenste element in de partituur in de notenbalk.

Wanneer je een symbool naar de partituur sleept en je besluit dat je deze toch niet wilt toevoegen dan druk je op **Esc**.

Tip: Om te voorkomen dat je onbedoeld symbolen in het palet verplaatst tijdens het gebruik klik je met rechts op de naam van een palet en verwijder je het vinkje bij "Schakel bewerken in".

Je kunt zoeken naar symbolen of paletten door in het vak **Zoek** bovenaan de lijst te typen. Terwijl je typt worden symbolen en/of paletten met namen die overeenkomen met de ingevoerde tekst eronder weergegeven, deze lijst wordt continu bijgewerkt indien je de getypte invoer verandert. De weergegeven symbolen kunnen uit elk palet komen, wat dit een krachtige manier maakt om symbolen te vinden zonder visueel door verschillende paletten te zoeken.

Symbolen kunnen direct vanuit het zoek resultaat worden toegepast zoals hierboven beschreven is.

Om de weergave van lijst met paletten te herstellen, die tijdelijk verborgen zijn door de zoek resultaten, klik je op de **X** in het zoek vak.

Zodra de objecten zijn toegevoegd aan de partituur kunnen ze worden gekopieerd, geplakt en gedupliceerd. Zie [Kopiëren en plakken](#).

Lijst met paletten aanpassen

Wijzig de volgorde van de paletten in de lijst

- Sleep de naam van een palet naar omhoog of omlaag naar de gewenste positie.

Een nieuw palet maken

1. Klik op Voeg paletten toe → Maak eigen palet bovenaan de lijst met paletten of klik met rechts op één van de palet namen in de lijst en kies Nieuw palet invoegen.
2. Type de naam van het nieuw palet in het **Maak palet** venster.

Zie [paletten aanpassen](#) om te leren hoe je symbolen toevoegt aan het nieuwe palet.

Een palet in de lijst verbergen

Het verbergen van een palet is afhankelijk of dit één van de standaard MuseScore paletten is of een die jezelf gemaakt hebt met de bovenstaande methode.

Een standaard MuseScore palet verbergen:

- Rechtsklik op de naam van het palet dat je wilt verbergen en kies **Verberg palet**.

Een eigen gemaakt palet verbergen:

- Rechtsklik op de naam van het palet dat je wilt verbergen en kies **Verberg/verwijder palet** en klik vervolgens op **Verberg** in het venster.

Een verborgen palet in de lijst weergeven

- Klik op de bovenaan de paletten lijst op **Voeg paletten toe** en klik op **Voeg toe** naast de naam van de palet die je wilt laten zien.

Een palet verwijderen

Je kunt alleen paletten verwijderen die jezelf hebt gemaakt.

- Rechtsklik op de naam van het palet dat je wilt verwijderen en kies **Verberg/verwijder palet** en klik vervolgens op **Permanent verwijderen** in het venster.

Je kunt de standaard MuseScore paletten niet verwijderen. Indien je een standaard palet niet wilt gebruiken dan kun je de naam in de lijst verbergen.

Paletten aanpassen

Je kunt de standaard MuseScore of eigen paletten naar wens aanpassen. Symbolen kunnen worden toegevoegd of verwijderd en de lay-out kan opnieuw worden gerangschikt.

Vanaf MuseScore 3.3 kunnen de vooraf ingestelde paletten in de Basis en Geavanceerde werkruimte direct worden

aangepast (indien je een vorige versie gebruikt dan moet je eerst een eigen werkruimte maken).

Voor het aanpassen van een palet:

1. Rechtsklik op de naam van het palet en zorg dat Schakel bewerken in is aangevinkt. Dit is automatisch aangevinkt voor paletten die je hebt gemaakt.
2. Zorg dat het palet is uitgeklapt.

Een element uit de partituur aan een palet toevoegen

Om een bestaand element (zoals een lijn, tekst, dynamisch teken, fretborddiagram, etc.) uit de partituur toe te voegen aan een eigen palet ga je als volgt te werk:

- Druk op Ctrl+Shift (Mac: Cmd+Shift) en houd deze ingedrukt, sleep nu het element vanuit de partituur naar het palet. Dit element kan een symbool, een lijn, tekst, dynamisch teken, fretborddiagram, afbeelding etc. zijn.

Een symbool vanuit het hoofdpalet aan een palet toevoegen

1. Indien het Hoofdpalet niet zichtbaar is, kies dan Weergave → Hoofdpalet vanuit het menu of gebruik de sneltoetscombinatie Shift+F9 (Mac: fn+Shift+F9).
2. Sleep het symbool vanuit het hoofdpalet venster naar een palet.

Volgorde van symbolen in een palet aanpassen

- Sleep het symbool naar de cel waarin je dit wilt weergeven. Symbolen in de buurt van deze cel zullen automatisch verschuiven om ruimte te maken.

Positie en grootte van een symbool in een palet cel aanpassen

- Rechtsklik op de cel en kies Eigenschappen. Het volgende venster wordt hierbij weergegeven:



- *Naam*: De tooltip die verschijnt wanneer je de muis boven de cel staat.
- *Correctie instelling voor de inhoud X, Y*: Hiermee wordt de positie van het symbool in de cel aangepast.
- *Schaalwaarde voor de inhoud*: Dit maakt het symbool groter of kleiner in de cel.
- *Teken notenbalk*: Dit laat de vijf lijnen van een notenbalk zien achter het symbool.

Opmerking: Het aanpassen van deze waarden heeft alleen invloed op de weergave van het symbool in het palet. Het heeft geen invloed op de grootte of plaatsing van het symbool in de partituur.

Symbool uit een palet verwijderen

- Rechtsklik op het symbool en kies Verwijder or selecteer het symbool en klik op het prullenbak icoon rechtsboven naast de naam van het palet.

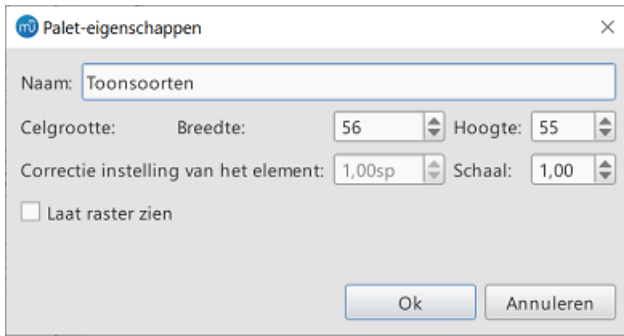
De **Meer** functie in een eigen palet werkt anders dan in een standaard palet. Het laat iedere keer één palet zien uit de lijst met paletten waaruit je symbolen aan het palet kunt toevoegen door te slepen of door deze te selecteren en te klikken op de Voeg toe aan ... knop. Gebruik de < en > knoppen om door de paletten in de lijst te bladeren.

Palet menu

Het volgende menu verschijnt door met rechts te klikken op de naam van een palet of door te klikken op... naast de naam:

- Verberg palet: Verbergt de naam van het palet in de lijst met beschikbare paletten.
- Verberg/verwijder palet: Hiermee kun je een eigen gemaakt palet verbergen of permanent verwijderen. Deze optie wordt getoond in plaats van de bovenstaande optie.
- Nieuw palet invoegen: Maakt een nieuw leeg palet aan. Identiek aan Voeg paletten toe → Maak eigen palet.
- Schakel bewerken in: Maakt het mogelijk de inhoud en lay-out van het paletten aan te passen.
- Herstel palet: Herstelt de aanpassingen die gemaakt zijn aan een palet.

- Sla palet op...: Sla het huidige palet op als .mpal bestand.
- Laad palet...: Laad een palet vanuit een .mpal bestand en laat de naam in de lijst zien.
- Palet-eigenschappen...: Hiermee wordt het volgende venster weergegeven waarin je het uiterlijk van een palet kunt aanpassen:



- *Naam*: De naam die wordt weergegeven in de palet lijst.
- *Celgrootte: Breedte, Hoogte*: De afmetingen van de cellen in het palet.
- *Correctie instelling van het element*: Past de verticale verschuiving van alle elementen in het palet aan.
- *Schaal*: Maakt de elementen in het palet groter of kleiner.
- *Laat raster zien*: Laat een raster zien om iedere cel in het palet.

Gedrag van tekst en lijnen

Indien het symbool dat je vanuit het palet toevoegt aan de partituur een tekst element bevat (zoals notenbalktekst, dynamische tekens, vingerzetting, herhaling, etc.) dan worden de eigenschappen zoals lettertype, lettergrootte, tekst kleur en uitlijning toegepast aan de hand van de volgende regels::

1. Tekst-eigenschappen die niet veranderd zijn door de gebruiker maken gebruik van de relevante tekststijl.
2. Aangepaste tekst-eigenschappen, de eigenschappen die gewijzigd zijn door de gebruiker voordat het symbool is toegevoegd aan een eigen palet, blijven zoals deze zijn aangepast.

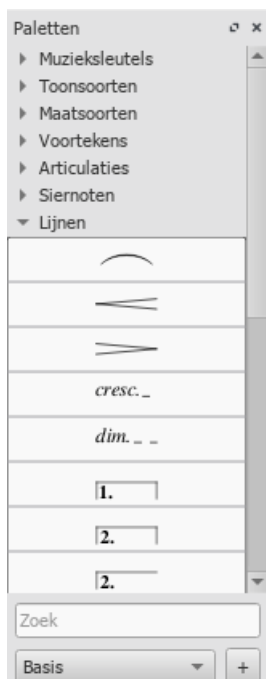
Daar tegen over staat dat de lijn-eigenschappen of lijnen die vanuit het palet worden toegepast *altijd* ongewijzigd blijven (zoals ingesteld door de gebruiker voor het opslaan in de eigen werkruimte of zoals vooraf gedefinieerd in de basis/geavanceerde werkruimtes).

Zie ook

- Hoofdpalet

Werkruimtes

De **werkruimte** bestaat uit een aantal componenten met als hoofdonderdeel de paletten en bevindt zich links van het document venster.



Ieder **palet** is een map dat muzieksymbolen (veelal gegroepeerd) bevat die kunnen worden gebruikt in de partituur.

- **Een palet openen of sluiten:** Klik op de pijl naast de naam van het palet of dubbelklik op de naam van het palet (in versies eerder dan 3.3, klik één keer op de pijl of de naam van het palet).

Paletten weergeven of verbergen in de werkruimte

- Druk op F9 of vanuit het menu, selecteer Weergave → Paletten.

MuseScore bevat twee vooraf ingestelde werkruimtes: **Basis** (de standaard optie) en **Geavanceerd** (een versie met meer paletten en symbolen). Deze bevat symbolen die uit verschillende delen uit het hoofdpalet komen. Daarnaast kun je een eigen werkruimte maken (zie hieronder).

Wisselen tussen de werkruimtes

Gebruik één van de volgende mogelijkheden:

- Selecteer een andere werkruimte vanuit de keuzelijst. Deze bevindt zich aan de rechts in de noten invoer werkbalk (in versies 3.3 en hoger) of onderaan het paletten paneel (in versies eerder dan 3.3).
- Vanuit het menu, selecteer Weergave → Werkruimtes en kies één van de opties.

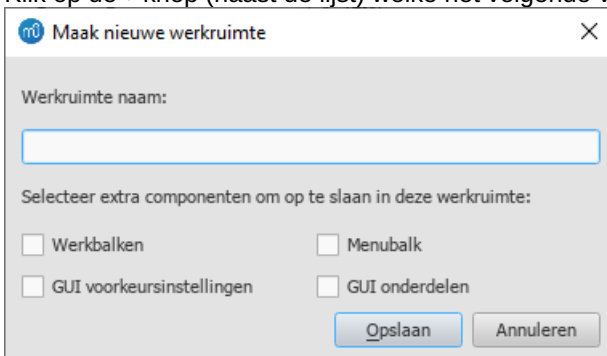
Vastmaken/losmaken

Om een werkruimte vast te maken of los te maken zie zijpanelen.

Maak een eigen werkruimte

Maak een eigen werkruimte als volgt:

1. Selecteer een bestaande werkruimte (gebruik eventueel de wisselen tussen werkruimtes optie).
2. Klik op de + knop (naast de lijst) welke het volgende venster zal weergeven:



Opmerking: dit venster kan ook worden geopend vanuit het menu: Weergave → Werkruimtes → Nieuw....

3. Voer de naam in voor de nieuwe werkruimte.
4. Kies de componenten die je wilt koppelen aan de werkruimte, deze zijn:
 - **Werkbalken:** Hiermee kun je de weergave van de werkbalken knoppen aanpassen en de volgorde waarin deze worden weergegeven. Beschikbaar via Weergave → Werkbalken → Werkbalken aanpassen....
 - **Menubalk:** Hiermee kan het menu en de items die worden weergegeven in het menu worden aangepast. Deze functie is nog niet geïmplementeerd!
 - **GUI voorkeursinstellingen:** Slaat informatie op met de werkruimte aangaande de positionering van de GUI (Grafische gebruiker interface) componenten en of deze zichtbaar zijn of niet (zoals instellingenoverzicht en tijdslijn).
 - **GUI onderdelen:** Slaat de voorkeuren op van de GUI onderdelen zoals deze ingesteld zijn in Weergave → Voorkeuren zoals het thema en werkblad instellingen.
5. Druk op Opslaan. De nieuwe werkruimte is toegevoegd aan het paneel.

Werkruimte aanpassen

Opmerking: In versies eerder dan 3.3 kunnen alleen nieuwe werkruimtes worden aangepast. De basis en geavanceerde werkruimtes zijn vooraf ingesteld. Zie maak een eigen werkruimte

- Wijzig de **weergave** van het palet: zie Palet menu.
- Wijzig de **inhoud** van het palet: zie Paletten aanpassen.
- Wijzig de **weergave** van de werkruimte: Selecteer Weergave → Werkruimtes → Bewerk. Hiermee wordt het venster weergegeven met dezelfde opties als in het Maak nieuwe werkruimte venster (hierboven).

Aangepaste werkruimte opslaan

De wijzigingen die aan de werkruimte worden gemaakt worden automatisch opgeslagen in het programma (hiervoor is geen verder actie nodig). Iedere eigen werkruimte is opgeslagen als een apart bestand in de map met de naam

"workspaces". De locatie van dit deze map is:

- **Windows:** C:\Gebruikers\[GEBRUIKERSNAAM]\AppData\Local\MuseScore\MuseScore3\ (eigenlijk %LOCALAPPDATA%\MuseScore\MuseScore3)
- **MacOS:** ~/Library/Application\ Support/MuseScore/MuseScore3/.
- **Linux:** \${XDG_DATA_HOME:-~/local/share}/MuseScore/MuseScore3/.

Zie ook

- [Paletten](#)
- [Hoofdpalet](#)

Instellingenoverzicht

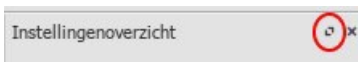
Instellingenoverzicht weergeven

Standaard wordt het **instellingenoverzicht** aan de rechterzijde van het scherm weergegeven. Om het te weer te geven of te verbergen doe je het volgende:

- Vanuit het menu, selecteer Weergave en plaats je een vinkje of verwijder je het vinkje bij instellingenoverzicht. Als alternatief kun je ook de sneltoetscombinatie F8 (Mac: fn+F8) gebruiken.

Het **instellingenoverzicht** paneel losmaken:

- Klik op het dubbele-chevron symbool of dubbelklik op de bovenste balk van het paneel.



Om het paneel weer vast te maken dubbelklik je weer op de bovenste balk van het paneel. Zie ook [Zijpanelen](#).



Wat doet het instellingenoverzicht

Wanneer je een object selecteert in de partituur dan worden de eigenschappen van het object automatisch weergegeven in het **instellingenoverzicht** en daar kunnen deze worden aangepast. Meerdere elementen kunnen gelijktijdig worden geselecteerd en tegelijk worden aangepast zolang deze van hetzelfde type zijn. Echter indien de geselecteerde objecten *verschillende* type zijn dan beperkt het instellingenoverzicht tot het bewerken van de kleur, zichtbaarheid en het automatisch plaatsen.

"Herstel naar stijl standaard" en "Stel in als stijl" knoppen

Wanneer je een object in de partituur selecteert dan zijn er twee knoppen beschikbaar aan de rechterzijde van het instellingenoverzicht.

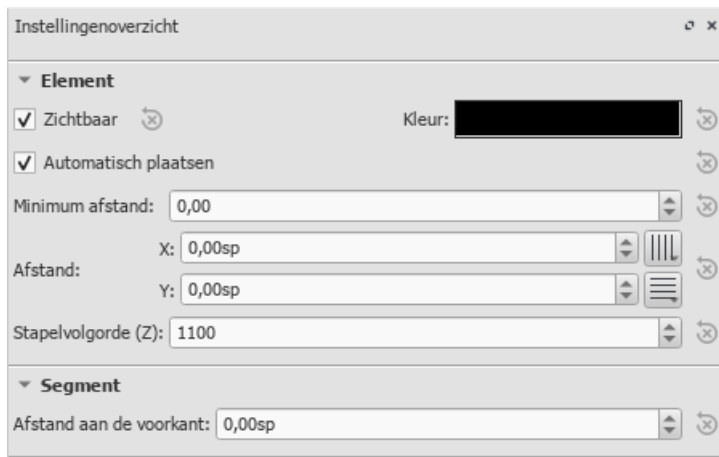
Opmerking: Het is mogelijk dat deze knoppen geheel of gedeeltelijk verborgen zijn indien het paneel niet voldoende breed is. Je kunt het paneel breder maken door de linkerkant te verslepen en daarmee alle informatie weergeven.

- **Herstel naar stijl standaard:** . Druk op deze knop om de waarde van een bepaalde eigenschap te herstellen naar de standaard waarde. Deze wordt weergegeven in het [Stijl menu](#).
- **Stel in als stijl:** . Druk op deze knop om de waarde van een bepaalde eigenschap in te stellen als nieuwe standaard voor de stijl. Dit zorgt ervoor dat het [Stijl menu](#) wordt bijgewerkt en alle andere objecten die deze stijl gebruiken.

Opmerking: Je kunt de stijlen ook direct bewerken vanuit het [Stijl menu](#).

Instellingenoverzicht categorieën

Eigenschappen zijn overzichtelijk verdeeld in **categorieën** in het instellingenoverzicht. **Categorieën** zijn herkenbaar aan de vette tekst. Als voorbeeld, wanneer je een maatstreep selecteert dan zie je het volgende weergegeven bovenaan het instellingenoverzicht:



Voor details aangaande de verschillende categorieën en hun eigenschappen, zie hieronder.

Element

Alle partituur elementen, behalve kaders, afbrekingen en afstandshouders, laten deze categorie zien wanneer ze geselecteerd zijn. De opties zijn als volgt:

- **Zichtbaar:** Verwijder het vinkje bij deze instellingen om de geselecteerde elementen **onzichtbaar** te maken. Als alternatief kun je de sneltoetscombinatie v gebruiken (in- en uitschakelen). Onzichtbare elementen zijn niet zichtbaar in de muziek wanneer deze wordt afgedrukt of wordt geëxporteerd als PDF of afbeelding. Indien je ze wel op het scherm wilt zien, zorg dan dat de optie "Laat onzichtbare objecten zien" geselecteerd is in Weergave → Laat onzichtbare objecten zien. Onzichtbare elementen worden dan in lichtgrijs weergegeven.
- **Kleur:** Klik op de rechthoek om het "Selecteer kleur" venster weer te geven. Nu kan de kleur en doorzichtigheid worden aangepast van de geselecteerde elementen.
- **Automatisch plaatsen:** Zie [Automatisch plaatsen](#).
- **Minimum afstand:** Hiermee kun je de minimum afstand ten opzichte van andere elementen instellen.
- **Afstand X/Y:** Hiermee kun je de exacte plaats (innotenbalkruimte eenheden) bepalen. Een positief getal verplaatst het element naar rechts of naar beneden, een negatief getal naar links of naar boven. Ook zijn er knoppen beschikbaar om het [uitlijnen op het raster](#) in te stellen.
- **Stapelvolgorde (Z):** Zie [Automatisch plaatsen: Stapelvolgorde](#)

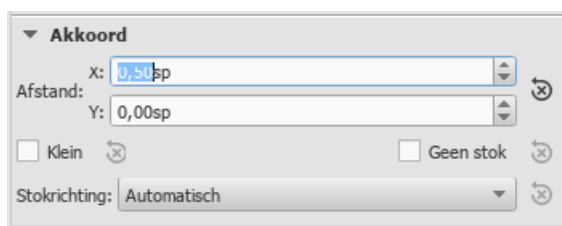
Elementengroep

Deze categorie wordt weergegeven wanneer je een aantal verschillende type elementen hebt geselecteerd en in dit geval kan alleen de kleur, zichtbaarheid en het automatisch plaatsen worden bewerkt.

Segment

- **Afstand aan de voorkant:** Gebruik dit om de open ruimte voor een element te vergroten of te verkleinen. Dit heeft ook effect op de hieraan gekoppelde lettergrepen van de liedtekst.

Akkoord



- **Afstand X/Y:** Dit wijzigt de positie van iedere noot in dezelfde stem als de geselecteerde noot of noten. Als je alleen de positie van één noot wilt aanpassen, gebruik dan de [Element](#) categorie.
- **Klein:** Maakt de nootkoppen en stokken klein.
- **Geen stok:** Maakt het akkoord zonder stok.
- **Stokrichting:** Keuze voor Automatisch, Omhoog of Omlaag.

Noot

In deze categorie kun je aanpassingen maken aan de geselecteerde noten (maar voor de positie van noot zie [Element](#)). Het bevat de volgende eigenschappen:

- **Klein:** Maakt de nootkop kleiner (je kunt de relatieve grootte van alle kleine noten bepalen in het menu [Opmaak](#) → [Stijl...](#) → [Groottes](#)).
- **Nootkopgroep:** Zie [Nootkopgroepen](#).
- **Nootkoptype:** Zie [Nootkoptypes](#).
- **Spiegel nootkop:** Positioneer de nootkop links of rechts van de stok (standaard is "Automatisch").
- **Maak vast aan lijn:** Indien geselecteerd dan zal de noot vast worden gemaakt aan de bovenste lijn van een standaard 5-lijnen notenbalk.
- **Lijn:** Een positief getal verplaatst de "vaste" noot naar beneden, een negatief getal omhoog.
- **Speel af:** Haal het vinkje weg om de noot niet te horen tijdens het afspelen.
- **Stemming:** Pas de stemming van de noot aan naar de dichts bij zijnde [cent](#).
- **Geluidssterktetype:** Stelt de MIDI velocity van de noot in. Kies één van de twee opties:
 - **Correctie instelling:** Gebruik de waarde *relatief* ten opzichte van het voorgaande dynamische teken.
 - **Gebruiker:** Gebruik de waarde *absoluut* (de MIDI velocity wordt *niet beïnvloed* door dynamische tekens).
- **Geluidssterkte:** Stel de MIDI velocity waarde in.

Selecteer

Deze categorie is afhankelijk van de selectie die je hebt gemaakt.

- *Indien je een nootkop hebt geselecteerd*, dan toont de "Selecteer" categorie knoppen waarmee je eenvoudig de selectie kunt aanpassen naar de *stok*, *waardestreep*, *haak*, *lengte punt* (of punten) of het *antimetrisch figuur* gekoppeld aan de nootkop (zie de afbeelding hieronder).



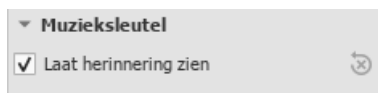
- *Indien je een aantal maten selecteert*, dan toont de "Selecteer" categorie knoppen waarmee je *allenoten*, *siernoten* of *rusten* kunt selecteren.

Waardestreep

De categorie wordt weergegeven in het instellingenoverzicht wanneer je één of meer [waardestrepen](#) van noten selecteert en kun je gebruiken om aanpassingen te maken aan de positie, hoek en de ruimte tussen de noten.

Muzieksleutel

Deze categorie is beschikbaar indien je een muzieksleutel selecteert. Er is dan een optie beschikbaar waarmee je kunt bepalen of de [muzieksleutel herinnering](#) moet worden laten zien of niet.



Articulatie

Deze categorie is beschikbaar indien je een [articulatie of versiering](#) selecteert. De volgende opties zijn beschikbaar:

- **Richting:** Bepaal of het symbool omhoog of omlaag moet wijzen. Alleen van toepassing op sommige symbolen en staat standaard op automatisch.
- **Verankering:** Bepaal de verticale plaatsing van het symbool.
- **Speel af:** Hiermee bepaal je of het element effect heeft op het afspelen.
- **Tijdsuitrekking:** Hiermee kun je de duur van het afspelen beïnvloeden.
- **Versieringsstijl:** Een keuze tussen standaard of in barokstijl afspelen.

Fermate

Deze categorie is beschikbaar indien je een fermate selecteert. De volgende opties zijn beschikbaar:

- **Plaatsing:** Bepaal de verticale plaatsing van het symbool.
- **Speel af:** Hiermee bepaal je of het element effect heeft op het afspelen.
- **Tijdsuitrekking:** Hiermee kun je de duur van het afspelen beïnvloeden.

Fretbord diagram

Zie [Fretbord diagrammen](#).

Lijn

Deze categorie is zichtbaar wanneer een lijn is geselecteerd. Je kunt hier een aantal algemene opties instellen.

- **Lijn zichtbaar:** Verberg de lijn of laat deze zien, eventuele tekst bij de lijn blijft zichtbaar.
- **Sta diagonaal toe:** De standaard is horizontaal (niet geselecteerd). Selecteer dit indien je een schuine lijn wilt maken.
- **Lijnkleur/-dikte/-stijl:** Stel de kleur, dikte en stijl van de lijn in.

Tekstlijn details

Deze categorie is zichtbaar wanneer een lijn is geselecteerd. Je kunt hiermee de tekst die bij een lijn hoort aanpassen, de tekst-eigenschappen instellen, de haak opties instellen en de tekst ten opzichte van de lijn uitlijnen.

- **Begin haak / Hoogte:** Maak een haak aan het begin van de lijn, keuze uit Geen, 90° (verticaal), 45° (onder een hoek) of 90° gecentreerd en stel de hoogte van de haak in.
- **Eind haak / Hoogte:** Zelfde als begin haak maar dan aan het einde van de lijn.
- **Begin tekst / Vervolgtekst / Eind tekst:** Refereert naar de tekst aan het begin van de lijn, aan het begin van een vervollijn of aan het einde van de lijn. De volgende eigenschappen kunnen worden ingesteld:
 - **Tekst:** Voer de tekst in die bij de lijn hoort of bewerk deze.
 - **Lettertype / grootte / stijl:** Stel de tekst eigenschappen in en/of bewerk de tekst stijl van de lijn.
 - **Uitlijning:** Stel de horizontale en verticale uitlijning van de tekst in relatie tot de lijn in.
 - **Plaatsing:** Plaats de tekst automatisch, boven, onder of links van de lijn.
 - **Afstand X / Y:** Pas de x en y verschuiving aan om ze de exacte positie te bepalen.

Eigenschappen venster

Sommige objecten hebben extra eigenschappen. Deze zijn beschikbaar door met rechts te klikken op het object en vervolgens te kiezen voor "...-eigenschappen" in het menu. De eigenschappen die beschikbaar zijn in deze vensters worden uitgelegd in de beschrijving van het object type in Notatie of Geavanceerde onderwerpen.

Zie:

- Articulaties en versieringen
- Maatsoorten
- Notenbalk- en systeemtekst
- Maatbewerkingen
- Notenbalk/partij-eigenschappen

Zie ook

- Noteninvoer
- Opmaak en lay-out
- Partijen

Maatbewerkingen

Opmerking: Om ervoor te zorgen dat ingevoegde of toegevoegde maten goed worden weergegeven moet de meermaatsrust optie uitstaan (in/uit te schakelen met de toets M).

Selecteren

Enkele maat

- Om een enkele maat te selecteren klik je op een open ruimte in de maat.

Bereik van maten

- Om een bereik van aaneengesloten maten te selecteren, zie Shift + klik selectie en Shift selectie.

Invoegen

Een lege maat invoegen in de partituur

Gebruik één van de volgende opties:

- Selecteer een maat of kader en druk op Ins (Mac: Shift+I).
- Selecteer een maat of kader en kies in het menu: Voeg toe → Maten → Voeg één maat in.

Meerdere maten invoegen

Gebruik één van de volgende opties:

- Selecteer een maat of kader en druk op Ctrl+Ins (Mac: Shift+Del+I) en vul het "aantal maten in te voegen" in en druk op OK.
- Selecteer een maat of kader en kies in het menu: Voeg toe → Maten → Voeg maten in... en vul het "aantal maten in te voegen" in en druk op OK.

Toevoegen

Voeg een lege maat toe aan het einde van de partituur

Gebruik hiervoor één van de volgende mogelijkheden:

- Druk op Ctrl+B (Mac: Cmd+B).
- Vanuit het menu, selecteer Voeg toe → Maten → Voeg één maat toe.

Voeg meerdere maten toe aan het einde van de partituur

Gebruik één van de volgende opties:

- Druk op Alt+Shift+B (Mac: Alt+Shift+B) en vul het "aantal maten toe te voegen" in en druk op OK.
- Selecteer vanuit het menu: Voeg toe → Maten → Voeg maten toe... en vul het "aantal maten toe te voegen" in en druk op OK.

Verwijderen

Een enkele maat verwijderen

- Selecteer de maat en druk op Ctrl+Del (Mac: Cmd+Del).

Een bereik van maten verwijderen

1. Selecteer het bereik van maten om te verwijderen.
2. Druk op Ctrl+Del (Mac: Cmd+Del).

Opmerking: In een partituur met meerdere notenbalken zullen ook de maten in de andere notenbalken worden verwijderd.

Verwijder lege maten aan het einde

Automatisch alle lege maten aan het einde van de partituur verwijderen:

- Vanuit het menu, selecteer Gereedschappen → Verwijder lege maten aan het einde .

Inhoud van een maat verwijderen

Alleen de inhoud van een maat (en niet de maat zelf) verwijderen:

1. Selecteer één of meerdere maten.
2. Druk op Del.

Eigenschappen

Om de eigenschappen van een maat aan te passen klik je met rechts op een lege plaat in de maat en kies je voor Maat-eigenschappen...:

Maat-eigenschappen voor maat 5

Notenbalken

Notenbalk	Zichtbaar	Zonder stok
1	<input checked="" type="checkbox"/> zichtbaar	<input type="checkbox"/> zonder stok
2	<input checked="" type="checkbox"/> zichtbaar	<input checked="" type="checkbox"/> zonder stok

Maatduur

Weergave: 4 / 4
Werkelijk: 4 / 4



Anders

Sluit uit van matentelling Onderbreek meermaatsrust

Maatnummermodus: Automatisch Uitrekking van de opmaak: 1,00

Voeg toe aan maatnummer: 0 Aantal keren afspelen: 2

← → Ok Annuleren Toepassen

Je kunt de   knoppen onderaan het venster gebruiken om naar de vorige of volgende maat te gaan.

Notenbalken

- De *zichtbaar* eigenschap zorgt er voor de je alle noten en maatstrepen van de huidige maat kunt laten zien of verbergen.
- De *zonder stok* opties kan gebruikt worden om alle stokken in de huidige maat te laten zien of verbergen. Noten die normaal gesproken een stok hebben, zoals halve noten en kwartnoten, laten hierbij alleen de nootkop zien als deze optie gekozen is.

Maatduur

Met deze optie is het mogelijk om de maatsoort van een enkele maat aan te passen onafhankelijk van de maatsoort die wordt weergegeven in de partituur. Je kunt hiermee bijvoorbeeld een **opmaat**, **cadenza**, **ad lib** sectie en dergelijk maken.

Maatduur

Weergave: 3 / 8
Werkelijk: 3 / 8

- **Weergave** is gelijk aan de maatsoort in de partituur en kan niet worden aangepast.
- **Werkelijk** kan onafhankelijk van de *weergave* maatsoort worden ingesteld.

Voorbeeld: In de onderstaande afbeelding heeft de kwartnoot in de *opmaat* een *weergave* maatsoort van 4/4 maar een *werkelijke* waarde van 1/4. De laatste maat aan het einde van de notenbalk met een halve noot met punt heeft een *werkelijke* waarde van 3/4.



Opmerking: Een klein - of + teken wordt weergegeven boven een maat wanneer de duur korter of langer is dan de aangegeven maatduur (zie de afbeelding hieronder). *Deze tekens worden niet weergegeven in een afgedrukte kopie of PDF bestand.* Je kunt het weergeven van deze tekens uitzetten door het vinkje bij de optie "Markeer onregelmatige maten" in het weergave menu te verwijderen.



Overig

Sluit uit van matentelling

Gebruik de "Sluit uit van matentelling" optie voor "afwijkende" maten, bv. de maten die niet moeten worden meegeteld in de maatnummering. Normaal gesproken de optie "Sluit uit van matentelling" gebruikt voor een opmaat.

Onderbreek meermaatsrust

Deze eigenschap zorgt ervoor dat een meermaatsrust wordt onderbroken aan het begin van de geselecteerde maat. Deze optie moet worden aangezet **voordat** je de "*Maak meermaatsrusten*" optie in Opmaak → Stijl... → Partituur aanzet.

Meermaatsrusten worden automatisch onderbroken op belangrijke punten zoals: repetitietekens, maatsoort wijzigingen, dubbele maatstrepen, niet volledige maten, etc. Standaard staat deze optie voor partituren *uit* en voor partijen aan.

Maatnummermodus

Hiermee kan worden bepaald hoe het maatnummer van de geselecteerde maat moet worden weergegeven. Je kunt kiezen uit: "Automatisch", "Altijd laten zien" of "Altijd verbergen".

Uitrekking van de opmaak

Je kunt de horizontale afstand tussen de elementen (noten, rusten, etc.) vergroten of verkleinen met deze optie. Dit zorgt voor een meer nauwkeurige controle over de exacte afstanden dan de menu-opdrachten of de sneltoetsen voor Vergroot/verminder de uitrekking van de opmaak ({} en }) die buitenom het maat-eigenschappen venster beschikbaar zijn wanneer een maat is geselecteerd.

Voeg toe aan maatnummer

Je kunt de "*Voeg toe aan maatnummer*" optie gebruiken om de maatnummering te beïnvloeden. Je kunt hier positieve en negatieve nummers gebruiken. Dit heeft effect op alle volgende maten. Een waarde van "-1" heeft hetzelfde effect als het aangeven om de maat uit te sluiten van de matentelling.

Aantal keren afspelen

Indien een maat vooraf gaat aan een einde herhaling maatstreep, dan bepaald deze instelling hoe vaak deze herhaling wordt afgespeeld tijdens het afspelen, zie ook Herhalingen en sprongen.

Nummering

Standaard laat MuseScore maatnummers zien aan het begin van iedere notenbalk (behalve voor de eerste maat in een sectie) maar er zijn meer maatnummer opties beschikbaar, zie Opmaak → Stijl... → Maatnummers.

- Zorg dat er een vinkje staat bij "Maatnummers" om het automatisch nummeren van de maten aan te zetten.
- Vink "Laat de eerste zien" aan als je ook een maatnummer wilt zien bij de eerste maat.
- Vink "Alle notenbalken" aan indien je de nummers bij alle notenbalken wilt weergeven. Anders zal alleen de bovenste notenbalk het maatnummer laten zien.
- Bepaal om maatnummer te zien bij "Elk systeem", wat er voor zorgt dat de eerste maat een nummer laat zien of per "Interval" en bepaal de lengte van het interval. Een interval van 1 zal ervoor zorgen dat iedere maat een nummer krijgt. Een interval van 5 zal ervoor zorgen dat iedere vijfde maat een maatnummer laat zien.

Splitsen en samenvoegen

Wellicht wil je een maat langer of korter maken zonder de maatsoort aan te passen. Je kunt er dan voor kiezen om de maatduur in maat-eigenschappen aan te passen maar er is ook een mogelijkheid om maten te splitsen of samen te voegen.

Maten samenvoegen

Methode A. Alleen om *twee maten* samen te voegen:

- Selecteer de maatstreep tussen de twee maten en druk op Ctrl+Del.

Method B. Om *ieder* gewenste aantal maten samen te voegen:

1. Selecteer de maten die je wilt samenvoegen.
2. Vanuit het menu, selecteer Gereedschappen → Maat → Voeg geselecteerde maten samen.

Opmerking: (1) Indien je alleen maten in één notenbalk selecteert dan worden dezelfde maten in de andere notenbalk samengevoegd indien er meerdere notenbalken in de partituur staan. (2) Waardestrepen kunnen hierbij automatisch worden aangepast.

Splitsen van een maat

Gebruik hiervoor één van de onderstaande methodes:

- Selecteer een noot, hou de Ctrl ingedrukt en dubbelklik op een maatstreep in het palet.

- Hou de Ctrl ingedrukt en sleep een maatstreek (vanuit het palet) naar de noot waar de nieuwe maat moet beginnen.
- Selecteer een noot en kies van in het menu voor Gereedschappen → Maat → Splits de maat voor de geselecteerde noot/rust.

Opmerking: Indien je een noot in één notenbalk selecteert en er zijn meerdere notenbalk beschikbaar in de partituur dan worden deze allemaal gesplitst op dezelfde plaats.

Externe links

- [Hoe kan ik maten verwijderen](#) ↗
- [Hoe maak je een maat die meerdere systemen](#) ↗ (1.x)
- [Hoe maak ik een partituur zonder maatsoort \(en sleutel\)](#) ↗

Stemmen

Een **stem** is een muzikale lijn of partij die zijn eigen ritme heeft die onafhankelijk is van de andere stemmen in *dezelfde* notenbalk. Stemmen worden soms ook "lagen" genoemd in andere notatie software.

Je kunt wel 4 **stemmen** hebben in *iedere* notenbalk. In een meerstemmige maat heeft **stem 1** (en 3) meestal noten met de stok *omhoog* en **stem 2** (en 4) noten met de stok *omlaag*.



Opmerking: Haal het concept met stemmen (1, 2, 3, 4) in MuseScore niet door elkaar met de stemmen die je tegenkomt in koor muziek (SATB, etc.).

- In een **open SATB partituur** (waar vier notenbalken worden gebruikt voor vier stemmen), gebruik je (MuseScore) stem 1 in iedere notenbalk.
- In een **gesloten/gecombineerde SATB partituur** (waar twee notenbalken worden gebruikt voor vier stemmen, zoals in hymnes), gebruik je alleen (MuseScore) stem 1 en 2 voor zowel de bovenste *en* onderste notenbalk.
- Het is niet nodig om (MuseScore) stem 3 en 4 te gebruiken tenzij er meer dan partijen *irdezelfde notenbalk* worden geschreven. Dit betekent dat de in de bas-sleutel van een "gesloten partituur", de tenor stem 1 is en de bas stem 2 —beginners maken vaak de fout om de bas aan stem 1 toe te wijzen waardoor er verwarring ontstaat door de richting van de stokken of gebruiken stem 3 voor de tenor en stem 4 voor de bas waarmee overbodige rusten worden weergegeven in stem 1 (die niet kunnen worden verwijderd).

Hoe worden stemmen weergegeven

Het selecteren van een sectie in de partituur zorgt ervoor dat iedere stem in een andere kleur wordt weergegeven: stem 1 blauw, stem 2 groen, stem 3 oranje en stem 4 paars




Wanneer gebruik je stemmen

- Indien je de stokken in tegengestelde richting wilt weergeven binnen een akkoord op een enkele notenbalk.
- Indien je noten met een verschillende lengte wilt gebruiken in een enkele notenbalk die gelijktijdig worden gespeeld.

Noten invoeren in verschillende stemmen

De volgende instructie legt uit hoe je een passage in de muziek in twee stemmen invoert:


1. **Voer eerst de noten voor stem 1 in:** Zorg ervoor dat je in de noteninvoermodus bent: de knop voor Stem 1 licht blauw op in de werkbalk . Voer eerst de noten in voor de bovenste stem. Tijdens het invoeren kunnen sommige noten de stokken naar beneden laten zien maar deze worden automatisch aangepast zodra de tweede stem is toegevoegd.

De volgende afbeelding laat een viool sleutel zien waarin alleen noten zijn ingevoerd voor stem 1:



2. **Plaats de cursor aan het begin van de sectie:** Zodra je klaar bent met het invoeren van de noten voor stem 1 in

de sectie, druk herhaaldelijk op de – toets om de cursor noot voor noot te verplaatsen naar het begin van de sectie of als alternatief, druk op Ctrl+← (Mac:Cmd+←) om de cursor een hele maat terug te plaatsen. Je kunt ook eenvoudigweg de *noteninvoermodus* verlaten (druk op Esc) en klik direct op de eerste noot.

3. **Noten voor stem 2 invoeren:** Zorg dat je in de noteninvoermodus bent en dat de eerste noot van stem 1 is geselecteerd aan het begin van de sectie. Klik op de "Stem 2" knop  (aan de rechterzijde in de werkbalk) of gebruik de sneltoetscombinatie Ctrl+Alt+2 (Mac: Cmd+Alt+2). Voer nu alle noten in voor de onderste stem (stok naar beneden).

De volgende afbeelding laat bovenstaande voorbeeld zien na het toevoegen van de noten voor stem 2:



Rusten verwijderen en verbergen

Alle rusten kun onzichtbaar worden gemaakt, indien nodig. Selecteer de rust(en) en druk op v op verwijder het vinkje bij "Zichtbaar" in het instellingenoverzicht. Rusten in stem 2, 3 of 4 (maarniet in stem 1) kunnen ook worden *verwijderd* (door deze te selecteren en vervolgens op Delete te drukken) maar dit wordt niet aanbevolen. De voorkeur gaat uit naar het onzichtbaar maken.

Een rust in stem 1 kan alleen worden verwijderd door dat gehele deel uit de maat van de partituur te verwijderen, zie: verwijder geselecteerd bereik of verwijder maten.

Herstellen van verwijderde rusten

Indien een rust is verwijderd uit stem 2-4 dan dient deze hersteld te worden voordat je een noot kan invoeren op die tel voor die stem (dit probleem kan zich voor doen bij geïmporteerde muziek vanuit XML of MIDI bestanden). De eenvoudigste manier om dit te verhelpen is om de stem twee keer met stem 1 te wisselen. Voor de exacte manier, zie stemmen wisselen (hieronder).

Stemmen wisselen

Om de noten tussen twee stemmen te wisselen doe je het volgende:

1. Selecteer één of meerdere aanééngesloten maten (of een bereik van noten).
2. Vanuit het menu, selecteer Gereedschappen → Stemmen.
3. Selecteer vervolgens de optie voor de twee stemmen die je wilt omwisselen.

Opmerking: (a) De selectie kan meerdere stemmen omvatten maar slechts twee worden hiermee bewerkt. (b) Indien je een gedeelte van een maat selecteert dan zal de bewerking op de hele maat worden toegepast.

Noten verplaatsen naar een andere stem (zonder om te wisselen)

Noten kunnen ook van de ene naar de andere stem worden verplaatst (zonder deze te wisselen), dit gaat als volgt:

1. Zorg dat je niet in de *noteninvoermodus* bent.
2. Selecteer één of meerdere nootkoppen (het maakt niet uit in welke stem).
3. Klik op de gewenste stem in de noteninvoer werkbalk of gebruik de sneltoetscombinatie Ctrl+Alt+1-4 (Mac: Cmd+Alt+1-4).

Opmerking: Voor het correct verplaatsen moet aan de volgende condities worden voldaan:

- Het akkoord in de nieuwe stem moet dezelfde lengte hebben als de noot die daar naar toe wordt verplaatst.
- Of indien de nieuwe stem een rust bevat, dan moet deze voldoende lengte hebben om de verplaatste noot te kunnen accepteren.
- Noten mogen geen verbindingsboog hebben.

Navigeren tussen stemmen

Selecteer een noot in een *hoger* genummerde stem dan de huidige:

1. Gebruik Alt + ↓ om de onderste noot in huidige stem te selecteren.
2. Druk op Alt + ↓ om naar de hoger genummerde stem te gaan.
3. Herhaal bovenstaande stappen, zo vaak als nodig, tot de gewenste noot is geselecteerd.

Selecteer een noot in een *lager* genummerde stem dan de huidige:

1. Gebruik Alt + ↑ om de bovenste noot in huidige stem te selecteren.
2. Druk op Alt + ↑ om naar de lager genummerde stem te gaan.
3. Herhaal bovenstaande stappen, zo vaak als nodig, tot de gewenste noot is geselecteerd.

Zie ook

- [Sneltoetscombinaties: Stemmen](#) ↗
- [Nootkoppen: Gedeelde nootkoppen](#)

Externe links

- [Hoe voeg ik twee notenbalk samen in één notenbalk met twee stemmen](#) ↗
- [Hoe voer je meerdere noten in een notenbalk in van verschillende lengte](#) ↗
- [Video handleiding: Hoe schrijf je twee partijen in één notenbalk: Stemmen](#) ↗

Kopiëren en plakken

MuseScore ondersteund standaard de **kopieer**, **knip**, **plak** en **wissel om met klembord** bewerkingen. Deze opdrachten kunnen worden uitgevoerd op een bereik van:

- **Muziek noten:** bv om een gedeelte van de muziek te herhalen of om een passage 1 tel of maat te verschuiven.
- **Overige partituur elementen:** zoals articulaties, notenbalk tekst (staff text), dynamische tekens, vingerzetting, etc.

Opmerking: [Lijnen](#) kunnen niet worden gekopieerd maar kunnen wel worden [gedupliceerd](#) (zie hieronder).

Kopieer/knip/plak/wissel om opdrachten kunnen op de volgende manier worden uitgevoerd:

- Vanuit het **Bewerken menu** (boven het document venster) (Mac: het MuseScore menu).
- Vanuit het menu dat wordt weergegeven door **metrechts te klikken** op een element of bereik van elementen.
- Door gebruik te maken van de standaard **sneltoetscombinaties**.

Overzicht van opdrachten

Opdracht	Sneltoetscombinatie (Win)	Sneltoetscombinatie (Mac)	Rechtse-klik menu	Hoofd menu
Knip	Ctrl+X	Cmd+X	Knip	Bewerken → Knip
Kopieer	Ctrl+C	Cmd+C	Kopieer	Bewerken → Kopieer
Plak	Ctrl+V	Cmd+V	Plak	Bewerken → Plak
Wissel om met klembord	Ctrl+Shift+X	Cmd+Shift+X	Wissel om met klembord	Bewerken → Wissel om met klembord

Opmerking: Voordat je een kopieer, knip, plak of wissel procedure uitvoert moet je zorgen dat je in de normale modus bent. Druk op Esc om te zorgen dat dit zo is.

Noten

Op de volgende manier kun je noten knippen, kopiëren, plakken of omwisselen:

Kopieer of knip

Een *enkel* akkoord kopiëren of knippen

1. Hou de Shift ingedrukt en klik op een noot in het akkoord.
2. Voer de **Kopieer** of **Knip** opdracht uit (zie [tabel](#) hierboven).

Een *bereik* van akkoord kopiëren of knippen

1. Klik op de eerste noot of maat die je wilt selecteren.
2. Shift+klik op de laatste noot of maat die je wilt selecteren. Een blauwe rechthoek geeft het bereik aan dat geselecteerd is.
3. Voer de **Kopieer** of **Knip** opdracht uit (zie [tabel](#) hierboven).

Plak

1. Klik op de noot of maat waar je de selectie wilt laten beginnen die je gaat plakken.
2. Voer de **Plak** opdracht uit (zie [tabel](#) hierboven).

Wissel om met klembord

De **wissel om met klembord** bewerking combineert twee opdrachten in één: (1) Eerst overschrijft het een geselecteerd deel uit de partituur met de inhoud van het klembord, net zoals de *plak* opdracht. (2) Als tweede wordt het overschreven deel overgenomen naar het klembord, net zoals de *kopieer* opdracht.

Dit kan bijvoorbeeld worden gebruikt om twee delen van gelijke lengte in de partituur om te wisselen **A** en **B**:

1. Selecteer sectie **A** en voer de knip opdracht uit
2. Maak de selectie ongedaan (door te drukken op Esc of door te klikken op een leeg gedeelte in het document venster)
3. Druk op Shift en klik op een noot aan het begin van sectie **B**. Of, indien **B** aan het begin van een maat begint, dan kun je de maat selecteren
4. Voer de **wissel met klembord** opdracht uit (zie tabel hierboven).
5. Sectie **B** is nu opgenomen in het klembord. Plak dit in het lege gedeelte van de partituur dat achter is gebleven bij stap "1."

Kopieer alleen de toon van een enkele noot

Het is mogelijk om *alleen* de *toon* van een noot (en geen andere eigenschappen) te kopiëren door te klikken op de nootkop en vervolgens de kopieer en plak of kopieer en wissel om procedure uit te voeren. De toon van de noot waarop deze wordt geplakt wordt hierbij aangepast maar de lengte blijft gelijk.

Overige elementen

Sommige elementen, zoals notenbalktekst, dynamische tekens, vingerzetting, etc. kunnen alleen één voor één worden geknipt, gekopieerd en geplakt. Echter er zijn andere elementen die "meervoudige-selectie" ondersteunen voor de knip/kopieer/plak actie, zoals articulaties (sforzato, staccato etc.), fretbord diagrammen en akkoord symbolen.

Opmerking: De wissel om met klembord opdracht is alleen bedoeld voor gebruik met een sectie van muziek en niet voor overige partituur elementen.

Kopieer of knip

1. Selecteer het element (of elementen).
2. Voer de **Kopieer** of **Knip** opdracht uit (zie tabel hierboven).

Plak

1. Klik op de noot waar de te plakken selectie moet beginnen.
2. Voer de **Plak** opdracht uit (zie tabel hierboven).

In het geval van articulaties worden deze geplakt in dezelfde volgorde zoals deze zich bevinden in de oorspronkelijke selectie.

Snel herhalen

Snel een noot, maat of passage kopiëren en plakken:

1. Selecteer een akkoord, maat of passage zoals hierboven beschreven.
2. Druk op R .

MuseScore kopieert en plakt het geselecteerde deel automatisch op het punt na de laatste noot in de selectie. Muziek die daar reeds staat wordt daarbij vervangen.

Dupliceren

Een tekst element, lijn of ander object direct kopiëren en plakken:

1. Hou de Ctrl+Shift (Mac: Cmd+Shift) ingedrukt, klik nu op het element en sleep het naar de nieuwe positie in de partituur.
2. Laat nu de muisknop los en het geselecteerde element wordt gedupliceerd op de nieuwe locatie.

Halve/dubbele duur plakken (versie 3.1 en hoger)

Met deze opdracht kun je de lengte van de noot waarden in een sectie van de partituur halveren of verdubbelen en vervolgens de aangepaste sectie plakken op een andere plaats in de partituur.

1. In de normale modus, Selecteer een bereik van noten in de partituur
2. Knip of kopieer het bereik
3. Selecteer de plaats (noot of maat) waar de selectie moet worden geplakt
4. Vanuit het menu, selecteer één van de volgende opties:
 - Bewerken → Halve duur plakken (Mac: MuseScore → Halve duur plakken).
 - Bewerken → Dubbele duur plakken (Mac: MuseScore → Dubbele duur plakken).

Selectiefilter

Met het **selectiefilter** is het mogelijk *exact* aan te geven welke stemmen en elementen je op wilt nemen in de selectie.

- Om het selectiefilter weer te geven druk je op F6 (Mac: fn+F6) of kies je vanuit het menu Weergave → Selectiefilter.

Het selectiefilter verschijnt standaard onder de Paletten. Om de locatie aan te passen, zie Weergave en navigeren: Zijpanelen.

Voorbeeld: Stel je wilt de noten van maat 1 en 2 in de volgende passage (zie afbeelding) naar maat 3 en 4 kopiëren.



1. Zorg dat het selectiefilter wordt weergegeven (zie hierboven)
2. Verwijder de vinkjes bij "Articulaties & versieringen" en "Legatobogen"
3. Kopieer en plak de gewenste maten (in dit voorbeeld maat 1-2 naar 3-4).

Opmerking: Het selectiefilter werkt ook met dewissel om met klembord opdracht.

Zie ook

Indien je de noten wilt aanpassen zonder het ritme te wijzigen dan kun je de herbepaaltoonhoogte modus gebruiken met de kopieer en plakken opdrachten.

Externe links

- [Video handleiding: Liedtekst kopiëren en dynamiek](#)

Ongedaan maken en opnieuw doen

MuseScore onthoudt een onbegrensd aantal acties om ongedaan te maken of opnieuw te doen.

De standaard sneltoetscombinaties zijn:

- Ongedaan maken Ctrl+Z (Mac: Cmd+Z)
- Opnieuw doen Ctrl+Shift+Z or Ctrl+Y (Mac: Cmd+Shift+Z)

Of gebruik de knoppen in de werkbalk:



Selectie modi

Objecten in de partituur, zoals noten, maten, articulaties, etc. kunnen op verschillende manieren worden geselecteerd. (1) één tegelijk, (2) een aaneengesloten bereik of (3) als een lijst.

Het selecteren wordt vooral gebruikt bij het uitvoeren van opdrachten zoals: verwijderen, kopiëren/knippen en plakken, transponeren en dergelijke.

Selecteer een enkel object

De meeste objecten in de partituur kunnen simpelweg worden geselecteerd door er op te klikken in de normale modus.

Selecteer een enkele noot

- In de normale modus klik je op een nootkop.

Opmerking: Door het selecteren van een enkele noot en het daarna te kopiëren en te plakken zal alleen de toonhoogte overnemen maar niet de duur en andere eigenschappen (zoals zonder stok). Om de hele noot, inclusief alle eigenschappen te kopiëren moet je de shift ingedrukt houden zoals bij het akkoord selecteren (hieronder).

Selecteer een akkoord

- In de normale modus hou je de shift ingedrukt en klik je op een nootkop in het akkoord.

Selecteer een enkele maat

- Klik op een lege ruimte in de maat.

Opmerking: Voor het selecteren van een bereik van aaneengesloten maten, zie [shift selectie](#) en [Shift + klik selectie](#) (hieronder).

Selecteer overlappende elementen

Om een element te selecteren in een groep met overlappende elementen:

- Hou de **Ctrl** ingedrukt en klik tot het gewenste element geselecteerd is.

Selecteer een aaneengesloten bereik van objecten

Er zijn verschillende manieren om een *aaneengesloten* bereik van noten, akkoord of maten te selecteren.

1. Shift + klik selectie

Om een bereik van **noten** of **rusten** te selecteren:

1. Zorg dat in de normale modus bent.
2. Klik op de eerste noot of rust van het bereik.
3. Hou de **Shift** ingedrukt en klik op de laatste gewenste noot of rust.

Opmerking: Het laatst geselecteerde element mag zich in dezelfde notenbalk bevinden of in de notenbalk boven of onder de initiële noot/rust. Alle geselecteerde elementen worden in een blauwe rechthoek weergegeven, inclusief lijnen en articulaties (maar geen volta's). Je kunt deze handelingen herhalen om het bereik uit te breiden zo vaak als nodig is.

Selecteer akkoordsymbolen, liedteksten, etc. (vanaf versie 3.5)

Vanaf MuseScore 3.5 is de **shift + klik** methode verbeterd om het makkelijker te maken een aaneengesloten bereik van elementen zoals akkoordsymbolen, liedteksten, etc. te selecteren. Een voorbeeld:

1. Klik op het eerste akkoordsymbool in het gewenste bereik.
2. **Shift + klik** op het laatste akkoordsymbool in het bereik.

Resultaat Alle akkoordsymbolen in het bereik zijn geselecteerd en niets anders.

Selecteer een bereik van maten

1. Klik op een lege ruimte in de eerste gewenste maat.
2. Hou de **Shift** ingedrukt en klik op een lege ruimte in de laatste maat van het gewenste bereik.

Opmerking: Net zoals bij het selecteren van noten, kan het bereik zowel verticaal als horizontaal worden uitgebreid.

2. Shift selectie

1. Zorg dat je in de normale modus bent.
2. Selecteer de eerste noot, akkoord, rust of maat van het bereik. Je kunt de selectie, indien nodig, uitbreiden naar boven- of onderliggende notenbalken door gebruik te maken van de **Shift+↑** of **↓**.
3. Gebruik vervolgens één van de volgende opties:
 - Om de selectie met één akkoord naar rechts uit te breiden: Druk op **Shift+→**.
 - Om de selectie met één akkoord naar links uit te breiden: Druk op **Shift+←**.
 - Om de selectie met één maat naar rechts uit te breiden: Druk op **Shift+Ctrl+→** (Mac: **Shift+Cmd+→**).
 - Om de selectie met één maat naar links uit te breiden: Druk op **Shift+Ctrl+←** (Mac: **Shift+Cmd+←**).
 - Om de selectie uit te breiden tot en met het begin van de regel: Druk op **Shift+Home** (Mac: **Shift+Fn+←**).
 - Om de selectie uit te breiden tot en met het einde van de regel: Druk op **Shift+End** (Mac: **Shift+Fn+→**).
 - Om de selectie uit te breiden tot en met het begin van de partituur: Druk op **Shift+Ctrl+Home** (Mac: **Shift+Cmd+Fn+←**).
 - Om de selectie uit te breiden tot en met het einde van de partituur: Druk op **Shift+Ctrl+End** (Mac: **Shift+Cmd+Fn+→**).

3. Sleep selectie

Deze methode kan worden gebruikt om noten of rusten te selecteren of niet-noot symbolen zoals staccato punten, liedteksten, etc.

- Hou de **Shift** ingedrukt, klik vervolgens met de muis op de plaats waar de selectie moet beginnen, sleep nu de cursor over het gewenste bereik heen en laat vervolgens de muistoets los.

4. Selecteer alles

Met deze methode wordt alles in de *gehele* partituur geselecteerd, inclusief noten, rusten en overige elementen. Gebruik één van de volgende opties:

- Druk op Ctrl+A (Mac: Cmd+A).
- Vanuit het menu, selecteer *Bewerken* → *Selecteer alles*.

5. Selecteer sectie

Deze manier wordt gebruikt om een **sectie** (een deel van de partituur dat begint of eindigt met een sectie einde) te selecteren.

1. Klik op een lege ruimte in een maat binnen de sectie.
2. Vanuit het menu, selecteer *Bewerken* → *Selecteer sectie*.

Opmerking: Zie Kopiëren en plakken: Selectie filter om te voorkomen dat bepaalde type element worden geselecteerd bij het selecteren van een bereik.

Selecteer een lijst van objecten

Om een *lijst* (of niet aaneengesloten bereik) van elementen te selecteren doe je het volgende:

1. Klik op het eerste element.
2. Hou de Ctrl (Mac: Cmd) ingedrukt en klik vervolgens op de overige gewenste elementen die geselecteerd moeten worden.

Opmerking: Deze methode kan niet gebruikt worden om maten te selecteren. Gebruik hiervoor de enkele of bereik selectie methode.

Selectie aanpassen (vanaf versie 3.5)

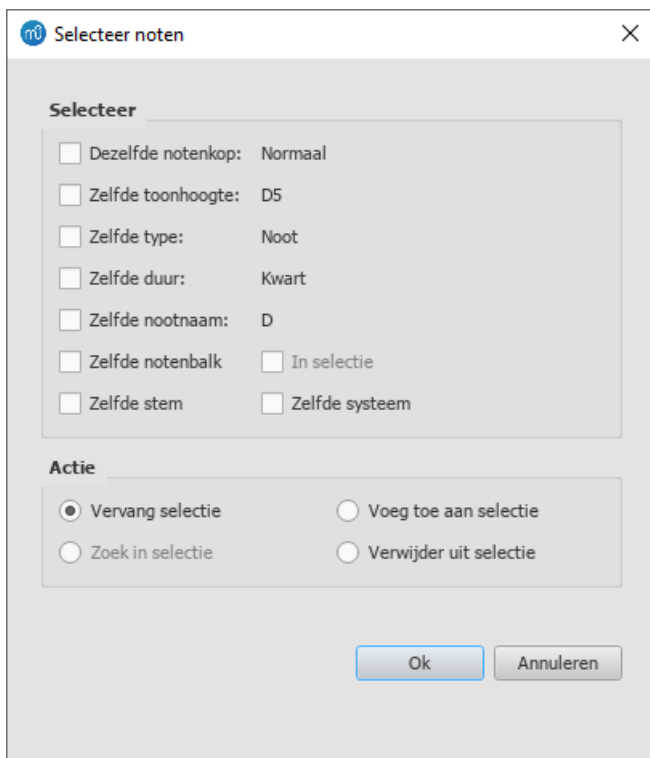
Je kunt de Ctrl + klik methode gebruiken om elementen aan een bestaande selectie toe te voegen of er uit te verwijderen. Een voorbeeld:

1. Maak een selectie in de partituur met één van de methodes zoals hierboven beschreven.
2. Om een niet-geselecteerd element aan de selectie toe te voegen, druk op `ctrl` en klik op het element. Herhaal dit zo vaak als nodig.
3. Om een reeds geselecteerd element uit de selectie te verwijderen, druk op `ctrl` en klik op het element. Herhaal dit zo vaak als nodig.

Selecteer soortgelijke elementen

Om alle elementen van een bepaalde type (b.v. alle maatstrepen, alle teksten, alle staccato markeringen) te selecteren doe je het volgende:

1. Selecteer een element.
2. Klik met rechts op het element en kies *Selecteer...*;
3. Er zijn verschillende mogelijkheden:
 - **Alle soortgelijke elementen:** Selecteer alle elementen in de partituur die gelijk zijn aan het geselecteerde object.
 - **Alle soortgelijke elementen in dezelfde notenbalk:** Selecteer alle elementen in dezelfde notenbalk die gelijk zijn aan het geselecteerde object.
 - **Alle soortgelijke elementen in bereikselectie:** alleen beschikbaar indien een bereik is geselecteerd. Selecteer alle elementen in het bereik die gelijk zijn aan het geselecteerde object.
 - **Meer...:** laat een venster zien waarin meer opties beschikbaar zijn. Als je bijvoorbeeld een nootkop geselecteerd hebt dan ziet het er als volgt uit:



Selecteer

- o Dezelfde notenkop: In dit voorbeeld worden alleen nootkoppen met dezelfde groep geselecteerd.
- o Zelfde toonhoogte: Alleen nootkoppen met dezelfde toonhoogte worden geselecteerd.
- o Zelfde snaar: (alleen bij tablatuur) selecteer fretmarkeringen voor dezelfde snaar.
- o Zelfde type: Alle nootkoppen (in iedere groep) worden geselecteerd.
- o Zelfde duur: Alleen nootkoppen met dezelfde duur worden geselecteerd.
- o Zelfde nootnaam: Nootkoppen met dezelfde naam in alle octaven worden geselecteerd.
- o Zelfde notenbalk: Alleen nootkoppen in dezelfde notenbalk worden geselecteerd.
- o In selectie: Selecteer alleen binnen de selectie
- o Zelfde stem: Selecteer alle noten in dezelfde stem.
- o Zelfde systeem:

Actie

- o Vervang selectie: De standaard optie - maakt een nieuwe selectie.
- o Voeg toe aan selectie: Laat alles geselecteerd wat reeds geselecteerd is en voeg de huidige selectie daar aan toe.
- o Zoek in selectie:
- o Verwijder uit selectie: Laat alles geselecteerd wat reeds geselecteerd is maar verwijder de huidige selectie.

Wanneer worden selecties gebruikt:

- [Kopiëren en plakken](#)
- [Bewerkingsmodus](#)
- [Instellingenoverzicht en object eigenschappen](#)
- [Gereedschappen](#)

Zie ook

- [Basisfuncties](#) hoofdstuk, met name [noteninvoer](#)
- [Notatie](#) hoofdstuk, met name [voortekens](#)
- [Tekst](#) hoofdstuk, met name [tekst bewerken en op raster gebaseerd verplaatsen van symbolen en notenbalk tekst](#)

Weergave en navigeren

Dit hoofdstuk beschrijft de opties die beschikbaar zijn in het **Weergave** menu en in de **Schaalverhouding** en **Pagina weergave** menu's (aanwezig in de werkbalk boven de partituur). Ook worden de verschillende navigatie opdrachten en functies behandeld.

Weergave

Panelen weergeven

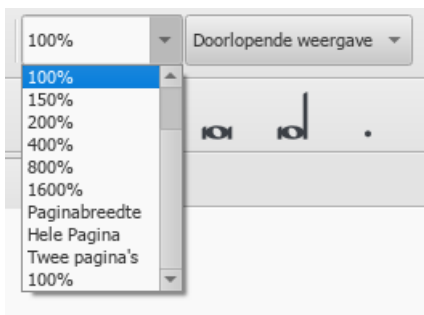
- [Paletten](#): F9
- [Hoofdpalet](#): Shift+F9 (Mac: Fn+Shift+F9)
- [Instellingenoverzicht](#): F8 (Mac: Fn+F8)
- [Afspeelpaneel](#): F11 (Mac: Fn+F11)

- Navigator
- Tijdslijn: F12
- Mixer: F10 (Mac: Fn+F10)
- Synthesizer
- Selectiefilter: F6 (Mac: Fn+F6)
- Pianoklavier: P
- Partituur vergelijkingsgereedschap

Zoom in/uit

Er zijn verschillende manieren waarmee je de schaalverhouding van de partituur kunt aanpassen.

- **Sneltoetscombinatie:**
 - Zoom in (vergroten): Ctrl++ (Mac: Cmd ++).
 - Zoom uit (verkleinen): Ctrl+- (Mac: Cmd +-).
- **Weergave menu:**
 - Zoom in (vergroten): Weergave → Bekijk dichterbij.
 - Zoom uit (verkleinen): Weergave → Bekijk verderaf.
- **Muis**
 - Zoom in (vergroten): Scrol *omhoog* met het muiswiel terwijl Ctrl (Mac: Cmd) is ingedrukt.
 - Zoom uit (verkleinen): Scrol *omlaag* met het muiswiel terwijl Ctrl (Mac: Cmd) is ingedrukt.
- **Weergave menu:** Selecteer een specifieke schaalverhouding door het uitklapmenu in de standaard werkbalk te gebruiken waarmee de weergave kan worden ingesteld van (25–1600 %) of gebruik de opties "Paginabreedte", "Hele pagina", or "Twee pagina's".



Je kunt ook een aangepast zoom % in de lijst invoeren wanneer het gewenste zoom niveau standaard niet aanwezig.

- **Om terug te keren naar 100% weergave:** Gebruik de sneltoetscombinatie Ctrl+0 (Mac: Cmd+0).

Werkbalken

Het **werkbalk** gebied bevindt zich tussen de **menu balk** en het **document venster**.



Het bevat de volgende werkbalken:

- **Bestandsbewerkingen:** Nieuwe partituur, Laad partituur, Opslaan, Afdrukken, Ongedaan maken, Opnieuw doen.
- **Schaalverhouding/Pagina weergave.**
- **Afspelknoppen:** Schakel MIDI in/uit, Spoel terug, Start/Stop afspelen, Lus, Herhalingen afspelen, Verschuif partituur, Metronoom.
- **Werkelijke toonhoogte:** Laat de partituur in geschreven of werkelijke (hoorbare) toonhoogte zien.
- **Afbeeldingsopname:** Hiermee kun je een schermprint maken van een deel van de partituur.
- **Noteninvoer:** Noteninvoermodus, Duur, Overbinding, Rust, Voortekens, Wissel stokrichting om, Stem (1, 2, 3, 4).

Werkbalken weergeven/verbergen

Werkbalken kunnen op de volgende manier weergegeven of verborgen worden:

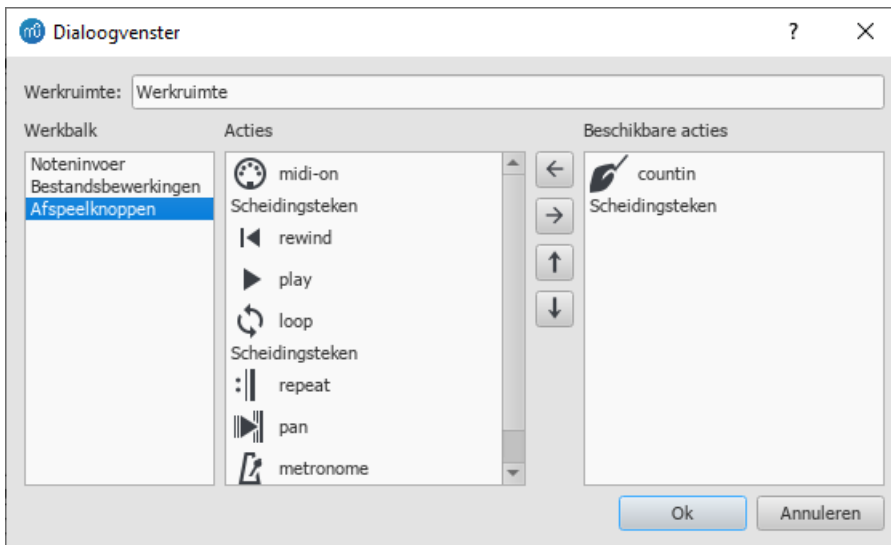
- Selecteer Weergave → Werkbalken en vink de gewenste opties aan of haal het vinkje weg.
- Alternatief, klik met rechts op een leeg gedeelte in het werkbalk gebied of te titelbalk van het instellingenoverzicht en

kies de gewenste optie in het menu dat wordt weergegeven.

Opmerking: Met deze optie kunnen ook de panelen: Tijdslijn, Partituur vergelijkingsgereedschap, Pianoklavier en Selectiefilter weergegeven worden.

Aangepast werkbalk gebied

- Selecteer Weergave → Werkbalken en kies "Werkbalken aanpassen..."



In het venster worden de werkbalken die kunnen worden aangepast aan de linkerkant weergegeven, de huidige knoppen voor de geselecteerde werkbalk in het midden en de knoppen die nog kunnen worden toegevoegd aan de rechterkant. Wanneer je een werkbalk in het linkerdeel geselecteerd hebt dan kun je het volgende doen:

- **Knop verwijderen:** Selecteer de knop in het middelste paneel en klik op de →.
- **Knop toevoegen:** Selecteer de knop in het rechter paneel en klik op de ←.
- **Knop verplaatsen:** Selecteer de knop in het middelste paneel en verplaats deze met de knoppen ↑ of ↓.

Opmerking: De werkbalk kan niet worden aangepast tenzij een eigen werkruimte is geselecteerd (zie hieronder).

Werkruimtes

Selecteer de optie maak een eigen werkruimte of aanpassen bestaande werkruimte voor meer informatie.

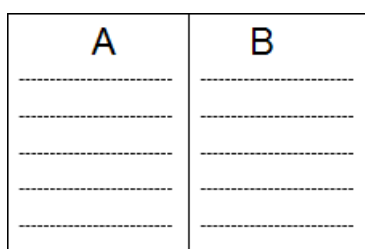
Statusbalk weergeven

De **statusbalk**, onderaan het scherm, laat informatie zien over het geselecteerd element in de partituur. Vink de optie aan of haal het vinkje weg om hem weer te geven of te verbergen.

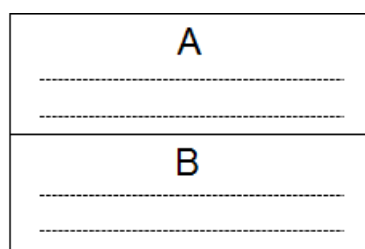
Weergave splitsen

Het is mogelijk om het document venster te splitsen om zo twee document gelijktijdig te kunnen zien of om twee verschillende delen van hetzelfde document te zien. Middels verschillende tabs kan worden gekozen welk document in ieder venster wordt weergegeven. Je kunt de scheidinglijn tussen de twee partituren verslepen waarmee de beschikbare ruimte voor ieder venster kan worden aangepast.

- **Documenten naast elkaar:** Verdeelt het venster verticaal in twee partituur vensters.
- **Documenten boven elkaar:** Verdeelt het venster horizontaal in twee partituur vensters.



Naast elkaar



Boven elkaar

Zichtbaarheid opties

In dit gedeelte kun je bepalen welke niet-afdrukbare elementen je wilt zien.

- **Laat onzichtbare objecten zien:** Laat elementen zien die onzichtbaar zijn gemaakt voor afdrukken en exporteren. Indien deze optie is aangevinkt dan worden onzichtbare elementen licht grijs in de partituur weergegeven.
- **Laat niet-afdrukbare objecten zien:** Laat afbrekingen en afstandshouder symbolen zien.
- **Laat kaders zien:** Laat gestippelde kaders zien voor kaders.
- **Laat paginamarges zien:** Laat paginamarges zien.

Markeer onregelmatige maten

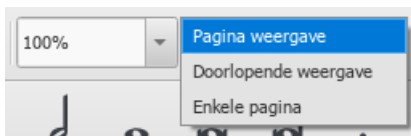
Een streepje rechtsboven de maat geeft aan dat deze maat een andere lengte heeft dan die door de maatsoort is ingesteld.

Volledig scherm

In de volledige scherm modus wordt MuseScore weergegeven op het gehele scherm zodat er meer inhoud zichtbaar is.

Pagina weergave

Je kunt wisselen tussen verschillende weergave modi door gebruik te maken van de uitklaplijst in het werkbalk gebied:



Om de partituur te verplaatsen:

- **Verticaal:** Verplaats het muiswiel omhoog of omlaag.
- **Horizontaal:** Druk op Shift en verplaats het muiswiel omhoog of omlaag.

Pagina weergave

In de **Pagina weergave** modus wordt de partituur weergegeven zoals deze eruit ziet wanneer deze wordt afgedrukt of geëxporteerd wordt als PDF of afbeelding. Dat wil zeggen, pagina voor pagina en met marges. MuseScore past automatisch notenbalk (regel) en pagina afbrekingen toe volgens de instellingen die gedaan zijn in Pagina-instellingen en Stijl.... Daarnaast kun je zelf je eigen notenbalk (regel), pagina of sectie afbrekingen plaatsen.

Kiezen tussen **horizontaal** of **verticaal** pagina verplaatsen, zie Voorkeuren: Werkblad (Schuif pagina's).

Doorlopende weergave

In **Doorlopende weergave** wordt de partituur als een ononderbroken notenbalk weergegeven. Zelfs als het startpunt niet zichtbaar is, zullen de maatnummers, instrument namen, sleutels, maat- en toonsoort aan de linkerkant in het venster worden weergegeven.

Opmerking: Omdat de opmaak eenvoudiger is kan MuseScore sneller werken in de doorlopende weergaven dan in de pagina weergave.

Enkele pagina weergave

In **Enkele pagina weergave** wordt de partituur weergegeven als een enkele pagina met koptekst maar zonder marges en met een oneindige pagina hoogte. Notenbalk (regel) afbrekingen worden automatisch toegepast volgens de instellingen die gedaan zijn in Pagina-instellingen en Stijl.... Daarnaast kun je zelf je eigen notenbalk (regel), pagina of sectie afbrekingen plaatsen.

Zijpanelen

De **werkruintes**, het **instellingenoverzicht** en het **selectie filter** worden weergegeven als **zijpanelen** aan de linker- en rechterzijde van het partituur venster. Om een zijpaneel los te maken van zijn positie gebruik je één van de volgende methoden:

- Sleep het paneel.
- Klik op het dubbele chevron bovenaan het paneel.
- Dubbelklik op de titelbalk van het paneel.

Om een paneel weer vast te maken doe je het volgende:

- Sleep het paneel boven/onder een bestaand zijpaneel en het wordt verticaal boven/onder dat paneel geplaatst.
- Sleep het paneel naar het midden van een bestaand zijpaneel en het wordt over het paneel heen gelegd. Beide

panelen zijn nu beschikbaar door middel van tabs.

Als alternatief, dubbel klikken op de titelbalk van het paneel zal deze herstellen naar de positie waar deze voorheen was vast gemaakt.

Navigeren

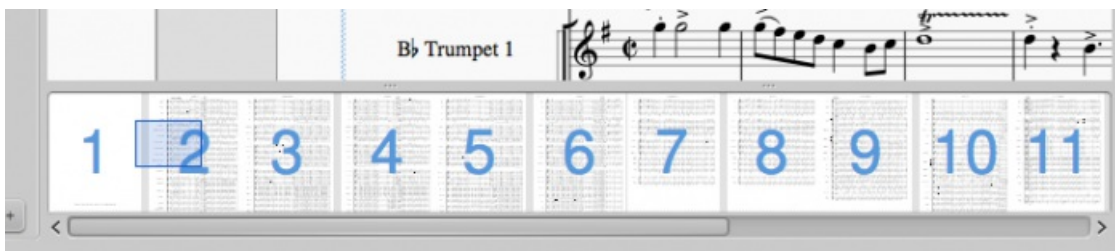
Opdrachten

Er zijn verschillende opdrachten beschikbaar om eenvoudig door de partituur te navigeren. Deze worden beschreven onder [Sneltoetscombinaties: Navigeren](#).

Navigator

De **Navigator** is een optioneel paneel dat pictogrammen van de pagina's in de partituur laat zien aan de onderkant of rechts van het document venster.

- Om de Navigator zichtbaar te maken, selecteer Weergave → Navigator of gebruik een eigen [sneltoetscombinatie](#).



De navigator verschijnt aan de onderkant van het document venster indien de pagina's horizontaal verschuiven en rechts van het venster indien de pagina's verticaal verschuiven (zie [Voorkeuren: Werkblad](#)).

De blauwe rechthoek geeft aan welk deel van de partituur op dat moment zichtbaar is in het document venster. Sleep de rechthoek of klik in het navigator paneel om een ander deel van de partituur weer te geven. Je kunt hiervoor ook de scrolbalk gebruiken.

Tijdslijn

Het **Tijdslijn** paneel bevat een gedetailleerd overzicht van de partituur met uitgebreide mogelijkheden voor navigeren en andere handelingen.

- Om de **tijdslijn** weer te geven, druk op F12 of selecteer Weergave → Tijdslijn.

Voor meer details, zie [Tijdslijn](#).

Zoeken / Ga naar

Met de **Zoek / Ga naar** functie kun je snel naar een specifieke maat, [repetitieteken](#) of paginanummer in de partituur gaan.

1. Druk op Ctrl+F (Mac: Cmd+F) of selecteer Bewerken → Zoek. Dit zorgt ervoor dat de **Zoek** (of **Ga naar**) optie onderaan de werkruimte wordt weergegeven.
2. Gebruik één van de volgende opties:
 - **Ga naar een maatnummer:** voer het maatnummer in (hierbij telt ieder maat mee, te beginnen bij maat 1 onafhankelijk van [opmaten](#), [sectie einden](#) of handmatige aanpassingen aan het maatnummer).
 - **Ga naar een paginanummer:** voer het paginanummer in het formaat pXX in (waarin XX het paginanummer is).
 - **Ga naar een numeriek repetitieteken:** voer het nummer in het formaat rXX in (waarin XX de getal van het repetitieteken is).
 - **Ga naar een repetitieteken dat begint met een letter:** voer de naam in van het [repetitieteken](#) (de zoekactie is niet hoofdlettergevoelig).

Opmerking: Het is het best om bij de naamgeving van repetitietekens geen enkele letters "R", "r", "P", "p" of één van deze letters met een getal (bv "R1" of "p3") te gebruiken om dat dit het zoekalgoritme in de war kan brengen.

Zie ook

- [Opslaan/exporteren/afdrukken](#)
- [Bestandsformaat](#)
- [Opmaak en lay-out](#)

Werkelijke toonhoogte

Je kunt ervoor kiezen om de partituur **ingeschreven** of **werkelijke** toonhoogte te laten weergeven. Geschreven toonhoogte geeft de partituur weer zoals deze eruit zou moeten zien wanneer deze afgedrukt wordt voor muzikanten om te lezen. Echter tijdens het bewerken kan het wellicht handig zijn om de transponerende instrumenten weer te geven zoals deze klinken zonder de transpositie. In dit geval gebruik je de "werkelijke toonhoogte" optie.

Om te wisselen tussen de **geschreven** of **werkelijke** toonhoogte doe je het volgende:

- Druk op de Werkelijke toonhoogte knop (rechtsboven in het werkbalk gebied). Wanneer de knop oplicht dan wordt de partituur weergegeven in de werkelijke toonhoogte.

Voor het afdrucken van de partituur, het exporteren naar PDF of het online opslaan, dien je zorgen dat de werkelijk toonhoogte knop **uit** staat en dat de individuele partijen correct getransponeerd zijn.

Zie ook

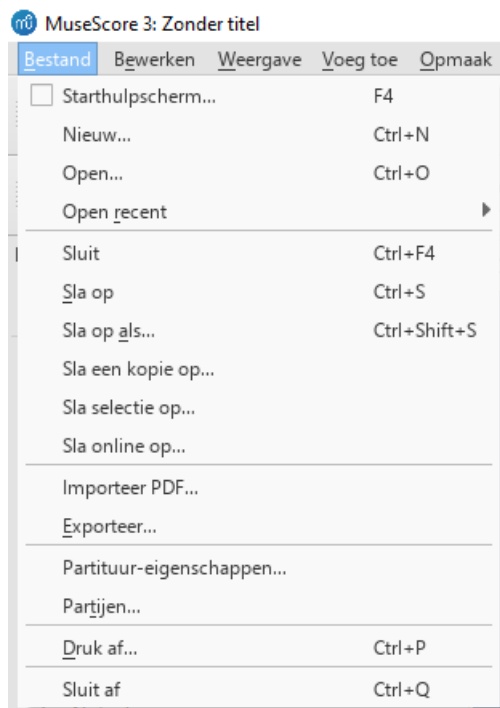
- [Transpositie: Transponerende instrumenten](#)
- [Voortekens: Herbepaal toonhoogtes](#)

Externe links

- [Stemtoon](#) ↗ (Wikipedia artikel)
- [Transponerend instrument](#) ↗ (Wikipedia artikel)
- [Werkelijke toonhoogte of niet?](#) ↗ (Engelstalige MuseScore forum discussie)

Openen/opslaan/exporteren/afdrucken

In het **Bestand** menu kun je de optie vinden voor het openen, opslaan, exporteren en afdrucken van je partituur.



Openen

Naast de MuseScore (*.mscz en *.mscx) bestanden kan MuseScore ook MusicXML, gecomprimeerd MusicXML en MIDI openen en daarnaast kunnen nog een aantal andere bestandsformaten worden geopend.


Om een ondersteund bestandsformaat te openen doe je het volgende:

1. Gebruik één van de volgende opties:
 - Druk op Ctrl+O.
 - Gebruik het "Laad partituur" icoon links in het werkbalkgebied.
 - Vanuit het menu, selecteer Bestand → Open....
2. Selecteer een bestand en klik Open of dubbelklik op het bestand.

Met **Open recent...** krijg je een lijst te zien van recent gebruikte partituren waaruit je kunt kiezen om te openen.

Opslaan

Met **Sla op...**, **Sla op als...**, **Sla een kopie op...**, **Sla selectie op...** en **Sla online op...** kun je de partituur opslaan als MuseScore bestand (.mscz en .mscx).

- **Sla op...**: Sla de huidige partituur op in een bestand.
- **Sla op als...**: Sla de huidige partituur op in een nieuw bestand.
- **Sla een kopie op...**: Sla de huidige partituur op in een nieuw bestand maar blijf het oorspronkelijke bestand bewerken.
- **Sla selectie op...**: Sla de geselecteerde maten op in een nieuw bestand.
- **Sla online op...**: Gebruik dit om je partituren op het web op te slaan bij [MuseScore.com](https://musescore.com) . Voor details, zie [Partituren online delen](#).

Exporteren

Met **Exporteer...** kun je niet-MuseScore bestanden maken, zoals PDF,, MusicXML, MIDI en verschillende audio- en afbeeldingsbestandsformaten. In het **Exporteer** venster kun je kiezen welk formaat je wilt gebruiken.

- **Exporteer...**: Exporteer de huidige partituur in een formaat naar keuze.

MuseScore onthoudt welk formaat je als laatst hebt gekozen en gebruikt dit als uitgangspunt wanneer je deze optie weer gebruikt.

Afdrukken

Met **Druk af...** kun je het MuseScore bestand direct op een printer afdrukken vanuit MuseScore. Afhankelijk van de printer zijn er verschillende opties beschikbaar, over het algemeen kun je het pagina bereik, aantal kopieën en sorteren instellen.


Indien je een PDF printer hebt geïnstalleerd dan kun je ook naar PDF "exporteren" met de **Druk af** optie maar over het algemeen is het beter om de PDF optie, beschikbaar in [Exporteer](#), te gebruiken voor een betere kwaliteit.

Opmerking: Om te zorgen dat dit goed werkt in Adobe PDF moet de optie "Gebruik alleen systeem lettertype en geen document lettertype" uit staan in de printer eigenschappen.

Zie ook

- [Bestandsformaat](#)
- [Partijen aanmaken](#)




Partituren online delen

Met [Musescore.com](https://musescore.com)  is het mogelijk om:

- Een grote collectie van partituren te bekijken en te beluisteren die door de MuseScore community zijn gemaakt.
- Partituren downloaden in verschillende formaten zoals: MuseScore, MusicXML, PDF, MIDI, MP3.
- Eigen partituren uploaden waarbij jezelf kunt bepalen of je deze openbaar wil delen of alleen persoonlijk (middels een verborgen link).
- Synchroniseer je partituur met een YouTube video ("Videoscores").

Opmerking: Een MuseScore Pro account is nodig voor partituren die niet gemarkeerd zijn als PD (Public Domain) of "origineel" werk, voor de laatste heb je ook toestemming nodig van de eigenaar van de partituur.

Maak een account

1. Bezoek [MuseScore.com](https://musescore.com)  en klik op "[Maak een nieuw account](#) ". Voer de gevraagde informatie en klik op "Create New Account".
2. Na enkele minuten ontvang je een email van MuseScore.com. Indien deze email niet aankomt, controleer dan de spam map.
3. Klik op de link in de email en ga naar [jegebruikersprofiel](#)  om je wachtwoord aan te passen.


Deel een partituur direct vanuit MuseScore

Om een partituur online op te slaan doe je het volgende:

1. Zorg ervoor dat de knop **Werkelijk** toonhoogte is **uitgeschakeld** en dat de individuele partijen juist getransponeerd zijn.
2. Vanuit het menu, selecteer Bestand → Sla online op.... Het "Log In to MuseScore" venster wordt nu weergegeven:

3. Voer je email adres of MuseScore gebruikersnaam en wachtwoord in en klik Log In. **Opmerking:** Indien je nog geen MuseScore gebruiksaaccount hebt, dan kun je er aanmaken door te klikken op de "Create one" link. Dit zal je de musescore.com/user/register pagina in je browser openen.
4. Na het succesvol aanmelden, kun je de informatie over de partituur invoeren.

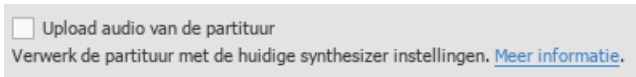
- **Titel:** De titel van de partituur.

- o **Beschrijving:** De beschrijvende tekst die bij de partituur verschijnt.
- o **Houd deze partituur privé:** Indien aangevinkt, dan kan de partituur alleen middels een directe link bekeken worden. Indien niet aangevinkt, dan is de partituur zichtbaar voor iedereen.
- o **Licentie:** Kies een geschikte auteursrechtlicentie in de lijst. **Opmerking:** Met [Creative Commons Naamsvermelding](#)  kunnen mensen je partituren met bepaalde restricties gebruiken.
- o **Labels:** Je kunt **labels** toevoegen om partituren te identificeren op MuseScore.com. Gebruik komma's om meerdere labels te scheiden van elkaar.

5. Indien de partituur reeds online bestaat, dan wordt deze automatisch bijgewerkt. Je kunt extra informatie meegeven in het wijzigingen gedeelte, indien gewenst. Dit kan worden weergegeven in MuseScore.com onder "Revision history" voor de partituur. Verwijder het vinkje bij **Werk de bestaande partituur bij** om de partituur als nieuwe partituur online op te slaan.




6. Indien je een afwijkend [SoundFont](#) gebruikt dan de standaard en indien je kunt exporteren naar [MP3 bestanden](#) (dit is mogelijk niet beschikbaar voor sommige Linux versies), dan is de optie **Upload audio van de partituur** beschikbaar:



Indien er een vinkje wordt geplaatst dan zal MuseScore de een audio bestand aanmaken van de partituur met de huidige [synthesizer](#) instellingen en deze uploaden naar MuseScore.com.



Een partituur op MuseScore.com uploaden

Je kunt de partituur ook direct op MuseScore.com uploaden.


1. Klik de [Upload link](#)  op MuseScore.com.
2. Dezelfde opties als in het Sla online op menu zijn nu beschikbaar.
3. Je hebt nu ook toegang tot meer informatie, zoals **Genre**.

Een partituur op MuseScore.com bewerken

Indien je wijzigingen wilt maken in één van je partituren op MuseScore.com, bewerk dan het MuseScore bestand op je eigen computer, sla het op en doe het volgende:

- Indien het bestand [direct vanuit MuseScore is geplaatst](#) ga dan naar nogmaals naar Bestand → Sla online op... om de partituur online bij te werken.
- Indien het bestand [handmatig geüpload is](#) via [Upload](#)  op MuseScore.com, dan moet je deze stappen doorlopen om de online partituur bij te werken:
 1. Ga naar de pagina van de partituur op MuseScore.com.
 2. Klik op de drie puntjes  aan de rechterkant en kies voor "Update this score".
 3. In dit formulier kun je de vervangende partituur uploaden en ook wijzigingen aanbrengen in de informatie en privacy instellingen.




Schakel om naar de directe methode voor het bijwerken van de online partituur

Het is meer gebruikersvriendelijk om de online partituren direct vanuit MuseScore bij te werken dan deze handmatig bij te werken. Volg deze stappen indien je de partituur oorspronkelijk de [Upload pagina](#)  hebt gebruikt en nu de directe methode wilt gaan gebruiken:

1. Ga naar de partituur pagina op MuseScore.com en kopieer de URL.
2. Open het partituur bestand op je computer met MuseScore.
3. Vanuit het menu, selecteer Bestand → Partituur-eigenschappen en plak de URL in het "source" veld.

Wanneer je de partituur nu online wilt bijwerken gebruik je Bestand → Sla online op....

Externe links

- [Hoe verwijder je een partituur die opgeslagen is op MuseScore.com](#) 
- [Partituur download voorwaarden](#)  (in het engels)
- [Downloaden wordt onderdeel van het Pro abonnement](#)  (in het engels)

Notatie

In het vorige hoofdstuk → "[Basisfuncties](#)" heb je geleerd hoe je [noten kunt invoeren](#) en heb je leren omgaan met de [paletten](#). Het "Notatie" hoofdstuk behandelt de verschillende notatie type in meer detail, inclusief geavanceerde muziek notatie.

Zie ook → "[Geavanceerde onderwerpen](#)".

Maatstrepen

Er is een reeks maatstreep symbolen beschikbaar voor de meest gebruikte doeleinden. Deze zijn te vinden in het **Maatstrepen** palet (basiswerkruimte). Herhalingsmaatstrepen zijn ook beschikbaar in het **Herhalingen & sprongen** palet (basis en geavanceerde werkruimte). Extra symbolen zijn te vinden in het **Maatstrepen** palet in de geavanceerde werkruimte. Het is ook mogelijk om uw eigen aangepaste maatstrepen te maken ([zie hieronder](#)).

Maatstreep symbolen zijn beschikbaar in het **Maatstrepen** palet:



Wijzig maatstreep type

Om een bestaande maatstreep aan te passen kun je de volgende opties gebruiken:

- Selecteer een maatstreep of maat in de partituur en klik op een icoon in het maatstrepen palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep een icoon vanuit het maatstrepen palet naar een maatstreep of maat in de partituur.
- Selecteer een maatstreep in de partituur en wijzig de "Stijl" in de "Maatstreep" sectie in het [instellingenoverzicht](#).

Wijzig een niet-enkele in een enkele maatstreep:

- Selecteer de maatstreep en druk op Del.

Een maatstreep verbergen:

- Selecteer de maatstreep en druk op v of verwijder het vinkje bij zichtbaar in het instellingenoverzicht.

Maatstreep invoegen

Een maatstreep invoegen tussen reeds bestaande maatstrepen kan als volgt:

- Sleep een icoon vanuit het maatstrepen palet naar een noot of rust.
- Selecteer een noot of rust en klik op een icoon in het maatstrepen palet (dubbelklik in versies voor 3.4).

Maat splitsen

Je kunt een maatstreep invoegen om een maat te in twee aparte maten te splitsen. Gebruik hiervoor één van de volgende methodes:

- Druk op de Ctrl (Mac Cmd) en sleep de maatstreep naar de eerste noot van de nieuwe maat.
- Selecteer de eerste noot van de nieuwe maat en druk op Ctrl (Mac Cmd) terwijl je klikt op een maatstreep in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4).

Opmerking: Alle maatstrepen die op deze manier worden ingevoerd, worden ingevoerd als normale maatstrepen. [Zie ook Een maat splitsen.](#)

Aangepaste maatstrepen

Het is mogelijk om maatstrepen aan te passen door één of meerdere maatstrepen te selecteren en vervolgens de eigenschappen in de "Maatstreep" sectie van het **instellingenoverzicht** aan te passen:

- **Stijl:** Kies uit een aantal vooraf ingestelde maatstrepen.
- **Omspan tot volgende notenbalk:** verbind de gekozen maatstreep aan de maatstreep in de notenbalk er onder.
- **Omspan vanaf:** Stelt de bovenste positie van de maatstreep in. "0" is de bovenste lijn van de notenbalk. Positieve nummers beginnen verder naar beneden in de notenbalk en negatieve nummers erboven.
- **Omspan tot:** Stelt de onderste positie van de maatstreep in (zie "Omspan vanaf").
- **Omspanning voorinstelling:** Gebruik de knoppen om een aantal vooraf ingestelde aangepaste maatstrepen toe te passen;

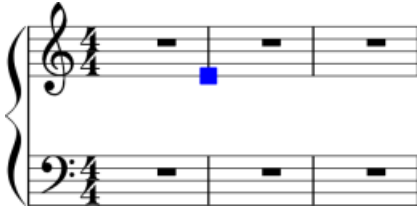
Zie ook [Mensurstrich](#).

Het is ook mogelijk de kleur en horizontale/verticale verschuiving middels het instellingenoverzicht aan te passen.

Maatstrepen verbinden

Maatstrepen kunnen over meerdere notenbalken worden uitgerektd zoals bv in een dubbele notenbalk voor piano gebruikelijk is of in een partituur voor een orkest waarbij instrumenten op deze manier verbonden zijn. Om de maatstrepen te verbinden doe je het volgende:

1. Activeer de bewerkingsmodus voor een maatstreep.



2. Klik op de blauw handgreep onderaan de maatstreep en sleep deze naar de notenbalk waar deze aan moet worden verbonden. De handgreep springt automatisch naar de juiste positie, het is dus niet nodig deze exact te positioneren.
3. Druk op Esc om de bewerkingsmodus te verlaten. Dit zorgt ervoor dat alle andere relevante maatstrepen ook worden bijgewerkt.



Zie ook

- [Maatbewerkingen](#)
- [Herhalingen en sprongen](#) voor informatie over herhalingsmaatstrepen
- [Een fermate aan een maatstreep toevoegen](#)

Muzieksleutels

De meeste gebruikelijke **muzieksleutels** (Viool, bas, alt en tenor) zijn te vinden in het muzieksleutelspalet in de basis werkruimte. Voor de volledige reeks, zie het **muzieksleutels** palet in de geavanceerde werkruimte (zie de afbeelding hieronder).



Muzieksleutel toevoegen

Een muzieksleutel aan het begin van de maat toevoegen/wijzigen

- Selecteer een maat en klik op een muzieksleutel in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep een muzieksleutel vanuit het palet naar een maat.
- Selecteer een bestaande muzieksleutel en klik op de gewenste muzieksleutel in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep een nieuwe muzieksleutel vanuit het palet direct naar een bestaande muzieksleutel.

Muzieksleutel in de maat toevoegen/wijzigen

- Klik op een noot en klik vervolgens op een muzieksleutel in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Indien de muzieksleutel *al in de maat aanwezig* is:
 - Selecteer een muzieksleutel en klik op de gewenste muzieksleutel in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4).

- Sleep een nieuwe muzieksleutel vanuit het palet direct naar een bestaande muzieksleutel.

Opmerking: Muzieksleutels in de maat worden altijd kleiner weergegeven dan de hoofdmuzieksleutel.

Voorbeeld: In de volgende afbeelding begint de bovenste notenbalk met een viool sleutel en wijzigt vervolgens direct in een bas sleutel en dan na een noot en een rust wijzigt deze weer in een viool sleutel.



Opmerking: Het wijziging van de muzieksleutel veranderd de toonhoogte van een noot niet. De noot wordt hierbij op de juiste plaats gezet. Indien je wilt dan kun je de Transpositie gebruiken samen met het wijziging van de muzieksleutel.

Muzieksleutel verwijderen

- Selecteer een muzieksleutel en druk op Del.

Herinneringsmuzieksleutels

Wanneer de muzieksleutel aan het begin van de regel wordt gewijzigd dan wordt er een **herinneringsmuzieksleutel** geplaatst aan het einde van de voorgaande regel.

Om *alle* herinneringsmuzieksleutel te laten zien of te verbergen doe je het volgende:

1. Vanuit het menu, selecteer Opmaak → Stijl... → Pagina;
2. Plaats een vinkje bij "Maak muzieksleutelherinneringen aan" of haal deze weg

Het is ook mogelijk deze alleen te laten zien/verbergen daar waar gewenst:

1. "Maak muzieksleutelherinneringen" moet hiervoor reeds zijn aangevinkt (zie hierboven).
2. Selecteer een muzieksleutel en vink "laat herinnering zien" aan of niet in het instellingenoverzicht.

Muzieksleutel verbergen

Laat alleen een muzieksleutel zien in de eerste maat (voor alle notenbalken)

1. Vanuit het menu, selecteer Opmaak → Stijl... → Pagina;
2. Verwijder het vinkje bij "Maak een muzieksleutel aan voor alle systemen"

Laat de muzieksleutel alleen in de eerste maat zien (voor een bepaalde notenbalk)

1. Klik met rechts op de notenbalk (Mac: Ctrl-klik) en selecteer Notebalk/partij-eigenschappen... en verwijder het vinkje bij "Laat de muzieksleutel zien".
2. Open het hoofdpalet en selecteer de "Symbolen" sectie.
3. Sleep een muzieksleutel vanuit het hoofdpalet naar de eerste maat van de notenbalk of selecteer de eerste noot en klik op een muzieksleutel in het hoofdpalet (dubbelklik in versies voor 3.4).

Opmerking: Deze optie is wellicht handig voor TAB gebruikers die niet iedere keer de muzieksleutel willen laten zien op iedere regel.

Verberg alle muzieksleutel in een bepaalde notenbalk

1. Klik met rechts op de notenbalk (Mac: Ctrl-klik) en selecteer Notebalk/partij-eigenschappen...
2. Verwijder het vinkje bij "Laat de muzieksleutel zien".

Toonsoorten

Standaard **toonsoorten** zijn beschikbaar in het toonsoortenpalet in de basis en geavanceerde werkruimtes. Het is ook mogelijk om aangepaste toonsoorten te maken (zie hieronder).



Een nieuwe toonsoort toevoegen

Een nieuwe toonsoort toepassen op *alle* notenbalken

Gebruik hiervoor één van de volgende methodes:

- Sleep een toonsoort vanuit het palet naar een lege ruimte in de maat.
- Selecteer een maat en klik op de gewenste toonsoort in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Selecteer een noot en klik op de gewenste toonsoort in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4).

Een nieuwe toonsoort toepassen op *één* notenbalk

Als je de toonsoort op *één* notenbalk wilt toepassen zonder dat daarbij de andere ook worden aangepast, dan doe je het volgende:

- Druk op Ctrl (Mac: Cmd) en hou deze ingedrukt terwijl je toonsoort vanuit het palet naar de gewenste maat sleept.

Vervang een bestaande toonsoort

Toonsoort vervangen voor *alle* notenbalken

Gebruik één van de volgende methodes:

- Sleep de gewenste toonsoort vanuit het palet naar de toonsoort die moet worden vervangen (of naar de maat die de toonsoort bevat).
- Selecteer de toonsoort die moet worden vervangen en klik op de gewenste toonsoort in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4).

Toonsoort vervangen voor *één* notenbalk

Als je de toonsoort van *één* notenbalk wilt vervangen zonder dat daarbij de andere ook worden aangepast, dan doe je het volgende:

- Druk op Ctrl (Mac: Cmd) en hou deze ingedrukt terwijl je toonsoort vanuit het palet naar de te vervangen toonsoort (of maat waarin de toonsoort staat) sleept.

Toonsoort verwijderen

Gebruik één van de volgende methodes:

- Klik op een bestaande toonsoort en druk op Del.
- Sleep de lege toonsoort vanuit het palet (in de geavanceerde werkruimte) naar de maat.

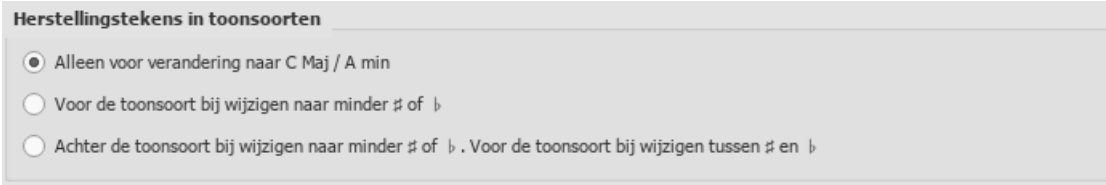
Herstellingstekens bij toonsoort wijzigingen

Standaard laat MuseScore alleen herstellingstekens zien wanneer de toonsoort in C Majeur/A mineur (geen mollen of kruisen). In alle overige gevallen wordt de nieuwe toonsoort weergegeven zonder herstellingstekens.



Het is echter mogelijk om de herstellingstekens weer te geven voor *alle* toonsoort wijzigingen:

1. Vanuit het menu, selecteer Opmaak → Stijl... → Voortekens. Je ziet de volgende opties:



2. Maak een keuze uit één van deze drie opties.

3. Indien je een partij aan het bewerken bent en je wilt de nieuwe optie toepassen op alle partijen, klik dan op de Pas toe op alle partijen knop.

4. Klik op OK om het venster te sluiten.

Als voorbeeld, indien je de optie "**Voor de toonsoort bij wijzigen naar minder # of b**" geeft als resultaat:



En de optie "**Achter de toonsoort bij wijzigen naar minder # or b. Voor de toonsoort bij wijzigen tussen # en b**" geeft als resultaat:



Toonsoort wijzigingen en meermaatsrusten

Meermaatsrusten worden onderbroken indien de toonsoort wijzigt:



Herinneringstonsoort

Om het weergeven van een *enkele* toonsoortherinnering uit te schakelen doe je het volgende:

- Selecteer de relevante toonsoort en verwijder het vinkje bij "Laat herinnering zien" in het "Toonsoort" gedeelte van het instellingenoverzicht.

Om het weergeven van *alle* toonsoortherinneringen uit te schakelen doe je het volgende:

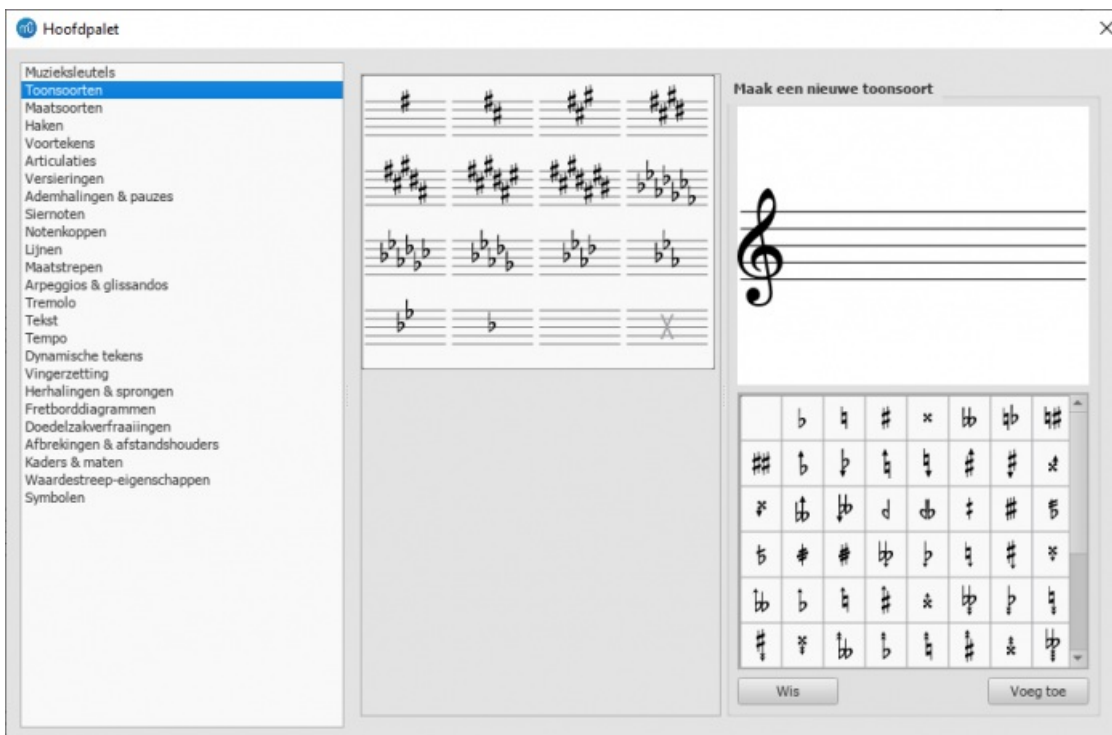
- Vanuit het menu, selecteer Opmaak → Stijl... → Pagina en verwijder het vinkje bij "Maak toonsoortherinneringen aan".

Opmerking: Herinneringstonsoorten worden niet weergegeven bij een sectie einde.

Aangepaste toonsoort


Een aangepaste toonsoort maken gaat als volgt:

1. Druk op Shift+K om de **tonsoorten** sectie in het hoofdpalet weer te geven.



- In het **Maak een nieuwe toonsoort** paneel sleep je de voortekens vanuit het naar de notenbalk die erboven staat.
Opmerking: De weergegeven viool sleutel is slechts ter illustratie, aangepaste toonsoorten kunnen voor ieder type muzieksleutel worden gebruikt.
- Gebruik de wis knop indien nodig om alle voortekens van de notenbalk te verwijderen.
- Druk op de knop **Voeg toe** om de nieuwe toonsoort aan de bibliotheek toe te voegen (midden paneel). Om een toonsoort uit de bibliotheek te verwijderen klik je met rechts (Mac: Ctrl-klik) op de toonsoort en kies je **verwijder**.

Opmerking: Een beperking van de aangepaste toonsoort is dat deze niet op de gebruikelijke manier kan worden getransponeerd. In transpositie nodig is of indien er een wijziging van de muzieksleutel is dan moet er een nieuwe aangepast toonsoort worden gemaakt.

Een toonsoort kan vanuit het hoofdpalet aan een eigen palet  worden toegevoegd:

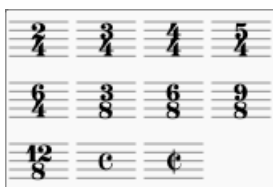
- Sleep de toonsoort naar het palet.

Om een toonsoort *direct vanuit het hoofdpalet* toe te passen, gebruik je één van de volgende methodes:

- Selecteer een maat en klik op de toonsoort in het hoofdpalet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep de toonsoort vanuit het hoofdpalet naar een maat of hou de **Ctrl** (Mac: **Cmd**) ingedrukt tijdens het slepen om het op één notenbalk toe te passen.

Maatsoorten

Maatsoorten zijn beschikbaar in het gelijknamige palet in zowel de basis als geavanceerde werkruimte.



Toevoegen of vervangen van een maatsoort

Gebruik één van de volgende methodes:

- Selecteer een toonsoort, maat, noot of rust en klik op de gewenste maatsoort in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep de maatsoort vanuit het palet naar een lege ruimte in de maat of naar een bestaande maatsoort.


Verwijder een maatsoort

- Selecteer de maatsoort en druk op **Del**.

Een maatsoort maken

Indien de maatsoort die je wilt gebruik niet in de bestaandepaletten beschikbaar is dan kun je deze als volgt maken:

1. Druk op Shift+T om de **Maatsoorten** sectie in het hoofdpalet weer te geven.
2. Selecteer een maatsoort die je wilt aanpassen in het midden paneel.
3. In het **Maak maatsoort aan** paneel kun je de verschillende eigenschappen (teller, noemer, tekst, waardestrepen) naar wens instellen. Om het standaard waardestrepen patroon te herstellen druk je op de Herstel knop.
4. Druk op Voeg toe om de nieuw aangemaakte maatsoort aan het midden paneel toe te voegen. Om een maatsoort te verwijderen uit het midden paneel klik je erop met de rechtse muis toets (Mac: Ctrl-klik) en kies je verwijder.
5. Sleep de maatsoort vanuit het hoofdpalet naar de gewenste positie in de partituur.

De maatsoort kan, indien gewenst, ook worden toegevoegd aan een eigen palet  voor toekomstig gebruik.

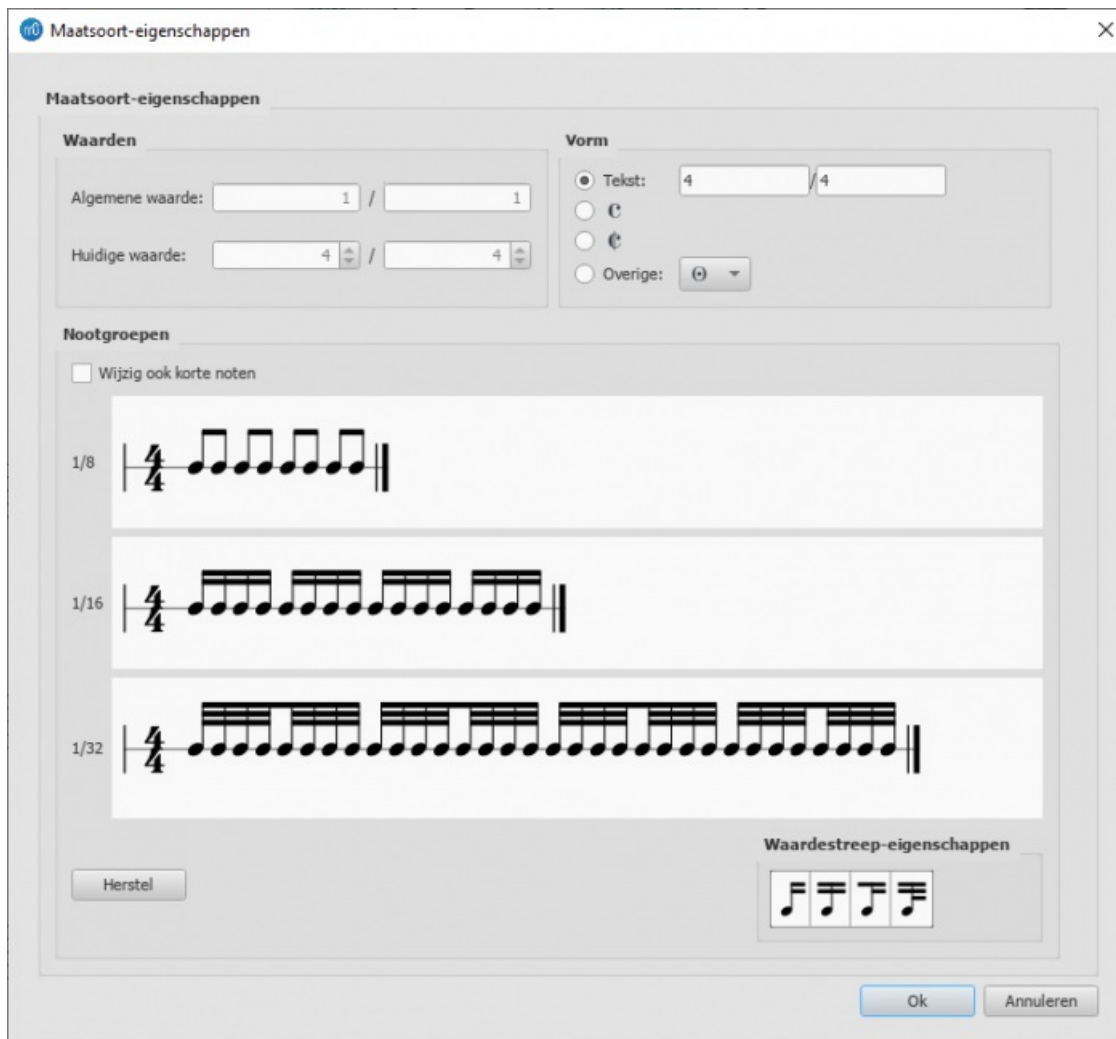
Breuken in maatsoorten

Vanaf versie 3.5.1 is er beperkte ondersteuning voor het gebruik van breuken in maatsoorten. Alleen $\frac{1}{2}$ en $\frac{1}{4}$ worden op dit moment ondersteund. Indien je toetsenbord deze karakters niet dan kun je deze op sommige systemen invoeren met de toetsen reeks Alt+0189 voor $\frac{1}{2}$ en Alt+0188 voor $\frac{1}{4}$. Je kunt ze ook vanaf hier kopiëren en plakken.

Maatsoort eigenschappen

Om het **maatsoort-eigenschappen** venster te laten zien doe je het volgende:

- Selecteer de maatsoort en klik op "Eigenschappen" in het "Maatsoort" gedeelte van het instellingenoverzicht.
- Klik met rechts (Mac: Ctrl-klik) op een maatsoort en selecteer Maatsoort-eigenschappen....



- **Algemene waarde:** Laat de algemene waarde van de maatsoort zien die automatisch wordt gebruikt bij het toepassen van een maatsoort. Het is de referentie naar de tellen (zoals weergegeven in destatus balk) en tempo aanduidingen.
- **Huidige waarde:** Laat de huidige maatsoort zien voor een bepaalde notenbalk. Deze is normaal gesproken hetzelfde als de algemene waarde maar kan, indien nodig, onafhankelijk worden ingesteld. Zie lokale maatsoorten.
- **Vorm:** Hiermee kan de weergegeven tekst worden aangepast zonder daarbij de maatsoort te veranderen. Voor een voorbeeld, zie samengestelde maatsoorten.
- **Nootgroepen:** Hiermee kun je bepalen hoe de waardestrepen standaard worden toegepast op de noten met deze

maatsoort. Zie [standaard waardestrep](#)en wijzigen.





Standaard waardestrep

en wijzigen

Om de waardestrep

en voor een bepaalde maatsoort te wijzigen doe je het volgende:

1. Selecteer de maatsoort en kies "Eigenschappen" in het "Maatsoort" gedeelte van het instellingenoverzicht of Klik met rechts (Mac: Ctrl-klik) op de maatsoort en selecteer Maatsoort-eigenschappen....
2. Om een waardestrep in het **nootgroepen** paneel te onderbreken klik je op de noot die erop volgt. Om de waardestrep te herstellen klik je op dezelfde plaats. Als alternatief kun je ook een waardestrep icoon naar de noot slepen:

- o  Begin de waardestrep bij deze noot.
- o  Onderbreek de waardestrep niet bij deze noot.
- o  Achtste noot waardestrep links van deze noot.
- o  Zestiende noot waardestrep links van deze noot.

Met het aanvinken van de optie "Wijzig ook korte noten" dat de aanpassingen van de waardestrep

en ook automatisch op kortere noten wordt toegepast. De Herstel knop maakt de wijzigingen die gedaan zijn tijdens deze sessie ongedaan.

Samengestelde (onregelmatige) maatsoorten

Samengestelde (onregelmatige) maatsoorten worden soms gebruikt om de verdeling van de tellen in maat te verduidelijken. Het maken van een samengestelde maatsoort gaat als volgt:

1. Klik met recht (Mac: Ctrl-klik) op de maatsoort in de partituur en selecteer Maatsoort-eigenschappen...;
2. Pas, indien nodig, de "tekst" aan in het **Vorm** gedeelte.
3. Wijzig de waardestrepen in de **notengroep** sectie, indien nodig.

Opmerking: Het [maatsoorten](#) gedeelte in het hoofdpalet kun je ook gebruik maken van samengestelde maatsoorten (zie hierboven).

Lokale maatsoort

In sommige gevallen kan het nodig zijn dat een partituur notenbalken bevat met verschillende maatsoorten op hetzelfde moment. Hier een voorbeeld uit Bachs 26. Goldberg Variatie:

VARIATIO 26 a 2 Clav.
♩ = 63



In het bovenstaande voorbeeld is de [algemene maatsoort](#) 3/4 maar is de maatsoort van de bovenste notenbalk onafhankelijk ingesteld op 18/16.

Om een **lokale maatsoort** in te stellen voor één notenbalk doe je het volgende:

- Hou de Ctrl (Mac: Cmd) ingedrukt en sleep de maatsoort vanuit het palet naar een lege maat.

Maatsoort grootte aanpassen

- Selecteer één of meerdere maatsoorten en pas de "Schaal X" (breedte) en "Schaal Y" (hoogte) waarden aan in het "Maatsoort" gedeelte van het [instellingenoverzicht](#).

Opmaten en cadenza

Soms wil je de duur van een maat verkorten of juist langer maken zonder daarbij de maatsoort te veranderen - bijvoorbeeld in een opmaat of in een cadenza etc. Zie hiervoor [Maatbewerkingen: Maatduur](#).

Maatsoort wijzigingen en afbrekingen

Meermaatsrusten worden onderbroken wanneer de maatsoort wijzigt. Een sectie einde zorgt er voor dat een herinneringsmaatsoort niet wordt weergegeven aan het einde van de vorige maat.

Zie ook

- [Toonsoorten](#)

Externe links

- [Hoe gebruik je polyritmes, samengestelde \(onregelmatige\) en lokale maatsoorten in MuseScore](#)
- [Maat \(muziek\)](#) op Wikipedia.

Voortekens

De meest gebruikelijke type **voortekens** zijn beschikbaar in de voortekenswerkbalk boven de partituur en in het voortekens palet in de basis werkruimte.

	#	b	×	bb
q	()			

Een meer uitgebreide reeks kan worden gevonden in het Voortekens palet in de geavanceerde werkruimte.

Voortekens toevoegen

Voortekens worden automatisch aan een noot toegevoegd, indien nodig, bij het verhogen of verlagen van de toon.

- ↑: Verhoog de toon van een noot met een halve toon (voorkeur voor kruisen).
- ↓: Verlaag de toon van een noot met een halve toon (voorkeur voor mollen).

Om een (i) dubbele mol of dubbel kruis, (ii) een herinneringsvoortekens of (iii) een toevallig voortekens toe voegen gebruik je één van de volgende opties:

- Selecteer een noot en klik op het gewenste voortekens in de werkbalk boven de partituur.
- Selecteer een noot en klik op het gewenste voortekens in het voortekens palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep het gewenste voortekens vanuit het voortekens palet naar de noot.

Indien je haakjes wilt toevoegen aan een **herinneringsvoortekens** gebruik dan één van de volgende manieren:

- Selecteer het voortekens in de partituur en klik op het haakjes symbool in het voortekens palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep het haakjes symbool vanuit het voortekens palet naar het voortekens in de partituur.
- Selecteer het voortekens en kies het **Haaktype** in het instellingenoverzicht.

Indien nodig dan kunnen voortekens worden verwijderd door deze te selecteren en vervolgens op de Del toets te drukken.

Wijzig enharmonische spelling

Om de enharmonische spelling van een noot of noten, in zowel de geschreven als werkelijke toonhoogte weergave aan te passen doe je het volgende:

1. Selecteer een noot of een groep van noten.
2. Druk op J.
3. Druk herhaaldelijk op J om te wisselen tussen de verschillende enharmonische equivalenten.

Om de enharmonische spelling alleen voor de geschreven toonhoogte aan te passen zonder dat daarbij de weergave in de werkelijk toonhoogte veranderd en visa versa, doe je het volgende:

1. Selecteer een noot of een groep van noten.
2. Druk op Ctrl+J (Mac: Cmd+J).
3. Druk herhaaldelijk op dezelfde toetsen om te wisselen tussen de verschillende enharmonische equivalenten.

Opmerking: Indien de toonhoogte van de geselecteerde noten niet gelijk zijn dan is het effect hiervan niet voorspelbaar.

Herbepaal toonhoogtes

- Vanuit het menu, selecteer Gereedschappen → Herbepaal toonhoogtes.

Zie ook

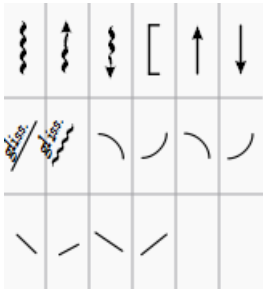
- [Toonsoort: Wijzigen](#)

Externe links

- [Voortekens](#) ↗ op Wikipedia
- [Enharmoniek](#) ↗ op Wikipedia

Arpeggios en glissando's

Arpeggio en **Glissando** symbolen bevinden zich in het "Arpeggios & glissando's" [palet](#) in de geavanceerde [werkruimte](#). Dit palet bevat ook strum pijlen, een arpeggio haak, blaasinstrument articulaties en slide symbolen.



Symbool toevoegen

Om een arpeggio, glissando etc. aan de partituur toe te voegen gebruik je één van de volgende methodes:

- Selecteer één of meerdere noten en klik op het symbool in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep een symbool vanuit het palet naar een noot.

Afmetingen aanpassen

Om de lengte en hoogte van een symbool aan te passen doe je het volgende:

- Start de [bewerkingsmodus](#) voor het symbool en pas de handgrepen aan met behulp van de [sneltoetscombinaties](#).

Symbool aanpassen

Nadat je een symbool geselecteerd hebt kun je verschillende eigenschappen in het "Glissando" of "Arpeggio" gedeelte van het [instellingenoverzicht](#) aanpassen.

Glissando

- **Type:** Een keuze tussen een rechte of golvende lijn.
- **Laat tekst zien:** Schakel deze optie in om de tekst bij het symbool te laten zien. Vervolgens kan de tekst, het lettertype, grootte en stijl worden ingesteld. *Opmerking:* indien er niet voldoende ruimte is tussen de noten dan wordt de tekst niet weergegeven.
- **Speel af:** Schakel in/uit om het afspelen van de glissando te laten horen of niet.
- **Afspeel stijl:** Bepaal hoe de glissando wordt afgespeeld. Er zijn vier opties: Chromatisch, witte toetsen, zwarte toetsen en diatonisch.

Arpeggio

- **Uitrekking:** Verlengt de duur van het arpeggio.
- **Speel af:** Verwijder het vinkje als je niet wilt dat het afspelen hierdoor wordt beïnvloed.

Indien veelvuldig gebruikt dan kan het resultaat in een [eigen palet](#) worden opgeslagen.

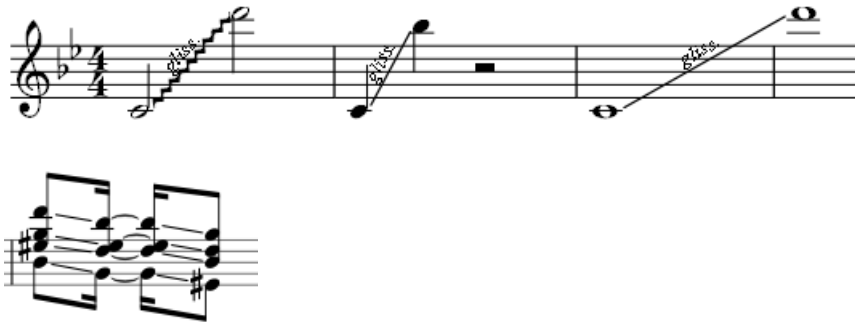
Arpeggios

Wanneer een arpeggio of strum pijl wordt toegevoegd aan de partituur dan omvat deze in eerste instantie maar één [stem](#). Voor het aanpassen van de hoogte, zie [Afmetingen aanpassen](#) (hierboven). Het [afspelen](#) van het symbool kan aan en uit worden gezet in het [instellingenoverzicht](#).



Glissando's (slides)

Een **Glissando** of een **slide** is van toepassing op twee opeenvolgende noten. Hij kan golvend of als rechte lijn worden weergegeven, met of zonder tekst. Bijvoorbeeld:



Start en eind positie van een glissando aanpassen

Om de eind handgreep verticaal of horizontaal te verplaatsen van de ene naar de andere noot doe je het volgende:

1. Activeer de bewerkingsmodus voor het symbool.
2. Klik op de begin of eind handgreep:
 - o Gebruik Shift+↑↓ om de handgreep naar boven of naar beneden te verplaatsen.
 - o Gebruik Shift+←→ om de handgreep horizontaal van de ene naar de andere noot te verplaatsen.

Gebruik deze optie om een glissando over meerdere notenbalken te maken of om de positie van de eind grepen aan te passen bij het toepassen van meerdere glissando's op een akkoord.

Blaasinstrument articulaties

Fall, **Doit**, **Plop** en **Scoop** symbolen zijn beschikbaar. Om de lengte en boog aan te passen selecteer je het symbool, activeer je de bewerkingsmodus en pas je de handgrepen aan zoals beschreven in Bewerkingsmodus: Lijnen.

Slide in/out

Slide in en **Slide uit** lijnen zijn ook beschikbaar in het "Arpeggios & glissando's" palet. Om de lengte en hoek van de lijn aan te passen dubbelklik je op het symbool en sleep je de handgreep (of gebruik je het instellingenoverzicht of pijltjes toetsen voor een meer nauwkeurige aanpassing).

Externe links

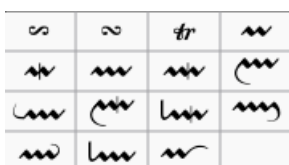
- [Arpeggio](#) ↗ op Wikipedia
- [Glissando](#) ↗ op Wikipedia

Articulaties en versieringen

Een uitgebreide set van symbolen kan worden gevonden in het Articulatie palet in de geavanceerde werkruimte:



en het Versieringen palet (geavanceerde werkruimte):



Er is ook een beknopte versie van **Articulaties** in de basis werkruimte.

				
^	<i>fr</i>	???		

Articulaties

Articulaties zijn symbolen die worden toegevoegd aan de partituur om aan te geven hoe een noot of akkoord gespeeld moet worden. De voornaamste symbolen in deze groep zijn:

- Fermates
- Accenten (>)
- Staccato en variaties daarvan zoals mezzo-staccato (portato), staccatissimo
- Tenuto
- Sforzato
- Marcato

Er zijn speciale articulaties beschikbaar voor snaarinstrumenten, blaasinstrumenten, etc.

Versieringen

Versieringen bevatten:

- Mordents, omgekeerde mordents, prallers
- Trillers
- Dubbelslagen
- Bend/toonbuiging

Opmerking: **Voorslagen** zijn beschikbaar in het siernoten palet.

Articulatie/versiering toevoegen

Gebruik één van de volgende methodes:

- Selecteer een noot of een bereik van noten en klik op het symbool in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep het symbool vanuit het palet naar een nootkop.

Voortekens toevoegen aan een versiering

Om een voorteken toe te voegen aan een versiering (zoals een triller) doe je het volgende:

1. Selecteer de noot waar aan de versiering is verbonden.
2. Open de symbolen sectie in het hoofd palet;
3. Zoek het gewenste symbool op en pas deze toe in de partituur (kleinere voortekens kunnen worden gevonden door een zoekterm als "figured bass" te gebruiken).
4. Sleep het voorteken naar de juiste positie (of herpositioneer het voorteken met de sneltoetscombinaties of het instellingenoverzicht).

Een fermate toevoegen aan een maatstreep

Gebruik een van de volgende opties:

- Selecteer een maatstreep en klik op het fermate symbool in een palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep het fermate symbool vanuit een palet naar een maatstreep in de partituur.

Opmerking: Dit heeft echter geen effect op het afspelen.

Sneltoetscombinaties

- Staccato: Shift+S
- Tenuto: Shift+N
- Sforzato (accent): Shift+V
- Marcato: Shift+O
- Acciaccatura (siernoot) toevoegen: /

Sneltoetscombinaties kunnen worden aangepast in MuseScore's voorkeuren.

Positie aanpassen

Direct na het plaatsen van een articulatie of versiering vanuit het palet is het symbool automatisch geselecteerd. Het kan nu als volgt *naar boven of beneden* worden verplaatst met het toetsenbord:

- Gebruik de pijltjes omhoog/omlaag toetsen voor nauwkeurige positionering (0,1 sp per stap).
- Gebruik Ctrl+↑ of Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↑ of Cmd+↓) voor grotere verticale aanpassingen (1 sp per stap).
- Om een symbool naar de andere kant van de noot te verplaatsen (waar mogelijk), selecteer het en druk opx.

Om aanpassingen in *alle* richting mogelijk te maken met het toetsenbord doe je het volgende:

1. Activeer de bewerkingsmodus voor het symbool.
2. Gebruik de pijltjes toetsen voor nauwkeurige positionering (0,1 sp per stap) of gebruikCtrl+Pijltje (Mac: Cmd+Pijltje) voor grotere aanpassingen (1 sp per stap).

Je kunt ook de horizontale en verticale verschuiving in hetinstellingenoverzicht aanpassen. Om meer dan één symbool tegelijk aan te passen selecteer je de symbolen en pas je de verschuiving waarden in het instellingenoverzicht aan.

Opmerking: Het symbool kan ook worden verplaatst door erop te klikken en het vervolgens te verslepen maar voor meer nauwkeurigere controle over de aanpassing gebruik je de methode zoals hierboven beschreven.

Articulatie en versiering eigenschappen

Deze kunnen worden aangepast in het**Articulatie** gedeelte van het instellingenoverzicht en omvatten mogelijk:

- **Plaatsen:** Boven of onder de notenbalk.
- **Richting:** Automatisch / omhoog / omlaag.
- **Verankering:** Pas de verticale plaatsing van het symbool aan.
- **Tijdsuitrekking:** Voor fermates, pas de lengte van de pauze aan.
- **Versieringsstijl:** Standaardwaarde of Barok.
- **Speel af:** Schakel het afspelen in of zet het uit.



Voor **Bend/toonbuiging** eigenschappen, zie Bends/toonbuigingen.

Algemene instellingen voor articulaties en versiering zijn beschikbaar inArticulaties, Versieringen.


Zie ook

- Siernoten

Externe links

- Hoe maak je trillers en versieringen met voortekens (inclusief afspelen)  (MuseScore HowTo) (engelstalig)
- Versieringen  op Wikipedia

Bend/toonbuiging

Verschillende soorten **bends/toonbuigingen** kunnen worden gemaakt met het **Bend gereedschap** ^{full}  dat beschikbaar is in het Articulaties palet in de geavanceerde werkruimte. Een bend/toonbuiging die aan de partituur is toegevoegd kan worden aangepast in het **bend/toonbuiging** gedeelte in het instellingenoverzicht.

Bend/toonbuiging toepassen

Om een bend/toonbuiging toe te voegen aan de partituur gebruik je één van de volgende opties:

- Selecteer één of meerdere noten en klik op het bend symbool in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep het bend symbool vanuit het palet naar een noot.

Bend/toonbuiging aanpassen

Tekst en lijn eigenschappen

1. Selecteer het bend/toonbuiging symbool.
2. De volgende eigenschappen kunnen worden aangepast in het**Bend/toonbuiging** gedeelte van het instellingenoverzicht:
 - *Lijndikte.*
 - *Lettertype, Grootte, Stijl:* Eigenschappen van de tekst.
 - *Speel af:* Speel de bend/toonbuiging af of niet.

Algemene tekst en lijn eigenschappen voor alle bend/toonbuigingen in de partituur kunnen worden aangepast in het menu Opmaak → Stijl... → Bend/toonbuiging.

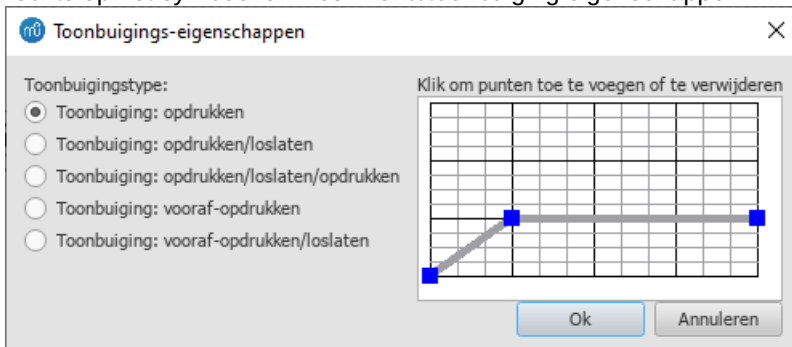
Bend vorm en breedte

Versie 3.4 en hoger

1. Zorg dat de bend/toonbuiging geselecteerd is.
2. Gebruik de **Bend/toonbuigings type** selectie in het "Bend/toonbuiging" gedeelte van het instellingenoverzicht. "Bend/toonbuiging" is de standaard optie.
3. Maak de gewenste aanpassingen in de grafische weergave van de bend/toonbuiging in het instellingenoverzicht. Zie grafische weergave bewerken (hieronder).

Versies voor 3.4

1. Selecteer een bend symbool in de partituur en druk op "Eigenschappen" in het instellingenoverzicht of klik met rechts op het symbool en kies "Bend/toonbuiging eigenschappen".



2. Maak een keus uit vooraf ingestelde opties bij **Toonbuigingstype**. "Bend/toonbuiging" is de standaard optie.
3. Maak de gewenste aanpassingen in de grafische weergave van de bend/toonbuiging in het instellingenoverzicht. Zie grafische weergave bewerken (hieronder).

Grafische weergave bewerken

De bend/toonbuiging wordt weergegeven in een grafiek die bestaat uit grijze lijnen die verbonden zijn middels blauwe vierkante **controlepunten** (zie afbeelding hierboven). De helling van de lijn geeft het type van de toonbuiging weer:

- Helling naar boven = Toonbuiging naar boven
- Helling naar beneden = Down-bend
- Horizontale lijn = Vasthouden

De **verticale as** van de grafiek geeft aan hoeveel de toonhoogte omhoog of omlaag gebogen zal worden: 1 eenheid komt overeen met een kwarttoon; 2 eenheden met een halve toon, 4 eenheden met een volledige toon, enz... De **horizontale as** is gerelateerd met de visuele lengte van de buiging: elk grijs lijnsegment maakt de lijn op de partituur 1sp (notenbalkafstand) langer in de partituur.

Je past de toonbuiging aan door controlepunten toe te voegen of te verwijderen op de grafiek:

- Om een controlepunt **toe te voegen** klik je op een lege kruising van de grafiek lijnen.
- Om een controlepunt **te verwijderen** klik je er op.

Voor elk toegevoegd controlepunt wordt de toonbuigingslijn 1 *splanger*, ieder verwijderd controlepunt maakt de lijn 1 sp *korter*. Het **begin** en **eind** controlepunt kunnen enkel omhoog en omlaag worden verplaatst.

Hoogte aanpassen

De hoogte van een toonbuigingssymbool wordt automatisch aangepast zodat deze net boven de notenbalk staat. Je kan de hoogte verminderen, indien gewenst, met volgende methode:

1. Plaats een extra noot op de bovenste lijn van de notenbalk, verticaal net boven de noot waarop je de bend wenst te starten.
2. Voeg een toonbuigingssymbool aan de extra geplaatste noot toe.
3. Om de hoogte van het symbool te vergroten verplaats je de noot omlaag.
4. Sleep het toonbuigingssymbool omlaag naar de gewenste positie.
5. Maak de extra noot onzichtbaar en onhoorbaar (gebruik hiervoor het instellingenoverzicht).

Positie aanpassen


Pas de positie met één van de volgende opties:

- Sleep het bend symbool met de muis.
- Klik op het symbool en pas de horizontale en verticale verschuiving aan in het instellingenoverzicht.
- Dubbelklik op het symbool of klik er op en druk op Ctrl+E (Mac: Cmd+E) of klik met rechts op het symbool en kies "Bewerk element." Gebruik nu de pijltjes toetsen voor nauwkeurige positionering (0,1 sp per stap) of Ctrl+Pijltje (Mac: Cmd+Pijltje) voor grotere aanpassingen (1 sp per stap).

Aangepaste bend/toonbuiging

Nadat je een bend/toonbuiging hebt gemaakt in de partituur kan deze worden toegevoegd aan een eigen palet door het daar heen te slepen terwijl je de Ctrl+Shift (Mac: Cmd+Shift) ingedrukt houdt zodat je deze later kunt hergebruiken. Zie [eigen werkruimte](#).

Externe links

- [Opdrukken](#)  op wikipedia

Waardestrepen

Automatisch waardestreek patroon aanpassen

Standaard plaatst MuseScore de waardestrepen zoals deze zijn ingesteld in het **Maatsoort-eigenschappen** venster. Zie [standaard waardestrepen aanpassen](#) voor het aanpassen van dit patroon.

Waardestrepen aanpassen voor individuele noten

Je kunt de standaard waardestreek plaatsing voor individuele noten aanpassen door gebruik te maken van de **waardestreek symbolen** in het **waardestreek-eigenschappen** palet in de basis of geavanceerde [werkruimte](#):



Om de waardestrepen voor één of meerdere noten te wijzigen (behalve versnellende/vertragende waardestrepen) gebruik je één van de volgende methodes:




- Sleep het waardestreek symbool vanuit het **waardestreek-eigenschappen** palet naar een noot in de partituur.
- [Selecteer](#) één of meerdere noten in de partituur en klik het gewenste symbool in het **waardestreek-eigenschappen** palet (dubbelklik in versies voor 3.4).

Om versnellende/vertragende waardestrepen toe te voegen gebruik je één van de volgende methodes:

- Sleep een versnellende/vertragende waardestreek symbool vanuit het **waardestreek-eigenschappen** palet naar een noot waardestreek in de partituur.
- Selecteer één of meerdere noot waardestrepen in de partituur en klik op een versnellende/vertragende waardestreek symbool in het **waardestreek-eigenschappen** palet (dubbelklik in versies voor 3.4).

Opmerking: (1) Versnellende/vertragende waardestrepen kunnen 2 of 3 lijnen gebruiken afhankelijk van het tempo en de gewenste aanpassen. (2) Om er één te maken van 2 lijnen, dien je te beginnen met aaneengesloten rij van zestiende noten. (3) Om er één te maken van 3 lijnen, dien je te beginnen met aaneengesloten rij van tweeëndertigste noten. (4) Het afspelen van de versnellende/vertragende waardestrepen wordt niet ondersteund.

Waardestreek symbolen en het effect

Icoon	Naam	Beschrijving
	Waardestreekbegin	Indien de noot met een waardestreek is verbonden aan de voorgaande noot dan wordt de waardestreek onderbroken.
	Waardestreepmidden	Maak een waardestreek van de geselecteerde noot naar de voorgaande noot (indien van toepassing). Dit is ook van toepassing op 16de en 32ste waardestrepen.
	Geen waardestreek	Onderbreek de waardestreek voor en na de geselecteerde noot.
	Waardestreek 16de noot onder	Start een tweede niveau waardestreek bij deze noot.
	Waardestreek 32ste noot onder	Start een derde niveau waardestreek bij deze noot.
	Automatisch plaatsen	Pas het standaard waardestreek patroon toe zoals ingesteld voor de huidige maatsoort (zie hierboven).
	Vertragende waardestrepen	Start een vertragende waardestreek.
	Versnellende waardestrepen	Start een versnellende waardestreek.

Opmerking: Wees ervan bewust dat de waardestreek tussen twee noten/rusten wordt bepaald door beide noten/rusten. Een voorbeeld: twee opeenvolgende noten met een waardestreekbegin hebben geen waardestreek tussen de noten. Als

de twee opeenvolgende noten verbonden kunnen worden dan wordt dit gedaan, als één van de twee dit niet mogelijk maken dan wordt dit niet gedaan.

Waardestreep hoek aanpassen

De hoek van de waardestreep aanpassen met het toetsenbord of de muis:

1. Activeer de bewerkingsmodus voor de noot waardestreep, de rechter handgreep wordt hierbij automatisch geselecteerd.
2. Gebruik de pijl omhoog/omlaag toetsen of sleep de rechter eindgreep om de hoek van de waardestreep aan te passen.
3. Druk op Esc om de bewerkingsmodus te verlaten.

Aanpassen met het instellingenoverzicht:

1. Klik op een waardestreep.
2. Vink "Aangepaste positie" aan in het "Waardestreep" gedeelte van het instellingenoverzicht.
3. Stel de "Positie" waarden in om de gewenste hoek te krijgen.

Waardestreep hoogte aanpassen

Aanpassen met het toetsenbord of de muis:

1. Activeer de bewerkingsmodus voor de noot waardestreep, de rechter handgreep wordt hierbij automatisch geselecteerd.
2. Druk op Shift+Tab of klik op de linker handgreep om deze te selecteren.
3. Gebruik de pijl omhoog/omlaag toetsen of sleep de linker eindgreep om de hoogte van de waardestreep aan te passen.
4. Druk op Esc om de bewerkingsmodus te verlaten.

Aanpassen met het instellingenoverzicht:

1. Klik op een waardestreep.
2. Vink "Aangepaste positie" aan in het "Waardestreep" gedeelte van het instellingenoverzicht.
3. Stel de "Positie" waarden in om de gewenste hoogte te krijgen.

Maak een waardestreep horizontaal

1. Selecteer een waardestreep.
2. Vink "Horizontaal forceren" aan in het "Waardestreep" gedeelte van het instellingenoverzicht.

Opmerking: "Horizontaal forceren" in het "Waardestreep" gedeelte van het instellingoverzicht kan alleen worden geselecteerd indien "Aangepaste positie" ook is geselecteerd. Deze instelling overschrijft de eigen positie waarde en stelt de horizontale streep in op de oorspronkelijk hoogte.

Indien je wilt dat alle waardestremen in de partituur horizontaal moeten worden gemaakt, dan kun je de optie "Maak alle waardestremen vlak" in het menu Opmaak → Stijl... → Waardestremen gebruiken. Indien deze optie niet geselecteerd is dan wordt de helling van de waardestreep ingesteld afhankelijk van de toonhoogte van de noten. Deze algemene instelling kan worden overschreven voor individuele waardestremen met de bovenstaande methode.

Versnellende/vertragende waardestremen aanpassen

Versnellende/vertragende waardestremen kunnen als volgt worden aangepast:

1. Selecteer een waardestreep.
2. Pas de waarden "Toename naar links" en "Toenamen naar rechts" aan in het "Waardestreep" gedeelte van het instellingenoverzicht.

Plaatselijke heropmaak

MuseScore plaats de noten en de ruimte daar omheen naar gelang de nootwaarde en zorgt dat er ruimte is voor voortekens, liedteksten, etc. In systemen waarbij er meer dan één notenbalk is dan kan dit resulteren in onregelmatig plaatsing van de noten zoals in het volgende voorbeeld te zien is:



Plaatselijke heropmaak is een optie in het [instellingenoverzicht](#) waarmee je de passages in de partituur waar je de noten onafhankelijk van de noten in de andere notenbalken wilt plaatsen kunt aangeven. Het toepassen van de "Plaatselijke heropmaak" optie op de waardestrep in de bovenste notenbalk van het vorige voorbeeld resulteert in een meer evenredige verdeling van de noten:




Om de plaatselijke heropmaak te activeren doe je het volgende:

1. Selecteer één of meerdere waardestrep.
2. Vink de optie **Plaatselijke heropmaak** in het "Waardestrep" gedeelte van het [instellingenoverzicht](#) aan.

Waardestrep omwisselen

Om een waardestrep van boven naar onder de noten of visa versa om te wisselen doe je het volgende:

1. Selecteer één of meerdere waardestrep.
2. Gebruik één van de volgende opties:
 - Druk op de x toets.
 - Klik op het "Wissel stokrichting" icoon,  in de werkbalk.
 - Selecteer een "Richting" optie (automatisch, omhoog of omlaag) in het "Waardestrep" gedeelte van het [instellingenoverzicht](#).

Herstel waardestrep positie




Om de waardestrep te herstellen naar de standaard voor de geldende maatsoort doe je het volgende:

1. Selecteer een sectie in de partituur die je wilt herstellen. Indien er niets is geselecteerd dan wordt de bewerking op de hele partituur toegepast.
2. Selecteer Opmaak → Herstel waardestrep.

Zie ook

- [Notatie over meerdere notenbalken](#)
- [Bewerkingsmodus](#)
- [Noteninvoer](#)
- [Standaard waardestrep wijzigen](#)

Externe links

- [How beams work](#) 
- [Hoe plaats ik een waardestrep over een rust heen](#) 
- [Hoe plaats ik een waardestrep tussen noten](#) 

Haken

MuseScore bevat **haken** en een **accolade** in het [Haken palet](#) (geavanceerde [werkruimte](#)).



Bij het maken van een nieuwe partituur met behulp van een sjabloon dan zal MuseScore automatisch de juiste haken plaatsen.

Toevoegen

Om een haak of accolade toe te voegen aan een systeem gebruik je één van de volgende twee methodes:

- Selecteer een maat in de notenbalk waar de haak/accolade moet beginnen en klik op het gewenste icoon in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep de haak/accolade vanuit het palet naar de notenbalk waar de haak/accolade moet beginnen.

Verwijderen

- Selecteer de haak en druk op Del.

Wijzigen

- Sleep het gewenste icoon vanuit het palet naar een bestaande haak/accolade in de partituur.

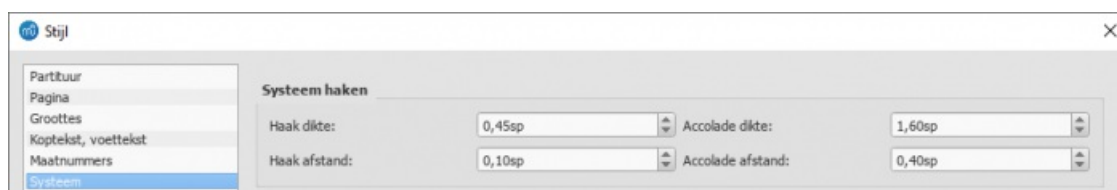
Bewerken

Wanneer de een haak toevoegt dan omvat deze maar één notenbalk. Verleng deze als volgt:

1. Activeer de bewerkingsmodus.
2. Sleep de handgreep naar beneden over de notenbalken die de haak moet omvatten. De handgreep "springt" vanzelf naar de juiste positie, het is dus niet nodig de plaatsing exact te bepalen.

Stijl

De standaard dikte en afstand van het systeem voor haken en accolades kan worden ingesteld in Opmaak → Stijl... → Systeem.



In het **systeem haken** gedeelte kun je de eigenschappen voor de haken instellen in de twee vakken aan de linkerzijde en de eigenschappen van de accolades in de twee vakken aan de rechterzijde.

Ademhalingen en pauzes

Ademhalingen en **pauze** markeringen zijn beschikbaar in het **Ademhalingen & pauzes palet** (geavanceerde werkruijnte).

,	✓	↶
∨	//	//
//	//	

Symbool toevoegen

Om een ademhaling of een pauze (ook bekend als cesuur) aan de partituur toe te voegen gebruik je één van de volgende opties:

- Selecteer een noot of een rust en klik op het ademhaling of pauze symbool in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep het ademhaling of pauze symbool vanuit het palet naar een noot of rust in de partituur.

Het symbool wordt *na* de noot geplaatst. De positie kan worden aangepast door het wijzigen van de X en Y verschuiving in het instellingenoverzicht of in de bewerkingsmodus door gebruik te maken van de pijltjes toetsen.

Lengte van de pauze aanpassen

Je kunt de lengte van pauze (in seconden) aanpassen voor het toegevoegde symbool in het instellingenoverzicht.

Siernoten

Een **siernoot** is een type versiering in de muziek die normaal kleiner wordt weergegeven dan normale (standaard) noten. De **korte siernoot** of *Acciaccatura* wordt weergegeven als een kleine noot met een streep door de stok. **Delange siernoot** of *Appoggiatura* heeft geen streep.

Siernoot maken

Siernoten zijn beschikbaar in het "siernoten"palet in de basis of geavanceerde werkruimte.



Siernoot toevoegen

Gebruik hiervoor één van de volgende methodes:

- Selecteer een normale noot en klik op de siernoot in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep een siernoot symbool vanuit het palet naar een normale noot.
- Selecteer een noot en druk op / om een korte siernoot te plaatsen.

De siernoot wordt toegevoegd met dezelfde toonhoogte als de normale noot. Om een serie van siernoten toe te voegen aan een normale noot herhaal je bovenstaande instructies zo vaak als nodig. Zie ook Wijzig toonhoogte (hieronder).

Opmerking: Wanneer een siernoot wordt toegevoegd aan de partituur dan wordt *niet* automatisch een boog geplaatst, deze kan separaat worden toegevoegd. Zie Legatobogen.

Een akkoord van siernoten toevoegen

Siernoot akkoorden worden op dezelfde manier samengesteld als normale akkoorden:

1. Voer de eerste noot in van het akkoord zoals hierboven is uitgelegd.
2. Selecteer de eerste siernoot en voer de overige noten in voor het akkoord (bv Shift+A...G).

Je kunt ook een siernoot akkoord maken door gebruik te maken van **devoeg interval toe** sneltoets in stap 2: Alt+1...9 voor de intervallen.

Wijzig toonhoogte

De toonhoogte van een siernoot kan worden aangepast op dezelfde manier als dit voor een normale noot kan worden gedaan.

1. Selecteer één of meerdere siernoten
2. Wijzig de toonhoogte met de pijltjes toetsen, te weten:
 - ↑ of ↓ om de toonhoogte te verhogen of te verlagen met een halve toon.
 - Alt+Shift+↑ of Alt+Shift+↓ om de toonhoogte te verhogen of te verlagen met één stap, volgens de toonsoort.

Wijzig lengte/duur

Indien je de duur van de ingevoerde siernoot wilt aanpassen dan selecteer je deze en kies je de gewenste duur in de werkbalk of gebruik je de toetsen 1...9 (zie Noteninvoer).

Handmatige aanpassing

Horizontale positie

Gebruik één van de volgende opties om de horizontale ruimte tussen de siernoot en de normale noot aan te passen:

- Activeer de bewerkingsmodus voor de siernoot en gebruik de pijl naar links/rechts toetsen voor het verplaatsen naar de gewenste positie.
- Selecteer de siernoot en pas de X verschuivingswaarde aan in het **akkoord** gedeelte van het instellingenoverzicht.

Overige aanpassingen

Verschillende eigenschappen van de siernoot kunnen worden aangepast in het instellingenoverzicht (zie de "element," "akkoord," and "noot" gedeeltes), zoals verticale positie, grootte, stok eigenschappen, etc. De uitzondering hierop is de "Afstand aan de voorkant", die is alleen van toepassing op normale noten.

Externe links

- [Voorslag](#) ↗ op Wikipedia
- [Appoggiatura](#) ↗ op Wikipedia
- [Acciaccatura](#) ↗ op Wikipedia (Engelstalig)

Crescendo/decrescendo tekens

Crescendo/decrescendo teken toevoegen

Crescendo/decrescendo tekens zijn symbolen die gebruikt worden om het geleidelijk verloop van het geluidsniveau in de partituur aan te geven. Er zijn twee varianten: **crescendo** (luider worden) en **decrescendo** (zachter worden).



Om een crescendo/decrescendo teken te maken doe je het volgende:

1. Selecteer een bereik van noten of maten.
2. Gebruik één van de volgende sneltoetscombinaties:
 - <: om een crescendo teken te plaatsen.
 - >: om een decrescendo teken te plaatsen.

Als alternatief kunnen de volgende opties worden gebruikt:

- Selecteer een bereik van noten of maten en klik op het crescendo/decrescendo teken in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep crescendo/decrescendo teken vanuit het palet naar de notenbalk.

Lengte en hoogte aanpassen

Een **crescendo/decrescendo teken** is een lijn met afspeel eigenschappen en de **lengte** kan als volgt worden aangepast:

1. Activeer de bewerkingsmodus voor het crescendo/decrescendo teken. Klik nu op de eind handgreep die je wilt verplaatsen:



2. Gebruik één van de volgende sneltoetscombinaties:

- Shift+ → om de eindgreep en het ankerpunt met één noot of rust naar rechts te verplaatsen.
- Shift+ ← om de eindgreep en het ankerpunt met één noot of rust naar links te verplaatsen.

Met deze methode van verlengen of inkorten blijven de afspeel eigenschappen gewaarborgd kan ook overlopen naar een volgende regel:



3. Om de horizontale positie van een eindgreep aan te passen (zonder daarbij het afspelen te beïnvloeden) gebruik je één van de volgende sneltoetscombinaties:

- → om de eindgreep met 0,1 sp naar rechts te verplaatsen.
- ← om de eindgreep met 0,1 sp naar links te verplaatsen.
- Ctrl+ → (Mac: Cmd+ →) om de eindgreep met 1 sp naar rechts te verplaatsen.
- Ctrl+ ← (Mac: Cmd+ →) om de eindgreep met 1 sp naar links te verplaatsen.

De hoogte van een crescendo/decrescendo teken aanpassen:

- Verplaatst de onderste handgreep bij de opening van het teken (het blauwe vierkantje in de afbeelding hieronder):



Cresc. en dim. lijnen

Naast crescendo/decrescendo tekens zijn er ook *cresc.* _ _ _en *dim.* _ _ _lijnen met dezelfde functie in het lijnen palet. Je kunt de tekst (indien gewenst) aanpassen in het **tekstlijndetails** gedeelte van het instellingenoverzicht.

Een crescendo/decrescendo teken omzetten in een tekstlijn

- Selecteer het teken en pas het "type" aan in het **crescendo/decrescendo-teken** gedeelte van het **instellingenoverzicht**.

Crescendo/decrescendo teken kopiëren

Vanaf versie 3.1 kan een crescendo/decrescendo teken worden geknipt, gekopieerd en geplakt net zoals een tekst element: zie overzicht van knippen / kopiëren / plakken opdrachten

In versies voor 3.1 kun je een crescendo/decrescendo teken alleen dupliceren: zie lijnen kopiëren.

Crescendo/decrescendo teken eigenschappen aanpassen

De volgende eigenschappen kunnen worden aangepast in het instellingenoverzicht:

- **Element:** De plaatsing van het teken.
- **Lijn:** De lijn-eigenschappen zoals kleur, dikte en stijl.
- **Tekstlijn details:** Voeg tekst toe en stel de tekst eigenschappen in.
- **Crescendo/decrescendo-teken:**
 - **Type:** Wijzig het type van teken: crescendo, decrescendo of tekstlijn.
 - **Cirkel op punt van crescendo/decrescendo:** Vink aan om te laten zien.
 - **Hoogte:** De breedte van de opening van het teken.
 - **Vervolglijnhogte:** De breedte van het teken aan het einde van een regel voordat deze verder gaat bij het volgende regel.
 - **Plaatsing:** Bepaal of het teken boven of onder de notenbalk geplaatst moet worden.
 - **Dynamisch bereik:** Bepaal of de afspeel-eigenschappen worden toegepast op de notenbalk, partij (standaard) of systeem.
 - **Geluidssterkte aanpassing:** ... over de hele lengte van het teken vanaf 0 tot en met 127.
 - **Gebruik dynamiek voor enkele noot** (vanaf versie 3.1): Indien aangevinkt (standaard), dan kan het teken de dynamiek van een enkele noot aanpassen indien dit mogelijk is voor het gekozen instrument.
 - **Dynamiek methode** (vanaf versie 3.1): Kies de methode die wordt gebruikt voor het aanpassen van de dynamiek: Lineair (standaard), Geleidelijk toe- en afnemen, Geleidelijk toenemen, Geleidelijk afnemen, of Exponentieel.

Crescendo/decrescendo afspelen

Voor versie 3.1 hebben crescendo en diminuendo tekens/lijnen alleen effect op het afspelen bij de overgang van de ene noot naar de volgende noot, het heeft geen effect op het afspelen van een enkele noot of een serie van gebonden ↗ noten.

Vanaf versie 3.1 hebben crescendo en diminuendo tekens/lijnen ook invloed op enkele noten en gebonden noten indien het instrument enkele noot dynamiek ondersteunt. Een voorbeeld, een piano kan geen crescendo maken op een enkele noot maar een trompet kan dat wel.

Standaard hebben crescendo en diminuendo tekens alleen invloed op het afspelen indien er dynamische tekens voor en na het teken worden geplaatst. Als voorbeeld, een crescendo over noten tussen **p** en **f** dynamiek zorgt voor het wijzigen van de dynamiek tijdens het afspelen. Echter indien er twee opéévolgende dynamische tekens zijn geplaatst dan heeft alleen het eerste toepasselijke teken effect. Een diminuendo tussen **p** en **f** wordt genegeerd. Indien er twee of meer crescendos tussen **p** en **f** staan dan wordt alleen de eerste toegepast.

Een crescendo/decrescendo teken kan ook worden gebruikt zonder dynamische tekens door het aanpassen van geluidssterkte waarde in het instellingenoverzicht (waarde in het bereik van 0 tot en met 127).

Lijnen

Het lijnen palet in de geavanceerder werkruimte bevat de volgende lijnen:

	1.
2.	3.
2.	8
8	15
15	22
22	
	VII

Zoals je kunt zien bevat dit palet: Legatobogen, Crescendo/descrescendo tekens, Volta (herhalings) haken, Octaaf lijnen en nog veel meer.

Lijnen toepassen op een partituur

De meeste lijnen (behalve legatobogen, Volta (herhalings) haken en de ambitus/toonbereik) kunnen vanuit het palet op de volgende manier worden toegepast:

Toepassen op een enkele noot

1. Klik op een noot en vervolgens Ctrl+klik op de volgende noot
2. Klik op de gewenste lijn in een palet (dubbelklik in versies voor 3.4).

Toepassen op de bereik van noten

1. Selecteer een bereik van noten.
2. Klik op de gewenste lijn in een palet (dubbelklik in versies voor 3.4).

Toepassen van een lijn vanaf een noot tot aan het einde van de maat

Gebruik één van de volgende methodes:

- Klik op een noot en klik op de gewenste lijn in een palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep de lijn naar de partituur.

Toepassen van een lijn over een bereik van maten

1. Selecteer één of meerder maten.
2. Klik op de gewenste lijn in een palet (dubbelklik in versies voor 3.4).

Lijnen en afspeel eigenschappen

Sommige lijnen, zoals crescendo/decrecendo tekens, Volta (herhalingen), Ottava's etc. hebben naast de weergave ervan ook een effect op het afspelen. Iedere **eindgreep** is verbonden met een stippellijn aan een ankerpunt in de notenbalk (zichtbaar in de bewerkingsmodus). Deze ankerpunten geven het *bereik* aan van het afspeel effect.

Verticale positie aanpassen

In de normale modus, gebruik je één van de volgende methodes:

- Klik op één of meerdere lijnen en pas de verticale verschuiving aan in het instellingenoverzicht.
- Klik op een lijn, hou de shift ingedrukt en sleep deze naar boven/beneden met de muis.

Opmerking: Je kunt de verticale positie ook in de bewerkingsmodus aanpassen.

Lengte wijzigen

Opmerking: De volgende twee methodes verplaatst het einde van lijnen het ankerpunt samen. Dit zorgt ervoor dat het afspelen van de partituur correct wordt uitgevoerd (indien van toepassing) en dat de lijn, indien nodig, kan worden verlengd tussen verschillende systemen.

Gebruik sneltoetscombinaties

1. Activeer de bewerkingsmodus en klik op een eindgreep.
2. Gebruik één van de volgende sneltoetscombinaties:
 - Shift+ → om het eindgreep en ankerpunt met één noot naar rechts te verplaatsen (of in het geval van een volta (herhaling) één maat).
 - Shift+ ← om het eindgreep en ankerpunt met één noot naar links te verplaatsen (of in het geval van een volta (herhaling) één maat).

Door te slepen (vanaf versie 3.5)

- Klik op de eindgreep van een lijn en sleep deze met de muis.

Kleine aanpassing

Om een **kleine aanpassing** te maken aan de eind positie van de lijn zonder de positie van het ankerpunt te wijzigen dan gebruik je één van de volgende methodes:

1. Activeer de bewerkingsmodus en klik op een eindgreep.
2. Gebruik één van de volgende twee opties:
 - → verplaats de eindgreep met 0,1 **sp** (1 sp = één notenbalk ruimte = de afstand tussen twee notenbalklijnen) naar rechts.
 - ← verplaats de eindgreep met 0,1 sp naar links.
 - Ctrl+ → (Mac: Cmd+ →) verplaats de eindgreep met één sp naar rechts.
 - Ctrl+ ← (Mac: Cmd+ →) verplaats de eindgreep met één sp naar links.

Tekstlijnen

Een **tekstlijn** is een lijn waar een tekst element aan verbonden is — zoals een volta, ottava, gitaar barre lijn etc.

Wanneer je een tekstlijn toevoegt aan de partituur vanuit het palet dan blijven delijn eigenschappen ongewijzigd maar de tekst eigenschappen kunnen, afhankelijk van de omstandigheden, deze overnemen van de huidige stijl voor de tekstlijn. Voor details, zie gedrag van tekst en lijnen.

Lijnen aanpassen

Een lijn in de partituur kan worden aangepast middels de eigenschappen in het instellingenoverzicht op de volgende manier:

1. Selecteer de lijn.
2. Indien er lijnhaken nodig zijn, maak dan een keuze uit **begin haak**, **eind haak** en **hoogte** (in het tekstlijn details gedeelte);
3. Om tekst toe te voegen, vink **begin tekst**, **vervolgtekst** of **eind tekst** aan en voer de tekst in het "tekst" vak in:
 - **Begin:** Tekst die hier is ingevoerd wordt aan het begin van de lijn geplaatst.
 - **Vervolgtekst:** Tekst die hier is ingevoerd wordt geplaatst aan het begin van een vervolglijn.
 - **Eind:** Tekst die hier is ingevoerd wordt een het einde van de lijn geplaatst.
4. Pas de tekst eigenschappen en uitlijning aan wanneer nodig.
5. Pas de **Plaatsing**: "Boven" of "onder" zorgt dat de tekst op de lijn staat. "Links" plaatst de tekst links van de lijn.
6. Maak aanpassingen in de kleur, dikte en stijl (doorgetrokken, stippellijn, etc.) in het lijn gedeelte. Met de optie **sta diagonaal toe** kun je een diagonale lijn maken door het verslepen van de eindgrepen.
7. Om het resultaat voor toekomstig gebruik op te slaan, zie eigen paletten.

Lijnen kopiëren

Zodra een lijn is toegevoegd aan een partituur dan kan deze niet met de reguliere kopieer en plak procedures worden gekopieerd. Echter je kunt een lijn wel dupliceren in een partituur.

- Druk op Ctrl+Shift (Mac: Cmd+Shift) en hou deze ingedrukt, klik nu op de lijn en sleep deze naar de gewenste locatie.

Extra mogelijkheden versieringslijnen

Om een accent aan een versieringslijn, zoals een triller, toe te voegen selecteer je de lijn en dubbelklik je op het symbool in het articulaties palet.

Externe links

- [Piano pedaal markeringen](#) ↗ op Wikipedia (Engelstalig)
- [Gitaar barre](#) ↗ op Wikipedia

Maatrusten

Hele maatrust

Een **hele maatrust** die in het midden van de maat geplaatst is (zoals hieronder te zien is) wordt gebruikt om aan te geven dat een hele maat (of een stem in de maat) stil is onafhankelijk van de maatsoort.



Maak één of meerdere maatrusten

Gebruik de volgende methode indien de geselecteerde maten "standaard" zijn, dat wil zeggen geen aangepaste maatduur:

1. Selecteer een maat of een bereik van maten.
2. Druk op Del.

Indien één of meerdere maten een aangepaste maatduur hebben, gebruik dan de volgende methode:

1. Selecteer een maat of een bereik van maten.
2. Druk op Ctrl+Shift+Del (Mac: Cmd+Shift+Del).

Maak een hele maatrust in een *bepaalde stem*

1. Voer een rust in voor de stem die de hele maat duurt.
2. Zorg dat de rust geselecteerd is en druk dan op Ctrl+Shift+Del (Mac: Cmd+Shift+Del).

Meermaatsrusten

Meermaatsrusten geven een periode van stilte aan voor een instrument: het aantal maten wordt daarbij aangegeven met een getal boven de notenbalk.



Meermaatsrusten worden automatisch onderbroken op belangrijke punten zoals: een dubbele maatstreep, repetitietekens, toon- of maatsoort wijzigingen, sectie einden etc. en op plaatsen waarbij is aangegeven dat de meermaatsrust moet worden onderbroken.

Meermaatsrusten weergeven

Om meermaatsrusten aan of uit te zetten doe je het volgende:

- Druk op M.

Als alternatief:

1. Vanuit het menu, selecteer Opmaak → Stijl...
2. Selecteer de "partituur" optie (indien deze nog niet geselecteerd is).
3. Plaats een vinkje bij "Maak meermaatsrusten" of haal het vinkje weg. Hier kun je het minimum aantal lege maten instellen die door een meermaatsrust moet worden vervangen (zie ook opmaak en lay-out: partituur).

Opmerking: Het is aanbevolen om eerst allen noten in de partituur in te voeren *voordat* je de meermaatsrust optie aanzet.

Meermaatsrust onderbreken

Indien je een meermaatsrust wilt onderbreken/verdelen in twee meermaatsrusten dan doe je het volgende:

1. Zorg dat de optie om meermaatsrusten weer te geven *uit* staat (zie hierboven).
2. Klik met rechts op de maat waar je de tweede meermaatsrust wilt laten beginnen.
3. In het menu, selecteer Maat-eigenschappen en vink de optie "Onderbreek meermaatsrust" aan.

Zie ook: Maatbewerkingen: Onderbreek meermaatsrust.

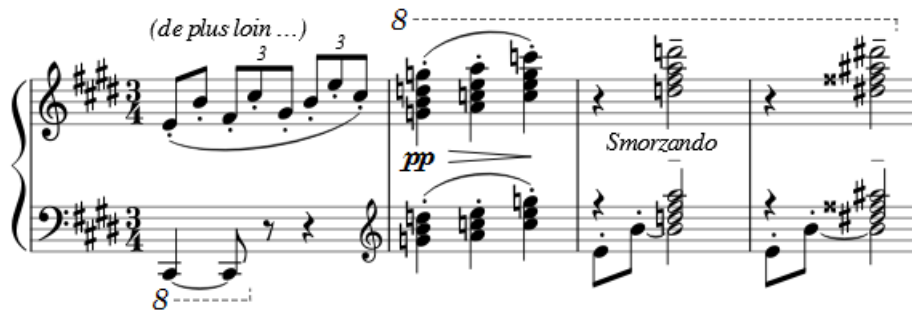
Octaaf lijnen

Octaaf (Ottava) lijnen worden gebruikt om aan te geven dat een gedeelte van de muziek één of meer octaven boven of onder de geschreven toonhoogte gespeeld moeten worden. De lijn kan gestippeld of doorgetrokken zijn. Ottava's zijn beschikbaar in het lijnen palet van de basis en geavanceerde werkruimtes.

8 of 8va : Speel een octaaf hoger dan de geschreven toonhoogte
8 of 8vb : Speel een octaaf lager dan de geschreven toonhoogte

8va alta/bassa lijnen zijn gebruikelijk in piano muziek maar worden ook gebruikt in andere instrumentale muziek.

¹ 15ma alta (2 octaven hoger) en 15ma bassa (2 octaven lager) worden ook af en toe gebruikt.



MuseScore past de noten automatisch aan tijdens het afspelen naar de juiste toonhoogte.

Een octaaf lijn toevoegen

Zie lijnen toepassen op een partituur.

En om de verticale positie aan te passen, zie lijnen: verticale positie aanpassen.

Lengte aanpassen

Zie lijnen: lengte wijzigen.


Aangepaste lijnen



Ottava's kunnen net zoals iedere andere lijn worden aangepast. Zie aangepaste lijnen en lijn eigenschappen.

De eigenschappen die specifiek zijn voor octaaf lijnen kunnen worden aangepast in het **Ottava** gedeelte van het instellingenoverzicht:

- **Type:** Wijzig de ottava lijn tekst.
- **Plaatsing:** Bepaal of de lijn "Boven" of "Onder" de notenbalk moet worden geplaatst.
- **Alleen nummers:** Haal het vinkje weg om zowel het nummer als de tekst te laten zien (bv. "8va"). Plaats een vinkje om alleen het nummer te laten zien (bv. "8").

Externe links

- [Octaaf](#)  op Wikipedia

1. Geroul/Lusk. *Essential Dictionary of Music Notation* ([Internet Archive](#) ). 

Legatobogen

Een **legatoboog** is een gebogen lijn tussen twee of meerdere noten om aan te geven dat deze *legato* (zonder onderbreking) gespeeld moeten worden. Niet te verwarren met overbindingen waarmee twee noten die dezelfde toonhoogte hebben worden verbonden.

Er zijn verschillende manieren om een legatoboog aan een partituur toe te voegen welke gebruikt kunnen afhankelijk van de context (een legatoboog kan ook vanuit het lijnen palet worden toegevoegd maar is niet aanbevolen).

Legatoboog in noten invoermodus toevoegen

1. In de noten invoermodus, plaats de eerste noot van de legato sectie.
2. Druk op s om de legato sectie te beginnen.
3. Voer de overige noten in die deel uitmaken van de legato sectie.
4. Druk weer op s om de legato sectie te beëindigen.

Legatoboog in normale modus toevoegen

Methode 1

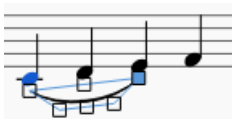
1. Zorg dat je in de normale modus bent.
2. Selecteer de noot waar je de legato boog wilt beginnen.



3. Druk op s om een legato boog toe te voegen die tot de volgende noot duurt.



4. (Optioneel) Hou de shift ingedrukt en druk op → (pijl naar rechts toets) om de legato boog naar de volgende noot uit te breiden. Herhaal dit indien nodig.



5. (Optioneel) Druk op x om de legato boog van richting te wisselen.



6. Druk op Esc om de bewerkingsmodus te verlaten.



Methode 2

1. Zorg dat je in de normale modus bent.
2. Selecteer de noot waar je de legato boog wilt beginnen.
3. Kies één van de volgende opties:
 - Legatoboog alleen aan één stem toevoegen: Hou de Ctrl (⌘ voor Mac) ingedrukt en selecteer de laatste noot van de legatoboog.
 - Legatoboog aan alle stemmen toevoegen: Hou de Shift (⌘ voor Mac) ingedrukt en selecteer de laatste noot van de legatoboog.
4. Druk op s.

Legatoboog aanpassen

Als je alleen de *positie* van een legato boog wilt aanpassen dan doe je het volgende:

1. Selecteer de legatoboog.
2. Gebruik één van de volgende methodes:
 - Sleep de legatoboog.
 - Pas de horizontale en verticale verschuiving aan in het instellingenoverzicht.

Om *alle* eigenschappen van de legatoboog aan te passen (lengte, vorm en positie) doe je:

1. Zorg dat je *niet* in de noteninvoermodus bent.
2. Activeer de bewerkingsmodus voor de legatoboog.
3. Klik op een handgreep om deze te selecteren of gebruik Tab om te wisselen tussen de handgrepen.
4. Om de *linker en rechter handgreep* van de ene noot naar de andere te verplaatsen gebruik je de volgende sneltoetscombinaties:
 - Shift+→: Verplaats naar de volgende noot.
 - Shift+←: Verplaats naar de vorige noot.
 - Shift+1: Verplaats naar een lagere stem (stem 2 naar stem 1 etc.).
 - Shift+2: Verplaats naar een hogere stem (stem 1 naar stem 2 etc.).
5. Pas de positie van een willekeurig handgreep als volgt aan:
 - Sleep de handgreep.
 - Gebruik de pijltjestoetsen voor nauwkeurige aanpassing (0,1 sp. per stap). Voor grotere aanpassingen (1 sp.

per stap) gebruik je Ctrl+ → ← ↑ ↓.

6. Druk op Esc om de bewerkingsmodus te verlaten.

Opmerking: De twee buitenste handgrepen passen het begin en einde van de legatoboog aan, terwijl de drie handgrepen bij de boog de vorm aanpassen. De middelste handgreep op de rechte lijn wordt gebruikt om de hele legatoboog naar boven/beneden/links/rechts te verplaatsen.

Uitgebreide legatoboog

Een legatoboog kan over meerdere regels en pagina's worden geplaatst. Het begin en eindpunt van een legatoboog is verankerd aan een noot/akkoord of rust. Indien de positie van de noten wordt aangepast door wijzigingen in de opmaak, uitrekking of stijl, dan verplaatst de legatoboog zich ook en wordt het formaat aangepast.

In dit voorbeeld is een legatoboog te zien die van de bas naar viool sleutel loopt. Gebruik de muis om de eerste noot van de legatoboog te selecteren, hou de Ctrl (Mac: Cmd) ingedrukt, selecteer de laatste noot van de legatoboog en druk ops om de legatoboog toe te voegen.



x veranderd de richting van een geselecteerde legatoboog.

Gestippelde legatobogen

Gestippelde legatobogen worden soms gebruikt in liedjes waar de aanwezigheid van de legatoboog varieert tussen coupletten. Gestippelde legatobogen worden ook gebruikt om een suggestie van de arrangeur aan te geven (ten opzichte van de oorspronkelijke markeringen van de componist). Om een bestaande legatoboog te wijzigen in een gestippelde of gestreepte legatoboog, selecteer deze en wijzig het Lijn type van Doorgetrokken lijn naar Stippellijn Of Streeplijn Of Breed gestreept in het instellingenoverzicht (F8).

Zie ook

- [Overbinding](#)
- [Bewerkingsmodus](#)
- [Noteninvoer](#)

Overbindingen

Een **overbinding** is een gebogen lijn tussen twee noten met *dezelfde* toonhoogte waarmee wordt aangegeven dat deze als één gecombineerde noot (zie [externe links](#) hieronder). Overbindingen worden normaal gesproken gemaakt tussen naast elkaar liggende noten in dezelfde stem maar in MuseScore kan ook een overbinding gemaakt worden tussen noten die niet naast elkaar liggen en tussen noten in verschillende stemmen.


In de [noteninvoermodus](#) kun je de overbinding direct maken na het invoeren van een noot of akkoord. Het programma zal dan automatisch de bijbehorende noten genereren die bij de overbinding horen. Of je kunt de overbinding eenvoudig weg maken nadat de noten geplaatst zijn.

Opmerking: Overbindingen, die noten van *dezelfde* toonhoogte verbinden, moeten niet worden verward met [legatobogen](#) die noten van *verschillende* toonhoogtes verbind om aan te geven dat de noten *legato* gespeeld moet worden.

Overbinding toevoegen in noteninvoermodus

Met de volgende opdracht wordt een identiek akkoord toegevoegd aan het geselecteerde akkoord.

1. Zorg dat er een noot geselecteerd is (dwz. gemarkeerd). Dit kan een enkele noot zijn of een deel van een akkoord.
2. Selecteer, indien nodig, de gewenste nootduur voor de volgende noot/noten (zie de "Opmerking" hieronder).

3. Druk op + of de overbindingsknop .

Opmerking: Deze optie werkt alleen zoals hierboven beschreven wanneer er geen akkoord volgt op de geselecteerde noot. Indien er al wel een akkoord staat dan wordt de nootduur genegeerd en wordt een overgebonden noot toegevoegd aan het akkoord.

Overbinding toevoegen in normale modus

1. Selecteer één of meerdere nootkoppen van het "begin" akkoord.



2. Druk op + of de overbindingsknop  in de werkbalk:




De overbinding wordt gemaakt tussen de geselecteerde noot/noten en de daarop volgende noot/noten met dezelfde toonhoogte.

Vanaf MuseScore versie 3.3.3 is het mogelijk om met deze opdracht ook te gebruiken om de overbinding te verwijderen.

Methode 2

Met deze methode wordt de overbinding gemaakt voor alle noten in het "begin" akkoord (waar mogelijk):

1. Selecteer de stok van het "begin" akkoord.
2. Druk op + of de overbindingsknop  in de werkbalk.

De overbinding wordt gemaakt tussen alle noten van het geselecteerd akkoord en de daarop volgende noten met dezelfde toonhoogte.

Vanaf MuseScore versie 3.3.3 is het mogelijk om met deze opdracht ook te gebruiken om de overbinding te verwijderen.

Extra gebonden noten toevoegen aan een overgebonden akkoord

Soms wil je aan een bestaand overgebonden akkoord één of meer extra gebonden noten toevoegen. In dit geval wordt een andere functie gebruikt. Bijvoorbeeld:



1. Voeg de extra noot/noten toe aan het eerste akkoord.



2. In de noteninvoermodus, terwijl één van de noten in het eerste akkoord geselecteerd is, druk je op Alt++. De extra noten worden hiermee toegevoegd aan het volgende akkoord en ze worden gebonden.



Overbinding toevoegen aan unisono noten

Een speciale oplossing is nodig om overbindingen te maken tussen unisono noten:

1. Voer de eerste noot op de normale manier in
2. Voer de extra unisono noten in met een interval *anders* dan unisono: bv. 2e, 3e, 4e, etc.
3. Maak een gebonden akkoord (zoals hierboven beschreven):



4. Verplaats nu de unisono noot/noten naar de juiste positie.



Overbinding omkeren

x wijzigt de plaatsing van de geselecteerde overbinding van boven de noot naar onder de noot en visa versa.

Zie ook

[Legatobogen](#)

Externe links

- [Hoe maak je een overbinding naar een hokje 2](#)
- [Overbinding](#) op Wikipedia

Tremolos

Een **tremolo** is een snelle herhaling van een noot of akkoord or een snelle wisseling tussen twee noten of akkoorden. Tremolo symbolen zijn beschikbaar in het **Tremolo palet** in de geavanceerde werkruimte. Zowel de enkele als afwisselende noot tremolo's zijn mogelijk.



Een tremolo voor **één noot of akkoord** wordt aangegeven middels strepen door de stok van de noot of het akkoord (of boven/onder in het geval van een hele noot).

Als voorbeeld:



Bij een tremolo tussen **twee noten of akkoorden** worden er balken tussen de noten geplaatst.

Als voorbeeld:



Tremolo symbolen worden ook gebruikt om drum roffels aan te geven.

Tremolo toevoegen

Enkele noot/akkoord tremolo

1. Voor een enkele noot, selecteer de noot. Voor een akkoord, selecteer een noot in het akkoord
2. Klik op het gewenste symbool in het tremolo palet (dubbelklik in versies voor 3.4).

Als alternatief kun je ook het tremolo symbool naar de gewenste noot slepen.

Twee noten/akkoorden tremolo

1. Voor alle noten in met de helft van de duur van de totale lengte.
2. Voor een enkele noot, selecteer de eerste noot van het paar. Voor een akkoord, selecteer een noot in het eerste akkoord.
3. Klik het gewenste symbool in het tremolo palet (dubbelklik in versies voor 3.4).

Als alternatief kun je ook het tremolo symbool naar de gewenste noot slepen.

Voorbeeld: Om een tremolo tussen twee noten in te voeren met de duur van een halve noot, voor je twee normale kwartnoten in. Na het toevoegen van het tremolo symbool aan de eerste noot, worden de nootwaarden automatisch verdubbeld tot halve noten.

Externe links

- [Tremolo](#) op Wikipedia
- [How to create 'old style' and other special tremolos?](#) (MuseScore HowTo)

Antimetrische figuren

Antimetrische figuren worden gebruikt om ritmes te schrijven die normaal gesproken niet in de maatsoort passen. Als voorbeeld, een *triool* die bestaat uit drie noten in de tijd van twee:



En een *duool* die bestaat uit twee noten in de tijd van drie:



Een antimetrisch figuur maken

De exacte methode van het invoeren van een antimetrisch figuur hangt af of je begint in de noteninvoermodus of de normale modus.

Laten we beginnen met een eenvoudig voorbeeld: het maken van een triool van achtste noten.

Een triool maken in de normale modus

1. Selecteer een noot of rust die de volledige duur omvat van de gewenste triool. In het geval van een triool van achtste noten dien je een kwart noot of rust te selecteren zoals in het voorbeeld hieronder te zien is:



2. Druk op de sneltoetscombinatie voor een triool Ctrl+3 (Mac: Cmd+3). Als alternatief gebruik je het menu, Voeg toe → Antimetrische figuren → Triool. Dit geeft het volgende resultaat:



3. Het programma schakelt automatisch om naar de noteninvoermodus een kiest de meest geschikte duur, in dit geval een achtste noot. Voer nu de gewenste noten/rusten in. Bijvoorbeeld:



Een triool maken in de noteninvoermodus

1. Zorg dat de noteninvoermodus actief is (druk op N).
2. Ga naar de noot/rust (of lege maat) waar de triool moet beginnen (hierbij kunnen de pijl naar link/rechts toetsen gebruikt worden).
3. Kies de duur van het hele antimetrische figuur. In het geval van een achtste triool klik je op de kwartnoot in de werkbalk (of druk je op 5 van het toetsenbord).
4. Gebruik nu de sneltoetscombinatie voor triool Ctrl+3 (Mac: Cmd+3), als alternatief gebruik je het menu Voeg toe → Antimetrische figuren → Triool. Dit maakt een antimetrisch figuur getal/haak en verdeelt de oorspronkelijk noot (zie afbeelding hierboven).
5. Het programma kiest automatisch de meest toepasselijke duur, in dit voorbeeld een achtste noot, waarmee je meteen kunt beginnen met het invoeren van de noten/rusten.

Andere antimetrische figuren maken

Om andere antimetrische figuren te maken vervang je één van de volgende opdrachten in de stappen zoals hierboven omschreven:

- Druk op Ctrl+2-9 (Mac: Cmd+2-9). 2 voor een duool, 3 voor een triool, etc.
- Vanuit het menu, selecteer Voeg toe → Antimetrische figuren en klik op de gewenste optie.

Voor meer ingewikkelde gevallen, zie [hieronder](#).

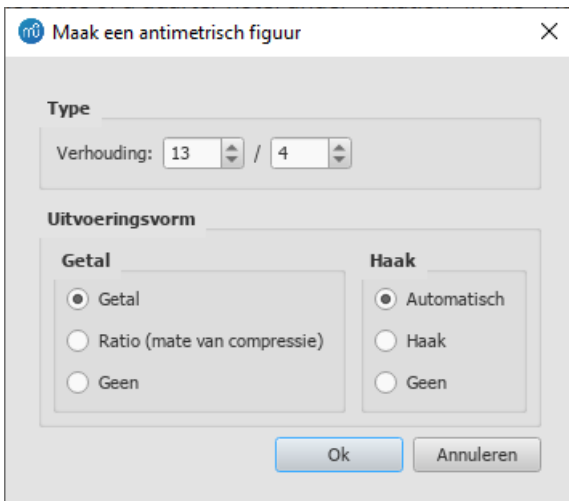
Aangepaste antimetrische figuren

Om een ander antimetrisch figuur te maken dan met de standaard opties (bv een 13 zestiende noten op de plaats van een kwartnoot) doe je het volgende:

1. In de noteninvoermodus, selecteer een noot lengte die de totale duur omvat van het antimetrisch figuur of in de

normale modus, selecteer een noot of rust met de gewenste totale lengte.

- Open het **Maak een antimetrisch figuur** venster vanuit het menu: Voeg toe → Antimetrische figuren → Andere...
- Selecteer de gewenste verhouding (bv. 13/4 voor dertien zestiende noten in de tijd van een kwartnoot) in de "verhouding" in het "type" gedeelte. Bepaal de "getal" en "haak" instellingen in het "Uitvoeringsvorm" gedeelte.

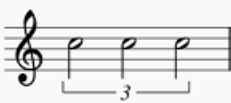
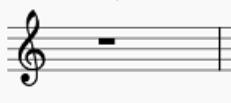

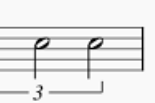
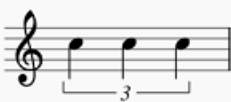

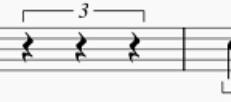
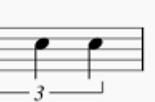


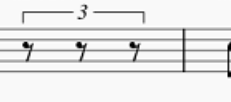


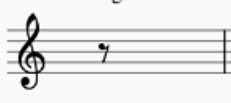
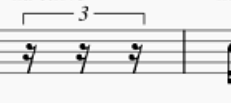
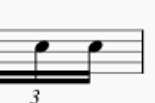


- Klik OK om het venster te sluiten.



- Voer de gewenste serie van noten/rusten in.

Triool voorbeelden

<p>Gewenst resultaat:</p> 	<p>lengte</p> 	<p>na ctrl+3</p> 	<p>noten invoeren</p> 
<p>Gewenst resultaat:</p> 	<p>lengte</p> 	<p>na ctrl+3</p> 	<p>noten invoeren</p> 
<p>Gewenst resultaat:</p> 	<p>lengte</p> 	<p>na ctrl+3</p> 	<p>noten invoeren</p> 
<p>Gewenst resultaat:</p> 	<p>lengte</p> 	<p>na ctrl+3</p> 	<p>noten invoeren</p> 

Antimetrisch figuur verwijderen

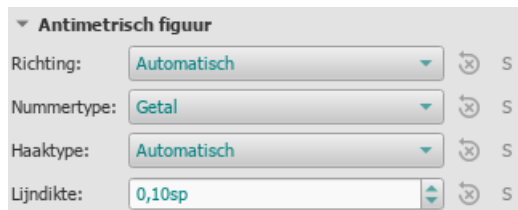
Gebruik hiervoor één van de volgende mogelijkheden:

- Selecteer het getal of de haak en druk op Del.
- Selecteer het hele antimetrische figuur, gebruik hiervoor **des**hift + **klik** methode en druk op Del.
- Selecteer een element van het antimetrische figuur, klik vervolgens op de Antimetrisch figuur knop rechts onder in het instellingenoverzicht en druk op Del.

Wijzig de weergave van antimetrische figuren

Via het instellingenoverzicht

Om de weergave eigenschappen van antimetrische figuren in de partituur aan te passen, selecteer je het antimetrische figuur getal of haak en pas je de gewenste eigenschappen aan in het "Antimetrisch figuur" gedeelte van het instellingenoverzicht:

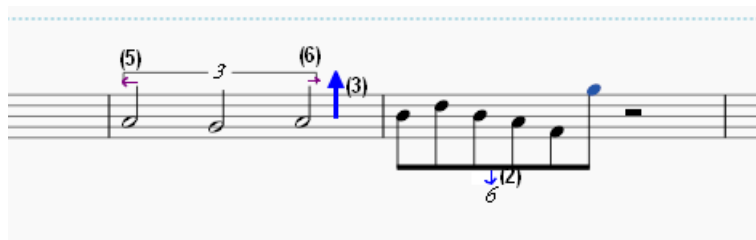


- **Richting:** Automatisch plaats het getal en haak op de *standaard* positie. Omhoog plaatst de haak *altijd* boven de nootkoppen. Omlaag plaatst de haak *altijd* onder de nootkoppen.
- **Nummertype:** Kies uit Getal, Ratio (verhouding) of Geen.
- **Haaktype:** Automatisch *verbergt* de haak voor noten met waardestrepen en *laat de haak zien* indien het antimetrische figuur noten/rusten bevat zonder waardestrepen. Haak laat de haak altijd zien en Geen verbergt de haak altijd.

Via de antimetrische figuur stijl

Om aanpassingen te maken aan het weergeven van *alle* antimetrische figuren in de partituur, kies je vanuit het menu: Opmaak → Stijl... → [Antimetrische figuren](#).

De onderstaande legenda laat een aantal van de eigenschappen zien die kunnen worden aangepast in het antimetrische figuur stijl venster:



- (2) Verticale afstand van de stok.
- (3) Verticale afstand van de nootkop.
- (5) Afstand voor de stok van de eerste noot.
- (6) Afstand na de stok van de laatste noot.

Externe links

- [Hoe maak je triolen en andere antimetrische figuren](#)
- [Hoe maak je niet-standaard antimetrische figuren](#)
- [Hoe maak je triolen en andere antimetrische figuren over verschillende maten](#)
- [Antimetrisch figuur](#) op Wikipedia
- [De gebruikershandleiding voor antimetrische figuren in MuseScore](#) [Engelstalige video]

Herhalingen en sprongen

Eenvoudige herhalingen

Eenvoudige herhalingen kunnen worden gemaakt door het plaatsen van een **start** en een **einde herhaling maatstreek** aan het begin en het einde van een passage. Deze kunnen worden toegevoegd vanuit het *maatstrepen* of *herhalingen & sprongen* palet.



Opmerking: Indien de start van een herhaling samenvalt met het *begin* van het stuk of *sectie* dan kan de start maatstreek, indien gewenst, worden weggelaten. Evenzo kan een einde herhaling maatstreek worden weggelaten aan het *einde* van de partituur of sectie.




1ste en 2de einden

Maak eerst een eenvoudig herhaling (zoals hierboven aangeven) en voeg vervolgens de eerste en twee einden toe, zie [Volta's \(1ste en 2de einden\)](#).

Afspelen

Herhalingen afspelen aan-/uitzetten

- Gebruik de knop "Laat herhalingen horen"  in de werkbalk.

Afspelen van de herhalingen aanpassen

Eenvoudige herhalingen zoals hierboven zijn weergegeven en "1, 2" volta secties spelen normaal gesproken goed af zonder aanpassing. Voor meer complexe herhalingen kan het nodig zijn aanpassingen te maken, dit gaat als volgt:

1. Zorg dat de begin en einde maatstreep correct geplaatst is. Zorg dat iedere volta sectie, behalve de laatste, eindigt met een einde herhalingsmaatstreep bij het gebruik van volta secties.
2. **Voor een eenvoudige herhaling** waarbij het gewenst is om meer dan één keer te herhalen, klik met rechts op de maat met de einde herhalingsmaatstreep en kies Maat-eigenschappen. Wijzig Aantal keren afspelen in het aantal keren dat de sectie moet worden afgespeeld.
3. **Voor een complexe volta sectie** zoals te zien is in de afbeelding:











Zorg dat de volta "herhaal lijst" goed is ingesteld (zie [Volta eigenschappen](#)). Klik met rechts op de maat met de einde herhalingsmaatstreep en kies Maat-eigenschappen. Wijzig Aantal keren afspelen zodat dit één meer is dan het aantal aangegeven in de volta "herhaal lijst". In dit voorbeeld staat er 5, dus moet "Aantal keren afspelen" op 6 worden gezet.

Herhalingssymbolen en teksten

Tekst en symbolen gerelateerd aan herhalingen zijn te vinden in het **Herhalingen & sprongen** [palet](#) (in de basis en geavanceerde werkruimtes). Dit palet bevat:

- Symbolen voor maatherhalingen, segno, segno variant, coda en coda variant
- D.S., D.C., al Coda, al Fine, To Coda en Fine tekst
- Herhalingsmaatstrepen

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


Om een **herhalingssymbool** aan de partituur toe te voegen gebruik je één van de volgende mogelijkheden:

- Selecteer een maat en klik op het gewenste herhalingssymbool in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep een herhalingssymbool vanuit het palet *naar* (niet *erboven*, maar *er op*) de maat (de maat verandert hierbij van kleur).

Sprongen

Sprongen zijn symbolen in de partituur die de muzikant (en het afspelen) informeren dat deze bij demarkeering (zie hieronder) verder moet gaan. Sprongen omvatten verschillende varianten van D.C. (Da Capo) en D.S. (Dal Segno) teksten.

Correct afspelen van sprongen instellen:

- Zorg dat de knop "Laat herhalingen horen"  geselecteerd is. Dit is een aan/uit knop, je kunt het afspelen hier ook mee uitschakelen.
- Na de sprong zullen de eenvoudige herhalingen alleen voor de laatste keer worden afgespeeld. Indien je deze herhalingen volledig wilt afspelen, doe je het volgende:
 1. Selecteer het spring symbool.
 2. Vink "Speel de herhalingen" aan in het "Spring" gedeelte van het instellingenoverzicht.

Opmerking: Sprongen worden pas uitgevoerd nadat alle eenvoudige herhaling in de sectie zijn afgespeeld.





Indien je op een *sprong* klikt dan worden er een aantal tekstvakken en een selectievakje weergegeven in het **spring** gedeelte van het instellingenoverzicht. Deze hebben het volgende effect op het afspelen:

- **Spring naar:** Afspelen gaat verder bij de markering met hetzelfde "Label" als de "Spring naar" optie.
- **Afspelen tot:** Afspelen wordt uitgevoerd totdat het de markering met hetzelfde "Label" als de "Afspelen tot" optie.
- **Ga verder bij:** Afspelen gaat verder bij de markering met hetzelfde "Label" als de "Ga verder bij" optie.
- **Speel de herhalingen:** Indien aangevinkt dan worden de herhalingen na D.C. (Da Capo) of D.S. (Dal Segno) sprong ook afgespeeld. Indien deze optie niet gekozen is dan worden eenvoudige herhalingen niet afgespeeld na de sprong en werkt het afspelen alsof het de laatste keer is dat de herhaling wordt gespeeld.

Opmerking: De teksten *start* en *eind* refereren naar het begin en einde van de partituur of sectie. Deze zijn *vanzelfsprekend* en hoeven niet door de gebruiker te worden toegevoegd.

Markeringen

Markeringen zijn plaatsen waarnaar de sprongen refereren. De lijst met markeringen (naast de vanzelfsprekende "start" en "eind") zijn:

-  : Segno (label: *segno*)
-  : Segno variant (label: *varegno*)
-  : Coda (label: *codab*)
-  : Coda variant (label: *varcoda*)
- **Fine:** (label: *fine*)
- **To Coda:** (label: *coda*)

Wanneer je op een markering klikt dan zijn de volgende eigenschappen beschikbaar in het **herhalingsteken** gedeelte van het instellingenoverzicht:

- **Herhalingstekentype:** Dit kan gewijzigd worden door een keuze te maken uit de lijst, indien nodig.
- **Label:** Dit is het label (de optie) die gekoppeld is aan de markering. Zie ook: sprongen (hierboven).

Voorbeelden van sprongen




- **Da Capo (D.C.):** Bij het "D.C." symbool gaat het afspelen terug naar start (label *start*) en speelt de hele partituur of sectie nog eens tot aan het einde (label *eind*).
- **Da Capo (D.C.) al Fine:** Bij het "D.C. al Fine" symbool gaat het afspelen terug naar start (label *start*) en speelt de partituur af tot aan **Fine** (label *fine*).
- **Dal Segno (D.S.) al Fine:** Bij het "D.S. al Fine" symbool gaat het afspelen verder bij het **Segno** symbool (label *segno*) en speelt tot aan **Fine** (label *fine*).
- **Dal Segno (D.S.) al Coda:** Bij het "D.S. al Coda" symbool gaat het afspelen verder bij het **Segno** symbool (label *segno*) en speelt dan tot aan het **To Coda** (label *coda*). Het afspelen gaat vervolgens verder bij het **Coda** symbool (label *codab*).

Opmerking: De eigenschappen (b.v. de label namen) van de sprongen en markeringstekens kunnen worden ingesteld in het instellingenoverzicht. Je dient deze aan te passen indien je gebruik maakt van meerdere sprongen en markeringen.

Zie ook

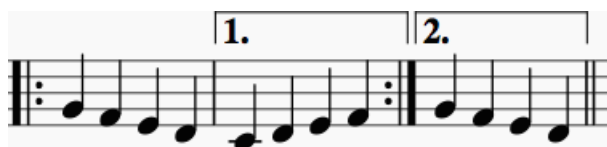
- Maatstrepen
- Volta (1ste en 2de einden)

Externe links

- Video handleiding: MuseScore in Minuten: Les 9 - Herhalingen en einden, deel 2 
- Hoe maak je een code los van de rest van de partituur 
- Hoe gebruik je sprongen en herhalingen 

Volta's (1ste en 2de einden)

Volta haken of eerste en tweede einde haken zijn lijnen die worden gebruikt om verschillende einden aan te geven voor een eenvoudige herhaling.



Een volta toevoegen aan de partituur

Gebruik één van de volgende methodes:

- Selecteer een maat of een bereik van maten en klik op het Volta icoon in het lijnen palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep de volta vanuit het lijnen palet naar een maat en pas de lengte, indien nodig, aan (zie hieronder).

Wijzig het aantal maten dat de volta omvat

1. Activeer de bewerkingsmodus voor de volta. De eind handgreep wordt automatisch geselecteerd.
2. Druk op shift+ → om de eindgreep één maat *vooruit* te plaatsen. Druk op shift+ ← om de eindgreep één maat *terug* te plaatsen. Herhaal dit zo vaak als nodig.

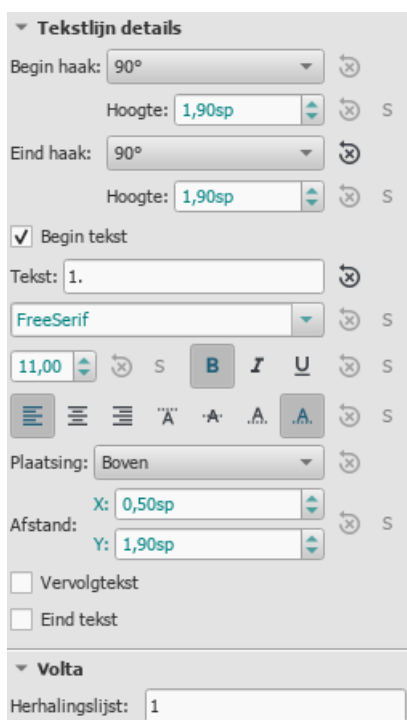
Opmerking: Wanneer je een begin of eind handgreep selecteert, verschijnt er een stippelijijn die deze verbindt met een ankerpunt op de notenbalk (zie afbeelding hieronder). Dit anker toont de positie van de *afspeel* start/eind punten van de Volta. De shift opdrachten wijzigen het ankerpunt zodat het afspelen altijd synchroon blijft met *devisuele* start/eind punten. Gebruik andere toetsenbordpijljes opdrachten of versleep de handgrepen met de muis om fijne aanpassingen aan de *visuele* start- of eindpunten te maken zonder het afspelen te beïnvloeden.



Volta eigenschappen

Om de volta tekst aan te passen doe je het volgende

- Selecteer de volta en bewerk de eigenschappen in het **Tekstlijn details** gedeelte van het instellingenoverzicht.



Tekstlijn details

Begin haak: 90°

Hoogte: 1,90sp

Eind haak: 90°

Hoogte: 1,90sp

Begin tekst

Tekst: 1.

FreeSerif

11,00

B I U

Plaatting: Boven

X: 0,50sp

Y: 1,90sp

Vervolgtekst

Eind tekst

Volta

Herhalingslijst: 1

Specificeer de volgorde van herhalingen:

- Selecteer de volta en type een nummer of volgorde van nummers gescheiden door komma's in de "Herhalingslijst" (**Volta** gedeelte van het **instellingenoverzicht**) in zoals de volta moet worden afgespeeld.

Als voorbeeld, een **eerste einde** heeft het nummer "1", een **tweede einde** het nummer "2" enzovoort. Meer complexe herhalingen zijn ook mogelijk: b.v. een "Herhalingslijst" met de volgende inhoud "1, 2, 4, 5, 7" geeft aan dat de volta gespeeld moet worden bij de 1e, 2e, 4e, 5e en 7e herhaling.

Opmerking: Ieder volta sectie, behalve de laatste, moet eindigen met een **eind herhalings maatstreep**.

Afspelen

Soms moet een herhaling meer dan twee keer worden gespeeld. Indien je het aantal keer dat MuseScore een herhaling speelt wilt aanpassen dan ga je naar de maat waarin het einde herhalingsteken maatstreep staat en pas je het "Aantal keren afspelen" in de maat-eigenschappen aan. Zie [Maatbewerkingen: Overige eigenschappen](#).

Aantal keren afspelen

Het aantal keren afspelen voor de maat met de einde herhaling maatstreep moet één hoger worden ingesteld dan het aantal keren dat de maat moet worden afgespeeld.

Stel je hebt de volgende partituur:



Maat 4 moet het aantal keren afspelen ingesteld hebben op 4

Maat 6 moet het aantal keren afspelen ingesteld hebben op 3

Externe links

- [Video handleiding: MuseScore in Minuten, Les 8: Herhalingen en einden, deel 1](#)
- [Hoe maak je een overbinding naar een 2de einde](#)

Transponeren

Transponeren is het verhogen of verlagen van de toonhoogte van een selectie van noten met dezelfde interval. Je kunt noten handmatig transponeren of gebruik maken van het transponeer venster.

Handmatig transponeren

1. Selecteer de noten die je wilt transponeren.
2. Gebruik één van de volgende opties:
 - **Chromatisch transponeren:** Druk op ↑ of ↓. Herhaal indien nodig.
 - **Diatonisch transponeren:** Druk op Alt + Shift + ↑ of ↓. Herhaal indien nodig.
 - **Heel octaaf transponeren:** Druk op Ctrl + ↑ of ↓ (Mac: Cmd + ↑ of ↓).

Automatisch transponeren

Met MuseScore's **transponeer** venster heb je verschillende opties om noten te transponeren.

Opmerking: Standaard kun je dit venster openen vanuit het **gereedschappen** menu maar je kunt er ook een sneltoetscombinatie aan toewijzen (zie [voorkeuren](#)).

Chromatisch transponeren

Op toonsoort

Noten omhoog of omlaag transponeren naar de dichtstbij zijnde toonsoort:

1. Selecteer de noten die je wilt transponeren. Indien er geen selectie is gemaakt dan worden alle noten getransponeerd.
2. Vanuit het menu, kies Gereedschappen → Transponeer....
3. Zorg dat "Transponeer chromatisch" en "Op toonsoort" is geselecteerd.
4. Indien nodig, plaats een vinkje bij "Transponeer toonsoorten" en "Transponeer akkoordsymbolen" of haal deze weg.
5. Kies voor "Dichtstbij zijnde", "Omhoog" of "Omlaag" en selecteer de gewenste toonsoort uit de lijst.
6. Klik op OK.

Op interval

Noten in stappen van halve tonen omhoog of omlaag transponeren:

1. Selecteer de noten die je wilt transponeren. Indien er geen selectie is gemaakt dan worden alle noten getransponeerd.
2. Vanuit het menu, kies Gereedschappen → Transponeer....
3. Zorg dat "Transponeer chromatisch" en "Op interval" is geselecteerd.
4. Indien nodig, plaats een vinkje bij "Transponeer toonsoorten" en "Transponeer akkoordsymbolen" of haal deze weg.
5. Kies voor "Omhoog" of "Omlaag" en selecteer de gewenste transpositie interval uit de lijst.
6. Klik op OK.

Diatonisch transponeren

Noten omhoog of omlaag transponeren met een diatonisch interval:

1. Selecteer de noten die je wilt transponeren. Indien er geen selectie is gemaakt dan worden alle noten getransponeerd.
2. Vanuit het menu, kies Gereedschappen → Transponeer....
3. Zorg dat "Transponeer diatonisch" is geselecteerd.
4. Indien nodig, plaats een vinkje bij "Transponeer toonsoorten" en "Transponeer akkoordsymbolen" of haal deze weg.
5. Kies voor "Omhoog" of "Omlaag" en selecteer de gewenste transpositie interval uit de lijst.
6. Klik op OK.

Opties

Er zijn twee opties beschikbaar voor zowel het chromatisch als het diatonisch transponeren in het Opties gedeelte:

- **Transponeer akkoord symbolen**, indien gewenst.
- En de keuze optie **Gebruik dubbele # en b** of **Alleen enkele # and b**

Transponerende instrumenten

Transponerende instrumenten, zoals de bes trompet of es alt sax, klinken lager of hoger dan de geschreven toonhoogte. MuseScore bevat een aantal functies om muziek te schrijven voor deze instrumenten.

Werkelijke toonhoogte

Standaard laat MuseScore's de genoteerde muziek in de **geschreven toonhoogte** zien maar je kunt ervoor kiezen om de muziek in werkelijke toonhoogte weer te geven. In de laatste modus komt de notatie van alle instrumenten overeen met de toonhoogtes die te horen zijn tijdens het afspelen.

- **Wijzig de weergave naar werkelijke toonhoogte:** Druk op de Werkelijke toonhoogte knop in de werkbalk om deze te activeren.

Je dient ervoor te zorgen dat de Werkelijke toonhoogte knop is uitgeschakeld voor het afdrukken van de partituur of partijen.

Wijzig notenbalk transpositie

De transponerende instrument zijn reeds ingesteld in MuseScore, echter indien je een zeldzaam instrument gebruikt of een transpositie die niet beschikbaar is in MuseScore dan kun je de transpositie van het instrument handmatig aanpassen.

1. Klik met rechts op een leeg gedeelte van de notenbalk voor het instrument en selecteer Notenbalk/partij-eigenschappen...
2. Onderaan dit venster kan de transpositie interval, de octavering en of de interval "Omhoog" (klinkt hoger dan geschreven) of "Omlaag" (klinkt lager dan geschreven) is bepaald worden.

Je kunt ook gebruik maken van de Verander instrument... knop in dit venster om automatisch de transpositie aan te passen naar een ander standaard instrument.

Externe links

- [Hoe te transponeren](#) 
- [Werkelijk toonhoogte of niet?](#)  (Engelstalige discussie in het MuseScore forum)
- [Hoe wijzig je enharmonische toonsoorten voor transponerende instrumenten](#) 

Drumnotatie

Het invoeren van percussie/drum notatie gaat een beetje anders dan het invoeren van de notatie voor gestemde instrumenten (zoals de piano of viool).

Percussie notenbalk types

Wanneer je een percussie notenbalk maakt door gebruik te maken van de nieuwe partituur wizard of het instrumenten venster, dan zal MuseScore automatisch het meeste geschikte notenbalk type (1-, 3- of 5-lijnen) kiezen voor het instrument. Dit kan, indien nodig, worden aangepast in de "notenbalktype" kolom op de Kies instrumenten / Instrumenten pagina. Later kunnen de aanpassingen worden gedaan (bv. wijzigen in een 2-lijns notenbalk) in de partituur zelf (zie geavanceerder stijl eigenschappen).

Bij een 5-lijns percussie notenbalk krijgt ieder instrument een positie in de notenbalk (lijn of openruimte) en een notenkop vorm. Voor een drumset kan één of twee stemmen worden gebruikt. In het laatste geval bevat **stem 1** (de bovenste stem) over het algemeen noten met de stokken naar boven die met de handen worden gespeeld terwijl **stem 2** (de onderste stem) over het algemeen noten heeft met de stokken naar beneden die gespeeld worden met de voeten (zie afbeelding hieronder).



Noot invoer methodes

Je kunt de noten voor een percussie notenbalk op de volgende manieren invoeren:

- Extern MIDI keyboard
- Pianoklavier (virtueel)
- Computer toetsenbord
- Muis

Deze methodes kunnen in iedere gewenste combinatie worden gebruikt.

MIDI keyboard

Noten invoeren in een percussie notenbalk met een **MIDI keyboard**:

1. Zorg dat het MIDI keyboard is aangesloten en correct functioneert.

Opmerking: Als je op de percussie notenbalk klikt zonder dat de noteninvoermodus geactiveerd is dan kun je de percussie instrumenten *voorbeelden* horen middels het MIDI keyboard.

2. Klik op de noot of rust waar je wilt beginnen.
3. Schakel de noteninvoermodus in.
4. Selecteer de juiste stem. Als voorbeeld, snares, sidesticks en alle cymbals worden normaal ingevoerd in stem 1, bass drum in stem 2.
5. Kies de nootduur.
6. Druk op een toets voor het instrument dat je wilt toevoegen. Om nog een noot toe te voegen op dezelfde positie hou je de eerste toets ingedrukt terwijl je de tweede toets indrukt.

Opmerking: Gebruik een **GM2 drum map** voor details over welke MIDI keyboard toets overeenkomt met welk percussie instrument. Sommige keyboards (zoals die van Casio) geven de percussie symbolen weer bij de toetsen om de gebruiker hierbij te helpen.

Pianoklavier

Noten invoeren in een percussie notenbalk met een virtueel **pianoklavier**:

1. Zorg dat het pianoklavier wordt weergegeven. Druk op P (of selecteer het in het menu, Weergave → Pianoklavier).

Opmerking: Als je op de percussie notenbalk klikt zonder dat de noteninvoermodus geactiveerd is dan kun je de percussie instrumenten *voorbeelden* horen middels het pianoklavier.

2. Klik op de noot of rust waar je wilt beginnen.
3. Schakel de noteninvoermodus in.
4. Selecteer de juiste stem. Als voorbeeld, snares, sidesticks en alle cymbals worden normaal ingevoerd in stem 1, bass drum in stem 2.
5. Kies de nootduur.
6. Klik op een toets (van het virtuele pianoklavier) om een noot toe te voegen aan de partituur.
7. Om een andere noot toe te voegen aan de bestaande, druk op shift en hou deze ingedrukt terwijl je de nieuwe noot kiest (in versies voor 2.1, gebruik je Ctrl (Mac: Cmd)).

Opmerking: Gebruik een **GM2 drum map** voor details over welke piano toets overeenkomt met welk percussie instrument.

Standaard wordt het pianoklavier onderaan het scherm geplaatst, links van het drum invoer palet. Je kunt deze echter loskoppelen door het te verslepen en op verschillende manieren vastmaken.

- Sleep het paneel in het midden naar beneden en het wordt over het drum invoer palet geplaatst waarbij de volledige lengte wordt gebruikt. Beide panelen zijn beschikbaar middels Tabs.
- Sleep het paneel rechts/links naar beneden en het wordt rechts/links naast het drum invoer palet geplaatst.

Computer toetsenbord

Noten invoeren in een percussie notenbalk met een **computer toetsenbord**:

1. Klik op de noot of rust waar je wilt beginnen.
2. Schakel de noteninvoermodus in. Het drum invoer palet verschijnt nu onderaan het scherm (zie [hieronder](#)).
3. Selecteer de gewenste nootduur.
4. Druk op de sneltoets (A–G) voor het instrument dat je wilt invoeren — zie het drum invoer palet venster.
5. Indien je nog een andere noot wilt toevoegen in dezelfde stem, druk dan op Shift + [A–G].

Opmerking: De stem wordt toegewezen aan de hand van de kleur van de noot in het drum invoer palet: blauw voor stem 1, groen voor stem 2.

Muis

Noten invoeren in een percussie notenbalk met de muis.

Gebruik de volgende methode om een *nieuwe* noot toe te voegen of om een *bestaand* akkoord te vervangen:

1. Selecteer de noot of rust waar je wilt beginnen. Je kunt ook een maat selecteren.
2. Druk op N om de noteninvoermodus in te schakelen. Het druminvoer palet verschijnt nu onderaan het scherm (zie hieronder).
3. Kies de gewenste nootduur.
4. Gebruik één van de volgende opties:
 - Dubbelklik op een noot in het druminvoer palet.
 - Selecteer een noot (bv. bass drum of snare) in het druminvoer palet en klik op een noot of rust in de partituur.

Gebruik de volgende methode om een noot *toe te voegen aan* een bestaand akkoord:

1. Zorg dat de noteninvoermodus actief is.
2. Selecteer de nootduur die overeenkomt met de noot waaraan je een noot wilt toevoegen.
3. Klik op de nieuwe noot in het druminvoer palet.
4. Klik boven of onder de bestaande noot in de percussie notenbalk.

Opmerking: De stem wordt toegewezen aan de hand van de kleur van de noot in het druminvoer palet: blauw voor stem 1, groen voor stem 2.

Druminvoer palet

Wanneer een percussie notenbalk geselecteerd is en de noteninvoermodus aan staat, dan verschijnt er een venster aan de onderzijde van het scherm wat het **druminvoer palet** wordt genoemd. Dit venster is *essentieel* voor invoer met de muis en laat zien welke sneltoetsen er gebruikt kunnen worden met een computer toetsenbord maar kan worden genegeerd bij het gebruik van een MIDI keyboard of het virtuele pianoklavier.

Iedere noot in het palet staat voor een percussie instrument. Wanneer je de muisaanwijzer boven een noot plaatst dan wordt de naam van het instrument weergegeven.



De letters A–G (die boven sommige noten in het palet te zien zijn) zijn toegewezen als sneltoetsen voor bepaalde instrumenten (bass drum, snare, gesloten hi-hat, etc.) en zijn geen referentie naar toonhoogtes. Deze kunnen worden aangepast in het Bewerk drumset venster.

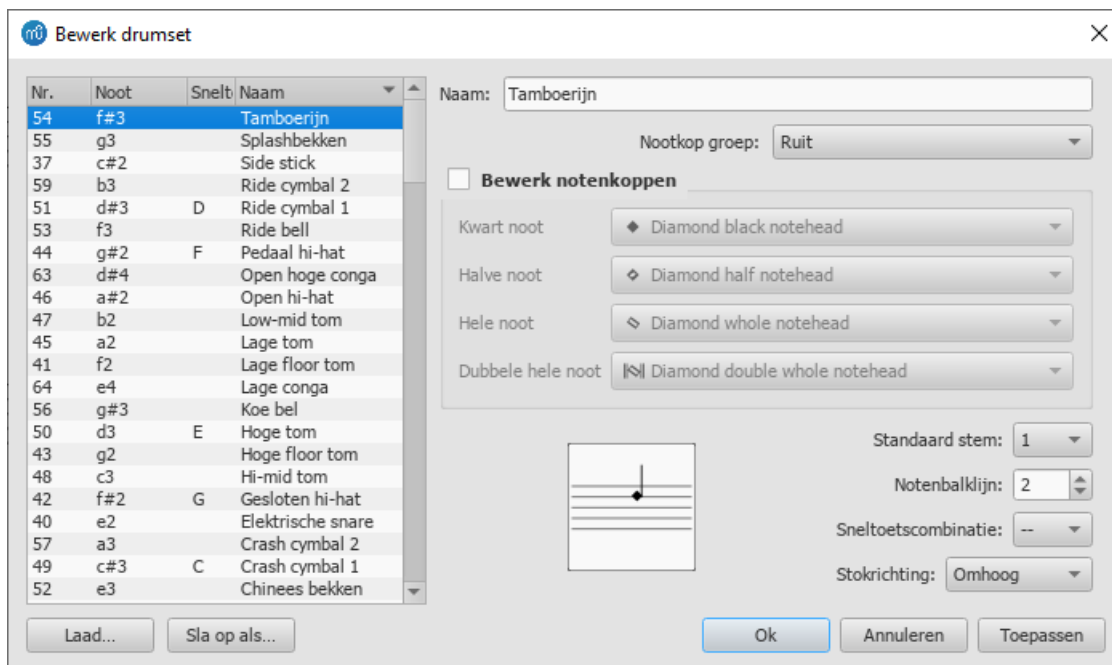
Wanneer het **druminvoer palet** zichtbaar is, dan zal het dubbelklikken op een noot in het palet of het in toetsen van een letter zal de noot voor dat instrument toevoegen aan de percussie notenbalk. De kleur van de noot in het palet laat zien welk stem is toegewezen aan die noot: blauw voor stem 1, groen voor stem 2. Dit kan, indien gewenst, worden aangepast in het Bewerk drumset venster.

Deze stem toewijzing is alleen van toepassing bij invoeren middels het toetsenbord of met de muis. Invoer met het MIDI keyboard of het virtuele pianoklavier kan in iedere stem worden gedaan.

Bewerk drumset

Om het **Bewerk drumset** venster te openen gebruik je één van de volgende opties:

- Klik op de Bewerk drumset knop links van het **druminvoer palet**.
- Klik met rechts op een percussie notenbalk en selecteer "Bewerk drumset...".



Het **Bewerk drumset** venster laat de percussie instrumenten zien die beschikbaar zijn en de MIDI noten/nummers waaraan deze zijn toegewezen. Het bepaald ook hoe ieder instrument wordt weergegeven in de notenbalk, de naam, positie, nootkoptype en nootstok richting. *Iedere wijziging die hier gemaakt wordt is automatisch opgeslagen in het MuseScore bestand.*

Door te klikken op een rij in het kolom aan de linkerkant worden kunnen de eigenschappen voor die noot als volgt worden aangepast:

Naam: De naam die je wilt weergeven in het druminvoer palet wanneer je de muisaanwijzer erboven plaatst.

Nootkop groep: Kies een nootkop voor het instrument uit de lijst met mogelijkheden *Opmerking:* het kiezen van "Eigen aangepast" activeert "Bewerk notenkoppen" (hieronder).

Bewerk notenkoppen: Hiermee kun je de weergave aanpassen voor de verschillende noot lengtes.

Standaard stem: Wijs één van de vier stemmen toe. Dit heeft geen effect op het invoeren met een MIDI keyboard of het virtuele pianoklavier.

Notenbalklijn: Het getal geeft aan op welke notenbalklijn/ruimte de noot moet worden weergegeven. "0" betekent dat de noot wordt weergegeven op de bovenste lijn van een 5-lijns notenbalk. Negatieve getallen verplaatsen de noot verder naar boven en positieve getallen naar beneden.

Sneltoetscombinatie: Wijs een sneltoetscombinatie toe aan de noot.

Stokrichting: Automatisch, omhoog of omlaag.

De aangepaste drumset kan ook worden opgeslagen als een .drm bestand door op desla op als... knop te klikken. Je kunt zo ook een bestaande aangepaste drumset importeren met de Laad... knop.

Handzetting

Om handzetting (R, L) symbolen toevoegen doe je het volgende:

1. Selecteer de begin noot.
2. Vanuit het menu, selecteer Voeg toe → Tekst → Handzetting. Het is ook mogelijk om een sneltoetscombinatie in te stellen waarme jet dit kunt doen in [voorkeuren](#).
3. Voer het symbool in zoals je normaal tekst invoert. Om voor- of achteruit te gaan naar volgende noot gebruik je dezelfde sneltoetscombinaties als voor [akkoordsymbolen](#).
4. Om het invoeren te verlaten druk je op Esc of klik je op een lege ruimte in de partituur.

Roffel

Om een roffel te maken gebruik je een [tremolo](#).

Externe links

- [Hoe maak je jazz notatie voor drums](#)
- [Video handleiding: MuseScore in Minuten: Les 7 - Tablatuur en drumnotatie](#)
- [Drum partijen](#) (video)
- [Drum palet bewerken in MuseScore 1.1](#) (video)
- [Drumset aanpassingen opslaan in MuseScore 1.1](#) (video)
- [Handleiding voor drum en percussie notatie](#) (Engelstalig)

Tablatuur

Muziek voor snaarinstrumenten met fretten wordt vaak genoteerd **intablatuur**, ook bekend als **tab**, notatie. Hierbij wordt een visuele representatie gemaakt van de snaren en fret nummers die worden gebruikt bij het spelen:



Tablatuur kan ook worden gecombineerd met de reguliere notatie:

Maak een tablatuur notenbalk

Indien je een tablatuur notenbalk wilt maken als onderdeel van een nieuwe partituur, gebruik dan de [Nieuwe partituur wizard](#). Indien je een tablatuur notenbalk wilt toevoegen aan een bestaande partituur, gebruik dan het [Instrumenten](#) venster. Ook kun je, als alternatief, een [bestaande standaard notenbalk omzetten](#). Zie hieronder voor de details.

Met de nieuwe partituur wizard

Een tablatuur notenbalk te maken in een nieuwe partituur doe je als volgt (voor een gecombineerd notenbalk/tablatuur systeem zie → [hieronder](#)):

1. Open de [Nieuwe partituur wizard](#).
2. Voer de partituur gegevens in (optioneel) en klik op *Volgende*.
3. In de **Kies sjabloonbestand** stap, klik op **Kies instrumenten** onder "Algemeen" en kies *Volgende*.
4. In de **Instrumenten** stap, selecteer de gewenste tablatuur in de "Snaarinstrumenten – getokkeld" categorie, in de kolom aan de linkerkzijde en klik op *Voeg toe*.
5. Voltooi de overige stappen van de nieuwe partituur wizard.

Opmerking: Indien de gewenste tablatuur niet beschikbaar is in de **Kies instrumenten** lijst, voeg dan in ieder geval een tablatuur notenbalk toe in stap 4 (hierboven) en pas de tablatuur aan naar de juiste eigenschappen met het [Notenbalk/partij-eigenschappen](#) venster.

Met het instrumenten venster

Een enkele tablatuur notenbalk toevoegen aan de partituur doe je als volgt (voor een gecombineerd notenbalk/tablatuur systeem zie → [hieronder](#)):

1. Open het **instrumenten** venster (druk op *I* of vanuit het menu, selecteer *Bewerken* → *Instrumenten...*).
2. Voeg de tab notenbalk toe zoals beschreven in [Instrumenten toevoegen](#) ("Maak een nieuwe partituur").

Door het wijzigen van het notenbalk type

Een bestaande standaard notenbalk omzetten naar tablatuur of tablatuur naar standaard gaat als volgt:

1. Klik met rechts op de notenbalk en selecteer *Notenbalk/partij-eigenschappen....* Indien het "instrument" reeds is ingesteld op een getokkeld-snaarinstrument, ga dan verder bij stap 3.
2. Indien het "instrument" geen getokkeld-snaarinstrument is, klik dan op *Verander instrument...* en kies een geschikt instrument uit "Snaarinstrumenten - getokkeld" en klik op *Toepassen*.
3. Klik op *Geavanceerde stijl-eigenschappen....*, selecteer de gewenste tablatuur optie bij "Sjabloon" en klik op *< Herstel naar het sjabloon*. Je kunt nu de weergave verfijnen in de "Fretmarkeringen" en "Notenwaarden" tabs.
4. Klik twee keer op *OK* om de vensters te sluiten.

Snaargegevens aanpassen

Wijzig stemming

Opmerking: Indien je alleen de stemming wilt **bekijken** (en niet aanpassen), doe dan alleen stap 1 en 2.

1. Klik met rechts op de notenbalk en selecteer Notenbalk/partij-eigenschappen....

Notenbalk/partij-eigenschappen

Notenbalk-eigenschappen

Stijlgroep: Standaard Verbergen indien leeg: Automatisch Niet verbergen bij een leeg systeem

Lijnen: 5 Laat de muzieksleutel zien Kleine notenbalk

Lijnafstand: 1,00sp Laat de maatsoort zien Onzichtbare notenbalklijnen

Extra afstand boven de notenbalk: 0,00sp Laat de maatstrepen zien Notenbalklijnkleur: XXXXXXXXXX

Schaal: 100,0% Verberg de systeemmaatstreep Haal lege maten weg

Geavanceerde stijl-eigenschappen...

Partij-eigenschappen

Instrument: Klassieke gitaar Verander instrument...

Partijnaam: Klassieke gitaar

Lange instrumentnaam: Klassieke gitaar Korte instrumentnaam: Klass. Git.

Bruikbaar toonbereik:

Amateur: E 2 - B 5 Beroeps: E 2 - B 5

Transpositie t.o.v. werkelijke toonhoogte: 0 Octaaf (octaven) + 0 - Reine prime Omhoog Omlaag

Aantal snaren: 6 Wijzig snaargegevens...

Gebruik dynamiek voor enkele noot

Ok Annuleren Toepassen

2. Druk op de Wijzig snaargegevens... knop onderaan het venster. Het **Snaargegevens** venster wordt weergegeven:

Snaargegevens

Snaarstemming:

	Open	Toonhoogte
1	<input type="checkbox"/>	E 4
2	<input type="checkbox"/>	B 3
3	<input type="checkbox"/>	G 3
4	<input type="checkbox"/>	D 3
5	<input type="checkbox"/>	A 2
6	<input type="checkbox"/>	E 2

Nieuwe snaar...
Bewerk snaar...
Verwijder snaar

Aantal frets: 19

Ok Annuleren

3. Klik op een snaar toonhoogte en selecteer Bewerk snaar.... Of dubbelklik op de toonhoogte van de snaar.
4. Selecteer de nieuwe toonhoogte in het **Nootselectie** venster en klik op ok. Of dubbelklik op de nieuwe toonhoogte.
5. Klik op ok om het "**Snaargegevens**" venster te sluiten. En klik vervolgens op ok om het "**Notenbalk/partij-eigenschappen**" venster te sluiten.

Opmerking: (1) Indien de stemming wordt gewijzigd voor een tablatuur dat al noten bevat, dan worden de fretmarkeringen automatisch aangepast (indien mogelijk). (2) De wijziging in de stemming voor een bepaald instrument is *alleen* van toepassing op de partituur waarin gewerkt wordt en wijzigt niet de standaard instellingen in het programma.

Een snaar toevoegen

1. Klik met rechts op de tablatuur en selecteer Notenbalk/partij-eigenschappen... klik vervolgens op de Wijzig snaargegevens

- knop.
- 2. Klik op een toonhoogte van een snaar en selecteer *Nieuwe snaar...*
- 3. Selecteer de toonhoogte voor de nieuwe snaar en klik op **OK**— of dubbelklik op de toonhoogte voor de nieuwe snaar. De nieuwe snaar worden ingevoegd *onder* de geselecteerde snaar.

Opmerking: Na het toevoegen van een snaar in de tablatuur moet het aantal lijnen in het Notenbalk/partij-eigenschappen venster worden aangepast.

Een snaar verwijderen

- 1. Klik met rechts op de tablatuur en selecteer *Notenbalk/partij-eigenschappen...* klik vervolgens op de *Wijzig snaargegevens* knop.
- 2. Klik op een toonhoogte van een snaar en selecteer *Verwijder snaar*.

Opmerking: Na het verwijderen van een snaar in de tablatuur moet het aantal lijnen in het Notenbalk/partij-eigenschappen venster worden aangepast.

Markeer een snaar zonder fret als "open"

Deze functie wordt gebruikt om een snaar te markeren als ononderbroken te markeren (dwz buiten het vingerbord en klinkt altijd open) zoals bij een barok luit. Dit betekent dat alleen "0" (nul) of "a" wordt geaccepteerd als fretmarkering, ieder andere fretmarkering wordt omgezet naar 0/a.

- 1. Klik met rechts op de tablatuur en selecteer *Notenbalk/partij-eigenschappen...* klik vervolgens op de *Wijzig snaargegevens* knop.
- 2. Plaats één of meerder vinkjes in de "Open" kolom.

Wijzig aantal frets voor het instrument

Met deze instelling wordt het hoogste fretnummer bepaald dat kan worden ingevoerd in een tablatuur notenbalk.

- 1. Klik met rechts op de tablatuur en selecteer *Notenbalk/partij-eigenschappen...* klik vervolgens op de *Wijzig snaargegevens* knop.
- 2. Selecteer of voer het nieuwe getal in bij "**Aantal frets**".

Wijzig tablatuur weergave

Via Notenbalk/partij-eigenschappen

Om toegang te krijgen tot het volledige scala aan mogelijkheden van de tablatuur weergave opties gebruik je het Notenbalk/partij-eigenschappen venster:

- 1. Klik met rechts op de notenbalk en kies *Notenbalk/partij-eigenschappen...*
- 2. Klik op de Geavanceerde stijl-eigenschappen... knop.

Via het instrumenten venster

Een aantal basis tablatuur weergave opties zijn beschikbaar in het Instrumenten venster:

- 1. Druk op **I** of vanuit het menu, kies *Bewerken* → *Instrumenten...*
- 2. Selecteer een tablatuur type in de selectie lijst onder "Notenbalktype" aan de rechterkant in het scherm:
 - o **Eenvoudig:** Hiermee worden alleen fretmarkeringen weergegeven. Deze optie is het meest geschikt voor notenbalk/tablatuur systemen.
 - o **Regulier:** Hiermee worden fretmarkeringen, nootstokken en waardestrepen weergegeven.
 - o **Volledig:** Hiermee worden fretmarkeringen, verbeterde nootstokken, waardestrepen en rusten weergegeven.
 - o **Tab 6-snr. Italiaans/Frans:** Historische tablatuur opties voor de luit.

Dezelfde opties zijn beschikbaar in het Kies instrumenten dialoog van de nieuwe partituur wizard.

Combineer standaard notenbalk met tablatuur

Getokkelde snaarinstrumenten, zoals de gitaar, worden veelal genoteerd met een standaard en tablatuur notenbalk. MuseScore heeft de mogelijkheid om de twee notenbalk **niet gekoppeld** of **gekoppeld** te gebruiken:

- 1. **Niet gekoppelde notenbalken:** Het voordeel van deze optie is dat iedere notenbalk onafhankelijk kan worden bewerkt. Om de muziek notatie van de ene notenbalk naar de ander te kopiëren selecteer je het gewenste bereik en gebruik je de kopieer en plak optie naar de andere notenbalk.
- 2. **Gekoppelde notenbalken:** De notenbalken worden "gelijktijdig" bijgewerkt. Dat betekent dat iedere wijziging die je maakt in de ene notenbalk ook direct wordt toegepast op de andere.

Een opmerking aangaande fretmarkering conflicten: Wanneer dezelfde noot is ingevoerd in twee verschillende stemmen, dan probeert MuseScore ervoor te zorgen dat de fretmarkeringen niet overlappen op dezelfde snaar. Indien er toch overlapping optreedt dan worden deze gemarkeerd met een rood vierkant. Deze zijn alleen zichtbaar in het document venster en worden *niet* afgedrukt. In de meeste gevallen (bv. bij fret 0 tot 4 op de 6e snaar) is het overlappen een gewenst resultaat en is er geen verdere aanpassing nodig. Je kunt de rode markering verbergen door in het menu te kiezen voor "Weergave" en het vinkje weg te halen bij "Laat niet-afdrukbare objecten zien".

Maak een *nieuw* notenbalk/tablatuur paar met de nieuwe partituur wizard

1. Open de Nieuwe partituur wizard.
2. Voer de partituur gegevens in (optioneel) en klik op Volgende.
3. In de **Kies sjabloonbestand** stap, klik op Kies instrumenten onder "Algemeen" en kies Volgende.
4. In de **Instrumenten** stap, selecteer de gewenste standaard notenbalk in de "Snaarinstrumenten – getokkeld" categorie, in de kolom aan de linkerkant en klik op Voeg toe.
5. Selecteer de nieuw gemaakte notenbalk (gemarkeerd als "Notenbalk ...") in de kolom aan de rechterkant en gebruik één van de volgende twee opties:
 - o Klik op Voeg notenbalk toe om een **niet gekoppeld** notenbalk/tablatuur paar te maken.
 - o Klik op Voeg gekoppelde notenbalk toe om een **gekoppeld** notenbalk/tablatuur paar te maken.
6. In de **Notenbalktype** kolom, klik op de lijst van de nieuwe gemaakte notenbalk en selecteer een tablatuur optie (indien nodig kan dit later worden—zie Notenbalk/partij-eigenschappen).
7. Wijzig de volgorde van de notenbalken met de ↑ knop indien nodig.
8. Voltooi de overige stappen van de nieuwe partituur wizard of klik op Klaar.

Opmerking: Om niet gekoppelde notenbalken te maken met *gescheiden* mixer kanalen selecteer je een tablatuur instrument in de linker kolom en klik je Voeg toe in de plaats van stap 5 (hierboven) en ga je vervolgens verder met stap 6 en 7.

Maak een *nieuw* notenbalk/tablatuur paar in een bestaande partituur

1. Open het **Instrumenten** venster (druk op I of vanuit het menu, selecteer Bewerken → Instrumenten...).
2. Volg nu stap 4-8 hierboven.

Maak een notenbalk/tablatuur paar van een bestaande notenbalk

Om een tablatuur aan een getokkeld snaarinstrument in de partituur toe te voegen (of visa versa) doe je het volgende:

1. Open het **Instrumenten** venster (druk op I of vanuit het menu, selecteer Bewerken → Instrumenten...).
2. Selecteer de notenbalk die je wilt aanpassen in een notenbalk/tablatuur paar in de kolom aan de rechterkant en gebruik één van de opties in stap 5 hierboven.
3. Vervolg daarna met stap 6–8 hierboven.

Noteninvoeren in tablatuur

Met het toetsenbord

1. In normale modus selecteer je de maat of bestaande noot waar je wilt beginnen met het invoeren van de noten.
2. Schakel de noten invoermodus in (druk op N): een kleine 'blauwe rechthoek' wordt weergegeven om een tablatuur snaar, dit is de *huidige snaar*.
3. Selecteer de lengte voor de noot of rust die je wilt invoeren (zie hieronder).
4. Gebruik de pijl omhoog/omlaag toetsen om de cursor naar de gewenste snaar te verplaatsen. Gebruik de pijl naar links/rechts toetsen om in de partituur te verplaatsen.
5. Druk op 0 tot en met 9 om een fretmarkering van 0 tot en met 9 in te voeren voor de huidige snaar. Het is ook mogelijk om getallen die uit meerdere cijfers bestaan in te voeren. De toetsen A tot en met K (waarbij I wordt overgeslagen) kunnen ook worden gebruikt, wat handig is bij het werken met een Franse tablatuur. Voor de letters L, M en N type je respectievelijk 10, 11 en 12. (**Opmerking:** Je kunt geen getal invoeren dat hoger is dan de "Aantal frets" waarde die is ingesteld in het snaargegevens venster).

Gebruik de ; (puntkomma) om een rust in te voeren van de gewenste lengte.

6. Je kunt de noten in verschillend stemmen invoeren indien dit gewenst is, net zoals in een standaard notenbalk.

Zie ook noten aanpassen (hieronder).

Historische tablatuur


Periodenotatie voor bassnaren (luit en sim.) is ook mogelijk.

- **Franse tablatuur:** letters voorafgaand met schuine strepen onder de tab. Bv. de 7e snaar: "a", de 8e snaar: "/a", de 9e snaar: "//a" enzovoort. Allen op de eerste positie onder de tab.

- **Italiaanse tablatuur:** getallen met 'hulplijnen' voor de snaar boven de tab. Bv. de 7e snaar: "0" één positie boven de tab met één 'hulplijn', de 8e snaar: "0" twee posities boven de tab met twee 'hulplijnen' enzovoort.

Het invoeren van fretmarkeringen is alleen met het toetsenbord mogelijk. Door het verplaatsen van de noteninvoercursor onder (Frans) of boven (Italiaans) de tab, worden 'schaduw' strepen of hulplijnen zichtbaar om de snaar aan te geven waarop je de fretmarkering wordt toegepast. Het indrukken van één van de fret toetsen voert de noot (en opmaak) in voor die snaar.

Met de muis

1. Activeer de noteninvoermodus en selecteer de lengte voor de noot of rust (zie [hieronder](#)).
2. Klik op een snaar om daar een noot te plaatsen. Nooten worden initieel gemaakt op fret 0 (of 1 voor Franse tablatuur). Om dit aan te passen type je het juiste nummer in op het toetsenbord.
3. Je kunt de fretmarkering ook verhogen/verlagen met `Alt+Shift+↑` of `Alt+Shift+↓`.
4. Je kunt de noten in verschillende [stemmen](#)  invoeren indien dit gewenst is, net zoals in een standaard notenbalk.

Zie ook [noten aanpassen](#) (hieronder).

Nootduur/lengte selecteren

In de noteninvoermodus kun je de volgende methodes gebruiken om de lengte van de noot in te stellen in de tablatuur:

- Druk op `Shift+1` tot en met `Shift+9`: Stel de lengte in vanaf een 128e noot tot en met een longa (beschikbaarheid van deze sneltoetsen is afhankelijk van het besturingssysteem en/of toetsenbord lay-out).
- Druk op `NumPad1` tot en met `NumPad9`: Stel de lengte in vanaf een 128e noot tot en met een longa (indien een numeriek toetsenbord gedeelte aanwezig is en `NumLock` aan staat).
- Klik op de icon met de gewenste lengte in de [noteninvoer werkbalk](#) boven het document venster.
- Druk op `Q` om de gekozen lengte te verkorten en `w` om deze te verlengen.

Noten aanpassen

Fretmarkering aanpassen

In noteninvoermodus:

- Plaats de cursor boven de fretmarkering en type het gewenste nummer in.
- Verhoog of verlaag de fretmarkering met `Alt+Shift+↑` of `Alt+Shift+↓` (De fretmarkering wisselt automatisch van snaar, indien nodig, om de laagst mogelijke fret positie te behouden).

In normale modus:

1. Selecteer één of meerdere fretmarkeringen.
2. Gebruik de volgende mogelijkheden:
 - Verhogen/verlagen zonder het wijzigen van de snaar: Druk op `↑` / `↓`.
 - Verhogen/verlagen met het wijzigen van de snaar, indien mogelijk, om het fret nummer laag te houden: Druk op `Alt+Shift+↑` / `↓`.

Opmerking: De fretmarkering kan niet hoger zijn dan de "Aantal frets" waarde die ingesteld is in het [snaargegevens](#) venster.

Snaar aanpassen

Verplaats de fretmarkering naar een naast gelegen snaar zonder daarbij de toonhoogte te veranderen als volgt (indien de snaar vrij is en de noot kan produceren):

In noteninvoermodus:

- Plaats de cursor boven de fretmarkering en druk op `Ctrl+↑` / `↓` (Mac: `Cmd+↑` / `↓`).

In normale modus:

- Selecteer één of meerdere fretmarkeringen en druk op `Ctrl+↑` / `↓` (Mac: `Cmd+↑` / `↓`).
- Sleep de fretmarkering omhoog of omlaag naar de naast liggende snaar.

Noten met kruisnotenkop

Wijzig een fretmarkering in een kruisnotenkop:

1. Selecteer één of meerdere fretmarkeringen (niet in de noteninvoermodus).
2. Druk op `Shift+x` om de kruisnotenkop aan of uit te zetten.

Overzicht van toetsenbord opdrachten

Noten invoermodus

Type:	Je krijgt:
↑	Selecteer de bovenliggende snaar als de huidige.
↓	Selecteer de onderliggende snaar als de huidige.
Shift+1 tot en met Shift+9	Selecteer een lengte (128e noot tot en met een longa)
NumPad 1 tot en met NumPad 9	Selecteer een lengte (128e noot tot en met een longa)
Q	Verkort de huidige invoer lengte.
W	Verleng de huidige invoer lengte.
0 tot en met 9	Voer een fret getal / letter in.
A tot en met K	Voer een fret getal / letter in (zonder de).
Alt+Shift+↑	Verhoog de huidige fretmarkering.
Alt+Shift+↓	Verlaag de huidige fretmarkering.
;(punctkomma)	Voer een rust in

Normale modus

Type:	Je krijgt:
0 tot en met 9	Wijzig de <u>duur</u> van de geselecteerde noot of rust
Alt+Shift+↑	Verhoog de toon van de geselecteerde noot (MuseScore kiest hierbij de snaar).
↑	Verhoog de toon zonder de snaar te wijzigen.
Alt+Shift+↓	Verlaag de toon van de geselecteerde noot (MuseScore kiest hierbij de snaar).
↓	Verlaag de toon zonder de snaar te wijzigen.
Ctrl+↑ (Mac: Cmd+↑)	Verplaats de noot naar de bovenliggende snaar, de toonhoogte blijft hierbij gelijk.
Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↓)	Verplaats de noot naar de onderliggende snaar, de toonhoogte blijft hierbij gelijk.
Shift+X	Zet de kruisnotenkop aan of uit.

Externe links

- [Video handleiding: MuseScore in Minuten: Les 7 - Tablatuur en drumnotatie](#)

Geluid en afspelen

MuseScore heeft ingebouwde "Geluid en afspelen" mogelijkheden. Dit hoofdstuk beschrijft de afspelen functies en de manier waarop het geluid van het instrument kan worden uitgebreid.

Instrument wijzigen in notenbalk

Wanneer het nodig is dat een muzikant een ander instrument dient te spelen in een gedeelte van het stuk, dan is het gebruikelijk dat er een instructie voor deze wijziging wordt geplaatst aan het begin van die sectie. Wanneer hij/zij weer terug moet gaan naar het hoofd instrument wordt op dezelfde manier behandeld.

In MuseScore is het mogelijk om een speciaal type tekst genaamd **Wijzig instr.** (wijzig instrument) te plaatsen voor dit doel. Dit type tekst is anders dan de notenbalk tekst of systeem tekst omdat deze de tekst is gekoppeld aan het afspelen en het geluid aanpast naar het nieuwe instrument.

Effect van de instrument wijziging

Wanneer een instrument wijziging uitgevoerd wordt, dan wordt het volgende gedaan:

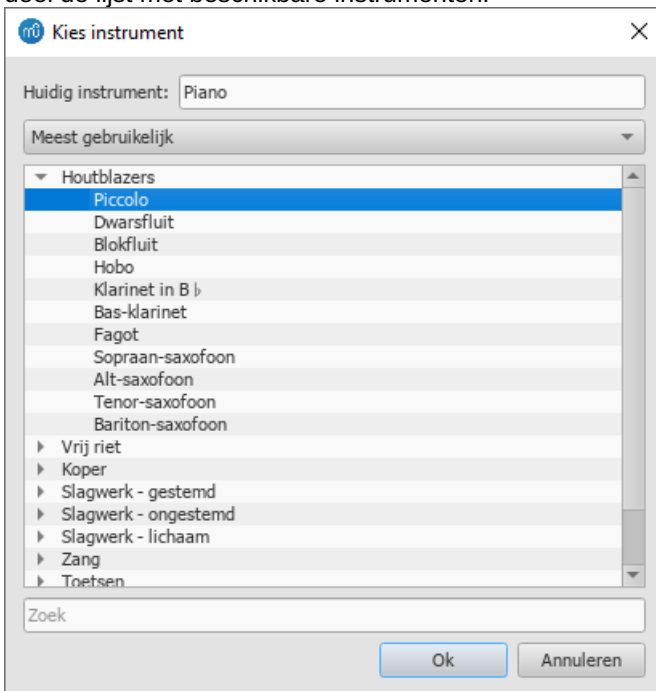
- Het geluid dat wordt afgespeeld wordt gewijzigd naar die van het nieuwe instrument vanaf dat punt maar de weergave in de mixer blijft onveranderd.
- De noten die er op volgen worden automatisch aangepast naar de nieuwe geschreven toonhoogte van het nieuwe instrument (maar de nieuwe toonsoort moet handmatig worden toegevoegd—zie hieronder).
- De naam van het nieuwe instrument wordt weergegeven voorafgaand aan de volgende systemen.

Instrument wijziging toevoegen

1. Selecteer het start punt voor de wijziging door te klikken op een noot of rust.
2. Open het hoofdpalet middels F9 (of vanuit het weergave menu) en klik op **Tekst** om het tekst sub-palet weer te geven:

▼ Tekst	
Notenbalktekst	<i>Espresso</i>
Wijzig instr.	S
B1	Swing
Systeemtekst	pizz.
arco	<i>tremolo</i>
dempen	open
	Meer

3. Klik op **Wijzig instr** (dubbelklik in versies voor 3.4). Het kies instrument venster wordt nu weergegeven. Bovenaan is het huidige instrument zichtbaar en in het onderste deel de lijst met beschikbare instrumenten:



4. Kies het gewenste instrument en klik op OK. Na het selecteren van het instrument en het klikken op OK zal de tekst in de partituur worden bijgewerkt en aangegeven welk instrument gebruikt moet worden.
5. Voeg een nieuwe toonsoort toe op de plaats van de wijziging in de notenbalk, indien nodig.

Opmerking: Het wijzigen van het instrument is beperkt tot die *methetzelfde type notenbalk*. Als voorbeeld, je kunt niet wijzigen van een percussie notenbalk naar een notenbalk voor een gestemd instrument of visa versa.

Zie ook

- [Wijzig instrument](#)
- [Klank wijzigen in de notenbalk](#)

Externe links

- [Hoe wijzig je de klank van een instrument \(bv. pizz., con sordino\) in de partituur](#)

Mixer

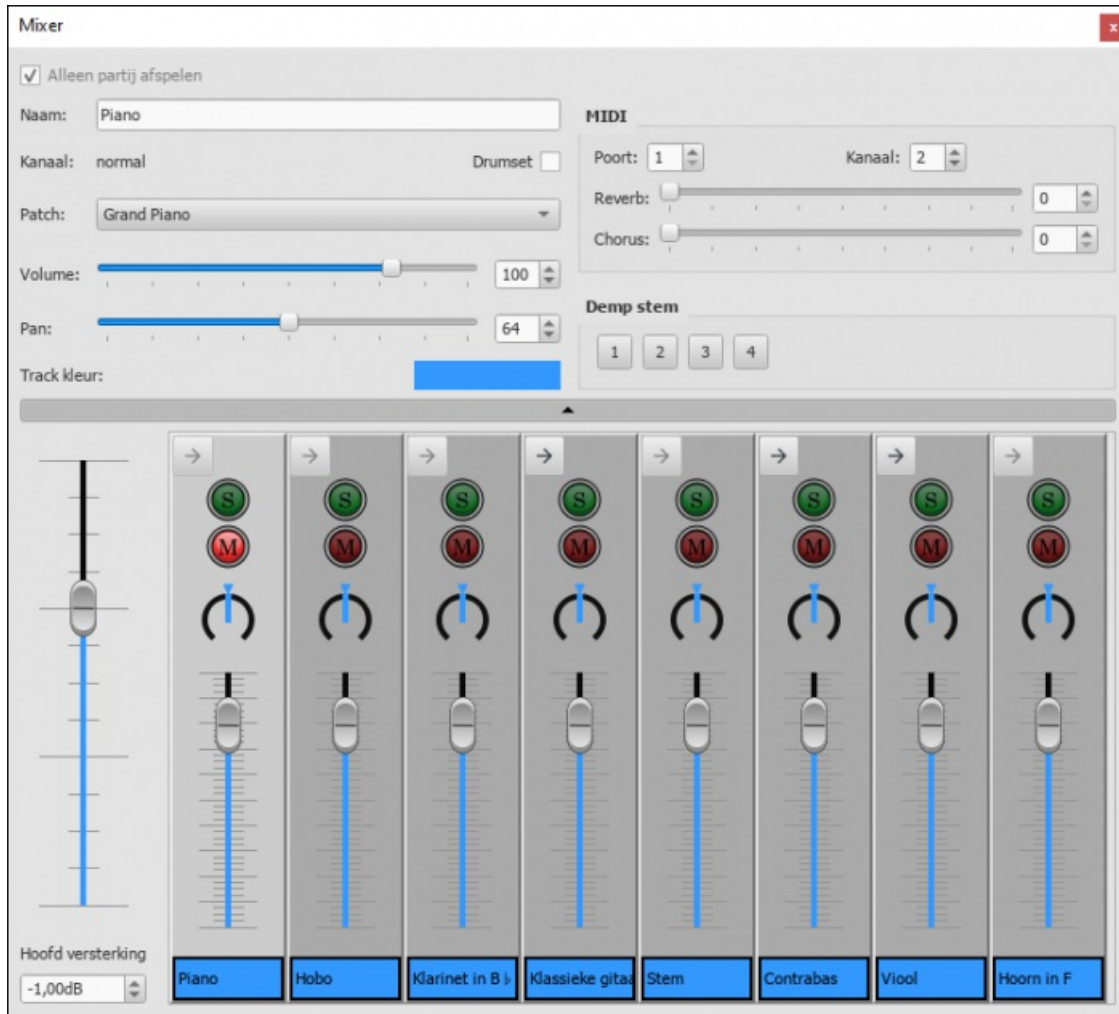
Met de mixer kun je het geluid van de instrumenten aanpassen, het volume, panning en andere aanpassingen voor het afspelen van iedere notenbalk.

Mixer weergeven

Om de mixer weer te geven of te verbergen gebruik je één van de volgende optie:

- Druk op F10 (Mac: fn+F10).
- Vanuit het menu, selecteer Weergave → Mixer.

De mixer is verdeeld in een detail gebied aan de bovenzijde en een track gebied aan de onderkant.



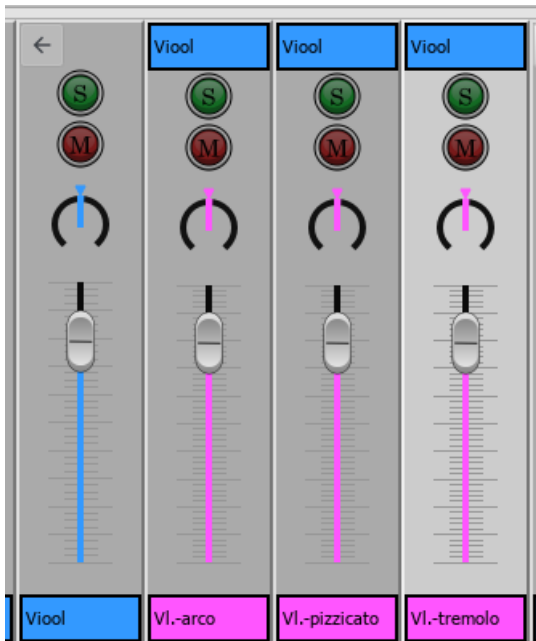
Track gebied

Het track gebied bevindt zich onderaan het venster en geeft de hoofd versterking en een rij met tracks weer.

Track gebied

In het track gebied kan ook het volume van de instrumenten worden aangepast die door de notenbalken worden gebruikt.

MuseScore maakt een "partij track" voor iedere notenbalk in de partituur. Deze partij tracks kunnen worden onderverdeeld in "kanaal tracks" die overeenkomen met de verschillende geluiden die gebruikt worden in de notenbalk. Veel notenbalken zullen maar een enkele track nodig hebben, maar andere hebben er meerdere nodig zodat het instrument meer dan één klank (bv. een viool kan spelen in arco, tremolo of pizzicato) of omdat er het instrument in de notenbalk wijzigt. Deze extra kanalen kunnen worden weergegeven of verborgen door op de pijl te klikken boven aan de track.



Uitgeklapte partij track, onderliggende tracks zijn in roze weergegeven

Hoofd versterking

De hoofd versterking bepaald het totale volume. Om deze aan te passen klik en versleep je de schuifregelaar of voer je onderaan de gewenste waarde in.

Kaneel weergave pijl

Iedere **partij track** heeft een knop aan de bovenzijde met een pijl. Deze is actief wanneer het instrument meerdere kanalen heeft zoals bij de viool (voor arco, pizzicato en tremolo), anders is deze niet actief. Wanneer je op deze pijl klikt dan klappen de kanaal tracks uit en worden deze weergegeven. **Kanaal tracks** hebben geen pijl knop. In plaats daarvan wordt de naam van het instrument weergegeven.

Mute (gedempt) en Solo

Bovenaan iedere track is een groene **solo** knop en een rode **mute** (dempen) knop beschikbaar. Deze kunnen worden aan- of uitgezet. Indien een solo knop is verlicht, dan worden alleen die tracks afgespeeld waarbij de solo knop actief is. Indien er geen solo knop is verlicht, dan kunnen alle partijen worden afgespeeld. Mute (dempen) doet het tegenovergestelde, tracks waarvan de mute knop verlicht is worden niet afgespeeld. Door gebruik te maken van een combinatie van mute en solo knoppen, kun je bepalen welke instrumenten te horen zijn bij het afspelen.

Pan

Met de knop onder de mute knop kan de panning naar links en rechts worden ingesteld. Klik op de knop en sleep om de pan waarde aan te passen. **Opmerking:** MuseScore ondersteund nog geen pan waarden voor de partij kanalen, in plaats daarvan wordt de pan waarde van het eerste kanaal weergegeven. Het instellen van de pan waarde van de partij track zal automatisch de waarde van de onderliggende kanalen instellen op dezelfde waarde.

Volume

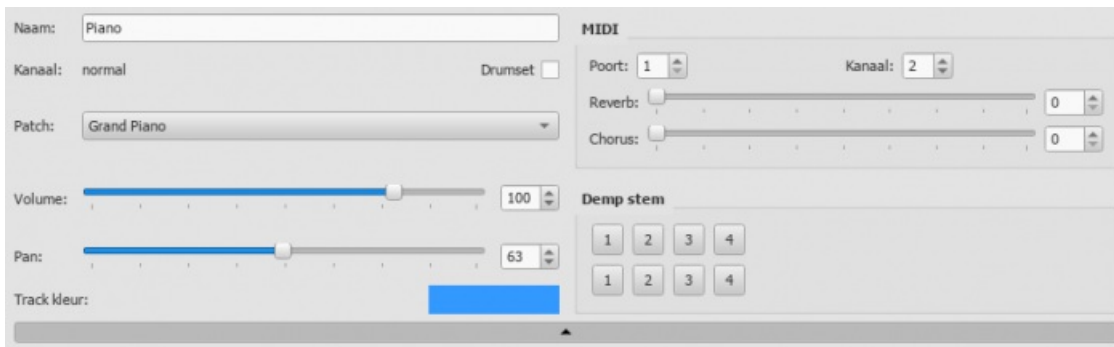
De schuifregelaar in het midden van de track instellingen regelt het afspeel volume. **Opmerking:** MuseScore ondersteund nog geen volume waarden voor de partij kanalen, in plaats daarvan wordt het volume van het eerste kanaal weergegeven. Het instellen van het volume van de partij track zal automatisch de waarde van de onderliggende kanalen instellen op dezelfde waarde.

Track naam

Het tekst vak onderaan het track bevat de huidige naam van de track partij of kanaal.

Detail gebied

Het detail gebied geeft informatie weer van het geselecteerd track en maakt het mogelijk om fijnere instellingen te doen.



Naam

De naam van de partij waar deze track aan gekoppeld is. Zowel de partij track als de kanalen tracks geven de partijnaam weer. **Opmerking:** De partijnaam kan worden aangepast maar dit heeft alleen effect op de mixer. De naam van het kanaal kan niet worden aangepast.

Kanaal

Indien een kanaal track is geselecteerd, dan wordt de naam daarvan hier weergegeven.

Drumset

Hiermee kan worden aangegeven of deze partij een drumkit is of een melodisch instrument. Bij reguliere melodische instrumenten heeft iedere toonhoogte dezelfde klank terwijl bij een drumkit iedere toonhoogte een ander geluid kan hebben.

Patch (geluid)

Dit is het eigenlijke geluid in het soundfont dat wordt gebruikt voor het afspelen van het instrument.

De "Patch" lijst bevat ieder instrument dat beschikbaar is in het huidige soundfont. Indien je meerdere soundfonts het geladen in de synthesizer dan worden alle geluiden van alle soundfonts (en/of SFZ bestanden) in een enkele lange lijst weergegeven in de volgorde zoals deze is ingesteld in de synthesizer.

Tip: Om een instrument te vinden in de lijst, klik op de "Patch" lijst en type de eerste letter van de naam van het instrument en herhaal dit indien nodig.

Volume

Het volume van het geluid voor deze track.

Pan

De pan instelling die is toegepast op deze track.

Track kleur

Hier kan de kleur gekozen worden waarmee onderscheid in de verschillende partijen kan worden gemaakt. Door te dubbelklikken op de kleur kun je een andere kleur kiezen voor het weergeven van de naam van deze track. Het instellen van de kleur zal ook automatisch de kleur van de onderliggende kanalen instellen.

Poort en kanaal

De output MIDI poort en kanaal voor de track.

Reverb / Chorus

De reverb/chorus waarde die bij MIDI out wordt gebruikt. Deze informatie wordt doorgegeven aan de MIDI apparaten en heeft geen effect op MuseScore ingebouwde afspeel mogelijkheid.

Demp stem

Hiermee kunnen de stemmen in iedere notenbalk worden gedempt. Iedere rij staat voor een eigen notenbalk in een partij. Dus door de '2' op de bovenste rij in te drukken zal de tweede stem in de eerste notenbalk van die partij dempen.

Verberg details knop

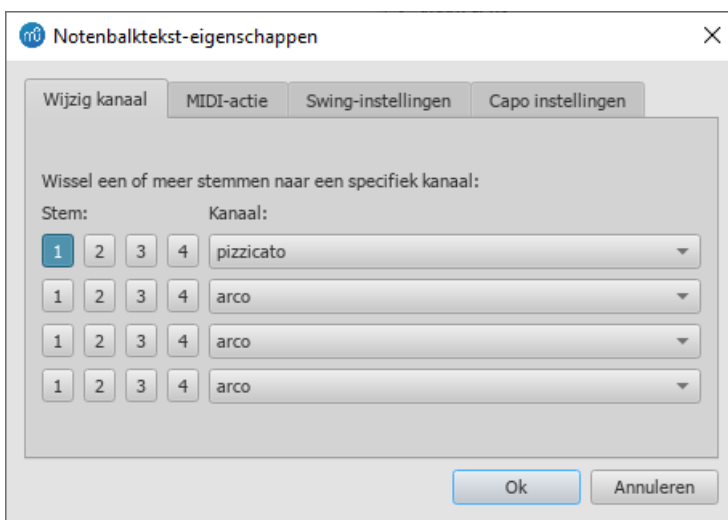
Onderaan het detail gebied is een brede knop beschikbaar met een kleine driehoek erop. Door te klikken op deze knop zal het detail gebied verborgen worden waarmee je meer ruimte krijgt. Klik nogmaals op deze knop om het weer zichtbaar te maken.

Klank wijzigen in de notenbalk (pizz., con sordino, etc.)

Sommige instrumenten hebben meerdere kanalen in de mixer die kunnen worden gebruikt om klank in de partituur te wijzigen. Als voorbeeld, aan een notenbalk voor een strijkinstrument (viool, cello, etc.) zijn *drie* kanalen toegewezen: één voor "arco" (of normaal), een andere voor "pizzicato" en nog één voor "tremolo". Een trompet notenbalk heeft één kanaal voor "open" en een andere voor "gedempt".

Met de volgende instructies wordt de pizzicato ingesteld voor een strijkinstrument, maar hetzelfde principe kan worden toegepast bij ieder ander instrument waarbij het mogelijk is om de klank aan te passen.

1. Selecteer de eerste noot van de sectie waar het pizzicato gebruikt moet worden.
2. Vanuit het menu, kies Voeg toe → Tekst → Notenbalktekst.
3. Type "pizz." Deze tekst is alleen een visuele referentie en heeft geen effect op het afspelen.
4. Klik met rechts op de notenbalktekst en selecteer Notenbalktekst-eigenschappen...;
5. In de "Wijzig kanaal" tab van het "Notenbalktekst-eigenschappen" venster kies je één of meerdere stemmen aan de linkerkant.
6. Kies nu pizzicato in de lijst:



7. Klik op ok om terug te gaan naar de partituur.

Iedere volgende noot die na de notenbalktekst komt zal nu pizzicato klinken. Om later weer terug te keren naar de normale (arco) klank volg je de stappen hierboven, alleen type je nu "arco" in stap 3 en selecteer je arco in stap 6.

Zie ook

- [Soundfont](#)
- [Synthesizer](#)
- [Wijzig instrument](#)

Externe links

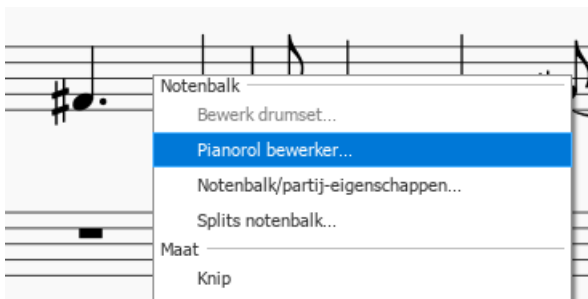
- [Hoe wijzig je de klank van het instrument \(bv. pizz., con sordino\) in de partituur](#)

Pianorol bewerker

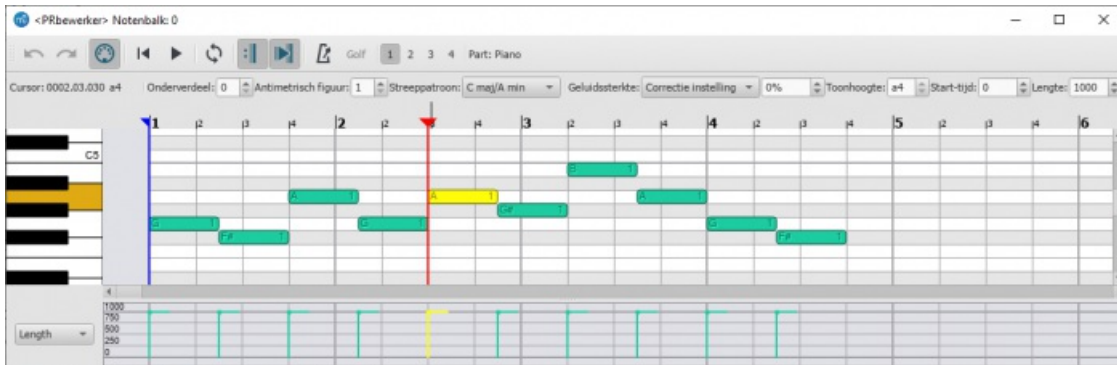
Met de pianorol bewerker kunnen individuele noten worden aangepast en het afspelen daarvan.

Pianorol bewerker openen

Om de pianorol bewerker te openen klik je met rechts op een maat in de partituur en kies je de "Pianorol bewerker..." in het menu. De pianorol bewerker opent en laat de notenbalk en maat zien waar je op geklikt hebt. Indien de pianorol bewerker al wordt weergegeven, dan wordt deze bijgewerkt met de nieuwe notenbalk en maat waar je op geklikt hebt.



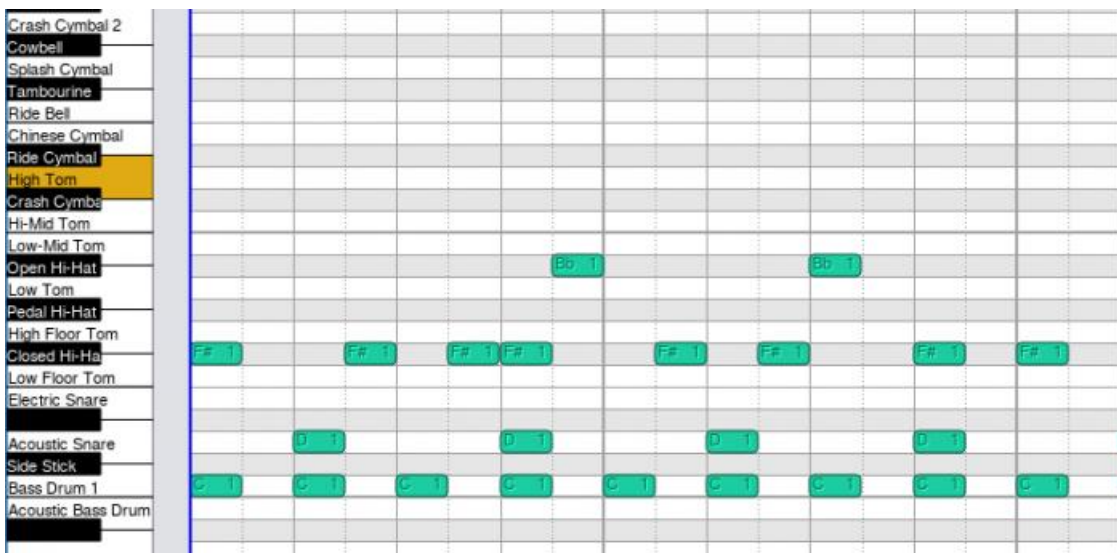
Overzicht



De pianorol bewerker is onderverdeelt in verschillende secties. Helemaal bovenaan bevindt zich een rij met knoppen en die effect hebben op het afspelen. De naam van de partij die wordt bewerkt staat rechts bovenaan.

Het midden gedeelte bevat het **notenweergave** gebied waarin de noten zichtbaar zijn en kunnen worden aangepast. Iedere noot wordt als een blok weergegeven, gele blokken worden gebruikt voor geselecteerde noten en groene blokken voor niet geselecteerde noten (deze kleuren kunnen worden aangepast in de voorkeuren). Indien er voldoende ruimte beschikbaar is dan zal ieder blok de toonhoogte links weergeven en de toegewezen stem rechts. De grote van het blok aanpassen wordt behandeld in het navigatie gedeelte.

Links van het notenweergave gebied is het **Toetsenbord**. Door te klikken op een toets in het toetsenbord kun je een voorbeeld horen van de gespeelde noot. Als je met de muis over het notenweergave gebied of het toetsenbord gaat dan zal de toets in het toetsenbord oplichten die overeenkomt met de toonhoogte. Je kunt de muis ook boven een bepaalde toets houden om meer informatie te krijgen over de toonhoogte. Indien je een drumkit gebruikt, dan laat het toetsenbord de naam van het drumstel onderdeel zien die toegewezen is aan een bepaalde toonhoogte. Voor de niet C instrumenten wordt het toetsenbord aangepast zodat de C van het toetsenbord overeenkomt met de C van het instrument.



Aan de bovenzijde van het notenweergave gebied bevindt zich de **demaat liniaal** die de huidige positie van het afspelen weergeeft als ook het huidige loop bereik indien dit is ingesteld.

Aan de onderkant van de bewerker bevindt zich het **levels weergave gebied**. Dit is een staafdiagram met extra waarden die zijn toegewezen aan iedere noot, zoals de *velocity* (geluidsstrekte) en *lengte*. Links van het levels weergave gebied is een keuze lijst beschikbaar waarmee verschillende type gegevens kunnen worden geselecteerd om weer te geven of te bewerken.

Navigatie

Er zijn verschillende manieren om te verplaatsen in de pianorol bewerker. Als eerste kun je schuifbalken gebruiken van het notenweergave gebied.

Het muiswiel kan worden gebruikt voor verschuiven en zoomen:

- **Scrol verticaal:** Muiswiel
- **Scrol horizontaal:** Shift + muiswiel
- **Zoom verticaal:** Ctrl + muiswiel
- **Zoom horizontaal:** Ctrl+Shift + muiswiel

Om naar een bepaalde maat te gaan, ga je terug naar de partituur weergave en zoek je de maat op die je wilt zien. Klik dan met rechts op de maat en selecteer "pianorol bewerker...". De pianorol bewerker zal nu de maat waarop je hebt geklikt in het midden weergeven.

Noten selecteren

In het notenweergave gebied kun je klikken op een enkele noot of klikken en slepen om een groep van noten te selecteren. Door gebruik te maken van de onderstaande toetsen zal de selectie worden aangepast:

- Shift: Inverteer bestaande selectie, dwz. noten die voorheen geselecteerd waren worden niet geselecteerd en noten die niet geselecteerd waren worden geselecteerd. Dit is handig om een noot te selecteren/niet te selecteren.
- Ctrl: Voeg noten toe aan selectie.
- Ctrl+Shift: Verwijder noten uit de selectie.

Noten bewerken

Toonhoogte wijzigen van een selectie van noten: Sleep de geselecteerde noot omhoog of omlaag naar de nieuwe toonhoogte of druk op de ↑ of ↓ pijltoetsen. *Opmerking:* Het horizontaal verslepen van de noot om de start tijd te wijzigen is nog niet mogelijk.

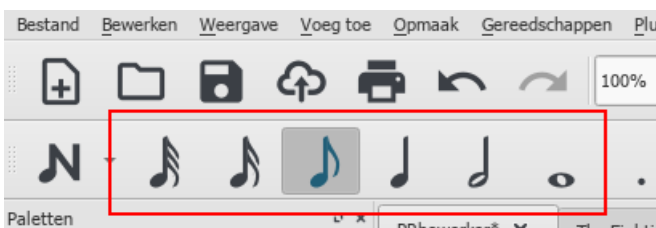
Een selectie van noten verwijderen: Druk op de Del toets.

Verplaats een selectie van noten naar een andere stem: Klik op de gewenste stem die bovenaan in de bewerker wordt weergegeven.

Noten toevoegen:

Noten worden ingevoegd door te klikken in het notenweergave gebied terwijl een van de onderstaande toetsen wordt ingedrukt. Deze bewerking maakt gebruik van de tel links van het punt waar je klikt als het punt waar de noot moet worden aangepast.

- Ctrl: Een noot met de huidige gekozen duur voor de invoegnoot wordt toegevoegd op de tel en toonhoogte waarop u hebt geklikt. De lengte voor het invoegen van de noot is dezelfde als die u gebruikt om noten toe te voegen in de noteninvoermodus in de partituur. Als je de duur wilt wijzigen, moet je deze selecteren in de partituur weergave, aangezien de pianorol bewerker deze knoppen momenteel niet heeft. Als er al noten op deze locatie staan, dan wordt er een stuk uit gesneden om ruimte te maken voor de noot die je invoegt, tenzij ze dezelfde starttijd en duur hebben als de noot die je toevoegt, in welk geval de nieuwe noot aan het bestaande akkoord wordt toegevoegd. Antimetrische figuren worden momenteel niet ondersteund en zullen dus worden genegeerd.



- Shift: Zoekt een akkoord dat al deze tel aanwezig is. Als het er één vindt dan wordt een nieuwe toon toegevoegd aan het bestaande akkoord. Anders is dit een rust en wordt de rust vervangen door een noot van gelijke starttijd en duur als de bestaande rust.
- Ctrl+Shift: Zoekt een akkoord of rust die op deze tel aanwezig is. Dit akkoord wordt in tweeën gesneden op deze tel. Antimetrische figuren worden momenteel niet ondersteund en zullen dus worden genegeerd.

Noot gegevens aanpassen:

De noot gegevens informatie kan worden aangepast in het levels weergave gebied. Om de informatie, zoals velocity, te bewerken selecteer je eerst de noten die je wilt bewerken in het notenweergave gebied. Daarna klik je in het levels weergave gebied voor de overeenkomstige maat, de waarde van het level wordt aangepast naar het punt waar je hebt geklikt. Je kunt ook klikken en slepen in dit gebied om de levels van verschillende noten aan te passen. Indien de levels allemaal op dezelfde waarde wilt instellen, hou dan de shift ingedrukt tijdens het slepen. Alleen de waarde van geselecteerde noten wordt aangepast - dit om te voorkomen dat je per ongeluk waarden van andere noten aanpast.

Het levels gebied kan dezelfde informatie op verschillende manier weergeven. Als voorbeeld, de velocity informatie kan zowel absoluut (dwz relatief t.o.v. het midi output volume) en relatief (dwz als een verschuiving van de dynamiek). Je kunt de weergave naar wens omschakelen.



Knoppen

Van links naar rechts hebben de knoppen de volgende functie;

Eerste rij

Ongedaan maken

Maakt de laatste wijziging ongedaan.

Opnieuw doen

Doe de laatste ongedaan gemaakte actie opnieuw.

MIDI

Schakel MIDI invoer in/uit.

Terug

Ga terug naar het begin van de partituur.

Speel af

Start/stopt het afspelen.

Loop afspelen

Stel het bereik in van de loop en schakelt het afspelen ervan in of uit.

Speel herhalingen

Laat herhalingen horen of niet.

Pan rol tijdens afspelen

Indien actief, dan zal het venster automatisch meelopen tijdens het afspelen.

Metronoom

Schakelt de metronoom in of uit.

Golf

Deze heeft nog geen functie.

Partij

De naam van de partij die momenteel te zien is/bewerkt wordt.

Stem nummers

Verplaats geselecteerde noten naar de gekozen stem.

Tweede rij

Cursor

Geeft informatie over de huidige maat en toonhoogte van de positie van de muis in het notenweergave gebied.

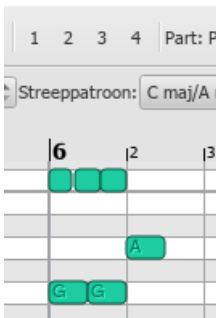
Onderverdeelt

Verdeelt de tel in extra stappen in het notenweergave gebied. De waarde geeft het aantal aan dat de tel wordt onderverdeelt. Dus voor een 4/4 maat, zal een onderverdeling van 2 zorgen voor rasterlijnen voor iedere achtste noot, een onderverdeling van 3 voor iedere zestiende noot, enzovoort. Soms is het nodig deze waarde in te stellen voor bewerkingen waarbij de noot niet op de tel staat. Bij een hoog getal voor de onderverdeling kan het nodig zijn om in te zoomen om de extra rasterlijnen te zien te krijgen. Dit wordt gecombineerd met de instelling voor het antimetrisch figuur.

Antimetrisch figuur

Extra rasterlijnen waarmee de tel wordt onderverdeelt voor de ritmische plaatsing van antimetrische figuren. Als voorbeeld, indien deze waarde op 3 wordt ingesteld dan wordt de tel onderverdeelt in drie delen. Dit wordt gecombineerd met de waarde voor onderverdeling om de onderverdeling van het antimetrisch figuur weer te geven. Als voorbeeld, indien het antimetrisch figuur is ingesteld op 3 en onderverdeelt is ingesteld op 2 dan worden rasterlijnen weergegeven voor de tellen van de antimetrisch figuren verdeelt in twee delen. Dwz de tel wordt onderverdeelt in 6 delen.

Het kiezen van de andere waarde dan 1 voor het antimetrische figuur schakelt sommige invoeg functies uit in de pianorol bewerker. Bij grote getallen kan het nodig zijn om in te zoomen om de rasterlijnen te zien.



Streeppatroon

Wijzigt het patroon van de strepen dat zichtbaar is achter de noten in het notenweergave gebied. Standaard worden de tonen van C majeur gemarkeerd maar je kunt dit aanpassen om de tonen van een andere toonsoort te markeren of zelfs toonladers of hele tonen.

Geluidssterkte

Laat de geluidssterkte zien van de geselecteerde noot (er mag slechts één noot geselecteerd zijn). Dit kan worden weergegeven als 'Correctie instelling' of 'Gebruiker':

- Correctie instelling: De waarde is een factor voor de sterkte die reeds is bepaald aan de hand van de dynamiek.
- Gebruiker: Dit is de werkelijk waarde dit via MIDI wordt overgedragen en overschrijft de waarde van de dynamiek. De waarde kan tussen de 0 en 127 liggen, waarbij 64 het "midden, niet hard of zacht" is.

Wanneer je overschakelt van gebruiker naar correctie instelling of visa versa, dan wordt de waarde opnieuw berekend zodat deze het beste overeenkomt met de waarde met de andere instelling. Op deze manier kunt je bijvoorbeeld overschakelen naar de gebruikersmodus om de waarde in te stellen zoals je wilt dat deze klinkt in MIDI-uitvoer en vervolgens overschakelen naar correctie instelling zodat deze waarde de dynamische markering respecteert in plaats van deze te negeren. Op het moment dat je terugschakelt, wordt de correctie instelling opnieuw berekend om overeen te komen met de gebruikerswaarde in geluidssterkte, maar zal deze niet langer de dynamiek negeren zodat je deze later kunt veranderen.

Toonhoogte

Laat de toonhoogte en het octaaf zien van de geselecteerde noot in tekst formaat (bv. f#4).

De toonhoogte wijzigt zodra een noot omhoog of omlaag wordt verslept maar het hier niet worden aangepast.

Start-tijd

Verplaatst het start moment van de noot in tijd, wat kan worden gebruikt om de afspelstijl aan te passen. Negatieve waarden zorgt dat de noot eerder klinkt, positieve waarde laten de noot later horen. De duur van de noot komt overeen met de waarde 1000 (dwz indien je de waarde instelt op 250 dan klinkt de noot 1/4 van zijn duur later).

Lengte

Stelt de tijd in dat de noot klinkt, wat kan worden gebruikt om het "legato" spelen aan te passen. Een lagere waarde zal de noot meer staccato laten klinken, een hogere waarde meer legato. De lengte van de noot komt overeen met de waarde 1000, maar kan op een hogere waarde worden ingesteld. 950 is normaal gesproken gebruikt voor "niet-legato" spel.

Toetsenbord

Sommige toetsen kunnen worden gebruikt voor speciale acties:

- ↑: Verplaats de noot een halve toon omhoog
- ↓: Verplaats de noot een halve toon omlaag
- Del: Verwijder de geselecteerde noten
- Space: Start/stop afspelen

Aanpassingen

De pianorol bewerker kan worden weergegeven in normale modus en in donkere modus. Indien je de kleuren die de pianorol bewerker gebruikt in deze modi dan kunnen deze worden aangepast in de Voorkeuren in de Geavanceerd tab. Alle eigenschappen die gerelateerd zijn aan de pianorol bewerker beginnen met ui/pianoroll/light voor de normale (lichte) modus en ui/pianoroll/dark voor de donkere modus.

Afspelmodus

Afspeelknoppen werkbalk

De basis afspeelfuncties zijn beschikbaar in de **Afspeelknoppen** werkbalk die beschikbaar is boven het document venster:



De knoppen van links naar rechts:

- **Schakel 'Midi invoer'** in/uit
- **Spoel terug naar de start positie:** Het afspelen start aan het begin van de partituur of het begin van de lus indien deze is ingesteld.
- **Start of stop afspelen:** Zie [Start/stop afspelen](#).
- **Schakel 'speel in een lus af' in/uit** Zie [Lus afspelen](#).
- **Laat herhalingen horen:** Schakel dit uit indien je niet wilt dat de herhalingen worden afgespeeld.
- **Verschuif partituur tijdens afspelen:** Schakel dit uit indien je wilt dat de partituur niet verplaatst tijdens het afspelen.
- **Laat de metronoom horen:** Schakelt de metronoom in en uit.

Afspeel opdrachten

Start/stop afspelen

Het afspelen starten:

1. Klik op een noot, rust of leeg gedeelte in een maat om het start punt te bepalen. **Opmerking:** Indien geen selectie is gemaakt dan gaat het afspelen verder waar het gestopt is of als er nog niets was afgespeeld dan start het aan het begin van de partituur.
2. Druk op de **Afspeel** knop of druk op de spatiebalk.

Tijdens het afspelen kun je naar een specifieke noot of rust in de partituur springen door daarop te klikken.

Het afspelen stoppen:

- Druk op de **Afspeel** knop of druk op de spatiebalk.

Tijdens het afspelen

Zodra het afspelen is gestart, dan zijn de volgende opties beschikbaar:

- Ga naar het vorige akkoord: ←
- Ga naar het volgende akkoord: →
- Ga naar het begin van de vorige maat: Ctrl+← (Mac: Cmd+←)
- Ga naar het begin van de volgende maat: Ctrl+→ (Mac: Cmd+→)
- Ga naar het begin van de partituur: Home (Mac: Cmd+Home) of druk op de **Spoel terug** knop (in de afspeelknoppen werkbalk).

Tijdens het afspelen kun je ook de [sneltoetsen](#) gebruiken om de verschillende [panelen](#), zoals het afspeelpaneel, de synthesizer, de mixer etc. te openen of te sluiten.

Lus afspelen

- Zorg dat het afspelen **uit** staat en dat de "speel in een lus af knop" **aan** staat.
- [Selecteer](#) het gewenste gebied in de partituur voor het afspelen van de lus.
- Druk op de afspeel knop.

Het afspelen zal nu het gebied afspelen dat gemarkeerd is door de blauwe vlaggen.

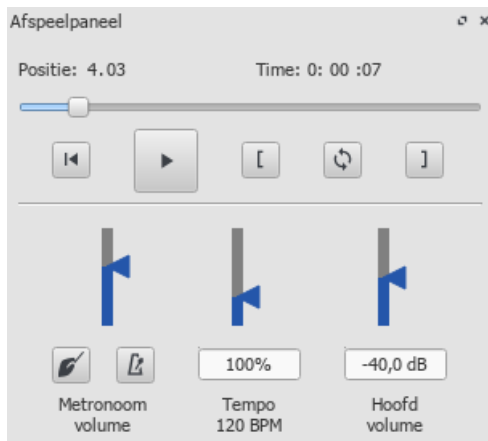
- Gebruik de "speel in een lus af" knop om de lus aan of uit te zetten.

Zie ook: [afspeelpaneel](#) hieronder).

Afspeelpaneel

Om het afspeelpaneel weer te geven gebruik je één van de volgende opties:

- Druk op F11 (Mac: Fn+F11).
- Vanuit het menu, selecteer Weergave → Afspeelpaneel.



Met het afspeelpaneel kun je tijdelijk wijzigingen maken in het tempo en volume, een lus maken tussen specifieke punt, etc.

- **Spoel terug, Afspelen:** Afspeelknoppen.
- **Lus afspeelen:** Selecteer de begin noot en klik op de **Zet beginpositie van de lus** knop, selecteer de eind noot en klik op de **Zet eindpositie van de lus** knop. Druk op **Afspelen** om de lus te horen. Deze opties werken *ooktijdens* het afspeelen.
- **Aftellen:** (Dirigent icoon) Voeg het aftellen toe wanneer het afspeelen wordt gestart. Dit kan worden aan-/uitgezet.
- **Metronoom:** Schakelt het afspeelen van de metronoom in of uit.
- **Tempo:** Pas het tempo tijdelijk aan. Dit wordt weergegeven als een percentage en als BPM (beats per minuut). Dubbelklik om de waarde te herstellen. *Opmerking:* Het permanent wijzigen van het **tempo** is mogelijk met de [tempotekst](#).
- **Hoofd volume:** Pas het volume tijdelijk aan (wordt hersteld wanneer het programma wordt gestart). *Opmerking:* Voor het wijzigen van het standaard **afspeel volume** van de partituur, zie [synthesizer](#).

Afspelen: Akkoordsymbolen / Nashville nummers

Vanaf MuseScore versie 3.5 zijn zowel [akkoordsymbolen](#) als [Nashville nummers](#) (maar geen [Romeinse cijfers](#)) automatisch te horen als je de partituur afspeelt.

Vanaf MuseScore 3.5.1 gebeurt dit alleen met partituren die oorspronkelijk zijn gemaakt met MuseScore 3.5 of later, voor partituren die gemaakt zijn met een oudere versie moet dit worden ingeschakeld met behulp van de [hieronder](#) beschreven methoden.

Afspelen aan-/uitzetten

Opmerking: Onderstaande instellingen hebben ook invloed op het [exporteren](#) van [Audio](#) en [MIDI](#).

Voor alle partituren (vanaf versie 3.5.1)

Het afspeelen van akkoordsymbolen voor *alle* partituren in- of uitschakelen:

- Selecteer Bewerken (Mac: MuseScore) → Voorkeuren... → Geavanceerd) en gebruik de volgende opties:
 - **Voor het in-/uitschakelen van het afspeelen in partituren gemaakt voor versie 3.5** Vink aan/Verwijder het vinkje `bijscore/harmony/play/disableCompatibility` (standaard is dit aangevinkt, wat betekent niet afspeelen)
 - **Voor het in-/uitschakelen van het afspeelen in partituren gemaakt vanaf versie 3.5** Vink aan/Verwijder het vinkje bij `score/harmony/play/disableNew` (standaard is dit niet aangevinkt, wat betekent wel afspeelen)

Voor de huidige partituur

Vanaf versie 3.5.1

Het afspeelen van ALLE akkoordsymbolen in- of uitschakelen

- Plaats een vinkje/verwijder het vinkje bij: Opmaak → Stijl... → Akkoordsymbolen → Play.

Vanaf versie 3.5

Het afspeelen van ALLE akkoordsymbolen in- of uitschakelen

1. Selecteer een akkoordsymbool of nashville nummer
2. Plaats/verwijder het vinkje bij "Speel af" in het "Akkoordsymbool" gedeelte van het [instellingenoverzicht](#).
3. Klik op de "Stel in als stijl" knop (geheel rechts van het vinkje, je moet wellicht een beetje scrollen)

Als alternatief kun je de afspeeltrack(s) in de [mixer](#) dempen - zie [hieronder](#). Dit kan bijvoorbeeld nodig zijn als je akkoordsymbolen op meer dan één notenbalk hebt en slechts één ervan wilt afspeelen. [Partijen](#) moeten apart worden

aangepast.

Het afspelen van een SELECTIE van akkoordsymbolen in- of uitschakelen

1. Selecteer een bereik van symbolen.
2. Klik met rechts op een akkoordsymbool of nashville nummer.
3. Kies Selecteer → Selecteer alle soortgelijke elementen in bereikselectie .
4. Plaats/verwijder het vinkje bij "Speel af" in het "Akkoordsymbool" gedeelte van het instellingenoverzicht.

of

1. Klik op het eerste akkoordsymbool of nashville nummer in het geselecteerde bereik.
2. Shift+klik op het laatste akkoordsymbool of nashville nummer in het bereik.
3. Plaats/verwijder het vinkje bij "Speel af" in het "Akkoordsymbool" gedeelte van het instellingenoverzicht.

Opmerking: Dit heeft geen invloed op de partijen, deze moeten separaat worden aangepast.

Wijzig het geluid voor het afspelen

Het standaard geluid voor het afspelen van akkoordsymbolen is "Grand Piano". Vanaf versie 3.5.1 wordt voor partituren die gemaakt zijn met het Solo Gitaar sjabloon het "Nylon String Guitar" geluid gebruikt.

Het wijzigen van het afspeel geluid gaat als volgt:

1. Open de Mixer (sneltoetscombinatie: F10, Mac: Fn+F10)
2. Lokaliseer de **track** voor de partij in het Track gedeelte.
3. Klik op de pijl om "alle kanalen" voor de onderliggende tracks voor de partij te zien.
4. Klik op de track waarvan de naam het woord "harmonie" bevat (dit is mogelijk niet geheel zichtbaar, het zou het meest rechtse kanaal moeten zijn).
5. Selecteer een nieuw geluid in de lijst met geluiden.

Deze instelling geldt zowel voor de partituur als de partijen.

Wijzig het afspeel volume/track dempen

1. Open de Mixer (sneltoetscombinatie: F10, Mac: Fn+F10)
2. Lokaliseer de **track** voor de partij in het Track gedeelte.
3. Klik op de pijl om "alle kanalen" voor de onderliggende tracks voor de partij te zien.
4. Klik op de track waarvan de naam het woord "harmonie" bevat (dit is mogelijk niet geheel zichtbaar, het zou het meest rechtse kanaal moeten zijn).
5. Pas het volume aan met de schuifregelaar of druk op de "M" knop om de track te dempen.

Dit moet voor de partituur en de partijen separaat worden gedaan.

Schakel het afspelen van het symbool in/uit tijdens bewerken

Het afspelen van het geluid voor het symbool tijdens bewerken in-/uitschakelen:

1. Vanuit het menu, selecteer Bewerken (Mac: MuseScore) → Voorkeuren... → Noteninvoer.
2. Plaats/verwijder het vinkje bij de "Speel akkoordsymbolen tijdens bewerken" optie.

Interpretatie en samenstelling van akkoordsymbolen

Indien gewenst kunnen de afspeel-eigenschappen van geselecteerde akkoordsymbolen als volgt worden gewijzigd:

1. Selecteer één of meerdere akkoordsymbolen.
2. Wijzig de instellingen in het instellingenoverzicht:
 - **Interpretatie.** De opties zijn:
 - *Letterlijk*;
 - *Jazz.* Dit voegt kleurtonen toe (bijv. de majeure 9e) *maar* kan ook bepaalde noten weglaten - dit hangt af van zowel het akkoord zelf als de context (in het bijzonder het volgende akkoord).
 - **Samenstelling.** De opties zijn:
 - *Automatisch*
 - *Alleen grondtoon* = alleen de basnoot
 - *Gesloten* = rangschikt de noten binnen het bereik van één octaaf
 - *Verlaag 2de* = verlaagt de op één na hoogste noot van het akkoord met één octaaf
 - *Zes noten*
 - *Vier noten* = 3de, 5de, 7de en 9ste interval
 - *Drie noten*
 - **Opmerking:** Alle samenstelling bevatten een basnoot, 2 octaven lager dan de grondtoon van het akkoord.
 - **Duur:** De opties zijn:

- Tot volgend akkoordsymbool
- Tot maateinde
- Akkoord/rust duur.

De volgende afbeelding laat zien hoe de interpretatie en samenstelling effect hebben op het afspelen van een C majeur 7 symbool (Cmaj7 of CM7).

The image shows a musical staff with two systems of chords. Above the staff, there are labels for 'Letter./Jazz' and 'Automatisch' (Automatic) and 'Gesloten' (Closed). The first system shows 'Automatisch' and 'Gesloten' for 'Alleen grondtoon' (Solo tonic) and 'Verlaag 2de' (Lower 2nd). The second system shows 'Automatisch' and 'Gesloten' for 'Zes noten' (Six notes), 'Vier noten' (Four notes), and 'Drie noten' (Three notes). The chords are written in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a time signature of 4/4. The bass line is a simple C major scale.

Opmerking: De "Gesloten" en "Automatisch" samenstelling opties zijn voor dit akkoord gelijk maar dat hoeft niet zo te zijn voor ieder akkoord. Als je zeker wilt zijn dat "Gesloten" wordt gebruikt dan kun je het beste deze optie selecteren.

Soundfonts en SFZ bestanden

Het afspelen van audio wordt gedaan door MuseScore's eigensynthesizer welke een grote selectie van **virtuele** (of **software matige**) instrumenten bevat - inclusief percussie en geluidseffecten.

MuseScore ondersteund virtuele instrumenten in twee formaten:

- **Soundfont** (.sf2/.sf3): Een enkel bestand waarin één of meerdere virtuele instrumenten beschikbaar zijn.
- **SFZ** (.sfz): Een set van audio en definitie bestanden waarin één of meerdere virtuele instrumenten beschikbaar zijn.

Soundfonts

MuseScore komt met zijn eigen GM ([General MIDI](#)) Soundfont, **MuseScore_General.sf3**, waarin meer dan 128 instrumenten, geluidseffecten en verschillende drum/percussie kits beschikbaar zijn.

GM (General MIDI) is een universeel formaat, dus zodra de partituur is ingesteld voor het correct afspelen met MuseScore's eigen Soundfont dan kan deze **geëxporteerd** worden in een **formaat** naar keuze waarmee het afgespeeld kan worden op iedere andere computer.

Er zijn veel verschillende soundfonts beschikbaar op het internet, sommige zijn gratis en andere zijn commercieel. Voor een lijst met gratis soundfonts, zie [hieronder](#).

Een soundfont installeren

Na het vinden en uitpakken van een soundfont (zie [hieronder](#)), dubbelklik je erop om het bestand te openen. In de meeste gevallen zal het soundfont type reeds aan MuseScore gekoppeld zijn en zal MuseScore starten met een venster waarin gevraagd wordt of je het soundfont wilt installeren. Soms is een andere applicatie dan MuseScore gekoppeld aan het soundfont type, in dit geval klik je met rechts of ctrl-klik op het bestand zodat er een menu wordt weergegeven waarin je kunt kiezen om het bestand met MuseScore te openen. In beide gevallen, wanneer het venster wordt weergegeven met de vraag of je het soundfont wilt installeren, klik je op "Ja" om een kopie van het soundfont in MuseScore's soundfont map plaatsen. De locatie van deze map kan worden bekeken of aangepast in MuseScore's voorkeuren, maar de standaard locatie is:

- Windows: %HOMEPATH%\Documents\MuseScore3\Soundfonts
- macOS en Linux: ~/Documents/MuseScore3/Soundfonts

In tegenstelling tot de door de gebruiker toegevoegd soundfonts, is het initiële standaard soundfont door MuseScore geïnstalleerd in een systeem map, alleen voor deze reden, en dient *niet* te worden gewijzigd. Dit bestand en locatie is:

- Windows x86 (32-bit) / MuseScore x86: %ProgramFiles%\MuseScore 3\sound\MuseScore_General.sf3
- Windows x64 (64-bit) / MuseScore x86: %ProgramFiles(x86)%\MuseScore 3\sound\MuseScore_General.sf3
- Windows x64 (64-bit) / MuseScore x86_64: %ProgramFiles%\MuseScore 3\sound\MuseScore_General.sf3
- macOS: /Applications/MuseScore 3.app/Contents/Resources/sound/MuseScore_General.sf3
- Linux (Ubuntu): /usr/share/mscore-xxx/sounds/MuseScore_General.sf3 (waarin xxx staat voor de MuseScore versie)

Verwijderen

Om een soundfont te verwijderen open je de map waarin deze zich geïnstalleerd en verwijder je het bestand.

SFZ

Een SFZ is een collectie van bestanden en mappen, een SFZ bestand en een aantal eigenlijke geluidsbestanden in WAV of FLAC formaat, waarin het SFZ bestand een tekst bestand is dat beschrijft waar het geluidsbestand zich bevindt dat gebruikt dient te worden voor het instrument en wel bereik deze heeft.

Een SFZ installeren

Na het downloaden van een SFZ (zie [→hieronder](#)) dient deze handmatig te worden uitgepakt in de map die [hierboven](#) aangegeven is (het SFZ bestand en alle sub mappen zijn hierbij nodig). Laat deze sub mappen en hun inhoud zoals deze zijn.

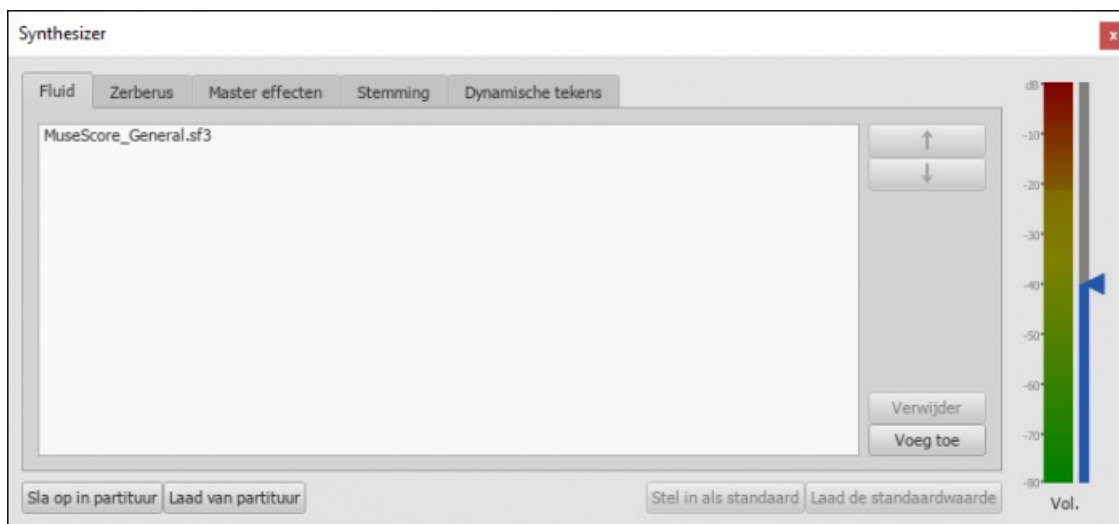
Verwijderen

Om een SFZ te verwijderen open je de map waarin deze zich geïnstalleerd (zie [hierboven](#)) en verwijder je alle bestanden die bij de SFZ horen.

Synthesizer

De **synthesizer** is MuseScore's centrale configuratie scherm voor de uitvoer van het geluid. Zodra een soundfont is [geïnstalleerd](#) dan moet deze geladen worden in de synthesizer zodat MuseScore deze zal gebruiken voor het afspelen. Om een ander soundfont te gebruiken als standaard laad je deze in de synthesizer en klik je op de Stel in als standaard knop.

Om de synthesizer weer te geven ga je naar Weergave → Synthesizer. Voor meer informatie, zie [synthesizer](#).



Mixer

Met de mixer kun je eenvoudig het geluid van iedere notenbalk aanpassen (zelfs tijdens het afspelen). Voor meer informatie zie: [Mixer](#).

Lijst met beschikbare soundfonts

GM SoundFonts

De volgende bibliotheken voldoen aan de General MIDI (GM2) standaard. Deze specificatie zorgt ervoor dat er 128 virtuele instrumenten en percussie instrumenten beschikbaar zijn.

- [GeneralUser GS](#) [↗](#) (29.8 MB uitgepakt)
Met dank aan [S. Christian Collins](#) [↗](#)
- [Magic Sound Font, version 2.0](#) [↗](#) (67.8 MB uitgepakt)
- [Arachno SoundFont, version 1.0](#) [↗](#) (148MB uitgepakt)
Met dank aan [Maxime Abbey](#) [↗](#)
- MuseScore 1 gebruikt [TimGM6mb](#) [↗](#) (5.7 MB uitgepakt)
License: GNU GPL, version 2
Met dank aan [Tim Brechbill](#) [↗](#)
- MuseScore 2 (tot en met versie 2.1) gebruikt [FluidR3Mono_GM.sf3](#) [↗](#) (13.8 MB).
- MuseScore 2 (vanaf versie 2.2) en 3 gebruiken [MuseScore_General.sf3](#) [↗](#) (35.9 MB) ([SF2 versie](#) [↗](#) (208 MB)).
License: released under the [MIT license](#) [↗](#)
Met dank aan [S. Christian Collins](#) [↗](#)
MuseScore 3 biedt een HQ versie van dit soundfont in de vorm van een [uitbreiding](#)
- [Timbres of Heaven, version 3.2](#) [↗](#) (369 MB uitgepakt)
Met dank aan Don Allen

- [Soundfonts4U](#) (12MB tot 1GB, afhankelijk van welk je kiest)
Verzameling prachtig klinkende akoestische gitaren en piano's, bassen, strijkers, harpen en nog veel meer.

Orkest soundfonts

- Sonatina Symphonic Orchestra (503 MB uitgepakt)
Downloads: [SoundFont](#) | [SFZ formaat](#)
License: Creative Commons Sampling Plus 1.0
- [Aegean Symphonic Orchestra](#)
Met dank aan [Ziya Mete Demircan](#) (352 MB uitgepakt)

Piano soundfonts

SF2 Piano's

- [Acoustic grand piano, release 2016-08-04](#)
Omschrijving: Yamaha Disklavier Pro Grand Piano, sf2 formaat, 36MiB gecompriemd, 113MiB uitgepakt, 121 samples, 5 velocity lagen
Meer informatie: <http://freepats.zenvoid.org/> inclusief andere soundfonts.
License: Creative Commons Attribution 3.0
Met dank aan [Roberto Gordo Saez](#)
- [Salamander C5 Light](#)
Met dank aan [Ziya Mete Demircan](#) (24.5 MB uitgepakt)

SFZ Piano's

- Salamander Grand Piano
Downloads: [versie 2](#) | [versie 3](#)
Omschrijving: Yamaha C5, 48kHz, 24bit, 16 velocity lagen, tussen 80 MB en 1.9 GB uitgepakt
License: Creative Commons Attribution 3.0
Met dank aan Alexander Holm
- [Detuned Piano](#) (244 MB uitgepakt)
License: Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0
- [Plucked Piano Strings](#)
Omschrijving: 44.1kHz, 16bit, stereo, 168 MB uitgepakt
License: Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0
- [The City Piano](#)
Omschrijving: Baldwin Baby Grand, 4 velocity lagen, 696 MB uitgepakt
License: Public domain
Met dank aan Big Cat Instruments
- [Kawai Upright Piano, release 2017-01-28](#)
Omschrijving: 68 samples, 44KHz, 24bit, stereo, 2 velocity lagen, 58MiB uitgepakt
License: GNU General Public License version 3 or later, with a [special exception](#)
Met dank aan Gonzalo and Roberto

Uitpakken gedownloade soundfonts

Omdat soundfont groot kunnen zijn, worden ze meestal gezipd (gecompriemd) in verschillende formaten, waaronder .zip, .sfArk, en .tar.gz. Je dient deze eerst uit te pakken (decomprimeren) voordat deze bestanden kunnen worden gebruikt.

- ZIP is standaard compressie formaat dat ondersteund wordt door de meeste besturingssystemen.
- sfArk is een compressie formaat speciaal gemaakt voor het comprimeren van soundfont bestanden. In deze uit te pakken gebruik je [Polyphone](#) (beschikbaar voor meerdere besturingssystemen) of deze online service: <https://cloudconvert.com/sfark-to-sf2>
- .tar.gz is een populair compressie formaat voor Linux. Windows gebruikers kunnen [7-Zip](#) gebruiken, Mac gebruikers kunnen [The Unarchiver](#) gebruiken of macOS' ingebouwde archiverings utility. Opmerking, bij het gebruik van 7-Zip moet je twee keer uitpakken—één keer voor GZip en één keer voor TAR.

Probleemoplossing

In de afspeelknoppen niet beschikbaar of niet zichtbaar zijn, volg dan onderstaande instructies om het geluid weer werkend te krijgen:

1. Klik met rechts op de menu balk en zorg dat er een vinkje staat bij de Afspeelknoppen optie. Indien deze stap het probleem niet oplost, gaan dan verder met stap 2.
2. Indien de afspeelknoppen verdwijnen na het wijzigen van het soundfont, ga dan in het menu naar Bewerken → Voorkeuren... → I/O tab en klik OK zonder iets aan te passen. Na het herstarten van MuseScore moet de afspeelknoppen weer zichtbaar zijn.

Indien je voor de eerste keer een soundfont instelt dan wordt aangeraden één van bovenstaande soundfonts te gebruiken.

Indien het afspelen hapert, dan kan je computer mogelijk niet goed overweg met het soundfont dat wordt gebruikt. Het volgende advies kan hierbij helpen:

- Verminder de hoeveelheid RAM (geheugen) dat door MuseScore gebruikt wordt door gebruik te maken van een kleiner soundfont. Zie de [lijst](#) hierboven voor suggesties.
- Verhoog de beschikbare hoeveelheid RAM voor MuseScore door alle applicaties te sluiten, behalve MuseScore. Indien je nog steeds problemen hebt en een groot soundfont is belangrijk voor je dan kun je overwegen om meer RAM geheugen voor je computer aan te schaffen.

Zie ook

- [Synthesizer](#)
- [Mixer](#)

Externe links

- [Hoe wijzig je het Soundfont of voeg je er één toe](#)
- [Het SFZ formaat](#) (engelse informatie over de sfz indeling)

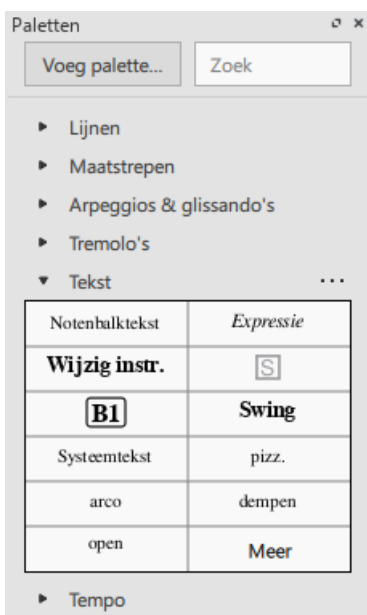
Swing

Met MuseScore's **swing** functie is het mogelijk om het afspelen van de partituur te wijzigen in een swing stijl. Swing kan voor de hele partituur worden toegepast of alleen in een gedeelte daarvan en is varieerbaar.

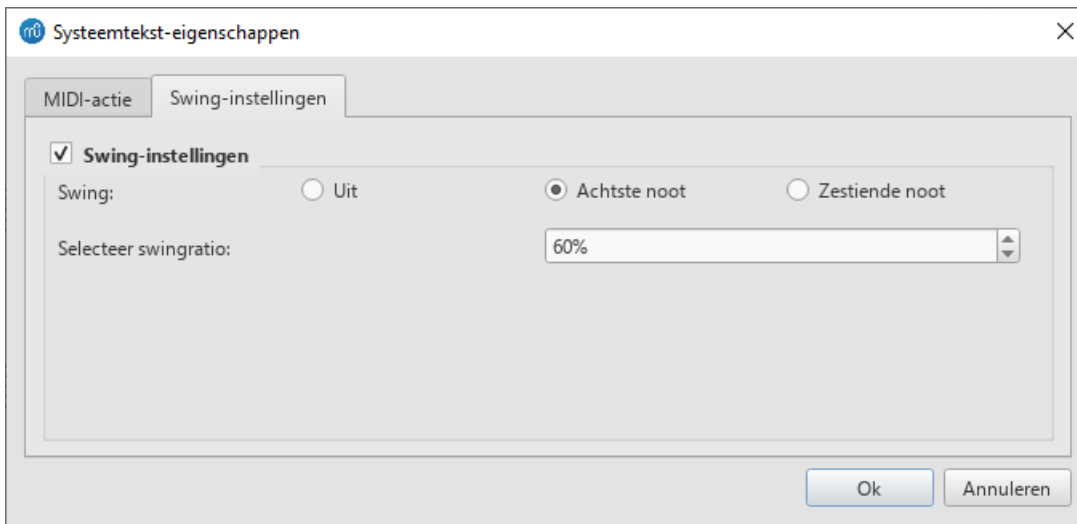
Swing toepassen op een gedeelte van de partituur

Swing toepassen op *alle* notenbalken in een systeem:

1. Klik op de noot waar het swing gedeelte moet beginnen.
2. Klik op **Swing** in het tekst palet (dubbelklik in versies voor 3.4).



3. [Bewerk](#) de swing tekst, indien nodig.
4. Indien de swing anders moet worden ingesteld dan standaard, klik dan met rechts op de swing tekst en selecteer Systeemtekst-eigenschappen.... Klik op de "Swing-instellingen" tab en pas de noot duur en "swing ratio" naar wens aan.



Swing toepassen op *specifieke* notenbalken in een systeem:

1. Klik op de noot waar het swing gedeelte moet beginnen.
2. Voeg notenbalk tekst toe.
3. Bewerk het uiterlijk van de tekst zoals gewenst.
4. Klik dan met rechts op de tekst en selecteer Notenkalktekst-eigenschappen.... Klik op de "Swing-instellingen" tab en pas de noot duur en "swing ratio" naar wens aan.
5. Herhaal stap 1-4 voor de overige notenbalken, indien nodig.

De swing tekst kan, net als ieder ander tekst object, worden bewerkt en opgemaakt.

Antimetrisch figuur in tempo aanduiding

Vaak wordt de volgende notatie gebruikt om aan de swing stijl aan te geven:



MuseScore heeft geen manier om een antimetrisch figuur in de tekst als tempo markering maar er is een eenvoudige oplossing:

1. Voeg de swing tekst toe zoals hierboven beschreven en maak deze onzichtbaar (sneltoets v of verwijder het vinkje bij "Zichtbaar" in het instellingenoverzicht).
2. Voeg een geschikte afbeelding met de gewenste tempo markering toe aan de partituur. Deze kunnen gedownload worden onderaan de "How To" pagina: Hoe maak je een visuele swing markering [↗](#).
3. Wijzig het formaat en verplaats de afbeelding naar wens.

Terug naar het "rechte" ritme

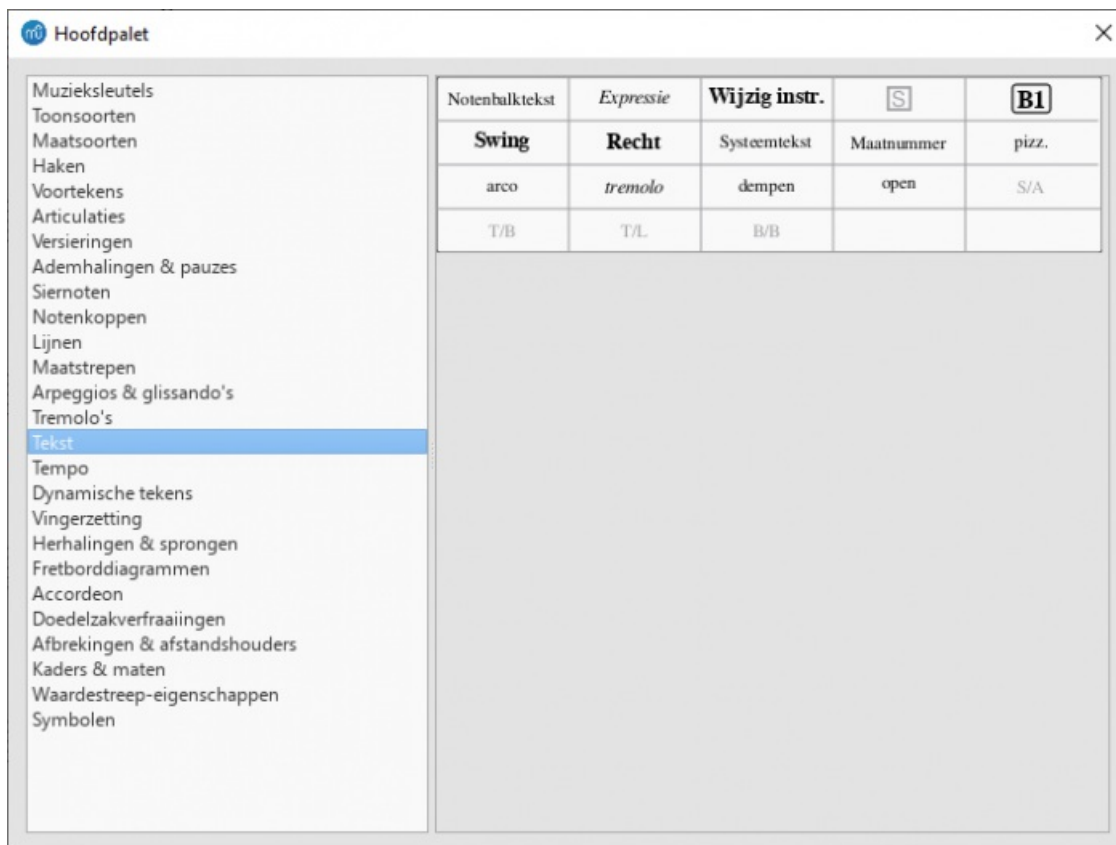
Indien het afspelen naar "recht" moet worden terug gezet na een swing gedeelte, dan gebruik je één van de volgende opties:

Gebruik een aangepaste swing tekst (versies voor 3.4).

1. Voer de **Swing** tekst toe aan de eerste noot of rust van het "rechte" deel (zie hierboven).
2. Bewerk de tekst om aan te geven dat de stijl vanaf hier "recht" moet zijn: bv. "Straight".
3. Klik met rechts op de tekst en selecteer Systeemtekst-eigenschappen.... Klik op de "Swing-instellingen" tab en zet de "Swing" op "Uit".

Gebruik de 'Recht' tekst (vanaf versie 3.4).

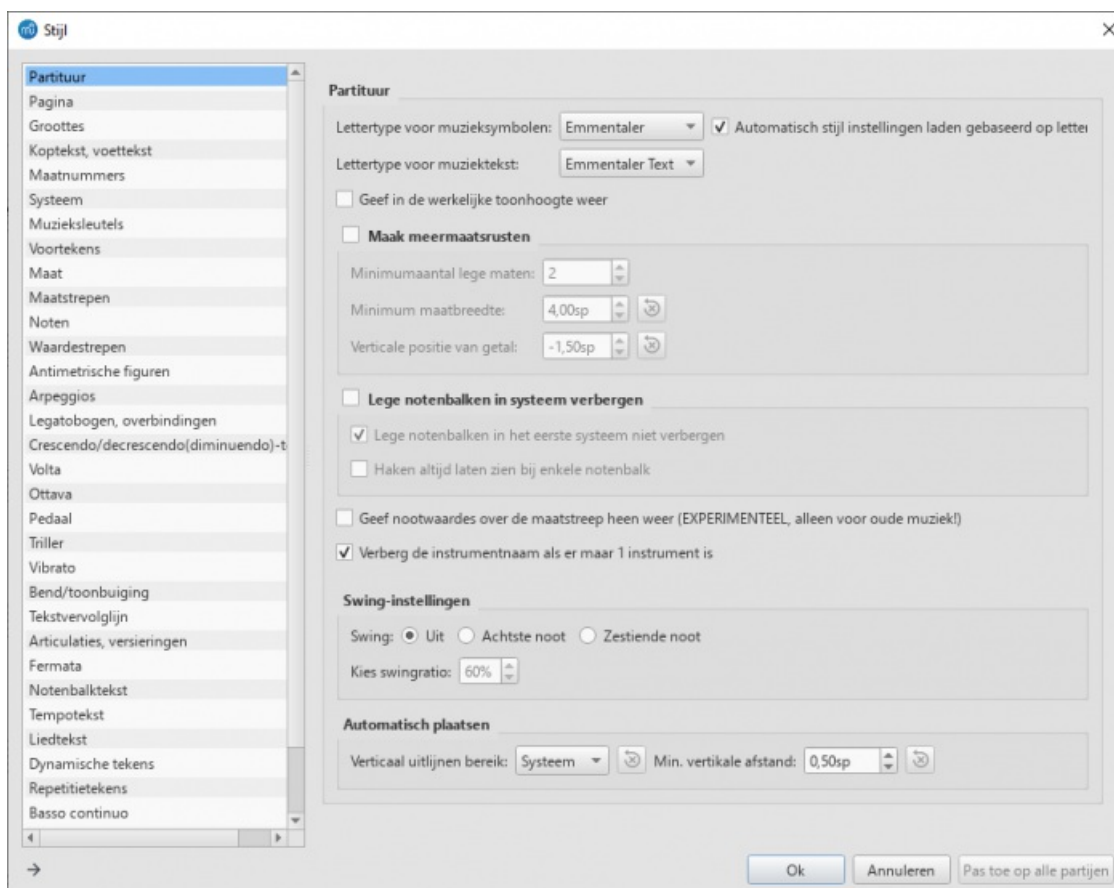
- Voeg de **Recht/Straight** tekst toe vanuit het hoofdpalet aan de eerste noot of rust waar het "rechte" begint (zie hierboven).



Swing toepassen op de hele partituur

Indien je swing wilt toepassen op de hele partituur dan kan dit vanuit het menu:

1. Selecteer Opmaak → Stijl... → Partituur.
2. Stel de gewenste noot duur en "swing ratio" in het "Swing-instellingen" gedeelte in.



Externe links

- [Hoe maak je een visuele swing markering](#) ↗ (MuseScore HowTo)
- [Swing \(ritme\)](#) ↗ op Wikipedia

Synthesizer

Overzicht

Om de **synthesizer** weer te geven ga je naar het menu, selecteer **Weergave** → **Synthesizer**.

De synthesizer bepaald MuseScore's uitvoer van het geluid en je kunt hiermee:

- Laad en organiseer verschillende geluidsbibliotheken voor het afspelen van muziek.
- Pas effecten toe zoals reverb en compressie.
- Pas de stemming aan.
- Wijzig het volume.
- Selecteer Midi "Continuous Controllers" om te gebruiken met enkele noot dynamiek (versie 3.1 en hoger).

Het synthesizer venster is verdeeld in de volgende secties/tabs:

- **Fluid**: Een software synthesizer die SF2/SF3 soundfont bibliotheken afspeelt.
- **Zerberus**: Een software synthesizer die SFZ formaat bibliotheken afspeelt.
- **Master effecten**: Wordt gebruikt om verschillende effecten toe te passen op de partituur.
- **Stemming**: Wordt gebruikt om de basisstemming voor het afspelen in te stellen.
- **Dynamiek** (versie 3.1 en hoger): Wordt gebruikt voor het instellen van Midi controllers voor enkele noot dynamiek.

Opslaan/laden synthesizer instellingen

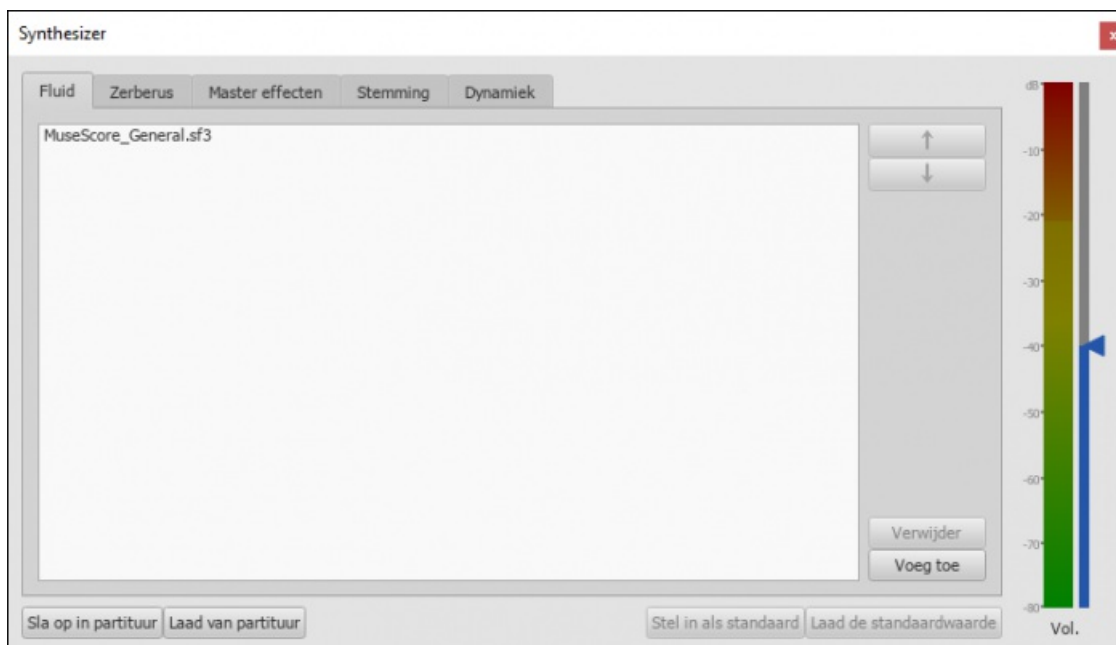
De knoppen onderaan het synthesizer venster hebben de volgende functie:

Knop	Functie
Stel in als standaard	Stelt <i>alle</i> huidige synthesizer instellingen in als <i>standaard</i> instellingen. Deze worden automatisch toegepast wanneer je MuseScore start.
Laad de standaardwaarde	Laad de als laatste opgeslagen <i>standaard</i> instellingen in de synthesizer.
Sla op in partituur	Slaat <i>alle</i> huidige synthesizer instellingen op in de <i>huidige</i> partituur.
Laad van partituur	Laad de instellingen vanuit de <i>huidige</i> partituur in de synthesizer.

Opmerking: (1) "Synthesizer instellingen" omvatten de volgorde van soundfonts en SFZ bestanden, effect instellingen, stemming en volume. (2) Er kan slechts één set met synthesizer instellingen gebruikt worden per keer—bv. in er meerdere partituren geopend zijn, dan is het niet mogelijk om wijzigingen te maken in de synthesizer instelling in één partituur en de andere ongewijzigd te laten. (3) Wijzigingen in de synthesizer instellingen zijn niet hoorbaar in geëxporteerde audio bestanden tenzij deze eerst worden opgeslagen in de partituur (zie tabel hierboven). Zie ook stemming (hieronder).

Fluid

Klik op de **Fluid** tab om de SF2/SF3 soundfont instellingen weer te geven. Als standaard zou het soundfont MuseScore_General.sf3 geladen moeten zijn.



Je kunt de volgorde van de soundfonts aanpassen, nieuwe bestanden laden en verwijderen indien gewenst. Het afspelen kan gebruik maken van een combinatie van verschillende soundfonts (en/of SFZ bestanden). De volgorde van de soundfonts in **Fluid** is bepalende voor de *standaard* volgorde van instrument in de mixer.

Soundfont laden

1. Klik op de Voeg toe knop.
2. Klik op een soundfont in de lijst.

Om een soundfont te kunnen laden dient deze eerstgeïnstalleerd te worden in je **soundfonts map**. Dit zorgt ervoor dat deze zichtbaar worden in de lijst in stap 2 (hierboven).

Volgorde soundfonts aanpassen

1. Klik op een soundfont
2. Gebruik de pijl omhoog/omlaag knoppen (aan de rechterzijde) om de volgorde aan te passen.
3. Herhaal dit voor de overige soundfonts in de lijst, indien nodig.

De volgorde van de virtuele instrument groepen in de synthesizer wordt gebruikt in de lijst met instrumenten in de Mixer. Als het afspelen van de partituur afhankelijk is een bepaalde set van instrumenten, dan is het advies om de synthesizer instellingen in de partituur op te slaan door te drukken op de Sla op in partituur knop. De volgende keer dat je de partituur wilt afspelen gebruik je de Laad van partituur knop om dezelfde instellingen te laden. Denk er aan dat dit alleen de *volgorde* van de instrumenten in bepaald en niet de instrumenten zelf die beschikbaar zijn op de computer.

Soundfont verwijderen

1. Klik op de naam van een soundfont.
2. Klik op de Verwijder knop.

Dit verwijdert het soundfont uit de synthesizer maar de-installeert deze niet van de soundfonts map, zodat deze later opnieuw kan worden gebruikt/geladen.

Zerberus

Klik op de **Zerberus** tab om de SFZ geluidsbibliotheken weer te geven. Je kunt bestanden toevoegen, verwijderen en volgorde bepalen net zoals in de Fluid tab. Net als met Fluid, dienen de SFZ bestanden eerstgeïnstalleerd te worden in de **soundfonts** map voordat deze kunnen worden geladen in de synthesizer.

Volume

De schuifbalk aan de rechterzijde van de synthesizer bepaalt het volume tijdens het afspelen. Wijzigingen die hier gemaakt worden zijn zolang je het programma niet afsluit, tenzij deze worden opgeslagen in de partituur of worden ingesteld als nieuwe standaardwaarde.

Effecten

In de **Master effecten** tab van de synthesizer kun je reverb en compressie toevoegen aan de partituur.



Master effecten met Zita1 Reverb en SC4 Compressor.

Een effect aan-/uitzetten:

- Selecteer een optie in de uitklaplijst naast de tekst **Effect A** of **Effect B** (de effecten worden in serie toegepast, A → B).

Om de configuratie van de effecten op te slaan en te laden gebruik je de knoppen onderaan het synthesizer venster. Zie [synthesizer instellingen](#) (hierboven) voor meer informatie.

Zita 1 reverb

Met de **Zita 1** stereo reverb module kun je een omgeving simuleren van een kleine kamer tot een grote hal. De pre-delay, reverb tijd en toon van de reverb kan worden afgesteld met de beschikbare knoppen:

- **Delay:** Stel een pre-delay in voor de reverb van 20-100 ms.
- **Low RT60** (Low frequency reverb tijd): Gebruik de grijze knop om de middenfrequentie (50–1000 Hz) aan te passen van de lage frequentieband die je wilt beïnvloeden. De groene knop past de reverb tijd (1–8 secs) aan voor de frequentieband.
- **Mid RT60** (Mid-range reverb tijd): Pas de reverb tijd (1–8 secs) aan van de midden-bereik frequentieband.
- **HF Damping:** Pas het hoge frequentie component aan van de reverb. Het verhogen van deze waarde verhoogt de frequentie van het kantelpunt en waardoor de reverb helderder en langer lijkt te zijn.
- **EQ1:** Hiermee kun je een frequentieband (center = 40 Hz - 2 KHz) dempen of versterken (-15 to +15) in de *lage* gedeelte van het spectrum.
- **EQ2:** Hiermee kun je een frequentieband (center = 160 Hz - 10 KHz) dempen of versterken (-15 to +15) in de *hoge* gedeelte van het spectrum.
- **Output:** Hiermee bepaal je hoeveel effect er wordt toegepast. "Dry" is geen effect. "Wet" betekent 100% reverb. "Mix" is een 50/50 balans van het wet/dry signaal.

Opmerking: EQ1 en EQ2 hebben alleen effect op de toon van de reverb, *niet* op het dry (onbewerkt) signaal.

Om snel een effect in te stellen, stel je de "Output" in op "Mix" en stel je de "Mid RT60" knop op de gewenste reverb tijd. Daarna kun je de overige effecten afstellen zoals hierboven beschreven.

SC4 compressor

Met de **SC4** stereo compressor heb je meer controle of het dynamische bereik tijdens het afspelen, waarmee de variatie tussen harde en zachte delen wordt verminderd. De volgende instellingen zijn beschikbaar:

- **RMS:** Past de balans aan tussen RMS (0) en Piek (1) compressie. Bij de eerste zal de compressor een gemiddelde gebruiken voor de uitvoer, in Piek modus reageert de compressor op piek niveau's.
- **Attack:** (1.5–400 ms) De lengte in tijd die het duurt voordat de compressor volledig geactiveerd is wanneer het signaal de threshold (drempelwaarde) te boven gaat.
- **Release:** (2–800 ms) De lengte in tijd die het duurt voordat de compressor weer in rust is wanneer het signaal lager is dan de threshold.
- **Threshold:** (in dB) Het signaal niveau waarbij de compressor actief wordt. Een lagere waarde zorgt ervoor dat er meer compressie wordt toegepast.
- **Ratio:** De hoeveelheid compressie die wordt toegepast als het signaal boven de threshold uitkomt. Hoe hoger de ratio, hoe grote de compressie. Deze kan variëren tussen 1:1 en 20:1.
- **Knee:** Hiermee kan het bereik tussen "soft knee" en "hard knee" worden bepaald. Hoe softer de knee, hoe meer geleidelijk de overgang is van het niet compressed en het compressed signaal.
- **Gain:** Compressie zorgt meestal voor een lager volume, hiermee kan het signaal versterkt worden indien dat nodig is.

Om deze waarden snel in te stellen, stel de RMS in op 1, zet de Threshold op -20 db en de Ratio op 6. Verhoog de Gain indien gewenst. Pas nu verder aan naar eigen wens zoals hierboven is uitgelegd.

Stemming

In de **Stemming** tab kun je de **basisstemming** van het programma aanpassen. Voor instrumenten die de werkelijke toonhoogte gebruiken is de A4 standaard ingesteld op 440 Hz.



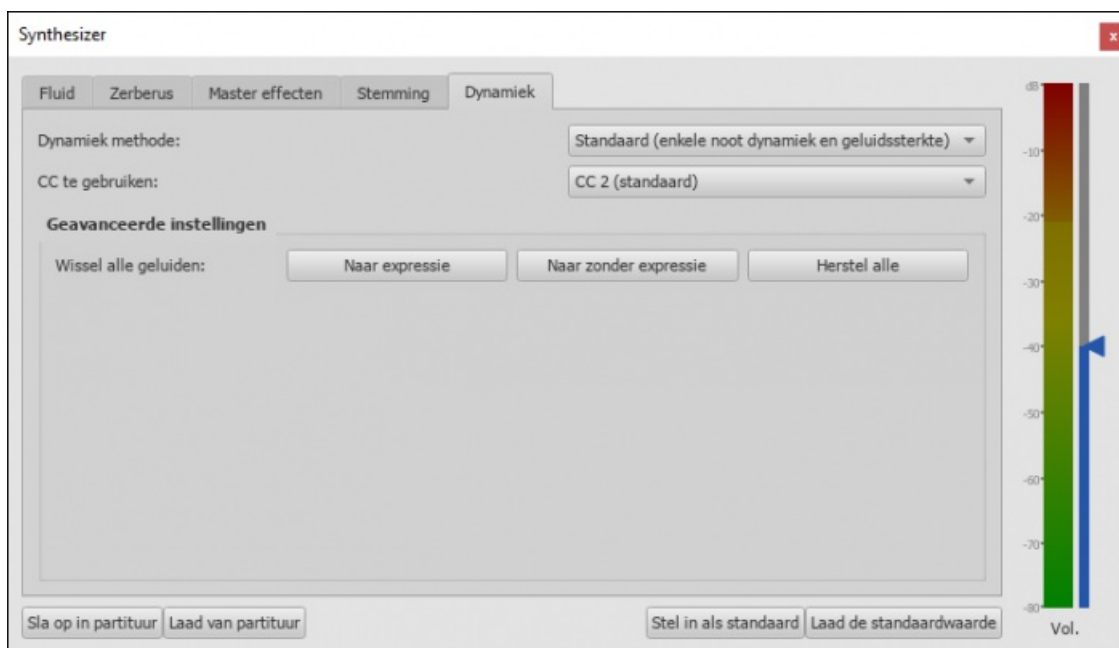
Om de basisstemming aan te passen doe je het volgende:

- Voer een nieuwe waarde in het **basisstemming** veld in en druk op de **Wijzig stemming** knop.

Opmerking: (1) Deze stemming wordt alleen gebruikt voor de huidige sessie. Om dit de nieuwe standaard te maken, zie [Opslaan/laden synthesizer instellingen](#). (2) Om de nieuwe stemming te gebruiken in geëxporteerde audiobestanden (WAV, MP3, OGG) druk op Sla op in partituur knop voor het exporteren.

Dynamiek (versie 3.1 en hoger)

Klik op de **Dynamiek** tab om toegang te krijgen tot de instellingen voor enkele noot dynamiek:



- **Dynamiek methode:** Hier kun je kiezen tussen 1) Standaard (enkele noot dynamiek en geluidsterkte), 2) Alleen geluidsterkte (geen enkele noot dynamiek), 3) Alleen CC events (constante geluidsterkte).
- **CC te gebruiken:** Afhankelijk van het soundfont dat wordt gebruikt kun je de Continuous Controller de volgende instelling laten gebruiken: 1) CC 1, 2) CC 2 (standaard), 3) CC 4, 4) CC 11.

In het **Geavanceerde instellingen** gedeelte kun je expressie activeren of uitschakelen voor de instrumenten:

- **Wissel alle geluiden:** Selecteer 1) Naar expressie (om te activeren voor alle instrumenten), 2) Naar zonder expressie (om uit te schakelen voor alle instrumenten), 3) Herstel alle (Herstel alle instrumenten naar standaard)

Zie ook

- [Soundfont](#)

- [Mixer](#)

Externe links

- [How To: Using Single Note Dynamics \(SND\)](#) (MuseScore HowTo - Engelstalig)

Tempo

Tempomarkeringen zijn te vinden in het [Tempopalet](#) zowel in de Basis als de Geavanceerde [werkruimte](#). Je vindt er verschillende metronoom markeringen waarvan je de tekst kan wijzigen om elke gewenste markering te verkrijgen. Het tempo van het afspelen kan worden gevarieerd in de partituur door meerdere tempomarkeringen te gebruiken, deze kunnen zowel zichtbaar als onzichtbaar zijn.

Een tempomarkering toevoegen

Dit kan met een van onderstaande methodes:

- Selecteer een noot of rust en gebruik de **sneltoetscombinatie** Alt+Shift+T.
- Selecteer een noot of rust en kies in het menu voor Voeg toe → Tekst → Tempomarkering.
- Selecteer een noot of rust en klik op de gewenste markering in het **Tempo palet** (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep de gewenste tempomarkering vanuit **Tempo palet** rechtstreeks op een noot of rust.

Opmerking: Wanneer je een tempomarkering toepast via het menu of de sneltoetscombinatie dan zal MuseScore de huidige maatsoort gebruiken om te bepalen welke nootduur er gebruikt wordt. Wanneer je een tempomarkering vanuit het palet invoegt, dan heb je het voordeel dat je zelf kunt kiezen welke nootduur als basis wordt gebruikt.

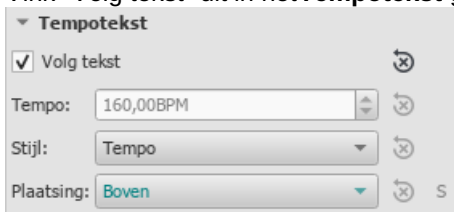
Tempo aanpassen

Bestaande tempomarkeringen kun je als volgt aanpassen:

1. Plaats de tempomarkering in [bewerkingsmodus](#);
2. Wijzig het tempogetal en/of de nootduur;
3. Verlaat tekstbewerkingsmode.

Indien gewenst (bv. wanneer je tempomarkering enkel uit tekst bestaat), kan je het tempo ook instellen via het [Instellingenoverzicht](#):

1. Selecteer de tempomarkering.
2. Vink "Volg tekst" uit in het **Tempotekst** gedeelte van het [Instellingenoverzicht](#).



3. Vul het gewenste afspeeltempo in het "Tempo" veld in. Deze waarde is *altijd* in aantal kwartnoten per minuut.

Opmerking: Het afspelen is mogelijk sneller of langzamer als de tempo instelling in het [afspeelpaneel](#) op een andere waarde is ingesteld dan 100%.

Tempo tekst wijzigen

Tempomarkeringen kunnen [bewerkt](#) en opgemaakt worden net als ieder [andertekst](#) object. Om de teksteigenschappen of de tekststijl aan te passen, zie [Tekststijlen en eigenschappen](#).

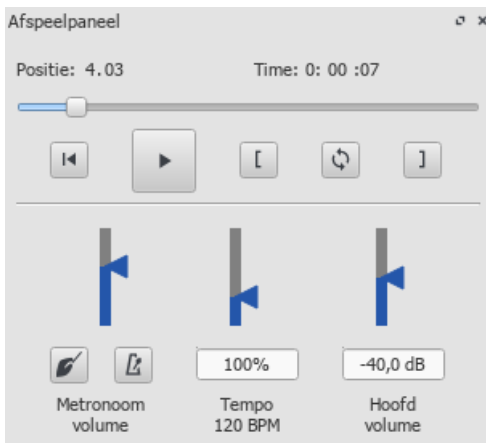
Het tempo van de markering blijft normaal behouden wanneer je de tekst wijzigt naar een tempo-expressie zoals Andante, Moderato enz. Je kan ook tekst *toevoegen* aan je markering ter verduidelijking zoals in onderstaand voorbeeld:

Andante ♩ = 75

Afspeelpaneel: tijdelijke tempowijziging

Je kan het afspeeltempo van een partituur tijdelijk wijzigen via het afspeelpaneel:

1. Zorg dat het afspeelpaneel zichtbaar is: Weergave → Afspeelpaneel Of F11 (Mac: fn+F11):



- Wijzig het afspeeltempo door het percentage aan te passen met de schuifbalk. Dubbelklik op de schuifbalk om het tempo naar 100% te herstellen.

Deze instelling wordt niet opgeslagen in de partituur en zal proportioneel worden toegepast op alle tempomarkeringen in de partituur. Indien je meerdere tempomarkeringen hebt in de partituur, dan is het BPM (Beats per Minute/Tellen per Minuut) getal dat boven de schuifbalk staat afhankelijk van de plaats waar je bent in de partituur.

Opmerking: BPM staat altijd weergegeven als aantal kwartnoten per minuut, onafhankelijk van de maatsoort.

Ritardando en accelerando

Geleidelijke tempowijzigingen zoals **ritardando** ("rit.") en **accelerando** ("accel.") kan je simuleren door onzichtbare tempomarkering aan je partituur toe te voegen. De zichtbare indicatie kan dan toegevoegd worden als notenbalk- of systeemtekst.



Er bestaat een plugin die dit automatisch voor je doet: [TempoChanges](#)

Fermates

Fermates en andere symbolen die beschikbaar in de Articulaties en versieringen paletten, beschikken over een **Tijdsuittrekking** eigenschap die je via het Instellingenoverzicht kunt instellen. De standaardwaarde van deze eigenschap is 1.00. Om het afspeleeffect te beïnvloeden, wijzig je deze waarde. Wanneer je bv. wenst dat het akkoord dubbel zijn normale nootwaarde duurt, stel je de tijdsuittrekking van de fermate in op 2.00. Deze instelling heeft geen effect bij fermates boven maatstrepen, aangezien een maatstreep zelf geen tijdsduur heeft.

Zie ook

- [Afspeelmodus](#)
- [Maatsoort](#)

Dynamiek

Dynamiek zijn symbolen die het relatieve volume van een noot of gedeelte van de muziek aangeven. Deze zijn beschikbaar in het Dynamische tekens palet in zowel de basis als geavanceerde werkruimte.

<i>ppp</i>	<i>pp</i>	<i>p</i>	<i>mp</i>
<i>mf</i>	<i>f</i>	<i>ff</i>	<i>fff</i>
<i>fp</i>	<i>sf</i>	<i>sfz</i>	<i>sff</i>
<i>ffz</i>	<i>sfp</i>	<i>sfpp</i>	<i>rfz</i>
<i>rf</i>	<i>fz</i>	<i>m</i>	<i>r</i>
<i>s</i>	<i>z</i>	<i>n</i>	

Additionele dynamische tekens zijn beschikbaar in het hoofdpalet (Shift+F9).

Opmerking: Als je het *algehele* volume van de partituur wilt aanpassen, gebruik dan de schuifbalk in het afspeelpaneel of de synthesizer.

Dynamische tekens toevoegen

Om dynamische tekens toe te voegen aan de partituur gebruik je één van de volgende methodes:

- Selecteer een noot en klik op een dynamisch teken in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4)
- Sleep een dynamisch teken vanuit het palet naar een noot.

Voor het maken van een crescendo of decrescendo, zie [crescendo/decrescendo tekens](#).

Eigenschappen aanpassen

De standaard dynamiek voor een partituur is **mf** (mezzoforte) - hierbij is het MIDI geluidssterkte ingesteld op 80 (van de 127). Afhankelijk van de dynamiek in een bepaald gedeelte van de partituur, kan de geluidssterkte minder of meer zijn dan deze waarde.

Geluidssterkte van een dynamisch teken aanpassen

- Selecteer het dynamische teken en pas de [geluidssterkte](#) waarde aan in het **dynamisch teken** gedeelte van het [instellingenoverzicht](#). Een hogere waarde zal harder klinken, een lagere waarde zachter.

Dynamische bereik aanpassen

Opmerking: Bereik betekent hier op welke notenbalken de dynamiek van toepassen is

- Selecteer het dynamische teken en kies de gewenste optie bij "dynamisch bereik" in het **dynamisch teken** gedeelte van het [instellingenoverzicht](#). De standaardwaarde is "Partij", wat betekent dat het van toepassing is op alle notenbalken voor een bepaalde instrument. "Notenbalk" past het dynamische teken alleen toe op de notenbalk waaraan het teken gekoppeld is. "Systeem" betekent dat het teken wordt toegepast op alle notenbalken in een systeem.

Dynamisch teken aanpassen

Dynamische tekens kunnen net als ieder andere tekst object [bewerkt](#) worden.

Sneltoetsen voor [speciale karakters](#) zijn beschikbaar voor de volgende symbolen:

- Ctrl+Shift+P (Mac: Cmd+Shift+P): **Piano p**.
- Ctrl+Shift+F (Mac: Cmd+Shift+F): **Forte f**.
- Ctrl+Shift+M (Mac: Cmd+Shift+M): **Mezzo m**.
- Ctrl+Shift+R (Mac: Cmd+Shift+R): **Rinforzando r**.
- Ctrl+Shift+S: **Sforzando s**.
- Ctrl+Shift+N (Mac: Cmd+Shift+N): **Niente n**.
- Ctrl+Shift+Z (Mac: Cmd+Shift+Z): **Z z**.

Je kunt de geluidssterkte en het bereik aanpassen (zie [hierboven](#)). Indien gewenst kun je het resultaat opslaan in een [eigen palet](#) zodat je deze later weer kunt gebruiken.

Enkele noot dynamiek

Vanaf versie 3.1 bevat MuseScore de mogelijkheid voor enkele noot dynamiek. Naast het [aanpassen van de geluidssterkte](#) kun je ook de geluidssterkte aanpassing bewerken in het instellingenoverzicht. Wanneer je een waarde invoert in dit veld dan zal de geluidssterkte van de noot worden aangepast nadat de initiële geluidssterkte wordt gehoord. Met een negatief getal zal het volume afnemen en met een positief getal zal de noot in volume doen toenemen.

Externe links

- [Video handleiding: MuseScore in Minuten: Les 10 - Articulatie, Dynamiek en Tekst](#)
- [Dynamiek](#) op Wikipedia

Capo afspelen

Met MuseScore kun je het afspelen van een notenbalk transponeren zonder daarbij de notatie van de muziek te veranderen. Dit simuleert het effect van een [capo](#) (Wikipedia) op het instrument.

Een capo toevoegen aan een enkele notenbalk

1. [Voeg notenbalktekst](#) toe aan de noot/rust waar het capo afspelen moet beginnen.
2. Klik met rechts op de notenbalktekst en selecteer Notenbalktekst-eigenschappen... en klik op de **Capo instellingen** tab.
3. Plaats een vinkje bij "Capo instellingen" en stel de **Capo fret** in op het fret getal waar de cap moet worden toegepast (iedere fret verhoogt de toon met een halve toon).
4. Klik op ok om de aanpassing toe te passen.

- 5. Bewerk de tekst zelf zodat deze overeenkomt met de aanpassing.

Een capo toevoegen aan een gekoppelde notenbalk/tablatuur

- Gebruik dezelfde methode als hierboven, echter voeg de notenbalktekst alleen aan de muziek notenbalk toe in stap 1.

Een capo toevoegen aan een niet gekoppelde notenbalk/tablatuur

- Gebruik dezelfde methode als hierboven, echter voeg de notenbalktekst aan de muziek notenbalk en de tablatuur toe in stap 1.

Opmerking: Het capo afspelen begint van de noot waar de notenbalktekst aan gekoppeld is tot aan de volgende notenbalktekst waar de "Capo instellingen" aan staat of tot het einde van de partituur.

Capo verwijderen/opheffen

Voor het opheffen van het afspelen van de capo zodat het instrument teruggaat naar de oorspronkelijke stemming doe je het volgende:


- Voeg een notenbalktekst toe waarbij de "Capo fret" is ingesteld op "Geen capo".

Tekst

Er zijn veel verschillende soorten tekst objecten in MuseScore (zie onderstaande tabellen). Tekst kan ook worden gebruikt samen met lijnen. Dit hoofdstuk laat zien hoe je tekst objecten kunt maken, opmaken en bewerken en bevat informatie voor de volgende groepen van tekst:

Tekstgroep	Gebruik
<u>Notenbalktekst</u>	Algemene tekst die aan een enkele notenbalk is gekoppeld, alleen zichtbaar in de partij van dat instrument.
<u>Systeemtekst</u>	Algemene tekst die aan een enkele notenbalk is gekoppeld, zichtbaar in alle instrument partijen.
<u>Akkoordsymbolen</u>	Geeft de akkoord weer die bij de melodie horen, normaal gesproken boven de notenbalk.
<u>Vingerzetting</u>	Nummers of letters gekoppeld een noten om aan te geven welke vingers gebruikt moeten worden.
<u>Liedteksten</u>	Maak liedtekst gekoppeld aan een melodie.
<u>Repetitietekens</u>	Worden gebruikt bij het repeteren, verdeelt de partituur in secties, markeert een passage, etc.

Voor andere tekstgroepen die beschikbaar zijn in MuseScore, gebruik je onderstaande links:

Tekstgroep	Gebruik
<u>Dynamische tekens</u>	Geeft de sterkte aan van een noot of passage.
<u>Becijferde bas</u>	Becijferde bas notatie voor keyboard spelers.
<u>Kader tekst</u>	Titel/componist/liedtekstschrijver details aan het begin van een partituur, liedteksten etc.
<u>Kop-/voettekst</u>	Paginanummers, copyright info etc. aan de boven-/onderkant van de pagina.
<u>Instrument tekst</u>	Wijzig het instrument in de notenbalk.
<u>Herhalingen en sprongen</u>	Da Capo, Dal segno, Fine etc.
<u>Romeinse cijfer analyse</u> 	Een methode voor het weergeven van akkoord.
<u>Handzetting</u>	Letters (L en R) verbonden een (drum) noten waarmee wordt aangegeven welk hand of voet gebruikt moet worden.
<u>Swing tekst</u>	Wijzig van straight in swing stijl en visa versa.
<u>Tempo-aanduidingen</u>	Voeg metronoom en/of expressie markeringen toe.
<u>Tekstlijnen</u>	Volta's, ottavas, pedaal lijnen, gitaar barre lijnen etc.

Tekst algemeen

Tekst toevoegen

Om een element dat op tekst gebaseerd is aan de partituur toe te voegen gebruik je één van de volgende methodes:

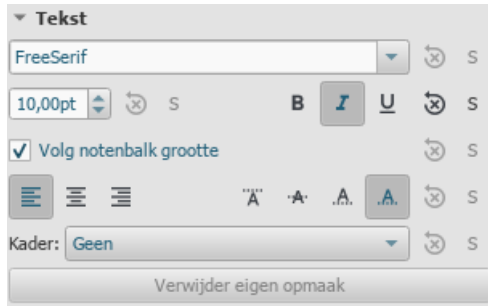
- **Sneltoetscombinatie:** Als voorbeeld, druk op **Ctrl+T** om notenbalktekst toe te voegen, **Ctrl+L** voor liedtekst, enzovoort.
- **Vanuit het menu:** Via Voeg toe → Tekst kan uit verschillende tekstelementen gekozen worden.
- **Werkruimte:** Selecteer een noot en klik op een icoon in één van de paletten (dubbelklik in versies voor 3.4) of als alternatief sleep je een symbool vanuit een palet naar de notenbalk. Bv. Swing, Tempo tekst, etc.

Opmerking: (1) De exacte methode hangt af van het type tekst dat je wilt toevoegen (zie [Tekst](#)). (2) Voor algemeen gebruik worden **tekstvakken** aan een notenbalk gekoppeld, zie [notenbalk-](#) en [systeemtekst](#).

Tekst opmaak

Wanneer een [tekst object](#) in MuseScore gemaakt is dan neemt het de instellingen over van de [tekststijl](#) die daar aan gekoppeld is. Zo hebben alle [notenbalkteksten](#) een unieke tekststijl, als ook de tempo-aanduidingen, dynamische tekens, akkoord symbool, etc. Iedere tekststijl bestaat uit een aantal tekst-eigenschappen (lettertype, lettergrootte, lettertype stijl, etc.) die met name in het **Tekststijl** venster (Opmaak → Stijl... → [tekststijlen](#)) weergegeven kunnen worden.

Een nieuw aangemaakt **tekst object** begint met identieke tekst-eigenschappen voor de tekststijl. Deze zijn zichtbaar in het instellingenoverzicht:



Echter, deze tekst-eigenschappen zijn *niet* gelimiteerd tot die standaard zijn voor de tekststijl. Indien nodig kunnen deze *onafhankelijk* van de tekststijl in het instellingenoverzicht worden aangepast.

Als laatste, indien je opmaak wilt toepassen op specifieke karakters in een tekst object (lettertype, grootte, stijl) dan kun je dit doen in de [tekstbewerkingmodus](#).

Positie aanpassen van tekst objecten

De positie van tekst objecten kan met de volgende methodes worden aangepast:

- Sleep het object.
- Selecteer het object en pas de X of Y afstand waarden aan in het [instellingenoverzicht](#).
- Selecteer het object en gebruik één van de volgende sneltoetscombinaties:
 - ←: Verplaats de tekst 0,1 sp ([notenbalkruimte](#)) naar links.
 - →: Verplaats de tekst 0,1 sp naar rechts.
 - ↑: Verplaats de tekst 0,1 sp omhoog.
 - ↓: Verplaats de tekst 0,1 sp omlaag.
 - Ctrl+← (Mac: Cmd+←): Verplaats de tekst 1 sp naar links.
 - Ctrl+→ (Mac: Cmd+→): Verplaats de tekst 1 sp naar rechts.
 - Ctrl+↑ (Mac: Cmd+↑): Verplaats de tekst 1 sp omhoog.
 - Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↓): Verplaats de tekst 1 sp omlaag.

Tekst ankerpunten

Wanneer je een tekstelement aan de partituur toevoegt is zijn [ankerpunt](#) positie afhankelijk van het type:

- **Titel, ondertitel, componist, tekstschrijver:** Verankerd aan een kader.
- [Vingerzetting:](#) Verankerd aan nootkoppen.
- [Liedtekst:](#) Verankerd aan een tijdspositie (een noot/akkoord, maar geen rust).
- [Akkoordsymbool:](#) Verankerd aan een tijdspositie.
- [Notenbalktekst:](#) Verankerd aan een tijdspositie.
- [Systeemtekst:](#) Verankerd aan een tijdspositie.

Tekst bewerken

In de [tekstbewerkingmodus](#) is het mogelijk tekst toe te voegen, te verwijderen en opmaak (bv. **vet**, *schuin*, onderstreept, etc.) toe te passen op individuele karakters.



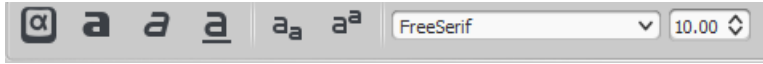
Tekstbewerkingmodus activeren/verlaten

Om de **tekstbewerkingsmodus** te activeren gebruik je één van de volgende methodes:

- Dubbelklik op een bestaand tekstelement.
- Klik op een reeds geselecteerd tekstelement.
- Klik met rechts op een tekstelement en selecteer *Bewerk element*.
- Klik op een tekstelement en druk op Alt+Shift+E.

Opmerking: Bij het maken van een nieuwe tekst object (zie [Tekst algemeen](#)) wordt deze automatisch in de tekstbewerkingsmodus geplaatst.

Je kunt de verschillende opmaak functie gebruiken vanuit de **tekst werkbalk**, die onderaan het document venster verschijnt:



Om de **tekstbewerkingsmodus** te verlaten gebruik je:

- Druk op Esc.
- Klik op een deel van de partituur buiten het bewerkings venster.

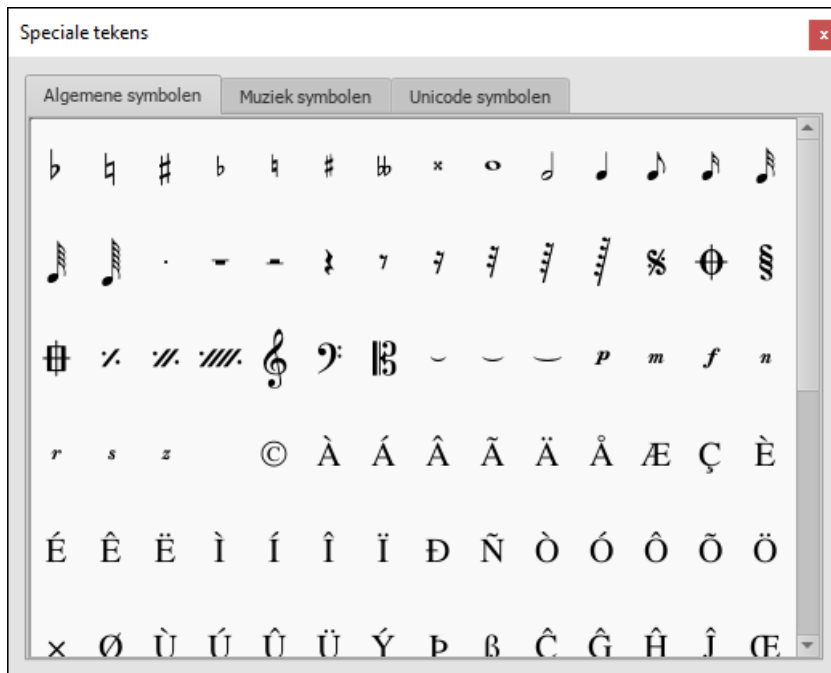
Sneltoetscombinaties

In de **tekstbewerkingsmodus** zijn de volgende sneltoetscombinaties beschikbaar:


- Ctrl+B (Mac: Cmd+B) aan-/uitzetten **vetgedrukt**.
- Ctrl+I (Mac: Cmd+I) aan-/uitzetten *schuin gedrukt*.
- Ctrl+U (Mac: Cmd+U) aan-/uitzetten onderstreept.
- Home End ← → ↑ ↓ verplaatst de cursor.
- Backspace (Mac: Delete) verwijdert het karakter links van de cursor.
- Del (Mac: → Delete or fn+Del) verwijdert het karakter rechts van de cursor.
- ↵ begint een nieuwe regel.
- F2 (Mac: fn+F2) Voegt een speciaal karakter in (zie hieronder).

Symbolen en speciale karakters

Je kunt het **speciale karakters** venster gebruiken om kwartnoten, breuken en vele andere vormen van speciale symbolen of karakters in je tekst in te voegen. Een aantal symbolen zijn ook beschikbaar middels een [sneltoetscombinatie](#) (zie hieronder).



Om het **speciale karakters** venster te openen gebruik je één van de volgende methodes:

- Klik op het  icoon in de tekst werkbalk (onder het partituur venster).
- Druk op F2 (Mac: fn+F2).

Opmerking: (1) Dit werkt alleen in de [tekstbewerkingsmodus](#). (2) Het speciale karakters venster moet niet worden verward met het menu item met dezelfde naam in de macOC versie van MuseScore.

Dit venster is verdeeld in 3 tabs: Algemene symbolen, muziek symbolen en unicode symbolen. De muziek en unicode tabs zijn onderverdeeld in alfabetisch gerangschikte categorieën.

Door te dubbelklikken op een item in het speciale karakters venster wordt deze meteen toegevoegd op de plaats waar de cursor zich bevindt. Meerdere items kunnen worden toegevoegd zonder het venster te sluiten en je kunt zelf normaal blijven typen, karakters verwijderen, numeriek karakter codes invoeren, etc. terwijl dit venster open is.

Speciale karakter sneltoetscombinaties

In de **tekstbewerksmodus** zijn de volgende sneltoetscombinaties beschikbaar voor het invoeren van een aantal speciale karakters:

- Ctrl+Shift+# (Mac: Cmd+Shift+#): **Kruis** #.
- Ctrl+Shift+B (Mac: Cmd+Shift+B): **Mol** b.
- Ctrl+Shift+H (Mac: Cmd+Shift+H): **Herstellingsteken** ¨.
- Ctrl+Shift+P (Mac: Cmd+Shift+P): **Piano** p.
- Ctrl+Shift+F (Mac: Cmd+Shift+F): **Forte** f.
- Ctrl+Shift+M (Mac: Cmd+Shift+M): **Mezzo** m.
- Ctrl+Shift+R (Mac: Cmd+Shift+R): **Rinforzando** r.
- Ctrl+Shift+S (Mac: Cmd+Shift+S): **Sforzando** s.
- Ctrl+Shift+N (Mac: Cmd+Shift+N): **Niente** n.
- Ctrl+Shift+Z (Mac: Cmd+Shift+Z): **Z z**.

Zie ook

- [Akkoord symbolen](#)
- [Liedteksten](#)
- [Kader](#)
- [Bewerkingsmodus](#)

Tekststijlen en -eigenschappen

Tekststijlen

Een **tekststijl** wordt toegepast op alle **tekst objecten** in de partituur van een *bepaald* type. Als voorbeeld, notenbalktekst objecten hebben een unieke stijl, alle tempo-aanduidingen, alle liedteksten, alle akkoordsymbolen, enzovoort.

Je kunt de tekststijl weergeven en bewerken via het menu, selecteer Opmaak → Stijl... → Tekststijlen. Hiermee krijg je toegang tot de volgende **teksteigenschappen** voor iedere stijl:

- **Naam:** De naam van de stijl, de naam van een gebruik stijl kan hier worden aangepast.
- **Lettertype / Grootte :** De naam van het lettertype (b.v. *Times New Roman*, *Arial*, etc.) en de grootte.
- **Volg notenbalk grootte:** Met deze optie wordt de grootte van de tekst proportioneel aangepast indien de partituur

schaling wordt aangepast.

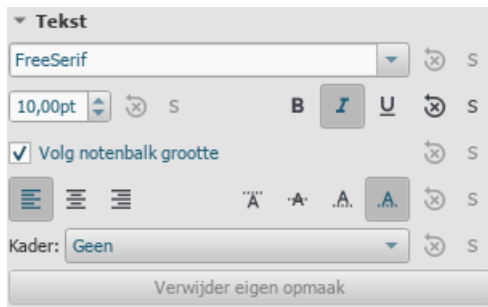
- **Stijl:** Een optie waarmee het uiterlijk van de tekst kan worden aangepast in vet (B), schuin (I) of onderstreept (U).
 - **Uitlijnen:** Horizontaal (links, midden, rechts) en verticaal.
 - **Kleur:** De kleur van de tekst.
 - **Afstand X/Y:** Horizontale en verticale afstand in sp. eenheden.
 - **Kader:** Bepaal of er een cirkel of rechthoekig kader om de tekst wordt geplaatst.
 - **Rand (kleur):** De kleur van de rand van het kader.
 - **Markeren (kleur):** De kleur van de markering die gebruikt wordt in het kader (achtergrond kleur).
 - **Dikte:** De dikte van de lijn van het kader in sp eenheden.
 - **Marge:** De marge binnen het kader in sp eenheden.
- **Hoekradius:** Voor een rechthoekig kader, de radius van de afgeronde hoeken.

Opmerking: Doorzichtigheid kan worden ingesteld door de parameter "Alpha kanaal" in het "Selecteer kleur" venster aan te passen. De waarde kan variëren tussen 0 (transparant) en 255 (ondoorzichtig).

Je kunt de eigenschappen van een **tekststijl** ook aanpassen door een object met de gewenste stijl te selecteren in de partituur, dan de eigenschap in het instellingenoverzicht aanpassen en vervolgens te klikken op de **Stel in als stijl** knop. Dit werkt automatisch de **tekststijl** bij en alle relevante tekst objecten in de partituur.

Tekst objecten

Als je een *bepaald tekst object* in de partituur afwijkend wilt opmaken van de tekststijl, selecteer deze dan en pas de eigenschappen aan in het instellingenoverzicht:



Indien je wijzigingen hebt aangebracht in de teksteigenschappen in het instellingenoverzicht en je wilt dat deze weer terug worden gezet naar de waarde voor de **tekststijl**, druk dan op de "Herstel naar stijl standaard" knop.

Opslaan en laden van tekststijlen

Tekststijlen (samen met alle andere stijlen in een document) kunnen worden opgeslagen als *eenstijl bestand* en worden geladen in andere MuseScore bestanden. Zie Stijl opslaan en laden.

Zie ook

- Tekst bewerken
- Kop-/voettekst
- Gedrag van tekst en lijnen

Notenbalk- en systeemtekst

Notenbalktekst en **Systeemtekst** is onmisbaar als algemene tekst. Om deze in de partituur te gebruiken zijn de volgende methodes beschikbaar:

- Selecteer een noot of rust en druk dan op **Ctrl+T** voor **Notenbalktekst** of druk op **Shift+Ctrl+T** voor **Systeemtekst**.
- Selecteer een noot of rust en kies de gewenste optie in het menu **Voeg toe → Tekst**.
- Selecteer een noot of rust en klik op de gewenste tekst in een palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep de gewenste tekst vanuit een palet naar een noot of rust.

Dit maakt een leeg vak geschikt voor tekstinvoer. Druk op **Esc** of klik op een lege ruimte buiten het vak om deze te verlaten.

Naast hun indicatieve gebruik, hebben notenbalk- en systeemtekst ook optionele afspelleigenschappen: zie hieronder.

Overzicht van de verschillen:

Tekststijl	Van toepassing op?	Afspelen (indien van toepassing)	Weergegeven in Instrument partijen?
Notenbalktekst	Alleen notenbalk	Alleen notenbalk	Alleen voor het instrument in de notenbalk

Notenbalktekst

Notenbalktekst is van toepassing op één notenbalk (of dubbele notenbalk) en wordt alleen weergegeven voor die notenbalk. Een afspeleffect dat gekoppeld is aan de tekst wordt op dezelfde manier gelimiteerd. De tekst wordt weergegeven in de partij voor het overeenkomstige instrument.

Indien je ervoor kiest om lege notenbalk te verbergen dan zal de notenbalktekst die bij de lege notenbalk hoort ook verborgen worden.

Notenbalktekst kan bijvoorbeeld worden gebruikt om een indicatie aan te geven zoals: *Solo* of *Pizzicato* voor één notenbalk in de partituur. Afhankelijk van de instructies in de notenbalktekst kunnen de MIDI afspeleigenschappen worden beïnvloed vanaf het punt waar de tekst zich bevindt in de notenbalk door er met rechts op te klikken en te kiezen voor Notenbalktekst-eigenschappen.... Zie geluid aanpassen in de notenbalk

Notenbalktekst-eigenschappen

Om de opties **Wijzig kanaal**, Swing-instellingen en Capo instellingen aan te passen doe je het volgende:

- Selecteer de notenbalktekst en klik op "Eigenschappen" in het "Notenbalktekst" gedeelte van het instellingenoverzicht.
- Klik met rechts op de tekst en kies "Notenbalktekst-eigenschappen" en kies de relevante tab.

Systeemtekst

Systeemtekst is van toepassing op één notenbalk in de partituur maar de indicatie wordt gebruikt in *edere* notenbalk in het systeem. De afspeleigenschappen die gekoppeld zijn aan deze tekst worden toegepast op het hele systeem. De tekst wordt weergegeven in alle instrument partijen.

Systeemtekst wordt niet verborgen door de verberg lege notenbalken functie.

Systeemtekst-eigenschappen

Om Swing toe te passen of te wijzigen:

- Klik met rechts op de tekst en kies "Systeemtekst-eigenschappen", klik vervolgens op de **Swing-instellingen** tab.

Zie ook

- Geluid aanpassen in de notenbalk

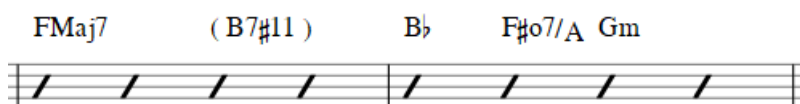
Externe links

- Hoe wijzig je de klank van het instrument (bv. pizz., con sordino) in de partituur

Akkordsymbolen

Akkordsymbolen zijn afkortingen waarmee een muzikaal akkoord wordt bedoeld (zie Akkordsymbool [↗](#) (Wikipedia) voor meer informatie).

Een voorbeeld:



Opmerking: Voor het opvullen van een maat met schuine strepen, zie opvullen met schuine strepen of Aan-/uitzetten ritmische schuine streep notatie.

Naast de conventionele akkoord notatie ondersteund MuseScore vanaf versie 3.3 ook het Nashville Nummer Systeem (NNS) en Romeinse Cijfer Analyse (RNA).

Akkordsymbolen invoeren

1. Selecteer een noot of schuine streep.
2. Druk op Ctrl+K (Mac: Cmd+K).
3. De cursor staat nu boven de partituur en wacht op invoer. Voer het akkoordssymbool in net als normale tekst, gebruik daarbij de volgende opties:

- **Grondtoon:** A, B, C, D, E, F, G.
 - **Kruis:** # (hash symbool).
 - **Mol:** b (kleine letter "b").
 - **Dubbelkruis:** x (kleine letter "x") of ## (twee hash symbolen).
 - **Dubbele mol:** bb (twee keer kleine letter "b").
 - **Herstellingsteken:** natural *Opmerking:* er mag geen spatie staan voor "natural" en er moet een spatie *achter* staan, indien er meer tekst aan het akkoord moet worden toegevoegd, bv. voor B[♯]m, voer dit in als "Bnatural m", de spatie moet worden ingevoerd met Ctrl+Spatie.
 - Voor overige symbolen, zie [Akkoordsymbolen syntax](#) (hieronder).
4. Verplaats de cursor voor- of achterwaarts om verder te gaan met het invoeren of bewerken van akkoordsymbolen (zie [toetsenbord opdrachten](#) hieronder).
 5. Verlaat de akkoordsymboolmodus door te drukken op Esc.

Wanneer je de bewerkingsmodus voor het akkoordsymbool verlaat, dan worden de karakters die je hebt ingevoerd automatisch omgezet naar het juiste formaat. Standaard wordt een **grondtoon** die als kleine letter is ingevoerd omgezet naar een hoofdletter (voor alternatieve opties, zie [automatisch hoofdletter gebruik](#)). Een "#", "b" of "natural" worden omgezet in de juiste kruis (♯), mol (b) of herstellingsteken (♮) enzovoort. Maak geen gebruik van de werkelijke kruis-, mol-, herstellingstekens, dit zal MuseScore niet juist begrijpen.

Toetsenbord opdrachten

De volgende opdracht zijn beschikbaar tijdens het invoeren van akkoordsymbolen:

- Spatie verplaats de cursor naar de volgende noot, rust of tel.
- Shift+Spatie verplaats de cursor naar de vorige noot, rust of tel.
- Ctrl+Spatie (Mac: Alt+Spatie) voeg een spatie toe aan het akkoord.
- ; verplaats de cursor naar de volgende tel.
- : verplaats de cursor naar de vorige tel.
- Tab verplaats de cursor naar de volgende maat.
- Shift+Tab verplaats de cursor naar de vorige maat.
- Ctrl (Mac: Cmd) plus cijfer (1 - 9) verplaats de cursor met de duur die overeenkomt met het getal (bv. een halve noot voor het getal 6).
- Esc verlaat de akkoordmodus.

Akkoordsymbolen syntax

MuseScore begrijpt de meeste afkortingen die worden gebruikt in akkoordsymbolen:

- **Majeur:** M, Ma, Maj, ma, maj, Δ (type t of ^ voor het driehoek)
- **Mineur:** m, mi, min, -
- **Verminderd:** dim, ° (invoeren met de kleine letter o, wordt weergegeven als ° bij gebruik van de [Jazz style](#), anders als o)
- **Half-verminderd:** ø (type o, nul). Als alternatief kun je natuurlijk afkortingen gebruiken zoals mi7b5 etc.
- **Overmatig:** aug, +
- Je kunt ook afkortingen gebruiken voor *toevoegingen* en *veranderingen*, zoals b9 of #5, sus, alt en no3. *Omkeringen* en *schuine streep akkoorden*, zoals C7/E. *Komma's* en *haakjes*, welke een deel of het gehele akkoord kunnen omvatten.

Akkoordsymbool bewerken

Een bestaand akkoordsymbool kan op een zelfde manier worden bewerkt als normale tekst, zie [tekst bewerken](#).

Akkoordsymbolen transponeren

Akkoordsymbolen worden automatisch getransponeerd indien je gebruik maakt van de [transponeer](#) optie in het menu voor de maten waar de akkoorden in staan. Indien dit niet gewenst is dan kun je het vinkje verwijderen bij de "transponeer akkoordsymbolen" optie in deze functie.

Akkoordsymbool tekst

Om het uiterlijk van de tekst voor *alle akkoordsymbolen* te veranderen gebruik je één van de volgende opties:

- Vanuit het menu, kies Opmaak → Stijl... → Tekststijlen → Akkoordsymbolen. Pas hier de tekst eigenschappen aan zoals gewenst.
- Selecteer een akkoordsymbool en maak de aanpassingen in het [instellingenoverzicht](#) en druk op de "Stel in als stijl" knoppen wanneer je de aanpassing maakt.

Akkoordsymbool stijl

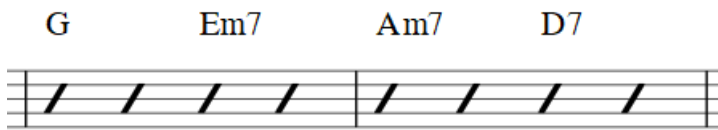
Om de opmaak van **akkoordsymbolen** aan te passen doe je het volgende:

- Vanuit het menu, kies Opmaak → Stijl... → Akkoordsymbolen. De eigenschappen die kunnen worden aangepast zijn:

Vorm

Er zijn drie opties beschikbaar: **Standaard**, **Jazz** en **Eigen aangepast**. Kies de gewenste optie door deze te selecteren.

- In de **Standaard** stijl worden akkoorden gemaakt met het lettertype dat is ingesteld voor deakkoordsymbool tekst stijl.



- In de **Jazz** stijl wordt het MuseJazz lettertype gebruikt dat een handgeschreven uiterlijk heeft. De jazz stijl is automatisch geselecteerd indien je gebruik maakt van een jazz sjabloon.



- Met de **Eigen aangepast** stijl optie kun je het uiterlijk van de akkoordsymbolen naar eigen wens aanpassen. Kies een aangepast **akkoordsymbolen bestand**. Je kunt deze aanmaken door een bestaand bestand in de "stijlen" map te kopiëren en vervolgens dit bestand aan te passen. De informatie hiervoor is beschikbaar in dezelfde map. Opmerking, dit is alleen bedoeld voor geavanceerde gebruikers en er is geen garantie dat deze bestanden in toekomstige versies worden ondersteund.

Noot spelling

Standaard gebruikt MuseScore letters voor de namen van de akkoordsymbolen. Voor gebruikers in regio's waar andere noot benaming schema's worden gebruikt biedt MuseScore de volgende mogelijkheden:

- **Standaard:** A, B_b, B, C, C_♯,...
- **Duits:** A, B_b, H, C, C_♯,...
- **Volledig Duits:** A, B, H, C, C_{is},...
- **Solfeggio:** Do, Do_♯, Re_b, Re,...
- **Frans:** Do, Do_♯, Ré_b, Ré,...

Automatisch hoofdlettergebruik


Standaard zal MuseScore automatisch alle noot namen met hoofdletters schrijven, het maakt hierbij niet uit hoe deze zijn ingevoerd. Echter kun je ook gebruik maken van andere automatische opties:

- **Mineurakkoord in kleine letters:** c, cm, cm₇,...
- **Basnoten in kleine letters:** C/e,...
- **Nootnamen in hoofdletters:** DO, RE, MI,...

Je kunt het automatisch hoofdletter gebruik ook in zijn geheel uitschakelen. In dit geval worden ze weergegeven zoals je ze hebt ingevoerd.

Positionering

- **Afstand tot aan fretborddiagram:** Indien een fretborddiagram aanwezig is, de hoogte *boven* het diagram (het is mogelijk een negatieve waarde te gebruiken).
- **Minimale akkoordafstand:** De minimale ruimte tussen akkoordsymbolen.
- **Maximum maatstreepafstand:** Hiermee wordt de ruimte tussen het laatste akkoordsymbool in de maat en de daaropvolgende maatstreep bepaald. Je hoeft deze waarde alleen aan te passen indien er een probleem is waarbij het laatste akkoordsymbool in de maat het eerste symbool in de volgende maat overlapt.

Opmerking: Naast de instellingen die hier zijn beschreven wordt de standaard positie van akkoordsymbolen ook bepaald door de instellingen in het tekst stijl  venster.

Capo

Voer het getal in voor de capo positie die je wilt gebruiken om vervangende akkoorden (tussen haakjes) wilt weergeven na het akkoordsymbool in de partituur.

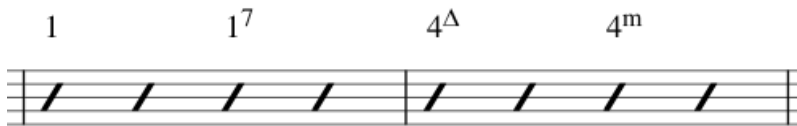
Nashville Nummer Systeem

Het Nashville Nummer Systeem (NNS), beschikbaar vanaf MuseScore versie 3.3, is een verkorte manier om akkoorden weer te geven op basis van schaalgraden in plaats van akkoordletters. Hierdoor kan een begeleiding in elke toonsoort vanaf dezelfde akkoordkaart worden gespeeld.

Voer de Nashville notatie als volgt in:

1. Selecteer een begin noot.
2. Vanuit het menu, selecteer Voeg toe → Tekst → Nashville nummer.

Net als bij de standaard akkoordsymbolen, kun je de Nashville notatie normaal typen en MuseScore zal zijn best doen om de symbolen op de juiste manier te herkennen en op te maken. Dezelfde sneltoetsencombinatie die worden gebruikt voor navigatie bij het invoeren van standaard akkoordsymbolen (bijv. Spatie, zie [hierboven](#)) zijn ook beschikbaar voor de Nashville notatie.



Romeinse Cijfer Analyse

Vanaf versie 3.3 ondersteund MuseScore **Romeinse Cijfer Analyse** (RNA), een akkoordanalysesysteem met een systeem van Romeinse cijfers in hoofdletters en kleine letters, superscripts, subscripts en andere symbolen. Het wordt vaak gebruikt in muziekboeken om akkoorden en hun relaties te beschrijven op een manier die niet afhankelijk is van de toonsoort (zie [Externe links](#) voor meer informatie).

Opmerking: In tegenstelling tot standaard akkoordsymbolen en de Nashville notatie, die MuseScore formatteert met zijn eigen algoritmen, gebruikt RNA het gratis en open source [Campania lettertype](#) om de symbolen op te maken. Hierdoor kan MuseScore de symbolen opmaken terwijl je typt, in plaats van de opmaak alleen toe te passen als je klaar bent. Als je het Campania-lettertype normaal op je systeem installeert, dan kun je het ook in andere programma's gebruiken en profiteren van dezelfde opmaak.

RNA invoeren

1. Selecteer een begin noot.
2. Vanuit het menu, selecteer Voeg toe → Tekst → Romeins cijfer. Het is ook mogelijk om een sneltoetscombinatie in te stellen waarmee hetzelfde wordt uitgevoerd in [voorkeuren](#).
3. Voer de RNA symbolen in voor het akkoord net zoals normale tekst, op de volgende manier:
 - o **Majeur akkoord:** Romeinse cijfers in hoofdletters
 - o **Mineur akkoord:** Romeinse cijfers in kleine letters
 - o **Verminderd akkoord:** o (kleine letter)
 - o **Half-verminderd akkoord:** 0 (nul)
 - o **Overmatig akkoord:** +
 - o **Akkoord omkeringen:** Voer tot 3 enkele getallen in, te beginnen bij de bovenste noot
 - o **Voortekens:** # (kruis), b (mol)
 - o Voor overige symbolen, zie de afbeelding bij [RNA voorbeelden](#).
4. Verplaats de cursor voor- of achterwaarts om verder te gaan met het invoeren of bewerken van symbolen voor andere akkoorden.
5. Wanneer je klaar bent met het invoeren van RNA, druk dan op de Esc of klik op een lege plaats in de partituur.

Net als bij de standaard akkoordsymbolen, kun je de Romeinse cijfer analyse normaal typen en MuseScore zal zijn best doen om de symbolen op de juiste manier te herkennen en op te maken. Dezelfde sneltoetsencombinatie die worden gebruikt voor navigatie bij het invoeren van standaard akkoordsymbolen (zie [hierboven](#)) zijn ook beschikbaar voor de Romeinse cijfer analyse.

RNA voorbeelden

Voer dit in:



Om dit resultaat te krijgen:



Afspelen (vanaf versie 3.5)

Zie [Afspelen: Akkoordsymbolen / Nashville nummers](#).

Externe Links

- [Nashville Nummer System](#) ↗ (Wikipedia)
- [Romeinse Cijfer Analyse](#) ↗ (Wikipedia - Engelstalig)
- [Campania lettertype](#) ↗ (Engelstalig)
- [Chord Symbol Voicings for Playback](#) ↗ (Engelstalig)

Vingerzetting

Vingerzetting symbolen voor verschillende instrumenten zijn beschikbaar in het vingerzettingpalet in de geavanceerde werkruimte.

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

- **Keyboard** muziek maakt gebruik van de nummer 1–5 om de vingers van de linker- of rechterhand aan te geven. Er is ook een [fingering positioner](#) ↗ plugin om te helpen bij het optimaliseren van de positionering voor piano of keyboard vingerzetting.
- **Gitaar** muziek gebruikt de nummers 0–4 voor de linkerhand (T wordt soms gebruikt voor de duim). Vingerzetting voor de rechterhand wordt aangegeven met de letters p, i, m, a, c. Nummers in een cirkel geven de snaar aan.
- De laatste vijf symbolen in het palet worden gebruikt voor **deluit** in historische muziek.

Opmerking: Om de van vingerzetting in tablatuur weer te geven klik je met rechts op de TAB notenbalk en kies je Notenbalk/partij-eigenschappen... → Geavanceerde stijl-eigenschappen en zet je een vinkje bij "Laat de vingerzetting zien in de tablatuur".

Vingerzetting toevoegen aan een enkele noot

Gebruik één van de volgende methodes:

- Selecteer een noot en klik op een vingerzetting symbool in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep het vingerzetting symbool vanuit het palet naar de noot.

Wanneer de vingerzetting is toegevoegd aan de noot dan krijgt de meteen de focus waarmee je deze meteen kunt aanpassen.

Vingerzetting toevoegen aan meerdere noten

1. [Selecteer](#) de gewenste noten.
2. Klik op een vingerzetting symbool in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4).

Eenvoudige vingerzetting invoermodus (versie 3.1 en hoger)

Met deze speciale functie kan vingerzetting snel en eenvoudig worden toegevoegd voor opéénvolgende noten.

1. Gebruik één van de volgende opties:
 - Voeg een vingerzetting symbool toe door gebruik te maken van één van de hierboven beschreven methodes, dit kan een "vingerzetting", "linkerhand gitaar vinger" of "snaarnummer" zijn.
 - Alleen voor "vingerzetting", selecteer een noot en gebruik de sneltoetscombinatie voor het toevoegen van de "vingerzetting" (ingesteld in [Voorkeuren: sneltoetscombinaties](#)) plus het gewenste nummer.
2. Gebruik één van de volgende opties:
 - Verplaats de cursor naar de **volgende noot**: Druk op Spatie Of Alt + → .
 - Verplaats de cursor naar de **vorige noot**: Druk op Shift + Spatie Of Alt + ← .
3. Type het gewenste nummer.
4. Herhaal stap 2 en 3 zo vaak als nodig.
5. Druk op Esc of klik op een lege ruimte in het document venster om de bewerkingsmodus te verlaten.

Positionering van de vingerzetting aanpassen

Enkel vingerzetting symbool

Om de positie van één symbool aan te passen gebruik je één van de volgende methodes:

- Voor fijne aanpassingen (0,1 sp): gebruik de pijltjes toetsen.
- Voor grotere stappen (1 sp): gebruik Ctrl+ ← → ↑ ↓.
- Wijzig de X en Y afstand in het [instellingenoverzicht](#).
- Versleep het symbool met de muis.

Meerdere vingerzetting symbolen

De positie van meerdere symbolen wijzig je als volgt:

1. [Selecteer](#) de gewenste vingerzetting symbolen.
2. Pas de X en Y afstand aan in het [instellingenoverzicht](#).

Opmerking: Je kunt ook gebruik maken van de [fingering positioner](#) plugin die eerder is genoemd voor het optimaliseren van de plaatsing van piano vingerzetting symbolen.

Om een symbool terug te zetten naar de standaard positie, selecteer deze en druk op Ctrl+R.

Vingerzetting tekst bewerken

Vingerzetting is een vorm van een tekstsymbool en kan worden [bewerkt](#) en opgemaakt net als ieder ander tekst object. De [tekst-eigenschappen](#) en algehele [stijl](#) kan worden aangepast in het instellingenoverzicht.

Liedtekst

Liedtekst invoeren

Eerste regel

1. Voer de noten in voor de melodie.
2. [Selecteer](#) de noot waar je wilt beginnen met het invoeren van de liedtekst.
3. Om de **liedtekstmodus** in te schakelen druk je op Ctrl+L (Mac: Cmd+L) of vanuit het menu, selecteer Voeg toe → Tekst → Liedtekst.
4. Voer een lettergreep in.
5. Gebruik de volgende opties om verder te gaan met het invoeren:
 - **Ga naar de volgende lettergreep:** Druk op Spatie (of Ctrl+→ (Mac: ⌘+→)) aan het einde van de lettergreep.
 - **Koppelteken** (om lettergrepen te verbinden): Druk op - aan het einde van de lettergreep.
 - **Ga naar de vorige lettergreep:** Druk op Shift+Spatie (of Ctrl+← (Mac: ⌘+←)).
 - **Verplaats naar links:** Druk op ← (pijl naar links). Indien de cursor aan het begin van een lettergreep staat dan springt deze naar de lettergreep ervoor.
 - **Verplaats naar rechts:** Druk op → (pijl naar rechts). Indien de cursor aan het einde van een lettergreep staat dan springt deze naar de volgende lettergreep.
 - **Verplaats naar de lettergreep eronder:** Druk op ↓ (pijl naar beneden).
 - **Verplaats naar de lettergreep erboven:** Druk op ↑ (pijl omhoog).
 - **Start een nieuwe liedtekst regel:** Druk op ↵ (Enter) aan het einde van een bestaande lettergreep (*Opmerking:* Gebruik niet de Enter toets in het numerieke gedeelte!).
6. Verlaat de **liedtekstmodus** door te drukken op Esc of door buiten het tekst vak te klikken.

Volgende regels

Indien je een liedtekst regel wilt toevoegen aan een bestaande (bv. een 2de of 3de vers etc.):

1. Gebruik één van de volgende opties:
 - [Selecteer](#) de noot waar de nieuwe liedtekst regel moet beginnen. Activeer de **liedtekstmodus** zoals uitgelegd in stap 3 ([hierboven](#)). De cursor plaatst zichzelf op een nieuwe (lege) regel.
 - Activeer de [tekstbewerkingsmodus](#) voor een bestaande lettergreep, ga naar het einde van de lettergreep en druk op ↵ (Enter). De cursor verplaatst naar de volgende regel.
2. Ga verder met het invoeren zoals uitgelegd in stap 4 ([hierboven](#)).

Voorbeeld:

A - des - te, fi - del - es,
 Can - tet nunc hym - nos
 Er - go qui na - tus

Speciale karakters

In de meeste gevallen kan liedtekst net zoals normale tekst worden bewerkt. Er zijn echter speciale toetsenbord combinaties nodig voor het invoeren van de volgende karakters:

- **Een spatie:** Ctrl+Spatie (Mac: Alt+Spatie).
- **- (koppelteken):** Ctrl+- (Mac: Alt+-) of AltGr+-.
- **Regel einde:** Ctrl+↵ (Mac: Alt+Return) of Enter (in het numerieke toetsenbord gedeelte).

Vers nummers

Om vers nummers in te voeren type je het nummer (bv. 1. en eerspatie voor het invoeren van de eerste lettergreep. MuseScore zal automatisch het vers nummer en de eerste lettergreep op de juiste manier uitlijnen.

Melisma

Een **melisma** is een lettergreep of woord die twee of meer noten omvat. Dit wordt aangegeven met een onderliggende lijn vanaf de lettergreep naar de laatste noot van de melisma. De onderliggende lijn wordt gemaakt door de cursor aan het einde van de lettergreep te plaatsen en vervolgens druk je op Shift+_, één keer voor iedere noot in de melisma. Zie onderstaande afbeelding:

soul, ————— To

De bovenstaande liedtekst wordt op de volgende manier gemaakt:

1. Type de letters: soul,.
2. Aan het einde van het woord, druk op Shift+__.
3. Type de letters: To en druk op Esc.

Om de niet laatste lettergrepen te verlengen kunnen gewoon extra koppelteken- worden ingevoerd. Normaal zal er slechts één zichtbaar zijn (meer indien de afstand tussen de lettergrepen groot genoeg is) en de lettergreep zal rechts worden uitgelijnd op de eerste noot, gelijk aan hoe de laatste lettergreep wordt genoteerd bij een melisme, zie hierboven.

Elisie (Liedtekstboog) / Synalephe


Twee lettergrepen onder een noot kunnen worden samengevoegd met een **elisie** karakter, ook bekend als "liedtekst boog" of "synalephe".

Een voorbeeld:

mi - te A - gnel -

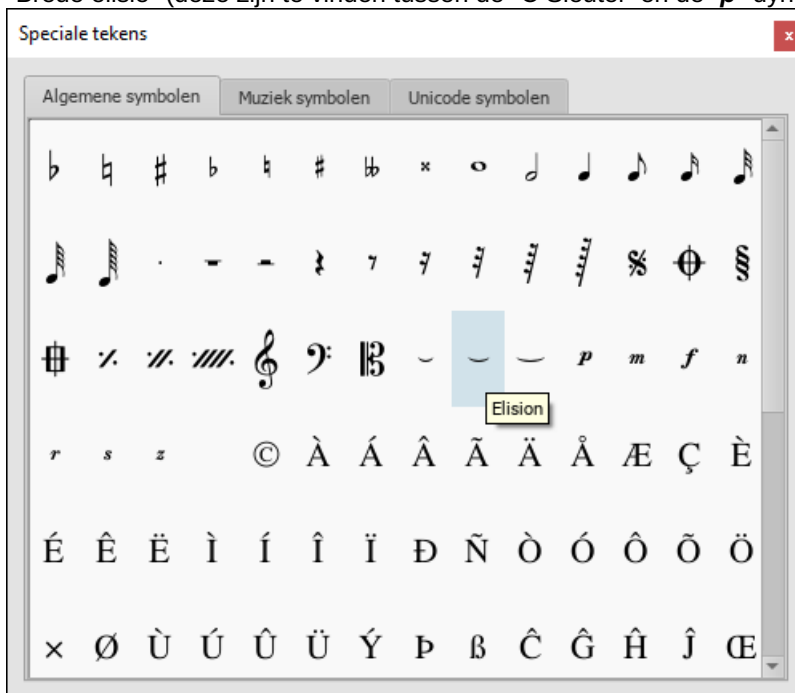
Om de liedtekst uit het voorbeeld te maken vanaf de lettergreep "te" doe je:

1. Type te.

2. Klik op het toetsenbord icoon  links onder aan in het scherm of druk op F2 om het speciale tekens palet te openen.

3. Gebruik één van de volgende opties:

- o Dubbelklik op één van de drie elisie karakters in de "Algemene symbolen" tab: "Smalle elisie", "Elisie" of "Brede elisie" (deze zijn te vinden tussen de "C Sleutel" en de "p" dynamiek—zie de afbeelding hier onder):



- o Dubbelklik de elisie te vinden na de 7/8 breuk in de "Algemene symbolen" tab. Afhankelijk van het lettertype is het wellicht nodig om spaties voor/na de boog toe te voegen, gebruik hiervoor Ctrl+Spatie (Mac: Alt+Spatie).

Opmerking: Niet alle lettertypes bevatten het "onderboog" karakter (U+203F _ "undertie", hoofdzakelijk aanwezig in het "special tekens" venster voor compatibiliteit met MuseScore 1.x partituren). Om te bepalen welke lettertypes op je computer dit ondersteunen, zie "[lettertype lijst](#)" (gebruik een lettertype dat een boog laat zien tussen "te" en "A" in plaats van een lege rechthoek).

4. Type A.

Liedtekst bewerken

1. Activeer de tekstbewerkmodus voor een bestaande lettergreep.
2. Gebruik de standaard tekstbewerking mogelijkheden om de tekst aan te passen.
3. Ga verder met het invoeren van de liedtekst (zie hierboven) of verlaat de **liedtekstmodus** door te drukken op de Esc.

Liedtekst eigenschappen aanpassen

Om een aanpassing te maken in de eigenschappen van alle liedteksten in de partituur doe je het volgende:

1. Vanuit het menu, selecteer Opmaak → Stijl... → Liedtekst.
2. Wijzig de plaatsing, regelhoogte, marges, streep en melisma eigenschappen waar nodig.

Positie van een enkele liedtekstregel aanpassen

Om de positie van één *bepaalde* liedtekstregel aan te passen doe je het volgende:

1. Selecteer de liedtekstregel: Klik met rechts op een woord in de regel en (in het menu) kies voor Selecteer → Meer... en vink de relevante opties aan, waaronder in ieder geval "Zelfde systeem".
2. Pas de X en Y afstand aan in het instellingenoverzicht.

Liedtekst naar klembord kopiëren

Kopieer *alle* liedteksten naar het klembord:

- Vanuit het menu, selecteer Gereedschappen → Kopieer liedtekst naar klembord.

Liedtekst plakken vanuit het klembord






Kopieer en plak de liedtekst vanuit een tekstbestand naar de partituur:

1. Voer de noten in waaraan de liedtekst aan gekoppeld moet worden.
2. Voer de liedtekst in een tekstbestand in met de juiste spaties, koppeltekens, regeleinden, etc.
3. Kopieer de liedtekst vanuit het tekstbestand naar het klambord.
4. Selecteer de begin noot in MuseScore en druk op **Ctrl+L** (Mac: **Cmd+L**) (stap 3 bij [liedtekst invoeren](#)).
5. Door het herhaaldelijk toepassen van de [plak functie](#) zullen de woorden van de liedtekst worden ingevoegd. Indien nodig kunnen melismas en andere aanpassing worden gedaan tijdens het invoeren.

Zie ook

- [Tekst](#)
- [Akkoordsymbolen](#)

Externe links

- [Hoe kun je liedtekst invoegen](#) 
- [Hoe kun je liedtekst verplaatsen](#) 
- [Hoe kopieer je liedtekst of liedtekst met ritme](#) 
- [Hoe voeg je een blok met tekst toe aan een partituur](#) 
- [Video handleiding: MuseScore in Minuten: Les 6 - Tekst, liedtekst en akkoorden](#) 

Repetitietekens

Repetitietekens worden op een aantal manieren gebruikt:

- Voor het aangeven van specifieke punten in de partituur om te helpen bij het repeteren.
- Als bladwijzers in de partituur waar je snel naar toe kunt springen—met het [zoek](#) commando.
- Om verschillende secties in de partituur aan te geven.

Repetitietekens bestaan normaal gesproken uit één of meerdere letters en/of nummers die in volgorde geplaatst zijn in de partituur—bv. A, B, C..., of 1, 2, 3... etc. Een alternatieve manier is het weergeven van maatnummers (meestal groter dan de standaard maatnummers, vetgedrukt en/of ingesloten in een rechthoek). Meermaatsrusten worden automatisch onderbroken voor en na een repetitieteken.

Repetitietekens kunnen (i) *automatisch*, wat ervoor zorgt gezorgd dat ze in volgorde staan, of (ii) *handmatig* waarmee je zelf de benaming kunt invoeren.

Repetitieteken toevoegen

Handmatig plaatsen

Om handmatig een repetitieteken te plaatsen doe je het volgende:

1. Klik op een noot of rust op de gewenste positie.
2. Gebruik één van de volgende opties:
 - Druk op **Ctrl+M** (Mac: **Cmd+M**).
 - Vanuit het menu, kies **Voeg toe** → **Tekst** → **Repetitieteken**.
3. Voer de gewenste tekst in.

Automatisch plaatsen

Een alfanumeriek repetitieteken toevoegen

Gebruik één van de volgende opties:

- Klik op een noot of rust op de gewenste positie en klik op het [B1] repetitieteken icoon in het "[tekstpalet](#)" (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep het repetitieteken vanuit het "tekst" palet naar de partituur.

Opmerking: (1) Standaard worden repetitietekens in volgorde toegevoegd, A, B, C etc. (2) Om de opmaak van de volgende repetitietekens die worden toevoegt aan te passen (kleine letters of nummers) pas je eerst het vorige repetitieteken aan. (3) Tekens die worden toegevoegd tussen bestaande repetitietekens voegen een getal of letter toe aan het voorgaande repetitieteken. Het is een goed idee om de hierna de [herbepaal opeenvolgende repetitietekens](#) opdracht uit te voeren (zie hieronder).

Een repetitieteken met maatnummer toevoegen

1. Voer het eerste repetitieteken in zoals het alfanumerieke teken en [bewerk](#) deze zodat het overeenkomt met het maatnummer waar aan deze gekoppeld is.
2. Voeg de volgende tekens toe zoals [hierboven](#). Ze worden automatisch omgezet naar het maatnummer.

Automatisch herbepalen opeenvolgende repetitietekens

In MuseScore kun je automatisch van een serie van repetitietekens de volgorde herbepalen indien deze om welke reden dan ook niet meer in volgorde zijn. Gebruik hiervoor de volgende methode:

1. Voordat je de selectie maakt kun je, indien gewenst, een nieuwe opmaak voor repetitietekens (kleine letters, hoofdletters, getallen of maatnummers) instellen door het eerste teken in de reeks aan te passen.
2. Selecteer nu het bereik van maten waarop je de **Herbepaal opeenvolgende repetitietekens** opdracht wilt uitvoeren (indien er geen selectie wordt gemaakt dan wordt ervan uitgegaan dat je dit voor alle maten wilt uitvoeren).
3. Vanuit het menu, selecteer Gereedschappen → Herbepaal opeenvolgende repetitietekens.

MuseScore bepaald de volgorde aan de hand van *heteerste repetitieteken* in de selectie en zal alle repetitietekens aan de hand hiervan aanpassen. De volgende sequenties zijn mogelijk:

- A, B, C etc.
- a, b, c etc.
- Numeriek: 1, 2, 3 etc.
- Numeriek: volgens de maatnummers. Hiervoor moet het nummer in het eerste teken gelijk zijn aan het maatnummer waaraan deze gekoppeld is.

Tekststijl

Repetitietekens zijn een variant van de stysteemtekst die zowel in de partituur als in iedere partij wordt gebruikt. Standaard zijn deze in een groot vetgedrukt lettertype in een kader met afgeronde hoeken. Alle aspecten van het uiterlijk kunnen worden aangepast via de tekststijl: repetitieteken.

Zoek naar een repetitieteken

Zie zoeken (Weergave en navigeren).

Zie ook

- Teksteigenschappen

Externe links

- Rehearsal Letter [↗](#) op Wikipedia (Engelstalig)

Opmaak

Opmaak en lay-out

Opmaak en lay-out opties voor de partituur zijn beschikbaar in het **Opmaak** menu.

Mogelijkheden om de opmaak/lay-out te beïnvloeden

De *belangrijkste* opdrachten en dialoogvensters die van invloed zijn op de lay-out van de partituur worden direct hieronder vermeld. Andere opmaakoptyes worden verderop op de pagina behandeld (maar voor tekst, zie tekststijlen en eigenschappen).

- Pagina-instellingen: Wijzig de algemene instellingen zoals de pagina-afmetingen, pagina marges en schaalfactor.
- Vergroot/verminder de uitrekking van de opmaak: Wijzig de opmaak door het uitrekken of inkrimpen van de geselecteerde maten.
- Partituur: Wijzig partituur instellingen, zoals het gebruik van meermaatsrusten of verbergen van lege notenbalken.
- Pagina: Wijzig algemene instellingen die bepalen hoe dicht notenbalken en systemen op elkaar staan, hoeveel marge er is voor de liedtekst etc.
- Maatstijl: Stel de opmaak van de maat in om zo het aantal maten per regel te beïnvloeden.
- Groottes: Stel de standaard grootte in voor "kleine" en siernoten, kleine notenbalken en kleine sleutel.

Overige opdrachten:

- Voeg systeemomslagen toe/verwijder systeemomslagen: Bepaal het aan maten per systeem.
- Afbrekingen en afstandshouders: Voeg systeem-, pagina- of sectie-omslagen toe. Je kunt ook extra ruimte tussen *bepaalde* systemen of notenbalken toevoegen indien nodig.

Stijl

Het **Stijl** submenu bevat de mogelijkheden waarmee de algemene opmaak van veel elementen in de partituur kan worden aangepast. Het venster kun je als volgt openen:

- Vanuit menu, selecteer Opmaak → Stijl...
- Klik met rechts op een lege ruimte in het document venster en selecteer Stijl....
- Gebruik een sneltoetscombinatie (zie [sneltoetscombinaties](#)).

In het **Stijl** venster zijn de volgende opties beschikbaar:

Partituur

Om de **Partituur** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Partituur.

In dit venster kunnen de algemene eigenschappen zoals het lettertype voor de muziek, het weergeven van meermaatsrusten, het verbergen van lege notenbalken, swing-instellingen, etc. worden aangepast.

- **Lettertype voor muzieksymbolen:** Maak een keus uit: Emmentaler, Bravura, Gonville of MuseJazz lettertype. Zorg dat er een vinkje staat bij "Automatisch stijl instellingen laden gebaseerd op lettertype" om de instellingen aan te passen op basis van het gekozen lettertype.
- **Lettertype voor muziektekst:** Maak een keus uit: Emmentaler, Bravura, Gonville of MuseJazz lettertype.
- **Geef in werkelijke toonhoogte weer.** Vink deze optie aan om de partituur in de werkelijke toonhoogte weer te geven. Indien niet geselecteerd, dan wordt de partituur in de geschreven toonhoogte weergegeven.
- **Maak meermaatsrusten:** Vink aan om meermaatsrusten weer te gebruiken.
 - **Minimumaantal lege maten:** De standaard is 2.
 - **Minimum maatbreedte:** De standaard is breedte is 4 sp.
- **Lege notenbalken in systeem verbergen** Met deze optie wordt ruimte bespaard door notenbalken te verbergen waarin alleen lege maten staan. Wordt gebruikt bij *samen gevoegde partituren*.
- **Lege notenbalken in het eerste systeem niet verbergen** Zorgt dat alle notenbalken in het eerste systeem zichtbaar zijn, zelfs indien deze alleen uit lege maten bestaan.
- **Haken altijd laten zien bij enkele notenbalk** Laat haken zien bij een enkele notenbalk.
- **Geef nootwaardes over de maatstreep heen weer.** Een functie die handig is bij de notatie voor oude muziek. Zie notatie zonder maatstrepen.
- **Verberg de instrumentnaam als er maar 1 instrument is** In dit geval hoeft je de naam van het instrument meestal niet weer te geven.
- **Swing-instellingen** bepalen de hoeveelheid "swing" die wordt toegepast op de hele partituur.
 - **Swing:** Maak een keus uit: Uit (standaard) / Achtste noot / Zestiende noot.
 - **Kies swingratio:** De standaard is 60%.

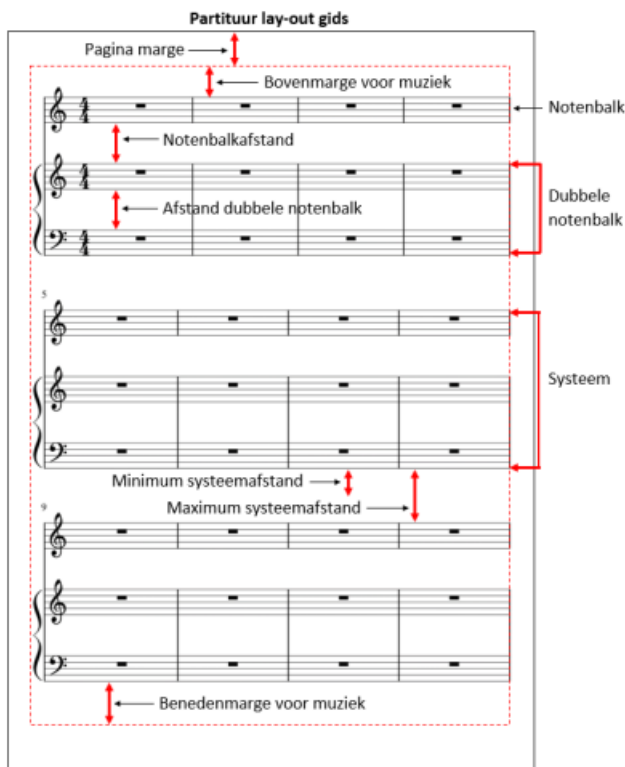
Indien je de "swing" wilt instellen in de partituur, zie [Swing](#).

Pagina

Om de **Pagina** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Pagina.

In dit venster kun je de lay-out van de partituur aanpassen door het wijzigen van de afstand voor de marges, systemen, liedtekst regels en kaders. Je kunt hier ook bepalen wanneer de toonsoort, maatsoort en sleutels moeten worden weergegeven.

Het onderstaande diagram is een gids voor de verschillende parameters in dit venster:



- **Bovenmarge voor muziek:** De afstand tussen de bovenste notenbalk lijn van de eerste notenbalk op de pagina en de bovenmarge van de pagina.
- **Benedenmarge voor muziek:** De afstand tussen de onderste notenbalk lijn van de laatste notenbalk op de pagina en de ondermarge van de pagina.
- **Notenbalkafstand:** De ruimte tussen notenbalken die geen onderdeel zijn van een dubbele notenbalk (zie hieronder).
- **Afstand dubbele notenbalk:** De ruimte tussen twee notenbalk die *hetzelfde* instrument delen, zoals de piano, het orgel of een gitaar notenbalk/tablatuur paar.

Opmerking: Om de ruimte boven een *bepaalde* notenbalk aan te passen, zie extra ruimte boven notenbalk (Notenbalk eigenschappen).

- **Minimum systeem afstand:** De minimumafstand die is toegestaan tussen een systeem en de daarop volgende.
- **Maximum systeem afstand:** De maximum afstand die is toegestaan tussen een systeem en de daarop volgende.
- **Bovenmarge voor verticaal kader:** De standaard hoogte van de marge *boven* een verticaal kader.
- **Benedenmarge voor verticaal kader:** De standaard hoogte van de marge *onder* een verticaal kader.
- **Drempelwaarde opvullen laatste systeem:** Indien het laatste systeem langer is dan dit percentage van de pagina breedte, dan wordt deze opgerekt om die ruimte op te vullen.

Met de selectie vakjes is het mogelijk te bepalen wanneer de muzieksleutels, maatsoorten en toonsoorten moeten worden weergegeven, inclusief herinneringen hieraan.

- Maak een muzieksleutel aan voor alle systemen / Geef de toonsoort aan op alle systemen / Maak muzieksleutelherinneringen aan / Maak maatsoortherinneringen aan / Maak toonsoortherinneringen aan.

Groottes

Om de **Groottes** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Groottes.

Stelt de proportionele grootte in voor "kleine" en siernoten en ook voor kleine notenbalken en muzieksleutels. Het is normaal gesproken niet nodig om dit aan te passen.

Koptekst, voettekst

Om de **Koptekst, voettekst** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Koptekst, voettekst.

Hiermee kun je koptekst en voettekst toevoegen aan de partituur met gebruikmaking van de meta tags (zie partituur

informatie), zoals paginanummers, pagina koptekst, copyright informatie, etc. Ook kun je verschillende kopteksten en voetteksten maken voor even en oneven pagina's, zoals het plaatsen van de paginanummers aan de rechterzijde voor oneven pagina's en aan de linkerzijde voor even pagina's.

Indien je de muis boven het tekstgedeelte van de koptekst of voetekst plaatst, dan wordt er een lijst met macro's weergegeven met hun betekenis en worden de meta tags weergegeven met hun waarde.

Om een koptekst of voetekst te maken voor een individuele partij, dan moet je ervoor zorgen dat deze partij de actieve tab is in het document venster. Om een koptekst of voetekst te maken voor een partituur met gekoppelde partijen dien je te zorgen dat de hoofd partituur de actieve tab is in het document venster.

Maatnummers

Om de **Maatnummers** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteerOpmaak → Stijl... → Maatnummers.

Hiermee kun je bepalen of er maatnummers moeten worden weergegeven in de partituur en, indien actief, met welke interval en onder welke condities.

Systeem

Om de **Systeem** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteerOpmaak → Stijl... → Systeem.

In dit venster kun je verschillende eigenschappen voor alle systemen aanpassen.

Systeem haken:

- **Haak dikte:** Stelt de *breedte* in van systeem haken.
- **Accolade dikte:** Stelt de *breedte* in van systeem accolades.
- **Haak afstand:** Stelt de *afstand* in tussen systeem haken en de begin maatstreep.
- **Accolade afstand:** Stelt de *afstand* in tussen systeem accolades en de begin maatstreep.

Zie ook [haken](#).

Systeemscheidingstekens:

- **Links / Rechts:** Bepaal of er systeemscheidingstekens moeten worden weergegeven, welk type er gebruikt moet worden en de algemene correctie instelling.

Muzieksleutels

Om de **Muzieksleutels** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteerOpmaak → Stijl... → Muzieksleutels.

Bepaal de stijl van de standaard tablatuur sleutel: **Normale TAB-sleutel** of **TAB-sleutel met schreef (Serif)**.

Voortekens

Om de **Voortekens** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteerOpmaak → Stijl... → Voortekens.

Hier kun je bepalen hoe de toonsoort wordt weergegeven wanneer de toonsoort wijzigt. Zie [herstellingstekens bij toonsoort wijzigingen](#).

Maat

Om de **Maat** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteerOpmaak → Stijl... → Maat.

Voor meer informatie, zie [maat](#).

Maatstrepen

Om de **Maatstrepen** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteerOpmaak → Stijl... → Maatstrepen.

- **Gebruik verlengde uiteinden van herhalingsmaatstrepen ("herhalingen met vleugels")**
- **Maatstreep aan het begin van een enkele notenbalk:** Laat een maatstreep zien aan het begin van een notenbalk.
- **Maatstreep aan het begin van meerdere notenbalken:** Laat een maatstreep zien aan het begin van meerdere notenbalken.
- **Pas de dikte van de maatstreep aan de grootte van de notenbalk aan:** Heeft alleen effect op "kleine" notenbalken.

Met de overige eigenschappen kan de dikte van "dikke", "dunne" en "dubbele" maatstrepen, de afstand tussen dubbele maatstrepen en de afstand tussen de herhalingsmaatstreep en de punt worden ingesteld.

Noten

Om de **Noten** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Noten.
Dit venster kun je ook direct vanuit de partituur openen door met rechts te klikken op een noot en te kiezen voor "Stijl...".

De afstand en dikte van objecten ten opzichte van noten (stok, hulplijn, voorteken, punt). Het aanpassen van deze instellingen is niet gebruikelijk.

Waardestrepen

Om de **Waardestrepen** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Waardestrepen.

Hiermee kunnen de eigenschappen van de waardestrepen worden ingesteld voor de partituur:

- **Waardestreepdikte**
- **Waardestreepafstand**: De verticale afstand tussen waardestrepen.
- **Minimumlengte gebroken waardestreef**: Heeft effect op de waardestreef die niet van noot tot noot loopt.

Het aanvinken van de **Maak alle waardestrepen vlak** optie zorgt ervoor dat alle waardestrepen horizontaal worden gemaakt en niet schuin lopen.

Antimetrische figuren

Om de **Antimetrische figuren** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Antimetrische figuren.

Verticale afstand vanaf de noten:

- **Maximale hellingshoek**: Beperk de hellingshoek van de haak voor antimetrische figuren.
- **Verticale afstand vanaf stok**: Geldt voor de cijfers en haken.
- **Verticale afstand vanaf de notenkop**: Geldt voor de cijfers en haken.
- **Ontwijk notenbalken**: Gebruik deze optie om te voorkomen dat het antimetrische figuur door de notenbalk wordt geplaatst.

Horizontale afstand vanaf de noten:

- **Afstand voor de stok van de eerste noot**: Bepaalt de standaard start positie van de haak wanneer deze zich boven/onder nootstukken bevindt.
- **Afstand voor de kop van de eerste noot**: Bepaalt de standaard start positie van de haak wanneer deze zich boven/onder nootkoppen bevindt.
- **Afstand na de stok van de laatste noot**: Bepaalt de standaard eind positie van de haak wanneer deze zich boven/onder nootstukken bevindt.
- **Afstand na de kop van de laatste noot**: Bepaalt de standaard eind positie van de haak wanneer deze zich boven/onder nootstukken bevindt.

Haken:

- **Haak dikte**
- **Haak hoogte**: Bepaalt de standaardlengte van de verticale hoeken aan het einde van de haken.

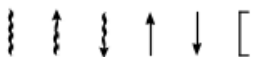
Eigenschappen:

- **Richting / Nummertype / Haaktype**

Arpeggios

Om de **Arpeggios** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Arpeggios.

Hiermee kun je de afstand tot de noot, de lijndikte en haaklengte instellen van de volgende arpeggio symbolen:



Legatobogen, overbindingen

Om de **Legatobogen, overbindingen** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Legatobogen, overbindingen.

- **Lijndikte aan het einde**
- **Lijndikte in het midden**
- **Stippelijndikte**
- **Minimum lengte overbindingsboog**
- **Min. afstand automatisch plaatsen**

Crescendo/decrescendo(diminuendo)-tekens

Om de **Crescendo/decrescendo-tekens** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Crescendo/decrescendo(diminuendo)-tekens.

Hier kun je de standaard eigenschappen van crescendo en decrescendo tekens instellen:

- **Plaatsing:** Plaats het teken boven of onder de notenbalk.
- **Positie boven/onder:** Bepaal de positie in sp. eenheden.
- **Hoogte:** De hoogte van de opening van het teken.
- **Vervolglijnhoogte:** De hoogte van de opening van het vervolgteken.
- **Automatisch plaatsen, afstand tot dynamische tekens:** De afstand tot dynamische tekens voor of na het teken.
- **Lijndikte:** De lijndikte.

Volta

Om de **Volta** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Volta.

Hier kun je de standaard eigenschappen van devolta's instellen:

- **Positie:** De X en Y afstand.
- **Haakhoogte:** De lengte van de haken aan het einde van de volta.
- **Lijndikte**
- **Lijnstijl:** De doorgetrokken lijn is de standaard optie maar kan worden gewijzigd in een alternatieve stijl.

Ottava

Om de **Ottava** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Ottava.

Hier kun je de standaard eigenschappen instellen van ottava's (octaaf lijnen):

- **Alleen nummers:** Indien niet aangevinkt, dan wordt de naast het nummer ook de tekst "va" of "vb" weergegeven.
- **Positie boven/onder:** Stelt de X- en Y-afstand in voor de ottava.
- **Haak hoogte boven/onder:** De hoogte van de lijn aan het einde van de ottava.
- **Lijndikte**
- **Lijnstijl:** De streeplijn is de standaard optie maar kan worden gewijzigd in een alternatieve stijl.

Pedaal

Om de **Pedaal** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Pedaal.

Hier kun je de standaard eigenschappen van de pedaallijnen instellen:

- **Plaatsing:** Boven of onder de notenbalk.
- **Positie boven/onder:** Stel de standaard X- en Y-afstand in.
- **Lijndikte**
- **Lijnstijl:** De doorgetrokken lijn is de standaard optie maar kan worden gewijzigd in een alternatieve stijl.

Triller

Om de **Triller** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Triller.

Hier kun je de standaard eigenschappen van de trillerlijnen instellen:

- **Plaatsing:** Boven of onder de notenbalk.
- **Positie boven/onder:** Stel de standaard X- en Y-afstand in.

Vibrato

Om de **Vibrato** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Vibrato.

Hier kun je de standaard eigenschappen van de vibratolijnen instellen:

- **Plaatsing:** Boven of onder de notenbalk.
- **Positie boven/onder:** Stel de standaard X- en Y-afstand in.

Bend/toonbuiging

Om de **Bend/toonbuiging** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Bend/toonbuiging.

Hier kun je de standaard eigenschappen van een Bend/toonbuiging instellen. Inclusief de dikte van de lijn, pijl en lettertype eigenschappen.

Tekstvervolglijn

Om de **Tekstvervolglijn** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Tekstvervolglijn.

Hier kun je de standaard eigenschappen van de tekstvervolglijnen instellen:

- **Plaatsing:** Boven of onder de notenbalk.
- **Positie boven/onder:** Stel de standaard X- en Y-afstand in.

Articulaties, versieringen

Om de **Articulaties, versieringen** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Articulaties, versieringen.

Hier kun je de standaard plaatsing en grootte (als percentage) van articulaties en versieringen instellen.

Fermata

Om de **Fermata** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Fermata.

Hiermee kun je de standaard plaatsing van de **fermata** instellen.

Notenbalktekst

Om de **Notenbalktekst** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Notenbalktekst.

Hiermee kun je de standaard eigenschappen van de notenbalktekst instellen.

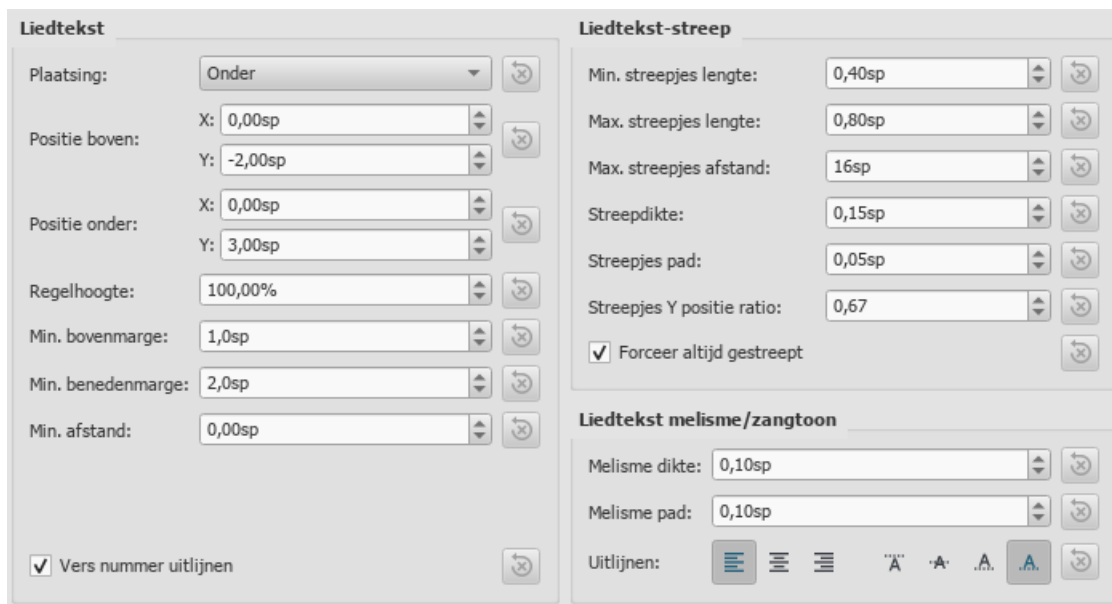
Tempotekst

Om de **Tempotekst** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Tempotekst.

Hiermee kun je de standaard eigenschappen van de tempotekst instellen.

Liedtekst

Om de **Liedtekst** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Liedtekst.



Liedtekst

- **Plaatsing:** Stelt de standaard positie van de liedtekst regel in die het dichtste bij de notenbalk staat. Kies uit Onder of Boven.
- **Positie boven / positie onder.** De X en Y verschuiving voor de "Plaatsing".
- **Regelhoogte:** Stelt de afstand in tussen liedtekst regels.
- **Min. bovenmarge:** Minimum afstand tussen de liedtekst en bovenliggende notenbalk.
- **Min. benedenmarge:** Minimum afstand tussen de liedtekst en onderliggende notenbalk.
- **Min. afstand:** Minimum afstand tussen de liedtekst lettergrepen.
- **Vers nummer uitlijnen**

Liedtekst-streep

- **Min. streepjes lengte:** Minimum lengte van streepjes tussen de lettergrepen.
- **Max. streepjes lengte:** Maximale lengte van streepjes tussen de lettergrepen.
- **Max. streepjes afstand:** Maximale afstand tussen streepjes. Door deze waarde te verlagen kunnen er meer streepjes worden geplaatst (waar mogelijk) en visa versa.
- **Streepdikte:** De dikte van de streep.
- **Streepjes pad:**
- **Streepjes Y positie ratio:** Dit heeft effect op de verticale plaatsing van het streepje.
- **Forceer altijd gestreep:** Zorgt dat er altijd een streep zichtbaar is tussen lettergrepen.

Liedtekst melisme/zangtoon

- **Melisme dikte:** De dikte van de melisme.
- **Melisme pad:**

Zie ook [melisme](#).

Dynamische tekens

Om de **Dynamische tekens** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteerOpmaak → Stijl... → Dynamische tekens.

Hiermee kun je de standaard eigenschappen van de [dynamische tekens](#) instellen.

Repetitietekens

Om de **Repetitietekens** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteerOpmaak → Stijl... → Repetitietekens.

Hiermee kun je de standaard eigenschappen van de [repetitietekens](#) instellen.

Basso continuo (becijferde bas)

Om de **Basso continuo** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteerOpmaak → Stijl... → Basso continuo.

Hiermee kun je de standaard eigenschappen van de [basso continuo](#) instellen.

Akkoordsymbolen

Om de **Akkoordsymbolen** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteerOpmaak → Stijl... → Akkoordsymbolen.

In deze sectie kun je de standaard opmaak en positionering van [akkoordsymbolen](#) aanpassen:

Vorm:

- Kies de standaard stijl voor de akkoordsymbolen: Standaard, Jazz of Eigen aangepast.

Noot naamgeving:

- Bepaal welke naamgeving er moet worden gebruikt voor de akkoordsymbolen en of er hoofdletters of kleine letters moeten worden gebruikt.

Positionering:

- **Afstand tot aan fretborddiagram:** De afstand (in sp. eenheden) van een akkoordsymbool tot aan een fretborddiagram wanneer beide zich bevinden op dezelfde plaats bij de notenbalk. Deze waarde overschrijft de "Standaard verticale positie" instelling. Door een negatieve waarde te gebruiken kun je het akkoordsymbool onder een fretborddiagram plaatsen.
- **Minimale akkoordafstand:** De minimumafstand tussen akkoordsymbolen.
- **Maximum maatstreepafstand:** Vergroot de afstand tussen het laatste akkoord in een maat en de volgende maatstreep. Je kunt deze waarde aanpassen indien het laatste akkoord in de maat het akkoord in de volgende maat steeds overlapt.

Capo:

- **Capo fret positie:** Voer het getal in van de capo positie die je wilt weergeven voor het vervangende akkoord, tussen haken, voor alle akkoordsymbolen in de partituur.

Fretborddiagrammen

Om de **Fretborddiagrammen** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Fretborddiagrammen.

In deze sectie kun je de standaard opmaak en positionering van [Fretborddiagrammen](#) aanpassen.

- **Standaard verticale positie:** De afstand in sp. eenheden wanneer een fretborddiagram wordt toegevoegd aan een notenbalk. Het is mogelijk om een negatieve waarde te gebruiken.
- **Schaal:** Maak het fretborddiagram groter of kleiner in de partituur.
- **Fretgetal lettertype grootte:** Vergroot of verkleint de grootte van het fretgetal dat wordt weergegeven naast het fretborddiagram.
- **Fretgetal positie Links/Rechts:** Geeft het fretgetal links of rechts van het fretborddiagram weer.
- **Barre-lijndikte:** Maakt barre-lijnen in het fretborddiagram dikker of dunner.
- **Relatieve punt grootte:** De grootte van de punten.
- **Snaar afstand:** De afstand tussen de snaren.
- **Fret afstand:** De afstand tussen de fretten.
- **Maximale verschuiving boven:** De maximale verschuiving naar boven.
- **Maximale verschuiving onder:** De maximale verschuiving naar beneden.

Tekststijlen

Om de **Tekststijlen** eigenschappen weer te geven doe je het volgende: selecteer Opmaak → Stijl... → Tekststijlen.

In dit venster kan de opmaak van *alle* tekststijlen worden ingesteld. Individuele tekststijlen kun ook worden ingesteld middels het [instellingenoverzicht](#).

Ok / Annuleren / Pas toe knoppen

Wijzigingen die je in het **Stijl** venster maakt worden meteen toegepast op de partituur maar kunnen worden teruggedraaid door op de Annuleren knop te drukken, waarmee ook het venster wordt gesloten. Druk op Ok om de wijzigingen *op te slaan* in de partituur en je venster te sluiten.

Indien je eigenschappen aanpast in een instrument partij dan kun je de Pas toe op alle partijen knop gebruiken om de wijzigingen door te voeren in *alle* partijen van de partituur.

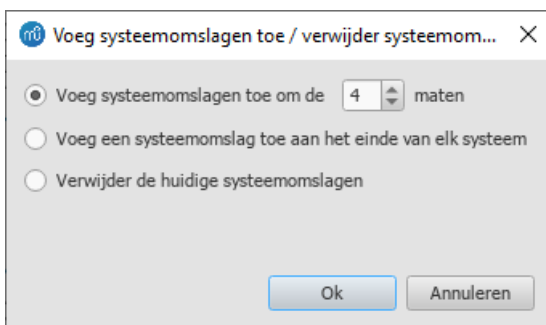
Pagina-instellingen

Zie [pagina-instellingen](#).

Toevoegen / verwijderen systeemomslagen

Met deze functie kun je systeemomslagen toevoegen of verwijderen in de *gehele* partituur of een *gedeelte* daarvan:

1. Selecteer een bereik van maten. Indien er geen selectie is gemaakt dan wordt de opdracht uitgevoerd op de hele partituur.
2. Kies Opmaak → Voeg systeemomslagen toe / verwijder systeemomslagen . Het volgende venster wordt nu weergegeven:



3. Kies één van de volgende opties:
 - Voeg systeemomslagen toe om de X (selecteer een getal) maten.
 - Voeg een systeemomslag toe aan het einde van elk systeem.
 - Verwijder de huidige systeemomslagen.
4. Druk op Ok.

Uitrekking

Dit kan worden gebruikt om de horizontale ruimte tussen de noten in geselecteerde maten te vergroten, verkleinen of te herstellen naar de standaardwaarde.

Vergroot / verminder de uitrekking van de opmaak

1. Selecteer een bereik van maten of gebruik **Ctrl+A** om de hele partituur te selecteren.
2. Gebruik één van de twee opties:
 - **Uitrekking vergroten:**

- Gebruik de sneltoetscombinatie } (rechter accolade) (Mac: Ctrl+Alt+9).
- Of vanuit het menu, selecteer Opmaak → Uitrekking → Vergroot de uitrekking van de opmaak.
- **Uitrekking verminderen:**
 - Gebruik de sneltoetscombinatie { (linker accolade) (Mac: Ctrl+Alt+8).
 - Of vanuit het menu, selecteer Opmaak → Uitrekking → Verminder de uitrekking van de opmaak.

Uitrekking herstellen

Om de uitrekking terug te zetten naar de standaardwaarde doe je:

1. Selecteer een bereik van maten of gebruik Ctrl+A om de hele partituur te selecteren.
2. Vanuit het menu, selecteer Opmaak → Uitrekking → Herstel de standaardwaarde voor de uitrekking van de opmaak.

Zie ook Maat-eigenschappen: Uitrekking van de opmaak. Hiermee kun je de uitrekking nauwkeuriger bepalen.

Herstel stijl

Hiermee worden *alle* tekststijlen teruggezet naar de standaard "fabrieksinstelling":

- Vanuit het menu, selecteer Opmaak → Herstel stijl.

Herstel waardestrepen

Hiermee worden de waardestrepen ingesteld zoals de standaard die is bepaald voor de maatsoort:

1. Selecteer het gedeelte van de partituur die je wilt herstellen. Indien er niets is geselecteerd dan wordt deze functie toegepast op de hele partituur.
2. Selecteer Opmaak → Herstel waardestrepen.

Zie ook waardestrepen.

Herstel vormen en posities

De **Herstel vormen en posities** functie stelt de standaard positie, stok richting en vormen (legatobogen, overbindingen, etc.) in voor de geselecteerde elementen in de partituur. Je voert dit als volgt uit:

1. Selecteer de elementen of het gebied van de partituur die je wilt herstellen of gebruik Ctrl+A om de hele partituur te selecteren.
2. Druk op Ctrl+R of vanuit het menu, selecteer Opmaak → Herstel vormen en posities.

Laad stijl / Sla stijl op

Het is eenvoudig om de volledige set van stijlen (alle algemene stijl instellingen, alle tekststijlen en pagina-instellingen) van de ene partituur over te nemen naar de andere met de **Laad stijl / Sla stijl op** functie.

Een aangepaste stijl **laden**:

1. Ga naar Opmaak → Laad stijl...
2. Navigeer naar het stijl bestand (.mss), selecteer deze en klik op de Open knop (of dubbelklik op het bestand).

Alle bestaande stijlen in de partituur worden nu automatisch bijgewerkt.

Een aangepaste stijl **opslaan**:

1. Ga naar Opmaak → Sla stijl op...
2. Voer een naam in en sla het **stijl bestand** op (de standaard map hiervoor is ingesteld in de voorkeuren). Stijlen worden opgeslagen als *.mss bestanden.

Opmerking: Je kunt ook een voorkeursstijl voor partituren en partijen instellen in de partituur sectie van MuseScore's voorkeuren.

Zie ook

- Ruimte tussen noten aanpassen
- Upgraden van MuseScore 1.x of 2.x, lokale heropmaak

Externe links

- Handleiding – Hoe maak je notatie met grote letters/tekens (MSN) [↗](#) (Engelstalig)
- MuseScore in 10 eenvoudige stappen: Deel 10A Lay-out en opmaak (een video handleiding) [↗](#)
- MuseScore in 10 eenvoudige stappen: Deel 10B Lay-out en opmaak (een video handleiding) [↗](#).

Maat

Selecteer Opmaak → Stijl... → Maat om de stijl eigenschappen van de **maten** weer te geven.

Hiermee kun je de afstand tussen de verschillende elementen in een maat bepalen.

Introductie

Indien je een **maat stijl** eigenschap aanpast dan zal MuseScore automatisch de partituur aanpassen om te zorgen dat er voldoende ruimte is tussen de noten de rusten. Ook worden de *elementen* die aan noten of rusten gekoppeld zijn, zoals vingerzetting, dynamische tekens, lijnen, etc. opnieuw gepositioneerd.

Alle instellingen die gerelateerd zijn aan de breedte van de maat en noot ruimte zijn *minimum* waarden. Maten worden, indien nodig, automatisch opgerekt om de pagina marges te volgen.

Alle hieronder vermelde eigenschappen gebruiken de **notenbalkafstand** (afgekort tot "sp") als standaard eenheid. Zie Pagina instelling: Schaalfactor voor meer informatie.

Opties

- **Minimum maatbreedte:** Bepaald de minimum horizontale breedte van de maten. In maten met erg weinig objecten (bv. een enkele hele noot of hele maatrust) zal de maat niet verder krimpen dan deze minimum waarde.
- **Tussenruimte (1=krap):** Vermindert of vergroot de ruimte *na* noten of rusten. Deze instelling heeft dus niet alleen invloed op de ruimte tussen de noten, maar ook tussen de laatste noot en de eindmaatstreep. Voor de ruimte tussen het *begin* van de maat en de eerste noot of rust, zie **Linkermarge noot** (hieronder).
- **Linkermargenoot:** Bepaald de afstand vanaf de maatstreep tot aan de eerste noot.
- **Afstand van de maatstreep tot aan een siernoot:** Bepaald de afstand tussen een maatstreep en een siernoot die aanwezig is voor de eerste eigenlijke noot in een maat (onafhankelijk van de "Linkermarge noot" instelling).
- **Afstand van de maatstreep tot aan toevallig voorteken:** Bepaald de afstand tussen de maatstreep en een voorteken dat geplaatst is voor de eerste noot in een maat (onafhankelijk van de "Linkermarge noot" instelling).
- **Afstand van de noot tot aan de maatstreep:** Bepaald de afstand van de laatste noot tot aan de volgende maatstreep.
- **Minimumafstand tussen noten:** Bepaald de kleinste ruimte die MuseScore zal gebruiken na iedere noot (afhankelijk van andere factoren wordt mogelijk *meer* ruimte gehouden).
- **Linkermarge bij de muzieksleutel:** Bepaald de afstand tussen het begin van iedere regel en de sleutel. (Deze optie wordt zelden gebruikt).
- **Linkermarge bij toonsoort:** Bepaald de afstand tussen het begin van de maat en de toonsoort.
- **Linkermarge bij maatsoort:** Bepaald de afstand tussen het begin van de maat en de maatsoort (indien er geen toonsoort tussen staat).
- **Afstand maatsoort tot maatstreep:** Bepaald de afstand tussen de maatsoort en de daaropvolgende maatstreep
- **Rechtermarge bij muzieksleutel/toonsoort:** Bepaald de afstand tussen een muzieksleutel of toonsoort in de notenbalk en de daaropvolgende noot of rust.
- **Afstand van de muzieksleutel tot aan de maatstreep:** Bepaald de afstand tussen een maatstreep en een sleutel wijziging die daaraan voorafgaat.
- **Afstand sleutel tot toonsoort:** Bepaald de afstand van de sleutel tot de toonsoort die daarop volgt.
- **Afstand sleutel tot maatsoort:** Bepaald de afstand van de sleutel tot de maatsoort die daarop volgt (indien er geen toonsoort tussen staat).
- **Afstand toonsoort tot maatsoort:** Bepaald de afstand tussen de toonsoort en de maatsoort.
- **Afstand toonsoort tot maatstreep:** Bepaald de afstand tussen de toonsoort en de maatstreep die daarop volgt.
- **Systeem kop afstand:** Bepaald de afstand van een sleutel of toonsoort aan het begin van een systeem tot aan de eerste noot of rust.
- **Afstand systeem kop met maatsoort:** Bepaald de afstand van de maatsoort aan het begin van een systeem tot aan de eerste noot of rust.
- **Linker- en rechtermarge bij een meermaatsrust:** Bepaald de afstand tussen een meermaatsrust en de maatstrepen aan beide zijde.

- **Notenbalklijndikte:** Bepaalde de dikte van de lijnen in de notenbalk, hiermee kun je de notenbalk dikker en donkerder maken indien je deze beter zichtbaar wilt maken in de afdrucken.

Opmerking: Wijzigingen aan individuele maten met behulp van **uitrekking** (Opmaak → Uitrekking → Vergroot/verminder de uitrekking van de opmaak) zijn proportioneel en worden berekend na het toepassen van de **algemeneafstand** instellingen.

Pagina-instellingen

Met de **pagina-instellingen** kun je de algehele afmetingen van de partituur zoals: **pagina-afmeting**, **pagina marges** en **schaalfactor** aanpassen. Het is één van de belangrijkste opmaak gereedschappen in MuseScore, samen met de opties die beschikbaar zijn het Opmaak → **Stijl...** menu.

Om het **pagina-instellingen** venster te openen ga je naar het menu en selecteer je Opmaak → Pagina-instellingen....

Pagina-afmetingen

Hier kun je het papierformaat dat gebruikt wordt selecteren op naam (Letter, A4...) of door het invoeren van de hoogte en breedte in mm of inches (gebruik de instelling bij eenheid om te bepalen welke je voorkeur heeft). De initiële standaard pagina-afmeting hangt af van je lokale instellingen. In Amerika is Letter formaat de standaard.

Er zijn ook twee keuze opties beschikbaar om de partituur **Staand** of **Liggend** op te maken. Ook kun je gebruik maken van de **Dubbelzijdig** optie voor de opmaak (bv. een boekformaat waarin de linker en rechter marges gespiegeld zijn voor even en oneven pagina's—zie [hieronder](#)).

Marges van oneven/even pagina's

Met de **marges van even pagina's** en **marges van oneven pagina's** kun je het afdrukbare gebied van je pagina's bepalen. Naast het aanpassen van de marge rondom de muziek op de pagina, worden andere instellingen (zoals de positie van kopteksten en voetteksten) relatief berekend ten opzichte van de marges die hier zijn ingesteld.

Indien de "Dubbelzijdig" optie is aangevinkt in het "Pagina-afmetingen" gedeelte, dan kun je verschillende marges instellen voor oneven en even pagina's. Anders is er slechts één set van marges beschikbaar en die worden toegepast op alle pagina's.

Om de pagina marges in de partituur weer te geven (alleen op het scherm) ga je naar Weergave → Laat paginamarges zien.

Schaalfactor

Met de **schaalfactor** instelling kun de grote van de partituur laten toe- of afnemen.

In MuseScore worden de afmetingen van de elementen in de partituur, zoals nootkoppen, stokken, voortekens, sleutel, etc. gedefinieerd in een eenheid genaamd **notenbalkafstand**, afgekort tot **sp.** (zie [Woordenlijst](#)). Indien je de "notenbalkafstand" instelling aanpast, dan zullen *alle* partituur elementen deze aanpassing volgen en worden de juist proporties gehandhaafd. De uitzondering hierop is **tekst** die je kunt instellen op een *absolute* waarde, onafhankelijk van de "schaalfactor".

Opmerking: Het aanpassen van de "schaalfactor" wijzigt niet altijd hoeveel systemen er op een pagina staan, omdat de systeem afstand kan variëren tussen de limieten die zijn ingesteld als "Min systeem afstand" en "Max systeem afstand" (Zie Opmaak → Stijl... → Pagina).

Eenheid

Hiermee kun je bepalen of de waarden in millimeters of inches moeten worden weergegeven.

Nummer van de eerste pagina

Stelt het nummer van de eerste pagina in van de partituur. Paginanummers lager dan 1 worden niet afgedrukt. Als je het nummer van de eerste pagina op -1 instelt dan wordt het paginanummer op de eerste en tweede pagina niet weergegeven en zal nummer 1 worden weergegeven op de derde pagina.

Pas toe op alle partijen

De Pas toe op alle partijen knop is beschikbaar indien je een **partij** aan het aanpassen bent in plaats van de partituur (zie [partijen maken](#)). Indien je de pagina-instellingen van een partij aanpast en je wilt dat alle andere partijen dezelfde instellingen gebruiken dan gebruik je deze knop om ze allemaal in één keer bij te werken.

Afbrekingen en afstandshouders

Het **afbrekingen en afstandshouders palet** bevat de volgende niet-afdrukbare tekens:



De eerste drie symbolen zijn [afbrekingen](#) en de verticale lijnen zijn [afstandshouders](#).

Afbrekingen

Een **afbreking** kan worden toegepast op een maat of een [kader](#). Er zijn drie types:

- **Systeemomslag:** Forceert dat het volgende deel van de partituur met een nieuw systeem (anders gezegd op een nieuwe regel) begint.
- **Pagina-einde:** Forceert dat het volgende deel van de partituur op een nieuwe pagina begint.
- **Sectie-einde:** Forceert dat het volgende deel van de partituur met een nieuw systeem en een [nieuwesectie](#) (zie hieronder) begint. Deze kan, indien nodig, worden gecombineerd met een pagina-einde.

Opmerking: (1) De symbolen zijn zichtbaar op het scherm maar worden niet afgedrukt. (2) Om systeem afbrekingen toe te voegen (of te verwijderen) aan de *hele* partituur of een *deel* daarvan, zie [Toevoegen/verwijderen systeemomslagen](#). (3) Om een maat te splitsen, zie [Maatbewerkingen: Splitsen en samenvoegen](#).

Afbreking toepassen op een maat

Afbrekingen kunnen worden toegepast met een (1) *sneltoetscombinatie* of (2) een *afbrekingssymbool* vanuit het [palet](#).

Met gebruik van een sneltoetscombinatie

Een **systeemomslag** of **pagina-einde** kan als volgt worden toegepast:

1. Selecteer één van de volgende elementen:
 - Maatstreep
 - Maat
 - Nootkop
 - Tekstelement dat gekoppeld is aan een notenbalk (bv. liedtekst lettergreep, akkoordsymbool, notenbalktekst, etc.)
 - [Bereik van maten](#) (bij het gebruik van deze optie wordt de afbreking voor en na de selectie toegepast)
2. Gebruik één van de volgende opties:
 - **Systeemomslag:** Druk op ⇧ (door nogmaals in te drukken wordt de omslag weggehaald).
 - **Pagina-einde:** Druk op Ctrl+⇧ (Mac: Cmd+⇧) (door nogmaals in te drukken wordt de omslag weggehaald).

De afbreking kan vanuit het palet als volgt worden toegepast:

1. Selecteer één van de volgende elementen:
 - Maatstreep
 - Maat
 - Nootkop
 - Tekstelement dat gekoppeld is aan een notenbalk (bv. liedtekst lettergreep, akkoordsymbool, notenbalktekst, etc.)
 - Bereik van maten (bij het gebruik van deze optie wordt de afbreking voor en na de selectie toegepast)
 2. Klik op het symbool in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4). Indien het symbool reeds is toegepast dan wordt deze verwijderd.
- Het is ook mogelijk een symbool vanuit het palet naar de partituur te slepen.

Afbreking toepassen op een kader

Voor het toepassen van een afbreking op de kader gebruik je één van de volgende opties:

- Sleep een symbool vanuit het palet naar een kader.
- Selecteer een kader en klik op het symbool in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4).

Afbreking verwijderen

Gebruik één van de volgende opties:

- Selecteer één of meerdere afbrekingen en druk op Del.

Zie ook: Toevoegen/verwijderen systeemomslagen.

Afbreking verplaatsen

Ondanks het feit dat afbrekingen niet zichtbaar zijn in de afdrucken, kun je deze wel herpositioneren door de bewerkingsmodus te activeren en vervolgens de pijltjes toetsen te gebruiken (zie positie aanpassen van tekst objecten).

Sectie-einde

Een **sectie-einde**, zoals de naam al doet vermoeden, wordt gebruikt om verschillende secties te maken in een partituur. Net zoals bij een **stysteemomslag** zorgt deze ervoor dat de volgende maat of kader met een nieuw systeem (nieuwe regel) begint en het kan, indien nodig, worden gecombineerd met een **pagina-einde**. Een sectie-einde kan bijvoorbeeld worden gebruikt om een muziekstuk in verschillende delen te splitsen.

Iedere sectie kan zijn eigen maatnummers hebben, onafhankelijk van de rest van de partituur. Standaard begint de eerste maat van een sectie met nummer "1" (zie onderstaande afbeelding), maar net zoals de eerste maat van de partituur zal dit nummer niet worden weergegeven tenzij dit geconfigureerd is in het maat-eigenschappen venster. Hetzelfde venster kan worden gebruikt om de nummering naar wens aan te passen.

Indien de maatsoort of toonsoort wijzigt aan het begin van een nieuwe sectie, dan wordt er geen herinneringsteken geplaatst aan het einde van de vorige sectie. Zie het voorbeeld:



Wanneer je partituur afspeelt dan zal het programma een korte pauze tussen iedere sectie hanteren. Daarnaast zal de eerste *einde herhalingsmaatstreep* in een sectie de cursor terug laten gaan naar het begin van de sectie, het plaatsen van een *begin herhalingsmaatstreep* is dus optioneel.

De volgende eigenschappen kunnen worden aangepast in het instellingenoverzicht na het selecteren van een sectie-einde:

- *Pauzeer*: Lengte van de pauze bij de sectie
- *Start nieuwe sectie met een lange instrumentnaam*
- *Start nieuwe sectie met maatnummer 1*

In versies eerder dan 3.4 kunnen deze eigenschappen worden aangepast door met rechts te klikken op de sectie-einde en kies Sectie-einde-eigenschappen.

Afstandshouders

Er zijn drie type **afstandshouders**:

- **Notenbalkafstandshouder omhoog**: Een pijl omhoog. Om ruimte *boven* een notenbalk te houden.
- **Notenbalkafstandshouder omlaag**: Een pijl omlaag. Om ruimte *onder* een notenbalk te houden.
- **Notenbalkafstandshouder vast omlaag**: Lijkt op een hoofdletter "I". Voor het vastzetten van de afstand tussen twee notenbalken (dit kan handig zijn indien de autoplaatsing of stijl instellingen op één punt moeten worden aangepast). Het is mogelijk een negatieve waarde te gebruiken.

Opmerking: Afstandshouders kunnen niet op een kader worden toegepast.

Een afstandshouder toevoegen

Gebruik één van de volgende opties:

- Selecteer een maat en klik op een afstandshouder in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep de afstandshouder vanuit het palet naar de partituur.

De afstandshouder zijn zichtbaar op het scherm maar niet in de afdrukken.

Opmerking: Afstandshouders zijn bedoeld voor het maken van *lokale* aanpassingen. Indien je de ruimte tussen de notenbalk in de *hele* partituur wilt aanpassen, gebruik dan de instellingen in Opmaak → Stijl... → Pagina.

Afstandshouder aanpassen

Het aanpassen van de hoogte van een **afstandshouder** kan op de volgende manieren:

- Klik op de afstandshouder en sleep de eindgreep omhoog of omlaag (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Klik op de afstandshouder en gebruik de ↑ ↓ toetsen en/of Ctrl+↑ ↓ om de eindgreep omhoog of omlaag te verplaatsen (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Klik op een afstandshouder en pas de hoogte aan in het instellingenoverzicht.

Afstandshouder verwijderen

- Klik op een afstandshouder en druk op Del.

Zie ook

- Toevoegen/verwijderen systeemomslagen

Kaders

Een **kader** is een rechthoekig object dat gebruikt kan worden voor lege ruimte, tekst of afbeeldingen in de partituur. Er zijn drie types beschikbaar:

- **Horizontaal**: Deze wordt gebruikt om een onderbreking te maken in een bepaald systeem. Het kan één of meerdere tekst objecten en/of afbeelding bevatten.
- **Verticaal**: Deze wordt ingevoegd boven een systeem of toegevoegd aan het laatste systeem. Het kan één of meerdere tekst objecten en/of afbeelding bevatten.
- **Tekst**: Deze wordt ingevoegd boven een systeem of toegevoegd aan het laatste systeem. Het kan één tekst object bevatten.

Horizontaal kader

Een **horizontaal kader** wordt gebruikt om een onderbreking te maken in een systeem/regel. Je kunt bijvoorbeeld:

- Een coda maken met een aanpasbare open ruimte om deze zo te scheiden van de rest van de partituur (zoals in het voorbeeld hieronder).



- Een open ruimte maken aan het begin van de partituur, indien er geen notenbalk naam is dat hetzelfde doet.
- Een aanpasbare rechtermarge maken aan het einde van een systeem/regel.
- Ruimte maken voor tekst of afbeelding(en).

- Ruimte maken tussen een 'historische incipit' en het begin van de moderne uitvoering.

Horizontaal kader invoegen/toevoegen

Zie [een kader maken](#) (hieronder).

Breedte aanpassen van een horizontaal kade

Gebruik hiervoor één van de volgende methodes:

- Klik (dubbelklik in versies voor 3.4) op het kader en sleep de handgreep naar links of rechts.
- Selecteer het kader en pas de "Breedte" aan in het [instellingenoverzicht](#).

Tekst of een afbeelding toevoegen aan een horizontaal kader

- **Tekst toevoegen:** Klik met rechts op het kader en selecteer Voeg toe → Tekst.
- **Afbeelding toevoegen:** Klik met rechts op het kader en selecteer Voeg toe → Afbeelding.

Verticaal kader

Een **verticaal kader** kan worden ingevoegd boven een systeem/regel of worden toegevoegd na het laatste systeem. Het kan één of meerdere tekst objecten en/of afbeeldingen bevatten. De hoogte kan worden aangepast en de breedte is gelijk aan de breedte van het systeem.

Het kan, bijvoorbeeld, worden gebruikt om:

- Een ruimte maken aan het begin van de partituur voor de titel/ondertitel/componist/tekstschrijver, etc. (zie hieronder).
- Een enkele kolom of meerdere kolommen met liedtekst te maken (aan het einde van de partituur).
- Een voorpagina te maken.
- Informatie zoals ondertitels en andere details weer te geven tussen de systemen.

Verticaal kader invoegen/toevoegen

Zie [een kader maken](#) (hieronder).

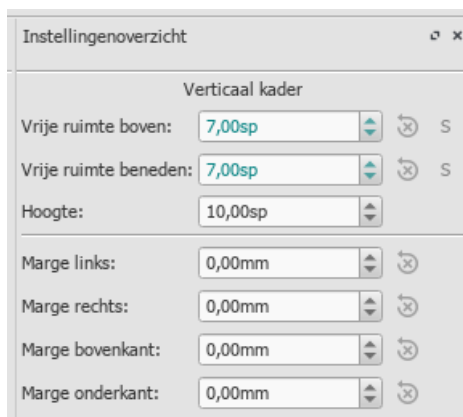
Hoogte aanpassen van een verticaal kader

Gebruik hiervoor één van de volgende methodes:

- Klik (dubbelklik in versies voor 3.4) op het kader en sleep de handgreep naar omhoog of omlaag.
- Selecteer het kader en pas de "Hoogte" aan in het [instellingenoverzicht](#).

Aanpassen eigenschappen verticaal kader

Door het selecteren van het kader kunnen verschillende eigenschappen in het instellingenoverzicht worden aangepast:



Vrije ruimte boven: Hiermee wordt de afstand bepaalde tussen het kader en het element dat zich erboven bevindt.

Vrije ruimte beneden: Hiermee wordt de afstand bepaalde tussen het kader en het element dat zich eronder bevindt

Hoogte: Hiermee kan de hoogte van het kader worden ingesteld.

Marge links: Verplaatst links uitgelijnde tekst objecten naar rechts.

Marge rechts: Verplaatst rechts uitgelijnde tekst objecten naar links.

Marge bovenkant: Verplaatst aan bovenkant uitgelijnde tekst objecten omlaag (zie ook Opmaak → Stijl... → [Pagina](#)).

Marge onderkant: Verplaatst aan de onderzijde uitgelijnde tekst objecten omhoog (zie ook Opmaak → Stijl... → [Pagina](#)).

Tekst of een afbeelding toevoegen aan een verticaal kader

- **Tekst toevoegen:** Klik met rechts op het kader, selecteer Voeg toe en kies één van de tekst opties.
- **Afbeelding toevoegen:** Klik met rechts op het kader en selecteer Voeg toe → Afbeelding.

In een kader kun je zoveel objecten plaatsen als je wilt. De posities kunnen onafhankelijk van elkaar worden aangepast door deze te slepen of met meer precisie door de afstand in het instellingenoverzicht aan te passen. Voor de opmaak van tekst objecten, zie [tekst bewerken](#) en [tekststijlen en -eigenschappen](#).

Horizontaal kader in een verticaal invoegen

- Klik met rechts op het kader en kies Voeg toe → Voeg horizontaal kader in.

Het [horizontale kader](#) is automatisch *links-uitgelijnd* en vult het gehele verticale kader. Om deze *rechts uit te lijnen* doe je:

1. Verminder de [breedte](#) van het horizontale kader.
2. De-selecteer het kader en sleep het naar rechts. Om het uitlijnen naar links te herstellen sleep je het kader naar links.

"Titel" kader

Aan het begin van de partituur wordt automatisch een verticaal kader toegevoegd waarin de titel, ondertitel, componist, liedtekstschrijver, etc. worden geplaatst wanneer je deze informatie invult in de eerste stap van de [nieuwe partituur wizard](#).

Indien de partituur geen verticaal kader heeft aan het begin, dan kun je deze als volgt maken:

1. Vanuit de menu, selecteer Voeg toe → Tekst → Titel/ondertitel/componist/liedtekstschrijver.
2. Type de gewenste tekst.
3. Druk op Esc of klik op een lege ruimte om de bewerkingsmodus te verlaten.

Tekst kader

Een **tekst kader** lijkt op een [verticaal kader](#) maar is speciaal bedoeld voor het invoeren van tekst. *Eén* tekst object is toegestaan per kader. De hoogte wordt automatisch aangepast om te zorgen dat de inhoud er in past en er is geen handgreep op de hoogte aan te passen.

Een tekst kader kan, bijvoorbeeld, worden gebruikt om:

- Liedtekst te maken aan het einde van de partituur.
- Ondertitel en andere informatie toe te voegen tussen systemen.

Tekst kader invoegen/toevoegen

Zie [een kader maken](#) (hieronder).

Aanpassen eigenschappen verticaal kader

Door het selecteren van het kader kunnen verschillende eigenschappen in het instellingenoverzicht worden aangepast:

Vrije ruimte boven: Hiermee wordt de afstand bepaalde tussen het kader en het element dat zich erboven bevindt.

Vrije ruimte beneden: Hiermee wordt de afstand bepaalde tussen het kader en het element dat zich eronder bevindt

Marge links: Verplaatst links uitgelijnde tekst objecten naar rechts.

Marge rechts: Verplaatst rechts uitgelijnde tekst objecten naar links.

Marge bovenkant: Verplaatst aan bovenkant uitgelijnde tekst objecten omlaag.

Marge onderkant: Verplaatst aan de onderzijde uitgelijnde tekst objecten omhoog.

Een kader maken

Een kader invoegen in de partituur

Vanuit het menu:

1. [Selecteer](#) een maat.
2. Vanuit het menu, selecteer Voeg toe → Kaders → Voeg horizontaal/verticaal/tekst kader in.

In een maat:

1. Klik met rechts op de maat.
2. Selecteer Voeg toe → Voeg horizontaal/verticaal/tekst kader in.

Een kader toevoegen aan de partituur

- Vanuit het menu, selecteer Voeg toe → Kaders → Voeg horizontaal/verticaal/tekst kader toe.

Een kader verwijderen

Gebruik één van de volgende mogelijkheden:

- Selecteer de rand van het kader en druk op Del.
- Selecteer de rand van het kader, klik met rechts op het kader en selecteer verwijder.

Afbreking toepassen

Een regel-, pagina- of sectie-einde kan ook op een kader worden toegepast. Gebruik één van de volgende methodes:

- Selecteer een kader en klik (dubbelklik in versies voor 3.4) op een afbrekingssymbool in het palet (bijvoorbeeld in het Afbrekingen & afstandshouders palet).
- Sleep een afbrekingssymbool vanuit een palet naar een kader.

Zie ook

- Tekst-eigenschappen om een zichtbaar kader om de tekst heen plaatsen.
- Maten invoegen om maten in te voegen voor een kader.

Externe links

- Hoe voeg ik een blok met tekst toe aan een partituur ↗ (MuseScore HowTo)
- Hoe maak je een lege of titel pagina aan het begin van de partituur ↗ (MuseScore HowTo)
- Pagina opmaak in MuseScore 1.1 - 1. Kaders, tekst & regel-eindes ↗ [Engelstalige video]

Afbeeldingen

Je kunt **afbeeldingen** gebruiken voor de opmaak van de partituur of om symbolen toe te voegen die niet in de standaard paletten beschikbaar zijn. MuseScore ondersteunt de volgende bestandsformaten:

- PNG (*.png)
- JPEG (*.jpg en *.jpeg)
- SVG (*.svg) (MuseScore ondersteund geen SVG schaduw, vervaging, uitknippen of masker)

Afbeelding toevoegen

Gebruik één van de volgende opties:

- Sleep een afbeeldingsbestand (buiten MuseScore) naar een verticaal of horizontaal kader of naar een noot of rust in de partituur.
- Klik met rechts op een kader, selecteer Voeg toe → Afbeelding en kies een bestand uit in het bestandskeuze venster.

Zodra een afbeelding is toegevoegd aan de partituur dan kan de afbeelding (net als andere elementen in de partituur) worden toegevoegd aan een palet.

Afbeelding knippen/kopiëren en plakken

1. Klik op een afbeelding in de partituur.
2. Gebruik de standaard opdrachten voor de kopieer/knippen.
3. Klik op een noot, rust of kader.
4. Gebruik de standaard opdrachten voor het plakken.

Afbeelding aanpassen

Om de hoogte/breedte van een afbeelding aan te passen, dubbelklik je erop en sleep je de handgrepen. Indien je de breedte of hoogte onafhankelijk wilt kunnen veranderen, zorg dan dat de optie "behoud hoogte/breedte verhoudingen" in het instellingenoverzicht niet geselecteerd is.

Om de positie van de afbeelding aan te passen kun je deze eenvoudig weg verslepen.

Zie ook

- Afbeeldingsopname
- Eigen paletten

Externe links

- [Hoe maak je een ossia met behulp van afbeeldingsopname](#)
- [Hoe maak je een ossia met behulp van een andere notenbalk](#)

Afbeeldingsopname

Met MuseScore's **afbeeldingsopname** mogelijkheid kun je een opname maken van een deel van het partituur venster. Hiervoor kunnen PNG, PDF en SVG bestandsformaten gebruikt worden.

Afbeeldingsopname opslaan

1. Klik op de **afbeeldingsopname** knop, .
2. Druk op Shift + sleep om een nieuwe selectie rechthoek te maken.
3. Pas de positie van de rechthoek, indien nodig, aan door het te slepen en/of het aanpassen van de "positie" waarden in het "Lasso" gedeelte van het [instellingenoverzicht](#).
4. Pas het gebied van de rechthoek, indien nodig, aan door het slepen van de handgrepen en/of het aanpassen van de "Grootte" waarden in het instellingenoverzicht.
5. Klik met rechts op de selectie rechthoek om het **afbeeldingsopname** menu weer te geven en selecteer de gewenste optie:

- **Sla op als (Afdrukmodus)**. Dit slaat een afbeelding op van het geselecteerde gebied zoals het er bij het afdrukken zou uit zien, een voorbeeld:



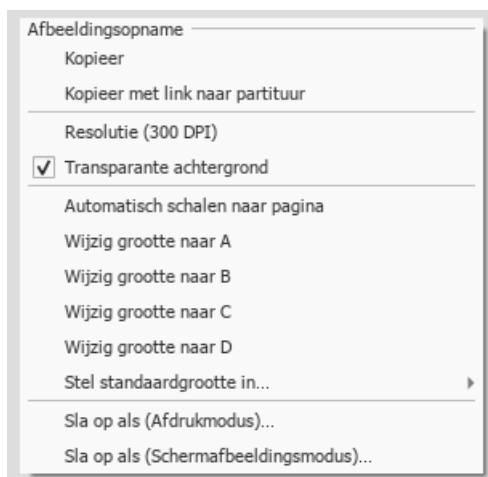
- **Sla op als (Schermafbeeldingsmodus)**. Dit slaat een afbeelding op van het geselecteerde gebied zoals het er op het scherm uitziet, inclusief symbolen voor afbrekingen, onzichtbare elementen, etc., een voorbeeld:



Je kunt de afbeelding opslaan in PNG (standaard), SVG of PDF formaat.

Afbeeldingsopname menu

Klik met rechts op de selectie rechthoek om het **afbeeldingsopname** menu te openen (Mac: Ctrl + klik of 2-vinger-tap):



- **Kopieer**: Gebruik deze optie om de afbeelding te kopiëren om het te kunnen plakken in hetzelfde of een andere MuseScore bestand.

- **Kopieer met link naar partituur:** Kies deze optie om de afbeelding met een link naar de partituur te kopiëren. Deze kan vervolgens in een programma geplakt worden dat hiermee overweg kan. Je kunt dan op de afbeelding klikken om de partituur in MuseScore te openen.
- **Resolutie:** Stel de resolutie in en daarmee de grootte van de opgeslagen of gekopieerde afbeelding. Indien je niet zeker bent, probeer dan eerst 100 DPI.
- **Transparante achtergrond:** Maakt de achtergrond transparant of niet.
- **Automatisch schalen naar pagina:** Past de selectie rechthoek aan zodat deze overeenkomt met de pagina.
- **Wijzig grootte naar A/B/C/D:** Kies een vooraf ingestelde eigen selectie rechthoek (hieronder in te stellen).
- **Stel standaardgrootte in...:** Pas het formaat van de selectie rechthoek aan en kies "Stel grootte A/B/C/D in" om dit op te slaan.

Zie ook

- [Afbeelding](#)

Externe links

- [Maak een ossia met behulp van afbeeldingsopname](#) ↗
- [Hoe maak je een ossia met behulp van een andere notenbalk](#) ↗

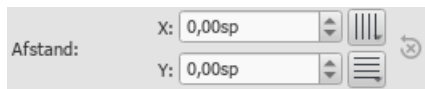
Elementen uitlijnen

Tijdens het slepen van een element:

- Om te zorgen dat de beweging alleen **horizontaal** mogelijk is: Klik op het element en hou de knop ingedrukt, druk op Ctrl en versleep het element naar links of rechts.
- Om te zorgen dat de beweging alleen **verticaal** mogelijk is: Klik op het element en hou de knop ingedrukt, druk op Shift en versleep het element omhoog of omlaag.

Op het raster uitlijnen

Uitlijnen op het raster is een functie waarmee je een element kun *slepen* in vaste stappen.



Om het uitlijnen op het raster voor een element in te schakelen selecteer je het element en klik je op één of beide knoppen die beschikbaar zijn rechts naast de X- en Y-afstand waarden in het [instellingenoverzicht](#). Je kunt de element dan *verslepen* in stappen die overeenkomen met de **rasterafstand**. De standaard waarde is 0,5sp.

De **rasterafstand** aanpassen:

1. Klik met rechts op één van de "uitlijnen op raster" knoppen in het instellingenoverzicht en kies Configureer raster.
2. Stel de waarden in voor de horizontale en verticale rasterafstand. Merk op dat dit een fractionele instelling is.

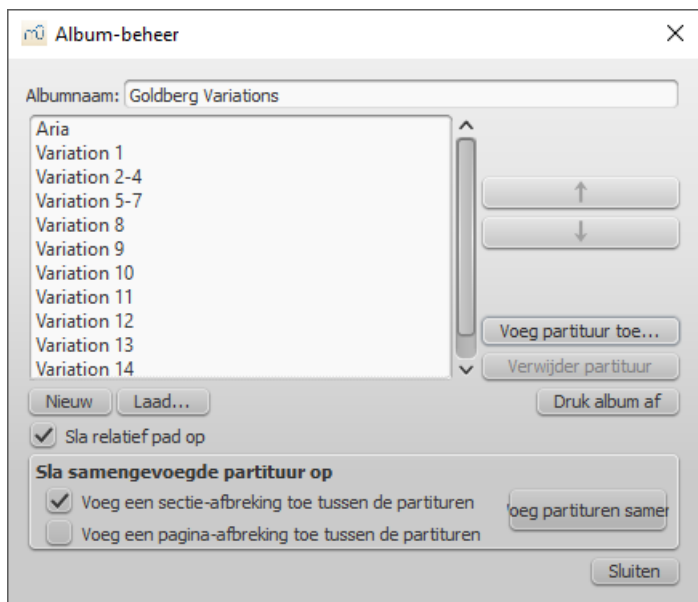
Geavanceerde onderwerpen

Albums

De Album functie is momenteel uitgeschakeld in MuseScore versie 3.x. Deze komt weer terug in 4.0

Met Album-beheer kun je een lijst maken van meerdere partituren en deze opslaan als een album bestand (*.album"), je kunt alle partituren in één keer afdrukken met consistente pagina nummers of zelfs de partituren samenvoegen in een enkele partituur. Dit is ideaal bij het maken van een lesboek of voor het combineren van meerdere delen van een muziekstuk.

Om Album-beheer te openen ga je naar: Bestand → Album...



Een album maken

1. Om een nieuw album te maken klik je op knop **Nieuw**. Vul de titel in het tekstvak, bovenaan het venster, bij "Albumnaam:" in.
2. Om de partituren toe te voegen aan het album klik je op **Voeg partituur toe**. en bestand selectie dialoog komt nu te voorschijn en je kunt één of meerdere partituren vanuit je bestandssysteem kiezen. Klik vervolgens op **Openen**.
3. De partituren worden weergegeven in een lijst in Album-beheer. Je kunt de volgorde veranderen door de partituur te selecteren in de lijst en dan gebruik te maken van de **Omhoog** of **Omlaag** knop.

Een album laden

Indien je reeds eerder een album hebt aangemaakt dan kun je deze openen via Album-beheer door te klikken op de **Laad** knop. Een bestandselectie dialoog wordt getoond waarmee je het .album bestand kunt selecteren vanuit je bestandssysteem.

Een album afdrukken

Om een album af te drukken alsof het één document is klik je op **Druk album af**. De partituren die geladen zijn in Album-beheer worden afgedrukt in de volgorde zoals ze in de lijst staan met de juiste pagina nummers, hierbij wordt de pagina nummer aanpassing zoals ingesteld in **Opmaak** → **Pagina instellingen...** → **Nummer van eerste pagina** genegeerd behalve voor de eerste partituur. Omdat het album wordt afgedrukt in één afdruktaak werkt ook het dubbelzijdig afdrukken zoals verwacht.

Partituren samenvoegen

Om meerdere partituren samen te voegen in een enkel .mscz bestand klik je op **Voeg partituren samen**. De partituren worden in de gekozen volgorde samengevoegd tot één partituur. Een **regelafbreking** en **section breaks** wordt toegevoegd aan de laatste maat of **kader** van iedere partituur in het samengevoegde bestand.

Alle stijl instellingen worden overgenomen van de eerste partituur, stijl aanpassingen die in de overige partituren zijn gemaakt worden genegeerd.

Alle partituren moeten het zelfde aantal partijen en notenbalken hebben om dit correct te laten werken, bij voorkeur met dezelfde instrumenten en in dezelfde volgorde. Indien de partituren hetzelfde aantal instrumenten heeft maar niet dezelfde of niet in dezelfde volgorde, dan worden de instrument namen van de eerste partituur gebruikt om deze in de overige partituren te overschrijven. Indien sommige partijen minder instrumenten hebben dan de eerste partituur dan worden er lege systemen toegevoegd aan deze partijen. **Iedere partij of notenbalk die niet beschikbaar is in de eerste partituur gaat verloren bij het samenvoegen.**

Een album opslaan

Bij te klikken op de **Sluiten** knop, wordt je gevraagd om het album als album bestand op te slaan. Dit bestand is niet hetzelfde als een **samengevoegd bestand**. Het bestaat enkel uit een lijst van partituren. Album bestanden kunnen worden geladen in Album-beheer zoals **hierboven** beschreven.

Automatisch plaatsen

De **Automatisch plaatsen** functie zorgt ervoor dat elementen met de juiste afstand van elkaar worden geplaatst zonder dat deze elkaar raken of overlappen. Bij het maken/plaatsen van een element is de automatisch plaatsen functie standaard geactiveerd maar kan, indien gewenst, worden uitgezet (zie **Uitschakelen automatisch plaatsen**).

Standaard positie

Een nieuw geplaatst element, zoals notenbalktekst of vingerzetting, neemt automatisch de standaard eigenschappen over van de groep-zoals ingesteld in het stijl menu. Deze eigenschappen bepalen niet alleen het uiterlijk van het element maar ook de standaard positie.

De positioneringseigenschappen die kunnen worden ingesteld varieëren per element en kan de volgende opties bevatten:

- **Plaatsing:** Bepaald of het element boven of onder de notenbalk wordt geplaatst.
- **Afstand:** Voor elementen zonder de "Plaatsing boven/onder" eigenschap bepaald dit de standaard positie. Zie Afstand X/Y.
- **Min. afstand automatisch plaatsen:** Minimum afstand t.o.v. andere elementen wanneer automatisch plaatsen actief is.

Voor meer informatie aangaande de beschikbare opties voor ieder element type, zie Opmaak en lay-out: Stijl.

Standaard positie aanpassen:

Gebruik hiervoor één van de volgende methodes:

- Vanuit het menu, selecteer Opmaak → Stijl..., kies het element type dat je wilt aanpassen en wijzig de plaatsing/positie instellingen.
- Selecteer het element in de partituur en pas de plaatsing/positie instellingen aan in het instellingenoverzicht en druk op de Stel in als stijl knop (s) om de stijl instellingen bij te werken.

Handmatig aanpassen

Nadat een element automatisch geplaatst is kan de positie handmatig worden aangepast door gebruik te maken van één van de volgende methodes:

- Selecteer het element en pas de X en Y afstand aan in het instellingenoverzicht.
- Verplaats het element met de muis.
- Activeer de bewerkingsmodus en verplaats het element met de pijltjes toetsen.

Indien het element type zowel boven als onder de notenbalk geplaatst kan worden dan kan de positie aangepast worden door:

- Aanpassen van de "Plaatsing" instelling in het instellingenoverzicht
- Gebruik de x toets om te wisselen tussen boven en onder plaatsen

Opmerking: Wanneer automatisch plaatsen actief is voor een element, dan kun je het niet zo positioneren zodat het in aanraking komt met andere elementen.

Uitschakelen automatisch plaatsen

- Selecteer het element en verwijder het vinkje bij "Automatisch plaatsen" in het instellingenoverzicht.

Het element zal zich aanpassen naar de standaard positie en kan vervolgens naar wens worden aangepast en zal niet langer proberen de andere elementen te ontwijken.

Stapelvolgorde

Wijzig de **stapelvolgorde** als volgt:

- Selecteer het element en pas de "Stapelvolgorde (Z)" waarde aan in het instellingenoverzicht.

In gevallen waar elementen overlappen bepaald de **stapelvolgorde** de volgorde hoe de element boven elkaar worden geplaatst. Het element met de laagste waarde wordt naar achteren geplaatst.

Basso continuo (becijferde bas)

Toevoegen van een basso continuo indicatie

1. Selecteer de noot waarop de basso continuo van toepassing is.
2. Druk op de **Basso continuo** sneltoetscombinatie. Standaard is dit Ctrl+G (Mac: Cmd+G), dit kan worden aangepast in Voorkeuren: sneltoetscombinaties.
3. Voer de tekst in de 'blauwe bewerkingsrechthoek' in (zie hieronder).
4. Gebruik één van de volgende opties:
 - Druk op Spatie om verder te gaan naar de volgende noot voor het invoeren van de volgende basso continuo indicatie (of klik buiten de bewerkingsrechthoek om het te verlaten). De bewerker gaat verder naar de volgende noot of rust in de notenbalk waaraan de basso continuo wordt toegevoegd. (Om naar een punt hier tussen te gaan of om de duur van de basso continuo te verlengen, zie duur (hieronder)).



- Shift+Spatie verplaatst de bewerkingsrechthoek naar de vorige noot of rust in de notenbalk.
- Tab verplaatst de bewerkingsrechthoek naar het begin van de volgende maat.
- Shift+Tab verplaatst de bewerkingsrechthoek naar het begin van de vorige maat.

Tekst opmaak

Getallen

Getallen worden direct ingevoerd. Een groep van getallen boven elkaar gestapeld wordt ook als enkele tekst ingevoerd en met Enter op elkaar gestapeld:



Voortekens

Voortekens kunnen worden ingevoerd met de gebruikelijke toetsen:

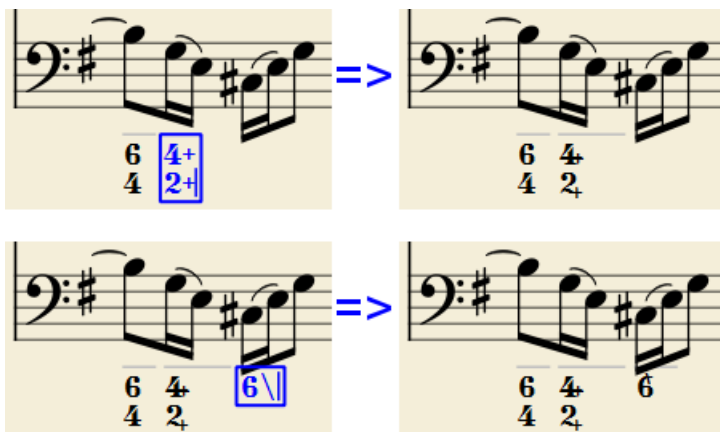
Voor het invoeren van: type:

dubbele mol	bb
mol	b
herstellingsteken	h
kruis	#
dubbelkruis	##

Deze karakters worden automatisch omgezet in de juiste tekens zodra je de bewerker verlaat. Voortekens kunnen voor of na een getal (en natuurlijk, in plaats van een getal, voor een aangepast terts), in overeenstemming met de gewenste stijl. Beide stijlen worden netjes uitgelijnd met het voortekens 'hangend' aan de linker- of rechterzijde.

Gecombineerde figuren

Gestreepte getallen of getallen met een kruis kunnen worden ingevoerd door het toevoegen van een, / of + na het getal (gecombineerde toevoegingen). De juiste gecombineerde vorm wordt gemaakt bij het verlaten van de bewerker:



Het ingebouwde lettertype kan overweg met de equivalente combinaties, waarbij de meest gebruikelijk vervangen wordt toegepast:

1+, 2+, 3+, 4+ wordt **1+** **2+** **3+** **4+** (of **1** **2** **3** **4**)

en 5\, 6\, 7\, 8\, 9\ wordt **5** **6** **7** **8** **9** (of **5** **6** **7** **8** **9**)

Onthoud dat een / alleen met een 5 kan worden gecombineerd, ieder ander 'gestreept' figuur wordt weergegeven als een vraagteken.

+ kan ook worden gebruikt voor een getal. In dit geval wordt het niet gecombineerd met het getal maar wordt het netjes uitgelijnd ('+' hangt aan de linkerzijde).

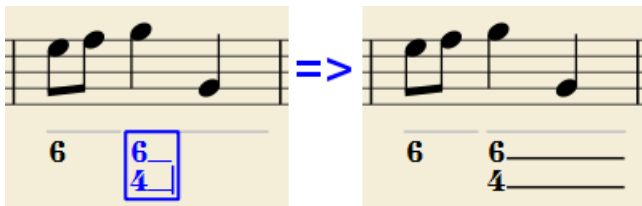
Haakjes

Haakjes om te openen en om te sluiten, zowel ronde '(', ')' als rechte '[',]' kunnen worden ingevoegd voor en na de voortekens, voor en na een getal en voor en na een vervolglijn. De toegevoegde haakjes zullen de juiste uitlijnen van het hoofd karakter niet verstoren.

Opmerking: (1) De bewerker controleert niet of de haakjes (open en sluit, rond of recht) in 'balans/evenwicht' zijn. (2) Meerdere haakjes in een regel zijn syntactisch niet juist en voorkomen correcte herkenning van de ingevoerde tekst. (3) Een haakje tussen een getal en een gecombineerde toevoeging ('+', '\, '/') wordt geaccepteerd maar voorkomt het combineren van de vormen.

Vervolglijnen

Vervolglijnen worden ingevoerd door het toevoegen van een '_' (liggend streepje) aan het eind van de lijn. Ieder getal in een groep kan zijn eigen vervolglijn hebben:



Vervolglijnen worden getekend voor de gehele duur van de basso continuo groep (maar gaan niet verder in de volgende systemen, hetzelfde als bij liedtekst vervolglijnen).

'Verlengde' vervolglijnen

Soms is het nodig dat een vervolglijn wordt verbonden met een vervolglijn in een volgende groep, wanneer een deel van een akkoord gehandhaafd moet blijven over de twee groepen. Een voorbeeld (beide door J. Boismortier, Pièces de viole, op. 31, Paris 1730):



In het eerste geval heeft iedere groep zijn eigen vervolglijn, in het tweede geval zijn de vervolglijnen van de eerste groep door gezet in de tweede groep.

Dit kan worden bereikt door het invoeren van meerdere (twee of meer) liggende streepjes "___" aan het eind van de tekst regel van de eerste groep.

Duur

Iedere basso continuo groep heeft een bepaalde duur welke wordt aangegeven met een licht grijze lijn boven de groep. Deze lijn is natuurlijk alleen ter informatie en wordt niet afgedrukt of geëxporteerd naar PDF.

In beginsel heeft een groep dezelfde duur als de noot waar deze aan gekoppeld is. Een afwijkende duur kan nodig zijn voor verschillende groepen onder een enkele noot of om een groep te verlengen over een aantal noten heen.

Om dit te bereiken kunnen de volgende toets combinaties worden gebruikt, waarbij iedere combinatie (1) vooruit gaat in de bewerkingsrechthoek met de aangegeven duur en (2) stelt de duur van de vorige groep in tot aan de nieuwe positie in de bewerkingsrechthoek.

Het herhaaldelijk indrukken van deze combinaties zonder dat daar bij basso continuo tekst wordt ingevoerd verlengt de duur van de vorige groep.

Type: je krijgt:

Ctrl+1 1/64

Ctrl+2 1/32

Ctrl+3 1/16

Ctrl+4 1/8

Ctrl+5 1/4

Ctrl+6 halve noot

Ctrl+7 hele noot

Ctrl+8 2 hele
noten

(De getallen zijn dezelfde als die worden gebruikt bij het instellen van de duur van de noten)

Het exact instellen van de duur van de basso continuo groep is alleen in twee gevallen verplicht:

1. Wanneer meerdere groepen onder een enkele notenbalk staan (er is geen andere manier).
2. Wanneer vervolglijnen worden gebruikt, omdat de lengte van de lijn afhankelijk is van de duur van de groep.

Echter het is een goed gebruik om altijd de duur van de gewenste waarde in te stellen voor het mogelijk gebruik van plug-ins en MusicXML.

Bestaande basso continuo figuren bewerken

Om een basso continuo figuur te bewerken dat reeds is ingevoerd kun je het volgende doen:

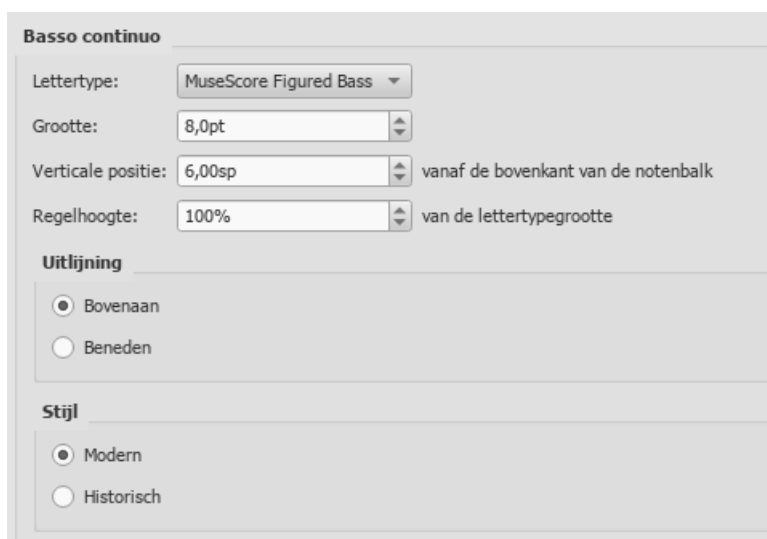
- Selecteer het of de noot waar deze aan toebehoort en druk op dezelfde *Basso continuo* sneltoetscombinatie die gebruikt wordt om een nieuwe te maken.
- Dubbelklik erop.

De gebruikelijke tekst bewerkingrechthoek komt dan te voorschijn en de tekst wordt omgezet in normale tekens (('b', '# en 'h' voor de voortekens, gescheiden combinatie vormen, liggende streepkes, etc.) om het bewerken te vereenvoudigen.

Zodra je klaar bent druk je op `Spatie` om naar de volgende noot te gaan of klik je buiten de tekstbewerkingrechthoek, net zoals bij het maken van nieuwe symbolen.

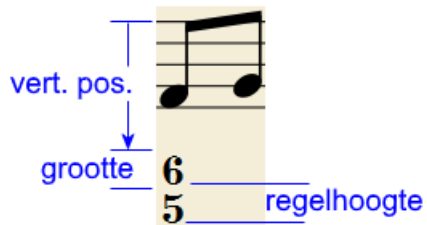
Stijl

Om te bepalen hoe het basso continuo figuur wordt weergegeven ga je in het menu naar `Opmaak` → `Stijl...` → `Basso continuo`.

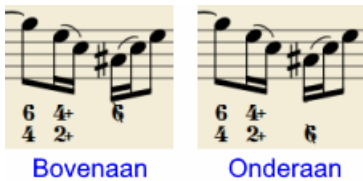


- **Lettertype:** Een keuze lijst met de beschikbare lettertype die beschikbaar zijn als basso continuo. Een standaard installatie bevat alleen het lettertype "MuseScore Figured Bass" wat ook gelijk het standaard lettertype is.
- **Grootte:** Bepaalt de grootte van het lettertype in punten. *Opmerking:* Deze waarde wordt ook aangepast indien de *schaalfactor* (`Opmaak` → `Pagina-instellingen...`) of *schaal* ("Notenbalk eigenschappen").
- **Verticale positie:** De afstand (in `sp`) vanaf de bovenkant van de notenbalk tot aan de bovenmarge van de basso continuo tekst. Negatieve waarde gaan omhoog (basso continuo tekst boven de notenbalk) en positieve waar gaan omlaag (basso continuo tekst onder de notenbalk, een waarde groter dan 4 is nodig om 'over' de notenbalk heen te stappen).
- **Regelhoogte:** De afstand tussen de basis lijn van iedere basso continuo regel, uitgedrukt in een percentage van de lettertype grootte.

De volgende afbeelding laat ieder parameter zien:



- **Uitlijning:** Selecteer de verticale uitlijning: *Bovenaan*, hiermee wordt de bovenste lijn van iedere groep uitgelijnd met de verticale hoofd positie en de groep 'hangt' daar aan (dit is de normaal gebruikt notatie voor basso en is ook de standaard). *Onderaan*, hiermee wordt de onderste lijn van iedere groep uitgelijnd met de verticale hoofd positie en de groep 'zit' hier op (dit wordt weleens gebruikt bij sommige harmonische analyse notaties):



- **Stijl:** Kies tussen "Modern" of "Historisch". Het verschil in deze twee stijlen is hieronder te zien:



Juiste syntaxis

Om de relevante vervangen en combinatie van vormen te laten plaats vinden en voor het juist uitlijnen verwacht het basso continuo element dat de tekst wordt ingevoerd aan de hand van een aantal regels (die in ieder geval de regels zijn voor een syntactisch juiste basso continuo indicatie):

- Er kan maar één voorteken (voor of na) of één combinatie toevoeging per figuur zijn.
- Een voorteken **en** een combinatie figuur kunnen niet tegelijk worden gebruikt.
- Er kan een voorteken worden gebruikt zonder getal, maar geen combinatie figuur zonder getal.
- Andere karakters dan hierboven vermeld worden niet verwacht.

Als de ingevoerde tekst niet voldoet aan deze regels, dan wordt hij niet verwerkt. Het wordt opgeslagen en weergegeven zoals het is, zonder enige opmaak.

Overzicht van de toetsen

Type:	je krijgt:
Ctrl+G	Voegt een nieuwe basso continuo groep toe aan de geselecteerde noot.
Spatie	Gaat verder naar de volgende noot.
Shift+Spatie	Gaat terug naar de vorige noot.
Tab	Gaat naar de volgende maat.
Shift+Tab	Gaat naar de vorige maat.
Ctrl+1	Gaat 1/64 vooruit, stelt de duur van de vorige groep in.
Ctrl+2	Gaat 1/32 vooruit, stelt de duur van de vorige groep in.
Ctrl+3	Gaat 1/16 vooruit, stelt de duur van de vorige groep in.
Ctrl+4	Gaat 1/8 vooruit, stelt de duur van de vorige groep in.
Ctrl+5	Gaat 1/4 vooruit, stelt de duur van de vorige groep in.
Ctrl+6	Gaat een halve noot vooruit, stelt de duur van de vorige groep in.
Ctrl+7	Gaat een hele noot vooruit, stelt de duur van de vorige groep in.
Ctrl+8	Gaat twee hele noten vooruit, stelt de duur van de vorige groep in.
Ctrl+Spatie	Voert een spatie in, handig wanneer de basso op de tweede lijn staat (bv. 5 4 -> 3).
BB	Voert een dubbele mol in.
B	Voert een dubbele mol in.
H	Voert een herstellingsteken in.

# Type:	Voert een kruis in.	je krijgt:
##	Voert een dubbelkruis in.	
_	Voert een vervolglijn in.	
—	Verlengt een vervolglijn.	

Opmerking: Voor Mac opdrachten moet de Ctrl worden vervangen door Cmd.

Bestandsformaten

MuseScore kan een groot aantal bestandsindelingen importeren en exporteren, zodat u partituren kunt delen en publiceren in de indeling die het beste aan uw behoeften voldoet.

MuseScore's eigen formaat

MuseScore kan bestanden opslaan in de volgende eigen formaten:

- ***.mscz:** Het standaard MuseScore bestandsformaat. Deze gecomprimeerde indeling zorgt ervoor dat er weinig disk ruimte gebruikt wordt.
- ***.mscx:** Een niet gecomprimeerd MuseScore bestandsformaat, hoofdzakelijk gebruikt voor foutopsporing of opslag in een versie beheer systeem.
- ***.mscz, / *.mscx:** Dit zijn backup bestanden. Er wordt een punt toegevoegd voor de naam van het bestand en een komma toegevoegd aan de bestandsextensie.

Een opmerking over lettertypen: *MuseScore neemt lettertypen niet op in opgeslagen of geëxporteerde bestanden met eigen indeling. Als je wilt dat je MuseScore-bestand door andere MuseScore-gebruikers wordt bekeken, zorg er dan voor dat je de ingebouwde FreeSerif- of FreeSans-lettertypefamilies voor de tekst gebruikt, of een lettertype dat ook door de andere partijen is geïnstalleerd. Als een systeem niet over de lettertypen beschikt die in het oorspronkelijke bestand zijn opgegeven, gebruikt MuseScore een fallback-optie, waardoor de partituur er mogelijk anders uitziet.*

MuseScore formaat (*.mscz)

MSCZ is het standaard MuseScore bestandsformaat en wordt aanbevolen voor de meeste toepassingen. Een partituur die in dit formaat is opgeslagen, neemt zeer weinig schijfruimte in beslag, maar behoudt alle nodige informatie. Het formaat is een ZIP-gecomprimeerde versie van .mscx bestanden en bevat alle afbeeldingen die de partituur kan bevatten en een miniatuur.

Ongecomprimeerd MuseScore formaat (*.mscx)

MSCX is de ongecomprimeerde versie van het MuseScore bestandsformaat. Een partituur opgeslagen in dit formaat zal alle informatie behouden, behalve afbeeldingen. Het kan worden geopend met een tekstbewerker, waarmee de gebruiker toegang heeft tot de broncode van het bestand.

MuseScore backup bestand (*.mscz,) or (*.mscx,)

Backup bestanden worden automatisch gemaakt en opgeslagen in dezelfde map als het normale MuseScore-bestand. De backup bevat de eerder opgeslagen versie van het MuseScore-bestand en kan belangrijk zijn als het normale bestand beschadigd raakt of als je naar een oudere versie van de partituur wilt kijken.

Het backup bestand voegt een punt toe aan het begin van de bestandsnaam (.) en een komma (,) aan het einde (bijvoorbeeld als het normale bestand "zondertitel.mscz" wordt genoemd, is de backup ".zondertitel.mscz,"). De punt en de komma moeten uit de naam worden verwijderd om het backup bestand in MuseScore te openen. Omdat het in dezelfde map wordt opgeslagen als het normale MuseScore-bestand, moet je het mogelijk ook een unieke naam geven (bijvoorbeeld ".zondertitel.mscz" wijzigen in "zondertitel-backup1.mscz").

Opmerking: Om de backup bestanden van MuseScore te zien, moet je mogelijk de systeeminstellingen wijzigen in "Verborgen bestanden weergeven". Zie ook [Een backup van een partituur herstellen](#) ↗.

Grafische bestanden (alleen exporteren)

MuseScore kan een partituur exporteren als grafisch bestand in PDF-, PNG- of SVG indeling.

PDF (*.pdf)

PDF-bestanden (Portable Document Format) zijn ideaal voor het delen van je bladmuziek met anderen die de inhoud niet hoeven te bewerken. Dit is een veelgebruikt formaat en de meeste gebruikers zullen een PDF-viewer op hun computer hebben.

Resolutie instellen van geëxporteerde PDFs:

1. Vanuit het menu, kies **Bewerken** → **Voorkeuren...** (Mac: MuseScore → Voorkeuren...) en selecteer de "Exporteren" tab.

2. Stel de resolutie in het "PDF" gedeelte in.

PNG (*.png)


PNG-bestanden (Portable Network Graphics) zijn gebaseerd op een bitmap-beeldindeling, breed ondersteund door software op Windows, Mac OS en Linux en erg populair op het web. MuseScore maakt PNG-afbeeldingen zoals ze zouden verschijnen als ze worden afgedrukt, één afbeelding per pagina.

Resolutie instellen van geëxporteerde PNG afbeeldingen:

1. Vanuit het menu, kies *Bewerken* → *Voorkeuren...* (Mac: MuseScore → *Voorkeuren...*) en selecteer de "Exporteren" tab.
2. Stel de resolutie en transparantie in het PNG/SVG gedeelte in.

Opmerking: Als je afbeeldingen wilt maken die alleen delen van de partituur weergeven (met of zonder items die alleen op het scherm worden weergegeven, zoals kaders, onzichtbare notities en gekleurde noten die buiten het bereik vallen), gebruikt je afbeeldingsopname.

SVG (*.svg)

SVG -bestanden (Scalable Vector Graphics) kunnen worden geopend door de meeste webbrowsers (behalve Internet Explorer vóór versie 9) en de meeste vector grafische software. De meeste SVG-software ondersteunt echter geen ingesloten lettertypen, dus de juiste MuseScore-lettertypen moeten worden geïnstalleerd om deze bestanden correct te kunnen bekijken. SVG is het huidige formaat voor alle partituren die worden opgeslagen op MuseScore.com.

Om de resolutie en transparantie van geëxporteerde SVG-bestanden in te stellen, zie de instructies bij PNG (hierboven).

Audio bestanden (alleen exporteren)

MuseScore kan *genormaliseerde*, stereo audio van de partituur maken in één van de volgende formaten: WAV, MP3, OGG VORBIS en FLAC. Een audiobestand exporteren gaat als volgt:

1. Vanuit het menu, selecteer *Bestand* → *Exporteer...*;
2. Kies het gewenste formaat in de keuzelijst en druk op *Opslaan*.

Je kunt de **sample rate** voor alle audio bestanden als volgt instellen:

1. Vanuit het menu, selecteer *Bewerken* → *Voorkeuren...* (Mac: MuseScore → *Voorkeuren...*) en klik op de Exporteren tab.
2. Stel de "Sample rate" in het "Audio" gedeelte in.

WAV audio (*.wav)

WAV (Waveform Audio Format) is een *ongecomprimeerd* geluidsformaat. Dit is ontwikkeld door Microsoft en IBM en wordt breed ondersteund door software voor Windows, OS X en Linux. Het is een ideaal formaat voor het maken van CD's omdat de volledige geluidskwaliteit behouden blijft. Gebruik een gecompriemd alternatief zoals MP3 om te delen via e-mail of internet.



MP3 (*.mp3)

MP3 is een veelgebruikt gecompriemd audioformaat. MP3-bestanden zijn ideaal voor delen en downloaden via internet vanwege hun relatief kleine formaat.




MP3 bitrate instellen:

1. Vanuit het menu, selecteer *Bewerken/samp>* → *Voorkeuren...* (Mac: MuseScore → *Voorkeuren...*) en selecteer de "Exporteren" tab.
2. Stel de MP3 bitrate in het "Audio" gedeelte in.

FLAC audio (*.flac)

Free Lossless Audio Codec  (FLAC) is een gecompriemd audioformaat. FLAC-bestanden zijn ongeveer half zo groot als ongecompriemde audio en even goed van kwaliteit. Windows en OS X hebben geen ingebouwde ondersteuning voor FLAC, maar software zoals de gratis en open source VLC mediaspeler  kan FLAC-bestanden afspelen op elk besturingssysteem.

Ogg Vorbis (*.ogg)

Ogg Vorbis  is bedoeld als een patentvrije vervanging voor het populaire MP3-audioformaat (dat MuseScore ook ondersteunt - zie hierboven). Net als MP3 zijn Ogg Vorbis-bestanden relatief klein (vaak een tiende van ongecompriemde audio), maar sommige geluidskwaliteit gaat verloren. Windows en OS X hebben geen ingebouwde ondersteuning voor Ogg Vorbis. Software zoals VLC mediaspeler  en Firefox  kan echter Ogg-bestanden afspelen op elk besturingssysteem.

Delen met andere muziek software

MuseScore kan [MusicXML](#)- en [MIDI](#)-bestanden [importeren](#) en [exporteren](#). Het is ook in staat om een verscheidenheid aan bestanden van andere muzieknotatieprogramma's te importeren.

MusicXML (*.xml, *.musicxml)

[MusicXML](#) [↗](#) is de universele standaard voor bladmuziek. Het is het aanbevolen formaat voor het delen van bladmuziek tussen verschillende muzieknotatiesoftware, waaronder MuseScore, Sibelius, Finale en meer dan 100 anderen. MuseScore importeert *.xml en *.musicxml, maar exporteert alleen *.musicxml. Als je *.xml nodig hebt (omdat het programma dat je wilt gebruiken om te importeren dat nodig heeft), moet je het na de export zelf hernoemen.

Gecomprimeerd MusicXML (*.mxml)

Gecomprimeerde MusicXML maakt kleinere bestanden dan gewone MusicXML. Dit is een nieuwere standaard en wordt niet zo breed ondersteund door oudere muzieknotatie software, maar MuseScore biedt volledige import- en exportondersteuning.

MIDI (*.mid, *.midi, *.kar)

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) is een formaat dat breed wordt ondersteund door sequencers en muzieknotatiesoftware. Zie de [MIDI Association](#) [↗](#) website voor meer informatie over het protocol.

MIDI-bestanden zijn erg handig voor afspeeldoeleinden, maar bevatten weinig informatie over de indeling van de partituur (opmaak, toonhoogte spelling, stemmen, ornamenten, articulaties, herhalingen, toonsoort, enz.). Om bestanden tussen *verschillende* muzieknotatiesoftware te delen, wordt in plaats daarvan [MusicXML](#) aanbevolen.

Zie [MIDI-import](#) voor meer informatie over het importeren van MIDI-bestanden.

MuseData (*.md) (alleen importeren)

[MuseData](#) [↗](#) is een formaat ontwikkeld door Walter B. Hewlett vanaf 1983 als een eerste manier voor het delen van muzieknotatie tussen software. Het is sindsdien overschaduwd door MusicXML, maar enkele duizenden scores in dit formaat zijn nog steeds online beschikbaar.

Capella (*.cap, *.capx) (alleen importeren)

CAP- en **CAPX**-bestanden worden gemaakt door de muzieknotatie software [Capella](#) [↗](#). MuseScore importeert versie 2000 (3.0) of later redelijk nauwkeurig.

Bagpipe Music Writer (*.bww) (alleen importeren)

BWW-bestanden worden gemaakt door de muzieknotatie software: [Bagpipe Music Writer](#) [↗](#).

BB (*.mgu, *.sgu) (alleen importeren)

BB-bestanden worden gemaakt door de muziekschikkingssoftware [Band-in-a-Box](#) [↗](#). De ondersteuning van MuseScore is momenteel experimenteel.

Overture (*.ove) (alleen importeren)

OVE-bestanden worden gemaakt door de muzieknotatie software [Overture](#) [↗](#). Dit formaat is vooral populair in Chinese taalomgevingen, zoals het Chinese vasteland, Hongkong en Taiwan. De ondersteuning van MuseScore is momenteel experimenteel.

Guitar Pro (*.gtp, *.gp3, *.gp4, *.gp5, *.gpx) (alleen importeren)

GP-bestanden worden gemaakt door [Guitar Pro](#) [↗](#).

Power Tab Editor (*.ptb) (alleen importeren)

PTB bestanden worden gemaakt door [Power Tab Editor](#) [↗](#). De ondersteuning van MuseScore is momenteel experimenteel.

Zie ook

- [Openen/opslaan/exporteren/afdrukken](#)
- [Herstelde bestanden](#)

External links

- [Een backup van een partituur herstellen](#) ↗

Fretborddiagrammen

Opmerking: Deze pagina is van toepassing op MuseScore 3.1 en hoger. Voor gebruikers met een lagere versie dan 3.1, zie [Fretborddiagrammen \(voor versie 3.1\)](#).

Fretborddiagrammen overzicht

MuseScore maakt het gebruik en het maken van **fretbord** (of **akkoord**) **diagrammen** mogelijk. Ze staan meestal boven de notenblak op leadsheets en piano partituren. Ze worden vaak gebruikt voor gitaarakkoorden, maar MuseScore maakt het mogelijk diagrammen te maken voor elk instrument.

Hieronder een eenvoudig voorbeeld van het gebruik van fretborddiagrammen.

The image shows a musical score for the song "Home on the Range". At the top, four fretboard diagrams are displayed for the chords C, C7, F, and Fm. Below these diagrams is a piano score in 3/4 time. The treble clef staff contains a melody of quarter and eighth notes. The bass clef staff contains a simple accompaniment of chords. The chords in the bass staff correspond to the diagrams shown above: C, C7, F, and Fm.

(Opmerking: Fretborddiagrammen zijn een alternatief voor [tablatuur](#), wat een speciale notatie manier is die de voorkeur heeft van sommige snaarinstrument spelers, maar zijn wezenlijk wel anders.)

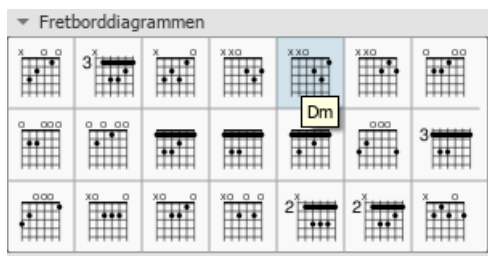
Het fretborddiagram mechanisme kan op verschillende manieren worden gebruikt.

1. **Standaard akkoord.** Een set van 21 algemene akkoorddiagrammen voor de gitaar vindt je in het fretborddiagrammen [palet](#) in de geavanceerde werkruimte. Deze bestaan uit een majeur, mineur en septiemakkoord voor iedere diatonische toon (CDEFGAB). Deze 21 akkoorden zijn geschikt voor veel eenvoudige pop- of volksmuziekpartituren. Zie het [overzicht van dit palet](#) hieronder.
2. **Aangepaste akkoord.** In veel gevallen worden de standaardakkoorden uit het palet Fretborddiagrammen gebruikt als een startpunt voor het maken van aangepaste akkoorddiagrammen, via het [instellingenoverzicht](#). Met deze techniek kunnen akkoord extensies, wijzigingen, verschillende stemmen, verschillende posities, enz. worden toegepast op de 21 standaarddiagrammen. Er zijn letterlijk duizenden gitaarakkoorden voor algemeen gebruik, waardoor een uitgebreid palet of woordenboek onpraktisch is. Zie [Hoe gebruik je fretborddiagrammen voor eigen/complex akkoorden](#) ↗ voor voorbeelden.
3. **"Eigen" akkoorden.** Meer gevorderde gitaristen beginnen vaak met een leeg akkoordraster en tekenen vervolgens de gewenste gewenste akkoordtonen. Zie [Hoe gebruik je fretborddiagrammen voor eigen/complex akkoorden](#) ↗ voor voorbeelden.

Opmerking: Veel aspecten van de muzieknotatie volgt de gevestigde standaarden. Gitaarakkoorddiagrammen zijn hierop een uitzondering. Het gebruik varieert sterk van jaar tot jaar, van uitgever tot uitgever, van leraar tot leraar en van arrangeur tot arrangeur. Veel inconsistente praktijken bestaan nog steeds en verschillende stijlen van akkoordnotatie hebben de voorkeur in verschillende muzikale genres en regio's. Om deze reden ondersteunt de MuseScore fretborddiagram-interface verschillende diagrammen. Gebruikers zijn vrij om hun voorkeur te kiezen.

Overzicht standaard gitaar akkoorden palet

Het fretborddiagrammen [palet](#) in de geavanceerde werkruimte bevat 21 diagrammen, die bestaan uit een majeur, mineur en septiemakkoord voor iedere diatonische toon (CDEFGAB). De naam van elk diagram verschijnt wanneer je de cursor er boven houdt.



Opmerking: Dit bereik van akkoorddiagrammen of enige andere selectie van 21 akkoorden, is doorgaans niet voldoende voor gebruik. Arrangeurs moeten rekening houden met vele andere stemmen, posities en akkoordkwaliteiten. Dit palet is dan ook een voorbeeld van de diverse gebruikte diagramindelingen, zoals hierboven besproken. Deze 21 akkoorden bevatten toevallig **open / gedempte snaarindicatoren** (de X- en O-symbolen boven de diagrammen). Hoewel die symbolen vaak worden gebruikt in partituren, varieert hun gebruik per context. Jazzarrangementen laten bijvoorbeeld in het algemeen gedempte-snaarindicatoren weg, tenzij contextueel belangrijk, en gebruiken zelden open snaren.

Verwacht wordt dat in de toekomst extra paletten met een breder scala aan standaardakkoorden beschikbaar zijn. Deze om tegemoet te komen aan de behoeften van specifieke muzikale genres en situaties.

Overzicht voor aangepaste of eigen akkoorden

Aangepaste fretborddiagrammen worden gemaakt door een bestaand diagram uit het palet te toevoegen en deze vervolgens te bewerken. Door de standaardakkoorden te wijzigen, is het mogelijk om fretborddiagrammen te maken voor ieder speelbaar akkoord en om vingerzetting weer te geven op elk westers georiënteerd snaarinstrument, ongeacht de stemming, het aantal snaren of het aantal frets. Het meeste van het onderstaande informatie gaat over het proces van het aanpassen van diagrammen en het maken van nieuwe.

Aangepaste diagrammen kunnen, indien gewenst, worden opgeslagen in een eigen palet voor toekomstig gebruik. Aangepaste diagrammen kunnen natuurlijk op de gebruikelijke manieren binnen een partituur worden gekopieerd/geplakt.

Fretborddiagram toevoegen

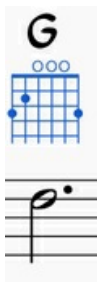
Om een fretborddiagram aan de partituur toe te voegen, gebruik je één van de volgende methodes:

- Selecteer een noot in stem 1 en klik op een fretborddiagram in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep een fretborddiagram vanuit het palet naar de gewenste positie in de partituur.

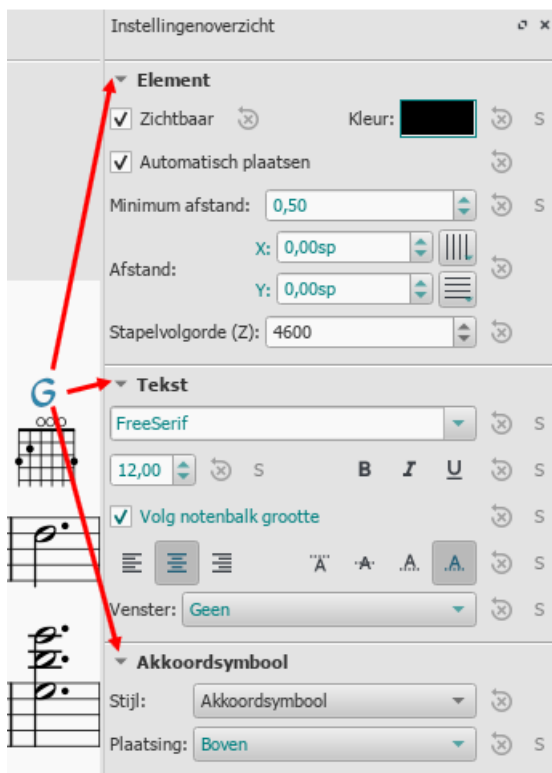
Wanneer de cursor zich boven het diagram bevindt, dan wordt de naam weergegeven als een **pop-up tekst** (zie het voorbeeld in het overzicht).

Akkoordsymbolen gekoppeld aan fretborddiagrammen

Bij het toevoegen van een fretborddiagram aan een partituur, wordt ook automatisch een akkoordsymbool gemaakt. Het akkoordsymbool wordt normaal boven het diagram geplaatst en gebruikt de akkoordnaam uit de paletcel van het akkoord. Automatische plaatsing en opmaak van het akkoordsymbool van een diagram wordt geregeld door stijlinstellingen (zie stijlinstellingen, hieronder).



Het akkoordsymbool dat door het fretborddiagram gegenereerd is kan worden geselecteerd, verplaatst en aangepast zoals ieder ander tekst element. Het gedraagt zich over het algemeen net zoals de normale **akkoordsymbolen** die worden toegevoegd via Voeg toe → Tekst → Akkoordsymbool of de sneltoetscombinatie Ctrl+K.



Opmerking 1: Een veld op de stijlpagina met **akkoordsymbolen** (Stijl submenu: selecteer Opmaak → Stijl... → *Akkoordsymbolen*) in plaats van op de stijlpagina van de **fretboarddiagrammen** regelt de "**Afstand tot aan fretborddiagram**" van het akkoordsymbool. Deze waarde werkt samen met het veld "**Minimum afstand**" van het element in het instellingenoverzicht om de automatische plaatsing van het akkoordsymbool ten opzichte van het diagram te regelen. Merk ook op dat de "bovenrand" van het fretborddiagram de lege ruimte omvat waar de open/gedempte snaarindicatoren zouden verschijnen, zelfs als dat gebied leeg is. Dit kan een grotere opening laten dan gewenst is. Zoals gebruikelijk kan handmatige plaatsing worden gebruikt om de automatische instellingen te overschrijven.

Opmerking 2: Akkoordsymbolen die zijn gegenereerd voor fretborddiagrammen zijn niet volledig geïntegreerd zoals normale akkoordsymbolen die direct kunnen worden geassocieerd met noten op de notenbalk. In het bijzonder gaat de focus niet van het akkoordsymbool van een fretborddiagram terug naar de reeks andere symbolen op de pagina bij gebruik van de Spatie om de cursor te verplaatsen door de akkoordsymbolen. Dit wordt mogelijk in een toekomstige update aangepast.

Gebruik van akkoordsymbolen met fretborddiagrammen

- Een **diagram's akkoordsymbool toevoegen** wordt automatisch gedaan door het toevoegen van het fretborddiagram zoals hierboven omschreven.
- Een **diagram's akkoordsymbool verwijderen** kan door het symbool te selecteren en het te verwijderen, net zoals ieder tekst item.
- Een **nieuw akkoordsymbool toevoegen aan een diagram zonder symbool** kan door het fretborddiagram te selecteren en vervolgens gebruik te maken van Voeg toe → Tekst → Akkoordsymbool of de sneltoetscombinatie Ctrl+K.

Aanpassen fretborddiagram element eigenschappen (positie, kleur, stapelvolgorde...)

De **positie** van een fretborddiagram kan worden aangepast met de pijltjestoetsen in de bewerkingsmode of met de X- en Y-afstand in het "element" gedeelte bovenaan in het instellingenoverzicht.

De **zichtbaarheid**, **kleur** en **stapelvolgorde** kunnen ook worden aangepast het "Element" gedeelte, zie het diagram bij bewerken.

Globale/standaard fretborddiagram stijl eigenschappen

Een aantal standaard en globale eigenschappen van fretborddiagrammen (zie het diagram hieronder) kunnen worden aangepast in het stijl submenu: selecteer Opmaak → Stijl... → fretborddiagrammen. Sommige van deze eigenschappen kunnen worden overschreven via het instellingenoverzicht maar de meeste hebben effect op alle fretborddiagrammen in de partituur.

Fretborddiagrammen

Standaard verticale positie: 2,00sp

Schaal: 1,00

Fretgetal lettertype grootte: 200% Fretgetal positie: Links Rechts

Barre-lijndikte: 1,00

Relatieve punt grootte: 1,00

Snaar afstand: 0,70sp

Fret afstand: 0,80sp

- **Standaard verticale positie** bepaalt de standaard plaatsing van het diagram ten opzichte van de notenbalk. (Kan worden overschreven in het instellingenoverzicht).
- **Schaal** bepaalt de standaard schaal (m.a.w. de diagram grootte). (Kan worden overschreven in het instellingenoverzicht).
- **Fretgetal lettertype grootte** en **...positie** bepalen de plaatsing van het fretgetal voor alle diagrammen. (Globale instelling).
- **Barre-lijndikte** bepaalt hoe groot de lijn is die wordt gebruikt om de barre weer te geven in alle diagrammen. Standaard is dit dezelfde dikte als de punten. Met een dunnere lijn is het mogelijk om punten beter te zien als deze zich onder de barre bevinden, wanneer dit gewenst is. (Globale instelling).
- **Relatieve punt grootte** bepaalt de grootte van de punten in alle diagrammen, relatief ten opzichte van de schaal van het raster. (Globale instelling).
- **Snaar afstand** bepaalt de ruimte tussen de snaren en daarmee dus de totale breedte van alle diagrammen. (Globale instelling).
- **Fret afstand** bepaalt de ruimte tussen de frets en daarmee dus de totale hoogte van alle diagrammen afhankelijk van het aantal frets dat wordt weergegeven. (Globale instelling).

De meeste eigenschappen van het fretboarddiagram die worden weergegeven in het [instellingenoverzicht](#) bieden de knoppen "herstel naar stijl standaard" en "stel in als stijl". Deze waarden zijn meestal niet beschikbaar op de stijlpagina, maar worden gemanipuleerd via het instellingenoverzicht.

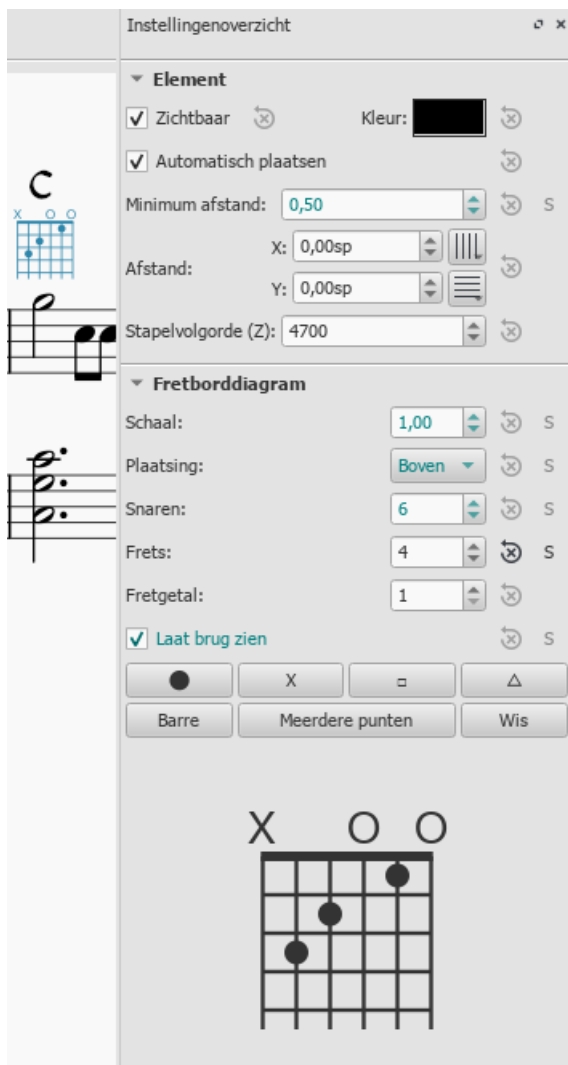
Fretborddiagram aanpassen

Wanneer je het fretborddiagram geselecteerd hebt dan kan het worden aangepast in het [instellingenoverzicht](#).

Het [instellingenoverzicht](#) bevat drie secties gerelateerd aan het fretborddiagram:

- De element sectie bevat de eigenschappen die de zichtbaarheid, plaatsing, kleur en andere aspecten die gebruikelijk zijn voor MuseScore elementen, zie [element eigenschappen aanpassen](#) en het [instellingenoverzicht](#) voor meer informatie.
- De fretborddiagram sectie met de eigenschappen en knoppen die de weergave van het diagram bepalen.
- Een vergrote versie van het fretborddiagram waarin de details zichtbaar zijn en deze bewerkt kunnen worden.

Hieronder een voorbeeld van het [instellingenoverzicht](#) wanneer een fretborddiagram geselecteerd is.



Fretborddiagram eigenschappen aanpassen

(Zie de instellingenoverzicht eigenschappen in het voorbeeld [hierboven](#).)

- Voor het aanpassen van de **schaal (grootte)** van het diagram: Gebruik **Schaal**.
- Voor het aanpassen van de **plaatsing van het diagram ten opzichte van de notenbalk**: Gebruik **Plaatsing**.
- Voor het aanpassen van het **aantal instrument snaren**: Gebruik **Snaren**. Snaren worden aan de linkerkant van het diagram toegevoegd/verwijderd.
- Voor het aanpassen van **hoeveel frets worden weergegeven** (dwz. de hoogte van het diagram): Gebruik **Frets**. Frets worden onderaan het diagram toegevoegd/verwijderd.
- Voor het aanpassen van de **eerste fret positie**: Gebruik **Fretgetal**. Het getal wordt weergegeven naast de eerste zichtbare fret.
- Voor het weergeven **van de brug** (een dikke lijn boven de eerste fret): Gebruik **Laat brug zien**.
- Plaats de **vingerzetting punten** zoals hieronder beschreven.

Vingerzetting punten aanpassen (basisgebruik)

(Zie de instellingenoverzicht eigenschappen in het voorbeeld [hierboven](#).)

- Om **alle punten te verwijderen**, gebruik de **"Wis"** knop boven het diagram. (Opmerking: je kunt een leeg raster opslaan in een eigen palet, als uitgangspunt voor aangepaste diagrammen.)
- Om **een punt te plaatsen**, klik op een fret in het diagram onderin het instellingenoverzicht, klik nogmaals om de punt te verwijderen.
- Om **een punt te verplaatsen**, wis de huidige positie door erop te klikken en plaats dan de gewenste punt.
- Om **een barre of gedeeltelijke barre te maken**, klik op de **"Barre"** knop boven het diagram en klik vervolgens op de gewenste positie voor de barre. De barre wordt doorgetrokken tot aan de rechterkant van het fretbord. **Sneltoetscombinatie**: Hou de Shift toets ingedrukt en klik op de snaar waar de barre moet beginnen.
- Om **een barre te laten stoppen voor de rechtse snaar**, klik op de **"Barre"** knop boven het diagram en klik op de gewenste rechtersnaar van een bestaande barre. De barre zal nu bij die snaar eindigen. **Sneltoetscombinatie**: Hou de Shift toets ingedrukt en klik op de snaar waar de barre moet eindigen.
- Om **een barre te verwijderen**, klik op de **"Barre"** knop boven het diagram en klik op de meest linkse positie van de barre. Hij wordt nu verwijderd. **Sneltoetscombinatie**: Hou de Shift toets ingedrukt en klik op de meest linkse positie van de barre.
- Om **meerdere barre's te maken**, gebruik de bovenstaande stappen om de eerste barre te maken en dan de

volgende, b.v. om aan te geven dat de derde vinger twee snaren moet indrukken.

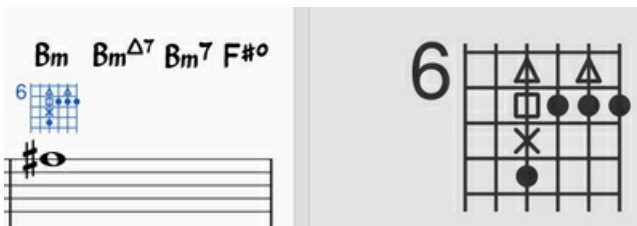
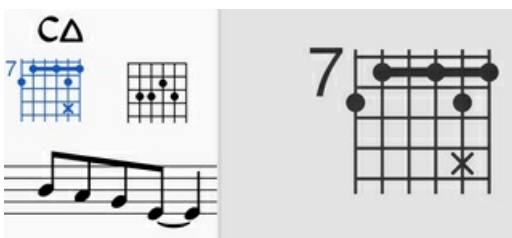
- Om **de dikte van de barre aan te passen**, gebruik de stijl opties (Opmaak->Stijl->Fretborddiagrammen) om de barre lijndikte aan te passen ten opzichte van de punten. Hiermee worden de punten zichtbaar op de barre, wanneer dit gewenst is.
- Om **open en gedempte snaren aan te geven** (optioneel), klik boven het diagram om een snaar te wisselen tussen:
 - Open (o)
 - Gedempt/niet gespeeld (x)
 - Geen indicatie

Vingerzetting punten aanpassen (geavanceerd gebruik)

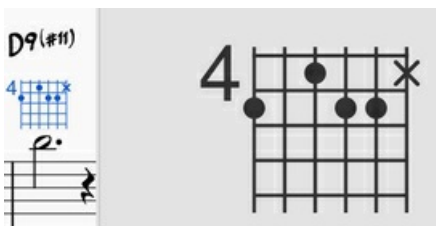
Sommige arrangeurs en instructeurs gebruiken een meer geavanceerde vorm van een fretborddiagram dat a) meerdere soorten "puntjes" bevat en dat b) meerdere punten per snaar toestaat.

Deze techniek wordt vooral geassocieerd met de vele boeken en arrangementen die zijn gepubliceerd door **Ted Greene** en zijn opvolgers. (Opmerking: geen andere notatiesoftware ondersteunt momenteel deze diagramstijl.)

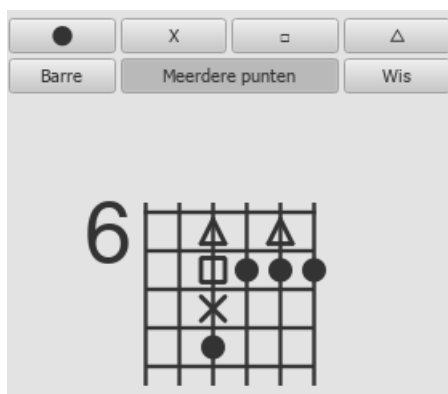
- **Meerdere punten notatie stijl.** Bij deze aanpak worden eerst de ronde stippen gespeeld. Vervolgens worden op opeenvolgende beats de noten weergegeven die door de andere punten worden vertegenwoordigd, in volgorde. Hierdoor kan een enkel diagram verschillende beats van muziek weergeven. (De gebruikelijke volgorde is: punt → X → vierkant → delta. Het gebruik echter varieert.) Hier zijn twee voorbeelden van meerdere-puntdiagrammen.



- **Optionele-noot notatie stijl.** Een ander gebruik van meerdere punten per snaar is dat andere symbolen optionele noten kunnen tonen in plaats van vertraagde noten. Meestal wordt een verwante akkoordstemming weergegeven, zoals een optionele extensie of een optionele akkoordvariant. Hier een voorbeeld van een optionele extensie.



Met MuseScore fretborddiagrammen kunnen deze en andere soorten meerdere symbooldiagrammen worden gemaakt. Een akkoord wordt eerst gemaakt en bewerkt met behulp van de [hierboven beschreven basisstappen](#). Vervolgens wordt de knop **meerdere punten** boven het diagram gebruikt om secundaire noten toe te voegen.



1. Klik op **"Meerdere punten"** om te **beginnen met het toevoegen** van meerdere punten (d.w.z. symbolen) aan een


diagram.

2. Om **een andere punt** aan een snaar toe te voegen, klik je boven of onder een bestaand symbool. Het volgende symbool in volgorde wordt op die positie geplaatst, b.v. als er al een punt is, verschijnt er een X.
3. Klik op om een symbool om het **uit een diagram te verwijderen**.
4. Om **een bepaald symbool buiten de reeks** in te voeren, klik je op de knop met dat symbool voordat je de punt toevoegt; bijv. om een X in te voeren op een snaar zonder huidige stippen, omdat die noot na de rest van het akkoord moet worden gespeeld, klik op de X en plaats deze zoals gewenst.

(Opmerking: ervaren gebruikers van **Ted Greene**-stijldiagrammen zullen merken dat verschillende secundaire functies van Ted's diagrammen nog niet worden ondersteund in MuseScore. Deze omvatten: a. het fretgetal op een hogere fret weergegeven dan de eerste zichtbare fret. b. het toestaan dat de notatiesymbolen cijfers bevatten, niet alleen de vier puntstijlen die momenteel worden ondersteund. c. annotaties maken op en tussen diagrammen, zoals een bepaalde notitie omcirkelen of lijnen tekenen die notities in aangrenzende diagrammen koppelen. MuseScore biedt echter veel tools voor tekenen en annotaties die in plaats van deze technieken kunnen worden gebruikt.)

(Opmerking: omdat symbolen met meerdere noten niet gestandaardiseerd zijn, zelfs binnen de **Ted Greene**-gemeenschap, moeten gebruikers voorzichtig zijn om aan te geven hoe ze binnen een bepaalde partituur worden gebruikt.)

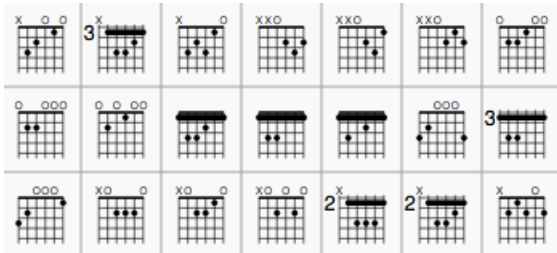
Externe links

- [Hoe gebruik je fretborddiagrammen voor eigen/complexere akkoorden](#) 

Fretborddiagrammen (voor versie 3.1)

Opmerking: Deze pagina is van toepassing op MuseScore versie voor 3.1. Gebruikers van versie 3.1 en hoger dienen gebruik te maken van de pagina [Fretborddiagrammen](#).

Er is een reeks van **fretbord** (of **akkoord**) **diagrammen** voor gitaar beschikbaar in het [fretborddiagrammenpalet](#) in de geavanceerde werkruimte.



Je kunt een akkoord diagram voor *ieder* snaarinstrument met fretten maken door het [bewerken](#) van een bestaande. Deze kan worden opgeslagen in een [eigen palet](#) om later te kunnen hergebruiken, indien gewenst.

Een fretborddiagram toevoegen

Om een fretborddiagram toe te voegen aan de partituur gebruik je één van de volgende methodes:

- Selecteer een noot in stem 1 en dubbelklik op een fretborddiagram in het [palet](#).
- Sleep een fretborddiagram vanuit het palet naar de gewenste positie in de partituur.

Wanneer je de cursor boven het diagram plaatst in het palet dan zal de naam verschijnen als **eerpop-up** hint.

Een fretborddiagram bewerken

Wanneer je een fretborddiagram geselecteerd hebt kan deze worden aangepast in het [instellingenoverzicht](#):

- Voor het aanpassen van het **aantal snaren dat het instrument heeft** Gebruik **Snaren**.
- Voor het aanpassen van het **fretpositie getal**: Gebruik **Correctie instelling**.
- Voor het aanpassen van het aan weer te geven frets: Gebruik **Frets**.
- Om **vinger positities te plaatsen**: Klik op een fret om een punt te plaatsen, klik nogmaals om de punt weg te halen.
- **Voor het maken van een barre of gedeeltelijke barre**: Zorg eerst dat de fretpositie geen zwarte stippen bevat (klik op een stip om deze te verwijderen). Houd vervolgens de Shift toets ingedrukt en klik op de snaar waar de barre moet beginnen. (Opmerking: Er kan slechts één barre per diagram geplaatst worden, een gedeeltelijke barre moet eindigen op de eerste snaar).
- **Om een barre te verwijderen**: Klik op de zwarte stip waar de barre begint.
- **Voor het aangeven van open en gedempte snaren** (indien van toepassing): Klik boven het diagram om een snaar te wisselen tussen:
 - Open (o)
 - Gedempt (x)
 - Geen indicatie
- Om het formaat aan te passen: Gebruik de **Schaal** eigenschap.

Fretborddiagram eigenschappen aanpassen

De **positie** van een fretborddiagram kan worden aangepast met de pijltjes toetsen in debewerkingsmode of door het aanpassen van de X- en Y-afstand in het "Element" gedeelte bovenaan in het instellingenoverzicht.

De **zichtbaarheid**, **kleur** en **stapelvolgorde** kan hier ook worden aangepast.

Fretborddiagram stijl eigenschappen aanpassen

Bepaalde standaard- en globale eigenschappen van fretborddiagrammen (bv. barre dikte, verticale positie, schaal, lettertype en positie van de fret-getal) kunnen worden aangepast vanuit het stijl submenu: selecteer Opmaak → Stijl... → fretborddiagrammen. Sommige van deze eigenschappen kunnen via de instellingenoverzicht worden overschreven maar de meeste hebben invloed op alle fretborddiagrammen in de partituur.

Gereedschappen

Een aantal handige opdrachten zijn beschikbaar in het Gereedschappen menu.

Transponeer

Deze optie opent het transponeer venster met daarin verschillende mogelijkheden om passages in de muziek te transponeren.

Zie automatisch transponeren.

Verdeel

Met de **verdeel** opdracht kun je een passage van muziek in *een enkele notenbalk* selecteren en de akkoorden splitsen (verdelen) in hun samenstellende noten of stemmen op de volgende manier:

- Indien de passage volledig in stem 1 staat, dan zal de bovenste noot van het akkoord in de bovenste notenbalk blijven staan terwijl de overige lagere noten naar onderliggende notenbalken worden verplaatst.
- Indien de passage meerdere stemmen bevat dan blijven de noten in stem 1 in de bovenste notenbalk staan en worden de overige stemmen naar de onderliggende notenbalken verplaatst. Alle verdeelde stemmen zijn nu stem 1 geworden.

Een gedeelte van de partituur verdelen:

1. Zorg dat er voldoende notenbalken onder de bron notenbalk beschikbaar zijn om de noten heen te verplaatsen. Maak, indien nodig, extra notenbalken aan met het instrumenten venster.
2. Gebruik één van de volgende opties:
 - Selecteer een bereik van maten in de bron notenbalk, hiermee kunnen alle noten worden verdeeld zolang er voldoende notenbalken beschikbaar zijn.
 - Selecteer een bereik van maten in zowel de bron notenbalk als de onderliggende notenbalken, hiermee wordt het aantal te verdelen noten beperkt tot het aantal geselecteerde notenbalken.
3. Kies Gereedschappen → Verdeel.

Opmerkingen:: (1) Als de selectie volledig in stem 1 is, dan zal MuseScore de laagste noot /noten van een akkoord verwijderen indien deze meer noten bevat dan het aantal notenbalken in de selectie. (2) Als de selectie volledig in stem 1 is en een bepaald akkoord minder noten heeft dan het aantal bestemmingsnotenbalken, dan worden noten naar behoefte gedupliceerd zodat iedere notenbalk een noot bevat. (3) Bestaande muziek in de bestemmingsnotenbalken wordt overschreven. (4) Als je een gedeeltelijke maat selecteert, dan zal de verdeel opdracht deze automatisch uitbreiden tot een volledige maat.

Voeg samen

De **voeg samen** functie werkt op de tegenovergestelde manier van "verdeel":

- Indien *één notenbalk* is geselecteerd, dan worden alle noten in stem 1-4 samengevoegd in stem 1.
- Indien *meerdere notenbalken* zijn geselecteerd, dan worden de noten in de *tweete notenbalk* gekopieerd naar de eerst beschikbare stem in de *bovenste notenbalk*, de noten in de *derde notenbalk* worden gekopieerd naar de volgende beschikbare stem in de *bovenste notenbalk* en zo verder.

Voeg samen toepassen op een enkele notenbalk

1. Selecteer een bereik van maten in de gewenste notenbalk.
2. Kies GereedschappenTools → Voeg samen.

Alle geselecteerde noten in de notenbalk worden nu in stem 1 weergegeven.

Voeg samen toepassen op meerdere notenbalken

1. Zorg dat er slechts één stem is gebruikt in iedere notenbalk.
2. Selecteer een bereik van maten in de *bestemmingsnotenbalk* en breid de selectie naar beneden uit zodat deze alle notenbalk omvat die moeten worden samengevoegd.
3. Kies Gereedschappen → Voeg samen.

Stemmen

Hiermee kun je de stemmen in geselecteerde maten omwisselen. Zie [stemmen wisselen](#).

Maat

Voeg maten samen of splits maten. Zie [maatbewerkingen: splitsen en samenvoegen](#).

Verwijder geselecteerd bereik

Deze opdracht wordt gebruikt om een element of bereik van elementen volledig *teverwijderen* uit de partituur.

Maten verwijderen (inclusief gedeeltelijke maten):

1. Selecteer een bereik van noten/rusten of een bereik van maten.
2. Gebruik één van de volgende methodes:
 - Druk op Ctrl+Del.
 - Selecteer Gereedschappen → Verwijder geselecteerd bereik.

Opmerking: Als het geselecteerde bereik slechts een deel van een maat omvat, bevat het resultaat een maat van kortere duur dan de aangegeven maatsoort. Dit wordt aangegeven door een klein - (min) teken net boven het systeem.

Maten samenvoegen:

1. Selecteer (dwz. klik op) een maatstreep
2. Gebruik één van de volgende methodes:
 - Druk op Ctrl+Del.
 - Selecteer Gereedschappen → Verwijder geselecteerd bereik.

De volgende tabel is een vergelijkende samenvatting van de *verwijder* en *verwijder geselecteerd bereik* opdrachten indien toegepast op *enkele* elementen:

Geselecteerd element	Gebruik verwijder	Gebruik verwijder geselecteerd bereik
Noot	Vervangen door een rust	Verwijder sectie uit de partituur
Rust (stem 1)	Geen effect	Verwijder sectie uit de partituur
Rust (stem 2-4)	Verwijder de rust	Verwijder sectie uit de partituur
Maatstreep	Geen effect	Verwijder de maatstreep en voeg de maten samen
Maat	Vervangt de inhoud door een rust	Verwijdert de maat

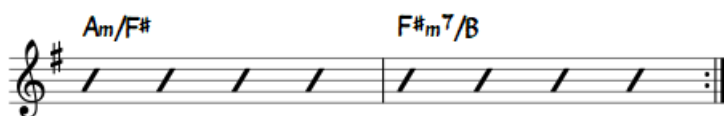
Opmerking: Om noten *in te voegen*, zie [invoegen](#).

Vul met schuine strepen

Deze opdracht vult de selectie met schuine strepen, één per tel:

1. Selecteer één of meerdere maten.
2. Vanuit het menu, selecteer Gereedschappen → Vul met schuine strepen.

Als een maat leeg is, worden de schuine strepen toegevoegd aan stem 1, op volledige grootte en gecentreerd op de middelste lijn van de notenbalk:



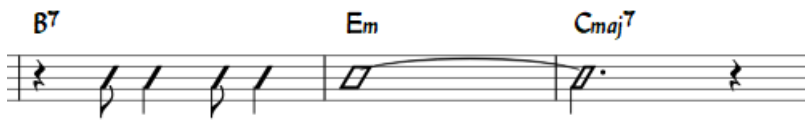
Opmerkingen: (1) Als er al noten in een maat in de selectie zijn, dan plaatst de opdracht de schuine strepen in de *eerste beschikbare lege stem*. (2) Schuine strepen in stem 2 zijn van volledige grootte en gecentreerd op de middelste lijn van de notenbalk. Schuine strepen in stem 3 verschijnen *klein* en *boven* de notenbalk. Schuine strepen in stem 4 *klein* en worden *onder* de notenbalk geplaatst. (3) Als een maat noten in alle 4 de stemmen bevat, dan wordt stem 1 overschreven. (4) Alle schuine strepen zijn ingesteld om niet te transponeren of af te spelen.

Schakel 'Ritmische schuine streep-notatie' om

Met deze opdracht wordt er gewisseld tussen de normale notatie van noten en de ritmische schuine streep-notatie:

1. Selecteer een bereik van noten of maten (*Opmerking*: gebruik het selectie filter indien je bepaalde stemmen wilt uitsluiten).
2. Vanuit het menu, selecteer Gereedschappen → Schakel 'Ritmische schuine streep-notatie' om.

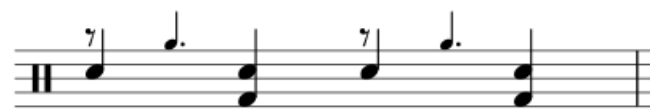
De geselecteerde nootkoppen worden gewijzigd in *schuine streep nootkoppen* die niet transponeren en niet worden afgespeeld.



Schuine streep nootkoppen in *stem 1 of 2* zijn gekoppeld aan de middelste notenbalklijn, die in *stem 3 of 4* zijn klein ("accent" notatie) en worden boven of onder de notenbalk geplaatst:



In *percussie notenbalken* worden noten in stem 3 en 4 niet omgezet in kleine schuine strepen maar in kleine note boven of onder de notenbalk.



Herbepaal toonhoogtes

Past de voortekens aan zodat deze overeenkomen met de huidige toonsoort. Zie voortekens: herbepaal toonhoogtes.

Hergroep ritmes

Met deze optie worden noot bindingen, lengte en waardestrepen gecorrigeerd zodat ze worden gegroepeerd volgens de standaardmuzieknotatie instellingen. Bijvoorbeeld:

Voor:



Na:



Noten die gebonden zijn en dezelfde lengte hebben als een gepunteerde noot, worden met twee beperkingen gewijzigd in een gepunteerde noot. (i) Alleen de laatste noot van een groep gebonden noten heeft een enkele punt. Met deze optie worden geen noten met meer dan één punt geproduceerd. (ii) Gepunteerde noten zullen zich niet uitstrekken van de ene groep noten naar de andere, tenzij hun duur hetzelfde is als alle groepen die het bestrijkt. Alle noten met meer dan één punt worden opnieuw gegroepeerd volgens de bovenstaande regels.

Om dit toe te passen:

1. Selecteer de sectie van de partituur die je wilt herstellen. Indien niets is geselecteerd dan wordt de bewerkingen op de hele partituur uitgevoerd.
2. Selecteer Gereedschappen → Hergroep ritmes.

Opmerking: Dit is een experimentele functie en er zijn bekende bugs. Articulaties en versieringen worden verwijderd en van sommige noten wordt de toonhoogte opnieuw bepaald. Bindingen over maatstrepen kunnen verloren gaan bij het ongedaan maken.

Herbepaal opeenvolgende repetitietekens

Met de **Herbepaal opeenvolgende repetitietekens** opdracht kun je de nummering/letters van repetitietekens opnieuw instellen indien deze, om welke reden dan ook, niet meer opeenvolgende zijn. Voor details zie Automatisch herbepalen opeenvolgende repetitietekens.

Herhalingen uitschrijven (versie 3.1 en hoger)

Met deze opdracht wordt een kopie gemaakt van de huidige partituur (in een nieuwe tab) waarbij de herhalingsmaatstrepen en genoteerde herhalingen volledig worden uitgeschreven.

Kopieer liedtekst naar klembord

Deze opdracht kopieert *alle* liedteksten in de partituur naar het klembord:

- Vanuit het menu, selecteer Gereedschappen → Kopieer liedtekst naar klembord.

Afbeeldingsopname

Maak een momentopname van een geselecteerd deel van het documentvenster. PNG-, PDF- en SVG-formaten worden ondersteund. Zie afbeeldingsopname.

Verwijder lege maten aan het einde

Deze opdracht verwijdert automatisch de lege maten aan het einde van de partituur.

Zie ook

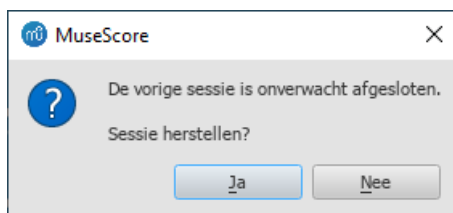
- Afbrekingen en afstandshouders
- Repetitietekens

Externe links

- Hoe kun je twee notenbalken samenvoegen in één notenbalk met twee stemmen[↗]

Herstelde bestanden

Als MuseScore of de computer crasht, of als de stroom uitvalt, zal een pop-up bericht bij het opnieuw opstarten van MuseScore vragen of je de vorige sessie wilt herstellen:



- Klik op Ja om proberen de bestanden te herstellen van de onderbroken sessie of klik Nee om dit te negeren.

Opslaan na herstel van een sessie

Wanneer MuseScore bestanden herstelt na een crash, hernoemt deze ze met de volledige padnaam toegevoegd voor de originele bestandsnaam. Deze zeer lange naam verschijnt op de tabbladen boven het actieve partituur venster.

Om ervoor te zorgen dat het bestand op de oorspronkelijke locatie wordt opgeslagen moet je het herstelde bestand onmiddellijk opslaan met de optie "Sla op als...", dit opent een venster waarmee je naar de juiste map kunt navigeren. Als je in plaats daarvan de "Sla op" optie gebruikt, dan wordt het bestand opgeslagen op de huidige locatie die waarschijnlijk niet de originele locatie is.

Herstelde bestanden vinden

In het geval dat "Sla op" wordt gebruikt in plaats van "Sla op als ..." met een hersteld bestand, dan kan het zijn dat je de bestanden op je computer moet zoeken. De werkelijke locatie van die bestanden varieert, afhankelijk van het besturingssysteem en in welke map MuseScore is geïnstalleerd.

Voor Windows 7, met een standaardinstallatie van MuseScore in de map x86-programmabestanden, worden herstelde bestanden automatisch opgeslagen in C:\Program Files\MuseScore 3\bin (eigenlijk %ProgramFiles%\MuseScore 3\bin).

Voor Windows 10, kijk in C:\Users\[Gebruikersnaam]\AppData\Local\VirtualStore\Program Files\MuseScore 3\bin (eigenlijk %LOCALAPPDATA%\VirtualStore\Program Files\MuseScore 3\bin).

Mogelijk moet je een zoekopdracht uitvoeren op je hele systeem om bestanden te vinden die direct na een sessieherstel zijn opgeslagen. Gebruik trefwoorden uit de oorspronkelijke bestandsnaam en geef de gewijzigde datum op.

Zie ook

Openen/opslaan/exporteren/afdrukken

Externe links

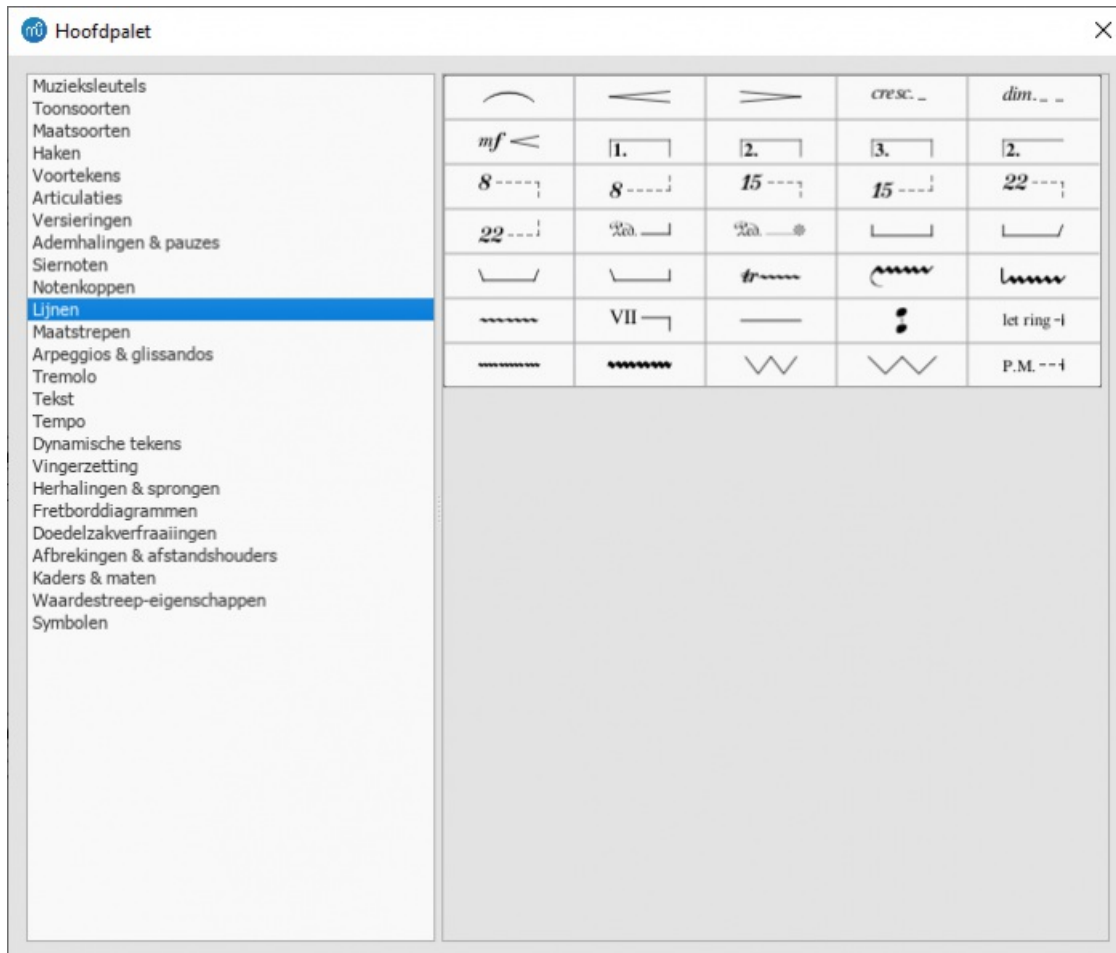
[Hoe herstel je een backup kopie van een partituur](#) ↗

Hoofdpalet

Het **hoofdpalet** is een bibliotheek van symbolen die worden gebruikt om de werkruimtes te vullen (Basis, Geavanceerd en Eigen). Het wordt ook gebruikt om nieuwe maatsoorten en toonsoorten te maken.

Gebruik één van de volgende opties om het weer te geven:

- Druk op Shift+F9 (Mac: fn+Shift+F9).
- Vanuit het menu, selecteer Weergave → Hoofdpalet.



Het hoofdpalet is verdeeld in secties op basis van het symbooltype. Beweeg de muis over een item om een **tooltip** (een korte definitie in zwart op een gele achtergrond) weer te geven.

Een element uit het hoofdpalet toevoegen aan een eigen palet:

- Sleep het symbool vanuit het hoofdpalet venster naar een eigen palet.

Opmerking: Met uitzondering van het gedeelte Symbolen (hieronder), is het niet gebruikelijk om items rechtstreeks toe te voegen aan de score vanuit het hoofdpalet: gebruik in plaats daarvan de werkruimtepaletten. Desgewenst kunnen items echter rechtstreeks worden toegevoegd met (i) slepen en neerzetten of (ii) door een of meer noten/rusten te selecteren en op het item te dubbelklikken.

Symbolen

De **Symbolen** sectie van het hoofdpalet is een grote bibliotheek van honderden muzikale symbolen naast die in de vooraf ingestelde werkruimtes. Je kunt het openen vanuit het hoofdpalet of rechtstreeks vanuit de partituur met behulp van de sneltoetscombinatie Z.



Een symbool zoeken

De **symbool** subcategorieën kunnen worden weergegeven door te klikken op "Symbolen". Gebruik het **lettertypemenu** rechtsonder in het vak om Emmentaler-, Gonville- of Bravura-specifieke symbolen weer te geven. Je kunt naar een bepaald symbool zoeken door een trefwoord in het **zoekvak** in te voeren.

Een symbool toevoegen

Gebruik één van de volgende opties om een element uit het symbolene gedeelte toe te voegen aan de partituur:

- Sleep het symbool naar een notenbalk.
- Selecteer een noot of rust en dubbelklik op het symbool.

De positie van het symbool kan worden aangepast door het te verslepen of middels de X en Y afstand instelling in het [instellingenoverzicht](#). De kleur en zichtbaarheid kan ook in het instellingenoverzicht worden aangepast.

Opmerking: elementen uit het symbolen gedeelte volgen geen positioneringsregels (in tegenstelling tot identieke elementen uit andere delen van het hoofdpalet) en hebben evenmin invloed op het afspelen van de partituur.

Symbolen verbinden

Elementen uit het symbolen gedeelte kunnen op de partituur pagina met elkaar worden verbonden, zodat ze als één eenheid kunnen worden verplaatst:

1. Voeg het eerste symbool toe aan de partituur en pas, indien nodig, de positie aan.
2. Dubbelklik of sleep een tweede element naar het eerste symbool. Pas, indien nodig, de positie aan.

Bij het verslepen van het eerste element zal het eraan verbonden element volgen.

Zie ook

- [Paletten en werkruimtes](#)
- [Symbolen en speciale karakters](#) (muzieksymbolen toevoegen aan tekst objecten)

Lagen (experimenteel)

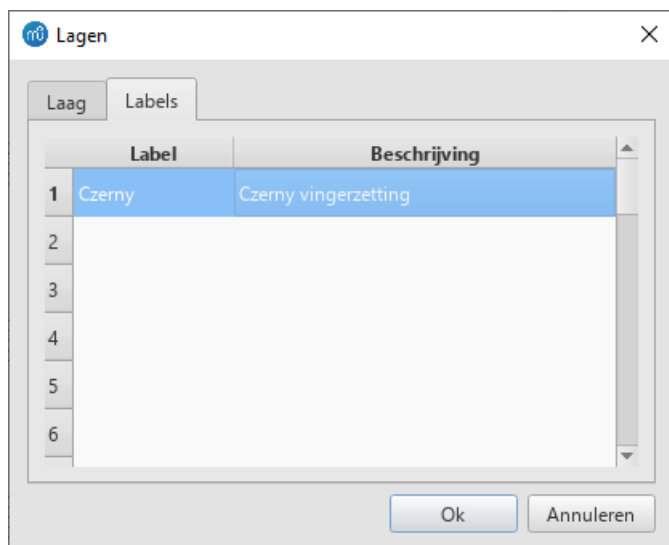
Deze functie is nog experimenteel en alleen zichtbaar wanneer MuseScore wordt gestart met de optie '-e'. Zie [Opdrachtregel opties](#)

Voor het Open-Goldberg-project was de mogelijkheid nodig om verschillende versies van de partituur te maken. Een

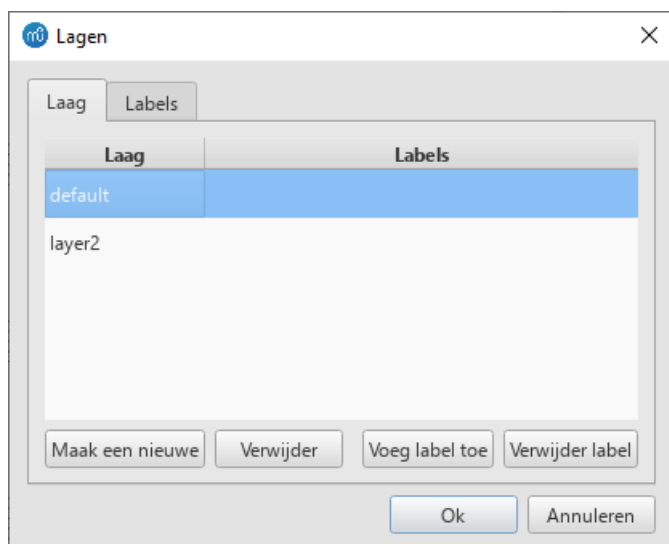
versie is de "Urtekst", een partituur die dicht bij de originele versie van Bach ligt. Een tweede versie zou een Czerny-variant kunnen zijn, die naast de Urtekst vingerzettingen bevat.

De laagfunctie maakt het mogelijk om verschillende versies in één partituurbestand te maken. Als je vingerzettingen wilt toevoegen, moet je een laag maken en de vingerzettingelementen koppelen aan de naam van de laag.

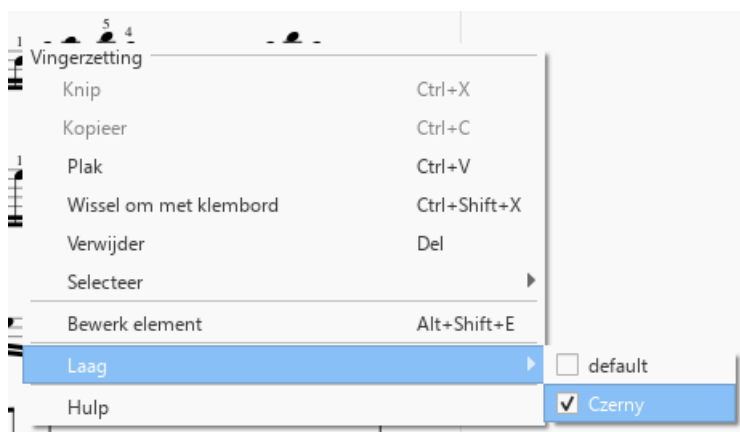
Maak eerst lagen:



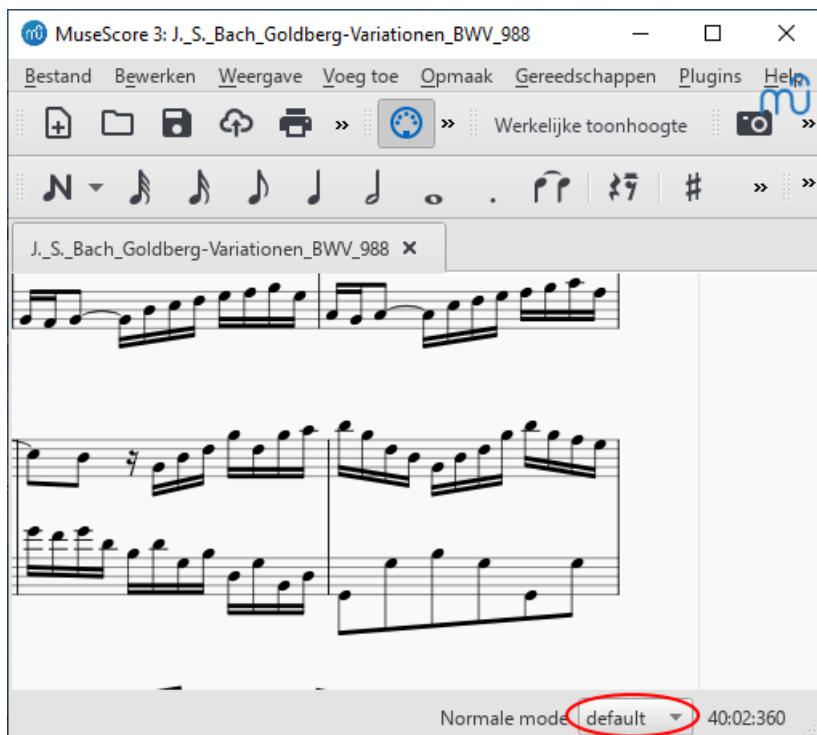
Als tweede, maak een laag voor de nieuwe variant:



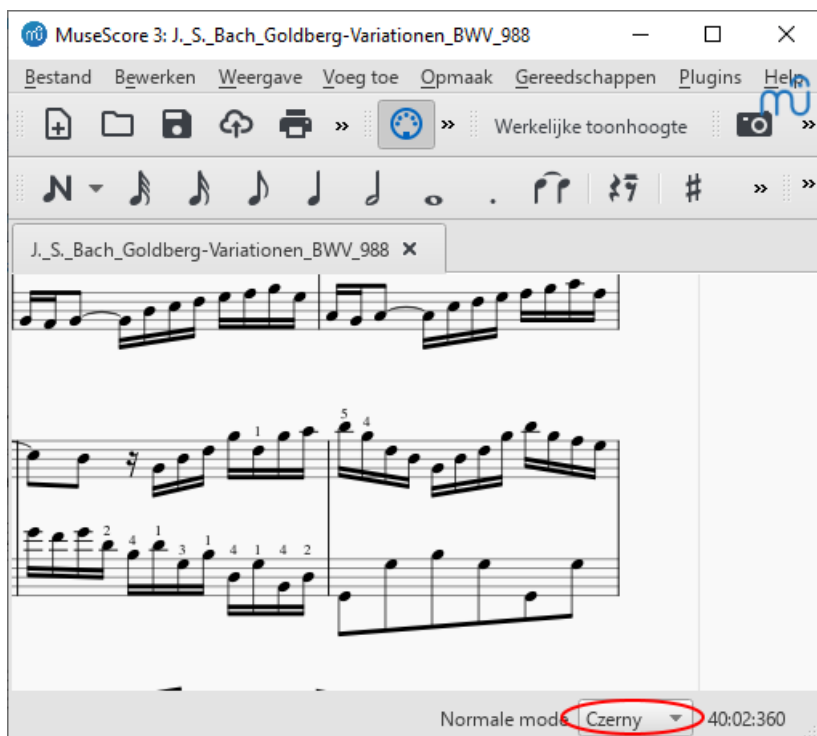
Voeg de zichtbare laag toe aan de partituur variant, selecteer vervolgens alle vingerzettingen en koppel ze aan de naam van de partituur variant:



Standaard laag:



Czerny laag:



Zie ook

- [Opdrachtregel opties](#)

MIDI importeren

MuseScore [MIDI](#) bestanden (.mid/.midi/.kar) importen en omzetten in muziek notatie.

- **MIDI bestanden te importen**, gebruik het standaard [Open](#) commando. Dit converteert het MIDI bestand naar een Musescore bestand met de standaard instellingen.

Het **MIDI importeerpaneel** wordt onderaan het scherm weergegeven, je kunt het groter maken door het venster met het paneel naar boven te slepen. Het paneel laat alle tracks in het bestand zien (alleen tracks met noten worden weergegeven) en hiermee kun je de parameters aanpassen die van invloed zijn op het conversie proces. *Indien er meerdere tracks zijn*, dan wordt er een extra track toegevoegd bovenaan de lijst om alle tracks in één keer te kunnen selecteren.

Importeer	Kanaal	Geklad	MuseScore instrument	Max. kwantisatie	Max. aantal stemmen	Antimetrische figuren	Is menselijke uitvoering	Spits notenbalk	Musieknoten wijzigingen	Versnauwing de duur	Laat staccato zien	Gepartiteerde noten	Laat tempo-laat zien	Herken opmaat	Detecteer raling
Alles	<input checked="" type="checkbox"/>			32de	6	3, 4, 5, 7, 9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Geen (3:1)
1	<input checked="" type="checkbox"/>	1	Trumpet	32de	6	3, 4, 5, 7, 9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Geen (3:1)
2	<input checked="" type="checkbox"/>	3	Alto Sax	32de	6	3, 4, 5, 7, 9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Geen (3:1)
3	<input checked="" type="checkbox"/>	4	Tenor Sax	32de	6	3, 4, 5, 7, 9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Geen (3:1)

- **Om de standaardconversie te accepteren:** druk op het "X" -symbool linksboven in het importvenster om deze te sluiten. Het paneel kan op elk moment tijdens de sessie worden heropend door op "Laat MIDI-importpaneel zien" te drukken onderaan het documentvenster.
- **Om het bestand opnieuw te importeren:** pas de gewenste parameters aan in het importpaneel (zie hieronder) en druk op Pas toe. Als je wijzigingen hebt aangebracht in het importvenster maar deze wilt ongedaan maken, druk dan op Annuleer. Om het importpaneel te sluiten, druk je op het symbool "X" linksboven in het paneel. Als je het bestand opnieuw importeert nadat je wijzigingen hebt aangebracht in de tijdelijk gegenereerde partituur, dan zal MuseScore je vragen wat er met die gewijzigde partituur moet gebeuren: sla het ergens op, verwijder het of annuleer. De optie Opslaan zal de gewijzigde partituur opslaan als een Musescore-bestand in je * \bin* -directory zonder het originele MIDI-bestand te wijzigen. Het zal dan het originele MIDI-bestand opnieuw importeren en de importpaneelinstellingen toepassen. De importpaneelinstellingen worden NIET toegepast op het opgeslagen bestand. De Niet opslaan optie zal uw wijzigingen aan het Musescore-bestand ONGEDAAN MAKEN, vervolgens het originele MIDI-bestand opnieuw importeren en de nieuwe instellingen toepassen. De Annuleren optie zal het originele MIDI-bestand opnieuw importeren in het eerste tabblad en elke importpaneelinstelling toepassen en vervolgens een nieuw tabblad maken met je gewijzigde score, maar zonder alle instellingen van het importpaneel toe te passen. Het tweede tabblad is hetzelfde als op OPSLAAN drukken en vervolgens het opgeslagen bestand openen. Daarom kun je de instellingen van het importpaneel niet toepassen op een door de gebruiker gewijzigde partituur. Je moet eerst de instellingen van het importpaneel toepassen, eventuele wijzigingen in de partituur aanbrengen en vervolgens de partituur opslaan met het standaard [node: 278643, fragment = "save-file", title = "Sla op"] commando.

Scrollen met muiswiel (MIDI importpaneel): verticaal scrollen is de standaardinstelling. Voor horizontaal scrollen druk je op Shift of Ctrl terwijl je het wiel gebruikt.

Beschikbare bewerkingen

MuseScore instrument

Wijs een MuseScore instrument toe (opgenomen in instruments.xml of in een eigen xml bestand gespecificeerd in Voorkeuren) dat de notenbalknaam, muzieksleutel, transpositie, articulatie, etc. instelt.

Kwantiseren

Kwantificeert MIDI noten volgens een vast raster. De MAX resolutie voor het raster kan worden ingesteld via de beschikbare lijst:

- V-Waarde uit voorkeuren (standaard) - kwantisatie waarde wordt gebruik zoals ingesteld in het Voorkeuren dialoog van MuseScore (in de "Importeren" tab)
- Kwart, Achtste, 16de, 32ste, 64ste, 128ste - door de gebruiker gekozen waarde

De werkelijke kwantisatie grootte is echter adaptief en neemt af wanneer de nootlengte korter is, dus voor elke noot is de kwantiseringswaarde anders. Maar er is een bovengrens voor de kwantiseringswaarde en die waarde kan door de gebruiker worden ingesteld als "max. Kwantisatie".

Als een bepaalde noot lang is, bijvoorbeeld een halve noot en de max. kwantisatie is ingesteld op 8e, dan zal de noot worden gekwantiseerd met het 8e-nootraster, niet het halve- of kwartnootraster zoals het hoort door het algoritme.

Een dergelijk kwantisatieschema maakt het mogelijk om alle noten in de partituur (met verschillende lengtes!) adequaat te kwantiseren.

Max. aantal stemmen

Stelt het maximum aantal toegestane stemmen in.

Antimetrische figuren

Indien actief, dan probeert deze optie antimetrische figuren te detecteren en past het overeenkomstige raster toe op de antimetrische figuren.

Is menselijke uitvoering

Indien actief, dan wordt de MIDI-naar-partituur conversie uitgevoerd ten gunste van de leesbaarheid in plaats van de nauwkeurigheid. Dit is bruikbaar bij niet uitgelijnde MIDI bestanden, waarvoor geen regulier kwantisatie patroon beschikbaar is. Voor zulke bestanden wordt het automatische tel detectie algoritme gebruikt dat probeert om de maat posities door het gehele stuk te detecteren.

2x minder maten telling

Deze optie is actief voor niet uitgelijnde MIDI bestanden (wanneer "Is menselijke uitvoering" is aangezet). Het halveert de maat telling verkregen van de interne tel detectie. Dit kan handig zijn wanneer de tel detectie een 2x zo snel als nodig maat verdeling oplevert dan gewenst.

Maatsoort

Deze optie is actief voor niet uitgelijnde MIDI bestanden. De gebruiker kan de gewenste maatsoort aangeven voor het hele stuk indien de gedetecteerde maatsoort niet juist is. Deze optie is handig omdat het de geïmporteerde antimetrische figuren correct behandelt in plaats van het direct instellen van de maatsoort vanuit het palet.

Spits notenbalk

Deze optie wordt met name gebruikt voor piano tracks - om noten toe te wijzen aan de linker- of rechterhand. Het

gebruikt een vaste toon voor de splitsing (je kunt deze instellen via een sub-optie) of een meegaande toon (afhankelijk van de breedte van de hand - een gok vanuit het programmeer oogpunt wordt hierbij gebruikt). Voor drum tracks ("Percussie" geluid in de track lijst) wordt dit gesplitst in meerdere notenbalken waarbij iedere balk zijn eigen drum geluid krijgt. Er is ook een sub-optie om een vierkante haak voor de nieuwe gemaakte drum tracks set toe te staan of niet.

Muzieksleutel wijzigingen

Muzieksleutels kunnen worden ingevoegd in een notenbalk zodat de akkoord dichter op de 5 lijnen notenbalk liggen. Sleutel wijzigingen zijn afhankelijk van de gemiddelde toon van het akkoord. Gebonden groepen van noten worden niet onderbroken door het invoegen van een sleutel (als dit voorkomt, dan kun je een bug rapporteren voor het algoritme in `importmidi_clef.cpp`). Deze optie is alleen beschikbaar voor niet-drum tracks.

Vereenvoudigde duur

Reduceert het aantal rusten om een meer "eenvoudig" noten duur te verkrijgen. Voor drum tracks kan deze optie zowel rusten verwijderen als noten langer maken.

Laat staccato zien

Optie om staccato markeringen te laten zien of niet in de partituur.

Gepunteerde noten

Zorgt dat MuseScore gepunteerde noten of bogen gebruikt.

Laat tempo-tekst zien

Laat tempo tekst markeringen zien in de partituur of niet.

Laat akkoordsymbolen zien

Laat akkoordsymbolen zien in de partituur, indien beschikbaar, voor XF MIDI bestanden.

Herken opmaat

Indien actief, dan wordt de maatsoort van de eerste maat niet gewijzigd indien deze korten is dan de tweede maat.

Deze optie is alleen beschikbaar voor alle tracks tegelijk.

Detecteer swing

MuseScore probeert swing te detecteren - door het trioel [4e en 8ste] door twee gewone 8ste (voor normale swing, 2:1) of gepunteerde 8ste + 16de door twee gewone 8ste (voor shuffle, 3:1). Het plaatst ook de tekst "Swing" of "Shuffle" aan het begin van de notenbalk met swing noten.

Notatie in meerdere notenbalken

In piano partituren is het gebruikelijk om beide notenbalken (bas en viool sleutel) te gebruiken voor een muzikale frase. In MuseScore kan dit als volgt worden ingevoerd:

1. Voer, om te beginnen, alle noten in één notenbalk in:



2. Selecteer de noot die in de onderste notenbalk geplaatst moet worden en druk op `ctrl+Shift + ↓/↑` (Mac: `Cmd+Shift + ↓/↑`). Dit verplaatst alle noten in die stem naar beneden/naar boven in de andere notenbalk:



Opmerking: Indien je alleen bepaalde noten in een akkoord wilt verplaatsen, zorg dan dat deze in een aparte stem zijn ingevoerd.

3. Om de waardestreep aan te passen dubbelklik je erop om de handgrepen weer te geven. Gebruik nu de pijltjes toetsen of sleep de handgrepen om de hoek en positie van de waardestreep aan te passen:



Zie ook

- Maatstrepen verbinden: Hoe plaats je maatstrepen over meerdere notenbalken.

- Waardestrepen: De hoogte en hoek van de waardestreep aanpassen.

Externe links

- [Hoe maak je een akkoord of stok in twee notenbalken](#) (MuseScore Howto)

Notenbalk/partij-eigenschappen

In het **Notenbalk/partij-eigenschappen** venster kun je aanpassing maken aan de weergave van een **notenbalk**, de stemming en transpositie instellen, het instrument wijzigen, etc. Je opent dit venster als volgt:

- Klik met rechts op een notenbalk en kies Notenbalk/partij-eigenschappen....

Notenbalk types

Vanwege praktische toepassingen zijn er vier verschillende soorten notenbalken:

- 1a. **Standaard notenbalk I.** Een notenbalk die gebruikt wordt voor de meeste instrumenten behalve voor getokkelde snaarinstrumenten met fretten.
- 1b. **Standaard notenbalk II.** Een notenbalk voor een *getokkeld snaarinstrument met fretten* met de mogelijkheid om het aantal snaren en de stemming in te stellen.
2. **Tablatuur notenbalk.** Een notenbalk voor een *getokkeld snaarinstrument met fretten* die de muziek weergeeft als een reeks van fretmarkeringen op de snaren. Deze bevat ook de mogelijkheid het aantal snaren en de stemming in te stellen.
3. **Percussie notenbalk.** Een notenbalk voor percussie instrumenten.

Het is mogelijk om het ene type notenbalk in een ander te veranderen met behulp van het **Instrumenten** venster, zolang het juiste instrument aan de oorspronkelijke notenbalk is toegewezen. Als je bijvoorbeeld een standaardnotenbalk in een tablatuur balk wilt wijzigen, moet deze een getokkeld snaarinstrument bevatten. Op dezelfde manier moet je ervoor zorgen dat een standaard percussie-instrument is toegewezen om een standaard notenbalk in een percussie notenbalk te veranderen, enzovoort.

De meeste opties in het Notenbalk/partij-eigenschappen venster zijn van toepassing op alle notenbalken, maar ieder type heeft ook zijn eigen specifieke opties.

Notenbalk/partij-eigenschappen: alle notenbalken

De volgende notenbalk eigenschappen opties zijn van toepassing op *alle* notenbalken:

Lijnen

Het aantal lijnen waaruit de notenbalk bestaat.

Lijnafstand

De afstand tussen twee notenbalk lijnen, opgegeven in spaties (afgekort: sp.). **Opmerking:** Het wordt niet aanbevolen om deze waarde te wijzigen ten opzichte van de getoonde standaardwaarde. Als je de notenbalk groter of kleiner wilt maken gebruik je het pagina-instellingen venster.

Extra afstand boven de notenbalk

Vergroot of verkleind de afstand tussen de geselecteerde notenbalk en die erboven *in alle systemen*. **Opmerking:** Deze instelling is niet van toepassing op de bovenste notenbalk in een systeem, die wordt beïnvloed door de minimum/maximum systeem afstand (zie Opmaak en lay-out: Opmaak → Stijl... → Pagina).

Opmerking: Om de ruimte boven één notenbalk in een bepaald systeem aan te passen, zie Afbrekingen en afstandshouders.

Schaal

Pas het formaat van de *geselecteerde* notenbalk en alle daaraan gekoppelde elementen, in een percentage (om de totale partituur grote aan te passen gebruik je Schaalfactor in het Opmaak → Pagina-instellingen... menu).

Verbergen indien leeg

Samen met de optie "verberg lege notenbalken" in Opmaak → Stijl... → Partituur bepaalt dit of de notenbalk wordt verborgen indien deze leeg is.

Mogelijke waarden zijn:

- **Automatisch** (standaard): De notenbalk wordt verborgen indien deze leeg is en de optie "Verberg lege notenbalken" aan staat.
- **Altijd**: De notenbalk wordt altijd verborgen wanneer deze leeg is, zelfs indien de optie "Verberg lege notenbalken" niet aan staat.
- **Nooit**: De notenbalk wordt niet verborgen wanneer deze leeg is.
- **Instrument**: Voor instrumenten die meerdere notenbalk bevatten, wordt de notenbalk alleen verborgen indien alle notenbalken voor dat instrument leeg zijn.

Laat de muzieksleutel zien

Bepaalt of de muzieksleutel moet worden weergegeven of niet.

Laat de maatsoort zien

Bepaalt of de maatsoort moet worden weergegeven of niet.

Laat de maatstrepen zien

Bepaalt of de maatstrepen moeten worden weergegeven of niet.

Verberg de systeemastreep

Laat de maatstreep aan de linkerkant van de notenbalk zien of niet.

Niet verbergen bij een leeg systeem

Verberg deze notenbalk nooit, zelfs niet als deze leeg is. Dit overschrijft de "verberg lege notenbalk" instellingen in Opmaak → Stijl... → Partituur.

Kleine notenbalk

Maak een notenbalk die minder ruimte in beslag neemt. Je kunt de standaardwaarde in het menu Opmaak → Stijl... → Groottes instellen.


Onzichtbare notenbalklijnen

Maakt de notenbalklijnen onzichtbaar.

Notenbalklijnkleur


Bepaal de kleur van de notenbalklijnen.

Haal lege maten weg

Deze optie wordt gebruikt om alleen het gedeelte van de notenbalk weer te geven waar er noten staan (bv. ossia  (Wikipedia)). Dit kan onafhankelijk van de "verberg indien leeg" of "verberg lege notenbalken" optie worden gebruikt.

Instrument

Het instrument dat is toegewezen in het **Instrumenten** (i) of selecteer instrument venster. Het geluid gekoppeld aan het instrument kan, indien nodig, worden aangepast Mixer.

Opmerking: De eigenschappen hieronder (zoals *Partijnaam*, *Lange instrumentnaam*, etc.) worden ingesteld volgens de standaard waarden in het MuseScore instruments.xml  bestand.

Partijnaam

De naam van de partij. Deze wordt ook weergegeven in de Mixer en het Instrumenten venster (i). Aanpassingen die je maakt aan de naam van de partij zijn alleen van toepassing op dit specifieke instrument en niet op andere.

Opmerking: De naam van de partij wordt overgenomen van het `trackName` element in het `instruments.xml` bestand. Indien de `trackName` niet is ingesteld, dan wordt de waarde van `delongName` (dwz. "Lange instrumentnaam"—zie hieronder) gebruikt.

Lange instrumentnaam

De naam die links van de notenbalk wordt weergegeven bij het eerste systeem in de partituur. De lange instrumentnaam kan ook direct als `_tekst` object) worden bewerkt (zie [tekst bewerken](#)).

Korte instrumentnaam

De naam die wordt links van de notenbalk wordt weergegeven bij de volgende systemen in de partituur. De korte instrumentnaam kan ook direct als `_tekst` object) worden bewerkt (zie [tekst bewerken](#)).

Bruikbaar toonbereik

- **Amateur:** Noten die buiten dit bereik liggen worden olijfgroen/donker geel gekleurd weergegeven in de partituur.
- **Beroeps:** Noten die buiten dit bereik liggen worden rood gekleurd weergegeven in de partituur.

Het kleuren van noten buiten het bruikbaar toonbereik uitschakelen: Vanuit het menu, selecteer

Bewerken → Voorkeuren... (Mac: MuseScore → Voorkeuren...), klik op de "Noten invoer" tab en verwijder het vinkje bij "Kleur de noten die buiten het bereik van het instrument liggen".

Zie ook [kleuren van noten buiten het bereik van het instrument](#)

Transponeer de klank van de geschreven toonhoogte

Deze optie zorgt ervoor dat de notenbalken voor transponerende instrumenten de muziek weergeven in de juiste geschreven toonhoogte. Stel de transpositie in volgens een muzikaal interval (plus een octaaf indien nodig) omhoog of omlaag.

Gebruik dynamiek voor enkele noot (vanaf versie 3.1)

Zorg dat dit is aangevinkt om tijdens het afspelen gebruik te maken van [enkele noot dynamiek](#), zoals **sfz** en crescendo/decrescendo tekens voor een enkele (of gebonden) noot.

Navigatie pijlen

Gebruik de `↑` en `↓` knoppen onderaan het notenbalk/partij-eigenschappen venster om de vorige of volgende notenbalk te selecteren.

Notenbalk/partij-eigenschappen: alleen voor getokkelde snaarinstrumenten

Notenbalk voor getokkelde snaarinstrumenten met fretten hebben naast [debovenstaande](#) optie een aantal extra mogelijkheden.

Aantal snaren

Bepaalt hoeveel snaren het instrument heeft.

Wijzig snaargegevens...

Deze knop opent het venster waarin je het aantal snaren en de stemming daarvan kunt instellen. Zie [wijzig stemming](#).

Geavanceerde stijl-eigenschappen

Met een klik op de Geavanceerde stijl-eigenschappen... knop open je het venster waarin je geavanceerde optie voor de notenbalk kunt instellen. Deze zijn afhankelijk van het [notenbalk type](#) dat gekozen is, zie de relevante secties hieronder voor meer informatie.

Sjabloon

Onderaan het geavanceerde stijl-eigenschappen venster bevinden zich een aantal knoppen waarmee je de volgende dingen eenvoudig kunt aanpassen:

- *Het aantal lijn dat wordt weergegeven in een percussie notenbalk*
 - *Het notenbalk type voor het getokkelde snaarinstrument* Je kunt bijvoorbeeld een standaard notenbalk wijzigen in een tablatuur en visa versa of een aantal tablatuur opties kiezen.
1. Maak een selectie in de keuze lijst "Sjabloon".
 2. Klik op de `<` Herstel naar het sjabloon knop.
 3. Klik op de `OK` knop om de aanpassing op te slaan en het venster te sluiten (of op `Annuleren` om de aanpassing te annuleren).

Standaard en percussie notenbalk opties

Laat de muzieksleutel / maatsoort / maatstrepen / toonsoort / hulplijnen zien

Opties waarmee het weergegeven van deze elementen kan worden aan- of uitgezet.

Zonder stok

Indien aangevinkt, dan worden de noten zonder stok, haak of waardestreep weergegeven.

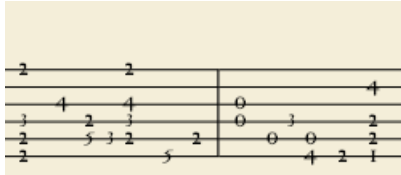
Notenkopschema

Kies het gewenste notenkopschema, zie [Notenkopschema](#).

Tablature staff options

Ondersteboven

Indien niet aangevinkt, dan refereert de bovenste lijn van de tablatuur aan de hoogste snaar en de onderste lijn van de tablatuur aan de laagste snaar (dit is de meest gebruikelijke optie). Indien aangevinkt, dan refereert de bovenste lijn van de tablatuur aan de laagste snaar en de onderste lijn van de tablatuur aan de hoogste snaar (bv. voor luut tablatuur in Italiaanse stijl). Voorbeeld:



'Ondersteboven' tablatuur.

Tablatuur notenkopschema opties: Fretmarkeringen

Fretmarkeringen zijn nummers of letters die worden gebruikt om de locatie van de noten op het fret gedeelte van de snaren aan te geven. De volgende opties zijn beschikbaar voor het bepalen van het uiterlijk van deze markeringen:

Lettertype

Het lettertype dat wordt gebruikt om de fretmarkeringen weer te geven. Er zijn 8 lettertypes beschikbaar die alle symbolen in 8 verschillende stijlen weergeven (modern Serif, modern Sans, Renaissance, Phalèse, Bonneuil-de Visée, Bonneuil-Gaultier, Dowland, Lute Didactic).

Grootte

De grootte van het gebruikte lettertype in punten. De ingebouwde lettertypes zien er het beste uit indien de grootte is ingesteld op 9 of 10 pt.

Verticale correctie instelling

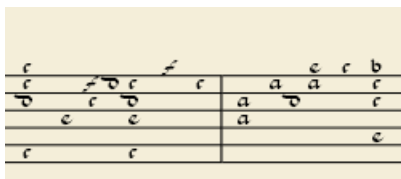
MuseScore probeert de symbolen op een logische manier te plaatsen en deze waarde hoeft normaal gesproken niet te worden veranderd (ingesteld op 0) voor ingebouwde lettertype. Indien het lettertype de symbolen niet juist uitlijnt op de basislijn (of MuseScore doet niet wat je verwacht) dan kun je met deze waarde de symbolen naar boven (negatieve correctie) of naar beneden (positieve correctie) voor betere verticale positionering. De waarde is in sp.

Fretmarkeringen zijn

Een keuze uit **Nummers** ('1', '2'...) of **Letters** ('a', 'b'...) als fretmarkering. Wanneer letters worden gebruikt, dan wordt de 'j' normaal gesproken overgeslagen en wordt de 'k' gebruikt voor de 9e fret.

Fretmarkeringen worden geplaatst

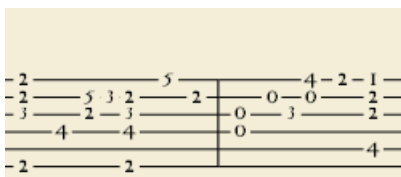
Een keuze voor het plaatsen van fretmarkeringen **Op de lijnen** of **Boven de lijnen**. Voorbeeld:



Fretmarkering als letters boven de lijn geplaatst.

Lijnen zijn

Kies uit **Doorgetrokken** (lijnen gaan door de fretmarkering heen) of **Onderbroken** (a kleine open ruimte wordt gemaakt waar de fretmarkering wordt weergegeven). Voorbeeld:



Tablatuur met onderbroken lijnen.

Laat fret-overbindingen zien

Indien niet aangevinkt dan wordt alleen de eerste noot in de serie van gebonden noten weergegeven. Indien aangevinkt dan worden alle noten die gebonden zijn weergegeven.

Laat de vingerzetting zien in de tablatuur

Vink deze optie aan om het weergeven van vingerzetting symbolen vanuit het palette mogelijk te maken.

Tablatuur notenbalk opties: Notenwaarden

Deze groep van eigenschappen bepalen het uiterlijk van de symbolen die gebruikt worden om de waarde van de noten aan te geven.

Lettertype

Het lettertype dat wordt gebruikt om de symbolen weer te geven. Er zijn momenteel 5 lettertypes beschikbaar waarmee alle symbolen in 5 verschillende stijlen kunnen worden weergegeven (modern, Italian tablatuur, French tablatuur, French baroque (zonder koppen), French baroque). Dit worden alleen gebruikt voor de *nootsymbol* optie.

Grootte

De grootte van het lettertype in punten. De ingebouwde lettertypes zien er het beste uit wanneer deze waarde op 15pt is ingesteld. Dit wordt alleen gebruikt voor de *nootsymbol* optie.

Verticale correctie instelling

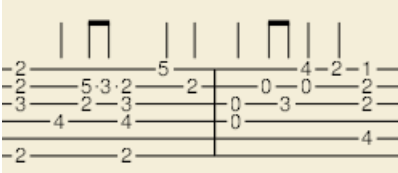
Wordt alleen toegepast wanneer de *nootsymbolen* optie is gekozen (zie hieronder). Gebruik een negatieve waarde in de waarde van de noot hoger te plaatsen en positieve waarden om deze lager te plaatsen.

Getoond als:

- *Geen*: Er worden geen noot waarden aangegeven (zoals in het bovenstaande voorbeeld)
- *Nootsymbolen*: Er worden symbolen in de vorm van noten weergegeven boven de notenbalk. Wanneer deze optie is gekozen dan worden de symbolen **alleen** weergegeven wanneer de nootwaarde wijzigt zonder deze te herhalen (als standaard) voor een reeks van noten met dezelfde waarde. Bv.



- *Stokken en waardestrepen*: Nootstokken en waardestrepen (of haken) worden weergegeven. De waarde voor iedere noot wordt weergegeven door gebruik te maken van dezelfde typografische elementen als die in een standaard notenbalk, alle mogelijkheden die beschikbaar zijn in het standaard waardestrepen palet kunnen ook op deze waardestrepen worden toegepast. Bv.



Herhaal:

Indien er een serie van noten is met dezelfde duur, dan kun je bepalen wanneer het nootsymbool moet worden weergegeven. De opties zijn:

- *Nooit*
- *Bij elk nieuw systeem*
- *Bij elke nieuwe maat*
- *Altijd*

Opmerking: Deze optie is alleen beschikbaar indien de "Getoond als: Nootsymbolen" is geselecteerd (zie hierboven).

Stokstijl:

- *Naast de notenbalk*: Stokken worden met een vast lengte boven of onder de notenbalk weergegeven.
- *Door de notenbalk*: Stokken worden door de notenbalk weergegeven tot aan de fretmarkering.

Opmerking: Deze optie is alleen beschikbaar indien de "Getoond als: Stokken en waardestrepen" optie is geselecteerd (zie hierboven).

Stokpositie:

- *Boven*: Stokken en waardestrepen worden boven de notenbalk weergegeven.
- *Onder*: Stokken en waardestrepen worden onder de notenbalk weergegeven.

Opmerking: Deze optie is alleen beschikbaar indien de "Getoond als: Stokken en waardestrepen" en "Stokstijl: Naast de notenbalk" optie is geselecteerd (zie hierboven).

Halve noten:

- *Geen*
- *Met een korte stok*
- *Met een schuine stok*

Opmerking: Deze optie is alleen beschikbaar indien de "Getoond als: Stokken en waardestrepes" en "Stokstijl: Naast de notenbalk" optie is geselecteerd (zie hierboven).

Laat rusten zien

Bepaal of er nootsymbolen moeten gebruikt om rusten aan te geven. Bij het gebruik voor een rust zal een nootsymbool een iets lagere positie krijgen. Alleen gebruikt met de *nootsymbolen* optie.

Voorbeeldweergave

Hierin wordt een stukje partituur weergegeven in tablatuur formaat waarin alle huidige parameters zijn toegepast.

Wijzig instrument

Je kunt op ieder gewenst moment in de partituur het instrument wijzigen. Met de volgende methode wordt het geluid, de notenbalk naam en de transpositie in één keer aangepast.

1. Klik met rechts op een leeg gedeelte van een maat of op de naam van het instrument en kies Notensymbool/partij-eigenschappen...;
2. Klik op Wijzig instrument... (bij "Partij-eigenschappen").
3. Kies het nieuwe instrument en klik op OK om terug te gaan naar het notensymbool/partij-eigenschappen venster.
4. Klik op OK om terug te gaan naar de partituur.

Verwar deze optie niet met de [instrument wijzigen in notenbalk](#) optie.


Externe links

- [Hoe verander je een notenbalk in een ossia](#)?

Notenbalktype wijzigen

Je kunt het uiterlijk van een notenbalk midden in de partituur wijzigen door het **Notenbalktype wijzigen** (Staff type change) element toe te voegen aan een maat en de eigenschappen daarvan aan te passen in het [instellingenoverzicht](#).

Notenbalktype wijzigen toevoegen

1. Selecteer een maat in de partituur en klik (dubbelklik in versies voor 3.4) op het "Notenbalktype wijzigen" symbool  in het "Tekst" [palet](#) of door dit element naar een maat te verslepen.
2. Selecteer het symbool en pas de gewenste eigenschappen aan (zie hieronder) in het [instellingenoverzicht](#).

Notenbalktype wijzigen eigenschappen

Wanneer je de **notenbalktype wijzigen** eigenschappen in het instellingenoverzicht aanpast, dan heeft deze instelling voorrang op de waarde die wordt weergegeven in het algemene venster voor de [eigenschappen](#) van de notenbalk. De eigenschappen die alleen in het "notenbalk eigenschappen" beschikbaar zijn en niet in het "Notenbalktype wijzigen" venster, zijn geldig voor de hele partituur.

De eigenschappen die kunnen worden aangepast in het **Notenbalktype wijzigen** venster in het instellingenoverzicht zijn:

Afstand

Hoeveel de aangepast notenbalk naar boven of beneden wordt verplaatst, opgegeven in *spaties* (afgekort: *sp*) .

Klein

Vink deze instelling aan om de notenbalk kleiner te maken.

Schaal

Wijzigt de grootte van de notenbalk en alle elementen die daar aan gekoppeld zijn met een percentage.

Lijnen

Het aantal lijnen in de notenbalk.

Lijnafstand

De afstand tussen twee notenbalk lijnen, gemeten in *spaties*.

Correctie stap

Hoeveel stappen de noten omhoog of omlaag worden geplaatst.

Laat maatstrepen zien

Bepaal of de maatstrepen moeten worden weergegeven.

Laat hulplijnen zien

Bepaal of de hulplijnen boven/onder de notenbalk worden weergegeven.

Schuine streep stijl

Bepaal of de noten in standaard of schuine streep stijl worden weergegeven.

Notenkop schema

Maak een keuze hoe de nootkoppen moeten worden weergegeven.

Sleutel aanmaken

Bepaal of de notenbalk sleutels worden weergegeven.

Maatsoorten aanmaken

Bepaal of de maatsoorten worden weergegeven.

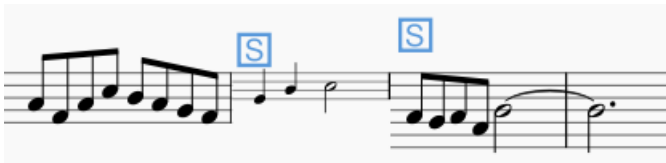
Toonsoorten aanmaken

Bepaal of de toonsoorten worden weergegeven.

Voorbeeld

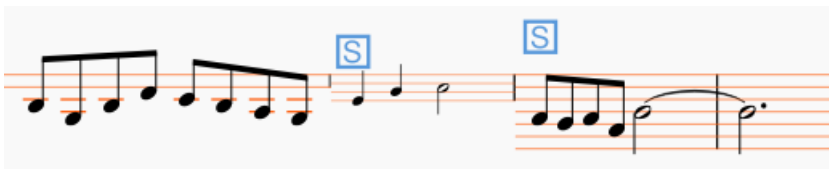
Om het gebruik van een **notenbalktype wijzigen** te illustreren is de hieronder getoonde notenbalk gecreëerd met behulp van de volgende stappen:

1. Voeg een notenbalktype wijziging toe aan maat 2.
2. Stel het formaat in op "klein".
3. Stel het aantal "lijnen" in op 4.
4. Voeg een tweede notenbalktype wijziging toe aan maat 3.
5. Wijzig het aantal "lijnen" in 7.



Hierna zijn de algemene notenbalk eigenschappen aangepast in notenbalk eigenschappen:

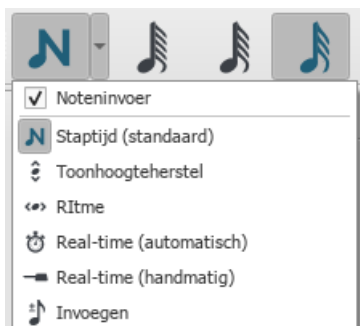
1. Stel het aantal "lijnen" in op 2.
2. Wijzig de "kleur" van de notenbalk lijnen.



Zoals zichtbaar is, is de wijziging van het aantal "lijnen" alleen van toepassing tot aan de eerste notenbalktype wijziging, terwijl de "kleur" van de notenbalk lijnen van toepassing is op alle maten.

Noteninvoermodi

Met MuseScore kun je kiezen uit een van de verschillende invoermodi voor noten. Staptijd (zie hieronder) is de standaard, maar anderen zijn toegankelijk door op de kleine vervolgkeuzepijl naast de knop voor het invoeren van noten in de noteninvoer werkbalk te klikken.



Staptijd

Dit is de standaardmethode voor het invoeren van noten en is het één voor één invoeren van noten: eerst selecteer je de nootduur met de muis of het toetsenbord en vervolgens de toonhoogte met de muis, het toetsenbord, het MIDI-keyboard of de virtuele piano.

Voor details zie [Basis noteninvoer](#).

Toonhoogteherstel

Met de nieuwe toonhoogteherstel modus kunt u de toonhoogtes van een reeks noten corrigeren terwijl de duur ongewijzigd blijft (niet te verwarren met [Voortekens: Herbepaal-toonhoogtes](#)).

1. Selecteer een noot als start positie.
2. Selecteer de **Toonhoogteherstel** optie in het **Noteninvoer** menu of gebruik de sneltoetscombinatie **Ctrl+Shift+I** (Mac: **Cmd+Shift+I**).
3. Voer nu de toonhoogtes in met het toetsenbord, MIDI-keyboard of de [virtuele piano](#).

Je kunt ook de **toonhoogteherstel** functie ook gebruiken om een nieuwe passage te maken van een bestaande passage met dezelfde reeks in lengte - door deze te kopiëren en te plakken en vervolgens toonhoogteherstel toe te passen.

Ritme

Met de ritme functie kun je de duur invoeren met een enkele toetsaanslag. Het combineren van ritme- en toonhoogteherstel functie zorgt voor een zeer efficiënte methode voor het invoeren van noten.

1. Selecteer het start punt in de partituur en activeer de Ritme invoermodus.
2. Selecteer de gewenste lengte in de noteninvoer werkbalk of gebruik de sneltoets (nummers 1-9) op het computer toetsenbord voor het kiezen van de lengte. Een noot met de geselecteerde lengte wordt toegevoegd aan de partituur. In tegenstelling tot bij de [basis noteninvoer](#), zal het indrukken van de . toets het punteren van alle volgende lengte aan- of uitzetten. Alle volgende ritmes worden met een punt uitgevoerd totdat de . toets nogmaals wordt ingedrukt. Bij de [basis noteninvoer](#), moet de punt worden ingedrukt voor het invoeren van het ritme.
3. Het invoeren van rusten gaat net zoals het invoeren van gepunteerde noten. Druk op de **o** toets om het invoeren van rusten aan te zetten. Alle ritmes die worden ingevoerd zijn nu rusten totdat de **o** toets opnieuw wordt ingedrukt. Dit kan worden gecombineerd met het invoeren van gepunteerde noten.
4. Door herhaaldelijk de lengte toetsen in te drukken worden de noten ingevoerd met de gewenste lengte.
5. Gebruik nu de [toonhoogteherstel modus](#) om de toonhoogte in te stellen van de noten die je zojuist hebt ingevoerd.

Real-time (automatisch)

Met de realtime-modi kun je het stuk in principe uitvoeren op een MIDI-keyboard (of MuseScore's virtuele pianotoetsenbord) en dan zal MuseScore de bijhorende notatie genereren. Echter zijn de volgende beperkingen momenteel van toepassing zijn:

- Het is niet mogelijk het computer toetsenbord te gebruiken voor Real-time invoer
- Je kunt geen antimetrische figuren of noten korter dan de gekozen lengte invoeren
- Je kunt noten niet in meer dan één stem tegelijk invoeren

Deze beperkingen betekenen echter dat MuseScore heel weinig moet raden om te weten hoe de invoer moet worden genoteerd, wat helpt om de realtime-modi nauwkeurig te houden.

In de automatische versie van Real-time invoer speel je in een vast tempo aangegeven door een metronoomklik. Je kunt het tempo aanpassen door de vertraging tussen klikken in het menu te wijzigen:

Bewerken → Voorkeuren... → Noteninvoer (Mac: MuseScore → Voorkeuren... → Noteninvoer).

1. Selecteer je start punt in de partituur en activeer de Real-time (automatisch) invoermodus.
2. Selecteer de lengte in de noteninvoer werkbalk.
3. Hou een toets ingedrukt op het MIDI keyboard of de virtuele piano (er wordt een noot toegevoegd aan de partituur).
4. Luister naar metronoom tikken. Met iedere tik zal de noot met de gekozen lengte toenemen.
5. Laat de toets los wanneer de noot de gewenste lengte heeft.

De partituur stopt met verdergaan zodra je de toets loslaat. Als je wilt dat de partituur verder gaat (bijvoorbeeld om u rust te laten invoeren) dan kun je de [Real-time vooruitgaan sneltoets] (# realtime-advance) gebruiken om de metronoom te starten.

Real-time (handmatig)

In de handmatige versie van Real-time invoer, moet je het tempo aangeven door op een toets of pedaal te tikken, maar je kunt op elke gewenste snelheid spelen en het hoeft niet constant te zijn. De standaardtoets voor het instellen van het tempo (genaamd "Real-time vooruitgaan") is **Enter** in het numerieke toetsenbord (Mac: **fn+Return**), maar het is aanbevolen dat je dit wijzigt in een MIDI toets of MIDI pedaal (zie [hieronder](#)).

1. Selecteer je start punt in de partituur en activeer de Real-time (handmatig) invoermodus.
2. Selecteer de lengte in de noteninvoer werkbalk.
3. Hou een toets ingedrukt op het MIDI keyboard of de virtuele piano (er wordt een noot toegevoegd aan de partituur).
4. Druk op de Real-time vooruitgaan toets. Met iedere aanslag zal de noot met de gekozen lengte toenemen.
5. Laat de toets los wanneer de noot de gewenste lengte heeft.

Real-time vooruitgaan sneltoets

De Real-time vooruitgaan sneltoets wordt gebruikt om in de handmatige Real-time modus de tellen te tikken of om de metronoomkliks in de automatische Real-time modus te starten. Het wordt "Real-time vooruitgaan" genoemd omdat het ervoor zorgt dat de invoerpositie verder "vooruit" gaat door de partituur.

De standaard toets voor Real-time vooruitgaan is **Enter** in het numerieke toetsenbord (Mac: **fn+Return**) maar het is aanbevolen dat je een MIDI toets of MIDI pedaal toewijst aan via MuseScore's MIDI-afstandsbediening. De MIDI-afstandsbediening is beschikbaar in het menu: Bewerken → Voorkeuren... → Noteninvoer (Mac: MuseScore → Voorkeuren... → Noteninvoer).

Als je een USB-voetschakelaar of computerpedaal hebt waarmee u toetsenbordtoetsen kunt simuleren, kunt je deze ook instellen om de Enter op het numerieke toetsenblok te simuleren.

Wanneer de noten worden ingevoerd, worden ze net voor het geselecteerde startelement geplaatst, dat wordt gemarkeerd met een vierkant blauwe markering. Het startelement en alle volgende noten of rusten binnen dezelfde maat worden naar voren geschoven. Je kunt het invoegpunt met de pijltoetsen vooruit en achteruit verplaatsen → of ← en het nieuwe invoegpunt wordt vervolgens gemarkeerd.

Invoegen

Met de **Invoegen** invoermodus is het mogelijk noten en rusten in maten in te voegen en te verwijderen waarbij de muziek automatisch vooruit of achteruit wordt verschoven. De maatduur wordt hierbij automatisch bijgewerkt.

1. Zorg de je de noteninvoermodus geactiveerd hebt en dat je een element hebt geselecteerd waar je de noten/rusten wilt invoegen.
2. Klik op de pijl naast het Nootinvoer icoon en kies **Invoegen** (of indien invoegen de huidige standaard is, druk op de **N**).
3. Voer een noot of rust in net zoals je dit doet in de Staptijd modus. Iedere noot wordt ingevoegd voor de huidige positie van de cursor.
4. Verplaats de cursor, indien nodig, vooruit en achteruit (met de pijltjes toetsen) om de invoegpositie te veranderen.

Als u slechts één of twee notities wilt invoegen, kunt u ook een sneltoetscombinatie gebruiken:

- Druk op **Ctrl+Shift** (Mac: **Cmd+Shift**) tijdens het toevoegen van de noot met de muis-klik of toetsenbord sneltoets (A-G).

Als op enig moment de totale duur van de noten en rusten binnen de maat niet overeenkomt met de maatsoort dan zal een klein + of - teken boven de maat worden weergegeven.



Zie ook: [Verwijder geselecteerd bereik](#) (Gereedschappen).

Normale modus

Om de noteninvoer modus te stoppen klik je Noteninvoer knop, druk je op **N** of druk je op **Esc**. Hiermee kom je terug in de **Normale modus** waarin je de lengte kunt aanpassen en noten of rusten verwijderen op de volgende manier:

- Als je een noot selecteert en op **Del** drukt dan wordt de noot vervangen door een rust met dezelfde duur.
- Indien je een noot of rust selecteert en op **Ctrl+Del** drukt dan wordt de noot/rust verwijderd en de daarop volgende noten worden naar achter verplaatst (zie [Verwijder geselecteerd bereik](#)).
- Indien je de lengte van een noot of rust korter maakt dan wordt de overgebleven duur opgevuld met rusten.
- Indien je de lengte van een noot of rust langer maakt dan zal het de lengte van de daarop volgende noten/rusten afhalen om dit te compenseren. Indien dit wordt gedaan met de laatste noot/rust in de maat, dan wordt er een noot/rust ingevoegd aan het begin van de volgende maat en worden deze gebonden.

Zie ook

- [Noteninvoer](#)
- [Kopiëren en plakken](#)

Externe links

- [Video: Semi-Realtime MIDI Demo Deel 1: Nieuwe noot invoermodi](#) (engelstalig)
- [Introductie tot de nieuwe Toonhoogteherstel modus](#) (YouTube)

Notenkopschema

Je kunt uit negen **notenkopschema's** kiezen voor gebruik in een standaard notenbalk. Het notenkopschema in te stellen doe je als volgt:

- Klik met rechts op een notenbalk en selecteer [Notenbalk/partij-eigenschappen...](#)
- Klik op Geavanceerde stijl-eigenschappen....
- Kies een "Notenkopschema" uit de lijst.

De volgende schema's zijn beschikbaar:

- **Normaal:** Dit is het standaard schema en is meest waarschijnlijk degene die door de meeste mensen gebruikt wordt, het is ook het enige beschikbare schema MuseScore 1 en 2. Het maakt gebruik van normale nootkoppen die aangepast kunnen worden middels het nootkoppen palet of het instellingenoverzicht.
- **Toonnamen:** Nootkoppen worden automatisch en dynamisch weergegeven met de Engelse naam voor de toon in de nootkop.



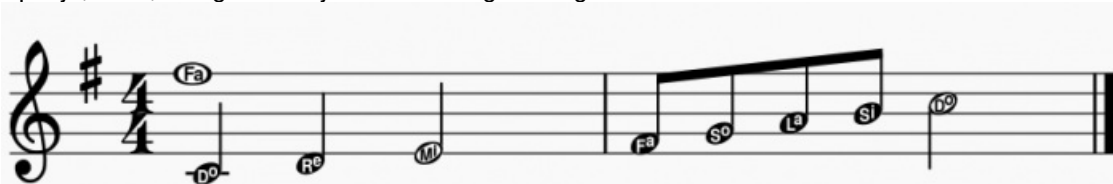
- **Duitse toonnamen:** Net als de vorige echter wordt de B vervangen door de H en de Bb door B.



- **Solfège verschuivende Do (ook wel tonische solfa genoemd)**: Nootkoppen bevatten de solfège lettergreep afhankelijk van de positie in de toonladder. Er wordt gebruik gemaakt van Ti en niet van Si.



- **Solfège vaste Do**: Nootkoppen bevatten de solfège lettergreep voor de naam van de noot. Zoals dit in Frankrijk, Spanje, Italië, etc. gebruikelijk is. Er wordt gebruik gemaakt van Si en niet van Ti.



- **4-vorm (Walker):** Nootkoppen volgen het 4-vormen systeem zoals bijvoorbeeld gebruikt in het boek *Southern Harmony* (1835) van William Walker.



- **7-vorm (Aikin):** Nootkoppen volgen het 7-vormen systeem zoals dit in het boek *The Christian Minstrel* (1846) van Jesse B. Aikin's en boeken van de Ruebush & Kieffer uitgeverij wordt gebruikt. Het is de meest voorkomende vorm van het 7-vormen systeem.



- **7-vorm (Funk):** Nootkoppen volgen het 7-vormen systeem zoals dit in het boek *Harmonia Sacra* (1851) van Joseph Funk wordt gebruikt.

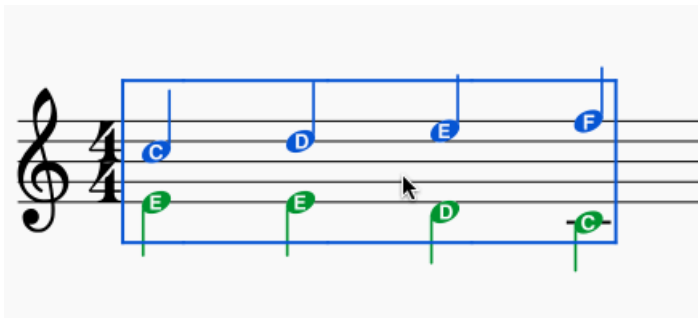


- **7-vorm (Walker):** Nootkoppen volgen het 7-vormen systeem zoals dit in het boek *Christian Harmony* (1867) van William Walker wordt gebruikt.



Voor meer info over de verschillende variant van vormnotities, zie de [SMuFL specificatie](#) (Engelstalig)

De instelling is van toepassing op de geselecteerde notenbalk en de nootkop wordt gebruikt bij het invoeren en bewerken van de noten. Hier is een voorbeeld.



Nootkoppen

Er is een reeks alternatieve nootkoppen beschikbaar via het **Notenkoppen** palet in de geavanceerde [werkruimte](#) of het [instellingenoverzicht](#) (zie [Nootkopgroep wijzigen](#), hieronder).

Opmerking: het uiterlijk van de nootkop kan variëren, afhankelijk van het geselecteerde muzieklettertype (Emmentaler, Gonville of Bravura). De in het palet weergegeven nootkoppen zijn halve noten in het lettertype Bravura.

Nootkopgroepen

MuseScore ondersteunt een reeks nootkop-stijlen:

- **Normaal:** Een standaard nootkop.
- **Kruis (Dode noot):** Deze wordt met name gebruikt in percussie notitie om de bekkens aan te geven. Het wordt ook gebruikt om gedempt en/of slagwerk effecten aan te geven voor snaarinstrumenten zoals de gitaar.
- **Ruit:** Wordt gebruikt om harmonische noten aan te geven in instrumenten zoals de gitaar, viool enz.
- **Schuine streep:** Wordt gebruikt om ritmes te noteren (bijv. Gitaarpartijen).
- **Driehoek omhoog/omlaag:** Wordt gebruikt in percussie notatie.
- **Vormen:** Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Ti.
- **Omcirkeld kruis:** Wordt gebruikt in percussie notatie.
- **Omcirkelde nootkop**
- **Schuine streep voor-/achterover:** Een nootkop met een schuine streep erdoorheen.
- **Plus nootkop**
- **Brevis variant:** Wordt gebruikt in de oude muziek notatie.
- **Haakjes:** Wordt toegepast rond een bestaande noot (of rust).

Wijzig nootkopgroep

Gebruik een van de volgende opties om de *vorm* van één of meer nootkoppen in de partituur te wijzigen:

- Selecteer één of meerdere noten en klik op een nootkop in het palet (dubbelklik in versies voor 3.4).
- Sleep een nootkop vanuit het palet naar de partituur.
- Selecteer één of meerdere noten en wijzig de nootkopgroep in het [instellingenoverzicht](#) door een keuze te maken in de lijst bij **Nootkopgroep** (niet beschikbaar voor percussie notenbalken).

Wijzig nootkop type

Soms wil je de *vorm* van een nootkop wijzigen zonder de *werkelijke* duur van de noot te wijzigen, dit gaat als volgt:

1. Selecteer één of meerdere noten.
2. Kies één van de volgende opties in het instellingenoverzicht bij **Nootkoptype**:
 - **Automatisch**: Automatisch, i.e. weergave volgt de lengte van de noot.
 - **Hele**: Hele nootkop, onafhankelijk van de duur van de noot.
 - **Halve**: Halve nootkop, onafhankelijk van de duur van de noot.
 - **Kwart**: Kwart nootkop, onafhankelijk van de duur van de noot.
 - **Brevis**: Brevis nootkop, onafhankelijk van de duur van de noot.

Gedeelde nootkoppen

Wanneer twee noten in verschillende stemmen maar met dezelfde geschreven toonhoogte op dezelfde tel vallen, kan er één van de volgende twee dingen gebeuren:

- De noten kunnen dezelfde nootkop *delen*.
- De noten kunnen worden *verschoven*: d.w.z. naast elkaar geplaatst.

MuseScore hanteert de volgende regels:

- Noten met stokken in dezelfde richting delen geen nootkop.
- Gepunteerde noten delen geen nootkoppen met niet gepunteerde noten.
- Zwarte noten delen geen nootkoppen met witte (open) noten.
- Hele noten delen nooit nootkoppen.

Opmerking: als twee unisono-noten in *dezelfde* stem voorkomen, worden ze altijd verschoven.

Wijzig verschoven nootkoppen in gedeelde

Verschoven nootkoppen kunnen op twee manieren worden omgezet in gedeelde nootkoppen:

- Maak de nootkop met kortere waarde onzichtbaar door deze te selecteren en gebruik te maken van de sneltoetscombinatie v (of door het vinkje te verwijderen bij de "Zichtbaar" optie in het instellingenoverzicht).
- Wijzig het nootkoptype van de kortere noot zodat deze overeenkomt met de langere noot door het "Nootkoptype" in het "Noot" gedeelte van instellingenoverzicht, verander hier het nootkoptype van "Automatisch" in een specifieke lengte.

Voorbeelden van gedeelde nootkoppen

1. In het eerste voorbeeld hieronder zijn de noten van stem 1 en 2 standaard gedeeld omdat deze allemaal zwart en niet gepunteerd zijn:

2. In het volgende voorbeeld kunnen witte noten daarentegen geen koppen delen met zwarte noten, dus worden ze naar rechts verplaatst:

Om een gedeelde nootkop te maken maak je de zwarte achtste noot onzichtbaar of verander je het nootkoptype zodat deze overeenkomt met de witte noot (zoals hierboven uitgelegd):



Verwijder dubbele fretmarkeringen

In sommige gevallen kan een gedeelde nootkop, wanneer deze wordt geplakt in een tablatuur notenbalk, resulteren in twee afzonderlijke fretmarkeringen op aangrenzende snaren. Om dit te corrigeren, maak je de extra tablatuur noten onzichtbaar door deze te selecteren en de sneltoets v te gebruiken (of door de optie "zichtbaar" in het instellingenoverzicht uit te vinken).

Externe links

- [Noot vormen](#) ↗ op Wikipedia (engelstalig).
- [Dode noot](#) ↗ op Wikipedia.

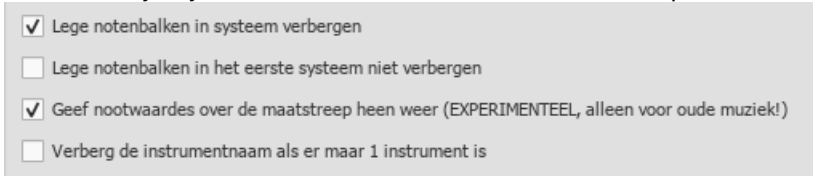
Oude muziek mogelijkheden

MuseScore heeft verschillende functies om de schrijfwijze van oude muziek (vooral middeleeuws en uit de renaissance) verwant aan commerciële edities uit de 20e eeuw mogelijk te maken.

Notatie zonder maatverdeling of maatsoort

In MuseScore worden noten die langer duren dan de maat normaal gesproken overgebonden over de maatstreep heen. Echter MuseScore heeft een speciale functie waarmee het mogelijk is om de nootwaarde in tact te laten, zonder deze te splitsen en over te binden. Hiermee is het mogelijk om muziek te noteren zonder maatstrepen zoals die uit de **renaissance**:

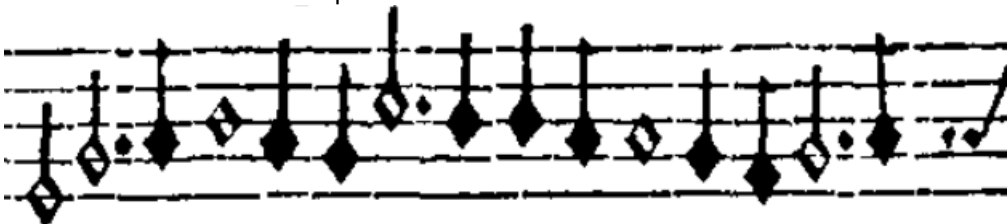
1. Vanuit het menu, selecteer Opmaak → Stijl... → Partituur.
2. Zet een vinkje bij de "Geef nootwaardes over de maatstreep heen weer ...".



3. Klik op "Ok". De huidige partituur wordt meteen bijgewerkt.

Voorbeeld

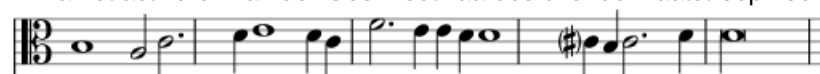
1. Het onderstaande voorbeeld laat een gedeelte zien van de originel partituur van "De Profundis Clamavi" voor 4 stemmen door Nicolas Champion:



2. Hetzelfde deel maar dan weergegeven in MuseScore:



3. En na het activeren van de "Geef nootwaardes over de maatstreep heen weer ..." optie:



4. Om de maatstrepen te weg te halen verwijder je het vinkje bij "Laat de maatstrepen zien" in de het notenbalk/partij-eigenschappen venster. Zie ook [mensurstrich](#) (hieronder).

Opmerkingen: Deze functie is nog steeds in ontwikkeling en kan fouten bevatten. De langste nootwaarde die wordt ondersteund is de longa (een longa met een punt word onderverdeeld en verbonden).

Mensurstrich

Omdat de afwezigheid van maatstrepen het uitvoeren van de muziek meer ingewikkeld maakt voor de huidige muzikanten hebben veel moderne muzikschrijvers een compromis gemaakt genaamd *Mensurstrich*. Hierbij worden maatstrepen tussen maar niet door de notenbalken geplaatst.



Het plaatsen van de maatstrepen tussen de notenbalken doe je als volgt:

1. In de onderste notenbalk (normaal gesproken de onderste notenbalk van een systeem) waar de *Mensurstriche* notatie gewenst is, verwijder je het vinkje bij "Laat de maatstrepen zien" in het Notenbalk/partij-eigenschappen venster.
2. In de bovenste notenbalk waar de *Mensurstriche* notatie gewenst is, klik je op een maatstreep.
3. In het **Maatstreep** gedeelte van het instellingenoverzicht zet je een vinkje bij de "Omspan tot volgende notenbalk" optie.
4. In het **Maatstreep** gedeelte van het instellingenoverzicht, pas de je "Omspan vanaf" waarde aan zodat de bovenkant van de maatstreep zich aan de onderkant van de notenbalk bevindt.
5. Klik op de "Stel in als standaard voor notenbalk" knop in het instellingenoverzicht.

Opmerking: Het is belangrijk om van de onderste notenbalk naarboven toe te werken.

Ambitus

Voordat het concept bestond van een absoluut gehoor moesten de uitvoerende artiesten de vocale muziek transponeren naar een zingbaar bereik voor het ensemble tijdens het uitvoeren. Om hen te helpen was er soms een ambitus opgenomen in de partituur die daarbij het gehele bereik van een stem aangaf aan het begin van een stuk.

De ambitus kan worden toegevoegd met de volgende methodes:

- Sleep het ambitus symbool (vanuit het lijnen palet in de geavanceerde werkruimte) naar een muzieksleutel.
- Selecteer één of meerdere muzieksleutels en klik (dubbelklik in versies voor 3.4) op het ambitus symbool (in het lijnen palet van de geavanceerde werkruimte).



Het bereik wordt hierbij automatisch gedetecteerd, indien er een sectie-einde aanwezig is dan wordt *alleen* het notenbereik van die sectie weergegeven. Na de sectie-eind kan een nieuw ambitus symbool worden geplaatst.

Het noten bereik van de ambitus kan handmatig worden aangepast door deze te selecteren en de "Hoogste noot" en "Laagste noot" waardes in het instellingenoverzicht aan te passen. Om deze automatisch aan te passen klik je op de de werk bereik bij knop in het instellingenoverzicht.

Mensurale maatsoort

In het mensurale notatie systeem geeft de maatsoort niet de lengte (duur) van een maat aan maar de lengte (duur) van brevis en semibrevis. MuseScore ondersteunt de mensurale maatsoort symbolen als een weergave optie in het maatsoort-eigenschappen dialoog in plaats van symbolen maar deze zijn slechts voor de weergave van de verhouding van bijvoorbeeld het aantal halve noten per hele noot kan niet worden aangepast.

Deze symbolen kunnen worden gebruikt bij het repliceren van muziek waarbij de componisten uit de renaissance meerdere stemmen gelijktijdig in verschillende maatsoorten hebben geschreven zonder gebruik te maken van antimetrische figuren. Bewerk hiervoor de maatsoort per notenbalk, zolang het begin en het einde van een maat in alle notenbalken maar overeenkomen. Als dit niet lukt, overweeg dan om de grootte van de maat te vergroten naar de laagste gemeenschappelijke deler.



De Profundis Clamavi voor 5 stemmen door Josquin Des Prez

Periodenotatie in tablatuur

Authentiek ogende periodetablatuur is mogelijk voor instrumenten zoals de luit, theorbe enz. De verschillende historische stijlen worden ondersteund door een keuze aan fretmarkeringen en muzieksymboollettertypen, optionele "ondersteboven"-tablatuur en speciale symbolen voor bas-snaarnoten. Zie [historische tablatuur](#).

Zie ook

- [Maatbewerkingen: Splitsen en samenvoegen](#)

Partijen

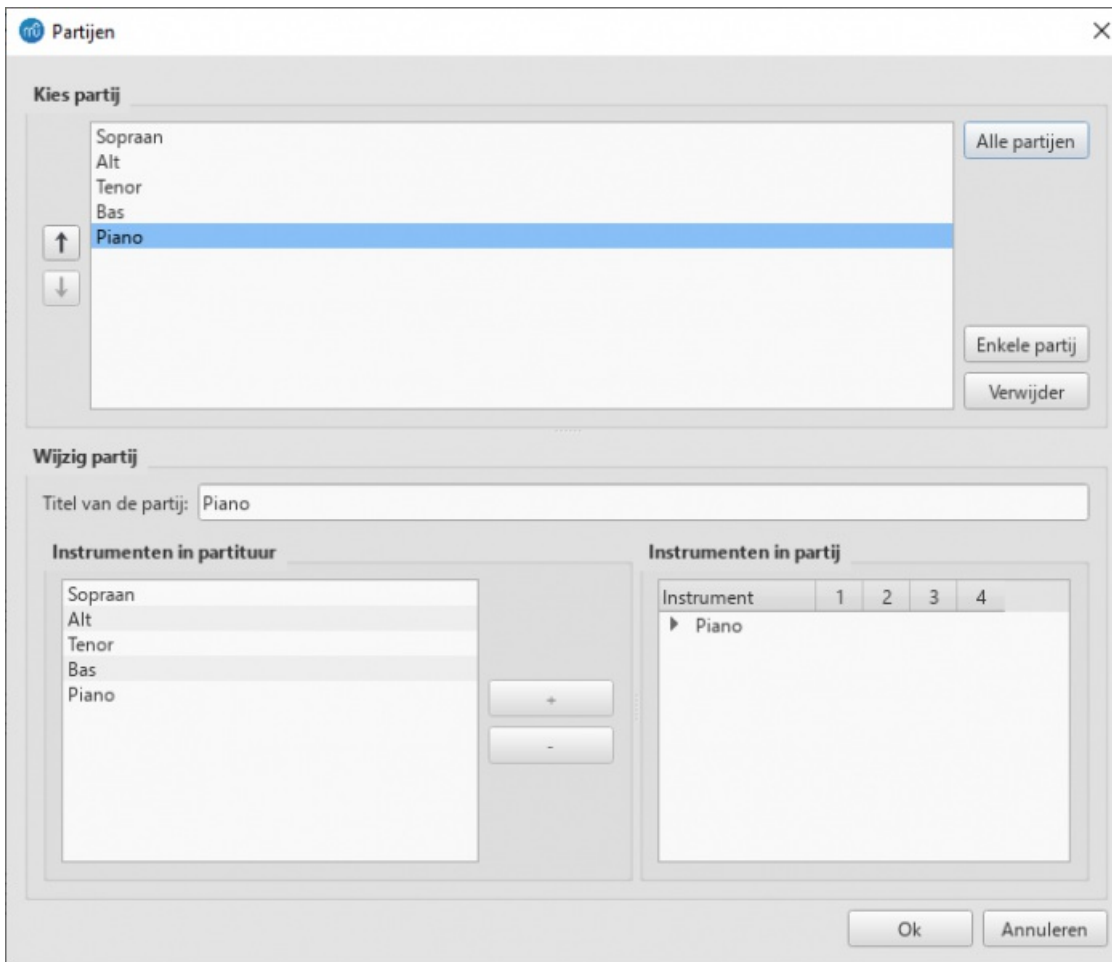
Met MuseScore kun je niet alleen een volledige partituur maken en afdrucken, maar ook de afzonderlijke **partijen** voor iedere speler genereren.

Een partij kan worden gemaakt van een specifieke instrumentnotenbalk in de hoofd partituur of zelfs van een specifieke stem binnen een notenbalk. Hiermee kun je meerdere partijen (bijv. Fluit 1 & 2) op een enkele notenbalk in de partituur weergeven, maar deze als afzonderlijke partijen extraheren.

Maak alle partijen

De meest eenvoudige methode is om alle partijen tegelijk te maken. Partijen worden één-op-één gegenereerd op basis van de overeenkomstige instrumenten in de partituur:

1. Vanuit het menu, selecteer Bestand → Partijen....
2. Klik op de Alle partijen knop (MuseScore 3.2-3.3.4: Genereer, voor MuseScore 3.2 Alle nieuw) (partijen krijgen de instrumentnaam en een nummer toegevoegd om partijen te onderscheiden die hetzelfde label in de hoofd partituur hebben).



3. Klik op ok.

De partijen zijn nu toegankelijk door op de tabbladen boven het documentvenster te klikken.

Maak specifieke partijen

Met deze methode kun je *specifieke* partijen genereren voor alleen geselecteerde instrumenten (in plaats van allemaal tegelijk):

1. Klik op Enkele partij (voor MuseScore 3.4 Nieuw) in het partijen venster om een partij te maken.
2. Typ de woorden die je wilt gebruiken voor naam van de partij in bij "Titel van de partij" (dit wordt ook gebruikt als bestandsnaam bij het exporteren).
3. Kies het instrument die je in de partij wilt weergeven in het "Instrumenten in partituur" gedeelte en druk op de + om deze toe te voegen aan het "Instrumenten in partij" gedeelte.

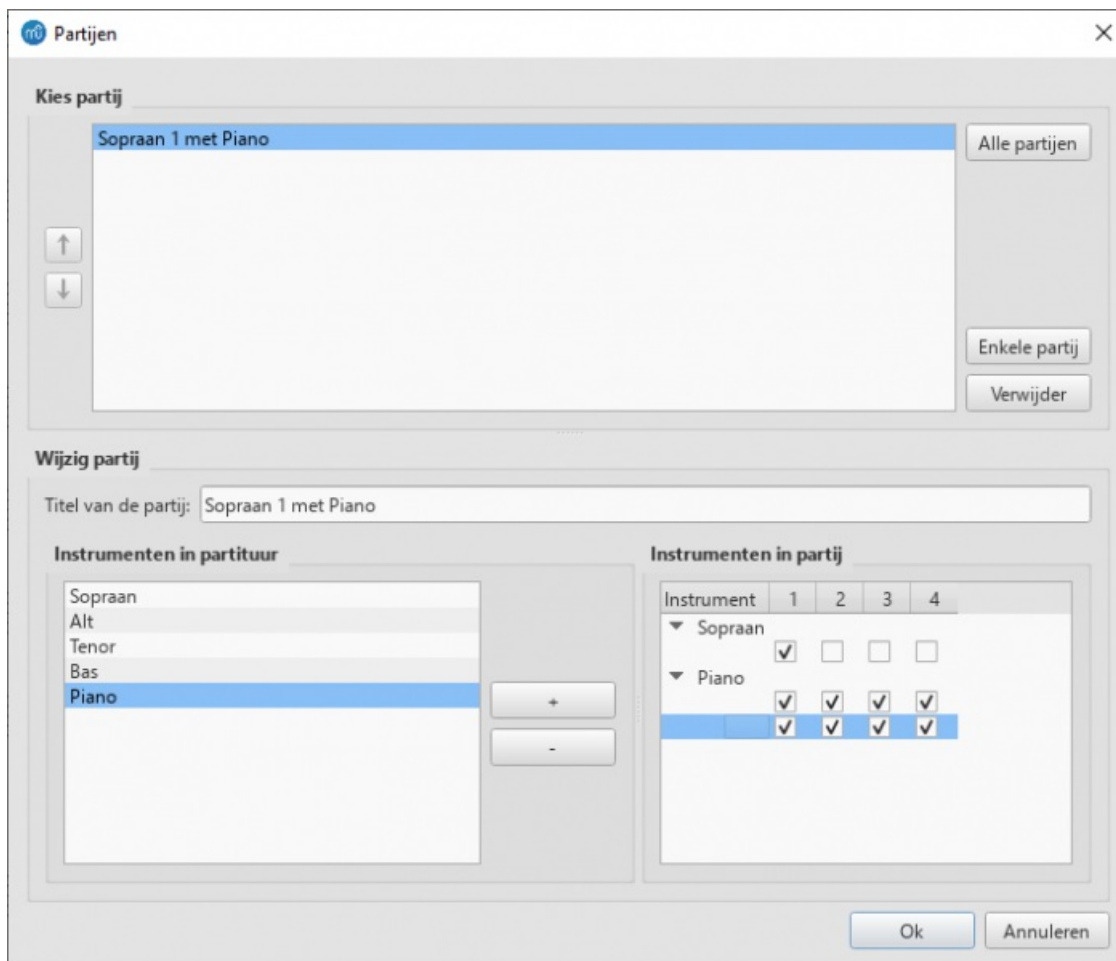
Als je meer partijen wilt maken, herhaal dan stap 1 tot en met 3 (hierboven) voor iedere partij.

4. Klik op ok om de partijen op te slaan.

Je bent nu klaar met het instellen van de partijen. Je hoeft dit niet opnieuw te doen, tenzij je een instrument toevoegt of verwijdert uit de volledige partituur.

Aangepaste partijen

Nadat je een partij (of alle partijen) hebt gegenereerd, kun je iedere partij bovenaan selecteren en de knoppen onderaan gebruiken om niet alleen het instrument in het onderdeel te regelen, maar ook welke notenbalken en stemmen binnen het instrument zijn inbegrepen.



Instrument toevoegen aan een partij

Instrumenten toevoegen aan een bestaande partij:

1. Selecteer de partij in het "Partijen" gedeelte.
2. Selecteer het instrument in het "Instrumenten in partituur" gedeelte.
3. Druk op de + om deze toe te voegen aan het "Instrumenten in partij" gedeelte.

Instrument verwijderen uit een partij

Instrumenten verwijderen uit een bestaande partij:

1. Selecteer de partij in het "Partijen" gedeelte.
2. Selecteer het instrument in het "Instrumenten in partij" gedeelte.
3. Druk op de - om het instrument te verwijderen.

Selecteer notenbalken voor een instrument

De notenbalken van een instrument selecteren om in de partij op te nemen:

1. Selecteer de partij in het "Partijen" gedeelte.
2. Klik op de pijl naast het instrument in het "Instrumenten in partij" om de lijst uit te vouwen met alle notenbalken en stemmen van het instrument.
3. Selecteer de notenbalk die je wilt verwijderen.
4. Druk op de - om deze te verwijderen bij het instrument.

Selecteer stemmen voor een instrument

1. Selecteer de partij in het "Partijen" gedeelte.
2. Klik op de pijl naast het instrument in het "Instrumenten in partij" om de lijst uit te vouwen met alle notenbalken en stemmen van het instrument.
3. Verwijder het vinkje bij de stemmen die je wilt verwijderen.

Opmerking: als je alleen stem 1 van een bepaalde notenbalk selecteert, dan wordt alleen de inhoud in stem 1 voor die notenbalk opgenomen in de partij. Dus om fluit 1 & 2 die dezelfde notenbalk delen, moet je alle noten in beide stemmen invoeren, zelfs in passages waar ze hetzelfde zijn. Je kunt de twee partijen ook niet als akkoorden invoeren in de passages waar ze de ritmes delen.

Een partij verwijderen

1. Open het partijen venster (Bestand → Partijen...).
2. Selecteer de partij in het "Partijen" gedeelte.
3. Druk op Verwijder.

Partijen exporteren

Voordat je partijen kunt exporteren moeten deze eerst aangemaakt zijn, zie [hierboven](#)

1. Vanuit het menu, selecteer Bestand → Exporteer partijen...
2. Navigeer naar de locatie waar je ze wilt opslaan en kies het bestandsformaat (PDF is de standaard).
3. Als bestandsnaam gebruik je een logisch voorvoegsel wat geschikt is voor alle partijen of gebruik je de standaard (de bestandsnaam van de partituur).
4. Klik op ok.

Dit zal bestanden aanmaken met de naam "<titel>" + "-" + "<partij naam>.<extensie>". Bij het exporteren als PDF genereert dit bovendien ook het bestand "<titel>" + "-Partituur_en_partijen.pdf".

Partijen opslaan

De partijen en partituur zijn "gekoppeld", wat betekent dat elke wijziging in de inhoud van de ene de andere beïnvloedt, maar wijzigingen in de lay-out niet. Wanneer je de partijen hebt gemaakt, worden deze samen met de partituur opgeslagen (als je de partituur opent, heb je tabbladen voor de partituur en iedere partij die je hebt gemaakt).

Als u echter een partij afzonderlijk wilt opslaan:

1. Zorg dat de partij "actief" is door de tab te selecteren.
2. Vanuit het menu, selecteer Bestand → Sla op als...

Een partij afdrukken

1. Zorg dat de partij "actief" is door de tab te selecteren.
2. Vanuit het menu, selecteer Bestand → Druk af om het afdrukvenster te openen.

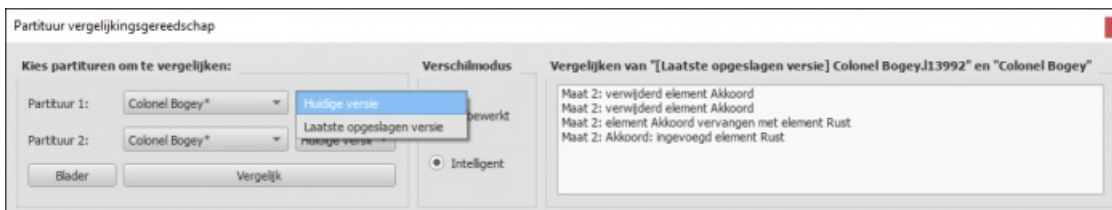
Partituur vergelijkingsgereedschap

Met het **partituur vergelijkingsgereedschap** kun je twee versies van een partituur vergelijken en zo de verschillend tussen deze vinden.

Introductie

Op de partituur vergelijkingsgereedschap:

- Vanuit het menu, selecteer Weergave → Partituur vergelijkingsgereedschap.



Dit venster wordt onder het document venster weergegeven en bestaat uit de volgende drie delen (van links naar rechts):

- **Kies partituren om te vergelijken:** Selecteer de partituren die je wilt vergelijken.
- **Verschilmodus:** Bepaal hoe je de partituren wilt vergelijken.
- **Vergelijking:** De verschillende in de partituren worden weergegeven.

Kies een partituur

De eerste stap is om de partituur te selecteren. Gebruik het keuzevak naast "Partituur 1" om te kiezen tussen de momenteel geopende partituren of klik op de knop Blader om de bestandsverkenner te openen en een partituur van schijf te selecteren. Ten tweede, gebruik de volgende keuzelijst rechts om te kiezen of de eerste score de huidige versie of de laatst opgeslagen versie moet zijn. Partituur 2 is ingesteld op dezelfde partituur die je hebt geselecteerd voor partituur 1, maar je kunt ook een andere open partituur kiezen.

Wanneer je de partituren en versies hebt geselecteerd, druk je op Vergelijk om de vergelijking uit te voeren.

Kies weergave

"Intelligent vergelijken" is de standaard optie die gekozen is in de **verschilmodus**. Dit zorgt ervoor dat de verschillen tussen de partituren in leesbare tekst (bv. "Maat 2: element Rust vervangen met element Akkoord"). Wijzig de **verschilmodus** naar "Onbewerkt" indien je de resultaten in XML code wilt zien.

Vergelijking bekijken

Wanneer je op de **Vergelijk** knop klikt dan wordt een lijst met verschillen aan de rechterkant weergegeven en de partituur weergave wijzigt in "documenten naast elkaar". In de **vergelijkings** sectie, dubbelklik op een verschil in de lijst en beide partituur venster laten het verschil zien en deze wordt ook gemarkeerd weergegeven.

Vergelijking afsluiten

Om de partituur vergelijkingsgereedschap af te sluiten dienen de twee opties "partituur vergelijkingsgereedschap" en "documenten naast elkaar" in het Weergave menu te worden uitgeschakeld.

Voorbeeld

Hieronder zie je twee partituren met een paar verschillen.

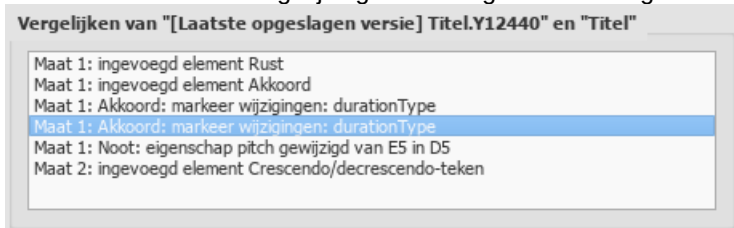
Laatst opgeslagen:



Huidig:



Het resultaat van de vergelijking ziet er ongeveer als volgt uit:



Partituur-eigenschappen

Het **partituur-eigenschappen** venster bevat document meta labels zoals "workTitle", "Composer", "Copyright" etc. Om het venster weer te geven doe je het volgende:

1. Zorg dat de gewenste partituur of instrument partij de actieve tab is.
2. Vanuit het menu, selecteer Bestand → Partituur-eigenschappen.

Verschillende meta labels worden automatisch aangemaakt bij het maken van een partituur middels de Nieuwe partituur wizard, andere kunnen later worden toegevoegd. Meta labels kunnen ook worden gebruikt in de kop- of voettekst, indien gewenst - zie hieronder.

Meta labels bewerken

1. Zorg dat de gewenste partituur of instrument partij de actieve tab is.
2. Vanuit het menu, selecteer Bestand → Partituur-eigenschappen:

3. Pas, waar nodig, de tekst van de meta labels aan.

4. Om een extra meta label toe te voegen klik je op de + knop. Voer de naam in het "Nieuwe labelnaam" veld in en druk op OK:

Reeds bestaande meta labels

Iedere partituur bevat de volgende velden in **partituur-eigenschappen**:

- **Bestandslocatie**: De locatie van de partituur op je computer.
- **MuseScore versie**: De versie van MuseScore waarmee de partituur als laatste is opgeslagen.
- **Revisie**: De revisie van MuseScore waarmee de partituur als laatste is opgeslagen.
- **API-niveau**: De versie van het bestandsformaat.
- **arranger**: (leeg)
- **composer**: Deze wordt gevuld met dezelfde tekst als de "Componist" die wordt ingevuld in de eerste pagina van de [Nieuwe partituur wizard](#).
- **copyright**: Deze wordt gevuld met dezelfde tekst als de "Copyright" die wordt ingevuld in de eerste pagina van de [Nieuwe partituur wizard](#).
- **creationDate**: De datum waarop de partituur gemaakt is. Dit kan leeg zijn indien de partituur in de test modus is opgeslagen (zie [opdrachtregel opties](#)).
- **lyricist**: Deze wordt gevuld met dezelfde tekst als de "Tekstschrijver" die wordt ingevuld in de eerste pagina van de [Nieuwe partituur wizard](#).
- **movementNumber**: (leeg)
- **movementTitle**: (leeg)
- **originalFormat**: Dit label is alleen aanwezig indien de partituur is geïmporteerd (zie [bestandsformaten](#)).
- **platform**: Het computerplatform waarop de partituur is gemaakt. Dit kan leeg zijn indien de partituur in de test modus is opgeslagen.
- **poet**: (leeg)
- **source**: Dit kan een URL bevatten in de partituur gedownload is van [of opgeslagen is in MuseScore.com](#).
- **translator**: (leeg)
- **workNumber**: (leeg)
- **workTitle**: Deze wordt gevuld met dezelfde tekst als de "Titel" die wordt ingevuld in de eerste pagina van de [Nieuwe partituur wizard](#).

Invoeren Work / Movement / Part metagegevens

- **workNumber** is het getal van een groter stuk (bv. 8 - van "De vier jaargetijden" Op. 8, door Vivaldi).
- **workTitle** is de titel van het grote stuk (bv. "De vier jaargetijden").
- **movementNumber** is het getal van een deel van het grotere stuk (bv. 3 voor "Herfst").
- **movementTitle** is de titel van een deel van het grotere stuk (bv. "Herfst").

Het is gebruikelijk om, bij het gebruik van de nieuwe partituur wizard, het stuk te maken met **demovementTitle** als titel (hoewel dit dan in de **workTitle** terecht komt) en direct na het maken van de partituur de informatie in het partituur-eigenschappen venster aan te passen.

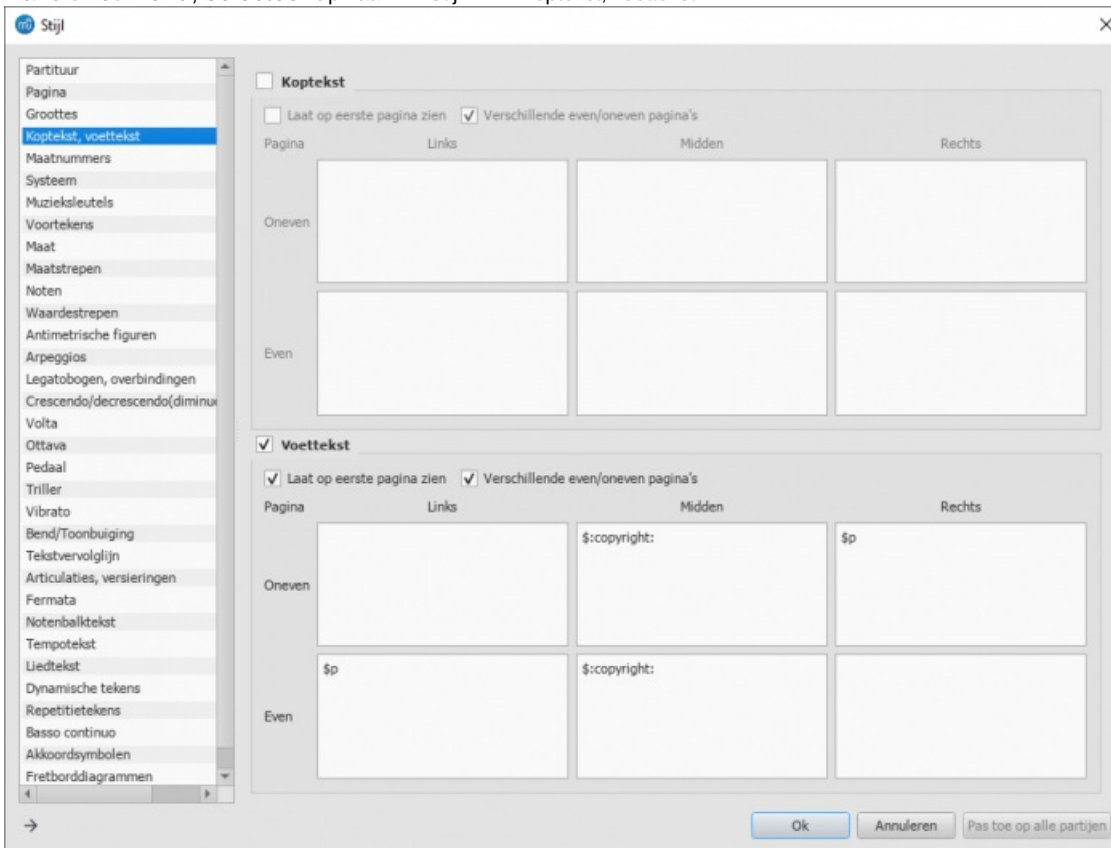
Iedere **partij** heeft daarnaast het volgende meta label, gegenereerd en ingevuld bij het maken van partijen:

- **partName**: De naam van de partij zoals opgegeven bij het maken van de partij (welke ook wordt gebruikt als partijnaam tekst in het bovenste verticale kader - *aanpassingen die hier later aan de één worden gedaan worden niet in de ander bijgewerkt*).

Kop-/voettekst

De inhoud van een of meer meta labels weergegeven in een kop- of voettekst van de partituur/partij:

1. Zorg dat de gewenste partituur of instrument partij de actieve tab is.
2. Vanuit het menu, selecteer Opmaak → Stijl... → Koptekst, voettekst:



Als je met de muis over het koptekst- of voettekstgebied beweegt, verschijnt een lijst met macro's met hun betekenis, evenals de bestaande meta labels en hun inhoud.

Speciale symbolen in kop/voettekst

\$p - Pagina nummer, uitgezonderd op de eerste pagina
\$N - Pagina nummer, wanneer er meer dan een pagina is
\$P - Pagina nummer, op alle pagina's
\$n - Aantal pagina's
\$f - Bestandsnaam
\$F - Bestandspad+naam
\$i - partijnaam, behalve op eerste pagina
\$I - partijnaam, op alle pagina's
\$d - Huidige datum
\$D - Aanmaakdatum
\$m - tijdstip laatste wijziging
\$M - datum laatste wijziging
\$C - Copyright, alleen op de eerste pagina
\$c - Copyright, op alle pagina's
\$\$ - Het \$ symbool zelf
\$:tag: - Metadatatag, zie hieronder

Beschikbare metadatatags en hun huidige waarden
(in Bestand > Partituur eigenschappen...):

arranger -
composer - Composer
copyright -
creationDate - 2019-11-09
lyricist -
movementNumber -
movementTitle -
platform - Microsoft Windows
poet -
source -
translator -
workNumber -
workTitle - Title

3. Voeg labels (bv. \$:workTitle:) en macros (bv. \$M) toe aan de gewenste vakken zoals gewenst.
4. De wijzigingen zijn direct zichtbaar in de partituur.
5. Indien een instrument partij de actieve tab is, klik dan op Pas toe op alle partijen indien je de aanpassing wilt uitvoeren in alle partijen.
6. Klik op OK om de aanpassing op te slaan en het venster te sluiten.


Zie ook

- [Opmaak en lay-out: Koptekst, voettekst](#)
- [Opdrachtregel opties: Test modus](#)

Plugins

Wat zijn plugins?

Plugins zijn kleine stukjes software die een bepaalde functie toevoegen aan MuseScore. Door een plugin in te schakelen, wordt een nieuwe menu-optie aan het **Plugins** menu toegevoegd en vervolgens, wanneer deze optie is geselecteerd, voert de plugin een bepaalde taak in de partituur uit.

Sommige plugins zijn vooraf geïnstalleerd met MuseScore — zie [Standaard geïnstalleerde plugins](#) (hieronder). Er zijn nog veel meer plugins in de [plugin bibliotheek](#) . Sommige werken met MuseScore 3, andere alleen met oudere versies van MuseScore en sommige werken met beide. Om ze van elkaar te onderscheiden hebben MuseScore 3.x- en 2.x-plugincodebestanden een extensie van .qml en voor oudere versies is het .js.

Waarschuwing: plugins kunnen mogelijk slechte of kwaadaardige code bevatten, die de partituren of het systeem kunnen beschadigen. Plugins zijn niet gecontroleerd, behalve die [standaard worden geïnstalleerd](#). Je moet de auteur vertrouwen of de code zelf controleren.

Installatie

Opmerking: Voor sommige plugins is het wellicht nodig andere componenten te installeren (bv. lettertypes) om te kunnen werken. Controleer de documentatie van de plugin voor meer informatie.

De meeste plugins worden geleverd als ZIP-archieven, download het zip-bestand van de plugin en pak het uit (unzip) naar een van de onderstaande mappen (afhankelijk van het besturingssysteem). Als de plugin rechtstreeks als een niet-gecomprimeerd .qml-bestand wordt geleverd, downloadt je deze en plaatst je het in dezelfde mappen.

Nadat een plug-in is geïnstalleerd, moet deze worden ingeschakeld in de **Plugins beheren** functie om deze te kunnen gebruiken - zie [Plugins in-/uitschakelen](#).

Windows

MuseScore zoekt naar vooraf geïnstalleerde plugins in %ProgramFiles%\MuseScore3\Plugins (of %ProgramFiles(x86)%\MuseScore3\Plugins voor de 32-bit versies) en in %LOCALAPPDATA%\MuseScore\MuseScore 3\plugins op Windows 7 en later .

Nieuwe plugins moeten niet in de bovenstaande mappen worden geïnstalleerd en de mappen mogen ook niet worden gewijzigd. Voeg in plaats daarvan nieuwe plugins toe aan %HOMEPATH%\Documents\MuseScore3\Plug-ins. Je kunt ook een andere map opgeven om naar plugins te zoeken in de voorkeuren van MuseScore.

macOS

Op macOS zoekt MuseScore naar vooraf geïnstalleerde plugins in de MuseScore-bundel in /Applications/MuseScore3.app/Contents/Resources/plugins (om bestanden in de app-bundel zichtbaar te maken klik je met de rechtermuisknop op de MuseScore 3.app en kies je "Inhoud pakket weergeven ") en in ~/Library/Application Support/MuseScore/MuseScore 3/plugins.

Nieuwe plugins moeten niet in de bovenstaande mappen worden geïnstalleerd en de mappen mogen ook niet worden gewijzigd. Voeg in plaats daarvan nieuwe plugins toe aan ~/Documents/MuseScore3/Plugins. Je kunt ook een andere map opgeven om naar plugins te zoeken in de voorkeuren van MuseScore.

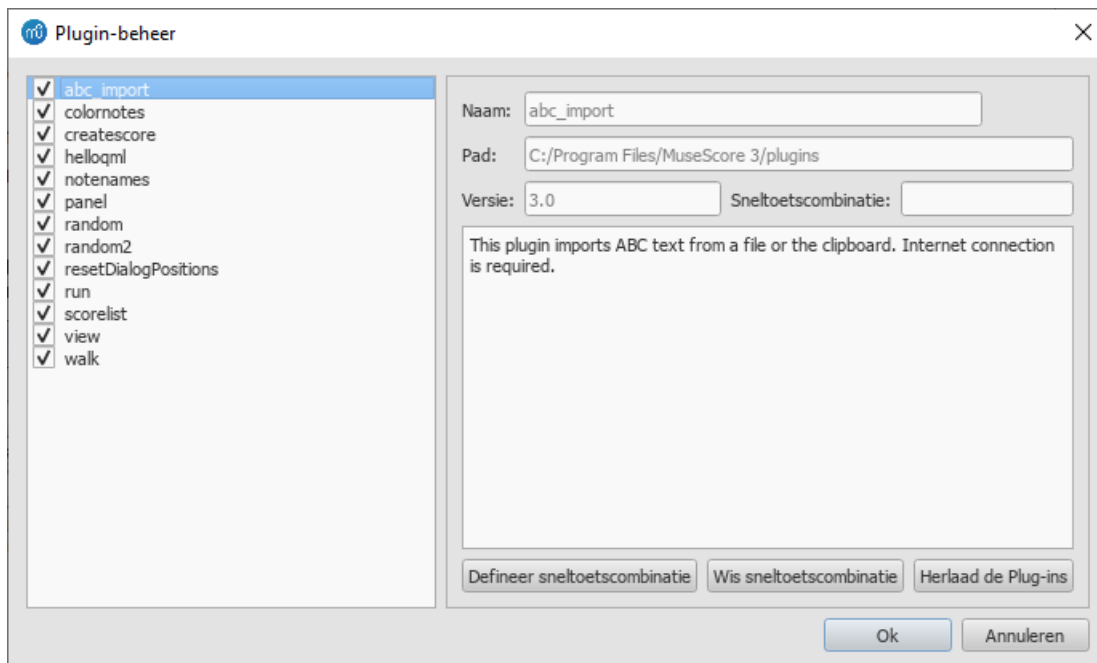
Linux

In Linux, zoekt MuseScore naar plugins in /usr/share/mscore-3.0/plugins en in ~/.local/share/data/MuseScore/MuseScore 2/plugins.

Nieuwe plugins moeten niet in de bovenstaande mappen worden geïnstalleerd en de mappen mogen ook niet worden gewijzigd. Voeg in plaats daarvan nieuwe plugins toe aan ~/Documents/MuseScore3/Plugins. Je kunt ook een andere map opgeven om naar plugins te zoeken in de voorkeuren van MuseScore.

In-/uitschakelen plugins

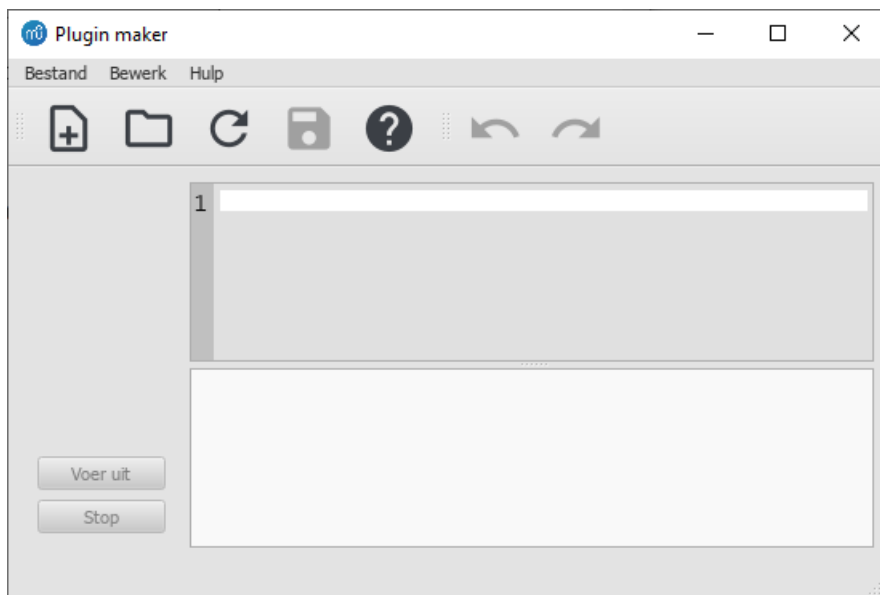
Om toegang te krijgen tot de geïnstalleerde plugins in het plugins menu, moeten deze zijn ingeschakeld in **Plugin beheer**:



Je doet dit eenvoudigweg door het vakje aan te vinken bij de gewenste plugin. Hiermee wordt de naam van de plugin toegevoegd aan de lijst in het **Plugins** menu.

Maken/bewerken/uitvoeren plugins

Het is mogelijk om nieuwe plugins te maken of te bewerken en deze uit te voeren via de **Plugin maker**:



Documentatie voor alle beschikbare elementen is hier ook beschikbaar.

Standaard geïnstalleerde plugins

Sommige plugins zijn vooraf geïnstalleerd met MuseScore, maar zijn standaard niet ingeschakeld. Zie [In-/uitschakelen plug-ins](#) (hierboven) om de plugins in te schakelen.

ABC Import

Deze plugin importeert [ABC-tekst](#) uit een bestand of het klembord en converteert het naar [MusicXML](#). Internetverbinding is vereist, omdat deze een [externe webservice](#) gebruikt voor de conversie.

Notes → Color Notes

Deze demo-plugin kleurt noten in het geselecteerde bereik (of de volledige score), afhankelijk van hun toonhoogte. Het kleurt de nootkop van alle noten in alle notenbalken en stemmen volgens de Boomwhackers-conventie. Elke toonhoogte heeft een andere kleur. C en C# hebben een andere kleur. C# en D \flat hebben dezelfde kleur. Om alle noten zwart te kleuren, voert je de plug-in opnieuw uit (op dezelfde selectie). Je kunt hiervoor ook de '[Remove Notes Color](#)' plugin gebruiken.

Create Score

Deze demo-plugin maakt een nieuwe partituur. Het creëert een nieuwe piano partituur met 4 kwartnoten: C, D, E, F. Het is een goed begin om te leren hoe je een nieuwe partituur maakt en noten toevoegt met een plugin.

helloQml

Deze demo-plugin laat een aantal basis taken zien.

Notes → Note Names

Deze plugin benoemt noten in een geselecteerd bereik of voor de hele partituur. Het toont de namen van de noten (als [notenbalktekst](#)) volgens de [taalinstellingen](#) van MuseScore. Stem 1 en 3 noten worden boven het de notenbalk geplaatst, stem 2 en 4 noten onder de notenbalk en akkoordnoten in een door komma's gescheiden lijst, beginnend met de bovenste noot.

Panel

Deze demo-plugin maakt een GUI venster/paneel.

random/random2

Dit maakt een willekeurige partituur.

run

Deze demo-plugin voert een extern commando uit. Dit werkt mogelijk alleen met Linux.

scorelist

Deze testplug-in doorzoekt de partituur lijst.

ScoreView

Demo-plugin om het gebruik van ScoreView te demonstreren.

Walk

Deze test plugin stapt door alle elementen in een partituur.

Zie ook

- [Gereedschappen](#)

Externe links

- [Plugins voor 3.x](#)

Voorkeuren

Je kunt veel standaardgedrag van MuseScore aanpassen via het menu: Bewerken → Voorkeuren... (Mac: MuseScore → Voorkeuren...).

Het voorkeuren venster bevat meerdere tabs:



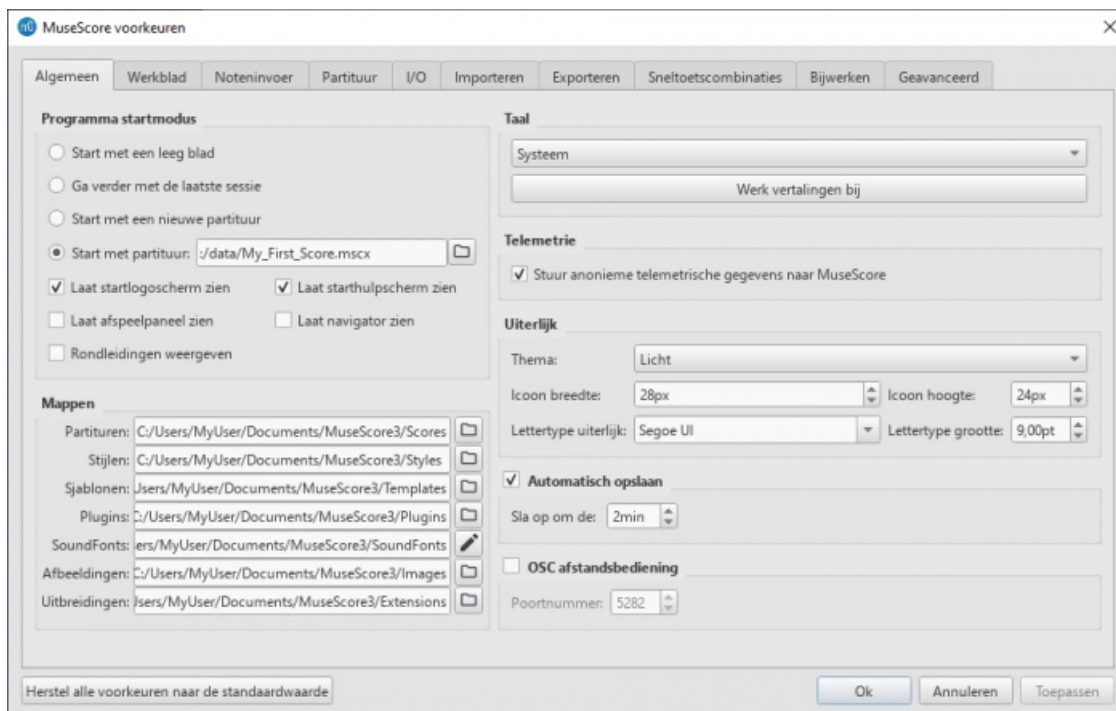
Met de Herstel alle voorkeuren naar de standaardwaarden knop zorg je ervoor dat alle voorkeuren weer zo worden ingesteld als bij het installeren van MuseScore.

Met de Ok knop sla je de instellingen op en wordt het venster gesloten.

Met de Annuleren knop kun je het venster sluiten zonder de wijzigingen op te slaan.


Met de Pas toe knop kun je de wijzigingen opslaan zonder het venster te sluiten.

Algemeen

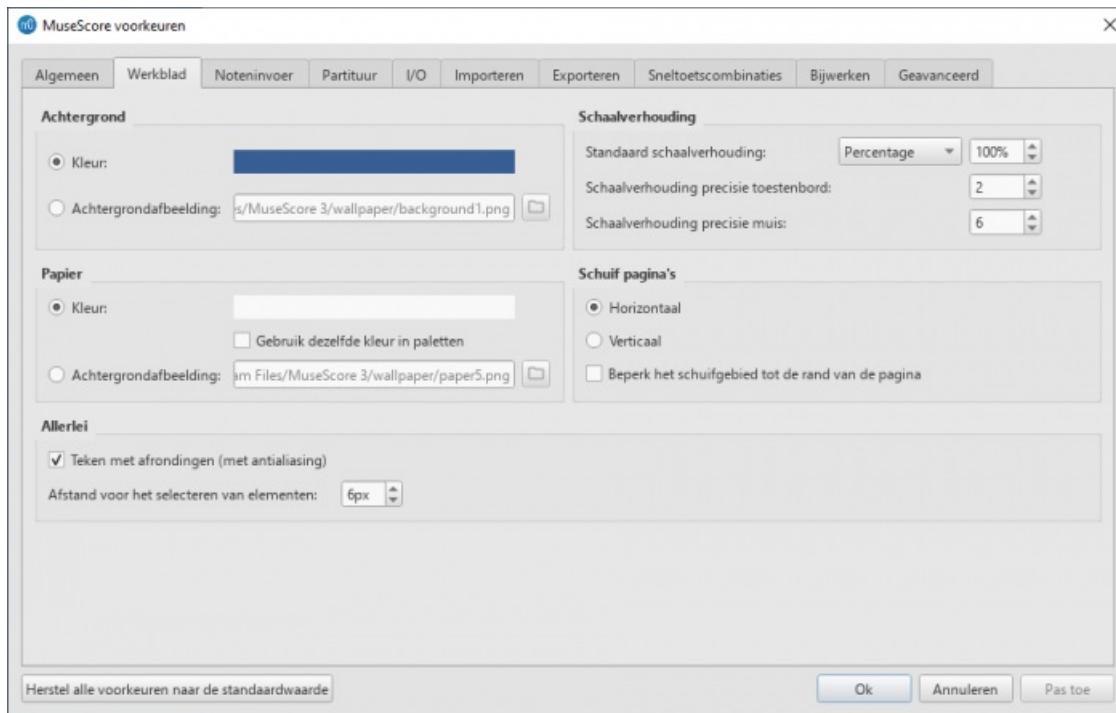


Hier kun je de volgende instellingen aanpassen:

- **Programma startmodus:** Hier kun je bepalen welke **partituur** wordt geladen en welke **panelen** (afspeelpaneel, navigator, starthulpscherm) zichtbaar zijn bij het starten van MuseScore. Ook kun je hier de Rondleidingen optie activeren.

- **Mappen:** Geef de standaardmappen op voor partituurbestanden, stijlbestanden, eigen partituur sjablonen, plugins, additionele soundfonts, afbeeldingen en uitbreidingen.
- **Taal:** Bepaal welke taal er wordt gebruikt door het programma. De vertalingen kunnen hier ook worden bijgewerkt. Updates voor vertalingen kunnen ook worden gedaan via het menu: Help → Beheer databronnen....
- **Telemetrie:** Plaats/verwijder het vinkje om MuseScore toestemming te geven om gegevens over het gebruik te verzamelen. De informatie die wordt verzameld wordt aangegeven en bijgewerkt in [telemetry](#)  (Engelstalig).
- **Uiterlijk:** Kies een donker of licht thema en het formaat van de iconen. Stel het te gebruiken lettertype en grootte in.
- **Automatisch opslaan:** Bepaal hoe vaak het programma automatisch opslaat.
- **OSC afstandsbediening**

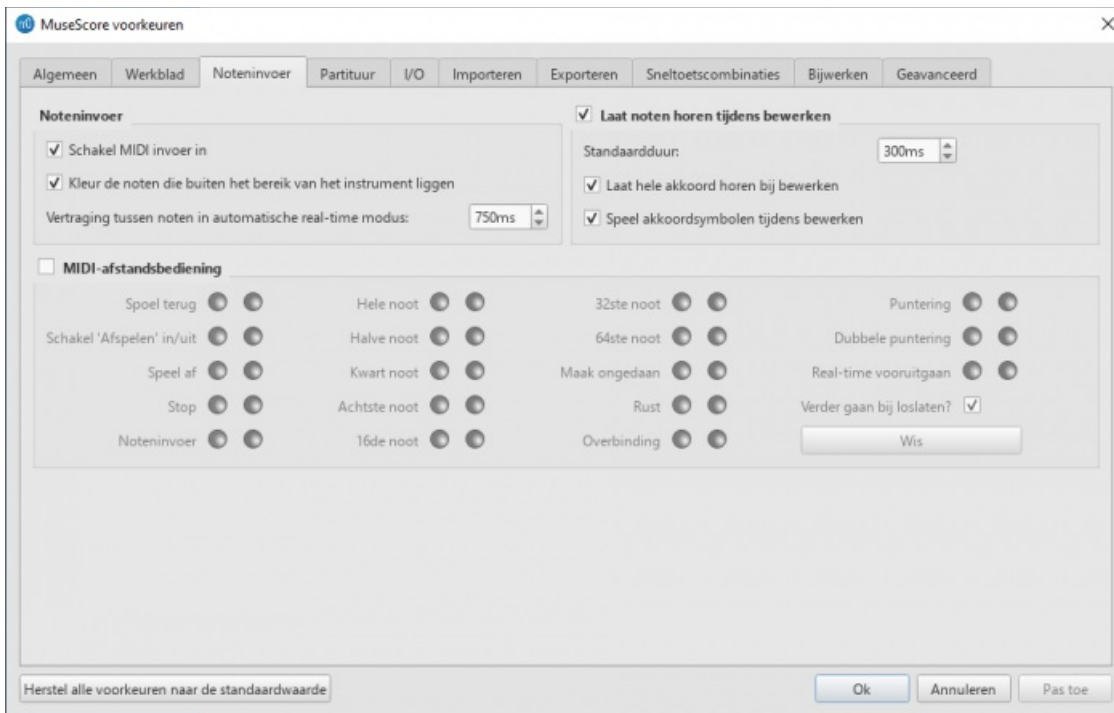
Werkblad



Gebruik het werkblad om de gewenste kleur en afbeelding in te stellen voor de achtergrond en het papier van de partituur. De standaard "achtergrond" is donker blauw (RGB 20, 36, 51; Alpha 255) en het "papier" is standaard wit.

- **Achtergrond:** Gebruik dit ok de achtergrond of kleur in te stellen *dierendom* de partituur wordt gebruikt. Kies "Kleur" en klik vervolgens op de blak ernaast om een keuze te maken uit het kleurenpaneel of kies voor "Achtergrondafbeelding" en klik op het bestandsicoon om de afbeelindg te kiezen.
- **Papier:** Hiermee stel je de kleur of achtergrond in voor de pagina van de partituur. De instellingen werken net zoals die voor de "Achtergrond" (hierboven).
- **Schaalverhouding:** Bepaal de standaard weergave schaalverhouding.
- **Schuif pagina's:** Bepaal hoe de pagina's van de partituur worden weergegeven. Kies "Horizontaal" om de pagina in een rij weer te geven of "Verticaal" om deze in een kolom weer te geven. Om het verschuiven te beperken tot de pagina, selecteer "Beperk het schuifgebied tot de rand van de pagina".
- **Allerlei:** "Tekenen met afrondingen" (de standaard optie) zorgt ervoor dat diagonale lijnen en randen van vormen er gladder uitzien. "Afstand voor het selecteren van elementen" bepaalt de afstand die de muis tot een object mag hebben om deze te kunnen selecteren. Een lager getal vereist een grotere precisie waarmee het lastiger wordt om kleine objecten te selecteren. Een groter getal maakt het minder precies waarmee je makkelijker een nabijgelegen object kunt selecteren zonder dat de bedoeling was. Kies een comfortabele instelling.

Noteninvoer



Op dit tabblad staan notinvoer en voorkeuren voor MIDI-afstandsbediening. Hier kan het volgende worden ingesteld:

Noteninvoer

- **Schakel MIDI invoer in:** Laat deze optie aangevinkt om het invoeren van noten via MIDI mogelijk te maken.
- **Kleur de noten die buiten het bereik van het instrument liggen:** Voor details, zie [kleuren van noten buiten het bereik van het instrument](#) en [bruikbaar toonbereik](#) (Notenbalk eigenschappen: alle notenbalken).
- **Vertraging tussen noten in automatische real-time modus:** Zie [Real-time \(automatisch\)](#) invoermodus.
- **Laat noten horen tijdens bewerken:** Indien aangevinkt, dan laat MuseScore het *geluid* horen van de noot die is ingevoerd of geselecteerd. Vink "Laat hele akkoord horen bij bewerken" indien je *alle* noten van het akkoord wilt horen bij het toevoegen van een akkoord. Je kunt ook de "Standaardduur" instellen.

MIDI-afstandsbediening

Met **MIDI-afstandsbediening** kun je bepaalde toetsen van het MIDI-keyboard gebruiken om noten en rusten in te voeren en om de duur van de noten te selecteren, zonder de muis of het (computer) toetsenbord te gebruiken. De standaardinstelling is uitgeschakeld.

Een opdracht toewijzen aan een MIDI-toets

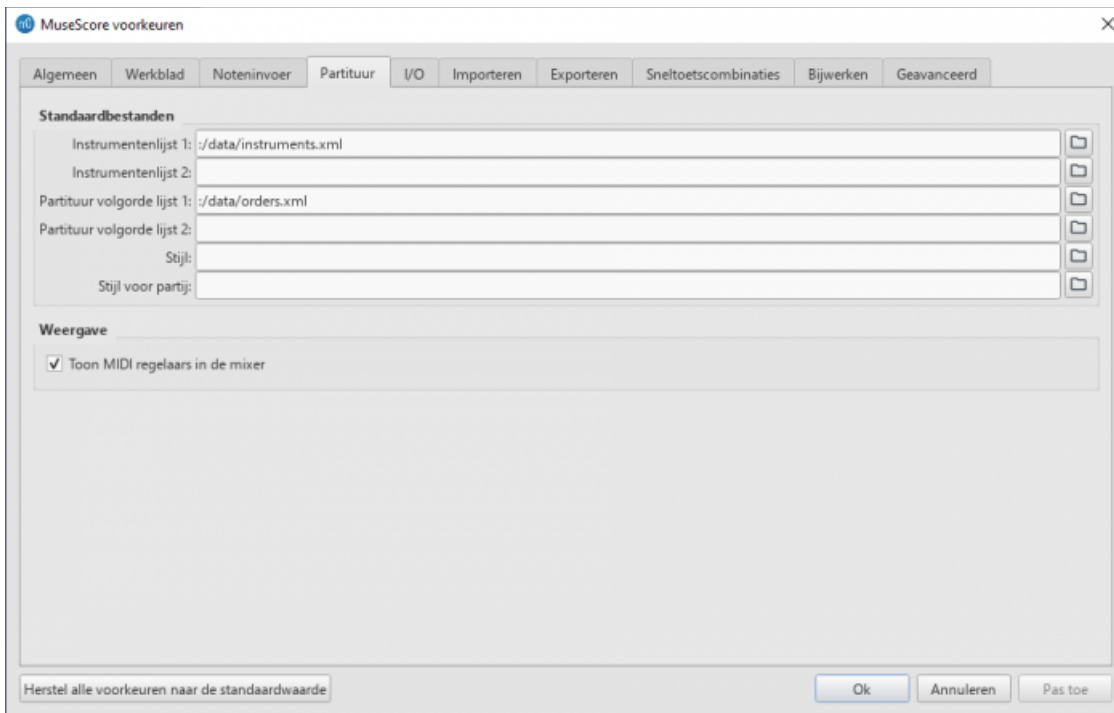
1. Zorg dat "MIDI-afstandsbediening" is ingeschakeld (het MIDI keyboard moet aangesloten zijn voordat je het programma start).
2. Klik op de rode knop naast de opdracht waaraan je een MIDI-toets wilt toewijzen, de rode knop licht op.
3. Druk op een toets van het MIDI keyboard. De rode knop gaat uit en de groene knop licht op. De MIDI toets is nu toegewezen een de gewenste opdracht.
4. Herhaal stap 2 en 3 om andere toetsen toe te wijzen.

Nadat je de toets instellingen hebt gedefinieerd, kun je het MIDI-keyboard gebruiken om notinvoerbewerkingen uit te voeren. Je kunt de toets instellingen verifiëren door naar de MuseScore [nootinvoer werkbalk](#) te kijken terwijl je op de MIDI-toets drukt.

Om de MIDI-afstandsbediening tijdelijk te deactiveren haal je het vinkje weg bij "MIDI-afstandsbediening". Alle opdrachten voor de MIDI-toetsen worden nu grijs weergegeven. *Opmerking:* de toewijzingen worden altijd opgeslagen tussen verschillende MuseScore sessies en worden niet beïnvloed door het deactiveren.

Opmerkingen: (1) Met de knop "Wis" schakel je alle groene knoppen voor de huidige MuseScore sessie uit, maar alle ingestelde MIDI-toetsen blijven behouden en worden tijdens de volgende sessie opnieuw geladen. (2) Een MIDI-toetsinstelling die is geactiveerd, kan achteraf niet worden uitgeschakeld en de groene knop blijft altijd branden. Deze kan echter wel worden overschreven met een andere MIDI-toets door de rode knop opnieuw te gebruiken. (3) Als dezelfde MIDI-toets per ongeluk aan meer dan één optie is toegewezen, blijven alle bijbehorende groene knoppen branden, hoewel er maar één werkt. Zie (2) om dit op te verhelpen.

Partituur



Partituur voorkeuren omvatten:

Standaardbestanden

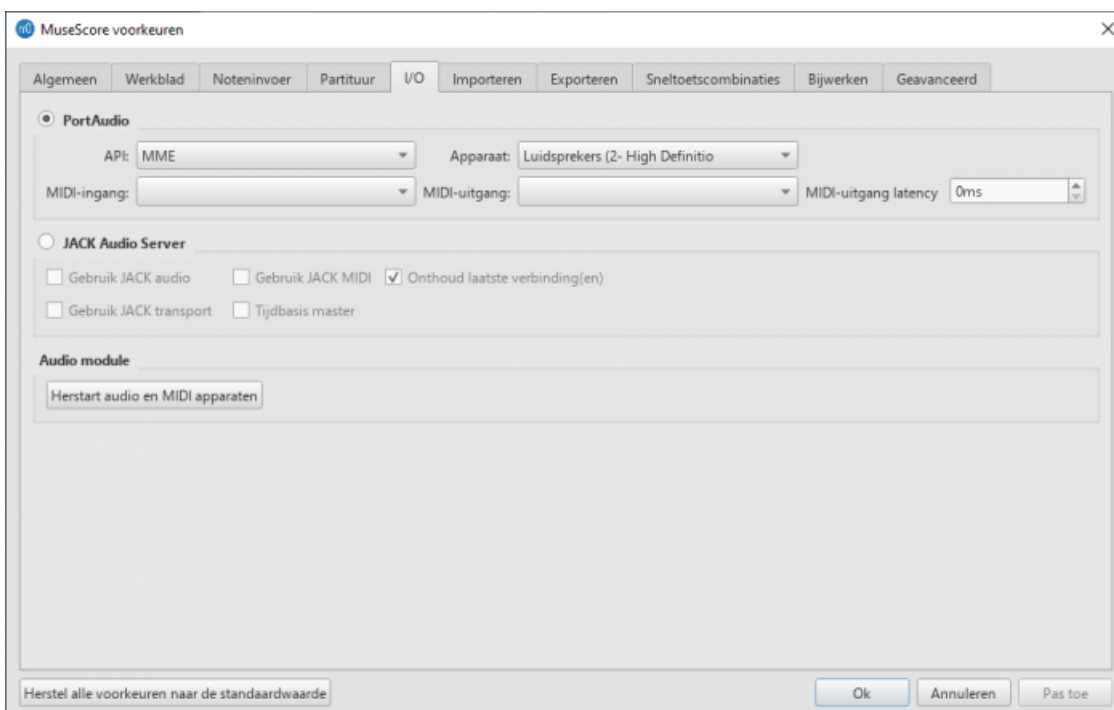
- **Instrumenten lijst 1:** Instrumenten lijst bestand één
- **Instrumenten lijst 2:** instrumenten lijst bestand twee
- **Partituur volgorde lijst 1:** Partituur volgorde bestand één (wordt gebruikt voor de instrument volgorde)
- **Partituur volgorde lijst 2:** Partituur volgorde bestand twee
- **Stijl:** Standaard stijl bestand voor de partituur
- **Stijl voor partij:** Standaard stijlbestand voor partijen

Zie ook [Laden/opslaan stijl](#).

Weergave

- **Toon MIDI regelaars in mixer:** Schakel deze optie om de de MIDI instelling standaard in de mixer weer te geven.

I/O




API / Apparaat

Hiermee kun je de audio-interface (API) instellen en het apparaat opgeven dat moet worden gebruikt voor het afspelen van audio: b.v. ingebouwde luidsprekers / koptelefoon, USB-headset, draadloos, etc.

MIDI-ingang/uitgang/uitgang Latency

Wanneer een extern MIDI-invoerapparaat is aangesloten, verschijnt de identificatie ervan bij **MIDI-ingang**. Wanneer het apparaat *voor de eerste keer* is aangesloten, moet u ook de juiste **MIDI-uitvoer** optie selecteren om nootinvoer in te schakelen en audio af te spelen (bijvoorbeeld in Windows, dit kan "MMS <naam apparaat>" zijn). Klik vervolgens op de knop Herstart Audio en MIDI apparaten of sluit en open het programma opnieuw om de wijzigingen te bevestigen.

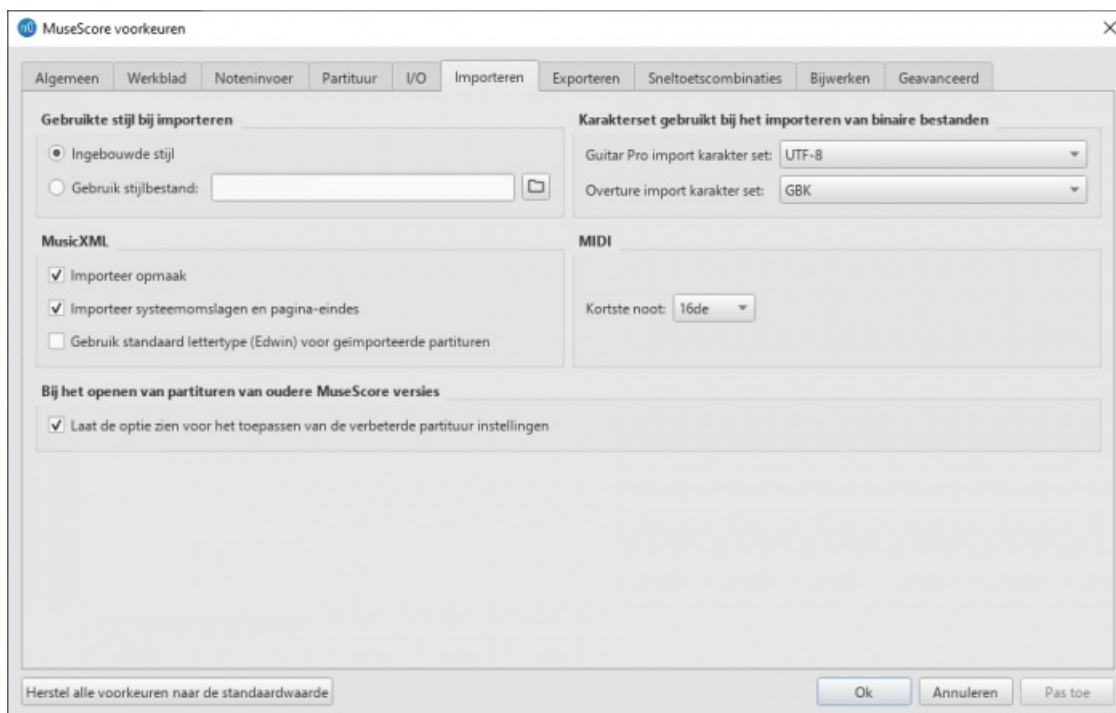
Jack Audio Server

Gebruik deze opties indien je gebruik maakt van de [JACK](#)  Audio Connection Kit.

Audio module

In dien de communicatie tussen je audio apparatuur of MIDI keyboard en MuseScore niet meer werkt (geen geluid te horen of MIDI actie), klik dan op de Herstart Audio en MIDI apparaten om dit te herstellen.

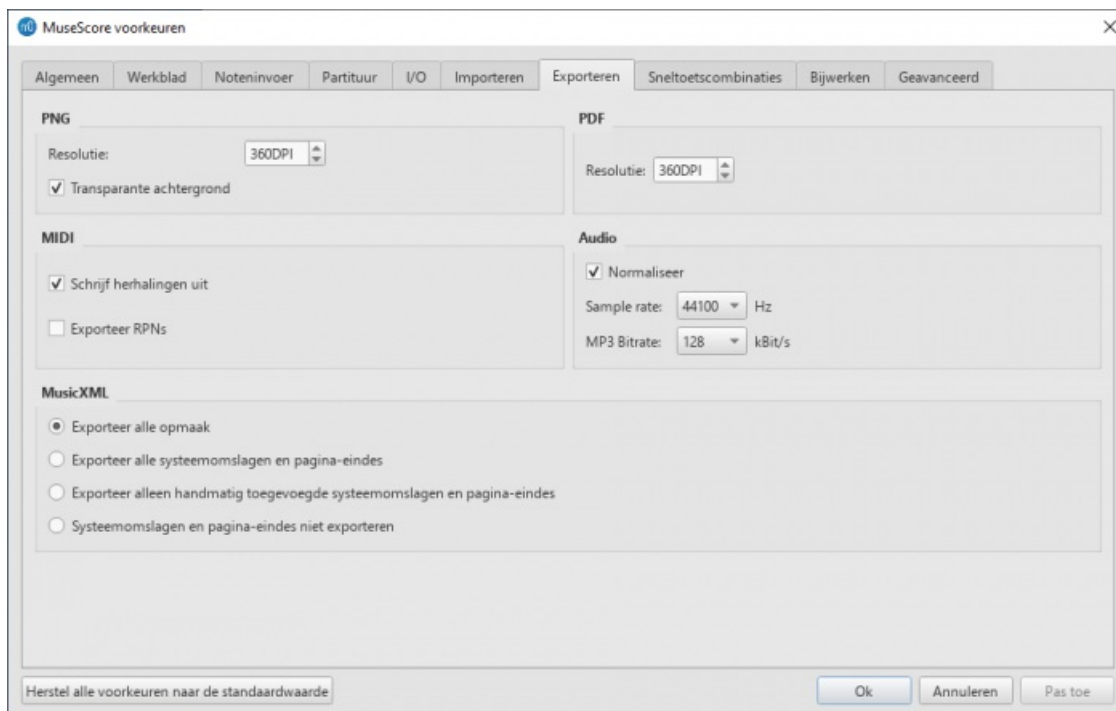
Importeren



Deze instellingen bepalen hoe bestanden uit andere bronnen worden geïmporteerd:

- **Gebruikte stijl bij importeren:** Gebruik de ingebouwde MuseScore-stijl of een stijl die u kiest (zie [Stijl laden / opslaan](#))
- **MusicXML:** Stel de MusicXML importeer opties in
- **Karakterset gebruikt bij het importeren van binaire bestanden:** Stel de Guitar Pro en Overture karakter sets in
- **MIDI:** De kortste noot bij het importeren van MIDI bestanden
- **Bij het openen van partituren van oudere MuseScore versies** Wordt gebruikt bij het openen van oudere MuseScore bestanden.

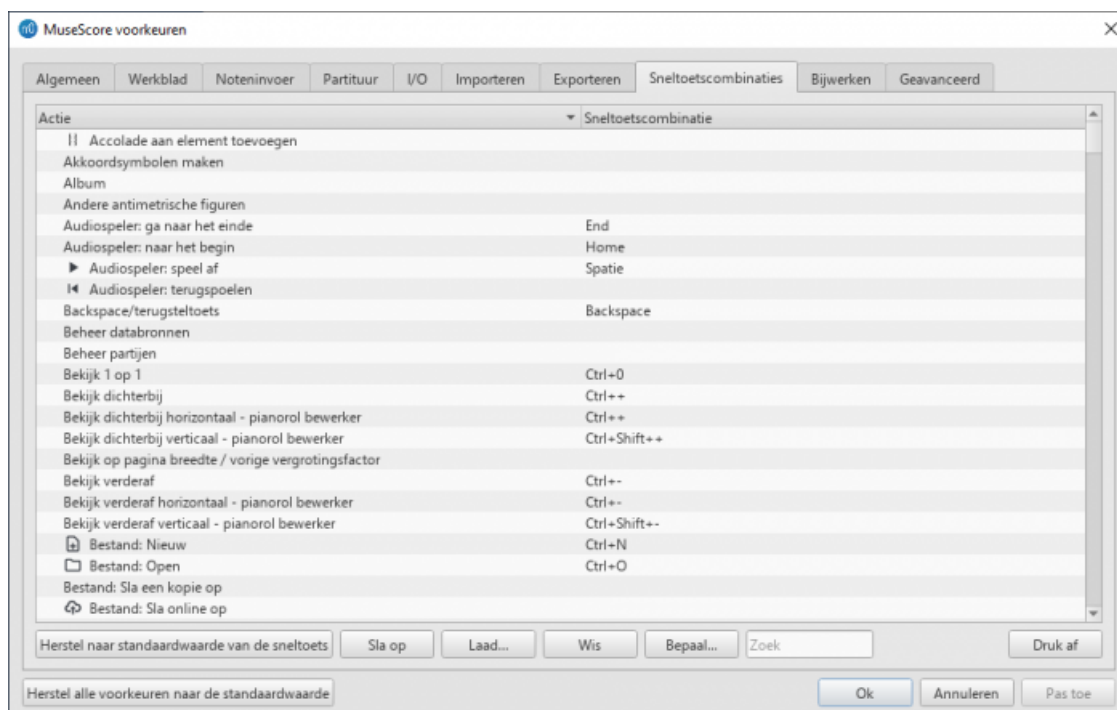
Exporteren



Deze instellingen bepalen hoe verschillende bestanden worden geëxporteerd vanuit MuseScore:

- **PNG**: PNG / SVG-resolutie (in DPI) en of een transparante achtergrond moet worden gebruikt.
- **PDF**: PDF-resolutie (in DPI).
- **MIDI**: Of herhalingen in geëxporteerde MIDI-bestanden moeten worden uitgeschreven.
- **Audio**: Stel de audiosamplefrequentie, de MP3-bitsnelheid in en of geëxporteerde audio moet worden genormaliseerd.
- **MusicXML**: Bepaal of de opmaak moet worden geëxporteerd en hoe systeem- en pagina-einden moeten worden geëxporteerd naar MusicXML.

Sneltoetscombinaties



Elke actie die mogelijk is met MuseScore wordt vermeld, met de bijbehorende sneltoetscombinatie als deze bestaat. Sneltoetscombinatie in voorkeuren worden naast de bijbehorende opdrachten in de menu's weergegeven.

- **Zoeken naar een bepaalde actie**: Voer de naam in het "Zoek" vak in onderaan in het venster.
- **Maak een nieuwe sneltoetscombinatie voor een actie**:

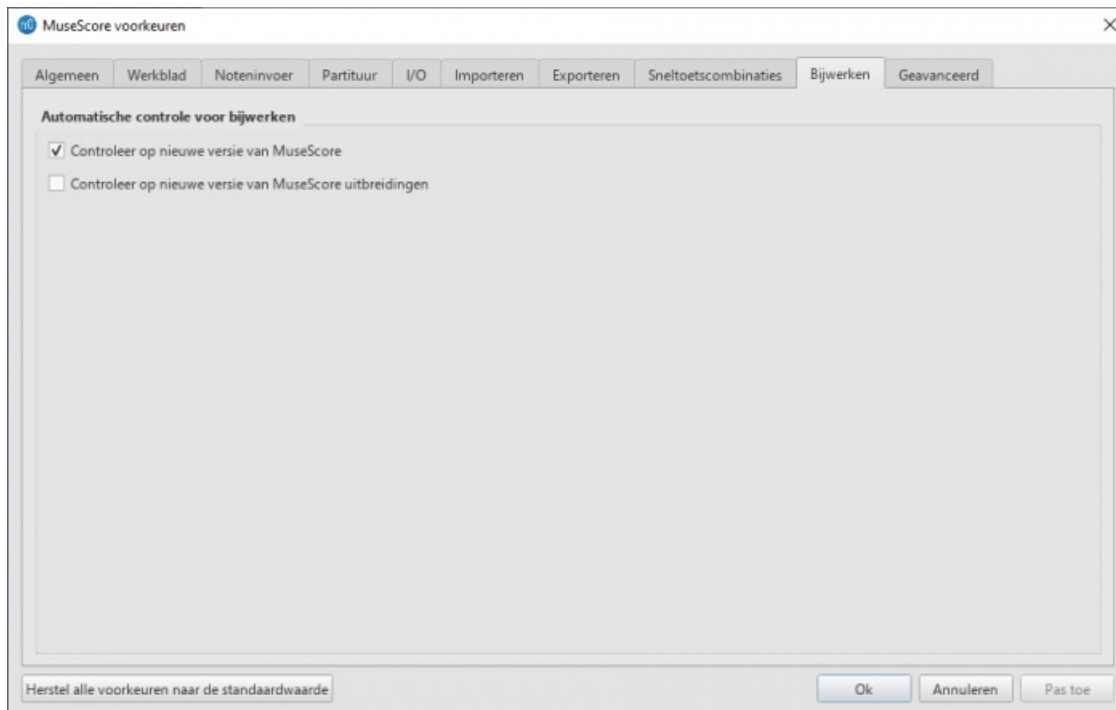
1. Selecteer een actie in de lijst.
2. Klik op Bepaal... of dubbelklik op de actie.

3. Voer de nieuwe combinatie in met maximaal vier toetsen. Druk op **wis** indien je de sneltoetscombinatie opnieuw wilt invoeren.
4. Druk op **Vervang** om de bestaande sneltoetscombinatie aan te passen of op **Voeg toe** om de bestaande combinatie te behouden *en* een nieuwe toe te voegen.

Opmerking: sommige sneltoetscombinaties, waaronder standaard combinaties, werken mogelijk niet met alle toetsenborden.

- **Herstel een sneltoetscombinaties naar standaard:** Selecteer een actie in de lijst en druk op de **Herstel de standaardwaarde van de sneltoetscombinatie** knop.
- **Sneltoetscombinatie lijst opslaan:** Druk op **Sla op** en **Sla op** in een bestandsnaam naar keuze
- **Sneltoetscombinatie lijst laden:** Gebruik de **Laad** knop om een eerder opgeslagen bestand te laden.
- **Alle sneltoetscombinaties wissen voor een actie:** Selecteer de actie en druk op **wis**.
- **Alle sneltoetscombinaties afdrukken:** Druk op **Druk af**.

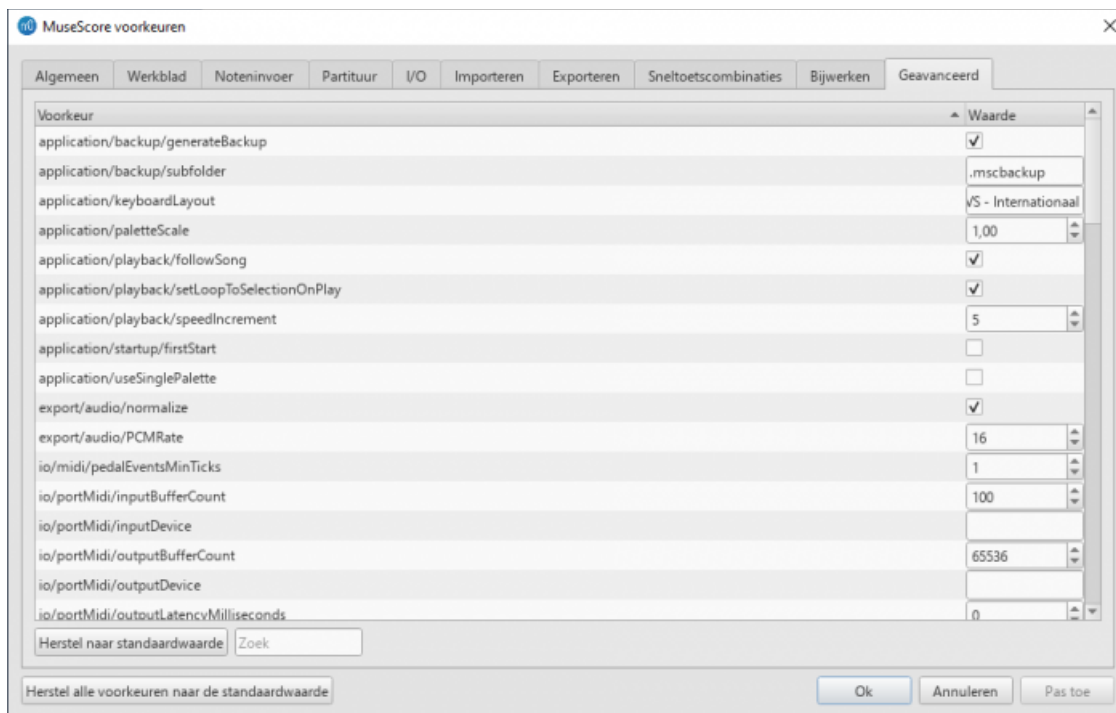
Bijwerken



Hiermee wordt ingesteld of MuseScore bij het opstarten controleert op updates en uitbreidingen.

Er kan handmatig op updates worden gecontroleerd in het menu via: **Help** → **Controleer op nieuwe versie**.

Geavanceerd



Hiermee kun je specifieke instellingen aanpassen voor de "applicatie", het "exporteren", de "i/o" en "gebruikersinterface", evenals de kleurinstellingen.

Zie ook

- [Toetsenbord sneltoetscombinaties](#)
- [Taal instellingen en vertaling bijwerken](#)
- [Controleer op nieuwe versies](#)

Tijdslijn

Introductie

De tijdslijn is ontwikkeld als onderdeel van de Google Summer of Code 2017 en is voor het eerst opgenomen in MuseScore 3.0.

Overzicht

De tijdslijn is een navigatietool die een abstractie van de partituur weergeeft in de volgorde van maatnummers en instrumentnamen. De tijdslijn bestaat uit vier delen:

Meta labels

Dit bevindt zich in de linkerbovenhoek van de tijdslijn. Dit zijn de namen van de meta rijen.

Instrument labels

Dit bevindt zich in de linkerbenedenhoek van de tijdslijn. Dit zijn de namen van de rijen in het hoofd raster.

Meta rijen

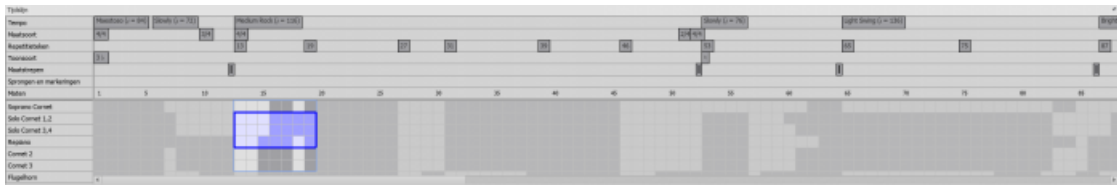
Dit bevindt zich in de rechterbovenhoek van de tijdslijn. Deze bevatten de meta-waarden van de partituur.

Hoofd raster

Dit bevindt zich in de rechteronderhoek van de tijdslijn. Dit bevat meerdere 'cellen' (een specifieke maat en notenbalk in de partituur wordt weergegeven als een vierkant).

Meta

Meta zijn elementen op de partituur die geen noten zijn, maar nog steeds belangrijk zijn voor de partituur (toonsoort, maatsoort, tempo, repetitietekens, maatstrepen en sprongen en markeringen).



Basic gebruik

Een maat selecteren

Om een maat in de tijdslijn te selecteren, klik je op de cel in het hoofd raster. Er verschijnt een blauw vak rond de geselecteerde cel en de respectieve maat in de partituur wordt geselecteerd. De partituur weergave zal de geselecteerde maat in de het document venster weergeven.

Meerdere maten selecteren

Selectie slepen

Houd de Shift ingedrukt, houd de linkermuisknop ingedrukt en sleep de muis over het hoofd raster om een selectie te maken. Nadat je de muisknop hebt losgelaten worden alle cellen in het selectievak geselecteerd, evenals alle maten in de partituur.

[Shift] selectie

Als er al een cel is geselecteerd, houdt dan de Shift ingedrukt en selecteert een andere cel in de tijdslijn. Dit breidt de selectie uit naar die nieuwe cel, vergelijkbaar met hoe dit in partituur gebeurt.

[Ctrl] selectie

Als er momenteel geen cellen zijn geselecteerd, houdt je de Ctrl ingedrukt en selecteert je een cel om de hele maat te selecteren.

Selectie wissen

Als je de selectie wilt wissen, houdt je de Ctrl ingedrukt en klikt je ergens in het raster of op de meta rijen om de huidige selectie te wissen.

Meta waarden selectie

Als je de meta waarden op de tijdslijn selecteert, wordt geprobeerd de respectieve meta waarden in de partituur te selecteren.

Scrollen

Standaard scrollen

Door het muiswiel omhoog of omlaag te schuiven, worden de raster en instrument labels respectievelijk naar beneden of naar boven verplaatst. De meta labels en rijen worden hierbij niet verplaatst.

[Shift] scrollen

Als je de Shift ingedrukt houdt en het muiswiel omhoog of omlaag schuift, dan worden het raster en de meta rijen respectievelijk naar links of rechts verplaatst. De meta en instrument labels verplaatsen niet.

[Alt] scrollen

Als je de Alt ingedrukt houdt en het muiswiel omhoog of omlaag schuift, worden het raster en de meta rijen respectievelijk naar links of rechts verplaatst, sneller dan met de Shift scrollen. De meta en instrument labels verplaatsen niet.

Slepen

Houd de linkermuisknop ingedrukt en verplaats deze om de inhoud van de tijdslijn te slepen.

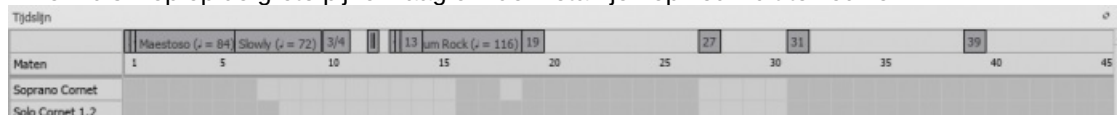
Labels gebruik

Meta labels herschikken

Alle meta labels, behalve de maten meta label, kunnen op elke gewenste manier worden herschikt. Door de muiscursor naar een van de meta labels te verplaatsen, verschijnen er kleine pijlen omhoog en omlaag. Klik met de linkermuisknop op de pijl omhoog om het meta label te verwisselen met het label erboven. Klik met de linkermuisknop op de pijl omlaag om het meta label te verwisselen met het label eronder.

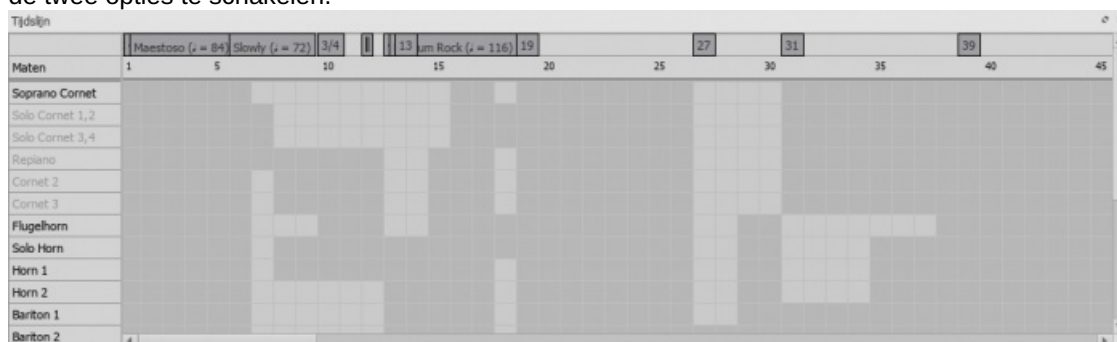
Inklappen meta labels

Om alle meta labels te verbergen en tegelijkertijd alle meta informatie op de tijdslijn te houden, verschijnt er een pijl op de maten meta label wanneer de muis erboven staat. Klik met de linkermuisknop op de grote pijl-omhoog om alle momenteel zichtbare meta rijen in één rij samen te vouwen, waarbij de meta waarden in die rij verspringen. Klik met de linkermuisknop op de grote pijl-omlaag om de meta rijen opnieuw uit te vouwen.



Instrumenten verbergen

Alle instrumenten - verborgen of niet - worden op de tijdslijn weergegeven. Wanneer de muiscursor over een instrument label wordt geplaatst, dan verschijnt er een klein oog aan de rechterkant van het label dat open is als het instrument zichtbaar is op de partituur en gesloten als het instrument verborgen is. Klik met de linkermuisknop in het oog om tussen de twee opties te schakelen.



Zoomen

Houd de Ctrl ingedrukt om in of uit te zoomen op de partituur en blader respectievelijk met het muiswiel omhoog of omlaag.

Contextmenu's

Klik met de rechtermuisknop op de tijdslijn om een contextmenu te openen. Er zijn drie contextmenu's op deze locaties: meta labels, instrument labels en meta rijen.

Meta labels contextmenu

Wanneer je met de rechtermuisknop op de meta labels klikt, verschijnt een contextmenu met alle mogelijke meta labels en twee opties: "Verberg alle" en "Laat alle zien". Naast elk meta label in het menu is er een selectievakje dat aangeeft of het meta label momenteel op de tijdslijn wordt weergegeven. Om één van de meta labels weer te geven of te verbergen, selecteer je het vakje van het meta label in het contextmenu. Als je "Verberg alle" selecteert, dan worden alle meta labels verborgen, behalve de maten meta label. Als je "Laat alle zien" selecteert, dan worden alle meta labels weergegeven.

Meta rijen contextmenu

Als je met de rechtermuisknop op de meta rijen klikt, wordt hetzelfde contextmenu weergegeven als bij de meta labels.

Instrument contextmenu

Als je met de rechtermuisknop op de instrument labels klikt, wordt een contextmenu weergegeven met de optie "Bewerk instrumenten". Als je dit selecteert, gaat je naar hetzelfde dialoogvenster als Bewerken -> Instrumenten... of wanneer je drukt op I voor de sneltoetscombinatie.

Toegankelijkheid

Introductie

Dit document is geschreven voor blinde en slechtziende gebruikers van MuseScore 3. Het is niet bedoeld om een volledige beschrijving te bieden van alle functies van MuseScore. Je moet dit lezen in samenhang met de reguliere MuseScore documentatie.

MuseScore bevat ondersteuning voor de gratis "open source"[NVDA screen reader](#) voor Windows. De functies in dit op deze pagina zijn getest in Windows met NVDA. Er is beperkte ondersteuning voor andere schermlezers zoals [Jaws](#) voor Windows of [VoiceOver](#) voor macOS, die wellicht anders werken of wellicht helemaal niet. In het algemeen zullen de menu's en vensters met iedere schermlezer maar voor het lezen van de noten in de partituur is het nodig om NVDA te gebruiken.

Vanaf MuseScore 3.3 zijn de meeste functies van MuseScore toegankelijk en kan het worden gebruikt om partituren te lezen en te bewerken. In voorgaande versie was het bewerken van een partituur zeer beperkt.

Initiële instellingen

Wanneer je MuseScore voor de eerste keer uitvoert, worden er een aantal vragen gesteld. Het advies is om de standaard keuzes te gebruiken en "nee" te kiezen bij de vraag of de rondleidingen moeten worden weergegeven omdat deze nog niet toegankelijk zijn.

Wanneer je MuseScore start, wordt het [Starthulpscherm](#) weergegeven. Dit laat een lijst met recente partituren zien die je kunt kiezen met Shift+Tab en vervolgens de pijltjes naar links en rechts te gebruiken. Het is wellicht makkelijker om de partituren direct vanuit het Bestand menu te openen, in dat geval kun je op Esc drukken om het venster te sluiten. Misschien is het zelfs handiger om dit venster permanent uit te schakelen. Na het sluiten van het starthulpscherm open je in het menu Bewerken (Alt+E) het item Voorkeuren... en verwijder je het vinkje bij "Laat starthulpscherm zien" in het tabblad Algemeen en daarna sluit je dit venster.

MuseScore bevat sneltoetscombinaties voor veel functies en aan andere functie kun je later zelf sneltoetscombinaties toewijzen in Bewerken, Voorkeuren, Sneltoetscombinaties.

Jezelf wegwijs maken

De gebruikersinterface in MuseScore werkt net als in andere notatie programma's en andere document georiënteerde programma's in het algemeen. Het heeft een enkel document venster waarin je kunt werken met een partituur.

MuseScore ondersteunt wel meerdere document-tabbladen in dit venster.

Het ondersteunt ook een weergave in deelvensters waarmee je met twee documenten gelijktijdig kunt werken. Er kunnen meerdere tabbladen in elk venster voorkomen.

Daarnaast beschikt MuseScore over een menubalk die je kunt openen via de snelkoppelingen voor de individuele menu's:

- Bestand: Alt+B
- Bewerken: Alt+E
- Weergave: Alt+W
- Voeg toe: Alt+V
- Opmaak: Alt+O
- Gereedschappen: Alt+G
- Plugins: Alt+P
- Help: Alt+H

Hint: zodra je een menu geopend hebt, kan het nodig zijn dat je meerdere keren op de pijltjes Omhoog of Omlaag toetsen moet drukken voordat alles gelezen is. Het kan ook zijn dat de schermlezer niet meer reageert, om truc om de schermlezer weer aan de gang te krijgen is door te drukken op Alt waarmee de focus op de menubalk wordt gezet en daarna op Esc te drukken om terug te keren naar de partituur. Soms kan het ook helpen om naar een andere applicatie te wisselen en weer terug te keren naar MuseScore.

Naast de menubalk zijn er ook een aantal werkbalken, paletten en deelvensters binnen MuseScore. Je kunt door de besturingselementen heen stappen met de Tab (of met Shift+Tab om terug te keren) toets. Wanneer je MuseScore start, of een partituur laadt, zou het documentvenster de focus moeten hebben.

Indien er niets geselecteerd is (druk op Esc om een eventuele selectie ongedaan te maken) druk je op de Tab-toets om naar een werkbalk te gaan met een reeks knoppen voor opdrachten zoals Nieuw, Open, Afspelen, enzovoort. De Tab-toets zal de knoppen overslaan die momenteel niet actief zijn. De namen en sneltoetsen (indien van toepassing) voor deze knoppen moeten worden gelezen door de schermlezer.

Indien je alle knoppen van de werkbalk hebt doorlopen, zal de Tab-toets je naar de Paletten leiden. Die worden gebruikt om diverse elementen aan een partituur toe te voegen.

Indien er een element in de partituur is geselecteerd dan zal het volgende venster dat benaderd wordt door het drukken op de Tab-toets het instellingenoverzicht zijn, wat gebruikt wordt om verschillende handmatige aanpassingen te maken aan de partituur. De meeste van deze functie zijn gerelateerd aan de visuele weergave van de partituur (sommige zijn van toepassing op het afspelelen).

Als je één van de optionele vensters, zoals het selectiefilter hebt geopend, dan zal de Tab-toets ook deze bezoeken. Je kunt de vensters die je niet nodig hebt sluiten door naar het menu Weergave te gaan en ervoor te zorgen dat geen enkel van de eerste reeks selectievakjes is aangevinkt (de reeks boven de "Bekijk dichterbij" optie). Standaard zullen alleen de paletten en het instellingenoverzicht geselecteerd zijn. F9 kan worden gebruikt om het paletten venster te sluiten en F8 voor het instellingenoverzicht.

Om de focus terug op het partituur venster te krijgen, nadat je de werkbalken en de deelvensters hebt bezocht, druk je op Esc. Dit maakt ook een eventuele selectie die je in de partituur venster gemaakt hebt ongedaan. De selectie wordt automatisch hersteld wanneer je verder gaat met het navigeren middels onderstaande opdrachten.

Het partituur venster

Wanneer je MuseScore 3 voor het eerst start, wordt er standaard een lege partituur geladen. Als je wilt experimenteren met de verschillende bewerkingsfuncties, dan is dit een goede plek om te beginnen. Anders zul je waarschijnlijk willen beginnen met het laden van een partituur. MuseScore gebruikt de standaard sneltoetsen voor toegang tot de systeem commando's zoals:

Ctrl+O (Mac: Cmd+O) om een bestand te openen, Ctrl+S (Mac: Cmd+S) om op te slaan, Ctrl+W (Mac: Cmd+W) om te sluiten enz.

Als je Ctrl+O (Mac: Cmd+O) gebruikt om een partituur te laden, wordt er een vrij standaard dialoogvenster getoond. MuseScore kan uiteraard partituren in zijn eigen formaat (MSCZ of MSCX) openen maar kan ook partituren importen in standaard MusicXML formaat, in MIDI-formaat en nog een paar andere programma's zoals Guitar Pro, Capella en Band-in-a-Box. Zodra je een partituur hebt geladen, wordt deze weergegeven in een nieuw tabblad binnen het partituur-venster. Je kunt wisselen tussen de tabbladen in het partituur-venster met Ctrl+Tab (geldt niet voor Mac). Hint: als de naam van de partituur in de huidige tab niet wordt gelezen, vraag NVDA dan de titelbalk voor te lezen.

Er zijn een paar interessante dingen die je kunt doen met een geladen partituur naast het noot voor noot lezen. Je kunt op de spatiebalk drukken om de partituur af te spelen. Je kunt Bestand / Exporteer... gebruiken om te converteren naar een ander formaat, zoals PDF, PNG, WAV, MP3, MIDI, MusicXML, enz. En natuurlijk kun je het afdrukken via Bestand / Druk af of Ctrl+P (Mac: Cmd+P).

Als een partituur meerdere instrumenten bevat, kan het zijn dat gekoppelde partijen reeds zijn aangemaakt. Gekoppelde partijen worden gepresenteerd als partij tabbladen binnen partituur tabs, maar op dit moment is er geen manier om naar deze deel tabbladen met het toetsenbord navigeren. De partijen zouden normaal gesproken geen informatie bevatten die anders is dan de partituur, ze worden gewoon anders weergegeven (elke partij op zijn eigen pagina). Als een partituur geen partijen heeft dan kun je deze aanmaken via Bestand / Partijen... en dat venster is toegankelijk. Als je de partijen wilt af te drukken, dan kunt je dat doen door de partijen te exporteren met behulp van de het Bestand / Exporteer Partijen... venster wat, in één stap, automatisch alle partijen exporteert naar PDF (of andere formaten) en deze kunnen vervolgens worden afgedrukt.

Partituur lezen

Zodra een partituur word geopend dan is het partituur venster actief maar er is dan niets geselecteerd. De eerste stap om een partituur te kunnen lezen is door iets te selecteren en de meest gebruikelijke plaatst om bij te beginnen is bij het eerste element in de partituur. Nadat een partituur is geopend gebruik je Alt+Rechts (Mac: Alt+Rechts) om het eerste element te selecteren, het meest waarschijnlijk de titel. Ctrl+Home (Mac: Cmd+Home) selecteert het eerste "muzikale" element (meestal een sleutel of begin maatstreep).

Als je door de elementen navigeert dan zal de NVDA de naam van het element dat geselecteerd is laten horen. Je hoort dat het de naam van het element zegt (bijvoorbeeld, "G-sleutel") en het geeft je ook de informatie over de positie (bijvoorbeeld, "Maat 1; Tel 1; Notenbalk 1; Viool"). De hoeveelheid informatie die wordt gelezen is geoptimaliseerd om geen informatie te herhalen die niet gewijzigd is. Door te drukken de op Shift toets kun je het lezen onderbreken, dat kan soms ook handig zijn.

De meeste navigatie in MuseScore gaat middels de noten en rusten - het zal muzieksleutels, toonsoorten, maatsoorten, maatstrepen en andere elementen overslaan. Als je gebruik maakt van de standaard Rechts en Links pijltjes toetsen om door de partituur te verplaatsen dan hoor je alleen informatie over de noten en rusten (en de elementen die daar aan gekoppeld zijn). Er zijn echter twee speciale navigatie opdrachten die bruikbaar zijn om een meer compleet beeld te geven van de partituur:

- Volgend element: Alt+Rechts (Mac: Option+Rechts)
- Vorig element: Alt+Links (Mac: Option+Links)

Deze opdrachten omvatten ook de muzieksleutels en andere elementen die de andere navigatie opdrachten overslaan en navigeren ook door alle stemmen in de huidige notenbalk, waarbij de andere opdrachten zoals Rechts en Links alleen navigeren in de geselecteerde stem totdat je expliciet van stem wisselt. Als je bijvoorbeeld op een kwartnoot op de eerste tel van de eerste maat bent en er zijn twee stemmen in die maat, dan ga je door het indrukken van het pijltje naar Rechts naar de volgende noot van stem 1 - die op de tweede tel staat - terwijl het indrukken van Alt+Rechts (Mac: Option+Rechts) in de eerste maat zal blijven en dan doorgaat met de noot van de tweede stem. Zodra je alle noten gehad hebt op de huidige tel in de huidige notenbalk dan gaat dit commando verder op de volgende tel. De bedoeling van deze opdracht is dat het je helpt bij het navigeren door een partituur waarvan je inhoud nog niet kent.

Zodra je naar een element navigeert, dan zal de screen reader de beschikbare informatie daarover geven. Voor noten en rusten wordt ook de informatie gegeven van de elementen die eraan gekoppeld zijn, zoals liedtekst, articulatie, akkoordsymbolen, etc.

Een belangrijke opmerking: Omhoog en Omlaag zowel zelfstandig als in combinatie met Shift of met Ctrl / Cmd zijn geen bruikbare toetsen voor het navigeren! Zij verhogen of verlagen de toonhoogte van de geselecteerde noot of noten. Pas op dat je hiermee niet per ongeluk de partituur aanpast wanneer je deze aan het lezen bent. De pijl omhoog en omlaag kunnen alleen worden gebruikt in combinatie met Alt voor het navigeren. Zie de lijst met navigatie opdrachten hieronder.

Voor- of achterwaarts in tijd verplaatsen

De volgende snelkoppeling zijn beschikbaar om "horizontaal" door de partituur te verplaatsen:

- Volgend element: Alt+Rechts
- Vorig element: Alt+Links
- Volgend akkoord of rust: Rechts
- Vorig akkoord of rust: Links
- Volgende maat: Ctrl+Rechts
- Vorige maat: Ctrl+Links
- Ga naar maat: Ctrl+F
- Naar eerste element: Ctrl+Home
- Naar laatste element: Ctrl+End

Verplaatsen tussen noten op een bepaalde positie

De volgende snelkoppelingen zijn beschikbaar om "verticaal" door de partituur te verplaatsen:

- Volgend element: Alt+Rechts
- Vorig element: Alt+Links
- Volgende hogere noot in de stem, vorige stem of notenbalk erboven:Alt+Omhoog
- Volgende lagere noot in de stem, volgende stem of notenbalk eronder:Alt+Omlaag
- Bovenste noot in een akkoord: Ctrl+Alt+Omhoog
- Onderste noot in een akkoord: Ctrl+Alt+Omlaag

De Alt+Omhoog en Alt+Omlaag opdrachten hebben eenzelfde betekenis als de Alt+Rechts en Alt+Links opdrachten in de zin dat deze ontwerpen zijn om de inhoud van een partituur te ontdekken. Je hoeft niet te weten hoeveel noten er in een akkoord zitten, hoeveel stemmen er in de notenbalk staan of hoeveel notenbalk er in de partituur aanwezig zijn om "verticaal" door de partituur te verplaatsen met deze opdrachten.

Partituur lezen filteren

Het is mogelijk om bepaalde elementen zoals liedteksten of akkoordnamen uit te sluiten bij het lezen van de partituur door gebruik te maken van het selectie filter (F6). Verwijder de vinkjes bij de elementen die je niet wilt lezen.

Partituur afspelen

Met de spatiebalk wordt het afspelen gestart en gestopt. Het afspelen start met de noot die geselecteerd is, gaat verder waar het afspelen is gestopt of start aan het begin van de partituur bij het voor eerste keer starten van het afspelen.

MuseScore ondersteunt het afspelen in een lus zodat je een gedeelte kunt herhalen om het te oefenen. Om de "in" en "uit" positie van de lus in te stellen gebruik je het Afspeelpaneel (F11):

1. Selecteer de noot in het partituur venster waar de lus moet beginnen
2. Ga naar het afspeelpaneel en druk op de "Zet beginpositie van de lus" knop
3. Ga terug naar het partituur venster en navigeer naar de noot waar de lus moet stoppen
4. Ga weer naar het afspeelpaneel en druk op de "Zet eindpositie van de lus" knop
5. Om de lus aan of uit te zetten gebruik je de 'Speel in een lus af' knop

Je kunt het afspelen van de lus en andere afspelen parameters, zoals het wijzigen van het basis tempo van een partituur, in het Weergave / Afspeelpaneel (F11) aanpassen.

Partituur bewerken

Hoewel sommige geavanceerde partituurbewerkingstechnieken visuele inspectie van de partituur vereisen en een klein aantal pf-commando's de muis kan vereisen, zijn de meeste partituurbewerkingsfuncties vanaf MuseScore 3.3 volledig toegankelijk.

Je kunt muziek invoeren in de standaard lege partituur (een partituur met één notenbalk, met een pianogeluid), of een bestaande partituur bewerken die je hebt geopend, of je kunt een nieuwe partituur maken met de instrumenten die je wilt.

Een nieuwe partituur maken

Gebruik Bestand, Nieuw of Ctrl+N om een nieuwe partituur te maken. Een wizard leidt je vervolgens door het proces voor het maken van de partituur.

Het eerste scherm van de wizard bevat velden om de titel, de componist en andere informatie in te voeren. Met de tweede kunt je een sjabloon selecteren (vooraf gedefinieerde partituren voor ensembles zoals koor SATB of jazz big band) of instrumenten selecteren. Met de derde kun je de initiële toonsoort en het tempo selecteren. Soms wordt dit scherm overgeslagen, als dit gebeurt drukt je op de knop Terug om terug te gaan. Gebruik Omhoog en Omlaag om een toonsoort te selecteren. De toonsoort keuze werkt niet goed met sommige schermlezers, maar als je de opdracht "lees huidige regel" geeft (bijvoorbeeld NVDA + L), wordt de momenteel geselecteerde sleutel gelezen. In het volgende en

laatste scherm van de wizard kun je de initiële maatsoort, opmaat (anacrusis) en het aantal maten selecteren om mee te beginnen.

Zodra je een partituur hebt, kun je deze gaan bewerken.

Noteninvoer

Om noten in te voeren, moet je in de nootinvoermodus zijn. Navigeer eerst naar de maat waarin je noten wilt invoeren en druk vervolgens op **N**. Bijna alles voor nootinvoer is ontworpen om via het toetsenbord toegankelijk te zijn en de standaarddocumentatie zou goed moeten zijn om je bij dit proces te helpen. Houd er rekening mee dat MuseScore in de noteninvoermodus of in de normale modus kan staan en dat het niet altijd duidelijk is in welke modus actief is. Druk bij twijfel op **Esc**. Als je in de nootinvoermodus was, zal deze worden afgesloten. Als je in de normale modus was, blijf je daar, hoewel je ook je selectie verliest.

Het basisproces van het invoeren van noten is om eerst een duur te selecteren (bijvoorbeeld met behulp van snelkoppelingen 4-5-6 voor achtste, kwart, half) en vervolgens een noot in te voeren door de letternaam te typen. Nadat een duur is geselecteerd, kun je meerdere noten van dezelfde duur invoeren. Druk op **0** om een rust in te voeren.

Met de toetsen **Omhoog** en **Omlaag** verhoog of verlaag je de toonhoogte van een noot met een halve stap en waarmee voortekens kunnen worden toegevoegd. Druk op **J** om de enharmonische spelling van een noot te wijzigen.

Om een overbinding in te voeren, selecteer je de duur van de gebonden noot en druk je op **⌘**. Om triolen te maken, selecteer je de totale duur van de trioel en druk je vervolgens op **Ctrl+3** (op dezelfde manier voor kwartool en andere antimetrische figuren). Als je muziek in meerdere stemmen op een enkele notenbalk wilt invoeren, schakel je om door het indrukken van **Ctrl+Alt** plus een cijfer van 1 tot en met 4 voor die stem (houd er rekening mee dat de eerste stem voor elke notenbalk altijd stem 1 is).

Er is nog veel meer mogelijk voor het invoer van noten in MuseScore. Zie daarvoor het [gedeelte over noteninvoer in het handboek](#).

Selectie

MuseScore ondersteunt de gebruikelijke sneltoetscombinaties voor selectie. Navigeren is hetzelfde als het selecteren voor afzonderlijke elementen. Om een reeks elementen te selecteren, navigeer je naar de eerste, houd je **Shift** ingedrukt en navigeer je naar de tweede. **Ctrl+A** selecteert de volledige partituur.

Paletten

Zoals eerder vermeld, worden veel andere symbolen dan noten ingevoerd vanuit het palettenvenster. Het basis gebruik is: selecteer eerst het element of de elementen in de partituur waarop je het palet element wilt toepassen en pas vervolgens het paletelement toe. Er zijn een paar verschillende manieren om het paletelement te selecteren.

De eenvoudigste methode om in eerste instantie te gebruiken, is om eenvoudig door het palettenvenster te bladeren met het toetsenbord. Druk op **Shift+Tab** om het palettenvenster te bereiken. De schermlezer kan je niet specifiek vertellen dat je in het palettenvenster bent, maar je zult ontdekken dat je daarin bent tijdens het navigeren. Afhankelijk van of je de paletten eerder hebt gebruikt, kan de focus zijn waar je gebleven was of bovenaan. Druk een paar keer op **Tab** om naar het eerste palet in het venster te gaan (Muzieksleutels). Je kunt door de lijst met paletten bladeren met de pijltjes toetsen **Omhoog** en **Omlaag**. De rechter pijltjes toets opent een palet en vervolgens kunnen alle vier de pijltjes toetsen worden gebruikt om door de elementen te navigeren (ze staan in een tabel). Je kunt ook **Tab** gebruiken om door de paletnamen en inhoud te navigeren.

Zodra je een paletitem hebt gevonden dat je wilt toepassen, druk je op **Enter** om het toe te passen op de momenteel geselecteerde partituur-elementen en de focus terug te brengen naar de partituur. De volgende keer dat je op **Shift+Tab** drukt om terug te keren naar de paletten, wordt het laatst gebruikte paletitem weer geselecteerd, dus zal **Enter** het opnieuw toepassen. De schermlezer reageert mogelijk niet meer na het toepassen van een paletitem, ook al is de focus weer op de partituur, maar de truc om op **Alt** te drukken gevolgd door **Esc** zou het weer moeten laten werken.

Je kunt ook de zoekfunctie voor paletten gebruiken om snel een paletitem te vinden. Het zoekvak is één van de eerste elementen bovenaan het palet, zodat je er naartoe kunt navigeren of je kunt een snelkoppeling (Bewerken, Voorkeuren, Sneltoetscombinaties) definiëren voor de opdracht "Zoeken in palet", die je vervolgens rechtstreeks naar het zoekvak brengt. Zodra je in het vak bent, typ je de eerste paar tekens van een zoekterm en worden alleen paletitems weergegeven die overeenkomen met die zoekopdracht. Je kunt vervolgens naar de zoekresultaten navigeren en het gewenste element vinden. De pijl omlaag brengt je rechtstreeks naar het eerste zoekresultaat, daarna kun je de pijl naar rechts gebruiken.

Een andere manier om het palettenvenster te bereiken is met de sneltoetscombinatie **F9**, waarmee het palettenvenster wordt in- en uitgeschakeld. Standaard is het palettenvenster geopend, dus als u op **F9** drukt, wordt het gesloten, maar als je er nogmaals op drukt, wordt het venster geopend en wordt de cursor in het zoekvak geplaatst.

Er is nog een andere handige techniek voor de toegankelijkheid van paletten en dat is de opdracht "Pas huidig palet element toe" (waarvoor je een snelkoppeling kunt definiëren). Als je in de partituur bent, past dit het laatst gebruikte paletelement automatisch toe (het equivalent van **Shift+Tab** gevolgd door **Enter**).

Menu's en sneltoetscombinaties

Sommige elementen kunnen worden toegevoegd of bewerkt via menuopdrachten of sneltoetsen. Het menu Bewerken heeft standaard kopieer- en plakopdrachten (en de gebruikelijke sneltoetsen werken ook). Het menu Voeg toe heeft opdrachten om noten, antimetrische figuren, maten, kaders, tekst en enkele lijnen toe te voegen. Het menu Opmaak heeft opdrachten die voornamelijk betrekking hebben op de visuele weergave van de partituur (bijv. pagina- en notenbalkgrootte, positie en grootte van symbolen, lettertypen die voor tekst worden gebruikt), wat uiterst nuttig kan zijn bij het produceren van grote afdrucken, ook wel "aangepaste notenbalk notatie" partituren genoemd (zie hieronder). Het menu Gereedschappen heeft een aantal andere handige opdrachten, waaronder opdrachten om maten of andere geselecteerde bereiken te verwijderen, een selectie te transponeren, samen te voegen en maten te splitsen, en meer. elk van deze opdrachten heeft standaard sneltoetsen die moeten worden gelezen door een schermlezer. Je kunt aangepaste sneltoetscombinaties voor de meeste anderen definiëren in Bewerken, Voorkeuren, Sneltoetscombinaties.

Er zijn ook snelkoppelingen voor een aantal paletitems en de mogelijkheid om andere te definiëren (hoewel veel paletitems dit momenteel niet ondersteunen). Enkele handige sneltoetsen om te weten zijn:

Ctrl+T: notenbalktekst
Alt+Shift+T: tempo
Ctrl+L: liedtekst
Ctrl+K: akkoordsymbool
Ctrl+M: repetitieteken

S: legatoboog
Shift+S: staccato
Shift+V: accent
Shift+N: tenuto
Shift+O: marcato
schuine streep: siernoot
kleiner dan: crescendo
groter dan: diminuendo

Aanpassingen

Je kunt de sneltoetsen aanpassen door het menu Bewerken te openen, Voorkeuren te selecteren en vervolgens naar het tabblad Sneltoetscombinaties te navigeren. Eenmaal daar, brengt Tab je naar de lijst met snelkoppelingen en kun je direct in de lijst navigeren met de cursortoetsen Omhoog en Omlaag, maar het is een zeer lange lijst. Je kunt in plaats daarvan nog een paar keer op Tab drukken om het zoekvak te bereiken en vervolgens de eerste paar tekens van de opdracht typen om de lijst te filteren en vervolgens terug naar de lijst te navigeren.

Zodra je de opdracht hebt gevonden die je wilt aanpassen, druk je op Enter. Je kunt vervolgens op de toetsencombinatie drukken die je als snelkoppeling wilt gebruiken. Het kan een enkele toets zijn, een toets met Shift, Ctrl en/of andere modificaties of zelfs een reeks of twee of meer toetsen die achtereenvolgens worden ingedrukt. Nadat je de gewenste snelkoppeling hebt ingevoerd, druk je op Tab om naar de knop Voeg toe of Vervang te gaan (Tab is de enige toets die niet wordt geïnterpreteerd als onderdeel van een sneltoetsreeks). Als je Annuleren bereikt zonder ooit Voeg toe of Vervangen te zien, betekent dit dat de gekozen sneltoets conflicteert met een andere. Navigeer terug naar waar je de snelkoppeling hebt getypt en deze zal je de naam vertellen van de opdracht waarmee het conflicteert. Druk op Tab om naar de knop Wissen te gaan en probeer het opnieuw met een andere snelkoppeling.

Op een gegeven moment kunnen we een aantal speciale voor snelheden geoptimaliseerde snelkoppelingen bieden. Er is al een faciliteit in het snelkoppelingsvenster om snelkoppelingsdefinities op te slaan en te laden, dus het is mogelijk om snelkoppelingsdefinities met andere gebruikers te delen.

Externe links

- [Creating a New Score in MuseScore with NVDA](#) (Engelstalig)
- [Inputting notes in MuseScore with NVDA](#) (Engelstalig)
- [Creating Modified Stave Notation in MuseScore](#) (Engelstalig)

Ondersteuning

In dit hoofdstuk wordt beschreven hoe u hulp kunt vinden bij het gebruik van MuseScore, de beste plaatsen om te zoeken, de beste manier om een vraag te stellen op het forum en tips voor het melden van een bug.

Meehelpen en verbeteren van de vertaling

Je kunt helpen bij het vertalen van de MuseScore-software en documentatie in uw eigen taal, zoals vermeld in [Ontwikkeling / vertalen](#).

Software vertalen

1. Vraag in het [forum om de vertaling te verbeteren](#) (Nederlandstalig) of in het [forum](#) (Engelstalig)

2. Verbind je met Transifex/MuseScore <http://translate.musescore.org> ↗, deze zal je doorzetten naar <https://www.transifex.com/projects/p/musescore> ↗
3. Klik op de "vertaal" knop (de tekst van de knop is afhankelijk van je taal...)
4. Selecteer de taal en sectie waarmee je wilt helpen (MuseScore, Instruments, Start Center of tours)
5. Zoek naar de "tekst" die je wilt vertalen (je kunt filteren op "reeds vertaalde items")

Hier is een meer technische informatie te vinden: [Continuous translation for MuseScore 2.0](#) ↗

Website en handboek vertalen

Zie [Translation instructions](#) ↗

Zie ook

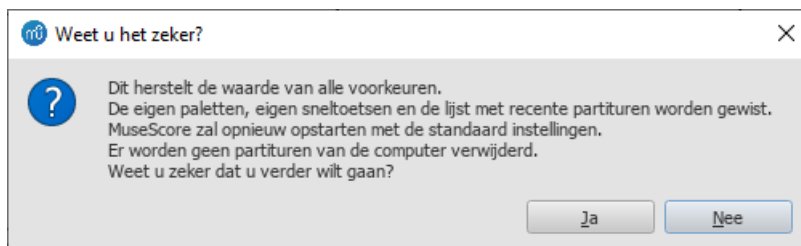
- [Taal, vertaling en uitbreidingen](#)

Fabrieksinstellingen herstellen

MuseScore heeft de optie om terug te keren naar de standaard ingebouwde presets of "fabrieksinstellingen". Dit kan nodig zijn als je instellingen beschadigd zijn. **Waarschuwing:** als je terugkeert naar de fabrieksinstellingen, dan worden alle wijzigingen verwijderd die je hebt aangebracht in de voorkeuren, paletten of vensterinstellingen. Dit is geen veelgebruikte procedure, raadpleeg eerst de forums, want er kan een manier zijn om je probleem op te lossen zonder alles opnieuw in te stellen.

Via het menu

Als MuseScore nog steeds start, dan is het mogelijk om terug te keren naar de fabrieksinstellingen vanuit MuseScore. Ga naar Help → Zet terug naar fabrieksinstellingen. Er wordt een waarschuwingsvenster weergegeven:



Als je op Ja klikt, dan worden alle instellingen van MuseScore gereset alsof het programma voor de eerste keer is geïnstalleerd en MuseScore wordt onmiddellijk opnieuw gestart. Klik op Nee om het terugzetten te annuleren.

Via opdrachtregel (command line)

Als MuseScore niet startt, dan kun je deze stap uitvoeren via [de opdrachtregel](#).

Instructies voor Windows

1. Type **Win+R** om het uitvoeren dialoog openen. Of klik op "Start" (Windows logo) met de muis en type "uitvoeren" en drup "Enter".
2. Klik op Bladeren...
3. Zoek naar de MuseScore3.exe op je computer. De locatie is afhankelijk van de installatie, maar is waarschijnlijk: Deze pc → C: schijf → Program Files → MuseScore 3 → bin → MuseScore3.exe
4. Klik op Openen om het blader venster te sluiten en terug te keren naar het uitvoeren dialoog. De volgende tekst (of iets wat daarop lijkt) zou moeten verschijnen in het uitvoeren dialoog:

C:\Program Files\MuseScore 3\bin\MuseScore3.exe

Voor de 32-bit versie van MuseScore in een 64-bit versie van Windows is de locatie:

C:\Program Files (x86)\MuseScore 3\bin\MuseScore3.exe

Voor de Microsoft Store versie (Windows 10) is het advies het bestand via de Windows Verkenner te zoeken.

5. Klik na de aanhalingstekens en voeg een spatie toe gevolgd door een koppelteken en een hoofdletter F: -F
6. Klik op ok

Na een paar seconden moet MuseScore starten en zijn alle instellingen teruggezet naar de "fabrieksinstellingen".

Voor gevorderde gebruikers, het bestand dat de hoofd instellingen van MuseScore bevat is:

- C:\Users\[USERNAME]\AppData\Roaming\MuseScore\MuseScore3.ini (eigenlijk %APPDATA%\MuseScore\MuseScore3.ini)

De overige voorkeuren (paletten, sessies, sneltoetscombinaties, werkruimtes...) zijn te vinden in:

- C:\Users\[USERNAME]\AppData\Local\MuseScore\MuseScore3\ (eigenlijk %LOCALAPPDATA%\MuseScore\MuseScore3\)

Voor de Microsoft Store versie (Windows 10), zijn deze redelijk goed verborgen. Gebruik de zoek functie in de Windows Verkenner om ze te vinden.

Instructies voor MacOS

1. Open Terminal (in Applications/Utilities of via Spotlight search) en een sessie venster moet verschijnen
2. Type (of kopiëer/plak) het volgende commando in het terminal venster (inclusief de '/' aan het begin):

```
/Applications/MuseScore\ 3.app/Contents/MacOS/mscore -F
```

Hiermee worden alle MuseScore voorkeuren teruggezet naar de fabrieksinstellingen en wordt de MuseScore toepassing direct gestart. Merk op dat je het Terminal venster niet kunt verlaten zonder MuseScore te verlaten. Je kunt MuseScore veilig afsluiten, het Terminal venster afsluiten en MuseScore opnieuw openen op de normale manier, klaar om te blijven gebruiken.

Voor gevorderde gebruikers, het bestand met de hoofd instellingen is: ~/Library/Preferences/org.musescore.MuseScore3.plist. De overige voorkeuren (paletten, sessies, sneltoetscombinaties, werkruimtes...) bevinden zich ~/Library/Application\ Support/MuseScore/MuseScore3/.

Instructies voor Linux

Het volgende is correct voor Ubuntu en waarschijnlijk ook voor alle andere Linux-distributies en UNIX-achtige besturingssystemen.

1. Vanuit het Ubuntu hoofd menu, kies Applications → Accessories → Terminal. Een terminal venster wordt nu weergegeven.
2. Type (of kopieër/plak) het volgende commando in het terminal venster (Ctrl+Shift+V om te plakken het Terminal venster):

```
mscore -F
```

Of, indien je gebruik maakt van de AppImage versie, gebruik eerst het cd commando om naar de directory te bladeren waar de AppImage is opgeslagen. Als voorbeeld, in je het op de Desktop hebt opgeslagen (en er slechts één is):

```
cd ~/Desktop
./MuseScore*.AppImage -F
```

Dit herstelt alle MuseScore instellingen naar de fabriekinstellingen en start meteen de MuseScore applicatie. Je kunt nu het Terminal venster sluiten en verder gaan met MuseScore.

Voor gevorderde gebruikers, het bestand met de hoofd instellingen van MuseScore is: \${XDG_CONFIG_HOME:-~/config}/MuseScore/MuseScore3.ini.

Overige voorkeuren (paletten, sessies, sneltoetscombinaties, werkruimtes, ...) in: \${XDG_DATA_HOME:-~/local/share}/MuseScore/MuseScore3/.

Zie ook

- [Opdrachtregel opties](#)

Bug reports and Feature requests

Before filing bug reports or feature requests in the [Issue Tracker](#) it is recommended first to post it in the relevant [Forum](#) so others may help establish a bug as genuine, or provide ideas and second opinions for new features. Include a link to such discussion when creating the Issue.

Bug reports

Before posting in the [issue tracker](#):

- Try to reproduce the issue with [the latest nightly](#). You may also view [the version history](#) to check whether it has been fixed/implemented already.
- Please include as much of the following information as you know and limit each issue to one report:

- Version/revision of MuseScore you are using (e.g. version 3.0, revision [871c8ce](#)). Check Help → About... (Mac: MuseScore → About MuseScore...).
- Operating system being used (e.g. Windows 10, macOS 10.15 or Ubuntu 20.04)
- Describe the precise steps that lead to the problem (where do you click, what keys do you press, what do you see, etc.).
If you are not able to reproduce the problem with the steps, it is probably not worth reporting it as the developers will not be able to reproduce (and solve) it either. Remember that the goal of a bug report is not only to show the problem, but to allow others to reproduce it easily.

- **Please remember:**

- Attach the score that shows the problem, at least a minimal example —use the "File attachments" option at the bottom of the page, just above the Save and Preview buttons when you're typing your post.

Feature requests

When posting in the [Issue Tracker](#):

- Be brief, but describe the goal as precisely as you can
- Describe the context in which the new feature is intended to work
- Suggest a specific workflow, if you can

Cross linking issues

When you write a comment in a forum topic, you can refer to an issue in the issue tracker using the following notation: `{#number}`

That way the link in the comment will include the issue title and reflect the current status of the issue. Furthermore, it'll lead to the forum topic being listed in the issue itself.

Type `[#153286]` get [#153286: Change instrument causes a crash](#)

External links

- [How to write a good bug report: step-by-step instructions](#) (MuseScore HowTo)
- [How to attach a file](#) (MuseScore HowTo)
- [Compose tips](#)

Bijlagen

Sneltoetscombinaties

De meeste sneltoetscombinaties kunnen worden aangepast via het menu: selecteer

Bewerken → Voorkeuren... → Sneltoetscombinaties (Mac: MuseScore → Voorkeuren... → Sneltoetscombinaties). Hieronder een lijst met enkele van de initiële sneltoetscombinaties.

Navigatie

Naar het begin van de partituur: Home (Mac: Fn+←)

Naar de laatste pagina van de partituur: End (Mac: Fn+→)

Zoek (maatnummer, repetitieteken of pXX waarbij XX een pagina nummer is): Ctrl+F (Mac: Cmd+F)

Volgende partituur: Ctrl+Tab

Vorige partituur: Shift+Ctrl+Tab

Bekijk dichterbij: Ctrl++ (werkt niet op alle systemen) (Mac: Cmd++) of Ctrl (Mac: Cmd) + scrol omhoog

Bekijk verderaf: Ctrl+- (Mac: Cmd+-) of Ctrl (Mac: Cmd) + scrol omlaag

Volgende pagina: Pg Dn of Shift + scrol omlaag (Mac: Fn+↓)

Vorige pagina: Pg Up of Shift + scrol omhoog (Mac: Fn+↑)

Volgende maat: Ctrl+→ (Mac: Cmd+→)

Vorige maat: Ctrl+← (Mac: Cmd+←)

Volgende noot: →

Vorige noot: ←

Noot eronder (in een akkoord of onderliggende notenbalk): Alt+↓

Noot erboven (in een akkoord of bovenliggende notenbalk): Alt+↑

Bovenste noot in een akkoord: Ctrl+Alt+↑ (Ubuntu gebruikt deze combinatie voor de werkruimtes)

Onderste noot in een akkoord: Ctrl+Alt+↓ (Ubuntu gebruikt deze combinatie voor de werkruimtes)

Volgend element (toegankelijkheid): Alt+ →

Vorig element (toegankelijkheid): Alt+ ←

Noteninvoer

Start noteninvoermodus: N

Stop noteninvoermodus: N of Esc

Lengte/duur

1 ... 9 selecteer de lengte. *Zie ook [noteninvoer](#).*

Halve lengte van de vorige noot: q

Dubbele lengte van de vorige noot: w

Verminder de lengte met een punt: Shift+Q (dwz. een gepunteerde kwartnoot wordt een kwartnoot, een kwartnoot worden een gepunteerde achtste noot)

Vermeerder de lengte met een punt: Shift+W (dwz. een achtste noot wordt een gepunteerde achtste noot, een gepunteerde achtste noot wordt een kwartnoot)

Stemmen

Selecteer een stem in de noteninvoermodus.

Stem 1: Ctrl+Alt+1 (Mac: Cmd+Alt+1)

Stem 2: Ctrl+Alt+2 (Mac: Cmd+Alt+2)

Stem 3: Ctrl+Alt+3 (Mac: Cmd+Alt+3)

Stem 4: Ctrl+Alt+4 (Mac: Cmd+Alt+4)

Toonhoogte

Toonhoogtes kunnen worden ingevoerd door de overeenkomstige letter in te voeren (A-G) of via een MIDI keyboard. Zie [noteninvoer](#) voor meer informatie.

Herhaal vorige noot of akkoord: R (de herhaling kan een andere lengte voor de nootwaarde gebruiken door eerst de gewenste duur te selecteren)

Herhaal selectie: R (De selectie wordt herhaald vanaf de positie van de eerste noot aan het einde van de selectie)

Verhoog de toonhoogte met een octaaf: Ctrl+↑ (Mac: Cmd+↑)

Verlaag de toonhoogte met een octaaf: Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↓)

Verhoog de toonhoogte een halve toon (voorkeur voor kruisen): ↑

Verlaag de toonhoogte een halve toon (voorkeur voor mollen): ↓

Verhoog de toonhoogte diatonaal: Alt+Shift+↑

Verlaag de toonhoogte diatonaal: Alt+Shift+↓

Wijzig enharmonische spelling in *beide* geschreven en werkelijke toonhoogte weergave: J

Wijzig enharmonische spelling alleen in de *huidige* weergave: Ctrl+J (Mac: Cmd+J)

Rust: 0 (nul)

Interval

Voeg een interval toe boven de huidige noot: Alt+[Number]

Opmaak

Verander richting (stok, legatoboog, overbinding, antimetrisch figuur haak, etc.): X

Spiegel nootkop: Shift+X

Vergroot uitrekking van de maat/maten: }

Verminder de uitrekking van de maat/maten: {

Regel einde bij geselecteerde maatstreep: Enter

Pagina einde bij geselecteerde maatstreep: Ctrl+Enter (Mac: Cmd+Enter)

Articulaties

Staccato: Shift+S

Tenuto: Shift+N

Sforzato (accent): Shift+V

Marcato: Shift+O

Siernoot (acciaccatura): /

Crescendo: <
Decrescendo: >

Tekst invoer

Notenbalktekst: Ctrl+T (Mac:Cmd+T)
Systeemtekst: Ctrl+Shift+T (Mac: Cmd+Shift+T)
Tempo tekst: Alt+Shift+T
Repetitieteken: Ctrl+M (Mac: Cmd+M)

Liedtekst invoer

Liedtekst invoeren voor een noot: Ctrl+L (Mac: Cmd+L)
Vorige lettergreep liedtekst: Shift+Spatie
Volgende lettergreep liedtekst: wanneer de huidige en volgende lettergreep worden gescheiden door een '-': - anders Spatie
Verplaats lettergreep liedtekst 0,1sp naar links: ←
Verplaats lettergreep liedtekst 0,1sp naar rechts: →
Verplaats lettergreep liedtekst 1sp naar links: Ctrl+← (Mac: Cmd+←)
Verplaats lettergreep liedtekst 1sp naar rechts: Ctrl+→ (Mac: Cmd+→)
Verplaats lettergreep liedtekst 0,01sp naar links: Alt+←
Verplaats lettergreep liedtekst 0,01sp naar rechts: Alt+→

Omhoog naar vorig couplet: Ctrl+↑ (Mac: Cmd+↑)
Omlaag naar volgend couplet: Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↓)

Voor meer liedtekst sneltoetscombinaties, zie [liedtekst](#).

Weergave

Tijdslijn: F12 (Mac: fn+F12)
Afspeelpaneel: F11 (Mac: fn+F11)
Mixer: F10 (Mac: fn+F10)
Paletten: F9 (Mac: fn+F9)
Instellingenoverzicht: F8 (Mac: fn+F8)
Pianoklavier: P
Selectie filter: F6
Volledige scherm weergave: Ctrl+U (Mac: geen, gebruik Weergave → Volledig scherm)

Overige

Schakel 'zichtbaarheid' voor de geselecteerde elementen in of uit: v
Instrumenten venster weergeven: i
Schakel 'meermaatsrusten' in of uit: m
Herstel element naar de standaard positie: Ctrl+R (Mac: Cmd+R)

Zie ook

- [Voorkeuren: sneltoetscombinaties](#)

Opdrachtregel opties

NAAM

mscore, MuseScore3—MuseScore 3 bladmuziek bewerkingssoftware

KORTE INHOUD

Je kunt MuseScore starten vanaf een opdrachtregel door het typen van:

- `mscore [opties] [bestandsnaam ...]` (Mac en Linux/BSD/Unix)
- `musescore [opties] [bestandsnaam ...]` (Linux/BSD/Unix)
- `MuseScore3.exe [opties] [bestandsnaam ...]` (Windows)

[opties] en [bestandsnaam] zijn optioneel.

Om dit te laten werken, moet de locatie van het uitvoerbare MuseScore bestand in %PATH% (Windows) resp. \$PATH (Mac en Linux) zijn opgenomen. Als dit niet het geval is, raadpleeg de [Fabrieksinstellingen herstellen](#) voor gedetailleerde instructies over hoe en waar het MuseScore uitvoerbare bestand kan worden gevonden en uitgevoerd vanaf de opdrachtregel op de verschillende ondersteunde platforms.

Meer gedetailleerde informatie volgt:

mscore [-deFfhliLmnOPRstvw]
[-a | --use-audio *driver*]
[-b | --bitrate *bitrate*]
[-c | --config-folder *bestandslocatie*]
[-D | --monitor-resolution *DPI*]
[-d | --debug]
[-E | --install-extension *uitbreidingsbestand*]
[-e | --experimental]
[-F | --factory-settings]
[-f | --force]
[-h | -? | --help]
[-I | --dump-midi-in]
[-i | --load-icons]
[-j | --job *bestand.json*]
[-L | --layout-debug]
[-M | --midi-operations *bestand*]
[-m | --no-midi]
[-n | --new-score]
[-O | --dump-midi-out]
[-o | --export-to *bestand*]
[-P | --export-score-parts]
[-p | --plugin *naam*]
[-R | --revert-settings]
[-r | --image-resolution *DPI*]
[-S | --style *stijl*]
[-s | --no-synthesizer]
[-T | --trim-image *marge*]
[-t | --test-modus]
[-v | --version]
[-w | --no-webview]
[-x | --gui-scaling *factor*]
[--diff]
[--long-version]
[--no-fallback-font]
[--raw-diff]
[--run-test-script]
[--score-media]
[--score-meta]
[--score-mp3]
[--score-parts-pdf]
[--score-transpose]
[--template-modus]
[*bestand ...*]

BESCHRIJVING

MuseScore is een gratis en open source WYSIWYG cross-platform meertalige muziekcompositie en notatiesoftware, uitgegeven onder de GNU General Public License (GPLv2).

Als **mscore** wordt uitgevoerd zonder extra opties, wordt het volledige grafische MuseScore-programma gestart en worden alle bestanden geopend die op de opdrachtregel zijn opgegeven.

De opties zijn als volgt:

-a | --use-audio *driver*

Gebruik audio driver: **jack**, **alsa**, **portaudio**, **pulse**

-b | --bitrate *bitrate*

Stel de bitrate van de MP3-uitvoer in kbit/s in

-c | --config-folder *bestandslocatie*

Stel de configuratie- en instellingenmap in

-D | --monitor-resolution *DPI*

Monitorresolutie opgeven (automatische detectie overschrijven)

-d | --debug

Start MuseScore in debug modus (doet niets in windows)

Start MuseScore in debug modus (geeft meld in window)

-E | --install-extension *uitbreidingsbestand*

Installeer een uitbreidingsbestand; soundfonts worden standaard geladen, tenzij **-e** ook is opgegeven

-e | --experimental

Activeer experimentele functies, zoals [lagen](#))

-F | --factory-settings

Gebruik alleen de standaard ingebouwde instellingen ("fabrieksinstellingen") en verwijder gebruikersvoorkeuren; vergelijk met de optie **-R** (zie ook [Fabrieksinstellingen herstellen](#))

-f | --force

Negeer partituur corruptie en versie verschil waarschuwingen in "converter modus"

-h | --help

Geef een overzicht van de opdrachtregel instructies weer

-I | --dump-midi-in

Toon alle MIDI-invoer in de console

-i | --load-icons

Laad pictogrammen uit het bestandssysteem; handig als je de MuseScore-pictogrammen wilt bewerken en een voorbeeld van de wijzigingen wilt bekijken

-j | --job *bestand.json*

Verwerk een conversie taak (zie [VOORBEELDEN](#) hieronder)

-L | --layout-debug

Start MuseScore in layout debug modus

-M | --midi-operations *bestand*

Specificeer MIDI-import verwerkingsbestand (zie [VOORBEELDEN](#) hieronder)

-m | --no-midi

Schakel MIDI-invoer uit

-n | --new-score

Start met de nieuwe partituur wizard onafhankelijk of deze in de gebruikersvoorkeuren is ingeschakeld of niet

-O | --dump-midi-out

Geef alle MIDI-uitvoer in het console weer

-o | --export-to *bestand*

Exporteer het opgegeven (of momenteel geopende) bestand naar het opgegeven **uitvoerbestand**. Het bestandstype is afhankelijk van de extensie van de opgegeven bestandsnaam. Deze optie schakelt over naar "converter modus" en vermijdt de grafische gebruikersinterface.

-P | --export-score-parts

Bij het converteren naar PDF met de optie **-o**, worden de pagina's van elke partij toegevoegd aan het gemaakte PDF-bestand. Als de partituur geen partijen bevat, dan worden alle standaard partijen tijdelijk automatisch gegenereerd.

-p | --plugin *naam*

Voer de opgegeven plugin uit

-R | --revert-settings

Gebruik alleen de standaard ingebouwde instellingen ("fabrieksinstellingen") maar verwijder geen gebruikersvoorkeuren; vergelijk met de optie **-F**

-r | --image-resolution *DPI*

Stel de afbeeldingsresolutie in voor conversie naar PNG-bestanden. Standaard: 300 DPI (eigenlijk de waarde van "Resolutie" van de PNG-optie in de [exporteren tab in de voorkeuren](#))

-S | --style *stijl*

Laad eerst een stijl bestand, kan worden gebruikt in combinatie met de **-o** optie

-s | --no-synthesizer

Schakel de ingebouwde software synthesizer uit

-T | --trim-image *margin*

Snijd geëxporteerde PNG- en SVG-afbeeldingen bij om witruimte rondom de partituur te verwijderen. De opgegeven *margin*, in pixels, blijft behouden (gebruik voor een strak bijgesneden afbeelding). Bij het exporteren naar SVG werkt deze optie alleen met partituren van één pagina.

-t | --test-modus

Stel test modus in voor alle bestanden

-v | --version

Geef de naam en versie van de toepassing weer zonder de grafische gebruikersinterface te starten

-w | --no-webview

Schakel het webweergavecomponent in het starthulpscherm uit

-x | --gui-scaling *factor*

Schaal de partituurweergave en andere GUI-elementen met de opgegeven *factor*, bedoeld voor gebruik met beeldschermen met een hoge resolutie

--diff

Laat een geconditioneerd verschil zien tussen de opgegeven partituren

--long-version

Geef de volledige naam, versie en git-revisie van de applicatie weer zonder de grafische gebruikersinterface te starten (werkt niet op Windows)

--no-fallback-font

Gebruik Bravura niet als muzieklettertype om op terug te vallen

--raw-diff

Laat een ruw verschil zien tussen de opgegeven partituren

--run-test-script

Voer script tests uit die worden vermeld in de opdrachtregelargumenten

--score-media

Exporteer alle media (behalve MP3) voor een partituur als een enkel JSON-document naar stdout

--score-mp3


Genereert een MP3 voor de een partituur en exporteert het als een enkel JSON-document naar stdout

--score-parts-pdf

Genereert partij informatie voor een partituur en exporteert het als een enkele JSON-document naar stdout

--template-modus

Bestanden opslaan in sjabloonmodus (bijv. zonder pagina formaat)

MuseScore ondersteund ook de [Qt opdrachtregel opties](#) .

JSON-indeling batchconversietaak

Het argument voor de optie `-j` moet de padnaam zijn van een bestand dat bestaat uit een geldig JSON-document met de volgende specificatie:

- Het top-level element moet een `JSONArray` zijn, deze mag leeg zijn.
- Ieder array element moet een `JSONObject` zijn met de volgende sleutels:
 - `in`: De waarde is de naam van het invoer bestand (partituur om te converteren), als `JSONString`.
 - `plugin`: De waarde is de naam van een plugin bestand (met de `.qml` extensie), welke wordt gelezen vanuit de algemene plugin locatie of de gebruiker plugin locatie voordat de conversie wordt uitgevoerd, als `JSONString`. Optioneel, maar minimaal één plugin en `out` moeten worden opgegeven.
 - `out`: De waarde is de naam van de uitvoer, zoals hieronder opgegeven. Optioneel, maar minimaal één plugin en `out` moeten worden opgegeven.
- De conversie uitvoer kan een bestandsnaam zijn (met extensie, welke wordt gebruikt om het output formaat te bepalen), als `JSONString`.
- De conversie uitvoer kan een `JSONArray` van bestanden zijn als `JSONString`, zoals hierboven, waardoor de partituur achtereenvolgens naar meerdere uitvoerbestanden (in meerdere uitvoerindelingen) wordt geschreven, zonder tussentijds te worden gesloten, opnieuw geopend en opnieuw verwerkt.
- Als het doel van de conversie-uitvoer een `JSONArray` is, kunnen een of meer elementen ook elk een `JSONArray` van twee `JSONStrings` zijn (in de volgende beschrijving eerste en tweede helft genoemd). Dit zorgt voor het extraheren van partijen: voor elk van deze twee koppels worden alle bestaande partijen van de partituur *afzonderlijk* opgeslagen, waarbij bestandsnamen worden samengesteld door de eerste helft, de naam (titel) van het deel en de tweede helft aaneen te voegen. De resulterende tekenreeks moet een geldige bestandsnaam zijn (met extensie, die het uitvoerformaat bepaalt). Als er voor een partituur geen partijen zijn gedefinieerd, wordt dit zonder fouten zonder meer genegeerd.
- Geldige bestandsextensies voor uitvoer zijn:

<code>flac</code>	Free Lossless Audio Codec (audio bestand)
<code>metajson</code>	allerlei partituur metadata (JSON)
<code>mid</code>	standaard MIDI bestand
<code>mlog</code>	logbestand voor interne controle (JSON)
<code>mp3</code>	MPEG Layer III (audio bestand)
<code>mpos</code>	maat posities (XML)
<code>mscx</code>	niet-gecomprimeerd MuseScore bestand
<code>mscz</code>	gecomprimeerd MuseScore bestand
<code>musicxml</code>	niet-gecomprimeerd MusicXML bestand
<code>mxl</code>	gecomprimeerd MusicXML bestand
<code>ogg</code>	OGG Vorbis (audio bestand)
<code>pdf</code>	portable document file
<code>png</code>	portable network graphics (afbeelding)—afzonderlijke bestanden, één per pagina in de partituur met een koppelteken gevolgd door het pagina nummer voor de bestandsextensie, worden gegeneert.
<code>spos</code>	segment posities (XML)
<code>svg</code>	scalable vector graphics (afbeelding)
<code>wav</code>	RIFF Waveform (audio bestand)
<code>xml</code>	niet-gecomprimeerd MusicXML bestand

Zie de voorbeelden hieronder.

OMGEVING

`SKIP_LIBJACK`

Stel dit in (de waarde maakt niet uit) om de initialisatie van de JACK Audio Connection Kit-bibliotheek over te slaan

voor het geval dit problemen veroorzaakt.

XDG_CONFIG_HOME

Gebruiker configuratie locatie; standaard ingesteld op `~/.config` indien niet opgegeven.

XDG_DATA_HOME

Gebruiker data locatie; standaard ingesteld op `~/.local/share` indien niet opgegeven.

MuseScore ondersteunt ook de normale Qt-omgevingsvariabelen zoals: `QT_QPA_GENERIC_PLUGINS`, `QT_QPA_PLATFORM`, `QT_QPA_PLATFORMTHEME`, `QT_QPA_PLATFORM_PLUGIN_PATH`, `QT_STYLE_OVERRIDE`, `DISPLAY`, etc.

BESTANDEN

`/usr/share/mscore-3.0/` bevat de ondersteuningsgegevens van de applicatie (demo's, instrumenten, lokalisatie, systeem plug-ins, soundfonts, stijlen, akkoorden, sjablonen en achtergronden). In de Debian packages, worden systeem soundfonts in plaats daarvan respectievelijk geïnstalleerd in `/usr/share/sounds/sf2/`, `/usr/share/sounds/sf3/` Of `/usr/share/sounds/sfz/`.

De gegevens per gebruiker (extensies, plug-ins, soundfonts, stijlen, sjablonen) en bestanden (afbeeldingen, partituren) worden normaal gesproken geïnstalleerd in submappen onder `~/.MuseScore3/` maar dit kan worden aangepast in de configuratie. Snapshot, alpha en beta versies maken gebruik van `MuseScore3Development` in plaats van `MuseScore3` in al deze paden.

`$XDG_CONFIG_HOME/MuseScore/MuseScore3.ini` bevat de gebruikersvoorkeuren, een lijst met recent gebruikte bestanden en hun locaties, venstergroottes en posities, enz. Zie hierboven voor ontwikkelingsversiepaden.

`$XDG_DATA_HOME/data/MuseScore/MuseScore3/` bevat bijgewerkte lokalisatiebestanden gedownload vanuit het programma, informatie over plug-ins, partituren in de cache, referenties voor de communitysite van *musescore.com*, sessie-informatie, synthesizerinstellingen, aangepaste toon- en maatsoorten en sneltoetscombinaties. Zie hierboven voor ontwikkelingsversiepaden.

VOORBEELDEN

Converteer een partituur naar PDF vanaf de opdrachtregel

```
mscore -o 'My Score.pdf' 'My Score.mscz'
```

Voer een batchtaak uit om meerdere documenten te converteren


```
mscore -j job.json
```

Hiervoor is het bestand `job.json` nodig in het huidige directory en deze moet de inhoud hebben die er ongeveer als volgt uit ziet:

```
[
  {
    "in": "Reunion.mscz",
    "out": "Reunion-coloured.pdf",
    "plugin": "colornotes.qml"
  },
  {
    "in": "Reunion.mscz",
    "out": [
      "Reunion.pdf",
      [ "Reunion (part for ", ").pdf" ],
      "Reunion.musicxml",
      "Reunion.mid"
    ]
  },
  {
    "in": "Piece with excerpts.mscz",
    "out": [
      "Piece with excerpts (Partitura).pdf",
      [ "Piece with excerpts (part for ", ").pdf" ],
      "Piece with excerpts.mid"
    ]
  }
]
```

Het laatste deel van de taak zorgt er bijvoorbeeld voor dat bestanden als `Piece with excerpts (part for Violin).pdf` worden gegenereerd naast de partituur voor de dirigent en een MIDI-bestand met het volledige orkestgeluid, terwijl het equivalente deel van de Reunion conversie stilzwijgend genegeerd wordt (omdat voor het Reunion-stuk (een MuseScore demo) geen partijen zijn gedefinieerd).

MIDI import verwerking

Het bijgevoegde [midi_import_options.xml](#)  bestand is een voorbeeld bestand van een MIDI import verwerkingsbestand voor gebruik met de **-M** optie.

DIAGNOSE

De **mscore** utility eindigt met 0 bij succes en met >0 indien er een fout optreedt.

ZIE OOK

fluidsynth(1), midicsv(1), timidity(1), qtoptions(7)

<https://musescore.org/handbook> 

Online handboek, volledige gebruikershandleiding


<https://musescore.org/forum> 

Ondersteunings forum

<https://musescore.org/nl/node/278582>

Fabrieksinstellingen herstellen

<https://musescore.org/project/issues> 

Project Issue Tracker—Controleer eerst of de bug die je tegenkomt al is gemeld. Als je gewoon ergens hulp bij nodig hebt, gebruik dan het [support forum](#) .

<http://doc.qt.io/qt-5/qguiapplication.html#supported-command-line-optio...> 

Documentatie voor Qt opdrachtregel opties

STANDAARDEN

MuseScore probeert de volgende standaarden te implementeren:

- MusicXML 3.1 (score interchange format)
- SF2 (SoundFont 2.01)
- SF3 (SoundFont with OGG Vorbis-compressed samples)
- SFZ (Sforzato soundfont)
- SMuFL (Standard Music Font Layout 1.20)

HISTORIE

MuseScore werd in 2002 afgesplitst van de MuseE-sequencer en is sindsdien de belangrijkste Open Source-notatiesoftware geworden.

AUTEURS

MuseScore is ontwikkeld door **Werner Schweer** en anderen.

Deze handleiding pagina is geschreven door *mirabilos* [<tg@debian.org >](mailto:tg@debian.org) .

WAARSCHUWINGEN

De Qt opdrachtregel opties worden uit de argumenten verwijderd voordat de toepassing een kans heeft op het verwerken van opties; dit betekent dat een aanroep als `mscore -S -reverse` geen enkele kans heeft om te werken omdat `dereverse` eerst door Qt wordt verwijderd.

BUGS

- MuseScore volgt `/etc/papersize` niet.
- Waarschijnlijk nog een paar; controleer de issue-tracker van het project ([ZIE OOK](#)).

MuseScore—19 Oktober 2020

Nieuwe mogelijkheden in MuseScore 3.6

Nieuwe partituur en opmaak mogelijkheden

MuseScore 3.6 biedt enorme verbeteringen voor het uiterlijk van je bladmuziek, waaronder een nieuw muziek lettertype (Leland), een nieuw standaard lettertype voor tekst (Edwin), gebaseerd op New Century Schoolbook en verbeteringen op het gebied van pagina-indeling en veel nieuwe standaardinstellingen. Ook zijn er een aantal nieuwe functies die

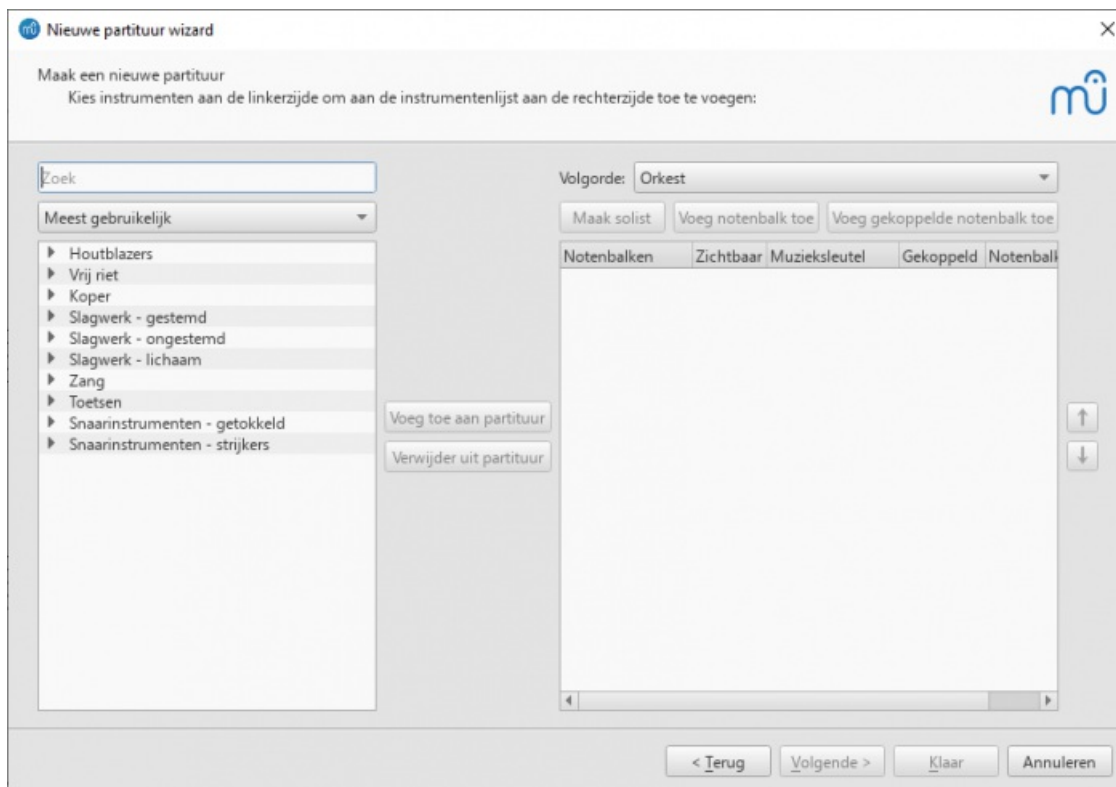
standaard beschikbaar zijn in alle nieuw aangemaakte partituren en die ook automatisch of handmatig op bestaande partituren kunnen worden toegepast.

De drie belangrijkste mogelijkheden zijn:

- Automatische instrument volgorde
- Automatisch plaatsen van haken
- Verticaal uitvullen van notenbalken

De eerste twee opties worden op de partituur toegepast bij het aanmaken van de partituur en zijn beschikbaar in de nieuwe partituur wizard, maar zijn ook beschikbaar in het instrument paneel zodat ze later kunnen worden aangepast. Voorheen was het nodig om zelf de volgorde van de instrumenten te bepalen en moesten haken worden toegevoegd nadat de partituur was gemaakt. Het doel van deze nieuwe mogelijkheden is om tijd te besparen en in meeste gevallen zal dit zorgen voor een beter resultaat maar het is mogelijk niet geschikt voor iedere partituur samenstelling. Voor ongebruikelijke samenstellingen/opmaak kan het resultaat worden aangepast nadat de partituur is aangemaakt. De mogelijkheden kunnen in zijn geheel worden uitgeschakeld of er kan een sjabloon worden gebruikt.

Automatische instrument volgorde



Bij het maken van een nieuwe partituur via "Kies instrumenten", is er nu een vervolgkeuzelijst "Volgorde" met het huidige systeem van de instrument volgorde. "Orkest" is de standaardinstelling. Als instrumenten aan de partituur worden toegevoegd, worden ze op de juiste positie toegevoegd volgens de geselecteerde volgorde. (Voorheen verscheen elk instrument onder het instrument dat op dat moment in de rechterhandlijst was geselecteerd.) Dit maakt het ook gemakkelijk om bijvoorbeeld een dubbele houtblazerssectie toe te voegen door aan de linkerkant fluit, hobo, klarinet en fagot te selecteren en vervolgens tweemaal op "Voeg toe aan partituur" te klikken.

Iedere volgorde optie bepaalt de positie in de partituur voor solo-instrumenten. Bij de orkestrale volgorde is dit boven de strijkers. Met een instrument geselecteerd in de lijst aan de rechterkant, zal de "Maak solist" knop het naar die positie verplaatsen. Je kunt meerdere solisten aanwijzen en binnen de solist 'sectie' is de gehele volgorde van toepassing. Het doel van de aanduiding als solist is alleen bedoeld om instrumenten op de juiste positie in de partituur te krijgen en heeft geen invloed op het label of afspelen.

Een eigenaardigheid is dat er, voorlopig, slechts één solistenpositie per volgorde is bepaald. Hierdoor zal bij een werk waarbij vocale *en* instrumentale solisten aanwezig zijn, de instrumentale solisten boven aan plaatsen. Deze moeten handmatig worden verplaatst.

Net als voorheen kunnen instrumenten handmatig omhoog en omlaag worden geplaatst met de knoppen die zich nu rechts van de lijst bevinden. In de volgorde keuzelijst wordt de tekst '(aangepast)' toegevoegd aan de naam. De aangepaste volgorde wordt opgeslagen met de partituur. Je kunt de volgorde herstellen door de oorspronkelijke volgorde (of een andere) te selecteren in de volgorde keuzelijst.

Met het kiezen van de "Eigen" volgorde optie wordt deze functionaliteit in zijn geheel uitgeschakeld, inclusief het automatisch plaatsen van de haken.

Automatisch plaatsen van haken

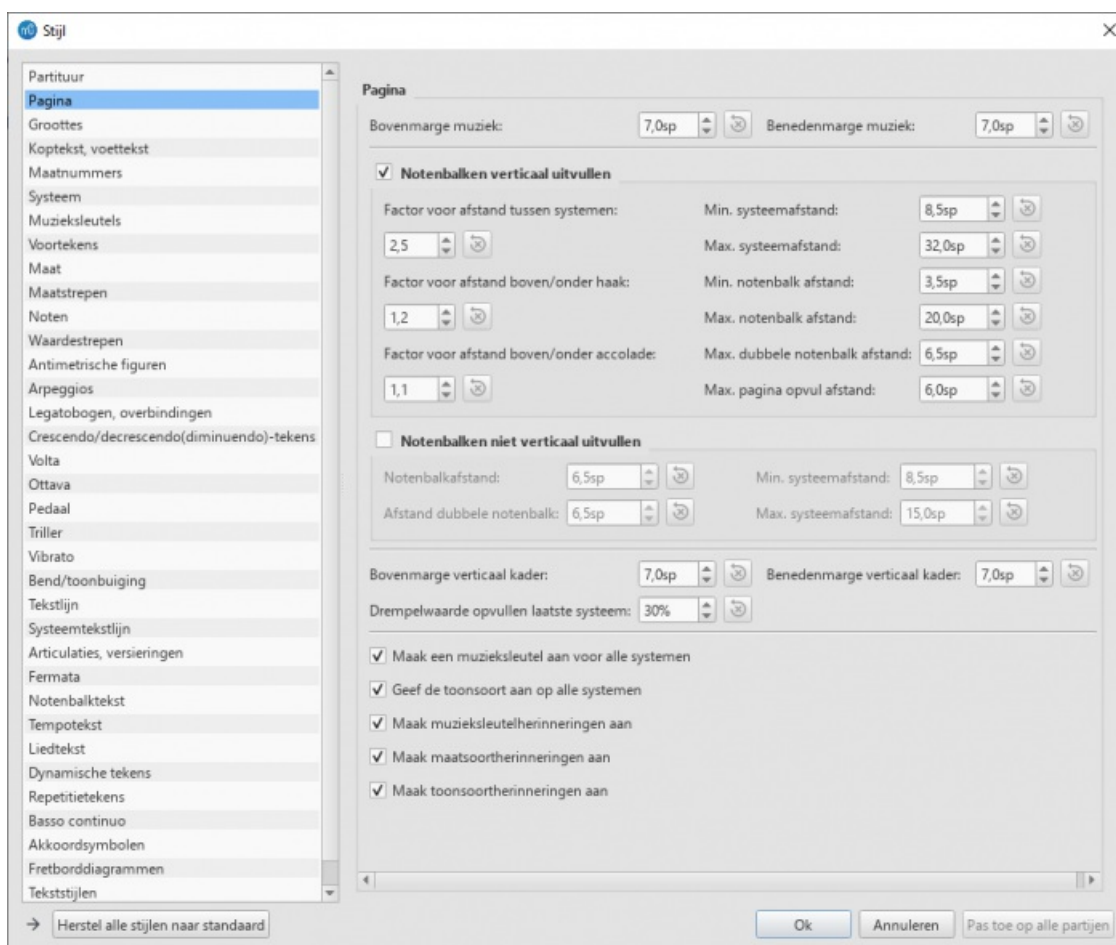
De vooraf gedefinieerde volgorde wijst instrumentenfamilies toe (fluiten, hobo's, klarinetten, etc.) en rangschikt die families in secties (houtblazers, koperblazers, percussie, etc.). Haken worden automatisch toegevoegd volgens deze eenvoudige regels:

- Een "dikke" haak wordt geplaatst om alle aangrenzende instrumenten in dezelfde sectie, ervan uitgaande dat er meer dan één is
- Een "dunne" haak wordt geplaatst om alle aangrenzende identieke instrumenten (bv. vier hoorns)
- Een accolade wordt geplaatst om ieder enkel instrument dat meer dan één notenbalk gebruikt (bv piano en harp)

Hoewel dit voor de meeste partituren redelijke standaardwaarden zou moeten opleveren, geeft het geen perfecte resultaten voor iedere mogelijke stijl of opmaak. Gelukkig is het nog steeds gemakkelijk om aanpassingen te maken nadat de partituur is gemaakt.

Verticaal uitvullen van notenbalken

Er is een nieuw algoritme voor het verticaal uitvullen van notenbalken om de pagina correct te vullen, standaard is dit ingeschakeld voor nieuwe partituren in MuseScore 3.6. Om dit uit te schakelen, ga je naar Opmaak -> Stijl -> Pagina en plaats je een vinkje bij "Notenbalken niet verticaal uitvullen" (hiermee wordt het vinkje bij "Notenbalken verticaal uitvullen" automatisch weggehaald).



Het basis principe van het algoritme is om ervoor te zorgen dat de ruimte tussen de notenbalken gelijk is op basis van twee instellingen (beschikbaar in Opmaak -> Stijl -> Pagina):

- De ruimte aan weerszijden van een systeem kan proportioneel worden vergroot door de instelling "Factor voor afstand boven/onder haken" in te stellen op een waarde groter dan 1. Als dit bijvoorbeeld is ingesteld op 1,5, dan zal het algoritme proberen de ruimte aan weerszijden van een haak 1,5 keer de 'standaard' ruimte maken.
- Hetzelfde kan worden toegepast op haken met de instelling "Factor voor afstand boven/onder accolade".

De ruimte tussen een accolade en een haak wordt bepaald door de grootste van deze twee waarden. De instelling "Max. dubbele notenbalk afstand" wordt gebruikt om de afstand tussen de notenbalken die door een accolade worden verbonden, te beperken. Dit is handig omdat deze notenbalken over het algemeen in één oogopslag door de speler moeten worden gelezen.

De "Max. systeem afstand" en "Max. notenbalk afstand" moeten redelijk grote waarden hebben om de routine in staat te stellen zelfs vrij schaars gevulde pagina's op te vullen. Soms bevat een pagina niet voldoende notenbalken om dit te rechtvaardigen. In dit geval zal, zodra het algoritme de ruimte uitvuld zoals hierboven beschreven, een extra ruimte toevoegen tussen de notenbalken tot een maximum van de instelling gegeven in "Max. pagina opvul afstand"

(vermenigvuldigd met een relevante factorinstelling). Als je merkt dat er veel pagina's niet volledig uitgevuld zijn en je wel wilt dat ze het zijn, dan kun je deze instelling aanpassen. Over het algemeen is een lage waarde waarschijnlijk het beste voor een partituur met een klein aantal notenbalken per systeem en een grotere waarde voor een groter aantal notenbalken.

De verticale uitvulling is dynamisch en niet verbonden aan de sectie toewijzingen van instrumenten die wordt gebruikt om de volgorde van de instrumenten in de partituur te bepalen tijdens het opzetten van de partituur, dus wanneer je haken toevoegt of verwijdert, dan zal de afstand overeenkomstig veranderen. Op dezelfde manier, als lege notenbalken verborgen zijn in een bepaald systeem, wordt de afstand alleen bepaald door de haken die in dat systeem aanwezig zijn.

Hopelijk geven de standaardinstellingen in de meeste gevallen goede resultaten, maar kan het nodig zijn om een beetje te experimenteren met de instellingen voor een optimaal resultaat, afhankelijk van de samenstelling van een partituur. Als je gewend bent afstandhouders te gebruiken een vergelijkbaar resultaat te bereiken, dan kun je het beste proberen instellingen te vinden/gebruiken die een goed resultaat geven voor het grootste deel van de partituur en alleen afstandhouders gebruiken waar aanpassingen nodig zijn.

Inspringen van eerste systeem

Deze nieuwe optie, die standaard is ingeschakeld, is te vinden in Stijl -> Partituur en heet "Eerste systeem inspringen". Zoals de naam doet vermoeden, zal dit het eerste systeem van een sectie laten inspringen op de gebruikelijke manier voor klassieke partituren. De gebruikelijke oplossing om hiervoor een kader te gebruiken is hiermee niet langer nodig. Als er instrument labels aanwezig zijn dan is de maximum waarde die voor deze instelling is opgegeven of de lengte van de labels van toepassing.

Nieuwe mogelijkheden toepassen op bestaande partituren

Bij het openen van een bestaande partituur, die gemaakt is met een eerder versie van MuseScore, wordt er een dialoogvenster weergegeven met de optie om ofwel het nieuwe muziek lettertype Leland toe te passen, ofwel het nieuwe tekst lettertype Edwin, of beide. Elk van deze opties past een subset van de nieuwe standaard 3.6 stijlinstellingen toe die verder gaan dan alleen de wijzigingen in het lettertype, zo worden bijvoorbeeld lijnbreedtes en tekst groottes aangepast maar niet alle nieuwe standaardinstellingen met het oog op het minimaliseren van storende wijzigingen in de opmaak.



Om *alle* nieuwe standaardinstellingen, inclusief deze lettertype wijzigingen, te gebruiken ga je in het menu naar Opmaak -> Stijl en klik je op de knop "Herstel alle stijlen naar standaard" onderaan in het venster. Voorheen was dit de optie: Opmaak -> Herstel stijl in het menu. Deze knop werkt op dezelfde manier alleen worden de pagina instellingen, die ingesteld worden in de Opmaak -> Pagina instellingen menu optie niet aangepast. Deze optie heeft eenzelfde knop die alleen de pagina instellingen bijwerkt. Dit betekent dat je de nieuwe stijl opties kunt uitproberen zonder dat dit grote impact heeft op de lay-out van de partituur, echter zijn er mogelijk een paar opties in de Partituur en Pagina instellingen van het stijl venster die handmatig aangepast moeten worden.

Indien mogelijk, verwijder dan alle niet-essentiële systeem- en pagina-einden, selecteer vervolgens de hele partituur en selecteer Opmaak -> Uittrekking -> Herstel de uittrekking van de opmaak. Verwijder ook afstandshouders als je de standaardresultaten van het nieuwe algoritme voor verticale uitvulling wilt zien (zie hieronder).

Het Edwin lettertype heeft over het algemeen grotere lettergroottes dan FreeSerif (hoewel er iets kleinere standaard puntgroottes worden gebruikt), dus het is vrij waarschijnlijk dat de Edwin-optie wijzigingen in de opmaak zal veroorzaken, vooral in partituren met liederen. Het Leland lettertype zal de afstand minder ingrijpend beïnvloeden, maar kleine aanpassing zullen wellicht nog steeds nodig zijn.

Tekst items waarop een aangepaste opmaak is toegepast en dus niet meer overeenkomen met de stijl wordenniet opnieuw ingesteld door de migratie of via de herstel stijl opties, dus lettertypen, puntgroottes en opmaak kunnen inconsistent lijken. De nieuwe menu optie Opmaak -> Herstel tekststijl aanpassingen zorgt dat deze aanpassingen worden overschreven zodat alle tekst elementen weer overeenkomen met de toegewezen tekststijl. Dit staat gelijk aan de 'Herstel aan stijl standaard' optie voor ieder attribuut in het tekst gedeelte van het instellingenoverzicht. Aanpassing in de lay-out worden hierbij *niet* verwijderd en die zullen handmatig moeten worden gedaan, indien gewenst.

Automatische instrument volgorde en haken toepassen

Druk op I om het instrumenten venster te openen of kies in het menu: Bewerken -> Instrumenten. Ervan uitgaande dat de partituur vóór 3.6 is gemaakt, dan is de geselecteerde volgorde "Eigen". Als je een standaard volgorde wilt toepassen, dan kies je er een uit het menu, bijvoorbeeld "Orkestraal". De instrumenten in de partituur worden opnieuw gerangschikt volgens die definitie en er worden haken en accolades geplaatst. Houd er rekening mee dat alle bestaande haken en accolades worden verwijderd.

Automatisch verticaal uitvullen van notenbalken toepassen

Als je deze functie wilt gebruiken, maar eerder afstandshouders hebt gebruikt om extra of vaste afstanden tussen de notenbalken te creëren, dan is het het beste om eerst al die afstandshouders te verwijderen omdat ze de werking van het nieuwe algoritme verstoren. Een snelle manier om dit te doen is door met rechts te klikken op één van de afstandshouders en vervolgens te kiezen voor Selecteer -> Alle gelijksoortige elementen en daarna op de Delete toets te drukken.

Schakel vervolgens deze functie in door Stijl -> Pagina -> "Notenbalken verticaal uitvullen" te selecteren. Vervolgens kun je de afstandshouders opnieuw plaatsen wanneer er specifieke plaatsen zijn waar de standaardafstand moet worden aangepast.

Andere wijzigingen van de opmaak in 3.6

Bij het onderzoeken van stijlinstellingen, opmaak problemen en het maken van een nieuw muziek lettertype, kwamen veel problemen aan het licht die moesten worden gecorrigeerd en die mogelijk een kleine impact hebben op het uiterlijk van bestaande partituren. In sommige gevallen is het mogelijk deze handmatig ongedaan te maken.

Waardestreep afstand

Een fout in de interpretatie van de waardestreep afstand instelling die naast SMuFL-lettertypen is gedefinieerd, betekende dat deze waarde vaak half zo groot was als in MuseScore zou moeten zijn, ook met Emmentaler en Bravura lettertype. MuseScore definieert de afstand tussen notenbalken als een percentage van de dikte van een notenbalk, maar voor SMuFL is de instelling een absolute afstand in notenbalkruimte. De normale dikte van een notenbalk is 0,5 sp en de standaardafstand tussen de notenbalken is ook 0,25 sp, die MuseScore interpreteerde als 25% van 0,5 sp, dus 0,125 sp.

De nieuwe correcte interpretatie van deze waarde, 50%, zal zelfs op bestaande scores worden toegepast, tenzij deze waarde expliciet is overschreven. De extra ruimte wordt naar binnen toegevoegd, zodat de positie van de buitenste waardestrepen hetzelfde blijft. Als je echter de oude, zeer kleine tussenruimte wilt gebruiken dan stel je de Stijl -> Waardestrepen -> Waardestreepafstand handmatig in op 25%.

Voorheen (waardestreepafstand 25%):



Nu (waardestreepafstand 50%):



Lengte hulplijnen

Op een vergelijkbare manier interpreteerde MuseScore deze SMuFL-waarde als de totale uitbreiding van de hulplijn voorbij de notenkop (d.w.z. $x/2$ aan elke kant), wanneer de waarde bedoeld is als de extensie aan elke kant. Deze fout werd gemaskeerd door een vierkante kap die voor de lijn werd gebruikt in plaats van een rechte kap, waardoor ook de helft van de lijndikte aan elk uiteinde werd toegevoegd.

Net als bij de waardestrep afstand zal, als deze instelling niet expliciet overschreven is in het bestand, de nieuwe standaard worden toegepast. Zelfs in oude partituren maar dit zal identieke resultaten opleveren. Als je deze waarde hebt aangepast, dan blijft deze waarde wel behouden maar worden er te lange hulplijnen gemaakt. Je kunt de waarde handmatig converteren met de formule:

$$\text{nieuwe waarde} = (x / 2) - (y / 2)$$

Waarbij x de vorige waarde voor "Hulplijnlengte" is en y de waarde voor "Hulplijndikte" of gebruik gewoon de nu correct geïnterpreteerde standaardinstellingen voor elk lettertype:

- Leland: 0,35sp
- Bravura, Gonville, Petaluma: 0,40sp
- Emmentaler: 0,38sp

Stok kappen en positie van de vlag

Eerder werden ronde kappen op de stokken getekend. Dit is vervangen door een platte kap. Deels is dit om de lengte van de stok nauwkeuriger te maken, maar vooral is het zo dat de ronde kap het ontwerp van de punt van de vlag symbolen in elk lettertype niet vertekend. De vlaggen in Emmentaler zijn bijvoorbeeld ontworpen met een platte punt, Bravura en Leland hebben afgeronde punten die niet precies symmetrisch zijn.

De plaatsing van vlaggen was ook eerder niet in overeenstemming met de SMuFL-lettertypen, er werd berekend hoeveel de stok voor een bepaald aantal vlaggen moest worden verlengd en vervolgens werd het vlagsymbool getekend met de boven- of onderkant van het selectiekader aan het einde van de stok. Nu heeft de aanwezigheid van vlaggen geen invloed op de lengte van de stok (d.w.z. een stok van normale lengte wordt gebruikt voor een noot volgens de verticale positie en richting van de stok) en het vlagsymbool wordt dan met zijn $y=0$ aan het einde van de stok geplaatst. Een eventuele 'verlenging' van de steel wordt dus bepaald door de mate waarin het vlagsymbool boven of onder $y=0$ uitstrekt. De vlaggen in Emmentaler, zoals gebruikt in MuseScore, zijn verplaatst om dit weer te geven en om overeen te komen met andere SMuFL-lettertypen.

Het resultaat hiervan is dat vlaggen iets lager of hoger kunnen lijken dan voorheen. Hun positionering weerspiegelt nu echter de bedoelingen van de ontwerpers van elk van de beschikbare lettertypen. Noten met waardestrepen worden hierdoor niet beïnvloed.

Voorheen (Bravura in 3.5):



Nu (Bravura in 3.6):



Voortekens met haakjes

Voorheen voegde MuseScore geen ruimte toe tussen de begrenzingskaders van voortekens en haakjes eromheen. Nu wordt een kleine vaste opvulling toegevoegd (ongeveer een achtste van een notenbalkruimte).

Voorheen (Bravura in 3.5):



Nu (Bravura in 3.6):



Voortekens in Emmentaler

Deze zijn vervangen door die van Parnassus. Voor meer details zie [PR #6747](#) (Engelstalig).

Nieuwe mogelijkheden in MuseScore 3

MuseScore 3 bevat een aantal nieuwe en verbeterde functies. Zie de [release notes for MuseScore 3](#) voor een korte samenvatting. Meer details zijn te vinden in de onderstaande overzichten en door te verwijzen naar de relevante pagina's van het handboek.

Automatisch plaatsen

MuseScore plaatst aanvankelijk elementen in de partituur op basis van (a) de eigenschappen die zijn opgegeven in de [standaardinstellingen van de stijl](#) en (b) eventuele handmatige aanpassingen. Voor elementen waarvoor automatische plaatsing is ingeschakeld, zal MuseScore echter proberen botsingen te voorkomen door één of meer van deze elementen naar behoefte te verplaatsen.

Zie [automatisch plaatsen](#).

Standaard positie

De standaardpositie voor de meeste elementen wordt bepaald door de instellingen in [Opmaak](#) → [Stijl](#). Je kunt de standaardinstelling daar wijzigen of in het [instellingenoverzicht](#) een handmatige aanpassing toepassen (zie hieronder) en vervolgens het besturingselement "Stel in als stijl" gebruiken (rechts van de waarde die je wilt instellen).

De specifieke eigenschappen die je kunt instellen verschillen per element maar omvatten:

- plaatsing (of het element standaard boven of onder de notenbalk wordt geplaatst)
- positie boven/onder (specifieke posities wanneer boven of onder geplaatst)
- afstand
- automatisch plaatsen minimum afstand (minimum afstand t.o.v. andere elementen wanneer automatisch plaatsen is ingeschakeld)

Zie [automatisch plaatsen](#).

Handmatig aanpassen

Veel elementen kunnen boven of onder de notenbalk worden geplaatst. Als je een element van boven naar beneden of

visa versa, gebruikt je de instelling "Plaatsing" in het [instellingenoverzicht](#) of druk je op de sneltoets "X".

Handmatige aanpassingen aan de positie kunnen worden uitgevoerd door te slepen of door de afstand in het instellingenoverzicht te wijzigen. Met geen van beide methoden kun je een element echter zodanig positioneren dat een botsing ontstaat. Om volledige controle over de positie van een element te krijgen, kun je automatische plaatsing voor dat element uitschakelen.

Zie [automatisch plaatsen](#).

Automatisch plaatsen uitschakelen

Als je automatische plaatsing voor een element wilt uitschakelen, schakel je het vakje "Automatisch plaatsen" uit in het instellingenoverzicht. Het element keert terug naar zijn standaardpositie en wordt niet langer in overweging genomen bij het automatisch plaatsen van andere elementen.

Zie [automatisch plaatsen](#).

Stapelvolgorde

De "Stapelvolgorde" instelling in het instellingenoverzicht bepaalt welke elementen elkaar overlappen en in het geval dat ze elkaar overlappen en niet worden verplaatst vanwege automatisch plaatsen.

Zie [automatisch plaatsen](#).

Tekstopmaak

De opmaak van de tekst is afhankelijk van drie factoren:

- De [tekststijl](#) die aan het element is gekoppeld stelt de standaardwaarden in voor de eigenschappen zoals het lettertype, de uitlijning en het kader.
- Wijzigingen in deze teksteigenschappen kunnen via de instellingenoverzicht op geselecteerde elementen worden toegepast.
- Aangepaste opmaak kan worden toegepast op specifieke tekens in de tekst met behulp van de tekstwerkbalk.

Zie [tekst algemeen](#), [tekst stijlen en eigenschappen](#).

Tekststijlen

Aan elk tekstelement is een [tekststijl](#) gekoppeld. De standaardstijl voor een element wordt bepaald door het type van het element zelf - standaard staat de notenbalktekst op de tekststijl notenbalk, de dynamiek op de tekststijl dynamiek, etc. Deze tekststijl bepaalt het standaardlettertype, de grootte en de stijl (vet/cursief/onderstrepen), uitlijning en kader-eigenschappen.

Je kunt de standaardwaarden voor elk van deze tekststijlen wijzigen met [Opmaak → Stijl → Tekststijlen](#). Je kunt bijvoorbeeld repetitietekens groter maken of de tekst cursief maken. Dit heeft invloed op alle bestaande elementen die die stijl gebruiken en op elementen die je later toevoegt. Sommige elementen bevatten ook een beperkte set besturingselementen voor tekststijlen in hun eigen secties van het dialoogvenster [Opmaak → Stijl](#). De instellingen zijn gekoppeld: je kunt de lettergrootte voor maatnummers wijzigen in [Opmaak → Stijl → Maatnummers](#) of in [Opmaak → Stijl → Tekststijlen: Maatnummer](#). Het effect is hetzelfde: alle maatnummers in de partituur nemen deze grootte over. Je kunt ook de standaardwaarden voor een tekststijl wijzigen in het instellingenoverzicht; zie [Teksteigenschappen](#) hieronder.

Voor de meeste tekstelementen die je rechtstreeks maakt (zoals notenbalktekst, repetitietekens en liedteksten), kun je een andere tekststijl toepassen met het besturingselement [stijl](#) in het instellingenoverzicht. Hierdoor worden ze weergegeven met die stijl in plaats van de "eigen" stijl voor het element. Je kunt bijvoorbeeld één of meer notenbalktekstelementen selecteren en ze de Tempo-stijl geven om ze weer te geven alsof het tempomarkeringen zijn.

Zie [tekst algemeen](#), [tekst stijlen en eigenschappen](#).

Teksteigenschappen

De tekststijl bepaalt de standaard-eigenschappen voor elementen met behulp van die stijl, maar je kunt elk van deze eigenschappen voor geselecteerde elementen overschrijven met behulp van het instellingenoverzicht. Je kunt bijvoorbeeld een aantal notenbalktekstelementen selecteren met [Ctrl+klik](#) en vervolgens het instellingenoverzicht gebruiken om ze groter te maken. De knop 'Herstel naar stijl standaard' naast elke eigenschap zet het terug naar de standaardwaarde. Je kunt ook op de knop 'Stel in als stijl' klikken om de stijl aan te passen. Dus een andere manier om de grootte van alle maatnummers te wijzigen, is door er één te selecteren, de grootte ervan te wijzigen in het instellingenoverzicht en vervolgens op 'Stel in als stijl' te klikken.

Zie [tekst algemeen](#), [tekst stijlen en eigenschappen](#).

Aangepast opmaak

Aangepaste opmaak wordt op tekst toegepast met behulp van dewerkbalk onderaan het hoofdvenster op dezelfde manier als in eerdere releases. Je kunt dus één woord in een zin vet maken, terwijl de rest normaal is of een bepaald teken groter/kleiner maken, enz. Je kunt ook alle aangepaste opmaak van geselecteerde tekstelementen verwijderen met de knop "Verwijder eigen opmaak" in het instellingenoverzicht. Hiermee keert de tekst terug naar de instellingen die momenteel in het instellingenoverzicht worden weergegeven.

Zie [tekstbewerken](#).

Notenbalktype wijzigen

Je kunt verschillende notenbalk eigenschappen in de partituur wijzigen, waaronder de grootte van de notenbalk, het schema van de nootkoppen (bijvoorbeeld voor nootkoppen met de nootnaam), het genereren van maatsoorten en andere eigenschappen. Het element voor het wijzigen van het notenbalktype bevindt zich in het tekstpalet. Voeg het toe aan de maat waar je de wijziging wilt laten plaatsvinden en gebruik vervolgens het instellingenoverzicht om de eigenschappen van het element van het notenbalktype te wijzigen.

Zie [notenbalktype wijzigen](#)

Tijdelijke en gedeeltelijke notenbalken

Om een tijdelijke notenbalk te maken die alleen op bepaalde systemen verschijnt voeg je de notenbalk eerst normaal toe (Bewerken / Instrumenten), voeg vervolgens de noten toe en klik vervolgens met de rechtermuisknop op de notenbalk, selecteer [notenbalk/partij-eigenschappen](#) en stel "Verbergen indien leeg" in op "Altijd". Dit zorgt ervoor dat de notenbalk alleen zichtbaar is waar nodig, zelfs zonder dat de "Lege notenbalk in systeem verbergen" voor de hele partituur (in Opmaak / Stijl) is ingeschakeld. De standaardwaarde voor "Verbergen indien leeg" is "Automatisch", wat betekent dat notenbalk verborgen zijn als leeg als "Lege notenbalken in systeem verbergen" is ingeschakeld. Andere waarden zijn "Nooit" (de notenbalk zal niet worden verborgen als het leeg is, zelfs als de "Lege notenbalken in systemen verbergen" is ingeschakeld) en "Instrument" (voor instrumenten die meerdere notenbalk bevatten, wordt de notenbalk alleen verborgen als alle notenbalken voor dat instrument leeg zijn) .

Om een gedeeltelijke notenbalk te maken waarin alleen de maten met noten zichtbaar zijn (bijvoorbeeld voor een ossia), klikt je met de rechtermuisknop op de notenbalk en kies je notenbalk/partij-eigenschappen en schakelt je de optie "Haal lege maten weg" in. Dit kan onafhankelijk van "Verbergen indien leeg" of "Lege notenbalken in systeem verbergen" worden gebruikt.

Systeemscheidingstekens

Systeemscheidingstekens zijn een reeks korte diagonale lijnen die worden gebruikt om systemen op een pagina visueel te scheiden. MuseScore kan deze automatisch toevoegen aan je score. In [Opmaak](#) → [Stijl](#) → [Systeem](#) kun je de scheidingstekens links, rechts of beide inschakelen en je kunt ook hun standaardpositie instellen. Je kunt ook de positie van afzonderlijke scheidingstekens in je partituur handmatig aanpassen of ze onzichtbaar markeren (dit laatste wordt momenteel niet opgeslagen).

Notenbalk ruimte

Als onderdeel van de automatische plaatsen functie in MuseScore, worden notenbalken nu automatisch uit elkaar geplaatst, je kunt nu dus eenvoudig een comfortabele minimale afstand instellen en MuseScore laten bepalen wanneer er meer ruimte nodig is. Je kunt notenbalk afstandhouders gebruiken, net zoals in MuseScore 2, om de afstand tussen notenbalken te *vergroten*, maar in MuseScore 3 is er ook een manier om deze *teverkleinen* - dit gaat met de "vaste" notenbalkafstandshouder, te vinden op het palet Afbrekingen & afstandhouders. Voeg gewoon de afstandshouder toe en pas de hoogte aan. Dit voorkomt ook dat MuseScore automatisch meer ruimte toevoegt om botsingen te voorkomen, zodat je dit zelf kunt beheren.

Zie [afstandshouders](#).

Niet afbreken

Momenteel niet beschikbaar

Naast de systeemomslag, pagina- en sectie-einden die bekend zijn van MuseScore 2, bevat het palet "Afbrekingen & afstandhouders" nu een nieuw element "Niet afbreken". Hiermee kun je forceren dat twee maten bij elkaar blijven, bijvoorbeeld als er een complexe passage is die de maten overspant en je wilt ervoor zorgen dat ze aan elkaar grenzen. Als beide maten niet op een systeem/pagina passen, verplaatst MuseScore ze allebei naar het volgende systeem.

Partijen van stemmen

Naast de mogelijkheid om [partijen](#) van de verschillende instrumenten in de partituur te genereren, kun je nu ook een partij koppelen aan een specifieke notenbalk voor het instrument of zelfs een specifieke stem binnen een specifieke notenbalk. Hiermee kun je meerdere partijen (bijvoorbeeld fluit 1 & 2) combineren op een enkele notenbalk in de partituur terwijl u toch afzonderlijke partijen genereert.

Het partijen venster bevat nu twee secties onderaan, instrumenten in de partituur en Instrumenten in partij. Nadat je een partij (of alle partijen) hebt gegenereerd met de knoppen Nieuw en Genereer, kun je elke partij bovenaan selecteren en de knoppen onderaan gebruiken om niet alleen het instrument in de partij in te stellen, maar ook welke notenbalken en stemmen binnen het instrument zijn inbegrepen.

Om een instrument aan een partij toe te voegen, selecteer je het in "instrumenten in partituur" en druk je op "+". Om een instrument uit een partij te verwijderen, selecteer je het in "instrumenten in partij" en druk je op "-". Om de partij op notenbalk of stemniveau aan te passen, klik je op de pijl naast het instrument in "instrumenten in partij" om de lijst uit te vouwen en alle notenbalken en stemmen van het instrument weer te geven. Je kunt een notenbalk verwijderen door deze te selecteren en op "-" te drukken of een stem verwijderen door deze uit te schakelen.

Beperkingen: Als je alleen stem 1 voor een bepaalde notenbalk selecteert, dan wordt alleen de inhoud in stem 1 voor die notenbalk opgenomen in de partij. Dus om fluit 1 & 2 met dezelfde notenbalk te kunnen delen, moet je alle noten in beide stemmen invoeren, zelfs in passages waar ze hetzelfde spelen. Je kunt de twee delen ook niet als akkoorden invoeren in de passages waar ze ritmes delen.

Verdeel en samenvoegen

De verdeel functie is uitgebreid met de mogelijkheid om op stem te verdelen naast het verdelen op noot niveau. Zie [verdeel](#).

De voeg samen functie (Gereedschappen / Voeg samen) werkt in één van de volgende twee modi.

Met één enkele notenbalk geselecteerd, voegt het voeg samen commando noten in verschillende stemmen waar mogelijk samen in akkoorden (wanneer noten op dezelfde tel zijn en dezelfde duur hebben). Dit is hetzelfde als recente versies van MuseScore, hoewel enkele bugs zijn opgelost.

Met meerdere notenbalken geselecteerd, combineert de voeg samen opdracht de inhoud van de eerste vier niet-lege stemmen (op alle notenbalken) in meerdere stemmen op de bovenste geselecteerde notenbalk. Dit is anders dan MuseScore 2, waarbij noten worden gecombineerd in akkoorden in plaats van meerdere stemmen te gebruiken en dus moesten de ritmes overeenkomen. De MuseScore 3 benadering behoudt de originele ritmes, zelfs waar ze verschillen en is bedoeld om de verwachte resultaten te produceren bij het combineren van twee verschillende partijen op één notenbalk voor gebruik met de functie voor partijen van stemmen of bij het verminderen van een open (vier notenbalken) SATB-partituur in een gesloten (twee notenbalken) versie. Om de stemmen waar mogelijk verder in akkoorden samen te voegen, voer je de opdracht gewoon nog een keer uit.

Zie [gereedschappen](#).

Invoegmodus

Je kunt noten invoegen en verwijderen en de maten automatisch laten uitbreiden of inkrimpen om de wijziging aan te passen. Dit kan handig zijn bij het maken van muziek die niet in maten verdeeld is of bij gewone bewerking.

Als je een noot wilt invoegen vóór de momenteel geselecteerde noot, druk je op `Ctrl+Shift` terwijl je de noot normaal toevoegt. In de invoermodus voor noten wordt met `Ctrl+Shift+klikken` een noot van de momenteel geselecteerde duur op die locatie ingevoegd. `Ctrl+Shift+B` voegt een B van de momenteel geselecteerde duur in vóór de noot op de huidige cursorpositie. Je kunt ook overschakelen naar de invoegmodus met behulp van het keuzemenu naast de knop voor het invoeren van noten op de werkbalk. In deze modus werken alle noten die je toevoegt alsof je op `Ctrl+Shift` drukt - ze worden ingevoegd in plaats van de bestaande noten of rusten op die locatie te vervangen.

Als je noten wilt verwijderen, moet je eerst de normale modus (dus niet in de noteninvoermodus) activeren. Selecteer een enkele noot of een bereik en druk op `Ctrl+Del`.

Zie [noteninvoermodi](#), [verwijder geselecteerd bereik](#) (gereedschappen)

Maten splitsen en samenvoegen

Om een maat voor een noot te splitsen, voeg je op dat punt eenvoudigweg een maatstreep toe uit het palet in terwijl je `Ctrl` ingedrukt houdt. Je kunt bijvoorbeeld de noot selecteren en vervolgens `Ctrl`+dubbelklik op de maatstreep in het palet of gebruik `Ctrl+sleep`. Dit kan ook via het menu, Gereedschappen → Maat → Splits de maat voor de geselecteerde noot/rust.

Om twee maten samen te voegen selecteer je de maatstreep tussen die twee maten en gebruik je `Ctrl+Del` of via het menu, Gereedschappen → Maat → Voeg geselecteerde maten samen.

Zie [maatbewerkingen](#).

Tijdslijn

De tijdslijn geeft een grafisch overzicht van de partituur. Gebruik Weergave → Tijdslijn (F12) om hem weer te geven. Het bovenste gedeelte van de tijdslijn toont de positie van wijzigingen in tempo, toonsoort en maatsoort, evenals repetitietekens, herhalingen en dubbele maatstrepen. Het onderste gedeelte toont de notenbalken van in de partituur, met daarin de niet-lege maten gemarkeerd. Je kunt overal in deze weergave klikken om naar de overeenkomstige plek in de

partituur te springen.

Zie [tijdslijn](#)

Partituur vergelijkingsgereedschap

Met het partituur vergelijkingsgereedschap (Weergave / Partituur vergelijkingsgereedschap) kun je twee versies van een partituur vergelijken om de verschillen ertussen te vinden. Selecteer de twee partituren die je wilt vergelijken en of je de huidige versie of de laatst opgeslagen versie wilt vergelijken (let op: je kunt de huidige versie van een partituur vergelijken met de laatst opgeslagen versie van dezelfde partituur om te zien wat je hebt gewijzigd sinds de laatste keer opslaan) en klik vervolgens je op de knop Vergelijken. Rechts wordt een lijst met verschillen weergegeven. De partituurweergave verandert automatisch in Documenten naast elkaar, waarbij de twee partituren die je hebt geselecteerd worden weergegeven. Dubbelklik op een verschil in de lijst en beide partituurweergaven zullen automatisch aanpassen om het gewijzigde element te tonen, dat ook zal worden gemarkeerd.

Normaal gebruik je de standaard Intelligente vergelijking, die de verschillen in voor mensen leesbaar/begrijpbaar formaat weergeeft (bijv. "Maat 1: Noot: eigenschap toonhoogte gewijzigd van B4 naar C5"). Er is ook een onbewerkte-modus om de resultaten weer te geven middels de werkelijke XML-code.

Zie [partituur vergelijkingsgereedschap](#).

Mixer

Zie [mixer](#).

Piano Roll Editor

Zie [pianorol bewerker](#).

Capo wijzigingen

Capo wijzigingen zijn nu een eigenschap van notenbalktekst en kan worden gebruikt om de toonhoogte van alle noten die daarop volgen te wijzigen tot de volgende capo wijziging.

Zie [capo afspelen](#).

Fretborddiagrammen

Nieuwe gebruikersinterface.

Zie [fretborddiagrammen](#).

Externe links

- [Release notes for MuseScore 3.x](#) ↗ (Engelstalig)
- [Using version 3](#) ↗ (Engelstalig topic in het forum)

Bekende beperkingen in MuseScore 3.x

Hoewel alle leden van het ontwikkelingsteam hun best hebben gedaan om de software gebruiksvriendelijk en zonder fouten te maken, zijn er enkele bekende problemen en beperkingen in MuseScore 3.x.

Lokale maatsoorten

De lokale maatsoortfunctie, waarmee je verschillende maatsoorten tegelijkertijd in verschillende notenbalken kunt hebben, is zeer beperkt. Je kunt alleen een lokale maatsoort toevoegen aan maten die leeg zijn en alleen als er geen gekoppelde partijen zijn. Wanneer je noten toevoegt aan maten met lokale maatsoorten, dan kun je noten normaal invoeren via de invoermodus voor noten, maar kopiëren en plakken werkt niet correct en kan leiden tot corruptie of zelfs crashes. De functies splitsen en samen voegen zijn uitgeschakeld voor maten met lokale maatsoorten.

Hergroep ritmes

De hergroepeer ritmes functie in het gereedschappen menu kan onbedoelde bijwerkingen hebben, waaronder het veranderen van de spelling van toonhoogtes en het verwijderen van enkele elementen zoals articulaties, glissandos, tremolos, siernoten en, met name bij ongedaan maken, overbindingen. Gebruik deze functie alleen waar nodig en bij beperkte selecties, zodat je kunt zien of er ongewenste wijzigingen zijn aangebracht.

Tablatuur notenbalk gekoppeld aan standaard notenbalk

Bij het invoeren van akkoorden met meerdere noten op een standaard notenbalk in een [gegekoppeld notenbalk/tablatuur](#)

systeem, moeten de noten worden ingevoerd in volgorde *van de bovenste (eerste) snaar tot de onderste snaar* om een correcte frettoewijzing te garanderen.

Deze beperking is niet van toepassing bij het rechtstreeks invoeren van noten in een tablatuur notenbalk of bij gebruik van een niet-gekoppeld notenbalk/tablatuur systeem.

Mixer


Het wijzigen van instellingen in de mixer, behalve het geluid, markeert de partituur niet als 'aangepast'. Dat betekent dat als de partituur sluit, je mogelijk niet de waarschuwing 'Wijzigingen aan de partituur opslaan voor het sluiten?' krijgt. Het wijzigen van mixer waarden is ook niet ongedaan te maken.

Kop- en voettekst

Er is geen manier om kop- en voettekst op een WYSIWYG-manier te bewerken. De velden in Opmaak → Stijl → Koptekst, voettekst zijn gewone tekst. Ze kunnen "HTML-achtige" syntaxis bevatten, maar de tekststijl, opmaak, enz. kan niet worden bewerkt met een WYSIWYG-editor.

Bijwerken van MuseScore 1.x or 2.x

Hoe werk je MuseScore bij

Download en installeer de laatste versie van de [download](#)  pagina zoals beschreven in [installatie](#).

Het installeren van MuseScore 3 zal versie 1.x en 2.x niet verwijderen. Alle drie de versie kunnen naast elkaar worden gebruikt. Het is dus eigenlijk geen upgrade maar meer de installatie van een nieuw en ander programma.

Open 1.x of 2.x partituren in MuseScore 3

MuseScore 3 heeft de opmaak kwaliteit aanzienlijk verbeterd om partituren aantrekkelijk en leesbaar te maken. Verbeteringen hebben betrekking op veel items zoals waardestrepn, stokhoogte, opmaak van toevallige voortekens in akkoorden en algemene nootafstand. Dit betekent echter dat bladmuziek gemaakt met MuseScore 1.x of 2.x er iets anders uitziet dan bladmuziek gemaakt met 3.x.

Dit betekent ook dat partituren die opgeslagen zijn met versie 3.x niet geopend kunnen worden in versie 1.x of 2.x

Om te voorkomen dat je per ongeluk een versie 1.x of 2.x partituur overschrijft behandeld versie 3.x dit als het ware als een import wat betekent dat:

- De partituur wordt gemarkeerd als gewijzigd, zelfs als er geen aanpassing is gedaan
- Bij het verlaten/afsluiten van MuseScore wordt gevraagd of je de partituur wilt opslaan (resultaat van bovenstaande)
- MuseScore gebruikt de "Sla op als" functie om het op te slaan en niet het "Sla op" functie
- MuseScore gebruikt de titel van de partituur als nieuwe bestandsnaam in plaats van gebruik te maken van de oude bestandsnaam

Heropmaak

Als je de opmaak van een 1.x of 2.x score niet handmatig hebt aangepast, dan gebruikt MuseScore de 3.x-methode om de partituur opnieuw op te maken. Als je de opmaak van de partituur 1.x of 2.x hebt aangepast, dan moeten de individuele aanpassingen die je hebt aangebracht beschikbaar blijven nadat je deze in MuseScore 3.x hebt geopend, maar vanwege kleine wijzigingen in de omliggende opmaak van elementen kunnen ze wellicht niet correct verschijnen. Als je de handmatige aanpassingen wilt herstellen om zo de 3.x methode overal te gebruiken, selecteer je de volledige partituur met de sneltoets `Ctrl+A` (Mac: `Cmd+A`) en herstel je de opmaak met `Ctrl+R` (Mac: `Cmd+R`).

Opmerking: MuseScore 3 vraagt dit herstellen ook bij het openen van een 1.x of 2.x zodat je dit meteen kunt uitvoeren.

Het geluid gebruiken van MuseScore 1.x

Hoewel het geluid in 2.x/3.x veel is verbeterd, kun je nog steeds de voorkeur geven aan het geluid van MuseScore 1.x. In dat geval kun je het 1.x geluid in 3.x krijgen door het 1.3 SoundFont te downloaden en toe te voegen in 3.x. Je kunt dit in twee stappen doen:

1. [Download het 1.3 SoundFont genaamd TimGM6mb](#)
2. [Installeer en gebruik het TimGM6mb SoundFont in 2.0](#) 

Bekende incompatibiliteit

Hardware incompatibiliteit

Van de volgende hardware/software is het bekend dat MuseScore crasht bij het opstarten:

- Samson USB Microphone, driver naam "Samson ASIO Driver", samsonasiodriver.dll. [Meer info](#)
- Digidesign MME Refresh Service. [Meer info](#)
- Windows XP SP3 + Realtek Azalia Audio Driver. [Meer info](#)
- Wacom tablet. [Meer info](#) en [QTBUG-6127](#)

Software incompatibiliteit

- Van Maple virtual cable is het bekend dat het voorkomt dat MuseScore normaal kan afsluiten.
- KDE (Linux) venster instellingen kunnen ervoor zorgen dat het hele venster wordt verplaatst bij het slepen van een noot. [Wijzig de venster instellingen van het besturingssysteem](#) om dit probleem te voorkomen.
- Nitro PDF Creator kan ervoor zorgen dat MuseScore 2 niet kan worden gestart in Windows 10, indien deze is ingesteld als standaard printer. Hetzelfde geldt voor de Amyuni/Quickbooks PDF printer, kijk [hier](#) voor meer informatie en ook een aantal cloud printing services, zie [hier](#).
- Creative Sound Blaster Z Series ASIO driver kan ervoor zorgen dat MuseScore 2 niet kan worden gestart in Windows 10.
- Niet-vertrouwde lettertype groepsbeleid (Untrusted Font Blocking policy) kan ervoor zorgen dat MuseScore 2 niet kan worden gestart (behalve in debug modus, te starten met de -d optie) in Windows 10. De oplossing kan in [deze links worden gevonden](#).

MuseScore hangt door AVG Internet Security

MuseScore heeft toegang tot internet nodig met AVG. MuseScore heeft geen toegang tot internet nodig om te werken, maar indien AVG het blokkeert dan hangt MuseScore.

Wanneer AVG je er om vraagt, kies kan voor MuseScore **Toestaan** en vink de optie "Mijn antwoord als een permanente regel opslaan en de vraag in de toekomst niet meer stellen" aan.

Is je geen melding (meer) krijgt, doe dan het volgende:

1. Open de AVG gebruikersinterface (klik met rechts op het AVG icoon, vlak bij de klok, en kies -> Open AVG Gebruikers Interface
2. Klik op *Firewall*
3. Klik op *Geavanceerde instellingen*
4. Klik *Toepassingen*
5. Zoek naar MuseScore3.exe in de lijst en dubbelklik erop
6. Wijzig *Toepassingsactie* in **Toestaan voor alles**

Lettertype probleem in macOS

Het kan voorkomen dat MuseScore noten als vierkant laat zien wanneer sommige lettertype beschadigd zijn in macOS.. Om dit probleem te verhelpen:

1. Ga naar Applications -> Font Book
2. Selecteer een lettertype en druk op Cmd+A om ze allemaal te selecteren
3. Ga naar File -> Validate Fonts
4. Indien een lettertype wordt gerapporteerd als beschadigd of met problemen, selecteer deze dan en verwijder het
5. Herstart MuseScore, indien nodig

In [dit forum artikel](#), meent een gebruiker gevonden te hebben dat het lettertype "Adobe Jenson Pro (ajenson)" dit probleem veroorzaakt, het maakt hierbij niet uit of deze als beschadigd of met een probleem wordt gerapporteerd. Het probleem is verholpen door dit lettertype te verwijderen. Controleer dit ook.

Lettertype probleem in Linux

Als het standaard applicatie lettertype als vet is ingesteld, dan kan MuseScore de noten niet juist weergeven.

Om dit probleem te verhelpen:

Voor gnome 2.*/MATE gebruikers:

1. Klik met rechts op het bureaublad en selecteer Change Desktop background
2. Klik op de Fonts tab
3. Stel Regular style in voor het Application lettertype
4. Herstart MuseScore, indien nodig

Voor GNOME 3/SHELL gebruikers:

1. Open de shell en open "Advanced Settings"
2. Klik op de Fonts optie in de lijst
3. Stel het standaard lettertype op iets anders in dan vet
4. Herstart MuseScore, indien nodig

Sla op als venster is leeg in Linux

Een aantal gebruikers hebben gemeld dat het Sla op als dialoog leeg is in Debian 6.0 en Ubuntu 10.10. Om dit te verhelpen:

1. Type het volgende in een terminal venster


```
which mscore
```

2. Dit commando laat de locatie van mscore zien. Bewerk dit met je favoriete tekst bewerk en voeg de volgende tekst aan het begin toe:

```
export QT_NO_GLIB=1
```

Start MuseScore en het probleem zou verholpen moeten zijn.

Woordenlijst

De woordenlijst is een "werk in uitvoering", help hier aan mee als je kunt. Je kunt hier over discussiëren in het [documentatie forum](#) .

De onderstaande lijst is een verklarende woordenlijst van veelgebruikte termen in MuseScore en hun betekenis.

A

Acciaccatura



Een korte →[siernoot](#) die wordt weergegeven als een kleine noot met een schuine streep door de stok. Deze wordt kort uitgevoerd en verandert niets aan de waarde van de noot waaraan deze gekoppeld is.

Achtste noot

Een noot waarvan de duur een achtste van een hele noot is.

Akkoord

Een groep van twee of meer noten die samen klinken. Als je een akkoord in MuseScore wilt selecteren, druk je op Shift en klik je op een noot. In het [instellingenoverzicht](#) heeft het woord "Akkoord" echter alleen betrekking op noten met dezelfde stem als de geselecteerde noot (s).

Ambitus

Noot (of vocaal) bereik gebruikt in een →[notenbalk](#). Vooral gebruikt in [oude muziek](#)

Anacrusis

Zie →[opmaat](#).

Anker

Het bevestigingspunt in de partituur van objecten zoals tekst en lijnen: wanneer het object wordt gesleept, verschijnt het anker als een kleine bruine cirkel die met een stippellijn is verbonden met het object. Afhankelijk van het geselecteerde object, kan het anker ervan worden bevestigd aan (a) een noot (bijvoorbeeld vingerzetting), (b) een notenbalklijn (bijvoorbeeld notenbalktekst) of (c) een maatstreep (bijvoorbeeld herhalingen).

Antimetrisch figuur

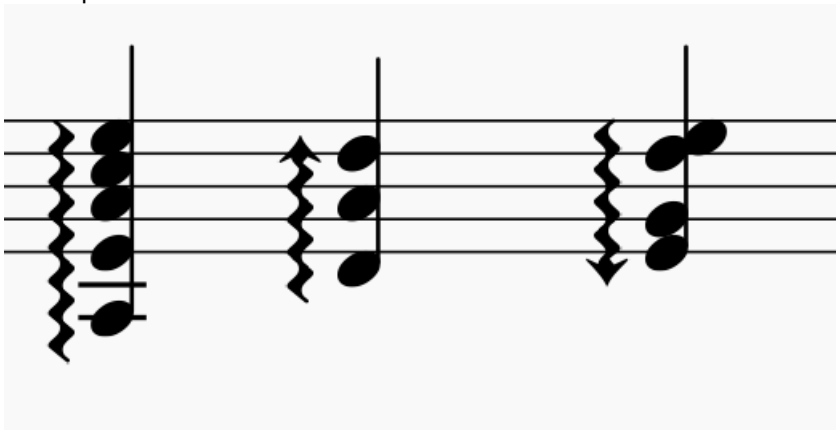
Een antimetrisch figuur deelt een hogere nootwaarde door een aantal andere noten dan aangegeven door de maatsoort. Een →[triool](#) verdeelt bijvoorbeeld de hogere nootwaarde in drie delen in plaats van twee. Voorbeeld van antimetrische figuren zijn o.a.: →[triolen](#), →[duolen](#) en →[kwintolen](#)

Appoggiatura

Een lange →[siernoot](#) die waarde van de bijbehorende noot afhaalt. De functies zijn onder meer: doorgeven toon, anticipatie, geslagen dempen en ontsnapping toon.

Arpeggio

Een **arpeggio** vertelt de uitvoerder om het akkoord op te splitsen in de losse noten die afzonderlijk, de een na de ander, worden gespeeld. Een pijl op het arpeggio geeft de richting aan waarin de speler de noten van het akkoord moet spelen.



B

Besturingssysteem

Operating System (OS)

Onderliggende set van programma's die een computer instellen, waardoor extra programma's (zoals MuseScore) mogelijk worden. Populaire besturingssystemen zijn Microsoft Windows, macOS en GNU / Linux.

Niet te verwarren met een bladmuziek → stysteem.

Bewerkingsmodus

De programma modus waarin je verschillende elementen in de partituur kunt bewerken.

BPM

Beats Per Minute is de eenheid voor het meten van tempo, traditioneel geteld in kwartnoot duren. Zie metronoom markering

Brevis

Een **dubbele hele noot** of **breve** is een noot die de duur heeft van twee hele noten.

C

Caesura

Een **caesura** (//) is een korte, stille pauze. De tijd wordt niet geteld voor deze periode en muziek hervat wanneer de dirigent dit aangeeft.

Cent

Een interval gelijk aan een honderdste van een halve toon.

D

Dubbel kruis

Een **dubbel kruis** (## of ⦿) is een teken dat aangeeft dat de toonhoogte van een noot twee halve tonen moet worden verhoogd.

Dubbele mol

Een **dubbele mol** (bb of ⦿) is een teken dat aangeeft dat de toonhoogte van een noot twee halve tonen moet worden verlaagd.

Dubbele notenbalk

Een systeem van twee of meer notenbalken met viool (g) en bas (f) sleutels, bijvoorbeeld gebruikt voor de muzieknotatie voor toetsinstrumenten en de harp.

Duool

Zie → antimetrisch figuur.

Dynamiek

Een symbool dat de relatieve sterkte van een noot of muziekfragment aangeeft—zoals **mf** (mezzoforte), **p** (piano), **f** (forte) etc., beginnend bij de noot waar het teken staat.

Dynamiek, enkele noot

Een dynamische markering die *slechts op één noot* van toepassing is—zoals **sfz** (sforzando), **fp** (fortepiano) etc.

E

1st en 2de Einden

Zie → volta.

Enharmonische noten

Noten met dezelfde toonhoogte maar die verschillende geschreven zijn. Bijvoorbeeld: G# en Ab.

G

Geluidsstrekke

De geluidssterkte eigenschap van een noot bepaalt hoe hard de noot wordt gespeeld. Dit gebruik van de term komt van MIDI-synthesizers. Op een toetsinstrument is het de snelheid waarmee een toets wordt ingedrukt die het volume regelt. De gebruikelijke schaal voor geluidssterkte is 0 (stil) tot 127 (maximum).

H

Halve noot

Een noot waarvan de duur de helft van een hele noot.

Herbepaal toonhoogtes

Probeer de juiste voortekens te raden voor de hele partituur (zievoortekens).

Herstellingsteken

Een herstellingsteken (†) is een teken dat een eerdere wijziging voor noten van dezelfde toonhoogte opheft.

Hulplijn

Lijn(en) die worden toegevoegd boven of onder de notenbalk.

I

Interval

Het verschil in toonhoogte tussen twee noten, uitgedrukt in de trap van de toonladder (bijvoorbeeld grote secunde, kleine tert, reine kwint enz.). Zie trap (muziek) [↗](#) (Wikipedia).

K

Koron

Een Iraans →voorteken dat een verlaging van de toon aangeeft en deze wordt verlaagd met een kwart toon (in vergelijking tot een →mol die de noot verlaagd met een halve toon). Het is mogelijk om dit voorteken in de →toonsoort te gebruiken.

Zie ook →Sori.

Kruis

Teken (#) dat aangeeft dat de toonhoogte van een noot een halve toon moet worden verhoogd.

Kwartnoot

Een noot waarvan de duur een kwart van een hele noot is.

Kwartool

Zie →antimetrisch figuur.

Kwintool

Zie →antimetrisch figuur.

L

Legatoboog

Een gebogen lijn over of onder twee of meer noten, wat betekent dat de noten vloeiend en verbonden worden gespeeld (legato).

Zie ook →overbinding.

Longa

Een **longa** is een **viervoudige hele noot**.

M

Maat

Een tijdsegment gedefinieerd door een bepaald aantal tellen. Door muziek in maten te verdelen, krijg je regelmatig referentiepunten voor het lokaliseren van locaties binnen een muziekstuk.

Maatstreep

Een verticale lijn door een →notenbalk of een volledig →systeem die de →maten van elkaar scheiden.

Metronoommarkering

Metronoommarkeringen worden meestal aangegeven door een nootlengte die gelijk is aan een bepaalde afspeelsnelheid in →BPM. In MuseScore worden metronoommarkering gebruikt intempotekst.

Mol

Een teken (b) dat aangeeft dat de toonhoogte van een noot een halve toon moet worden verlaagd.

Muzieksleutel

Teken aan het begin van een →notenbalk, gebruikt om aan te geven welke muzieknoten **op** de lijnen en **tussen** de lijnen staan.

Muzieksleutels zijn erg handig voor het →transponeren.

N

Normale modus

De programma modus wanneer de noteninvoermodus of bewerkingsmodus niet actief is. Druk op Esc om deze te activeren. In de *normale modus* kun je door de partituur navigeren, selecteren, elementen verplaatsen, eigenschappen in het instellingenoverzicht aanpassen en de toonhoogte veranderen van bestaande noten.

Notenbalk

Een set lijnen en spaties, die elk een toonhoogte vertegenwoordigen, waarop muziek wordt geschreven. In oude muzieknotatie (vóór de 11e eeuw) kan de notenbalk een willekeurig aantal lijnen hebben.

Notenbalkafstand

Zie →Spatie.

Noteninvoermodus

De programma modus die gebruik wordt voor het invoeren van noten.

O

Opmaat (ook bekend als anacrusis)

Onvolledige eerste maat van een stuk of gedeelte van een muziekstuk. Zie maatduur en maak een nieuwe partituur: opmaat. En ook sluit uit van matentelling.

Overbinding

Een gebogen lijn tussen twee of meer noten op dezelfde toonhoogte om een enkele noot van gecombineerde duur aan te geven:

- Kwartnoot + overbinding + kwartnoot = halve noot
 - Kwartnoot + overbinding + achtste noot = gepunteerde kwartnoot
 - Kwartnoot + overbinding + achtste noot + overbinding + zestiende noot = dubbel gepunteerde kwartnoot
- Zie ook →legatoboog.

P

Partij

Muziek die wordt gespeeld of gezongen door een of een groep muzikanten met hetzelfde instrument. In een strijkkwartet, 1e partij = viool 1, 2e partij = viool 2, 3e partij = altviool, 4e partij = cello, in een koor kunnen er partijen zijn voor sopraan, alt, tenor en bas. Een partij heeft één of meerdere → [notenbalken](#) (bijv. een piano heeft 2 notenbalken, een orgel kan 2 of 3 notenbalken hebben).

R

Rust

Interval van stilte met van een bepaalde duur.

S

Schuine streep akkoord

Zie [Slash chord](#)  (Wikipedia) (Engelstalig)

Schuine streep-notatie

Een vorm van muzieknotatie met schuine strepen op of boven/onder de notenbalk om het ritme van een begeleiding aan te geven, vaak gebruikt in combinatie met akkoordsymbolen. Er zijn twee soorten: (1) *schuine streep-notatie* die bestaat uit een ritmische schuine streep op iedere tel, de exacte interpretatie wordt aan de speler overgelaten (zie [vul met schuine strepen](#)); (2) *Ritmische schuine streep notatie* die het precieze ritme aangeeft voor de begeleiding (zie [Schakel 'ritmische schuine streep-notatie' om](#)).

Sextool

Zie → [antimetrisch figuur](#).

Siernoot

Grace notes appear as small notes in front of a normal-sized main note. See → [acciaccatura](#) and → [appoggiatura](#).

SFZ

Een virtueel instrumentformaat ondersteund door MuseScore (samen met → [Soundfonts](#)). Een SFZ-bibliotheek bestaat uit een of meer SFZ-tekstbestanden, die elk een specifieke instrumentinstelling definiëren, en veel samples van audiogeluid.

Sori

Een Iraans → [voorteken](#) dat een verhoging van de toon aangeeft en deze wordt verhoogd met een kwart toon (in vergelijking tot een kruis die de noot verhoogd met een halve toon). Het is mogelijk om dit voorteken in de → [toonsoort](#) te gebruiken.

Zie ook → [Koron](#).

SoundFont

Een virtueel instrumentformaat ondersteund door MuseScore (samen met → [SFZ](#)). Een **Soundfont** is een speciaal bestandstype (extensie .sf2 of .sf3 indien gecomprimeerd) met geluidssamples van één of meer muziekinstrumenten. In feite een virtuele synthesizer die fungeert als een geluidsbron voor MIDI-bestanden.

MuseScore wordt geleverd met het soundfont "MuseScore_General.sf3".

Spatie / Ruimte / sp. (afkorting/eenheid)

De afstand tussen de middelpunten van twee lijnen van een notenbalk (of een kwart van de grootte van de volledige vijf-lijns notenbalk, uitgaande van een hypothetische notenbalkdikte van 0). De grootte van de meeste elementen in de partituur is gebaseerd op deze instelling (zie [Pagina-instellingen](#)).

Sprong

In MuseScore zijn "sprongen" notaties zoals "D.S. al Coda", deze zijn beschikbaar in het "herhalingen & sprongen" palet.

Staptijd invoer

De standaard invoermodus van MuseScore, waarmee je de muzieknotatie per noot (of rust) kunt invoeren.

Stem

Polyfone instrumenten zoals keyboards, violen of drums moeten tegelijkertijd noten of akkoorden van verschillende duur op dezelfde → [staff](#) kunnen bevatten. Om zulke dingen te schrijven, moet elke horizontale opeenvolging van noten of akkoorden onafhankelijk van de notenbalk worden geschreven. In MuseScore kun je maximaal 4 stemmen per notenbalk hebben. Niet te verwarren met vocalisten, zangstemmen zoals sopraan, alt, tenor en bas, die kunnen beter gezien worden als instrumenten.

Systeem

Een aantal notenbalken die gelijktijdig worden gelezen in de partituur.

Zie ook → [Operating System \(OS\)](#).

T

Tempomarkering

Zie → [Metronoommarkering](#)

Toonhoogteherstel modus

Hiermee kun je een bestaande passage van muziek herschrijven door de toonhoogtes te wijzigen zonder het ritme te wijzigen.

Toonsoort

Set van → [kruisen](#) of → [mollen](#) aan het begin van de → [notenbalk](#). Het geeft een idee over de tonaliteit en vermijdt herhaling van die tekens in de → [notenbalk](#).

Een toonsoort van Bes betekent F majeur of D mineur tonaliteit.

Transpositie

De handeling waarbij de toonhoogtes van één of meerdere noten met een constante interval omhoog of omlaag worden verplaatst. Er kunnen verschillende redenen zijn om een stuk om te transponeren, bijvoorbeeld:

1. De melodie is te laag of te hoog voor een zanger. In dit geval moet het hele orkest ook worden omgezet - dit is eenvoudig te doen met MuseScore.
2. De partij is geschreven voor een bepaald instrument, maar moet door een andere worden gespeeld.
3. De partituur is geschreven voor een orkest en je wilt horen hoe de afzonderlijke instrumenten klinken. Dit vereist het veranderen van de transponerende instrumentonderdelen naar werkelijke toonhoogte.
4. Een donkerder of een meer briljant geluid is gewenst.

Triool

Zie → antimetrisch figuur.

V

Vlag

Zie → waardestreep.

Volta

In een herhaald gedeelte van de muziek is het gebruikelijk dat de laatste paar maten van het gedeelte verschillen. Markeringen genaamd volta's worden gebruikt om aan te geven hoe de sectie elke keer moet worden beëindigd. Deze markeringen worden vaak eenvoudigweg → einden genoemd.

Voortekens

Een teken dat geplaatst wordt voor een noot waarmee de toonhoogte verhoogt of verlaagt wordt. De meest gebruikelijke voortekens zijn → kruis, → mol of → herstellingsteken, maar dubbele kruisen of dubbele mollen kunnen ook worden gebruikt. Ook zijn er → koron en → sori en andere kwart toon voortekens. Voortekens zijn van toepassing op alle noten met dezelfde → notenbalk positie voor de rest van de maat maar ze kunnen ook worden opgeheven door een ander voorteken. Wanneer noten over een → maatstreep zijn verbonden dan geldt het voorteken tot en met de overgebonden noot na de maatstreep maar niet voor de noten die daarop volgen op dezelfde → notenbalk positie in die maat.

W

Waardestreep

Noten met een duur van een → achtste ↗ of korter hebben ofwel een → vlag of een waardestreep. Waardestrepen worden gebruikt voor het groeperen van noten.

Werkelijk toonhoogte

Hiermee kun je wisselen tussen de werkelijke toonhoogte en transponerende toonhoogte (zie werkelijke toonhoogte en transpositie).

Externe links

- <http://www.robertcarney.net/musical-terms-definitions.htm> ↗ (Engelstalig)
 - https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_musical_symbols ↗ (Engelstalig)
-