

musescore

## **Handboek**

Downloaded from [musescore.org](https://musescore.org) on Jan 14 2019  
Released under [Creative Commons Attribution-ShareAlike](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

**INSTALLATIE****13**

Windows	13
Installatie	13
Start MuseScore	14
Verwijderen	14
Foutopsporing	14
Mac OS X	14
Installatie	14
Verwijderen	14
Linux	14
Fedora	14
Zie ook	15

**INSTALL ON WINDOWS****15**

Install	15
Start MuseScore	19
Uninstall	19
Troubleshooting	19
External links	19

**INSTALL ON MACOS****19**

Install	19
Uninstall	20
Install with Apple Remote Desktop	20
External links	20

**INSTALL ON LINUX****20**

ApplImage	21
Step 1 - Download	21
Step 2 - Give execute permission	21
Step 3 - Run it!	21
Installing the ApplImage (optional)	21
Using command line options	22
Distribution Packages	22
Fedora	22
External links	22

**INSTALL ON CHROMEBOOK****22**

Desktop program	22
Android app (playback only)	23
External links	23

**MAAK EEN NIEUWE PARTITUUR****23**

Starthulpscherm	23
Maak een nieuwe partituur	24
Titel, componist en andere informatie	24
Instrumenten (en zang)	25
Een notenbalk toevoegen aan een instrument	27
Selecteer voortekens en tempo	28
Maatsoort, Opmaat en aantal maten	29
Aanpassingen achteraf	30
Sjablonen	30
Map voor systeemsjablonen	30
Map voor gebruikersjablonen	30
Zie ook	30
Externe links	30

**TAALINSTELLINGEN EN BIJWERKEN VAN DE VERTALINGEN****30**

Taal wijzigen	31
Bijwerken vertalingen	32
Zie ook	32

**CONTROLLEREN OP NIEUWE VERSIE****32**

Automatische controle	32
Handmatige controle	33
Zie ook	34

**BASISFUNCTIES****34****NOTEN INVOER****34**

Basic note entry	34
Step 1: Starting position	34
Step 2: Note input mode	34
Step 3: Duration of the note (or rest)	34
Step 4: Enter pitch (or rest)	35
Other shortcuts	35
MIDI keyboard	36
Coloring of notes out of an instrument's range	36
Small notes	36
Note properties	36
Note changing (with no rhythm change)	36
See also	37
External links	37
<b>BEWERKINGSMODUS</b>	<b>37</b>
Bewerkingsmodus	37
Tekst	37
Lijnen	37
Noten	38
Zie ook	38
<b>PALETTEN EN WERKRUIMTES</b>	<b>38</b>
Paletten gebruiken	38
Werkruimtes	38
Eigen werkruimte	39
Vooraf ingestelde paletten	39
Hoofdpalet	40
Zie ook	40
<b>INSTELLINGENOVERZICHT EN OBJECT EIGENSCHAPPEN</b>	<b>40</b>
Instellingenoverzicht	40
Categorieën	40
Eigenschappen (benaderd via rechts klikken)	41
Maat-eigenschappen	41
Notenbalk-eigenschappen	42
Tekst-eigenschappen	43
Zie ook	43
<b>MAATBEWERKINGEN</b>	<b>44</b>
Toevoegen	44
Invoegen	44
Verwijderen	44
Eigenschappen	44
Notenbalken	44
Maatduur	44
Overige	45
Nummering	45
Splitsen en samenvoegen	45
Zie ook	46
<b>STEMMEN</b>	<b>46</b>
Wanneer gebruik je stemmen	46
Instructies	46
Verborgen ruimte rusten	47
Wissel de stem van noten	47
Zie ook	47
Externe links	47
<b>KOPIËREN EN PLAKKEN</b>	<b>47</b>
Kopiëren	47
Plakken	47
Snelle herhaling	47
Selectiefilter	47
Zie ook	49
Externe links	49
<b>SELECTIE MODUS</b>	<b>49</b>
Selectie van een enkel object	49
Selectie van meerdere aaneengesloten objecten tegelijk (een bereik)	49
Selectie van meerdere niet-aaneengesloten objecten tegelijk	49
Selecteer alle soortgelijke elementen	49
Waarvoor kan dit gebruikt worden?	50
Zie ook	50
<b>WEERGAVE MODI</b>	<b>51</b>

Pagina/Doorlopende weergave	51
Pagina weergave	51
Doorlopende weergave	51
Schaal	51
Meerdere partituren weergeven	52
Schermvullend	54
Navigator	54
Zie ook	55
<b>MAAK ONGEDAAN... EN DOE OPNIEUW...</b>	<b>55</b>
<b>SLA OP/EXPORTEER/DRUK AF</b>	<b>56</b>
Menu Bestand	56
Bestandsformaten in: 'Sla op', 'Sla op als...', 'Sla een kopie op...', 'Sla selectie op...' en 'Sla online op...'	56
Bestandsformaten in: 'Exporteer', 'Partijen exporteren'	56
Druk af	57
Zie ook	57
<b>PARTITUREN ONLINE DELEN</b>	<b>57</b>
Een account aanmaken	57
Deel een partituur direct vanuit MuseScore	58
Upload een partituur op MuseScore.com	59
Bewerk een partituur op MuseScore.com	59
Zie ook	60
<b>WERKELIJKE TOONHOOGTE</b>	<b>60</b>
Zie ook	60
<b>NOTATIES</b>	<b>60</b>
<b>MAATSOORTEN</b>	<b>60</b>
Voeg een maatsoort toe aan een partituur	60
Verwijder een maatsoort	60
Maak je eigen maatsoort	60
Standaard waardestrepes wijzigen	61
Samengestelde maatsoorten	62
Afwijkende duur van de maatsoort: Opmaten en Cadenza	63
Lokale maatsoorten	63
Maatsoort wijzigen en andere objecten	65
Zie ook	65
<b>MAATSTREPEN</b>	<b>65</b>
Het type maatstreep aanpassen	65
Maak Omspannen/Gepaarde notenbalken	65
Zie ook	65
<b>MUZIEKSLEUTELS</b>	<b>65</b>
Toevoegen	66
Verwijderen	66
<b>TOONSOORTEN</b>	<b>66</b>
Een nieuwe toonsoort toevoegen	67
Een bestaande toonsoort vervangen	67
Een toonsoort verwijderen	67
Herinneringsvoortekens	67
Herstellingstekens bij wijziging van de voortekens	67
Toonsoorten en meermaatsrusten	68
Herinneringsvoortekens en Sectie-einden	68
Toonsoorten aanpassen	68
<b>ADEMHALINGEN EN PAUZES</b>	<b>69</b>
<b>ANTIMETRISCHE FIGUREN</b>	<b>70</b>
Instructies	70
Noten invoermodus	70
Eigenschappen	70
Stijl	72
Zie ook	74
Externe links	74
<b>ARPEGGIOS EN GLISSANDOS</b>	<b>74</b>

Externe links	74
<b>ARTICULATIONS AND ORNAMENTS</b>	<b>74</b>
Articulations	75
Ornaments	75
Add articulation/ornament	75
Add accidental to an ornament	75
Add fermata to a barline	75
Keyboard shortcuts	75
Adjust position	76
Articulation properties	76
See also	76
External links	76
<b>BEND/TOONBUIGING</b>	<b>76</b>
Toonbuiging toevoegen	76
Toonbuiging bewerken	76
Hoogte aanpassen	77
Positie aanpassen	77
Aangepaste toonbuigingen	77
<b>HAARSPULDEN</b>	<b>77</b>
Haarspelden toevoegen	78
Haarspelden aanpassen	78
Haarspeld afspelen	78
<b>HAKEN</b>	<b>79</b>
Toevoegen	79
Wisselen	79
Aanpassen	79
Horizontale verplaatsing	79
Verwijderen	79
<b>LEGATOBOOG</b>	<b>79</b>
Eerste Methode	79
Tweede Methode	80
Derde Methode	80
Aanpassingen	80
Gestippelde lijn	80
Zie ook	80
<b>LIJNEN</b>	<b>80</b>
Lengte aanpassen	81
Zie ook	81
<b>MAATRUSTEN</b>	<b>82</b>
Helemaatsrust	82
Meermaatsrust	82
Instructie	82
Beperkingen	82
Onderbreek meermaatsrust	82
<b>OCTAVE LINES</b>	<b>82</b>
Apply an octave line	83
Change length	83
Custom lines	83
External links	83
<b>OVERBINDING</b>	<b>83</b>
Eerste methode	83
Tweede methode	83
Overbinding omkeren	84
Gebonden akkoorden	84
Gebonden unisono noten	84
<b>SIERNOTEN</b>	<b>84</b>
Instructies	84
Externe links	84
<b>TREMOLO</b>	<b>84</b>
<b>VOORTEKENS</b>	<b>85</b>

Herbepaal toonhoogtes	85
Zie ook	85
Externe links	85
<b>WAARDESTREPEN</b>	<b>85</b>
Zie ook	86
<b>HERHALINGEN</b>	<b>86</b>
Afspelen	86
Herhalingssymbolen en -tekst	87
Sprongen	87
Zie ook	87
Externe links	87
<b>VOLTA</b>	<b>87</b>
Tekst	88
Afspelen	89
Externe links	89
<b>TRANSPONEREN</b>	<b>89</b>
Chromatisch transponeren - op toonsoort	89
Chromatisch transponeren - op interval	90
Diatonisch transponeren	90
Transponerende instrumenten	90
Zie ook	90
<b>DRUMNOTATIE</b>	<b>90</b>
MIDI toetsenbord	90
Computer toetsenbord	90
Muis	91
Drumset	91
Roffel	91
Externe links	91
<b>TABLATUUR</b>	<b>92</b>
Een tablatuur notenbalk maken	92
Met de 'Nieuwe Partituur' wizard	92
Door het wijzigen van het type notenbalk	92
Wijzig instrument snaargegevens (stemming)	93
Tablatuur instellingen	95
Combineer een standaard notenbalk met een tablatuur notenbalk	95
Maak een gekoppeld standaard/TAB notenbalk paar	95
Maak een niet-gekoppeld standaard/TAB notenbalk paar	96
Invoeren nieuwe noten	96
Noten bewerken	97
Overzicht van toetsen	97
Externe links	97
<b>GELUID EN AFSPELEN</b>	<b>97</b>
<b>AFSPEEL MODE</b>	<b>98</b>
Afspeelpaneel	98
Aftellen	98
Afspelen met Metronoom	98
Lus	98
<b>GELUID WIJZIGEN EN AANPASSEN</b>	<b>99</b>
Mixer	99
Dempen en Solo	99
Knoppen	99
Geluid	99
Wijzig instrument	99
Geluid wijzigen in notenbalk (pizz., gedempt, etc.)	99
Zie ook	100
<b>INSTRUMENTWIJZIGING IN NOTENBALK</b>	<b>100</b>
Toevoegen van een instrumentwijziging	100
Zie ook	101
<b>SOUNDFONT</b>	<b>101</b>
Overzicht	101
Een SoundFont installeren	102

De-installeren	102
Synthesizer	102
Lijst met SoundFonts	103
Gespecialiseerde SoundFonts	103
Probleemoplossing	104
Zie ook	104
Externe links	104
<b>SWING</b>	<b>104</b>
Swing Inschakelen	104
Terug naar gewoon ritme	105
Swing-instellingen	105
Swing tekst instellingen	105
Globale swing-instellingen	105
<b>SYNTHESIZER</b>	<b>105</b>
Overzicht	105
SoundFont	105
Volume	106
Effecten	107
Stemming	107
Aanpassen van de Stemming	108
Standaard stemming instellen	108
Stemming instellen voor een individuele partituur	108
Zie ook	108
<b>TEMPO</b>	<b>109</b>
Tempotekst	109
Afspeelpaneel	109
<b>DYNAMIEK</b>	<b>110</b>
Dynamische tekens	110
Aanpassen van het afspeel volume voor een dynamiek teken	110
Afspeelpaneel	110
Externe links	111
<b>TEKST</b>	<b>111</b>
<b>TEKST ALGEMEEN</b>	<b>111</b>
Tekst toevoegen	111
Tekst opmaak	111
Notenbalk- en systeemtekst	112
Notenbalktekst	112
Systeemtekst	112
<b>TEKST BEWERKEN</b>	<b>112</b>
Tekst bewerken	112
Bewerkingcommando's en toetsenbord sneltoetsen	113
Sneltoetsen voor speciale karakters	113
Symbolen en speciale karakters	113
Zie ook	113
<b>TEKSTSTIJL</b>	<b>114</b>
Tekststijlen en tekst-eigenschappen	114
Tekst soorten	115
Een nieuwe tekst stijl maken	115
Toepassen opties	116
Tekst opnieuw instellen naar stijl	116
Zie ook	116
<b>STAFF AND SYSTEM TEXT</b>	<b>116</b>
Staff text	116
System text	116
See also	116
External links	116
<b>AKKOORDSYMBOLLEN</b>	<b>117</b>
Akkoordsymbolen syntax	117
Akkoordsymbool stijl	117
Verschijning	117
Noot spelling	118
Positionering	118
Zie ook	118

<b>VINGERZETTING</b>	<b>118</b>
Zie ook	119
<b>LIEDTEKST</b>	<b>119</b>
Speciale karakters	120
Individuele liedtekst regels aanpassen	120
Zie ook	120
Externe links	120
<b>REPETITIETEKENS</b>	<b>120</b>
Hoe maak je ze	120
Eigenschappen	120
Automatisch opvolgend repetitieteken	121
Zoek naar een repetitieteken	121
Zie ook	121
<b>OPMAAK</b>	<b>121</b>
<b>OPMAAK EN LAY-OUT</b>	<b>121</b>
Mogelijkheden om de lay-out te beïnvloeden	121
Opmaak → Pagina-instellingen...	121
Opmaak → Vergroot uitrekking, Verminder uitrekking	122
Stijl → Algemeen... → Partituur	123
Stijl → Algemeen... → Pagina	124
Stijl → Algemeen... → Koptekst, voettekst, nummers	126
Stijl → Algemeen... → Systeem	127
Stijl → Algemeen... → Maat	128
Stijl → Algemeen... → Maatstrepen	128
Palet → Afbrekingen & afstandshouders	129
Stijl → Algemeen... → Noten	130
Stijl → Algemeen... → Muziekleutels	130
Stijl → Algemeen... → Gebroken Akkoorden	131
Stijl → Algemeen... → Waardestrepen	132
Stijl → Algemeen... → Legatobogen/Overbindingen	133
Stijl → Algemeen... → Groottes	134
Stijl → Algemeen... → (De)Crescendo, Volta, Ottava	135
Stijl → Algemeen... → Pedaal, trillen	136
Stijl → Algemeen... → Akkoordsymbolen, fretborddiagrammen	137
Stijl → Algemeen... → Basso continuo	138
Stijl → Algemeen... → Articulaties, versieringen	139
Stijl → Algemeen... → Voortekens	140
Stijl → Algemeen... → Antimetrische figuren	141
Ruimte bewerken tussen individuele noten	142
Toepassen en OK knoppen	142
Pas toe op alle partijen	143
Opslaan en Laden Stijl	143
Zie ook	143
Externe links	143
<b>GENERAL STYLE: MEASURE</b>	<b>143</b>
Introduction	144
Options	144
<b>PAGINA-INSTELLINGEN</b>	<b>145</b>
Pagina-afmetingen	145
Pagina marges	146
Notenbalkafstand/schalen	146
Overige	146
<b>AFBREKINGEN EN AFSTANDSHOUDERS</b>	<b>146</b>
Toevoegen van een afbrekingen of afstandshouders	146
Verwijder een afbreking of afstandshouder	147
Sectie-einde	147
Zie ook	147
<b>KADERS</b>	<b>147</b>
Horizontaal kader	147
Verticaal kader	148
Tekstkader	149
Een kader maken	149
Een kader verwijderen	149



Zie ook	149
Externe links	149
<b>AFBEELDINGEN</b>	<b>149</b>
Zie ook	150
<b>AFBEELDINGSOPNAME</b>	<b>150</b>
Zie ook	151
<b>ELEMENTEN UITLIJNEN</b>	<b>151</b>
<b>GEAVANCEERDE ONDERWERPEN</b>	<b>151</b>
<b>ALBUM</b>	<b>151</b>
Een Album Maken	151
Laad Album	152
Album afdrukken	152
Partituren Samenvoegen	152
Album Opslaan	152
<b>BASSO CONTINUO (BECIJFERDE BAS)</b>	<b>152</b>
Toevoegen van een nieuwe basso continuo indicatie	152
Tekst opmaak	153
Getallen	153
Voortekens	153
Gecombineerde figuren	153
Haakjes	154
Voortzettinglijnen	154
Duur	154
Bewerken bestaande basso continuo figuren	155
Stijl	155
Juiste syntaxis	157
Overzicht van toetsen	157
<b>BESTANDSFORMATEN</b>	<b>158</b>
MuseScore eigen formaten	158
MuseScore formaat (*.mscz)	158
Ongecomprimeerd MuseScore formaat (*.mscx)	158
MuseScore back-up bestanden	158
MuseScore back-up bestand (*.mscz, of *.mscx,)	158
Bekijken en afdrukken (alleen exporteren)	159
PDF (*.pdf)	159
PNG (*.png)	159
SVG (*.svg)	159
Beluisteren (Alleen exporteren)	159
WAV audio (*.wav)	159
FLAC audio (*.flac)	159
Ogg Vorbis (*.ogg)	159
MP3 (*.mp3)	159
Delen met andere muziek software	160
MusicXML (*.xml)	160
Gecomprimeerde MusicXML (*.mxl)	160
MIDI (*.mid, *.midi, *.kar)	160
MuseData (*.md) (Alleen importeren)	160
Capella (*.cap, *.capx) (Alleen importeren)	160
Bagpipe Music Writer (*.bww) (Alleen importeren)	160
BB (*.mgu, *.sgu) (Alleen importeren)	160
Overture (*.ove) (Alleen importeren)	160
Guitar Pro (*.GTP, *.GP3, *.GP4, *.GP5, *.GPX) (Alleen importeren)	161
Zie ook	161
<b>FRETBORDDIAGRAM</b>	<b>161</b>
Toevoegen van een Fretborddiagram, barré en positie nummer	161
<b>GEDEELDE NOOTKOPPEN</b>	<b>162</b>
<b>GEREEDSCHAPPEN</b>	<b>163</b>
Voeg toe/verwijder regelafbrekingen	163
Verdeel / Voeg samen	163
Verdeel	163
Voeg samen	164
Vul met schuine strepen	164
Schakel 'Ritmische schuine streep-notatie' om	164
Herbepaal opeenvolgende repetitietekens	164
Zie ook	165

<b>HOOFDPALET</b>	<b>165</b>
Symbolen	165
Zie ook	166
<b>MIDI IMPORTEREN</b>	<b>166</b>
Beschikbare bewerkingen	166
<b>NOTE INPUT MODES</b>	<b>167</b>
Step-time	168
Re-pitch	168
Rhythm	168
Real-time (automatic)	168
Real-time (manual)	169
Real-time Advance shortcut	169
See also	169
External links	169
<b>NOTENBALK-EIGENSCHAPPEN</b>	<b>169</b>
Overzicht	169
Bewerk notenbalk-eigenschappen	170
Geavanceerde stijl-eigenschappen	170
Standaard en Percussie notenbalk specifieke eigenschappen	174
Tablatuur notenbalk specifieke eigenschappen	175
Fret markeringen	175
Notenwaarden	175
Voorbeeld	176
<b>OUDE MUZIEK MOGELIJKHEDEN</b>	<b>176</b>
Notatie zonder onderverdeling in maten	177
Mensurstrich	178
Ambitus	179
Mensurale maatsoort	179
Zie ook	179
<b>PARTIJEN MAKEN</b>	<b>179</b>
Instellen van de partijen	179
Alle partijen in één keer instellen	181
Partijen exporteren	181
Opslaan	181
<b>PARTITUUR INFORMATIE</b>	<b>181</b>
Reeds bestaande meta labels	182
Aanpassen van een meta label	182
Een nieuw meta label toevoegen	183
Koptekst/voettekst	183
Zie ook	184
<b>PLUGINS</b>	<b>184</b>
Installatie	184
Windows	184
Mac OS X	185
Linux	185
Aan-/uitzetten plugins	185
Maak/bewerk/uitvoeren plugins	185
Standaard geïnstalleerde Plugins	186
ABC Import	186
Break Every X Measures (Onderbreek iedere X Maten)	187
Notes – Color Notes (Noten Kleuren)	187
Create Score (Maak partituur)	187
helloQml	187
Notes – Note Names (Noot Namen)	187
panel (paneel)	187
random (willekeurig)	187
random2 (willekeurig 2)	187
run (uitvoeren)	187
scorelist (partituur lijst)	187
ScoreView (Partituur weergave)	187
Walk (Loop)	187
Gereedschappen	187
<b>RECOVERED FILES</b>	<b>188</b>
Behavior of saving after session recovery	188
Finding recovered files	188
See also	188
External links	188

<b>TOEGANKELIJKHEID</b>	<b>188</b>
Inleiding	189
Originele instellingen	189
Wegwijs maken	189
Het partituur venster	190
Partituur lezen	190
Vooruit of achteruit in tijd verplaatsen	191
Verplaatsen tussen noten op een bepaalde punt	191
Partituur lezen filteren	191
Partituur afspelen	191
Partituur bewerken	191
Aanpassingen	192
<b>VOORKEUREN</b>	<b>192</b>
Algemeen	192
Werkblad	194
Noteninvoer	195
Partituur	197
I/O	198
Import	198
Exporteer	199
Sneltoetscombinaties	201
Werk bij	202
Zie ook	203
<b>WAARDESTREPEN DOOR MEERDERE NOTENBALKEN</b>	<b>203</b>
Zie ook	203
<b>NIEUWE MOGELIJKHEDEN IN MUESCORE 2.X</b>	<b>203</b>
<b>ZIE OOK</b>	<b>203</b>
<b>BIJWERKEN VANAF MUESCORE 1.X</b>	<b>204</b>
Hoe kan ik MuseScore bijwerken	204
Openen van 1.x partituren in MuseScore 2	204
Lokale her-opmaak/layout	204
Het geluid gebruiken van MuseScore 1.x	204
<b>ONDERSTEUNING</b>	<b>204</b>
<b>HELPEN EN VERBETEREN VAN DE VERTALING</b>	<b>205</b>
Software vertaling	205
Website en handboek vertaling	205
Zie ook	205
<b>HOE VRAAG JE OM HULP EN VUL JE EEN BUG RAPPORT IN</b>	<b>205</b>
Zie ook	205
<b>TERUG NAAR FABRIEKSINSTELLINGEN</b>	<b>205</b>
Instructies voor Windows	206
Instructies voor Mac OS X	206
Instructies voor Linux (pas aan voor andere versie dan Ubuntu)	206
Zie ook	207
<b>BEKENDE INCOMPATIBILITEIT MET ANDERE HARDWARE EN SOFTWARE</b>	<b>207</b>
Hardware incompatibilites	207
Software incompatibiliteit	207
AVG Internet Security hangt MuseScore	207
Lettertype probleem in Mac OS X	207
Lettertype probleem in Linux	207
Sla op als dialoog leeg in Linux	208
<b>BIJLAGEN</b>	<b>208</b>
<b>BEKENDE BEPERKINGEN VAN MUESCORE 2.0</b>	<b>208</b>
Basisfuncties	208
Sla selectie op	208
Lokale Maatsoorten	208
Noteninvoer	208
Tablatuur notenbalk gekoppeld aan een standaard notenbalk	208
Geluid en afspelen	209

Instrument wijzigen	209
Mixer	209
Opmaak	209
Koptekst & voettekst	209
<b>SNELTOETSCOMBINATIES</b>	<b>209</b>
Navigeren	209
Noteninvoer	209
Duur/Lengte	209
Stemmen	210
Toonhoogte	210
Interval	210
Richting	210
Articulaties	210
Tekst invoer	210
Liedtekst invoer	210
Weergave	211
Zie ook	211
<b>OPDRACHT REGEL OPTIES</b>	<b>211</b>
Qt Gereedschap Opties	212
Zie ook	212
Externe links	212
<b>WOORDENLIJST</b>	<b>212</b>
Externe links	215
<b>TABLE OF CONTENTS</b>	<b>215</b>
<b>GETTING STARTED</b>	<b>215</b>
<b>BASISFUNCTIES</b>	<b>216</b>
<b>NOTATION</b>	<b>216</b>
<b>SOUND AND PLAYBACK</b>	<b>216</b>
<b>TEXT</b>	<b>216</b>
<b>FORMATTING</b>	<b>217</b>
<b>ADVANCED TOPICS</b>	<b>217</b>
<b>NEW FEATURES IN MUESCORE 2.0</b>	<b>217</b>
<b>SUPPORT</b>	<b>218</b>
<b>APPENDIX</b>	<b>218</b>

Dit handboek is geschreven voor MuseScore versie 2.0 en hoger. Het wordt onderhouden door de MuseScore community. [Leer hoe je kan meehelpen](#) ↗.

## Aan de slag

Deze paragraaf helpt je om MuseScore te installeren en in gebruik te nemen. Je zal ook leren hoe je een nieuwe partituur moet maken.

### Installatie

MuseScore werkt op verschillende computer systemen inclusief Windows, Mac OS X en Linux.

#### Windows

##### Installatie

Je kunt het Windows installatie pakket op de Nonexistant node nid: 27 pagina van de MuseScore website downloaden. Klik op de link om de download te starten. Je internet browser zal je vragen om de download te bevestigen. Klik Bestand Opslaan.

Zodra de download klaar is, dubbelklik het bestand om de installatie te starten. Windows kan nu een veiligheidsdialoog tonen waarin gevraagd wordt om te bevestigen of je de software wilt uitvoeren. Klik Uitvoeren om verder te gaan, je zult dan kort het volgende venster zien:

**NOT FOUND: Win-Install-Wizard-1a.png**

gevolgd door:

**NOT FOUND: Win-Install-Wizard-1b.png**

Als je dit niet ziet maar iets anders, dan is het mogelijk dat de .msi extensie niet gekoppeld is aan msiexec.exe. Je kunt de [extensie koppeling oplossen](#) ↗, of gebruik maken van de [verplaatsbare versie van MuseScore](#) ↗.

De installatie gaat verder met:

**NOT FOUND: Win-Install-Wizard-1c.png**

Als je op Cancel klikt, nu of later, dan zie je:

**NOT FOUND: Win-Install-Wizard-2a.png**

Als je op Next klikt om te verder te gaan, dan zal de installatie wizard de condities van de gratis software licentieovereenkomst tonen.

**NOT FOUND: Win-Install-Wizard-2b.png**

Lees de condities van de overeenkomst en zorg dat het vakje naast de tekst `accept the terms in the License Agreement` is aangevinkt en klik op Next om verder te gaan. Nu moet de installatie locatie voor MuseScore worden bevestigd.

**NOT FOUND: Win-Install-Wizard-3.png**

Als je een nieuwe versie van MuseScore installeert en de oude versie wilt behouden op de computer, dan moet je de locatie wijzigen (versie 2.0 en 1.x kunnen naast elkaar worden gebruikt en overschrijven elkaar niet, hiervoor is geen aanpassing nodig). In andere gevallen klik op Next om verder te gaan.

**NOT FOUND: Win-Install-Wizard-4.png**

Klik Install om verder te gaan.

Geef de installatie wizard een paar minuten om de benodigde bestanden en configuratie te installeren. Je ziet het volgende scherm:

**NOT FOUND: Win-Install-Wizard-5b.png**

en als laatste:

**NOT FOUND: Win-Install-Wizard-5c.png**

Klik Finish om de installatie af te sluiten. Je mag het installatie pakket dat je hebt gedownload verwijderen.

#### Start MuseScore

Om MuseScore te starten, kies Start → Alle Programma's → MuseScore 2 → MuseScore 2.

#### Verwijderen

Je kunt MuseScore verwijderen in 32-bit Windows met het commando:

```
cd C:\Program Files\MuseScore
Uninstall.exe /S
```

en op 64-bit Windows met het commando:

```
cd C:\Program Files (x86)\MuseScore
Uninstall.exe /S
```

#### Foutopsporing

In Windows XP en Vista kan de installatie door het systeem geblokkeerd worden. Als je MuseScore niet kunt installeren, klik dan met rechts op het bestand dat je gedownload hebt en kies Eigenschappen. Als je de tekst ziet: *"Dit bestand is afkomstig van een andere computer en wordt mogelijk geblokkeerd om deze computer te beveiligen"*, klik dan op "Blokking opheffen", "OK" en dubbelklik nogmaals op het bestand.

#### Mac OS X

##### Installatie

Je vindt het DMG (disk image) bestand op de Nonexistant node [nid: 27](#) pagina van de MuseScore website. Klik op de Mac OS X link om de download te starten. Zodra de download klaar is, dubbelklik op het DMG bestand om het disk image te mounten.

**NOT FOUND: Mac\_Install.png**

Sleep het MuseScore icoon naar de Applicatie map icon.

Indien je niet als administrator bent aangemeld, dan kan Mac OS X mogelijk om een wachtwoord vragen: klik Authenticate en voer het wachtwoord in om verder te gaan.

**NOT FOUND: Mac\_Install\_2.png**

Wanneer de applicatie klaar is met het kopiëren, verwijder dan het disk image. Je kunt MuseScore nu starten vanuit de Applicatie map, Spotlight of Launchpad.

##### Verwijderen

Verwijder MuseScore uit de Applicatie map.

#### Linux

Zie de Nonexistant node [nid: 27](#) pagina voor instructies behorende bij MuseScore op Linux. Pakketten zijn beschikbaar voor Debian, Ubuntu, Fedora en PCLinuxOS. Voor andere distributies is het nodig om de applicatie te compileren van de bron. Voor de instructies, specifiek voor Fedora, zie [hieronder](#).

##### Fedora

1. Importeer de GPG sleutel:

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

2. Ga naar de Nonexistant node [nid: 27](#) pagina van de MuseScore website. Klik op de link voor de stabiele Fedora download en kies het juiste rpm pakket voor jouw platform.

3. Afhankelijk van jouw platform, gebruik één van de volgende twee commando's om MuseScore te installeren

- o voor platform i386

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

- o voor platform x86\_64

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

Als je problemen hebt met het geluid, zie dan [Fedora 11 en geluid](#) ↗

## Zie ook

- [Hoe kan ik de taal van MuseScore aanpassen](#) ↗
- [Hoe kan ik MuseScore installeren zonder administrator rechten](#) ↗
- [Hoe kan ik MuseScore uitvoeren als Administrator in Windows](#) ↗

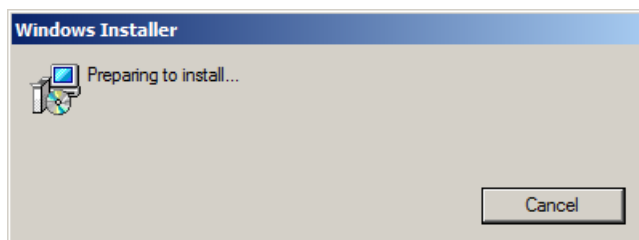
## Install on Windows

### Install

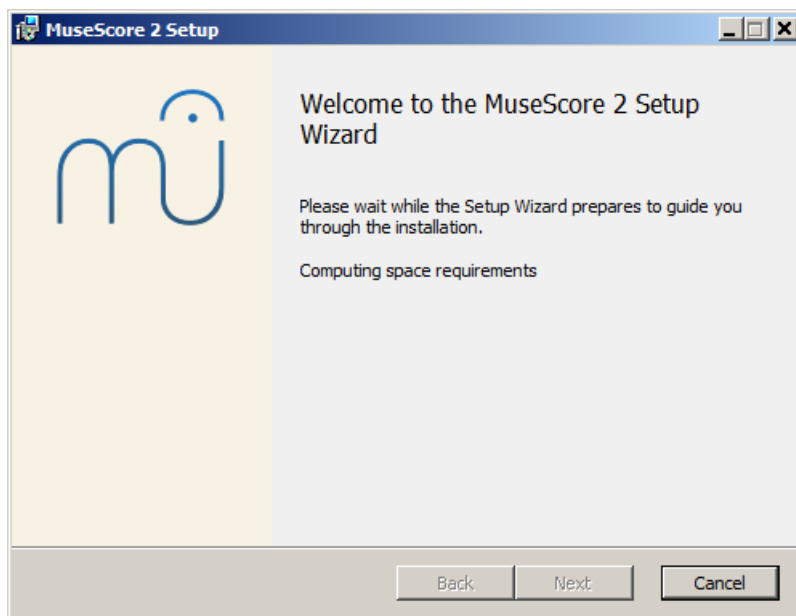
If you're on Windows 10, MuseScore can be installed from the Windows Store. Clicking [here](#) ↗ will open Musescore's page in the Store app. There you will only have to click Get the app > and MuseScore will be downloaded and installed.

Otherwise you can get the Windows installer from the [download](#) ↗ page of the MuseScore website. Click on the link to start the download. Your Internet browser will ask you to confirm that you want to download this file. Click Save File.

When the download finishes, double-click on the file to start the installation. Windows may prompt you with a security window to confirm this before running the software. Click Run to continue, you'll then briefly see

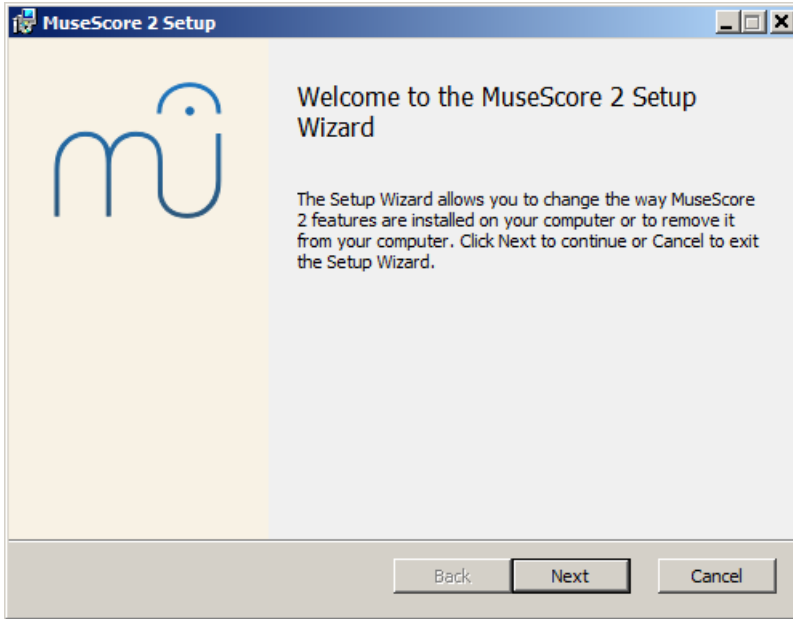


followed by

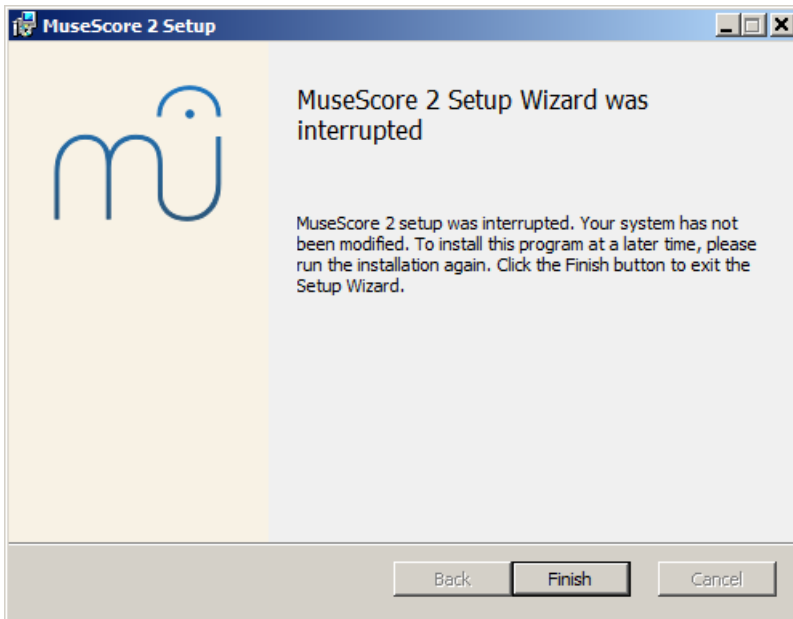


In case you don't see this installer window but something else, it's possible that the .msi extension is not associated with msiexec.exe. Either you can [fix the association](#) ↗, or download and use the [portable version of MuseScore](#) ↗ instead.

Continuing you'll see

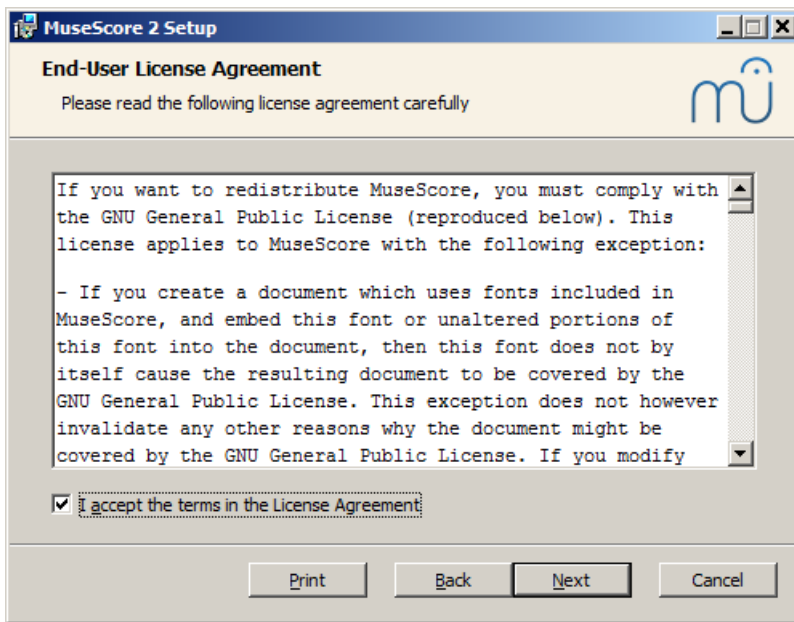


If you click Cancel, here or later, you'll see:

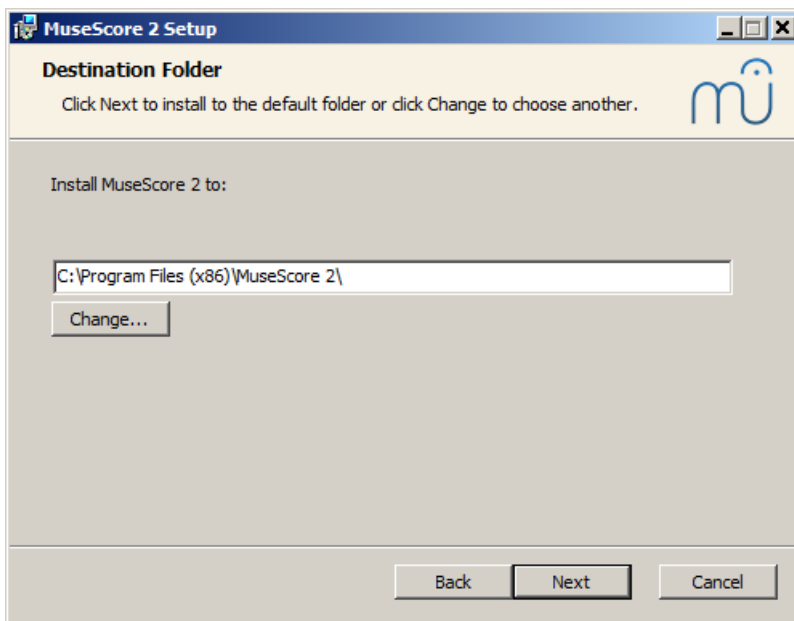


If instead you click Next to continue, the setup wizard displays the terms of the free software license.

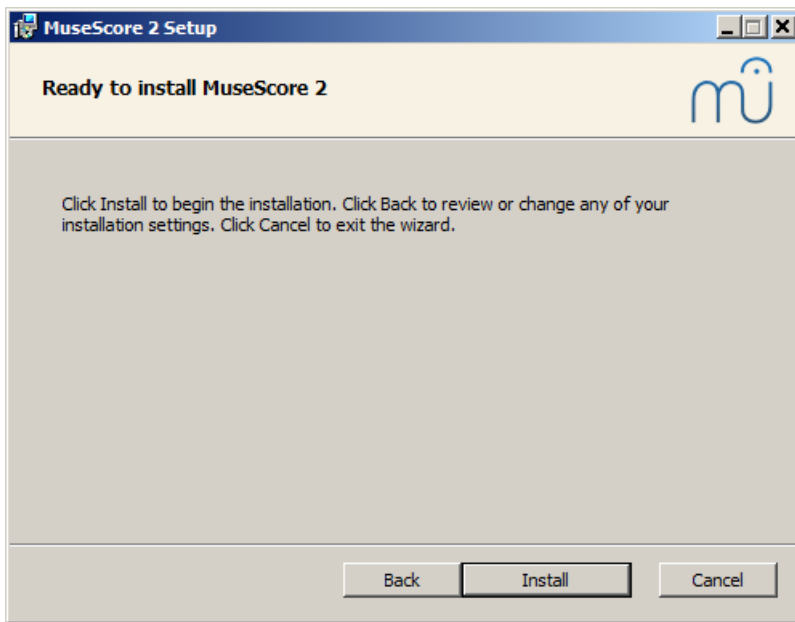




Read the terms of the license, make sure the box next to "I accept the terms in the License Agreement" is checked, and click Next to continue. Next the installer will ask you to confirm the location in which to install MuseScore.

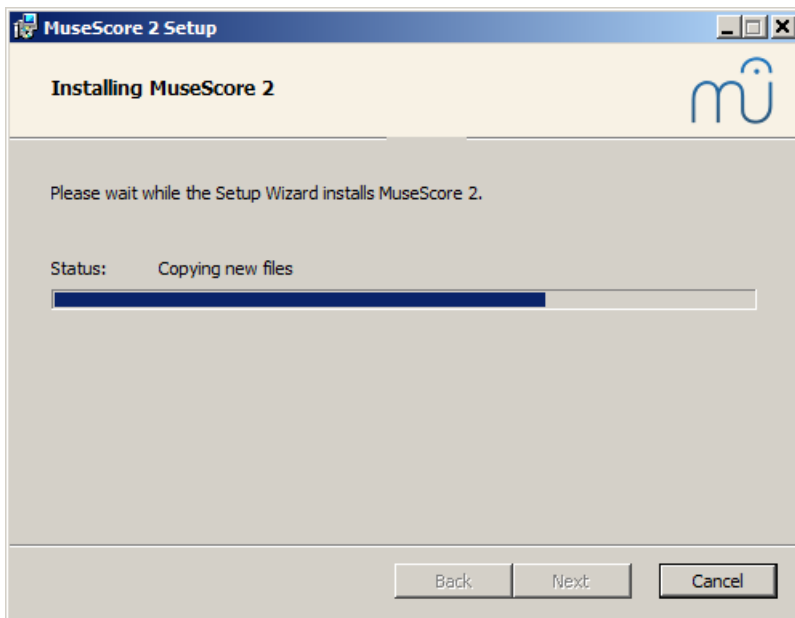


If you are installing a newer version of MuseScore but still want to keep the old version on your computer, then you should change the folder (note that MuseScore 2 can coexist with MuseScore 1 with no changes needed). Otherwise click Next to continue.

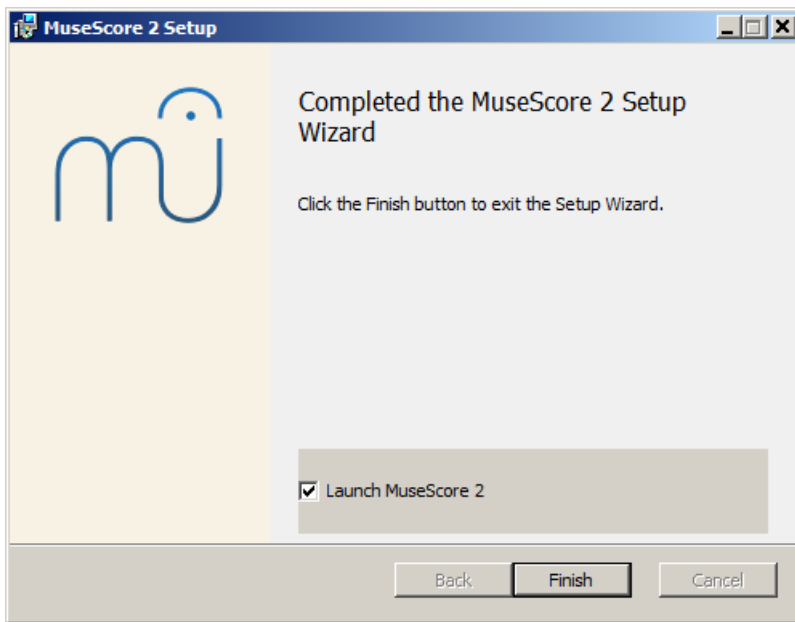


Click Install to continue.

Give the setup wizard a few minutes to install the necessary files and configurations. You'll see



and finally



Click Finish to exit the installer. You may delete the installer file you downloaded.

### Start MuseScore

To start MuseScore, from the menu, select Start → All Programs → MuseScore 2 → MuseScore 2.

### Uninstall

You can uninstall MuseScore from the menu by selecting Start → All Programs → MuseScore 2 → Uninstall MuseScore; or via Windows' Control Panel. Note that this will not remove your scores nor your MuseScore settings.

### Troubleshooting

On Windows XP and Vista, the installer might be blocked by the system. If you don't manage to install MuseScore, right click the downloaded file and click Properties. If there is a message *"This file came from another computer and might be blocked to help protect this computer"*, click on "Unblock", "OK" and double click on the downloaded file again.

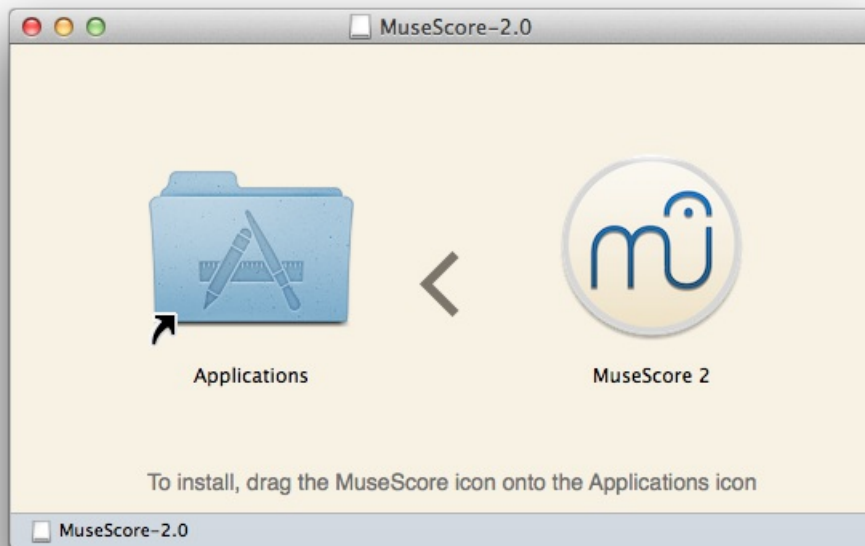
### External links

- [How to install MuseScore on Windows without administrator rights](#) ↗
- [How to run MuseScore as Administrator on Windows](#) ↗
- [How to change the language in MuseScore](#) ↗

## Install on macOS

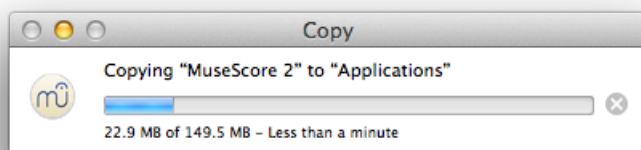
### Install

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.

## Uninstall

Simply delete MuseScore from Applications folder.

## 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.

## External links

- [How to run MuseScore 2.x on Mac OS X 10.6](#)
- [How to change the language in MuseScore](#)

## Install on Linux

As of MuseScore 2.0.3 you can, for the first time, get hold of a copy for Linux straight from the [download](#) page, just like Windows and Mac users. This is possible thanks to the [AppImage](#) packaging format, which runs on pretty much all Linux distributions. If you prefer, there is still the option to get it the traditional way via your [distribution's package manager](#) (but you may have to wait for it to get packaged by the relevant maintainer). Of course, you can always [build from source](#).

## Applmage

The [Applmage format](#) is a new way of packaging Linux applications. Applmages are portable - they don't have to be installed - and they run on pretty much any Linux distribution. Dependencies are included in the one Applmage file.

### Step 1 - Download

Before you download an Applmage, you need to know your processor's architecture. These terminal commands will show it:

```
arch
```

or

```
uname -m
```

The output will be something like "i686", "x86\_64" or "armv7":

- i686 (or similar) - 32-bit Intel/AMD processor (found on older machines).
- x86\_64 (or similar) - 64-bit Intel/AMD processor (modern laptop and desktop computers, most Chromebooks).
- armv7 (or later) - ARM processor (phones & tablets, Raspberry Pi 2/3 running Ubuntu Mate, some Chromebooks, usually 32-bit at present).

Now you can head over to the [download](#) page and find the Applmage that best matches your architecture. Once downloaded, the file will be named "MuseScore-X.Y.Z-\$(arch).Applmage".

### Step 2 - Give execute permission

Before you can use the Applmage you need to give permission for it to be run as a program.

#### From the Terminal:

This command gives the user (u) permission to execute (x) the Applmage. It works on all Linux systems.

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

Note: Use the "cd" command to change directory to wherever you saved the Applmage.

#### From a File Manager:

If you prefer to avoid the command line, there is usually a way give execute permission from inside a File Manager.

In GNOME Files (Nautilus), simply:

1. Right-click on the Applmage and select "Properties".
2. Open the "Permissions" tab.
3. Enable the option labelled "Allow executing file as a program".

The process may be slightly different in other file managers.

### Step 3 - Run it!

Now you should be able to run the program simply by double-clicking on it!

When you downloaded the Applmage it was probably saved in your Downloads folder, but you can move somewhere else it at any time (e.g. you could put it on your desktop for easy access). If you ever want to remove it then simply delete it.

#### Installing the Applmage (optional)

You can run the Applmage without installing it, but you must install it if you want it to be completely integrated with your desktop environment. This has the following benefits:

- Adds the Applmage to your Applications Menu or Launcher
- Sets the correct icons for MuseScore's files (MSCZ, MSCX) and for MusicXML files (MXL, XML)
- Makes the Applmage available via your File Manager's right-click "Open with..." menu

To install it, run the Applmage from the Terminal with the "install" option [\(see immediately below\)](#). This copies a desktop file and various icons to your computer. If you want to remove them you will need to run the "remove" option before you delete the Applmage. This does not affect any scores created with any version of MuseScore.

### Using command line options

Running the Applmage from the Terminal allows you to use various command line options. The Applmage has some special options in addition to MuseScore's [normal command line options](#).

You will need to change directory (cd) to wherever the Applmage is saved your system, for example:

```
cd ~/Desktop
./MuseScore*.Applmage [option...]
```

Or give the path to the Applmage:

```
~/desktop/MuseScore*.Applmage [option...]
```

Use the "--help" and "man" options to get more information about the available command line options:

```
./MuseScore*.Applmage --help # displays a complete list of command line options
./MuseScore*.Applmage man # displays the manual page (explains what the options do)
```

## Distribution Packages

### 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

- o for arch i386

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

- o 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](#).

### External links

- [How to run the MuseScore Applmage on Linux](#) - video
- [How to change the language in MuseScore](#)

## Install on Chromebook

### Desktop program

MuseScore's desktop program will not work natively on Chrome OS, but there are some workaround solutions:

1. Since Chrome OS 69, certain chromebook models are able to run Linux apps and so you can install MuseScore for Linux as provided on our [Download page](#). Feedback about the installation process and supported hardware is welcome on the [forum](#)

2. Via software-on-demand service such as [rollApp](#): By just visiting this website, you can run MuseScore in the browser. You can access your scores via cloud services such as Google Drive or save them to your online MuseScore account through the menu File → Save Online.... Note that currently, sound and playback does not work on rollApp.
3. Via [Crouton](#): Involves installing a Linux based operating system which runs in parallel with Chrome OS, and then installing MuseScore on Linux.

### Android app (playback only)

Alternatively, it is possible to install [MuseScore's Android app](#) on recent Chromebooks. You will need to update to the latest version of Chrome OS first. See the [Chromebook support documentation](#) for help [installing Android apps on Chromebooks](#), and a [list of supported devices](#). The app only supports playback of existing scores, not score editing or creation, but you can sign-in to your MuseScore account for easy access to all your scores on MuseScore.com.

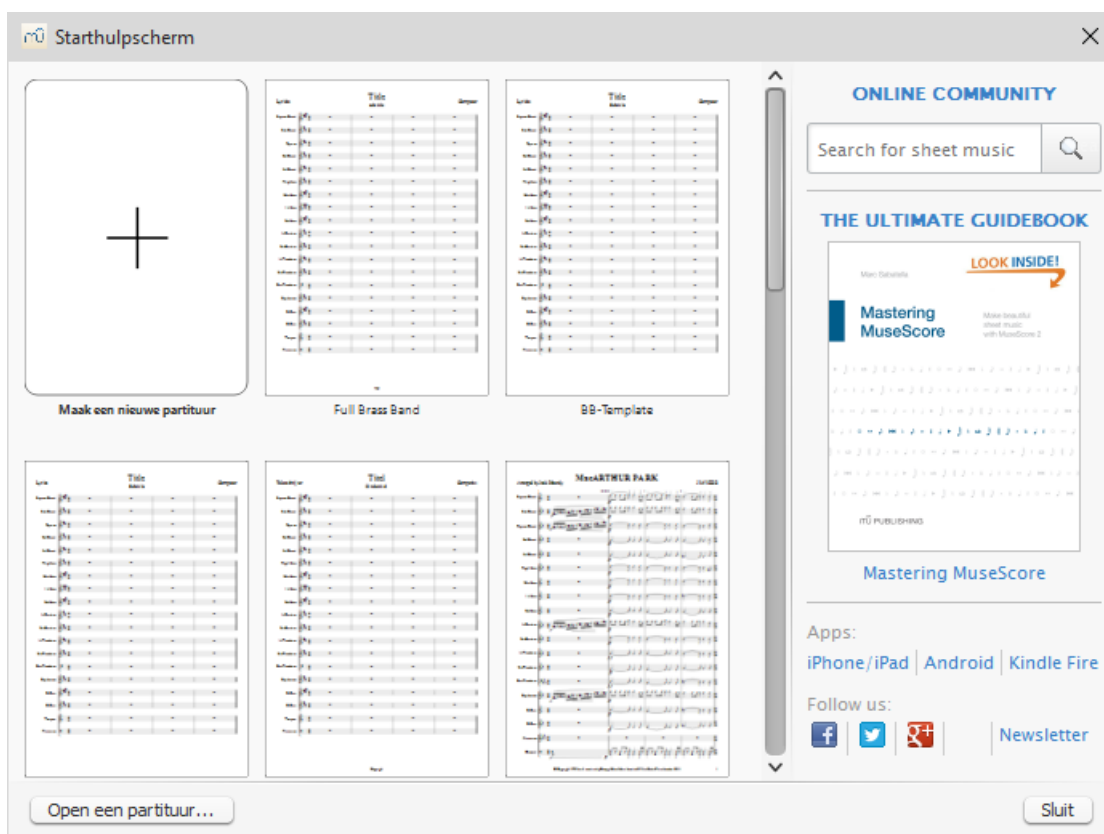
### External links

- [How to run MuseScore on a Chromebook](#)
- Check the installation procedure from [the comments in this thread](#)
- [How to change the language in MuseScore](#)

## Maak een nieuwe partituur

Bij het starten van MuseScore, krijg je het Starhulpscherm te zien.

### Starhulpscherm



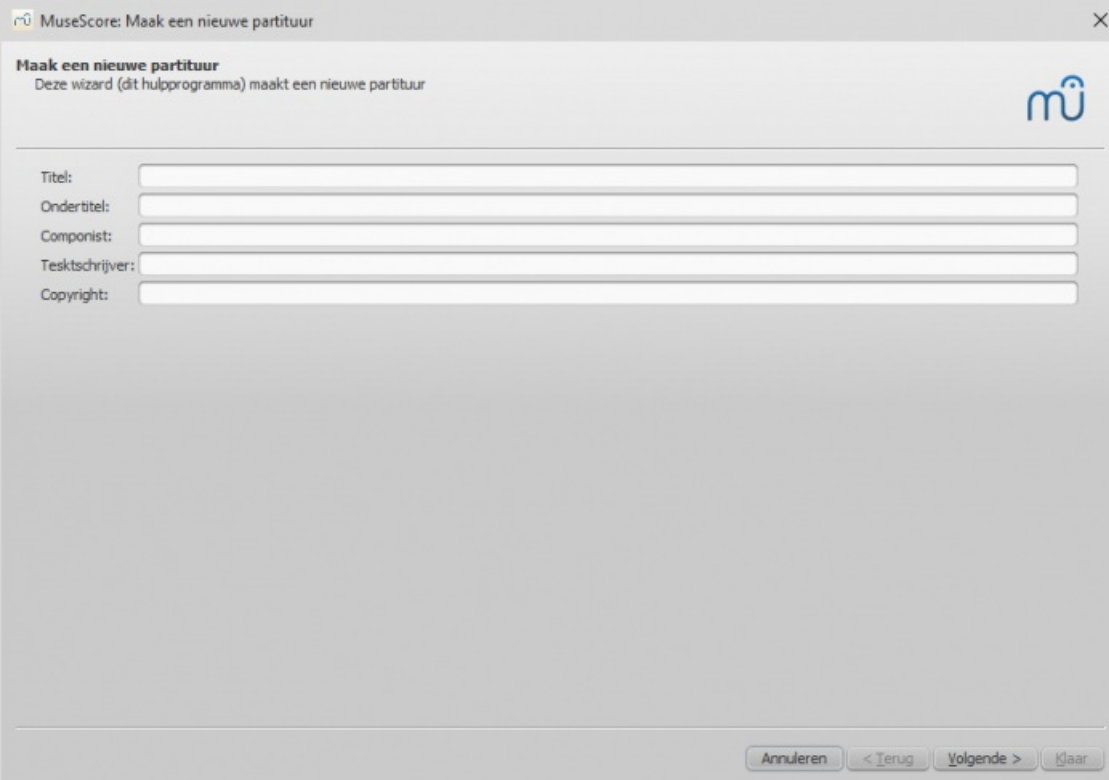
Je kunt kiezen tussen de volgende opties:

- [Maak een nieuwe partituur](#) (door het icoon met het plusteken te gebruiken)
- Open een recent geopende partituur
- Als je MuseScore voor het eerst opent, open de zelfstudie-partituur "Getting Started"
- Open een bestaande partituur uit de bestanden op uw computer
- Zie de partituur van de dag: "In the spotlight"
- Zoek naar muziek op [musescore.com](#)
- Link naar mobiele applicaties
- Link om MuseScore te volgen op sociale netwerken

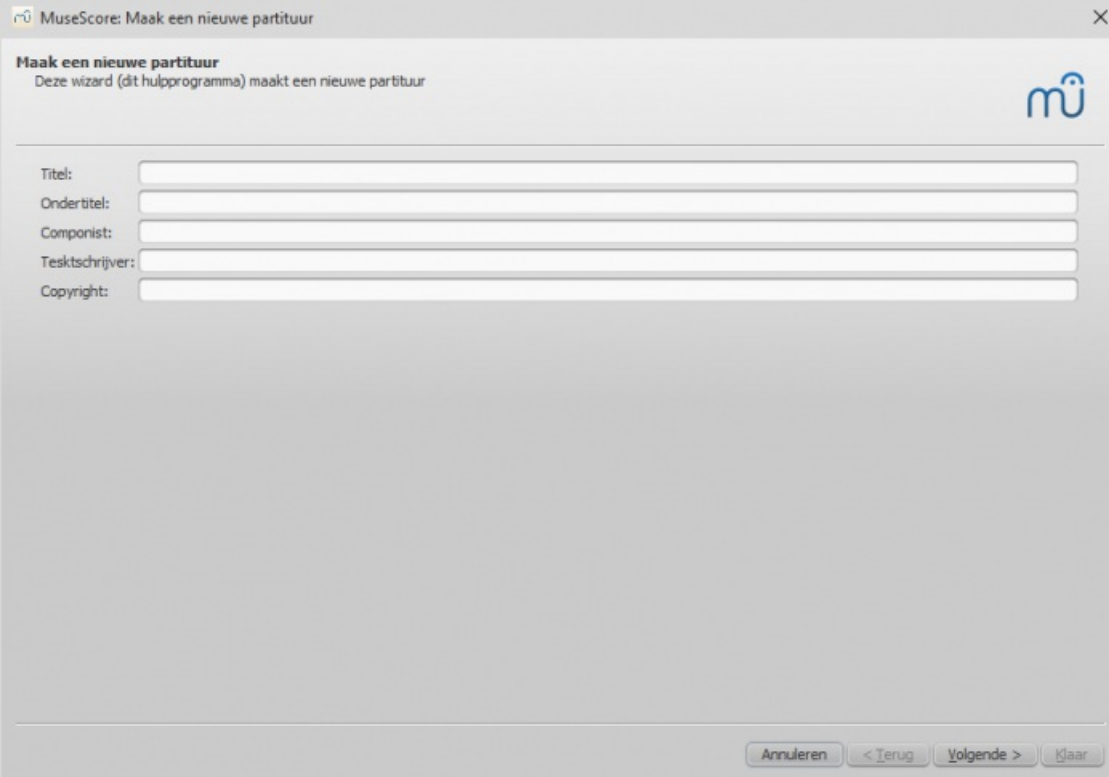
## Maak een nieuwe partituur

Om een nieuwe partituur te maken als het starthulpscherm niet open staat, kies: Bestand → Nieuw... of gebruik de sneltoets Ctrl+N (Mac: Cmd+N). Hiermee opent de wizard "Maak een nieuwe partituur".

### Titel, componist en andere informatie



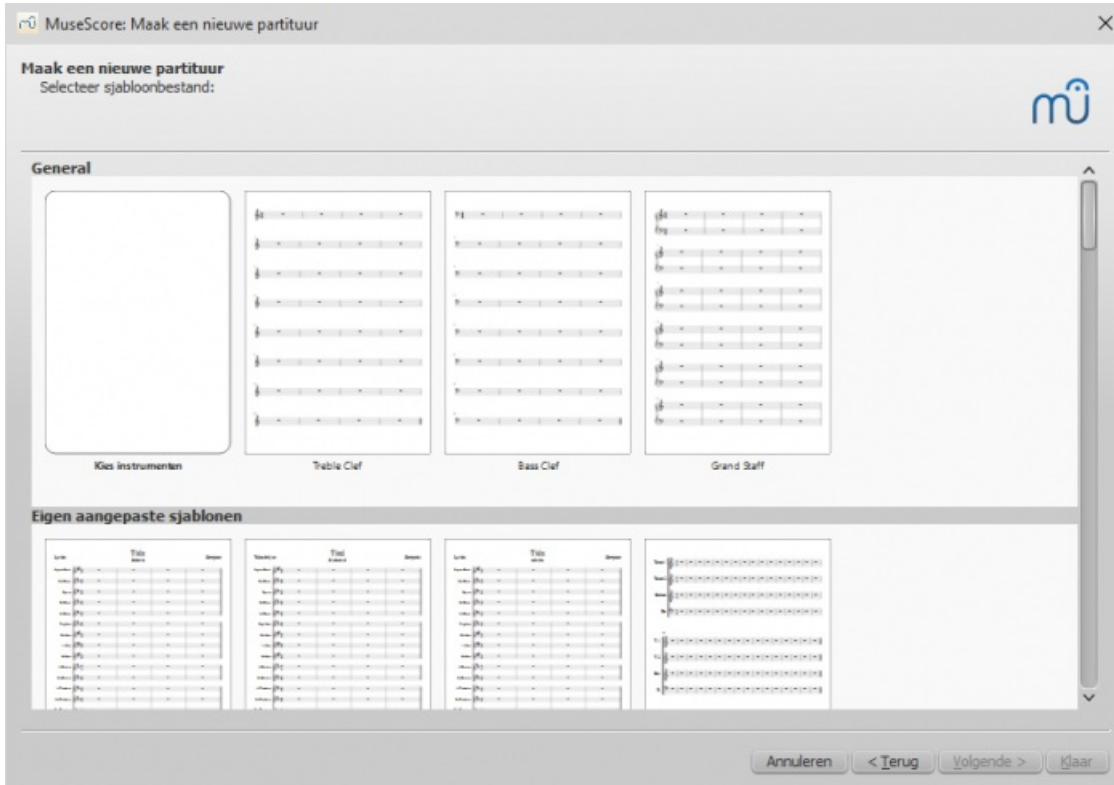
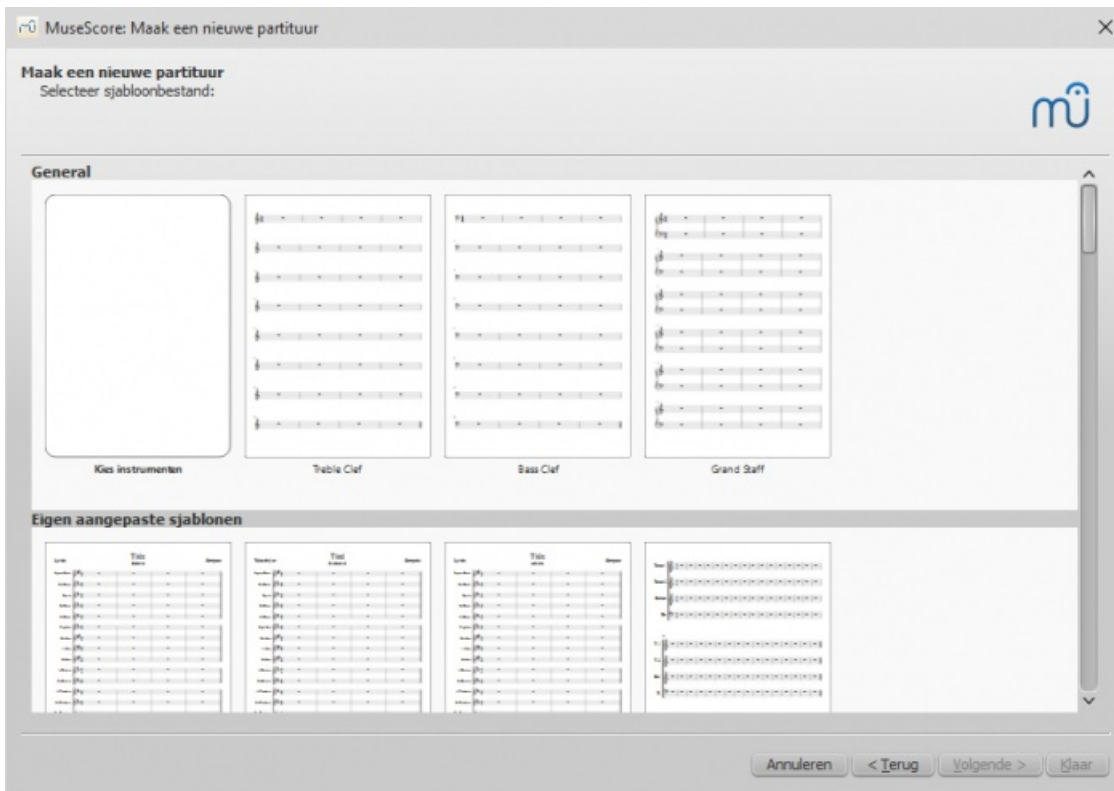
The screenshot shows the 'Maak een nieuwe partituur' wizard window in MuseScore. The window title is 'MuseScore: Maak een nieuwe partituur'. The main heading is 'Maak een nieuwe partituur' with a subtitle 'Deze wizard (dit hulpprogramma) maakt een nieuwe partituur'. The MuseScore logo is in the top right corner. Below the heading are five text input fields: 'Titel:', 'Ondertitel:', 'Componist:', 'Tekstdschrijver:', and 'Copyright:'. At the bottom right, there are four buttons: 'Annuleren', '< Terug', 'Volgende >', and 'Klaar'.



This is an identical screenshot to the one above, showing the 'Maak een nieuwe partituur' wizard window in MuseScore. It contains the same title, heading, subtitle, logo, input fields, and buttons.

Voer de titel, de componist en andere informatie in zoals hierboven getoond, en klik op Volgende > en u krijgt:



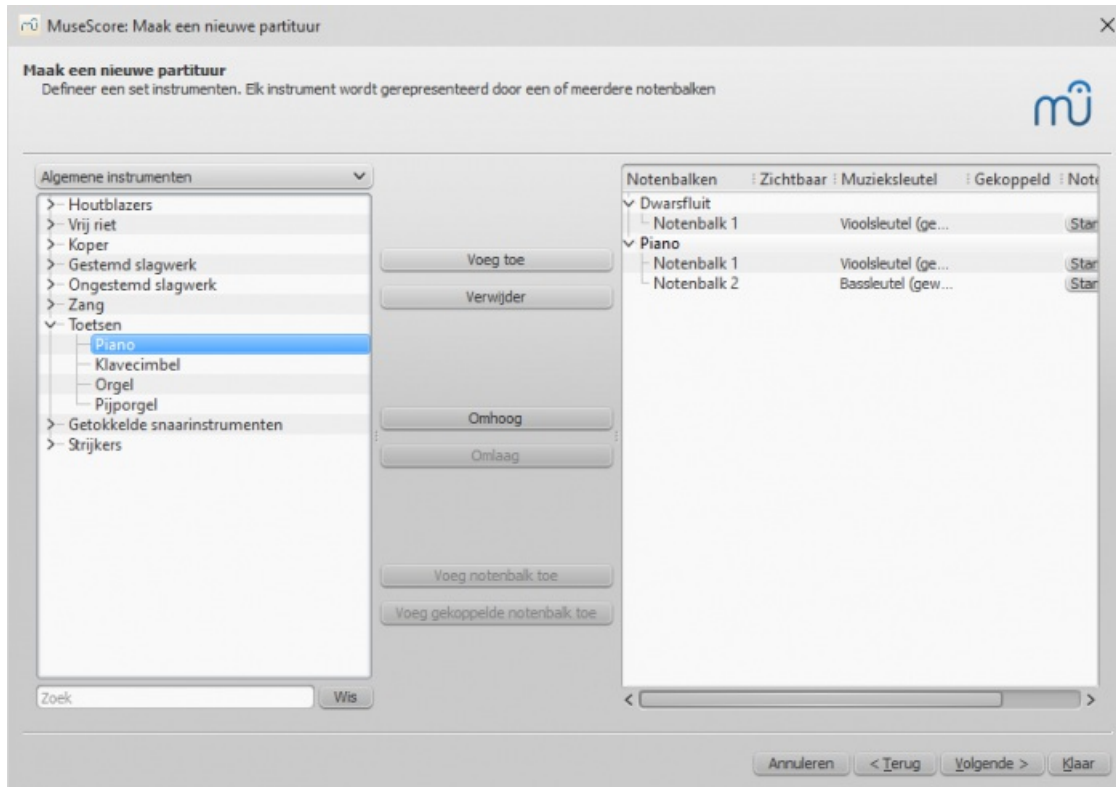
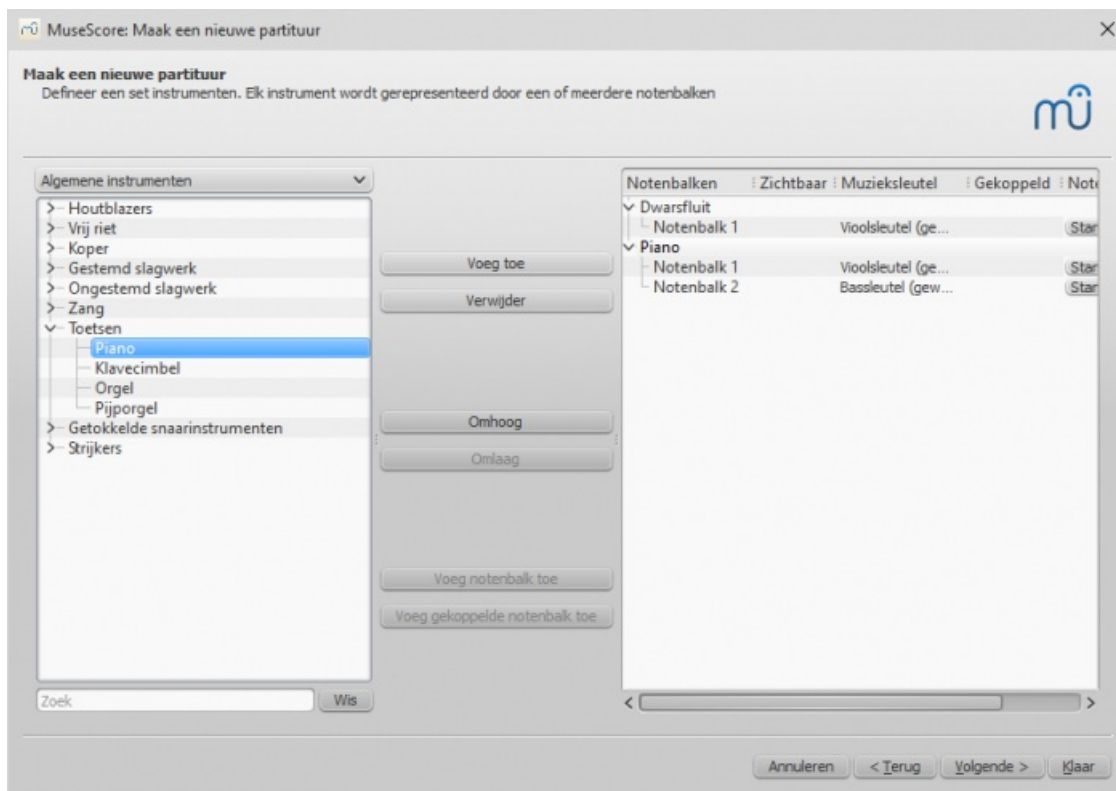


Hier kunt je een sjabloon kiezen om de partituur op te baseren.

Sjablonen worden [hieronder](#) in meer detail besproken.

Als je op "Instrumenten kiezen" klikt dan krijg je de mogelijkheid om precies te bepalen welke instrumenten in de partituur zullen worden gebruikt.

### Instrumenten (en zang)



Het venster Instrumenten is ingedeeld in twee kolommen.

De linker kolom bevat een lijst van instrumenten en zang waaruit je kan kiezen.

De rechterkolom is aanvankelijk leeg. Hier komen de instrumenten voor de partituur.

De lijst in de linker kolom is ingedeeld in instrumentenfamilies.

Klik op een categorie om alle instrumenten van die familie te tonen.

Kies een instrument en klik op Toevoegen.

Het instrument dat je gekozen hebt verschijnt nu in het rechter deelvenster.

Je kunt meerdere instrumenten en/of stemmen toevoegen indien gewenst.

De standaardinstelling is "Algemene Instrumenten", maar boven de instrumentenlijst (links) kun je andere keuzes maken zoals "Jazz-instrumenten", "oude muziek", e.a.

Je kunt ook de naam van het instrument invullen in het zoekvak onder de instrumentenlijst (links).

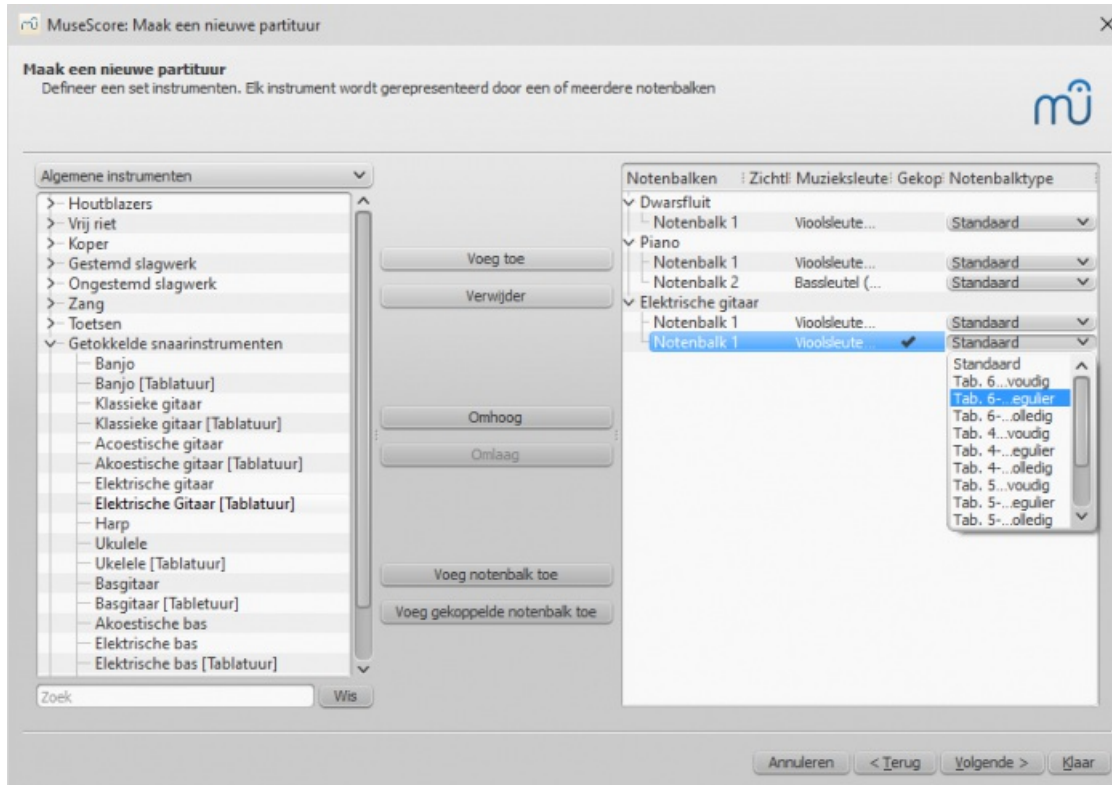
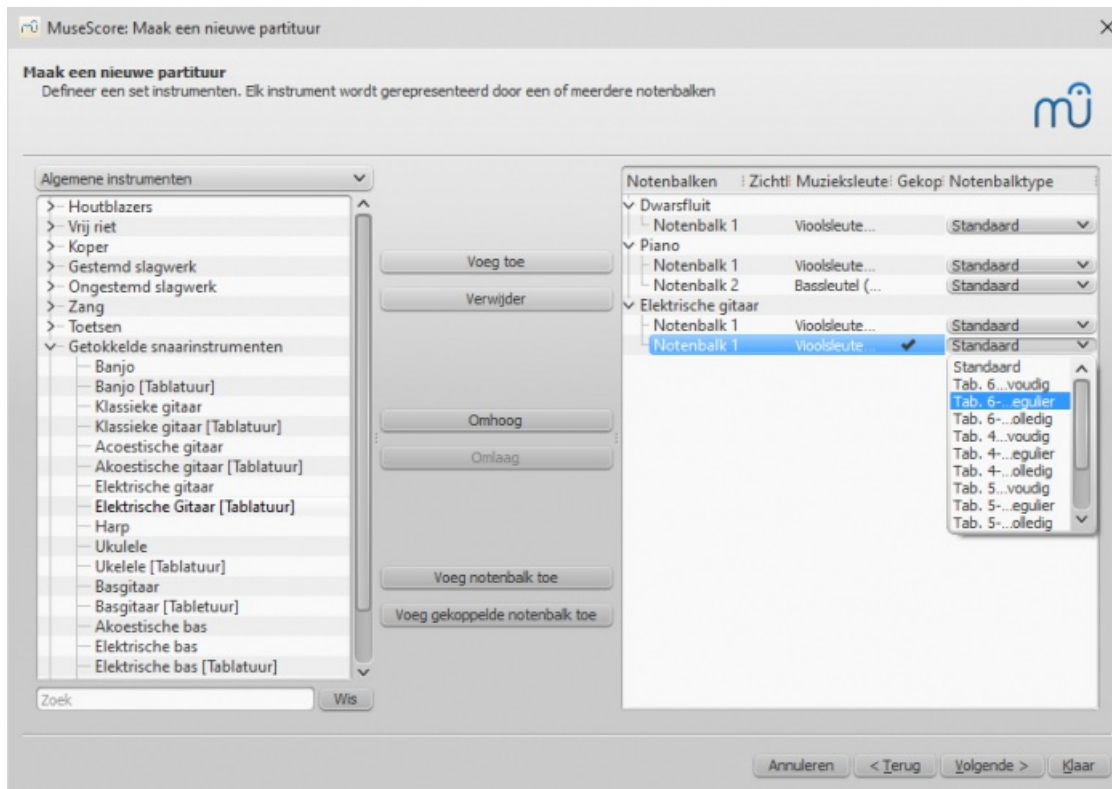
De lijst "Alle instrumenten" wordt gefilterd en je krijgt alleen de instrumenten in de lijst waar het trefwoord in voorkomt.

Het standaard notenbalk-type heeft vijf lijnen maar sommige instrumenten kunnen gebruik maken van andere notenbalk-types (drum/percussie, getokkelde snaarinstrumenten).

De volgorde van de instrumenten in de rechterkolom is de volgorde zoals ze op de partituur zullen verschijnen. Om de volgorde te wijzigen: gebruik de knoppen: Omhoog of Omlaag

Als je klaar bent klik Volgende >.

## Een notenbalk toevoegen aan een instrument



Met de optie **Voeg notenbalk toe** kun je een **Dubbele notenbalk** creëren voor de instrumenten die meer dan één notenbalk gebruiken, zoals piano of gitaar + tablatuur.

Klik op een notenbalklijn in één van de instrumenten in het rechter deelvenster, waardoor deze oplicht. Bijvoorbeeld:

Notenbalk 1 zoals in de afbeelding hierboven.

Klik ofwel op Voeg notenbalk toe Of op Voeg gekoppelde notenbalk toe.

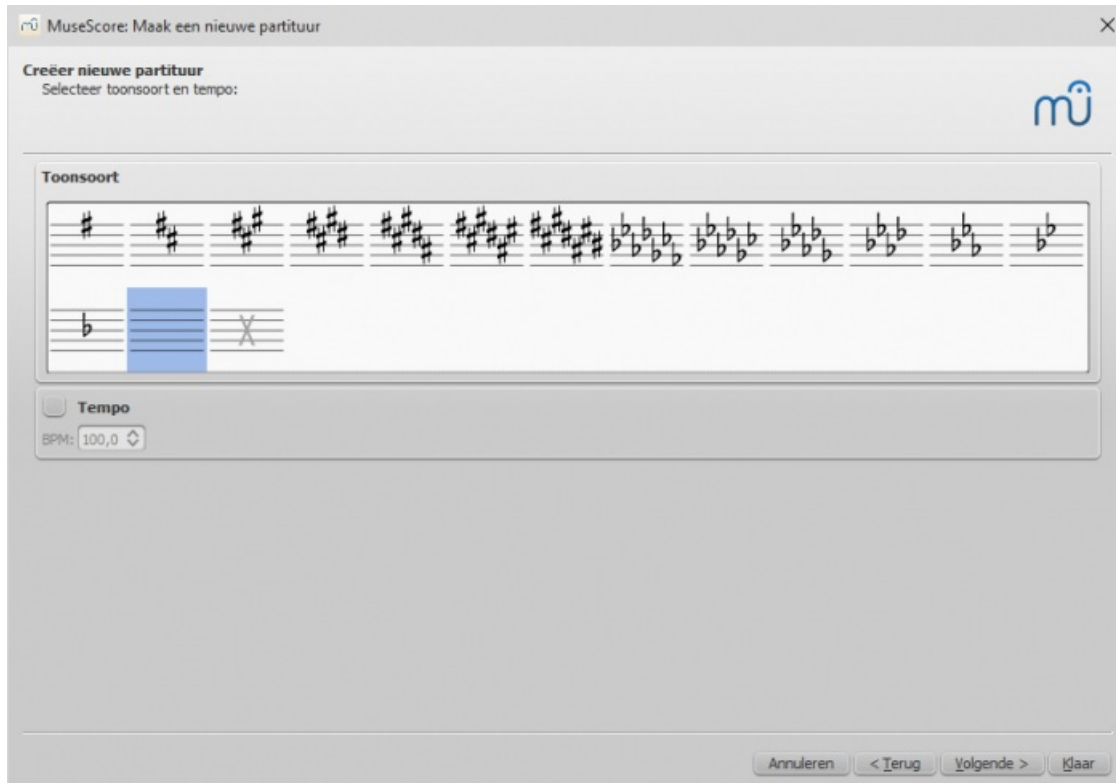
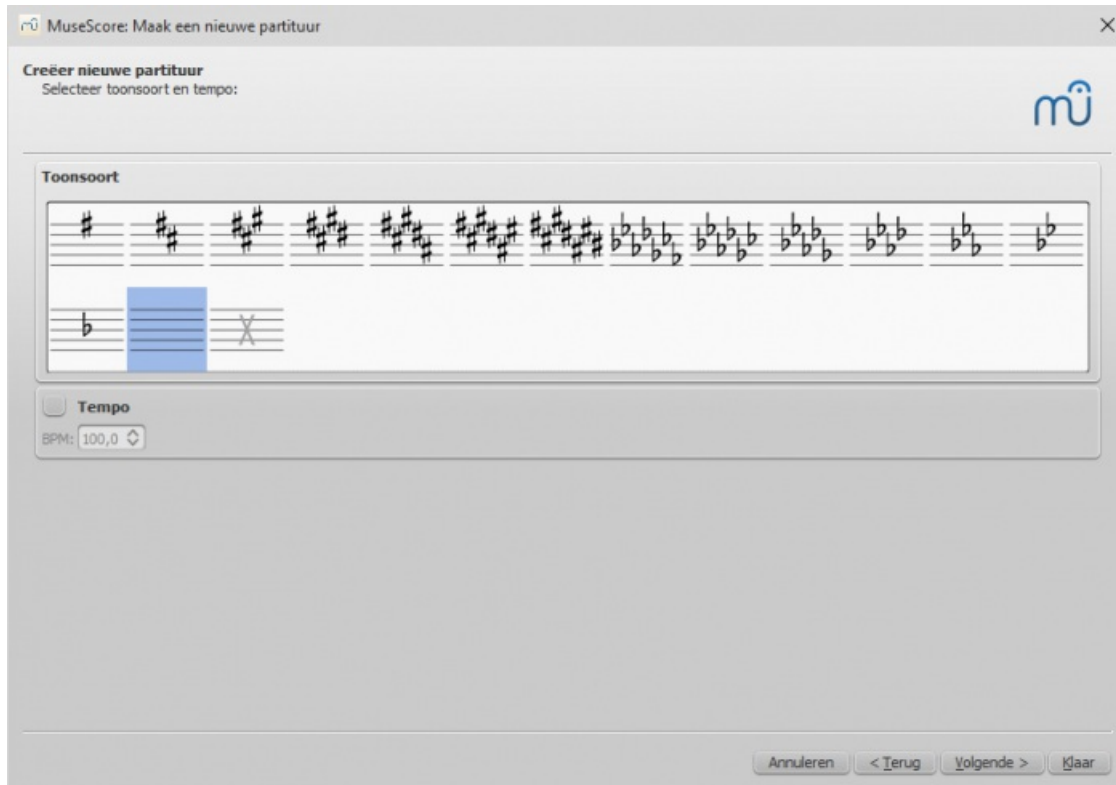
Het eerste zal een toepasselijke, onafhankelijke notenbalk toevoegen aan de door u geselecteerde.

Het tweede zal een toepasselijke, gekoppelde notenbalk toevoegen.

Het verschil is dat de wijzigingen die je hebt aangebracht aan een gekoppelde notenbalk, automatisch worden vertaald naar de andere notenbalk. Bijvoorbeeld het koppel gitaar + tablatuur. (zie [Tablatuur](#))

De tussenruimten in een dubbele notenbalk kan worden ingesteld via: [Tussenruimten in een dubbele notenbalk instelling](#).

## Selecteer voortekens en tempo



Hier kun je twee zaken instellen:

Voortekens (door op één van de keuzemogelijkheden te klikken) en Tempo (door eerst een vinkje te zetten naast "Tempo" en vervolgens het BPM (Beats Per Minute/Slagen per minuut) in te stellen.

Als je klaar bent, klik op: Volgende>

## Maatsoort, Opmaat en aantal maten

MuseScore: Maak een nieuwe partituur

Maak een nieuwe partituur  
Maak een nieuwe maatsoort

**Kies maatsoort:**

4 / 4  C  c

**Opmaat**

Duur: 1 / 4

**Kies het aantal maten:**

Maten: 32

Hint: maten kunnen nog worden toegevoegd of verwijderd na het maken van een partituur.

Annuleren < Terug Volgende > Klaar

MuseScore: Maak een nieuwe partituur

Maak een nieuwe partituur  
Maak een nieuwe maatsoort

**Kies maatsoort:**

4 / 4  C  c

**Opmaat**

Duur: 1 / 4

**Kies het aantal maten:**

Maten: 32

Hint: maten kunnen nog worden toegevoegd of verwijderd na het maken van een partituur.

Annuleren < Terug Volgende > Klaar

Hier kun je de initiële maatsoort instellen.

Als de partituur begint met een opmaat, moet je dat aangeven door een vinkje te zetten naast "Opmaat" en vervolgens de Duur in te stellen (dezelfde instelling als "werkelijke duur" in de contextmenu Maateigenschappen).

Het aantal maten kun je hier ook opgeven, maar uiteraard kun je achteraf maten Toevoegen of Verwijderen.

Klik op Klaar om de nieuwe partituur te creëren.

## Aanpassingen achteraf

Je kunt alle instellingen die zijn opgegeven tijdens de procedure "Maak een nieuwe partituur" achteraf wijzigen, zelfs als je al een tijdje in de partituur gewerkt hebt.

- Om maten toe te voegen of te verwijderen, of om een opmaat te maken, zie [Maatbewerkingen](#)
- Om Tekst te wijzigen, zie: [Tekst wijzigen](#).  
Om een ontbrekende Titel (of een ander Tekstonderdeel) toe te voegen, kies: Voeg toe → Tekst → Titel (of een ander Tekstonderdeel)
- Om instrumenten toe te voegen, te verwijderen of de volgorde te wijzigen, kies: Bewerken → Instrumenten....

## Sjablonen

In het tweede venster van de wizard kun je een sjabloon kiezen om de partituur op te baseren (zie [boven](#) voor details). Om een partituur te maken met deze methode volstaat het om op de sjabloon te klikken in plaats van Instrumenten kiezen. Handel de wizard verder af zoals gebruikelijk.

Sjabloon bestanden zijn gewone MuseScore bestanden, opgeslagen in een speciale map.

Standaard worden twee mappen voor sjablonen gemaakt: een [map voor systeemsjablonen](#) waarin de door MuseScore meegeleverde sjablonen zijn opgeslagen en een [map voor gebruikerssjablonen](#) waarin eigen sjablonen kunnen worden opgeslagen. Je kunt een eigen sjabloon maken die zal worden weergegeven in de wizard door de partituur op te slaan in deze map.

### Map voor systeemsjablonen

In Windows vindt je die meestal hier: C:\Program Files\MuseScore 2\templates of in de 64-bit versie: C:\Program Files (x86)\MuseScore 2\templates.

In Linux, kijk onder /usr/share/mscore-xxx als je met de package manager geïnstalleerd hebt. Als je MuseScore zelf gecompileerd hebt in Linux, kijk dan onder /usr/local/share/mscore-xxx (xxx staat voor de versie die je gebruikt).

In Mac OS X, kijk onder /Applications/MuseScore 2.app/Contents/Resources/templates.

### Map voor gebruikerssjablonen

De map voor eigen sjablonen kun je zelf configureren in [Bewerken](#) → [Voorkeuren...](#) → [General](#), MuseScore maakt zelf een map met dit doel.

In Windows, de map voor gebruikerssjablonen bevindt zich in %HOMEPATH%\Documents\MuseScore2\Templates.

In Mac OS X en Linux, bevinden de mappen voor gebruikerssjablonen zich in ~/Documents/MuseScore2/Templates.

De wizard "Nieuwe partituur maken" zal zowel de systeemsjablonen als de gebruikerssjablonen tonen.

## Zie ook

- [Toonsoorten](#)
- [Maatsoorten](#)
- [Muzieksleutels](#)
- [Tempo](#)
- [Notenbalk-eigenschappen](#)

## Externe links

- [Video zelfstudie: MuseScore in Minuten: Les 1 - Partituur opzetten](#)

## Taalinstellingen en bijwerken van de vertalingen

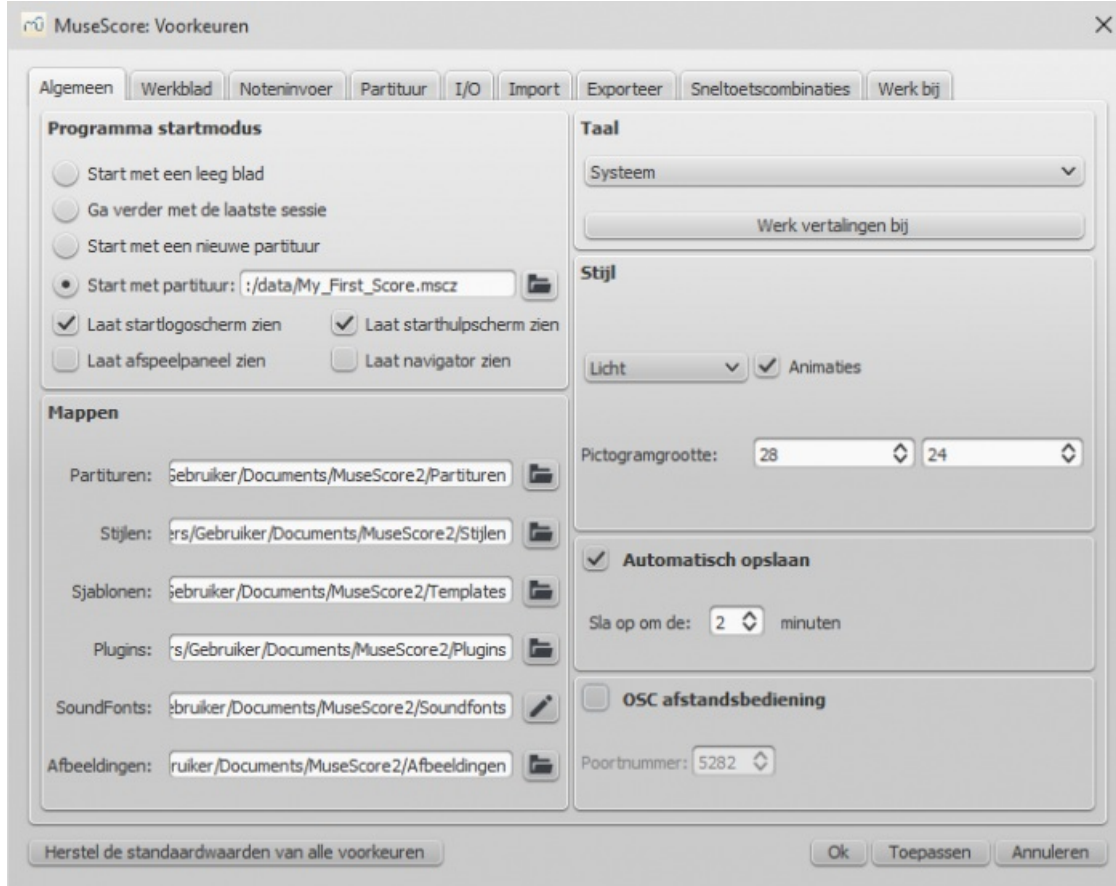
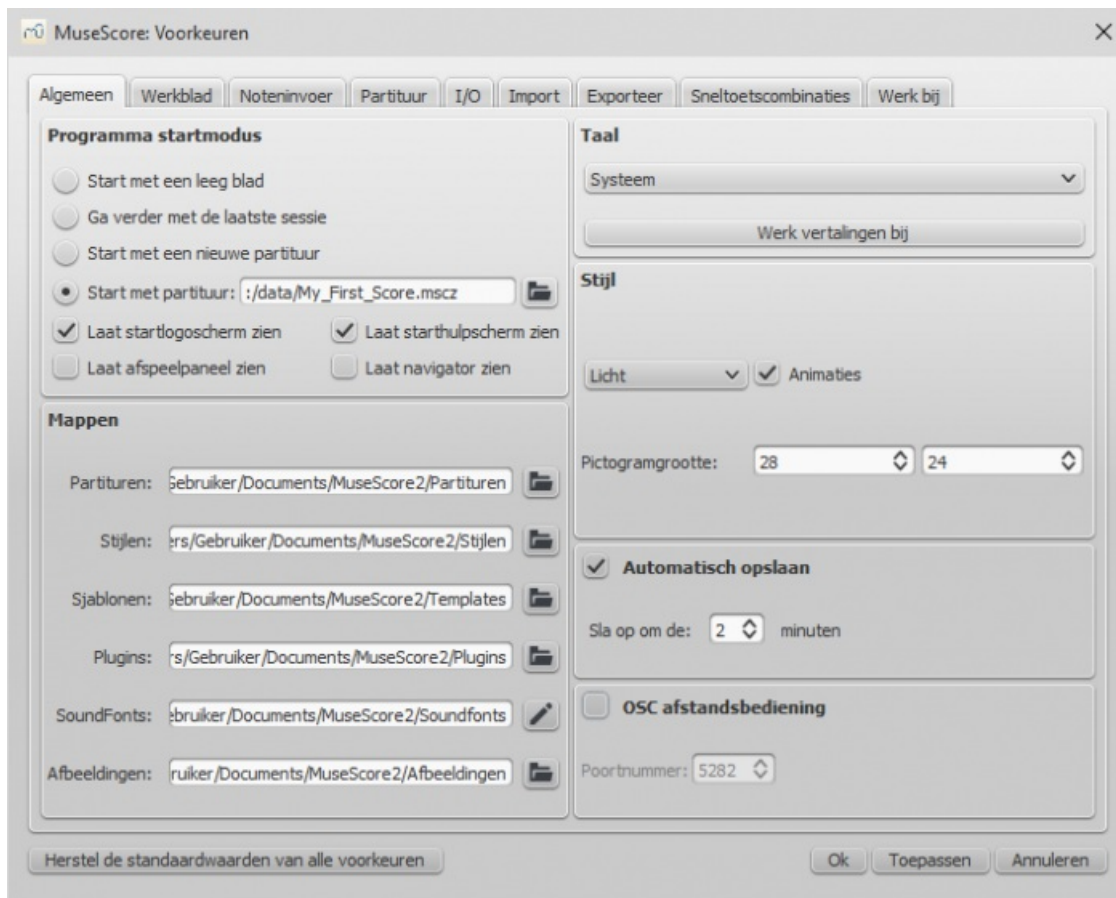
MuseScore is geïnstalleerd en werkt met de Systeem-taal van het besturingssysteem.

Deze taal is afhankelijk van het land, de taalinstellingen op de PC en de gebruiker (de meeste programma's maken gebruik van deze taal)



## Taal wijzigen

1. Kies: Bewerken → Voorkeuren... (Mac: MuseScore → Voorkeuren...)
2. In de tab Algemeen ziet u een sectie Taal:



Hier kun je een andere taal kiezen uit een lijst en eventuele bijgewerkte versie van de vertaling downloaden met de knop: Werk vertalingen bij

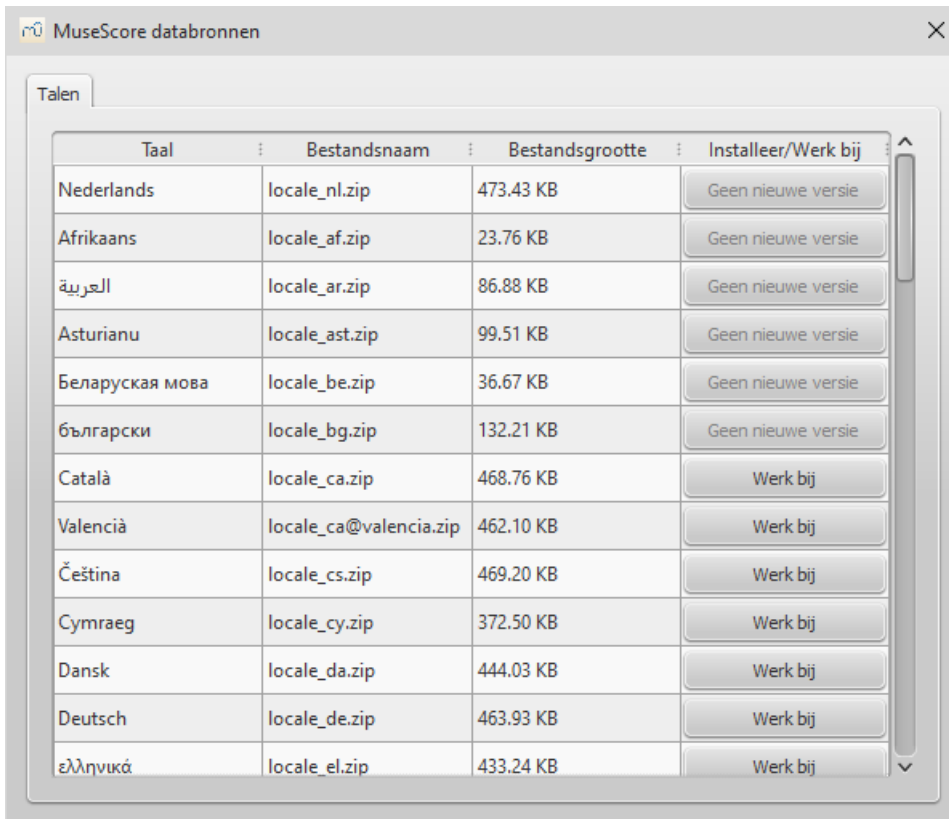
Een nieuw venster verschijnt, met de door gekozen taal bovenaan. - [Zie verder](#).

Zoals aangegeven moet je MuseScore afsluiten en opnieuw opstarten om de wijziging door te voeren.

## Bijwerken vertalingen

Je kunt de vertalingen bijwerken via Bewerken --> Voorkeuren... (zoals hierboven beschreven), maar er is ook een andere methode:

1. Ga naar Help → Databronnen-beheer...
2. Klik op de knop "Werk bij" van uw keuze



Ook hier moet je MuseScore afsluiten en opnieuw opstarten om de wijziging door te voeren.

## Zie ook

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

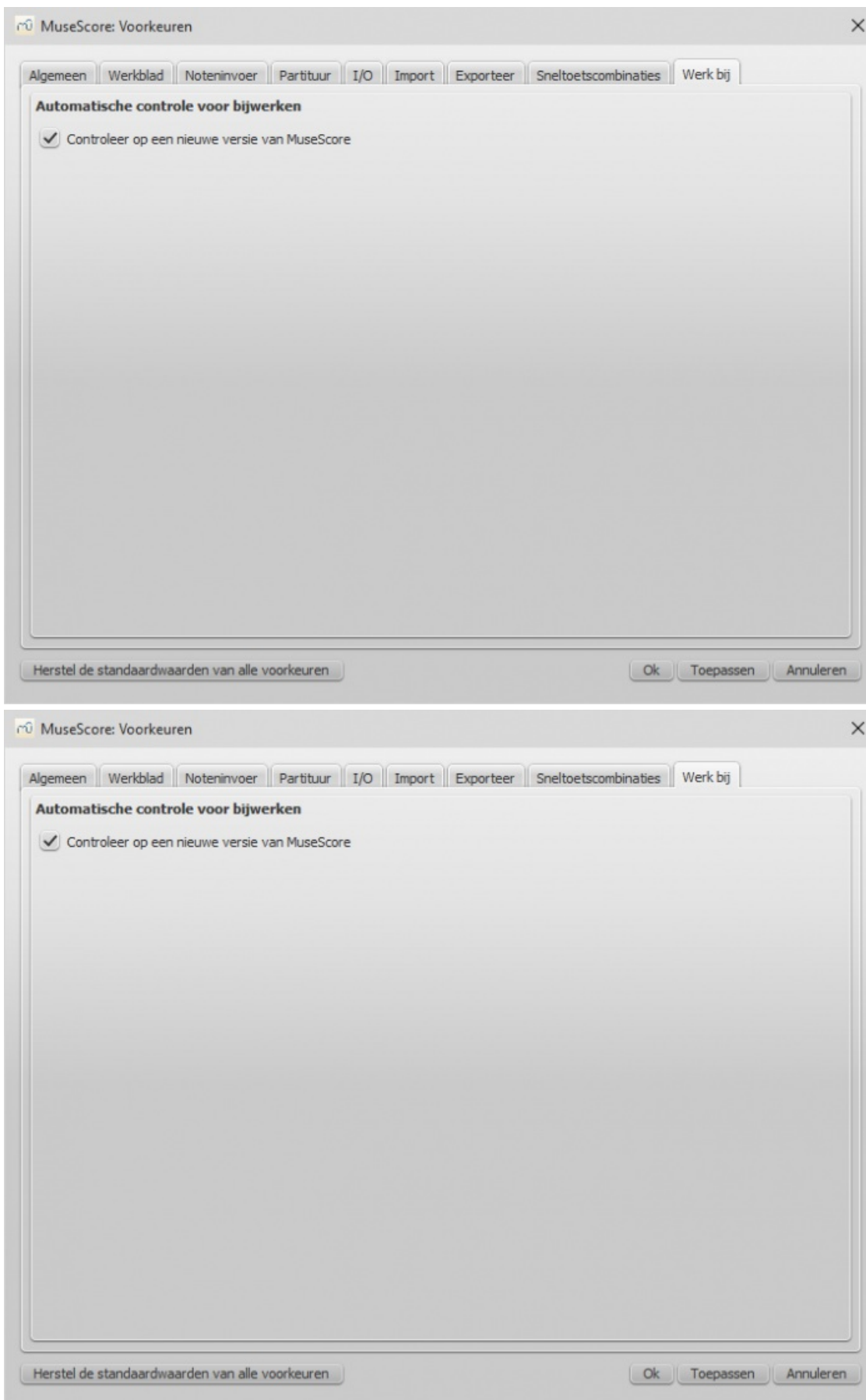
## Controleren op nieuwe versie

Er zijn twee manieren om op nieuwe versies te controleren.

### Automatische controle

1. Kies: Bewerken → Voorkeuren... (Mac: MuseScore → Voorkeuren...)
2. Selecteer de tab Werk bij
3. Vink aan: Controleer op een nieuwe versie van MuseScore





Voortaan zal MuseScore bij iedere opstart controleren op nieuwe versies en indien nodig een melding geven als er een nieuwe versie beschikbaar is.

### Handmatige controle

1. Selecteer Help → Controleer op nieuwe versie



2. Er verschijnt een dialoogvenster met vermelding van de status: ofwel "Geen nieuwe versie beschikbaar" ofwel "Een nieuwe versie voor MuseScore is beschikbaar:" gevolgd door een link om deze te downloaden.

## Zie ook

- [Voorkeuren: Werk bij](#)

## Basisfuncties

In het vorige hoofdstuk: "[Aan de slag](#)" namen we de [installatie](#) van het programma onder handen en de procedure: "[Een nieuwe partituur maken](#)".

Dit hoofdstuk beschrijft de algemene methoden voor interactie met de partituur.

## Noten invoer

### Basic note entry

Noten en rusten toevoegen aan de notenbalk vereist vier eenvoudige stappen:

1. Selecteer uw uitgangspositie voor de noteninvoer
2. Selecteer de noteninvoer modus (N)
3. Selecteer de duur van de noot (of rust) die u wilt invoeren
4. Voer de toonhoogte (of rust) in met behulp van sneltoetsen, muis of een MIDI-keyboard

Om noten toe te voegen die beginnen/eindigen op verschillende tijdstippen (polyfonie): zie [Stemmen](#).

Voor akkoorden, blijf hier verder lezen

### Step 1: Starting position

Selecteer eerst een noot, of rust op de partituur als uitgangspositie voor de noteninvoer.

Als u geen uitgangspositie hebt geselecteerd zal de cursor zich aan het begin van de partituur bevinden als u schakelt naar de ([see below](#)).

Noteninvoer in MuseScore vervangt de bestaande noten/rusten in een maat door uw invoer (overschrijven i.p.v. invoegen).

U kunt trouwens op elk punt een nieuwe maat invoegen ([see Measure operations: Insert](#)), of gebruik maken van de functie [copy and paste](#) om een reeksnoten te verplaatsen.

### Step 2: Note input mode

The "N" button at the left on the Note Input toolbar indicates whether you are in note input mode. To enter or leave note input mode, you can click on the button, or you can use the shortcut N. To leave note input mode, you can also hit Esc.

### Step 3: Duration of the note (or rest)

After entering note input mode, select the duration you need from the Note input toolbar, or use the corresponding shortcut.

Note that if you have an irregular rhythm division (such as three eighth notes in the time of two), see [Tuplet](#)

The shortcuts for selecting the duration are as follows:

- 1: 64th (hemidemisemiquaver)
- 2: 32nd (demisemiquaver)
- 3: 16th (semiquaver)
- 4: Eighth (quaver)
- 5: Quarter (crotchet)
- 6: Half (minim)
- 7: Whole (semibreve)
- 8: Double whole (breve)
- 9: Longa
- .: A period (dot) changes the selected duration into a dotted note/rest

#### Step 4: Enter pitch (or rest)

For all instruments (except unpitched percussion), you can add note pitches using the mouse by clicking directly on the staff. (For instructions specific to percussion see [Drum notation](#)). However, you may find it quicker to use a MIDI keyboard (see [below](#)), or your alphabetical computer keyboard. The following examples use the latter method.

Enter pitches by typing the corresponding letter on your keyboard: C D E F G A B C



0 (Zero) creates a rest: for example, typing C D 0 E gives the result shown below. Notice that the duration you select for the notes (quarter/crotchet notes in this example) also determines the duration of the rest (quarter/crotchet rest).



During note input, the cursor automatically advances in the score. If you want to add a chord note to your previous entry, hold Shift and enter a note name: C D Shift+F Shift+A E F



To create chords with notes of different durations, see [Voices](#).

If you want to create a dotted note, press.. For example 5 . C 4 D E F G A



When you type a note on the keyboard, MuseScore places it closest to the previous note entered (above or below). When entering chords, though, the new notes are added above the current note (bottom-up).

If either of these leads to a note ending up in the wrong octave, move it up or down by using the following shortcuts:

- Ctrl+↑ (Mac: ⌘+↑): Increase the pitch of a note by one octave.
- Ctrl+↓ (Mac: ⌘+↓): Decrease the pitch of a note by one octave.

#### Other shortcuts

Other useful editing shortcuts available in note input mode:

- ↑ (Up): Increase the pitch of a note by a semitone (uses #).
- ↓ (Down): Decrease the pitch of a note by a semitone (uses b).
- Alt+Shift+↑: Increase the pitch of a note using key signature
- Alt+Shift+↓: Decrease the pitch of a note using key signature
- J: change note to enharmonic note
- R: Duplicate the last entered note
- Q: Halve the duration of the last entered note
- W: Double the duration of the last entered note

- Backspace: Undo last entered note
- X: Flip direction of note stem
- Shift+X: Move note head to opposite side of stem

## MIDI keyboard

You can also insert pitches using a MIDI keyboard.

1. Connect your MIDI keyboard to the computer and switch the former on
2. Start MuseScore (this must be done **after** the keyboard is switched on)
3. [Create a new score](#)
4. Click the rest (selecting it) in measure 1 to indicate where you want note input to begin
5. Press N to enter note input mode
6. Select a note duration such as 5 for quarter notes (crotchets), as described [above](#)
7. Press a note on your MIDI keyboard

The pitch should be added to your score.

Note: The MIDI keyboard enters one note or chord at a time. This mode of note input (often called "step-time entry") is fast and reliable. Some notation software try to interpret "real-time entry", in which the musician plays a passage and the software tries to produce notation. However, such results are generally unreliable. MuseScore focuses on more reliable forms of note input.

If you have multiple MIDI devices connected to your computer, you may need to inform MuseScore which is the MIDI keyboard. Go to Edit → Preferences... (Mac: MuseScore → Preferences...). In the preferences dialog, click on the I/O tab and select your device under the section labeled "PortAudio".

## Coloring of notes out of an instrument's range

Notes within the playable range of an instrument or voice part appear black, while those extending beyond the normal range of an instrument are marked red. For some instruments, the range depends on the skill of the musician. For these instruments, notes outside the range of an early amateur appear dark yellow, and notes outside the typical range of a professional appear red.

The colors are informational and appear on the computer screen, but not on printed copies. To disable note colors, choose Edit → Preferences... (Mac: MuseScore → Preferences...), click on the Note Input tab, and unmark "Color notes outside of usable pitch range".

## Small notes

1. Select the note(s) you want in small size
2. In the [inspector](#) you can change size of individual notes as well as chords with the tickable box "Small" (either in Chord or Note part of the inspector)  
You can change all small size proportions (even if it is unconventional) in Style → General → Sizes

Note: In the Inspector, Small in the 'Note' section reduces only the note head size; for chords, the stem, beam, and flag sizes are reduced as a whole.

## Note properties

- See [Layout and formatting](#), especially the sections about [notes](#), [accidentals](#) and [tuplets](#)
- See [Inspector and object properties](#) for properties for a note or selection of notes

## Note changing (with no rhythm change)

If there is only one note, the best way is to select it and change it with either mouse, or keyboard.

If there is more than one note and no rhythm change, you can use either transposition (if the interval is strictly the same), or re-pitch mode.

- See [Re-pitch mode](#) [↗](#)
- See [Transposition](#)

If your accidentals seem strange, you could also try Respell pitches mode (see [Accidental: Respell pitches](#)).

## See also

- [Drum notation](#)
- [Preferences](#)
- [Shared Noteheads](#)
- [Tuplet](#)
- [Voices](#)
- [How to enter a chord](#) ↗
- [How to enter a rest](#) ↗
- [How to span a stem over two staves](#) ↗

## External links

- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 3 - Note input](#) ↗
- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 4 - MIDI Keyboard Input](#) ↗
- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 5 - More Input Ideas](#) ↗

## Bewerkingsmodus

### Bewerkingsmodus

Vele componenten van de partituur kunnen gewijzigd worden in de Bewerkingsmodus.

- Om over te schakelen naar de bewerkingsmodus doet je het volgende:
  - dubbelklik op een element
  - rechtersklik en kies Bewerk Element
  - selecteer het element (eenmaal klikken) en gebruik de sneltoets Ctrl+E (Mac: Cmd+E).
- Om de Bewerkingsmodus te verlaten, druk Esc.

### Tekst

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

### Lijnen

[Lijnen](#) en verwante elementen, zoals Legatobogen, Arpeggios en Haken, vertonen "handgrepen" in de bewerkingsmodus waarmee je de vorm kunt aanpassen, hetzij met toetsenbord commando's, hetzij door te slepen met de muis.

[Legatoboog](#) in bewerkingsmodus:



Beschikbare toetsenbordcommando's:

- ←: Verplaatst de handgreep naar links: één (notenbalk)spatie.  
(Een notenbalkspatie is de afstand tussen twee notenbalklijnen, zoals ingesteld in [Pagina-instellingen](#))
- →: Verplaatst de handgreep naar rechts: één spatie.
- ↑: Verplaatst de handgreep naar boven: één spatie.
- ↓: Verplaatst de handgreep naar onder: één spatie.
- Ctrl+← (Mac: ⌘+←): Verplaatst de handgreep naar links: 0.1 (notenbalk)spatie.
- Ctrl+→ (Mac: ⌘+→): Verplaatst de handgreep naar rechts: 0.1 (notenbalk)spatie.
- Ctrl+↑ (Mac: ⌘+↑): Verplaatst de handgreep naar boven: 0.1 (notenbalk)spatie.
- Ctrl+↓ (Mac: ⌘+↓): Verplaatst de handgreep naar onder: 0.1 (notenbalk)spatie.
- Alt+←: Verplaatst de handgreep naar links: 0.01 (notenbalk)spatie.
- Alt+→: Verplaatst de handgreep naar rechts: 0.01 (notenbalk)spatie.
- Alt+↑: Verplaatst de handgreep naar boven: 0.01 (notenbalk)spatie.
- Alt+↓: Verplaatst de handgreep naar onder: 0.01 (notenbalk)spatie.
- Shift+←: Verplaatst de ankers (de noot of de maat waaraan de handgreep gehecht is) van de handgreep naar links
- Shift+→: Verplaatst de ankers (de noot of de maat waaraan de handgreep gehecht is) van de handgreep naar rechts
- Tab: Ga naar de volgende handgreep

## Noten

Als je, om wat voor reden dan ook, de positie van een noot handmatig wilt verschuiven naar links of naar rechts zet deze dan eerst in de bewerkingsmodus zoals [hierboven](#) beschreven en gebruik de pijltjestoetsen.

Als alternatief kun je in de weergave [Instellingenoverzicht](#) "Horizontale verschuiving" gebruiken. Je hoeft dan niet over te schakelen naar de bewerkingsmodus.

Opgemerkt dient te worden dat de stok in de bewerkingsmodus niet horizontaal verplaatst kan worden. U kunt wel de lengte aanpassen. Om de horizontale positie aan te passen moet je de weergave [Instellingenoverzicht](#) gebruiken.

## Zie ook

- [Tekst bewerken](#)
- [Legatobogen](#)
- [Haken](#)
- [Lijn](#)
- [Waardestrepen](#)
- [Haarspelden](#)

## Paletten en werkruimtes

Een **palet** is een plaats die een groep gerelateerde muzieksymbolen bevat. Een collectie van paletten wordt een **werkruimte** genoemd en deze bevindt zich standaard aan de linkerkant van het scherm. Het kan worden losgekoppeld, groter/kleiner worden gemaakt en worden verslept naar iedere gewenste locatie. Het kan ook aan de rechterkant van het scherm worden geplaatst waarbij de gehele lengte kan worden gebruikt of de halve lengte waarmee het de ruimte kan delen met het [Instellingenoverzicht](#).

MuseScore heeft twee vooraf ingestelde **werkruimtes**: **Basis** (de standaard met minder paletten en minder opties in ieder palet) en **Geavanceerd** (zie → [hieronder](#)). Je kunt ook je eigen werkruimte maken.

Je kunt het palet weergeven/verbergen door te kiezen: Weergave → Paletten of je gebruikt de [sneltoets](#) F9 (Mac: fn+F9).

## Paletten gebruiken

Klik op de titel van een palet om de inhoud zichtbaar te maken. De symbolen kunnen vanuit het palet worden toegevoegd aan de partituur door:

- Selecteer één of meerdere elementen in de partituur en dubbelklik op het symbool in het palet
- Sleep het symbool vanuit het palet naar de gewenste positie in de notenbalk

Bijvoorbeeld: je kunt snel een tenuto (—) toevoegen aan een groep noten:

1. Selecteer een aantal noten (klik op de eerste; Shift+ klik op de laatste)
2. In de sectie "Articulaties & versieringen" dubbelklik je op het Tenuto symbool

Om andere muziek symbolen toe te voegen aan een palet, zie [Eigen palet](#) .


## Werkruimtes

**Werkruimtes** zijn een set van paletten.

MuseScore bevat twee vooraf ingestelde werkruimtes -**Geavanceerd** en **Basis** (de laatste is een uitgekilde versie van de eerst genoemde met minder paletten en minder symbolen). Kies een van beide met de keuze-lijst aan de onderkant van het scherm onder de paletten zelf.



### Eigen werkruimte

Je kunt een eigen  werkruimte maken door eerst de gewenste werkruimte te selecteren waarop je eigen werkruimte moet worden gebaseerd en dan te klikken op + knop en de naam voor de nieuwe werkruimte in te voeren. Als basis voor de nieuwe werkruimte wordt de werkruimte die was geladen bij het klikken op de +. Hierna kunt u de paletten en symbolen in deze werkruimte zelf aanpassen.

In een eigen werkruimte kun je, door met rechts te klikken op de naam van een palet, het volgende doen:

- Een nieuw leeg palet invoegen
- De volgorde van de paletten bepalen
- Een palet opslaan (\*.mpal)
- Een palet laden (\*.mpal)
- Een palet verwijderen
- Palet-eigenschappen bekijken (hier kun je de "Laat 'Meer elementen...' zien" optie aanzetten)

### Vooraf ingestelde paletten

De uitgebreide **Geavanceerde werkruimte** bevat de volgende paletten:


- Siernoten
- Muzieksleutels
- Toonsoorten
- Maatsoorten
- Maatstrepen
- Lijnen
- Arpeggios en glissandos
- Ademhalingen en pauzes
- Haken
- Articulaties en versieringen
- Voortekens
- Dynamische tekens
- Vingerzetting
- Nootkoppen
- Tremolo
- Herhalingen en sprongen
- Tempo
- Tekst
- Afbrekingen en afstandshouders
- Doedelzakverfraaiingen

- [Waardestreep-eigenschappen](#)
- [Kaders en maten](#)
- [Fretborddiagrammen](#)

## Hoofdpalet

Symbolen die je niet kunt vinden in de paletten van de geavanceerde werkrumte, kunt u wellicht vinden in het [Hoofdpalet](#) door op Z te drukken (op het toetsenbord) of door Shift+F9 te drukken.

## Zie ook

- [Palet Aanpassen](#) 
- [Hoofdpalet](#)

## Instellingenoverzicht en object eigenschappen

Voor de meeste elementen zijn er geavanceerde opties beschikbaar die benaderd kunnen worden door er met rechts op te klikken (ook wel bekend als secundaire klik) en er zijn ook eigenschappen die zichtbaar worden gemaakt in het Instellingenoverzicht venster en die daar ook in gewijzigd kunnen worden.

### Instellingenoverzicht

Het Instellingenoverzicht venster wordt standaard aan de rechterzijde van het scherm weergegeven. Om het Instellingenoverzicht venster wel of niet weer te geven ga je naar het Weergave menu en plaats of verwijder je het vinkje bij **Instellingenoverzicht** of gebruik je de snelkoppeling F8 (Mac: fn+F8).

Zodra een element geselecteerd is worden de eigenschappen zichtbaar in het **Instellingenoverzicht** venster en kunnen deze worden aangepast. Zo goed als alle elementen op de pagina kunnen op deze manier worden geselecteerd en bewerkt - noten, tekst, maatstrepen, articulaties, etc. Een groep van elementen kan worden geselecteerd en gelijktijdig worden aangepast. Indien de geselecteerde objecten verschillende types zijn dan worden alleen de gemeenschappelijke eigenschappen van deze objecten weergegeven die kunnen worden aangepast.

### Categorieën

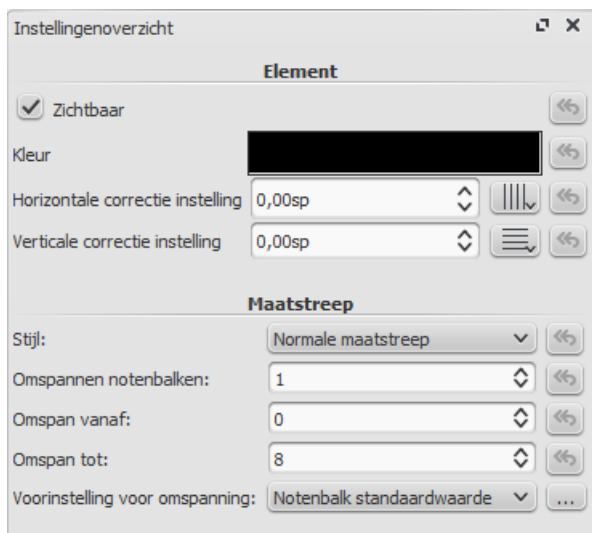
Er zijn verschillende optie beschikbaar in de diverse **categorieën** van het Instellingenoverzicht venster.

**Element** heeft de volgende mogelijkheden: **Zichtbaar**, **Kleur** en **Horizontale/Verticale correctie instelling**.

- **Zichtbaar** is een algemeen gebruikte eigenschap die je instaat stelt om de meeste element te onzichtbaar te maken. Indien **Zichtbaar** niet is aangevinkt, dan wordt het element in grijs weergegeven in MuseScore om aan te geven dat deze onzichtbaar zijn en niet worden afgedrukt of worden weergegeven in een geëxporteerd PDF of afbeelding. (Opmerking: met Weergave → Laat onzichtbare objecten zien, is het mogelijk om onzichtbare elementen volledig onzichtbaar te maken, zowel op het scherm als bij het afdrukken.) Je kunt ook de zichtbaarheid van de geselecteerde elementen wisselen (wisselen tussen zichtbaar en onzichtbaar) met de toetsenbord snelkoppeling v.
- **Kleur** laat je de kleur kiezen voor het element. Het element blijft deze kleur behouden bij het afdrukken en exporteren.
- **Horizontale correctie instelling** en **Verticale correctie instelling** laten je de exacte plaats van een element bewerken door het invoeren van exacte waarden voor de correctie vanaf de standaard positie in een X/Y coördinaten vlak.

Andere categorieën worden alleen weergegeven in specifieke gevallen, zoals **Maatstreep**, dat alleen aanwezig is indien een maatstreep is geselecteerd.

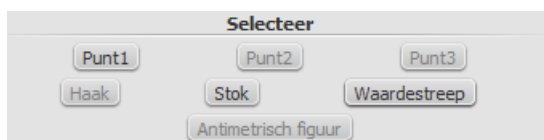




Sommige elementen kunnen een relatie hebben met andere elementen. Een voorbeeld hiervan is een geselecteerde noot die een punt en waardestreek heeft, zoals de geselecteerde E in deze afbeelding:



Diverse verschillende categorieën met opties gerelateerd aan de noot worden zichtbaar in het Instellingenoverzicht venster, inclusief **Akkoord**, **Noot** en **Segment**. Merk op dat je ook toegang hebt tot andere opties voor gerelateerde elementen onderaan in het venster, inclusief **Stok** en in dit voorbeeld **Waardestreek** en **Punt**.



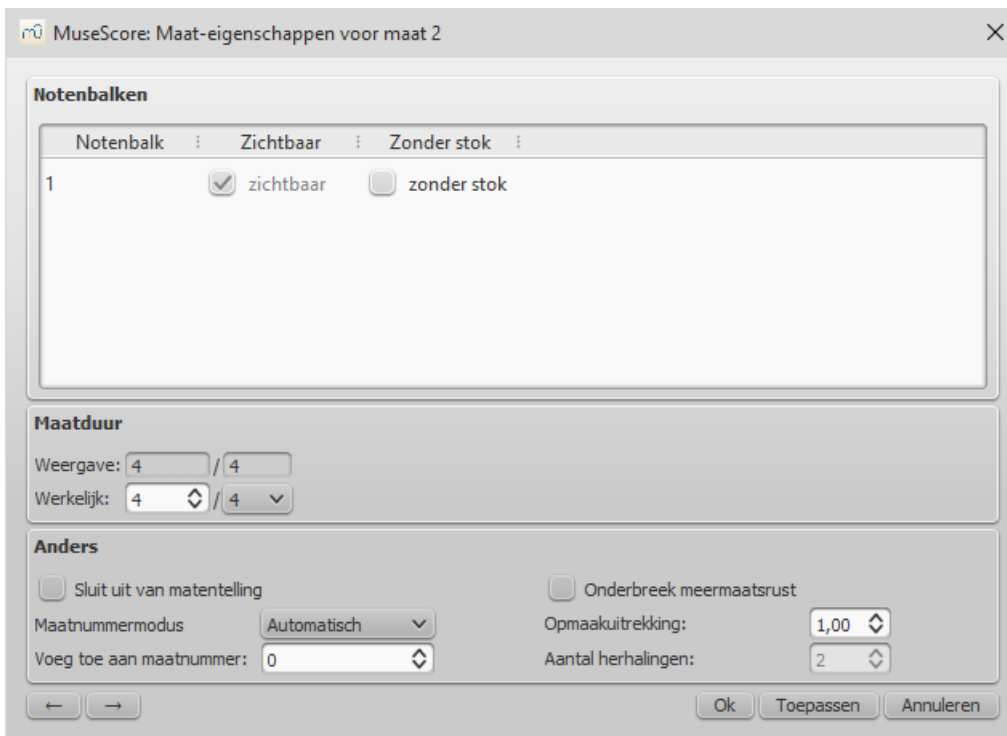
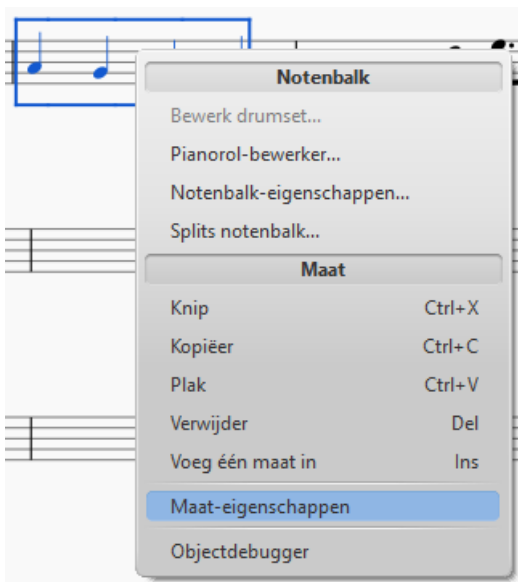
Indien je een maat selecteert, dan laat het Instellingenoverzicht venster alleen die opties zien die algemeen zijn voor iedere noot in die maat: **Zichtbaar** en **Kleur**. Om de eigenschappen van de maat zelf te bewerken klik je met rechts op een leeg gedeelte van de maat en selecteer je "Maat-eigenschappen" zoals [hieronder](#) zichtbaar is.

Wanneer er verschillende elementen zijn geselecteerd en er zijn verschillende waarden voor een bepaalde eigenschap, dan worden deze in het blauw weergegeven. Als je deze eigenschap aanpast, dan wordt dit aangepast voor alle geselecteerde elementen.

## Eigenschappen (benaderd via rechts klikken)

### Maat-eigenschappen

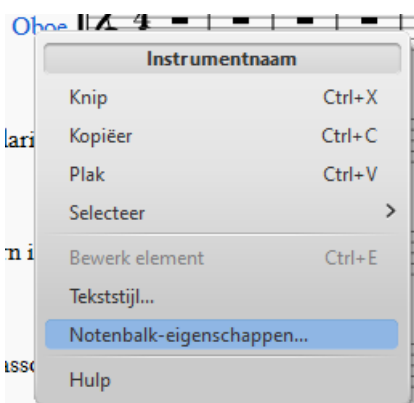
Om de eigenschappen van een maat aan te passen klik je met rechts op een leeg gedeelte van de maat en kies je "Maat-eigenschappen".



Vanuit het maat-eigenschappen venster kun je naar de vorige of volgende verplaatsen via de knoppen onderaan het venster: **NOT FOUND: Previous:Next Buttons.png** (merk op dat terwijl het venster wel wijzigt, de zichtbaar geselecteerde maat in de partituur niet wijzigt. Let hier goed op). Voor meer details, zie [Maat-eigenschappen](#).

### Notenbalk-eigenschappen

Notenbalk-eigenschappen zijn ook toegankelijk door met rechts te klikken op een maat of door met rechts te klikken op de naam van een instrument.



Notenbalk-eigenschappen bevat zowel een Notenbalk-eigenschappen sectie als een Partij-eigenschappen sectie:

MuseScore: Bewerk notenbalk/partij-eigenschappen

**Notenbalk-eigenschappen**

Lijnen: 5  Nooit verbergen  Niet verbergen bij een leeg systeem  
Lijnafstand: 1,00sp  Laat muzieksleutel zien  Kleine notenbalk  
Extra afstand boven de notenbalk: 0,00sp  Laat maatsoort zien  Onzichtbare notenbalklijnen  
Schaal: 100,0%  Laat maatstrepen zien  Verberg systeemmaatstreep  
Notenbalkkleur: XXXXXXXXXX  
Stijlgroep: Standaard

**Partij-eigenschappen**

Partijnaam: Oboe  
Instrument: Oboe   
Lange instrumentnaam: Oboe  
Korte instrumentnaam: Oboe  
Bruikbaar toonhoogtebereik:  
Amateur: Eb 3  - Eb 6   
Beroeps: Eb 3  - A 6   
Speel transpositie: 0 - Reine Prime   Omhoog  Omlaag

Notenbalk opties omvatten kleur, aantal lijnen, afstand tussen de lijnen, verberg opties, notenbalk schaal en zo verder.

Partij opties omvatten instrumentnaam, partijnaam (gebruikt bij het partijen maken), speel transpositie en toonhoogte bereik.

### Tekst-eigenschappen

Zie [Tekst-eigenschappen](#).

### Zie ook

- [Maatbewerkingen](#)
- [Noteninvoer](#)
- [Opmaak en lay-out](#)
- [Notenbalk-eigenschappen](#)
- [Partijen maken](#)

upload

Bijlage	Grootte
<a href="#">Note inspector.jpg</a> <input type="button" value="↗"/>	67.14 KB
<a href="#">Staffproperties.jpg</a> <input type="button" value="↗"/>	91.41 KB
<a href="#">Buttonstaffproperties.jpg</a> <input type="button" value="↗"/>	1.03 KB
<a href="#">Staffproperties2ndaccess.jpg</a> <input type="button" value="↗"/>	22.51 KB
<a href="#">View_en.png</a> <input type="button" value="↗"/>	25.03 KB
<a href="#">Note inspector.png</a> <input type="button" value="↗"/>	133.85 KB
<a href="#">Measure Properties 1.png</a> <input type="button" value="↗"/>	53.21 KB
<a href="#">notes.png</a> <input type="button" value="↗"/>	2.65 KB
<a href="#">inspector_select.png</a> <input type="button" value="↗"/>	3.25 KB
<a href="#">Barline inspector.png</a> <input type="button" value="↗"/>	10.85 KB
<a href="#">Measure Properties 2.png</a> <input type="button" value="↗"/>	60.54 KB
<a href="#">inspector-top-bar.jpg</a> <input type="button" value="↗"/>	3.08 KB
<a href="#">Previous_Next_Buttons.png</a> <input type="button" value="↗"/>	7.36 KB
<a href="#">Staff_Properties_en.png</a> <input type="button" value="↗"/>	30.14 KB

## Maatbewerkingen

### Toevoegen

Om een lege maat achteraan de partituur toe te voegen druk je op Ctrl+B (Mac: ⌘+B)

of kies: Voeg toe → Maten → Voeg één maat toe.

Om meerdere lege maten achteraan de partituur toe te voegen druk je op Alt+Shift+B (Mac: Option+Shift+B) of kies: Voeg toe → Maten → Voeg maten toe....

### Invoegen

Om een lege maat in te voegen in de partituur selecteer je een maat en druk: Ins of kies Voeg toe → Maten → Voeg één maat in.

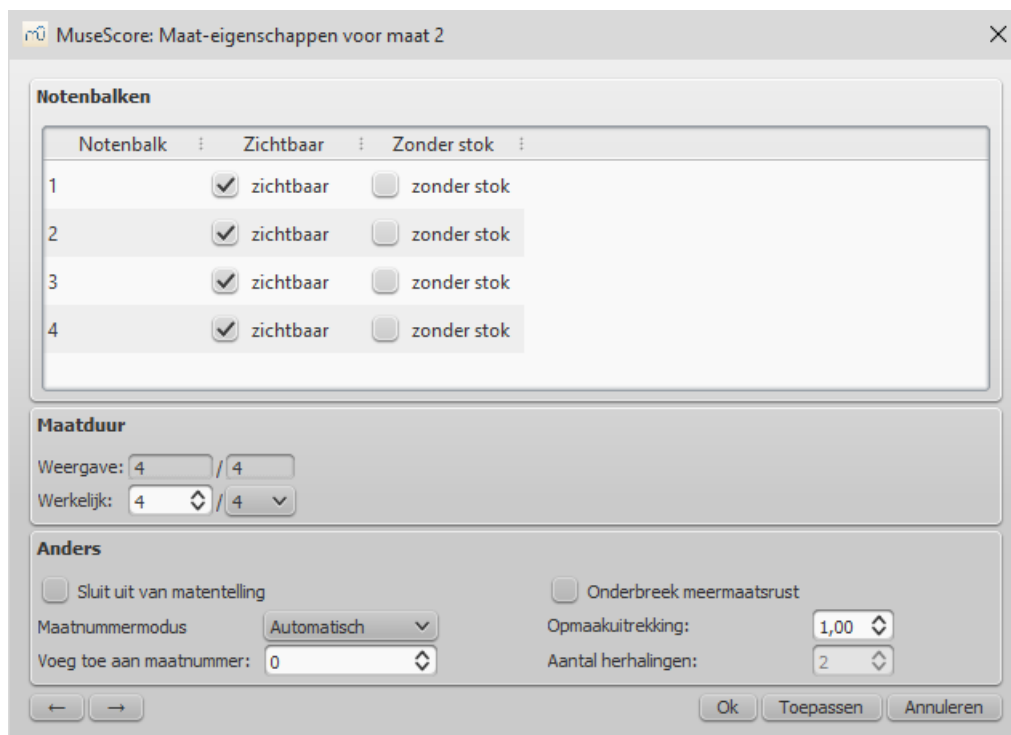
Om meerdere lege maten in te voegen druk je op Ctrl+Ins of kies: Voeg toe → Maten → Voeg maten in....

### Verwijderen

Selecteer een maat en druk op Ctrl+Del (Mac: Fn+⌘+Del).

### Eigenschappen

Om de maat-eigenschappen te wijzigen: rechtsklik op een lege plek in de maat en kies:Maat-eigenschappen...:



#### Notenbalken

- Met de eigenschap "Zichtbaar" kun je schakelen tussen "zichtbaar" en "verborgen". Dit heeft betrekking op de noten en de notenbalklijnen van de huidige maat.
- Met de eigenschap "Zonder Stok" kun je schakelen tussen "met" en "zonder" stok. Met andere woorden: van de noten die normaal een stok hebben zijn alleen de notenkoppen zichtbaar.

#### Maatduur

- De nominale duur van de maat is gelijk aan de maatsoort, weergegeven op de partituur.
- Je kunt de werkelijke duur van een maat aanpassen, ongeacht de maatsoort. Normaal is de weergegeven duur en de werkelijke duur identiek. Toch kan een maat (bijvoorbeeld opmaat, anacrouse) een effectieve duur hebben die korter is of langer is als de maten zijn samengevoegd (zie verder).

In de onderstaande figuur heeft de opmaat een nominale duur van 4/4 maar een werkelijke duur van 1/4. Voor de middelste maten zijn nominale duur en werkelijke duur gelijk (4/4). De complementaire maat achteraan heeft een nominale duur van 4/4 maar een werkelijke duur van 3/4:



### Overige

- Sluit uit van matentelling  
Gebruik deze optie voor onregelmatige maten die niet mee moeten geteld worden in de nummering. Bijvoorbeeld een opmaat.
- Voeg toe aan maatnummer  
Je kunt zowel positieve als negatieve waarden invullen.  
Dit heeft uiteraard effect op de nummering van alle volgende maten.  
Merk op dat (-1) overeenkomt met "Sluit uit van matentelling"
- Opmaakuitrekking  
Je kunt de horizontale afstand tussen de elementen (noten, rusten,..) 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 Uitrekking vergroten/verminderen ({ en }), die bereikbaar zijn buiten het dialoogvenster.
- Aantal herhalingen  
Als de maat de laatste maat is van een herhaling, kunt u het aantal herhalingen opgeven.
- Onderbreek meermaatsrust  
Deze eigenschap onderbreekt een meermaatsrust aan het begin van de geselecteerde maat. Deze optie moet worden ingesteld voordat je kiest voor de optie Maak meermaatsrusten in het menu Stijl → Algemeen..., in de tab Partituur.

Meermaatsrusten worden automatisch afgebroken op belangrijke plaatsen, zoals herhalingstekens, maatsoort veranderingen, dubbele maatstrepen, onregelmatige maten, enz.

De standaard voor partituren is uit, voor partijen is aan.

### Nummering

MuseScore nummert automatisch de eerste maat van elk systeem (behalve maat nummer 1), maar aanpassingen zijn mogelijk.

Kies: Stijl → Algemeen...Koptekst, voettekst, nummers

Markeer het selectievakje "Maatnummers" om de automatische nummering aan te zetten

Markeer "Laat eerste zien" als u wilt dat het eerste maat nummer ook zichtbaar is.

Markeer "Alle notenbalken" als je iedere notenbalk wilt nummeren. Anders wordt alleen de eerste notenbalk van elk systeem genummerd.

Kies "Elk systeem" als je alle systemen wilt nummeren of "Interval".

In het laatste geval: specificeer de lengte van het interval.

Bijvoorbeeld:

1: alle maten worden genummerd

5: nummering om de vijf maten.

### Splitsen en samenvoegen

Met deze nieuwe optie kun je maten splitsen en samenvoegen. Eventuele waardestrepen en de maateigenschappen worden automatisch aangepast.

- Samenvoegen
  1. Selecteer de maten die je wilt samenvoegen
  2. Kies: Bewerken → Maat → Voeg maten samen

**Opmerking:** Alle notenbalken van het systeem worden samengevoegd op dezelfde plaats.

- Splitsen

1. Selecteer een noot of een akkoord.
2. Kies: Bewerken → Maat → Splits maat

**Opmerking:** Alle notenbalken van het systeem worden gesplitst op dezelfde plaats.

**Zie ook**

- [Hoe maten verwijderen?](#)
- [Hoe een maat over meerdere systemen spreiden?](#)
- [Hoe een partituur maken zonder maatsoort en sleutel?](#)

**Stemmen**

Met stemmen kunnen er meerdere noten in één notenbalk staan die op hetzelfde moment beginnen maar een verschillende duur hebben. In andere muzieknotatie software worden stemmen ook wel "lagen" genoemd.

In een meerstemmige maat heeft stem 1 gewoonlijk de stokken naar boven (bovenstem) en stem 2 de stokken naar beneden (onderstem).


**Wanneer gebruik je stemmen**

- Indien de stokken in tegengestelde richting moeten staan in een akkoord op één notenbalk.
- Indien noten met een verschillende duur in één notenbalk gelijktijdig moeten worden gespeeld.

**Instructies**

Start met het invoeren van de bovenstem (de noten met de stokken omhoog in het beeld hierboven). Tijdens het invoeren kunnen sommige noten de stokken naar beneden hebben, deze worden automatisch omgedraaid zodra de tweede stem wordt toegevoegd.

Als je een toetsenbord (computer of MIDI) om de noten in te voeren, dan gebruik je de toets om de cursor terug te plaatsen aan het begin van de notenbalk (of maat). Als je gebruikt maakt van de muis om de noten in te voeren dan is dit niet nodig.

Klik op de "Stem 2" knop  (aan de rechterzijde in de werkbalk).

Voer alle noten in voor de onderstem (de noten met de stokken naar beneden). Zodra je klaar bent dan ziet kan het er als volgt uitzien:

Merk op dat Noteninvoermodus aan moet staan om een andere stem te selecteren.

## Verborgen ruimte rusten

Alleen de rusten van de stemmen 2, 3 en 4 kunnen worden verwijderd, die van de hoofd stem (1 - blauw) kunnen worden verborgen.



Om een rust te verbergen selecteer je de rust en toets je de V of verwijder je het vinkje bij "Zichtbaar" bij de [Instellingenoverzicht](#), deze kan worden aangezet vanuit het Weergave menu of met de snelkoppeling F8 (Mac: fn+F8). Als je Laat onzichtbare objecten zien in het Weergave menu aan hebt staan, dan is de rust nog steeds in het grijs zichtbaar op het scherm. De verborgen rust is niet zichtbaar bij het afdrucken of exporteren als PDF, PNG, SVG, etc.

## Wissel de stem van noten

1. Selecteer het notenbereik
2. Bewerken → Stemmen
3. Wissel de gewenste stem

Let op: De selectie kan noten bevatten van meerdere stemmen, maar slechts twee worden er gelijktijdig aangepast.

## Zie ook

- [Hoe voeg je twee notenbalken samen in één met twee stemmen](#)
- [Hoe voer je meerdere noten in op een notenbalk met een verschillende duur](#)
- [Hoe maak ik overlappende unisono noten](#)

## Externe links

- [Video zelfstudie: Hoe Schrijf je Twee Partijen in Eén Notenbalk: Stemmer](#)

## Kopiëren en plakken

Kopiëren en plakken is een nuttig hulpmiddel voor het herhalen van een deel van de muziek of voor het verschuiven van een passage met één tel of één maat.

Alvorens te selecteren, te kopiëren en te plakken, druk op Esc om er zeker van te zijn dat je niet in de noteninvoermodus bent.

### Kopiëren

1. Klik op de eerste noot van de selectie.
2. Shift+Klik op de laatste noot van de selectie.  
Een blauwe rechthoek benadrukt het gebied dat je hebt geselecteerd.
3. Kies Bewerken → Kopiëer of druk Ctrl+C (Mac: ⌘+C)

### Plakken

1. Klik op de noot of de maat waar je de gekopieerde selectie wilt laten beginnen
2. Kies Bewerken → Plak of druk Ctrl+V (Mac: ⌘+V)

### Snelle herhaling

1. Selecteer een noot of een maat of passage zoals beschreven ([zie boven](#))
2. Druk R en MuseScore dupliceert het geselecteerde object.

### Selectiefilter

Je kunt het filter gebruiken (alvorens te kopiëren) om exact te bepalen welke elementen moeten worden gekopieerd.

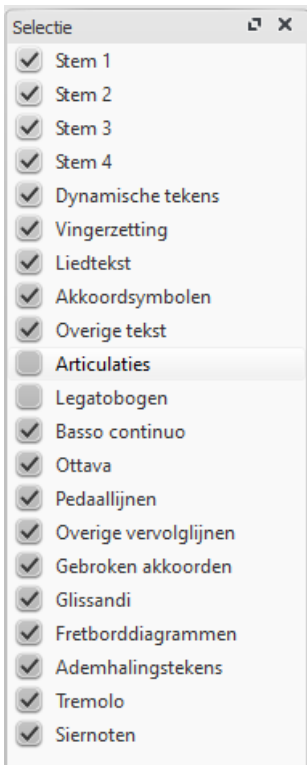
1. Zet de filter klaar door F6 (Mac: fn+F6) te drukken of kies in het menu Weergave → Selectiefilter

Deze verschijnt standaard onder de paletten, maar kan verplaatst en veranderd worden.

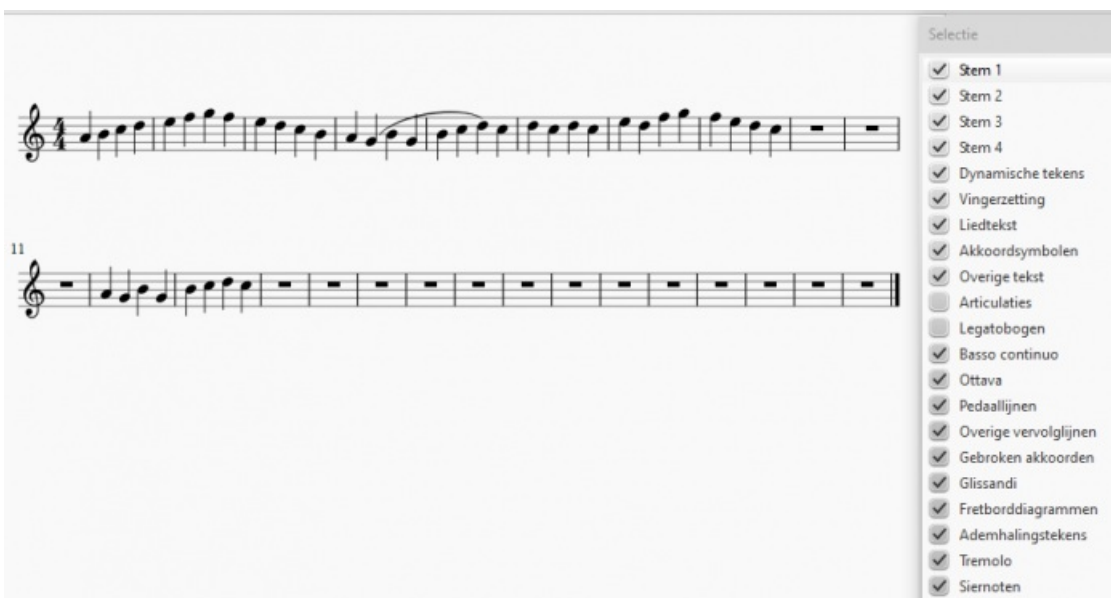
Sleep je het selectiefilter in het venster van de Paletten of in het venster Instellingenoverzicht, dan neemt deze het volledige deelvenster in beslag. Onderaan kun je schakelen naar het oorspronkelijke venster.



2. De-selecteer de elementen die u NIET wilt kopiëren, bijvoorbeeld Articulaties en Legatobogen.



3. Kopieer en plak zoals gebruikelijk.  
(In dit voorbeeld zijn de maten 4 en 5 op deze manier gekopieerd en geplakt in maat 12 (en 13))
4. Je ziet dat de Legatoboog niet is gekopieerd.





The screenshot shows a music software interface. On the left, there are two staves of musical notation. The top staff contains a sequence of notes, and the bottom staff starts with a measure number '11' and contains a sequence of notes. On the right side, there is a 'Selectie' (Selection) menu with a list of options, each with a checkbox. The checked options are: Stem 1, Stem 2, Stem 3, Stem 4, Dynamische tekens, Vingerzetting, Liedtekst, Akkoordsymbolen, Overige tekst, Basso continuo, Ottava, Pedaallijnen, Overige vervolglijnen, Gebroken akkoorden, Glissandi, Fretborddiagrammen, Ademhalingstekens, Tremolo, and Siernoten. The unchecked options are: Articulaties and Legatobogen.

## Zie ook

Als je noten wilt wijzigen zonder ritmewijziging dan kun je [Transponeren](#) en de [Herbepaal toonhoogte-modus](#) combineren met kopiëren en plakken.

## Externe links

- [Video zelfstudie: Liedteksten, kopiëren & dynamiek](#)

## Selectie modus

Er zijn meerdere manieren om een object te selecteren:

### Selectie van een enkel object

- Klik op het object

### Selectie van meerdere aaneengesloten objecten tegelijk (een bereik)

1. Selecteer het eerste element van het bereik door erop te klikken
2. Hou de Shift-toets ingedrukt
3. Selecteer het laatste element van het bereik door erop te klikken

Alle geselecteerde elementen verschijnen in een blauwe rechthoek.

**Opmerking 1:** Sommige elementen kunnen als bereik geselecteerd worden: noten, rusten, articulaties, enz

**Opmerking 2:** Zie: [Kopiëren en plakken: Selectiefilter](#) om slechts enkele elementen uit een bereik te selecteren.

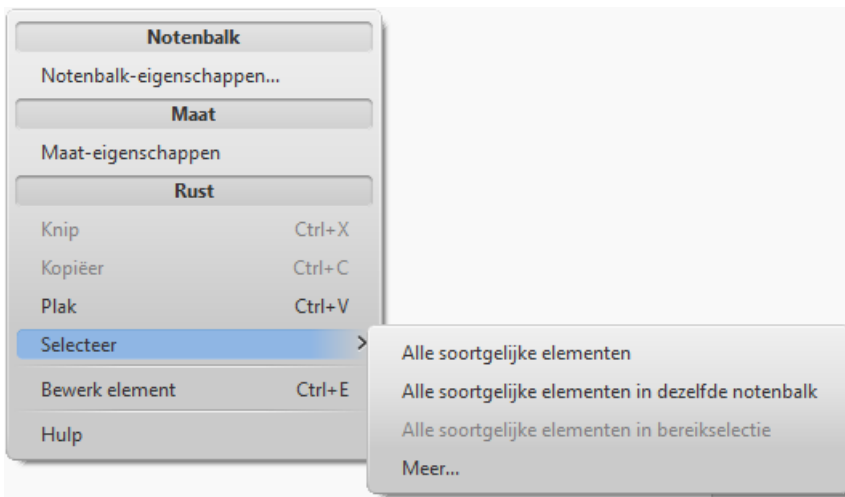
### Selectie van meerdere niet-aaneengesloten objecten tegelijk

1. Selecteer het eerste element door erop te klikken
2. Hou de Ctrl-toets ingedrukt
3. Selecteer de andere elementen door erop te klikken

**Opmerking 1** ([hierboven](#)) geldt hier ook.

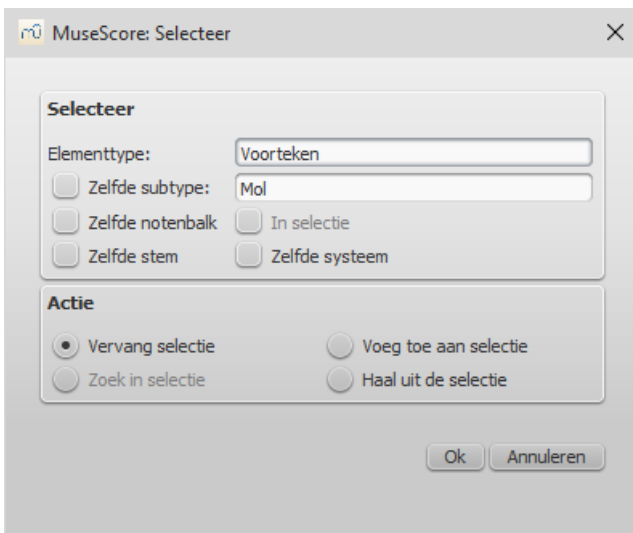
### Selecteer alle soortgelijke elementen

1. Selecteer een element
2. Rechtsklik → Selecteer >
3. Meerdere opties zijn mogelijk



- Alle soortgelijke elementen (in de hele partituur)
- Alle soortgelijke elementen in dezelfde notenbalk
- Alle soortgelijke elementen in bereikselectie, alleen als er een –bereik geselecteerd is
- Meer.....

Onder "Meer..." vindt u het volgende:



Bijvoorbeeld: Selecteer een Mol (Voorteken)

Je kunt volgende opties aanklikken en combineren:

- Zelfde subtype (in dit voorbeeld: alleen mollen, geen kruisen of hersteltekens)
- Zelfde notenbalk
- Zelfde stem
- Zelfde systeem
- In selectie (optioneel)

U kunt volgende acties aanklikken (niet combineerbaar)

- Vervang selectie
- Voeg toe aan selectie
- Zoek in selectie
- Haal uit de selectie (optioneel)

### Waarvoor kan dit gebruikt worden?

- Kopiëren en plakken
- Bewerkingsmodus om meerdere objecten tegelijk te verplaatsen
- Instellingenoverzicht en object eigenschappen

Zie ook

- Hoofdstuk: [Basisfuncties](#), Sectie: [Noteninvoer](#)
- Hoofdstuk: [Notaties](#), Sectie: [Voortekens](#)
- Hoofdstuk: [Tekst](#), Sectie: [Tekst wijzigen](#) en [Raster-gebaseerd verplaatsing van symbolen en notenbalktekst](#)

## Weergave Modi

De bladmuziek kan in verschillende modi worden getoond:

De hierna volgende opties (behalve Pagina/Doorlopende weergave) bevinden zich in het menu "Weergave"

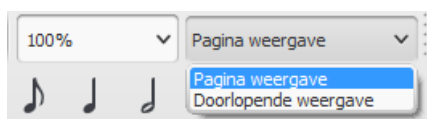
### Pagina/Doorlopende weergave

In de mode "Pagina weergave" zie je de opmaak, zoals die is ingesteld voor de printer, voor afbeeldingsbestanden of voor PDF-documenten.

In de mode "Doorlopende weergave" wordt de partituur weergegeven als een ononderbroken geheel.

**Opmerking:** Als je schakelt tussen beide weergaven wordt de partituur opnieuw opgemaakt. Het kan gebeuren dat je enkele handmatige aanpassingen moet doen.

Hier kun je schakelen:



#### Pagina weergave

In de weergave "Pagina weergave" wordt de partituur weergegeven als een of meer pagina's van een bepaalde grootte en met marges.

Je kunt alle lijnen en pagina-einden zien, zowel de handmatig toegevoegde als de door de software automatisch berekende.

(Handmatige pagina-einden kunnen bijvoorbeeld nuttig zijn om een goede pagina verdeling te krijgen in orkestrale delen)

#### Doorlopende weergave

In de weergave "Doorlopende weergave" wordt de partituur getoond als een ononderbroken systeem.

Als het beginpunt van de partituur niet zichtbaar is worden vervangende tekens weergegeven voor maatnummers, instrumentnamen, muzieksleutels, maatsoort en toonsoort (in een blauwe band, links).

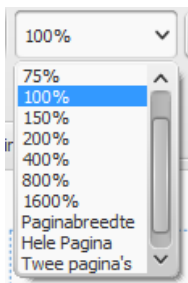


Alvorens een pagina af te drukken of voordat je een partituur [online opslaat](#), schakel naar de weergave "Pagina weergave" om regelafbrekingen en pagina-einden te controleren.

**Opmerking:** Omdat de opmaak van de weergave "Doorlopende weergave" eenvoudiger is, zal MuseScore sneller werken dan in de weergave "Pagina weergave".

#### Schaal

Zowel in de weergave "Pagina weergave" als in de weergave "Doorlopende weergave" kun je hiermee de schaal instellen. Dit heeft geen invloed op het formaat van de afdruk.



In de keuzelijst kun je een bepaald percentage selecteren of kiezen uit:

- \* Paginabreedte
- \* Hele pagina
- \* Twee pagina's

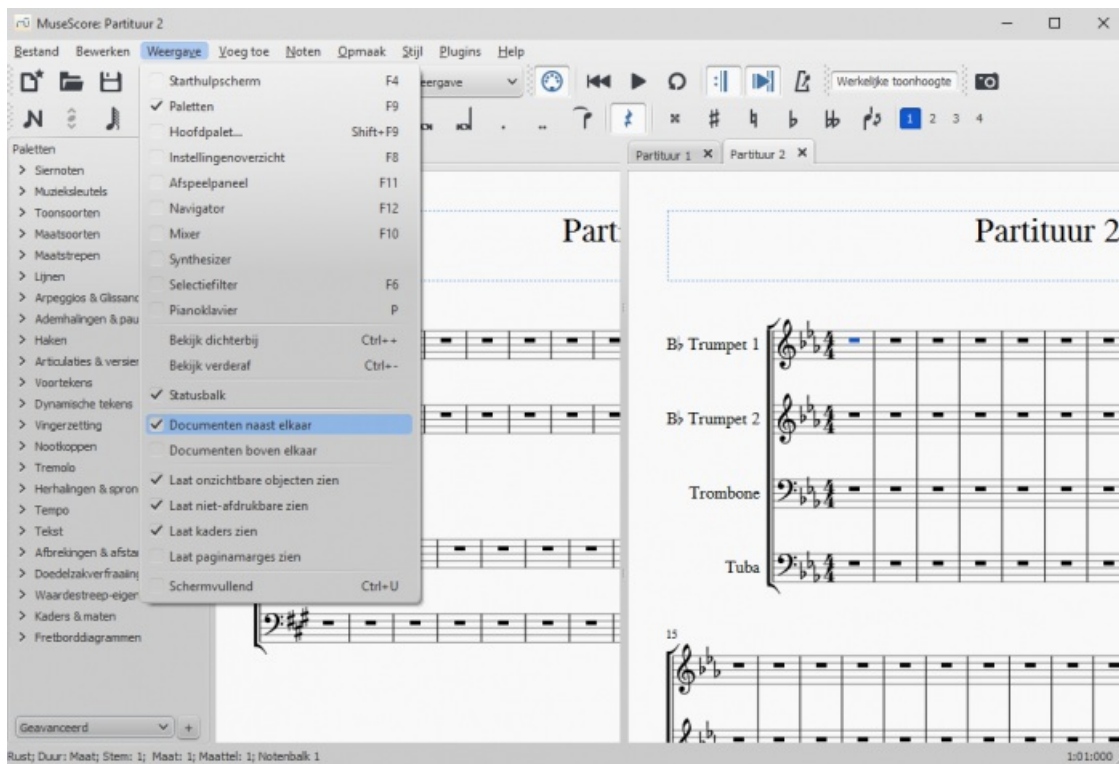
Deze zijn gerelateerd aan de breedte van het venster.

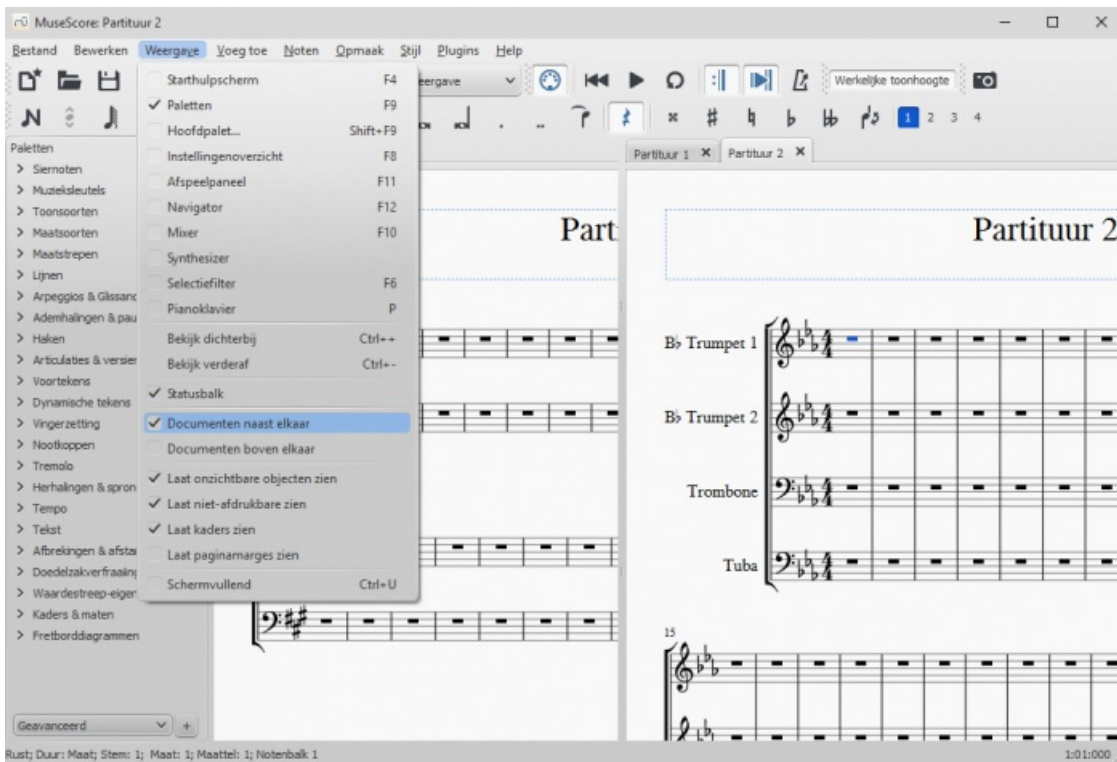
Je kunt ook gebruik maken van de opties *Bekijk dichterbij* en *Bekijk verderaf* in het "Weergave" menu.

Tenslotte, hou de Ctrl (Mac: Cmd)-toets ingedrukt en scroll omhoog of omlaag om dichterbij of verderaf te bekijken.

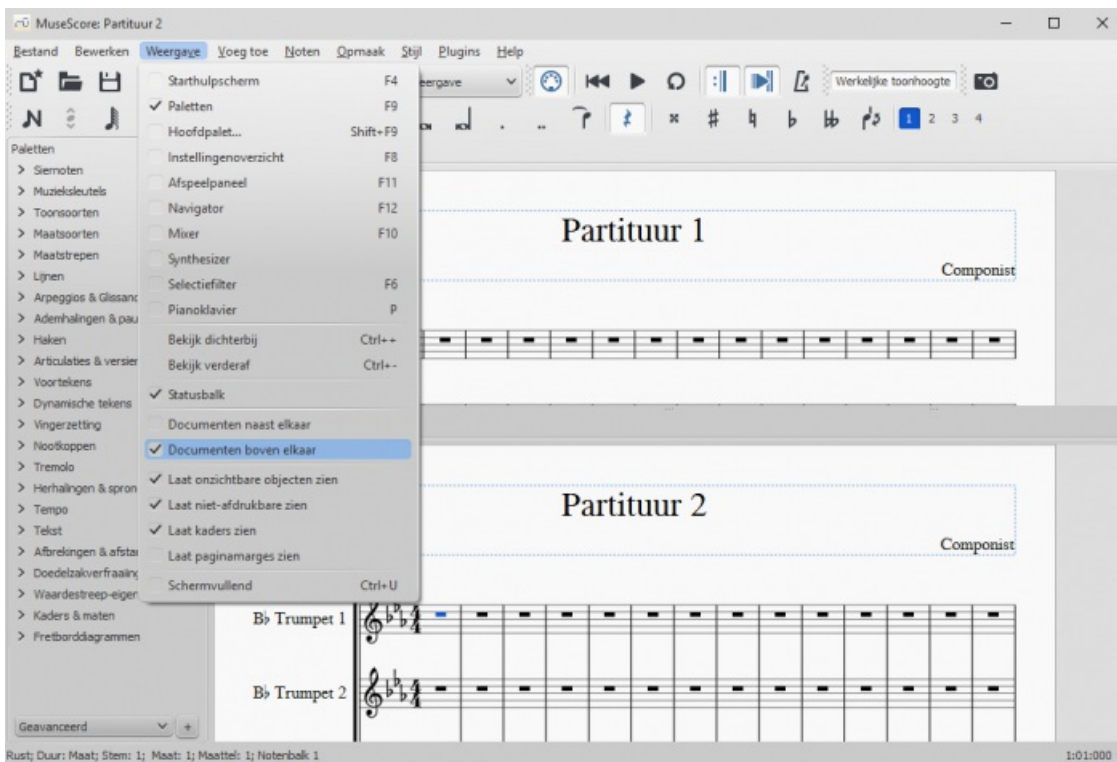
## Meerdere partituren weergeven

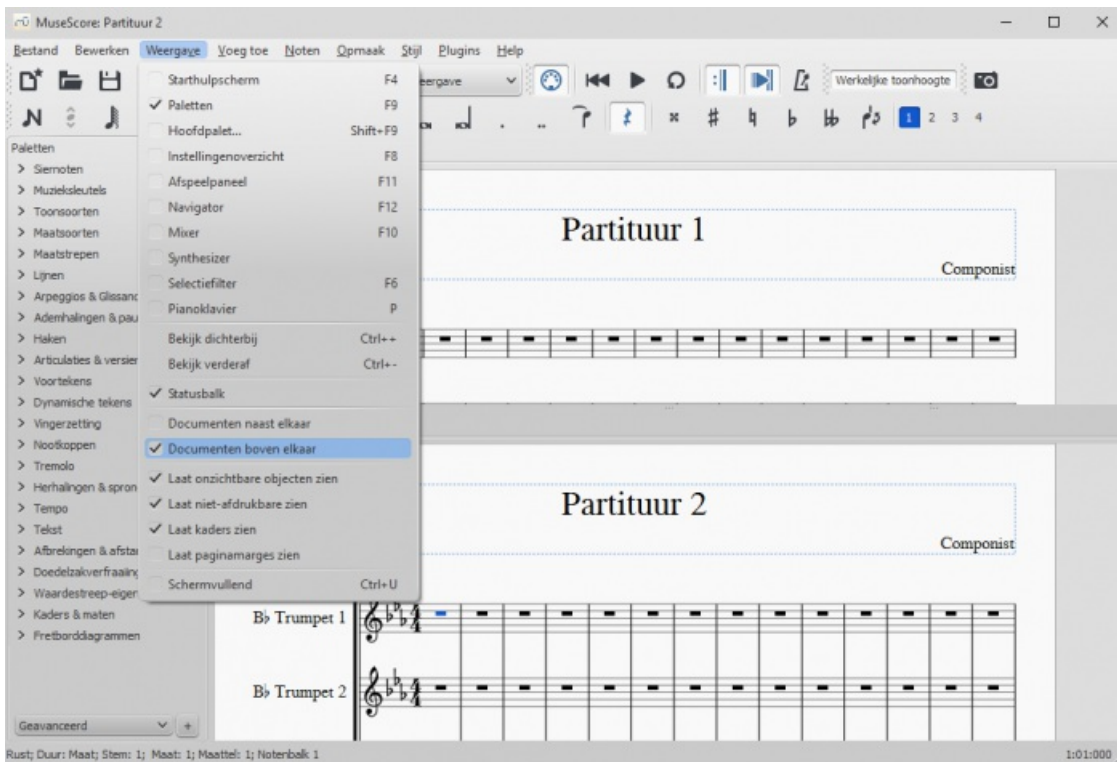
Als je meerdere partituren geopend hebt, kunt je deze naast elkaar





of boven elkaar weergeven.

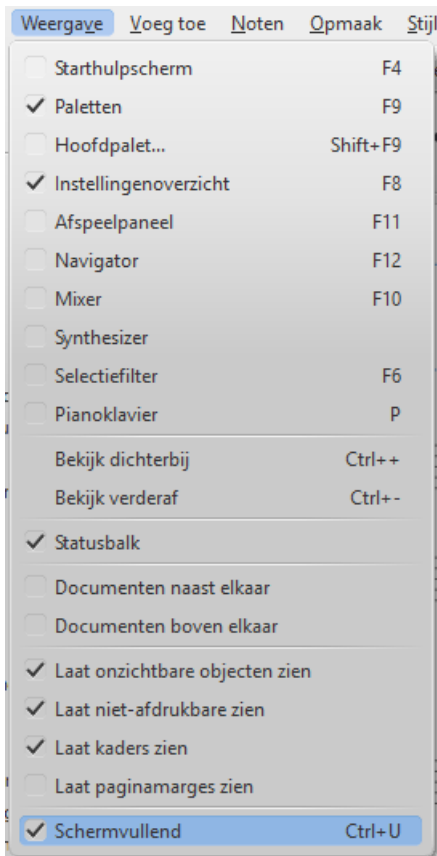




Je kunt de scheidinglijn verplaatsen door deze te verslepen.

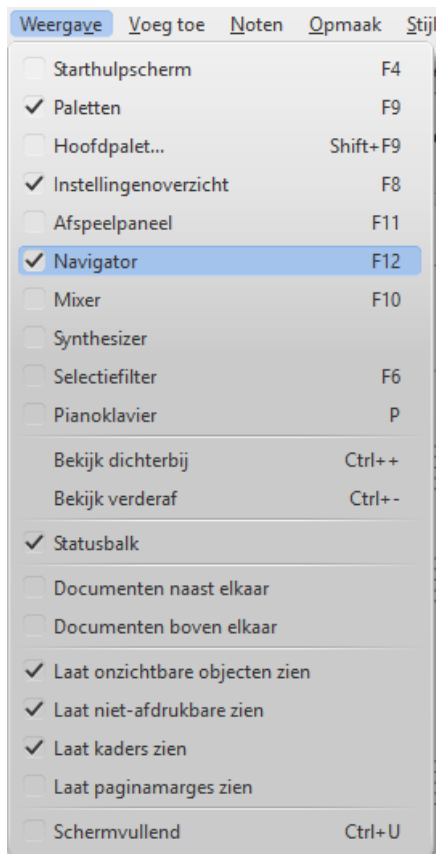
### Schermvullend

In deze modus wordt het scherm volledig gevuld, zodat er meer inhoud zichtbaar is.



### Navigator

Als je een lange partituur hebt en je wilt zien waar je je bevindt of als je wilt springen naar een bepaalde pagina, gebruik dan de Navigator, onderaan de partituur.



Het blauwe venstert vertegenwoordigt het gebied van de partituur dat zichtbaar is in het hoofdvenster.

Je kunt dit gebied verschuiven:

- Met de schuifbalk (of scrollwiel van de muis)
- Door te slepen
- Door het blauwe venster in de Navigator te verslepen
- Door op de plaats van bestemming te klikken in de Navigator



Om de Navigator In- of uit te schakelen, ga naar het menu Weergave en kies Navigator of gebruik de sneltoets F12 (Mac: fn+F12).

### Zie ook

- [Sla op/Exporteer/Druk af](#)
- [Bestandsindeling](#)
- [Opmaak en Lay-out](#)

### Maak ongedaan... en Doe opnieuw...

MuseScore onthoudt een onbegrensd aantal acties

De standaard [sneltoetsen](#) zijn:

- Maak ongedaan: Ctrl+Z (Mac: ⌘+Z)
- Doe opnieuw: Ctrl+Shift+Z of Ctrl+Y (Mac: ⌘+Shift+Z)



Of gebruik de knoppen in de werkbalk:



## Sla op/Exporteer/Druk af

De functies "Sla op", "Sla op als...", "Sla een kopie op..." en "Sla selectie op..." genereren MuseScore-eigen bestandstypes (.mscz en .mscx) . (zie verder)

De functies "Exporteer..." en "Partijen exporteren..." genereren NIET MuseScore-eigen bestandstypes (MusicXML, MIDI, meerdere beeld- en audioformaten). (zie verder)

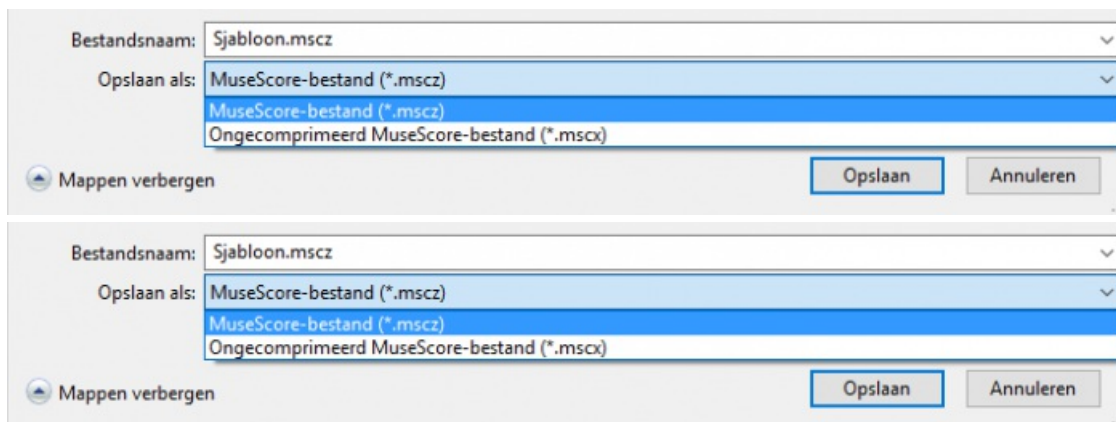
Met "Druk af..." wordt afgedrukt vanuit MuseScore.

## Menu Bestand

Beschikbaar zijn: 'Sla op', 'Sla op als...', 'Sla een kopie op...', 'Sla selectie op...' en 'Sla online op...'; 'Exporteer...'; 'Partijen exporteren' en 'Druk af...'

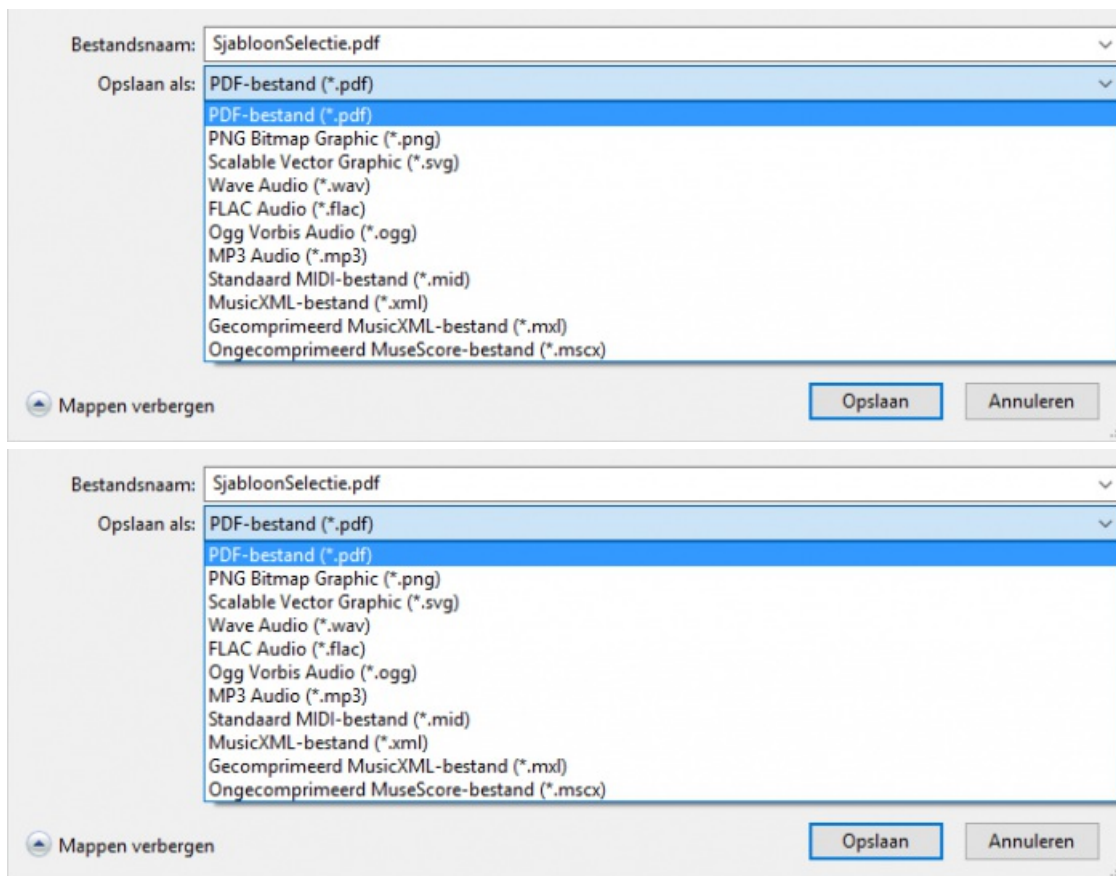


Bestandsformaten in: 'Sla op', 'Sla op als...', 'Sla een kopie op...', 'Sla selectie op...' en 'Sla online op...'



Bestandsformaten in: 'Exporteer', 'Partijen exporteren'





Merk op dat het Ongecomprimeerd MuseScore-bestand (\*.mscx) beschikbaar is in beide lijsten.

#### Druk af

Afhankelijk van de printer krijg je toegang tot verschillende afdruk-opties. Meestal zijn de volgende opties beschikbaar:

Afdrukbereik:

- Alles
- De selectie
- De huidige pagina
- Pagina's van tot...

Aantal exemplaren:

- Aantal
- Gesorteerd of niet

#### Zie ook

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

### Partituren online delen

Ga naar [musescore.com/sheetmusic](https://musescore.com/sheetmusic) [↗](#) om meer partituren van MuseScore te bekijken.

Je kunt de partituren online opslaan en delen op de website [MuseScore.com](https://musescore.com) [↗](#).


Je kunt de partituur "privé" opslaan voor persoonlijke toegang vanuit iedere computer of publiekelijk delen. MuseScore.com maakt het bekijken en afspelen mogelijk van partituren in de web browser.

Een extra functie getiteld VideoScores maakt synchronisatie mogelijk tussen de partituren en een YouTube-video.

Voor gebruik buiten de webbrower, kunt je de partituren downloaden in diverse formaten (zoals PDF, MIDI, MP3, MusicXML, en het originele MuseScore bestand).

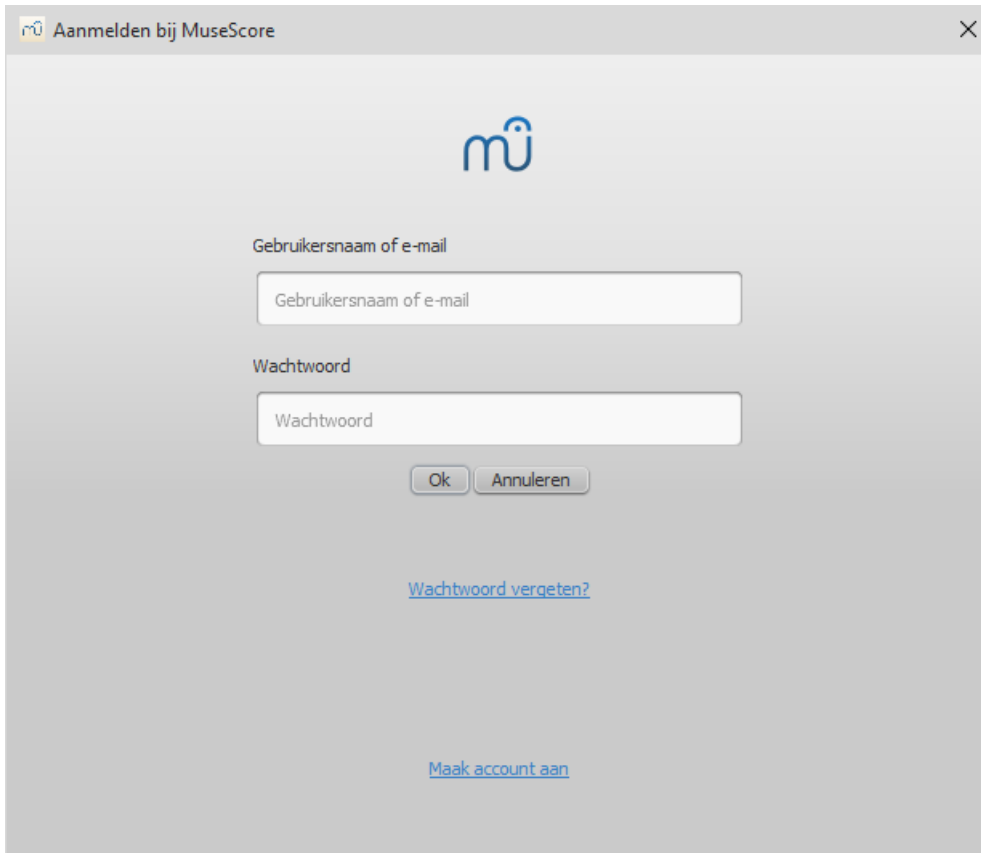
#### Een account aanmaken

1. Ga naar [MuseScore.com](https://musescore.com) [↗](#) en klik op "[Maak account aan](#)" [↗](#)". Kies een gebruikersnaam, voer een geldig e-mailadres, voer een wachtwoord in en druk op "Create New Account".

2. Wacht even tot je een email ontvangt van MuseScore.com ondersteuning. Krijg je geen email, controleer dan de "Spam" map.
3. Klik op de link in de email en bezoek [jegebruikers profiel](#) .

## Deel een partituur direct vanuit MuseScore

Je kunt een partituur direct online opslaan middels Bestand → Sla online op...



Aanmelden bij MuseScore

mü

Gebruikersnaam of e-mail

Gebruikersnaam of e-mail


Wachtwoord

Wachtwoord


Ok Annuleren

[Wachtwoord vergeten?](#)

[Maak account aan](#)


**Opmerking:** Indien je nog geen MuseScore gebruiker hebt, dan kun je deze eerste aanmaken door te klikken op de Maak account aan link. Dit opent je browser en laad de pagina <https://musescore.com/user/register> .


Voer nu je email adres of MuseScore gebruikersnaam en wachtwoord in. Na het succesvol aanmelden kun je de informatie over de partituur invoeren.

1. De **titel** is de titel van de partituur.
2. De **beschrijving** komt er naast te staan.
3. In je "Maak deze partituur privé" kiest dan is deze alleen zichtbaar voor jezelf en voor diegene aan wie je zelf de "verborgen link" geeft. Plaats je hier geen vinkje dan is je partituur zichtbaar voor iedereen.
4. Kies een **licentie** optie. Door gebruik te maken van een [Creative Commons licentie](#) , sta je anderen toe je partituren onder bepaalde voorwaarden te gebruiken.
5. Je kunt **labels** toevoegen om de partituur te kenmerken op MuseScore.com - deze worden gescheiden door een komma.
6. Indien je de partituur al eerder online hebt opgeslagen, dan wordt deze automatisch vervangen. Verwijder het vinkje **Bestaande partituur bijwerken** om de partituur als een nieuwe partituur op te slaan.

## Upload een partituur op MuseScore.com

Je kunt een partituur ook direct op MuseScore.com opslaan.

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

**Opmerking:** Indien je de upload limiet van vijf partituren bereikt, dan kun je nog steeds uploaden [Deel een partituur direct vanuit MuseScore](#) maar alleen de laatste vijf zijn zichtbaar. Als je meer wilt opslaan, upgrade dan eerst naar een [Pro Account](#) .

## Bewerk een partituur op MuseScore.com

Als je een aanpassing wilt doen in één van je partituren op MuseScore.com of het MuseScore bestand wilt bewerken op je computer, volg dan deze stappen:

1. Ga naar de partituur pagina op MuseScore.com.

2. Klik op de bewerk link.
3. In dit formulier kun je het bestand, de informatie en privileges aanpassen.

## Zie ook

- [Hoe verwijder ik een partituur van MuseScore.com](#) ↗

## Werkelijke toonhoogte

Met de knop Werkelijke toonhoogte kun je schakelen tussen:

- > Noten verschijnen op de notenbalk zoals ze werkelijk klinken.
- > Noten verschijnen zoals [transponerende instrumenten](#) ze nodig hebben.

Dit kan de voortekens en/of de sleutel wijzigen.

**Opmerking:** Als je transponerende instrumenten in de partituur hebt opgenomen, zorg er dan voor dat je de "Werkelijke toonhoogte"-mode verlaat voor het af drukken anders kunnen de muzikanten de juiste sleutel niet spelen.

## Zie ook

- [Transponeren: Transponerende instrumenten](#)
- [Voortekens: Herbepaal toonhoogte](#)

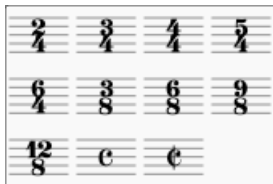
## Notaties

In het hoofdstuk "[Basisfuncties](#)" leerde je noten in te voeren en te werken met [depaletten](#). Het hoofdstuk "Notaties" beschrijft de verschillende types van notatie in detail, inclusief meer gevorderde toepassingen.

Zie ook "[Geavanceerde onderwerpen](#)"

## Maatsoorten

**Maatsoorten** zijn beschikbaar in het palet maatsoorten. Je kunt ze hiervandaan slepen en op de partituur zetten (zie [Paletten](#) voor meer informatie over hoe te werken met paletten in MuseScore).



### Voeg een maatsoort toe aan een partituur

Om een maatsoort **toe te voegen** gebruik je één van de volgende methodes:

- Sleep een maatsoort vanuit het palet naar de plaats in de maat
- Selecteer een maat en dubbelklik op een maatsoort in het palet
- Selecteer een noot of rust en dubbelklik een maatsoort in het palet

De maatsoort zal hierbij een het begin van de maat worden geplaatst.

Om een maatsoort **te vervangen** gebruik je één van de volgende methodes:

- Sleep een maatsoort naar een bestaande maatsoort
- Selecteer een maatsoort in de partituur en dubbelklik op een maatsoort in het palet

### Verwijder een maatsoort

Om een maatsoort te verwijderen in de partituur selecteer je deze en druk je op **Del**.

### Maak je eigen maatsoort

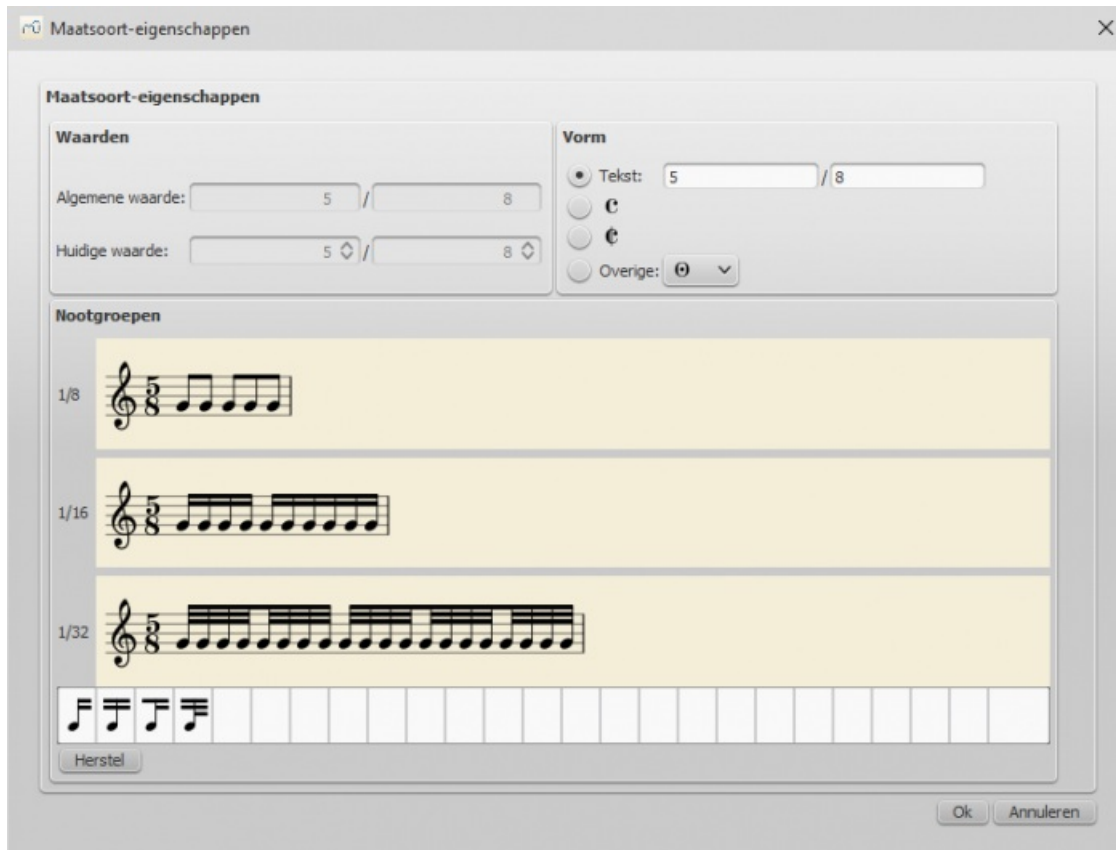
Als er een maatsoort nodig is die niet in het werkruimte palet voorkomt, dan kan deze worden aangemaakt in de Maatsoort sectie van het Hoofdpalet. Druk op (Shift+T) om deze te openen.

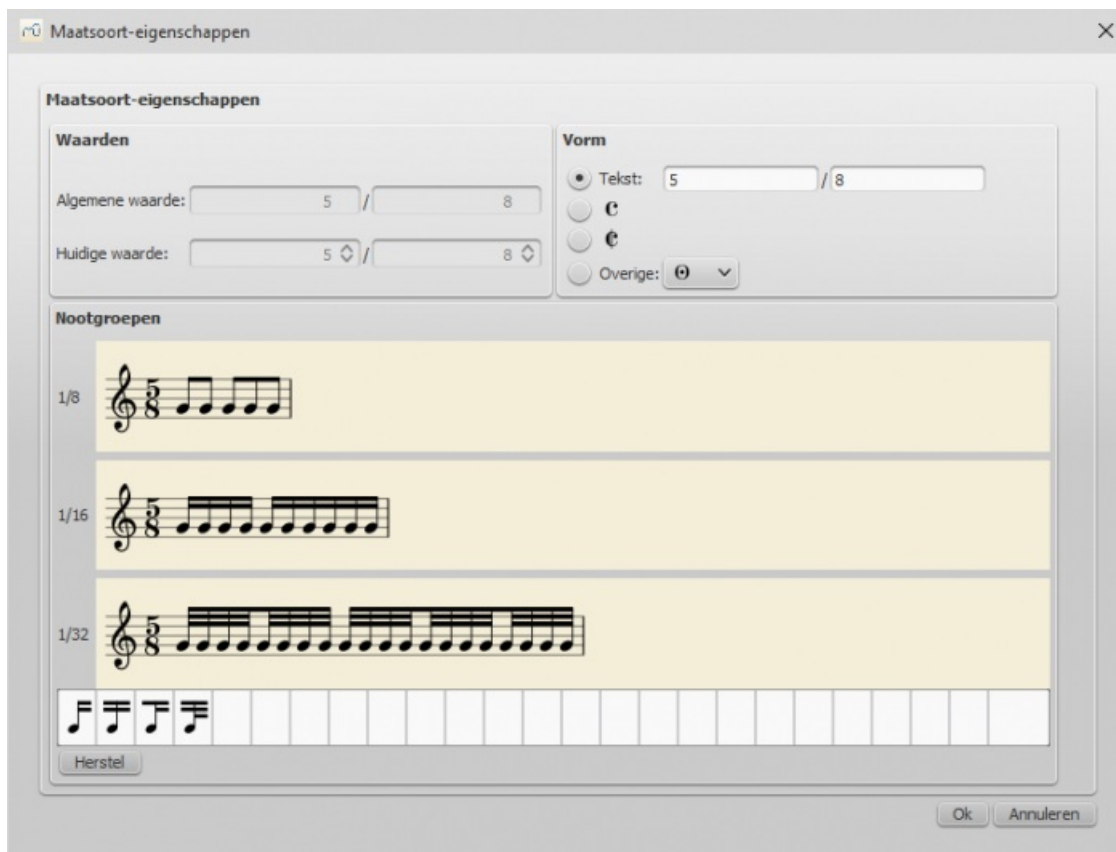
Om een nieuwe maatsoort te maken selecteer je een bestaande in het hoofdpalet en verander je de verschillende parameters (teller, noemer, waardestrep) in het Maak maatsoort aan paneel. Om de nieuw aangemaakte maatsoort aan de lijst toe te voegen druk je op de Voeg toe knop. Zodra deze is toegevoegd kun je het slepen naar de gewenste locatie in de partituur. Om een maatsoort te verwijderen uit het hoofdpalet, klik je er met rechts op en kies je ""Wis".

U kunt een maatsoort vanuit het hoofdpalet toevoegen aan een **eigen werkruimte** door het naar het Palet in de werkruimte te slepen.

### Standaard waardestrep wijzigen

Om een aanpassing te maken aan hoe de waardestrep de noten verbinden in een deel of de gehele partituur klik je met rechts op de relevante maatsoort (in de partituur) en kies "Maatsoort-eigenschappen":










Hier kun je onafhankelijk de waardestreek patronen voor 1/8, 1/16 en 1/32 noten in het "Nootgroepen" paneel aanpassen.

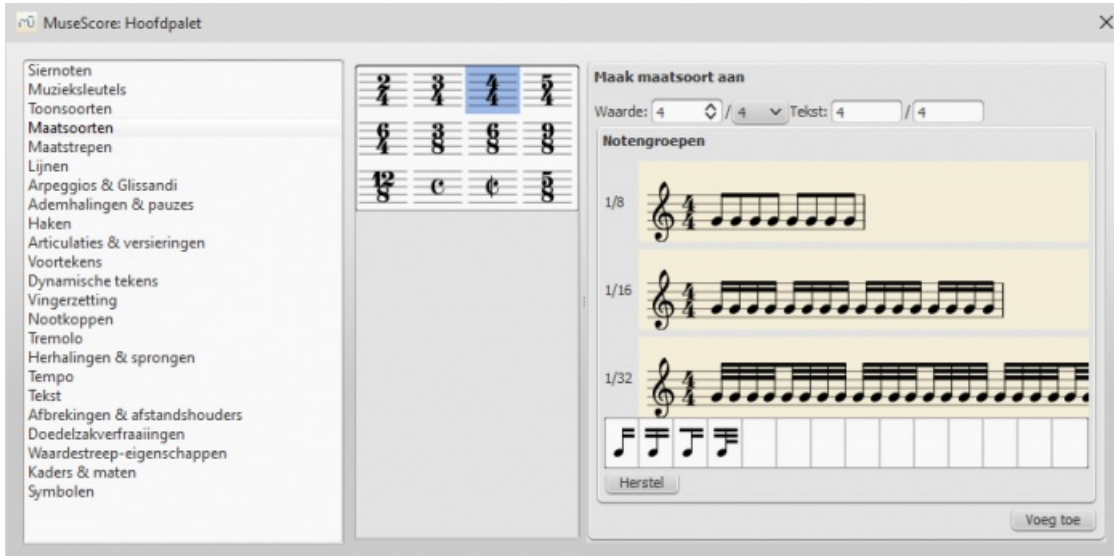
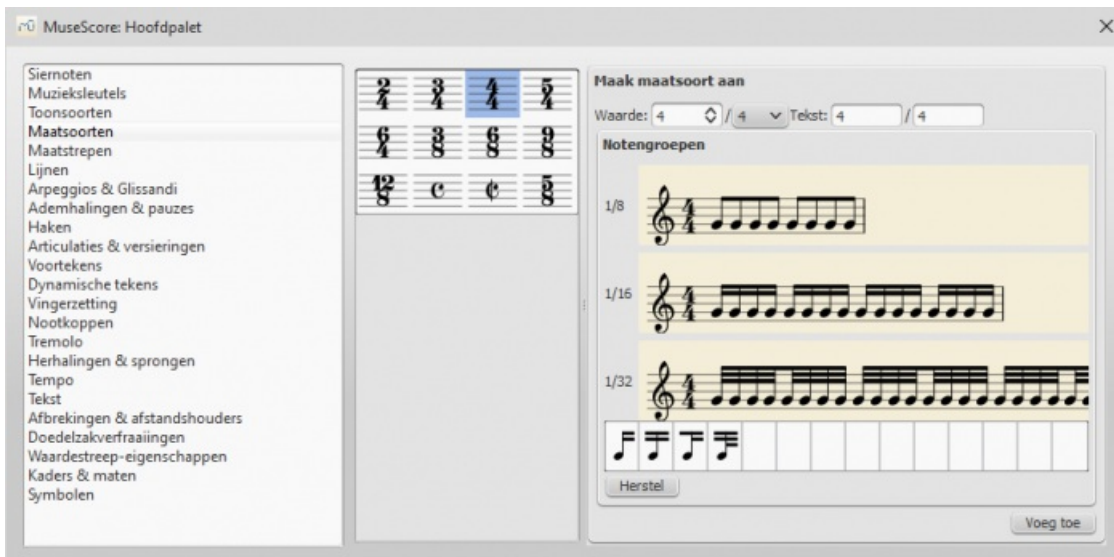
Om een waardestreek te onderbreken, klik je op de noot die na de onderbreking komt. Om de waardestreek te herstellen klik je op dezelfde plaats. Opmerking: deze methode werkt alleen indien *alle* secundaire (of sub) waardestrepen aanwezig zijn op de gewenste locatie - indien dit niet het geval is gebruik dan de iconen (zie hieronder). De Herstel knop maakt alle wijzigingen ongedaan die in de sessie zijn gedaan.

Je kunt ook wijzigingen maken in het waardestreek patroon door een van de iconen  (linksonder in het venster) naar een noot te slepen in het "Nootgroepen" paneel:

-  Start waardestreek bij deze noot.
-  Laat de waardestreek doorlopen bij deze noot.
-  1/8ste noot waardestreek aan de linkerkant van deze noot.
-  1/16de noot waardestreek aan de linkerkant van deze noot.

### Samengestelde maatsorten

In de meeste gevallen hoeft alleen het eerste van het bovenste nummer te worden aangepast. De overige bovenste nummers zijn voor samengestelde maatsorten , deze bevatten verschillende nummers bovenaan gescheiden door een plus teken.



## Afwijkende duur van de maatsoort: Opmaten en Cadenza

Er zijn situaties waarbij de werkelijke duur van een maat anders is dan die gespecificeerd door de maatsoort. Opmaten en Cadenza zijn daar een goed voorbeeld van. Om de werkelijke duur van een maat te wijzigen zonder de maatsoort te veranderen, zie [Maatbewerkingen: Eigenschappen, Maatduur](#).

## Lokale maatsoorten

De maatsoort kan verschillend zijn voor verschillende notenbalken. Hier een voorbeeld uit Bach's 26. Goldberg Variation:

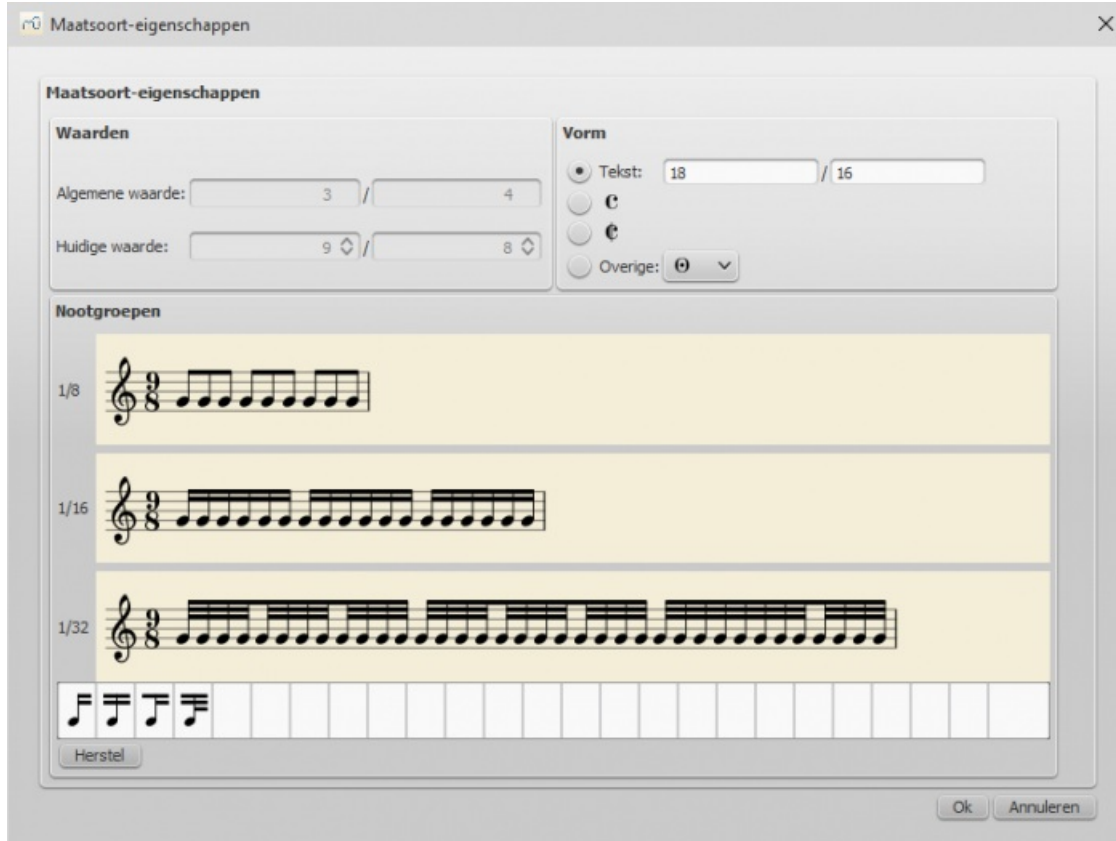
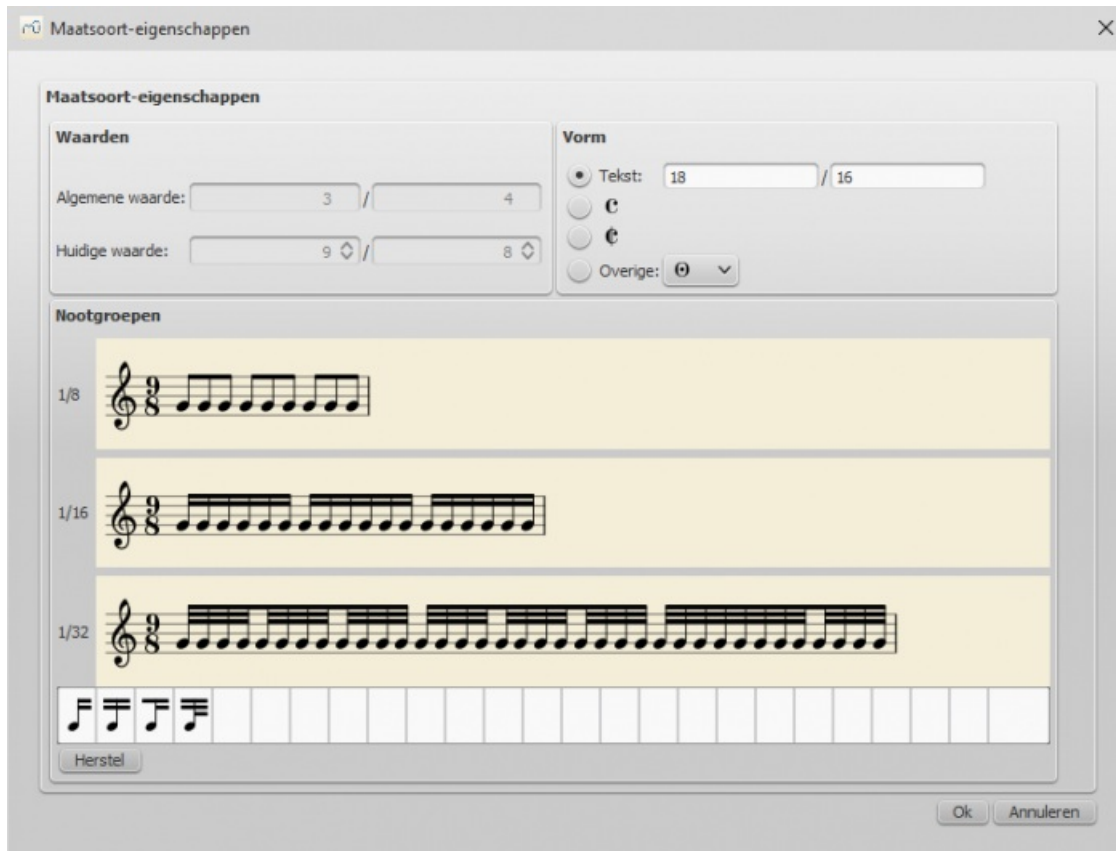
VARIATIO 26 a 2 Clav.  
♩ = 63

VARIATIO 26 a 2 Clav.  
♩ = 63



MuseScore gebruikt het concept van een algemene (globale) maatsoort en een werkelijk (lokale) maatsoort. Sleep een object uit het palet en plaats het op een notenbalk om de algemene maatsoort te wijzigen. De algemene maatsoort wordt gebruikt om te tellen (zoals te zien is in de status lijn) en is de referentie voor tempo markeringen. De algemene maatsoort is gelijk voor alle notenbalken en is normaal gesproken gelijk aan de werkelijke maatsoort.

De werkelijke maatsoort kan worden ingesteld in het maatsoort-eigenschappen dialoog en kan afwijken van de algemene maatsoort in iedere notenbalk (linkerhand 18/16 in het voorbeeld).



De tekst voor de maatsoort kan onafhankelijk van de werkelijke waarde worden ingesteld.

Een lokale maatsoort kan worden ingesteld door de maatsoort te plaatsen terwijl de `Ctrl` toets ingedrukt wordt gehouden.



De lokale maatsoort is slechts voor één notenbalk geldig. De algemene maatsoort wordt overgenomen in alle notenbalken.

## Maatsoort wijzigen en andere objecten

Meermaatsrusten worden onderbroken wanneer een wijziging in de maatsoort plaatsvindt.

Een sectie-einde voorkomt dat een extra maatsoort symbool wordt getoond aan het einde van de maat.

Zie ook

- [Toonsoorten](#)

## Maatstrepen

### Het type maatstreep aanpassen

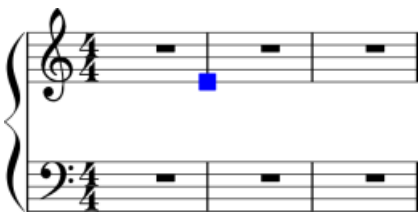
Maatstrepen kunnen worden toegevoegd door een maatstreep-symbool uit het palet "Maatstrepen" te slepen naar een (reeds aanwezige) maatstreep op de notenbalk.



Om een maatstreep volledig te verbergen: selecteer deze en drukv of verwijder het vinkje Zichtbaar in het venster "Instellingenoverzicht" (F8 (Mac: fn+F8)).

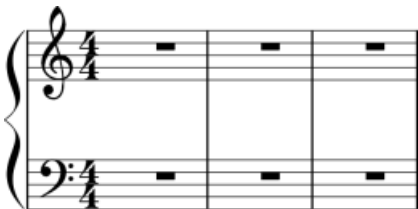
### Maak Omspannen/Gepaarde notenbalken

Om de maatstrepen te verlengen over meerdere notenbalken: dubbelklik op een maatstreep (zie [Bewerkingsmodus](#)).



Sleep vervolgens de handgreep naar de volgende notenbalk.

De partituur wordt in zijn geheel bijgewerkt nadat je de [Bewerkingsmodus](#) hebt verlaten (klik ergens op de achtergrond).



Zie ook

- [Maatbewerkingen](#)

## Muzieksleutels

**Muzieksleutels** kunnen worden toegevoegd of gewijzigd door een muzieksleutel-symbool uit het palet [Muzieksleutels](#) te slepen naar een maat of bovenop een andere sleutel.

Gebruik F9 (Mac:  $\sim$ + $\mathbb{K}$ ) om het venster [paletten](#) te tonen of te verbergen.

**Opmerking:** Sommige muzieksleutels zijn alleen beschikbaar vanuit het [hoofdpalet](#).



## Toevoegen

Sleep een muzieksleutel uit het palet naar een leeg gedeelte van een maat. Dit creëert een muzieksleutel aan het begin van de maat.

Sleep een muzieksleutel bovenop een bepaalde noot om een muzieksleutel te creëren ergens in het midden van een maat. Als dat niet de eerste sleutel van de notenbalk is wordt deze kleiner weergegeven.

Als voorbeeld een piano-partituur:

De bovenste notenbalk begint met een sol-sleutel maar schakelt onmiddellijk over naar een fa-sleutel. Na één noot en één rust herneemt de sol-sleutel.



## Opmerkingen:

- Als een muzieksleutel bovenop een noot (in het bijzonder op de eerste noot) wordt gesleept, heeft dat geen invloed op de eigenschap "muziekhulpsleutel".
- Om te bepalen of de wijziging betrekking heeft op een noot of op de maat: controleer de kleurverandering terwijl je sleept.
- Je kunt ook vooraf een noot of een maat selecteren en dan dubbelklikken op een sleutel-symbool in het palet.

## Verwijderen

Selecteer een sleutel en druk op Del.

## Opmerkingen:

- Het veranderen van een sleutel zal de toonhoogte van de noten niet veranderen. In plaats daarvan worden de noten verplaatst om de toonhoogte te behouden.
- Speciale/weinig gebruikte sleutels worden niet weergegeven in het standaard palet. Deze zijn te vinden in het eerder genoemde Hoofdpalet.

## Toonsoorten

**Toonsoorten** zijn beschikbaar in het Toonsoortenpalet in de Basis en Geavanceerde werkruimte. Je kunt een eigen toonsoort maken met het **Toonsoorten hoofdpalet** (druk op Shift+K om deze op te roepen), hierin kun je gebruik maken van een breed scala aan niet-standaard symbolen.



## Een nieuwe toonsoort toevoegen

### Een nieuwe toonsoort toevoegen aan *alle* notenbalken

- Sleep een toonsoort vanuit het palet naar een leeg van de maat, of
- Selecteer een maat en dubbelklik op de toonsoort in het palet, of
- Selecteer een noot en dubbelklik op de toonsoort in het palet.

### Een nieuwe toonsoort toevoegen aan *één* notenbalk

Indien je de toonsoort alleen voor één notenbalk wilt aanpassen en de andere niet wilt veranderen:

- Hou de Ctrl (Mac: ⌘) toets ingedrukt bij het slepen van de toonsoort vanuit het palet naar de maat.

## Een bestaande toonsoort vervangen

### Vervang de toonsoort voor *alle* notenbalken

- Sleep de toonsoort vanuit het palet naar de toonsoort die vervangen moet worden (of naar de maat die de toonsoort bevat), of
- Selecteer de toonsoort die vervangen moet worden en dubbelklik op de nieuwe toonsoort in het palet.

### Vervang de toonsoort voor *één* notenbalk

Indien je de toonsoort alleen in één notenbalk wilt vervangen en de andere niet wilt veranderen:

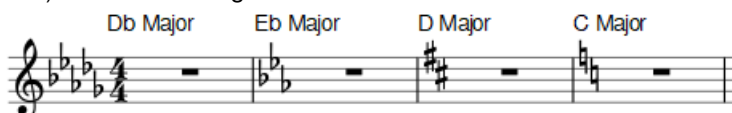
- Hou de Ctrl (Mac: ⌘) toets ingedrukt bij het slepen van de toonsoort vanuit het palet naar de te vervangen toonsoort (of maat die de toonsoort bevat).

## Een toonsoort verwijderen

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

## Herinneringsvoortekens

Standaard laat MuseScore alleen herstellingstekens zien bij het wijzigen naar een toonsoort zonder voortekens (C Maj/A min). In alle andere gevallen laat het alleen de nieuwe toonsoort zien:



In de weergave "Instellingenoverzicht" (F8) kun je de optie "Laat herinneringstonsoort zien" vinden waarmee je bepaalt of de herinneringsvoortekens getoond worden of niet.

Deze optie geldt alleen voor het geselecteerde voorteken.

Wilt u de herinneringsvoortekens voor hele partituur tonen (of juist niet) ga dan naar:

Stijl → Algemeen... → Pagina

Pas de optie "Maak toonsoort herinneringen aan" aan

## Herstellingstekens bij wijziging van de voortekens

Je kunt kiezen of je de herstellingstekens wilt tonen bij het wijziging van de voortekens.  
 Kies: Stijl → Algemeen ... → Voortekens en je ziet volgende opties:

**Herstellingstekens in toonsoorten**

Alleen voor verandering naar C Maj / A min

Vóór de toonsoort bij wijziging naar minder kruisen of mollen

Ná de toonsoort bij wijziging naar minder kruisen of mollen. Ervóór bij wisseling tussen kruisen en mollen

Je kunt kiezen tussen OK en Toepassen.  
 Indien van toepassing kun je ook kiezen voor Pas toe op alle partijen.

De optie 'Vóór de toonsoort bij wijziging naar minder kruisen of mollen' heeft het volgende resultaat:

Db Major      Eb Major      D Major      C Major

De derde optie 'Ná de toonsoort bij wijziging naar minder kruisen of mollen. Ervóór bij wisseling tussen kruisen en mollen' heeft het volgende resultaat:

Db Major      Eb Major      D Major      C Major

### Toonsoorten en meermaatsrusten

Meermaatsrusten worden onderbroken bij het wijzigen van de toonaard.

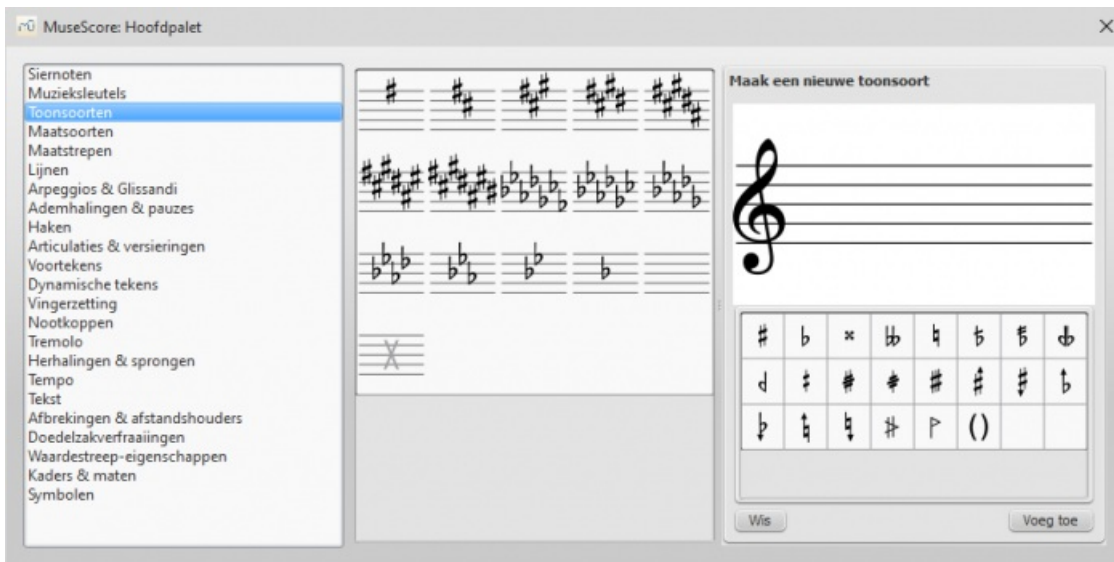
Zie [Meermaatsrusten](#)

### Herinneringsvoortekens en Sectie-einden

Een herinneringsvoorteken wordt niet geplaatst voor een Sectie-einde.  
 Zie: [Afbrekingen en afstandhouders: Sectie-einde](#)

### Toonsoorten aanpassen

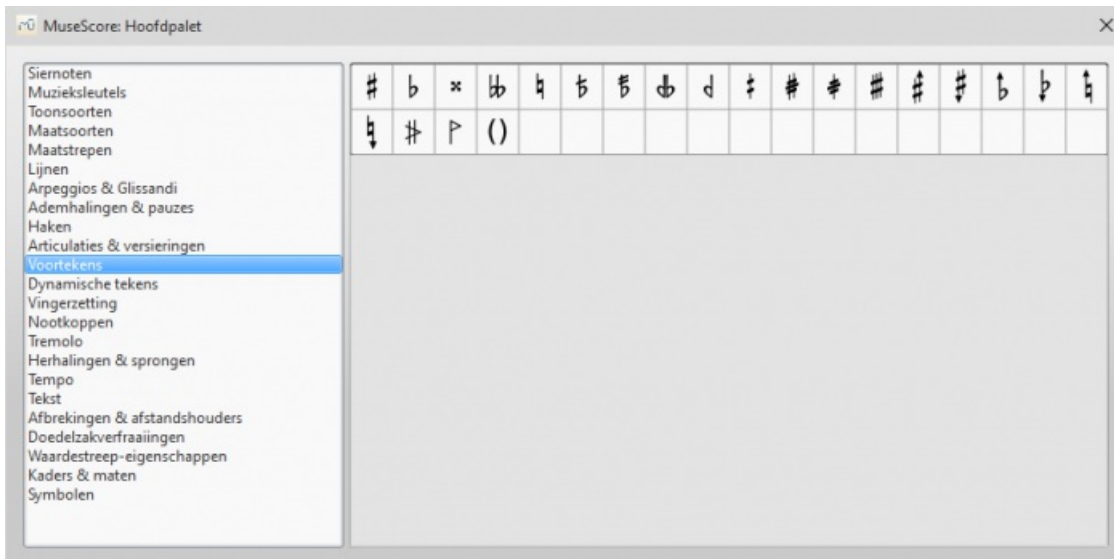
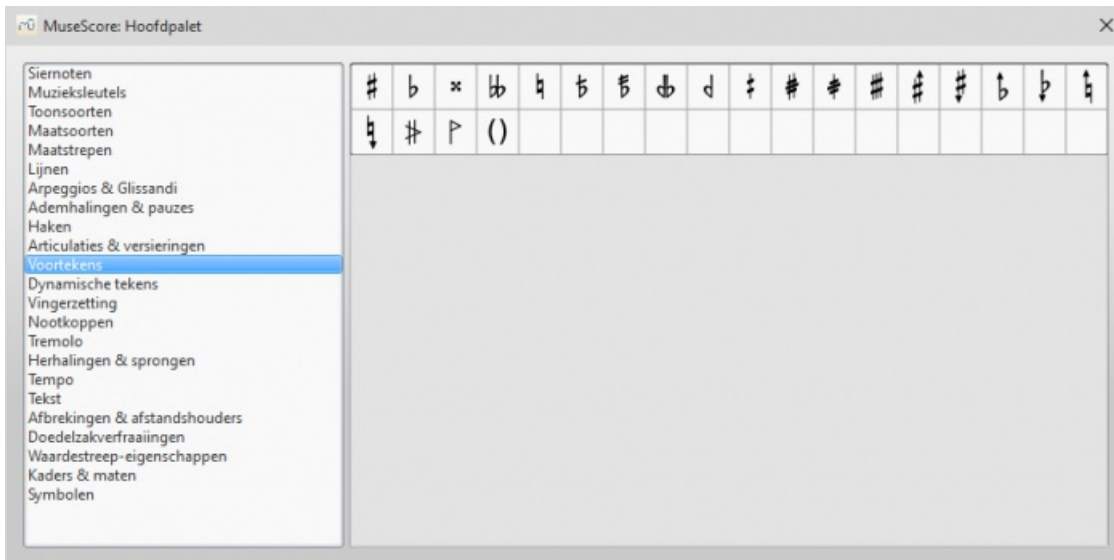
Druk Shift+K of Shift+F9 of Kies: Weergave → Hoofdpalet... → Toonsoorten om het Hoofdpalet te tonen.



Je kunt gebruik maken van al deze voortekens (bijvoorbeeld Mol met pijl omhoog)

Je kunt zelfs halve kruisen en halve mollen gebruiken.

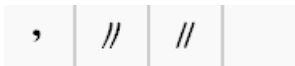
De zelf ontworpen toonsoort verschijnt niet in de standaard paletten. Deze moet je dus slepen vanuit het Hoofdpalet.



**Opmerking:** de geluidswaergave van een aangepaste toonsoort wordt niet ondersteund.

## Ademhalingen en pauzes

**Ademhalingen** kunnen worden toegevoegd door een ademhaling-symbool uit het palet "Ademhalingen" te slepen naar een noot. Het teken wordt achter de noot geplaatst.



Ademhalingen in de partituur:



Cesuren werken op dezelfde manier.

## Antimetrische figuren

Antimetrische figuren worden gebruikt om een afwijkend ritme van de gangbare onderverdeling in de huidige maatsoort te maken. Als voorbeeld, een achtste triool in een 4-4 maatsoort verdeelt de kwartnoot in drie tellen in plaats van twee.

### Instructies

Om een **triool** te maken begin je met het selecteren van een noot in de partituur die *degehele* waarde van de trioel heeft. Als voorbeeld, een trioel van achtste noten heeft de "gehele duur" van één kwartnoot.



Vanuit het hoofd menu, kies **Noten** → **Antimetrische figuren** → **Trioel**. Dit maakt een trioel door de gehele noot te verdelen in drie gelijke delen.



Deze kunnen nu verder worden aangepast.



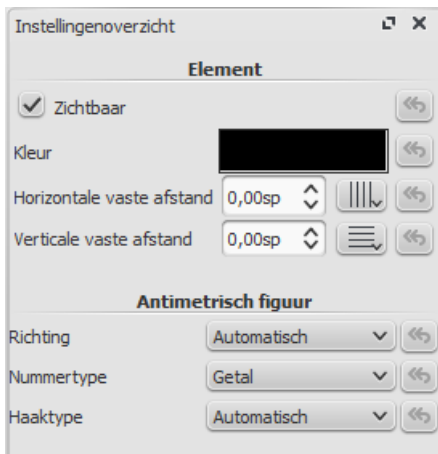
### Noteninvoermodus

Het invoeren van een antimetrisch figuur in noteninvoermodus gaat iets anders dan de methode zoals hierboven is uitgelegd. Je selecteert eerst de lengte en voert daarna de toonhoogte in. Hieronder staat de stap-voor-stap instructie om een trioel van achtste noten te maken.

1. Activeer de noteninvoermodus door het intoetsen van **N**
2. Zorg dat de invoer cursor op de plaats staat waar je het antimetrische figuur wilt beginnen (gebruik eventueel het pijltje naar rechts en links om dit aan te passen)
3. Kies de duur van gehele trioel in de noot invoer werkbalk. In dit voorbeeld, klik op de kwartnoot (of type  $\frac{1}{4}$  op het toetsenbord)
4. In het hoofd menu, kies **Noten** → **Antimetrische figuren** → **Trioel**, of type **Ctrl+3** (Mac:  $\text{⌘}+3$ )
5. Merk op dat de waarde van de achtste noot automatisch wordt geselecteerd. Klik op de notenbalk om de noten toe te voegen of voer ze in via de computer of het MIDI toetsenbord.

### Eigenschappen

Om de weergave eigenschappen van een antimetrisch figuur aan te passen selecteer je het nummer van het antimetrische figuur of de haak en gebruik je het Instellingenoverzicht (**F8**).



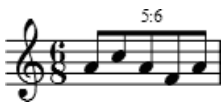
Als zowel het nummer als de haak niet zichtbaar zijn, selecteer dan een noot in het antimetrisch figuur en gebruik de Antimetrisch figuur knop onderaan het Instellingenoverzicht om het bovenstaande dialoog te krijgen.



Voor de 'Richting', kies 'Auto' om de haak aan dezelfde kant van de noot te plaatsen als de stok of waardestrep. Kies 'Omhoog' of 'Omlaag' om expliciet aan te geven of de haak boven of onder de noot moet komen te staan onafhankelijk van de positie van de stok of waardestrep.

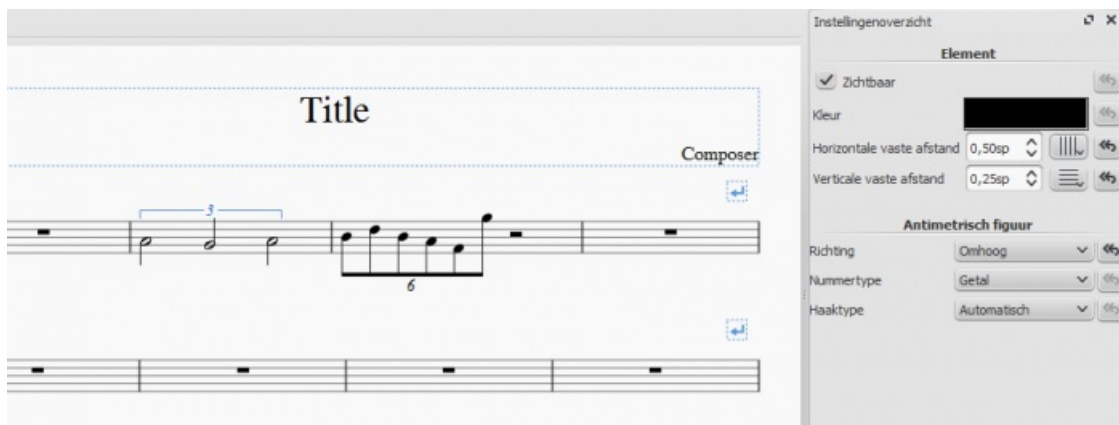
Voor het 'Nummersoort', kies 'Getal' om een getal weer te geven, 'Verhouding' om de ratio aan te geven of 'Niets' om geen nummer weer te geven.

Voor de 'Haaktype', kies 'Automatisch' om de haak te verbergen bij noten met een waardestrep en om de haak weer te geven als het antimetrische figuur losse noten of rusten bevat. Kies 'Haak' of 'Niets' om expliciet aan te geven om de haak weer te geven of niet.

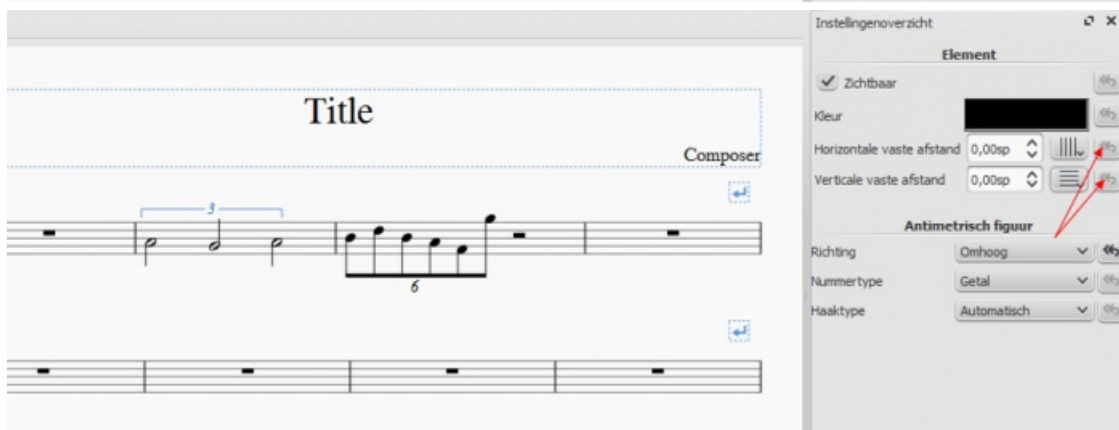
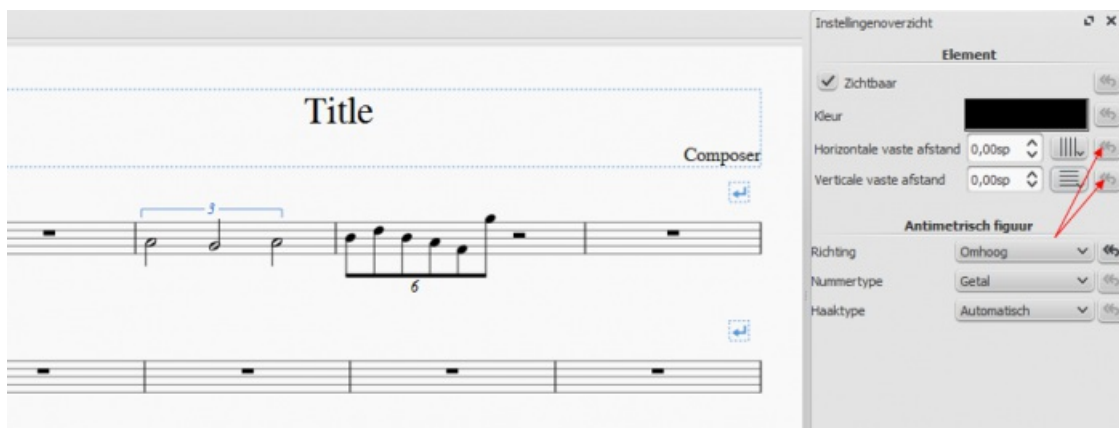


Als je de haak of het nummer verplaatst, dan kun je zien dat de verticale en horizontale vaste afstand worden bijgewerkt (standaard afstand is 0sp voor beide)





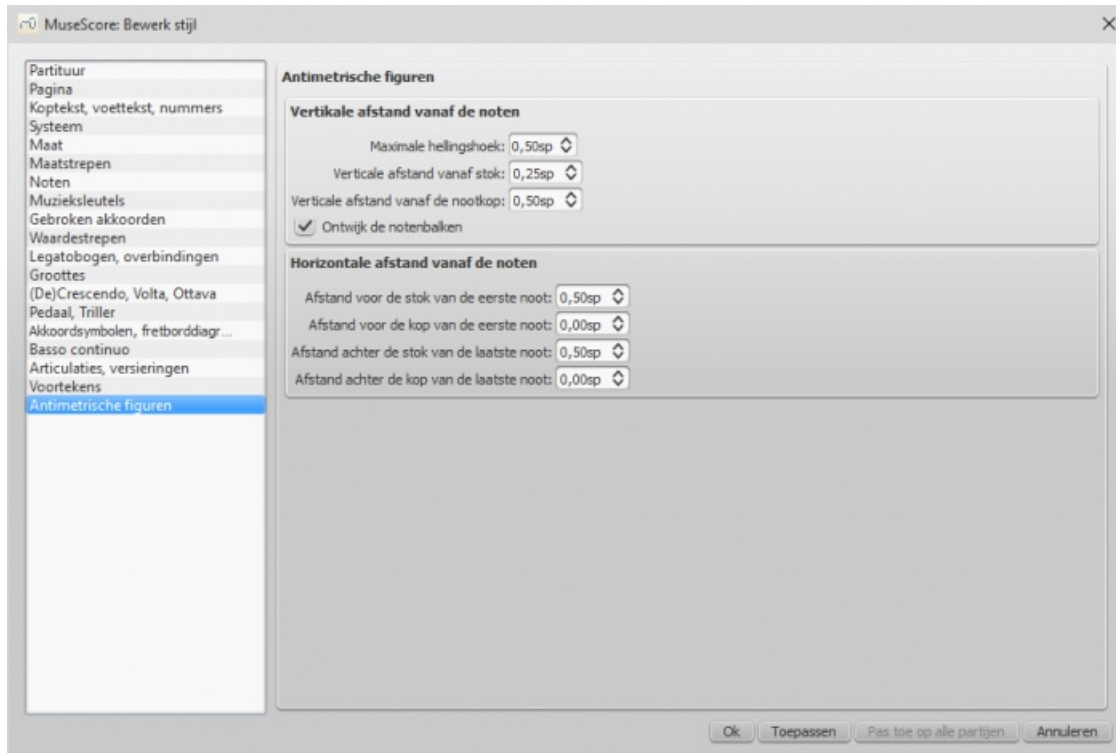
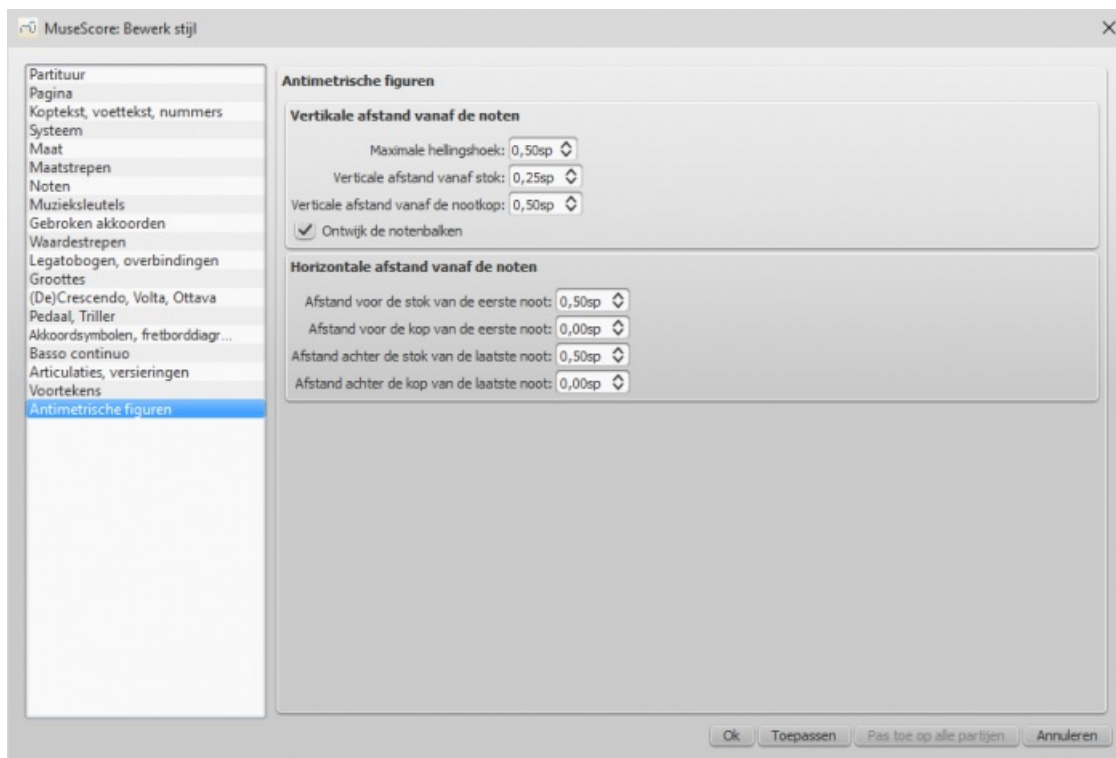
Je kunt de standaard instellingen terug zetten met de pijl terug knop aan de rechterkant.



## Stijl

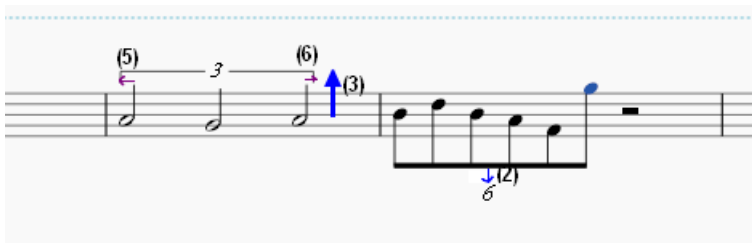
Ga naar Stijl → Algemeen... en selecteer Antimetrische figuren. Hiermee kunnen de eigenschappen van de antimetrische figuren worden aangepast.





Er zijn twee aanpassingen mogelijk: Verticaal en Horizontaal

- Verticale aanpassing heeft drie opties met waarden in (notenbalk) spaties en één wel/niet gekozen optie
  - Maximale hellingshoek: standaard waarde is 0,50; bereik is van 0,10 tot 1,00
  - Verticale afstand vanaf stok (zie (2) hieronder): standaard waarde is 0,25; bereik is van -5,00 tot 5,00
  - Verticale afstand vanaf de nootkop (zie (3) hieronder): standaard waarde is 0,50; bereik is van -5,00 tot 5,00
  - Ontwijk de notenbalken: standaard waarde is geselecteerd
- Horizontale aanpassing heeft vier opties met waarden in (notenbalk) spaties
  - Afstand voor de stok van de eerste noot (zie (5) hieronder): standaard waarde is 0,50; bereik is van -5,00 tot 5,00
  - Afstand voor de kop van de eerste noot: standaard waarde is 0,00; bereik is van -5,00 tot 5,00
  - Afstand achter de stok van de laatste noot (zie (6) hieronder): standaard waarde is 0,50; bereik is van -5,00 tot 5,00
  - Afstand achter de kop van de laatste noot: standaard waarde is 0,00; bereik is van -5,00 tot 5,00



## Zie ook

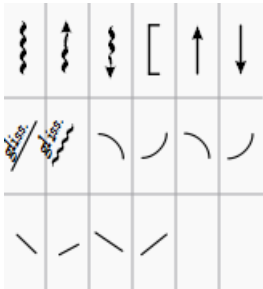
- [Hoe maak ik een trioel en andere antimetrische figuren](#) ↗

## Externe links

- [Antimetrisch figuur](#) ↗ bij Wikipedia
- [Hoe maak ik Antimetrisch figuren in MuseScore](#) ↗ [video]
- [De handleiding voor Antimetrische figuren in MuseScore](#) ↗ [video]

## Arpeggios en glissandos

**Arpeggios** kunnen worden toegevoegd door een arpeggio-symbool uit het palet "Arpeggios en Glissandos" te slepen naar een noot of een akkoord in de partituur.



Om de lengte van de arpeggio aan te passen: dubbelklik op de arpeggio en sleep de grepen omhoog of omlaag.



**Glissandos** kunnen worden toegevoegd door een glissando-symbool uit het palet "Arpeggios en Glissandos" te slepen naar de eerste van twee opeenvolgende noten op dezelfde notenbalk.



Om de tekst (en nog een paar eigenschappen) van de glissando aan te passen: open het deelvenster "Instellingenoverzicht" (F8) of rechtsklik en kies "Glissando eigenschappen"

Als er niet genoeg plaats is tussen twee noten, plaatst MuseScore geen tekst.

## Externe links

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

## Articulations and ornaments

A comprehensive set of symbols can be found in the [Articulations and Ornaments palette](#) in the Advanced workspace:


There is also an abbreviated version in the Basic workspace.

## Articulations

**Articulations** are the symbols added to the score to show how a note or chord is to be played. The principal symbols in this group are:

- Fermatas
- Staccato
- Mezzo-staccato / Portato
- Staccatissimo
- Tenuto
- Sforzato
- Marcato

Specialist articulations are also included for bowed and plucked strings, wind instruments etc.

## Ornaments

**Ornaments** include:

- Mordents, Inverted Mordents, Pralltrillers
- Trills
- Turns
- Bends

Note: **Appoggiaturas** and **acciaccaturas** can be found in the Grace Notes palette.

## Add articulation/ornament

Use either of the following methods:

- Select a note or a range of notes, then double-click a symbol in a palette.
- Drag a symbol from a palette onto a notehead.

## Add accidental to an ornament

To apply an accidental to an existing ornament, such as a trill:

1. Select the note to which the ornament is attached;
2. Open the Symbols section of the Hoofdpalet;
3. Search for and apply the desired accidental to the score (small accidentals can be found using the search term "figured bass");
4. Drag the accidental into position (or reposition using keyboard shortcuts or the Inspector).

## Add fermata to a barline

A fermata can be applied directly to a barline by selecting the barline and double-clicking the fermata from a palette. This does not affect playback though.

## Keyboard shortcuts

- Toggle Staccato: Shift+S

- Toggle Tenuto: Shift+N
- Toggle Sforzato (accent): Shift+V
- Toggle Marcato: Shift+O
- Add Acciaccatura (grace note): /

Keyboard shortcuts can be customized in MuseScore's [Preferences](#).

## Adjust position

Immediately after adding an articulation or ornament from a palette, the symbol is automatically selected: It can then be moved *up or down* from the keyboard as follows:

- Press up/down arrow keys for fine positioning (0.1 sp at a time);
- Press Ctrl+↑ or Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↑ or Cmd+↓) for larger vertical adjustments (1 sp at a time).
- To flip a symbol to the other side of the note (where applicable), select it and press x.

To enable adjustments in *all* directions from the keyboard:

1. Double click on the symbol to enter Edit mode, or click on it and press Ctrl+E (Mac: Cmd+E) , or right-click on the symbol and select "Edit element";
2. Press arrow keys for fine positioning (0.1 sp at a time); or press Ctrl+Arrow (Mac: Cmd+Arrow) for larger adjustments (1 sp at a time).

You can also change the horizontal and vertical offset values in the Inspector. To position more than one symbol at a time, select the desired symbols and adjust the offset values in the Inspector.

Note: The symbol can also be repositioned by clicking and dragging, but for more precise control, use the methods above.

## Articulation properties

Most properties of articulations/ornaments can be edited from the Inspector. Other properties (i.e. direction and anchor position) can also be accessed by right-clicking on the symbol and selecting Articulation Properties....

You can also make **global** adjustments to all existing and subsequently-applied articulations by selecting Style... → General... → Articulations, Ornaments.

## See also

- [Grace notes](#)

## External links

- [Ornaments](#) ↗ at Wikipedia

## Bend/Toonbuiging

Toonbuigingen kunnen aangemaakt worden via het **Bend/Toonbuigingsfullsymbool**  , te vinden in het palet Articulaties & versieringen in de Geavanceerde werkruimte.

### Toonbuiging toevoegen

Om een of meerdere toonbuigingen aan je partituur toe te voegen kan je de volgende methodes gebruiken:

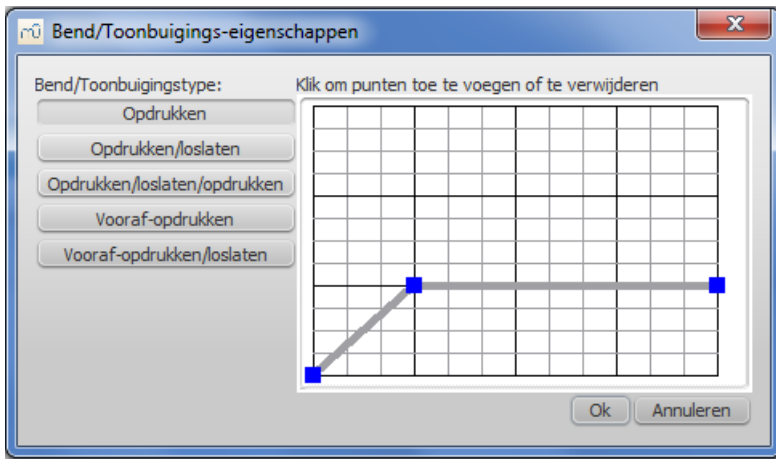
- Selecteer een of meerdere noten en dubbelklik op het Bend/Toonbuigingsfullsymbool in het palet.
- Sleep een Bend/Toonbuigingsfullsymbool vanuit het palet op een noot.

### Toonbuiging bewerken

Om een toonbuiging te bewerken kan je:

- rechtsklikken op het symbool in je partituur en in het menu kiezen voor "Bend/Toonbuigingseigenschappen".
- een Toonbuiging selecteren in je partituur en vervolgens in het Instellingenoverzicht op de knop "Eigenschappen"

klikken.



Aan de linkerzijde van het **Bend/Toonbuigings-eigenschappen**\_venster kan je een aantal voorgedefinieerde types kiezen. Aan de rechterzijde zie je een grafische voorstelling van de huidige toonbuiging, bestaande uit een grijze lijn vormgegeven door middel van vierkante blauwe \_\_controlepunten (zie afbeelding hierboven). De helling van de lijn geeft het verloop van de toonbuiging aan.

De **verticale as** van de grafiek geeft aan hoeveel de toonhoogte zal gebogen worden: 1 eenheid (lichtgrijze lijn) 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 (tussen twee blauwe controlepunten) maakt de lijn op de partituur 1sp (notenbalkafstand) langer.

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 grafieklijnen.
- Om een controlepunt te **verwijderen** klik je op het controlepunt.

Voor elk toegevoegd controlepunt wordt de toonbuigingslijn 1sp *langer*; elk verwijderd controlepunt maakt de lijn 1sp *korter*. Het *begin* en *eind* controlepunt kunnen enkel op en neer verplaatsen.

### Hoogte aanpassen

De hoogte van een toonbuigingssymbool is 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 hoge noot toe. Nu heb je een symbool met de minimale hoogte.
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 hoogste noot onzichtbaar en onhoorbaar (dmv het Instellingenoverzicht).

### Positie aanpassen

De positie van een toonbuigingssymbool kan op een van de volgende manieren aangepast worden:

- Versleep het symbool met de muis.
- Selecteer het symbool en pas de horizontale/verticale correctie instelling aan in het Instellingenoverzicht.
- Dubbelklik op het symbool; of klik er eenmaal op en duw dan **Ctrl+E** (Mac: **Cmd+E**); of klik rechts op het symbool en kies "Bewerk element". Gebruik vervolgens de pijltjestoetsen op je toetsenbord voor fijne aanpassingen (0,1sp per keer); of **Ctrl+pijltje** (Mac: **Cmd+pijltje**) voor grotere aanpassingen (1sp per keer).

### Aangepaste toonbuigingen

Eenmaal je een eigen aangepaste toonbuiging hebt aangemaakt, kan je die als symbool aan een palet toevoegen voor toekomstig hergebruik door het naar het palet te slepen terwijl je **Ctrl+Shift** (Mac: **Cmd+Shift**) ingedrukt houdt. Zie Eigen Werkruimte.

### Haarspelden

Haarspelden zijn Lijn-objecten .

## Haarspelden toevoegen

Haarspelden kunnen worden toegevoegd door een haarspeld-symbool uit het palet "Lijnen" te slepen naar een notenkop. Standaard wordt de lijn getrokken tot het einde van de maat en de haarspeld is niet geselecteerd.

Je kunt ook de sneltoetsen gebruiken:

< genereert een crescendo

> genereert een diminuendo

In dit geval wordt de lijn getrokken tot aan de eerstvolgende noot, maar de haarspeld is geselecteerd zodat je direct met de aanpassing kunt beginnen (zie verder).



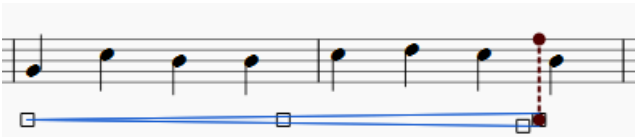
Of anders: selecteer een beginpunt (notenkop), hou de Shift-toets ingedrukt en klik op het eindpunt. Dubbelklik vervolgens op het haarspeld-symbool uit het palet.

## Haarspelden aanpassen

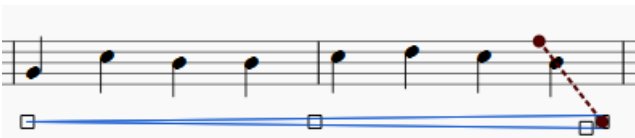
1. Dubbelklik op de haarspeld om deze in de Bewerkingsmodus te zetten.



2. Gebruik de handgrepen links en rechts om de lengte aan te passen.  
Shift+ → of Shift+ ← verplaatsen de ankers, hetgeen het afspelen zal beïnvloeden. Bovendien is het met deze methode mogelijk om de haarspeld uit te breiden over de regelafbrekingen heen.



3. Gebruik de handgreep op de schuine zijde om de hoek aan te passen
4. Gebruik de handgreep in het midden om de haarspeld te verplaatsen
5. → of ← en Ctrl+ → of Ctrl+ ← (Mac: Cmd+ → of Cmd+ ←) verplaatsen het geselecteerde punt **zonder het anker te verplaatsen**.  
Deze methode is **enkel** geschikt voor kleine visuele aanpassingen. Het herstelcommando: Ctrl+R (Mac: Cmd+R) zal deze kleine aanpassingen ongedaan maken, maar het anker blijft ongewijzigd.

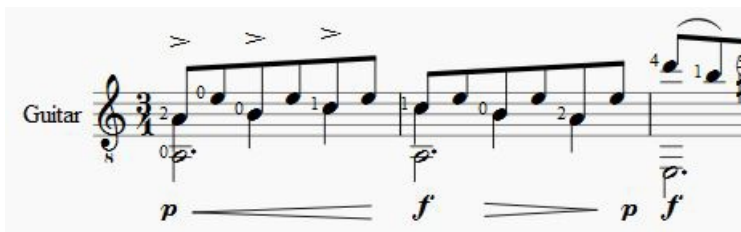


Om de haarspeld te verlengen of te verkorten, gebruik Shift+ → of Shift+ ← waarmee je tevens het anker verplaatst (zie hierboven).

## Haarspeld afspelen

Het afspelen van crescendo's en diminuendo's heeft alleen effect van één noot naar de volgende. Het is momenteel niet mogelijk de dynamiek te wijzigen tijdens het verloop van één noot.

Haarspelden beïnvloeden het afspelen alleen als er Dynamische tekens worden gebruikt vóór en na de haarspeld.



## Haken

### Toevoegen

Haken kunnen worden toegevoegd door een haak-symbool uit het palet "Haken" te slepen naar een lege plaats in de eerste maat van een systeem.



### Wisselen

Je kunt het haak-type wijzigen door een nieuwe haak boven op een bestaande haak te slepen.

### Aanpassen

Dubbelklik op de haak om deze in de bewerkingsmodus te zetten. Je kunt de haak nu spreiden over een willekeurig aantal notenbalken van het systeem.

### Horizontale verplaatsing

Als je een haak meer naar links of naar rechts wilt verplaatsen: Dubbelklik an op de haak om deze in de Bewerkingsmodus te zetten en druk Shift+← of Shift+→.

### Verwijderen

Om een haak te verwijderen selecteer je de haak en druk dan op Del

## Legatoboog

Een **Legatoboog** is een gebogen lijn tussen twee of meer noten die aangeeft dat deze moeten gespeeld worden zonder onderbreking. Als het de bedoeling is om twee noten van dezelfde toonhoogte te verbinden, zie: Overbindingen

### Eerste Methode

1. Indien nodig, verlaat de Noteninvoermodus en selecteer de eerste noot:



2. s genereert een legatoboog:



3. Shift+→ verplaatst het einde van de boog naar de volgende noot:



4. x wisselt de boogrichting:



5. Esc beëindigt de Bewerkingsmodus:



## Tweede Methode

1. Indien nodig, verlaat de Noteninvoermodus en selecteer de eerste noot:
2. Hou de Ctrl-toets (⌘ on a Mac) of de Shift-toets ingedrukt en selecteer de laatste noot (met de muis)
3. Druk s

## Derde Methode

1. Deze methode is van toepassing als je in de Noteninvoermodus bent. Voer de eerste noot in van de sectie waarover een Legatoboog moet worden geplaatst.
2. Druk s om de sectie te beginnen.
3. Voer de laatste noot in van de sectie.
4. Druk nogmaals s om de sectie te beëindigen.

## Aanpassingen

De handgrepen, zoals weergegeven in de stappen 2 t/m 4 van methode 1, kunnen aangepast worden met de muis. Met de twee buitenste kun je het begin en het einde van de boog aanpassen. Met de twee binnenste kun je de omtrek van de boog aanpassen

Een legatoboog kan meerdere systemen en pagina's overspannen. Het startpunt en het eindpunt zijn verankerd aan een noot, een akkoord of een rust. Wanneer de noten worden herschikt door een verandering in opmaak, omvang of stijl, zal de boog mee bewegen en het formaat past zich aan.

In dit voorbeeld wordt de legatoboog overspannen van de bas naar de G-sleutel.

Selecteer de eerste noot van de legatoboog (met de muis). Hou de Ctrl-toets ingedrukt (⌘ on a Mac) selecteer (met de muis) de laatste noot van de boog en druk: s om een legatoboog toe te voegen.



## Gestippelde lijn

Gestippelde legatobogen komen in de muziek voor waar het gebruik varieert tussen coupletten. Gestippelde bogen worden soms ook gebruikt als suggestie van een arrangeur (in tegenstelling tot de markeringen van de componist). Om een bestaande legatoboog in een gestippelde of gestreepte boog te veranderen moet je hem selecteren en dan bij de instellingenoverzicht (F8) kan het 'Lijntype' worden gewijzigd van 'Doorgetrokken' in 'Gestippeld' of 'Gestreept'.

x wisselt de richting van de geselecteerde boog.

## Zie ook

- [Overbinding](#)
- [Bewerkingsmodus](#)
- [Noteninvoer](#)













## Lijnen



**Lijnen** kunnen worden toegevoegd door een lijn-symbool uit het palet "Lijnen" te slepen naar de partituur of door eerst een notenbereik te selecteren en daarna te dubbelklikken op het lijn-symbool.

Net zoals eerder hangt het aantal items dat getoond wordt af van de instellingen van de Nonexistant node nid: 39841.

Het Basis palet:

	
	<b>1.</b> 
<b>2.</b> 	<b>2.</b> 
<b>8</b> 	<b>8</b> 
	
	

De volledige lijst, beschikbaar in de geavanceerde werkruimte:

	
	<b>1.</b> 
<b>2</b> 	<b>3.</b> 
<b>2</b> 	<b>8</b> 
<b>8</b> 	<b>15</b> 
<b>15</b> 	<b>22</b> 
<b>22</b> 	<b>30</b> 
<b>30</b> 	
	
	<i>tr</i> 
	
	<b>VII</b> 
	<b>:</b>

### Lengte aanpassen

Als je de lengte van een lijn wijzigt met de muis, zal de positie van het anker op de maat (of noot) niet veranderen. Daarom wordt de volgende methode aanbevolen:

1. Als je je in de Noteninvoermodus bevindt, druk dan Esc om deze te verlaten.
2. Dubbelklik op de lijn die je wilt wijzigen om naar de Bewerkinsmodus te schakelen.
3. **Verplaats de handgrepen met behulp van de volgende sneltoetsen:**
  - Shift+ → om het anker naar rechts te verplaatsen (één noot of maat)
  - Shift+ ← om het anker naar links te verplaatsen (één noot of maat)
4. Als je de lengte op zich wilt aanpassen **zonder daarbij de noten of de maten waaraan de lijn verankerd is te wijzigen**, sleep dan de handgrepen met de muis of gebruik:
  - → om het anker naar rechts te verplaatsen (één eenheid)
  - ← om het anker naar links te verplaatsen (één eenheid)

Zie ook

- [Haarspelden](#)
- [Volta \(Prima en Seconda Volta\)](#)
- [Oude muziek functies \(Ambitus\)](#)

## Maatrusten

### Helemaatsrust



Wanneer er in een hele maat geen noten staan, dan wordt een helemaatsrust gebruikt. Een helemaatsrust lijkt op een hele noot rust, maar is gecentreerd in het midden van de maat en in plaats van dat deze gelijk is aan vier kwart tellen heeft deze de waarde van de hele maat lengte afhankelijk van de huidige maatsoort.

Om een helemaatsrust te maken selecteer je een maat en druk je op Del. Alle noten en rusten in deze maat worden vervangen door een hele maat rust.

### Meermaatsrust



Rusten over meerdere maten geven een lange lengte van stilte aan voor een instrument en worden vaak gebruikt in ensemble bladmuziek. Ze worden automatisch onderbroken op belangrijke plaatsen, zoals een dubbele maatstreep, repetitietekens, muzieksleutel of maatsoort wijzigingen, etc.

Het getal boven de meermaatsrust geeft aan hoe lang de rust duurt.

### Instructie

1. Vanuit het menu, kies Stijl → Algemeen...
2. Kies de "Partituur: optie, indien deze nog niet is geselecteerd
3. Plaats een vinkje bij "Maak meermaatsrusten"

Als alternatief, druk op M op het toetsenbord om de meermaatsrust optie aan of uit te zetten.

### Beperkingen

De stijl optie combineert automatisch de lege maten in meermaatsrusten in de gehele partituur. Het is daarom aanbevolen om eerst alle noten in te voeren en dan de meermaatsrust optie aan te zetten.

### Onderbreek meermaatsrust

Zie ook: [Maat bewerkingen: Onderbreek meermaatsrust](#)

Je wilt een meermaatsrust opsplitsen in twee meermaatsrusten.

De optie moet worden aangezet voordat de "Maak meermaatsrusten" optie in Stijl → Algemeen..., in de "Partituur" optie wordt aangezet.

Selecteer de eerste maat waar de volgende meermaatsrust moet beginnen, klik met rechts en kies Maateigenschappen → Onderbreek meermaatsrust

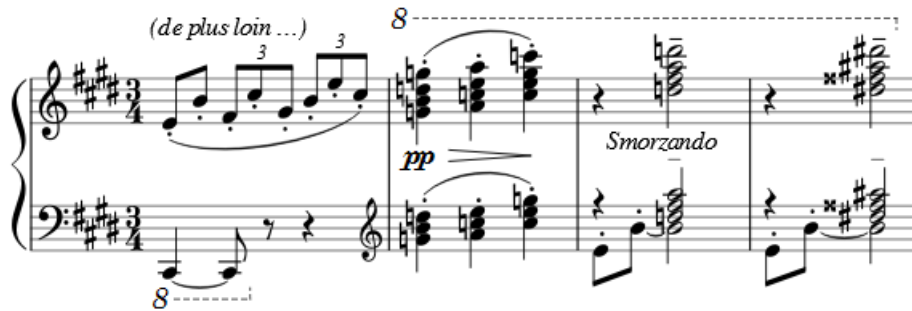
Opmerking: Meermaatsrusten worden onderbroken door een [repetitieteken](#) (niet bij gewone tekst), [sectie einde](#), muzieksleutel of maatsoort wijziging, of dubbele maatstreep.

## Octave lines

**Octave (Ottava) lines** are used to indicate that a section of music is to be played one or more octaves above or below written pitch: The line may be dotted or solid. Ottavas are available in the [Lines palette](#) of the Basic and Advanced workspaces.

8 or 8va : Play one octave above written pitch  
 8 or 8vb : Play one octave below written pitch

8va/8vb lines are particularly common in piano scores, though they are sometimes used in other instrumental music.<sup>1</sup> 15ma (2 octaves above) and 15mb (2 octaves below) are also occasionally used.



## Apply an octave line

Use one of the following:

- Select a range of notes, then double click an octave line from a palette.
- Select one or more measures, then double click an octave line from a palette.
- Click on a note, then double-click an octave line from the palette (extends line from selected note to end of bar).
- Drag an octave line from a palette onto a note (extends line from selected note to end of bar).

See also, [Lines: Adjust vertical position](#).


## Change length

See [Lines: Change length](#).

## Custom lines

Octaves can be customized just like any other line. See [Lines: Custom lines and line properties](#).

## External links

- [Octave](#)  at Wikipedia

---

1. Gerou/Lusk. *Essential Dictionary of Music Notation* ([Internet Archive](#) ). ↵

## Overbinding

Een overbinding is een gebogen lijn tussen twee noten met dezelfde toonhoogte. Indien je een gebogen lijn wilt die over meerdere tonen moet, zie dan [Legatoboog](#).


### Eerste methode

Selecteer de eerste noot:




+ maakt een overbinding:



(+ of de overbinding knop, , te vinden rechts bovenaan naast de noten in de noot invoer werkbalk)


### Tweede methode

Om overbinding te maken tijdens het noten invoeren, druk op de + of de overbinding knop , na de eerste noot van de boog.

### Overbinding omkeren

X wisselt de positie van een overbinding, van boven de noot naar onder de noot en visa versa.

### Gebonden akkoorden

Om een overbinding toe te voegen tussen twee akkoorden, selecteer de stok van het eerste akkoord of Shift + klik op het eerste akkoord en druk dan op + of de overbinding knop . Noteninvoermodus mag hierbij niet aanstaan.



### Gebonden unisono noten

Indien akkoorden moeten worden gebonden die unisono noten bevatten dan is de beste manier:

1. Wijs iedere noot van het unisono paar toe aan een andere stem.
2. Zorg dat één van de noten is ingesteld op "zonder stok" (dit om de dubbele stok te verwijderen).
3. Voeg de overbinding stem voor stem toe. Pas de positie en lengte aan waar nodig.

### Siernoten

**Korte voorstellen** (Acciaccatura) worden weergegeven als kleine nootjes met een streep door de stok. **Lange voorstellen** (Appoggiatura) hebben geen streep door de stok. Beiden worden voor de noot (met normaal formaat) geplaatst.



### Instructies

Siernoten kunnen worden toegevoegd door een siernoot-symbool uit het palet Siernoten te slepen naar een noot (met normaal formaat).

U kunt ook een notenkop selecteren en vervolgens dubbelklikken op het siernoot-symbool.

Om meerdere siernoten toe te voegen: sleep achtereenvolgend de siernoten naar de notenkop.




Om een akkoord van siernoten in te voegen: plaats de eerste siernoot; hou de Shift-toets ingedrukt + type de letterbenaming van de noten (C, D, E etc...)

Om de duur van een siernoot te wijzigen: selecteer deze (door er op te klikken) en klik daarna op een van de symbolen op

de werkbalk:  of gebruik de sneltoetsen 1 t/m 9 (zie Noteninvoer).

Het kan zijn dat ja na een noot (zoals een triller) de siernoot handmatig moet bijstellen met Ctrl + pijltjes.

### Externe links

- [Voorslag](#)  op Wikipedia
- [Appoggiatura](#)  op Wikipedia (engels)
- [Acciaccatura](#)  op Wikipedia (engels)

### Tremolo

Tremolo is het snel herhalen van één noot of het snel wisselen tussen twee of meer noten. Het wordt aangegeven met schuine strepen door de stokken van de noten. Als de tremolo tussen twee of meer noten is, dan worden de strepen tussen hen geplaatst. Tremolo symbolen worden ook gebruikt voor het noteren van een roffel op de trom.

Het tremolo palet bevat aparte symbolen voor de tremolo's voor één noot (hieronder te zien met de stokken) en voor twee of meer noten (hieronder te zien zonder de stokken).

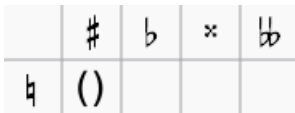


Om een tremolo toe te voegen aan een enkele noot selecteer je de noot en dubbelklik daarna op het gewenste symbool in het tremolo palet.

In een tremolo die bestaat uit twee noten heeft iedere noot de waarde van de hele tremolo. Om een tremolo met de duur van een halve noot te maken, voor eerst twee normale kwart noten in en na het toevoegen van de tremolo aan de eerste noot, wordt de noot waarde automatisch gewijzigd in halve noten.

## Voortekens

**Voortekens** kunnen worden toegevoegd / gewijzigd door een voortekensymbool uit het Palet Voortekens te slepen naar een noot in de partituur.



Als je alleen de toonhoogte van één noot wilt aanpassen: selecteer de noot en druk:

- ↑: Verhoogt de toonhoogte met een halve toon (voorkeur voor kruisen).
- ↓: Verlaagt de toonhoogte met een halve toon (voorkeur voor mollen).
- Ctrl+↑ (Mac: Cmd+↑): Verhoogt de toonhoogte met een octaaf.
- Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↓): Verlaagt de toonhoogte met een octaaf.
- J: Maakt van de noot een enharmonische noot (bv fa = mi #).

Om de bestaande voortekens te veranderen in een waarschuwend voorteken (tussen haakjes) sleep je de haakjes van het Palet Voortekens naar het bestaande voorteken (niet de notenkop). Om de haakjes verwijderen selecteer je het voorteken en drukt je op Del.

Als je later de toonhoogte van de noot met de cursortoetsen wijzigt, worden de handmatige instellingen aan de voortekens verwijderd.


## Herbepaal toonhoogtes

De menufunctie Noten → Herbepaal toonhoogtes probeert de juiste voortekens te raden voor de hele partituur.

## Zie ook

- [Toonsoort: Wijzigen](#)

## Externe links

- [Alteratie](#)  op Wikipedia

## Waardestrepen

**Waardestrepen** worden automatisch geplaatst, maar kunnen handmatig worden aangepast.

Waardestrepen kunnen worden toegevoegd door een waardestreep-symbool uit het palet "Waardestreep-eigenschappen" te slepen naar een noot.



Je kunt ook eerst de noot selecteren en daarna dubbelklikken op het gewenste waardestreep-symbool.


-  start de waardestreep bij deze noot.
-  beëindig de waardestreep niet bij deze noot.
-  geef deze noot geen waardestreep.
-  start een tweede waardestreep bij deze noot.
-  start een derde waardestreep bij deze noot.
-  (terug naar) automatisch (= de standaard): MuseScore bepaalt de waardestreepeigenschap aan de hand van de maatsoort.
-  start een gevederde waardestreep (trager) bij deze noot.
-  start een gevederde waardestreep (sneller) bij deze noot.

Om de hoek van de waardestreep te bepalen of om de afstand van de waardestreep naar de noot (dat wil zeggen de lengte van de stok) te wijzigen, dubbelklik je op de waardestreep om het in de [Bewerkingsmodus](#) te komen. De rechter handgreep is geselecteerd.


Pijl omhoog/omlaag zal nu de hoek aanpassen.

Door het selecteren van de linker handgreep en het gebruik van de op/neer pijltjestoetsen zal de stok verlengen/verkorten.

Als je klaar bent: druk Esc om de bewerkingsmodus te verlaten.

Om een waardestreep boven of onder de noten te plaatsen kun je deze knop gebruiken in de tweede werkbalk:  of gebruik de sneltoets "X".

## Zie ook

- [Waardestreep over de notenbalk](#)
- [Bewerkingsmodus](#)
- [Noteninvoer](#)
- [Hoe plaats ik een waardestreep over een rust](#) 
- [Hoe plaats ik een waardestreep tussen twee noten](#) 

## Herhalingen

Het begin en einde van eenvoudige herhalingen kan worden ingesteld door gebruik te maken van de juiste [maatstrepen](#). Voor instructies voor eerste en tweede einden maten, zie [Volta](#)


## Afspelen

Zorg dat de optie "Laat herhalingen horen"  aanstaat om ze te horen tijdens het afspelen. Je kunt dit uitschakelen door de knop te de-selecteren.

In de laatste maat van een herhaling kun je middelseigenschappen "[aantal herhalingen](#)" instellen hoe vaak de herhaling moet worden gespeeld.

## Herhalingsymbolen en -tekst

Tekst en symbolen met betrekking tot herhalingen kunnen worden gevonden in het 'Herhalingen & Sprongenpalet'. Het Herhalingen & sprongen palet bevat de symbolen voor maatherhaling, segno en coda. Het bevat ook 'D.S.', 'D.C.' en Fine tekst:

	
	
	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 object toe te voegen uit het herhalingen palet, sleep het *top* (niet boven) de gewenste maat (zodat de maat van kleur wijzigt) en laat het los. Het object komt dan *boven* deze maat in de partituur te staan.

## Sprongen

Sprongen bestaan over het algemeen uit drie delen:

- Spring naar *label*
- Speel tot aan *label*
- Verder gaan bij *label*

Labels zijn namen die worden toegewezen een maten. Twee labels ("start", "end") geven het begin en einde van de partituur aan en hoeven niet expliciet te worden toegevoegd.

Voorbeelden:

Bij de sprong instructie *Da Capo* zal het bij het afspelen worden gesprongen naar het begin van de partituur en wordt deze in zijn geheel herhaald (tot aan het impliciete *end* label).

Bij de sprong instructie *Da Capo al Fine* zal bij het afspelen worden gesprongen naar het begin van de partituur en wordt deze afgespeeld tot aan het *Fine/Einde* label.

*Dal Segno al Fine* (of *D.S. al Fine*) springt naar het *Segno* label en speelt tot aan het *Fine/Einde* label.

*Dal Segno al Coda* springt naar het *Segno* label en speelt tot aan het eerste *To Coda* label. Het afspelen gaat dan verder bij het eerstvolgende *Coda* label. De eigenschappen van de sprong kan worden ingesteld door met rechts te klikken op het *D.S. al Coda* label.

## Zie ook

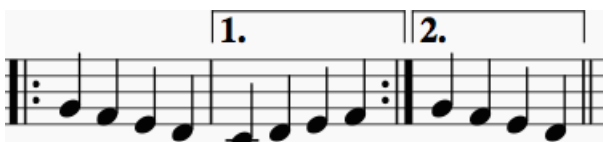
- [Volta](#)
- [Hoe separeer ik het coda van de rest van de partituur](#) ↗

## Externe links

- [Video zelfstudie: Codas](#) ↗

## Volta

Volta haken, of eerste en tweede einden haken, worden gebruikt om verschillende einden aan te geven voor een herhaling.



Om een volta haak in de partituur te plaatsen, sleep je deze vanuit het [Lijnen palet](#) en plaats hem op de gewenste plaats.

**Om het symbool over meerdere maten te plaatsen moet deze naar de eerste maat worden gesleept zoals hierboven, vervolgens dubbelklikken om in de bewerkingsmodus te komen en druk dan op Shift+ → om het einde één of meerdere maten naar rechts te verplaatsen. Je kunt het einde ook een maat terug verplaatsen met Shift+ ←.**

Deze commando's verplaatsen de "logische" start of eind van een volta haak, welke zorgt voor het correct afspelen in MuseScore en helpt met de opmaak over meerdere systemen. **Het verplaatsen van de handgrepen met de muis of met de linkse en rechtse pijltjes toetsen zonder Shift stelt je in staat de positionering aan te passen maar verandert niet hoe de herhaling wordt afgespeeld en kan zorgen voor afspelen of spreidingsproblemen.**

Als je de handgrepen verplaatst, dan wordt er een gestreepte lijn zichtbaar in de partituur van de handgreep naar de logische positie:



## Tekst

Je kunt de tekst en andere eigenschappen van de volta haak aanpassing in het lijn-eigenschappen dialoog. Klik met rechts op een volta haak en kies Lijn-eigenschappen.... Het figuur hieronder laat de volta tekst zien als "1.-5."

MuseScore: Lijn-eigenschappen

**Begin**

Tekst: 1.-5

Plaats: Onder

Haak: 1,90sp Omhoog  90°  45°

**Zet voort**

Tekst:

Plaats: Onder

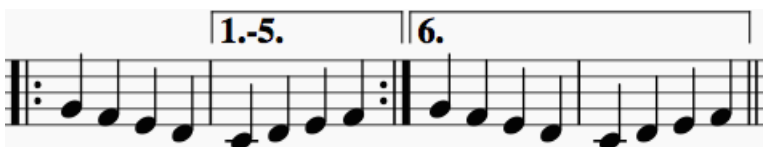
**Einde**

Tekst:

Plaats: Links

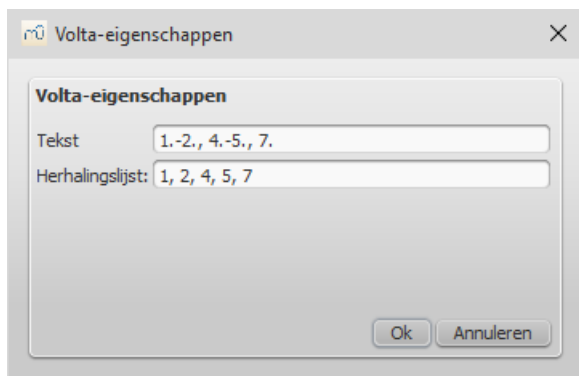
Haak: 1,90sp Omhoog  90°  45°

Ok Annuleren



Je kunt ook met rechts klikken op de volta en het volta-eigenschappen dialoog weergeven. Van hieruit kun je zowel de tekst (zoals hierboven in het lijn-eigenschappen dialoog) en de herhalingslijst aanpassen. Als je één volta wilt laten spelen voor sommige herhalingen en een andere volta voor andere herhalingen, voer dan de herhalingen in gescheiden door een komma. In het onderstaande voorbeeld wordt deze volta gespeeld bij herhaling 1, 2, 4, 5 en 7. Een andere volta bevat het andere einde, zoals 3, 6 en mogelijk hogere nummers zoals 8, 9, etc.





## Afspelen

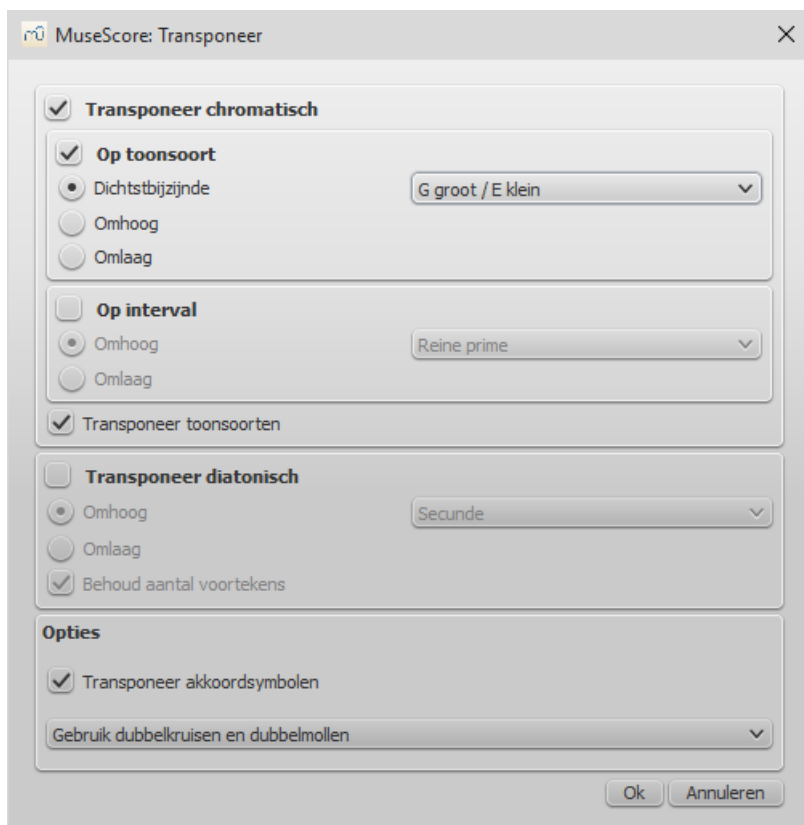
Soms moet een herhaling meer dan twee keer worden afgespeeld. In het bovenstaande figuur geeft de volta aan dat het vijf keer gespeeld moet worden voordat het verder gaat. Als je het aantal keer dat MuseScore een herhaling afspeelt wilt veranderen, ga dan naar de maat waarin de herhalingsmaatstreep staat en wijzig het 'aantal herhalingen' (zie [Maatbewerkingen: Overige eigenschappen](#))

## Externe links

- [Video zelfstudie: MuseScore in Minuten: Les 8 - Herhalingen en Einden, deel 1](#)

## Transponeren

Met transponeren verhoog of verlaag je een selectie van noten in de notenbalk. MuseScore ondersteunt verschillende vormen van transponeren.



(Zie onder voor details)

### Chromatisch transponeren - op toonsoort

Chromatisch transponeren verplaatst noten naar boven of beneden in stappen van een halve toon. Vanuit het hoofd menu, kies Noten → Transponeer, selecteer de toonsoort om te transponeren - dichtstbijzijnde, omhoog of omlaag. Standaard wordt hierbij ook de toonsoort veranderd. Indien je dit niet wilt, kun je dit ook uitzetten door "transponeer toonsoorten" uit te zetten.

## Chromatisch transponeren - op interval

Chromatisch transponeren verplaatst noten naar boven of beneden in stappen van een halve toon. Vanuit het hoofd menu, kies Noten → Transponeer, selecteer "Op Interval" en kies de gewenste interval uit de lijst en of je omhoog of omlaag wilt transponeren.

Standaard wordt hierbij ook de toonsoort veranderd. Indien je dit niet wilt, kun je dit ook uitzetten door "transponeer toonsoorten" uit te zetten.

Je kunt een selectie van noten ook transponeren met de pijltjes toetsen (↑ of ↓), hierbij blijft de toonsoort gelijk.

## Diatonisch transponeren

Diatonisch transponeren verplaatst de noten naar boven of naar beneden in de huidige toonladder en toonsoort. Je kunt een enkele noot verplaatsen door deze naar boven of beneden te slepen. Je kunt een selectie van noten verplaatsen met Ctrl + klik en slepen.

## Transponerende instrumenten

Sommige instrumenten, zoals een Bes trompet of alt sax, zijn transponerende instrumenten. Deze instrumenten klinken lager of hoger dan de geschreven toonhoogte. MuseScore heeft een ingebouwde optie voor transponerende instrumenten.

De Werkelijke toonhoogte knop en Noten → Werkelijke toonhoogte uit het hoofd menu laat je wisselen tussen de werkelijke toonhoogte en de transponerende toonhoogte. Werkelijke toonhoogte helpt componisten en arrangeurs bij het schrijven van muziek omdat ieder instrument in dezelfde toonsoort staat en de noten in de notenbalk klinken zoals ze in werkelijkheid zijn. Wanneer werkelijke toonhoogte is uitgeschakeld, dan klinken de noten van sommige instrumenten niet hetzelfde als de noot geschreven in de notenbalk maar zijn ze geschikt om op het instrument gespeeld te worden. Denk er aan dat, indien je werkelijke toonhoogte gebruikt, je dit uitgeschakeld voordat je de partijen afdrukt.

Instrument transpositie is reeds ingesteld in MuseScore. Echter, als je een zeldzaam instrument of een transpositie nodig hebt die niet in MuseScore zit, moet je mogelijk de instrument transpositie handmatig aanpassen. Klik met rechts op een leeg gedeelte van de notenbalk van het instrument en kies Notenbalk-eigenschappen.... Onderaan in het Notenbalk-eigenschappen scherm kun je de interval van de transpositie, octaaf verschuivingen en of de interval "Omhoog" (klinkt hoger dan geschreven) of "Omlaag" (klinkt lager dan geschreven) is.

## Zie ook

- [Hoe kan ik transponeren](#) ↗

## Drumnotatie



Drumnotatie en percussie-notatie omvat gestemde en ongestemde notaties.

Als u niet vertrouwd bent met het aanpassen van meerdere stemmen in een notenbalk, zie: [Stemmen](#) voor een overzicht.

Het is raadzaam eerst ervaring op te doen met [Noten invoer](#) alvorens u aan percussie-notatie begint.

## MIDI toetsenbord

De eenvoudigste manier om drumnotatie toe te voegen aan uw notenbalk is via het MIDI toetsenbord. Sommige MIDI toetsenborden hebben slagwerk markeringen boven/onder elke toets. Als u op de toets voor HiHat drukt, zal MuseScore de juiste notatie aan de partituur toevoegen. MuseScore zorgt automatisch voor de stokrichting en het type van notenkop.

## Computer toetsenbord

Om noten in te voeren op een percussie notenbalk met het computer toetsenbord klik je eerst op de notenbalk en druk je dan op N om de noteninvoermodus te activeren. Standaard zijn er zeven drum geluiden gekoppeld aan de toetsenbord snelkoppelingen (A-G), net zoals bij de reguliere noot invoer. Je kunt deze zeven snelkoppeling aan andere drum geluiden toewijzen via de Bewerk drumset knop in het drum invoer palet (zie [→hieronder](#)).

Als je een nieuwe drum noot wilt invoeren/toevoegen op dezelfde positie van een bestaande noot—bijvoorbeeld als je de snare en hi-hat geluiden gelijktijdig wilt laten horen—dan moet je bij het invoeren van de nieuwe noot via het computer toetsenbord de Shift toets indrukken zodat je de bestaande noot niet overschrijft. Dit is dezelfde methode als die wordt gebruikt voor het invoeren van akkoord voor gestemde instrumenten in MuseScore (zie [Noteninvoer](#)).

## Muis

Noot invoer voor ongestemd percussie werkt anders dan voor andere instrumenten, hier zijn de speciale stappen:

1. Selecteer een noot of rust in de percussie notenbalk
2. Druk op N om de [noteninvoermodus](#) te activeren

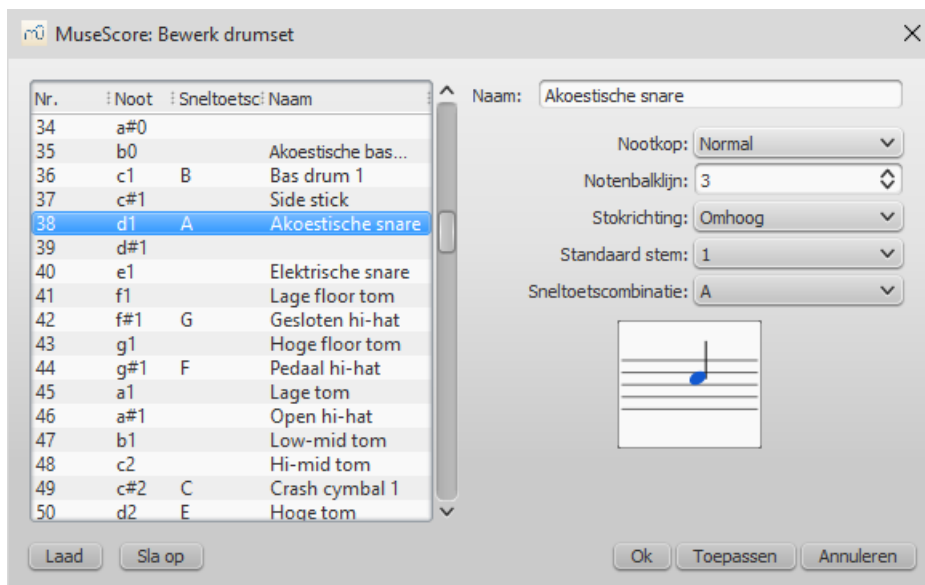
*Merk op dat het drum invoer palet alleen verschijnt indien je de vorige stappen hebt uitgevoerd:*



3. Selecteer een noot lengte in de noot invoer werkbalk aan de bovenkant van het scherm, net zoals bij reguliere [noteninvoer](#)
4. Selecteer het type noot (bv basdrum of snaar) in het drum invoer palet
5. Klik op de percussie notenbalk om de noot toe te voegen aan de partituur

## Drumset

Het is mogelijk dat je de geluiden wilt aanpassen die gekoppeld zijn aan de toonhoogte in de notenbalk. Dit kun je doen door, terwijl je in noteninvoermodus bent van een percussie notenbalk, te klikken op de *Bewerk drumset* knop aan de linkerkant. Je kunt ook de toetsenbord snelkoppeling voor specifieke noten aanpassen die je mogelijk gebruikt in de partituur.



Drumsets worden opgeslagen als .drm bestanden.

## Roffel

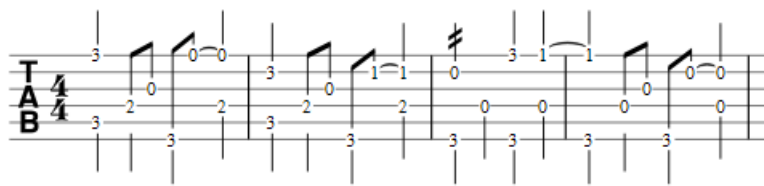
Om een roffel te maken gebruik je de [Tremolo](#).

## Externe links

- [Video zelfstudie: MuseScore in Minuten: Les 7 - Tablatuur en Drum Notatie](#)
- [Drum Partijen](#) [video]
- [Wijzig het Drum Palet in MuseScore 1.1](#) [video]
- [Opslaan van Drumset aanpassingen in MuseScore 1.1](#) [video]
- [Gids voor Drum en Percussie notatie](#)

## Tablatuur

Muziek voor snaarinstrumenten met fretten wordt vaak genoteerd in tablatuur (Tab) notatie. Hierbij worden een visuele representatie weergegeven van de snaren en fret nummers die moeten worden gebruikt bij het spelen.



Tablatuur kan ook worden gecombineerd met de gewone notatie:



Wanneer een tablatuur notenbalk wordt aangemaakt dan wordt deze ingesteld op de meest gebruikelijke stemming voor het instrument dat gekozen is - als voorbeeld, bij een gitaar is de standaard stemming E2, A2, D3, G3, B3, E4. Om de stemming van een instrument (of andere tablatuur eigenschappen) aan te passen gebruik je het Notenbalk-eigenschappen dialoog (zie Wijzig instrument snaargegevens).

### Een tablatuur notenbalk maken

#### Met de 'Nieuwe Partituur' wizard

Kies Bestand → Nieuw of gebruik de sneltoets Ctrl + N (Mac: Cmd+N) om de Nieuwe partituur wizard te openen. In de Kies instrumenten stap, selecteer een (of meerdere) van de tablatuur opties uit de getokkelde snaarinstrumenten lijst in de linker kolom en kies Voeg toe.

Indien het gewenste instrument niet voorkomt in de "Algemene instrumenten" lijst dan kan het zijn dat deze zich bevindt in de "Alle instrumenten" lijst - gebruik het selectie optie boven de instrumenten lijst om de categorie van instrumenten die worden weergegeven te wijzigen. Als alternatief kun je ook de zoek optie gebruiken die onderaan de instrumenten lijst staat.

Als de gewenste instrument/tablatuur combinatie niet beschikbaar is in de lijst dan kun je het volgende doen:

1. Selecteer een bestaande "getokkelde snaarinstrument" met tablatuur optie.
2. Druk op Voeg toe om deze aan de partituur toe te voegen.
3. Selecteer, indien beschikbaar, de gewenste tablatuur notenbalk type aan de rechterkant in de toegevoegde instrumenten lijst.
4. Vervolg de Nieuwe partituur wizard en sluit deze.
5. Indien nodig kan het aantal snaren en de stemming van de tablatuur worden aangepast in het Notenbalk-eigenschappen venster (zie Wijzig instrument snaargegevens).
6. Wijzig, indien gewenst, de notenbalk naam en het instrument in Notenbalk-eigenschappen (zie Wijzig instrument).

Hiermee kun je een tablatuur maken voor ieder chromatisch instrument met fretten.

Opmerking: Voor het maken van een gecombineerde notenbalk/tablatuur, zie Combineer een standaard notenbalk met een tablatuur notenbalk.

#### Door het wijzigen van het type notenbalk

Het is ook mogelijk om een standaard type notenbalk om te zetten naar een tablatuur variant *en visa versa*:

1. Klik met rechts op een lege plaats in een maat van de notenbalk die je wilt veranderen om het context menu weer te geven
2. Selecteer Notenbalk-eigenschappen... (als deze opties niet wordt getoond dan was de plaats waarop geklikt werd)

- waarschijnlijk niet leeg en wordt het context menu van een ander object weergegeven)
3. Indien de notenbalk reeds is ingesteld voor een getokkeld snaarinstrument, ga dan verder met stap 6
  4. Indien het instrument zich niet in de "getokkelde snaarinstrumenten" categorie bevindt druk dan op **Verander instrument** en kies een geschikt instrument uit de "getokkelde snaarinstrumenten" categorie die de tablatuur optie heeft
  5. Klik op OK om het "Notenbalk-eigenschappen" dialoog te sluiten en open het opnieuw
  6. Klik op de Geavanceerde stijl-eigenschappen... knop
  7. In het **Bewerk notenbalktype** dialoog, kies voor één van de Tablatuur sjablonen in de **Sjabloon** lijst en druk op de < Herstel naar sjabloon knop
  8. Pas, indien nodig, het aantal snaren aan bij de "Lijnen" optie bovenaan in het venster
  9. Druk op de OK knop om het **Bewerk notenbalktype** dialoog te sluiten
  10. Druk op de Wijzig snaargegevens... knop om het aantal snaren en de stemming te wijzigen (zie [Wijzig instrument snaargegevens](#)).
  11. Druk op de OK knop om het **Bewerk notenbalk-/partij-eigenschappen** dialoog te sluiten

De geselecteerde notenbalk wordt nu omgezet in een tablatuur notenbalk. Selecteer "**Standaard**" in stap 7 om een tablatuur notenbalk om te zetten in een standaard notenbalk.

Hiermee is het mogelijk om de partij in een standaard notenbalk in te voeren en dan om te zetten in een tablatuur en visa versa.

### **Wijzig instrument snaargegevens (stemming)**

Tablatuur 'noten' (of fret markeringen) refereren niet naar toonhoogten maar naar snaren en fret posities. Het is noodzakelijk dat je tablatuur 'weet' welke snaarstemming je gebruikt anders zijn de toonhoogten die gemaakt worden van de fret markeringen (bijvoorbeeld in gekoppelde notenbalken bij het afspelen of bij het maken van audio bestanden) niet juist.

De getokkelde snaarinstrument die beschikbaar zijn in de instrumentenlijst (druk op om deze te zien) zijn ingesteld op de 'standaard' snaarstemming gegevens. Je kunt de stemming bekijken door met rechts te klikken op een notenbalk in de partituur en te kiezen voor Notenbalk-eigenschappen en vervolgens te drukken op de Wijzig snaargegevens... knop.

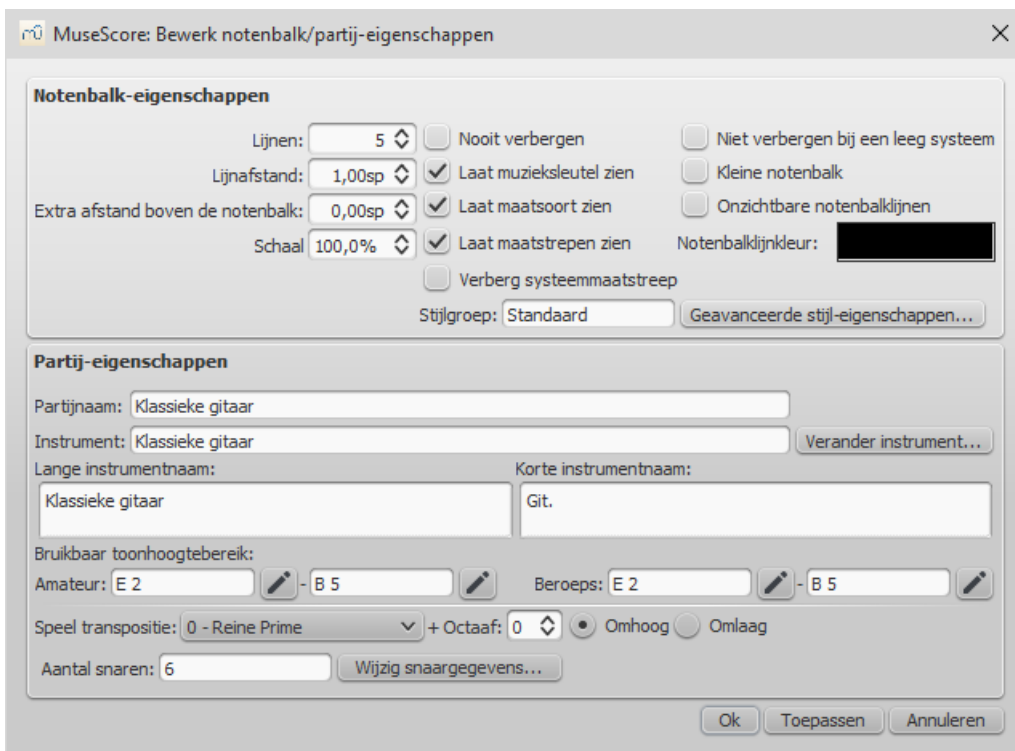
In sommige gevallen is het nodig om deze informatie aan te passen - als voorbeeld wanneer je werkt met een niet-standaard stemming (*scordatura*). En indien een specifiek instrument niet in de instrumentenlijst beschikbaar is en er een gelijksoortig instrument is gekozen bij het maken van de partituur.

*Het is belangrijk om de stemming van de notenbalk te controleren voor het invoeren van de noten*

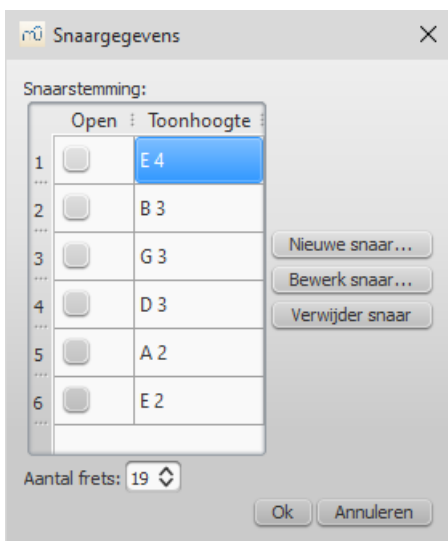
### **Om de snaar stemming te zien / wijzigingen:**

Het volgende is alleen van toepassing voor getokkelde snaarinstrumenten notenbalk (standaard of tablatuur):

1. Klik met rechts op een lege plaats in een maat van de notenbalk die je wilt veranderen om het context menu weer te geven
2. Selecteer Notenbalk-eigenschappen...



3. Druk op de Wijzig snaargegevens... knop onderaan het dialoog venster (deze knop is alleen beschikbaar indien het instrument is ingesteld als een snaar instrument). Het "**Snaargegevens**" dialoog wordt geopend, controleer de huidige snaar informatie en maak aanpassingen waar nodig met de Nieuwe snaar..., Bewerk snaar..., Verwijder snaar knoppen



**Opmerking:** De selectie vakjes in de **Open** kolom worden gebruikt om individuele snaren altijd als open (zonder fret), zoals bij de luit, te markeren.

Als de stemming wordt aangepast wanneer de tablatuur voor het instrument reeds een aantal noten bevat, dan worden de fret markeringen, waar mogelijk, aangepast zodat dezelfde noten met de nieuwe stemming worden gehoord.

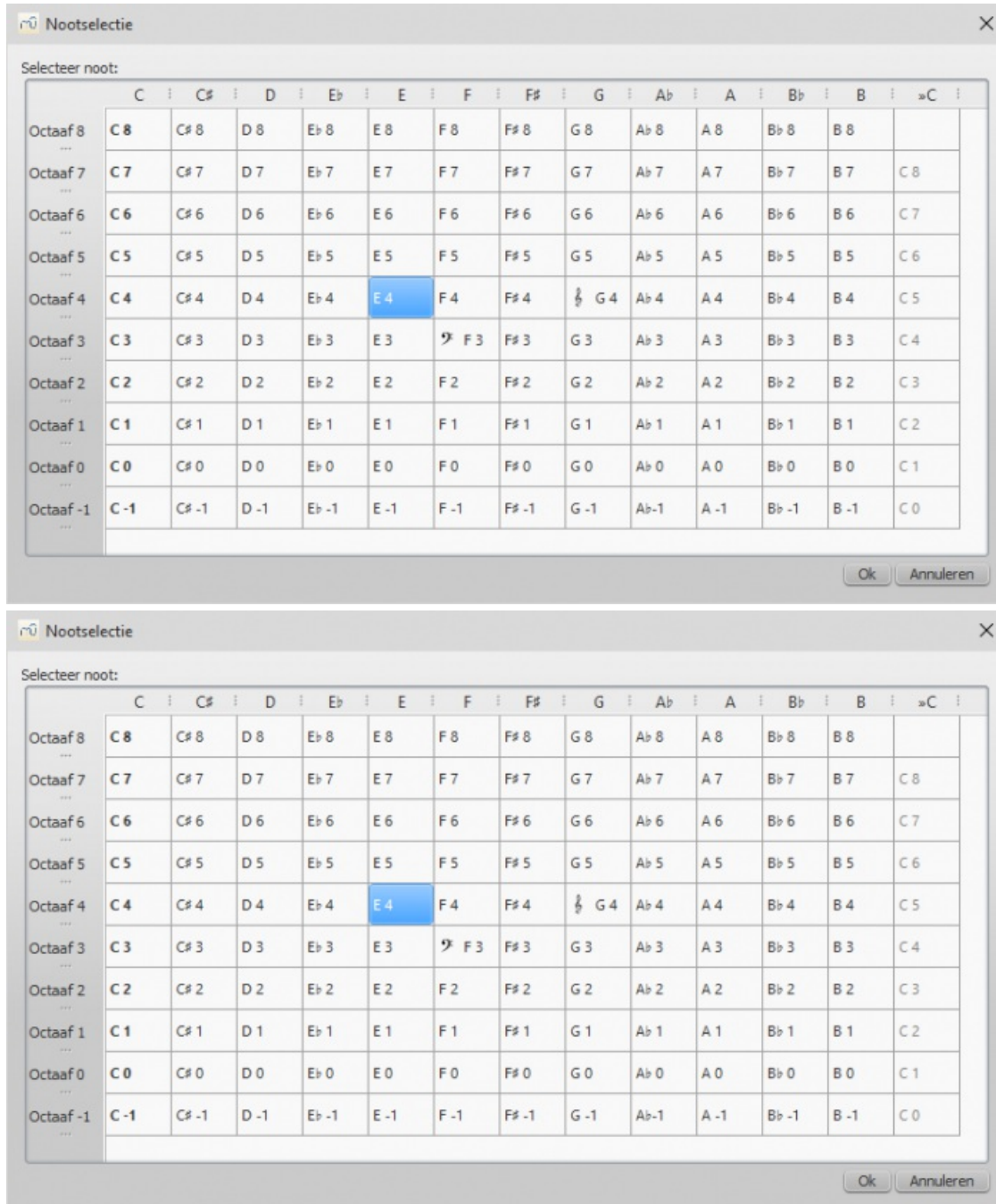
Het aantal frets (zowel fysieke frets als 'virtuele' posities) bepaald het hoogste fret nummer dan een snaar kan krijgen.

Iedere wijziging die je aanbrengt in de snaarstemming is alleen van toepassing voor dat instrument en voor die partituur en zal de standaard/ingebouwde instellingen niet veranderen.

4. Controleer of het "**Aantal frets**" juist is en pas deze aan indien niet juist
5. Druk op OK om het "**Snaargegevens**" dialoog venster te sluiten
6. Bij het gebruik van een tablatuur notenbalk, druk op Geavanceerde stijl-eigenschappen en controleer of het aantal "Lijnen" overeenkomt met het aantal snaren en pas dit, indien nodig, aan. Klik op OK om het dialoog te sluiten

7. Druk op OK om het "**Notenbalk-/Partij-eigenschappen**" dialoog venster te sluiten

Met het dialoog venster dat wordt geopend met de Bewerk snaar... functie kun je een nieuwe noot toe kennen aan de snaar.



## Tablatuur instellingen

De standaard eigenschappen van een tablatuur zijn geschikt voor een gitaar in de standaard stemming (E2, A2, D3, G3, B3, E4). Voor andere instrumenten en/of genres kan het nodig zijn deze eigenschappen aan te passen.

De instellingen van een tablatuur, net zoals voor de overige type van notenbalken, kunnen worden gewijzigd in de Notenbalk-eigenschappen dialoog.

### Combineer een standaard notenbalk met een tablatuur notenbalk

Voor sommige instrumenten is het gebruikelijk om zowel de standaard notenbalk als een tablatuur (TAB) notenbalk te gebruiken. De standaard notenbalk laat de conventionele notatie zien terwijl de tablatuur notenbalk de snaar en fret nummers laat zien.

Er zijn twee manieren om dit te doen:

### Maak een gekoppeld standaard/TAB notenbalk paar

In MuseScore is het mogelijk om notenbalken te "koppelen" zodat wijzigingen in de één ook worden toegepast in de gekoppelde. Indien de standaard notenbalk is gekoppeld aan een tablatuur dan kunnen beide gebruikt worden om de noten in te voeren.

1. Open de instrument bewerker (menu *Bewerken* → *Instrumenten...* of de I toets)
2. Selecteer de notenbalk waar je aan wilt koppelen
3. Druk op de *Voeg gekoppelde notenbalk toe* knop om een nieuwe notenbalk, gekoppeld aan de geselecteerde, toe te voegen
4. Selecteer het gewenste Notenbalktype aan de rechtse kant in het venster
5. Druk op OK

Zodra de nieuwe gekoppelde notenbalk is gemaakt kun je de eigenschappen (bv. wijzig in tablatuur) en/of andere eigenschappen wijzigen zoals hierboven beschreven.

Als akkoorden worden ingevoerd in de normale notenbalk (of worden gekopieerd vanuit een andere notenbalk met *Ctrl+C* / *Ctrl+V*), dan probeert MuseScore in de tablatuur de noten zo goed mogelijk te verdelen over de snaren en daarbij conflicterende frets (meerdere noten op dezelfde snaar) te voorkomen. Als dat niet mogelijk is dan worden conflicterende noten in de tablatuur met een rode achtergrond weergegeven en moeten deze met de hand worden aangepast (zie hieronder **Noten Bewerken**).

#### **Maak een niet-gekoppeld standaard/TAB notenbalk paar**

Indien je een standaard notenbalk wilt gebruiken zonder dat de noten automatisch worden overgenomen, doe dan het volgende:

1. Open de instrument bewerker (menu *Bewerken* → *Instrumenten...* of de I toets)
2. Selecteer de notenbalk waar je aan wilt koppelen
3. Druk op de *Voeg notenbalk toe* knop om een nieuwe notenbalk toe te voegen
4. Druk op OK

Een andere optie is om een niet-gekoppelde tablatuur notenbalk toe te voegen als *eenapart* instrument:

1. Open de instrument bewerker (menu *Bewerken* → *Instrumenten...* of de I toets)
2. Selecteer het instrument met tablatuur optie in de linker kolom
3. Druk op de *Voeg toe* knop om het instrument toe te voegen
4. Druk op OK

Je kunt nu noten invoeren in beide notenbalk zonder dat deze invloed hebben op elkaar. Je kunt hierbij ook gebruik maken van de kopieer en plak optie om de muziek van de ene notenbalk in de andere over te nemen.

#### **Invoeren nieuwe noten**

##### **Toetsenbord:**

- Schakel over naar noteninvoermodus (N); een kleine 'blauwe rechthoek' verschijnt om één tablatuur snaar. Dit is de *huidige snaar*
- Selecteer de noot/rust lengte (zie hieronder)
- Druk op de ↑ of ↓ om de gewenste snaar te selecteren
- Druk op 0 tot en met 9 om een fret markering van 0 tot en met 9 in te voeren voor de huidige snaar. Om cijfers van meerdere getallen in te voeren type je iedere getal in volgorde in (het programma weigert hierbij altijd een cijfer in te voeren dat hoger is dan het maximum aantal frets dat is ingesteld voor het instrument). De toetsen A tot en met L (waarbij I wordt overgeslagen) kunnen ook worden gebruikt, wat handig is bij het werken met een Franse tablatuur
- Het is ook mogelijk om het fret cijfer aan te passen met *Shift+↑* of *Shift+↓*

##### **Muis:**

- Activeer de noteninvoermodus en kies de gewenste lengte (zie hieronder)
- Klik op een snaar om een noot in te voeren
- Noten worden initieel gemaakt met fret 0 (of a bij Franse tablatuur); druk meerdere keren op *Shift+↑* totdat de juiste fret is bereikt

MuseScore weigert om een tweede noot in te voeren op een snaar die al een noot bevat, om deze reden is het meestal beter om bij het schrijven van akkoorden te beginnen bij de hoogste snaar en dan verder te gaan met de lagere.

#### **Selecteer de nootwaarde/lengte die moet worden ingevoerd**



Indien je in e TAB invoer mode bent, dan worden de standaard snelkoppelingen voor het invoeren van de nootwaarden (0 tot en met 9) gebruikt voor het invoeren van de fret cijfers. Om de waarde te selecteren voor de volgende in te voeren noot kunnen de volgende vier methoden worden gebruikt:

- Shift+1 tot en met Shift+9 (beschikbaarheid van deze snelkoppelingen is afhankelijk van het platform en/of toetsenbord lay-out)
- NumPad 1 tot en met Numpad 9 (indien er een numeriek toetsenbord is en NumLock aan staat)
- de invoer werkbalk aan de bovenkant van het scherm
- Q om de gekozen waarde te verlagen en W om deze te verhogen

## Noten bewerken

Zolang je NIET in de invoermodus bent, zijn er drie toets combinaties mogelijk om een fret markering te wijzigen:

- Shift+↑ / ↓ wijzigt de toonhoogte. MuseScore selecteert de snaar en de fret, de hoogst mogelijk snaar wordt hierbij geselecteerd.
- ↑ / ↓ verandert de fret naar boven/beneden zonder te snaar te wijzigen (in het bereik van 0 tot en met het aantal frets ingesteld in het "**Snaargegevens**" dialoog).
- Ctrl+↑ / ↓ verplaatst de geselecteerde noot naar de hogere/lagere snaar (indien de snaar vrij is en hij die noot kan maken).
- Shift+X zet de ghost nootkop aan of uit.

## Overzicht van toetsen

### Noteninvoermodus

<b>Type:</b>	<b>Je krijgt:</b>
↑	Selecteer de hogere snaar als de huidige.
↓	Selecteer de lagere snaar als de huidige.
Shift+1 tot en met Shift+9	Selecteer de lengte
NumPad 1 tot en met NumPad 9	Selecteer de lengte
Q	Verlaag de huidige invoer lengte.
W	Verhoog de huidige invoer lengte.
0 tot en met 9	Voer een fret cijfer / letter in.
A tot en met K	Voer een fret cijfer / letter in (exclusief I).
Shift+↑	Verhoog de huidige fret markering.
Shift+↓	Verlaag de huidige fret markering.

### Normale mode

<b>Type:</b>	<b>Je krijgt:</b>
Shift+↑	Verhoog de toon van de gekozen noot (MuseScore kiest hierbij de snaar).
↑	Verhoog de toon zonder de snaar te veranderen.
Shift+↓	Verlaag de toon van de gekozen noot (MuseScore kiest hierbij de snaar).
↓	Verlaag de toon zonder de snaar te veranderen.
Ctrl+↑	Verplaatst de noot naar de bovenliggende snaar, toonhoogte blijft gelijk.
Ctrl+↓	Verplaatst de noot naar de onderliggende snaar, toonhoogte blijft gelijk.
Shift+X	Zet de ghost nootkop aan of uit.

### Externe links

- [Video zelfstudie: 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 naast het ingebouwde piano geluid.

## Af speel mode

MuseScore heeft een geïntegreerd mengpaneel en synthesizer om de partituur af te spelen.

Door het drukken op de Af speel  knop, kom je in de Af speel mode. In de Af speel mode zijn de volgende commando's beschikbaar:

- Terug naar vorig akkoord ←
- Verder naar volgend akkoord →
- Terug naar vorige maat Ctrl+← (Mac: Cmd+←)
- Verder naar volgende maat Ctrl+→ (Mac: Cmd+→)
- Terug naar het begin van de partituur Home (Mac: ⌘+Home)
- Weergeven/verbergen Af speelpaneel F11 (Mac: ⌘+⌘+P)

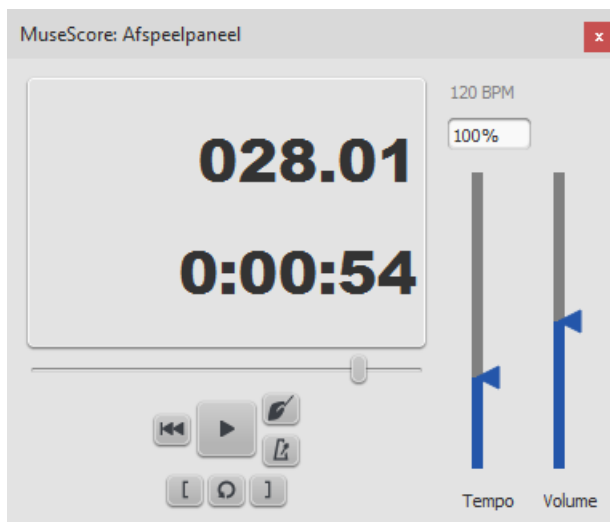
Druk nogmaals op de af speel knop om te stoppen en om de Af speel mode te verlaten.

MuseScore start met afspelen vanaf de plaats waar het als laatste gebleven is. Indien je echter een noot selecteert dan speelt MuseScore vanaf die plaats. In de werkbalk is ook een terugspoel knop om snel terug te gaan naar het begin van de partituur voor het afspelen.

Activeer de  *Laat herhalingen horen*-knop om herhalingen tijdens het afspelen af te spelen.

## Af speelpaneel

Het Af speelpaneel geeft meer controle over het afspelen inclusief het aanpassen van het tempo, start-eind positie en algehele volume voor de huidige sessie (deze aanpassing worden niet in de partituur opgeslagen). Vanuit het hoofd menu kies je Weergave → Af speelpaneel om het te openen.



**Opmerking:** Je kunt het standaard volume instellen via de Synthesizer (Weergave → Synthesizer).

## Aftellen

Je kunt het aftellen voordat het afspelen begint aan- of uitzetten. Het aftellen speelt een hele maat (volgens de huidige maatsoort op de af speel positie); indien het start punt in het midden van een maat is of als het om een 'verkorte' maat (opmaat) gaat, dan worden er zoveel tellen gespeeld als nodig om die maat op te vullen. Het dirigent icoon in het af speelpaneel schakelt het aftellen in of uit.

## Afspelen met Metronoom

Je kunt een begeleidende metronoom tijdens het afspelen aan- of uitzetten met het metronoom icoon in het af speelpaneel.

## Lus

Je kunt het afspelen van een passage herhalen. Gebruik de drie knoppen onderaan het af speelpaneel om eerst de start

en eind positie in te stellen en daarna kan de lus worden afgespeeld. De lus kan ook aan/uit worden gezet middels een knop in de hoofd werkbalk van MuseScore.

Bij de lus start en eind positie is een blauwe vlag wijzend naar rechts respectievelijk links zichtbaar.

## Geluid wijzigen en aanpassen

### Mixer

De Mixer stelt je in staat de instrument geluiden aan te passen, het volume, het panorama, de reverb. (galm) en de chorus voor iedere notenbalk in te stellen. Kies vanuit het hoofd menu Weergave → Mixer of druk op F10 (Mac: fn+F10) om de mixer zichtbaar te maken.



### Dempen en Solo

Gebruik de Demp optie om snel een aantal partijen stil te maken. Als alternatief kun je ook de Solo optie gebruiken om alle partijen stil te laten zijn behalve die als "Solo" is aangemerkt.

### Knoppen

Om een knop met de klok mee te draaien, klik en sleep naar boven. Om een knop tegen de klok in te draaien, klik en sleep naar beneden.

### Geluid

De lijst met geluiden bestaat uit alle instrumenten die door je huidige [SoundFont](#) worden ondersteund. Indien je meerdere SoundFonts hebt geladen in de [Synthesizer](#) dan worden de geluiden van alle SoundFonts in de lijst weergegeven—de beschikbare geluiden worden in volgorde van de geladen SoundFonts weergegeven. Eerst de geluiden van het eerste SoundFont, daarna die van de tweede, etc.

### Wijzig instrument

Je kunt een notenbalk aanpassen in een ander instrument. De volgende methode wijzigt in één keer het instrument geluid, de notenbalknaam en de notenbalk transpositie.

1. Klik met rechts op een leeg gedeelte van een maat of op de instrument naam en kies [Notenbalk-eigenschappen...](#)
2. Klik op Verander instrument... (knop aan de rechterkant)
3. Kies het nieuwe instrument en klik OK om terug te gaan naar het Notenbalk-eigenschappen dialoog
4. Klik nogmaals op OK om terug te gaan naar de partituur

Niet te verwarren met [Instrument wijzigen in notenbalk](#).

### Geluid wijzigen in notenbalk (pizz., gedempt, etc.)

Sommige instrumenten kunnen ook van geluid wijzigen in het midden van een partituur. Als voorbeeld, strijkers kunnen pizzicato of tremolo spelen, terwijl een trompet kan veranderen in gedempte trompet.

De volgende instructie stelt het gebruik van pizzicato strijkers in als voorbeeld, maar hetzelfde principe geldt voor tremolo violen of een gedempte trompet.

1. Selecteer de eerste noot van de sectie die je als pizzicato wilt laten horen
2. Vanuit het hoofd menu, kies Voeg toe → Tekst → Notenbalktekst
3. Type Pizz. Op dit moment is deze tekst alleen een visuele weergave en wordt niet gebruikt tijdens het afspelen
4. Klik met rechts op de notenbalktekst en kies Notenbalktekst-eigenschappen
5. In het 'Notenbalktekst-eigenschappen' dialoog, selecteer één of meerdere stemmen aan de linkerkant (in de Wijzig kanaal tab)
6. Selecteer pizzicato in de lijst



7. Klik OK om terug te gaan naar de partituur

Iedere noot die volgt na de notenbalktekst die je hebt toegevoegd klinkt nu pizzicato. Om later terug te keren naar het normale strijkers geluid volg dezelfde instructie als hierboven echter type Arco in stap 3 en selecteer normaal in stap 6.

## Zie ook

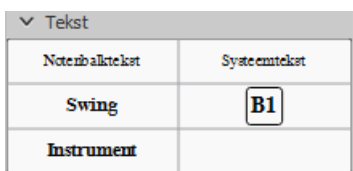
- [SoundFont](#)
- [Synthesizer](#)
- [Hoe wijzig je het instrument geluid \(bv. pizz., gedempt\) halverwege een partituur](#)

## Instrumentwijziging in notenbalk

Instrumentwijziging tekst (beschikbaar als "Instrument" in het tekst palet) kan worden gebruikt om aan te geven dat het instrument dat wordt gespeeld wordt gewijzigd in een specifieke notenbalk en deze wijziging is ook hoorbaar tijdens het afspelen. Er is echter wel een beperking, de transpositie wordt hierbij niet veranderd.

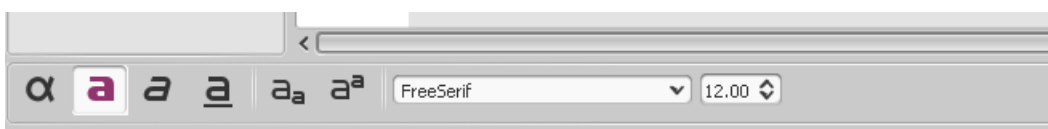
### Toevoegen van een instrumentwijziging

1. Selecteer het startpunt voor de wijziging
2. Pas "Instrument" toe vanuit het tekst palet



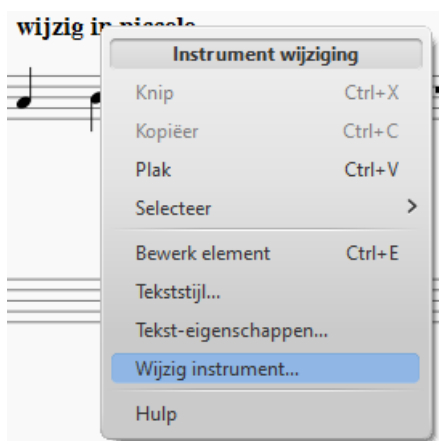
3. Dubbelklik op de nieuw ingevoegde tekst om deze te bewerken

Merk op dat je ook de opmaak van de tekst kunt aanpassen

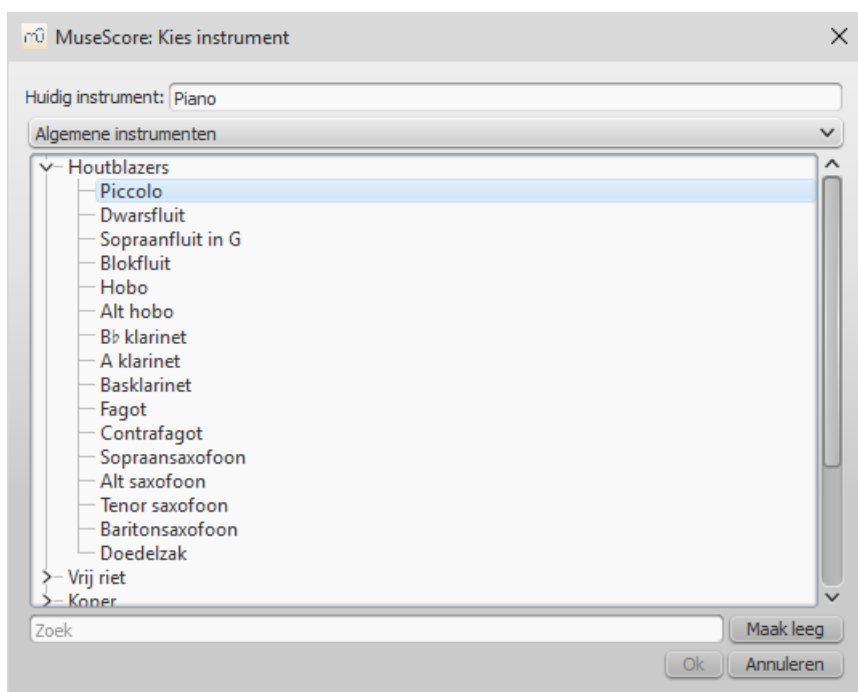


of pas de Tekst-eigenschappen aan door met rechts te klikken op de tekst na het verlaten van de bewerkingsmodus (de tekst moet zwart zijn en niet helder blauw) of pas een Tekst Stijl toe (dat dezelfde wijziging zal toepassen op alle tekst voor instrumentwijzigingen).

4. Klik met rechts op de tekst en kies "Wijzig instrument..."



5. Kies het instrument en klik OK



## Zie ook

- [Wijzig instrument](#)
- [Geluid wijzigen in notenbalk](#)

## SoundFont

### Overzicht

Een SoundFont is een speciaal bestand dat samples bevat van verschillende instrumenten die verschillende noten spelen, dit maakt het mogelijk voor MuseScore om ieder instrument geluid te spelen. Sommige SoundFonts zijn speciaal gemaakt voor klassieke muziek, andere voor jazz, pop, etc.

Er zijn veel SoundFonts beschikbaar op het internet. Zoek er naar één die de 128 geluiden van [General MIDI](#) (GM) omvat. Als je een SoundFont gebruikt dat niet voldoet aan de General MIDI standaard, dan horen anderen mogelijk niet de juiste instrumenten als je de partituur deelt of [exporteer naar een MIDI bestand](#). MuseScore 0.9.6 tot 1.3 bevatte een relatief licht-gewicht, algemeen SoundFont genaamd `TimGM6mb.sf2`, terwijl 2.0 met het veel betere `FluidR3Mono_GM.sf3` komt.

De bestandsgrootte en geluid kwaliteit van de SoundFonts op het internet variëren. Grotere SoundFonts hebben vaak een betere geluidskwaliteit maar kunnen te groot zijn om op je computer te gebruiken. Als je merkt dat MuseScore traag wordt

na het installeren van een groot SoundFont, of als je computer het niet kan bijhouden tijdens het afspelen, ga dan opzoek naar een kleiner SoundFont.

Zodra een SoundFont geïnstalleerd [↗](#) is dan kan het door MuseScore worden gebruikt voor het afspelen (en andere aspecten van het geluid) met de **Synthesizer**. Om de Synthesizer weer te geven ga je naar Weergave → Synthesizer.

## Een SoundFont installeren

Na het vinden en uitpakken van een SoundFont (zie [hieronder](#)), dubbelklik er op om deze te openen. In de meeste gevallen zal het SoundFont type gekoppeld zijn aan MuseScore en dus zal MuseScore worden opgestart en een dialoog wordt zichtbaar waarin wordt gevraagd of je het SoundFont wilt installeren. Soms is er een andere applicatie dan MuseScore gekoppeld aan het SoundFont bestands type; in dit geval klik je met rechts op het bestand zodat je kunt kiezen dat je het bestand met MuseScore wilt openen. In beide gevallen, zodra het dialoog wordt getoond met de vraag of je het SoundFont wilt installeren, klik je op "Ja" om een kopie van het SoundFont op te slaan in de MuseScore SoundFont map. Deze map is specifiek voor iedere aangemelde gebruiker en kan worden gezien of gewijzigd in MuseScore Voorkeuren; de standaard map is:

- Windows: %HOMEPATH%\Documents\MuseScore2\Soundfonts
- Mac OS X and Linux: ~/Documents/MuseScore2/Soundfonts

In tegenstelling tot door de gebruiker toegevoegde SoundFonts, is het initiële standaard SoundFont dat wordt geïnstalleerd door MuseScore opgeslagen in een systeem map die alleen hiervoor is bedoeld. Deze map en het standaard SoundFont bestand is:

- Windows (32-bit): %ProgramFiles%\MuseScore 2\sound\FluidR3Mono\_GM.sf3
- Windows (64-bit): %ProgramFiles(x86)\MuseScore 2\sound\FluidR3Mono\_GM.sf3
- Mac OS X: /Applications/MuseScore 2.app/Contents/Resources/sound/FluidR3Mono\_GM.sf3
- Linux (Ubuntu): usr/share/sounds/sf2/FluidR3Mono\_GM.sf3

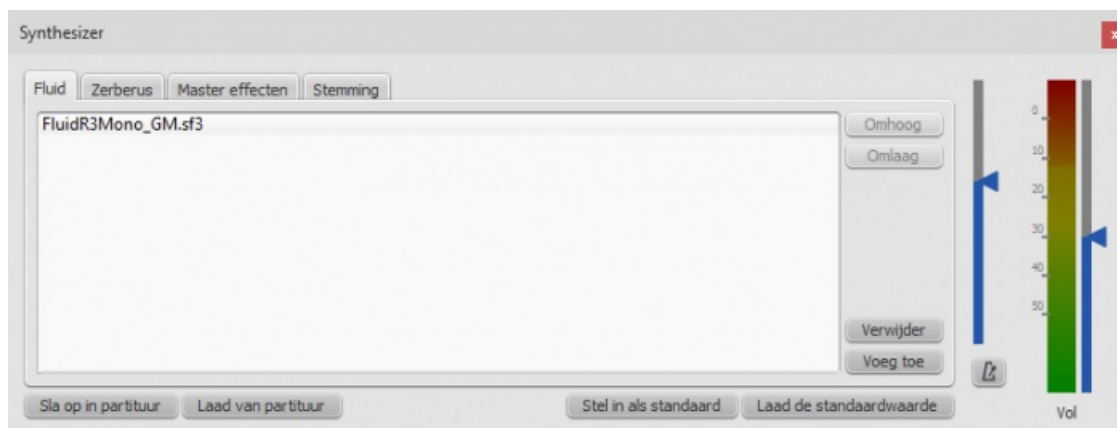
## De-installeren

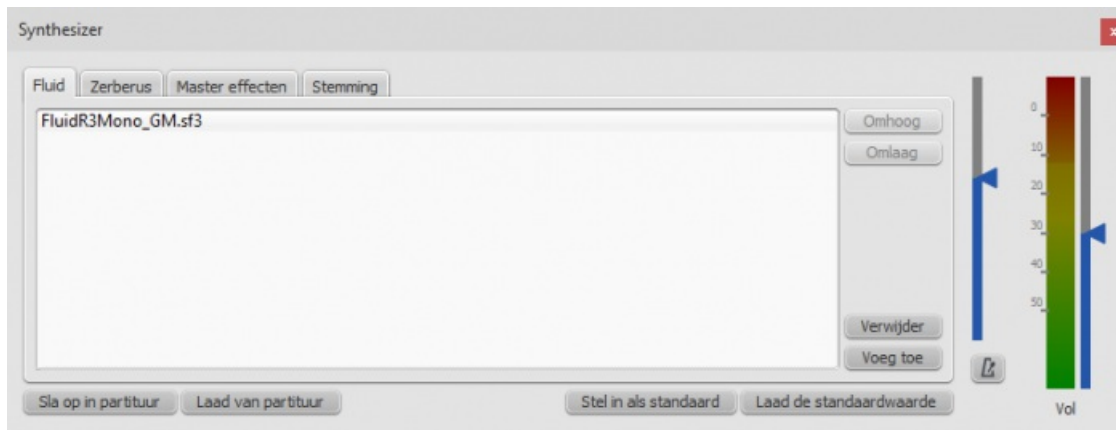
Om een SoundFont te de-installeren open je de map waarin het SoundFont is geplaatst en verwijder je deze.

## Synthesizer

De **Synthesizer** is MuseScore's centrale controle paneel voor het maken geluid.

Nadat een SoundFont geïnstalleerd [↗](#) is, moet het met de Synthesizer worden geladen zodat het door MuseScore kan worden gebruikt voor het afspelen. Om de Synthesizer weer te geven ga je naar Weergave → Synthesizer.





## Lijst met SoundFonts

Hieronder een aantal populaire GM SoundFonts van verschillende omvang.

- [Fluid R3 GM](#) (141 MB niet gecomprimeerd)  
Licentie: beschikbaar gesteld onder MIT licentie (bijgevoegd in het archief)
- [GeneralUser GS](#) (29.8 MB niet gecomprimeerd)  
Met dank aan [S. Christian Collins](#)
- [Magic Sound Font, version 2.0](#) (67.8 MB niet gecomprimeerd)
- [Arachno SoundFont, version 1.0](#) (148MB niet gecomprimeerd)  
Met dank aan [Maxime Abbey](#)
- MuseScore versie 1.x kwam met [TimGM6mb](#) (5.7 MB niet gecomprimeerd)  
Licentie: GNU GPL, versie 2  
Met dank aan [Tim Brechbill](#)
- MuseScore versie 2.0 komt met het SoundFont [FluidR3Mono\\_GM.sf3](#) (13.8 MB).  
Licentie: beschikbaar gesteld onder [MIT licentie](#)
- [Timbres of Heaven, version 3.1](#) (369 MB niet gecomprimeerd)  
Met dank aan Don Allen

Naast SoundFont bestanden ondersteund MuseScore ook het SFZ formaat, dankzij de [nieuwe synthesizer Zerberus](#). Hier zijn een aantal SFZ geluid banken:




- [Sonatina Symphonic Orchestra](#) (503 MB niet gecomprimeerd)  
Downloads: [SoundFont](#) | [SFZ formaat](#)  
Licentie: Creative Commons Sampling Plus 1.0
- [Salamander Grand Piano, version 3](#) (tussen 80 MB en 1.9 GB niet gecomprimeerd)  
Licentie: Creative Commons Attribution 3.0
- [Salamander Grand Piano, version 2](#) (tussen 80 MB en 1.9 GB niet gecomprimeerd)  
Licentie: Creative Commons Attribution 3.0
- [Detuned Piano](#) (244 MB niet gecomprimeerd)  
Licentie: Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0
- [Plucked Piano Strings](#) (168 MB niet gecomprimeerd)  
Licentie: Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0

## Gespecialiseerde SoundFonts

- [Acoustic grand piano, release 2008-09-10](#) (132 MB niet gecomprimeerd)  
Beschrijving: Yamaha Disklavier Pro piano, sf2 formaat, 116 samples, 44100Hz, 16bit  
Meer informatie: <http://zenvoid.org/audio/>  
Licentie: Creative Commons Attribution 3.0  
Met dank aan [Roberto Gordo Saez](#)
- [Acoustic grand piano, old version](#) (37.5 MB niet gecomprimeerd)  
Beschrijving: Steinway & Sons, sf2 formaat, 13 samples, stereo, 44100Hz, 16bit (gebaseerd op [University of Iowa Musical Instrument Samples](#))  
Meer informatie: <http://zenvoid.org/audio/>  
Licentie: Public domain  
Met dank aan [Roberto Gordo Saez](#)

**Opmerking:** Omdat SoundFont bestanden erg groot zijn worden ze vaak gecomprimeerd in verschillende formaten

inclusief .zip, .sfArk en .tar.gz. Deze bestanden moeten worden uitgepakt voordat ze gebruikt kunnen worden.

- ZIP is standaard compressie formaat dat wordt ondersteund door de meeste besturing systemen.
- sfArk is een compressie formaat dat speciaal is bedoeld voor het comprimeren van SoundFont bestanden. Gebruik de speciale [sfArk software](#)  om het uit te pakken.
- .tar.gz is een populair compressie formaat voor Linux. Windows gebruikers kunnen hiervoor [7-Zip](#)  gebruiken; Mac gebruikers kunnen gebruik maken van [The Unarchiver](#) , of de in Mac OS X's ingebouwde Archiveer toepassing. Merk op dat wanneer je 7-Zip gebruikt, je het bestand twee keer moet uitpakken, één keer voor GZip en één keer voor TAR.

## Probleemoplossing

Indien de werkbalk afspeel knop grijs is, of niet zichtbaar, volg dan de instructies hieronder om het geluid weer werkend te krijgen:

- Klik met rechts op de menu balk en zorg dat er een vinkje staat bij de [Afspeelknoppen](#) menu optie. Je kunt het vinkje toevoegen of verwijderen door op de menu optie te klikken. Als met deze stap het probleem niet is verholpen, ga dan verder met de volgende stap.
- Indien het afspeelpaneel verdwijnt na het installeren van het SoundFont, ga dan naar [Bewerken](#) → [Voorkeuren...](#) → [I/O](#) tab en klik OK zonder iets aan te passen. Na het herstarten van MuseScore moet het afspeelpaneel weer zichtbaar zijn.

Als je voor de eerste keer een SoundFont gaat instellen, maak dan gebruik van één van de bovenstaande aanbevolen SoundFonts.


Als het afspelen stoptert, dan is je computer niet in staat om het gebruikte SoundFont om te gaan. Er zijn hiervoor twee oplossingen:

1. Reduceer de hoeveelheid gebruikte geheugen (RAM) door MuseScore door gebruik te maken van een kleiner SoundFont. Zie bovenstaande lijst voor suggesties.
2. Verhoog de hoeveelheid beschikbare geheugen (RAM) voor MuseScore door alle applicaties, behalve MuseScore, af te sluiten. Als je nu nog steeds problemen hebt en een groot SoundFont is erg belangrijk voor je, overweeg dan de hoeveelheid RAM in je computer uit te breiden.

## Zie ook

- [Synthesizer](#)
- [Geluid wijzigen en aanpassen](#)

## Externe links

- [Hoe wijzig ik het SoundFont](#) 

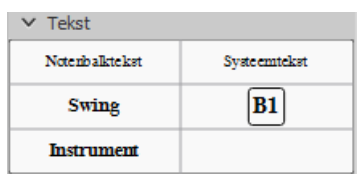
## Swing

MuseScore kan een partituur afspelen met gebruikmaking van swingende achtste of zestiende noten.

### Swing Inschakelen

De aanbevolen manier om MuseScore (en de mensen die jouw muziek gebruiken) te laten weten dat een swing ritme benodigd is, gaat met het gebruik van het **Swing** Systeem tekst element.

1. Klik op de eerste noot
2. Dubbelklik **Swing** in het tekst palet



De **Swing** tekst kan worden aangepast zoals ieder ander tekst element door er op te dubbelklikken (zie [Tekst bewerken](#))



en het kan verborgen worden door gebruik te maken van de [Instellingenoverzicht](#).

## Terug naar gewoon ritme

Als je een partituur hebt waarin zowel "swing" als "gewone" secties voorkomen en je wilt dit laten horen tijdens het afspelen dan doe je het volgende:

1. Voeg een **Swing** tekst element toe zoals [hierboven](#), verbonden aan de eerste noot of rust waar de "gewone" sectie begint.
2. Wijzig de tekst zoals gewenst - dubbelklik op het element dat je hebt toegevoegd en wijzig dit in "Straight" (zie [Tekstbewerken](#)).
3. Zet de swing uit middels rechts-klik → Systeemtekst-eigenschappen → Swing-instellingen → Uit

## Swing-instellingen

### Swing tekst instellingen

Swing-instellingen voor een individuele **Swing** tekst markering zijn beschikbaar via rechts-klik → Systeemtekst-eigenschappen → Swing-instellingen. Hiermee kun je instellen hoe "zwaar" de swing (de ratio van de downbeat ten opzichte van de upbeat) en of het de achtste of zestiende noot is die in swing moet.

### Globale swing-instellingen

Standaard is, bij afwezigheid van een **Swing** tekst element, het afspelen in swing uitgeschakeld. Om het swing ritme tijdens het afspelen aan te zetten zonder het tekst element toe te voegen kunnen de algemene (voor de gehele partituur) swing-instellingen worden aangepast via Stijl → Algemeen... → Partituur.

## Synthesizer

### Overzicht

De Synthesizer is MuseScore's centrale controle paneel voor het maken geluid. Hiermee stel je onder meer in welke [SoundFonts](#) er wordt gebruikt bij het afspelen en stel je de equalizer in en de volume niveaus.

Om de Synthesizer zichtbaar te maken, ga naar Weergave → Synthesizer.

Er kan slechts één set van Synthesizer instellingen tegelijk actief zijn - bv. indien je meerdere partituren geopend hebt dan is het niet mogelijk wijzigingen aan te brengen in de Synthesizer in één partituur en daarbij de overige onaangepast te laten. Ook zullen de wijzigingen die zijn aangebracht in de Synthesizer alleen in de huidige sessie worden gebruikt. De volgende keer dat MuseScore wordt gestart worden de standaard instellingen weer gebruikt. Die standaard instellingen kunnen op ieder moment worden gewijzigd door op de Stel in als standaard knop te drukken in de Synthesizer waardoor de huidige instellingen de nieuwe standaard instelling wordt voor de volgende sessies.

Het is ook mogelijk om de instellingen op te slaan in een individuele partituur en deze later op te roepen met de Sla op in partituur and Laad van partituur knoppen. De opgeslagen instellingen worden niet automatisch geladen bij het openen van een partituur, het is noodzakelijk om de instellingen handmatig te laden.

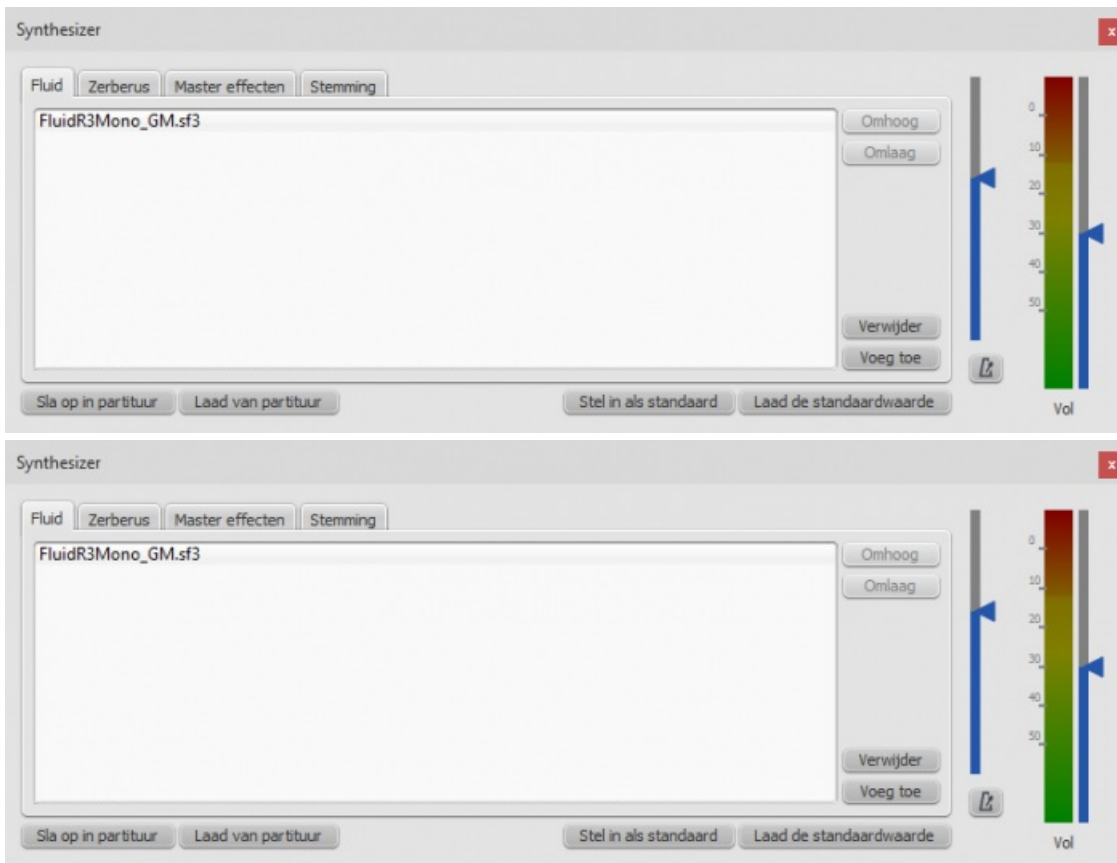
Wijzigingen die worden gemaakt in de Synthesizer zijn niet hoorbaar in geëxporteerde [audio bestanden](#) tenzij de Synthesizer instellingen zijn opgeslagen in de partituur met de Sla op in partituur knop.

Een verdere uitleg van deze opties is te vinden bij het voorbeeld voor de **Stemming** ([hieronder](#)).

### SoundFont

Een [SoundFont](#) is een speciaal bestand dat samples bevat die MuseScore kan gebruiken bij het afspelen. MuseScore komt met het SoundFont FluidR3Mono\_GM.sf3, andere SoundFonts kunnen worden gedownload van internet (zie ook [Lijst met SoundFonts](#)). Zodra een SoundFont [geïnstalleerd](#) is dan kan het door MuseScore worden gebruikt voor het afspelen (en andere aspecten van het geluid) met de **Synthesizer**.

Standaard wordt het SoundFont FluidR3Mono\_GM.sf3 geladen in de Synthesizer:



Klik op de Voeg toe knop om een ander SoundFont uit de SoundFont map aan de lijst toe te voegen.

**Opmerking:** Indien er geen andere SoundFonts zijn geïnstalleerd, dan zijn er geen andere SoundFonts beschikbaar om te laden. Om een SoundFont te gebruiken voor het afspelen, moet het eerst zijn geïnstalleerd (dat is een éénmalige actie) en dan worden geladen in de Synthesizer (dit kan worden gedaan wanneer nodig of permanent worden ingesteld).

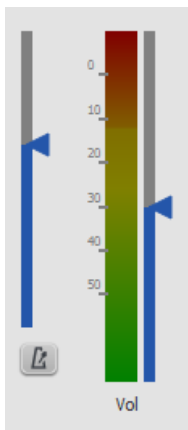
Een geladen SoundFont kan worden verwijderd uit de Synthesizer (maar niet wordende-installeerd) door het te selecteren in de lijst en dan te klikken op Verwijder. Als er meerdere SoundFonts zijn geladen dan kan de volgorde worden aangepast met de Omhoog en Omlaag knoppen.

Indien je geen geluiden hebt aangepast in de Mixer, dan wordt het SoundFont dat bovenaan de lijst staat gebruikt voor het afspelen. Indien je echter de Mixer gebruikt om verschillende instrumenten met geluiden uit verschillende SoundFonts te laten spelen dan werkt dit alleen correct als je dezelfde SoundFonts hebt geladen *in dezelfde volgorde* in de Synthesizer. Het is daarom aan te raden dat, indien je meerdere SoundFonts gebruikt, je klikt op de Sla op in partituur knop in de Synthesizer, zodat je de volgende keer dat je de partituur opent je de lijst van geladen SoundFonts (en andere Synthesizer instellingen) kunt oproepen met de Laad van partituur knop.

Optioneel kun je de Stel in als standaard knop gebruiken om de standaard Synthesizer instellingen te wijzigen zodat je deze de volgende keer niet vanuit de partituur hoeft te laden. Anders zal de Synthesizer terug gaan naar de originele standaard instelling in de volgende sessie dat je met MuseScore werkt.

### Volume

Aan de rechterkant in de Synthesizer bevinden zich twee schuifbalken. De één bepaalt het afspelen volume, de andere bepaalt het volume van de optioneel ingebouwde metronoom. Net als met de overige instellingen van de Synthesizer zijn alle wijzigingen die hier worden gemaakt tijdelijk tenzij ze worden opgeslagen in de partituur of worden ingesteld als de nieuwe standaard.



## Effecten

In de Master Effecten tab van de Synthesizer is het mogelijk geavanceerde afspelen opties zoals vertraging en equalizer instellingen. Standaard is het effect genaamd "Zita1" ingeschakeld, dat probeert om het hoorbare geluid zo echt als mogelijk te laten klinken. Het kan worden uitgeschakeld door "Effect A" op "NoEffect" te zetten. Om dit effect permanent uit te zetten (en permanent alle andere Synthesizer instelling toe te passen) klik Stel in als standaard.



## Stemming

Voor instrumenten op werkelijke toonhoogte gebruikt MuseScore A4 = 440Hz toonhoogte als standaard. Dit kan worden aangepast door een nieuwe waarde in te voeren in de via de Stemming tab van de Synthesizer.



Zoals met alle andere Synthesizer instellingen is de stemming van toepassing op het afspelen in MuseScore maar heeft het geen effect op de geëxporteerde audio bestanden (WAV, OGG, MP3, MIDI) tenzij de Sla op in partituur optie is gekozen.

### Aanpassen van de Stemming

Opmerking: Dit is van toepassing op alle partituren. Alleen voor de huidige sessie (de stemming wordt hersteld naar standaard bij het afsluiten van MuseScore). Is van toepassing op afspelen maar niet op geëxporteerde audio bestanden (WAV, OGG, MP3 en MIDI).

1. Weergave → Synthesizer.
2. Klik op de Stemming tab.
3. Voer een nieuwe Basisstemming waarde in (Standaard 440Hz).
4. Klik Wijzig Stemming.

### Standaard stemming instellen

Opmerking: Dit is van toepassing op alle partituren. Voor de huidige sessie en volgende sessies (totdat je het weer aanpast). Is van toepassing op afspelen maar niet op geëxporteerde audio bestanden (WAV, OGG, MP3 en MIDI).

1. Wijzig de Basisstemming zoals hierboven voor de huidige sessie.
2. Klik op Zet als standaard.

### Stemming instellen voor een individuele partituur

Opmerking: Dit is van toepassing op de huidige partituur in de huidige sessie en alle volgende sessies. Het is van toepassing op afspelen en op geëxporteerde audio bestanden (WAV, OGG, MP3 en MIDI).

1. Wijzig de Basisstemming zoals hierboven voor de huidige sessie.
2. Klik op Sla op in partituur.
3. De nieuwe stemming wordt nu gebruikt bij het exporteren van audio bestanden van de huidige partituur maar de overige partituren worden geëxporteed met de standaard stemming zoals verwacht. Echter, door een beperking in MuseScore, moet je op Laad van partituur of Laad de standaardwaarde klikken zoals van toepassing om de juiste stemming te krijgen tijdens het afspelen.

### Zie ook

- [SoundFont](#)
- [Mixer](#)

## Tempo

Tempo aanduidingen kunnen worden toegevoegd aan een partituur in de vorm van [Tempotekst](#). Het afspeel tempo kan tijdelijk (handmatig) worden aangepast in het [Afspeelpaneel](#).

### Tempotekst

Tempo aanduidingen worden gebruikt om de snelheid van de muziek aan te geven aan de persoon die de partituur leest en worden ook gebruikt tijdens het afspelen. Het is mogelijk om meerdere tempo aanduidingen te hebben op verschillende plaatsen in de hele partituur.

Een tempo aanduiding toevoegen:

1. Selecteer de noot of rust waar het tempo moet worden toegevoegd.
2. Open het Tempo palet en dubbelklik de gewenste tempo aanduiding stijl om het toe te voegen aan de noot of rust. Als alternatief kun je een tempo element ook door te slepen vanuit het palet en het te plaatsen op een noot of rust. Je kunt een tempo ook toevoegen vanuit het hoofd menu Voeg toe → Tekst → Tempo aanduiding maar je kunt dan niet bepalen met welke noot waarde het tempo wordt gemaakt.

Bestaande tempo aanduidingen kunnen worden aangepast door te dubbelklikken op de tekst in de tekstbewerksmodus.

Het aantal tellen per minuut van een tempo aanduiding kan direct worden aangepast door de tekst te bewerken indien "Volg Tekst" is gekozen in [Instellingenoverzicht](#) en de tempotekst is uitgedrukt in de vorm van "noot duur = nummer", zoals in dit voorbeeld dat de informatie bevat "kwartnoot = 75":

**Andante** ♩ = 75

Als een tempo aanduiding is aangepast en niet langer deze informatie bevat (bijvoorbeeld door alleen het woord "Andante" zonder nummer), klik dan één keer op de aanduiding om deze te selecteren. Verwijder het vinkje bij "Volg Tekst" in het Instellingenoverzicht en nu kan handmatig het aantal kwart noten per minuut dat hoort bij de tempo aanduiding worden ingesteld.

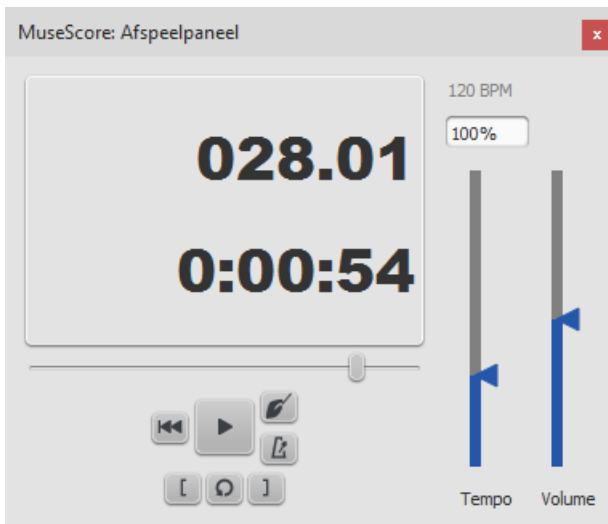


**Opmerking:** Het afspelen is mogelijk sneller of langzamer indien de tempo instelling in het [afspeelpaneel](#) op een andere waarde is ingesteld dan 100%.

Geleidelijke tempo wijzigingen zoals **ritardando** ("rit.") en **accelerando** ("accel.") kunnen worden toegevoegd als [systeemttekst](#), maar hebben momenteel geen effect op het afspelen.

### Afspeelpaneel

- Weergeven afspeelpaneel: Weergave → Afspeelpaneel of F11 (Mac: fn+F11)



- Wijzig het werkelijk tempo van de partituur door het percentage aan te passen met de Tempo schuifbalk

Deze instelling wordt niet opgeslagen in de partituur en zal proportioneel worden toegepast op alle tempo aanduidingen in de partituur. Indien je meerdere tempo aanduidingen 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. Als voorbeeld, indien het tempo van het afspelen is ingesteld op 80 BPM en het Afspeelpaneel is ingesteld op 120% van het tempo, dan is het werkelijke tempo van het afspelen 96 BPM. Dit is zichtbaar door het nummer dat wordt weergegeven boven het percentage in het Afspeelpaneel.

## Dynamiek

Het afspelen volume voor het hele stuk kan worden aangepast in het afspeelpaneel of lokaal door gebruik van dynamische tekens in de partituur.

### Dynamische tekens

- Vanuit het Dynamische tekens palet, sleep een dynamiek naar een noot in de partituur. Als alternatief kun je ook een noot selecteren in de partituur en dan dubbelklikken op de dynamiek in het palet.

<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>fff</i>
<i>ffz</i>	<i>fp</i>	<i>fpf</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>	

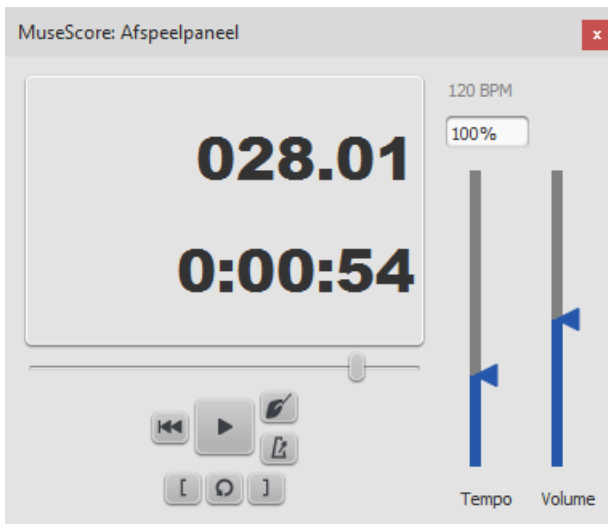
- Om een crescendo en decrescendo te maken, zie Haarspelden.
- Voor additionele dynamiek gebruik het Hoofdpalet (Shift+F9). Je kunt ook een eigen palet [↗](#) maken voor regelmatig gebruik.

### Aanpassen van het afspelen volume voor een dynamiek teken

Klik op het dynamiek teken om hem te selecteren en pas het "Geluidsterkte" getal aan in het Instellingenoverzicht - hoger voor harder, lager voor zachter. Als het Instellingenoverzicht niet zichtbaar is, ga dan naar Weergave-> Instellingenoverzicht of druk op F8 (Mac: fn+F8).

### Afspeelpaneel

- Weergeven Afspeelpaneel: Weergave → Afspeelpaneel



- Wijzig het Volume met de schuifbalk

## Externe links

- [Video zelfstudie: Les 10 - Articulatie, Dynamiek en Tekst](#)

## Tekst

Veel elementen in de partituur zijn gebaseerd op tekst. Tekst op zichzelf (zoals notenbalk-tekst, dynamische tekens, tempo, vingerzetting, liedtekst, etc.) of in combinatie met lijnen (zoals volta's, octaaf lijnen, gitaar barré lijnen etc.).

Dit hoofdstuk beschrijft de verschillende groepen van tekst die MuseScore bevat en de opmaak mogelijkheden. Andere varianten van tekst worden behandeld in verschillende hoofdstukken:

- *Tempo* (→ [Geluid en afspelen](#))
- *Dynamische tekens* —*p*, *mf*, etc. (→ [Geluid en afspelen](#))
- *Swing* (→ [Geluid en afspelen](#))
- *Instrument wijzigen* (→ [Geluid en afspelen](#))
- *Herhalingen en sprongen* —DC, Fine, Coda, etc. (→ [Notatie](#))
- *Basso continuo (becijferde bas)* (→ [Geavanceerde onderwerpen](#))
- *Kaders* tekst —in verticale, horizontale of *tekst kaders* (→ [Opmaak](#))
- *Kop- en voetteksten* —anders dan standaard tekst objecten (→ [Opmaak](#))
- *Lijnen* (→ [Notatie](#))

## Tekst algemeen

### Tekst toevoegen

Afhankelijk van het type tekst dat je wilt toevoegen zijn er één of meer van de volgende drie mogelijkheden beschikbaar:

- Vanuit het hoofdmenu via Voeg toe → Tekst (bv. titel) of
- Vanuit een [palet](#) (bv. [swing tekst](#)) of
- Middels een toetsenbord sneltoets (bv. [liedtekst](#))

Specifieke instructies voor ieder type tekst object is beschikbaar in de relevante pagina's van het handboek (zie [Tekst](#)). Voor algemene tekst, zie [Notenbalk- en systeemtekst](#) hieronder.

### Tekst opmaak

MuseScore heeft drie niveaus voor de tekst opmaak:

- **Tekststijlen:** Deze zijn van invloed op de stijl voor een *groep* tekst elementen (bv. alle notenbalktekst, alle tempo's, alle liedtekst). Om de tekst stijl aan te passen ga je naar Stijl → Tekst... of klik je met rechts op de tekst en kies je Tekststijl....  
**Opmerking:** Het aanpassen van een [tekststijl](#) heeft invloed op alle tekst objecten in de partituur die de stijl gebruiken. Voor de volledige details, zie [Tekststijlen](#).

- **Tekst-eigenschappen:** Dit heeft invloed op één specifiek tekst object in de partituur. Om de tekst-eigenschappen van het object aan te passen klik je er met rechts op en kies je Tekst-eigenschappen.... Voor de volledige details, zie [Tekst-eigenschappen](#).
- **Tekst bewerken:** Hiermee kunt u de stijl van individuele karakters binnen een tekst object aanpassen door gebruik te maken van de basis opmaak mogelijkheden zoals **Vet**, *Cursief*, lettertype, lettertype grootte, subscript en superscript. Om de inhoud van een tekst object aan te passen:
  - Dubbelklik op de tekst of
  - Klik met rechts op de tekst en kies "Bewerk element" of
  - Klik op de tekst en druk op Ctrl + E (Mac: Cmd + E).


Voor volledige details, zie [Tekst bewerken](#).

## Notenbalk- en systeemtekst

Voor algemene tekst: gebruik **Notenbalktekst** of **Systeemtekst**. Het verschil tussen deze twee soorten tekst is dat je de ene kunt toepassen op een enkele notenbalk, en de andere op het hele systeem. Dit is van belang bij "[Partijen maken](#)". Notenbalktekst zal alleen verschijnen in de partij van het specifieke instrument waaraan de tekst bevestigd is, terwijl systeemtekst verschijnt in alle partijen. Bovendien, als je ervoor kiest om [lege notenbalken te verbergen](#), zal de tekst die behoort tot een lege notenbalk ook worden verborgen. Systeemtekst wordt niet verborgen door de functie "Verberg lege notenbalken".

### Notenbalktekst

Notenbalktekst is tekst voor algemeen gebruik op een bepaalde notenbalk en op een bepaalde plaats in de partituur. Om notenbalktekst toe te voegen bepaal je eerst de plaats door een noot of een rust te selecteren en gebruik je daarna de menu optie Voeg toe → Tekst → Notenbalktekst of gebruik je de sneltoets Ctrl+T (Mac: ⌘+T). Er verschijnt een klein tekstvak en je kunt onmiddellijk beginnen met het invoeren van de tekst. Je kunt het tekstvak verlaten (zelfs zonder tekst), door op Esc te drukken.

Notenbalktekst kan bijvoorbeeld gebruikt worden om aanduidingen toe te voegen zoals "Solo" of "Pizzicato" aan een notenbalk in de partituur. Afhankelijk van deze instructies, kan het MIDI afspelen op de plaats van de tekst op de notenbalk aangepast worden door rechts te klikken op de tekst en te kiezen voor: Notenbalktekst-eigenschappen.... Zie: [Hoe het geluid van een instrument wijzigen \(bijvoorbeeld pizzicato, con sordino\) halverwege de partituur](#) .

### Systeemtekst

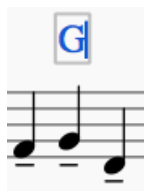
Systeemtekst gebruik je wanneer je indicaties wilt toevoegen aan het hele systeem in plaats van alleen aan een notenbalk. Dit zorgt voor een verschil bij "[Partijen maken](#)" of indien je ervoor kiest om [lege notenbalken te verbergen](#). Om systeemtekst toe te voegen bepaal je eerst de plaats door een noot of een rust te selecteren en kies je vervolgens in het menu voor Voeg toe → Tekst → Systeemtekst of gebruik de sneltoets Ctrl+Shift+T (Mac: ⌘+Shift+T). Er verschijnt een klein tekstvak en je kunt meteen beginnen met typen. Je kunt het tekstvak verlaten (zelfs zonder tekst) door op Esc te drukken.

## Tekst bewerken

### Tekst bewerken

Om in de tekst [bewerkingsmodus](#) te komen zijn en verschillende mogelijkheden:

- Dubbelklik op de tekst
- Klik met rechts op de tekst en kies "Bewerk element"
- Klik op de tekst en druk op Ctrl+E (Mac: Cmd+E)



Opmaak en invoer opties zijn beschikbaar in de **tekstwerkbalk** onderaan het venster.



## Bewerkingscommando's en toetsenbord sneltoetsen

In de tekstbewerkingsmodus zijn de volgende commando's beschikbaar:

- Ctrl+B (Mac: ⌘+B) **vet**
- Ctrl+I (Mac: ⌘+I) *cursief*
- Ctrl+U (Mac: ⌘+U) onderstrepen
- Home End ← → ↑ ↓ verplaatst de cursor
- Backspace (Mac: Delete) verwijder het karakter links van de cursor
- Delete (Mac: → Delete or fn+Delete) verwijder het karakter rechts van de cursor
- Return start nieuwe regel
- F2 (Mac: fn+F2) voeg speciale karakters in (zie hieronder)

## Sneltoetsen voor speciale karakters

In de tekstbewerkingsmodus zijn de volgende sneltoetsen beschikbaar om een aantal speciale karakters in te voeren:

Ctrl+Shift+B: Mol

Ctrl+Shift+F: Forte

Ctrl+Shift+H: Herstellingsteken

Ctrl+Shift+M: Mezzo


Ctrl+Shift+N: Niente

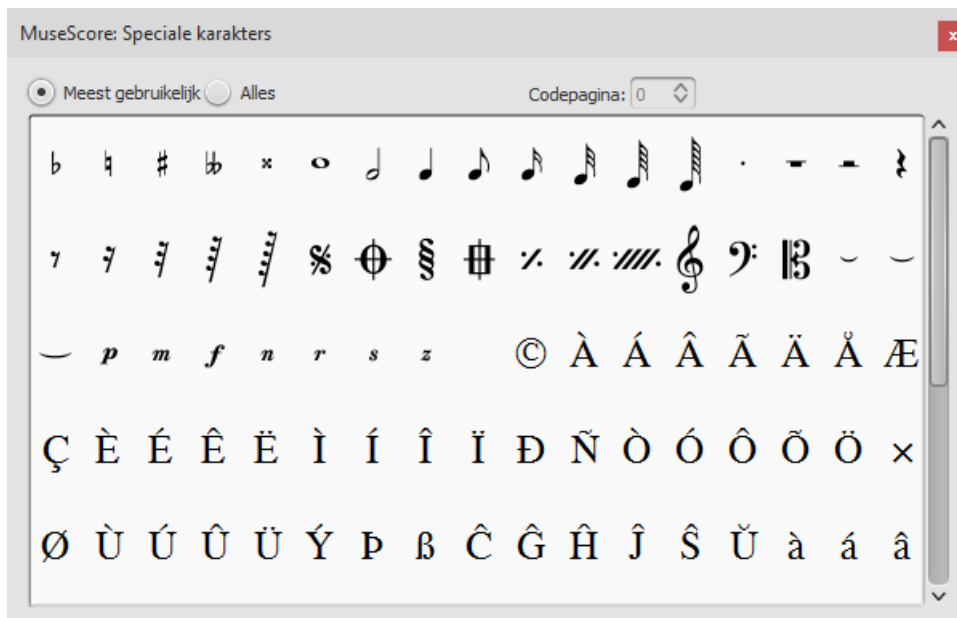
Ctrl+Shift+R: Rinforzando

Ctrl+Shift+S: Sforzando

Ctrl+Shift+Z: Z

## Symbolen en speciale karakters

Je kunt Speciale karakters dialoog gebruiken om kwartnoten, breuken en vele andere speciale symbolen of karakters in de tekst in te voegen. Klik op het toetsenbord icoon in de tekstwerkbalk  of druk op F2 (Mac: fn+F2) om het Speciale karakters dialoog te openen.



Dubbelklik op een item in het Speciale karakters dialoog om het toe te voegen aan de tekst op de positie van de cursor.

Merk op dat het niet mogelijk is om het Speciale karakters dialoog weer te geven als je niet in tekstbewerkingsmodus bent en dit moet niet verward worden met het menu item met dezelfde naam in de Mac OS X versie van MuseScore.

## Zie ook

- [Akkoordsymbolen](#)

- [Liedtekst](#)
- [Kaders](#)
- [Bewerkingmodus](#)

## Tekststijl

### Tekststijlen en tekst-eigenschappen

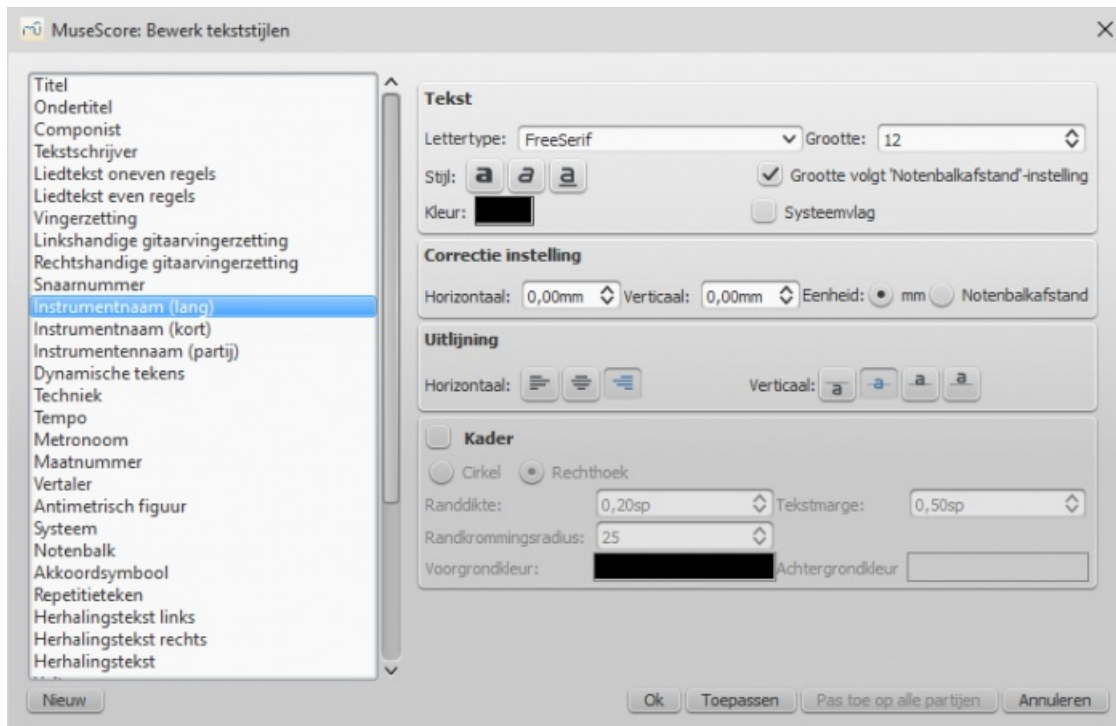
Ieder tekst element heeft een basis stijl. Als voorbeeld, Titel tekst is gecentreerd en gebruikt een groter lettertype; Componist tekst is kleiner en rechts uitgelijnd in het bovenste verticale kader. Om de tekststijl te bewerken, ga naar Stijl → Tekst..., of rechts-klik op de tekst en kies Tekststijl...

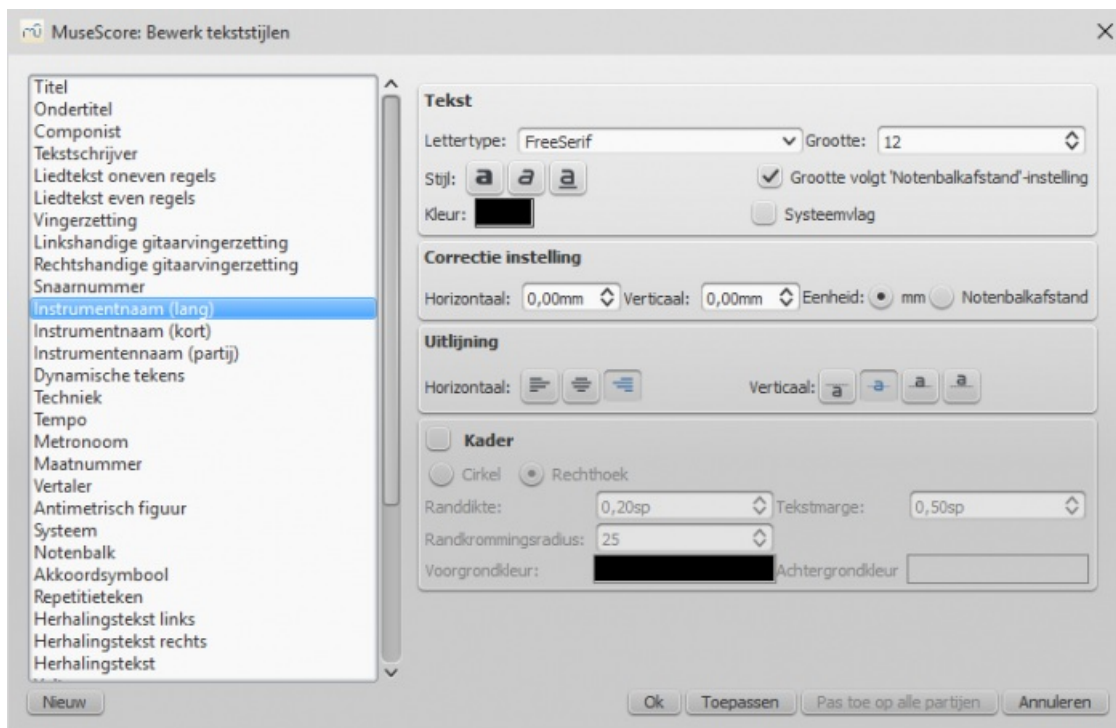
**Wijzigingen in een tekst *stijl* hebben effect op alle tekst in de partituur die deze stijl gebruiken.**

Je kunt dezelfde parameters aanpassen die beschikbaar zijn voor een tekststijl door met rechts te klikken op de tekst en te kiezen voor Tekst-eigenschappen...

**In tegenstelling tot wijzigingen in een tekst *stijl*, worden wijzigingen in tekst *eigenschappen* alleen toegepast op de tekst waarop je met rechts hebt geklikt. De tekst *stijl* voor de rest van de partituur blijft hierbij ongewijzigd en andere tekst die dezelfde stijl gebruiken worden niet aangepast.**

Tijdens het tekst bewerken kun je wijzigingen maken die afwijken van de basis stijl en die ook anders zijn dan de specifieke tekst-eigenschappen voor de tekst. Je kunt de wijzigingen gemaakt door het bewerk van de tekst (zoals lettertype grootte en cursief) met de tekst opnieuw instellen naar stijl optie.





De beschikbare opties zijn verdeeld in categorieën:

- **Tekst**
  - **Lettertype**: naam van het lettertype zoals "Times New Roman" of "Arial"
  - **Grootte**: formaat van het lettertype in punten
  - **Stijl**: stijl van het lettertype vet, cursief, onderstreept
  - **Kleur**: klik op de getoonde kleur om deze aan te passen
  - **Grootte volgt 'Notenbalkafstand'-instelling**: of de maat de afstand tussen twee lijnen in een standaard 5-lijns notenbalk moet volgen
  - **Systeemvlag**: tekst wordt toegepast alle notenbalken van een systeem
- **Correctie instelling**
  - **Horizontaal**
  - **Verticaal**
  - **Eenheid**: in mm of notenbalkafstand eenheden
- **Uitlijning**
  - **Horizontaal**: links, rechts of gecentreerd
  - **Verticaal**: lijn bovenkant van de tekst uit naar referentiepunt, centreer tekst verticaal naar referentiepunt, lijn basislijn van de tekst uit naar referentiepunt of lijn onderkant van de tekst uit naar referentiepunt
- **Kader**
  - **Kader**: voeg een kader toe rondom de tekst
  - **Kader vorm**: Cirkel of Rechthoek
  - **Randdikte**: dikte van de kaderlijn in (notenbalk) ruimte eenheden
  - **Randkrommingsradius**: voor een rechthoek kader, radius van de afgeronde hoek
  - **Tekstmarge** : binnen marge kader in ruimte eenheden
  - **Kleur**: van het kader (Voorgrond) en van de tekst achtergrond (Achtergrond)

## Tekst soorten

- **Titel, Ondertitel, Componist, Tekstschrijver**: Verankerd aan de pagina.
- **Vingerzetting**: Vingerzetting is verankerd aan noten.
- **Liedtekst**: Liedtekst is verankerd aan een positie in tijd (een noot/akkoord, maar niet aan een rust).
- **Akkoordsymbool**: Akkoordsymbolen zijn verankerd aan een positie in tijd.
- **Systeemtekst**: Is van toepassing op alle notenbalken in een systeem. Verankerd aan een positie in tijd.
- **Notenbalktekst**: Is van toepassing op een enkele notenbalk in een systeem. Verankerd aan een positie in tijd.

Het verschil tussen systeemtekst en notenbalktekst is belangrijk voor het partijen maken in een partituur voor ensembles. Systeemtekst wordt meegenomen in alle partijen. Notenbalktekst wordt alleen meegenomen in de partij waaraan deze is verankerd. Voor details, zie Tekst.

## Een nieuwe tekst stijl maken

1. Ga naar **Stijl** → **Tekst...** of klik met rechts op de tekst en kies **Tekststijl...**
2. Klik op **Nieuw**
3. Geef een naam op en klik **OK**
4. Stel alle eigenschappen in

Dit wordt opgeslagen in de partituur, dit betekent dat het dus niet beschikbaar is in andere partituren.

## Toepassen opties

Je kunt de opties toepassen op de partituur of partij die je ziet door de klikken op **Toepassen** en dan op **OK**.

Als je in één van de partijen van de partituur bezig bent, dan heb je ook de optie om de **Pas** toepassen op alle partijen knop voor het drukken op **OK**, dit zodat je de wijziging niet alle partijen individueel hoeft aan te passen.

## Tekst opnieuw instellen naar stijl

Indien je aanpassingen hebt gemaakt aan een stuk tekst en je wilt dat deze wordt teruggezet naar de stijl zoals ingesteld voor deze tekst in de partituur, of indien de stijl hebt aangepast met een oudere versie van MuseScore en je wilt dat deze overeenkomt met de standaard tekst stijl in MuseScore 2, dan kun je de **Tekst opnieuw instellen naar stijl** optie gebruiken.

Selecteer de tekst die je wilt terugzetten naar de stijl en klik op **Stel tekst opnieuw in naar instellen 'stijl'** in de **Instellingenoverzicht**.

Als je alle tekst voor een bepaalde stijl wilt terugzetten, klik dan met rechts op één van deze teksten en kies dan **Selecteer**

→ Alle soortgelijke elementen .

## Zie ook

- [Tekstbewerken](#)
- [Koptekst/Voettekst](#)

## Staff and system text

For general-purpose text, use **Staff Text** or **System Text**. The difference between these two types of text is whether you want it to apply to a single staff, or the whole system. This matters when extracting parts: staff text will only appear in a part that contains the specific instrument the text is attached to, while system text will appear in all parts. Additionally, if you choose to hide empty staves, any staff text belonging to an empty staff will also be hidden. System text is never hidden by the "hide empty staves" feature.

### Staff text

Staff text is general purpose text associated with a particular staff at a particular location in the score. To create staff text, choose a location by selecting a note or rest and then use the menu option **Add** → **Text** → **Staff Text**, or use the shortcut **Ctrl+T** (Mac: **⌘+T**). A small text box appears and you can immediately start typing. You can exit the text box at any time (even without typing anything) by pressing **Esc**.

Staff text can, for example, be used to apply indications such as "Solo" or "Pizzicato" to one staff in a score. Depending on what the instructions of the staff text are, MIDI playback of that staff at the text location can be altered to match the instructions by right-clicking on the staff text and selecting **Staff Text Properties...** See [Mid-staff sound change](#).

### System text

System text is used when you wish to apply text indications to a whole system rather than just to one staff line. This makes a difference when extracting parts, or if you choose to hide empty staves. To create system text, chose a location by selecting a note or rest and then use the menu option **Add** → **Text** → **System Text**, or use the shortcut **Ctrl+Shift+T** (Mac: **⌘+Shift+T**). A small text box appears and you can immediately start typing. You can exit the text box at any time (even without typing anything) by pressing **Esc**.

## See also

- [Mid-staff sound change](#)

## External links

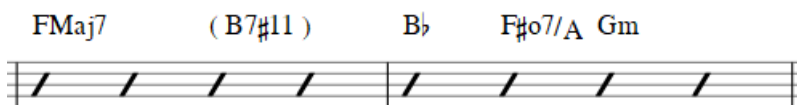
- [How to change instrument sound \(e.g. pizz., con sordino\) midway through score](#)<sup>↗</sup>

## Akkoordsymbolen

**Akkoordsymbolen** kunnen worden ingevoerd door de eerste noot te selecteren en dan drukken op Ctrl+K (Mac: ⌘+K). Dit maakt een akkoordsymbool tekst object voor het gekozen akkoord/noot.

- Spatie verplaatst naar de volgende noot of tel.
- Shift+Spatie verplaatst naar de vorige noot of tel.
- Ctrl+Spatie (Mac: ⌘+Spatie) voegt een spatie toe aan de akkoordnaam.
- ; verplaatst naar de volgende tel.
- Shift+: verplaatst naar de vorige tel.
- Tab verplaatst naar de volgende maat.
- Shift+Tab verplaatst naar de vorige maat.
- Esc verlaat de akkoordsymbool bewerk mode.

Akkoordsymbolen kunnen worden bewerkt worden net zoals normale tekst. Om een kruis toe te voegen, type#. Om een mol toe te voegen, type b. Om een dubbelkruis toe te voegen, x of ## en om een dubbele mol toe te voegen typebb. Deze karakters worden automatisch omgezet in kruizen en mollen zodra je klaar bent met de invoer. Maak geen gebruik van de werkelijk kruis- en moltekens, MuseScore zal dit niet juist begrijpen.



### Akkoordsymbolen syntax

MuseScore begrijpt de meeste afkortingen die worden gebruikt in akkoordsymbolen:

- majeur: M, Ma, Maj, ma, maj, Δ (type t of ^)
- mineur: m, mi, min, -
- verminderd: dim, o (de kleine letter)
- half-verminderd: ø (type 0, nul)
- overmatig: aug, +

Merk op dat voor de half-verminderde akkoorden je ook gebruik kunt maken van de afkortingen zoals my7b5 en ze worden dan op die manier weergegeven in plaats van gebruik te maken van de ø.

Je kunt ook de toevoegingen en veranderingen zoals b9 of #5, sus, alt, en no3 gebruiken. Je kunt de omkering en schuine streep akkoord weergeven met de notatie zoals C7/E. Je kunt ook haakjes en komma's gebruiken binnen het akkoordsymbool en je kunt het gehele akkoord tussen haakjes zetten.

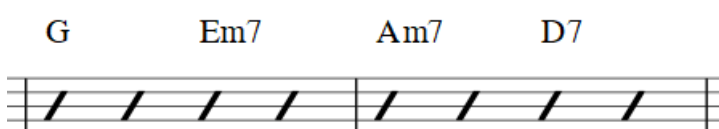
### Akkoordsymbool stijl

De akkoordsymbolen maken gebruik van de Akkoordsymbool tekst stijl, dus je kunt het lettertype aanpassen met de mogelijkheden zoals beschreven in [Tekststijl](#). Er zijn ook stijl instellingen te vinden in Stijl → Algemeen... → Akkoordsymbool, fretborddiagram. Deze opties worden beschreven in deze sectie.

#### Verschijning

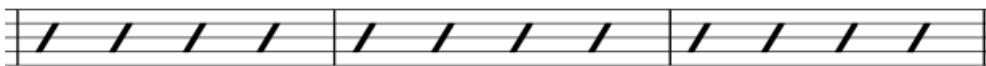
MuseScore kent twee primaire stijlen van akkoordsymbolen: Normaal en Jazz. Je kunt deze selecteren met de keuzerondjes.

In de Normale stijl worden akkoord eenvoudig weergegeven, het lettertype wordt bepaald door de akkoordsymbool tekst stijl.



In de Jazz stijl wordt het MuseJazz lettertype gebruikt voor een handgeschreven uiterlijk en wordt ook gebruikt van superscript en andere opmaak technieken.

F<sup>6</sup>/<sub>9</sub> (B7<sup>#11</sup>) B<sup>b</sup>Δ7 F<sup>#07</sup>/A G-7 C<sup>7</sup><sub>sus</sub>



De Jazz stijl wordt standaard gekozen indien je gebruik maakt van een Jazz template.

De derde keuze is voor compatibiliteit met oudere partituren. Je kunt het ook gebruiken om je eigen akkoordsymbool beschrijvingsbestanden te gebruiken. Deze kunnen worden gemaakt door het kopiëren van één van de standaard bestanden en door het lezen van de documentatie in deze bestanden die de structuur beschrijft. Echter dit is alleen voor gevorderde gebruikers en er is geen garantie dat deze bestanden in de toekomst ondersteund blijven.

#### 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:

- **Normaal:** A, Bb, B, C, C#,...
- **Duits:** A, Bb, H, C, C#,...
- **Volledig Duits:** A, B, H, C, Cis,...
- **Solfeggio:** Do, Do#, Reb, Re,...
- **Frans:** Do, Do#, Réb, Ré,...

Daarnaast zijn er opties beschikbaar om het hoofdletter gebruik aan te passen. Standaard zal MuseScore automatisch alle noot namen zoals hierboven 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 automatische hoofdletter gebruik ook in zijn geheel uitschakelen, in dat geval worden de nootnamen weergegeven zoals deze zijn ingevoerd.

#### Positionering

Normaal gesproken wordt de tekst stijl gevolgd voor de positionering, dus kun je de tekst uitlijnen en horizontale/verticale verschuiving daar in bepalen indien gewenst. Er zijn echter ook positioneringsmogelijkheden in dit dialoog:

- **Standaard verticale positie:** hoogte boven de notenbalk (gebruik negatieve waarden)
- **Afstand naar fretborddiagram:** indien fretborddiagram aanwezig, de hoogte boven het diagram
- **Minimale ruimte tussen akkoord:** ruimte te houden tussen akkoordsymbolen
- **Maximum maatstreepafstand:** ruimte toegestaan voor de maatstreep
- **Capo:** specificeer capo instelling; overeenkomstige akkoorden worden automatisch tussen haakjes weergegeven

#### Zie ook

- [Hoe maak je gestapelde akkoordsymbolen](#) ↗

#### Vingerzetting

**Vingerzetting** kan worden toegevoegd aan de noten door een vingerzetting karakter uit het vingerzetting palet naar een noot in de partituur te slepen. Indien eerst de noot is geselecteerd, dan kan het vingerzetting karakter worden toegevoegd door te dubbelklikken op het symbool. Vingerzetting is normale tekst, die kan worden bewerkt zoals iedere andere tekst.

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		·	..	...	

## Zie ook

- [Hoe positioneer ik de vingerzetting](#) ↗

## Liedtekst

1. Voer eerst de noten in
2. Selecteer de eerste noot
3. Vanuit het hoofd menu, kies Voeg toe → Tekst → Liedtekst of type Ctrl+L (Mac: ⌘+L) en type de lettergreep voor de eerste noot
4. Verder gaan met invoeren liedtekst:
  - Type Spatie aan het eind van het woord om verder te gaan naar de volgende noot
  - Type een koppelteken - aan het eind van een lettergreep om verder te gaan naar de volgende noot. De lettergrepen zijn verbonden met een streepje
  - Shift+Spatie verplaatst naar de voorgaande lettergreep
  - ← gaat naar de volgende liedtekst regel (Opmerking: gebruik niet de Enter toets van het numerieke toetsenbord!)
  - Druk op Omhoog om terug te gaan naar de bovenste liedtekst regel
5. Druk op Esc om de liedtekst invoer te verlaten
6. Herhaal de stappen 2 en 3 hierboven om een tweede of volgende liedtekst regel in te voeren of dubbelklik op de lettergreep van de eerste noot en ga verder bij stap 4.

Een aantal voorbeelden:



A musical score in G major (one sharp) and 4/4 time. The melody is on a treble clef staff, and the bass line is on a bass clef staff. The lyrics are: A - des - te, fi - del - es, Can - tet nunc hym - nos Er - go qui na - tus. The lyrics are aligned with the notes: 'A' under the first note, 'des' under the second, 'te,' under the third, 'fi' under the fourth, 'del' under the fifth, 'es,' under the sixth, 'Can' under the seventh, 'tet' under the eighth, 'nunc' under the ninth, 'hym' under the tenth, 'nos' under the eleventh, 'Er' under the twelfth, 'go' under the thirteenth, 'qui' under the fourteenth, and 'na - tus' under the fifteenth.

De laatste lettergreep van een woord kan worden verlengd met een onderliggende lijn Shift+\_ om een melisme aan te geven:



A musical score in G major and 4/4 time. The melody is on a treble clef staff, and the bass line is on a bass clef staff. The lyrics are: soul, \_\_\_\_\_ To. The word 'soul,' is followed by a long horizontal line with a downward-pointing arrow underneath it, indicating a melisma. The word 'To' is on the next note. The bass line has a dotted note under 'soul,' and a note under 'To'.

Ingevoerd met: soul, Shift+\_\_\_ To Esc.


Om de niet laatste lettergrepen te verlengen kunnen gewoon extra koppeltkens- worden ingevoerd. Er zal er slechts één zichtbaar zijn en de lettergreep zal rechts worden uitgelijnd op de eerste noot, gelijk aan hoe de laatste lettergreep wordt genoteerd bij een melisme, zie hierboven.

Twee lettergrepen onder één noot kunnen worden samengevoegd met een elisie karakter, ook bekend als "liedtekst boog" of "synalephe".




A musical score in G major and 4/4 time. The melody is on a treble clef staff. The lyrics are: mi - te\_A-gnel -. The words 'mi' and 'te' are under the first note, and 'A-gnel' is under the second note. There is a hyphen between 'te' and 'A-gnel'.



In de tekstwerkbalk, klik op het toetsenbord icoon  of druk op F2 om het Speciale Karakters palet te openen. De synalephe wordt evenredig gecentreerd en daarbij worden de lettergrepen met twee spaties gescheiden bij het invoeren na de eerste lettergreep. Zie de "e A" tekst in het voorbeeld hierboven:

1. Type e
2. Voeg de synalephe met het F2 palet
3. Type Ctrl+Spatie (Mac:  $\sim$ +Spatie)
4. Type A

Niet alle lettertype bevatten het synalephe karakter. Om er achter te komen welke lettertype op jouw computer de synalephe ondersteuning, kijk naar "[lettertype lijst](#) 

 (zoek naar een lettertype dat een boog laat zien tussen de "e" en "A" in plaats van een lege rechthoek). De uitlijning van het karakter varieert ook afhankelijk van het lettertype.

## Speciale karakters

Liedtekst kan worden net zo worden bewerkt als normale tekst met uitzondering van een paar karakters: Als je een spatie, koppelteken of liggend streepje aan een enkele lettergreep wil toevoegen gebruik dan de volgende snelkoppeling:

- Ctrl+Spatie (Mac:  $\sim$ +Space) voert een spatie ( ) in de liedtekst in
- Ctrl+ (Mac:  $\sim$ +\_) of AltGr+ voert een koppelteken ( - ) in de liedtekst in
- Ctrl+Shift+\_ (Mac:  $\sim$ +\_) voert een liggend streepje ( \_ ) in de liedtekst in
- Ctrl+↵ (Mac:  $\sim$ +Return) of Enter (in het numerieke toetsenbord) voert een regel einde toe in de liedtekst



## Individuele liedtekst regels aanpassen

De boven marge en lijnhoogte van alle liedtekst regels kan algemeen(globaal) worden aangepast vanuit het menu,Stijl → Algemeen... → Pagina.

Echter de horizontale (en verticale) correctie instelling van individuele liedtekst regels kan als laatste nog worden afgesteld door de met rechts te klikken op een woord in de gewenste regel en de beschikbare opties te gebruiken om alle woorden die je wilt aanpassen te selecteren. En dan de correctie instelling aan te passen in het Instellingenoverzicht.

Als voorbeeld, om de horizontale positie van de liedtekst in *één* notenbalk van een bepaald systeem te wijzigen: rechtsklik op een woord in die regel, kies *Selecteer → Meer...*, en selecteer de opties "Zelfde notenbalk" en "Zelfde systeem". Gebruik nu de "horizontale correctie instelling" in het Instellingenoverzicht om de positie van de lijn af te regelen.

## Zie ook

- [Tekst](#)
- [Akkoordsymbool](#)
- [Hoe Liedtekst toevoegen](#) 
- [Hoe Liedtekst verplaatsen](#) 
- [Hoe een blok tekst toevoegen aan een partituur](#) 

## Externe links

- [Video zelfstudie: MuseScore in Minuten: Les 6 - Tekst, Liedtekst en Akkoorden](#) 

## Repetitietekens

Repetitietekens worden tegenwoordig vaak gebruikt in partituren. Ze stellen de muzikanten in staat op hetzelfde punt te beginnen zonder het aantal maten te tellen (repetitietekens kunnen ook naar maatnummer verwijzen) en zijn doorgaans beter zichtbaar. Ze bestaan over het algemeen uit een aantal opeenvolgende letters of cijfers: A, B, C, of 1, 2, 3...

## Hoe maak je ze

1. Klik op de eerste noot of rust aan het begin van een repetitie sectie, normaal gesproken in de bovenste notenbalk
2. Voeg toe → Tekst → Repetitieteken of Ctrl+M of Palet → Tekst → Repetitieteken
3. Type de tekst voor het Repetitieteken
4. Klik ergens anders

## Eigenschappen



Repetitietekens zijn standaard systeem tekst. Ze worden weergegeven in iedere partij en in de partituur. Ze splitsen automatisch meermaatsrusten voor en na het repetitietekens. Tekst stijl is specifiek en standaard (Repetitietekens) en ze staan standaard in een frame.

### Automatisch opvolgend repetitietekens

Een repetitietekens dat wordt toegevoegd vanuit het tekst palet krijgt automatisch de eerst volgende letter of het eerst volgende cijfer (afhankelijk van de gebruikt tekst).

### Zoek naar een repetitietekens

Je kunt naar een bepaald repetitietekens verplaatsen door middel van **Ctrl+F** en de naam van het repetitietekens.

### Zie ook

- [Tekst-eigenschappen](#)

## Opmaak

### Opmaak en Lay-out

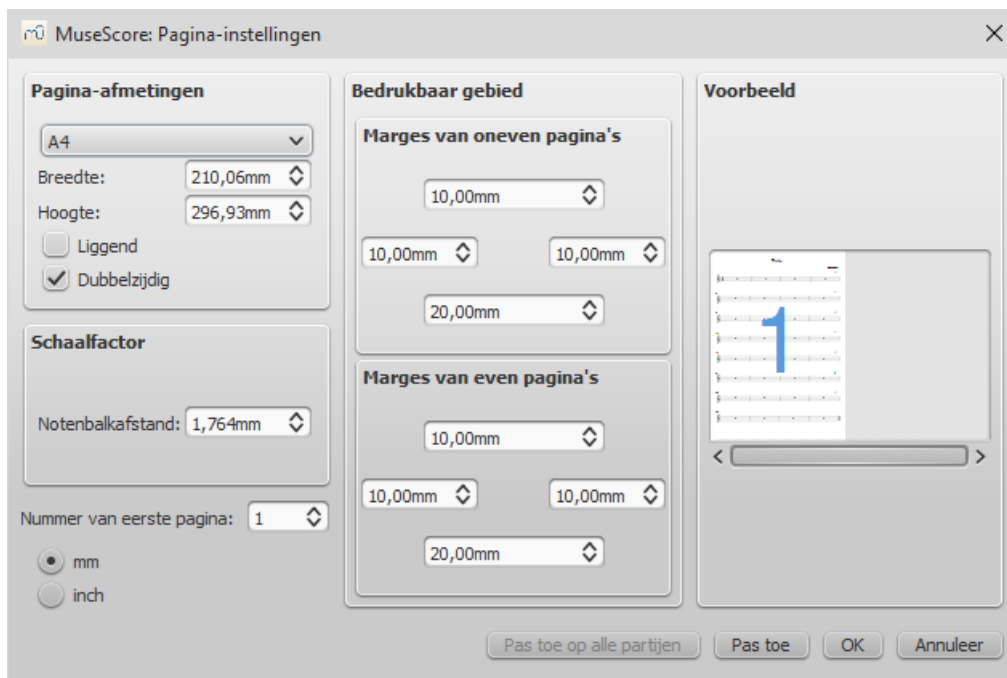
Je bent klaar met de partituur en nu wil je hem afdrukken. Echter je wilt het uiterlijk van het afdrukken verbeteren. Deze pagina beschrijft de vele verschillende mogelijkheden hiervoor en hoe deze samenwerken.

### Mogelijkheden om de lay-out te beïnvloeden

- Opmaak → Pagina-instellingen...: Wijzig algemene instellingen zoals pagina-afmetingen, hoe groot de "Notenbalkafstand" is (onder "Schaalfactor"), en hoe groot de pagina marges zijn. Notenbalkafstand wordt gebruikt in andere instellingen (bijvoorbeeld: "5,0sp"), dus het aanpassen van de "Notenbalkafstand" zal de meeste andere instellingen ook veranderen.
- Opmaak → Vergroot uitrekking, Verminder uitrekking: Pas de ruimte aan - uitrekken of inkrimpen van de maten die je hebt geselecteerd.
- Stijl → Algemeen... → Pagina: Wijzig algemene instellingen die bepalen hoe dicht notenbalken en systemen op elkaar staan, hoeveel marge er is voor de liedtekst en nog meer.
- Stijl → Algemeen... → Systeem: Wijzig de Systeemhaakdikte en -afstand of de Accoladedikte en -afstand.
- Bewerken → Gereedschappen → [Voeg toe/verwijder regelafbrekingen...](#): Bepaal het aantal maten per systeem.
- Stijl → Algemeen... → Partituur: Wijzig partituur details, zoals het gebruik van meermaatsrusten of verbergen van lege notenbalken.
- Stijl → Algemeen... → Maat: Stel de maat ruimte in, de muzieksleutel/toonsoort om het aantal maten per regel te beïnvloeden.
- Palet → Afbrekingen & afstandshouders: Breek een regel af bij een bepaalde maat, een pagina bij een bepaalde regel of voeg ruimte toe tussen twee maten.
- Stijl → Algemeen... → Groottes: Stel de proportionele maat in voor "kleine" en siernoten. Het is niet gebruikelijk om dit aan te passen.

Opmerking: De meeste opties hier worden altijd toegepast op alle objecten waaraan gerefereerd wordt in de partituur. Sommige opties kunnen ook individueel worden gedaan met [Instellingenoverzicht](#) en andere [object eigenschappen](#) voor één of een selectie van meerdere objecten...

### Opmaak → Pagina-instellingen...



Je kunt eenheid voor het schalen en de marge instellen. Dit is de hoofdzakelijk manier om de opmaak te beïnvloeden omdat veel dingen worden bepaald met die eenheid. Het kan in mm of inch(es) worden opgegeven.

#### Schaalfactor → Notenbalkafstand

De grootte van de afstand tussen 2 lijnen van een notenbalk. Omdat de noten in deze ruimte worden geplaatst, beïnvloedt dit ook de grootte van de noten. Omdat muziek proportioneel is afhankelijk van de noten, heeft dit ook effect op de nootstokken, voortekens, muzieksleutels en nog veel meer. Het komt ook voor als **sp** in *veel* andere instellingen (voorbeeld: systeem afstand "9,2sp"). Dus, als je de "Notenbalkafstand" parameter aanpast, worden veel andere instellingen proportioneel gewijzigd. Vanwege deze reden wordt dit ook wel de "schaalfactor" genoemd.

Het is mogelijk dat het aanpassen van de schaal niet het aantal systemen per pagina verandert vanwege de systeemafstand instellingen. Om het effect te zien van het schalen zonder interferentie, zet de "max. systeem afstand" op een hoge waarde.

#### Bedrukbaar gebied → Marges

Hier kunnen de paginamarges worden ingesteld. Om de pagina marge in de partituur op het scherm zichtbaar te maken ga naar Weergave → Laat paginamarges zien en selecteer dit.

Opmerking: Je kunt verschillende marges hebben voor oneven en even pagina's. En je kunt een voorbeeld zien in de navigator aan de rechterkant in het scherm.

#### Pagina-afmetingen

Je kunt het papier formaat dat gebruikt wordt selecteren met de naam (Letter, A4...) of door het invoeren van de hoogte en breedte in mm of inch(es). De standaard is afhankelijk van je land.

Er zijn ook twee keuze opties beschikbaar: Liggend (indien niet gekozen dan wordt Staand gebruikt) en ook Dubbelzijdig (zoals even en oneven). Merk op dat indien Dubbelzijdig niet is geselecteerd, dat je alleen de oneven paginamarges kunt instellen maar die zijn dan van toepassing op alle pagina's.

#### Nummer van eerste pagina

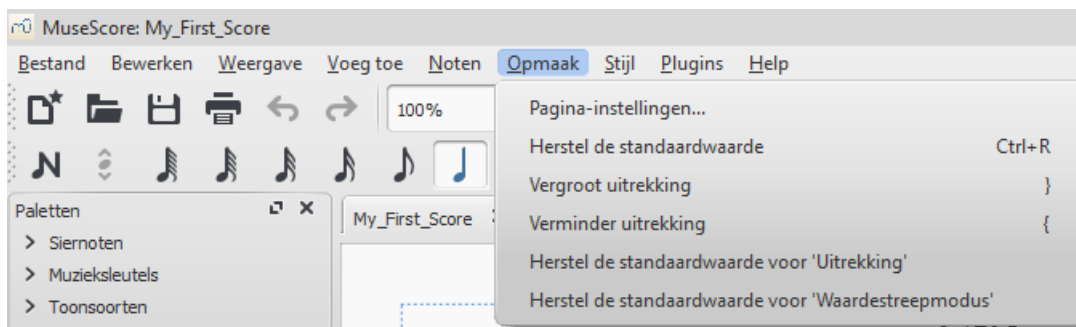
Stelt het nummer in voor de eerste pagina van de partituur.

Pagina nummer lager dan 1 worden niet afgedrukt, dus een waarde van -1 zorgt dat de eerste en tweede pagina geen pagina nummer hebben en dat de derde pagina begint met pagina nummer 1.

#### Pas toe op alle partijen

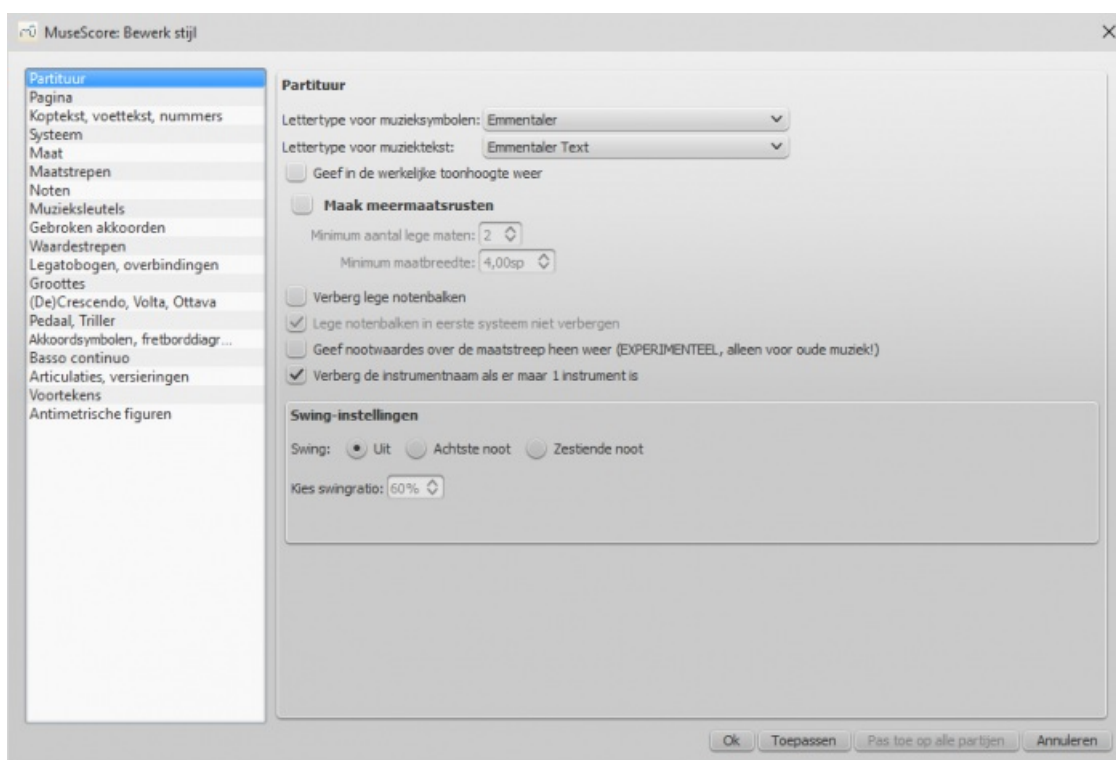
Tijdens het aanpassen van één partij uit de partituur (dat betekent dat je in een partij tab bent wanneer je dit dialoog opent en niet in de partituur tab, dat de meeste linkse is) stelt deze knop je in staat de wijziging in één keer door te voeren in alle partijen.

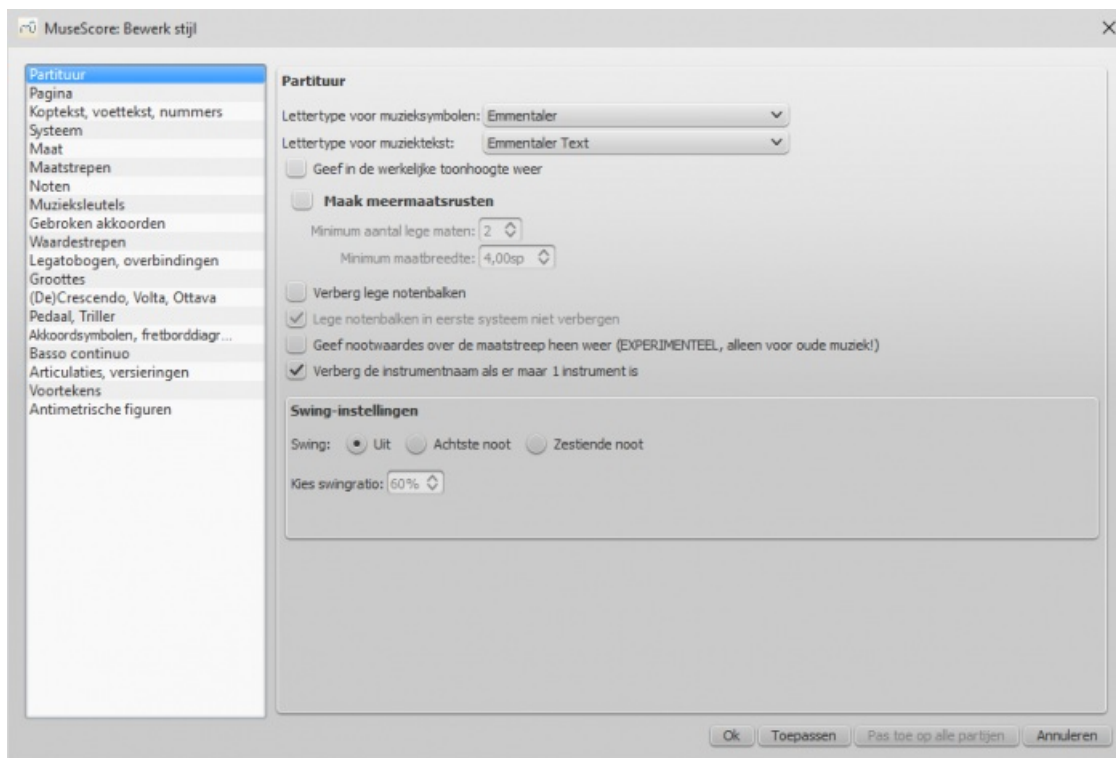
#### Opmaak → Vergroot uitrekking, Verminder uitrekking



Om de horizontale ruimte tussen de noten in één of meerdere maten te vergroten of te verminderen kan je maten selecteren die je wilt aanpassen en daarna het "Vergroot uitrekking" commando (}) gebruiken om deze breder te maken zodat er minder op één regel staan of het "Verminder uitrekking" commando ({) om deze te verkleinen zodat er meer op één regel passen. Je kunt deze eigenschap ook bereiken via Maat-eigenschappen, waar je het percentage voor de extra of minder ruimte precies kunt instellen. Stel deze waarde in op 1 of gebruik het "Herstel afstanden" menu commando om de maat grootte terug te zetten naar de standaard ruimte.

### Stijl → Algemeen... → Partituur





Hier kan je instellen dat rusten over meermaatsrusten moeten worden gemaakt en dat lege notenbalken moeten worden verborgen. Dit kan een lengte van een partituur enorm beïnvloeden. Je kunt ook het formaat en de minimale duur voor de meermaatsrusten instellen.

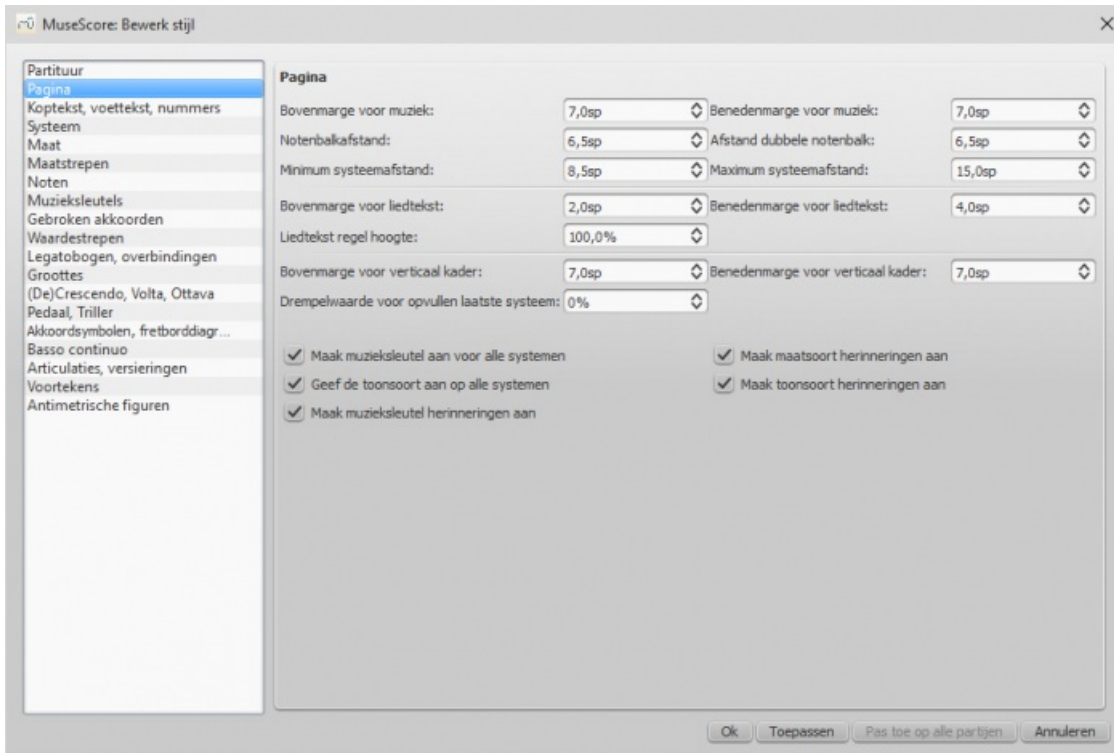
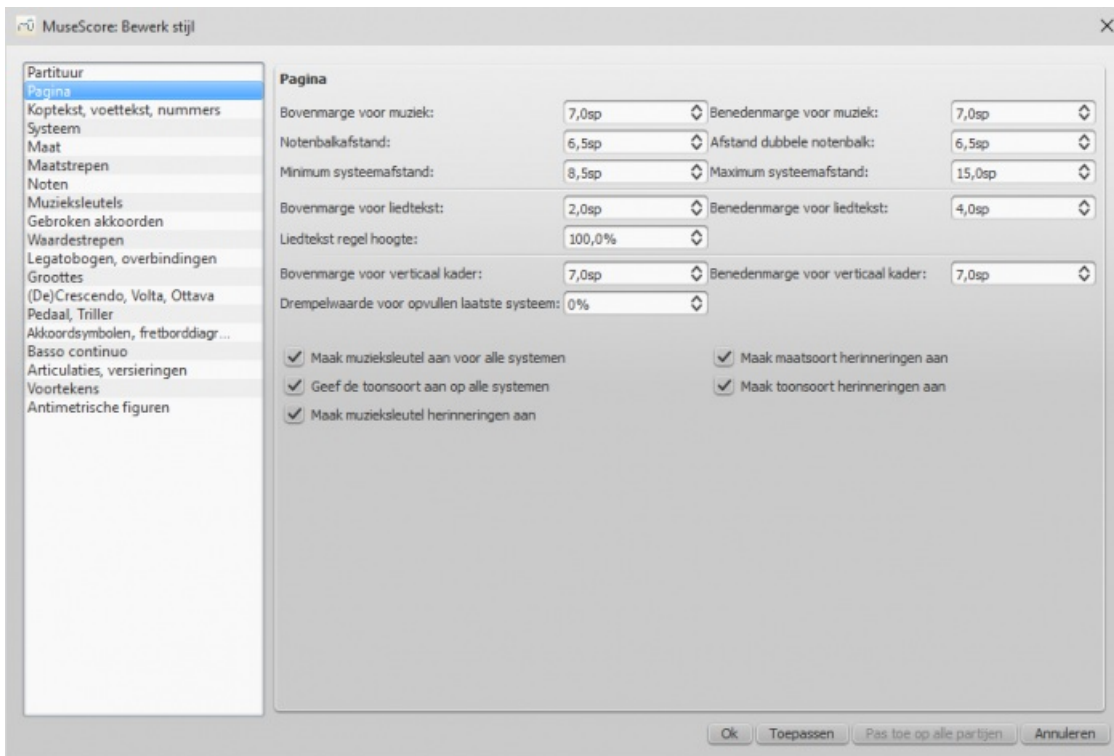
"Verberg de instrumentnaam als er maar 1 instrument is" kan ook helpen om ruimte te besparen in de partijen (of solo partituur), omdat de naam van het instrument dan niet aan het begin van de regel wordt geschreven.

Je kunt ook het gebruikte lettertype voor de muziektekst en -symbolen aanpassen. Er zijn 3 muziek lettertype beschikbaar (voor de symbolen gebruikt in de notenbalken): Emmentaler, Gonville en Bravura. Er zijn 4 muziektekst lettertype beschikbaar (voor gebruik als tekst zoals, dynamiek, tempo markering, etc.): Emmentaler, Gonville, Bravura en MuseJazz. Emmentaler is de standaard waarde en Bravura is de meest complete.

(Om het lettertype en eigenschappen voor tekst aan te passen, zie [Tekststijl](#))

Een aantal opties zijn specifiek voor [oude muziek](#) en [swing afspelen](#).

**Stijl → Algemeen... → Pagina**



Hier zijn veel opties zie van toepassing zijn op de lay-out. Selectie opties die mogelijk effect hebben op de lay-out zijn er om het wel of niet weergeven van extra elementen (tonsoort , maatsoort en sleutels). Je kunt de aanwezigheid van deze drie elementen bepalen voor ieder systeem.

### Muziek interactie met Paginamarges

- Bovenmarge muziek / Benedenmarge muziek: Marge tussen de muziek (respectievelijk de bovenste lijn van de bovenste notenbalk van het bovenste systeem en de onderste lijn van de onderste notenbalk van het onderste systeem) en de overeenkomstige marges ingesteld in → [Lay-out](#) → [Pagina-instellingen](#).

### Overige muziek afstand

- Notenbalkafstand: Ruimte tussen notenbalken in een systeem.
- Afstand dubbele notenbalk: Ruimte tussen de notenbalken van een instrument met meerdere notenbalken zoals een piano of orgel.
- Min. en Max. systeemaafstand: Stelt je instaat de minimale en maximale afstand tussen de systemen in te stellen. Indien beide gelijk zijn, dan wordt de systeemaafstand daarop ingesteld.

## Liedtekst Marges

- Boven- en Benedenmarge liedtekst: Afstand tussen de notenbalk en de liedtekst en tussen de liedtekst en de volgende notenbalk.
- Liedtekst regel hoogte: dit is een percentage van de liedtekst stijl.

## Verticaal kader marge

- Boven- en Benedenmarge verticaal kader: Ruimte boven en onder verticale kaders.

## Drempelwaarde voor 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.

## Stijl → Algemeen... → Koptekst, voettekst, nummers

The screenshot shows the 'Bewerk stijl' dialog box in MuseScore, specifically the 'Koptekst, voettekst, nummers' section. The 'Koptekst' section is currently disabled. The 'Voettekst' section is enabled, with 'Laat eerste zien' checked and 'Even/oneven' set to 'Even'. The 'Maatnummers' section is also enabled, with 'Laat eerste zien' disabled and 'Elk systeem' selected, with an interval of 5. A yellow sticky note is overlaid on the right side of the dialog, listing special symbols and their meanings, as well as available metadata tags and their current values.

**Speciale symbolen in kop/voettekst**

- \$p - paginanummer, behalve op eerste pagina
- \$N - paginanummer, als er meer dan één pagina is
- \$P - paginanummer, op alle pagina's
- \$n - aantal pagina's
- \$f - bestandsnaam
- \$F - bestandspad+naam
- \$d - huidige datum
- \$D - aanmaakdatum
- \$m - tijdstip laatste wijziging
- \$M - datum laatste wijziging
- \$C - copyright, alleen op eerste pagina
- \$c - copyright, op alle pagina's
- \$S - het \$ symbool zelf
- \$tag - metadatatag, zie hieronder

**Beschikbare metadatatags en hun huidige waarden:**

- arranger -
- composer - Composer
- copyright -
- creationDate -
- lyricist -
- movementNumber -
- movementTitle -
- platform - Linux
- poet -
- source -
- translator -
- workNumber -
- workTitle - Title

This is a duplicate of the screenshot above, showing the same 'Bewerk stijl' dialog box in MuseScore with the 'Koptekst, voettekst, nummers' section. The settings and the yellow sticky note are identical to the first screenshot.



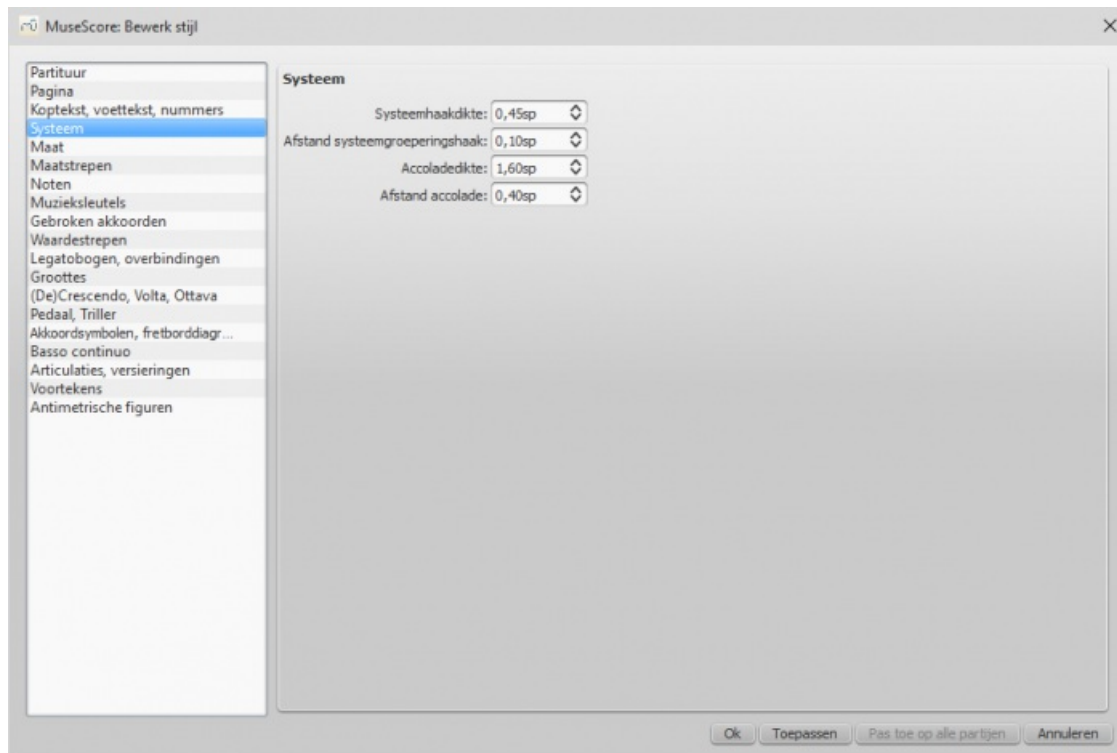
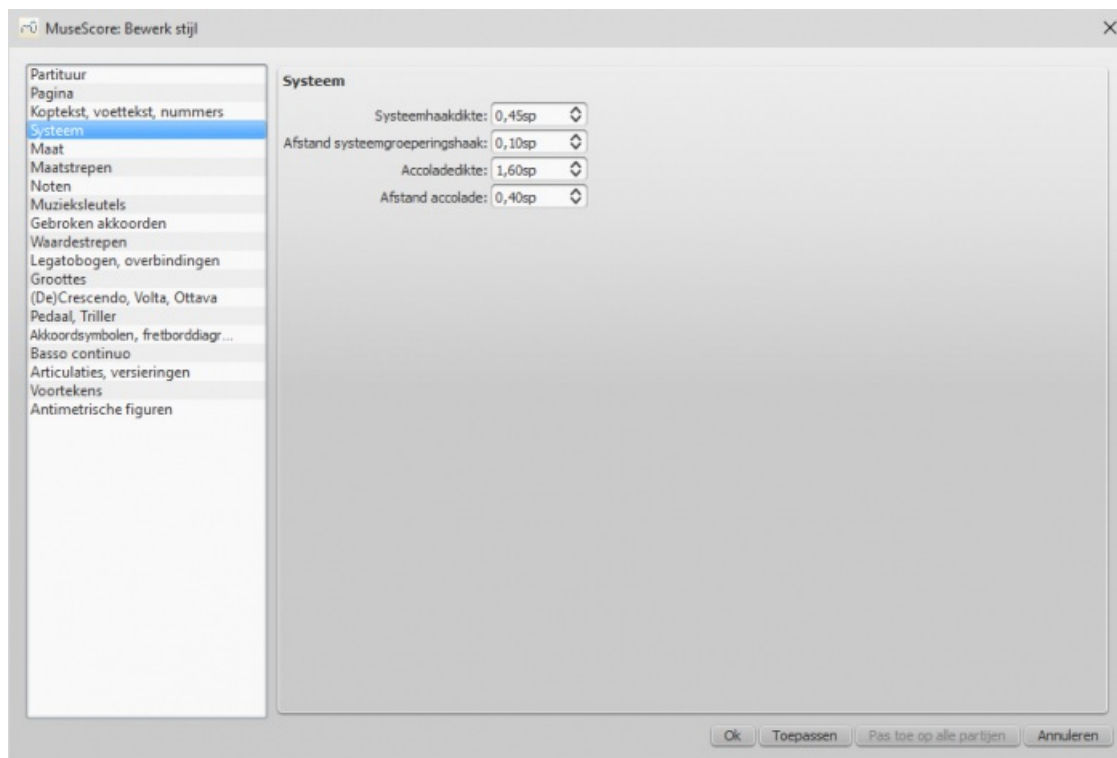
Je kunt de details van de partituur meta label (zie [Partituur informatie](#)) of pagina nummers in de koptekst of voettekst van de partituur laten zijn. Om de koptekst of voettekst voor een partituur met gekoppelde partijen te maken, zorg dat de hoofd partituur de actieve tab is. Om een kop- of voettekst te maken voor een individuele partij moet je zorgen dat deze partij de actieve tab is.

Indien je met de muis over het koptekst of voettekst gebied gaat, dan wordt een lijst van macro's zichtbaar. Hiermee wordt hun betekenis zichtbaar en ook worden de meta labels met hun informatie zichtbaar.

Er kunnen verschillende kop- en voetteksten worden gemaakt voor even en oneven pagina's, zo kun je bijvoorbeeld het pagina nummer aan de rechterkant hebben voor oneven pagina's en aan de linkerkant voor even pagina's.

Je kunt ook instellen of maat nummers zichtbaar zijn en hoe vaak deze moet worden weergegeven.

## Stijl → Algemeen... → Systeem

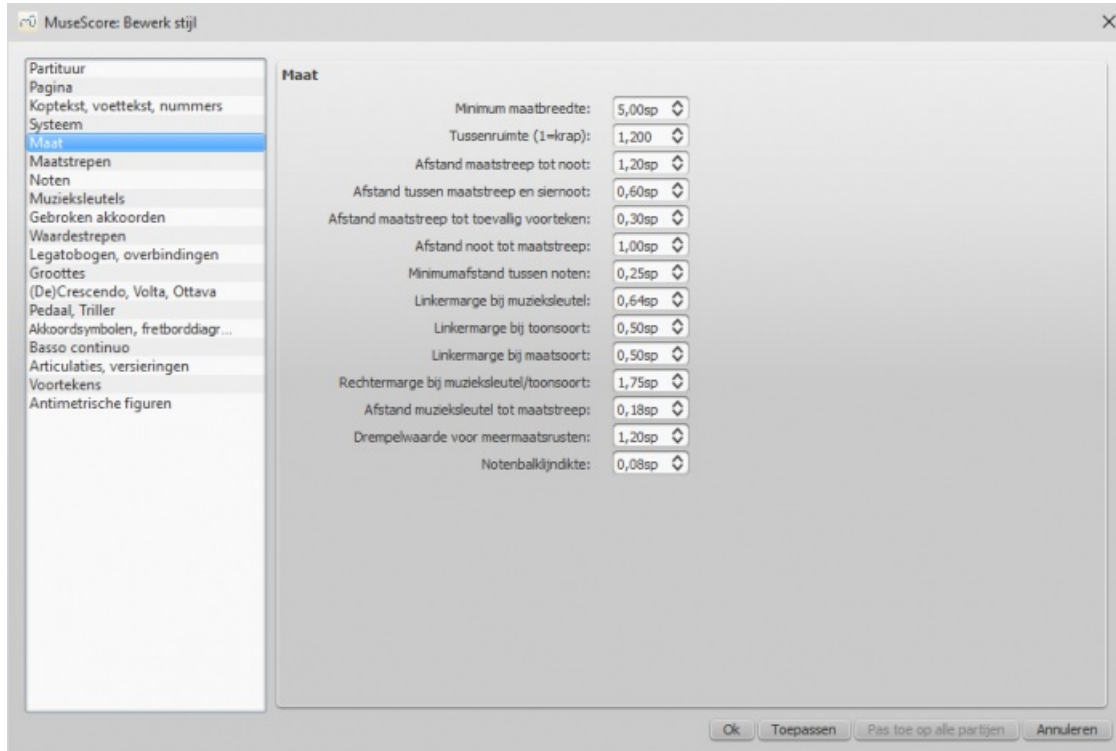
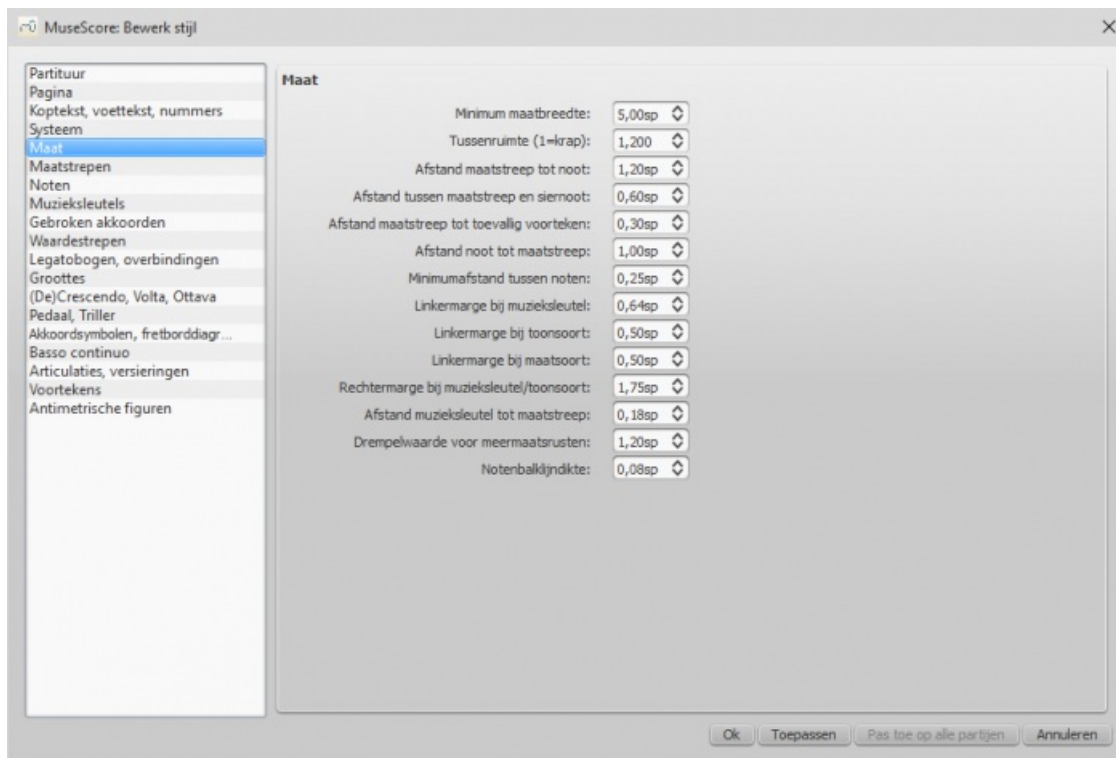


## Systemhaak en Accolade

Zie [Haken](#)

- Afstand  
Je kunt de afstand tussen het systeem en de Haken en Accolade instellen
- Dikte  
Je kunt de dikte van de Haken en Accolade instellen

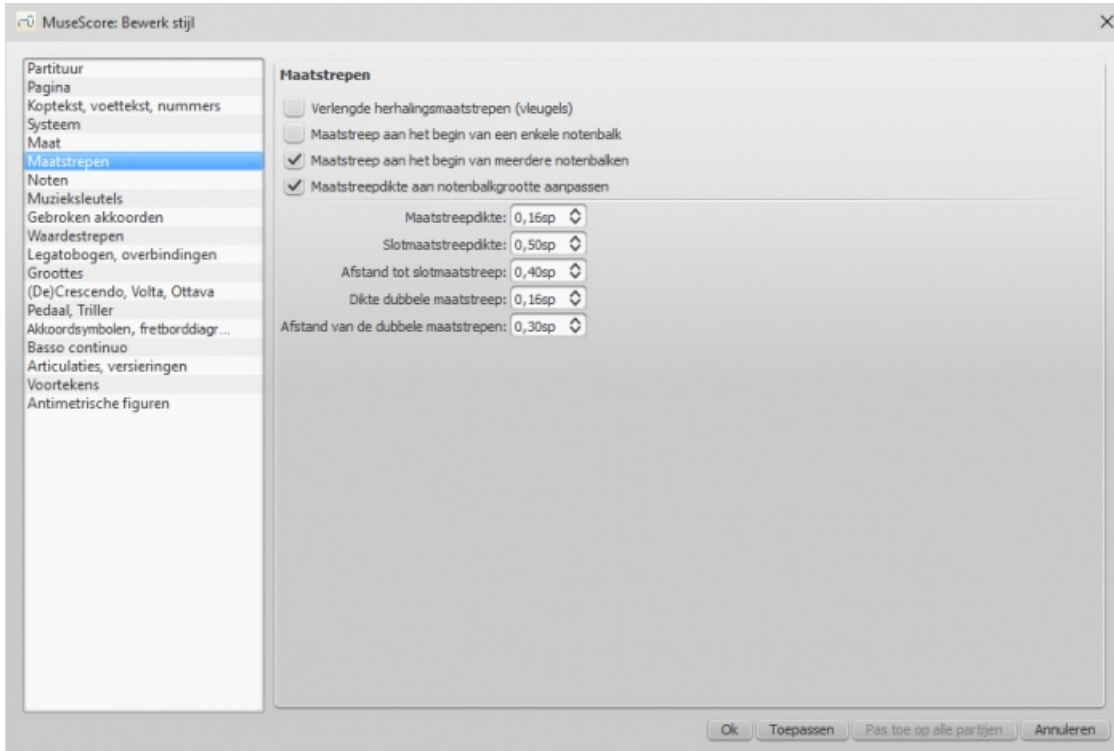
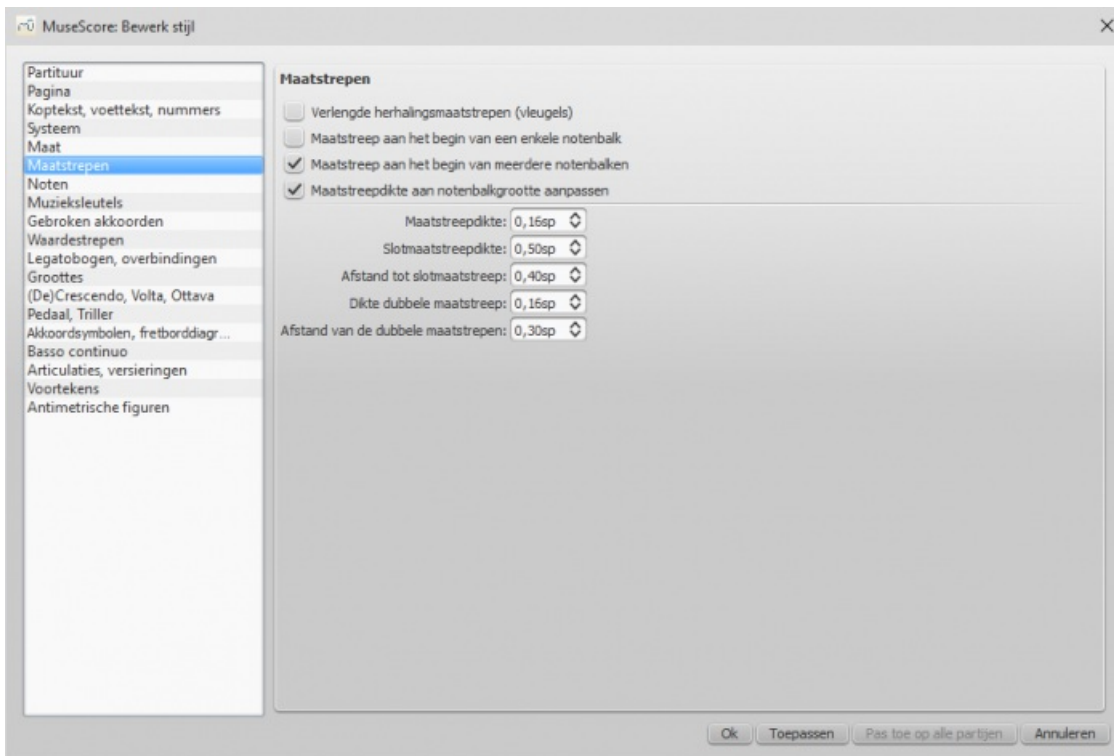
**Stijl** → **Algemeen...** → **Maat**



Hiermee stel je de ruimte en de marges in voor een maat. De ruimte die nodig is voor een maat en de minimum breedte voor een maat zijn bepalend voor hoeveel maten er op een regel komen. Het wijziging van de overige instellingen is niet gebruikelijk.

**Stijl** → **Algemeen...** → **Maatstrepen**





- Bepaal of er een maatstreep aan het begin van een notenbalk of meerdere notenbalk moet zijn.
- **Maatstreepgrootte aan notenbalk aanpassen** beïnvloed alleen "kleine" notenbalken. Zie [Maatstreep aanpassingsmogelijkheden](#) ↗ (externe link) voor details.
- Bepaal de proportionele dikte en afstand voor dubbele maatstrepen, inclusief herhalingsstekens.

### Palet → Afbrekingen & afstandshouders

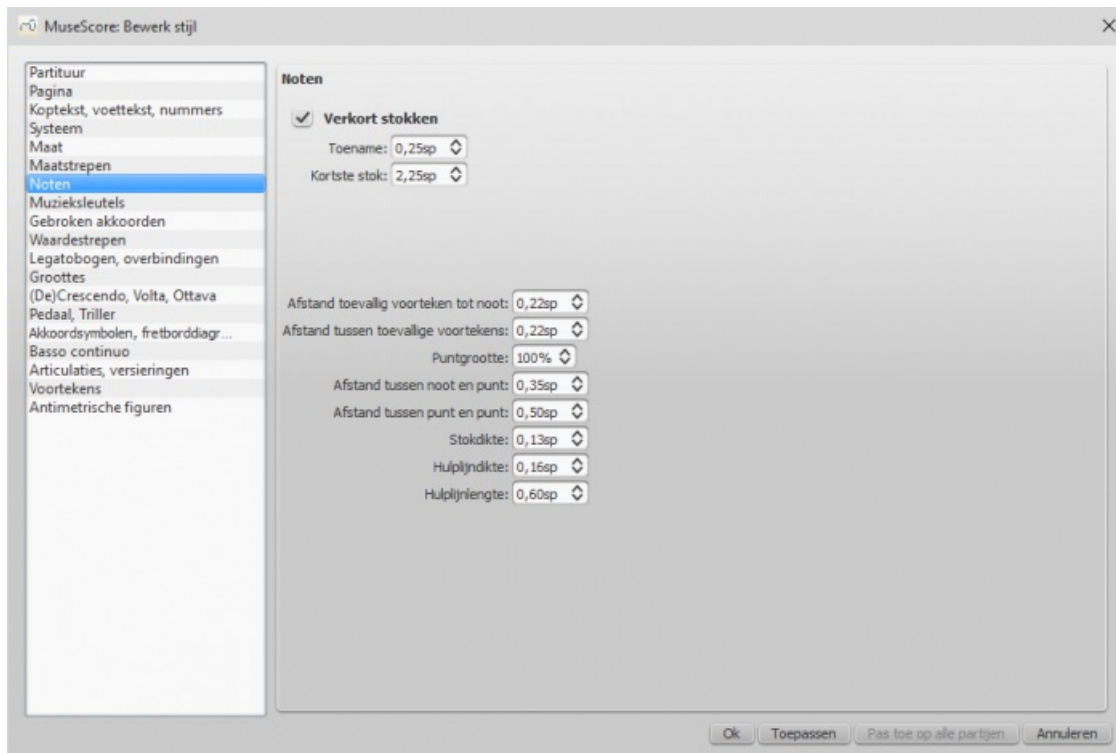
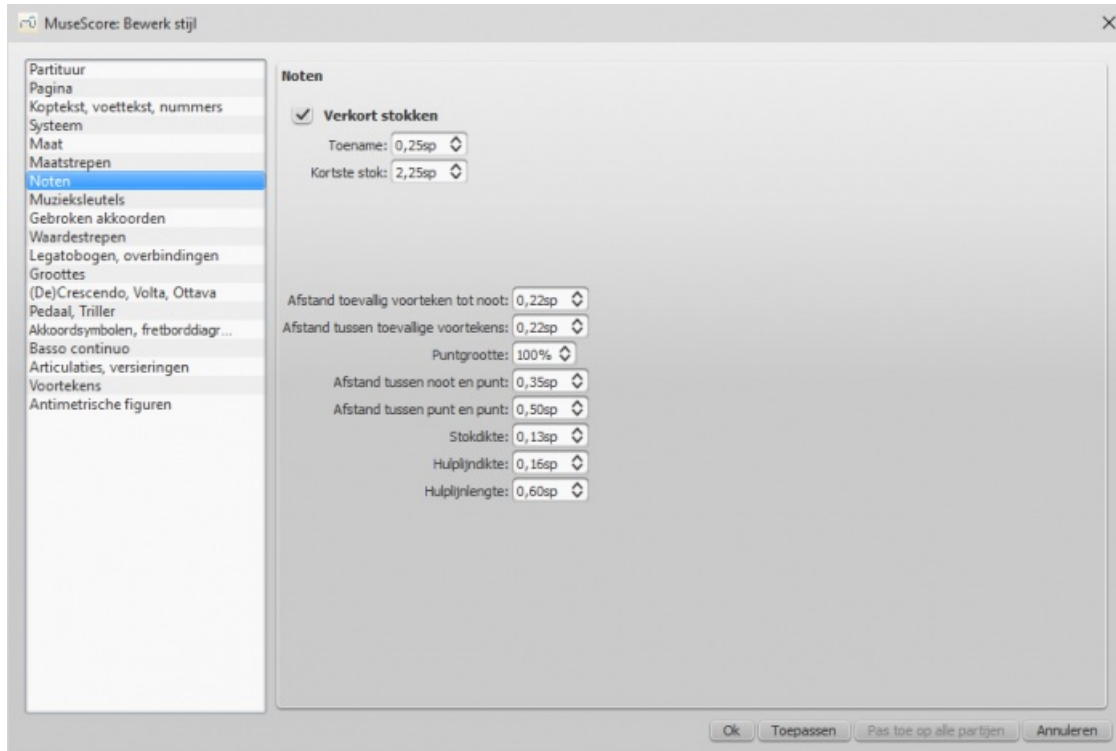


Met het gebruik van de elementen in dit palet kun je bepalen waar een nieuwe pagina, regel of sectie begint en de afstand vergroten tussen 2 individuele notenbalken of systemen met de tussenruimte. Sommige mensen doen dit eerst en andere doen dit als laatste, na het aanpassen van de algemene instellingen.

Om een nieuwe pagina te laten beginnen, sleep je het element naar de maat waar deze moet beginnen.  
Om een nieuwe regel te beginnen, sleep je het element naar de laatste maat die je in de regel wilt hebben.  
Indien je hetzelfde aantal maten wilt hebben voor meerdere systemen, selecteer deze dan eerst en gebruik Bewerken → Gereedschappen → Voeg toe/verwijder regelafbrekingen....  
Indien er slechts een paar maten overblijven in een regel of pagina, reduceer dan de schaal of gebruik Opmaak → Vergroot uitrekking, Verminder uitrekking.

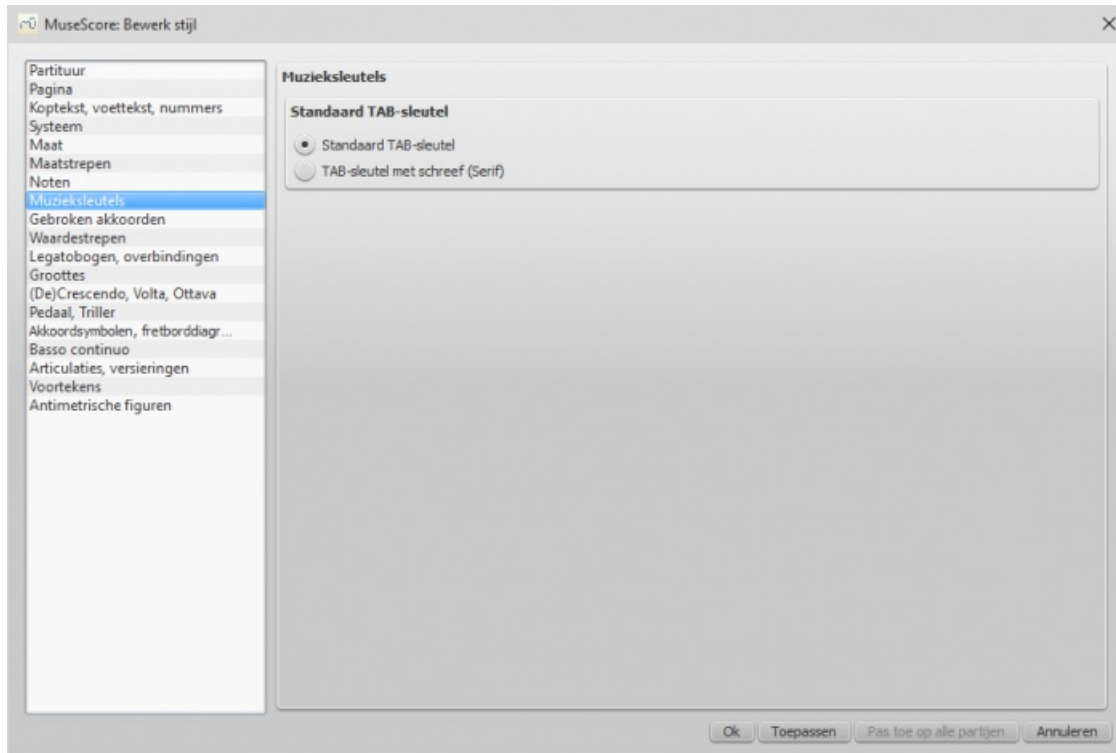
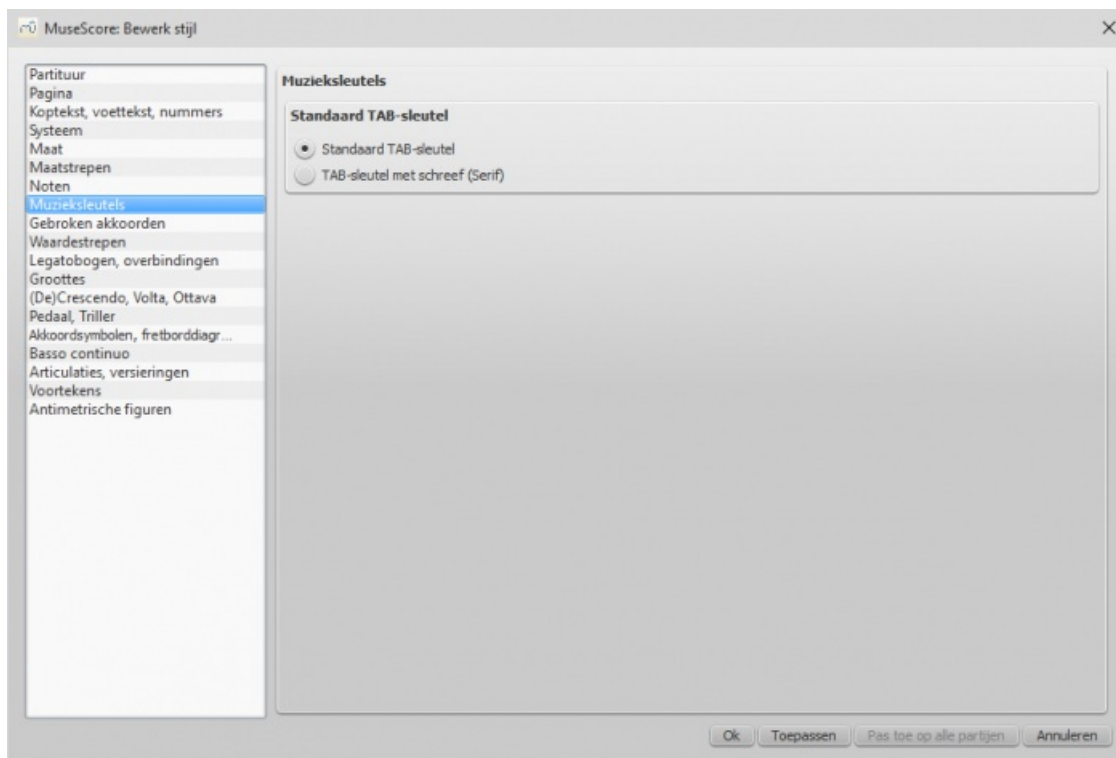
Zie ook [Afbrekingen en afstandshouders](#).

**Stijl → Algemeen... → Noten**



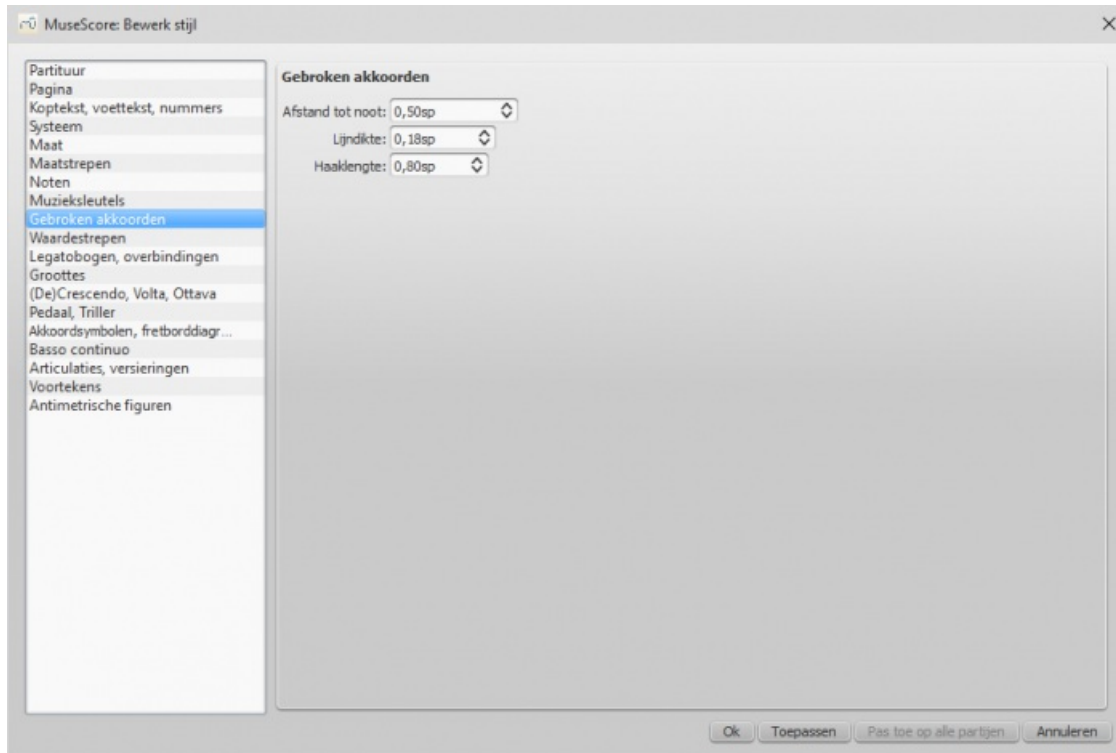
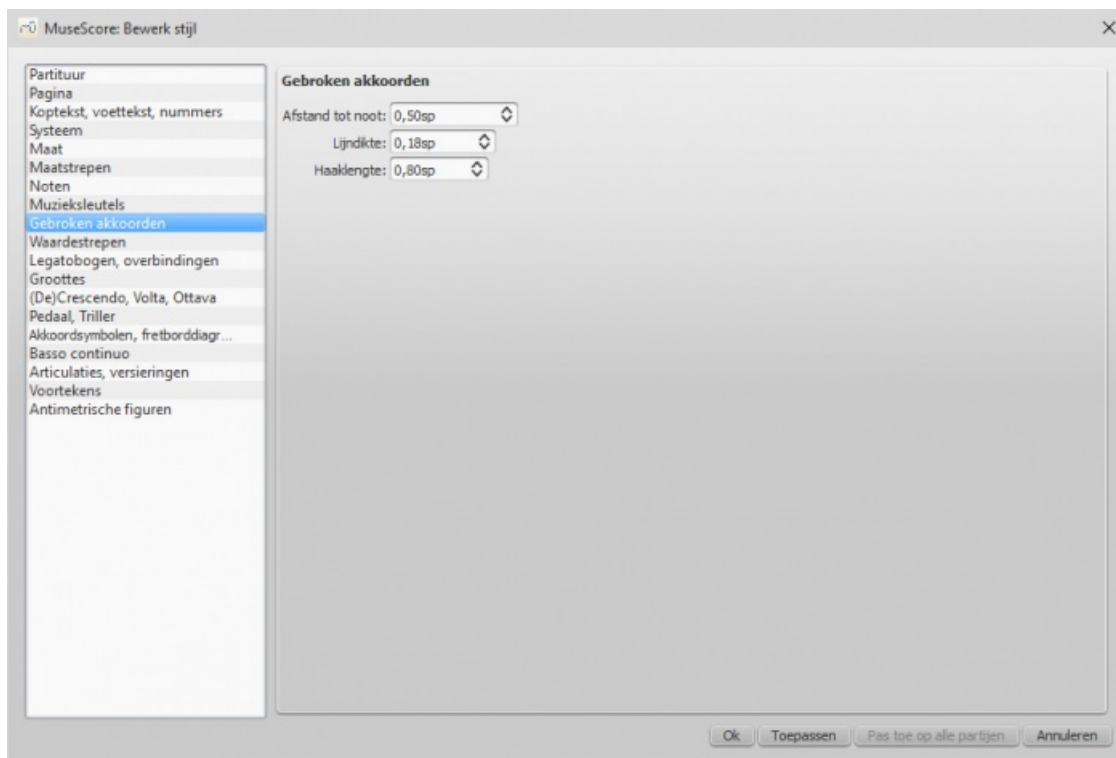
De afstand en dikte van objecten ten opzicht van noten (stok, hulplijn, voorteken, punt). Het aanpassen van deze instellingen is niet gebruikelijk.

**Stijl → Algemeen... → Muziekleutels**



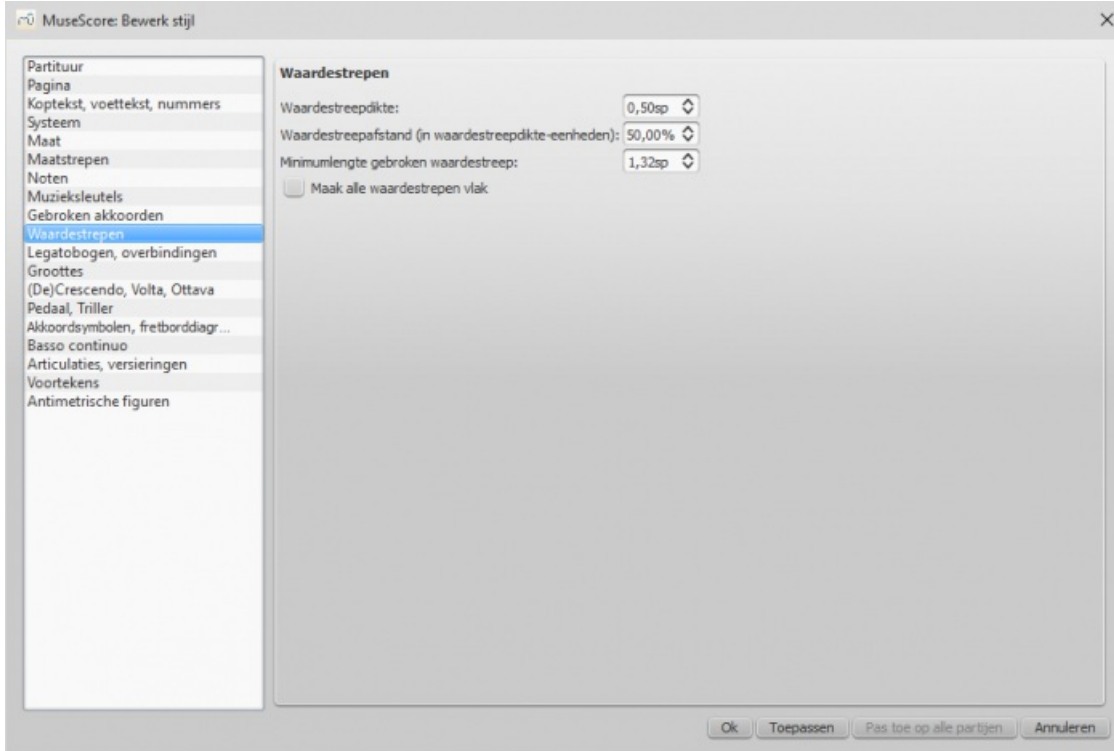
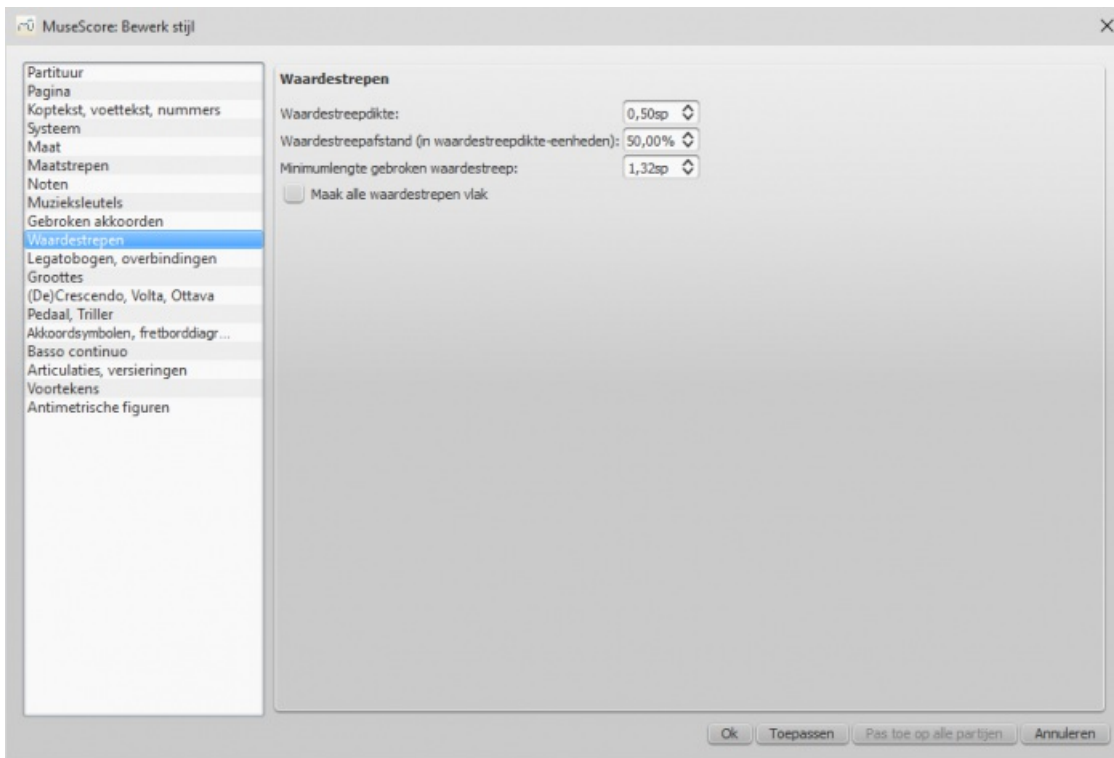
Je kunt kiezen tussen een standaard TAB-sleutel en een Serif TAB-sleutel

**Stijl** → **Algemeen...** → **Gebroken Akkoorden**

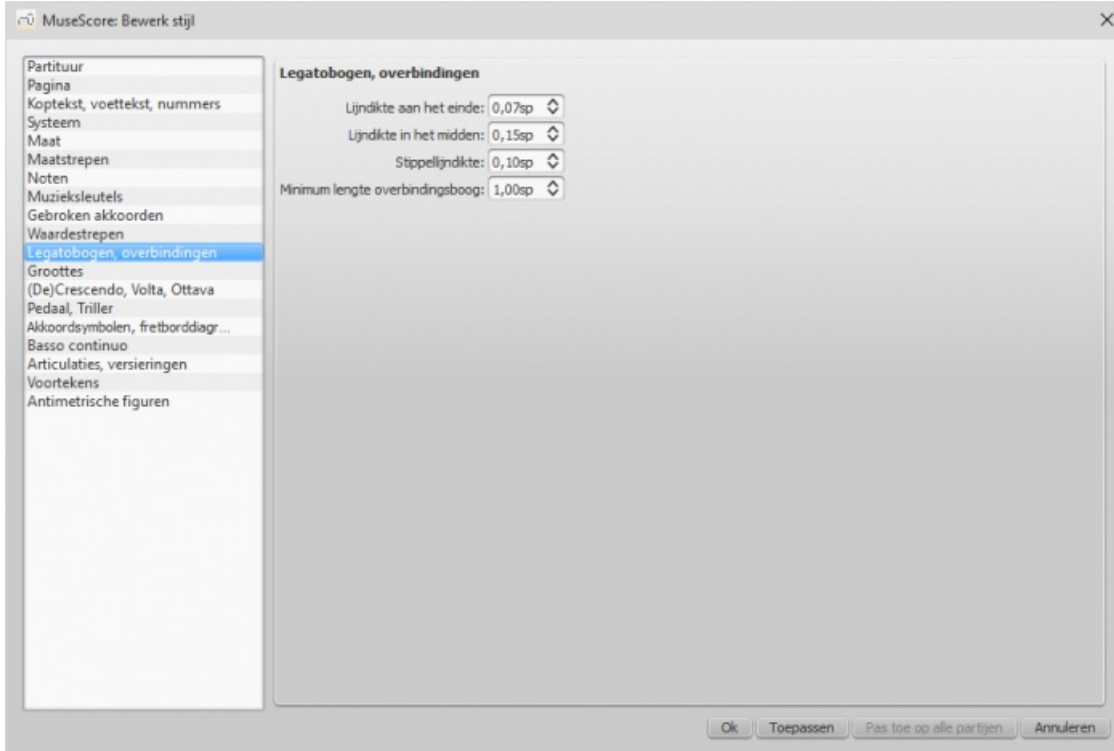
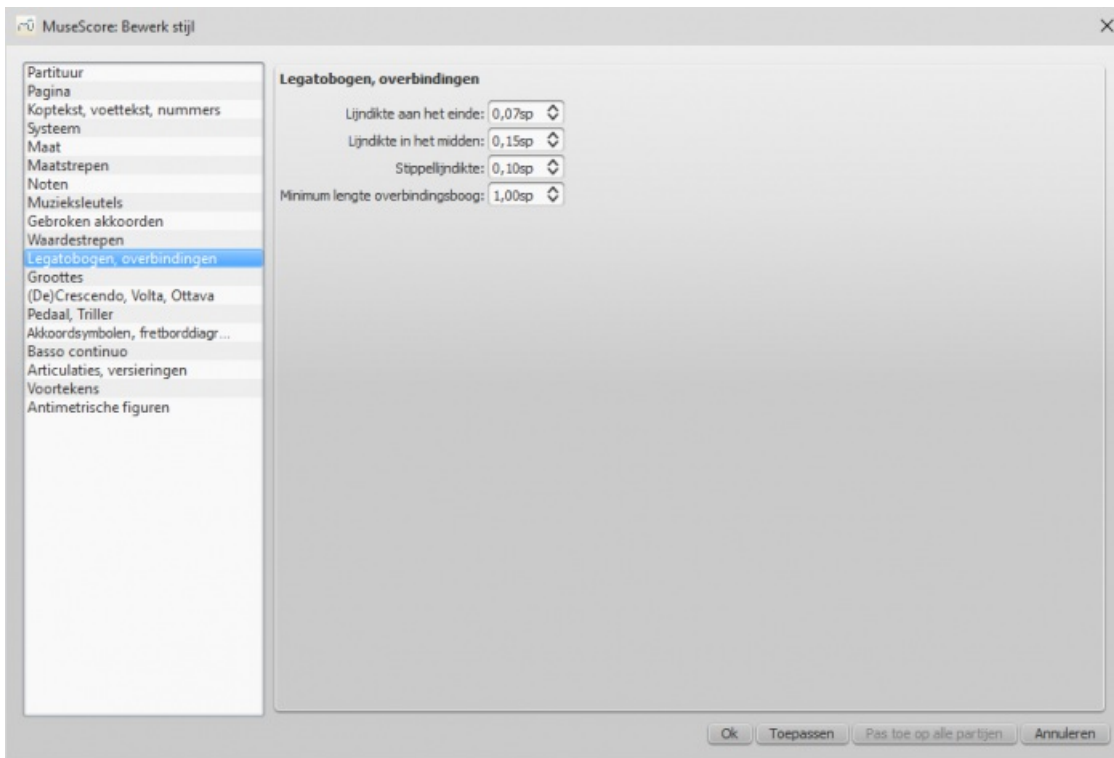


Afstand tot de noot, lijndikte en haaklengte kunnen hier worden ingesteld. Het is niet gebruikelijk deze aan te passen.

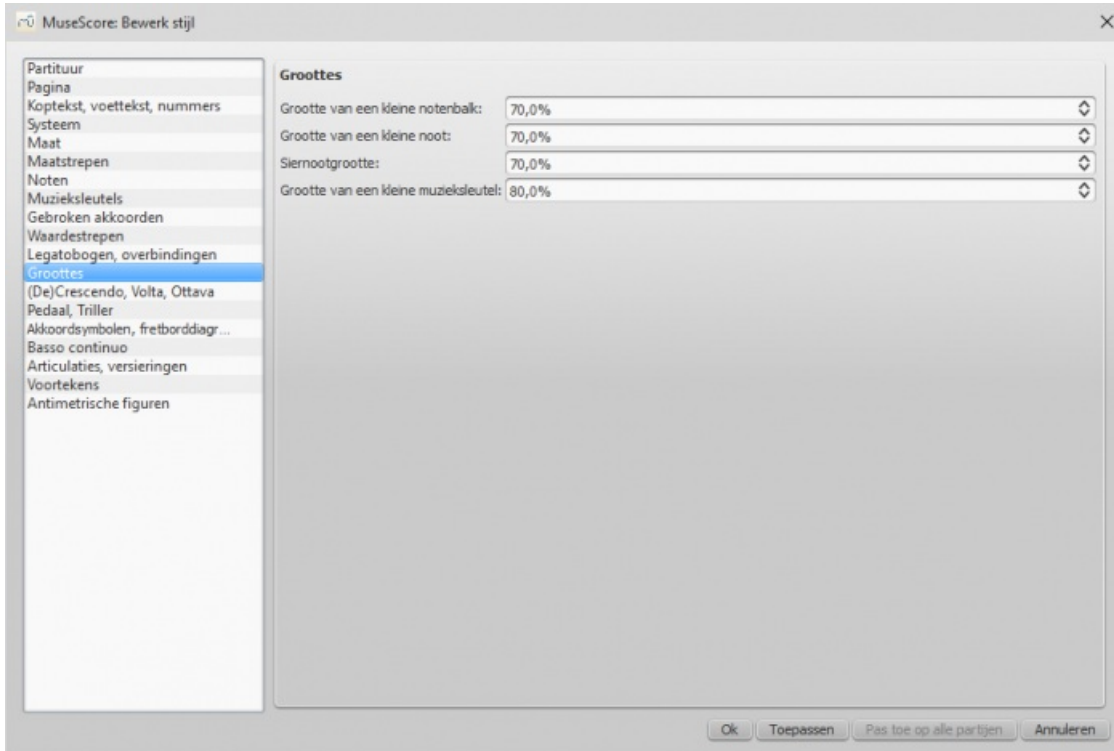
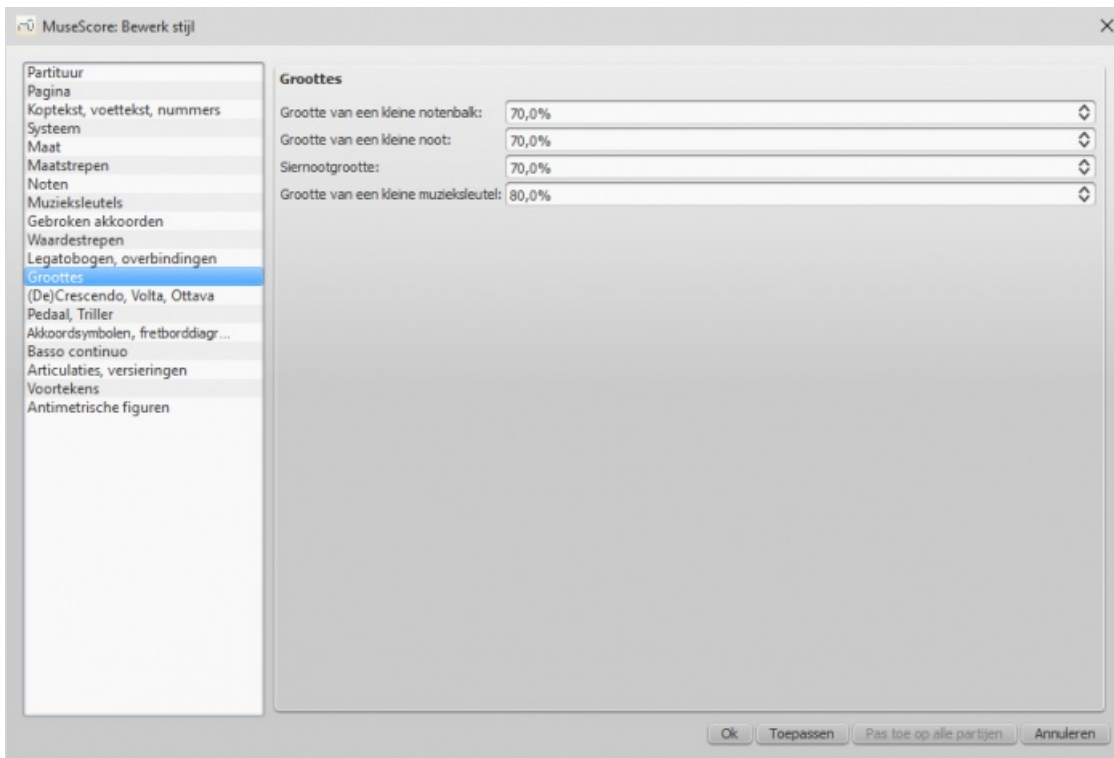
**Stijl → Algemeen... → Waardestrepen**



Stijl → Algemeen... → Legatobogen/Overbindingen



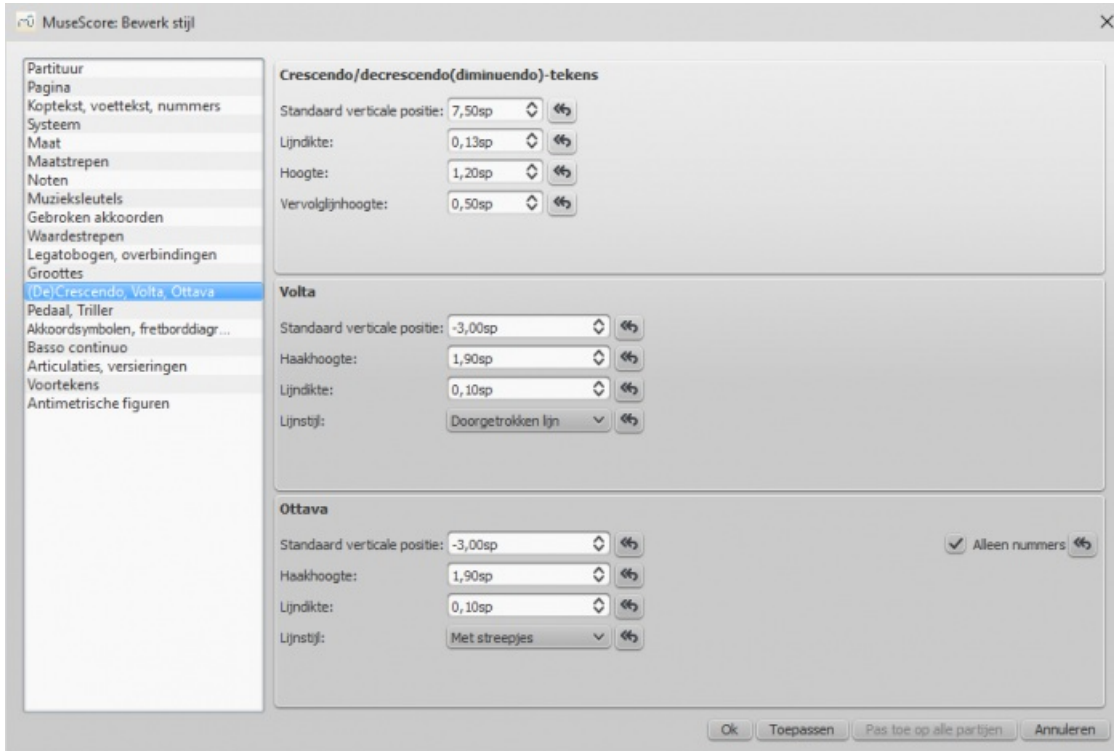
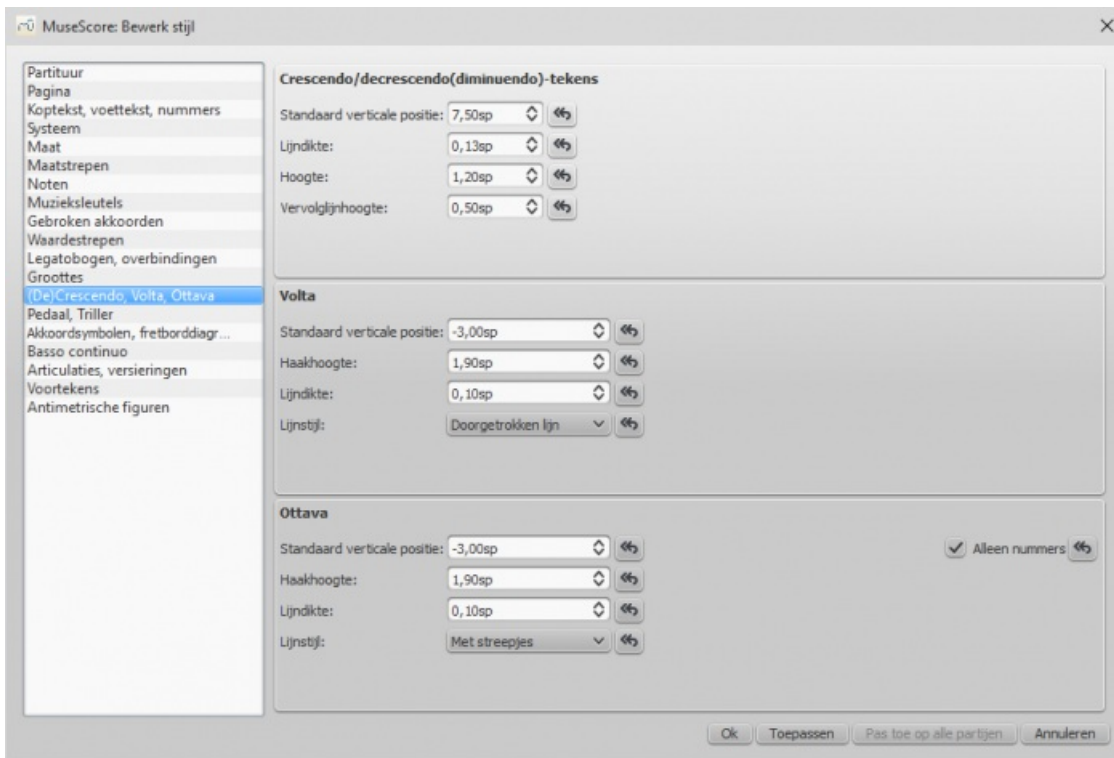
Stijl → Algemeen... → Groottes




Stelt de proportionele grootte in voor "kleine" en siernoten en ook voor kleine notenbalken en muzieksleutels. Het is niet gebruikelijk om dit aan te passen.

**Stijl → Algemeen... → (De)Crescendo, Volta, Ottava**

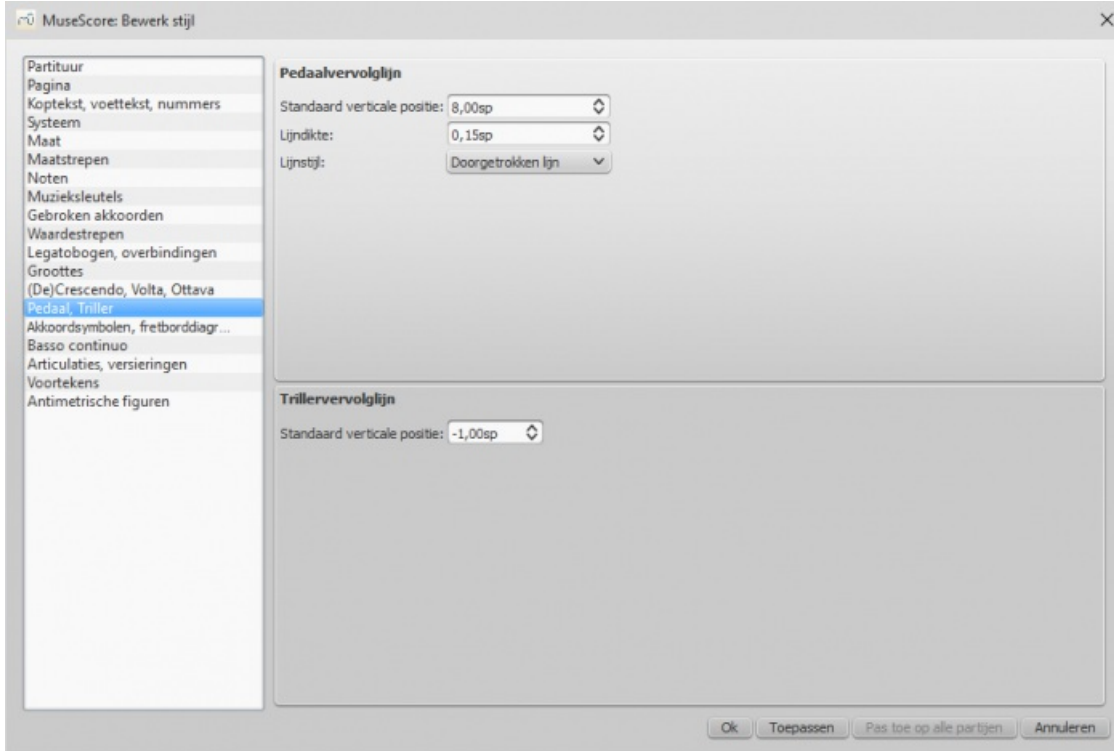
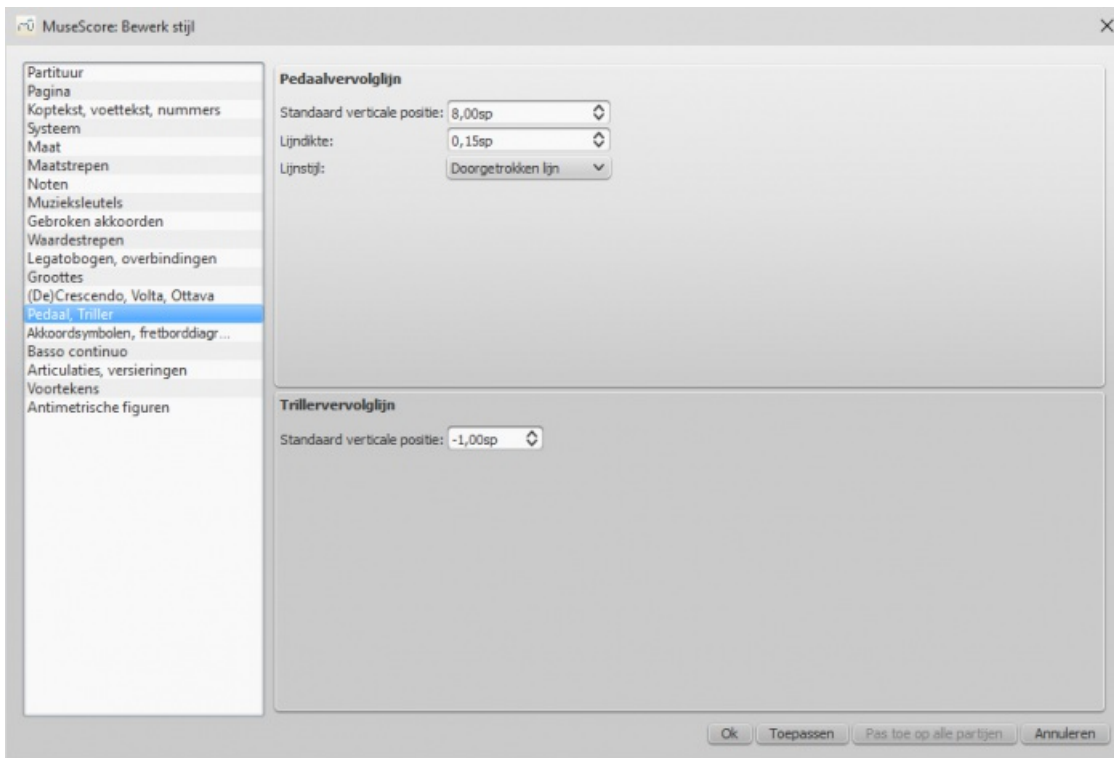




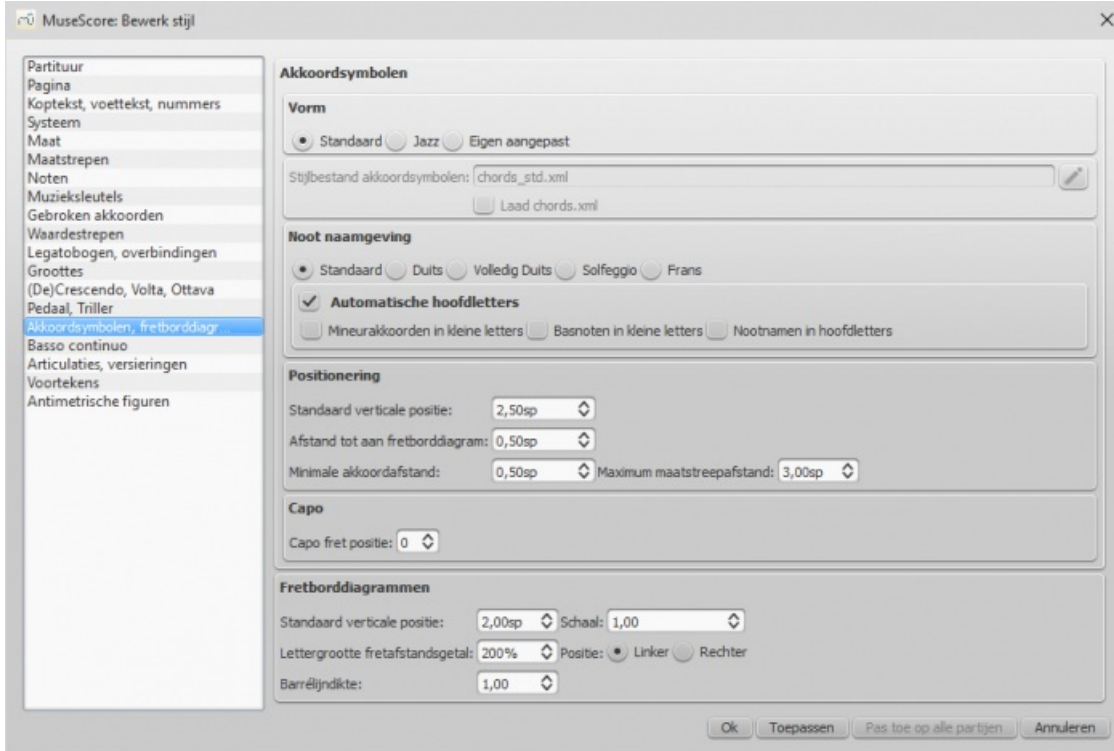
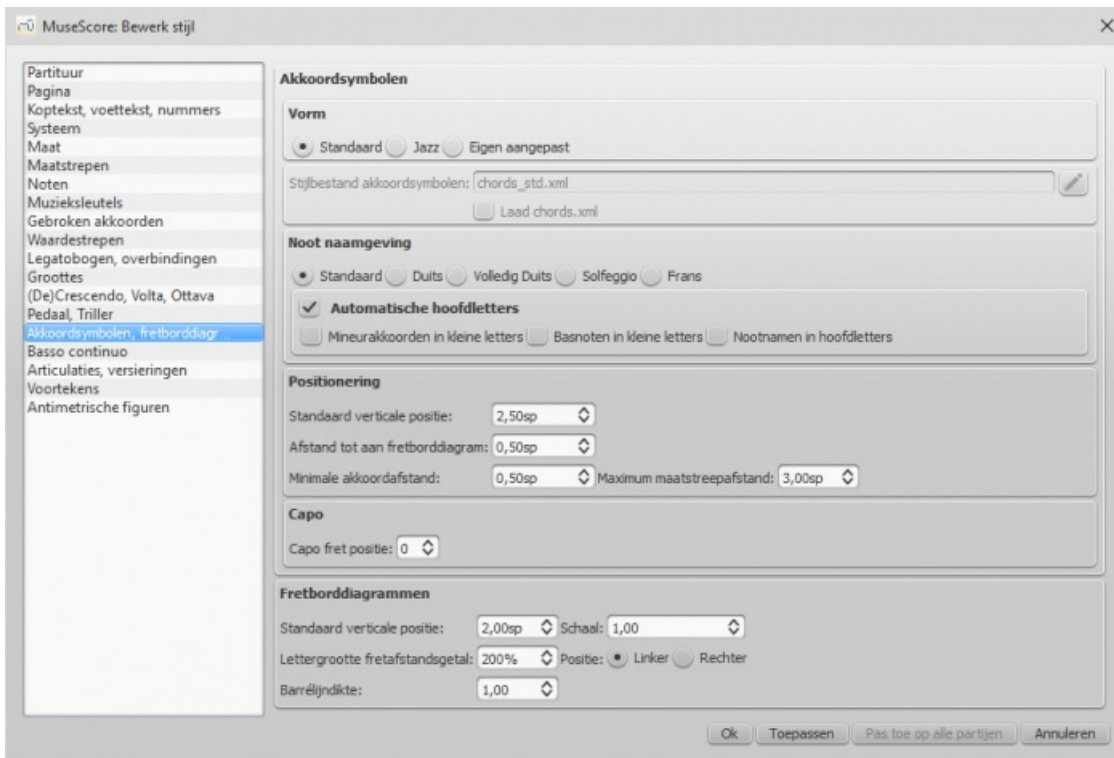
De  knop zet de waarden terug naar de oorspronkelijk waarde.

**Stijl** → **Algemeen...** → **Pedaal, trillen**



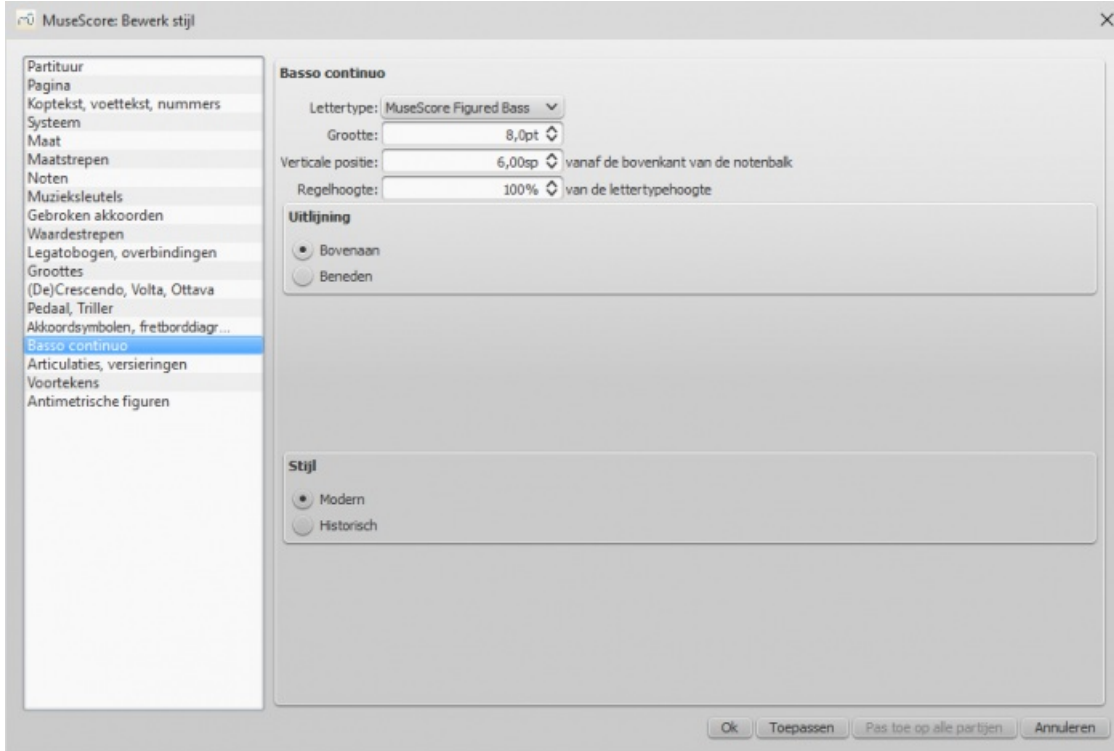
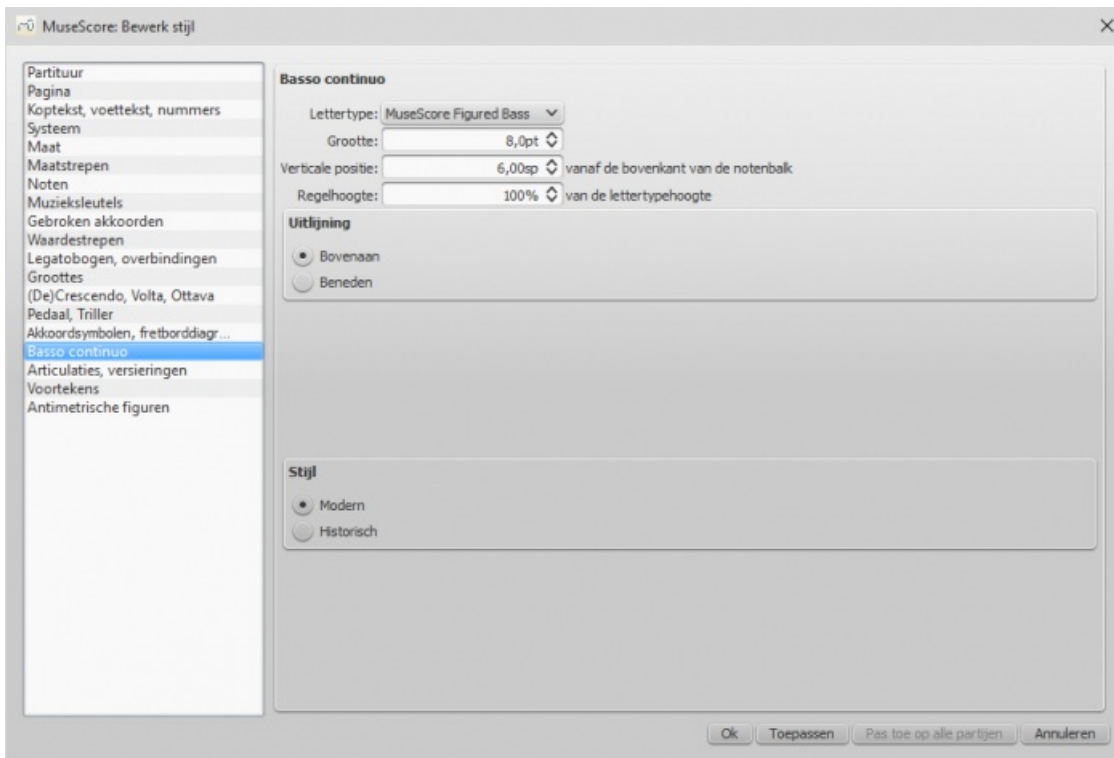


Stijl → Algemeen... → Akkoordsymbolen, fretborddiagrammen



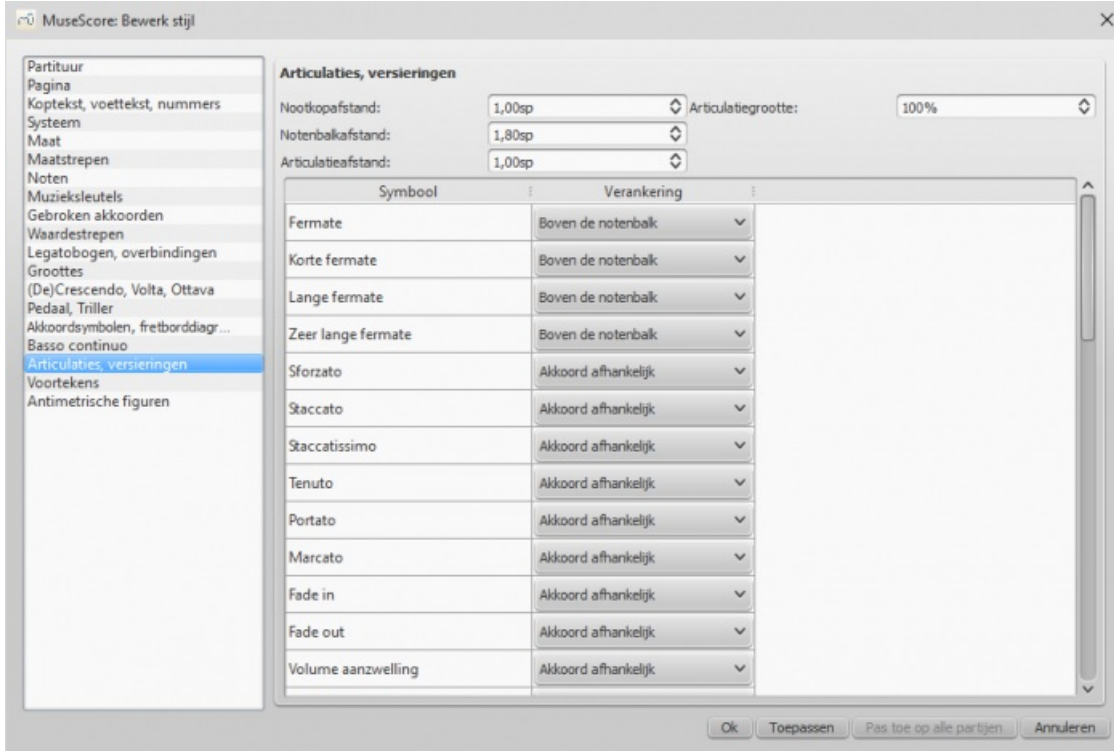
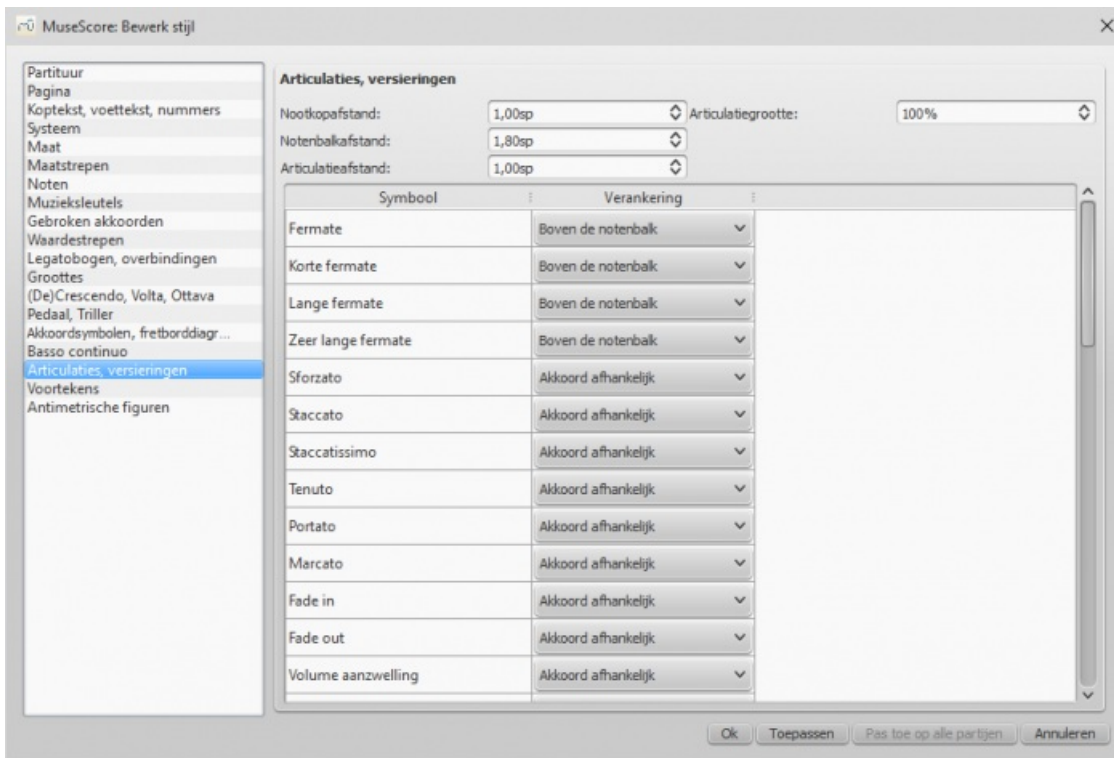
Stelt je instaat het uiterlijk en andere kenmerken aan te passen.  
Zie ook [Fretborddiagrammen](#)

**Stijl** → **Algemeen...** → **Basso continuo**



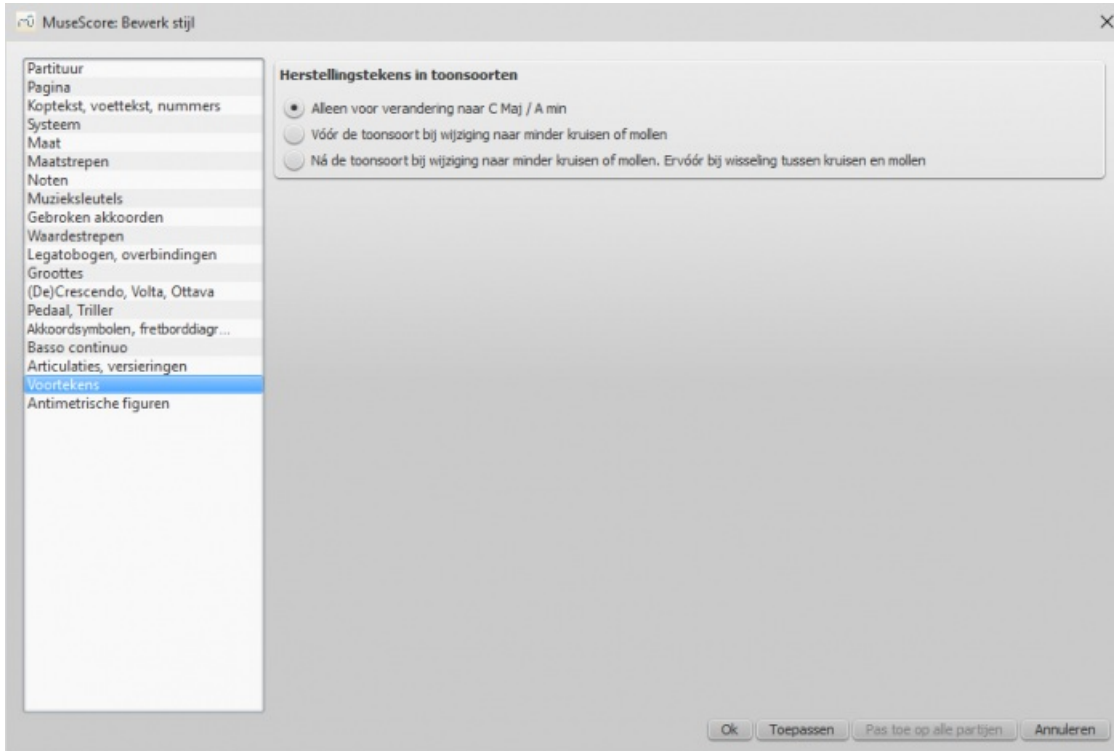
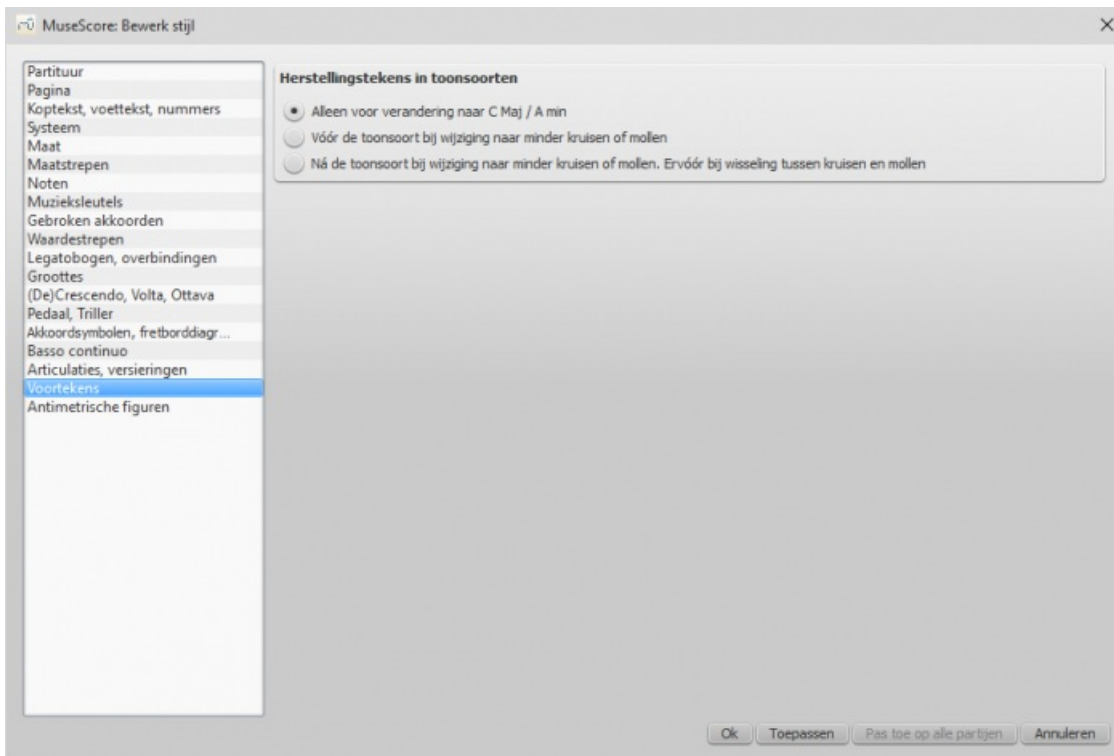
Opties voor basso continuo lettertype, stijl en uitlijning.  
Zie ook [Basso continuo](#)

**Stijl** → **Algemeen...** → **Articulaties, versieringen**



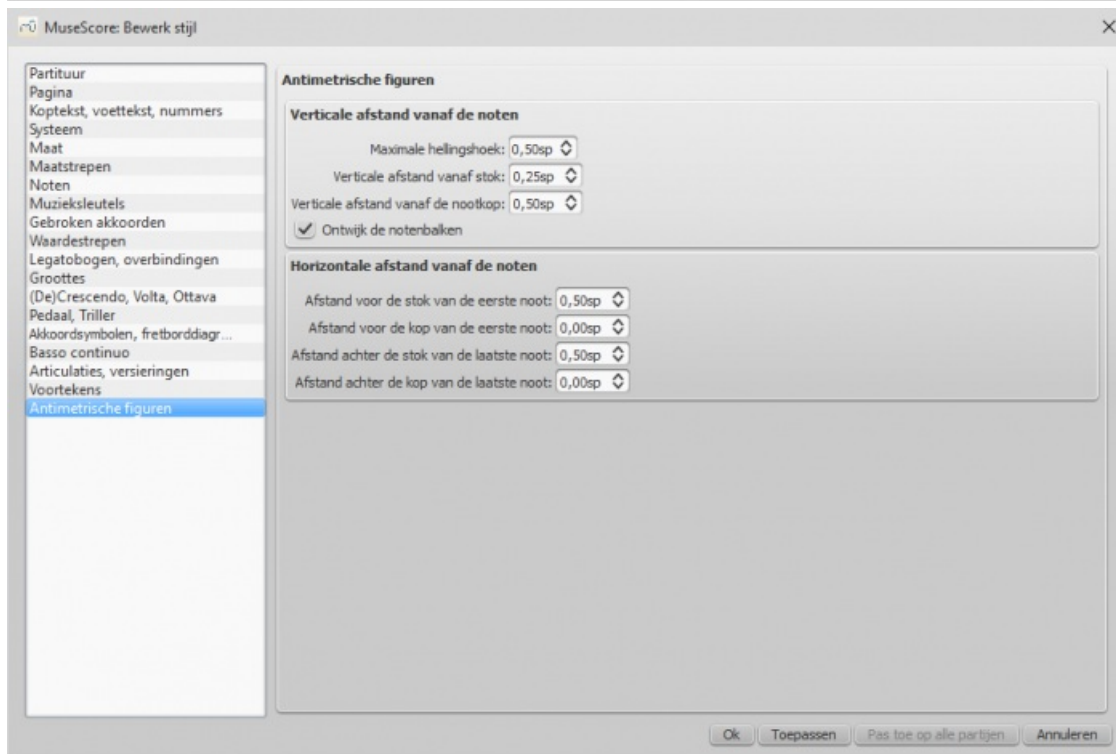
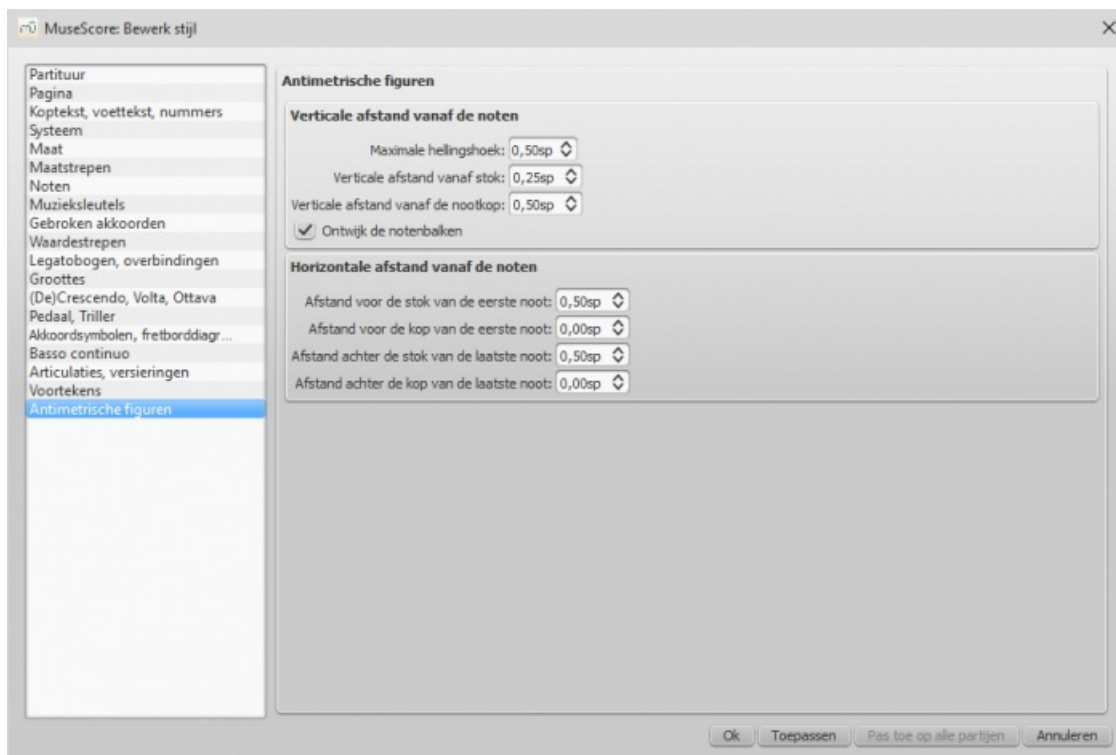
De positie van de articulaties in relatie tot de noten en notenbalk kan hier worden ingesteld.

**Stijl → Algemeen... → Voortekens**



De optie voor de voortekens bij het wijzigen van de voortekens.

**Stijl → Algemeen... → Antimetrische figuren**



## Ruimte bewerken tussen individuele noten

Je kunt de ruimte tussen de noten in de partituur op de volgende manier aanpassen:

1. Dubbelklik op de nootkop van de noot die je wilt verplaatsen
2. Gebruik de pijltjes toetsen voor de richting (links of rechts) waar je de noot heen wilt plaatsen
3. Druk op de Esc toets om de bewerking af te ronden (dit zal de stok van de noot opnieuw tekenen)

**Opmerking:** het is mogelijk dat je de bogen moet verwijderen en opnieuw moet invoeren omdat deze soms niet correct opnieuw worden aangemaakt.

## Toepassen en OK knoppen

Met de Toepassen knop kun je de wijziging zien die je gemaakt hebt dat je het venster hoeft te sluiten. OK slaat de wijzigingen die je gemaakt hebt op en sluit het venster.



## Pas toe op alle partijen

Indien je aanpassingen in de opmaak en lay-out aan het doen bent terwijl je in een partij tab bent, dan kun je de knop **Pas toe op alle partijen** gebruiken om alle wijzigingen (zowel in Opmaak → Paginainstellingen... als in Stijl → Algemeen...) met één klik op alle partijen toe te passen.

## Opslaan en Laden Stijl

Je kunt een eigen stijl opslaan, zodat je deze gemakkelijk kunt gebruiken voor al je partituren.

1. Ga naar Stijl / Sla stijl op...
2. Selecteer een map en geef het bestand een naam (de standaard map is de map die ingesteld is in jouw voorkeuren)  
Stijlen worden opgeslagen in \*.mss formaat.

Opmerking: je kunt ook een voorkeur stijl instellen voor partituren en partijen in Voorkeuren partituur sectie

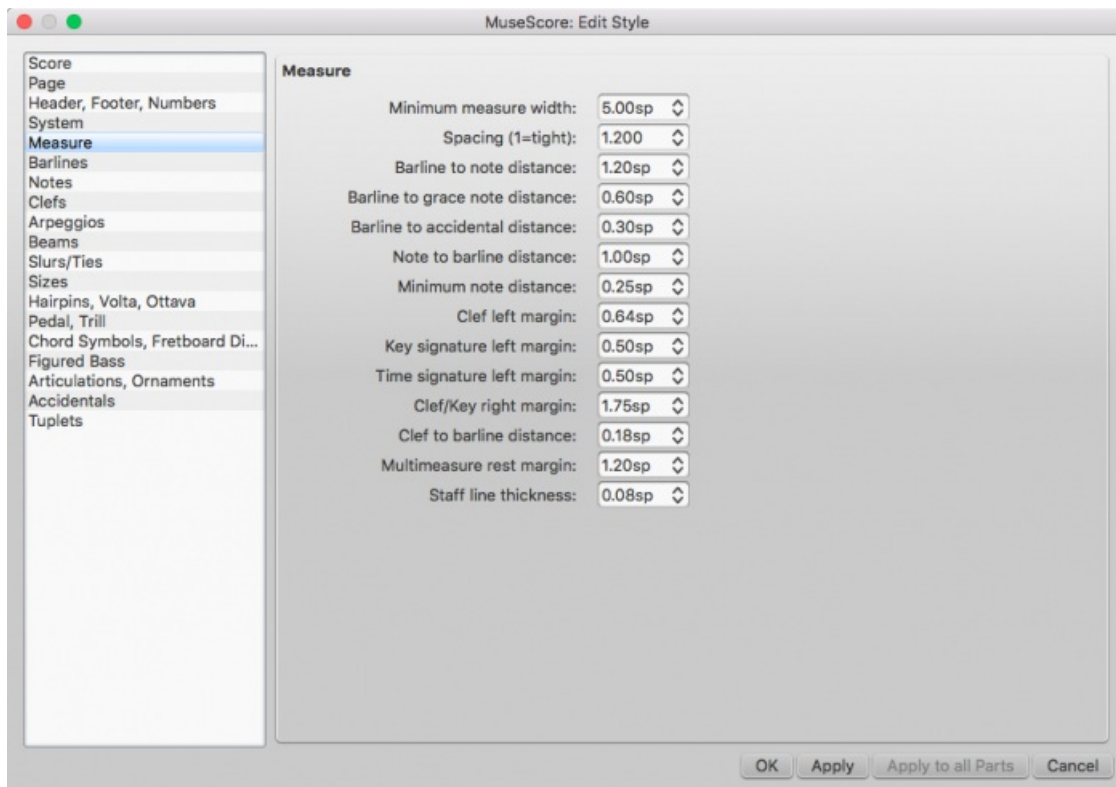
## Zie ook

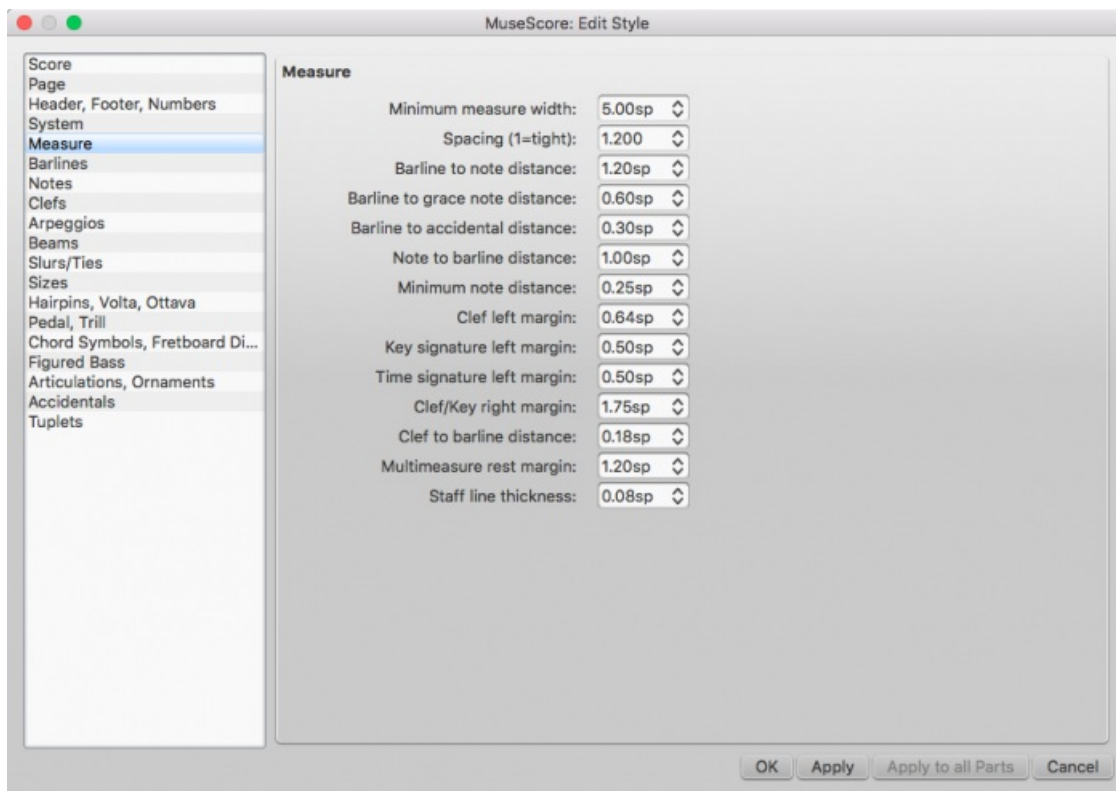
- [Een zelfstudie door Nicolas Froment](#) ↗
- [Een artikel door Marc Sabatella](#) ↗
- [Bijwerken vanaf MuseScore 1.x, lokale her-opmaak](#)

## Externe links

- [Een video zelfstudie, deel 1](#) ↗
- [Een video zelfstudie, deel 2](#) ↗

## General style: Measure





Style → General → Measure allows you to adjust the distance between various items within measures.

## Introduction

If you change a **measure style** property (see image above), MuseScore automatically adjusts the score to maintain the correct spacing between notes and rests according to best music engraving practice. It will also correctly reposition any *elements* attached to notes or rests, such as fingerings, dynamics, lines etc.

All settings related to measure width and note spacing are *minimum* values. Measures are automatically stretched, if necessary, to maintain existing page margins.

All the properties listed below use the **staff space** (abbreviated to "sp") as the basic unit of measurement. See Page settings: Scaling for more details.

## Options

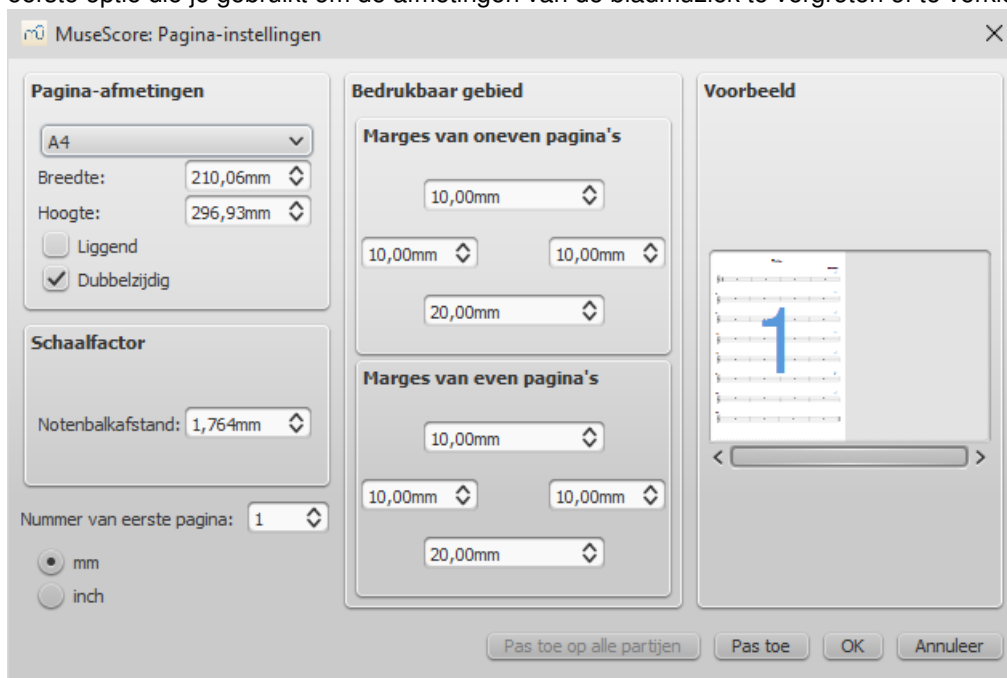
- **Minimum measure width**  
Sets the minimum horizontal length of measures. In measures containing very little content (e.g., a single whole note or whole measure rest), the measure will only shrink as far as this minimum.
- **Spacing (1=tight)**  
Condenses or expands the space *after* notes or rests. This setting thus affects not only space between notes but also between the last note and the ending barline. For the space between the *beginning* of the measure and the first note or rest, see **Barline to note distance** (below).  
  
**Note:** Changes to an individual measure's **Stretch** (under Layout → Increase Stretch, Decrease Stretch ) are calculated after, and proportional to, the global **Spacing** setting.
- **Barline to note distance**  
Sets the distance between the barline which begins a measure and the first note or rest in that measure. For the initial measures of systems, which start with clefs instead of barlines, use **Clef/key right margin** (below).
- **Barline to grace note distance**  
Sets the distance between a barline and a grace note that occurs before the first actual note in a measure (independently of the "Barline to note distance" setting).
- **Barline to accidental distance**  
Sets the distance between a barline and an accidental placed before the first note in a measure (independently of the "Barline to note distance" setting).



- **Note to barline distance**  
(To be added).
- **Minimum note distance**  
Specifies the smallest amount of space MuseScore will allow after each note (depending on other factors, *more* space may be allowed).
- **Clef left margin**  
Sets the distance between the very beginning of each line and the clef. (This option is rarely needed.)
- **Key signature left margin**  
Sets the distance between the key signature and the clef preceding it.
- **Time signature left margin**  
Sets the distance between the time signature and the key signature or clef preceding it.
- **Clef/key right margin**  
Sets the distance between the material at the beginning of each line (such as the clef and key signature) and the first note or rest of the first measure on the line. (Note that, although not named in the option, if a time signature is present, it is the element from which the spacing begins.)
- **Clef to barline distance**  
Sets the distance between a barline and a clef change preceding it.
- **Multi-measure rest margin**  
Sets the distance between a multi-measure rest and the barlines on either side.
- **Staff line thickness**  
Sets the thickness of the lines of the staff, which allows you to make the staff thicker and darker, if you need greater visibility on your printouts.

## Pagina-instellingen

Met Opmaak → **Pagina-instellingen...** (net zoals Stijl → Algemeen...) kun je de opmaak en afmetingen van de partituur aanpassen. In het pagina-instellingen dialoog kunnen de algemene opmaak mogelijkheden worden aangepast, inclusief **pagina-afmetingen**, **bedrukbaar gebied** en hoe groot de **notenbalkafstand** is (onder Schaalfactor). Pagina-instellingen is de eerste optie die je gebruikt om de afmetingen van de bladmuziek te vergroten of te verkleinen.



### Pagina-afmetingen

Hier kun je het papier formaat selecteren, door de naam de te kiezen (bv. A4 of Letter) of door de hoogte en breedte in mm of inches op te geven (gebruik de keuze mogelijk om te bepalen welke maateenheid er wordt gebruikt). De initiële standaard pagina-afmeting is afhankelijk van de regio instellingen — in Amerika is Letter formaat papier de standaard.

Je kunt ook bepalen om de muziek **Liggend** weer te geven (de-selecteer de optie om **Rechttop** te kiezen) en je kunt gebruik maken van de **Dubbelzijdig** optie (bv. in boek formaat waarbij de linker- en rechtermarges worden gespiegeld in even en oneven pagina's —zie [hieronder](#)).

## Pagina marges

Met de **Even pagina marges** en **Oneven pagina marges** is het mogelijk om het bedrukbaar gebied voor de pagina's in te stellen. Naast het wijzigen van de marges rondom de muziek op de pagina, worden andere instellingen (zoals de positie van kop- en voettekst) relatief bepaald ten opzichte van deze marges.

Indien de "Dubbelzijdig" optie bij "Pagina-afmetingen" is geselecteerd, dan kun je de marges verschillend instellen voor oneven en even pagina's zodat deze gespiegeld worden. Anders kan er alleen één set van marges worden aangepast en zijn deze van toepassing op alle pagina's.

Om de pagina marges in de partituur op het scherm weer te geven, ga naar

To display page margins in your score on screen (though not in print), go to **Weergave** → Laat paginamarges zien.

## Notenbalkafstand/schalen

**Notenbalkafstand (sp)** is de afstand tussen twee lijnen in een notenbalk (ofwel een kwart van een volledige vijf-lijnen notenbalk). Omdat de noten in deze ruimte worden geplaatst, bepaalt dit ook de grootte van de nootkoppen en, daar uit volgend, ook de grootte van de nootstokken, voortekens, sleutels, etc. Daarnaast zijn veel opmaak mogelijkheden vastgelegd in **sp** als maateenheid (bv. *5,0sp*). Omdat het wijzigen van de notenbalkafstand een proportioneel effect heeft op bijna alles, wordt die ook wel **schalen** genoemd.

Opmerking: Het aanpassen van de schaal zal niet altijd het aantal systemen per pagina veranderen, omdat de systeemafstand verschillend kan zijn door de instellingen "Minimum systeemafstand" en "Maximum systeemafstand" (zie [Stijl](#) → [Algemeen...](#) → [Pagina](#)).

## Overige

**Eerste pagina nummer** stel het nummer van de eerste pagina in voor de partituur. Paginanummer onder 1 worden niet afgedrukt—bv. door het instellen van het eerste pagina nummer op *-1* wordt op de eerste en tweede pagina geen paginanummer weergegeven en zal paginanummer 1 beginnen op de derde pagina.

De Toepassen op alle partijen knop is beschikbaar indien je de instellingen voor een **partij** in plaats van de partituur (zie [Partijen maken](#)) aanpast. Indien je de pagina-instelling voor één partij aanpast en wilt dat de overige partijen dezelfde instellingen gebruiken dan kan deze knop de wijziging in alle partijen in één keer uitvoeren.

## Afbrekingen en afstandshouders

**Pagina-einde, regelafbreking** (systeem afbreking) of **sectie-einde** worden toegepast door het overeenkomstige symbool vanuit het afbrekingen palet te slepen naar een lege ruimte van een maat of op een horizontaal kader in de partituur. De onderbreking wordt gemaakt na de gemarkeerde maat of kader. De blauwe onderbreking symbolen zijn zichtbaar op het scherm maar worden niet afgedrukt.



**Systeem onderbreking in een maat** zijn soms nodig (met name in strofische gezangen of liederen). Als voorbeeld, de maat is verdeeld in 4 tellen en nu wil je 3 tellen in één systeem en 1 tel opmaat in het volgende systeem. In dat geval moet je twee maten maken met een verkorte duur. Voor details zie [Maat bewerkingen: Splitsen en samenvoegen](#).

**Afstandshouders** worden gebruikt om de ruimte tussen twee aangrenzende notenbalken of systemen te vergroten. Sleep een afstandshouder symbool naar een maat boven de ruimte die meer verticale ruimte nodig heeft. Dubbelklik op het symbool en verplaats de handgrepen met de muis om de hoogte van de ruimte aan te passen.

Indien de in de gehele partituur de ruimte tussen de notenbalken wilt aanpassen dan gebruik je de stijl instellingen. Tussenruimte elementen zijn bedoeld voor lokale aanpassingen.

## Toevoegen van een afbrekingen of afstandshouders

Om een afbreking of afstandshouder toe te voegen:

1. Gebruik het Afbrekingen & afstandshouders palet (zie hierboven)
2. Sleep hier vandaan de gewenste afbreking of tussenruimte
3. Plaats de afbreking of afstandshouder op de maat die je wilt beïnvloeden

### Verwijder een afbreking of afstandshouder

Er zijn momenten dat je een afbreking of afstandshouder wilt verwijderen. Dit doe je als volgt:

1. Klik één keer op de afbreking of afstandshouder (het wordt hierbij donkerder blauw om aan te geven dat het geselecteerd is)
2. Druk op de Delete toets

### Sectie-einde

Een sectie-einde kan bijvoorbeeld worden gebruikt om twee delen in de partituur van elkaar te scheiden. Het kan worden gebruikt samen met een regelafbreking of pagina-einde. Het stelt ook het maatnummer op 1 in. Dus, net zoals bij de eerste maat van de partituur, zal er geen nummer verschijnen bij de eerste maat na de onderbreking, indien zo geconfigureerd (zie Maat-eigenschappen).

Als je de maat- of toonsoort wijzigt aan het begin van een nieuwe sectie dan worden er geen hulp tekens aan het einde van de laatste maat voor de wijziging geplaatst. Zie onderstaand voorbeeld:



### Zie ook

- [Voeg toe/Verwijder Regelafbrekingen gereedschap](#)

### Kaders

**Kaders** geven je de mogelijkheid lege ruimte te maken buiten de gewone maten. Ze kunnen ook tekst of afbeeldingen bevatten. MuseScore kent drie type kaders: **Horizontaal**, **Verticaal** en **Tekst**.

#### Horizontaal kader



Horizontale kaders worden gebruikt om een onderbreking te maken in een systeem. De breedte is instelbaar en de hoogte is gelijk aan de hoogte van een systeem. Voorbeelden van het gebruik zijn:

- Het maken van een coda, met een aanpasbare open ruimte voor het te scheiden van de rest van de partituur (zoals in bovenstaande voorbeeld).
- Het maken van een verschuiving aan het begin van de partituur waarbij er geen notenbalk naam is die hetzelfde doet.
- Het maken van een aanpasbare rechter marge aan het eind van de partituur.
- Het maken van ruimte voor tekst of een afbeelding.

Een horizontaal kader kan ook worden ingevoegd in een Verticaal kader of Tekstkader door met rechts te klikken op het kader en te kiezen voor Voeg toe → Voeg horizontaal kader in. Het wordt automatisch links uitgelijnd en vult het gehele verticale kader. Door te dubbelklikken op het kader kan de breedte worden aangepast met de bewerk handgreep. Om het rechts uit te lijnen maak je het kader eerste kleiner en daarna kan het met de muis worden versleept in het verticale kader. Met een enkele klik op het kader kun je verschillende parameters aanpassen in het Instellingenoverzicht:

**Vrije ruimte links:** ?

**Vrije ruimte rechts:** ?

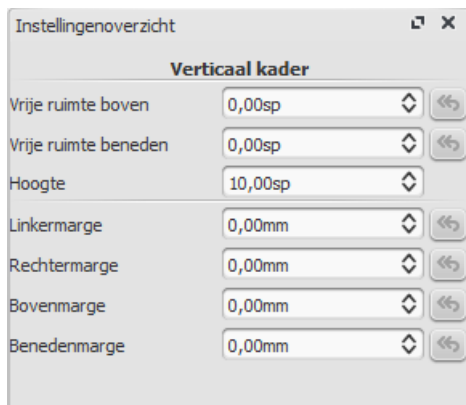
**Breedte:** Hiermee wordt de breedte van het kader ingesteld.

#### Verticaal kader



Met een verticaal kader kan ruimte tussen, voor of na systemen worden gemaakt. De hoogte kan worden aangepast en de breedte is gelijk aan die van een systeem. Een verticaal kader wordt automatisch gemaakt aan het begin van de partituur - hierin worden de titel, ondertitel, componist, liedtekstschrijver, etc. weergegeven - wanneer je deze informatie invult in de velden die worden getoond in de wizard Maak een nieuwe partituur.

Selecteer het kader om verschillende parameters in de Instellingen te bewerken:



**Vrije ruimte boven:** Past de ruimte aan tussen het kader en de elementen er boven (negatieve waarden worden momenteel niet ondersteund).

**Vrije ruimte beneden:** Past de ruimte aan tussen het kader en de elementen er onder (negatieve waarden kunnen worden gebruikt).

**Hoogte:** Hiermee stel je de hoogte van het kader in.

**Linkermarge:** Verplaatst links uitgelijnde tekst objecten naar rechts.

**Rechtermarge:** Verplaatst rechts uitgelijnde tekst objecten naar links.

**Bovenmarge:** Verplaatst boven uitgelijnde tekst objecten naar beneden.

**Benedenmarge:** Verplaatst onder uitgelijnde tekst objecten naar boven.

Door te dubbelklikken op het verticale kader kun je de hoogte aanpassen met de bewerk handgreep.

Dit is handig bij het aanpassen van de hoogte tussen speciale systemen.

Door met rechts te klikken op het kader komt er een menu te voorschijn dat je kunt gebruiken om een object in het kader te maken; dit kan tekst (Tekst, Titel, Ondertitel, Componist, Liedtekstschrijver en Partijnaam), een afbeelding of een horizontaal kader. Je kunt zoveel objecten in een kader maken als je wilt. Ieder object kan worden verplaatst en

vormgegeven onafhankelijk van de andere. Tekst objecten kunnen binnen of buiten de kader grenzen worden geplaatst.

Ieder tekst object dat in een kader wordt gemaakt kan worden verplaatst door er met links op te klikken en dan het object te slepen (gebruik de Ctrl of Shift toetsen om de beweging in alleen een horizontale of een verticale richting te beperken). Je kunt ook klikken op een tekst object en aanpassingen maken aan de kleur, zichtbaarheid, horizontale verschuiving en verticale correctie instelling in het [Instellingenoverzicht](#). Door met rechts te klikken op een tekst object verschijnt er een menu waarmee een unieke stijl kan worden toegepast op de tekst ("Tekst-eigenschappen") of de algemene stijl voor gelijksoortige objecten ("Tekststijl") kan worden aangepast.

### Tekstkader

Een tekstkader lijkt op een verticaal kader en gebruikt sommige van die functies maar is speciaal bedoeld voor de gebruik om snel en eenvoudig tekst te kunnen invoeren: zodra het kader is gemaakt kan de gebruiker meteen beginnen met het typen van de tekst. In tegenstelling tot een verticaal kader is er slechts één tekst object toegestaan in het kader, de hoogte wijzigt automatisch op basis van de inhoud en er is geen handgreep om de hoogte aan te passen. Door het selecteren van het kader (*niet* het tekst object) kun je de verschillende parameters in de Instellingen aanpassen:

**Vrije ruijnte boven:** Past de ruimte aan tussen het kader en de elementen er boven (negatieve waarden worden momenteel niet ondersteund).

**Vrije ruimte beneden:** Past de ruimte aan tussen het kader en de elementen er onder (negatieve waarden kunnen worden gebruikt).

**Linkermarge:** Verplaatst links uitgelijnde tekst objecten naar rechts.

**Rechtermarge:** Verplaatst rechts uitgelijnde tekst objecten naar links.

**Bovenmarge:** Verplaatst boven uitgelijnde tekst objecten naar beneden.

**Benedenmarge:** Verplaatst onder uitgelijnde tekst objecten naar boven.

Je kunt ook op het tekst object klikken een aanpassingen maken aan de kleur, zichtbaarheid, horizontale correctie instelling en verticale correctie instelling in het [Instellingenoverzicht](#).

### Een kader maken

Kaders worden ingevoegd of toegevoegd aan een partituur vanuit het **Voeg toe** menu.


Om een kader *in te voegen*, selecteer een maat en maak je keuze uit Voeg toe → Kaders menu.

Om een kader *toe te voegen* aan het einde van de partituur hoeft er geen maat te worden geselecteerd. Kies het gewenste kader om toe te voegen uit het Voeg toe → Kaders menu.


### Een kader verwijderen

Selecteer het kader en druk op Del.

### Zie ook

- [Hoe voeg ik een blok tekst toe aan een partituur](#) 
- [Tekst-eigenschappen](#)—plaats een zichtbaar kader (rand) om de tekst

### Externe links

- [Pagina Opmaak in MuseScore 1.1 - 1. Kaders, Tekst & Regeleinden](#)  [video]

### Afbeeldingen

Je kunt gebruik maken van **Afbeeldingen** om je partituur te illustreren of om symbolen toe te voegen die niet in de standaard paletten beschikbaar zijn.

Om een afbeelding toe te voegen sleep je de afbeelding naar een kader of op een noot of rust in de partituur. Als alternatief kun je met rechts klikken op het kader en kiezen voor Voeg toe → Afbeelding, hierna selecteer je naar het bestand dat je wilt gebruiken.


MuseScore ondersteund de volgende afbeeldingsbestandsformaten:

- PNG (\*.png)
- JPEG files (\*.jpg en \*.jpeg)
- SVG files (\*.svg) (MuseScore ondersteund geen SVG schaduw, vervaging, uitknippen of masker.)

## Zie ook

- [Afbeeldingsopname](#)
- [Maak een Ossia door het maken van een afbeelding](#) ↗

## Afbeeldingsopname

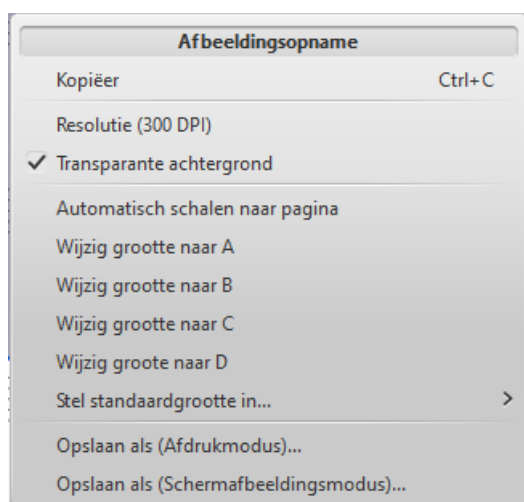
Met het maken van een opname kunnen je delen van de partituur als afbeelding opslaan. Dit kan worden aan/uit gezet met de Afbeeldingsopname knop .

In de afbeeldingsopnamemodus kun je een rechthoek maken door het indrukken van de Shift en dan met de muis over het gebied te slepen dat je wilt selecteren waarbij je de linker muistoets ingedrukt houdt.



De selectie rechthoek kan worden verplaatst met de muis of worden aangepast door het verplaatst van de handgrepen.

Zodra je de rechthoek hebt gemaakt om het deel van de partituur waarvan je een afbeelding wilt maken, dan klik je met rechts op de rechthoek om het menu weer te geven:




Na het opslaan als PNG bestand krijg je het volgende:



Indien je het gedeelte in "Afdrukmodus" opslaat, ziet het eruit zoals het gedeelte uit de partituur zou worden afgedrukt. In "Schermafbeeldingsmodus" dan ziet het er uit zoals op het scherm (inclusief regel einden, etc.) die niet worden afgedrukt (100dpi voorbeeld):



## Zie ook

- [Afbeeldingen](#)
- [Maak een Ossia door het maken van een afbeelding](#) 

## Elementen uitlijnen

Wanneer een element wordt geselecteerd en versleept dan kan door het indrukken van Shift of Ctrl het element in één richting worden verplaatst. Het indrukken van Ctrl zorgt dat het element alleen horizontaal kan worden verplaatst, terwijl Shift het verticaal verplaatst.

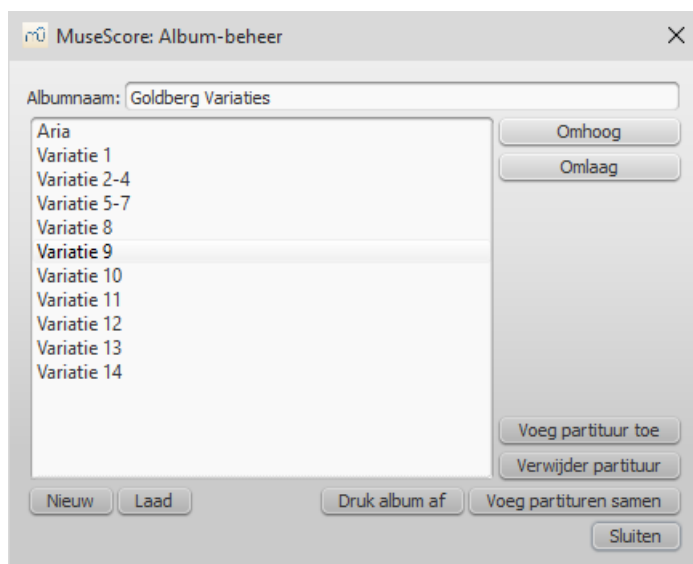
In het Instellingenoverzicht kun je met de 'Uitlijnen op het raster' knoppen het uitlijnen uit- en aanzetten. Dit zorgt dat de verplaatsing volgens een bepaalde ruimte afstand gaat (dezelfde stappen als je de scroll knop zou gebruiken in de Instellingen) of juist niet.

## Geavanceerde onderwerpen

### Album

Met Album-beheer kun je een lijst maken van meerdere partituren en deze opslaan als een album bestand ("\*.album"), je kunt alle partituren met één afdruktaak afdrucken 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 voor het album in bij "Albumnaam" dat bovenaan staat.
2. Om de partituren toe te voegen aan het album klik je op Voeg partituur toe. Een 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.

## Laad Album

Indien je reeds eerder een album hebt aangemaakt dan kun je deze openen via Album-beheer door te klikken op de Laad knop. Een bestand selectie dialoog wordt getoond waarmee je het .album bestand kunt selecteren vanuit je bestandssysteem.

## 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 voor alle partituren genegeerd behalve voor de eerste. Omdat het album wordt afgedrukt in één afdrukaak 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 sectie-einde wordt toegevoegd aan de laatste maat of kader van een partituur in het samengevoegde bestand.

Alle partituren moeten het zelfde aantal partijen en notenbalken hebben om dit correct te laten werken, bij voorkeur met dezelfde instrumenten 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.**

## Album Opslaan

Bij het klikken op de Sluiten knop wordt je gevraagd om het album als een .album bestand op te slaan. Dit bestand is niet hetzelfde als een samengevoegd bestand. Het bestaat enkel uit een lijst van partituren in gewenste volgorde. Album bestanden kunnen worden geladen met Album-beheer zoals eerder beschreven.

## Basso continuo (becijferde bas)

Basso continuo is een geïmproviseerd en aanvullend spel inclusief basis van de harmonie en de uitgeschreven baslijn. Harmonieën worden weergegeven door middel van een cijfersysteem onder de basnoten. Dit wordt ook wel becijferde bas genoemd.

### Toevoegen van een nieuwe basso continuo indicatie

1. Selecteer de noot waarop de basso continuo van toepassing is
2. Druk op de Basso continuo sneltoets (standaard Ctrl+G; dit kan worden aangepast in Voorkeuren)
3. Voer de tekst in de 'blauwe beweringsrechthoek' in (zie hieronder)
4. Druk op Spatie om verder te gaan naar de volgende noot voor het invoeren van de volgende basso continuo indicatie (of klik buiten de beweringsrechthoek om het te verlaten).



Met de Spatie gaat de bewerker verder naar de volgende noot of rust in de notenbalk waaraan de basso continuo tekst wordt toegevoegd. Om naar een plaatst hier tussen te gaan of om de duur van de basso continuo groep te verlengen, zie hier *Groep lengte*.



Tab verplaatst de bewerkingsrechthoek naar het begin van de volgende maat.

Shift+Spatie verplaatst de bewerkingsrechthoek naar de vorige noot of rust in de notenbalk.

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 worden ook als enkele tekst ingevoerd en met Enter op elkaar gestapeld:



### Voortekens

Voortekens kunnen worden ingevoerd met de toetsen:

#### **Invoeren: Type:**

dubbele mol bb

mol b

hersteld h

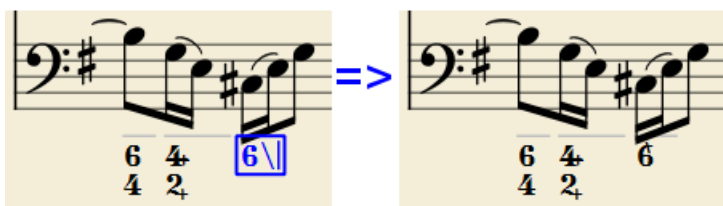
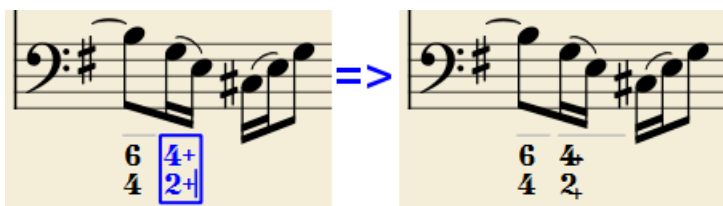
kruis #

dubbel kruis ##

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 tert), in overeenstemming met de gewenste stijl. Beide stijlen worden netjes uitgelijnd met het voorteken '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 vervangen bij het verlaten van de bewerker:



Het ingebouwde lettertype kan overweg met de equivalenten 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 gecombineerd kan worden met een 5, andere 'gestreepte' figuren worden weergegeven met een vraagteken.

+ kan ook worden gebruikt voor een getal. In dit geval wordt het niet gecombineerd maar wordt het netjes uitgelijnd ('+' hangt aan de linkzijde).

### Haakjes

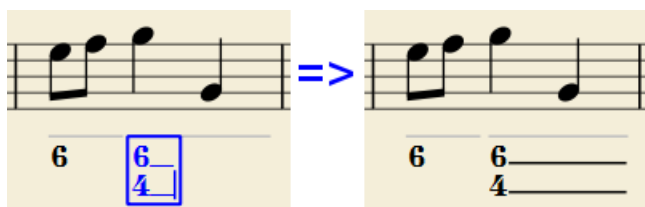
Haakjes om te openen en om te sluiten, zowel ronde '(', ')' als rechte '[', ]' kunnen worden ingevoegd voor en na de voortekens, voor en na een getal en voor en na een voortzettinglijn. De toegevoegde haakjes zullen de juiste uitlijnen van het hoofd karakter niet verstoren.

Opmerkingen:

- De bewerker controleert niet of de haakjes (open en sluit, rond of recht) in 'balans' zijn.
- Meerdere haakjes in een regel zijn syntactisch niet juist en voorkomen correcte herkenning van de ingevoerde tekst.
- Een haakje tussen een getal en een gecombineerde toevoeging ('+', '\', '/') wordt geaccepteerd maar voorkomt het combineren van de vormen.

### Voortzettinglijnen

Voortzettinglijnen worden ingevoerd door het toevoegen van een '\_' (liggend streepje) aan het eind van de lijn. Ieder getal in een groep kan zijn eigen voortzettinglijn hebben:



Voortzettinglijnen worden getekend voor de gehele duur van de basso continuo groep (maar gaan niet verder in de volgende systemen, hetzelfde als bij liedtekst voortzettinglijnen).

### 'Verlengde' voortzettinglijnen

In sommige gevallen is het nodig dat een voortzettinglijn wordt verbonden met een voortzettinglijn in een volgende groep, wanneer een deel van een akkoord bewaard 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 voortzettinglijn, in het tweede geval zijn de voortzettinglijnen 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 tekstregel 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

- vooruit gaat in de bewerkingsrechthoek met de aangegeven duur  
EN
- 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.

<b>Type:</b>	<b>Je krijgt:</b>
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 voortzettinglijnen 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.

### **Bewerken bestaande basso continuo figuren**

Om een basso continuo figuur te bewerken dat reeds is ingevoerd kun je het volgende doen:

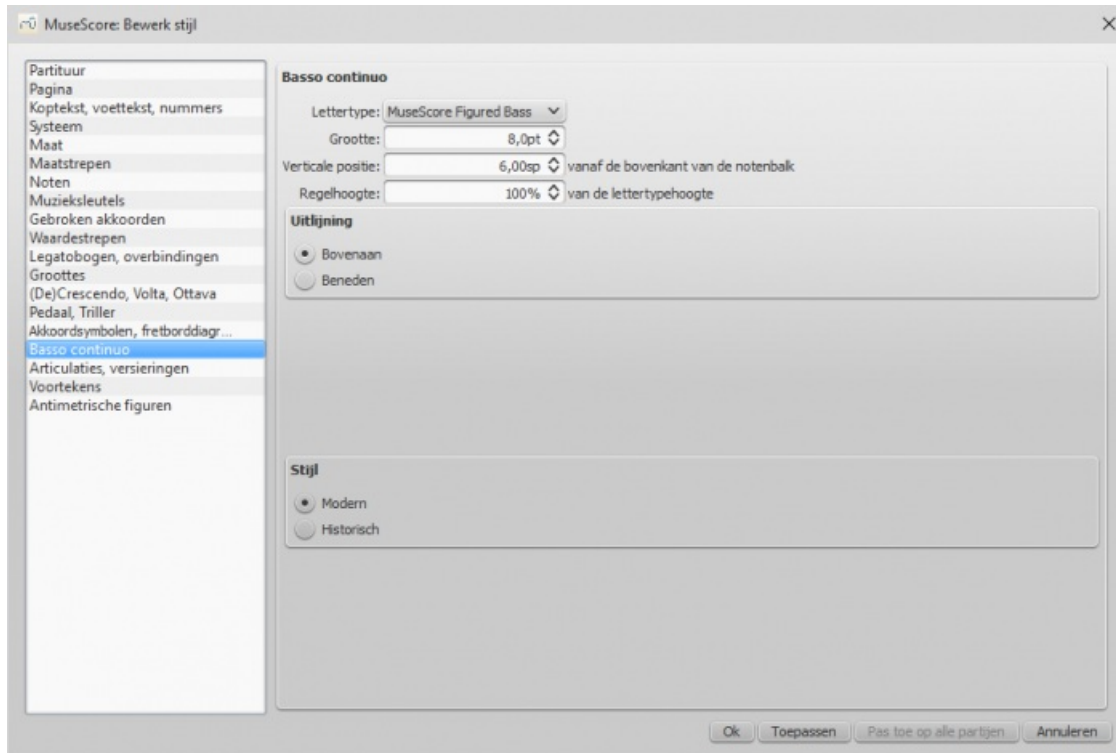
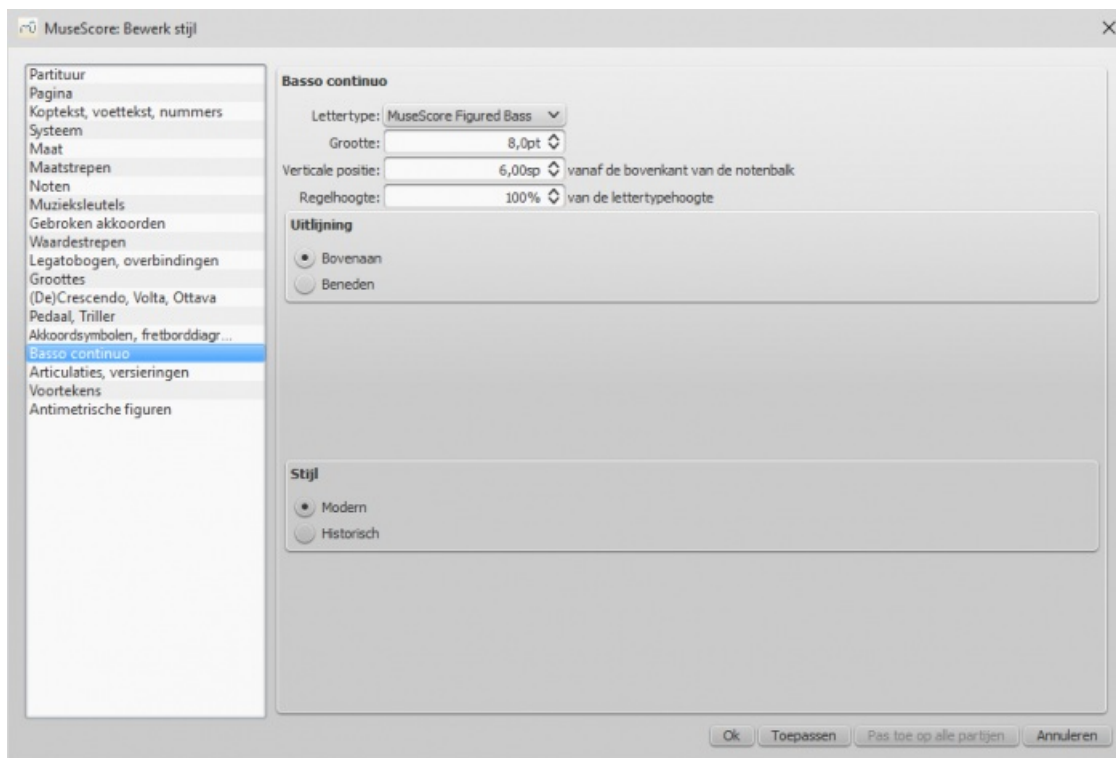
- Selecteer het of de noot waar deze aan toebehoort en toets dezelfde *Basso continuo* sneltoets in die wordt gebruikt om een nieuwe te maken  
of
- Dubbelklik op de basso continuo

De gebruikelijke tekst bewerkingsrechthoek komt dan te voorschijn en de tekst wordt omgezet in normale tekens (('b', '#', '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 tekstbewerkingsrechthoek, net zoals bij het maken van nieuwe symbolen.

### **Stijl**

Met het Stijl → Algemeen... menu commando kan de configuratie van de basso continuo symbolen worden ingesteld. Kies "Basso continuo" in de lijst aan de linkerkant om het volgende dialoog zichtbaar te maken:



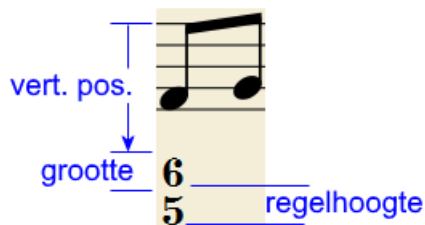
Het **Lettertype** bevat alle lettertype die beschikbaar zijn voor de basso continuo symbolen. Een standaard installatie bevat alleen het lettertype "MuseScore Figured Bass". Dit is ook het standaard lettertype.

De **Grootte** is de grootte van het lettertype (in punten). Dit is gekoppeld aan de *notenbalkafstand* ruimte. Voor de standaard *spatie* wordt de ingevoerde waarde gebruikt. Voor hogere of lagerespatie waarden wordt de grootte proportioneel vergroot of verkleind.

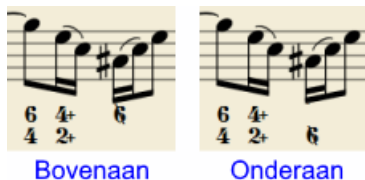
**Verticale positie** is de afstand (in *spaties*) van de bovenkant van de notenbalk tot aan de bovenmarge van de basso continuo tekst. Negatieve waarde gaan omhoog (basso continuo tekst boven de notenbalk) en positieve waar gaan omlaag (basso continuo tekst onder de notenbalk, een waarde groter dan 4 is nodig om 'over' de notenbalk heen te stappen).

**Regelhoogte** is de afstand tussen de basis lijn van iedere basso continuo regel, het is uitgedrukt in een percentage van de lettertype grootte.

De volgende afbeelding laat ieder parameter zien:



De **Bovenaan** / **Beneden** keuze rondjes bepalen de verticale uitlijning. Met *Bovenaan* 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). Met *Beneden* 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):



De **Modern** / **Historisch** keuze rondjes selecteren de typografische stijl van de gecombineerde vormen. Het verschil tussen de twee stijlen is hieronder zichtbaar:



## 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.
- Ieder andere karakters dat hierboven niet is vermeld wordt 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 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.
	Voert een spatie in, handig wanneer de basso op de tweede lijn staat (bv. 5 4 ->

Ctrl+S (of 3).

### Je krijgt:


B B	Voert een dubbele mol in.
B	Voert een mol in.
H	Voert een herstellingsteken in.
#	Voert een kruis in.
# #	Voert een dubbel kruis in.
_	Voert een voortzettinglijn in.
--	Verlengt een voortzettinglijn.

## Bestandsformaten

MuseScore ondersteunt een breed scala aan bestandsformaten waardoor je de partituren kunt delen en publiceren in het formaat dat het beste aan de behoeften voldoet.

Je kunt bestanden importeren via Bestand → Open... en exporteren via Bestand → Exporteer....

Aanvullend op de formaten hieronder beschreven, kunt je de partituren opslaan en delen op de website:

[MuseScore.com](https://musescore.com)  via Bestand → Sla online op.... (Zie [Partituren online delen](#)).

### MuseScore eigen formaten

Dit zijn de formaten die gebruikt worden in het dialoogvenster als je kiest voor:

Bestand → Sla op en Bestand → Sla op als...

of als je de knop  gebruikt of de [Sneltoets](#) (Ctrl+S)

#### MuseScore formaat (\*.mscz)

MSCZ is het standaard *MuseScore* bestandsformaat en is aanbevolen voor de meeste toepassingen.

Een partituur opgeslagen in deze indeling neemt maar weinig schijfruimte in beslag met behoud van de noodzakelijke informatie.

Deze indeling is een ZIP-gecomprimeerde versie van .mscx bestanden en bevat alle afbeeldingen.

#### Ongecomprimeerd MuseScore formaat (\*.mscx)

MSCX is de ongecomprimeerde versie van het *MuseScore* bestandsformaat.

Een partituur opgeslagen in deze indeling behoudt alle informatie behalve afbeeldingen.

Deze indeling wordt aanbevolen voor het handmatig kunnen bewerken (met behulp van een teksteditor) van het bestands.

Vorige versies van MuseScore gebruikten de extensie \*.msc

Deze kwam echter in conflict met een bestandsextensie van Microsoft Windows en werd door sommige email providers geblokkeerd. Het is daarom vervangen door de nieuwere MSCX bestandsextensie.

De MSCZ en MSCX formaten van MuseScore 2.0 kunnen niet gelezen worden door MuseScore 1.3 of ouder. Gebruik hiervoor [→XML](#) of [→MXL](#)

**Opmerking in verband met lettertypen:** MuseScore slaat de lettertypes niet op in het bestand, behalve de FreeSerif, FreeSerifBold, FreeSerifItalic, FreeSerifBoldItalic en FreeSans families.

Als je een MuseScore bestand wilt delen, kies dan één van de genoemde lettertypes of een lettertype dat bij de andere personen eveneens geïnstalleerd is. Als een systeem een bepaald lettertype niet bezit dan wordt teruggevallen op een vervangend lettertype, maar dat kan het uiterlijk van de partituur beschadigen.

### MuseScore back-up bestanden

#### MuseScore back-up bestand (\*.mscz, of \*.mscx,)

Back-up bestanden worden automatisch gecreëerd en opgeslagen in dezelfde map als het gewone bestand.

Dezelfde naam als het gewone bestand, wordt voorafgegaan door een punt (.) en eindigt met een komma (,).

Bijvoorbeeld: het gewone bestand heeft de naam "Titel.mscz", het backup bestand zal de naam ".Titel.mscz," krijgen.

De back-up kopie bevat de laatst opgeslagen versie van het MuseScore bestand en kan belangrijk zijn als het originele bestand corrupt is (geworden) of als je zoekt naar een eerdere versie van het bestand.

Om een MuseScore back-up bestand te openen, moet je de punt vooraan en de komma achteraan in de naam verwijderen. Omdat het in dezelfde map is opgeslagen als het origineel, kan het zijn dat je de naam moet aanpassen, bijvoorbeeld "Titel-backup1.mscz"

Om de MuseScore back-up bestanden te kunnen zien op het scherm moet je waarschijnlijk de systeem-instellingen aanpassen: "Toon verborgen bestanden"

Zie ook [Hoe een back-up bestand terugzetten? \(MuseScore 2.x\)](#) ↗.

## Bekijken en afdrukken (alleen exporteren)

### PDF (\*.pdf)

Portable Document Format (PDF) is ideaal om de muziek te delen met anderen die niets aan de inhoud hoeven te wijzigen. De meeste gebruikers hebben een "PDF lezer" op hun computer. Het is dus niet nodig om extra software te installeren om een PDF-document te kunnen lezen.

### PNG (\*.png)

Portable Network Graphics (PNG) is een bitmap-afbeelding formaat, het wordt goed ondersteund door de software op Windows, Mac OS en Linux.

Dit formaat van afbeeldingen is populair op het web.

Als de partituur meer dan een pagina bevat, wordt een bestand gemaakt voor elke pagina.

MuseScore maakt afbeeldingen zoals ze worden afgedrukt.

Om de resolutie in te stellen en eventueel te kiezen voor een Transparante achtergrond, kies: Bewerken → Voorkeuren... de tab: exporteer. (Mac: MuseScore → Voorkeuren...)

Als je afbeeldingen wilt maken van onderdelen van de partituur (met of zonder de niet-afdrukbare objecten, zoals kaders, onzichtbare noten en de kleur van de noten, buiten het bereik van het instrument), zie: [Afbeelding maken](#)

### SVG (\*.svg)

[Scalable Vector Graphics](#) ↗ (SVG) kan geopend worden door de meeste browsers (behalve Internet Explorer, ouder dan versie 9) en de meeste vector-gebaseerde grafische software.

De meeste SVG software ondersteunt evenwel geen opgeslagen lettertypen met als gevolg dat, voor een correcte weergave, de gebruikte MuseScore lettertypen eerst moeten worden geïnstalleerd .

## Beluisteren (Alleen exporteren)

### WAV audio (\*.wav)

WAV (Waveform Audio Format) is een ongecomprimeerd geluid formaat.

Het werd ontwikkeld door Microsoft en IBM en wordt breed ondersteund voor Windows, Mac OS en Linux.

Het is een ideaal formaat om te gebruiken bij het maken van cd's waarbij de geluidskwaliteit behouden blijft. Echter, deze grote bestanden maken het moeilijk om te delen via e-mail of het web.

### FLAC audio (\*.flac)

[Free Lossless Audio Codec](#) ↗ (FLAC) is een gecomprimeerd geluid formaat.

FLAC-bestanden zijn maar ongeveer half zo groot met vergelijkbare kwaliteit. Windows en Mac OS hebben geen ingebouwde ondersteuning voor FLAC, maar software zoals [VLC media player](#) ↗ kan FLAC bestanden lezen op de deze besturingssystemen.


### Ogg Vorbis (\*.ogg)


[Ogg Vorbis](#) ↗ is bedoeld als een patent-vrije vervanging voor het populaire MP3 audio-formaat. Net zoals MP3 bestanden, zijn Ogg Vorbis bestanden relatief klein (soms maar 10% van de ongecomprimeerde audio) maar enige geluidskwaliteit gaat verloren.

Windows en Mac OS hebben geen ingebouwde ondersteuning voor Ogg Vorbis, maar software zoals [VLC media player](#) ↗ en [Firefox](#) ↗ kunnen Ogg bestanden lezen op deze besturingssystemen.

### **MP3 (\*.mp3)**

MP3 bestanden zijn relatief klein (soms maar 10% van de ongecomprimeerde audio), maar een deel van de kwaliteit gaat verloren.

Om MP3 bestanden te kunnen maken moet een bibliotheek op de computer worden geïnstalleerd: lame\_enc.dll (Windows) of libmp3lame.dylib (Mac). MuseScore zal je naar de locatie van deze bibliotheken vragen. Op deze website kun je ze vinden: <http://lame.buanzo.org/> .

Sommige Mac-gebruikers krijgen een foutmelding bij het laden van de MP3 bibliotheken. Dit probleem kan worden veroorzaakt doordat je een "32-bit bibliotheek" gebruikt. Een "64-bit bibliotheek" die kan samenwerken met MuseScore is beschikbaar op: <http://www.thalicttrum.com/en/products/lame.html>  (het is noodzakelijk om het bestand te hernoemen naar: libmp3lame.dylib zodat MuseScore het kan herkennen).

### **Delen met andere muziek software**

#### **MusicXML (\*.xml)**

[MusicXML](#)  is de universele standaard voor bladmuziek.


Dit is het aanbevolen formaat om bladmuziek te delen tussen uiteenlopende software, met inbegrip van Sibelius, Finale, en meer dan vele andere.

#### **Gecomprimeerde MusicXML (\*.mxi)**

Gecomprimeerde MusicXML maakt kleinere bestanden dan de gewone MusicXML.

Het is een recentere standaard en wordt niet altijd ondersteund door andere software.


#### **MIDI (\*.mid, \*.midi, \*.kar)**

[Musical Instrument Digital Interface](#)  (MIDI) is een formaat dat ruim ondersteund wordt door "sequencers" en muziek notatie software.

MIDI-bestanden zijn gemaakt voor afspeel doeleinden en bevatten geen informatie over formatters, voortekens, stemmen, versieringen, articulaties, herhalingen en andere zaken zoals deze.


Om bestanden tussen verschillende muziek notatie software te delen, is het eerder aanbevolen om MusicXML te gebruiken. Bent je alleen geïnteresseerd in afspelen, gebruik dan MIDI.

#### **MuseData (\*.md) (Alleen importeren)**

[MuseData](#)  is een formaat ontwikkeld door Walter B. Hewlett. Hij begint in 1983 aan de voorbode van het delen onder verschillende muziek notatie software.

Het is sindsdien overschaduwd door MusicXML, maar enkele duizenden partituren in dit formaat zijn nog steeds online beschikbaar.

#### **Capella (\*.cap, \*.capx) (Alleen importeren)**

CAP en CAPX bestanden zijn gemaakt door het muziek notatieprogramma, "[Capella](#)" .

MuseScore importeert versie 2000 (3.0) of later vrij nauwkeurig (2.x werkt niet en het \*.all formaat van de versie 1.x wordt helemaal niet ondersteund).

#### **Bagpipe Music Writer (\*.bww) (Alleen importeren)**

BWW bestanden worden aangemaakt met specifieke muziek notatie software, "[Bagpipe Music Writer](#)" .

#### **BB (\*.mgu, \*.sgu) (Alleen importeren)**

BB bestanden worden gemaakt door de muziek software, "[Band-in-a-Box](#)" .

De ondersteuning van MuseScore zit momenteel nog in een experimentele fase.

#### **Overture (\*.ove) (Alleen importeren)**



OVE bestanden worden gemaakt door de muziek software "Overture" [↗](#).

Dit formaat is voornamelijk populair in Chinees-talige gebieden zoals China, Hong Kong en Taiwan.

De ondersteuning van MuseScore zit momenteel nog in een experimentele fase.

**Guitar Pro** (\*.GTP, \*.GP3, \*.GP4, \*.GP5, \*.GPX) (Alleen importeren)

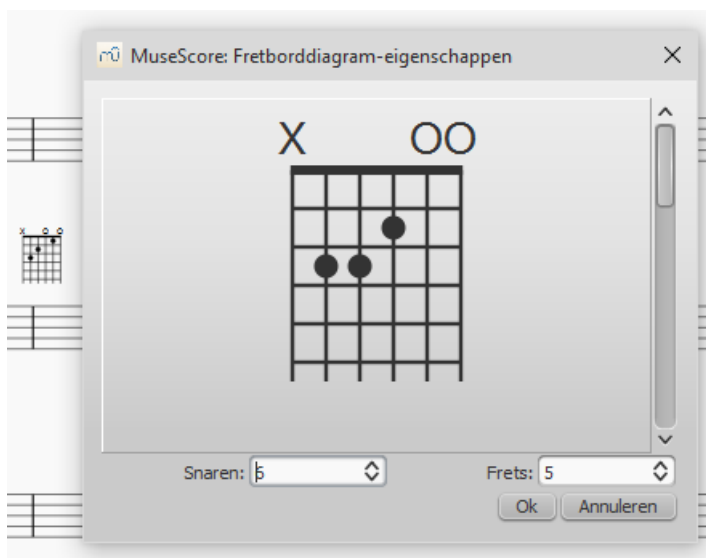
## Zie ook

- [Sla op/Exporteer/Druk af](#)

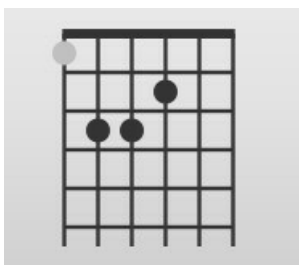
## Fretborddiagram

### Toevoegen van een Fretborddiagram, barré en positie nummer

1. Sleep het fretborddiagram uit het symbolen palet (in de geavanceerde werkruimte) naar de partituur
2. Klik met rechts op het diagram → Fretborddiagram-eigenschappen...
3. Als voorbeeld gaan we een F akkoord maken, stel eerst deze configuratie in door te klikken op de gewenste plaatsen (zorg ook dat het aantal snaren op 6 staat ingesteld onderaan in het venster)



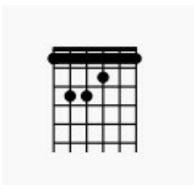
4. Druk op de Shift en dan klik op de eerste fret van de 6e snaar zoals hier te zien is:



Eerste resultaat:

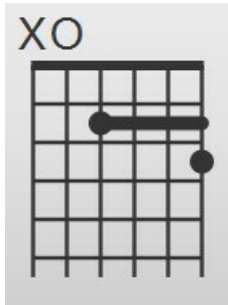


Uiteindelijk resultaat in de partituur voor het F akkoord:



Je kunt de dikte van de barrélijn naar wens instellen door te gaan naar [Stijl](#) → [Algemeen...](#) → [Akkoordsymbolen, fretborddiagrammen](#) → [Barrélijndikte](#).

Merk op dat het principe is hetzelfde als je een vier snaren barré (of andere) wilt hebben. In het geval van een A7 akkoord: Druk op shift en klik dan op de 4e snaar, tweede fret. Dit resulteert in:



- Om een positie/fretnummer aan het fretbord toe te voegen gebruik je de schuifbalk aan de rechterkant van het venster.

## Gedeelde nootkoppen

In klassieke en vingerstijl gitaar muziek is het gebruikelijk dat de noten in verschillendestemmen die op dezelfde tel vallen de nootkop delen. MuseScore staat het delen van nootkoppen standaard toe indien *beide* of *geen van beide* noten een kwartnoot of korter is en indien *beide* of *geen van beide* gepunteerd is—er is dan geen verdere aanpassen nodig:

In de gevallen dat één van de noten en de ander niet gepunteerd is en/of langer is dan een kwartnoot (bv. gepunteerde achtste noot, gepunteerde kwartnoot, halve noot, gepunteerde halve noot, etc), dan verschuift MuseScore de twee noten:

Dit verschuiven kan eenvoudig worden voorkomen door de kleinste-waarde nootkop onzichtbaar te maken door deze te selecteren en dan de toetsenbord snelkoppeling v te gebruiken of door de "Zichtbaar" optie in het [Instellingenoverzicht](#) uit te zetten of door het nootkop type gelijk te maken aan die van de langste noot (in het "Noot" gedeelte van het Instellingenoverzicht wijzig "Koptype" van "Auto" in "Halve").

Gedeelde nootkoppen in een gewone notenbalk worden omgezet naar twee gescheiden noten in een gekoppelde tablatuur notenbalk. Om dit te corrigeren verberg je één van de noten in de tablatuur notenbalk met de toetsenbord snelkoppeling v of met de "Zichtbaar" optie in het Instellingenoverzicht.

## Gereedschappen

Er zijn een aantal gereedschappen ontwikkeld. Deze kunnen worden gevonden in het menu Bewerken → Gereedschappen

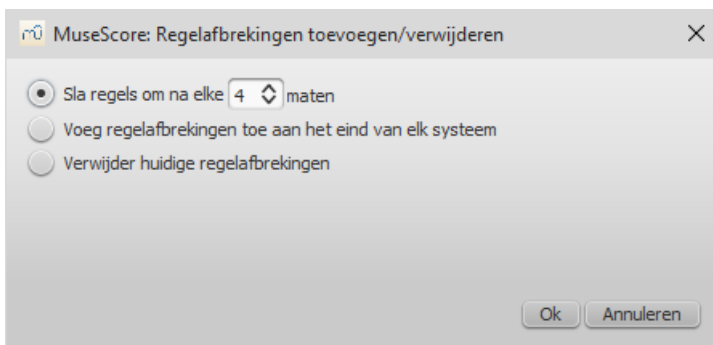
### Voeg toe/verwijder regelafbrekingen

Dit gereedschap voegt automatisch regelafbrekingen toe of verwijdert deze:

- **Toevoegen** regelafbrekingen
  - iedere X maten
  - expliciet aan het eind van elk huidig systeem
- **Verwijderen**
  - alle huidige regelafbrekingen

Dit commando werkt op een selectie van maten of, indien er geen maten zijn geselecteerd, op de gehele partituur.

- Optioneel kies de maten die je wilt aanpassen
- Bewerken → Gereedschappen → Voeg toe/verwijderen regelafbrekingen



- Druk op OK om het commando uit te voeren.

### Verdeel / Voeg samen

Met deze commando's kun je de inhoud van een notenbalk met een serie van akkoord omzetten in individuele melodie lijnen op verschillende notenbalken of kun je meerdere notenbalken die individuele melodie lijnen bevatten samenvoegen tot een serie van akkoord in een enkele notenbalk.

#### Verdeel

Selecteer een bereik. De bovenste (of enige) notenbalk, hier genoemd de "bron notenbalk" dat de akkoorden bevat met meerdere noten. Voer nu Bewerken → Gereedschappen → Verdeel uit. De bovenste noot van ieder akkoord in de bron notenbalk blijft waar deze is en de andere stemmen worden verdeeld over de notenbalken onder de bron notenbalk, één noot per notenbalk.

Indien je selectie uit één enkele notenbalk bestaat, dan zal MuseScore zoveel notenbalken toevoegen als het nodig heeft voor het grootste akkoord. Als voorbeeld, indien het grootste akkoord uit vier noten bestaat, dan zal het verdelen vier notenbalken gebruiken. De bron notenbalk plus drie notenbalken eronder.

Echter, indien je selectie uit meerdere notenbalken bestaat, dan wordt de selectie zelf beschouwt als het bestemmingsgebied en de bovenste notenbalk wordt hierbij beschouwt als de bron notenbalk. MuseScore zal de laagste noot/noten negeren van ieder akkoord dat meer noten bevat dan het aantal notenbalken dat is in de selectie zit.

In beide gevallen zullen, als een akkoord minder noten bevat dan het aantal bestemmingsnotenbalken, de noten, waar nodig, worden gedupliceerd zodat iedere notenbalk een noot bevat.

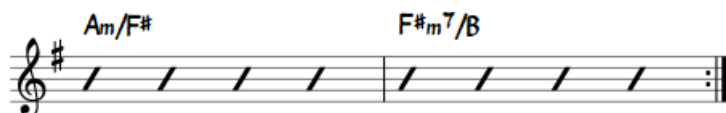
Opmerking: indien het geselecteerde bereik een deel van een maat bevat, dan wordt deze stil verlengt tot de dichtstbijzijnde maat in beide richtingen. Het is momenteel niet mogelijk om een deel van een maat te verdelen.

## Voeg samen

Selecteer een bereik van maten over meerdere notenbalken die een gelijksoortig ritme bevat en voer dan **Bewerken** → **Gereedschappen** → **Voeg samen** uit. MuseScore zal de inhoud van de notenbalken samenvoegen in akkoorden in de bovenste notenbalk - het tegenovergestelde van verdelen. Er is een speciaal geval waarbij MuseScore, indien je een enkele notenbalk selecteert, in essentie hetzelfde doet maar dan wordt de inhoud van meerdere stemmen in die notenbalk omgezet naar akkoorden in stem één.

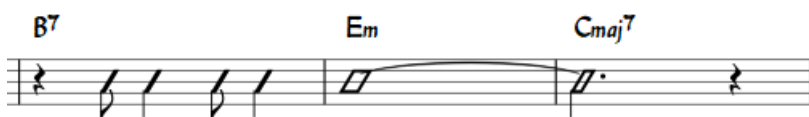
## Vul met schuine strepen

Dit commando vult de selectie met schuine strepen, één per tel. Voor iedere maat (of deel daarvan) in de selectie worden de schuine strepen toegevoegd aan de eerste lege stem die beschikbaar is. Indien alle vier de stemmen noten bevatten in een maat, dan wordt stem één gevuld met schuine strepen waarbij de bestaande noten worden overschreven. In stem één en twee worden de schuine strepen gecentreerd op de middelste lijn van de notenbalk. In stem drie en vier worden ze klein en boven of onder de notenbalk geplaatst. Alle schuine strepen zijn ingesteld om niet te transponeren of af te spelen.



## Schakel 'Ritmische schuine streep-notatie' om

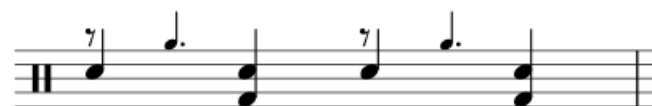
Dit commando schakelt de geselecteerde noten om tussen normale noten en de ritmische schuine streep-notatie. Noten met schuine streep koppen, ingesteld om niet te transponeren of af te spelen. De noten in stem één en twee worden gefixeerd op de middelste lijn van de notenbalk.



De noten in stem drie en vier worden gefixeerd boven of onder de notenbalk en zijn ook klein gemarkeerd (ook bekend als "accent" notatie). Je kunt hierbij handig gebruik maken van het [selectie filter](#) om de stemmen één en twee uit te sluiten van je selectie voordat je dit commando uitvoert, zodat alleen de noten in de stemmen drie en vier worden veranderd.



In een percussie notenbalken worden de noten in stem drie en vier niet omgezet in kleine schuine strepen maar worden dit kleine noten boven of onder de notenbalk.



## Herbepaal opeenvolgende repetitietekens

Dit commando herbepaalt de repetitietekens in het geselecteerde bereik:

1. Voeg repetitietekens toe
2. Selecteer een bereik
3. **Bewerken** → **Gereedschappen** → **Herbepaal opeenvolgende repetitietekens**

MuseScore detecteert automatisch de reeks gebaseerd op het eerste repetitieteken in de selectie - alle markeringen in de selectie worden dan hierop aangepast.

De reeks kan zijn:

- a, b, c,
- A, B, C,

- eenvoudige numerieke reeks - 1, 2, 3, etc.
- numeriek overeenkomstig met de maatnummers

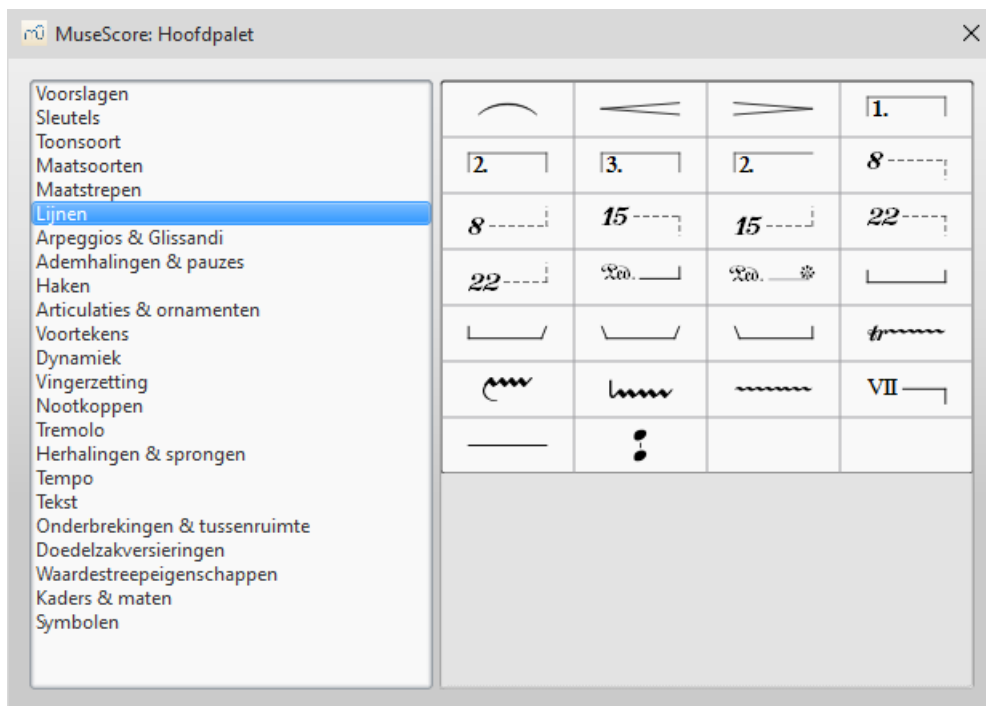
## Zie ook

- [Repetitietekens](#)
- [Plugins](#)

## Hoofdpalet

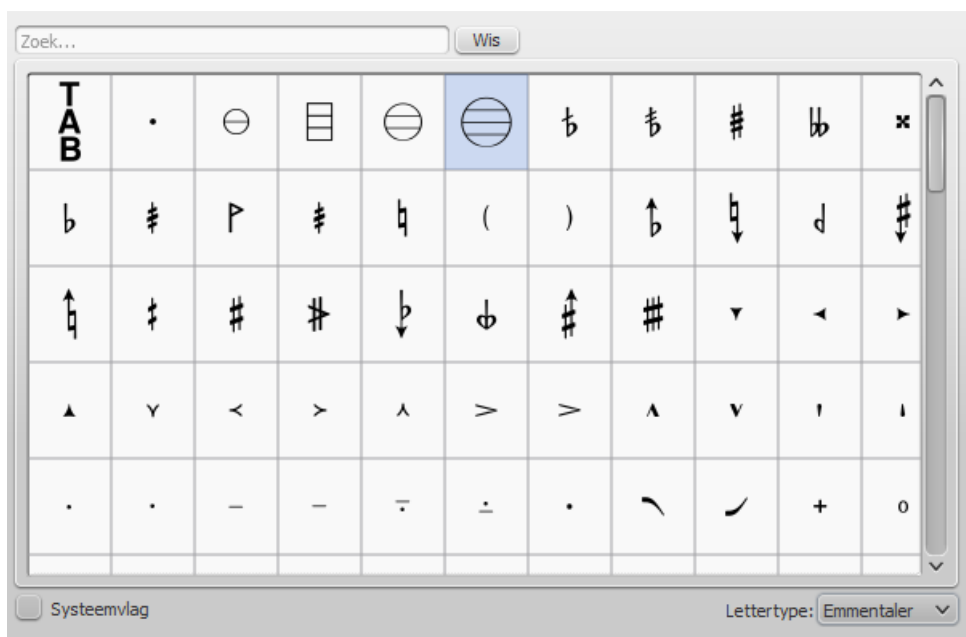
Het Hoofdpalet geeft je toegang tot alle mogelijk elementen die kunnen worden toegevoegd aan eigen paletten en, in het geval van Maatsoorten en Toonsoorten, kun je je eigen elementen maken.

Ga naar Weergave → Hoofdpalet of gebruik de snelkoppeling Shift+F9 (Mac: fn+Shift+F9).



Ga met de muis over een element en er wordt een tool tip weergegeven (een korte definitie in zwart op een gele achtergrond).

## Symbolen



De Symbolen sectie is een uitgebreide collectie van honderden muziek symbolen en andere tekst naast die reeds

gevonden kunnen worden in de standaard paletten. Je kunt door de collectie heen scrollen of zoeken naar een symbool door het invoeren van een (engelse) tekst in het **zoek veld**.

De beschikbare symbolen worden weergegeven voor de verschillende lettertype. Gebruik de Lettertype keuze lijst rechts onderaan in het venster om het gewenste lettertype te selecteren: Emmentaler, Gonville of Bravura.

Symbolen kunnen worden gebruikt door ze naar de partituur te slepen of door eerst een noot of rust te selecteren en dan te dubbelklikken op het symbool. De positie kan worden aangepast door het symbool te verslepen of door de horizontale/verticale correctie instelling aan te passen in het [Instellingenoverzicht](#). De kleur en zichtbaarheid kan ook in het instellingenoverzicht worden aangepast.

## Zie ook

- [Paletten](#)
- [Eigen palet](#) [↗](#)
- Nonexistant node nid: 39841

## MIDI importeren

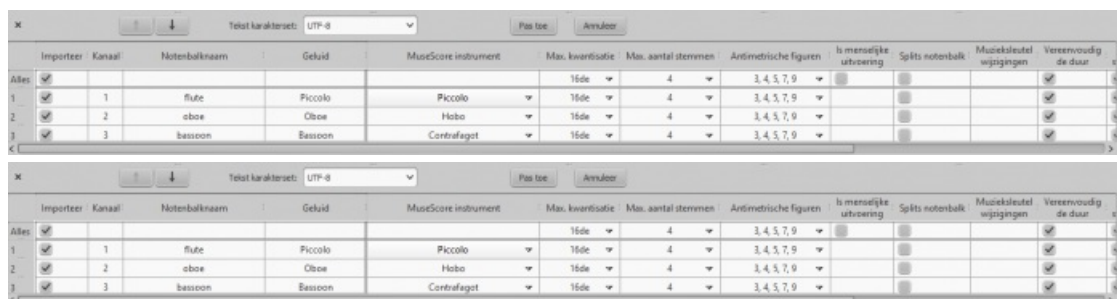
MIDI import kan worden aangepast via het MIDI importeerpaneel dat verschijnt zodra .mid/.midi/.kar bestanden worden geopend in MuseScore. Met dit paneel krijg je meer controle over hoe de verschillende tracks moeten worden verwerkt en kunnen hier bewerkingen op worden uitgevoerd (zoals kwantisatie, punt/boog gebruik, etc.). De "Pas toe" knop (bovenaan) past de eventuele wijzigingen direct toe. De "Annuleer" knop annuleert de nog niet opgeslagen wijzigingen.

Gebruik Shift+scrollwiel of Ctrl+scrollwiel om horizontaal te scrollen door de track opties; scrol verticaal zonder deze toetsen te gebruiken.

Het resultaat zal een partituur op leveren van betere kwaliteit van het bestand.

Het MIDI importeerpaneel laat een lijst met tracks zien (alleen tracks met noten worden weergegeven) en de beschikbare opties voor iedere track.

Indien er meerdere tracks zijn, dan wordt er een extra track toegevoegd bovenaan de lijst om alle tracks in één keer te kunnen selecteren.



In het paneel kun je de track selecteren die je wilt importeren en de volgorde aanpassen. Ook wordt hier de algemene informatie weergegeven (geluid, notenbalknaam, en liedtekst - indien beschikbaar). De aanwezigheid van de liedtekst kolom wijst erop dat het bestand een liedtekst track bevat - deze is toewijsbaar aan verschillende tracks middels de beschikbare lijst door hierop te klikken.

Bewerkingen (aan de rechterkant) zijn beschikbaar als een paar: "naam" - "waarde". Iedere waarde kan worden aangepast en er kan op worden geklikt. Het kan een combo of checkbox (lijst met beschikbare keuzes) zijn. De beschikbare opties kunnen van track tot track verschillen, afhankelijk van het type track (gestemd of drum track).

Het MIDI importeerpaneel werkt de relevante informatie bij van het bestand dat wordt bekeken, indien je er meer dan één open hebt staan. Als het MIDI importeerpaneel niet langer nodig is, dan kan het worden gesloten door op de sluit knop te klikken in de hoek links boven. Het paneel kan weer zichtbaar worden gemaakt door op de knop "Laat MIDI-importeerpaneel zien" te klikken die te voorschijn komt zodra het paneel is gesloten.

## 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.

### *Max. Kwantisatie*

Kwantificeert MIDI noten volgens een vast raster. De MAX resolutie voor het raster kan worden ingesteld via de beschikbare lijst:

- Waarde uit voorkeuren (standaard) - kwantisatie waarde wordt gebruikt zoals ingesteld in het Voorkeuren dialoog van MuseScore (in de "Importeren" tab)
- Kwart, Achtste, 16de, 32ste, 64ste, 128ste - door de gebruiker gekozen waarde  
Het werkelijke raster is aanpasbaar en wordt gereduceerd indien de noot waarde te kort is.

### *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.

### *Splits 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 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 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 korter is dan de tweede maat.

Deze optie is alleen beschikbaar voor alle tracks tegelijk.

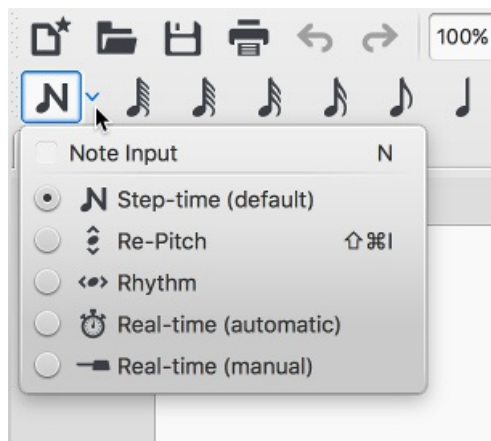
### *Detecteer swing*

MuseScore probeert swing te detecteren - door het triool [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.

## **Note input modes**

From version 2.1, you can enter notation using one of several *new note input* modes—in addition to the pre-existing **Step-time** and **Re-pitch** modes. These are accessed by clicking a small dropdown arrow next to the note entry button on the

note input toolbar.



## Step-time

This is the method of note entry that MuseScore has had from the beginning. You enter notes in Step-time mode by choosing a duration using the mouse or keyboard, and then choosing a pitch using the mouse, keyboard, MIDI keyboard or virtual piano.

For details see [Basic note entry](#).

## Re-pitch

**Re-pitch** mode allows you to correct the pitches of a sequence of notes while leaving their durations unchanged (not to be confused with [Accidental: Respell pitches](#)).

1. Select a note as your starting point;
2. If you are using a pre-2.1 version of the program press **N** to enter note-input mode. This step is optional from 2.1 onwards.
3. Select the **Re-Pitch** option from the **Note input** drop-down menu (or, for pre-2.1 versions, from the note input toolbar); or use the keyboard shortcut, **Ctrl+Shift+I** (Mac: **Cmd+Shift+I**).
4. Now enter pitches using the keyboard, MIDI keyboard or [virtual piano keyboard](#).

You can also use the **Re-pitch** function to create a new passage from an existing one of the same sequence of durations —by copying and pasting the latter, then applying Re-pitch.

## Rhythm

Rhythm mode allows you to enter durations with a single keypress. Combining Rhythm and Re-pitch modes makes for a very efficient method of note entry.

1. Select your starting point in the score and enter Rhythm mode.
2. Select a duration from the note input toolbar, or press a duration shortcut (numbers 1-9) on your computer keyboard. A note will be added to the score with the selected duration. In contrast to [Basic note entry](#), pressing the **.** key will toggle dotting or not dotting all subsequent durations. All following rhythms will be dotted until the **.** key is pressed again. Unlike [Basic note entry](#), the dot is to be pressed prior to entering the rhythm.
3. Entering rests is similar to adding dotted notes. Press the **0** key to toggle entering rests. All rhythms entered will be rests until the **0** key is pressed again. This can be used concurrently with dotted notes.
4. Continue pressing duration keys to enter notes with the chosen durations.
5. Now use [Re-pitch mode](#) to set the pitches of the notes you just added.

## Real-time (automatic)

The Real-time modes basically allow you to perform the piece on a MIDI keyboard (or MuseScore's [virtual piano keyboard](#)) and have the notation added for you. However, you should be aware of the following limitations which currently apply:

- It is not possible to use a computer keyboard for Real-time input
- You cannot enter tuplets or notes shorter than the selected duration
- You cannot enter notes into more than one voice at a time



However, these restrictions mean that MuseScore has very little guessing to do when working out how your input should be notated, which helps to keep the Real-time modes accurate.

In the automatic version of Real-time input, you play at a fixed tempo indicated by a metronome click. You can adjust the tempo by changing the delay between clicks from the menu: Edit → Preferences... → Note Input (Mac: MuseScore → Preferences... → Note Input).

1. Select your starting position in the score and enter Real-time (automatic) mode.
2. Select a duration from the note input toolbar.
3. Press and hold a MIDI key or virtual piano key (a note will be added to the score).
4. Listen for the metronome clicks. With each click the note grows by the selected duration.
5. Release the key when the note has reached the desired length.

The score stops advancing as soon as you release the key. If you want the score to continue advancing (e.g. to allow you to enter rests) then you can use the [Real-time Advance shortcut](#) to start the metronome.

### Real-time (manual)

In the manual version of Real-time input, you have to indicate your input tempo by tapping on a key or pedal, but you can play at any speed you like and it doesn't have to be constant. The default key for setting the tempo (called "Real-time Advance") is Enter on the numeric keypad (Mac: fn+Return), but it is highly recommended that you change this to a MIDI key or MIDI pedal (see [below](#)).

1. Select your starting position in the score and enter Real-time (manual) mode.
2. Select a duration from the note input toolbar.
3. Press and hold a MIDI key or virtual piano key (a note will be added to the score).
4. Press the Real-time Advance key. With each press the note grows by the selected duration.
5. Release the note when it has reached the desired length.

### Real-time Advance shortcut

The Real-time Advance shortcut is used to tap beats in manual Real-time mode, or to start the metronome clicks in automatic Real-time mode. It is called "Real-time Advance" because it causes the input position to move forward, or "advance", through the score.

The default key for Real-time Advance is Enter on the numeric keypad (Mac: fn+Return), but it is highly recommended that you assign this to a MIDI key or MIDI pedal via MuseScore's MIDI remote control. The MIDI remote control is available from the menu: Edit → Preferences... → Note Input (Mac: MuseScore → Preferences... → Note Input).

Alternatively, if you have a USB footswitch or computer pedal which can simulate keyboard keys, you could set it to simulate Enter on the numeric keypad.

### See also

- [Note input](#)
- [Copy and paste](#)

### External links

- [Video: Semi-Realtime MIDI Demo Part 1: New note entry modes](#) (available as of MuseScore 2.1)
- [Introduction to the new Repitch Mode](#) (YouTube)

## Notenbalk-eigenschappen

### Overzicht

Iedere instrument notenbalk in MuseScore heeft een aantal eigenschappen die kunnen worden aangepast. Iedere notenbalk behoort in één van deze drie groepen:

- Standaard
- Tablatuur
- Percussie

Een aantal eigenschappen zijn afhankelijk van de groep waar toe de notenbalk behoort. Met het **Bewerk notenbalk-**

/partij-eigenschappen dialog kun je de eigenschappen van de groep specifieke notenbalk zien en bewerken.

De notenbalk groep waartoe een notenbalk behoort is afhankelijk van het instrument. Iedere notenbalk kan een standaard notenbalk zijn maar alleen een notenbalk voor een percussie instrument kan een percussie notenbalk zijn (of worden) en alleen notenbalken van snaar instrumenten kunnen tablatuur notenbalken zijn (of worden).

Iedere partituur wordt initieel gemaakt met 17 voorgedefinieerde "sjablonen" (niet te verwarren met Sjablonen), één standaard, drie percussie en 13 tablatuur templates. Ieder sjabloon is bedoeld voor een specifiek gebruik dat algemeen of standaard genoeg is om er een sjabloon voor te maken. Ieder sjabloon kan worden aangepast (onafhankelijk voor iedere notenbalk in de partituur) en nieuwe sjablonen kunnen worden aangemaakt voor speciale wensen.

## Bewerk notenbalk-eigenschappen

Het Bewerk notenbalk-/partij-eigenschappen dialog kan worden geopend door met rechts te klikken op de naam van het instrument of op een leeg gedeelte in de notenbalk en dan te kiezen voor Notenbalk-eigenschappen...

MuseScore: Bewerk notenbalk/partij-eigenschappen

**Notenbalk-eigenschappen**

Lijnen: 5  Nooit verbergen  Niet verbergen bij een leeg systeem  
Lijnafstand: 1,00sp  Laat muzieksleutel zien  Kleine notenbalk  
Extra afstand boven de notenbalk: 0,00sp  Laat maatsoort zien  Onzichtbare notenbalklijnen  
Schaal: 100,0%  Laat maatstrepen zien  Verberg systeemmaatstreep  
Notenbalkkleur: XXXXXXXXXX  
Stijlgroep: Standaard [Geavanceerde stijl-eigenschappen...](#)

**Partij-eigenschappen**

Partijnaam: Tenor/Bass  
Instrument: Tenor/Bass [Verander instrument...](#)  
Lange instrumentnaam: T  
B  
Korte instrumentnaam:  
Bruikbaar toonhoogtebereik:  
Amateur: F 2  - G 4   
Beroeps: D 2  - A 4   
Speel transpositie: 0 - Reine Prime  + Octaaf: 0   Omhoog  Omlaag  
[Ok](#) [Toepassen](#) [Annuleren](#)

Er zijn verschillende opties beschikbaar afhankelijk van de groep van de geselecteerde notenbalk: standaard, tablatuur of percussie. Een aantal opties zijn gemeenschappelijk voor alle notenbalken:

### Naam

De naam van de notenbalk/partij.

### Lijnen

Het aantal lijnen in de notenbalk.

### Lijnafstand

De afstand tussen twee lijnen van de notenbalk, uitgedrukt in *spaties* (afgekort: *sp*). De standaard ruimte tussen twee lijnen is 1,00. Een hogere waarde zorgt dat de lijnen meer van elkaar af staan en een lagere waarde zorgt dat de lijnen dichter op elkaar staan. Het is **niet** aanbevolen om de waarde aan te passen voor de normale groep (alhoewel het mogelijk is), andere groepen kunnen een andere standaard waarde hebben zo heeft tablatuur bijvoorbeeld een standaard waarde van 1,5 sp.

### Extra afstand boven de notenbalk

Gebruik dit om de afstand te vergroten tussen de geselecteerde notenbalk en die erboven.

### Laat muzieksleutel zien

Bepaal of de muzieksleutel moet worden weergegeven of niet.

### Laat maatsoort zien

Bepaal of de maatsoort moet worden weergegeven of niet.

### Laat maatstrepen zien

Bepaal of maatstrepen moet worden weergegeven of niet.

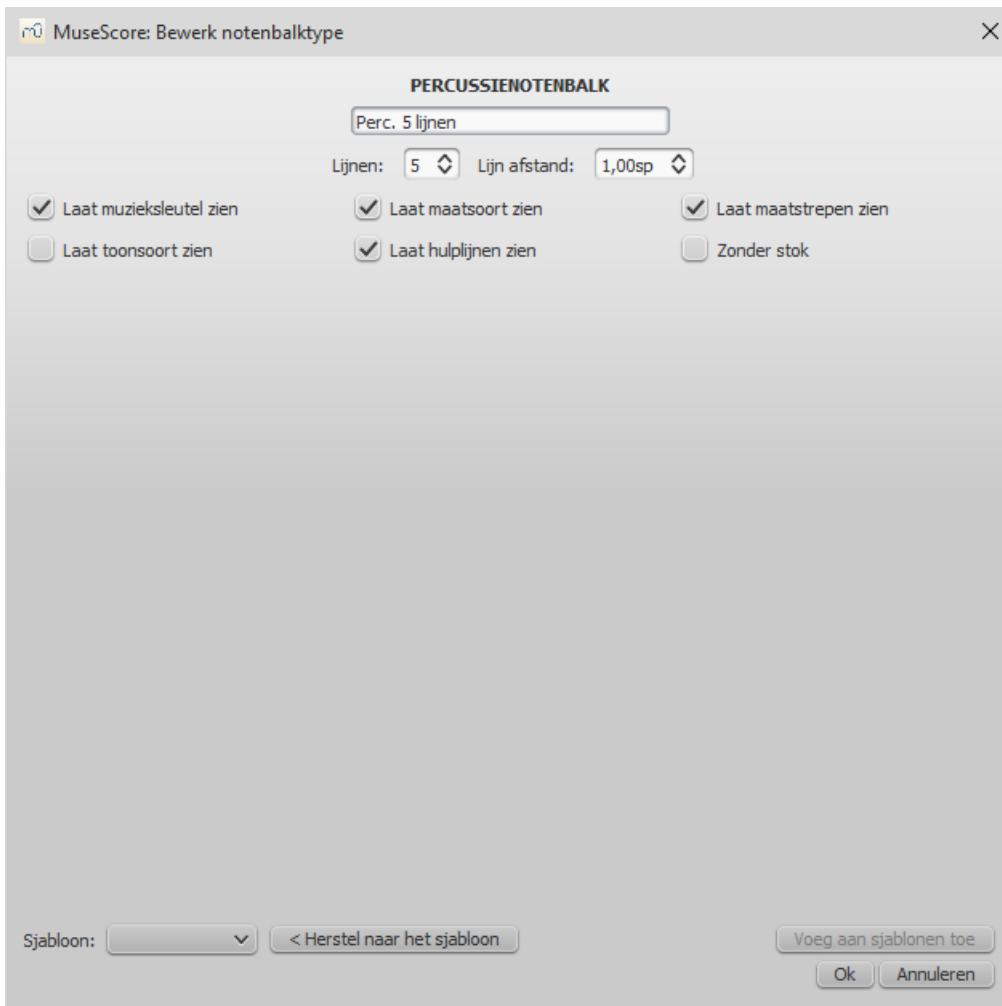
### Geavanceerde stijl-eigenschappen

Door te klikken op de knop Geavanceerde stijl-eigenschappen... wordt een nieuw dialoog geopend met geavanceerde opties. Voor een standaard notenbalk ziet dit er als volgt uit:

The image shows a dialog box titled "STANDAARDNOTENBALK" from the MuseScore application. The window title bar reads "MuseScore: Bewerk notenbalktype". The dialog contains several settings for a standard staff:

- A text input field at the top, currently empty.
- Two spinners: "Lijnen:" set to 5 and "Lijn afstand:" set to 1,00sp.
- Three checked checkboxes: "Laat muzieksleutel zien", "Laat maatsoort zien", and "Laat maatstrepen zien".
- Two more checkboxes: "Laat toonsoort zien" (checked) and "Laat hulplijnen zien" (checked).
- An unchecked checkbox: "Zonder stok".
- At the bottom left, a "Sjabloon:" dropdown menu and a "< Herstel naar het sjabloon" button.
- At the bottom right, a "Voeg aan sjablonen toe" button, and "Ok" and "Annuleren" buttons.

Voor een percussie notenbalk ziet het er uit zoals dit:



En voor een tablatuur notenkalk ziet het er uit zoals dit:

MuseScore: Bewerk notenbalktype ×

### TABLATUURNOTENBALK

Tab. 6-snr. regulier

Lijnen:  Lijn afstand:

Laat muzieksleutel zien     
  Laat maatsoort zien     
  Laat maatstrepen zien

Ondersteboven

Fret markeringen     
  Notenwaarden

Lettertype:  Grootte:      
 Verticale correctie instelling:

Fretmarkeringen zijn:     
  Nummers     
  Letters

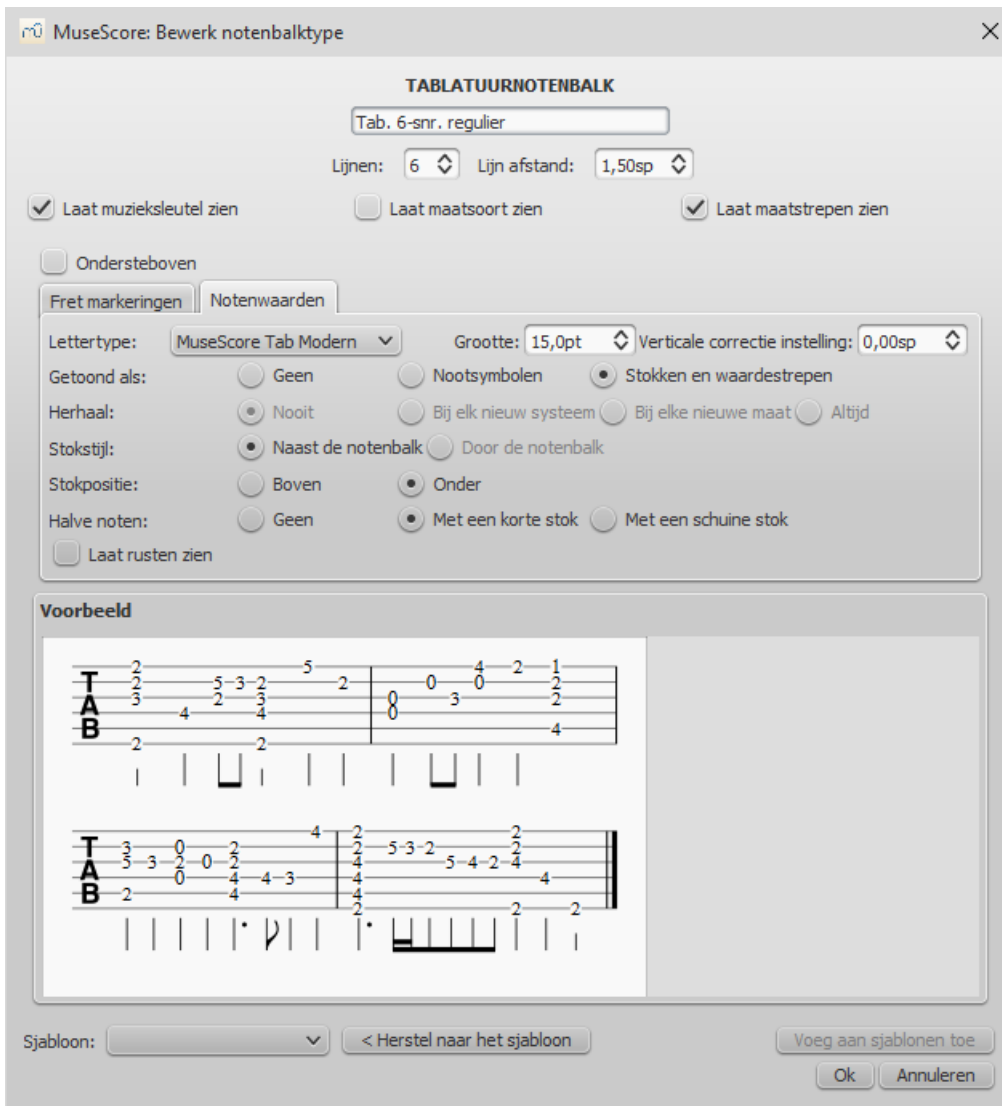
Fretmarkeringen worden geplaatst:     
  Op de lijnen     
  Boven de lijnen

Lijnen zijn:     
  Doorgetrokken     
  Onderbroken

**Voorbeeld**

Sjabloon:  < Herstel naar het sjabloon Voeg aan sjablonen toe  
Ok    Annuleren

en dit:



Er zijn ook een aantal knoppen beschikbaar:

Sjabloon

Laat de lijst met beschikbare sjablonen zien in de partituur die **kunnen worden toegepast op de huidige notenbalk.**

< Herstel naar het sjabloon

Herstel alle notenbalk eigenschappen naar de eigenschappen van het gekozen sjabloon.

Voeg aan sjablonen toe

Voeg de huidige eigenschap instellingen toe aan een nieuw sjabloon (nog niet geïmplementeerd).

OK

Sluit het dialoog en pas de wijzigingen toe.

Annuleren

Sluit het dialoog zonder de wijzigingen toe te passen.

## Standaard en Percussie notenbalk specifieke eigenschappen

### Laat toonsoort zien

Bepaal of de toonsoort moet worden weergegeven of niet.

### Laat hulplijnen zien

Bepaal of de hulplijnen moet worden weergegeven of niet.

### Zonder stok

Indien geselecteerd, dan hebben de noten geen stok, vlag of waardestreep.

## Tablatur notenbalk specifieke eigenschappen

### Ondersteboven

Indien niet geselecteerd, dan komt de bovenste tablatur lijn overeen met de hoogste snaar en de onderste tablatur lijn met de laagste snaar (het meest gebruikelijk). Indien geselecteerd, dan komt de bovenste tablatur lijn overeen met de laagste snaar en de onderste tablatur lijn met de hoogste snaar (dit wordt wel gebruikt in Italiaanse stijl luit tablatur).

### Fret markeringen

Deze groep eigenschappen definiëren het uiterlijk van de fret markeringen.

### Lettertype

Het lettertype dat wordt gebruikt om de markering weer te geven. Er worden momenteel 4 lettertype meegeleverd die alle benodigde symbolen ondersteunen in 4 verschillende stijlen (modern serif, modern sans, Renaissance, Late Renaissance). Meer lettertype (of de mogelijkheid om eigen lettertype te gebruiken) komen mogelijk in de toekomst beschikbaar.

### Grootte

De grootte van het lettertype, in typografische punten. De ingebouwde lettertype zien er goed uit bij het gebruik van 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 basis lijn (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*.

### Nummers / Letters

Bepaal of er cijfers ('1', '2'...) of letters ('a', 'b'...) worden gebruikt als fret markering. Wanneer er letters worden gebruikt dan wordt 'j' overgeslagen en wordt 'k' gebruikt voor de 9e fret.

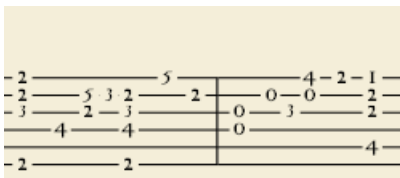
### Op de lijnen / Boven de lijnen

Bepaal of de fret markeringen **op** de snaar lijnen of **boven** de snaar lijnen moeten worden geplaatst.

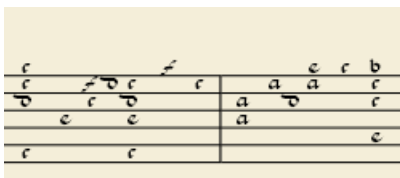
### Doorgetrokken / Onderbroken

Bepaal of snaar lijnen 'door' de fret markering lopen of daar moet worden onderbroken.

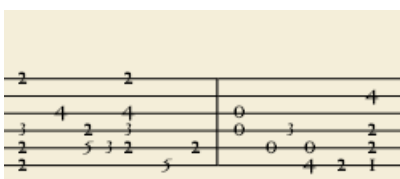
Voorbeeld met cijfers op onderbroken lijnen:



Voorbeeld met letters boven doorlopende lijnen:



Voorbeeld van een 'ondersteboven' tablatur (zelfde inhoud als het cijfer voorbeeld hierboven):



### Notenwaarden

Deze groep eigenschappen definiëren het uiterlijk van de nootwaarden.

## Lettertype

Het lettertype dat wordt gebruikt om de markering weer te geven. Er worden momenteel 3 lettertype meegeleverd die alle benodigde symbolen ondersteunen in 3 verschillende stijlen (modern, Italiaanse tablatuur, Franse tablatuur). Meer lettertype (of de mogelijkheid om eigen lettertype te gebruiken) komen mogelijk in de toekomst beschikbaar. Alleen te gebruiken met de *Nootsymbolen* optie.

## Grootte

De grootte van het lettertype, in typografische punten. De ingebouwde lettertype zien er goed uit bij het gebruik van 15 pt. Alleen gebruikt met de *Nootsymbolen* optie.

## Verticale correctie instelling

Zoals bij de fret markering hiervoor maar dan voor de waarde symbolen. Alleen gebruikt met de *Nootsymbolen* optie.

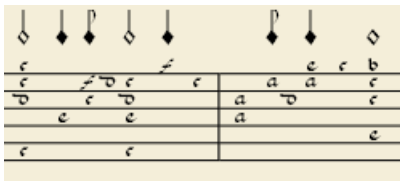
## Getoond als: Geen

Er worden geen nootwaarden weergegeven (zoals in de voorbeelden hierboven).

## Getoond als: Nootsymbolen

Er worden symbolen in de vorm van noten weergegeven boven de notenbalk. Wanneer deze optie wordt gekozen, dan worden de symbolen **alleen** weergegeven wanneer de nootwaarde veranderd, zonder deze te herhalen (als standaard) voor de reeks van noten met dezelfde waarde.

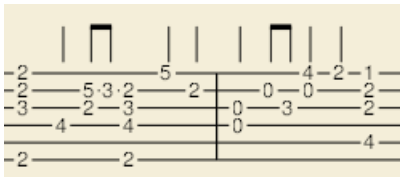
Voorbeeld van waarden met nootsymbolen:



## Getoond als: Stokken en waardestrepen

Noot stokken en waardestrepen (of vlaggen) worden weergegeven. De waarde wordt weergegeven voor iedere noot waarbij dezelfde typografische vormen worden gebruikt als bij een normale notenbalk. Alle commando's in het standaard Waardestreep Palet kunnen hierop ook worden toegepast.

Voorbeeld met waarde aangegeven door stokken:



## Herhaal: Nooit / Bij elk nieuw systeem / Bij elke nieuwe maat / Altijd

Bepaal hoe en wanneer hetzelfde nootsymbool moet worden herhaald indien meerdere noten in een reeks dezelfde waarde hebben (alleen beschikbaar met de *Nootsymbolen* optie).

## Naast de notenbalk / Door de notenbalk

Bepaal of de stokken worden weergegeven met een vast hoogte boven/onder de notenbalk of dat deze door de notenbalk heen lopen naar de fret markering (alleen beschikbaar met de *Stokken en waardestrepen* optie).

## Boven / Onder notenbalk

Bepaal of de stokken en waardestrepen boven of onder de notenbalk komen (alleen beschikbaar met de *Stokken en waardestrepen* optie / *Naast notenbalk* sub-optie).

## Geen / Met een korte stok / Met een schuine stok

Om de drie verschillende stijlen te kiezen hoe de stokken voor halve noten worden weergegeven (alleen beschikbaar met de *Stokken en waardestrepen* optie / *Naast notenbalk* sub-optie).

## 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.

## Voorbeeld

Toont een kort stukje partituur in tablatuur formaat waarin alle huidige parameters zijn toegepast.

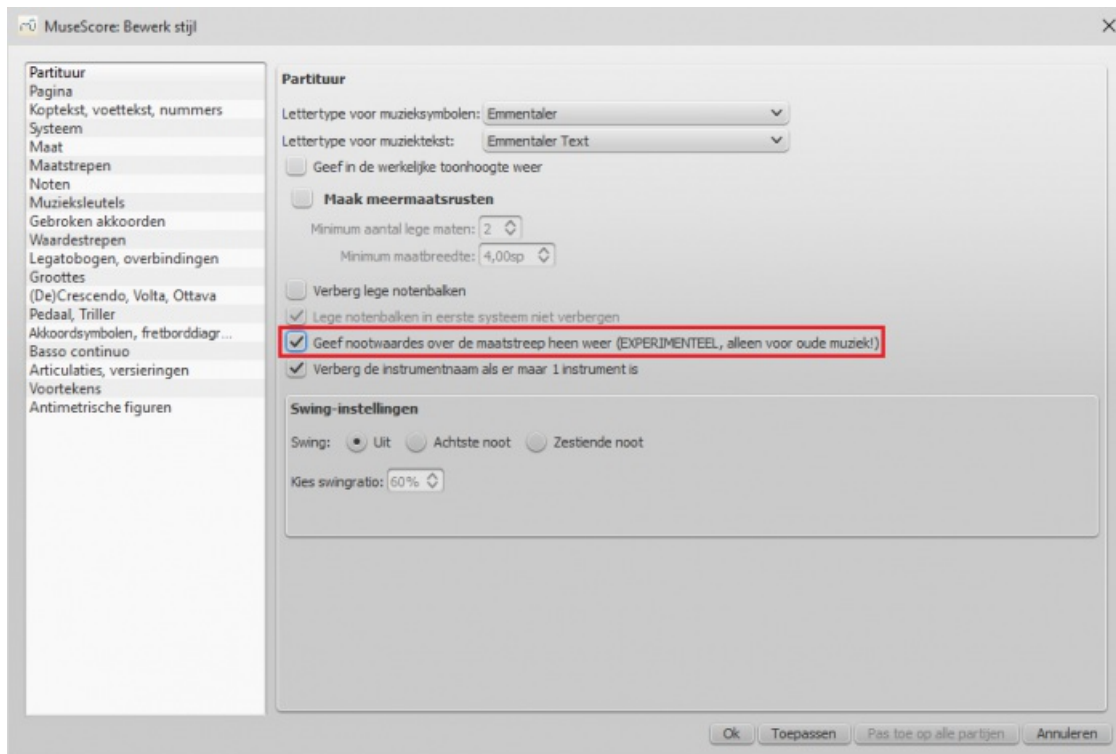
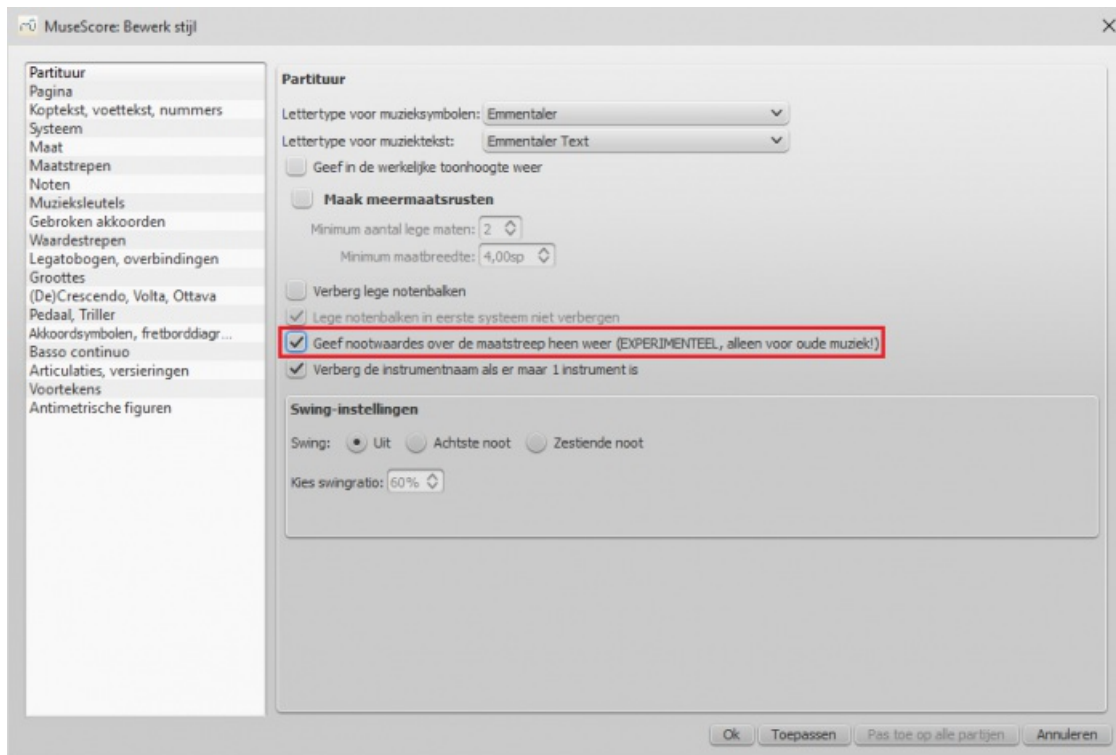
## Oude muziek mogelijkheden

MuseScore 2.0 heeft verschillende nieuwe functies om de schrijfwijze van oude muziek (vooral middeleeuws en uit de renaissance) verwant aan commerciële edities uit de 20e eeuw mogelijk te maken.

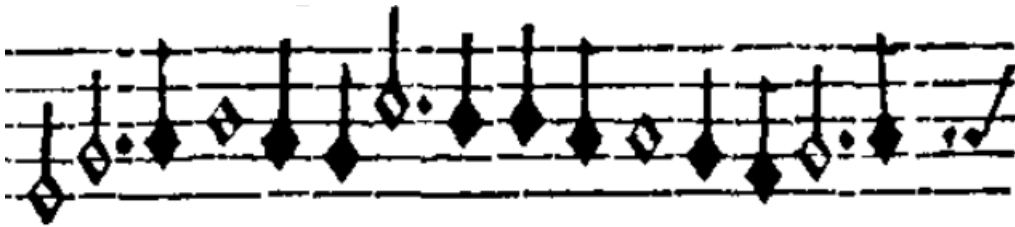


## Notatie zonder onderverdeling in maten

Omdat de meeste muziek uit de renaissance geen maatstrepen gebruikt (danwel niet in maten verdeeld is), wordt met het verdelen van lange noten en het binden over de maatstrepen daarvan het uiterlijk van de partituur sterk veranderd. Het herkennen van de lange melodie lijnen en herhaalde motieven word daarmee lastig. Daarom bevat MuseScore een experimentele weergave mogelijkheid waarbij de nootwaarde in tact blijven. Deze methode kan worden geactiveerd door het aanzetten van deze optie in Partituur sectie van het Stijl dialog, te vinden onderStijl → Algemeen...



Na het toepassen zal de weergave direct worden aangepast.



Originele notatie (*De Profundis Clamavi* voor 4 stemmen door Nicolas Champion)



Voor de stijl aanpassing



Na de stijl aanpassing

Merk op dat deze mogelijkheid nog experimenteel is en daarom fouten kan bevatten. De langste noot waarde die wordt ondersteund is de longa (een longa met een punt wordt onderverdeeld en verbonden). Om de maatstrepen te verwijderen kan de optie "Laat maatstrepen zien" in het notenbalk-eigenschappen dialoog worden uitgezet maar er is ook een andere mogelijkheid.

### 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. Dit is nu ook mogelijk: dubbelklik op een maatstreep en sleep de onderkant naar de notenbalk onder de maatstreep, sleep nu de bovenkant naar de onderkant van de huidige notenbalk. Voer dit uit in de precisie mode (hou de Shift ingedrukt). De-selecteer de maatstreep en de wijziging wordt nu gedaan in de hele notenbalk.



Het is wellicht handiger om de Instellingen handmatig aan te passen. Open het Instellingen venster, druk op F8 en selecteer een maatstreep. De juiste waarden zijn:

	Standaard Mensurstrich	
Omspannen notenbalken	1	2
Omspan vanaf	0	8
Omspan tot	8	0

Indien je aan het einde van de partituur of sectie de maatstrepen weer terug wilt zetten naar de standaard waarden, denk er dan aan om dit te doen terwijl je de Ctrl toets indrukt anders zal de gehele notenbalk worden aangepast.

## 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 is opgenomen in het lijnen palet en kan onderaan worden gevonden, sleep het van hier uit naar de sleutel. Het bereik wordt hierbij automatisch gedetecteerd.



De ambitus neemt alle maten van muziek in ogenschouw tot aan het eerst volgende sectie-einde, hierna kan een nieuwe ambitus worden toegevoegd. Het kan handmatig of automatisch worden aangepast in het Instellingenoverzicht. Selecteer eerst de ambitus die moet worden aangepast. Gebruik de bovenste en onderste noot waarden om het bereik in te stellen. Voor automatisch aanpassen klik je op de Bereik bijwerken 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*

## Zie ook

- [Maatbewerkingen: Splitsen en samenvoegen](#)

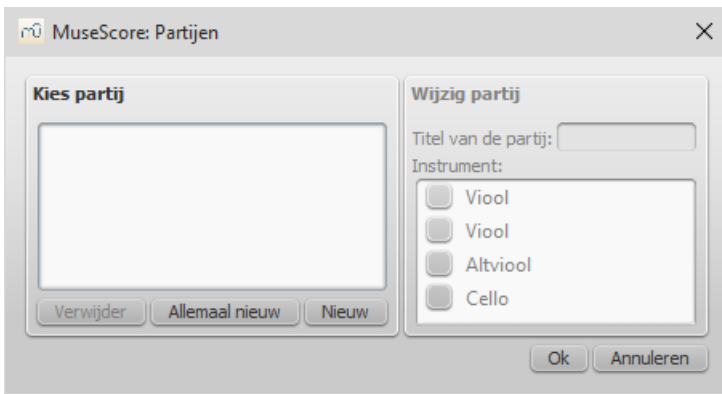
## Partijen maken

Als je een partituur hebt geschreven voor een ensemble, dan kan MuseScore de bladmuziek maken die alleen de individuele partij voor iedere muzikant in het ensemble bevat.

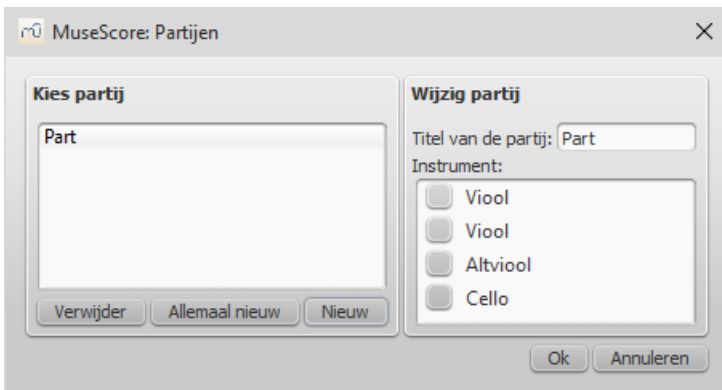
## Instellen van de partijen

Je kunt de partijen op ieder gewenst moment definiëren na het maken van een nieuwe partituur. Je hoeft de partijen slechts één te definiëren voor iedere partituur, maar je kunt nog wel aanpassing maken indien nodig. De volgende instructies gebruiken een strijkkwartet als voorbeeld, maar het principe is van toepassing op alle ensembles.

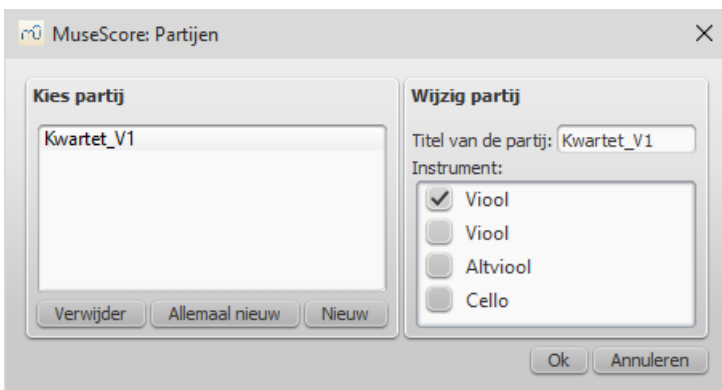
1. Vanuit het hoofd menu kies je Bestand → Partijen...



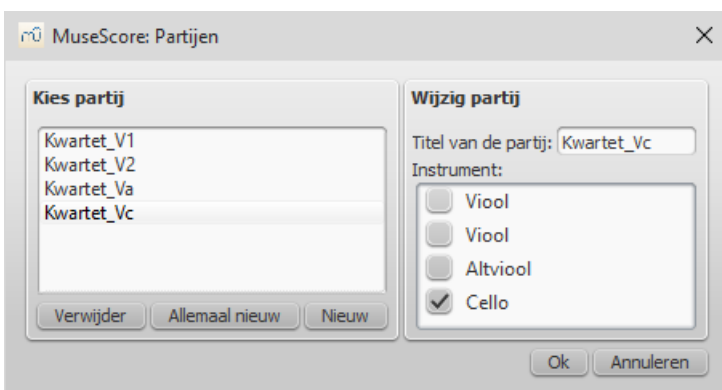
- In het Partijen venster klik je dan op Nieuw om een "partij definitie" te maken.



- In het rechter deel voer je de tekst in die je wilt gebruiken als "Titel van de partij" (deze naam wordt ook gebruikt als bestandsnaam bij het exporteren van de partij).
- Kies het instrument dat in deze partij moet worden weergegeven door het te markeren in het rechter deel van het venster onder Instrument. Meestal wil je dat er maar één instrument in een partij komt te staan maar soms wil je er meer dan één instrument in hebben (als er bijvoorbeeld meerdere percussie notenbalken zijn). In MuseScore kun je zoveel instrumenten markeren als je wilt.



- Herhaal de stappen 2 tot en met 4 hierboven voor iedere partij die nodig is.



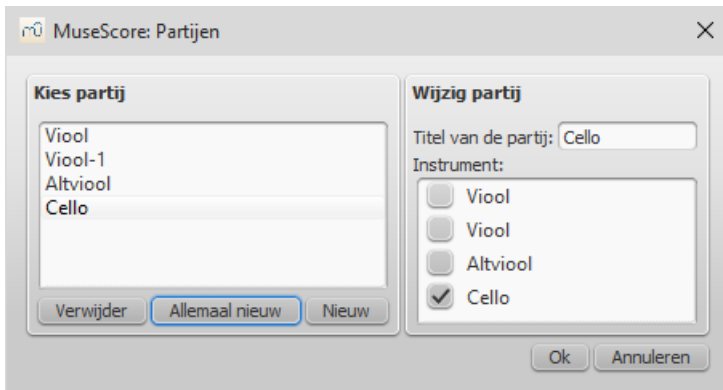
- Zodra je klaar bent druk je op OK om het Partijen venster te verlaten.

Je bent nu klaar met het instellen van de partijen. Je hoeft dit niet nog een keer te doen, tenzij je een instrument wilt toevoegen of verwijderen uit de partituur. In de huidige versie van MuseScore is het niet mogelijk om een enkele notenbalk (die twee of meer stemmen bevat) te splitsen in losse partijen. Dus ieder instrument dat je wilt afdrukken in een aparte partij moet ook zijn eigen notenbalk hebben in de partituur.

### Alle partijen in één keer instellen

Als je een orkest partituur hebt waarin voor ieder instrument een partij gemaakt moet worden dan kun je dit op een makkelijker manier doen:

1. Ga naar Bestand → Partijen...
2. Druk op de Allemaal nieuw knop (partijen krijgen de naam van het instrument en deze wordt, indien nodig, aangevuld "-<number>").



3. Druk op OK.

Nu is er een tabblad aangemaakt voor iedere partij in je partituur.

### Partijen exporteren

1. Ga naar Bestand → Exporteer partijen....
2. Navigeer naar de locatie waar je de partijen wilt opslaan en kies het bestandsformaat (standaard is dit PDF).
3. Als bestandsnaam kun je ieder gewenste voorvoegsel gebruiken dat wenselijk is voor alle partijen of je laat de standaard staan (de naam van je partituur).
4. Klik Opslaan.

Nu worden de bestanden aangemaakt met de naam "<titel>" + "-" + "<partij naam>.<extensie>". Als extra, bij het exporten naar PDF, wordt ook het bestand "<titel>" + "-Partituur\_en\_partijen.pdf" aangemaakt.

### Opslaan

De partijen en de partituur zijn "gekoppeld". Dit betekent dat iedere aanpassing in de inhoud in beide wordt uitgevoerd. Alleen voor aanpassingen in de opmaak geldt dit niet. Zodra je de partijen hebt gemaakt worden ze opgeslagen samen met de partituur (zodra de partituur opent zijn er tabbladen beschikbaar voor de partituur en iedere partij die je hebt gemaakt).

Je kunt iedere partij afzonderlijk opslaan door de betreffende tabblad te selecteren en dan gebruik te maken van Bestand → Sla op als...

### Partituur informatie

Verschillende meta labels worden automatisch gegenereerd bij het maken van een partituur en er kunnen er later meer worden toegevoegd. Deze kunnen worden gebruikt in de Kop-/voettekst van de partituur.

Bestand → Info... laat de waarde van de bestaande meta labels zien (sommige kunnen leeg zijn).

MuseScore: Partituur informatie

MuseScore-versie: 2.0.2 Revisie: 0 API-niveau: 206

arranger

composer

copyright © 2015 XXXXXXXXX

creationDate 2015-02-01

lyricist

movementNumber

movementTitle

platform Windows

poet

source

translator

workNumber

workTitle

Nieuw Ok Annuleren

## Reeds bestaande meta labels

Iedere partituur heeft de volgende meta labels. Sommige worden automatisch gevuld bij het maken van een partituur met de volgende details:

- **MuseScore-versie:** De versie van MuseScore waarmee de partituur het laatst is opgeslagen.
- **Revisie:** De revisie van MuseScore waarmee de partituur het laatst is opgeslagen.
- **API-niveau:** Het bestandsformaat versie.
- **arranger:** (leeg)
- **composer:** Zoals ingevoerd in de [Nieuwe Partituur Wizard](#) (welke ook wordt gebruikt als de componist tekst in het bovenste [verticale kader](#)—**let op dat het later maken van wijzigingen in de één niet worden overgenomen in de ander**).
- **copyright:** Zoals ingevoerd in de Nieuwe Partituur Wizard. Copyright informatie wordt weergegeven als niet wijzigbare tekst onderaan iedere pagina van de partituur, maar kan worden veranderd of verwijderd door de informatie hier te veranderen.
- **creationDate:** Datum van het maken van de partituur. Deze kan leeg zijn indien de partituur is opgeslagen in test mode (zie [Opdracht regel opties](#)).
- **lyricist:** Zoals ingevoerd in de Nieuwe Partituur Wizard (welke ook wordt gebruikt als de liedschrijver tekst in het bovenste verticale kader—**let op dat het later maken van wijzigingen in de één niet worden overgenomen in de ander**).
- **movementNumber:** (leeg)
- **movementTitle:** (leeg)
- **platform:** Het platform waarop de partituur is gemaakt: "Microsoft Windows", "Apple Macintosh", "Linux" or "Unknown". Dit kan leeg zijn indien de partituur is opgeslagen in test mode.
- **poet:** (leeg)
- **source:** (leeg)
- **translator:** (leeg)
- **workNumber:** (leeg)
- **workTitle:** Zoals ingevoerd in de Nieuwe Partituur Wizard (welke ook wordt gebruikt als de titel tekst in het bovenste verticale kader—**let op dat het later maken van wijzigingen in de één niet worden overgenomen in de ander**).

De eerste drie items in de bovenstaande lijst kunnen niet worden gebruikt in de koptekst of voettekst (ze zijn eigenlijk geen meta labels).

Iedere *partij* heeft als extra de volgende meta label, gegenereerd en gevuld bij het maken van de partijen:

- **partName:** Naam van de partij zoals opgegeven bij het maken van de partij (welke ook wordt gebruikt als de partijnaam tekst in het bovenste verticale kader—**let op dat het later maken van wijzigingen in de één niet worden overgenomen in de ander**).

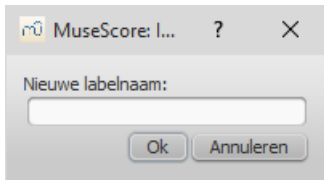
## Aanpassen van een meta label

Om een meta label van een partituur aan te passen met gekoppelde partijen, moet je zorgen dat de partituur het actieve tabblad is. Om een meta label voor een individuele partij aan te passen, moet deze partij het actieve tabblad zijn. Ga naar Bestand → Info... en wijzig de huidige tekst of vul tekst in bij een leeg label.

## Een nieuw meta label toevoegen

Om een meta label aan een partituur met gekoppelde partijen toe te voegen, moet je zorgen dat de partituur het actieve tabblad is. Om een meta label aan een individuele partij toe te voegen, moet deze partij het actieve tabblad zijn.

Ga naar Bestand → Info... → Nieuw



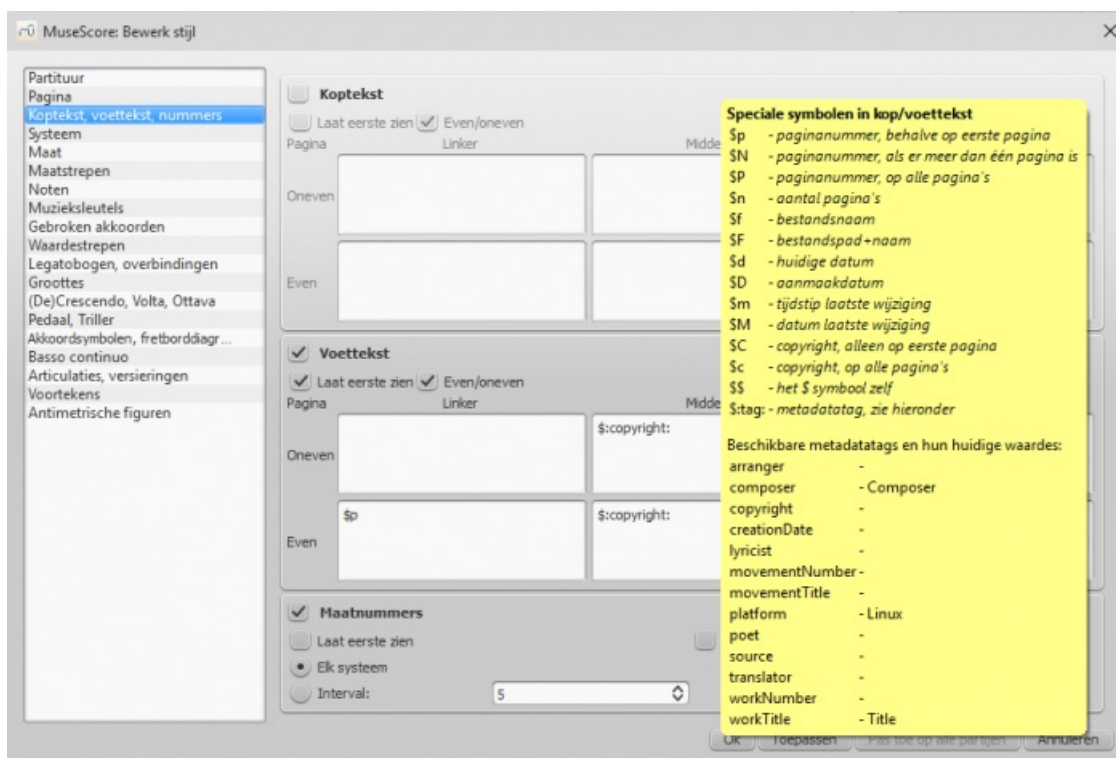
Vul de naam in voor de nieuwe meta label en klik OK (of Annuleren). De meta label wordt toegevoegd aan de label lijst. Je kunt daarna de inhoud bij de label invullen.

## Koptekst/voettekst

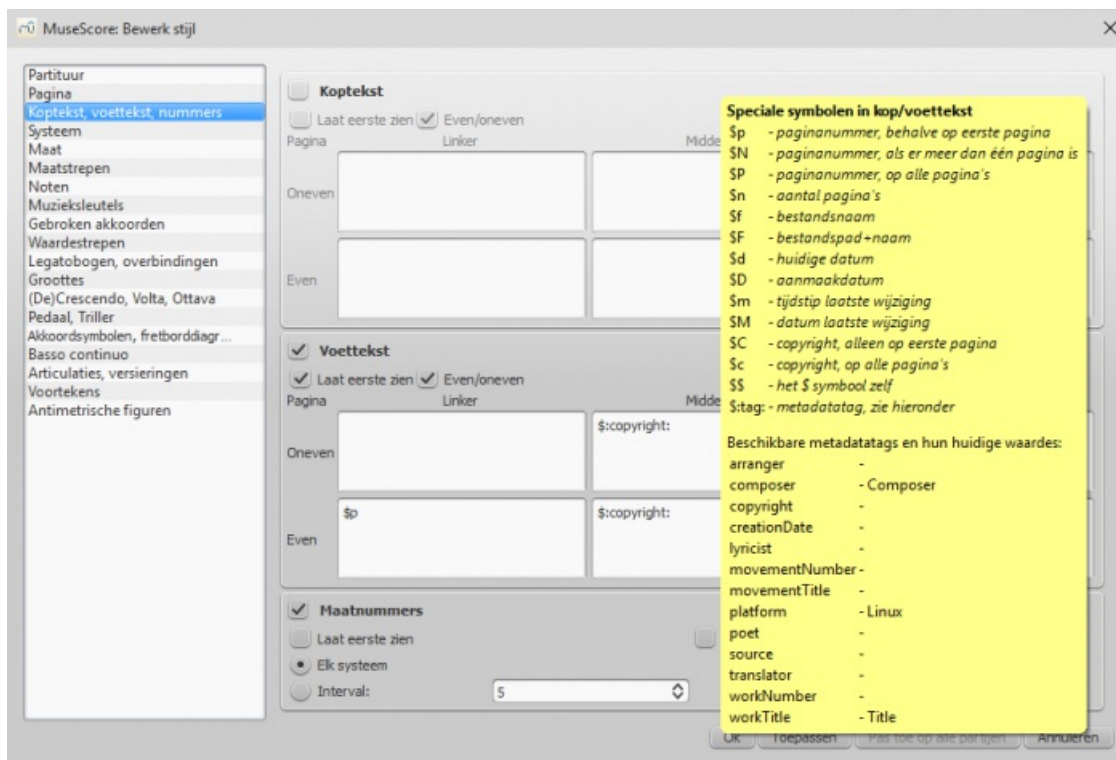
Je kunt de inhoud van de meta labels in de kop- of voettekst van de partituur laten weergeven. Om een kop- of voettekst te maken voor een partituur met gekoppelde partijen, moet je zorgen dat de partituur het actieve tabblad is. Om een kop- of voettekst te maken voor een individuele partij moet deze partij het actieve tabblad zijn.

Ga naar Stijl → Algemeen... om het Stijl bewerken venster te openen en kies Koptekst, voettekst, nummers in de lijst aan de linkerkant.

Als je met de muis over het koptekst of voettekst gebied beweegt dan kom een lijst met macro's te voorschijn met daarbij de betekenis en de bestaande meta labels met hun inhoud.







Je kunt deze labels (bv. `$.workTitle:`) en macro's (e.g. `$M`) in de betreffende vakken om ze toe te voegen aan de kop- of voettekst.

Klik op Toepassen om te zien hoe de kop- of voettekst eruit ziet in de partituur. Klik op OK om de kop- of voettekst vast te leggen in de huidige partituur of partij. Indien het actieve tabblad een partij is, dan kun je ook klikken op Pas toe op alle partijen als je dat wilt en daarna op OK om het venster te verlaten. Met de knop Annuleren verlaat je het venster zonder de wijzigingen toe te passen.

## Zie ook

- [Opmaak en lay-out: Kop- en voettekst](#)
- [Opdracht regel opties: Test mode](#)

## Plugins

Plugins zijn stukjes programmacode om een bepaalde functie aan MuseScore toe te voegen. Met het toevoegen van een plugin komt er een nieuwe optie bij in het Plugins menu in MuseScore zodat de actie kan worden uitgevoerd op de partituur of een deel daarvan. Plugins bieden de mogelijkheid aan de gebruikers met minimale programmeer kennis functies toe te voegen aan de software.

Een aantal plugins worden met MuseScore meegeleverd, zie [hieronder](#). Je kunt nog veel meer plugins vinden in de [plugin bibliotheek](#). Sommige plugins werken met MuseScore 2 en andere werken alleen met oudere versies van MuseScore.

## Installatie

Merk op dat het voor sommige plugins noodzakelijk kan zijn dat er additionele componenten geïnstalleerd moeten worden (zoals lettertype, e.d.) om er gebruik van te kunnen maken. Controleer de documentatie van de plugin voor meer informatie hierover.

De meeste plugins worden geleverd als een ZIP bestand, download het zip bestand voor de plugin en pak het uit in één van de mappen die hieronder genoemd worden.

Sommige worden geleverd als een .qml bestand, download en plaats het direct in één van deze mappen.

## Windows

MuseScore zoekt naar plugins in `%ProgramFiles%\MuseScore 2\Plugins` (of `%ProgramFiles(x86)%\MuseScore 2\Plugins` voor de 64-bit versies) en in `%LOCALAPPDATA%\MuseScore\MuseScore 2\plugins` voor Vista en Windows 7 of `C:\Documents and Settings\USERNAME\Local Settings\Application Data\MuseScore\MuseScore 2\plugins` (aangepast aan je taal versie) bij XP.



## Mac OS X

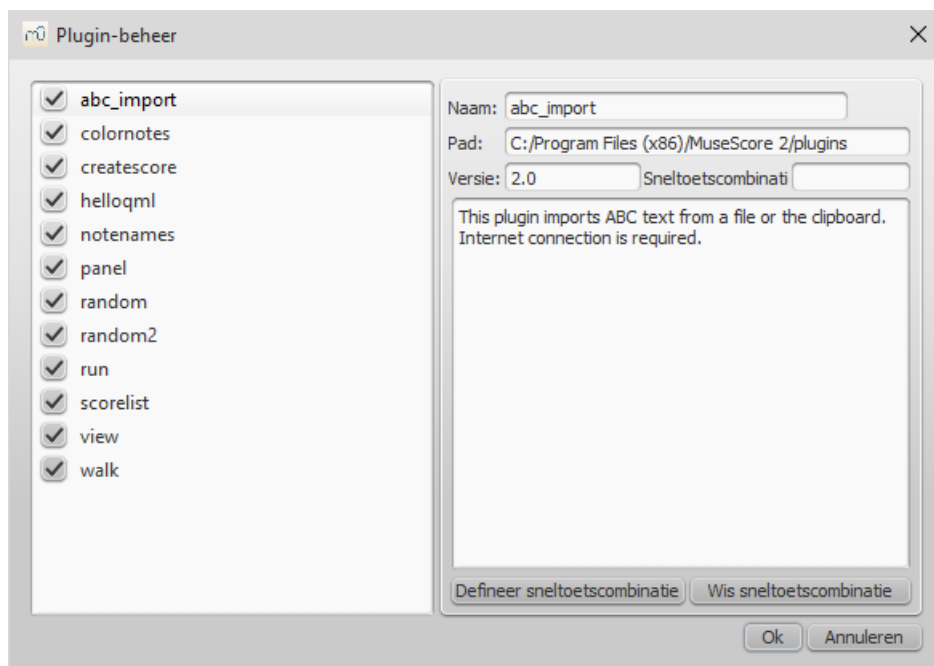
Op Mac OS X zoekt MuseScore naar plugins in de MuseScore bundel in `Applications/MuseScore 2.app/Contents/Resources/plugins` en in `~/Library/Application Support/MuseScore/MuseScore 2/plugins`. Om de bestanden in de app bundel te kunnen plaatsen klik je met rechts (Control-klik) op de MuseScore.app en kies je "Show package contents" om de Contents map weer te geven. Wees hierbij voorzichtig en gebruik de **Contents/Resources/plugins** en niet de Contents/plugins map.

## Linux

In Linux zoekt MuseScore voor plugins in `/usr/share/mscore-2.0/plugins` en in `~/local/share/data/MuseScore/MuseScore 2/plugins`.

## Aan-/uitzetten plugins

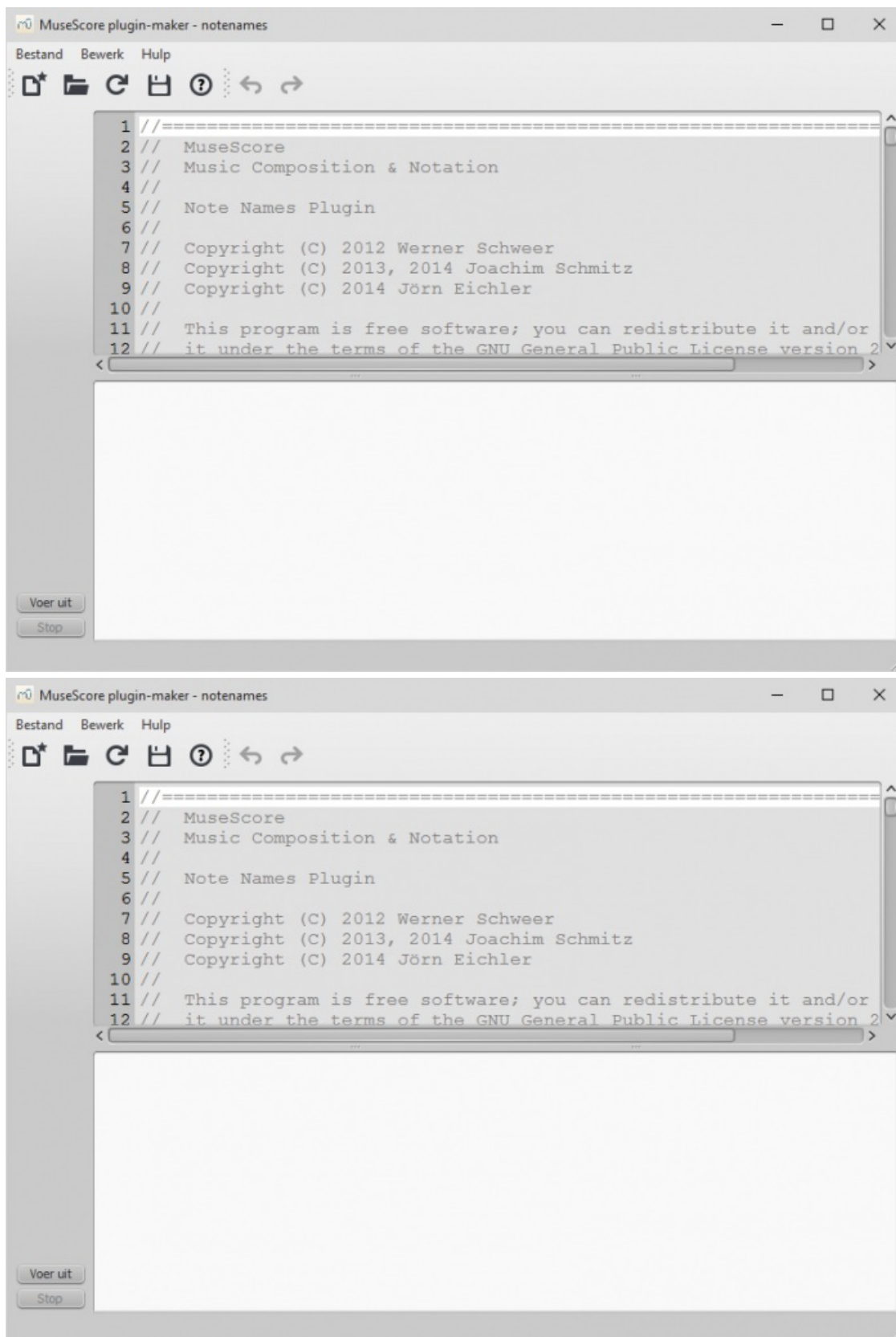
Om toegang te krijgen tot de geïnstalleerde plugins in het Plugins menu moeten ze eerst aangezet worden in Plugin-beheer. Kies hiervoor Plugins → Plugin-beheer...:



Zet de plugin aan door het plaatsen van een vinkje voor de betreffende plugin. Een plugin kan worden uitgezet door het vinkje weg te halen.

## Maak/bewerk/uitvoeren plugins

Het is mogelijk om nieuwe plugins te maken, ze te bewerken en uit te voeren via de Plugin-maker. Kies hiervoor Plugins → Plugin-maker...:



Hier kan ook de documentatie worden gevonden van de beschikbare elementen.

### Standaard geïnstalleerde Plugins

Een aantal plugins zijn voor-geïnstalleerd met MuseScore maar ze zijn niet aangezet. Zie [hierboven](#) hoe ze kunnen worden aangezet.

#### ABC Import

Deze plugin importeert [ABC](#) tekst uit een bestand of van het plakbord. Een internet verbinding is hierbij nodig omdat het gebruikt maakt van een [externe web-service](#) voor de conversie van de informatie die gebruik maakt van [abc2xml](#) om

de ABC data om te zetten in MusicXML om die vervolgens in MuseScore te importeren.

#### **Break Every X Measures (Onderbreek iedere X Maten)**

Deze plugin voegt regelafbrekingen volgens de gekozen interval in voor de geselecteerde maten of, indien er geen maten zijn geselecteerd, voor de gehele partituur. Deze wordt niet langer met MuseScore meegeleverd want hij is vervangen door Bewerken → Gereedschappen → Voeg toe/Verwijder regelafbrekingen.... Mocht je gebruik hebben gemaakt van een beta versie van MuseScore 2 dan is het mogelijk dat deze plugin is achtergebleven.

#### **Notes → Color Notes (Noten Kleuren)**

Deze voorbeeld plugin kleurt de noten afhankelijk van de toonhoogte. Het kleurt de nootkoppen van alle noten in iedere notenbalk en stem volgens de BoomWhackers conventie. Iedere toonhoogte heeft een andere kleur. C en C# hebben een andere kleur. C# en D $\flat$  hebben dezelfde kleur.

Om alle noten zwart te maken voer je dezelfde plugin nogmaals uit (op dezelfde selectie). Je kunt hiervoor ook gebruik maken van de '[Remove Notes Color](#)' plugin [↗](#).

#### **Create Score (Maak partituur)**

Deze voorbeeld plugin maakt een nieuwe partituur. Het maakt een nieuwe piano partituur met 4 kwarten C D E F. Het is een goed voorbeeld om te leren hoe je een nieuwe partituur maakt en noten toevoegt vanuit een plugin.

#### **helloQml**

Deze demo plugin laat een aantal basis taken zien.

#### **Notes → Note Names (Noot Namen)**

Deze plugin benoemt de noten. Het gebruikt de Engelse naam voor de noten (zoals [innotenbalk tekst](#)). Voor stem 1 en 3 boven, voor stem 2 en 4 onder de notenbalk, akkoorden in door komma's gescheiden lijst, beginnend met de bovenste noot.

Een vertaalde versie, die de noot namen gebruikt volgens je eigen taal instellingen is beschikbaar in de [plugin bibliotheek](#) [↗](#).

#### **panel (paneel)**

Deze plugin maakt een paneel (venster).

#### **random (willekeurig)**

Dit maakt een willekeurig partituur.

#### **random2 (willekeurig 2)**

Dit maakt ook een willekeurig partituur.

#### **run (uitvoeren)**

Deze voorbeeld plugin voert een extern commando uit. Deze werkt vermoedelijk alleen in Linux.

#### **scorelist (partituur lijst)**

Deze test plugin wisselt in de partituur lijsten.

#### **ScoreView (Partituur weergave)**

Voorbeeld plugin om het gebruik van partituur weergave te laten zien.

#### **Walk (Loop)**

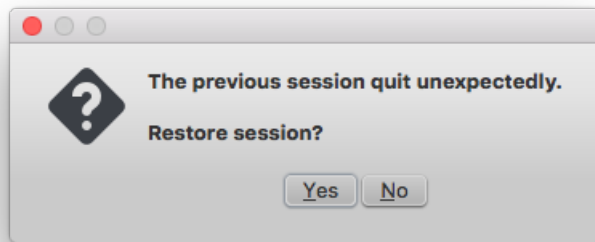
Deze test plugin "loopt" door alle elementen in een partituur.

#### **Gereedschappen**

Sommige gereedschappen werken net als een plugin omdat ze handelingen "automatisch" uitvoeren, zie [Gereedschappen](#). Een aantal van deze zijn voorheen zelfs plugins geweest.

## Recovered files

If MuseScore or your computer should crash, or if power is lost, a pop-up message upon restarting MuseScore will ask if you wish to restore the previous session.



If you click No, any work from your previous session will be lost. If you click Yes, MuseScore will attempt to recover the files that were open.

### Behavior of saving after session recovery

When MuseScore recovers files after a crash, it renames them with the full path name added in front of the original file name. This very long name will appear in the tab(s) above the active score window. On some operating systems, when a user saves any of these recovered files, it will be saved in the folder in which the program itself is running. **This is not necessarily the same directory in which the scores were saved when they were created. You may not be able to locate the revised file in the usual folder.**

To avoid this, **do not use "Save"** the first time you save a recovered file. Use the "Save As..." menu item **before** making any revisions to the score, to save each recovered file under either its original name or a new name. This will open a window to allow you to navigate to the correct folder and directory. **This is important in order to ensure that the file is saved to the folder in which you expect to find it later.**

### Finding recovered files

In the event that "Save" is used instead of "Save As..." with a recovered file, you will have to find the files in your computer. The actual location of those files will vary, depending on your operating system, and in which directory MuseScore is installed.

For Windows 7, with a default installation of MuseScore to the x86 program files directory, recovered files are auto-saved to C:\Program Files (x86)\MuseScore 2\bin (actually %ProgramFiles(x86)%\MuseScore 2\bin).

For Windows 10, look in C:\Users\[User Name]\AppData\Local\VirtualStore\Program Files (x86)\MuseScore 2\bin (actually%LOCALAPPDATA%\VirtualStore%\ProgramFiles(x86):~3%\MuseScore 2\bin).

You may need to run a system-wide search in order to find files saved directly after a session recovery. Use keywords from the original file name as well as wildcards, and specify the date modified.

### See also

[Save/Export/Print](#)

### External links

[How to recover a backup copy of a score](#) [↗](#)

## Toegankelijkheid

MuseScore wordt geleverd met ondersteuning voor de gratis "open source" [NVDA screen reader](#) [↗](#) voor Windows. Momenteel worden andere "screen readers" niet ondersteund (zoals [Jaws](#) [↗](#) voor Windows, of [VoiceOver](#) [↗](#) voor Mac

OS X).

## Inleiding

Dit document is geschreven voor blinde en slechtziende gebruikers van MuseScore 2.0.

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.

De functies in dit document zijn getest op Windows met NVDA. Andere scherm lezers en andere besturingssystemen kunnen anders werken, of helemaal niet.

Tot op heden is MuseScore 2.0 voornamelijk toegankelijk als een partituur lezer, niet zozeer als een partituur bewerker.

Dit document zal zich dan ook voornamelijk richten op de functies "partituur lezen", met slechts een korte beschrijving van de functies "partituur bewerken".

## Originele instellingen

Wanneer u MuseScore voor de eerste keer uitvoert, kunt u desgewenst het venster Starthulpscherm permanent uitschakelen:

Sluit eerst het Starthulpscherm. Kies dan in het menu Bewerken het item Voorkeuren... (Alt+E) en verwijder het vinkje naast "Laat starthulpscherm".

Klik op Toepassen en/of OK om de wijziging op te slaan.

## 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 u kunt werken met een partituur. MuseScore ondersteunt wel meerdere document-tabbladen in dit venster.

Het ondersteunt ook een weergave in deelvensters om u toe te laten met twee documenten te werken in een keer. Er kunnen meerdere tabbladen in elk venster te voorkomen.

Daarnaast beschikt MuseScore over een menubalk die u kunt openen via de snelkoppelingen voor de individuele menu's:

- Bestand: Alt+B
- Bewerken: geen toets toegewezen
- Weergave: Alt+W
- Voeg toe: Alt+V
- Noten: Alt+N
- Opmaak: Alt+O
- Stijl: Alt+S
- Plugins: Alt+P
- Help: Alt+H

Alleen het menu Bestand is van belang bij het gebruik van MuseScore als een "partituur lezer".

Als u een menu geopend hebt, moet u de pijltjestoetsen Omhoog of Omlaag gebruiken.

Er zijn ook een aantal werkbalken, paletten en deelvensters binnen MuseScore.

U kunt door de besturingselementen heen stappen met de Tab-toets (of met Shift+Tab om terug te keren).

Wanneer u MuseScore start, of een partituur laadt, moet de focus in het hoofdvenster staan. Het gebruik van de Tab-toets brengt u naar een werkbalk 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 u alle knoppen van de werkbalk hebt doorlopen, zal de Tab-toets u naar de Paletten leiden.

Die worden gebruikt om diverse elementen aan een partituur toe te voegen, maar zijn momenteel niet beschikbaar. De Tab brengt u eerst naar een keuzelijst waarmee u tussen de verschillende werkruimten kunt kiezen (inclusief de door u vervaardigde en opgeslagen werkruimten) en ten slotte naar een knop voor het creëren van een nieuwe werkruimte.

Als u een van de optionele vensters, zoals het venster "Instellingenoverzicht" of het selectiefilter hebt geopend, zal de Tab-toets ook deze bezoeken.

U kunt vensters die u niet nodig hebt sluiten door te gaan naar het menu Weergave en ervoor te zorgen dat geen enkel van de selectievakjes van de eerste reeks aangevinkt is (de reeks boven "Inzoomen").

Standaard zullen alleen de Paletten, de Navigator en "MuseScore Connect" worden geselecteerd. De laatste twee zijn niet opgenomen in de tabvolgorde.

Om de focus terug op het partituur venster te zetten nadat u de werkbalken en de deelvensters hebt bezocht: druk Esc  
Dit wist ook elke selectie die u in de partituur venster hebben gemaakt.

## Het partituur venster

Wanneer u voor het eerst MuseScore 2.0 start, wordt een lege partituur geladen met de titel "My First Score". Als u wilt experimenteren met de verschillende bewerkingfuncties, 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 u Ctrl+O (Mac: Cmd+O) gebruikt om een partituur te laden, wordt u een vrij standaard dialoogvenster getoond. (eigenlijk door Qt voorzien). MuseScore kan uiteraard partituren in zijn eigen formaat (MSCZ of MSCX) openen maar kan ook geïmporteerde partituren openen in het standaard MusicXML formaat, in het MIDI-formaat, en nog een paar andere programma's zoals Guitar Pro, Capella, en Band-in-a-Box.

Zodra u een partituur hebt geladen, wordt deze weergegeven in een nieuw tabblad binnen het partituur-venster. U kunt schakelen tussen de tabbladen in het partituur-venster met Ctrl+Tab (geldt niet voor Mac).

Er zijn een paar interessante dingen die u kunt doen met een geladen partituur naast het lezen noot voor noot. U kunt op Spatie klikken om de partituur af te spelen. U kunt Bestand/Exporteren gebruiken om te converteren naar een ander formaat, zoals PDF, PNG, WAV, MP3, MIDI, MusicXML, enz. En natuurlijk kunt u het afdrucken via Bestand/Druk af of Ctrl+P (Mac: Cmd+P).

Als een partituur meerdere instrumenten bevat, kan het zijn dat gekoppelde partijen reeds zijn gecreëerd. Gekoppelde partijen worden gepresenteerd als partij tabbladen binnen partituur tabs, maar op dit moment is er geen manier om deze deel tabbladen met het toetsenbord navigeren. De partijen zouden normaal gesproken geen informatie bevatten welke verschilt van de partituur; ze worden gewoon anders weergegeven (elke partij op zijn eigen pagina). Als een partituur niet alle partijen gegenereerd, kunt u dit doen via Bestand / Partijen..., en dat dialoog is toegankelijk. Als u de partijen wilt af te drukken, dan kunt u dat realiseren door de partijen te exporteren met behulp van de het Bestand / Exporteer Partijen... dialoog, dat automatisch alle partijen exporteert naar PDF (of andere formaten).

## 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. Dit doe je met Ctrl+Home (Mac: Cmd+Home). Dit kun je ook gebruiken wanneer je de selectie annuleert door het indrukken van Esc.

Als je navigeert tussen de elementen dan zal de screen reader de naam van het element dat geselecteerd is (meest waarschijnlijk de sleutel aan het begin van de bovenste notenbalk van de partituur) 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"). De hoeveelheid informatie die wordt gelezen kan momenteel niet worden aangepast. We hebben geprobeerd de meest belangrijke informatie als eerste te laten horen zodat je snel kunt verder gaan naar het volgende element voordat alles gelezen is of je kunt gewoon weg de rest van de tekst die gelezen wordt negeren. Met het drukken de op Shift toets kun je het lezen onderbreken, dat kan soms ook handig zijn.

De meeste navigatie in MuseScore gaat alleen om 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 commando's die bruikbaar zijn om een meer compleet beeld te geven van de partituur:

- Volgend element: Ctrl+Alt+Shift+Rechts (Mac: Cmd+Option+Shift+Rechts)
- Vorig element: Ctrl+Alt+Shift+Links (Mac: Cmd+Option+Shift+Links)

Deze commando's omvatten ook de muzieksleutels en andere elementen die de andere navigatie commando's overslaan en navigeren ook door alle stemmen in de huidige notenbalk, waarbij de andere commando's 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 maar 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 Ctrl+Alt+Shift+Rechts (Mac: Cmd+Option+Shift+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 dit commando 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. Op dit moment is er nog geen manier om direct naar deze elementen te navigeren.

Een belangrijke opmerking: Omhoog en Omlaag zowel los als 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. Omhoog en Omlaag kunnen alleen worden gebruikt in combinatie met Alt/Option voor het navigeren. Zie de lijst met navigatie commo's hieronder.

#### **Vooruit of achteruit in tijd verplaatsen**

De volgende snelkoppeling zijn beschikbaar om "horizontaal" door de partituur te verplaatsen:

- Volgend element: Ctrl+Alt+Shift+Rechts
- Vorig element: Ctrl+Alt+Shift+Links
- Volgend akkoord of rust: Rechts
- Vorig akkoord of rust: Links
- Volgende maat: Ctrl+Rechts
- Vorige maat: Ctrl+Links
- Ga naar maat: Ctrl+F
- Eerste element: Ctrl+Home
- Laatste element: Ctrl+End

#### **Verplaatsen tussen noten op een bepaalde punt**

De volgende snelkoppelingen zijn beschikbaar om "verticaal" door de partituur te verplaatsen:

- Volgend element: Ctrl+Alt+Shift+Rechts
- Vorig element: Ctrl+Alt+Shift+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

Het Alt+Omhoog and Alt+Omlaag commando zijn gelijk aan het Ctrl+Alt+Shift+Rechts en Ctrl+Alt+Shift+Links commando die ontworpen zijn om de inhoud van een partituur te ontdekken. Je hoeft het aantal noten in een akkoord, het aantal stemmen in een notenbalk of hoeveel notenbalken er zijn in een partituur niet te weten om verticaal door de partituur te verplaatsen met deze commando's.

#### **Partituur lezen filteren**

Om sommige elementen zoals liedtekst of akkoordnamen uit te sluiten bij het lezen van een partituur kan gebruik worden gemaakt van het Selectie Filter (F6). De-selecteer de elementen die je niet wilt lezen.

#### **Partituur afspelen**

Met de spatiebalk wordt het afspelen gestart en gestopt. Het afspelen start bij de geselecteerde noot, indien er één is geselecteerd, waar het afspelen is gestopt indien er geen noot is geselecteerd, of aan het begin van de partituur bij het voor eerste keer starten van het afspelen.

MuseScore ondersteund het afspelen in een lus zodat je een gedeelte kunt herhaling voor het 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 lus in positie" 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 lus uit positie" knop
5. Om de lus aan of uit te zetten gebruik je de Lusafspelen knop

Je kunt het afpelen van de lus en andere afspeel parameters, zoals het wijzigen van het basis tempo van een partituur, met het Weergave / Afspeelpaneel (F11) aanpassen.

#### **Partituur bewerken**

Het bewerken van een partituur is momenteel niet erg toegankelijk - er zijn teveel partituur elementen die het gebruik van de muis vereisen om ze in de partituur te plaatsen. Visuele referentie en het handmatig aanpassen van de positie van de

verschillende elementen is soms noodzakelijk omdat MuseScore slechts gelimiteerd rekening houdt met andere elementen.

Hier tegen over staat wel dat MuseScore een voldoende standaard platform beidt om te experimenteren met de basis van het invoeren van noten.

Om de noot invoer mode te activeren navigeer je eerst naar de maat waar je de noten aan wilt toevoegen en dan druk je op "N". Bijna alles met betrekking tot het invoeren van noten is ontworpen om met het toetsenbord te kunnen worden ingevoerd en de standaard documentatie zou voldoende hulp moeten bieden bij dit proces. Bedenk wel dat MuseScore in noot invoer mode of normale mode kan staan en het is niet altijd even duidelijk in welke mode je bent. Bij twijfel kun je Esc in drukken. Als de noot invoer mode actief was dan wordt deze uitgezet. Als je in normale mode was, dan blijf je in deze mode echter wordt je huidige selectie geannuleerd.

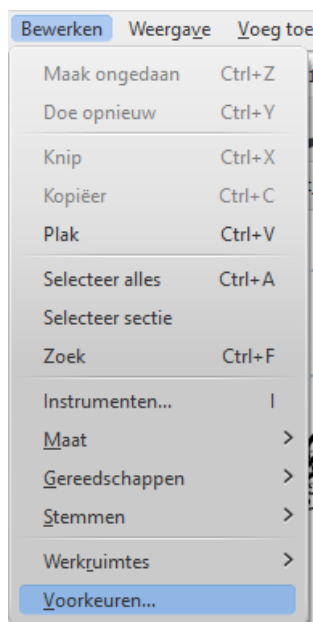
## Aanpassingen

Je kunt de toegewezen toetsenbord sneltoetsen aanpassen met Bewerken / Voorkeuren / Sneltoetscombinaties. Wellicht dat er in de toekomst een speciale set met sneltoetsen beschikbaar komt die geoptimaliseerd is voor toegankelijkheid en/of een manier waar mee het opslaan en laden van sneltoets definities mogelijk wordt.

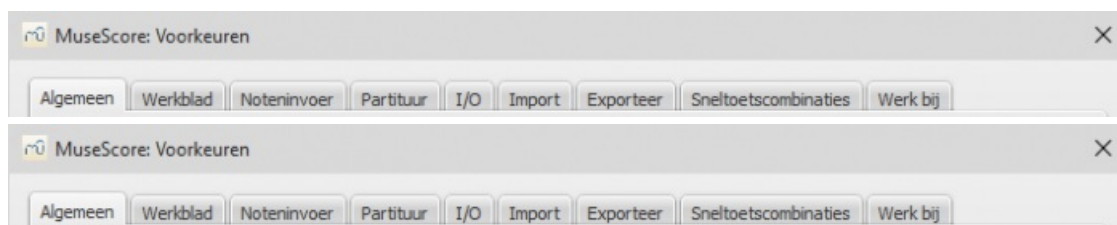
## Voorkeuren

Kies: Bewerken → Voorkeuren... (Mac: MuseScore → Voorkeuren...):

Hier kun je bijvoorbeeld een eigen algemene stijl opzetten of voorgeselecteerde mappen instellen voor iedere keer dat je MuseScore gebruikt.



Het venster Voorkeuren heeft volgende tabs:

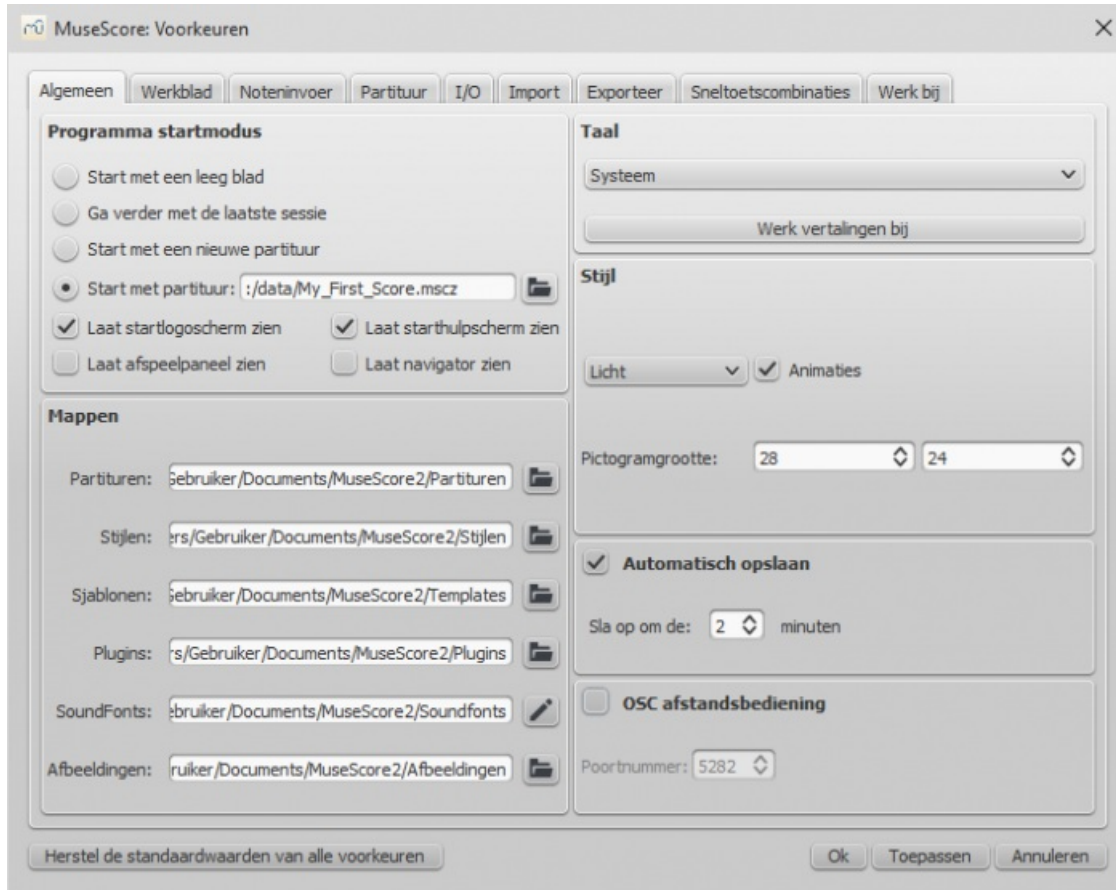
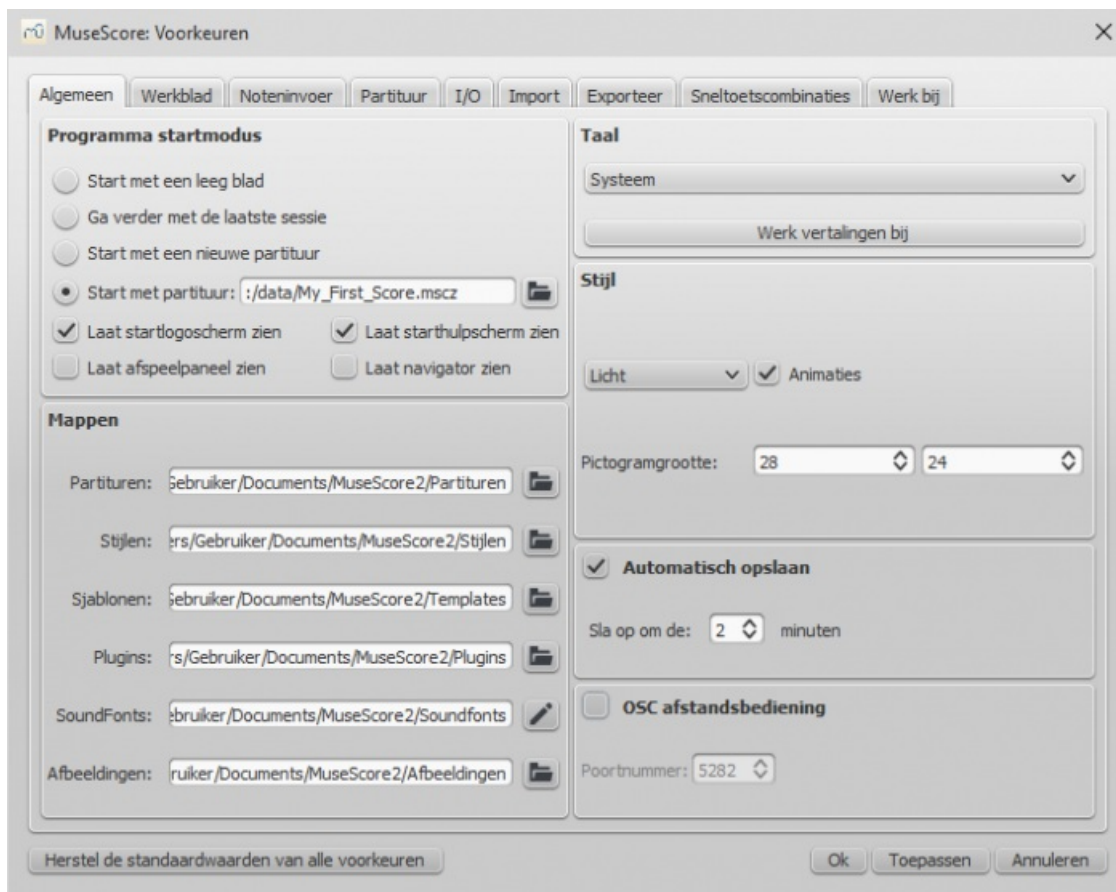


Voor sommige wijzigingen is een herstart (sluiten en weer openen) van MuseScore nodig om effect te hebben. Je krijgt hier een melding van zodra je op Toepassen of op OK klikt.

Herstel de standaardwaarden van alle voorkeuren herstelt alle voorkeuren zoals MuseScore ze oorspronkelijk heeft ingesteld. Met Annuleren verlaat je het venster, zonder de (eventuele) wijzigingen op te slaan.

## Algemeen





Hier kunt je het volgende instellen:

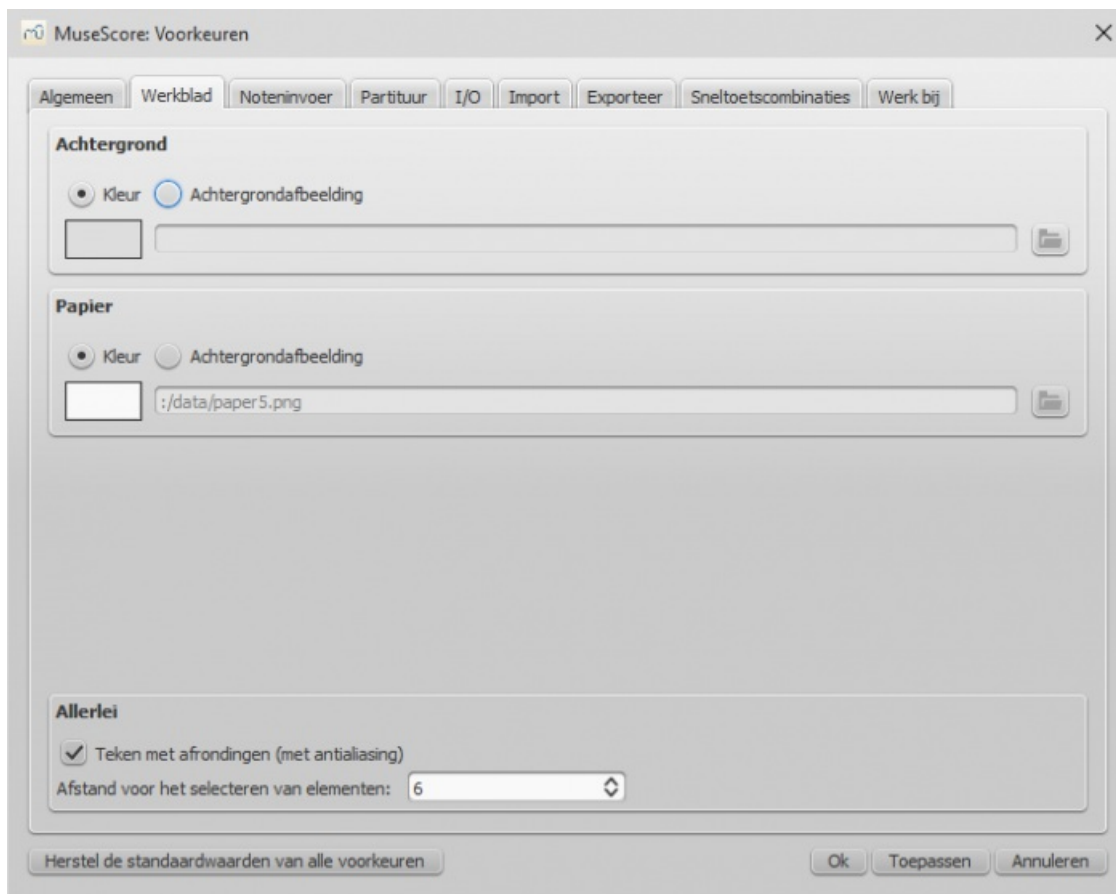
- Programma startmodus  
Hier kun je de partituur en de schermen (startlogo- en starhulpscherm, afspeelpaneel en navigator) instellen die moeten worden getoond bij het opstarten
- Mappen  
De standaardmappen voor de partituren, stijlen, sjablonen, plug-ins, SoundFonts en afbeeldingen
- Automatisch opslaan

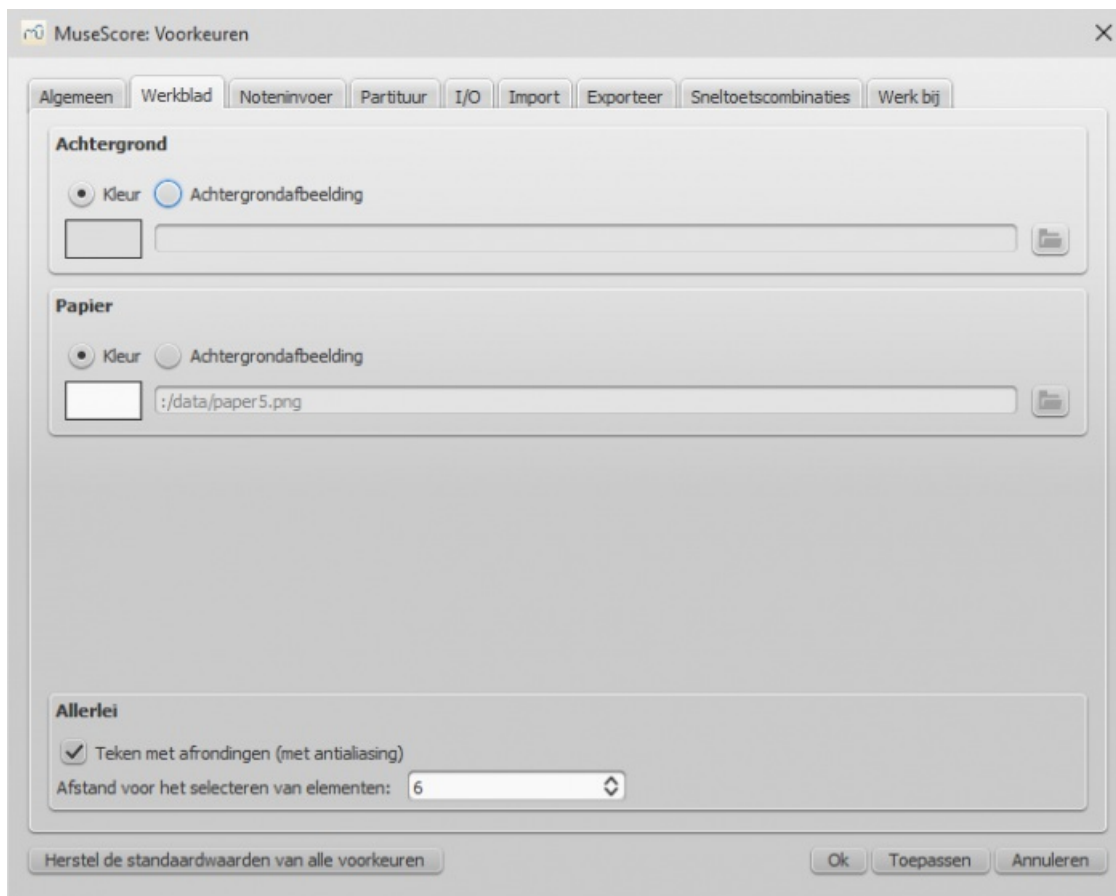
De frequentie van Automatisch opslaan

- Taal  
Je kunt een taal instellen uit een lijst en de vertalingen bijwerken
- Stijl  
Hier kun je de stijl instellen en de pictogramgroottes
- OSC afstandsbediening  
Hier kun je het poortnummer bepalen

**Opmerking:** Een bijgewerkte vertaling kun je ook ophalen: Help → Databronnen-beheer

## Werkblad





Hier kun je de achtergrond en het papier instellen en onderAllerlei:

Teken afronding met anti-aliasing:

Dit is een techniek waarbij het karteffect van diagonale lijnen en hoeken van objecten minder opvalt.

Afstand voor het selecteren van elementen:

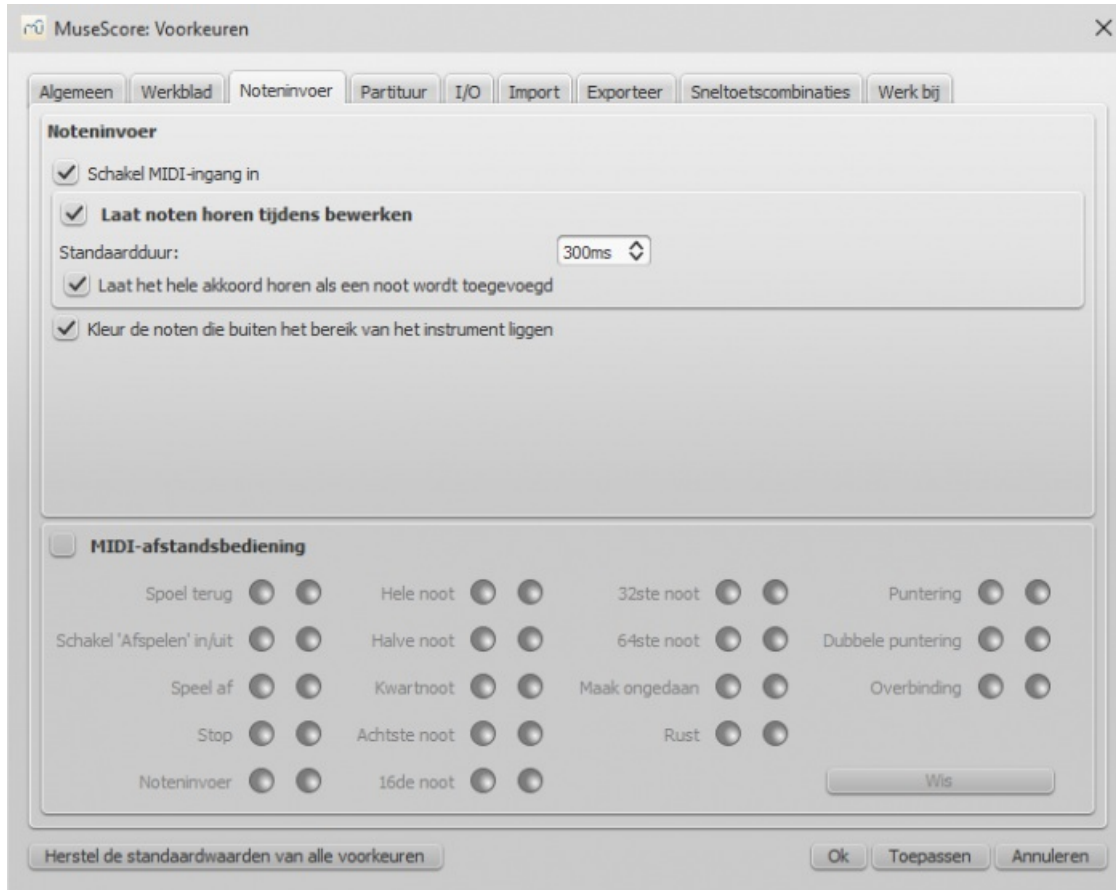
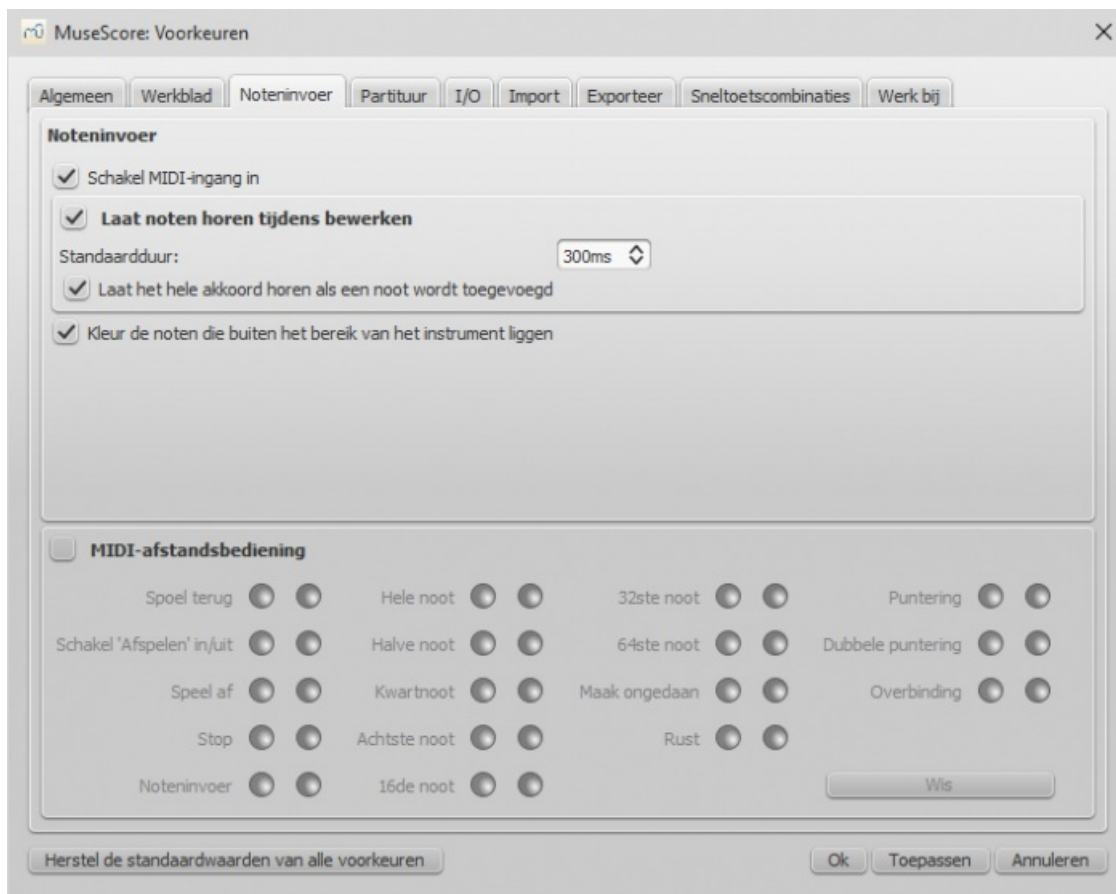
Dit is de afstand tot een object waarbij de muis het nog kan activeren.

Kleinere afstanden vergen meer precisie waardoor het moeilijker wordt om het object aan te klikken.

Grotere afstanden zijn minder precies waardoor het moeilijk wordt om een nabij gelegen object te ontwijken.

Kies een comfortabele afstand.

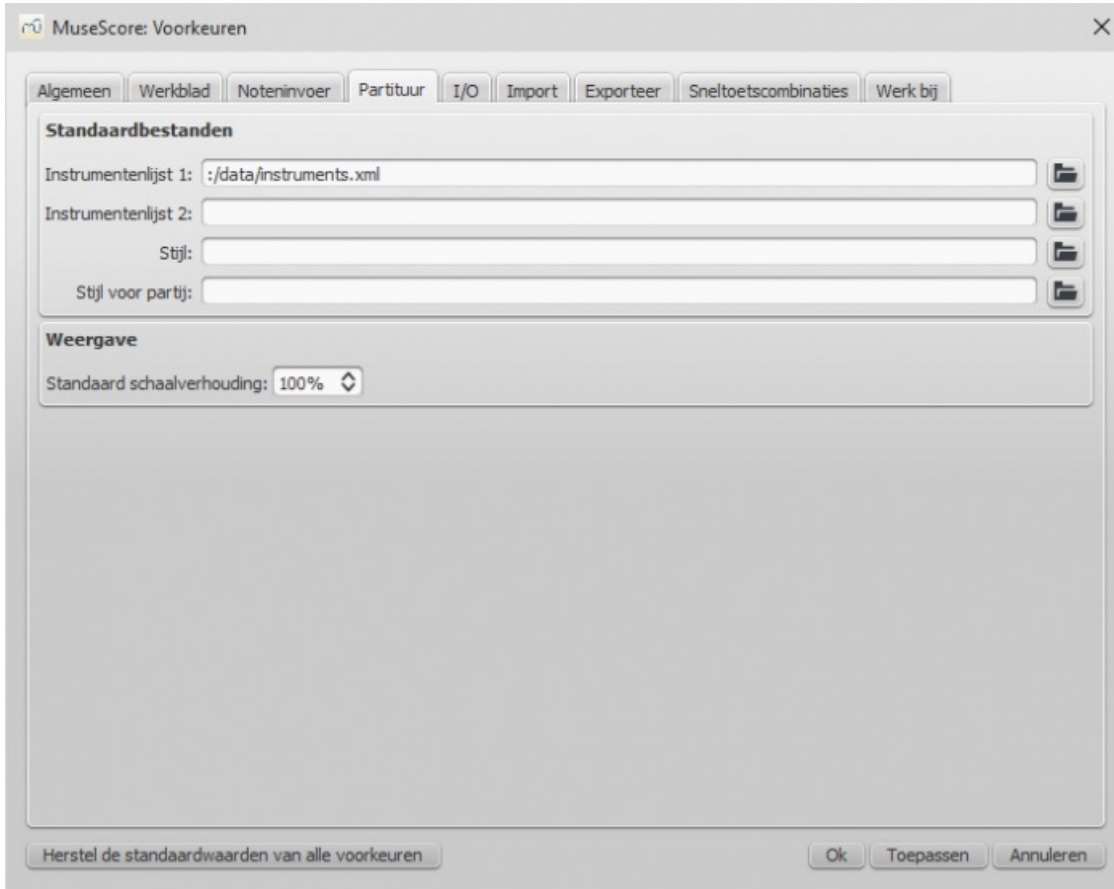
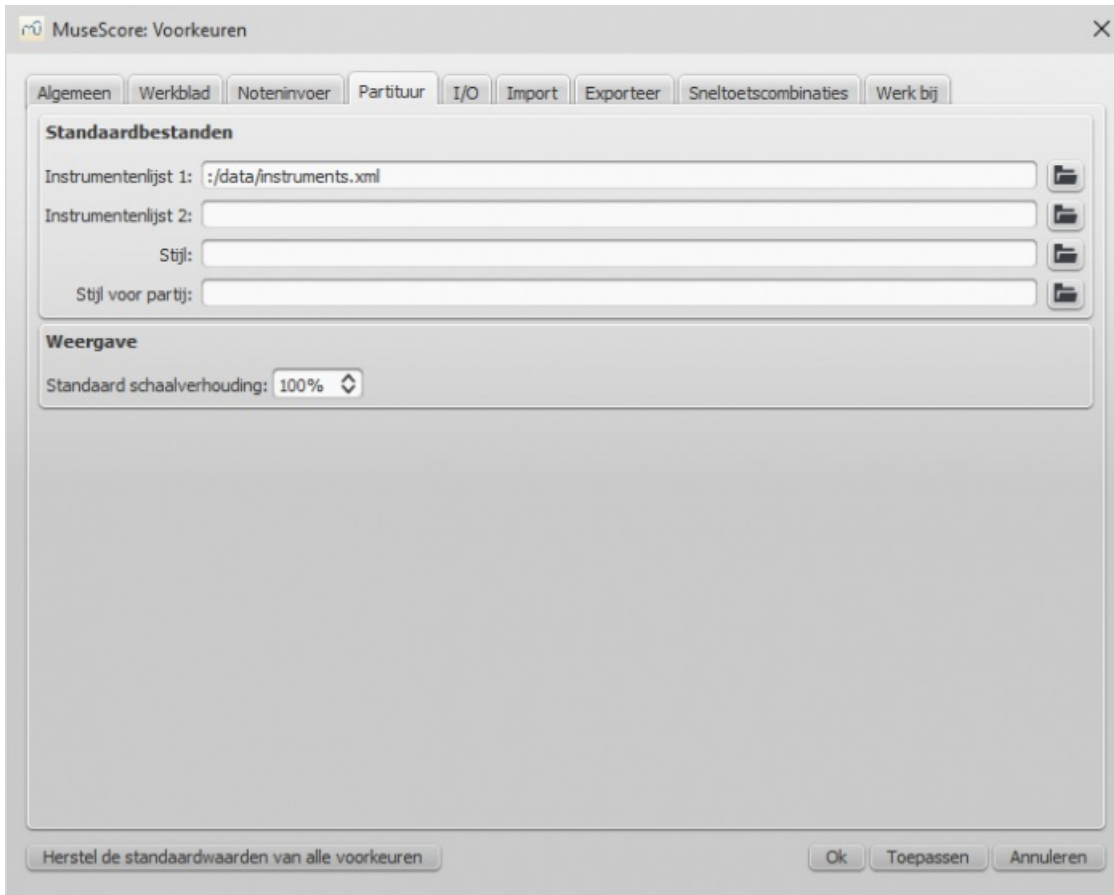
## Noteninvoer



Hier kun je de voorkeuren instellen voor noteninvoer en MIDI afstandsbediening. De volgende items kunnen worden ingesteld:

- Midi-ingang inschakelen
- Laat noten horen tijdens bewerken ( + standaard-duur)
- Laat het hele akkoord horen bij het toevoegen van noten
- Kleur de noten buiten het bereik van het instrument
- Midi-afstandsbediening instellingen

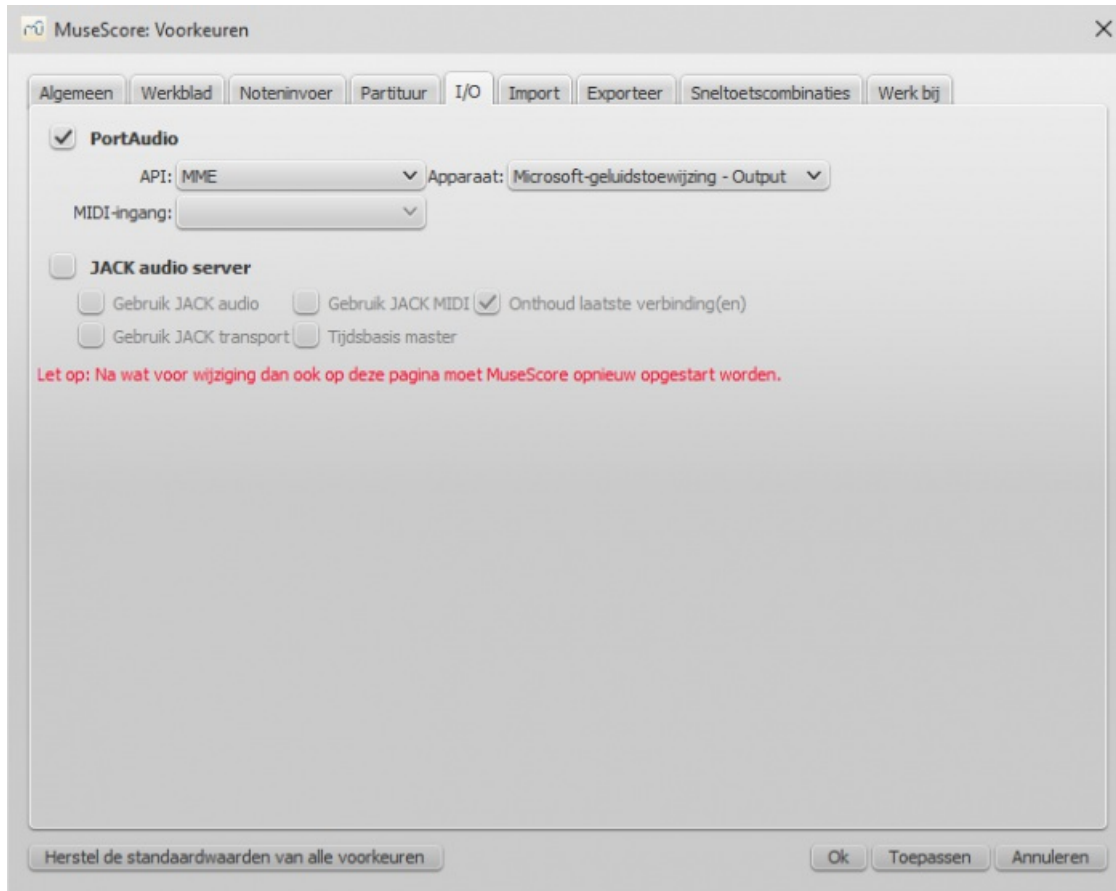
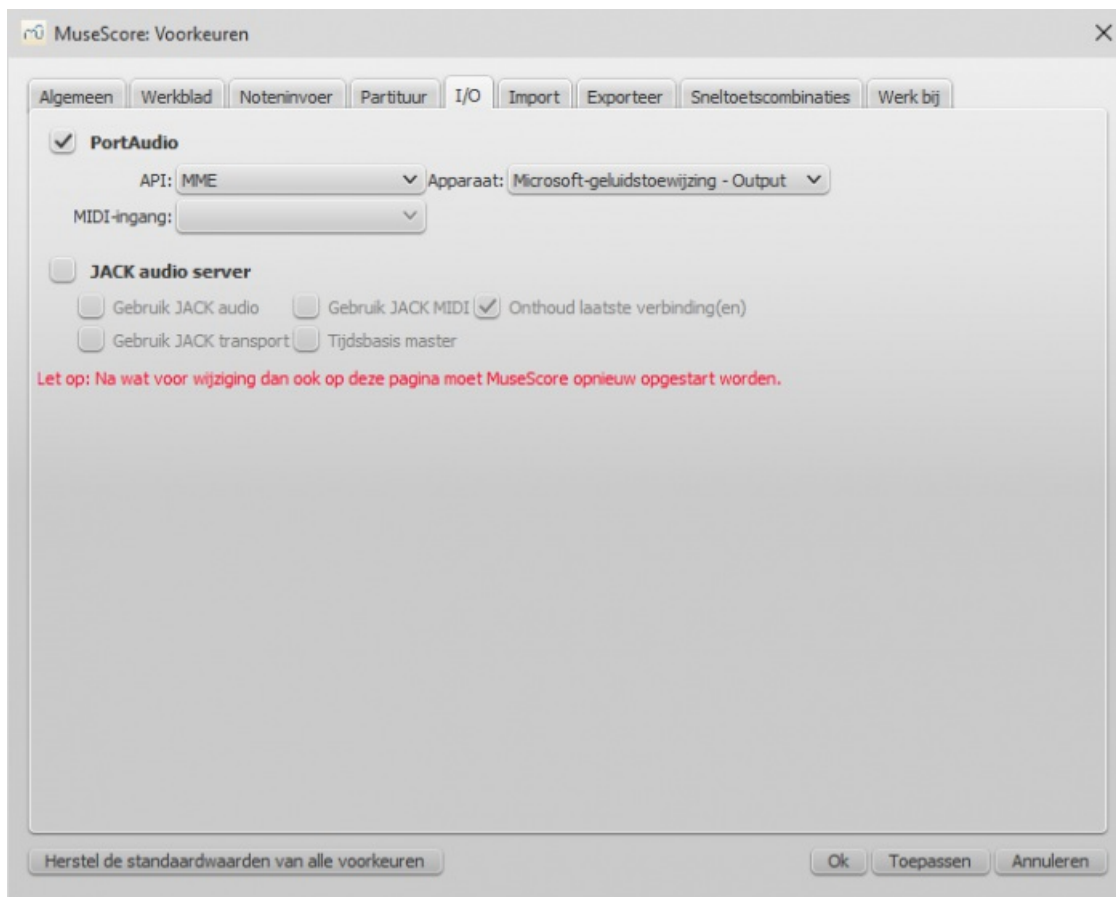
## Partituur



De voorkeuren bij de partituur zijn:

- Standaard instrumentenlijst (u kunt er twee selecteren)
- Standaardstijl voor partituren
- Standaardstijl voor partijen
- Standaard schaalverhouding voor de weergave

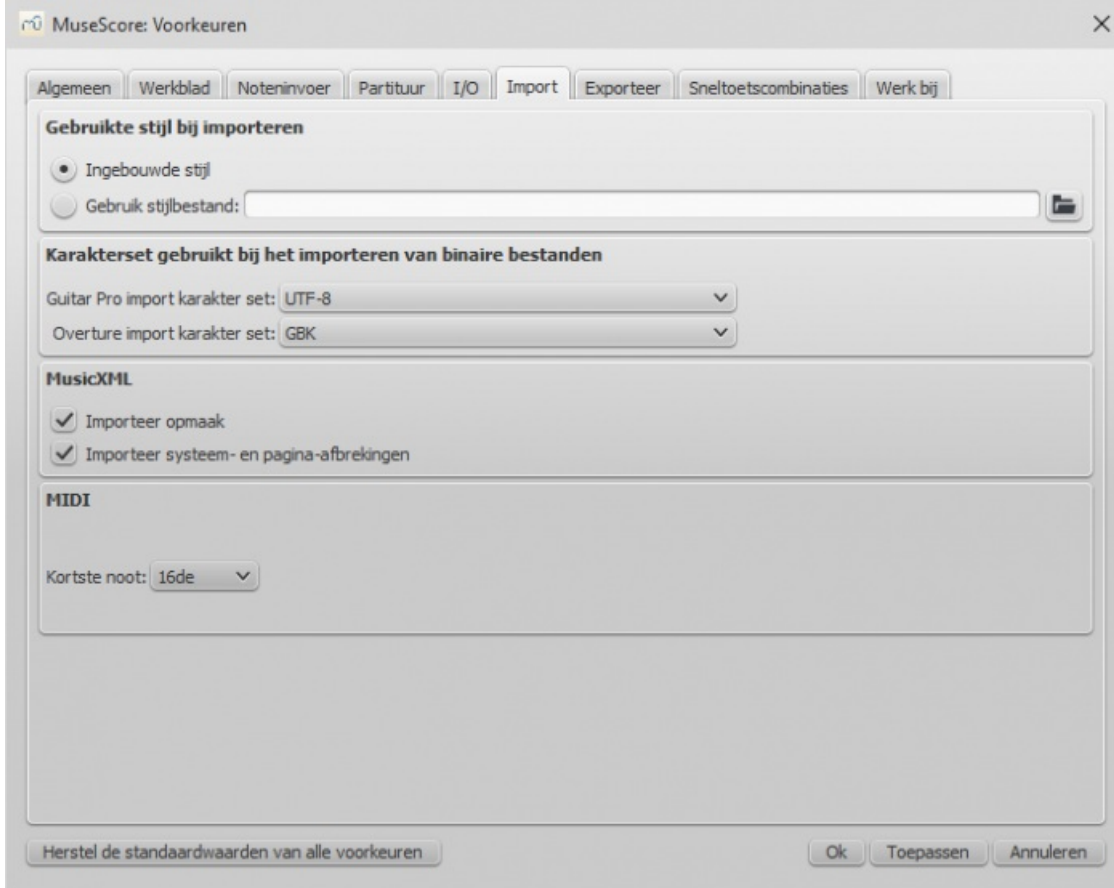
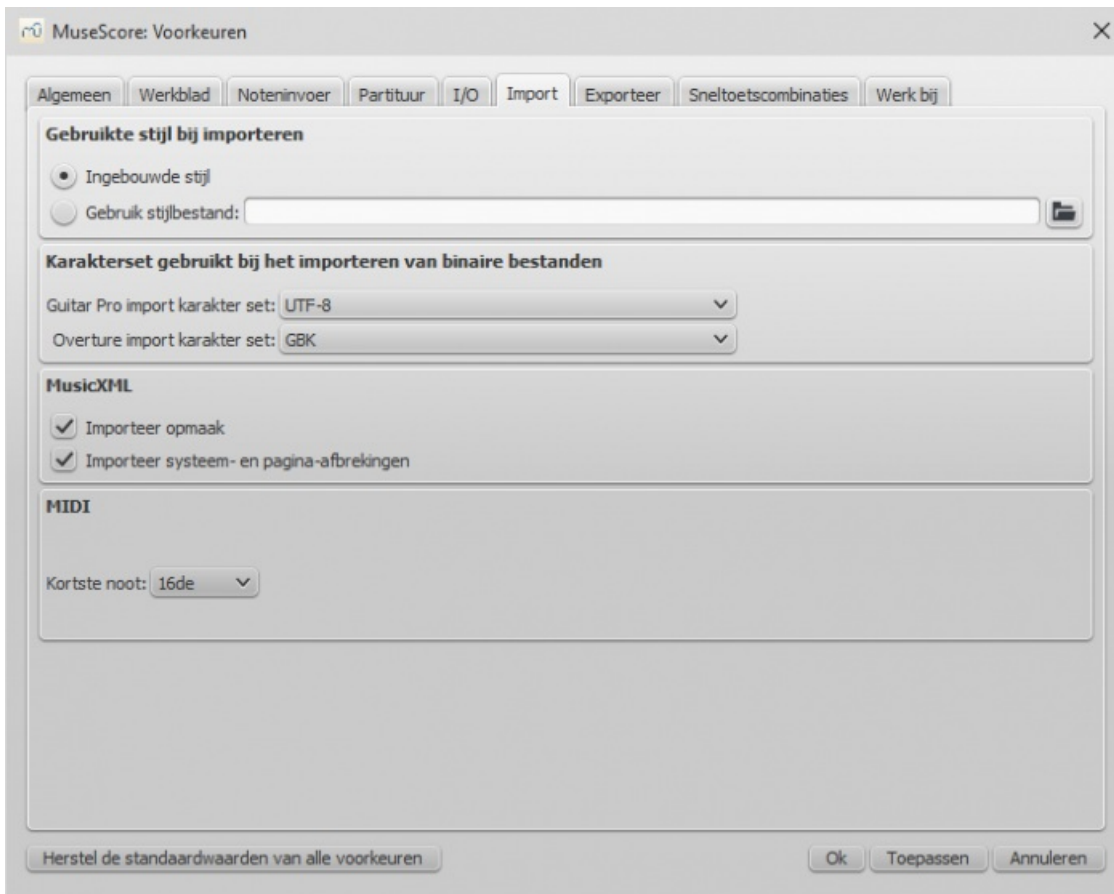
## I/O



I/O staat voor Input en Output

## Import

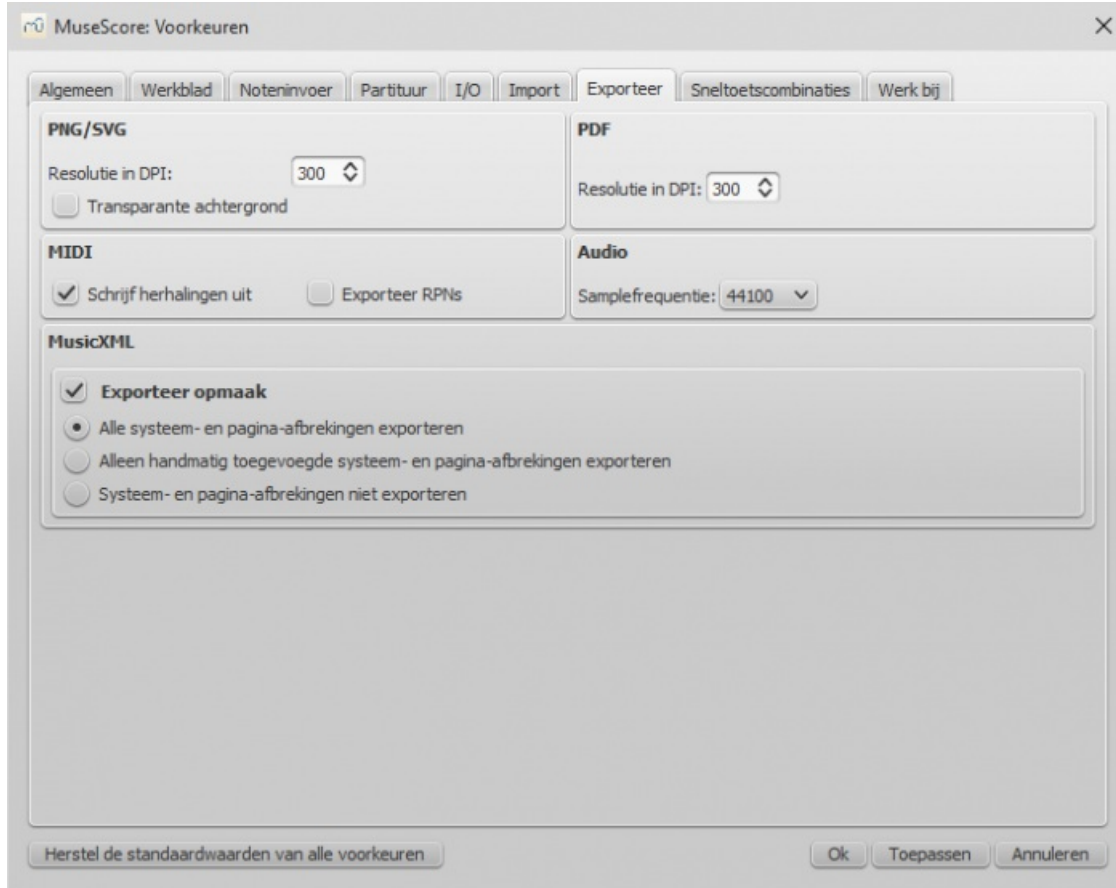
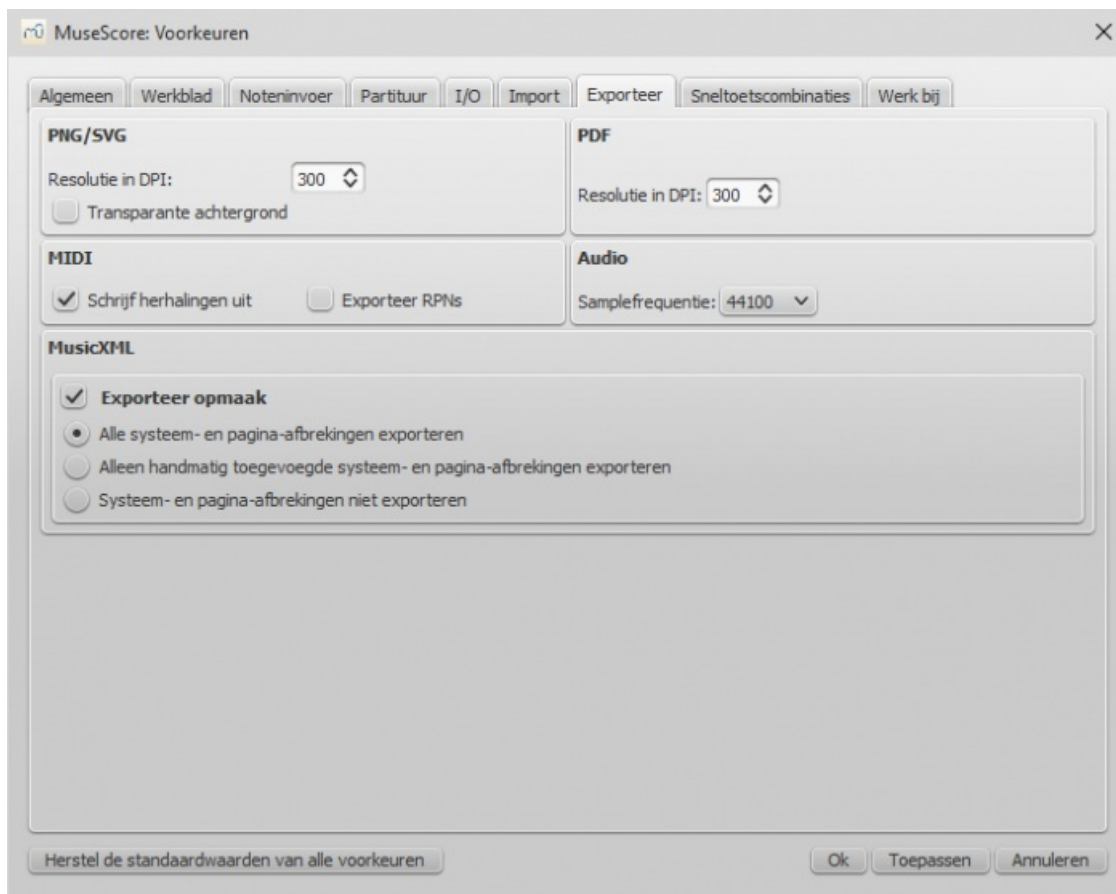




Hier bepaal je hoe bestanden van andere bronnen worden geïmporteerd:

- Gebruik maken van de in MuseScore ingebouwde stijl of een stijl die u zelf kiest
- Gebruik maken van de tekenset van Guitar Pro en Overture
- MusicXML opmaak opties
- Kortste noot in MIDI bestanden

## Exporteer

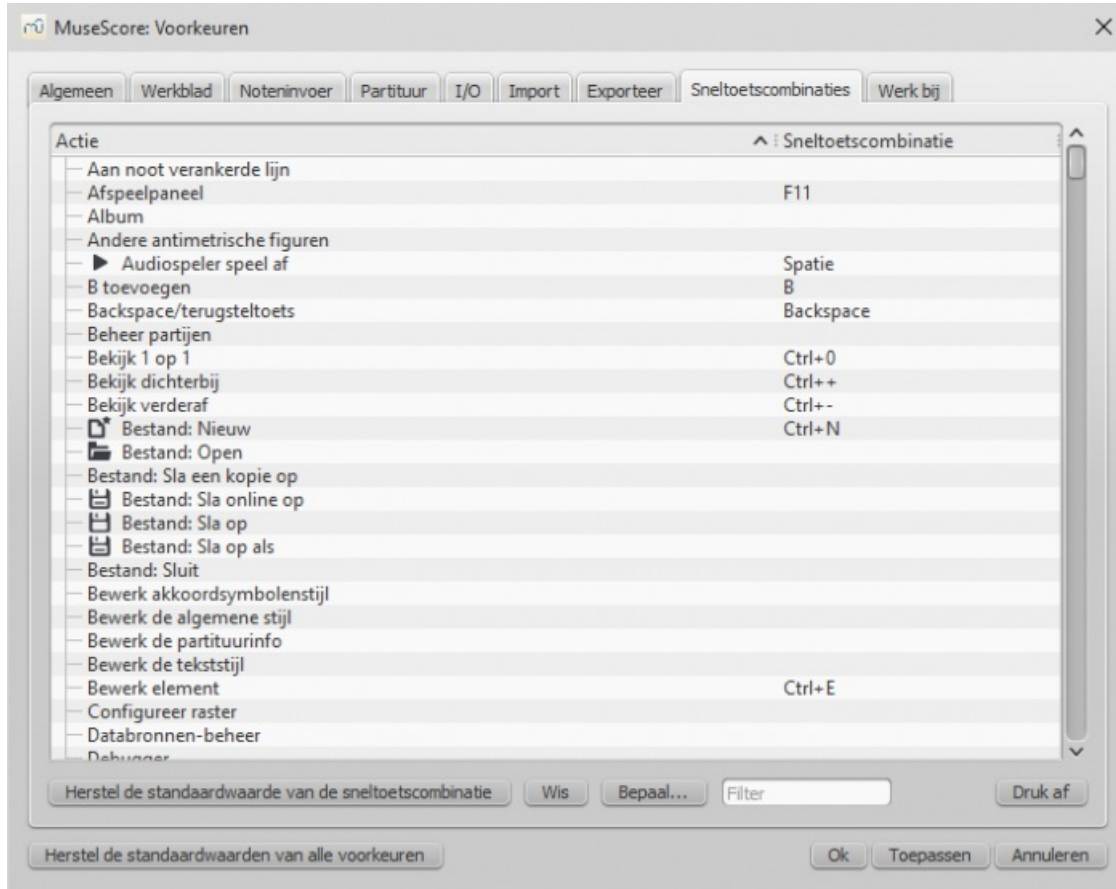
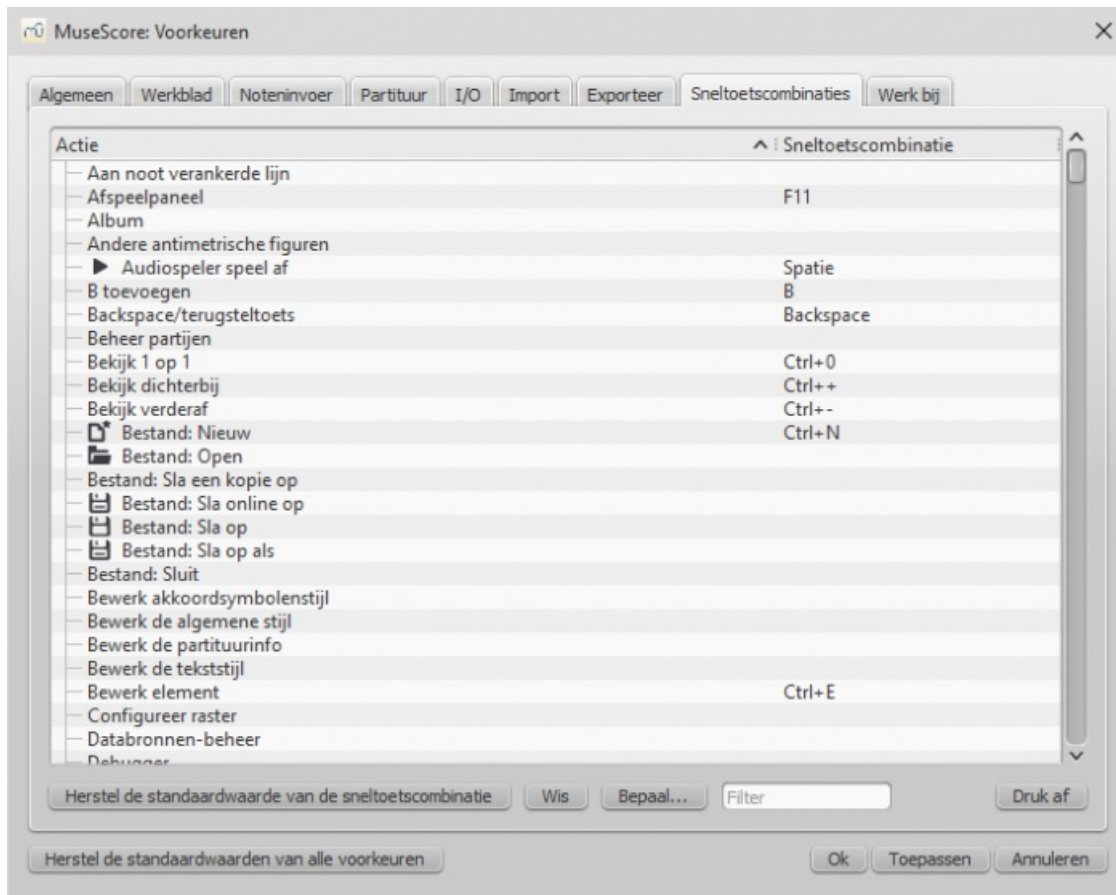


Deze instellingen bepalen hoe MuseScore bestanden exporteert:

- PNG/SVG resolutie (in DPI) en of je "Transparante achtergrond" wilt gebruiken
- PDF resolutie (in DPI)
- "Schrijf herhalingen uit" gebruiken in geëxporteerde MIDI bestanden
- Samplefrequentie voor audio
- Systeem- en pagina-afbrekingen en opmaak wel, gedeeltelijk of niet exporteren naar MusicXML



## Sneltoetscombinaties



Alle mogelijke bewerkingen van MuseScore zijn hier in een lijst weergegeven met de eraan verbonden sneltoetscombinatie indien die er is.

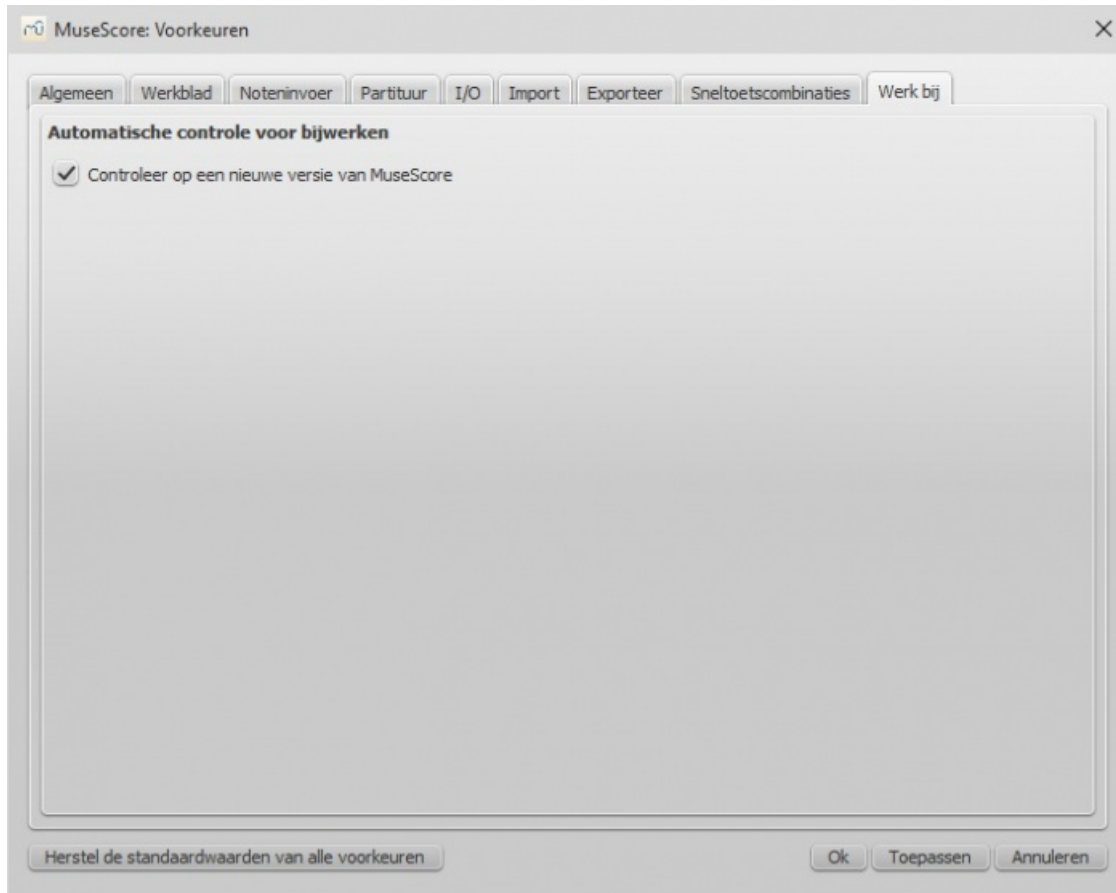
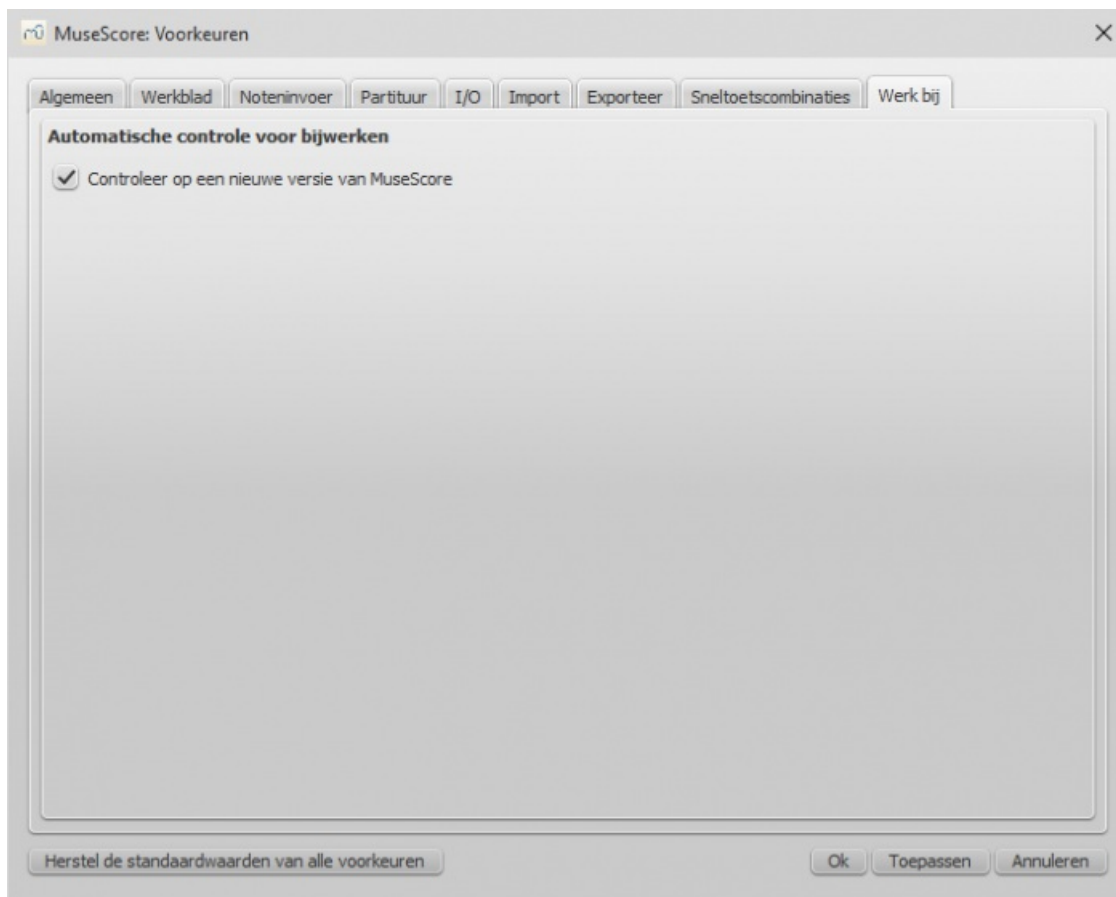
Met de knop Bepaal... kun je zelf een sneltoets instellen voor een bepaalde actie.

Je kunt tot 4 combinaties instellen.

Je kunt ook alle oorspronkelijk sneltoetscombinaties terugzetten of een bepaalde sneltoets wissen.

**Opmerking:** Sommige sneltoetscombinaties kunnen niet op ieder toetsenbord gebruikt worden. Test het eerst uit.

## Werk bij



Je kunt de automatische controle voor een nieuwe versie bij het opstarten van MuseScore aan- of uitzetten. Je kunt ook handmatig controleren op een nieuwe versie via: Help → Controleer op nieuwe versie

## Zie ook

- [Toetsenbord snelkoppelingen](#)
- [Taalinstellingen en bijwerken van de vertalingen](#)
- [Controleren op nieuwe versie](#)

## Waardestrepen door meerdere notenbalken

In piano partituren is het gebruikelijk om beide notenbalken (bas en viool sleutel) te gebruiken voor een muzikale frase.

Dit kan in MuseScore als volgt worden ingevoerd:

Voer alle noten in één notenbalk in:



Ctrl+Shift+↓ verplaatst de geselecteerde noot of akkoord naar de volgende notenbalk (Mac:⌘+Shift+↓).



Als je de waardestreep wilt verplaatsen, dubbelklik dan op de waardestreep om de handgrepen weer te geven. Gebruik de handgrepen om de opmaak aan te passen.

## Zie ook

- [Maatstrepen](#) voor maatstrepen door meerdere notenbalken (bv. gepaarde notenbalken) .

## Nieuwe mogelijkheden in MuseScore 2.x

Voor een overzicht van de nieuwe mogelijkheden, zie [What's New in MuseScore 2](#), [MuseScore 2.0 Release Notes](#), [MuseScore 2.0.1 Release Notes](#), [MuseScore 2.0.2 is released](#), en [Changes for MuseScore 2.0](#).

Documentatie van de nieuwe mogelijkheden is beschikbaar in het hoofdstuk waar ze logischerwijs bij horen (behalve die gaat over het bijwerken vanaf 1.x) maar voor gebruikers die vanaf versie 1.x komen is hier de lijst met links zodat je in één keer kunt zien wat er nu mogelijk is...

## Zie ook

- [Album](#) (→ [Geavanceerde onderwerpen](#))
- [Weergave modi: Doorlopend tonen and Navigator](#) (→ [Basisfuncties](#))
- [Kopiëren en plakken: Selectiefilter](#) (→ [Basisfuncties](#))
- [Eigen palet](#) (→ [Geavanceerde onderwerpen](#))
- [Oude muziek mogelijkheden](#) (→ [Geavanceerde onderwerpen](#))
- [Basso continuo](#) (→ [Geavanceerde onderwerpen](#))
- [Raster-gebaseerde verplaatsing van symbolen en notenbalktekst](#) (→ [Tekst](#))
- [Afbeeldingsopname](#) (→ [Opmaak](#))
- [Instellingenoverzicht en object eigenschappen](#) (→ [Geavanceerde onderwerpen](#))
- [Maatbewerkingen: Splitsen en samenvoegen](#) (→ [Basisfuncties](#))
- [MIDI importeren](#) (→ [Geluid en afspelen](#))
- [Instrumentwijziging in notenbalk](#) (→ [Geluid en afspelen](#))
- [Partijen maken \(nieuwe opties beschikbaar\)](#) (→ [Geavanceerde onderwerpen](#))
- [Repetitietekens, Automatisch opvolgend repetitiecijfer/letter](#) en [Zoek naar een repetitieteken](#) (→ [Tekst](#))
- [Opslaan/Exporteren](#) (→ [Basisfuncties](#))
- [Notenbalk-eigenschappen](#) (→ [Geavanceerde onderwerpen](#))

- [Swing](#) (→ [Geluid en afspelen](#))
- [Tablatuur](#) (→ [Geavanceerde onderwerpen](#))
- Nonexistant node nid: 39841 (→ [Geavanceerde onderwerpen](#))
- [Hoofdpalet](#) (→ [Geavanceerde onderwerpen](#))
- [Opmaak en lay-out](#) (sommige opties zijn gewijzigd en er is een "Pas toe op alle partijen" optie) (→ [Opmaak](#))
- [Afbrekingen en afstandshouders: sectie-einde](#) (→ [Opmaak](#))
- [Selectie modus: Selecteer alle soortgelijke elementen nieuwe optie \(zelfde subtype\)](#) (→ [Basisfuncties](#))
- [Maak een nieuwe partituur: Starthulpscherm](#) (→ [Basisfuncties](#))
- [Taalinstellingen en bijwerken van de vertalingen](#) (→ [Basisfuncties](#))
- [Helpen en verbeteren van de vertaling](#) (→ [Ondersteuning](#))
- [Voortekens: Herbepaal toonhoogtes](#) (→ [Notaties](#))
- [Vervang toonhoogte zonder het ritme te veranderen](#) ↗ (→ [Geavanceerde onderwerpen](#))
- [Gereedschappen](#) (→ [Geavanceerde onderwerpen](#))
- [Partituur informatie](#) (→ [Geavanceerde onderwerpen](#))

## Bijwerken vanaf MuseScore 1.x

### Hoe kan ik MuseScore bijwerken

Download en installeer de laatste versie van de Nonexistant node nid: 27 pagina zoals beschreven bij [installatie](#). Indien je versie 1.x wilt verwijderen, kijk dan naar de [installatie](#) ↗ pagina van het 1.x handboek.

Het installeren van MuseScore 2 zal versie 1.x niet de-installeren—beide versie kunnen zonder problemen naast elkaar bestaan en zelf gelijktijdig worden gebruikt. Dus hiermee wordt het programma niet echt bijgewerkt maar wordt er een installatie van een nieuw en ander programma uitgevoerd.

### Openen van 1.x partituren in MuseScore 2

MuseScore 2 heeft significante verbeteringen ondergaan om de kwaliteit van de partituur te verbeteren en deze makkelijk leesbaar te maken. Verbetering omvatten veel items zoals waardestrepes, stok hoogte, lay-out van voortekens in akkoorden en algehele noot spatiering. Hierdoor wordt de bladmuziek die gemaakt is met MuseScore 1.x iets anders weergegeven dan de bladmuziek die gemaakt is met versie 2.x.

Dit betekent ook dat een partituur die opgeslagen is met versie 2.x niet geopend kan worden in versie 1.x.

Om te voorkomen dat je per ongeluk je 1.x partituur overschrijft behandeld 2.x deze als geïmporteerd, wat betekent:

- de partituur wordt gemarkeerd als zijnde aangepast, zelf indien je niets hebt gewijzigd
- bij het verlaten van MuseScore wordt je gevraagd om de partituur op te slaan (als resultaat van bovenstaande)
- MuseScore gebruikt het "Sla op als" dialoog voor het opslaan, niet het "Sla op" dialoog
- MuseScore gebruikt de partituur titel om een bestandsnaam te maken in plaats van gebruik te maken van de oude bestandsnaam

### Lokale her-opmaak/lay-out

Indien je geen handmatige aanpassingen hebt gemaakt aan de opmaak van de 1.x partituur, dan wordt de versie 2.x type instellingen programmatuur gebruikt om de opmaak van de partituur op te maken. Als je de opmaak van de 1.x partituur *wel* hebt aangepast, dan zijn deze individuele aanpassing nog steeds aanwezig in MuseScore 2.x maar door kleine wijzigingen in de omliggende opmaak kunnen ze wellicht niet juist in de context worden geplaatst. Indien je ook de handmatige aanpassingen wilt herstellen met de 2.x type instellingen programmatuur door de gehele partituur, selecteer dan de gehele partituur met de snelkoppeling Ctrl+A (Mac: Cmd+A) en herstel de opmaak met Ctrl+R (Mac: Cmd+R).

### Het geluid gebruiken van MuseScore 1.x

Het geluid in 2.x is sterk verbeterd ten opzichte van 1.x maar wellicht gaat je voorkeur toch uit naar het geluid van MuseScore 1.x. In dat geval kun het 1.x geluid krijgen in 2.x door het 1.3 SoundFont te downloaden en deze toe te voegen in 2.x. Je kunt dit in doen met de volgende twee stappen:

1. [Download het 1.3 SoundFont genaamd TimGM6mb](#)
2. [Installeer en gebruik het TimGM6mb SoundFont in 2.0](#) ↗

## Ondersteuning

Dit hoofdstuk beschrijft hoe je help kunt vinden voor het gebruik van MuseScore, de beste plekken om te kijken, de beste manier om een vraag te stellen in het forum en tips voor het rapporteren van een bug.

## Helpen en verbeteren van de vertaling

Heb je een vertaling om toe te voegen? Dat kan eenvoudig worden gedaan via het web, zoals uitgelegd in [Development / Translating](#) ↗ ...

### Software vertaling

1. Vraag in het [forum om de vertaling te verbeteren](#) ↗
2. Verbind je met Transifex/MuseScore <http://translate.musescore.org> ↗, deze zal je doorzetten naar <https://www.transifex.com/projects/p/musescore> ↗
3. Selecteer de taal en de sectie waarmee je wilt helpen (musescore of instruments)
4. Klik op de "translate" knop (de tekst van de knop hangt af van de taal...)
5. Zoek naar de "strings" die je wilt vertalen (je kunt filteren op "reeds vertaalde items")

Hier is de technische uitleg: [Continuous translation for MuseScore 2.0](#) ↗

### Website en handboek vertaling

Zie [Translation instructions](#) ↗

### Zie ook

- [Taal instellingen en bijwerken vertaling, Bijwerken Vertaling](#)

## Hoe vraag je om hulp en vul je een bug rapport in

Voordat je de hulp vraag in het [forum](#) ↗ plaatst:

- Zoek naar een oplossing in het [Handboek](#) ↗ (zoek in het [Handboek](#) ↗)
- Kijk bij de [How Tos](#) ↗, [FAQ](#) ↗ en [Zelfstudies](#) ↗
- [Zoek](#) ↗ het forum van de website om te zien of iemand anders hetzelfde probleem al eens is tegengekomen

Bij het posten in de [issue tracker](#) ↗ (for established reports) of het [forum](#) ↗ (voor vragen/discussies):

- Probeer het probleem met de [the latest nightly](#) ↗ versie te reproduceren. Je kunt ook in de [oude](#) ↗ en [nieuwe](#) ↗ versie historie kijken of dit reeds is opgelost/geïmplementeerd.
- Zorg voor zo veel mogelijk van de volgende informatie en limiteer ieder issue in één rapport:
  - Versie/revisie van MuseScore die je gebruikt (e.g. versie 2.0, revisie 2902cf6). Controleer Help → Over... (Mac: MuseScore → Over MuseScore...).
  - Operating systeem dat wordt gebruikt (bv. Windows 7 SP1, Mac OS 10.7.5 of Ubuntu 10.10)
  - Indien je een bug rapporteert, beschrijf de exacte stappen die resulteren in het probleem (waar klik je op, welke toetsen druk je in, wat zie je, etc.).

Indien je niet instaat bent om het probleem te reproduceren met de stappen, dan is het vermoedelijk niet waard om het te rapporteren omdat de ontwikkelaars het dan ook niet kunnen reproduceren (en oplossen). Bedenk dat het doel van een goed bug rapport is dat je niet alleen het probleem laat zien maar ook aan anderen laat zien hoe je het kan reproduceren.

- **Denk er aan dat je de partituur bijvoegd waarin het probleem zichtbaar is**—gebruik de "Bestandsbijlagen" optie onderaan de pagina, net boven de Opslaan en Voorbeeld knoppen bij het invoeren van je post.

### Zie ook

- [How to write a good bug report: step-by-step instructions](#) ↗


## Terug naar fabrieksinstellingen

Recente versies van MuseScore hebben de optie om terug te gaan naar de standaard ingebouwde instellingen of "fabrieksinstellingen". Dit kan behulpzaam zijn als je instellingen corrupt zijn geraakt. Het is niet gebruikelijk dat dit gebeurt, dus het is verstandig eerst in de forums te controleren, want er kan mogelijk een manier zijn om je probleem op

te lossen zonder alles te herstellen.

**Waarschuwing:** Terug gaan naar "fabriekinstellingen" verwijderen alle aanpassingen die je hebt gemaakt in de instellingen, paletten en venster instellingen.

### Instructies voor Windows

1. Als je MuseScore open hebt staan, sluit dit dan eerst (Bestand → Sluit af)
2. Type Windows toets+R om het Uitvoeren dialoog te openen (De Windows toets  is die met het logo van Microsoft Windows. Als alternatief selecteer je Start met de muis en kies je voor Uitvoeren, indien beschikbaar.
3. Klik Bladeren...
4. Zoek naar MuseScore.exe op je computer. De locatie is afhankelijk van je installatie, maar is het meest waarschijnlijk zoets als Mijn Computer (Deze PC) → Locale Schijf → Program Files (of Program Files (x86)) → MuseScore 2 → bin → MuseScore.exe
5. Klik Openen om het Bladeren dialoog te sluiten en terug te keren naar het uitvoeren dialoog. De volgende tekst (of iets dat daarop lijkt) moet in het Uitvoeren dialoog staan:

```
"C:\Program Files\MuseScore2\bin\MuseScore.exe"
```

Voor 64-bit Windows, is de locatie

```
"C:\Program Files (x86)\MuseScore2\bin\MuseScore.exe"
```

6. Klik achter het tweede aanhalingsteken en voeg een spatie toe gevolgd door een koppelteken en een hoofdletter F:  
F
7. Druk nu ok OK

Na een paar seconden moet MuseScore opstarten en zijn alle instellingen terug gezet naar "fabriekinstellingen".

Voor gevorderde gebruikers, het bestand met de hoofd instellingen van MuseScore kan worden gevonden in:

- Windows Vista of later: C:\Users\<USERNAME>\AppData\Roaming\MuseScore\MuseScore2.ini
- Windows XP of eerder: C:\Documents and Settings\USERNAME\Application Data\MuseScore\MuseScore2.ini

De overige instellingen (paletten, sessie...) bevinden zich in:

- Windows Vista of later: C:\Users\<USERNAME>\AppData\Local\MuseScore\MuseScore2\
- Windows XP of eerder: C:\Documents and Settings\USERNAME\Local Settings\Application Data\MuseScore\MuseScore2\

### Instructies voor Mac OS X

1. Als je MuseScore open hebt staan, sluit dit dan eerst (Bestand → Afsluiten)
2. Start Terminal (in Applications/Utilities) en een sessie venster moet verschijnen
3. Type (of kopieer/plak) het volgende commando in de terminal (inclusief de '/' aan het begin):

```
/Applications/MuseScore\ 2.app/Contents/MacOS/mscore -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 kan worden gevonden in  
~/Library/Preferences/org.musescore.MuseScore2.plist.

De overige instellingen (paletten, sessie...) bevinden zich in~/Library/Application\ Support/MuseScore/MuseScore2/.

### Instructies voor Linux (pas aan voor andere versie dan Ubuntu)

1. Als je MuseScore open hebt staan, sluit dit dan eerst (Bestand → Afsluiten)
2. Vanuit het Ubuntu hoofd menu, kiesApplications → Accessories → Terminal. Een Terminal sessie venster moet verschijnen
3. Type (of kopieer/plak) het volgende commando in de terminal:

```
mscore -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 kan worden gevonden in  
~/config/MuseScore/MuseScore2.ini.

De overige instellingen (paletten, sessie...) bevinden zich in ~/.local/share/data/MuseScore/MuseScore2/.

## Zie ook

- [Opdracht regel opties](#)

## Bekende incompatibiliteit met andere hardware en software

### Hardware incompatibilities

Van de volgende 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 kabel is het bekend dat het voorkomt dat MuseScore ↗ goed kan afsluiten.
- KDE (Linux) venster instellingen kunnen er voor zorgen dat het hele venster wordt verplaatst bij het slepen van een noot. [Wijzig de venster instellingen van het besturing systeem](#) ↗ om dit probleem te voorkomen.

### AVG Internet Security hangt MuseScore

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.

Zodra AVG je bericht kies dan **Toestaan voor alles** MuseScore en vink de optie "Mijn antwoord als een permanente regel opslaan en de vraag in de toekomst niet meer stellen" aan.

Als je geen melding meer krijgt, doe dan het volgende:

1. Open AVG (rechts-klik op het AVG icoon, vlak bij de klok -> Open AVG Gebruikers Interface
2. Klik op *Firewall*
3. Klik *Geavanceerde Instellingen*
4. Klik *Toepassingen*
5. Vind MSCORE.EXE in de lijst en dubbel klik er op
6. Wijzig *Toepassingsactie* in **Toestaan voor alles**

### Lettertype probleem in Mac OS X

Het kan voorkomen dat MuseScore noten als vierkant laat zien wanneer sommige lettertype beschadigd zijn in Mac OS X.

Om dit probleem te verhelpen:

1. Ga naar Applications -> Font Book
2. Selecteer een font en druk op ⌘+A om ze allemaal te selecteren
3. Ga naar File -> Validate Fonts
4. Indien een lettertype wordt gerapporteerd als beschadigd of met problemen heeft, selecteer het 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 zal 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 het Fonts tab
3. Stel Regular style for Application font in
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. Zet het standaard lettertype op een niet-vet lettertype
4. Herstart MuseScore, indien nodig

### **Sla op als dialoog 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

```
which mscore
```

2. Dit commando laat de locatie van mscore zien. Bewerk dit met je favoriete tekst bewerker en voeg de volgende tekst aan het begin toe:

```
export QT_NO_GLIB=1
```

Start nu MuseScore en het probleem zou verholpen moeten zijn.

## **Bijlagen**

### **Bekende beperkingen van MuseScore 2.0**

Ondanks het feit dat alle leden van het ontwikkelingsteam er alles aan gedaan hebben om de software eenvoudiger in gebruik en bug-vrij, zijn er toch een aantal bekende problemen en beperkingen in MuseScore 2.0.

#### **Basisfuncties**

##### **Sla selectie op**

'Sla selectie op...' is momenteel erg gelimiteerd. Indien de selectie geen muzieksleutel, maat- of toonsoort bevat dan zal de opgeslagen partituur een viool sleutel, in 4/4 maatsoort en in C majeur toonsoort zijn, waarbij alle toonhoogten bewaard blijven. Voortekens worden toegevoegd waar nodig en zelfs onregelmatige maten worden bewaard.

##### **Lokale Maatsoorten**

De lokale maatsoort functie, die je instaat stelt verschillende maatsoorten in verschillende notenbalken te hebben op hetzelfde moment is gelimiteerd. Je kunt alleen een lokale maatsoort toevoegen aan een maat die leeg is en alleen als er geen gekoppelde partijen zijn. Wanneer de noten worden toegevoegd aan de maat met de lokale maatsoort, dan kun je deze via de normale noot invoer mode invoeren echter kopie en plak werkt niet correct en kan resulteren in corruptie of zelfs crashes. De samenvoeg en splits commando's zijn uitgeschakeld voor maten met een lokale maatsoort.

#### **Noteninvoer**

##### **Tablatuur notenbalk gekoppeld aan een standaard notenbalk**

Bij gekoppelde Standaard en Tablatuur notenbalken, moet bij het invoeren van akkoorden in de Standaard notenbalk van **boven naar beneden** worden gewerkt. Anders kunnen de automatische fretsymbolen die noot voor noot worden toegevoegd in de Tablatuur notenbalk een onverwacht resultaat opleveren (Opmerking: Dit geldt niet voor a) noot invoer direct in de Tablatuur notenbalk en b) noot invoer in de Standaard notenbalk die niet gekoppeld is aan een Tablatuur



notenbalk).

## Geluid en afspelen

### Instrument wijzigen

Het wijzigen van een instrument wijzigt niet de transpositie, indien dit van toepassing is op het instrument. Indien dit nodig is, dan is het noodzakelijk om verschillende notenbalken te gebruiken en de 'Verberg lege notenbalk' optie te gebruiken. Er is dus eigenlijk geen instrument wijziging, er is alleen een wijziging van het geluid. Het is niet alleen de transpositie die niet wordt meegenomen maar ook het bereik van het instrument en de naam van de partij blijven onveranderd.

### Mixer

Het maken van aanpassing in de waarden van de mixer markeert de partituur niet als aangepast. Dat betekent dat je bij het sluiten van de partituur geen melding krijgt of je de wijzigingen wilt opslaan of niet. Het wijzigingen van de mixer waarden kan ook niet ongedaan worden gemaakt.

## Opmaak

### Koptekst & voettekst

Er is geen manier om de koptekst en voettekst in een WYSIWYG (Wat je ziet, Is wat je krijgt) manier. De velden in Koptekst, voettekst, nummers is gewone tekst. Ze kunnen "HTML achtige" syntaxis gebruiken, maar de tekst stijl, opmaak, etc. kan niet worden bewerkt met een WYSIWYG bewerkter.

## Sneltoetscombinaties

De meeste sneltoetscombinaties kunnen worden aangepast via Bewerken → Voorkeuren... → Sneltoetscombinaties tab (Mac: MuseScore → Voorkeuren... → Sneltoetscombinaties tab). Hieronder is een lijst met een aantal van de initieel ingestelde sneltoetscombinaties.

## Navigeren

Begin van de partituur: Home

Laatste pagina van de partituur: End

Zoek (maatnummer, repetitieteken of pXX waar XX een pagina nummer is): Ctrl+F (Mac: ⌘+F)

Volgende partituur: Ctrl+Tab

Vorige partituur: Shift+Ctrl+Tab

Dichterbij bekijken: Ctrl++ (werkt niet op alle systemen) (Mac: ⌘I++) of Ctrl (Mac: ⌘) + scroll omhoog

Verderaf bekijken: Ctrl+- (Mac: ⌘+-) of Ctrl (Mac: ⌘) + scroll omlaag

Volgende pagina: Pg Dn of Shift + scroll omlaag

Vorige pagina: Pg Up of Shift + scroll omhoog

Volgende maat: Ctrl+→ (Mac: ⌘+→)

Vorige maat: Ctrl+← (Mac: ⌘+←)

Volgende noot: →

Vorige noot: ←

Noot eronder (binnen een akkoord of op onderliggende notenbalk): Alt+↓

Noot erboven (binnen een akkoord of bovenliggende notenbalk): Alt+↑

Bovenste noot in akkoord: Ctrl+Alt+↑ (Ubuntu gebruikt deze sneltoets voor Werkruimten)

Ondersta noot in akkoord: Ctrl+Alt+↓ (Ubuntu gebruikt deze sneltoets voor Werkruimten)

## Noteninvoer

Begin noteninvoermodus: N

Verlaat noteninvoermodus: N of Esc

### Duur/Lengte

1 ... 9 kiest de duur/lengte. Zie ook Noteninvoer.

Halve duur van vorige noot: Q

Dubbele duur van vorige noot: W

### Stemmen

Stem 1: Ctrl+I Ctrl+1 (Mac ⌘+I ⌘+1)

Stem 2: Ctrl+I Ctrl+2 (Mac ⌘+I ⌘+2)

Stem 3: Ctrl+I Ctrl+3 (Mac ⌘+I ⌘+3)

Stem 4: Ctrl+I Ctrl+4 (Mac ⌘+I ⌘+4)

### Toonhoogte

*De toonhoogte kan worden ingevoerd met hun letter (A-G) of via een MIDI toetsenbord. Zie Noteninvoer voor de volledige informatie.*

Herhaal vorige noot of akkoord: R (de herhaalde noot of akkoord kan een andere duur/lengte hebben door eerste de duur te selecteren)

Herhaal selectie: R (De selectie wordt herhaald vanaf de eerste noot positie na het einde van de selectie)

Verhoog de toon met een octaaf: Ctrl+↑ (Mac: ⌘+↑)

Verlaag de toon met een octaaf: Ctrl+↓ (Mac: ⌘+↓)

Verhoog de toon met een halve toon (voorkeur voor kruis): ↑

Verlaag de toon met een halve toon (voorkeur voor mol): ↓

Verhoog de toon diatonisch: Alt+Shift+↑

Verlaag de toon diatonisch: Alt+Shift+↓

Wissel door de enharmonische noten: J

Rust: 0 (nul)

### Interval

Voeg een interval toe boven de huidige noot: Alt+[Nummer]

### Richting

Wissel richting (stok, legatoboog, overbinding, antimetrisch figuur haak, etc.): X

Spiegel nootkop: Shift+X

### Articulaties

Staccato: Shift+S

Crescendo: <

Decrescendo: >

### Tekst invoer

Notenbalk-tekst: Ctrl+T (Mac: ⌘+T)

System-tekst: Ctrl+Shift+T (Mac: Ctrl+Shift+T)

Tempo tekst: Alt+T

Repetitietekenen: Ctrl+M (Mac: ⌘+M)

### Liedtekst invoer

Liedtekst invoeren voor een noot: Ctrl+L (Mac: ⌘+L)

Vorige liedtekst lettergreep: Shift+Spatie

Volgende liedtekst lettergreep: indien de huidige en volgende lettergrepen worden gescheiden door een ' ': -, anders Spatie

Verplaatst liedtekst lettergreep naar links met 1 sp: ←

Verplaatst liedtekst lettergreep naar rechts met 1 sp: →

Verplaatst liedtekst lettergreep naar links met 0,1 sp: Ctrl+← (Mac: ⌘+←)

Verplaatst liedtekst lettergreep naar rechts met 0,1 sp: Ctrl+→ (Mac: ⌘+→)

Verplaatst liedtekst lettergreep naar links met 0,01 sp: Alt+←

Verplaatst liedtekst lettergreep naar rechts met 0,01 sp: Alt+→

Omhoog naar vorig couplet: Ctrl+↑ (Mac: ⌘+↑)

Omlaag naar volgend couplet: Ctrl+↓ (Mac: ⌘+↓)

Voor meer liedtekst sneltoetsen zie [Liedtekst](#).

## Weergave

Navigator: 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

## Zie ook

- [Voorkeuren: Sneltoetscombinaties](#)

## Opdracht regel opties

Je kunt MuseScore starten vanaf een opdracht regel door het typen van:

`mscore [opties] [bestandsnaam]` (Mac en Linux)

`MuseScore.exe [opties] [bestandsnaam]` (Windows)

[opties] en [bestandsnaam] zijn optioneel.

Zie ook [Terug naar fabrieksinstellingen](#) voor gedetailleerde instructies hoe en waar het programma gevonden en uitgevoerd kan worden vanaf de opdracht regel voor de verschillende ondersteunde platformen.

De volgende opties zijn beschikbaar:

-?, -h, --help

Help weergeven (werkt niet in Windows).

-v, --version

Laat de huidige versie van MuseScore zien zonder de grafische interface te starten (werkt niet in Windows).

--long-version

Laat de huidige versie en revisie van MuseScore zien zonder de grafische interface te starten (werkt niet in Windows).

-d, --debug

Start MuseScore in debug mode.

-L, --layout-debug

Start MuseScore in lay-out debug mode.

-s, --no-synthesizer

Schakelt de geïntegreerde software synthesizer uit.

-m, --no-midi

Schakelt MIDI invoer uit.

-a, --use-audio <driver>

Gebruik audio driver: jack, alsa, pulse, portaudio.

-n, --new-score

Start met de nieuwe partituur wizard onafhankelijk van de voorkeurs instelling voor het opstarten.

-I, --dump-midi-in

Geeft alle MIDI invoer weer in de console.

-O, --dump-midi-out

Geeft alle MIDI uitvoer weer in de console.

-o, --export-to <bestandsnaam>

Exporteert het geopende bestand naar de gespecificeerde <bestandsnaam>. Het bestand type is afhankelijk van de bestandsnaam extensie. Deze optie gebruikt de "converteer" mode en heeft geen grafische interface. Je kunt ook een bestandsnaam toevoegen indien je bestanden wilt importeren en exporten vanaf de opdracht regel.

Bijvoorbeeld `mscore -o "My Score.pdf" "My Score.mscz"`

- r, --image-resolution <dpi>  
Stelt de resolutie in voor het maken van "\*.png" bestanden in de converteer mode. De standaard resolutie is 300 dpi.
- T, --trim-margin <marge>  
Verwijdert de wit-ruimte rondom een partituur bij het exporteren naar PNG en SVG afbeeldingen. Het opgegeven aantal pixels wordt gebruikt als de marge voor de wit-ruimte. Gebruik 0 voor een zo veel mogelijk bijgesneden afbeelding. Voor SVG werkt deze optie alleen bij een partituur die uit een enkele pagina bestaat.
- x, --gui-scaling <factor>  
Vergroot de weergave van de partituur en andere grafische elementen met de opgegeven factor. Dit kan worden gebruikt bij hoge resolutie beeldschermen.
- S, --style <stijl>  
Laad een stijl bestand. Handig wanneer je een partituur converteert met de -o optie.
- p, --plugin <naam>  
Voert de opgegeven plugin uit.
- template-mode  
Sjaboon opslaan mode, geen pagina formaat.
- F, --factory-settings  
Gebruik de standaard ingebouwde instellingen of "fabrieksinstellingen" en verwijder alle voorkeuren. Voor details zie [Terug naar fabrieksinstellingen](#).
- R, --revert-settings  
Gebruik de standaard ingebouwde instellingen of "fabrieksinstellingen" maar verwijder geen voorkeur instellingen.
- i, --load-icons  
Laad iconen vanuit het bestandssysteem. Handig als je de MuseScore iconen wilt bewerken en een voorbeeld van de aanpassingen wilt zien.
- e, --experimental  
Schakel experimentele opties in. Zie bv. [Layer \(experimental\)](#) ↗
- c, --config-folder <bestandslocatie>  
Bepaal de locatie voor de configuratie.
- t, --test-mode  
Schakel de Test Mode in.
- M, --midi-operations <bestand>  
Specificeer het MIDI importeer bewerkingsbestand.
- w, --no-webview  
Geen web info in het Start scherm.
- P, --export-score-parts  
Gebruik met -o .pdf, exporteert partituur en partijen.

## Qt Gereedschap Opties

- style= <stijl>
- style <stijl>  
Bepaalt de stijl van de grafische interface die gebruikt wordt voor de applicatie. Mogelijk waarden zijn "motif", "windows" en "platinum".  
Afhankelijk van het besturingssysteem zijn er nog meer stijlen beschikbaar.
- stylesheet= <stijlblad>
- stylesheet <stijlblad>  
Stelt het programma stijlblad in. De waarde van het "stijlblad" is de locatie naar een bestand dat het stijlblad bevat.
- platform <platformnaam[:opties]>  
Specificeert de Qt Platform Abstraction (QPA) plugin.  
Voorbeeld: MuseScore.exe -platform windows:fontengine=freetype

## Zie ook

- [Terug naar fabrieksinstellingen](#)
- [Layer \(experimental\)](#) ↗

## Externe links

- <http://doc.qt.io/qt-5/qapplication.html#QApplication> ↗
- <http://doc.qt.io/qt-5/qguiapplication.html#QGuiApplication> ↗

## 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 woordenlijst hieronder bevat regelmatige gebruikte termen in MuseScore en hun betekenis.

Acciaccatura

Een korte voorslag → [Siernoten](#).

Achtste noot

Een noot waarvan de lengte een achtste is van een hele noot.

Akkoord

De minimale definitie van een akkoord is dat het een minimum heeft van twee verschillende noten die gelijktijdig worden gespeeld.

Akkoorden zijn gebaseerd op de keuzes die gemaakt worden door de componist tussen de harmonische van één, twee of drie (en meer) grondtonen. Bv. in het C akkoord, G is de tweede harmonische en E is de vierde van de grondtoon C. In C7, is de Bes de zesde harmonische van C en in C Maj7 is B de tweede harmonische van E en de vierde harmonische van G...

Anacrusis

Zie → [Opmaat](#)

Antimetrisch figuur

Een antimetrisch figuur verdeelt zijn volgende hogere noot waarde door een aantal noten anders dan de aangegeven maatsoort.

Als voorbeeld, een → [triool](#) verdeelt de volgende hogere noot waarde in drie delen, in plaats van twee. Antimetrische figuren kunnen → [triolen](#), → [duolen](#), → [kwintolen](#) en nog meer zijn.

Appoggiatura

Een lange voorslag → [Siernoten](#).

Basso continuo

Basso continuo is een schrijfwijze die met name in barokmuziek veel gebruikt werd. Hierbij word een basis van de harmonie weergegeven met een uitgeschreven baslijn. De harmonieën zijn weergegeven als cijfers onder de basnoten. Het word daarom ook wel becijferde bas genoemd.

Besturingssysteem

OS

Een zet van programma's die geschreven zijn om een computer op te starten en daarbij de elektronica componenten aanstuurt. Populaire systemen zijn: Microsoft Windows, Mac OS X en GNU/Linux.

Zie ook → [Systeem](#)

Overbinding

Zie → [Legatoboog](#)

BPM

**Beats Per Minute** (Tellen/Slagen Per Minuut) is de maateenheid voor het tempo. Zie → [Metronoom markering](#)

Duool

Zie → [Antimetrisch figuur](#)

Einden

Zie → [Volta](#)

Enharmonische noten

Noten waarvan de toon hetzelfde klinkt maar die anders worden geschreven. Voorbeeld: G# (Gis) en Ab (As) zijn enharmonische noten.

Halve Noot

Een noot waarvan de lengte de helft is van een hele noot.

Herbepaal Toonhoogtes

Probeer de juiste voortekens te raden voor de gehele partituur (zie [Voortekens](#)).

Hulplijn

Lijn(en) die wordt toegevoegd boven of onder de notenbalk.

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.

Kruis

Teken dat aangeeft dat de toon van een noot met een halve toon moet worden verhoogd.

Kwartnoot

Een noot waarvan de lengte een kwart is van een hele noot.

Kwartool

Zie → [Antimetrisch figuur](#)

Kwintool

Zie → [Antimetrisch figuur](#)

## Longa

Een longa is een vierdubbele hele noot.

## Maat

Een segment van tijd gedefinieerd door een aantal tellen. Door de muziek in maten te verdelen wordt een regelmatig patroon van referentie punten in het muziekstuk gemaakt.

## Maatstreep

Verticale lijn door een →notenbalk of een →systeem die de →maten scheidt.

## Metronoom markering

Een metronoom markering bestaat meestal uit een noot lengte die gelijkstaat aan een bepaalde afspeel snelheid in → BPM. In MuseScore worden de metronoom markeringen gebruikt in tempo tekst.

## Herstellingsteken

Een herstellingsteken is een symbool dat de voorgaande aanpassing aan de noot met dezelfde toonhoogte opheft.

## Mol

Teken dat aangeeft dat de toon van een noot met een halve toon verlaagd moet worden.

## Notenbalk

Groep van één tot en met vijf horizontale lijnen die worden gebruikt om muzikale symbolen weer te geven. In de oude muziek notatie (voor de 11e eeuw) konden de notenbalken ieder gewenst aantal lijnen hebben.

## Opmaat (→ Anacrusis)

Een deel (incomplete) eerste maat van een stuk of deel van een muziekstuk.

Zie ook Maak een nieuwe partituur: Maatsoort... en Maat bewerkingen: Sluit uit van matentelling

## Partij

De muziek die gespeeld of gezongen dient te worden door één muzikant of een groep van muzikanten. In een strijkkwartet zijn dit bijvoorbeeld: 1ste partij = 1ste Viool, 2de partij = 2de Viool, 3de partij = Viola en de 4de partij = Cello.

## Rust

Een moment van stilte met een bepaalde lengte.

## Sextool

Zie → Antimetrisch figuur

## Muzieksleutel

Een teken aan het begin van een →notenbalk om aan te geven wat de muzikale noten zijn **op** de lijnen en **tussen** de lijnen.

Er zijn 2 F sleutels, 4 C sleutels en 2 G sleutels. F derde, **F** vierde (ook bekend als *bas sleutel*), C eerste, C tweede, C derde, C vierde, G eerste, **G** tweede (ook bekend als *viool sleutel*).

G eerste en F vierde zijn equivalent.

Sleutels zijn erg handig voor het → transponeren.

## Legatoboog

Een Legatoboog en een →Overbinding zijn twee woorden die worden gebruikt om een gebogen lijnen tussen twee of meer noten te beschrijven.

**Legatoboog** betekent dat de noten gespeeld worden zonder aanslag (*legato*).

**Overbinding** wordt gebruikt tussen twee of meer noten van dezelfde toonhoogte om de lengte aan te geven:

Kwartnoot + overbinding + Kwartnoot = Halve noot

Kwartnoot + overbinding + Achtste noot = Gepunteerde kwartnoot

Kwartnoot + overbinding + Achtste noot + overbinding + Zestiende noot = Dubbel Gepunteerde kwartnoot

## 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

## Spatie

## Ruimte

## Notenbalkafstand

## sp (afkort./eenheid)

De afstand tussen twee lijn van een normale 5-lijnen notenbalk. In MuseScore beïnvloedt deze eenheid de meeste formaat/afstand instellingen. Zie ook Opmaak en Lay-out, Pagina Instellingen

## Stem

Voor polyfonische instrument zoals Toetsenborden, Violen of Drums kunnen noten worden geschreven van verschillende duur die op hetzelfde moment gespeeld moeten worden in een → notenbalk. Om dit te kunnen doen wordt iedere stem onafhankelijk van elkaar in de → notenbalk geschreven.

## Systeem

Systeem: Een set van notenbalken die gelijktijdig worden gelezen in een partituur.

Zie ook → Besturingssysteem (OS)

## Toonsoort

Een set van →[kruizen](#) of →[mollen](#) aan het begin van de →[notenbalk](#). Het geeft een idee van de toonaard en voorkomt dat deze tekens in de hele →[notenbalk](#) herhaald hoeven te worden.

Een toonsoort met een Bes betekent een toonaard van F majeur of D mineur.

### Transponeren

Een melodie kan worden gespeeld in iedere toonaard. Er zijn veel redenen waarom je de toonaard van een partituur zou willen wijzigen:

1. De melodie is te laag of te hoog voor de zanger.

2. De partituur is geschreven voor een C instrument en moet worden gespeeld door een Bes instrument.

3. De partituur is geschreven voor een orkest en je wilt je kunnen inbeelden wat de hoorn, de fluit en de klarinet spelen.

4. Een donkerder of meer opgewekt geluid is gewenst.

- In het eerste geval zal het gehele orkest moeten transponeren, dat is erg moeilijk zonder professionele muzikanten. MuseScore kan dit eenvoudig voor je doen.

- In het tweede geval moet de muzikant een D spelen terwijl er een C is geschreven. Indien de partituur is geschreven met een G tweede sleutel, dan moet hij denken dat de notenbalk begint met een C derde sleutel.

- In het derde geval moet de dirigent alle notenbalken transponeren die niet geschreven zijn voor C instrumenten.

- In alle gevallen moet de toonsoort in gedachte worden gewijzigd.

- Op sommige instrumenten (bijvoorbeeld de hoorn en tuba) kunnen de muzikanten transponeren met alternatieve vingerzetting.

### Trioool

Zie →[Antimetrisch figuur](#)

### Vervang Toonhoogte Mode

Een manier in MuseScore om een passage te herschrijven waarbij de noot veranderd maar het ritme niet (zie [Vervang toonhoogte zonder het ritme te veranderen](#) ↗)

### Vlag

Zie →[Waardestreep](#)

### Volta

In een sectie van de muziek die moeten worden herhaald is het gebruikelijk dat de laatste paar maten van de sectie verschillen. De markeringen hebben de naam volta en worden gebruikt om aan te geven hoe en wanneer ieder einde moet worden gespeeld. Deze markeringen worden ook wel simpelweg →[einden](#) genoemd of ééntjes en tweetjes.

### Siernoten

Siernoten worden weergegeven als kleine noten voor of na een normaal formaat hoofdnoot. Een korte voorslag (→[acciaccatura](#)) heeft een streep door de stok en een lange voorslag (→[appoggiatura](#)) heeft dat niet.

### Voorteken

Voortekens staan voor een noot en veranderen de hoogte.

Voortekens worden gebruikt om de toonhoogte van een noot in een stuk te veranderen. Hetzelfde symbool zoals in de →[toonsoort](#) wordt gebruikt maar ze worden geplaatst voor een bepaalde noot. Voortekens zijn bijvoorbeeld →[kruizen](#), →[mollen](#) en →[herstellingstekens](#). Voortekens zijn van invloed op alle noten met dezelfde →[notenbalk](#) positie en gelden voor de rest van de maat waarin ze staan maar ze kunnen worden opgeheven door een ander voorteken. Bij noten die over de →[maatstreep](#) zijn doorverbonden met een overbinding, geldt het voorteken ook voor de overgebonden noot in die maat maar niet voor de verdere noten in die maat op dezelfde positie van de →[notenbalk](#).

### Waardestreep

Noten met een duur van een achtste noot of korter hebben een →[vlag](#) of een waardestreep. Waardestrepes worden gebruikt om noten te groeperen.

### Werkelijke toonhoogte

Hiermee kun je schakelen tussen de werkelijk toonhoogte en de transponerende toonhoogte (zie [Werkelijke toonhoogte](#) en [Transponeren](#))

### Externe links

- <http://www.robertcarney.net/musical-terms-definitions.htm> ↗

## Table of Contents

## Getting started

- [Installation](#)
- [Create new score](#)
- [Language settings and translation updates](#)

- Checking for updates

## **Basisfuncties**

- Create new score (→ Getting started)
- Note input
- Concert pitch
- Copy and paste
- Edit mode
- Measure operations
- Palette
- Preferences
- Save/Export/Print
- Selection modes
- Undo and redo
- View modes
- File format
- Share scores online

## **Notation**

- Note input (→ Basics)
- Palette (→ Basics)
- Accidental
- Arpeggio and glissando
- Bar line
- Beam
- Bracket
- Breath and pause
- Clef
- Drum notation
- Grace note
- Hairpin
- Key signature
- Lines
- Measure rest
- Repeat
- Slur
- Tie
- Time signature
- Transposition
- Tremolo
- Tuplet
- Voices
- Volta (1st and 2nd time endings)

## **Sound and playback**

- MIDI import
- Mid-staff instrument change
- Play mode
- Soundfont
- Swing
- Tempo
- Dynamics
- Change and adjust sound

## **Text**

- Grid-based movement of symbols and staff text



- [Rehearsal marks](#)
- [Text editing](#)
- [Text style](#)
- [Chord symbols](#)
- [Fingering](#)
- [Lyrics](#)
- [Tempo](#) ( → [Sound and playback](#))

## **Formatting**

- [Layout and formatting](#) (overview)
- [Breaks and spacers](#)
- [Frame](#)
- [Image](#)
- [Image capture](#)

## **Advanced topics**

- [Accessibility](#)
- [Album](#)
- [Cross staff beaming](#)
- [Custom palette](#) ↗
- [Early music features](#)
- [Figured bass](#)
- [Fretboard diagram](#)
- [Inspector and object properties](#)
- [Master palette](#)
- [Part extraction](#)
- [Plugins](#)
- [Replace pitches without changing rhythms](#) ↗
- [Score information](#)
- [Staff type properties](#)
- [Tablature](#)
- [Tools](#)
- Nonexistent node nid: 39841

## **New features in MuseScore 2.0**

- [What's New in MuseScore 2](#) ↗
- [MuseScore 2.0 Release Notes](#) ↗
- [Changes for MuseScore 2.0](#) ↗.
  - [Album](#) ( → [Advanced topics](#))
  - [View modes: Continuous view](#) and [Navigator](#) ( → [Basics](#))
  - [Copy and paste: Selection filter](#) ( → [Basics](#))
  - [Custom palette](#) ↗ ( → [Advanced topics](#))
  - [Early music features](#) ( → [Advanced topics](#))
  - [Figured bass](#) ( → [Advanced topics](#))
  - [Grid-based movement of symbols and staff text](#) ( → [Text](#))
  - [Image capture](#) ( → [Formatting](#))
  - [Inspector and object properties](#) ( → [Advanced topics](#))
  - [Measure operations: Split and join](#) ( → [Basics](#))
  - [MIDI import](#) ( → [Sound and playback](#))
  - [Mid-staff instrument change](#) ( → [Sound and playback](#))
  - [Part extraction \(new options available\)](#) ( → [Advanced Topic](#))
- [Rehearsal marks: Automatic next rehearsal mark](#) and [Search for a rehearsal mark](#) ( → [Text](#))
  - [Save/Export](#) ( → [Basics](#)) - [Staff type properties](#) ( → [Advanced topics](#))
  - [Swing](#) ( → [Sound and playback](#))
  - [Tablature](#) ( → [Advanced topics](#))
  - [Nonexistent node nid: 39841](#) ( → [Advanced topics](#))

- [Master palette](#) (→ [Advanced topics](#))
- [Layout and formatting](#) (some options have changed, and there is a new "apply to all parts" feature) (→ [Formatting](#))
- [Breaks and spacers, section break](#) (→ [Formatting](#))
- [Selection modes, select all similar new options \(same subtype\)](#)(→ [Basics](#))
- [Create a new score, start center](#)(→ [Basics](#))
- [Languages settings and translation Updates](#) (→ [Basics](#))
- [Helping and improve translation](#) (→ [Support](#))
- [Accidentals, respell pitches](#) (→ [Notation](#))
- [Replace pitches without changing rhythms](#) ↗ (→ [Advanced topics](#))
- [Tools](#) (→ [Advanced topics](#))
- [Meta tags](#) (→ [Advanced topics](#))
- [Upgrading from MuseScore 1.x](#)

## **Support**

- [Helping and improve translation](#)
- [How to ask for support or file reports](#)
- [Revert to factory settings](#)
- [Known incompatibilities](#)

## **Appendix**

- [Keyboard shortcuts](#)
  - [Bekende beperkingen van MuseScore 2.0](#)
  - [Command line options](#)
  - [Glossary](#)
  - [Handbook for MuseScore 1.x](#) ↗
-