

Digitalizando uma partitura

Aqui vamos utilizar como fonte de aprendizagem, ao meu ver um dos melhores programas de **notação musical**. [Noteworthy composer](#). Mesmo com pouco conhecimento em **musica** escrita em partituras, este material vai ajudar a você **digitalizar, transcrever** e compor suas musicas utilizando este programa. Vamos alerta que vamos utilizar uma versão **gratuita** do programa, por isso algumas funções pode não esta validas. Mais não se preocupe, as funções que estão ativas são o suficiente para você **aprender** a respeito da digitalização de partituras.

PRIMEIROS PAÇOS – PARTE TEORICA

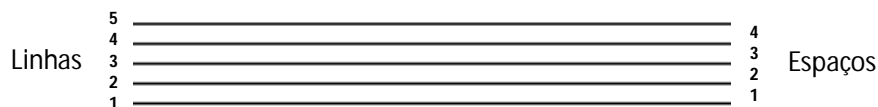
Vamos conhecer os símbolos da musica que são usados para escrever, uma musica em uma partitura.

Pentagrama ou pauta

É um conjunto de 5 linhas e 4 espaços.

Espaço é o vazio entre as linhas.

Conta-se as linhas e espaços de baixo para cima.



Clave

É os símbolos que são colocado no inicio de cada pentagrama seus nomes são

Diagram illustrating three types of clefs on musical staves:

- SOL**: Treble clef. Esta clave o sol é na 2ª linha.
- FÁ**: Bass clef. Esta tem 2 altura para as notas fá na 3ª linha e fá na 4ª linha.
- DÓ**: Alto clef. Esta não vamos utilizar apenas vamos. Informar que ela tem 4 alturas diferente, Dó na 1ª linha na 2ª na 3ª e 4ª linha.

Aqui vamos conhecer os símbolos que da origem a **tonalidade** de uma musica, eles são colocados após o símbolo da clave. Observe que o primeiro exemplo não tem o símbolo de tonalidade

Ela é o ponto de partida para as outras tonalidades, os símbolos que você ver a baixo, são chamados de, **sustenidos e bemol**



SUSTENIDO – Eleva 1/2 tom



BEMOL - Abaixa 1/2 tom



Agora passa a ser chamado de **acidente fixo** Isso pela imposição dele esta lá. Mais o seu nome será preservado **sustenido /bemol**

Observe Os **sustenidos e bemóis** que estão junto a clave

ordem que os sustenidos são colocados

- Com 1 # - FÁ
- Com 2 # - FÁ – DÓ
- Com 3 # - FÁ – DÓ – SOL
- Com 4 # - FÁ – DÓ – SOL – RÉ
- Com 5 # - FÁ – DÓ – SOL – RÉ – LÁ
- Com 6 # - FÁ – DÓ – SOL – RÉ – LÁ - MI
- Com 7 # - FÁ – DÓ – SOL – RÉ – LÁ – MI – SI

Observe a ordem que os bemóis são colocados

- Com 1 b – SI
- Com 2 b – SI – MI
- Com 3 b – SI – MI – LÁ
- Com 4 b – SI – MI – LÁ – RÉ
- Com 5 b – SI – MI – LÁ – RÉ – SOL
- Com 6 b – SI – MI – LÁ – RÉ – SOL – DÓ
- Com 7 b – SI – MI – LÁ – RÉ – SOL – DÓ – FÁ

FORMULA DE COMPASSO

Os dois numeros que aparecem após a clave e o acidente fixo é

Chamado de **formula de compasso**

Formula de compasso

Numerador – é a quantidade de tempo no compasso

Denominador – é a qualidade de tempo (velocidade)

A semibreve vale

2 → 4 → 8 → 16 → 32 → 64

A formula de compasso são varias veja exemplos

Simples					Composto		
Binario	Binario	Ternario	Quaternario	Quaternario	Binario	Ternario	Quaternario

Observação – o (C) é igual ao quaternário

O (C) escreva 4x4 depois corta o C as notas passarão a valer a **metade do valor**.

De acordo com a formula de compasso que você escolheu, coloque as notas no pentagrama

Ao completar a quantidade. Você vai fechar com uma barra chamada **barra de compasso**.

NOME DAS BARRAS

Simples dupla repetição final

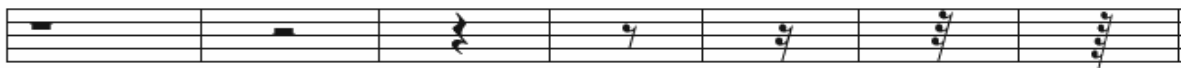
Agora vamos conhecer o nome dos símbolos que corresponde as notas

Semibreve mínima semínima colcheia semicolcheia fusa semifusa

Pausa

Estes símbolos são chamados de **pausa**, eles corresponde ao **silêncio** de uma musica

Eles corresponde aos mesmos valores das **notas acima** , conforme a mesma seqüência



Aqui vamos ver a **altura** das notas conforme a colocação no pentagrama



As notas podem descer para mais grave ou subir para mais agudas conforme a necessidade .



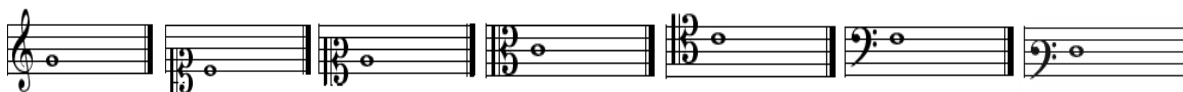
Linhas e espaços suplementares **superiores**



Linhas e espaços suplementares **inferiores**

Veja a altura das notas conforme a **clave**

SOL DÓ na 1ª DÓ na 2ª DÓ na 3ª DÓ na 4ª FÁ na 4ª FÁ na 3ª



ESCALA CROMÁTICA



Subindo eleva 1/2 tom

Descendo baixa 1/2 tom

Não forma tons maiores →

O ouvido entende como igual →

DÓ #	RÉ #	FÁ #	SOL #
↕	↕	↕	↕
RÉ b	MI b	SOL b	LÁ b

Os acidentes fixos são válidos para toda extensão da partitura conforme a indicação do acidente

Veja o exemplo **FÁ #** ele é válido para esta nota não importa a altura que ela esteja



Acidentes ocorrentes ele aparece em algum trecho da partitura.

Ele só é válido para o compasso que ele está, **a partir dele**.



Dobrado sustenido - x - A nota já era sustenido mais um sustenido **elevou um tom**.

Dobrado bemol - bb A nota já era bemol mais um bemol **abaixou um tom**.

Bequadro -- Anula a tonalidade da nota no compasso seja de acidente **fixo ou ocorrente**.



Tenha atenção a algumas regras, um acidente no **final** de um compasso, que **liga a inicial** do

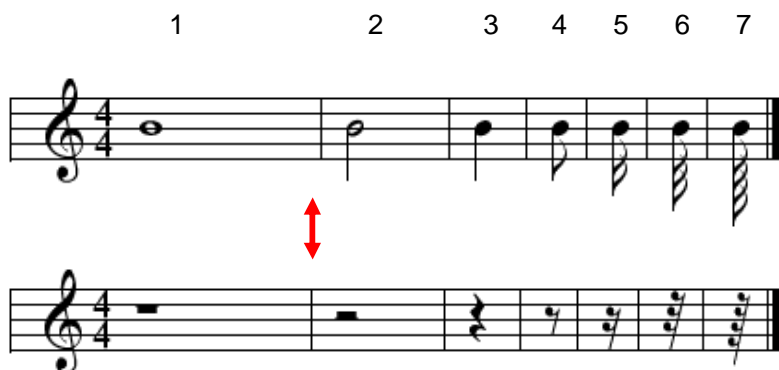
compasso seguinte, a **alteração** vale para as duas notas.



- 1 - **Ligadura de valor**, indica a união dos dois valores.
- 2 - **Ligadura de portamento**, liga notas de diferentes altura.
- 3 - **Ligadura de frase**, liga as notas de dois ou mais compassos.



Veja aqui os tempos das notas e as pausas correspondentes a elas.



- 1 - Semibreve – 4 tempos.
- 2 - Mínima – 2 tempos.
- 3 - Semínima – 1 tempos.
- 4 - Colcheia – meio tempo.
- 5 - Semicolcheia – um quarto de tempo.
- 6 - Fusa – um oitavo de tempo.
- 7 - Semifusa – um décimo sexto de tempo.

IMPORTANTE os tempos das notas em segundos.

Partindo de uma formula de compasso quaternário 4x4, uma **semibreve** tem a duração aproximada, de 4 segundos.

Agora divida para as outras, **a velocidade pode ser alterada, a saber.**

PONTO DE AUMENTO DE VALORES

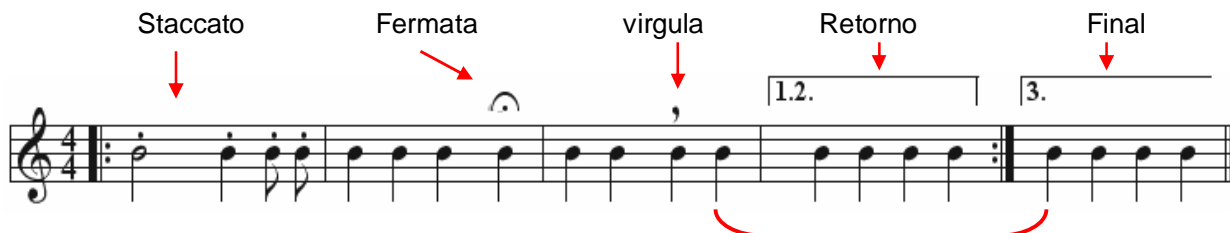
São colocados na frente da nota.

UM ponto aumenta a metade do valor da nota junto a ele

DOIS pontos o 2º aumenta a metade do valor do 1º

TRÊS pontos o 3º aumenta a metade do valor do 2º





Staccato o ponto acima da nota diminui o tempo do som da nota, ex: metade som metade silencio.

Fermata aumenta o tempo do som da nota que esta abaixo dela ou a cima (+ ou – a metade do valor)

Virgula é o ponto de respiração.

Retorno indica a quantidade de vezes que retorna um trecho da partitura.

Final No ultimo retorno salta o ultimo compasso na barra de retorno para o final.

CONSIDERAÇÕES GERAIS

Vamos lembrar que este material constitui apenas **conceitos básicos** da teoria musical, e é direcionado especialmente a **iniciante**. Vamos deixar claro que muito ainda a que se aprender pois a **teoria musical** é bastante extensa.

Espero que este material seja útil a você e que possa despertar o seu interesse no conhecimento da musica.

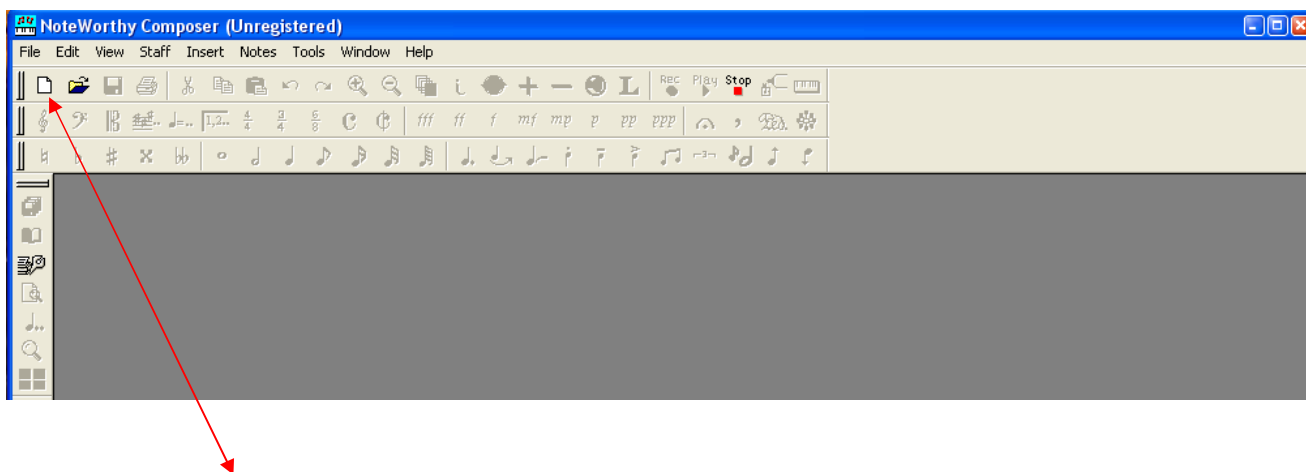
Não desanime nas primeira dificuldades o seu interesse e esforço será muito importante neste momento.

Agora vamos aprender a escrever partituras com o programa

NoteWorthy composer

Vamos alertar que nos programas com versão gratuita, algumas funções podem estar invalidadas, mas é o suficiente para você desenvolver suas músicas em partitura. Conforme veremos você vai perceber que o programa é bastante **simples** de usar é realmente muito **prático e eficiente**. Outro fator que é muito importante é **muito leve** ocupa pouco espaço no seu computador.

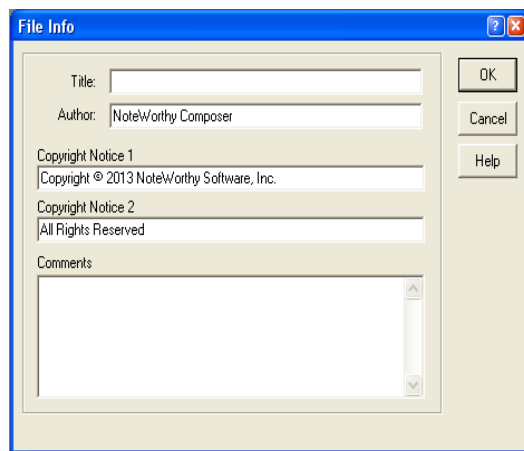
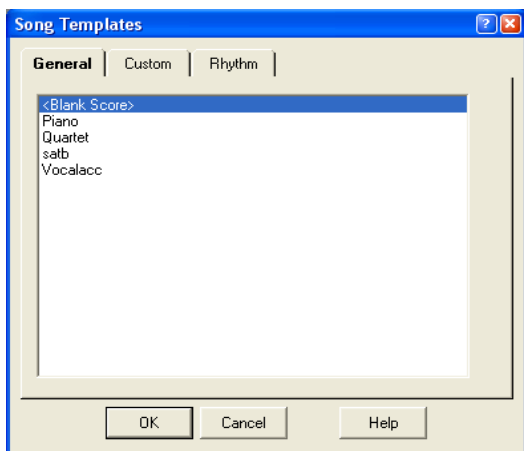
Primeiro passo



Primeiro passo

Clique em novo, vai abrir esta janela.
Para iniciante é melhor escolher a primeira opção – **Blank Score**
clique em OK

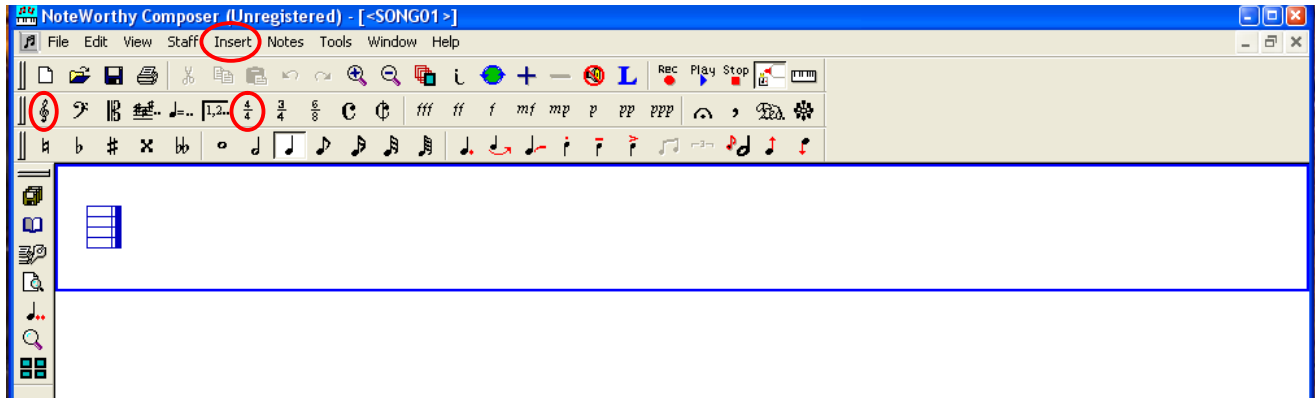
Abre outra janela ,aqui pode
Colocar o titulo e autor
clique OK



Muito bom, você já iniciou o **seu primeiro pentagrama**. Agora vamos começar a colocar os símbolos necessário para **compor** ou **transcrever** uma musica em partitura.

Na parte teórica acima você já viu os símbolos, seus nomes e suas funções em uma partitura

Lembrete este programa apresenta os pentagrama no sentido **linear**, mais não se preocupe, para imprimir ficará sobreposto no sentido vertical.



Agora vamos colocar

1º- Clave no painel clique no menu dela, cairá automático no pentagrama

2º- Acidente fixo. Clique no menu **insert** opção

Key Signature ou tecla - **Kk** - abre esta caixa. 

Deixe em **user defined**. Use as letras abaixo (recomendado)

Para **bemol e sustenido** são iguais.

Sharp = Sustenido / Flat = Bemol.

A=**LÁ**, B=**SI**, C=**DÓ**, D=**RE**, E=**MI**, F=**FÁ**, G=**SOL**

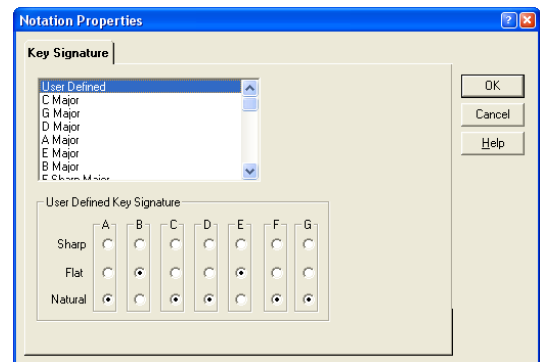
Se tiver conhecimento use as funções da caixa.

Cuidado lembre-se da **ordem** de colocação deles.

3º- A formula de compasso.

No painel escolha opção nos menus. Para outras opções , vá em menu insert opção **time signature**

ou atalho **Gg** e escolha a desejada.



Use a tonalidade que achar conveniente.

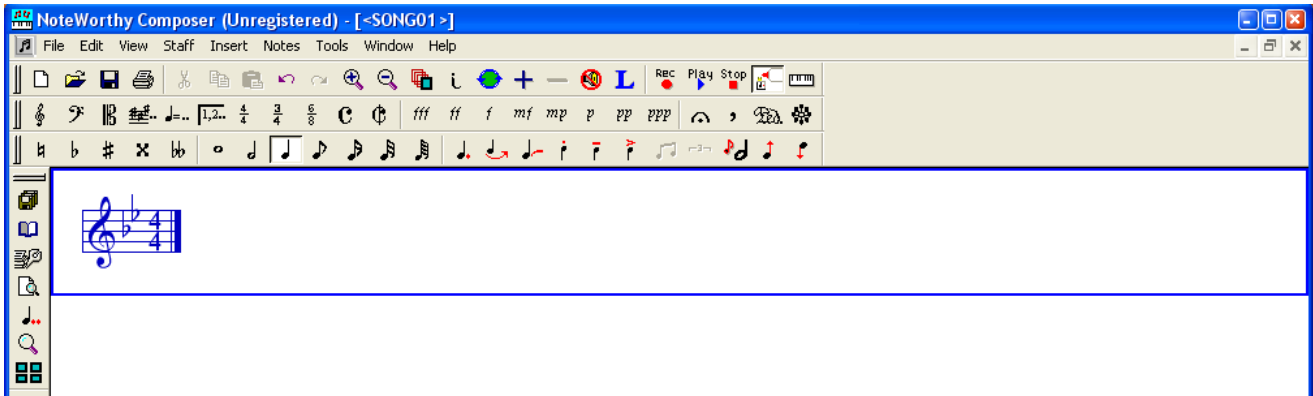
Você pode mudar a tonalidade mesmo

depois da partitura esta terminada.

- Bom aqui colocamos a **clave**.

- Os acidente **fixo** opção **SI e MI bemol** ,letras seleccionadas na caixa - B e E .

- A formula de compasso.



Colocando as notas no pentagrama. No exemplo colocado 4x4 cada compasso terá **4 tempos**.

Com o mouse ou as teclas setas, selecione a linha ou espaço desejado.

No painel clique na nota desejada, ou selecione com teclas números ou ainda sinal +aperte Ente para inserir a nota desejada,

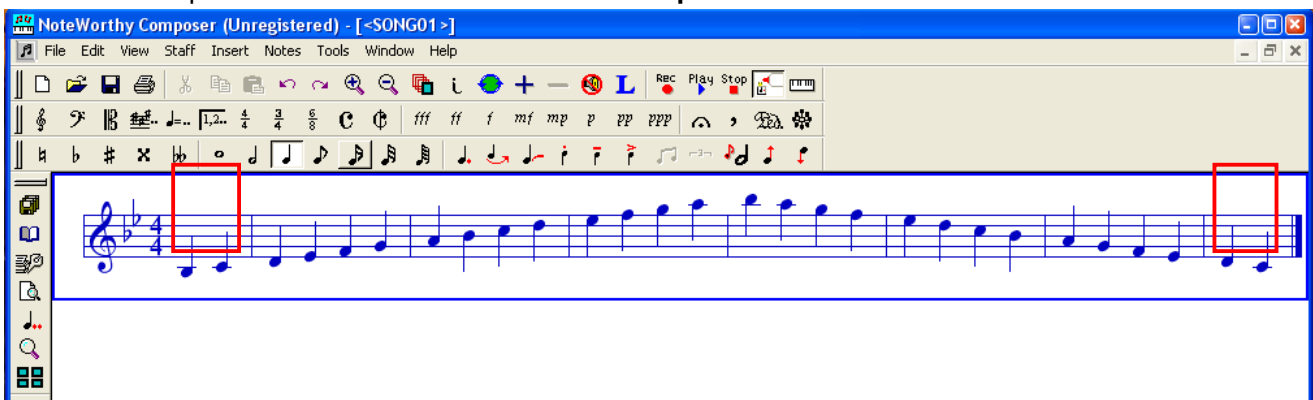
Barra de compasso: Clique no menu insert opção Bar line e clique ou tecla Tab.

Obs. Importantíssima: Ao iniciar o pentagrama tenha o cuidado na **1ª barra** de compasso o compasso pode ser completo ou não. O ex: abaixo esta incompleto, obs.: **o ultimo** também esta incompleto ele terá apenas o complemento do 1º.

Apenas para conhecimento: Iniciando com compasso completo chama-se **ritmo tético**.

Iniciando com compasso incompleto chama-se ritmo **anacrúsico** ou **protético**.

Iniciando com pausa chama-se ritmo **acéfalo** ou **decapitado**.

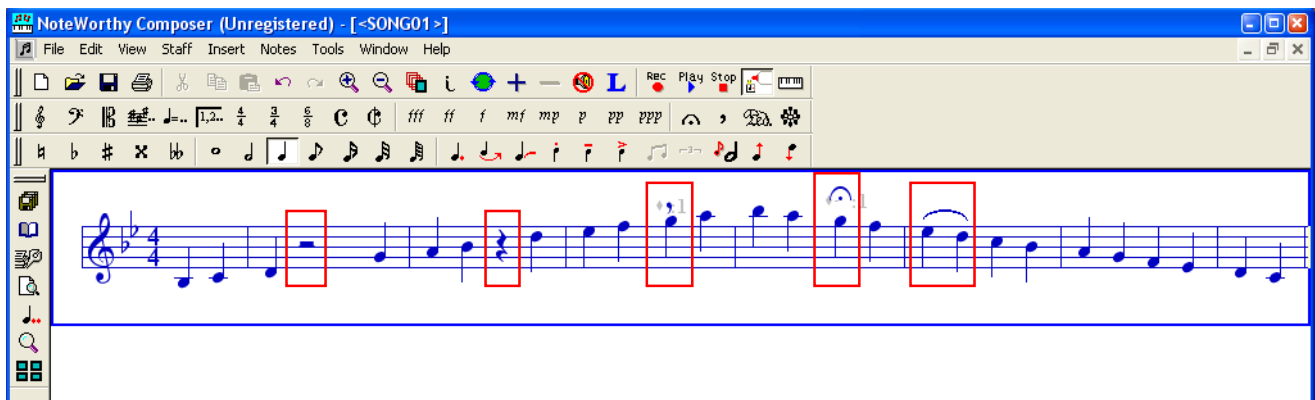


Inserindo uma pausa: No painel selecione uma nota no valor da pausa desejada, clique em menu Insert e na opção **rest spacebar**, ela será inserida ou tecla espaço. **Importante** uma pausa conta tempo no compasso.

Inserindo uma virgula de respiração. Clique menu insert, opção tempo variance, abre caixa na opção **style** selecione **Breath Mark** abaixo escolha o tempo da respiração, OK. ou a opção do painel selecione com mouse ou setas o local e clique para inserir.

Inserindo uma fermata clique menu insert, opção tempo variance abre caixa na opção **style**. selecione opção **fermata**, abaixo escolha o tempo de duração OK. ou a opção do painel, selecione com mouse ou setas o local e clique para inserir.

Inserindo uma ligadura : Clique entre as notas desejada segure e arraste para selecionar, no painel clique no símbolo de uma nota com uma **seta vermelha** para inserirá a ligadura.



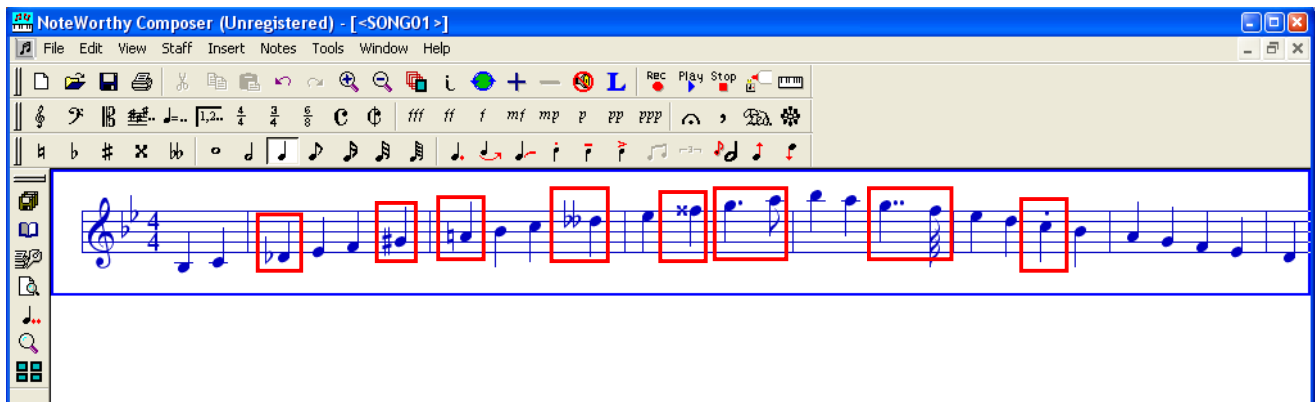
Inserindo acidente ocorrente.

Para inserir os acidentes ocorrentes, bemol, sustenido, bequadro, dobrado-bemol e dobrado-sustenido. Observe no painel os **5 símbolos** estão juntos. Selecione com o mouse a nota que pretende coloca o acidente. Clique na nota segure e arraste para criar a seleção, o local fica **escuro**. Agora com o mouse clique no símbolo desejado para inserir automaticamente. Ou clique no acidente antes de inseri a nota quando inseri a nota ele irar junto.

Inserir ponto de aumento no painel selecione com o mouse o símbolo da nota que deseja, e outro símbolo de nota que contem um ponto vermelho ao lado e outra com dois escolha e teclre Enter para inserir.

Observe que a nota seguinte aos pontos seu **valor** somando com o ponto ou os pontos será um valor inteiro e completara somente o valor do compasso.

Inserindo ponto de diminuição conhecido como **Staccato**. No pentagrama selecione com o mouse a nota que deseja coloca, no painel clique no símbolo de uma nota com um ponto vermelho em cima clique para inseri.

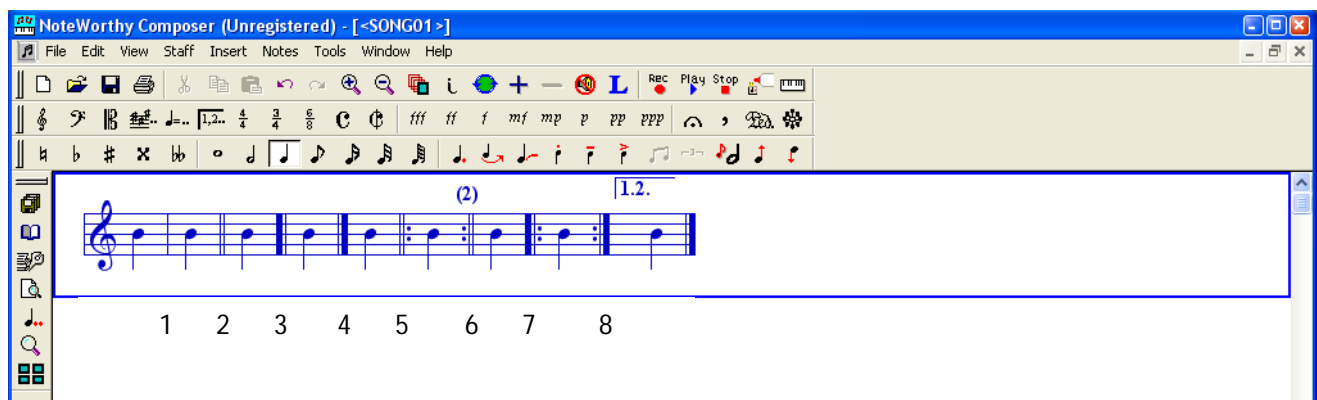
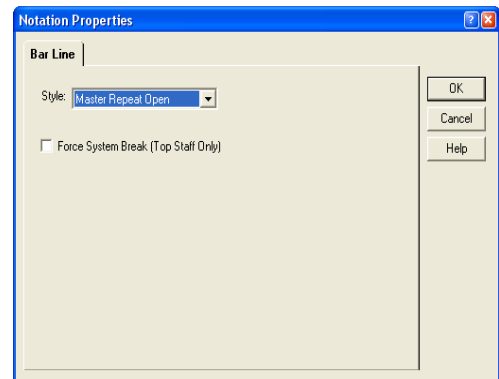


Onde encontrar todas as barras

No pentagrama clique no local que deseja colocar a barra.

Com mouse va para menu **isert**, opção **Bar Line – Decorated** abrirá esta caixa, as barras estão na **ordem** abaixo, selecione a que deseja clique OK para inserir.

Obs: a barra **local repeat close** fecha local com a opção de colocar a **quantidade** de repetição. A outra barra de repetição fechar **master repeat close**, é necessario colocar o sinal que esta no ultimo compasso do pentagrama abaixo, é o **special ending** (veja teoria acima) ele encontra-se no painel ou menu isert e tecla **Ss**.



Compondo

Primeiro passo, componha a **melodia** que pode ser chamada de (**primeira voz,vocal ou soprano**)

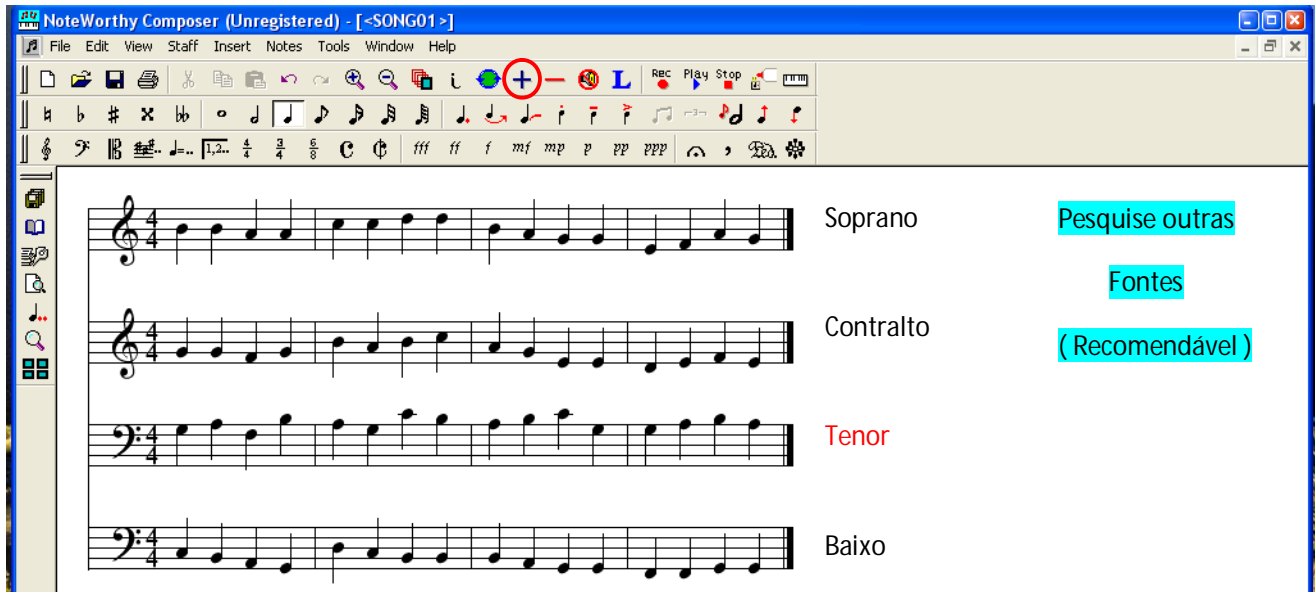
Segundo passo, componha a segunda voz chamada de **contralto**, esta já faz parte da harmonia

Terceiro passo, componha a terceira voz chamada de **tenor**, ela também é harmonia

Quarto passo, componha a quarta voz chamada de **baixo**, esta também é harmonia

Ou apenas a **primeira, segunda e a quarta voz**.

Obs: para a harmonia existe regras matemáticas não é tão simples, se não souber procure ajuda.



NoteWorthy Composer (Unregistered) - [-SONG01 >]

Soprano [Pesquise outras Fontes](#)

Contralto [\(Recomendável\)](#)

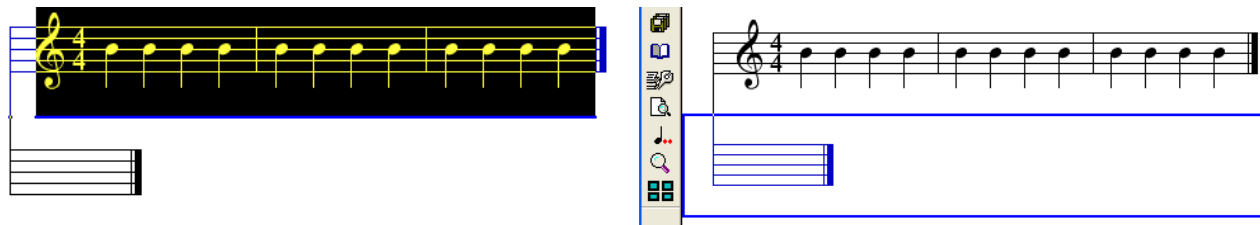
Tenor

Baixo

Para adicionar mais pentagrama clique no menu (+) e para copiar um pentagrama já preenchido.

Selecione com o mouse no painel, clique no menu **copy selection ou Ctrl +C** , clique no pentagrama que você adicionou para ativar, clique no menu **paste selection ou Ctrl +V** para colar.

Veja o exemplo abaixo.



Colcheias, Semicolcheias, Fusas e Semifusas. Podem ser agrupadas com **barras** ao invés de **colchetes** isto é quando a duas ou mais juntas, mesmo que seja de alturas diferentes.

Isso também não causa alteração na melodia ou qualquer outra parte da musica.

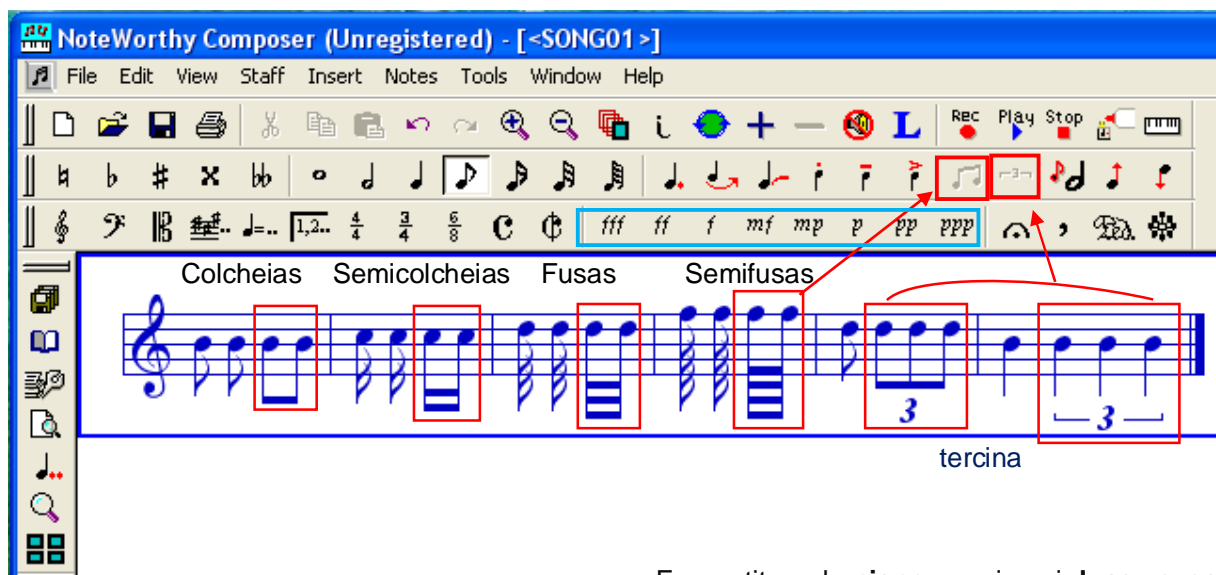
Para fazer este procedimento, seleccione com o mouse as que deseja agrupar isso vai ativa Um menu no painel clique nele para agrupa. O mesmo procedimento vale para as **tercinas**, Lembramos que as **tercinas** executa-se **as 3 notas no valor de 2 notas**.

No painel também encontramos outras funcionalidades como por Ex: dinâmicas que são essas letras minúsculas no painel. Teste suas funcionalidades.

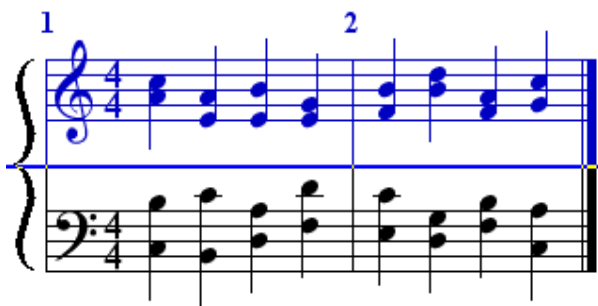
Elas podem ser colocadas no inicio da partitura, ou apenas em um trecho

Um exemplo (**p**) é **piano, que quer dizer baixar a intencidade do som.**

Se não sabe o que elas significam faça teste.



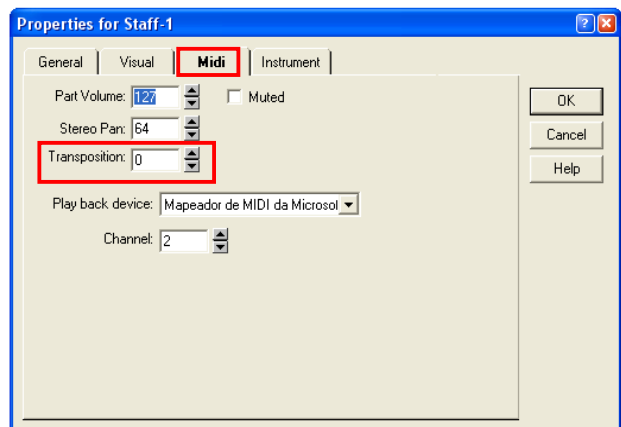
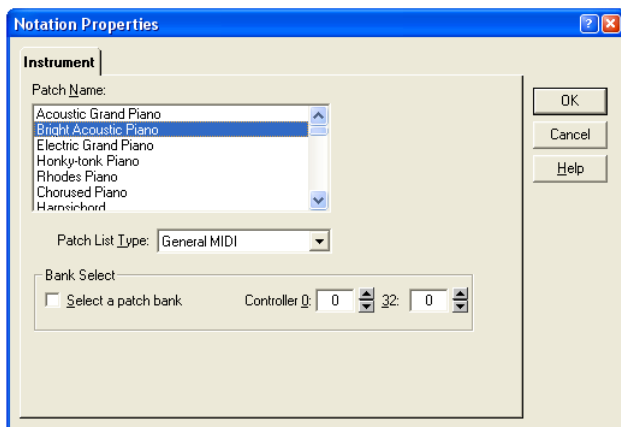
Em partitura de **piano** para inseri **duas vozes** no mesmo pentagrama clique na frente da nota e local que deseja ,vá em menu insert opção Chord Member ou teclas Ctrl+Enter para inseri.



Inserindo instrumentos na partitura

No pentagrama, clique no local que deseja inserir o instrumento, no painel clique no menu inset, vá para opção instrument patch ou tecla – li – abrirá esta caixa Seleção o **instrumento** de sua preferência, OK para inserir.

Extensão dos instrumentos

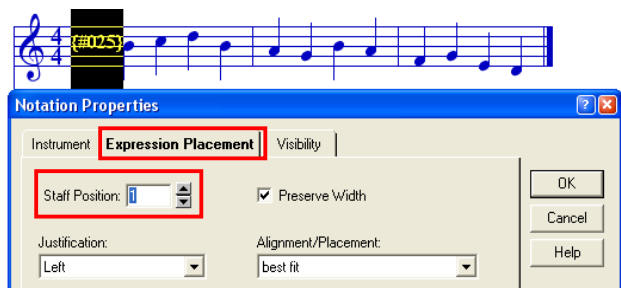


No painel vá no menu **Staff** clique em propriedade.

Abre esta caixa, vá para opção **Midi**, vá na opção

Transposition para mais **agudo** coloque **+12** ou **+24**

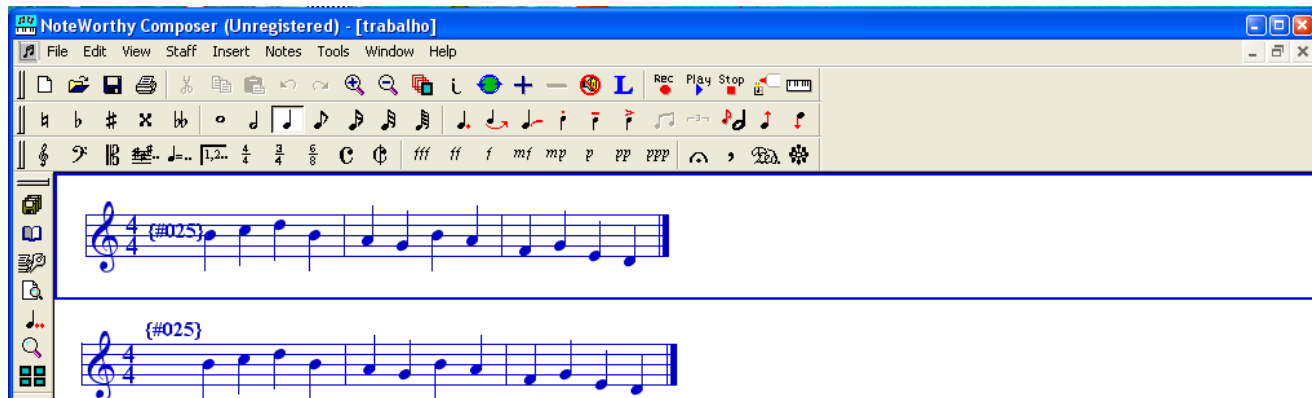
Para mais **grave**, coloque **-12** ou **-24** as outras opção muda a tonalidade.



Para mover uma expressão junto ao pentagrama para **baixo** ou para **cima**, selecione como no exemplo acima, clique com o direito em propriedade.

Na caixa opção Expression Placement e em

Staff position veja números **ex: abaixo**.

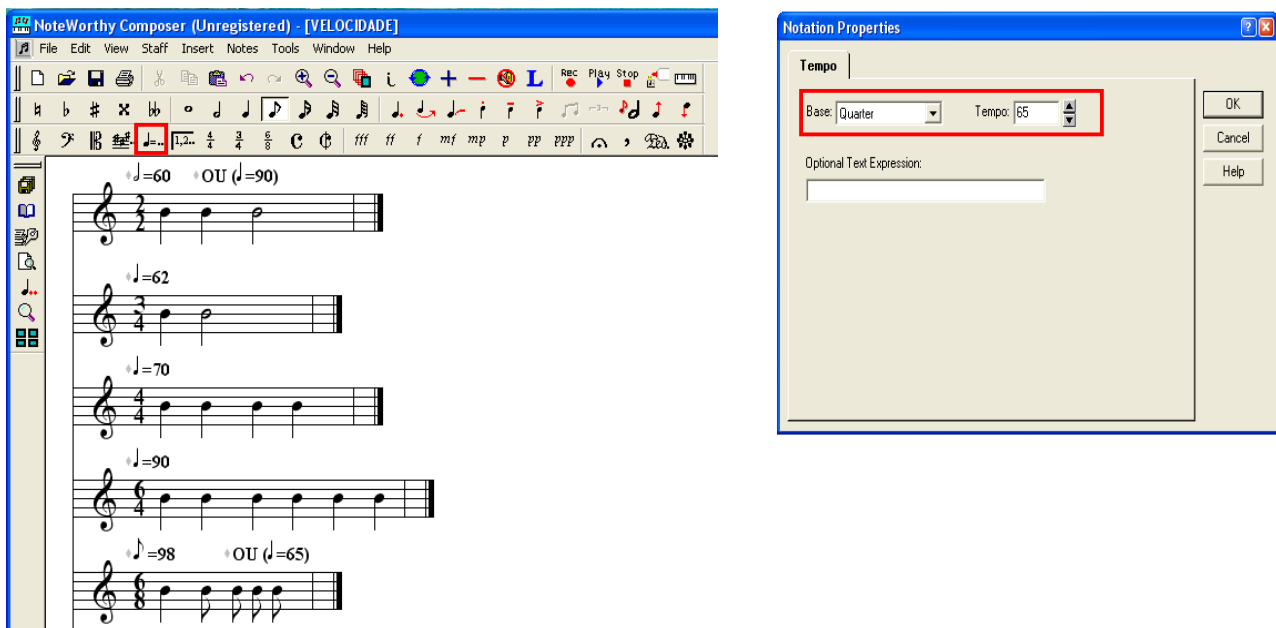


Alterando a velocidade na execução

Conforme informamos acima a velocidade de uma musica pode ser **alterada**, para mais rápida ou para mais lenta. Essa indicação deve ficar acima da **armadura de clave** conforme o exemplo abaixo você pode encontrar em alguma partitura que tenha junto ao **indicador** de velocidade alguma sigla como algo assim – **MV,MPM** Isso não altera a velocidade indicada é apenas linguagem da musica.

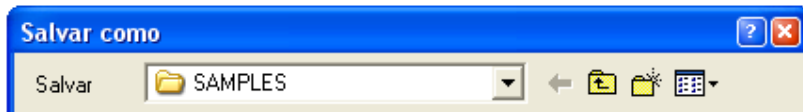
Onde encontra no programa. Vá no menu **inset** clique vá na opção **Tempo** ou tecla –**Tt** - ou no painel com o mouse vá no **menu indicado**.

Irar abrir a caixa de ajuste escolha a velocidade que desejar, você pode muda a isso quantas vezes acha necessário.



Você pode salvar suas partituras na pasta **SAMPLES**, salve elas como - **NWC** – feito isso, **salve-as** em **midi**. Do **Midi** use o programa de sua preferência para transformar em **MP3** ou outro formato.

Obs: Abra as partituras como – **NWC** – (recomendável).



Informamos que aqui utilizamos o [Noteworthy Composer 1.75](#) para fazer este tutorial.

[As informações que você vê aqui pode lhe ajudar nas versões mais recente.](#)

Esperamos que isso seja útil a você.