



Publicado en *MuseScore* (<http://www.musescore.org>)

[Inicio](#) > Manual

Manual

Este manual es para Musescore versión 0.9.2 y posteriores. Inicie sesión y contribuya a mejorar o traducir el manual.

Conceptos básicos de MuseScore

Crear una partitura nueva

Del menú principal elija Score → New. Esto abre el asistente para partitura nueva.

Título, compositor y otra información



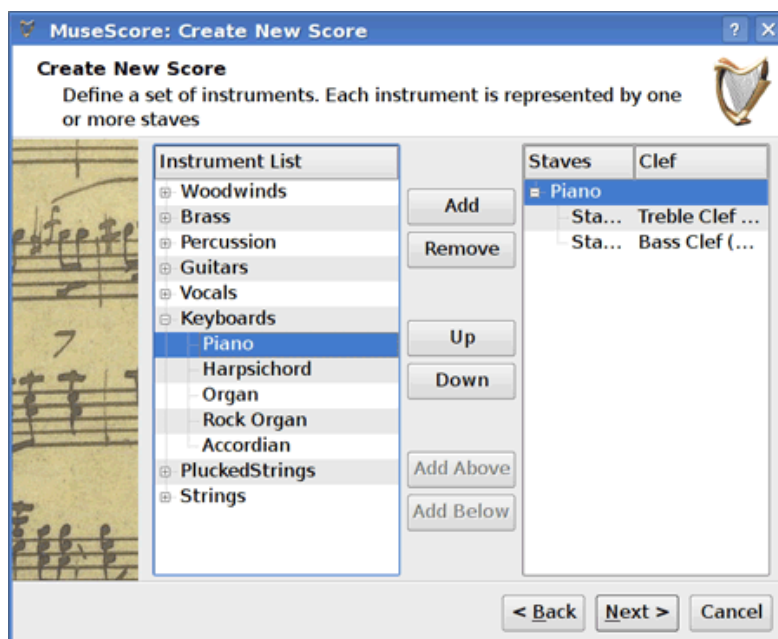
Ingresa título, compositor y cualquier otra información tal como se muestra en la imagen de arriba. Nótese las dos últimas opciones:

- Crear partitura desde plantilla
- Crear partitura desde cero

De las plantillas hablaremos mas abajo, por el momento dejemos marcada la opción "Crear partitura desde cero". Esto nos mostrará toda la gama de instrumentos disponibles para elegir en la siguiente ventana.

Para continuar daremos clic en "Siguiente":

Instrumentos y partes



La ventana de instrumentos se divide en dos columnas. La primera columna muestra la lista de instrumentos o partes a elegir. La segunda columna está vacía pero empezará a listar el contenido elegido previamente en la columna anterior.

Los instrumentos de la primera columna están organizados dentro de las categorías de familias de instrumentos. Dando doble clic a una categoría se nos mostrarán todos los instrumentos contenidos en ella. Seleccione un instrumento y pulse el botón "Añadir". El instrumento elegido aparecerá en la segunda columna. Se pueden añadir todos los instrumentos o partes de instrumentos deseados.

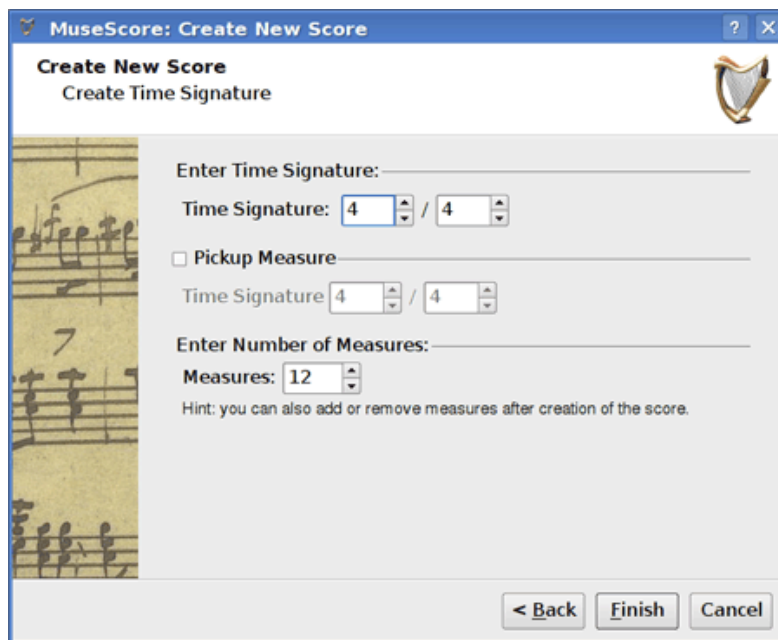
El orden de los instrumentos en la segunda columna determina el orden en que aparecerán en la partitura. Para cambiar dicho orden, dar clic en el nombre de un instrumento y pulsar el botón "Arriba" o "Abajo" para subirlo o bajarlo de lugar. AL terminar de clic en "Siguiente".

Armadura

Si se está usando la versión 0.9.2 o anterior omita este paso ya que el asistente no preguntará por la [Armadura](#).

Si está usando una compilación mas reciente de MuseScore, el asistente preguntará por la armadura. Seleccione la armadura deseada y de clic en "Siguiente" para continuar.

Signo de compás, anacruza, y cantidad de compases



Elija el signo de compás con los números deseados. Si la pieza inicia con anacruza entonces habilite la opción "Compás de anacruza" y elija el tamaño correcto de la anacruza.

También pueden especificarse el número total de compases que contendrá la pieza en caso de saberlo. En todo caso siempre existirá la posibilidad de agregar o quitar compases.

Clic en "Finalizar" para crear la nueva partitura.

Toques finales para la partitura recién creada

Todas las elecciones que haya hecho en el asistente pueden modificarse en cualquier momento.

- Para añadir o quitar compases o crear anacruza véase [Trabajando con compases](#)
- Para cambiar cualquier texto véase [Edición de texto](#). Para añadir Título (o cualquier otro texto) use el menú **Create** → **Text** → **Title** (o cualquier otro texto)
- Para añadir, eliminar o cambiar el orden de los instrumentos use el menú **Create** → **Instruments...**

Véase también: [Armadura](#), [Signo de compás](#), [Clave](#).

Plantillas

ToDo.

Deshacer y rehacer

MuseScore *MuseScore* puede deshacer y rehacer un número ilimitado de funciones. Los atajos estandar son:

- **Ctrl+Z** Deshacer
- **Ctrl+Mayus+Z** Rehacer

Ingresar notas

Las notas se ingresan en el **Modo de escritura de notas**. Seleccione una nota o silencio para comenzar a escribir. Al ingresar notas usted siempre estará reemplazando notas o silencios ya existentes. Así, la duración del compás nunca cambia.

- *N* ingresa al Modo de escritura de notas.
- *Escape* abandona el Modo de escritura de notas.

Luego de ingresar al **Modo de escritura de notas** deberá seleccionar el valor deseado desde la paleta de notas o presionando:

- *Alt+1* Cuarto (negra)
- *Alt+2* Octavo (corchea)
- *Alt+3* Dieciseisavo (semicorchea)
- *Alt+4* Trentaydosavo (fusa)
- *Alt+5* Sesentaycuatroavo (semifusa)
- *Alt+6* Entero (redonda)
- *Alt+7* Medio (blanca)

Para escribir las notas presione: *C D E F G A B*:



Espacio crea un silencio: *C D E Espacio E*:



Se pueden agregar notas a un acorde presionando *Mayus* e ingresando el nombre de la nota: *C D Mayus+F Mayus+A E F*



Las barras de union se crean automáticamente: *Alt+1 C D Alt+2 E F G A*



Paletas

Para aplicar un símbolo de una paleta deberá arrastrarse a algún elemento de la partitura.

Se puede hacer exactamente lo mismo seleccionando un elemento de la partitura y dando doble clic en algún símbolo de la paleta. Por ejemplo, para poner el símbolo de tenuto a varias notas

simultáneamente:

1. seleccionar notas,
2. doble click en el símbolo de tenuto, en la paleta de atributos.

Trabajando con compases

Añadir

Para añadir un compás al final de la pieza presione *Ctrl+B*. Para añadir varios compases utilice el menú **Create** → **Measures** → **Append Measures...**

Insertar

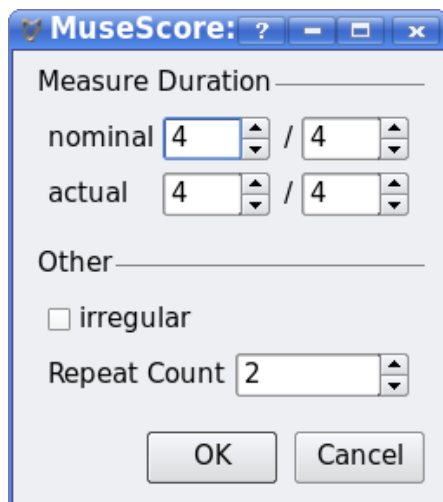
Primero seleccione un compás, y luego presione *Ins* para insertar un compás vacío antes del compás seleccionado. Para insertar varios compases utilice el menú **Create** → **Measures** → **Append Measures...**

Eliminar

Para eliminar compases completos primero deberán seleccionarse presionando *Ctrl+Clic*. Los compases seleccionados se marcan con un recuadro punteado indicando que se ha elegido una "porción de tiempo". Presione *Mayus+Clic* para extender la selección. Presionando *Supr* se eliminan los compases seleccionados.

Propiedades

Para editar las propiedades de un compás dar clic derecho en una parte vacía del mismo y seleccionar **Measure Properties...**



Duración del compás

Normalmente, la duración nominal y actual de un compás son idénticas. Un compás de tiempo débil puede tener una duración real diferente.

Compás irregular

Un compás "irregular" no se numera. Normalmente, un compás de tiempo débil no es contado como compás regular.

Repetición

Si un compás es el final de una [repetición](#), es posible definir el número de repeticiones.

Modo de edición

Muchos elementos en la partitura pueden ser modificados en el Modo de edición:

- *Doble Click* inicia Modo de edición
- *Escape* finaliza Modo de Edición

Algunos elementos muestran asas en modo de edición las cuales pueden arrastrarse por medio del ratón o el teclado.

[Ligado](#) in modo de edición:



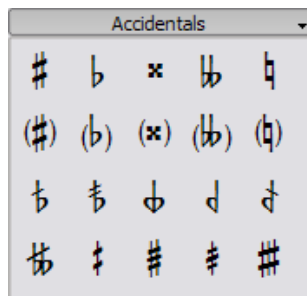
Comandos disponibles:

- *Izquierda* mueve el asa un espacio a la izquierda
- *Derecha* mueve el asa un espacio a la derecha
- *Arriba* mueve el asa un espacio arriba
- *Abajo* mueve el asa un espacio abajo
- *Ctrl+Izquierda* mueve el asa a la izquierda 0.1 espacios
- *Ctrl+Derecha* mueve el asa a la derecha 0.1 espacios
- *Ctrl+Arriba* mueve el asa hacia arriba 0.1 espacios
- *Ctrl+Abajo* mueve el asa hacia abajo 0.1 espacios
- *Tab* ir al asa siguiente

Véase también: [Edición de texto](#), [Ligadura de expresión](#), [Corchete](#), [Líneas](#).

Alteraciones

Las **alteraciones** pueden agregarse o cambiarse arrastrando el símbolo correspondiente desde la paleta de alteraciones a una nota.



Si solamente quiere cambiar la altura de una nota, puede seleccionarla y:

- *Arriba*: Subir la nota un semitono.
- *Abajo*: Bajar la nota un semitono
- *Ctrl+Arriba*: Subir la nota una octava.
- *Ctrl+Abajo*: Bajar la nota una octava

MuseScore automáticamente intenta utilizar la alteración apropiada para el cambio de altura. Si no está conforme con el resultado o quiere agregar una alteración cautelar (alteración editorial), debe arrastrar la alteración manualmente desde la paleta de alteraciones a la nota. Si nuevamente cambia la altura de la nota con las teclas de dirección, los cambios agregados manualmente se perderán.

La función del menú **Notes** → **Pitch spell** intenta adivinar las alteraciones correctas para toda la partitura.

Apoyatura

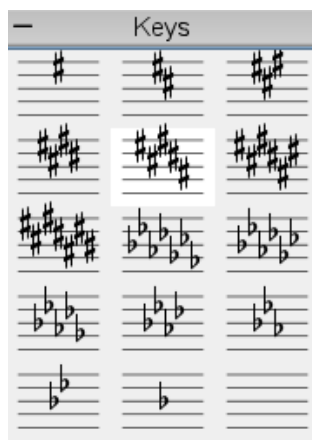
Una apoyatura breve o corta (Acciaccatura) se representa por una pequeña nota, generalmente corchea, rayada o tachada (rayita que cruza plica y corchete un poco inclinada). Se suele colocar justo antes de la nota principal, de tamaño normal, a la que va ligada. La apoyatura larga (Appoggiatura) no está tachada.

Puede crear una apoyatura arrastrando el símbolo de apoyatura de desde la paleta de notas hasta la nota principal.

Véase también: [Grace note](#) (en inglés) en [Wikipedia](#).

Armadura

Las **armaduras** son creadas o modificadas arrastrando una armadura desde la paleta de armaduras hacia un compás u otra armadura.



F9 muestra la ventana de paletas.

Cambiar

Arrastre una armadura desde la paleta hacia una armadura de la partitura. Incluso puede arrastrarse una armadura ya creada hacia otra armadura de la partitura usando

Mayus+Botón Izq Mouse+Arrastrar.

Agregar

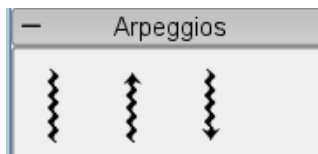
Arrastre una armadura desde la paleta hacia un compás vacío, se creará una armadura al comienzo del mismo.

Quitar

Seleccione una armadura presione *Supr*.

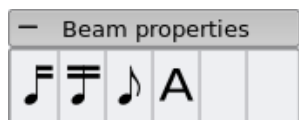
Arpeggio

Los **arpeggios** pueden agregarse arrastrandolos desde la paleta de arpeggios a una nota o acorde.



Barras de agrupación de notas

Las **barras de agrupación** se crean automáticamente y pueden modificarse de forma manual. Arrastre el símbolo de barra de agrupación de la paleta propiedades de barras a una nota para cambiar el comportamiento de la barra.



También puede seleccionarse una nota y dar doble clic en el símbolo correspondiente de la paleta propiedades de barras.



Iniciar la barra a partir de esta nota.



No finalizar la barra en esta nota.



No agrupar la nota.



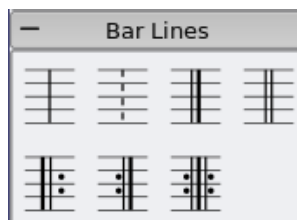
Iniciar una barra de segundo nivel en esta nota.

Véase también: [Agrupaciones entre compases](#).

Barras de compás

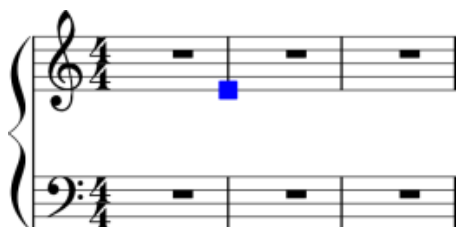
Cambiar tipo de barra

Las **barras de compás** pueden cambiarse arrastrando el símbolo correspondiente de la paleta de barras de compás hacia una barra de la partitura.



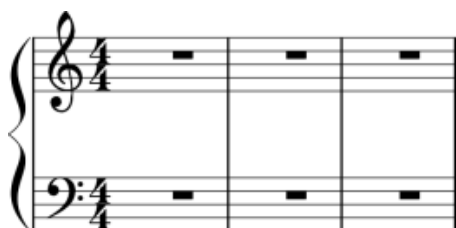
Crear un sistema de varios pentagramas

Para extender las barras de compás hacia varios pentagramas damos doble clic en una barra para editarla (véase [Modo de edición](#)).



Arrástre el cuadro azul hacia el pentagrama de abajo.

Todas las barras de la partitura se actualizarán al abandonar el modo de edición.



Véase también: [Trabajando con compases](#)

Clave

Las **claves** se pueden crear o modificar arrastrandolas desde la paleta de claves a un compás u otra clave previamente creada.

F9 muestra/oculta la ventana de paletas.

NOT FOUND: clefpalette.png

Cambiar

Arrastre una clave desde la paleta a una clave de la partitura. También es posible arrastrar una clave previamente creada a otra clave de la partitura, usando *Mayus+botónIzqMouse+Arrastrar*.

Agregar

Arrastre una clave desde la paleta dentro de una sección vacía de un compás. Esto crea una clave al principio del compás. Arrástrela hacia una nota para crear una clave a mitad del compás. Si el compás no es el primero del pentagrama, se dibujará clave mas pequeña.

Eliminar

Seleccione una clave y presione *Supr.*

Nótese que el cambiar una clave no cambia la altura de ninguna nota, solo se mueven al lugar correspondiente a la nueva clave.

Corchete

Eliminar

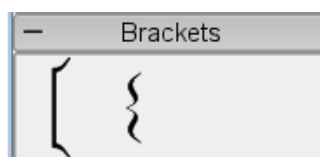
Seleccionar el corchete y pulsar *Del*

Añadir

Arrastrar un símbolo de corchete desde la paleta de corchetes hacia un espacio en blanco en el primer compás de un sistema.

Cambiar

Arrastrar un símbolo de corchete desde la paleta de corchetes hacia un corchete de la partitura.



Editar

Hacer doble clic en un corchete para activar el modo de edición. En el modo de edición se puede modificar la altura de un corchete para expandir arbitrariamente pentagramas de un sistema.

Digitación

Las digitaciones pueden ser agregadas a las notas arrastrando un caracter desde la paleta de digitaciones a la cabeza de una nota. Las digitaciones son texto normal, que puede ser [editado](#) como cualquier otro texto.

Fingering					
0	1	2	3	4	5
p	i	m	a	c	

Edición de texto

Doble click sobre el texto para entrar al modo de edición:



En el modo de edición de texto los siguientes comandos están disponibles:

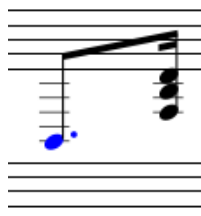
- *Ctrl+B* alterna negrita
- *Ctrl+I* alterna cursiva
- *Ctrl+U* alterna subrayado
- *Arriba* comienza superscript o termina subscript si está en modo subscript
- *Abajo* comienza subscript o termina superscript si está en modo superscript
- mover el cursor: *Inicio Fin Izquierda Derecha*
- *Backspace* borra el caracter a la izquierda del cursor
- *Delete* borra el caracter a la derecha del cursor
- *Return* empieza nueva línea
- *F2* Muestra la paleta de texto. Ésta puede ser usada para insertar caracteres y símbolos especiales.

Ver también: [Nombres de acordes](#), [Letra](#)

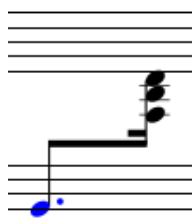
Frase cruzando entre pentagramas

En partituras de piano, es común usar ambos pentagramas (clave de bajo y agudo) para escribir una frase musical. Esto puede ser realizado en *MuseScore* como sigue:

Primero ingrese todas las notas en un pentagrama::



Utilizando *Mayus+Ctrl+Abajo*, se mueve la nota o acorde al siguiente pentagrama.



Véase también: [Barras de compás](#) para las barras de compás alargadas entre pentagramas (por ejemplo, un sistema de varios pentagramas).

Letra

- En primer lugar, ingresar las notas.
- Seleccionar la primera nota.
- Presionar *Ctrl+L* e ingresar la letra para la primera nota.
- Presionar *Espacio* al final de la palabra para ir a la siguiente nota.
- Presionar *-* al final de una sílaba para ir a la siguiente nota.
Las sílabas son conectadas con un guión.
- *Shift+Espacio* cambia a la nota anterior.
- *Ctrl+Espacio* ingresa un *espacio* en el texto de la letra.
- *Ctrl+Menos* ingresa un *-* en el texto de la letra.



Las sílabas puede ser extendidas con una línea baja:



Ingresado con: *soul, _ _ _ To Esc.*

La letra puede ser [editada](#) como texto normal.

Ver también: [Texto](#), [Nombres de acordes](#).

Ligadura

Seleccione la primera nota:



Shift+S crea una ligadura (ligadura de extensión):



Dentro del modo de ingreso de notas, puedes presionar + antes de ingresar la primera nota para crear una ligadura hasta la nota siguiente.

Véase también: [Ligadura de expresión](#).

Ligadura de expresión

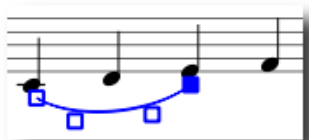
Primero seleccione una nota:



En modo edición crea una ligadura de expresión:



Shift+Derecha mueve el final de la ligadura a la siguiente nota:



X invierte la dirección de la ligadura:



Escape sale del modo de edición:



Una ligadura de expresión puede abarcar varios sistemas o páginas (ligadura de fraseo). Su inicio y final están fijados a una nota, acorde, o silencio. Por lo tanto, al mover una nota, la ligadura también se mueve.

Ver también: [Ligadura](#), [Modo de edición](#).

Llaves de dinámica

Las llaves de dinámica son objetos de [línea](#).

Para crear una llave de dinámica, primero selecciona la primera nota para marcar el punto de inicio.

- *H* crea una llave de dinámica de crescendo
- *Shift+H* crea una llave de dinámica de decrescendo

Las llaves de dinámica pueden ser también creadas al arrastrar el símbolo correspondiente de la paleta de líneas a la cabeza de una nota.

1. *H* crea una llave de dinámica de crescendo:



2. *double click* cambia al modo edición:



3. *Shift+derecha* mueve el ancla final:

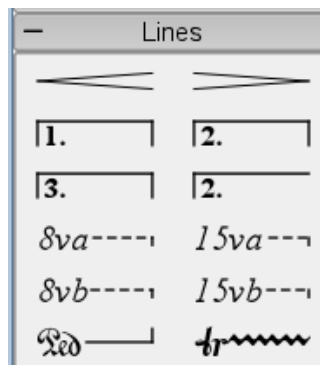


4. *derecha* mueve el punto final:



Líneas

ToDo



Véase también: [Llaves de dinámica](#)

Marco

Los marcos proveen un espacio vacío fuera de los compases normales. Pueden contener texto o imágenes. *MuseScore* tiene dos tipos de marcos:

horizontal

Los marcos horizontales rompen un sistema. El ancho es modificable y la altura iguala la altura del sistema. Los marcos horizontales pueden ser usados para separar una Coda.

vertical

Los marcos verticales proveen espacio vacío entre o antes de los sistemas. La altura es modificable y el ancho es el mismo que el del sistema. Los marcos verticales son usados para ubicar títulos, subtítulos o compositor. Si creas un título, un marco vertical es ubicado automáticamente antes del primer compás si todavía no fue creado.

Crear un marco

Primero seleccionar un compás. El comando para insertar un marco se encuentra en el menú **Crear** → **Compás**. El marco es insertado antes el compás seleccionado.

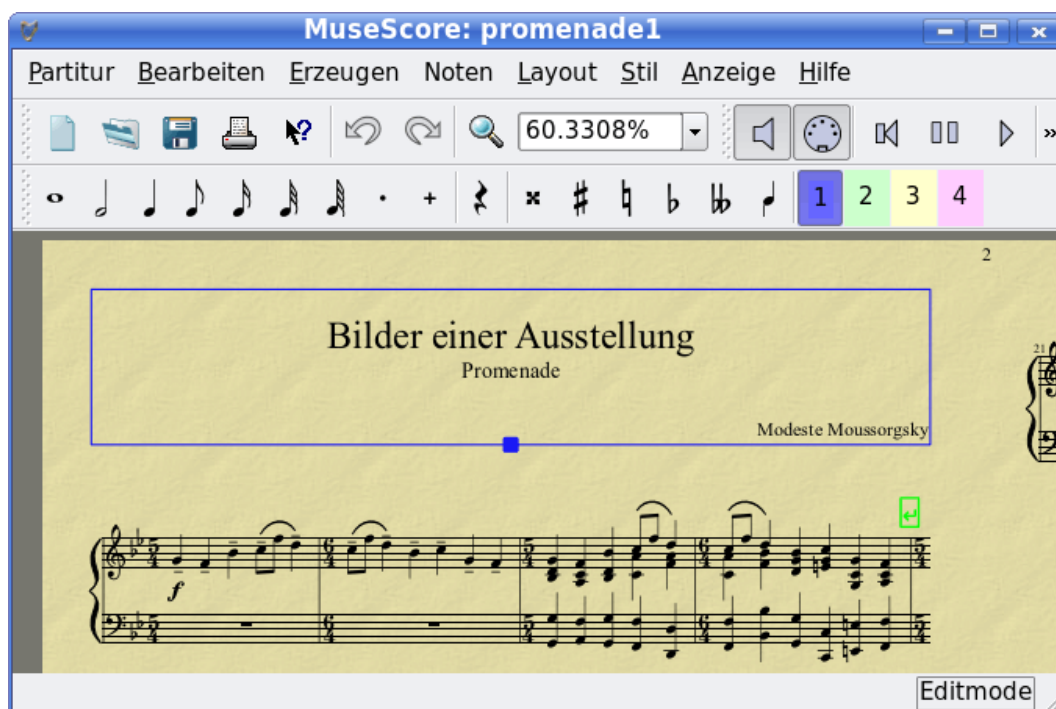
Borrar un marco

Seleccionar un marco y presionar **Del**.

Editar un marco

Para entrar en el [modo de edición](#) haz doble click sobre el marco. Una asa aparece, y puede ser usada para arrastrar y modificar el tamaño de un marco.

Marco de título en modo edición:



Modo de Reproducción

MuseScore tiene integrado un secuenciador y un sintetizador para reproducir tu partitura.

Presionando el botón Play



ingresas al modo de reproducción. En este modo los siguientes comandos están disponibles:

- *Espacio* alterna stop/play
- *Izquierda* busca el acorde previo
- *Derecha* busca el acorde siguiente
- *Ctrl+Izquierda* busca el compás previo
- *Ctrl+Derecha* busca el compás siguiente
- *Inicio* retrocede al inicio de la partitura
- *F11* alterna mostrar el panel de reproducción

Si quieres tocar otro instrumento que no sea el piano, tienes que cambiar el "[SoundFont](#)" integrado en *MuseScore* por uno más versátil en el menú Preferencias.

Nombres de acordes

Los nombres de los acordes pueden ser ingresados luego de seleccionar una nota y apretar *Ctrl+K*. Esto crea un objeto de texto para el acorde seleccionado.

- Use *espacio* para ir al siguiente acorde.
- *Shift+Espacio* va al acorde anterior.
- *Ctrl+Espacio* ingresa un *espacio* en el texto del nombre del acorde.
- Los nombres de los acordes pueden ser [editados](#) como texto normal.

Notación de percusión

Un ejemplo de notación de percusión:



Repeticiones

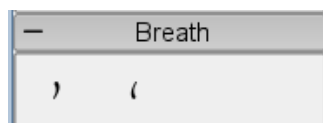
Los principios y finales de las repeticiones simples pueden ser definidos usando las [barras](#) apropiadas.

En el último compás de una repetición es posible elegir la [propiedad](#) "Cant. repeticiones" para definir el número de repeticiones.

Ver también: [Volta](#).

Respiro

Para poner un respiro arrastramos un símbolo de respiro desde la paleta de respiros hacia una nota de la partitura. El símbolo de respiro quedará delante de la nota.



Símbolo de respiro en una partitura:

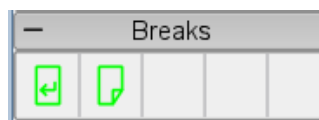


Salto

Podemos forzar un salto de página o de línea (salto de sistema) arrastrando un símbolo de salto de página o de línea desde la paleta de saltos hacia un espacio en blanco de la partitura.

El salto ocurrirá después del compás marcado.

Por supuesto, las marcas visibles de los saltos no se imprimen.



Signo de compás

ToDo



Silencio de un compás

Cuando un compás completo no posee notas, un silencio de blanca es usado. Un silencio de un compás puede ser creado marcando el compás y presionando *Supr.* Todas las notas y silencios en este compás serán reemplazados por un silencio con la duración de todo el compás.

SoundFont

MuseScore viene con un sonido de reproducción para piano. Para tener más sonidos, como violín o percusiones, es necesario instalar una fuente de sonidos (SoundFont) con la base de General Midi.

Generalidades

Un archivo SoundFont puede almacenar un número determinado de sonidos. Muchos SoundFonts pueden descargarse de internet. Busque alguno que tenga los 128 sonidos de [General MIDI](#) (GM).

El tamaño del archivo y la calidad del sonido de los SoundFonts accesibles en internet es muy variado. Los SoundFonts que suelen sonar mejor posiblemente sean muy grandes para la capacidad de algunas computadoras. Si usted nota que MuseScore está muy lento luego de instalar un SoundFont grande y no puede mantener estable la reproducción considere instalar un SoundFont mas pequeño. Aquí abajo encontrará tres SoundFonts GM muy populares de diferentes tamaños.

- FluidR3_GM.sf2 (141 MB uncompressed), Véase [Fluid](#)
- MagicSF_ver2.sf2 (67.8 MB uncompressed), Véase [Big SoundFonts](#)
- Unison.sf2 (27.9 MB uncompressed), Véase [Big SoundFonts](#)

Compresión

Ya que los SoundFonts son muy grandes en ocasiones vienen comprimidos en varios formatos incluyendo .zip, .sfArk, y .tar.gz. Es necesario descomprimir estos archivos para poder usarlos.

- ZIP es un formato estandar de compresión soportado por la mayoría de los sistemas operativos.
- sfArk es un formato de compresión diseñado especialmente para comprimir archivos SoundFont. Es necesario tener un [descompresor sfArk](#) exclusivo para descomprimirlo.
- .tar.gz es un formato de compresión muy popular para Linux. Los usuarios de Windows necesitarán el programa [7-zip](#) el cual permite descomprimir una amplia variedad de formatos. Note que deberá descomprimir dos veces: una para GZip y la otra para TAR.

Configurando MuseScore

Ya que se ha obtenido un SoundFont el siguiente paso es configurar MuseScore para poder usarlo.

Vaya a Edit → Preferences... → sección I/O.

El SoundFont original es : /data/piano1.sf2. Reemplace esta configuración con el lugar del nuevo archivo SoundFont (.sf2). De clic en el ícono Abrir para navegar hasta el archivo y abrirlo.

Para aplicar los cambios de clic en OK y salga del panel de preferencias. Reinicie MuseScore para que los cambios surtan efecto.

Problemas conocidos

Si el panel de reproducción desaparece después de cambiar el SoundFont vaya a Edit → Preferences... → sección I/O y de clic en OK si hacer ningún cambio. Después de reiniciar MuseScore el panel de reproducción deberá mostrarse de nuevo. Este es un [bug conocido](#).

Tempo

El tempo puede modificarse a travez del p nel de reproducci n o por medio de texto en la partitura.

P nel de reproducci n

- Mostrar el p nel de reproducci n: **Display** → **Play Panel**
- Modificar los Pulsos por Minuto (bpm) usando la palanca deslizante del Tempo (Tmp)

Texto de tempo

- Seleccione una nota para indicar donde se crear  el tempo
- Del men  principal: **Create** → **Text...** → **Tempo...**
- Seleccione el tempo deseado y ajuste el texto o BPM si fuera necesario
- Presione **OK** para finalizar

El texto de tempo puede modificarse d ndole doble clic para entrar al modo de edici n.

Los pulsos por minuto (BPM) en un tempo ya existente puede ajustarse dando clic derecho en el mismo y seleccionando **Tempo Properties...**

Nota: El texto de tempo en una partitura sobrescribir  la configuraci n de tempo en el p nel de reproducci n.

Como reportar un error o solicitar ayuda

Antes de enviar una solicitud de ayuda:

- POR FAVOR, trata de encontrar la solución en el foro de soporte. Puedes usar la función de [búsqueda](#)
- Trata de encontrar la solución en el [manual de usuario](#).
- Si te está saliendo un mensaje de error, verifica en la lista de mensajes de error comunes.
- Si estás enviando un reporte de errores, primero trata de reproducir el problema con la [última versión](#). Puedes consultar el historial de versiones para verificar si ya ha sido corregido.

Cuando envíes tu solicitud de soporte o reportes un error, por favor incluye en lo posible la siguiente información:

- La versión de MuseScore que estás usando y el sistema operativo en el que lo tienes instalado.
- Trata de describir los detalles precisos del problema (donde das clic, que teclas presionas, que ves, etc.). Si no puedes describir el problema con estas preguntas, probablemente no vale la pena reportarlo pues los desarrolladores no podrán reproducirlo (ni resolverlo).

Texto

Los elementos de texto se crean desde un *Estilo de Texto*.

Este estilo define sus propiedades iniciales.

Propiedades de texto:

- **Familia de la fuente:** Nombre de la fuente, como por ejemplo "Times New Roman" o "Arial"
- **Tamaño por puntos:** tamaño de la fuente en puntos
- **Itálica, negrita, subrayada:** propiedades de la fuente
- **Anclaje:** página, hora/fecha, cabeza de nota, sistema, pentagrama
- **Alineación:** horizontal: izquierda, derecha, centrado; vertical: superior, inferior, centrado
- **Offset:** Un espacio extra a la posición normal fijada
- **Tipo de offset:** mm, espacio, o porcentaje del tamaño de la página

Tipos de texto

- **Título, subtítulo, compositor, poeta:** fijado a la página
- **Digitación:** Las digitaciones son fijadas a las cabezas de las notas.
- **Letra:** La letra es fijada al valor de la nota.
- **Nombres de acordes:** Los nombres de los acordes también son fijados a los valores de su posición.

Tresillos

Para crear un **tresillo** primero escriba una nota que contenga la duración total del tresillo. A continuación seleccione la nota recién creada y presione *Ctrl+3* para cambiarla a tresillo. De manera similar puede hacerse *Ctrl+5* para cambiar la nota a quintillo.

Primero seleccione una nota:



Ctrl+3 crea un tresillo:



Después podrán editarse



Trémolo

El trémolo es la repetición rápida de una nota o la repetición rápida de dos o mas notas alternadas. Se indica por medio de líneas atravezadas en las barras de agrupación de las notas. Si el trémolo es entre dos o mas notas tales líneas se dibujan entre ellas.

En la paleta de trémolo pueden encontrarse diferentes símbolos para una y dos notas.



Cuando el trémolo es entre dos notas, cada nota tiene el valor de la duración total del trémolo. Para ingresar un trémolo con una duración de la mitad de la nota (blanca), primero ingrese dos cuartos (negras). Después de arrastrar el símbolo de trémolo a la primera nota, el valor de las notas automaticamente se dividen en medias notas.

Voces

Nota: La implementación de voces en MuseScore aun no está terminada y está sujeta a futuros cambios.

Ingresar múltiples voces en un pentagrama:

1. Primero escriba la voz mas aguda (con las plicas hacia arriba).
2. Algunas de las notas escritas tendrán su plica hacia abajo. Esto puede modificarse dando clic en el botón "Dirección de plica"



2. en la barra de herramientas o presionando X en el teclado.



3. Ahora seleccione la primera nota para mover el cursor al inicio de línea.
4. De clic en el botón de la "Voz 2"



y escriba la voz grave (con las plicas hacia abajo).

5. Recuerde que para cambiar la dirección de las plicas mientras escribe, puede pulsar X en el teclado o dando clic en el botón



6. Asi se verá el resultado final:



Cuando usar voces

- Cuando se requiera que las plicas apunten a direcciones opuestas dentro de un acorde o dentro de un solo pentagrama
- Cuando se necesiten notas de diferente valor interpretadas simultáneamente dentro del mismo pentagrama

Volta

Los corchetes de Volta son usados para marcar diferentes finales en una repetición:



Los corchetes pueden abarcar más de un compás. Para editar una volta, hacer doble click para entrar en el modo edición, y luego mover los extremos con:

- *Shift+Derecha*: un compás hacia la izquierda
- *Shift+Izquierda*: un compás hacia de derecha

Estos comandos mueven el principio o final "lógico" de la volta. Otros comandos en modo edición también mueven los extremos pero no cambian cómo la repetición es interpretada. Si se mueven los extremos, una línea punteada desde la posición lógica a la posición real es mostrada:



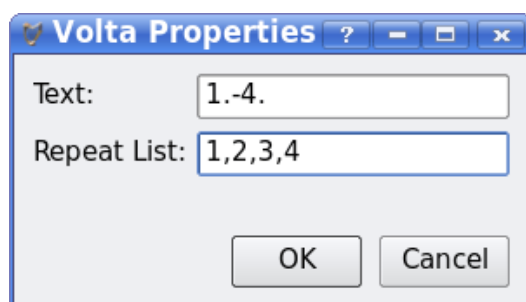
Propiedades

Lista de repetición

Esta lista determina en qué repetición la volta debe ser interpretada. Si la volta es interpretada en más de una repetición, los números de repetición deben ser ingresados separados con una coma (,).

Texto

Es posible ingresar un texto de volta arbitrario. Por supuesto el texto debe corresponderse con una lista de repetición.



Licenciado bajo la licencia [Creative Commons Atribución 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/), 2002-2008 [Werner Schweer](https://www.musescore.org/es/manual/manual) y otros.

URL de Origen: <http://www.musescore.org/es/manual/manual>