

# Håndbok

Denne håndboken er for MuseScore versjon 0.9.2 og nyere. Hvis du vil hjelpe til å forbedre eller oversette håndboken, skriv et innlegg i [MuseScore dokumentasjonsforumet](#) og be om å få bli en bidragsyter.

# Kapittel 1

## Kom i gang

Dette kapittelet hjelper deg å installere og kjøre MuseScore for første gang. Her får du også vite hvordan du lager et nytt noteark.

## Installasjon

### Windows

Du finner installasjonsfilen for Windows på [nedlasting](#) siden på MuseScore nettstedet. Klikk på linken for å starte nedlasting. Din nettleser vil be om bekreftelse på at du vil laste ned denne filen. Klikk "Lagre fil".

Når nedlastingen er ferdig, dobbeltklikk på filen for å starte installasjonen. Det kan hende du må bekrefte at du ønsker å kjøre programmet. Klikk "Kjør" for å fortsette.



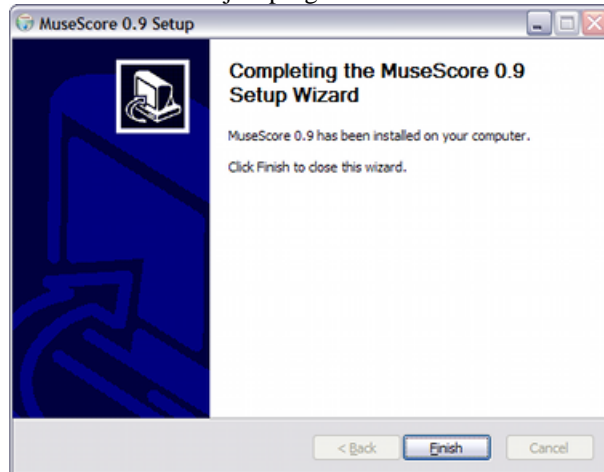
Installasjonsdialogen anbefaler deg å lukke alle andre programmer før du fortsetter. Etter at du har lukket de andre programmene, klikk "Neste" for å fortsette.

Installasjonsveiviseren viser vilkårene for den frie programvarelisensen, som du gjerne kan lese. Klikk "Aksepter" for å fortsette.

Neste steg er å bekrefte hvor MuseScore skal installeres. Hvis du allerede har en eldre versjon av MuseScore og vil beholde den, bør du endre plasseringen. Ellers trykk "Neste" for å fortsette.

Så må du bekrefte hvilken underkatalog i startmenyen du vil at MuseScore skal plasseres i. Klikk "Installer" for å fortsette.

Vent noen minutter mens installasjonsveiviseren legger inn de nødvendige filene og innstillingene. Når den er ferdig, klikk "Fullfør" for å avslutte installasjonen. Hvis du ønsker, kan du nå slette installasjonsprogrammet du lastet ned.

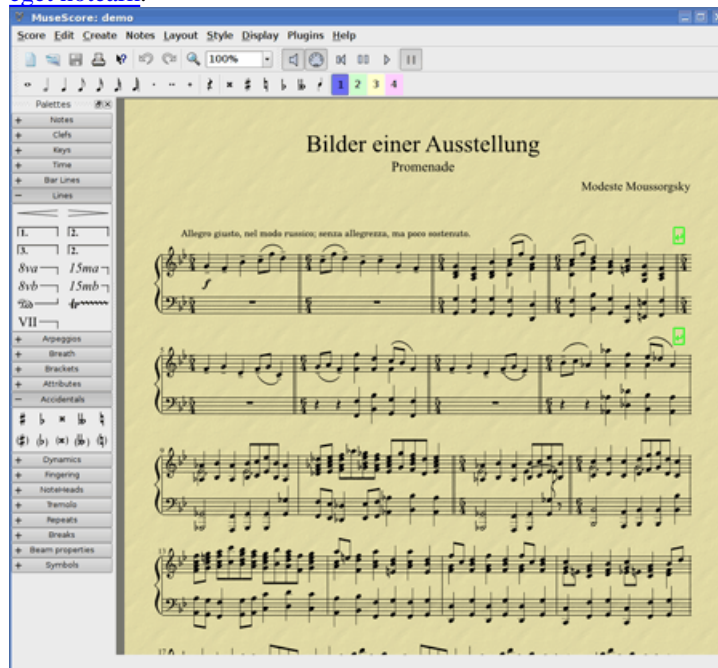


## Start MuseScore

For å starte MuseScore velg *Start* → *Alle Programmer* → *MuseScore 0.9* → *MuseScore*.

Etter noen sekunder åpnes hovedvinduet i MuseScore med eksempel-notearket innlastet.

Eksperimenter gjerne med dette for å gjøre deg kjent med programmet. Så vil du kanskje [lage ditt eget noteark](#).



## Velg norsk språk

Hvis du vil bruke MuseScore på norsk, gå til *Edit* → *Preferences*. I rammen "Language" finner du listen over alle språk MuseScore støtter. Velg "Norsk" fra listen, og trykk OK for å lagre

innstillingene. Start programmet på nytt, og du har MuseScore på norsk.

## Linux

Denne guiden er skrevet primært for brukere av K Desktop Environment (KDE), som er vanlig i Linux systemer som SUSE eller Kubuntu. Instruksjoner er i parentes (...) for brukere av GNOME Desktop Environment, som er vanlig i Linux systemer som Ubuntu eller Fedora.

### Installer MuseScore

Kildekoden for prosjektet er tilgjengelig på <http://www.musescore.org/nb/nedlasting>, men du finner vanligvis en passende binærpakke i pakkebrønnen for din distribusjon.

I Ubuntu er MuseScore plassert i "universe" pakkebrønnen. Denne må være slått på hvis du vil installere MuseScore.

For å spille av lyd må du ha mulighet til å bruke ALSA eller JACK lydtjener. Hvilken som fungerer best er individuelt.

Følg disse stegene for å installere MuseScore:

1. Åpne Add/Remove Software (i Gnome: Add/Remove Programs)
2. Under kategorien Multimedia (i Gnome: Sound & Video), velg MuseScore
3. Velg pakken "JACK Control" også.
4. Klikk på "Preview" (kun KDE)
5. Klikk på "Apply Changes"

### Oppsett av JACK server

Åpne "JACK Audio Connection Kit" og velg "Setup".

1. Under arkfanen "audio" fjern avhukingen for "realtime"
2. Hvis du bruker ALSA audio, sett driveren til "ALSA" og sett "I/O device" til "hw:0" (hw:Null)  
På noen systemer kan det hende OSS virker istedet for ALSA.  
Hvis du bruker OSS audio, sett driveren til "oss" og sett "I/O device" til "/dev/audio".
3. Gjennomfør endringene og start JACK tjeneren

### Oppsett av MuseScore

Følg disse stegene for å sette opp MuseScore:

1. Åpne MuseScore, som er under Multimedia i hovedmenyen (i Gnome: Sound & Video)
2. Åpne "Rediger" menyen og velg "Innstilinger"
3. Under "Inn/Ut" arkfanen:
  1. Pass på at "Bruk internt lydbibliotek" er valgt
  2. Pass på at ditt lydbibilotek er `/usr/share/sounds/sf2/FluidR3_GM.sf2` - dette er standarden - eller velg et eget lydbibliotek hvis du har lagt inn andre
  3. Hvis du bruker ALSA lyd, huk av "ALSA lyd" og sett "Enhet" til `hw:0` (hw:Null)  
I motsatt fall, velg bort "ALSA lyd" og huk av "JACK lydserver"

4. Klikk "Apply", og deretter klikk "OK"
5. Start MuseScore på nytt for å begynne å skrive musikk

### Kommentar

- Din musikkavspiller, som AmaroK eller Rythmbox, kan ikke spille musikk samtidig som JACK kjører. Du må stoppe musikken, eller kanskje lukke spilleren, for å starte JACK lydserveren. For å starte å spille musikk igjen, trenger du bare å trykke "Stop" på JACK. Hvis du prøver å starte JACK lydserveren mens du spiller musikk, kan grensesnittet komme til å henge.

Hvis du støter på problemer med MIDI, kan det være fordi systemet ditt ikke er satt opp til å spille av MIDI. I en konsoll eller terminal, kjør følgende kommandoer:

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

- Spesielt JACK lydserver er en komplisert bit programvare som kan henge hvis den ikke er konfigurert skikkelig. Hvis du støter på problemer som denne håndboken ikke gir deg svar på, kan du prøve disse nettstedene:
  - <https://help.ubuntu.com/community/ubuntustudiopreparation>
  - <https://help.ubuntu.com/community/howtojackctlconnections>
  - <https://help.ubuntu.com/community/howtojackconfiguration>

## Lag nytt noteark

Fra hovedmenyen velg *Fil* → *Ny*. Dette åpner veiviseren for nytt noteark.

### Tittel, komponist og annen informasjon

MuseScore: Opprett nytt noteark

**Opprett nytt noteark**  
Denne veiviseren oppretter et nytt noteark

Tittel: Bilder einer Ausstellung

Undertittel: Promenade

Komponist: Modeste Mussorgsky

Tekstforfatter:

Opphavsrett:

☐ Opprett nytt noteark fra mal

☒ Opprett nytt egendefinert noteark

< Back   Next >   Cancel

Legg inn tittel, komponist, eller annen informasjon som vist over. Legg merke til de to valgene i bunnen av dialogen:

- Opprett nytt noteark fra mal
- Opprett nytt egendefinert noteark

Det første valget gir deg en liste med ferdige noteark i det neste skjembildet. Det andre valget gir deg muligheten til å velge hvilke instrumenter du vil ha med i notearket. Maler blir forklart mer detaljert [under](#), men for denne gang velg "Opprett nytt egendefinert noteark".

Klikk "Next" for å fortsette.

## Instrumenter og stemmer



Instrumentvinduet er delt inn i to kolonner. Kolonnen til venstre er en liste med instrumenter eller stemmer som du kan velge fra. Den høyre kolonnen er i utgangspunktet tom, men vil snart inneholde listen over de instrumentene du vil ha med på det nye notearket.

Instrumentlisten i den venstre kolonnen er kategorisert i instrumentfamilier. Dobbeltklikk på en kategori for å vise instrumentene som ligger i den kategorien. Velg et instrument og klikk "Legg til". Instrumentet du valgte dukker nå opp i den høyre kolonnen. Du kan legge til flere instrumenter eller stemmer etter behov.

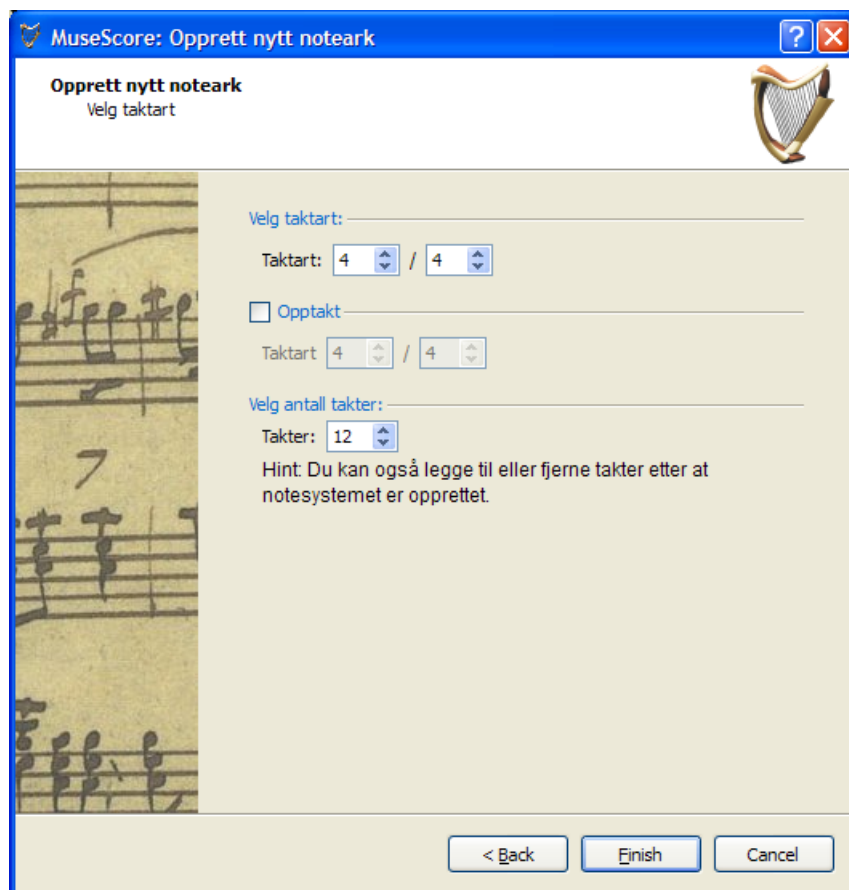
Rekkefølgen på instrumentene i den høyre kolonnen bestemmer rekkefølgen i notearket. For å endre rekkefølgen, velg et instrument i den høyre kolonnen, og bruk "Opp" eller "Ned" knappene for å flytte det høyere eller lavere i listen. Når du er ferdig, klikk "Next".

## Toneart

Hvis du bruker den nyeste versjonen av MuseScore vil du nå ha mulighet til å velge en toneart. Velg den tonearten du ønsker, og klikk "Next" for å fortsette.

Hvis du bruker versjon 0.9.2 eller eldre, spør ikke veiviseren om [toneart](#), så du kan se bort fra dette steget.

## Taktart, opptakt og antall takter



Sett taktarten til det du ønsker. Hvis stykket ditt starter med en opptakt, kryss av i "Opptakt" boksen og juster tidssignaturen for å angi varigheten på opptakten.

Hvis du vet omtrent hvor mange takter du trenger kan du spesifisere det her. Ellers kan du legge til eller slette takter senere.

Klikk "Finish" for å lage ditt nye noteark

## Justeringer av notearket

Du kan endre alle innstillingene som finnes i veiviseren også etter at du har startet å jobbe med notearket.

- For å legge til eller slette takter, eller lage en opptakt, se [Taktoperasjoner](#)
- For å endre tekst, se [Tekstredigering](#). For å legge til en manglende tittel (eller annen tekst) bruk menyvalget *Sett inn* → *Tekst* → *Tittel* (eller et annet tekstelement)
- For å legge til, slette, eller endre instrumentrekkefølgen, bruk menyvalget *Sett inn* → *Instrumenter*....

Se også: [Toneart](#), [Taktart](#), [Nøkler](#).

## Maler

Det første skjermbildet i veiviseren for nytt noteark har valget "Opprett nytt noteark fra mal" (se [Tittel og annen tekst](#) over for detaljer). For å lage et noteark med denne metoden, velg dette og klikk "Next" for å fortsette.



Det neste skjermbildet viser en liste med maler. Velg en mal og klikk "Next". Fortsett og fullfør veiviseren som vanlig.

Malene er normale MuseScore filer som lagres i mal-katalogen. Du kan lage dine egne maler ved å lagre MuseScore filer i mal-katalogen. På Windows er denne katalogen vanligvis *C:\Program Files\MuseScore 0.9\templates*. På Linux, se under */usr/share/mscore-xxx* hvis du installerte fra pakkehåndtereren. Hvis du kompilerte MuseScore på Linux, se under */usr/local/share/mscore-xxx*.

## Kapittel 2

# Grunnleggende

Det forrige kapittelet - "Kom igang" - guidet deg gjennom [installasjon](#) og hvordan du [lager et nytt noteark](#). Dette kapittelet gir deg en oversikt over MuseScore og beskriver de generelle metodene for å arbeide med et noteark.

## Noteskriving

Noter legges inn i **Noteskriving modus**. Først velger du en note eller en pause som startposisjon for noteskrivingen. Hver gang du legger inn en note erstatter du en annen note eller en pause. Det betyr at varigheten til en takt ikke endres ved at du legger inn noten.

- *N*: Starter Noteskriving modus.
- *Esc*: Forlater Noteskriving modus.

Når du går inn i **Noteskriving modus** bør du velge notens varighet ved å velge en verdi fra notepaletten, eller ved å trykke den korresponderende hurtigtasten.

I versjon 0.9.4 og nyere er hurtigtastene for å velg notevarighet de følgende:

- 1: 64-dels note (semi-demi-semiquaver)
- 2: 32-dels note (demi-semiquaver)
- 3: 16-dels note (semiquaver)
- 4: Åttendels note (quaver)
- 5: Firedels note (crochet)
- 6: Halvnote (minim)
- 7: Helnote (semibreve)
- 8: Dobbel helnote (breve)
- 9: Longa
- .: Et punktum (dot) gjør noten til en punktert note, uavhengig av varighet

I versjon 0.9.3 og eldre er hurtigtastene kombinasjonen av følgende to taster:

- *Alt+1*: Firdels note (crochet)
- *Alt+2*: Åttendels note (quaver)
- *Alt+3*: 16-dels note (semiquaver)
- *Alt+4*: 32-dels note (demi-semiquaver)
- *Alt+5*: 64-dels note (semi-demi-semiquaver)
- *Alt+6*: Helnote (semibreve)
- *Alt+7*: Halvnote (minim)
- *.*: Et punktum (dot) gjør noten til en punktert note, uavhengig av varighet

Noter legges inn ved å skrive: *C D E F G A B C*

Legg merke til at noten B tilsvarer noten H på norsk. For å legge inn en H, bruk tasten B.



Mellomrom lager en pause med varighet lik den aktive notevarigheten: *C D Mellomrom E*



Du kan legge til en note i en akkord ved å holde *Skift* og legge inn et notenavn: *C D Skift+F*

*Skift+A E F*



Legge til en punktering på en note: *5 . C 4 D E F G A* (NB: versjon 0.9.3 eller eldre har andre hurtigtaster for å endre notevarigheten. Se seksjon over for mer informasjon)



For å endre oktaver brukes følgende hurtigtaster:

- *Ctrl+Opp* (Mac: *⌘+Opp*): Hever tonehøyden med en oktav.
- *Ctrl+Ned* (Mac: *⌘+Ned*): Senker tonehøyden med en oktav.

Andre redigeringskommandoer:

- *x*: Bytt retning på notehals.
- *Skift+x*: Flytt notehodet til motsatt side av notehals.

## MIDI keyboard

Du kan også legge inn noter med et MIDI keyboard på Windows eller Linux, med versjon 0.9.4.

Versjon 0.9.3 og eldre har støtte for MIDI keyboard kun på Linux.

## Kopier og lim inn

MuseScore kan kopiere alt fra individuelle noter til store utvalg av musikk. Versjon 0.9.4 har mange forbedringer som gjelder kopieringsoperasjoner, blant annet støtte for skift-dra markering. Kopiering i versjon 0.9.3 og eldre er begrenset til hele takter og er vanskelig å bruke (se [under](#) for instruksjoner).

### Kopiering

1. Klikk på den første noten i utvalget du ønsker å kopiere
2. *Skift+klikk* på den siste noten i utvalget du vil kopiere. En blå ramme markerer regionen du har valgt.
3. Velg menyvalget *Rediger → Kopier*

### Lim inn

1. Klikk på noten eller takten hvor du vil lime inn utvalget
2. Velg menyvalget *Rediger → Lim inn*

## Instruksjoner for 0.9.3 og eldre

### Kopier

1. Klikk på en tom del av en takt for å velge hele takten (en blå ramme markerer utvalget)
2. Hvis du vil utvide utvalget, *Skift+klikk* på en tom del av en annen takt
3. Velg menyvalget *Rediger → Kopier*

### Lim inn

1. Klikk på en tom del av takten du vil lime inn i
2. Velg menyvalget *Rediger → Lim inn*

## Redigeringsmodus

Mange elementer i notearket kan redigeres i Redigeringsmodus :

- *Dobbeltklikk*: Starter Redigeringsmodus
- *Esc*: Avslutter Redigeringsmodus

Noen elementer viser håndtak i redigeringsmodus. Disse kan flyttes med musen eller med hurtigtaster.

[Bue](#) i Redigeringsmodus:



Tilgjengelige hurtigtaster:

- *Venstre*: Flytter håndtak ett steg til venstre
- *Høyre*: Flytter håndtak ett steg til høyre
- *Opp*: Flytter håndtak ett steg opp
- *Ned*: Flytter håndtak ett steg ned
- *Ctrl+Venstre* (Mac: ⌘+*Venstre*): Flytter håndtak 0.1 steg til venstre
- *Ctrl+Høyre* (Mac: ⌘+*Høyre*): Flytter håndtak 0.1 steg til høyre
- *Ctrl+Opp* (Mac: ⌘+*Opp*): Flytter håndtak 0.1 steg opp
- *Ctrl+Ned* (Mac: ⌘+*Ned*): Flytter håndtak 0.1 steg ned
- *Skift+Venstre*: Flytter håndtakets forankring ett element (f.eks. en note) til venstre
- *Skift+Høyre*: Flytter håndtakets forankring ett element (f.eks. en note) til høyre
- *Tab*: Flytter fokus til neste håndtak

Se også: [Tekstredigering](#), [Buer](#), [Klammer](#), [Linjer](#)

## Taktoperasjoner

### Legge til

For å legge til en takt til slutten av stykket, trykk *Ctrl+B* (Mac: ⌘+*B*). For å legge til flere takter, bruk menyvalget *Sett inn → Takter → Legg til takter...*

### Sette inn

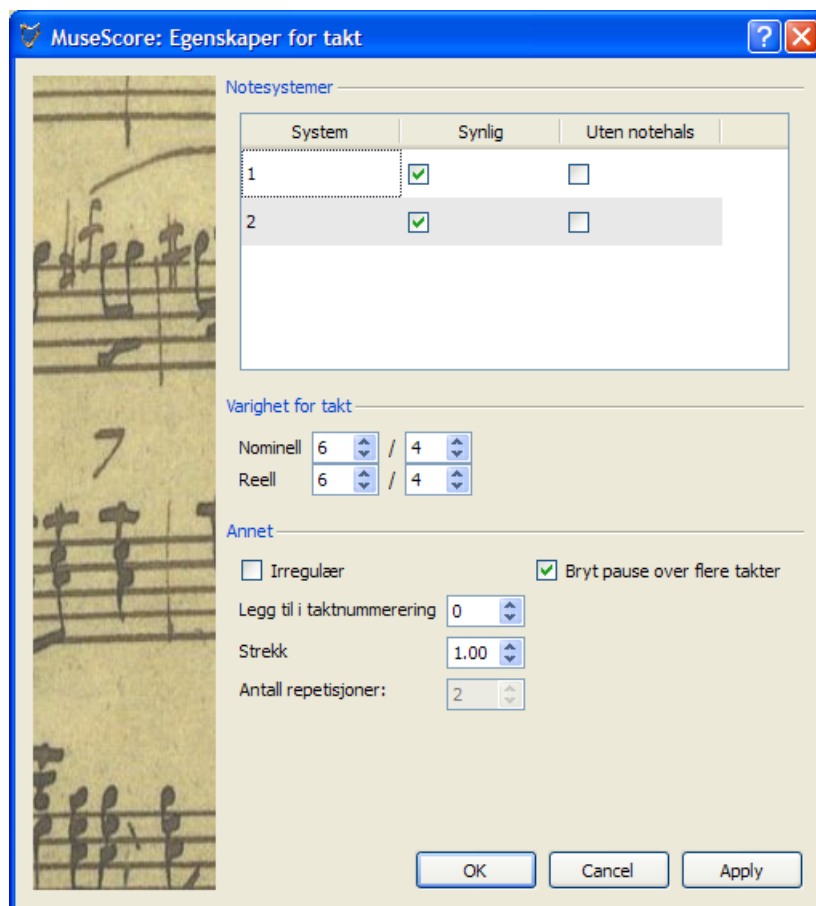
Velg først en takt, deretter trykk *Ins* for å sette inn en ny, tom takt rett før den valgte takten. For å sette inn flere takter, bruk menyvalget *Sett inn → Takter → Sett inn takter...*

### Slette

For å slette en takt må du først velge den på en spesiell måte. Trykk *Ctrl* (Mac: ⌘) på tastaturet samtidig som du klikker med musen på en tom del av en takt. Takten markeres med en stiplet linje for å indikere at du valgte et "stykke tid". Trykk *Ctrl+klikk* (Mac: ⌘+*klikk*) for å utvide utvalget. Trykk *Del* (Mac: *Fn+Backspace*) for å fjerne takten(e) fra notearket.

### Egenskaper

For å redigere egenskapene til en takt, høyreklikk på en tom del av takten og velg *Egenskaper for takt...*



## Notesystemer

Egenskaper "Synlig" lar deg vise eller skjule notene og notelinjene for den gjeldende takten. "Uten notehals"-valget lar deg vise eller skjule notehalsen for alle notene i den gjeldende takten. Noter som vanligvis har notehals, som halvnoder og firedelsnoter, vil kun vise notehodet når dette valget er aktivert.

## Varighet

Den *nominelle* varigheten tilsvarer den taktarten som vises på notemarket. Du kan endre den *faktiske* varigheten for takten til hva som helst, uavhengig av taktarten. Normalt sett er den nominelle og faktiske varigheten identisk. En opptakt kan ha en kortere faktisk varighet.

## Irregulære takter

En irregulær takt blir ikke telt med i taktnummereringen. Normalt er en opptakt merket som irregulær. Når du angir at en takt er irregulær kan det hende du må lagre og laste inn notemarket på nytt før taktnumrene viser endringen.

## Antall repetisjoner

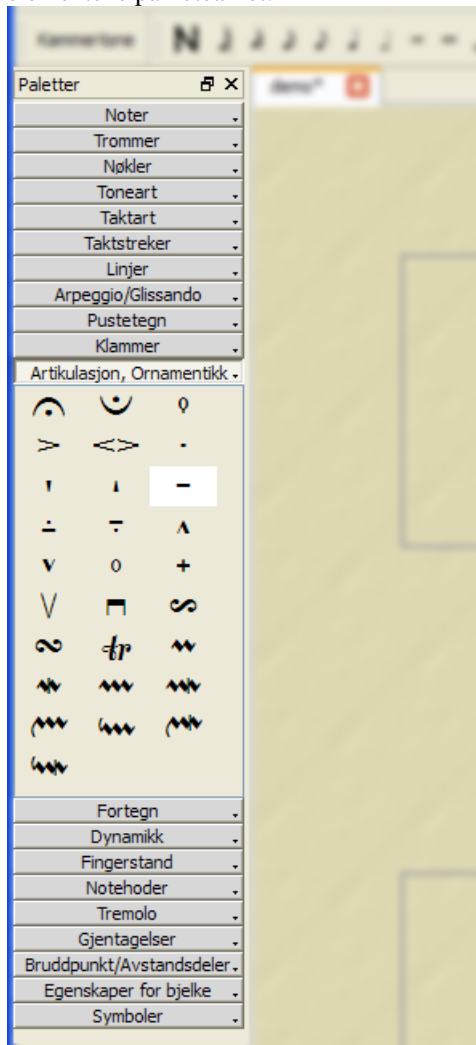
Hvis takten er på slutten av en [repetisjon](#) kan du definere hvor mange ganger repetisjonen skal spilles.

## Palett

Du kan vise eller skjule paletten med menyvalget *Vis → Palett*.

Du kan dra og slippe palettsymboler på elementer i notearket.

Dobbeltklikk på et palettsymbol tilsvarer å dra og slippe symbolet på hvert av de valgte elementene på notearket.



For eksempel kan du enkelt legge på en tenuto på flere noter samtidig:

1. Velg de aktuelle notene
2. Dobbeltklikk på tenuto symbolet i "Artikulasjon, Ornamentikk" paletten.

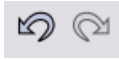
## Angre og gjenta

MuseScore har ubegrensede angre/gjenta funksjoner.

Standard hurtigtaster er:

- Angre *Ctrl+Z* (Mac: *⌘+Z*)
- Gjenta *Ctrl+Shift+Z* eller *Ctrl+Y* (Mac: *⌘+Shift+Z*)

Eller bruk knappene på verktøylinjen:



## Eksport

Et noteark kan eksporteres via *Fil* → *Lagre som...* til flere ulike formater:

Komprimert MuseScore format (\* .mscz)

MSCZ er standardformatet for *MuseScore*, og er anbefalt for de fleste tilfeller. Et noteark lagret i dette formatet vil ikke miste noen informasjon. Formatet er en ZIP-komprimert versjon av .mscx-filer.

MuseScore format (\* .mscx)

MSCX er den ukomprimerte versjonen av *MuseScore* filformatet, brukt i versjon 0.9.5 og nyere. Et noteark som er lagret med dette formatet vil ikke miste noen informasjon, og er anbefalt hvis du trenger å kunne redigere innholdet manuelt med en tekst-editor. Tidligere versjoner av MuseScore brukte MSC som filetternavn. Dette etternavnet brukes også av enkelte systemfiler i Windows, og blir i tillegg blokkert av enkelte epost-leverandører. Den nye filetternavnet MSCX løser dette.

MusicXML (\* .xml)

[MusicXML](#) er det universelle standardformatet for musikknotasjon, og kan brukes av de fleste tilgjengelige notasjonsprogrammer, inkludert Sibelius, Finale, og over 100 andre. Dette er det anbefalte formatet for å kunne dele noteark mellom forskjellige programmer.

Komprimert MusicXML (\* .mxl)

Komprimert MusicXML lager mindre filer enn vanlig MusicXML. Komprimert MusicXML er en nyere standard og ikke like godt støttet av andre programmer på det nåværende tidspunkt.

MIDI (\* .mid)

Musical Instrument Digital Interface (MIDI) er et format som er støttet av en lang rekke sequencere og musikknotasjons-programmer. Men MIDI er laget for avspilling, ikke for utskrift og layout av noteark, så MIDI-filer inneholder ikke informasjon om formatering, fortegn, stemmer, ornamenter, artikulasjon, repetisjoner eller tonearter, for å nevne noe. For å dele filer mellom forskjellige musikknotasjons-programmer, bruk MusicXML. Hvis alt du trenger er avspilling av lyd, bruk MIDI.

PDF (\* .pdf)

Portable Document Format (PDF) er ideelt for å dele notene dine med andre som ikke trenger å redigere musikken. De fleste har allerede en PDF-leser installert på datamaskinen, så de



trenger ikke å installere noen ekstra programvare for å se notene dine..

#### PostScript (\* .ps)

PostScript (PS) er et populært format for å beskrive sidelayout og er spesielt mye brukt for utskrift.

#### PNG (\* .png)

Portable Network Graphics (PNG) er et bildeformat som er støttet på alle moderne operativsystemer, bilderedigerings-programmer og på internett. Fra versjon 0.9.3 kan MuseScore eksportere et PNG-bilde for hver side.

#### SVG (\* .svg)

Scalable Vector Graphics (SVG) kan åpnes av de fleste nettlesere (unntatt Internet Explorer) og de fleste vektorgrafikk programmer. Dessverre støtter ikke de fleste SVG programmer innebygde skrifttyper, så de nødvendige skrifttypene som MuseScore bruker må installeres på datamaskinen for å vise disse filene korrekt..

#### LilyPond (\* .ly)

LilyPond formatet kan åpnes av notegraveringsprogrammet [Lilypond](#) . Dessverre er LilyPond eksporten uferdig og eksperimentell i nåværende versjoner av *MuseScore*.

#### WAV lyd (\* .wav)

WAV (Waveform Audio Format) er et ukomprimert lydformat utviklet av Microsoft og IBM, og er støttet av en lang rekke programmer for Windows, Mac OS og Linux. Dette er et ideelt format for å lage CD'er, siden det ikke er noe tap av lyd kvalitet i lagringsprosessen. Utfordringen er at filene blir store, og det kan derfor være vanskelig å dele de over epost eller internett. Denne eksportmuligheten er tilgjengelig i versjon 0.9.5 og nyere..

#### FLAC lyd (\* .flac)

Free Lossless Audio Codec (FLAC) er et komprimert tapsfritt lydformat. FLAC filer er omtrent halvparten av størrelsen til ukomprimert (WAV) lyd, og har like høy kvalitet. Windows og Mac OS har ikke innebygd støtte for FLAC, men det finnes flere gode programmer som kan spille FLAC på alle operativsystemer. Et eksempel er [VLC media player](#). Denne eksportmuligheten er tilgjengelig i versjon 0.9.5 og nyere.

#### Ogg Vorbis lyd (\* .ogg)

Ogg Vorbis er et lydformat som er tenkt å være en patent-fri erstatning for det populære MP3 formatet. Som MP3 er Ogg Vorbis-filene relativt små (ofte bare en tidel av ukomprimert lyd), men det er noe tap av kvalitet. Windows og Mac OS har ikke innebygd støtte for Ogg Vorbis, men programmer som [VLC media player](#) og Firefox fra versjon 3.5, kan spille Ogg filer på alle operativsystemer. Denne eksportmuligheten er tilgjengelig i versjon 0.9.5 og nyere.

## Kapittel 3

# Notasjon

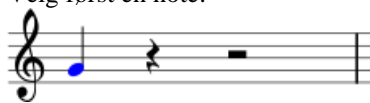
I det forrige kapittelet - "Grunnleggende" - lærte du å [legge inn noter](#) og jobbe med [paletter](#). Dette kapittelet - "Notasjon" - beskriver de ulike typene musikknotasjon grundigere, og lærer deg mer avansert notasjon.

## Annendeling

En annendeling er en gruppe noter som utgjør en underdeling av en lengre note, og skal spilles i løpet av varigheten til den opprinnelige noten. Eksempler på annendeling er duol (to toner), triol (tre toner), kvadrol (fire toner) og kvintol (fem toner). En triol basert på en firedels note vil bestå av tre åttendeler, og skal spilles i løpet av varigheten til firedelen.

For å lage en **triol**, legger du først inn en note eller pause med varigheten tilsvarende hele triolen. Deretter markerer du noten og trykker *Ctrl+3* for å lage en triol. På samme måte kan du trykke *Ctrl+5* for å lage en kvintol.

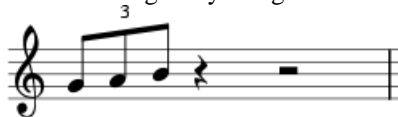
Velg først en note:



*Ctrl+3* lager en triol:



som kan redigeres ytterligere



## Noteskriving modus

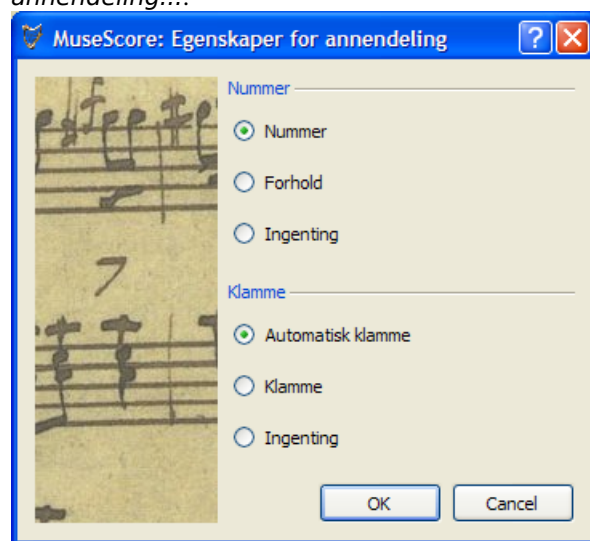
Annendelingen legges inn forskjellig i [noteskriving modus](#) enn metoden over. I versjon 0.9.5 og nyere må du først håndtere varigheten, og deretter justere tonehøyden. Under er metoden for å

lage åttendels-baserte trioler.

1. Start noteskriving modus
2. Pass på at notemarkøren er på det stedet du vil starte triolen (bruk høyre og venstre piltaster om nødvendig)
3. Velg en firedelsnote fra verktøylinjen for å spesifisere varigheten til hele triolen
4. Bruk *Noter* → *Annendeling* → *Triol* for å spesifisere en triol
5. Legg merke til at varigheten automatisk blir satt til åttendeler. Klikk på notelinjene for å legge inn tonehøyden

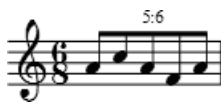
## Egenskaper

For å endre utseendet til en annendeling, høyreklikk på nummeret og velg *Egenskaper for annendeling....*



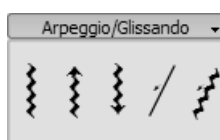
Nummer-seksjonen av dialogen lar deg definere et tall, en brøk eller ingen tall.

I klamme-seksjonen velger du om det skal vises en klamme eller ikke. "Automatisk klamme"-valget skjuler klammen for noter som har en bjelke, og viser klammen hvis annendelingen inneholder noter uten bjelke eller pauser.



## Arpeggioer

**Arpeggio** legges til ved å dra et arpeggio symbol fra "Arpeggio/Glissando" paletten til en akkord eller note.



I versjon 0.9.5 og nyere kan du redigere lengden på arpeggioen ved å dobbeltklikke på den og dra håndtaket opp eller ned.



## Bindebuer

En **bindebue** er en bøyd linje mellom to noter med samme tonehøyde. Hvis du vil ha en bue mellom noter med ulik tonehøyde, bruk en [Bue](#).

### Første metode

Velg den første noten:



+ lager en bindebue: (I versjon 0.9.3 og eldre er hurtigtasten *Skift+S*)

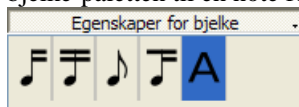


### Andre metode

For å lage bindebuer mens du er i [noteskriving](#) modus trykk + etter den første noten som skal bindes. I versjon 0.9.3 og eldre må du trykke + *før* du legger inn den første noten.

## Bjelker

**Bjelker** blir opprettet automatisk, men kan overstyres manuelt. Dra et bjelkesymbol fra bjelke-paletten til en note for å endre typen bjelke.



Du kan også først markere en note og så dobbeltklikke symbolet i bjelke-paletten.



- Start en bjelke på denne noten.
- Fortsett bjelken på denne noten.
- Ingen bjelke på denne noten.
- Start et nytt nivå på denne bjelken.

Se også: [Kryss-system bjelker](#)

# Buer

En **bue** er en bøyd linje mellom to eller flere noter, som indikerer at de skal spilles uten mellomrom. Hvis du vil binde sammen to etterfølgende noter med samme tonehøyde, bruk en [bindebue](#).

## Instruksjoner

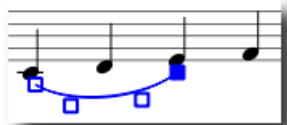
1. Gå ut fra [noteskriving](#) modus og velg den første noten:



2. S lager en bue:



3. Skift+Høyre utvider buen til neste note:



4. X bytter retning på buen:



5. Esc avslutter redigeringsmodus for bue:



Boksene eller håndtakene (som vist i bildene for steg 2-4 over) kan justeres med musen. De to ytre håndtakene justerer start og slutt på buen. De to midtre håndtakene justerer kurven på buen.

En bue kan spenne over flere systemer og sider. Starten og slutten på en bue er forankret til en note, akkord eller pause. Hvis notene flytter seg på grunn av endringer i layouten, strekk eller stil, flytter buen seg med noten og justeres i størrelse.

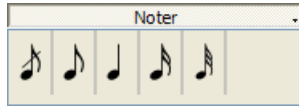
**NB:** Det er ikke mulig å forandre start- og slutt-forankring med musen. Bruk *Skift* + venstre eller høyre piltaster for å flytte forankringspunktet for en bue.

Se også: [Bindebuer](#), [Redigeringsmodus](#).

## Forslagsnoter

**Korte forslagsnoter** (Acciaccatura) vises som små noter med en skråstrek gjennom notehalsen. **Lange forslagsnoter** (Appoggiatura) har ingen slik strek. Begge typer plasseres foran den noten de er forslag til.

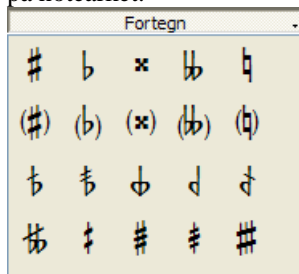
Lag en forslagsnote ved å dra et symbol fra note-[paletten](#) til en vanlig note på notearket.



Se også: [Grace note](#) hos Wikipedia

## Fortegn

**Fortegn** kan legges til eller endres gjennom å dra et fortegnssymbol fra fortegn-paletten til en note på notearket.



Hvis du bare vil endre tonehøyden til en note kan du også markere noten og trykke:

- *Opp*: Øke tonehøyden på en note med et trinn.
- *Ned*: Senke tonehøyden på en note med et trinn.
- *Ctrl+Opp*: Øke tonehøyden på en note med en oktav.
- *Ctrl+Ned*: Senke tonehøyden på en note med en oktav.

MuseScore prøver automatisk å sette et passende fortegn for den endrede tonehøyden. Hvis du trenger å justere fortegn manuelt eller legge på et tilfeldig fortegn, dra fortegnet fra fortegn-paletten til noten. Hvis du senere endrer tonehøyden med piltastene, fjernes manuelle innstillinger av fortegn.

Menyvalget *Noter* → *Rens fortegn* går gjennom hele notearket og prøver å gjette riktige fortegn for alle notene.

## Helpause

Når en hel takt er helt uten noter, brukes en helpause (semibreve).

For å lage en helpause, velg en takt og trykk *Del*. Alle noter og pauser i denne takten blir da erstattet med en helpause.

# Hus

**Hus** eller klammer for **første og andre repetisjon** brukes for å markere ulike endelser på en repetisjon.



For å plassere et hus på notearket, dra og slipp fra linje-[paletten](#).

Klammene kan spenne over mer enn én takt. Dobbeltklikk huset for å gå til redigeringsmodus og flytt håndtakene:

- en takt til høyre *Skift+Høyre*
- en takt til venstre *Skift+Venstre*

Disse kommandoene flytter den logiske start eller slutt på huset. Andre kommandoer i redigeringsmodus flytter også håndtakene, men endrer ikke hvordan det spilles av i MuseScore.

Hvis du flytter håndtakene, vises det en stiplet linje fra den logiske posisjonen til den faktiske posisjonen.



## Egenskaper

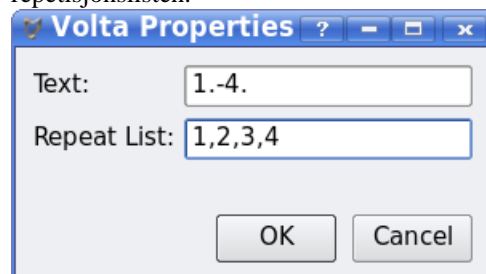
### Repetisjonsliste

Denne listen bestemmer hvilket hus som tilsvarer hvilken repetisjon.

Hvis huset er med i mer enn en repetisjon så må alle repetisjonsnumrene listes opp, kommaseparert.

### Tekst

Du kan skrive inn en vilkårlig tekst for huset. Selvfølgelig bør teksten korrespondere med repetisjonslisten.



I versjon 0.9.4 og eldre kan du kun plassere hus på det øverste notesystemet i et noteark med flere instrumenter. Ellers kan du støte på feil som at MuseScore krasjer når du lager enkeltstemmer (se [feilrapporten](#)) eller at forankringspunktet flytter seg når du laster inn notearket på nytt.

## Hårnåler

**Hårnåler** (crescendo / decrescendo) er [linje](#)-objekter. For å lage en hårnål, marker en note for å sette startpunktet.

- *H*: Lager en crescendo
- *Skift+H*: Lager en diminuendo (decrescendo)

Du kan også lage hårnåler ved å dra symbolet fra linje-paletten til en note.

1. *H* lager en crescendo hårnål:



2. *Dobbelklikk* bytter til [redigeringsmodus](#):



3. *Skift+Høyre* flytter forankringspunktet for hårnålen til neste note:



4. *Høyre* flytter det visuelle sluttunktet for crescendoen:



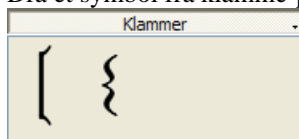
## Klammer

### Slette

Velg klammen og trykk *Del*

### Legge til

Dra et symbol fra klamme-paletten til en tom del av den første takten.



### Bytte klamme



Dra et symbol fra klamme-paletten til en klamme i notearket.

## Horisontal avstand

I versjon 0.9.4 og nyere kan du justere den horisontale plasseringen til en klamme. Dobbeltklikk på klammen og trykk *Skift+Venstre* eller *Skift+Høyre* for å flytte den til venstre eller høyre.

## Redigere

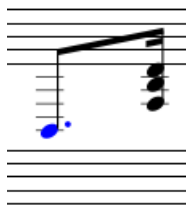
Dobbeltklikk på en klamme for å starte [Redigeringsmodus](#). I redigeringsmodus kan du endre høyden på en klamme slik at den spenner over et vilkårlig antall notesystemer på et noteark.

## Kryss-system bjelker

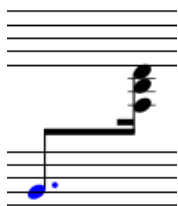
I pianonoter er det vanlig å bruke begge notesystemene (bass og diskant) for å skrive ut en musikkfrase.

Dette kan gjøres i MuseScore på følgende måte:

Først skriv inn alle notene i det ene notesystemet:



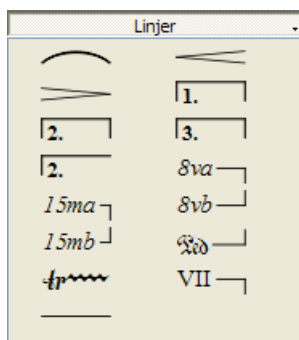
*Skift+Ctrl+Ned* flytter de valgte notene eller akkordene til notesystemet under.



Se også: [taktstreker](#) for taktstreker over flere notesystemer (grand staff).

## Linjer

**Linje-paletten** - som de andre [palettene](#) - fungerer med dra-og-slipp. Bruk musen for å dra en linje fra paletten og slipp den på notearket.



## Endre lengde

1. Hvis du er i **noteskriving-modus**, trykk *N* eller *Esc* for å forlate noteskrivings-modus
2. Dobbeltklikk linjen som du vil endre
3. Endre lengden på linjen ved å flytte håndtakene med disse hurtigtastene (eller musen):
  - *Skift+Høyre* for å flytte forankringspunktet en note (eller takt) til høyre
  - *Skift+Venstre* for å flytte forankringspunktet en note (eller takt) til venstre
4. Hvis du trenger å endre lengden visuelt uten å endre notene eller taktene som linjen er forankret til, bruker du disse hurtigtastene:
  - *Høyre* for å flytte håndtaket ett steg til høyre
  - *Venstre* for å flytte håndtaket ett steg til venstre

Se også: [Hårnåler](#), [Hus \(1. og 2. repetisjon\)](#)

## Nøkler

**Nøkler** lages ved å dra nøkkelsymbolet fra nøkkelpaletten til en takt eller en eksisterende nøkkel på notearket. Bruk *F9* for å skjule eller vise [palett](#) panelet.



## Endre

Dra en nøkkel fra paletten til en nøkkel i notearket. Du kan også dra en nøkkel fra notearket til en annen nøkkel på notearket med *Skift + Venstre museknapp + Dra*.

## Legg til

Dra en nøkkel fra paletten til en tom del av en takt. Det lages da en nøkkel på starten av takten. Dra en nøkkel til en spesifikk note for å lage en nøkkelforandring midt i takten. Hvis takten ikke er den første takten i stykket, vil den være mindre i størrelse.

## Fjerne

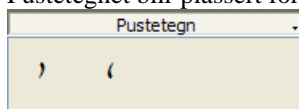
Velg en nøkkel og trykk *Del*.

NB: Å endre nøkkel endrer ikke tonehøyden til en note. Istedet blir notene flyttet i notesystemet slik at de stemmer med nøkkelen som er i bruk.

## Pustetegn

For å legge til et pustetegn, dra et av symbolene fra pustetegn-paletten til en note i notearket.

Pustetegnet blir plassert foran noten.




Slik ser pustetegnet ut i notearket:



## Repetisjon

Starten og slutten av enkle repetisjoner kan defineres ved å sette inn passende [taktstreker](#). For instruksjoner til hvordan du håndterer flere repetisjoner, se [hus](#).

## Avspilling

For å høre repetisjonene ved avspilling, pass på at "Avspilling av repetisjoner"-knappen  er aktivert. Du kan også deaktivere avspilling av repetisjoner ved å deaktivere knappen.

I den siste takten på en repetisjon kan du sette [egenskapen](#) "Antall repetisjoner" for å definere antall ganger repetisjonen skal spilles.

## Tekst

Repetisjonstekst, slik som "D.C. al Fine" eller "D.S. al Coda", finner du i repetisjons-[paletten](#).

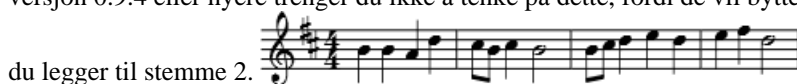
Repetisjoner	
✂	⌵
∅	∅
∞	Fine
D.C.	D.C. al Fine
D.C. al Coda	D.S. al Coda
D.S. al Fine	D.S.
To Coda	


## Stemmer

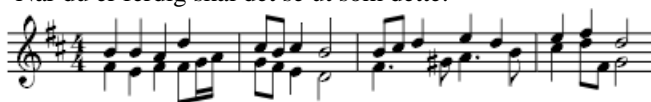
**NB:** Implementeringen av stemmer i MuseScore 0.9.4 er ikke komplett og vil antakelig endres.

### Legge inn flere stemmer per notesystem:

1. Start med å legge inn den øverste stemmen (alle notene med halsen opp).
2. Når du legger inn noter, vil sikkert noen av de ha halsen nedover automatisk. Hvis du bruker versjon 0.9.4 eller nyere trenger du ikke å tenke på dette, fordi de vil byttes automatisk når



3. Nå kan du velge den første noten for å flytte markøren tilbake til starten av linjen.
4. Klikk på "Stemme 2"-knappen  og start å legge inn understemmen (alle notene med halsen nedover).
5. Når du er ferdig skal det se ut som dette:



### Når skal du bruke stemmer?

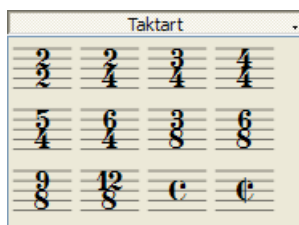
- Hvis du vil at notehalsene skal peke i motsatt retning i en akkord på et enkelt notesystem
- Hvis du trenger noter med ulik varighet som skal spilles samtidig, i samme notesystem

### Skjulte pauser

For å gjemme en pause kan du høyreklikke på den og velge *Gjør usynlig*. Hvis du har *Vis* → *Vis usynlige* markert, vil pausen vises i grått på skjermen. Den vil ikke vises når du skriver ut notarket.

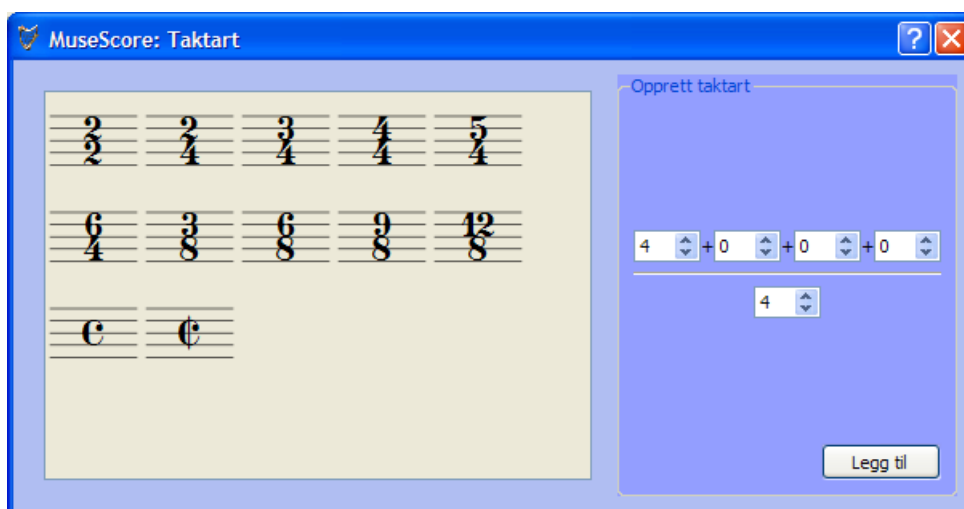
## Taktart

**Taktarter** finner du i paletten i sidepanelet. Du kan dra og slippe taktarter på notarket (se [palett](#) for generell informasjon om paletter i MuseScore).



Hvis du trenger en taktart som ikke finnes i paletten, gå til *Sett inn → Taktarter...* for å lage din egen. Du kan redigere både "teller" og "nevner" i rammen Opprett taktart.

I de fleste tilfeller trenger du bare å redigere det første av de øvre numrene. De andre numrene er for [additive taktarter](#) som har flere øvre numre med et plusstegn mellom.



## Opptakter

Det er tilfeller hvor den faktiske varigheten til en takt er forskjellig fra det som er spesifisert i taktarten. Opptakter er et vanlig eksempel. For å endre den faktiske varigheten til en takt uten å introdusere en ny taktart, se Egenskaper seksjonen i [taktoperasjoner](#).

## Taktstreker

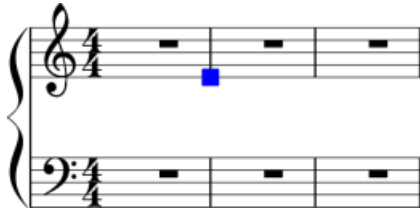
### Endre taktstrek

Taktstreker kan endres ved å dra et taktstrek symbol fra taktstrek paletten til en taktstrek på notearket.

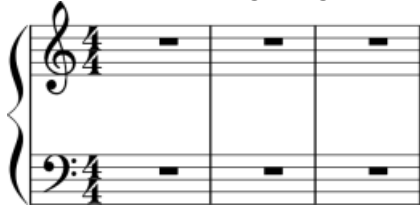


### Taktstrek over flere notesystem (grand staff)

For å utvide en taktstrek til å spenne over flere notesystem, dobbeltklikk på en taktstrek for å redigere den (se [Redigeringsmodus](#)).



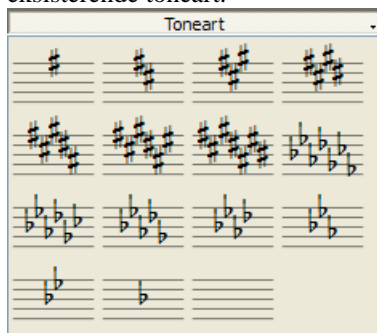
Klikk og dra det blå håndtaket ned til neste notesystem. Alle taktstreker i notearket blir oppdatert når du så forlater redigeringsmodus.



Se også: [Taktoperasjoner](#)

## Toneart

**Tonearter** lages eller endres ved å dra et toneart-symbol fra toneart-paletten til en takt eller en eksisterende toneart.



F9 slår på eller av [palett](#) panelet.

### Endre

Dra et toneart-symbol fra paletten til en toneart i notearket. Du kan også dra en toneart fra notearket til en annen toneart ved å bruke *Skift+Venstre museknapp+Dra*.

### Legge til

Dra en toneart fra paletten til en tom del av en takt. Dette lager en toneart i starten av takten.

### Fjerne

Velg en toneart og trykk *Del*.

## Tremolo

Tremolo er en rask repetisjon av en note eller en rask alternering mellom to eller flere noter. Den indikeres med streker gjennom notehalsen. Hvis tremoloen er gjennom to eller flere noter, blir strekene tegnet mellom dem.

Tremolo paletten har separate symboler for enkeltnote-tremolo (vist under med notehals) og for dobbeltnote-tremolo (vist under uten notehals).



I en dobbeltnote-tremolo har hver note varigheten til hele tremoloen. For å legge inn en tremolo med halvnote (minum) varighet, legg først inn to normale firedelsnoter. Etter å ha dratt tremolo symbolet til den første noten vil varigheten automatisk dobles til halvnoter.

## Trommenotasjon

Eksempel på trommenotasjon:



Notasjon for trommesett inkluderer ofte noter med notehals opp og ned samtidig. Hvis du ikke er kjent med hvordan du redigerer flere stemmer på samme notesystem, se [Stemmer](#) for en oversikt. Se under for instruksjoner spesifikt for perkusjon.

### MIDI keyboard

Den enkleste måten å legge inn trommenotasjon til notearket ditt, er med et MIDI keyboard. De fleste MIDI keyboard har markeringer for perkusjon over hver tangent. Hvis du trykker tangenten for high-hat vil MuseScore automatisk legge inn det korrekte tegnet. MuseScore tar automatisk hånd om retning på notehals og hvilken type notehode som brukes.

### Mus

Noteinnlegging med musen er tilgjengelig i versjon 0.9.4 og nyere.

1. Velg en note eller pause i perkusjons-notesystemet. Dette laster inn den korresponderende trommepaletten.
2. Trykk "N" for å starte noteskriving
3. Velg en notevarighet fra noteskrivings-verktøylinjen (eller trykk den tilsvarende hurtigtasten).
4. Velg en type note (for eksempel basstromme eller skarptromme) fra trommepaletten.
5. Klikk på perkusjos-notesystemet for å legge til noten.






## Kapittel 4

# Lyd og avspilling

MuseScore har innebygde funksjoner for lyd og avspilling av noter. Dette kapitlet dekker avspilingskontrollene og hvordan du kan utvide lydene som brukes ut over den piano lyden som er standard.

## Avspillingsmodus

MuseScore har en integrert sequencer og synthesizer for å spille av notene dine.

Ved å trykke Play  knappen går du inn i avspillingsmodus. I avspillingsmodus er følgende kommandoer tilgjengelige:

- Pause/play *Space*
- Spol tilbake til forrige akkord *Venstre*
- Spol framover til neste akkord *Høyre*
- Spol tilbake til forrige takt *Ctrl+Venstre*
- Spol framover til neste takt *Ctrl+Høyre*
- Spol tilbake til starten av stykket *Home*
- Vis og skjul avspillingspanelet *F11*

Trykk på Play-knappen igjen for å stoppe og gå ut av avspillingsmodus.

MuseScore start avspilling fra det stedet den stoppet sist. Hvis du velger en note vil MuseScore starte fra den noten du valgte istedet. Verktøylinjen har også en tilbakespolingsknapp for å gå raskt tilbake til starten av stykket.

## Avspillingspanel

Avspillingspanelet gir deg mer kontroll over avspillingen. Du kan endre tempo, startposisjon og volum. Fra hovedmenyen velger du *Vis → Avspillingspanel* for å åpne avspillingspanelet.



Hvis du vil spille instrumenter utover piano må du ha et annet lydbibliotek definert i *Rediger* → *Innstillinger...* → *Inn/Ut arkfanen*. Se [Lydbibliotek](#) for instruksjoner.

## Endre og justere lyder

### Mikser

Med mikseren kan du endre hvilken lyd instrumentet skal bruke, og justere volum, balanse, romklang og chorus for hver stemme. Fra hovedmenyen vel *Vis* → *Mikser* for å vise mikseren.



### Demping og solo

Bruk *Demp* avkryssingsboksen for å ta bort lyden fra enkeltstemmer. Alternativt kan du bruke *Solo* boksen for å fjerne lyden fra alle andre instrumenter enn den du markerer som "solo".

### Knotter

For å skru en knott med klokka, klikk og dra oppover. For å skru en knapp mot klokka, klikk og dra nedover.

### Lyd

Lyd-listen viser alle instrumentene som finnes i det [lydbiblioteket](#) du har. Denne muligheten finnes ikke i versjon 0.9.4 og eldre for Windows, men finnes fra versjon 0.9.5.

### Endringer i løpet av stykket

I MuseScore kan instrumenter endre lyd midtveis i et stykke. For eksempel kan strykere bytte til pizzicato eller tremolo, og trompet skal kanskje ha mute i enkelte seksjoner. De følgende

instruksjonene bruker mutet trompet som eksempel, men de samme prinsippene gjelder også for andre instrumenter.

1. Velg den første noten fra den delen av stykket som skal være med mute.
2. Fra hovedmenyen velg *Sett inn → Tekst → Notesystem-tekst*
3. Skriv *Mute* (eller en tilsvarende indikasjon som *Con Sordino*). På dette stadiet er teksten kun forståelig for mennesker, og påvirker ikke avspillingen i MuseScore.
4. Høyreklikk på teksten og velg *Staff Text Properties...*
5. I dialogboksen, kryss av i *Kanal* boksen
6. Velg *mute*
7. Klikk *OK* for å returnere til notearket.

Hver note etter teksten du la til vil nå høres ut som de spilles med mute. For å returnere til vanlig lyd senere i stykket følger du den samme prosedyren som over, men la teksten være *Open* (eller *Senza Sordino*) i steg 3, og velg *normal* i steg 6.

## Lydbibliotek

MuseScore har en innebygd pianolyd for avspilling av noter. For å få flere lyder, som fiolin eller perkusjon, trenger du et lydbibliotek (General MIDI SoundFont).

### Oversikt

Et lydbibliotek (SoundFont fil) kan lagre et uendelig antall instrumentlyder. Mange lydbibliotek er tilgjengelig på internett. Se etter et som dekker de 128 lydene i [General MIDI](#) (GM).

Filstørrelsen og lydkvaliteten til lydbibliotek på nettet varierer. Store lydbibliotek har ofte bedre lyd kvalitet men kan være for store til å brukes på din datamaskin. Hvis du merker at MuseScore går tregt etter at du har installert et stort lydbibliotek, eller om datamaskinen ikke klarer å henge med under avspilling, bør du se etter et mindre bibliotek. Under er to populære GM SoundFont lydbibliotek med ulik størrelse.

- FluidR3\_GM.sf2 (141 MB ukomprimert), last ned her: [Fluid-soundfont.tar.gz \(129 MB\)](#)
- MagicSF\_ver2.sf2 (67.8 MB ukomprimert), gå hit: [Big SoundFonts](#)

### Komprimering

Siden lydbibliotekene er store, er de ofte pakket i et av de populære komprimeringsformatene, som .zip, .sfArk eller .tar.gz. Du må pakke ut filene før de kan brukes.

- ZIP er det vanligste komprimeringsformatet og er støttet av de fleste operativsystemer.
- sfArk er et format som er spesielt designet for å komprimere SoundFont lydbibliotek-filer. Bruk [sfArk programmet](#) for å pakke de ut.
- .tar.gz er et populært pakkeformat for Linux. Windowsbrukere kan benytte for eksempel [7-zip](#), som er gratis og støtter et bredt utvalg komprimeringsformater. Merk at du må pakke ut disse filene to ganger - en for GZip og en for TAR.

## MuseScore innstillinger

Etter at du har lastet ned og pakket ut et SoundFont lydbibliotek, må du flytte filen til en passende katalog. Det fungerer ikke å dobbeltklikke for å åpne filen. Dette får ikke MuseScore til å settes opp riktig. Flytt filen til en passende katalog, start MuseScore, og følg instruksjonene under.

Gå til *Rediger* → *Innstillinger...* → *Inn/Ut arkfanen*.

Det lydbiblioteket som følge med standard er `/data/piano1.sf2`. Erstatt dette med stien til der du plasserte den nye SoundFont (.sf2) filen. Klikk på Åpne-ikonet for å lete etter filen og åpne den.

For å utføre endringene og lukke innstillings-dialogen, trykk OK. Lukk og åpne MuseScore igjen for å bruke det nye lydbiblioteket.

## Feilsøking

Hvis avspillingskontrollene på verktøylinjen er grået ut eller ikke synlige, følg instruksjonene under for å få lyden til å fungere igjen:

1. Pass på at menyvalget *Vis* → *Avspilling/Innspilling* er huket av. Du kan slå avhukingen av og på ved å klikke med musen på menyvalget. Hvis dette ikke løser problemet, fortsett med neste steg.
2. Hvis avspillingspanelet forsvinner etter at du endret lydbibliotek, gå til *Rediger* → *Innstillinger...* → *Inn/Ut arkfanen* og klikk OK uten å gjøre noen endringer. Start MuseScore på nytt, og avspillingspanelet bør komme tilbake. Dette er en kjent feil i versjon 0.9.3 og eldre.

## Tempo

Avspillingshastigheten kan endres i avspillingspanelet eller via tempoangivelse i notearket.

### Avspillingspanel

- Vis avspillingspanelet med *Vis* → *Avspillingspanel*
- Du kan justere antall taktslag i minuttet (bpm) med Tempo slideren

### Tempo tekst

- Velg noten hvor tempoangivelsen skal lages
- Fra hovedmenyen, velg *Sett inn* → *Tekst...* → *Tempo...*
- Velg en tempoangivelse fra listen og juster eventuelt antall slag i minuttet manuelt.
- Trykk *OK* for å fullføre

Merk at i versjon 0.9.3 og eldre er det ikke mulig å endre tempo-teksten eller BPM (antall slag i minuttet) fra den initielle Tempo Tekst dialogen. Du kan likevel endre begge disse i etterkant.

Eksisterende tempo-tekst kan endres ved å dobbeltklikke på teksten for å gå til redigeringsmodus. Du kan bruke [F2 palett](#) for å legge til firedelsnoter eller andre varigheter for et metronommerke i teksten.

**Andante** ♩ = 75

Hastigheten på eksisterende tempo tekst kan justeres ved å høyreklikke på teksten og velge *Egenskaper for Tempo...*

NB: Tempo-tekst i notarket overstyrer eventuelle tempojusteringer i avspillingspanelet.

## Kapittel 5

# Tekst

Kapittelet om tekst dekker sangtekster, akkordnavn og andre typer tekst knyttet til notesystemet. Det forrige kapittelet dekker [tekst som påvirker avspillingshastighet](#)

## Akkordnavn

**Akkordnavn** kan settes inn ved å først velge en note og så trykke *Ctrl+K*. Dette lager et akkordnavn tekstobjekt for den valgte akkorden.

1. Trykk *Mellomrom* for å flytte til neste akkord.
2. *Skift+Mellomrom* flytter til forrige akkord.
3. *Ctrl+Mellomrom* legger til et mellomrom i akkordnavn teksten.

Akkordnavn kan [redigeres](#) som normal tekst. For å legge til et kryss, skriv #, for å legge til en b, skriv *b*. Disse tegnene vil automatisk gjøres om til riktige symboler når du flytter deg til neste akkord eller avslutter redigering.

## Fingerstand

**Fingerstand** kan legges til notene ved å dra det ønskede symbolet fra fingerstand-paletten til en note på notearket. Fingerstand er normal tekst som kan [redigeres](#) som annen tekst.

Fingerstand							
0	1	2	3	4	5	p	i
m	a	c	①	①	②	③	④
⑤	⑥						

## Sangtekster

1. Legg først inn noter
2. Velg den første noten
3. Trykk *Ctrl+L* og skriv inn teksten for den første noten
4. Trykk *Mellomrom* på slutten av ordet for å gå til neste note
5. Skriv en bindestrek - på slutten av en stavelse for å gå til neste note. Stavelsene blir da sammenbundet med en bindestrek
6. *Skift+Mellomrom* flytter til forrige note



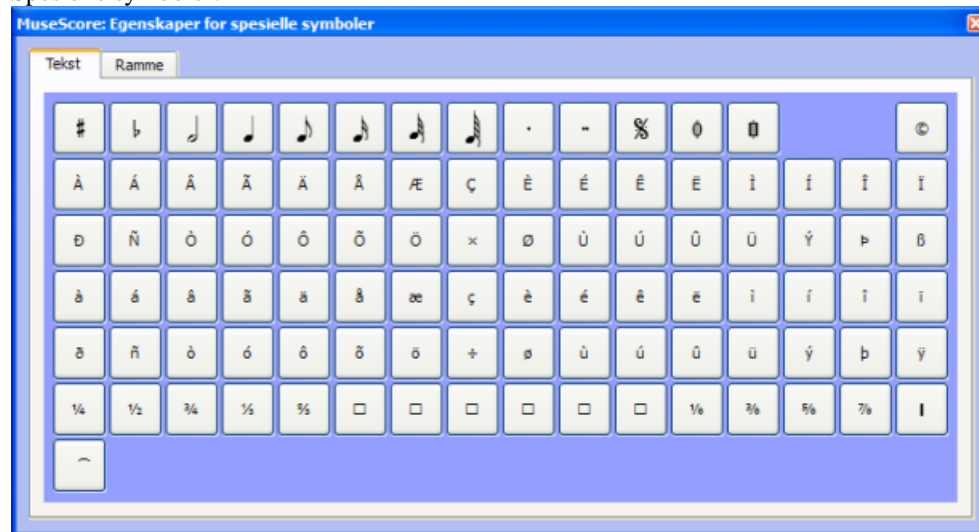
Dobbeltklikk på tekst for å starte redigeringsmodus:



I tekst-redigeringsmodus er følgende kommandoer tilgjengelig:

- *Ctrl+B* (Mac: *⌘+B*) skifter til/fra **fet** skrift
- *Ctrl+I* (Mac: *⌘+I*) skifter til/fra *kursiv*
- *Ctrl+U* (Mac: *⌘+U*) skifter til/fra understreking
- *Opp* skifter til hevet tekst eller avslutter senket tekst (hvis det er aktivt)
- *Ned* starter senket tekst eller slutter hevet tekst (hvis det er aktivt)
- Flytte markør: *Home End Venstre Høyre*
- *Rettetast* fjerner tegn til venstre for markøren
- *Slettetast* fjerner tegn til høyre for markøren
- *Linjeskift* starter en ny linje
- *F2* Viser dialogen for spesielle symboler. Den kan brukes for å sette inn spesialtegn og symboler.

Spesielle symboler:



Se også: [Akkordnavn](#), [Sangtekster](#), [Rammer](#), [Redigeringsmodus](#)

## Tekststil

Tekstelementer lages med utgangspunkt i en *Tekststil*. Denne stilen definerer standardegenskapene for teksten.

### Egenskaper for tekst:

- **Skrift**: navnet på skrifttypen, for eksempel "Times New Roman" eller "Arial"



- **Størrelse:** størrelse på teksten, definert i punkter
- **Fet, kursiv, understrek:** utseende på teksten
- **Forankring:** side, tid, notehode, system, notesystem
- **Justering:** horisontalt: venstre, høyre, midtstilt; vertikalt: topp, bunn, i midten
- **Avstand:** avstand til den normale forankringsposisjonen
- **Enhet:** millimeter, punkter, eller prosentandel av sidestørrelsen

### **Teksttyper:**

- **Tittel, Undertittel, Komponist, Tekstforfatter:** forankret til siden
- **Fingerstand:** Fingerstand er forankret til notehoder.
- **Sangtekster:** Sangtekster er forankret til tidslinjen.
- **Akkordnavn:** Akkordnavn er også forankret til tidslinjen.

## Kapittel 6

# Formatering

### Bruddpunkt og avstandsdeler

**Sideskift** eller **linjeskift** (systembryting) kan lages ved å dra det korresponderende symbolet fra Bruddpunkt/Avstandsdeler paletten til et tomrom på en takt i notearket. Brytningen skjer etter den gjeldende takten. De grønne bruddsymbolene er synlige på skjermen, men vises ikke på utskrifter.



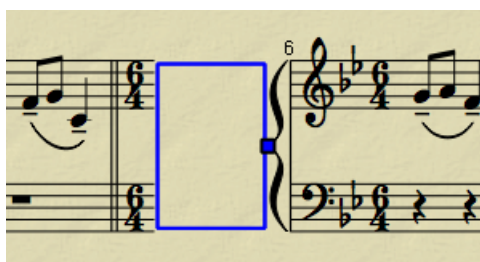
**Avstandsdeler** brukes for å øke avstanden mellom to notesystem som ligger ved siden av hverandre. Dra og slipp en avstandsdeler til en takt over området som trenger mer vertikal avstand. Dobbelklikk på avstandsdeleren for å justere høyden.

Hvis du vil justere avstanden mellom alle notesystemene, bruk stil-innstillingene istedet. Avstandsdelere er laget for lokale justeringer.

### Rammer

**Rammer** lager tomrom på utsiden av vanlige takter. De kan også inneholde tekst eller bilder. MuseScore har to typer rammer:

Horisontal



Horisontale rammer lager et bruddpunkt for et system. Bredden er justerbar og høyden tilsvarer systemhøyden. Horisontale rammer kan brukes for å skille et coda fra resten av

stykket.

## Vertikal



Vertikale rammer lager tomrom mellom eller før systemer (stykker). Høyden er justerbar og bredden tilsvarer systembredden. Vertikale rammer brukes for å plassere tittel, undertittel eller komponist. Hvis du lager en tittel, vil en vertikal ramme plasseres før første takt automatisk dersom det ikke er en ramme der allerede.

## Lage en ramme

Først velger du en takt. Kommandoene for å sette inn en ramme finner du fra hovedmenyen: **Sett inn** → **Takter**. Rammen settes inn før den valgte takten.

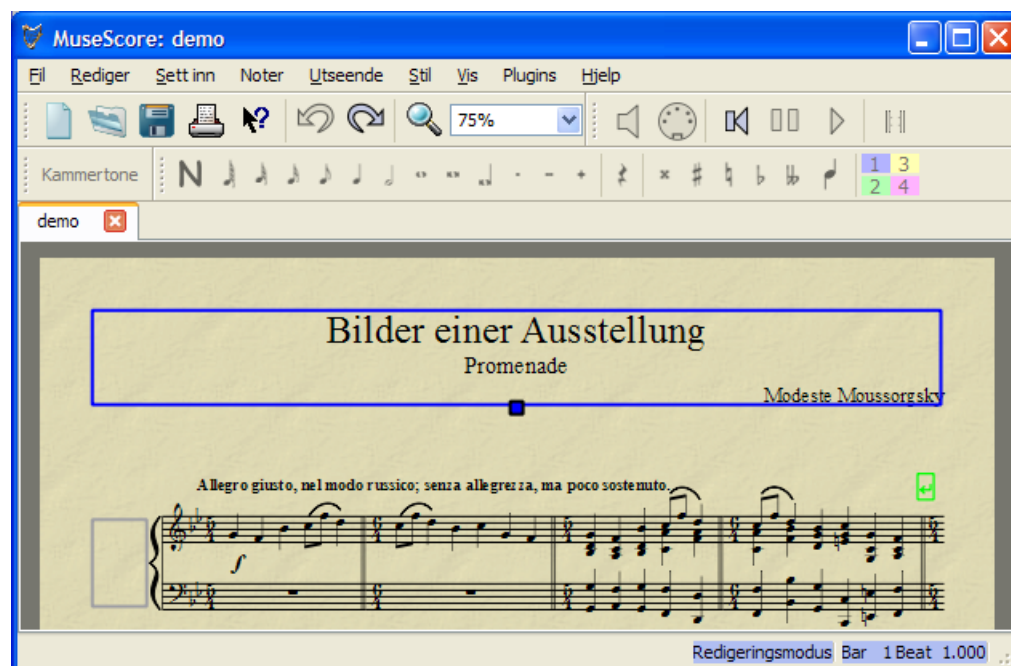
## Slette en ramme

Velg rammen og trykk **Slettetasten**.

## Redigere ramme

Dobbeltklikk rammen for å starte [redigeringsmodus](#). Håndtaket som dukker opp kan brukes til å endre størrelsen på rammen.

Tittelramme i redigeringsmodus:



# Kapittel 7

## Hjelp

Dette kapitlet beskriver hvordan du finner hjelp til å bruke MuseScore - de beste stedene å lete, den beste måten å stille et spørsmål på forumet, og tips til hvordan du rapporterer feil.

### Hvordan rapportere feil og spørre om hjelp

Før du skriver og ber om hjelp i [forumet](#):

- VÆR SÅ SNILL, se om du finner en løsning i [brukerhåndboken](#).
- Bruk [søkefunksjonen](#) for nettstedet for å se om noen allerede har støtt på det samme problemet i [forumet](#).
- Hvis du skal rapportere inn en feil, prøv først å reprodusere problemet (få problemet til å skje igjen) med den [nyeste prøveversjonen](#). Du kan også sjekke [versjonshistorikken](#) og se om problemet allerede har blitt løst.

Når du forfatter din bønn om hjelp, eller skriver feil-rapporten, prøv å få med så mange av de følgende punktene som mulig:

- Hvilken versjon av MuseScore du bruker (f.eks. versjon 0.9.5) eller revisjonsnummeret, hvis du bruker en forhåndsutgave (f.eks. revisjon 1944)
- Hvilket operativsystem du bruker (f.eks. Windows Vista, Mac OS 10.5 eller Ubuntu 9.04)
- Hvis du skal rapportere om en feil, beskriv de konkrete stegene som fører til problemet (hvor du klikker, hvilke taster du trykker, hva du ser på skjermen, osv.). Hvis du ikke klarer å gjenskape problemet ved å utføre de nevnte stegene, er det sannsynligvis ingen vits å rapportere problemet, siden utviklerne heller ikke vil være i stand til å gjenskape problemet (og løse det).

---

><)?