



Ingyenes zeneszerző & kottaszerkesztő szoftver

---

Retrieved from <http://musescore.org> on sze, 07/27/2011

## Kézikönyv

Ez a kézikönyv a a MuseScore 0.9.2 vagy annál újabb változatainak használatát írja le. Amennyiben részt szeretnél venni a Kézikönyv vagy a fordítás továbbfejlesztésében, írd a [MuseScore dokumentációs fórumra](#) és jelentkezz közreműködőnek.

# 1 Fejezet

## Első lépések

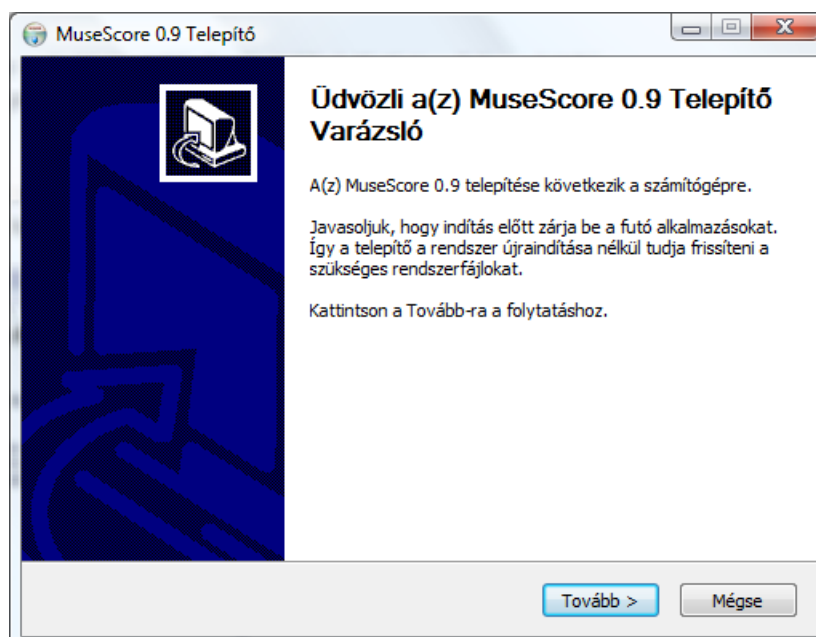
Ez a fejezet segít telepíteni és először elindítani a MuseScore-t. A fejezet azt is bemutatja, hogyan hozhatsz létre egy új kottát.

### Telepítés

#### Windows

A Windowsos telepítőt a MuseScore weboldal [Letöltés](#) lapján találod. Kattints a linkre a letöltés megkezdéséhez. A böngésződ megerősítést kér majd, hogy letöltöd-e a fájlt. Kattints a "Fájl mentése" gombra.

Ha a letöltés elkészült, kattints kétszer a fájlra a telepítő elindításához. Lehet, hogy a Windows biztonsági figyelmeztetést ad és megerősítést kér. Kattints a "Futtatás" gombra a folytatáshoz.



A telepítő azt javasolja, hogy zárj be minden más alkalmazást a telepítés

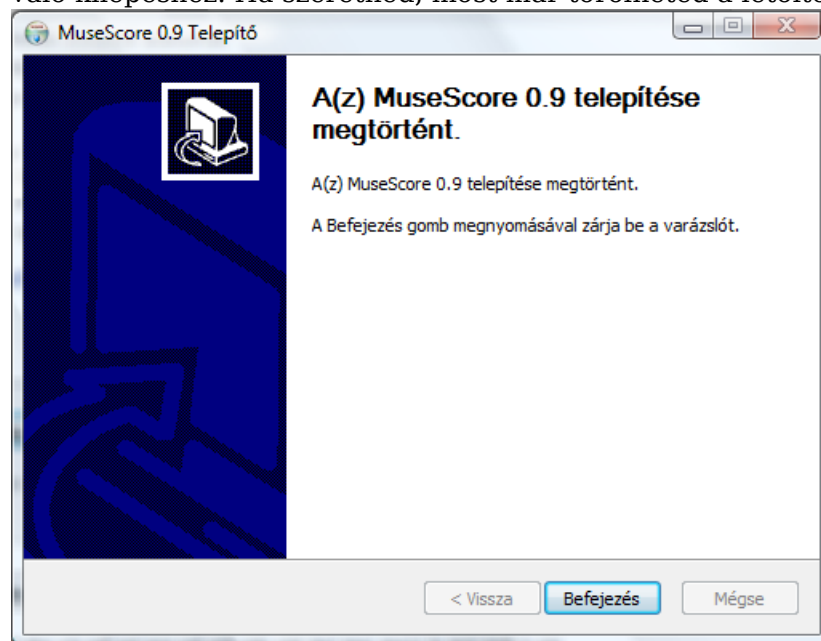
előtt. Miután bezártad az alkalmazásokat, kattints a "Tovább" gombra a folytatáshoz.

A telepítő varázsló megjeleníti az ingyenes szoftverlicenz feltételeit, amiket tanulmányozhatsz. A folytatáshoz kattints az "Elfogadom" gombra.

Ezután megerősítést kér a telepítési könyvtárhoz. Ha a MuseScore új verzióját telepíted, de a régit is meg szeretnéd tartani, változtasd meg a mappát. Egyébként kattints a "Tovább" gombra a folytatáshoz.

Ezután a Start menüben megjelenő mappanevet állíthatod be. A folytatáshoz kattints a "Telepítés" gombra.

Néhány perc alatt a telepítő varázsló elkészíti a szükséges fájlokat és beállításokat. Ha ez kész van, kattints a "Befejezés" gombra a telepítőből való kilépéshez. Ha szeretnéd, most már törölheted a letöltött telepítőfájlt.



### **A MuseScore indítása**

A MuseScore indításához válaszd ki a következőt: *Start → Programok → MuseScore → MuseScore*.

Néhány másodperc múlva a MuseScore elindul, és a bemutató kotta jelenik meg. Kísérletezz a kottával nyugodtan és ismerkedj meg a programmal. Ezután [hozd létre a saját kottádat](#).



## Haladó felhasználók: Csendes avagy felügyelet nélküli telepítés

A következő paranccsal csendes módon telepítheted a MuseScore-t:

```
MuseScore-0.9.6.3.exe /S /D=C:\Program Files\MuseScore
```

Eltávolítani a

```
cd C:\Program Files\MuseScore
```

```
Uninstall.exe /S
```

paranccsal tudod.

## Mac OS X

### Telepítés

A Mac OSX dmg fájlt a MuseScore honlap [Letöltés](#) oldalán találod. Kattints a hivatkozásra a letöltés megkezdéséhez. Ha a letöltés befejeződött, a dmg fájl automatikusan megjelenik az asztalodon "MuseScore-0.9.6" néven, és a telepítő elindul.



Kattints a MuseScore ikonra és húzd az Alkalmazások mappa ikonjára. Ha nem vagy rendszergazdaként bejelentkezve, a Mac OS X jelszót fog kérni: kattints az "Hitelesítés" gombra és add meg a jelszavad, hogy a Mac OS X bemásolhassa a MuseScore-t az Alkalmazások mappádba. Most már elindíthatod a MuseScore-t az Alkalmazásokból vagy a Spotlightból.

### **Eltávolítás**

Egyszerűen töröld a MuseScore-t az Alkalmazások mappából.

### **Linux**

A [Letöltés](#) oldalon találsz a MuseScore Linuxra telepítéséhez szükséges utasításokat. Csomagok Debian, Ubuntu, Fedora és PCLinuxOS disztribúciókhoz készülnek. Más disztribúciókhoz magadnak kell lefordítanod az alkalmazást a forrásból. A Fedorára vonatkozó részletes utasításokat lásd [alább](#).

### **Fedora**

Importáld a GPG kulcsot:

```
su
```

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

2. Látogass a MuseScore weboldal [Letöltés](#) lapjára. Kattints a stabil Fedora változat letöltési hivatkozására és válaszd ki az architektúrának megfelelő rpm csomagot
3. Az architektúrától függően a következő két parancs egyikével telepítheted a MuseScore-t:

arch i386 alatt:

```
su
```

```
yum localinstall musescore-0.9.4-1.fc10.i386.rpm
```

vagy arch x86\_64 alatt

```
su
```

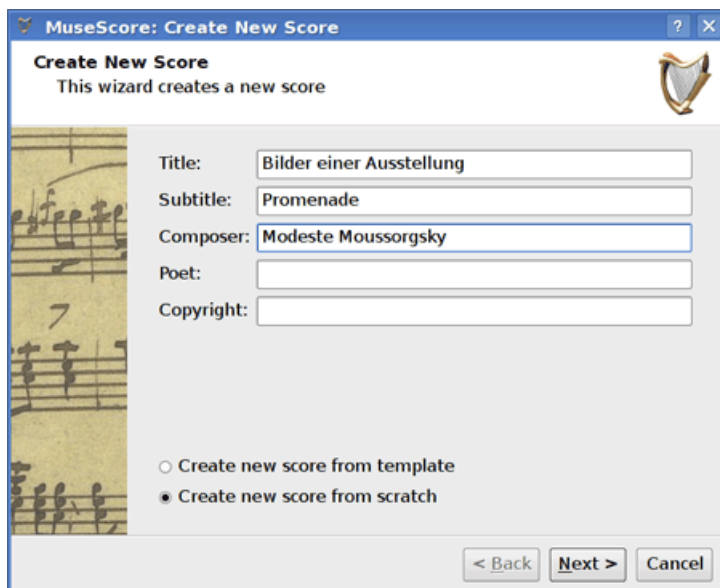
```
yum localinstall musescore-0.9.4-1.fc10.x86_64.rpm
```

Ha gondjaid vannak a hang beállításával, nézd meg a [Fedora 11 és hang](#) megjegyzést.

## Új kotta létrehozása

A főmenüből válaszd ki a *Fájl* → *Új...* menüpontot. Ez elindítja az új kotta varázslót.

### Cím, szerző és más információk



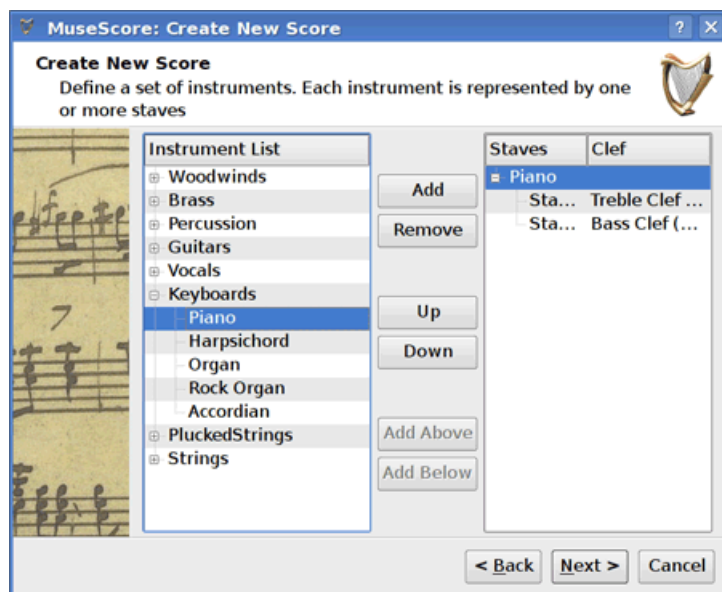
A fent láthatóhoz vasonlóan add meg a szerzőt, címet és a többi információt. Figyeld meg a két lenti opciót:

- Új kotta létrehozása sablon alapján
- Új kotta létrehozása üresből

Az elsővel néhány előre elkészített kottából választhatsz. A másodikkal a következő képernyőn kiválaszthatod a hangszereket. A sablonokról bővebben [lent](#) olvashatsz, de most válaszd az "Új kotta létrehozása üresből" lehetőséget.

Kattints a "Tovább" gombra a folytatáshoz.

## Hangszerek és énekhangok



A Hangszerek ablaknak két oszlopa van. Az elsőben találhatók azok a hangszerek és hangok, amelyek közül választhatsz. A második kezdetben üres, de hamarosan a kottád hangszereit fogja tartalmazni.

Az első oszlop hangszerlistája csoportokba van rendezve. Kattints kétszer egy kategóriára a benne lévő hangszerek teljes listájának megtekintéséhez. Válassz ki egy hangszert és kattints a "Hozzáadás" gombra. A hangszer, amit kiválasztottál, megjelenik a második oszlopban. Ha szükséges, további hangszereket vagy hangokat adhatsz hozzá.

A hangszerek második oszlopbeli sorrendje határozza meg, milyen sorrendben jelennek meg a kottában. A sorrend megváltoztatásához használd a Fel és Le gombokat egy hangszer áthelyezéséhez. Ha kész vagy, kattints a "Tovább" gombra.

## Előjegyzés

Ha a MuseScore legújabb verzióját használod, a varázsló rákérdez az előjegyzésre. Válaszd ki a megfelelőt és kattints a "Tovább" gombra.

Ha a 0.92-es vagy régebbi verziót használod, a varázsló nem kérdezi meg az [előjegyzést](#), úgyhogy ezt a lépést kihagyhatod.

## Ütemmutató, kezdőütem és ütemek száma

Állítsd be az ütemmutató megfelelő számait. Ha a kottában van bevezető ütem, jelöld be a "Kezdőütem" négyzetet és állítsd be az első ütem tényleges hosszát.

Ha tudod, hogy körülbelül hány ütemre lesz szükséged, itt megadhatod. Egyébként később is adhatsz hozzá vagy törölhetsz ütemeket.

Kattints a "Befejezés" gombra a kotta létrehozásához.

## A kotta beállításainak későbbi módosítása

Bármelyik beállítást megváltoztathatod később, akár miután elkezdted a kotta szerkesztését is.

- Ütemek hozzáadásához, törléséhez és kezdőütem létrehozásához nézd meg az [ütembeállítások|ütembeállításokat]
- Bármilyen szöveg megváltoztatásához lásd a [szövegszerkesztés](#) részt. Hiányzó cím (vagy más szöveges adat) pótlásához válaszd a *Létrehozás* → *Szöveg* → *Cím* (vagy más szöveg) menüpontot
- Hangszerek hozzáadásához, törléséhez vagy sorrendjük megváltoztatásához használd a *Létrehozás* → *Hangszerek...* pontot.

Lásd még: [Előjegyzés](#), [ütemelőjegyzés](#), [kulcs](#).

## Sablonok

Az Új kotta varázsló első lapján van egy "Új kotta létrehozása sablon alapján" lehetőség (részletekért lásd a [Cím és más adatok](#) részt fentebb). Ha így szeretnél kottát létrehozni, válaszd ki a megfelelő opciót, és kattints a "Tovább" gombra.

A következő ablak a sablonok listáját mutatja. Válassz ki egyet, és kattints a "Tovább" gombra. Innen a szokásos módon folytathatod és fejezheted be a varázslót.



A sablonok közönséges MuseScore fájlok, amik a sablonmappában vannak. Létrehozhat sz saját sablonokat is, ha MuseScore fájlokat mentesz a sablonmappába. Windows alatt a sablonok mappája általában a C:\Program Files\MuseScore\templates. Linuxon keresd a /usr/share/mscore-xxx útvonalon, ha a csomagkezelőből telepítetted. Ha az mscore-t fordítottad le Linuxon, akkor a /usr/local/share/mscore-xxx helyen keresd. Macen az /Applications/MuseScore.app/Contents/Resources/templates helyen található.

## 2 Fejezet

# Alapok

A fenti "Első lépések" fejezet végigvezet a [Telepítés](#) lépésein és egy [új kotta létrehozásának](#) folyamatán. Az "Alapok" fejezet áttekintést nyújt a MuseScore-ról és leírja a kotta interaktív kezelésének általános módjait.

## Hangjegybevétel

A hangok bevitele a Hangjegybevétel módban történik. Először válassz ki egy akkordot vagy szünetet kezdőpozíciónak. Hangjegyek bevitelkor mindig meglévő hangjegyeket vagy szüneteket írsz felül. Ha beszúrni szeretnél egy szakaszt, a hangok bevitele előtt hozd létre a megfelelő számú ütemet.

- *N*: Belép a Hangjegybevétel módba.
- *Escape* (pont): Kilép a Hangjegybevétel módból.

Miután beléptél Hangjegybevétel módba, válaszd ki a bevinni kívánt hangjegy hosszát az eszköztáron vagy a megfelelő gyorsbillentyűvel.

A 0.94-es és későbbi verziókban a hosszak gyorsbillentyűi a következők:

- 1: 64-ed hang
- 2: Harmincketted hang
- 3: Tizenhatod hang
- 4: Nyolcad hang
- 5: Negyedhang
- 6: Fél hosszúságú hang
- 7: Egész hang
- 8: Kétszeres egész hang
- 9: Longa
- .: A pont megváltoztatja a hang hosszát pontozottá.

0.93-as vagy régebbi verzióban a hossz kiválasztása két billentyűvel történik:

- *Alt+1*: Negyedhang
- *Alt+2*: Nyolcad hang
- *Alt+3*: Tizenhatod hang
- *Alt+4*: Harmincketted hang
- *Alt+5*: Hatvannegyed hang
- *Alt+6*: Egész hang
- *Alt+7*: Fél hosszúságú hang
- *.*: A pont megváltoztatja a hang hosszát pontozottá.

A hangjegyek bevitele a következő billentyűkkel történik: *C D E F G A B* (ha *H*-t szeretnél bevinni) *C*

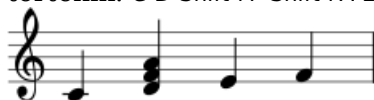


A *o* (nulla) szünetet hoz létre, egy példa: *C D o E*. Figyeld meg, hogy a hangok számára kiválasztott hossz (itt negyed) meghatározza a szünetek hosszát.

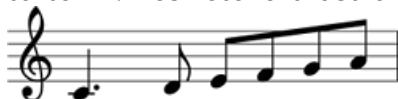


Figyelem: a 0.9.6 és régebbi verziókban a szünet billentyűje a *szóköz* volt. Az újabb verziókban ez elindítja a lejátszást.

Akkordhoz hangot hozzáadni a lenyomott *Shift* mellett a megfelelő billentyűvel történik: *C D Shift+F Shift+A E F*



Nyújtást kifejező pont hozzáadása hanghoz: *5 . C 4 D E F G A* (Megjegyzés: 0.9.3-as vagy régebbi verzióban a hossz megváltoztatása más billentyűkkel történik. Részletekért lásd a fenti részt)



Oktávok váltásához a következő kombinációkat használhatod:

- *Ctrl+Fe*: Egy oktávval növeli a hang magasságát.
- *Ctrl+Le*: Egy oktávval csökkenti a hang magasságát.

Más szerkesztési parancsok:

- *x*: Megfordítja a kottaszár irányát.
- *Shift+x*: A kottafejet a szár másik oldalára teszi.

## MIDI billentyűzet

A 0.94-es verzióban Windows vagy Linux alatt MIDI billentyűzetről is vihetsz be hangokat. 0.93-as vagy régebbi verzióban a MIDI billentyűzet csak Linux alatt támogatott.

## Színek

A MuseScore a hangterjedelemről kilógó hangokat sárgával vagy pirossal jelzi a 0.9.5-ös verzió óta. Az amatőr terjedelmen kívüli hangok sárgában, a professzionális hangterjedelmen kívüli hangok pedig pirosban jelennek meg. A színezés csak információt nyújt, és csak a számítógép képernyőjén jelenik meg, nyomtatásban nem. A hangjegyszínezés letiltásához válaszd a *Szerkesztés → Beállítások...* pontot, kattints a *Hangjegybevitel* fülre, és vedd ki a pipát az "A hangterjedelmen kívüli hangok színezése" négyzetből.

## Külső hivatkozások

- [Videóbemutató: A hangjegybevitel alapjai](#), készítette Katie Wardrobe (angol nyelvű)

## Másolás és beillesztés

A MuseScore képes hangjegyek vagy nagyobb kottarészek másolására és beillesztésére. A 0.94-es verzióban sok fejlesztés jelent meg ezzel kapcsolatban, például a Shift+húzás kijelölés. A másolás és beillesztés a 0.93-as és régebbi verziókban teljes ütemekre korlátozott és nehézkes a használata (lásd [lentebb](#) részletesen).

### Másolás

1. Kattints a kijelölés első hangjegyére
2. *Shift+kattintás* az utolsó hangjegyre a kijelölésben. Egy kék téglalap mutatja a kiválasztott részt.
3. A menüből válaszd a *Szerkesztés → Másolás* pontot

### Beillesztés

1. Kattints arra az ütemre, ahová a beillesztendő rész kezdetét szeretnéd
2. A menüből válaszd a *Szerkesztés → Beillesztés* pontot.

## 0.93 vagy régebbi verzióban

### Másolás

1. Kattints egy ütem üres részére az ütem kijelöléséhez (egy kék téglalap mutatja a kijelölést)

2. Ha növelni szeretnéd a kijelölést, *Shift+kattintás* egy másik ütem üres részére.
3. A menüből válaszd a *Szerkesztés → Másolás* pontot

### Beillesztés

1. Kattints annak az ütemnek egy üres részére, ahová beilleszteni szeretnél.
2. A menüből válaszd a *Szerkesztés → Beillesztés* pontot.

## Szerkesztés mód

A kotta sok eleme szerkeszthető Szerkesztés módban:

- *Dupla kattintás*: Belép Szerkesztés módba
- *Escape*: Kilép a Szerkesztés módból

Néhány elemen szerkesztés módban fogantyúk jelennek meg, amelyek egérrel vagy billentyűparancsokkal mozgathatók.

[Legato](#) Szerkesztés módban:



Elérhető billentyűparancsok:

- $\leftarrow$ : A fogantyú mozgatása balra egy egységgel
- $\rightarrow$ : A fogantyú mozgatása jobbra egy egységgel
- $\uparrow$ : A fogantyú mozgatása felfelé egy egységgel
- $\downarrow$ : A fogantyú mozgatása lefelé egy egységgel
- $Ctrl+\leftarrow$  (Mac:  $\text{⌘}+\leftarrow$ ): A fogantyú mozgatása balra 0,1 egységgel
- $Ctrl+\rightarrow$  (Mac:  $\text{⌘}+\rightarrow$ ): A fogantyú mozgatása jobbra 0,1 egységgel
- $Ctrl+\uparrow$  (Mac:  $\text{⌘}+\uparrow$ ): A fogantyú mozgatása felfelé 0,1 egységgel
- $Ctrl+\downarrow$  (Mac:  $\text{⌘}+\downarrow$ ): A fogantyú mozgatása lefelé 0,1 egységgel
- $Shift+\leftarrow$ : Fogantyú időzítésének mozgatása balra
- $Shift+\rightarrow$ : Fogantyú időzítésének mozgatása jobbra
- *Tab*: Ugrás a következő fogantyúra
- $Shift+Tab$ : Ugrás az előző fogantyúra

Lásd még: [Szövegszerkesztés](#), [Legato](#), [Összekapcsolás](#), [Vonal](#)

# Műveletek ütemekkel

## Hozzáadás

Ha új ütemet szeretnél a kotta végéhez adni, használd a *Ctrl+B* (Mac: *⌘+B*) parancsot vagy a *Létrehozás → Ütemek → Ütem hozzáadása* menüpontot. Több ütem hozzáadásához nyomd meg a *Ctrl+Shift+B* (Mac: *⌘+Shift+B*) billentyűket vagy használd a *Létrehozás → Ütemek → Ütemek hozzáadása...* menüpontot.

## Beszúrás

Először jelöld ki egy ütemet, majd nyomd meg az *Insert* billentyűt vagy használd a *Létrehozás → Ütemek → Ütem beszúrása* menüpontot egy új ütem beszúrásához a kijelölt elé. Több ütem beszúrásához nyomd meg a *Ctrl+Ins* (Mac: *⌘+Ins*) billentyűket vagy használd a *Létrehozás → Ütemek → Ütemek beszúrása...* pontot.

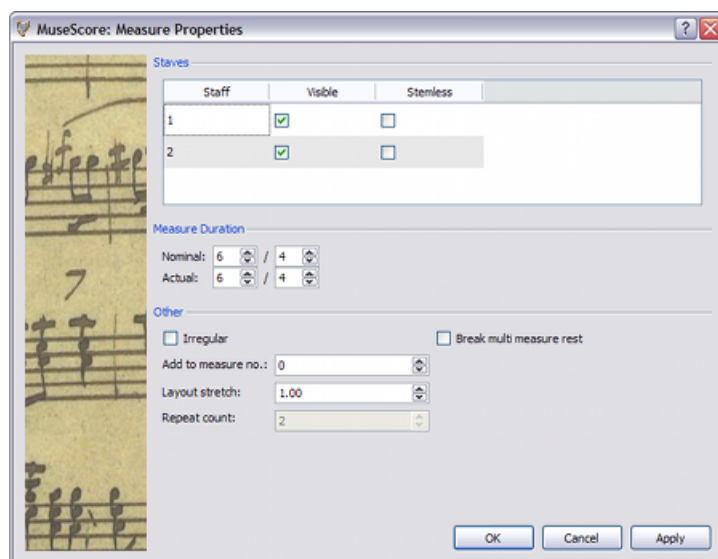
## Törlés

Először jelöld ki az ütemet, majd nyomd meg a *Ctrl+Del* (Mac: *⌘+Fn+Backspace*) billentyűket.

0.9.5 és régebbi verziókban ez máshogy működik. Nyomd le a *Ctrl*-t (Mac: *⌘*) a billentyűzeten, és kattints a törlendő ütem egy üres részére. Az ütem szaggatott vonallal lesz körülvéve, ami jelzi, hogy kijelöltél egy "időszakaszt". Nyomd le a *Ctrl+kattintás* (Mac: *⌘+kattintás*) kombinációt a kijelölés kiterjesztéséhez. A *Del* (Mac: *Fn+Backspace*) megnyomása törli a kijelölt ütemeket.

## Tulajdonságok

Egy ütem tulajdonságainak szerkesztéséhez kattints az ütem egy üres részére, és válaszd az *Ütem tulajdonságai...* menüpontot.



## Kottasorok

A *látható* tulajdonság segítségével elrejtethed vagy megjelenítheted az adott ütem vonalait és a benne lévő hangokat. A *nincs szára* tulajdonság segítségével az ütemben található összes hang kottaszárát elrejtethed vagy

megjelenítheted. Ha ez be van jelölve, azokból a hangjegyekből, amiknek normál esetben száruk vagy zászlójuk van (pl. fél és negyed hangok), csak a kottafej látszik.

### Ütem időtartama

A *névleges* időtartam az, ami a kottában megjelenik. Az ütem *tényleges* időtartamát megváltoztathatod akármire az ütemmutatótól függetlenül. Normális esetben egy ütem névleges és tényleges időtartama megegyezik. A kezdő (felütés) ütemnek lehet rövidebb tényleges hossza.

A lenti képen a negyed hangot tartalmazó ütem névleges hossza 4/4, de a tényleges hossza csak 1/4. A további ütemek névleges és tényleges hossza egyaránt. A befejező ütem (amiben csak egy pontozott félhang található) tényleges hossza 3/4.



### Szabálytalan

A "szabálytalan" ütem nem számít bele az ütemszámozásba. Normális esetben a kezdőütem "szabálytalan" jelölésű. Ha 0.9.4 vagy régebbi verziót használsz, egy ütem szabálytalannak jelölése után előfordulhat, hogy az ütemszámozás frissítéséhez el kell mentened és újra meg kell nyitnod a kottát.

### Ütemszámhoz adás

Az ütemszámozást ezzel az opcióval is befolyásolhatod. Pozitív vagy negatív számokat is megadhatsz. Vedd figyelembe, hogy ez a későbbi ütemekre vonatkozik. A "-1"-es értékkel ugyanazt éred el, mint ha szabálytalannak jelölöd az ütemet.

### Elrendezés szélesség

Ezzel az opcióval a hangjegyek közötti távolságot növelheted vagy csökkentheted.

### Ismétlések száma

Ha az ütem egy [ismétlés](#) vége, megadhatod, hányszor kell lejátszani.

### Több ütemes szünetek darabolása

Ez az opció elválaszt egy [több ütemes szünetet](#) az aktuális ütemben. Ezt be kell jelölni, *mielőtt* bekapcsolod a "Több ütemnyi szünetek létrehozása" opciót a *Stílus* → *Általános stílus* menüpontban.

A 0.9.6 és későbbi verziók automatikusan elválasztják a több ütemes szüneteket bizonyos helyeken, például a próba jelöléseknél, ütemmutató váltásakor, kettős ütemvonalnál stb.

### Számozás

A MuseScore automatikusan megszámozza minden sorcsoport első ütemét, de további beállítások is rendelkezésre állnak. Válaszd a menüből a *Stílus* → *Általános stílus szerkesztése* pontot. A baloldali panelen válaszd ki a "**Számok**" sort. Az ablak jobb oldali részének alján található az "**Ütemszámok**" szakasz.

Jelöld be az "Ütemszámok" négyzetet az automatikus számozás bekapcsolásához.

Jelöld be a "mutasd az elsőt" négyzetet az első ütem számának megjelenítéséhez.

Jelöld be a "minden sorban" négyzetet, ha minden kottasort meg szeretnél számozni, egyébként csak minden sorcsoport legfelső soránál lesz számozás. Válaszd a "minden sorcsoport elején" lehetőséget a számozás sorok elején történő megjelenítéséhez, vagy válaszd az "ennyi ütemenként" opciót és adj meg egy intervallumot. Ha 1-et adsz meg, minden ütem számozva lesz, 5-ös intervallum esetén pedig minden ötödik.

## Eszköztár

Az Eszköztárat megjelenítheted vagy elrejtheted a *Megjelenés* → *Eszköztár* menüpontban.

Az eszköztárról az szimbólumokat ráhúzhatod a kotta elemeire.

Ha kétszer kattintasz egy elemre az eszköztáron, az olyan, mintha a kottában kijelölt elemek mindegyikére ráhúztad volna ezt a szimbólumot.

Könnyen adhatsz például tenuto jelet egyszerre több hangjegyhez:

1. Jelöld ki néhány hangjegyet
2. Az Artikuláció/Díszítések eszköztárban kattints kétszer a tenuto jelre

## Visszavonás és mégis

A MuseScore korlátlan visszavonási lehetőségekkel rendelkezik.

A szabványos billentyűparancsok:

- Visszavonás *Ctrl*+*Z* (Mac: *⌘*+*Z*)
- Mégis *Ctrl*+*Shift*+*Z* or *Ctrl*+*Y* (Mac: *⌘*+*Shift*+*Z*)

Használhatod az eszköztár gombjait is:





# Exportálás

Egy kotta a *Fájl* → *Mentés másként...* menüpontban sokféle formátumba exportálható:

## Tömörített MuseScore formátum (\*.mscz)

Az MSCZ a szabványos *MuseScore* fájlformátum, a legtöbb esetben ennek használata ajánlott. Az ebben a formátumban mentett kották nagyon kis lemezterületet foglalnak, de minden szükséges információt megőriznek. Ez a formátum az .mscx fájlok ZIP-tömörített változata.

## MuseScore formátum (\*.mscx)

Az MSCX a *MuseScore* a 0.9.5-ös és későbbi verziókban alkalmazott tömörítetlen fájlformátum. Az ebben a formátumban mentett kottákból nem vész el információ, és használata akkor ajánlott, ha szeretnéd manuálisan, szövegszerkesztővel szerkeszteni a fájlt. A *MuseScore* előző verziói az MSC kiterjesztést használták, de ez Microsoft Windows alatt ütközést okoz, és néhány e-mail szolgáltató blokkolja. Az új MSCX fájlkiterjesztés leváltja a régi MSC kiterjesztést a fentebb vázolt problémák miatt.

## MusicXML (\*.xml)

A [MusicXML](#) a kották általános szabványa, és a legtöbb mai kottaszerkesztő támogatja, köztük a Sibelius, a Finale és még több, mint 100 másik. Ezt a formátumot javasoljuk, ha különféle kottaszerkesztők között szeretnéd megosztani a kottáidat.

## Tömörített MusicXML (\*.mxl)

A tömörített MusicXML kisebb fájlokat eredményez, mint a normál MusicXML. A tömörített MusicXML egy újabb szabvány és nem ilyen széleskörűen támogatott a mai szerkesztőkben.

## MIDI (\*.mid)

A Musical Instrument Digital Interface (MIDI) egy széleskörűen támogatott formátum a sequencerek és kottaszerkesztők körében. A MIDI fájlokat azonban lejátszásra, nem pedig kottakép megjelenítésére tervezték, így nem tartalmazzák információt a formázásról, a hangok jelöléséről, formálásáról, a díszítésekről, az artikulációról, az ismétlésekről vagy az előjegyzésekről, több más dolog közt. Ha különféle szerkesztőprogramok között akarsz fájlokat megosztani, használd a MusicXML-t. Ha csak a lejátszás érdekel, használj MIDI-t.

## PDF (\*.pdf)

A Portable Document Format (PDF) ideális, ha olyanokkal szeretnéd megosztani a kottáidat, akik nem szeretnék szerkeszteni azt. A felhasználók többségének már van PDF megjelenítője a számítógépén, úgyhogy nem kell újabb szoftvereket feltelepíteniük ahhoz, hogy megnézhessék a kottáidat.

#### PostScript (\*.ps)

A PostScript (PS) egy népszerű, nyomtatáshoz használt oldalleíró nyelv.

#### PNG (\*.png)

A Portable Network Graphics (PNG) egy bittérképes képformátum, amit az összes manapság elterjedt operációs rendszer és képfeldolgozó program beépítve támogat, és a weben is népszerű. A 0.9.3 verzió óta a több oldalas kották minden oldala külön PNG fájlba exportálódik. A MuseScore olyan képeket készít, ahogyan a kotta nyomtatásban megjelenne. Ha olyan képeket szeretnél, amin a csak képernyőn látható elemek, mint a keretek, láthatatlan hangok vagy a hangterjedelmen kívüli hangok színezése; akkor a *Szerkesztés → Beállítások...* (Mac: *MuseScore → Beállítások...*) ablakban kattints az Exportálás fülre és jelöld be a "képernyőkép funkció" négyzetet.

#### SVG (\*.svg)

A Scalable Vector Graphics (SVG) fájlokat a legtöbb böngésző (kivéve az Internet Explorer) és vektorgrafikai program meg tudja nyitni. A legtöbb SVG program azonban nem támogatja a beágyazott betűtípusokat, úgyhogy az ilyen formátumban mentett kották helyes megjelenítéséhez telepíteni kell a megfelelő MuseScore betűtípusokat.

#### LilyPond (\*.ly)

A LilyPond formátumot a [Lilypond](#) szerkesztővel lehet megnyitni. A LilyPond export a MuseScore jelenlegi verzióiban nem teljes és kísérleti jellegű.

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

A WAV (Waveform Audio Format) egy tömörítetlen hangformátum, amit a Microsoft és az IBM fejlesztett ki, de széleskörű támogatással bír Windows, Mac OS, és Linux szoftverekben. Cd-k készítéséhez ideális formátum, mivel a fájl mentésekor nem romlik a hangminőség. A nagyméretű fájlok viszont megnehezítik az e-mailben vagy weben történő közzétételt. Ez az exportálási opció a 0.9.5 és későbbi verziókban elérhető.

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

A Free Lossless Audio Codec (FLAC) egy tömörítetlen audióformátum. A FLAC fájlok körülbelül feleakkora méretűek, mint a tömörítetlen hangok, de ugyanolyan jó minőségűek. A Windows és a Mac OS nem rendelkezik beépített FLAC támogatással, de az olyan programok, min például a [VLC media player](#) bármilyen operációs rendszeren lejátsszák a FLAC fájlokat. Ez az exportálási opció a 0.9.5 és későbbi verziókban elérhető.

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

Az Ogg Vorbis a népszerű MP3 leváltására tervezett szabadalommentes formátum. Az MP3-hoz hasonlóan az Ogg Vorbis fájlok viszonylag kicsik (gyakran a tömörítetlen hangok tizede a méretük), de a hangminőség egy kicsit romlik. A Windows és a Mac OS nem rendelkezik beépített Ogg Vorbis támogatással, de az olyan programok, min például a [VLC media player](#) vagy a Firefox 3.5 bármilyen operációs rendszeren lejátsszák ezeket a fájlokat. Ez az exportálási opció a 0.9.5 és későbbi verziókban elérhető.

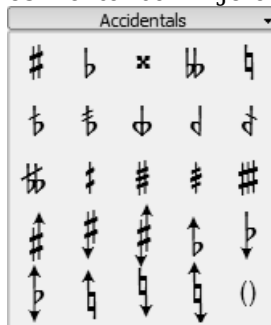
## 3 Fejezet

# Jelölések

Az előző, "Alapok" c. fejezetben megismerted a [hangjegyek bevitelét](#) és az [eszköztár](#) kezelését. A "jelölések" fejezet részletesen bemutatja a különféle jelöléseket, különleges zenei jelöléseket is említve.

## Módosítójel

**Módosító** jeleket létrehozni vagy megváltoztatni úgy tudsz, hogy az eszköztárban kijelölt módosítójelet a kottában lévő hangjegyre húzod.



Egy hang magasságát megváltoztatod a hang kijelölése után a következő gombok megnyomásával is:

- *Fel*: A hang egy félhanggal magasabb lesz (kereszteket előnyben részesíti).
- *Le*: A hang egy félhanggal mélyebb lesz (béket előnyben részesíti)
- *Ctrl+Fel*: A hang egy oktávval magasabb lesz.
- *Ctrl+Le*: A hang egy oktávval mélyebb lesz.

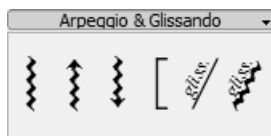
A 0.9.6-os vagy újabb verziókban egy meglévő módosítójelet emlékeztetővé alakíthatsz (zárójelben jelenik meg), ha a Módosítók eszköztárról a jelre (nem a hangjegyre) húzod a zárójeleket. A zárójelek törléséhez jelöld ki a módosítójelet és nyomd meg a *Delete* gombot.

Ha később a nyíl billentyűkkel megváltoztatod a hang magasságát, a módosítók kézi beállításai törlődnek.

A *Hangjegyek* → *Hangok igazítása* menüpont megpróbálja az összes helyre a megfelelő módosítójelet kiválasztani.

## Arpeggio

**Arpeggio** (tört akkord) létrehozásához húzd az arpeggio jelet az arpeggio eszköztárról az adott akkord bármely hangjegyére.



0.9.5 vagy újabb verzióban az arpeggio terjedelmét úgy is állíthatod, hogy duplán rákattintasz, és felfelé vagy lefelé húzod a végét.



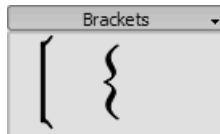
## Összekapcsolás

### Törlés

Válaszd ki az összekapcsoló jelet, és nyomd meg a *Del* gombot.

### Hozzáadás

Az Összekapcsolások eszköztárból válaszd ki a kívánt kapcsolójelet és húzd a kotta első ütemének egy üres részére.



### Megváltoztatás

Az Összekapcsolások eszköztárból húzz egy új jelet a kottában meglévő kapcsolójelre.

### Vízszintes eltolás

A 0.9.4 verziótól kezdve lehetőség van a kapcsolójelek vízszintes igazítására. Kattints duplán az adott kapcsolójelre, és a *Shift+Balra nyíl* opcióval balra, a *Shift+Jobbra nyíl* opcióval jobbra igazíthatod a jelet.

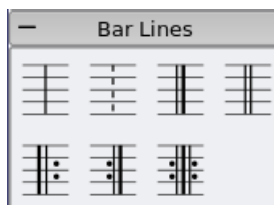
## Szerkesztés

Kattints kétszer egy összekapcsolásra, hogy belépj [szerkesztés módba](#). Szerkesztés módban az összekapcsolást akárhány sornyi magasságúra kihúzhatod.

## Ütemvonal

### Ütemvonal típus megváltoztatása

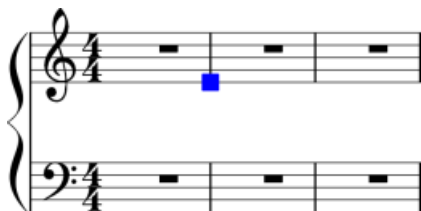
Az ütemvonalak típusát úgy tudod megváltoztatni, hogy az egérrel a kottára húzod az ütemvonal eszköztárról a megfelelő szimbólumot.



Ütemvonalat teljesen eltüntetni úgy tudsz, hogy jobb gombbal rákattintasz és kiválasztod a *Legyen láthatatlan* pontot.

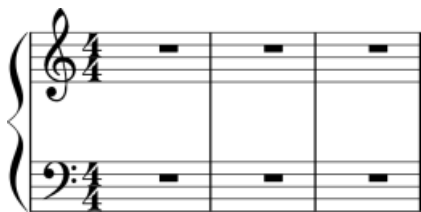
### Sorok csoportosítása közös ütemvonalak segítségével

Ha azt szeretnéd, hogy az ütemvonalak több kottasorra is kiterjedjenek, kattints rájuk kétszer a szerkesztéshez (lásd [Szerkesztés mód](#)).



Kattints a kék négyzetre és húzd le a következő sorba.

A szerkesztés mód elhagyásakor az összes ütemvonal megjelenése frissülni fog.



Lásd még: [Műveletek ütemekkel](#)

## Gerenda

## Automatikus gerendák a MuseScore-ban

A **gerendákat** a program automatikusan megrajzolja, de az automatikus beállításokat kézzel bármikor felülbírálnod. A gerenda eszköztárból húzz le egy gerenda típust arra a hangra, amelynek a gerendáját meg szeretnéd változtatni.



Ugyanezt úgy is elérheted, hogy először rákattintasz az adott hangra, azután pedig a gerenda eszköztáron dupla kattintással kiválasztod a kívánt típust a következők szerint:



Ez legyen a gerenda első hangja.



Ne legyen ez a gerenda utolsó hangja.



Ez a hang ne tartozzon gerendához.

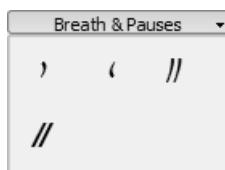


Ez legyen a következő szintű gerenda első hangja (még nem elérhető a MuseScore jelenlegi verzióiban).

Lásd még: [Sorokon átívelő gerendák](#)

## Cezúra és szünet

Egy **cezúra** (lélegzetvétel) jelet úgy szúrhatsz be, hogy a cezúra eszköztárról lehúzkod a megfelelő jelet a kotta megfelelő hangjára. A cezúra (lélegzetvétel jel) a kiválasztott hang után fog megjelenni. A 0.9.5 és korábbi verziókban a cezúra a kiválasztott hang *előtt* jelent meg.



A kottában így néz ki a cezúra:



**Dupla vonalas** cezúrát ugyanígy tudsz beszúrni a 0.9.6-os vagy újabb verziókban.

## Kulcs

**Kulcs** létrehozásához vagy megváltoztatásához húzz egy kulcsot a Kulcsok eszköztárról egy ütemre vagy egy másik kulcsra. Az oldalsó [eszköztár](#) megjelenítéséhez vagy elrejtéséhez használd az *F9* billentyűt.



### Módosítás

Húzz egy kulcsot az eszköztárról egy kulcsra a kottában. Kottában lévő kulcsot másik kulcsra vagy kottába is húzhatsz a *Shift* + *bal egérgomb* + *húzás* kombinációval.

### Hozzáadás

Húzz egy kulcsot az eszköztárról egy ütem üres részére. Ezzel az ütem elején létrejön egy kulcs. Húzd a kulcsot egy hangjegyhez ütemen belüli kulcs létrehozásához. Ha az ütem nem az első ütem a vonalrendszerben, a kulcs kisebb méretű lesz.

### Törlés

Jelöld ki egy kulcsot és nyomd meg a *Del* gombot.

Megjegyzés: a kulcs megváltoztatása nem változtatja meg a hangok magasságát, ehelyett a hangok pozíciója változik meg az új kulcsnak megfelelően.

## Dobkészlet kottázása

Dobkészlet kotta példa:





A dobkészlet kottázása során gyakran egyszerre van szükség felfelé és lefelé húzott szárazakra is. Ha még nem vagy gyakorlott az egy sorba írt több szólam kottaszerkesztésében, akkor lásd a [szólamok](#) fejezetet, amelyből általános áttekintést nyerhetsz. Az alábbi utasítások kifejezetten az ütőhangszerek kottázására vonatkoznak.

## MIDI billentyűzet

A zeneművedhez legkönnyebben a MIDI billentyűzettel adhatsz dobkészlet szólamot. A legtöbb MIDI billentyűzeten az egyes billentyűk felett ütőhangszerek jelei láthatók. Ha a 'high hat' (magas bongo) billentyűt lenyomod, a MuseScore a megfelelő jelet hozzáadja a kottához. A MuseScore automatikusan alkalmazza a megfelelő szárirányt és kottafej típust.

## Egér

A 0.9.4 változat óta az egérrel is bevihez hangjegyeket.

1. A dobkészlet vonalrendszerében válassz ki egy hangot vagy szünetet. Ettől megnyílik a megfelelő dobkészlet eszköztár
2. Nyomd meg az "N" betűt, hogy megkezdőd a hangjegybevitel
3. A hang hosszát válaszd ki a hangjegybevitel eszköztárról
4. Válaszd ki a hangszer típusát (pl. nagydob, kisdob) a Dobok [eszköztár](#)ból
5. Kattints a dobkészlet vonalrendszerére a hangjegy hozzáadásához

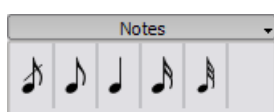
## Díszítőhang

A **rövid előkék** (acciaccatura) áthúzott szárú, kisméretű hangként jelennek meg. A **hosszú előkék** (appoggiatura), szintén kisméretű hangok, de a száruk nincs áthúzva. Mindkettő megelőzi a normál méretű fő hangot.

## Létrehozás

Előkét úgy tudsz létrehozni, hogy a díszítőhangok [eszköztár](#)ból a megfelelő jelet ráhúzod a kottában egy normál hangra (0.9.5 és régebbi verziókban az eszköztár neve egyszerűen Hangok).

Ha egy korábban létrehozott díszítőhang hosszát szeretnéd megváltoztatni, jelöld ki, majd válassz egy hosszúságot az eszköztárról vagy az 1-9 billentyűkkel (lásd [hangjegybevitel](#)).



## Külső hivatkozások

- [Díszítőhang](#), [Appoggiatura](#) és [Acciaccatura](#) a [Wikipédián \(angolul\)](#)

## Crescendo-decrescendo jelek

A **crescendo-decrescendo ("hajtű") jelek** [vonal](#) objektumok. Egy ilyen hajtűjel létrehozása első lépéseként a kezdőhangot válaszd ki. Ettől a ponttól a

- *H*: egy crescendo hajtűjelet hoz létre,
- *Shift+H*: egy diminuendo (decrescendo) hajtűjelet hoz létre.

Hajtűjelet úgyis létrehozatsz hogy az egérrel kiválasztasz egy jelet és a kezdő hangjegy fejeére húzod.

1. *H* Létrehozza a crescendo hajtűjelet:



Dupla kattintással elindul a [Szerkesztés mód](#):



3. *Shift+Right* a vége-oldali fogót kijelöli:



4. *Right* a végső pontra húzza a fogót:



## Előjegyzés

**Előjegyzéseket** úgy hozhatsz létre vagy változtathatsz meg, hogy az előjegyzés eszköztárból az egérrel ráhúzod a kívánt előjegyzést egy ütemre vagy egy meglévő előjegyzésre.



Az F9 ki/be kapcsolja az [eszköztár](#) ablakot.

## Megváltoztatás

Húzz rá egy előjegyzést egy már meglévő előjegyzésre.

## Hozzáadás

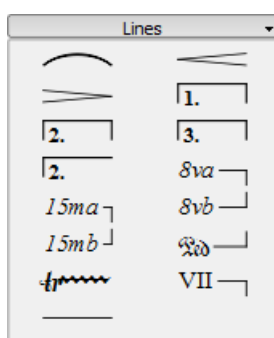
Az előjegyzés eszköztárról húzd a kívánt előjegyzést egy ütem üres részére. Az előjegyzés automatikusan az ütem elejére kerül.

## Törlés

Válaszd ki az előjegyzést és nyomd meg a *Del*-t.

## Vonal

A **vonalak eszköztár** a többi [eszköztárhoz](#) hasonlóan a "fogd és vidd" módszerrel működik. Fogj meg egy szimbólumot az egérrel és húzd a kottára.



## A vonalak hosszúságának megváltoztatása

Ha az egérrel változtatod meg egy vonal hosszát, a horgonyok pozíciója (vagyis a hangok vagy ütemek, amikre a vonal érvényes) nem változik meg. Ezért a következő módszert ajánljuk a vonalak kezdő illetve befejező pontjainak igazítására.

1. Ha éppen hangjegybevitel módban dolgozol, akkor nyomd meg az *N* billentyűt, hogy kilépj a hangjegybevitel módból

2. Kattints duplán a megváltoztatni kívánt vonalra
3. A fogantyúk mozgatására a következő billentyűparancsokat tudod használni:
  - *Shift+Jobbra nyíl* egy hanggal (vagy ütemmel) jobbra tolja a fogantyút.
  - *Shift+Balra nyíl* egy hanggal (vagy ütemmel) balra tolja a fogantyút.
4. Ha a vonal látszólagos hosszát szeretnéd megváltoztatni úgy, hogy ne változzanak meg azok a hangok vagy ütemek amelyekre a vonalak vonatkoznak, akkor a következő billentyűkombinációkat veheted igénybe:
  - *Jobbra nyíl* egy egységgel jobbra tolja a fogantyút.
  - *Balra nyíl* egy egységgel balra tolja a fogantyút.

Lásd még: [Villa](#), [Volta \(első és második befejezések\)](#)

## Egész ütemes szünet

### Egész ütemes szünet



Amikor egy ütemben egyetlen hang sincs, akkor egész ütemes szünetet használunk.

Egy, a teljes ütemen keresztül tartó szünetet úgy hozhatsz létre, hogy kiválasztod az adott ütemet, azután a *Del*-t megnyomva az adott ütem összes hangja és szünete helyett egy egész ütemes szünetet kapsz.

### Több ütemes szünet



Egy több ütemes szünet azt jelzi, hogy egy hangszer hosszabb időn át nem játszik, gyakran használják zenekarok vagy együttesek számára készült kottákban. A 0.9.5 és korábbi verziókban ez a lehetőség csak kísérleti jelleggel áll rendelkezésre (a korlátozásokat lásd lejjebb)

### Hogyan hozzuk létre

1. A menüből válaszd ki a *Stílus* → *Általános stílus szerkesztése* pontot (A 0.9.5 és korábbi verziókban a menük neve: *Stílus* → *Stílus szerkesztése*)
2. Kattints a "Kotta" fülre, ha az nincs még kiválasztva
3. A "Több ütemnyi szünetek létrehozása" négyzetet pipáld ki

### Korlátozások


A 0.9.5 és korábbi verziók nem bontják szét a több-ütemes szüneteket automatikusan az adott zenemű fontosabb pontjain, mint például egy kettős ütemvonalnál, előjegyzés váltáskor vagy a próbákban használt hivatkozási betűnél vagy számnál ("Ziffer"). Az előkészületben lévő 0.9.6. verzióban a több-ütemes szünetek szétbontása már automatikus. A korábbi verziók felhasználóinak segítséget nyújthat a "Több ütemes szünetek szétbontása" pont a [Műveletek ütemekkel](#) oldalon.

A stílus opció automatikusan hozza létre a több-ütemes szüneteket az egész darabon keresztül. Ezért azt javasoljuk, hogy először írjuk be az összes hangot, és csak ezután kapcsoljuk be a több-ütemes szünet tulajdonságot.

## Ismétlés

Az egyszerű ismétlések elejét és végét a megfelelő [ütemvonal beállításával](#) adhatod meg. Ha az ismétlések vége eltér, lásd a [Volta](#) lapot.






### Lejátszás

Ahhoz, hogy lejátszáskor az ismétlések tényleg ismétlődjenek, ellenőrizd, hogy be van-e kapcsolva az eszköztáron az  gomb. Hasonlóképpen, a gomb újbóli megnyomásával az ismétlések lejátszását kikapcsolhatod.

Az ismétlés utolsó ütemében be tudod állítani az "ismétlések száma" [tulajdonsággal](#), hogy az adott részt hányszor játssza le a program.

### Text

Az ismétlésekkel kapcsolatosan használt szövegeket, mint pl. a "D.C. al Fine" vagy a "D.S. al Coda" az Ismétlések [eszköztáron](#) megtalálhatod..

Repeats	
	
	
	Fine
D.C.	D.C. al Fine
D.C. al Coda	D.S. al Coda
D.S. al Fine	D.S.
To Coda	

## Legato

A **legato** egy íves vonal (ligatúra) két vagy több hang között, ami azt jelzi, hogy köztes szünet nélkül kell őket lejátszani. Ha két azonos magasságú hangot szeretnél összekötni, használd a [nyújtást](#).

## Lépésről lépésre

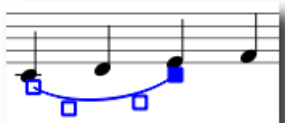
1. Lépj ki a [Hangjegybevitel](#) módból és kattints az első hangra:



2. Az *s* megnyomásával létrehozatsz egy íves vonalat:



3. A *Shift+Jobbra nyíl* a vonal végét a következő hangra húzza ki:



4. Az *x* megfordítja a vonalat:



5. Az *Escape* megnyomásával léphetsz ki a legato szerkesztési módból:



## Igazítások

A fenti 2.-4. lépések ábráján található kis négyzeteket/fogantyúkat az egérrel igazíthatod. A két szélső fogantyúval a ligatúra elejét és végét állíthatod, a középső kettővel pedig a görbe vonal "hasát".

Egy legato átívelhet több sorcsoporton vagy akár oldalakon. A ligatúra eleje és vége az adott hanghoz/akkord hozvagy szünethez van rögzítve. Ha szerkesztés, hangok széthúzása vagy a stílus megváltoztatása során a hangok helyzete megváltozik, a ligatúra szintén megváltozik, és követi a legato szakasz új méretét.

**Megjegyzés:** A kezdő illetve utolsó hang rögzítését az egérrel nem lehet megváltoztatni. Helyette használd a *Shift* + bal vagy jobb-nyíl billentyűket a ligatúra kezdő vagy utolsó rögzítőpontjának igazítására.

## Pontozott vonal használata

Az olyan dalokban, ahol a különböző versszakokban az összekötések különbözőek, pontozott vonallal megrajzolt ligatúrát használhatunk. Ilyet úgy hozhatsz létre, hogy a ligatúrára jobb gombbal rákattintva kiválaszthatod a *Legato tulajdonságai...* pontot. A Legato tulajdonságai párbeszédablakban

kiválaszthatod, hogy teljes vonallal vagy pontozott vonallal akarod a ligatúrát megrajzolni.

See also: [Nyújtás](#), [Szerkesztés mód](#).

Csatolmány	Méret
<a href="#">slur_b2t.png</a>	12.16 KB

## Nyújtás

Az **összekötőjel** egy görbe vonal, amely két azonos magasságú hangot köt össze. Ha különböző magasságú hangokat szeretnél ívelt vonallal összekötni, nézd meg a [Legato](#) fejezetet.

### Első módszer

Válaszd ki az első hangot:



A + lenyomása létrehoz egy összekötőjelet: (0.9.3 vagy régebbi verziókban ezt a *Shift+S* kombinációval lehet elérni)



### Második módszer:

Ha [hangjegybevitel](#) közben szeretnél összekötőjelet létrehozni, nyomd le a + billentyűt az első (összekapcsolandó) hang beírása *után*. (A 0.9.3 és korábbi verziókban a + billentyűt az első hang kijelölése *előtt* kell lenyomni.)

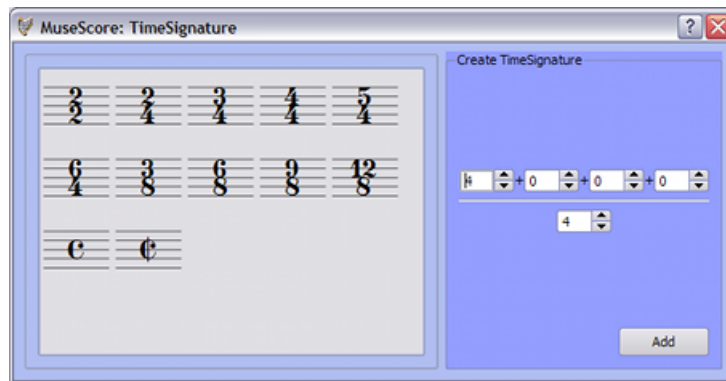
## Ütemelőjegyzés

Az oldalsó sáv fő eszköztárán találhatók az **Ütemelőjegyzések**. A kívánt ütemelőjegyzést itt kiválaszthatjuk, az egérrel lehúzzhatjuk és a kotta megfelelő részére ráejthetjük (lásd még az [Eszköztár](#)-at, az eszköztárak MuseScore-beli műveleteinek leírását).



Amennyiben az eszköztárban nem szerepel az az ütemfajta, amelyet elő akarsz jegyezni, a *Létrehozás* → *Ütem...* kiválasztásával testre szabhatod az ütemelőjegyzés. Mind a felső, mind az alsó számot beállíthatod/beírhatod az Ütemelőjegyzés létrehozása ablakban.

Leggyakrabban a felső számot kell először meghatározni. Esetleg további szám(ka)t is írhat sz felülre - közöttük plusz jellel elválasztva. Lásd bővebben: [additive meters](#).



## Felütések kezelése

Vannak olyan esetek, amikor egy 'ütem' hossza nem azonos azzal, amit az ütemelőjegyzésben meghatároztunk. Gyakori példa a 'felütés' ütem. A [Műveletek ütemekkel](#) Tulajdonságok pontja alatt megtalálhatod, hogyan határozhatod meg az ütem valódi hosszát anélkül, hogy az ütemelőjegyzést meg kellene változtatnod.

## Tremoló

A tremoló kifejezés azt jelenti, amikor egy hangszer ugyanazt a hangot gyorsan ismétli vagy gyors egymásutánban kettő esetleg több hangot váltogat meghatározott ideig. Ezt általában az adott hang szárán keresztülrajzolt vonalakkal jelöljük. Amennyiben a tremoló kettő vagy több hangra vonatkozik, a vonalakat a hangok közé helyezzük.

A tremolo eszköztáron különböző szimbólumokat találunk az egy hang ismétlésére (ahogy alább láthatjuk a szárazon) valamint a két hang gyors váltakozására (ahogy láthatjuk a szár nélküli jeleket az alábbi ábrán).



Egy két-hangos tremolo esetén mindkét hangot a tremoló teljes hosszának megfelelően kell írni. Egy félhangon keresztül tartó tremolót úgy írhat sz le, hogy először a fél hang összértéknek megfelelően mind az első, mind a második hangot negyedhangként írod be. Miután lehúztad a tremoló jelet a kottára, az írott hosszúsága mindkét hangnak automatikusan fél-hangra



változik.

## Hangjegycsoport

Egy **triolát** úgy hozhatsz létre, hogy kiválasztasz egyetlen, olyan hosszú hangot, mint a triola teljes tartama lesz. Ezután a *Ctrl+3* billentyűkombináció a hangot triolává alakítja át. Hasonlóképpen, a *Ctrl+5* billentyűkombináció egy quintolára változtatja a hangot.

Először válassz ki egy hangot::



A *Ctrl+3* triolát hoz létre:



ezt tovább szerkesztheted



### Hangjegybevitel mód

A triolák bevitelére [hangjegybevitel](#) módban kissé más, mint a fentiekben leírt módszer. A 0.9.5 és későbbi verziókban először a hang hosszát, utána a magasságát kell meghatároznod. Alább olvashatod a nyolcad triolák létrehozásának módját lépésről lépésre:

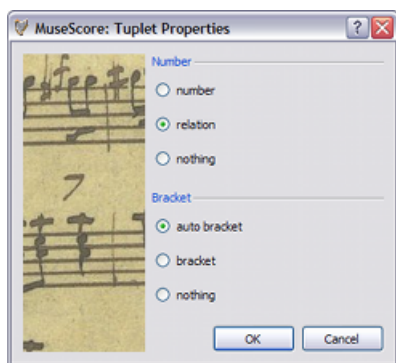
1. Lépj be a hangjegybeviteli módba
2. Vidd a beviteli jelet arra a helyre, ahonnan a triolát el akarod kezdeni (ha szükséges, használd a jobb vagy bal nyíl billentyűt)
3. Válaszd ki a negyedhangot az eszköz sávból, amivel a triola teljes tartamát meghatározod.

A

4. *Hangok* → *Triola* → *Triola* kiválasztásával meghatározhatod a triola típusát
5. Megfigyelheted, hogy automatikusan a nyolcadhang jel jelenik meg, mint egység. Kattints a kottára, hogy a hangokat bevidd

### Tulajdonságik

A triola megjelenésének tulajdonságait megváltoztathatod: jobb gombbal a triola "számra" kattintva kiválaszthatod a *Triola tulajdonságok...* párbeszédpanelt.



A tulajdonságok párbeszédpanel számbeviteli mezőbe bevihetünk akár egy egész számot, akár két egész szám arányát , vagy akár üresen is hagyhatjuk.

A kapcsolójel szakaszban meghatározhatod, hogy legyen látható egy összekapcsolójel vagy sem. Az "auto bracket" opció elrejtí az összekapcsolójeleket, ha a hangokat egy gerenda már összeköti, ellenben megjeleníti abban az esetben, ha a hangokat nem köti össze gerenda, vagy a csoportban szünet is van.



## Szólamok

A **szólamok** szerkesztése lehetővé teszi, hogy egy kottasoron belül egyszerre induló, de különböző hosszúságú hangokat felismerhetően lekottázzunk. Különböző kottairó programok néha 'rétegeknek' hívják az egy soron belüli szólamokat.



(Az 1. - felső - szólam hangjegyeinek szára felfelé, a 2. -alsó - szólam hangjegyeinek szára lefelé kell megjelenjen)



### Lépésről lépésre

1. Először a felső (a felfelé-szárú) szólam hangjait vidd be.



2. Amikor a hangokat beviszed, a szárok lehetnek akár lent, akár fent. Ezzel ne törődj, ha a **0.9.4 vagy későbbi verziót** használod, mert a második - alsó - szólam hozzáadásakor a felső szólam szárai automatikusan átfordulnak.



3. Most állj vissza a kurzorral az első hangra.
4. Kattints a "Második szólam"  gombra, majd kezd el bevinni a második - alsó - (lefelé-szárú) szólam hangjait.
5. Mint előbb, ha a **0.9.3, vagy korábbi verziót** használod, akkor a száracat szükség szerint egyenként kell átfordítanod, akár "Szár átfordítása"  gombbal, akár x billentyű megnyomásával.
6. Amikor ezt elvégezted, az eredmény így néz ki::



### Mikor írd külön szólamokat?

- Ha egy akkordban, ugyanazon a soron belül, a száracat ellenkező irányba akarod megjelölni
- Ha ugyanabban a sorban, egyszerre megszólaló, különböző hosszúságú hangokat akarsz lekottázni

### Láthatatlan szünet (üres hely)

Ha az egyik szólam egy szünetét láthatatlanná akarod tenni, a jobb gombbal kattints az adott szünetre és válaszd ki a *Láthatatlanná tesz* menüsört.

Amennyiben a *Megjelenés → Rejtett tételek megmutatása* kijelölése után a szünet sötét színben megjelenik a képernyőn, de a nyomtatásban láthatatlan lesz.

## Volta

Az **Első, Második...alkalom** szögletes kapcsokat, úgyis, mint a **különböző befejezés-változatokat** kijelölő szögletes kapcsokat egy ismétlés többféle befejezése esetén használjuk. (Gyakran használjuk a *Prima volta*, *Seconda volta* kifejezést is, amely olaszul azt jelenti: előszörre, másodsorra.)



Egy alkalom-kapcsot a [Vonalrajz szimbólumok eszköztár](#)-ról jelölhetünk ki és húzhatunk a kottára.

A kapocs hossza több is lehet, mint egyetlen ütem. Az alkalom kapocsra duplán kattintva beléphetsz a szerkesztő mód-ba, és utána a fogantyút a következőképpen igazíthatod:

- *Shift+Right* : egy ütemmel jobbra
- *Shift+Left* : egy ütemmel balra

Ezek az utasítások a kijelölt első vagy második alkalom logikai kezdetét/végét jelölik ki - ezzel meghatározva melyek az összekapcsolt ütemek.

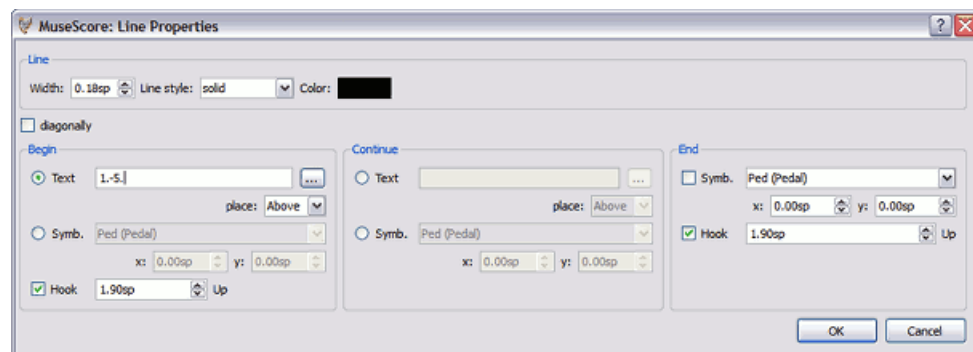
A szerkesztő mód egyéb utasításai szintén mozgathatják a fogantyúkat, de ezeknek nincs hatása a lejátszás menetére.

Amikor elkezded mozgatni a fogantyút, egy tört vonal mutatja az útját a logikai pozíciótól a valós pozícióig



## Szöveg

A Vonalrajz szimbólum párbeszédpanelben megváltoztathatod az alkalom szögletes kapocs szövegét vagy számos tulajdonságát. Kattints jobb gombbal az alkalom kapocsra válaszd ki a *Vonalrajz Tulajdonságok...* menüpontot. Amennyiben a 0.9.3 vagy korábbi verziót használod, akkor válaszd a "Prima volta Tulajdonságok..." menüpontot. Az alábbi példában a kapocs szövege: "1.-5."



## Lejátszás

Néha kettőnél többször kell ismételni ugyanazt a szakaszt. A fenti ábrában megjelölt számok szerint az elsőnek megjelölt szakaszt ötször kell lejátszani, és csak a hatodik lejátszás során lép életbe az új (6.) befejezés. Amennyiben azt akarod meghatározni, hogy a lejátszáskor hányszor ismétlje az adott szakaszt a MuseScore akkor állj rá arra az ütemre, amelyben az ismétlőjel van, és állítsd át az "Ismétlések számát" a [Műveletek ütemekkel](#) fejezet szerint.

A 0.9.4 vagy korábbi verziókban az alkalom kapcsokat egy többsoros kottának (partitúrának) csak a legfelső sorában lehetett kijelölni. Ettől eltérő kijelölés egy programhiba következtében a szólamok létrehozása kötben a

MuseScore összeomlását eredményezte(lásd [bug report](#)) illetve a rögzítőpont pozícióját változtatta meg a partitúra újratöltésekor.


## 4 Fejezet

# Hang és lejátszás

A MuseScore beépített "hang és lejátszás" képességekkel bír. Ez a fejezet leírja a lejátszás irányítását, és azt, hogy hogyan lehet további hangszerekkel bővíteni a hangokat az alpból beépített zongorahangon túl.

## Lejátszás mód

A MuseScore beépített sequencert és szintetizátort tartalmaz, amik segítségével le tudja játszani a kottát.

A lejátszás  gomb megnyomásával a Lejátszás módba lépsz. A Lejátszás módban a következő utasítások elérhetők:

- Előző akkordra ugrás *Balra nyíl*
- Következő akkordra ugrás *Jobbra nyíl*
- Előző ütemre ugrás *Ctrl+Balra nyíl*
- Következő ütemre ugrás *Ctrl+Jobbra nyíl*
- Visszaállítás a kotta elejére *Home*
- A Lejátszás panelt megmutatja/elrejtje *F11*

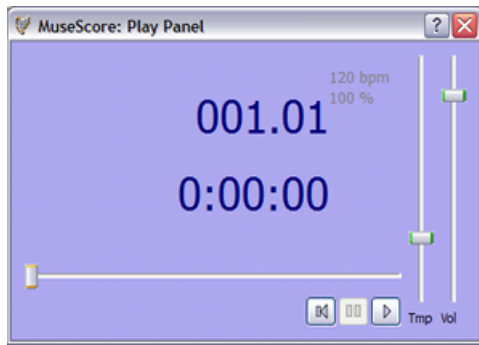
A Lejátszás gomb ismételt megnyomásával leállíthatod a lejátszást és ezzel kilépsz a Lejátszás módból.

A MuseScore a lejátszást attól a ponttól kezdi, ahol előzőleg abbahagyta. Természetesen kijelölheted bármelyik hangot, hogy a lejátszás inkább onnan kezdődjön. Az eszközsávon egy 'visszateker' gomb is van, amely a lejátszás kezdetőpontját a kotta elejére állítja vissza.

## Lejátszás panel

A Lejátszás panelen több, a lejátszást irányító vezérlő található, amikkel beállíthatod például a tempót, a kezdeti pozíciót, és az általános hangerőt. A

Lejátszás panel megnyitásához a főmenüből válaszd ki a *Megjelenés → Lejátszás panel* menüpontot.



## Problémák megoldása

**A 0.9.5 vagy korábbi verziók esetén:** Amennyiben nem csak zongora, hanem más hangszer hangját is akarsz hallani lejátszáskor, akkor a MuseScore eredetileg beépített hangminta készletét egy bővebbre kell cserélned a *Szerkesztés → Beállítások... → I/O* fülön. Lásd a [Hangminta készlet](#) fejezet utasításait.

## Hang Ubuntu alatt

Amennyiben problémád van az Ubuntu alatti lejátszással, akkor javasoljuk, hogy frissítsd a 0,9,5 vagy későbbi verzióra. A legutóbbi kiadás megszerzésére vonatkozó információkat megtalálod honlapunk "letöltés" oldalán. Ha bármilyen további problémád van, használd a fórumokat.

# Tempó

A lejátszás tempóját egyrészt a Lejátszás panelen, másrészt a kottában megjelölt tempó szövegével állíthatod be.

## Lejátszás panel

- A Lejátszás panel megjelenítése: *Megjelenés → Lejátszás panel*
- A lejátszás sebességét (ütés/perc, bpm) a Tempó (Tmp) csúszkával változtathatod meg

## Tempó szöveg

- Válaszd ki azt a hangot, amelyiknél létre szeretnéd hozni a tempó szöveget.
- A főmenüből válaszd ki a: *Létrehozás → Szöveg → Tempó...* pontot.
- A befejezéshez nyomd meg az *OK* gombot.

Megjegyzés: a 0.9.3 vagy korábbi verziókban nem lehetséges a tempó szöveg vagy a metronóm beállítás megváltoztatása a kiinduló Tempó szöveg párbeszédpanelben. Viszont mindkettőt megváltoztathatod, ha már

hozzáadtál egy tempó szöveget a kottához.

Egy meglévő tempó szöveg megváltoztatásához duplán kattints a szövegre, és ezzel belépsz szerkesztés módba. Az [F2 eszköztár](#) segítségével a tempó szöveg metronóm jelzéséhez beállíthatsz negyed hangot vagy más hosszt.

**Andante** ♩ = 75

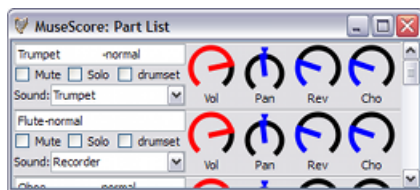
A meglévő tempó szöveghez tartozó lejátszási sebességet (bpm) a szövegen jobb gombbal kattintva, majd a *Tempó tulajdonságai...* pontot kiválasztva lehet módosítani.

Megjegyzés: a lejátszás sebessége eltérhet a megadottól, ha a Lejátszás panelen a tempónál nem 100% van beállítva.

## Hangok megváltoztatása/igazítása

### Keverő

A keverőpulton megváltoztathatod a sorok lejátszásához használt hangszereket, beállíthatod azok hangerejét, térbeli irányát, visszhangját és kórus-effektusát. A keverőpult láthatóvá tételéhez válaszd a *Megjelenés* → *Keverő* menüpontot.



### Elnémítás és szóló

A *Néma* ellenőrzőnégyzet bepipálásával bizonyos sorokat gyorsan el tudsz némítani. A *Szólo* négyzetet bejelölve gyorsan elnémíthatod az összes hangszert, kivéve azt, amelyiket szólónak jelöltél.

### Keverőgombok

Ha az óramutató járásával megegyező irányba szeretnél tekerni egy gombot, kattints rá és húzd felfelé az egeret. Ha az ellenkező irányba akarod forgatni, kattints rá és húzd lefelé az egeret.

### Hangok

A hangok legördülő menüben az összes olyan hangszer felsorolását látod, amelyet a beállított [Hangminta készlet](#) támogat. Ez a lehetőség még nem áll rendelkezésre a 0.9.4 vagy korábbi verzió Windows-os változatában, de a 0.9.5 verzióban már működik.

### Hangszer megváltoztatása

Bár a lejátszáskor használt hangszert, a kottasor feliratát és transzpozícióját külön-külön megváltoztathatod, a 0.9.6 vagy újabb verziókban ezt egyszerre



is megteheted.

1. Kattints jobb gombbal egy ütem üres részére és válaszd a *Kottasor tulajdonságai...* pontot
2. Kattints a Hangszer váltása gombra
3. Válaszd ki az új hangszert és kattints az OK-ra az előző ablakhoz való visszatéréshez
4. Nyomd meg ismét az OK-t, hogy visszatérj a kottához

## Változtatás egy sor közepén

A MuseScore lehetővé teszi, hogy bizonyos hangszerek hangját a darab közben megváltoztasd. Például egy vonóhangszer pizzicato-ra vagy tremolo-ra válthat, vagy a trombita egy ponttól tompítóval (szordínóval) játszhat. A következő példában tompított trombita szerepel, de a pizzicato vagy tremolo vonósok beállítása így ugyanígy történik.

1. Jelöld ki a tompítás szakasz első hangját
2. A menüből válaszd ki a *Létrehozás → Szöveg → Sorcsoport szöveg* pontot.
3. Írd be, hogy *Tompított* (vagy hasonló típusú szöveget, mint például *Pizzicato*). A szöveg egyelőre csak az előadó számára érthető, de a MuseScore lejátszójára nincs hatással.
4. Az egér jobb gombjával kattints a sorcsoporthoz tartozó szövegre, és válaszd ki a *Sorcsoport szöveg tulajdonságai...* menüpontot
5. A Sorcsoport szöveg tulajdonságai ablakban pipáld ki a *Csatorna jelölőnégyzetet*
6. A Sorcsoport szöveg tulajdonságai ablakban válaszd ki a *tompított* sort
7. Kattints az OK-ra, és ezzel visszatérsz a kottához

A hozzáadott szöveg utáni összes hang tompítva fog megszólalni. A tompítás levételéhez a fenti lépéseket kell megismételned, de most a 3. lépésben azt gépeld be, hogy *Nyitott*; és a 6. lépésben a *normált* válaszd ki.

## Hangminta készlet

A MuseScore eredetileg zongorahangon játszik vissza. Ahhoz, hogy más hangon is megszólaljon (pl. hegedű, trombita, dob), szükséged lesz egy **General MIDI SoundFont**-ra.

### Általános áttekintés

Egy SoundFont (hangminta készlet) fájl képes bármilyen számú hangszer hangjainak tárolására. Az Interneten igen sok hangminta készlet található. Olyat keress, amelyik 128 féle hangból (hangszerből) áll: a [General MIDI](#) (GM) szabvány szerint.

Az interneten nagyon különböző méretű és hangminőségű hangminta készleteket találhatunk. A nagyobb méretű hangminta készletek gyakran jobb hangminőséget biztosítanak, de elképzelhető, hogy egy adott számítógép nem tudja futtatni a nagyon részletes mintákat. Ha úgy találsz, hogy a MuseScore lassabban fut miután a számítógépedre egy (túl nagy) hangmintát telepítettél, vagy a számítógép a visszajátszáskor 'lemarad', akkor keress egy kisebb hangmintakészletet. Alább felsorolunk három népszerű hangminta készletet, méreteikkel együtt.

- FluidR3\_GM.sf2 (141 MB uncompressed-tömörítés nélkül), letöltés itt: [Fluid-soundfont.tar.gz \(129 MB\)](#)
- MagicSF\_ver2.sf2 (67.8 MB uncompressed-tömörítés nélkül), lásd [Big SoundFonts](#)
- TimGM6mb.sf2 (5.7 MB uncompressed-tömörítés nélkül), see [Tim Brechbill's Timidity++ Download Site](#) "Free SoundFont" section

## Tömörítés

Minthogy a hangminta készletek nagyméretűek, gyakran különböző tömörített formában, - pl. .zip, .sfArk, vagy .tar.gz - találhatók meg. Az ilyen fájlokat ki kell bontani, mielőtt használni akarjuk.

- ZIP egy szabványos, a legtöbb operációs rendszer által támogatott tömörített formátum.
- sfArk egy, külön a hangminta készlet fájlok számára kifejlesztett tömörítési forma. Használd a speciális [sfArk software](#) a kibontására.
- .tar.gz aLinux felhasználók körében népszerű tömörítési formátum. Windows felhasználók még használhatják a [7-zip](#) -t, amely sokféle tömörítési formátumot támogat. Ne felejtse el, kétszer kell kibontanod a fájlt: először a GZip, utána a TAR tömörítést.

## MuseScore beállítások

Miután megtaláltál és kibontottál egy hangminta készletet, egyelőre ne próbáld megnyitni dupla kattintással, minthogy ez nem fogja beállítani a MuseScore-t. Ehelyett, helyezd át a fájlt bármilyen, Általad kiválasztott mappába, indítsd el a MuseScore-t, és kövesd az alábbi utasításokat:

Lépj a Szerkesztés → Beállítások... → I/O földre. (Amennyiben egy kibocsátás előtti, vagy egy éjszaka frissítendő fejlesztést használsz, akkor menj a Megjelenés → Szintetizátor pontra.)

A programmal eredetileg betöltött hangminta készlet beállítása

: /data/piano1.sf2.

Ezt kell felülírni az új hangminta készlet fájl (.sf2 kiterjesztésű) nevével és elérhetőségével (ahova helyezted). Kattints a 'Megnyit' ikonra, tallózzva keresd meg, végül nyisd meg az adott fájlt.

A változások alkalmazásához kattints az OK-ra, ezzel elhagyod a Beállítások eszközkészletet. Zárd be a programot és indítsd újra a MuseScore-t, így már a változások életbe lépnek.

### **Hibaelhárítás**

Amennyiben az eszközök lejátszás panel szürke vagy láthatatlan, a következő utasításokat kövesd annak érdekében, hogy megint megszólaljon az alkalmazás:

1. Győződj meg arról, hogy a *Megjelenés* → *Transport* ki van pipálva. A pipát kattintással beírhatod vagy kitörölheted a megfelelő menüpont mellett. Amennyiben ez még nem oldotta meg a problémát, haladj az alábbi lépésre
2. Amennyiben a lejátszás panel teljesen eltűnik a hangmintakészlet cseréje után, lépj *Szerkesztés* → *Beállítások...* → *I/O fülre* és bármilyen változtatás nélkül kattints az OK-ra, A MuseScore újraindításakor a lejátszás panel újra meg kell jelenjen. Ez a 0.9.3 vagy korábbi változat ismert bugja.

Ha először állítasz be hangmintakészletet, javasoljuk, először a fent felsorolt készletek egyikét használd.

## 5 Fejezet

# Szöveg

Az előző fejezet leírta a [tempót befolyásoló szöveg](#) tulajdonságait, de ezen kívül sokféle egyéb szövegtípus is megtalálható a MuseScore-ban: [dalszöveg](#), [akkordnév](#), dinamikai jelek, [ujjrend](#), címek és még sok más. Ezeket a főmenüből a *Létrehozás* → *Szöveg* almenü kiválasztásával lehet elérni.

Rövid, általános szöveghez használj kottasorhoz vagy sorcsoporthoz kapcsolódó szöveget. A kettő közötti különbség az, hogy a szöveget csak egy sorra akarod vonatkoztatni, vagy a csoport összes sorára.

## Szövegszerkesztés

A szerkeszteni kívánt szövegre duplán kattintva a szerkesztés mód-ba lépsz:



A szerkesztés mód a következő utasításokat hajthatod végre:

- *Ctrl+B* (Mac: *⌘+B*) a **félkövér** betűtípust ki/be kapcsolja
- *Ctrl+I* (Mac: *⌘+I*) a **dőlt** betűtípust ki/be kapcsolja
- *Ctrl+U* (Mac: *⌘+U*) a **szöveg aláhúzását** ki/be kapcsolja
- *Fel* Felső index mód elindítása, illetve a már elindított alsó index mód befejezése
- *Le* Alsó index mód elindítása, illetve a már elindított felső index mód befejezése
- A kurzort a *Home End Bal Jobb* billentyűkkel mozgathatod
- *Backspace* az utolsó karaktert letörli (a kurzortól balra)
- *Delete* a következő karaktert letörli (a kurzortól jobbra)

- azEnter Új sort kezd
- F2 A Szöveg eszköztár megjelenítése. A szöveg eszköztár alkalmas a különleges betűk és szimbólumok beillesztésére.

Szöveg Eszköztár:



Lásd még: [Akkordnév](#), [Dalszöveg](#), [Keret](#), [Szerkesztés mód](#)

## Szöveg stílus

A szövegek elemei *szövegstílus*okból jönnek létre. A stílus meghatározza a szövegek alaptulajdonságait.

### Szöveg tulajdonságai:

- **Betűkészlet:** betűtípus neve, pl. "Times New Roman" vagy "Arial"
- **Pontméret:** a betűk mérete pont-egységekben kifejezve
- **Félkövér, Dőlt, Aláhúzott** : betűtípus tulajdonságai
- **Rögzítőpont:** oldal, ritmus, kottafej, sorcsoport, kottasor
- **Igazítás:** vízszintesen: balra, jobbra, középre; függőlegesen: felülre, alulra, középre
- **Eltolás:** a normál rögzítő pozícióhoz viszonyított eltérés
- **Eltolás típusa:** mm, szóköznyi hely vagy az oldalméret százaléka

### Szövegtípusok:

- **Cím, Alcím, Zeneszerző, Szövegíró:** az oldalhoz rögzítve
- **Ujjrend:** Az ujjrend a kottafejekhez rögzített pozícióban jelenik meg.
- **Dalszöveg:** A dalszöveg szótagjai a ritmus elemeihez vannak rögzítve.
- **Akkordnév:** Az akkordnevek szintén a ritmus elemeihez vannak rögzítve.
- **Sorcsoport:** Egy sorcsoport minden sorára vonatkozik\* Egy ritmuspozícióhoz van rögzítve.

- **Kottasor:** A csoportban egyetlen sorra vonatkozik.\* Egy ritmuspozícióhoz van rögzítve.

\* A sorhoz és sorcsoporthoz tartozó szövegek közti különbség zenekari kottáknál számít. A csoporthoz tartozó szöveg minden kivonatban megjelenik, a sorhoz tartozó viszont csak abban, amelyikhez rögzítve van.

## Akkordnév

**Akkordneveket** úgy hozhatsz létre, hogy kiválasztasz egy hangot, majd lenyomod a *Ctrl+K* billentyűkombinációt. Ezzel létrejön a kiválasztott akkordhoz tartozó akkordnév szövegobjektum.

- A *Szóköz* megnyomásával a következő akkordra léphetsz.
- A *Shift+Szóköz* megnyomásával az előző akkordra léphetsz.
- A *Ctrl+Szóköz* billentyűkombinációval egy szóközt szúrhatsz be az akkordnév szövegébe.

Az akkordnevek ugyanúgy [szerkeszthetők](#), mint a normál szövegek. Kereszt hozzáadásához nyomd meg a # , 'b' beszúrásához pedig a b billentyűt. Ezek a betűk a következő akkordra lépés után automatikusan a megfelelő kottaszimbólumként fognak megjelenni.

## Jazz betűkészslet

Ha szeretnéd, hogy a kottában az akkordnevek jobban hasonlítsanak a kézzel írt formára, akkor ezt az opciót kiválaszthatod a 0.9.5 és későbbi verziókban.



1. Válaszd ki a főmenüből a *Stílus → Általános stílus szerkesztése...* menüpontot
2. A bal oldali panelen válaszd ki az *Akkordnevek* pontot
3. A jobboldali ablakban cseréld ki a *chords.xml* szöveget a *jazzchords.xml* szövegre

Csatolmány	Méret
<a href="#">cchords_muse.png</a>	11.77 KB
<a href="#">cchords_nrb.png</a>	12.55 KB
<a href="#">cchords_rb.png</a>	11.28 KB
<a href="#">cchords_sym.png</a>	11 KB

## Ujjrend

A hangjegyekhez **ujjrendet** hozzáadni úgy lehet, hogy az ujjrend eszköztárról a kívánt jelet ráhúzod egy hangjegyre a kottában. Ha pedig először egy kottafejet jelölsz ki, az ujjrend szimbólumot dupla kattintással adhatod hozzá. Az ujjrend jelek is egyszerű szövegek, amiket a többi szöveghez hasonlóan lehet [szerkeszteni](#)

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

## Dalszöveg

1. Először is írd be a hangjegyeket
2. Válaszd ki az első hangot
3. Nyomd meg a **Ctrl+L** billentyűkombinációt, majd írd be az első hanghoz tartozó szöveget
4. A szavak végén a **szóköz** megnyomásával léphetsz a következő hangra
5. Ha a szótag nem a szó vége, akkor gépelj be egy kötőjelet- a szótag végére, és a kurzor a következő hangra fog állni. Az összetartozó szótagokat egy kötőjel fogja elválasztani
6. A **Shift+szóköz** megnyomása a kurzort az előző hangra állítja vissza
7. Az **Enter** (Mac: **Return**) a következő szövegsorra lép

A - des - te, fi - del - es,  
Can - tet nunc hym - nos  
Er - go qui na - tus

Egy szótagot aláhúzással lehet meghosszabbítani:

soul, To

Bevitele: *soul, \_ \_ \_ To Esc.*

### **Különleges karakterek**

A dalszövegek ugyanúgy [szerkeszthetők](#), mint bármely más szöveg, csak néhány különleges karaktert nem használhatsz. Ha egy szóközt, kötőjelet vagy aláhúzást akarsz beszúrni egyetlen szótagba, akkor a következő gyorsbillentyűk egyikét használd:

- *Ctrl*+szóköz (Mac: *⌘*+szóköz) egy szóköz karaktert szúr be a dalszövegbe.
- *Ctrl*+*-* (Mac: *⌘*+*-*) egy kötőjelet (*-*) szúr be a dalszövegbe.
- Csak a Mac változatban: *⌘*+*\_* egy aláhúzás (*\_*) karaktert szúr be a dalszövegbe.

Lásd még: [Szöveg](#), [Akkordnév](#).

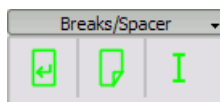


## 6 Fejezet

# Formázás

### Törés, elválasztás

**Sortörést** (új sor/sorcsoport) vagy **oldaltörést** (új oldal) úgy hozhatsz létre, hogy a Törések/Elválasztás eszköztárból a megfelelő jelet kiválasztod, és azt egy ütem üres részére húzod. A törés a megjelölt ütem után történik. A törések zöld jelei a képernyőn megjelennek, de a kinyomtatott kottában nem.



**Ütem közbeni törésre** is szükség lehet néha (például több versszakos daloknál). Ha például a sor végén három ütésnyim a következő sor elején pedig egy hosszúságú részt szeretnél, két rövidített ütemet kell létrehoznod. Részletes utasításokhoz lásd a [Műveletek ütemekkel](#) lap "Időtartam", "Szabálytalan" és utolsó szakaszát.

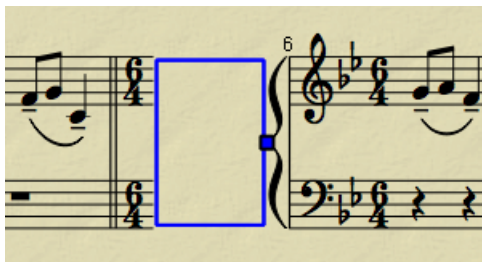
Két egymás alatti kottasor távolságát a **Sorköz** alkalmazásával növelheted. Jelöld ki és húzd arra az ütemre, amelyik fölött nagyobb függőleges közre van szükséged. A sorköz méretét úgy állíthatod be, hogy duplán rákattintasz a sorköz jelre, majd a fogantyúját egérrel húzva beállítod a kívánt magasságot.

Amennyiben az egész kottára (partitúrára) vonatkozóan szeretnéd megadni a sorközt, azt a stílusbeállításoknál teheted meg. A sorköz jelek csak helyi igazításokra valók.

### Keret

A **keretek** a normál ütemeken kívül üres helyet hoznak létre. Ezek tartalmazhatnak szöveget vagy képet. A MuseScore-ban kétféle keretet hozhatsz létre:

## Vízszintes



A vízszintes keretek egy sorcsoportot választanak szét. A szélességük állítható, a magasságuk pedig megegyezik a sorcsoport magasságával. Vízszintes keret használatával lehet például a kódat elválasztani a kotta többi részétől.

## Függőleges



A függőleges keretek sorcsoportok között vagy előtt hoznak létre üres helyet. A magasságuk állítható, a szélességük pedig megegyezik a sorcsoportéval. Függőleges keretbe lehet tenni például a darab címét, alcímét vagy a szerző nevét. Ha címet adsz a darabnak, automatikusan létrejön egy függőleges keret az első ütem előtt, ha még nem volt ott ilyen.

## Keret létrehozása

Először válassz ki egy ütemet. Keretet létrehozni a *Létrehozás* → *Ütemek* menüben tudsz. A keret a kijelölt ütem elé kerül.

## Keret törlése

Jelöld ki a keretet és nyomd meg a *Del* billentyűt.

## Keret szerkesztése

A keretre duplán kattintva belépsz [szerkesztés mód](#)ba. Egy fogantyú jelenik meg, amit az egérrel húzva beállíthatod a keret méretét.

Címkeret szerkesztés módban:

MuseScore: promenade

File Edit Create Notes Layout Style Display Plugins Help

Concert Pitch

promenade

Bilder einer Ausstellung  
Promenade  
Modeste Moussorgsky

Allegro giusto, nel modo russo; sem a allegrezza, ma poco sostenuto.

*f*

edit mode Bar 1 Beat 1.000

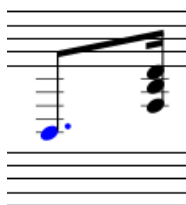
## 7 Fejezet

# Haladó lehetőségek

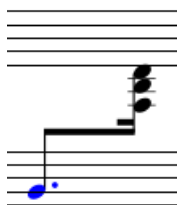
### Sorokon átívelő gerendák

Zongoradarabok kottáiban egy zenei frázis gyakran ível át az egyik kottasorból a másikba (a violin és basszus kulcsok között). Ezt a következőképpen érheted el a MuseScoreban:

Először az összes hangjegyet írd egy sorba:



Ezután a *Ctrl+Shift+Lefelé nyíl* kombinációval a kiválasztott hangot vagy akkordot az alatta lévő sorba tudod áthelyezni. (Mac esetén: *⌘+Shift+Lefelé nyíl*.)



Lásd még: [Ütemvonal](#) a több sorra kiterjedő ütemvonalakkal kapcsolatban (egy hangszerhez tartozó soroknál).

### Kivonat készítése

If you have written a full ensemble score, MuseScore can create sheet music that shows only the individual part for each musician in the ensemble.

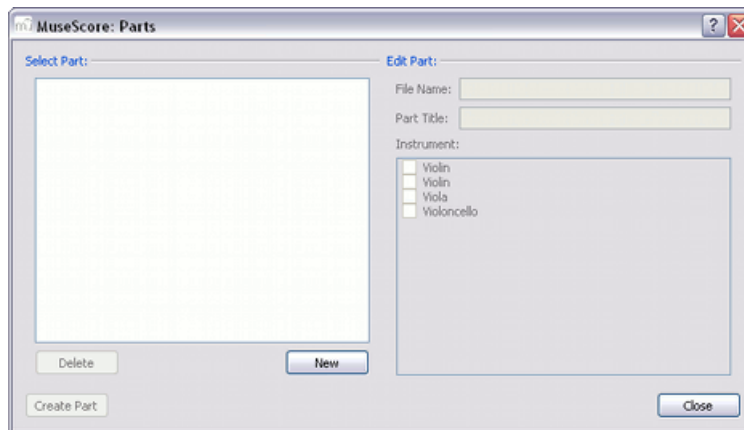
In current versions of MuseScore, the process of extracting parts from a full score involves two main steps:

1. Specifying which instruments are included in each part ("Defining the parts")
2. Actually creating the part

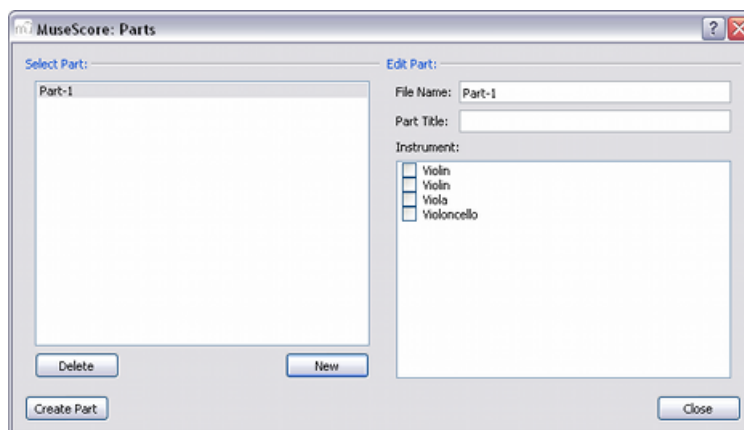
## Defining the parts

You can define the parts at any point after creating a new score. You only need to define the parts once for each score, but of course you can come back and make changes if needed. The following instructions use a string quartet as an example but the same principles apply for any other ensemble.

From the main menu choose *File* → *Parts...*



In the Parts window click *New* to create a "part definition"



In the right pane, type the words you want to use for the "File Name" and "Part Title"

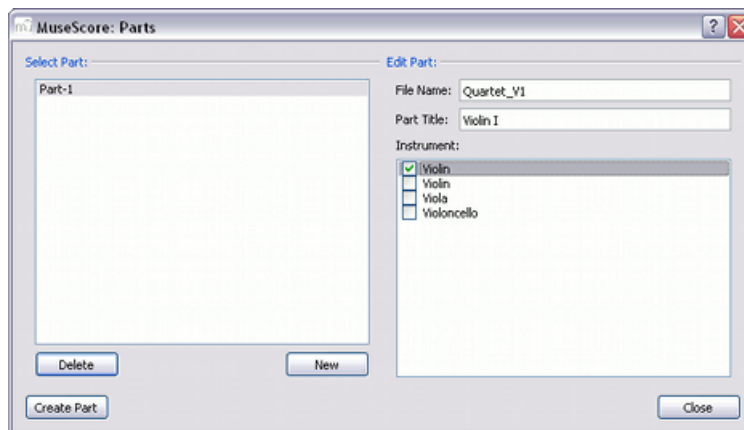
File Name

The initial name used when you save the part on your computer  
(required)

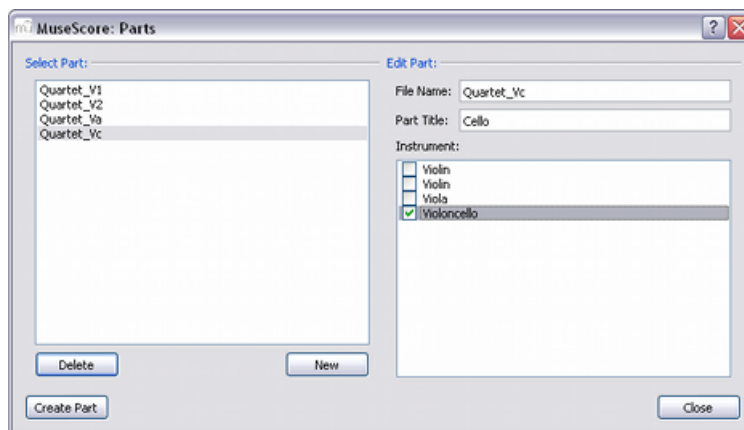
Part Title

The text printed on the first page of your part, top left corner  
(optional)

4. Pick the instrument that you want to appear in your part by marking the relevant box in the right-hand pane. Usually you only want one instrument per part, but sometimes you might need a part that includes more than one instrument (such as multiple percussion staves). MuseScore lets you mark as many instruments per part as you need.



5. Repeat steps two through four (above) for each part as needed



6. Once you done, press *Close* to dismiss the Parts window

You have now finished defining the parts. You do not need to do this again unless you add or remove an instrument from your full score. In current versions of MuseScore it is not possible to split a single staff (that contains two or more voices) into separate parts. So, any instrument that you want to print out a separate part for also needs to have its own staff in the full score. This may require some planning.

## Creating the parts

You can create your parts at any time to see how they look, but it is best to do it once you have the full score written out, or even once you have at least some music input and want to check and see how your parts will look:

1. From the main menu choose *File → Parts...* to return to the Parts window.
2. In the left pane, click to select a part that you want to create and view
3. Press *Create Part* and a new tab is added to the main MuseScore window containing your newly created part

Repeat steps two and three for each part that you want to view or print. If you make any changes to the full score you can re-create a part at any time in order to show the new changes in the part.

## **Saving**

In current versions of MuseScore changes on a score are not linked to parts that have already been created, so any change you make on the score will also need to be made on the individual part either manually or by recreating the part from the steps above. Also, parts are created as not-yet-saved files, so each part you just created needs to be saved as an individual file (via *File → Save...*) or it will be lost when closing the tab. Usually you may want to review it before saving to check for proper formatting.

## 8 Fejezet

# Támogatás

Ebből a fejezetből azt tudhatod meg, hogyan kaphatsz segítséget a MuseScore használatával kapcsolatban: hol érdemes leginkább utánanézni a dolgoknak, hogy a legjobb feltenni egy kérdést a fórumban és hogyan kell jól megírni egy hibajelentést.

## Hibabejelentés, technikai segítség kérése

Mielőtt bármilyen technikai segítséget kérsz [a fórumon](#):

- NYOMATÉKOSAN KÉRJÜK, először próbálj megoldást találni a [kézikönyvben](#).
- Az oldal [keresés](#) funkciójával nézd meg a [fórumban](#), nem találkozott-e már valaki ugyanezzel a problémával.
- Ha hibajelentést nyújtasz be, próbáld meg reprodukálni a hibát a [a legfrissebb előzetes kiadással](#). Megnézheted még a [verziótörténetet](#) is, hátha már kijavították a hibát.

Amikor bejelentesz egy hibát, vagy technikai támogatásért lépsz kapcsolatba velünk, kérjük, a következőkkel kapcsolatban a lehető legtöbb információt add meg:

- Az általad használt MuseScore verzió számát (pl. 0.9.5 verzió) vagy a revíziószámot, ha előzetes kiadást használsz (pl. revision 1944)
- A programot futtató operációs rendszer (pl. Windows Vista, Mac OS 10.5 vagy Ubuntu 9.04)
- Ha egy hibát jelentesz be, akkor le pontosan a problémához vezető lépéseket (pl. hova kattintasz, melyik billentyűt nyomod le, mit látsz stb.). Ha a problémát nem tudod reprodukálni a fenti lépésekkel, akkor a hibát valószínűleg nem is érdemes bejelenteni - mert akkor a fejlesztők sem tudják a hibát reprodukálni (így megoldani sem).



- A hibakövető rendszerben egy jelentés csak egy hibáról szóljon
- Vésd emlékezetedbe, a jelentés célja nem csak a hiba tényére való felhívás, hanem az, hogy a hibát bárki könnyen tudja reprodukálni

## Ismert problémák

### Hardver inkompatibilitás

A következő szoftverek jelenlétekor a MuseScore indításkor összeomlik:

- Samson USB mikrofon, a driver neve "Samson ASIO Driver", samsonasiodriver.dll. [További információ](#)
- Digidesign MME Refresh Service. [További információ](#)

### Szoftver inkompatibilitás

- A Maple virtuális kábel [megakadályozza](#) a MuseScore megfelelő bezárását.
- A KDE (Linux) ablak-beállításai miatt előfordulhat, hogy egy hangjegy húzásakor az egész ablak elmozdul. [Az operációs rendszer ablak-beállításainak megváltoztatása](#) megoldja a problémát.

### Betűtípus probléma Mac OS X alatt

Előfordulhat, hogy a MuseScore bizonyos hangjegyek helyett négyzeteket jelenít meg Mac OS X alatt, ha sérültek a betűtípusok.

A probléma megoldása:

1. Válaszd az Applications -> Font Book menüpontot
2. Jelöld ki egy betűtípust, majd a `Cmd + A` kombinációval jelöld ki mindet
3. Válaszd a File -> Validate Fonts opciót
4. Ha van olyan betűtípus, ami sérültnek vagy problémásnak bizonyul, jelöld ki és töröld
5. Indítsd újra a MuseScore-t, ha szükséges

## "Gyári" alapbeállítások visszaállítása

A MuseScore újabb változataiban van egy opció, amellyel vissza lehet állítani a szabványos, alapértelmezett "gyári" beállításokat. Ha a beállításaid megsérültek, ez a lehetőség sokat segíthet. Normál körülmények között ez nem merül fel, ezért, mielőtt mindent visszaállítanál, először keresgélj a fórumokon, lehet, hogy megoldást találsz az adott problémádra.

**Figyelmeztetés:** a "gyári alapbeállítások" visszaállításával mindent beállítást elveszítesz, amit a Beállításokban, eszköztárakban és ablakokban változtattál!.

## Windows utasítások

1. Ha a MuseScore meg van nyitva, először zárd be (*Fájl → Kilépés*)
2. A *Windows billentyű+R* megnyomásával a Futtatás párbeszédablak megnyílik. (A [Windows billentyű](#) az a gomb, amelyiken a Microsoft Windows logója látható.)
3. Kattints a *Tallózás...*-ra
4. Keresd meg a mscore.exe fájlt a számítógépeden. Ennek a helye az telepítési beállítástól függ, de valószínű, hogy a Számítógép > Helyi lemez > Programfájlok > MuseScore 0.9 > bin > mscore.exe - vagy ehhez hasonló helyen található
5. Kattints a *Megnyitás* gombra és ezzel kilépsz a tallózás párbeszédablakból és a Futtatás párbeszédablakba térsz vissza. A Futtatás párbeszédablakban a következő (vagy ehhez hasonló) szöveg kell, hogy megjelenjen: "C:\Program Files\MuseScore 0.9\bin\mscore.exe"
6. Kattints az idézőjel mögé, írd be egy szóközt, egy kötőjelet és egy nagy F-et: -F
7. Nyomd meg az OK-t

Néhány másodperc múlva a MuseScore elindul az eredeti "gyári" alapbeállításokkal.

Haladó felhasználók a fő beállítási fájlt a következő helyen találják:

- Windows Vista vagy újabb:  
C:\Users\<USERNAME>\AppData\Roaming\Muse\MuseScore.ini
- Windows XP vagy régebbi: C:\Documents and Settings\USERNAME\Application Data\Muse\MuseScore.ini

A többi beállítás (eszköztár, munkamenet...) helye:

- Windows Vista vagy újabb:  
C:\Users\<USERNAME>\AppData\Local\Muse\MuseScore\
- Windows XP vagy régebbi: C:\Documents and Settings\USERNAME\Local Settings\Application Data\Muse\

## Mac OS X utasítások

1. Ha a MuseScore nyitva van, először lépj ki az alkalmazásból (*Fájl → Kilépés*)
2. Nyisd meg: Applications/Utilities/Terminal és megjelenik egy Terminál munkamenet ablak

3. Írd be (vagy egyszerűen másold/illeszd be) a következő utasítást a terminál sorba (ne hagyd ki a '/'-t az elején):

```
/Applications/MuseScore.app/Contents/MacOS/mscore -F
```

Ez visszaállítja a MuseScore összes beállítását a "gyári" alapértékekre, és azonnal elindítja a MuseScore alkalmazást. Ezután bezárhatod a terminál ablakot és folytathatod a munkádat a MuseScore-ral.

Haladó felhasználók a fő beállítási fájlt itt találják:

```
~/ .config/muse.org/MuseScore.ini.
```

A többi beállítás (eszköztár, munkamenet...) helye: `~/Library/Application Support/MusE/MuseScore/`

### **Linux utasítások (eltérések lehetnek, ha nem Ubuntut használsz)**

1. Ha a MuseScore nyitva van, először lépj ki az alkalmazásból (*Fájl* → *Kilépés*)
2. Az Ubuntu főmenüjéből válaszd az *Alkalmazások* → *Kellékek* → *Terminál* eszközt. Megjelenik egy terminálablak.
3. Írd be (vagy egyszerűen másold/illeszd be) a következő utasítást a parancssorba:

```
mscore -F
```

Ez visszaállítja a MuseScore összes beállítását a "gyári" alapértékekre, és azonnal elindítja a MuseScore alkalmazást. Ezután bezárhatod a terminál ablakot és folytathatod a munkádat a MuseScore-ral.

Haladó felhasználóknak: a MuseScore fő beállítási fájlja a `~/ .config/MusE/MuseScore.ini` helyen található

## 9 Fejezet

# Függelék

### Billentyűparancsok

A billentyűparancsokat a *Szerkesztés → Beállítások... → Gyorsbillentyűk* fülön (Mac: *MuseScore → Beállítások... → Gyorsbillentyűk* fül). Alább az alapértelmezett gyorsbillentyűk listája látható.

#### Navigáció

Kotta kezdete: *Home*

Kotta utolsó oldala: *End*

Következő oldal: *Pg Dn*

Előző oldal: *Pg Up*

Következő ütem: *Ctrl+Jobbra nyíl*

Előző ütem: *Ctrl+Balra nyíl*

Következő hangjegy: *Jobbra nyíl*

Előző hangjegy: *Balra nyíl*

Lejjebbi hangjegy (akkordban vagy lentebbi kottasorban): *Alt+Lefelé nyíl*

Feljebbi hangjegy (akkordban vagy fentebbi kottasorban): *Alt+Felfelé nyíl*

Akkor legfelső hangja: *Ctrl+Alt+Felfelé nyíl* (az Ubuntu ezt a Munkaasztalokra használja)

Akkord legalsó hangja: *Ctrl+Alt+Lefelé nyíl* (az Ubuntu ezt a Munkaasztalokra használja)

#### Hangjegybevitel

Belépés hangjegybevitel módba: *N*

Kilépés hangjegybevitel módból: *N* vagy *Esc*

#### Időtartam

Az időtartamokhoz (negyed hang, nyolcad hang stb.) tartozó parancsok listájához lásd a [hangjegybevitel](#) oldalt.

Előző hang időtartamának felezése: *Q*

Előző hang időtartamának duplázása: *W*

### Szólamok

1. [szólam](#): *Ctrl+I, Ctrl+1*

2. szólam: *Ctrl+I, Ctrl+2*

3. szólam: *Ctrl+I, Ctrl+3*

4. szólam: *Ctrl+I, Ctrl+4*

### Hangmagasság

Hangokat bevinni a megfelelő betű billentyűvel vagy MIDI billentyűzetről lehet. A részletekért lásd a [hangjegybevitel](#) lapot.

Előző hangjegy megismétlése: *R*

Egy oktávval feljebb emelés: *Ctrl+Felfelé nyíl*

Egy oktávval leszállítás: *Ctrl+Lefelé nyíl*

Egy félhanggal emelés: *Felfelé nyíl*

Egy félhanggal leszállítás: *Lefelé nyíl*

Kereszt hozzáadása: (nincs beállítva, mert ütközne a zoomolással)

Bé hozzáadása: -

Szünet: *o* (nulla). A 0.9.6 és régebbi verziókban szünetet bevinni a *szóköz* gombbal lehetett.

### Hangköz

Hangköz hozzáadása az aktuális hang fölé: *Alt+[szám]*

Hangköz hozzáadása az aktuális hang alá: *Shift+[szám]*

### Írány

Írány megfordítása (kottaszár, hajlítás, nyújtás, csoport összekötése stb.): *x*

Kottafej tükrözése: *Shift+x*

### Artikuláció

[Nyújtás](#): *+*

[Hajlítás](#): *s*

Staccato: *Shift+.*

Crescendo (villa): *H*

Decrescendo: *Shift+H*

### Dalszöveg

Előző szótag: *Ctrl+Balra nyíl*

Következő szótag: *Ctrl+Jobbra nyíl*

Fel az előző versszakra: *Ctrl+Felfelé nyíl*

Le a következő versszakra: *Ctrl+Lefelé nyíl*

A további gyorsbillentyűkkel kapcsolatban lásd a [dalszöveg](#) lapot.

## Megjelenés

Navigátor: *F12* (Mac: *⌘+⌘+N*)

Lejátszás panel: *F11* (Mac: *⌘+⌘+P*)

Eszköztárak: *F9* (Mac: *⌘+⌘+K*)

Keverő: *F10* (Mac: *⌘+⌘+M*)

## Szószedet

**A szószedet készítése folyamatosan zajlik, kérjük, segíts, ha tudsz. Az oldallal kapcsolatos hozzászólások a [dokumentációs fórumban](#) találhatóak**

A lenti lista a MuseScore-ban gyakran használt kifejezések listája, a jelentésükkel együtt.

Acciaccatura

Rövid előke. Lásd →[díszítőhang](#)

### [Módosítójelek](#)

A módosítójelek a hangjegyek előtt jelennek meg és megváltoztatják azok magasságát.

A módosítójeleket egy hang magasságának megváltoztatására használjuk egy darabon belül. Ugyanazokat a jeleket használjuk, mint az →[előjegyzésekben](#), de egy adott hang elé helyezve. Módosítójelek például a keresztek, a bék és a feloldójelek. A módosítójelek az ütem hátralévő részében az összes, a kottasorban azonos pozíción lévő hangra érvényesek, de egy újabb módosító ezt megszüntetheti.

Appoggiatura

Hosszú előke. Lásd →[díszítőhang](#)

### [Gerenda](#)

A nyolcad hosszúságú vagy rövidebb hangok jelén van zászló vagy gerenda. A gerendákat hangok csoportosítására használják.

BPM

Lásd →[metronóm jel](#)

Breve

Egy **kétszeres egész hang** vagy **breve** olyan hang, aminek a hosszúsága két egész hangnyi.

## Akkord

The minimal definition of a chord is a minimum of two different notes played together. Chords are based on the choices made by a composer between harmonics of one, two or three (and more) fundamental sounds. Ex. In the chord of C, G is the second harmonic, E the fourth of the fundamental C. Now in C7, the B flat is the 6th harmonic of C and in C Maj7 B is the second harmonic of E and the fourth harmonic of G...

## Előjegyzés

Sign at the beginning of the Staff, used to tell which are the musical notes **on** the lines and **between** the lines.

There are 2 F Clefs, 4 C Clefs and 2 G Clefs: F third, **F** fourth, C first, C second, C third, C fourth, G first, **G** second (known as *treble key* too).

G first and F fourth are equivalent.

Clefs are very useful for *transposition*.

## Zászló

Lásd → [gerenda](#).

## Díszítőhang

Grace notes appear as small notes in front of a normal-sized main note. A short grace note (*acciaccatura*) has a stroke through the stem, A long grace note (*appoggiatura*) does not.

## Előjegyzés

Set of sharps or flats at the beginning of the staves. It gives an idea about the tonality and avoids to repeat those signs all along the staff.

A Key Signature with B flat means F major or D minor tonality.

## Longa

A **longa** is a **quadruple whole note**.

## Metronóm jel

Metronome marks are usually given by a note length equalling a certain playback speed in bpm. Beats per minute (BPM) is the unit for measuring tempo. In MuseScore, metronome marks are used in [tempo texts](#).

## Kivonat

Music to be played or sang by one or a group of musicians. In a string quartet, 1st part = Violin 1, 2nd part = Violin 2, 3rd part = Alto, 4th part

= Cello.

## Semibreve

A **semibreve** is the british term for a **whole note**. It's last's a whole measure in 4/4 time.

## Slur

Tie and Slur are two words used to define a curved line between two or more notes. **Slur** means that the notes will be played without attack ( *legato* ). **Tie** is used between two or three ( rare ) same notes to indicate its duration:

Quarter note + Tie + Quarter note = Half note,

Quarter note + Tie + Eighth note = Dotted Quarter note

Quarter note + Tie + Eighth note + Tie + 16th note = Double Dotted Quarter note

## Staff (Staves)

Group of one to five horizontal lines used to lay on musical signs. The staff appeared in the XIth Century with 4 lines (Gregorian notation).

## System

System: Set of staves to be read simultaneously in a score.

Operating System (OS): Set of programs written in the aim to set up a computer from a lot of electronic components. Popular OS are Microsoft Windows, Mac OS X, **and** GNU/Linux.

## Tie

See →[slur](#).

## Triplet (engl.)

See →[tuplet](#)

## Tuplet

A tuplet divides it's next higher note value by a number of notes other than given by the time signature. For example a triplet divides the next higher note value into three parts, rather than two. Tuplets may be: triplets, duplets, quintuplet, and other.

## Voice

Polyphonic instruments like Keyboards, Violin(s) or Drums, need to write notes of different duration at the same time on the same Staff. To write such things each horizontal succession of notes has to be written on the staff independently.



Közzétéve a [Creative Commons Attribution 3.0](#) licenz alatt, 2002-2011  
[Werner Schweer](#) és mások.

---

ight