



Programa libre de notaci3n musical

---

Retrieved from <http://musescore.org> on Mi•, 09/22/2010

# Manual

Este manual es para Musescore versi3n 0.9.2 y posteriores. Inicie sesi3n y contribuya a mejorar o traducir el manual.

# Capítulo 1

## Inicio

En este capítulo se describe como instalar y ejecutar MuseScore por primera vez. También se verá como crear una nueva partitura.

## Instalación

### Windows

El instalador de Windows puede obtenerse desde la página de [Descarga](#) de la web de MuseScore. Presiona sobre el enlace para que comience la descarga. Tu navegador pedirá una confirmación de que deseas descargar el archivo. Presiona sobre "Guardar el Archivo".

The installer recommends that you close all other applications before continuing. After you close the other applications click "Next" to continue.

Cuando la descarga finalice haz doble clic al archivo descargado para iniciar la instalación. Es posible que Windows abra un diálogo de seguridad pidiendo permiso para ejecutar el programa. Haz clic en Permitir para continuar.



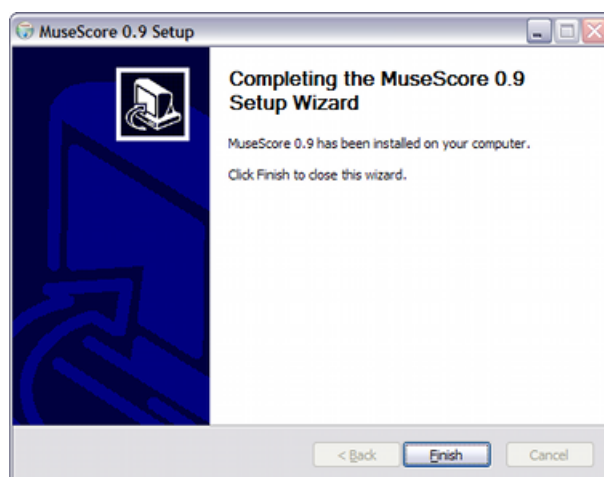
El instalador recomienda cerrar todas las aplicaciones abiertas antes de continuar. Haz clic en "Next" para continuar.

El asistente para la instalación muestra los términos de licencia de Software Libre. Haz clic en "Estoy de acuerdo" para continuar.

La siguiente pantalla muestra la ruta de instalación. Si se está instalando una versión nueva y quiere conservarse la anterior deberá modificarse la ruta, de lo contrario presionar en "Next".

A continuación se muestra el nombre de la carpeta donde se instalarán los accesos a MuseScore en el menú Inicio. Si ya has instalado una versión de MuseScore anteriormente y deseas preservarla, deberás cambiar la ruta de destino de la instalación. En caso contrario, presiona "Siguiente" para continuar.

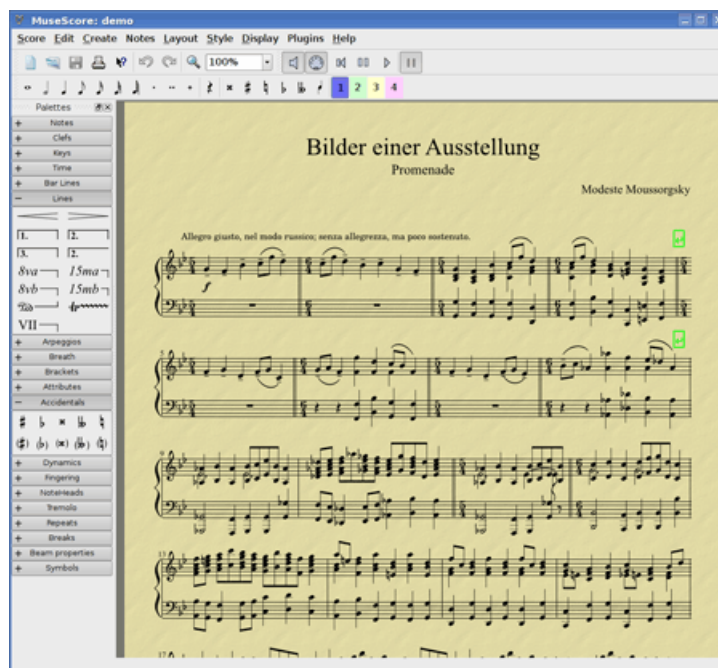
En unos minutos el instalador copiará a nuestro disco duro los archivos y configuraciones necesarias. Después de esto dar clic en "Finish". Si se desea puede eliminarse el instalador.



### Iniciar MuseScore

Para iniciar MuseScore debe ir al menú Inicio → Todos los programas → MuseScore 0.9 → MuseScore.

Después de algunos segundos se nos mostrará la partitura de demostración. Siéntete libre para experimentar con esta partitura de ejemplo y así, familiarizarte con el manejo del programa. Lo siguiente será [crear una partitura nueva](#).



## MacOSX

### Instalaci•n

Encontrarfs el archivo dmg para MAC en la pfgina de [Descarga](#) web de MuseScore. Haz click en el enlace para iniciar la descarga. Cuando •sta haya finalizado, el archivo dmg se monta automfticamente en tu escritorio como "MuseScore-0.9.5" y el instalador se activa.



Arrastra el icono de MuseScore al icono de la carpeta de Aplicaciones. Si no eres el administrador, MacOSX preguntarf tu contrase...a. Posteriormente podrfs iniciar MuseScore desde Aplicaciones o Spotlight.

### Desinstalaci•n

Simplemente elimina MuseScore de la carpeta de Apicaciones.

## Linux

Por favor, lee la pfgina de [DescargasDownload](#) para informarte de las instrucciones relativas a la instalaci•n de MuseScore en Linux. Se proporcionan paquetes para Debian, Ubuntu, Fedora y PCLinuxOS. Para

otras distribuciones será necesario que tu mismo compiles las fuentes. A continuación se exponen las instrucciones para la instalación en [Fedora](#).

## Fedora

Importa la clave GPG:

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

2. Ve a la página de [Descargas](#) de la web de MuseScore. Presiona sobre el enlace al paquete estable para Fedora y escoge el rpm adecuado a tu hardware.
3. Según el hardware que tengas, usa uno de estos conjuntos de comandos para instalar MuseScore:

para arquitecturas i386

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

para arquitecturas x86\_64

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

Si encuentras problemas con el sonido, lee [Fedora 11 y el sonido](#) (en inglés).

## Crear una partitura nueva

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

### Título, compositor y otra información

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

- † Crear partitura desde plantilla
- † Crear partitura desde cero

**MuseScore: Crear Nueva Partitura**

Este asistente crea una nueva partitura

Título: Bilder einer Ausstellung

Subtítulo: Promenade

Compositor: Modeste Moussorgsky

Poeta:

Copyright:

☐ Crear nueva partitura desde una plantilla  
☒ Crear nueva partitura desde el principio

Cancelar < Anterior Siguiente > Terminar

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

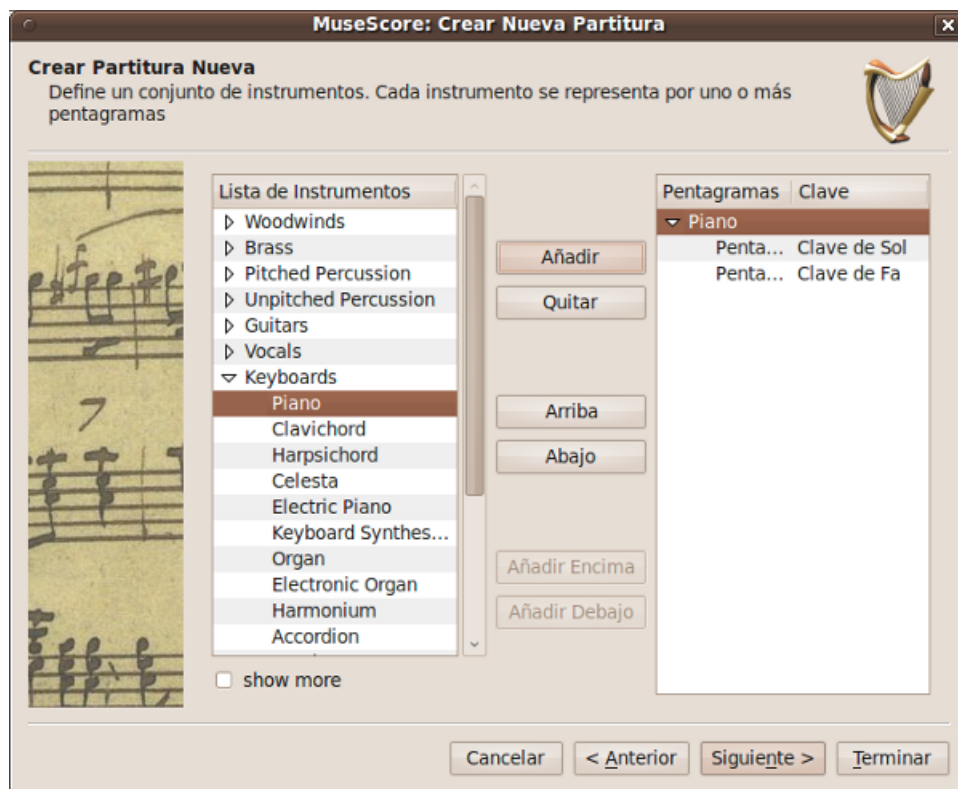
Para continuar daremos clic en "Siguiente":

## Instrumentos y partes

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

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

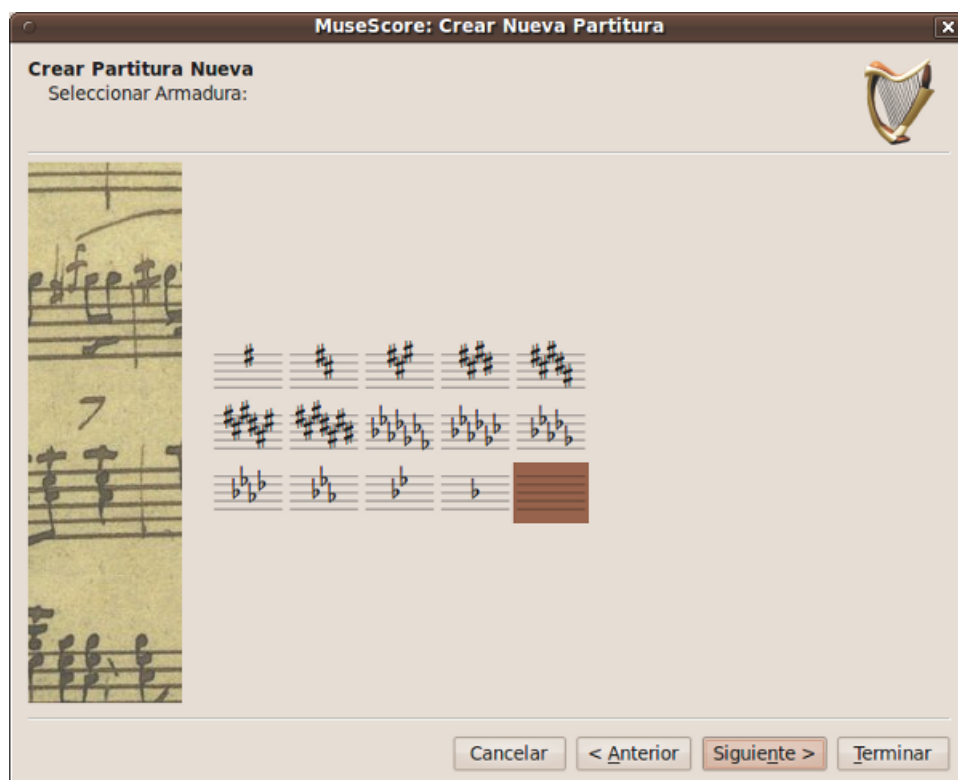
El orden de los instrumentos en la segunda columna determina el orden en que aparecerán en la partitura. Para cambiar dicho orden, dar clic en el nombre de un instrumento y pulsar el botón "Arriba" o "Abajo" para subirlo o bajarlo de lugar. Al terminar de clic en "Siguiente".



## Armadura

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

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

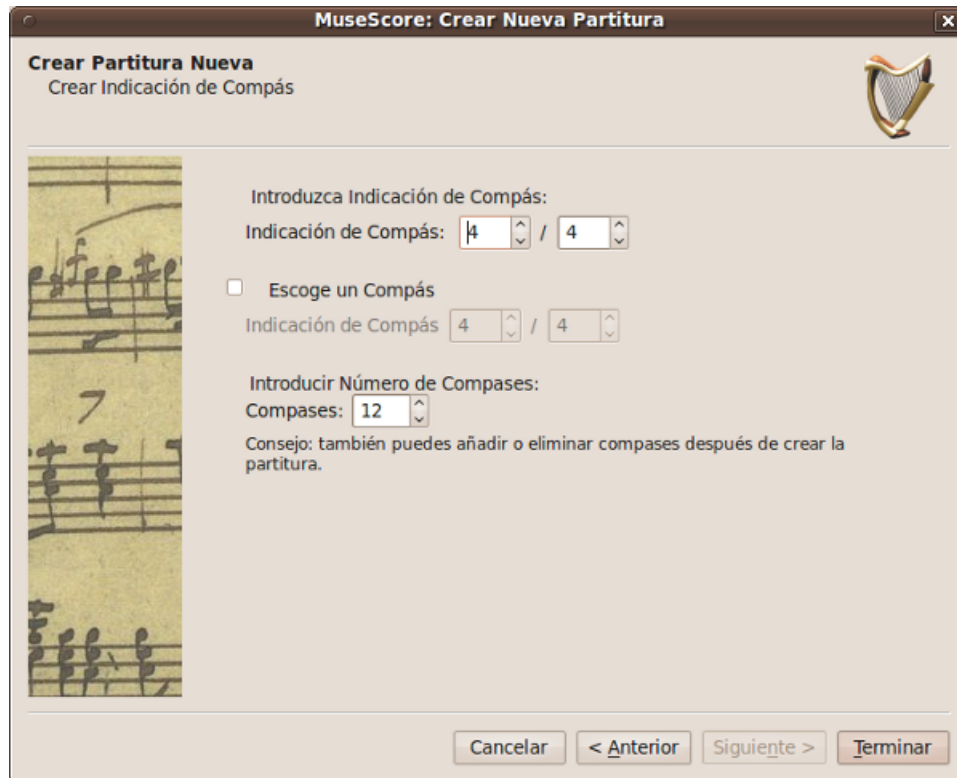


## Signo de comp, s, anacrusa, y cantidad de compases

Elija el signo de compfs con los n, meros deseados. Si la pieza inicia con anacrusa entonces habilite la opci6n "Compfs de anacrusa" y elija el tama...o correcto de la anacrusa.

Tambi6n pueden especificarse el n, mero total de compases que contendr6 la pieza en caso de saberlo. En todo caso siempre existir6 la posibilidad de agregar o quitar compases.

Clic en "Finalizar" para crear la nueva partitura.



## Toques finales para la partitura recién creada

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

- † Para a...adir o quitar compases o crear anacrusa v6ase [Trabajando con compases](#)
- † Para cambiar cualquier texto v6ase [Edici6n de texto](#). Para a...adir T,itulo (o cualquier otro texto) use el men, Create 6 Text 6 Title (o cualquier otro texto)
- † Para a...adir, eliminar o cambiar el orden de los instrumentos use el men, Create 6 Instruments....

V6ase tambi6n: [Armadura](#), [Signo de compfs](#), [Clave](#).

## Plantillas



La primera pantalla del asistente de creaci3n de partitura tiene una opci3n para "Crear una partitura desde una plantilla" (vease [T,tulo y otro texto](#) arriba para mfs detalles). Para crear una partitura usando este m•todo, escoge la opci3n de plantilla y presiona sobre "Siguiente" para continuar.

La siguiente pantalla muestra una lista de plantillas. Escoge una y presiona en "Siguiente". Continua y finaliza el asistente de creaci3n de partitura de forma habitual.

Los archivos de plantilla son archivos de MuseScore almacenados en la carpeta de plantillas. Puedes crear tus propias plantillas guardando los archivos de MuseScore a la carpeta de plantillas:

- † En Windows la carpeta de plantillas estf normalmente en C:\Archivos de Programa\MuseScore 0.9\templates.
- † En Linux:
  1. Mira en /usr/share/mscore-xxx si instalaste el programa mediante el gestor de paquetes.
  2. Si compilaste t„ mismo mscore en Linux, mira en /usr/local/share/mscore-xxx.
- † En Mac mira en /Applications/MuseScore.app/Contents/Resources/templates

## Capítulo 2

# B, sico

### Ingresar notas

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

† *N*: Activa el Modo de escritura de notas.

† *Escape*: Abandona el Modo de escritura de notas.

Después de ingresar al Modo de escritura de notas deberá seleccionar la figura deseada desde la paleta de notas o mediante las siguientes combinaciones de teclas:

A partir de la versión 0.9.4 los accesos del teclado para seleccionar los valores de duración de las notas son:

† 1: Sesentaicuatroavo (semifusa)

† 2: Treintaidosavo (fusa)

† 3: Dieciseisavo (semicorchea)

† 4: Octavo (corchea)

† 5: Cuarto (negra)

† 6: Medio (blanca)

† 7: Entero (redonda)

† 8: Doble entero (breve)

† 9: Longa

† .: Un punto añade un puntillo al valor de la figura seleccionada

En la versión 0.9.3 y anteriores los accesos del teclado a los valores de duración requieren la combinación de dos teclas:

- † Alt+1 Cuarto (negra)
- † Alt+2 Octavo (corchea)
- † Alt+3 Dieciseisavo (semicorchea)
- † Alt+4 Treintaidosavo (fusa)
- † Alt+5 Sesentaicuatroavo (semifusa)
- † Alt+6 Entero (redonda)
- † Alt+7 Medio (blanca)
- † .: Un punto a...ade un puntillo al valor de la figura seleccionada

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



Espacio crea un silencio: C D E Espacio E. F, jese que la duraci3n seleccionada para las notas en este ejemplo (negra/corchea) tambi3n determina la duraci3n del silencio (de negra/corchea):



Se pueden agregar notas a un acorde manteniendo *Shift* pulsado al tiempo que se presionan las teclas correspondientes a las notas musicales deseadas:

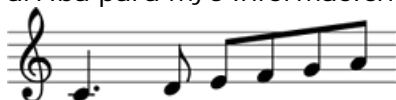
C D Mayus+F Mayus+A E F



Las barras de uni3n se crean autom3ticamente: Alt+1 C D Alt+2 E F G A



He aqu, un ejemplo de como a...adir un puntillo a una nota: 5 . C 4 D E F G A  
(Nota: las versiones 0.9.3 y anteriores usan distintas combinaciones de teclas para seleccionar el valor de la nota introducida. Vease la secci3n de mfs arriba para mfs informaci3n.)



Para cambiar de octava „sense las siguientes combinaciones de teclas:

- † Ctrl+Arriba (Mac: • +Arriba): Sube la nota una octava.
- † Ctrl+Abajo (Mac: • +Down): Baja la nota una octava.

Otros comandos de edici3n:

- † x: Invertir la direcci3n de la plica de la nota.

† *Shift+x*: Mover la cabeza de la nota al lado opuesto de la plica.

## Teclado MIDI

También es posible insertar notas con un teclado MIDI tanto en Windows como en Linux a partir de la versión 0.9.4. La versión 0.9.3 o anteriores solo aceptan teclado MIDI con Linux.

1. Conecte su teclado MIDI al ordenador y enciéndalo.
2. Arranque MuseScore
3. Cree una nueva partitura
4. Seleccione con el ratón el silencio del primer compás para indicar dónde desea comenzar a introducir notas
5. Pulse N para activar el modo de escritura de notas
6. Seleccione una figura como una negra o una corchea, del modo que se describe más arriba
7. Pulse una tecla en su teclado MIDI, y el tono pulsado se añadirá a su partitura

Nota: el teclado MIDI permite la introducción de una nota o acorde por cada pulsación. Este modo de escritura de notas (a menudo llamado "step-time entry", o escritura por pasos) es rápido y fiable. Algunos programas de notación musical intentan interpretar lo que se toca en el teclado para escribir en tiempo real ("real-time entry") el valor de las figuras. El mismo, si toca un pasaje con el teclado y el programa intenta determinar la notación. Sin embargo, los resultados frecuentemente son poco fiables, incluso cuando toca un mismo, si con experiencia empleando un caro software. El objetivo de MuseScore se centra en sistemas fiables de escritura de notas.

Si posee múltiples dispositivos MIDI conectados a su ordenador quizá necesite especificar a MuseScore cual es el teclado MIDI. En la versión 0.9.6 y posteriores vaya a la pestaña *Editar > Preferencias...* > *E/S* y seleccione su dispositivo en la sección con la etiqueta "Seleccionar interfaz de entrada para PortMidi".

## Colores

MuseScore colorea las notas extremas del registro en amarillo o rojo en las versiones 0.9.5 y posteriores. Las notas por encima o por debajo del registro son fáciles para un aficionado aparecerán amarillas, y rojas si están en los extremos del registro fáciles para un profesional. Los colores tienen un carácter informativo y aparecen en la pantalla del ordenador, pero no en las copias impresas. Para deshabilitar el marcado de notas por colores en las versiones 0.9.6 y posteriores, escoge en el cuadro de diálogo que despliega el menú *Editar > Preferencias...*, la etiqueta *Entrada de Notas*, y desmarca "Colorear notas fuera del registro, sí".

## Enlaces externos

† [Tutorial de vídeo: Nociones básicas de escritura de notas](#) (en inglés)

## Copiar y pegar

MuseScore puede copiar notas individuales o un conjunto de ellas. La versión 0.9.4 incluye muchas mejoras como el soporte para copiar-pegar por medio de arrastrar-soltar una selección. La característica de copiar-pegar en la versión 0.9.3 y anteriores se limitaba a compases completos y tenía varias complicaciones (véase [abajo](#) para instrucciones).

### Copiar

1. Clic en la primera nota de la selección
2. *Mayus+clic* en la última nota de la selección. La región debería ahora estar seleccionada con un rectángulo azul.
3. Ir al menú *Edit > Copy*

### Pegar

1. Clic en una nota o compás
2. Ir al menú *Edit > Paste*

## Instrucciones para la versión 0.9.3 y anteriores

### Copiar

1. Clic en una parte vacía de un compás para seleccionar el compás completo (rectángulo azul)
2. Para extender la selección *Mayus+clic* en una parte vacía de otro compás
3. Ir al menú *Edit > Copy*

### Pegar

1. Clic en la parte vacía de un compás en el que se quiera pegar lo copiado
2. Ir al menú *Edit > Paste*

## Modo de edición

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

† *Doble Click* inicia Modo de edición

† *Escape* finaliza Modo de Edici3n

Algunos elementos muestran asas en modo de edici3n las cuales pueden arrastrarse por medio del rat3n o el teclado.

[Ligado](#) in modo de edici3n:



Comandos disponibles:

- † *Izquierda* mueve el asa un espacio a la izquierda
- † *Derecha* mueve el asa un espacio a la derecha
- † *Arriba* mueve el asa un espacio arriba
- † *Abajo* mueve el asa un espacio abajo
- † *Ctrl+Izquierda* (Mac: • +*Izquierda*): mueve el asa a la izquierda 0.1 espacios
- † *Ctrl+Derecha* (Mac: • +*Derecha*): mueve el asa a la derecha 0.1 espacios
- † *Ctrl+Arriba* (Mac: • +*Arriba*): mueve el asa hacia arriba 0.1 espacios
- † *Ctrl+Abajo* (Mac: • +*Abajo*): mueve el asa hacia abajo 0.1 espacios
- † *Mayus+Izquierda* mueve el punto de anclaje del asa a la izquierda
- † *Mayus+Derecha* mueve el punto de anclaje del asa a la derecha
- † *Tab* ir al asa siguiente

V•ase tambi•n: [Edici3n de texto](#), [Ligadura de expresi3n](#), [Corchete](#), [L•neas](#).

## Trabajando con compases

### A•adir

Para a•adir un comp•s al final de la pieza presione *Ctrl+B* (Mac: • +*B*). Para a•adir varios compases utilice el men• *Crear 6 Compases 6 A,adir Compases....*

### Insertar

Primero seleccione un comp•s, y luego presione *Ins* para insertar un comp•s vac•o antes del comp•s seleccionado. Para insertar varios compases utilice el men• *Crear 6 Compases 6 Insertar Compases....*

### Eliminar

Para eliminar compases completos primero deber•n seleccionarse presionando *Ctrl+Clic* (Mac: • +*Fn+Espacio*). Los compases seleccionados se marcan con un recuadro punteado indicando que se ha elegido una "porci3n de tiempo". Presione *Mayus+Clic* (Mac: • +*Click*) para extender la selecci3n. Presionando *Ctrl+Supr* (Mac: *Fn+Del*) se eliminan los compases seleccionados.

## Propiedades

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



## Pentagramas

La propiedad *Visible* te permite mostrar u ocultar las notas y líneas del pentagrama del compás seleccionado. La propiedad *Sin plica* te permite mostrar u ocultar las plicas del compás seleccionado. Sólo se mostrara la cabeza de las notas que habitualmente tienen plica como las blancas y las negras.

## Duración del compás

La duración *Nominal* es la que corresponde a la indicación de compás mostrada en la partitura. Puedes cambiar la duración *Real* del compás a cualquier valor de forma independiente a la indicación de compás mostrada. Normalmente, la duración nominal y actual de un compás son idénticas. Sin embargo, un compás de anacrusa puede tener una duración real diferente.

En la siguiente imagen, la anacrusa de negra tiene una duración nominal de 4/4, y una duración real de 1/4. Las medidas en el medio tienen una duración nominal y real de 4/4. El compás de corte, a con la blanca con puntillo al final tiene una duración real de 3/4.



## Compás irregular

Un compfs "irregular" no se tiene en cuenta al numerar los compases. Normalmente, un compfs de anacrusa se considera "irregular". Si estf utilizando la versi3n 0.9.4 o anterior y marca un compfs como irregular entonces puede que tenga que guardar y cargar la partitura antes de los n, meros compfs muestren el cambio.

Un compfs "irregular" no se numera. Normalmente, un compfs de tiempo d•bil no es contado como compfs regular.

### **Repetici3n**

Si un compfs es el final de una [repetici3n](#), es posible definir el n, mero de repeticiones.

### **Separar compases de espera**

Esta propiedad separa un compfs de espera en el compfs actual. Al introducir un cambio m•trica mediante un [signo de compfs](#), MuseScore activa esta propiedad de forma automftica.

### **Numeraci3n**

MuseScore numera automfticamente el primer compfs de cada sistema, pero existen mfs opciones de numeraci3n. Desde el men, principal, elija *Estilo € Editar Estilo General*. En el panel izquierdo escoge "**N•meros**". En la mitad inferior del panel de la derecha estf la secci3n de "**N•meros de Comp•s**".

Marque la casilla que aparece junto a "N, meros de Compfs" para activar la n, meraci3n de compfs automftica. Marca "mostrar primero" si deseas mostrar el primer compfs numerado.

Marca "todos los pentagramas" si deseas n, meros en todos los pentagramas. De lo contrario s3lo se aparecerf la numeraci3n en la parte superior.

## **Paletas**

Para mostrar u ocultar la paleta , sese el men, *Display € Palette*.

Para aplicar un s,mbolo de una paleta deberf arrastrarse a alg, n elemento de la partitura.

Se puede hacer exactamente lo mismo seleccionando un elemento de la partitura y dando doble clic en alg, n s,mbolo de la paleta. Por ejemplo, para poner el s,mbolo de tenuto a varias notas simultfneamente:

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



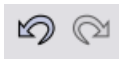
## Deshacer y rehacer

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

† Deshacer: *Ctrl+Z* (Mac: *⌘+Z*)

† Rehacer: *Ctrl+Mayus+Z* o *Ctrl+Y* (Mac: *⌘+Shift+Z*)

También pueden usarse los botones de la barra de herramientas:



## Exportar

Una partitura puede exportarse desde el menú *Archivo > Guardar Como...* a diferentes formatos:

Formato Comprimido de MuseScore (\*.mscz)

MSCZ es el formato de archivo estándar de *MuseScore* y recomendado para la mayoría de los usuarios. Una partitura guardada en este formato no perderá información. Este formato es una versión del archivo *.msc* comprimido en ZIP.

Formato MuseScore (\*.msc)

MSC es la versión sin comprimir del formato de archivo de *MuseScore*. Una partitura guardada en este formato no tendrá pérdida de información. Sin embargo esta extensión puede tener conflictos de asociación en Microsoft Windows y es bloqueada por algunos proveedores de correo ya que los archivos con extensión *.msc* pueden ser del tipo de archivo de sistema de Windows ("Management Saved Console"). Se recomienda este formato si se necesita modificar manualmente con un editor de texto.

MusicXML (\*.xml)

[MusicXML](#) es el estándar universal de música escrita y puede ser usado por la mayoría de los editores actuales incluyendo Sibelius, Finale, y más de 100 programas. Es el formato recomendado para compartir partituras con otros editores.

MusicXML Comprimido (\*.mxl)

MusicXML Comprimido crea archivos más pequeños que MusicXML. MusicXML Comprimido es un nuevo estándar y aun no está soportado en su totalidad por otros editores.

#### MIDI (\*.mid)

Musical Instrument Digital Interface (MIDI) es un formato universalmente soportado por secuenciadores y software de notaci3n musical. No es un formato de notaci3n por lo que mucha informaci3n no puede guardarse en el formato MIDI. Para compartir archivos entre programas de notaci3n musical, s3tese MusicXML.

#### PDF (\*.pdf)

Portable Document Format (PDF) es ideal para compartir partituras con otros que no necesiten editarlas. La mayor, a de los usuarios cuenta con un lector PDF as, que no ser, f necesario instalar ning, n software extra para ver la partitura.

#### PostScript (\*.ps)

PostScript (PS) es un lenguaje descriptivo de p, fgina popular usado para imprimir.

#### PNG (\*.png)

Portable Network Graphics (PNG) es un formato de imagen con soporte nativo en los principales sistemas operativos y aplicaciones de imagen, y muy popular en internet. Desde la versi3n 0.9.3, las partituras con muchas p, fginas exportan un archivo PNG por cada p, fgina.

#### SVG (\*.svg)

Scalable Vector Graphics (SVG) puede abrirse con la mayor, a de los navegadores de internet (supuestamente tambi3n Internet Explorer) y con la mayor, a de aplicaciones de gr, fficos vectoriales. Sin embargo la mayor, a del software SVG no soporta fuentes incrustadas as, que se deber, f n instalar las fuentes de MuseScore para ver estos archivos correctamente.

#### LilyPond (\*.ly)

El formato de LilyPond puede abrirse con el editor de [Lilypond](http://lilypond.org). Sin embargo, la funci3n de exportar al formato LilyPond aun est, f incompleta y en fase experimental en las versiones actuales de *MuseScore*.

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

WAV (Waveform Audio Format) es un formato de sonido no comprimido desarrollado por Microsoft e IBM, pero ampliamente soportado por software en Windows, Mac OS y Linux. Es un formato ideal para crear CDs, ya que no hay p3rdida de calidad de sonido en el proceso de guardar el archivo. Sin embargo, el gran tama, o del archivo complica la compartici3n de los archivos a trav3s de internet. La opci3n de exportar a este formato est, f disponible desde la versi3n 0.9.5 y posteriores.

### FLAC Audio (\*.flac)

Free Lossless Audio Codec (FLAC) es un formato de audio comprimido. Los archivos FLAC tienen aproximadamente la mitad del tamaño de los archivos sin comprimir, y mantienen la misma calidad. Windows y Mac OS no tienen soporte nativo para FLAC pero software como [VLC media player](#) puede reproducir archivos FLAC en cualquier sistema operativo. La opción de exportar a este formato está disponible desde la versión 0.9.5 y posteriores.

### Ogg Vorbis (\*.ogg)

Ogg Vorbis pretende ser un remplazo libre de patentes para el popular formato MP3. Como MP3, los archivos Ogg Vorbis son relativamente pequeños (a menudo, una décima parte del tamaño descomprimido) pero se produce cierta pérdida en la calidad del sonido. Windows y Mac OS no tienen soporte nativo para Ogg Vorbis. Sin embargo, pero software como [VLC media player](#) y Firefox 3.5 y posteriores pueden reproducir archivos FLAC en cualquier sistema operativo La opción de exportar a este formato está disponible desde la versión 0.9.5 y posteriores.

# Notaci•n

## Alteraciones

Accidentals

|    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|
| #  | b  | x  | bb | b  |
| b  | bb | cb | d  | d  |
| tr | tr | #  | #  | ## |
| ## | ## | ## | ## | ## |
| ## | ## | ## | ## | ## |

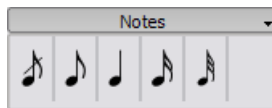
20

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

## Apoyatura

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

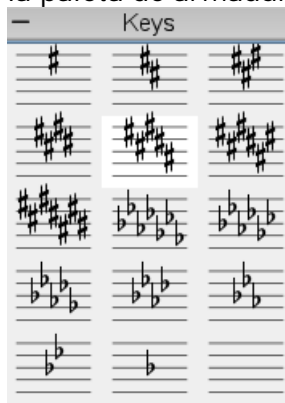
Puede crear una apoyatura arrastrando el símbolo de apoyatura de desde la [paleta](#) de notas hasta la nota principal.



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

## Armadura

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



F9 muestra la ventana de paletas.

### Cambiar

Arrastre una armadura desde la paleta hacia una armadura de la partitura. Incluso puede arrastrarse una armadura ya creada hacia otra armadura de la partitura usando *Mayus + Botón Izq Mouse + Arrastrar*.

### Agregar

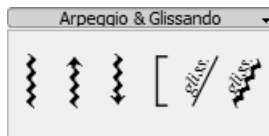
Arrastre una armadura desde la paleta hacia un compás vacío, o, se creará una armadura al comienzo del mismo.

## Quitar

Seleccione una armadura presione *Supr.*

## Arpeggio

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



En la versión 0.9.5 y posteriores puedes editar la longitud de un arpeggio haciendo doble click en el y arrastrando el asa hacia arriba o abajo



## Barras de agrupación de notas

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



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



Iniciar la barra a partir de esta nota.



No finalizar la barra en esta nota.



No agrupar la nota.



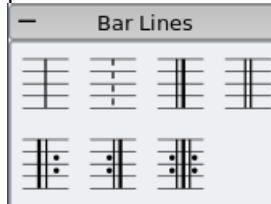
Iniciar una barra de segundo nivel en esta nota.

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

## Barras de compases

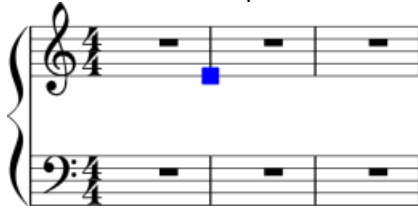
## Cambiar tipo de barra

Las **barras de comp•s** pueden cambiarse arrastrando el s,mbolo correspondiente de la paleta de barras de compfs hacia una barra de la partitura.



## Crear un sistema de varios pentagramas

Para extender las barras de compfs hacia varios pentagramas damos doble clic en una barra para editarla (v•ase [Modo de edici•n](#)).



Arrfstre el cuadro azul hacia el pentagrama de abajo.

Todas las barras de la partitura se actualizar•n al abandonar el modo de edici•n.



V•ase tambi•n: [Trabajando con compases](#)

## Clave

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

F9 muestra/oculta la ventana de paletas.



## Cambiar

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

## Agregar

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

## Eliminar

Seleccione una clave y presione *Supr*.

Nota: El cambiar una clave no cambia la altura de ninguna nota, solo se mueven al lugar correspondiente a la nueva clave.

# Corchete

## Eliminar

Seleccionar el corchete y pulsar *Supr*

## Añadir

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



## Cambiar

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



## Posicionamiento horizontal

A partir de la versión 0.9.4 el corchete puede posicionarse horizontalmente.

Doble clic en el corchete y presione

*Mayus+Izq* € *Mayus+Der* para moverlo hacia los lados.

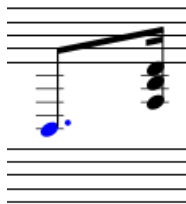
## Editar

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

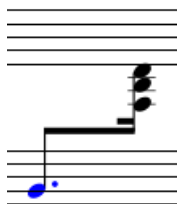
## Frase cruzando entre pentagramas

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

Primero ingrese todas las notas en un pentagrama::



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



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

## Ligadura

Una ligadura es una línea curva que une dos notas de la misma altura. Si se desea una línea curva que una notas de múltiples alturas véase [Ligadura de expresión](#).

## Primer mftodo

Seleccione la primera nota:



+ crea una ligadura: (En la versión 0.9.3 y anteriores el atajo es *Mayus+S*)



## Segundo mftodo

Para crear ligados en modo de [ingreso de notas](#) presione + después de escribir la primera nota de la ligadura. En la versión 0.9.3 y anteriores debe presionarse + antes de añadir la primera nota.

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

## Ligadura de expresión

Una **ligadura de expresión** es una línea curva entre dos o más notas que indica que estas deben tocarse sin ningún tipo de separación. Si se desea unir dos notas de la misma altura véase [ligadura](#).

### Instrucciones

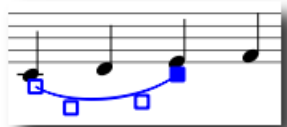
1. Abandona el Modo de Entrada de Notas presionando *N*. Luego selecciona una nota:



2. En modo edición crea una ligadura de expresión:



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



4. x invierte la dirección de la ligadura:



5. *Escape* sale del modo de edición:



## Ajustes

Los pequeños cuadros o asas (mostrados anteriormente en las imágenes de los pasos 2 y 4) pueden ajustarse con el ratón. Las dos asas de los extremos ajustan el comienzo y final del ligado. Las dos asas internas ajustan el contorno del ligado.

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

**Nota:** No es posible cambiar la primera o la última nota a la que va fijada una ligadura usando el ratón. Usa *Shift + izquierda o derecha* para ajustar el punto de comienzo o final de una ligadura.

## Línea Punteada

A veces se emplean ligaduras punteadas en canciones donde la presencia de una ligadura varía entre las estrofas. Presiona el botón derecho del ratón sobre la ligadura y selecciona *Propiedades de la Ligadura...* Desde el diálogo de *Propiedades de la Ligadura* puedes escoger entre una línea continua o punteada.

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

## Reguladores

Los reguladores son objetos de [línea](#).

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

† *H* crea una llave de dinámica de crescendo

† *Mayus+H* crea una llave de dinámica de decrescendo

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

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



2. *doble clic* cambia al modo edición:



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

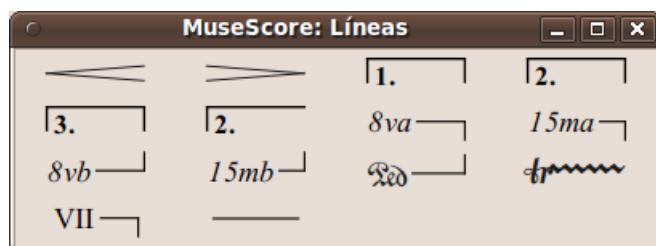


4. *derecha* mueve el punto final:



## Líneas

La **paleta de líneas** como las otras [paletas](#) funciona con "arrastrar y soltar".  
 ‡sese el ratón para arrastrar el objeto y soltarlo en la partitura.



### Cambiar tamaño

1. Si estás en modo de escritura de notas entonces presiona *N* para abandonar ese modo
2. Doble clic en la línea que se quiere modificar
3. Muevanse las asas usando los siguientes atajos:
  - † *Mayus+derecha* para mover la línea una nota (o compás) a la derecha
  - † *Mayus+izquierda* para mover la línea una nota (o compás) a la izquierda
4. Si se quiere cambiar el tamaño de manera más fina sin cambiar de nota o compás a la que la línea está anclada entonces deberán usarse los siguientes atajos
  - † *Derecha* mueve el asa a la derecha una unidad
  - † *Izquierda* mueve el asa a la izquierda una unidad

Véase también: [Reguladores](#), [Volta \(1er y 2o finales\)](#)

## Notaci3n de percusi3n

Un ejemplo de notaci3n de percusi3n:



La notaci3n para percusi3n a menudo implica el uso de notas con plicas hacia arriba y hacia abajo de forma simultfnea. Si la edici3n de voces multiples no te resulta familiar, lee [voces](#) para hacerte una idea general. Abajo se explican las cuestiones relacionadas de forma espec,fica para la notaci3n de percusi3n.

### Teclado MIDI

La forma mfs sencilla de a...adir notaci3n de percusi3n a una partitura es a travs de un teclado MIDI. La mayor,a de los teclados MIDI tienen marcas de percusi3n sobre cada tecla. Si presionas la tecla en modo de sombrero de copa (for high hat) MuseScore insertar la notaci3n correcta en la partitura, encargandose de forma automftica de escoger la direcci3n de la plica y el tipo de cabeza para la nota.

### Rat3n


Desde la versi3n 0.9.4 es posible introducir notas mediante el rat3n.

1. Escoge una nota o silencio en el pentagrama de percusi3n. Esto harf que se cargue la correspondiente paleta de percusi3n
2. Presiona "N" para iniciar el modo de introducci3n de notas
3. Escoge una duraci3n de la barra de herramientas del modo de introducci3n de notas
4. Escoge un tipo de nota (como bombo o caja) de la [paleta](#) de percusi3n
5. Presiona en el pentagrama de percusi3n para a...adir la nota a la partitura

## Repeticiones

Los principios y finales de las repeticiones simples pueden ser definidos usando las [barras](#) apropiadas. Para instrucciones para hacer primer y segundo finales vase [Volta](#).






### Reproducci3n

Para escuchar las repeticiones durante la reproducción asegúrese de que el botón "Play Repeats"  está seleccionado en la barra de herramientas. También puede desactivarse este botón mientras se está reproduciendo la música.

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

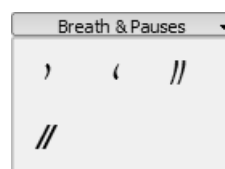
## Texto

Textos de repetición como "D.C. al Fine" o "D.S. al Coda" se encuentran en la [paleta](#) de repeticiones.

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

## Respiro

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

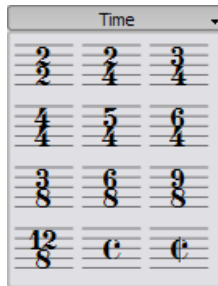


Símbolo de respiro en una partitura:



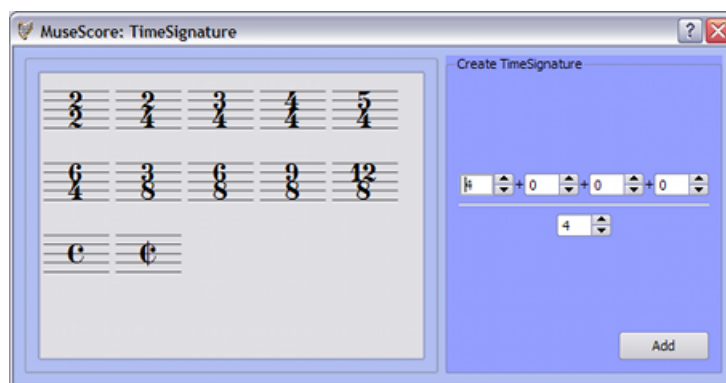
## Signo de compás

El **Signo de comp•s** estf disponible en la paleta lateral. Los elementos pueden arrastrarse y soltarse a la partitura (v•ase [paletas](#) para mfs informaci6n sobre c6mo trabajar con las paletas de MuseScore).



Si se necesita un signo de compfs que no estf listado en la paleta entonces vaya a *Create Time...* para crear uno. Pueden editarse ambos n•meros en el pfnel *Create Time Signature*.

En la mayor, a de los casos solo se necesita editar el n•mero superior. El n•mero superior adicional es para [m•trica de adici6n](#) que contiene m•ltiples dividendos separados por un signo de "mfs" (+).



## Anacruza

Hay ocasiones en que la duraci6n de un compfs es diferente a la especificada en el signo de compfs. La anacruza es un ejemplo com•n. Para cambiar la duraci6n de un compfs sin mostrar su medida v•ase la secci6n de Propiedades en [trabajando con compases](#).

## Silencio de un comp, s

Cuando un compfs completo no posee ntos, un silencio de blanca es usado. Un silencio de un compfs puede ser creado marcando el compfs y presionando *Supr.* Todas las notas y silencios en este copfs serfn reemplazados por un silencio con la duraci6n de todo el compfs.

## Tresillos

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

Primero seleccione una nota:



*Ctrl+3* crea un tresillo:



Después podrán editarse



### Modo de entrada de notas

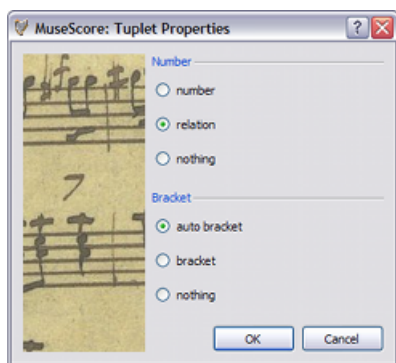
La introducción de grupos irregulares funciona de un modo ligeramente distinto en modo [ingresar notas](#). En la versión 0.9.5 y posteriores, debes atender a la duración de las notas primero y después introducir la entonación. Abajo se presentan las instrucciones necesarias para hacer tresillos de corchea.

1. Activa el modo de entrada de notas
2. Asegurate de que el puntero de entrada de nota se haya en el lugar donde desees comenzar el tresillo(usa las flechas derecha e izquierda si es necesario)
3. Escoge una negra de la barra de herramientas para especificar la duración del tresillo completo
4. *Notas € Grupos Irregulares € Tresillo* para especificar el tipo de grupo irregular
5. Date cuenta de que se selecciona automáticamente una corchea en la barra de herramientas. Presiona sobre el pentagrama para añadir la entonación de las notas

### Propiedades

Modificar las propiedades de un grupo irregular, presiona con el botón derecho de ratón en el número del grupo irregular, y escoge *Propiedades del Grupo Irregular...*





La sección "Número" del diálogo de propiedades te permite mostrar un entero, una proporción con dos enteros o ningún número.

En la sección "Llave" puedes escoger entre mostrar una llave para delimitar el grupo irregular no mostrar nada. La opción "auto encorchar" oculta la llave para notas agrupadas y la muestra si el grupo irregular incluye notas no agrupadas o silencios.



## Tremolo

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

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



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


## Voces

**Nota:** La implementación de voces en MuseScore 0.9.4 aun no está terminada y está sujeta a futuros cambios.



**Ingresar múltiples voces en un pentagrama:**

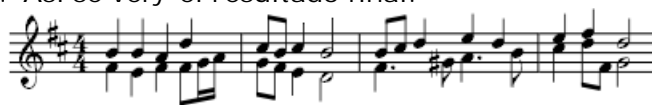
1. Primero escriba la voz aguda (con las plicas hacia arriba).
2. Al ingresar notas, algunas tendr fn las plicas hacia abajo. Si se est f usando la versi n 0.9.4 o posterior no hay que preocuparse ya que al ingresar la siguiente voz, las plicas autom fticamente cambiar fn a la direcci n apropiada.



3. **Solo versi n 0.9.3:** Si se est f usando la versi n 0.9.3 o anterior las plicas deber fn arreglarse manualmente. Seleccione una nota y de clic en el bot n "Direcci n de plica"  en la barra de herramientas o presionando x en el teclado.



4. Ahora seleccione la primera nota para mover el cursor al inicio de l nea.
5. De clic en el bot n de la "Voz 2"  y escriba la voz grave (con las plicas hacia abajo).
6. **Solo versi n 0.9.3:** Recuerde que en la versi n 0.9.3 o anterior, para cambiar la direcci n de las plicas mientras escribe, puede pulsar x en el teclado o dando clic en el bot n .
7. As  se ver  el resultado final:



## Cuando usar voces

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

## Ocultar Silencios

Para ocultar un silencio, clic derecho en el mismo y seleccionar *Set Invisible*. Si se tiene habilitado *Display   Show invisible* entonces el silencio oculto se mostrar  en pantalla de color gris. Esto solo sirve para ver donde est  situado, no aparecer  en la impresi n final.

## Volta

Los corchetes de Volta son usados para marcar diferentes finales en una repetic n:



Para colocar un signo de volta en la partitura, arrástrala desde la [paleta de líneas](#).

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

† Shift + Derecha: un compás hacia la izquierda

† Shift + Izquierda: un compás hacia la derecha

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



## Propiedades

### Lista de repetición

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

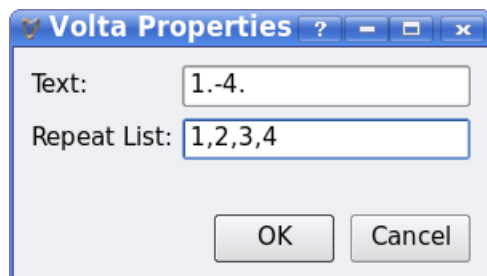
### Texto

Puedes modificar el texto y otras muchas propiedades de un corchete de volta usando el diálogo de Propiedades de la Línea. Haz click con el botón derecho sobre un corchete de volta y escoge *Propiedades de la Línea...*





Si usas la versión 0.9.3 o anterior, escoge "Propiedades de Volta..." La figura inferior muestra el texto de la volta como "1.-5."



## Reproducción

A veces una repetición se ha de realizar más de dos veces. En la figura superior, el texto de la volta indica que debe repetirse 5 veces antes de continuar. Si deseas modificar el número de veces que MuseScore reproduce una repetición, ve al compás que contiene la barra de repetición y cambia el valor de Conteo de repeticiones (vease [trabajando con compases](#) para más detalles).

En la versión 0.9.4 y anteriores puedes colocar voltas únicamente en el pentagrama superior de una partitura con varias partes. De otro modo, puedes encontrar errores como salidas inesperadas de MuseScore cuando creas partes (vease [bug report](#)) o desplazamientos del punto de anclaje de la volta al recargar la partitura.

## Capítulo 4

# Comparación de versiones estables, de pre-estreno y compilación diaria.

MuseScore se distribuye en tres tipos de versiones: estables, de pre-estreno y de compilación diaria. Si nunca te has involucrado con un proyecto de software con anterioridad, esta terminología te resultará poco familiar. No dejes que esto te disuada. La calidad de una versión estable depende en gran medida de las pruebas realizadas con las versiones de pre-estreno y compilación diaria.

### Versiones Estables

Las versiones estables (también llamadas versiones finales) aparecen cada pocos meses y se enfocan al uso habitual y cotidiano del programa. Las versiones estables se prueban de forma intensa antes de ser publicadas. En la preparación de una versión oficial, el desarrollo del programa se ralentiza para concentrarse en la reparación de errores encontrados por la comunidad de usuarios y para evitar introducir nuevos problemas. Si un error crítico aparece en el último minuto, la publicación puede retrasarse. Para obtener la última versión estable, presiona en el botón de descarga verde en la parte de arriba de la página de MuseScore.

### Pre-Estreno

Las versiones de pre-estreno aparecen cada dos o tres semanas. Ofrecen una aproximación a las características de la próxima versión estable y se emplean por los usuarios avanzados para realizar pruebas. Antes de publicar una versión de pre-estreno se prueba de forma rápida para asegurar que puede abrir y guardar partituras. Pueden contener errores importantes, aunque esto no impide su publicación, salvo que afecte a funciones muy básicas como introducir una negra en 4/4. Para obtener el último pre-estreno lee la sección pertinente de la página de [descarga](#).

### Diarias

Las compilaciones diarias de MuseScore estan disponibles para Windows y para GNU/Linux y normalmente aparecen cada noche, aunque esta frecuencia se puede ver alterada si no se producen cambios en el código o el compilador no ha sido capaz de crear la versión ese día. Las compilaciones diarias se emplean para efectuar pruebas únicamente. Dado que la compilación diaria es un proceso prácticamente automático, puedes ser el primer humano en probarla esa versión del programa. A veces, incluso las funciones más básicas pueden contener errores. Para obtener la última compilación diaria mira en:

- † [Compilaciones diarias para Windows](#)
- † [Compilaciones diarias para GNU/Linux](#)

## Resumen

|                        | Frecuencia              | Propósito  | Estabilidad                               |
|------------------------|-------------------------|--|---|
| <b>Versión oficial</b> | Cada pocos meses        | Uso habitual   | Estable                                   |
| <b>Pre-estreno</b>     | Cada dos o tres semanas | Versión inmadura para pruebas por usuarios avanzados | Puede comportarse de forma algo inestable |
| <b>Diaria</b>          | De uno a tres días      | Sólo para realizar pruebas                           | No probada                                |

## Capítulo 5

# Im, genes

Puedes emplear **im•genes** para ilustrar partituras o añadir símbolos que no se incluyen en las paletas standard.


Para añadir una imagen arrastra el archivo en la partitura. MuseScore soporta archivos en formato PNG y JPEG, así como archivos SVG simples. Esto no incluye archivos SVG con sombreado (shading) o difuminación (blurring).

## Capítulo 6

# Sonido y reproducción

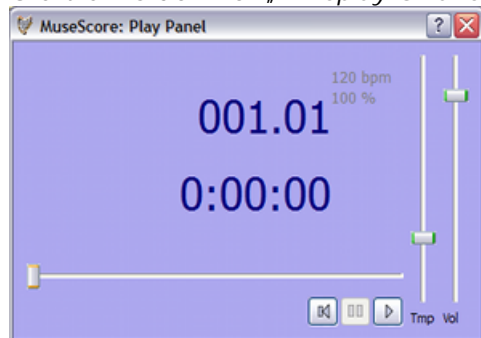
MuseScore trae consigo herramientas de "Sonido y reproducción". Este capítulo abarca tanto los controles de reproducción como formas de extender los sonidos aparte del sonido de piano por defecto.

## Modo de Reproducción

MuseScore tiene integrado un secuenciador y un sintetizador. Presionando el botón Play  se ingresa al modo de reproducción. En este modo los siguientes comandos están disponibles:

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

O a través del menú: *Display > Panel*





Presione de nuevo el botón de play para detener la reproducción y salir del modo de reproducción.

Si se quiere reproducir otro instrumento que no sea el piano, se deberá cambiar el SoundFont integrado en MuseScore por uno más versátil en el menú *Edit > Preferences...* > pestaña *I/O*. Véase [SoundFont](#) para instrucciones.

## SoundFont

MuseScore proporciona un sonido de piano para la reproducción. Para poder emplear más sonidos, como violín o percusiones, es necesario instalar una fuente de sonidos (SoundFont) basada en General MIDI.

### Descripción General

Un archivo SoundFont puede almacenar un número determinado de sonidos. Muchos SoundFonts pueden descargarse de internet. Busque alguno que tenga los 128 sonidos de [General MIDI](#) (GM). Si utiliza una fuente de sonido que no se ajusta al estándar General MIDI, los demás no podrán oír los instrumentos adecuados al compartir la partitura o guardarla como MIDI.

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

- † FluidR3\_GM.sf2 (141 MB descomprimida), véase [Fluid](#) (129 MB)
- † MagicSF\_ver2.sf2 (67.8 MB descomprimida), véase [Big SoundFonts](#)
- † Unison.sf2 (27.9 MB descomprimida), véase [Big SoundFonts](#)
- † TimGM6mb.sf2 (5.7 MB descomprimida), véase [Tim Brechbill's Timidity++ Download Site](#) "Free SoundFont" section

### Compresión

Como los archivos de Fuentes de Sonido son muy grandes, a menudo vienen comprimidos en diversos formatos incluyendo .zip, .sfArk, y .tar.gz. Es necesario descomprimir estos archivos para poder usarlos.

- † ZIP es un formato estándar de compresión soportado por la mayoría de los sistemas operativos.
- † sfArk es un formato de compresión diseñado especialmente para comprimir archivos SoundFont. Es necesario tener un [descompresor sfArk](#) exclusivo para descomprimirlo.

† .tar.gz es un formato de compresión muy popular para Linux. Los usuarios de Windows necesitarán el programa [7-zip](#) el cual permite descomprimir una amplia variedad de formatos. Note que deberá descomprimir dos veces: una para GZip y la otra para TAR.

## Configurando MuseScore

Después de encontrar y descomprimir un SoundFont, no hagas doble click en el archivo para abrirlo, ya que esto no configurará MuseScore. Por el contrario, mueve el archivo a una carpeta de tu elección, arranca MuseScore, y sigue las instrucciones de abajo.

Ve a *Mostrar < Sintetizador*. Si usas la versión 0.9.5 o anterior, ve a *Editar < Preferencias... < sección I/O*.

La configuración inicial de el SoundFont es : /data/piano1.sf2. Reemplaza esta configuración con el lugar del nuevo archivo SoundFont (.sf2). Haz clic en el botón Abrir para navegar hasta el archivo y abrirlo.

Para aplicar los cambios haz clic en OK y sal del panel de preferencias. Reinicia MuseScore para que los cambios surtan efecto.

## Problemas habituales

Si el panel de reproducción desaparece o está inactivo sigue las instrucciones de abajo para hacer que el sonido vuelva a funcionar:

1. Asegurate de que la entrada del menú *Mostrar < Transporte* está marcada. Puedes añadir o eliminar la marca presionando con el ratón sobre la entrada correspondiente. Si este paso no resuelve tu problema continua con el siguiente paso
2. Si el panel de reproducción desaparece después de cambiar el SoundFont ve a *Editar < Preferencias... < sección I/O* y haz clic en OK si hacer ningún cambio. Después de reiniciar MuseScore el panel de reproducción deberá mostrarse de nuevo. Este es un bug conocido en la versión 0.9.3 y anteriores

## Tempo

El tempo puede modificarse a través del panel de reproducción o por medio de texto en la partitura.

### Panel de reproducción

† Mostrar el panel de reproducción: *Display < Play Panel*

- † Modificar los Pulsos por Minuto (bpm) usando la palanca deslizante del Tempo (Tmp)

## Texto de tempo

- † Seleccione una nota para indicar donde se creará el tempo
- † Del menú principal: *Create > Text... > Tempo...*
- † Presione *OK* para finalizar

En las versiones 0.9.3 y anteriores no se puede cambiar el tempo o los BPM desde el diálogo Tempo Text al inicio. Sin embargo pueden cambiarse con posterioridad.

El texto de tempo puede modificarse dándole doble clic para entrar al modo de edición. Puedes usar la [paleta F2](#) para añadir una negra o cualquier figura para mostrar una indicación metronómica junto al texto de tempo.

**Andante** ♩ = 75

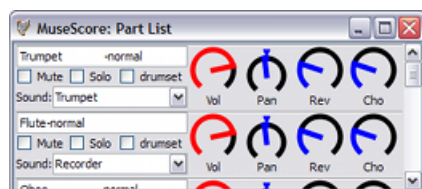
Los pulsos por minuto (BPM) en un tempo ya existente puede ajustarse dando clic derecho en el mismo y seleccionando *Tempo Properties...*

Nota: La velocidad de reproducción de una partitura puede ser distinta de los BPM especificados si la configuración de tempo en el panel de reproducción no es igual al 100%.

## Cambiar y ajustar los sonidos

### Mezclador

El mezclador te permite modificar el sonido del instrumento asociado a cada parte y ajustar el volumen, el balance, así como efectos de reverberación y chorus de cada pentagrama. Desde el menú principal escoge *Mostrar > Mezclador* para abrirlo.



### Sordina y Solo

Usa la casilla de verificación *Sordina* para silenciar determinados pentagramas. De forma alternativa, usa la casilla de verificación *Solo* para silenciar todos los pentagramas excepto el que has marcado como "solo".

### Diales

Para girar los diales en el sentido de las agujas del reloj, pulsa sobre ellos con el ratón y arrastra hacia arriba. Para girar un dial en el sentido contrario a las agujas del reloj presiona y arrastra hacia abajo con el ratón.

## Sonido

El menú desplegable de sonidos lista todos los instrumentos que soporta tu [Fuente de Sonido](#) actual. Esta propiedad no está implementada en la versión 0.9.4 y anteriores para Windows, pero sí se presenta en la versión 0.9.5.

## Cambios dentro de un mismo Pentagrama

En MuseScore algunos instrumentos pueden cambiar su sonido durante la pieza. Por ejemplo, las cuerdas pueden sonar en pizzicato o en tremolo y la trompeta puede emplear sordina. Las siguientes instrucciones se aplican a la trompeta con sordina pero los mismos principios se aplican a otros efectos.

1. Escoge la primera nota de la sección con sordina
2. Desde el menú principal escoge *Crear < Texto < Texto del Pentagrama*
3. Teclea *Sordina* (o una indicación equivalente como *Con Sordino*). En este punto, el texto sólo guarda sentido para el intérprete que lo lee, y no afecta al modo en que MuseScore reproduce la partitura
4. Haz click con el botón derecho en el texto del pentagrama y selecciona *Propiedades del Texto del Pentagrama...*
5. En el cuadro de diálogo de las Propiedades del Texto del Pentagrama marca la casilla de verificación de *Canal*
6. En el cuadro de diálogo de Propiedades del Texto del Pentagrama selecciona *sordina*
7. Pulsa *OK* para retornar a la partitura

Cada nota después de este texto añadido al pentagrama sonará con sordina. Para retornar a un sonido sin sordina con posterioridad sigue los mismos pasos, con la excepción del tercer paso. Habrás de escoger *Senza sordina*. Así mismo, en el sexto paso, selecciona *normal*.

## Capítulo 7

# Texto

El capítulo anterior trata el [texto que afecta al tempo de ejecución](#), pero hay muchos otros tipos de texto disponibles en MuseScore: [versos](#), [nombres de acordes](#), indicaciones de dinámica, [digitaciones](#), encabezados y muchas más. Todas ellas son accesibles desde el menú principal mediante *Crear > Texto*.

Para textos cortos de tipo genérico, emplea texto del pentagrama o del sistema. La diferencia entre estos dos tipos radica en si quieres aplicar el texto a un único pentagrama o a todo el sistema.

## Edición de texto

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



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

- † *Ctrl+B* alterna negrita
- † *Ctrl+I* alterna cursiva
- † *Ctrl+U* alterna subrayado
- † *Arriba* comienza superscript o termina subscript si está en modo subscript
- † *Abajo* comienza subscript o termina superscript si está en modo superscript
- † mover el cursor: *Inicio Fin Izquierda Derecha*
- † *Backspace* borra el carácter a la izquierda del cursor
- † *Delete* borra el carácter a la derecha del cursor
- † *Return* empieza nueva línea

- † **F2** Muestra la paleta de texto. Esta puede ser usada para insertar caracteres y símbolos especiales.

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

## Estilo de texto

Los elementos de texto se crean desde un *Estilo de Texto*. Este estilo define sus propiedades iniciales.

### Propiedades de texto:

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

### Tipos de texto

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

## Nombres de acordes

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

- † Use *espacio* para ir al siguiente acorde.

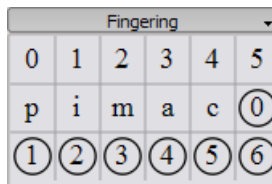
- † **Shift+Espacio** va al acorde anterior.

**Ctrl+Espacio** ingresa un *espacio* en el texto del nombre del acorde.

Los nombres de los acordes pueden ser [editados](#) como texto normal.

## Digitaci•n

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



## Letra

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



Las s,labas puede ser extendidas con una l,nea baja:



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

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

Ver tambi n: [Texto](#), [Nombres de acordes](#).

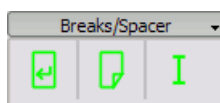


## Capítulo 8

# Formato

### Salto o espaciador

Los **saltos de página** o **saltos de línea** (saltos de sistema) se aplican arrastrando el símbolo correspondiente desde la paleta de saltos hacia un espacio en blanco de la partitura. El salto ocurrirá después del compás marcado. Por supuesto, las marcas verdes de los saltos sólo son visibles en pantalla, pero no se imprimen.



Los **espaciadores** se usan para incrementar la separación entre dos pentagramas adyacentes. Arrastra el espaciador a un compás sobre el área que requiere más espacio vertical. Haz doble click en el espaciador y arrastra el mango usando el ratón para ajustar la altura del espaciador.

Si deseas ajustar el espacio entre pentagramas para toda la partitura, edita el Estilo General a través del menú Estilo. Los espaciadores están diseñados para realizar ajustes locales.

### Marco

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

horizontal

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

vertical

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

### Crear un marco

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

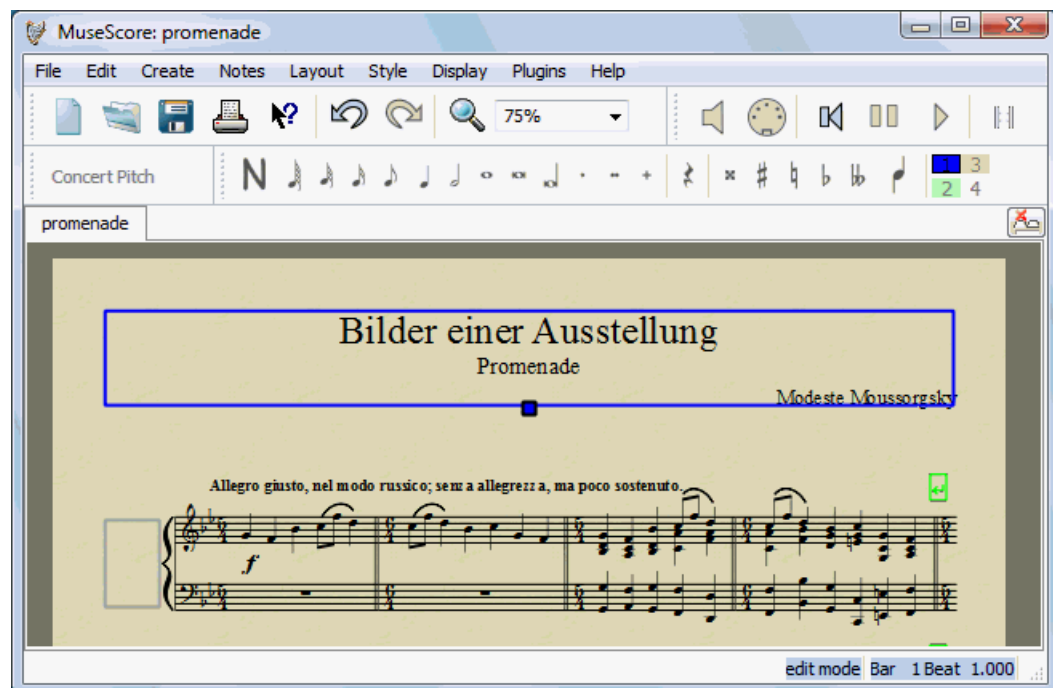
### Borrar un marco

Seleccionar un marco y presionar *Del*.

### Editar un marco

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

Marco de título en modo edición:



# Capítulo 9

## Soporte

### Como reportar un error o solicitar ayuda

Antes de enviar una solicitud de ayuda en el [foro](#):

- † POR FAVOR, trata de encontrar la solución en el [manual](#).
- † Usa la [función de búsqueda](#) de la página web para ver si alguien ya ha encontrado el mismo problema en el [foro](#).
- † Si estás enviando un reporte de errores, primero trata de reproducir el problema con la [última versión](#). Puedes consultar el [historial de versiones](#) (en inglés) para verificar si ya ha sido corregido.

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

- † La versión de MuseScore que estás usando y el sistema operativo en el que lo tienes instalado.
- † Sistema operativo en el que lo tienes instalado (Windows Vista, Mac OS 10.5 o Ubuntu 9.04)
- † Trata de describir los detalles precisos del problema (donde das clic, que teclas presionas, que ves, etc.). Si no puedes describir el problema con estas preguntas, probablemente no vale la pena reportarlo pues los desarrolladores no podrán reproducirlo (ni resolverlo).
- † Limita tus informes en el seguidor de incidencias a un único error por informe
- † Recuerda que el objetivo de un informe de error no es sólo mostrar el fallo, sino permitir a los demás reproducirlo con facilidad

Licenciado bajo la licencia [Creative Commons Atribución 3.0 Unported](#), 2002-2010 [Werner Schweer](#) y otros.