



Software libre de composici n e notaci n musical

---

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

## Manual Galego

Este   o manual do MuseScore, versi n 0.9.2 e superiores. Rex,strese e solicite converterse en colaborador para mellorar ou traducir o manual.

# Capítulo 1

## Comezar

### Instalación

#### Windows

O instalador para o Windows atópase na páxina de [descargas](#) deste sitio web. Prema a ligazón para comezar a transferilo. O navegador web pedirá confirmación de que se quere transferir este ficheiro. Escolla "Gardar Ficheiro".

Ao rematar a transferencia, prema dúas veces no ficheiro para comezar a instalación. Pode que o Windows abra unha xanela de seguranza e pida confirmación antes de executalo. Prema "Executar" para continuar.



O instalador recomenda que se fechen todos os demais aplicativos antes de continuar. Unha vez fechados, prema "Seguinte" para continuar.

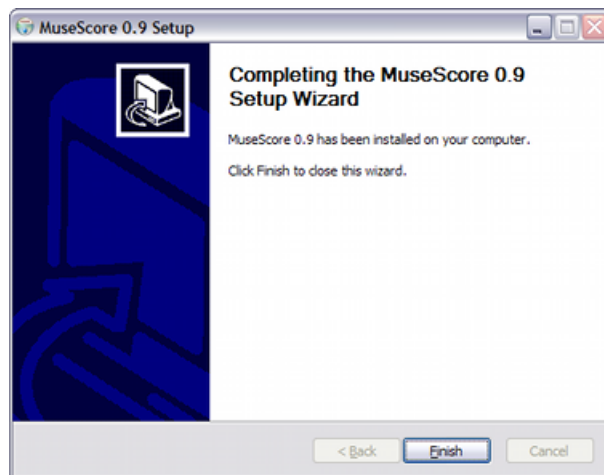
O asistente da instalación mostra os termos da licenza de software libre, que pode ler. Prema "Estou de acordo" para continuar.

A seguir confirme o sitio no que se ha de instalar o MuseScore. Se se está a instalar unha versión do MuseScore máis recente mais prefírese manter a

versión antigua no computador, haberf que mudar de cartafol. De non ser as,, prema "Seguinte" para continuar.

A seguir confirma o nome do cartafol de MuseScore que aparece na lista de programas do men,, Inicio do Windows. Prema "Instalar" para continuar.

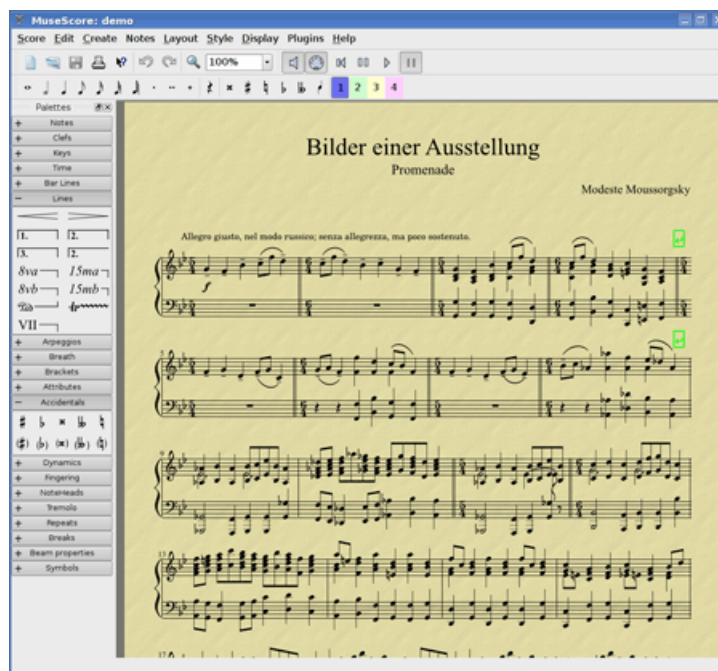
Agarde uns minutos mentres o asistente instala os ficheiros e configuraci ns precisos. Ao finalizar prema "Rematar" para sair do instalador. Se o desexa, pode eliminar o ficheiro de instalaci n que descargou.



### Iniciar o MuseScore

Para executar o MuseScore escolla *Inicio* € *Todos os Programas* € *MuseScore 0.9* € *MuseScore*.

O MuseScore fbrese ao cabo duns segundos mostrando a partitura de demostraci n. Experimente con ela e familiar,cese co programa. Despois pode [crear a s,, a primeira partitura](#).



### MacOSX

## Instalaci•n

O ficheiro dmg para Mac at pase na p fxina de [Descargas](#) do sitio web do MuseScore. Prema a ligaz  n para iniciar a descarga. Cando esta remate, o ficheiro dmg m  ntase automaticament no escritorio como "MuseScore-0.9.5" e aparece o Instalador.



Arrastre a icona do MuseScore e s  ltea sobre a icona do cartafol Aplicativos. Se non    administrador, MacOSX pide un contrasinal. Xa pode lanzar o MuseScore desde Aplicativos ou Spotlight.

## Desinstalaci•n

Simplemente elimine MuseScore do cartafol Aplicativos.

## Linux

Consulte a p fxina de [descargas](#) para instruci  ns relacionadas co MuseScore no Linux. Forn  cense paquetes para Debian, Ubuntu, Fedora e PCLinuxOS. Outras distribuci  ns requiren que se constr  a este aplicativo a partir das fontes. para instruci  ns espec  ficas de Fedora consulte [abaixo](#).

## Fedora

Importe a chave GPG:

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

2. Vaia    p fxina de [descargas](#) do sitio web do MuseScore. Prema a ligaz  n da descarga est  bel para Fedora e escolla o paquete rpm correcto para a s  a arquitectura
3. Dependendo da arquitectura, empregue un dos dous conxuntos de comandos para instalar o MuseScore

para a arquitectura i386

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

ou para a arquitectura x86\_64

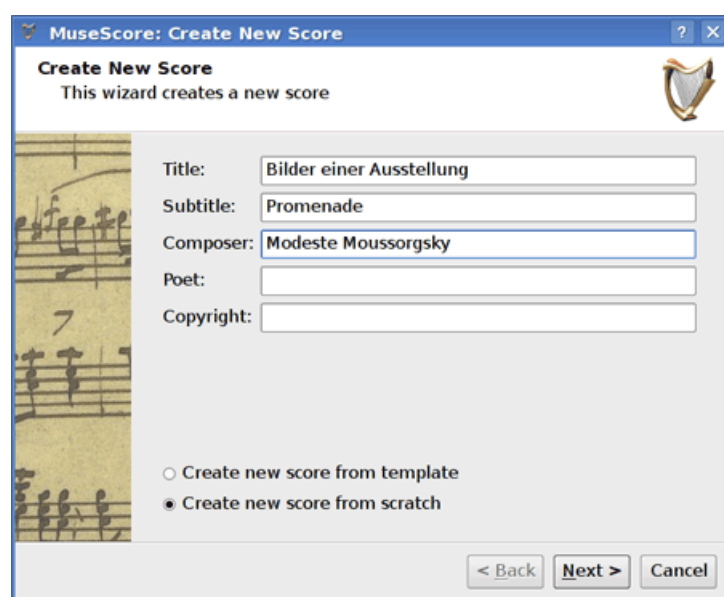
```
su  
yum localinstall musescore-0.9.4-1.fc10.x86_64.rpm
```

Se ten dificultades co son, consulte [Fedora 11 e o son](#).

## Crear unha partitura nova

No menú principal escolla *Ficheiro*  $\in$  *Nova*. Isto abre o asistente de partituras novas.

### Título, compositor e outra información



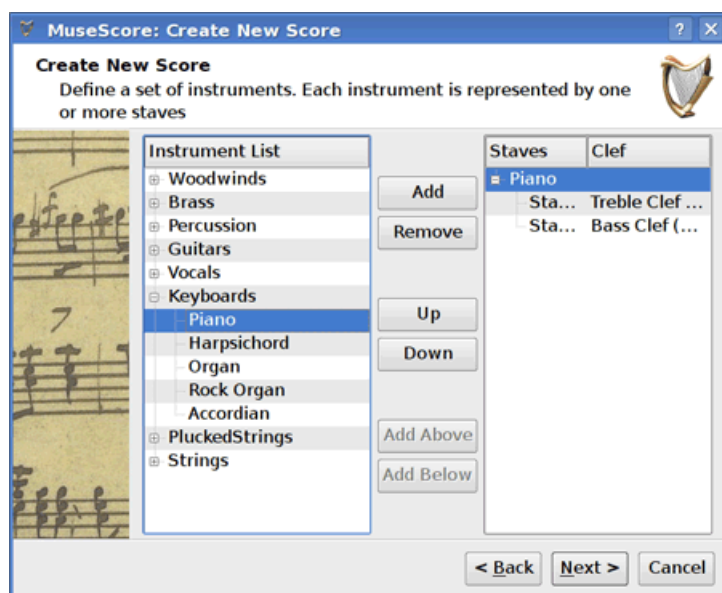
Introduza o título, compositor e outra información, como se ve encima disto. Fíxese nas dúas opcións da parte inferior:

- ... Crear unha partitura nova a partir dun modelo
- ... Crear unha partitura nova desde cero

A primeira opción permite seleccionar de entre as partituras xa preparadas na pantalla seguinte. A segunda opción ofrece a escolla completa de instrumentos na pantalla seguinte. Os modelos trátanse en profundidade [neste artigo](#), mais por agora abonda con escoller "Crear unha partitura nova desde cero".

Prema "Seguiente" para continuar.

### Instrumentos e rexistros vocais



A xanela dos instrumentos divídese en dúas columnas. A primeira enumera instrumentos e rexistros vocais de entre os que escoller. A segunda está baleira ao principio mais vai conter axiña a lista dos instrumentos da nova partitura.

A lista de instrumentos da primeira columna está subdividida en familias de instrumentos. Prema dúas veces unha categoría para que apareza a lista completa de instrumentos de cada familia. Selecciona un instrumento e preme "Engadir". O instrumento seleccionado aparece na segunda columna. Pódense engadir máis instrumentos ou rexistros de voz se se precisan.

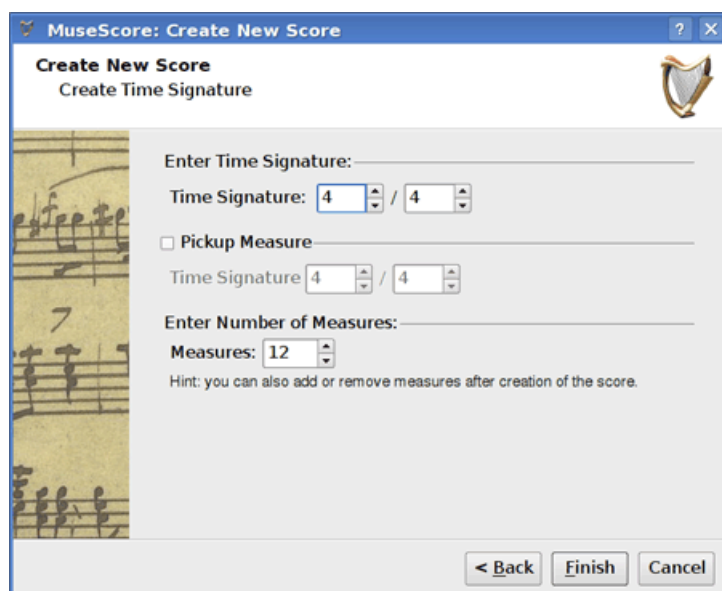
A orde dos instrumentos na segunda columna determina a súa orde de aparición na partitura. Para alterar a orde, preme o nome dun instrumento e empregue os botóns "Arriba" ou "Abaixo" para subilo ou baixalo. Cando remate, preme "Seguinte".

## Armadura

Na versión 0.9.3 do MuseScore, o asistente pide a armadura. Selecciona a que precise e preme "Seguinte" para continuar.

Nas versións 0.9.2 e anteriores, o asistente non pide a [armadura](#), polo que pode ignorar este paso.

## Marca de tempo, anacrusa e número de compases



Configure a marca de tempo como desexa. Se a peza comeza cunha anacrusa, seleccione "Anacrusa" e axuste a marca de tempo para indicar a duraci3n real do primeiro compfs.

Se sabe aproximadamente cantos compases necesita, p3deos especificar aqu,. De non ser as,, p3dense engadir ou eliminar os compases posteriormente.

Prema "Rematar" para crear a nova partitura.

### Axustes da partitura despois de creala

Todo o que se configure co asistente para partituras novas pode modificarse posteriormente.

- ... Para engadir ou eliminar compases ou crear unha anacrusa vexa [Operaci3ns cos compases](#)
- ... Para alterar calquera texto vexa [Edici3n de texto](#). Para engadir un t,tulo que falte (ou calquera outro elemento), empregue o men,, *Crear € Texto € T,tulo* (ou outro elemento de texto)
- ... Para engadir, eliminar ou modificar a orde dos instrumentos, empregue o men,, *Crear € Instrumentos...*

Vexa tam3n: [Armaduras](#), [Marcas de tempo](#), [claves](#).

### Modelos

Ao crear unha partitura nova co asistente hai unha opci3n para "Crear unha partitura nova a partir dun modelo" na primeira pantalla (vexa [T,tulo e outros textos](#) mfis arriba para mfis detalles). Seleccione a opci3n dos modelos e prema "Seguinte" para continuar.

Selecione un modelo e prema *Seguinte* para continuar co asistente para partituras novas como far,a normalmente.

Os ficheiros de modelo son ficheiros normais do MuseScore almacenados no cartafol de modelos. Pódense crear modelos gravando ficheiros do MuseScore nel. No Windows, o cartafol de modelos atópase normalmente en C:\Program Files\MuseScore\templates. No Linux, mire en /usr/share/mscore-xxx se instalou co xestor de paquetes. Se compilou o mscore no Linux, mire en /usr/local/share/mscore-xxx. Nun Mac, mire en /Applications/MuseScore.app/Contents/Resources/templates



## Capítulo 2

# Elementos

O capítulo "Comezar" anterior guía a través do proceso de [Instalación](#) para [crear unha partitura nova](#). O capítulo "Elementos" • unha ollada xeral sobre o MuseScore e describe os métodos xerais de interacción coa partitura.

## Introdución de notas

As notas introdúcese no Modo de introdución de notas. Seleccione primeiro unha nota ou silencio da partitura como posición inicial de introdución de notas. Ao introducir notas sempre se substitúen as notas ou silencios existentes. Deste xeito, a duración do compás non se modifica.

... *N*: Entra no Modo de introdución de notas.

... *Escape*: Sae do Modo de introdución de notas.

Unha vez no Modo de introdución de notas hai que seleccionar a duración da nota que se quere introducir seleccionando o valor na paleta de notas ou co atallo de teclado correspondente.

Na versión 0.9.4 e posteriores, os atallos de teclado para seleccionar a duración da nota redúcese a unha única tecla e ordénanse así:

... 1: Semifusa

... 2: Fusa

... 3: Semicorchea

... 4: Corchea

... 5: Negra

... 6: Branca

... 7: Redonda

Na versión 0.9.3 e anteriores os atallos da duración das notas implicaban d, as teclas:

- ... Alt+1: Negra
- ... Alt+2: Corchea
- ... Alt+3: Semicorchea
- ... Alt+4: Fusa
- ... Alt+5: Semifusa
- ... Alt+6: Redonda
- ... Alt+7: Branca

As notas introd, cense escribindo: C (do) D (re) E (mi) F (fa) G (sol) A (la) B (si) C (do)



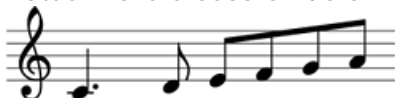
Espazo crea un silencio: C D Espazo E. Lembre que a duración que se seleccione para as notas (negra neste exemplo) tam, n determina a duración do silencio (de negra)



As notas engfdense aos acordes premendo Mai, sculas e introducindo o nome dunha nota: C (do) D (re) Mai, sculas +F (fa) Mai, sculas+A (la) E (mi) F (fa)



Engadirlle un puntillo a unha nota: 5 . C 4 D E F G A (Nota: as versións 0.9.3 e anteriores empregan atallos de teclado diferentes para mudar a duración das notas. Vexa a sección de enriba para m, fis información)



Para mudar de oitava empregue as combinacións de teclas seguintes:

- ... Ctrl+Arriba (Mac: f +Arriba): Aumentar unha oitava a altura dunha nota.
- ... Ctrl+Abaixo (Mac: f +Abaixo): Diminu, r unha oitava a altura dunha nota.

Outros comandos de edición:

- ... x: Invertir a dirección da plica.
- ... Mai, sculas+x: Mover a cabeza da nota para o lado contrario da plica.

## Teclado MIDI

Tamén se poden introducir alturas cun teclado MIDI en no MuseScore na versión 0.9.6 ou posteriores. A versión 0.9.3 e as anteriores só admiten o teclado MIDI en Linux.

1. Conecte o teclado MIDI ao computador e prenda o teclado
2. Inicie o MuseScore
3. Cree unha partitura nova
4. Prema para seleccionar o silencio no compás 1 para indicar onde quere que comece a introdución de notas
5. Prema N para iniciar o modo de introdución de notas
6. Selecciona unha duración de nota (como negra), como se describe máis arriba
7. Prema unha nota no teclado MIDI e observe que a altura se engade á partitura

Nota: o teclado MIDI introduce unha nota ou acorde de cada vez. Este modo de introdución de notas (chamado ás veces "introdución a pasos") é rápido e fiable. Hai software de notación que tenta interpretar "introdución en tempo real", co que sico a tocar unha pasaxe e o software a tentar crear a notación. Porén, os resultados son con frecuencia pouco fiables mesmo cando un músico experto quen toca e con software caro. O MuseScore céntrase en formas de introdución de notas máis fiables.

Se dispón de varios dispositivos MIDI ligados ao computador pode que lle teña que indicar ao MuseScore cal é o teclado MIDI. Na versión 0.9.6 e posteriores vaia a *Editar > Preferencias...* (Mac: *MuseScore > Preferencias...*). No diálogo de preferencias prema o separador *E/S* e escolla o dispositivo na sección chamada "Escoller o dispositivo de entrada PortMidi".

## Colores

O MuseScore colora as notas que caen fóra da tesitura en amarelo ou vermello nas versións 0.9.5 e posteriores. As notas por arriba ou por abaixo da tesitura cómoda dun aficionado aparecen en vermello; as notas alén da tesitura cómoda para un profesional aparecen en amarelo. As cores son informativas e aparecen na pantalla do computador mais non aparecen nas copias impresas das partituras. Para desactivar as cores das notas na versión 0.9.6 e posteriores escolla *Editar > Preferencias...* (Mac: *MuseScore > Preferencias...*), prema o separador *Introdución de notas* e desactive "Colorar as notas que fiquen fóra da tesitura usual".

## Ligazóns externas

... [Tutorial en vídeo: Introdución básica de notas \(en inglés, con subtítulos en galego\)](#)

## Copiar e pegar

O MuseScore pode copiar notas individuais ou seleccións grandes de música. A versión 0.9.4 inclúe moitas melloras no copiado e pegado que inclúen a posibilidade de seleccionar arrastrando coas máisculas. O copiado e o pegado nas versións 0.9.3 e anteriores está limitado a compases completos e

- difícil de utilizar (vexa [abaixo](#) para as instrucións).

### Copiar

1. Prema a primeira nota da selección
2. *Maisculas + prema* a derradeira nota da selección. Un rectángulo azul resalta a zona seleccionada.
3. No menú, escolla *Editar > Copiar*

### Apegar

1. Prema a nota ou compases onde queira que comece a selección que se pegue
2. No menú, escolla *Editar > Apegar*

## Instrucións para 0.9.3 e anteriores

### Copiar

1. Prema unha parte valeira dun compás para seleccionar o compás completo (un rectángulo azul resalta a selección)
2. Se quixer estender a selección, *Maisculas + prema* a parte valeira doutro compás
3. No menú, escolla *Editar > Copiar*

### Apegar

1. Prema a parte valeira do compás no que queira apegar
2. No menú, escolla *Editar > Apegar*

## Modo de edición

Pódense modificar moitos elementos das partituras no Modo de edición :

... *Premer d, as veces*: Inicia o Modo de edición

... *Escape*: Sae do Modo de edición

Algunhs elementos mostran os selectores no modo de edición que se poden mover arrastrándoos co rato ou con comandos de teclado.

[Ligadura](#) no Modo de edición:



Comandos de teclado disponibles:

- ... *Esquerda*: Move o selector un espazo *f* esquerda
- ... *Dereita*: Move o selector un espazo *f* dereita
- ... *arriba*: Move o selector un espazo para riba
- ... *Abaixo*: Move o selector un espazo para baixo
- ... *Ctrl+Esquerda* (Mac: *⌘ + Left*): Move o selector 0,1 espazos *f* esquerda
- ... *Ctrl+Dereita* (Mac: *⌘ + Right*): Move o selector 0,1 espazos *f* dereita
- ... *Ctrl+Arriba* (Mac: *⌘ + Up*): Move o selector 0,1 espazos para riba
- ... *Ctrl+Abaixo* (Mac: *⌘ + Down*): Move o selector 0,1 espazos para baixo
- ... *Mai, sculas+Esquerda*: Move a fnco do pulso do selector *f* esquerda
- ... *Mai, sculas+Dereita*: Move a fnco do pulso do selector *f* dereita
- ... *Tabulador*: Vai ao seguinte selector

Vexa tamén: [Edición de texto](#), [Ligaduras de expresión](#), [Chaves](#), [Líñas](#)

## Operacións cos compases

### Engadir

Para engadir un compás no final dunha peza, prema *Ctrl+B* (Mac: *⌘ + B*). Para engadir varios compases empregue o menú *Crear Compases Engadir compases...*

### Inserir

Seleccione primeiro un compás e a seguir prema *Ins* para inserir un compás baleiro antes do que ten seleccionado. Para inserir varios compases empregue o menú *Crear Compases Inserir compases...*

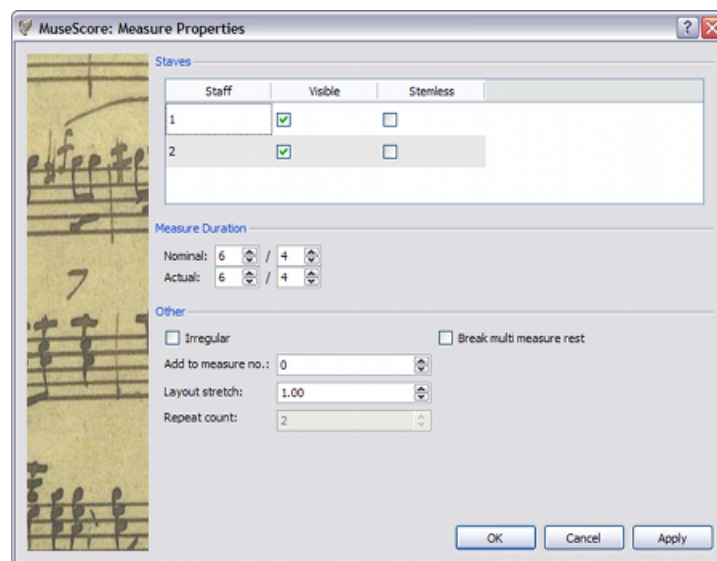
### Eliminar

Escolle primeiro o compás e despois prema *Ctrl+Supr* (Mac: *⌘ + Fn + Retroceso*).

En 0.9.5 e anteriores • diferente. Prema *Ctrl* (Mac: *⌘*) no teclado encanto preme un espazo baleiro do compás co rato. Este compás mfrcase cunha liña de puntos que indica que se seleccionou "un espazo de tempo". Prema *Ctrl+Clic* (Mac: *⌘ + Clic*) para estender a selección. Ao premer *Supr* (Mac: *Fn + Retroceso*) elimínanse os compases seleccionados.

### Propiedades

Para modificar as propiedades dun diálogo calque co botón dereito do rato nunha parte baleira do compás e seleccione *Propiedades do compás...*



## Pentagramas

A propiedade *Visible* permite mostrar ou acochar as notas e as liñas do pentagrama do compás actual. A propiedade *Sen plicas* permite mostrar ou acochar as notas das plicas do compás actual. As notas que normalmente teñen plica, como as brancas e as negras, se mostran a cabeza da nota ao se marcaren como sen plica.

## Duración

A duración *nominal* é o tempo que se mostra na partitura. Pódese modificar a duración *real* dun compás para calquera valor independentemente do tempo que apareza na partitura. Normalmente, as duracións nominal e real dun compás son idénticas. Por exemplo, un compás con anacrusa, por exemplo, pode ter unha duración real menor.

Na figura de abaixo, a anacrusa de negra ten unha duración de compás nominal de 4/4, mais unha duración real de 1/4. Os compases do medio teñen duracións nominais e reais de 4/4. O compás adicional con si bémol ten unha duración real de 3/4.



## Irregulares

Os compases "irregulares" non se contan na numeración de compases. Normalmente, as anacrusas místranse como "irregulares". Cando se marca un compás como irregular nas versións actuais do MuseScore pode que haxa que gardar e volver a cargar a partitura antes de que os números meros de compás mostren o cambio.

## Número de repeticións

Se o compfs • o final dunha [repetición](#), • pos, bel definir cantas veces hai que repetilo.

### Rachar compases de espera

Esta propiedade separa un [silencio de varios compases](#) no compfs actual. Hai que seleccionar esta opción *antes* de activar a opción "Crear compases de espera" en *Estilo* € *Modificar o estilo xeral*.

As versións 0.9.6 e posteriores rachan automaticamente os compases de espera nos puntos importantes, como marcas de ensaio, cambios de tempo, barras de compfs dobres, etc.

### Numeración

O MuseScore numera automaticamente o primeiro compfs de cada sistema, mais hai mfs opcións de numeración pos,beis. No men,, principal escolla *Estilo* € *Modificar o estilo*. No panel da esquerda escolla "**Números**". Na metade inferior do panel da dereita estf a sección "**Números de comp•s**".

Marque a opción que hai a carén de "N, meros de compfs" para activar automaticamente os n, meros de compfs.

Marque "mostrar o primeiro" se quixer que o primeiro compfs leve o n, mero.

marque "todos os pentagramas" se quixer n, meros en todos os pentagramas; de non ser as,, sē leva n, meros o pentagrama superior de cada sistema.

Escolla mostrar os n, meros en "todos os sistemas", que numera o primeiro compfs de cada liña, ou mostrar os n, meros por "intervalo" e especifique o tamaño do intervalo. Por exemplo, un intervalo de 1 numera todos os compases; un intervalo de 5 numera cada cinco compases.

## Paletas

As paletas pēdense mostrar ou agochar co men,, *Mostrar* € *Paleta*.

Pēdense arrastrar e soltar os elementos das paletas para os elementos da partitura.

Premar d,, as veces un s,mbolo dunha paleta equivale a arrastrar e soltar ese s,mbolo para todos os elementos seleccionados da partitura.

Por exemplo, pēdese colocar facilmente un tenuto simultaneamente en varias notas:

1. Seleccione as notas
2. Prema d,, as veces o s,mbolo de tenuto na paleta de atributos

## Desfacer e refacer

O MuseScore permite desfacer e refacer sen límites.  
Os atallos de teclado normais son:

... Desfacer *Ctrl+Z* (Mac: *⌘+Z*)

... Refacer *Ctrl+Mai, sculas+Z* (Mac: *⌘+Mai, sculas+Z*)

## Exportación

Pódese exportar unha partitura desde *Ficheiro > Gardar como...* en varios formatos diferentes:

Formato comprimido do MuseScore (\*.mscz)

MSCZ • o formato normal do *MuseScore* e recoméndase para a maioría dos casos. As partituras que se gardan neste formato ocupan pouco espazo e conservan toda a información precisa. O formato • unha versión comprimida con ZIP dos ficheiros .mscx.

Formato do MuseScore (\*.mscx)

MSCX • a versión sen comprimir do formato de ficheiro do *MuseScore* que se emprega na versión 0.95 e posteriores. As partituras que se gardan neste formato non perden nada de información e recoméndase se se precisa modificar *f* man o formato do ficheiro cun editor de texto. As versións anteriores do *MuseScore* empregaban a extensión de ficheiro MSC.. Por•n, MSC ten conflitos de asociación de extensión de ficheiros no Windows da Microsoft e alg•ns provedores de correo electrónico bloqu•ano. A nova extensión de ficheiro MSCX substit•e a extensión de ficheiro antiga MSC debido aos problemas resumidos aquí.

MusicXML (\*.xml)

[MusicXML](#) • o estándar universal para as partituras de música e pódennos empregar a maioría dos programas de creación de partituras dispoñibles, incluídos Sibelius, Finale e moitos doutros. É o formato recomendado para compartir as partituras entre distintos editores de partituras.

MusicXML comprimido (\*.mxl)

MusicXML comprimido crea ficheiros moitos pequenos do que o MusicXML normal. O MusicXML comprimido • un estándar moito recente e de momento non o admiten tantos editores de partituras.

MIDI (\*.mid)



Musical Instrument Digital Interface (MIDI, "Interface dixital de instrumentos musicais") • un formato moi aceptado polos secuenciadores e o software de notación musical. Por•n, os ficheiros MIDI estfn deseñados para a reprodución, non para o deseño de partituras, polo que non conteñen información acerca do formato, a denominación da altura, voces, ornamentos, articulacións, repeticións ou armaduras, entre outras cousas. Para compartir ficheiros entre diferente software de notación musical empregue o MusicXML. Se o „nico que lle importa • a reprodución, daquela empregue MIDI.

#### PDF (\*.pdf)

Portable Document Format (PDF, "Formato de documento portfbel") • ideal para compartir partituras con quen non precise editar a m„sica. A maior,a dos usuarios dispoñen xa dun visualizador de PDF no seu computador, polo que non teñen que instalar ning„n software extra para ver as partituras.

#### PostScript (\*.ps)

PostScript (PS) • popular como linguaxe de descrición de pfxinas empregado polas imprentas.

#### PNG (\*.png)

Portable Network Graphics (PNG, "grfficos de rede portfbeis") • un formato de imaxes de bits aceptado nativamente polos principais sistemas operativos e software de imaxes e popular na web. Na versión 0.9.3, as partituras con varias pfxinas exportan un ficheiro PNG por cada pfxina. O MuseScore crea imaxes tal e como aparecer,an nunha pfxina impresa. Se desexa creasr imaxes que mostren elementos que s€ aparecen na pantalla, como as molduras, as notas invis,beis e as coras de f€ra da tesitura, vaia a *Editar € Preferencias...* (Mac: *MuseScore € Preferencias...*), prema o separador Exportación e marque a opción "Función de captura de pantalla".

#### SVG (\*.svg)

Os Scalable Vector Graphics (SVG, "grfficos vectoriais escalfbeis") p€denos abrir a maior,a dos navegadores web e a maior,a do software de grfficos vectoriais. Por•n, a maior,a do software de SVN non permite fontes embebidas, polo que hai que instalar as fontes de MuseScore para ver correctamente estes ficheiros.

#### LilyPond (\*.ly)

O formato LilyPond p€deo abrir o creador de partituras [Lilypond](#). Por•n, a exportación a LilyPond estf incompleta e • experimental nas versións actuais do *MuseScore*.

### Audio WAV (\*.wav)

WAV (Waveform Audio Format) • un formato de son sen comprimir desenvolvido por Microsoft e IBM mais moi coñecido polo software de Windows, Mac OS e Linux. É un formato ideal para crear CD dado que non se perde a calidade do son no proceso de gravar o ficheiro. Por •n, o tamaño tan grande dos ficheiros fai que sexa difícil compartilos mediante o correo electrónico ou a web. Esta opción de exportación está dispoñible na versión 0.9.5 e nas posteriores.

### Audio FLAC (\*.flac)

Free Lossless Audio Codec (FLAC) • un formato de audio comprimido. Os ficheiros FLAC teñen aproximadamente a metade do tamaño do audio sen comprimir e a calidade • igual de boa. Windows e Mac OS non teñen incorporado o recoñecemento de FLAC, mais hai software, como o [reprodutor multimedia VLC](#) que pode reproducir os ficheiros FLAC en calquera sistema operativo. Esta opción de exportación está dispoñible na versión 0.9.5 e nas posteriores.

### Ogg Vorbis (\*.ogg)

Ogg Vorbis preténdese que sexa un substituto libre de patentes do popular formato de audio MP3. Como MP3, os ficheiros Ogg Vorbis son relativamente pequenos (con frecuencia unha décima parte do audio sen comprimir) mais sempre se perde algo de calidade sonora. Windows e Mac OS non teñen incorporado o recoñecemento de Ogg Vorbis, mais hai software, como o [reprodutor multimedia VLC](#) e o Firefox 3.5 e posteriores, que pode reproducir os ficheiros Ogg en calquera sistema operativo. Esta opción de exportación está dispoñible na versión 0.9.5 e nas posteriores.

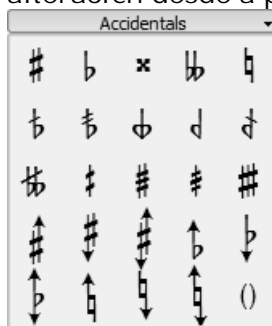
## Capítulo 3

# Notación

No capítulo anterior, "Elementos", aprendeu a [introducir notas](#) e a interaccionar coa [paleta](#). O capítulo "Notación" describe os diferentes tipos de notación en máis detalle, incluída a notación musical máis avanzada.

## Alteracións

Pódense mudar as **alteracións** ou **accidentes** arrastrando un símbolo de alteración desde a paleta de alteración para unha nota da partitura.



Se se quere mudar a altura dunha nota tamén se pode seleccionar a nota e premer:

- ... *Arriba*: Aumenta a altura dunha nota un semitón (ten preferencia polos sostidos).
- ... *Abaixo*: Diminúe a altura dunha nota un semitón (ten preferencia polos bemoles).
- ... *Ctrl+Arriba*: Aumenta a altura dunha nota unha oitava.
- ... *Ctrl+Abaixo*: Diminúe a altura dunha nota unha oitava.

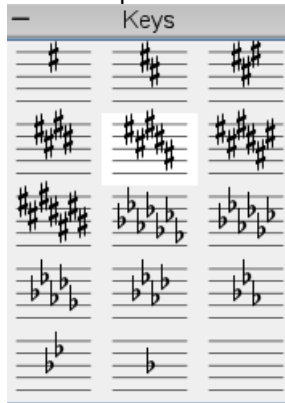
O MuseScore tenta colocar automaticamente a alteración axeitada da altura que se modificou. Se se precisa corrixir manualmente unha altura ou colocar unha alteración cautelar (alteración editorial), arrastre unha alteración

desde a paleta de alteraci ns para a nota. Se posteriormente se modifica a altura coas teclas do cursor, as modificaci ns manuais elim,nanse .

A funci n do men, Notas   Expressi, n da altura tenta adivi tar as alteraci ns correctas para toda a partitura.

## Armaduras

As **armaduras** cr anse e modif,canse arrastrando un s,mbolo de armadura desde a paleta de armaduras para un compfs ou armadura existente.



F9 alterna a xanela da [paletas](#).

### Modificar

Arrastre unha armadura desde a paleta para riba dunha armadura da partitura. Tam n se pode arrastrar unha armadura desde a partitura para riba doutra armadura con *Mai, sculas+bot, nEsquerdoDoRato+Arrastrar*.

### Engadir

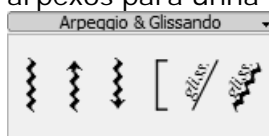
Arrastre unha armadura desde a paleta para unha parte baleira dun compfs. Isto crea unha armadura no inicio do compfs.

### Eliminar

Seleccione unha armadura e prema *Supr*.

## Arpexos

Os **arpexos** cr anse arrastrando un s,mbolo de arpexo desde a paleta de arpexos para unha nota ou acorde.



Na versión 0.9.5 e posteriores pódese modificar a lonxitude do arpexo premendo **d**, as veces nel e arrastrando o selector para riba ou para baixo



## Barras de compfs

### Mudar o tipo de barra de compfs

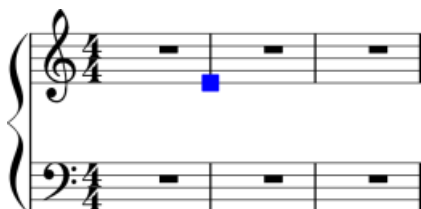
As barras de compfs modifícanse arrastrando o símbolo desde a paleta de barras de compfs para unha barra da partitura.



Para acochar de todo unha barra de compfs, prema a liña co botón dereito do rato e escolla *Facer invisíbel*.

### Crear un sistema de varios pentagramas

Para estender as barras de compfs a varios pentagramas, prema unha barra **d**, as veces para editala (vexa [Modo de edición](#)).



Prema o cadrado azul e arrástralo sobre o pentagrama seguinte. Todas as barras da partitura actualízanse ao saír do modo de edición.



Vexa tamén: [Operacións cos compases](#)

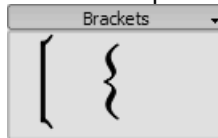
## Chaves

## Eliminar

Selecione a chave e prema *Supr*

## Engadir

Arrastre un símbolo de clave desde a paleta de claves para un espazo baleiro do primeiro compfs dun sistema.



## Mudar

Arrastre un símbolo de clave desde a paleta de claves para encima dunha clave da partitura.

## Modificar

Prema d, as veces unha clave para entrar no [modo de edición](#); no modo de edición pódese arrastrar a altura dunha clave para que abarque cantos pentagramas se queira dun sistema.

# Claves

As **claves** créanse ou modifícanse arrastrando o símbolo da clave desde a paleta de claves para un compfs ou outra clave.

F9 alterna a xanela das [paletas](#).



## Modificar

Arrastre unha clave desde a paleta para unha das claves da partitura. Tamén se pode arrastrar unha clave desde a partitura para riba doutra clave empregando *Mai, sculas + Bot, nDereitoDoRato + arrastrar*.

## Engadir

Arrastre unha clave desde a paleta para unha parte baleira dun compfs. Isto crea unha clave ao principio do compfs. Arrastre unha clave para riba dunha nota determinada para crear unha clave na metade dun compfs. Se

non • a primeira medida do pentagrama aparece *mf*is pequena.

## Eliminar

Selecione unha chave e prema *Supr.*

Lembre que mudar unha chave non altera a altura de ningunha nota. No canto disto, as notas mēvense.

## Crescendos

Os **crescendos e decrescendos** son obxectos de [lita](#). Para crealos seleccione primeiro unha nota para marcar o punto de inicio.

... *H*: Crea un crescendo

... *Mai, sculas+H*: Crea un decrescendo

Tam•n se poden crear estas chaves de dinfmica arrastrando un s,mbolo desde a paleta de litas para riba dunha nota.

1. *H* crea un crescendo:



2. *Premer d*, as veces pasa ao [modo de edición](#):



3. *Mai, sculas+Dereita* move a fncora final:



4. *Dereita* move o punto final:

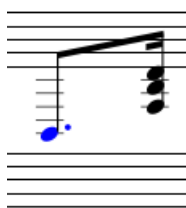


## Frases entre pentagramas

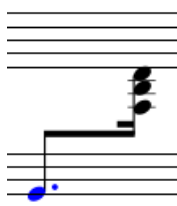
Nas partituras para piano • frecuente empregar os dous pentagramas (chaves de sol e de fa) para escribir unha frase musical.

Isto pēdese introducir en MuseScore deste xeito:

Introduza primeiro todas as notas dun pentagrama:



*Ctrl+Mai, sculas+Abaixo* move a nota ou acorde seleccionados para o pentagrama seguinte (Mac: *⌘+Mai, sculas+Abaixo*).

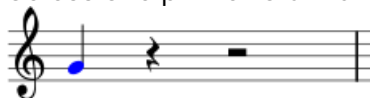


Vexa tam•n: [Barras de compfs](#) para as barras de compfs que se estenden entre varios pentagramas (ou sexa, un sistema de pentagramas).

## Grupos artificiais

Para crear un **tresillo** hai que crear primeiro unha nota coa duraci•n do tresillo completo. A seguir selecci•nase a nota e pr•mese *Ctrl+3* para tornala nun tresillo. Do mesmo xeito, *Ctrl+5* torna a nota nun quintillo.

Selecione primeiro unha nota:



*Ctrl+3* crea un tresillo:



que tam•n se pode modificar:



## Modo de introduci•n de notas

A introduci•n dos grupos artificiais funciona dun xeito un pouco diferente no modo de [introduci•n de notas](#) que no modo esquematizado arriba. Na versi•n 0.9.5 e posteriores haise que ocupar primeiramente da duraci•n e introducir as alturas despois. Eis instrucci•ns paso a paso para facer tresillos

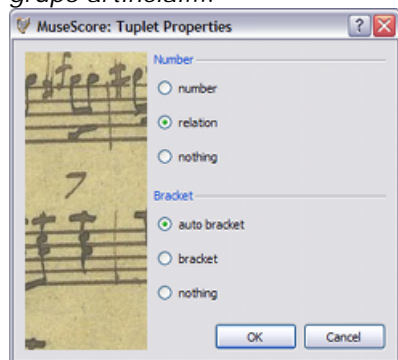


de corcheas.

1. Inicie o modo de introdución de notas
2. Verifique que o marcador de introdución de notas estea no lugar no que quere que se inicie o grupo (empregue as teclas das frechas dereita e esquerda se for preciso)
3. Seleccione unha duración de unha negra na barra de ferramentas para especificar a duración do grupo completo
4. *Notas € Grupos artificiais € Tresillo* para especificar o tipo de grupo
5. Fíxese en que se selecciona automaticamente unha duración de unha corchea. Prema a partitura para engadir as alturas

## Propiedades

Para modificar as propiedades de exhibición dun grupo artificial, prema o botón do grupo artificial co botón dereito do rato e escolla *Propiedades do grupo artificial...*



A sección do número do diálogo das propiedades permite mostrar un enteiro, unha relación entre dous enteiros ou ningún número.

Na sección do corchete, "corchete" e "nada" permiten mostrar ou acochar o corchete explicitamente. A opción "corchete automático" acocha o corchete nas notas unidas con barras e mostra o corchete se o grupo artificial inclúe notas sen unir ou silencios.



## Ligaduras

Unha **ligadura** é unha liña curva entre dúas notas da mesma altura. Se quere unha liña curva que afecte a varias alturas, vexa [Ligadura de expresión](#)

### Primeiro método

Seleccione a primeira nota:



+ crea unha ligadura de extensión: (Na versión 0.9.3 e anteriores o atallo •  
*Mai, sculas+S)*



## Segundo m„todo

Para crear ligaduras durante a [introdución de notas](#) premea + despois de introducir a primeira nota. Na versión 0.9.3 e anteriores hai que premer + *antes* de engadir a primeira nota

## Ligaduras de expresión

Unha **ligadura de expresión** • unha liña curva entre dúas ou máis notas que indica que as hai que tocar sen separación. Se busca como xuntar dúas notas da mesma altura, vexa [ligaduras](#).

### Instrucións

1. Saia do modo de [introdución de notas](#) e seleccione a primeira nota:



2. s crea unha ligadura de expresión:



3. *Mai, sculas+Dereita* move a ligadura até a nota seguinte:



4. x inverte a dirección da ligadura:



5. *Escape* sae do Modo de edición de ligaduras:



## Axustes

As caixiñas ou manipuladores (aparecen nas imaxes dos pasos 2-4 de arriba) pódense axustar co rato. Os dous manipuladores exteriores axustan o principio e o final da ligadura de expresión. Os dous manipuladores interiores axustan a curvatura da ligadura.

Unha ligadura de expresión pódese prolongar durante varios sistemas e páxinas. O inicio e o final dunha ligadura ancláranse nunha nota/acorde ou silencio. Se as notas se moven debido a modificacións da disposición, o largo dos compases ou o estilo, a ligadura de expresión tamén se move e se axusta en tamaño.

**Nota:** Non se pode mudar as notas de fincra de principio e final mediante o rato. Empregue *Mai, sculas* + frechas dereita ou esquerda para axustar os puntos de inicio e de fin dunha ligadura de expresión.

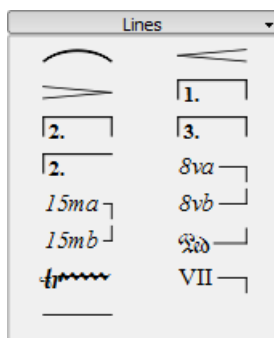
## Li...a punteada

As ligaduras punteadas empréganse ás veces en cancións nas que a presenza da ligadura de expresión varía entre as estrofas. As ligaduras punteadas tamén se empregan para indicar unha suxestión do editor (fronte ás notacións do orixinais do compositor). Para mudar unha ligadura de expresión nunha ligadura punteada, premalla co botón dereito do rato e escolla *Propiedades da ligadura...* No diálogo de propiedades da ligadura pódese escoller se se quere unha ligadura de expresión continua ou punteada.

Vexa tamén: [Ligaduras](#), [Modo de edición](#).

## Li...as

A **paleta de liñas**, o mesmo que as outras [paletas](#), funciona con "arrastrar e soltar". Empregue o rato para arrastrar o elemento desde a paleta e soltalo na partitura.



## Mudar a anchura

1. No modo de entrada de notas hai que premer *N* para sa, r da entrada de notas
2. Premer *d*, as veces a liña que se queira modificar
3. Mover os selectores cos atallos de teclado seguintes
  - ... *Mai, sculas + Dereita* para mover a *f*ncora unha nota (ou compfs) *f* dereita
  - ... *Mai, sculas + Esquerda* para mover a *f*ncora unha nota (ou compfs) *f* esquerda
4. Se se quere mudar a anchura visualmente sen modificar as notas ou os compases aos que est *f* ancorada a liña hai que empregar os atallos de teclado seguintes
  - ... *Dereita* para mover o selector unha unidade *f* dereita
  - ... *Esquerda* para mover o selector unha unidade *f* esquerda

Vexa tam•n: [Crescendos](#), [Voltas \(primeiro e segundo remates\)](#)

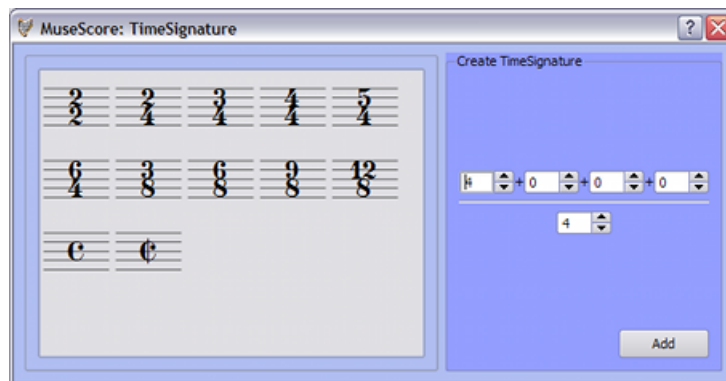
## Marcas de tempo

As **marcas de tempo** estfn dispoñ,beis na barra lateral de paletas principal. PÉdense arrastrar e soltar as marcas de tempo para a partitura (vexa [paletas](#) para informaci•n xeral sobre como traballar coas paletas no MuseScore).



Se precisa dunha marca de tempo que non apareza na paleta lateral, vaia a *Crear € Tempo...* para crear a s, a propia. PÉdense modificar os n, meros superior e inferior no panel *Crear unha marca de tempo*.

Na maioría dos casos se precisa modificar o primeiro dos numeradores. Os numeradores adicionais son para os [compases aditivos](#) que conteñen varios n., meros separados por un símbolo +.



## Anacrusas

Hai determinadas ocasións nas que a duración real dun compás • diferente da duración especificada pola marca de tempo. As anacrusas son un exemplo frecuente. Para mudar a duración actual dun compás sen mostrar unha marca de tempo distinta vexa a sección Propiedades de [operacións co compás](#).

## Notación da percusión

Exemplo de notación da percusión:



A notación da percusión normalmente inclúe notas coas plicas para riba e para baixo ao mesmo tempo. Se non estás familiarizado coa edición de varias voces nun pentagrama, vexa [voces](#) para ter unha visión xeral. Vexa máis embaixo as instrucións específicas da notación da percusión.

## Teclado MIDI

O xeito máis doado de engadir a notación da percusión a unha partitura • cun teclado MIDI. A maioría dos teclados MIDI teñen marcas para a percusión en cada tecla. Cando se preme a tecla do chimbau (hi-hat), o MuseScore engade a notación correcta á partitura. O MuseScore ocúpase automaticamente da dirección da plica e do tipo de cabeza da nota.

## Rato

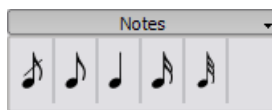
A introdución mediante o rato está dispoñible na versión 0.9.4 e posteriores

1. Seleccione unha nota ou silencio no pentagrama da percusi n. Isto fai que se cargue a paleta de percusi n correspondente
2. Prema "N" para comezar a introducir notas
3. Seleccione unha duraci n da nota na barra de ferramentas de Entrada de Notas
4. Seleccione o tipo de nota (como bombo ou caixa) na [paleta](#) de percusi n
5. Prema o pentagrama da percusi n para engadir a nota   partitura

## Notas de adorno

As **apoiaturas breves** (Acciaccatura) aparecen como notas pequenas cunha raia pequena que corta a plica. As **apoiaturas longas** (Appoggiatura) non est n riscadas. Ambas as d as col canse antes da nota principal, de tama o normal,   que van ligadas.

As notas de adorno cr anse arrastrando un s mbolo de nota de adorno desde a [paleta](#) Notas de adorno (Nas versi ns 0.9.5 e anteriores a paleta ch mase simplemente Notas)



Vexa tam n: [Grace note](#) na Wikipedia

## Repetici ns

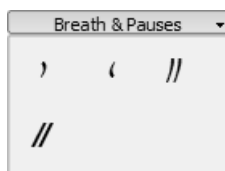
P dense definir o inicio e o final das repetici ns simples coas [barras de compfs](#) apropiadas.

P dese configurar a [propiedade](#) "N mero de repetici ns" no derradeiro compfs dunha repetici n para configurar o n mero de repetici ns.

Vexa tam n: [Voltas](#) para os finais primeiro e segundo.

## Respiraci n e pausa

Para colocar un s mbolo de **respiraci n**, arr streo desde a paleta de respiraci ns para unha nota da partitura. O s mbolo de respiraci n col case antes da nota. Na versi n 0.9.5 e nas anteriores o s mbolo de respiraci n aparece *antes* da nota sobre a que se arrastrou.



Símbolo de respiración na partitura:



Unha **cesura** (d., as liñas verticais) funciona igual e está dispoñible na versión 0.9.6 e posteriores.

## Silencios de un compás

### Silencios de un compás



Cando un compás completo carece de notas, emprégase un silencio de un compás.

Para crear un silencio de un compás seleccione un compás e prema *Supr.* Todas as notas e silencios deste compás substitúense por un silencio de un compás.

### Silencios de varios compases



Os compases de espera indican un silencio de duración longa para un instrumento e utilízanse con frecuencia nas partituras para conxuntos musicais. Nas versións 0.95 e anteriores esta funcionalidade é meramente experimental (vexa as limitacións abaixo)

### Instrucións

1. No menú, escolla *Estilo*  $\in$  *Modificar o estilo xeral* (nas versións 0.9.5 e anteriores chamábase *Estilo*  $\in$  *Modificar o estilo*)
2. Prema o separador "Partitura" de non estar xa seleccionado
3. Engada a opción "Crear compases de espera"

### Limitacións

As versións 0.9.5 e anteriores non rachaban automaticamente os silencios de varios compases en puntos importantes, como as liñas de compases dobres, as armaduras e as marcas de ensaio. Isto xa está arranxado na futura versión 0.9.6. Como tranquiliza para as versións anteriores, vexa a sección "Rachar os silencios de varios compases" de [operacións cos compases](#).

A opción de estilo crea automaticamente silencios de varios compases en toda a partitura. Polo tanto, recoméndase que se introduzan primeiro todas as notas e que se activen os silencios de varios compases despois.

## Tremolo

O *tremolo* é a repetición rápida dunha nota ou a alternancia rápida entre dúas ou máis notas. Indícase cunhas liñas que cruzan as plicas das notas. Se o tremolo está entre dúas ou máis notas, débense as barras entre elas.

Existen símbolos diferentes para os tremolos de unha e de dúas notas na paleta de tremolos.



Nun tremolo de dúas notas cada nota ten o valor da duración total do tremolo. Para introducir un tremolo coa duración dunha branca, introduza primeiro dúas corcheas normais. Ao arrastrar un símbolo de tremolo para riba da primeira nota, os valores das notas duplícanse automaticamente en brancas.

## Unións

As **unións** ou **barras de agrupación de notas** créanse automaticamente, aínda que se poden modificar manualmente. Arrastre un símbolo de unión desde a paleta de barras para riba dunha nota para modificar o comportamento da barra.



Tamén se pode seleccionar primeiro unha nota e logo premer dúas veces o símbolo desexado da paleta de barras.



Comezar unha barra nesta nota.

Non rematar unha barra nesta nota.

Non unir esta nota.

Comezar unha barra de segundo nivel nesta nota (non dispoñíbel aínda)



nas versións actuais do MuseScore).

Vexa tamén: [Barras de compás](#)

## Voces


As **voces** permiten ter notas nun mesmo pentagrama que comecen ao mesmo tempo mais teñan duracións diferentes. Ás veces, fíxose con "capas" noutro software de notación.

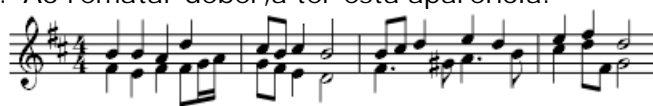


### Instrucións

1. Comece introducindo a voz máis alta (todas as notas coa plica para riba).
2. Ao introducir as notas pode que algunhas teñan as plicas para abaixo. Se está a empregar a versión 0.9.4 ou posterior non se ten que preocupar pola dirección das plicas nesta altura porque se colocarán correctamente cando se engada a segunda voz.



3. A seguir seleccione a primeira nota para facer que o cursor recorra e para o comezo da liña.
4. Prema o botón "Voz 2"  e comece a introducir a voz máis baixa (todas as plicas das notas para abaixo).
5. Ao rematar deberá ter esta aparencia:



### Cando empregar as voces

- ... Se precisa de plicas que miren en direccións contrarias dentro dun acorde dun pentagrama
- ... Se precisa de notas de duracións diferentes dentro dun pentagrama que se toquen simultaneamente

### Agochar os silencios

Para agochar un silencio prema co botón dereito do rato e seleccione *Tornar invisíbel*. Se seleccionou *Mostrar* ou *Mostrar o invisíbel*, o silencio aparece en gris na pantalla. Os silencios acochados non aparecen impresos.

## Voltas

As chaves de volta empréganse para marcar finais distintos nunha repetición:



Pódense colocar as chaves de volta na partitura arrastrándolas desde a paleta de liñas.

As chaves pódense estender durante máis de un compás. Prema dúas veces na volta para entrar no modo de edición e mova os extremos con:

... un compás *f* dereita *Mai, sculas+Dereita*

... un compás *f* esquerda *Mai, sculas+Esquerda*

Estes comandos moven o inicio ou final "légicos" da volta que determinan os compases incluídos.

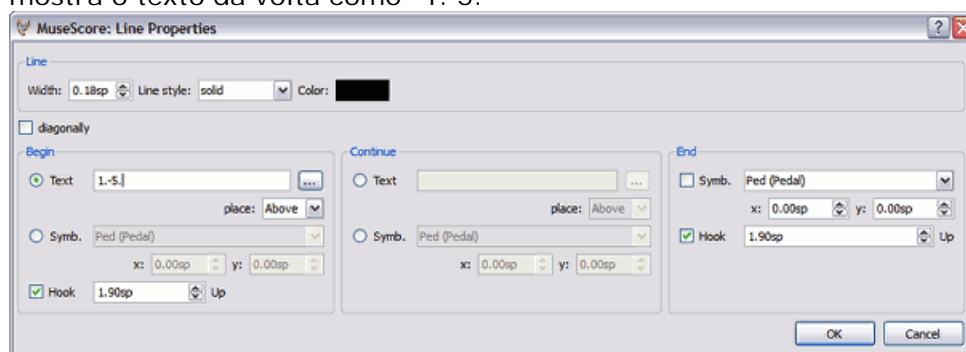
Os outros comandos do modo de edición tamén moven os extremos mais non alteran a forma en que se toca a repetición.

Ao mover os extremos aparece unha liña punteada desde a posición léxica até a posición actual



## Texto

Pódese modificar o texto e outras moitas propiedades dunha chave de volta empregando o diálogo Propiedades da liña. Prema unha chave de volta co botón dereito e escolla *Propiedades da liña...*. Se está a empregar a versión 0.9.3 ou anteriores, escolla "Propiedades da volta...". A imaxe de abaixo mostra o texto da volta como "1.-5."



## Reprodución

^s veces as repetici ns t canse m is de d,, as veces. Na imaxe deriba o texto da volta indica que a hai que tocar cinco veces antes de continuar. Se se quere alterar o n,, mero de veces que o MuseScore toca unha repetici n, hai que ir ao comp s que cont a a barra de repetici n e modificar o N,, mero de repetici ns (vexa [operaci ns cos compases](#) para os detalles).

Na versi n 0.9.4 e anteriores s  se poden colocar as voltas no pentagrama superior dunha partitura con varias partes. Se non, p dense atopar erros, como que o MuseScore deixe de funcionar cando se creen partes (vexa o [informe de erro](#)) ou que a posici n da f ncora se desprace cando se cargue de novo a partitura.

Adxunto	Tama�o
<a href="#">volta-line-properties.png</a>	9.84 KB

## Capítulo 4

# Son e reprodución

O MuseScore trae incorporadas capacidades de "Son e reprodución". Este capítulo cobre os controles de reprodución e como estender os sons dos instrumentos a mofis que o son de piano incorporado.

## Modo de reprodución

O MuseScore dispón dun secuenciador e sintetizador integrados para poder tocar a partitura.

Ao premer o botón Reproducir  entrase no Modo de reprodución. No Modo de reprodución estñ dispon,beis os comandos seguintes:

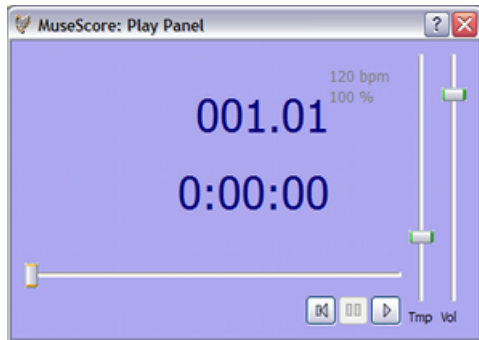
- ... Alternar pausa/reprodución *Espazo*
- ... Ir ao acorde anterior *Esquerda*
- ... Ir ao acorde seguinte *Dereita*
- ... Ir ao compfs anterior *Ctrl+Esquerda*
- ... Ir ao compfs seguinte *Ctrl+Dereita*
- ... Ir ao principio da partitura *Inicio*
- ... Alternar mostrar o panel de reprodución *F11*

Prema o botón de reprodución de novo para parar e sa,r do Modo de reprodución.

O MuseScore inicia a reprodución desde onde o deixou a vez anterior. Se se selecciona unha nota, o MuseScore inicia desde a „ltima nota seleccionada. A barra de ferramentas tam•n dispón dun botón de rebobinado para volver rapidamente ao principio da partitura para reproducila.

## Panel de reprodución

O panel de reprodución ofrece máis controles de reprodución, incluído o tempo, a posición de inicio e un volume global. No menú principal escolla *Mostrar > Panel de reprodución* para abrir o Panel de reprodución.



## Solución de problemas

**Versión 0.9.5 e anteriores:** Para tocar instrumentos diferentes do piano hai que substituír a fonte de son integrada do MuseScore por unha máis capaz no separador *Editar > Preferencias... > E/S*. Vexa [Fontes de son](#) para as instrucións.

### Son en Ubuntu

Se estás a ter dificultades co son en Ubuntu, recoméndase actualizar á versión 0.9.5 ou outra posterior. Hai instrucións para obter a edición máis recente na páxina de descargas do sitio web. Se tiver outros problemas, solicite axuda nos foros.

## SoundFont

O MuseScore vón cun tipo de ficheiro especial chamado SoundFont ou "fonte de son" que lle indica como reproducir o son de cada instrumento. Algunhas fontes de son foron deseñadas expresamente para a música clásica, outras para o jazz ou o pop e outras son grandes e ocupan moita memoria; outras son moi pequenas e lixeiras. A última versión do MuseScore (versión 0.9.6 e posteriores) vón cunha fonte de son relativamente lixeira e de propósito xeral chamada "TimGM6mb.sf2".

### Xeral

Un ficheiro SoundFont pode almacenar un número determinado de sons de instrumentos. Na web hai moitos SoundFonts dispoñíbeis. Procure un que cubra os 128 sons do [General MIDI](#) (GM). Se estás a empregar unha fonte de son que non respecte a norma General MIDI, pode que outros non escoiten os instrumentos correctos cando comparta a partitura ou a grave como MIDI.

O tamaño de ficheiro e a calidade dos sons das fontes de son dispoñíbeis na web varía moito. Os ficheiros SoundFont máis grandes normalmente soan mellor, mais poden seren demasiado grandes para executalos nalgúns computadores. Se o MuseScore se tornar lento despois de instalar un

ficheiro SoundFont grande ou se o computador non pode manter estíbel a reprodución, procure un ficheiro SoundFont máis pequeno. Aquí, abaixo pode atopar tres fontes de son GM de tamaños diferentes.

- ... FluidR3\_GM.sf2 (141 MB sen comprimir), descargue [Fluid-soundfont.tar.gz \(129 MB\)](#)
- ... MagicSF\_ver2.sf2 (67.8 MB sen comprimir), vexa [Big SoundFonts](#)
- ... TimGM6mb.sf2 (5.7 MB sen comprimir), vexa [Sitio de descargas Tim Brechbill's Timidity++](#) sección "Free SoundFont"

## Compresión

Dado que os ficheiros SoundFont son grandes, normalmente están comprimidos en diversos formatos, que inclúen .zip, .sfArk e .tar.gz. Hai que descomprimir estes ficheiros antes de os poder utilizar.

- ... ZIP • un formato de compresión normal admitido na maioría dos sistemas operativos.
- ... sfArk • un formato de compresión deseñado especialmente para comprimir os ficheiros SoundFont. Empregue o [software sfArk](#) especial para descomprimilos.
- ... .tar.gz • un formato de compresión popular en Linux. Os usuarios do Windows poden empregar [7-zip](#), que admite unha ampla variedade de formatos de compresión. Lembre que hai que aplicar a descompresión dúas veces: unha vez para GZip e outra para TAR.

## Configuración do MuseScore

Unha vez atopado e descomprimido un ficheiro SoundFont non premedas veces nel para abri-lo, porque isto non configura o MuseScore. No canto disto, mova o ficheiro para o cartafol que queira, inicie o MuseScore e siga as instrucións de embaixo.

Vaia a *Mostrar* • *Sintetizador*. Nas versións 0.95 e anteriores *Editar* • *Preferencias...* • *separador E/S*.

A configuración inicial de SoundFont • `:/data/piano1.sf2`. Substitúe isto pola localización do novo ficheiro SoundFont (.sf2). Prema a icona Abrir para procurar o ficheiro e abri-lo.

Se está a utilizar a versión 0.9.5 ou outra anterior, prema Aceptar para aplicar as modificacións e saia do panel de preferencias. Saia do aplicativo e volva a iniciar o MuseScore para que se realicen as modificacións.

## Problemas comúns

Se o panel de ferramentas de reprodución aparece esvaecido ou non visíbel, siga as instrucións de embaixo para que o son funcione de novo:

1. Verifique que o elemento do menú, *Mostrar ∈ Transporte* estea seleccionado. Pode engadir ou eliminar a marca de verificación premendo o elemento do menú correspondente. Se este paso non soluciona o problema continúa co paso de abaixo
2. Se o panel de reprodución desaparece despois de mudar de SoundFont, vaia ao separador *Editar ∈ Preferencias...* ∈ *E/S* e prema *Aceptar* sen facer máis alteracións. Despois de reiniciar o MuseScore, o panel de reprodución deberíase reaparecer. Este é un erro coñecido das versións 0.9.3 e anteriores.

Se é a primeira vez que instala unha fonte de son, empregue unha das fontes de son que se enumeran máis arriba.

## Tempo

Pódese modificar o tempo de reprodución no panel de reprodución ou co texto de tempo na partitura.

### Panel de reprodución

- ... Mostre o panel de reprodución: *Mostrar ∈ Panel de reprodución*
- ... Modifique os pulsos por minuto (bpm) coa barra de control do tempo (Tmp)

### Texto do tempo

- ... Seleccione unha nota para indicar onde se coloca o texto do tempo
- ... No menú principal: *Crear ∈ Texto...* ∈ *Tempo...*
- ... Prema *Aceptar* para rematar

Lembre que non é posible mudar o texto do tempo ou os BPM desde o diálogo inicial na versión 0.9.3 ou anteriores. Por tanto, pódense modificar ambos os dous despois de engadir un texto de tempo á partitura.

Pódese mudar o texto de tempo existente premendo dúas veces o texto e entrando no modo de edición. Pódese empregar a [paleta F2](#) para engadir unha negra ou outra duración para unha marca de metrónomo no texto do tempo.

**Andante** ♩ = 75

Pódense axustar os pulsos por minuto (BPM) no texto de tempo existente calcando co botón dereito no texto e seleccionando *Propiedades do tempo...*

Nota: A reprodución do texto do tempo pode ser máis rápida ou máis lenta que os BPM especificados na configuración do tempo de ser diferente de 100%.

## Capítulo 5

# Textos

O capítulo anterior [cobre o texto que afecta o tempo de reprodución](#), mais hai moitos outros tipos de texto disponibles no MuseScore: [letras](#), [nomes dos acordes](#), indicadores de dinámica, [dixitación](#), títulos e moitos máis. Son todos accesibles desde o menú principal en *Crear > Texto*.

Para o texto breve xenérico empregue o texto de pentagrama ou de sistema. a diferenza entre estes dous textos é que un se aplica a un único pentagrama e o outro ao sistema completo.

## Edición de texto

Prema dúas veces un texto para entrar no modo de edición:



No modo de edición dispónse dos comandos seguintes:

- ... *Ctrl+B* alterna a letra negra
- ... *Ctrl+I* alterna a cursiva
- ... *Ctrl+U* alterna o subliñado
- ... *Re P...g* iniciar superíndice ou rematar subíndice no modo de subíndices
- ... *Av P...g* iniciar subíndice ou rematar superíndice no modo de superíndices
- ... mover o cursor: *Inicio Fin Esquerda Dereita*
- ... *Borrado para tras* elimina o carácter *f* esquerda do cursor
- ... *Supr* elimina o carácter *f* dereita do cursor
- ... *Intro* inicia unha liña nova



... F2 Mostra a paleta de texto. P de-se empregar a paleta de texto para introducir caracteres e s mbolos especiais.

Paleta de texto:



Vexa tam n: [Nomes dos acordes](#), [Letras](#)

## Estilo de texto

Os elementos de texto cr anse a partir dun *Estilo de texto*. Este estilo define as propiedades iniciais do texto.

### Propiedades do texto:

- ... **Familia de tipo de letra:** Nome da fonte, como "Times New Roman" ou "Arial"
- ... **Tama o en puntos:** o tama o da fonte en puntos
- ... **Cursiva, negra, subli ado:** propiedades da fonte
- ... **Incorna:** p fxina, tempo, nota, sistema, pentagrama
- ... **Alifamento:** horizontal: esquerda, dereita, centro; vertical: superior, inferior, centro
- ... **Separaci n:** unha separaci n relativa   posici n normal da f ncora
- ... **Tipo de separaci n:** mm, espazo, ou porcentaxe do tama o da p fxina

### Tipos de texto:

- ... **T tulo, Subt tulo, Compositor, Letrista:** ancorados   p fxina
- ... [Dixitaci n:](#) As dixitaci ns anc ranse nas notas.
- ... [Letras:](#) As letras anc ranse nunha posici n de tempo.
- ... [Nomes dos acordes:](#) Os nomes dos acordes tam n se ancoran nunha posici n de tempo.

## Nomes dos acordes

P dese introducir os **nomes dos acordes** seleccionando primeiro unha nota e premendo *Ctrl+K*. Isto crea un obxecto de texto co nome do acorde para o acorde seleccionado.

... Escriba *Espazo* para moverse ao acorde seguinte.

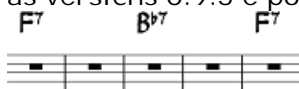
... *Mai, sculas+Espazo* m vese ao acorde anterior.

... *Ctrl+Espazo* introduce un espazo no texto do nome do acorde.

Os nomes dos acordes p dense [modificar](#) igual que o texto normal. Para engadir un sostido escriba *#* e para engadir un bemol escriba *b*. Estes caracteres t rnense automaticamente nos s mbolos correctos de sostido e bemol ao pasar ao acorde seguinte.

### Fonte para jazz

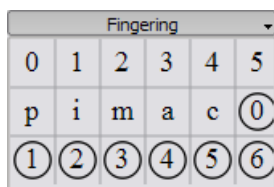
Se prefire unha aparencia m fis artes  dos nomes dos acordes na partitura, as versi ns 0.9.5 e posteriores incl en esta opci n.



1. No men  principal escolla *Estilo   Modificar o estilo...*
2. No panel da esquerda seleccione *Nomes dos acordes*
3. No panel da dereita substit a o texto *chords.xml* por *jazzchords.xml*

## Dixitaci n

P deselle engadir a **dixitaci n**  s notas arrastrando un car cter de dixitaci n desde a paleta de dixitaci n parariba dunha nota da partitura. Cando se selecciona antes a cabeza dunha nota, p dese engadir a dixitaci n cun dobre clic. As dixitaci ns son texto normal que se pode [editar](#) como calquera outro texto



## Letras

1. Introduza primeiro as notas
2. Selecciona a primeira nota

3. Escriba *Ctrl+L* e escriba o texto da letra da primeira nota
4. Escriba *Espazo* ao final dunha palabra para ir *f* nota seguinte
5. Escriba un guiñ - ao final dunha s,laba para ir *f* nota seguinte. As s,labas con•ctanse cunha liña
6. *Mai, sculas+Espazo* m€vese *f* nota anterior
7. *Intro* (Mac: *Intro*) baixa para a seguinte liña de letra



P€dense estender as s,labas cun guiñ baixo:



Introducido con: *soul, \_ \_ \_* e *Esc.*

### Caracteres especiais

As letras p€dense [modificar](#) como texto normal, excepto alg, ns caracteres. Se quixer engadir un espazo, guiñ ou guiñ baixo a unha , nica s,laba, empregue os atallos seguintes.

- ... *Ctrl+Espazo* (Mac: *⌘ +Espazo*) introduce un espazo no texto da letra
- ... *Ctrl+-* (Mac: *⌘ +-*) introduce un guiñ (-) no texto da letra
- ... *S€* no Mac: *⌘ +\_* introduce un guiñ baixo (\_) no texto da letra

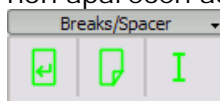
Vexa tam•n: [Textos](#), [Nomes dos acordes](#).

## Capítulo 6

# Formato

### Salto ou espaciadores

Os **saltos de páxina** e os **saltos de liña** (saltos de sistema) créanse arrastrando un símbolo de salto de páxina ou de liña desde a paleta de saltos para un sitio baleiro dun compás da partitura. O salto prodúcese despois do compás marcado. Os símbolos verdes de salto son visíbeis na pantalla mais non aparecen ao imprimir.



Os **espaciadores** empréganse para aumentar o espazo entre dous pentagramas consecutivos. Arrastre e solte un espaciador sobre un compás por riba da zona que precisa de máis espazo vertical. Prema dúas veces o espaciador e arrastre o selector co rato para axustar a altura do espaciador.

Se quere axustar o espazo entre os pentagramas en toda a partitura empregue as opcións de estilo. Os espaciadores están deseñados para os axustes locais.

### Molduras

As **molduras** fornecen un espazo baleiro fóra dos compases normais. Tamén poden conter texto ou imaxes. O MuseScore dispón de dous tipos de molduras:

#### Horizontais

As molduras horizontais rachan un sistema. A anchura axustábel e a altura igual á do sistema. Pódense empregar as molduras horizontais para separar unha coda.

## Verticais

As molduras verticais fornecem un espazo baleiro antes ou despois dos sistemas. A altura • axustábel e a anchura • igual  $f$  do sistema. As molduras verticais empréganse para colocar o título, o subtítulo ou o compositor. Se se crea un título colécase automaticamente unha moldura vertical antes do primeiro compás se non hai xa unha.

### Crear unha moldura

Selecione primeiro un compás. O comando para inserir unha moldura está no menú, *Crear*  $\in$  *Compases*. A moldura insértese antes do compás seleccionado.

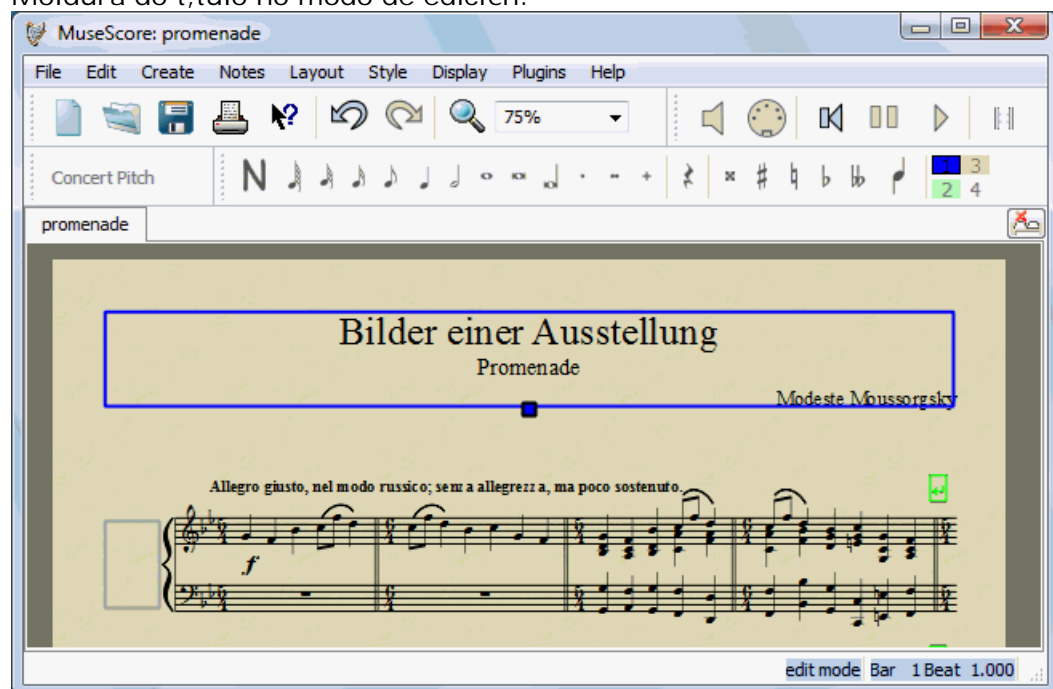
### Eliminar unha moldura

Selecione unha moldura e prema *Supr.*

### Modificar unha moldura

Prema dúas veces a moldura para entrar no [modo de edición](#). Aparece un manexador que se pode empregar para arrastrar o tamaño da moldura.

Moldura do título no modo de edición:



# Capítulo 7

## Axuda

### Como comunicar un erro ou pedir axuda

Antes de enviar a solicitude de axuda:

- ... POR FAVOR, tente atopar a solución nun foro de axuda. Empregue a función [procurar](#).
- ... Tente atopar a solución no [manual do usuario](#).
- ... Se recibe unha mensaxe de erro comprobe a lista de mensaxes de erro frecuentes.
- ... Se quere publicar un informe de erros, tente primeiro reproducir o problema coa [versión previa m/ís recente](#). Tamén pode ollar o historial de revisións para comprobar se xa se arranxou.

Ao publicar a súa solicitude de axuda ou informar dun erro, inclúa, por favor, toda a información seguinte que coñeza:

- ... A versión do MuseScore que está a utilizar (p.ex., versión 0.9.5) ou o número da revisión se está a empregar unha versión previa (p.ex. revisión 1944)
- ... O sistema operativo no que o está a executar (p.ex. Windows Vista, Mac OS 10.5 ou Ubuntu 9.04)
- ... Reduza os informes no seguidor de erros a un erro por informe
- ... Lembre que o obxectivo dun informe de erros non é só mostrar o erro senón axudar a que os demais poidan reproducir o erro facilmente

Con licenza [Creative Commons Atribución 3.0 Unported](#), 2002-2010 [Werner Schweer](#) e outros.

---