



Published on *MuseScore* (<http://www.musescore.org>)

[Inicio](#) > Manual Galego

Manual Galego

Este é o manual do MuseScore, versión 0.9.2 e superiores. Rexístre e solicite converterse en colaborador para mellorar ou traducir o manual.

Capítulo 1

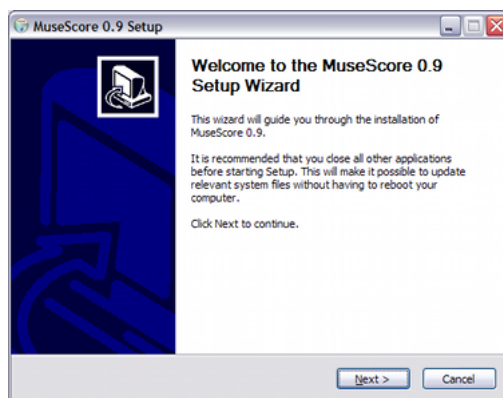
Comezar

Instalación

Windows

O instalador para o Windows atópase na páxina de [descargas](#) deste sitio web. Prema na 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.



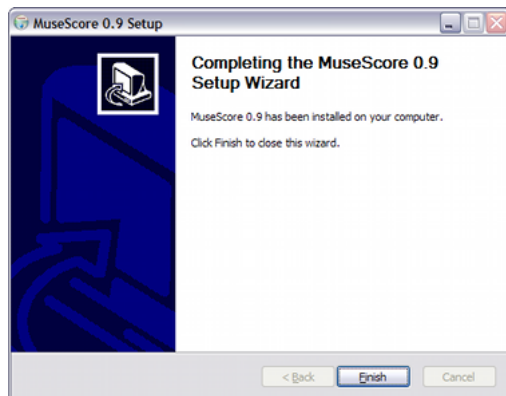
O instalador recomenda que se fechen todas as demais aplicacións antes de continuar. Unha vez fechadas, prema "Seguinte" para continuar.

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 antiga no computador, haberá que mudar de cartafol. De non ser así, prema "Seguinte" para continuar.

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

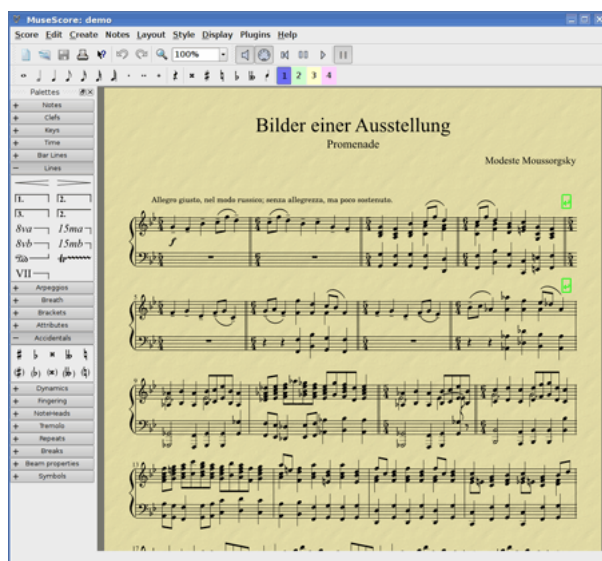
Agarde uns minutos mentres o asistente instala os ficheiros e configuracións precisos. Ao finalizar prema "Rematar" para saír do instalador. Se o desexa, pode eliminar o ficheiro de instalación que descargou.



Iniciar o MuseScore

Para executar o MuseScore escolla Start → Todos os Programas → MuseScore 0.9 → MuseScore.

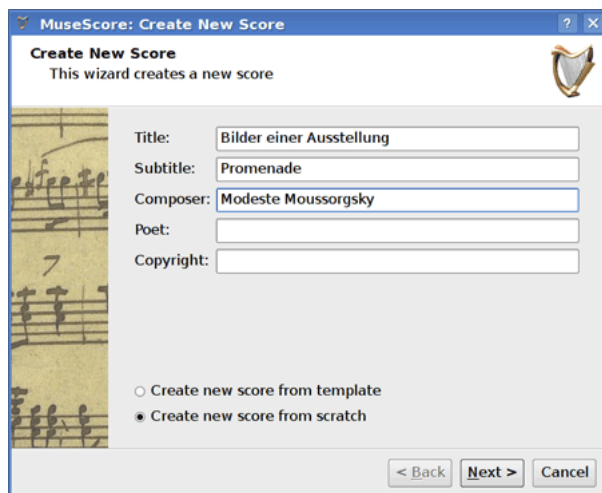
O MuseScore ábrese ao cabo duns segundos mostrando a partitura de demostración. Experimente con ela e familiarícese co programa. Despois pode [crear a súa primeira partitura](#).



Crear unha partitura nova

No menú principal escolla Partitura → Nova. Isto abre o asistente de partituras novas.

Título, compositor e outra información



MuseScore: Create New Score

Create New Score
This wizard creates a new score

Title:

Subtitle:

Composer:

Poet:

Copyright:

☐ Create new score from template
☒ Create new score from scratch

< Back Next > Cancel

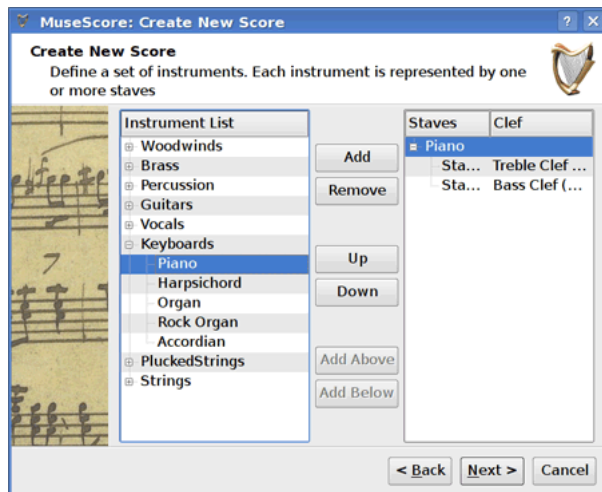
Introduza o título, compositor e outra información, como se ve encima disto. Fíxese nas dúas opcións da parte inferior:

- 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 [máis abaixo](#), mais por agora abonda con escoller "Crear unha partitura nova desde cero".

Prega "Seguinte" para continuar.

Instrumentos e rexistros vocais



MuseScore: Create New Score

Create New Score
Define a set of instruments. Each instrument is represented by one or more staves

Instrument List

- Woodwinds
- Brass
- Percussion
- Guitars
- Vocals
- Keyboards
 - Piano**
 - Harpsichord
 - Organ
 - Rock Organ
 - Accordion
- PluckedStrings
- Strings

Add Remove Up Down Add Above Add Below

Staves **Clef**

- Piano
 - Sta... Treble Clef ...
 - Sta... Bass Clef (...)

< Back Next > Cancel

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 prema "Engadir". O instrumento seleccionado aparece na segunda columna. Pódense engadir máis instrumentos ou rexistros de voz se se precisan.

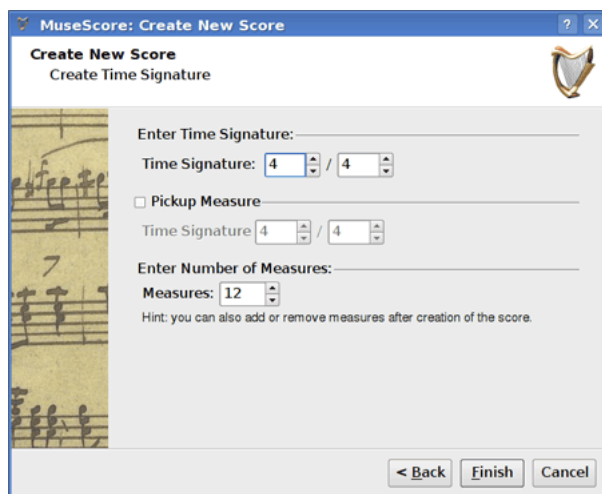
A orde dos instrumentos na segunda columna determina a súa orde de aparición na partitura. Para alterar a orde, prema o nome dun instrumento e empregue os botóns "Arriba" ou "Abaixo" para subilo ou baixalo. Cando remate, prema "Seguinte".

Armadura

Na versión 0.9.3 do MuseScore, o asistente pide a armadura. Selecciona a que precise e prema "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 desexe. Se a peza comeza cunha anacrusa, seleccione "Anacrusa" e axuste a marca de tempo para indicar a duración actual do primeiro compás.

Se sabe aproximadamente cantos compases necesita, pódalos especificar aquí. De non ser así, pódense 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 [Operacións co compás](#)
- Para alterar calquera texto vexa [Edición de texto](#). Para engadir un título que falte (ou calquera outro elemento), empregue o menú **Crear** → **Texto** → **Título** (ou outro elemento de texto)
- Para engadir, eliminar ou modificar a orde dos instrumentos, empregue o menú **Crear** → **Instrumentos**....

Vexa tamén: [Armaduras](#), [Marca de tempo](#), [chaves](#).

Modelos

Ao crear unha partitura nova co asistente hai unha opción para "Crear unha partitura nova a partir dun modelo" na primeira pantalla (vexa [Título e outros textos](#) máis arriba para máis detalles). Selecciona a opción dos modelos e prema "Seguinte" para continuar.

Selecciona un modelo e prema *Seguinte* para continuar co asistente para partituras novas como faría 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 0.9\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.

Capítulo 2

Elementos

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

Introdución de notas

As notas introdúcense no Modo de introdución de notas. Selecciona primeiro unha nota ou silencio como posición inicial da 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 premendo:

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

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

- *1*: Semifusa
- *2*: Fusa
- *3*: Semicorchea
- *4*: Corchea

- 5: Negra
- 6: Branca
- 7: Redonda

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



Espazo crea un silencio: do re *Espazo* mi



As notas engádense aos acordos premendo *Maiúsculas* e introducindo o nome dunha nota: *C* (do) *D* (re) *Maiúsculas* + *F* (fa) *Maiúsculas* + *A* (la) *E* (mi) *F* (fa)



As barras créanse automaticamente: *Alt*+1 *C D Alt*+2 *E F G A*



Teclado MIDI

No Linux tamén se poden inserir as alturas cun teclado MIDI. Isto, porén, non é posíbel no Windows.

Copiar e pegar

Copiar

1. Prema nun sitio baleiro dun compás para seleccionar o compás enteiro (un rectángulo azul resalta a selección)
2. Se quere estender a selección, *Maiúsculas*+*calque* na parte baleira doutro compás
3. No menú escolla **Editar** → **Copiar**

Apegar

1. Prema na parte baleira do compás no que queira apegar
2. No menú escolla **Editar** → **Apegar**

Nas versións 0.9.3 e anteriores pódense copiar e apegar os compases, mais non as notas individuais. A versión 0.94 inclúe moitas melloras, incluído que se permite seleccionar coa tecla de maiúsculas e arrastrar.

Modo de edición

Pódense modificar moitos elementos das partituras no Modo de edición :

- *Premer dúas veces*: Inicia o Modo de edición
- *Escape*: Sae do Modo de edición

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

[Ligadura](#) no Modo de edición:



Comandos de teclado dispoñíbeis:

- *Esquerda*: Move o manexador un espazo á esquerda
- *Dereita*: Move o manexador un espazo á dereita
- *arriba*: Move o manexador un espazo para riba
- *Abaixo*: Move o manexador un espazo para baixo
- *Ctrl+Esquerda*: Move o manexador 0,1 espazos á esquerda
- *Ctrl+Dereita*: Move o manexador 0,1 espazos á dereita
- *Ctrl+Arriba*: Move o manexador 0,1 espazos para riba
- *Ctrl+Abaixo*: Move o manexador 0,1 espazos para baixo
- *Maiúsculas+Esquerda*: Move a áncora do pulso do manexador á esquerda
- *Maiúsculas+Dereita*: Move a áncora do pulso do manexador á dereita
- *Tabulador*: Vai ao seguinte manexador

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

Operacións co compás

Engadir

Para engadir un compás no final dunha peza, prema *Ctrl+B*. Para engadir varios compases empregue o menú **Crear** → **Compases** → **Engadir compases....**

Inserir

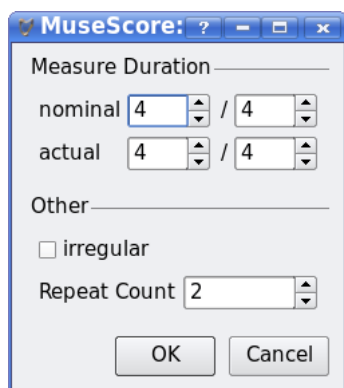
Selecione primeiro un compás e a seguir prema *Ins* para inserir un compás baleiro antes do que ten seleccionado. Para inserir varios compases empregue o menú **Crear** → **Compases** → **Inserir compases....**

Eliminar

Pódense eliminar compases enteros seleccionándoos con *Ctrl+Botón esquerdo do rato*. O compás márcase cunha liña punteada que indica que se seleccionou un "fragmento temporal". Prema *Maiúsculas+Botón esquerdo do rato* para estender a selección. Os compases seleccionados elimínanse ao premer *Supr*.

Propiedades

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



Duración

Normalmente, as duracións nominal e real dun compás son idénticas. Unha anacrusa pode ter unha duración real diferente.

Irregular

Os compases "irregulares" non se contan na numeración de compases. Normalmente, as anacrusas márcanse como "irregulares".

Número de repeticións

Se o compás é o final dunha [repetición](#), é posíbel definir cantas veces hai que repetilo.

Paletas

As paletas pódense mostrar ou agochar co menú **Mostrar** → **Paleta**.

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

Premer dúas veces un símbolo dunha paleta equivale a arrastrar e soltar ese símbolo para todos os elementos seleccionados da partitura.

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

1. Selecciona as notas
2. Prema dúas veces o símbolo de tenuto na paleta de atributos

Desfacer e refacer

O MuseScore permite desfacer e refacer ilimitadamente.

Os atallos de teclado normais son:

- Desfacer *Ctrl+Z*
- Refacer *Ctrl+Maiúsculas+Z*

Exportación

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

Formato comprimido do MuseScore (* .mscz)

MSCZ é o formato normal do *MuseScore* e recoméndase para a maioría dos casos. As partituras que se gardan neste formato non perden nada de información. O formato é unha versión comprimida con ZIP dos ficheiros .msc.

Formato do MuseScore (* .msc)

MSC é a versión sen comprimir do formato de ficheiro do *MuseScore*. As partituras que se gardan neste formato non perden nada de información. Porén, a extensión do ficheiro ten conflitos de asociación de ficheiros no Windows da Microsoft e algúns provedores de correo electrónico bloquéannos porque os ficheiros .msc tamén poden ser un tipo de ficheiro de sistema do Windows ("Management Saved Console"). Recoméndase este formato se hai que modificar o ficheiro manualmente empregando un editor de texto.

MusicXML (* .xml)

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

MusicXML comprimido (* .mxl)

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

MIDI (* .mid)

Musical Instrument Digital Interface (MIDI, "Interface dixital de instrumentos musicais") é un formato moi aceptado polos secuenciadores e o software de notación musical. Non é un formato de notación, polo que moita da información sobre a partitura non se pode gardar nun formato MIDI. Para compartir ficheiros entre diferente software de notación musical é mellor empregar o MusicXML.

PDF (* .pdf)

Portable Document Format (PDF, "Formato de documento portátil") é ideal para compartir partituras con quen non precise editar a música. A maioría dos usuarios dispoñen xa dun visualizador de PDF no seu computador, polo que non teñen que instalar ningún software extra para ver as partituras.

PostScript (* .ps)

PostScript (PS) é popular como linguaxe de descrición de páxinas empregado polas imprentas.

PNG (* .png)

Portable Network Graphics (PNG, "gráficos de rede portábeis") é 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 páxinas exportan un ficheiro PNG por cada páxina.

SVG (* .svg)

Os Scalable Vector Graphics (SVG, "gráficos vectoriais escalábeis") pódenos abrir a maioría dos navegadores web e a maioría do software de gráficos vectoriais. Porén, a maioría 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 pódeo abrir o creador de partituras [Lilypond](#). Porén, a exportación a LilyPond está incompleta e é experimental nas versións actuais do *MuseScore*.

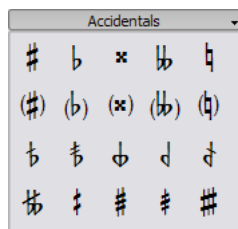
Capítulo 3

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

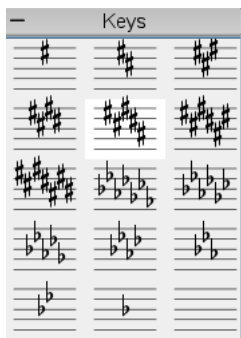
- *Arriba*: Incrementa a altura dunha nota por un semitón.
- *Abaixo*: Diminúe a altura dunha nota por un semitón.
- *Ctrl+Up*: Aumenta a altura dunha nota por unha oitava.
- *Ctrl+Down*: Diminúe a altura dunha nota por unha oitava.

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 alteracións para a nota. Se posteriormente se modifica a altura coas teclas do cursor, as modificacións manuais elimínanse .

A función do menú **Notas** → **Expresión da altura** tenta adiviñar as alteracións correctas para toda a partitura.

Armaduras

As **armaduras** créanse e modifícanse arrastrando un símbolo de armadura desde a paleta de armaduras para un compás ou armadura existente.



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

Modificar

Arrastre unha armadura desde a paleta para riba dunha armadura da partitura. Tamén se pode arrastrar unha armadura desde a partitura para riba doutra armadura con *Maiúsculas+botónEsquerdoDoRato+Arrastrar*.

Engadir

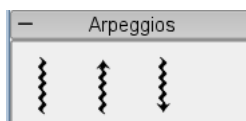
Arrastre unha armadura desde a paleta para unha parte baleira dun compás. Isto crea unha armadura no inicio do compás.

Eliminar

Selecione unha armadura e prema *Supr*.

Arpexo

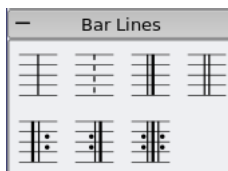
Os **arpexos** créanse arrastrando un símbolo de arpexo desde a paleta de arpexos para unha nota ou acorde.



Barras de compás

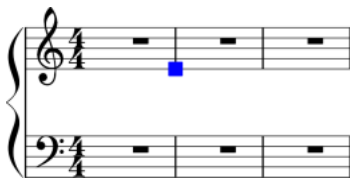
Mudar o tipo de barra de compás

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



Crear un sistema de varios pentagramas

Para extender as barras de compás a varios pentagramas, prema dúas veces nunha barra para editala (vexa [Modo de edición](#)).



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



Vexa tamén: [Operacións co compás](#)

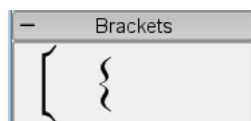
Chaves

Eliminar

Selecione a chave e prema *Supr*

Engadir

Arrastre un símbolo de chave desde a paleta de chaves para un espazo baleiro do primeiro compás dun sistema.



Mudar

Arrastre un símbolo de chave desde a paleta de chaves para encima dunha chave da partitura.

Modificar

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

Chaves

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

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



Modificar

Arrastre unha chave desde a paleta para unha das claves da partitura. Tamén se pode arrastrar unha clave desde a partitura para riba doutra clave empregando *Maiúsculas* + *BotónDereitoDoRato* + *arrastrar*.

Engadir

Arrastre unha chave desde a paleta para unha parte baleira dun compás. Isto crea unha chave ao principio do compás. Arrastre unha chave para riba dunha nota determinada para crear unha chave na metade dun compás. Se non é a primeira medida do pentagrama aparece máis 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 móvense.

Crescendos

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

- *H*: Crea un crescendo
- *Maiúsculas+H*: Crea un decrescendo

Tamén se poden crear estas chaves de dinámica arrastrando un símbolo desde a paleta de liñas para riba dunha nota.

1. *H* crea un crescendo:



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



3. *Maiúsculas+Dereita* move a áncora final:



4. *Dereita* move o punto final:

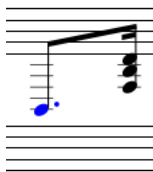


Fraxe entre pentagramas

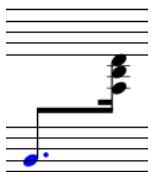
Nas partituras para piano é frecuente empregar os dous pentagramas (chaves de sol e de fa) para escribir unha frase musical.

Isto pódese introducir en MuseScore deste xeito:

Introduza primeiro todas as notas dun pentagrama:



Maiúsculas+Ctrl+Abaixo move a nota ou acorde seleccionados para o pentagrama seguinte



Vexa tamén: [Barras de compás](#) para as barras de compás 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 duración do tresillo completo. A seguir selecciónase a nota e prémese *Ctrl+3* para tornala nun tresillo. Do mesmo xeito, *Ctrl+5* torna a nota nun cinquiño.

Selecione primeiro unha nota:



Ctrl+3 crea un tresillo:



que tamén se pode modificar:



Ligaduras

Selecione a primeira nota:



Maiúsculas+S crea unha ligadura de extensión:



No modo de [introdución de notas](#) pódese premer + antes de introducir a primeira nota para crear unha ligadura de extensión até a nota seguinte.

Vexa tamén: [Ligaduras de expresión](#).

Ligaduras de expresión

Selecione a primeira nota:



S crea unha ligadura de expresión no [Modo de edición](#):



Maiúsculas+*Dereita* move a ligadura até a nota seguinte:



X inverte a dirección da ligadura:



Escape sae do Modo de edición:

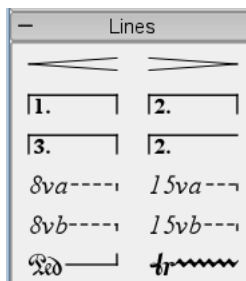


Unha ligadura de expresión pode estenderse durante varios sistemas e páxinas. O inicio das ligaduras ancorase nunha nota/acorde ou silencio. Isto significa que, se a nota se move ao redistribuir, tamén se move a ligadura de expresión.

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

Liñas

Por facer



Vexa tamén: [Crescendos](#)

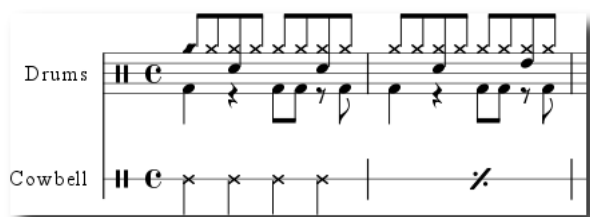
Marca de tempo

Por facer



Notación da percusión

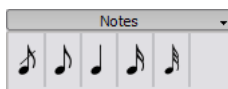
Exemplo de notación da percusión:



Notas de adorno

As **apoiaturas breves** (Acciaccatura) representáanse como notas pequenas cunha raia pequena que corta a plica. As **apoiaturas longas** (Appoggiatura) non están riscadas. Ambas as dúas colócanse antes da nota principal, de tamaño normal, á que van ligadas.

Pode crear unha nota de adorno arrastrando un símbolo de nota de adorno desde a paleta das notas para riba dunha nota principal.



Vexa tamén:

- [Paletas](#)
- [Grace note](#) na Wikipedia

Repeticións

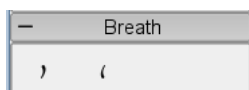
Pódense definir o inicio e o final das repeticións simples coas [barras de compás](#) apropiadas.

Pódese configurar a [propiedade](#) "Número de repeticións" no derradeiro compás dunha repetición para configurar o número de repeticións.

Vexa tamén: [Voltas](#) para os finais primeiro e segundo.

Respiración

Para colocar un símbolo de **respiración**, arrástreo desde a paleta de respiracións para unha nota da partitura. O símbolo de respiración colócase antes da nota.



Símbolo de respiración na partitura:



Silencio de un compás

Cando un compás enteiro carece de notas, introdúcese un silencio de un compás completo (redonda).

Pódese crear un silencio de un compás marcando un compás e premendo *Supr.*

Substitúense todas as notas e silencios dese compás por un silencio de un compás.

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, debúxanse as barras entre elas.

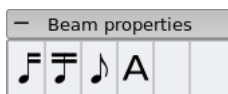
Existen símbolos diferentes para os tremolos de unha e de dúas notas na paleta de tremolos.



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 dúplícanse 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.

Vexa tamén: [Barras de compás](#)

Voces

Nota: Na versión 0.9.3 do MuseScore aínda non están completas as voces e o funcionamento pode mudar.

Introducir varias voces nun pentagrama:

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 baixo. Pódese inverter a dirección da plica premendo o botón "Inverter a dirección da plica"



2. da barra de ferramentas ou premendo X no teclado.



3. A seguir seleccione a primeira nota para facer que o cursor recúe para o comezo da liña.
4. Prema no botón "Voz 2"



e comece a introducir a voz máis baixa (todas as plicas das notas para baixo).

5. Lembre inverter as plicas conforme vai mediante o X do teclado ou o botón de inversión das plicas



6. Ao rematar debería 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** → **Mostrar o invisíbel**, o silencio aparece en gris na pantalla. Non aparece impreso.

Voltas

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



Pódense colocar as chaves de volta na partitura arrastrándoas 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 á esquerda *Maiúsculas+ Dereita*
- un compás á dereita *Maiúsculas+ Esquerda*

Estes comandos moven o inicio ou final "lóricos" 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 lóxica até a posición actual



Propiedades

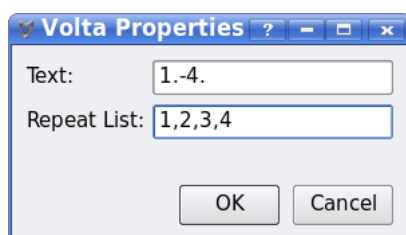
Lista de repeticións

Esta lista determina en que repetición se toca a volta.

Se a volta se toca en máis de unha repetición, hai que listar todos os números de repetición separados por unha vírcula (",").

Texto

Pódese incluír un texto arbitrario para a volta. Evidentemente, o texto ha de corresponder coa lista de repeticións.





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 máis 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



éntrase no Modo de reprodución. No Modo de reprodución están dispoñíbeis os comandos seguintes:

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

Volva a premer o botón de reprodución para parar e saír do Modo de reprodución.

Para tocar instrumentos diferentes do piano hai que substituír o [SoundFont](#) integrado do MuseScore por un máis capaz na pestana Editar → Preferencias... → E/S.

SoundFont

O MuseScore ven cunha fonte de sons de piano para a reprodución. Para máis sons, como o de violín ou percusión, precísase unha baseada en General MIDI.

Xeral

Un ficheiro SoundFont pode almacenar un número determinado de sons de instrumentos. Na web hai moitos SoundFonts dispoñíbeis. Procure un que cobra os 128 sons do [General MIDI](#) (GM).

O tamaño de ficheiro e a calidade dos sons dos SoundFonts dispoñíbeis na web varía moito. Os ficheiros SoundFont máis grandes normalmente soan mellor, mais poden ser demasiado grandes para executalos nalgúns computadores. Se o MuseScore se fai lento despois de instalar un ficheiro SoundFont grande ou se o computador non pode manter estábel a reprodución, procure un ficheiro SoundFont máis pequeno. Aquí abaixo pode atopar tres SoundFonts GM de diferentes tamaños.

- FluidR3_GM.sf2 (141 MB sen comprimir), vexa [Fluid](#)
- MagicSF_ver2.sf2 (67.8 MB sen comprimir), vexa [Big SoundFonts](#)
- Unison.sf2 (27.9 MB sen comprimir), vexa [Big SoundFonts](#)

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 é un formato de compresión normal admitido na maioría dos sistemas operativos.
- sfArk é un formato de compresión deseñado especialmente para comprimir os ficheiros SoundFont. Empregue o [software sfArk](#) especial para descomprimilos.
- .tar.gz é 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 prema dúas 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 á pestana **Editar** → **Preferencias...** → **E/S**.

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

Para aplicar os cambios prema **Aceptar** para saír do panel de preferencias. Saia do MuseScore e volva a entrar para que se realicen as modificacións.

Problemas coñecidos

Se o panel de reprodución desaparece despois de mudar de SoundFont, vaia á pestana **Editar** → **Preferencias...** → **E/S** e prema **Aceptar** sen facer máis alteracións. Despois de reiniciar o MuseScore, o panel de reprodución debería reaparecer. Este é un erro coñecido das versións 0.9.3 e anteriores.

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

- Seccione 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 posíbel mudar o texto do tempo ou os BPM desde o diálogo inicial (cando menos, na versión 0.9.3). Porén, 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**.

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

Nota: o texto do tempo da partitura ten primacía sobre a configuración do tempo no panel de reprodución.

Capítulo 5

Textos

O capítulo "Textos" cobre as letras, nomes dos acordes e outros textos dos pentagramas. O capítulo anterior cobre o [texto que afecta o tempo de reprodución](#)

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 Pág* iniciar superíndice ou rematar subíndice no modo de subíndices
- *Av Pág* iniciar subíndice ou rematar superíndice no modo de superíndices
- mover o cursor: *Inicio Fin Esquerda Dereita*
- *Borrado para tras* elimina o carácter á esquerda do cursor
- *Supr* elimina o carácter á dereita do cursor
- *Intro* inicia unha liña nova
- *F2* Mostra a paleta de texto. Pódese empregar a paleta de texto para introducir caracteres e símbolos especiais.

Paleta de texto:



Vexa tamén: [Nomes dos acordes](#), [Letras](#)

Estilo de texto

Os elementos de texto créanse 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"
- **Tamaño en puntos:** o tamaño da fonte en puntos
- **Cursiva, negra, subliñado:** propiedades da fonte
- **Áncora:** páxina, tempo, nota, sistema, pentagrama
- **Aliñamento:** horizontal: esquerda, dereita, centro; vertical: superior, inferior, centro
- **Separación:** unha separación relativa á posición normal da áncora
- **Tipo de separación:** mm, espazo, ou porcentaxe do tamaño da páxina

Tipos de texto:

- **Título, subtítulo, compositor, letrista:** ancorados á páxina
- [Dixitación](#): As dixitacións ancoranse nas notas.
- [Letras](#): As letras ancoranse nunha posición de tempo.
- [Nomes dos acordes](#): Os nomes dos acordes tamén se ancoran nunha posición de tempo.

Nomes dos acordes

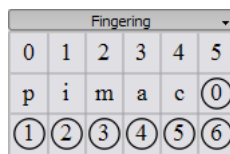
Pódense introducir os **nomes dos acordes** seleccionando primeiro unha nota e premendo **Ctrl+K**. Isto crea un obxecto de texto co nome do acorde para o acorde seleccionado.

1. Escriba *Espazo* para moverse ao acorde seguinte.
2. **Shift+Espazo** móvese ao acorde anterior.
3. **Ctrl+Space** introduce un espazo no texto do nome do acorde.

Os nomes dos acordes pódense [modificar](#) como texto normal.

Dixitación

Pódese engadir a dixitación ás notas arrastrando un carácter de dixitación desde a paleta de dixitación para riba dunha nota da partitura. As dixitacións son texto normal que se pode [editar](#) como calquera outro texto

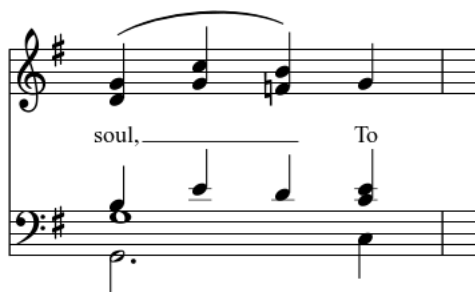


Letras

1. Introduza primeiro as notas
2. Seleccione 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 á nota seguinte
5. Escriba un guión - ao final dunha sílaba para ir á nota seguinte. As sílabas conéctanse cunha liña
6. *Maiúsculas+Espazo* móvese á nota anterior
7. *Ctrl+Espazo* introduce un espazo no texto da letra
8. *Ctrl+-* introduce un guión (-) no texto da letra



Pódense estender as sílabas cun guión baixo:



Introducido con: soul , _ _ _ e Esc.

As letras pódense [editar](#) como texto normal.

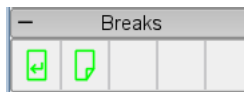
Vexa tamén: [Textos](#), [Nomes dos acordes](#).

Capítulo 6

Formato

Saltos

Pódense crear **saltos de páxina** ou **saltos de liña** (saltos de sistema) 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.



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

Verticais

As molduras verticais fornecen un espazo baleiro antes ou despois dos sistemas. A altura é axustábel e a anchura é igual á do sistema. As molduras verticais empréganse para colocar o título, o subtítulo ou o compositor. Se se crea un título colócase 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** → **Compases**. A moldura insírese 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 [revisión máis recente](#). Tamén pode ver o historial de revisións para comprobar se xa se arranxou.

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

- A versión do MuseScore que está a utilizar e o sistema operativo na que a está a executar.
- Tente describir os pasos precisos que conducen ao problema (onde premer, que teclas preme, o que ve, etc.). Se non pode reproducir o problema con eses pasos, probabelmente non paga a pena que informe, xa que os programadores tampouco o poderán reproducir (nen solucionar).

Con licenza [Creative Commons Atribución 3.0 Unported](#), 2002-2008 [Werner Schweer](#) e outros.

Source URL: <http://www.musescore.org/gl/manual-galego/manual-galego>