



Programa libre de notación musical

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

Manual

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

Capítulo 1

Inicio

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

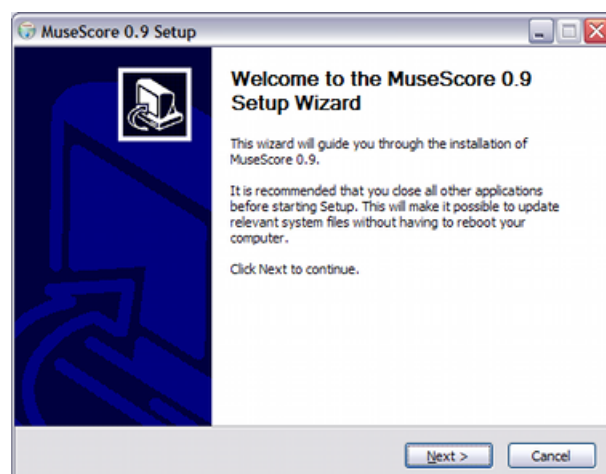
Instalación

Windows

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

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

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



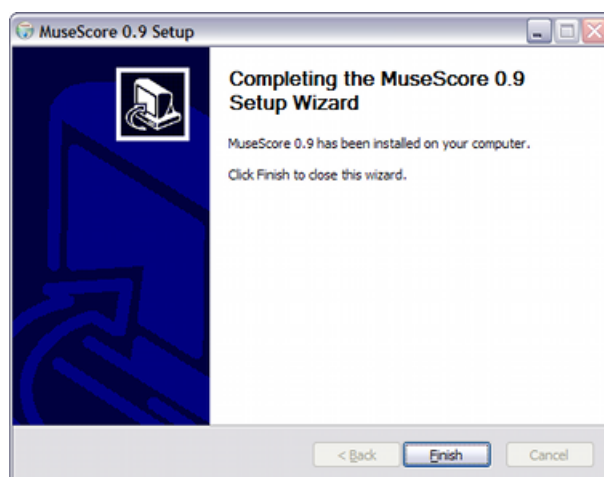
El instalador recomienda cerrar todas las aplicaciones abiertas antes de continuar. Haz clic en "Next" para continuar.

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

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

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

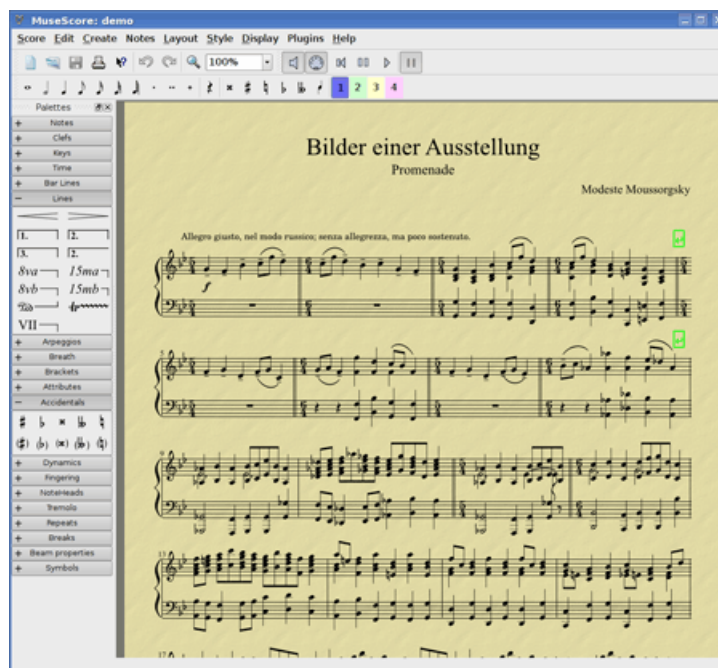
En unos minutos el instalador copiará a nuestro disco duro los archivos y configuraciones necesarias. Después de esto dar clic en "Finish". Si se desea puede eliminarse el instalador.



Iniciar MuseScore

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

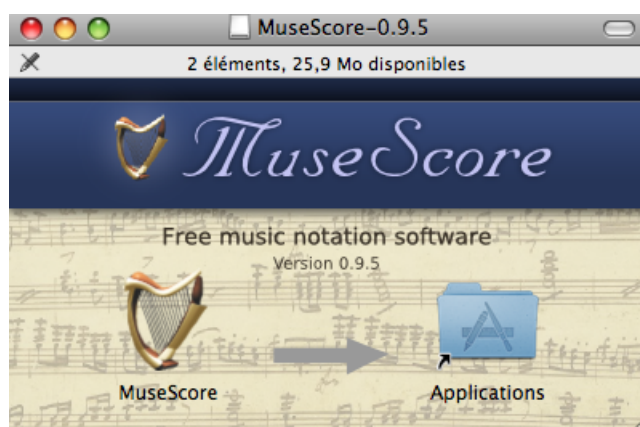
Después de algunos segundos se nos mostrará la partitura de demostración. Siéntete libre para experimentar con esta partitura de ejemplo y así familiarizarte con el manejo del programa. Lo siguiente sería [crear una partitura nueva](#).



MacOSX

Instalación

Encontrarás el archivo dmg para Mac en la página de [Descarga](#) web de MuseScore. Haz click en el enlace para iniciar la descarga. Cuando ésta haya finalizado, el archivo dmg se monta automáticamente en tu escritorio como "MuseScore-0.9.5" y el instalador se activa.



Arrastra el icono de MuseScore al icono de la carpeta de Aplicaciones. Si no eres el administrador, MacOSX preguntará tu contraseña. Posteriormente podrás iniciar MuseScore desde Aplicaciones o Spotlight.

Desinstalación

Simplemente elimina MuseScore de la carpeta de Aplicaciones.

Linux

Por favor, lee la página de [Descargas](#) para informarte de las instrucciones relativas a la instalación de MuseScore en Linux. Se proporcionan paquetes para Debian, Ubuntu, Fedora y PCLinuxOS. Para

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

Fedora

Importa la clave GPG:

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

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

para arquitecturas i386

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

para arquitecturas x86_64

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

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

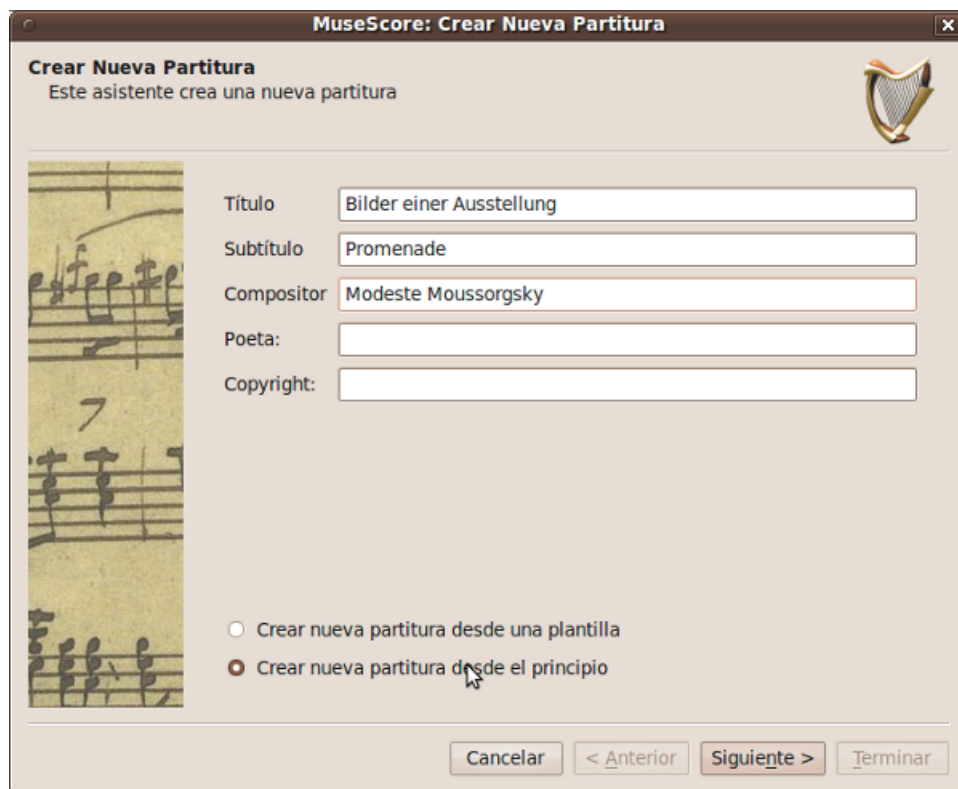
Crear una partitura nueva

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

Título, compositor y otra información

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

- Crear partitura desde plantilla
- Crear partitura desde cero



MuseScore: Crear Nueva Partitura

Crear Nueva Partitura
Este asistente crea una nueva partitura

Título: Bilder einer Ausstellung
Subtítulo: Promenade
Compositor: Modeste Moussorgsky
Poeta:
Copyright:

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

Cancelar < Anterior Siguiente > Terminar

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

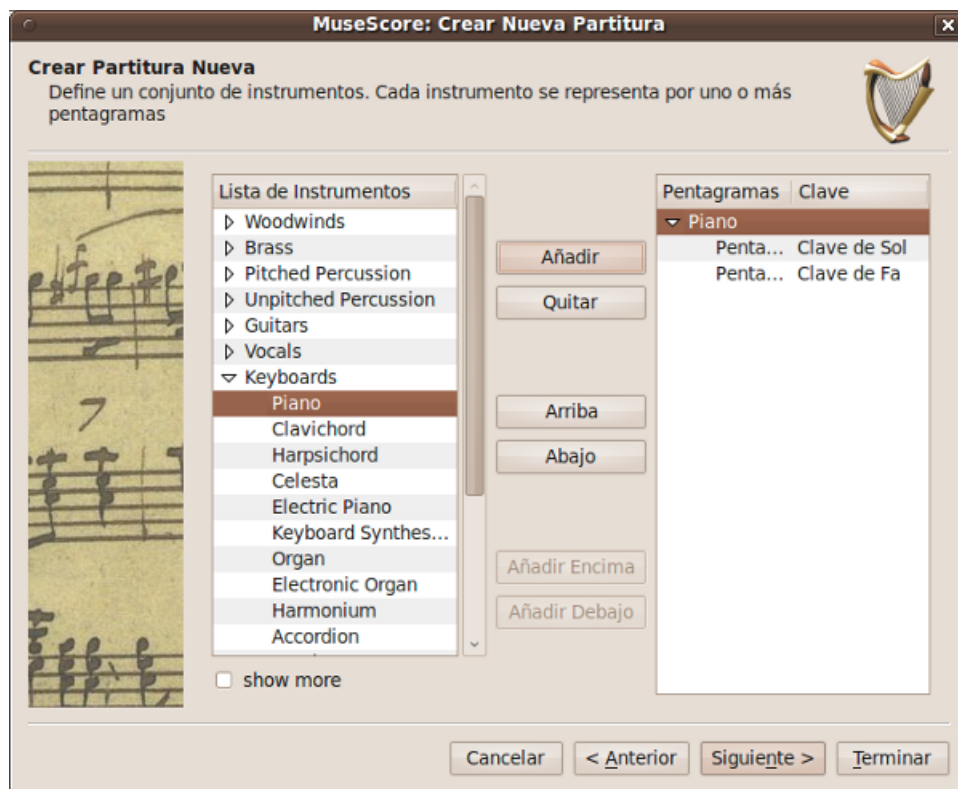
Para continuar daremos clic en "Siguiente":

Instrumentos y partes

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

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

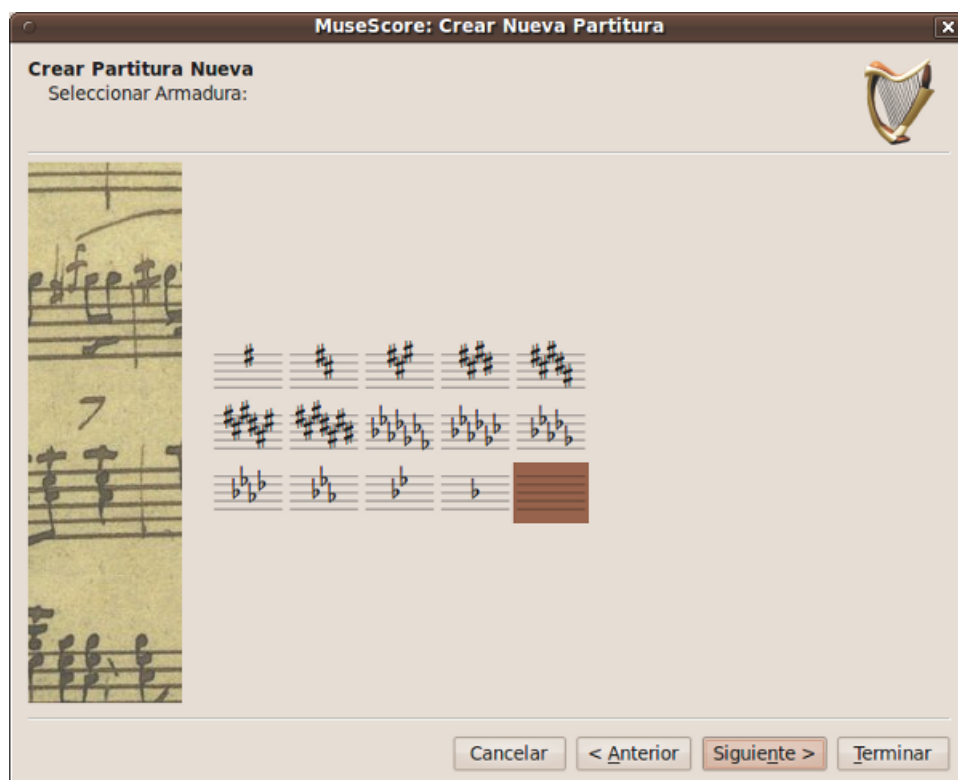
El orden de los instrumentos en la segunda columna determina el orden en que aparecerán en la partitura. Para cambiar dicho orden, dar clic en el nombre de un instrumento y pulsar el botón "Arriba" o "Abajo" para subirlo o bajarlo de lugar. Al terminar de clic en "Siguiente".



Armadura

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

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

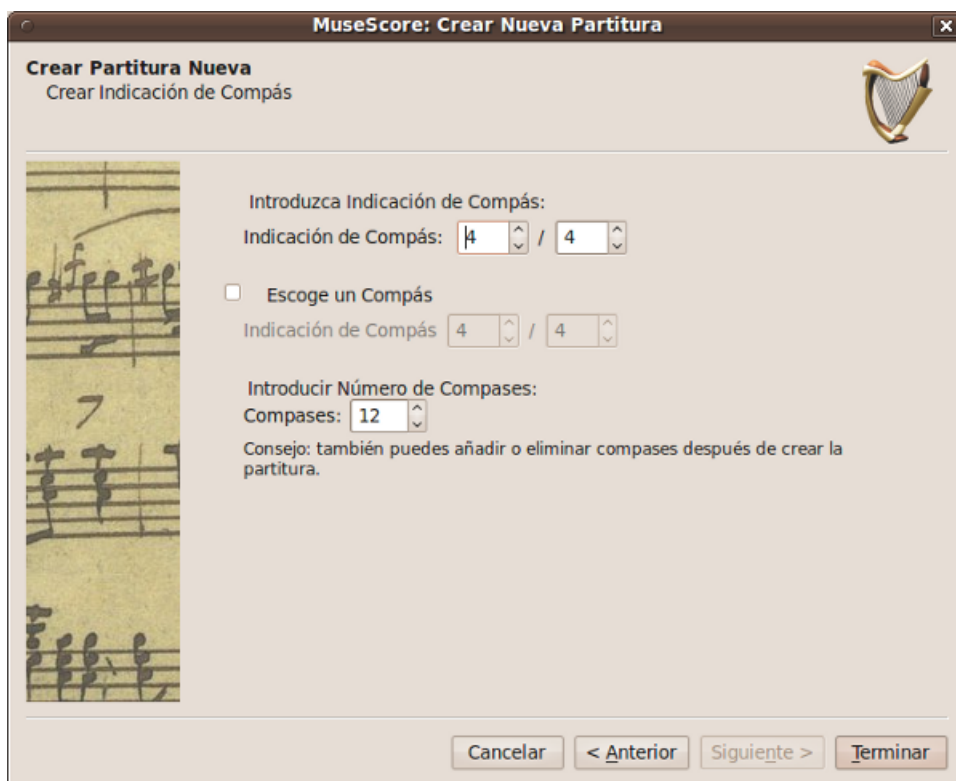


Signo de compás, anacrusa, y cantidad de compases

Elija el signo de compás con los números deseados. Si la pieza inicia con anacrusa entonces habilite la opción "Compás de anacrusa" y elija el tamaño correcto de la anacrusa.

También pueden especificarse el número total de compases que contendrá la pieza en caso de saberlo. En todo caso siempre existirá la posibilidad de agregar o quitar compases.

Clic en "Finalizar" para crear la nueva partitura.



Toques finales para la partitura recién creada

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

- Para añadir o quitar compases o crear anacrusa véase [Trabajando con compases](#)
- Para cambiar cualquier texto véase [Edición de texto](#). Para añadir Título (o cualquier otro texto) use el menú *Create* → *Text* → *Title* (o cualquier otro texto)
- Para añadir, eliminar o cambiar el orden de los instrumentos use el menú *Create* → *Instruments...*

Véase también: [Armadura](#), [Signo de compás](#), [Clave](#).

Plantillas

La primera pantalla del asistente de creación de partitura tiene una opción para "Crear una partitura desde una plantilla" (vease [Título y otro texto](#) arriba para más detalles). Para crear una partitura usando este método, escoge la opción de plantilla y presiona sobre "Siguiente" para continuar.

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

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

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

Capítulo 2

Básico

Ingresar notas

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

- *N*: Activa el Modo de escritura de notas.
- *Escape*: Abandona el Modo de escritura de notas.

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

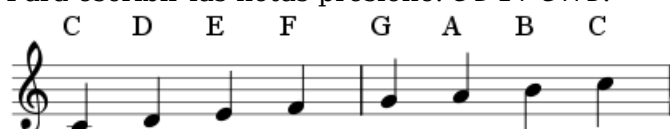
A partir de la versión 0.9.4 los accesos del teclado para seleccionar los valores de duración de las notas son:

- 1: Sesentaicuatroavo (semifusa)
- 2: Treintaidosavo (fusa)
- 3: Dieciseisavo (semicorchea)
- 4: Octavo (corchea)
- 5: Cuarto (negra)
- 6: Medio (blanca)
- 7: Entero (redonda)
- 8: Doble entero (breve)
- 9: Longa
- .: Un punto añade un puntillo al valor de la figura seleccionada

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

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

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



Espacio crea un silencio: *C D E Espacio E*. Fíjese que la duración seleccionada para las notas en este ejemplo (negra/corchea) también determina la duración del silencio (de negra/corchea):

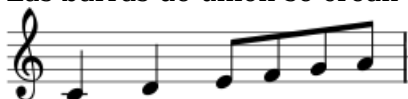


Se pueden agregar notas a un acorde manteniendo *Shift* pulsado al tiempo que se presionan las teclas correspondientes a las notas musicales deseadas:

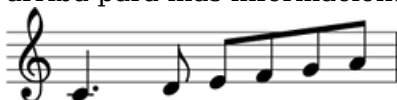
C D Mayus+F Mayus+A E F



Las barras de unión se crean automáticamente: *Alt+1 C D Alt+2 E F G A*



He aquí un ejemplo de como añadir un puntillo a una nota: *5 . C 4 D E F G A* (Nota: las versiones 0.9.3 y anteriores usan distintas combinaciones de teclas para seleccionar el valor de la nota introducida. Vease la sección de más arriba para más información.)



Para cambiar de octava úsense las siguientes combinaciones de teclas:

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

Otros comandos de edición:

- *x*: Invertir la dirección de la plica de la nota.

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

Teclado MIDI

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

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

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

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

Colores

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

Enlaces externos

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

Copiar y pegar

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

Copiar

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

Pegar

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

Instrucciones para la versión 0.9.3 y anteriores

Copiar

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

Pegar

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

Modo de edición

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

- *Doble Click* inicia Modo de edición

- *Escape* finaliza Modo de Edición

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

[Ligado](#) in modo de edición:



Comandos disponibles:

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

Véase también: [Edición de texto](#), [Ligadura de expresión](#), [Corchete](#), [Líneas](#).

Trabajando con compases

Añadir

Para añadir un compás al final de la pieza presione *Ctrl+B* (Mac: ⌘+B). Para añadir varios compases utilice el menú *Crear → Compases → Añadir Compases...*

Insertar

Primero seleccione un compás, y luego presione *Ins* para insertar un compás vacío antes del compás seleccionado. Para insertar varios compases utilice el menú *Crear → Compases → Insertar Compases...*

Eliminar

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

Propiedades

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



Pentagramas

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

Duración del compás

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

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



Compás irregular

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

Un compás "irregular" no se numera. Normalmente, un compás de tiempo débil no es contado como compás regular.

Repetición

Si un compás es el final de una [repetición](#), es posible definir el número de repeticiones.

Separar compases de espera

Esta propiedad separa un compás de espera en el compás actual. Al introducir un cambio métrica mediante un [signo de compás](#), MuseScore activa esta propiedad de forma automática.

Numeración

MuseScore numera automáticamente el primer compás de cada sistema, pero existen más opciones de numeración. Desde el menú principal, elija *Estilo → Editar Estilo General*. En el panel izquierdo escoge "**Números**". En la mitad inferior del panel de la derecha está la sección de "**Números de Compás**".

Marque la casilla que aparece junto a "Números de Compás" para activar la numeración de compás automática. Marca "mostrar primero" si deseas mostrar el primer compás numerado.

Marca "todos los pentagramas" si deseas números en todos los pentagramas. De lo contrario sólo se aparecerá la numeración en la parte superior.

Paletas

Para mostrar u ocultar la paleta úsese el menú *Display → Palette*.

Para aplicar un símbolo de una paleta deberá arrastrarse a algún elemento de la partitura.

Se puede hacer exactamente lo mismo seleccionando un elemento de la partitura y dando doble clic en algún símbolo de la paleta. Por ejemplo, para poner el símbolo de tenuto a varias notas simultáneamente:

1. seleccionar notas,
2. doble clic en el símbolo de tenuto, en la paleta de atributos.

Deshacer y rehacer

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

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

También pueden usarse los botones de la barra de heramientas:



Exportar

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

Formato Comprimido de MuseScore (*.mscz)

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

Formato MuseScore (*.msc)

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

MusicXML (*.xml)

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

MusicXML Comprimido (*.mxl)

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

MIDI (*.mid)

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

PDF (*.pdf)

Portable Document Format (PDF) es ideal para compartir partituras con otros que no necesiten editarlas. La mayoría de los usuarios cuenta con un lector PDF así que no será necesario instalar ningún software extra para ver la partitura.

PostScript (*.ps)

PostScript (PS) es un lenguaje descriptivo de página popular usado para imprimir.

PNG (*.png)

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

SVG (*.svg)

Scalable Vector Graphics (SVG) puede abrirse con la mayoría de los navegadores de internet (supuestamente también Internet Explorer) y con la mayoría de aplicaciones de gráficos vectoriales. Sin embargo la mayoría del software SVG no soporta fuentes incrustadas así que se deberán instalar las fuentes de MuseScore para ver estos archivos correctamente.

LilyPond (*.ly)

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

WAV Audio (*.wav)

WAV (Waveform Audio Format) es un formato de sonido no comprimido desarrollado por Microsoft e IBM, pero ampliamente soportado por software en Windows, Mac OS y Linux. Es un formato ideal para crear CDs, ya que no hay pérdida de calidad de sonido en el proceso de guardar el archivo. Sin embargo, el gran tamaño del archivo complica la compartición de los archivos a través de internet. La opción de exportar a este formato está disponible desde la versión 0.9.5 y posteriores.

FLAC Audio (*.flac)

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

Ogg Vorbis (*.ogg)

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

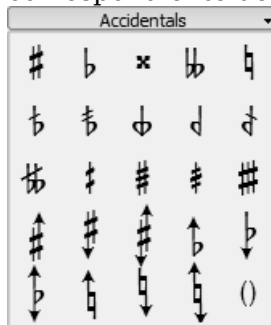
Capítulo 3

Notación

En el capítulo anterior (Básico) se estudió cómo [ingresar notas](#) e interactuar con las [paletas](#). El capítulo "Notación" describe con detalle los diferentes tipos de notación incluyendo los mas avanzados..

Alteraciones

Las **alteraciones** pueden agregarse o cambiarse arrastrando el símbolo correspondiente desde la paleta de alteraciones a una nota.



Si solamente quiere cambiar la altura de una nota, puede seleccionarla y:

- *Arriba*: Subir la nota un semitono.
- *Abajo*: Bajar la nota un semitono
- *Ctrl+Arriba*: Subir la nota una octava.
- *Ctrl+Abajo*: Bajar la nota una octava

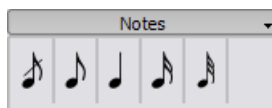
MuseScore automáticamente intenta utilizar la alteración apropiada para el cambio de altura. Si no está conforme con el resultado o quiere agregar una alteración cautelar (alteración editorial), debe arrastrar la alteración manualmente desde la paleta de alteraciones a la nota. Si nuevamente cambia la altura de la nota con las teclas de dirección, los cambios agregados manualmente se perderán.

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

Apoyatura

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

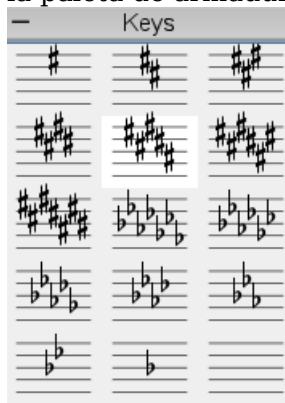
Puede crear una apoyatura arrastrando el símbolo de apoyatura de desde la [paleta](#) de notas hasta la nota principal.



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

Armadura

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



F9 muestra la ventana de paletas.

Cambiar

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

Agregar

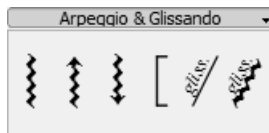
Arrastre una armadura desde la paleta hacia un compás vacío, se creará una armadura al comienzo del mismo.

Quitar

Seleccione una armadura presione *Supr.*

Arpeggio

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



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







Barras de agrupación de notas

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



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

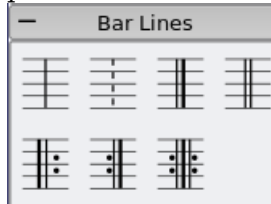
-  Iniciar la barra a partir de esta nota.
-  No finalizar la barra en esta nota.
-  No agrupar la nota.
-  Iniciar una barra de segundo nivel en esta nota.

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

Barras de compás

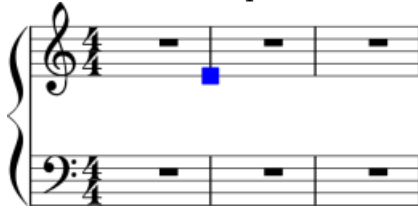
Cambiar tipo de barra

Las **barras de compás** pueden cambiarse arrastrando el símbolo correspondiente de la paleta de barras de compás hacia una barra de la partitura.



Crear un sistema de varios pentagramas

Para extender las barras de compás hacia varios pentagramas damos doble clic en una barra para editarla (véase [Modo de edición](#)).



Arrástre el cuadro azul hacia el pentagrama de abajo.

Todas las barras de la partitura se actualizarán al abandonar el modo de edición.



Véase también: [Trabajando con compases](#)

Clave

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

F9 muestra/oculta la ventana de paletas.



Cambiar

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

Agregar

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

Eliminar

Seleccione una clave y presione *Supr*.

Nótese que el cambiar una clave no cambia la altura de ninguna nota, solo se mueven al lugar correspondiente a la nueva clave.

Corchete

Eliminar

Seleccionar el corchete y pulsar *Supr*

Añadir

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



Cambiar

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

Posicionamiento horizontal

A partir de la versión 0.9.4 el corchete puede posicionarse horizontalmente. Doble clic en el corchete y presione *Mayus+Izq* ó *Mayus+Der* para moverlo hacia los lados.

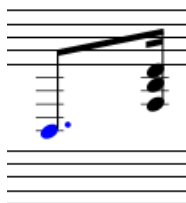
Editar

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

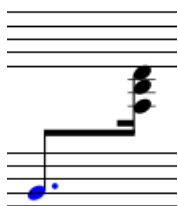
Frase cruzando entre pentagramas

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

Primero ingrese todas las notas en un pentagrama::



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



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

Ligadura

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

Primer método

Seleccione la primera nota:



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



Segundo método

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

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

Ligadura de expresión

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

Instrucciones

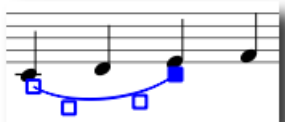
1. Abandona el Modo de Entrada de Notas presionando *N*. Luego selecciona una nota:



2. *s* en modo edición crea una ligadura de expresión:



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



4. x invierte la dirección de la ligadura:



5. *Escape* sale del modo de edición:



Ajustes

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

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

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

Línea Punteada

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

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

Reguladores

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

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

- *H* crea una llave de dinámica de crescendo
- *Mayus+H* crea una llave de dinámica de decrescendo

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

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



2. *doble clic* cambia al modo edición:



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

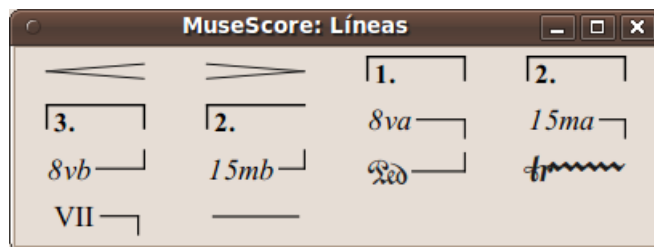


4. *derecha* mueve el punto final:



Líneas

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



Cambiar tamaño

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

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

Notación de percusión

Un ejemplo de notación de percusión:



La notación para percusión a menudo implica el uso de notas con plicas hacia arriba y hacia abajo de forma simultánea. Si la edición de voces múltiples no te resulta familiar, lee [voces](#) para hacerte una idea general. Abajo se explican las cuestiones relacionadas de forma específica para la notación de percusión.

Teclado MIDI

La forma más sencilla de añadir notación de percusión a una partitura es a través de un teclado MIDI. La mayoría de los teclados MIDI tienen marcas de percusión sobre cada tecla. Si presionas la tecla en modo de sombrero de copa (for high hat) MuseScore insertará la notación correcta en la partitura, encargándose de forma automática de escoger la dirección de la plica y el tipo de cabeza para la nota.

Ratón


Desde la versión 0.9.4 es posible introducir notas mediante el ratón.

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

Repeticiones

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






Reproducción

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

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

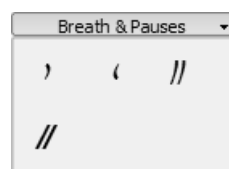
Texto

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

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

Respiro

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

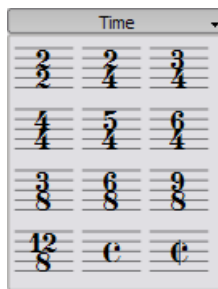


Símbolo de respiro en una partitura:



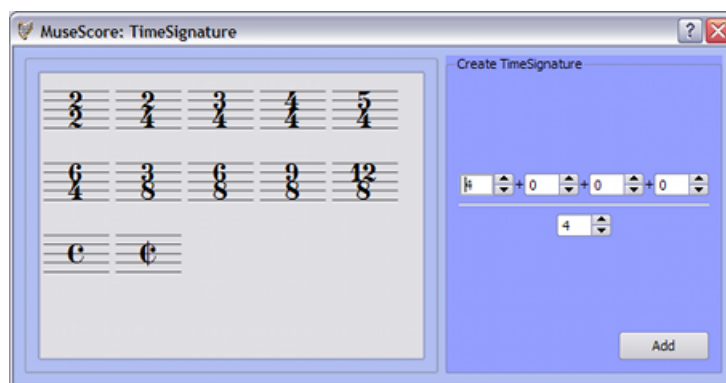
Signo de compás

El **Signo de compás** está disponible en la paleta lateral. Los elementos pueden arrastrarse y soltarse a la partitura (véase [paletas](#) para más información sobre cómo trabajar con las paletas de MuseScore).



Si se necesita un signo de compás que no está listado en la paleta entonces vaya a *Create* → *Time...* para crear uno. Pueden editarse ambos números en el panel *Create Time Signature*.

En la mayoría de los casos solo se necesita editar el número superior. El número superior adicional es para [métrica de adición](#) que contiene múltiples dividendos separados por un signo de "más" (+).



Anacruza

Hay ocasiones en que la duración de un compás es diferente a la especificada en el signo de compás. La anacruza es un ejemplo común. Para cambiar la duración de un compás sin mostrar su medida véase la sección de Propiedades en [trabajando con compases](#).

Silencio de un compás

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

Tresillos

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

Primero seleccione una nota:



Ctrl+3 crea un tresillo:



Después podrán editarse



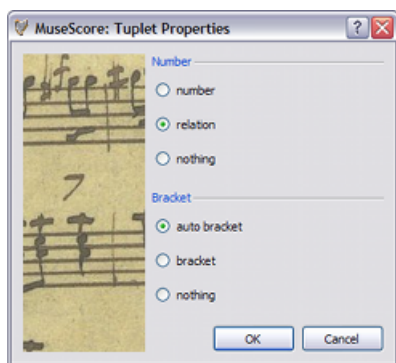
Modo de entrada de notas

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

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

Propiedades

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



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

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



Trémolo

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

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



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


Voces

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



Ingresar múltiples voces en un pentagrama:

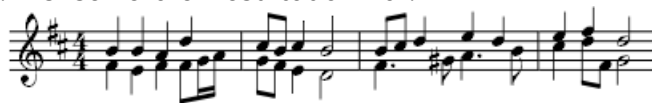
1. Primero escriba la voz aguda (con las plicas hacia arriba).
2. Al ingresar notas, algunas tendrán las plicas hacia abajo. Si se está usando la versión 0.9.4 o posterior no hay que preocuparse ya que al ingresar la siguiente voz, las plicas automáticamente cambiarán a la dirección apropiada.



3. **Solo versión 0.9.3:** Si se está usando la versión 0.9.3 o anterior las plicas deberán arreglarse manualmente. Seleccione una nota y de clic en el botón "Dirección de plica"  en la barra de herramientas o presionando x en el teclado.



4. Ahora seleccione la primera nota para mover el cursor al inicio de línea.
5. De clic en el botón de la "Voz 2"  y escriba la voz grave (con las plicas hacia abajo).
6. **Solo versión 0.9.3:** Recuerde que en la versión 0.9.3 o anterior, para cambiar la dirección de las plicas mientras escribe, puede pulsar x en el teclado o dando clic en el botón .
7. Así se verá el resultado final:



Cuando usar voces

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

Ocultar Silencios

Para ocultar un silencio, clic derecho en el mismo y seleccionar *Set Invisible*. Si se tiene habilitado *Display → Show invisible* entonces el silencio oculto se mostrará en pantalla de color gris. Esto solo sirve para ver donde está situado, no aparecerá en la impresión final.

Volta

Los corchetes de Volta son usados para marcar diferentes finales en una repetición:



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

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

- *Shift+Derecha*: un compás hacia la izquierda
- *Shift+Izquierda*: un compás hacia de derecha

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



Propiedades

Lista de repetición

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

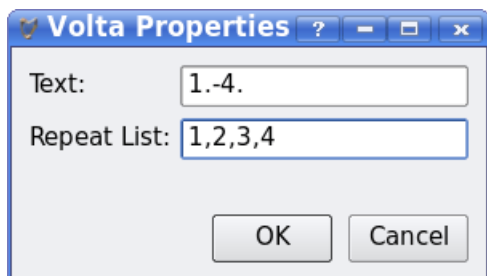
Texto

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





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



Reproducción

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

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

Capítulo 4

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

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

Versiones Estables

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

Pre-Estreno

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

Diarias

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

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

Resumen

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

Capítulo 5

Imágenes

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


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

Capítulo 6

Sonido y reproducción

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

Modo de Reproducción

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

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

O a través del menú: *Display* → *Panel*



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

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

SoundFont

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

Descripción General

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

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

- FluidR3_GM.sf2 (141 MB descomprimida), véase [Fluid](#) (129 MB)
- MagicSF_ver2.sf2 (67.8 MB descomprimida), véase [Big SoundFonts](#)
- Unison.sf2 (27.9 MB descomprimida), véase [Big SoundFonts](#)
- TimGM6mb.sf2 (5.7 MB descomprimida), véase [Tim Brechbill's Timidity++ Download Site](#) "Free SoundFont" section

Compresión

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

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

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

Configurando MuseScore

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

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

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

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

Problemas habituales

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

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

Tempo

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

Pánel de reproducción

- Mostrar el pánel de reproducción: *Display → Play Panel*

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

Texto de tempo

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

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

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

Andante ♩ = 75

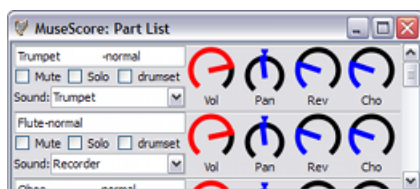
Los pulsos por minuto (BPM) en un tempo ya existente puede ajustarse dando clic derecho en el mismo y seleccionando *Tempo Properties...*

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

Cambiar y ajustar los sonidos

Mezclador

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



Sordina y Solo

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

Diales

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

Sonido

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

Cambios dentro de un mismo Pentagrama

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

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

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

Capítulo 7

Texto

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

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

Edición de texto

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



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

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

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

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

Estilo de texto

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

Propiedades de texto:

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

Tipos de texto

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

Nombres de acordes

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

- Use *espacio* para ir al siguiente acorde.
- *Shift+Espacio* va al acorde anterior.

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

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

Digitación

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

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

Letra

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



Las sílabas puede ser extendidas con una línea baja:



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

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

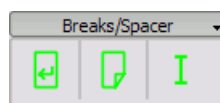
Ver también: [Texto](#), [Nombres de acordes](#).

Capítulo 8

Formato

Salto o espaciador

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



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

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

Marco

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

horizontal

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

vertical

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

Crear un marco

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

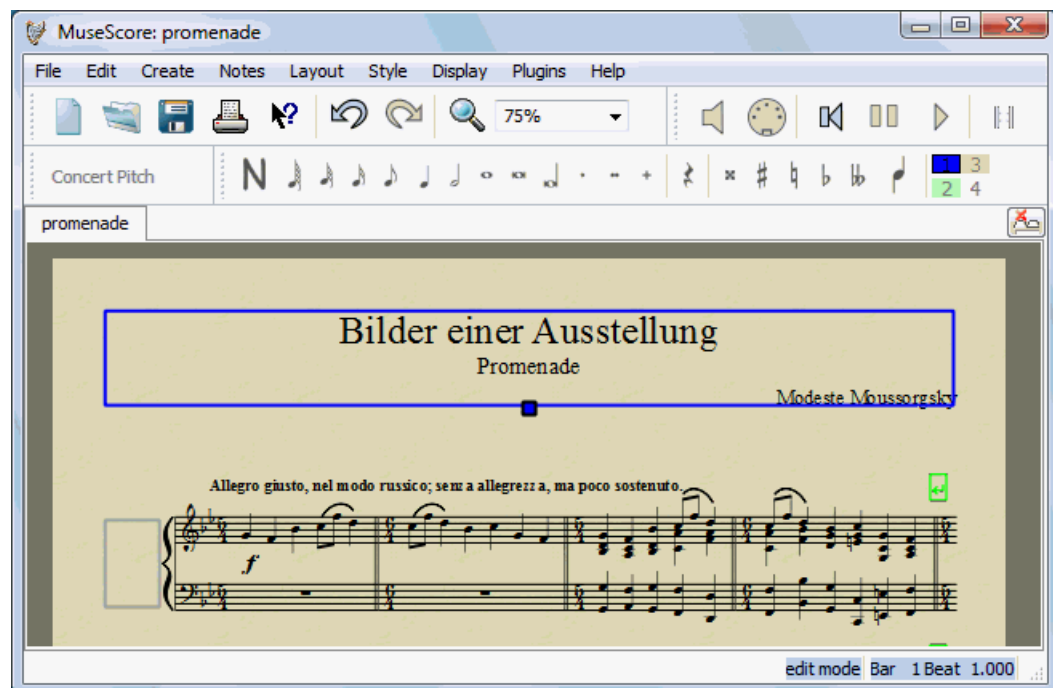
Borrar un marco

Seleccionar un marco y presionar *Del*.

Editar un marco

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

Marco de título en modo edición:



Capítulo 9

Soporte

Como reportar un error o solicitar ayuda

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

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

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

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

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