

musescore

Handbook

Downloaded from musescore.org on Jan 14 2019
Released under [Creative Commons Attribution-ShareAlike](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

KOM IGANG	16
INSTALLATION	16
INSTALLER PÅ WINDOWS	16
Installer	16
Start MuseScore	19
Troubleshooting	19
External links	19
INSTALLER PÅ MACOS	19
Installer	20
Afinstaller	20
Installer med Apple Remote Desktop	20
External links	20
INSTALLER PÅ LINUX	20
Applmage	21
Trin 1 - Download	21
Trin 2 - Giv execute rettigheder	21
Trin 3 - Kør programmet!	21
Installer et Applmage (valgtrit)	21
Brug af kommando linie optioner	22
Distributions pakker	22
Fedora	22
External links	22
INSTALLER PÅ CHROMEBOOK	22
External links	23
OPRET ET NYT NODEARK	23
Opstartcenter	23
Opret nyt nodeark	24
Titel, komponist og anden information	24
Vælg skabelon	25
Vælg instrumenter eller vokal stemmer	25
Tilføj instrumenter	26
Tilføj nodelinie/sammenkædet nodelinie	26
Skift rækkefølge af instrumenter	27
Fjern et instrument	27
Vælg toneart og tempo	28
Vælg taktart, optakt og antal takter	28
Ændringer til nodearket efter oprettelse	28
Tilføj/slet takter	29
Tilføj/slet tekst	29
Ændre instrument opsætningen	29
Skabeloner	29
Bruger folder	29
System folder	29
Se også	29
Externe links	29
SPROGINDSTILLINGER OG OPDATERING AF OVERSÆTTELSE	30
Skift sprog	30
Opdater oversættelse	30
Se også	31
External links	31
CHECK FOR OPDATERINGER	31
Automatisk opdaterings check	31
Check for opdateringer	32
Se også	32
GRUNDLÆGGENDE FUNKTIONER	32
NODEINDTASTNING	32
Grundlæggende indtastning (Enkeltnode)	33
Trin 1: Vælg et startsted	33
Trin 2: Skift til Notationstilstand	33
Trin 3: Vælg en varighed	33
Trin 4: Indskriv en node eller pause	33
Indtastningsenheder	34
Computer tastatur	34
Mus	35

MIDI tastatur	35
Virtuelt Klaviatur	36
Andre indtastningsmetoder	36
Farve på noder	36
Små noder/små node hoveder	37
Ændring af noder og pauser efter indtastning	37
Ændring af varighed	37
Ændring af tonehøjde	37
Ændre en node til en pause og omvendt	37
Node egenskaber	38
Se også	38
External links	38
REDIGERING	38
Tekst	38
Linier	38
Tastatur genveje	39
Noder	39
Forskydning af noder	39
Se også	39
PALETTER OG ARBEJDSOMRÅDER	39
Arbejdsområder	40
Enkelt palette visning	40
Frigøre/fastgøre palettepanel	40
Brugertilpasset arbejdsområde	40
Paletter	40
Anvende symboler fra en palet	41
Faste paletter (Udvidet arbejdsområde)	41
Brugertilpassede paletter	41
Palette menu	41
Hovedpaletten	42
Virkning af tilføjede linier og tekst	42
Se også	42
INSPEKTØR OG OBJEKT EGENSKABER	42
Inspektør	43
Inspektør kategorier	43
Element	43
Element Gruppe	44
Segment	44
Akkord	44
Node	44
Vælg	44
Egenskaber	44
Artikulationsegenskaber	45
Becifringsdiagram egenskaber	45
Linieegenskaber	45
Taktegenskaber	45
Nodelinieegenskaber	45
Tekstegenskaber	45
Taktartegenskaber	45
Se også	45
ARBEJDE MED TAKTER	46
Markering af takter	46
Indsæt	46
Indsæt en tom takt	46
Indsæt flere takter	46
Tilføj	46
Tilføj en takt til enden af nodearket	46
Tilføj flere takter til enden af nodearket	46
Slet	46
Slet en enkelt takt	46
Slet en serie af takter	46
Slet fra en markeret takt til enden af nodearket	46
Slet fra starten af nodearket til en markeret takt	46
Egenskaber	47
Nodelinier	47
Taktvarighed	47
Andet	47
Nummerering	48
Deling og samling	48
Samling af takter	48
Deling af en takt	49
Eksterne links	49
STEMMER	49
Hvornår bruges stemmer	49
Indtastning af noder i forskellige stemmer	49
Slette og skjule pauser	50

Ombytning af stemmer	50
Flyt noder til en anden stemme	50
Se også	50
External links	50
KOPIER OG SÆT IND	50
Noder	51
Kopier eller klip	51
Indsæt	51
Ombytte med klippebordet	51
Kopier tonehøjden for en enkelt node	51
Andre elementer	51
Kopier og klip	51
Indsæt	51
Ombyt med klippebordet	52
Hurtig gentagelse	52
Duplikere	52
Filtrer udvælgelse	52
Se også	54
External links	54
UDVÆLG OBJEKTER	54
Udvælg et enkelt objekt	54
Udvælg en enkelt node	54
Udvælg en hel akkord	54
Udvælg en enkelt takt	54
Udvælg et sammenhængende sæt af objekter	55
1. Udvælg med Skift	55
2. Udvælg med Skift + Klik	55
3. Udvælg med Skift + mus	55
4. Udvælg alt	55
5. Udvælg et afsnit	55
Udvælg en liste af objekter	56
Udvælg alle lignende	56
Hvad udvælgelse kan bruges til	56
Se også	57
VISNING OG NAVIGATION	57
Menuen Vis	57
Vis arbejdsområder/paneler	57
Zoom ind/ud	57
Statuslinje	58
Dokumenter side om side/stablet	58
Indstillinger for synlighed	59
Fuldskærm	59
Side/Sammenhængende visning	59
Side visning	60
Sammenhængende visning	60
Værktøjslinier	60
Sidepaneler	60
Navigation	61
Navigation	61
Søgefunktion	61
Se også	61
FORTRYD OG GENDAN	61
GEM/EKSPORTÉR/UDSKRIV	62
Gem	62
Eksporter	62
Udskriv	63
Se også	63
GEM NODEARK ONLINE	63
Opret en konto	63
Del et nodeark direkte fra MuseScore	63
Opload et nodeark til MuseScore.com	65
Rediger et nodeark på MuseScore.com	65
Skift til den direkte metode til at opdatere et online nodeark	65
External links	65
C PARTITUR	65
Se også	65
External links	66
NOTATION	66

NØGLER	66
Tilføj en nøgle	66
Tilføj en nøgle til starten af en takt	66
Tilføj en nøgle midt i en takt	66
Hjælpenøgler	67
Fjern nøgler	67
Skjul nøgler	67
TAKTARTER	67
Tilføj en taktart til et nodeark	67
Sletning af en taktart	68
Opret en ny taktart	68
Additive taktarter	68
Ændring af bjælkeindstillinger	68
Ændring af varighed	69
Lokale taktarter	69
Ændring af taktarter og brud	70
Se også	71
External links	71
TAKTSTREGER	71
Ændring af taktstreger	71
Forbind taktstreger	71
Se også	72
TOPEARTER	72
Indsæt en ny toneart	72
Indsæt en ny toneart på alle nodelinier	72
Indsæt en ny toneart på en enkelt nodelinie	72
Udskift en eksisterende toneart	72
Udskift en eksisterende toneart på alle nodelinier	72
Udskift en eksisterende toneart på en enkelt nodelinie	72
Fjern en toneart	73
Hjælpe toneart	73
Opløsningstegn ved ændring af toneart	73
Tonearter ved flertakters pauser	73
Hjælpetonearter og sektionsbrud	73
Tilpassede tonearter	74
ARPEGGIOS OG GLISSANDI	75
Arpeggios (Akkordbrud)	75
Glissandi	75
Tilpas start og slut punkter	75
Tilrettede glissandi	76
Blæseinstrument artikulationer	76
Glid ind/ud	76
External links	76
ARTIKULATIONER OG ORNAMENTER	76
Artikulationer	76
Ornamenter	76
Tilføj artikulationer/ornamenter	77
Tilføj fortegn til en artikulation	77
Tilføj fermat til en taktstreg	77
Tastatur genveje	77
Juster positionen	77
Artikulationsegenskaber	77
Se også	78
External links	78
BENDS	78
Apply a bend	78
Edit a bend	78
Adjust height	79
Adjust position	79
Custom bends	79
BINDEBUER	79
Sammenbinding af noder	79
Sammenbinding af akkorder	79
Tilføj en sammenbundet node under indtastning	80
Tilføj en sammenbundet akkord under indtastning	80
Sammenbinding af unisone noder	80
Vending af en bindebue	80

Se også	80
External links	80
BJÆLKER	81
Bjælke symboler	81
Ændring af bjælker	81
Juster bjælker med tastatur/mus	81
Juster bjælkens hældning	81
Juster bjælkens højde	82
Juster bjælker i Inspektør	82
Juster bjælkens hældning	82
Juster bjælkens højde	82
Gør en bjælke vandret	82
Juster fjer-bjælker	82
Lokal layoutændring	82
Skift over/under node	83
Nulstil bjælke tilstand	83
Se også	83
External links	83
FORSLAGSNODER	83
Opret forslagsnoder	83
Ændre tonehøjde	84
Ændre varighed	84
Manuel justering	84
External links	84
FORTEGN	84
Tilføj fortegn	84
Skift enharmonisk navn	85
Tonehøjde tolkning	85
Se også	85
External links	85
HELTAKTS PAUSER	85
Heltakts pauser	85
Oprettelse af heltakts pauser	85
Oprettelse af heltakts pause i en bestemt stemme	85
Flertakts pauser	86
Visning af Flertakts pauser	86
Bryd flertakts pauser	86
KILER (HÅRNÅLE)	86
Tilføj en kile	86
Redigering af kiler	86
Redigering med Inspektør	87
Cresc. og dim. linier	87
Kiler ved afspilning	87
External links	88
KLAMMER	88
Tilføj en klamme	88
Slet en klamme	88
Ændre en klamme	88
Rediger en klamme	88
Layoutstil	88
LEGATOBUER	88
Metoder til oprettelse	88
Første metode	88
Anden metode	89
Tredie metode	89
Justeringer	89
Stiplede legatobuer	90
Se også	90
LINJER	90
Tilføjelse af linjer til nodearket	91
Ændring af den lodrette placering	91
Ændring af længden	91
Linje egenskaber og tilretning af linjer	92
Kopiering af linjer	92
Udvidede ornamentter	92
External links	92

OKTAVERINGER	92
Indsæt en oktavering	93
Ændring af længden	93
Tilpasning af linier	93
External links	93
TREMOLO	93
TUPLETTET	94
Oprettelse af tupletter	94
Opret en triol i normaltilstand	94
Opret en triol i notationstilstand	94
Opret andre tupletter	94
Specielle tupletter	95
Sletning af tupletter	95
Indstillinger	95
Inspektør	95
Layoutstil	96
External links	97
VEJRTRÆKNING OG PAUSER	97
Tilføj et symbol	98
Juster varighed	98
GENTAGELSER OG SPRING	98
Simple gentagelser	98
1. og 2. volter	98
Afspilning	98
Symboler og tekst	98
Spring	99
Markører	99
Eksempler	99
Se også	100
External links	100
VOLTER	100
Tilføjelse af en volte til nodearket	100
Ændring af antallet af takter en volte dækker	100
Tekst	100
Afspilning	101
External links	101
TRANSPONERING	101
Kromatisk transponering	102
Transponering ved toneart	102
Transponering ved interval	102
Diatonisk transponering	102
Valgmuligheder	102
Genveje ved transponering	103
Indtil version 2.1	103
Transponerende instrumenter	103
Ændring af transponering for en nodelinje	103
External links	103
TABULATURER	103
Opret et nyt tabulatur	104
Ændring af nodelinjens type	104
Opret kombination af nodelinje og tabulatur	105
Indtast noder i tabulatur	105
Med computer tastatur	105
Historiske tabulaturer	105
Med mus	105
Vælg nodens varighed	106
Rediger noder	106
Notationstilstand	106
Ikke i notationstilstand	106
Krydsede nodehoveder	106
Resume af tastatur genveje	106
Notationstilstand	106
Redigeringstilstand	106
Tilretning af tabulatur	107
Ændring af udseende	107
Rediger strenge	107
Skift stemning	108
Tilføj en streng	108
Slet en streng	108
Marker en streng "åben"	108
Skift antal bånd på instrumentet	108

Kombiner nodelinje og tabulatur	108
External links	109
TROMMENOTATION	109
Nodelinier til slagtøj	109
Indtastningsmetoder	109
MIDI tastatur	109
Virtuelt klaviatur	110
Computer tastatur	110
Mus	110
Trommeværktøjet	111
Rediger trommesæt	111
Hvirvel	112
External links	112
LYD OG AFSPILNING	112
AFSPILNING	112
Afspilningsfunktioner	112
Start/stop afspilning	112
Under afspilning	113
Afspilningspanel	113
Forslag	113
Metronom afspilning	113
Afspilning af løkke	113
MIXER	114
Stum og Solo	114
Indstillinger	114
Lyd	114
Ændring af lyd for en nodelinje (pizz., con sordino, etc.)	115
Se også	115
External links	115
SKIFT INSTRUMENT PÅ NODELINJEN	115
Instrument skifte i version 2.1	115
Instrument skifte i version 2.0	116
Kompatibilitet	116
Tilføj et instrument skift	116
Se også	117
External links	117
SOUNDFONTS OG SFZ FILER	117
SoundFonts	117
Installer en SoundFont	118
Afinstaller	118
SFZ	118
Installer en SFZ	118
Afinstaller	118
Synthesizer	118
Liste over lydfiler til download	119
GM SoundFonts	119
Orkester lydfiler	119
Klaver lydfiler	119
SF2 Klaverer	119
SFZ Klaverer	120
Udpakning af hentede lydfiler	120
Fejlsøgning	120
Se også	120
Eksterne links	121
SWING	121
Apply swing to a score section	121
Triplet in tempo marking	121
Return to straight rhythm	121
Apply swing globally	121
External links	121
SYNTHESIZER	121
Oversigt	122
Gem/Indlæs Synthesizer indstillinger	122
Fluid	122
Indlæsning af en soundfont	123
Sortering af soundfonts	123
Fjernelse af en soundfont	123
Zerberus	123

Volumen	123
Effekter	124
Zita 1 rumklang	124
SC4 kompressor	125
Stemming	125
Se også	126
TEMPO	126
Tilføj en tempo angivelse	126
Rediger tempoet	126
Rediger tempo tekst	126
Annullering af en tempoangivelse	127
Afspilning af ritardando og accelerando	127
Fermater	127
Se også	127
DYNAMIK	127
Tilføj en dynamikangivelse	128
Indstilling af volumen for en dynamikangivelse	128
Indstil omfanget for en dynamikangivelse	128
Liste over dynamikangivelser i paletter	128
Rediger en dynamikangivelse	128
Se også	128
Externe links	128
TEXT	128
TEXT BASICS	129
Add text	129
Format text	129
Adjust position of text objects	129
Text anchors	129
TEXT EDITING	130
Enter/exit text edit mode	130
Keyboard shortcuts	130
Symbols and special characters	130
Special character shortcuts	131
See also	132
TEXT STYLES AND PROPERTIES	132
Text Style	132
Edit style	132
Create a new text style	133
Apply options	134
Reset text to style	134
Save and load text styles	134
Text Properties	134
Edit properties	134
See also	134
STAFF AND SYSTEM TEXT	135
Staff text	135
System text	135
See also	135
External links	135
CHORD SYMBOLS	135
Enter a chord symbol	135
Keyboard Commands	136
Chord symbol syntax	136
Edit a chord symbol	136
Transpose chord symbols	136
Chord symbol text	136
Chord symbol style	136
Appearance	136
Note spelling	137
Automatic Capitalization	137
Positioning	137
Capo	137
FINGERING	137
Add fingering to a single note	138
Add fingering to several notes	138
Adjust position of fingering	138

Single fingering	138
Multiple fingering	138
Edit fingering text	138
LYRICS	138
Enter a lyrics line	138
First line	138
Subsequent lines	139
Special characters	139
Melisma	139
Elision (Lyric) slur / Synalepha	140
Edit Lyrics	141
Adjust position of lyrics	141
Copy lyrics to clipboard	141
Paste lyrics from clipboard	141
See also	142
External links	142
REHEARSAL MARKS	142
Add a rehearsal mark	142
Manual Placement	142
Automatic placement	142
Add an alphanumeric rehearsal mark	142
Add a measure-number rehearsal mark	142
Automatically resequence rehearsal marks	143
Text style	143
Search for a rehearsal mark	143
See also	143
External links	143
FORMATTING	143
LAYOUT AND FORMATTING	143
Ways to affect layout	143
Layout menu	144
Page Settings...	144
Reset	144
Increase Stretch/Decrease Stretch	144
Reset Stretch	144
Reset Beam Mode	144
Regroup Rhythms	145
Style menu	145
General: Score	145
General: Page	146
Distance to page margins	148
Distance between staves	148
Distance between systems	148
Lyrics Margins	148
Vertical frame margins	148
Last system fill threshold	148
Clefs and key signatures	148
General: Header, Footer, Numbers	149
General: System	150
General: Measure	151
General: Barlines	152
General: Notes	153
General: Clefs	154
General: Arpeggios	154
General: Beams	155
General: Slurs/Ties	156
General: Sizes	157
General: Hairpins, Volta, Ottava	158
General: Pedal, Trill	159
General: Chord Symbols, Fretboard Diagrams	160
General: Figured Bass	162
General: Articulations, Ornaments	163
General: Accidentals	164
General: Tuplets	165
Apply and OK buttons	166
Apply to all parts in one go	166
Save/Load style	166
See also	166
External links	166
GENERAL STYLE: MEASURE	167
Introduction	167
Options	168
PAGE SETTINGS	168
Page size	169
Odd/Even Page Margins	169
Scaling	169

Miscellaneous	169
First page number	170
Apply to all Parts	170
BREAKS AND SPACERS	170
Breaks	170
Add a break to a measure	170
Using a keyboard shortcut	170
Using a palette symbol	170
Add a break to a frame	171
Move a break	171
Delete breaks	171
Section break	171
Spacers	171
Add a spacer	172
Adjust a spacer	172
Delete a spacer	172
See also	172
FRAMES	172
Horizontal frame	172
Insert/append horizontal frame	172
Adjust width of horizontal frame	172
Add text or image to horizontal frame	173
Vertical frame	173
Insert/append vertical frame	173
Adjust height of vertical frame	173
Edit vertical frame properties	173
Add text or image to vertical frame	173
Insert horizontal frame in vertical frame	174
"Title" frame	174
Text frame	174
Insert/ append text frame	174
Edit text frame properties	174
Create a frame	174
Insert a frame into the score	174
Append a frame to the score	175
Delete a frame	175
Apply a break	175
See also	175
External links	175
IMAGES	175
Add image	175
Cut/copy and paste image	175
Modify image	175
See also	175
External links	176
IMAGE CAPTURE	176
Save a snapshot	176
Image capture menu	176
See also	177
External links	177
ALIGN ELEMENTS	177
Snap to grid	177
ADVANCED TOPICS	177
ACCESSIBILITY	177
Introduction	177
Initial setup	177
Finding your way around	178
The score window	178
Score reading	179
Moving forwards or backwards in time	179
Moving between notes at a given point in time	179
Filtering score reading	180
Score playback	180
Score editing	180
Customization	180
External links	180
ALBUMS	180
Create album	181
Load album	181

Print album	181
Join scores	181
Save album	181
CROSS-STAFF NOTATION	181
See also	182
External links	182
EARLY MUSIC FEATURES	182
Unbarred (or unmetred) notation	182
Example	183
Mensurstrich	183
Ambitus	184
Mensural time signatures	184
See also	185
FIGURED BASS	185
Adding a new figured bass indication	185
Text format	185
Digits	185
Accidentals	186
Combined shapes	186
Parentheses	186
Continuation lines	187
Duration	187
Editing existing figured basses	188
Style	188
Proper syntax	190
Summary of keys	190
FILE FORMATS	190
MuseScore native format	190
MuseScore format (*.mscz)	191
Uncompressed MuseScore format (*.mscx)	191
MuseScore backup file (*.mscz,) or (*.mscx,)	191
Graphic files (export only)	191
PDF (*.pdf)	191
PNG (*.png)	191
SVG (*.svg)	191
Audio files (export only)	192
WAV audio (*.wav)	192
MP3 (*.mp3)	192
FLAC audio (*.flac)	192
Ogg Vorbis (*.ogg)	192
Share with other music software	192
MusicXML (*.xml, *.musicxml)	193
Compressed MusicXML (*.mxl)	193
MIDI (*.mid, *.midi, *.kar)	193
MuseData (*.md) (import only)	193
Capella (*.cap, *.capx) (import only)	193
Bagpipe Music Writer (*.bww) (import only)	193
BB (*.mgu, *.sgu) (import only)	193
Overture (*.ove) (import only)	193
Guitar Pro (*.gtp, *.gp3, *.gp4, *.gp5, *.gpx) (import only)	193
See also	193
External links	193
FRETBOARD DIAGRAMS	193
Add a fretboard diagram	194
Edit fretboard diagram	194
Adjust position, size, color	195
Fretboard diagram style	195
MIDI IMPORT	195
Import af filer	195
Indstillingsmuligheder	196
MASTER PALETTE	197
Symbols	197
Find a symbol	198
Apply a symbol	198
Connect symbols	198
See also	198
NOTE INPUT MODES	198
Step-time	199
Re-pitch	199
Rhythm	199

Real-time (automatic)	199
Real-time (manual)	200
Real-time Advance shortcut	200
See also	200
External links	200
NOTEHEADS	200
Notehead groups	200
Change notehead group	201
Change notehead type	201
Shared noteheads	201
Change offset noteheads to shared	201
Examples of notehead sharing	201
Remove duplicate fret marks	202
External links	202
PARTS	202
Set up all parts at once	202
Define specific parts	203
Delete a Part	204
Export the parts	204
Save the parts	204
Print a part	204
PLUGINS	204
Overview	205
Installation	205
Windows	205
macOS	205
Linux	205
Enable/disable plugins	205
Create/edit/run plugins	206
Plugins installed by default	207
ABC Import	207
Break Every X Measures	207
Notes → Color Notes	207
Create Score	207
helloQml	207
Notes → Note Names	207
Panel	208
random	208
random2	208
run	208
scorelist	208
ScoreView	208
Walk	208
See also	208
PREFERENCES	208
General	208
Canvas	209
Note input	210
Note Input	210
MIDI Remote Control	210
Score	211
I/O	211
API / Device	212
MIDI Input/Output/Output Latency	212
Jack Audio Server	212
Import	212
Export	212
Shortcuts	213
Update	214
See also	214
RECOVERED FILES	214
Behavior of saving after session recovery	214
Finding recovered files	215
See also	215
External links	215
SCORE PROPERTIES	215
Edit meta tags	215
Preexisting meta tags	216
Header/Footer	217
See also	218

STAFF PROPERTIES	218
Staff Types	219
Staff Properties: all staves	219
Staff Properties: plucked strings only	220
Advanced Style Properties	220
Change staff type	220
Standard and Percussion staff options	221
Tablature staff options	221
Tablature staff options: Fret Marks	221
Tablature staff options: Note Values	222
Preview	223
Change instrument	223
External links	223
TOOLS	223
Add / Remove system/line breaks	223
Explode	224
Implode	224
Apply implode to multiple staves	224
Apply implode to a single staff	224
Fill with slashes	225
Toggle rhythmic slash notation	225
Resequence rehearsal marks	225
Copy lyrics to clipboard	225
See also	225
NEW FEATURES IN MUESCORE 2	226
SEE ALSO	226
UPGRADE FROM MUESCORE 1.X	226
How to upgrade MuseScore	226
Opening 1.x scores in MuseScore 2	226
Relayout	227
Getting the sound from MuseScore 1.x	227
SUPPORT	227
HELPING IMPROVE TRANSLATIONS	227
Software translation	227
Website and handbook translation	227
See also	227
HOW TO ASK FOR SUPPORT OR FILE BUG REPORTS	227
External links	228
REVERT TO FACTORY SETTINGS	228
MuseScore 2.0.3 and above	228
MuseScore 2.0 through 2.0.2	228
Instructions for Windows	228
Instructions for MacOS	229
Instructions for Linux	229
See also	230
KNOWN INCOMPATIBILITIES	230
Hardware incompatibilities	230
Software incompatibilities	230
AVG Internet Security hangs MuseScore	230
Font problem on macOS	230
Font problem on Linux	230
Save As dialog empty on Linux	231
APPENDIX	231
KEYBOARD SHORTCUTS	231
Navigation	231
Note input	231
Duration	232
Voices	232
Pitch	232
Interval	232
Layout	232
Articulations	232

Text entry	233
Lyrics entry	233
Display	233
Miscellaneous	233
See also	233
KNOWN LIMITATIONS OF MUESCORE 2.X	233
Local time signatures	233
Regroup Rhythms	233
Tablature staff linked with standard staff	234
Mixer	234
Header & footer	234
COMMAND LINE OPTIONS	234
Qt Toolkit Options	235
See also	235
External links	236
GLOSSARY	236
External links	239
TABLE OF CONTENTS	239
GETTING STARTED	239
GRUNDLÆGGENDE FUNKTIONER	239
NOTATION	240
SOUND AND PLAYBACK	240
TEXT	240
FORMATTING	240
ADVANCED TOPICS	241
NEW FEATURES IN MUESCORE 2.0	241
SUPPORT	242
APPENDIX	242

This handbook is for MuseScore version 2.0 and above. It is maintained by the MuseScore community. [Find out how you can help](#).

Kom igang

Dette kapitel hjælper dig med at installere MuseScore og starte programmet første gang. Kapitlet vil også vise dig hvordan du opretter et nyt nodeark.

Installation

MuseScore fungerer på flere forskellige operativsystemer bl. a. Windows og macOS, plus på en række [Linux distributioner](#), og flere [BSD varianter](#).

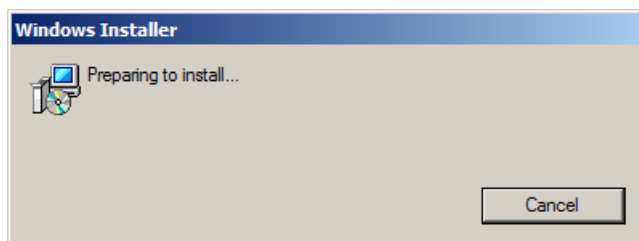
Find vejledningen til det system du bruger nedenfor.

Installer på Windows

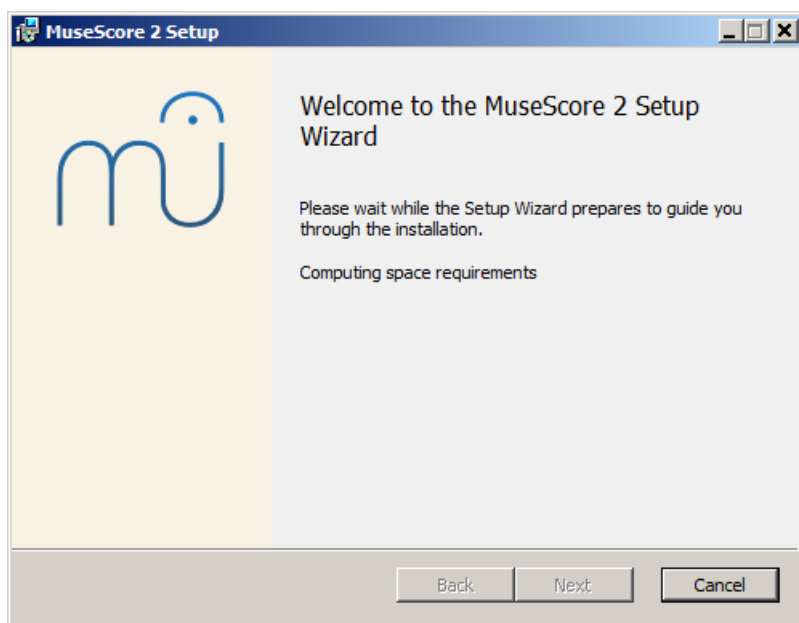
Installer

Du kan hente installationsprogrammet til Windows fra [download](#) siden på MuseScore websitet. Klik på linket for at starte download af installationsfilen. Din browser vil muligvis bede dig bekræfte, at du vil hente denne fil. Klik da på Gem.

Når download er færdigt, skal du dobbeltklikke på filen, for at starte installationen. Windows vil muligvis komme med en sikkerhedsadvarsel, som du skal bekræfte inden, du kan starte softwaren. Klik *Kør* for at fortsætte, (*Ja* på Windows 10) . Du vil så kortvarigt se

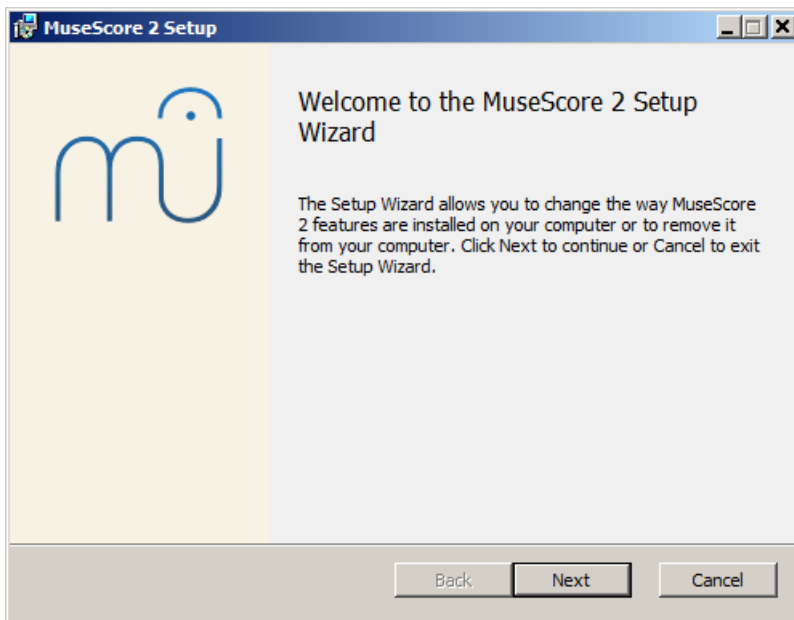


fulgt af

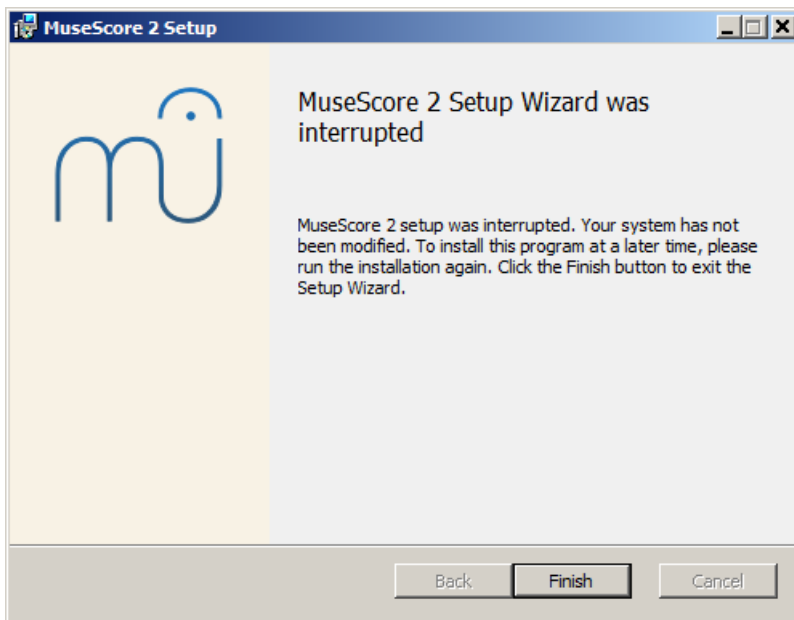


Hvis du ser noget andet end installationsvinduet, kan det skyldes at filtypen .msi, ikke er knyttet til msiexec.exe. Du kan enten rette dette [.<ret associationen](#). Eller du kan downloade og bruge den portable version i stedet. [<portabel version af MuseScore](#).

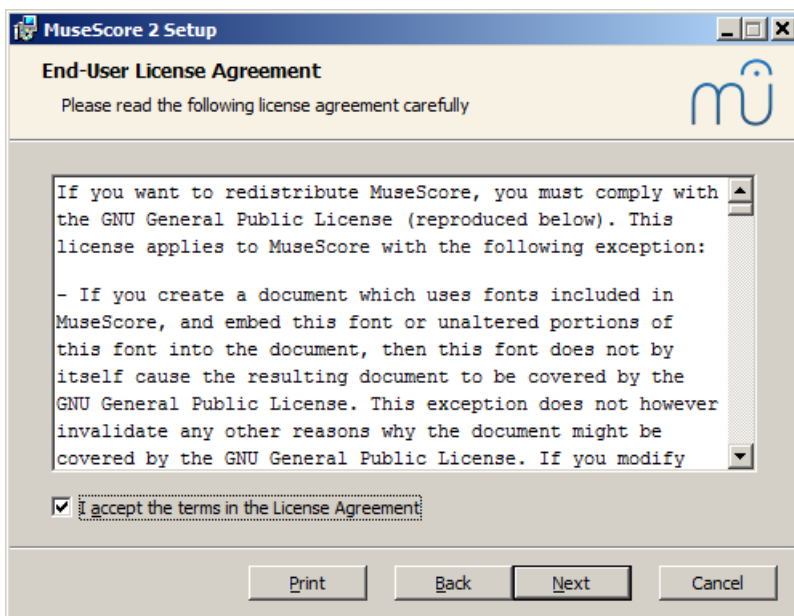
Det næste du vil se er



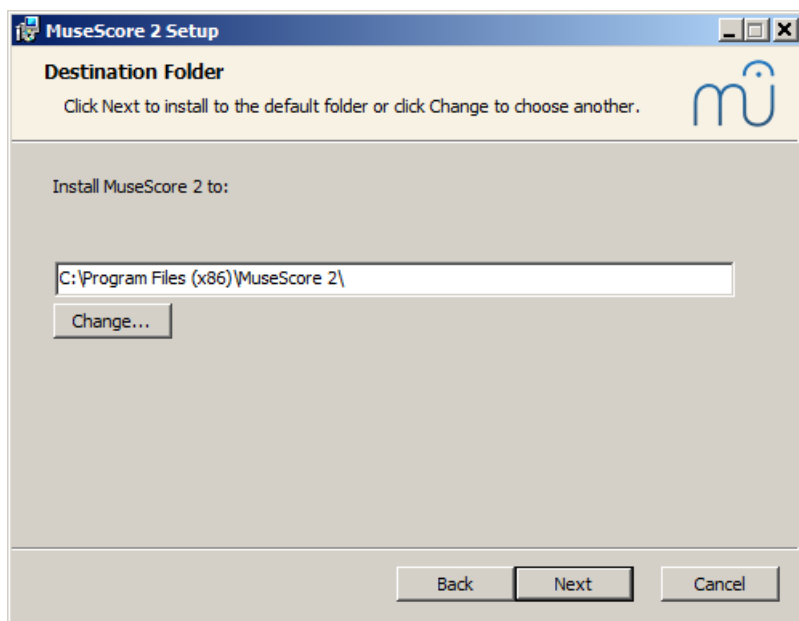
Hvis du klikker Cancel, her eller senere, vil du få beskeden:



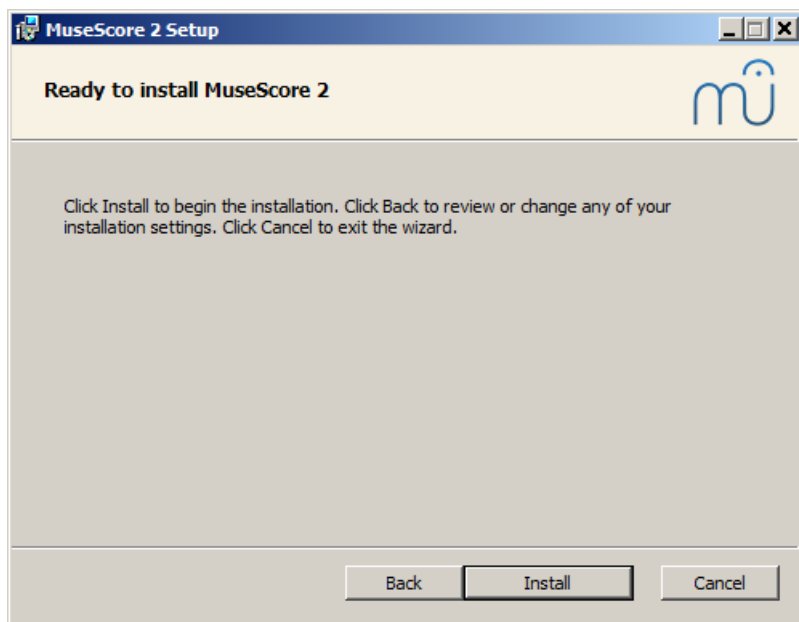
Hvis du i stedet klikker Next for at fortsætte, vil du få vist betingelserne for den gratis software licens.



Læs licensbetingelserne og sørg for at boksen ved siden af, I accept the terms in the License Agreement er markeret, og klik så Next for at fortsætte. Installationsprogrammet vil nu bede dig bekræfte placeringen, som du ønsker at installere MuseScore på.

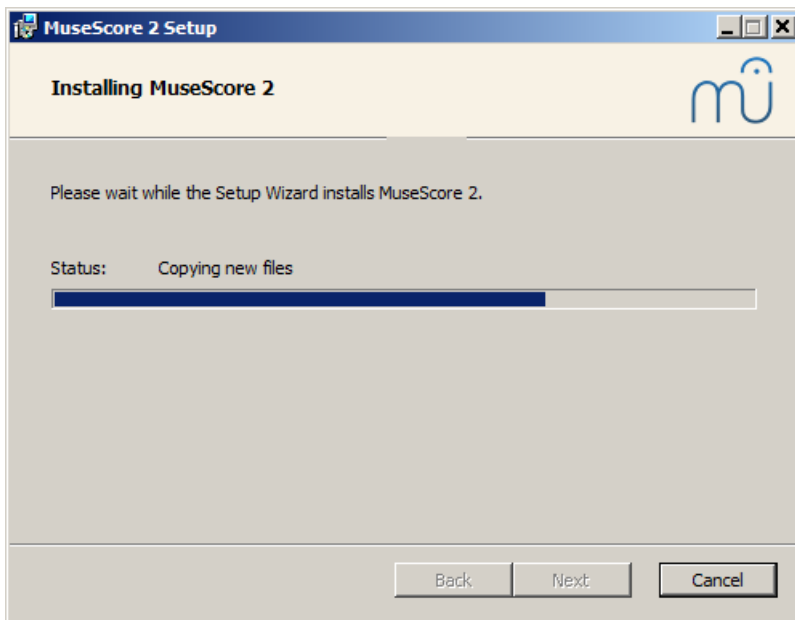


Hvis du er ved at installere en nyere version af MuseScore, og stadig ønsker at beholde den gamle på din computer, skal du ændre folderen. (Bemærk at MuseScore 2 kan eksistere sammen med MuseScore 1 uden behov for ændringer). Ellers klik på Next for at fortsætte.

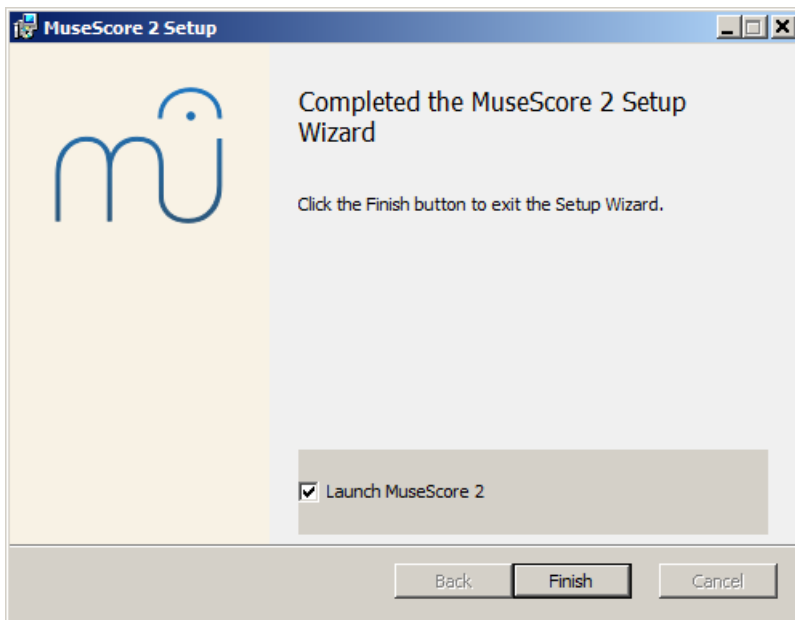


Klik på Install for at fortsætte.

Giv installationsprogrammet et par minutter til at installere de nødvendige filer og konfigurationer. Imens vises



og til sidst



Klik Finish for at forlade installationsprogrammet. Du kan nu slette de installationsfiler, som du har downloaded.

Start MuseScore

For at starte MuseScore skal du vælge Start → All Programs → MuseScore 2 → MuseScore 2.

Troubleshooting

På Windows XP and Vista, kan installationsprogrammet blive blokeret af systemet. Hvis det ikke lykkes for dig at installere MuseScore, skal du højreklikke på den downloadede fil, og vælge Egenskaber. Hvis der er en besked *"This file came from another computer and might be blocked to help protect this computer"*, klik da på "Unblock", "OK" og dobbeltklik på den downloadede fil igen.

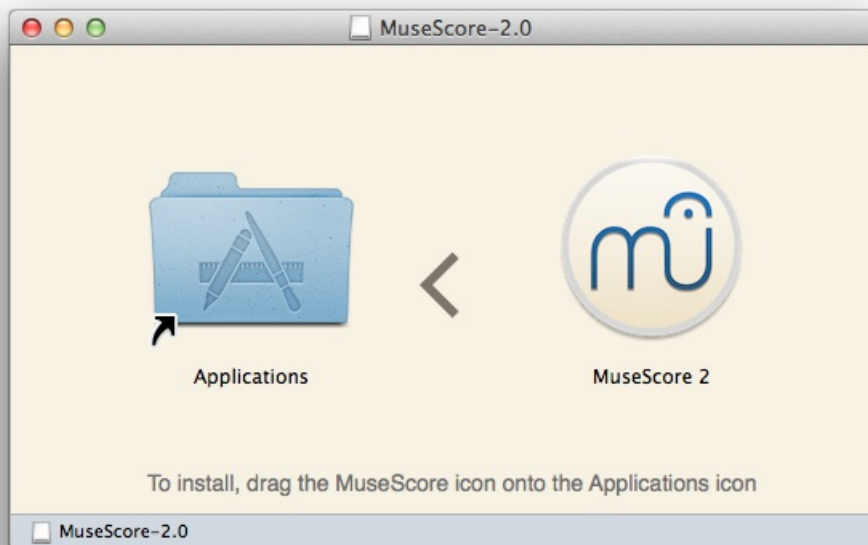
External links

- [How to install MuseScore on Windows without administrator rights](#) ↗
- [How to run MuseScore as Administrator on Windows](#) ↗
- [How to change the language in MuseScore](#) ↗

Installer på macOS

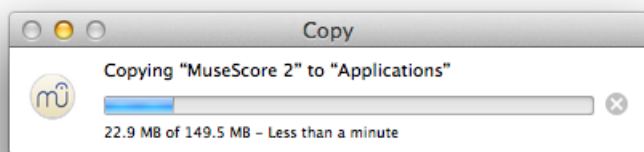
Installer

Du finder DMG (disk image) filen på [download](#) siden på MuseScore websitet. Klik på macOS linket for at starte downloadet. Når download af filen er færdigt, skal du dobbeltklikke på DMG filen, for at montere et virtuelt diskdrev.



Træk og slip så MuseScore iconet til Applications folder iconet.

Hvis du ikke er logget ind som administrator, kan macOS bede om et password: Klik **Authenticate** og indtast dit password for at fortsætte.



Når kopiering af applikationen er færdig, skubbes disk imaget ud. Du kan nu starte MuseScore fra Applications folderen, fra Spotlight, eller Launchpad.

Afinstaller

For at afinstallere skal du blot slette MuseScore fra Applications folderen.

Installer med Apple Remote Desktop

Du kan distribuere MuseScore til flere computere med "Kopi" facilliteten i ARD. Da MuseScore er en færdigpakket applikation, kan du blot kopiere den til '/Application' folderen på de øvrige maskiner. Det er også muligt at installere flere versioner samtidig, når bare deres navne er forskellige.

External links

- [How to run MuseScore 2.x on Mac OS X 10.6](#)
- [How to change the language in MuseScore](#)

Installer på Linux

Med MuseScore 2.0.3 kan du, for første gang, få en kopi til Linux direkte fra [download](#) siden. Fuldstændig som Windows og Mac brugere. Dette er blevet muligt takket være [Applmage](#) pakke formatet, som kører på stort set alle Linux distributioner. Hvis du foretrækker, er det stadig muligt at få det på den traditionelle måde via [distribution's package manager](#) (men du kan blive nødt til at vente på at få den pakket af den tilknyttede vedligeholder). Selvfølgelig kan du altid [bygge fra source](#).

Applmage

[Applmage formatet](#) er en ny måde at pakke Linux applikationer på. Applmages er portable - så de behøver ikke at blive installeret - og de kan køre på stort set alle Linux distributioner. Afhængigheder er indeholdt i selve Applmage filen.

Trin 1 - Download

Før du kan downloade et Applmage, skal du kende din processor's arkitektur. Disse terminal kommandoer vil vise den.

```
arch
```

eller

```
uname -m
```

Resultatet vil være noget som dette: "i686", "x86_64" eller "armv7":

- i686 (eller lignende) - 32 bit Intel/AMD processor. (Findes på ældre maskiner)
- x86_64 (eller lignende) - 64 bit Intel/AMD processor. (Moderne laptops og desktop computers, de fleste Chromebooks.)
- armv7 (eller senere) - ARM processor. (Telefoner & tablets, Raspberry Pi 2/3 med Ubuntu Mate, nogle Chromebooks. Som regel 32 bit)

Nu kan du gå over til [download](#) og finde det Applmage som bedst passer til din arkitektur. Når filen er hentet vil den hedde "MuseScore-X.Y.Z-\$(arch).Applmage".

Trin 2 - Giv execute rettigheder

Før du kan anvende et Applmage skal du give det rettigheder til at køre som et program.

Fra terminalen:

Denne kommando giver brugeren (u) tilladelse til at afvikle (execute) (x) et Applmage. Den fungerer på alle Linux systemer.

```
cd ~/Downloads  
chmod u+x MuseScore*.Applmage
```

Note: Brug "cd" kommandoen til at gå til folderen, hvor du gemte Applmage filen.

Fra en File Manager:

Hvis du foretrækker at undgå kommando linien, er der normalt mulighed for at tildele rettigheder indefra File Manager.

I GNOME Files (Nautilus), blot:

1. Højre-klik på Applmage og vælg "Properties".
2. Åben "Permissions" tab.
3. Marker optionen benævnt "Allow executing file as a program".

Fremgangsmåden kan være lidt anderledes på andre File managers.

Trin 3 - Kør programmet!

Nu skulle du kunne køre programmet blot ved at dobbeltklikke på det!

Da du hentede Applmage, blev det sikkert gemt i Downloads folderen, men du kan flytte det når som helst (f.eks. placere det på din desktop). Hvis du nogensinde får lyst til at fjerne det, kan du bare slette det.

Installer et Applmage (valgfrit)

Du kan køre et Applmage, uden at installere det, men du er nødt til at installere det, hvis du vil have det fuldt integreret i din desktop. Dette har følgende fordele:

- Tilføjer Applmage til din Applications Menu eller Launcher
- Sætter de korrekte ikoner på MuseScore's filer (MSCZ, MSCX) og på MusicXML filer (MXL, XML)
- Gør Applmage tilgængelig via din File Manager's højre-klik "Open with..." menu

For at installere det, skal du køre Applmage fra Terminalen med "install" option [\(se lige herunder\)](#). Dette kopierer en desktop fil og forskellige ikoner til din computer. Hvis du vil fjerne dem, må du køre med "remove" option før du sletter Applmage. Dette berører ikke nodeark, som du har oprettet med MuseScore - uanset version.

Brug af kommando linie optioner

Afvikling af Applmage fra Terminalen giver dig mulighed for at anvende forskellige kommando linie optioner. Applmage har nogle specielle optioner udover MuseScore's normale [kommando line optioner](#).

Du skal skifte folder (cd) til der hvor du har gemt Applmage på dit system, for eksempel:

```
cd ~/Desktop
./MuseScore*.Applmage *option*
```

Eller angive stien til Applmage:

```
~/desktop/MuseScore*.Applmage *option*
```

Brug "--help" og "man" optionerne til at få mere information om de tilgængelige kommando linie optioner:

```
./MuseScore*.Applmage --help # viser en komplet liste af kommando linie optioner
./MuseScore*.Applmage man # viser siden fra manualen (forklarer hvad optionen gør)
```

Distributions pakker

Fedora

1. Importer GPG nøglen:

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

2. Gå til [download](#) [↗](#) siden på MuseScore websitet. Klik på linket til den stabile Fedora download og vælg den korrekte rpm pakke til din arkitektur.

3. Brug en af de to sæt af kommandoer, afhængig af din arkitektur, til at installere MuseScore

- for arch i386

```
su
yum localinstall musescore-X.Y-1.fc10.i386.rpm
```

- for arch x86_64

```
su
yum localinstall musescore-X.Y-1.fc10.x86_64.rpm
```

Hvis du har problemer med lyd, se [Fedora 11 og lyd](#) [↗](#).

Se også hints omkring de forskellige distributioner på [download siden](#) [↗](#).

External links

- [How to run the MuseScore Applmage on Linux](#) [↗](#) - video
- [How to change the language in MuseScore](#) [↗](#)

Installer på Chromebook

MuseScore vil ikke fungere direkte på Chrome OS, men der findes nogle workarounds.

1. Via [Crouteron](#): Dette indebærer, at der installeres et Linux baseret operativ system, som kører parallelt med Chrome OS, og at MuseScore så Installeres på Linux.
2. Via en software-on-demand service som f.eks. [Rollapp](#): Ved blot at besøge websitet, kan du køre MuseScore i browseren, men du kan kun oprette nodeark fra bunden, og kun gemme dem på din online MuseScore konto via menuen File → Save Online.... Lyd og afspilning vil ikke fungere.

External links

- [How to run MuseScore on a Chromebook](#)
- [Check the installation procedure from the comments in this thread](#)
- [How to change the language in MuseScore](#)

Opret et nyt nodeark

Ny node hjælper guider dig gennem opsætningen af et nyt nodeark (partitur). Se [iOpret nyt nodeark](#) (herunder) hvordan du kommer direkte til 'Ny node hjælper'. Du kan også komme til 'Ny node hjælper' via **Opstartcenter**.

Opstartcenter

Opstartcenter

Lav en ny node...

Kom godt i gang

Don't Stop Me Now - Full

Don't Stop Me Now - T

Vågner i natten - B

ONLINE COMMUNITY

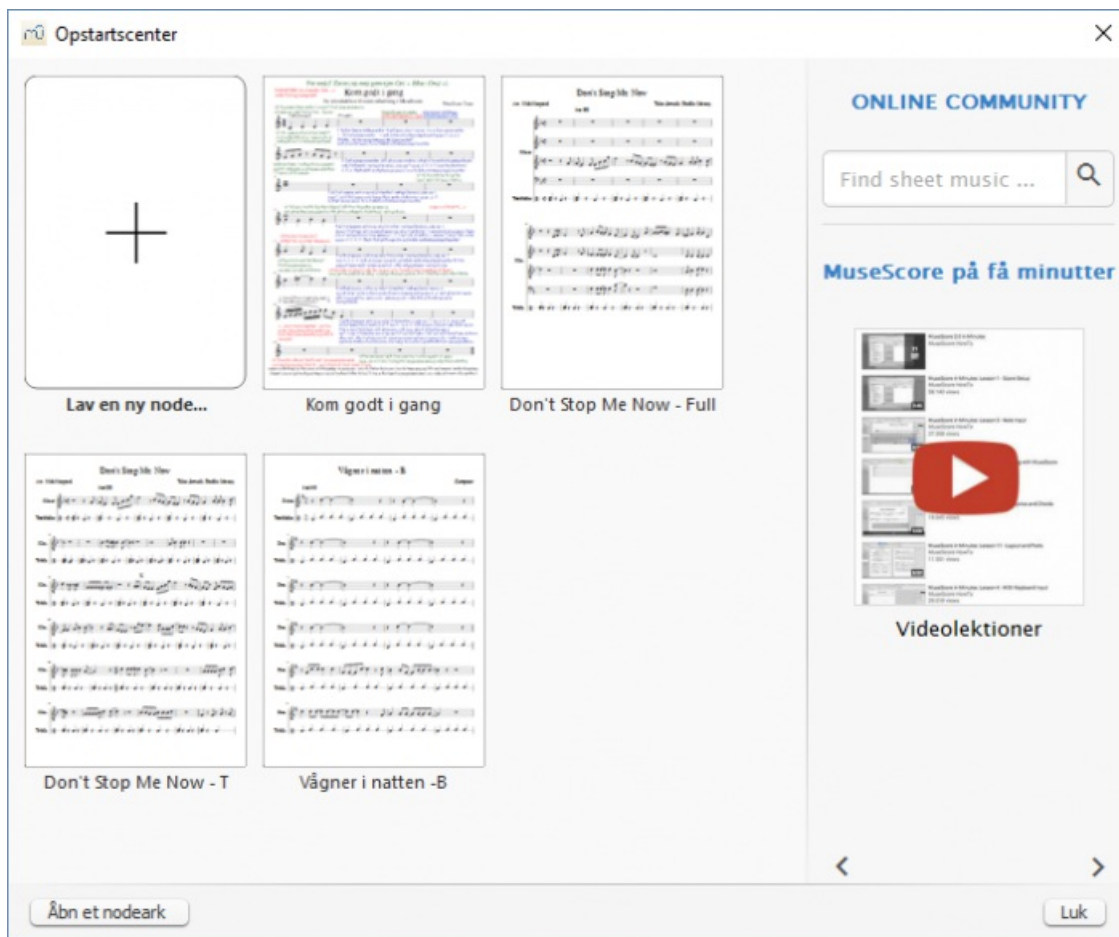
Find sheet music ...

MuseScore på få minutter

Videolektioner

Åbn et nodeark

Luk



Dette vindue vises hver gang du åbner MuseScore. Du kan også åbne det fra menuen ved at vælge Vis → Opstartcenter... (genvejstast, F4).

Her kan du vælge mellem forskellige muligheder, som f. eks.:

- Oprette et nyt nodeark (ved at klikke på ikonet med plustegnet)
- Åbne et nodeark du tidligere har åbnet
- Åbne nodearket med guiden "Kom godt igang", hvis det er første gang du åbner MuseScore
- Åbne et eksisterende nodeark fra computerens filsystem
- Afspille instruktionsvideoer
- Se dagens "In the spotlight" nodeark
- Søge efter nodeblade på musescore.com [↗](#)
- Linke til apps på telefonen
- Linke til MuseScore på de sociale medier

Opret nyt nodeark

For at åbne **Ny node hjælper** når Opstartcenter ikke er åbent, kan du bruge en af disse muligheder:

- Klik på Ny Node ikonet i værktøjslinien øverst til venstre på skærmen;
- Bruge genvejstasten Ctrl+N (Mac: Cmd+N);
- Vælg Fil → Ny... fra menuen;

Titel, komponist og anden information

Trin 1: Indtast nodeark information.

Indsæt titel, komponist eller andre oplysninger, som vist herover, og klik så på **Næste >**. Dette trin er valgfrit: du kan også tilføje disse oplysninger efter at nodearket er oprettet (see [Lodret ramme](#)).

Vælg skabelon

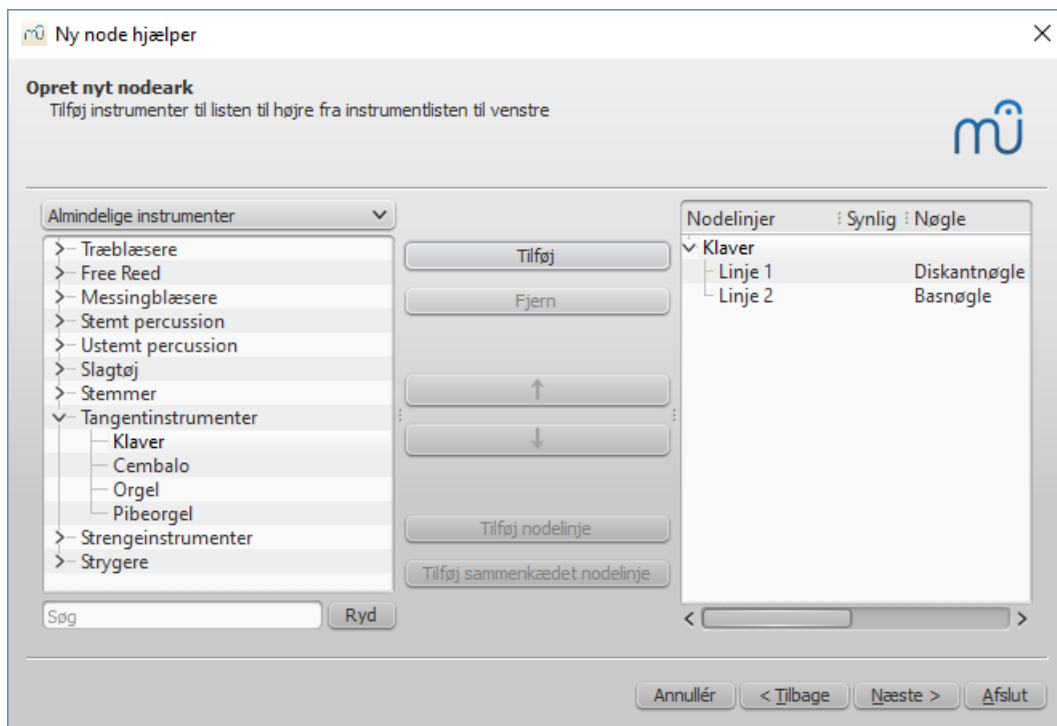
Trin 2: Vælg skabelon.

Her kan du vælge mellem en række forskellige *skabeloner* til solo, ensemble og orkester. Hvis du selv vil *vælge præcis* hvilke instrumenter, der skal være i dit nodeark, så klik på "Vælg instrumenter" (under "General").

Du kan også oprette dine egne skabeloner. Disse vil blive vist under "**Custom Templates**". Se [nedenfor](#).

Vælg instrumenter eller vokal stemmer

Hvis du ikke kan finde en passende skabelon, så klik på **Vælg instrumenter**".



Vælg instrumenter vinduet er delt i to kolonner:

- Den **venstre kolonne** indeholder en liste af instrumenter og vokal stemmer, til at vælge fra. Listen er opdelt i kategorier med forskellige instrument familier. Når der er valgt en kategori vises familierne, og ved at klikke på en familie, får man vist alle instrumenterne i denne familie.

Som default vælges fra kategorien "Almindelige instrumenter", men du kan bruge andre, herunder "Jazz instrumenter" og "Tidlig musik". Der er et søgefelt i bunden af instrument vinduet: indtastes navnet på et instrument her, vil der blive søgt efter det i "Alle instrumenter".

- Den **højre kolonne** starter tom, men vil efterhånden blive udfyldt med en liste af instrumenter til dit nye nodeark, vist i den rækkefølge de vil blive placeret i.

Tilføj instrumenter

For at tilføje instrumenter til nodearket kan du bruge en af disse to muligheder:

- Marker et eller flere instrumenter i den venstre kolonne og klik på **Tilføj**.
- Dobbeltklik på et instrument i venstre kolonne.

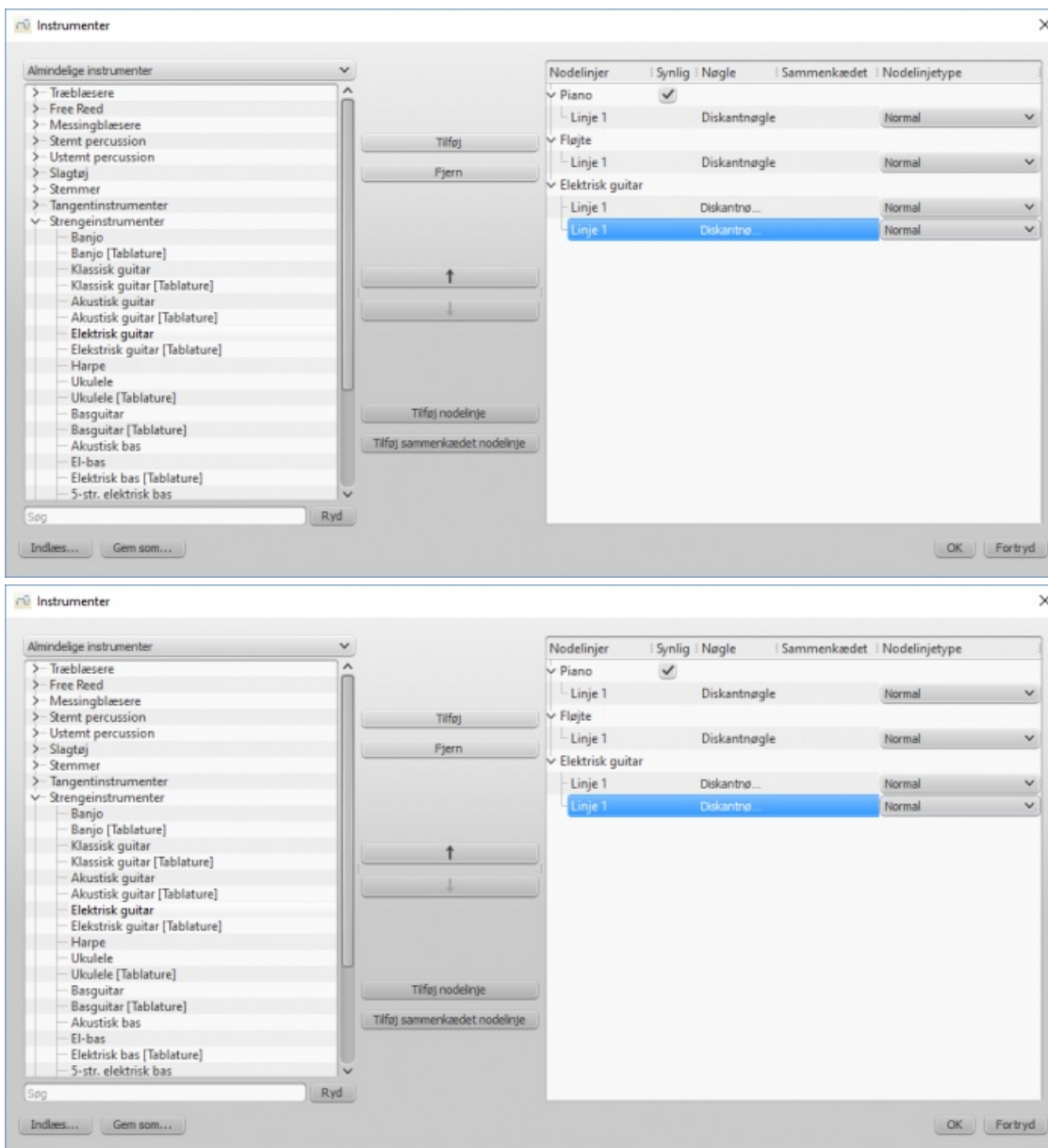
Instrumenternes navne og de tilknyttede nodelinier, vil nu blive tilføjet til listen af instrumenter i den højre kolonne. Du kan tilføje flere instrumenter og vokal stemmer efter behov. Hvert instrument som tilføjes på denne måde får tildelt sin egen Mixer kanal.

Note: Hvis du ønsker at flere nodelinier skal dele det samme instrument, skal du bruge Tilføj nodelinie/sammenkædet nodelinie kommandoen i stedet (se herunder).

Tilføj nodelinie/sammenkædet nodelinie

For at tilføje en ny nodelinie til et *eksisterende* instrument i nodearket:

1. Vælg en nodelinie i listen af instrumenter til højre (som f.eks. Linie 1 i billedet herunder) og klik **Tilføj nodelinie** eller **Tilføj sammenkædet nodelinie**.
2. Tilret **Nodelinietype** efter behov, hvis instrumentet har flere typer.



Tilføj nodelinie vil indsætte en ny nodelinie, som ikke er sammenkædet med de øvrige. Dette betyder at nodelinierne kan redigeres uafhængigt af hinanden.

Tilføj sammenkædet nodelinie

indsætter en nodelinie, som indgår i en gruppe af sammenkædede nodelinier. Dette betyder at ændringer i en af nodelinierne straks overføres til de andre.

Note: Alle linier som tilføjes på denne måde deler egenskaber. Bl.a. Instrument navn, mixer kanal, dynamik mm.

Tilføj nodelinie knappen kan benyttes til at tilføje nodelinier til instrumenter, som kan spille flere stemmer. (F.eks. orgel, klaver og harpe), eller tilføje uafhængige nodelinier/tabulaturer for guitar o.l.

Hvis man foretrækker *sammenkædede* nodelinier/tabulaturer for de sidste, benyttes **Tilføj sammenkædet nodelinie** knappen i stedet. (Se [Kombiner nodelinie og tabulatur](#))

Note: Afstanden mellem nodelinierne indenfor et instrument kan ændres med indstillingen [Klaversystemafstand](#).

Skift rækkefølge af instrumenter

For at ændre rækkefølgen af instrumenter (eller nodelinier) i nodearket:

- Klik enten på et instrument navn eller en nodelinie i den højre kolonne, og brug **↑** eller **↓** knapperne til at flytte den op/ned.

Fjern et instrument

For at **fjerne** et instrument, eller en nodelinie fra nodearket:

- Vælg et instrument eller en nodelinie i den højre kolonne og klik på Fjern.

Vælg toneart og tempo

The screenshot shows a dialog box titled "Ny node hjælper" with a close button (X) in the top right corner. Below the title is the instruction "Opret nyt nodeark" and "Vælg toneart og tempo:". The "mü" logo is in the top right. The main area is labeled "Toneart" and contains two rows of musical staves. The first row shows various key signatures: one sharp (F#), two sharps (F#, C#), three sharps (F#, C#, G#), four sharps (F#, C#, G#, D#), five sharps (F#, C#, G#, D#, A#), and six sharps (F#, C#, G#, D#, A#, E#). The second row shows various key signatures: one flat (F), two flats (F, C), three flats (F, C, G), four flats (F, C, G, D), five flats (F, C, G, D, A), and six flats (F, C, G, D, A, E). A blue highlight is over the six-flat key signature. Below the staves is a "Tempo" section with a checkbox and a dropdown menu showing "Slag pr. minut 100,0". At the bottom are buttons for "Annullér", "< Tilbage", "Næste >", and "Afslut".

Trin 3: Vælg toneart og tempo.

Her spørges om to ting: Tonearten og tempoet i starten af nodearket. Vælg en af de viste tonearter og klik på næste > for at fortsætte. Du kan også sætte det indledende tempo her.

Vælg taktart, optakt og antal takter

The screenshot shows a dialog box titled "Ny node hjælper" with a close button (X) in the top right corner. Below the title is the instruction "Opret nyt nodeark" and "Vælg taktart:". The "mü" logo is in the top right. The main area is labeled "Indtast taktart:" and contains three radio buttons. The first is selected and shows "4 / 4". The other two are unselected and show "C" and "C". Below this is a section for "Optakt" with a checkbox and a dropdown menu showing "Varighed: 1 / 4". Below that is a section for "Indtast taktantal:" with a dropdown menu showing "Takter: 32" and a tip: "Tip: Du kan også tilføje eller fjerne takter efter du har oprettet nodearket". At the bottom are buttons for "Annullér", "< Tilbage", "Næste >", and "Afslut".

Step 4: Vælg taktart mv.

Her kan du sætte den indledende **taktart**. Hvis nodearket starter med en optakt, skal checkboxen **Optakt** markeres, og **Varighed** skal rettes til.

Taktantallet er som standard sat til 32: Du kan ændre antallet her, eller tilføje/fjerne takter i nodearket senere.

Klik Afslut for at oprette dit nye nodeark.

Ændringer til nodearket efter oprettelse

De indstillinger du laver i Ny Node Hjælper kan alle ændres når du begynder at arbejde i nodearket:

Tilføj/slet takter

For at tilføje/fjerne takter se under [Arbejde med takter](#)

Tilføj/slet tekst

For at ændre en vilkårlig tekst, se [Tekst redigering](#). For at tilføje en manglende Titel (eller et andet tekst element), brug menuen Tilføj → Tekst → Titel (eller en anden teksttype)

Ændre instrument opsætningen

Til at slette, tilføje eller ændre rækkefølgen af instrumenterne benyttes menuen Rediger → Instrumenter... eller tast I. Dette åbner **Instrument** billedet som praktisk talt er identisk med [Vælg instrumenter](#) billedet i **Ny node hjælper** (se [ovenfor](#)).

Se også [Skift instrument](#) (Takt egenskaber).

Skabeloner

Nummer to billedet i "Ny node hjælper" giver adgang til at vælge en skabelon, til at oprette det nye nodeark med (se [herover](#) for flere detaljer). For at oprette et nodeark på denne måde, skal man klikke på en skabelon, i stedet for "Vælg Instrumenter". Fortsæt herfra og afslut "Ny node hjælper" som sædvanlig.

Skabeloner er normale MuseScore filer, som er gemt i en særlig folder.

Der oprettes som standard to foldere til skabeloner: en [system folder](#) det indeholder de skabeloner, som Installeres sammen med MuseScore og **aldrig bør ændres**, samt en private [bruger folder](#) til at gemme dine egne skabeloner i. Du kan oprette din egen skabelon, som vil blive vist i "Ny node hjælper", ved blot at gemme et nodeark i bruger folderen.

Bruger folder

Du kan konfigurere placeringen af din private skabelon folder i Rediger → Indstillinger... → [Generelt](#), men MuseScore opretter en folder til formålet.

På Windows, er bruger folderen placeret i %HOMEPATH%\Documents\MuseScore2\Skabeloner.

På macOS og Linux, er bruger folderen placeret i ~/Documents/MuseScore2/Skabeloner.

Ny node hjælper vil vise skabeloner fra både system og bruger folderne.

System folder

Indholdet i denne folder **bør aldrig ændres**.

På Windows er system folderen normalt placeret i C:\Program Files\MuseScore 2\templates eller 64-bit versioner i C:\Program Files (x86)\MuseScore 2\templates.

På Linux, se under `/usr/share/mscore-xxx` hvis du installerer de fra package manager. Hvis du selv kompilerede MuseScore på Linux, så se under `/usr/local/share/mscore-xxx` (hvor xxx er den version du bruger).

På macOS, se under `/Applications/MuseScore 2.app/Contents/Resources/templates`.

Se også

- [Toneart](#)
- [Taktart](#)
- [Nøgle](#)
- [Tempo](#)
- [Nodelinie egenskaber](#)

Externe links

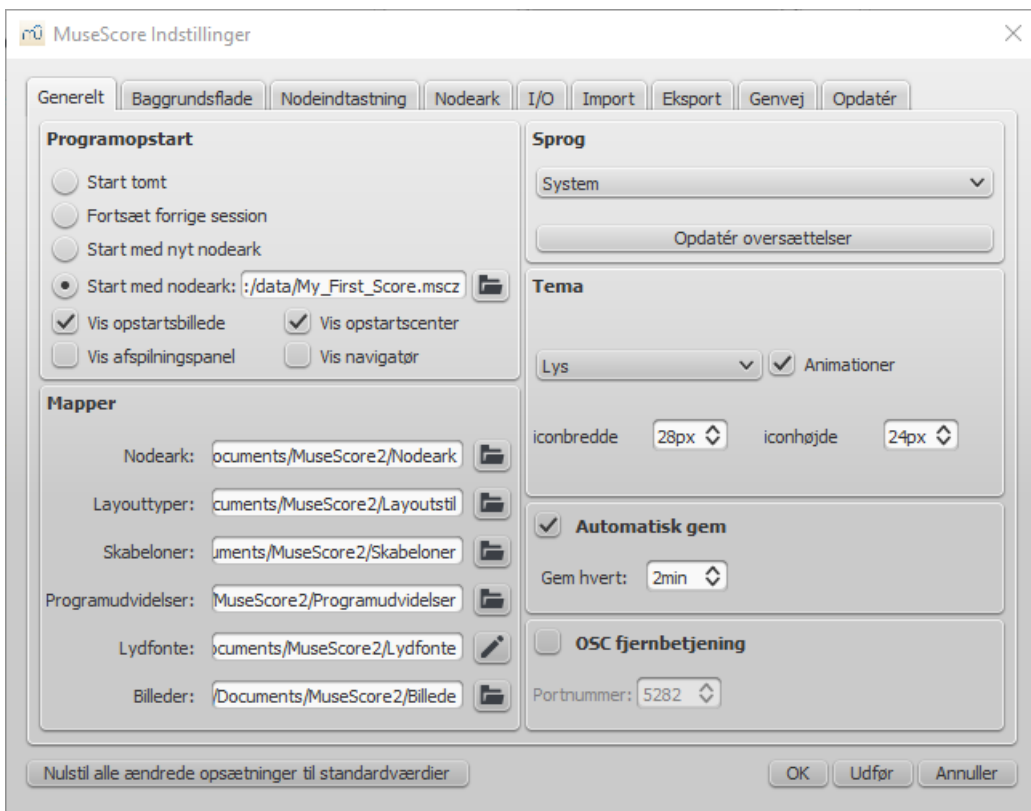
- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 1 - Score Setup](#)

Sprogindstillinger og opdatering af oversættelse

MuseScore installeres og arbejder med dit "System" sprog (det som bruges til de fleste programmer, og generelt er baseret på dit land, og sprogindstillingerne på PC'en eller kontoen).

Skift sprog

1. Gå til Rediger → Indstillinger... (Mac: MuseScore → Indstillinger...)
2. På General fanen, er en Sprog sektion:



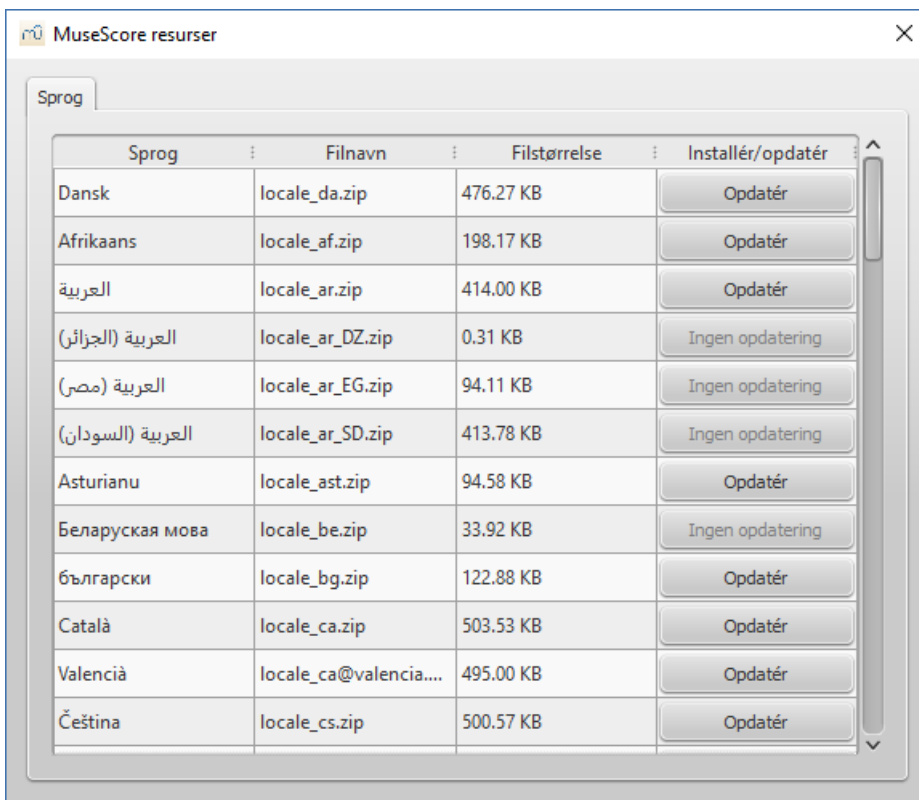
Du kan ændre sproget og også opdatere oversættelsen med Opdater Oversættelse knappen. Et nyt vindue vil blive vist med dit sprog øverst - se [herunder](#).

Som det indikeres vil du være nødt til at forlade og genåbne MuseScore før ændringer og opdateringer træder i kraft.

Opdater oversættelse

Du kan opdatere oversættelsen som forklaret ovenfor, men der er også en anden mulighed:

1. Gå til Hjælp → Resourcehåndtering
2. Klik på knappen Opdater.



Her vil du også være nødt til at forlade og genåbne MuseScore før opdateringerne træder i kraft.

Se også

- [Hjælp til og forbedre oversættelsen](#)

External links

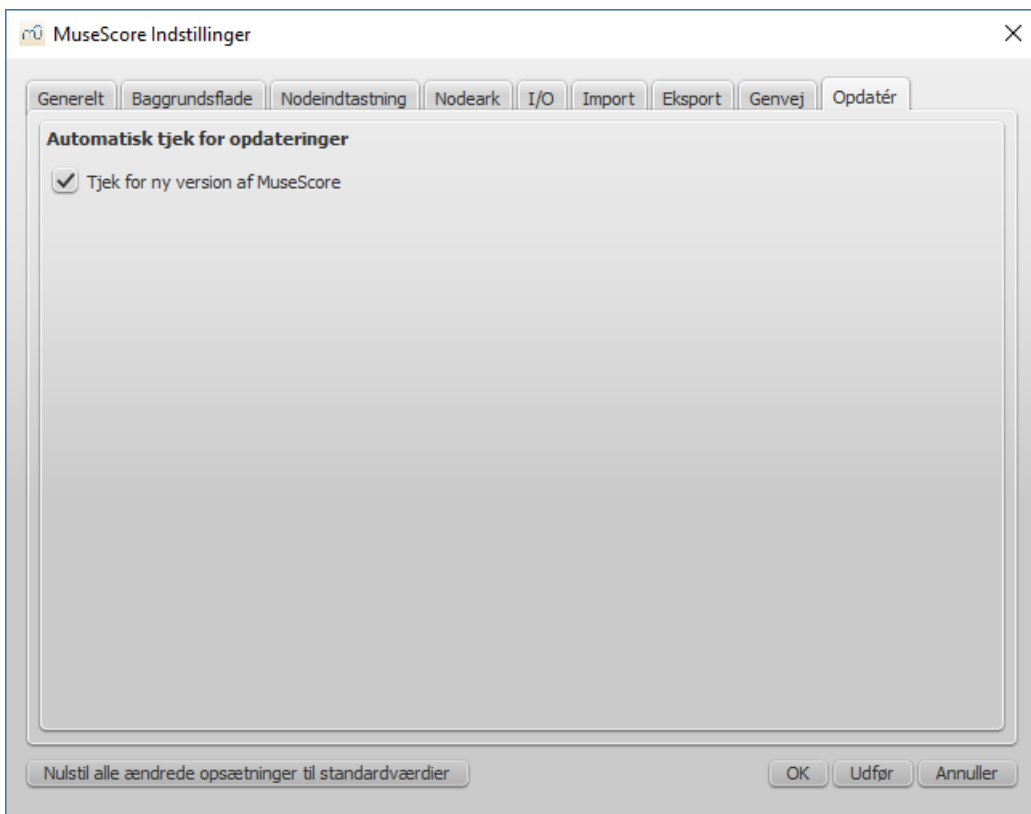
- [How to change the language in MuseScore](#)

Check for opdateringer

Der er to måder til at checke for opdateringer.

Automatisk opdaterings check

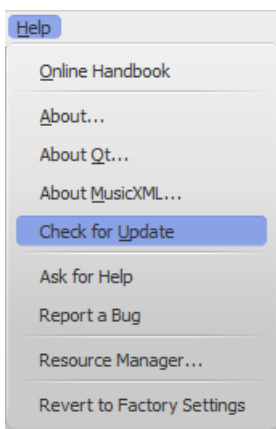
1. Gå til Rediger → Indstillinger... (Mac: MuseScore → Indstillinger...)
2. Vælg fanen Opdater
3. Marker i Tjek for ny version ...



MuseScore vil nu checke for opdateringer hver gang den starter, og vil give dig besked når det er nødvendigt.

Check for opdateringer

1. Vælg Hjælp → Tjek for Opdateringer



2. Et vindue vil blive vist med status for opdateringer: enten "Ingen opdateringer klar" eller "En opdatering til MuseScore er klar:" fulgt af et link til download.

Note: Dette menupunkt findes kun i Mac og Windows versioner af MuseScore, da de kan opdateres direkte fra MuseScore.org. Linux distributioner har andre måder til at gøre Opdateringer tilgængelige.

Se også

- [Indstillinger: Opdateringer](#)

Grundlæggende funktioner

Det foregående kapitel "[Kom igang](#)" guider dig igennem [installation](#) af MuseScore og processen til at [oprette et nyt nodeark](#). Kapitlet "Grundlæggende funktioner" giver et overblik over MuseScore og beskriver de almindelige måder at arbejde med et nodeark på.

Nodeindtastning

MuseScore giver mulighed for at notere musik på en række måder, og for let at skifte mellem forskellige indtastningsenheder, og forskellige indtastningsmetoder.

Når man forlader Ny Node Hjælper, vil det nye nodeark bestå af en række takter udfyldt med heltakts pauser.



Efterhånden, som man indtaster noder i en takt, vil heltakts pauserne blive ændret til pauser, som udfylder resten af takten.



MuseScore tillader, at flere rytmer indsættes på det samme taktslag, ved at benytte Stemmer.



Grundlæggende indtastning (Enkeltnode)

Dette afsnit introducerer den grundlæggende måde, at indtaste noder og pauser på fra *etcomputer tastatur*. For yderligere detaljer vedr. *slagtøj*, se også Tromme notation.

Trin 1: Vælg et startsted

Vælg først startstedet for indskrivning af noder, ved at klikke på en node eller pause med musen. Hvis man ikke vælger et startsted, vil markøren blive placeret i starten af nodearket, når man skifter til **Notationstilstand** ("Trin 2" herunder).

Trin 2: Skift til Notationstilstand

For at skifte til **Notationstilstand** bruges en af måderne herunder:

- * Klik på "N" knappen (Længst til venstre på **Nodeindtastnings** værktøjslinien).
- * Tryk N på tastaturet.

For at forlade **Notationstilstand** bruges en af måderne herunder:

- * Tryk på N.
- * Tryk på Esc.
- * Klik på værktøjsliniens "N" knap.

Trin 3: Vælg en varighed

Mens man stadig er i **Notationstilstand** vælges nodens varighed på en af disse måder:

- Klik på det tilhørende node ikon i **Nodeindtastning** værktøjslinien. (Lige over dokument vinduet).
- Indtast den tilhørende tastatur genvej (se herunder).

Note: Hvis der er brug for at indtaste Trioler, se Trioler mm.

Trin 4: Indskriv en node eller pause

- For at angive tonehøjden fra A-G, trykkes blot på det tilsvarende bogstav på tastaturet.
- For at indsætte en pause tastes 0 (nul).

Denne måde at indtaste på fungerer også selvom man *ikke* er i Notationstilstand - så længe man har en node eller pause

markeret, eller hvis nodearket er nyoprettet (da nodeindtastning så automatisk sker fra starten).

Note: Nodeindtastning i MuseScore *overskriver* eksisterende noder og pauser i en takt. Hvis der er brug for *atindsætte* noder kan man gøre plads til dem ved at bruge klip og indsæt kommandoerne. Man kan også indsætte nye takter hvorsomhelst (se Arbejde med takter: Indsæt).

Indtastningsenheder

Udover computer tastatur kan man også indtaste noder og pauser med brug af mus, MIDI keyboard, eller det virtuelle klaviatur.

Computer tastatur

Dette afsnit udbygger Grundlæggende indtastning (herover), og dækker alle de kommandoer, som er til rådighed, for at indtaste noder fra computerens tastatur.

Nodens varighed

Genvejene til at vælge **nodelængden** er flg.:

- 1: 64.-del (hemi-demi-semiquaver)
- 2: 32.-del (demi-semiquaver)
- 3: 16.-del (semiquaver)
- 4: Ottendedel (quaver)
- 5: Fjerddel (crotchet)
- 6: Halvnode (minim)
- 7: Helnode (semibreve)
- 8: Brevis (breve)
- 9: Longa
- .: Punktum ændrer den valgte node til en punkteret node/pause.

Indtast Noder/pauser

Noderne indskrives med de tilsvarende bogstaver på tastaturet. Så ved at skrive C D E F G A B (Eng. for H) C får man:



Note: Når man indtaster noder, ved brug af tastaturet, vil MuseScore placere dem så tæt som muligt ved den forrige node (over eller under).

0 (Nul) indsætter en pause:

Tastes f.eks. C D 0 E giver det resultatet vist herunder.



Note: Nodelængden, som er vist i værktøjslinien, gælder både for noder *og* pauser.

Hvis man ønsker en **punktering** tastes . (punktum) *efter* man har valgt nodelængden.

For eksempel giver 5 . C 4 D E F G A dette resultat.



Note: Hvis man ønsker at indsætte forskellige forløb i den samme nodelinie, skal man benytte flere Stemmer.

Flytte noder op/ned

For at flytte en halvtone op eller ned:

* Tryk på ↑ eller ↓ pilene

For at flytte diatonisk op eller ned:

* Tast Alt+Shift+↑ eller Alt+Shift+↓.

For at flytte en node en oktav op eller ned:

* Tast Ctrl+↑ (Mac: ⌘+↑) eller Ctrl+↓ (Mac: ⌘+↓).

Tilføje et fortegn

Krydser og b-er tilføjes automatisk når noder flyttes op eller ned. De kan også tilføjes manuelt. Se [Fortegn](#).

Akkorder

Hvis man ønsker at tilføje en akkord tone over den forrige node:

Tryk Skift og hold den nede. Indtast så node navnet fra A til G.

Indtastes C D Shift+F Shift+A E F fås således:



Note: For at lave akkorder med noder af forskellig varighed, skal man bruge [Stemmer](#).

Tastatur genveje

Her er en liste af nyttige redigerings genveje, som er til rådighed notationstilstand:

- ↑ (Op): Hæver tonehøjden med en halvtone (bruger#).
- ↓ (Ned): Sænker tonehøjden med en halvtone (brugerb).
- Alt+1-9: Tilføj interval (unisont til niende) over aktuel node.
- J: Skift en node enharmonisk op eller ned. (Nodebetegnelse ændres både i C-notation og transponeret notation).
Se [Fortegn](#)
- Ctrl+J (Mac Cmd+J): Skift en node enharmonisk op eller ned. (Nodebetegnelsen ændres kun i den aktuelle notation).
Se [Fortegn](#)
- R: Gentag senest indtastede node.
- Q: Halver varigheden af senest indtastede node.
- W: Fordobbel varigheden af senest indtastede node.
- Shift+Q (fra og med version 2.1): Formindsk varigheden med en punktering (for eksempel, en punkteret fjerdedels node bliver til en fjerdedel, og en fjerdedel bliver til en punkteret ottendedel).
- Shift+W (fra og med version 2.1): Forøg varigheden med en punktering (for eksempel en ottendedel bliver til en punkteret ottendedel og en punkteret ottendedel bliver til en fjerdedel).
- Backspace: Fortryd senest indtastede node.
- Shift+←: Ombyt senest indtastede node med den foregående (gentag for at flytte den yderligere)
- Shift+→: Ombyt en node, som er flyttet med Shift+← med den efterfølgende.
- X: Vend retningen på node halsen (kan ændres tilbage til Auto position i [Inspektør](#))
- Shift+X: Flyt node hovedet til modsatte side af halsen (kan ændres tilbage til Auto position i [Inspektør](#))

Mus

Det er let at indtaste noder med musen, men det er ikke den hurtigste måde, når man skal indtaste mange noder.

Varigheden vælges blot fra værktøjslinien, og så klikkes der på nodelinien for at tilføje tonehøjden. Hvis man holder markøren over nodearket, når man er i notationstilstand, vil den vise et preview af den node eller pause man er ved at tilføje.

Eventuelle fortegn tilføjes på samme måde, som når man bruger tastaturet.


MIDI tastatur

Man kan også indtaste noder ved at bruge et MIDI tastatur.

1. Forbind MIDI tastaturet til computeren og tænd for det.
2. Start MuseScore (dette skal gøres **efter** der er tændt for tastaturet).
3. [Opret et nyt nodeark](#)
4. Klik på pausen i takt 1, for at markere den, og angive hvor nodeindtastningen skal begynde.
5. Tast N for at skifte til notationstilstand.

6. Vælg nodens varighed, f.eks. 5 for en fjerdedelsnode, som beskrevet [ovenfor](#).
7. Tast en node på MIDI tastaturet.

En node i den valgte tonehøjde vil blive indsat i nodearket.

Bemærk: MIDI tastaturet indsætter en node eller akkord ad gangen. Dette kaldes enkeltnode indtastning, og er hurtigt og pålideligt. Fra og med version 2.1 har MuseScore desuden introduceret en forenklet form for [indtastning i realtid](#) , hvor musikeren spiller en passage, mens MuseScore danner notationen.

Hvis man har flere MIDI enheder forbundet til computeren, kan man være nødt til at fortælle MuseScore, hvilken der skal bruges som tastatur. Gå til Rediger → Indstillinger... (Mac: MuseScore → Indstillinger...). Væg fanebladet I/O og find enheden i sektionen Audio Indgange.

Virtuelt Klaviatur

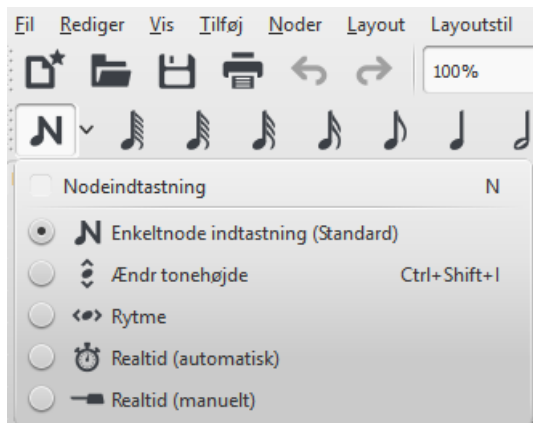
Man kan også indtaste noder direkte på skærmen, ved hjælp af et virtuelt **klaviatur**.

- Tryk P for at åbne/lukke for klaviaturet (eller vælg Vis → Klaviatur).
- Størrelsen kan justeres ved at holde Ctrl (Mac: Cmd) nede, og køre musens scroll hjul op/ned

Måden at indtaste noder på er magen til den for et [midi tastatur](#). Først sikrer man, at man er i [notationstilstand](#). For at indtaste en *enkelt node*, klikkes blot på den tilsvarende klaver tangent. For at indsætte en *akkord*, skal noden være markeret, så holdes skift nede, mens der klikkes på klaver tangenten. (i versioner før 2.1, bruges Ctrl (Mac: Cmd)). Gentag efter behov.

Andre indtastningsmetoder

Fra og med MuseScore 2.1, er der blevet tilføjet flere nye indtastningsmetoder. De kan, ligesom de eksisterende Enkeltnode og Ændr tonehøjde metoderne, tilgås ved at klikke på en lille dropdown pil, ved siden af knappen for notationstilstand på nodeindtastnings værktøjslinien.



- **Enkeltnode indtastning (standard)** - Indtast noder med en mus eller tastatur. ([Grundlæggende](#)).
- **Ændr tonehøjde** - Erstat tonehøjde uden at ændre rytme.
- **Rytme** - Indtaste varigheder med et enkelt klik eller tastetryk.
- **Realtid (Automatisk)** - Indspil værket i et fast tempo styret af taktslag fra metronom.
- **Realtid (manuelt)** - Indspil værket mens tempoet angives ved tryk på en tast eller pedal.

Farve på noder

Noder indenfor det spilbare omfang for et instrument eller en vokal stemme, vil blive vist med sort, mens noder udenfor det normale omfang for et instrument vises som røde. For nogle instrumenter afhænger omfanget af musikerens evner. For disse instrumenter vil noder, udenfor omfanget for en amatør begynder, blive vist i mørk gult, mens noder udenfor det typiske omfang for en professional vises i rødt.



Farverne er kun til information, og vises kun på skærmen og ikke i udskrifter. Hvis man vil fravælge node farver, vælges Rediger → Indstillinger... (Mac: MuseScore → Indstillinger...). Her vælges fanebladet Nodeindtastning, og markeringen fjernes for "Farve noder udenfor det brugbare toneomfang".

Små noder/små node hoveder

1. Marker den/de node(r), som ønskes i lille størrelse.
2. Sæt checkmærke ved "Lille" i Inspector. Det der sættes i Node sektionen ændrer kun på størrelsen af selve det enkelte nodehoved. Det der sættes i Akkord sektionen vil ændre nodehoved, hals, bjælker og faner samlet.

Som standard er den lille størrelse 70% af den normale størrelse. Dette kan indstilles i Layout → Generelt → Størrelser.

Ændring af noder og pauser efter indtastning

Ændring af varighed

For at ændre længden af en enkelt node eller pause:

1. Vær sikker på at du ikke er i notationstilstand (tryk Esc for at forlade), og der ikke er andre noder markeret.
2. Klik på noden eller pausen og brug genvejene vistherover, eller ikonerne i værktøjslinien, til at skifte til den ønskede varighed.

Forøgelse af varigheden vil overskrive de efterfølgende noder og pauser; formindskelse af varigheden vil indsætte pauser mellem noden og de efterfølgende noder og pauser.

For eksempel for at ændre tre sekstendedeleles, pauser til en enkelt punkteret ottendels pause:

1. Klik på den første af sekstendedeleles pauserne
2. Tryk 4 for at ændre til en ottendels pause.
3. Tryk . tfir at ændre til en punkteret ottendels pause

Når varigheden forøges vil de to andre sekstendedeleles pauser blive overskrevet.


Ændring af tonehøjde

For at ændre tonehøjden for en enkelt node:

1. Vær sikker på at du ikke er i notationstilstand, og at der ikke er andre noder markeret.
2. Vælg den ønskede node og brug en af de følgende meoder:
 - o Træk nodehovedet op eller ned med musen;
 - o Brug piletasterne: ↑ (op) eller ↓ (ned);
 - o Tast et nyt nodenavn (A...G), og brug Ctrl+↓ eller Ctrl+↑ for at korrigere oktaven, hvis det er nødvendigt. (Mac: Cmd+↓ eller Cmd+↑)

For at ændre til et andet enharmonisk nodenavn, bruges J kommandoen, når noden er valgt. For mere information, se Fortegn.

Hvis man skal ændre tonehøjden for en længere passage med det samme interval, kan man anvende Transponering.

Hvis man vil ændre en musik passage til en anden melodi, mens rytmen ikke ændres, kan man bruge Ændr tonehøjde .

Hvis der er mange forkert benævnte fortegn i nodearket, kan man forsøge Opdater nodebetegnelser. (se Fortegn : Opdater nodebetegnelser).

Ændre en node til en pause og omvendt

For at ændre en pause til en node af samme varighed:

1. Vær sikker på at du ikke er i notationstilstand (press Esc for at forlade).
2. Marker pausen.
3. Skift til den ønskede tonehøjde ved at taste et nodebøgstav ,A–G.

For at ændre en node til en pause med samme varighed:

1. Vær sikker på at du ikke er i notationstilstand (tryk Esc for at forlade).
2. Marker noden.
3. Tryk o (Nul).

Node egenskaber

- For at justere den horisontale position for en node/pause: se [Forskydning af noder](#).
- For generelt at ændre node egenskaber (mellemlum, offset, størrelse, farve, retning for nodehoved, afspilning etc.): se [Inspektør og objekt egenskaber](#).
- For at justere layoutet for alle noder i nodearket: se [Layout og formattering](#), særligt afsnittet om [noder](#), [fortegn](#) og [tuplets](#).

Se også

- [Indtastningsmetoder](#)
- [Tromme notation](#)
- [Tabulaturer](#)
- [Trioler mm.](#)
- [Stemmer](#)
- [Delte nodehoveder](#)
- [Præferenser](#)

External links

- [How to enter a chord](#) ↗
- [How to enter a rest](#) ↗
- [How to span a stem over two staves](#) ↗
- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 3 - Note input](#) ↗
- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 4 - MIDI Keyboard Input](#) ↗
- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 5 - More Input Ideas](#) ↗
- [Video: Semi-Realtime MIDI Demo Part 1: New note entry modes](#) ↗ (available as of MuseScore 2.1)

Redigering

Redigeringstilstand bruges til at tilpasse elementer, som er tilføjet til et nodeark. De fleste elementer kan tilpasses på en eller anden måde i redigeringstilstand.

For at skifte til redigeringstilstand brug en af disse muligheder:

- Dobbeltklik på et vilkårligt element
- Højreklik på elementet og vælg Rediger Element
- Klik en gang på elementet og brug genvejen Ctrl+E (Mac: Cmd+E).

For at forlade redigeringstilstand, tryk Esc, eller klik på et blankt område i dokument vinduet.

Tekst

Om textredigeringstilstand, se [Tekst redigering](#).

Linier

Linier—som buer, hårnåle, volter osv.— får kvadratiske *håndtag* i **redigerings** tilstand (som bliver blå når de markeres). En **legato buer**, ser for eksempel sådan ud:



Håndtagene i enderne bruges til at justere længden af linien. Det midterste bruges til at ændre den lodrette placering. Legato- og bindebuer har tre håndtag mere, som bruges til at justere formen på buen. (se billedet herover).

For at flytte et håndtag, klikker man på det og bruger entastatur genvej (se herunder). Man kan også flytte håndtaget med musen.

Håndtagene i **hver ende** er forbundet med en stiplede linie til et anker på nodelinien. Ankrene angiver start og slut på den del af noden, som styres af linien. Som standard er et håndtag placeret *lodret* over sit anker.

- For at flytte et endepunkt håndtag *og* det tilhørende anker, markerer man håndtaget og bruger Skift+ → eller Shift+ ←.
- For at flytte et endepunkt håndtag uden at påvirke ankeret, markerer man håndtaget og bruger enten højre/venstre pile, eller den tilhørende Ctrl (Mac: ⌘) kommando. Se tastatur genveje herunder.

Tastatur genveje

De følgende tastatur genveje kan bruges til at justere placeringen af det markerede anker:

- ←: Flyt håndtaget 0.1 linieafstand til venstre.
- →: Flyt håndtaget 0.1 linieafstand til højre.
- ↑: Flyt håndtaget 0.1 linieafstand op
- ↓: Flyt håndtaget 0.1 linieafstand ned.
- Ctrl+ ← (Mac: ⌘+ ←): Flyt håndtaget en linieafstand til venstre.
- Ctrl+ → (Mac: ⌘+ →): Flyt håndtaget en linieafstand til højre.
- Ctrl+ ↑ (Mac: ⌘+ ↑): Flyt håndtaget en linieafstand op.
- Ctrl+ ↓ (Mac: ⌘+ ↓): Flyt håndtaget en linieafstand ned.
- Alt+ ←: Flyt håndtaget 0.01 linieafstand til venstre.
- Alt+ →: Flyt håndtaget 0.01 linieafstand til højre.
- Alt+ ↑: Flyt håndtaget 0.01 linieafstand op.
- Alt+ ↓: Flyt håndtaget 0.01 linieafstand ned.
- Shift+ ←: Flyt et endehåndtags **anker** en node/pause til venstre.
- Shift+ →: Flyt et endehåndtags **anker** en node/pause til højre.
- Tab: Gå til næste håndtag.

Noder

Forskydning af noder

For at flytte en *enkelt* node til højre eller venstre (f.eks. for at undgå overlappning af et andet element, eller for at undgå delte nodehoveder), markeres nodehovedet og **Akkord - vandret offset** ændres i Inspektør. Man kan dog også vælge, at lave ændringerne i **redigeringstilstand**:

1. Skift til **redigeringstilstand** ved at (i) dobbeltklikke på et nodehoved ELLER (ii) højreklikke på et nodehoved og vælge "Rediger element", ELLER (iii) vælge et nodehoved og trykke Ctrl + E.
2. Brug piletasterne til at flytte noden (til venstre eller højre) i små trin. (eller brug Ctrl+ ← eller Ctrl+ → til større justeringer).
3. Tryk på Esc tasten, så vil nodehalsen blive flyttet til den nye position.

Note: Redigeringstilstand for node *halsen* giver mulighed for at ændre længden på halsen, men ikke til at flytte den i vandret retning. For at ændre nodehalsens placering, klikkes på den, og *vandret offset* rettes i Inspektør.

Se også

- Tekst redigering
- Legatobue
- Klammer
- Linie
- Bjælke
- Håpind

Paletter og arbejdsområder

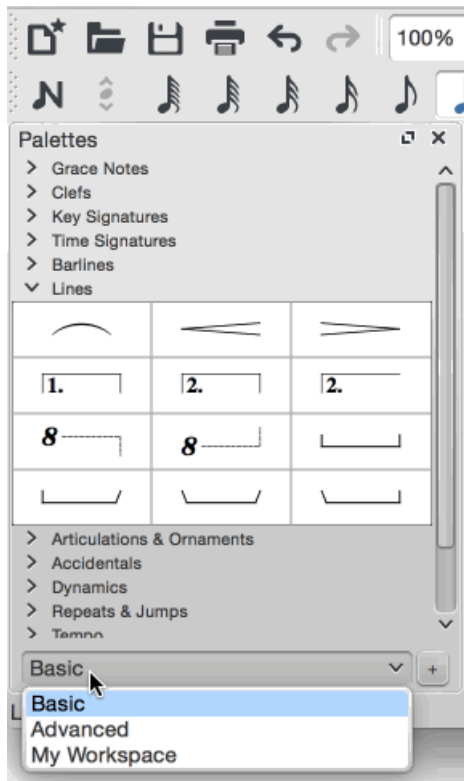
En **palet** er et område, som indeholder en gruppe af ensartede musikalske symboler. Et **arbejdsområde** er en samling af paletter, der som standard er placeret fastgjort til venstre for hoved vinduet.

Visning af paletter kan slås til og fra via menuen Vis → Paletter eller med genvejen F9 (Mac: fn+F9).

Arbejdsområder

Et **Arbejdsområde** er en samling af paletter. MuseScore har to forudindlagte arbejdsområder: **Grundlæggende** (sat som standard) og **Udvidet** (en version med flere paletter og symboler). Man skifter mellem de to via rullemenuen i bunden af arbejdsområde panelet.

Navnene på de enkelte paletter er tydeligt vist i en liste under ordet "Paletter". For at åbne eller lukke en palet klikker man på navnet eller på den tilhørende pil.



Paletterne i de forudindlagte arbejdsområder kan ikke udvides eller redigeres. For at kunne det, skal man først oprette sit eget arbejdsområde (se [herunder](#)).

Enkelt palette visning

Hvis man kun ønsker at en enkelt palet må være åben ad gangen, kan man højreklikke i toppen af arbejdsområdet og sætte markering ved "Enkelt palette".

Frigøre/fastgøre palettepanel

For at frigøre eller fastgøre et arbejdsområde se [Side paneler](#).

Brugertilpasset arbejdsområde

For at oprette et [arbejdsområde](#), som kan tilpasses:

1. Vælg et af de eksisterende arbejdsområder. Brug evt. rullemenuen i bunden af arbejdsområdet.
2. Klik på + knappen, indtast navnet på det nye arbejdsområde, og tryk OK. Det nye arbejdsområde vil blive tilføjet til panelet.

I stedet kan man også bruge menuen:

1. Vælg Rediger → Arbejdsområder.
2. Vælg Ny. Udfyld navnet på arbejdsområdet og klik OK.

Når det nye arbejdsområde er oprettet, kan man frit indsætte, slette, omdøbe, og omorganisere de tilhørende paletter: nye symboler kan tilføjes, og eksisterende kan fjernes osv. Se mere i [Brugertilpassede paletter](#) og [Palette menu](#) (herunder).

Paletter

Anvende symboler fra en palet

For at se indholdet i en palet, klikker man på paletten navn. Et symbol fra en palet tilføjes til nodearket på en af følgende måder:

- Vælg et eller flere elementer i nodearket og dobbeltklik på symbolet i paletten.
- Træk og slip symbolet hen på det ønskede element i nodelinien.

For eksempel, for at tilføje tenuto markeringer (—) til et udvalg af noder.

1. Vælg de ønskede noder.
2. I paletten **Artikulationer & ornamenter** dobbeltklik på tenuto symbolet.

Når de en gang er tilføjet til nodearket, kan objekterne frit kopieres og indsættes—se Kopier og sæt ind.

Paletter i de forudindlagte arbejdsområder kan ikke redigeres. For at kunne det, skal man først oprette et bruger tilpasset arbejdsområde.

Faste paletter (Udvidet arbejdsområde)

Det meget omfattende **Udvidet arbejdsområde** indeholder følgende paletter:

- Forslagsnoder
- Nøgler
- Tonearter
- Taktarter
- Taktstreger
- Linier
- Arpeggios og Glissandi
- Vejrtrækning og pauser
- Klammer
- Artikulationer & Ornamenter
- Fortegn
- Dynamik
- Fingersætning
- Nodehoveder
- Tremolo
- Gentagelser & spring
- Tempo
- Tekst
- Linieskift og afstande
- Sækkepibeforsiringer
- Bjælkeplacering
- Rammer & Takter
- Becifringsdiagrammer

Brugertilpassede paletter

Når man har oprettet et **nyt arbejdsområde** (se ovenfor), og dermed har fået adgang til at redigere (se Palette menu herunder), kan man tilpasse de tilhørende paletter til sine egne behov.

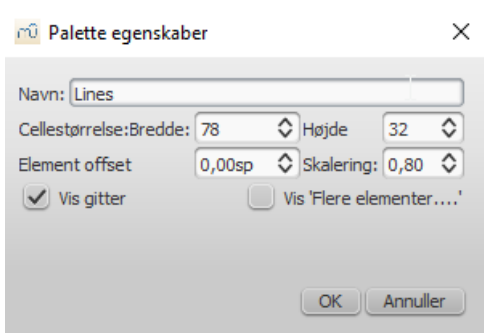
For at tilføje et eksisterende element fra nodearket (f.eks. en linie, tekst, dynamik, becifringsdiagram osv.) til en tilpasset palet:

Tryk og hold **Ctrl+Skift**, og træk så symbolet over på paletten. Symboler fra Hovedpaletten kan også tilføjes til en tilpasset palet.

Palette menu

Ved at højreklikke på navnet på en palet, får man vist en menu med en række muligheder:

- **Paletteegenskaber...**: Giver mulighed for at justere udseendet af den valgte palet:



- *Navn*
- *Cellestørrelse: Bredde, Højde*
- *Element offset*: Ændrer den lodrette forskydning for alle elementer i paletten.
- *Skalering*: Får alle elementer i paletten til at fremstå større eller mindre.
- *Vis gitter*: Marker dette punkt for at opdele paletten i celler, en for hvert element.
- *Vis 'Flere Elementer...'*: Marker dette punkt for at oprette en celle, der viser Hovedpaletten (Celle med ???).
- **Indsæt ny palette**: Opretter en ny tom palet.
- **Flyt palette op / Flyt palette ned**: Giver mulighed for at ændre rækkefølgen af paletterne.
- **Så redigering til**: Marker dette punkt hvis det skal være muligt at redigere denne palet.
- **Gem palette...**: Gem som en .mpal fil.
- **Indlæs palette...**: Åbner en .mpal fil.
- **Slet palette**

Ved at højreklikke på et element i en palet (hvis redigering er tilladt) vises en menu med følgende muligheder:

- **Ryd**: Fjerner elementet fra paletten
- **Egenskaber...**: Åbner skærmbilledet **Celleegenskaber**:
 - *Navn*: Tip som vises når man holder musen over elementet.
 - *Indholdsoffset (X, Y)*: Juster placeringen af elementet indenfor paletten.
 - *Indholdsskala*: Får elementet til at fremstå større eller mindre i paletten.
 - *Tegn nodelinie*: Tegner de fem streger fra en nodelinie bagved elementet.
- **Flere Elementer**: Åbner det relevante afsnit fra Hovedpaletten.

Note: Ændring af værdier i "Celleegenskaber" påvirker kun udseendet af elementet i paletten. Det ændrer ikke på størrelse eller forskydning i nodearket.

Hovedpaletten

Musiksymboler, som ikke er med i paletterne i Udvidet arbejdsområdet, kan findes i Hovedpaletten ved at trykke Z eller Skift+F9 (Mac: fn+Skift+F9).

Virkning af tilføjede linier og tekst

Hvis de symboler, som tilføjes til nodearket fra en palet, indeholder et tekst element (f.eks. nodelinie tekst, dynamik, fingersætninger, volter osv.), vil egenskaber som font-type, font-størrelse, tekst farve, og justering blive tilpasset efter følgende regler:

1. Tekst egenskaber, som ikke er blevet ændret af brugeren, vil få den relevante gældende Layoutstil.
2. Tilpassede tekst egenskaber—dvs. de som er ændret af brugeren, inden symbolet blev tilføjet til en tilpasset palet—forbliver som de er.

Når der tilføjes en linie, forbliver linieegenskaberne altid uændrede (dvs. som de er sat af brugeren, inden symbolet blev tilføjet til en tilpasset palet, eller som de er defineret i Grundlæggende/Udvidet arbejdsområderne).

Se også

- Hovedpalet

Inspektør og objekt egenskaber

De fleste elementer i nodearket har egenskaber, som kan redigeres, på en af to måder:

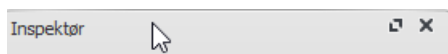
- Klik på et vilkårligt element, og mange af dets egenskaber kan ses og ændres fra **Inspektør** panelet i højre side af skærmen.
- Højreklik på et element og vælg punktet med ordet **Egenskaber** i sig. Dette giver adgang til en dialog med avancerede egenskaber, som er afhængige af elementets type.

Inspektør

Inspektør panelet vises normalt i højre side af skærmen. For at vise eller gemme det, åbnes *vis* menuen, og man sætter eller fjerner makeringen ved punktet *Inspektør*. Man kan også bruge genvejstasten F8 (Mac: fn+F8).

I **Inspektør** vil egenskaberne for et markeret element blive vist, og kan redigeres. Dette gælder for stort set hvert eneste element i nodearket—noder, tekst, taktstreger, artikulationer osv. Flere elementer kan markeres og derefter redigeres samtidig, så længe de er af samme type. Hvis de derimod er af *forskellig* type tillader Inspektør kun, at redigere synlighed og farver.

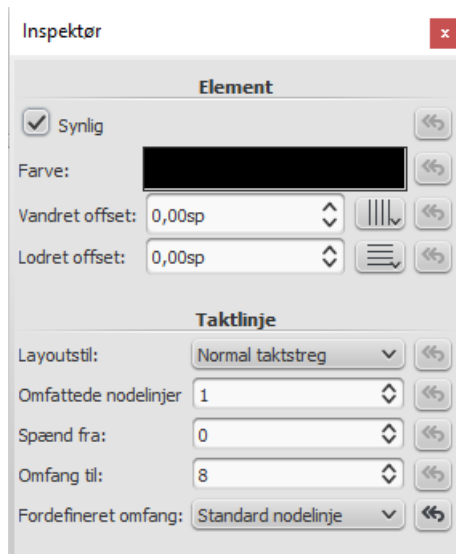
Inspektør panelet kan frigøres, så det bliver flytbart, ved at klikke på dobbelt-pilene, eller ved at dobbeltklikke på bjælken i toppen af panelet.



For at fastgøre panelet dobbeltklikker man på bjælken igen. Se også: [Sidepaneler](#).

Inspektør kategorier

Når man markerer et eller flere elementer af en bestemt type, vil de egenskaber, som kan redigeres, blive opdelt i kategorier i Inspektør. Kategorier kan kendes på at navnet er centreret og med fed skrift. Hvis man for eksempel vælger en taktstreg, vil man få vist det følgende i toppen af Inspektør:



En detaljeret beskrivelse af de egenskaber, som kan redigeres, kan findes i håndbogen under de enkelte elementer. Dog vil nogle generelle punkter blive dækket her:

Element

Alle typer elementer, undtagen rammer, vil have denne kategori i Inspektør, når de markeres. Her kan man sætte **synlighed** og **farve**, og man kan justere placeringen ved at ændre værdierne for **vandret** og **lodret offset**. Der er desuden knapper for at aktivere justering mod gitterlinier. Mulighederne er følgende:

- **Synlig**: Fjernes mærket fra boksen, vil de markerede elementer blive **usynlige**. Usynlige elementer vises ikke når musikken udskrives eller eksporteres til PDF eller billedfiler. De vil blive vist med gråtone, for at vise at de er usynlige (hvis usynlige elementer også ønskes usynlige på skærmen, skal man fjerne mærket ved *Vis* → *Vis usynlige*). Man kan også bruge tastatur genvejen v til skifte synligheden for de markerede elementer mellem synlig og usynlig.
- **Farve**: Ved at klikke på firkanten åbnes "Vælg farve" dialog boksen hvor man kan vælge farve og mætning for de markerede elementer.

- **Vandret offset** og **Lodret offset**: Giver mulighed for at fin-tune placeringen af et enkelt element ved at angive den præcise forskydning fra standard positionen. Indtast antallet af standartrin - negativt til venstre eller nedad, positivt til højre eller opad.

Element Gruppe

Denne kategori vises kun, når man har valgt en blanding af forskellige typer elementer, og giver kun mulighed for at ændre farve og synlighed.

Segment

Denne kategori bruges til at forøge eller reducere afstanden før/efter et element på nodelinien. Ændring af afstandene før/efter vil også gælde for eventuelle tilknyttede stavelser i sangtekster.

Akkord

Kategorien vises kun når der er markeret noder. Alle ændringer til egenskaberne for nodehoveder, vil gælde for hele akkorden. (dvs. alle noder i en stemme) , og *ikke* kun for den markerede node. Hvis man ønsker at ændre placeringen af en bestemt node i en akkord, skal man bruge Element kategorien (herover).

Node

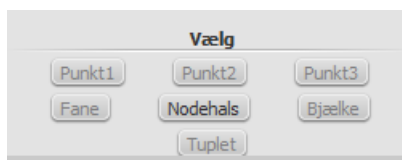
Denne kategori giver mulighed for ændringer til markerede noder (undtagen nodens placering—se Element). Den indeholder følgende muligheder:

- **Lille**: Gør nodehovedet mindre (man bestemmer den relative størrelse for alle små noder i Layoutstil → General... → Størrelser...).
- **Hovedgruppe**: Se Nodehoved grupper.
- **Hovedtype**: Se Nodehoved typer.
- **Spejvend hoved**: Placer nodehovedet til højre eller venstre for nodehalsen (standard er "Auto").
- **Stemning**: Flyt stemning ned eller op med indtil to halvtoner, ved at indsætte værdier mellem -200 og 200..
- **Afspil**: Fjernes afkrydsningen, vil noden blive tavs.
- **Anslagsstype**: Bestemmer hvordan anslagsstyrken skal opfattes. Vælg en af mulighederne:
 - **Offset**: Sætter værdien vist i "Anslagsstyrke" *relativt*, i forhold til den seneste dynamik angivelse.
 - **Bruger**: Gør værdien vist i "Anslagsstyrke" *absolut* (dvs. *uafhængig* af dynamik angivelser).
- **Anslagsstyrke**: Kan hæve eller sænke styrken i anslaget, i overensstemmelse med den valgte mulighed i "Anslagstype".
- **Bind til streg**: Når den akrydses vil noden blive bundet til den øverste streg i den normale 5-stregs nodelinie..
- **Linie**: Et positivt tal flytter den "bundne" node nedad; et negativt tal flytter den opad.

Vælg

Denne kategori vil være forskellig afhængig af den type element, der er markeret:

- Hvis man har markeret et nodehoved vil "Vælg" kategorien vise knapper, giver let adgang til at skifte markeringen til nodehals, bjælke, anker, punktering(er) eller tuplet nummeret, som er knyttet til nodehovedet. (se billedet herunder).



- Hvis man har markeret en række takter, vil "Vælg" kategorien give adgang til at vælge alle *noder*, *forslagsnoder* (fra version 2.1) eller *pauser*.

Egenskaber

Man kan tilpasse egenskaberne for nogle typer elementer, ved hjælp af skærmbilledet "Egenskaber", som nås ved at højreklikke på elementet og vælge "Egenskaber" fra menuen: disse er i tillæg til de egenskaber for elementet, som vises i Inspektør.

(Note: **Egenskaber** bør ikke forveksles med **Layoutstil**. Ændringer i *egenskaber* berører kun det markerede element; alle

layoutstil indstillinger gælder for hele nodearket).

Artikulationsegenskaber

Højreklik på en artikulation og vælg Artikulationsegenskaber... Se [Artikulationer og ornament](#).

Becifringsdiagram egenskaber

Højreklik på et [Becifringsdiagram](#) og vælg Becifringsdiagram egenskaber... Her er der mulighed for at oprette et brugerdefineret becifringsdiagram. Se [Rediger becifringsdiagram](#).

Linieegenskaber

Højreklik på en [linie](#) og vælg Linieegenskaber... Her er der indstillinger for start, slut eller forlængelse af linien. Man kan fjerne eller tilføje tekst, justere placeringen af teksten, samt sætte længden og vinklen på valgfrie ankre. Klik på. ... knappen for at få adgang til [tekstegenskaber](#) for de tekster, der er knyttet til linien. Se [Brugerdefinerede linier og linieegenskaber](#).

Taktegenskaber

Højreklik et tomt sted i en takt og vælg Taktegenskaber... Tilpas synlighed, takt varighed, gentagelser, stræk og nummerering. Se [Taktegenskaber](#).

Nodelinieegenskaber

Højreklik enten på et tomt sted i en takt eller på et instrumentnavn, og vælg Nodelinieegenskaber... Dette skærmbillede giver adgang til at tilrette indstillinger for både den enkelte nodelinie, og det instrument, som den er en del af. Se [Nodelinieegenskaber](#).

Tekstegenskaber

Højreklik på et tekstbaseret element og vælg Tekstegenskaber... Se [Tekst stil og egenskaber](#). Hvis elementet er en linie med inkluderet tekst, se → [herover](#).












Taktartegenskaber

Højreklik på et taktart symbol og vælg Taktartegenskaber... Dette bruges til at tilpasse udseendet af taktart symbolet, og egenskaberne for node bjælker. Se [Taktarter](#).

Se også

- [Arbejde med takter](#)
- [Nodeindtastning](#)
- [Layout og formattering](#)
- [Taktegenskaber](#)
- [Opdeling i stemmer](#)

upload

Bilag	Størrelse
Note inspector.jpg 	67.14 KB
Staffproperties.jpg 	91.41 KB
Buttonstaffproperties.jpg 	1.03 KB
Staffproperties2ndaccess.jpg 	22.51 KB
View_en.png 	25.03 KB
Note inspector.png 	133.85 KB
Measure Properties 1.png 	53.21 KB
notes.png 	2.65 KB
inspector_select.png 	3.25 KB
Barline inspector.png 	10.85 KB
Measure Properties 2.png 	60.54 KB

inspector-top.png	308 KB
Previous_Next_Buttons.png	7.36 KB
Staff_Properties_en.png	30.14 KB
clef_inspector.png	2.09 KB

Arbejde med takter

Markering af takter

Før man kan udføre handlinger på takter, skal de være markerede.

- For at markere en enkelt takt, klikkes et tomt sted indenfor takten.
- For at markere en række sammenhængende takter, se Markeringstyper: Skift-klik.

Indsæt

Indsæt en tom takt

Brug en af de følgende muligheder:

- Marker en takt og tryk Ins (ingen genvej på Mac).
- Marker en takt og vælg så fra menuen: Tilføj → Takter → Indsæt takt.

Indsæt flere takter

Brug en af de følgende muligheder:

- Marker en takt og tryk Ctrl+Ins (ingen genvej på Mac); udfyld "Antal takter ..." feltet og tryk OK.
- Marker en takt og vælg så fra menuen: Tilføj → Takter → Indsæt takter...; udfyld "Antal takter..." feltet og tryk OK.

Tilføj

Tilføj en takt til enden af nodearket

Brug en af de følgende muligheder:

- Tryk Ctrl+B (Mac: ⌘+B).
- Vælg fra menuen: Tilføj → Takter → Tilføj en takt.

Tilføj flere takter til enden af nodearket

Brug en af de følgende muligheder:

- Tryk Alt+Shift+B (Mac: Option+Shift+B); udfyld "Antal takter ..." feltet og tryk OK.
- Vælg fra menuen: Tilføj → Takter → Tilføj takter ...; udfyld "Antal takter ..." feltet og tryk OK.

Slet

Slet en enkelt takt

- Marker takten og tryk Ctrl+Del (Mac: Cmd+Del).

Slet en serie af takter

1. Marker rækken af takter som skal slettes
2. Tryk Ctrl+Del (Mac: Cmd+Del).

Slet fra en markeret takt til enden af nodearket

1. Marker den første i rækken af takter, og tryk Ctrl+Shift+End (Mac: Cmd+Shift+End); slip tasterne
2. Tryk Ctrl+Del (Mac: Cmd+Del).

Slet fra starten af nodearket til en markeret takt

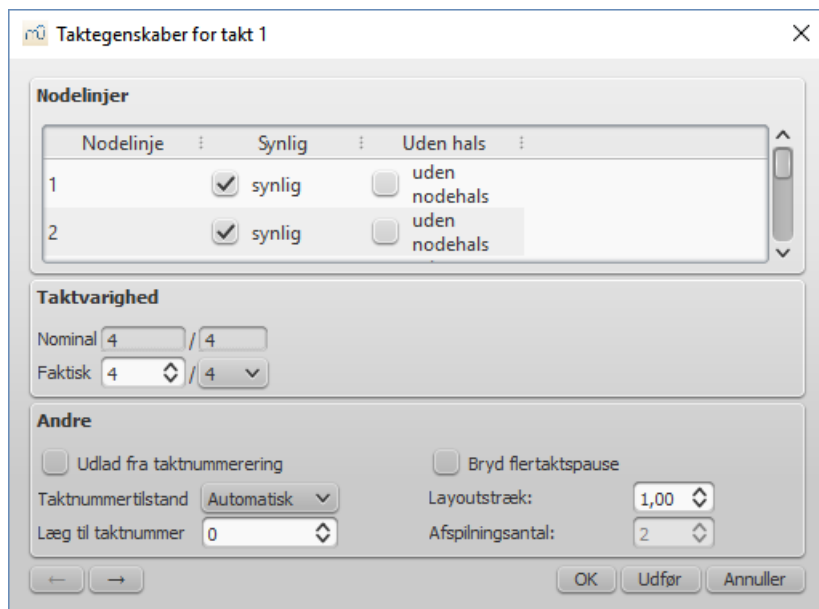
1. Marker den sidste i rækken af takter, og tryk Ctrl+Shift+Home (Mac: Cmd+Shift+Home); slip tastene.
2. Tryk Ctrl+Del (Mac: Cmd+Del).


Note: I nodeark med flere nodelinier vil sletning af takter også fjerne de tilsvarende takter i de andre nodelinier i systemet, selv om de ikke er markerede.

Hvis man kun ønsker at slette indholdet (noder, symboler, tekst), og ikke selve takterne, markerer man en takt eller en række af takter, og trykker Del. De markerede takter vil blive udfyldt med heltakts pauser.

Egenskaber

For at redigere egenskaberne for en takt, højreklikker man på et tomt sted i takten, og vælger Taktegenskaber :



Vinduet giver adgang til en række indstillinger for takter. Man kan bruge knapperne i bunden af vinduet, til at skifte til forrige eller næste takt. 

Nodelinier

- *Synlig* giver mulighed for at vise/skjule noder og nodelinier i den aktuelle takt.
- *Uden hals* giver mulighed for at skjule/vise alle nodehalse i den aktuelle takt. For noder som fjerdedele og halvnoder, der normalt har en hals, vil kun nodehovedet blive vist, når takten markeres "uden hals".

Taktvarighed

Denne sektion giver mulighed for, at gøre varigheden af en takt længere eller kortere, end angivet ved den synlige (nominelle) taktart. Brug det til at lave en *optakt* ved starten af et afsnit, eller ufuldstændige takter *tilcadenzas*, *ad lib* passager o.l.

- Den *Nominelle* varighed af en takt er den samme, som taktarten vist i nodearket, og kan ikke ændres.
- Den *Aktuelle* varighed af en takt kan sættes frit, og helt uafhængigt af den taktart, der er angivet i nodearket.

I eksemplet herunder har fjerdedels-optakten en nominel varighed på 4/4, men en aktuel varighed på 1/4. Takterne i midten har både en nominel og aktuel varighed på 4/4. Den sidste takt, med kun en punkteret halvnoder har en aktuel varighed på 3/4:



Andet

Sektionen samler forskelligartede instatillinger for takten.

- **Udeluk fra takt nummerering**
Brug "*Udeluk fra taktnummerering*" til "irregulære" takter, dvs. takter, som ikke skal tælles med i taktnummereringen.

Normalt vil en optakt være markeret med "*Udeluk fra taktnummerering*".

- **Læg til taktnummer**

Man kan også bruge muligheden "*Tilføj til taktnummer*" til at justere takt nummereringen. Man kan indsætte positive eller negative tal. Bemærk at dette påvirker alle efterfølgende takter. En værdi på "-1" har samme effekt, som at markere takten, som udelukket fra takt nummereringen.

- **Layoutstræk**

Med denne mulighed kan man forøge eller formindske den vandrette afstand mellem elementer i nodearket (noder, pauser o.l.). Man angiver den faktor, som den normale afstand skal multipliceres med.

At gøre det her i Taktegenskaber giver en mere præcis kontrol over afstandsegenskaberne, end hvis man bruger menupunktet, eller tastatur genvejen til Øg/Mindsk Spredning ({ og }), som også kan anvendes mens en takt er markeret.

- **Afspilningsantal** (fra version 2.1) / **Gentagelsesantal** (før version 2.1)

Hvis takten indeholder et afsluttende gentagelsestegn, kan man bestemme hvor mange gange gentagelsen skal spilles.

- **Bryd flertaktspause**

Denne indstilling benyttes, hvis man ønsker at bryde en flertaktspause ved starten af den markerede takt. Indstillingen bør være valgt **før** man slår den automatiske oprettelse af flertaktspauser til.

Man styrer den automatiske oprettelse på fanebladet "*Nodeark*" under Layoutstil → Generelt Hvis "*Opret flertaktspauser*" markeres, vil der automatisk blive oprettet flertaktspauser, som vil blive brudt ved vigtige skift, som øvemærker, ændring af taktart, dobbeltstreger, irregulære takter osv. Standard for nodeark (partiturer) er *fra*, mens det for partier sat *til*.

Nummerering

MuseScore sætter automatisk nummer ved den første takt i hvert System - undtagen i takt 1, men der er flere andre muligheder for nummerering. Fra hovedmenuen vælges Layoutstil → Generelt...; vælg fanebladet "**Hoved, bund, numre**" i det venstre panel. I bunden af det højre panel finder man nu gruppen "**Taktnumre**".

Sæt markering ud for "Taktnumre", for at slå den automatiske taktnummerering til.

Marker "Vis først", hvis første takt ønskes nummereret.

Marker "Alle nodelinier", hvis der skal være numre på alle linier. Ellers vil der kun blive vist taktnumre på den øverste nodelinie i hvert system.

Vælg at vise numre på "Hvert system", som vil sætte nummer ved den første takt på hvert system, eller vælg at vise numre for hvert "Interval", og angiv størrelsen af intervallet. For eksempel vil et interval på 1 sætte numre på alle takter; et interval på 5 vil sætte nummer på hver femte takt.

Deling og samling

Det er muligt at have en længere eller kortere takt, uden at ændre taktarten. Man kan ændre taktens varighed i Taktegenskaber, men man kan også dele eller samle takter. (Bjælker vil blive tilpasset automatisk).

Samling af takter

1. Marker de takter, som ønskes samlet;;
2. Fra menuen vælges Rediger → Takter → Saml valgte takter.

Note: Hvis man kun markerer takter på en nodelinie, i et system med flere linier, vil de samme takter blive samlet på alle nodelinier i systemet.

Eksemplet herunder viser resultatet af at anvende **Samle** kommandoen på de fire takter i den øverste nodelinie;

Deling af en takt

1. Marker en node (eller akkord);
2. Fra menuen vælges Rediger → Takter → Del takt før markeret node.

Note: Selvom man kun markerer én node i en nodelinie, vil alle nodelinier i systemet blive delt samme sted.

Eksterne links

- [How to delete measures](#) ↗
- [How to span a measure over multiple systems](#) ↗
- [How to get scores without time signature \(and clef\)](#) ↗

Stemmer

En **stemme** er en musikalsk linie eller et tema, som kan have sin egen rytme, uafhængigt af andre stemmer på den samme nodelinie. Stemmer kaldes også "lag" i andre nodeskrivnings programmer.

Man kan have op til 4 **stemmer** på *hver* nodelinie. I en flerstemmig takt vil **1. stemme** normalt have *opadvendt nodehals*, og **2. stemme** have *nedadvendt nodehals*.

Bemærk: "Stemme" funktionen må ikke forveksles med "vokal linier", som kan tilføjes fra Instrument dialogen (åbnes ved at taste I).

Når der arbejdes med et lukket SATB nodeark, benyttes Stemme 1 og 2 til Sopran og Alt stemmerne på den øverste nodelinie, og Stemme 1 og 2 til Tenor og Bas stemmerne på den nederste nodelinie. **Brug ikke** Stemme 3 og 4 til Tenor og Bas.

Hvornår bruges stemmer

- Hvis der er brug for modsat rettede nodehalse til en akkord på en enkelt nodelinie.
- Hvis der er brug for forskellige varigheder på noder i en takt, som spilles samtidig.


Indtastning af noder i forskellige stemmer

I denne instruktion vises hvordan man indtaster en musik passage i to stemmer:

1. **Indsæt stemme 1 noderne først** Vær sikker på at du er inotationstilstand: Knappen for Stemme 1 vil være fremhævet i blå i værktøjslinien. Indtast noderne til den højeste stemme først. Under indtastningen vil nogen noder få nedadvendt hals, men det vil automatisk blive ændret når den anden stemme tilføjes.

Udklippet herunder viser en diskant linie med kun stemme 1 noderne indsat:

2. **Flyt markøren tilbage til starten af blokken** Når man er færdig med at indtaste en blok af stemme 1 noder, trykkes ← gentagne gange for at flytte markøren, node for node, tilbage til den første node i blokken; alternativt bruges Ctrl+← (Mac:Cmd+←) for at flytte markøren en takt bagud ad gangen. Man kan også blot forlade notationstilstand (tryk Esc) og klikke direkte på den første node.

3. **Indsæt stemme 2 noderne:** Vær sikker på at du er i notationstilstand, og at noden fra stemme 1 i starten af blokken er markeret. Klik på "Stemme 2" knappen  (i højre side af værktøjslinien), eller brug genvejen Ctrl+Alt+2 (Mac: Cmd+Option+2). Indtast alle noderne til den lave stemme (nedadvendt hals).

Udklipset herunder viser samme eksempel som ovenfor, efter tilføjelse af stemme 2 noderne:



Slette og skjule pauser

Pauser i stemmerne 2, 3 og 4 kan slettes, men pauser i **stemme 1** er permanente. De *kan* dog skjules hvis det er nødvendigt, ved at gøre dem usynlige. For at skjule en pause, skal man markere den og trykke v; eller fjerne markeringen ud for "Synlig" i [Inspektør](#) (se også [Synlighed](#)).

Ombytning af stemmer

For at ombytte noder fra to vilkårlige stemmer:

1. Marker en samling af takter.
2. Vælg Rediger → Stemmer fra menuen.
3. Vælg fra listen, hvilke stemmer, der skal ombyttes

Note: (a) Udvælgelsen kan omfatte noder fra flere stemmer, men kun to kan ombyttes ad gangen. (b) Selvom man kun udvælger en del af en takt, vil ombytningen alligevel ske for hele takten.

Flyt noder til en anden stemme

Man kan også flytte noder fra en stemme til en anden uden at lave en ombytning:

1. Vær sikker på ikke at være i **notationstilstand**.
2. Marker et eller flere nodehoveder (uanset stemme).
3. Klik på stemmen de skal flyttes til, i værktøjslinien Nodeindtastning, eller brug genvejen Ctrl+Alt+1-4 (Mac: Cmd+Option+1-4).

Note: For at noderne kan flyttes skal følgende være i orden:

- Akkorderne i den stemme, der flyttes til, skal have samme varighed, som de noder der flyttes.
- Der skal være nok varighed af pauser, i den kommende stemme, til at give plads til de nye noder.
- Noderne må ikke være forbundet med en bindebue.

Se også

- [Stemmer: tastatur genveje](#)
- [Delte nodehoveder](#)

External links

- [How to merge/combine/implode two staves in one with two voices](#)
- [Video tutorial: How To Write Two Parts On One Staff: Voices](#)

Kopier og sæt ind

MuseScore understøtter standard **kopier**, **klip**, **indsæt** og (fra version 2.1) **ombyt** med klippebord funktioner. Kommandoerne kan udføres på en samling af:

- **Noder:** f.eks. for at gentage et afsnit af musikken, eller flytte en passage et slag eller en takt.
- **Andre elementer:** såsom artikulationer, linie tekster, dynamik, fingersætning etc.

Note: Linier kan ikke kopieres, men de *kan* duplikeres (se → [herunder](#)).

Før man udfører en kopier, klip, indsæt eller ombyt kommando, skal man sikre sig, at man *ikke* er i notationstilstand eller

redigeringstilstand. Tryk Esc for at skifte til "normal" tilstand.

Noder

Man kan klippe, kopiere, indsætte, eller ombytte en passage eller en enkeltakkord som følger:

Kopier eller klip

For at kopiere/klippe en *enkelt* akkord

1. Hold Skift nede og klik på en node i akkorden.
2. Vælg en mulighed:
 - o **Kopier**. Vælg Rediger → Kopier; eller tryk Ctrl+C (Mac: ⌘+C); eller højre klik på akkorden og vælg Kopier.
 - o **Klip**. Vælg Rediger → Klip; eller tryk Ctrl+X (Mac: ⌘+X); eller højre klik på akkorden og vælg Klip.

For at kopiere/klippe en *blok* af akkorder

1. Klik på den første node eller takt, der ønskes udvalgt.
2. Skift+Klik på den sidste node eller takt, der ønskes udvalgt. En blå ramme viser det område der er valgt.
3. Vælg en mulighed:
 - o **Kopier**. Vælg Rediger → Kopier; eller tryk Ctrl+C (Mac: ⌘+C); eller højre klik på det markerede område og vælg Kopier.
 - o **Klip**. Vælg Rediger → Klip; eller tryk Ctrl+X (Mac: ⌘+X); eller højre klik på det markerede område og vælg Klip.

Indsæt

1. Klik på den node eller takt, hvor indsættelsen, af det udvalgte, skal starte.
2. Vælg Rediger → Indsæt; eller tryk Ctrl+V (Mac: ⌘+V); eller højre klik på akkorden og vælg Indsæt.

Ombytte med klippebordet

Fra og med version 2.1, kan **ombyt** kommandoen samle to kommandoer i en: (1) Først overskrives en udvalgt del af nodearket med indholdet af klippebordet - fuldstændig som i *indsæt* kommandoen; (2) Dernæst flyttes den overskrevne del af nodearket *tilbage* til klippebordet - fuldstændig som i *kopier* kommandoen.

For at ombytte med klippebordet:

1. Tryk Skift og klik på den node hvor ombytningen med klippebordet skal starte. Eller marker blot en start takt.
2. Vælg en af de følgende muligheder;
 - o Fra menuen, vælg Rediger → Ombyt med klippebordet;
 - o Tryk Ctrl+Skift +X (Mac: ⌘+shift+X);
 - o Højreklik på et tomt sted i udvælgelsesområdet, og vælg Ombyt med klippebordet.

Note: MuseScore vil automatisk tilpasse udvælgelsesområdet så det passer til indholdet af klippebordet.

Kopier tonehøjden for en enkelt node

Det er muligt *kun* at kopiere *tonehøjden* (og ingen andre egenskaber), ved at klikke på nodehovedet og anvende de almindelige kopier og indsæt, eller kopier og ombyt metoder. Tonehøjden på destinations-noden ændres, så den svarer til den kopierede node, mens varigheden ikke ændres.

Andre elementer

Andre elementer i nodearket—så som nodelinie tekster, dynamik, fingersætninger, akkord diagrammer ol.—kan klippes, kopieres, og indsættes *et ad gangen*. For artikulationer (sforzato, staccato etc.), kan man udvælge flere af gangen.

Kopier og klip

1. Marker elementet (eller elementerne).
2. Vælg en mulighed:
 - o **Kopier**. Vælg Rediger → Kopier; eller tryk Ctrl+C (Mac: ⌘+C); eller højreklik på akkorden og vælg Kopier.
 - o **Klip**. Vælg Rediger → Klip; eller tryk Ctrl+X (Mac: ⌘+X); eller højreklik på akkorden og vælg Klip.

Indsæt

1. Klik hvor indsættelse af de udvalgte elementer skal starte.
2. Fra menuen vælg Rediger → Indsæt; eller tryk Ctrl+V (Mac: ⌘+V); eller højreklik og vælg Indsæt.

Bemærk at artikulationer bliver indsat på noderne i nøjagtig den samme rækkefølge, som de havde i den oprindelige udvælgelse.

Ombyt med klippebordet

Ombyt med klippebordet er tænkt til brug med afsnit af musik fremfor enkelt elementer. Brug af kommandoen med enkelte elementer anbefales ikke, da resultatet normalt ikke bliver som forventet.

Hurtig gentagelse

For hurtigt at kopiere og indsætte en node, takt eller passage:

1. Vælg en akkord, takt eller passage, som beskrevet ovenfor.
2. Tryk R.

MuseScore kopierer og indsætter den valgte notation umiddelbart efter den sidste node i udvælgelsen. Eksisterede noder i området, hvor der indsættes, vil blive overskrevet.

Duplikere

For øjeblikkeligt at kopiere og indsætte et tekst element, en linie eller et andet objekt:

1. Hold Ctrl+Skift (Mac: ⌘+Shift) nede, klik på elementet og træk det til et vilkårligt sted i nodearket.
2. Slip musen, og det valgte element bliver klonet til den nye placering.

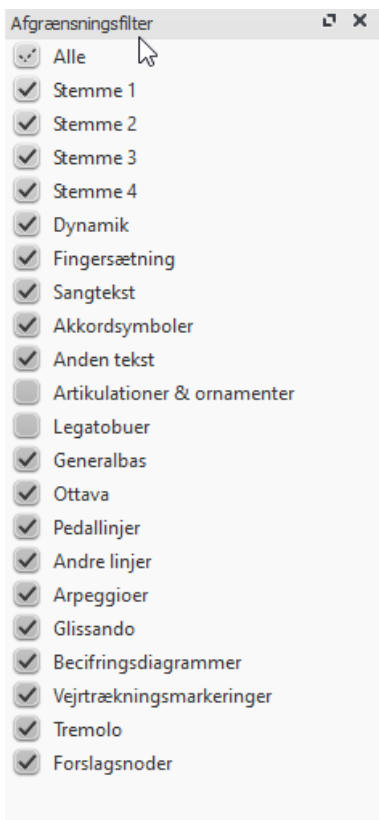
Filtrer udvælgelse

Det er muligt at sætte et filter *før* man kopierer en udvælgelse, for at kunne vælge præcis, hvad der skal kopieres og senere indsættes.

1. Klargør filteret ved at trykke F6 (Mac: fn+F6), eller vælg Vis → Afgrænsningsfilter

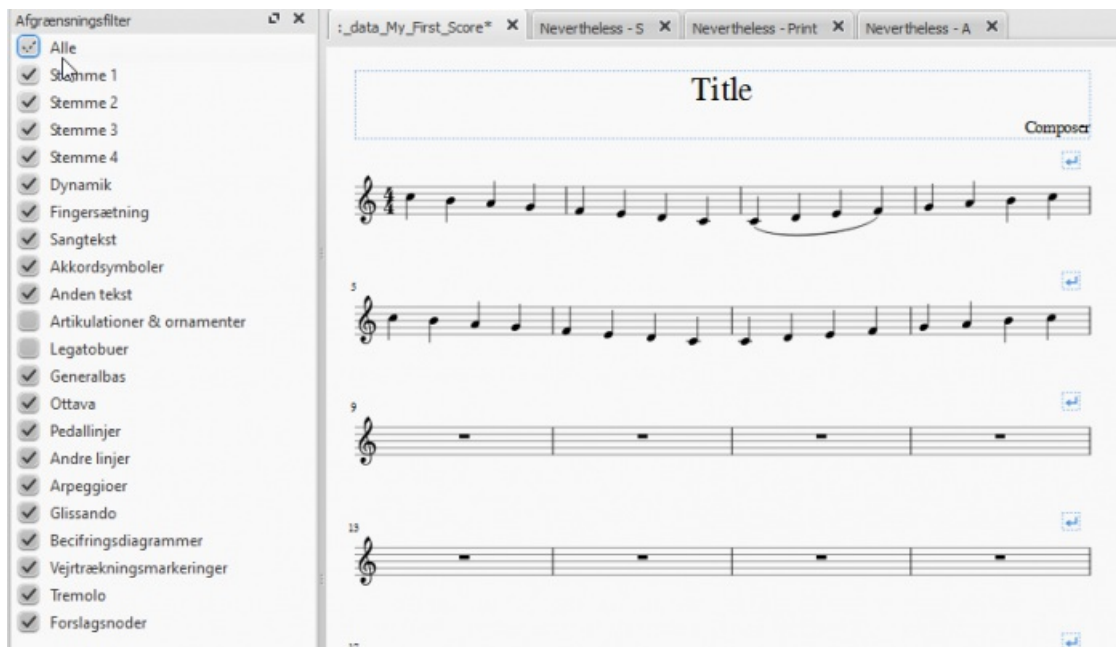
Afgrænsningsfilteret vil normalt blive vist under Paletten. Det kan frigøres og laves til et flydende vindue. Hvis dette vindue trækkes direkte over på Pallet eller Inspektør, vil begge dele det samme område, med faneblade i i bunden.

2. Fjern markeringerne fra de ting, der ikke ønskes kopieret.
Eksempel: Markering fjernet fra Artikulationer og Legatobuer.



3. Kopier og indsæt som før
(i eksemplet er takt 1 til 4 kopieret og indsat i takt 5 til 8)

4. Se resultatet—legatobuer er ikke blevet kopieret



5. Afgrænsningsfilteret kan også bruges ved ombytning med klippebordet. Før kommandoen til at ombytte med klippebordet udvælges de ting, som ønskes kopieret. De vil blive kopieret fuldstændig som normalt ved Kopier kommandoen. Afgrænsningsfilteret ændrer ikke på hvad der bliver indsat efter ombytningen. Hele indholdet af klippebordet vil blive kopieret tilbage. Filteret vil derimod styre hvad der kopieres til klippebordet.

Se også

Hvis man ønsker at ændre toner uden at forandre rytmen, kan man kombinere transponering eller Ændr tonehøjde metoden [↗](#) med Kopier og Indsæt.

External links

- [Video tutorial: Lyrics, copying & dynamics](#) [↗](#)

Udvælg objekter

Før man kan arbejde med objekter i nodearket—som noder, takter, artikulationer osv.—skal de markeres. Objekter kan udvælges, og dermed markeres på flere måder: (1) enkeltvis, (2) i en sammenhængende rækkefølge, eller (3) som en liste.

Udvælg et enkelt objekt

De fleste objekter i nodearket kan udvælges blot ved at klikke på dem i "normal" tilstand (dvs. ikke i notationstilstand).

Udvælg en enkelt node

1. Vær sikker på ikke at være i notationstilstand
2. Klik på en node.

Note: At udvælge en enkelt node, og derefter kopiere og indsætte den, vil kun kopiere tonehøjden—ikke varighed eller andre egenskaber (f.eks. uden hals). For at kopiere hele noden, inklusive alle egenskaber, skal man holde Skift tasten nede—ligesom ved udvælgelse af akkorder (herunder).

Udvælg en hel akkord

1. Vær sikker på ikke at være i notationstilstand
2. Tryk og hold skift, og klik så på en node i akkorden.

Udvælg en enkelt takt

- Klik på et tomt sted indenfor takten.

Note: For at udvælge en sammenhængende række af takter, se udvælg med skift + klik (herunder).

Udvælg et sammenhængende sæt af objekter

Der er flere muligheder for at udvælge *etsammenhængende* sæt af noder, akkorder eller takter:

1. Udvælg med Skift

1. Vær sikker på ikke at være i notationstilstand.
2. Vælg den første node, takt eller akkord i rækken. Udvælgelsen kan, hvis ønsket, udvides op eller ned til de tilstødende nodelinier, ved at benytte Skift+↑ eller ↓.
3. Vælg så en af følgende muligheder:
 - For at udvide udvælgelsen en akkord ad gangen til højre: TrykSkift+→.
 - For at udvide udvælgelsen en akkord ad gangen til venstre: Tryk Skift+←.
 - For at udvide udvælgelsen en takt ad gangen til højre: TrykSkift+Ctrl+→ (Mac: Skift+Cmd+→).
 - For at udvide udvælgelsen en takt ad gangen til venstre: TrykSkift+Ctrl+← (Mac: Skift+Cmd+←).
 - For at forlænge udvælgelsen til starten af linien: TrykSkift+Home (Mac: Skift+Fn+←).
 - For at forlænge udvælgelsen til slutningen af linien: TrykSkift+End (Mac: Skift+Fn+→).
 - For at forlænge udvælgelsen til starten af nodearket: TrykSkift+Ctrl+Home (Mac: Skift+Cmd+Fn+←).
 - For at forlænge udvælgelsen til slutningen af nodearket: TrykSkift+Ctrl+End (Mac: Skift+Cmd+Fn+→).

2. Udvælg med Skift + Klik

For at udvælge en række af **noder** eller **pauser**:

1. Vær sikker på ikke at være i notationstilstand.
2. Klik på den første node eller pause i rækken
3. Tryk og hold Skift
4. Klik på den sidste ønskede node eller pause.

Note: Det sidst valgte element kan være på samme nodelinie, eller i nodelinierne over eller under den først valgte node/pause. Alle de udvalgte elementer vil blive indrammet af et blått rektangel, inklusive tilknyttede linier og artikulationer (dog ikke volter). Man kan gentage handlingen efter behov, for at udvide den udvalgte række af elementer .

For at udvælge en række af **takter**:

1. Klik på et tomt sted i den første ønskede takt
2. Hold Skift nede og klik på et tomt sted i den sidste takt i den ønskede række.

Note: Som ved udvælgelse af noder kan den udvalgte række udvides både lodret og vandret.

3. Udvælg med Skift + mus

Denne metode kan bruges til at udvælge noder eller pauser, eller uafhængigt at udvælge andre symboler, som staccato prikker, lyrik etc.:

- Tryk og holdSkift, og træk så med musen for at udvælge det ønskede sæt.

4. Udvælg alt

Denne metode udvælger *hæle* nodearket inklusive noder, pauser og tilknyttede elementer. Brug en af de følgende muligheder:

- Tryk Ctrl+A (Mac: Cmd+A).
- Vælg menupunktet Rediger → Vælg alt.

5. Udvælg et afsnit

Denne metode bruges til at udvælge et **afsnit** - et område i nodearket, som starter og/eller slutter ved en afsnitsmarkering:

1. Klik på et tomt sted i en takt indenfor afsnittet.
2. Vælg menupunktet Rediger → Vælg afsnit.

Note: Se Kopier og indsæt: Afgrænsningsfilter for at udelukke bestemte typer af elementer fra at blive udvalgt i en

sammenhængende udvælgelse.

Udvælg en liste af objekter

For at udvælge en *liste* (et ikke sammenhængende sæt) af elementer fra nodearket:

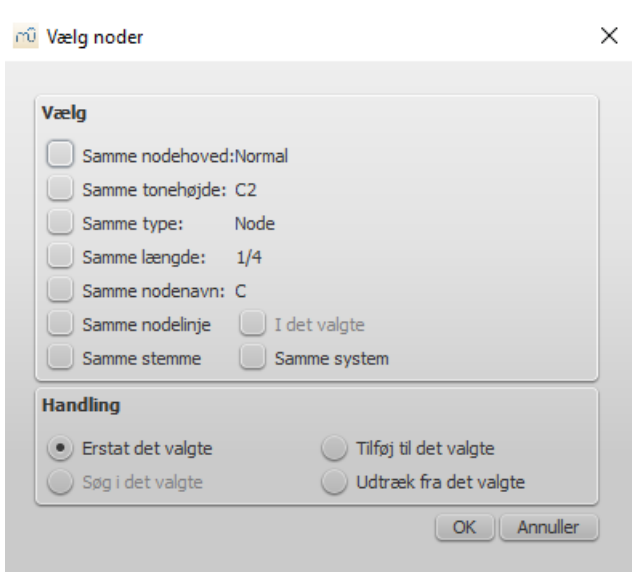
1. Udvælg (klik på) det første element.
2. Hold Ctrl (Mac: Cmd) nede mens der udvælges (klikkes på) de øvrige ønskede elementer.

Note: Denne metode kan ikke bruges til at udvælge takter. Brug udvælgelse af en enkelt eller en række istedet.

Udvælg alle lignende

For at udvælge alle elementer af en bestemt type (f.eks. alle taktstreger, alle tekst elementer, alle staccato markeringer):

1. Marker et element
2. Højreklik → Vælg
3. Adskillige muligheder er til rådighed:
 - **Alle lignende elementer:** Vælger alle elementer i nodearket magen til det markerede
 - **Alle lignende elementer i samme nodelinie:** Udvælger alle elementer i samme nodelinie magen til den markerede
 - **Alle lignende elementer i samme udvalg:** kan kun anvendes hvis et sammenhængende sæt er valgt. Udvælger alle elementer i sættet magen til det markerede
 - **Mere...:** åbner en dialog, som giver adgang til at forfine med flere muligheder. Hvis man for eksempel har markeret et nodehoved, vil dialogen se ud som her (fra version 2.1—tidligere versioner havde færre muligheder):



Vælg

- Samme nodehoved: I dette tilfælde vil kun nodehoveder fra samme guppe blive udvalgt;
- Samme tonehøjde: Kun nodehoveder med samme tonehøjde vil blive udvalgt;
- Samme type: Alle nodehoveder af samme type (uanset gruppe) vil blive udvalgt;
- Samme varighed: Kun nodehoveder med samme varighed vil blive udvalgt;
- Samme nodenavn: Nodehoveder med samme nodenavn i alle oktaver vil blive udvalgt;
- Samme nodelinie: Kun nodehoveder i samme nodelinie vil blive udvalgt.

Handling

- Erstat det valgte: Den normale funktion: udvælgelsen startes forfra;
- Tilføj til det valgte: Bevarer alt det udvalgte og tilføjer den nuværende udvælgelse hertil;
- Søg i det valgte:
- Udtræk fra det valgte: Bevarer alt tidligere udvalgt, men fjerner den nuværende udvælgelse herfra.

Hvad udvælgelse kan bruges til

- [Kopier og sæt ind](#)
- [Redigering](#)
- [Inspektør og objekt egenskaber](#)
- [Værktøjer](#)

Se også

- [Grundlæggende funktioner](#)
særlig afsnit [Nodeindtastning](#)
- [Notation](#) særlig afsnit [Fortegn](#)
- [Tekst](#) særlig afsnit [Tekst redigering](#) og [Flytning af symboler og tekst med gitterlinier](#)

Visning og navigation

Dette kapitel gennemgår de muligheder, der er i MuseScore til at bestemme udseendet af skærmen, og hvilke værktøjer, der skal være til rådighed.

Menuen Vis

Fra menuen Vis, kan man med afkrydsninger (flueben) angive hvilke paneler og værktøjslinier, der skal være åbne.

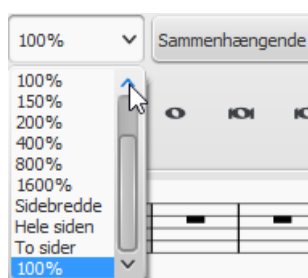
Vis arbejdsområder/paneler

- [Opstartcenter](#): F4
- [Paletter](#): F9
- [Hovedpalette](#): Skift+F9
- [Inspektør](#): F8
- [Afspilningspanel](#): F11
- [Navigator](#): F12
- [Mixer](#): F10
- [Afgrænsningsfilter](#): F6
- [Klaviatur](#): P

Zoom ind/ud

Der er flere måder man kan bruge til at zoome ind eller ud på:

- **Tastatur genvej:**
 - Zoom ind: Ctrl++ (Mac: Cmd ++)
 - Zoom ud: Ctrl +- (Mac: Cmd +-).
- **Vis menuen:**
 - Zoom ind: Vis → Zoom ind
 - Zoom ud: Vis → Zoom ud.
- **Mus**
 - Zoom ind: Scroll *op* med musens hjul, mens Ctrl (Mac: Cmd) holdes nede.
 - Zoom ud: Scroll *ned* med musens hjul, mens Ctrl (Mac: Cmd) holdes nede.
- **Rullemenu:** Ved at bruge rullemenuen i standard værktøjslinien kan man sætte en fast zoomfaktor for nodearket (25–1600 %), eller vise det med en af mulighederne "Sidebredde", "Hele siden", eller "To sider".



- **For at vende tilbage til 100% zoom:** Brug genvejen Ctrl+0 (Mac: Cmd+0).

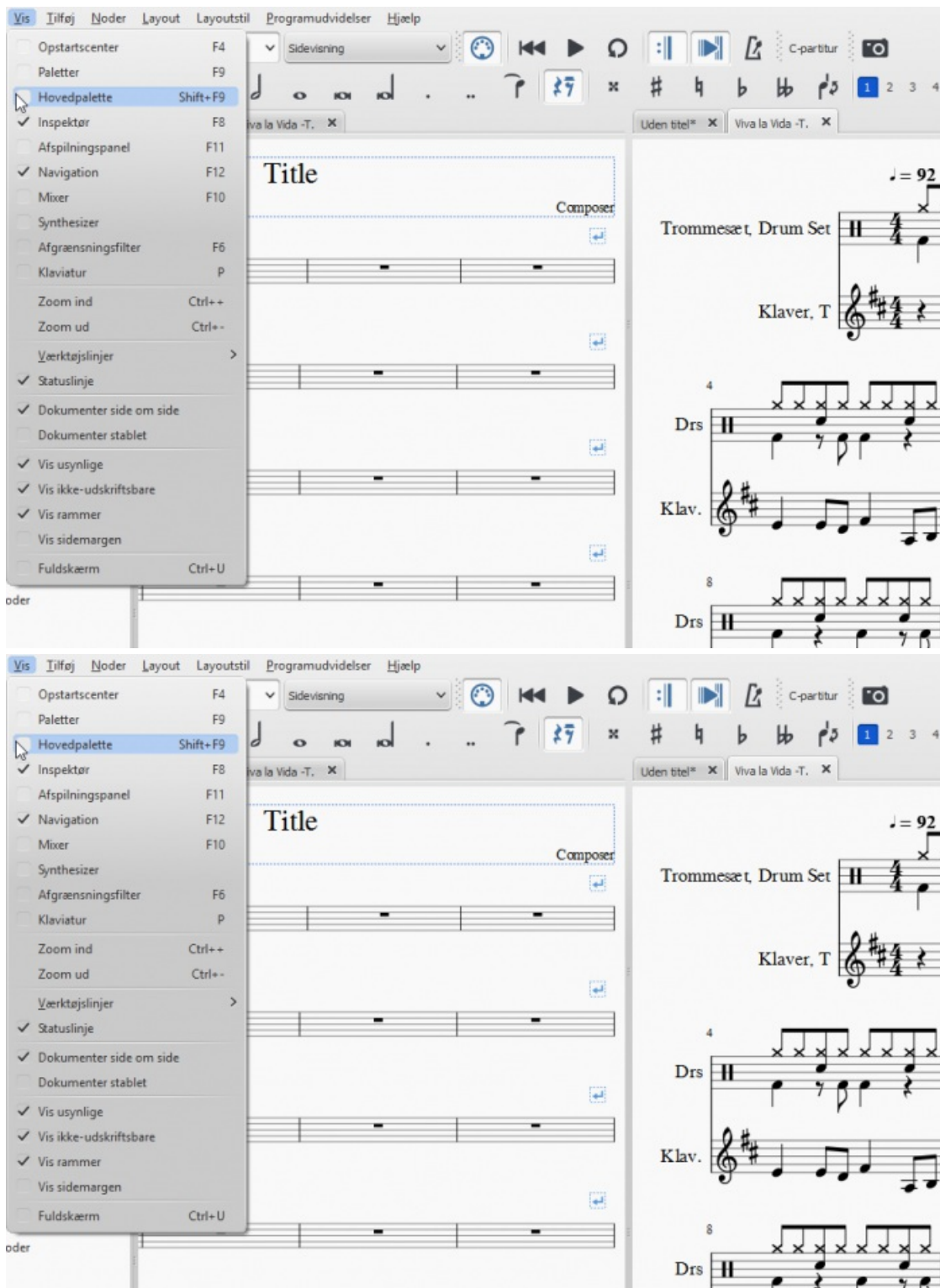
Statuslinie

Statuslinien helt i bunden af skærmen, viser informationer om de markerede elementer i nodearket.

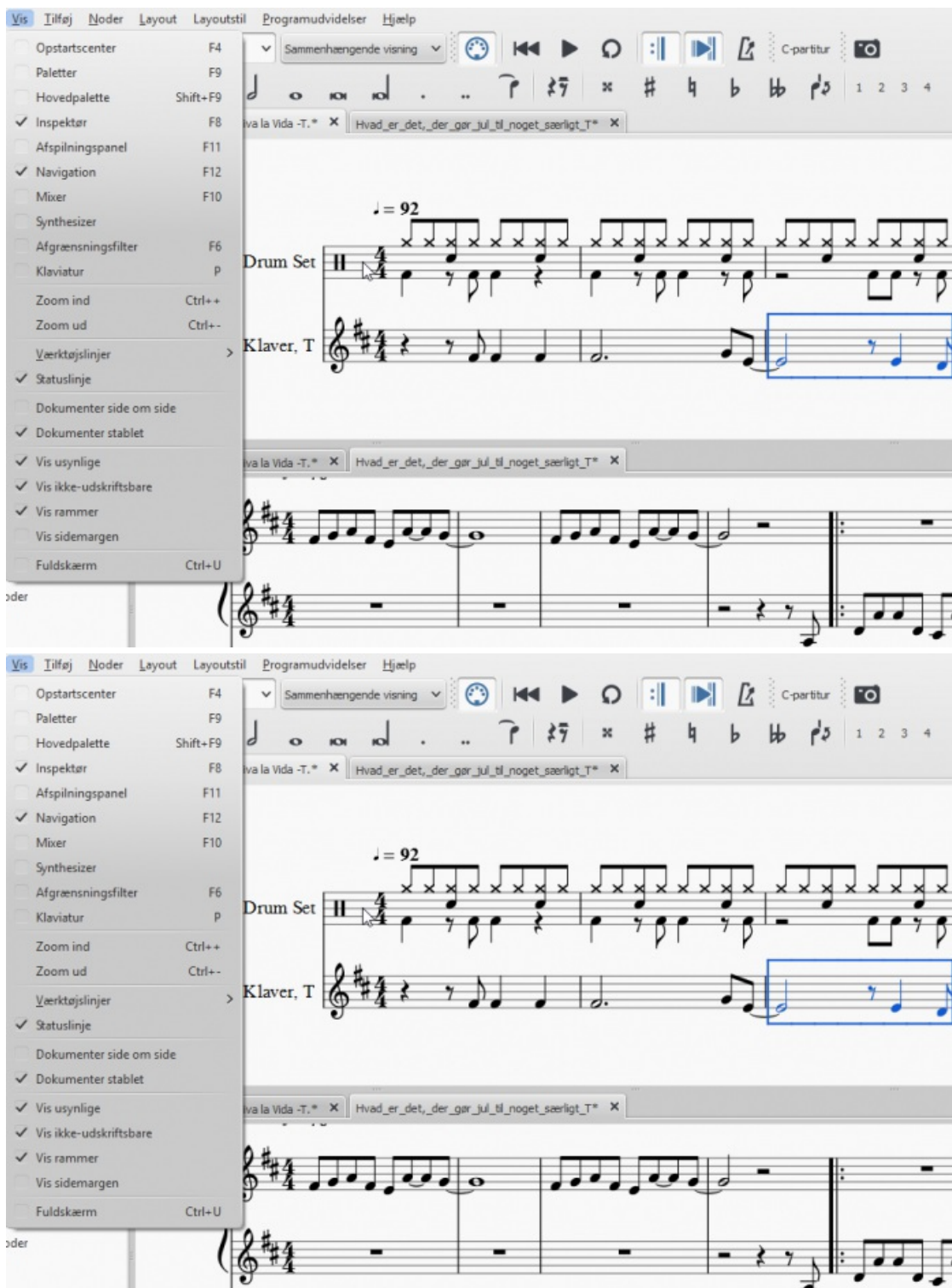
Dokumenter side om side/stablet

Det er muligt at dele hovedvinduet, så man kan se to nodeark samtidig, eller få vist to dele af det samme dokument. Faneblade giver adgang til at vælge hvilket nodeark der skal vises i hver del. Man kan trække i skillestregen, for at justere hvor meget plads, der skal bruges til hvert af de to nodeark.

- **Dokumenter side om side:** Opdeler vinduet lodret, så to nodeark vises ved siden af hinanden.



- **Dokumenter stablet:** Opdeler vinduet vandret, så to nodeark vises over hinanden.



Indstillinger for synlighed

Man har mulighed for at vælge at vise eller skjule forskellige ikke-printbare elementer:

- **Vis usynlige:** Vis/skjul elementer, der er gjort Vis usynlige for udskrivning og eksport. Hvis muligheden er markeret vil usynlige elementer blive vist lysegrå i dokumentvinduet.
- **Vis ikke-udskriftsbare:** Vis/skjul symboler for Vis ikke-udskriftsbare.
- **Vis rammer:** Vis/skjul det stiplede område af Vis rammer.
- **Vis sidemargen:** Vis/skjul Vis sidemargen.

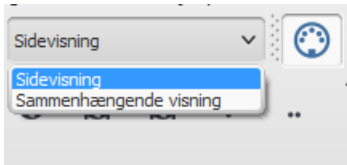
Fuldskærm

Fuldskærm visning udvider MuseScore, så det fylder hele skærmen, og gør mere af indeholdet synligt.

Side/Sammenhængende visning

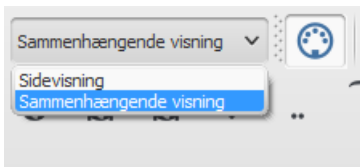
Man kan skifte mellem to forskellige visninger af nodearket ved at bruge rullemenuen på værktøjslinien:

Side visning



Ved **Sidevisning** vil nodearket blive formateret som det vil fremstå når det udskrives eller eksporteres som PDF eller billedfil: dvs. opdelt i sider med marginer. Linie- og sideskift tilføjes automatisk—hvor det er muligt—så nodearket tilpasses den plads, som er til rådighed. Man kan frit overskrive det automatiske layout ved at indsætte sine egne linie-, side-, eller systemskift.

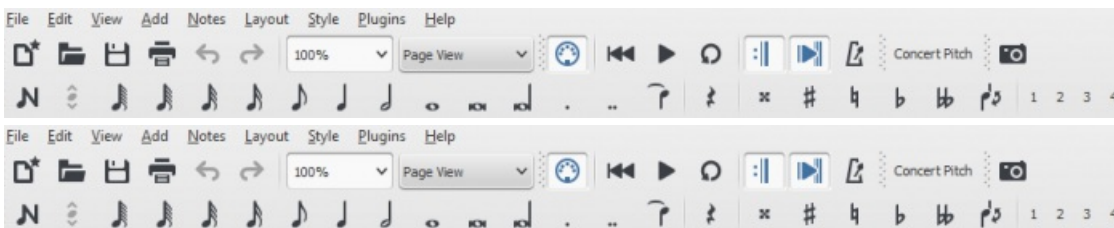
Sammenhængende visning



Ved **Sammenhængende visning** vil nodearket blive vist som et langt, ubrudt system. Hvis startpunktet ikke er synligt, vil taktnumre, instrumentnavne, nøgler, taktart, og toneart altid blive vist i venstre side af vinduet.

Note: Fordi layoutet er simplere, vil MuseScore muligvis fungere hurtigere i Kontinuerlig visning end i Side visning.

Værktøjslinier



Området til **Værktøjslinier** er placeret mellem **Menubjælken** og **Hovedvinduet**. Det indeholder ikoner, som giver adgang til en række funktioner. Området kan opdeles på de følgende værktøjslinier:

- **Filoperationer:** Lav nyt nodeark, Indlæs nodeark, Gem, Udskriv, Fortryd, Gentag.
- **Zoom/Side visning.**
- **Afspilningsknapper:** Slå MIDI til, Spol tilbage, Afspil/Stop, Slå 'løkkeafspilning' til, Afspil gentagelser, Panorér, Metronom.
- **C partitur:** Viser nodearket som skrevet, eller som C partitur (som afspillet).
- **Billedfangst:** Giver mulighed for at tage snapshots af dele af nodearket.
- **Nodeindtastning:** Notationstilstand, Varighed, Bindebuer, Pauser, Fortegn, Skift retning på hals, Stemme (1, 2, 3, 4).

Man vælger hvilke værktøjslinier, der skal vises, ved at højreklikke på et tomt sted i værktøjsområdet (eller på topbjælken i Inspektør), og får vist en menu, hvor man kan sætte/fjerne fluebenet ud for de enkelte muligheder. I denne menu kan man også vælge at vise/skjule **Paletter**, **Inspektør**, **Klaviatur**, **Afgrænsningsfilter**, og **Trommeværktøj**. Fra 2.1 kan også sætte/fjerne fluebenene for værktøjslinierne i Vis → Værktøjslinier.

Sidepaneler

Panelerne **Inspektør**, **Paletter** og **Afgrænsningsfilter** vises, let tilgængelige, som **sidepaneler** til venstre og højre for hovedvinduet.

For at frigøre et panel bruges en af følgende måder:

- Træk i paletten;
- Klik på dobbelt-pilene i toppen af panelet;
- Dobbeltklik på titelbjælken i toppen af panelet;

For at fastgøre et panel bruges en af følgende måder:

- Trækkes panelet til top eller bund af et eksisterende panel, vil det blive vist lodret over/under dette.
- Trækkes panelet til midten af et eksisterende panel, vil det blive lagt ovenpå dette. Begge paneler vil kunne vises ved hjælp af faneblade.

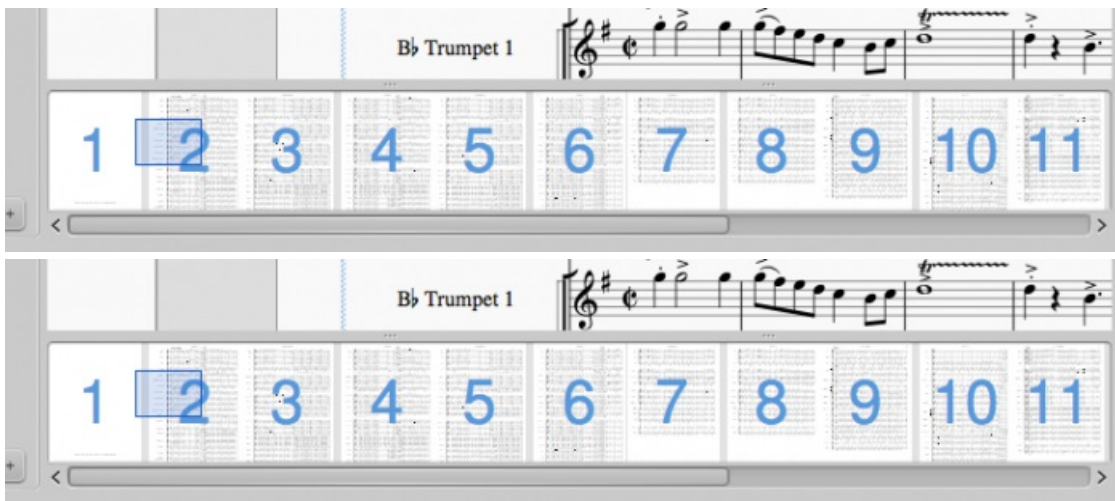
Endelig kan man dobbeltklikke i titelbjælken i toppen af panelet. Det vil så blive fastgjort på den seneste placering.

Navigation

Der er en række kommandoer til rådighed, til at finde rundt i nodearket. De kan findes under Tastatur genveje: Navigation.

Navigation

Navigation er et valgfrit panel som giver lettere mulighed for at finde rundt i et langt nodeark, eller for at flytte til bestemte sider. For at vise/skjule navigation, gå til *Vis* menuen og marker *Navigation*, eller brug genvejen F12 (Mac: fn+F12). Panelet vil blive placeret under hovedvinduet, hvis der rulles vandret, og ved højre side af hovedvinduet, hvis der rulles lodret. (se Indstillinger: Baggrundsflade).



Den blå boks angiver den del af nodearket, som er synlig i dokumentvinduet. Man flytter fokus ved at trække enten den blå boks, eller scrollbaren, eller man kan klikke på et område for at springe direkte dertil.

Søgefunktion

Funktionen **Søg** giver mulighed for hurtigt at flytte til en bestemt takt, til et øvemærke, eller et side nummer i nodearket:

1. Tryk Ctrl+F (Mac: Cmd+F), eller vælg *Rediger* → *Søg*. Dette åbner feltet **Gå til** i bunden af hovedskærmen.
2. Brug en af de følgende muligheder:
 - For at flytte til en **takt**, indtast nummeret på takten (alle takter tælles med startende med 1, uanset optakter, afsnit, eller manuelle ændringer til taktnumrene).
 - For at flytte til et **øvemærke**, indtast dets navn (det første tegn skal være et bogstav, for at det kan blive "frem søgt". Den øvrige tekst kan være tal eller bogstaver; søgningen tager ikke hensyn til små/store bogstaver).
 - For at flytte til et numerisk **øvemærke** (især et der ikke svarer til taktnumret), indtast nummeret i formatet rXX (hvor XX er øvemærket. For at finde et øvemærke, som starter med "R" brug rrXX. For at finde et øvemærke, som starter med "P" og fortsætter med et tal brug rpXX). Dette fungerer fra version 2.1.
 - For at flytte til en **side**, indtast sidenummeret i formatet pXX hvor XX er sidenummeret. (Dette betyder at man i versioner før 2.1 ikke kan finde øvemærker, som begynder med "P" og fortsætter med et tal).

Se også

- Gem/Eksporter/Udskriv
- Fil formater
- Layout og formattering

Fortryd og gendan

MuseScore husker et ubegrænset antal fortryd/gendan handlinger.

Standard genvejene er:

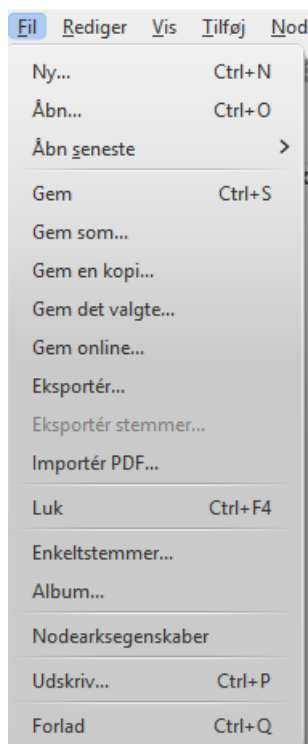
- Fortryd Ctrl+Z (Mac: ⌘+Z)
- Gendan Ctrl+Shift+Z or Ctrl+Y (Mac: ⌘+Shift+Z)

Eller brug knapperne fra værktøjslinien:




Gem/Eksportér/Udskriv

Fil menuen i MuseScore, indeholder punkter som Gem..., Gem som..., Gem en kopi..., Gem det valgte..., Gem Online..., Eksporter..., Eksporter Stemmer... og Udskriv...



Gem

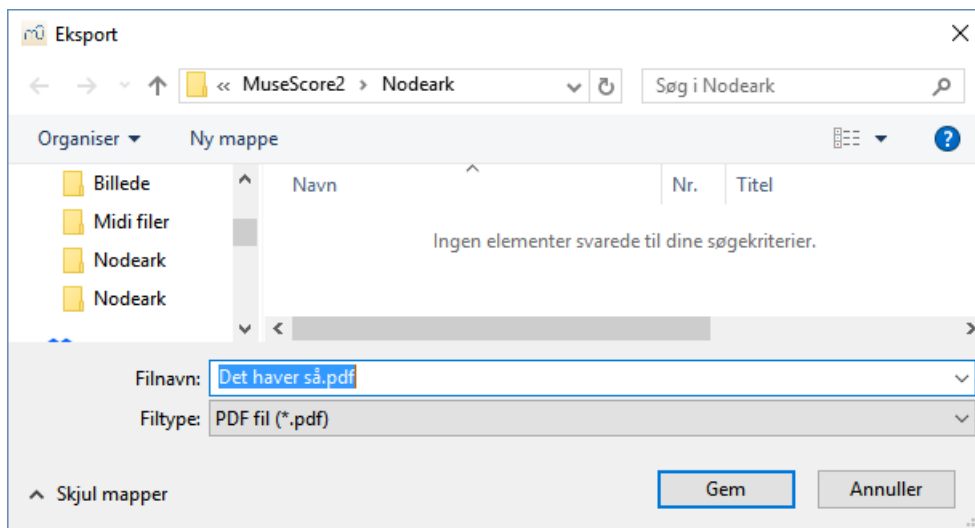
Gem..., Gem som..., Gem en kopi..., og Gem det valgte.. giver mulighed for at gemme filer i MuseScore's formater (.mscz and .mscx).

- **Gem...:** Gem det aktive nodeark som fil.
- **Gem som...:** Gem det aktive nodeark i en ny fil.
- **Gem en kopi...:** Gem en kopi i en ny fil, men fortsæt med at redigere originalen.
- **Gem det valgte...:** Gem markerede takter i en ny fil. I MuseScore versioner før 2.1 gemmes filen kun korrekt, hvis taktarten er vist i den første af de udvalgte takter, medmindre den er 4/4.
- **Gem online...:** Gem det aktive nodeark på [MuseScore.com](https://musescore.com)  (se [Del nodeark online](#)).

Eksporter

Eksportér... og Eksportér Stemmer... giver mulighed for at oprette andre typer end MuseScore filer, som PDF, MusicXML, MIDI, og forskellige audio og image formater.

I Eksport dialogen, vælger man hvilket format, der eksporteres til:



- **Eksportér...:** Eksporterer det aktive nodeark til det ønskede format.
- **Eksportér Stemmer...:** Eksporterer det aktive nodeark, og alle tilknyttede stemmer til separate filer i det ønskede format.

MuseScore husker det valgte format, og vælger dette som default næste gang.

Note: Det ukomprimerede MuseScore format (MSCX) er til rådighed ved både 'Gem' og 'Eksporter'.

Udskriv

Udskriv... giver mulighed for at udskrive filer fra MuseScore direkte til en printer. Afhængig af printeren vil der være forskellige muligheder, men generelt man vælge sider, antal kopier og sortering.

Hvis der er en PDF printer installeret, kan man også "eksportere" til PDF ved brug af denne, men det anbefales ikke. For at det skal virke korrekt med Adobe PDF, skal man sikre at *Rely on system fonts only, do not use document fonts* ikke er sat i Printer indstillingerne.

Se også

- [Fil formater](#)
- [Opdeling i Stemmer](#)

Gem nodeark online

Gå til musescore.com/sheetmusic for at se andre partiturer udført i MuseScore.

Du kan gemme og dele dine nodeark (partiturer) online på [MuseScore.com](https://musescore.com). Du kan vælge at gemme et nodeark privat, til eget brug fra en vilkårlig computer, eller dele det offentligt. MuseScore.com gør det muligt at se og afspille nodeark i din webbrowser - en ekstra feature kaldet *VideoScores* giver adgang til at synkronisere et nodeark med en YouTube video. Til brug udenfor webbrowseren kan man downloade nodearket i en række forskellige formater (bl.a. PDF, MIDI, MP3, MusicXML, og som en original MuseScore fil).

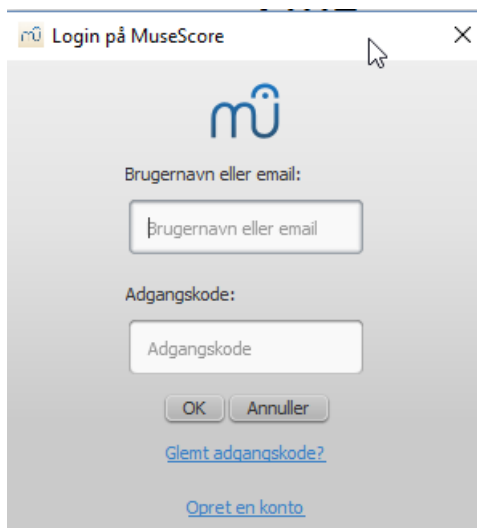
Opret en konto


1. Besøg [MuseScore.com](https://musescore.com) og klik på "[Create new account](#)". Vælg et brugernavn, angiv en gyldig email adresse, og tryk "Create New Account".
2. Vent nogle få minutter på en mail fra MuseScore.com support. Hvis du ikke modtager en mail, så check din spam folder.
3. Klik på linket i mailen og besøg din [brugerprofil](#) for at skifte dit password.

Del et nodeark direkte fra MuseScore

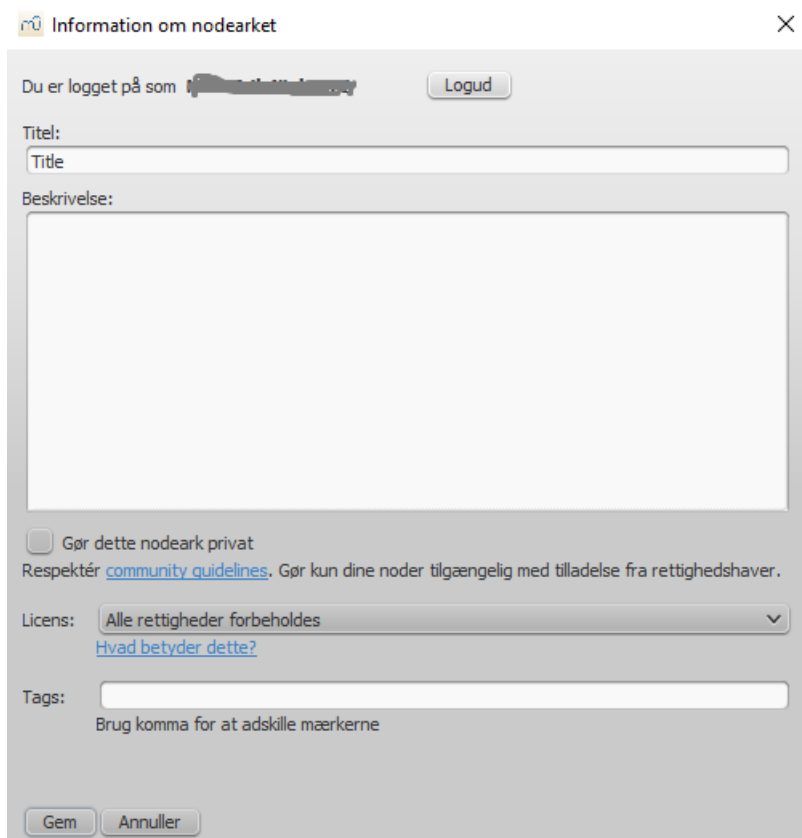
Du kan direkte gemme dit nodeark online via [Fil → Gem Online...](#)


Advarsel: Før du gemmer et nodeark online, bør du sikre dig at **C Partitur** knappen er **fra**, og at de enkelte stemmer er korrekt transponerede



Hvis du ikke allerede har en MuseScore konto, så opret en først ved at klikke på 'Opret en konto' linket. Det vil åbne din browser og bringe dig til <https://musescore.com/user/register> .

Indtast din email adresse eller MuseScore brugernavn og password. Når du er logget ind, vil du kunne indtaste oplysninger om dit nodeark.



1. I **Titel** angives navnet på nodearket.
2. **Beskrivelse** vil blive vist ved siden af.
3. Adgang vil være **Public** (synligt for alle), men kan gøres **Privat** (kun synlig for dig, og dem du deler et "hemmeligt link" med), ved at sætte markering ved "Gør dette nodeark privat".
4. Vælg en **Licens** fra rullemenuen. Benyttes [Creative Commons license](#) , tillader du at andre kan bruge dit nodeark med bestemte begrænsninger.
5. Du kan tilføje **Tags** til hjælp med at identificere nodearket på MuseScore.com. Brug komma til at adskille flere tags.
6. Hvis du allerede har gemt nodearket online tidligere, vil det automatisk blive opdateret. Fra version 2.1, kan man, i et særligt felt, tilføje yderligere informationer i en ændrings-log.
Fjern markeringen ved **Opdatér aktivt nodeark** for at gemme online som et nyt nodeark.



7. (Fra version 2.1) Hvis der er anvendt en anden soundfont end standarden, og hvis man kan eksportere til MP3 filer, vil der blive vist en checkbox "Upload score audio". Hvis den markeres, vil MuseScore danne en lydfil til nodearket ved brug af synthesizer indstillingerne og oploade den til MuseScore.com.

Opload et nodeark til MuseScore.com

Du kan også oploade et nodeark direkte til MuseScore.com.

1. Klik på Upload linket [↗](#) på MuseScore.com.
2. Du vil have de samme muligheder, som i du har i 'Gem online' menuen.
3. Du får også adgang til flere informationer, som f.eks. **Genre**.

Note: Hvis du støder mod loftet på **fem nodeark**, kan du stadig oploade nodeark direkte fra MuseScore, men kun de seneste fem vil være synlige. Hvis du vil have mulighed for at gemme flere end det, må du først opgradere til en Pro Account [↗](#).

Rediger et nodeark på MuseScore.com

Hvis du vil ændre på et af dine nodeark på MuseScore.com, skal du redigere MuseScore filen på din egen computer, gemme den, og derefter gøre følgende:

- Hvis du oprindeligt delte nodearket direkte inde fra MuseScore, går du blot til Fil → Gem online... igen, for at opdatere online nodearket.
- Hvis du oprindeligt oploadede nodearket via Upload siden [↗](#) på MuseScore.com, skal du følge disse trin for at opdatere online nodearket:
 1. Gå til nodeark oversigten på MuseScore.com.
 2. Klik menuen med de tre prikker : i højre side, og vælg "Update this score".
 3. Fra formularen kan du oploade en nodearkfil til udskiftning, og desuden kan du ændre den tilhørende information, og privatindstillingerne.

Skift til den direkte metode til at opdatere et online nodeark

Det er langt enklere at opdatere dine online nodeark direkte fra MuseScore, end at opdatere nodearkene manuelt fra nodearklisten. Hvis du oprindeligt har oploadet dit nodeark via Upload siden [↗](#), og nu ønsker at skifte til den direkte metode, skal du udføre disse trin:

1. Gå til nodearklisten på MuseScore.com og kopier URL'en.
2. Åben nodearket på din computer med MuseScore.
3. Gå til Fil → Nodearksegenskaber... og sæt URL'en ind i "source" feltet.

Nu kan du nåsommelst opdatere online nodearket ved at gå til Fil → Gem online....

External links

- [How to delete a score saved on MuseScore.com](#) [↗](#)

C partitur

Man kan vælge at få vist nodearket enten som **transponeret partitur**, eller som **C partitur**. Dette har betydning for de transponerende instrumenter, som er noteret i en anden toneart og tonehøjde, end den de klinger i.

For at vise hele nodearket som **C partitur**:

- Tryk på knappen C partitur, som er placeret i øverste højre hjørne af værktøjslinierne.

Før man udskriver nodearket, eksporterer det til PDF, eller gemmer det on-line, bør man sikre sig, at C partitur knappen er **fra**, og at alle instrumenter er korrekt transponerede.

Se også

- [Transponering: Transponerende instrumenter](#)
- [Fortegn: Opdater nodebetegnelser](#)

External links

- [Concert pitch](#) ↗ (Wikipedia article)
- [Transposing Instrument](#) ↗ (Wikipedia article)
- [Concert pitch or not??](#) ↗ (MuseScore forum discussion)

Notation

I forrige kapitel "[Grundlæggende funktioner](#)" gennemgås [indtastning af noder](#) og benyttelse af [paletter](#) som værktøj. Kapitlet "Notation" beskriver mere detaljeret de forskellige elementer i musiknotation. Desuden gennemgås mere specielle emner, som slagtøjs- eller trommenotation og notering af strengeinstrumenter med tabulaturer.

Se også "[Advanced topics](#)".

Nøgler

Almindeligt brugte **Nøgler** (Diskant, Bas, Alt, Tenor) findes i [paletten Nøgler](#) i [arbejdsområdet Grundlæggende](#). Et mere komplet udvalg findes i det Udvidede arbejdsområde (se billedet herunder).



Note: Man kan skræddersy visningen af nøgler til sit eget behov, ved hjælp af [entilpasset palet](#).

Tilføj en nøgle

Tilføj en nøgle til starten af en takt

Metode 1—tilføj en nøgle til starten af en takt, uanset om det er den første takt i systemet

- Marker en takt og dobbeltklik på nøglen i paletten
Eller
- Træk en nøgle fra paletten over på takten.

Metode 2—kun til at ændre nøglen i starten af systemet

- Marker den eksisterende nøgle og dobbeltklik på en ny nøgle i paletten
Eller
- Træk en ny nøgle fra paletten direkte over på den eksisterende nøgle.

Tilføj en nøgle midt i en takt

For at tilføje en nøgle midt i en takt:

- Klik på en node, og dobbeltklik derefter på en nøgle i paletten.

Note: Hvis nøglen ikke er den første i systemet, vil den blive tegnet mindre.

Billedet viser øverste nodelinie, som starter med en diskantnøgle, og lige efter skifter til basnøgle. Efter en node og en pause skiftes der tilbage til diskantnøgle.



Note: Ændring af nøgler påvirker ikke tonehøjden. I stedet vil noderne blive flyttet så tonehøjden bevares. Hvis man har brug for det, kan lave en Transponering i forbindelse med ændringen af en nøgle..

Hjælpenøgler

Hvis ændringen af en nøgle falder sammen med starten af et system, vil der blive indsat **erhjælpenøgle** ved enden af det foregående system. For at vise eller skjule hjælpenøglen anvender man Layoutstil → Generelt... → Side og sætter/fjerner fluebenet ved "Opret hjælpenøgler".

Fjern nøgler

Marker nøglen og tryk Del.

Skjul nøgler

Vis kun nøgler i den første takt (for alle nodelinier)

- Anvend Layoutstil → Generelt... → Side og fjern fluebenet ved "Opret nøgler for alle systemer".

Vis kun nøgler i den første takt (for en bestemt nodelinie)

1. Højreklik på nodelinien, vælg Nodelinie egenskaber... og fjern fluebenet ved "Vis nøgler".
2. Åben Hovedpaletten og vælg punktet "Symboler".
3. Træk et symbol hen på den første takt ELLER marker den første node og dobbeltklik på en nøgle i Hovedpaletten.

Note: Denne mulighed kan være nyttig for TAB brugere, som ikke ønsker nøglen gentaget på alle efterfølgende linier.

Skjul alle nøgler i en bestem nodelinie

- Højreklik på nodelinien, vælg Nodelinie egenskaber... og fjern fluebenet ved "Vis nøgler".

Taktarter

Paletten Taktart er til rådighed både i Grundlæggende og Udvidet arbejdsområde.



Tilføj en taktart til et nodeark

En taktart kan **tilføjes** med en af disse metoder:

- Træk en taktart fra paletten over på et tomt sted i en takt.
- Marker en takt og dobbeltklik på en taktart i paletten.
- Marker en node eller en pause og dobbeltklik på en taktart i paletten.

Taktarten vil blive indsat først i den aktuelle takt.

En taktart kan **ændres** med en af disse metoder:

- Træk en taktart fra paletten over på en eksisterende taktart.

- Marker en eksisterende taktart og dobbeltklik på en taktart i palletten.

Sletning af en taktart

En taktart slettes ved at markere den og trykke på Del.

Opret en ny taktart

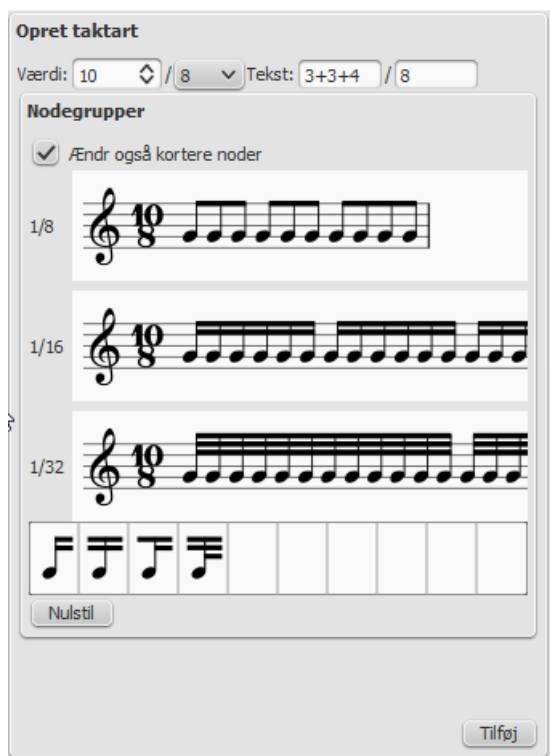
Hvis den taktart, man har brug for, ikke findes i nogen af paletterne, kan man **oprette** en ny, og føje den til Hovedpaletten:

1. Tryk Skift+T for at åbne Taktart sektionen i Hovedpaletten.
2. Vælg en taktart at redigere i midterpanelet.
3. Rediger de forskellige parametre (tæller, nævner, tekst, bjælkemønster) i **Opret taktart** panelet, for at få den taktart, og de egenskaber, som ønskes. Hvis det bliver nødvendigt at vende tilbage til standard bjælkemønsteret, kan man trykke på Nulstil.
4. Tryk Tilføj for at overføre den nyoprettede taktart til midterpanelet. For at fjerne en taktart fra midterpanelet, højreklikkes der på den, og vælges "Ryd".
5. Træk taktarten fra Hovedpaletten over på det ønskede sted i nodearket.

Man kan også overføre en taktart fra Hovedpaletten til et tilpasset arbejdsområde, ved at trække den over på en palette i arbejdsområdet.

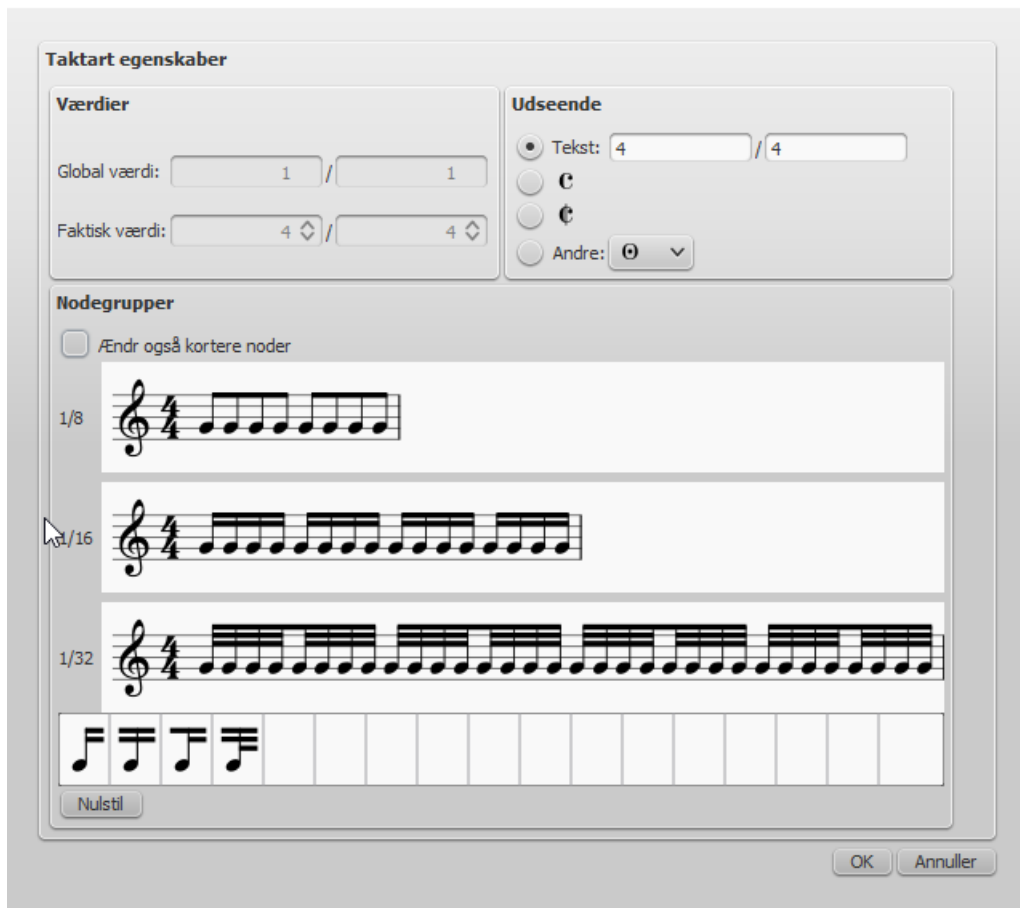
Additive taktarter

Additive taktarter bruges sommetider, for at tydeliggøre opdelingen af slag indefor en takt. Den viste Taktart (tal adskilt af plus tegn) indsættes i Tekst feltet i Opret taktart panelet:



Ændring af bjælkeindstillinger

Hvis man vil lave en ændring, i en del eller hele nodearket, i den måde bjælker bliver indsat på, skal man højreklikke på den relevante taktart (i nodearket) og vælge "Taktart egenskaber".








Her får man adgang til at justere bjælkeindstillingerne for 1/8, 1/16 og 1/32 noder i panelet "Nodegrupper". Fra version 2.1 vil en markering ved "Ændr også kortere noder" betyde at bjælkeindstillingerne ændres samtidig for alle kortere varigheder. I tidligere versioner skal hver nodegruppe ændres for sig,

For at bryde en bjælke klikker man på noden lige efter. For at sætte bjælken igen, klikkes samme sted.

Note: Denne metode fungerer kun hvis *alle* sekundære bjælker findes på det ønskede sted – hvis det ikke er tilfældet bruges ikonerne i stedet (se herunder).

Knappen Nulstil annullerer alle de udførte ændringer.

Man kan lave yderligere ændringer til bjælke mønstrene ved at trække et af ikonerne  (nederst til venstre under vinduet) hen på en node i "Nodegrupper" panelet:

-  Start en bjælke ved denne node.
-  Slut ikke en bjælke ved denne node.
-  1/8-dels node bjælke til venstre for denne node.
-  1/16-dels node bjælke til venstre for denne node.

Ændring af varighed

Der er tilfælde hvor den faktiske varighed er forskellig fra den, der er angivet ved taktarten. Optakter og Improvisationssteder er almindelige eksempler. For at ændre den aktuelle varighed af en takt, uden at ændre den viste taktart, se [Arbejde med takter: Egenskaber, taktvarighed](#)

Lokale taktarter

Taktarter kan være forskellige på forskellige nodelinjer. Eksemplet her er Bach's 26. Goldberg Variation:

VARIATIO 26 a 2 Clav.

$\text{♩} = 63$

VARIATIO 26 a 2 Clav.

$\text{♩} = 63$

MuseScore benytter et koncept med en global taktart, og en aktuel (lokal) taktart. For at ændre den globale taktart indsættes en taktart fra paletten på en nodelinje. Den globale taktart bruges til at tælle taktslag (som vist i statuslinjen) og er grundlaget for tempoangivelser. Den globale taktart er den samme for alle nodelinjer, og er normalt den samme, som den aktuelle taktart.

Den aktuelle taktart sættes i billedet "Taktart Egenskaber", og kan være forskellig fra den globale taktart for hver nodelinje (øverste linje er 18/16 i eksemplet).

Teksten kan sættes uafhængigt af de aktuelle værdier.

En lokal taktart tilføjes ved at holde **Ctrl** key (Mac: **Cmd**) trykket ned, mens en taktart trækkes fra paletten hen på den takt (ikke taktarten), som indeholder den globale taktart. En lokal taktart gælder for en enkelt nodelinje. En global taktart bliver gentaget på alle nodelinjer.

Ændring af taktarter og brud

Flertakts pauser bliver afbrudt ved ændring i taktarten. Hvis skiftet sker ved etsektionsbrud vil der ikke blive vist en hjælpe taktart, ved slutningen af den foregående takt.

Se også

- [Tonearter](#)

External links

- [How To Using Polyrhythm, mixed meters and local time signatures in MuseScore](#) ↗
- [Additive meters](#) ↗ at Wikipedia.

Taktstreger

De forskrllige typer af taktstreger kan findes i palletten **Taktstreger**:



Ændring af taktstreger

For at ændre en eksisterende taktstreg, til en anden type, bruges en af følgende måder:

- Markér en taktstreg og dobbeltklik på den nye type i palletten Taktstreger.
- Vælg typen i palletten Taktstreger, og træk den over på taktstregen i nodearket.
- Vælg typen i palletten Taktstreger, og træk den over på en takt.
- Marker en takt, og dobbeltklik på den nye type i palletten.

'Note': Når man vælger en takt, vil taktstregen *efter* takten blive ændret.

Hvis man vil indsætte en ny taktstreg mellem to eksisterende kan man enten:

- Trække et symbol fra palletten Taktstreger over på en node eller en pause.
- Markere en node eller en pause, og dobbeltklikke på den ønskede type i palletten Taktstreger.

Taktstreger kan også ændres i Inspektør. Andre muligheder her omfatter:

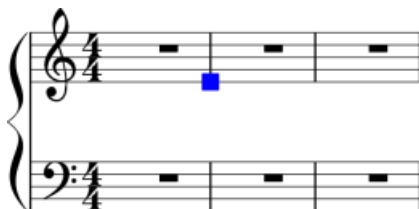
- Stiplede eller optrukne taktstreger
- Afslutning, dobbelt, og gentagelser
- Justerbare delvise taktstreger
- Inkluderede nodelinier
- Farve
- Forskydning

Vil man skjule en taktstreg helt, markerer man streger og trykkerv, eller man fjerner hakket ved Synlig i Inspektør.

Forbind taktstreger

Taktstreger kan spænde over flere nodelinier, som i en klavernode, eller et orkesterpartitur,, hvor den samler instrumenter i samme sektion. Taktstreger forbindes ved at:

1. Dobbeltklikke på en taktstreg for at skifte til Redigeringsstilstand.



2. Klik på det nederste blå håndtag og træk det ned til den nodelinie, der skal forbindes til. Håndtaget springer selv i

position, så man behøver ikke at placere det nøjagtigt.

- Tryk Esc for at forlade redigeringsstilstand. Dette vil bevirke, alle relevante taktstreger også opdateres.



Se også

- Arbejde med takter
- Tilføj fermat til en taktstreg

Tonearter

De forskellige standard **Tonearter** er indeholdt i paletten Toneart i Grundlæggende eller Udvidet arbejdsområde. Man kan også oprette sine egne toneart symboler, ved at bruge Tonearter sektionen i Hovedpaletten (tryk Shift+K for at vise), som også giver mulighed for at benytte en lang række ikke-standard symboler.



Indsæt en ny toneart

Indsæt en ny toneart på *alle* nodelinier

- Træk en toneart fra paletten over til et tomt sted i en takt
ELLER
- Marker en takt og dobbeltklik på en toneart i paletten,
ELLER
- Marker en node og dobbeltklik på en toneart i paletten.

Indsæt en ny toneart på *en enkelt* nodelinie

Hvis man kun ønsker at indsætte en toneart på en af nodelinierne, og lade de andre være uændrede:

- Tryk på Ctrl (Mac: ⌘) og hold den nede, mens en toneart trækkes fra paletten hen på takten.

Udskift en eksisterende toneart

Udskift en eksisterende toneart på *alle* nodelinier

- Træk tonearten fra paletten over på den toneart, der skal udskiftes (eller på den takt, som indeholder tonearten),
ELLER
- Marker den toneart, som skal udskiftes, og dobbeltklik på en ny toneart i paletten.

Udskift en eksisterende toneart på *en enkelt* nodelinie

Hvis man kun ønsker at ændre tonearten på en af nodelinierne, og lade de andre være uændrede:

- Tryk Ctrl (Mac: ⌘) og hold den nede mens en toneart trækkes fra paletten hen på den toneart, som skal udskiftes (eller hen på den takt, som indeholder tonearten).

Fjern en toneart

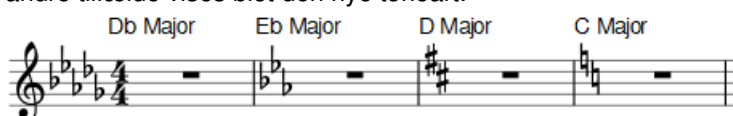
- Klik på en eksisterende toneart og tryk Del ELLER
- Træk symbolet med den tomme toneart fra paletten over på takten.

Hjælpe toneart

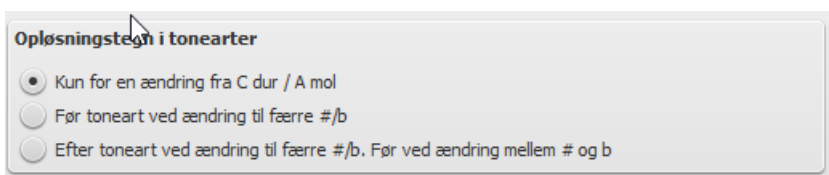
Har man markeret en toneart, er der et punkt i Inspektør, hvor man kan afkrydse "Vis hjælpetoneart." Der er også et punkt i Layoutstil → Generelt... → Side, hvor man kan afkrydse "Opret hjælpetonearter". Indstillingen i Inspektør vil kun gælde for den markerede toneart, mens Layoutstil vi gælde for hele nodearket.

Opløsningstegn ved ændring af toneart

Som standard indsætter MuseScore kun opløsningstegn når der skiftes til en toneart uden fortegn. (C dur/A mol). I alle andre tilfælde vises blot den nye toneart:

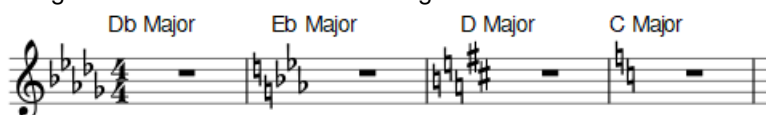


Man kan vælge om opløsningstegnene skal vises i bestemte tilfælde, når der skiftes toneart. Under Layoutstil → Generelt... → Fortegn findes mulighederne:

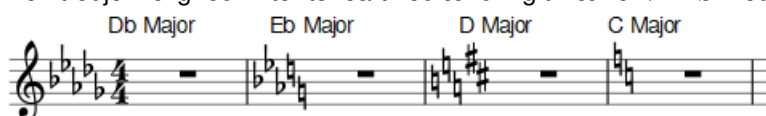


Man kan trykke Udfør eller klikke OK for at gemme indstillingerne. Hvis man er i et tilknyttet parti, og ikke i hovedarket, kan man bruge knappen Gør gældene for alle stemmer.

Vælger man 'Før toneart ved ændring til færre #/b' får man dette resultat:



Den tredje mulighed 'Efter toneart ved ændring til færre #/b. Før ved skift mellem # og b' giver dette resultat:



Tonearter ved flertakters pauser

Flertakters pauser bliver afbrudt, hvis der skiftes toneart.



Se [Flertakters pause](#)

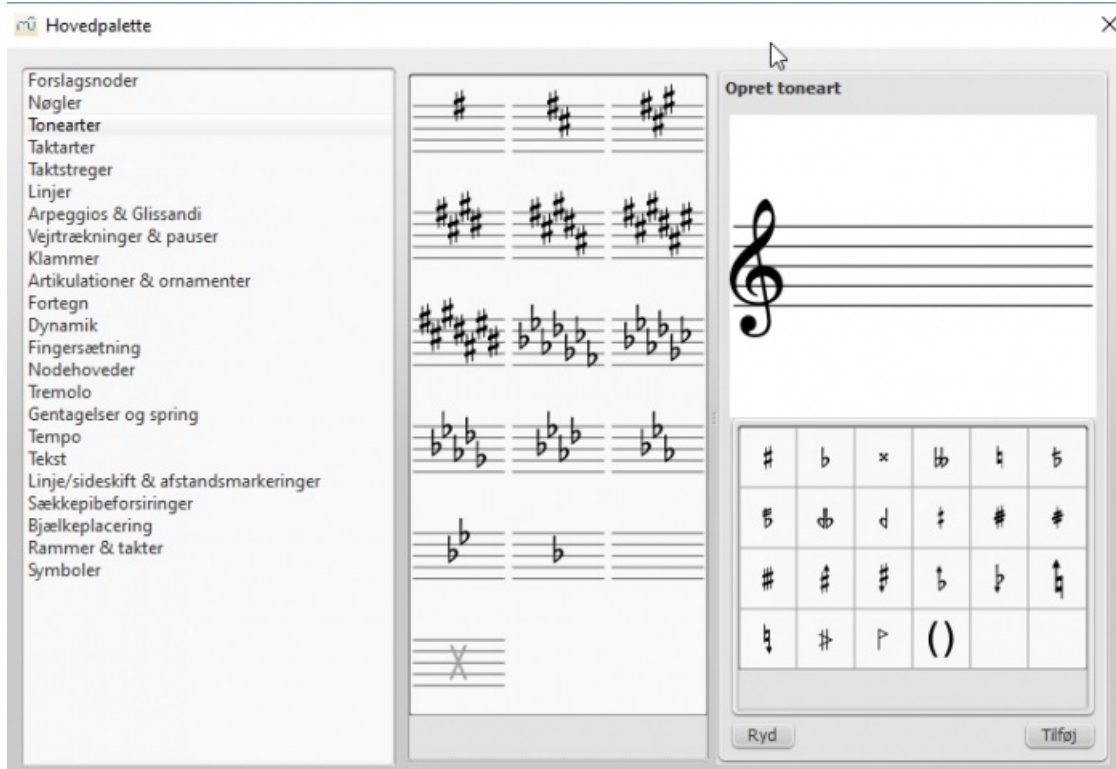
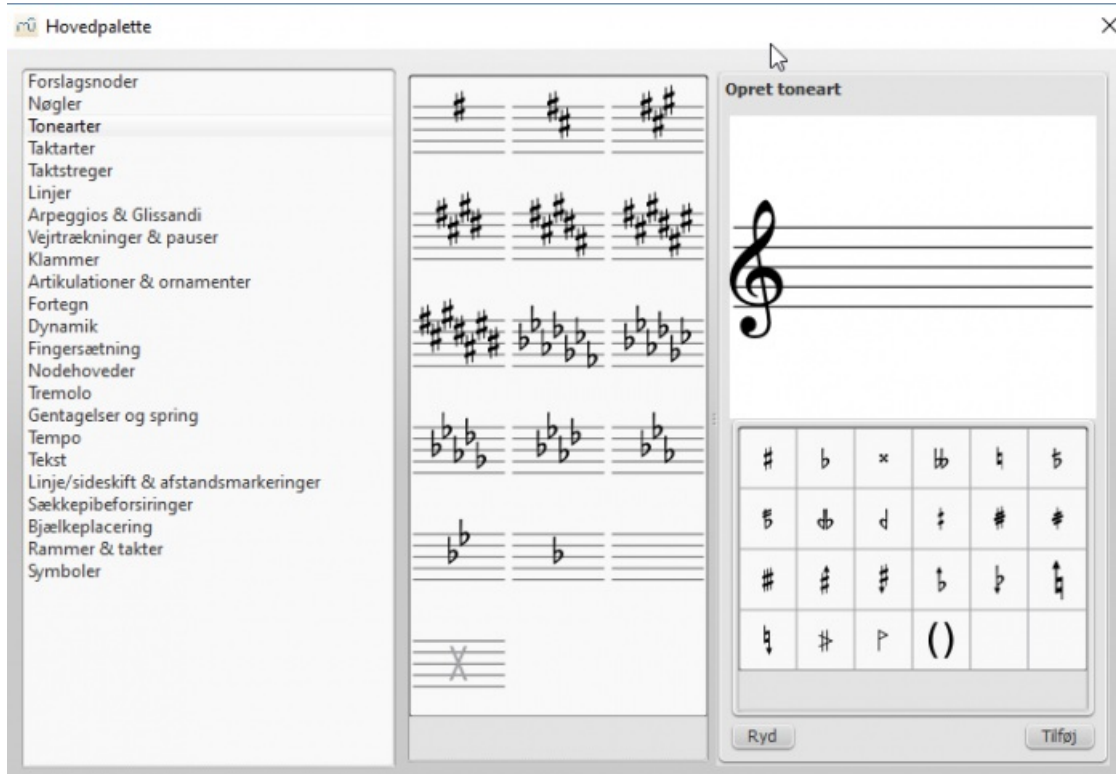
Hjælpetonearter og sektionsbrud

Der vises ikke hjælpetonearter ved et sektionsbrud.

See [Brud og mellemrum: Sektionsbrud](#)

Tilpassede tonearter

Tryk Skift+K for at få vist sektionen **Tonearter** fra [Hovedpaletten](#).



Det venstre panel indeholder et bibliotek af **tonearter**. Til højre er panelet **Opret toneart**, hvor man kan tilpasse en toneart, ved at trække fortegn fra paletten til det ønskede sted i nodelinien ovenover. Når man er færdig, trykkes **Tilføj** for at flytte den nye toneart til biblioteket. Tryk på **Ryd** fjerner den nye toneart, og giver mulighed for at starte forfra.

Et fuldt sæt af fortegnsymboler er til rådighed—både konventionelle, og ikke-standard (som halv-krydser, halv-b'er, osv.).

Note: Afspilning af tilpassede tonearter, er indtil videre ikke understøttet.

Tonearter fra Hovedpaletten kan flyttes til en [tilpasset palette](#)  i brugerens arbejdsområde, ved at trække dem over. Det

er også muligt at indsætte en toneart i nodearket, direkte fra Hovedpaletten. Enten ved at markere en takt og dobbeltklikke på tonearten, eller ved at trække en toneart over på en takt.

Arpeggios og glissandi

Arpeggio og **Glissando** tegn kan hentes i paletten "Arpeggios & Glissandi", i det udvidede arbejdsområde. Paletten indeholder også anslagspile (strum arrows), en arpeggio parentes, blæseinstrument artikulationer og glid ind/glid ud symboler.



For at tilføje et symbol til nodearket, bruges en af følgende måder:

- Marker en eller flere noder, og dobbeltklik på et symbol i "Arpeggios & Glissandi" paletten.
- Træk et symbol fra "Arpeggios & Glissandi" paletten over på en node.

Symbolerne kan tilpasses ved at ændre deres egenskaber i Inspektør. Håndtag til at ændre længde/kurve er også, i de fleste tilfælde, til rådighed i Redigeringstilstand. Hvis der er behov for det, til fremtidigt brug, kan det tilrettede symbol gemmes i en tilpasset palette.

Arpeggios (Akkordbrud)

Når et arpeggio eller en anslagspil (strum arrow) tilføjes til nodearket, vil det i første omgang kun gælde for erstemme. Man kan dog let ændre dets højde ved at dobbeltklikke på symbolet og trække håndtagene op eller ned (til mere præcise justeringer anvendes pil-tasterne). *Afspilning* kan slås til og fra i Inspektør.



Glissandi

Et **Glissando** eller, mindre formelt, en **glidetone**, vil dække to naboroder, normalt i den samme stemme.



Glissandi på akkorder er også mulige.



Tilpas start og slut punkter

1. Dobbeltklik på symbolet for at gå i redigeringstilstand;
2. Klik på start- eller sluthåndtaget:
 - Brug Shift+↑ ↓ for at flytte håndtaget op eller ned, fra node til node.
 - Brug Shift+← → for at flytte håndtaget vandret fra node til node.

Denne metode tillader også at flytte håndtaget mellem noder i forskellige stemmer, eller til og med fra en nodelinie til en anden. Man kan også bruge piletasterne, eller Ctrl + pil, til den sidste justering af håndtagenes placering.

Tilrettede glissandi

For at tilrette et glissando til sine egne behov, skal man markere det, og rette egenskaberne [inspektør](#) på følgende måde:

- **Type:** Vælg mellem Bølget eller Linie;
- **Tekst:** Rediger, eller slet teksten. *Note:* Hvis der ikke er plads nok mellem noderne, vil teksten ikke blive vist;
- **Layoutstil:** Vælg hvordan glissando et skal spilles. Der er fire muligheder: Kromatisk, Hvide tangenter, Sorte tangenter, Diatonisk;
- **Afspil:** Sæt/fjern flueben for at slå afspilning til eller fra.

Blæseinstrument artikulationer

Man har **Fall**, **Doit**, **Plop** og **Scoop** symboler til rådighed. For at ændre længde og kurveform, marker symbolet, skift til [redigeringsstilstand](#), og juster håndtagene, som beskrevet i [Redigering: Linier](#).

Glid ind/ud


Glid ind og **Glid ud** linier findes også i "Arpeggio & Glissandi" paletten. For at ændre længde og vinkel på en linie, dobbeltklikker man på den, og trækker i håndtaget (eller man bruger pil-tasterne til mindre korrektioner).

External links

- [Akkordbrydning ell. glissando](#) ↗ i Musikipedia Fagordbog
- [Arpeggio](#) ↗ at Wikipedia
- [Glissando](#) ↗ at Wikipedia

Artikulationer og ornament

Artikulationer & Ornament [paletten](#) i det Udvidede arbejdsområde indholder et omfattende udvalg af symboler.

Der er også et mere begrænset udvalg i arbejdsområdet Grundlæggende

Artikulationer

Artikulationer er symboler, som føjes til nodearket for at vise hvordan en node eller en akkord skal spilles. De vigtigste symboler i denne gruppe er:

- [Fermater](#)
- [Staccato](#)
- [Mezzo-staccato / Portato](#)
- [Staccatissimo](#)
- [Tenuto](#)
- [Sforzato](#)
- [Marcato](#)

Specielle artikulationer til strengeinstrumenter, blæseinstrumenter osv. er også medtaget.

Ornament

Ornamenter omfatter:

- Dobbeltslag, Omvendt dobbeltslag, Pralltrille
- Triller
- Bends

Note: **Appoggiatura** og **acciaccatura** findes i paletten Forslagsnoder.

Tilføj artikulationer/ornamenter

1. Marker en node eller en samling af noder.
2. Dobbeltklik på et symbol i paletten.

Alternativt kan man tilføje et symbol ved at trække det direkte fra paletten over på et nodehoved.

Tilføj fortegn til en artikulation

Vil man tilføje et fortegn til en eksisterende artikulation, f.eks. en trille, gøres dette med et tekst objekt, via Specialtegn vinduet (i værktøjslinien Tekst).

Man kan også i stedet sætte et fortegn på noden fra Hovedpaletten.

Tilføj fermat til en taktstreg

En fermat kan føjes direkte til en taktstreg ved at markere taktstregen og dobbeltklikke fermaten i paletten.

Tastatur genveje

- Skift Staccato til/fra: Shift+S
- Skift Tenuto til/fra: Shift+N
- Skift Sforzato (accent) til/fra: Shift+V
- Skift Marcato til/fra: Shift+O
- Tilføj Acciaccatura (forslag): /

Tastatur genveje kan skræddersyes i MuseScore's Indstillinger.

Juster positionen

Når en artikulation eller ornament er tilføjet fra paletten, er symbolet automatisk markeret, og kan umiddelbart flyttes *op eller ned* med tastaturet:

- Tryk pil op/ned for små justeringer (0.1 sp ad gangen);
- Tryk Ctrl+↑ eller Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↑ or Cmd+↓) for større lodrette justeringer (1 sp ad gangen).
- Et symbol kan (hvis det giver mening) flyttes til den anden ende af noden, ved at trykke X.

For at kunne justere i *alle* retninger med tastaturet:

1. Dobbeltklik på symbolet for at gå til Redigeringsstilstand, eller klik på symbolet og tryk Ctrl+E (Mac: Cmd+E), eller højreklik på symbolet og vælg "Rediger element";
2. Brug pile-tasterne til små justeringer (0.1 sp ad gangen); eller Ctrl+Pil (Mac: Cmd+Pil) til større ændringer (1 sp ad gangen).

Man kan også ændre værdien af den vandrette eller lodrette forskydning i Inspektør. For at ændre placeringen af mere end et symbol ad gangen, kan man markere de ønskede symboler, og tilrette størrelsen af forskydningen i Inspektør.

Note: Et symbol kan også flyttes ved klikke og trække det, men man op får bedre kontrol med metoderne herover.

Artikulationsegenskaber

For at få adgang til egenskaberne for en artikulation, kan man klikke på symbolet og lave de ønskede ændringer i **Inspektør**. De viste egenskaber vil afhænge af typen af artikulation. Andre egenskaber (bl.a. retning og placering af anker) får man adgang til ved at højreklikke på symbolet og vælge Artikulationsegenskaber....

Man kan også lave generelle ændringer til alle eksisterende, og efterfølgende indsatte artikulationer ved at vælge Layoutstil... → Generelt... → Artikulationer, Ornamenter.

Se også

- [Forslagsnoder](#)

External links

- [Artikulationer](#) ↗ i Musikipedia fagordbog
- [Ornamenter](#) ↗ i Musikipedia
- [Ornaments](#) ↗ at Wikipedia

Bends

A variety of simple and complex (multi-stage) bends can be created with the **Bend Tool** ^{full} ↗, located in the [Articulations and Ornaments palette](#) of the Advanced workspace.

Apply a bend

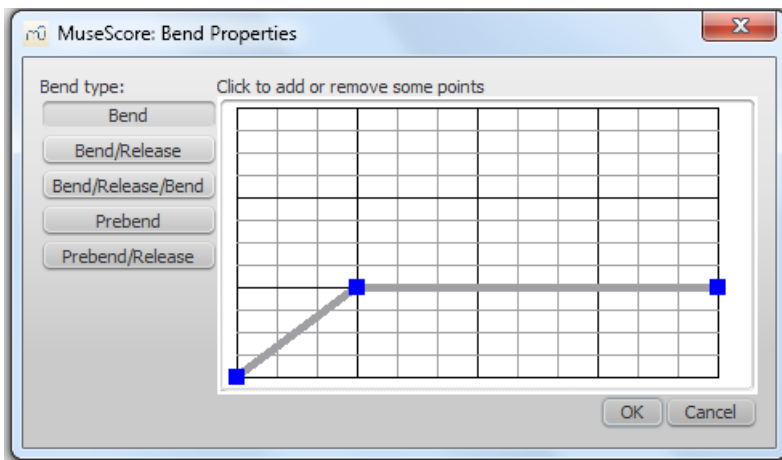
To apply one or more bends to the score, use one of the following options:

- Select one or more notes and double-click a bend symbol in the palette.
- Drag a bend symbol from the palette on to a note.

Edit a bend

To edit a bend, use one of the following:

- Right click on a bend symbol in the score and select "Bend properties."
- Select a bend symbol in the score and press "Properties" in the "Bend" section of the [Inspector](#).



Preset options are available, if needed, on the left hand side of the **Bend properties** window. The current bend is represented by a graph consisting of gray lines connected by square, blue **nodes** (see image above). The slope of the line indicates the type of bend:

- Up-slope = Up-bend
- Down-slope = Down-bend
- Horizontal line = Hold

The **vertical axis** of the graph represents the amount by which the pitch is bent up or down: one unit equals a quarter-tone: 2 units a semitone, 4 units a whole-tone, and so on. The **horizontal axis** of the graph indicates the length of the bend: each gray line segment extends for 1 space (sp) in the score.

A bend is modified by adding or deleting nodes in the graph:

- To **add** a node, click on an empty intersection.
- To **delete** a node, click on it.

Adding a node *lengthens* the bend by 1 sp; deleting a node *shortens* the bend by 1 sp. The *Start* and *End* points of the bend can be moved up and down only.

Adjust height

The height of the bend symbol is automatically adjusted so that it appears just above the staff. This height can be reduced, if necessary, with a workaround:

1. Create another note on the top line (or space) of the staff, vertically above the note at which you want the bend to start.
2. Apply the bend to the higher note first: this will give you a bend symbol with the lowest height.
3. To increase the height of the bend move this note downward.
4. Drag the bend symbol downwards to the correct position.
5. Mark the top note invisible and silent (using the [Inspector](#)).

Adjust position

To adjust position use one of the following:

- Drag the bend symbol with a mouse.
- Click on the symbol and adjust the horizontal and vertical offsets in the [Inspector](#).
- Double click on the symbol; or click on it and press `Ctrl+E` (Mac: `Cmd+E`); or right-click on the symbol and select "Edit element." Then use the arrow keys for fine positioning (0.1 sp at a time); or `Ctrl+Arrow` (Mac: `Cmd+Arrow`) for larger adjustments (1 sp at a time).

Custom bends

After a bend has been created in the score it can be saved for future use by dragging and dropping the symbol to a palette while holding down `Ctrl+Shift` (Mac: `Cmd+Shift`). See [Custom Workspace](#)

Bindebuer

En **bindebue** er en kurvet linie mellem to noder med *samme* tonehøjde, som angiver at de skal spilles som en node med den samlede varighed (se [external links](#) herunder). Bindebuer oprettes normalt mellem to nabonoder i den samme stemme, men MuseScore understøtter også bindebuer mellem to noder som ikke er naboer og mellem noder i forskellige stemmer.

I [notationstilstand](#), vil programmet automatisk oprette den korrekte slutnode for bindebuen, hvis man indsætter buen lige efter man har indsat en node eller en akkord. Man kan naturligvis også oprette buen efterfølgende mellem eksisterende noder.

Note: Bindebuer, som forbinder noder med *samme* tonehøjde, må ikke forveksles med [legatobuer](#), som forbinder noder med *forskellig* tonehøjde og angiver, at en passage skal spilles *legato*.

Sammenbinding af noder

1. Tryk `Esc` for at sikre ikke at være i notationstilstand.
2. Klik på en node, eller brug `Ctrl` (Mac: `Cmd`) + klik til at vælge flere noder.



3. Tryk `+` eller bindebue knappen. .




Bindebuer vil blive oprettet mellem de markerede node(r) og de følgende node(r) med samme tonehøjde.

Sammenbinding af akkorder

Vil man lave en bindebue for alle noder i en akkord på en gang, kan man enten


- * Klikke på nodehalsen i akkorden, eller
- * Holde Shift nede, og klikke på en vilkårlig node i akkorden.

Tryk så + eller bindebue knappen. . Bindebuer vil blive oprettet mellem alle noderne i akkorden og de følgende noder med samme tonehøjder.



Tilføj en sammenbundet node under indtastning


For at oprette en bindebue mellem to enkelte noder i notationstilstand:

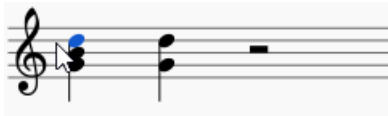
1. Marker en enkelt node (en som ikke indgår i en akkord).
2. Vælg varigheden for den næste node.
3. Tryk + eller bindebue knappen. .

En ny node med samme tonehøjde vil blive indsat og forbundet med en bindebue.

Hvis der allerede er en node eller en akkord, som indeholder en node med samme tonehøjde, vil der blot blive oprettet en bindebue til denne.

Tilføj en sammenbundet akkord under indtastning

1. Sørg for at en node *i en akkord* er markeret.
2. Vælg varigheden for den følgende akkord.
3. Tryk + eller bindebue knappen. .



En ny akkord med de samme tonehøjder vil blive indsat og forbundet med bindebuer.

Hvis der allerede er en node eller en akkord, som indeholder en eller flere noder med de samme tonehøjder, vil der blot blive oprettet bindebuer til dem, mens de manglende tonehøjder vil blive indsat.



Sammenbinding af unisone noder

Hvis akkorder, som skal sammenbindes, indeholder unisone noder, er den bedste måde til at sikre korrekt notation:

1. Tildel hver af de unisone noder til sin egen stemme.
2. Sørg for at en af noderne i det unisone par sættes til "uden hals" for at undgå overlappende nodehalse og faner.
3. Tilføj bindebuer stemme for stemme. Juster placering og længde efter behov.

Vending af en bindebue


x skifter retningen på en bindebue fra over noden til under noden og omvendt.

Se også

Legatobuer

External links

- Sammenbinding og punkteringer  i Musikipedia

- [Ties \(music\)](#)  at Wikipedia

Bjælker

Bjælker tilføjes automatisk, efter regler bestemt af taktarten.









For at ændre på disse, kan man højreklikke på angivelsen af taktarten, og vælge "Taktart egenskaber". Se [Ændring af bjælkeindstillinger](#) for detaljer.

Hvis man blot ønsker at tilrette bjælkerne manuelt, gang for gang, kan man bruge **bjælke symboler** fra palletten Bjælker, som både findes i Grundlæggende og Udvidet [arbejdsområde](#):



Bjælke symboler

Her følger en liste af bjælke symboler og deres betydning:

-  Start en bjælke ved denne node (eller pause).
-  Slut ikke en bjælke ved denne node (eller pause).
-  Sæt ikke bjælke på denne node.
-  Start anden bjælke (16-del) ved denne node.
-  Start tredje bjælke (32-del) ved denne node.
-  Gå tilbage til Automatiktilstand.
-  Start en fjer-bjælke (langsommere) ved denne node.
-  Start en fjer-bjælke (hurtigere) ved denne node.

Note: Automatiktilstand er den tilstand, som MuseScore vælger ved nodeindtastning, afhængigt af den aktuelle [taktart](#) og dennes [bjælke indstillinger](#).

Ændring af bjælker

Hvis man vil ændre en eller flere **bjælker** (undtagen fjer-bjælker, herunder), kan man bruge en af følgende måder:

- Træk et bjælke symbol fra et [arbejdsområde](#) over på en node i nodearket.
- [Marker](#) en eller flere noder og dobbeltklik på det ønskede bjælke symbol i [arbejdsområdet](#).

For at indsætte en *fjer-bjælke* bruges en af følgende måder:

- Træk et fjer-bjælke symbol fra et arbejdsområde over på en eksisterende bjælke i nodearket.
- Marker en eller flere bjælker i nodearket, og dobbeltklik på det ønskede fjer-bjælke symbol i arbejdsområdet.

Note:: (1) Fjer-bjælker kan bruge 2 eller 3 linier, afhængig af tempoet og den ønskede varighed af ændringen; (2) For at oprette en fjer-bjælke med 2 linier, skal man starte med en *ubrudt række* af 16-dels noder, med bjælker; (3) For at oprette en fjer-bjælke med 3 linier, skal man starte med en *ubrudt række* af 32-dels noder, med bjælker; (4) Afspilning af fjer-bjælker er ikke understøttet.

Juster bjælker med tastatur/mus

Juster bjælkens hældning

1. Dobbeltklik på en bjælke for at gå i [redigeringsstilstand](#)—det højre håndtag vil automatisk være markeret.

2. Brug piletasterne eller træk med musen i det højre håndtag, for at ændre hældningen på bjælken.
3. Tryk Esc for at forlade redigeringstilstand.

Juster bjælkens højde

1. Dobbeltklik på en bjælke for at gå i redigeringstilstand—det højre håndtag vil automatisk være markeret.
2. Tryk Shift+Tab eller klik på det venstre håndtag for at markere det.
3. Brug piletasterne eller træk med musen i det venstre håndtag, for at ændre højden på bjælken.
3. Tryk Esc for at forlade redigeringstilstand.

Juster bjælker i Inspektør

En anden mulighed er at bruge Inspektør til alle justeringer:

Juster bjælkens hældning

1. Klik på en bjælke.
2. Sæt hak ved "Brugerdefineret placering" i "Bjælke" sektionen af **Inspektør**.
3. Sæt værdierne for "Position" svarende til den ønskede hældning.

Juster bjælkens højde

1. Klik på en bjælke.
2. Sæt hak ved "Brugerdefineret placering" i "Bjælke" sektionen af **Inspektør**.
3. Sæt værdierne for "Position" svarende til den ønskede højde.

Gør en bjælke vandret

1. Marker en Bjælke
2. Sæt hak ved "Vandret" i "Bjælke" sektionen af **Inspektør**.
3. Hvis man ønsker kan bjælkens højde justeres med tastatur/mus:[se herover](#).

Hvis man ønsker at alle bjælker i nodearket skal være vandrette, kan man sætte dette ved brug af punktet "Gør alle nodebjælker vandret" i Layoutstil → Generelt → Bjælker.

Juster fjer-bjælker

For at justere en fjer-bjælke skal man:

1. Markere en bjælke.
2. Rette værdierne for "Voks mod venstre" og/eller "Voks mod højre" i "Bjælke" sektionen af Inspektør.

Lokal layoutændring

Efter normal praksis for trykte noder, vil Musescore bestemme nodernes afstand i forhold til deres varighed. Hvis der er flere nodelinier, kan dette resultere i en uensartet afstand mellem noderne, som i eksemplet herunder.



Hvis man laver en Lokal layoutændring, kan man angive de passager, hvor man ønsker at nodernes afstand skal være uafhængig af de øvrige nodelinier. I eksemplet herunder er dette gjort for den øverste nodelinie, og resulterer i en mere ensartet fordeling.



Man laver en Lokal layoutændring ved at:

1. Markere en eller flere bjælker.
2. Sætte flueben ud for Lokal layoutændring, under Bjælke sektionen af **Inspektør**.

Skift over/under node

For at ændre bjælkens placering fra over til under noden, eller omvendt:

1. Marker en eller flere bjælker
2. Brug en af følgende måder:
 - o Tryk på X tasten;
 - o Tryk på "Skift retning" ikonet nederst til højre i værktøjslinje området.
 - o Vælg en af mulighederne (Auto, Op, eller Ned) ved punktet "Retning" i "Bjælke" sektionen af Inspektør.

Nulstil bjælke tilstand

For at nulstille bjælker til den tilstand, der er defineret ved den lokale taktart:

1. Marker den del af nodearket, som ønskes nulstillet. Hvis der ikke er markeret noget, vil nulstillingen gælde for hele nodearket;
2. Vælg Layout → Nulstil bjælketilstand.

Se også

- [Fler-liniet notation](#)
- [Redigeringstilstand](#)
- [Nodeindtastning](#)

External links

- [How to add a beam over a rest](#) ↗
- [How to place a beam between notes](#) ↗

Forslagsnoder

En **forslagsnode** er en type musikalsk ornament, som normalt skrives mindre end almindelige noder. Det **Korte forslag**, eller Acciaccatura, skrives som en lille node med en streg gennem halsen. Det **Lange forslag**, eller Appoggiatura, har ingen streg.



Opret forslagsnoder

Forslagsnoder kan findes i [paletten](#) Forslagsnoder under det Grundlæggende eller Udvidede arbejdsområde

Tilføj en forslagsnode

Anvend en af de følgende måder:

- Marker en almindelig node, og dobbeltklik på en forslagsnode i [paletten](#);
- Træk en forslagsnode fra paletten over på en almindelig node;
- Marker en node og tryk / for at tilføje en acciaccatura.

Dette vil tilføje en forslagsnode med samme tonehøjde som den almindelige node. Man kan tilføje *en række* af forslagsnoder ved at gentage ovenstående så mange gange som ønsket. Se også [Ret tonehøjde](#) (herunder).

Note: Der tilføjes *ikke* automatisk en legatobue når en forslagsnode indsættes, så denne må tilføjes selvstændigt. Se [Legatobuer](#).

Tilføj en akkord af forslagsnoder

Akkorder med forslagsnoder bygges fuldstændig som almindelige akkorder:

1. Indsæt den første node i akkorden som vist ovenfor
2. Marker den første forslagsnode, og tilføj de øvrige noder ligesom i almindelige akkorder (dvs.Shift+A...G).

Man kan også bygge en akkord af forslagsnode, ved at bruge *genvejstilføj interval* i trin 2: Alt+1...9 for intervaller fra unison til en niende over.

Ændre tonehøjde

Tonehøjden for en forslagsnode kan ændres på samme måde, som en almindelig node:

1. Marker en eller flere forslagsnoder
2. Tilpas tonehøjden med pil-tasterne:
 - o ↑ eller ↓ for at hæve eller sænke tonehøjden med en halvtone
 - o Alt+Shift+↑ eller Alt+Shift+↓ for at hæve eller sænke tonehøjden med et trin, indenfor tonearten.

Ændre varighed

Hvis man vil ændre varigheden af en tidligere indsat forslagsnode, markerer man den, og vælger en ny varighed fra værktøjslinien, eller indtaster den med en af tasterne 1...9 (se [Nodeindtastning](#)).

Manuel justering

Hvis placeringen af en forslagsnode efter en node (f.eks. afslutningen af en trille) skal justeres, markerer man noden og skifter til [redigeringsstilstand](#) og bruger højre/venstre pil-tasterne. Man kan også ændre akkord offset værdierne Inspektør.

External links

- [Grace note](#) ↗ at Wikipedia
- [Appoggiatura](#) ↗ at Wikipedia
- [Acciacatura](#) ↗ at Wikipedia

Fortegn

De mest almindelige typer af **fortegn** kan hentes fra værktøjslinien Fortegn ovenover nodearket, og i Fortegnpaletten i det Grundlæggende [arbejdsområde](#). Et mere omfattende udvalg findes i Fortegn paletten i det udvidede arbejdsområde.

	#	b	×	bb
q	()			

Tilføj fortegn

Fortegn tilføjes automatisk til en node, hvis det er nødvendigt, når man hæver eller sænker tonehøjden:

- ↑: Forhøjer tonen med en halvtone (bruger#).
- ↓: Sænker tonehøjden med en halvtone (brugerb).

For at tilføje (i) et dobbelt kryds eller dobbelt b, (ii) et hjælpefortegn eller (iii) et ikke-standard fortegn, benyttes en af følgende måder:

- Marker en node og klik på fortegnet i værktøjslinien over nodearket.
- Marker en node og dobbeltklik et fortegn i Fortegn paletten (Grundlæggende eller udvidet arbejdsområde).
- Træk et fortegn fra Fortegn paletten hen på noden.

Hvis man vil tilføje en parentes om et **hjelpefortegn**, benyttes en af de følgende måder:

- Marker fortegnet i nodearket og dobbeltklik på parentes symbolet i Fortegn paletten.
- Træk parentes symbolet fra paletten over på fortegnet.
- Marker fortegnet og sæt flueben ved "Har ramme" i [Inspektør](#) (fra version 2.1).

Hvis man senere ændrer på tonehøjden for en node ved brug af piletasterne, vil manuelle tilføjelser til fortegnet blive fjernet.

Fortegn kan slettes, hvis man ønsker det, ved at klikke på dem og trykke Del.

Skift enharmonisk navn

For at ændre det enharmoniske navn for en node, eller noder, i både transponeret og C-notation:

1. Marker en node, eller gruppe af noder;
2. Tryk J;
3. Fortsæt med at trykke for at bladre gennem de enharmoniske ækvivalenter.

For kun at ændre det enharmoniske navn for en node, eller noder, i den aktuelle notation:

1. Marker en node, eller gruppe af noder;
2. Tryk Ctrl+J (Mac: Cmd+J);
3. Fortsæt med at trykke den samme taste kombination for at bladre gennem de enharmoniske ækvivalenter.

Note: Hvis tonehøjden ikke er den samme for alle de valgte noder, er resultatet uforudsigeligt.



Tonehøjde tolkning

Menu funktionen Noder → Tonehøjde tolkning forsøger at indsætte de rette fortegn for alle noder i hele nodearket..

Se også

- [Toneart: Ændring](#)

External links

- [Accidental](#)  at Wikipedia
- [Enharmonic](#)  at Wikipedia

Heltakts pauser

Heltakts pauser

En **hel pause**, centreret i en takt (vist herunder) benyttes til at angive at hele takten (eller en stemme indenfor takten) er tavs, uanset taktart.



Oprettelse af heltakts pauser

Hvis alle takter er "standard"—dvs. uden [tilrettede varigheder](#) bruges denne metode:

1. [Marker](#) en takt, eller en [række](#) af takter.
2. Tryk Del.

Hvis varigheden, i en eller flere takter er [tilrettet](#), bruges denne metode i stedet:

1. [Marker](#) en takt, eller en [række](#) af takter.
2. Tryk Ctrl+Shift+Del.

Oprettelse af heltakts pause i en *bestemt* stemme

1. Opret en pause, som varer hele takten, i den bestemte stemme.

2. Kontroller at pausen er markeret og tryk Ctrl+Shift+Del.

Flertakts pauser



Flertakts pauser bruges til at angive tavshed for et instrument i en længere periode. De bruges hyppigt i ensemble partiturer. De afbrydes automatisk ved vigtige punkter, som dobbelte taktstreger, øve mærker, skift i takt- eller toneart o.l.

Nummeret over en Flertakts pause angiver, hvor mange takter pausen skal vare.

Visning af Flertakts pauser

Tryk M på tastaturet for at slå Flertakts pauser til og fra.

Alternativt:

1. Vælg menuen Layoutstil → Generelt...
2. Klik på fanebladet "Nodeark", hvis det ikke allerede er valgt.
3. Sæt flueben ved "Opret flertakts pauser"

Note: Ændringen af Layoutstil betyder at tomme takter automatisk samles i fler-takters pauser i hele nodearket. Det anbefales derfor at man indtaster alle noder inden man slår oprettelse af flertakts pauser til.

Bryd flertakts pauser

Se også: [Arbejde med takter: Bryd flertakts pause](#)

Der kan være brug for at dele en flertakts pause i to..

Opdelingen bør ske inden "Opret flertakts pauser" slås til på fanebladet "Nodeark" i Layoutstil → Generelt...
Marker den takt hvor den anden flertakts pause skal starte, og højreklik Taktegenskaber → Bryd flertakts pause.

Bemærk at flertakters pauser bliver afbrudt hvis der er et øvemærke (ikke bare tekst), sektions brud, eller en dobbelt taktstreg, samt ved ændring i takt- eller toneart.

Kiler (Hårnåle)

Crescendo og Diminuendo (Decrescendo) betegner dynamiske ændringer, som kan noteres enten med symboler eller med tekst.

På dansk bruges betegnelserne "Kiler" eller "Krokodillenæb" om disse symboler. I den danske udgave af MuseScore bruges betegnelsen "Kiler/Hårnåle" (fra engelske "Hairpins"). Her er valgt at benytte betegnelsen "Kiler"

Tilføj en kile

Symbolerne for **Kiler** findes i [linje](#) paletten. For at oprette en kile markerer man først den række af noder, den skal dække.

< indsætter en crescendo kile

> indsætter en diminuendo kile (decrescendo)



Man kan også tilføje kiler ved at dobbeltklikke på symbolet i Linjer paletten, mens noderne er markerede.

Note: Som standard placeres kiler under nodelinjen. Dette kan ændres med værdien "Standard lodret position", via Layoutstil->Generelt->Hårnåle, volter...,

Redigering af kiler

Ved at dobbeltklikke på en kile skifter man til [redigeringsstilstand](#). I denne tilstand vil kilen være forsynet med fire håndtag, som kan flyttes, enten ved at trække med musen, eller ved at bruge genvejstaster.



Flytning af ankre:

Hvert endepunkt er forbundet med et anker, som bestemmer hvilke noder der påvirkes ved afspilning, og gør det muligt for kilen at række over linieskift. For at få kilen til at dække flere eller færre noder markeres et endepunkt, og man bruger Skift+ → eller Skift+ ← til at flytte ankeret fra node til node.



I redigeringsstilstand kan man også justere kilens udsende, ved at ændre længde placering osv.

Til små flytninger benyttes → ← ↓ eller ↑

Til større benyttes Ctrl + Pil (Mac: Cmd + Pil)

Ændring af længden: Længden af kilen ændres med de to håndtag i endepunkterne, som kan flyttes vandret, i begge retninger.

Ændring af placeringen: Placeringen ændres med håndtaget i midten, som kan flyttes i alle retninger.

Ændring af højden: Højden af kilenn (dvs. afstanden mellem de to åbne ender) ændres med det håndtag, som er placeret på den nederste gren, ved at flytte det i lodret retning. Højden kan også ændres ved at sætte en ny værdi for "Højde" i Inspektør.

Note: Kommandoen Ctrl+R (Mac: Cmd+R) vil tilbageføre justeringer af længde og placering, men ikke højde og ankre.

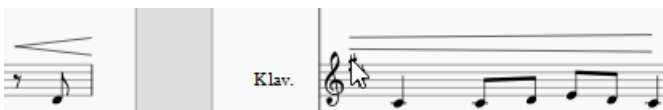
Redigering med Inspektør

I Inspektør kan man ændre en række andre egenskaber for kilen.

Ændre type: Man kan skifte mellem Crescendo og Diminuendo (Decrescendo) ved at ændre "Type".

Tilføje 'al niente': Ved at sætte markering ved "Cirkel på spidsen" vil en sådan blive indsat, for at angive et Crescendo/diminuendo al niente. Dvs, at det starter/slutter i fuldkommen stilhed.

Tilpasse højde ved linieskift: Værdien for "Fortsæt højde" benyttes når en kile rækker over et linie- eller sideskift. Den bestemmer højden af kilen lige efter/før for crescendo/diminuendo.



Dynamikomfang: Her kan vælges:

- * *Nodelinie:* Kilen gælder kun for en enkelt nodelinie
- * *Del:* Kilenn gælder alle nodelinier for et instrument
- * *System:* Kilen gælder alle nodelinier i systemet

Anslagsstyrkeændring: Benyttes ved aspilning. [se herunder](#)

Cresc. og dim. linier

Ud over kiler er der *cresc.* _ _ _ og *dim.* _ _ _ linier med den samme funktion i Linier paletten.

Man ændrer en kile til den tilsvarende tekst linie ved at sætte flueben ved "Tekstlinie" i inspektør. Evt. kan man samtidig ændre på "Liniestil" (f.eks. til "Bred stiplet") .

For at ændre teksten (f.eks. til *cresc. poco a poco*, eller *decresc.* i stedet for *dim*), højreklikker man på linien og vælger Lineeegenskaber....

Kiler ved afspilning

Afspilning af crescendi og diminuendi fungerer kun fra en node til den næste; det er indtil videre ikke muligt at ændre på dynamikken henover en enkelt node. Som standard vil kiler kun påvirke afspilning hvis dynamikangivelser anvendes både

før og efter kilen.

For eksempel vil et crescendo, som dækker noder mellemp og *f* angivelser, medføre en dynamisk ændring ved afspilning. Mellem to på hinanden følgende dynamikangivelser, vil kun den første -relevante- kile påvirke afspilningen: et diminuendo mellem *p* og *f* vil blive ignoreret; ved to eller flere crescendi mellemp og *f*, vil alle andre end det første, blive ignorerede.

En kile kan bruges selvom der ikke er dynamik angivelser, ved at rette "Anslagsstyrkeændring" i inspektør (et tal mellem 0 og 127).

External links

- [Dynamik](#)  i Musikipedia

Klammer

MuseScore har et sæt almindelige **klammer** og en krøllet **klamme** i [paletten Klammer](#) under det Udvidede [arbejdsområde](#).



Tilføj en klamme

For at tilføje en klamme til et system, kan man bruge en af to måder:

- Træk et symbol fra paletten hen til et tomt sted i den første takt på en nodelinie, der hvor klammen skal starte.
- Marker den første takt på en nodelinie, der hvor klammen skal starte, og dobbeltklik på symbolet for klammen i paletten.

Slet en klamme

- Marker klammen og tryk Del.

Ændre en klamme

- Træk et nyt symbol fra paletten hen på en eksisterende klamme i nodearket.

Rediger en klamme

Når en klamme tilføjes vil den kun dække en nodelinie. For at udvide den til andre nodelinier, skal man dobbeltklikke på den, (eller klikke på den og trykke **Ctrl + E**) for at skifte til [redigeringsstilstand](#). Herefter trækkes håndtaget nedad til klammen dækker de ønskede nodelinier. Håndtaget springer selv i position, så det er ikke nødvendigt med stor præcision.

Layoutstil

Standarden for stregtykkelse og afstanden fra klammer og akkolader til systemet kan tilpasses i [Layoutstil](#) → [Generelt...](#) → [System](#).

Legatobuer

En **legatobue** er en kurvet linie over to eller flere noder, som angiver, at de skal spilles uden afbrydelse. Hvis to noder med samme tonehøjde skal forbindes, bruges en [Bindebue](#).

Metoder til oprettelse

En legatobue kan oprettes fra [paletten Linier](#), men det anbefales at bruge en af metoderne herunder.

Første metode

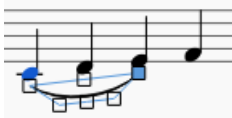
1. Marker den første node legatobuen skal dække, uden at være i [notationstilstand](#):



2. S opretter en bue til nabonoden:



3. Skift+ → forlænger buen til næste node::



4. x skifter buens placering over/under:



5. Esc afslutter redigeringsstilstand:



Anden metode

1. Marker den første node legatobuen skal dække, uden at være inotationstilstand:
2. Hold Ctrl (⌘ på Mac) nede, og marker den sidste node, som legatobuen skal dække
3. Press S

Note: Hvis man Skift-markerer den sidste node, vil legatobuer blive føjet til i **alle stemmer**.

Tredie metode

1. I notationstilstand, indtastes den første node, i legato-forløbet
2. Tast S for at starte legatobuen
3. Indtast de resterende noder i legato-forløbet
4. Tast S for at afslutte legatobuen

Justeringer

For at justere størrelse og form på buen skiftes til redigeringsstilstand ved at dobbeltklikke (eller bruge Ctrl+E, eller højreklikke og vælge "Rediger Element"). De to yderste håndtag ændrer start og slut for buen, mens de tre håndtag på buen bruges til at ændre formen. Det midterste håndtag på den rette linie, bruges til at flytte hele buen op/ned/højre/venstre. Tab tasten kan bruges til at skifte mellem håndtagene.

Til små justeringer klikkes på et enkelt håndtag, som kan flyttes med pil-tasterne. Større justeringer kan laves ved at trække i håndtaget med musen, eller bruge Ctrl+Pil).

En række genveje kan bruges til at flytte det venstre og højre håndtag en node af gangen:

- Skift+ → Flyt til næste node.
- Skift+ ← Flyt til forrige node.
- Skift+ ↑ Flyt til en lavere stemme (stemme 2 til stemme 1 osv.).
- Skift+ ↓ Flyt til en højere stemme (stemme 1 til stemme 2 osv..).

En legatobue kan række over adskillige systemer og sider. Starten og slutningen af buen er forankret til en node/akkord eller en pause. Hvis noderne flyttes i forbindelse med ændringer i layout, stræk, eller stil, vil legatobuen flytte med, og blive justeret i størrelse.

I eksemplet herunder vises en legatobue, som rækker fra bas til diskantnøglen. Den oprettes ved at markere den første node i buen, holde Ctrl (Mac: ⌘) nede, og markere den sidste node i buen, og derefter trykke på S for at tilføje legatobuen.



X ændrer placeringen af en valgt bue fra under til over noderne, og omvendt.

Stiplede legatobuer

Stiplede buer bruges af og til i sange, hvor buen ikke anvendes i alle strofer. Stiplede buer kan også bruges til at vise udgiverens forslag (i modsætning til komponistens originale angivelser). For at ændre en eksisterende legatobue til en stiplet eller prikket bue, markeres den, og i Inspektør (F8) ændres Linietype fra "Sammenhængende" to "Stiplet ." eller "Stiplet -".

Se også

- [Bindebue](#)
- [Redigeringstilstand](#)
- [Notationstilstand](#)

Linjer

Linje paletten i det udvidede arbejdsområde indeholder de følgende typer af linjer:

- [Legatobue](#)
- [Crescendo og diminuendo](#)
- [Volter](#)
- [Oktaveringer](#) (8va, 8vb, 15 MB osv.)
- Klaver pedal markeringer
- Udvidede ornamentter (Triller etc.)

- Guitar barre linjer

Linjer	
	<i>cresc.</i> ...
<i>dim.</i> ...	1
2	3
2	8
8	15
15	22
22	<i>Seo.</i>
<i>Seo.</i>	
	<i>ff</i>
	VII

Tilføjelse af linjer til nodearket

Linjer kan tilføjes på følgende måder:

- Marker en node og dobbeltklik derefter på en linje.
Buer strækker sig til næste node, andre til enden af takt
- Udvælg en række af noder, ved at klikke på den første, og brugeskiift-klik til at markere den sidste node. Dobbeltklik herefter på en linje i paletten.
Buer strækker sig fra første til sidste, andre over hele rækken
- Træk en linje fra paletten over på nodearket
Buer strækker sig til næste node, andre til enden af takt Anker vil markere starten
- Marker en række af takter og dobbeltklik på en linje.
Buer strækker sig fra første til sidste, andre over hele rækken
- Tilføjelse af en linje til en *enkelt* node eller akkord: Marker noden og Ctrl+Klik den næste node. Dobbeltklik derefter på en linje i paletten. Legatobuer kan også tilføjes med genvejstasten s.
Alle linjer vil strække sig fra første til sidste node.

Volter vil altid dække en hel eller en række af takter

Ændring af den lodrette placering

Den lodrette placering for en eller flere linjer kan ændres samtidigt:

1. Vær sikker på ikke at være i notationstilstand eller redigeringstilstand.
2. Anvend en af disse måder:
 - Klik på en eller flere linjer, og ret værdien for lodret offset i Inspektør;
 - Klik på en linje, tryk og hold Skift mede, og træk linjen op/ned med musen.

Note: Den lodrette placering kan også ændres i Redigeringstilstand mode.

Ændring af længden

1. Vær sikker på ikke at være i notationstilstand (tryk evt. Esc for at forlade);
2. Dobbeltklik på den linje, som skal ændres, for at skifte til redigeringstilstand;
3. Klik på et af håndtagene i enderne, og brug en af disse genveje:
 - Skift+ → for at flytte håndtaget og det tilhørende anker en node til højre (i tilfælde af Volter, en takt)
 - Skift+ ← for at flytte håndtaget og det tilhørende anker en node til venstre (i tilfælde af Volter, en takt);
4. For at flytte et håndtag *uden* at flytte det tilhørende anker, kan man bruge følgende:
 - → for at flytte håndtaget 0.1 **sp** til højre (1 sp = en nodelinje afstand = afstanden mellem to linier i en nodelinje).
 - ← for at flytte håndtaget 0.1 sp til venstre.
 - Ctrl+ → (Mac: Cmd+ →) for at flytte håndtaget 1 sp til højre.
 - Ctrl+ ← (Mac: Cmd+ ←) for at flytte håndtaget 1 sp til venstre.

Note: Endehåndtagene kan også trækkes med musen.

Linje egenskaber og tilretning af linjer

Linjer kan have forskellige egenskaber, såsom håndtag i enderne og tilhørende tekster (f.eks. oktaveringer og volter). Når en linje er indsat i nodearket, kan den tilrettes, og gemmes i et tilpasset arbejdsområde til fremtidigt brug:

1. Højreklik på en linje og vælg Linjeegenskaber...
 2. Tilføj den ekstra tekst, som ønskes tilføjet
 - **Start:** Tekst tilføjet her, vil blive vist i starten af linjen:
 - **Fortsæt:** Tekst tilføjet her, vil blive vist i starten af en fortsættelse af linjen:
 - **Slut:** Tekst tilføjet her vil blive vist i enden af linjen.
- Klik på ... knapperne for at ændre Tekst egenskaberne for hver position.
3. Hvis der er brug for et anker, afkrydses det relevante **"Anker"** felt afkrydses, og ankers længde og hældning justeres.
 4. Vælg en af mulighederne for **"Placering"**: "Over" eller "Under" vil placere teksten, så den overlapper linjen; "Venstre" vil placere teksten til venstre for linjen.

Note: Yderligere muligheder for placering kan findes i vinduet **"Tekstegenskaber"** (se trin 2, herover).
 5. Klik OK for at afslutte Linjeegenskaber.
 6. Lav eventuelt ændringer til **Farve**, **Linjetykkelse** og **Linje type** (fuld, stiplet osv.) i **"Linje"** sektionen i Inspektør. Afkrydses **"Diagonal"** vil det være muligt at oprette en diagonal linie ved at trække endehåndtagene.
 7. Linjen kan gemmes til fremtidig brug, som beskrevet under Brugertilpassede paletter.

Kopiering af linjer

Når linjer er indsat i nodearket, kan de ikke kopieres med de sædvanlige kopier og sæt ind funktioner. Linjer kan dog duplikeres indenfor et nodeark: tryk på Ctrl+Skift (Mac: Cmd+Skift) og hold dem nede mens der klikkes på linjen, og den trækkes til den ønskede placering.

Udvidede ornament

Et fortegn kan tilføjes til et udvidet ornament, som f.eks. en trille, ved at markere ornament linien, og dobbeltklikke på et symbol i palletten Fortegn.

External links


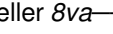

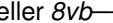
- [Piano pedal marks](#) ↗ at Wikipedia
- [Guitar Barre](#) ↗ at Wikipedia

Oktaveringer

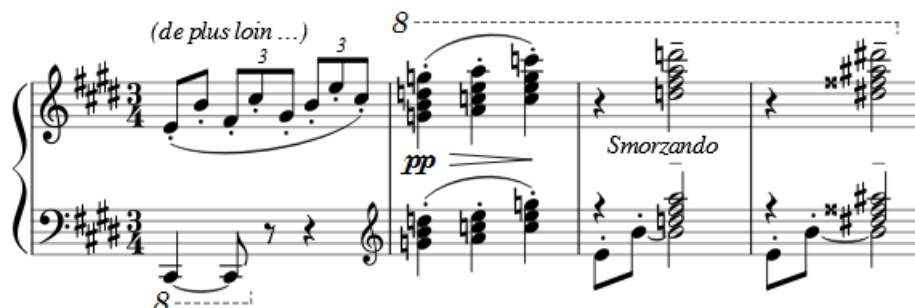
Oktaveringer er linier, der benyttes til at markere at en passage skal spilles en eller flere oktaver over eller under den skrevne tonehøjde:

Linien kan være stiplede eller fuldt optrukket.

Oktaveringer er indeholdt i [Linie paletten](#) i Grundlæggende og Udvidet [arbejdsområde](#).

8  eller 8va  : Spil en oktav over den skrevne tonehøjde
8  eller 8vb  : Spil en oktav under den skrevne tonehøjde

8va/8vb linier er særligt almindelige i klaver noder, selvom de også sommetider bruges i anden instrumental musik. ¹ 15ma (2 oktaver over) og 15mb (2 oktaver under) benyttes også indimellem.



Indsæt en oktavering

Brug en af følgende måder:

- Marker en samling noder og dobbeltklik på oktavering symbolet i paletten.
- Marker en eller flere takter og dobbeltklik på oktavering symbolet i paletten.
- Klik på en node og dobbeltklik på oktavering symbolet i paletten (linien vil blive forlænget fra noden til enden af takten).
- Træk et oktavering symbol fra paletten over på en node (linien vil blive forlænget fra noden til enden af takten).

Se også, [Linier: Juster lodret placering](#).

Ændring af længden


Se [Linier: Ændring af længde](#).

Tilpasning af linier

Oktaveringer kan tilpasses ligesom alle andre linier.

Se [Linier: Tilpassede linier og linieegenskaber](#).

External links

- [Octave](#)  at Wikipedia

1. Gerou/Lusk. *Essential Dictionary of Music Notation* ([Internet Archive](#) ). [↩](#)

Tremolo

Tremolo er en hurtig getagelse af en tone, eller et hurtigt skift mellem to toner eller akkorder. Det markeres med streger gennem halsen på noder eller akkorder. Hvis et tremolo omfatter to toner sættes stregerne imellem noderne. Tremolo symboler bruges også til at angive trommehvirvler.

[Paletten](#) Tremolo i det udvidede [arbejdsområde](#) indeholder særskilte symboler for enkelt tone tremolo (vist med halse herunder) og for to-tone tremoloer (vist uden halse herunder).



Et tremolo føjes til en enkelt node, ved at markere noden, og dobbeltklikke på det ønskede symbol i tremolo paletten.

Til et to-tone tremolo skal hver node have den fulde varighed af tremoloet. Til et tremolo, af en halvnodes varighed, indsættes to normale fjerdedels noder. Når tremolo symbolet er tilføjet til den første node, vil node værdierne automatisk blive fordoblet til to halvnodes.

Tupletter

Tupletter bruges til at skrive uregelmæssige rytmer, som ikke følger den opdeling i slag, som normalt passer til taktarten. For eksempel vil en sekstendedels *trio* opdele et ottendelslag i tre sekstendedele i stedet for to:



I 6/8 takt vil en ottendels **duol** opdele en punkteret fjerdedel i to ottendele i stedet for tre:



Oprettelse af tupletter

Måden, en tuplet oprettes på, afhænger af om man starter notationstilstand eller "**normaltilstand**" (dvs. *ikke* i notationstilstand). Her er først et simpelt eksempel på oprettelse af en ottendels triol.

Opret en triol i normaltilstand

1. Marker en node eller pause, som har hele den ønskede varighed for triol gruppen. I eksemplet her med en ottendels triol, skal det være en fjerdedels node eller pause—som vist herunder:



2. Vælg Noder → Tupletter → Trioler fra hovedmenuen, eller tryk Ctrl+3 (Mac: ⌘+3). Dette vil give resultatet herunder:



3. Programmet skifter automatisk til notationstilstand, og vælger den varighed der passer bedst—i dette tilfælde en ottendel. Herefter indsættes de ønskede noder/pauser. For eksempel:



Opret en triol i notationstilstand

1. Sørg for at være i notationstilstand (tast N).
2. Flyt til den node/pause (eller en tom takt) hvor triolen skal starte (brug piletasterne til at flytte).
3. Vælg den samlede varighed for hele triol gruppen. I tilfældet med en ottendels triol, klik på fjerdedels noden i Nodeindtastning værktøjslinjen, (eller tryk 5 på tastaturet).
4. Vælg Noder → Tupletter → Triol fra hovedmenuen, eller tryk Ctrl+3 (Mac: ⌘+3). Dette opretter en triol klamme, og opdeler den oprindelige node/pause.
5. Programmet vælger automatisk den varighed, der passer bedst—i dette tilfælde en ottendel—og giver mulighed for straks at indtaste den ønskede serie af noder/pauser.

Opret andre tupletter

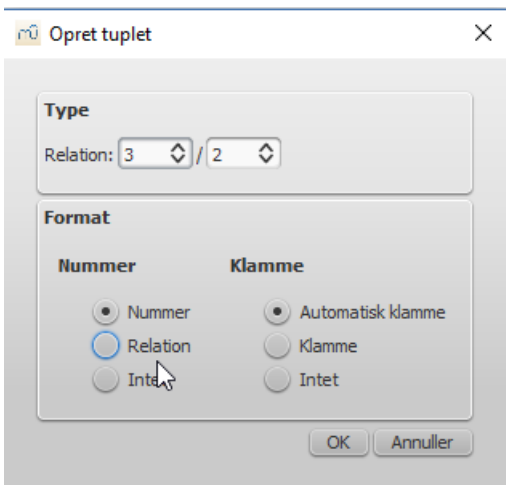
De fleste andre tupletter kan oprettes på lignende måde. Ved at indsætte den generelle **opret tuplet** genvej – Ctrl+2–9

(Mac users Cmd+2-9) – i den beskrevne serie af trin ovenfor, oprettes der tupletter fra en duol (2) til en nonol (9). For mere komplekse tilfældet, se [herunder](#).

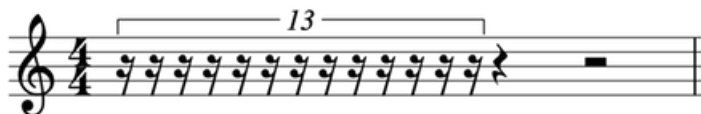
Specielle tupletter

Tupletter, udover de fast definerede, (f.eks. 13 sekstendedele indenfor en fjerdedel), kan også oprettes:

1. Indsæt/marker en node eller pause med den samlede varighed for tupletten.
2. Åben **Opret Tuplet** billedet fra menuen: Noder → Tupletter → Andet...
3. Indsæt det ønskede forholdstal (f.eks. 13/4 for tretten sekstendedele indenfor en fjerdedels varighed) under "Relation" i "Type" sektionen. Vælg indstillingene for "Nummer" og "Klamme" i "Format" sektionen.



4. Klik OK for at lukke billedet.



Sletning af tupletter

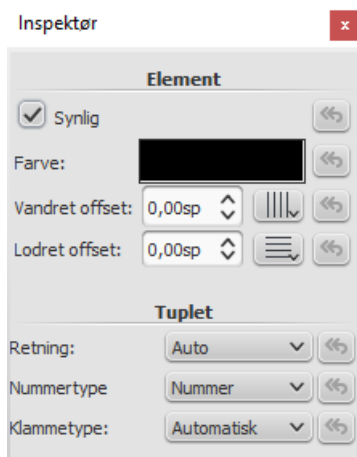
En tuplet slettes ved at markere nummeret/klammen og trykke Del.

Indstillinger

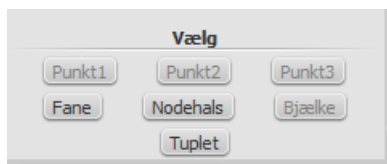
For at ændre udseendet af en tuplet, kan man ændre egenskaberne i Inspektør. Man kan også generelt ændre udseendet af tupletter i nodearket.

Inspektør

For at ændre udseendet af en tuplet, markerer man nummeret eller klammen og bruger [Inspektør](#).



Hvis hverken nummeret eller klammen bliver vist, kan man markere en node fra tupletten, og derefter bruge **Tuplet** knappen i Inspektør for at få vist billedet herover.



Retning sættes til **Auto** hvis klammen skal placeres på samme side af nodehovederne, som hals eller bjælke. Vælg **Op**, eller **Ned** for at få klammen placeret over eller under nodehovedet, uanset halsens retning.

Nummer type, kan sættes til **Nummer** for at få vist et heltal, **Relation** for at få vist en brøkdelt, eller **Intet** for ikke at få vist et nummer.

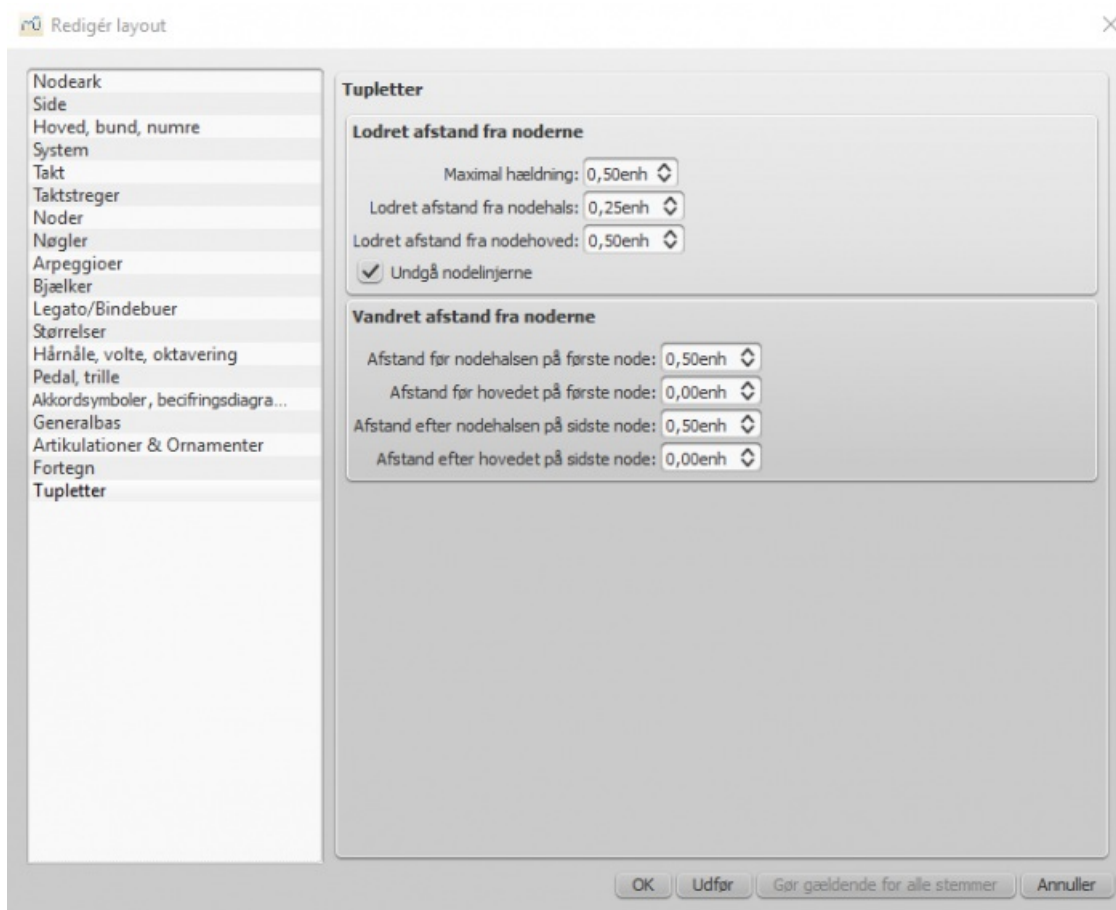


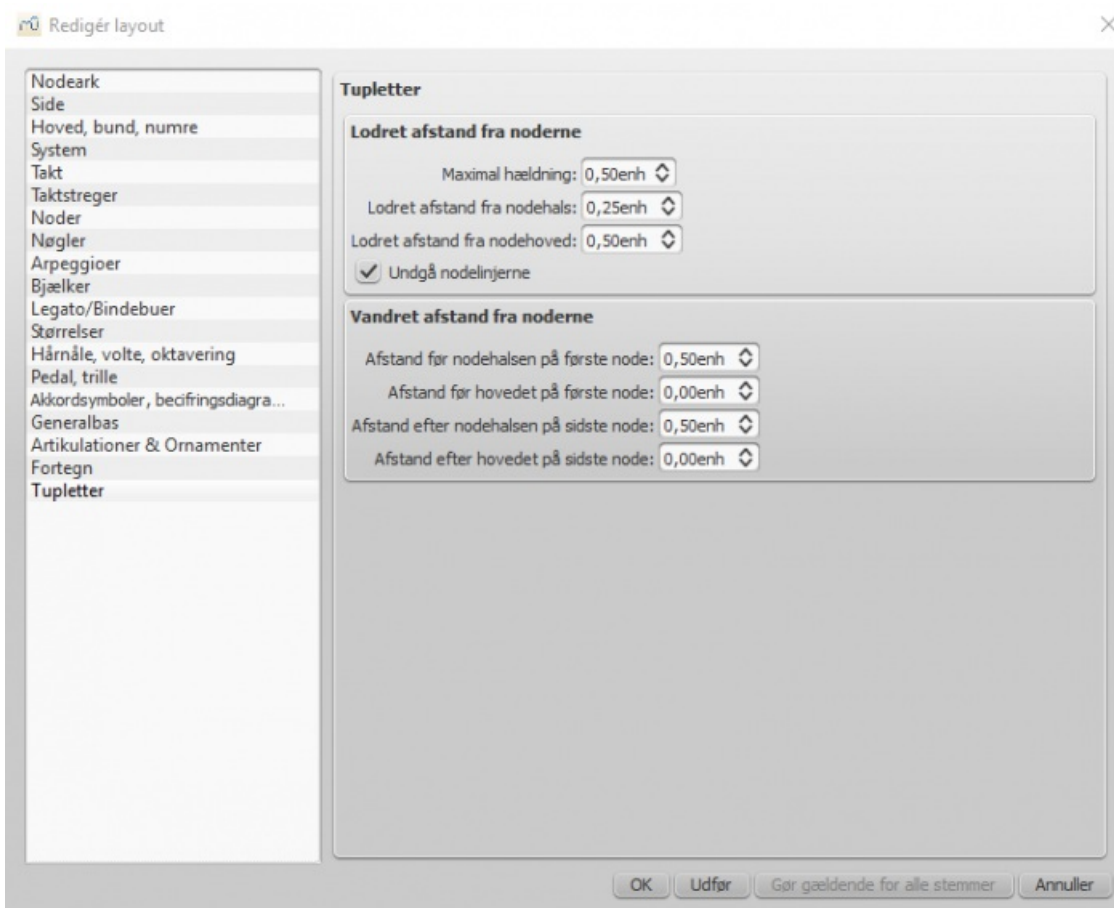
Klamme type kan sættes til **Automatisk** så klammen skjules for noder med bjælker, og vises hvis tupletten indeholder pauser eller noder uden bjælke.

Vælg **Klamme** eller **Intet** for altid at få vist eller skjult klammen.

Layoutstil

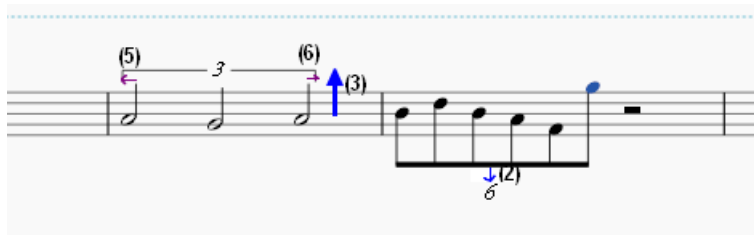
Åben **Layoutstil** → **Generelt...** og vælg **Tuplets**. Her kan egenskaber for tupletter indstilles for hele nodearket.





Justeringer kan foretages for henholdsvis Vandret og Lodret:

- Det er tre muligheder for lodrette justeringer, med værdier angivet i standard enheder (space units) , og en med afkrydsning.
 - Maksimal hældning: standard værdi 0.50; interval fra 0.10 til 1.00
 - Lodret afstand fra nodehals (se (2) herunder): standard værdi 0.25; interval fra -5.00 til 5.00
 - Loddret afstand fra nodehoved (se (3) herunder): standard værdi 0.50; interval fra -5.00 til 5.00
 - Undgå nodelinjerne: markeret som standard
- Det er fire vandrette justeringer angivet i standard enheder
- Afstand før nodehalsen på første node (se (5) herunder): standard værdi 0.50; interval fra -5.00 til 5.00
 - Afstand før nodehoved på første node: standard værdi 0.00; interval fra -5.00 til 5.00
 - Afstand efter nodehals på sidste node (se(6) herunder): standard værdi 0.50; interval fra -5.00 til 5.00
 - Afstand efter hovedet på sidste node: standard værdi 0.00; interval fra -5.00 til 5.00



External links

- [How to create triplets and other tuplets](#)
- [Tuplet](#) at Wikipedia
- [The User Guide to Tuplets in MuseScore](#) [video]

Vejrtrækning og pauser

Markeringer for **Vejrtrækning** og **pauser** findes i [paletten](#) **Vejrtrækning & Pauser** under det Udvidede [arbejdsområde](#).



Tilføj et symbol

For at tilføje symboler for vejtrækning eller pauser (også kaldet *encæsur*) til nodearket bruges en af følgende måder:

- Marker en node eller en pause og dobbeltklik på det ønskede symbol i paletten.
- Træk symbolet fra paletten direkte over på en node eller en pause i nodearket.



Symbolet vil blive placeret efter den markerede node.

Man kan efterfølgende justere placeringen ved at skifte tilredigeringsstilstand (Ctrl+E, on Mac: Cmd+E), og bruge pil-tasterne, trække med musen, eller ved at ændre offset i Inspektør.

Juster varighed

Fra version 2.1 og fremefter kan man ændre varigheden (i sekunder), for en vejtrækning, eller en cæsur, via den tilhørende sektion i Inspektør.

Gentagelser og spring

Simple gentagelser

En **simpel gentagelse** oprettes ved at placere gentagelsestegn i starten og slutningen af en passage. Gentagelsestegnene indsættes fra paletten Taktstreger, eller, fra og med version 2.1, fra paletten **Gentagelser & Spring**.




Note: Hvis starten af en gentagelse falder sammen med starten af et stykke eller ersection, kan start gentagelsestegnet udelades. Tilsvarende kan slut gentagelsestegnet udelades ved enden af en sektion eller af stykket.



1. og 2. volter

Indsæt først en simpel gentagelse, som vist ovenfor, og tilføj derefter 1. og 2. volte—se Volter.

Afspilning

For at høre gentagelserne under afspilning, skal knappen "Afspil gentagelser"  på værktøjslinien være aktiveret. Afspilning af gentagelser slås fra ved at deaktivere knappen.

Antallet af gange en gentagelse bliver afspillet kan indstilles :






1. Start og slut gentagelsestegnene skal være på plads (se Simple gentagelser herover).
2. Højreklik på den sidste takt før slut gentagelsestegnet og vælg Taktegenskaber.
3. Ret "Afspilningsantal" ("Gentagelsesantal" indtil version 2.1) efter behov.

Symboler og tekst

Tekst og symboler forbundet med gentagelser er placeret i paletten "**Gentagelser & Spring**" i (Grundlæggende eller Udvidet arbejdsområde).

Paletten indeholder:

- Bis-tegn, Segno, Coda, og (fra version 2.1) gentagelsestegn
- D.S., D.C., To Coda, og Fine tekst

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

Et **gentagelsessymbol** kan indsættes i nodearket på en af disse måder:

- Træk symbolet fra paletten hen *på* (ikke over) den ønskede takt (så takten ændrer farve).
- Marker en takt og dobbeltklik på symbolet i paletten.

Spring

Spring er symboler i nodearket, som dirigerer musikeren, og afspilningen, til at flytte til en navngivet markør (se herunder). Spring omfatter de forskellige typer af D.C. (Da Capo) og D.S. (Dal Segno) tekster.

Hvis man klikker på et *spring* får man vist tre 'tags', som vises i sektionen "Spring" i Inspektør. Det er:

- **Gå til:** Flyt til den markør hvis "Label" er den samme som "Gå til" tagget.
- **Spil indtil:** Fortsæt med at spille indtil man møder en markør hvis "Label" er den samme som "Spil indtil" tagget.
- **Fortsæt fra:** Skift til den næste markør hvis "Label" er den samme som "Fortsæt fra" tagget.

Hver markør har en forskellig **Label** knyttet til sig, som kan ses ved at klikke på symbolet, og læse "Label" i "Markør" sektionen af Inspektør.

Note: Taggene *start* og *end*, som henviser til starten og slutningen af et nodeark, eller ensektion, er *implicitte*, og behøver derfor ikke at blive indsat af brugeren.

Simple gentagelser foretages ikke efter et spring, og afspilningen udføres som om man er i den sidste gentagelse (og dermed i sidste volte).

Markører

Markører er de steder, der henvises til i springene. Udover de implicitte 'start' og 'end' findes:

- Segno (label: *segno*)
- Segno Variation (label: *varsegno*)
- Coda (label: *codab*)
- Coda Variation (label: *varcoda*)
- Fine (label: *fine*)
- To Coda (label: *coda*)

Eksempler

Efter spring instruktionen *Da Capo* vil afspilningen skifte til starten (til den implicitte *start* label) og spille hele nodearket eller sektionen igen (frem til den implicitte *end* label).

Efter spring instruktionen *Da Capo al Fine* vil afspilningen skifte til starten (til den implicitte *start* label), og spille nodearket frem til Fine (labelen *fine*).

Dal Segno al Fine (eller *D.S. al Fine*) skifter til Segno symbolet (labelen *segno*) og spiller derfra frem til Fine (labelen *fine*).

Dal Segno al Coda (eller *D.S. al Coda*) skifter til Segno symbolet (labelen *segno*) og spiller derfra frem til To Coda (labelen *coda*). Afspilningen fortsætter fra Coda symbolet (labelen *codab*).

Egenskaberne for spring og markører (bl.a. label navnene) kan sættes i Inspektør. Det vil være nødvendigt at ændre dem, hvis der er brug for flere spring og markører.

Se også

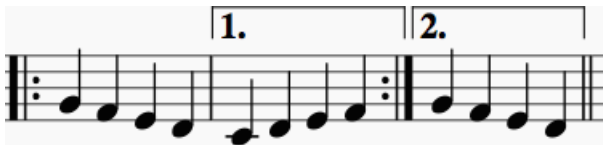
- [Taktstreger](#)
- [Volter](#)

External links

- Musikipedia - Form og repetition
- [MuseScore in Minutes: Repeats and Endings, part 2](#) [↗](#) (video tutorial)
- [How to separate a coda from the rest of the score](#) [↗](#) (MuseScore HowTo)

Volter

Volter - oftest 1. og 2. - er betegnelsen for forskellige slutninger på en gentagelse. Symbolerne for volter er vist her.



Tilføjelse af en volte til nodearket

Brug en af følgende måder:

- Marker en takt, eller en række af takter, og dobbeltklik på et Volte symbol i paletten Linier.
- Træk et Volte symbol fra paletten Linier hen på en takt, og juster derefter længden efter behov (se herunder).

Ændring af antallet af takter en volte dækker

1. Dobbeltklik på en volte for at skifte til redigeringsstilstand. Håndtaget i enden vil automatisk være markeret
2. Tryk Skift+ → for at flytte håndtaget en takt *fremad*. Tryk Skift+ ← for at flytte håndtaget en takt *bagud*. Gentag efter behov.

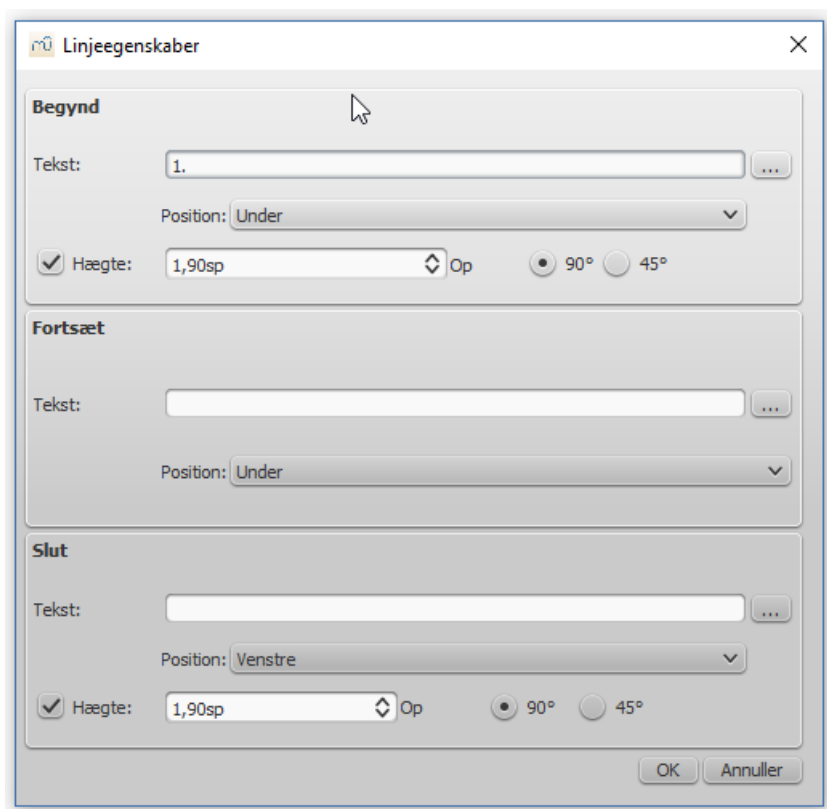
Note: Kun brug af Skift kommandoer vil ændre de start- og slutpunkter, som påvirker *afspilning* af volten. Mindre justeringer af de *visuelle* start- og slutpunkter, kan gøres med andre piltast kommandoer, eller ved at trække håndtagene med musen, men disse ændringer vil ikke påvirke afspilningen.

Når man markerer et start- eller sluthåndtag vil en stiplede linie blive vist, som forbinder det til ankerpunkt på nodelinien. Ankerene viser start- og slutpositionerne for *afspilningen* af Volten.

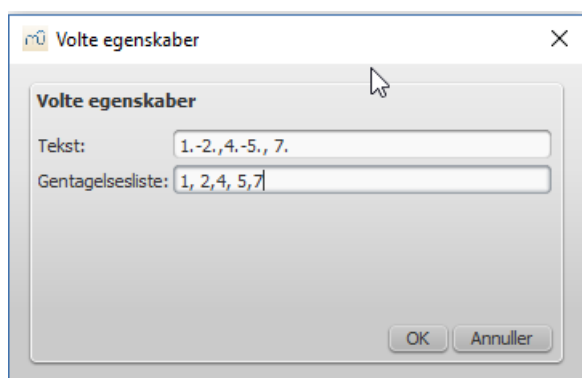


Tekst

Man kan ændre teksten og flere andre egenskaber for et volte symbol, via dialogen Linieegenskaber. Højreklik på volte symbolet, og vælg Lineegenskaber.... I figuren herunder er voltens tekst sat som "1.-5."



Ved at højreklikke kan man også komme til dialogen Volteegenskaber. Her kan man ændre både den viste Volte tekst (den samme som i Linieegenskaber herover) og gentagelseslisten. Hvis man ønsker at en volte afspilles i bestemte gentagelsee, mens en anden volte afspilles i andre gentagelser, kan man indsætte gentagelsesnumrene i en kommasopereret liste. I eksemplet herunder vil volten blive afspillet i gentagelserne 1, 2, 4, 5 og 7. En anden volte vil have de andre gentagelser, f.eks. 3, 6, og muligvis også højere numre, som 8, 9, etc.



Afspilning

Sommetider skal en gentagelse spille mere end to gange. I figuren herover peger volte teksten på, at den skal afspilles fem gange, før der fortsættes. Hvis antallet af gange, MuseScore afspiller en gentagelse, skal ændres, går man til den takt, som indeholder gentagelsestegnet, og ændrer dens "Afspilningsantal". (Gentagelsesantal indtil version 2.1). Se [Arbejde med takter:Andet](#) for detaljer.

External links

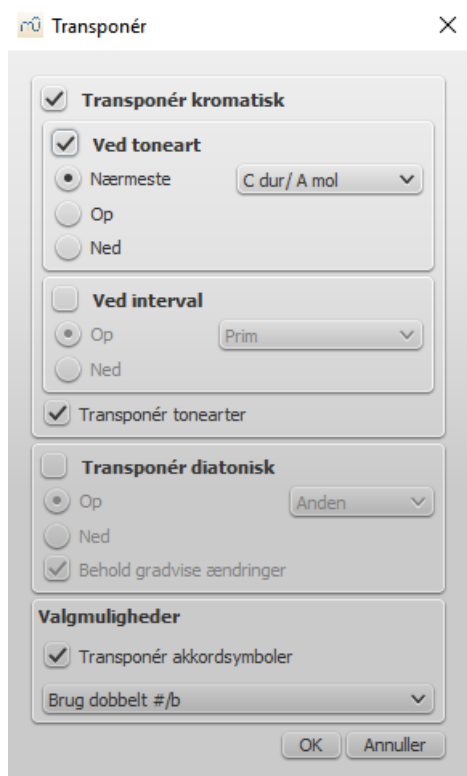
- [MuseScore in Minutes, Lesson 8: Repeats and Endings, Part 1](#)

Transponering

Ved transponering flyttes en udvalgt række af noder opad eller nedad på nodelinjen. MuseScore understøtter flere slags transponering, inklusive transponerende instrumenter.

Man starter med at udvælge noder fra en eller flere nodelinjer. Hvis der ikke vælges noget, vil transponeringen gælde for hele nodearket.

Herefter åbnes dialogen "Transponer" ved at vælge Noder → Transponer..., og man vælger mellem kromatisk og diatonisk transponering.



Kromatisk transponering

Ved kromatisk transponering flyttes de udvalgte noder op eller ned i halvtone trin. Sæt markering ved "Transponer kromatisk", og vælg enten "Ved toneart" eller "Ved interval".

Som standard vil punktet "Transponer tonearter" være markeret, og dermed vil de faste fortegn vil blive ændret samtidig.

Transponering ved toneart

Den nuværende toneart vises på rullemenuen, hvor man vælger hvilken toneart, der skal skiftes til. Hvis man vælger "Nærmeste" bestemmer programmet, om der skal flyttes op eller ned, afhængigt af hvad der kræver færrest trin. Man kan også selv markere "Op" eller "Ned".

Transponerende instrumenter vil blive transponeret til den nye toneart på grundlag af klang, og ikke på basis af den noterede toneart.

Transponering ved interval

Det ønskede interval vælges fra rullemenuen, og det vælges, om der skal flyttes "Op" eller "Ned".

Man kan også flytte de valgte noder ved brug af piltasterne. (↑ eller ↓), uden at tonearten ændres.

Diatonisk transponering

Diatonisk transponering (også benævnt skala transponering) flytter noderne trinvis op eller ned indenfor skalaen, som angives af tonearten. Man vælger antallet af trin fra rullemenuen, og det vælges om der skal flyttes "Op" eller "Ned".

Man kan flytte en enkelt node ved at trække den op eller ned. Tilsvarende kan man flytte et sæt udvalgte noder med Ctrl + klik og træk.

Som standard vil punktet "Behold gradvise ændringer" være markeret, og dermed vil lokale fortegn blive bevaret. Fjernes markeringen vil lokale fortegn blive fjernet, så alle noder følger skalaen.

Valgmuligheder

I sektionen "Valgmuligheder" kan man markere om eventuelle akkordsymboler skal transponeres eller ej. Desuden har man valgt mellem "Brug dobbelt "#/b" og "Kun enkelt "#/b".

Genveje ved transponering

Ctrl+↑ (Mac: Cmd+↑): Transponer udvalgte noder en oktav OP.

Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↓): Transponer udvalgte noder en oktav NED.

Indtil version 2.1

F2 (Mac: fn+F2): Transponer nodearket og tonearten en halvtone OP.

Skift+F2 (Mac: Skift+fn+F2): Transponer nodearket og tonearten en halvtone NED.

Note: Disse blev deaktiveret pga. konflikt med genveje i andre sammenhænge.

Man kan benytte Rediger → Indstillinger → Genvej til at sætte en tastatur genvej til at åbne dialogen "Transponer", eller til at aktivere F2 (Mac: fn+F2) og Skift+F2 (Mac: Skift+fn+F2) genvejene.

Transponerende instrumenter

Nogle instrumenter som B trompet og Es alt saxofon kaldes transponerende. Disse instrumenter klinger lavere eller højere end deres noterede tonehøjde. MuseScore har indbygget undersøgelse af transponerende instrumenter.

Knappen C-partitur og punktet Noder → C-partitur i hovedmenuen, giver mulighed for at skifte mellem C-partitur og transponerende notation. C-partituret hjælper komponister og arrangører fordi det viser alle instrumenterne i samme toneart, så noderne på nodelinjen svarer til deres klang. Når C-partitur slås fra, vil noderne for nogle instrumenter ikke svare til den spillede klang, men de er klar til brug for udøveren.

Hvis man bruger C-partitur under redigeringen, skal man huske at slå det fra inden udskrivning af de enkelte stemmer.

Ændring af transponering for en nodelinjen

Måden instrumenter transponerer på, er på forhånd sat op i MuseScore. Hvis man har brug for et sjældent instrument, eller en speciel transponering, som ikke findes i MuseScore, kan man få brug for at ændre instrumentets transponering manuelt. Højreklik på et tomt sted i nodelinjen og vælg Nodelinjeegenskaber.... I bunden af billedet Nodelinjeegenskaber kan man vælge interval for transponeringen, eventuelle oktav ændringer, vælge "Op" (klinger højere end noteret) eller "Ned" (klinger lavere end noteret).

Man kan også bruge knappen Skift Instrument... i Nodelinjeegenskaber billedet til automatisk at ændre transponeringen, så den svarer til et standard instrument.

External links

- [How to transpose](#) ↗ (MuseScore How-To)
- [Concert pitch or not??](#) ↗ (forum discussion)

Tabulaturer

Musik for strengeinstrumenter med faste bånd, noteres ofte ved hjælp af **ettabulatur**, også kaldet **tab**, som giver en visuel fremstilling af strengene og båndenes numre:

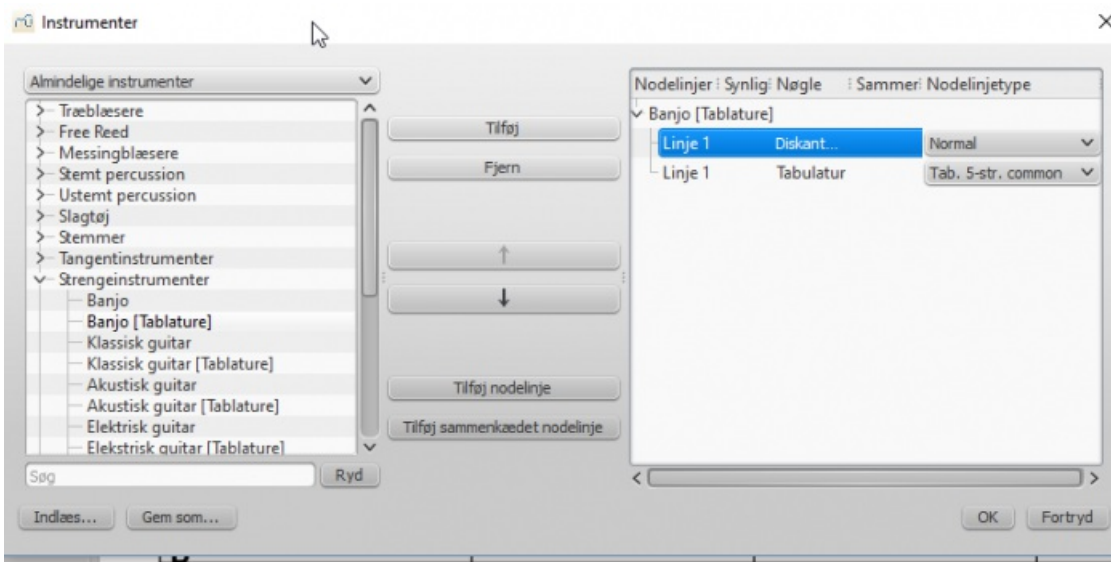
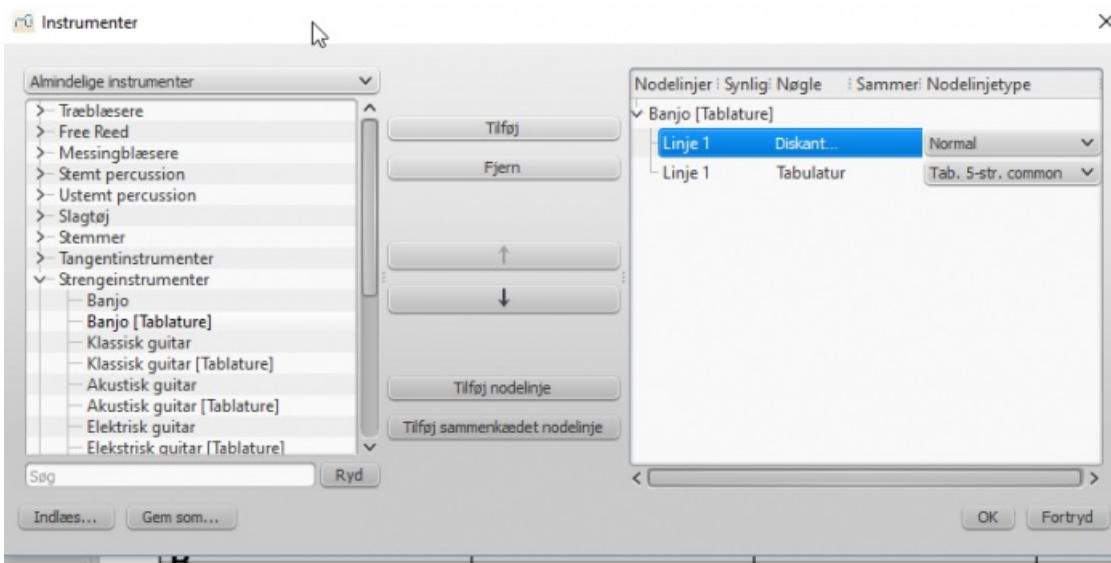


Et Tabulatur kan også kombineres med sædvanlig notation på nodelinjer:

Opret et nyt tabulatur

Et tabulatur indsættes fra billedet "Instrumenter". Når der oprettes et nyt nodeark, kan det åbnes fra [Ny Node hjælper](#), ved at man på siden **Vælg skabelon**, klikker på **Vælg Instrumenter**. I et eksisterende nodeark åbnes det ved at trykke; eller ved at vælge Rediger → Instrumenter... fra hovedmenuen.

1. I venstre kolonne åbnes gruppen "Strenginstrumenter", og der vælges et (eller flere) af de mulige tabulaturer.



Note: Rullemenuen over listen af instrumenter kan bruges til at skifte mellem kategorier. Alternativt kan man søge efter et bestemt instrument ved at bruge "Søg" feltet under instrument listen.

2. Dobbeltklik eller klik på Tilføj for at indsætte tabulaturet i den højre kolonne.
3. Klik på nodelinjen/tabulaturet i den højre kolonne, og brug rullemenuen til at vælge den ønskede type tabulatur/nodelinje.

Ændring af nodelinjens type

Et tabulatur kan ændres til en anden type, eller til en standard nodelinje, og omvendt:

1. Åben billedet **instrumenter** (tryk; eller vælg Rediger → Instrumenter... fra hovedmenuen).
2. Klik på nodelinjen i den højre kolonne, og skift "Nodelinjetype" til det ønskede tabulatur/nodelinje.

Note: Hvis det ønskede tabulatur ikke findes i **Vælg instrument** listen, må man indsætte et lignende tabulatur, og tilpasse det efterfølgende. (se [Tilretning af tabulatur](#)):

Opret kombination af nodelinje og tabulatur

Et tabulatur kan kombineres med notering på en sædvanlig nodelinje:

1. Åben billedet **instrumenter** (tryk; eller vælg Rediger → Instrumenter... fra hovedmenuen).
2. Marker tabulatur/nodelinjen i den højre kolonne, og vælg en af de to muligheder:
 - * Klik Tilføj nodelinje for at oprette et nodelinje/tabulatur par, som ikke er sammenkædet.
 - * Klik Tilføj sammenkædet nodelinje for at oprette et nodelinje/tabulatur par, som er sammenkædet.
3. Klik på den nyoprettede linje i den højre kolonne, og skift "Nodelinjetype" til det ønskede tabulatur/nodelinje.
4. Byt eventuelt om på rækkefølgen af nodelinjerne ved at bruge ↵.

Note: Se mere under [Kombiner nodelinje og tabulatur](#).

Indtast noder i tabulatur

Med computer tastatur

- Vær sikker på ikke at være i notationstilstand. Marker en takt eller en eksisterende node, hvor indtastningen skal starte.
- Skift til notationstilstand (N): en markør - ' en kort blå firkant' - vil blive vist om en af strengene: dette er den *aktuelle* streng.
- Vælg varigheden for den node eller pause, der skal indsættes ([seherunder](#)).
- Tryk pil op/ned for at flytte markøren til den ønskede streng. Brug højre/venstre pilene til at flytte gennem nodearket.
- Tryk 0 til 9 for at indsætte et gribemærke (*fret mark*) fra 0 til 9 på den aktuelle streng; for at indsætte tal med flere cifre tryk hvert ciffer i rækkefølge.
Tasterne A til K (udelad I) kan også benyttes. Dette kan især være hensigtsmæssigt når der arbejdes i Fransk tabulatur. Til L, M, N, må man dog bruge det alphanumeriske tastatur, og taste henholdsvis 10, 11, 12...

Note: Man kan ikke indtaste tal større end det "Antal bånd" der er angivet i [Redigér Streng](#) billedet.

- Tryk ; (semikolon) for indsætte en pause med den valgte varighed.
- Man kan indsætte noder i forskellige [stemmer](#) hvis der er brug for det—fuldstændig som i en almindelig nodelinje.

Se også, [Redigér noder](#) (herunder).

Historiske tabulaturer

Fra version 2.1, understøttes historiske notationer for bas strenge (lut og lign.):

- **Fransk tabulatur:** anvender bogstaver med foranstillede skråstreger, umiddelbart under det faste tab: f.eks. 7. streng: "a", 8. streng: "/a", 9. streng: "//a" og så videre, alle på den første plads under tabulaturet.
- **Italiensk tabulatur:** anvender tal med 'ledestreger'- som små dele af en streng - placeret over det faste tab: f.eks. 7. streng: "0" en position over tabulaturet, med en 'ledestreg'; 8. streng: "0" to positioner over the tabulaturet, med to 'ledestreger' og så videre.

Indtastning kan kun foretages via tastaturet: ved at flytte markøren under (Fransk) eller over (Italiensk) tabulaturet, vil der blive vist skråstreger eller ledestreger, som angiver hvilken streng gribemærket vil blive indsat på. Når båndet angives, ved at trykke på den tilhørende tast, vil noden blive indsat på den viste streng.

Med mus

Indsætning med brug af mus:

- Gå til notationstilstand, og vælg varigheden af node eller pause ([seherunder](#)).
- Klik på den streng, noden skal indsættes på. Noder oprettes fra starten på bånd 0 (ellera ved Fransk tabulatur): dette ændres ved at indtaste den rigtige værdi på tastaturet.
- Gribemærket kan ændres opad/nedad ved at bruge Alt+Shift+↑ eller Alt+Shift+↓.

- Man kan indsætte noder i forskellige stemmer hvis der er brug for det—fuldstændig som i en almindelig nodelinje.

Se også, [Rediger noder](#) (herunder).

Vælg nodens varighed

I notationstilstand kan nodens varighed vælges på en af de følgende måder:

- Tryk Skift+1 til Shift+9: Sætter varigheden fra en 128ende del til Longa (muligheden for at bruge disse genveje afhænger af platform og tastatur layout);
- Tryk NumPad 1 til NumPad 9: Sætter varigheden fra en 128ende del til Longa, (hvis NumLock er sat);
- Klik på ikonet for den ønskede varighed i værktøjslinjen [Node indtastning](#) over hovedvinduet.
- Tryk Q for at forkorte varigheden og W for at forlænge den.

Rediger noder

Notationstilstand

Redigering af et eksisterende gribemærke **i notationstilstand**:

- Placer markøren over gribemærket, og genindtast nummeret på båndet.
- Flyt gribemærket op eller ned ved brug af Alt+Skift+↑ eller Alt+Skift+↓.

Ikke i notationstilstand

Ændring af et eksisterende gribemærke *udenfor* **notationstilstand**:

1. Marker et eller flere gribemærker.
2. Brug en af de følgende måder:
 - Flyt op eller ned uden at skifte streng: Tryk↑ / ↓.
 - Flyt op eller ned, og skift samtidig streng, for at få det laveste bånd, når det er muligt: TrykAlt+Skift+↑ / ↓
 - Flyt til en nabostreng (hvis den er fri, og kan producere noden): TrykCtrl+↑ / ↓.

Note: Man kan ikke indtaste tal større end det "Antal bånd" der er angivet [Redigér Streng](#) billedet.

Krydsede nodehoveder

Skift gribemærket til et krydset nodehoved:

1. Marker et eller flere gribemærker (ikke i notationstilstand).
2. Tryk Skift+X for at slå skygge nodehoveder til/fra.

Resume af tastatur genveje

Notationstilstand

Tast:	og få:
↑	Flyt markøren til strengen ovenover
↓	Flyt markøren til strengen nedenunder.
Skift+1 indtil Skift+9	Vælg nodens varighed (128ende del til longa)
NumPad 1 til NumPad 9	Vælg nodens varighed (128ende del til longa)
Q	Formindsk nuværende nodes varighed.
W	Forøg nuværende nodes varighed.
0 til 9	Indsæt nummer/bogstav for et bånd.
A til K	Indsæt nummer/bogstav for et bånd. (i udeladt).
Alt+Skift+↑	Flyt gribemærket opad.
Alt+Skift+↓	Flyt gribemærket nedad.
;(semikolon)	Indsæt en pause

Redigeringstilstand

Tast:**og få:**

- 0 til 9 Skift den markerede nodes/pauses varighed (128ende dels node til longa)
- Alt+Shkft+↑ Forøg den markerede nodes tonehøjde (MuseScore vælger strengen).
- ↑ Forøg tonehøjden uden at skifte streng.
- Alt+Skift+↓ Sænk den markerede nodes tonehøjde (MuseScore vælger strengen).
- ↓ Sænk tonehøjden uden at skifte streng.
- Ctrl+↑ Skift til strengen ovenover uden at ændre tonehøjde.
- Ctrl+↓ Skift til strengen nedenunder uden at ændre tonehøjde.
- Skift+X Slå skygge nodehoveder til/fra.

Tilretning af tabulatur

Et tabulatur kan tilpasses på flere måder, for at passe til behovet.

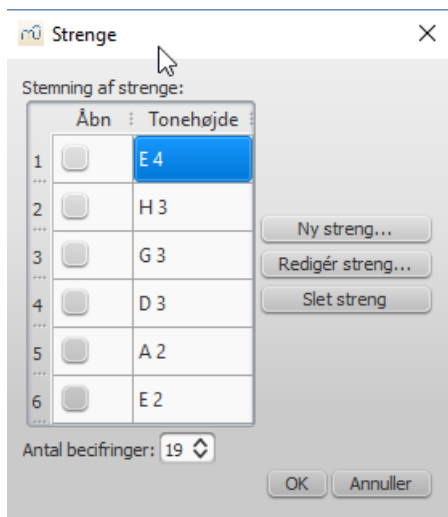
Ændringerne foretages fra billedet *Redigér nodelinje/stemme egenskaber*. Billedet åbnes ved at højreklikke på tabulaturet og vælge Nodelinjeegenskaber

Ændring af udseende

Selve tabulaturets udseende og måden gribemærkerne vises på, kan tilrettes ved at vælge knappen *Udvidede layoutegenskaber*. (Se mere [her](#)).

Rediger strenge

I billedet *Redigér nodelinje/stemme egenskaber* vælges knappen *Redigér strenge...* i bunden af billedet, som åbner billedet **Strenge**



Skift stemning

1. Dobbeltklik på tonehøjden for en streng, eller klik og vælg knappen Redigér streng....
2. Dobbeltklik på en ny tonehøjde i billedet **Nodevalg** eller klik og tryk OK.
3. Klik OK for at lukke billedet "**Strenge**".

Note: (1) Hvis stemningen ændres i et tabulatur, som allerede indeholder noder, vil gribemærkerne blive rettet automatisk (hvis muligt); (2) Rettelser vil kun gælde for det aktuelle nodeark, og vil ikke påvirke nogen af standard indstillingerne.

Tilføj en streng

1. Klik på tonehøjden for en streng og tryk Ny streng.
2. Dobbeltklik på en tonehøjde i billedet **Nodevalg** eller vælg tonehøjden og tryk OK. Den nye streng vil blive indsat *under* den markerede streng.

Note: Tilføjelse af en streng vil ikke ændre antallet af linier i tabulaturet. Dette må rettes i billedet Nodelinjeegenskaber.

Slet en streng

1. Klik på tonehøjden for en streng og tryk Slet streng.

Note Efter sletning af en streng må antallet af linjer i tabulaturet rettes i billedet Nodelinjeegenskaber.

Marker en streng "åben"

Denne facilitet kan bruges til at angive strenge uden bånd - som på en **Lut**:

1. Sæt flueben i kolonnen "Åbn" for de strenge, der ikke skal benytte bånd.

Skift antal bånd på instrumentet

Denne indstilling angiver det største bånd-nummer, som kan indsættes på tabulaturet.

1. Indtast antallet af bånd, eller vælg det i rullefeltet "**Antal bånd**".

Kombiner nodelinje og tabulatur

Strenginstrumenter med faste bånd—som guitar—noteres ofte ved brug af nodelinje og tabulatur (TAB) samtidig. Kombinerede nodelinjer oprettes som beskrevet herover, og kan oprettes enten som **sammenkædede** eller **ikke sammenkædede**.

1. **Ikke sammenkædede nodelinjer:** Notation i en nodelinje kan indsættes, slettes eller redigeres, uden at påvirke den anden linje. Den noterede musik kan flyttes fra en linje til den anden, ved at markere det ønskede område, og kopiere og indsætte det i den anden linje.
2. **Sammenkædede nodelinjer:** Alle ændringer, som laves i en af nodelinjerne, overføres automatisk til den anden

("gensidig oversættelse").

Note: Indimellem kan det forekomme at der *ertal vist med rødte* et tabulatur. Dette skyldes at *etgribemærke* ikke kan vises fordi det konflikter med et eksisterende. Dette kan løses ved flytte og justere de eksisterende gribemærker (se [Redigering af noder](#)).

Et overlap af gribemærker på den nederste linje kræver dog ikke justering—dette er "by design" og det røde mærke vil ikke optræde i udskrifter.

External links

- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 7 - Tablature and Drum Notation](#)

Trommenotation

Notering af slagtøj er en del anderledes end Indtastning for et stemt instrument (som klaver eller violin). Alligevel anbefales det at læse kapitlet om [Nodeindtastning](#) for stemte instrumenter først.

Nodelinier til slagtøj

Når man tilføjer slagtøj til nodearket med [Ny node hjælper](#) eller med [Instrument](#) dialogen, bliver der automatisk indsat en nodelinie af den rigtige slags (1-liniet, 3-liniet eller 5-liniet). Hvis det behøves, kan man ændre det med "Nodelinietype" kolonnen på [Vælg instrumenter](#) siden. Er der behov for yderligere ændringer (f.eks. en 2-liniet nodelinie o.l.) kan de laves fra nodearket, ved at højreklikke på nodelinien og vælge [Nodelinieegenskaber...](#) → [Avancerede egenskaber for Layoutstil](#).

På en 5-linet slagtøjsnodelinie får hver instrument tildelt en bestemt plads på nodelinien (linie eller mellemrum) og en type nodehoved.

Når man skriver for et trommesæt, er det almindeligt at bruge to [stemmer](#):

stemme 1 (den øverste stemme) indeholder normalt (med halsen opad) noder, som spilles med hænderne, mens

stemme 2 (den nederste stemme) normalt indeholder noder (med halsen nedad), som spilles med fødderne (se billedet herunder).



Indtastningsmetoder

Man kan indsætte noder på en slagtøjslinie på alle de følgende måder:

- Eksternt MIDI tastatur;
- Klaviatur (virtuelt);
- Computer tastatur;
- Mus.

De forskellige måder kan bruges i en vilkårlig kombination:

MIDI tastatur

Indtast noder til en slagtøjslinie med et **MIDI tastatur**:

1. Kontroller at MIDI tastaturet er tilsluttet og fungerer korrekt.

Note: Hvis man klikker på slagtøjslinien uden at være i [notationstilstand](#), kan man *afprøve* slagtøjsinstrumenterne med MIDI tastaturet.

2. Klik på den node eller pause, hvor indtastningen skal starte.
3. Skift til [Nodeindtastning](#).
4. Vælg den ønskede [stemme](#). For eksempel bliver lilletromme, kantslag og alle bækkener normalt indsat i stemme 1; stortromme i stemme 2.
5. Sæt [nodens varighed](#).
6. Tast på en tangent for at indsætte en node i nodearket. Hold tangenten nede, og tryk på en ny tangent, for at indsætte en node mere på samme position

Note: Brug en **GM2 tromme tabel** for at se hvilken tangent på MIDI tastaturet, der svarer til hvilket slagtøjsinstrument.

Nogen tastaturer (bl.a. Casio) viser slagtøjsymboler ved siden af tangenterne, som hjælp til brugeren.

Virtuelt klaviatur

Indtast noder til en slagtøjslinie med det virtuelle **klaviatur**:

1. Kontroller at det virtuelle klaviatur vises. Tryk P (eller marker det i Vis → Klaviatur).

Note: Hvis man klikker på slagtøjslinien uden at være i notationstilstand, kan man *afprøve* slagtøjsinstrumenterne med klaviaturet.

2. Klik på den node eller pause, hvor indtætningen skal starte.
3. Skift til Nodeindtætning.
4. Vælg den ønskede stemme. For eksempel bliver lilletromme, kantslag og alle bækkener normalt indsat i stemme 1; stortromme i stemme 2.
5. Sæt nodens varighed.
6. Tast på en tangent (på det virtuelle klaviatur) for at indsætte en node i nodearket.
7. For at tilføje en node til en eksisterende, trykkes Skift ned, og holdes nede, mens der trykkes på en ny tangent (indtil version 2.1, bruges Ctrl (Mac: Cmd)).

Note: Brug en **GM2 tromme tabel** for at se hvilken tangent på klaviaturet, der svarer til hvilket slagtøjsinstrument.

Som standard er klaviatur paletten fastgjort i bunden af skærmen - til venstre for Trommeværktøjet. Man kan frigøre den ved at trække den og fastgøre den igen på flere måder:

- Trækkes panelet nedad mod midten, vil det blive placeret oven på Trommeværktøjet, i fuld bredde. Man skifter mellem panelerne med faneblade, som vises under det aktive panel.
- Trækkes panelet nedad mod højre eller venstre, vil det blive placeret ved siden af Trommeværktøjet.

Computer tastatur

Indtast noder til en slagtøjslinie med **computer tastaturet**:

1. Klik på den node eller pause, hvor indtætningen skal starte.
2. Skift til Nodeindtætning. Slagtøjs paletten vil nu blive vist i bunden af skærmen. (se herunder).
3. Sæt nodens varighed.
4. Tryk på genvejstasten (A–G) for det instrument, der skal indsættes — i henhold til Trommeværktøjet.
5. Hvis man vil tilføje endnu en node til en eksisterende, trykkes Skift + [A-G].

Note: Tildelingen af stemmer vises med farver på slagtøjs paletten: blå for stemme 1, grøn for stemme 2.

Mus

Indtast noder til en slagtøjslinie med **musen**:

Indsæt noder i en slagtøjslinie:

Brug følgende metode til at tilføje en *ny* node eller for at erstatte en *eksisterende* akkord.

1. Vælg den node eller pause hvor indtætningen skal starte. Man kan også markere entakt.
2. Tryk N for at skifte til notationstilstand. Trommeværktøjet vil nu blive vist i bunden af skærmen. (se herunder)
3. Sæt nodens varighed.
4. Vælg en af disse måder:
 - Dobbeltklik på en node i Trommeværktøjet.
 - Marker en node (f.eks. Stortromme eller lilletromme) i Trommeværktøjet, klik herefter på en node eller pause i nodearket.

Tilføj en node til en eksisterende akkord i en slagtøjslinie:

1. Kontroller at der ikke er valgt note input mode.
2. Vælg en varighed svarende til den node, der skal tilføjes til.
3. Klik på den nye node i Trommeværktøjet.
4. Klik over eller under den eksisterende node i slagtøjslinien.

Note: Tildelingen af stemmer vises med farver på slagtøjs paletten: blå for stemme 1, grøn for stemme 2.

Trommeværktøjet

Når man er i notationstilstand og vælger en slagtøjslinie, åbnes et vindue i bunden af skærmen, som kaldes **Trommeværktøjet**. Vinduet er helt *essentielt* for indtastning med musen. Desuden viser det genvejstasterne for computer tastaturet. Det har ingen funktion når man bruger et MIDI tastatur eller det virtuelle klaviatur.

Hver node repræsenterer et slagtøjs instrument: Holdes markøren over noden, vil instrumentnavne blive vist.



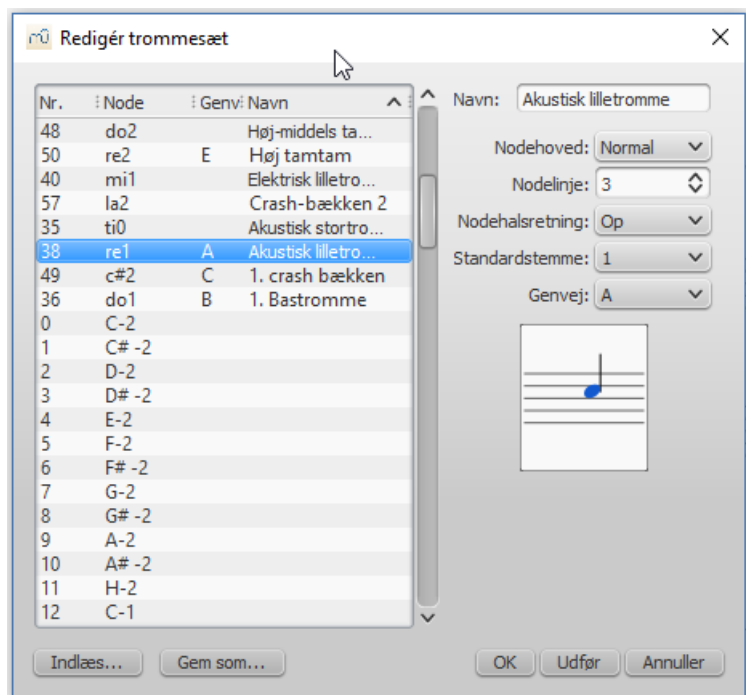
Bogstaverne A–G (som vises over visse af noderne i værktøjet) er defineret som genveje til indtastning af bestemte instrumenter (stortromme, lilletromme, lukket hi-hat osv.), i stedet for at henvise til tonehøjder. De kan, efter behov tildeles til andre instrumenter, i Rediger trommesæt vinduet.

Når **Trommeværktøjet** er åbent, kan man dobbeltklikke på en node, eller taste bogstavet for en af genvejene, og få indsat noden for instrumentet i slagtøjslinien. Tildelingen af stemmer vises med farver på slagtøjs paletten: blå for stemme 1, grøn for stemme 2. Dette kan ændres i Rediger trommesæt billedet, hvis man ønsker det.

Tildelingen af stemmer gælder kun for indtastning med tastatur og mus: ved indtastning via et MIDI tastatur, eller det virtuelle klaviatur kan alle stemmer benyttes.

Rediger trommesæt

Ved at klikke på Rediger trommesæt til venstre for **Trommeværktøjet**, åbnes vinduet **Rediger trommesæt**. Man kan også højreklikke på en slagtøjslinie, og vælge "Rediger trommesæt."



Rediger trommesæt vinduet viser de slagtøjsinstrumenter, som er til rådighed, og de tilhørende MIDI noder og deres numre. I vinduet vises også hvordan det enkelte instrument bliver vist på slagtøjslinien — navn, position, nodehoved type og nodehalsens retning.

Note: Alle ændringer, som foretages her, gemmes automatisk i MuseScores basis fil

Ved at klikke på en række i den venstre kolonne, får man adgang til at redigere egenskaberne for en node:

Navn: Navnet som ønskes vist i Trommeværktøjet, når musen holdes over noden.

Nodehoved: Vælg udseendet for nodehovedet fra drop-down listen (hvis det sættes til "Invalid," vil instrumentet ikke blive vist i [Trommeværktøjet](#)).

Nodelinie placering: Nummeret angiver hvilken linie/mellemrum, i nodelinien, noden vil blive vist på. "0" betyder den øverste linie i en 5-liniet nodelinie. Negative tal flytter noden opad trin for trin, mens positive tal flytter den nedad på samme måde.

Nodehalsens retning: Auto, Op eller Ned.

Standard stemme: Tildeler noden til en af de fire stemmer. Dette vil ikke berøre indtætning fra MIDI tastatur eller virtuelt klaviatur.

Genvej: Tildel en tastatur genvej til indtætning af denne node.

Det tilrettede trommesæt kan gemmes, som en .drm fil, ved at trykke Gem. Man kan også importere et tilrettet trommesæt, ved at bruge knappen Indlæs.

Note: I MuseScore 2.1, vil nogle af tonehøjderne for Tenor Trommer instrumentet ikke blive afspillet korrekt. En DRM fil, som løser problemet kan downloades [her](#).

Hvirvel

For at lave en trommehvirvel bruges [Tremolo](#).

External links

- [How to create jazz drum notation](#) [MuseScore How-To]
- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 7 - Tablature and Drum Notation](#)
- [Drum Parts](#) [video]
- [Editing the Drum Palette in MuseScore 1.1](#) [video]
- [Saving Drumset Changes in MuseScore 1.1](#) [video]
- [Guide to Drum and Percussion Notation](#)

Lyd og afspilning

MuseScore har indbyggede faciliteter til "Lyd og afspilning". Dette kapitel dækker mulighederne for import, kontrollerne til afspilning, og måder til at udvide instrumenternes lyd, ud over den indbyggede klaver lyd.

Afspilning

De almindelige afspilningsfunktioner er samlet i et værktøjslinjen **Afspilning**, som er placeret over dokument vinduet::



Fra venstre til højre er funktionerne:

- **Spol tilbage til start:** Afspilning vil vende tilbage til starten af nodearket, eller til starten af en sløjfe (hvis der er en).
- **Start eller stop afspilning:** Se [Start/stop afspilning](#).
- **Sæt løkke til/fra:** Se [Afspilning af løkke](#).
- **Afspil gentagelser:** Slås fra hvis afspilning skal ignorere gentagelsestegn.
- **Panorer under afspilning:** Slås fra hvis nodearket ikke skal flytte sig under afspilning.
- **Afspil metronome:** Se [Afspilning metronom](#).

Afspilningsfunktioner

Start/stop afspilning

For at starte afspilning:

1. Klik på en node, en pause, eller i en tom del af en takt for et etablere et startpunkt.

Note: Hvis der ikke markeres noget, vil afspilning starte hvor det stoppede sidst - eller fra starten af nodearket.

2. Tryk på knappen Afspil  eller tryk på Mellemrum.

Under afspilning kan man springe til en vilkårlig node, ved at klikke på den.

For at stoppe afspilning:

- Tryk på knappen **Afspil**; eller tryk på Mellemrum.

Under afspilning

Når afspilning er startet har man de følgende funktioner til rådighed:

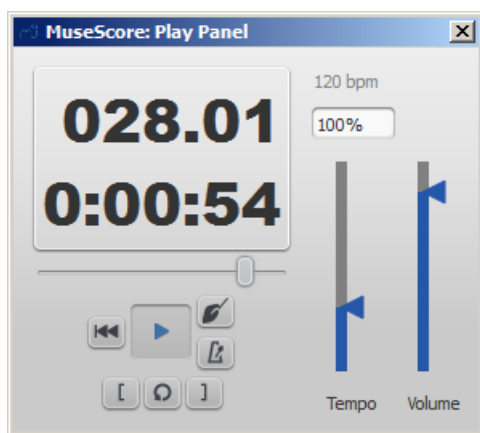
- Flyt tilbage til forrige akkord: ←
- Flyt frem til næste akkord: →
- Flyt tilbage til starten af forrige takt: Ctrl+← (Mac: Cmd+←)
- Flyt frem til starten af næste takt: Ctrl+→ (Mac: Cmd+→)
- Spol tilbage til starten af nodearket: Home (Mac: ⌘+Home); eller tryk på knappen **Spol tilbage** (værktøjslinjen afspilning).

Under afspilning kan man stadig bruge tastatur genveje til at åbne og lukke paneler, som f.eks Afspil, Synthesizer, Mixer osv.

Afspilningspanel

Afspilningspanelet kan åbnes på en af disse måder:

- Tryk F11 (Mac: Fn+F11).
- Vælg Vis → Afspilningspanel fra menuen.



Afspilningspanelet giver midlertidig kontrol over afspilningen, herunder hastigheden (benævnt 'tempo'), afspilningspanelet (med specifikke start- og slutpositioner), og det generelle lydniveau.

Note: Ændring af parametrene i Afspilningspanelet bliver *ikke* gemt i nodearket: De bestemmer kun afspilningen for den *igangværende* session. Permanente ændringer af **tempoet** bør laves v.hj.a en tempo tekst. For ændring af standard lydniveauet for *afspilning*, se Synthesizer.

Forslag

Forslag, som spilles hver gang en afspilning startes, kan slås til og fra. Forslaget spiller taktslagene for en hel takt (for den taktart, der gælder på det sted, hvor afspilningen starter); hvis afspilning starter midt i en takt eller i en 'kort' takt (optakt), vil der blive spillet taktslag nok til at udfylde takten. Dirigent ikonet i afspilningspanelet slår forslag til og fra.

Metronom afspilning

Ved at bruge metronom ikonet i Afspilningspanelet, kan man slå lyden af en ledsagende metronom til og fra, under afspilningen.

Afspilning af løkke

En udvalgt passage kan afspilles i en løkke, enten ved at bruge værktøjslinjen **Afspilning** (se billedet herover) eller v.hj.a Afspilningspanelet.

Brug af værktøjslinjen:

- Afspilning skal være slået **fra**, og "Spil løkke knappen" **til**.

- Marker det afsnit af nodearket der skal afspilles i løkke.
- Tryk på afspilningsknappen.

Afspilning vil nu ske i løkke gennem afsnittet markeret med de blå flag.

- Brug knappen "Spil løkke" til at slå løkken til og fra.

Brug af Afspilningspanelet:

- Marker den node afspilningen skal starte fra, og klik på knappen "Start løkke". Knappen "Afspil løkke" vil nu blive aktiv.
- Marker den node afsnittet skal slutte ved, og klik på knappen "Afslut løkke".
- Tryk på Afspil.

Afspilning vil nu ske i løkke gennem afsnittet markeret med de blå flag.

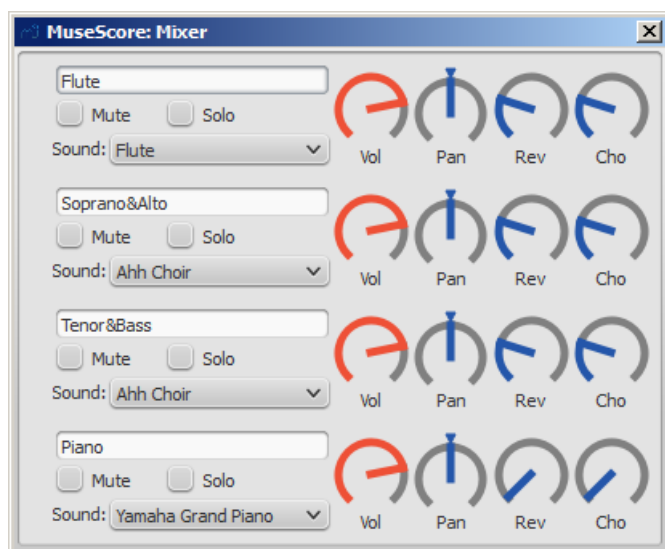
- Knappen "Afspil løkke" kan bruges til at slå løkken til og fra.

Mixer

Mixeren giver mulighed for at ændre lyden for et instrument, og for at indstille lydstyrke og panorering for den enkelte nodelinje.

For at vise/skjule mixeren kan man benytte en af følgende:

- Tryk F10 (Mac: fn+F10).
- Fra hovedmenuen, vælg Vis → Mixer.



Note: Særskilt indstilling af rumklang og kor effekter for *hver* kanal er endnu ikke implementeret; brug synthesizereffekt enheden i stedet.

Navnet på den enkelte mixer kanal er det samme som **Stemmenavn** i dialogen Nodelinje egenskaber.

Stum og Solo

- For at **afbryde** afspilningen af en nodelinje, markeres checkboxen "Stum". Kan gentag for flere nodelinjer efter behov.
- For kun at afspille en enkelt nodelinje markeres checkboxen "Solo" for denne.

Indstillinger

Klik og træk opad for at dreje en knap med uret, klik og træk nedad for at dreje en knap mod uret. Man kan også holde markøren over knappen og brug musens hjul. Ved at dobbeltklikke på en knap vil den blive sat tilbage til standard positionen.

Lyd

Menuen "Lyd" viser en menu med en oversigt over alle instrumenter, som er indeholdt i den aktuelle SoundFont. Hvis

man har flere SoundFont indlæst i [Synthesizeren](#), vil tilføjelserne fra alle SoundFont (og/eller SFZ filer) blive vist i en enkelt lang liste - i den rækkefølge der tidligere er indstillet i Synthesizer.

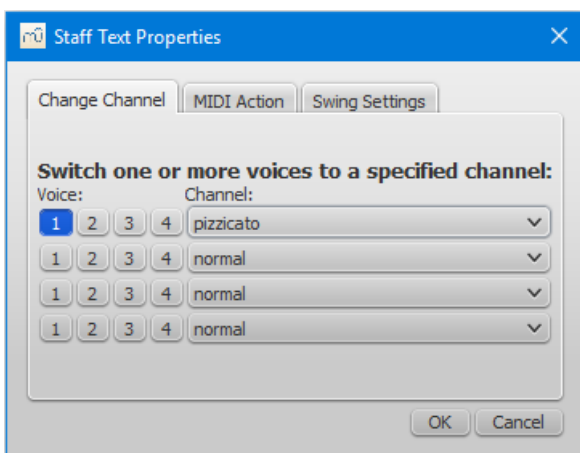
Tip: For at finde et instrument, klik på listen "Lyd", og indtast det første bogstav i instrumentets navn. Gentag efter behov.

Ændring af lyd for en nodelinje (pizz., con sordino, etc.)

Nogle instrumenter har flere kanaler i Mixereb, som kan bruges til at ændre lyden midt i et nodeark. For eksempel er en nodelinje til et strengeinstrument (violin, viola, cello etc.) tildelt *tre* kanaler: en til "arco" (eller "normal"), en anden til "pizzicato", og en tredje til "tremolo." En trompet linje vil have en kanal til "normal" og en anden forbeholdt "mute", o.s.v.

Instruktionerne bruger strengeinstrument med pizzicato som eksempel, men de samme principper kan bruges til alle andre instrumenter, der tillader ændringer i lyden.

1. Marker den første node i den sektion, som ønskes pizzicato;
2. I hovedmenuen vælges Tilføj → Tekst → Nodelinjetekst;
3. Tast "pizz." Denne tekst benyttes kun som visuel markering, og påvirker ikke afspilning direkte;
4. Højreklik på den indsatte nodelinjetekst og vælg Nodelinjetekst egenskaber...;
5. På fanebladet "Skift kanal" vælges en eller flere stemmer i venstre side;
6. I dropdown menuen vælges pizzicato;



7. Klik på OK for at vende tilbage til nodearket.

Alle noder efter den indsatte nodelinjetekst vil blive spillet pizzicato. For at vende tilbage til den normale instrument lyd senere, følges samme fremgangsmåde som ovenfor. Blot tages i trin 3 "arco", og der vælges normal i trin 6.

Se også

- [Lyd fonte](#)
- [Synthesizer](#)
- [Skift instrument](#)

External links

- [How to change instrument sound \(e.g. pizz., con sordino\) midway through score](#)

Skift instrument på nodelinjen

Når en musiker skal dubblere på et andet instrument, i en del af værket, vil instruksenen om at skifte instrument normalt blive placeret over nodelinjen i starten af et afsnit. Tilbagevenden til det primære instrument håndteres på samme måde.

MuseScore giver mulighed for at indsætte en særlig type tekst, kaldt **Skift Instrument**, til dette formål. Denne type tekst er forskellig fra både **Nodelinje** og **System** tekster, da den kobler teksten sammen med afspilningen, og ændrer lyden til det nye instrument.

Instrument skifte i version 2.1

Version 2.1 har en stærkt forbedret funktion til skift af instrumenter, i forhold til tidligere versioner. Der er dog stadig

begrænsninger, som bør man bør overveje, inden man bruger funktionen.

1. Instrument skift kan kun foretages for samme type nodelinje. Man kan f.eks. ikke skifte mellem slagtøj og strengeinstrumenter, eller omvendt.
2. Instrument navnet vil ikke blive ændret i mixeren. Det vil stadig blive vist med det oprindelige navn for nodelinjen.
3. Tonearten ændres ikke automatisk. Man må selv skifte toneart, hvis det er nødvendigt.
4. Man kan nu indsætte de noder, som musikeren skal spille, når instrumentet er skiftet, og den rigtige toneart er sat ind.
5. Med mindre man vil ændre nodelinjetypen, bør man altid bruge **Skift Instrument** tekst.

Instrument skifte i version 2.0

Der er adskillige begrænsninger for dette i version 2.0, som man må forstå før man forsøger at bruge det.

1. Automatisk transponering fra C-partitur til den korrekte toneart for de transponerende blæseinstrumenter er ikke understøttet. Ved ændring til instrumenter noteret i en anden toneart (C fløjte til E_b fløjte; Obo til Engelskhorn osv.), er det bedst at bruge almindelig **Nodelinjetekst** til at angive ændringen, og foretage transponeringen efter musikken er indsat. (brug **Noder** → **Transponering** fra hovedmenuen). For at undgå disharmonier ved afspilning, må det instrument, som er tilknyttet nodelinjen, gøres tavst i Mixeren (F10).
2. Hvis instrumentets lyd skal kunne høres under afspilning, skal **Skift Instrument** tekst funktionen bruges. Efter et instrument skifte, hvor de to instrumenter på nodelinjen ikke er noteret i samme toneart, bør man *aldrig forsøge at indsætte noder direkte fra tastaturet*. I stedet må noderne (a) kopieres ind, eller (b) indsættes *før* instrument skiftet udføres. Ny indtastning i takterne efter instrument skiftet er berørt af to kendte programfejl, som ikke kan rettes i de nuværende 2.0.x versioner, uden at påvirke bagud kompatibilitet. (Dette er løst i [version 2.1](#)). Desuden skal nodearket forblive som C-partitur, da en transponering ellers vil resultere i disharmonier. Som en hjælp, kan en kopi af stemmen gemmes i en separat fil, hvorefter de relevante sektioner kan transponeres til den ønskede toneart inden udskrivning.
3. Når der skiftes fra et C-instrument til et andet, eller fra et ransponerende til et andet i samme stemning (Bb trompet til Bb kornet ell. flygelhorn osv.) kan **Skift Instrument Tekst** benyttes for at sikre at lyden ved afspilning ændres til det nye instrument. Indtastning kan ske som normalt, og er ikke berørt af de programfejl, der er nævnt ovenfor.

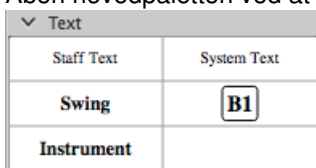
Kompatibilitet

Der visse problemer med kompatibilitet mellem de to versioner.

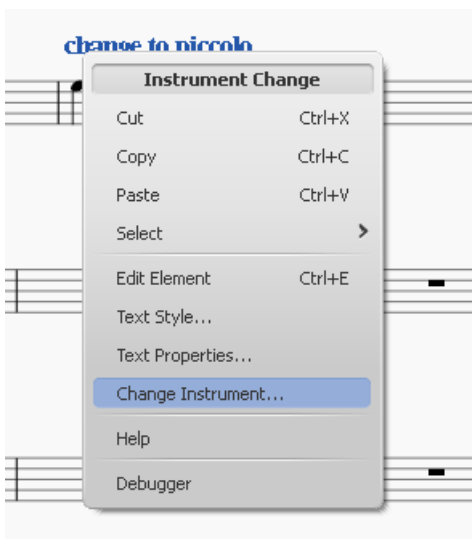
1. Instrument skift oprettet med version 2.0 og åbnet i version 2.1 vil fortsat enten vise eller afspille noderne forkert som i version 2.0. Sletning og genindsættelse af instrument skiftet vil rette de fleste fejl, med kun behov for få mindre rettelser.
2. Instrument skift oprettet med version 2.1 og åbnet i 2.0 vil generelt blive afspiller korrekt, men vil vise noderne forkert.

Tilføj et instrument skift

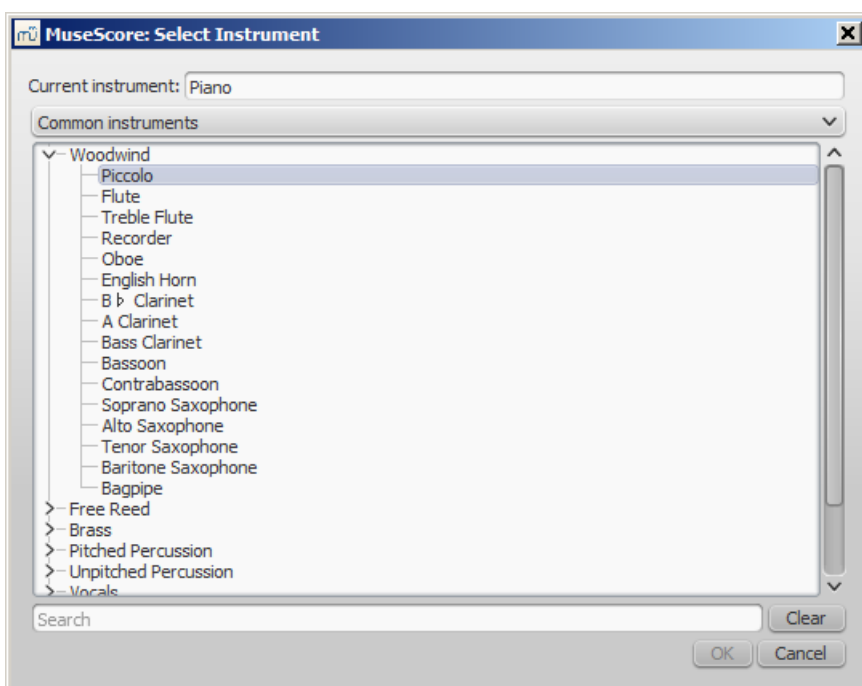
1. Vælg start punktet ved at markere en node eller en pause.
2. Åbn hovedpaletten ved at taste F9 (eller brug **Vis** menuen), og vælg **Tekst** for at åbne tekst-palette.



3. Dobbeltklik på **Instrument**
4. Ordet "Instrument" vil nu blive indsat over den valgte node eller pause.
5. Dobbeltklik på "Instrument", og tast **Ctrl+A** for at markere hele ordet.
6. Indtast den tekst, som skal vises i nodearket, og klik udenfor feltet for at afslutte redigering.
7. Højreklik på teksten og vælg **"Skift Instrument..."**



8. Vælg det ønskede instrument, og klik OK.



Se også

- [Skift instrument](#)
- [Skift lyd for nodelinjen](#)

External links

- [How to change instrument sound \(e.g. pizz., con sordino\) midway through score](#)

SoundFonts og SFZ filer

Afspilning udføres med MuseScore's indbyggede [synthesizer](#), som indeholder et stort udvalg af **virtuelle** (eller **software**) **instrumenter**—herunder slagtøj og lydeffekter.

MuseScore understøtter virtuelle instrumenter i to formater:

- [SoundFont](#) (.sf2/.sf3): En enkelt fil med et eller flere virtuelle instrumenter.
- [SFZ](#) (.sfz): Et sæt af audio filer og definitions filer, med et eller flere virtuelle instrumenter.

SoundFonts

En SoundFont (.sf2/.sf3) er en enkelt fil med et eller flere virtuelle instrumenter. Fra version 2.2, leveres MuseScore

installeret med en SoundFont kaldt **MuseScore_General.sf3**. Dette er et GM ([General MIDI](#) ) sæt, som indeholder mere end 128 instrumenter, lydeffekter, og forskellige tromme- og slagtøjskits.

Note: Ældre versioner af MuseScore leveres installeret med andre Soundfont: MuseScore 2.0–2.1 med **FluidR3Mono_GM.sf3**; MuseScore 1 med **TimGM6mb.sf2**.

GM (General MIDI) er et universelt format, så når et nodeark en gang er sat op til korrekt afspilning med MuseScore's indbyggede SoundFont, bør det være muligt, at exportere det i et vilkårligt lydformat og få det afspillet på en anden brugers computer.

SoundFonts kan findes mange steder på Internettet: nogle gratis andre kommercielle. [Herunder](#) er en liste af gratis SoundFonts.

Installer en SoundFont

Når man har fundet og udpakket en SoundFont ([se herunder](#)), dobbelt klikkes for at åbne den. I de fleste tilfælde vil SoundFont filtypen allerede være associeret med MuseScore, så MuseScore vil starte, og åbne en dialog, som spørger om man vil installere en SoundFont.

Indimellen vil SoundFont filtypen være associeret med en anden applikation. Hvis det sker må man højreklikke på filen, så man får en menu, hvor man kan vælge at åbne filen med MuseScore.

Når dialogen kommer op, og spørger, om SoundFont skal installeres, vælger man "Ja", for at få en kopi oprettet i MuseScore's SoundFont folder. Folderens placering kan ses og ændres i MuseScore's Indstillinger, men den normale placering er:

- Windows: %HOMEPATH%\Documenter\MuseScore2\Soundfonts
- macOS og Linux: ~/Documents/MuseScore2/Soundfonts

I modsætning til de SoundFonts brugeren har tilføjet, er den indbyggede standard SoundFont placeret i en system folder, som er beregnet til dette formål, og som *ikke* bør ændres. Folderen og standard SoundFont filen er:

- Windows (32-bit): %ProgramFiles%\MuseScore 2\sound\MuseScore_General.sf3
- Windows (64-bit): %ProgramFiles(x86)\MuseScore 2\sound\MuseScore_General.sf3
- macOS: /Applications/MuseScore 2.app/Contents/Resources/sound/MuseScore_General.sf3
- Linux (Ubuntu): /usr/share/mscore-xxx/sounds/MuseScore_General.sf3 (hvor xxx er MuseScore versionen)

Afinstaller

En SoundFont afinstalleres ved at åbne folderen, hvor den er installeret, og slette filen

SFZ

En SFZ består af en samling filer og mapper, en SFZ fil og en række lydfile i WAV eller FLAC format, hvor SFZ filen grundlæggende er en tekst fil, som beskriver hvilke lydfile, der er placeret hvor, og hvilket instrument og toneomfang, de skal bruges til.

Note: For fuld understøttelse af SFZ, kræves MuseScore 2.1 eller senere, tidligere versioner har kun begrænset understøttelse af SFZ, nemlig Salamander Grand Piano.

Installer en SFZ

Når en SFZ (se [herunder](#)) er henter skal man selv pakke alle de tilhørende filer (SFZ filen selv og alle undermapper) ud i den folder, der er angivet [herover](#). Lad undermapperne og deres indhold blive som de er.

Afinstaller

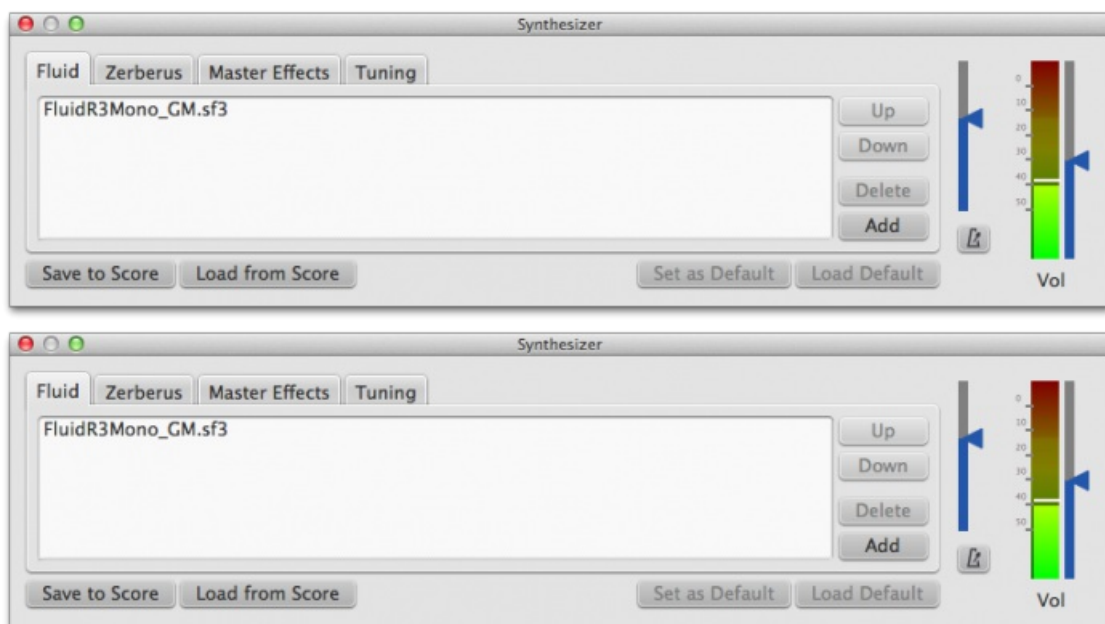
En SFZ afinstalleres ved at åbne folderen, hvor dens filer er installeret, (se [herover](#)) og slette dem alle.

Synthesizer

Synthesizeren er MuseScore's centrale kontrol panel for lydgenivelse. Når en SoundFont er installeret, skal den hentes ind i Synthesizeren, før MuseScore kan bruge den til afspilning. For at skifte til en anden SoundFont som standard, hentes

den ind i Synthesizeren, og der klikkes på Brug som standard.

Synthesizer vises ved at vælge Vis → Synthesizer. Se flere detaljer under [Synthesizer](#).



Liste over lydfiler til download

GM SoundFonts

Disse lyd biblioteker følger General MIDI (GM2) standarden. Denne specifikation indeholder et sæt med 128 virtuelle instrumenter, plus slagtøjs-kits.

- [GeneralUser GS](#) [↗](#) (29.8 MB ukomprimeret)
Med tilladelse fra [S. Christian Collins](#) [↗](#)
- [Magic Sound Font, version 2.0](#) [↗](#) (67.8 MB ukomprimeret)
- [Arachno SoundFont, version 1.0](#) [↗](#) (148MB ukomprimeret)
Med tilladelse fra [Maxime Abbey](#) [↗](#)
- MuseScore 1 blev leveret med [TimGM6mb](#) [↗](#) (5.7 MB ukomprimeret)
Licens: GNU GPL, version 2
Med tilladelse fra [Tim Brechbill](#) [↗](#)
- MuseScore 2 (indtil version 2.1) leveres med [FluidR3Mono_GM.sf3](#) [↗](#) (13.8 MB).
- MuseScore 2 (fra og med version 2.2) leveres med [MuseScore_General.sf3](#) [↗](#) (35.9 MB) ([SF2 version](#) [↗](#) (208 MB)).
Licens: Frigivet under [MIT license](#) [↗](#)
Med tilladelse fra [S. Christian Collins](#) [↗](#)
- [Timbres of Heaven, version 3.2](#) [↗](#) (369 MB ukomprimeret)
Med tilladelse fra Don Allen

Orkester lydfiler

- Sonatina Symphonic Orchestra (503 MB ukomprimeret)
Download: [SoundFont](#) [↗](#) | [SFZ format](#) [↗](#)
Licens: Creative Commons Sampling Plus 1.0
- [Aegean Symphonic Orchestra](#) [↗](#)
Courtesy of [Ziya Mete Demircan](#) [↗](#) (352 MB ukomprimeret)

Klaver lydfiler

SF2 Klaverer

- [Acoustic grand piano, release 2016-08-04](#) [↗](#)
Beskrivelse: Yamaha Disklavier Pro Grand Piano, sf2 format, 36MiB compressed, 113MiB ukomprimeret, 121 samples, 5 hastighedslag
Mere information: <http://freepats.zenvoid.org/> [↗](#) inklusive flere lydfiler.
Licens: Creative Commons Attribution 3.0

Med tilladelse fra [Roberto Gordo Saez](#) ↗

- [Salamander C5 Light](#) ↗
Med tilladelse fra [Ziya Mete Demircan](#) ↗ (24.5 MB ukomprimeret)

SFZ Klaverer

- Salamander Grand Piano
Download: [version 2](#) ↗ | [version 3](#) ↗
Beskrivelse: Yamaha C5, 48kHz, 24bit, 16 hastighedslag, mellem 80 MB og 1.9 GB ukomprimeret
Licens: Creative Commons Attribution 3.0
Med tilladelse fra Alexander Holm
- [Detuned Piano](#) ↗ (244 MB ukomprimeret)
Licens: Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0
- [Plucked Piano Strings](#) ↗
Beskrivelse: 44.1kHz, 16bit, stereo, 168 MB ukomprimeret
Licens: Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0
- [The City Piano](#) ↗
Beskrivelse: Baldwin Baby Grand, 4 velocity layers, 696 MB ukomprimeret
Licens: Public domain
Med tilladelse fra Big Cat Instruments
- [Kawai Upright Piano, release 2017-01-28](#) ↗
Beskrivelse: 68 samples, 44kHz, 24bit, stereo, 2 hastighedslag, 58MiB ukomprimeret
License: GNU General Public License version 3 or later, with a [special exception](#) ↗
Med tilladelse fra Gonzalo and Roberto

Udpakning af hentede lydfiler

Da lydfiler er store, er de oftest komprimerede (zippede) med en række forskellige formater (bl.a. .zip, .sfArk og .tar.gz), og de skal derfor pakkes ud (dekomprimeres) inden de kan bruges.

- ZIP er et standard komprimeringsformat, som understøttes af de fleste operativsystemer.
- sfArk er et format, der er udviklet specielt til at komprimere SoundFont filer. For at dekomprimere kan man bruge [Polyphone](#) ↗; eller denne on-line service: <https://cloudconvert.com/sfark-to-sf2> ↗
- .tar.gz er et populært komprimeringsformat til Linux. Windows brugere kan benytte [7-Zip](#) ↗; Mac brugere kan benytte [Unarchiveren](#) ↗, eller macOS' indbyggede Archive Utility. Bemærk at hvis man bruger 7-Zip, skal man udpakke to gange - en gang for GZip, og en gang for TAR,

Fejlsøgning

Hvis afspilningspanelet i værktøjslinien ikke er aktivt (gråt), eller ikke er synligt, så følg vejledningen herunder for at få lyden til at virke igen:

1. Højreklik på menu linien og kontroller at der er sat hak ved punktet Afspilningsknapper. Hvis dette ikke løser problemet så gå til trin 2.
2. Hvis afspilningspanelet forsvinder efter en ændring af lydfilen, så gå til fanen Rediger → Indstillinger → I/O, og klik OK uden at foretage nogen ændringer. Efter genstart af MuseScore skulle afspilningspanelet blive vist igen.

Hvis det er første gang, der installerers en lydfil, anbefales det at bruge en af de, der er i listen herover.

Hvis afspilningen er ujævn kan det skyldes at computeren ikke kan håndtere den anvendte lydfil. Måske kan det løses med dette råd:

- Reducer den mængde RAM (hukommelse) der anvendes af MuseScore ved at benytte en mindre lydfil. [Se listen](#) herover for muligheder.
- Forøg den mængde RAM, der er til rådighed for MuseScore, ved at lukke alle andre applikationer. Hvis der stadig er problemer, og en stor lydfil er vigtig, så overvej at tilføje mere RAM til computeren.

Se også

- [Synthesizer](#)
- [Mixer](#)

Eksterne links

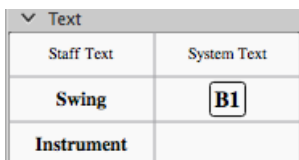
- [How to change the SoundFont or add another](#)
- [The SFZ Format](#) (for details about the sfz specification)

Swing

MuseScore's **swing** feature allows you to change the playback of your score from a straight to a swing rhythm. Swing can be applied globally or only to a section of the score, and is fully variable.

Apply swing to a score section

1. Click on the note where you want swing to start;
2. Double-click **Swing** in the Text palette (shown below);



3. Edit the Swing text as required;
4. If you need to vary swing from the default setting, right click the Swing text and select System text properties... Click on the "Swing Settings" tab and adjust note duration and "Swing ratio" as required.

Swing text can be edited just like any other text element: you can change it, style it, make it invisible etc.

Triplet in tempo marking

Often this notation is used to indicate swing:



MuseScore does not have a way to include a triplet in text as a tempo marking, but there is an easy workaround:

1. Add Swing text as described above and make it invisible (shortcut v, or untick "Visible" in the Inspector);
2. Add an appropriate Image of the required tempo marking to the score. This can be downloaded from the bottom of the "How To" page: [How to create a visual swing marking](#).
3. Resize and reposition the image as required.

Return to straight rhythm

If you want playback to return to straight time after a swing section:

1. Add **Swing** text to the first note or rest of the "straight" section (see above).
2. Edit the text to indicate a return to straight time: e.g. "Straight."
3. Right-click on the text and select System Text Properties.... Click on the "Swing Settings" tab and set "Swing to "Off."

Apply swing globally

If you wish to apply swing to the whole score, you can do so from the menu:

1. Select Style → General... → Score.
2. In the "Swing Settings" section, set the desired note value and "swing ratio."

External links

- [How to create a visual swing marking](#)
- [Swing \(jazz performance style\)](#) (Wikipedia)

Synthesizer

Oversigt

For at vise **Synthesizeren**: Vælg Vis → Synthesizer fra menuen.

Synthesizeren kontrollerer lyden fra MuseScore, og giver mulighed for at:

- Indlæse og organisere lydeksempler fra forskellige lydbiblioteker, så lyden kan afspilles
- Tilføje effekter som rumklang og komprimering
- Justere den overordnede stemning
- Ændre lydstyrken for både musik og for den (valgfrie) metronom.

Synthesizer vinduet er opdelt på fire faneblade:

- **Fluid**: En software synthesizer som kan afspille lydprøver fra SF2/SF3 SoundFont biblioteker.
- **Zerberus**: En software synthesizer som kan afspille lydprøver fra biblioteker i SFZ format.
- **Overordnede effekter**: Bruges til at tilføje diverse effekterne til nodearket.
- **Stemning**: Bruges til at justere den overordnede stemning for afspilning.

Gem/Indlæs Synthesizer indstillinger

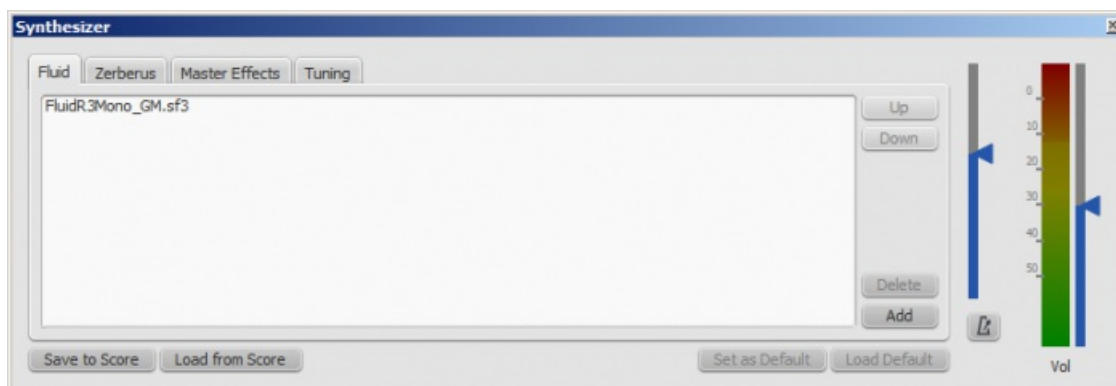
Knapperne i bunden af synthesizer vinduet har disse funktioner:

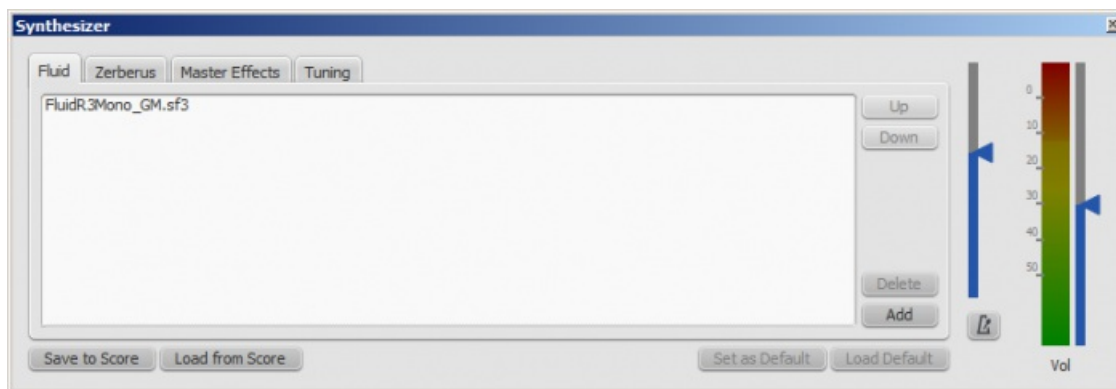
Knap	Funktion
Sæt som standard	Gemmer <i>alle</i> aktuelle synthesizer indstillinger, som <i>standard</i> indstillinger. These are automatically applied to the Synthesizer when you open MuseScore.
Indlæs standard	Indlæser de senest gemte <i>standard</i> indstillinger i synthesizeren.
Gem i nodeark	Gemmer <i>alle</i> aktuelle synthesizer indstillinger i det <i>aktuelle</i> nodeark.
Indlæs fra nodeark	Indlæser indstillingene fra det <i>aktuelle</i> nodeark i synthesizeren.

Note: (1) "Synthesizer indstillinger" omfatter rækkefølgen af Soundfonts og SFX filer, effekt indstillingerne, samt overordnet stemning og volumen. (2) Kun et sæt indstillinger kan være aktivt ad gangen - dvs. at hvis der er flere nodeark åbne samtidigt, så vil indstillingerne komme til at gælde for dem allesammen. (3) Ændringer i synthesizer indstillingerne vil ikke blive brugt ved eksport af lydfiler, medmindre de først er gemt i nodearket (se tabellen, herover). Se også Stemning (herunder).

Fluid

Klik på fanebladet **Fluid** for at få adgang til kontrolpanelet for biblioteker med lydprøver i SF2/SF3 SoundFont. Som standard vil SoundFont biblioteket FluidR3Mono_GM.sf3 være indlæst.





Soundfonts kan indlæses, sorteres, og slettes efter behov. Afspilning kan deles mellem en vilkårlig kombination af soundfonts (og/eller SFZ filer). Rækkefølgen af soundfonts i **Fluid** vil blive afspejlet i *standard* rækkefølgen af instrumenter i mixeren.

Indlæsning af en soundfont

1. Klik på knappen Tilføj
2. Klik på en soundfont i listen.

For at kunne indlæse en soundfont, skal den først være installeret i **Soundfont folderen**. Dette vil sikre at den bliver vist i listen i trin 2 (herover).

Sortering af soundfonts

1. Klik på en soundfont
2. Brug op/ned pilene (i højre side) for at ændre rækkefølgen.
3. Gentag med andre soundfonte i listen efter behov.

Hvis der ikke er blevet ændret på nogen lyde i Mixeren, vil den SoundFont, som er øverst på listen også være den, der bruges ved afspilning. Hvis Mixeren bruges til at afspille forskellige instrumenter, med lyde fra forskellige SoundFonts, vil afspilning kun fungere korrekt, hvis man har de samme SoundFonts indlæst, *i den samme rækkefølge*, i Synthesizeren. Derfor anbefales det, hvis man bruger flere SoundFonts, at klikke på Gem i nodeark knappen i Synthesizeren, så man kan genkalde listen af indlæste SoundFonts (og andre synthesizer indstillinger) næste gang nodearket åbnes, ved at bruge knappen Indlæs fra nodeark.

Fjernelse af en soundfont

1. Klik på et soundfont navn
2. Klik på knappen Slet.

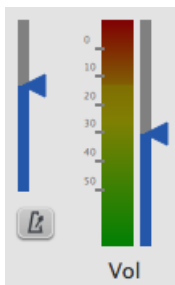
Dette vil fjerne soundfonten fra synthesizeren, men vil ikke afinstallere den fra Soundfont folderen: den vil stadig kunne indlæses senere.

Zerberus

Klik på fanebladet **Zerberus** for at åbne kontrolpanelet for biblioteket med SFZ lydprøver. Filer kan tilføjes eller slettes på samme måde, som i Fluid fanebladet. Bemærk at, ligesom med Fluid, skal SFZ filer installeres i **soundfonts** folderen før de kan indlæses i synthesizeren.

Volumen

I højre side af Synthesizeren er der to volumenkontroller. Den ene kontrollerer lydstyrken for afspilning, den anden kontrollerer lydstyrken for den indbyggede metronom. Metronomen kan slås til og fra, ved at klikke på knappen lige under dens volumenkontrol. Som for de øvrige kontroller i Synthesizeren vil ændringer være midlertidige, medmindre de gemmes i nodearket, eller sættes som ny standard.



Effekter

Fanebladet **Overordnede effekter** giver mulighed for at indstille graden af afrumklang og, fra og med version 2.0.3, komprimering, som anvendes i nodearket.



For at tilføje eller fjerne en effekt:

- Vælg en af mulighederne i listen ud for **Effekt A** eller **Effekt B** (effekter tilføjes i rækkefølgen A → B).

For at gemme eller indlæse effekt indstillingerne bruges knapperne i bunden af Synthesizer vinduet. Se [Synthesizer indstillinger](#) (herover).

Zita 1 rumklang

Zita 1 stereo rumklang modulet gør det muligt at simulere omgivelserne i alt fra et lille lokale til en stor hal. Forsinkelse, efterklangstid og efterklangslyd kan indstilles med stor nøjagtighed med de kontroller, som er til rådighed:

- **Delay:** Sæt en forsinkelse for efterklngen mellem 20-100 ms. frekvensbåndet.reverb from 20-100 ms.
- **Low RT60** (Bastone området): Brug den grå knap til at justere center frekvensen (50–1000 Hz) for det frekvensområde, som indstillingerne skal gælde for: brug den grønne knap til at justere efterklangstiden (1–8 sek.) for dette frekvens område.
- **Mid RT60** (Mellemtone området): Juster efterklangstiden (1–8 sek.) for mellemtone frekvensområdet.
- **HF Damping:** Indstiller dæmpningen af efterklngen for høje frekvenser. Forøgelse af værdien vil ændre frekvensen for afskæringspunktet, og få efterklngen til at lyde klarere, og vare længere.
- **EQ1:** Tillader at sænke eller hæve niveauet (-15 til +15) for frekvensbåndet (center = 40 Hz - 2 KHz) i den *nedre* del af spektret.
- **EQ2:** Tillader at sænke eller hæve niveauet (-15 til +15) for frekvensbåndet (center = 160 Hz - 10 KHz) i den *øvre* del af spektret.

- **Output:** Kontrollerer hvor meget effekt der lægges på. "Dry (tør)" betyder ingen effekt. "Wet (våd)" angiver 100% efterklang. "Mix" er en 50/50 blanding af wet/dry signal.

Note: EQ1 og EQ2 påvirker kun tonerne i efterklngen, *ikke* det tørre (ubearbejdede) signal.

For en hurtig opsætning af effekt indstilligerne, sættes "Output" til "Mix" og "Mid RT60" knappen sættes til den ønskede efterklangstid. Herefter kan effekten finindstilles, som forklaret herover.

SC4 kompressor

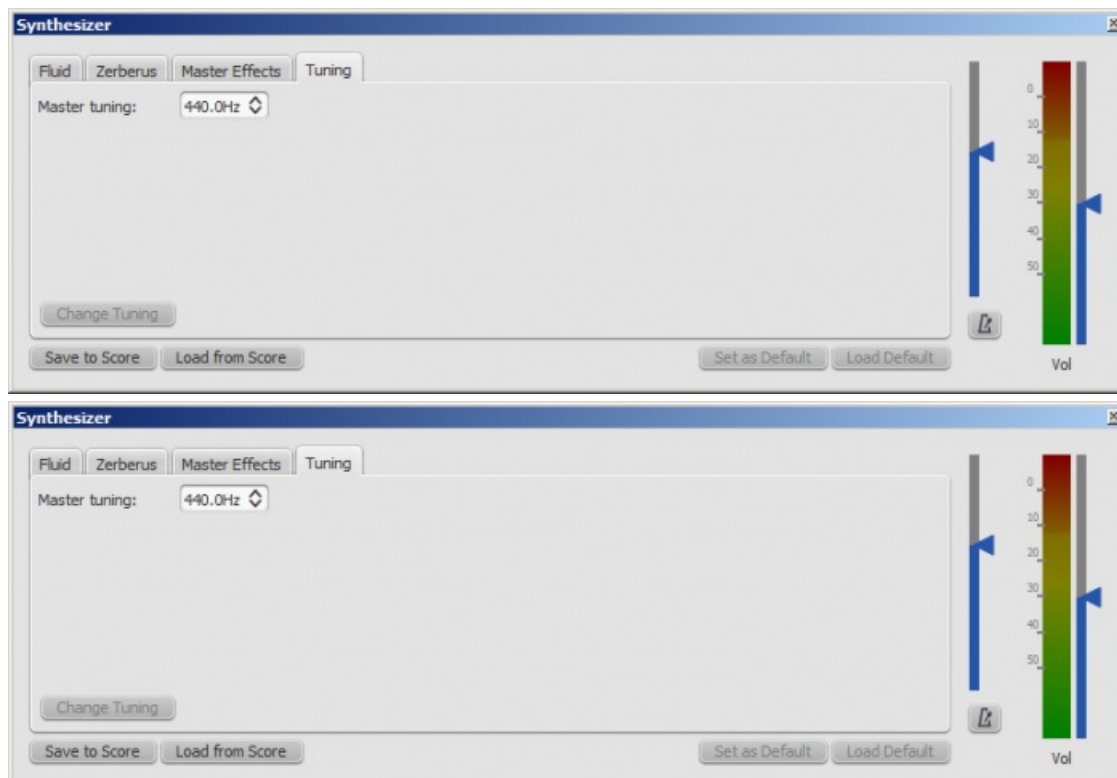
SC4 stereo kompressoren (inkluderet fra og med version 2.0.3) tilbyder detaljeret kontrol over det dynamiske omfang af afspilningen, ved at reducere forskellen i styrke mellem svage og kraftige lyde. It offers the following controls:

- **RMS:** Justerer forholdet mellem RMS (0) og Spids (1) kompression. Ved den første reagerer kompressoren på det udjævnede middel-niveau, ved det andet reagerer kompressoren på spids-niveauet.
- **Attack:** (1.5–400 ms) Den tid det vil tage for kompressionen at være fuldt virksom, efter at signalet har oversteget grænse niveauet.
- **Release:** (2–800 ms) Den tid det vil tage for kompressionen at vende tilbage til nul, efter at signalet er faldet under grænse niveauet.
- **Threshold:** (in dB) Niveauet for signalet, hvorover kompressionen sætter ind. Sænkning af grænse niveauet, vil forøge andelen af signalet, som bliver komprimeret.
- **Ratio:** Omfanget af kompression, som anvendes på signalet over grænse niveauet. Jo højere værdi, jo mere bliver signaler komprimeret. Kan varieres mellem 1:1 og 20:1.
- **Knee:** Giver mulighed for at variere mellem et "blødt knæ" og et "hårdt knæ". Jo blødere knæ, jo mere gradvis vil overgangen være mellem det ukomprimerede og det komprimerede signal.
- **Gain:** Komprimering vil ofte resultere i en sænkning af lydstyrken, så brug denne knap til at øge forstærkningen, og dermed signalstyrken, efter behov.

For en hurtig opsætning forsøg RMS = 1, Threshold = -20 db, Ratio = 6. Forøg Increase forstærkningen for at genskabe tabet i lydstyrke. Finindstil som forklaret ovenfor.

Stemning

Fanebladet **Stemning** er stedet, hvor man kan indstille programmets **overordnede stemning**. Instrumenter stemt i C, vil have A4 = 440 Hz som standard.



For at ændre den Overordnede stemning:

- Indtast en ny værdi i feltet **Overordnet stemning** og tryk på Skift stemning.

Note: (1) Stemningen vil kun gælde for nodeark i den *igangværende* session. For at sætte det som ny standard for programmet, eller for at gemme det for et bestemt nodeark, se [Gem/Inddlæs Synthesizer indstillinger](#). (2) For at benytte den nye tuning i eksporterede audio filer (WAV, MP3, OGG), skal der trykkes **Gem** i nodeark før der eksporteres.

Se også

- [SoundFont](#)
- [Mixer](#)

Tempo

Tempo angivelser kan indsættes fra Tempo [paletten](#) i Grundlæggende eller Udvidet [arbejdsområde](#).

De starter som metronomangivelser, men kan redigeres til at vise de forskellige tempo betegnelser, eller udtryk. Tempoet for afspilning kan varieres gennem hele nodearket, ved at benytte flere forskellige tempo angivelser, synlige eller usynlige.

Tilføj en tempo angivelse

Brug en af følgende måder:

- Marker en node og indtast **tastatur genvejen** Alt+T.
- Marker en node eller pause, og vælg Tilføj → Tekst... → Tempoangivelse fra menuen.
- Marker en node eller pause og dobbelt klik på den ønskede metronom angivelse i [paletten](#) **Tempo**;
- Træk en metronomangivelse fra [paletten](#) **Tempo** direkte hen på en node eller pause.

Note: Hvis en tempoangivelse indsættes fra menuen eller med en tastatur genvej, vil taktslaget automatisk følge den valgte node. Fordelen ved at benytte paletten er at **du** bestemmer hvilket taktslag, der skal benyttes.

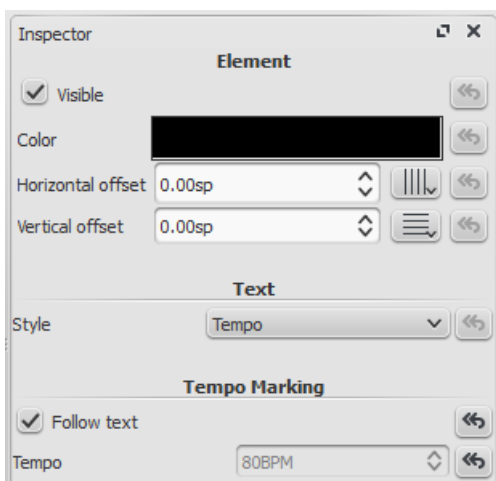
Rediger tempoet

En eksisterende metronomangivelse i nodearket kan ændres:

1. Skift til [Redigeringstilstand](#) for den ønskede tempoangivelse;
2. Skift metronomangivelsen eller taktslaget efter behov;
3. Forlad redigeringstilstand.

Man kan også overskrive tempoet for en metronomangivelse fra [Inspektør](#):

1. Marker tempoangivelsen;
2. Fjern markeringen ved "Følg tekst i sektionen "Tempoangivelse" i [Inspektør](#);



3. indsæt det ønskede afspilningstempo i "Tempo" feltet nedenunder.

Note: Afspilningen kan ske hurtigere eller langsommere hvis tempoangivelsen i [Afspilnings panelet](#) er sat til andet end 100%.

Rediger tempo tekst

Tempoangivelser kan [redigerrs](#) og formatteres fuldstændig som andre [tekst](#) objekter. For indstilling af tekst egenskaber

eller stil, se [Tekst stil og egenskaber](#).

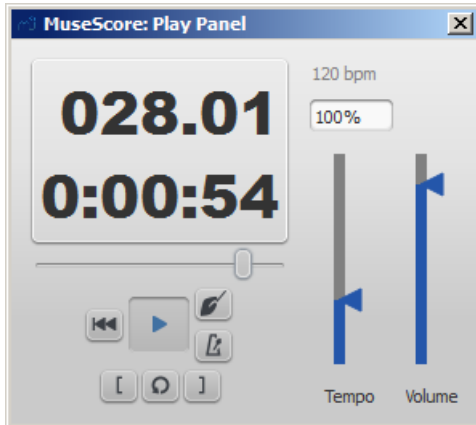
Tempoangivelser sat med en metronomangivelse vil normalt blive fastholdt selvom de overskrives af et udtryk - som Andante, Moderato o.l. Man kan også *indsætte* supplerende tekst til en metronomangivelse. F.eks.

Andante ♩ = 75

annullering af en tempoangivelse

Man kan midlertidigt annullere det angivne tempo, og afspille med et vilkårligt tempo, ved at bruge [afspilningspanelet](#):

1. Vis afspilningspanelet: Vis → Afspilningspanel eller F11 (Mac: fn+F11):



2. Flyt tempo skyderen op eller ned efter behov. Tempoet vises både som en absolut værdi, og som en procentdel af den nuværende tempoangivelse. Dobbeltklik på skyderen for at nulstille den.

Note: Antal slag i minuttet (BPM) vises altid som antallet af fjerdedele pr. minut, uanset den aktuelle taktangivelse.

Afspilning af ritardando og accelerando

Man kan simulere **ritardando** ("rit.") og **accelerando** ("accel.") ved at tilføje skjulte tempoangivelser til nodearket. Tempoangivelsen ved udskrivning kan bedst indsættes som en [nodelinje/systemtekst](#).

I eksemplet herunder var tempoet oprindeligt 110 slag i minuttet. Efter ritardandoet bliver tempoet sat ned med 10 på det første slag i hver takt. Alle tempo skiftene gøres usynlige, ved at fjerne markeringen ved **Synlig** i [Inspektør](#), så kun teksten ritardando bliver vist ved udskrivning af nodearket:



Der er udviklet et [plugin](#), som kan automatisere denne opgave: [TempoChanges](#) ↗

Fermater

Fermater, som kan indsættes fra paletten [Artikulationer & Ornament](#), kan tildeles en **Tidsstræk** angivelse, som sættes fra [Inspektør](#). Denne er som standard sat til 1.00. Hvis MuseScore skal afspille en fermat med det dobbelte af nodens normale varighed, markeres fermaten, og "Tidsstræk" sættes til 2.00. Dette virker dog ikke for [fermater sat på taktstreger](#), da taktstreger ikke har en varighed, som kan strækkes.

Se også

- [Afspilning](#)
- [Taktarter](#)

Dynamik

Dynamikangivelser bruges til at angive styrken for en node, eller en musikalsk frase. Angivelserne kan hentes fra [paletten](#) Dynamik i enten det Grundlæggende eller Udvidede [arbejdsområde](#):

<i>ppp</i>	<i>pp</i>	<i>p</i>	<i>mp</i>
<i>mf</i>	<i>f</i>	<i>ff</i>	<i>fff</i>
<i>fp</i>	<i>sf</i>	<i>sfz</i>	<i>sff</i>
<i>sffz</i>	<i>sfpp</i>	<i>rfz</i>	
<i>rf</i>	<i>fz</i>	<i>m</i>	<i>r</i>
<i>s</i>	<i>z</i>	<i>n</i>	

Note: Det generelle lydniveau for afspilning af nodearket kan indstilles med volumenkontrollen i [Afspilningspanelet](#), i [Mixeren](#) [↗](#), eller i [Synthesizeren](#).

Tilføj en dynamikangivelse

Indsæt et ny dynamikangivelse i nodearket på en af disse måder:

- Marker en node og dobbelt-klik på en dynamikangivelse i paletten.
- Træk en dynamikangivelse fra paletten over på en node.

Yderligere dynamikangivelser kan hentes fra Hovedpaletten (Skift+F9). Man kan også oprette en [tilpasset palette](#) [↗](#) til senere brug.

Ønskes en crescendo eller en decrescendo angivelse, se [Kiler](#).

Indstilling af volumen for en dynamikangivelse

Marker en dynamikangivelse, og juster dens **Hastighed** i [Inspektør](#)—højere for kraftigere, lavere værdi for svagere.

Indstil omfanget for en dynamikangivelse

Via [Inspektør](#) kan man bestemme hvilke nodelinjer en dynamikangivelse gælder for. Det "Dynamiske omfang" er, som standard, sat til "stemme", som betyder at alle nodelinjer for et instrument vil være omfattet. Ændring til "nodelinje" vil begrænse dynamikangivelsen til den nodelinje, den er indsat på. Ændring til "System" betyder, at alle instrumenter vil blive afspillet med den valgte dynamikangivelse.

Liste over dynamikangivelser i paletter

I det Grundlæggende [arbejdsområde](#) er der 8 valgmuligheder i paletten Dynamik: ***ppp, pp, p, mp, mf, f, ff, fff***.

I det Udvidede arbejdsområde er alle ovenstående, plus 15 yderligere valgmuligheder i paletten Dynamik: ***fp, sf, sfz, sff, sffz, sfpp, rfz, rf, fz, m, r, s, z, n***.

I sektionen Dynamik i [Hovedpaletten](#) findes alle de nævnte plus 6 muligheder mere: ***pppppp, pppppp, ppppp, ffff, fffff, fffffff***.

Rediger en dynamikangivelse

Alle dynamikangivelser kan redigeres, efter de er indsat i nodearket, fuldstændig som standard tekster. Se [Tekstredigering](#).

Se også

- [Tempo](#)

Externe links

- [Video tutorial: Lesson 10 - Articulations, Dynamics and Text](#) [↗](#)
- [Dynamics](#) [↗](#) at Wikipedia

Text

MuseScore indeholder mange forskellige slags tekst objekter, som nodelinje tekst, dynamik, tempo, fingersætning, lyrik osv. Desuden kan tekst være en del af [linjer](#)—som f.eks. volter, ottava, guitar barre linjer mm.

This chapter covers some of the different classes of text available in MuseScore, and shows you how to format them. Other specific types of text are covered in other chapters:

- [Tempo](#) (→ [Sound and playback](#))
- [Dynamics](#)—*p*, *mf*, etc. (→ [Sound and playback](#))
- [Swing](#) (→ [Sound and playback](#))
- [Mid-staff Instrument changes](#) (→ [Sound and playback](#))
- [Repeats and jumps](#)—DC, Fine, Coda, etc. (→ [Notation](#))
- [Figured bass](#) (→ [Advanced topics](#))
- [Frame text](#)—in vertical, horizontal or [text frames](#) (→ [Formatting](#))
- [Headers and footers](#)—different from standard text objects (→ [Formatting](#))
- [Lines](#) (→ [Notation](#))

Text basics

Add text

To add a text-based element to the score, use one of the following general methods:

- **Keyboard shortcut:** For example, press `Ctrl+T` to enter [Staff text](#), `Ctrl+L` to enter [Lyrics](#), and so on.
- **Menu command:** `Add → Text` allows you to choose from a range of text-based elements.
- **Workspace:** Select a note and double-click an icon in one of the palettes; or, alternatively, drag a symbol from a palette onto the staff. e.g. [Swing text](#), [Tempo text](#) etc.

Notes: (1) The exact method depends on the type of text you are adding (see [Text](#)). (2) For general-purpose **text boxes** attached to staves, see [Staff and system text](#).

Format text

Every text-based element in the score has three levels of formatting:

- **Text style:** This is the highest level of formatting and applies to *all* text elements in the score of a *particular* type. For details, see [Text style](#).
- **Text properties:** This applies to the style of *one* specific text object only. For details, see [Text properties](#).
- **Character formatting;** The style applied to individual text characters during editing. For details, see [Text editing](#).

Adjust position of text objects

To position a text object, use any of the following methods:

- Drag the object.
- Select the object and adjust the horizontal or vertical offset values in the [Inspector](#).
- Select the object and apply any of the following keyboard shortcuts:
 - `←`: Move text left 0.1 [staff space](#).
 - `→`: Move text right 0.1 [staff space](#).
 - `↑`: Move text up 0.1 [staff space](#).
 - `↓`: Move text down 0.1 [staff space](#).
 - `Ctrl+←` (Mac: `⌘+←`): Move text left one [staff space](#).
 - `Ctrl+→` (Mac: `⌘+→`): Move text right one [staff space](#).
 - `Ctrl+↑` (Mac: `⌘+↑`): Move text up one [staff space](#).
 - `Ctrl+↓` (Mac: `⌘+↓`): Moves text down one [staff space](#).

Text anchors

When you apply a text element to the score, its [anchor](#) position will depend on the type:

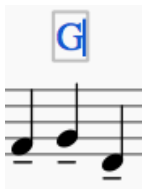
- **Title, Subtitle, Composer, Poet:** Anchored to a frame.
- [Fingering](#): Anchored to note heads.
- [Lyrics](#): Anchored to a time position (a note/chord, but not a rest).
- [Chord symbol](#): Anchored to a time position.
- [Staff text](#): Anchored to a time position.
- [System text](#): Anchored to a time position.

Text editing

Enter/exit text edit mode

To enter **Text edit mode** use one of the following methods:

- Double click on a text element.
- Right-click on a text element and select Edit element.
- Click on a text element and press Ctrl+E (Mac: Cmd+E).



In this mode you can apply formatting to individual characters, including options such as **bold**, *italic*, underline, subscript, superscript, font family and font size. These are accessed from the **Text toolbar** below the document window:



To exit **Text edit mode** use one of the following:

- Press Esc.
- Click on a part of the score outside the edit window.

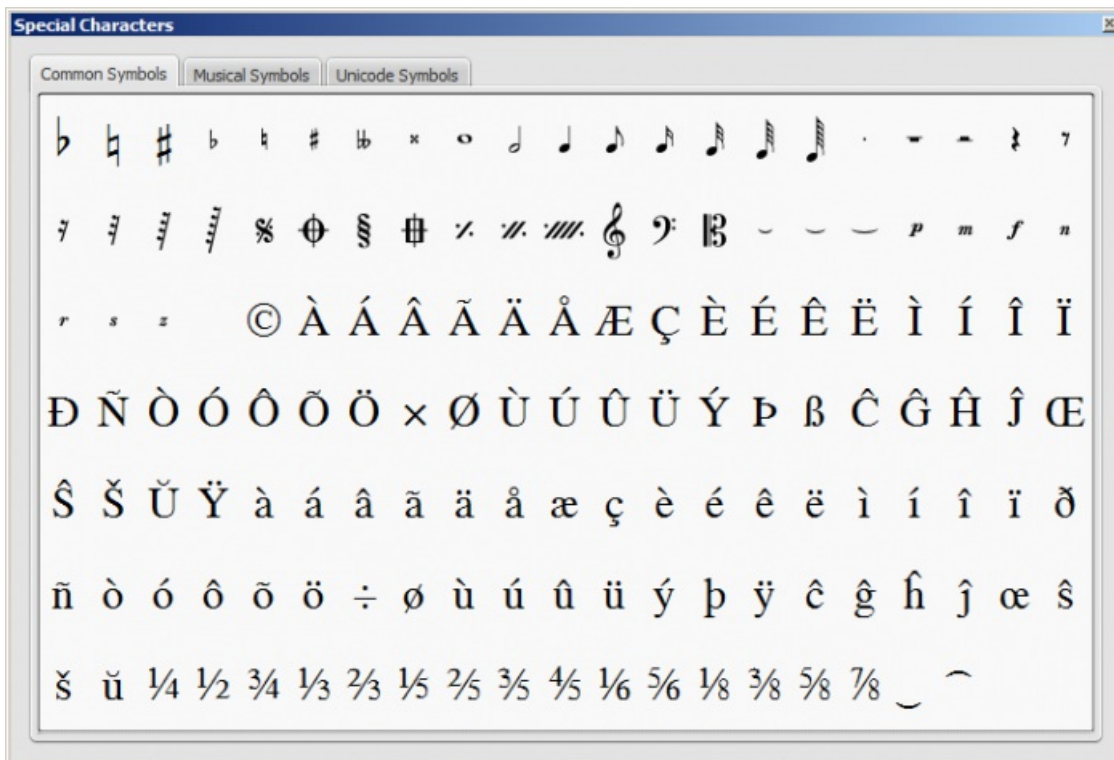
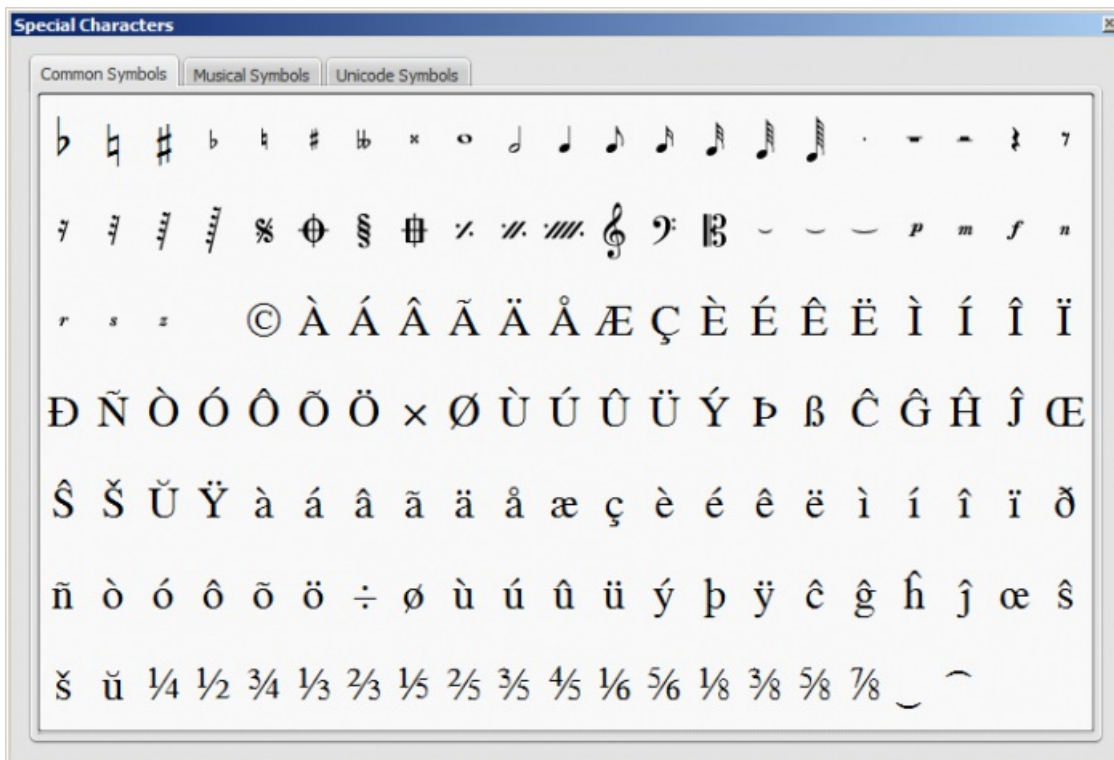
Keyboard shortcuts

In **Text edit mode**, the following keyboard shortcuts are available:


- Ctrl+B (Mac: ⌘+B) toggles **bold face**.
- Ctrl+I (Mac: ⌘+I) toggles *italic*.
- Ctrl+U (Mac: ⌘+U) toggles underline.
- Home End ← → ↑ ↓ moves cursor.
- Backspace (Mac: Delete) removes character to the left of the cursor.
- Del (Mac: → Delete or fn+Delete) removes character to the right of the cursor.
- ↵ starts new line.
- F2 (Mac: fn+F2) Inserts special characters (see below).

Symbols and special characters

You can use the **Special Characters** window to insert quarter notes, fractions, and many other kinds of special symbols or characters into your text. A few symbols can also be accessed by [shortcut](#) (see below).



To open **Special Characters**, use any of the following methods:

- Click on the  icon in the text toolbar (below the score window).
- Press F2 (Mac: fn+F2).

Note: (1) This only works in Text edit mode; (2) The Special Characters dialog should not be confused with the menu item of the same name in the macOS version of MuseScore.

The dialog is divided into 3 tabs: Common symbols, musical symbols and unicode symbols. The musical and unicode tabs are further subdivided into alphabetically-arranged categories.

Double-clicking an item in the Special Characters dialog immediately adds it to the text where the cursor is positioned. Multiple items can be applied without closing the dialog box, and the user can even continue to type normally, delete characters, enter numerical character codes etc., with it open.

Special character shortcuts

In **Text edit mode** the following keyboard shortcuts can be used to access certain special characters:

Ctrl+Shift+B: Flat.
Ctrl+Shift+F: Forte.
Ctrl+Shift+H: Natural.
Ctrl+Shift+M: Mezzo.
Ctrl+Shift+N: Niente.
Ctrl+Shift+P: Piano (dynamic mark).
Ctrl+Shift+R: Rinforzando.
Ctrl+Shift+S: Sforzando.
Ctrl+Shift+Z: Z.
Ctrl+Shift+#: Sharp.

See also

- [Chord symbol](#)
- [Lyrics](#)
- [Frame](#)
- [Edit mode](#)

Text styles and properties

Text Style

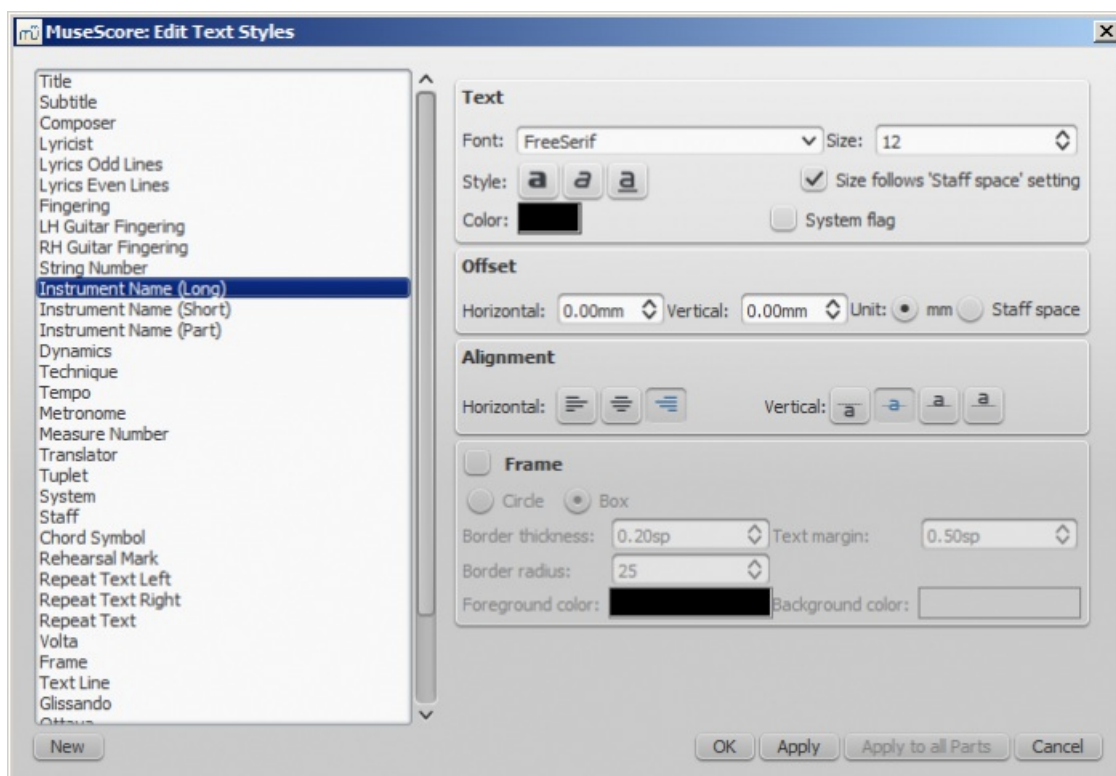
This is the highest level of text formatting and applies to *all* text elements in the score of a *particular* type. Staff text objects, for example, have a unique style, as do all tempo markings, all lyrics, all chord symbols and so on. Editing a text style allows you to change the appearance of *all* objects which share that style *in one go*.

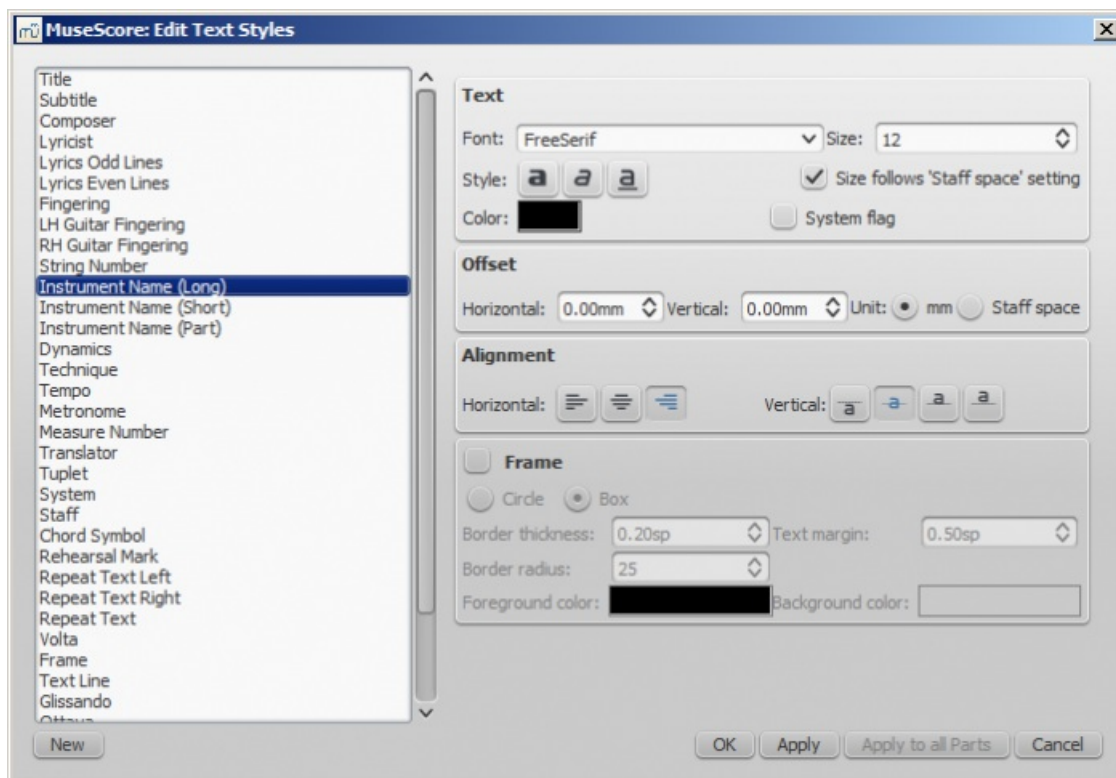
Edit style

To edit a text style, use any of the following methods:

- From the main menu, chose Style → Text.... Then select the relevant style from the list.
- Right-click a text object and select Text Style....

This will display the **Edit Text Styles** dialog:





The options available are divided into categories:

- Text
 - **Font**: name of the font such as "Times New Roman" or "Arial"
 - **Size**: size of the font in points
 - **Style**: style of the font, italic, bold, underline
 - **Color**: click on the color demonstrated to change
 - **Size follows "Staff space"** setting: whether size follows the distance between two lines in a 5-lines standard staff
 - **System flag**: text applies to all staves of a system.
- Offset
 - **Horizontal**
 - **Vertical**
 - **Offset Unit**: in mm or Staff space units
- Alignment
 - **Horizontal**: left, right, center
 - **Vertical**: align top edge of text to reference point, center text vertical to reference point, center text vertical to text baseline or align bottom edge of text to reference point
- Frame
 - **Frame**: add a frame around the text
 - **Frame Type**: Circle or Box
 - **Border thickness**: thickness of the line of the frame in space units
 - **Border radius**: for box frame, radius of rounded corner
 - **Text margin**: inner frame margin in space units
 - **Foreground color**: of the frame border
 - **Background color**: of the background within the frame.

Note: Opacity is set by the parameter "Alpha channel" in the colors dialogs: a value between 0, transparent, and 255, opaque.

Create a new text style

1. From the menu bar, select **Style** → **Text...**; or right-click on a text object and select **Text Style...**;
2. Click on **New** ;
3. Set a name;
4. Set all properties as desired.

This text style will be saved along with the score. It will not be available in other scores, unless you explicitly save the style sheet and load it with another score.

Apply options

You can apply any changes made to either the score or the part you are seeing, by pressing **Apply** and then **OK**.

If you are in one of the parts of your score, you also have the option to use the **Apply to all parts** button before **OK**, so you don't have to manipulate all parts individually.

Reset text to style

If you have made changes to an individual piece of text and you want to return it to the defined text style for the score, or if you changed the style with an old version of MuseScore and you want the style to correspond to the default text style in MuseScore 2, you can use the **Reset Text to Style** option.

Select the text you want to reset to style and click on **Reset Text to Style** in the Inspector. If you need all text from a given style to be "reset", right-click on one, then from the context menu choose **Select** → **All Similar Elements** first.

Save and load text styles

Text styles (together with all other styles in a document) can be saved as a *style file* and loaded into other MuseScore files. See Save and load style.

Text Properties

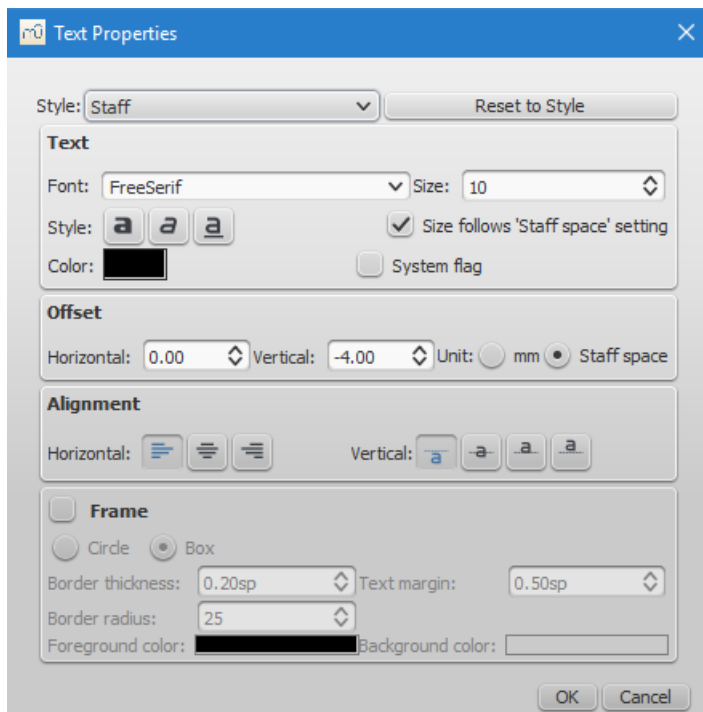
This is the next level down in the formatting hierarchy and affects the style of the text in *one* specific text object only.

Edit properties

To edit the text properties of a particular object—and no other:

- Right click on the text and select **Text Properties...**

This displays the following dialog:



Most of the properties on display will be familiar from the Edit Text Styles dialog. You also have a **Reset to Style** button allowing you to apply a style to the object from a drop-down list.

See also

- Text editing
- Header/Footer
- Behavior of applied text and lines

Staff and system text

For general-purpose text, use **Staff Text** or **System Text**. The difference between these two types of text is whether you want it to apply to a single staff, or the whole system. This matters when extracting parts: staff text will only appear in a part that contains the specific instrument the text is attached to, while system text will appear in all parts. Additionally, if you choose to hide empty staves, any staff text belonging to an empty staff will also be hidden. System text is never hidden by the "hide empty staves" feature.

Staff text

Staff text is general purpose text associated with a particular staff at a particular location in the score. To create staff text, choose a location by selecting a note or rest and then use the menu option Add → Text → Staff Text, or use the shortcut Ctrl+T (Mac: ⌘+T). A small text box appears and you can immediately start typing. You can exit the text box at any time (even without typing anything) by pressing Esc.

Staff text can, for example, be used to apply indications such as "Solo" or "Pizzicato" to one staff in a score. Depending on what the instructions of the staff text are, MIDI playback of that staff at the text location can be altered to match the instructions by right-clicking on the staff text and selecting Staff Text Properties.... See [Mid-staff sound change](#).

System text

System text is used when you wish to apply text indications to a whole system rather than just to one staff line. This makes a difference when extracting parts, or if you choose to hide empty staves. To create system text, chose a location by selecting a note or rest and then use the menu option Add → Text → System Text, or use the shortcut Ctrl+Shift+T (Mac: ⌘+Shift+T). A small text box appears and you can immediately start typing. You can exit the text box at any time (even without typing anything) by pressing Esc.

See also

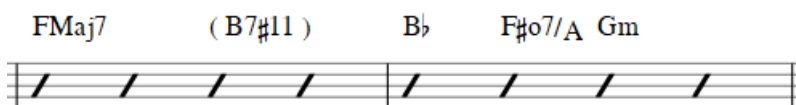
- [Mid-staff sound change](#)

External links

- [How to change instrument sound \(e.g. pizz., con sordino\) midway through score](#)

Chord symbols

Chord symbols are an abbreviated way of representing musical chords (see [Chord names and symbols](#) (Wikipedia) for further details). For example:



Enter a chord symbol

1. Select a note or a slash;
2. Press Ctrl+K (Mac: ⌘+K).

The cursor is now positioned above the score ready for input. Enter the chord symbol just like normal text, as follows:

- **Root note:** A, B, C, D, E, F, G.
- **Sharp:** # (hash symbol).
- **Flat:** b (small letter "b").
- **Double sharp:** x (small letter "x") or ## (two hash symbols).
- **Double flat:** bb (small letter "b" twice).
- **Natural:** natural (no space before "natural").
- For other symbols, see [Chord symbol syntax](#) (below).

When you exit the chord symbol, the characters you have typed will automatically assume the correct format: by default a **root note** typed in lower case will turn into upper case (for alternative options, see [Automatic Capitalization](#)); a "#" or "b" will turn into a proper sharp (♯) or flat (♭) and so on. Do not try to use actual flat and sharp signs as MuseScore will not

understand those properly.

After you have finished entering a chord symbol you can either:

- Move the cursor forward or backwards to continue entering or editing chord symbols ([see commands](#) below).
- Exit chord symbol mode by pressing Esc.

Note: To fill measures with slashes, see [Fill with slashes](#) or [Toggle rhythmic slash notation](#).

Keyboard Commands

The following commands are available during chord symbol entry:

- Space move Cursor to next note, rest, or beat
- Shift+Space move cursor to previous note, rest, or beat
- Ctrl+Space (Mac: ⌘+Space) add a space to the chord name
- ; move cursor to next beat
- : move cursor to previous beat
- Tab move cursor to next measure
- Shift+Tab move cursor to previous measure
- Ctrl plus number (1 - 9) move Cursor by duration corresponding to number (e.g.; half note for 6)
- Esc exit.

Chord symbol syntax

MuseScore understands most of the abbreviations used in chord symbols:

- **Major:** M, Ma, Maj, ma, maj, Δ (typed or ^ for the triangle)
- **Minor:** m, mi, min, -
- **Diminished:** dim, ° (entered with lowercase letter o, shows as ° if using the [Jazz style](#), as o otherwise)
- **Half-diminished:** ø (type o, zero). Alternatively, you can, of course, chose abbreviations such as mi7b5 etc.
- **Augmented:** aug, +
- The following abbreviations are also valid: *extensions* and *alterations* like b9 or #5, sus, alt, and no3; *inversions* and *slash chords*, such as C7/E; *commas*; *parentheses*, which can enclose part, or even all, of a chord symbol.

Edit a chord symbol

An existing chord symbol can be edited in a similar way to ordinary text: See [Text editing](#).

Transpose chord symbols

Chord symbols are automatically transposed by default if you apply the menu [Transpose](#) command to the containing measures. If this is not required, you can untick the "Transpose chord symbols" option in the same dialog.

Chord symbol text

To adjust the appearance of *all chord symbol* text, use any of the following options:

- From the main menu, chose Style → Text... → Chord Symbol
- Right click on any chord symbol and select Text Style...

This displays the [Edit Text Styles](#) dialog, allowing you to make changes to any text property.

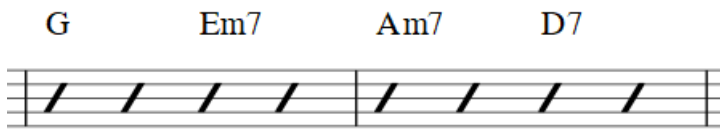
Chord symbol style

Formatting options for **chord symbols** are available in Style → General... → [Chord Symbols, Fretboard Diagrams](#). Adjustable properties are listed under the following headings:

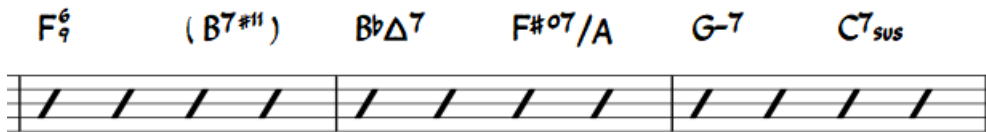
Appearance

Three options are possible: **Standard** and **Jazz** and **Custom**. You can select between these using the radio buttons.

- In the **Standard** style, chords are rendered simply, with the font determined by your [chord symbol text](#) style.



- In the **Jazz** style, the MuseJazz font is used for a handwritten look, with distinctive superscript and other formatting characteristics. The Jazz style is selected by default if you use any of the Jazz templates.



- The **Custom** style option allows you to customise the look of chord symbols (and also ensures compatibility with older scores). Select a customised **Chord symbols style file** in the field below: this can be created by copying and modifying one of the pre-existing files in the "styles" folder. Documentation can be found in the same folder. Note, however, that this is for advanced users only, and there is no guarantee these files will be supported in the future.

Note spelling

By default, MuseScore uses letter names for chord symbols. For users in regions where other note naming schemes are used, MuseScore provides the following controls:

- **Standard:** A, B^b, B, C, C[#],...
- **German:** A, B^b, H, C, C[#],...
- **Full German:** A, B, H, C, Cis,...
- **Solfeggio:** Do, Do[#], Re^b, Re,...
- **French:** Do, Do[#], Ré^b, Ré,...

Automatic Capitalization

By default, MuseScore automatically capitalizes all note names on exit, regardless of whether you entered them in upper or lower case. However, you can also choose other automatic capitalization options:

- **Lower case minor chords:** c, cm, cm7,...
- **Lower case bass notes:** C/e,...
- **All caps note names:** DO, RE, MI,...

You can also turn off the automatic capitalization completely, in which case note names are simply rendered the way you type them.

Positioning

- **Default vertical position:** The height at which the chord symbol is applied *above* the staff (negative values can be used)
- **Distance to fretboard diagram:** If a fretboard diagram is present, this value is the height at which the chord symbol is applied *above* the diagram (negative values can be used).
- **Minimum chord spacing:** The space to leave between chord symbols.
- **Maximum barline distance:** Changes the size of the gap between the last chord symbol in the measure and the following barline. You only need to adjust this value if there is a continuous problem in the score with overlap between the last symbol in one measure and the first symbol in the next.

Note: In addition to the settings described here, the default position of applied chord symbols is also determined by settings in the [Text Styles](#) dialog. The effect is cumulative.


Capo

Enter the number of the capo position at which you want to display substitute chords, in brackets, after all chord symbols in the score.

Fingering

Fingering symbols for various instruments are found in the [Fingering palette](#) in the Advanced workspace.

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

- **Keyboard** music employs the numbers 1–5 to represent fingers of the left or right hand. There is also [fingering positioner](#)  plugin to help you optimize the layout of piano or keyboard fingerings.
- **Guitar** music uses the numbers 0–4 to represent left-hand fingering (T is occasionally used for the thumb). Right-hand fingering is indicated by the letters p, i, m, a, c. Circled numbers represent instrument strings.
- The last five symbols in the palette are used for **lute** fingering in historical music. **Note:** To enable display of fingering in tablature, right-click on the TAB, select Staff Properties... → Advanced style properties, and tick "Show Fingerings".

Add fingering to a single note

Use any of the following methods:

- Select a note and double click one of the fingering symbols in a Palette.
- Drag and drop a fingering symbol from a palette onto a note

When fingering is added to a note, the focus immediately shifts to the symbol, so you can adjust it right away.


Add fingering to several notes

1. Select the desired notes;
2. Double-click a fingering symbol in a palette.

Adjust position of fingering


Single fingering


To change the position of *one* symbol, use any of the following methods:

- For fine adjustments (0.1 sp) use the arrow keys; For larger adjustments (1 sp) use Ctrl+Arrow.
- Change horizontal and vertical offsets in the [Inspector](#) .
- Drag the symbol using your mouse.

Multiple fingering

To change the position of multiple symbols:

1. Select the desired fingering symbols;
2. Adjust using the horizontal and vertical offset fields in the [Inspector](#) .

Note: You can also use the [fingering positioner](#)  plugin mentioned above to optimize the layout of piano fingerings.

To restore a symbol to its default position, select it and press Ctrl+R.

Edit fingering text

Fingering is a form of text symbol and can be edited and styled like any other. Right-clicking on the symbol gives you a range of options.

Lyrics

Enter a lyrics line

First line

1. Enter the notes of the melody line;
2. Select the note where you want to start entering lyrics;
3. To enter **lyrics mode**, type Ctrl+L (Mac: ⌘+L); or from the main menu, select Add → Text → Lyrics;
4. Type a syllable;
5. Use the following options to continue entering lyrics:
 - **Go to the next syllable**: Press Space (or Ctrl+→) at the end of a syllable.
 - **Hyphen** (to connect syllables): Press - at the end of a syllable.
 - **Go to the previous syllable**: Press Shift+Space (or Ctrl+←).
 - **Move left**: Press ← (left arrow). If the cursor is at the beginning of a syllable, it will jump to the previous one.
 - **Move right**: Press → (right arrow). If the cursor is at the end of a syllable, it will jump to the next one.
 - **Move to the syllable below**: Press ↓ (down arrow).
 - **Move to the syllable above**: Press ↑ (up arrow).
 - **Start new lyrics line**: Press ↵ (Return) at the end of an existing lyrics syllable (*Note*: Don't use the Enter key from the numeric keypad!).
6. To exit **lyrics mode**, press Esc.

Subsequent lines

If you want to add another lyrics line to an existing one (e.g. a 2nd or 3rd verse etc.):

1. Chose one of the following options:
 - Select the note where you want to start the new lyrics line. Enter **lyrics mode** as shown in step 3 (above). The cursor moves to a new (blank) line.
 - Enter text edit mode on an existing syllable, go to the end of the syllable and press ↵ (Return). The cursor moves to the next line.
2. Continue entering lyrics from step 4 (above).

Example:

The image shows a musical score with two staves. The top staff is in treble clef with a key signature of two sharps (F# and C#) and a 4/4 time signature. The melody consists of quarter notes: A4, D5, E5, F#5, G5, A5, B5, C6. The bottom staff is in bass clef with the same key signature and time signature. The bass line consists of quarter notes: G2, F#2, E2, D2, C2, B1, A1, G1. The lyrics are written below the treble staff, aligned with the notes: A - des - te, fi - del - es, Can - tet nunc hym - nos Er - go qui na - tus.

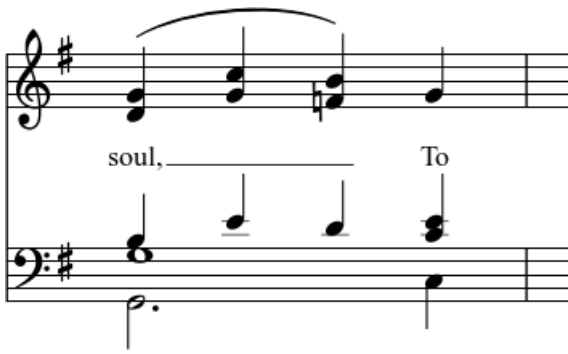
Special characters

In most cases, lyrics can be edited just like normal text. However, special keyboard shortcuts are required to enter the following characters:

- **Character space**: Ctrl+Space (Mac: ⌘+Space).
- **- (hyphen)**: Ctrl+- (Mac: ⌘+-) or AltGr+-.
- **Line feed**: Ctrl+↵ (Mac: ⌘+Return) or Enter (from the numeric keypad).

Melisma

A **melisma** is a syllable or word that extends over two or more notes. It is indicated by an underline extending from the base of a syllable to the last note of the melisma. The underline is created by positioning the cursor at the end of a syllable and pressing Shift+_ : once for each note in the melisma. See the image below:



The above lyric was created in the following manner:

1. Type the letters, soul,.
2. At the end of the word, press Shift+_____.
3. Type the letters To, then press Esc.


For non-last syllables to extend, just use additional dashes-, usually only one of them will show (more when the distance between the syllables is large enough), and the syllable will right-align to the first note, similar to last syllables that got notated with a melisma, see above.

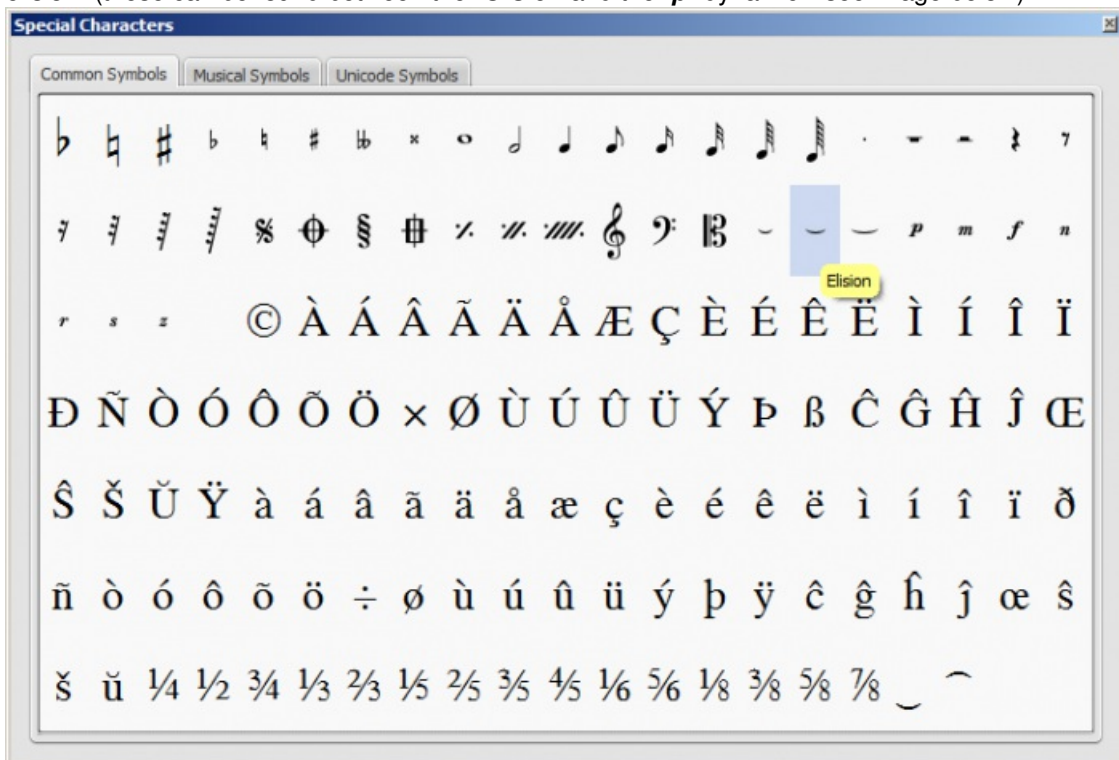
Elision (Lyric) slur / Synalepha

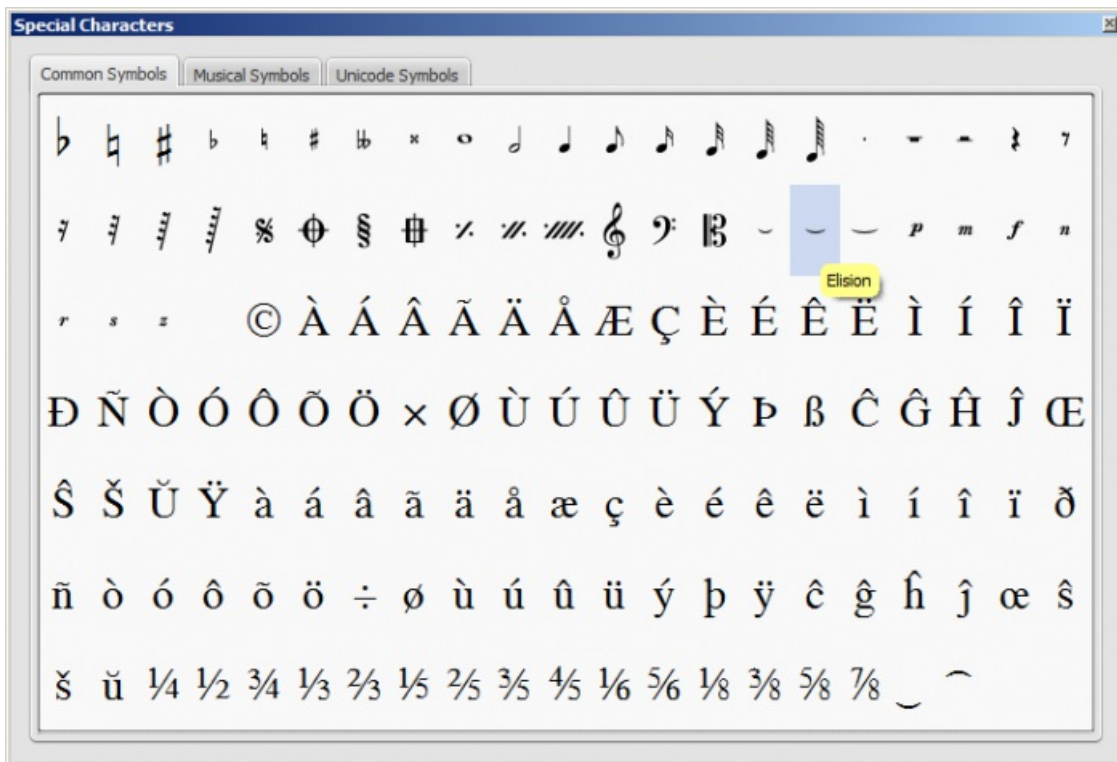
Two syllables under a note can be joined with an **elision slur**, also known as a "lyric slur" or "synalepha". For example:




To create the example lyric text, starting with the syllable text "te":

1. Type te;
2. Click on the keyboard icon , or press F2 to open the Special Characters palette;
3. Use one of the following options:
 - o Double-click one of the three elision slurs in the "Common Symbols" tab: "Narrow elision", "Elision", or "Wide elision" (these can be found between the "C Clef" and the "*p*" dynamic—see image below):





- Double-click the elision slur found after the 7/8 fraction in the "Common Symbols" tab (next to last character in the image above). Depending on the font, add one or more spaces before/after the slur using Ctrl+Space (Mac: ⌘+Space).
Note: Not all fonts include the "undertie" character (U+203F $_$ "undertie", present in "Special Characters" mainly for compatibility with MuseScore 1.x scores). To find out which fonts on your computer support it, see "[fontlist](#)  (look for any font that shows a tie between "te" and "A" instead of a blank rectangle).

4. Type A.

Edit Lyrics

1. Enter text edit mode on an existing syllable;
2. Use standard text editing commands to make changes;
3. Continue entering lyrics (see above); or exit **lyrics mode** by pressing Esc.

Adjust position of lyrics

The top and bottom margins and the line height of *all* lyric lines can be set globally:

1. From the menu, select Style → General... → Page;
2. Adjust the properties marked "Lyrics top margin," "Lyrics bottom margin" and "Lyrics line height" (see General: Page: Lyrics Margins).

To adjust the position of a *particular* lyrics line:

1. Select the lyrics line: i.e. right click on a word in the line, and (from the menu) choose Select → More...; then check the relevant options, which should include "Same system";
2. Adjust the Horizontal and Vertical offsets in the Inspector.

Copy lyrics to clipboard

To copy *all* lyrics to the clipboard (as of version 2.0.3):

- From the menu bar, select Edit → Tools → Copy Lyrics to Clipboard.

Paste lyrics from clipboard

To copy and paste lyrics from a text file (say) into a score:






1. Enter the notes in the score to which the lyrics will be attached.

2. Set up your lyrics in a text file, with appropriate spaces, hyphens, line-breaks etc.
3. Copy the lyrics from the text-file into the clipboard.
4. Select the start note in MuseScore, and press Ctrl+L (Mac: Cmd+L) (step 3 under [Enter lyrics in a score](#)).
5. Repeatedly applying [paste](#) will enter successive words of the lyrics. You may need to enter melismas and make other corrections as you go along.

See also

- [Text](#)
- [Chord symbol](#)

External links

- [How to insert Lyrics](#) 
- [How to move lyrics](#) 
- [How to copy lyrics, or lyrics with rhythm](#) 
- [How to add a block of text to a score](#) 
- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 6 - Text, Lyrics and Chords](#) 

Rehearsal marks

Rehearsal marks can be used in a number of ways:

- To identify specific points in a score to facilitate rehearsing.
- As bookmarks in the score to which you can instantly navigate—using the [Find/Search](#) command.
- To mark the various sections in the score.

Typically, **rehearsal marks** consist of one or more letters and/or numbers, and appear in sequence in the score—e.g. A, B, C..., or 1, 2, 3... etc. Alternatively, they may display measure numbers (usually larger than standard measure numbers, boldface and/or enclosed in boxes). Multi-measure rests are automatically broken before and after rehearsal marks.

Rehearsal marks can be added to the score (i) *automatically*—which ensures that they are named in sequence—or (ii) *manually*, allowing you to name them as you wish.

Add a rehearsal mark

Manual Placement

To create a rehearsal mark manually:

1. Click on a note (or rest) at the desired location;
2. Select one of the following options:
 - Press Ctrl+M (Mac: Cmd+M);
 - From the menu, chose Add → Text → Rehearsal Mark;
3. Enter the desired text.

Automatic placement

Add an alphanumeric rehearsal mark

Use either of the following options:

- Click on a note (or rest) at the desired location, then double-click the [B1] rehearsal mark icon in the "Text [palette](#).
- Drag and drop the rehearsal mark from the "Text" palette onto the score.

Notes: (1) By default, marks are added in the sequence, A, B, C etc. (2) To change the format of subsequently-added marks (to lower case letters, or numbers), edit the previous rehearsal mark accordingly. (3) Marks added between existing rehearsal marks append a number or letter to the previous mark: it is a good idea to apply the [Resequence](#) command afterwards (see below).

Add a measure-number rehearsal mark

1. Add the first rehearsal mark in the series as an alphabetical one; then [edit](#) it to read the *same* as the number of the

- measure it is attached to;
2. Add subsequent marks as shown [above](#). They will automatically adopt the measure-number format.

Automatically resequence rehearsal marks

MuseScore allows the user to automatically re-order a series of rehearsal marks if they have got out of sequence for any reason. Use the following method:

1. Before making a selection, you can, if desired, establish a new format for the rehearsal marks (lower/upper case, number, or measure number) by manually altering the first mark in the range accordingly.
2. Select the range of measures you wish to apply the **Resequence** command to (if there is no selection then the program assumes you wish to resequence all measures).
3. From the menu, select Edit → Tools → Resequence Rehearsal Marks.

MuseScore automatically detects the sequence based on the *first rehearsal mark* in the selection—all rehearsal marks in the selection are then altered accordingly. The following sequences are possible:

- A, B, C etc.
- a, b, c etc.
- Numerical: 1, 2, 3 etc.
- Numerical: according to measure numbers. This requires the number of the first mark in the series to be equal to the number of the measure it is attached to.

Text style

Rehearsal marks are a variety of [system text](#), appearing both on the score and on every part. By default, they are in a large bold font, and enclosed in frames with rounded corners. All aspects of their appearance can be changed globally via the rehearsal mark [Text style](#).

Search for a rehearsal mark

See [Find](#) (Viewing and navigation).

See also

- [Text properties](#)

External links

- [Rehearsal Letter](#) [↗](#) (Wikipedia article)

Formatting

Layout and formatting

Layout and formatting options for the score can be accessed mainly from the **Layout** and **Style** menus.

Ways to affect layout

This section lists the *main* commands and dialogs affecting score layout. Other formatting options are covered in either [Layout menu](#) or [Style menu](#) below (for text, see [Text styles and properties](#)).

From the [Layout](#) menu:

- [Page Settings](#): Adjust the overall dimensions of your score such as page size, page margins, and scaling.
- [Increase Stretch/Decrease Stretch](#): Adjust the score spacing by stretching or squashing selected measures.

From the [Style](#) menu:

- [Score Style](#): Set overall score details, such as music font, display of multi-measure rests, and whether to hide empty staves.
- [Page Style](#): Adjust staff and system spacing, score and lyric margins etc.

- **Measure Style:** Set the measure spacing, which affects the number of measures per line.
- **Sizes:** Set the default size of "small" and grace notes, small staves and small clefs.

Other commands:

- **Add/Remove line breaks:** Set the number of measures per system.
- **Breaks and spacers:** Apply line, page or section breaks. You can also add extra space between *particular* systems or staves where needed.

Layout menu

Page Settings...

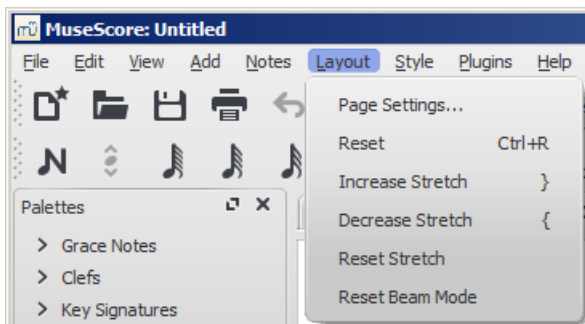
See [Page settings](#).

Reset

The **Reset** command restores all *selected* score elements to their default position. It also restores the default directions of note stems and beams. To apply:

1. **Select** the elements or the region of the score that you wish to reset. Or use **Ctrl+A** to select the whole score.
2. Press **Ctrl+R**; or from the menu select **Layout → Reset**.

Increase Stretch/Decrease Stretch



Increase or decrease the horizontal spacing of notes within selected measures. To apply:

1. **Select** a range of measures. Or use **Ctrl+A** to select the whole score.
2. Chose one of two options:
 - To **increase stretch**:
 - Use the shortcut **}** (right curly bracket) (Mac: **Ctrl+Alt+9**);
 - Or from the menu bar, select **Layout → Increase Stretch**;
 - To **decrease stretch**:
 - Use the shortcut **{** (left curly bracket) (Mac: **Ctrl+Alt+8**);
 - Or from the menu bar, select **Layout → Decrease Stretch**.

See also [Measure Properties: Layout stretch](#). This allows you to set the stretch more precisely.

Reset Stretch

To reset stretch to the default spacing of 1:

1. **Select** a range of measures. Or use **Ctrl+A** to select the whole score.
2. From the menu, select **Layout → Reset Stretch**.

Reset Beam Mode

To restore beams to the mode defined in the local time signatures:

1. **Select** the section of the score you want to reset. If nothing is selected, the operation will apply to the whole score;
2. Select **Layout → Reset Beam Mode**.

See also [Beams](#).

Regroup Rhythms

As of version 2.1, this option corrects note [ties](#), durations and [beaming](#) so that they are grouped according to standard music notation practice. For example:

Before:



After:



Any notes that are tied and are the same length as a dotted note will be changed to the dotted note with two limitations. (i) Only the last note of a group of tied notes will have a single dot. Notes with more than one dot are not produced using this option. (ii) Dotted notes will not span from one group of beamed notes to another unless their duration is the same as all of the beam groups it covers. Any notes with more than one dot will be regrouped according to the above rules.

To apply:

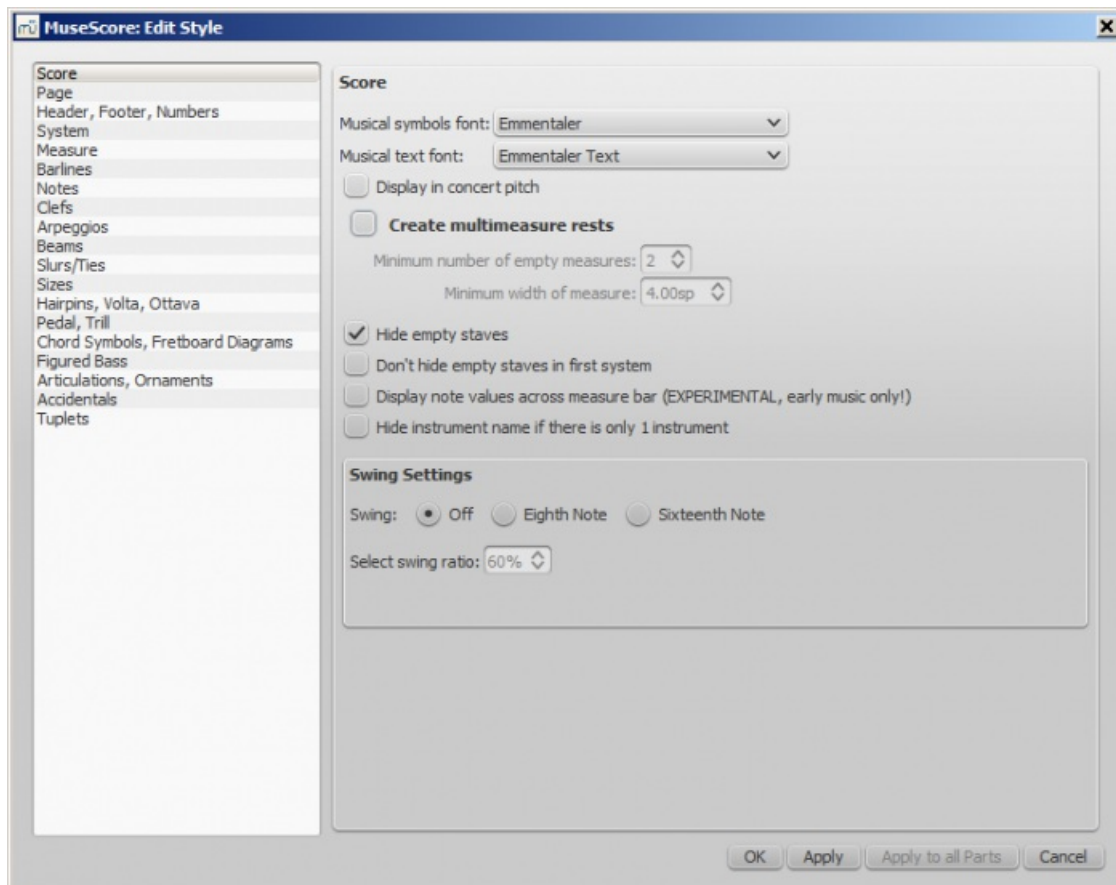
1. [Select](#) the section of the score you want to reset. If nothing is selected, the operation will apply to the whole score;
2. Select Layout → Regroup Rhythms.

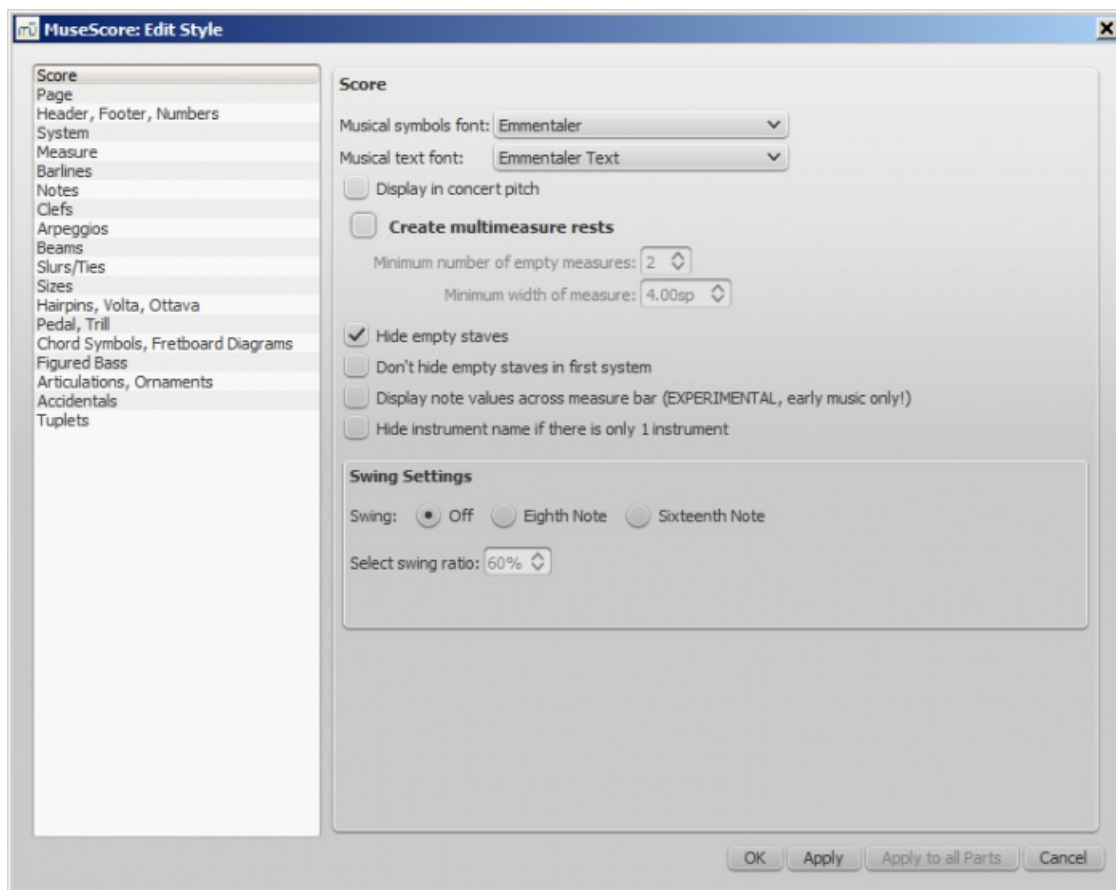
Note: This is an experimental feature and there are known bugs. Articulations and ornaments are deleted and some pitches respelt. Ties across barlines may be lost on UNDO.

Style menu

General: Score

To open the **Score** dialog: from the menu, select Style → General... → Score.





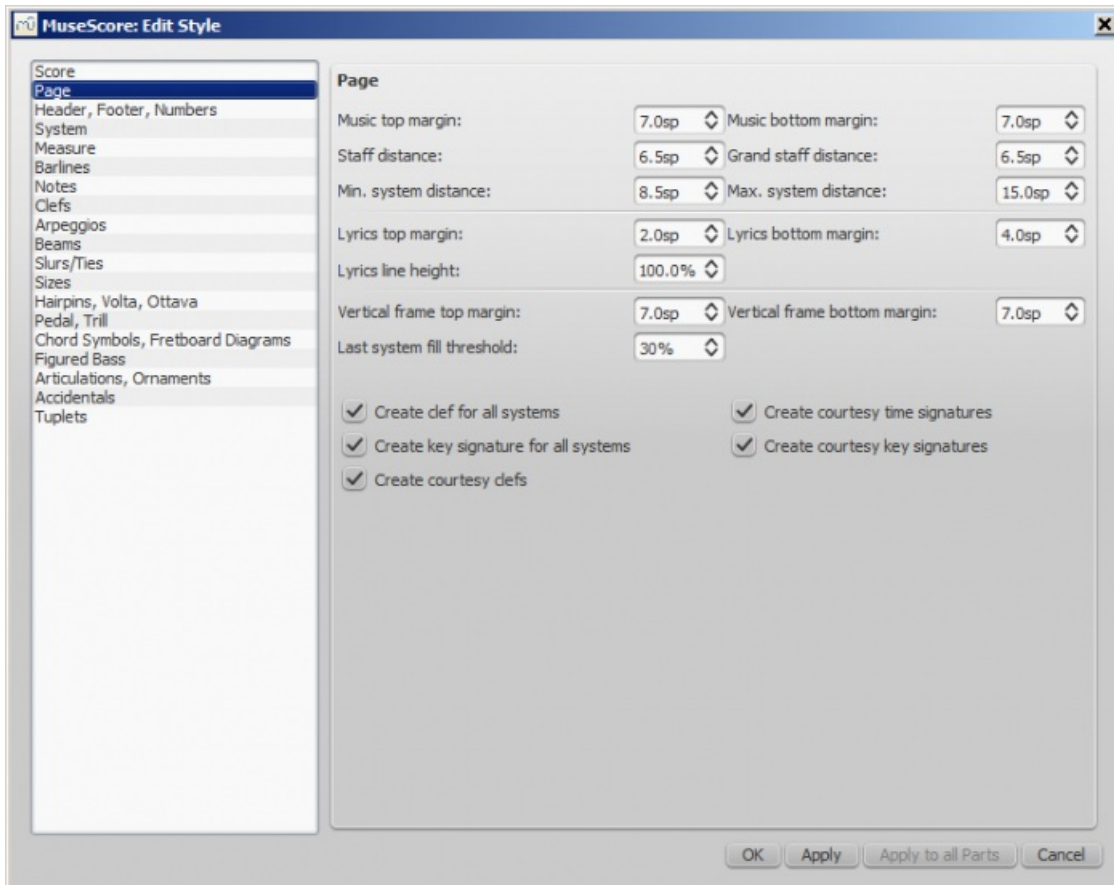
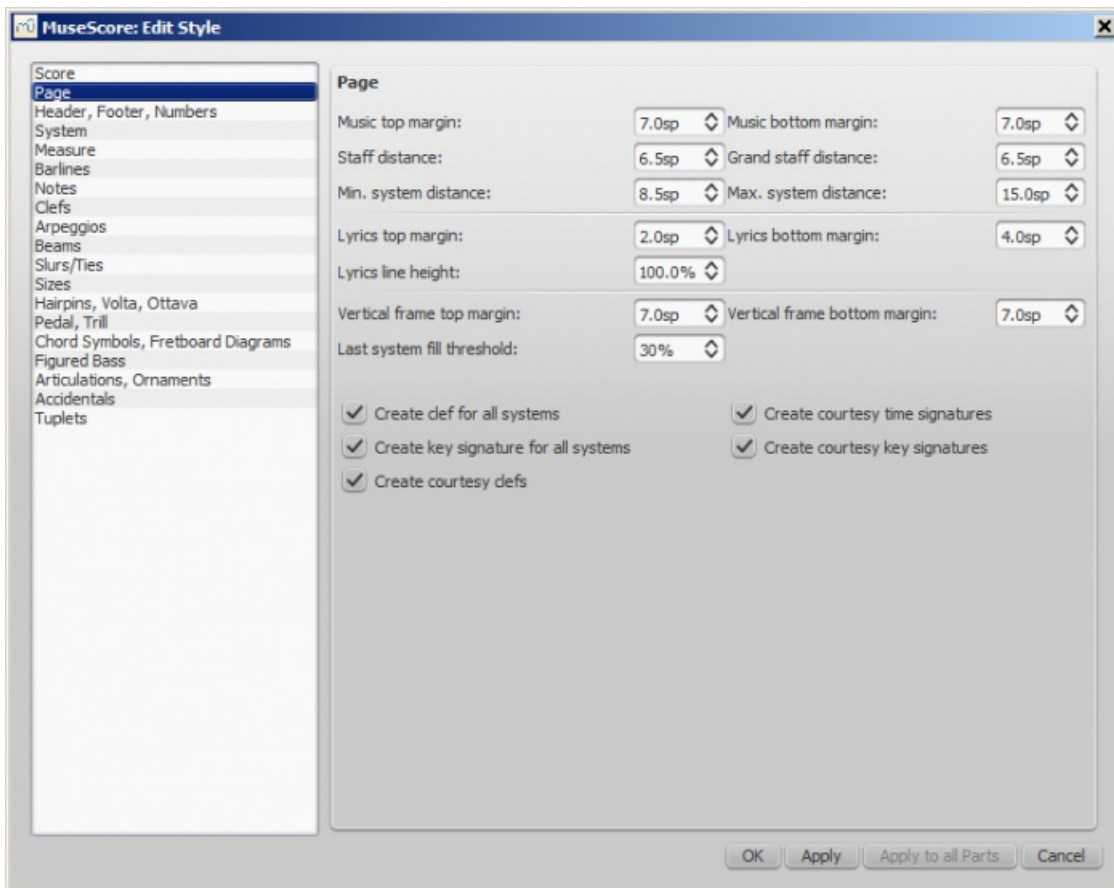
This dialog allows you to set global properties, such as the music font, display of multimeasure rests, whether or not to hide empty staves, "swing" playback etc.

- **Musical symbols font:** Choice of display in Emmentaler, Bravura or Gonville fonts.
- **Musical text font:** Choice of display in Emmentaler, Bravura, Gonville or MuseJazz fonts.
- **Display in concert pitch:** Tick this option to display the score at concert pitch. If unticked the score is displayed at written pitch.
- **Create multimeasure rests:** Tick to display multimeasure rests.
 - **Minimum number of empty measures;** The default is 2.
 - **Minimum width of measure:** The default width is 4 sp.
- **Hide empty staves:** This option saves space by hiding those staves in a system which consist of only empty measures. Used for *condensed scores*.
- **Don't hide empty staves in first system** Always display staves in first system even if they consist of empty measures.
- **Display note values across measure bar:** A feature useful for notating early music. See Unbarred notation.
- **Hide instrument name if there is only one instrument** You don't usually need to display the instrument name in this case.
- **Swing setting:** The default is off. Choice of swung eighth or sixteenth notes.
 - **Select swing ratio:** The default setting is 60%.

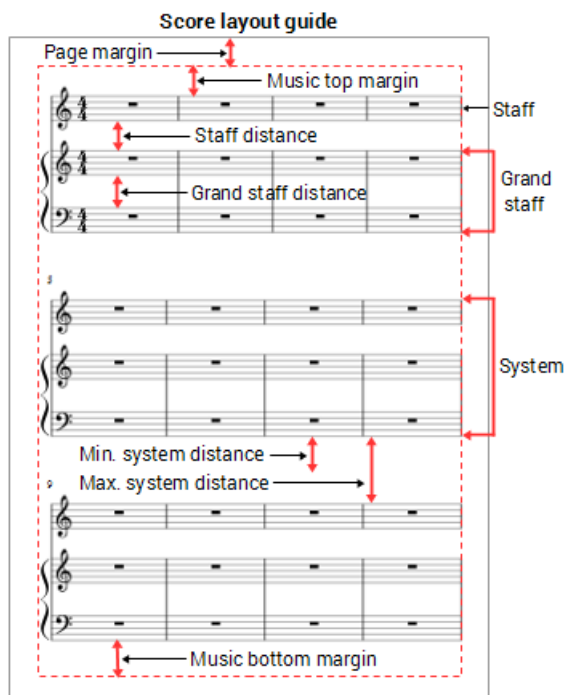
See also, Swing

General: Page

To open the **Page** dialog: from the menu, select **Style** → **General...** → **Page**.



This dialog allows you to adjust the space above and below systems, staves, lyrics, and vertical frames; and between the score and the top/bottom page margins. You can also control the display of key signatures, time signatures and clefs.



Distance to page margins

- **Music top margin:** The distance between the top staff line of the first staff on the page and the top page margin.
- **Music bottom margin:** The distance between the bottom staff line of the last staff on the page and the bottom page margin.

Distance between staves

- **Staff distance:** The space between staves which are not part of a grand staff (see below).
- **Grand staff distance:** The space between staves that share the *same* instrument—such as the piano, organ, or those of a guitar staff/tab pair.

Note: To alter the space above *one particular* staff see Extra distance above staff (Staff properties).

Distance between systems

- **Min. system distance:** The minimum distance allowed between one system and the next.
- **Max. system distance:** The maximum distance allowed between one system and the next.

Lyrics Margins

- **Lyrics top margin:** The height of the margin *above* the *top* lyrics line (in a system).
- **Lyrics bottom margin:** The height of the margin *underneath* the *bottom* lyrics line (in a system).
- **Lyrics line height:** The distance between lyrics line (in a system), expressed as a percentage of the line height associated with the lyrics text style.

Vertical frame margins

- **Vertical frame top margin:** The default margin height *above* a vertical frame.
- **Vertical frame bottom margin:** The default margin height *below* a vertical frame.

Last system fill threshold

- If the last system is longer than this percentage of the page width, it gets stretched to fill that width.

Clefs and key signatures

- **Create clef for all systems:** Untick this box to prevent a clef from *automatically* displaying at the *start* of any system except the first.
- **Create key signature for all systems:** Untick this box to prevent a key signature from *automatically* displaying at

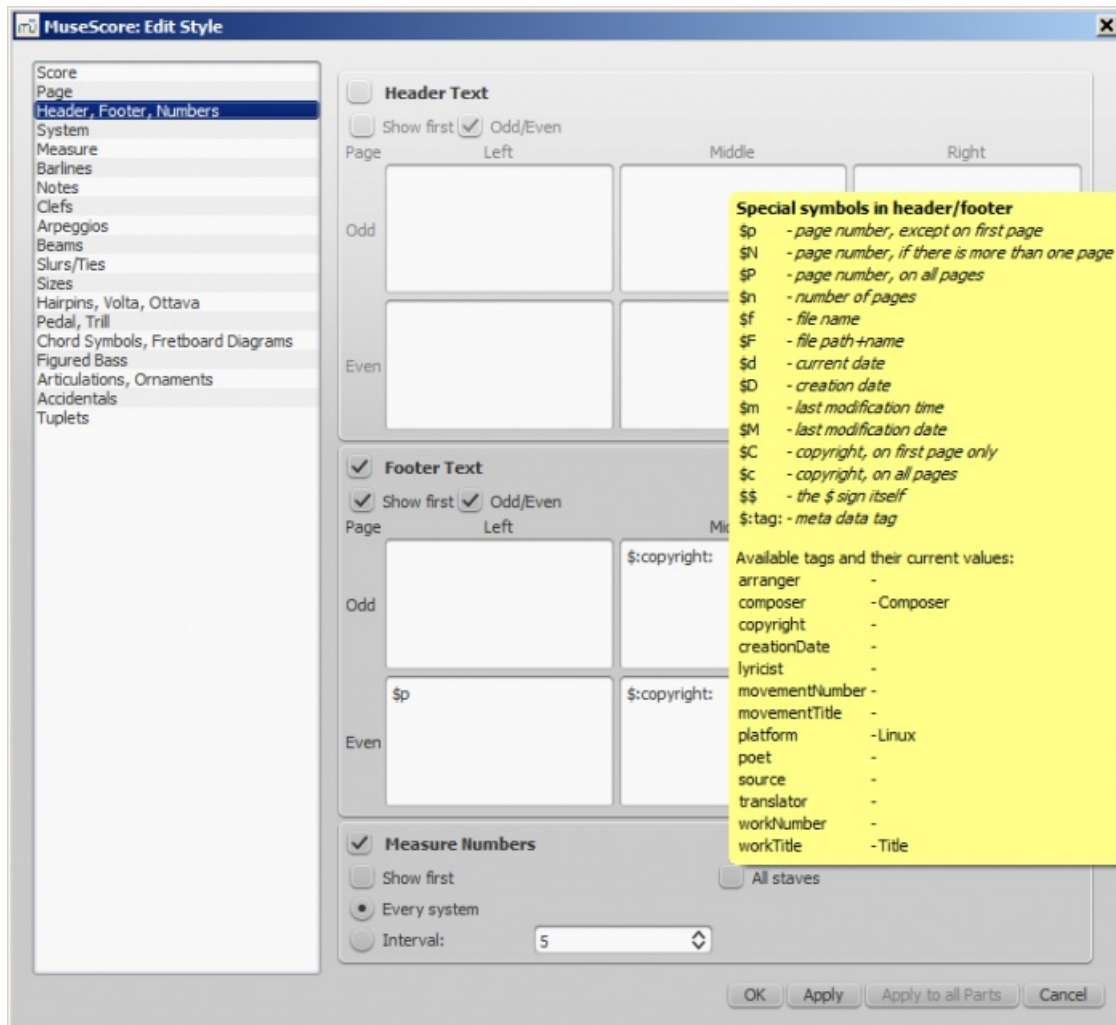
the *start* of any system except the first.

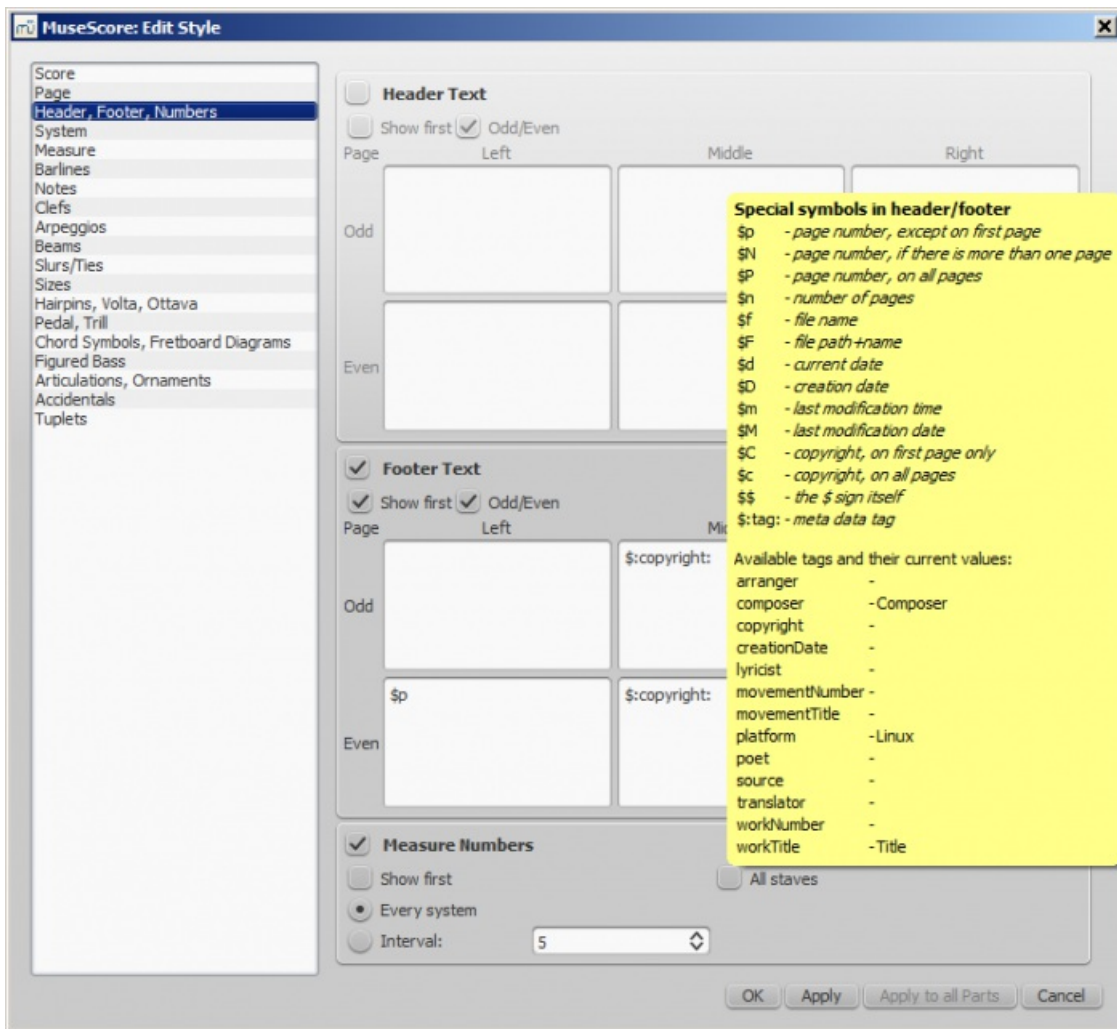
Ticking the following boxes, allows the display of courtesy elements at the end of systems:

- **Create courtesy time signatures:**
- **Create courtesy key signatures**
- **Create courtesy clefs**

General: Header, Footer, Numbers

Open from the menu: Style → General... → Header, Footer, Numbers.





You can show the content of a score's meta tags (see [Score information](#)) or show page numbers in a header or footer for your score. To create a header or footer for a score with linked parts, make sure the main score is in the active tab. To create a header or footer for an individual part, that part needs to be the active tab.

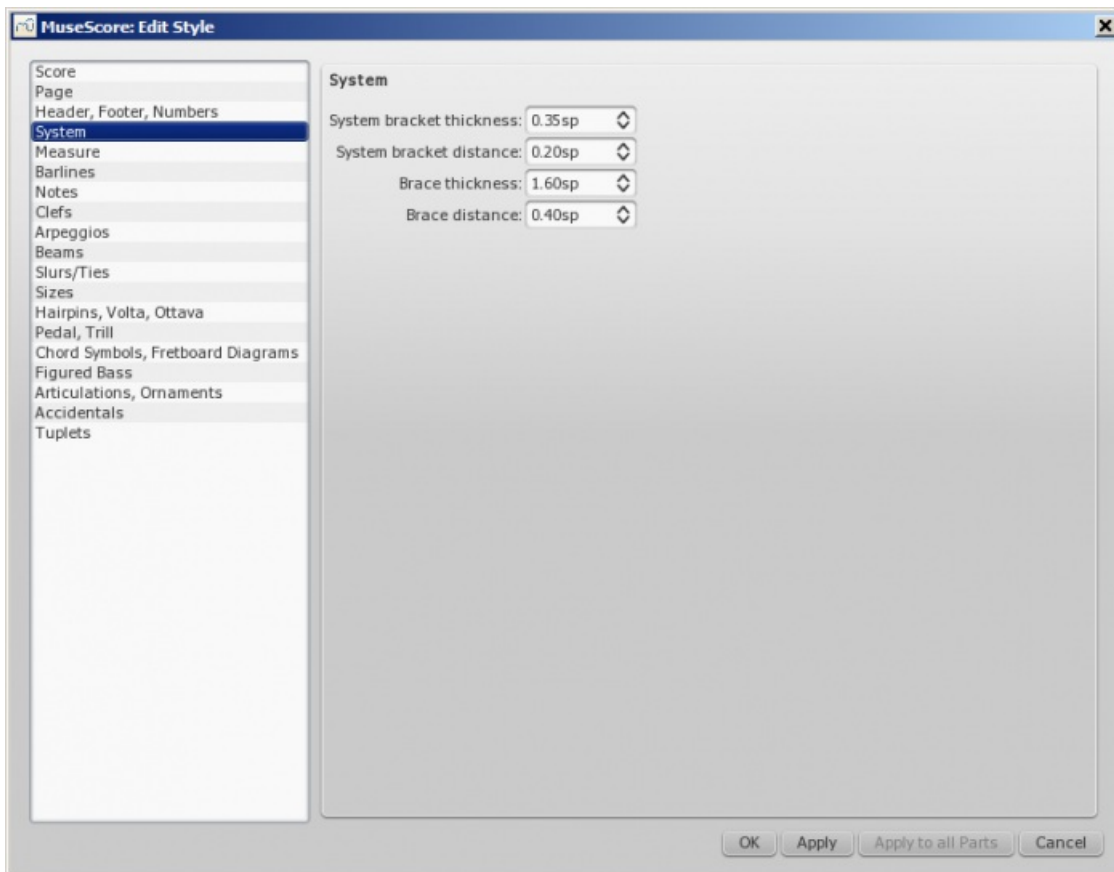
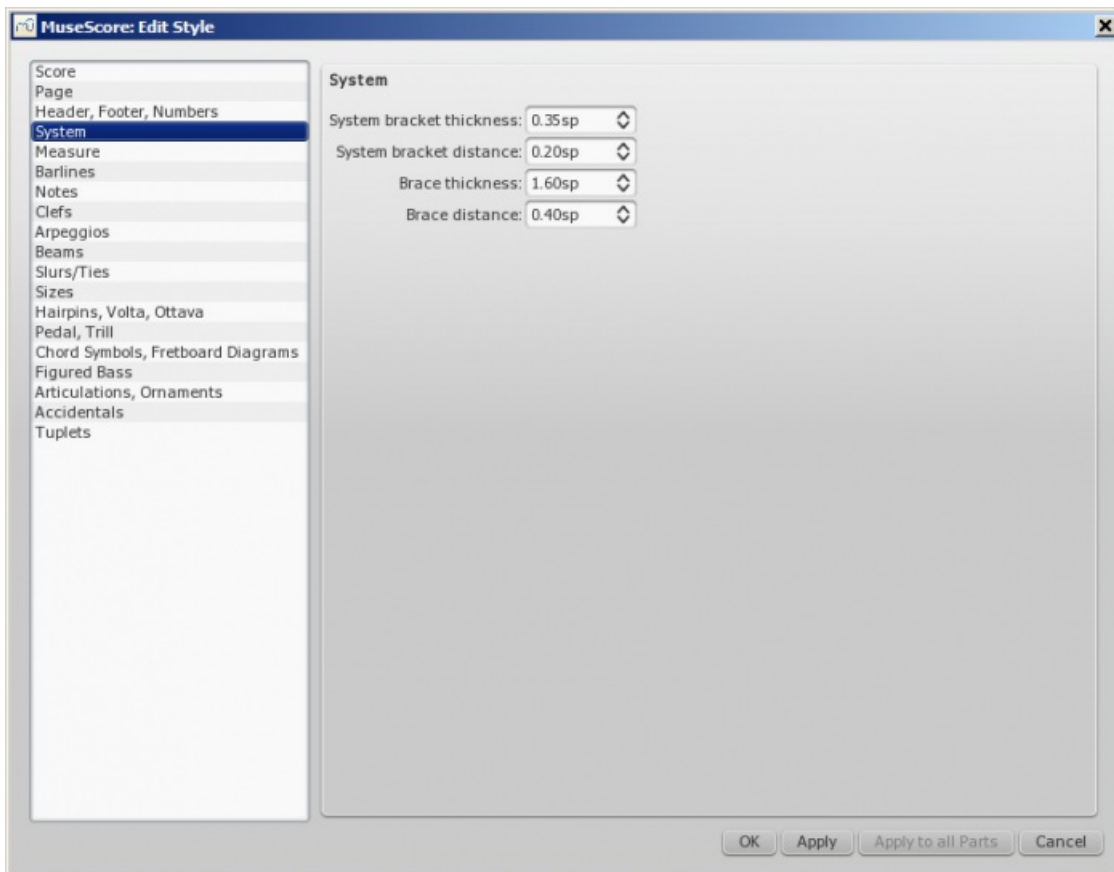
If you hover with your mouse over the Header or Footer text region, a list of macros will appear, showing their meaning, as well as the existing meta tags and their content.

You can create different Headers and Footers for even and odd pages, such as putting page numbers on the right for odd-numbered pages and on the left for even-numbered pages.

You can also edit whether and how often measure numbers appear.

General: System

Open from the menu: Style → General... → System.



This dialog allows you to:

- Set the **distance** between system brackets or braces and the start barlines.
- Set the **width** of system brackets and braces.

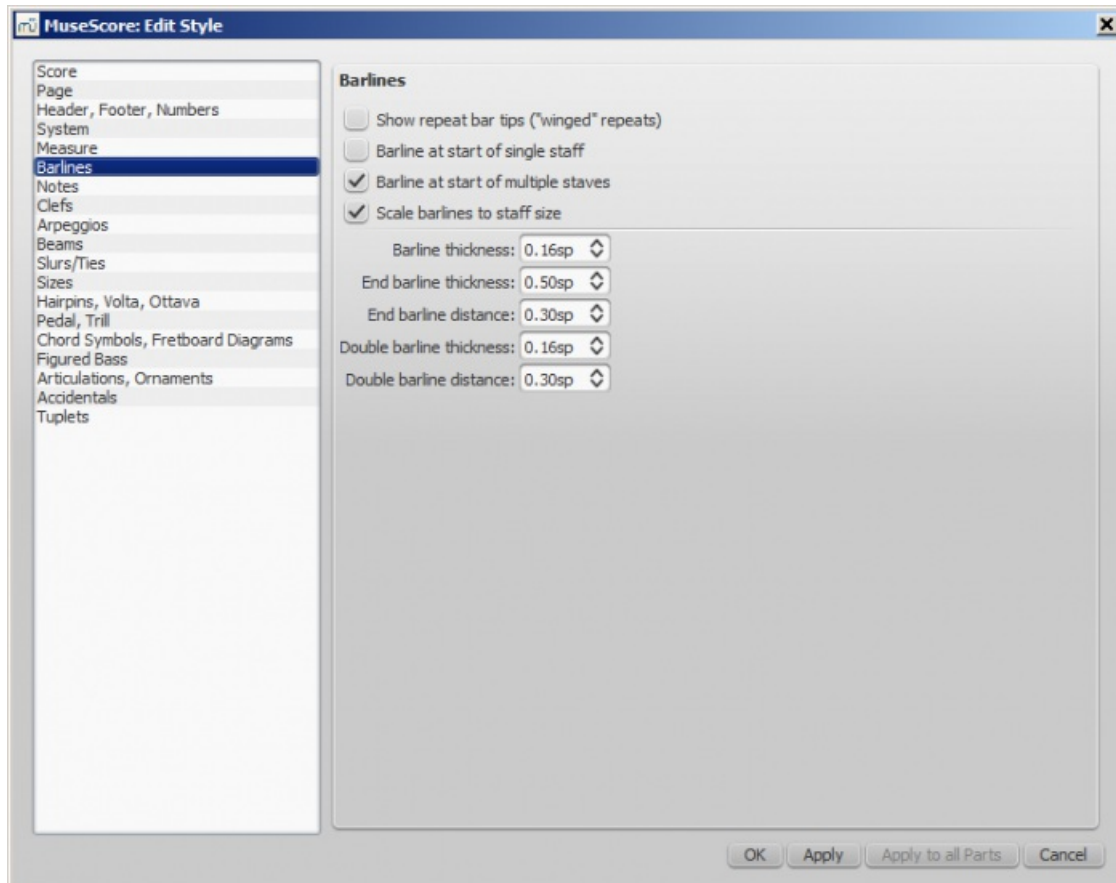
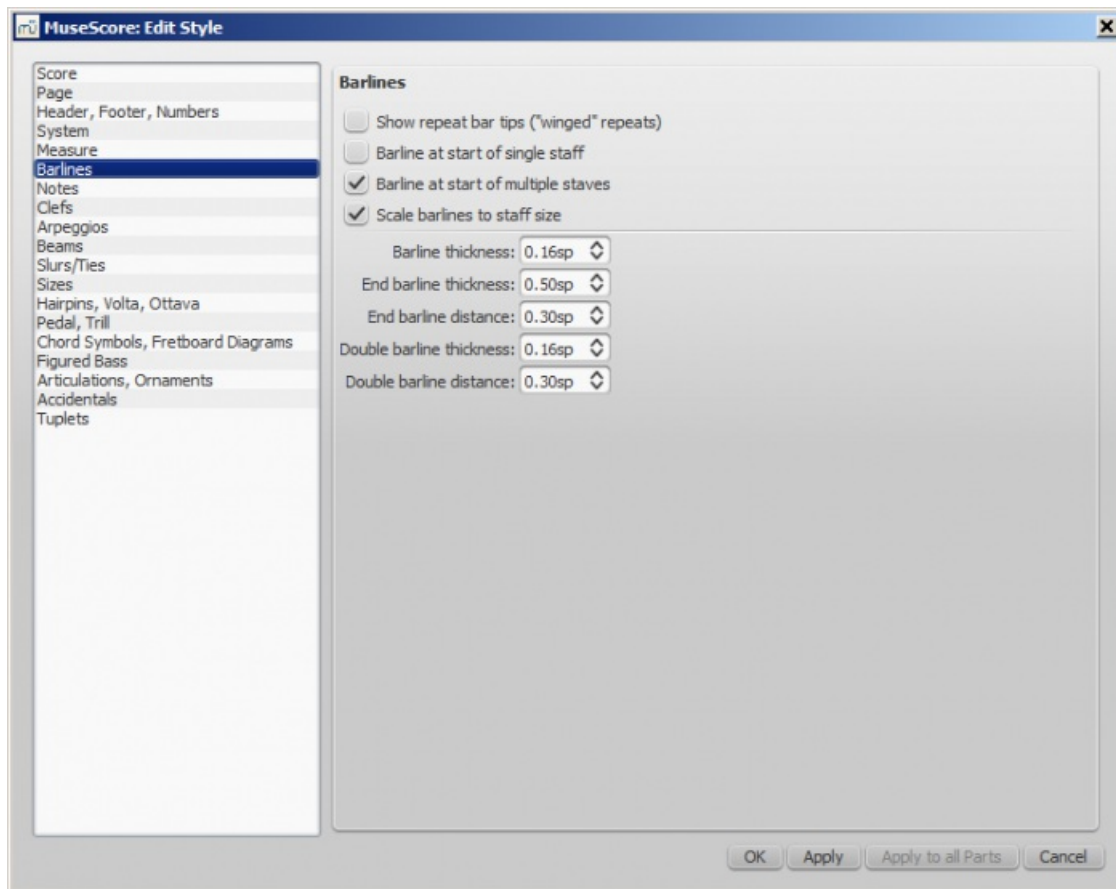
See also [Brackets](#).

General: Measure

See [General style: Measure](#).

General: Barlines

Open from the menu: Style → General... → Barlines.



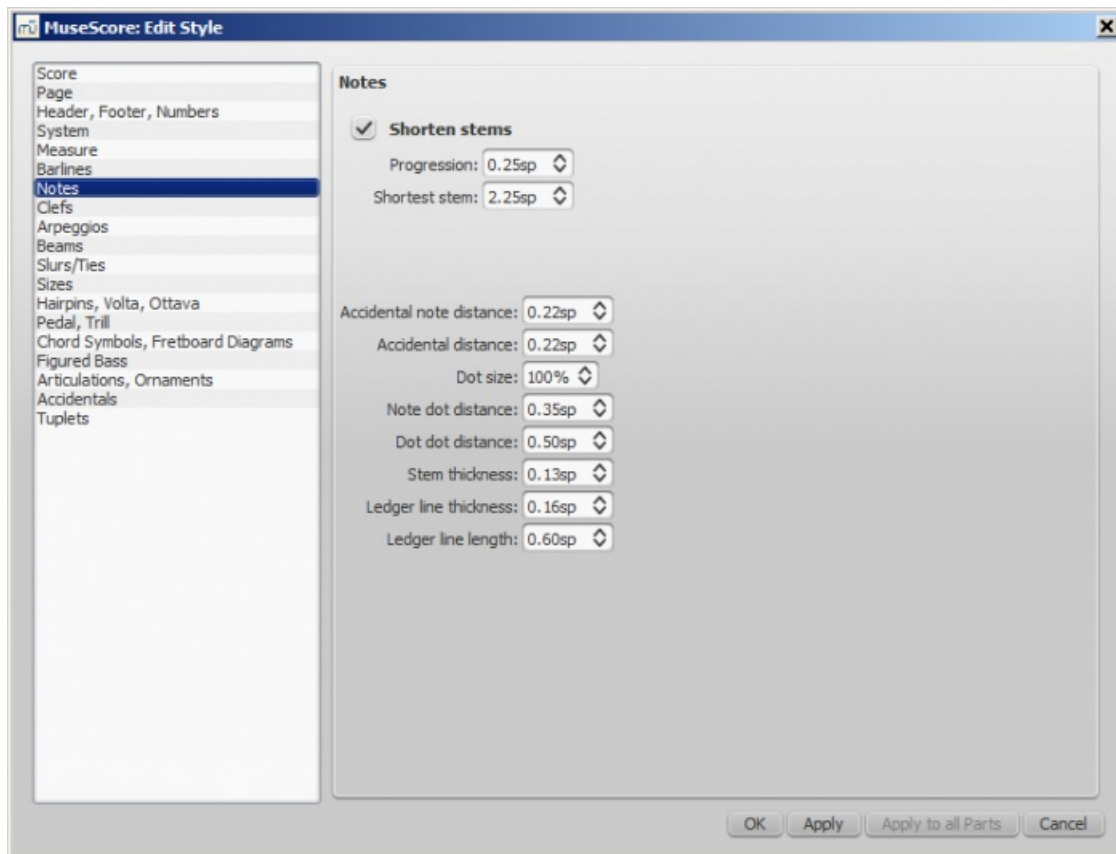
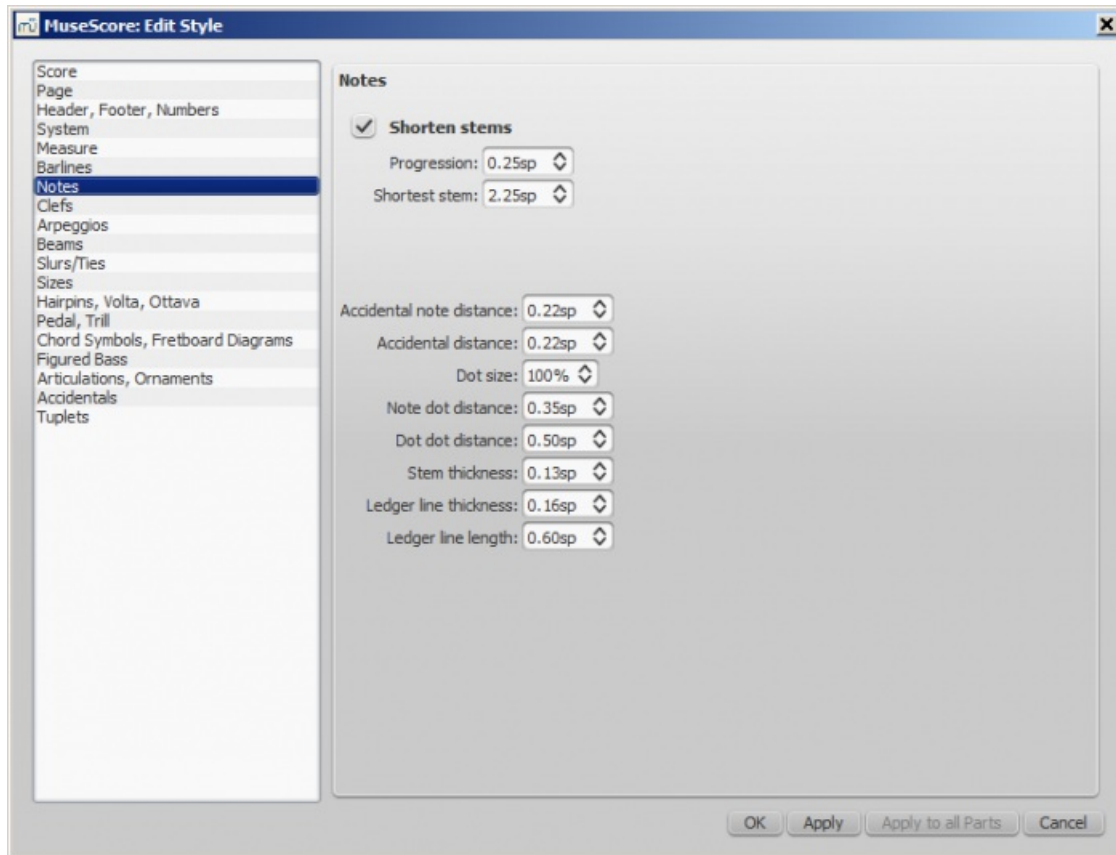
- Control whether to show barlines at the beginning of a staff or multiple staves.
- **Scale barlines to staff size** affects "small" staves only. See [Barline adjustment possibilities](#) [↗](#) (external link) for

details.

- Control proportion of thickness and distance within double barlines, including repeat barlines.

General: Notes

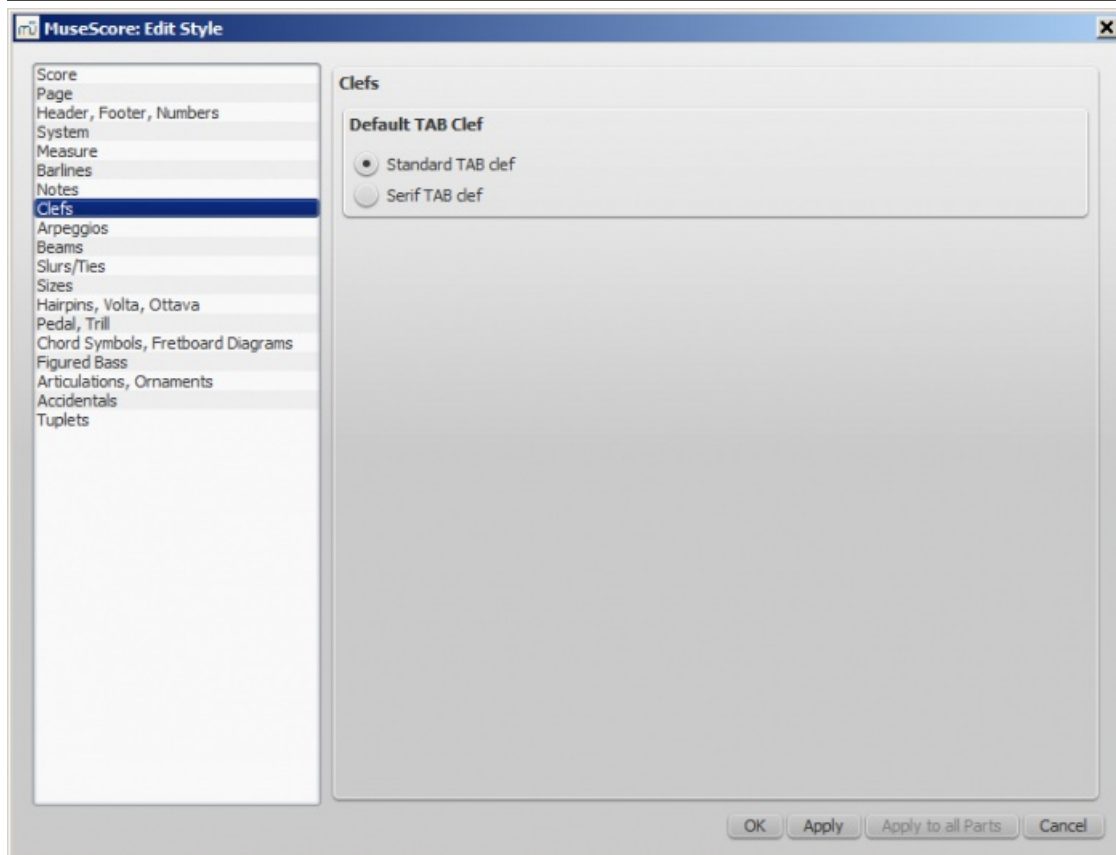
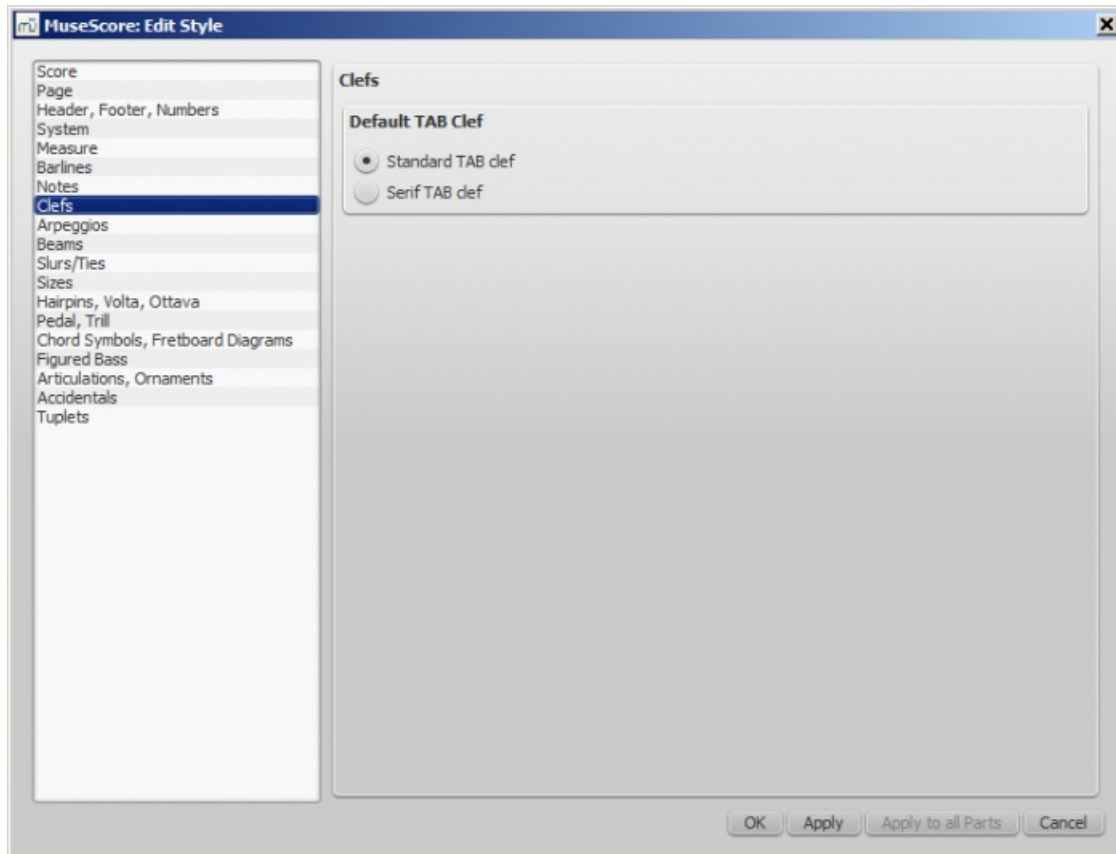
Open from the menu: Style → General... → Notes.



This page can also be accessed direct from the score by right-clicking on any note and selecting "Style..." Here you can adjust the distance and thickness of note-related objects (stems, ledger lines, dots, accidentals). Changing these would be unusual.

General: Clefs

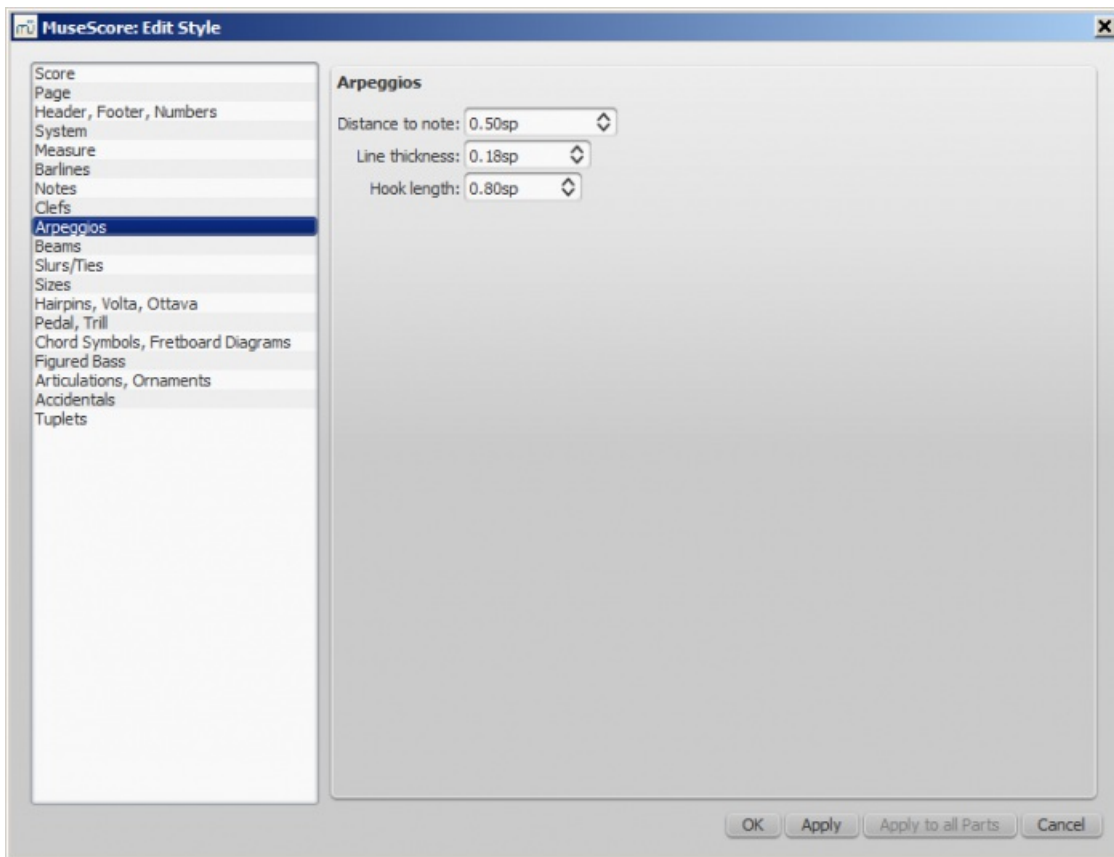
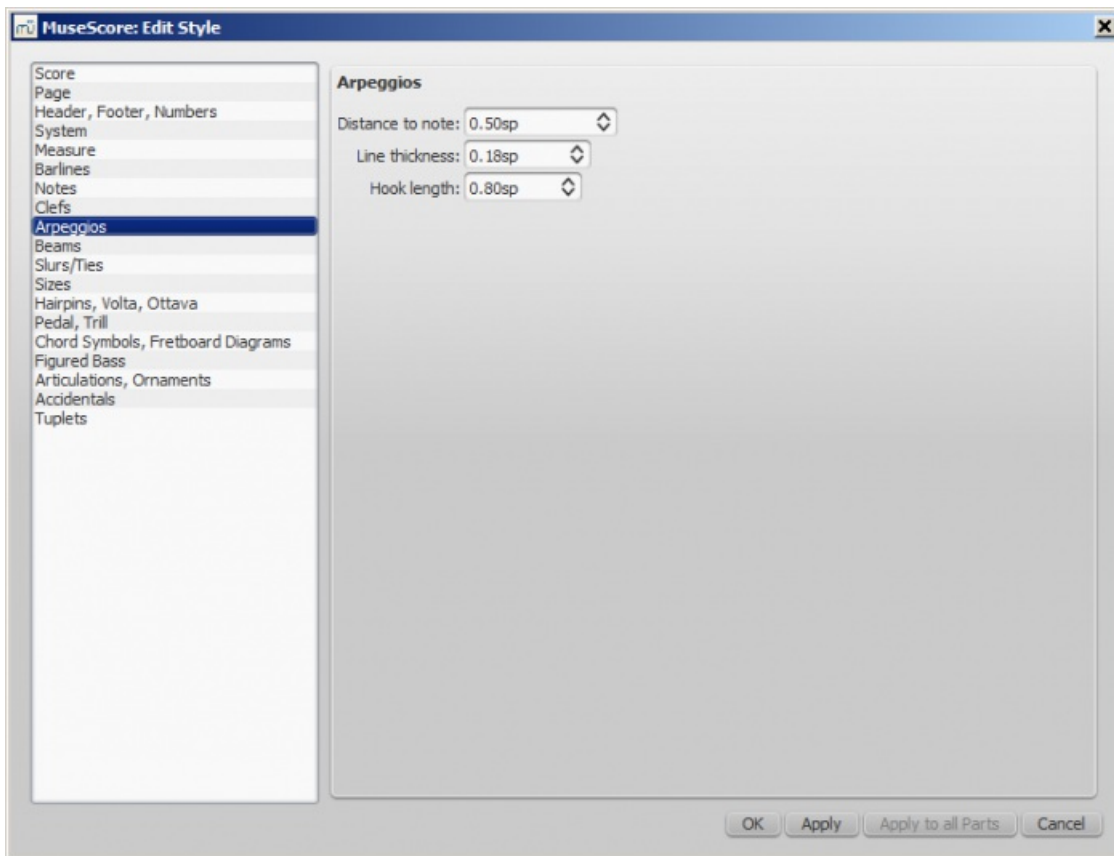
Open from the menu: Style → General... → Clefs.



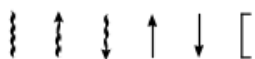
You can choose between Serif and Standard clef for your tablature sheet.

General: Arpeggios

Open from the menu: Style → General... → Arpeggios.



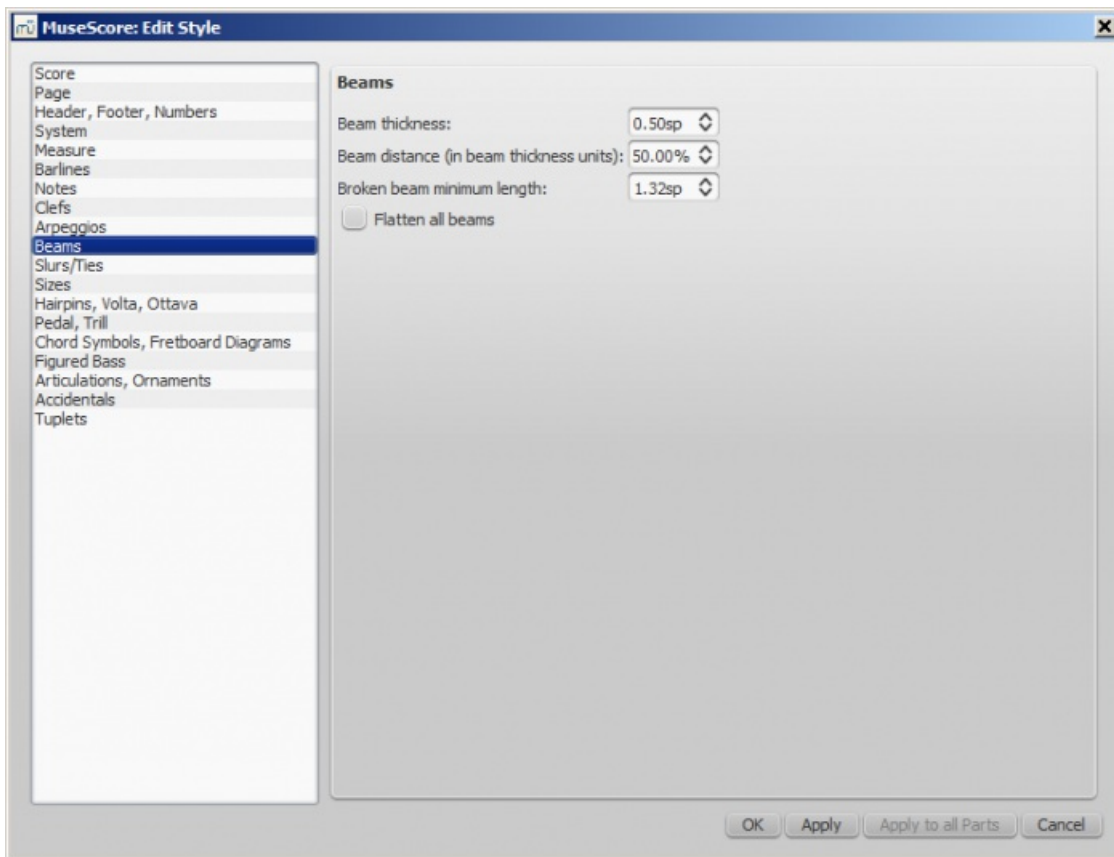
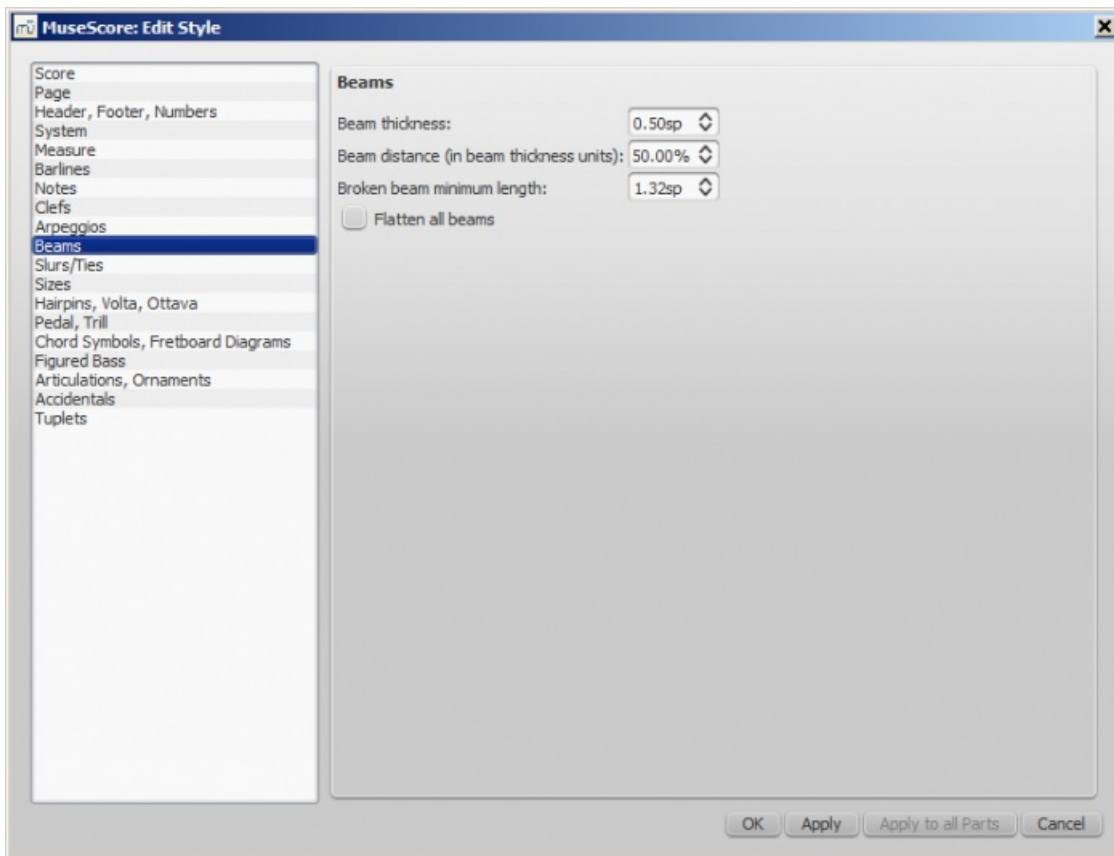
Here you can change the thickness, spacing and hook height of the following arpeggio and strum symbols:



Changes to these properties would be unusual.

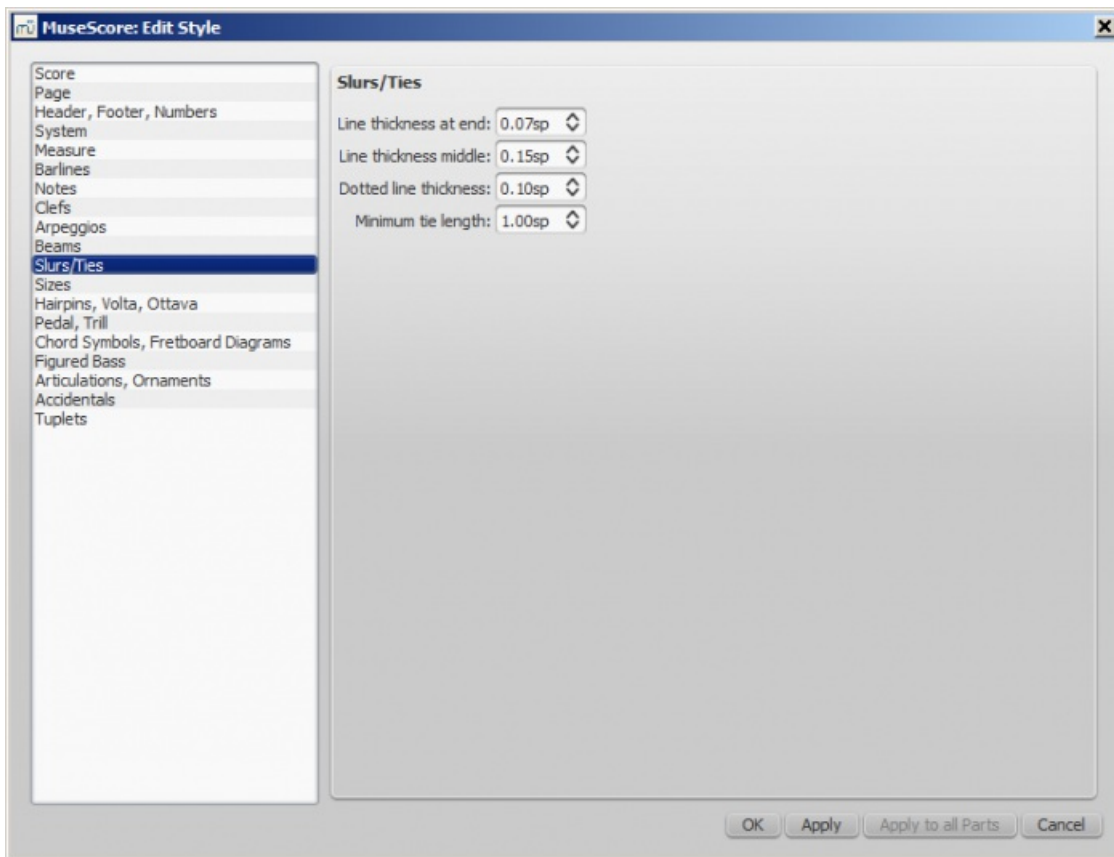
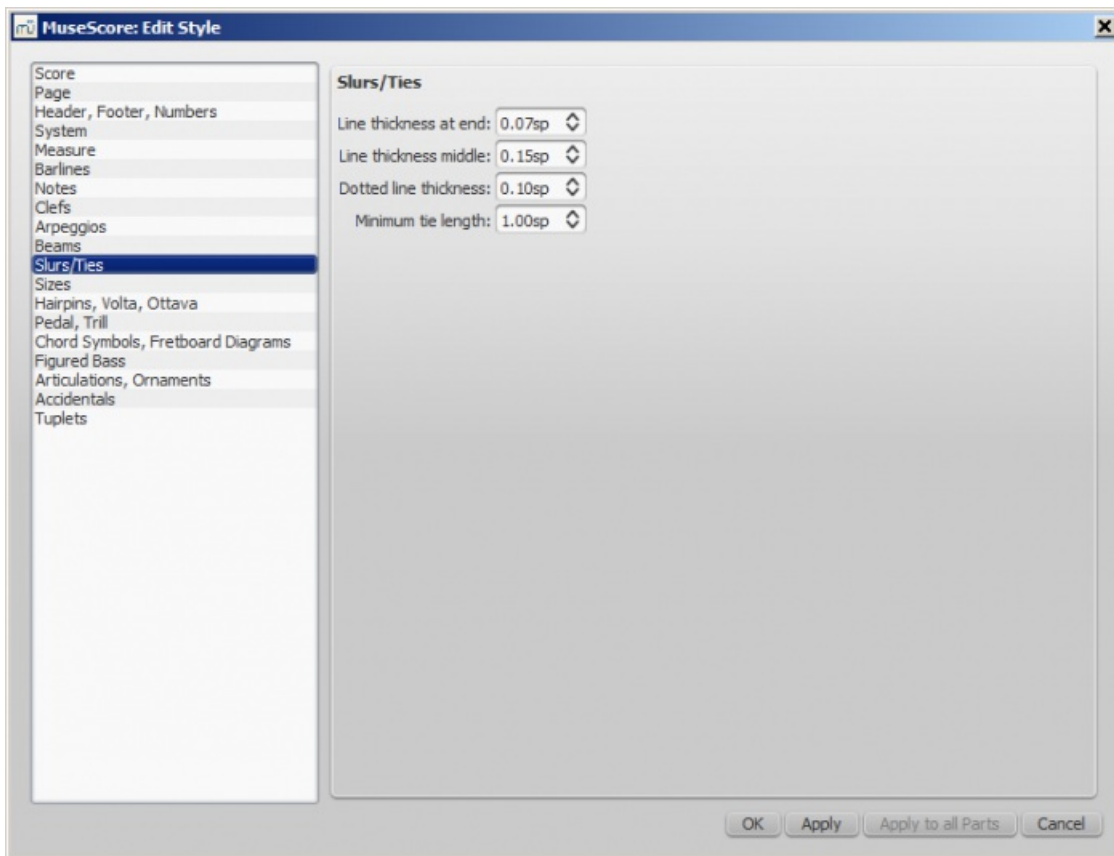
General: Beams

Open from the menu: Style → General... → Beams.



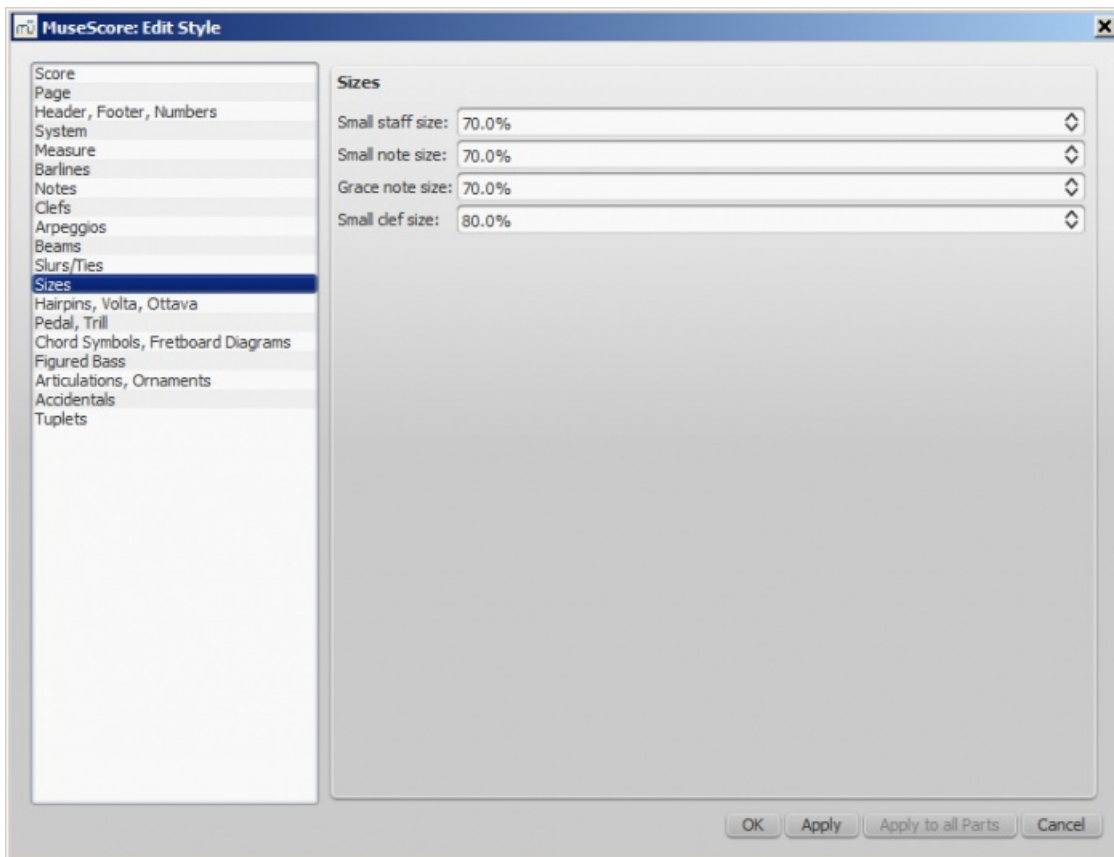
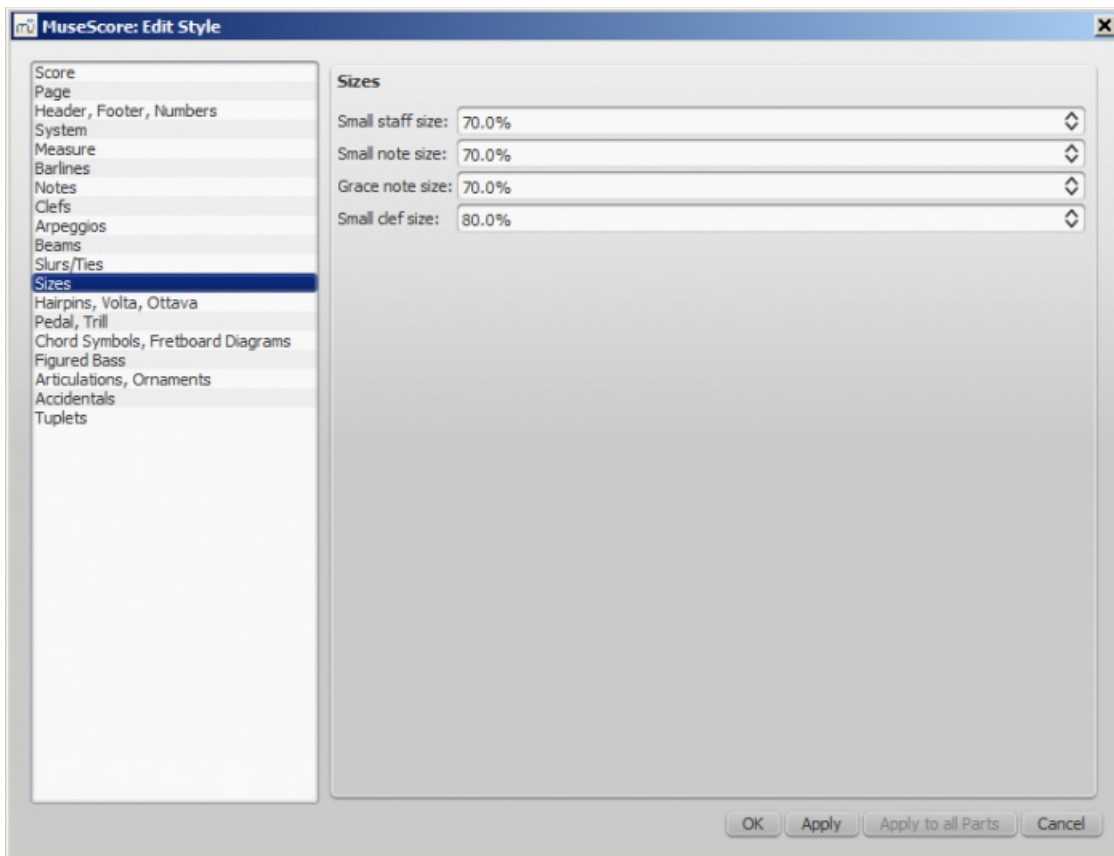
General: Slurs/Ties

Open from the menu: Style → General... → Slurs/Ties.



General: Sizes

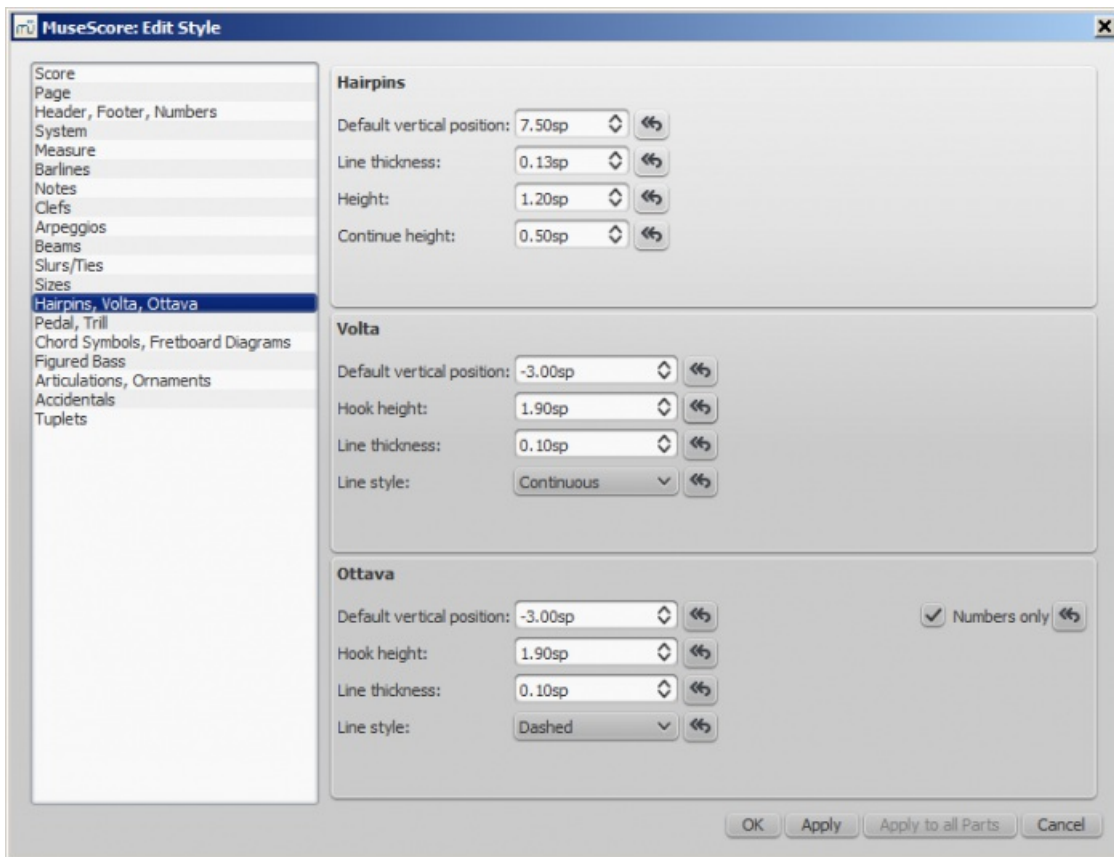
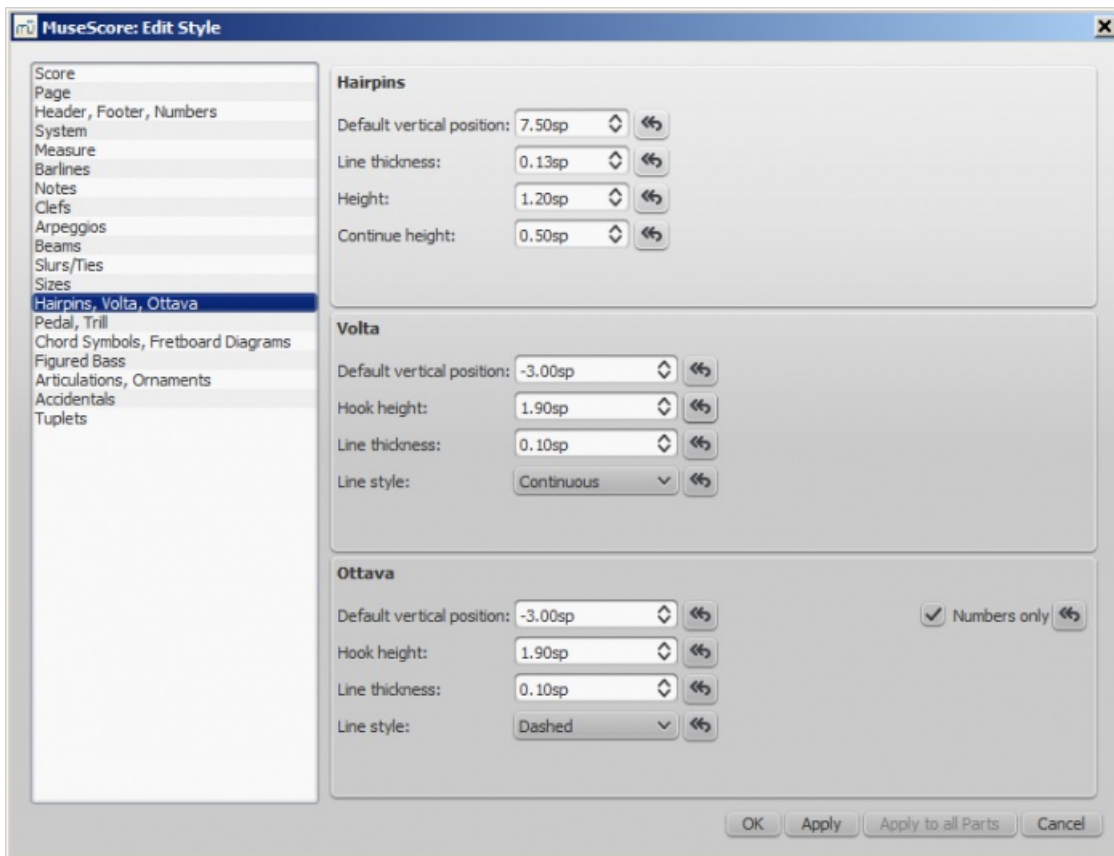
Open from the menu: Style → General... → Sizes.




Sets the proportional size of "small" and grace notes, as well as small staves and clefs. Changing this would be unusual.

General: Hairpins, Volta, Ottava

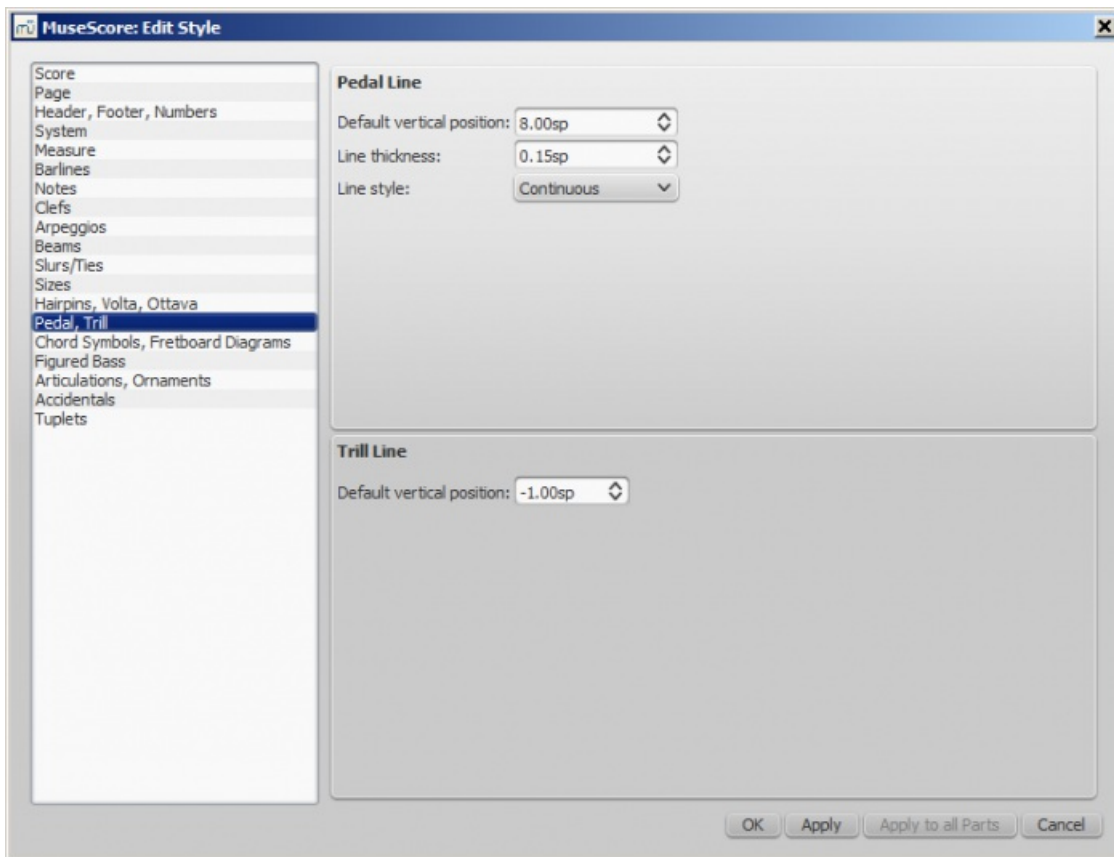
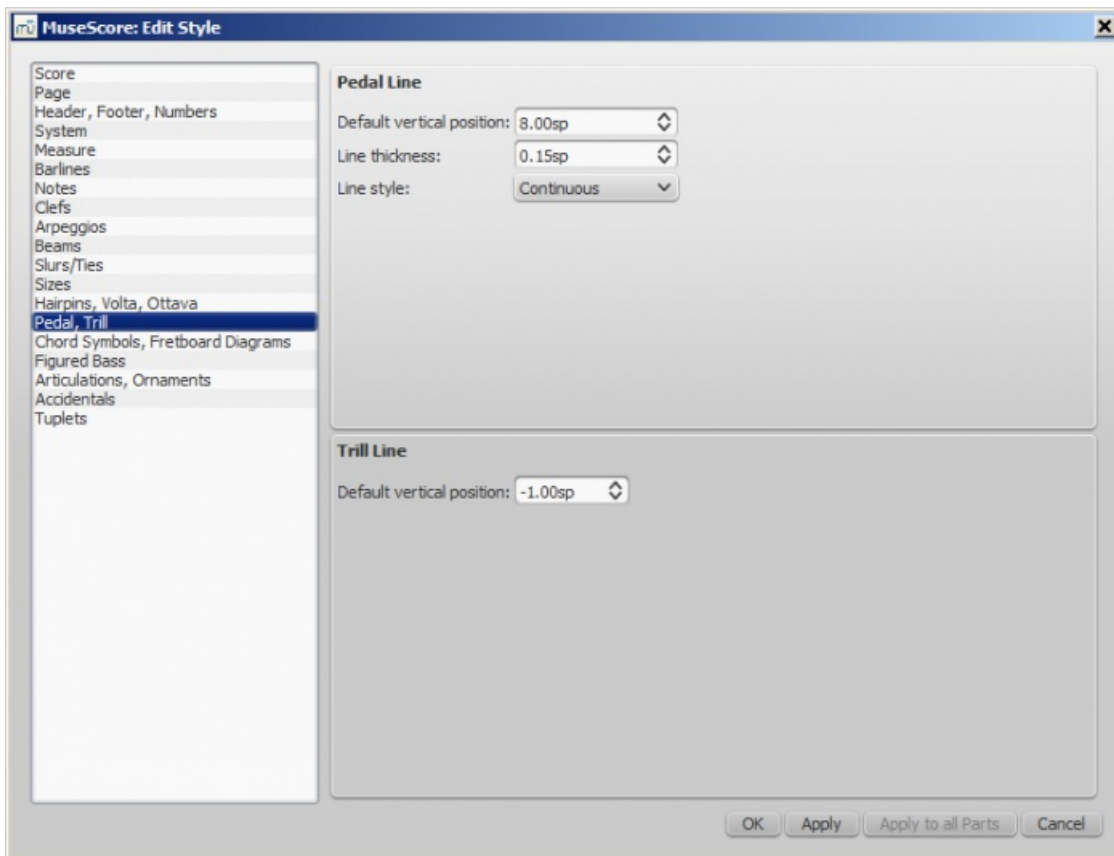
Open from the menu: Style → General... → Hairpins, Volta, Ottava.



The  button returns the setting to the original value.

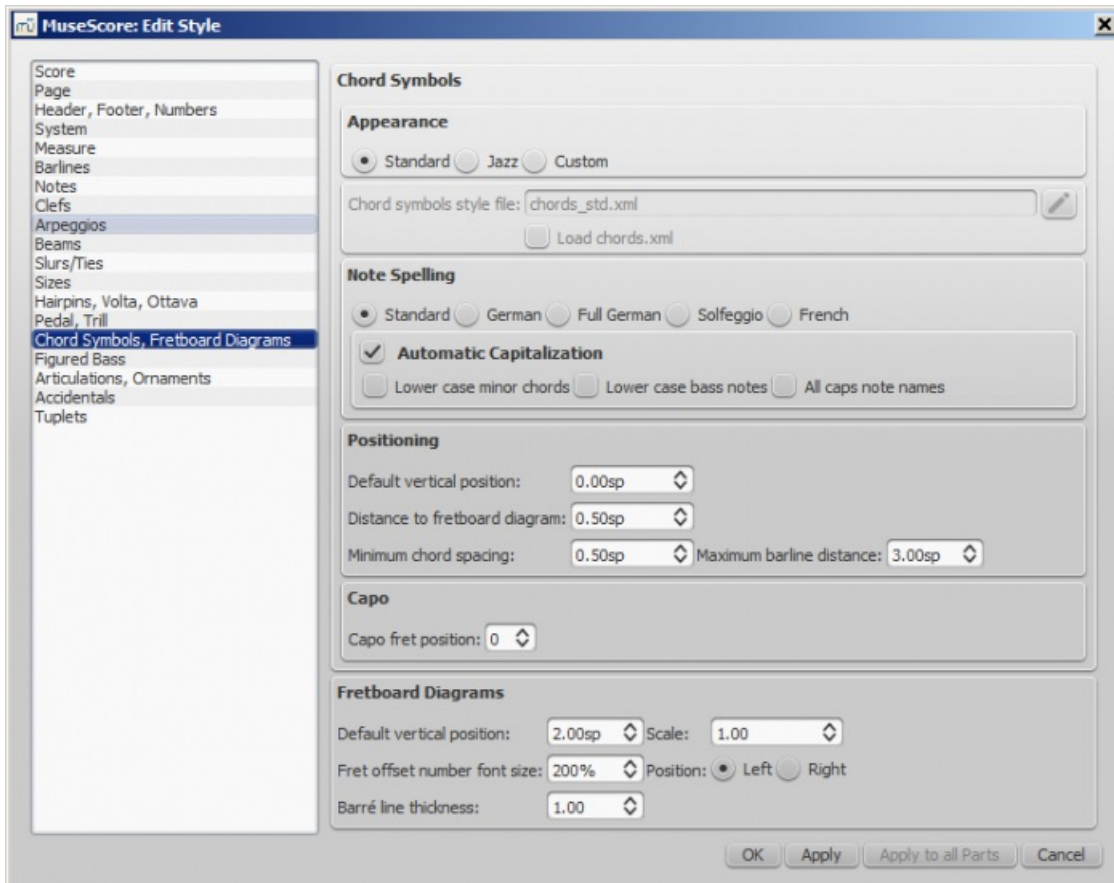
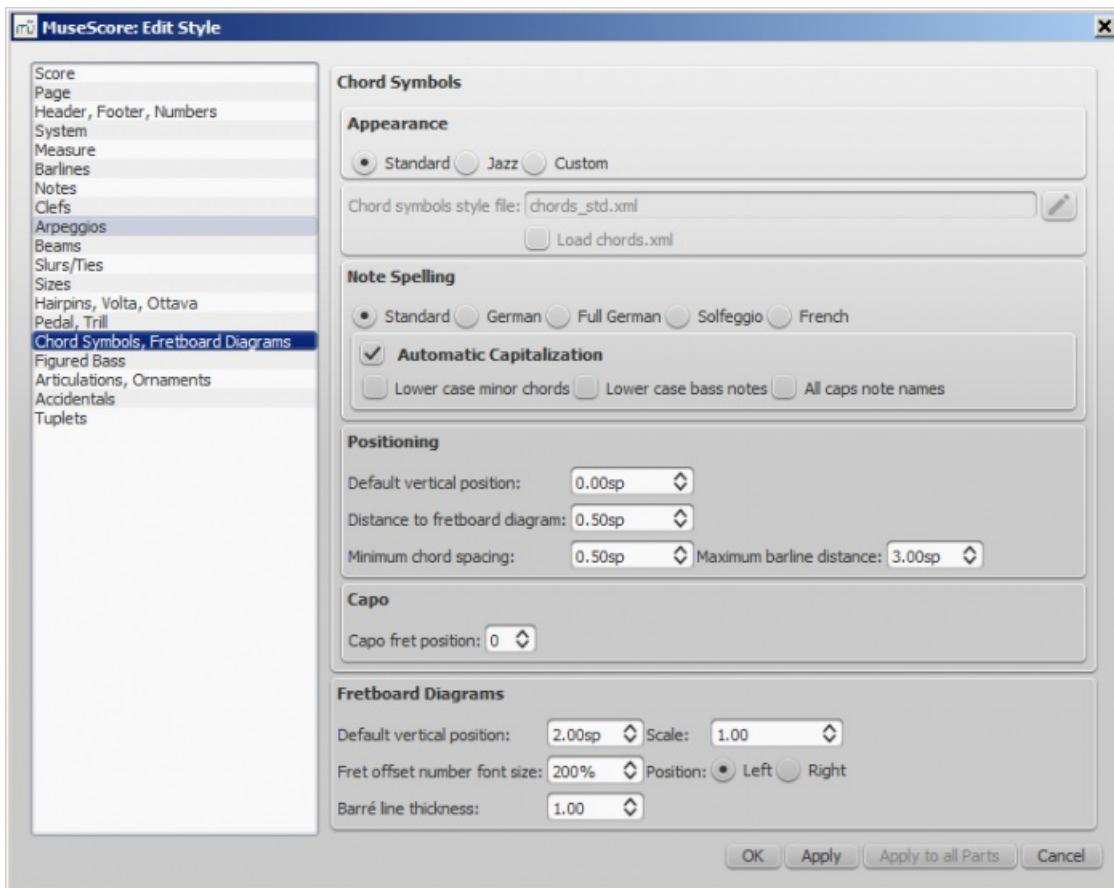
General: Pedal, Trill

Open from the menu: Style → General... → Pedal, Trill.



General: Chord Symbols, Fretboard Diagrams

Open from the menu: Style → General... → Chord Symbols, Fretboard Diagrams.



This section allows you to adjust the format and positioning of chord symbols and Fretboard diagrams.

Appearance: Chose a default chord symbol style—Standard, Jazz or Custom.

Note Spelling: Chose the spelling convention for chord symbols and whether to use capital or small letters.

Positioning:

- **Default vertical position:** The default vertical distance in space units (sp.) between a newly-applied chord symbol

and the music staff. Negative values may be used.

- **Distance to fretboard diagram:** The distance (in sp. units) from a chord symbol to a fretboard diagram when both are applied to the same location on a staff. This value overrides the above "Default vertical position" setting. The user can choose to place a chord symbol below a fretboard diagram by entering a negative value.
- **Minimum chord spacing:** The minimum space to allow between chord symbols.
- **Maximum barline distance:** Increases the distance between the final chord symbol in a measure and the following barline. You *may* wish to adjust this value if there is a recurring problem in the score with overlap between the final chord symbol in one measure and the following chord symbol.

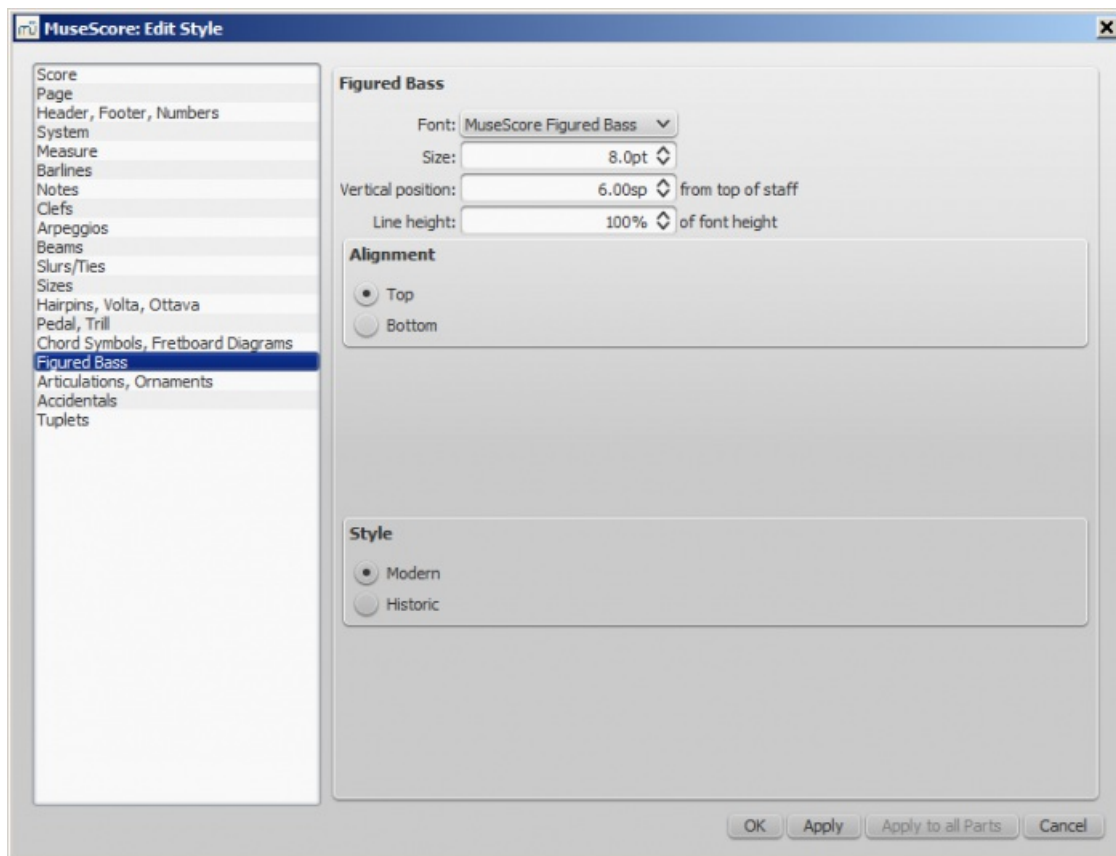
Capo: Enter the number of the capo position at which you want to display substitute chords, in brackets, for all chord symbols in the score.

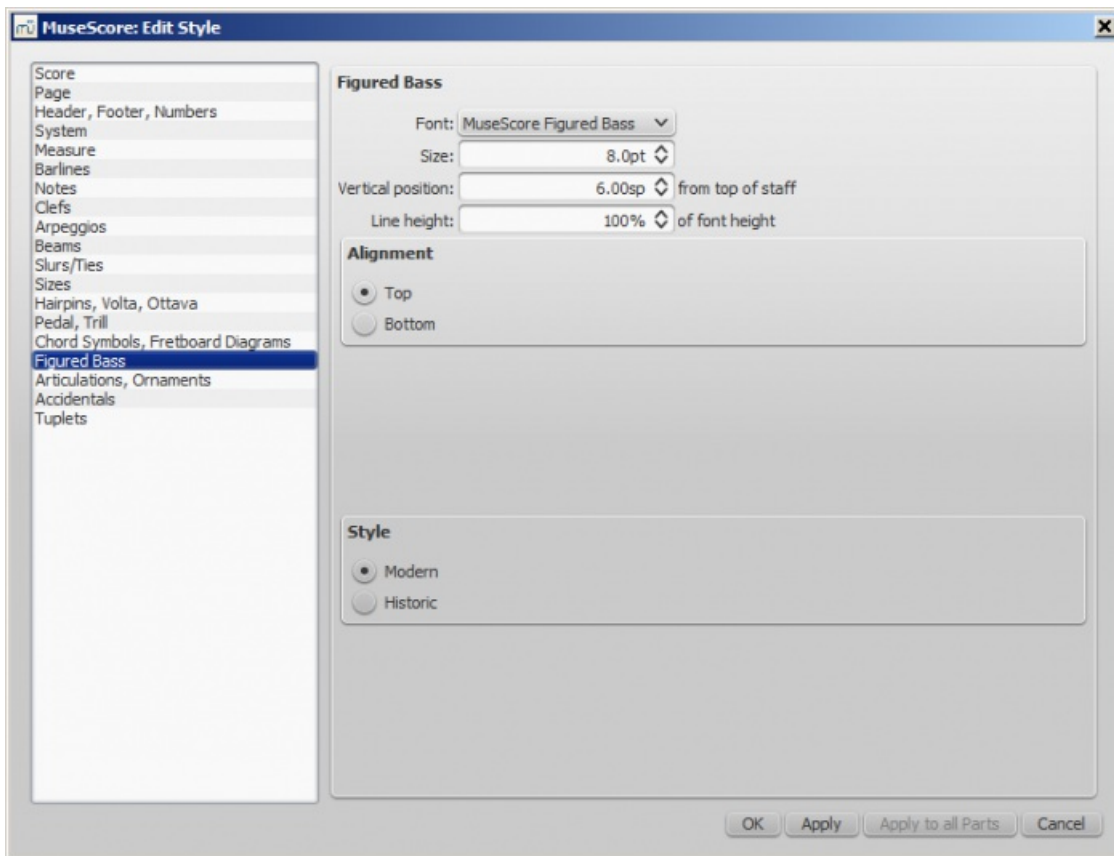
Fretboard diagrams:

- **Default vertical position:** the distance in sp. units from a newly applied fretboard diagram to a staff. A negative value may be used.
- **Scale:** Increase or decrease the size of the fretboard diagram in the score.
- **Fret offset number font size:** Increase or decrease the size of a fret number displayed next to a diagram.
- **Position Left/Right:** Display fret number to the left or right of the fretboard diagram.
- **Barre line thickness:** Make barre lines in fretboard diagrams thicker or thinner.

General: Figured Bass

Open from the menu: Style → General... → Figured Bass.

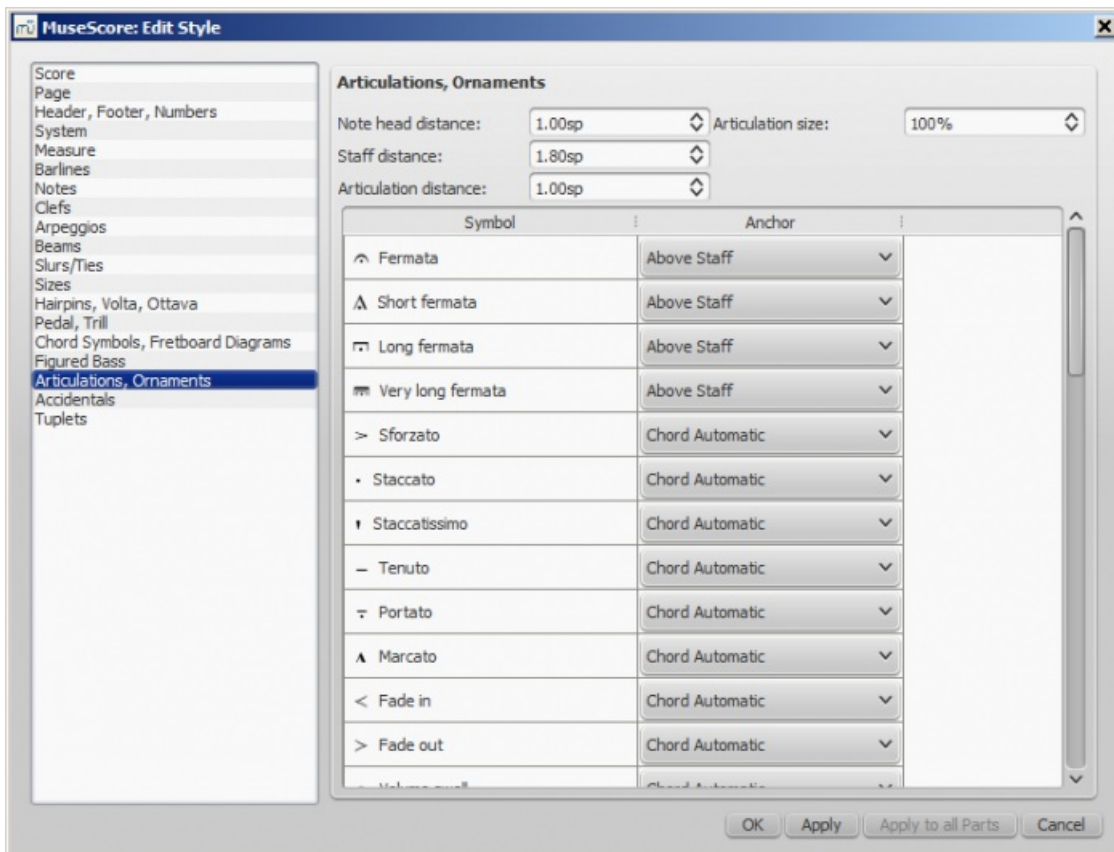


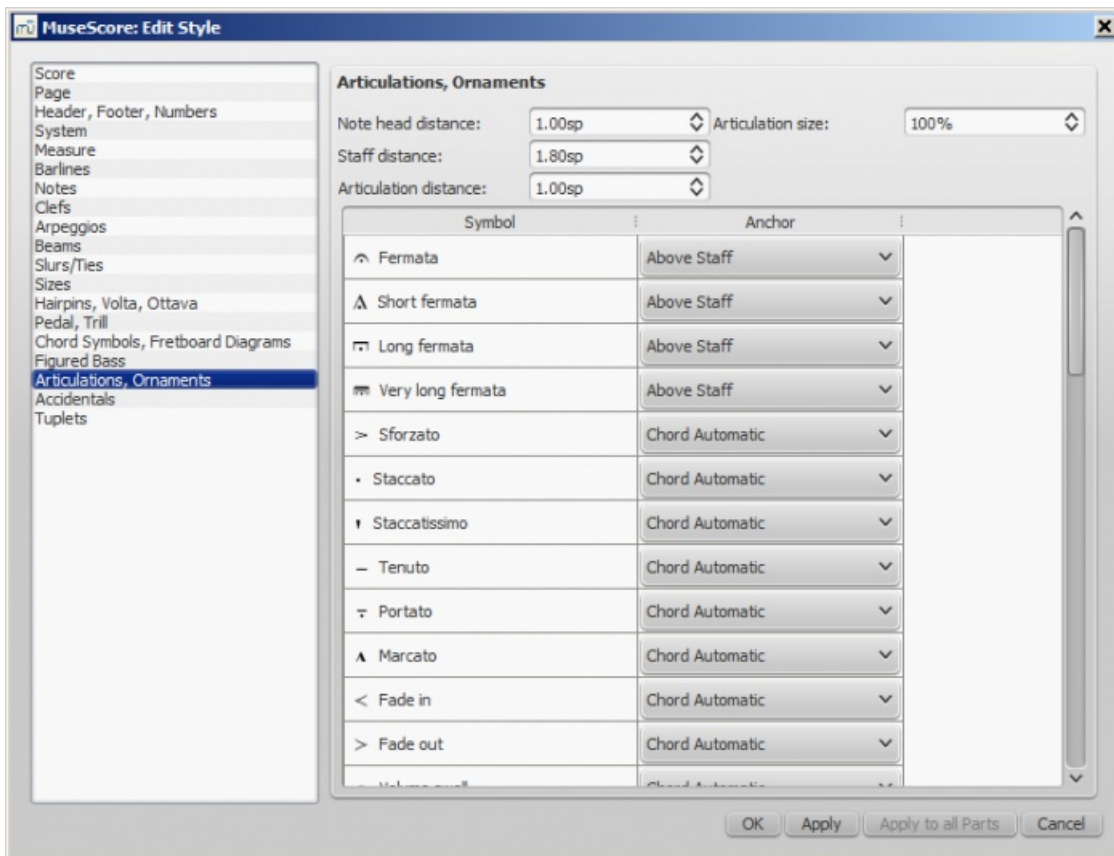


Options about figured bass font, style and alignment.
 See also [Figured bass](#)

General: Articulations, Ornaments

Open from the menu: Style → General... → Articulations, Ornaments.

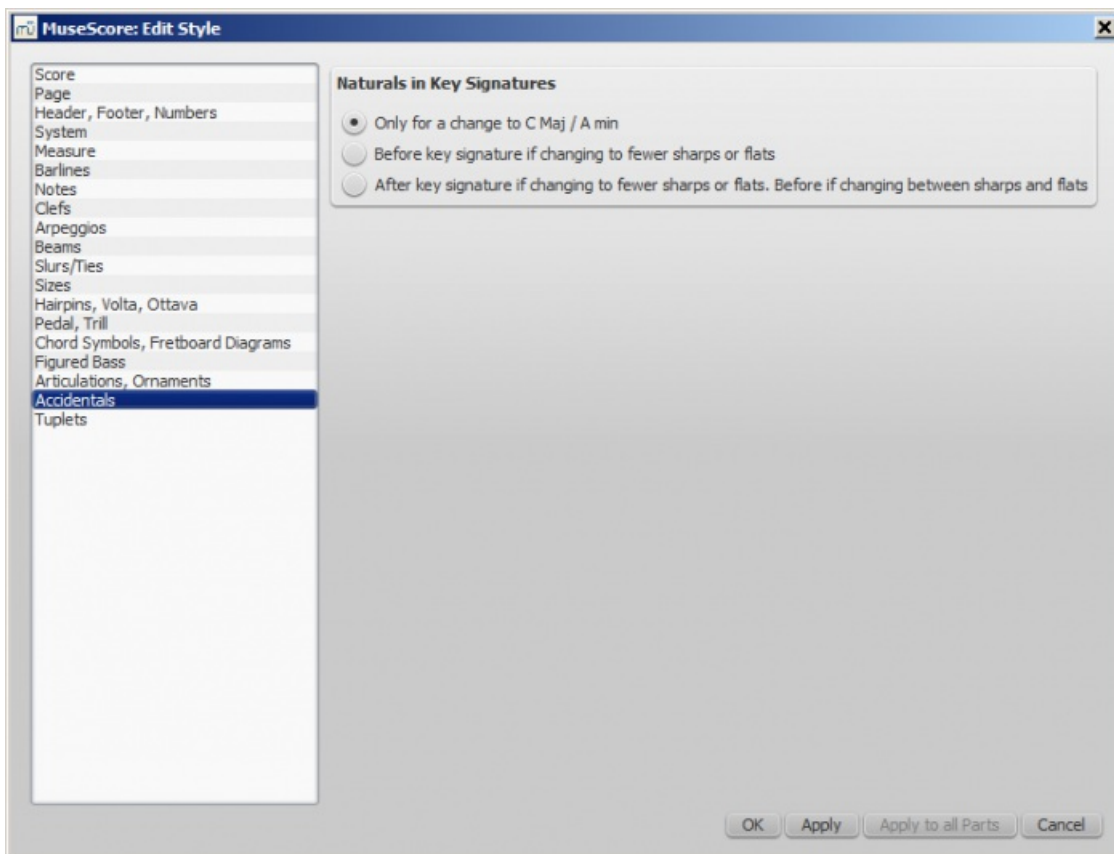


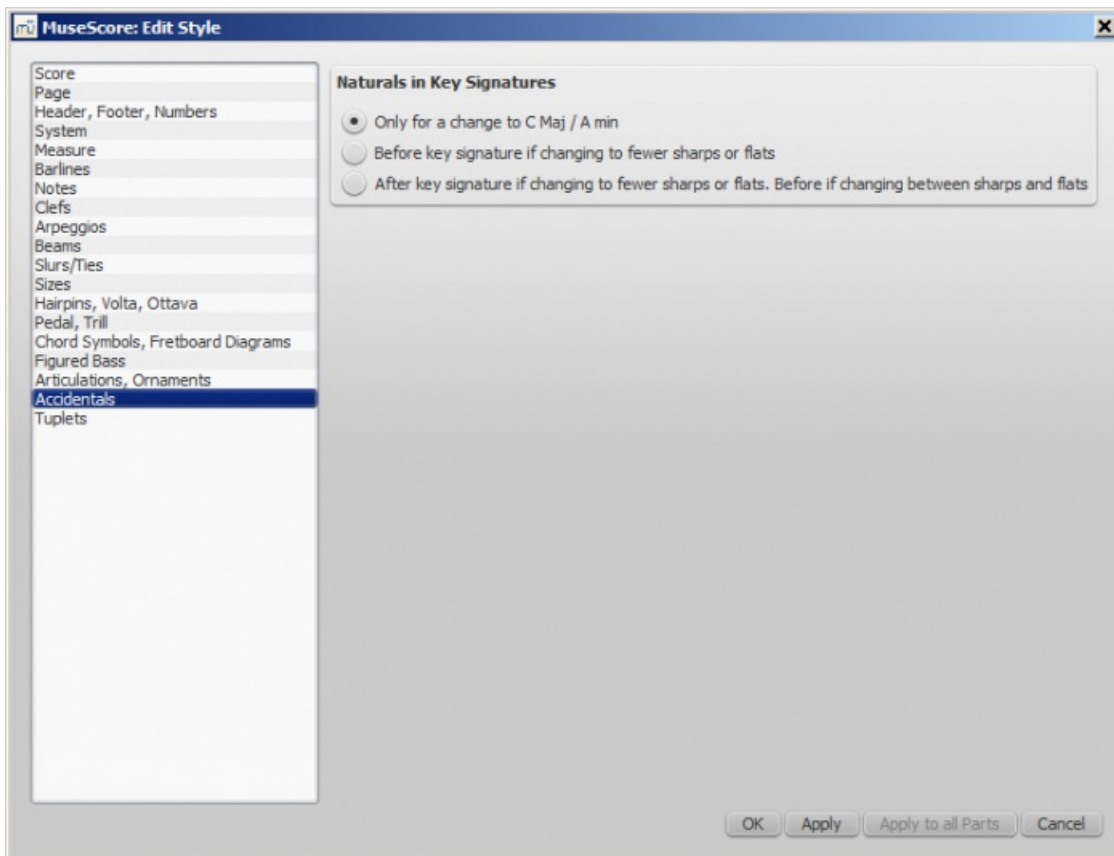


Position of articulation with respect to the notes and staves

General: Accidentals

Open from the menu: Style → General... → Accidentals.

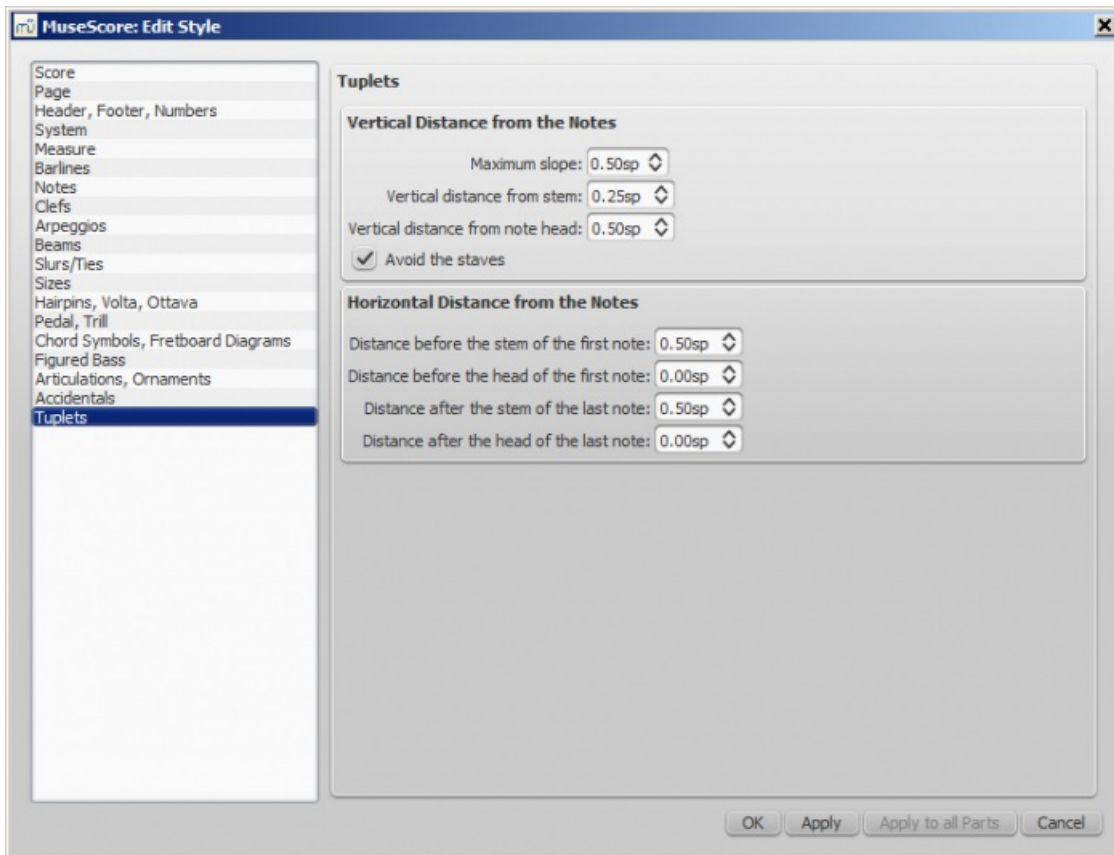


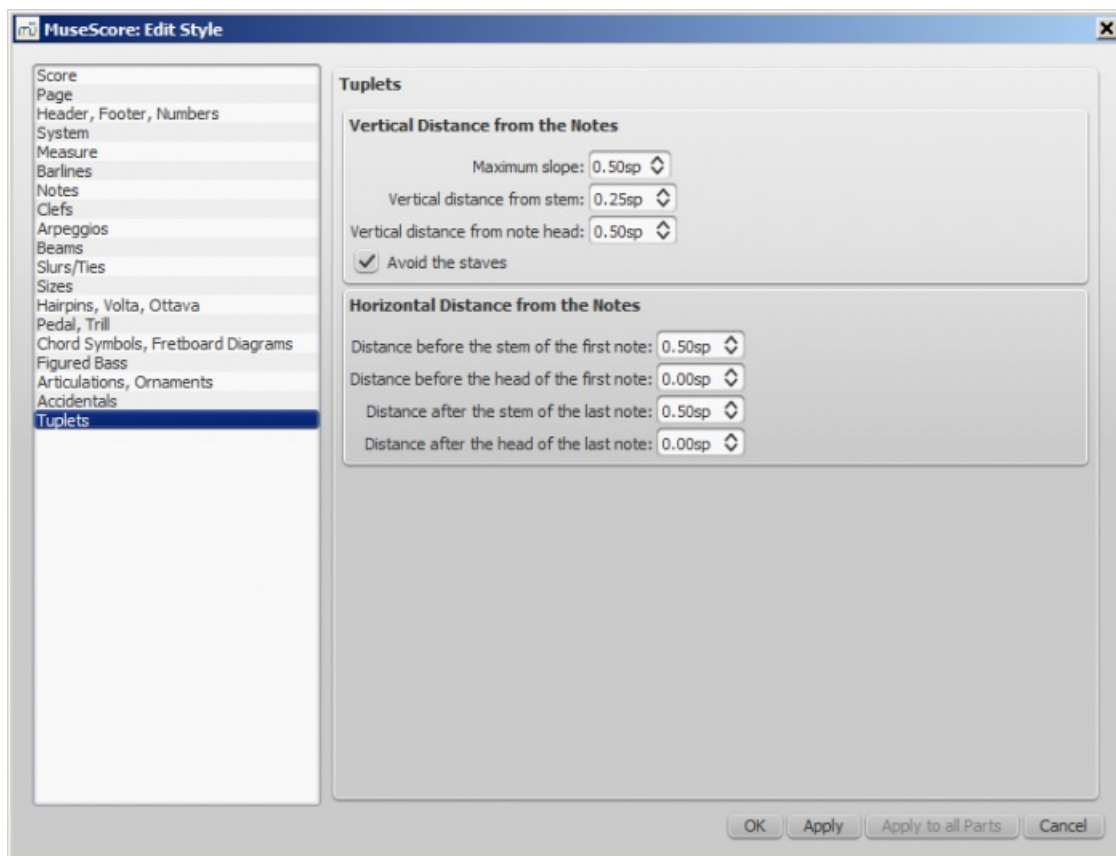


Options about naturals at key signature changes

General: Tuplets

Open from the menu: Style → General... → Tuplets.





Apply and OK buttons

By pressing the Apply button you can see how the changes you have made in the dialogs affect the score without closing the window. Press OK to save your changes to the score and close the window.

Apply to all parts in one go

When in a part tab while changing layout and formatting, you can use the Apply to all Parts button to apply all changes (either in Layout → Page Settings.... Or Style → General...) to apply the new settings to all parts in just one click.

Save/Load style

It is easy to transfer a complete set of styles (all General Style settings, all text styles, and page settings) from one score to the other using the **Save/Load Style** functions.

To **save** a customized style:

1. Go to Style → Save Style...
2. Name and save the **style file** (the default folder is set in your Preferences). Styles are stored as *.mss files.

Note: You can also define a preferred style for scores and parts in the Score section of MuseScore's Preferences.

To **load** a customized style:

1. Go to Style → Load Style...
2. Navigate to and select the Style file (.mss) and click Open (or double click on the file).

All existing styles in the score should update automatically.

See also

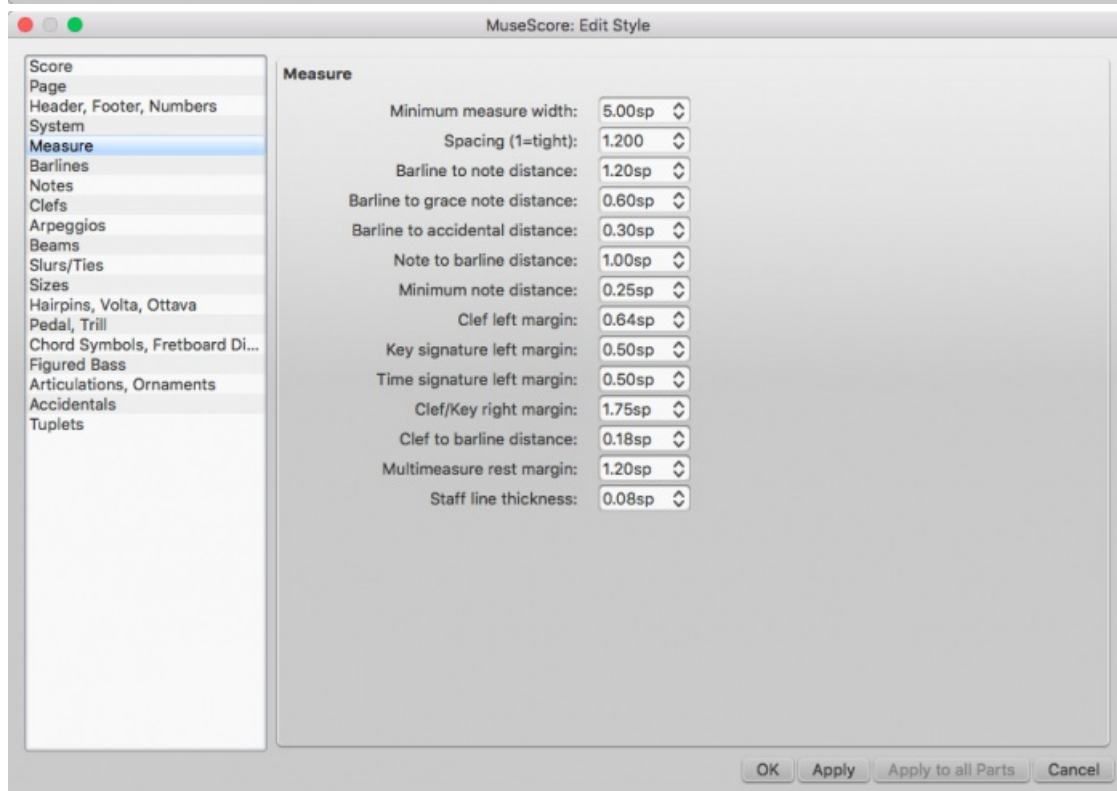
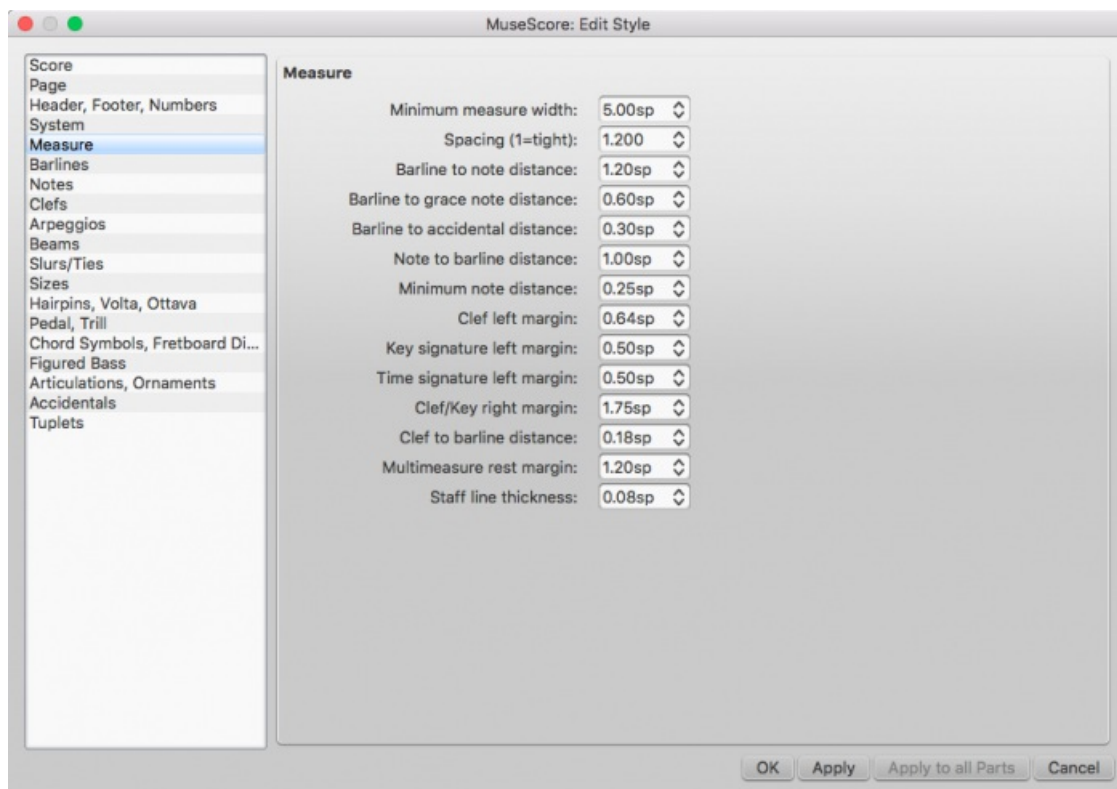
- [To edit spacing between notes](#)
- [Upgrading from MuseScore 1.x, local layout](#)

External links

- [Tutorial – How to create large-print stave notation \(MSN\)](#) ↗

- [MuseScore in 10 Easy Steps: Part 10A Layout and Formatting \(a video tutorial\)](#)
- [MuseScore in 10 Easy Steps: Part 10B Layout and Formatting \(a video tutorial\)](#)

General style: Measure



Style → General → Measure allows you to adjust the distance between various items within measures.

Introduction

If you change a **measure style** property (see image above), MuseScore automatically adjusts the score to maintain the correct spacing between notes and rests according to best music engraving practice. It will also correctly reposition any *elements* attached to notes or rests, such as fingerings, dynamics, lines etc.

All settings related to measure width and note spacing are *minimum* values. Measures are automatically stretched, if

necessary, to maintain existing page margins.

All the properties listed below use the **staff space** (abbreviated to "sp") as the basic unit of measurement. See Page settings: Scaling for more details.

Options

- **Minimum measure width**
Sets the minimum horizontal length of measures. In measures containing very little content (e.g., a single whole note or whole measure rest), the measure will only shrink as far as this minimum.
- **Spacing (1=tight)**
Condenses or expands the space *after* notes or rests. This setting thus affects not only space between notes but also between the last note and the ending barline. For the space between the *beginning* of the measure and the first note or rest, see **Barline to note distance** (below).

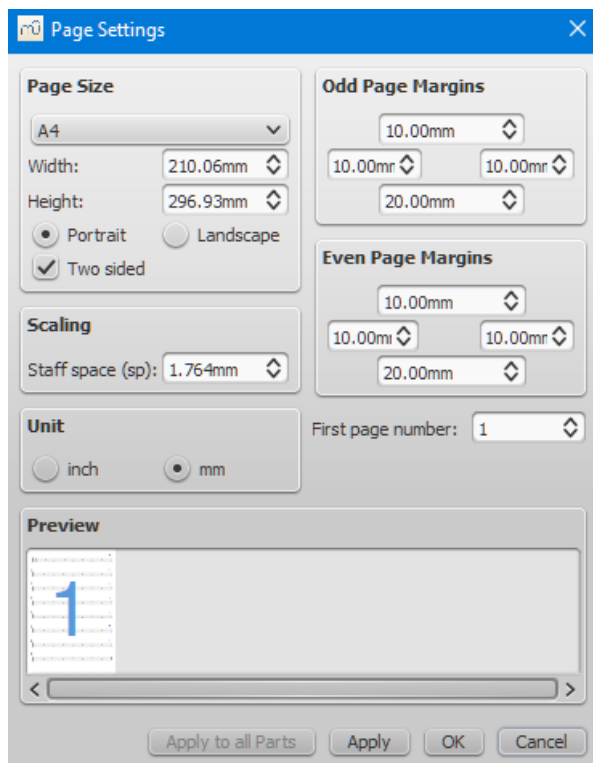
Note: Changes to an individual measure's **Stretch** (under Layout → Increase Stretch, Decrease Stretch) are calculated after, and proportional to, the global **Spacing** setting.
- **Barline to note distance**
Sets the distance between the barline which begins a measure and the first note or rest in that measure. For the initial measures of systems, which start with clefs instead of barlines, use **Clef/key right margin** (below).
- **Barline to grace note distance**
Sets the distance between a barline and a grace note that occurs before the first actual note in a measure (independently of the "Barline to note distance" setting).
- **Barline to accidental distance**
Sets the distance between a barline and an accidental placed before the first note in a measure (independently of the "Barline to note distance" setting).
- **Note to barline distance**
(To be added).
- **Minimum note distance**
Specifies the smallest amount of space MuseScore will allow after each note (depending on other factors, *more* space may be allowed).
- **Clef left margin**
Sets the distance between the very beginning of each line and the clef. (This option is rarely needed.)
- **Key signature left margin**
Sets the distance between the key signature and the clef preceding it.
- **Time signature left margin**
Sets the distance between the time signature and the key signature or clef preceding it.
- **Clef/key right margin**
Sets the distance between the material at the beginning of each line (such as the clef and key signature) and the first note or rest of the first measure on the line. (Note that, although not named in the option, if a time signature is present, it is the element from which the spacing begins.)
- **Clef to barline distance**
Sets the distance between a barline and a clef change preceding it.
- **Multi-measure rest margin**
Sets the distance between a multi-measure rest and the barlines on either side.
- **Staff line thickness**
Sets the thickness of the lines of the staff, which allows you to make the staff thicker and darker, if you need greater visibility on your printouts.

Page settings

Page settings allows you to adjust the *overall* dimensions of your score such as page size, page margins, and scaling. It

is one of the main layout tools in MuseScore—along with the options available from Style → [General...](#)

To open the **Page settings** dialog: from the menu, select Layout → Page Settings....



Page size

Here you can select the paper format, either by standard name (e.g., Letter or A4), or by specifying the height and width in either mm or inches (use the radio buttons to choose which unit of measurement to use). The initial default page size depends on your localization—in the United States, Letter size paper is standard.

You can also choose to format your music in **Landscape** or **Portrait** orientation using the radio buttons. Prior to version 2.1 unchecking **Landscape** enabled **Portrait** format. You can optionally use **Two sided** layout (i.e., book format, with mirror left and right margins for even and odd pages—see [below](#)).

Odd/Even Page Margins

The **Even Page Margins** and **Odd Page Margins** settings allow you to define the printable area of your pages. Aside from changing the margins around the music on the page, other settings, such as the positions of headers and footers, are calculated relative to the margins defined here.

If the "Two sided" checkbox under "Page Size" is selected, you can set margins differently for mirroring odd and even pages. Otherwise, only one set of margins can be modified, but will apply to all pages.

To display page margins in your score on screen (though not in print), go to View → Show Page Margins.

Scaling

The **Scaling** property allows you to increase or decrease the size of your score.

In MuseScore, the sizes of score elements, such as note heads, note stems, accidentals, clefs etc., are defined in terms of a unit of measurement called a **staff space** (abbreviated to "sp"). One **staff space** is equal to *the space between two lines of a music staff* (or one-quarter the size of the full five-line staff).

As you change the "Staff space" setting (under **Scaling**), *all* score elements follow suit and thus correct proportions are maintained. The exception is Text in which you can set an *absolute* value, independent of "Scaling."

Note: Changing the "Scaling" does not always change the number of systems per page, because system distance can vary between limits set under "Min system distance" and "Max system distance" (see Style → General... → Page).

Miscellaneous

First page number

Sets the number of the first page of the particular score. Page numbers below 1 won't get printed—e.g., setting the first page number to -1 would result in the first and second page showing no page number, and page number 1 appearing on the third page.

Apply to all Parts

The Apply to all Parts button is available when modifying a **part**, rather than the main score (see [Part extraction](#)). If you change the page settings of one part and want the rest of the parts to have the same settings, this button will apply the change to all parts in one go.

Breaks and spacers

The **Breaks & Spacers palette** in the Advanced [workspace](#) contains the following non-printing symbols:



The first three symbols are called breaks; the blue up and down arrows are known as spacers.

Breaks

A **break** can be applied to either a measure *or* a frame. There are three types:

- **System break** (called a **line break** prior to version 2.2): Forces the next part of the score to start in a new system.
- **Page break**: Forces the next part of the score to start on a new page.
- **Section break**: Divides the score into sections (see below), and forces the next part of the score to start in a new system. It can be combined with a page break if required.

Notes: (1) Blue break symbols are visible on the screen, but do not appear on printouts. (2) To add (or remove) system breaks over *all* or *part* of the score, see [Add/Remove system breaks](#). (3) To split a measure, see [Measure operations: Split and join](#).

Add a break to a measure

Breaks can be added using either (1) a keyboard shortcut; or (2) a break symbol from [a palette](#).

Using a keyboard shortcut

To add a **System** (Line) **break** or a **Page break** only:

1. Click on any one of the following elements:
 - Barline;
 - Measure;
 - Measure range (as of version 2.2);
 - Notehead (as of version 2.2);
 - A text element associated with a staff (e.g. lyric syllable, chord symbol, staff text etc.) (as of version 2.2);
2. Chose one of the following options:
 - **System** (Line) **break**: Press \leftarrow (toggle).
 - **Page break**: Press $\text{Ctrl}+\leftarrow$ (Mac: $\text{Cmd}+\leftarrow$) (toggle).

Note: If you select a measure range, the break will be applied before and after the selection.

Using a palette symbol

Any break can be added from a [workspace palette](#):

1. Select any one of the following elements:
 - Barline;
 - Measure;
 - Measure range (as of version 2.2);

- Notehead (as of version 2.2);
 - A text element associated with a staff (e.g. lyric syllable, chord symbol, staff text etc.) (as of version 2.2);
2. Double click a break symbol in a palette (toggle).

Note: If you select a measure range, the break will be applied before and after the selection.

- Alternatively, *drag* a break symbol from a palette onto a measure.

Add a break to a frame

To add a break to a frame, use one of the following options:

- Drag a break from a palette onto a frame.
- Select a frame then double-click a palette break symbol.

Move a break

To reposition a break:

1. Enter edit mode for the break in question;
2. Use the keyboard arrow buttons as described in Adjust position of text objects.

Delete breaks

Use one of the following options:

- Select one or more breaks and press Del.

See also: Add / Remove system breaks.

Section break

A **Section break**, as the name suggests, is used to create separate sections within a score. Like a **system break**, it forces the next measure or frame to begin a new system, and can also be used in association with a **page break** if required. A section break could be used, for example, to divide a piece into separate movements.

Each section can have its own measure numbering independent of the rest of the score. By default, the first measure of a section is numbered "1" (see image below), though like the first measure of the score itself, the number is not displayed unless configured in the measure properties dialog. The same dialog can be used to change the numbering according to your preference.

If you change Time signature or Key signature at the beginning of the new section, there will be no courtesy signature at the end of the previous section. See example below:



When you play back the score, the program adds a short pause between each section. In addition, the first *end repeat barline* in a section always sends the playback cursor to the beginning of the section, so a *start repeat barline* is optional.

Right click a Section break and select **Section Break Properties...** to specify:

- Pause length;
- If the new section's first system shows long instrument names;
- If the new section starts numbering measures at 1.

Spacers

A **Spacer** looks like a blue UP or DOWN arrow and is used to add extra space above or below a system (it cannot be applied to a frame).

Add a spacer

Use either of the following options:

- Select a measure, then double-click a palette spacer symbol.
- Drag a spacer symbol from a palette onto a measure.

Blue spacer symbols are visible on the screen, but do not appear on printouts.

Note: Spacers are designed for *local* adjustments only. If you wish to adjust the space between staves across the *whole* score, use the settings in Style → General... → Page instead.

Adjust a spacer

To adjust the height of a **spacer**, chose one of these options:

- Double-click the spacer and drag the blue end-handle up and down.
- Double-click the spacer and use the $\uparrow \downarrow$ keys and/or $\text{Ctrl}+\uparrow \downarrow$ to move the end-handle up and down.
- Click (or double-click) on the spacer and adjust the height property in the Inspector.

Delete a spacer

- Click on the spacer and press the Del key.

See also

- Add / Remove system breaks

Frames

A **Frame** is a rectangular container for empty space, text or pictures in the score. It can be one of three types:

- Horizontal: Used to create a break in a particular system. Can contain one or more text objects and/or images.
- Vertical: Inserted above a system or appended to the last system. Can contain one or more text objects and/or images.
- Text: Inserted above a system or appended to the last system. Can contain one text object only.

Horizontal frame

A **horizontal frame** is used to create a break in a system. For example, you can:

- Create a coda, with an adjustable gap separating it from the rest of the score (as in the example below).



- Create an offset at the beginning of the score, where there is no staff name to perform the same function.
- Create an adjustable right margin at the end of a system.
- Create space for some text or image(s).
- Create a space between a 'historical incipit' and the beginning of the modern edition.

Insert/append horizontal frame

See Create a Frame (below).

Adjust width of horizontal frame

Use one of the following methods:

- Double-click the frame and drag the handle to the right or left.
- Select the frame and adjust "Width" in the Inspector.

Notes: (1) "Left Gap" and "Right Gap" are currently unused (version 2.x); (2) It is possible to create a 'Negative-width' horizontal frame, by dragging the edit-handle back over the left border of the frame. However, this is not a standard feature and once editing is finished you cannot reselect the frame.

Add text or image to horizontal frame

To add text:

- Right-click on the frame and select Add → Text.

To add an image:

- Right-click on the frame and select Add → Image.

Vertical frame

A **vertical frame** can be inserted above a system or appended to the last system. It can contain one or more text objects and/or images. The height is adjustable and the width equals the system width.

It can be used, for example, to:

- Create an area at the head of a score for Title/Subtitle/Composer/Lyricist text etc. (see below).
- Add single- or multi-column lyric text (at the end of a score).
- Create a title page.
- Create subtitles and other annotations between systems.

Insert/append vertical frame

See [Create a Frame](#) (below).

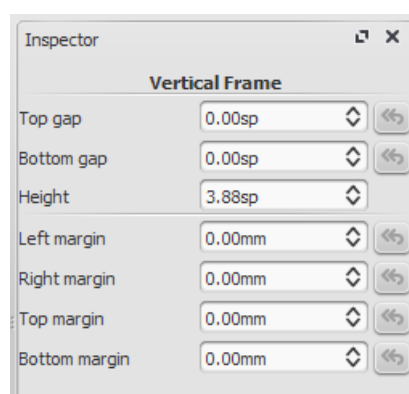
Adjust height of vertical frame

Use one of the following methods:

- Double-click the frame and drag the handle up or down.
- Select the frame and adjust "Height" in the [Inspector](#).

Edit vertical frame properties

Selecting the frame allows you to adjust various parameters in the Inspector:



Top Gap: Adjusts distance between frame and element above (negative values not currently supported).

Bottom Gap: Adjusts distance between frame and element below (Negative values can be entered).

Height: Adjusts height of the frame.

Left Margin: Moves left-aligned text objects to the right.

Right Margin: Moves right-aligned text objects to the left.

Top margin: Moves top-aligned text objects downwards (see also [Style](#) → [General...](#) → [Page](#)).

Bottom Margin: Moves bottom-aligned text objects upwards (see also [Style](#) → [General...](#) → [Page](#)).

Add text or image to vertical frame

To add text:

- Right-click on the frame and select Add → Text/Title/Subtitle/Composer/Lyricist.

To add an image:

- Right-click on the frame and select Add → Image.

You can create as many objects as you like within a frame. Their positions can be adjusted independently by dragging or, more accurately, by altering the offset values in the Inspector. To format text objects, see [Text editing](#) and [Text styles and properties](#).

Insert horizontal frame in vertical frame

- Right-click on the frame and select Add → Insert Horizontal Frame.

The [horizontal frame](#) is automatically *left-aligned* and fills the entire vertical frame. To *right-align* it:

1. Reduce the [width](#) of the horizontal frame.
2. Deselect the frame then drag it to the right. To restore left-alignment, drag the frame to the left.

"Title" frame

A vertical frame is automatically created at the beginning of a score, showing the title, subtitle, composer, lyricist etc., when you fill in the information fields provided on page 1 of the [New Score Wizard](#).

If the score does not have a vertical frame at the beginning, you can create one as follows:

- Right-click on an empty space in the document window and select Text → Title/Subtitle/Composer/Lyricist.

Text frame

A **Text frame** looks like a [vertical frame](#), but is specialised for text input: *one* text object is allowed per frame. The height automatically expands to fit the content and there is no height adjustment handle.

A text frame can be used, for example, to:

- Create lyric text at the end of a score.
- Create subtitles and other annotations between systems.

Insert/ append text frame

See [Create a Frame](#) (below).

Edit text frame properties

Selecting the frame allows you to adjust various parameters in the Inspector:

Top Gap: Adjusts distance between frame and element above (negative values not currently supported).

Bottom Gap: Adjusts distance between frame and element below (negative values can be entered).

Height: Not applicable to text frames.

Left Margin: Moves left-aligned text objects to the right.

Right Margin: Moves right-aligned text objects to the left.

Top margin: Moves top-aligned text objects downwards.

Bottom Margin: Moves bottom-aligned text upwards.

Create a frame

Insert a frame into the score

1. [Select](#) a measure.
2. Chose one of the following options:
 - From the menu select Add → Frames → Insert...
 - Right-click on an empty space in the score window and select Frames → Insert...

Append a frame to the score

Chose one of the following options:

- From the menu select **Add** → **Frames** → **Append...**
- Right-click on an empty space in the score window and select **Frames** → **Append...**

Delete a frame

Select the frame and press **Del**.

Apply a break

Line, page or section breaks can be applied to frames as well as measures. Use one of two methods:

- Select a frame and double-click a palette break symbol (for example, in the **Breaks & Spacers** palette).
- Drag a break symbol from a palette onto a frame.

See also

- Text Properties: to put a visual frame (border) around text.
- Insert measures: to insert measures before a frame.

External links

- How to add a block of text to a score [↗](#)
- Page Formatting in MuseScore 1.1 - 1. Frames, Text & Line Breaks [↗](#) [video]

Images

You can use **Images** to illustrate scores, or to add symbols that are not included in the standard palettes. MuseScore supports the following formats:

- PNG (*.png)
- JPEG (*.jpg and *.jpeg)
- SVG (*.svg) (MuseScore currently does not support SVG shading, blurring, clipping or masking.)

Add image

Use one of the following options:

- Drag-and-drop an image file (from outside MuseScore) either into a frame or onto a note or rest in the score.
- Right-click on a frame, select **Add** → **Picture**, then pick an image from the file selector.

Cut/copy and paste image

1. Click on an image in the score.
2. Apply any of the standard copy/cut commands.
3. Click on a note, rest or frame.
4. Apply any of the standard paste commands.

Modify image

To modify the width/height of an image, double-click it and drag any of the handles. If you want to adjust width or height separately, untick "Lock aspect ratio" first in the Inspector.

You can adjust the position of an image by simply dragging it.

See also

- Image capture
- Custom palettes [↗](#)


External links

- [How to create an ossia with image capture](#)
- [How to create an ossia with another staff](#)

Image capture

MuseScore's **image capture** feature allows you to save a snapshot of any part of the score window. PNG, PDF and SVG formats are supported.

Save a snapshot

1. Click on the **Toggle image capture** button, .
2. Press Shift + drag, to create a new selection rectangle.
3. Fine tune the rectangle position, if required, by dragging it and/or changing the "Position" values in the "Lasso" section of the [Inspector](#).
4. Fine tune the rectangle area, if required, by dragging the handles, and/or changing the "Size" values in the Inspector.
5. Right-click on the selection rectangle to open the **Image Capture** menu. Select the desired option:
 - **Save As (Print Mode)**. This saves an image of the selection area as it would look if printed, e.g.



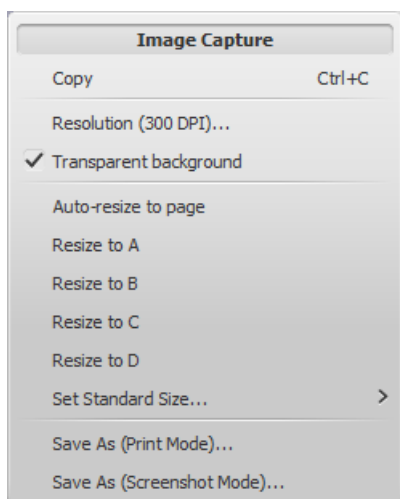
- **Save as (Screenshot Mode)**. This saves a selection of the actual screen, including any line break symbols, invisible elements etc., e.g.



You can save the image in either PNG (default), SVG or PDF format.

Image capture menu

Right-clicking on the selection rectangle opens the **Image Capture** menu:



- **Copy image:** Chose this to copy an image before pasting it in the same or another MuseScore file.
- **Resolution:** Set the resolution, and hence the size of the saved or copied image. Try 100 dpi to start with, if you are unsure.
- **Transparent background:** Turn image transparency on or off.
- **Auto re-size to page:** Adjusts the selection rectangle to fit the page.
- **Resize to A/B/C/D:** Chose a customised selection rectangle (as set below).
- **Set Standard Size:** Resize the selection rectangle, then chose "Set size A/B/C/D" to store it.

See also

- [Image](#)

External links

- [Create an ossia with image capture](#) ↗
- [How to create an ossia with another staff](#) ↗

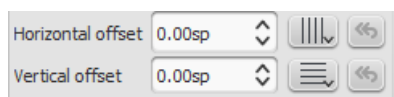
Align elements

While dragging an element:

- Press Ctrl to constrain movement to the horizontal only.
- Press Shift to constrain movement to the vertical only.

Snap to grid

Snap to grid is a feature which allows you to *drag* an element in precise steps—useful for exact positioning.



To enable snap to grid, select an element and click one or both of the snap to grid buttons, located to the right of the horizontal and vertical offset fields in the [Inspector](#). You can then *drag* the element in steps equal to the **grid spacing**. The default value is 0.5 sp.

To change the **grid spacing**:

1. Right-click on any of the snap to grid buttons in the Inspector, and select Configure Grid.
2. Set values for the horizontal and vertical grid spacing as required. Note that this is a fractional setting.

Advanced topics

Accessibility

Introduction

This document is written for blind and visually impaired users of MuseScore 2.x. It is not intended to provide a full description of all of the features of MuseScore; you should read this in conjunction with the regular MuseScore documentation.

MuseScore comes with support for the free and open source [NVDA screen reader](#) ↗ for Windows. The features in this document have been tested on Windows with NVDA. There is no support at the moment for other screen readers such as [Jaws](#) ↗ for Windows, or [VoiceOver](#) ↗ for macOS, which may work differently, or not at all.

At this point in time, MuseScore 2.x is mostly accessible as a score reader, not so much as a score editor. This document will focus on the score reading features, with only a brief description of score editing.

Initial setup

When you run MuseScore for the first time, you may want to permanently disable the Start Center window. To do so, go close the Start Center window first, then the Edit menu (Alt+E), choose Preferences, and in there, uncheck Show Start Center. Save and close the preferences window.

Finding your way around

The user interface in MuseScore works much like other notation programs, or other document-oriented programs in general. It has a single main document window in which you can work with a score. MuseScore supports multiple document tabs within this window. It also supports a split-screen view to let you work with two documents at once, and you can have multiple tabs in each window.

In addition to the score window, MuseScore has a menu bar that you can access via the shortcuts for the individual menus:

- File: Alt+F
- Edit: Alt+E
- View: Alt+V
- Add: Alt+A
- Notes: Alt+N
- Layout: Alt+L
- Style: Alt+S
- Plugins: Alt+P
- Help: Alt+H

Of these, only the File menu is of much interest when using MuseScore as a score reader. Once opening a menu, it may take several presses of the Up or Down keys before everything is read properly.

There are also a number of toolbars, palettes, and subwindows within MuseScore, and you can cycle through the controls in these using Tab (or Shift+Tab to move backwards through this same cycle). When you first start MuseScore, or load a score, focus should be in the main score window. Pressing Tab takes you to a toolbar containing a series of buttons for operations like New, Open, Play, and so forth. Tab will skip any buttons that aren't currently active. The names and shortcuts (where applicable) for these buttons should be read by your screen reader.

Once you have cycled through the buttons on the toolbar, the next window Tab will visit is the Palette. This would be used to add various elements to a score, but it is not currently accessible except for two buttons that are visited by Tab: a drop down to select between different workspaces (a saved arrangement of palettes), and a button to create a new workspace.

If you have opened one of the optional windows, such as the Inspector, or the Selection Filter, the Tab key will also visit these. You can close windows you do not need by going to the View menu and making sure none of the first set of checkboxes are selected (the windows that appear before the Zoom settings). By default, only the Start Center, Palettes and Inspector should be selected. See [Initial Setup](#) for instructions for disabling the Start Center. F9 can be used to toggle the Palettes while F8 will toggle the Inspector.

To return focus to the score window after visiting the toolbar, or a subwindow, press Esc. This also clears any selection you may have made in the score window.

The score window

When you first start MuseScore 2.x, an empty example score entitled "My First Score" is loaded by default. If you wish to experiment with editing features, this would be a good place to begin. Otherwise, you will probably want to start by loading a score. MuseScore uses the standard shortcuts to access system commands like Ctrl+O (Mac: Cmd+O) to open a file, Ctrl+S (Mac: Cmd+S) to save, Ctrl+W (Mac: Cmd+W) to close, etc.

If you press Ctrl+O (Mac: Cmd+O) to load a score, you are presented with a fairly standard file dialog. MuseScore can open scores in its own format (MSCZ or MSCX) as well as import scores in the standard MusicXML format, in MIDI format, or from a few other programs such as Guitar Pro, Capella, and Band-in-a-Box. Once you have loaded a score, it is displayed in a new tab within the score window. You can move between the tabs in the score window using Ctrl+Tab (does not apply for Mac).

There are a few interesting things you can do with a loaded score besides reading it note by note. You can press Space to have MuseScore play the score for you. You can use File / Export to convert to another format, including PDF, PNG, WAV, MP3, MIDI, MusicXML, etc. And of course, you can print it via File / Print or Ctrl+P (Mac: Cmd+P).

If a score contains multiple instruments, it may already have linked parts generated. Linked parts are presented as part tabs within score tabs, but currently, there is no way to navigate these part tabs using the keyboard. The parts would not normally contain information different from the score; they would just be displayed differently (each part on its own page). If a score does not already have parts generated, you can do so through File / Parts, and that dialog is accessible. If you wish to print the parts, you can work around the inability of accessing part tabs individually by using the File / Export Parts dialog, which automatically exports PDF's (or other formats) for all parts in one step.

Score reading

When you first load a score, the score window has the keyboard focus, but there will be nothing selected. The first step to reading a score is to select something, and the most natural place to begin is with the first element of the score. `Ctrl+Home` (Mac: `Cmd+Home`) will do this. You will probably also want to use this, should you ever clear your selection by pressing `Esc`.

As you navigate between elements, your screen reader should give the name of the selected element (most likely the clef at the beginning of the top staff of your score). You will hear it read the name of the element (for example, “Treble clef”) and also give position information (for example, “Measure 1; Beat 1; Staff 1”). The amount of information read is not currently customizable, but we tried to place the most important first so you can quickly move on to the next element before it has finished reading, or just ignore the rest of what is read. Pressing `Shift` currently interrupts the reading, which might also be useful.

Most navigation in MuseScore is centered around notes and rests only – it will skip clefs, key signatures, time signatures, barlines, and other elements. So if you just use the standard `Right` and `Left` keys to move through your score, you will only hear about notes and rests (and the elements attached to them). However, there are two special navigation commands that you will find useful to gain a more complete summarization of the score:

- Next element: `Ctrl+Alt+Shift+Right` (Mac: `Cmd+Option+Shift+Right`)
- Previous element: `Ctrl+Alt+Shift+Left` (Mac: `Cmd+Option+Shift+Left`)

These commands include clefs and other elements that the other navigation commands skip, and also navigate through all voices within the current staff, whereas other navigation commands such as `Right` and `Left` only navigate through the currently selected voice until you explicitly change voices. For instance, if you are on a quarter note on beat 1 of measure 1, and there are two voices in that measure, then pressing `Right` will move on to the next note of voice 1—which will be on beat 2—whereas pressing `Ctrl+Alt+Shift+Right` (Mac: `Cmd+Option+Shift+Right`) will stay on beat 1 but move to the note on voice 2. Only once you have moved through all notes on the current beat on the current staff will the shortcut move you on to the next beat. The intent is that this shortcut should be useful for navigating through a score if you don’t already know what the contents are.

When you navigate to an element, your screen reader should read information about it. For notes and rests, it will also read information about elements attached to them, such as lyrics, articulations, chord symbols, etc. For the time being, there is no way to navigate directly to these elements.

One important note: `Up` and `Down` by themselves, with `Shift`, or with `Ctrl` / `Cmd` are not useful shortcuts for navigation! Instead, they change the pitch of the currently selected note or notes. Be careful not to inadvertently edit a score you are trying to read. `Up` and `Down` should only be used with `Alt`/`Option` if your intent is navigation only. See the list of navigation shortcuts below.

Moving forwards or backwards in time

The following shortcuts are useful for moving “horizontally” through a score:

- Next element: `Ctrl+Alt+Shift+Right`
- Previous element: `Ctrl+Alt+Shift+Left`
- Next chord or rest: `Right`
- Previous chord or rest: `Left`
- Next measure: `Ctrl+Right`
- Previous measure: `Ctrl+Left`
- Go to measure: `Ctrl+F`
- First element: `Ctrl+Home`
- Last element: `Ctrl+End`

Moving between notes at a given point in time

- The following shortcuts are useful for moving “vertically” through a score:
- Next element: `Ctrl+Alt+Shift+Right`
- Previous element: `Ctrl+Alt+Shift+Left`
- Next higher note in voice, previous voice, or staff above: `Alt+Up`
- Next lower note in voice, next voice, or staff below: `Alt+Down`
- Top note in chord: `Ctrl+Alt+Up`
- Bottom note in chord: `Ctrl+Alt+Down`

The Alt+Up and Alt+Down commands are similar to the Ctrl+Alt+Shift+Right and Ctrl+Alt+Shift+Left commands in that they are designed to help you discover the content of a score. You do not need to know how many notes are in a chord, how many voices are in a staff, or how many staves are in a score in order to move vertically through the score using these commands.

Filtering score reading

Excluding certain elements like lyrics, or chord names while reading the score is possible by using the Selection filter(F6). Uncheck those elements you don't want to read.

Score playback

The Space bar serves both to start and stop playback. Playback will start with the currently selected note if one is selected; where playback was last stopped if no note is selected; or at the beginning of the score on first playback.

MuseScore supports looped playback so you can repeat a section of a piece for practice purposes. To set the "in" and "out" points for the loop playback via the Play Panel (F11):

1. First select the note in the score window where the loop should start
2. Go to the Play Panel and press the Set loop In position toggle button
3. Back to the score window, navigate to the note where you want the loop to end
4. Switch again to Play Panel, and press the Set loop Out position toggle button
5. To enable or disable the loop, press the Loop Playback toggle button

You can also control the loop playback and control other playback parameters, such as overriding the basic tempo of a score, using the View / Play Panel (F11).

Score editing

Score editing is currently not very accessible – too many score elements require intervention of the mouse in order to place objects onto a score. Additionally, visual reference and manual adjustment of the position of various elements is sometimes necessary due to MuseScore's limited support for conflict avoidance of elements.

In contrast, MuseScore does often provide ample default, and a platform to experiment with the basics of note input. To enter note input mode, first navigate to the measure in which you would like to enter notes, then press "N". Almost everything about note input is designed to be keyboard accessible, and the standard documentation should be good to help you through the process. Bear in mind that MuseScore can either be in note input or normal mode, and it won't always be clear which mode of these you are in. When in doubt, press Esc. If you were in note input mode, this will take you out. If you were in normal mode, you will stay there, although you will also lose your selection.

Customization

You can customize the keyboard shortcuts using Edit / Preferences / Shortcuts. At some point, we may provide a set of special accessibility-optimized shortcuts and/or a way of saving and loading sets of shortcut definitions.

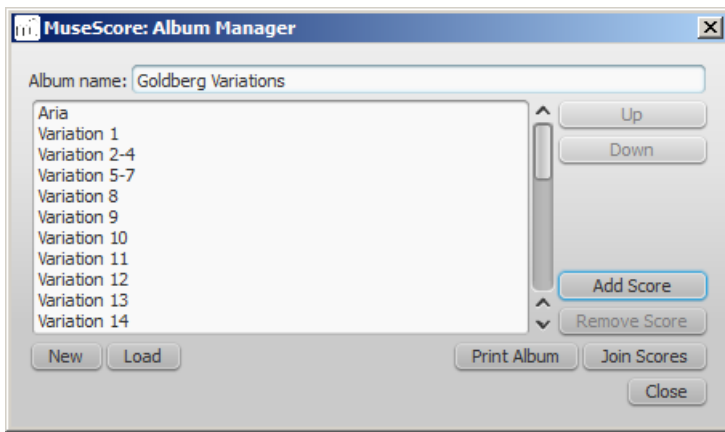
External links

- [Creating a New Score in MuseScore with NVDA](#)
- [Inputting notes in MuseScore with NVDA](#)
- [Creating Modified Stave Notation in MuseScore](#)

Albums

The Album Manager allows you to prepare a list of multiple scores and save the list as an album file ("*.album"), print all the scores as one long print job with consistent page numbers, or even join the scores into a single new MSCZ score. This is ideal for preparing an exercise book or combining multiple movements of an orchestration.

To open the Album Manager, go to File → Album...



Create album

1. To create a new album, click the **New** button. Fill in a title in the "Album Name:" box at the top.
2. To add scores to the album, click **Add Score**. A file selection dialog will appear and let you choose one or multiple scores from your file system. Click **OK**.
3. The scores you add will appear in a list in the Album Manager. You can rearrange their order by selecting a score and clicking the **Up** or **Down** button.

Load album

If you have previously created an album, you can open it through the Album Manager by clicking the **Load** button. A file selection dialog will appear to let you load the `.album` file from your file system.

Print album

To print an album as if it were a single document, click **Print Album**. The scores loaded into the Album Manager are printed in the order they are listed in with the correct page numbers, ignoring the page number offset values in `Layout → Page Settings...` → `First page number` for all but the first score. As the album is printed in one print job, double-sided printing (duplex printing) also works as expected.

Join scores

To combine multiple scores into a single `.mscz` file, click **Join Scores**. The scores are combined in the selected order into one single score. If not already present, line- and section breaks are added to the last measure or frame of each score in the combined file.

All style settings are taken from the first score, different style settings from subsequent score are ignored.

All the scores should have the same number of parts and staves for this to work correctly, ideally with the same instruments in the same order. If the scores have the same total *number* of instruments but not the same ones, or not in the same order, then the instrument names from the first score will overwrite ones from subsequent scores. If some of the scores have fewer instruments than the first score, then empty staves will be created for those sections. **Any part or staff that is not present in the first score will be lost in the joined score.**

Save album

Upon clicking the **Close** button, you will be prompted to save your album as a `.album` file. This file is not the same as a joined score; it simply consists of the list of scores. Album files can be loaded into the Album Manager as described above.

Cross-staff notation

In piano scores, it is common to write a musical phrase extending across both staves—bass and treble. This can be entered in MuseScore as follows:

1. Enter all notes in one staff:



2. Ctrl+Shift+↓ moves the selected note, or chord to the next staff (Mac:⌘+Shift+↓):



Note : this moves the whole chord, not just a single note from a multi note chord. If you need notes in the old staff at the same place, use voices.

3. To adjust the beam, double-click it to show the handles. Use the keyboard arrows or drag the handles to change the beam angle and position:



See also

- [Connect barlines](#): How to extend barlines over multiple staves.

External links

- [How to span a chord or stem over two staves](#) ↗ (MuseScore "Howto")

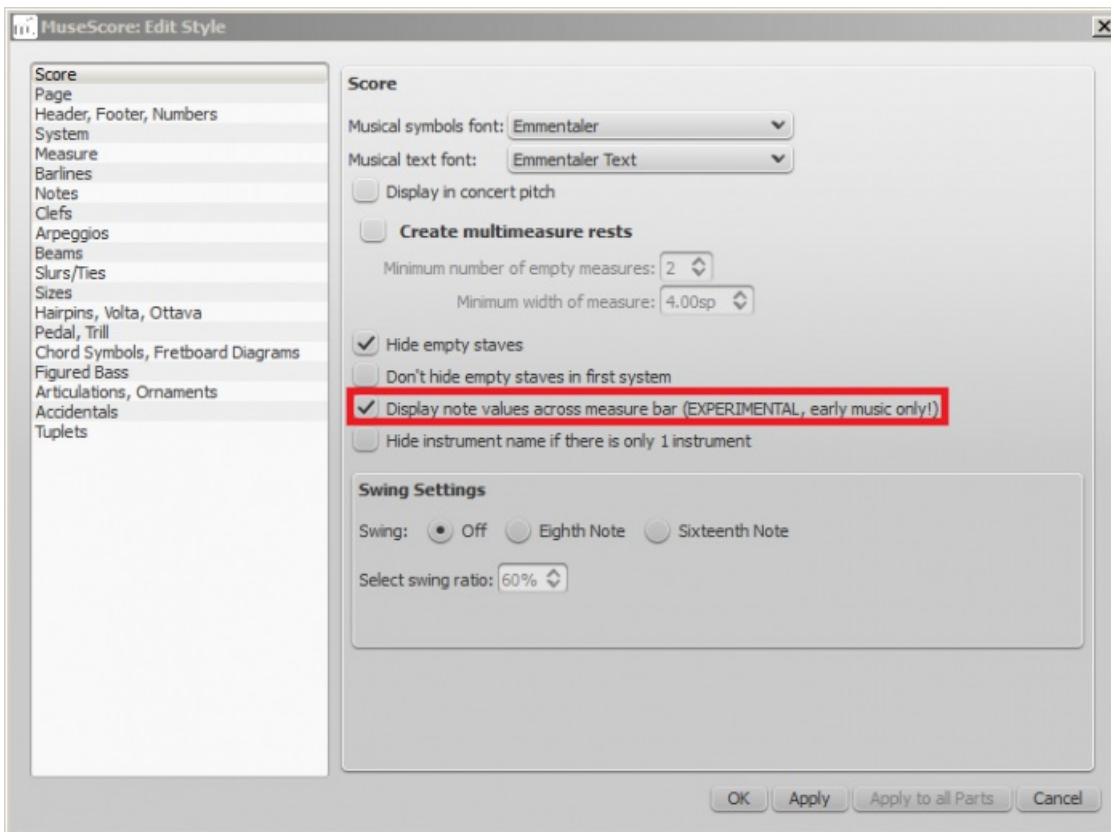
Early music features

MuseScore 2 offers several specialized functions to create engravings of early music (particularly medieval and renaissance) akin to commercial editions from the 20th century onwards.

Unbarred (or unmetred) notation

In MuseScore, notes lasting longer than the duration of a measure are normally tied across barlines. However MuseScore has a special feature which allows it to display the note values intact, without splitting and tying them in this way. This enables you to notate music which is unbarred (i.e. not divided into measures), such as that of the **renaissance**:

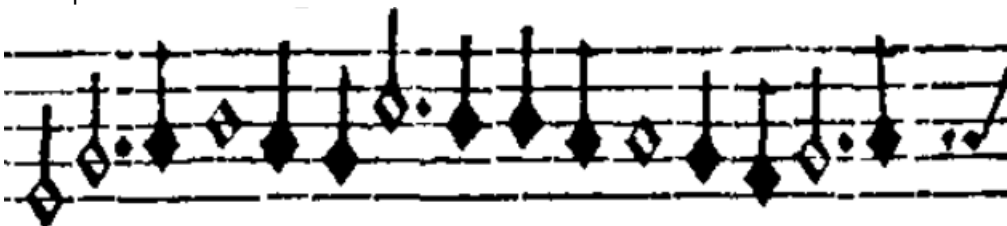
1. From the menu bar, select Style → General... → Score.
2. Tick the box labelled "Display note values across measure bar."



3. Click "OK" or "Apply." The existing score is immediately updated.

Example

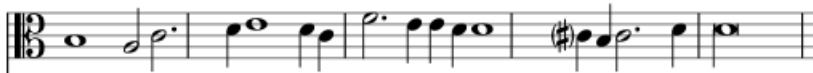
1. The example below shows an excerpt from the original score of "De Profundis Clamavi" for 4 voices by Nicolas Champion:



2. The same excerpt displayed in MuseScore:



3. And after activating "Display note values across measure bar."



4. To get rid of the barlines, just untick the "Show barlines" box in the Staff properties dialog. See also [Mensurstrich](#) (below).

Note: The feature is still in development and may contain bugs. The longest supported note value is the longa (a dotted longa is still broken up and tied over).

Mensurstrich

Since a complete lack of barlines could make performing the music more difficult for current musicians, many modern engravers settled on a compromise called *Mensurstrich*, where barlines are drawn between, but not across, staves.



To place barlines between staves:

1. Enter edit mode by double-clicking a barline in a staff above where you want the *Mensurstriche*;
2. Hold Shift and drag the lower handle of the barline *down* until it meets the top of the staff below;
3. Hold Shift and drag the upper handle of the barline *down* until it meets the bottom of the current staff;
4. Exit edit mode by pressing Esc or clicking on a blank area of the document window.

Alternatively, you can use the Inspector:

1. In the staff below the proposed *Mensurstriche*, uncheck "Show barlines" in the Staff properties dialog;
2. In the staff above where you want the *Mensurstriche*, right-click on one barline and chose Select → All Similar Elements in Same Staff;
3. In the Inspector, under "Barline," make the following settings: "Spanned staves" = 2; "Spanned from" = 8; "Spanned to" = "0."

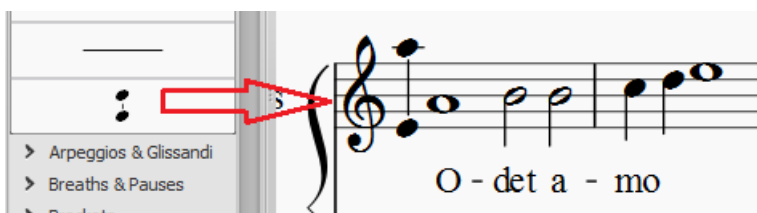
Note: To reset barlines, select the relevant barlines and make the following settings: "Spanned staves" = 1; "Spanned from" = 0; "Spanned to" = "8."

Ambitus

Before there was the concept of an absolute pitch, performers were required to transpose vocal music to a singable range for their ensemble "on the fly." To aid them, an **ambitus** was sometimes included, marking the entire range of a voice at the beginning of the piece.

To apply an ambitus, use one of the following methods:

- Drag the ambitus symbol (from the Lines palette of the Advanced workspace) onto a clef.
- Select a clef, then double-click the ambitus symbol (in the Lines palette of the Advanced workspace).



When applied, the ambitus automatically displays the note range of the score: if there is a section break then *only* the note range of the section is displayed. Beyond the section break a new ambitus may be applied.

The note range of the ambitus can be adjusted manually by selecting it and changing the "Top note" and "Bottom note" values in the Inspector. For automatic adjustment click the Update Range button in the inspector.

Mensural time signatures

In the mensural notation system, time signatures did not define the length of a measure, but the length of breves and semibreves. MuseScore supports mensural time symbols as a display method in the Time signature properties dialog rather than as symbols, but they are just for show, as the proportion of e.g. half notes per whole notes cannot be modified. One way to make use of these symbols is to replicate when composers of the renaissance had multiple voices in different time signatures simultaneously without using tuplets. Edit the time signature on a per-staff basis, as long as the beginning and end of a measure in all staves match up. If they do not, then consider increasing the size of the measures to the lowest common denominator.



De Profundis Clamavi for 5 voices by Josquin Des Prez

See also

- [Measure Operations: Split and join](#)

Figured bass

Adding a new figured bass indication

1. Select the note to which the figured bass applies
2. Press the Figured Bass shortcut (default **Ctrl+G**; can be changed in Preferences)
3. Enter the text in the editor 'blue box' as required (see below)
4. Press **Space** to move to the next note ready for another figured bass indication (or click outside the editor box to exit it)



With **Space**, the editor advances to the next note, or rest of the staff to which figured bass is being added. To move to a point in between, or to extend a figured bass group for a longer duration, see below *Group Duration*.

Tab advances the editing box to the beginning of the next measure.

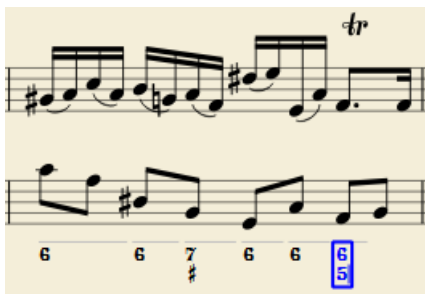
Shift+Space moves the editing box to the previous staff note or rest.

Shift+Tab moves the editing box to the beginning of the previous measure.

Text format

Digits

Digits are entered directly. Groups of several digits stacked one above the other are also entered directly in a single text, stacking them with **Enter**:



Accidentals

Accidentals can be entered using regular keys:

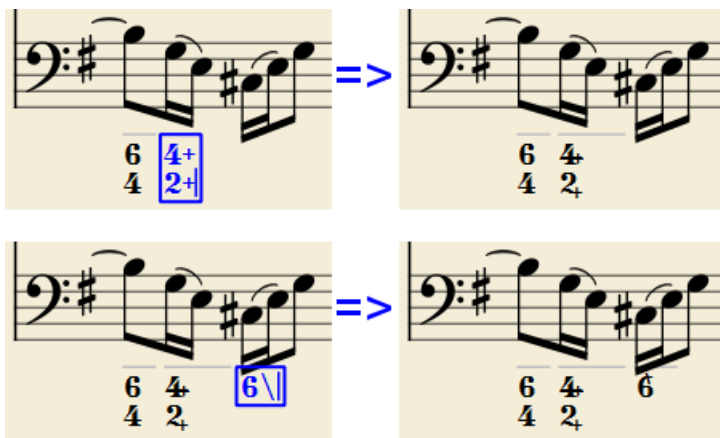
To enter: type:

- double flat bb
- flat b
- natural h
- sharp #
- double sharp ##

These characters will automatically turn into the proper signs when you leave the editor. Accidentals can be entered before, or after a digit (and of course, in place of a digit, for altered thirds), according to the required style; both styles are properly aligned, with the accidental 'hanging' at the left, or the right.

Combined shapes

Slashed digits or digits with a cross can be entered by adding \, / or + after the digit (combining suffixes); the proper combined shape will be substituted when leaving the editor:



The built-in font can manage combination equivalence, favoring the more common substitution:

1+, 2+, 3+, 4+ result in 1+ 2+ 3+ 4+ (or 1 2 3 4)

and 5\, 6\, 7\, 8\, 9\ result in 5 6 7 8 9 (or 5 6 7 8 9)

Please remember that / can only be combined with 5; any other 'slashed' figure is rendered with a question mark.

+ can also be used before a digit; in this case it is not combined, but it is properly aligned ('+' hanging at the left side).

Parentheses

Open and closed parentheses, both round: '(', ')' and square: '[', ']', can be inserted before and after accidentals, before and after a digit, before and after a continuation line; added parentheses will not disturb the proper alignment of the main character.

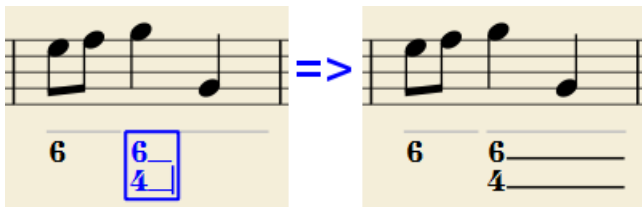
Notes:

- The editor does not check that parentheses, open and closed, round or square, are properly balanced.

- Several parentheses in a row are non-syntactical and prevent proper recognition of the entered text.
- A parenthesis between a digit and a combining suffix ('+', '\', '/') is accepted, but prevents shape combination.

Continuation lines

Continuation lines are input by adding an '_' (underscore) at the end of the line. Each digit of a group can have its own continuation line:



Continuation lines are drawn for the whole duration of the figured bass group.

'Extended' continuation lines

Occasionally, a continuation line has to connect with the continuation line of a following group, when a chord degree has to be kept across two groups. Examples (both from J. Boismortier, *Pièces de viole*, op. 31, Paris 1730):



In the first case, each group has its own continuation line; in the second, the continuation line of the first group is carried 'into' the second.

This can be obtained by entering several (two or more) underscores "___" at the end of the text line of the first group.

Duration

Each figured bass group has a duration, which is indicated by a light gray line above it (of course, this line is for information only and it is not printed or exported to PDF).

Initially, a group has the same duration of the note to which it is attached. A different duration may be required to fit several groups under a single note or to extend a group to span several notes.

To achieve this, each key combination of the list below can be used:

- to advance the editing box by the indicated duration
AND
- to set the duration of the previous group up to the new editing box position.

Pressing several of them in sequence without entering any figured bass text repeatedly extends the previous group.

Type: to get:

- Ctrl+1 1/64
- Ctrl+2 1/32
- Ctrl+3 1/16
- Ctrl+4 1/8 (*quaver*)
- Ctrl+5 1/4 (*crochet*)
- Ctrl+6 half note (*minim*)
- whole note
- Ctrl+7 (*semibreve*)
- Ctrl+8 2 whole notes (*breve*)

(The digits are the same as are used to set the note durations)

Setting the exact figured bass group duration is only mandatory in two cases:

1. When several groups are fit under a single staff note (there is no other way).

2. When continuation lines are used, as line length depends on the group duration.

However, it is a good practice to always set the duration to the intended value for the purposes of plugins and MusicXML.

Editing existing figured basses

To edit a figured bass indication already entered:

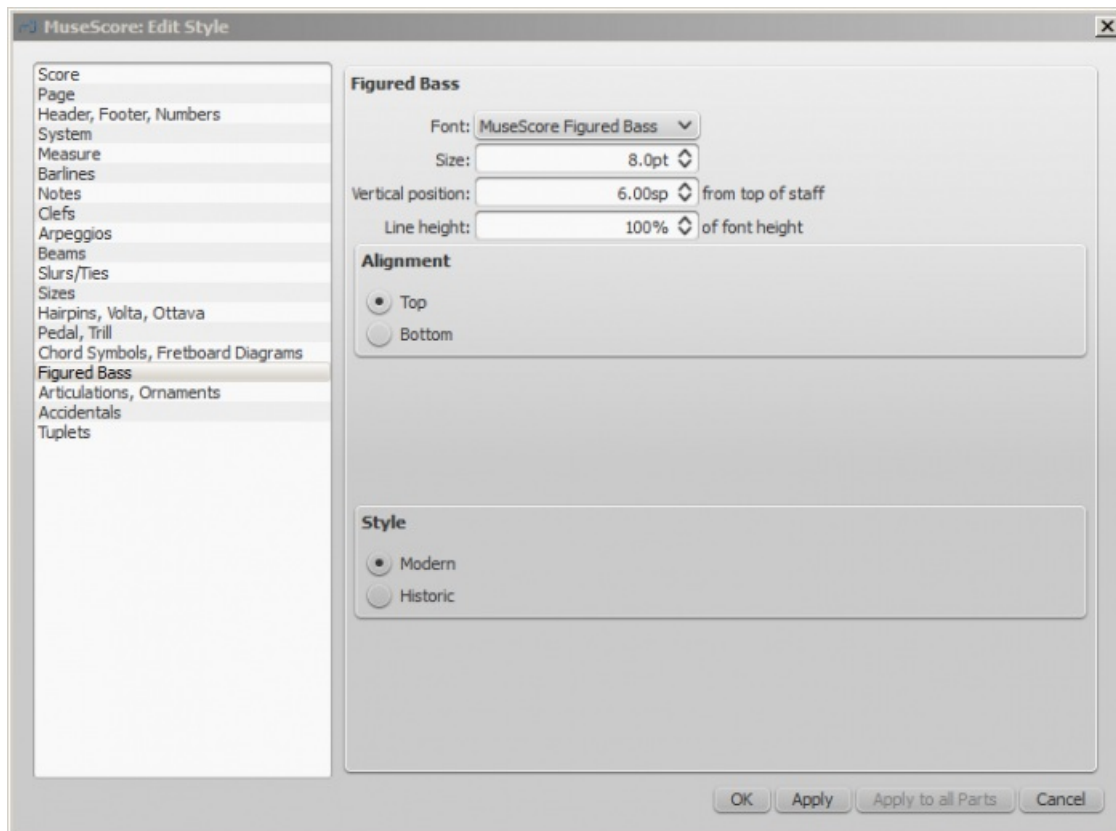
- Select it, or the note it belongs to and press the same *Figured Bass* shortcut used to create a new one or
- Double-click it

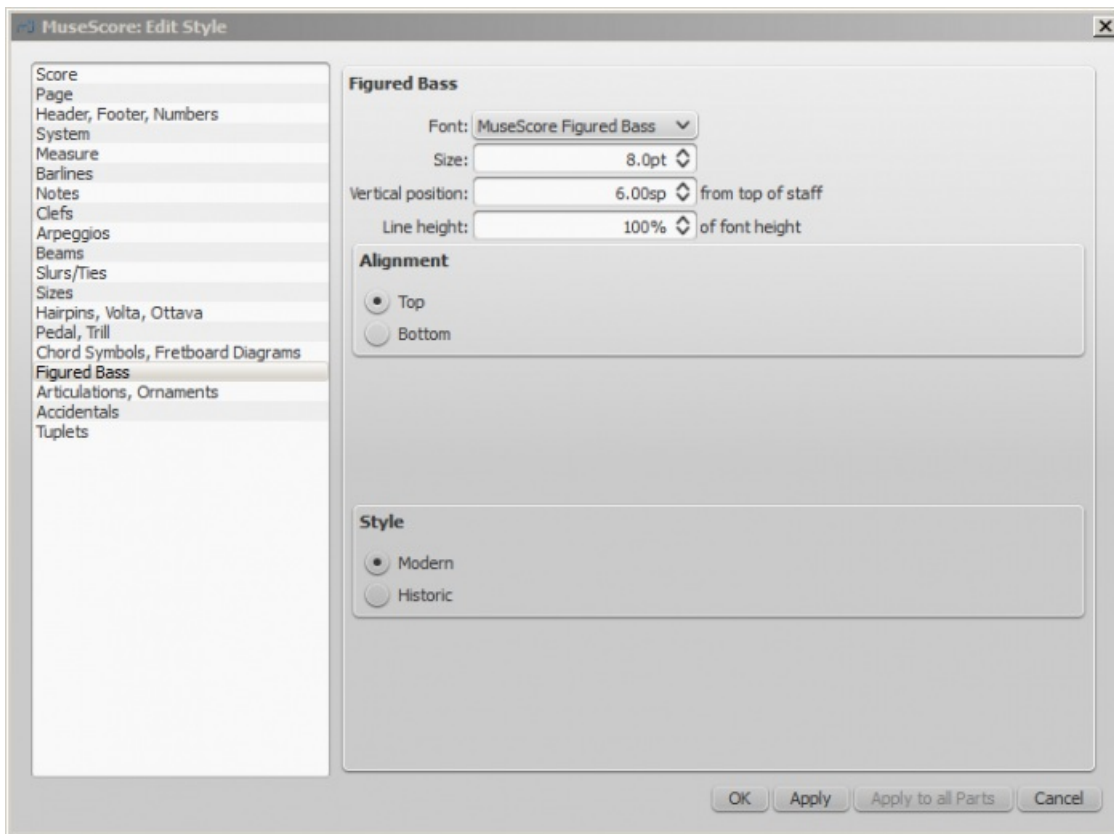
The usual text editor box will open with the text converted back to plain characters ('b', '#' and 'h' for accidentals, separate combining suffixes, underscores, etc.) for simpler editing.

Once done, press Space to move to a next note, or click outside the editor box to exit it, as for newly created figured basses.

Style

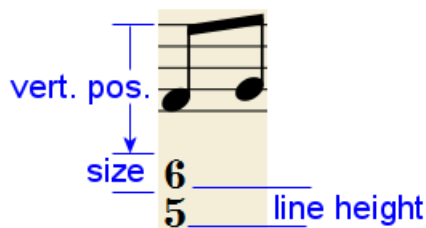
To configure how figured bass is rendered: from the menu, select *Style* → *General...* → *Figured Bass*.



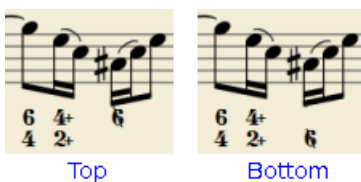


- **Font:** The dropdown list contains all the fonts which have been configured for figured bass. A standard installation contains only one font, "MuseScore Figured Bass," which is also the default font.
- **Size:** Select a font-size in points. *Note:* This value is also modified by any change made to [Scaling](#) (Layout → Page Settings...), or [Scale](#) ("Staff properties").
- **Vertical Position:** The distance (in [spatia](#)) from the top of the staff to the top margin of the figured bass text. Negative values go up (figured bass above the staff) and positive values go down (figured bass below the staff: a value greater than 4 is needed to step over the staff itself).
- **Line Height:** The distance between the base line of each figured bass line, as a percentage of font size.

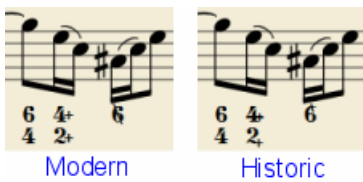
The following picture visualizes each numeric parameter:



- **Alignment:** Select the vertical alignment: with *Top*, the top line of each group is aligned with the main vertical position and the group 'hangs' from it (this is normally used with figured bass notation and is the default); with *Bottom*, the bottom line is aligned with the main vertical position and the group 'sits' on it (this is sometimes used in some kinds of harmonic analysis notations):



- **Style:** Chose between "Modern" or "Historic." The difference between the two styles is shown below:



Proper syntax

For the relevant substitutions and shape combinations to take effect and for proper alignment, the figured bass mechanism expects input texts to follow some rules (which are in any case, the rules for a syntactical figured bass indication):

- There can be only one accidental (before or after), or only one combining suffix per figure;
- There cannot be both an accidental **and** a combining suffix;
- There can be an accidental without a digit (altered third), but not a combining suffix without a digit.
- Any other character not listed above is not expected.

If a text entered does not follow these rules, it will not be processed: it will be stored and displayed as it is, without any layout.

Summary of keys

Type:	to get:
Ctrl+G	Adds a new figured bass group to the selected note.
Space	Advances the editing box to the next note.
Shift+Space	Moves the editing box to the previous note.
Tab	Advances the editing box to the next measure.
Shift+Tab	Moves the editing box to the previous measure.
Ctrl+1	Advances the editing box by 1/64, setting the duration of the previous group.
Ctrl+2	Advances the editing box by 1/32, setting the duration of the previous group.
Ctrl+3	Advances the editing box by 1/16, setting the duration of the previous group.
Ctrl+4	Advances the editing box by 1/8 (<i>quaver</i>), setting the duration of the previous group.
Ctrl+5	Advances the editing box by 1/4 (<i>crochet</i>), setting the duration of the previous group.
Ctrl+6	Advances the editing box by a half note (<i>minim</i>), setting the duration of the previous group.
Ctrl+7	Advances the editing box by a whole note (<i>semibreve</i>), setting the duration of the previous group.
Ctrl+8	Advances the editing box by two whole notes (<i>breve</i>), setting the duration of the previous group.
Ctrl+Space	Enters an actual space; useful when figure appears "on the second line" (e.g., 5 4 -> 3).
BB	Enters a double flat.
B	Enters a flat.
H	Enters a natural.
#	Enters a sharp.
##	Enters a double sharp.
_	Enters a continuation line.
—	Enters an extended continuation line.

File formats

MuseScore can import and export a wide variety of file formats, allowing you to share and publish scores in the format that best meets your needs.

MuseScore native format

MuseScore saves files in the following native formats:

- *.MSCZ: The default MuseScore file format. Being compressed it takes up relatively little disk space.
- *.MSCX: An uncompressed MuseScore file format.
- *.MSCZ. / *.MSCX.: These are backup files. Notice the point (full stop) added before the file name, and the comma

added to the file extension.

A note about fonts: *MuseScore does not embed text fonts in saved or exported native format files. If you want your MuseScore file to be viewed by other MuseScore users, make sure you are using the built-in FreeSerif or FreeSans font families for your text, or a font that the other parties have installed too. If a system does not have the fonts specified in your original file, MuseScore will use a fallback option, which may cause your score to appear differently.*

MuseScore format (*.mscz)

MSCZ is the standard MuseScore file format and recommended for most uses. A score saved in this format takes up very little disk space, but preserves all the necessary information. The format is a ZIP-compressed version of .mscx files and includes any images.

Uncompressed MuseScore format (*.mscx)

MSCX is the uncompressed version of the MuseScore file format. A score saved in this format will retain all information, except images. It can be opened with a text editor, allowing the user access to the file's source code.

MuseScore backup file (*.mscz,) or (*.mscx,)

Backup files are created automatically and saved in the same folder as your normal MuseScore file. The backup copy contains the previously saved version of the MuseScore file and can be important if your normal copy becomes corrupted, or for looking at an older version of the score.

The backup file adds a period to the beginning of the file name (.) and a comma (,) to the end (e.g. if your normal file is called "untitled.mscz", the backup copy will be ".untitled.mscz,"), and the period and comma need to be removed from the name in order to open the backup file in MuseScore. As it is stored in the same folder as your normal MuseScore file, you may also need to give it a unique name (e.g. changing ".untitled.mscz," to "untitled-backup1.mscz").

Note: In order to see the MuseScore backup files, you may need to change your system settings to "Show hidden files". See also [How to recover a backup copy of a score \(MuseScore 2.x\)](#).

Graphic files (export only)

MuseScore can export a score as a graphic file in either PDF, PNG or SVG format.

PDF (*.pdf)

PDF (Portable Document Format) files are ideal for sharing your sheet music with others who do not need to edit the content. This is a very widely-used format and most users will have a PDF viewer of some kind on their computers.

To set the resolution of exported PDFs:

1. From the menu bar, chose Edit → Preferences... (Mac: MuseScore → Preferences...), and select the "Export" tab;
2. Set the resolution in the "PDF" section.

PNG (*.png)

PNG (Portable Network Graphics) files are based on a bitmap image format, widely supported by software on Windows, Mac OS, and Linux, and very popular on the web. MuseScore creates PNG images as they would appear if printed, one image per page.

To set the resolution of exported PNG images:

1. From the menu bar, chose Edit → Preferences... (Mac: MuseScore → Preferences...), and select the "Export" tab;
2. Set the resolution and transparency in the PNG/SVG section.

Note: If you want to create images that show only parts of the score (with or without screen-only items such as frame boxes, invisible notes, and out-of-range note colors), use [Image capture](#) instead.

SVG (*.svg)

SVG (Scalable Vector Graphics) files can be opened by most web browsers (except Internet Explorer before version 9) and most vector graphics software. However, most SVG software does not support embedded fonts, so the appropriate

MuseScore fonts must be installed to view these files correctly. SVG is the format used on MuseScore.com for all scores saved online since May 2017 (coinciding with the release of MuseScore 2.1: before this the format was PNG).

To set resolution and transparency of exported SVG files, see the instructions under PNG (above). Note that MuseScore does not (yet) support gradients on export (although it does for images in a score).

Audio files (export only)

MuseScore can create *normalised*, stereo audio of the score in any of the following formats WAV, MP3, OGG VORBIS, FLAC. To export an audio file:

1. From the menu, select File → Export...;
2. Chose the desired format from the dropdown menu, then press Save.

You can adjust the **sample rate** of all audio formats as follows:


1. From the menu bar, select Edit → Preferences... (Mac: MuseScore → Preferences...), and click on the Export tab;
2. Set "Sample rate" in the "Audio" section.


WAV audio (*.wav)

WAV (Waveform Audio Format) is an *uncompressed* sound format. This was developed by Microsoft and IBM, and is widely supported by software for Windows, OS X, and Linux. It is an ideal format for use when creating CDs, as full sound quality is preserved. For sharing via email or the internet, use a compressed alternative such as MP3.

MP3 (*.mp3)

MP3 is a very widely-used compressed audio format. MP3 files are ideal for sharing and downloading over the internet due to their relatively small size.



For **Windows** and **Mac** users with an older version of MuseScore (Windows: prior to 2.2, Mac prior to 2.3.2), an additional library, lame_enc.dll (Windows) or libmp3lame.dylib (Mac), must be installed to create MP3 files (for **Linux**, it is up to the distribution maintainer whether or not to include this). MuseScore will prompt you for its location on the first attempt of an MP3 export. You can get it at <http://lame.buanzo.org/> .

Some Mac users may find MuseScore encounters an error loading the MP3 library, possibly due to that library being a 32-bit library. A 64-bit build that will work with MuseScore is available from <http://thalictrum.com/en/products/lame>  (note that it is necessary to rename the file to libmp3lame.dylib for MuseScore to recognize it). Homebrew users just need to run brew install lame.




As of version 2.1 you can set the MP3 bitrate:

1. From the menu bar, chose Edit → Preferences... (Mac: MuseScore → Preferences...), and select the "Export" tab;
2. Set the MP3 bitrate in the "Audio" section.

FLAC audio (*.flac)

Free Lossless Audio Codec  (FLAC) is compressed audio format. FLAC files are approximately half the size of uncompressed audio and just as good quality. Windows and OS X do not have built-in support for FLAC, but software such as the free and open source VLC media player  can play FLAC files on any operating system.

Ogg Vorbis (*.ogg)

Ogg Vorbis  is intended as a patent-free replacement for the popular MP3 audio format (which MuseScore also supports —see above). Like MP3, Ogg Vorbis files are relatively small (often a tenth of uncompressed audio), but some sound quality is lost. Windows and OS X do not have built-in support for Ogg Vorbis. However, software such as VLC media player  and Firefox  can play Ogg files on any operating system.

Share with other music software

MuseScore can import and export MusicXML and MIDI files; it is also able to import a variety of native format files from other music notation programs.

MusicXML (*.xml, *.musicxml)

[MusicXML](#) [↗](#) is the universal standard for sheet music. It is the recommended format for sharing sheet music between different scorewriters, including MuseScore, Sibelius, Finale, and more than 100 others. As of version 2.2, MuseScore exports as .musicxml, and imports both, *.xml and *.musicxml.

Compressed MusicXML (*.mxi)

Compressed MusicXML creates smaller files than regular MusicXML. This is a newer standard and isn't as widely supported by older scorewriters, but MuseScore has full import and export support.

MIDI (*.mid, *.midi, *.kar)

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) is a format widely supported by sequencers and music notation software. For details of the protocol see the [MIDI Association](#) [↗](#) website.

MIDI files are very useful for playback purposes but contain little in the way of score layout information (formatting, pitch spelling, voicing, ornaments, articulations, repeats, key signatures etc.). To share files between *different* music notation software, [MusicXML](#) is recommended instead.

For details about how to import MIDI files see [MIDI import](#).

MuseData (*.md) (import only)

[MuseData](#) [↗](#) is a format developed by Walter B. Hewlett beginning in 1983 as an early means of sharing music notation between software. It has since been eclipsed by MusicXML, but several thousand scores in this format are still available online.

Capella (*.cap, *.capx) (import only)

CAP and CAPX files are created by the score writer [Capella](#) [↗](#). MuseScore imports version 2000 (3.0) or later fairly accurately (2.x doesn't work, while the *.all format from 1.x versions is not supported at all).

Bagpipe Music Writer (*.bww) (import only)

BWW files are created by the niche score writer [Bagpipe Music Writer](#) [↗](#).

BB (*.mgu, *.sgu) (import only)

BB files are created by the music arranging software [Band-in-a-Box](#) [↗](#). MuseScore's support is currently experimental.

Overture (*.ove) (import only)

OVE files are created by the score writer [Overture](#) [↗](#). This format is mainly popular in Chinese-language environments, such as Mainland China, Hong Kong, and Taiwan. MuseScore's support is currently experimental.

Guitar Pro (*.gtp, *.gp3, *.gp4, *.gp5, *.gpx) (import only)

GP files are created by [Guitar Pro](#) [↗](#).

See also

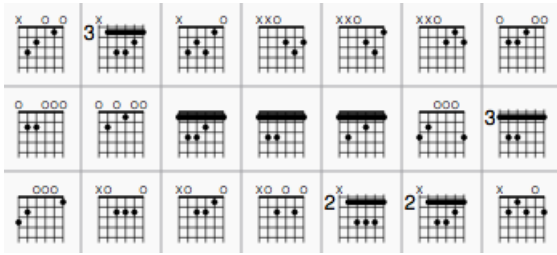
- [Open/Save/Export/Print](#)
- [Recovered files](#)

External links

- [How to recover a backup copy of a score](#) [↗](#)

Fretboard diagrams

A range of **fretboard** (or **chord**) **diagrams** for the guitar are pre-provided in the Fretboard Diagrams [palette](#) in the Advanced Workspace (versions prior to 2.0.3 feature only one diagram).



You can create a chord diagram for *any* fretted, stringed instrument by editing an existing one. It can be saved to a custom palette for future use if required.

Add a fretboard diagram

To add a fretboard diagram to the score, use one of the following methods:

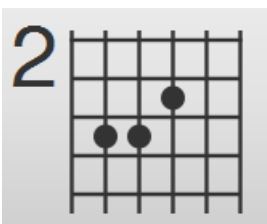
- Select a note in voice 1 and double-click a fretboard diagram from a palette.
- Drag and drop a fretboard diagram from a palette to the desired position in the score.

Edit fretboard diagram

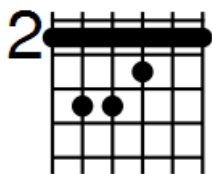
1. Right-click on a diagram in the score and select Fretboard Diagram Properties....
2. Adjust the **number of instrument strings**, using the "**Strings**" spin box at the bottom left of the window.
3. Adjust the **fret position number** using the scroll bar on the right-hand side.
4. Adjust how many frets to display (height-wise) using the **Frets**" spin-box at the bottom right of the window.
5. To place a dot on a string fret, click on that fret. To remove the dot, click on the fret again.
6. Click just above the diagram to toggle a string between:
 - Open (o)
 - Mute/unplayed (x)
 - No indication.
7. To create a **barre** or **partial barre**:
 - i. Make sure the desired fret position is clear of black dots (click on a dot to remove it);
 - ii. Hold Shift and click on the fret where you want the barre to begin. **Note**: Only one barre can be applied per diagram;
 - iii. To delete a barre, click on the black dot where the barre begins.

For example, to create a full-barre **F#** chord, from a **C** chord:

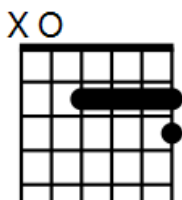
1. Place the C fretboard diagram on the score, right-click on it and select Fretboard Diagram Properties....
2. Click on the relevant fret positions to establish the fingering dots.
3. Set "Frets" to "4" and fret number (right-hand scroll bar) to "2." The diagram should now look like this:



4. Create the barre by holding Shift and clicking on the second fret of the 6th string. Click "OK" to exit and you should get this:



The same principle applies if you want a partial barré. For example, the partial barré in an A7 chord is created by pressing Shift, then clicking on the 4th string, second fret:



Adjust position, size, color

The size ("Scale"), color and position of a fretboard diagram can be changed by clicking on it and altering the relevant values in the Inspector.

The position of the fretboard diagram can also be adjusted in Edit mode:

1. Double-click on the diagram (or click on it and press **Ctrl+E** (Mac: **Cmd+E**); or right-click on it and select **Edit element**).
2. Press the arrow keys for fine positioning (0.1 sp. at a time); or press **Ctrl+Arrow** (Mac: **Cmd+Arrow**) for larger adjustments (1 sp. at a time).

Fretboard diagram style

Some default properties of fretboard diagrams (barre thickness, vertical position, size etc.) can be adjusted from the menu: select **Style** → **General...** → **Chord Symbols, Fretboard Diagrams**. Any changes made here affect all existing diagrams, as well as those applied subsequently.

MIDI import

MuseScore kan importere MIDI filer (.mid/.midi/.kar) og konvertere dem til musiknotation. Filer importeres ved at bruge standard **Åbn** funktionen.

Import af filer

Programmet vil i første omgang omsætte MIDI til notation, med brug af standard indstillinger. **E MIDI Import Panel**, med en liste af kanaler, vil blive vist i bunden af skærmen, sammen med de mulige indstillinger for hver kanal (Kun kanaler som indholder nodeinformation, vil blive vist). Indstillingerne kan ændres kanal for kanal, og data kan derefter re-importeres: Knappen "Aktivér" i toppen af panelet, vil straks udføre ændringerne. "Fortryd" knappen vil annullere ændringer, som ikke er gemt. Det færdige resultat skulle gerne være, at filen overføres til nodearket i en bedre kvalitet.

Brug **Skift+hjul** eller **Ctrl+hjul** til at forskyde indstillingerne vandret; brug musens hjul alene til at bladre gennem kanalerne (eller brug skyderne i højre side og forneden).

Hvis der er mere end en kanal, vil der blive indsat en ekstra kanal øverst, som ændrer alle kanaler på en gang.



I MIDI Import Panelet kan der vælges hvilke kanaler, der skal importeres, og rækkefølgen kan ændres. En række informationer om hver kanal vises: Lyd, nodelinjens navn, og sangtekster hvis der er nogen. Hvis kolonnen "Sangtekster" vises, betyder det at der er en kanal med tekster, som kan knyttes til de øvrige kanaler via drop-down menuen.

MIDI import panelet opdaterer informationerne for det aktuelle nodeark, hvis brugeren har flere åbne. Når MIDI panelet ikke længere skal bruges, kan det lukkes ved at klikke på X i øverste venstre hjørne. Panelet kan åbnes igen ved tryk på knappen "Vis MIDI import panel", som kommer frem i bunden af skærmen, når panelet lukkes.

Når nodearket er blevet gemt, vil MIDI Import Panelet ikke være tilgængeligt, da MuseScore ikke længere er ved at importere en MIDI fil.

Indstillingsmuligheder

MuseScore instrument

Tildel et MuseScore instrument (fra instruments.xml eller fra en brugerdefineret xml fil fra Foretrukne) som definerer nodelinjerne navn, nøgle, transponering, artikulationer osv.

Max. kvantificering

Kvantificer MIDI noder efter et fast gitter. Max. opløsningen for gitteret kan sættes fra rullemenuen:

- Værdi fra Foretrukne (standard) - værdien for kvantificering hentes fra billedet Foretrukne (på "Import" fanen)
- Kwart, Ottendedel, 16. del, 32. del, 64. del, 128. del - brugerdefineret værdi

Det aktuelle kvantificerings gitter er dog adaptivt, og reduceres når nodens varighed er kort, så kvantificerings værdien er forskellig for hver node. Der er dog en øvre grænse for kvantificerings værdien, der kan sættes af brugeren som "max. kvantificering".

Hvis noden f.eks. er lang -en halvnode - og max. kvantificering er sat til 8. del, så vil noden blive kvantificeret med 8. dels-node-gitteret, og ikke med halv- eller flerdelsnode, som det ellers er forudsat i algoritmen.

En sådan tilgang til kvantificeringen vil sikre at alle noder i nodearket (uanset længde) bliver korrekt kvantificeret.

Max. stemmer

Sætter det maksimalt tilladte antal musikalske stemmer.

Find tupletter

Når denne mulighed er sat, vil der blive søgt efter tupletter, og det tilsvarende kvantificerings gitter vil blive anvendt.

I undermenuen kan der vælges hvilke typer tupletter, der søges efter

Menneskelig udførelse

Hvis denne indstilling er sat, vil nøjagtigheden for MIDI-til-nodeark konverteringen blive reduceret, til fordel for læseligheden. Det er især brugbart for MIDI filer, som ikke er rettet ind, så et fast kvantificerings gitter kan bruges.

For disse filer vil der, i hele musikstykket, blive brugt en automatisk rutine til søgning efter taktslag, som vil forsøge at bestemme taktstregernes placering.

Halveret taktantal

Denne indstilling kan bruges for MIDI files, som ikke er rettet ind (ved "menneskelig udførelse"). Det vil halvere antallet af takter i forhold til det der er fundet ved søgning efter taktslag. Kan specielt bruges hvis søgerutinen giver dobbelt så mange takter, som nødvendigt.

Taktart

Denne indstilling er til rådighed for MIDI filer, som ikke er rettet ind. Brugeren kan vælge en passende taktart for hele stykket, hvis den detekterede værdi er forkert. Denne mulighed kan være nyttig, da den håndterer importerede tupletter korrekt, i modsætning til taktarten fra paletten.

Del nodelinje

Denne indstilling kan bruges på mange klaver kanaler - for at tildele noder til musikerens højre og venstre hånd. Der kan bruges fast tonehøjde opdeling - som kan indstilles fra et underpunkt - eller flydende opdeling (programmet vil nærmest gætte sig frem på basis af en hånds bredde).

For slagtojskanaler vil hver trommelyd få sin egen nodelinie. Der er også et underpunkt, hvor man kan bestemme om der må anvendes kantede paranteser om de nyoprettede tromme kanaler.

Nøgleændringer

Små nøgler kan blive indsat på en nodelinje, for at få akkorder placeret tættere på de 5 linjer. Nøgleændringerne baseres på den gennemsnitlige tonehøjde for noderne i akkorden. Sammenbundne grupper af noder brydes ikke ved indsættelse af nøgler (skulle det ske bør det rapporteres som en fejl på importmidi_clef.cpp). Denne indstilling er ikke til rådighed for slagtojslinjer.

Forenklede varigheder

Reducerer antallet af pauser, for at give "simplere" node varigheder. Denne indstilling kan også fjerne pauser og forlænge noder på slagtojslinjer.

Vis staccato

Indstillingen vil vise/skjule staccato markeringer i nodearket.

Punkterede noder

Bestemmer om MuseScore skal benytte punkterede noder eller bindebuer.

Vis tempo tekst

Viser/skjuler tempoangivelser i nodearket.

Vis akkordnavne

Viser/skjuler akkordnavne - hvis der er nogen - i nodearket, for XF MIDI fil formatet.

Genkend optakt

Når denne indstilling er valgt vil taktarten ikke blive ændret, når den første takt er kortere end den næste. Dette betegnes som en optakt, og vil gælde for alle spor under et.

Genkend swing

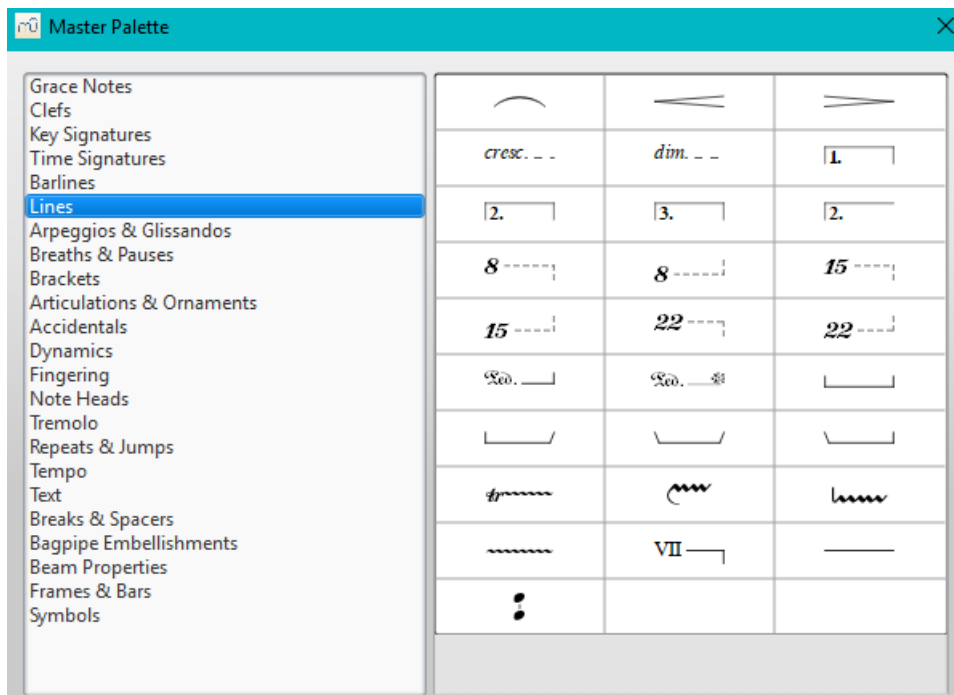
MuseScore forsøger at genkende swing, og automatisk erstatte et mønster af 4dels+8dels noder i trioler (for den mest almindelige swing fornemmelse, 2:1), eller en punkteret 8dels+16dels mønster (for shuffle, 3:1), med to 8dele og teksten "Swing" eller "Shuffle" i starten.

Master palette

The **Master Palette** is a repository of symbols used to populate the workspaces (Basic, Advanced, and Custom). It is also used to create new Time Signatures and Key Signatures.

To open, use either of the following options:

- Press Shift+F9 (Mac: fn+Shift+F9).
- From the menu, select View → Master Palette.



The Master palette is divided into sections based on symbol type. Hovering the mouse over an item shows **atool tip** (a short definition in black on yellow background).

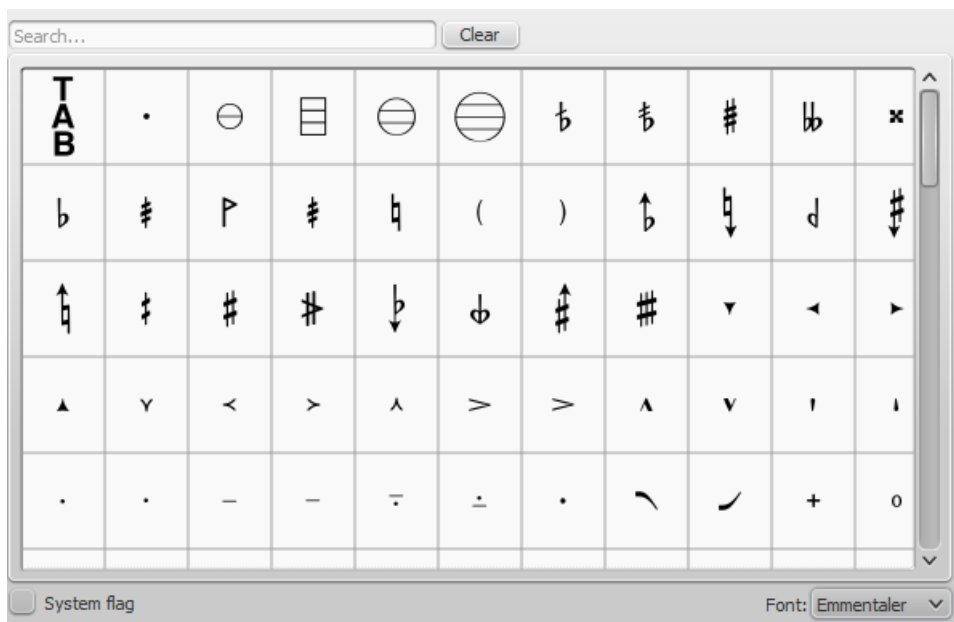
To transfer a Master palette item to a custom palette:

- Drag the symbol from the Master Palette window into a custom palette.

Note: Except for the Symbols section (below), it is not usual to add items directly to the score from the Master palette: use the workspace palettes instead. However, if desired, items can be added directly using either (i) drag-and-drop or (ii) by selecting one or more notes/rests and double-clicking the item.

Symbols

The **Symbols** section of the Master Palette is a large repository of hundreds of musical symbols in addition to those found in the preset workspaces. You can open it from the Master Palette, or directly from the score by using the shortcut.



Find a symbol

The symbols are listed under their respective musical font types: use the **font menu** on the bottom right of the box to specify Emmentaler, Gonville or Bravura. You can search for a particular symbol by entering a keyword in the **search box**.

Apply a symbol

To add an item to the score from the Symbols section, use any of the following options:

- Drag and drop a symbol onto a staff.
- Select a note or rest and double-click a symbol.

The position of the symbol can be adjusted by dragging or by changing the horizontal / vertical offsets in the [Inspector](#). Color and visibility can also be adjusted in the Inspector.

Note: Elements from the Symbols section do not follow any positioning rules (in many cases unlike identical elements from other sections of the Master Palette), nor do they affect score playback.

Connect symbols

Elements from the Symbols section can be connected to each other on the score page, so that they can be moved as one unit:

1. Apply first symbol to the score. Adjust position as required.
2. Double click, or drag-and-drop, a second element onto the first symbol. Adjust position as required.

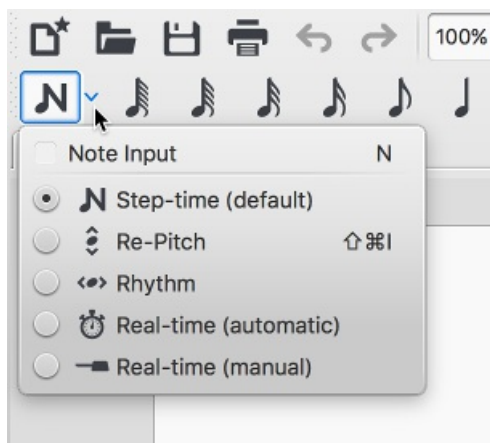
Drag the first element and the attached element will follow.

See also

- [Palettes and workspaces](#)
- [Symbols and special characters](#) (add musical symbols to text objects)

Note input modes

From version 2.1, you can enter notation using one of several *new note input* modes—in addition to the pre-existing **Step-time** and **Re-pitch** modes. These are accessed by clicking a small dropdown arrow next to the note entry button on the note input toolbar.



Step-time

This is the method of note entry that MuseScore has had from the beginning. You enter notes in Step-time mode by choosing a duration using the mouse or keyboard, and then choosing a pitch using the mouse, keyboard, MIDI keyboard or virtual piano.

For details see [Basic note entry](#).

Re-pitch

Re-pitch mode allows you to correct the pitches of a sequence of notes while leaving their durations unchanged (not to be confused with [Accidental: Respell pitches](#)).

1. Select a note as your starting point;
2. If you are using a pre-2.1 version of the program press **N** to enter note-input mode. This step is optional from 2.1 onwards.
3. Select the **Re-Pitch** option from the **Note input** drop-down menu (or, for pre-2.1 versions, from the note input toolbar); or use the keyboard shortcut, **Ctrl+Shift+I** (Mac: **Cmd+Shift+I**).
4. Now enter pitches using the keyboard, MIDI keyboard or [virtual piano keyboard](#).

You can also use the **Re-pitch** function to create a new passage from an existing one of the same sequence of durations —by copying and pasting the latter, then applying Re-pitch.

Rhythm

Rhythm mode allows you to enter durations with a single keypress. Combining Rhythm and Re-pitch modes makes for a very efficient method of note entry.

1. Select your starting point in the score and enter Rhythm mode.
2. Select a duration from the note input toolbar, or press a duration shortcut (numbers 1-9) on your computer keyboard. A note will be added to the score with the selected duration. In contrast to [Basic note entry](#), pressing the **.** key will toggle dotting or not dotting all subsequent durations. All following rhythms will be dotted until the **.** key is pressed again. Unlike [Basic note entry](#), the dot is to be pressed prior to entering the rhythm.
3. Entering rests is similar to adding dotted notes. Press the **0** key to toggle entering rests. All rhythms entered will be rests until the **0** key is pressed again. This can be used concurrently with dotted notes.
4. Continue pressing duration keys to enter notes with the chosen durations.
5. Now use [Re-pitch mode](#) to set the pitches of the notes you just added.

Real-time (automatic)

The Real-time modes basically allow you to perform the piece on a MIDI keyboard (or MuseScore's [virtual piano keyboard](#)) and have the notation added for you. However, you should be aware of the following limitations which currently apply:

- It is not possible to use a computer keyboard for Real-time input
- You cannot enter tuplets or notes shorter than the selected duration
- You cannot enter notes into more than one voice at a time

However, these restrictions mean that MuseScore has very little guessing to do when working out how your input should

be notated, which helps to keep the Real-time modes accurate.

In the automatic version of Real-time input, you play at a fixed tempo indicated by a metronome click. You can adjust the tempo by changing the delay between clicks from the menu: Edit → Preferences... → Note Input (Mac: MuseScore → Preferences... → Note Input).

1. Select your starting position in the score and enter Real-time (automatic) mode.
2. Select a duration from the note input toolbar.
3. Press and hold a MIDI key or virtual piano key (a note will be added to the score).
4. Listen for the metronome clicks. With each click the note grows by the selected duration.
5. Release the key when the note has reached the desired length.

The score stops advancing as soon as you release the key. If you want the score to continue advancing (e.g. to allow you to enter rests) then you can use the [Real-time Advance shortcut](#) to start the metronome.

Real-time (manual)

In the manual version of Real-time input, you have to indicate your input tempo by tapping on a key or pedal, but you can play at any speed you like and it doesn't have to be constant. The default key for setting the tempo (called "Real-time Advance") is Enter on the numeric keypad (Mac: fn+Return), but it is highly recommended that you change this to a MIDI key or MIDI pedal (see [below](#)).

1. Select your starting position in the score and enter Real-time (manual) mode.
2. Select a duration from the note input toolbar.
3. Press and hold a MIDI key or virtual piano key (a note will be added to the score).
4. Press the Real-time Advance key. With each press the note grows by the selected duration.
5. Release the note when it has reached the desired length.

Real-time Advance shortcut

The Real-time Advance shortcut is used to tap beats in manual Real-time mode, or to start the metronome clicks in automatic Real-time mode. It is called "Real-time Advance" because it causes the input position to move forward, or "advance", through the score.

The default key for Real-time Advance is Enter on the numeric keypad (Mac: fn+Return), but it is highly recommended that you assign this to a MIDI key or MIDI pedal via MuseScore's MIDI remote control. The MIDI remote control is available from the menu: Edit → Preferences... → Note Input (Mac: MuseScore → Preferences... → Note Input).

Alternatively, if you have a USB footswitch or computer pedal which can simulate keyboard keys, you could set it to simulate Enter on the numeric keypad.

See also

- [Note input](#)
- [Copy and paste](#)

External links

- [Video: Semi-Realtime MIDI Demo Part 1: New note entry modes](#) (available as of MuseScore 2.1)
- [Introduction to the new Repitch Mode](#) (YouTube)

Noteheads

A range of alternative noteheads – in addition to the "normal" – can be found in the **Note Heads** palette of the [Advanced workspace](#) and via the [Inspector](#) (see [Change notehead group](#), below).

Note: The design of the notehead may vary depending on the music font selected (Emmentaler, Gonville or Bravura). Those in the palette are displayed as half notes in Bravura font.

Notehead groups

MuseScore supports a number of notehead styles:

- **Normal:** A standard notehead.

- **Crosshead** (Ghost note): Used in percussion notation to represent cymbals. It also indicates muted and/or percussive effects in stringed instruments such as the guitar.
- **Diamond**: Used to indicate harmonic notes in instruments such as the guitar, violin etc.
- **Slash**: Used to notate rhythmic values.
- **Triangle**: Used in percussion notation.
- **Shape notes**: Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Ti.
- **Circle cross**: Used in percussion notation.
- **Alternative Brevis**: Used in early music notation.
- **Brackets** (Parentheses): When applied, these go around the existing note (or accidental).

Change notehead group

To change the *shape* of one or more noteheads in the score, use one of the following:

- Select one or more notes and double click a notehead in a palette
- Drag a notehead from a palette onto a note in the score.
- Select one or more notes and change the notehead in the Inspector, using the drop-down list under **Note** → **Head group** (not supported for drum staves).

Change notehead type

Occasionally you may need to change the *apparent* duration of a notehead—i.e. *notehead type*—without altering its *actual*, underlying duration:

1. Select one or more notes.
2. Chose one of the following options from the Inspector under **Note** → **Head type**:
 - **Auto**: Automatic, i.e. apparent duration = actual duration.
 - **Whole**: Whole notehead, regardless of actual duration.
 - **Half**: Half notehead, regardless of actual duration.
 - **Quarter**: Quarter notehead, regardless of actual duration.
 - **Breve**: Breve notehead, regardless of actual duration.

Shared noteheads

When two notes in *different voices*, but of the same written pitch, fall on the same beat, one of two things may happen:

- The notes may *share* the same notehead.
- The notes may be *offset*: i.e. arranged side by side.

MuseScore follows standard music notation practice as follows:

- Notes with stems in the same direction do not share noteheads.
- Dotted notes do not share noteheads with undotted notes.
- Black notes do not share noteheads with white notes.
- Whole notes never share noteheads.

Note: If two unison notes occur in the *same* voice they are always offset.

Change offset noteheads to shared

Offset noteheads can be turned into shared noteheads in one of two ways:

- Make the smaller-value notehead invisible by selecting it and using the keyboard shortcut `v` (or unchecking the "Visible" option in the Inspector).
- Alter the notehead type of the shorter-duration note to match the longer one by switching "Head type" in the "Note" section of the Inspector.

Examples of notehead sharing

1. In the first example below, the notes of voices 1 and 2 share noteheads by default, because they are all black, undotted notes:

2. By contrast, in the next example, white notes cannot share noteheads with black notes, so are offset to the right:

To create a shared notehead, make the black eighth note invisible or change its head type to match that of the white note (as explained above):

Remove duplicate fret marks

In certain cases, a shared notehead, when pasted to atablature staff, may result in two separate fret marks on adjacent strings. To correct this, make any extraneous tablature notes invisible by selecting them and using the keyboard shortcut v (or by unchecking the "visible" option in the Inspector).

External links

- [Shape notes](#) ↗ at Wikipedia.
- [Ghost notes](#) ↗ at Wikipedia.

Parts

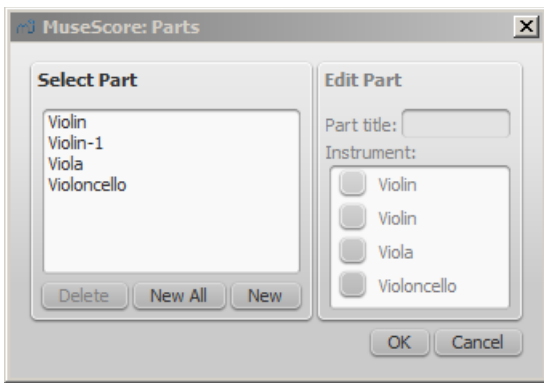
MuseScore not only allows you to create and print the full score but also the individual instrument parts.

Note: In the current version of MuseScore, *only one part can be generated per single staff* (or grand staff or staff/TAB system). If you want to create a part for a particular voice, you need to ensure that it has its own staff as well.

Set up all parts at once

This is the most straightforward method. Parts are generated on a one-to-one basis from the corresponding Instruments in the score:

1. From the menu, select File → Parts...;
2. Click the New All button (parts are named with the instrument name, and a number added to differentiate parts that have the same label in the main score);



3. Click OK.

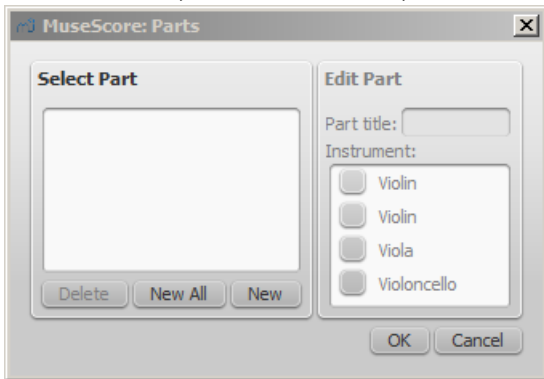
The parts can now be accessed by clicking on tabs above the document window.

Define specific parts

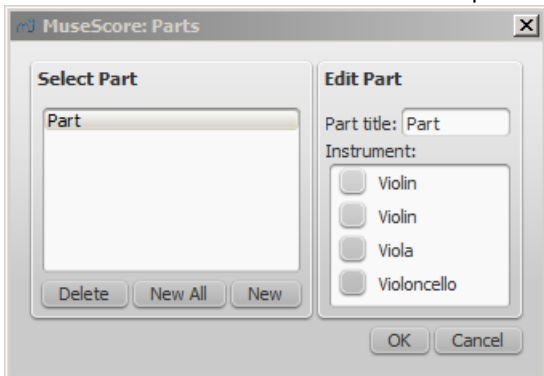
This method allows you to generate *specific* parts (rather than all-at-once), or to alter a previous parts set-up. It also allows you to specify multi-instrument parts, and define part names differently from the corresponding instruments, if needed.

The following instructions use a string quartet as an example, but the same principles apply for any other ensemble:

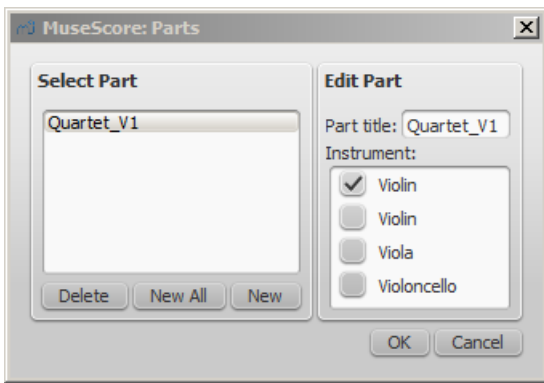
1. From the menu, select File → Parts...;



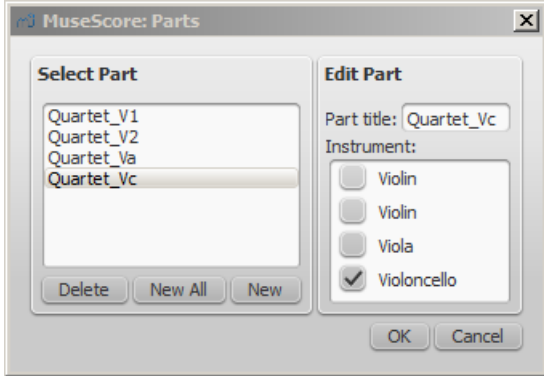
2. In the Parts window click New to create a "part definition;"



3. In the right pane, type the words you want to use for the "Part title" (this also serves for the corresponding part of the filename when exporting);
4. Pick the instrument that you want to appear in your part by marking the relevant box in the right-hand pane. Usually, you only want one instrument per part, but sometimes you might need a part that includes more than one instrument (such as multiple percussion staves). MuseScore allows you to mark as many instruments per part as you need;



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



6. Once you're done, click OK to dismiss the Parts window.

You have now finished setting up the parts. You do not need to do this again, unless you add or remove an instrument from your full score.

Delete a Part

1. Open the Parts dialog (File → Parts...);
2. Select the relevant Part in the "Select Part" section;
3. Press Delete.

Export the parts

1. From the menu, select File → Export Parts...;
2. Navigate to the place you want them to be exported to and select the file format (PDF is the default);
3. For filename just enter whatever prefix is useful for all parts, or leave the default (the filename of your score);
4. Click OK.

This will generate files with the names "<title>" + "-" + "<part name>.<extension>". In addition, when exporting as PDF, this will also generate "<title>" + "-Score_And_Parts.pdf".

Save the parts

Parts and score are "linked", which means that any change to the content in one will affect the other, but changes to the layout will not. When you have the parts created, they are saved along with the score (if you open the score you have tabs for the score and every part you created).

However, if you wish to save a part individually:

1. Make sure the part is "active." Select its tab if not;
2. From the menu, select File → Save As...

Print a part

1. Make sure the part is "active." Select its tab if not;
2. From the menu, select File → Print to open the print dialog.

Plugins

Overview

Plugins are small pieces of code that add a particular feature to MuseScore. By enabling a plugin, a new menu option will be appended to the Plugins menu in MuseScore to accomplish a given action on the score or a part of it.

Some plugins come pre-installed with MuseScore—see [below](#). You can find many more plugins in the [plugin repository](#) [↗](#). Some plugins there work with MuseScore 2; others will only work with older versions of MuseScore, some work with either.

To tell one from the other: for MuseScore 2.x the plugin code files have an extension of .qml, for older versions, it is .js.

Installation

Note that some plugins may require the installation of other components (fonts, e.g.) to work. Check the plugin's documentation for more information.

Most plugins are provided as ZIP archives, so download the plugin's .zip file and uncompress it to one of the directories mentioned below. If a plugin is provided directly as an (unzipped) .qml file, simply download and place into one of these directories.

Once a plugin is installed, it needs to be enabled in the Plugin Manager in order to use it—see [below](#).

Windows

MuseScore looks for pre-installed plugins in %ProgramFiles%\MuseScore 2\Plugins (or %ProgramFiles(x86)%\MuseScore 2\Plugins for the 64-bit versions) and in %LOCALAPPDATA%\MuseScore\MuseScore 2\plugins on Vista, Seven and 10 or C:\Documents and Settings\USERNAME\Local Settings\Application Data\MuseScore\MuseScore 2\plugins (adjusted to your language version) on XP.

To install new plugins, the above folders should **not** be used or modified. Instead you can add other plugins to %HOMEPATH%\Documents\MuseScore2\Plugins, or specify a different folder to look for plugins in MuseScore's [Preferences](#).

macOS

On macOS, MuseScore looks for pre-installed plugins in the MuseScore bundle in /Applications/MuseScore 2.app/Contents/Resources/plugins (to reveal files in the app bundle, right click on MuseScore 2.app and choose "Show package contents") and in ~/Library/Application Support/MuseScore/MuseScore 2/plugins.

To install new plugins, the above folders should *not* be used or modified. Instead you can add other plugins to ~/Documents/MuseScore2/Plugins, or specify a different folder to look for plugins in MuseScore's [Preferences](#).

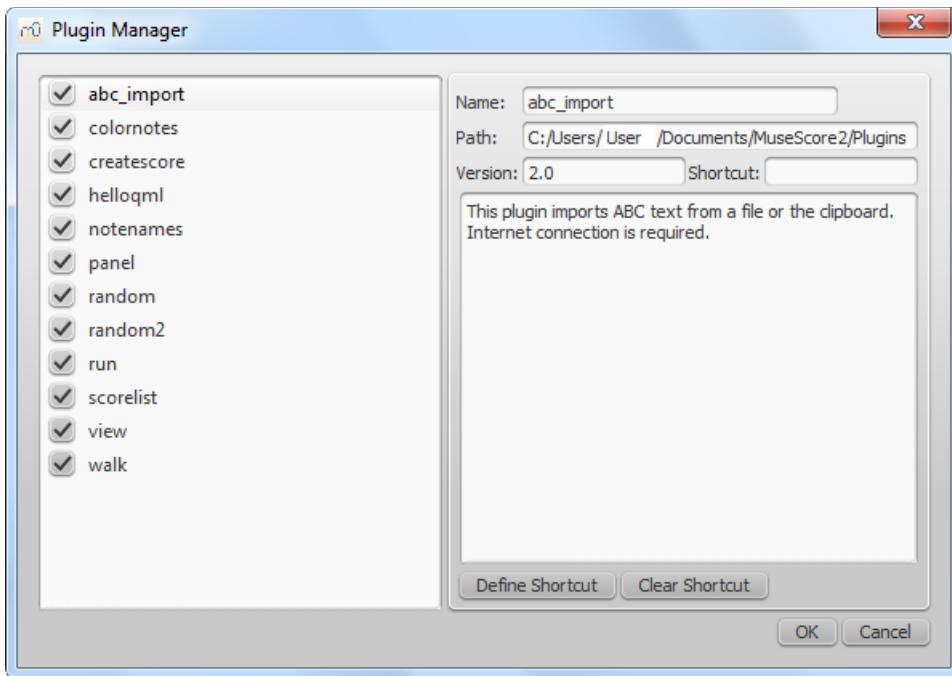
Linux

In Linux, MuseScore looks for plugins in /usr/share/mscore-2.0/plugins and in ~/.local/share/data/MuseScore/MuseScore 2/plugins.

To install new plugins, the above folders should *not* be used or modified. Instead you can add other plugins to ~/Documents/MuseScore2/Plugins, or specify a different folder to look for plugins in MuseScore's [Preferences](#).

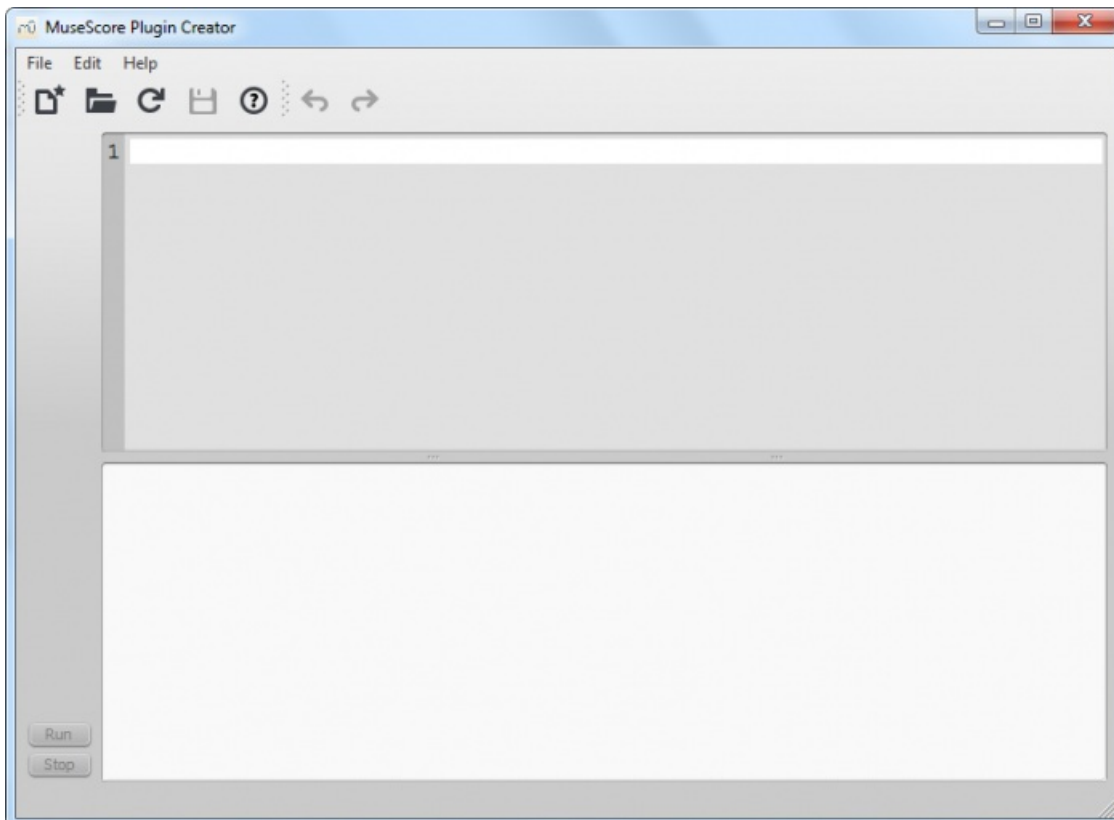
Enable/disable plugins

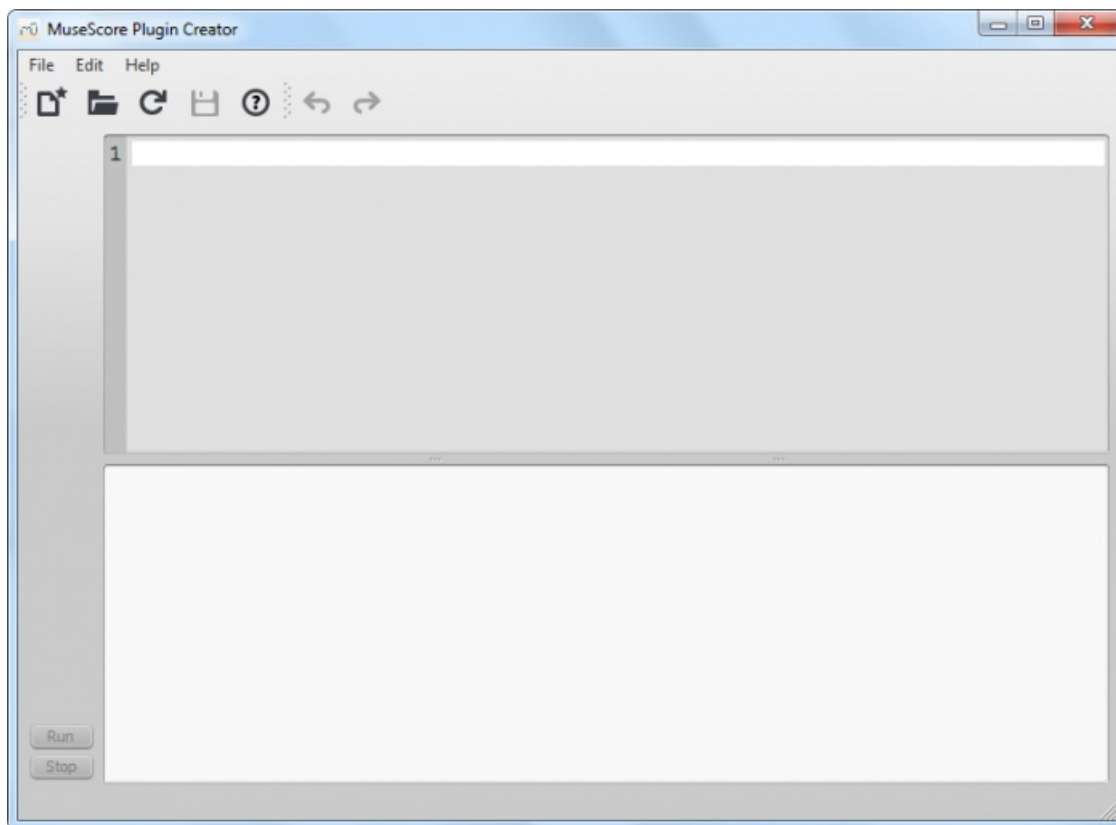
To be able to access the installed plugins from the Plugins menu, they need to be enabled in the Plugin Manager:



Create/edit/run plugins

It is possible to create new or edit existing plugins and run them via the Plugin Creator:





Here also the documentation of all available elements can be found

Plugins installed by default

Some plugins come pre-installed with MuseScore, but they are not enabled by default. See [above](#) to enable plugins.

ABC Import

This plugin imports [ABC](#) [↗](#) text from a file or the clipboard. Internet connection is required, because it uses an [external web-service](#) [↗](#) for the conversion, which uses [abc2xml](#) [↗](#) and gets send the ABC data, returns MusicXML and imports that into MuseScore.

Break Every X Measures

This plugin enters line breaks in the interval you select on the selected measures or, if no measures are selected, the entire score. It is no longer being distributed and has been replaced by [Edit → Tools → Add/Remove Line Breaks](#). If you ever used an early beta version of MuseScore 2, though, you may still see the plugin left over.

Notes → Color Notes

This demo plugin colors notes in the selected range (or the entire score), depending on their pitch. It colors the note head of all notes in all staves and voices according to the Boomwhackers convention. Each pitch has a different color. C and C# have a different color. C# and D♭ have the same color.

To color all the notes in black, just run that plugin again (on the same selection). You could also use the ['Remove Notes Color' plugin](#) [↗](#) for this.

Create Score

This demo plugin creates a new score. It creates a new piano score with 4 quarters C D E F. It's a good start to learn how to make a new score and add notes from a plugin.

helloQml

This demo plugin shows some basic tasks.

Notes → Note Names

This plugin names notes in the selected range or the entire score. It displays the names of the notes (as staff text) as per MuseScore's language settings, for voices 1 and 3 above the staff, for voices 2 and 4 below the staff, and for chords in a comma separated list, starting with the top note.

Panel

This demo plugin creates a GUI panel.

random

Creates a random score.

random2

Creates a random score too

run

This demo plugin runs an external command. Probably this will only work on Linux.

scorelist

This test plugin iterates through the score list.

ScoreView

Demo plugin to demonstrate the use of a ScoreView

Walk

This test plugin walks through all elements in a score

See also

- [Tools](#)

Preferences

You can customize many of MuseScore's default behaviors via the menu:Edit → Preferences... (Mac: MuseScore → Preferences...).

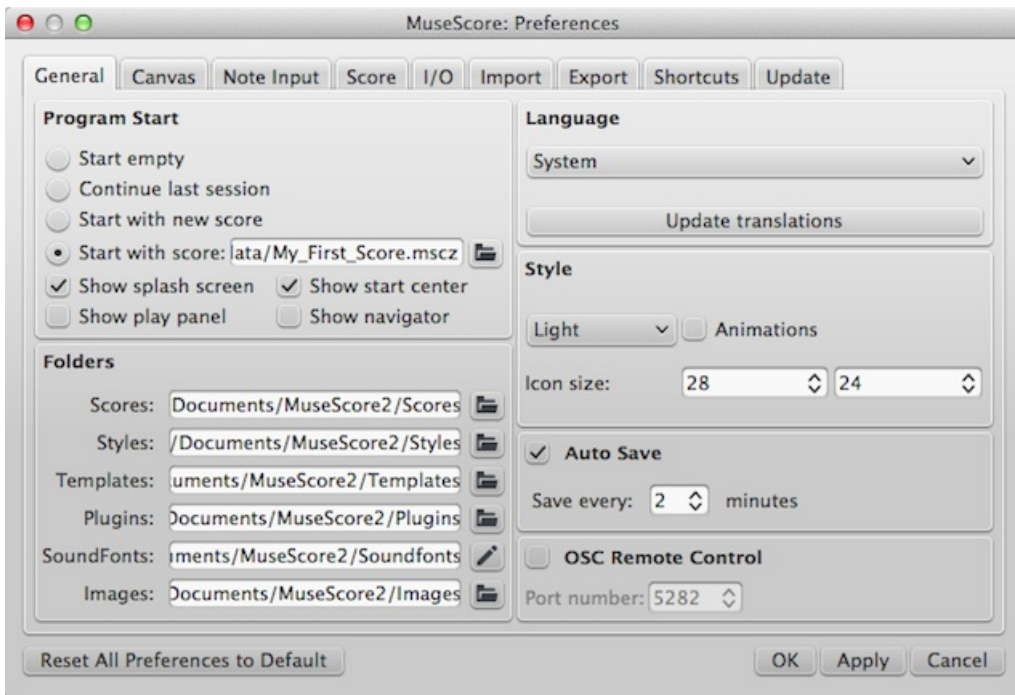
The Preferences dialog has multiple tabs:



Reset All Preferences to Default will reset all preferences to the ones MuseScore had when you installed it.

Cancel will close the dialog without applying changes.

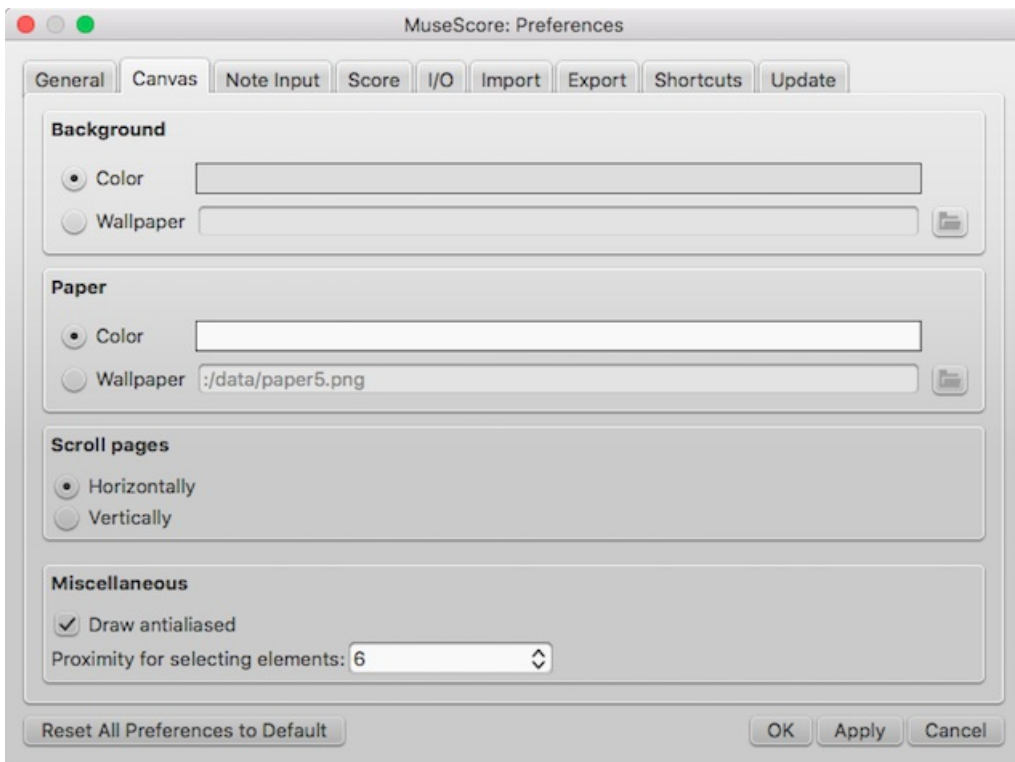
General



Here you can define:

- **Program Start:** Tick the boxes as appropriate to specify which **score** and what **panels** (Play Panel, Navigator, Start Center) you want to see when MuseScore opens.
- **Folders:** Specify the default folders for score files, style files, custom score templates, plugins, additional SoundFonts and images.
- **Language:** Chose the language used by the program. Translations may be updated from here too. Note that language translation updates can also be done via the menu: Help → Resource Manager.
- **Theme / Style** (prior to version 2.1): Specify a dark or light theme and the size of icons.
- **Auto Save:** How frequently the program autosaves.
- **OSC Remote Control:**

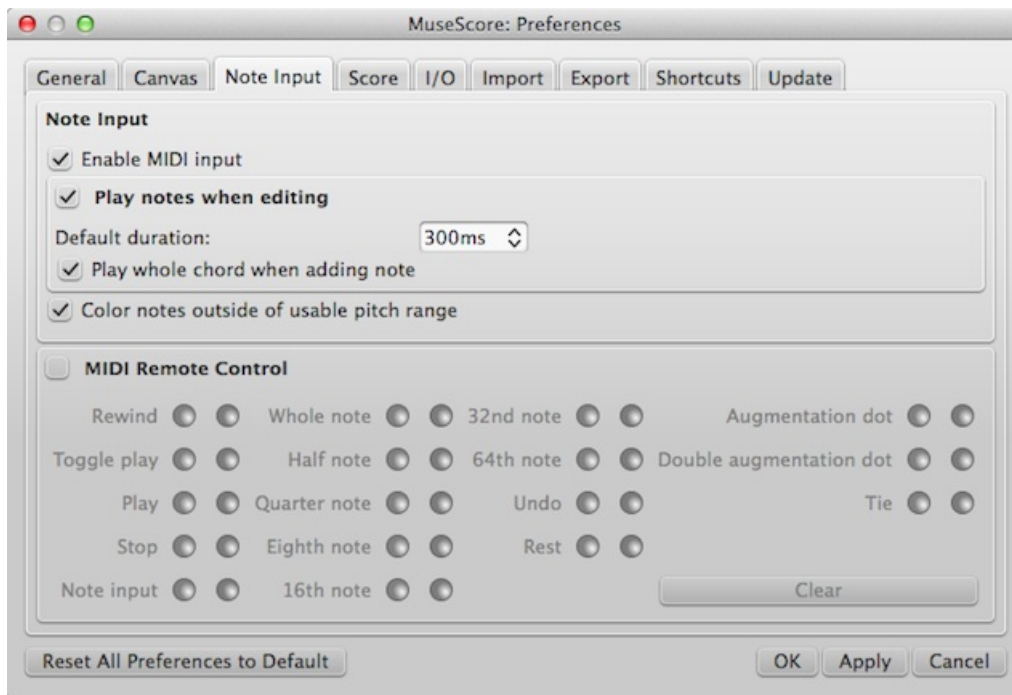
Canvas



Use Canvas to set your preferred color and wallpaper for the score background and paper. The default "Background" is grey (RGB 221, 221, 221; Alpha 221) and the default "Paper," white.

- **Background:** Use this to set the color or background *around* the score pages. Select "Color" then click on the bar to the right and make a choice from the color picker; or select "Wallpaper," click on the file icon and set a background image.
- **Paper :** Sets the color or background of the score pages. Controls identical to "Background" (above).
- **Scroll Pages:** This defines the way that the pages are layed out in the score. Chose "Horizontally" for a row layout, or "Vertically" for a column layout.
- **Miscellaneous:** "Draw antialiased" (the default option) makes diagonal lines and edges of shapes look smoother. "Proximity for selecting elements" controls the distance the mouse may be from an object and still act on it. Smaller numbers require more precision, making it harder to click on small objects. Larger numbers are less precise, making it harder not to click on nearby objects unintentionally. Choose a comfortable working value.

Note input



On this tab there are note input and MIDI remote control preferences. Here the following can be set:

Note Input

- **Enable MIDI Input:** Leave checked to allow MIDI input of notes.
- **Color notes outside of usable pitch range:** For details, see [Coloring of notes outside an instrument's range and Usable pitch range](#) (Staff properties: all staves).
- **Delay between notes in automatic real-time mode** (as of version 2.1): See [Real-time \(automatic\)](#).
- **Play notes when editing:** When ticked, MuseScore *sounds* the note when it is entered or selected. Tick "Play whole chord when adding note," if you want to hear *all* the notes of a chord when it is added to. You can also edit the "Default duration".

MIDI Remote Control

Midi Remote Control allows you to use certain keys on your MIDI keyboard to enter notes and rests *and* to select note durations, without involving the computer mouse or (computer) keyboard. The default setting is off.

To assign a command to a MIDI key:

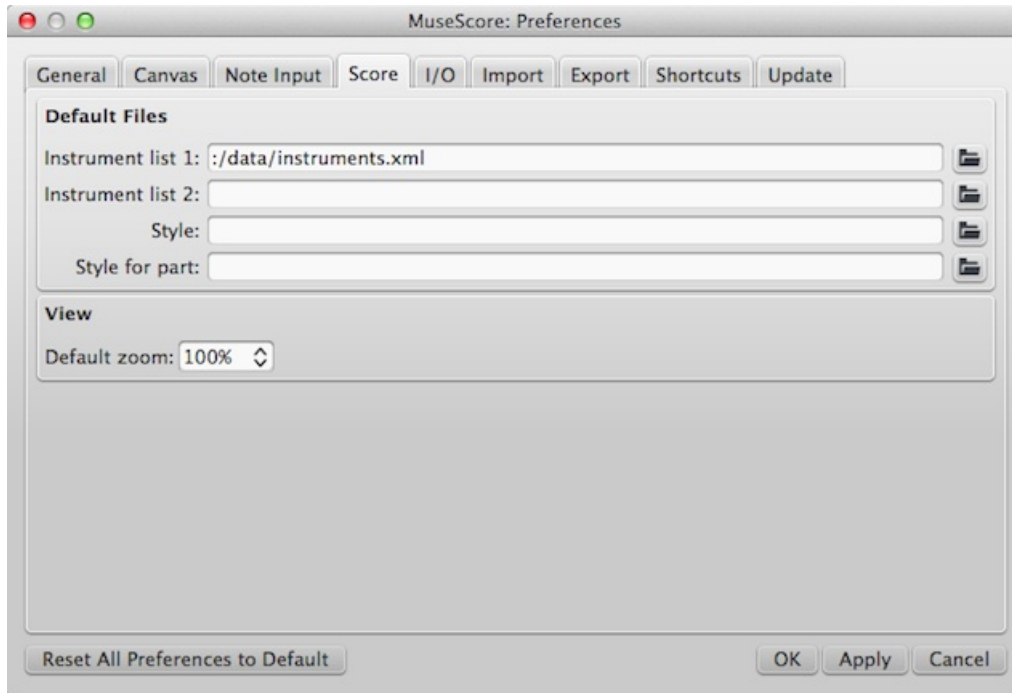
1. Ensure that "MIDI Remote Control" is checked (your MIDI keyboard should be connected before opening the program).
2. Click the red button next to the option you wish to assign a MIDI key to: the red button now lights up.
3. Press a MIDI keyboard key. The red button becomes unlit and the green button lights up instead. The MIDI key has now been assigned to the desired option.
4. Repeat "2" and "3" to assign other keys.

Once you have defined your key settings you can use the MIDI keyboard to control note input operations. You can verify your key settings by observing the MuseScore [Note Input toolbar](#) while pressing the MIDI keys.

To temporarily deactivate Midi Remote Control: uncheck "Midi Remote Control": all MIDI input key action buttons are now greyed out. *Note:* Your key assignments are always saved between MuseScore sessions and are not affected by deactivation.

Notes: (1) The "Clear" option turns off all the green buttons for the *current* MuseScore session but all the user-recorded MIDI key settings are retained and will be reloaded on the next session. (2) A MIDI key setting that is activated cannot afterwards be turned off, and the green button will always remain lit: however it can be overwritten with a different MIDI key by using the red button again. (3) If the same MIDI key is accidentally assigned to more than one option, then all the associated green buttons remain lit although only one will work. To fix, see "(2)".

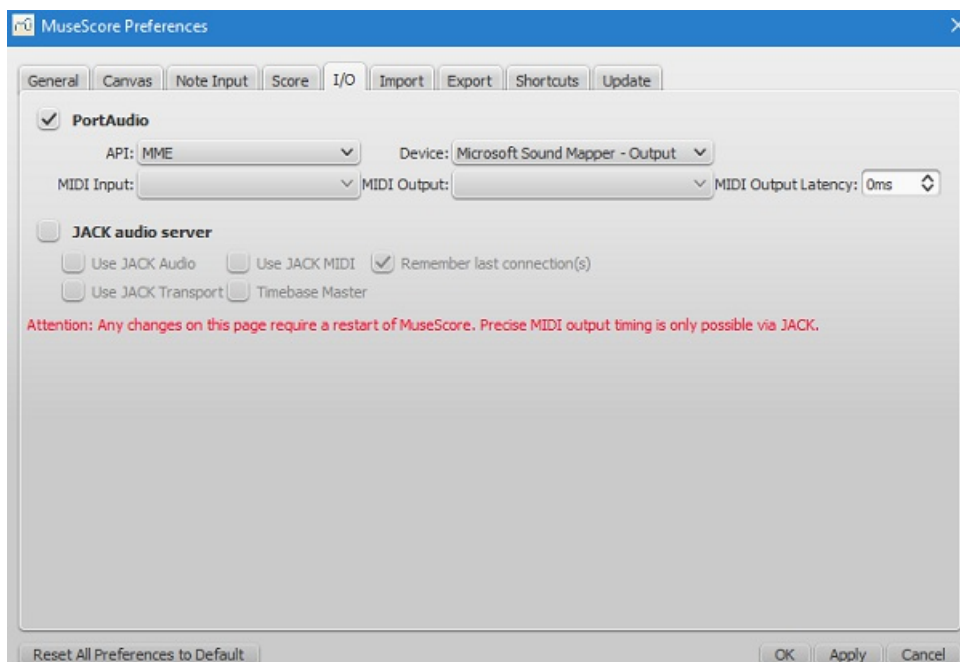
Score



Score preferences include

- Default instrument list files (two may be selected)
- Default style for score and parts
- Default zoom

I/O



API / Device


This enables you to set the audio interface (API) and specify the device to be used for audio playback: e.g. built-in speakers/headphones, USB headset, wireless, etc.

MIDI Input/Output/Output Latency

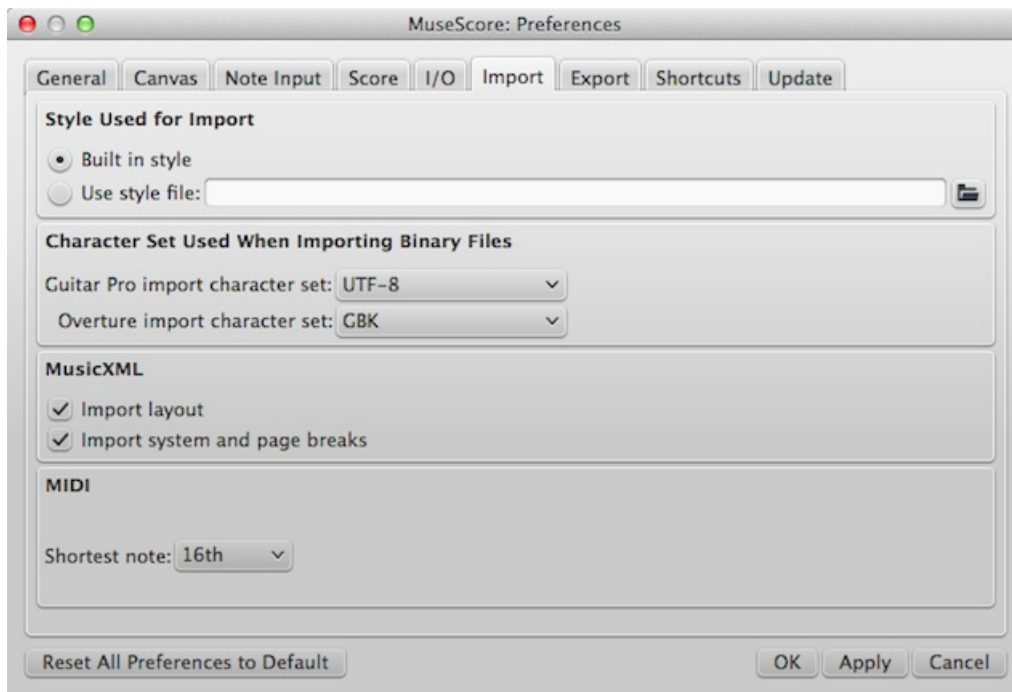
When an external MIDI input device is connected, its identifier appears in **MIDI Input**. As of MuseScore 2.2, when the device is connected *for the first time*, you also need to select the correct **MIDI Output** option in order to enable note input and correct audio playback (e.g. in Windows, this might be "MMS<device name>"): then close and reopen the program to confirm the changes.

Versions of MuseScore prior to 2.2 only have the "MIDI Input" option. The correct MIDI output is automatically specified as long as the MIDI input device is connected correctly.

Jack Audio Server

Check these options as required if using the [JACK](#)  Audio Connection Kit.

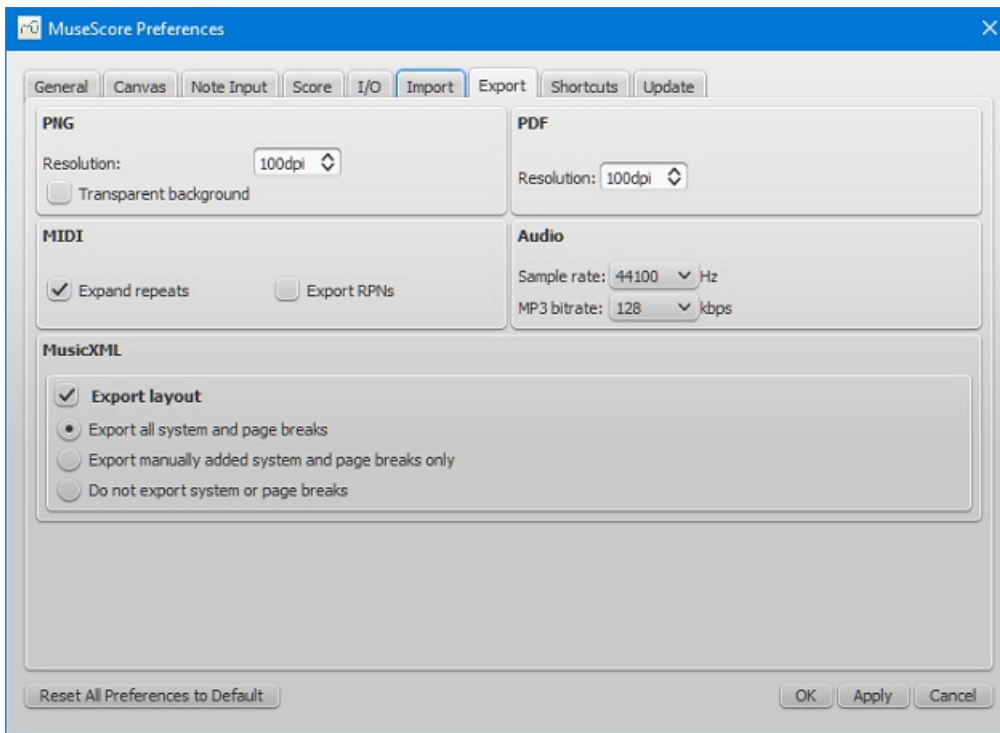
Import



These settings determine how files from other sources are imported:

- Using either the built in MuseScore style or a style you choose
- Guitar Pro and Overture character sets
- MusicXML layout options
- Shortest note in MIDI files

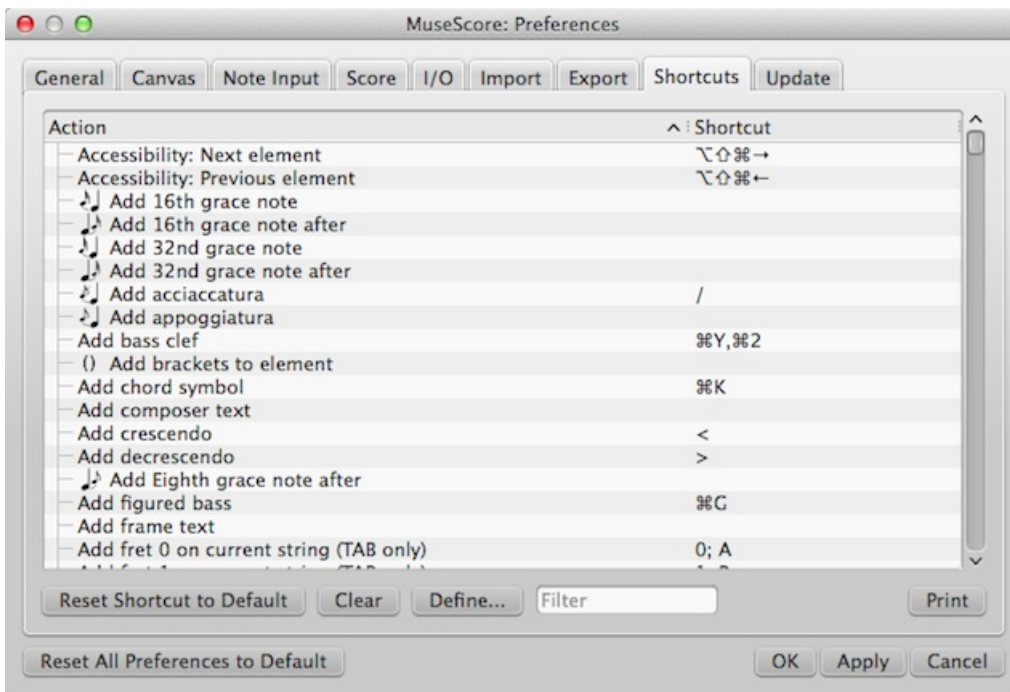
Export



These settings determine how MuseScore files are exported:

- PNG/SVG image resolution (in DPI) and whether to use transparent background
- Whether to expand repeats in exported MIDI files
- Digital audio sample rate
- MP3 bitrate (as of MuseScore 2.1)
- Whether to export the layout and how to export system and page breaks to MusicXML

Shortcuts



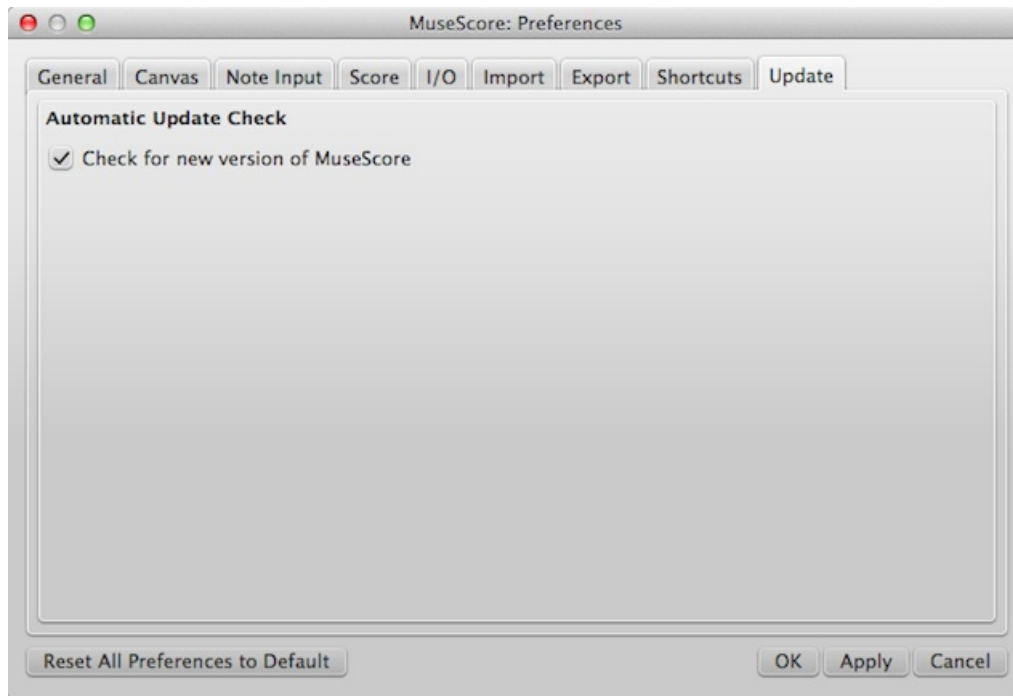
Every action possible with MuseScore is listed, with the associated shortcut if it exists. To define a new shortcut, select an existing entry in the list and click *Define...* (or just double click the entry), then enter the new shortcut using up to four keys. You can also reset any shortcut in the list to its default value, or clear a shortcut you select. Shortcuts listed in preferences appear next to their associated commands in the menus.

Note: Some shortcuts, including default ones, may not work with some keyboards.

The list of shortcuts can be printed out or exported to other media (pdf etc.) using the *Print* button in the bottom right of the

window.

Update



This sets whether MuseScore will check for updates at startup.

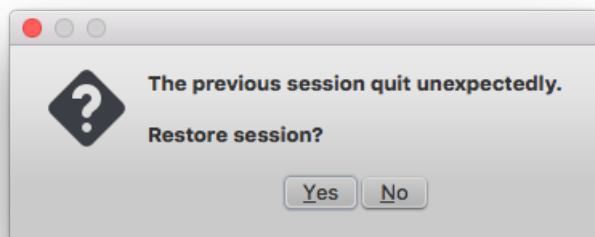
Updates may be checked manually in Help → Check for updates.

See also

- [Keyboard shortcuts](#)
- [Language settings and translation updates](#)
- [Update checking](#)

Recovered files

If MuseScore or your computer should crash, or if power is lost, a pop-up message upon restarting MuseScore will ask if you wish to restore the previous session.



If you click No, any work from your previous session will be lost. If you click Yes, MuseScore will attempt to recover the files that were open.

Behavior of saving after session recovery

When MuseScore recovers files after a crash, it renames them with the full path name added in front of the original file name. This very long name will appear in the tab(s) above the active score window. On some operating systems, when a user saves any of these recovered files, it will be saved in the folder in which the program itself is running. **This is not necessarily the same directory in which the scores were saved when they were created. You may not be able to locate the revised file in the usual folder.**

To avoid this, **do not use "Save"** the first time you save a recovered file. Use the **"Save As..."** menu item **before** making any revisions to the score, to save each recovered file under either its original name or a new name. This will open a window to allow you to navigate to the correct folder and directory. **This is important in order to ensure that the file is saved to the folder in which you expect to find it later.**

Finding recovered files

In the event that "Save" is used instead of "Save As..." with a recovered file, you will have to find the files in your computer. The actual location of those files will vary, depending on your operating system, and in which directory MuseScore is installed.

For Windows 7, with a default installation of MuseScore to the x86 program files directory, recovered files are auto-saved to C:\Program Files (x86)\MuseScore 2\bin (actually %ProgramFiles(x86)%\MuseScore 2\bin).

For Windows 10, look in C:\Users\[User Name]\AppData\Local\VirtualStore\Program Files (x86)\MuseScore 2\bin (actually%LOCALAPPDATA%\VirtualStore%\ProgramFiles(x86):~3%\MuseScore 2\bin).

You may need to run a system-wide search in order to find files saved directly after a session recovery. Use keywords from the original file name as well as wildcards, and specify the date modified.

See also

[Save/Export/Print](#)

External links

[How to recover a backup copy of a score](#) 

Score properties

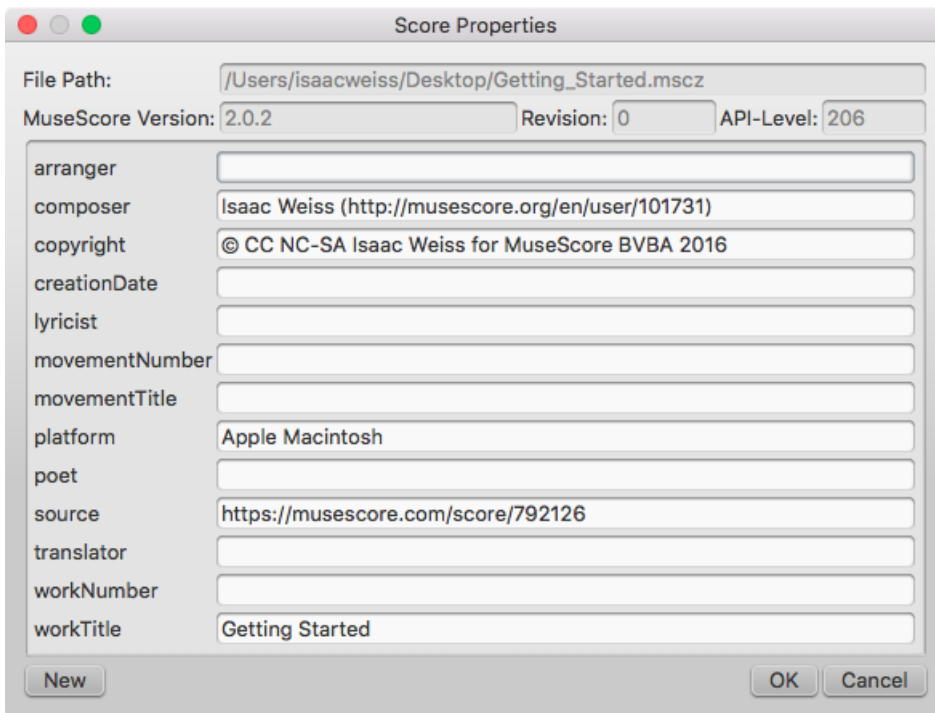
The **Score Properties** dialog contains the document meta tags such as "workTitle," "Composer," "Copyright" etc. To view the dialog:

1. Make sure that the applicable score or instrument part is the active tab;
2. From the menu, select File → Score Properties (File → Info... in versions earlier than 2.0.3).

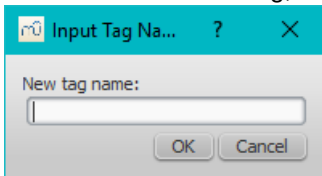
Several meta tags are generated automatically when you create a score using the [New Score Wizard](#), and others may be added later. Meta tags can also be incorporated into a header or footer if required—see [below](#).

Edit meta tags

1. Make sure that the applicable score or instrument part is the active tab;
2. From the menu, select File → Score Properties (File → Info... in versions earlier than 2.0.3);



3. Edit the text of the various meta tags as required;
4. To add another meta tag, click on the New button. Fill in the "New tag name" field and press OK;



Preexisting meta tags

Every score has the following fields available in Score Properties. Some are automatically filled in on score creation, while others will be empty unless specifically changed. The first four items in the following list are not user-modifiable, and cannot be used in the header or footer (they are not really meta tags).

- **File Path:** The score file's location on your Computer (2.0.3 and later).
- **MuseScore Version:** The version of MuseScore the score was last saved with.
- **Revision:** The revision of MuseScore the score was last saved with.
- **API-Level:** The file format version.
- **arranger:** (empty)
- **composer:** As entered in the [New Score Wizard](#) (which is also used to fill the composer text in the top vertical frame—**be aware that later changes to one are not reflected in the other**).
- **copyright:** As entered in the New Score Wizard. Copyright info appears as seemingly uneditable text at the bottom of every page of a score, but it can be edited or removed by changing the value here.
- **creationDate:** Date of the score creation. This could be empty, if the score was saved in test mode (see [Command line options](#)).
- **lyricist:** As entered in the New Score Wizard (which is also used to fill the corresponding lyricist text in the top vertical frame—**be aware that later changes to one are not reflected in the other**).
- **movementNumber:** (empty)
- **movementTitle:** (empty)
- **originalFormat:** This tag exists only if the score got imported and then contains the format the score got imported from (see [file formats](#)).
- **platform:** The platform the score was created on: "Microsoft Windows", "Apple Macintosh", "Linux" or "Unknown". This might be empty if the score was saved in test mode.
- **poet:** (empty)
- **source:** May contain a URL if the score was downloaded from or [saved to MuseScore.com](#).
- **translator:** (empty)
- **workNumber:** (empty)
- **workTitle:** As entered in the New Score Wizard (which is also used to fill the corresponding title text in the top vertical frame—**be aware that later changes to one are not reflected in the other**).

When working on multiple scores that belong to one larger work, the nomenclature is like this: **workNumber** and **workTitle** are the number and title of the larger work (e.g. opus 8, “Le quattro stagioni” (The four seasons) by Antonio Vivaldi), **movementNumber** is the number of the movement you’re working on (e.g. 3 for Autumn) and **movementTitle** is its title (“L’autunno”). It is customary, when using the New Score Wizard, to create a work with the **movementTitle** as title (even though it ends up in **workTitle** then) and, directly after creating the score, fixing up this information in the Score Properties dialogue. This ensures that the title frame of the printed score contains the information you expect but the metadata is also correct.

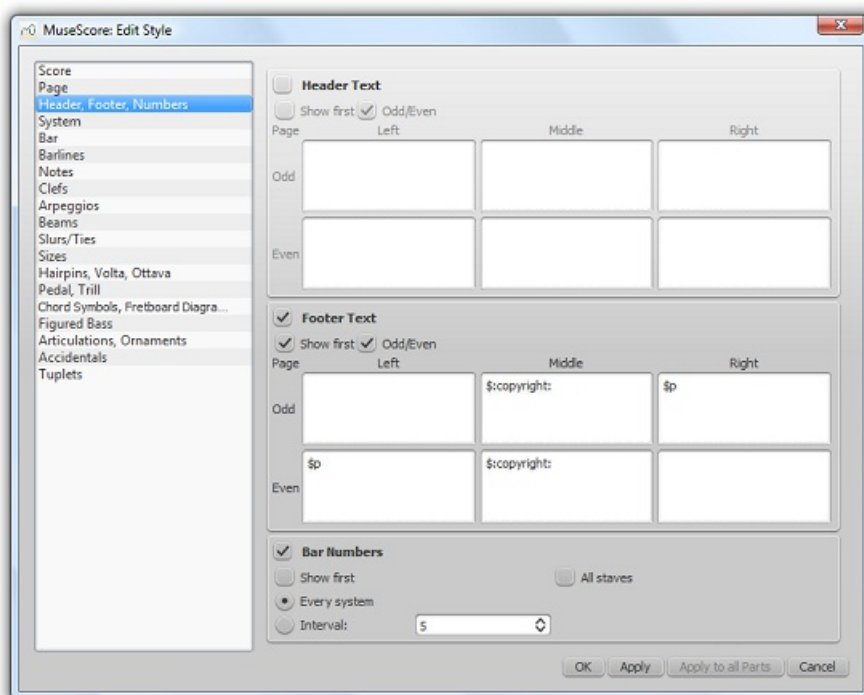
Every *part* additionally has the following meta tag, generated and filled on part creation:

- **partName**: Name of the part as given on part creation (which is also used to fill the corresponding part name text in the top vertical frame—**be aware that later changes to one are not reflected in the other**).

Header/Footer

To show the content of one or more meta tags in a header or footer for your score/part:

1. Make sure that the correct score or instrument part is the active tab;
2. From the menu, select **Style** → **General...** → **Header, Footer, Numbers**;



If you hover with your mouse over the Header or Footer text region, a list of macros will appear, showing their meaning, as well as the existing meta tags and their content.

Special symbols in header/footer	
\$p	- page number, except on first page
\$N	- page number, if there is more than one page
\$P	- page number, on all pages
\$n	- number of pages
\$f	- file name
\$F	- file path+name
\$d	- current date
\$D	- creation date
\$m	- last modification time
\$M	- last modification date
\$C	- copyright, on first page only
\$c	- copyright, on all pages
\$S	- the \$ sign itself
\$tag:	- meta data tag, see below
Available meta data tags and their current values:	
arranger	-
composer	-
copyright	-
creationDate	- 2016-05-02
lyricist	-
movementNumber	-
movementTitle	-
platform	- Microsoft Windows
poet	-
source	-
translator	-
workNumber	-
workTitle	- Test

3. Add tags (e.g. \$.workTitle:) and macros (e.g. \$M) to the appropriate boxes, as required;
4. Click Apply to see how the header or footer looks in the score. Make corrections to the dialog if required;
5. If an instrument part is in the active tab, click Apply to all parts, if you want to apply these settings to all the score parts;
6. Click OK to assign the header or footer and exit the dialog.

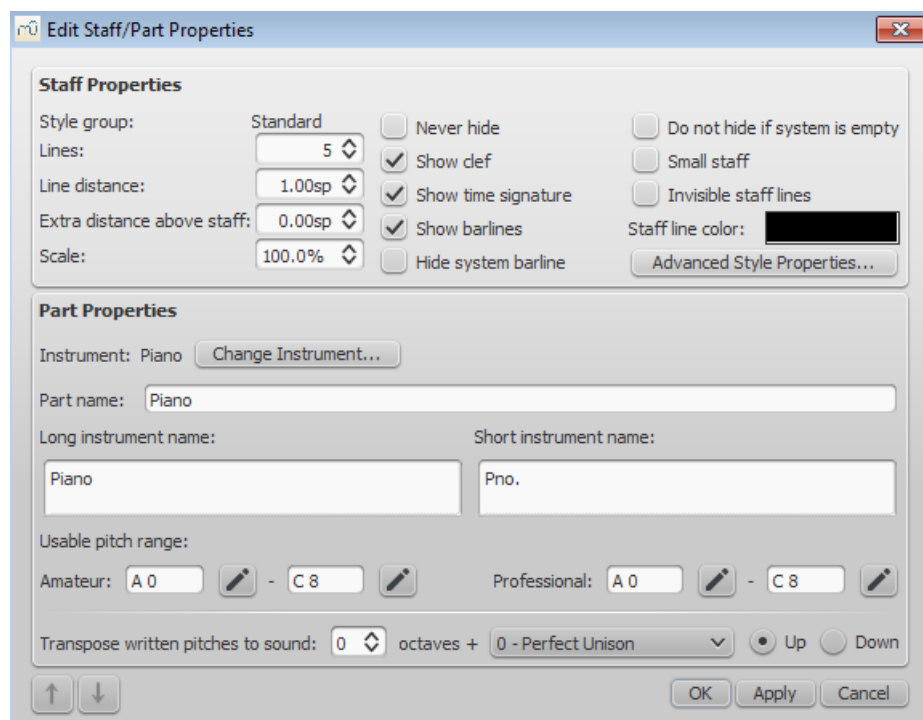
See also

- [Layout and formatting: Header and footer](#)
- [Command line options: Test mode](#)

Staff properties

The **Staff Properties** dialog allows you to make changes to the display of **astaff**, adjust its tuning and transposition, change instrument etc. To open:

- Right-click on a staff and select Staff Properties....



Staff Properties dialog, as of version 2.1.

Staff Types

For practical purposes, there are four different types of staff:

- 1a. **Standard staff I.** A pitched staff used for most instruments except fretted, plucked-string ones.
- 1b. **Standard staff II.** A pitched staff containing a *fretted, plucked-string instrument*, with options to set the number of instrument strings and tuning.
2. **Tablature staff.** A staff containing a *fretted, plucked-string instrument*, which displays music as a series of fret-marks on strings. Also contains options to set the number of instrument strings and tuning.
3. **Percussion staff.** A pitched staff for percussion instruments.

It is possible to change one type of staff into another using the [Instruments](#) dialog, as long as the original staff is loaded with the right instrument. For example, in order to change a standard staff to tablature, it must contain a plucked-string instrument. Similarly, to change a standard staff to a percussion staff you need to ensure that it has an appropriate percussion instrument loaded and so on.

Most options in the Staff properties dialog are common to all staves, but each type also has one or two specific options of its own.

Staff Properties: all staves

The following Staff Properties options are common to *all* staves:

Lines

The number of lines making up the staff.

Line Distance

The distance between two staff lines, measured in *spaces* (abbr.: *sp*). If you set this to a higher value, the lines are spaced more widely apart; a lower value and they are closer together. It is *not* recommended to change this value for the **standard** group, for which the default distance is 1.0 (instead, change the actual size of the *sp* unit in [Page settings](#)); other groups may have different default values (for instance, tablature usually has a line distance of 1.5 *sp*).

Extra distance above staff

Increases or decreases the distance between the selected staff and the one above *in all systems*. However, it does not apply to the top staff of a system, which is controlled by the minimum/maximum system distance (see [Layout and formatting: Style → General... → Page](#)).

Alternatively, you can alter the "**Extra distance above staff**" directly from the score page:

1. Press and hold the Shift key.
2. Click on an empty space in a staff and drag it up or down with the mouse.

Note: To alter the spacing above just *one* staff line in a particular system, see [Breaks and spacers](#).

Scale

Changes the size of the *selected* staff and all associated elements, as a percentage (to adjust the *overall* score size, use [Scaling](#) from the [Layout → Page Settings...](#) menu).

Never Hide

Never hide this staff. This overrules any "Hide empty staves" setting in [Layout and Formatting: Style → General... → Score](#).

Show clef

Whether the staff clef will be shown.

Show time signature

Whether the staff time signature(s) will be shown or not.

Show barlines

Whether the staff barlines will be shown.

Hide system barline

Show/hide barline at left-hand edge of the staff.

Do not hide if system is empty

Never hide this staff, even if the entire system is empty. This overrules any "Hide empty staves" setting in [Layout and](#)

[Formatting: Style → General... → Score.](#)

Small staff

Create a reduced-size staff. You can set the default from the menu in [Layout and Formatting: Style → General... → Sizes](#)

Invisible staff lines

Make staff lines invisible.

Staff line color

Use a color picker to change the color of the staff lines.

Part name

The name of the part. This is also displayed in the [Mixer](#) and the [Instruments](#) dialog (I).

Instrument

The instrument loaded in the **Instruments** (I) or [Select Instrument](#) dialog. The sound associated with this instrument can be changed, if desired, in the [Mixer](#).

Long instrument name

Name displayed to the left of the staff in the first system of the score. The long instrument name may also be edited *directly* as a *text object* (as of version 2.1): see [Text editing](#).

Short instrument name

Name displayed to the left of the staff in subsequent systems of the score. The short instrument name may also be edited *directly* as a *text object* (as of version 2.1): see [Text editing](#). Editing affects *all* occurrences in the score.

Usable pitch range

- **Amateur:** Notes outside this range will be colored olive green/dark yellow in the score.
- **Professional:** Notes outside this range will be colored red in the score.

To disable out-of-range coloration of notes: From the menu, select [Edit → Preferences...](#) (Mac: [MuseScore → Preferences...](#)), click on the "Note Input" tab, and uncheck "Color notes outside of usable pitch range."

See also, [Coloring of notes outside an instrument's range](#).

Transpose written pitches (as of version 2.1) / **Play transposition**

This option ensures that the staves of transposing instruments display music at the correct written pitch. Set the transpose in term of a musical interval (plus octave if required) up or down. For plucked-string instruments such as the guitar, this property can be used to create the effect of applying a capo.

Navigation arrows (as of version 2.1)

Use the ↑ and ↓ buttons, at the bottom left of the Staff Properties window, to navigate to the previous or next staff.

Staff Properties: plucked strings only

Staves of fretted, plucked-string instruments have a few extra options in addition to those listed [above](#),

Number of strings

Displays the number of instrument strings.

Edit String Data...

This button opens a dialog box which allows you to set the number and tuning of strings. See [Change string tuning](#).

Advanced Style Properties

Clicking the [Advanced Style Properties...](#) button opens a window giving access to advanced display options for the staff. These will vary depending on the [staff type](#) chosen: see the relevant sections below for details.

Change staff type

At the bottom of the [Advanced Style Properties](#) dialog there are a number of buttons which allow you to easily change the following:

- *The number of lines displayed by a percussion staff*
- *The staff type of a plucked-string instrument* For example, you can change from standard staff to tablature and vice

versa, or select from a number of tablature options.

1. Make a selection from the drop-down list labelled "Template";
2. Press < Reset to Template ;
3. Press OK to accept the changes and exit the dialog (or Cancel to cancel the operation).

Standard and Percussion staff options

Show key signature

Whether the staff key signature will be shown.

Show ledger lines

Whether the staff ledger lines will be shown.

Stemless

If checked, staff notes will have no stem, hook or beam.

Tablature staff options

Upside down

If not checked, the top tablature line will refer to the highest string and the bottom tablature line will refer to the lowest string (most common case). If checked, the top tablature line will refer to the lowest string and the bottom tablature line will refer to the highest line (used in Italian style lute tablatures).

Tablature staff options: Fret Marks

Fret marks are the numbers or letters used to indicate the location of notes on the fingerboard. The following group of properties define the appearance of fret marks:

Font

The font used to draw fret marks. As of version 2.1, 8 fonts are provided supporting all the necessary symbols in 8 different styles (modern Serif, modern Sans, Renaissance, Phalèse, Bonneuil-de Visée, Bonneuil-Gaultier, Dowland, Lute Didactic).

Size

Font size of fret marks in typographic points. Built-in fonts usually look good at a size of 9-10pt.

Vertical offset

MuseScore tries to place symbols in a sensible way and you do not usually need to alter this value (set to 0) for built-in fonts. If the font has symbols not aligned on the base line (or in some other way MuseScore does not expect), this property allows you to move fret-marks up (negative offsets) or down (positive offsets) for better vertical positioning. Values are in *sp*.

Numbers / Letters

Whether to use numbers ('1', '2'...) or letters ('a', 'b'...) as fret marks. When letters are used, 'j' is skipped and 'k' is used for the 9th fret.

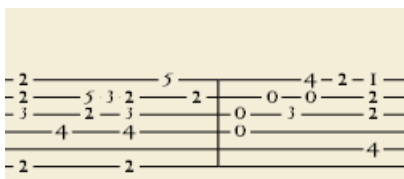
On lines / Above lines

Whether marks should be placed **on** the string lines or **above** them.

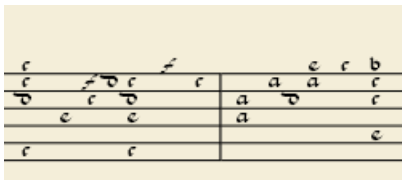
Continuous / Broken

Whether string lines should pass 'through' fret marks or should stop at them.

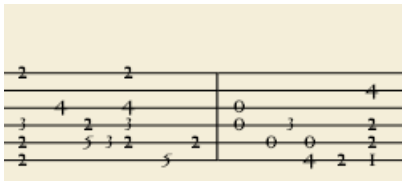
Example of numbers on broken lines:



Example of letters above continuous lines:



Example of 'upside down' tablature (same contents as number example above):



Show back-tied fret marks

If unticked, only the first note in a series of tied notes is displayed. If ticked, all notes in the tied series are displayed.

Show fingerings

From version 2.1, tick to allow the display of fingering symbols applied from a palette.

Tablature staff options: Note Values

This group of properties defines the appearance of the symbols indicating note values.

Font

The font used to draw the value symbols. Currently 5 fonts are provided supporting all the necessary symbols in 5 different styles (modern, Italian tablature, French tablature, French baroque (headless), French baroque). Used only with the *Note symbols* option.

Size

Font size, in typographic points. Built-in fonts usually look good at a size of 15pt. Used only with the *Note symbols* option.

Vertical offset

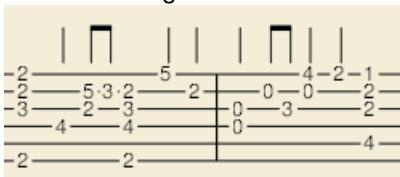
Applies only when *Note symbols* is selected (see below). Use negative offset values to raise the note value symbols, positive values to lower them.

Shown as:

- *None*: No note value will be drawn (as in the examples above)
- *Note symbols*: Symbols in the shape of notes will be drawn above the staff. When this option is selected, symbols are drawn **only** when the note value changes, without being repeated (by default) for a sequence of notes all of the same value. E.g.



- *Stems and beams*: Note stems and beams (or hooks) will be drawn. Values are indicated for each note, using the same typographic devices as for a regular staff; all commands of the standard Beam Palette can be applied to these beams too. E.g.



Repeat:

If several notes in sequence have the same duration, you can specify if and where to repeat the same note symbol. i.e.

- *Never*
- *At new system*
- *At new measure*

- *Always*

Note: This option is only available if "*Shown as: Note symbols*" is selected (see above).

Stem style:

- *Beside staff:* Stems are drawn as fixed height lines above/below the staff.
- *Through staff:* Stems run through the staff to reach the fret marks.

Note: This option is only available when "*Shown as: Stems and Beams*" is selected (see above).

Stem position:

- *Above:* Stems and beams are drawn above the staff.
- *Below:* Stems and beams are drawn below the staff.

Note: This option is only available when "*Shown as: Stems and Beams*" and "*Stem style: Beside staff*" is selected (see above).

Half notes:

- *None*
- *As short stems*
- *As slashed stems*

Note: This option is only available when "*Shown as: Stems and Beams*" and "*Stem style: Beside staff*" is selected (see above).

Show rests

Whether note symbols should be used to indicate also the rests; when used for rests, note symbols are drawn at a slightly lower position. Used only with the *Note symbols* option.

Preview

Displays a short score in tablature format with all the current parameters applied.

Change instrument

You can change any instrument in a score to a different instrument at any time. The following method updates instrument sound, staff name, and staff transposition all at once.

1. Right-click on an empty part of any measure OR on the instrument name and choose *Staff Properties...*;
2. Click on *Change Instrument...* (under "*Part Properties*");
3. Choose your new instrument and click *OK* to return to the *Staff Properties* dialog;
4. Click *OK* again to return to the score.

Not to be confused with [Mid-staff instrument change](#).

External links

- [How to turn a staff into an ossia](#) .

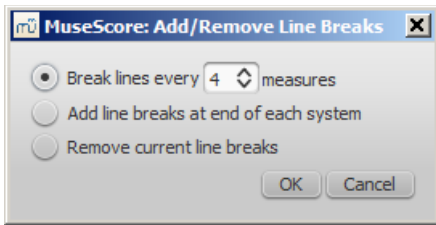
Tools

A number of useful commands can be found in the *Edit* → *Tools* submenu.

Add / Remove system/line breaks

This tool adds or removes [system breaks](#) (**Line breaks** prior to version 2.2) over *all* or *part* of the score:

1. [Select](#) a range of measures: if no selection is made, the command is applied to the whole score.
2. Chose *Edit* → *Tools* → *Add/Remove System (Line) Breaks...*. The following dialog appears.



3. Chose one of the following options:
 - Break systems/lines every X (select number) measures.
 - Add system/line breaks at the end of each system.
 - Remove current system/line breaks.
4. Press OK.

Explode

The **explode** command allows you to select a passage of music in a *single staff* and split (explode) the chords into their constituent notes. The top note of each chord is retained on this "source staff" while lower notes are moved to subsequent staves. *Explode only affects notes in voice 1.*

Note: If the desired passage also contains notes in other voices apart from voice 1, you should, instead, cut and paste each voice to a separate staff with the help of the selection filter.

To explode a section of the score:

1. Make sure all notes to be exploded are in voice 1.
2. Ensure that there are enough staves underneath the "source staff" to receive the exploded notes. Create extra staves if necessary in the Instruments dialog.
3. Chose one of two options:
 - Select a range of measures in the "source staff": this allows all notes to be exploded if there are enough staves available.
 - Select a range of measures that includes both the source staff and also extends downwards to include one or more destination staves: This limits the number of exploded notes to the number of selected staves.
4. Chose Edit → Tools → Explode.

Notes: (1) MuseScore will discard the lowest note(s) of any chord that contains more notes than the number of staves in the selection. (2) If a given chord has fewer notes than the number of destination staves, then notes will be duplicated as needed so that every staff receives a note. (3) Any existing music in the destination staves is overwritten. (4) If you select a partial measure, the explode command will automatically expand it to a full measure.

Implode

The **implode** command works in the opposite way to "explode":

- If *several staves are selected*, all voice 1 notes in underlying staves are copied to the top staff.
- If just *one staff is selected*, all notes in voices 1–4 are combined into voice 1.

Note: Implode works best if the rhythms of selected underlying staves are similar to that of the top staff—the latter providing the rhythmic template for the operation.

Apply implode to multiple staves

1. Select a range of measures in a staff and extend this selection downwards to include the other staves to be imploded.
2. Chose Edit → Tools → Implode.

The voice 1 notes of underlying staves are copied to the top staff in the selection.

Apply implode to a single staff

1. Select a range of measures in the desired staff.
2. Chose Edit → Tools → Implode.

All selected notes in the staff are now displayed in voice 1.

Fill with slashes

This command fills the selection with slashes, one per beat:

1. Select one or more measures;
2. From the menu, select Edit → Tools → Fill With Slashes.

If a measure is empty the slashes are added to voice 1, full-sized and centered on the middle line of the staff:



Notes: (1) If there are already notes in a measure in the selection, the command will put the slashes into the *first available empty voice*. (2) Voice 2 slashes are full-sized and centered on the middle line of the staff; voices 3 slashes appear *small* and *above* the staff; voice 4 slashes are *small* and *below* the staff. (3) If a measure contains notes in all 4 voices, voice 1 will be overwritten. (4) All slashes are set to not transpose or playback.

Toggle rhythmic slash notation

This command toggles selected notes between normal notes and rhythmic slash notation:

1. Select a range of notes or measures (*Note:* use the selection filter if you need to exclude certain voices);
2. From the menu, select Edit → Tools → Toggle Rhythmic Slash Notation.

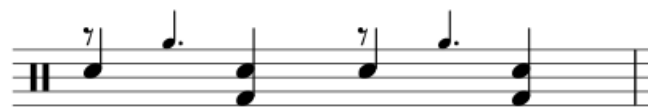
The selected noteheads are changed to *slash noteheads* which do not transpose or playback.



Slash-notehead notes in *voices one or two* are fixed to the middle staff line; those in *voices three or four* are small ("accent" notation) and fixed above or below the staff:



In *percussion staves*, notes in voices 3 and 4 are not converted to small slashes but to small notes above or below the staff.



Resequence rehearsal marks

The **Resequence Rehearsal Marks** command allows you to re-order the numbering/lettering of rehearsal marks if, for any reason, they have got out of sequence. For details see Automatically resequence rehearsal marks.

Copy lyrics to clipboard

This command, available in MuseScore 2.0.3 and above, copies *all* the lyrics of the score to the clipboard:

- From the menu, select Edit → Tools → Copy Lyrics to Clipboard.

See also

- Breaks and spacers
- Rehearsal marks

New features in MuseScore 2

For an overview about the new features, see [What's New in MuseScore 2](#), [Release notes for MuseScore 2.0](#), [Release notes for MuseScore 2.0.1](#), [Release notes for MuseScore 2.0.2](#), [MuseScore 2.0.2 is released](#), [Release notes for MuseScore 2.0.3](#), [MuseScore 2.0.3 is released](#), [Release notes for MuseScore 2.1](#), [MuseScore 2.1 is released](#), [Release notes for MuseScore 2.2](#), [MuseScore 2.2\(.1\) is released](#), [Release notes for MuseScore 2.2.1](#), [Release notes for MuseScore 2.3](#), [MuseScore 2.3\(.1\) is released](#), [Release notes for MuseScore 2.3.1](#), [MuseScore 2.3.2 is released](#), [Release notes for MuseScore 2.3.2](#) and [Changes for MuseScore 2.0](#).

Documentation of new features are available in the chapter they belong to logically (except the one that is referring to upgrading from 1.x) , but for users coming from 1.x here's a collection of links to be able to see at a glance what can be done now...

See also

- [Album](#) (→ [Advanced topics](#))
- [View modes: Continuous view and Navigator](#) (→ [Basics](#))
- [Copy and paste: Selection filter](#) (→ [Basics](#))
- [Custom palettes](#) (→ [Advanced topics](#))
- [Early music features](#) (→ [Advanced topics](#))
- [Figured bass](#) (→ [Advanced topics](#))
- [Grid-based movement of symbols and staff text](#) (→ [Text](#))
- [Image capture](#) (→ [Formatting](#))
- [Inspector and object properties](#) (→ [Advanced topics](#))
- [Measure operations: Split and join](#) (→ [Basics](#))
- [MIDI import](#) (→ [Sound and playback](#))
- [Mid-staff instrument change](#) (→ [Sound and playback](#))
- [Part extraction \(new options available\)](#) (→ [Advanced Topic](#))
- [Rehearsal marks: Automatic next rehearsal mark and Search for a rehearsal mark](#) (→ [Text](#))
- [Save/Export](#) (→ [Basics](#))
- [Staff type properties](#) (→ [Advanced topics](#))
- [Swing](#) (→ [Sound and playback](#))
- [Tablature](#) (→ [Advanced topics](#))
- [Workspace](#) (→ [Basics](#))
- [Master palette](#) (→ [Advanced topics](#))
- [Layout and formatting](#) (some options have changed, and there is a new "apply to all parts" feature) (→ [Formatting](#))
- [Break and spacer: Section break](#) (→ [Formatting](#))
- [Selection modes: Select all similar new options \(same subtype\)](#)(→ [Basics](#))
- [Create a new score: start center](#) (→ [Basics](#))
- [Languages settings and translation updates](#) (→ [Basics](#))
- [Helping and improve translation](#) (→ [Support](#))
- [Accidentals: Respell pitches](#) (→ [Notation](#))
- [Re-pitch mode](#) (→ [Advanced topics](#))
- [Tools](#) (→ [Advanced topics](#))
- [Score Information](#) (→ [Advanced topics](#))

Upgrade from MuseScore 1.x

How to upgrade MuseScore

Download and install the latest version from the [download](#) page as described at [Installation](#). If you want to remove 1.x, check the [installation](#) page of the 1.x handbook.

Installing MuseScore 2 won't uninstall 1.x—both versions can coexist peacefully and can even be used in parallel. So this isn't really an upgrade but an installation of a new and different program.

Opening 1.x scores in MuseScore 2

MuseScore 2 significantly improved the typesetting quality to make scores attractive and easier to read. Improvements cover many items such as beam slope, stem height, layout of accidentals in chords and general note spacing. However, this means that sheet music made with MuseScore 1.x looks slightly different from sheet music made with 2.x.

It also means that scores saved with 2.x won't open with 1.x.

To prevent you from accidentally overwriting your 1.x scores, 2.x treats them as an import, which means:

- The score gets marked as being modified, even if you haven't change anything
- On exiting MuseScore you're asked to save the score (as a result from the above)
- MuseScore uses the "Save As" dialog to save it, not the "Save" dialog
- MuseScore uses the score's title to create a default filename rather than taking the old filename

Relayout

If you did not manually adjust the layout of a 1.x score, then MuseScore uses the 2.x typesetting engine to layout the score. If you *did* touch the layout of the 1.x score, the individual adjustments you may have made should remain after opening it in MuseScore 2.x, but due to slight changes in the surrounding layout they may still not appear correct in context. If you wish to reset even manual adjustments to use the 2.x typesetting engine throughout, select the complete score with the shortcut Ctrl+A (Mac: Cmd+A) and reset the layout with Ctrl+R (Mac: Cmd+R).

Getting the sound from MuseScore 1.x

While the sound in 2.x has been much improved, you may still prefer the sound from MuseScore 1.x. In that case, you can get the 1.x sound in 2.x by downloading the 1.3 SoundFont and add it in 2.x. You can do this in two steps:

1. [Download the 1.3 SoundFont named TimGM6mb](#)
2. [Install and use the TimGM6mb SoundFont in 2.0](#)

Support

This chapter describes how to find help using MuseScore: the best places to look, the best way to ask a question on the forums, and tips for reporting a bug.

Helping improve translations

You can help translate the MuseScore software and documentation into your own language, as mentioned in [Development / Translating](#).

Software translation

1. Ask in the [forum to improve translation](#)
2. Connect to Transifex/MuseScore <http://translate.musescore.org>, which will redirect you to <https://www.transifex.com/projects/p/musescore>
3. Select the language and then the section you want to help with (musescore or instruments)
4. Click on the "translate" button (the button text will depend on your language...)
5. Search for "strings" (informational meaning) you want to translate (you could filter "already translated items")

Here is a technical explanation: [Continuous translation for MuseScore 2.0](#)

Website and handbook translation

See [Translation instructions](#)

See also

- [Language Settings and Update Translation, Update Translation](#)

How to ask for support or file bug reports


Before submitting your support request in the [forum](#), please:

- Look for a solution in the [Handbook](#) (search the [Handbook](#))
- Check the [How Tos](#), [FAQ](#) and [Tutorials](#)
- [Search](#) the forums of the website to see if someone has already encountered the same problem

If posting in either the [issue tracker](#) (for established reports), or [forum](#) (for inquiries/discussions):

- Try to reproduce the issue with the [latest nightly](#). You may also view and [version history](#) to check whether it

has been fixed/implemented already.

- Please include as much of the following information as you know and limit each issue to one report:
 - Version/revision of MuseScore you are using (e.g. version 2.1, revision [871c8ce](#) ). Check Help → About... (Mac: MuseScore → About MuseScore...).
 - Operating system being used (e.g. Windows 7, macOS 10.12 or Ubuntu 14.04)
 - If reporting a bug, describe the precise steps that lead to the problem (where do you click, what keys do you press, what do you see, etc.).
If you are not able to reproduce the problem with the steps, it is probably not worth reporting it as the developers will not be able to reproduce (and solve) it either. Remember that the goal of a bug report is not only to show the problem, but to allow others to reproduce it easily.
- **Please remember:**
 - attach the score that shows the problem —use the "File attachments" option at the bottom of the page, just above the Save and Preview buttons when you're typing your post.

External links

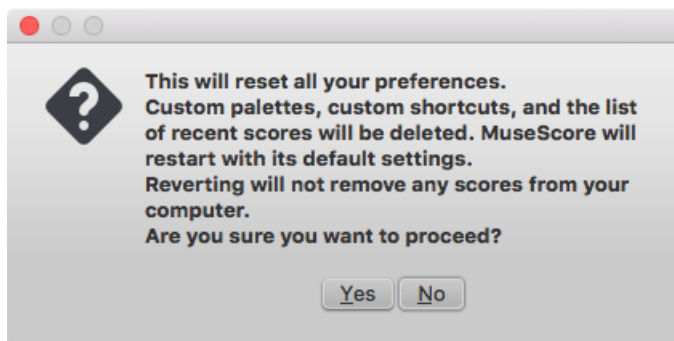
- [How to write a good bug report: step-by-step instructions](#) 

Revert to factory settings

Recent versions of MuseScore have the option to revert back to the standard built-in presets or "factory-settings". This can be necessary if your settings are corrupted. **Warning:** Reverting to factory settings removes any changes you have made to the preferences, palettes, or window settings. This is not a commonly needed procedure; consult the forums first, as there may be a way to solve your problem without resetting everything.

MuseScore 2.0.3 and above

In recent versions it is possible to revert from within MuseScore, providing that MuseScore itself is able to start. Go to Help → Revert to Factory Settings. A warning dialog will appear:




Clicking Yes resets all MuseScore's settings as if the program was installed for the first time, and MuseScore will immediately restart. No will safely cancel the revert.

MuseScore 2.0 through 2.0.2

In older versions of MuseScore, or in later versions if they do not start, you must run this process via the command line.

Instructions for Windows

1. If you have MuseScore open, you need to close it first (File → Quit)
2. Type Windows key+R to open the Run dialog (The [Windows key](#)  is the one with the logo for Microsoft Windows). Alternatively select Start using your mouse.
3. Click Browse...
4. Look for MuseScore.exe on your computer. The location may vary depending on your installation, but it is probably something similar to My Computer → Local Disk → Program Files (or Program Files (x86)) → MuseScore 2 → bin → MuseScore.exe
5. Click Open to leave the Browse dialog and return to the Run dialog. The following text (or something similar) should

display in the Run dialog

C:\Program Files\MuseScore 2\bin\MuseScore.exe (actually %ProgramFiles%\MuseScore 2\bin\MuseScore.exe)

For 64-bit Windows, the location is

C:\Program Files (x86)\MuseScore 2\bin\MuseScore.exe (actually %ProgramFiles(x86)%\MuseScore 2\bin\MuseScore.exe)

For the Windows Store version (Windows 10), it is pretty well hidden, search for it via Windows Explorer

6. Click after the quote and add a space followed by a hyphen and a capital F:-F
7. Press OK

After a few seconds, MuseScore should start and all the settings reverted to "factory settings".

For advanced users, the main preference file is located at:

- Windows Vista or later: C:\Users\<USERNAME>\AppData\Roaming\MuseScore\MuseScore2.ini
(actually %APPDATA%\MuseScore\MuseScore2.ini)
- Windows XP or earlier: C:\Documents and Settings\<USERNAME>\Application Data\MuseScore\MuseScore2.ini

The other preferences (palettes, session, shortcuts, workspaces...) are in:

- Windows Vista or later: C:\Users\<USERNAME>\AppData\Local\MuseScore\MuseScore2\
(actually %APPDATA%\MuseScore\MuseScore2\)
- Windows XP or earlier: C:\Documents and Settings\<USERNAME>\Local Settings\Application Data\MuseScore\MuseScore2\

For the Windows Store version (Windows 10), these are pretty well hidden, search for them via Windows Explorer

Instructions for MacOS

1. If you have MuseScore open, you need to quit the application first (MuseScore → Quit)
2. Open Terminal (in Applications/Utilities, or via Spotlight search) and a session window should appear
3. Type (or copy/paste) the following command into your terminal line (include the '/' at the front):

```
/Applications/MuseScore\ 2.app/Contents/MacOS/mscore -F
```

This resets all MuseScore preferences to factory settings and immediately launches the MuseScore application. Note that you cannot quit the Terminal without quitting MuseScore. You can safely quit MuseScore, quit the Terminal, and then reopen MuseScore in the normal fashion, ready to continue using.

For advanced users, the main MuseScore preference file is located at ~/Library/Preferences/org.musescore.MuseScore2.plist. The other preferences (palettes, session, shortcuts, workspaces...) are in ~/Library/Application\ Support/MuseScore/MuseScore2/.

Instructions for Linux

The following is true for Ubuntu, and most likely all other Linux distributions and UNIX-style operating systems.

1. If you have MuseScore open, you need to quit the application first (File → Quit)
2. From the Ubuntu main menu, choose Applications → Accessories → Terminal. A Terminal session window should appear
3. Type, (or copy/paste) the following command into your terminal line (Ctrl+Shift+V to paste in Terminal):

```
mscore -F
```

Or, if you are using the Applmage version, you must first use the `cd` command to change directory to wherever you saved the Applmage. For example, if you saved it to your Desktop:

```
cd ~/Desktop  
./MuseScore*.Applmage -F
```

This resets all MuseScore preferences to factory settings and immediately launches the MuseScore application. You can now quit Terminal, and continue using MuseScore.

For advanced users, the main MuseScore preference file is located at ~/.config/MuseScore/MuseScore2.ini.

The other preferences (palettes, session, shortcuts, workspaces...) are in `~/local/share/data/MuseScore/MuseScore2/`.

See also

- [Command line options](#)

Known incompatibilities

Hardware incompatibilities

The following software is known to crash MuseScore on startup:

- Samson USB Microphone, driver name "Samson ASIO Driver", `samsonasiodriver.dll`. [More info](#) ↗
- Digidesign MME Refresh Service. [More info](#) ↗
- Windows XP SP3 + Realtek Azalia Audio Driver. [More info](#) ↗
- Wacom tablet. [More info](#) ↗ and [QTBUG-6127](#) ↗

Software incompatibilities

- Maple virtual cable is [known to prevent MuseScore](#) ↗ from closing properly.
- KDE (Linux) window settings can cause the whole window to move when dragging a note. [Changing the window settings of the operating system](#) ↗ avoids the problem.
- Nitro PDF Creator may [prevent MuseScore 2 from starting](#) ↗ on Windows 10, if being used as the default printer. Same for Amyuni/Quickbooks PDF Printer, see [here](#) ↗ and also some cloud printing services, see [here](#) ↗.
- Creative Sound Blaster Z Series ASIO driver may [prevent MuseScore 2 from starting](#) ↗ on Windows 10.
- Untrusted Font Blocking policy [prevents MuseScore 2 from starting](#) ↗ (except in debug mode, i.e. using the `-d` option) on Windows 10. (Solution in [the links provided here](#) ↗)

AVG Internet Security hangs MuseScore

MuseScore requires access to your internet connection with AVG. MuseScore doesn't need an internet connection to function, but if AVG blocks it, MuseScore hangs.

If AVG prompts you, **Allow** MuseScore and check "Save my answer as a permanent rule and do not ask me next time."

If it doesn't prompt you anymore,

1. Open the AVG user interface (right-click on the AVG icon, close to your clock -> Open AVG User Interface)
2. Click on *Firewall*
3. Click *Advanced Settings*
4. Click *Applications*
5. Find MSCORE.EXE in the list and double click it
6. Change *Application Action* to **Allow for All**

Font problem on macOS

MuseScore is known to display notes as square when some fonts are damaged on macOS. To troubleshoot this issue:

1. Go to Applications -> Font Book
2. Select a font and press `⌘+A` to select them all
3. Go to File -> Validate Fonts
4. If any font is reported as damaged or with minor problems, select it and delete it
5. Restart MuseScore if necessary

In [Bug in noteheads](#) ↗, a user believes to have found the font "Adobe Jenson Pro (ajenson)" to be the culprit, regardless of not being reported as broken, or problematic as per the above validation, and solved the problem by deleting that font, so this is worth checking too.

Font problem on Linux

If the default desktop environment application font is set to bold, MuseScore will not display the notes properly. To troubleshoot this issue (gnome 2.*/MATE users):

1. Right-click on your desktop and select Change Desktop background
2. Click on Fonts tab
3. Set Regular style for Application font
4. Restart MuseScore if necessary

For GNOME 3/SHELL users

1. Open the shell and open "Advanced Settings"
2. Click on the Fonts option in the list
3. Set the default font to something non-bold
4. Restart MuseScore if necessary

Save As dialog empty on Linux

Some users reported that the Save As dialog is empty on Debian 6.0 and Ubuntu 10.10. To troubleshoot this issue:

1. Type the following in a terminal

```
which mscore
```

2. The command will answer with the path of mscore. Edit it with your preferred text editor and add the following line at the beginning

```
export QT_NO_GLIB=1
```

Launch MuseScore and the problem should be solved.

Appendix

Keyboard shortcuts

Most keyboard shortcuts can be customized via the menu: selectEdit → Preferences... → Shortcuts (Mac: MuseScore → Preferences... → Shortcuts). Below is a list of some of the initial shortcut settings.

Navigation

Beginning of score: Home (Mac: Fn+←)

Last page of score: End (Mac: Fn+→)

Find (measure number, rehearsal mark, or pXX when XX is a page number): Ctrl+F (Mac: Cmd+F)

Next score: Ctrl+Tab

Previous score: Shift+Ctrl+Tab

Zoom in: Ctrl++ (doesn't work on some systems) (Mac: Cmd++); or Ctrl (Mac: Cmd) + scroll up

Zoom out: Ctrl+- (Mac: Cmd+-); or Ctrl (Mac: Cmd) + scroll down

Next page: Pg Dn; or Shift + scroll down (Mac: Fn+↓)

Previous page: Pg Up; or Shift + scroll up (Mac: Fn+↑)

Next measure: Ctrl+→ (Mac: Cmd+→)

Previous measure: Ctrl+← (Mac: Cmd+←)

Next note: →

Previous note: ←

Note below (within a chord or on lower staff): Alt+↓

Note above (within a chord or on higher staff): Alt+↑

Top note in chord: Ctrl+Alt+↑ (Ubuntu uses this shortcut for Workspaces instead)

Bottom note in chord: Ctrl+Alt+↓ (Ubuntu uses this shortcut for Workspaces instead)

Note input

Begin note input mode: N

Leave note input mode: N or Esc

Duration

1 ... 9 selects a duration. *See also Note input.*

Half duration of previous note: Q

Double duration of previous note: W

Decrease duration by one dot: (as of version 2.1) Shift+Q (e.g. a dotted quarter note becomes a quarter note; a quarter note becomes a dotted eighth note)

Increase duration by one dot : (as of version 2.1) Shift+W (e.g. an eighth note becomes a dotted eighth note; a dotted eighth note becomes a quarter note)

Voices

To select a voice in note input mode.

Voice 1: Ctrl+Alt+1 (Mac: Cmd+Option+1)

Voice 2: Ctrl+Alt+2 (Mac: Cmd+Option+2)

Voice 3: Ctrl+Alt+3 (Mac: Cmd+Option+3)

Voice 4: Ctrl+Alt+4 (Mac: Cmd+Option+4)

Pitch

Pitches can be entered by their letter name (A-G), or via MIDI keyboard. See Note input for full details.

Repeat previous note or chord: R (the repeat can be of a different note value by selecting duration beforehand)

Repeat selection: R (The selection will be repeated from the first note position after the end of the selection)

Raise pitch by octave: Ctrl+↑ (Mac: Cmd+↑)

Lower pitch by octave: Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↓)

Raise pitch by semi-tone (prefer sharp): ↑

Lower pitch by semi-tone (prefer flat): ↓

Raise pitch diatonically: Alt+Shift+↑

Lower pitch diatonically: Alt+Shift+↓

Change enharmonic spelling in *both* written *and* concert pitch views: J

Change enharmonic spelling in *current* view only: Ctrl+J (Mac: Cmd+J)

Rest: 0 (zero)

Interval

Add interval above current note: Alt+[Number]

Layout

Flip direction (stem, slur, tie, tuplet bracket, etc.): X

Mirror note head: Shift+X

Increase stretch of measure(s): }

Decrease stretch of measure(s): {

Line break on selected barline: Return

Page break on selected barline: Ctrl+Return (Mac: Cmd+Return)

Adjust space above a staff (except the top staff) for the whole score: Press Shift, click on the staff and drag

Articulations

Staccato: Shift+S

Tenuto: Shift+N

Sforzato (accent): Shift+V

Marcato: Shift+O

Grace note (acciaccatura): /

Crescendo: <
Decrescendo: >

Text entry

Staff text: Ctrl+T (Mac:Cmd+T)
System text: Ctrl+Shift+T (Mac: Cmd+Shift+T)
Tempo text: Alt+T
Rehearsal Mark: Ctrl+M (Mac: Cmd+M)

Lyrics entry

Enter lyrics on a note: Ctrl+L (Mac: Cmd+L)
Previous lyric syllable: Shift+Space
Next lyric syllable: if the current and the next syllables are separated by a '-': -, else Space
Move lyric syllable left by 0.1sp: ←
Move lyric syllable right by 0.1sp: →
Move lyric syllable left by 1sp: Ctrl+← (Mac: Cmd+←)
Move lyric syllable right by 1sp: Ctrl+→ (Mac: Cmd+→)
Move lyric syllable left by 0.01sp: Alt+←
Move lyric syllable right by 0.01sp: Alt+→

Up to previous stanza: Ctrl+↑ (Mac: Cmd+↑)
Down to next stanza: Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↓)

For more lyric shortcuts, see [Lyrics](#).

Display

Navigator: F12 (Mac: fn+F12)
Play Panel: F11 (Mac: fn+F11)
Mixer: F10 (Mac: fn+F10)
Palette: F9 (Mac: fn+F9)
Inspector: F8 (Mac: fn+F8)
Piano Keyboard: P
Selection filter: F6
Display full screen: Ctrl+U

Miscellaneous

Toggle visibility on selected element(s): V
Show Instruments dialog: I
Toggle multi-measure rests on or off: M

See also

- [Preferences: Shortcuts](#)

Known limitations of MuseScore 2.x

While all members of the development team did their best to make the software easy to use and bug-free, there are some known issues and limitations in MuseScore 2.x.

Local time signatures

The local time signature feature, which allows you to have different time signatures in different staves at the same time, is very limited. You can only add a local time signature to measures that are empty, and only if there are no linked parts. When adding notes to measures with local time signatures, you can enter notes normally via note input mode, but copy and paste does not work correctly and may lead to corruption or even crashes. The join and split commands are disabled for measures with local time signatures.

Regroup Rhythms

The Regroup Rhythms command found under the Layout menu may have unintended side effects, including changing the spelling of pitches and deleting some elements like articulations, glissandos, tremolos, grace notes and, esp. on undo, ties. Use this tool with caution on limited selections, so that you can tell if any unwanted changes are made.

Tablature staff linked with standard staff

When entering multiple-note chords on a standard staff in alinked staff/tablature system, the notes should be entered in order *from the top (first) string to the bottom string* to ensure correct fret assignment.

This limitation does not apply if entering notes directly onto a tablature staff, or when using an unlinked staff/tablature system.

Mixer

Changing settings in the mixer other than the sound doesn't mark the score 'dirty'. That means if you close a score you may not get the warning "Save changes to the score before closing?". Changing mixer values are also not undoable.

Header & footer

There is no way to edit Header and Footer in a WYSIWYG manner. The fields in Style → General → Header, Footer, Numbers are plain text. They can contain "HTML like" syntax, but the text style, layout, etc. can't be edited with a WYSIWYG editor.

Command line options



You can launch MuseScore from the command line by typing

- `mscore [options] [filename]` (Mac and Linux)
- `MuseScore.exe [options] [filename]` (Windows)

[options] and [filename] are optional. For this to work the MuseScore executable must be in `%PATH%` (Windows) resp. `$PATH` (Mac and Linux). If it is not, see [Revert to factory settings](#) for detailed instructions on how and where to find and execute the MuseScore executable from the command line on the various supported platforms.

The following options are available

- ?, -h, --help
Display help (doesn't work on Windows)
- v, --version
Displays MuseScore's current version in the command line without starting the graphical interface (doesn't work on Windows)
- long-version
Displays MuseScore's current version and revision in the command line without starting the graphical interface (doesn't work on Windows)
- d, --debug
Starts MuseScore in debug mode
- L, --layout-debug
Starts MuseScore in layout debug mode
- s, --no-synthesizer
Disables the integrated software synthesizer
- m, --no-midi
Disables MIDI input
- a, --use-audio <driver>
Use audio driver: jack, alsa, pulse, portaudio
- n, --new-score
Starts with the new score wizard regardless of preference setting for start mode
- I, --dump-midi-in
Displays all MIDI input on the console
- O, --dump-midi-out
Displays all MIDI output on the console
- o, --export-to <filename>
Exports the currently opened file to the specified <filename>. The file type depends on the filename extension. This option switches to the "converter" mode and avoids any graphical interface. You can also add a filename before the -

- o if you want to import and export files from the command line. For example `lmscore -o "My Score.pdf" "My Score.mscz"`
- r, --image-resolution *<dpi>*
Determines the output resolution for the output to PNG images in the converter mode. The default resolution is taken from [Preferences, Export, PNG/SVG](#).
- T, --trim-image *<margin>*
Trims exported PNG and SVG images to remove surrounding whitespace around the score. The specified number of pixels of whitespace will be added as a margin; use 0 for a tightly cropped image. For SVG, this option works only with single-page scores.
- x, --gui-scaling *<factor>*
Scales the score display and other GUI elements by the specified factor, for use with high resolution displays.
- D, --monitor-resolution *<dpi>*
Specify monitor resolution, for use with high resolution displays (as of version 2.1).
- S, --style *<style>*
Loads a style file; useful when you convert with the -o option
- p, --plugin *<name>*
Execute the named plugin
- template-mode
Save template mode, no page size
- F, --factory-settings
Use only the standard built-in presets or "factory-settings" and delete preferences. For details, see [Revert to factory settings](#)
- R, --revert-settings
Use only the standard built-in presets or "factory-settings", but do not delete preferences
- i, --load-icons
Load icons from the file system. Useful if you want to edit the MuseScore icons and preview the changes
- j, --job *<filename>*
Process a conversion job (as of version 2.1)
- e, --experimental
Enable experimental features. See e.g. [Layer \(experimental\)](#) 
- c, --config-folder *<pathname>*
Set config path
- t, --test-mode
Enable test mode
- M, --midi-operations *<filename>*
Specify MIDI import operations file; See this example file: [midi_import_options.xml](#) 
- w, --no-webview
No web view in Start Center
- P, --export-score-parts
Used with -o *<filename>*.pdf, export score and parts
- no-fallback-font
Don't use Bravura as fallback musical font
- f, --force
Used with -o, ignore warnings reg. score being corrupted or from wrong version (as of version 2.1)
- b, --bitrate *<bitrate>*
Used with -o *<filename>*.mp3, sets bitrate in kbps (as of version 2.1)
- E, --install-extension *<extension file>*
Install an extension, load soundfont as default unless if -e is passed too (as of version 2.3)





Qt Toolkit Options

- style= *<style>*
- style *<style>*
Determines the style of the GUI application. Possible values are "motif", "windows" and "platinum". Depending on the platform other styles may be available
- stylesheet= *<stylesheet>*
- stylesheet *<stylesheet>*
Sets the application stylesheet. The value of "stylesheet" is a path to a file that contains the stylesheet
- platform *<platformname[:options]>*
Specifies the Qt Platform Abstraction (QPA) plugin.
Example: `MuseScore.exe -platform windows:fontengine=freetype`


See also

- [Revert to factory settings](#)

External links

- [How to use the "conversion job" command-line option](#) 
- [Layer \(experimental\)](#) 
- <http://doc.qt.io/qt-5/qapplication.html#QApplication> 
- <http://doc.qt.io/qt-5/qguiapplication.html#QGuiApplication> 

Glossary

The glossary is a work in progress—please help if you can. You can discuss this page in the [documentation forum](#) .

The list below is a glossary of frequently used terms in MuseScore as well as their meaning. The differences between American English and British English are marked with "(AE)" and "(BE)", respectively.

Acciaccatura



A short [→grace note](#) which appears as a small note with a stroke through the stem. It is quickly executed and technically takes no value from its associated note.

Accidental

A sign appearing in front of a note that raises or lowers its pitch. The most common accidentals are [→sharps](#), [→flats](#) or [→naturals](#), but double sharps and double flats are also used. Also [→koron](#), and [→sori](#) and other quarter tone accidentals. Accidentals affect all notes on the same [→staff](#) position only for the remainder of the measure in which they occur, but they can be canceled by another accidental. In notes tied across a [→barline](#), the accidental continues across the [→barline](#) to the tied note, but not to later untied notes on the same [→staff](#) position in that measure.

Anacrusis

See [→Pickup measure](#).

Anchor

The point of attachment to the score of objects such as Text and Lines: When the object is dragged, the anchor appears as small brown circle connected to the object by a dotted line. Depending on the object selected, its anchor may be attached to either (a) a note (e.g. fingering), (b) a staff line (e.g. staff text), or (c) a barline (e.g. repeats).

Appoggiatura

A long [→grace note](#) which takes value from its associated note. Its functions include: passing tone, anticipation, struck suspension, and escape tone.


Bar (BE)

See [→measure](#).

Barline

Vertical line through a [→staff](#), staves, or a full [→system](#) that separates [→measures](#).

Beam

Notes with a duration of an [→eighth](#)  or shorter either carry a [→flag](#) or a beam. Beams are used for grouping notes.

BPM

Beats Per Minute is the unit for measuring tempo. See [→metronome mark](#)

Breve

Brevis

A **double whole note** or **breve** is a note that has the duration of two whole notes.

Cent

An interval equal to one hundredth of a semitone.

Chord

A group of two or more notes sounding together. To select a chord in MuseScore, press **Shift** and click on a note. In the [Inspector](#), however, the word "Chord" only covers notes in the same voice as the selected note(s).

Clef

Sign at the beginning of a [→staff](#), used to tell which are the musical notes **on** the lines and **between** the lines.

Clefs are very useful for [→transposition](#).

Concert pitch

Enables you to switch between concert pitch and transposing pitch (see [Concert pitch](#) and [Transposition](#)).

Crotchet (BE)

See [→Quarter note](#).

Demisemiquaver (BE)

A thirty-second note.

Duplet

See → [tuplet](#).

Edit mode

The program mode from which you can edit various score elements.

Eighth note

A note whose duration is an eighth of a whole note (semibreve). Same as a **quaver** (BE).

Endings

See → [volta](#).

Enharmonic notes

Notes that sound the same pitch but are written differently. Example: G[#] and A^b are enharmonic notes.

Flag

See → [beam](#).

Flat

Sign (b) that indicates that the pitch of a note has to be lowered one semitone.

Grace note

Grace notes appear as small notes in front of a normal-sized main note. See → [acciaccatura](#) and → [appoggiatura](#).

Grand Staff (AE)

Great Stave (BE)

A system of two or more staves, featuring treble and bass clefs, used to notate music for keyboard instruments and the harp.

Half Note

A note whose duration is half of a whole note (semibreve). Same as a **minim** (BE).

Hemidemisiquaver (BE)

A sixty-fourth note.

Interval

The difference in pitch between two notes, expressed in terms of the scale degree (e.g. major second, minor third, perfect fifth etc.). See [Degree \(Music\)](#) ↗ (Wikipedia).

Jump

In MuseScore, "jumps" are notations such as "D.S. al Coda", found in the "Repeats & Jumps" palette.

Key Signature

Set of → [sharps](#) or → [flats](#) at the beginning of the → [staves](#). It gives an idea about the tonality and avoids repeating those signs all along the → [staff](#).

A key signature with B flat means F major or D minor tonality.

Koron

An Iranian → [accidental](#) which lowers the pitch of a note by a quarter tone (in comparison to the → [flat](#) which lowers a note by a semitone). It is possible to use this accidental in a → [key signature](#).

See also → [sori](#).

Longa

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

Ledger Line

Line(s) that are added above or below the staff.

Measure (AE)

A segment of time defined by a given number of beats. Dividing music into bars provides regular reference points to pinpoint locations within a piece of music. Same as → [bar](#) (BE).

Metronome mark

Metronome marks are usually given by a note length equaling a certain playback speed in → [BPM](#). In MuseScore, metronome marks are used in [Tempo texts](#).

Minim (BE)

See → [Half note](#).

Natural

A natural (♮) is a sign that cancels a previous alteration on notes of the same pitch.

Normal mode

The operating mode of MuseScore *outside note input mode* or *edit mode*: press Esc to enter it. In **Normal mode** you can navigate through the score, [select](#) and move elements, adjust Inspector properties, and alter the pitches of existing notes.

Note input mode

The program mode used for entering music notation.

Operating System

OS

Underlying set of programs which set up a computer, enabling additional programs (such as MuseScore). Popular OSes are Microsoft Windows, macOS, and GNU/Linux.

Not to be confused with a sheet music → [system](#).

Part

Music to be played or sung by one or a group of musicians using the same instrument. In a string quartet, 1st part = Violin 1, 2nd part = Violin 2, 3rd part = Viola, 4th part = Cello, in a choir there might be parts for soprano, alto, tenor and bass. A part has one or more → [staves](#) (e.g. Piano has 2 staves, Organ can have 2 or 3 staves).

Pickup Measure (also known as an Anacrusis or Upbeat)
Incomplete first measure of a piece or a section of a piece of music. See [Measure duration](#) and [Create new score: Pickup measure](#). Also [Exclude from measure count](#).

Quadruplet
See → [tuplet](#).

Quarter note
A note whose duration is a quarter of a whole note (semibreve). Same as a **crotchet** (BE).

Quaver (BE)
See → [eighth note](#).

Quintuplet
See → [tuplet](#).

Respell Pitches
Tries to guess the right accidentals for the whole score (see [Accidentals](#)).

Rest
Interval of silence of a specified duration.

[Re-pitch mode](#)
Allows you to rewrite an existing passage of music by changing the note pitches without altering the rhythm.

Semibreve (BE)
A **whole note** (AE). It lasts a whole measure in 4/4 time.

Semiquaver (BE)
A sixteenth note.

Semihemidemisemiquaver (Quasihemidemisemiquaver) (BE)
An hundred and twenty eighth note.

Sextuplet
See → [tuplet](#).

SFZ
A virtual instrument format supported by MuseScore (along with → [SoundFonts](#)). An SFZ library consists of one or more SFZ text files, each defining a particular instrument setup, and many audio sound samples.

Sharp
Sign (#) that indicates that the pitch of a note has to be raised one semitone.

[Slur](#)
A curved line over or under two or more notes, meaning that the notes will be played smooth and connected (*legato*).
See also → [tie](#).

Sori
An Iranian → [accidental](#) which raises the pitch of a note by a quarter tone (in comparison to the sharp which raises it by a semitone). It is possible to use this accidental in a → [key signature](#).
See also → [koron](#).

[SoundFont](#)
A virtual instrument format supported by MuseScore (along with → [SFZ](#)). A **SoundFont** is a special type of file (extension .sf2, or .sf3 if compressed) containing sound samples of one or more musical instruments. In effect, a virtual synthesizer which acts as a sound source for MIDI files. MuseScore 2.2 comes with the SoundFont "MuseScore_General.sf3" pre-installed.

Spatium (plural: Spatia)

Space

Staff Space
sp (abbr./unit)
The distance between two lines of a normal 5-line staff. In MuseScore this unit influences most size settings. See also [Page settings](#).

Staff (AE)

Stave (BE)
Group of one to five horizontal lines used to lay on musical signs. In ancient music notation (before 11th century) the staff/stave may have any number of lines (the plural of 'staff' is 'staves', in BE and AE).

Step-time input
MuseScore's default [note input mode](#), allowing you to enter music notation one note (or rest) at a time.

System
Set of staves to be read simultaneously in a score.
See also → [Operating System \(OS\)](#).

[Tie](#)

A curved line between two or more notes on the same pitch to indicate a single note of combined duration:

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

See also → [slur](#).

Transposition

The act of moving the pitches of one or more notes up or down by a constant [interval](#). There may be several reasons for transposing a piece, for example:

1. The tune is too low or too high for a singer. In this case the whole orchestra will have to be transposed as well —easily done using MuseScore.
2. The part is written for a particular instrument but needs to be played by a different one.
3. The score is written for an orchestra and you want to hear what the individual instruments sound like. This requires changing the transposing instrument parts to concert pitch.
4. A darker or a more brilliant sound is desired.

Triplet

See → [triplet](#).

Tuplet

A tuplet divides its next higher note value by a number of notes other than given by the time signature. For example a → [triplet](#) divides the next higher note value into three parts, rather than two. Tuplets may be: → [triplets](#), → [duplets](#), → [quintuplets](#), and other.

Upbeat

See → [pickup measure](#).

Velocity

The velocity property of a note controls how loudly the note is played. This usage of the term comes from MIDI synthesizers. On a keyboard instrument, it is the speed with which a key is pressed that controls its volume. The usual scale for velocity is 0 (silent) to 127 (maximum).

Voice

Polyphonic instruments like Keyboards, Violins, or Drums need to write notes or chords of different duration at the same time on the same → [staff](#). To write such things each horizontal succession of notes or chords has to be written on the staff independently. In MuseScore you can have up to 4 voices per staff. Not to be confused with vocalists, singing voices like soprano, alto, tenor and bass, which are better viewed as instruments.

Volta

In a repeated section of music, it is common for the last few measures of the section to differ. Markings called *voltas* are used to indicate how the section is to be ended each time. These markings are often referred to simply as → [endings](#).

External links



- <http://www.robertcarney.net/musical-terms-definitions.htm> 
- https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_musical_symbols 

Table of Contents

Getting started

- [Installation](#)
- [Create new score](#)
- [Language settings and translation updates](#)
- [Checking for updates](#)

Grundlæggende funktioner

- [Create new score](#) (→ [Getting started](#))
- [Note input](#)
- [Concert pitch](#)
- [Copy and paste](#)
- [Edit mode](#)

- [Measure operations](#)
- [Palette](#)
- [Preferences](#)
- [Save/Export/Print](#)
- [Selection modes](#)
- [Undo and redo](#)
- [View modes](#)
- [File format](#)
- [Share scores online](#)

Notation

- [Note input](#) (→ [Basics](#))
- [Palette](#) (→ [Basics](#))
- [Accidental](#)
- [Arpeggio and glissando](#)
- [Bar line](#)
- [Beam](#)
- [Bracket](#)
- [Breath and pause](#)
- [Clef](#)
- [Drum notation](#)
- [Grace note](#)
- [Hairpin](#)
- [Key signature](#)
- [Lines](#)
- [Measure rest](#)
- [Repeat](#)
- [Slur](#)
- [Tie](#)
- [Time signature](#)
- [Transposition](#)
- [Tremolo](#)
- [Triplet](#)
- [Voices](#)
- [Volta](#) (1st and 2nd time endings)

Sound and playback

- [MIDI import](#)
- [Mid-staff instrument change](#)
- [Play mode](#)
- [Soundfont](#)
- [Swing](#)
- [Tempo](#)
- [Dynamics](#)
- [Change and adjust sound](#)

Text

- [Grid-based movement of symbols and staff text](#)
- [Rehearsal marks](#)
- [Text editing](#)
- [Text style](#)
- [Chord symbols](#)
- [Fingering](#)
- [Lyrics](#)
- [Tempo](#) (→ [Sound and playback](#))

Formatting

- [Layout and formatting \(overview\)](#)
- [Breaks and spacers](#)
- [Frame](#)
- [Image](#)
- [Image capture](#)

Advanced topics

- [Accessibility](#)
- [Album](#)
- [Cross staff beaming](#)
- [Custom palette](#) ↗
- [Early music features](#)
- [Figured bass](#)
- [Fretboard diagram](#)
- [Inspector and object properties](#)
- [Master palette](#)
- [Part extraction](#)
- [Plugins](#)
- [Replace pitches without changing rhythms](#) ↗
- [Score information](#)
- [Staff type properties](#)
- [Tablature](#)
- [Tools](#)
- Nonexistent node nid: 39841

New features in MuseScore 2.0

- [What's New in MuseScore 2](#) ↗
- [MuseScore 2.0 Release Notes](#) ↗
- [Changes for MuseScore 2.0](#) ↗.
 - [Album](#) (→ [Advanced topics](#))
 - [View modes: Continuous view](#) and [Navigator](#) (→ [Basics](#))
 - [Copy and paste: Selection filter](#) (→ [Basics](#))
 - [Custom palette](#) ↗ (→ [Advanced topics](#))
 - [Early music features](#) (→ [Advanced topics](#))
 - [Figured bass](#) (→ [Advanced topics](#))
 - [Grid-based movement of symbols and staff text](#) (→ [Text](#))
 - [Image capture](#) (→ [Formatting](#))
 - [Inspector and object properties](#) (→ [Advanced topics](#))
 - [Measure operations: Split and join](#) (→ [Basics](#))
 - [MIDI import](#) (→ [Sound and playback](#))
 - [Mid-staff instrument change](#) (→ [Sound and playback](#))
 - [Part extraction \(new options available\)](#) (→ [Advanced Topic](#))
- [Rehearsal marks: Automatic next rehearsal mark](#) and [Search for a rehearsal mark](#) (→ [Text](#))
 - [Save/Export](#) (→ [Basics](#)) - [Staff type properties](#) (→ [Advanced topics](#))
 - [Swing](#) (→ [Sound and playback](#))
 - [Tablature](#) (→ [Advanced topics](#))
 - [Nonexistent node nid: 39841](#) (→ [Advanced topics](#))
 - [Master palette](#) (→ [Advanced topics](#))
 - [Layout and formatting](#) (some options have changed, and there is a new "apply to all parts" feature) (→ [Formatting](#))
 - [Breaks and spacers, section break](#) (→ [Formatting](#))
 - [Selection modes, select all similar new options \(same subtype\)](#) (→ [Basics](#))
 - [Create a new score, start center](#) (→ [Basics](#))
 - [Languages settings and translation Updates](#) (→ [Basics](#))
 - [Helping and improve translation](#) (→ [Support](#))
 - [Accidentals, respell pitches](#) (→ [Notation](#))
 - [Replace pitches without changing rhythms](#) ↗ (→ [Advanced topics](#))
 - [Tools](#) (→ [Advanced topics](#))

- [Meta tags](#) (→ [Advanced topics](#))
- [Upgrading from MuseScore 1.x](#)

Support

- [Helping and improve translation](#)
- [How to ask for support or file reports](#)
- [Revert to factory settings](#)
- [Known incompatibilities](#)

Appendix

- [Keyboard shortcuts](#)
 - [Known limitations of MuseScore 2.x](#)
 - [Command line options](#)
 - [Glossary](#)
 - [Handbook for MuseScore 1.x](#) ↗
-