



Ingyenes zeneszerző & kottaszerkesztő szoftver

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

Kézikönyv

Ez a kézikönyv a a MuseScore 0.9.2 vagy annál újabb változatainak használatát írja le. Amennyiben részt kívánsz venni a Kézikönyv vagy a fordítás javításában, írd a [MuseScore documentation forum](#) -ra és csatlakozz hozzánk kézikönyv társszerzőnek.

1 Fejezet

Első lépések

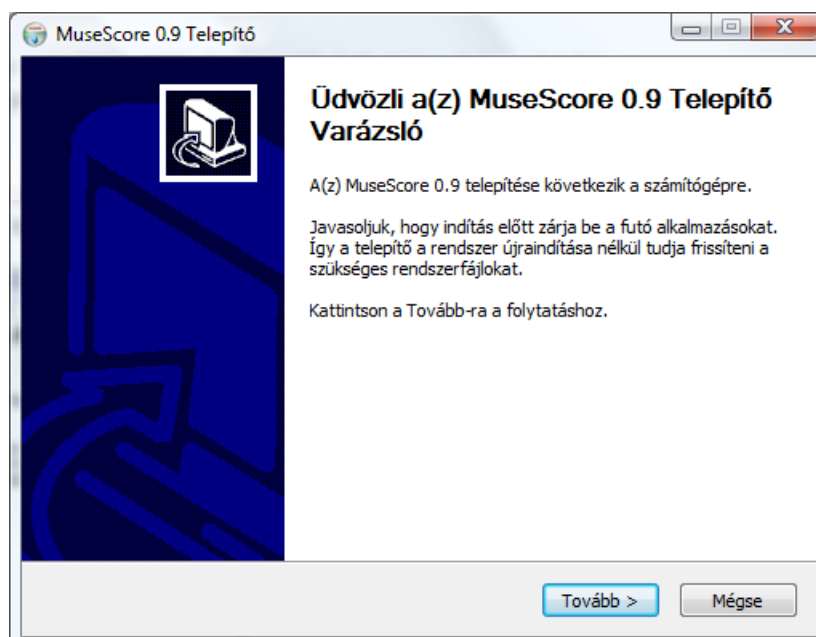
Ez a fejezet segít abban, hogy a MuseScore-t telepíts és legelőször elindítsd. Ez a fejezet azt is bemutatja, hogyan hozhatsz létre egy új kottát.

Telepítés

Windows

A Windowsos telepítőt a MuseScore weboldal [Letöltés](#) lapján találod. Kattints a linkre a letöltés megkezdéséhez. A böngésződ megerősítést kér majd, hogy letöltöd-e a fájlt. Kattints a "Fájl mentése" gombra.

Ha a letöltés elkészült, kattints kétszer a fájlra a telepítő elindításához. Lehet, hogy a Windows biztonsági figyelmeztetést ad és megerősítést kér. Kattints a "Futtatás" gombra a folytatáshoz.



A telepítő azt javasolja, hogy zárj be minden más alkalmazást a telepítés

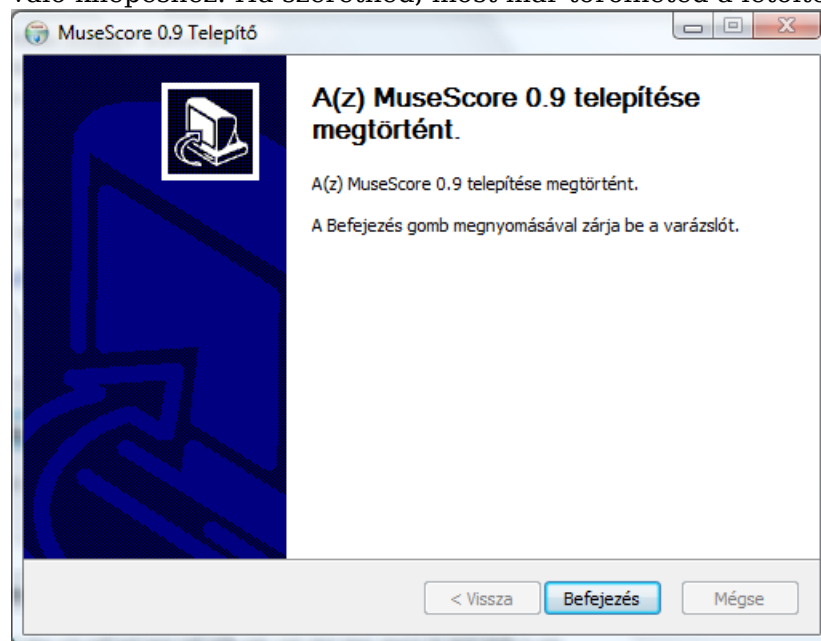
előtt. Miután bezártad az alkalmazásokat, kattints a "Tovább" gombra a folytatáshoz.

A telepítő varázsló megjeleníti az ingyenes szoftverlicenz feltételeit, amiket tanulmányozhatsz. A folytatáshoz kattints az "Elfogadom" gombra.

Ezután megerősítést kér a telepítési könyvtárhoz. Ha a MuseScore új verzióját telepíted, de a régit is meg szeretnéd tartani, változtasd meg a mappát. Egyébként kattints a "Tovább" gombra a folytatáshoz.

Ezután a Start menüben megjelenő mappanevet állíthatod be. A folytatáshoz kattints a "Telepítés" gombra.

Néhány perc alatt a telepítő varázsló elkészíti a szükséges fájlokat és beállításokat. Ha ez kész van, kattints a "Befejezés" gombra a telepítőből való kilépéshez. Ha szeretnéd, most már törölheted a letöltött telepítőfájlt.

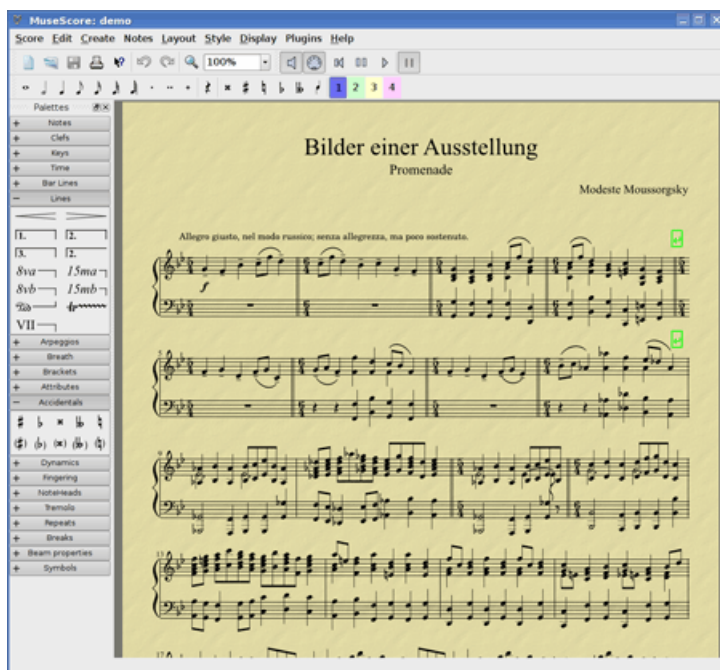


A MuseScore indítása

A MuseScore indításához válaszd ki a következőt: *Start → Programok → MuseScore → MuseScore.*

Néhány másodperc múlva a MuseScore elindul, és a bemutató kotta jelenik meg. Kísérletezz a kottával nyugodtan és ismerkedj meg a programmal.

Ezután [hozd létre a saját kottádat.](#)



MacOSX

Telepítés

A Mac OSX dmg fájlt a MuseScore honlap [Letöltés](#) oldalán találod. Kattints a hivatkozásra a letöltés megkezdéséhez. Ha a letöltés befejeződött, a dmg fájl automatikusan megjelenik az asztalodon "MuseScore-0.9.5" néven, és a telepítő elindul.



Kattints a MuseScore ikonra és húzd az Alkalmazások mappa ikonjára. Ha nem vagy rendszergazda, a MacOSX kérni fogja a jelszót. Most már elindíthatod a MuseScore-t az Alkalmazásokból vagy a Spotlightból.

Eltávolítás

Egyszerűen töröld a MuseScore-t az Alkalmazások mappából.

Linux

A [Letöltés](#) oldalon találod a MuseScore Linuxra telepítéséhez szükséges utasításokat. Csomagok Debian, Ubuntu, Fedora és PCLinusOS

disztribúciókhoz készülnek. Más disztribúciókhoz magadnak kell lefordítanod az alkalmazást a forrásból. A Fedorára vonatkozó részletes utasításokat lásd [alább](#).

Fedora

Importáld a GPG kulcsot:

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

2. Látogass a MuseScore weboldal [Letöltés](#) lapjára. Kattints a stabil Fedora változat letöltési hivatkozására és válaszd ki az architektúrának megfelelő rpm csomagot
3. Az architektúrától függően a következő két parancs egyikével telepítheted a MuseScore-t:

arch i386 alatt:

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

vagy arch x86_64 alatt

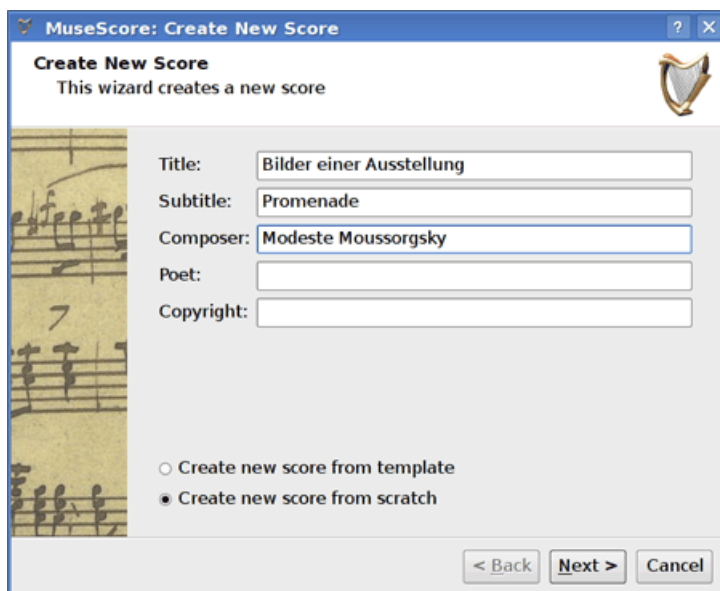
```
su
yum localinstall muscore-0.9.4-1.fc10.x86_64.rpm
```

Ha gondjaid vannak a hang beállításával, nézd meg a [Fedora 11 és hang](#) megjegyzést.

Új kotta létrehozása

A főmenüből válaszd ki a *Fájl* → *Új...* menüpontot. Ez elindítja az új kotta varázslót.

Cím, szerző és más információk



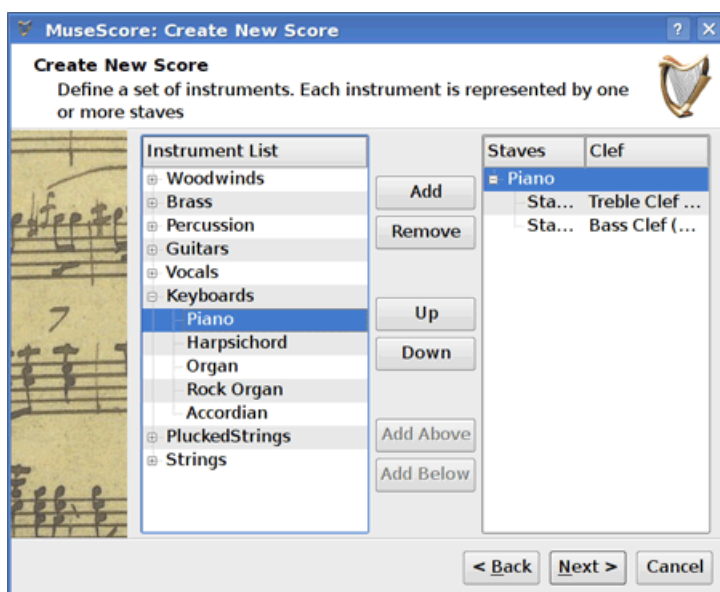
A fent láthatóhoz hasonlóan add meg a szerzőt, címet és a többi információt. Figyeld meg a két lenti opciót:

- Új kotta létrehozása sablon alapján
- Új kotta létrehozása üresből

Az elsővel néhány előre elkészített kottából választhatsz. A másodikkal a következő képernyőn kiválaszthatod a hangszereket. A sablonokról bővebben [lent](#) olvashatsz, de most válaszd az "Új kotta létrehozása üresből" lehetőséget.

Kattints a "Tovább" gombra a folytatáshoz.

Hangszerek és énekhangok



A Hangszerek ablaknak két oszlopa van. Az elsőben találhatók azok a hangszerek és hangok, amelyek közül választhatsz. A második kezdetben üres, de hamarosan a kottád hangszereit fogja tartalmazni.

Az első oszlop hangszerlistája csoportokba van rendezve. Kattints kétszer egy kategóriára a benne lévő hangszer teljes listájának megtekintéséhez. Válassz ki egy hangszeret és kattints a "Hozzáadás" gombra. A hangszer, amit kiválasztottál, megjelenik a második oszlopban. Ha szükséges, további hangszereket vagy hangokat adhatsz hozzá.

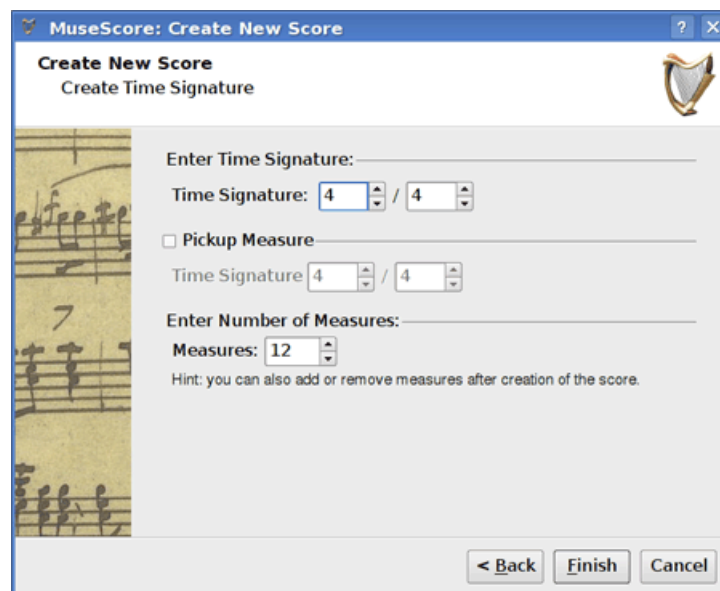
A hangszeres második oszlopbeli sorrendje határozza meg, milyen sorrendben jelennek meg a kottában. A sorrend megváltoztatásához használd a Fel és Le gombokat egy hangszer áthelyezéséhez. Ha kész vagy, kattints a "Tovább" gombra.

Előjegyzés

Ha a MuseScore legújabb verzióját használod, a varázsló rákérdez az előjegyzésre. Válaszd ki a megfelelőt és kattints a "Tovább" gombra.

Ha a 0.92-es vagy régebbi verziót használod, a varázsló nem kérdezi meg az [előjegyzést](#), úgyhogy ezt a lépést kihagyhatod.

Ütemmutató, kezdőütem és ütemek száma



Állítsd be az ütemmutató megfelelő számait. Ha a kottában van bevezető ütem, jelöld be a "Kezdőütem" négyzetet és állítsd be az első ütem tényleges hosszát.

Ha tudod, hogy körülbelül hány ütemre lesz szükséged, itt megadhatod. Egyébként később is adhatsz hozzá vagy törölhetsz ütemeket.

Kattints a "Befejezés" gombra a kotta létrehozásához.

A kotta beállításainak későbbi módosítása

Bármelyik beállítást megváltoztathatod később, akár miután elkezdted a kotta szerkesztését is.

- Ütemek hozzáadásához, törléséhez és kezdőütem létrehozásához nézd meg az [ütembeállítások|ütembeállításokat]
- Bármilyen szöveg megváltoztatásához lásd a [szövegszerkesztés](#) részt. Hiányzó cím (vagy más szöveges adat) pótlásához válaszd a *Létrehozás* → *Szöveg* → *Cím* (vagy más szöveg) menüpontot
- Hangszerek hozzáadásához, törléséhez vagy sorrendjük megváltoztatásához használd a *Létrehozás* → *Hangszerek...* pontot.

Lásd még: [Előjegyzés](#), [ütemelőjegyzés](#), [kulcs](#).

Sablonok

Az Új kotta varázsló első lapján van egy "Új kotta létrehozása sablon alapján" lehetőség (részletekért lásd a [Cím és más adatok](#) részt fentebb). Ha így szeretnél kottát létrehozni, válaszd ki a megfelelő opciót, és kattints a "Tovább" gombra.

A következő ablak a sablonok listáját mutatja. Válassz ki egyet, és kattints a "Tovább" gombra. Innen a szokásos módon folytathatod és fejezheted be a varázslót.

A sablonok közönséges MuseScore fájlok, amik a sablonmappában vannak. Létrehozatsz saját sablonokat is, ha MuseScore fájlokat mentesz a sablonmappába. Windows alatt a sablonok mappája általában a C:\Program Files\MuseScore\templates. Linuxon keresd a /usr/share/mscore-xxx útvonalon, ha a csomagkezelőből telepítetted. Ha az mscore-t fordítottad le Linuxon, akkor a /usr/local/share/mscore-xxx helyen keresd. Macen az /Applications/MuseScore.app/Contents/Resources/templates helyen találhatók.

2 Fejezet

Alapok

A fenti "Első lépések" c. fejezet végigvezet a [Telepítés](#) lépésein és az [Új kotta létrehozása](#) folyamatán. Az "Alapok" c. fejezet általános képet nyújt a MuseScore-ról és leírja a kotta interaktív kezelésének általános módjait.

Hangjegybevétel

A hangok bevitele a Hangjegybevétel módban történik. Először válassz ki egy akkordot vagy szünetet kezdőpozíciónak. Hangjegyek bevitelkor mindig meglévő hangjegyeket vagy szüneteket írsz felül, így az ütemek hossza nem változik.

- *N*: Belép a Hangjegybevétel módba.
- *Escape* (pont): Kilép a Hangjegybevétel módból.

Miután beléptél Hangjegybevétel módba, válaszd ki a bevinni kívánt hangjegy hosszát az eszköztáron vagy a megfelelő gyorsbillentyűvel.

A 0.94-es és későbbi verziókban a hosszak gyorsbillentyűi a következők:

- 1: 64-ed hang
- 2: Harmincketted hang
- 3: Tizenhatod hang
- 4: Nyolcad hang
- 5: Negyedhang
- 6: Fél hosszúságú hang
- 7: Egész hang
- 8: Kétszeres egész hang
- 9: Longa
- .: A pont megváltoztatja a hang hosszát pontozottá.

0.93-as vagy régebbi verzióban a hossz kiválasztása két billentyűvel történik:

- *Alt+1*: Negyedhang
- *Alt+2*: Nyolcad hang
- *Alt+3*: Tizenhatod hang
- *Alt+4*: Harmincketted hang
- *Alt+5*: Hatvannegyed hang
- *Alt+6*: Egész hang
- *Alt+7*: Fél hosszúságú hang
- *.*: A pont megváltoztatja a hang hosszát pontozottá.

A hangjegyek bevitele a következő billentyűkkel történik: *C D E F G A B* (ha *H*-t szeretnél bevinni) *C*



A szóköz szünetet hoz létre: *C D* szóköz *E*



Akkordhoz hangot hozzáadni a lenyomott *Shift* mellett a megfelelő billentyűvel történik: *C D Shift+F Shift+A E F*



Nyújtást kifejező pont hozzáadása hanghoz: *5 . C 4 D E F G A* (Megjegyzés: 0.9.3-as vagy régebbi verzióban a hossz megváltoztatása más billentyűkkel történik. Részletekért lásd a fenti részt)



Oktávok váltásához a következő kombinációkat használhatod:

- *Ctrl+Fel*: Egy oktávval növeli a hang magasságát.
- *Ctrl+Le*: Egy oktávval csökkenti a hang magasságát.

Más szerkesztési parancsok:

- *x*: Megfordítja a kottaszár irányát.
- *Shift+x*: A kottafejet a szár másik oldalára teszi.

MIDI billentyűzet

A 0.94-es verzióban Windows vagy Linux alatt MIDI billentyűzetről is vihatsz be hangokat. 0.93-as vagy régebbi verzióban a MIDI billentyűzet csak Linux alatt támogatott.

Színek

A MuseScore a hangterjedelemről kilógó hangokat sárgával vagy pirossal jelzi a 0.9.5-ös verzió óta. Az amatőr terjedelmen kívüli hangok sárgában, a professzionális hangterjedelmen kívüli hangok pedig pirosban jelennek meg. A színezés csak információt nyújt, és csak a számítógép képernyőjén jelenik meg, nyomtatásban nem. A hangjegyszínezés letiltásához válaszd a *Szerkesztés* → *Beállítások...* pontot, kattints a *Hangjegybevitel* fülre, és vedd ki a pipát az "A hangterjedelmen kívüli hangok színezése" négyzetből.

Külső hivatkozások

- [Videóbemutató: A hangjegybevitel alapjai](#), készítette Katie Wardrobe (angol nyelvű)

Másolás és beillesztés

A MuseScore képes hangjegyek vagy nagyobb kottarészek másolására és beillesztésére. A 0.94-es verzióban sok fejlesztés jelent meg ezzel kapcsolatban, például a Shift+húzás kijelölés. A másolás és beillesztés a 0.93-as és régebbi verziókban teljes ütemekre korlátozott és nehézkes a használata (lásd [lentebb](#) részletesen).

Másolás

1. Kattints a kijelölés első hangjegyére
2. *Shift+kattintás* az utolsó hangjegyre a kijelölésben. Egy kék téglalap mutatja a kiválasztott részt.
3. A menüből válaszd a *Szerkesztés* → *Másolás* pontot

Beillesztés

1. Kattints arra az ütemre, ahová a beillesztendő rész kezdetét szeretnéd
2. A menüből válaszd a *Szerkesztés* → *Beillesztés* pontot.

0.93 vagy régebbi verzióban

Másolás

1. Kattints egy ütem üres részére az ütem kijelöléséhez (egy kék téglalap mutatja a kijelölést)
2. Ha növelni szeretnéd a kijelölést, *Shift+kattintás* egy másik ütem üres részére.

3. A menüből válaszd a *Szerkesztés* → *Másolás* pontot

Beillesztés

1. Kattints annak az ütemnek egy üres részére, ahová beilleszteni szeretnél.
2. A menüből válaszd a *Szerkesztés* → *Beillesztés* pontot.

Szerkesztés mód

A kotta sok eleme szerkeszthető Szerkesztés módban:

- *Dupla kattintás*: Belép Szerkesztés módba
- *Escape*: Kilép a Szerkesztés módból

Néhány elemen szerkesztés módban vezérpontok jelennek meg, amelyek egérrel vagy billentyűparancsokkal módosíthatók.

[Hajlítás](#) Szerkesztés módban:



Elérhető billentyűparancsok:

- *Bal*: A vezérpont mozgatása balra egy egységgel
- *Jobb*: A vezérpont mozgatása jobbra egy egységgel
- *Fel*: A vezérpont mozgatása felfelé egy egységgel
- *Le*: A vezérpont mozgatása lefelé egy egységgel
- *Ctrl+B* (Mac: $\text{⌘}+B$): A vezérpont mozgatása balra 0,1 egységgel
- *Ctrl+J* (Mac: $\text{⌘}+J$): A vezérpont mozgatása jobbra 0,1 egységgel
- *Ctrl+F* (Mac: $\text{⌘}+F$): A vezérpont mozgatása felfelé 0,1 egységgel
- *Ctrl+L* (Mac: $\text{⌘}+L$): A vezérpont mozgatása lefelé 0,1 egységgel
- *Shift+B*: Vezérpont időzítésének mozgatása balra
- *Shift+J*: Vezérpont időzítésének mozgatása jobbra
- *Tab*: Ugrás a következő vezérpontra

Lásd még: [Szövegszerkesztés](#), [Hajlítás](#), [Bracket](#), [Vonalak](#)

Műveletek ütemekkel

Hozzáadás

Ha új ütemet szeretnél a kotta végéhez adni, használd a *Ctrl+B* (Mac: *⌘+B*) parancsot. Több ütem hozzáadásához használd a *Létrehozás → Ütemek → Ütemek hozzáadása...* menüpontot.

Beszúrás

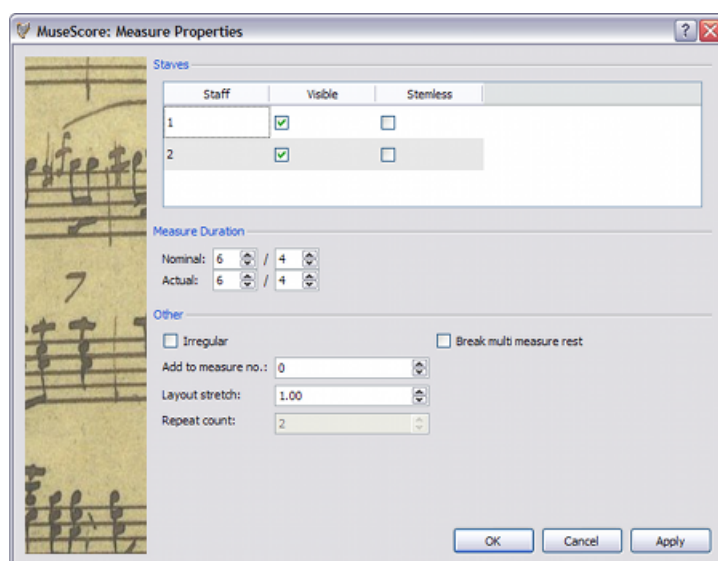
Először jelöld ki egy ütemet, majd nyomd meg az *Insert* billentyűt egy új ütem beszúrásához a kijelölt elé. Több ütem beszúrásához használd a *Létrehozás → Ütemek → Ütemek beszúrása...* pontot.

Törlés

Egy ütem törléséhez először is speciális módon ki kell jelölnöd azt. Nyomd le a *Ctrl* (Mac: *⌘*) billentyűt, és az egérrel kattints az ütem egy üres részére. Az ütem szaggatott vonallal bekereteződik, jelezve, hogy egy "időszeletet" kijelöltél. A *Ctrl+Kattintás* (Mac: *⌘+Kattintás*) kiterjeszti a kijelölést. A *Del* (Mac: *Fn+Backspace*) eltávolítja a kijelölt ütemeket.

Tulajdonságok

Egy ütem tulajdonságainak szerkesztéséhez kattints az ütem egy üres részére, és válaszd az *Ütem tulajdonságai...* menüpontot.



Időtartam

A *névleges* időtartam az, ami a kottában megjelenik. Az ütem *tényleges* időtartamát megváltoztathatod akármire az ütemmutatótól függetlenül. Normális esetben egy ütem névleges és tényleges időtartama megegyezik. A kezdő (felütés) ütemnek lehet rövidebb tényleges hossza.

Szabálytalan

A "szabálytalan" ütem nem számít bele az ütemszámozásba. Normális esetben a kezdőütem "szabálytalan" jelölésű. Ha a MuseScore jelen

verzióiban szabálytalannak jelölsz egy ütemet, lehet, hogy el kell mentened a kottát és újra meg kell nyitnod azt a változtatások érvényesítéséhez.

Ismétlések száma

Ha az ütem egy [ismétlés](#) vége, megadhatod, hányszor kell lejátszani.

Eszköztár

Az Eszköztárat megjelenítheted vagy elrejtheted a *Megjelenés → Eszköztár* menüpontban.

Az eszköztárról az szimbólumokat ráhúzhatod a kotta elemeire.

Ha kétszer kattintasz egy elemre az eszköztáron, az olyan, mintha a kottában kijelölt elemek mindegyikére ráhúztad volna ezt a szimbólumot.

Könnyen adhatsz például tenuto jelet egyszerre több hangjegyhez:

1. Jelölj ki néhány hangjegyet
2. Az Artikuláció/Díszítések eszköztárban kattints kétszer a tenuto jelre

Visszavonás és mégis

A MuseScore korlátlan visszavonási lehetőségekkel rendelkezik.

A szabványos billentyűparancsok:

- Visszavonás *Ctrl+Z* (Mac: *⌘+Z*)
- Mégis *Ctrl+Shift+Z* or *Ctrl+Y* (Mac: *⌘+Shift+Z*)

Használhatod az eszköztár gombjait is:



Exportálás

Egy kotta a *Fájl → Mentés másként...* menüpontban sokféle formátumba exportálható:

Tömörített MuseScore formátum (*.mscz)

Az MSCZ a szabványos *MuseScore* fájlformátum, a legtöbb esetben ennek használata ajánlott. Az ebben a formátumban mentett kottákból

nem vesz el információ. Ez a formátum a .msc fájlok ZIP-tömörített változata.

MuseScore formátum (* .mscx)

Az MSCX a *MuseScore* a 0.9.5-ös és későbbi verziókban alkalmazott fájlformátum. Az ebben a formátumban mentett kottákból nem vesz el információ, és használata akkor ajánlott, ha szeretnéd manuálisan, szövegszerkesztővel szerkeszteni a fájlt. A MuseScore előző verziói az MSC kiterjesztést használták, de ez Microsoft Windows alatt ütközést okoz, és néhány e-mail szolgáltató blokkolja. Az új MSCX fájlkiterjesztés leváltja a régi MSC kiterjesztést a fentebb vázolt problémák miatt.

MusicXML (* .xml)

[MusicXML](#) a kották általános szabványa, és a legtöbb mai kottaszerkesztő támogatja, köztük a Sibelius, a Finale és még több, mint 100 másik. Ezt a formátumot javasoljuk, ha különféle kottaszerkesztők között szeretnéd megosztani a kottáidat.

Tömörített MusicXML (* .mxl)

A tömörített MusicXML kisebb fájlokat eredményez, mint a normál MusicXML. A tömörített MusicXML egy újabb szabvány és nem olyan széleskörűen támogatott a mai szerkesztőkben.

MIDI (* .mid)

A Musical Instrument Digital Interface (MIDI) egy széleskörűen támogatott formátum a sequencerek és kottaszerkesztők körében. A MIDI fájlokat azonban lejátszásra, nem pedig kottakép megjelenítésére tervezték, így nem tartalmazznak információt a formázásról, a hangok jelöléséről, formálásáról, a díszítésekről, az artikulációról, az ismétlésekről vagy az előjegyzésekről, több más dolog közt. Ha különféle szerkesztőprogramok között akarsz fájlokat megosztani, használjd a MusicXML-t. Ha csak a lejátszás érdekel, használj MIDI-t.

PDF (* .pdf)

Portable Document Format (PDF) is ideal for sharing your sheet music with others who do not need to edit the music. Most computer users already have a PDF viewer on their computer so they will not need to install any extra software to see your score.

PostScript (* .ps)

PostScript (PS) is popular as a page description language used in printing.

PNG (* .png)

Portable Network Graphics (PNG) is a bitmap image format with native support on all major operating systems and image software and popular on the web. As of version 0.9.3 Multi-page scores export a PNG file for every page.

SVG (*.svg)

Scalable Vector Graphics (SVG) can be opened by most web browsers (except Internet Explorer) 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.

LilyPond (*.ly)

LilyPond format can be opened by the [Lilypond](#) scorewriter. However LilyPond export is incomplete and experimental in the current versions of *MuseScore*.

WAV Audio (*.wav)

WAV (Waveform Audio Format) is an uncompressed sound format developed by Microsoft and IBM but widely supported by software for Windows, Mac OS, and Linux. This is an ideal format for creating CDs since no sound quality is lost in the process of saving the file. However the large file sizes make it difficult to share via email or the web. This export option is available in version 0.9.5 or later.

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 Mac OS do not have built-in support for FLAC but software such as [VLC media player](#) can play FLAC files on any operating system. This export option is available in version 0.9.5 or later.

Ogg Vorbis (*.ogg)

Ogg Vorbis is intended as a patent-free replacement for the popular MP3 audio format. Like MP3, Ogg Vorbis files are relatively small (often a tenth of uncompressed audio) but some sound quality is lost. Windows and Mac OS do not have built-in support for Ogg Vorbis. However software such as [VLC media player](#) and Firefox 3.5 or later can play Ogg files on any operating system. This export option is available in version 0.9.5 or later.

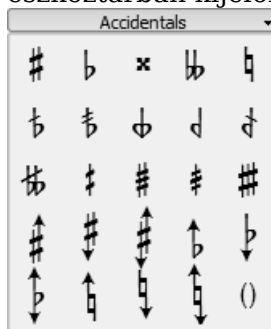
3 Fejezet

Jelölések

Az előző "Alapok" c. fejezetben megtanultad az egyszerű [hangjegybevitelt](#) és az [eszköztár](#) szerepét. A "Kottaírás/szerkesztés" c. fejezet részletesen bemutatja a kottázás különböző formáit, beleértve a kottázást "mesterfokon"..

Módosítójelek

Módosító jeleket létrehozni vagy megváltoztatni úgy tudsz, hogy az eszköztárban kijelölt módosítójelet a kottában lévő hangjegyre húzod.



Egy hang magasságát úgy is megváltoztatod, hogy a hangot kijelölöd és a következő gombok megnyomásával:

- *Fel*: A hang egy félhanggal magasabb lesz.
- *Le*: A hang egy félhanggal mélyebb lesz.
- *Ctrl+Fel*: A hang egy oktávval magasabb lesz.
- *Ctrl+Le*: A hang egy oktávval mélyebb lesz.

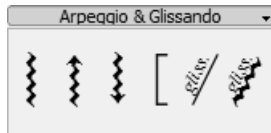
A MuseScore megpróbálja automatikusan a megfelelő módosítójelet kiválasztani a szerkesztett hangon. Ha kézzel kell javítanod a módosítót vagy egy szokatlan módosítójelet kell elhelyezned, húzd a hangjegyre az adott módosítójelet az eszköztárról. Ha később az iránygombokkal megváltoztatod

a hang magasságát, a kézi beállítások törlődnek.

A *Hangjegyek* → *Hangok igazítása* menüpont megpróbálja az összes helyre a megfelelő módosítójelet kiválasztani.

Arpeggio

Arpeggio (tört akkord) létrehozásához húzd az arpeggio jelet az arpeggio eszköztárról az adott akkord bármely hangjegyére.



0.9.5 vagy újabb verzióban az arpeggio terjedelmét úgy is állíthatod, hogy duplán rákattintasz, és felfelé vagy lefelé húzod a végét.



Sorok összekapcsolása

Törlés

Válaszd ki az adott kapcsolójelet, és nyomd meg a TÖRLÉS gombot *Del*

Hozzáad

A kapcsolójelek eszköztárból válaszd ki a kívánt kapcsolójelet és húzd le a kotta első ütemének egy üres részére.



Változtat

A kapcsolójelek eszköztárból válaszd ki a kívánt kapcsolójelet és húzd rá a kottában lévő, megváltoztatni kívánt kapcsolójelre.

Vízszintes 'margó'

A 0.9.4 verziótól kezdve lehetőség van a kapcsolójelek vízszintes igazítására. Kattints duplán az adott kapcsolójelre, és a *Shift+Left* opcióval balra, a *Shift+Right* opcióval jobbra igazíthatod a jeleket..

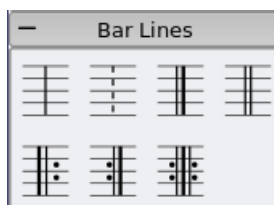
Szerkeszt

Az adott kapcsolójelre dupla kattintással belépsz a [szerkesztő mód](#)ba. A szerkesztő módban a kapcsolójel tetejét megfogva olyan magasra húzhatod a jelet, hogy az az összekapcsolt sorok számát igény szerint megnövelje.

Ütemvonalak

Ütemvonal típus megváltoztatása

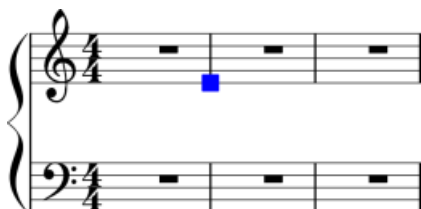
Az ütemvonalak típusát úgy tudod megváltoztatni, hogy az ütemvonleszköztárról az egérrel húzd be a kívánt grafikus megjelenést a kottába.



Az ütemvonal teljes eltüntetését úgy éred el, hogy kiválasztod a *Láthatatlanná tesz.*

Hangszercsoportosítás közös ütemvonalak segítségével

Azt, hogy az ütemvonal áthidaljon egyszerre több sort, kattints duplán az adott ütemvonalra, hogy azt szerkeszteni tudd (lásd [Szerkesztő mód](#)).



Kattints az egérre, és a kis kék négyzetet húzd le a következő sorra.. Amikor felengeded az egeret, az összes új ütemvonal már a kívánt csoportosításban jelenik meg. szerkesztő mód.



További részletek: [Egész ütemek kezelése](#)

Gerendák

A gerendákat a program automatikusan megrajzolja, de az automatikus beállításokat kézzel bármikor átállíthatod. A gerenda eszköztárból húzz le egy gerenda típust arra a hangra, amelynek gerendáját a lehúzott típusúra akarod változtatni.



Ugyanezt úgy is elérheted, hogy először kattintasz az adott hangra, azután pedig a gerenda eszköztáron dupla kattintással kiválasztod a kívánt típust a következők szerint:



Ez legyen a gerenda első hangja.



Ne legyen ez a gerenda utolsó hangja.



Ez a hang ne tartozzon gerendához.

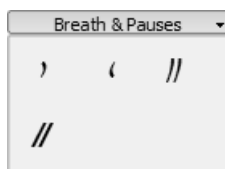


Ez legyen a következő szintű gerenda első hangja.

Hasonló oldalak: [Sorokon átívelő gerendák](#)

Cezúra és szünet

Egy **cezúra** (lélegzetvétel) jelet úgy szúrhatsz be, hogy a cezúra eszköztárról lehúzd a megfelelő jelet a kotta megfelelő hangjára. A cezúra (lélegzetvétel jel) a kiválasztott hang után fog megjelenni. A 0.9.5 és korábbi verziókban a cezúra a kiválasztott hang *előtt* jelent meg.



A kottában így néz ki a cezúra:



Dupla vonalas cezúrát ugyanígy tudsz beszúrni a 0.9.6-os vagy újabb verziókban.

Kulcs

Kulcs létrehozásához vagy megváltoztatásához húzz egy kulcsot a Kulcsok eszköztárról egy ütemre vagy egy másik kulcsra. Az oldalsó [eszköztár](#) megjelenítéséhez vagy elrejtéséhez használd az *F9* billentyűt.



Módosítás

Húzz egy kulcsot az eszköztárról egy kulcsra a kottában. Kottában lévő kulcsot másik kulcsra vagy kottába is húzhatsz a *Shift + bal egérgomb + húzás* kombinációval.

Hozzáadás

Húzz egy kulcsot az eszköztárról egy ütem üres részére. Ezzel az ütem eljén létrejön egy kulcs. Húzd a kulcsot egy hangjegyhez ütemen belüli kulcs létrehozásához. Ha az ütem nem az első ütem a vonalrendszerben, a kulcs kisebb méretű lesz.

Törlés

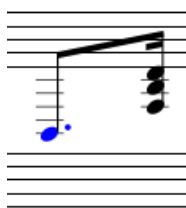
Jelöld ki egy kulcsot és nyomd meg a *Del* gombot.

Megjegyzés: a kulcs megváltoztatása nem változtatja meg a hangok magasságát, ehelyett a hangok pozíciója változik az új kulcsnak megfelelően.

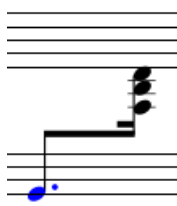
Sorokon átívelő gerendák

Zongoradarabok kottaiban egy zenei frázis gyakran ível át az egyik sorból a másikba (violin és basszus kulcsban). Ezt a következőképpen érheted el a MuseScoreban:

Először az egész dallamot írd egy sorba:



Azután a *Ctrl+Shift+Down* kombinációval a kiválasztott hangot vagy akkordot az alatta lévő sorba helyezd át. (Mac esetén: *⌘+Shift+Down*.)



Hasonló oldalak: [Ütemvonal](#) for cross-staff bar lines (i.e. grand staff).

Dobkészlet kottázása

Dobkészlet kotta példa:



A dobkészlet kottázása során gyakran egyszerre lehet szükség felfelé és lefelé húzott szárakra. Ha még nem vagy gyakorlott az egy sorba írt több szólam kottaszerkesztésében, akkor lásd a [szólamok](#) fejezetet amelyből általános áttekintést nyerhetsz. Az alábbi utasítások kifejezetten az ütőhangszerek kottázására vonatkoznak.

MIDI billentyűzet

A zeneművedhez legkönnyebben a MIDI billentyűzettel adhatsz dobkészlet szólamot. A legtöbb MIDI billentyűzeten ütőhangszer nevek vannak feltüntetve a különböző billentyűk fölé. Ha a 'high hat' (magas bongo) billentyűt lenyomod, a MuseScore a megfelelő 'helyesírással' fogja hozzáadni ezt a hangot a kottához. A MuseScore automatikusan alkalmazza a megfelelő szárirányt és kottafej típust.

Egér

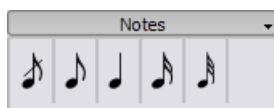
A 0.9.4 változat óta az egérrel is bevihesz hangot.

1. A dobkészlet sorában válassz ki egy hangot vagy szünetet. Ezzel a vonatkozó ütőhangszer eszközkészlet megnyílik
2. Nyomd meg az "N" betűt, hogy a hangok bevitelét elkezdhesd
3. A hang hosszát válaszd ki a Hang Bevitel eszközök közül
4. Válaszd ki a hangszer típusát (pl. nagydob, kisdob) a [Dobkészlet](#) eszköztárból
5. Kattints a dobkészlet sorra, és ezzel hozzáadod a hangot a kottához

Előke

Rövid előkék (Acciaccatura) áthúzott szárú, kisméretű hangként jelennek meg. **A hosszú előkék** (Appoggiatura), bár ugyanolyan kicsi hangok, száruk nincs áthúzva. Mindkét előke megelőzi a normál méretű fő hangot.

Előkét úgy tudsz létrehozni, hogy a hangok [eszköztár](#)-ból lehúzol egy előke jelet a kottában lévő normál hangra.



Lásd még: [Grace note](#) at Wikipedia

Crescendo-decrescendo jelek

A crescendo-decrescendo ("hajtű") jelek [vonal](#) objektumok. Egy ilyen hajtűjel létrehozása első lépéseként a kezdőhangot válaszd ki. Ettől a ponttól a

- *H*: egy crescendo hajtűjelet hoz létre,
- *Shift+H*: egy diminuendo (decrescendo) hajtűjelet hoz létre.

Hajtűjelet úgyis létrehozatsz hogy az egérrel kiválasztasz egy jelet és a kezdő hangjegy fejére húzod.

1. *H* Létrehozza a crescendo hajtűjelet:



Dupla kattintással elindul a [szerkesztő mód](#):



3. *Shift+Right* a vége-oldali fogót kijelöli:

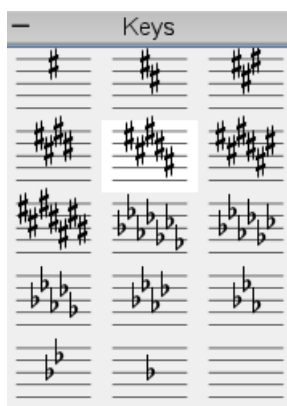


4. *Right* a végső pontra húzza a fogót:



Előjegyzés

Előjegyzéseket úgy hozhatsz létre, vagy változtathatsz meg, hogy a hangnem eszköztárból az egérrel lehúzd a kívánt előjegyzést az adott ütemre, vagy meglévő előjegyzésre.



Az *F9* ki/be kapcsolja az eszköztár ablakot [palette](#).

Változtatás

Húzz le egy előjegyzést a kottán lévő előjegyzésre. Előjegyzést a kottából máshonnan is áthúzhatsz a *Shift+Egér Balgomb* megnyomásával + az egér húzásával.

Hozzáad

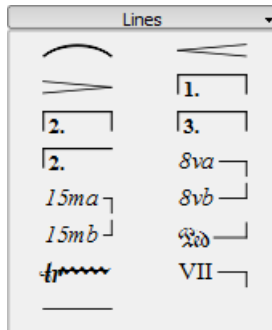
Az előjegyzés eszköztárról húzd le a kívánt előjegyzést bárhova az adott ütemen belül. Az előjegyzés automatikusan az ütem elejére kerül.

Törlés

Válaszd ki az előjegyzést és nyomd meg a *Del* -t.

Vonalrajz szimbólumok

The **vonrajz szimbólumok eszköztár** a többi [eszköztárhoz](#) hasonlóan, a fogd, húzd és ejtsd le a megfelelő pontra elv szerint működik. Az egerérrel húzd le az adott jelet, és ereszd el a kottán.



A vonalak hosszúságának megváltoztatása

Amennyiben az egerrel akarod megváltoztatni a vonalak hosszát, a fogantyúk helyzete (a vonatkozó hangok illetve ütemek tekintetében) nem változnak. Ezért a következő módszert ajánljuk a vonalrajzok kezdő illetve befejező pontjainak igazítására.

1. Ha éppen hangbeviteli módban dolgozol, akkor nyomd meg a *N* billentyűt és ezzel kilépsz a hangbeviteli módból
2. A megváltoztani kívánt vonalrajz szimbólumra kattints duplán
3. A fogantyúk mozgatására a következő trükköket tudod használni:
 - *Shift+Right* egy hanggal (vagy ütemmel) jobbra tolja a fogantyút.
 - *Shift+Left* egy hanggal (vagy ütemmel) balra tolja a fogantyút.
4. Amennyiben úgy akarod változtatni a vonalrajz hosszát, hogy ne változzanak azok a hangok vagy ütemek amelyekre a vonalrajzok vonatkoznak, akkor a következő trükköket veheted igénybe:
 - *Right* egy egységgel jobbra tolja a fogantyút.
 - *Left* egy egységgel balra tolja a fogantyút.

Lásd még: [Crescendo-decrescendo jelek](#), [Volta \(1st and 2nd endings\)](#)

Egész ütemes szünet

Egész ütem szünet



Amikor egy ütemben egyetlen hang sincs, akkor az egész ütemes szünetet használd.

Egy, a teljes ütemen keresztül tartó szünetet úgy hozhatsz létre, hogy kiválasztod az adott ütemet, azután a *Del*-t megnyomva az adott ütem összes hangja és szünete helyett egy egész ütemes szünetet kapsz.

Több-ütemes szünet



A több-ütemes szünetek jelét gyakran láthatjuk az együttesek számára írt zeneművek egyes szólamaiban - amikor is az adott hangszer több ütemen keresztül nem játszik. A 0.9.5 és korábbi verziókban ez a lehetőség csak kísérleti jelleggel áll rendelkezésre. (Lásd az alábbi korlátozásokat)

Hogyan hozzuk létre

1. A menüből válaszd ki a *Stílus* → *Általános stílus szerkesztése* (A 0.9.5 és korábbi verziókban a menük neve: *Stílus* → *Stílus szerkesztése*)
2. Kattints a "Kotta" fülre, ha az nem volna már kiválasztva
3. A "Több-ütemes szünet létrehozását" pipáld ki "Create Multi Measure Rests"

Korlátozások


A 0.9.5 és korábbi verziók nem bontják szét a több-ütemes szüneteket automatikusan az adott zenemű fontosabb pontjain, mint például egy kettős ütemvonalnál, előjegyzés váltáskor vagy a próbákban használt hivatkozási betűnél vagy számnál ("Ziffer"). Az előkészületben lévő 0.9.6. verzióban a több-ütemes szünetek szétbontása már automatikus. A korábbi verziók felhasználóinak segítséget nyújthat a "Több-ütemes szünetek szétbontása" pont az [Műveletek ütemekkel](#) oldalon.

A stílus opció automatikusan hozza létre a több-ütemes szüneteket az egész darabon keresztül. Ezért azt javasoljuk, hogy először írjuk be az összes hangot, és csak ezután kapcsoljuk be a több-ütemes szünet tulajdonságot.

Ismétlés

A megfelelő [ütemvonal](#) típus használatával meghatározhatod egy ismétlés elejét és végét. Ha az ismételt rész vége az első lejátszáskor más, mint az ismétlés vége, akkor alkalmazd a [prima... volta](#) létrehozási utasításait.






Lejátszás

Ahhoz, hogy lejátszáskor az ismétlés valóban elhangozzon, válaszd ki a "Play Repeats" ("Játszd az ismétléseket"  gombot az eszköz-sávon. Hasonlóképpen, a gomb újbóli megnyomásával az ismétlések lejátszását visszavonhatod.

Az ismétlés utolsó ütemében be tudod állítani, hányszor játssza le az adott részt a program a [Tulajdonságok](#) "Ismétlések száma" alatt.

Text

Az ismétlésekkel kapcsolatosan használt szövegeket, mint pl. a "D.C. al Fine" vagy a "D.S. al Coda" az Ismétlések eszköztáron megtalálhatod. (Lásd még: [Eszköztár](#) használata).

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

Legato

Amikor egy zenei szakaszt úgy akarunk előadni, hogy a hangok között ne legyen "hézag" az előadási módot **legato**-nak hívjuk, és a kottán az adott hangokat egy görbe vonallal jelöljük. Logikusan következik ebből, hogy ha a görbe vonallal ugyanazt a hangot kötjük össze, akkor az (első) hang meghosszabbodik. Ezt [Összekötőjel](#)-nek is hívják.

Lépésről lépésre

1. Lépj ki a [Hangjegybevitel](#) módból és kattints az első hangra:



2. a **S** megnyomásával létrehozatsz egy legato jelet (ligatúrát):



3. a **Shift+Right** a ligatúra végét a következő hangra húzza ki:



4. a x a ligatúrát átfordítja az ellenkező irányba:



5. az *Escape* megnyomásával léphetsz ki a Ligatúra szerkesztési mód-ból:



Igazítások

A fenti 2.-4. lépések ábráján található kis négyzeteket/fogantyúkat az egérrel igazíthatod. A két külső fogantyúval a ligatúra elejét és végét állíthatod, a középső kettővel pedig a görbe vonal "hasát".

Egy legato átívelhet több sor(csoport)on vagy akár oldalakon. A ligatúra eleje és vége az adott hang/akkord vagy szünethez van rögzítve. Ha szerkesztés, hangok széthúzása vagy a stílus megváltoztatása során a hangok helyzete megváltozik, a ligatúra szintén megváltozik, és követi a legato szakasz új méretét.

Megjegyzés: A kezdő illetve utolsó hang rögzítését az egérrel nem lehet megváltoztatni. Helyette használd a *Shift* + bal vagy jobb-nyíl billentyűket a ligatúra kezdő vagy utolsó rögzítőpontjának igazítására.

Pontozott vonal használata

Az olyan dalokban, p. ahol a különböző versszakokban az összekötések különbözőképpen vannak, pontozott vonalakkal megrajzolt ligatúrát használhatunk. Ilyet úgy hozhatsz létre, hogy a ligatúrára jobb gombbal rákattintva kiválaszthatod *Legato tulajdonságok...*-at. A Legato tulajdonságok párbeszédablakban kiválaszthatod, teljes vonallal, vagy pontozott vonallal akarod a ligatúrát megrajzolni.

See also: [Összekötőjel](#), [Edit mode](#).

Összekötőjel

Az **Összekötőjel** egy görbe vonal, amelynek két végén azonos hangmagasságú hang van. Amennyiben olyan görbe vonallal különböző hangmagasságú hangot szeretnél összekötni, lásd a [Legato](#) fejezetet.

Első módszer

Válaszd ki az első hangot:



a + megnyomásával létrehozatsz egy összekötőjelet: (A 0.9.3 és korábbi verziókban ezt a *Shift+S*) billentyűkombinációval lehet elérni

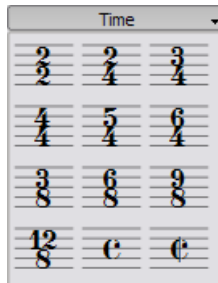


Alternatív módszer:

Összekötőjelet a [hangjegybevitel](#) során is létrehozatsz: a + megnyomásával az első (összekötendő) hang beírása *után*. (illetve, a 0.9.3 és korábbi verziókban ezt a + megnyomásával az első hang *előtt* lehet elérni.

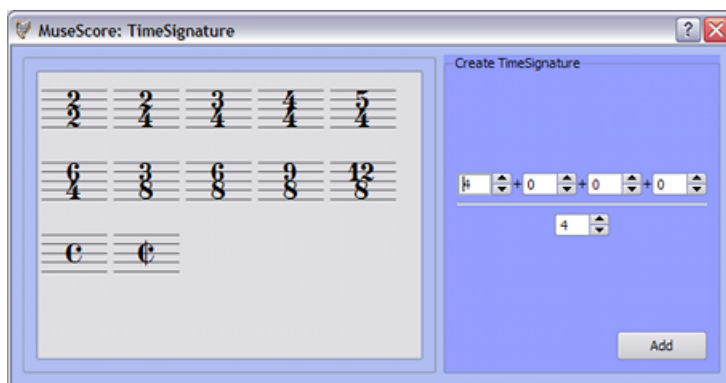
Ütemelőjegyzés

Az oldalsó sáv fő eszköztárán található az **Ütemelőjegyzések**. A kívánt ütemelőjegyzést itt kiválaszthatjuk, az egérrel lehúzzhatjuk és a kotta megfelelő részére ráejthetjük (lásd még az [Eszköztár](#)-at, az eszköztárak MuseScore-beli műveleteinek leírását).



Amennyiben az eszköztárban nem szerepel az az ütemfajta, amelyet elő akarsz jegyezni, a *Létrehozás → Ütem...* kiválasztásával testre szabhatod az ütemelőjegyzés. Mind a felső, mind az alsó számot beállíthatod/beírhatod az Ütemel■jegyzés létrehozása ablakban.

Leggyakrabban a felső számot kell először meghatározni. Esetleg további számo(ka)t is írhatasz felülre - közöttük plusz jellel elválasztva. Lásd bővebben: [additive meters](#).



Felütések kezelése

Vannak olyan esetek, amikor egy 'ütem' hossza nem azonos azzal, amit az ütemelőjegyzésben meghatároztunk. Gyakori példa a 'felütés' ütem. A [Műveletek ütemekkel](#) Tulajdonságok pontja alatt megtalálhatod, hogyan határozhatod meg az ütem valódi hosszát anélkül, hogy az ütemelőjegyzést meg kellene változtatnod.

Tremoló

A tremoló kifejezés azt jelenti, amikor egy hangszer ugyanazt a hangot gyorsan ismétli vagy gyors egymásutánban kettő esetleg több hangot váltogat meghatározott ideig. Ezt általában az adott hang szárán keresztülrajzolt vonalakkal jelöljük. Amennyiben a tremoló kettő vagy több hangra vonatkozik, a vonalakat a hangok közé helyezzük.

A tremolo eszköztáron különböző szimbólumokat találunk az egy hang ismétlésére (ahogy alább láthatjuk a szárazakon) valamint a két hang gyors váltakozására (ahogy láthatjuk a szár nélküli jeleket az alábbi ábrán).



Egy két-hangos tremolo esetén mindkét hangot a tremoló teljes hosszának megfelelően kell írni. Egy félhangon keresztül tartó tremolót úgy írhatod le, hogy először a fél hang összértéknek megfelelően mind az első, mind a második hangot negyedhangként írod be. Miután lehúztad a tremoló jelet a kottára, az írott hosszúsága mindkét hangnak automatikusan fél-hangra változik.

Triola

Egy **triolát** úgy hozhatsz létre, hogy kiválasztasz egyetlen, olyan hosszú hangot, mint a triola teljes tartama lesz. Ezután a **Ctrl+3** billentyűkombináció a hangot triolává alakítja át. Hasonlóképpen, a **Ctrl+5** billentyűkombináció egy

quintolára változtatja a hangot.

Először válassz ki egy hangot::



ACtrl+3 triolát hoz létre:



ezt tovább szerkesztheted



Hangjegybevitel mód

A triolák bevitelére [hangjegybevitel](#) módban kissé más, mint a fentiekben leírt módszer. A 0.9.5 és későbbi verziókban először a hang hosszát, utána a magasságát kell meghatároznod. Alább olvashatod a nyolcad triolák létrehozásának módját lépésről lépésre:

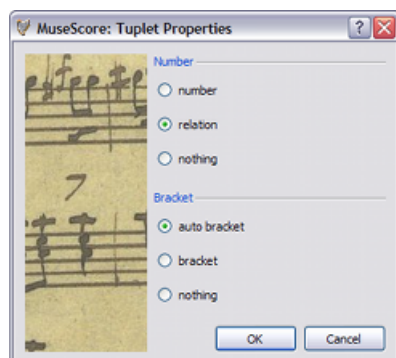
1. Lépj be a hangjegybeviteli módba
2. Vidd a beviteli jelet arra a helyre, ahonnan a triolát el akarod kezdeni (ha szükséges, használd a jobb vagy bal nyíl billentyűt)
3. Válaszd ki a negyedhangot az eszköz sávból, amivel a triola teljes tartamát meghatározod.

A

4. *Hangok* → *Triola* → *Triola* kiválasztásával meghatározhatod a triola típusát
5. Megfigyelheted, hogy automatikusan a nyolcadhang jel jelenik meg, mint egység. Kattints a kottára, hogy a hangokat bevidd

Tulajdonságik

A triola megjelenésének tulajdonságait megváltoztathatod: jobb gombbal a triola "számra" kattintva kiválaszthatod a *Triola tulajdonságok...* párbeszédpanelt.



A tulajdonságok párbeszédpanel számbeviteli mezőbe bevihetünk akár egy egész számot, akár két egész szám arányát, vagy akár üresen is hagyhatjuk.

A kapcsolójel szakaszban meghatározhatod, hogy legyen látható egy összekapcsolójel vagy sem. Az "auto bracket" opció elrejtí az összekapcsolójeleket, ha a hangokat egy gerenda már összeköti, ellenben megjeleníti abban az esetben, ha a hangokat nem köti össze gerenda, vagy a csoportban szünet is van.



Szólamok

A **szólamok** szerkesztése lehetővé teszi, hogy egy kottasoron belül egyszerre induló, de különböző hosszúságú hangokat felismerhetően lekottázzunk. Különböző kottairó programok néha 'rétegeknek' hívják az egy soron belüli szólamokat.



(Az 1. - felső - szólam hangjegyeinek szára felfelé, a 2. - alsó - szólam hangjegyeinek szára lefelé kell megjelenjen)



Lépésről lépésre

1. Először a felső (a felfelé-szárú) szólam hangjait vidd be.



2. Amikor a hangokat beviszed, a szárak lehetnek akár lent, akár fent. Ezzel ne törődj, ha a **0.9.4 vagy későbbi verziót** használod, mert a második - alsó - szólam hozzáadásakor a felső szólam szárai automatikusan átfordulnak.



3. Most állj vissza a kurzorral az első hangra.
4. Kattints a "Második szólam"  gombra, majd kezd el bevinni a második - alsó - (lefelé-szárú) szólam hangjait.
5. Mint előbb, ha a **0.9.3, vagy korábbi verziót** használod, akkor a szárakat szükség szerint egyenként kell átfordítanod, akár "Szár átfordítása"  gombbal, akár x billentyű megnyomásával.

6. Amikor ezt elvégezted, az eredmény így néz ki::



Mikor írnak külön szólamokat?

- Ha egy akkordban, ugyanazon a soron belül, a szárazakat ellenkező irányba akarod megjelölni
- Ha ugyanabban a sorban, egyszerre megszólaló, különböző hosszúságú hangokat akarsz lekottázni

Láthatatlan szünet (üres hely)

Ha az egyik szólam egy szünetét láthatatlanná akarod tenni, a jobb gombbal kattints az adott szünetre és válaszd ki a *Láthatatlanná tesz* menüsört.

Amennyiben a *Megjelenés* → *Rejtett tételek megmutatása* kijelölése után a szünet szürke színben megjelenik a képernyőn, de a nyomtatásban láthatatlan lesz.

Prima volta...

Az **Első, Második...alkalom** szögletes kapcsokat, úgyis, mint a **különböző befejezés-változatokat** kijelölő szögletes kapcsokat egy ismétlés többféle befejezése esetén használjuk. (Gyakran használjuk a *Prima volta*, *Seconda volta* kifejezést is, amely olaszul azt jelenti: előszörre, másodszorra.)



Egy alkalom-kapcsot a [Vonalrajz szimbólumok eszköztár](#)-ról jelölhetünk ki és húzhatunk a kottára.

A kapocs hossza több is lehet, mint egyetlen ütem. Az alkalom kapocsra duplán kattintva beléphetsz a szerkesztő mód-ba, és utána a fogantyút a következőképpen igazíthatod:

- *Shift+Right* : egy ütemmel jobbra
- *Shift+Left* : egy ütemmel balra

Ezek az utasítások a kijelölt első vagy második alkalom logikai kezdetét/végét jelölik ki - ezzel meghatározva melyek az összekapcsolt ütemek.

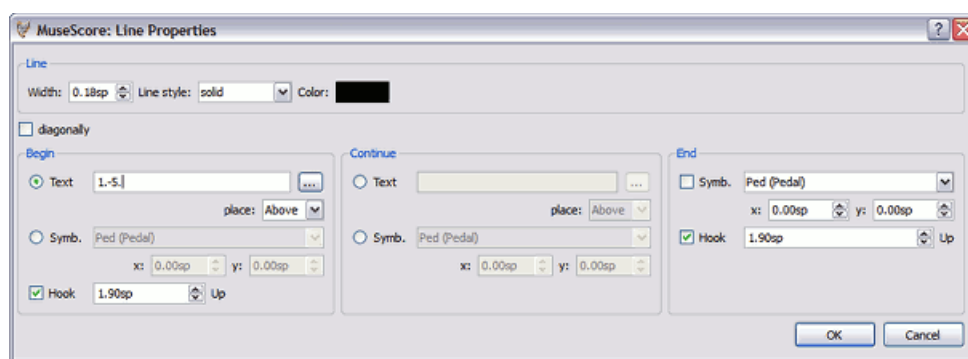
A szerkesztő mód egyéb utasításai szintén mozgathatják a fogantyúkat, de ezeknek nincs hatása a lejátszás menetére.

Amikor elkezded mozgatni a fogantyút, egy tört vonal mutatja az útját a logikai pozíciótól a valós pozícióig



Szöveg

A Vonrajz szimbólum párbeszédpanelben megváltoztathatod az alkalom szögletes kapocs szövegét vagy számos tulajdonságát. Kattints jobb gombbal az alkalom kapocsra válaszd ki a *Vonalrajz Tulajdonságok...* menüpontot. Amennyiben a 0.9.3 vagy korábbi verziót használod, akkor válaszd a "Prima volta Tulajdonságok..." menüpontot. Az alábbi példában a kapocs szövege: "1.-5."



Lejátszás

Néha kettőnél többször kell ismételni ugyanazt a szakaszt. A fenti ábrában megjelölt számok szerint az elsőnek megjelölt szakaszt ötször kell lejátszani, és csak a hatodik lejátszás során lép életbe az új (6.) befejezés. Amennyiben azt akarod meghatározni, hogy a lejátszáskor hányszor ismétlje az adott szakaszt a MuseScore akkor állj rá arra az ütemre, amelyben az ismétlőjel van, és állítsd át az "Ismétlések számát" a [Műveletek ütemekkel](#) fejezet szerint.

A 0.9.4 vagy korábbi verziókban az alkalom kapcsokat egy többsoros kottának (partitúrának) csak a legfelső sorában lehetett kijelölni. Ettől eltérő kijelölés egy programhiba következtében a szólamok létrehozása közben a MuseScore összeomlását eredményezte(lásd [bug report](#)) illetve a rögzítőpont pozícióját változtatta meg a partitúra újratöltésekor.


4 Fejezet

Hang és lejátszás

A "Hang és lejátszás" a MuseScore beépített tulajdonsága. Ez a fejezet leírja a lejátszás irányítását, és azt, hogyan lehet további hangszerek színeivel bővíteni a hangokat az alpból beépített zongorahangon túl.

Lejátszás mód

A MuseScore lejátszsa a kottát a programba beépített szekvenszer és szintetizátor segítségével.

A lejátszás  gomb megnyomásával a Lejátszás mód-ba lépsz. A Lejátszás mód a következő utasításokat hajtja végre:

- Play *Ctrl+Space*
- Előző akkordra ugrás *Left*
- Következő akkordra ugrás *Right*
- Előző ütemre ugrás *Ctrl+Left*
- Következő ütemre ugrás *Ctrl+Right*
- Visszaállítás a kotta elejére *Rewind to start of score Home*
- A Lejátszás Ablakot megmutatja/elrejtí *F11*

A Lejátszás gomb ismételt megnyomásával leállíthatod a lejátszást és ezzel kilépsz a Lejátszás mód-ból.

A MuseScore a lejátszást attól a ponttól kezdi, ahol előzőleg abbahagyta. Természetesen kijelölheted bármelyik hangot, hogy a lejátszás onnan kezdődjön helyette. Az eszközsávon egy 'visszateker' gomb is van, amely a majdani lejátszás kezdetőpontját a kotta elejére állítja vissza.

Lejátszás Ablak

A Lejátszás Ablakban több, a lejátszás módját befolyásoló utasítást állíthatsz be - beleértve a tempót, kezdeti pozíciót, és az általános hangerőt. A Lejátszás Ablak megnyitásához a főmenüből válaszd ki a *Megmutat* → *Lejátszás Ablak* menüpontot.



Hibakeresés

A 0.9.5 vagy korábbi verziók esetén: Amennyiben nem csak zongora, hanem más hangszer hangját is akarod hallani lejátszáskor, akkor a MuseScore eredetileg beépített hangminta készletét egy bővebbre kell cserélned a *Szerkesztés* → *Beállítások...* → *I/O tab*. Lásd a [Hangminta készlet](#) fejezet utasításait.

Megszólalásra bírni az Ubuntu-t

Amennyiben problémád van az Ubuntu megszólalásával, akkor javasoljuk, hogy frissítsd a 0,9,5 vagy későbbi verzióra. A legutóbbi kiadás megszerzésére vonatkozó információkat megtalálod honlapunk "letöltés" oldalán. Ha bármilyen további problémád van, használd a fórumokat.

Tempó

A lejátszás tempóját egyrészt a Lejátszás panelen, másrészt a kottában megjelölt tempó szövegével állíthatod be.

Lejátszás panel

- A Lejátszás panel megjelenítése: *Megjelenés* → *Lejátszás panel*
- A lejátszás sebességét (ütés/perc, bpm) a Tempó (Tmp) csúszkával változtathatod meg

Tempó szöveg

- Válaszd ki azt a hangot, amelyiknél létre szeretnéd hozni a tempó szöveget.
- A főmenüből válaszd ki a: *Létrehozás* → *Szöveg* → *Tempó...* pontot.
- A befejezéshez nyomd meg az *OK* gombot.

Megjegyzés: a 0.9.3 vagy korábbi verziókban nem lehetséges a tempó szöveg vagy a metronóm beállítás megváltoztatása a kiinduló Tempó szöveg párbeszédpanelben. Viszont mindkettőt megváltoztathatod, ha már hozzáadtál egy tempó szöveget a kottához.

Egy meglévő tempó szöveg megváltoztatásához duplán kattints a szövegre, és ezzel belépsz Szerkesztő Módba. Az [F2 eszköztár](#) segítségével a tempó szöveg metronóm jelzéséhez beállíthatsz negyed hangot vagy más hosszt.

Andante ♩ = 75

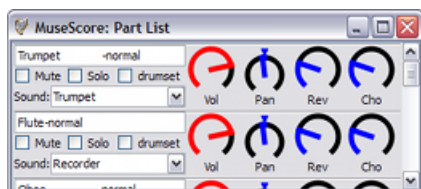
A meglévő tempó szöveghez tartozó lejátszási sebességet (bpm) a szövegen jobb gombbal kattintva, majd a *Tempó tulajdonságai...* pontot kiválasztva lehet módosítani.

Megjegyzés: a lejátszás sebessége eltérhet a megadottól, ha a Lejátszás panelen a tempónál nem 100% van beállítva.

Hangok megváltoztatása/igazítása

Keverőpult

A keverőpulton megváltoztathatod minden sorban a különböző hangszerek hangját, igazíthatod hangerejét, térbeli irányát, visszhangját és kórus-effektusát. A keverőpult láthatóvá tételéhez a főmenüből válaszd ki a *Megmutat* → *Keverőpult* menüpontot.



Elnémítás és szóló

Az *Elnémítás* ellenőrzőnégyzet bepipálásával bizonyos sorokat gyorsan el tudsz némítani. Úgy is el tudod érni, hogy egy bizonyos hangszert a többiek nélkül tisztán hallgass, hogy bepipáld a *Szóló* jelölőnégyzetet, és ezzel minden más hangszer elnémul, kivéve az a hangszer, amelyet "szóló"-ként kijelöltél.

Keverőgombok

Kattints egy keverőgombra. A gomb "jobbratekerését" felfelé húzással, a "balratekerését" pedig lefelé húzással éred el.

Hangok

A hangok legördülő menüben az összes olyan hangszer felsorolását látod, amelyet a az Általad telepített [Hangminta készlet](#) támogat. Ez a lehetőség még nem áll rendelkezésre a 0.9.4 vagy korábbi verzió Windows-os

változatában, de a 0.9.5 verzióban már működik

Változtatás egy sor közepén

A MuseScore lehetővé teszi, hogy bizonyos hangszerek hangját megváltoztasd a zenedarab egy adott pontjától kezdve. Például, egy vonóhangszer hangja arco-ról pizzicato-ra vagy tremolo-ra válthat, vagy a trombita egy ponttól tompítóval (szordínóval) játszik. A következő példa lépésről lépésre bemutatja hogyan váltsuk a trombita hangját tompítottá - de ugyanezen az elven lehet a vonósoknál pizzicato-ra vagy tremolo-ra váltani.

1. Állj rá a tompító szakasz első hangjára
2. A főmenüből válaszd ki a *Létrehoz* → *Szöveg* → *Kottához Kapcsolódó Szöveg* menüpontot.
3. Írd be a *Tompított* (vagy hasonló típusú szöveget, mint például *Pizzicato*). Ezen a ponton a szöveg a kottaolvasó számára érthető, de a MuseScore lejátszára nincs hatással.
4. Az egér jobbgombjával kattints a kottához kapcsolódó szövegre, és válaszd ki a *Kottához Kapcsolódó Szöveg Tulajdonságok...* menüpontot
5. A *Kottához Kapcsolódó Szöveg Tulajdonságok* Párbeszédablakban pipáld ki a *Csatorna* jelölőnégyzetet
6. A *Kottához Kapcsolódó Szöveg Tulajdonságok* Párbeszédablakban válaszd ki a *tompítóval* szöveget
7. Kattints az *OK*-ra, és ezzel visszatérsz a kottához

A kottához kapcsolódó szöveg bevitele után az adott trombitaszólam minden hangja más tompítva szólal meg. A tompító levevéséhez - az általános trombitahanghoz való visszatéréshez a fenti lépéseket kell megismételned de most a 3. lépésben azt gépeld be, hogy *Megnyit*; és a 6. lépésben a *normál*-t válaszd ki.

Hangminta készlet

A MuseScore eredetileg zongorahangon játszik vissza. Ahhoz, hogy más hangon is megszólaljon (pl. hegedű, trombita, dob), szükséged lesz egy **General MIDI SoundFont**-ra.

Általános áttekintés

Egy SoundFont (hangminta készlet) fájl képes bármilyen számú hangszer hangjainak tárolására. Az Interneten igen sok hangminta készlet található. Olyat keress, amelyik 128 féle hangból (hangszerből) áll: a [General MIDI](#) (GM) szabvány szerint.

Az interneten nagyon különböző méretű és hangminőségű hangminta készleteket találhatunk. A nagyobb méretű hangminta készletek gyakran jobb hangminőséget biztosítanak, de elképzelhető, hogy egy adott

számítógép nem tudja futtatni a nagyon részletes mintákat. Ha úgy találsz, hogy a MuseScore lassabban fut miután a számítógépedre egy (túl nagy) hangmintát telepítettél, vagy a számítógép a visszajátszáskor 'lemarad', akkor keress egy kisebb hangmintakészletet. Alább felsorolunk három népszerű hangminta készletet, méreteikkel együtt.

- FluidR3_GM.sf2 (141 MB uncompressed-tömörítés nélkül), letöltés itt: [Fluid-soundfont.tar.gz \(129 MB\)](#)
- MagicSF_ver2.sf2 (67.8 MB uncompressed-tömörítés nélkül), lásd [Big SoundFonts](#)
- TimGM6mb.sf2 (5.7 MB uncompressed-tömörítés nélkül), see [Tim Brechbill's Timidity++ Download Site](#) "Free SoundFont" section

Tömörítés

Minthogy a hangminta készletek nagyméretűek, gyakran különböző tömörített formában, - pl. .zip, .sfArk, vagy .tar.gz - találhatók meg. Az ilyen fájlokat ki kell bontani, mielőtt használni akarjuk.

- ZIP egy szabványos, a legtöbb operációs rendszer által támogatott tömörített formátum.
- sfArk egy, külön a hangminta készlet fájlok számára kifejlesztett tömörítési forma. Használd a speciális [sfArk software](#) a kibontására.
- .tar.gz aLinux felhasználók körében népszerű tömörítési formátum. Windows felhasználók még használhatják a [7-zip](#) -t, amely sokféle tömörítési formátumot támogat. Ne felejtse el, kétszer kell kibontanod a fájlt: először a GZip, utána a TAR tömörítést.

MuseScore beállítások

Miután megtaláltál és kibontottál egy hangminta készletet, egyelőre ne próbáld megnyitni dupla kattintással, minthogy ez nem fogja beállítani a MuseScore-t. Ehelyett, helyezd át a fájlt bármilyen, Általad kiválasztott mappába, indítsd el a MuseScore-t, és kövesd az alábbi utasításokat:

Lépj a *Szerkesztés → Beállítások... → I/O fülre*. (Amennyiben egy kibocsátás előtti, vagy egy éjszaka frissítendő fejlesztést használsz, akkor menj a *Megjelenés → Szintetizátor* pontra.)

A programmal eredetileg betöltött hangminta készlet beállítása

```
:/data/piano1.sf2.
```

Ezt kell felülírni az új hangminta készlet fájl (.sf2 kiterjesztésű) nevével és elérhetőségével (ahova helyezted). Kattints a 'Megnyit' ikonra, tallózzva keresd meg, végül nyisd meg az adott fájlt.

A változások alkalmazásához kattints az OK-ra, ezzel elhagyod a Beállítások eszközkészletet. Zárd be a programot és indítsd újra a MuseScore-t, így már a változások életbe lépnek.

Hibaelhárítás

Amennyiben az eszközök lejátszás panel szürke vagy láthatatlan, a következő utasításokat kövesd annak érdekében, hogy megint megszólaljon az alkalmazás:

1. Győződj meg arról, hogy a *Megjelenés* → *Transport* ki van pipálva. A pipát kattintással beírhatod vagy kitörölheted a megfelelő menüpont mellett. Amennyiben ez még nem oldotta meg a problémát, haladj az alábbi lépésre
2. Amennyiben a lejátszás panel teljesen eltűnik a hangmintakészlet cseréje után, lépj *Szerkesztés* → *Beállítások...* → *I/O fülre* és bármilyen változtatás nélkül kattints az OK-ra, A MuseScore újraindításakor a lejátszás panel újra meg kell jelenjen. Ez a 0.9.3 vagy korábbi változat ismert bugja.

Ha először állítasz be hangmintakészletet, javasoljuk, először a fent felsorolt készletek egyikét használd.

5 Fejezet

Szöveg

Az előző fejezet leírta a beírt szöveg [a tempót befolyásoló szöveg](#) egyik tulajdonságát, de ezen kívül sokféle egyéb szövegtípus áll rendelkezésre a MuseScore-ban: [Dalszöveg](#), [Akkordnevek](#), dinamikai jelek, [Ujjrend](#), címek és mások. Ezeket a főmenüből el lehet érni a *Létrehozás* → *Szöveg* almenü kiválasztásával.

Általános szövegstílusként használd a kottával vagy partitúrával kapcsolatos stílust. A kettő közötti különbség az, hogy a szöveget csak egy sorra akarod vonatkoztatni, vagy a rendszer összes sorára.

Szövegszerkesztés

A szerkeszteni kívánt szövegre duplán kattintva a szerkesztő mód-ba lépsz:

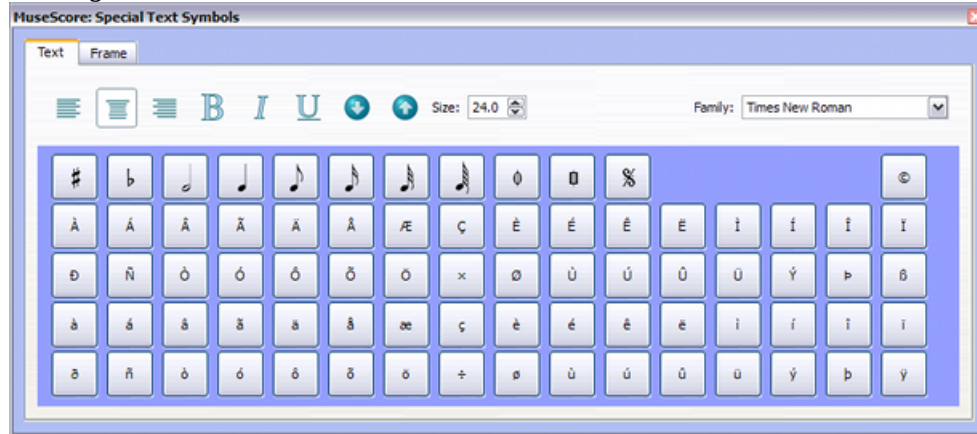


A szerkesztő mód a következő szövegszerkesztési utasításokat hajtja végre:

- *Ctrl+B* (Mac: *⌘+B*) a **félkövér** betűtípust ki/be kapcsolja
- *Ctrl+I* (Mac: *⌘+I*) a *dőlt* betűtípust ki/be kapcsolja
- *Ctrl+U* (Mac: *⌘+U*) a a szöveg aláhúzását ki/be kapcsolja
- *Fel* Felső index mód elindítása, illetve a már elindított alsó index mód befejezése
- *Le* Alsó index mód elindítása, illetve a már elindított felső index mód befejezése
- A kurzort a *Home End Bal Jobb* billentyűkkel mozgathatod
- *Backspace* az utolsó karaktert letörli (a kurzortól balra)

- *Delete* a következő karaktert letörli (a kurzortól jobbra)
- *azEnter* Új sort kezd
- *F2* A Szöveg Eszköztár megjelenítése. A szöveg eszköztár alkalmas a különleges betűk és szimbólumok beillesztésére.

Szöveg Eszköztár:



Lásd még: [Akkordnevek](#), [Dalszöveg](#), [Keret](#), [Szerkesztő mód](#)

Szöveg stílus

A szövegek elemeit a *Szöveg stílusok*ból hozhatsz létre. A stílus meghatározza a szövegek beállítási tulajdonságait.

Szöveg tulajdonságok:

- **Betűkészlet Family:** betűtípus neve, pl. "Times New Roman" vagy "Arial"
- **Pontméret:** a betűk mérete pont-egységekben kifejezve
- **Félkövér Dőlt Aláhúzott** : betűtípus tulajdonságok
- **Rögzítőpont:** oldal, ritmus, kottafej, rendszer, kottasor
- **Igazítás:** vízszintesen: balra, jobbra, középre igazít; függőlegesen: felülre, alulra, középre igazít
- **Különbség:** a normál rögzítő pozícióhoz viszonyított eltérés
- **Különbség típusa:** a mértékegysége kifejezése mm-ben, szóközben vagy az oldalméret százalékában

Szövegtípusok:

- **Cím, Alcím, Zeneszerző, Szövegíró:** Az oldalhoz rögzített pontokon
- **Ujjrend:** Az ujjrend a kottafejekhez rögzített pozícióban jelenik meg.
- **Dalszöveg:** A dalszöveg szótagjai a ritmus elemeihez vannak rögzítve.
- **Akkordnevek:** Az akkordnevek a ritmus elemeihez vannak rögzítve.

Akkordnevek

Akkordnevek-et úgy hozhatsz létre, hogy először kiválasztod a hangot, utána megnyomod a *Ctrl+K*.billentyűkombinációt. Ezzel létrehozod az 'akkordnév' szövegobjektumot a kiválasztott akkordnévre.

- A *Space* megnyomásával a következő akkordra ugorhatsz.
- A *Shift+Space* megnyomásával az előző akkordra ugorhatsz.
- A *Ctrl+Space* billentyűkombinációval egy szóközt szúrhatsz be az akkordnév szövegbe.

Az akkordnevek lehetnek egyszerű szövegek [szerkesztve](#). Kereszt hozzáadásához nyomd meg a # , és egy 'b' beszúrásához pedig a *b* billentyűt. Ezek a betűk, a következő akkordra lépés után automatikusan a megfelelő kottaszimbólumként fognak megjelenni.

Jazz betűkészlet

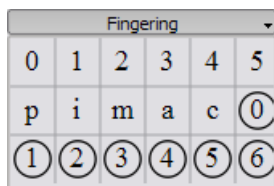
Ha szeretnéd, hogy a kottában az akkordnevek jobban hasonlítsanak a kézzel írt formára, akkor ezt az opciót kiválaszthatod a 0.9.5 és későbbi verziókban.



1. Válaszd ki a főmenüből a *Stílus* → *Stílus szerkesztése...* menüpontot.
2. Válaszd ki az *Akkordnevek* eszköztárat
3. A jobboldali ablakban cseréld ki a *chords.xml* szöveget a *jazzchords.xml* szövegre

Ujjrend

A kottafejekhez **Ujjrend**-et is adhatunk. Az Ujjrend Eszköztárban kattints ki egy ujjrend számra, és húzd le azt a kottára, az adott hang kottafejére. A kottafejet is kijelölheted az első lépésben, de ekkor a megfelelő ujjrendet az eszköztárban dupla kattintással rendelheted a hanghoz. Az ujjrend olyan, mint bármely szöveg, tehát ugyanúgy szerkeszthető [edited](#). Az ujjrendnek saját szövegstílusa is van, amelynek használatával a pozíció is meghatározható (elég nyers formában).

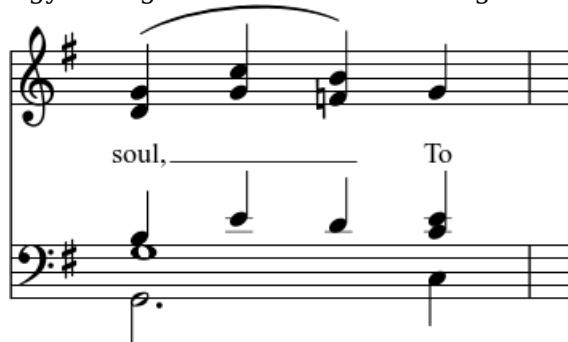


Dalszöveg

1. Először a hangokat írd be
2. Válaszd ki a dallam első hangját
3. Nyomd meg a *Ctrl+L* billentyű kombinációt, és ezután írd be a dallam első hangjának szövegét
4. Egy szó végén a *Space* begépelésével a következő hangra áll a kurzor
5. Ha a szótag nem a szó vége, akkor gépelj be egy kötőjelet- a szótag végére, és a kurzor a következő hangra fog állni. Az összetartozó szótagokat egy kötőjel fogja elválasztani
6. A *Shift+Space* megnyomása a kurzort az előző hangra állítja vissza



Egy szótagot aláhúzással lehet meghosszabbítani:



Entered with: *soul, _ _ _ To Esc.*

Különleges karakterek

A dalszövegek ugyanúgy szerkeszthetők [edited](#), mint bármely más szöveg, csak néhány különleges karaktert nem használhatsz. Ha egy szóközt, kötőjelet vagy aláhúzást akarsz beszúrni egyetlen szótaghoz, akkor a következő rövidítések egyikét használd:

- *Ctrl+Space* (Mac: *⌘+Space*) egy *space* karaktert szúr be a dalszövegbe.
- *Ctrl+-* (Mac: *⌘+-*) egy kötőjelet (-) karaktert szúr be a dalszövegbe.
- Csak a Mac változatban: *⌘+_* egy aláhúzás (_) karaktert szúr be a dalszövegbe.

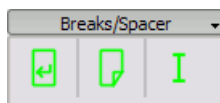
Lásd még: [Szöveg](#), [Akkordnevek](#).

6 Fejezet

Formázás

Oldaltörés, sortörés és sorköz

Sortörést (új sor/sorcsoport) vagy **oldaltörést** (új oldal) úgy érhetsz el, hogy a törések/sorköz eszköztárból a megfelelő jelet kiválasztod, és azt lehúzkod az adott ütemben egy üres részre. Az új oldal az oldal/sor töréssel kijelölt ütem után kezdődik. A kijelölések zöld jelei láthatók a képernyőn, de a kinyomtatott kottában nem.



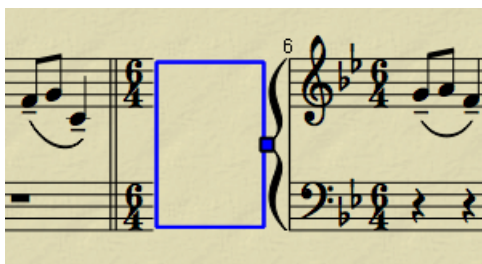
Két egymás alatti kottasor függőleges távolságát a **Sorköz** alkalmazásával növelheted. Jelöld ki, húzd le és arra a sorra ejtsd le a sorköz jelet, amelyik fölött nagyobb függőleges közre van szükséged. A sorköz méretét úgy állíthatod be, hogy duplán rákattintasz a sorköz jelre, majd a fogózkodónál fogva az egérrel a sorköz méretét kijelölöd.

Amennyiben az egész kottára (partitúrára) a sorköt be akarod állítani, akkor azt a Stílusok beállításával érheted el. A sorköz jeleket csak egyedi igazításokra használd.

Keretek

A **Keretek** a normál ütemeken kívül üres helyet hoznak létre. Ezek tartalmazhatnak szöveget vagy képet. AMuseScore kétféle keretet hozhat létre:

Vízszintes keret



A vízszintes keretek a rendszert (partitúrát) vízszintesen választják szét. A vízszintes keretnek állítható a szélessége, de a magassága rögzített: a rendszer magasságával egyenlő. Vízszintes keretet használunk, például a coda szakasz vizuális elválasztására.

Függőleges keret



A függőleges keretek a rendszer előtti vagy a rendszereket függőlegesen szétválasztó üres hely. Itt a magasság állítható de a rögzített szélesség egyenlő a rendszer szélességével. Függőleges keretet használunk például a cím, alcím, zeneszerző és szövegíró elhelyezésére. Ha például egy címet hozol létre, egy függőleges keret is automatikusan létrejön az első ütem előtt - ha az már nem lenne eleve ott.

Keret beszúrása

Először válassz ki egy ütemet. A keret beszúrására a *Létrehozás* → *Ütemek* menüpontban van az utasítás. A keret a kijelölt ütem **elő** kerül.

Keret törlése

Állj rá a keretre, és nyomd meg a *Del* billentyűt.

Keret szerkesztése

A keretre duplán kattintva belépsz a [Szerkesztés mód](#)-ba. A megjelenő fogantyú húzásával beállíthatod a keret kívánt méretét.

Címkeret a Szerkesztés mód-ban:

MuseScore: promenade

File Edit Create Notes Layout Style Display Plugins Help

Concert Pitch

promenade

Bilder einer Ausstellung
Promenade
Modeste Moussorgsky

Allegro giusto, nel modo russo; sem a allegrezza, ma poco sostenuto.

f

edit mode Bar 1 Beat 1.000

7 Fejezet

Támogatás

Ebből a fejezetből azt tudhatod meg, hogyan kaphatsz segítséget a MuseScore használatával kapcsolatban: ez a legjobb hely a keresésre, hatékony módja a kérdések feltevésére a fórumokon valamint ez a hibák bejelentésére vonatkozó ötletek legjobb forrása.

Hibabejelentés, technikai segítség kérése

Mielőtt bármilyen technikai segítséget kérsz [a fórumon](#):

- NYOMATÉKOSAN KÉRJÜK, először próbálj megoldást találni a [kézikönyvben](#).
- Ezután a [keresés](#) funkció használatával nézd meg a [forums](#) weboldalakon, hogy valaki más már találkozott-e ugyanezzel a problémával.
- Ha benyújtasz egy hibajelentést, próbáld reprodukálni a hiba körülményeit a [a legfrissebb előzetes kiadás](#) változattal. Megtekintheted még a [verzió történetet](#) is, amiből kiderülhet, hogy a megoldás már szerepel az új verzióban.

Amikor bejelentesz egy hibát, vagy technikai támogatásért lépsz kapcsolatba velünk, kérjük, a következő kérdésekre a tudomásod szerint lehető legteljesebb információt add meg:

- Az Általad használt MuseScore verzió számát (pl. 0.9.5 verzió) vagy a revíziószámot, amennyiben egy előzetes kiadást használsz (pl. revision 1944)
- A programot futtató operációs rendszer (pl. Windows Vista, Mac OS 10.5 vagy Ubuntu 9.04)
- Ha egy hibát jelentesz be, akkor írd le, lépésről lépésre, pontosan, mi vezetett a problémához (pl. hova kattintasz, melyik billentyűt nyomod le,

mit látsz stb.). Ha a problémát nem tudod újragenerálni a fenti lépésekkel, akkor a hibát valószínűleg nem is érdemes bejelenteni - mert akkor a fejlesztők sem tudják a hibát reprodukálni (tehát megoldani sem).

- Az "ügykövető"-ben jelentésenként egyre korlátozod a hibák számát
- Vésd emlékezetedbe, a jelentés célja nem csak a hiba tényére való felhívás, hanem az, hogy a hibát bárki könnyen tudja reprodukálni

"Gyári" alapbeállítások visszaállítása

A MuseScore újabb változataiban van egy opció, amellyel vissza lehet állítani a szabványos, alapértelmezett "gyári" beállításokat. Ha a későbbi beállítások korrumpálódnak, ez a lehetőség sokat segíthet. Normál körülmények között ez nem merül fel, ezért, mielőtt mindent visszaállítanál nagykalapáccsal, először keresgélj a fórumokon, lehet, hogy megoldást találsz az adott problémára.

Figyelmeztetés: a "gyári alapbeállítások" visszaállításával mindent beállítást elveszítesz, amit a Beállításokban, eszköztárakban és ablakokban változtattál!

Windows utasítások

1. Ha a MuseScore nyitva van, először zárd be
2. A *Windows billentyű*+*R* megnyomásával a Futtat párbeszédablak megnyílik. ([Windows billentyű](#) az a gomb, amelyiken a Microsoft Windows logo-ja látható.)
3. Kattints a *Tallózás...*-ra
4. Keresd meg a *mscore.exe* fájlt a számítógépeden. Ennek a helye az installálaskori beállítástól függ, de valószínű, hogy a Saját gép > Helyi lemez > Program Fájlok > MuseScore 0.9 > bin > *mscore.exe* - vagy ehhez hasonló elérhetőség
5. Kattints a *Megnyit* gombra és ezzel kilépsz a tallózás párbeszédablakból és a Futtat párbeszédablakba visszatérsz. A Futtat párbeszédablakban a következő (vagy ehhez hasonló) szöveg kell megjelenjen: "C:\Program Files\MuseScore 0.9\bin\mscore.exe"
6. Azután az idézőjel és kötőjel után kattints, amely után egy nagy F betű következik: *-F*
7. Nyomd meg az *OK*-t

Néhány másodperc múlva a MuseScore elindul az eredeti "gyári" alapbeállításokkal.

Mac OSX utasítások

1. Ha a MuseScore nyitva van, először lépj ki az alkalmazásból (⌘+Q)
2. Nyisd meg: Applications/Utilities/Terminal és megjelenik egy Terminál munkamenet ablak
3. írd be (vagy egyszerűen másold/illeszd be) a következő utasítást a terminál sorba (ne hagyd ki a '/'-t az elején):

```
/Applications/MuseScore.app/Contents/MacOS/mscore -F
```

Ez visszaállítja a MuseScore összes beállítását a "gyári" alapértékekre, és azonnal elindítja a MuseScore alkalmazást. Ezután bezárhatod a terminál ablakot és folytathatod a munkádat a MuseScore-ral.

Közzétéve a [Creative Commons Attribution 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/) licenz alatt, 2002-2010 [Werner Schweer](#) és mások.

kbd