

musescore

Příručka

Staženo z musescore.org Jan 14 2019

Vydáno pod [Creative Commons Attribution-ShareAlike](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

ÚVOD	15
INSTALACE	15
INSTALACE V OS WINDOWS	15
Instalace	15
Spuštění MuseScore	18
Řešení potíží	18
Vnější odkazy	18
INSTALACE V MACOS	18
Instalace	19
Odinstalování	19
Instalace se vzdálenou plochou Apple	19
Vnější odkazy	19
INSTALACE V OS LINUX	20
AppImage	20
Krok 1 - stažení	20
Krok 2 - poskytnutí práv ke spuštění	20
Krok 3 - spuštění	21
Instalace obrazu programu (volitelné)	21
Použití voleb příkazového řádku	21
Balíčky linuxových distribucí	21
Fedora	21
Vnější odkazy	22
INSTALACE V OS CHROME(BOOK)	22
External links	22
VYTVORENÍ NOVÉHO NOTOVÉHO ZÁPISU	22
Zahajovací středisko	22
Vytvoření nového notového zápisu	23
Název, skladatel a další informace	23
Výběr předlohy	23
Výběr nástrojů nebo hlasových partů	24
Přidání notové osnovy	25
Přidání zrcadlené notové osnovy	26
Výběr předznamenání a tempa	26
Druh taktu, předtaktí a počet taktů	27
Úpravy notového zápisu po jeho vytvoření	28
Přidání/upravení textu	28
Změna nastavení nástroje	28
Předlohy	28
Uživatelská složka s předlohami	28
Systémová složka s předlohami	28
Podívejte se také na	28
Vnější odkazy	29
NASTAVENÍ JAZYKA A AKTUALIZACE PŘEKLADŮ	29
Změna jazyka	29
Aktualizace překladu	29
Podívejte se také na	30
Vnější odkazy	30
ZÍSKÁNÍ AKTUALIZACE	30
Automatické zjištění možnosti aktualizace	30
Získání aktualizace	31
Podívejte se také na	31
ZÁKLADY	31
VKLÁDÁNÍ NOT	31
Jednoduché vkládání not (v krocích)	32
Krok 1: Začáteční poloha	32
Krok 2: Režim vkládání not	32
Krok 3: Délka noty (nebo pomlky)	32
Krok 4: Zadání výšky tónu (nebo pomlky)	32
Jiné režimy vkládání	32
Vstupní zařízení	33
Mys	33
Klávesnice	33
Klávesové zkratky	34

Zařízení MIDI	34
Virtuální klaviatura	34
Barvení not mimo zobrazený rozsah tónů	35
Malé noty/malé notové hlavičky	35
Změna již zadaných not a pomlk	35
Změna doby trvání	35
Změna výšky tónu	35
Změna pomlky na notu a obráceně	36
Vlastnosti not	36
Podívejte se také na	36
Vnější odkazy	36
REŽIM ÚPRAV	36
Text	37
Linky	37
Klávesové zkratky	37
Noty	37
Posunování not	37
Podívejte se také na	38
PALETY A PRACOVNÍ PLOCHY	38
Pracovní plochy	38
Režim jedné palety	39
Ukotvení/Odkotvení	39
Vlastní pracovní plocha	39
Palety	39
Použití značek z palety	39
Přednastavené palety (pokročilá pracovní plocha)	40
Vlastní palety	40
Nabídka k paletě	40
Hlavní paleta	41
Chování použitého textu a linek	41
Podívejte se také na	41
SPRÁVCE A VLASTNOSTI PŘEDMĚTŮ	41
Správce	41
Skupiny správce	42
Prvek	42
Skupina prvku	42
Část	42
Akord	42
Nota	43
Vybrat	43
Dialogy vlastností	43
Vlastnosti artikulace	43
Vlastnosti nákresu hmatu	43
Vlastnosti linky	43
Vlastnosti taktu	43
Vlastnosti osnovy	44
Vlastnosti textu	44
Vlastnosti taktového označení	44
Podívejte se také na	44
OPERACE S TAKTY	44
Vybrání	44
Vložení	44
Vložení prázdného taktu do notového zápisu	44
Vložení více taktů	45
Připojení	45
Přidání prázdného taktu na konec notového zápisu	45
Přidání více taktů na konec notového zápisu	45
Smazání	45
Smazání jednoho taktu	45
Smazání rozsahu taktů	45
Smazání od vybraného taktu po konec notového zápisu	45
Smazání od začátku notového zápisu po vybraný takt	45
Vlastnosti	45
Notové osnovy	46
Doba trvání taktu	46
Jiné	46
Číslování	47
Rozdělení a spojení	47
Vnější odkazy	48
HLASY	48
Kdy jsou potřeba hlasy	48
Jak zadat noty v různých hlasech	48
Smazání a skrytí pomlk	48
Výměna hlasů s notami	49
Přesunutí not do jiného hlasu (bez zaměnění)	49

Podívejte se také na	49
Vnější odkazy	49
KOPIROVÁNÍ A VKLÁDÁNÍ	49
Noty	49
Kopírování nebo vyjmutí	49
Vkládání	50
Vyměnění se schránkou	50
Jiné prvky	50
Kopírování nebo vyjmutí	50
Vložení	50
Vyměnění se schránkou	50
Rychlé zopakování	50
Zdvojení	50
Filtr výběru	51
Podívejte se také na	52
Vnější odkazy	52
POHLEDY A POHYB	52
Pohled	52
Ukázat postranní panely/panely	52
Přiblížit/Oddálit	52
Ukázání stavového řádku	53
Rozdělení zobrazení	53
Volby pro viditelnost	55
Celá obrazovka	55
Stránkový/Souvislý pohled	56
Stránkový pohled	56
Souvislý pohled	57
Nástrojové panely	57
Postranní panely	57
Pohyb v notách	57
Náhledy stran	58
Nalezení	58
Podívejte se také na	58
VÝBĚROVÉ REŽIMY	58
Výběr jednoho předmětu	58
Výběr jedné noty	59
Výběr akordu	59
Výběr jednoho taktu	59
Výběr souvislého rozsahu předmětů	59
1. Vybrání pomocí klávesy Shift	59
2. Vybrání pomocí klávesy Shift + klepnutí	59
3. Vybrání tažením	59
4. Vybrání všeho	60
5. Vybrání hudebního oddílu	60
Výběr seznamu prvků	60
Výběr všech podobných	60
Na co jsou výběry užitečné	61
Podívejte se také na	61
UKLÁDÁNÍ, VYVÁDĚNÍ A TISK	61
Soubor	61
Uložení	62
Vyvedení	62
Tisk	62
Podívejte se také na	62
ZPĚT A ZNOVU	62
SDÍLENÍ NOT PO INTERNETU	62
Vytvoření účtu	63
Sdílení notového zápisu přímo z MuseScore	63
Nahrání notového zápisu na MuseScore.com	65
Upravení notového zápisu na MuseScore.com	65
Podívejte se také na	65
VE ZNĚJÍCÍ VÝŠCE	65
Podívejte se také na	65
Vnější odkazy	65
NOTOVÝ ZÁPIS	66
KLÍČE	66
Přidání klíče	66

Přidání klíče na začátek taktu	66
Přidání klíče uvnitř taktu	66
Upozornění na změnu klíče	67
Odstranění klíče	67
Skrytí klíčů	67
PŘEDZNAMENÁNÍ	67
Přidání nového předznamenání	67
Přidání nového předznamenání do všech notových osnov	67
Přidání nového předznamenání jen do jedné notové osnovy	67
Nahrazení stávajícího předznamenání	68
Nahrazení předznamenání pro všechny notové osnovy	68
Nahrazení předznamenání jen pro jednu notovou osnovu	68
Odstranění předznamenání	68
Upozornění na změnu předznamenání	68
Odrážky při změně předznamenání	68
Předznamenání a vícetaktová pomlka	68
Upozornění na změnu předznamenání a zalomení hudebního oddílu	69
Vlastní předznamenání	69
TAKTOVÁ OZNAČENÍ	70
Přidání taktového označení do notového zápisu	70
Smazání taktového označení	70
Vytvoření vlastního taktového označení	71
Úpravy složených meter	71
Přidaná (složená) metra	71
Změna výchozích trámců	71
Od taktového označení odlišné doby trvání: předtaktí a kadence	72
Místní taktová označení	72
Změny taktového označení a zalomení	73
Podívejte se také na	73
Vnější odkazy	73
TAKTOVÉ ČÁRY	73
Změna typu taktové čáry	74
Spojení taktových čar	74
Podívejte se také na	74
ARPEGGIA A GLISSANDA	74
Arpeggia	75
Glissanda (sklouznutí)	75
Jiná sklouznutí	76
Vnější odkazy	76
ARTIKULACE A OZDOBY	76
Artikulace	76
Ozdoby	76
Přidání artikulace/ozdoby	76
Přidání posuvky k artikulaci	77
Přidání koruny k taktové čáře	77
Klávesové zkratky	77
Upravení polohy	77
Vlastnosti artikulací	77
Podívejte se také na	77
Vnější odkazy	77
VYTÁHNUTÍ	77
Použití vytáhnutí	78
Upravení vytáhnutí	78
Upravení výšky	78
Upravení polohy	78
Vlastní vytáhnutí	79
DYNAMICKÉ ŠIPKY	79
Přidání dynamické šipky	79
Upravení dynamické šipky	79
Linky cresc. a dim.	79
Přehrávání dynamické šipky	80
LEGATA	80
První způsob	80
Druhý způsob	80
Třetí způsob	81

Úpravy	81
Tečkovaná/čárkovaná čára	81
Podívejte se také na	81
LIGATURY	81
Svázání not dohromady	82
Svázání akordů dohromady	82
Přidání svázaných not v režimu vkládání not	82
Přidání svázaného akordu v režimu vkládání not	82
Svázané noty přímý	82
Obrácení ligatury	83
Obnovení výchozího rytmického členění	83
Podívejte se také na	83
Vnější odkazy	83
LINKY	83
Použití linek na notový zápis	84
Upravení svislé polohy	84
Změna délky	84
Vlastní linky a vlastnosti linek	85
Kopírování linek	85
Rozšířené ozdobné linky	85
Vnější odkazy	85
NEPRAVIDELNÉ RYTMICKÉ SKUPINY	85
Vytvoření nepravidelné rytmické skupiny	86
Vytvoření trioly v normálním režimu	86
Vytvoření trioly v režimu vkládání not	86
Vytvoření jiných nepravidelných rytmických skupin	86
Vlastní nepravidelné rytmické skupiny	86
Smazání nepravidelné rytmické skupiny	87
Nastavení	87
Správce	87
Styl	88
Vnější odkazy	89
NÁDECHY A PŘESTÁVKY	89
Přidání značky	89
Upravení délky přestávky	90
OKTÁVOVÉ LINKY	90
Použití oktavové linky	90
Změna délky	90
Vlastní linky	91
Vnější odkazy	91
OZDOBNÉ NOTY	91
Vytvoření ozdobných not	91
Změna výšky tónu	91
Změna doby trvání	92
Ruční úpravy	92
Vnější odkazy	92
POSUVKY	92
Přidání posuvky	92
Změna enharmonického způsobu psaní	92
Zkontrolování posuvek	93
Podívejte se také na	93
Vnější odkazy	93
SVORKY	93
Přidání	93
Smazání	93
Změnění	93
Upravení	93
Styl	93
TAKTOVÉ POMLKY	93
Celotaktová pomlka	94
Vytvoření jedné nebo více celotaktových pomlek	94
Vytvoření celotaktové pomlky v určitém hlasu	94
Vícetaktová pomlka	94
Zobrazení vícetaktových pomlek	94

Zalomení vícetaktových pomlk	94
TREMOLO	94
TRÁMCE	95
Upravení trámců not	95
Značky pro trámce	95
Upravení trámce pomocí klávesnice/myši	96
Upravení úhlu trámce	96
Upravení výšky trámce	96
Upravení trámce ve správci	96
Upravení úhlu trámce	96
Upravení výšky trámce	96
Udělat trámec vodorovný	96
Upravení vidlicovitých trámců	96
Obrácení trámce noty	96
Obnovení výchozích vlastností trámců	97
Podívejte se také na	97
Vnější odkazy	97
OPAKOVÁNÍ A SKOKY	97
Přehrávání	97
Symboly opakování a text	97
Značky	98
Příklady	98
Podívejte se také na	98
Vnější odkazy	98
VOLTY	98
Pro přidání volty do notového zápisu	98
Pro změnu počtu taktů pokrytých voltou	98
Text	99
Přehrávání	99
Vnější odkazy	100
TRANSPOZICE	100
Chromatická transpozice podle předznamenání	100
Chromatická transpozice podle intervalu	100
Diatonická transpozice	100
Klávesové zkratky pro transponování	100
Před verzí 2.1	101
Transponující nástroje	101
Změna transpozice notové osnovy	101
Podívejte se také na	101
NOTOVÝ ZÁPIS BUBNŮ	101
Způsoby vkládání not	101
Klávesnice MIDI	102
Klaviatura	102
Klávesnice počítače	102
Mys	103
Paleta pro vkládání bicích	103
Úprava bicí soupravy	103
Víření bubnů	104
Vnější odkazy	104
TABULATURY	104
Vytvoření nové tabulaturové notové osnovy	105
Pomocí průvodce novým notovým zápisem	105
Pomocí dialogu Nástroje	106
Změna typu notové osnovy	106
Změna zobrazení tabulatury	106
Zobrazení ladění strun	106
Změna ladění strun	106
Přidání struny	107
Smazání struny	108
Označení struny jako otevřené	108
Změna počtu pražců nástroje	108
Spojení notové osnovy se zapsanou výškou tónu s tabulaturou	108
Vytvoření dvojice notová osnova/tabulatura pomocí průvodce novým notovým zápisem	108
Vytvoření dvojice notová osnova/tabulatura ze stávající notové osnovy	109
Změna dvojice zrcadlená notová osnova/tabulatura na nezrcadlenou (or vice-versa)	109
Vkládání nových not	109
Klávesnice	109
Mys	110
Vybrání doby trvání noty	110

Upravení stávajících not	110
Pro změnu značky pro pražec	110
Pro změnu značky pro pražec na notu crosshead	110
Přehled klávesových zkratk	110
Režim vkládání not	110
Normální režim	111
Vnější odkazy	111

ZVUK A PŘEHRÁVÁNÍ 111

REŽIM PŘEHRÁVÁNÍ 111

Přehrávací panel	112
Počítání	112
Přehrávání metronomu	112
Smyčka	112

SMĚŠOVAČ 113

Směšovač	113
Ztlumení a sólo	113
Kruhové stupnice	113
Zvuk	113
Změna zvuku uprostřed notové osnovy (pizz., con sordino atd.)	113
Podívejte se také na	114
Vnější odkazy	114

SWING 114

Zřízení swingu	114
Triola v označení tempa	114
Návrat k běžnému rytmu (vypnutí swingu)	115
Nastavení swingu	115
Nastavení textu Swing	115
Celková nastavení pro swing	115

SYNTETIZÁTOR 115

Přehled	115
Nastavení syntetizátoru	115
Fluid	116
Pro nahrání zvukové banky	116
Pro přeuspořádání zvukových bank	116
Pro odstranění zvukové banky	116
Hlasitost	117
Efekty	117
Dozvuk Zita 1	118
Kompresor SC4	118
Ladění	118
Změna hlavního ladění	119
Nastavení výchozího ladění	119
Změna ladění pro jednotlivý notový zápis	119
Podívejte se také na	119

TEMPO 120

Označení tempa	120
Ritardando a accelerando	120
Koruny	121
Přehrávací panel	121
Podívejte se také na	121

ZMĚNA NÁSTROJE UPROSTŘED NOTOVÉ OSNOVY 121

Vložení změny nástroje	121
Podívejte se také na	122

ZVUKOVÉ BANKY 122

Přehled	122
Seznam zvukových bank	123
Specializované zvukové banky	123
Komprese	123
Nastavení MuseScore	124
Řešení potíží	124
Podívejte se také na	124
Vnější odkazy	124

DYNAMIKA 124

Přidání dynamiky	125
Upravení hlasitosti přehrávání pro označení dynamiky	125
Upravení rozsahu dynamiky	125

Seznam značek pro dynamiku v paletách	125
Upravení dynamiky	125
Podívejte se také na	125
Vnější odkazy	125

TEXT 125

ZÁKLADY TEXTU 126

Přidání textu	126
Formátování textu	126
Styl textu	126
Vlastností textu	126
Úpravy textu	126
Upravení polohy textových předmětů	127

ÚPRAVY TEXTU 127

Režim úprav textu	127
Příkazy pro úpravy a klávesové zkratky	127
Klávesové zkratky pro zvláštní znaky	127
Symbole a zvláštní znaky	128
Podívejte se také na	128

STYLY A VLASTNOSTI TEXTU 129

Typy textu	130
Vytvoření nového stylu textu	130
Volby pro použití	130
Naformátování textu podle stylu	130
Uložení a nahrání stylů textu	130
Podívejte se také na	130

TEXT U NOTOVÉ OSNOVY A TEXT U NOTOVÉHO SYSTÉMU 130

Text u notové osnovy	131
Text u notového systému	131

ZNAČKY AKORDŮ 131

Zadání značky akordu	131
Příkazy zadané přes klávesnici	131
Upravení značky akordu	132
Skladba značky akordu	132
Text značky akordu	132
Styl značky akordu	132
Styl	132
Způsob psaní not	133
Umísťování	133
Kapodastr	133
Podívejte se také na	133

PRSTOKLAD 133

Přidání prstokladu k jedné notě	134
Přidání prstokladu k několika notám	134
Upravení polohy prstokladu	134
Jedna značka prstokladu	134
Více značek prstokladu	134
Upravení textu prstokladu	134

TEXT PÍSNĚ 134

Zadávání textu písně do notového zápisu	134
Příklady	135
Melisma	135
Elize	135
Zvláštní znaky	136
Podívejte se také na	136
Vnější odkazy	136

ORIENTAČNÍ ZNAČKY 136

Přidání orientační značky	136
Ruční umístění	136
Automatické umístění	136
Automatické seřazení orientačních značek	137
Hledání orientační značky	137
Styl textu	137
Podívejte se také na	137
Vnější odkazy	137

ROZVRŽENÍ A FORMÁTOVÁNÍ	138
Cesty k ovlivnění rozvržení	138
Rozvržení → Nastavení strany...	138
Rozvržení → Roztáhnout takty, Stlačit takty	139
Styl → Obecné... → Notový zápis	140
Styl → Obecné... → Strana	141
Vzdálenost k okrajům strany	141
Vzdálenost mezi notovými osnovami	141
Vzdálenost mezi notovými systémy	142
Okraje textu písňe	142
Okraje svislého rámečku	142
Míra naplnění posledního systému	142
Styl → Obecné... → Záhlaví, zápatí, čísla	142
Styl → Obecné... → Notový systém	143
Styl → Obecné... → Takt	143
Styl → Obecné... → Taktové čáry	143
Paleta → Zalomení a odstupy	143
Styl → Obecné... → Noty	144
Styl → Obecné... → Klíče	144
Styl → Obecné... → Arpeggia	144
Styl → Obecné... → Trámce	144
Styl → Obecné... → Obloučky	145
Styl → Obecné... → Velikosti	145
Styl → Obecné... → Dynamické šipky, volta, oktáva	145
Styl → Obecné... → Pedál, trylek	146
Styl → Obecné... → Značky akordů, hmatníky	146
Styl → Obecné... → Číslovaný bas	148
Styl → Obecné... → Artikulace a ozdoby	148
Styl → Obecné... → Posuvky	149
Styl → Obecné... → Nepravidelné rytmické skupiny	150
Tlačítka Použít a OK	150
Použití na všechny party najednou	150
Uložení/nahrání stylu	150
Podívejte se také na	150
Vnější odkazy	150
OBECNÝ STYL: TAKT	151
Volby	151
NASTAVENÍ STRANY	152
Velikost strany	153
Okraje strany	153
Mezera osnovy/měřítko	153
Různé	153
ZALOMENÍ A ODSUPY	154
Přidání zalomení nebo odstavu	154
Přidání zalomení	154
Přidání vymezovače odstavu	154
Upravení vymezovače odstavu	154
Smazání zalomení nebo odstavu	155
Zalomení hudebního oddílu	155
Vlastnosti zalomení hudebního oddílu	155
Podívejte se také na	155
RÁMEČKY	155
Vodorovný rámeček	155
Svislý rámeček	156
Textový rámeček	158
Vytvoření rámečku	158
Vložení rámečku do notového zápisu	158
Připojení rámečku k notovému zápisu	158
Smazání rámečku	158
Použití zalomení	158
Podívejte se také na	159
Vnější odkazy	159
OBRÁZKY	159
Podívejte se také na	159
Vnější odkazy	159

ZACHYTÁVÁNÍ OBRÁZKŮ	159
Podívejte se také na	160
Vnější odkazy	160
ZAROVNÁNÍ PRVKŮ	160
Zapadnutí do mřížky	160
POKROČILÁ TÉMATA	161
ALBUM	161
Tisk alba	161
Spojení notových zápisů	161
FUNKCE PRO STAROU HUDBU	161
Notový zápis bez barré	161
Mensurstrich	162
Ambitus	163
Mensural time signatures	163
See also	164
HLAVNÍ PALETA	164
Podívejte se také na	164
INFORMACE O NOTOVÉM ZÁPISU	164
Preexisting meta tags	165
Modify a meta tag	165
Add a new meta tag	165
Header/Footer	165
See also	166
NASTAVENÍ	167
Obecné	167
Povrch	168
Vkládání not	169
Noty	170
Vstup/Výstup	171
Zavedení	172
Vyvedení	173
Zkratky	174
Aktualizace	175
Podívejte se také na	176
NOTOVÉ HLAVIČKY	177
Notové hlavičky	177
Change notehead group	177
Change notehead type	177
Shared noteheads	177
Change offset noteheads to shared	177
Remove duplicate fret marks	178
Examples of notehead sharing	178
External links	178
NÁKRESY HMATŮ	178
Přidání nákresu hmatu, s barré	178
OBNOVENÉ SOUBORY	179
Behavior of saving after session recovery	180
Finding recovered files	180
See also	180
External links	180
POMŮCKY	180
Přidat/Odstranit zalomení notových systémů	180
Rozdělit hlasy/Sloučit hlasy	181
Rozdělit hlasy	181
Sloučit hlasy	181
Vyplnit lomítky	181
Zapnout/Vypnout rytmickou notaci	181
Seřadit orientační značky	182
Podívejte se také na	182

PŘÍDAVNÉ MODULY	182
Installation	182
Windows	182
Mac OS X	182
Linux	182
Enable/disable plugins	182
Create/edit/run plugins	183
Plugins installed by default	184
ABC Import	184
Break Every X Measures	184
Notes → Color Notes	184
Create Score	184
helloQml	184
Notes → Note Names	184
panel	185
random	185
random2	185
run	185
scorelist	185
ScoreView	185
Walk	185
Tools	185
REŽIMY VKLÁDÁNÍ NOT	185
V krocích	185
Změna výšky tónu	186
Rytmus	186
Ve skutečném čase (automaticky)	186
Ve skutečném čase (ručně)	186
Zkratka pro postup ve skutečném čase	187
Podívejte se také na	187
Vnější odkazy	187
SOUBOROVÉ FORMÁTY	187
Vlastní formát MuseScore	187
Formát MuseScore (*.mscz)	187
Nezabalený formát MuseScore (*.mscx)	187
Záložní soubory MuseScore	188
Záložní soubor MuseScore (*.mscz, nebo *.mscx.)	188
Tisk a čtení (pouze vyvedení)	188
PDF (*.pdf)	188
PNG (*.png)	188
SVG (*.svg)	188
Poslech (pouze vyvedení)	188
WAV audio (*.wav)	188
FLAC audio (*.flac)	189
Ogg Vorbis (*.ogg)	189
MP3 (*.mp3)	189
Sdílení s dalšími hudebními programy	189
MusicXML (*.xml)	189
Komprimovaný MusicXML (*.mxi)	189
MIDI (*.mid, *.midi, *.kar)	189
MuseData (*.md) (pouze zavedení)	189
Capella (*.cap, *.capx) (pouze zavedení)	189
Bagpipe Music Writer (*.bww) (pouze zavedení)	190
BB (*.mgu, *.sgu) (pouze zavedení)	190
Overture (*.ove) (pouze zavedení)	190
Guitar Pro (*.GTP, *.GP3, *.GP4, *.GP5, *.GPX) (pouze zavedení)	190
Podívejte se také na	190
TRÁMCE PŘES OSNOVY	190
Podívejte se také na	190
VLASTNOSTI NOTOVÝCH OSNOV	190
Background	190
How to get there	191
Common items	193
Standard and Percussion staff specific items	194
Tablature staff specific items	194
Fret marks	194
Note values	195
Preview	196
VYTAŽENÍ PARTŮ	196
Zřízení partů	196
Zřízení všech partů najednou	197
Vyvedení partů	198
Uložení	198
ZAVEDENÍ MIDI	198
Dostupné činnosti	199

ZPŘÍSTUPNĚNÍ	200
Introduction	200
Initial setup	200
Finding your way around	200
The score window	201
Score reading	201
Moving forwards or backwards in time	202
Moving between notes at a given point in time	202
Filtering score reading	202
Score playback	202
Score editing	203
Customization	203
ČÍSLOVANÝ BAS	203
Přidání označení nového číslovaného basu	203
Formát textu	203
Číslice	203
Posuvky	204
Combined shapes	204
Parentheses	204
Continuation lines	205
Duration	205
Editing existing figured basses	206
Style	206
Proper syntax	208
Summary of keys	208
NOVÉ VLASTNOSTI V MUESCORE 2.0	208
PODÍVEJTE SE TAKÉ NA	208
UPGRADE FROM MUESCORE 1.X	209
How to upgrade MuseScore	209
Opening 1.x scores in MuseScore 2	209
Relayout	209
Getting the sound from MuseScore 1.x	209
PODPORA	210
NAHLÁŠENÍ CHYBY NEBO ŽÁDOST O PODPORU	210
See also	210
NAVRÁCENÍ K TOVÁRNÍMU NASTAVENÍ	210
Instructions for Windows	210
Instructions for Mac OS X	211
Instructions for Linux (please adapt for flavors other than Ubuntu)	211
See also	211
PŘEKLAD	211
Software translation	211
Website and handbook translation	212
See also	212
ZNÁMÉ POTÍŽE S VYBAVENÍM	212
Hardware incompatibilities	212
Software incompatibilities	212
AVG Internet Security hangs MuseScore	212
Font problem on Mac OS X	212
Font problem on Linux	212
Save As dialog empty on Linux	213
DODATEK	213
KLÁVESOVÉ ZKRATKY	213
Navigation	213
Note input	213
Duration	213
Voices	214
Pitch	214
Interval	214
Direction	214
Articulations	214

Text entry	214
Lyrics entry	214
Display	215
See also	215
ZNÁMÁ OMEZENÍ MUDESCORE 2.0	215
Basics	215
Save Selection	215
Local Time Signatures	215
Note input	215
Tablature staff linked with Standard staff	215
Sound and playback	215
Instrument change	215
Mixer	215
Layout	215
Header & Footer	216
SLOVNÍČEK	216
External links	219
VOLBY PRO PŘÍKAZOVÝ ŘÁDEK	219
Qt Toolkit Options	220
See also	220
External links	220
TABLE OF CONTENTS	220
GETTING STARTED	220
ZÁKLADY	221
NOTATION	221
SOUND AND PLAYBACK	221
TEXT	222
FORMATTING	222
ADVANCED TOPICS	222
NEW FEATURES IN MUDESCORE 2.0	222
SUPPORT	223
APPENDIX	223

Tato příručka je pro MuseScore verze 2.0 a novější. Je udržována společností MuseScore.[Možnosti přispění](#) ↗.

Úvod

Tato kapitola vám pomůže s instalací a spuštěním MuseScore. Kapitola vám také pomůže s vytvořením nového notového zápisu.

Instalace

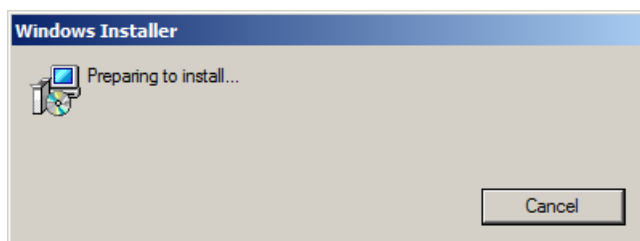
MuseScore pracuje na mnoha různých počítačových systémech včetně Windows, Mac OS a Linuxu.

Instalace v OS Windows

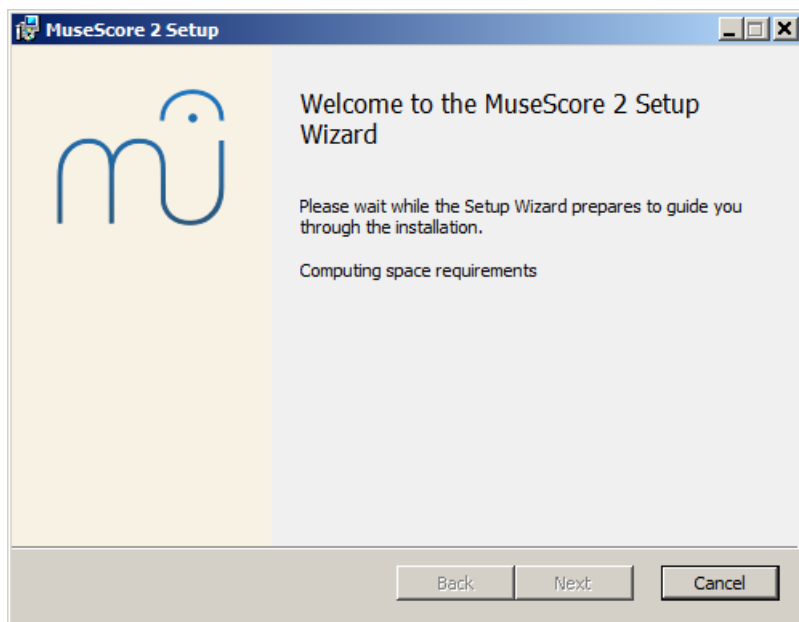
Instalace

Instalátor pro Windows získáte na stránce Nonexistant node nid: 27 stránek MuseScore. Klepněte na odkaz pro započítí stahování. Váš prohlížeč požádá o potvrzení, že chcete stahovat tento soubor. Klepněte na Uložit soubor.

Po skončení stahování na soubor dvakrát klepněte pro zahájení instalace. Ve Windows se může otevřít bezpečnostní okno žádající vás před spuštěním programu o potvrzení. Klepněte na Spustit, chcete-li pokračovat. Krátce nato uvidíte:

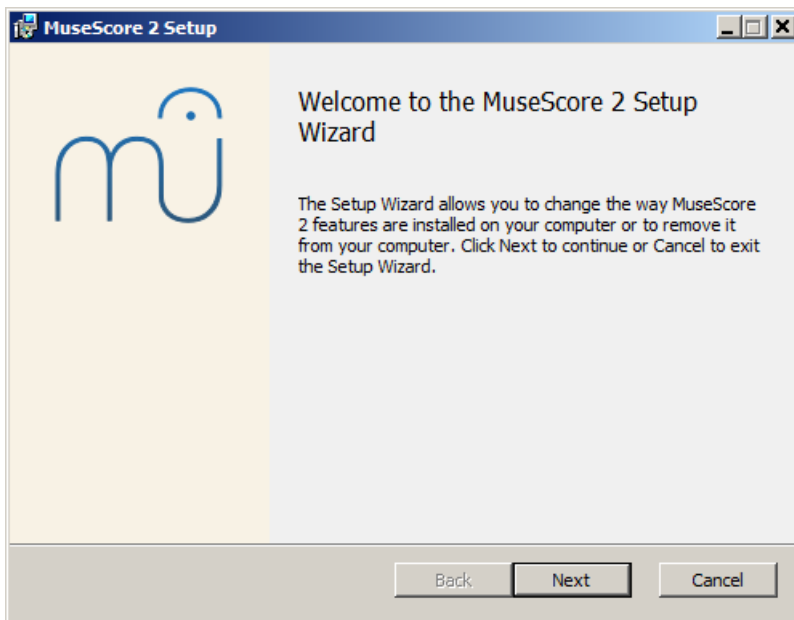


následováno

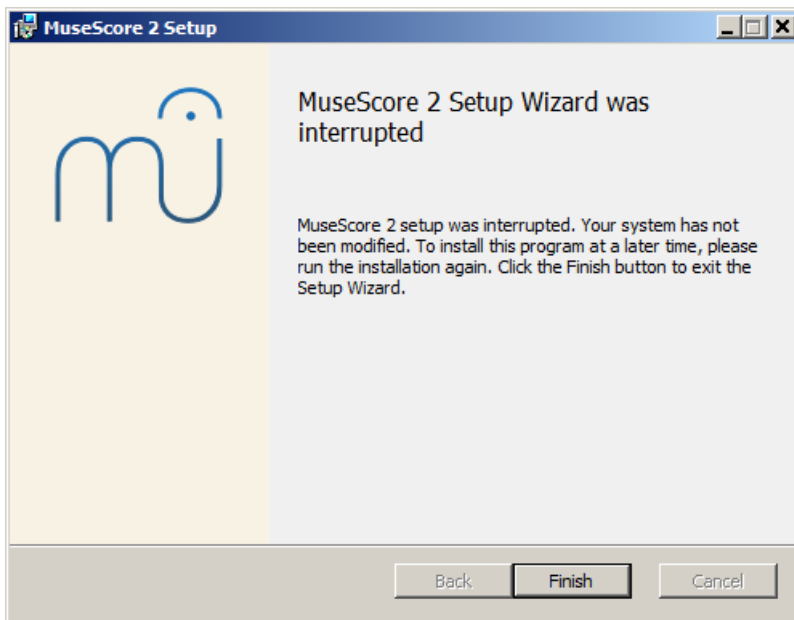


V případě, že nevidíte okno instalátoru ale něco jiného, je možné, že přípona .msi není přiřazena k msiexec.exe. Buď můžete [opravit přiřazení](#) ↗, nebo místo toho stáhnout a použít [přenositelnou verzi MuseScore](#) ↗.

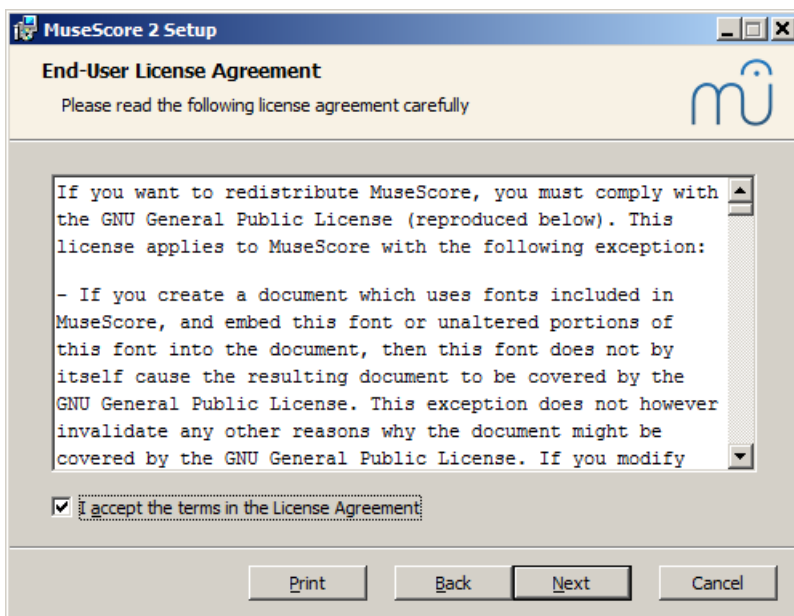
Pokračujte a uvidíte:



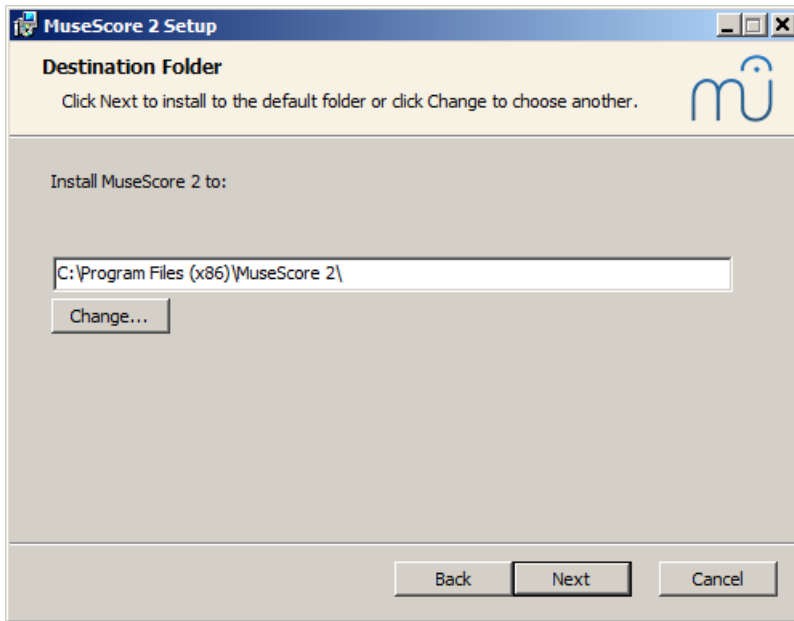
Pokud zde nebo později klepnete na Zrušit, uvidíte:



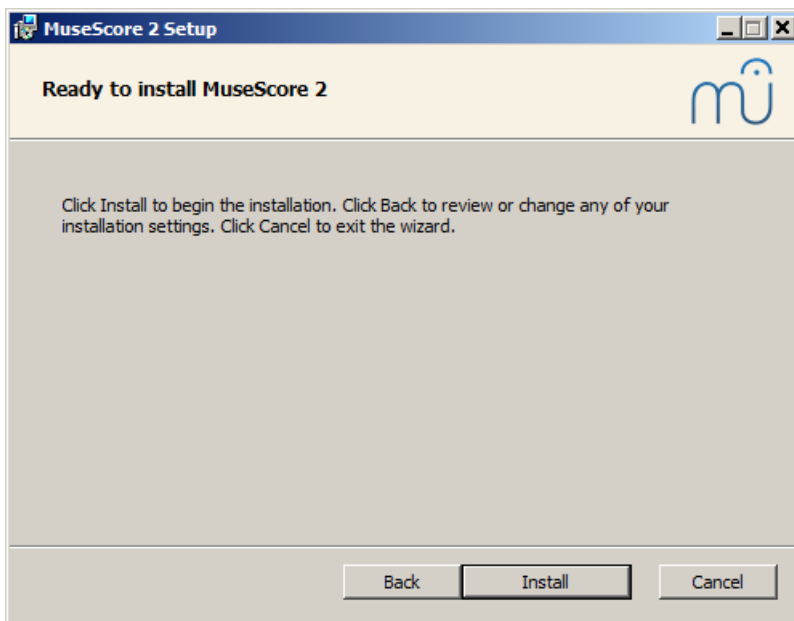
Pokud místo toho pro pokračování klepnete na Další, průvodce instalací zobrazí podmínky licence svobodného software.



Přečtěte si podmínky povolení. Ujistěte se, že je zaškrtnut souhlas s podmínkami licenčního ujednání, a pro pokračování klepněte na Další. V dalším kroku se instalátor zeptá na potvrzení umístění, do kterého se má MuseScore nainstalovat.

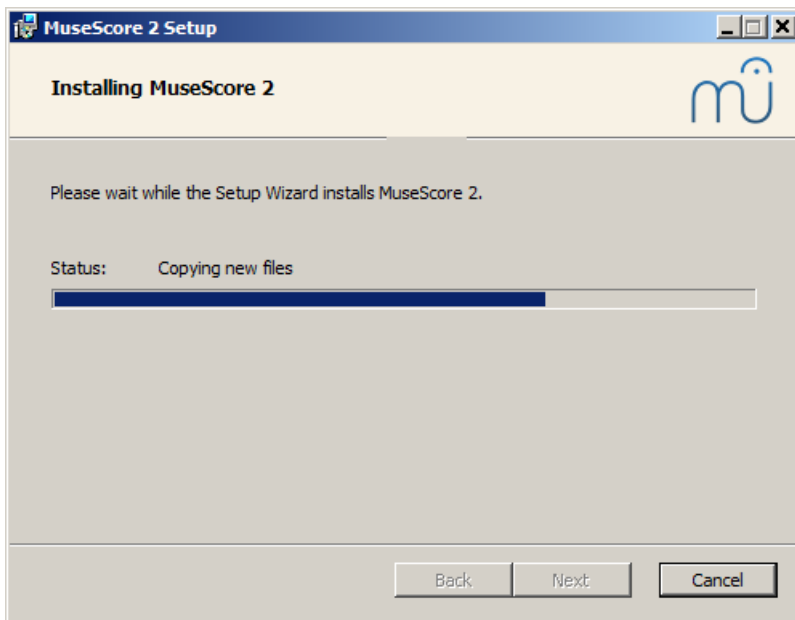


Pokud instalujete novější verzi MuseScore, ale stále chcete mít ve svém počítači i starší verzi, musíte změnit složku (všimněte si, že verze MuseScore 2 může být současně spolu s verzí MuseScore 1 a jedna druhou nepřepíše, takže není třeba žádných změn). Jinak pro pokračování klepněte na Další.

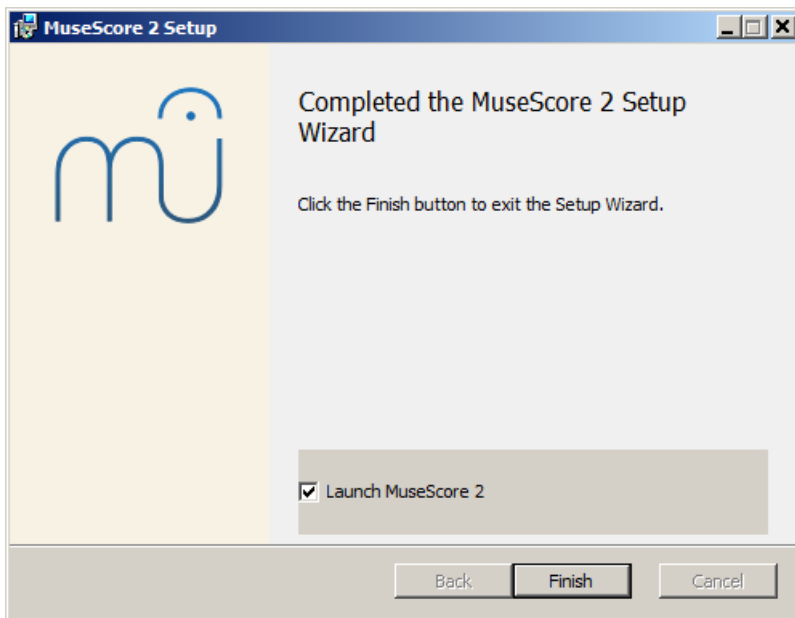


Klepněte na Instalovat pro pokračování..

Dejte průvodci instalací několik minut, aby nainstaloval nutné soubory a nastavení. Uvidíte:



a konečně



Když je to hotovo, klepněte na **Dokončit** pro opuštění instalátoru. Pokud chcete, můžete nyní smazat stažený instalační soubor.

Spuštění MuseScore

Pro spuštění MuseScore vyberte v nabídce **Start** → **Všechny programy** → **MuseScore 2** → **MuseScore 2**.

Řešení potíží

Na operačních systémech Windows XP a Vista může být instalátor obstatven systémem. Pokud se vám nepodaří (nedokážete) MuseScore nainstalovat, klepněte na stažený instalační soubor pravým tlačítkem myši a klepněte na **Vlastnosti**. Pokud je tam zpráva *"Tento soubor přišel z jiného počítače a může být kvůli ochraně tohoto počítače blokován"*, klepněte na **"zrušit blokování"**, **"OK"** a znovu dvakrát klepněte na stažený soubor.

Vnější odkazy

- [Jak MuseScore nainstalovat do Windows bez administrátorských práv](#) ↗
- [Jak MuseScore ve Windows spustit jako administrátor](#) ↗
- [Jak v MuseScore změnit jazyk](#) ↗

Instalace v macOS

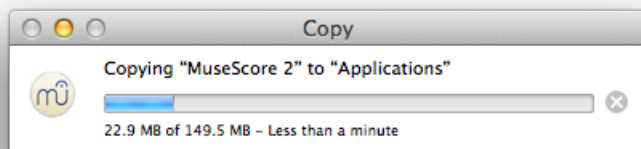
Instalace

Soubor DMG (obraz disku) najdete na internetových stránkách MuseScore na stránce pro Nonexistant node nid: 27. Klepněte na odkaz pro macOS pro zahájení stahování. Až bude stahování dokončeno, dvakrát klepněte na soubor DMG pro připojení obrazu disku.



Táhněte a upustěte ikonu MuseScore na ikonu složky s programy.

Pokud nejste přihlášen jako správce systému, macOS po vás bude požadovat heslo: Klepněte na Autentizovat a zadejte své heslo, aby se mohlo pokračovat.



Až program dokončí kopírování, vysuňte obraz disku. Nyní můžete MuseScore spustit přes nabídku s programy, Spotlight, nebo Launchpad.

Odinstalování

Stačí, abyste MuseScore smazali ve složce s programy.

Instalace se vzdálenou plochou Apple

Soubor DMG můžete nakopírovat na všechny počítače pomocí funkce vzdálené plochy Apple "Kopírovat". Potom MuseScore nainstalujte několika unixovými příkazy poslanými z funkce vzdálené plochy Apple "Unix".

```
hdiutil mount <Path to where you copied .dmg>/MuseScore-2.0.3.dmg
cp "/Volumes/MuseScore-2.0.3/MuseScore 2.app" /Applications
hdiutil unmount /Volumes/MuseScore-2.0.3
rm -rf <Path to where you copied .dmg>/MuseScore-2.0.3.dmg
```

If you want to deploy a PKG, you can make one with pkgbuild or with <https://github.com/scriptingosx/quickpkg> ↗.

Vnější odkazy

- [Jak v MuseScore změnit jazyk](#) ↗

Instalace v OS Linux

Podívejte se na stránku Nonexistant node nid: 27 , kde se nacházejí pokyny pro instalaci MuseScore v Linuxu. Balíčky jsou poskytovány pro distribuce Debian, Ubuntu, Fedora a PCLinuxOS. Jiné distribuce, například Mageia nebo openSUSE nebo Kubuntu, mohou vyžadovat sestavení programu ze zdrojových souborů, mohou poskytovat balíčky vlastní, ať už v poslední verzi, nebo ve verzi starší, a podobně. Na pokyny pro instalaci v distribuci Fedora se podívejte [níže](#).

Od MuseScore 2.0.3 poprvé můžete dostat kopii pro Linux přímo ze [stránky pro stahování](#) ↗, tak jako uživatelé Windows a MacOS. To je možné díky formátu balíčků [Applmage](#), který běží na dost velkém množství linuxových. Pokud tomu dáváte přednost, stále je tu možnost získat MuseScore tradiční cestou přes [správce balíčků vaší distribuce](#) (ale možná budete muset počkat, až bude ubalen odpovědným správcem). Samozřejmě že vždy program můžete [sestavit ze zdrojových souborů](#) ↗.

Applmage

[Formát Applmage](#) ↗ je nový způsob balení linuxových programů. Obrazy programů (Applmage) jsou přenositelné - nemusí se instalovat - a běží na spoustě linuxových distribucí. Závislosti jsou obsaženy v souboru obrazu programu (Applmage).

Krok 1 - stažení

Předtím než stáhnete nějaký obraz programu (Applmage), potřebujete vědět, jaká je architektura procesoru. Tyto terminálové příkazy vám to ukáží:

```
arch
```

```
or
```

```
uname -m
```

Výstup bude vypadat nějak takto "i686", "x86_64" nebo "armv7":

- i686 (nebo podobné) - 32 bitový procesor Intel/AMD. (Nalezeno na starších strojích.)
- x86_64 (nebo podobné) - 64 bitový procesor Intel/AMD. (moderní přenosný počítač a stolní počítače, většina zařízení Chromebook.)
- armv7 (nebo novější) - procesor ARM. (telefony a destičky (tablety), Raspberry Pi 2/3, na nichž je provozováno Ubuntu Mate, některá zařízení Chromebook. V současnosti obvykle 32 bitová.)

Nyní si to můžete namířit na [stahovací stránku](#) ↗ a najít obraz programu (Applmage), jenž se k vaší architektuře hodí nejlépe. Jakmile bude stažen, soubor bude nazván "MuseScore-X.Y.Z-\$(arch).Applmage".

Krok 2 - poskytnutí práv ke spuštění

Předtím než budete moci obraz programu (Applmage) použít, musíte mu dát práva, aby mohl být spuštěn jako program.

Z terminálu:

Tento příkaz uživateli dává (u) oprávnění ke spuštění (x) obrazu programu (Applmage). Pracuje na všech linuxových systémech.

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

Poznámka: Použijte příkaz "cd" ke změně adresáře na umístění, kam jste uložil obraz programu (Applmage).

Ze správce souborů:

Pokud se milerádi vyhnete příkazovému řádku, obvykle se dají oprávnění ke spuštění nastavit ze správce souborů.

Ve správci souborů GNOME (Nautilus) jednoduše:

1. Klepněte pravým tlačítkem myši na obraz programu (Applmage) a vyberte Vlastnosti.
2. Otevřete kartu s oprávněními.

3. Povolte volbu popsanou jako "Povolit spuštění souboru jako programu".

Postup se v jiných souborových správcích může lehce lišit.

Krok 3 - spuštění

Nyní by měl jít program spustit jednoduše dvojitým klepnutím na něj.

Když jste obraz programu (Applmage) stáhnul, byl pravděpodobně uložen do složky se staženými soubory, můžete jej ale kdykoli přesunout kamkoli jinam (například jej můžete kvůli snadnějšímu přístupu dát na plochu). Pokud jej kdy budete chtít odstranit, prostě jej smažte.

Instalace obrazu programu (volitelné)

Obraz programu (Applmage) můžete spustit, aniž byste jej nainstaloval. Musíte jej však nainstalovat, pokud chcete, aby byl zcela začleněn do pracovního prostředí počítače. To má následující výhody:

- Přidá obraz programu (Applmage) do nabídky programů nebo spouštěče programů
- Nastaví správné ikony pro soubory MuseScore (MSCZ, MSCX) a pro soubory MusicXML (MXL, XML)
- Udělá obraz programu (Applmage) ve správci souborů dostupným přes nabídku vyvolanou klepnutím pravým tlačítkem myši Otevřít s

Pro jeho instalaci spusťte obraz programu (Applmage) z terminálu (konzole) volbou pro instalaci viz hned dále). Toto soubor plochy a různé ikony zkopíruje do vašeho počítače. Pokud je budete chtít odstranit, budete muset, předtím než obraz programu (Applmage) smažete, spustit volbu pro odstranění. Toto neovlivní žádné notové zápisy vytvořené v jakékoli verzi MuseScore.

Použití voleb příkazového řádku

Spuštění obraz programu (Applmage) z terminálu (konzole) umožní použít různé volby příkazového řádku. Obraz programu (Applmage) má dodatečně k běžným volbám příkazového řádku MuseScore některé zvláštní volby.

Budete muset změnit adresář (cd) na umístění, kde je ve vašem systému obraz programu (Applmage) uložen, například:

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

Nebo zadejte cestu k Applmage:

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

Použijte volby "--help" and "man" pro získání více informací o dostupných volbách příkazového řádku:

```
./MuseScore*.Applmage --help # zobrazí úplný seznam voleb příkazového řádku
./MuseScore*.Applmage man   # zobrazí stránku v příručce (vysvětlí, co volba dělá)
```

Balíčky linuxových distribucí

Fedora

1. Zaveďte klíč GPG:

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

2. Jděte na stránku Nonexistant node nid: 27 internetových stránek MuseScore. Klepněte na odkaz pro stažení do Fedory a vyberte správný balíček rpm pro vaši architekturu.

3. V závislosti na vaší architektuře použijte v režimu správce systému první nebo druhou sadu příkazů pro instalaci MuseScore

- pro architekturu i386

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

- pro architekturu x86_64

Pokud máte potíže se zvukem, podívejte se na [Fedora 11 a zvuk](#)

Vnější odkazy

- [Jak v Linuxu spustit ApplImage pro MuseScore](#) - obraz
- [Jak v MuseScore změnit jazyk](#)

Instalace v OS Chrome(book)

MuseScore will not work natively on Chrome OS but there are some workaround solutions.

1. [Via Crouton](#): Involves installing a Linux based operating system which runs in parallel with Chrome OS, and then installing MuseScore on Linux.
2. [Via software-on-demand service such as Rollapp](#): By just visiting this website, you can run MuseScore in the browser, but you can only start scores from scratch and only save them to your online MuseScore account through the menu File → Save Online..., and sound and playback does not work.

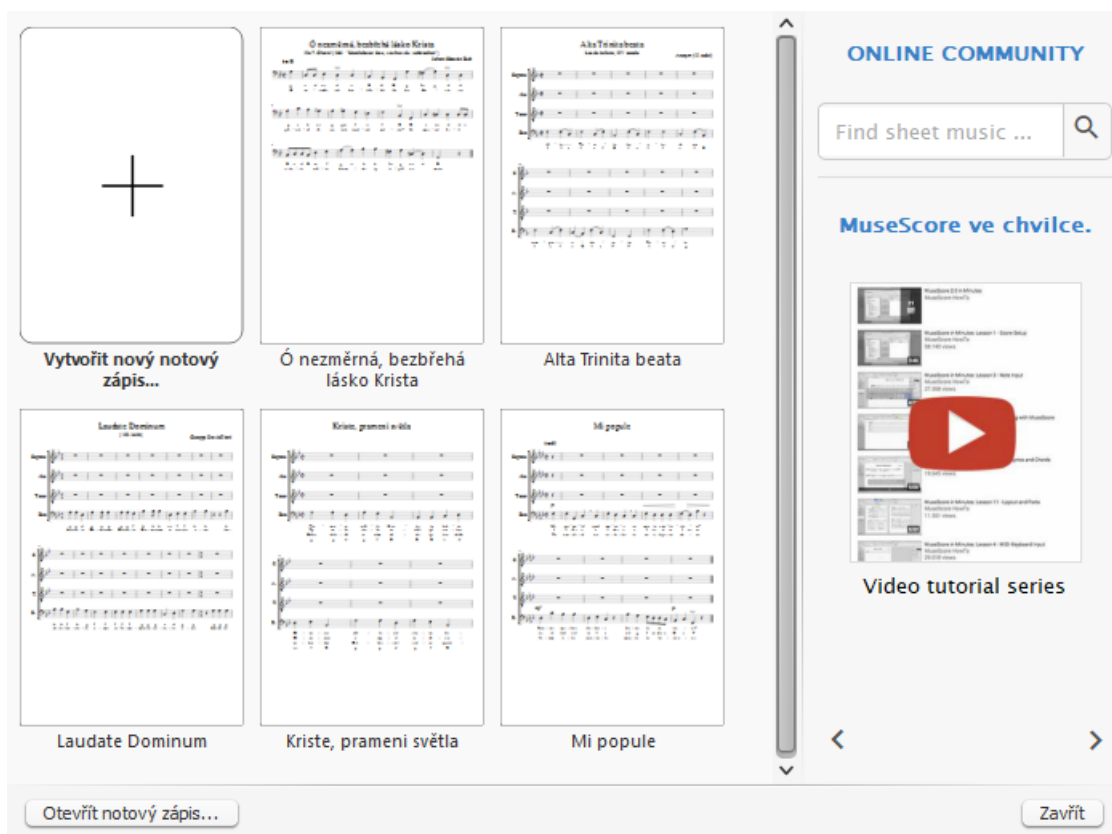
External links

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

Vytvoření nového notového zápisu


Průvodce novým notovým zápisem vám pomůže založit nový notový zápis. Pro přímé otevření průvodce novým notovým zápisem, viz [Vytvořit nový notový zápis](#) (níže). Do průvodce novým notovým zápisem se dostanete i přes **Zahajovací středisko**.

Zahajovací středisko



Toto je okno, které se zobrazí při prvním otevření MuseScore. Případně je můžete otevřít jeho vybráním **Pohled → Zahajovací středisko...** (klávesová zkratka F4).

Můžete v něm vybírat mezi volbami jako:

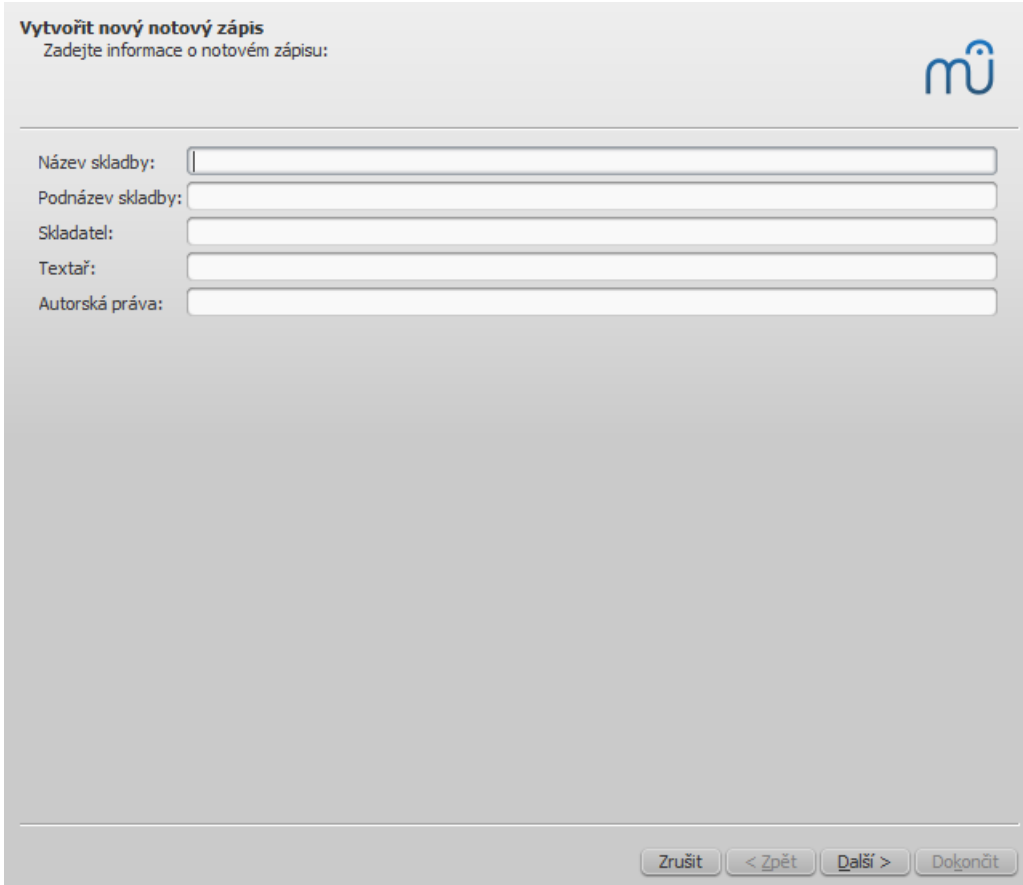
- [Vytvoření nového notového zápisu](#) (klepnutím na obrázek se znaménkem plus)
- Otevřít předtím otevřený notový zápis
- Při prvním spuštění MuseScore otevřít návodný notový zápis "Začínáme")
- Otevřít stávající notový zápis ze souborového systému počítače
- Vidět notový zápis dne, který je "ve středu pozornosti"
- Hledat noty na musecore.com 
- Odkaz na mobilní aplikaci
- Odkaz na sledování MuseScore na společenských sítích

Vytvoření nového notového zápisu

Pro otevření **Průvodce novým notovým zápisem**, když zahajovací středisko není otevřeno, použijte jednu z následujících voleb:

- Klepněte na ikonu pro nový notový zápis v nástrojovém pruhu nahoře nalevo okna;
- Použijte klávesovou zkratku Ctrl+N (Mac: Cmd+N);
- Vyberte Soubor → Nový....

Název, skladatel a další informace



Vytvořit nový notový zápis
Zadejte informace o notovém zápisu:

Název skladby:

Podnázev skladby:

Skladatel:

Textař:

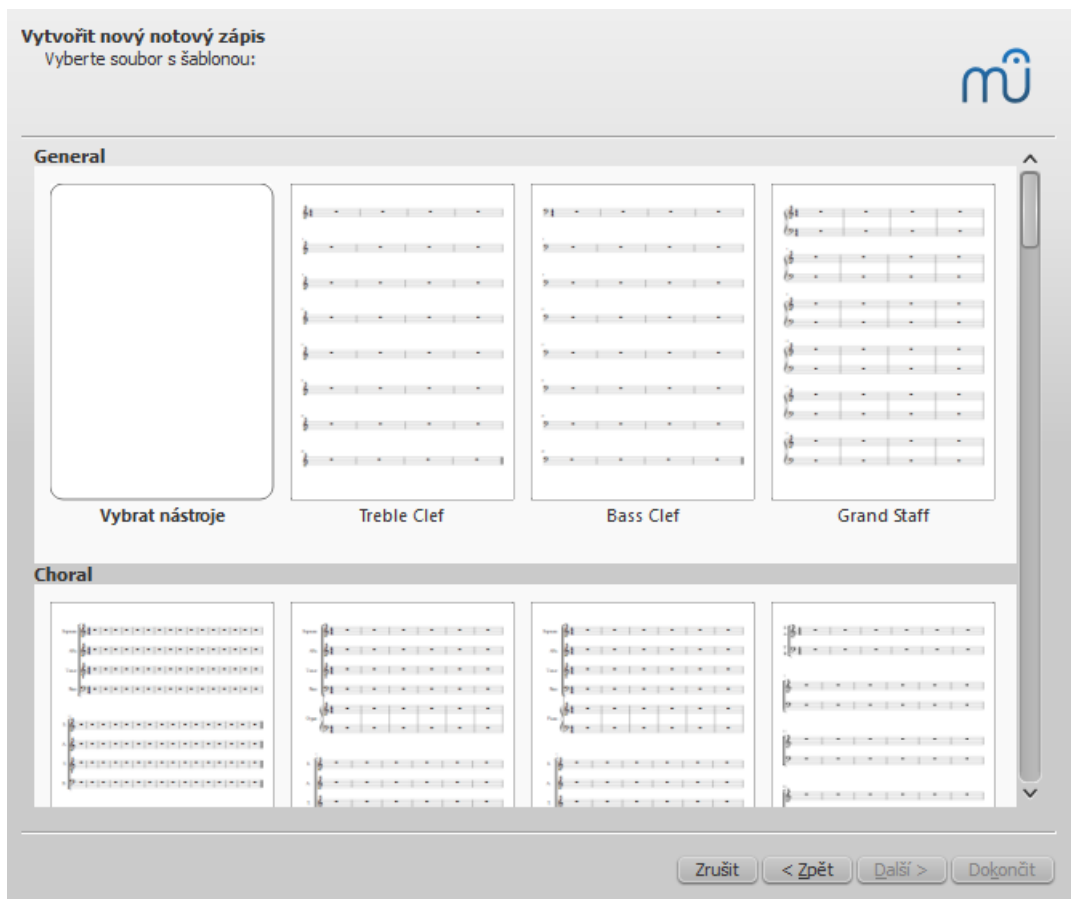
Autorská práva:

Zrušit < Zpět Další > Dokončit

Krok 1: Zadejte informace o notovém zápisu.

Zadejte název, skladatele a jakékoli další informace, jak je to ukázáno výše, potom klepněte na **Další >**. Tento krok je volitelný: tyto údaje můžete přidat i po vytvoření notového zápisu (podívejte se na [Svislý rámeček](#)).

Výběr předlohy



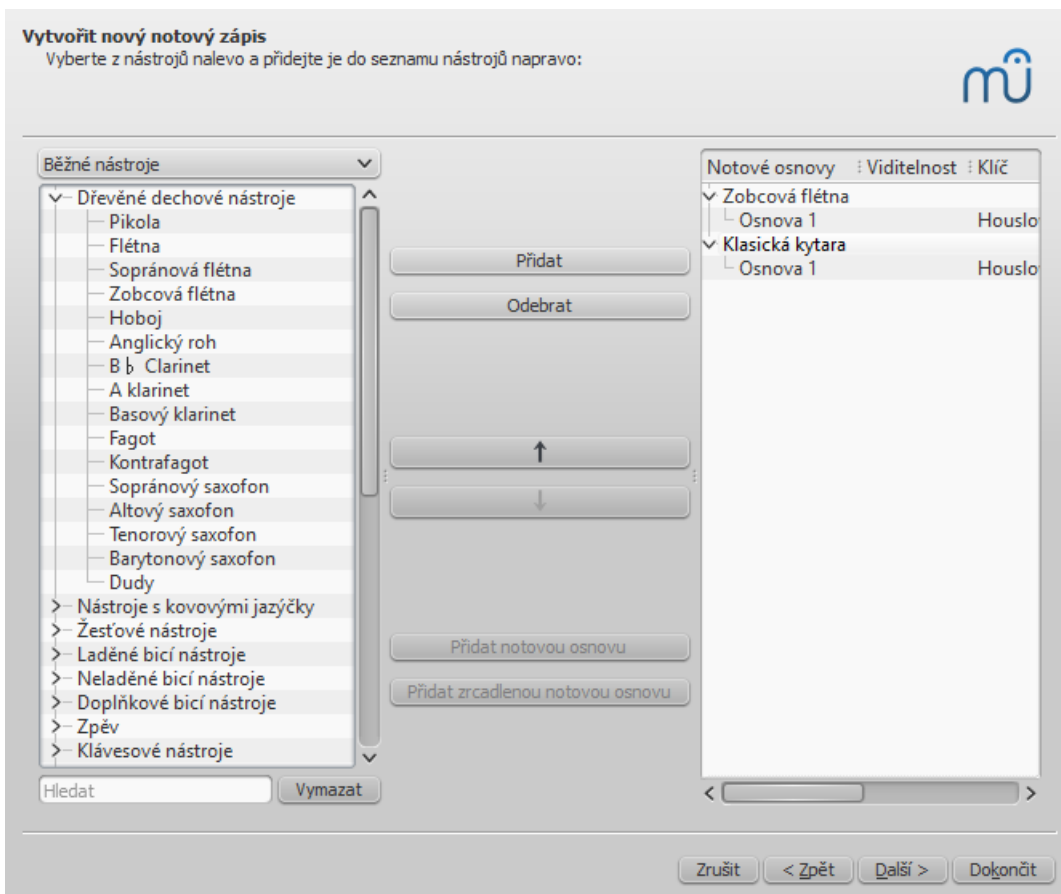
Krok 2: Vyberte soubor s předlohou.

Zde můžete volit z řady sólových, sborových a orchestrálních šablon. Pokud si chcete vybrat přesně, jaký má být ve vašem notovém zápisu nástroj, pak klepněte na šablonu "Vybrat nástroje" (pod "Obecné").

Můžete si také vytvořit své vlastní předlohy notových zápisů. Tyto se zobrazují pod **Vlastní šablony**". Viz [níže](#).

Výběr nástrojů nebo hlasových partů

Pokud nemůžete najít vhodnou předlohu, klepněte na **"Vybrat nástroje"**.



Okno **Vybrat nástroje** je rozděleno do dvou sloupců:

- Levý sloupec obsahuje seznam nástrojů nebo hlasové party, ze kterých si máte vybrat. Tento seznam je roztržiděn do skupin nástrojů, a po poklepání na skupinu se ukáže úplný seznam nástrojů v každé skupině.

Výchozí seznam obsahuje "Běžné nástroje", ale můžete vybírat i z jiných nástrojů, včetně "Jazzových nástrojů" a "Staré hudby". Vespod okna s nástroji je vyhledávací pole: po napsání názvu nástroje je tento hledán ve "všech nástrojích".

- Pravý sloupec je zpočátku prázdný, ale bude nakonec obsahovat seznam nástrojů pro váš nový notový zápis, v pořadí, v němž se v něm objeví.

Nejvíce používaným typem osnovy je **standardní** (5 linek), ale jsou poskytovány i osnovy **pro bicí** a **tabulatura**. Můžete použít rozbalovací seznam pod **Druh notové osnovy** pro udělení přípravných úprav osnov: například změnit standardní osnovu na tabulaturu a naopak, nebo změnit vzhled tabulatury nebo osnovy bicích.

Pro **přidání** nástrojů do notového zápisu použijte kteroukoli z následujících voleb:

- Vyberte jeden nebo více nástrojů v levém sloupci a klepněte na **Přidat**.
- Dvakrát klepněte na nástroj v levém sloupci.

Názvy nástrojů a s nimi spojené řádky osnovy se nyní objeví v seznamu nástrojů v pravém sloupci. Podle potřeby můžete přidat více nástrojů nebo hlasových partů. Každému nástroji, který byl přidán tímto způsobem, je přidělen jeho vlastní kanál **směšovače**.

Pro **změnu** pořadí nástrojů/osnov, klepněte buď na název nástroje nebo na osnovu a použijte tlačítek **↑** nebo **↓** pro jejich přesun výše nebo níže.

Pro **smazání** nástroje nebo řádku osnovy z notového zápisu:

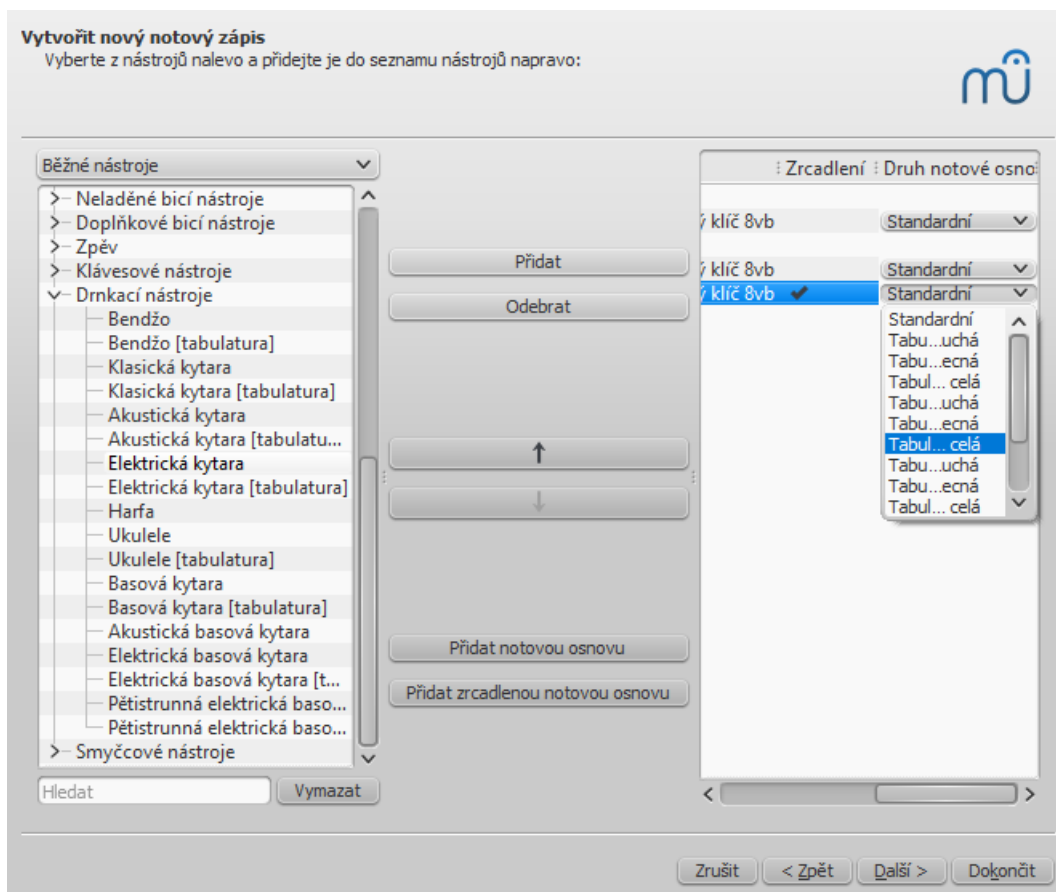
- Vyberte nástroj nebo řádku osnovy v pravém sloupci a klepněte na **Odebrat**.

Přidání notové osnovy

Tento postup se používá pro přidání další notové osnovy ke stávajícímu nástroji v seznamu vašich nástrojů:

1. Vyberte notovou osnovu v seznamu nástrojů na pravé straně (např. viz "Osnova 1" v obrázku níže). Klepněte na **Přidat notovou osnovu**.

2. Upravte **Druh notové osnovy**, pokud je to vhodné.



Každá notová osnova s nástrojem může být upravována nezávisle na jiné(ých). Všechny osnovy sdílí též název nástroje a kanál směšovače.

Můžete použít **Přidat notovou osnovu** na vytvoření systému **nezrcadlených** notových osnov/tabulatur pro kytaru nebo jiných drnkacích strunných nástrojů (viz [Spojit notovou osnovu s notami s tabulaturou](#)).

Přidání zrcadlené notové osnovy

Tento postup se používá na přidání **zrcadlené** notové osnovy ke stávajícímu nástroji v seznamu vašich nástrojů:

1. Vyberte notovou osnovu s nástrojem v seznamu nástrojů (např. "Osnova 1" viz obrázek výše) a klepněte na **Přidat notovou osnovu**.
2. Použijte sloupec **Druh notové osnovy** pro změnu nové notové osnovy, jak je požadováno.

Všechny změny v notovém zápisu v jedné notové osnově budou automaticky přeneseny do druhé. Všechny osnovy sdílí též název nástroje a kanál směšovače.

Můžete použít tlačítko **Přidat zrcadlenou notovou osnovu** na vytvoření systému **zrcadlených** notových osnov/tabulatur pro kytaru nebo jiných drnkacích strunných nástrojů (viz [Spojit notovou osnovu s notami s tabulaturou](#)).

Poznámka: Na upravení vzdálenosti mezi notovými osnovami v jednom nástroji (vytvořeno pomocí tlačítek **Přidat notovou osnovu** nebo **Přidat zrcadlenou notovou osnovu**), použijte nastavení [Vzdálenost mezi spojenými osnovami](#).

Výběr předznamenání a tempa

Vytvořit nový notový zápis
Vyberte předznamenání a tempo:

Předznamenání

Two rows of musical staves showing key signature options. The first row contains major keys from one sharp to three sharps. The second row contains minor keys from one flat to three flats. A blue highlight is on the first flat (B-flat), and an 'X' is on the empty staff to its right.

Tempo
M.M. 100,0

Zrušit < Zpět Další > Dokončit

Krok 3: Výběr předznamenání a tempa.

Průvodce se ptá na dvě věci: Počáteční předznamenání a tempo notového zápisu. Vyberte předznamenání a tempo, jaké potřebujete, a klepněte na Další >, aby se pokračovalo dál. Počáteční tempo zde lze nastavit také.

Druh taktu, předtaktí a počet taktů

Vytvořit nový notový zápis
Vyberte taktové označení:

Zadat taktové označení:

4 / 4
 C
 C

Předtaktí
Délka: 1 / 4

Zadat počet taktů:
Takty: 32
Rada: Takty lze přidat nebo odstranit i po vytvoření notového zápisu.

Zrušit < Zpět Další > Dokončit

Krok 4: Vytvoření taktového označení atd.

Zde můžete nastavit **počáteční taktové označení**. Pokud notový zápis začíná předtaktím, potom zaškrtněte okénko **Předtaktí** a upravte taktové označení předtaktí tak, aby vyjadřovalo skutečnou dobu trvání prvního taktu (nastavení známé z nabídky souvisejících činností jako 'Vlastnosti taktu' jako skutečná doba trvání).

Počet taktů v hodnotě **Takty** je ve výchozím nastavení nastaven na 32: toto číslo zde můžete změnit, nebo takty do notového zápisu přidat/odstranit později.

Klepněte na **Dokončit** pro vytvoření nového notového zápisu.

Úpravy notového zápisu po jeho vytvoření

Kterékoli nastavení zadané v průvodci novým notovým zápisem můžete později změnit, když jste začali s prací na notovém zápisu.

Přidání/upravení textu

Pro změnu jakéhokoli textu viz úpravy textu. Pro přidání chybějícího názvu (nebo jiné textové položky) použijte nabídku Přidání → Text → Název (nebo jiná textová položka)

Změna nastavení nástroje

Pro přidání, smazání nebo změnu pořadí nástrojů použijte nabídku Úpravy → Nástroje... nebo stiskněte I. Toto otevře dialog **Nástroje**, který je totožný s dialogem Vybrat nástroje v průvodci novým notovým zápisem (viz výše).

Podívejte se také na Změnit nástroj (Vlastnosti osnovy).

Předlohy

Druhá obrazovka průvodce novým notovým zápisem umožňuje vybrat předlohu (šablona), z níž bude vytvořen nový notový zápis (na podrobnosti se podívejte výše). Pro vytvoření notového zápisu pomocí tohoto postupu klepněte na předlohu namísto na volbu "Vybrat nástroje". Pokračujte a dokončete průvodce novým notovým zápisem jako obvykle.

Soubory s předlohami (šablonami) jsou běžné soubory MuseScore uložené ve složce s předlohami. Ve výchozím nastavení jsou vytvořeny dvě složky s předlohami: systémová složka s předlohami, která obsahuje předlohy nainstalované společně s MuseScore a **neměla by se měnit**, a soukromá uživatelská složka s předlohami, do níž přidáváte své vlastní předlohy. Můžete vytvořit své vlastní předlohy, které se budou ukazovat v průvodci novým notovým zápisem, jednoduše uložením notového zápisu do této složky.

Uživatelská složka s předlohami

Umístění složky s vašimi soukromými předlohami můžete nastavit v Úpravy → Nastavení... → Obecné, ale MuseScore vytvoří složku pro tento účel.

V operačním systému Windows je složka s uživatelskými předlohami uložena v %HOMEPATH%\Documents\MuseScore2\Templates.

V operačním systému Mac od firmy Apple (macOS) a v Linuxu je umístěna v ~/Documents/MuseScore2/Templates.

Průvodce novým notovým zápisem bude ukazovat předlohy z obou umístění, ze systémové a uživatelské složky s předlohami.

Systémová složka s předlohami

Obsah této složky **se nemá měnit**.

V operačním systému Windows je obvykle systémová složka s předlohami uložena v C:\Program Files\MuseScore 2\templates nebo v 64-bitové verzi C:\Program Files (x86)\MuseScore 2\templates.

V operačním systému Linux se podívejte do /usr/share/mscore-xxx, pokud jste program nainstalovali pomocí správce balíčků. Pokud jste v Linuxu program sestavili překladem zdrojových souborů, pak se podívejte do /usr/local/share/mscore-xxx (xxx je používaná verze).

V operačním systému Mac od firmy Apple se podívejte do /Applications/MuseScore 2.app/Contents/Resources/templates.

Podívejte se také na

- [Předznamenání](#)
- [Taktová označení](#)
- [Klíče](#)
- [Tempo](#)
- [Vlastnosti notových osnov](#)

Vnější odkazy

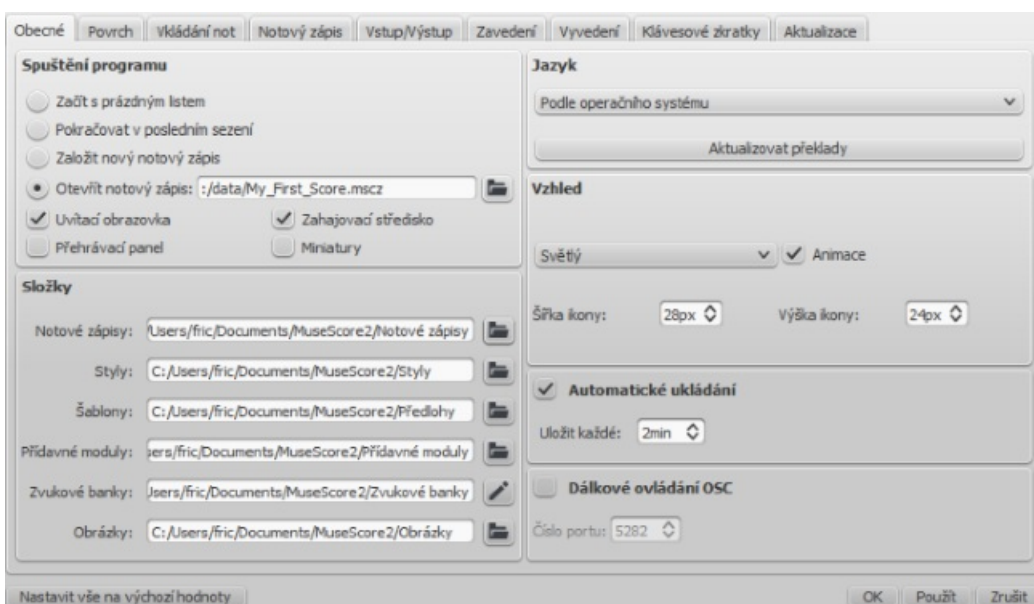
- [Videonávod: MuseScore ve chvílce: Lekce 1 - Vytvoření notového zápisu](#)

Nastavení jazyka a aktualizace překladů

MuseScore bude nainstalováno a bude pracovat s jazykem vašeho "systému" (používán pro většinu programů a obecně závisící na nastaveních počítače pro zemi a jazyk, nebo účet).

Změna jazyka

1. Jděte do Úpravy → Nastavení... (Mac: MuseScore → Nastavení...)
2. Na kartě Obecné je část Jazyk:



Jazyk můžete měnit a také aktualizovat pomocí tlačítka Aktualizovat překlady. Objeví se nové okno, kde se váš jazyk ukáže nahoře - viz [níže](#).

Jak je ukázáno, budete muset MuseScore ukončit a otevřít znovu, aby se změny a aktualizace projevily.

Aktualizace překladu

Překlad lze, jak je vysvětleno výše, přes dialog Nastavení aktualizovat, ale je tu další způsob:

1. Jděte do Nápověda → Správce zdrojů
2. Klepněte na tlačítko Aktualizovat

Jazyk	Název souboru	Velikost souboru	Aktualizace
Čeština	locale_cs.zip	499.34 KB	Žádná aktualizace
Afrikaans	locale_af.zip	45.66 KB	Aktualizovat
العربية	locale_ar.zip	413.48 KB	Aktualizovat
العربية (الجزائر)	locale_ar_DZ.zip	0.31 KB	Žádná aktualizace
العربية (مصر)	locale_ar_EG.zip	94.09 KB	Aktualizovat
العربية (السودان)	locale_ar_SD.zip	413.25 KB	Aktualizovat
Asturiano	locale_ast.zip	94.57 KB	Aktualizovat
Беларуская мова	locale_be.zip	33.92 KB	Aktualizovat
български	locale_bg.zip	122.76 KB	Aktualizovat
Català	locale_ca.zip	502.66 KB	Aktualizovat
Valencià	locale_ca@valencia.zip	493.96 KB	Aktualizovat
Cymraeg	locale_cy.zip	319.72 KB	Aktualizovat
Dansk	locale_da.zip	475.09 KB	Aktualizovat

I zde budete MuseScore muset ukončit a otevřít znovu, aby se aktualizace projevila.

Podívejte se také na

- [Překlad](#)

Vnější odkazy

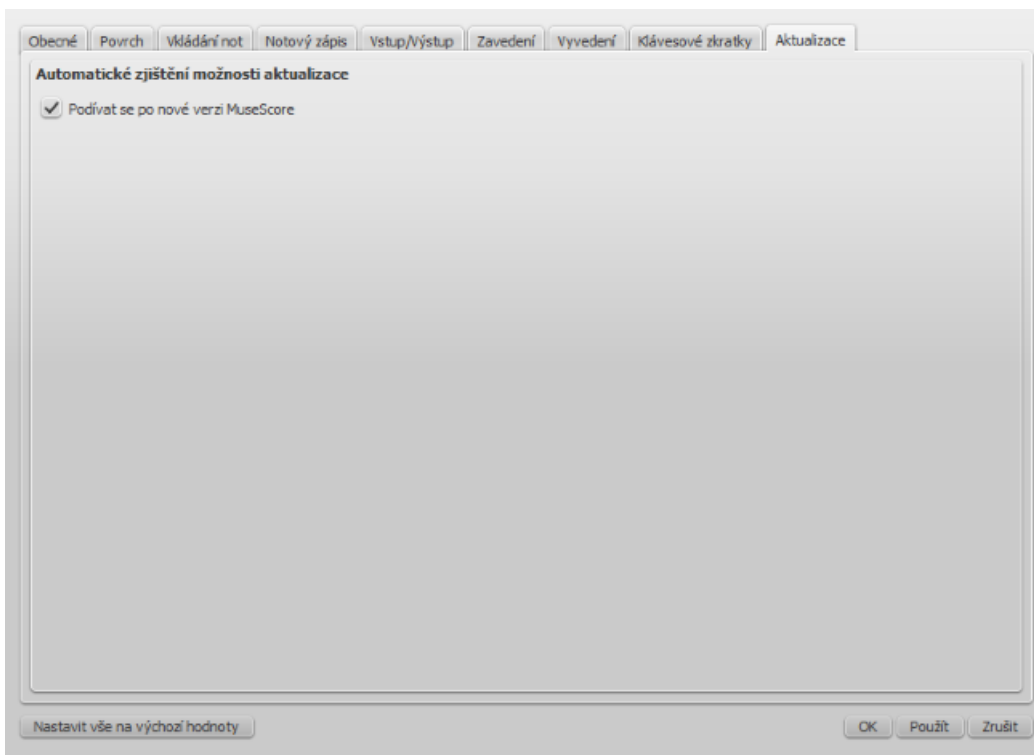
- [Jak v MuseScore změnit jazyk](#)

Získání aktualizace

Jsou dva způsoby, jak ověřit dostupnost aktualizací.

Automatické zjištění možnosti aktualizace

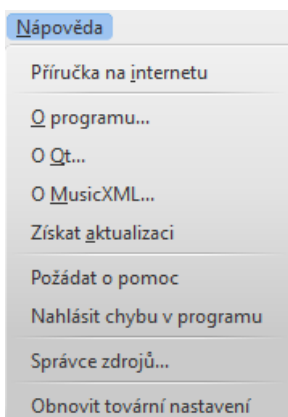
1. Jděte do Úpravy → Nastavení... (Mac: MuseScore → Nastavení...)
2. Vyberte kartu Aktualizace
3. Získat aktualizaci



Nyní MuseScore provede kontrolu aktualizací při každém spuštění a v případě potřeby vás upozorní.

Získání aktualizace

1. Vyberte **Nápověda** → **Získat aktualizaci**



2. Objeví se dialog se stavem aktualizace: buď "Není dostupná žádná nová verze" nebo "Je dostupná nová verze programu MuseScore:" Následuje odkaz k jejímu stažení.

Poznámka: Tato volba nabídky je dostupná pouze ve verzích MuseScore pro operační systémy Mac a Windows, jelikož tyto lze přímo aktualizovat z MuseScore.org. Linuxové distribuce mají dostupnost aktualizace zařízenou jinak.

Podívejte se také na

- [Nastavení: aktualizace](#)

Základy

Předchozí kapitola [Úvod](#) vás provází [instalací](#) a procesem [vytvoření nového notového zápisu](#). Kapitola [Základy](#) dává přehled o MuseScore a popisuje obecné postupy práce s notovým zápisem.

Vkládání not

MuseScore umožňuje zadávání not mnoha způsoby, a snadné přepínání mezi (i) různými [vstupními zařízeními](#) a (ii) různými [vstupními režimy](#).

Jednoduché vkládání not (v krocích)

Přidávání not a pomlk do osnovy vyžaduje čtyři základní kroky:

1. Vyberte začáteční polohu na notové osnově pro vložení noty
2. Vstupte do režimu vkládání not
3. Vyberte dobu trvání noty (nebo pomlky), kterou chcete vložit
4. Zadejte výšku tónu (nebo pomlku) pomocí klávesnice, myši nebo kláves (zařízení MIDI - keyboard), nebo klaviatury na obrazovce (P).

Můžete přeskočit krok 2, když zadáвате výšku tónu (nebo pomlky) pomocí klávesových zkratk. Používání těchto zkratk automaticky povolí režim vkládání not.

Pro přidání not, **kteře se svým časem překrývají, ale začínají nebo končí v různou dobu (polyfonie)**, viz hlasy. Pro přidání akordů pokračujte ve čtení zde.

Krok 1: Začáteční poloha

Nejprve v notovém zápisu zvolte notu nebo pomlku jako vaši začáteční polohu pro vložení noty. Pokud začáteční polohu nevyberete, ukazatel bude, když začnete s vkládáním not (viz níže), na začátku notového zápisu. Vložení noty v MuseScore nahradí stávající noty nebo pomlky v taktu vašimi novými notami (to znamená, že noty spíše než vloží, přepíše). Nové takty však můžete vložit na jakémkoli místě (viz operace s takty: vložít), nebo použijte kopírování a vkládání pro přesun skupiny not.

Krok 2: Režim vkládání not

Tlačítko "N" nalevo v nástrojovém panelu pro vkládání not ukazuje, zda jste v režimu vkládání not nebo nejste. Pro vstoupení do nebo opuštění režimu vkládání not můžete na tlačítko klepnout, nebo můžete použít klávesovou zkratku N. Pro opuštění režimu vkládání not také můžete stisknout klávesu Esc.

Krok 3: Délka noty (nebo pomlky)

Po vstoupení do režimu vkládání not vyberte dobu trvání noty, již potřebujete v nástrojovém panelu pro vkládání not nebo použijte odpovídající klávesovou zkratku.

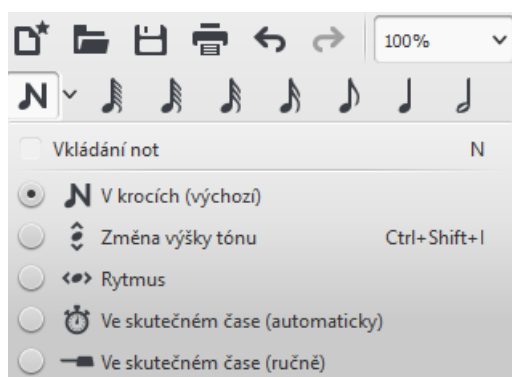
Všimněte si, že pokud máte nepravidelné rozdělení rytmu (jako například 3 osminové noty v čase dvou osmin), podívejte se na rytmickou notovou skupinu

Krok 4: Zadání výšky tónu (nebo pomlky)

U všech nástrojů (kromě bicích, kde výška tónu není) můžete výšky tónů přidat pomocí myši přímým klepnutím v notové osnově (pokyny zvláštní pro bicí viz notový zápis bubnů). Je však možné, že vám bude zadávání not pomocí kláves (MIDI keyboard) (viz dále), nebo klávesnice počítače (písmena A-G) připadat rychlejší.

Jiné režimy vkládání

Počínaje MuseScore 2.1 bylo přidáno několik nových režimů vkládání not. K všem těmto společně s již jsooucími režimem vkládání not v krocích a režimem vkládání výšek tónů lze přistupovat klepnutím na malou rozbalovací šipečku, která je vedle tlačítka pro zadávání not v nástrojovém panelu pro vkládání not.



- **V krocích (výchozí)** - Zadávat noty pomocí myši nebo klávesnice. (Základní způsob zadávání not).

- **Změna výšky tónu** - Nahradit výšky tónů bez změny rytmu.
- **Rytmus** - Zadávat dobu trvání pomocí jednoduchého klepnutí myši nebo stisknutím klávesy.
- **Ve skutečném čase (automaticky)** - Zahrát skladbu ve stejném tempu ukázaném rytmem metronomu.
- **Ve skutečném čase (ručně)** - Zahrát skladbu během poklepávání na klávesu nebo podupávání na pedál pro stanovení tempa.

Vstupní zařízení

Myš

Pomocí myši je vkládání not snadné, není to ale ten nejrychlejší způsob zadávání spousty not.

Jednoduše v nástrojovém panelu vyberte dobu trvání a klepněte na notový zápis pro přidání výšky tónu. Pokud ukazovátkem přejetete nad notovým zápisem v režimu vkládání not, ukáže se vám náhled noty nebo pomlky, již se chystáte přidat.

Klávesnice

Klávesnice je při přidávání mnoha not mnohem rychlejší než myš.

Dobu trvání vyberete pomocí kláves pro čísla 1-9 a výšku tónu pomocí kláves pro písmena A-G. Pomlku zadáte pomocí klávesy pro číslo 0.

Klávesovými zkratkami pro zvolení doby trvání noty jsou:

- 1: Čtyřiašedesátinová nota
- 2: Dvaatřicetinová nota
- 3: Šestnáctinová nota
- 4: Osminová nota
- 5: Čtvrtová nota
- 6: Půlová nota
- 7: Celá nota (semibreve)
- 8: Dvoucelá (breve)
- 9: Longa
- .: Tečka mění dobu trvání vybrané noty na tečkovanou notu/pomlku

Zadejte výšky tónů stisknutím odpovídajících kláves na vaší klávesnici: C D E F G A B C



0 ((Nulou)) vytvoříte pomlku: např. C D 0 E dá výsledek ukázaný níže. Všimněte si, že doba trvání noty, kterou jste zvolili (čtvrtové noty v příkladu) určuje i dobu trvání pomlky (čtvrtová pomlka).



Během vkládání not ukazatel automaticky postupuje v notovém zápisu dál. Pokud toto nechcete, nýbrž chcete k naposledy zadané notě přidat další notu, aby vznikl akord, stiskněte a podržte klávesu Shift, a pak zadejte název noty: C D Shift+F Shift+A E F



Pro vytvoření akordů s notami o různé době trvání viz [hlasy](#).

Pokud chcete vytvořit tečkovanou notu, stiskněte . Po vybrání rodičovské noty (nebo zkratka pro dobu trvání). Například . C 4 D E F G A dá následující:



Když na klávesnici zadáváte notu, MuseScore ji umístí co možná nejlíže k předchozí zadané notě (nahoru nebo dolů). Při zadávání akordů jsou ovšem nové noty přidávány nad předchozí notu (zezdola nahoru).

Když to vede k tomu, že nějaká nota skončí ve špatné oktávě, můžete ji posunout o oktávu nahoru nebo dolů pomocí následujících klávesových zkratk:

- Ctrl+↑ (Mac: ⌘+↑): Zvýší výšku tónu noty o jednu oktávu.
- Ctrl+↓ (Mac: ⌘+↓): Sníží výšku tónu noty o jednu oktávu.

Klávesové zkratky

Další užitečné klávesových zkratky pro úpravy dostupné v režimu vkládání not:

- ↑ (šipka nahoru): Zvýší výšku tónu noty o půltón (použije křížek #).
- ↓ (šipka dolů): Sníží výšku tónu noty o půltón (použije béčko b).
- Alt+1-9: Přidá interval (prima až nona) nad nynější notou
- J: Změní notu nahoru nebo dolů na enharmonickou notu (změní způsob psaní not jak v režimu ve znějící výšce tak v režimu transponovaných not). Podívejte se na [Posuvky](#)
- Ctrl+J (Mac Cmd+J): Změní notu nahoru nebo dolů na její enharmonický ekvivalent (změní způsob psaní not pouze v nynějším režimu). See [Posuvky](#)
- Alt+Shift+↑: Zvýší výšku tónu noty o půltón podle tóniny (pomocí předznamenání)
- Alt+Shift+↓: Sníží výšku tónu noty o půltón podle tóniny (pomocí předznamenání)
- R: Zdvojí naposledy zadanou notu
- Q: Zmenší na polovinu dobu trvání naposledy zadané noty
- W: Zdvojí dobu trvání naposledy zadané noty
- Backspace: Vráti vložení naposledy zadané noty zpět
- Shift+←: Vymění naposledy zadanou notu s notou před ní (opakovat pro ponechání posunující se notu předcházející)
- Shift+→: Vymění notu posunutou pomocí Shift+← s notou, která ji následuje
- X: Obrátí směr nožičky noty
- Shift+X: Přesune hlavičku noty na druhou stranu nožičky

Zařízení MIDI

Výšky tónů také můžete zadávat pomocí kláves (zařízení MIDI, keyboard).

1. Připojte MIDI zařízení k počítači a zařízení zapněte
2. Spusťte MuseScore (toto se musí udělat **po** zapnutí kláves)
3. Vytvořte nový notový zápis
4. Klepněte na pomlku (vyberte ji) v prvním taktu, abyste označili místo, kde chcete, aby vkládání not začalo
5. Stiskněte N pro vstoupení do režimu vkládání not
6. Vyberte dobu trvání noty, například 5 pro čtvrtové noty (viz [výše](#))
7. Stiskněte klávesu na vašem zařízení MIDI, do vašeho notového zápisu je přidána odpovídající výška tónu

Nota by nyní měla být přidána do vašeho notového zápisu.

Poznámka: Pomocí zařízení MIDI můžete najednou přidat jeden tón nebo akord. Tento způsob zadávání not (někdy nazývaný *krokové zadávání*: "v krocích") je rychlý a spolehlivý. Některé notační programy se pokouší překládat zadávání "ve skutečném čase", při němž hraje hudebník skupinu not a program se snaží vytvořit notový zápis. Výsledky tohoto postupu jsou však obecně často nespolehlivé, i když je hráčem schopný hudebník, který používá drahý program. MuseScore se zaměřuje na spolehlivější způsoby zadávání not, jak jsou popsány výše.

Pokud máte ke svému počítači připojeno více zařízení MIDI, může se stát, že budete potřebovat MuseScore říct, které z nich je zařízením MIDI pro zadávání not pomocí kláves. Použijte k tomu nabídku Úpravy → Nastavení... (Mac: MuseScore → Nastavení...). V dialogu Nastavení, který se nyní otevře, klepněte na kartu Vstup/Výstup a vyberte své zadávací zařízení v části označené jako "PortAudio".

Virtuální klaviatura

Noty můžete vkládat i pomocí **klaviatury** na obrazovce.

- Pro zapnutí a vypnutí jejího zobrazení: stiskněte P (nebo vyberte Pohled → Klaviatura).

- Pro změnu velikosti klávesnice: podržte Ctrl (Mac: Cmd) a pohybujte kolečkem myši nahoru/dolů.

Způsob zadávání not se podobá tomu, který se používá u kláves -zařízení MIDI. Jednotlivé noty jsou zadány klepnutím na příslušné klávesy. Pro zadání akordů klepněte na jakoukoli notu v akordu, potom stiskněte a držte klávesu Shift a klepněte na další noty (ve verzích před verzí 2.1 použijte Ctrl (Mac: Cmd)).

Barvení not mimo zobrazený rozsah tónů

Noty uvnitř hrátelného rozsahu nástroje nebo hlasového partu jsou kresleny černě, zatímco noty jdoucí za normální rozsah jsou obarveny na červeně. U některých nástrojů závisí rozsah na schopnostech hudebníka (smyčce, dechy nebo hlas). U těchto nástrojů se noty překračující rozsah amatéra objevují v barvě tmavě žluté a noty mimo typický rozsah profesionála v barvě červené.



Barvy jsou čistě informativní a jsou vidět na obrazovce počítače, ale na výtiscích not nejsou. Pro zakázání barvení not vyberte nabídku Úpravy → Nastavení... (Mac: MuseScore → Nastavení...), klepněte na kartu Vkládání not, a zrušte zaškrtnutí "Barvit noty mimo použitelný rozsah výšky tónu"

Malé noty/malé notové hlavičky

1. Vyberte notu(y), která má mít malou velikost
2. Zaškrtněte okénko Malý/Malá ve správci. To v okně pro notu se používá jen na měnění velikosti jednotlivých notových hlaviček; to v okně pro akord se používá na společné měnění velikosti notové hlavičky, nožičky, trámce a praporku.

Ve výchozím nastavení je malá velikost 70% běžné velikosti. Nastavení můžete změnit vStyl → Obecné → Velikosti.

Změna již zadaných not a pomlk

Změna doby trvání

Pro změnu délky jedné noty nebo pomlky:

1. Ujistěte se, že nejste v režimu vkládání not (stiskněte Esc pro ukončení) a že nemáte vybrány žádné další noty.
2. Klepněte na notu nebo pomlku a použijte klávesové zkratky pro dobu trvání uvedenévýše, nebo ikony pro dobu trvání v nástrojovém panelu pro její změnění na dobu trvání podle vaší volby.

Zvětšení doby trvání přepíše noty nebo pomlky, které následují; zmenšení doby trvání přidá pomlky mezi notu a následující noty nebo pomlky.

Například pro změnu tří šestnáctinových pomlk na jednu tečkovanou osminovou pomlku:

1. Klepněte na první šestnáctinovou pomlku.
2. Stiskněte 4 pro její změnění na osminovou pomlku.
3. Stiskněte . pro její změnění na tečkovanou osminovou pomlku.

Když se zvětší doba trvání pomlky, přepíše další dvě následující šestnáctinové pomlky.

Změna výšky tónu

Pro změnu výšky tónu jedné noty:

1. Ujistěte se, že nejste v režimu vkládání not a že nemáte vybrány žádné další noty.
2. Vyberte požadovanou notu a zvolte kterýkoli z následujících postupů:
 - Táhněte notovou hlavičku nahoru nebo dolů pomocí myši;
 - Stiskněte šipky na klávesnici: ↑ (nahoru) nebo ↓ (dolů);
 - Napište název písmene nové noty (A...G). Použijte Ctrl+↓ nebo Ctrl+↑ k opravení oktávy, je-li to nutné (Mac: Cmd+↓ nebo Cmd+↑).

Pro změnu enharmonického způsobu psaní noty ji vyberte a použijte příkaz J. Na další informace se podívejte v [posuvkách](#).

Pro změnu výšek tónů části not o stálý interval můžete použít [transpozici](#).

Pro změnu výšek tónů části not na jinou melodii, zatímco rytmus zůstává nezměněn, použijte [režim změny výšky tónu](#).

Pokud váš notový zápis obsahuje mnoho špatně napsaných posuvek, můžete zkusit příkaz Zkontrolovat posuvky (podívejte se na [Posuvky: Zkontrolovat posuvky](#)).

Změna pomlky na notu a obráceně

Pro změnu pomlky na notu téže doby trvání:

1. Ujistěte se, že nejste v režimu vkládání not (stiskněte Esc pro ukončení).
2. Vyberte pomlku.
3. Zadejte požadovanou výšku tónu zadáním písmene noty, A–G.

Pro změnu noty na pomlku téže doby trvání:

1. Ujistěte se, že nejste v režimu vkládání not (stiskněte Esc pro ukončení).
2. Vyberte notu.
3. Stiskněte 0 (nula).

Vlastnosti not

- Pro upravení vodorovné polohy noty/akordu: podívejte se na [posunování not](#).
- Pro upravení vlastností not obecně (odstup, posun, velikost, barva, směr notové hlavičky, přehrávání atd.): podívejte se na [Správce a vlastnosti předmětů](#).
- Pro upravení rozvržení všech not v notovém zápisu: podívejte se na [rozvržení a formátování](#), zvláště části věnované [notám](#), [posuvkám](#) a [nepravidelným rytmickým skupinám](#).

Podívejte se také na

- [Režimy vkládání not](#)
- [Notový zápis bubnů](#)
- [Tabulatura](#)
- [Rytmičné notové skupiny](#)
- [Hlasy](#)
- [Sdílené notové hlavičky](#)
- [Nastavení](#)

Vnější odkazy

- [Jak zadat akord](#)
- [Jak zadat pomlku](#)
- [Jak natáhnout nožičku přes dvě osnovy](#)
- [Obrazový návod: MuseScore ve chvílce: Lekce 3 - Vkládání not](#)
- [Obrazový návod: MuseScore ve chvílce: Lekce 4 - Zadávání pomocí klávesnice MIDI](#)
- [Obrazový návod: MuseScore ve chvílce: Lekce 5 - Další způsoby zadávání](#)
- [Obraz: Semi-Realtime MIDI Demo Part 1: Nové režimy zadávání not](#) (dostupné od MuseScore 2.1)

Režim úprav

Režim úprav se používá na upravování prvků přidaných do notového zápisu. Většinu druhů prvků lze tak nebo onak upravit v režimu úprav.

Pro vstoupení do režimu úprav použijte kterýkoli z těchto postupů:

- Dvakrát klepněte na jakýkoli prvek
- Klepněte na prvek pravým tlačítkem myši a zvolte Upravit prvek
- Klepněte na prvek jednou a použijte klávesovou zkratku Ctrl+E (Mac: Cmd+E).

Pro opuštění režimu úprav, stiskněte Esc, nebo klepněte na prázdné místo v okně s dokumentem.

Text

Na režim úprav textu se podívejte v [úpravách textu](#).

Linky

Linky — jako jsou legata, ligatury, svorky, volty atd. — zobrazují v režimu **úprav** čtverečkové *úchopy* (které, jsou-li vybrány, zmodrají). Například legato vypadá takto:



Legato v režimu úprav

Koncové úchopy se používají na přizpůsobení délky linky. Prostřední úchopy se používá na přizpůsobení její svislé polohy. Legata a ligatury mají dále ještě tři úchopy na přizpůsobení tvaru křivky (podívejte se na obrázek výše).

Pro přemístění úchopu na něj klepněte a použijte [klávesovou zkratku](#) (viz níže). Případně můžete úchop táhnout myší.

Každý **koncový úchop** je spojen tečkovanou čarou s kotvou na notové osnově. Začáteční a koncové kotvy vyznačují hranice oblasti notového zápisu ovládané čarou. Ve výchozím nastavení je úchop koncového bodu umístěn *svísle* nad svojí kotvou.

- Pro posunutí jak úchopu koncového bodu *tak* k němu připojené kotvy vyberte úchop a použijte Shift+ → nebo Shift+ ←.
- Pro posunutí úchopu koncového bodu bez ovlivnění k němu připojené kotvy vyberte úchop a použijte buď šipky na klávesnici vlevo/vpravo nebo příslušný příkaz Ctrl (Mac: ⌘). Podívejte se na [klávesové zkratky](#) níže.

Klávesové zkratky

Následující příkazy využívající klávesové zkratky lze použít na upravení polohy nyní vybraného úchopu:

- ←: Přesune úchop o 0,1 mezery doleva (vzdálenost mezi dvěma notovými linkami)
- →: Přesune úchop o 0,1 mezery doprava
- ↑: Přesune úchop o 0,1 mezery nahoru
- ↓: Přesune úchop o 0,1 mezery dolů
- Ctrl+← (Mac: ⌘+←): Přesune úchop o jednu mezeru doleva
- Ctrl+→ (Mac: ⌘+→): Přesune úchop o jednu mezeru doprava
- Ctrl+↑ (Mac: ⌘+↑): Přesune úchop o jednu mezeru nahoru
- Ctrl+↓ (Mac: ⌘+↓): Přesune úchop o jednu mezeru dolů
- Alt+←: Přesune úchop o 0,01 mezery doleva
- Alt+→: Přesune úchop o 0,01 mezery doprava
- Alt+↑: Přesune úchop o 0,01 mezery nahoru
- Alt+↓: Přesune úchop o 0,01 mezery dolů
- Shift+←: Přesune ukotvení koncového úchopu doleva o jednu notu/pomlku
- Shift+→: Přesune ukotvení koncového úchopu doprava o jednu notu/pomlku
- Tab: Jde na další úchop

Noty

Posunování not

Pro posunutí *jedné* noty doprava nebo doleva (např. kvůli vyhnutí se střetu s dalším prvkem nebo kvůli přepsání sdílení notových hlaviček) vyberte notovou hlavičku a změňte **vodorovný posun akordu** ve správci. Popřípadě můžete totéž udělat v režimu **úprav not**, jak je to popsáno dále:

1. Vstupte do režimu **úprav not** (i) dvojitým poklepáním na notovou hlavičku NEBO (ii) klepnutím pravým tlačítkem myši na notovou hlavičku a zvolením "Upravit prvek", NEBO (iii) vybráním notové hlavičky a stisknutím Ctrl + E.
2. Stiskněte klávesu šipky ve směru vlevo nebo vpravo), v němž si přejete notu postrčit (nebo použijte Ctrl+← nebo Ctrl+→ pro větší úpravy).
3. Stiskněte klávesu Esc. To umožní znovuvykreslení nožičky noty.

Poznámka: Režim úprav pro *nožičku* noty vám umožňuje měnit délku nožičky, ne její vodorovný posun. Pro přemístění nožičky noty na ni klepněte a ve správci upravte vodorovný posun.

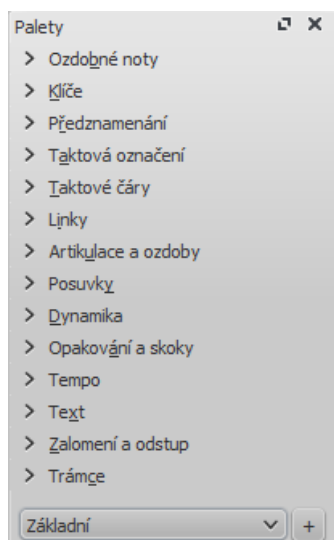
Podívejte se také na

- [Úpravy textu](#)
- [Legato](#)
- [Závorky](#)
- [Linky](#)
- [Trámce](#)
- [Svorky](#)

Palety a pracovní plochy

Paleta je skladovací prostor obsahující skupinu souvisejících hudebních značek. **Pracovní plocha** je sbírka palet a ve výchozím nastavení je ukotvena na levé straně okna programu.

Zobrazení palet může být zapnuto nebo vypnuto volbou v nabídce Pohled → Palety (nebo pomocí [klávesové zkratky](#) F9 (Mac: fn+F9)).



Pracovní plochy

Pracovní plocha je sada palet. MuseScore poskytuje dvě přednastavené pracovní plochy: **Základní** (výchozí volba) a **Rozšířená** (verze s více paletami a značkami). Můžete mezi nimi přepínat pomocí vysouvací nabídky dole na panelu s pracovními plochami.

Názvy palet uvnitř pracovní plochy jsou zřetelně uvedeny pod slovem Palety. Pro otevření nebo zavření kterékoli palety jednoduše klepněte na její název nebo na ji doprovázející postranní šipku.



Do palet v přednastavených pracovních plochách nelze přidávat a nemohou být upravovány. Abyste to mohl dělat, nejprve musíte vytvořit vlastní pracovní plochu (podívejte se na [níže](#)).

Režim jedné palety

Pokud chcete povolit současné otevření jen jedné palety, klepněte pravým tlačítkem myši nahoře pracovní plochy a zaškrtněte okénko Jedna paleta.

Ukotvení/Odkotvení

Pro odkotvení nebo znovuukotvení pracovní plochy se podívejte [napostranní panely](#).

Vlastní pracovní plocha

Vlastní pracovní plocha je vytvořena zdvojením stávající pracovní plochy a jejím přejmenováním. Palety se potom stanou dostupnými pro úpravy:

1. Vyberte pracovní plochu ke zdvojení. Použijte vysouvací seznam dole na panelu pracovní plochy, je-li to potřeba.
2. Klepněte na tlačítko +, zadejte název pro novou pracovní plochu a stiskněte OK. Nová pracovní plocha je přidána do panelu.

Popřípadě můžete použít volbu v nabídce:

1. Vyberte Úpravy → Pracovní plocha, a vyberte pracovní plochu.
2. Vyberte Nová. Vyplňte název nové pracovní plochy a klepněte na OK.

Palety

Použití značek z palety

Pro zobrazení obsahu palety klepněte na název palety. Značka v paletě může být použita v notovém zápisu pomocí jednoho z následujících postupů:

- Vyberte jeden nebo více prvků notového zápisu a dvakrát klepněte na značku v paletě.
- Značku táhněte a upusťte na žádaný prvek notového zápisu v notové osnově.

Například pro přidání značky pro tenuto (—) do výběru s notami:

1. Vyberte žádané noty.
2. V paletě **Artikulace a ozdoby** dvakrát klepněte na značku pro tenuto

Hned jak jsou přidány do notového zápisu, mohou být předměty kopírovány, vkládány a zdvojovány — podívejte se na [kopírování a vkládání](#).

Palety v přednastavených pracovních plochách není možné upravovat. Abyste to mohl dělat, musíte nejprve vytvořit vlastní pracovní plochu.

Přednastavené palety (pokročilá pracovní plocha)

Bohatší plně vybavená **rozšířená pracovní plocha** obsahuje následující palety:

- [Ozdoby](#)
- [Klíče](#)
- [Předznamenání](#)
- [Taktová označení](#)
- [Taktové čáry](#)
- [Linky](#)
- [Arpeggia a glissanda](#)
- [Nádechy a přestávky](#)
- [Svorky](#)
- [Artikulace a ozdoby](#)
- [Posuvky](#)
- [Dynamika](#)
- [Prstoklad](#)
- [Notové hlavičky](#)
- [Tremolo](#)
- [Opakování a skoky](#)
- [Tempo](#)
- [Text](#)
- [Zalomení a odstup](#)
- [Dudácké ozdoby](#)
- [Trámce](#)
- [Rámečky a takty](#)
- [Nákresy hmatů](#)

Vlastní palety

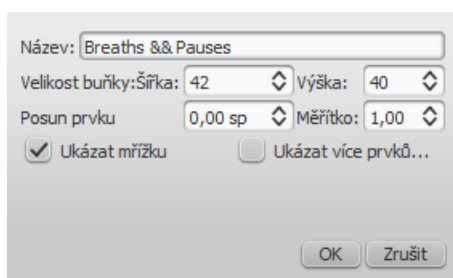
Jakmile jste vytvořil **vlastní pracovní plochu** (viz [výše](#)), a za předpokladu, že jsou povoleny úpravy (viz [nabídka k paletě](#) níže), můžete palety přizpůsobovat dle svých vlastních požadavků. Palety je možné vytvářet, mazat, přejmenovávat a přeuspořádat. Lze do nich přidávat nové značky a mazat stávající.

Pro přidání stávajícího prvku notového zápisu (jako je linka, text, dynamika, nákres hmatu atd.) do vlastní palety, stiskněte a držte Ctrl+Shift, potom značku přetáhněte na paletu. Do vlastní palety je také možné přidávat značky z hlavní palety.

Nabídka k paletě

Klepnutí pravým tlačítkem myši na název palety ve vlastní pracovní ploše vyvolá nabídku s řadou voleb:

- **Vlastnosti palety...**: Toto umožňuje upravovat vzhled otevřené palety:



- *Název*
- *Velikost buňky: Šířka, výška*
- *Posun prvku*: Přizpůsobí svislý posun všech prvků v paletě.
- *Měřítko*: Způsobí, že všechny prvky palety se budou jevit větší nebo menší.
- *Ukázat mřížku*: Zaškrtněte toto okénko pro viditelné rozdělení palety do buněk, pro každý prvek jedna.
- *Ukázat více prvků...*: Zaškrtněte toto okénko pro vytvoření buňky, která otevře hlavní paletu.

- **Vložit novou paletu:** Vytvoří novou prázdnou paletu.
- **Posunout paletu nahoru/Posunout paletu dolů:** Umožní přeuspořádání palet.
- **Povolit úpravy:** Tuto volbu zaškrtněte, když chcete moci paletu upravovat.
- **Uložit paletu:** Uložit jako soubor .mpal.
- **Nahrát paletu:** Nahrát soubor .mpal.
- **Smazat paletu**

Klepnutí pravým tlačítkem myši na prvek v paletě (pokud jsou povoleny úpravy palety) vyvolá nabídku s následujícími volbami:

- **Vymazat:** Odstraní prvek z palety
- **Vlastnosti...:** Otevře dialog **Vlastnosti buňky palety**:
 - *Název:* Nástrojová rada, která se objeví, když nad prvkem přejedete ukazovátkem myši.
 - *Posun obsahu (X, Y):* Upraví polohu prvku v paletě.
 - *Měřítko:* Způsobí, že se bude prvek v paletě jevit větší nebo menší.
 - *Kreslit notovou osnovu:* Draws the five lines of a musical staff behind the palette element.
- **Více prvků:** Otevře příslušný oddíl hlavní palety.

Poznámka: Změna hodnot v Vlastnosti buňky palety jen ovlivní vzhled prvků v paletě. Nezmění jejich velikost nebo posuny na stránce s notovým zápisem.

Hlavní paleta

Notové značky, které nejsou částí palet pokročilé pracovní plochy lze po stisknutí **Z** nebo **Shift+F9** najít v hlavní paletě (Mac: **fn+Shift+F9**).

Chování použitého textu a linek

Pokud značka, kterou do notového zápisu přidáváte z palety obsahuje textový prvek (např. text notové osnovy, dynamiku, prstoklad, voltu atd.), potom se vlastnosti jako druh písma, velikost písma, barva textu a zarovnání přizpůsobují podle následujících pravidel:

1. Vlastnosti textu, jež nebyly změněny uživatelem, převezmou náležitě, převládající textové styly.
2. Vlastní vlastnosti textu — to jest ty, které byly uživatelem změněny před uložením značky do vlastní palety — zůstávají, jak byly uzpůsobeny.

Při přidání linky zůstanou vlastnosti linky vždy nezměněny (to znamená, jak byly nastaveny uživatelem před uložením do vlastní pracovní plochy, nebo jak byly přednastaveny v základní/rozšířené pracovní ploše).

Podívejte se také na

- Hlavní paleta

Správce a vlastnosti předmětů

Většina prvků notového zápisu má vlastnosti, jež lze upravovat jedním ze dvou způsobů:

- Klepněte na jakýkoli prvek a mnohé z jeho vlastností lze vidět a měnit v panelu **Správce** na pravé straně obrazovky.
- Klepněte pravým tlačítkem myši na jakýkoli prvek a v nabídce vyberte volbu **Vlastnosti**. Tato volba otevře dialog s pokročilými vlastnostmi, které jsou dostupné jen pro určité druhy prvků.

Správce

Správce je ve výchozím nastavení ukázán na pravé straně obrazovky. Pro jeho ukázání nebo skrytí otevřete nabídku **Pohled** a zaškrtněte/zrušte zaškrtnutí **Správce**, nebo použijte klávesovou zkratku **F8** (Mac: **fn+F8**).

Ve **správci** jsou zobrazeny vlastnosti všech vybraných předmětů a lze je upravovat. Toto vskutku platí pro každý prvek v okně s notovým zápisem — noty, text, taktové čáry, artikulace atd. Je rovněž možné vybrat více než jeden prvek a upravovat je současně, za předpokladu že jsou téhož druhu. Pokud jsou ovšem vybrané předměty *různých* druhů, potom jste ve správci omezeni výhradně na upravení barvy a viditelnosti.

Panel **správce** je možné odkotvit a udělat z něj plovoucí panel klepnutím na znak ve tvaru dvou obrácených V nebo

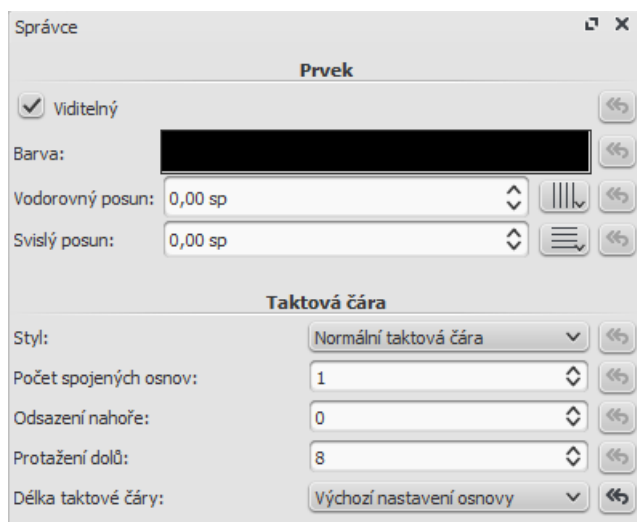
dvojitým poklepáním na horní pruh panelu.



Pro znovupřipojení panelu znovu dvakrát klepněte na horní pruh. Podívejte se také na: [Postranní panely](#).

Skupiny správce

Když vyberete jeden nebo více prvků určitého typu, jsou upravovatelné vlastnosti ve správci příhodně rozděleny do skupin. Skupiny lze rozpoznat podle tučného na střed zarovnaného písma. Když například vyberete taktovou čáru, uvidíte nahoře ve správci zobrazeno následující:



Na podrobnosti k tomu, jak upravit vlastnosti různých prvků notového zápisu, se podívejte do příslušných oddílů v příručce. Několik obecných bodů bude ale probráno zde:

Prvek

Všechny prvky v notovém zápisu, vyjma rámečků, ve správci, když jsou vybrány, zobrazí tuto skupinu. To vám umožňuje nastavit **viditelnost**, **barvu**, a upravit polohu pomocí hodnoty **svislého posunu** a **vodorovného posunu**. Tlačítka pro zapadnutí do mřížky jsou poskytována také. Různé volby jsou, jak následují:

- **Viditelný:** Zrušení zaškrtnutí u tohoto okénka učiní vybrané prvky **neviditelnými**. Neviditelné prvky se neobjevují v notách, když jsou tištěny nebo vyvedeny jako PDF nebo obrázek. Zešednou v zobrazení, aby ukázaly, že jsou neviditelné (pokud byste chtěl, aby neviditelné prvky nebyly na obrazovce vidět vůbec, a stejně tak ve výstupu, odznačte v nabídce Pohled → Ukázat neviditelné). Taktéž můžete použít klávesovou zkratku v pro přepnutí viditelnosti vybraných prvků (to jest, přepnout mezi viditelný a neviditelný).
- **Barva:** Klepnutím na obdélník otevře dialog pro "výběr barvy", který umožňuje upravení barvy a neprůhlednosti vybraných prvků.
- **Vodorovný posun** a **Svislý posun:** Umožňují doladit umístění jednotlivého prvku zadáním přesných hodnot pro jeho posun z výchozí polohy.

Skupina prvku

Tato skupina je zobrazena, jen když máte vybránu směsici různých druhů prvků, a umožňuje upravovat pouze barvu a viditelnost.

Část

Tato skupina se používá na zvětšení nebo zmenšení prostoru před/za prvkem v osnově s notami. Upravení prostoru na začátku/na konci zde ovlivní všechny propojené slabiky textu písně.

Akord

Tato skupina je zobrazena, jen když jsou vybrány noty. Jakákoli změna vlastností notové hlavičky ve skupině **Akord** ovlivní celý akord (to znamená všechny noty v jednom hlasu) v tom místě — a ne jenom vybranou notu. Pokud chcete

dělat změny v poloze pouze jedné noty v akordu, potom použijte skupinu prvek (výše).

Nota

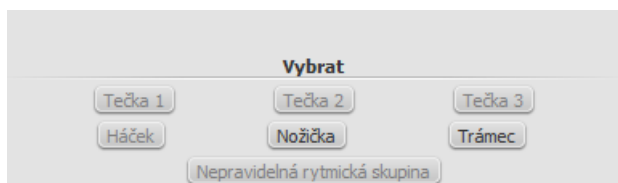
Tato skupina umožňuje provádět změny vybraných not (ale co se týče polohy noty — podívejte se na prvek). Obsahuje následující vlastnosti:

- **Malá:** Udělat notovou hlavičku menší (poměrnou velikost malých not můžete stanovit ve Styl → Obecné... → Velikosti...).
- **Tvar notové hlavičky:** Podívejte se na skupiny notových hlaviček.
- **Hodnota hlavičky:** Podívejte se na druhy notových hlaviček.
- **Převrácení hlavičky:** Umístit notovou hlavičku nalevo nebo napravo od nožičky (výchozí jed "Automaticky").
- **Ladění:** Upravit ladění noty k nejbližšímu *centu*.
- **Přehrávat:** Zrušení zaškrtnutí tohoto okénka notu ztiší.
- **Typ hodnoty síly tónu:** Vyberte jednu ze dvou hodnot:
 - **Posun:** Udělat hodnotu ukázanou v "síle tónu" *poměrnou* k výchozím 80.
 - **Uživatel:** Udělat hodnotu ukázanou v "síle tónu" *absolutní* (0 až 127).
- **Síla tónu:** Upravit sílu tónu noty MIDI podle nastavení zvoleného v "typu hodnoty síly tónu".
- **Přilepit k lince:** Když je zaškrtnuto, nota je připevněna k horní lince běžné 5ti linkové osnovy.
- **Linka:** Kladné číslo posune "pevnou" notu dolů; záporné číslo ji posune nahoru.

Vybrat

Tato skupina vypadá odlišně podle toho, jaký provedete výběr:

- *Pokud vyberete notovou hlavičku*, skupina **Vybrat** zobrazí tlačítka, která vám umožní snadné přepnutí výběru na nožičku, trámec, háček, tečku u noty (nebo tečky) nebo číslo nepravidelné rytmické skupiny spojené s notovou hlavičkou (viz obrázek níže).



- *Pokud vyberete rozsah taktů*, skupina **Vybrat** vám umožní vybrat buď všechny *noty*, *ozdobné noty* (od verze 2.1) nebo *pomlky*.

Dialogy vlastností

K vlastnostem některých předmětů se přistupuje klepnutím pravým tlačítkem myši na předmět a vybráním volby "Vlastnosti" v související nabídce: tyto jsou navíc k vlastnostem předmětu zobrazeny ve správci.

(Poznámka: **Vlastnosti** se nemají zaměňovat se **Styly**. Změny ve **vlastnostech** ovlivní pouze vybraný prvek; veškeré ovládání pomocí **stylu** se použije na celý notový zápis.)

Vlastnosti artikulace

Klepněte pravým tlačítkem myši na artikulaci a vyberte **Vlastnosti artikulace...** Podívejte se na artikulace a ozdoby.

Vlastnosti nákresu hmatu

Klepněte pravým tlačítkem myši na nákres hmatu a vyberte **Vlastnosti nákresu hmatu...** Umožní vám vytvořit vlastní nákresy hmatů. Podívejte se na upravení nákresu hmatu.

Vlastnosti linky

Klepněte pravým tlačítkem myši na linku a vyberte **Vlastnosti linky...** Jsou nastavení pro začátek, konec, nebo pokračování linky. Můžete přidat nebo odstranit text, upravit umístění textu a nastavit délku a úhel volitelných háčků. Klepněte na tlačítko ... pro přístoupení k vlastnostem textu pro text zahrnutý v lince. Podívejte se na vlastní linky a vlastnosti linek.

Vlastnosti taktu

Klepněte pravým tlačítkem myši na prázdnou část taktu a vyberte **Vlastnosti taktu...** Upravte viditelnost, dobu trvání taktu,

opakování, roztažení a číslování. Podívejte se na [vlastnosti taktu](#).

Vlastnosti osnovy

Klepněte pravým tlačítkem myši buď na prázdnou část taktu nebo na název nástroje a vyberte [Vlastnosti osnovy...](#) Tento dialog umožňuje upravení vlastností jak notové osnovy tak nástroje, který je její částí. Podívejte se na [vlastnosti notových osnov](#).

Vlastnosti textu

Klepněte pravým tlačítkem myši na textový prvek a vyberte [Vlastnosti textu...](#) Podívejte se na [styly a vlastnosti textu](#). Pokud je prvek linkou s text na ní, viz → [výše](#).

Vlastnosti taktového označení

Klepněte pravým tlačítkem myši na taktové označení a vyberte [Vlastnosti taktového označení...](#) Používá se na upravení vzhledu taktového označení a vlastnosti trámů not. Podívejte se na [taktová označení](#).

Podívejte se také na

- [Operace s takty](#)
- [Vkládání not](#)
- [Rozvržení a formátování](#)
- [Vlastnosti notových osnov](#)
- [Vytažení partů](#)

upload

Příloha	Velikost
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-bar.jpg ↗	3.08 KB
Previous_Next_Buttons.png ↗	7.36 KB
Staff_Properties_en.png ↗	30.14 KB
clef_inspector.png ↗	2.09 KB

Operace s takty

Vybrání

- Pro [vybrání](#) jednoho taktu klepněte na místo v taktu.
- Pro vybrání spojitého rozsahu taktů se podívejte na [režimy výběru: shift + klepnutí na výběr](#)

Vložení

Vložení prázdného taktu do notového zápisu

Použijte jednu z následujících voleb:

- [Vyberte](#) takt, potom stiskněte [Ins](#) (v systému Mac pro to není žádná zkratka).

- Vyberte takt, potom vyberte v nabídce: Přidání → Takty → Vložit takt.

Vložení více taktů

Použijte jednu z následujících voleb:

- Vyberte takt, potom stiskněte Ctrl+Ins (v systému Mac pro to není žádná zkratka); vyplňte pole Počet taktů a stiskněte OK.
- Vyberte takt, potom vyberte v nabídce: Přidání → Takty → Vložit takty...; vyplňte pole Počet taktů a stiskněte OK.

Připojení

Přidání prázdného taktu na konec notového zápisu

Použijte jednu z následujících voleb:

- Stiskněte Ctrl+B (Mac: ⌘+B).
- Vyberte v nabídce: Přidání → Takty → Připojit takt.

Přidání více taktů na konec notového zápisu

Použijte jednu z následujících voleb:

- Stiskněte Alt+Shift+B (Mac: Option+Shift+B); vyplňte pole Počet taktů a stiskněte OK.
- Vyberte v nabídce: Přidání → Takty → Připojit takty...; vyplňte pole Počet taktů a stiskněte OK.

Smazání

Nejprve vyberte takt, a potom stiskněte Ctrl+Del (Mac: ⌘+Fn+Del).

Smazání jednoho taktu

- Klepněte na takt, potom stiskněte Ctrl+Del (Mac: Cmd+Del).

Smazání rozsahu taktů

1. Vyberte rozsahu taktů ke smazání.
2. Stiskněte Ctrl+Del (Mac: Cmd+Del).

Smazání od vybraného taktu po konec notového zápisu

1. Vyberte první takt v rozsahu, stiskněte Ctrl+Shift+End (Mac: Cmd+Shift+End); uvolněte klávesy.
2. Stiskněte Ctrl+Del (Mac: Cmd+Del).

Smazání od začátku notového zápisu po vybraný takt

1. Vyberte poslední takt v rozsahu, stiskněte Ctrl+Shift+Home (Mac: Cmd+Shift+Home); uvolněte klávesy.
2. Stiskněte Ctrl+Del (Mac: Cmd+Del).

Poznámka: V notových zápisech s více notovými osnovami, smazání taktu odstraní i všechny odpovídající takty v jiných notových osnovách systému, přestože se nejeví jako vybrané.

Pokud chcete smazat jen prvky (noty, symboly, text) a ne samotný takt, potom vyberte takt nebo rozsah taktů a klepněte na Del. Smazané takty jsou vyplněny celotaktovými pomlčkami.

Vlastnosti

Pro úpravu vlastností taktu klepněte pravým tlačítkem myši na prázdnou část taktu a vyberte Vlastnosti taktu...:

Osnovy

Osnova	Viditelnost	Nožičky
1	<input checked="" type="checkbox"/> viditelná	<input type="checkbox"/> bez nožiček
2	<input checked="" type="checkbox"/> viditelná	<input type="checkbox"/> bez nožiček
3	<input checked="" type="checkbox"/> viditelná	<input type="checkbox"/> bez nožiček
4	<input checked="" type="checkbox"/> viditelná	<input type="checkbox"/> bez nožiček

Délka taktu (metrum)

Jmenovitá: 3 / 4
 Skutečná: 3 / 4

Jiné

Vymout z číslování taktů Zalomit vícetaktovou pomlku

Zobrazení čísel taktů: Automaticky Roztažení taktu: 1,00

Přidat k číslu taktu: 0 Počet přehrání: 2

← → OK Použít Zrušit

Můžete použít tlačítka   (dole vlevo) pro pohyb na předchozí nebo další takt.

Notové osnovy

- Vlastnost *Viditelná* vám umožňuje ukázat a skrýt noty a linky notových osnov vybraného taktu.
- Vlastnost *Bez nožiček* vám umožňuje ukázat a skrýt všechny nožičky not vybraného taktu, takže jsou ve vybrané oblasti neviditelné. U not, jež mají normálně nožičku, jako jsou půlové a čtvrté noty, se ukazuje, když je označena jako bez nožičky, jen hlavička noty.

Doba trvání taktu

Tento oddíl umožňuje udělat skutečnou dobu trvání taktu kratší nebo delší, než jak je naznačeno viditelným (jmenovitým) taktovým označením. Použijte na vytvoření *předtaktí* (anacrusis) na začátku hudebního oddílu, neúplných taktů v notovém zápisu, *kadencí*, *ad lib* úryvků atd.

- *Jmenovitá* doba trvání taktu je stejná jako taktové označení zobrazené v notovém zápisu a nelze ji upravit.
- *Skutečnou dobu* trvání taktu můžete změnit na cokoli chcete bez ohledu na taktové označení zobrazené v notovém zápisu. Obvykle jsou jmenovitá a skutečná doba trvání taktu stejné. Nicméně například předtaktí může mít kratší skutečnou dobu trvání.

Například na obrázku níže má předtaktí se čtvrtovou notou jmenovitou dobu trvání taktu 4/4, ale skutečnou dobu trvání má 1/4. Oba dva následující takty uprostřed mají jak jmenovitou tak skutečnou dobu trvání 4/4. Poslední (doplňující) takt obsahuje jen jednu tečkovanou půlovou notu a má skutečnou dobu trvání 3/4:



Jiné

- **Vymout z číslování taktů**
Použijte *Vymout z číslování taktů* na nepravidelné takty, to jest na ty, které by se neměly počítat v počítání taktů celého notového zápisu. Obvykle je označeno jako *Vymout z číslování taktů* předtaktí.
- **Přidat k číslu taktu**
Taky můžete použít volbu *Přidat k číslu taktu* pro ovlivnění číslování taktů. Zde můžete zadat kladná nebo záporná čísla. Všimněte si, prosím, že tato změna působí na číslování všech následujících taktů. Hodnota -1 má též účinek, jako když je takt označen za vyjmutý z číslování taktů.
- **Roztažení taktu**
Touto volbou můžete zvětšit nebo zmenšit velikost vodorovného odstupe mezi jednotlivými prvky notového zápisu

(noty, pomlky atd.). Toto poskytuje přesnější ovládní přesně té samé vlastnosti odstupů mezi takty jako příkazy v hlavní nabídce nebo klávesové zkratky pro roztažení/stlačení taktů (t a), ke kterým se přistupuje mimo dialog pro vlastnosti taktu, když je takt vybrán.

- **Počet přehrání** (od verze 2.1) / **Počet opakování**

Pokud je takt koncem opakování, můžete stanovit, kolikrát má být přehrán.

- **Zalomit vícetaktové pomlky**

Tato vlastnost oddělí vícetaktovou pomlku na začátku vybraného taktu. Tato volba by se měla zaškrtnout **předtím**, než zapnete volbu Vytvořit vícetaktové pomlky v nabídce Styl → Obecné..., na kartě **Noty**.

Vícetaktové pomlky jsou rozděleny automaticky na důležitých místech, jako jsou orientační značky, změna taktového označení, dvojité taktové čáry, nepravdělné takty atd. Výchozí nastavení pro notové zápisy je vypruto, pro party je zapnuto.

Číslování

MuseScore automaticky čísloje první takt horního notového řádku každé osnovy (vyjma první osnovy, přesněji: kromě taktu s číslem 1), ale pro číslování jsou možné další volby. V hlavní nabídce zvolte Styl → Obecné..., v levém panelu vyberte kartu **Záhlaví, zápatí a čísla**. Ve spodní části nabídky pravého panelu je část **Číslování taktů**.

Zaškrtněte okénko vedle číslování taktů, abyste zapnuli automatické číslování taktů.

Zaškrtněte Ukázat první číslo, pokud chcete, aby byl první takt očíslován.

Zaškrtněte Ve všech notových osnovách, pokud chcete, aby byla čísla u všech osnov, jinak se čísla taktů ukáží jen u horní notové osnovy každé osnovy.

Zaškrtněte Ve všech systémech, aby se čísla taktů ukázala u každé notové osnovy. Potom dostane první takt každé notové osnovy číslo. Nebo zaškrtněte Interval a zadejte velikost intervalu, aby se čísla taktů ukazovala v určitém odstupu. Když například zadáte interval o hodnotě 1, je očíslován každý takt. Když jako interval zvolíte 5, je očíslován každý pátý takt.

Rozdělení a spojení

Možná byste chtěli vytvořit delší nebo kratší takt beze změny taktového označení. Dobu trvání taktu můžete změnit ve vlastnostech taktu. Ale je tu nyní ještě další nová možnost, jak rozdělit nebo spojit takty. (Trámce se přitom přizpůsobí automaticky.)

- **Spojení**

1. Vyberte takty, které chcete spojit
2. Úpravy → Takt → Spojit vybrané takty

Poznámka: Pokud vyberete takty jen v jedné osnově notového zápisu, budou spojeny tytéž takty v každé notové osnově systému.



- **Rozdělení**

1. Vyberte notu (nebo akord)
2. Úpravy → Takt → Rozdělit takt před vybranou notou

Poznámka: Pokud vyberete jen jednu notu z jedné osnovy, bude na stejném místě rozdělena každá notová osnova systému.

Vnější odkazy

- [Jak smazat takty](#)
- [Jak takt roztáhnout přes více osnov](#)
- [Jak dostat noty bez taktového označení \(a klíče\)](#)

Hlasy

V každé notové osnově lze mít až 4 **hlasy**. Hlas je notová linka nebo část, která může mít svůj vlastní rytmus nezávisle na jiných hlasech v téže notové osnově. V jiných notačních programech se hlasům někdy říká vrstvy.

Ve vícehlasém taktu má hlas 1 obvykle *noty s nožičkami nahoru* a hlas 2 má *noty s nožičkami dolů*.



Poznámka: Funkce nazývaná "Hlasy" nemá být zaměňována s "hlasovými osnovami," které lze přidat z dialogu pro nástroje (k němuž se přistupuje stisknutím I). Při vytváření uzavřeného notového zápisu SATB, použijte Hlas 1 a 2 pro sopránový a altový part nahoře notové osnovy, a Hlas 1 a 2 v notové osnově dole použijte pro tenorový a bassový part — pro tenor a bas **nepoužívejte** Hlas 3 a 4.

Kdy jsou potřeba hlasy

- Když potřebujete mít nožičky not v akordu v jedné notové osnově v opačných směrech.
- Když potřebujete mít noty o různé době trvání v jedné notové osnově přehrávány současně.

Jak zadat noty v různých hlasech

Následující pokyny ukazují, jak zapsat hudební pasáž do dvou různých hlasů:

1. **Nejprve zadejte noty hlasu 1:** Ujistěte se, že jste v režimu *vkládání not*: tlačítko pro hlas 1 v nástrojovém panelu se zvýrazní modře. Nejprve zadejte noty horního hlasu. Při zadávání mohou nožičky některých not směřovat dolů, ale jejich směr se po přidání druhého hlasu obrátí automaticky.

Následující výtah ukazuje sopránovou notovou osnovu, v níž jsou zadány pouze noty hlasu 1:



Příklad 1

2. **Přesuňte ukazatel zpět na začátek úseku:** Po dokončení vkládání not úseku hlasu 1 stiskněte opakovaně klávesu `-` pro přesunutí ukazatele notu po notě zpět na první notu úseku; nebo případně použijte `Ctrl+-` (Mac: `Cmd+-`) pro přesunutí ukazatele zpět postupně vždy o jeden takt. Nebo ještě také můžete jednoduše ukončit režim vkládání not (stiskněte `Esc`) a klepněte přímo na první notu.

3. **Zadejte noty hlasu 2:** Ujistěte se, že jste v režimu vkládání not a že je vybrána nota hlasu 1 na začátku úseku.

Klepněte na tlačítko pro hlas 2 (v nástrojovém panelu napravo), nebo použijte klávesovou zkratku `Ctrl+Alt+2` (Mac: `Cmd+Option+2`). Zadejte všechny noty dolního hlasu (všechny noty, jejichž nožičky jdou dolů).

Obrázek níže ukazuje příklad 1 (výše) po přidání not hlasu 2:



Příklad 2

Smazání a skrytí pomlk

Zatímco pomlky hlasů 2, 3 a 4 je možné smazat, pomlky **vhlasu 1** jsou trvalé. Nicméně je lze, když je to žádáno, skryt, tím že je učiníte neviditelnými. Pro skrytí pomlky ji vyberte (klepněte na pomlku pravým tlačítkem myši) a stiskněte `v`; nebo ve *správci* zrušte zaškrtnutí "Viditelná" (podívejte se také na *volby pro viditelnost*).

Výměna hlasů s notami

Pro zaměnění not mezi kterýmikoli dvěma hlasy:

1. Vyberte rozsah not.
2. V hlavní nabídce vyberte Úpravy → Hlasy
3. Vyměňte kterékoli dva hlasy v seznamu

Poznámka: Výběr může zahrnout obsah všech hlasů, ale najednou budou zpracovány pouze dva.

Přesunutí not do jiného hlasu (bez zaměnění)

Také můžete noty přesunout z jednoho do jiného hlasu (without note-swapping):

1. Ujistěte se, že nejste v režimu vkládání not.
2. Vyberte jednu nebo více notových hlaviček (v kterémkoli z hlasů).
3. Klepněte na cílový hlas v nástrojovém panelu pro vkládání not nebo použijte klávesovou zkratku Ctrl+Alt+1–4 (Mac: Cmd+Volba+1-4).

Poznámka: Aby byl přesun úspěšný, je třeba splnit následující podmínky:

- Akord(y) v cílovém hlasu musí mít stejnou dobu trvání jako nota(y), která se tam má přesunout.
- V cílovém hlasu je dostatečná doba trvání pomlky pro přizpůsobení se novým notám.
- Nota(y) nemohou být spojeny ligaturou.

Podívejte se také na

- [Hlasy: klávesové zkratky](#)
- [Sdílené notové hlavičky](#)

Vnější odkazy

- [Jak slučovat/spojovat/hroutit dvě osnovy do jedné se dvěma hlasy](#) ↗
- [Videonávod: Jak psát dva party v jedné osnově: Hlasy](#) ↗

Kopírování a vkládání

MuseScore podporuje obvyklé operace **kopírování**, **vyjmutí**, **vložení** a (od verze 2.1) **vyměnění se schránkou**. Tyto příkazy je možné použít na rozsah:

- **Noty**: např. pro zopakování úseku not, nebo posunutí úryvku o dobu nebo o takt.
- **Jiné prvky notového zápisu**: jako jsou artikulace, text notové osnovy, dynamika, prstoklad atd.

Poznámka: Linky nelze zkopírovat, ale lze je zdvojit (podívejte se [→ níže](#)).

Před provedením postupu kopírování, vyjmutí, vložení nebo vyměnění se schránkou byste měl být v "normálním" režimu —to jest *ne* v režimech vkládání not nebo úprav. Stiskněte klávesu Esc pro ukončení do "normálního" režimu.

Noty

Můžete kopírovat, vyjmout, vložit nebo vyměnit se schránkou úryvek not nebo jednoho akordu, jak následuje:

Kopírování nebo vyjmutí

Pro kopírování/vyjmutí *jednoho* akordu

1. Podržte Shift a klepněte na notu v akordu.
2. vyberte volbu:
 - **Kopírovat**. Vyberte Úpravy → Kopírovat; nebo stiskněte Ctrl+C (Mac: ⌘+C).
 - **Vyjmout**. Vyberte Úpravy → Vyjmout; nebo stiskněte Ctrl+X (Mac: ⌘+X).

Pro kopírování/vyjmutí *rozsahu* akordů

1. Klepněte na první notu nebo takt, který chcete vybrat.
2. Shift+klepněte na poslední notu nebo takt, který chcete vybrat. Modrý obdélník zvýrazní vybranou oblast.

3. Vyberte volbu:

- o **Kopírovat.** Vyberte Úpravy → Kopírovat; nebo stiskněte Ctrl+C (Mac: ⌘+C).
- o **Vymout.** Vyberte Úpravy → Vymout; nebo stiskněte Ctrl+X (Mac: ⌘+X).

Vkládání

1. Klepněte na notu nebo na takt, kde chcete, aby vámi vložený výběr začínal.
2. V nabídce zvolte Úpravy → Vložit nebo stiskněte Ctrl+V (Mac: ⌘+V).

Vyměnění se schránkou

Počínaje verzí 2.1 je dostupný příkaz **Vyměnit se schránkou**. Vyměnění se schránkou je spojením příkazů vymout a vložit. Pokud vyberete cílovou oblast jinou, než jakou má velikost schránka, MuseScore oblast výběru automaticky přizpůsobí velikosti položek ve schránce počínaje položkou vlevo. Po vykonání tohoto příkazu je informace ve schránce vložena na začátek oblasti výběru a cíl je zkopírován do schránky.

1. Klepněte na notu nebo na takt, kde chcete, aby vyměnění se schránkou začalo.
2. V nabídce zvolte Úpravy → Vyměnit se schránkou nebo stiskněte Ctrl+Shift+X (Mac: ⌘+shift+X)

Poznámka: Je možné kopírovat, vložit a vyměnit *jen výšku tónu* noty (a žádné jiné vlastnosti) klepnutím na notovou hlavičku a použitím obvyklého postupu pro kopírování a vložení nebo kopírování a vyměnění. Výška tónu cílové noty se změní, aby odpovídala výšce tónu zkopírované noty, ale doba trvání zůstává stejná.

Jiné prvky

Jiné prvky notového zápisu — jako jsou text osnovy, dynamika, prstoklad, schémata akordů atd. — mohou být vyjmuty, zkopírovány a vloženy *jeden po druhém*. Artikulace (sforzato, staccato atd.), mimoto umožňují vícenásobný výběr.

Kopírování nebo vyjmutí

1. Vyberte prvek (nebo prvky).
2. Vyberte volbu:

* **Kopírovat.** Vyberte Úpravy → Kopírovat; nebo stiskněte Ctrl+C (Mac: ⌘+C).

* **Vymout.** Vyberte Úpravy → Vymout; nebo stiskněte Ctrl+X (Mac: ⌘+X).

Vložení

1. Klepněte na notu, kde chcete, aby vámi vložený výběr začínal.
2. V nabídce zvolte Úpravy → Vložit nebo stiskněte Ctrl+V (Mac: ⌘+V).

V případě artikulací, tyto jsou vloženy do cílových not v přesně tomtéž pořadí (souvislém nebo nesouvislém), jak byly v začátečním výběru.

Vyměnění se schránkou

Vyměnění se schránkou je určeno spíše k použití na úryvky not než na jednotlivé prvky. použití tohoto příkazu na jednotlivé prvky se nedoporučuje, protože obvykle výsledky nejsou takové, jaké očekáváte.

Rychlé zopakování

Pro rychlé zopakování a vložení noty, taktu nebo úryvku:

1. Vyberte notu, takt nebo úryvek passage, jak je to popsáno výše.
2. Stiskněte R .

Musescore zkopíruje a vloží vybraný notový zápis do bodu okamžitě za poslední notou ve výběru. Všechny stávající noty v cílovém rozsahu jsou nahrazeny.

Zdvojení

Pro okamžité zkopírování a vložení prvku textu, linky nebo jiného předmětu:

1. Podržte klávesu Ctrl+Shift (Mac: ⌘+Shift), klepněte na prvek a přetáhněte jej kamkoli v notovém zápisu.

2. Uvolněte tlačítko myši a v novém umístění je vytvořena kopie vybraného prvku.

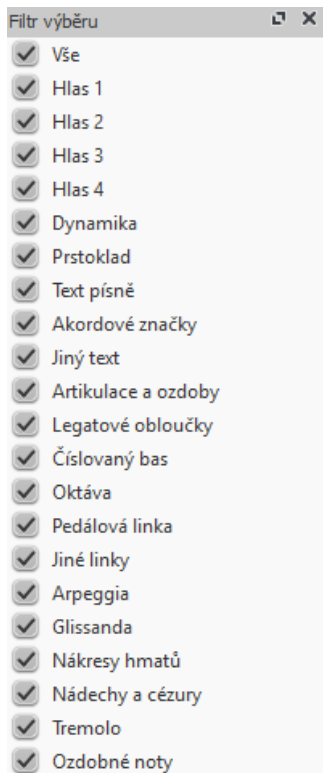
Filtr výběru

Filtr je možné použít **před** kopírováním výběru, k přesnému vybrání toho, co se bude kopírovat a následně vkládat.

1. Povolte filtr výběru pomocí F6 (Mac: fn+F6) nebo Pohled → Filtr výběru

Karta s výběrovým filtrem se ve výchozím nastavení objeví pod paletami. Je možné zrušit její ukotvení a udělat z ní plovoucí okno, a pokud je přímo přetažena na palety, nebo na správce, obojí je potom dostupné přes kartu dole.

2. Zrušte ve filtru výběru výběr věcí, jež nechcete, aby byly kopírovány
Příklad: Artikulace a legata nejsou vybrány.



3. Kopírujte a vložte jako předtím
(v příkladu, zkopírujete takty 4 a 5 a vložíte je do taktů 12 a 13)
4. Prohlédněte si výsledek — legata nebyla zkopírována:

Ó nezměrná, bezbřehá láska Krista
No 7. Choral (Mel: "Herzliebster Jesu, was hast du verbrochen")
Johann Sebastian Bach

♩ = 80

g c d es d c B A G g fis g d d
Ó ne - změr ná, bez - bře - há lás ko Kri - sta, co

g c b as g ges f e f B G c cis d d c
pří - vá - di tě na tak trud - ná mí - sta? Já mar - nil ži - ti

B c d B es f g a b b fis g cis d G
v sla - sti svě - ta klam - né. ty tr - pís za mne.

g a b b
klam - né. ty

5. Filtr výběru lze použít i na příkaz vyměnění se schránkou. Před příkázáním vyměnění se schránkou vyberte položky, jež byste chtěli zkopírovat z cíle do schránky. Budou zkopírovány stejně jako pomocí příkazu ke zkopírování. Filtr výběru, když se používá příkaz pro vyměnění se schránkou, neovlivní, co je vloženo. Celý cíl je vždy nahrazen obsahem schránky.

Podívejte se také na

Pokud chcete noty změnit, aniž by se měnil rytmus, můžete spojit [transpozici](#) nebo [režim změny výšky tónu](#) s kopírováním a vkládáním.

Vnější odkazy

- [Obrazový návod: Text písně, kopírování a dynamika](#)

Pohledy a pohyb

Jsou různé druhy zobrazení not na obrazovce.

Tato kapitola popisuje volby dostupné v hlavní nabídce **Pohled** a v nabídkách **Zvětšení** a v nabídkách **Stránkový pohled/Souvislý pohled** (umístěných v nástrojovém panelu nad notovým zápisem). Také podrobně líčí různé příkazy a funkce pro pohyb v notách.

Pohled

Ukázat postranní panely/panely

- [Zahajovací středisko](#): F4
- [Palety](#): F9
- [Hlavní paleta](#): Shift+F9
- [Správce](#): F8
- [Přehrávací panel](#): F11
- [Miniatury](#): F12
- [Směšovač](#): F10
- [Filtr výběru](#): F6
- [Klaviatura](#): P

Přiblížit/Oddálit

Je několik způsobů, jak notový zápis přiblížit nebo oddálit:

- **Klávesové zkratky:**

- Přiblížit: Ctrl++ (Mac: Cmd ++)
- Oddálit: Ctrl +- (Mac: Cmd +-).

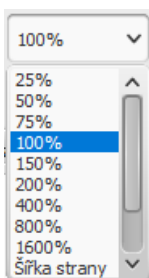
- **Hlavní nabídka Pohled:**

- Přiblížit: Pohled → Přiblížit
- Oddálit: Pohled → Oddálit.

- **Myš**

- Přiblížit: Otáčejte kolečkem myši *nahoru*, zatímco držíte klávesu Ctrl (Mac: Cmd)
- Oddálit: Otáčejte kolečkem myši *dolů*, zatímco držíte klávesu Ctrl (Mac: Cmd).

- **Vysouvací nabídka:** Pro nastavení určitého zvětšení použijte vysouvací nabídku v obvyklém panelu pro nastavení zvětšení pohledu notového zápisu (25–1600 %) nebo je zobrazte pomocí voleb Šířka strany, Celá strana nebo Dvě strany.



- **Pro navrácení se ke 100 % zvětšení:** Použijte klávesovou zkratku Ctrl+0 (Mac: Cmd+0).

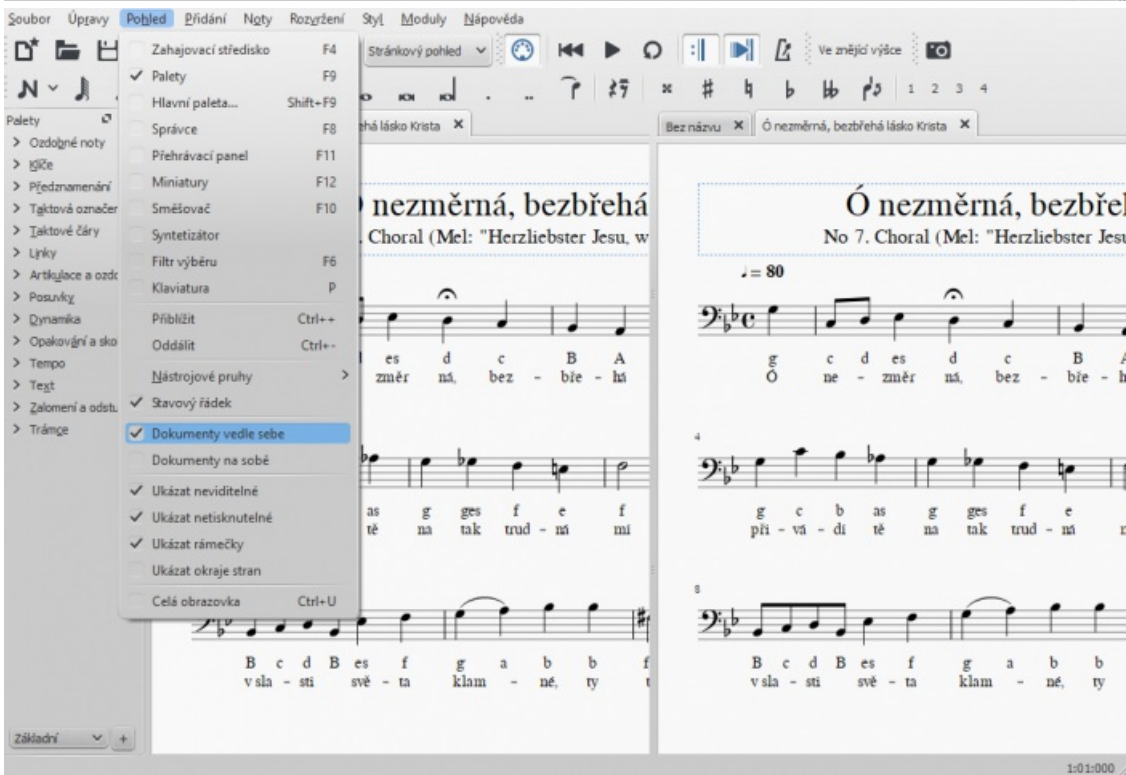
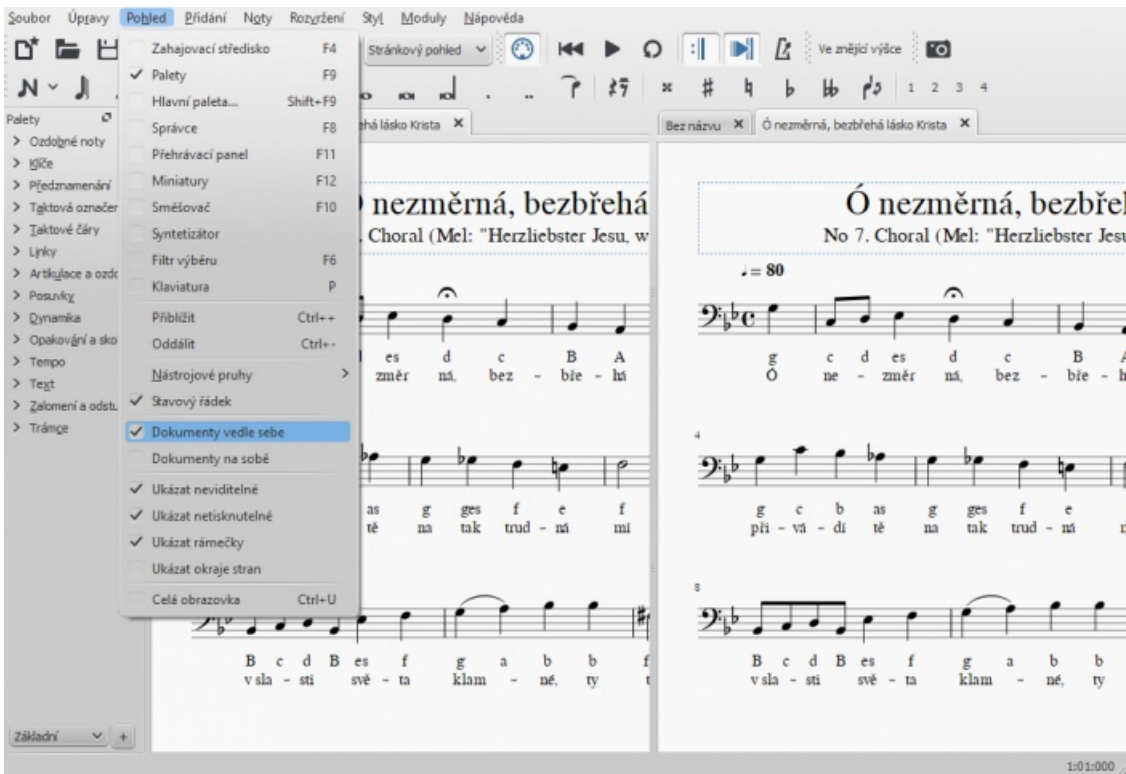
Ukázání stavového řádku

Stavový řádek dole na obrazovce podává zprávu o vybraných prvcích notového zápisu. Zaškrtněte tuto volbu/zrušte její zaškrtnutí pro jeho zobrazení nebo skrytí.

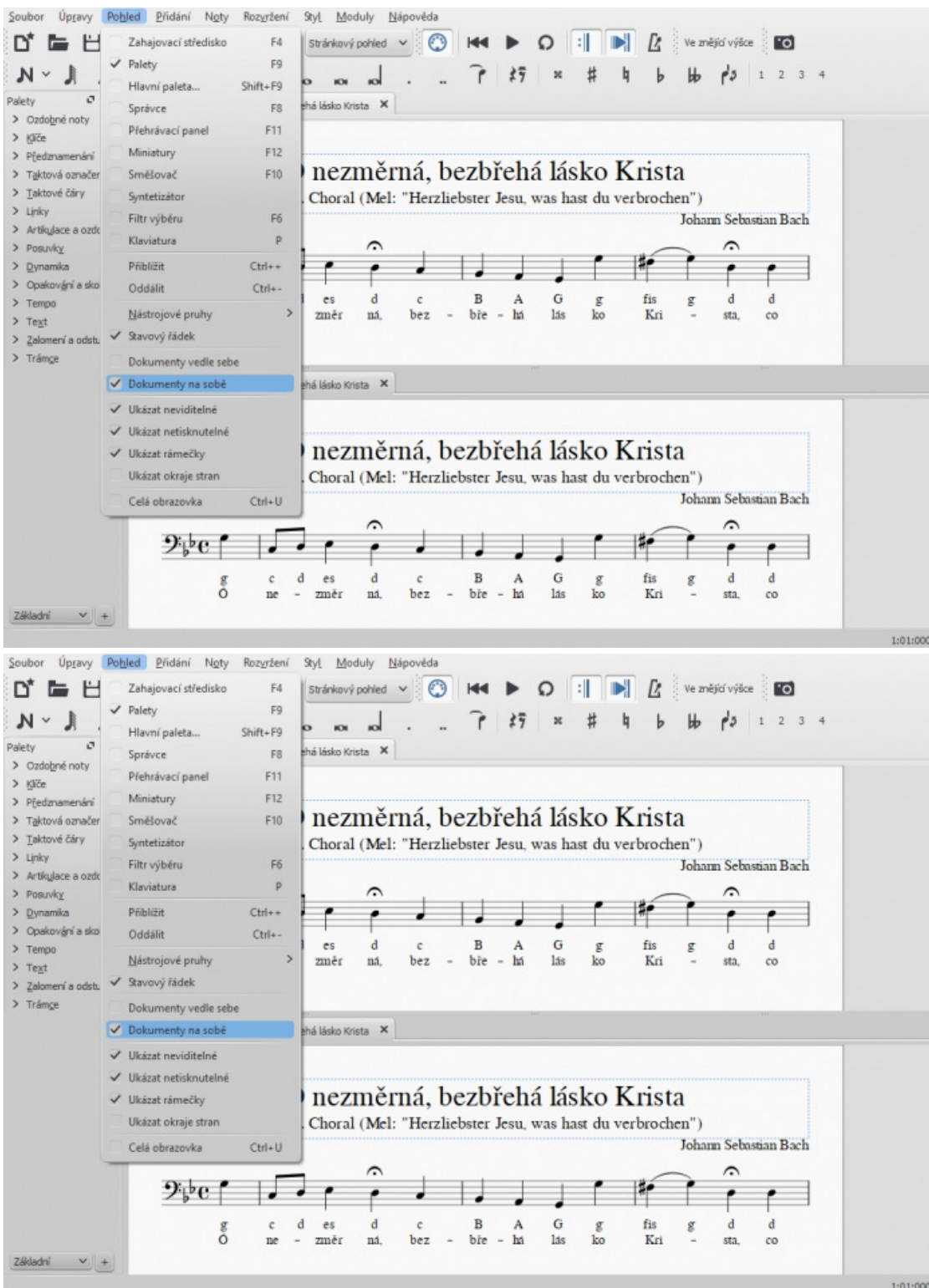
Rozdělení zobrazení

Je možné rozdělit zobrazení dokumentu tak, abyste viděl dva dokumenty zároveň, nebo se díval na dva různé party téhož dokumentu. Karty vám dovolí zvolit, který dokument se má v tom kterém pohledu zobrazit. Překážkou oddělující dva notové zápisy můžete táhnout, a tím upravit množství místa v okně, které je každému věnováno:

- **Dokumenty vedle sebe:** Rozdělí okno svisle do dvou pohledů s notovým zápisem.



- **Dokumenty na sobě:** Rozdělí okno vodorovně do dvou pohledů s notovým zápisem, jeden nad druhým.



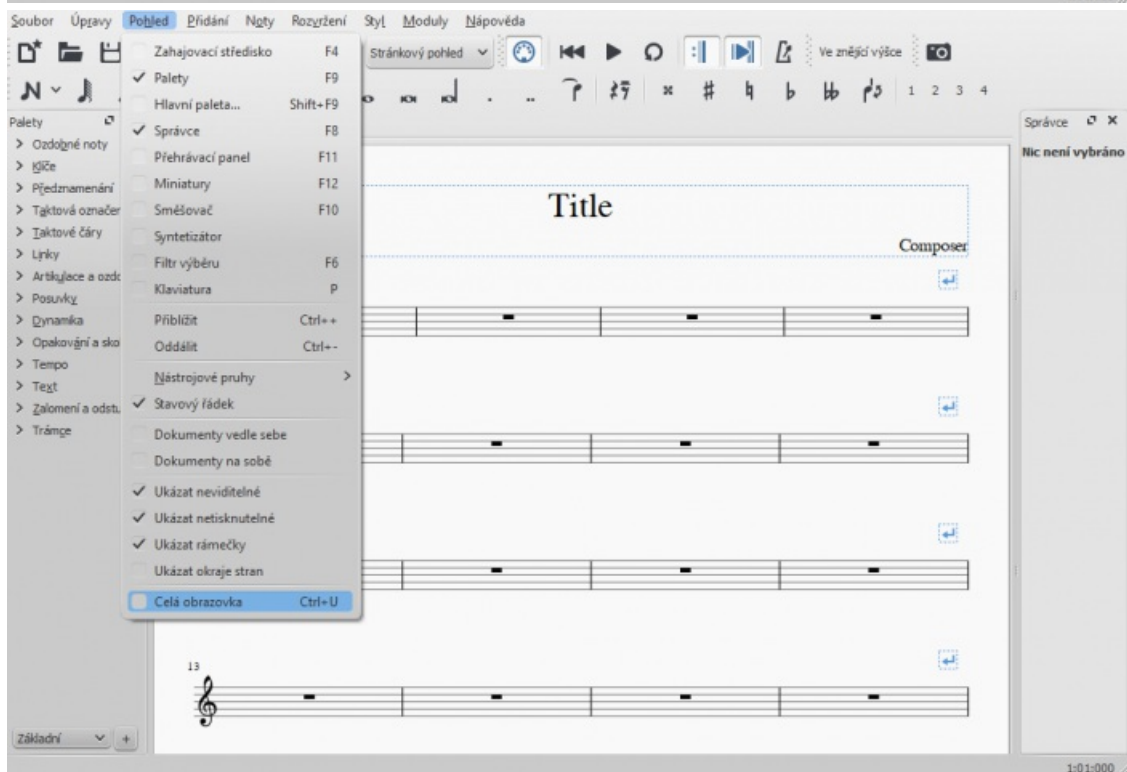
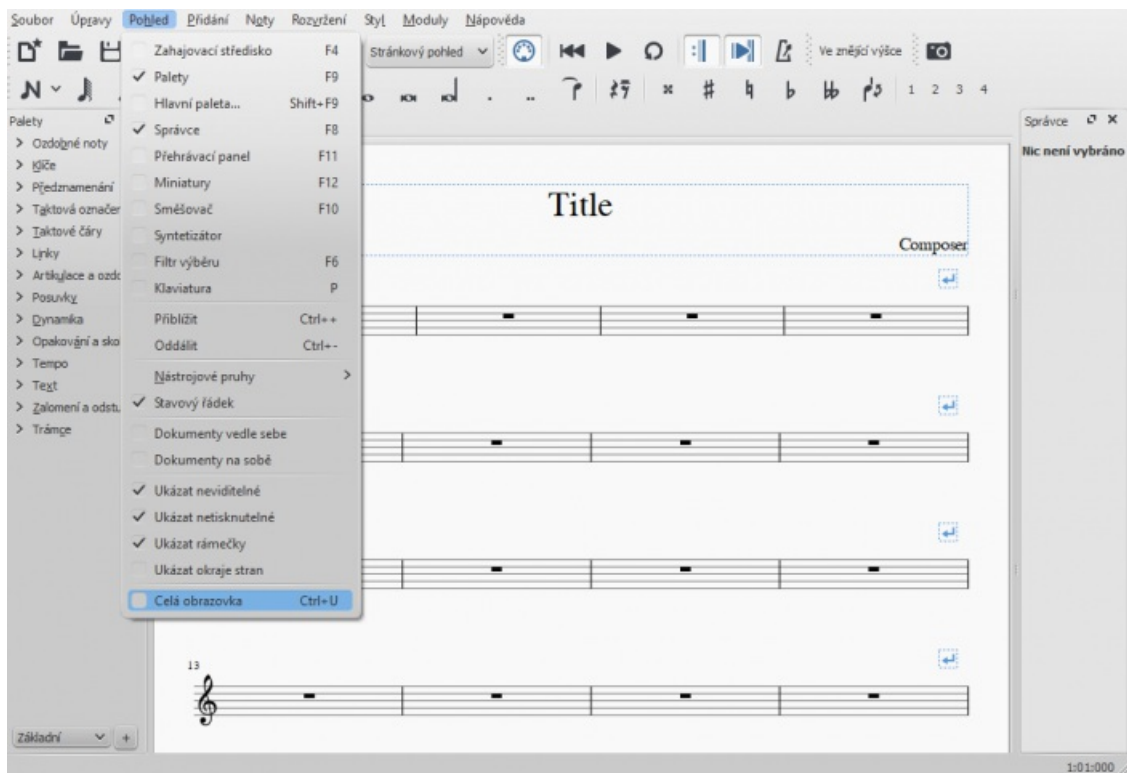
Volby pro viditelnost

Tato část vám umožňuje zobrazit nebo skrýt různé netisknutelné prvky:

- **Ukázat neviditelné:** Zobrazit/skrýt prvky, jež byly udělány neviditelnými pro tisk a vyvedení. Pokud je tato volba zaškrtnuta, jsou neviditelné prvky ukázány v okně s notovým zápisem jako světle šedé.
- **Ukázat netisknutelné:** Zobrazit/skrýt značky pro zalomení a vymezovače odstupu.
- **Ukázat rámečky:** Zobrazit/skrýt tečkované obrysy rámečků.
- **Ukázat okraje stran:** Zobrazit/skrýt okraje stran.

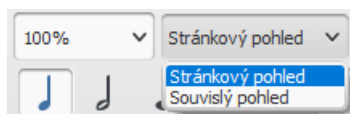
Celá obrazovka

Režim na celou obrazovku zvětšuje MuseScore, aby vyplnilo celou oblast obrazovky, takže je vidět více notového obsahu.



Stránkový/Souvislý pohled

Můžete přepínat mezi dvěma různými pohledy na notový zápis pomocí vysouvacího seznamu v oblasti s nástrojovými panely:



Stránkový pohled

Ve **stránkovém pohledu** je notový zápis formátován tak, jak se bude jevit po vytištění nebo vyvedení do PDF nebo obrázkového souboru: to znamená stranu za stranou, s okraji. Zalomení řádků a stránkový zlom jsou použita automaticky — kde je to možné — takže notový zápis sedí do dostupného místa. Máte volnost v přepsání automatického rozvržení přidáním svých vlastních zalomení řádků, stran nebo notových osnov.

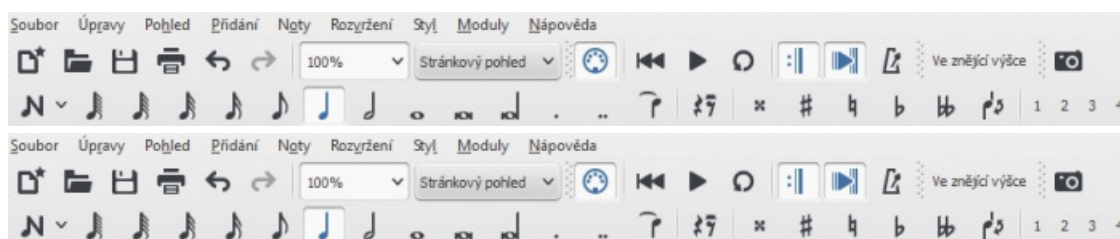
Souvislý pohled

V **souvislém pohledu** je notový zápis ukázán jako jedna probíhající nezalomená osnova. I když počáteční bod neleží v pohledu (ve viditelné oblasti okna), vždy budou po levé straně okna zobrazena čísla taktů, názvy nástrojů, klíče, taktová označení a předznamenání (tónina)



Poznámka: Protože rozvržení zde je jednodušší, MuseScore může noty předvést rychleji v souvislém pohledu než ve stránkovém pohledu.

Nástrojové panely



Oblast s **nástrojovými panely** je umístěna mezi **pruhem s hlavní nabídkou** a **oknem s dokumentem**. Obsahuje symboly, které umožňují provést určité operace. Lze ji rozdělit do následujících nástrojových panelů:

- **Operace se soubory:** Nový notový zápis, nahrání notového zápisu, uložení, tisk, zpět, znovu.
- **Zvětšení/Stránkový pohled.**
- **Nástroje pro přehrávání:** Povolí MIDI, přetočení na začátek, spuštění/zastavení přehrávání, přehrávání ve smyčce, přehrávání repetit, metronom.
- **Zobrazit noty ve znějící výšce:** Zobrazí notový zápis v napsaném nebo koncertním ladění (ve znějící výšce).
- **Zachytávání obrázků:** Umožní udělat snímek obrazovky části notového zápisu.
- **Vkládání not:** Režim vkládání not, doba trvání, ligatura, pomlka, posuvky, obrácení směru nožičky, hlasy (1, 2, 3, 4).

Pro zvolení, který nástrojový panel se má zobrazit, klepněte pravým tlačítkem myši na prázdné místo v oblasti s nástrojovými panely (nebo na titulkový pruh správce) a v nabídce zaškrtněte nebo zrušte zaškrtnutí požadovaných voleb. Tato nabídka rovněž umožňuje zobrazení nebo skrytí **klaviatury**, postranního panelu pro **výběr nástrojů pro text, palet a správce**. Od verze MuseScore 2.1 tyto nástrojové panely můžete zaškrtnout nebo zrušit jejich zaškrtnutí v nabídce
Pohled → Nástrojové panely.

Postranní panely

Pracovní plochy, správce a filtr výběru jsou vhodně zobrazeny jako **postranní panely** nalevo a napravo okna s notovým zápisem. Pro odkotvení postranního panelu použijte jeden z následujících postupů:

- Táhněte panel;
- Klepněte na znak dvou V proti sobě nahoře na panelu;
- Dvakrát klepněte v oblasti s názvem nahoře na panelu.

Pro znovukotvení panelu použijte jeden z následujících postupů:

- Táhněte panel do horní/dolní části stávajícího postranního panelu a tento se naskládá svisle nad/pod tím panelem.
- Táhněte panel doprostřed stávajícího postranního panelu a on tento panel překryje. K oběma panelům je pak možno přistupovat skrze karty.

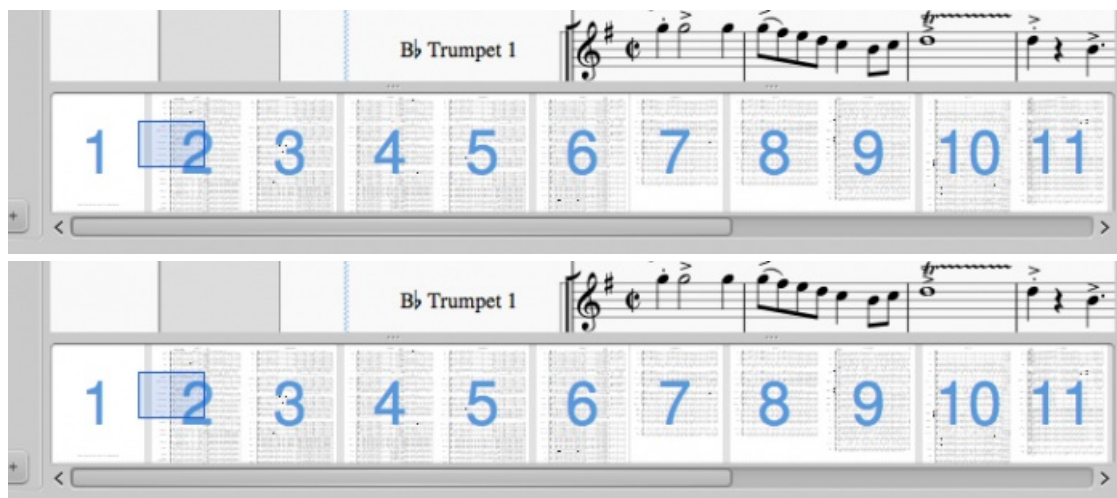
Popřípadě dvakrát klepněte na pruh s názvem panel, čímž jej obnovíte v jeho předchozím umístění, v němž byl ukotven.

Pohyb v notách

Pro pomoc s pohybem v notovém zápisu jsou dostupné různé příkazy. Tyto jsou uvedeny v klávesové zkratky: pohyb v notách.

Náhledy stran

Miniatury je volitelný panel s náhledy stran (miniaturami), který vám umožňuje pohybovat se v dlouhém notovém zápisu snadněji, nebo přejít na určitou stránku. Pro jejich zobrazení/skrytí jděte do hlavní nabídky **Pohled** a vyberte **Miniatury**, nebo použijte klávesovou zkratku **F12** (Mac: **fn+F12**). Objevuje se při spodním konci okna s notovým zápisem, pokud stranami projíždíte vodorovně, nebo na pravé straně okna s dokumentem, pokud stranami projíždíte svisle (podívejte se na [nastavení: plátno](#)).



Modrý rámeček představuje oblast v notovém zápisu, která je nyní viditelná v hlavním okně. Můžete táhnout buď modrým rámečkem nebo posuvníkem, nebo na nějakou oblast klepnout, abyste na ni přešel okamžitě.

Nalezení

Funkce **najít** umožňuje rychlý pohyb na určitý takt, orientační značku nebo číslo strany v notovém zápisu:

1. Stiskněte **Ctrl+F** (Mac: **Cmd+F**), nebo vyberte **Úpravy** → **Najít**. Otevře se **pole pro Najít** (nebo **Jít na**) ve spodní části pracovní plochy.
2. Použijte jednu z následujících voleb:
 - Pro přechod na **takt** zadejte číslo taktu (počítá se každý takt začínající 1, nehledí se na předtaktí, zalomení hudebních oddílů nebo ruční změny posunů čísel taktů).
 - Pro přechod na **orientační značku** zadejte její název (první znak musí být písmeno, aby byla "nalezena", ale následný text mohou být písmena nebo čísla; vyhledávání rozlišuje velká a malá písmena).
 - Pro přechod na číselnou **orientační značku** (zejména tu, která neodpovídá číslu taktu) zadejte číslo ve formátu **rXX** (kde **XX** je orientační značka. Pro nalezení orientační značky, která začíná na "R", použijte **rrXX**. Pro nalezení orientační značky, která začíná na "P" a pokračuje číslem, použijte **rpXX**). Toto pracuje počínaje verzí 2.1 MuseScore.
 - Pro přechod na **stranu** zadejte číslo strany ve formátu **pXX** (kde **XX** je číslo strany; to také znamená, že ve verzích předcházejících verzi 2.1 MuseScore nenajdete v, která začíná na "P" a pokračuje číslem).

Podívejte se také na

- [Ukládání a tisk](#)
- [Souborový formát](#)
- [Rozvržení a formátování](#)

Výběrové režimy

Je více různých výběrových režimů (způsobů výběru předmětů).

Předměty v notovém zápisu — jako jsou noty, takty, artikulace atd. — je možné vybrat několika způsoby: (1) jednotlivě, (2) jako souvislý (nepřerušovaný) rozсах, nebo (3) jako nesouvislý (přerušovaný) seznam.

Výběr jednoho předmětu

Většinu předmětů v notovém zápisu je možné vybrat jedním klepnutím na ně v "normálním" režimu (to znamená, když nejste v režimu vkládání not).

- Jednoduše na předmět klepněte.

Výběr jedné noty

1. Ujistěte se, že nejste v režimu vkládání not
2. Klepněte na notu.

Poznámka: Když vyberete jednu notu, a potom ji zkopírujete a vložíte, zkopírujete a vložíte výšku tónu — nikoli dobu trvání nebo jiné vlastnosti (např. bez nožiček). Ke zkopírování celé noty, včetně všech vlastností, musíte podržet klávesu Shift — jak se to dělá při výběru akordu (níže).

Výběr akordu

1. Ujistěte se, že nejste v režimu vkládání not
2. Stiskněte a držte Shift, pak klepněte na notu v akordu.

Výběr jednoho taktu

- Klepněte na prázdné místo v taktu.

Poznámka: Na to, jak vybrat řadu po sobě jdoucích taktů se podívejte ve vybrání pomocí shift + klepnutí (níže).

Výběr souvislého rozsahu předmětů

Je několik způsobů, jak vybrat *nepřerušovaný* rozsah not, akordů nebo taktů:

1. Vybrání pomocí klávesy Shift

1. Ujistěte se, že nejste v režimu vkládání not
2. Vyberte první notu, akord, pomlku nebo takt v rozsahu. Výběr můžete rozšířit nahoru nebo dolů do sousedních notových osnov, je-li to potřeba, pomocí Shift + ↑ nebo ↓.
3. Potom vyberte jednu z následujících voleb:
 - Pro současné postoupení ve výběru o jeden akord doprava: Stiskněte Shift + →.
 - Pro současné postoupení ve výběru o jeden akord doleva: Stiskněte Shift + ←.
 - Pro současné postoupení ve výběru o jeden takt doprava: Stiskněte Shift + Ctrl + → (Mac: Shift + Cmd + →).
 - Pro současné postoupení ve výběru o jeden takt doleva: Stiskněte Shift + Ctrl + ← (Mac: Shift + Cmd + ←).
 - Pro postoupení ve výběru na začátek řádku: Stiskněte Shift + Home (Mac: Shift + Fn + →).
 - Pro postoupení ve výběru na konec řádku: Stiskněte Shift + End (Mac: Shift + Fn + →).
 - Pro rozšíření výběru na začátek notového zápisu: Stiskněte Shift + Ctrl + Home (Mac: Shift + Cmd + Fn + →).
 - Pro rozšíření výběru na konec notového zápisu: Stiskněte Shift + Ctrl + End (Mac: (Mac: Shift + Cmd + Fn + →).

2. Vybrání pomocí klávesy Shift + klepnutí

Pro výběr rozsahu **not** nebo **pomlk**:

1. Ujistěte se, že nejste v režimu vkládání not
2. Klepněte na první notu nebo pomlku v rozsahu
3. Stiskněte a držte klávesu Shift
4. Klepněte na poslední požadovanou notu nebo pomlku.

Poznámka: Konečný vybraný prvek může být ve stejné notové osnově nebo v notových osnovách nad nebo pod začáteční noty/pomlky. Všechny vybrané předměty budou uzavřeny uvnitř modrého obdélníku, včetně souvisejících linek a artikulací (ale ne volt). Operaci můžete zopakovat, abyste rozšířil vybraný rozsah, jak potřebujete.

Pro výběr rozsahu **taktů**:

1. Klepněte na prázdné místo v prvním požadovaném taktu
2. Podržte klávesu Shift, potom klepněte na místo v posledním taktu požadovaného rozsahu.

Poznámka: Stejně jako u výběru not může být rozsah rozšířen svisle i vodorovně.

3. Vybrání tažením

Tento způsob lze použít k výběru not nebo pomlk, nebo, nezávisle, k vybrání značek, které nejsou notami, jako jsou tečky

staccata, text písňě atd.:

- Stiskněte a držte klávesu Shift, potom ukazovátka myši táhněte přes požadovaný rozsah.

4. Vybrání všeho

Tento způsob vybere *celý* notový zápis včetně not, pomlk a souvisejících prvků. Použijte jednu z následujících voleb:

- Stiskněte Ctrl+A (Mac: Cmd+A).
- V hlavní nabídce vyberte Úpravy → Vybrat vše.

5. Vybrání hudebního oddílu

Tento způsob se používá při výběru **hudebního oddílu** — oblasti notového zápisu začínající a/nebo končící zalomením hudebního oddílu:

1. Klepněte na prázdné místo v taktu v hudebním oddílu.
2. V hlavní nabídce vyberte Úpravy → Vybrat hudební oddíl.

Poznámka: Podívejte se na kopírování a vkládání: filtr výběru, jak zakázat určitým druhům prvků, aby byly ve výběru rozsahu vybrány.

Výběr seznamu prvků

Pro vybrání *seznamu* (nebo nesouvislého (*přerušovaného*) rozsahu) prvků notového zápisu:

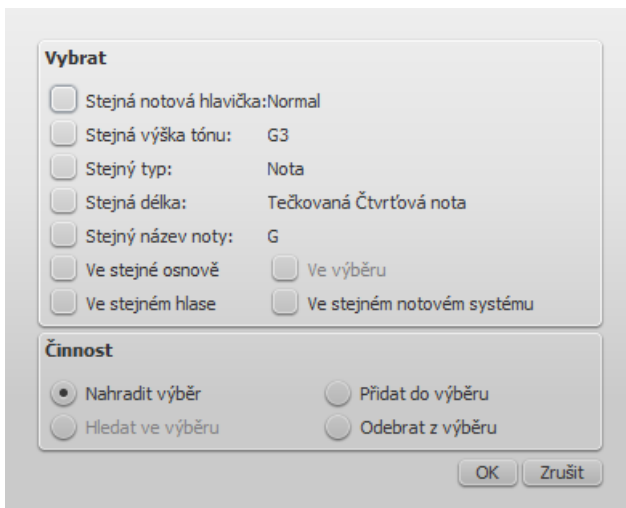
1. Vyberte (klepněte na) první prvek.
2. Podržte klávesu Ctrl (Mac: Cmd), zatímco vybíráte (při klepnutí na) požadované dodatečné prvky.

Poznámka: Tento způsob nelze použít při výběru taktů. Použijte místo toho výběr jednoho taktu nebo výběr rozsahu taktů.

Výběr všech podobných

Pro vybrání všech prvků určitého druhu (např. všech taktových čar, všech textových prvků, všech značek pro staccato):

1. Vyberte prvek
2. Klepněte pravým tlačítkem myši → Vybrat
3. Je dostupných několik voleb:
 - **Všechny podobné prvky:** Vybere všechny prvky v notovém zápisu podobné vybranému předmětu
 - **Všechny podobné prvky v téže notové osnově:** Vybere všechny prvky ve stejné notové osnově podobné vybranému předmětu
 - **Všechny podobné prvky ve zvoleném rozsahu:** Použije se, jen když byl vybrán rozsah. Vybere všechny prvky v rozsahu podobné vybranému předmětu
 - **Více...:** Otevře dialog, který vás nechá doladit více voleb. Pokud jste například vybral notovou hlavičku, dialog bude vypadat asi tak nějak (od verze 2.1 — předchozí verze měly méně voleb):



Vybrat

- Stejná notová hlavička: V tomto příkladu budou vybrány notové hlavičky pouze stejné skupiny;
- Stejná výška tónu: Budou vybrány notové hlavičky pouze stejné výšky tónu;
- Stejný typ: Budou vybrány všechny notové hlavičky (všech skupin);
- Stejná délka: Budou vybrány notové hlavičky pouze stejné doby trvání;
- Stejný název noty: Budou vybrány notové hlavičky s tímto názvem ve všech oktávách;
- Ve stejné osnově: Budou vybrány notové hlavičky pouze téže notové osnovy.

Činnost

- Nahradit výběr: Výchozí volba: začne výběr od začátku;
- Přidat do výběru: Ponechá vše, co jste již vybral, a přidá k tomu nynější výběr;
- Hledat ve výběru:
- Odebrat z výběru: Ponechat vše, co jste již vybral, ale odebrat z toho nynější výběr.

Na co jsou výběry užitečné

- Kopírování a vkládání
- Režim úprav
- Správce a vlastnosti předmětů
- Nástroje

Podívejte se také na

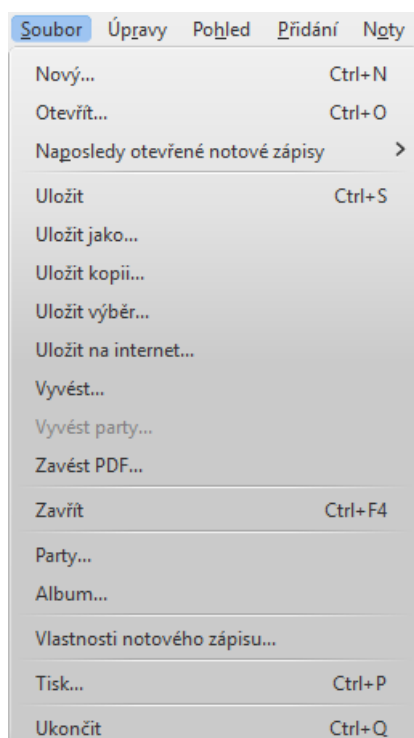
- Základy, zejm. Vkládání not
- Notový zápis, zejm. Posuvky
- Text, zejm. Úpravy textu a Pohyb značek a textu osnovy založený na mřížce

Ukládání, vyvádění a tisk

Ukládání a vyvádění bylo rozděleno do dvou nabídek: Uložit a Uložit jako (stejně tak Uložit kopii a Uložit výběr). Týká se to jak vlastního formátu MuseScore (.mscx a .mscx) tak i cizích formátů MusicXML, MIDI, různých obrázkových a zvukových formátů (Vyvést a Vyvést party). Příkaz Tisk notový zápis pošle přímo připojené tiskárně.


Soubor

V hlavní nabídce Soubor se nacházejí příkazy jako Uložit..., Uložit jako..., Uložit kopii..., Uložit výběr..., Uložit na internet..., Vyvést..., Vyvést party... a Tisk....



Uložení

Uložit..., Uložit jako..., Uložit kopii... a Uložit výběr... umožňují ukládání původních souborů MuseScore (.mscz a .mscx).

- **Uložit...:** Uložit nynější notový zápis do souboru.
- **Uložit jako...:** Uložit nynější notový zápis do nového souboru.
- **Uložit kopii...:** Uložit nynější notový zápis do nového souboru, pokračovat však v upravování původního souboru.
- **Uložit výběr...:** Uložit vybrané takty do nového souboru. Kvůli zajištění, že soubor předcházející verzi 2.1 je uložen správně, je potřeba, aby bylo taktové označení zobrazeno v prvním taktu vybraného úryvku, ledaže by bylo 4/4.
- **Uložit na internet...:** Uložit nynější notový zápis do [MuseScore.com](https://musescore.com)  (podívejte se na [sdílení notových zápisů na internetu](#)).

Vyvedení

Vyvést... a Vyvést party... umožňuje vytvoření souborů, jež nejsou v původním formátu MuseScore, např. PDF, MusicXML, MIDI, a [různé obrázkové a zvukové formáty](#).

V dialogu Vyvést můžete zvolit, do jakého formátu bude vyvedení provedeno:

- **Vyvést...:** Vyvést nynější notový zápis do formátu podle vaší volby.
- **Vyvést party...:** Vyvést nynější notový zápis a všechny [svázané party](#) do samostatných souborů ve formátu podle vaší volby.

MuseScore si pamatuje, který formát jste naposledy zvolili a pro příště z něj dělá výchozí.

Jsou známy potíže u operačních systémů Windows XP a Vista, kde, když volíte jiný formát než posledně, musíte příponu souborového názvu nastavit (zrušit nastavení) ručně.

Poznámka: Nekomprimovaný formát MuseScore (MSCX) je dostupný jak v Uložit tak ve Vyvést.

Tisk

Tisk... umožňuje přímé vytištění souboru MuseScore z programu MuseScore na tiskárně. V závislosti na tiskárně máte různé volby, obecně však můžete stanovit rozsah stran (tisk všech stran nebo výběru, nynější strany nebo více stran), počet kopií a sestavení v řádném číselném a logickém sledu (kolaci).

Pokud máte nainstalovány tiskárny PDF, můžete s její pomocí rovněž provést přímé vyvedení do PDF, i když zrovna toto se nedoporučuje.

Aby to s pomocí Adobe PDF proběhlo dobře, ujistěte se, že jste ve vlastnostech tiskárny zrušil zaškrtnutí u volby spolehnout se jen na systémová písma, nepoužívat písma obsažená v dokumentu.

Podívejte se také na

- [Souborový formát](#)
- [Vytažení hlasů skladby](#)

Zpět a znovu

MuseScore může vrátit zpět libovolný počet kroků a zase je provést znovu.


Standardními [klávesovými zkratkami](#) jsou tyto:

- Zpět Ctrl+Z (Mac: ⌘+Z)
- Znovu Ctrl+Shift+Z nebo Ctrl+Y (Mac: ⌘+Shift+Z)

Nebo použijte tlačítka v nástrojovém panelu:



Sdílení not po internetu

Jděte na musescore.com/sheetmusic , kde si prohlédnete další notové zápisy z MuseScore.

Můžete své notové zápisy uložit a sdílet je po internetu na [MuseScore.com](https://musescore.com) . Můžete si vybrat uložení svého notového

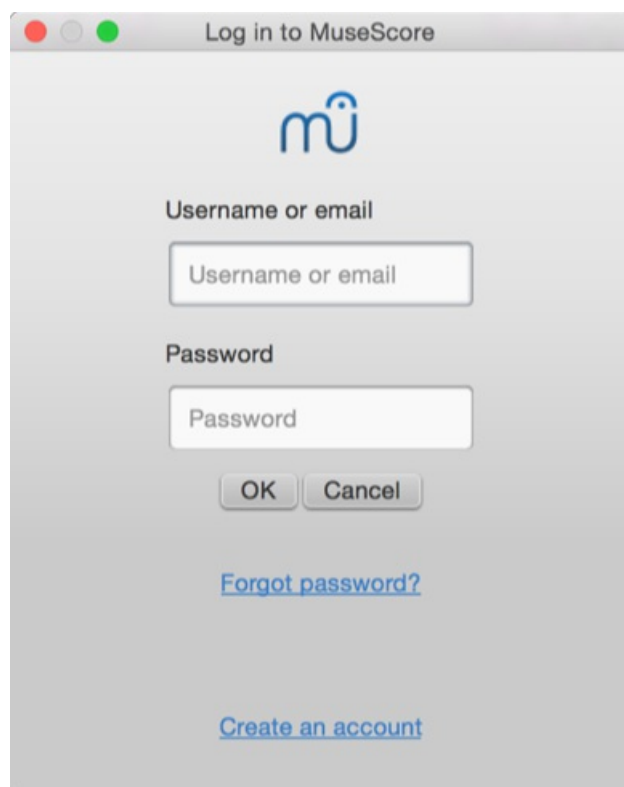
zápisu pro soukromý přístup z jakéhokoli počítače, nebo notový zápis sdílet veřejně s přáteli nebo členy skupiny, aby si jej mohli prohlížet nebo stáhnout.. MuseScore.com vám dovolí notové zápisy prohlížet a přehrávat ve vašem prohlížeči internetových stránek, a dokonce vám umožní notový zápis seřadit s videem na YouTube. Pro použití mimo prostředí prohlížeče internetových stránek můžete notový zápis stáhnout v mnoha formátech (včetně PDF, MIDI, MP3, MusicXML, a původním souboru MuseScore).

Vytvoření účtu

1. Navštivte [MuseScore.com](https://musescore.com) a klepněte na [Vytvořit nový účet](#). Zvolte uživatelské jméno, zadejte platnou adresu elektronické pošty a stiskněte Vytvořit nový účet.
2. Počkejte několik minut na elektronický dopis od podpory MuseScore.com. Pokud žádný dopis nepřišel, ověřte svou složku s nevyžádanou poštou.
3. Klepněte na odkaz v elektronické poště (e-mail) a navštivte svůj [uživatelský profil](#), kde změňte své heslo.

Sdílení notového zápisu přímo z MuseScore

Notový zápis můžete do úložiště na internetu uložit přímo přes nabídku Soubor → Uložit na internet....



Pokud ještě nemáte účet u MuseScore, nejprve jeden vytvořte klepnutím na odkaz Vytvořit účet. To otevře program prohlížeče a přivede vás na <https://musescore.com/user/register>

Poté zadejte vaši adresu elektronické pošty nebo uživatelské jméno účtu u MuseScore a heslo. Když jste se úspěšně přihlásil, budete moci zadat informace o vašem notovém zápisu.

Score Information

You're logged in as [redacted] [Sign out](#)

Title

Description

Make this score private
Respect the [community guidelines](#). Only make your scores accessible to anyone with permission from the right holders.

License **All Rights reserved** [What does this mean?](#)

Tags
Use a comma to separate the tags

[Save](#) [Cancel](#)

Score Information

You're logged in as [redacted] [Sign out](#)

Title

Description


Make this score private
Respect the [community guidelines](#). Only make your scores accessible to anyone with permission from the right holders.

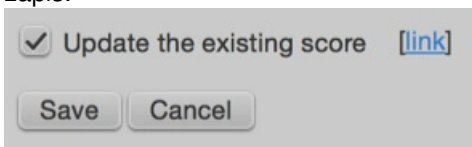
License **All Rights reserved** [What does this mean?](#)

Tags
Use a comma to separate the tags

[Save](#) [Cancel](#)

1. **Název** je název vašeho díla/notového zápisu.
2. **Popis** se objeví pod ním.
3. Soukromí lze nastavit na **veřejné** (každému viditelné), nebo **soukromé** (pouze vám) - nicméně tajné odkazy lze dodatečně vytvořit.


4. Vyberte **povolení**. Použitím [licence Creative Commons](#)  dovoluujete jiným lidem používání vašich not za určitých podmínek (s určitými omezeními).
5. Můžete přidat **značky**, aby se vaše notové zápisy na MuseScore.com daly lehčeji rozeznat. tyto jsou oddělny klávesou čárka.
6. V případě že jste svůj notový zápis na internetu uložil již dříve, je tato starší verze automaticky nahrazena novou. Od verze 2.1 můžete zadat nějaké další údaje v části dialogu vyhrazené pro poznamenání změn. Zrušte zaškrtnutí u **Aktualizovat stávající notový zápis**, aby byl notový zápis na internetu uložen, jako nový notový zápis.




7. (Od verze 2.1) Pokud používáte jinou [zvukovou banku](#), než je výchozí, a pokud můžete vyvádět do [souborů MP3](#), bude viditelné a povoleno zaškrťovací okénko Nahrát zvuk notového zápisu. Pokud je zaškrťovací okénko zaškrtnuto, MuseScore zpracuje zvuk notového zápisu za použití nastavení [syntetizátoru](#) a zvuk nahraje na MuseScore.com.

Nahrání notového zápisu na MuseScore.com

Také můžete notový zápis nahrát přímo na MuseScore.com.

1. Klepněte na [odkaz pro nahrání](#)  na MuseScore.com.
2. Máte stejné volby jako u nabídky Uložit na internet.
3. Máte také přístup k více informacím, jako je **žánr**.

Poznámka: V případě že dosáhnete omezení nahrání 5 notových zápisů, stále ještě [můžete notový zápis nahrát přímo z MuseScore](#), ale jen posledních pět je vidět. Pokud chcete nahrávat neomezeně mnoho viditelných notových zápisů, než je tento počet, povyšte nejprve na [Pro Account](#)  first.

Upravení notového zápisu na MuseScore.com

Pokud chcete na MuseScore.com provádět ve vašem notovém zápisu změny, upravte soubor MuseScore ve svém vlastním počítači a následujte kroky níže.

1. Jděte na stránku s notovým zápisem na MuseScore.com.
2. Klepněte na odkaz pro úpravy.
3. Ve formuláři můžete změnit soubor s notovým zápisem, také můžete změnit všechny informace o notovém zápisu, jako jsou název, popis atd.

Podívejte se také na

- [Jak smazat notový zápis uložený na MuseScore.com](#) 

Ve znějící výšce

Noty můžete zobrazit buď tak, jak byly **napsány** (pro transponující nástroje), nebo tak, jak znějí v koncertní **(znějící)** výšce. Toto ovlivňuje [transponující nástroje](#), pro které je hudba napsána v odlišné tónině (předznamenání) a výšce tónu, než jak zní.

Pro zobrazení všech nástrojů ve **znějící** výšce:

- Stiskněte tlačítko Ve znějící výšce, které je umístěno nahoře napravo oblasti [nástrojového panelu](#).

Před tiskem notového zápisu nebo jeho vyvedením do PDF byste se měli ujistit, že tlačítko **ve znějící výšce** je **vypnuto** a že jsou jednotlivé party správně transponovány.

Podívejte se také na

- [Transpozice: Transponující nástroje](#)
- [Posuvky: Zkontrolování posuvek](#)

Vnější odkazy

- [Ve znějící výšce](#) ↗ (článek na Wikipedii)
- [Transponující nástroj](#) ↗ (článek na Wikipedii)
- [Ve znějící výšce nebo ne?](#) ↗ (diskuse ve fóru MuseScore)

Notový zápis

V předchozí kapitole [Základy](#) jste se naučili, jak [vkládat noty](#) a pracovat s [paletou](#). Kapitola Notový zápis popisuje podrobně různé druhy notového zápisu včetně pokročilejšího notového zápisu.

Podívejte se také na [Pokročilá témata](#)

Klíče

Běžně používané **klíče** (huslový, basový, altový, tenorový) lze najít v [paletě](#) s klíči v základní [pracovní ploše](#). Na jejich úplnější řadu se podívejte v paletě **Klíče** v rozšířené pracovní ploše (viz obrázek níže).



Poznámka: Zobrazení klíčů můžete přizpůsobit svým zvláštním požadavkům pomocí [vlastní palety](#).

Přidání klíče

Přidání klíče na začátek taktu

Postup 1 — přidání klíče na začátek taktu, ať už to je nebo není první takt v systému

- Vyberte takt a dvakrát klepněte na značku pro klíč v paletě, NEBO
- Přetáhněte klíč z palety na takt.

Postup 2 — jen pro změnu klíče na začátku systému

- Vyberte stávající klíč na začátku systému a dvakrát klepněte na nový klíč v paletě, NEBO
- Přetáhněte nový klíč z palety přímo na stávající klíč.

Přidání klíče uvnitř taktu

Pro vytvoření klíče uvnitř taktu:

- Klepněte na notu, a potom dvakrát klepněte na klíč v paletě.

Poznámka: Pokud klíč nestojí v prvním taktu na začátku osnovy, kreslí se menší.

Příkladem je tento obrázek s notovým zápisem klavíru, v němž horní osnova začíná houslovým klíčem, ale tento se pak hned mění na basový klíč, a pak se po jedné notě a jedné pomlce vrací opět zpět na houslový klíč.



Poznámka: Změna klíče nevede ke změně výšky tónu not. Namísto toho se noty posunou tak, aby zachovaly výšku tónu.

Chcete-li, můžete použít transpozici ve spojení se změnou klíče.

Upozornění na změnu klíče

Když ke změně klíče dojde na začátku systému, bude na konci předchozího systému vytvořeno **upozornění na změnu klíče**. Pro ukázání nebo skrytí upozornění na změny klíče jděte do nabídky Styl → Obecné... → Strana a zaškrtněte/zrušte zaškrtnutí u volby Ukazovat upozornění na změnu klíče.

Odstranění klíče

Vyberte klíč a stiskněte Del.

Skrytí klíčů

Zobrazit klíč pouze v prvním taktu (pro všechny notové osnovy)

- Jděte do Styl → Obecné... → Strana a zrušte zaškrtnutí u Ukazovat klíč ve všech notových systémech.

Zobrazit klíč pouze v prvním taktu (pro určitou notovou osnovu)

1. Klepněte na notovou osnovu pravým tlačítkem myši, vyberte Vlastnosti osnovy... a zrušte zaškrtnutí u Ukázat klíč.
2. Otevřete hlavní paletu a vyberte část Symboly.
3. Táhněte a upustěte klíč z hlavní palety na první takt notové osnovy, NEBO vyberte první notu a dvakrát klepněte na klíč v hlavní paletě

Poznámka: Tato volba může být užitečná pro uživatele tabulatur (TAB), kteří nechtějí, aby se klíč opakoval na každém následujícím řádku.

Skrytí všech klíčů v určité notové osnově

- Klepněte na notovou osnovu pravým tlačítkem myši, vyberte Vlastnosti osnovy... a zrušte zaškrtnutí u Ukázat klíč.

Předznamenání

Běžná **předznamenání** jsou dostupná v paletě s předznamenáními v základní nebo rozšířené pracovní ploše. Vlastní předznamenání můžete vytvořit i pomocí části pro předznamenání v hlavní paletě (pro její zobrazení stiskněte Shift+K, která vám umožní i užití široké řady nestandardních symbolů.



Přidání nového předznamenání

Přidání nového předznamenání do *všech* notových osnov

- Přetáhněte předznamenání z palety na prázdné místo taktu, NEBO
- Vyberte takt a dvakrát klepněte na předznamenání v paletě, NEBO
- Vyberte notu a dvakrát klepněte na předznamenání v paletě.

Přidání nového předznamenání jen do *jedné* notové osnovy

Pokud chcete předznamenání změnit jen v jedné notové osnově, ponechaje ostatní nezměněny:

- Stiskněte Ctrl (Mac: ⌘) a držte, zatímco táhnete předznamenání z palety na takt.

Nahrazení stávajícího předznamenání

Nahrazení předznamenání pro všechny notové osnovy

- Přetáhněte předznamenání z palety na předznamenání, které se má nahradit (nebo na takt obsahující předznamenání), NEBO
- Vyberte předznamenání, které se má nahradit, a dvakrát klepněte na nové předznamenání v paletě.

Nahrazení předznamenání jen pro jednu notovou osnovu

Pokud chcete předznamenání nahradit jen v jedné notové osnově, ponechaje ostatní nezměněny:

- Stiskněte **Ctrl** (Mac: **⌘**) a držte, zatímco táhnete předznamenání z palety na předznamenání, které se má nahradit (nebo na takt obsahující předznamenání).

Odstranění předznamenání

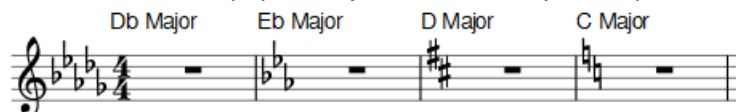
- Klepněte na stávající předznamenání a stiskněte **Del**, NEBO
- Přetáhněte prázdné předznamenání z palety (v pokročilé pracovní ploše) na takt.

Upozornění na změnu předznamenání

Ve správci je pro vybrané předznamenání volba Ukázat upozornění na změnu. Dotatečně se v nabídce **Styl** → **Obecné...** → **Strana** nachází volba Vytvořit upozornění na změnu předznamenání. Správce ovlivní jen vybraný prvek; nastavení stylu účinkuje na celý notový zápis.

Odrážky při změně předznamenání

Ve výchozím nastavení MuseScore ukazuje odrážky, jen když provede změnu na žádné předznamenání (C dur/a moll). Ve všech ostatních případech jednoduše ukazuje nové předznamenání:



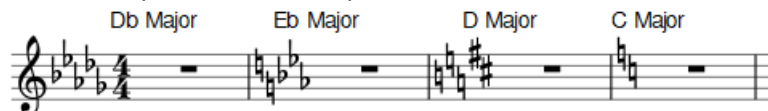
Můžete vybrat, zda se mají odrážky ukazovat za určitých okolností, když se mění předznamenání. Pod **Styl** → **Obecné...** → **Posuvky** uvidíte volby:

Odrážky v předznamenáních

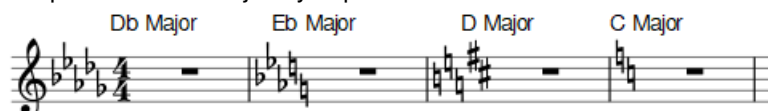
- Jen při změně na C dur / a moll
- Před předznamenáním při změně na méně křížků nebo bé
- Po předznamenání při změně na méně křížků nebo bé, před předznamenáním při změně z křížků na bé nebo naopak

Můžete Použít změny, nebo klepnout na **OK**. Pokud jste v zrcadleném partu, a ne v hlavním notovém zápisu, můžete použít tlačítko **Použít na všechny party**.

Volba **Před předznamenáním při změně na méně křížků nebo bé** vede k těmto výsledkům:



Třetí volba **Po předznamenání při změně na méně křížků nebo bé, před předznamenáním při změně z křížků na bé nebo naopak** dělá následující výstup:



Předznamenání a vícetaktová pomlka

Vícetaktové pomlky jsou přerušeny, pokud dojde ke změně předznamenání.



Podívejte se na vícetaktovou pomlku

Upozornění na změnu předznamenání a zalomení hudebního oddílu

Upozornění na změnu předznamenání se nebude ukazovat před zalomením hudebního oddílu. Podívejte se na zalomení nebo vymezořač: zalomení hudebního oddílu

Vlastní předznamenání

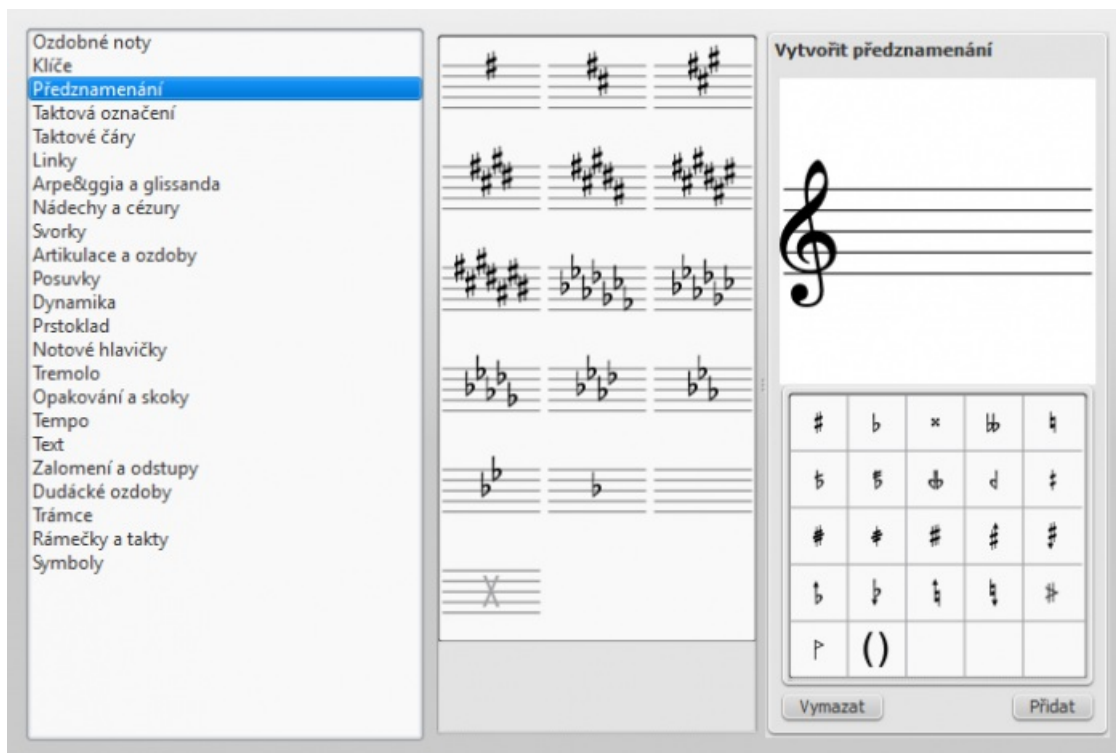
Stiskněte Shift+K pro vyvolání části **Předznamenání** v hlavní paletě.

Ozdobné noty
Klíče
Předznamenání
Taktová označení
Taktové čáry
Linky
Arpeggia a glissanda
Nádechy a cézury
Svorky
Artiklace a ozdoby
Posuvky
Dynamika
Prstoklad
Notové hlavičky
Tremolo
Opakování a skoky
Tempo
Text
Zalomení a odstupy
Dudácké ozdoby
Trámce
Rámečky a takty
Symboly

Vytvořit předznamenání

#	b	x	bb	##
b	B	db	d	+
#	#	##	###	###
b	b	bb	bbb	bbb
P	()			

Vymazat Přidat



Levý panel obsahuje knihovnu **předznamenání**. Napravo je panel **Vytvořit předznamenání**, kde můžete předznamenání přizpůsobit tažením posuvek z palety na vhodné místo v notové osnově výše. Když je hotovo, stiskněte Přidat pro přesunutí nového předznamenání do knihovny. Vymazat zruší vlastní předznamenání a umožní začít stavět znovu od začátku.

Je dostupná úplná řada značek posuvek — obecně užívaných i neobvyklých (jako jsou polo-bé, polo-křížky atd.).

Poznámka: Přehrávání vlastních předznamenání není v současnosti podporováno.

Předznamenání v hlavní paletě lze přesunout do [vlastní palety](#) v uživatelské pracovní ploše tažením a upuštěním. Také je možné předznamenání použít na notový zápis přímo z hlavní palety buď vybráním taktu a dvojitým klepnutím na předznamenání nebo tažením předznamenání na takt.

Taktová označení

Taktová označení jsou dostupná v postranním panelu s paletami. Taktová označení můžete přetáhnout na notový zápis (viz [palety](#) pro obecné informace o práci s paletami v MuseScore).



Přidání taktového označení do notového zápisu

Pro **přidání** taktového označení použijte kterýkoli z následujících postupů:

- Táhněte a upusťte taktové označení z palety na místo v taktu.
- Vyberte takt, a potom dvakrát klepněte na taktové označení v paletě.
- Vyberte jakoukoli notu nebo pomlku a dvakrát klepněte na taktové označení v paletě.

Taktové označení se objeví na začátku uvažovaného taktu.

Pro **nahrazení** taktového označení použijte kterýkoli z následujících postupů:

- Táhněte a upusťte taktové označení na stávající taktové označení.
- Vyberte taktové označení v notovém zápisu, potom dvakrát klepněte na taktové označení v paletě.

Smazání taktového označení

Pro **smazání** taktového označení v notovém zápisu je vyberte a stiskněte **Del**.


Vytvoření vlastního taktového označení

Pokud taktové označení, jež požadujete, není dostupné v paletě s taktovými označeními pracovní plochy, můžete je vytvořit v části Taktová označení hlavní palety: Pro její otevření stiskněte **Shift+T**.

Pro vytvoření nového taktového označení vyberte stávající v hlavní paletě, potom v panelu Vytvořit taktové označení upravte různé parametry (čitatele, jmenovatele, text, trámce). Pro přidání nově vytvořeného taktového označení do seznamu stiskněte tlačítko Přidat. Jakmile je přidáno, můžete je táhnout a upustit na požadované místo v notovém zápisu. Pro smazání taktového označení v hlavní paletě na ně klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte Vymazat.

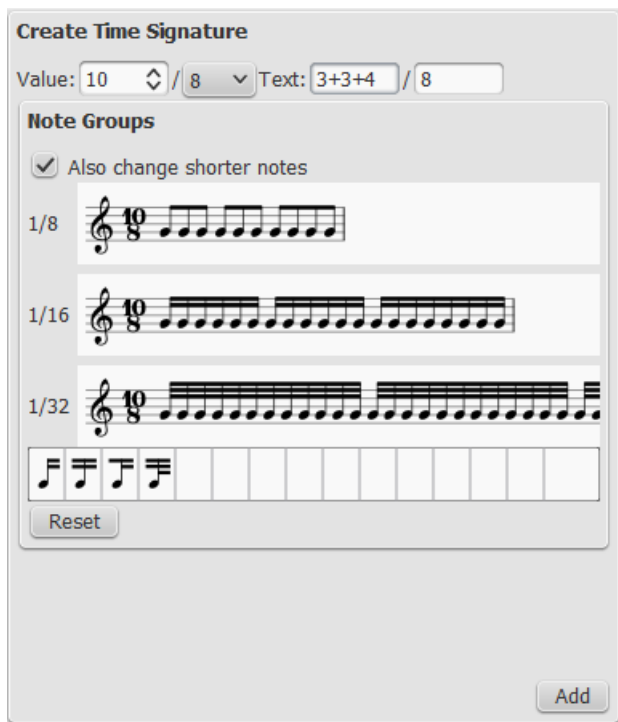
Taktové označení můžete z hlavní palety přesunout do vlastní pracovní plochy jeho tažením a upuštěním na paletu v pracovní ploše.

Úpravy složených meter

Ve většině případů potřebujete upravit jen první z horních čísel. Sčítaná horní čísla jsou prosoučtová metra , která obsahují více horních čísel oddělených znaménkem plus.

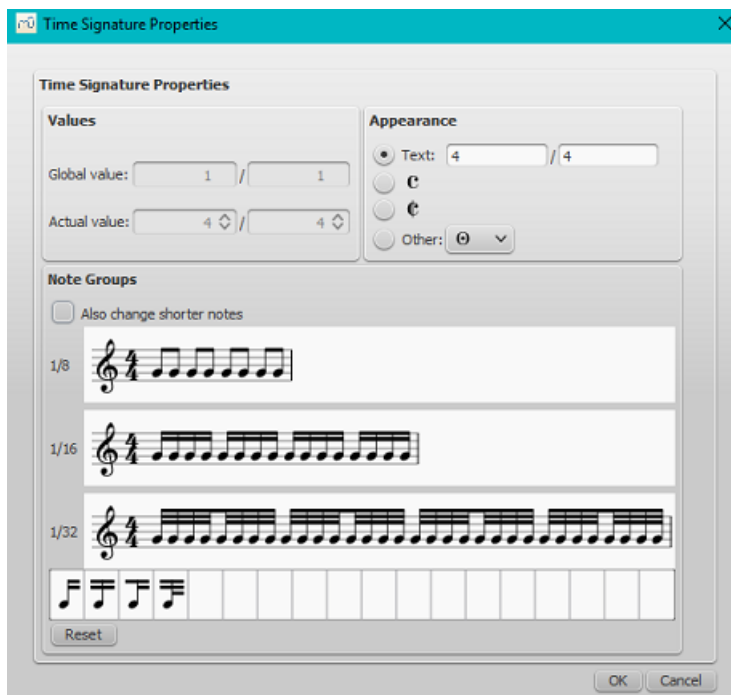
Přidaná (složená) metra

Přidaná (nebo složená) taktová označení se někdy používají k objasnění rozdělení dob v taktu. Viditelné taktové označení (čísla oddělená znaménkem plus) je zadáno v poli Text v panelu Vytvořit taktové označení, například:




Změna výchozích trámců





Pro udělán celkových úprav způsobu, jakým jsou u not dělány trámce, v části nebo v celém notovém zápisu, klepněte na příslušné taktové označení pravým tlačítkem myši (v notovém zápisu) a vyberte Vlastnosti taktového označení:



To umožní upravení vzorů trámců pro noty 1/8, 1/16 a 1/32 v panelu *Skupiny not*. Od verze 2.1 zaškrtnutí okénka *Změnit i kratší noty* umožní změnu seskupování trámců pro všechny kratší doby trvání v tom samém okamžiku. Ve verzích před 2.1 musíte každou skupinu trámců upravit samostatně.

Pro zalomení trámce klepněte na noty jej následující. Pro obnovení trámce klepněte na to samé místo. Poznámka: Tento způsob pracuje, jen když jsou v zamýšleném místě přítomny *všechny* vedlejší (nebo pod-) trámce – pokud to tak není, potom namísto toho použijte ikony (viz níže). Tlačítko pro obnovení výchozího nastavení zruší všechny změny provedené v tom sezení.

Také můžete udělat dodatečné změny ve vzorcích trámců tažením jedné z ikon  (v okně vlevo dole) na notu v panelu *Skupiny not*.

-  Začít trámec na této notě.
-  Nekončit trámec na této notě.
-  Trámec 1/8 noty nalevo od této noty.
-  Trámec 1/16 noty nalevo od této noty.

Od taktového označení odlišné doby trvání: předtaktí a kadence

Jsou případy, kdy je skutečná doba trvání taktu odlišná od doby trvání určené taktovým označením. Častým příkladem takové situace jsou předtaktí a kadence. Na změnu skutečné doby trvání taktu, aniž by se zobrazilo jiné taktové označení, se podívejte v [operacích s taktovými vlastnostmi, doba trvání taktu](#).

Místní taktová označení

Taktová označení mohou být různá pro různé notové osnovy. Příkladem zde jsou 26. Goldbergovy variace od Johanna Sebastiana Bacha:

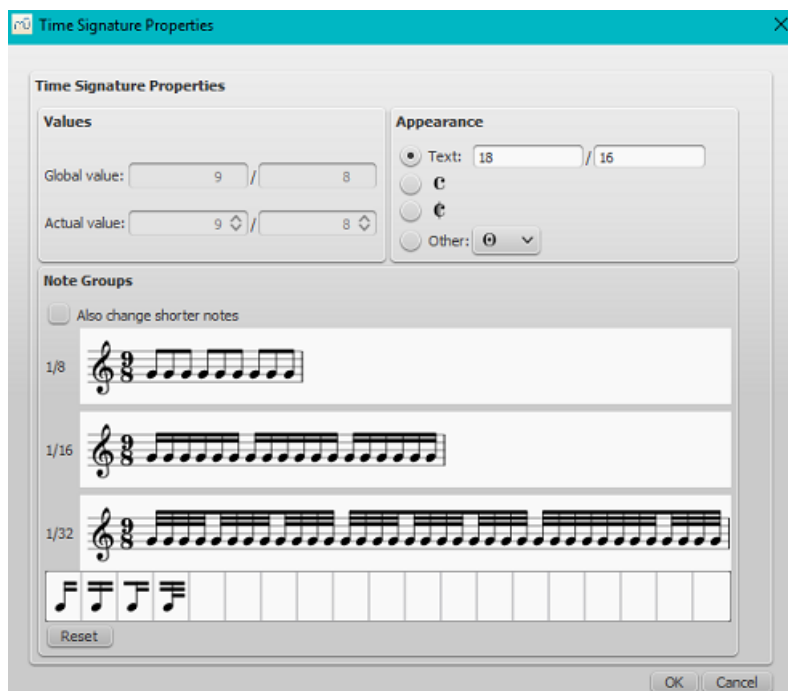


VARIATIO 26 a 2 Clav.



MuseScore má pojetí celkového taktového označení a skutečného (místního) taktového označení. Pro změnu celkového taktového označení táhnete a upustíte předmět z palety na notovou osnovu. Celkové taktové označení se používá na počítání dob (jak je to ukázáno ve stavovém řádku) a je odkazem na označení tempa. Celkové taktové označení je stejné pro všechny osnovy a obvykle se shoduje se skutečným taktovým označením.

Skutečné taktové označení je nastaveno v dialogu vlastností taktového označení a může se pro každou osnovu odchýlit od skutečného taktového označení (v příkladu je to vidět u levé ruky, horní notová osnova 18/16).



Text taktového označení lze nastavit nezávisle na skutečných hodnotách.

Místní taktové označení se nastaví upuštěním značky pro taktové označení při současném držení klávesy **Ctrl** key (Mac: **Cmd**). Místní taktové označení je nastaveno pouze pro jednu osnovu. Celkové taktové označení je zopakováno pro všechny osnovy.

Změny taktového označení a zalomení

Vícetaktové pomlky jsou přerušeny, když se vyskytne změna taktového označení. Takže zalomení hudebního oddílu zabrání ukázání upozornění na změnu taktového označení na konci předchozího taktu.

Podívejte se také na

- [Předznamenání](#)

Vnější odkazy

- [Složená metra](#) [↗](#) na Wikipedii.

Taktové čáry

Značky pro taktové čáry jsou dostupné v paletě **Taktové čáry**:



Změna typu taktové čáry

Pro změnu stávající taktové čáry použijte jeden z následujících postupů:

- Vyberte taktovou čáru, potom dvakrát klepněte na značku v paletě s taktovými čárami.
- Přetáhněte značku z palety s taktovými čárami na taktovou čáru v notovém zápisu.
- Přetáhněte značku z palety s taktovými čárami na takt.
- Vyberte takt, potom dvakrát klepněte na značku v paletě s taktovými čárami.

Pro vložení nové taktové čáry mezi stávající buď:

- Přetáhněte značku z palety s taktovými čárami na notu nebo pomlku.
- Vyberte notu nebo pomlku, potom dvakrát klepněte na značku v paletě s taktovými čárami.

Taktové čáry můžete změnit i ve správci. Jiné zde dostupné volby zahrnují:

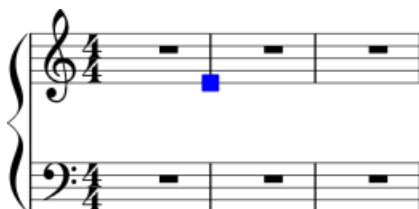
- Čárkované nebo tečkované taktové čáry
- Koncové, dvojité, a upravitelné neúplné taktové čáry
- Spojené osnovy
- Barva
- Posun

Pro úplné skrytí taktové čáry vyberte čáru a stisknětev, nebo ve správci zrušte zaškrtnutí Viditelná.

Spojení taktových čar

Taktové čáry se mohou táhnout přes více notových osnov, jak je tomu ve spojené osnově klavíru, nebo v orchestrálním notovém zápisu pro spojení nástrojů ve stejném hudebním oddílu. Pro spojení taktových čar:

1. Dvakrát klepněte na taktovou čáru pro vstoupení dorežimu úprav.



2. Klepněte na spodní modrý úchop a táhněte jej dolů k osnově, se kterou jej chcete spojit. Úchop zapadne do své polohy, takže není potřeba jej umístit přesně.
3. Stiskněte Esc pro opuštění režimu úprav. Tímto budou zaktualizovány i všechny související taktové čáry.



Podívejte se také na

- Operace s takty
- Přidání koruny k taktové čáře

Arpeggia a glissanda

Značky pro **arpeggio** (akord hraný rozloženě) a **glissando** (tóny zahrané vázaně) lze najít v paletě Arpeggia a glissanda v rozšířené pracovní ploše. Výchozí značky zahrnují i šipky ukazující směr vybrnkávání akordu a sklouznutí (smyk) pro smyčcové nástroje a žesťové nástroje atd.



Potřebujete-li, můžete upravit stávající značky na straně s notovým zápisem a uložit je dopalety [↗](#) ve vlastní pracovní ploše.

Pro přidání značky do notového zápisu použijte jeden z následujících postupů:

- Vyberte jednu nebo více not, pak dvakrát klepněte na značku v paletě s arpeggiem a glissandy.
- Táhněte značku z palety s arpeggiem a glissandy na notu.

Správce umožňuje udělení různých úprav vzhledu a vlastností při přehrávání značky.

Arpeggia

Když je do notového zápisu přidáno arpeggio nebo šipka ukazující směr vybrnkávání akordu, zpočátku překlene pouze jeden hlas. Jeho výšku ale můžete lehce upravit tím, že na značku dvakrát klepnete a úchopy táhněte nahoru nebo dolů (pro jemnější upravení použijte šipky na klávesnici). Přehrávání je možné zapnout nebo vypnout ve správci.



Glissanda (sklouznutí)

Glissando nebo nenuceněji řečeno **sklouznutí** zahrnuje dvě po sobě jdoucí noty, obvykle jsou v tom samém hlase.



Úprava nebo smazání textu glissanda se dělá klepnutím na ně a provedením změn ve správci. Pokud není mezi dvěma notami dostatek místa, text se nebude zobrazovat. Správce také umožňuje zvolit rovnou a zvlněnou linkou a upravit vlastnost přehrávání značky nebo její úplné vypnutí.

Pro upravení začátečního a koncového bodu glissanda:

1. Dvakrát na značku klepněte pro vstoupení do režimu úprav.
2. Klepněte na začáteční nebo koncový úchop a použijte Shift + ↑ ↓ pro posunutí úchopu nahoru nebo dolů, od noty k notě. Shift + ← → úchop posunuje vodorovně, notu za notou.

Tento způsob také umožňuje posunování koncových úchopů mezi notami v různých hlasech nebo dokonce z jedné notové osnovy do druhé — například pro glissanda jdoucí přes osnovy. Také můžete použít tlačítek pro klávesové šipky nebo Ctrl + šipka pro provedení konečných úprav v polohách úchopů.



Sklouznutí pro strunné nástroje, jako je kytara, lze vytvořit upravením výchozí linky glissanda. Sklouznutí můžete vytvořit mezi jednotlivými notami nebo mezi akordy: umístění konce sklouznutí je možné snadno opravit pomocí postupu popsaného výše.



Jiná sklouznutí

Krátká sklouznutí nahoru/dolů lze vytvořit upravením stávajících linek pro *sklouznutí dovnitř/sklouznutí ven*. Tyto mají úchopy umožňující nastavení délky a úhlu sklouznutí.

Vnější odkazy

- [Arpeggio](#)  na Wikipedii
- [Glissando](#)  na Wikipedii

Artikulace a ozdoby

Úplnou řadu značek lze nalézt v [paletě Artikulace a ozdoby](#) v rozšířené pracovní ploše:

Zkrácená verze je v základní pracovní ploše.

Artikulace

Artikulace jsou značky přidané do notového zápisu, aby ukázaly, jak se má nota nebo akord hrát. Hlavními značkami v této skupině jsou:

- [Koruny](#)
- Staccato
- Mezzostaccato/Portamento
- Staccatissimo
- Tenuto
- Akcent (sforzato)
- Silný akcent (marcato)

Jsou zahrnuty i zvláštní artikulace pro smyčcové a drnkací strunné nástroje, dechové nástroje a tak podobně.

Ozdoby

Ozdoby zahrnují:

- Náraz (mordent), obrácený náraz (mordent), trylkové ozdoby
- Trylky
- Obaly
- [Vytáhnutí](#)

Poznámka: **opory** (appoggiatura, dlouhý příraz) a **přírazy** (acciaccatura, krátká appoggiatura, krátká opora) lze najít v paletě [ozdobné noty](#).

Přidání artikulace/ozdoby

1. Vyberte notu nebo rozsah not.

2. Dvakrát klepněte na značku v paletě.

Případně značku můžete přidat jejím přetažením z palety přímo na notovou hlavičku.

Přidání posuvky k artikulaci

Pro použití posuvky na stávající artikulaci, jako je trylek, ji přidejte zokna se zvláštními znaky na textový předmět. Nebo, případně, použijte posuvku na notu z Hlavní paleta.

Přidání koruny k taktové čáře

Korunu lze použít přímo na taktovou čáru vybráním taktové čáry a dvojitým klepnutím na korunu v paletě.

Klávesové zkratky

- Přepnout staccato: Shift+S
- Přepnout tenuto: Shift+N
- Přepnout akcent (sforzato): Shift+V
- Přepnout silný akcent (marcato): Shift+O
- Přidat příraz (acciaccatura - ozdobnou notu): /

Klávesové zkratky lze upravit v nastavení MuseScore.

Upravení polohy

Okamžitě po přidání artikulace nebo ozdoby z palety je značka automaticky vybrána: Může být potom posunuta *nahoru nebo dolů* z klávesnice, jak následuje:

- Stiskněte klávesu s šipkou nahoru/dolů pro jemné polohování (0,1 jednotky mezery současně);
- Stiskněte Ctrl+↑ nebo Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↑ nebo Cmd+↓) pro větší upravení svíse (1 jednotka mezery současně).
- Pro převrácení značky na druhou stranu noty (kde je to vhodné) ji vyberte a stiskněte x.

Pro povolení úprav ve *všech* směrech z klávesnice:

1. Dvakrát klepněte na značku pro vstoupení do režimu úprav, nebo na ni klepněte a stiskněte Ctrl+E (Mac: Cmd+E) , nebo na značku klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte Upravit prvek;
2. Stiskněte klávesy šipek pro jemné polohování (0,1 jednotky mezery současně); nebo stiskněte Ctrl+šipka (Mac: Cmd+Arrow) pro větší upravení (1 jednotka mezery současně).

Hodnoty vodorovného a svislého posunu můžete změnit i ve správci. Pro umístění více než jedné značky současně vyberte požadované značky a ve správci upravte hodnoty posunu.

Poznámka: Značku je také možné přemístit klepnutím a tažením, ale na přesnější ovládání použijte postupy popsané výše.

Vlastnosti artikulací

Pro přistoupení k vlastnostem artikulací klepněte na značku a udělejte požadované úpravy hodnot ve správci. To, jaké přesně jsou zobrazeny vlastnosti, závisí na druhu artikulace. K jiným vlastnostem (to jest ke směru a poloze kotvy) lze přistupovat klepnutím pravým tlačítkem myši na značku a vybráním Vlastnosti artikulací....

Můžete udělat i celkové úpravy všech stávajících a později použitých artikulací vybráním Styl... → Obecné... → Artikulace a ozdoby.

Podívejte se také na

- Ozdobné noty

Vnější odkazy

- Ozdoby ↗ na Wikipedii

Vytáhnutí

Pomocí **nástroje pro vytáhnutí**, umístěného v paletě Artikulace a ozdoby v rozšířené pracovní ploše je možné vytvořit různé druhy jednoduchých a složitých (vícestupňových) vytáhnutí ^{full} ↗ .

Použití vytáhnutí

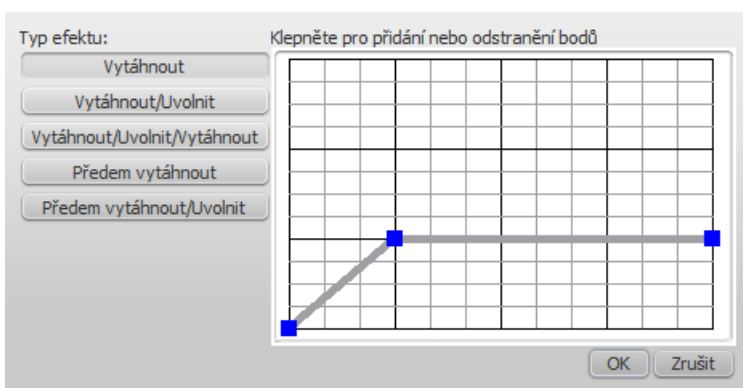
Pro použití značky pro vytáhnutí použijte jednu z následujících voleb:

- Vyberte notu a dvakrát klepněte na nástroj pro vytáhnutí v paletě.
- Táhněte nástroj pro vytáhnutí z palety na notu.

Upravení vytáhnutí

Ve výchozím nastavení nástroj použije vytáhnutí celé noty nahoru. Pro započítí úprav upravení vytáhnutí, použijte jeden z následujících způsobů:

- Klepněte na vytáhnutí pravým tlačítkem myši a vyberte Vlastnosti vytáhnutí.
- Ujistěte se, že je vytáhnutí vybráno a stiskněte Vlastnosti v části Vytáhnutísprávce.



V případě potřeby jsou volby s přednastaveními dostupné na levé straně okna **Vlastnosti vytáhnutí** . Vytáhnutí představuje graf (podívejte se na obrázek výše). Tmavé modré čtverečky jsou ovládací body spojené šedými čarami. Sklon grafu naznačuje druh vytáhnutí:

- Sklon čáry nahoru = vytáhnutí nahoru
- Sklon čáry dolů = vytáhnutí dolů
- Vodorovná čára = držet

Svislá osa grafu představuje stupeň, ke kterému je výška tónu vyťahována nahoru nebo dolů: jedna jednotka se rovná čtvrté notě; dvě jednotky půltónu, čtyři jednotky celému tónu a tak dále.

Vodorovná osa naznačuje viditelný dosah vytáhnutí: každý dílek šedé čáry v grafu se rovná šířce **1 jednotky mezery (sp)** v notovém zápisu (sp = mezera notové osnovy, vzdálenost mezi dvěma linkami notové osnovy). Tudiž každý přidávaný modrý čtvereček vytáhnutí *prodlouží* o 1 sp (mezeru); smazání modrého čtverečku vytáhnutí *zkrátí* o 1 sp (mezeru).

Vytáhnutí se mění přidáním nebo smazáním modrých čtverečků v grafu. Pro přidání čtverečku do grafu klepněte na prázdný průsečík. Pro smazání čtverečku na něj klepněte. Body *začátku* a *konce* vytáhnutí lze posunout jen nahoru a dolů.

Upravení výšky

Výška značky pro vytáhnutí je upravena automaticky, takže se objevuje pouze nahoře notové osnovy. Tuto výšku lze, pokud je třeba, snížit, takto:

1. Vytvořte další notu na horní lince (nebo mezeře) notové osnovy, svisle nad notou, na níž chcete, aby vytáhnutí začalo.
2. Vytáhnutí použijte nejprve na vyšší notě: to vám dá značku pro vytáhnutí s nejnižší výškou.
3. Pro zvětšení výšky vytáhnutí tuto notu posuňte směrem dolů.
4. Táhněte značku pro vytáhnutí dolů do správné polohy.
5. Označte horní notu neviditelnou a tichou (pomocí správce).

Upravení polohy

Pro upravení polohy použijte jeden z následujících postupů:

- Táhnete značku pro vytáhnutí pomocí myši.
- Klepněte na značku a upravte vodorovné a svislé posuny ve správcu.
- Dvakrát klepněte na značku; nebo na ni klepněte a stiskněte **Ctrl+E** (Mac: **Cmd+E**); nebo na značku klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte **Upravit prvek**. potom použijte klávesy šipek pro jemné polohování (0,1 jednotky mezery současně); nebo **Ctrl+šipka** (Mac: **Cmd+Arrow**) pro větší úpravy (1 jednotka mezery současně).

Vlastní vytáhnutí

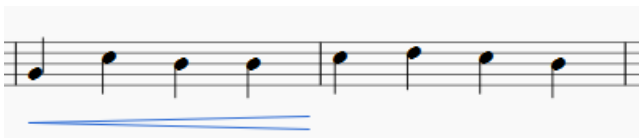
Poté co bylo vytáhnutí v notovém zápisu vytvořeno, může být uloženo pro budoucí použití tažením a upuštěním jeho značky na paletu, zatímco podržíte klávesy **Ctrl+Shift** (Mac: **Cmd+Shift**). Podívejte se na [vlastní pracovní plocha](#)

Dynamické šipky

Přidání dynamické šipky

Dynamické šipky jsou jako předměty [linky](#). Pro vytvoření dynamické šipky vyberte rozsah not, jež má dynamická šipka pokrývat.

- <: Vytvoří dynamickou šipku *crescenda*
- >: Vytvoří dynamickou šipku *diminuenda* (*decrecendo*)



Dynamické šipky můžete vytvářet i dvojítm klepnutím na dynamickou šipku v paletě **Linky**, zatímco jsou vybrány noty.

Upravení dynamické šipky

Jakmile máte dynamickou šipku ve svém notovém zápisu, můžete ji upravovat, prodlužovat nebo přesunovat. Pro upravení délky:

1. Dvakrát klepněte na dynamickou šipku pro vstoupení [dorežimu úprav](#). Potom vyberte (klepněte na) koncový bod k posunutí:



2. **Shift+→** nebo **Shift+←** posune kotvu vybraného koncového bodu, což určuje, které noty ovlivní přehrávání a povolí roztážení dynamické šipky přes zalomení rádků:



3. **→** nebo **←**, **Ctrl+→** nebo **Ctrl+←** (Mac: **Cmd+→** nebo **Cmd+←**), a tažení myši posune vybraný koncový bod **bez změny místa, kde je ukotven**. Tento způsob je vhodný **jen** pro malé úpravy viditelného vzhledu dynamické šipky. **Na prodloužení dynamické šipky pod více nebo méně notami použijte Shift+→ nebo Shift+← pro změnu kotvy** (viz výše). Obnovovací příkaz **Ctrl+R** (Mac: **Cmd+R**) vrátí tyto malé úpravy zpět, nevrátí však změny provedené u kotev.



Linky cresc. a dim.

Dodatečně k dynamickým šipkám tu jsou linky *cresc.* _ _ _ a *dim.* _ _ _ s tím samým účelem v paletě Linky. Pro změnu textu (např. na *cresc. poco a poco*, nebo *decresc. místo dim*) na linku klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte Vlastnosti linky....

Pro proměnění dynamické šipky do jí odpovídající textové linky:

1. Vyberte dynamickou šipku.
2. Ve správci nastavte Styl linky na Široce čárkováno.
3. Ve správci vyberte zaškrťovací okénko Textová linka.

Přehrávání dynamické šipky

Přehrávání crescend a diminuend je účinné jen od jedné noty po další; v současnosti není možné měnit sílu tónu (dynamiku) v průběhu jednotlivé noty. Ve výchozím nastavení ovlivní dynamické šipky přehrávání, jen když je dynamika použita před a po dynamické šipce.

Například crescendo zahrnující noty mezi silou tónu *p* a *f* při přehrávání povede ke změně dynamiky. Nicméně mezi jakýmkoli dvěma po sobě jdoucími dynamikami bude mít účinek pouze první přiměřená dynamická šipka: diminuendo mezi *p* a *f* se bude přehlížet; ze dvou nebo více crescend mezi *p* a *f* se budou přehlížet všechna kromě prvního.

Dynamická šipka může být použita bez značek pro dynamiku, upravením hodnoty pro změnu síly tónu ve správci (hodnoty v rozsahu 0 až 127).

Legata

Legato je zahnutá čára mezi dvěma nebo více notami, která naznačuje, že se tyto noty mají přehrát spojitě. Když byste chtěli spojit dvě noty s toutéž výškou tónu, podívejte se na ligaturu.

Legato lze vytvořit z palety s linkami, doporučují se však postupy popsané níže.

První způsob

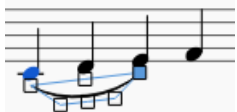
1. Ujistěte se, že nejste v režimu vkládání not a vyberte první notu, již má legato zahrnovat:



2. s vytvoří legato:



3. Shift+ → rozšíří legato k další notě:



4. x obrátí směr obloučku. Tak můžete vybrat, zda se oblouček objeví nad nebo pod notou:



5. Esc ukončí režim úprav:



Druhý způsob

1. Ujistěte se, že nejste v režimu vkládání not
2. Vyberte notu, již chcete, aby legato začínalo
3. Podržte Ctrl (⌘ na Mac) a vyberte poslední notu, kterou chcete, aby legato zahrnovalo
4. Stiskněte s

Poznámka: Pokud stisknete Shift-vybrání poslední noty, legata budou po kroku 4 přidána dovšech hlasů v rozsahu.

Třetí způsob

1. V režimu vkládání not zadejte první notu části s legatem
2. Stiskněte s pro započítání části s legatem
3. Zadejte zbývající noty části s legatem
4. Stiskněte znovu klávesu s pro ukončení části s legatem

Úpravy

Pro upravení tvaru a velikosti legatového obloučku na něj dvakrát klepněte pro vstoupení do režimu úprav (nebo použijte Ctrl+E, nebo klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte Upravit prvek). Dva vnější úchopy upravují začátek a konec obloučku legata, zatímco tři úchopy na křivce upravují jeho tvar. Prostřední úchop na rovné čáře se používá na posunutí celého legatového obloučku nahoru/dolů/doleva/doprava. Klávesu Tab lze použít k pohybu z úchopu na úchop.

Pro jemnější úpravy klepněte na kterýkoli úchop (zobrazeno na obrázcích pro kroky 2-4 výše) a posunujte jimi pomocí směrových šipek na klávesnici. Větší úpravy je možno provést tažením úchopů myši nebo jiným vstupním zařízením (nebo použijte Ctrl+šipka).

Následující klávesové zkratky lze použít na přesunutí levého a pravého úchopu od noty k notě:

- Shift+→ Posunout k další notě.
- Shift+← Posunout k předchozí notě.
- Shift+↑ Posunout k nižšímu hlasu (od hlasu 2 k hlasu 1 atd.).
- Shift+↓ Posunout k vyššímu hlasu (od hlasu 1 k hlasu 2 atd.).

Oblouček může překlenout více osnov nebo stran. Začátek a konec legatového obloučku je ukotven k notě/akordu nebo pomlce. Pokud noty změni polohu kvůli změnám v rozvržení, protažení nebo stylu, oblouček legata se také posune a jeho velikost se přizpůsobí.

Tento příklad ukazuje oblouček legata, který sahá od basového k houslovému klíči. Pomocí myši vyberte první notu legatového obloučku, podržte klávesu Ctrl (Mac: ⌘) a vyberte poslední notu pro legatový oblouček, a stisknete pro přidání obloučku legata.



x obrátí směr vybraného legatového obloučku.

Tečkovaná/čárkovaná čára

Tečkované nebo čárkované legatové obloučky se často používají v písních s více slokami, kvůli zobrazení rozdílů v rozdělení slabik jednotlivých slok. Tečkované nebo čárkované legatové obloučky se také používají, aby vyjádřily vydavatelův návrh (aby umožnily rozdílné zobrazení oproti skladatelově původnímu značení obloučků legat). Pro změnu stávajícího legatového obloučku na tečkovaný nebo čárkovaný oblouček jej vyberte - klepněte na něj pravým tlačítkem myši, a potom ve správci, kterého spustíte stisknutím klávesy (F8), změňte Typ linky ze Spojitá na Tečkovaná nebo Čárkovaná.

Podívejte se také na

- [Ligatura](#)
- [Režim úprav](#)
- [Vkládání not](#)

Ligatury

Ligatura je zahnutá čára mezi dvěma *stejně* výšce tónu, která naznačuje, že se mají hrát jako jedna nota se spojenou dobou trvání (viz [vnější odkazy](#) níže). Ligatury jsou obvykle vytvářeny mezi sousedními notami stejného hlasu, ale MuseScore podporuje i ligatury mezi notami, které spolu nesousedí, a mezi notami v různých hlasech.


V [režimu vkládání not](#), pokud stanovíte ligaturu okamžitě po zadání noty nebo akordu, program automaticky vytvoří správné cílové noty, aby šly s ligaturami. Nebo můžete ligatury vytvořit jednoduše "po zápisu," mezi stávajícími notami.

Poznámka: Ligatury, které spojují noty *stejně* výšky tónu, se nemají zaměňovat s legaty, které spojují noty *různých* výšek tónů a ukazují členění za sebou jdoucích tónů *legata*.

Svázání not dohromady

1. Stiskněte Esc, abyste se ujistil, že nejste v režimu vkládání not.
2. Klepněte na notu, nebo použijte Ctrl (Mac: Cmd) + klepnutí pro vybrání více než jedné noty.



3. Stiskněte + nebo tlačítko pro svázání (ligaturu), .




Ligatury budou vytvořeny mezi vybranou notou(ami) a následující notou(ami) o stejné výšce tónu.

Svázání akordů dohromady

Pro svázání všech not v akordu najednou buď:


- Klepněte na nožičku akordu, nebo
- Podržte klávesu Shift a klepněte na jakoukoli notu v akordu.

Potom stiskněte + nebo tlačítko pro svázání (ligaturu) . Ligatury budou vytvořeny mezi všemi notami ve vybraném akordu a následujícími notami o stejné výšce tónu.




Přidání svázaných not v režimu vkládání not

Pro vytvoření ligatury o jedné notě během vkládání noty:

1. Vyberte jednu notu (notu, jež není součástí akordu).
2. Vyberte novou dobu trvání noty pro následující notu, je-li to potřeba (ale viz Nota níže).
3. Stiskněte + nebo tlačítko pro svázání (ligaturu), .

Poznámka: Tato klávesová zkratka pracuje, jak je to popsáno výše, jen tehdy, když vybranou notu nenásleduje žádný akord. Pokud tam je, pokud akord následuje, pak se doba trvání přehlídí a místo následujícího akordu je přidána svázaná nota (nota ligatury).

Přidání svázaného akordu v režimu vkládání not

1. Ujistěte se, že je v *akordu* vybrána jedna nota.
2. Vyberte novou dobu trvání noty pro následující akord, je-li to potřeba (ale viz Nota níže).
3. Stiskněte + nebo tlačítko pro svázání (ligaturu), .

Poznámka: Tato klávesová zkratka pracuje, jak je to popsáno výše, jen tehdy, když vybranou notu nenásleduje žádný akord. Pokud tam je, pokud akord následuje, pak se doba trvání přehlídí a místo následujícího akordu jsou přidány svázané noty (noty ligatury).

Svázané noty primy

Pokud akordy, jež mají být svázány, obsahují noty primy, nejlepším způsobem, jak zajistit správný zápis not, je:

1. Přiřaďte každou notu dvojice primy samostatnému hlasu.
2. Ujistěte se, že jedna z dvojice v primě je nastavena na Bez nožiček (pro odstranění zdvojené nožičky).
3. Použijte svázání hlas za hlasem. Udělejte úpravy polohy, délky, jak je potřeba.

Obrácení ligatury

x obrátí (svislý) směr vybrané ligatury, shora dolů a obráceně.

Obnovení výchozího rytmického členění

Od verze 2.1 je přítomna nabídka Rozvržení → Obnovit výchozí rytmické členění, která seskupí rytmické členění podle stanovení trámců v místním taktovém označení. Podívejte se na změnu výchozích trámců. Všechny noty, jež jsou svázány a mají stejnou délku jako nota s tečkou, budou změněny na notu s tečkou se dvěma omezeními. i) Jen poslední nota ve skupině svázaných not bude mít jednu tečku. Noty s více než jednou tečkou nejsou pomocí této volby tvořeny. ii) Noty s tečkami se nebudou roztahovat od jedné skupiny not s trámci k jiné, pokud je jejich doba trvání stejná jako u všech z trámcových skupin, jež zahrnuje. U všech not s více než jednou tečkou bude obnoveno výchozí rytmické členění podle pravidel popsaných výše.

Použití této volby provází známá omezení. Ve vybrané oblasti je odstraněna většina artikulací a ozdob (nebo celý notový zápis, pokud není nic vybráno). Také je provedena kontrola některých posuvek. Vrácením této volby zpět nejsou obnoveny žádné z artikulací a ozdob, jež byly pomocí této volby smazány.

Podívejte se také na

Legato

Vnější odkazy

- [Ligatury](#) ↗ na Wikipedii

Linky

Paleta Linky pokročilé pracovní plochy zahrnuje následující druhy **linek**:

- Legato
- Dynamické šipky (crescendo a diminuendo)
- Volty (1., 2., 3. opakování atd.)
- Oktávové linky (8va, 8vb, 15ma atd.)
- Označení pedálu kláves (pedálová linka)
- Rozšířené ozdobné linky (trylky atd.)
- Linka barré kytary
- Rovná linka
- Tónový rozsah (ambitus) (značka používaná ve staré hudbě)

	1.
2.	3.
2.	8
8	15
15	22
22	
	VII

Použití linek na notový zápis

Linky lze použít následujícími způsoby:

- Vyberte notu, a potom dvakrát klepněte na jednu z linek.
- Vyberte rozsah not klepnutím na první notu a pomocí Shift+klepnutí pro výběr poslední noty. Potom dvakrát klepněte na linku v paletě.
- Táhněte a upusťte linku z palety na notový zápis.
- Vyberte rozsah taktů a dvakrát klepněte na linku.
- Pro přidání linky k *jedné* notě nebo akordu: Vyberte notu a Ctrl+klepněte na další notu. Potom dvakrát klepněte na požadovanou linku v paletě.

Legata lze vytvořit i pomocí klávesové zkratky s.

Upravení svislé polohy

Pro upravení svislé polohy jedné nebo více linek:

1. Ujistěte se, že nejste v režimu vkládání not nebo v režimu úprav.
2. Použijte jeden z následujících kroků:
 - Klepněte na jednu nebo více linek a ve správci změňte svislý posun
 - Klepněte na linku, stiskněte a držte Shift a táhněte ji pomocí myši nahoru/dolů

Poznámka: Svislý posun můžete upravit také v režimu úprav.

Změna délky

1. Ujistěte se, že nejste v režimu vkládání not (stiskněte Esc pro opuštění)
2. Dvakrát klepněte na linku, kterou chcete změnit pro vstoupení dorežimu úprav
3. Klepněte na koncový úchop a použijte jednu z následujících zkratk:
 - Shift+ → pro posunutí koncového úchopu, a jeho kotvy doprava o jednu notu (nebo, v případě volty, o jeden takt)
 - Shift+ ← pro posunutí koncového úchopu, a jeho kotvy doleva o jednu notu (nebo, v případě volty, o jeden takt)
4. Pro změnu polohy koncového úchopu *bez* změny polohy jeho kotvy použijte následující:

- → pro posunutí úchopu doprava o 0,1 sp (1 sp = jedna mezera notové osnovy = vzdálenost mezi dvěma linkami notové osnovy).
- ← pro posunutí úchopu doprava o 0,1 sp.
- Ctrl+→ (Mac: Cmd+→) pro posunutí úchopu doprava o 1 sp (mezeru notové osnovy).
- Ctrl+← (Mac: Cmd+←) pro posunutí úchopu doleva o 1 sp.

Poznámka: Úchopy koncových bodů můžete táhnout i myší.

Vlastní linky a vlastnosti linek

Linky mohou obsahovat věci, jako je přidaný text nebo háčky na koncích (např. oktávy a volty). Jakmile byly přidány do notového zápisu, mohou být upraveny a výsledky uloženy do pracovní plochy pro budoucí užití:

1. Klepněte na linku pravým tlačítkem myši a vyberte Vlastnosti linky...

2. Přidejte jakýkoli text, který chcete, aby se objevil v lince.

- **Začátek:** Text přidaný zde se objeví na začátku linky
- **Pokračovat:** Text přidaný zde se objeví na začátku pokračovací linky.
- **Konec:** Text přidaný zde se objeví na konci linky.

Klepněte na tlačítka ... pro upravení vlastností textu v každé poloze, jak je potřeba.

3. Pokud je požadován háček, zaškrtněte okénko s náležitým **háčkem** a upravte délku a úhel háčku.

4. Vyberte volbu v **Poloha**: Nad nebo Pod umístí text, takže překryje linku; Vlevo text umístí nalevo od linky.

Poznámka: Další volby umístění jsou dostupné v dialogu **Vlastnosti textu** (viz krok 2 výše).

5. Klepněte na OK pro opuštění Vlastnosti linky.

6. Udělejte úpravy **barvy**, **tloušťky** a **typu linky** (plná, čárkovaná atd.) v části "**Linka**" ve správci. Zaškrtnutí **šikmá** zde umožní vytvoření šikmé linky tažením koncových úchopů.

7. Pokud si přejete uložení výsledné linky pro budoucí užití, podívejte se na vlastní palety.

Kopírování linek

Jakmile byly použity v notovém zápisu, linky nelze kopírovat pomocí obvyklých postupů pro kopírování a vložení. Linky ale můžete zdvojit v notovém zápisu: stiskněte a držte klávesy Ctrl+Shift (Mac: Cmd+Shift), klepněte na linku a táhněte ji do požadovaného umístění.

Rozšířené ozdobné linky

Pro přidání posuvky k rozšířené ozdobné lince, jako je linka trylku, linku vyberte a dvakrát klepněte na značku v paletě Posuvky.

Vnější odkazy

- [Označení pedálu klavíru](#) ↗ na Wikipedii
- [Kytarové barré](#) ↗ na Wikipedii

Nepravidelné rytmické skupiny

Nepravidelné rytmické skupiny se používají pro psaní rytmů jdoucích mimo rozdělení dob, jak je běžně dovoluje taktové označení. Například nepravidelná rytmická skupina tří osminových not v 4/4 taktu rozděluje osminovou dobu čtvrtové noty na tři šestnáctiny místo na dvě.



Nepravidelné rytmické skupiny se zapisují jako malá čísla pod nebo nad skupinou not, podle volby se označují hranatými závorkami. Příklady nepravidelných rytmických skupin jsou duola, triola a kvintola.

V 6/8 taktu rozdělí osminová nota **duola** tečkovanou čtvrtovou notu na dvě osminové noty místo na tři:



Vytvoření nepravidelné rytmické skupiny

Přesný postup zadání nepravidelné rytmické skupiny závisí na tom, zda začínáte **v režimu vkládání not** nebo v **normálním režimu** (to jest *ne* v režimu vkládání not). Začneme jednoduchým příkladem: vytvořením triolové skupiny osminových not.

Vytvoření trioly v normálním režimu

1. Vyberte notu nebo pomlku, která stanovuje *celkovou* dobu trvání požadované triolové skupiny. V případě triolové skupiny složené z osminových not budete muset vybrat čtvrtovou notu nebo pomlku — jako je tomu v příkladu níže:



2. V hlavní nabídce vyberte Noty → Nepravidelné rytmické skupiny → Triola, nebo stiskněte Ctrl+3 (Mac: ⌘+3). To dá následující výsledek. Vybraná nota je proměněna na triolu rozdělením celkové doby trvání na tři stejné části:



3. Program automaticky změní režim vkládání not a vybere nejvhodnější dobu trvání — v tomto příkladu osminovou notu. Nyní zadejte požadovanou řadu not/pomlk. Například:



Vytvoření trioly v režimu vkládání not

Zadávání nepravidelných rytmických skupin pracuje lehce odlišně v režimu **vkládání not** než postup popsany výše. Musíte nejprve vybrat dobu trvání, a potom zadat výšky tónů. Níže je krok za krokem popsán postup, jakým uděláte triolové osminové noty.

1. Ujistěte se, že jste v režimu vkládání not (stiskněte N).
2. Jděte na notu/pomlku (nebo na prázdný takt), kde chcete, aby triola začínala (v případě potřeby použijte pro pohyb značky pro vkládání směrové šipky doprava a doleva).
3. Vyberte konečnou dobu trvání celé triolové skupiny. V případě trioly složené z osminových not klepněte v nástrojovém panelu pro vkládání not na čtvrtovou notu (nebo na klávesnici stiskněte 5).
4. V hlavní nabídce vyberte Noty → Nepravidelné rytmické skupiny → Triola, nebo stiskněte Ctrl+3 (Mac: ⌘+3). Toto vytvoří triolové číslo/závorku a náležitě rozdělí původní notu/pomlku (podívejte se na obrázek výše).
5. Program automaticky vybere nejvhodnější dobu trvání — v tomto příkladu osminovou notu — umožní okamžitě začít se zadáváním požadovaných řad not/pomlk.

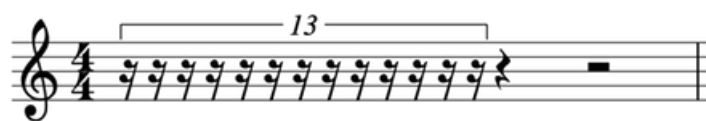
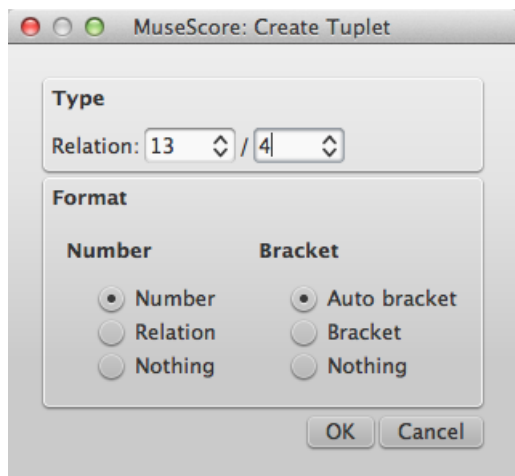
Vytvoření jiných nepravidelných rytmických skupin

Většinu jiných nepravidelných rytmických skupin lze zadat podobně, nahrazením příkazu **provytvoření nepravidelné rytmické skupiny** – Ctrl+2–9 (uživatelé operačního systému Mac Cmd+2–9) – v hořejší řadě kroků: toto vytvoří nepravidelné rytmické skupiny v rozsahu od duoly (2) po nonolu (9). Na daleko složitější příklady se podívejte ve vlastních nepravidelných rytmických skupinách (níže).

Vlastní nepravidelné rytmické skupiny

Kvůli vytvoření jiných nepravidelných rytmických skupin, než nabízí výchozí volby (např. 13 šestnáctinových not na místě čtvrtové noty), nejprve zadejte a vyberte notu nebo pomlku rovnající se celkové době trvání nepravidelné rytmické skupiny, jděte do Noty → Nepravidelné rytmické skupiny → Jiné..., a zadejte počet not, jež chcete, aby se objevily poměrně k

počtu not, u nichž byste obvykle očekával, že se objeví (např. 13/4 pro třináct šestnáctinových not na místě vybrané čtvrtové noty).



Smazání nepravidelné rytmické skupiny

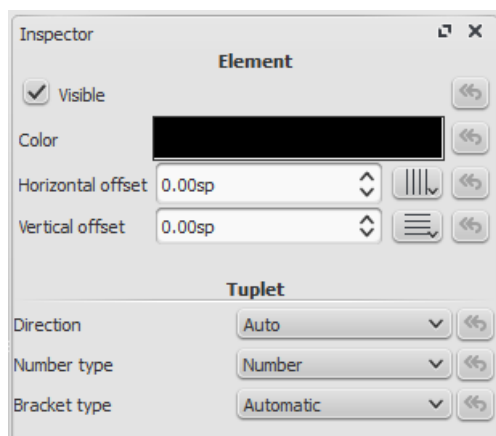
Pro smazání jakékoli nepravidelné rytmické skupiny vyberte číslo/závorku a stiskněte **Del**.

Nastavení

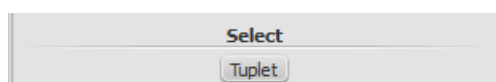
Pro přizpůsobení vzhledu jedné nepravidelné rytmické skupiny můžete ve správci změnit její vlastnosti. Také můžete změnit obecný styl všech nepravidelných rytmických skupin v notovém zápisu.

Správce

Pro změnu vlastností zobrazení nepravidelné rytmické skupiny vyberte číslo nepravidelné rytmické skupiny, nebo závorku, a použijte správce.

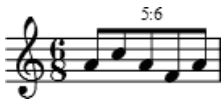


Pokud není ukázáno ani číslo ani závorka, vyberte notu v nepravidelné rytmické skupině, a potom použijte tlačítko **Nepravidelná rytmická skupina ve správci**, abyste viděli dialog výše.



Pro Směr zvolte **Automaticky** pro umístění závorky na stejnou stranu notové hlavičky, jako je nožička nebo trámec. Vyberte **Nahoru** nebo **Dolů** pro jasné umístění závorky nad nebo pod notovou hlavičku, v tomto pořadí, bez ohledu na polohu nožičky nebo trámce.

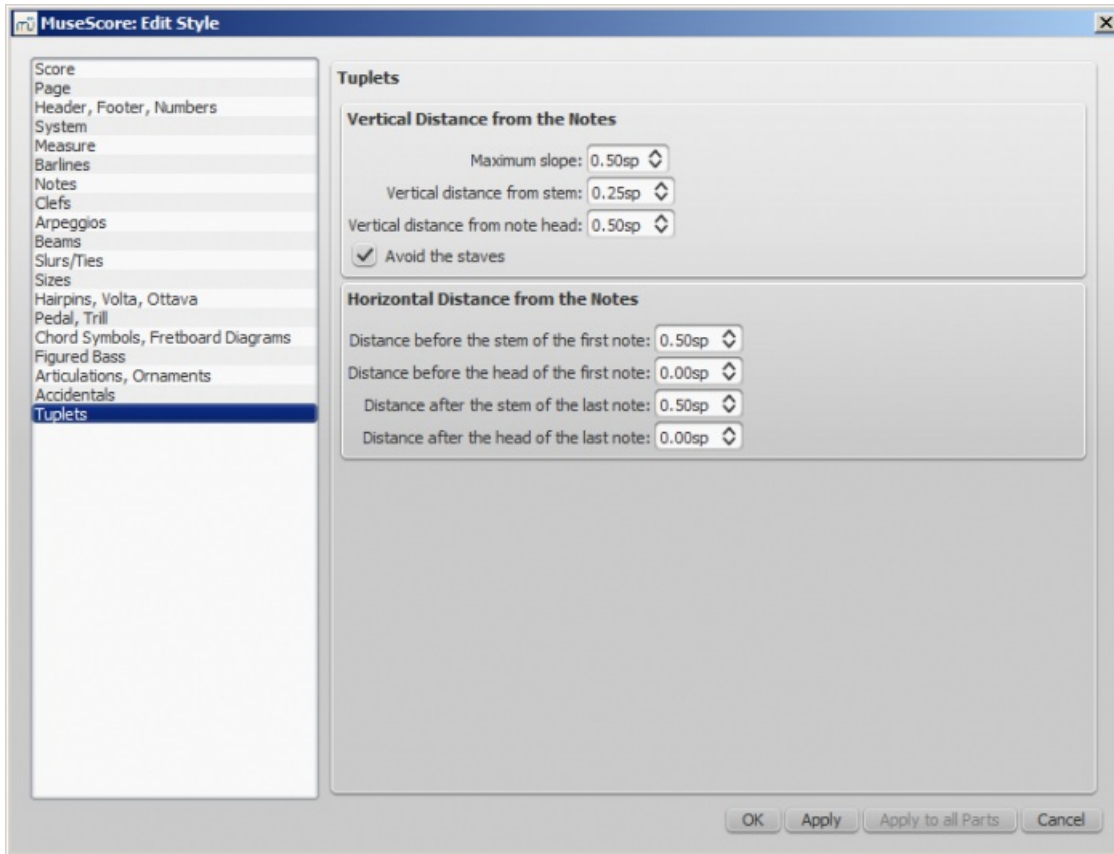
Pro Typ čísla zvolte **Číslo** pro ukázání celého čísla, **Poměr** pro ukázání poměru dvou celých čísel, nebo **Nic**, aby se neukazovalo vůbec žádné číslo.

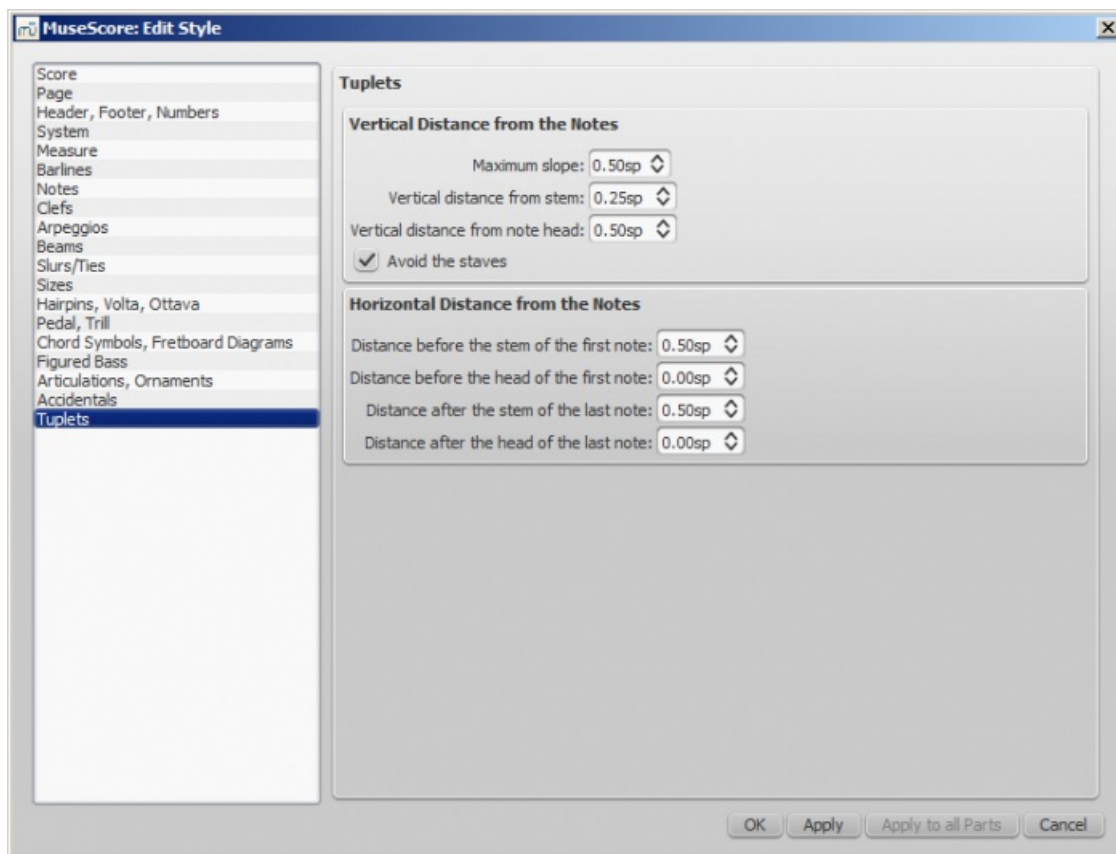


Pro Typ závorky zvolte Automaticky pro skrytí závorky pro noty opatřené trémcem a pro ukázání závorky, pokud nepravidelná rytmická skupina zahrnuje noty nebo pomlky bez trémců. Zvolte Závorka nebo Nic pro výslovné ukázání nebo skrytí závorky, v uvedeném pořadí.

Styl

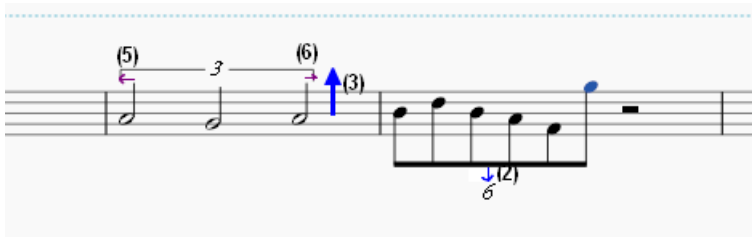
Jděte do Styl → Obecné... a vyberte Nepravidelné rytmické skupiny. To vám umožní měnit veškeré vlastnosti nepravidelných rytmických skupin.





Jsou možné dvě úpravy: svislá a vodorovná

- Svislá úprava má tři volby s hodnotami v jednotkách mezery (sp) a jednu (ne)zaškrtnutou volbu
 - Největší sklon: Výchozí hodnota je 0,50; rozsah je od 0,10 do 1.00
 - Svislá vzdálenost od nožičky (viz (2) níže): Výchozí hodnota je 0,25; rozsah je od -5,00 do 5,00
 - Svislá vzdálenost od notové hlavičky (viz (3) níže): Výchozí hodnota je 0,50; rozsah je od -5,00 do 5,00
 - Vyhnout se osnovám: Ve výchozím nastavení zaškrtnuto
- Vodorovná úprava má čtyři volby s hodnotami v jednotkách mezery (sp)
 - Vzdálenost před nožičkou první noty (viz (5) níže): Výchozí hodnota je 0,50; rozsah je od -5,00 do 5,00
 - Vzdálenost před hlavičkou první noty: Výchozí hodnota je 0,00; rozsah je od -5,00 do 5,00
 - Vzdálenost po nožičce poslední noty (viz (6) níže): Výchozí hodnota je 0,50; rozsah je od -5,00 do 5,00
 - Vzdálenost po hlavičce poslední noty: Výchozí hodnota je 0,00; rozsah je od -5,00 do 5,00

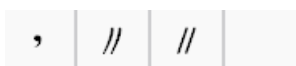


Vnější odkazy

- [Jak vytvořit trioly a jiné nepravidelné rytmické skupiny](#)
- [Nepravidelná rytmická skupina](#) na Wikipedii
- [Uživatelský průvodce nepravidelnými rytmickými skupinami v MuseScore](#) [obrazový záznam]
- [Průvodce uživatele triolami v MuseScore](#) [video]

Nádechy a přestávky

Značky pro **nádech** a **přestávku** jsou dostupné v paletě **Nádechy a přestávky** v rozšířené pracovní ploše.



Přidání značky

Pro přidání značky pro nádech nebo přestávku (tomu druhému se říká cézura, někdo tomu prý říká "tramvajové koleje či dokonce železniční koleje") do notového zápisu použijte jednu z následujících voleb.

- Vyberte notu nebo pomlku a dvakrát klepněte na značku pro nádech nebo přestávku v paletě.
- Táhněte značku pro nádech nebo přestávku z palety na notu nebo pomlku v notovém zápisu.



Značka pro nádech v notovém zápisu (písma Emmentaler)

Značka je umístěna za notu. Následně můžete chtít upravit její polohu vstoupením dorežimu úprav a použitím kláves směrových šipek, tažením nebo změněním odstupů (posunů) ve správci.

Upravení délky přestávky

Od verze 2.1 dále můžete délku přestávky přidávané značky upravit (v sekundách) pomocí skupiny Nádech ve správci.

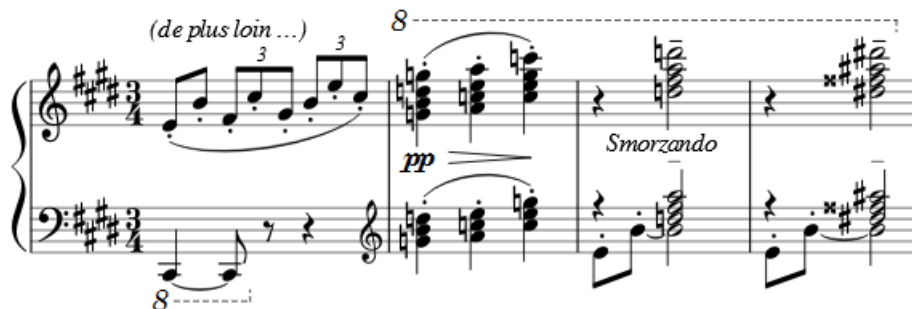
Oktávové linky

Oktávové linky se používají k ukázání, že se má hudební oddíl hrát jednu nebo více oktáv nad nebo pod zapsanou výškou tónu: Linka může být tečkovaná nebo plná. Oktávy jsou dostupné v paletě Linky základní a rozšířené pracovní plochy.

8———— nebo 8va———— : Hrát jednu oktávu nad zapsanou výškou tónu (jen houslový klíč)

8————| nebo 8vb————| : Hrát jednu oktávu pod zapsanou výškou tónu (jen basový klíč)

Linky 8va/8vb jsou běžné zejména v notových zápisech klavíru, třebaže se někdy používají v jiných nástrojových notách. 15ma (2 oktávy nad) a 15mb (2 oktávy pod) se příležitostně používají také.



(Claude Debussy. Études, sešit II, X)

Použití oktávové linky

Použijte jeden z následujících postupů:

- Vyberte rozsah not, potom klepněte na oktávovou linku v paletě.
- Vyberte jeden nebo více taktů, potom dvakrát klepněte na oktávovou linku v paletě.
- Klepněte na notu, potom dvakrát klepněte na oktávovou linku v paletě (prodlouží linku od vybrané noty po konec taktu).
- Táhněte oktávovou linku z palety na note (prodlouží linku od vybrané noty po konec taktu).

Změna délky

Pro zvětšení nebo zmenšení oktávové linky (při zachování správného přehrávání):

1. Pokud jste v režimu vkládání not, potom stiskněte Esc

2. Dvakrát klepněte na linku, již chcete změnit, pro vstoupení dorežimu úprav

3. Pohybuje úchopy pomocí následujících klávesových zkratk:

- Shift+→ pro posunutí kotvy doprava o jednu notu (nebo takt)
- Shift+← pro posunutí kotvy doleva o jednu notu (nebo takt)

Pro udělení změn v délce bez měnění vlastností přehrávání táhněte úchopy myši nebo použijte následující klávesové zkratky:

- → pro posunutí kotvy doprava o 0,1 **sp** (1 sp = jedna jednotka mezery = vzdálenost mezi dvěma notovými linkami).
- ← pro posunutí kotvy doprava o 0,1 sp.
- Ctrl+→ (Mac: Cmd+→) pro posunutí kotvy doprava o jednu jednotku mezery (sp).
- Ctrl+← (Mac: Cmd+←) pro posunutí kotvy doprava o jednu jednotku mezery (sp).

Vlastní linky

Oktávovou linku můžete v případě potřeby přizpůsobit, včetně textu, jejím upravením na stránce pro noty: Klepněte na linku pravým tlačítkem myši, potom vyberte Vlastnosti linky... Výsledek uložte tažením a upuštěním do palety ve vaší vlastní pracovní ploše, zatímco podržíte Ctrl+Shift (Mac: Cmd+Shift).

Vnější odkazy

- [Oktáva](#) ↗ na Wikipedii

1. Gerou/Lusk. *Essential Dictionary of Music Notation* ([Internetový archiv](#) ↗). ↵

Ozdobné noty

Ozdobná nota je druh hudební ozdoby obvykle zobrazované (tištěné) menší, než jsou běžné noty. Umístěna je před hlavní notou, která má obvyklou velikost. **Krátká ozdobná nota** (acciaccatura) se zapisuje jako malá nota s přeškrtnutou nožičkou (tah přes nožičku). **Dlouhá ozdobná nota** (appoggiatura) není přeškrtnuta.



Vytvoření ozdobných not

Ozdobné noty lze najít v paletě **Ozdobné noty** v základní nebo rozšířené pracovní ploše.

Přidání ozdobné noty

- Vyberte běžnou notu a dvakrát klepněte na ozdobnou notu v paletě, NEBO
- Táhněte značku pro ozdobnou notu z palety na běžnou notu, NEBO
- Vyberte notu a stiskněte /, abyste vytvořil jen acciaccaturu.

Tímto se přidá ozdobná nota téže výšky tónu, jakou má běžná nota. Pro přidání sledu ozdobných not k běžné notě jednoduše opakujte kroky popsané výše tolikrát, kolikrát je to potřeba. Také se podívejte na změnu výšky tónu (níže).

Přidání akordu z ozdobných not

Akordy z ozdobných jsou vystavěny právě tak jako z běžných not:

1. Zadejte první notu akordu, jak je to ukázáno výše
2. Vyberte tuto první ozdobnou notu a zadejte následující noty, jak byste to udělal při tvoření jakéhokoli jiného běžného akordu (to znamená stiskněte klávesu Shift+ názvy not (C, D, E atd...)).

Akord z ozdobných not můžete vytvořit i pomocí klávesové zkratky **propřidání intervalu** v kroku 2: Alt+1-9 pro intervaly od primy po nonu výše.

Změna výšky tónu

Výšku tónu ozdobné noty lze upravit stejně, jako se to dělá u běžné noty:

1. Vyberte jednu nebo více ozdobných not
2. Upravte výšku tónu pomocí směrových kláves na klávesnici, totiž:
 - ↑ nebo ⇧ pro zvýšení nebo snížení výšky tónu po půltónu;
 - Alt+Shift+↑ nebo Alt+Shift+↓ pro zvýšení nebo snížení výšky tónu po krocích, podle předznamenání.

Změna doby trvání

Pokud chcete změnit dobu trvání předtím vytvořené ozdobné noty, označte ji klepnutím na ni, a vyberte dobu trvání v nástrojovém panelu nebo zadejte jednu z kláves 1 ... 9 (viz [vkládání not](#)).

Ruční úpravy

Poloha ozdobné noty po notě (např. ukončení trylku) může být upravena vybráním noty, přechodem [dorežimu úprav](#) a pomocí směrových kláves na klávesnici vlevo/vpravo; nebo změnou hodnot pro posun akordu ve správci.

Vnější odkazy

- [Ozdoba](#) ↗ na Wikipedii
- [Appoggiatura](#) ↗ na Wikipedii
- [Acciacatura](#) ↗ na Wikipedii

Posuvky

Nejběžnější druhy **posuvek** jsou poskytovány nástrojovým panelem Posuvky nad notovým zápisem [apaletou](#) Posuvky v základní [pracovní ploše](#). Jejich úplnější řadu lze nalézt v paletě Posuvky v rozšířené pracovní ploše.

	#	b	×	bb
h	()			

Paleta s posuvkami (základní pracovní plocha)

Přidání posuvky

Posuvky jsou automaticky přidány k notě, jak náleží, když zvýšíte nebo snížíte její výšku tónu:

- ↑: Zvýší výšku tónu noty o jeden půltón (nota je předznamenána křížkem).
- ↓: Sníží výšku tónu noty o jeden půltón (nota je předznamenána béčkem).
- Ctrl+↑ (Mac: Cmd+↑): Zvýší výšku tónu noty o jednu oktávu.
- Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↓): Sníží výšku tónu noty o jednu oktávu.

Pro přidání buď (i) dvojitého bé nebo dvojitého křížku, (ii) posuvky znamenající upozornění na změnu (také známo jako *upozorňující* nebo *připomínající* posuvka) nebo (iii) neobvyklé posuvky, použijte jednu z následujících voleb:

- Vyberte notu a klepněte na posuvku v nástrojovém panelu nad notovým zápisem.
- Vyberte notu a dvakrát klepněte na posuvku v paletě s posuvkami (základní nebo rozšířená pracovní plocha).
- Přetáhněte posuvku z palety s posuvkami na notu.

Pokud k **upozorňující posuvce** chcete přidat kulaté závorky, použijte jedno z následujících:

- Vyberte posuvku v notovém zápisu a dvakrát klepněte na symbol závorky v paletě s posuvkami.
- Táhněte symbol kulaté závorky z palety na posuvku.
- Vyberte posuvku a zaškrtněte okénko *Má svorku* ve [správci](#) (od verze 2.1).

Pokud později změníte směrovými šipkami na klávesnici výšku tónu, budou ruční nastavení posuvky odstraněna.

V případě potřeby je možno posuvky smazat klepnutím na ně a stisknutím Del.

Změna enharmonického způsobu psaní

Pro změnu enharmonického způsobu psaní noty nebo not v obou zobrazeních not, jak v *napsané* tak ve *znějící* výšce tónu (koncertní):

1. Vyberte notu nebo skupinu not;
2. Stiskněte J;
3. Pokračujte stisknutím J pro obíhání skrze enharmonické protějšky.

Pro změnu enharmonického způsobu psaní v zobrazení notového zápisu - napsané výšce tónu, bez ovlivnění zobrazení notového zápisu ve znějící výšce nebo obráceně:

1. Vyberte notu nebo skupinu not;
2. Stiskněte Ctrl+J (Mac: Cmd+J);
3. Pokračujte tisknutím stejného spojení kláves pro obíhání skrze enharmonické protějšky.

Poznámka: Pokud výšky tónů vybraných not nejsou všechny stejné, účinek může být nepředvídatelný.

Zkontrolování posuvek

Funkce nabídky Noty → Zkontrolovat posuvky se pokusí odhadnout správné posuvky pro celý notový zápis.

Podívejte se také na

- [Předznamování: změnit](#)

Vnější odkazy

- [Posuvka](#) ↗ na Wikipedii
- [Enharmonický tón](#) ↗ na Wikipedii

Svorky

MuseScore poskytuje běžné **svorky** a složené **závorky** v [paletě Svorky](#) v rozšířené [pracovní ploše](#).



Přidání

Pro přidání svorky do notové osnovy použijte jeden ze dvou způsobů:

- Přetáhněte značku pro svorku z palety se svorkami na prázdné místo v prvním taktu notové osnovy, kde chcete, aby svorka začínala.
- Vyberte první takt notové osnovy, kde chcete, aby svorka začínala, a dvakrát klepněte na značku pro svorku v paletě.

Smazání

- Vyberte svorku a stiskněte Del.

Změnění

Přetáhněte značku pro svorku z palety se svorkami na stávající svorku v notovém zápisu.

Upravení

Když svorku použijete poprvé, roztáhne se jen přes jednu notovou osnovu. Pro prodloužení svorky do dalších osnov, na ni dvakrát klepněte (nebo na ni klepněte a stiskněte Ctrl + E) pro vstoupení do [režimu úprav](#), potom úchop táhněte dolů pro zahrnutí požadovaných notových osnov. Úchop zapadne ve své poloze, takže přesné umístění není požadováno.

Styl

Výchozí tloušťku a vzdálenost svorky a klavírní svorky od notového systému lze upravit v [Styl](#) → [Obecné...](#) → [Notový systém](#).

Taktové pomlky

Celotaktová pomlka

Celotaktová pomlka vystředěná uvnitř taktu (ukázáno níže) se používá k naznačení, že celý takt (nebo hlas v taktu) je tichý, bez ohledu na taktové označení.



Vytvoření jedné nebo více celotaktových pomlek

Použijte následující postup, pokud jsou všechny vybrané takty obvyklé — to znamená bezvlastních dob trvání:

1. Vyberte takt nebo rozsah taktů.
2. Stiskněte Del.

Pokud jeden nebo více taktů obsahuje vlastní dobu trvání, použijte místo toho následující postup:

1. Vyberte takt nebo rozsah taktů.
2. Stiskněte Ctrl+Shift+Del.

Vytvoření celotaktové pomlky v *určitém* hlasu

1. V příslušném hlasu zadejte pomlku, která se roztahuje na celotaktovou.
2. Ujistěte se, že je pomlka vybrána, potom stiskněte Ctrl+Shift+Del.

Vícetaktová pomlka



Vícetaktové pomlky naznačují dlouhou dobu trvání ticha (odmlky) nástroje a často se používají v orchestrální hudbě. Jsou automaticky přerušeny na důležitých místech, jako jsou dvojité taktové čáry, orientační značky, předznamenání nebo taktová označení atd.

Číslo nad vícetaktovou pomlkou ukazuje počet taktů, po něž pomlka trvá.

Zobrazení vícetaktových pomlek

Stiskněte M na klávesnici pro zapnutí nebo vypnutí vícetaktových pomlek.

Případně:

1. V nabídce vyberte Styl → Obecné...
2. Klepněte na kartu Notový zápis, pokud již není vybrána
3. Přidejte zaškrtnutí vedle Vytvořit vícetaktové pomlky

Poznámka: Volba stylu automaticky spojuje po sobě následující prázdné takty do vícetaktových pomlek v celém notovém zápisu. Proto se doporučuje nejprve zadat všechny noty, a teprve potom zapnout tento přepínač k vytvoření vícetaktových pomlek.

Zalomení vícetaktových pomlek

Podívejte se také na: [operace s takty: zalomení vícetaktové pomlky](#)

Můžete chtít mít jednu dlouhou vícetaktovou pomlku rozdělenou do dvou kratších vícetaktových pomlek.

Tato volba by se měla zaškrtnout před zapnutím volby Vytvořit vícetaktové pomlky přes Styl → Obecné..., na kartě Notový zápis.

Vyberte první takt, jímž má začínat druhá vícetaktová pomlka, a pak klepněte pravým tlačítkem myši na Vlastnosti taktu → Zalomit vícetaktovou pomlku.

Všimněte si, že vícetaktové pomlky jsou automaticky přerušeny, když se uvnitř nachází orientační značka (ne jednoduchý text), zalomení hudebního oddílu, změna předznamenání nebo taktového označení, nebo dvojité taktové čára.

Tremolo

Tremolo je rychlé opakování jedné noty nebo rychlé střídání mezi dvěma notami nebo akordy. Znázorňuje se tahy jdoucími přes nožičky not nebo akordů. Pokud je tremolo mezi dvěma notami, jsou proužky kresleny mezi nimi. Značky pro tremolo se také používají při zápisu víření bubnů.

Paleta **Tremolo** v rozšířené pracovní ploše obsahuje samostatné značky pro jednonotová tremola (jejich značky jsou znázorňovány s nožičkami) a pro dvounotová tremola (značky tremol jsou bez notových nožiček).



Pro přidání tremola nožičce jedné noty vyberte její notovou hlavičku a dvakrát klepněte na požadovanou značku tremola v paletě s tremoly.

Ve dvounotovém tremolu má každá nota hodnotu celé doby trvání tremola. Pro zadání tremola s dobou trvání půlové noty nejprve zadejte dvě čtvrté noty, a po přetažení značky pro tremolo na první notu se hodnoty not automaticky zdvojnásobí na půlové noty.

Trámce

Trámce not jsou nastaveny automaticky podle taktového označení. Pro upravení výchozích trámců klepněte na taktové označení a vyberte Vlastnosti taktového označení. Podívejte se na změnu výchozích trámců.

Pokud ale chcete trámce not upravit ručně, případ od případu, použijte značky pro trámce nacházející se v paletách Trámce.

Upravení trámců not

Ruční upravení trámců not je možné udělat jedním z následujících způsobů:







- Táhnete a upustíte *značku pro trámec* z pracovní plochy na notu v notovém zápisu.
- Vyberte jednu nebo více not v notovém zápisu a dvakrát klepněte na požadovanou *značku pro trámec* na pracovní ploše.



Značky pro trámce

Značky pro trámce lze najít v paletách Trámce v základní a rozšířené pracovní ploše (viz obrázek níže).



Následuje seznam značek pro trámce a jejich účinek:

-  Začít trámec na této notě.
-  Nekončit trámec na této notě (nebo pomlce).
-  Neopatřovat tuto notu trámcem.
-  Začít trámec druhé úrovně na této notě. Na této notě začíná šestnáctinový trámec.
-  Začít trámec třetí úrovně na této notě. Na této notě začíná dvaatřicetinový trámec.
-  Zpět do automatického režimu: Režim vybraný MuseScore při vkládání noty, v závislosti na současném taktovém označení.

-  Začít vidlicovitý trámec (zpomalování) na této notě.
-  Začít vidlicovitý trámec (zrychlování) na této notě.

Upravení trámce pomocí klávesnice/myši

Upravení úhlu trámce

1. Dvakrát klepněte na trámec noty pro jeho dostání do režimu úprav — pravý koncový úchop je vybrán automaticky.
2. Použijte šipky nahoru/dolů nebo táhněte pravým koncovým úchopem pro změnu úhlu trámce.
3. Stiskněte Esc pro opuštění režimu úprav.

Upravení výšky trámce

1. Dvakrát klepněte na trámec noty pro jeho dostání do režimu úprav — pravý koncový úchop je vybrán automaticky.
2. Stiskněte Shift+Tab nebo klepněte na levý úchop pro jeho vybrání
3. Použijte šipky nahoru/dolů nebo táhněte levým koncovým úchopem pro změnu výšky trámce.
4. Stiskněte Esc pro opuštění režimu úprav.

Upravení trámce ve správci

Popřípadě můžete ke všem těmto činnostem použít správce:

Upravení úhlu trámce

1. Klepněte na trámec noty.
2. Zaškrtněte okénko Vlastní poloha v části pro trámec ve správci.
3. Nastavte hodnoty pro polohu, abyste dostal požadovaný úhel trámce.

Upravení výšky trámce

1. Klepněte na trámec noty.
2. Zaškrtněte okénko Vlastní poloha v části pro trámec ve správci.
3. Nastavte hodnoty pro polohu, jak požadujete.

Udělat trámec vodorovný

1. Vyberte trámec noty
2. Zaškrtněte okénko Vodorovně v části pro trámec ve správci.
3. Je-li to požadováno, upravte výšku trámce pomocí klávesnice/myši: viz výše.

Pokud chcete, aby byly všechny trámce not v notovém zápisu vodorovně, je na to v nabídce Styl → Obecné → Trámce volba Vodorovné trámce.

Upravení vidlicovitých trámců

Pro upravení vidlicovitých trámců:

1. Vyberte trámec noty.
2. Upravte hodnoty v okénkách Rozevřít vlevo a Rozevřít vpravo v části pro trámec ve správci.

Obrácení trámce noty

Pro obrácení trámce noty shora pod noty nebo obráceně:

1. Vyberte jeden nebo více trámců not.
2. Použijte kteroukoli z následujících voleb:
 - Stiskněte klávesu X;
 - Stiskněte ikonu Obrátit směr v pravé dolní oblasti nástrojového panelu.
 - vyberte volbu Směr (automaticky, nahoru nebo dolů) v části pro trámec ve správci.

Obnovení výchozích vlastností trámců

Pro obnovení trámců do způsobu stanoveného v nynějším taktovém označení vyberte Rozvržení → Obnovit výchozí vlastnosti trámců. Pokud máte výběr, když jste vybral tuto položku nabídky, bude ovlivněn pouze tento výběr. Pokud není vybráno nic, budou výchozí vlastnosti trámců obnoveny v celém notovém zápisu podle místních taktových označení.

Podívejte se také na

- [Trámce přes osnovy](#)
- [Režim úprav](#)
- [Vkládání not](#)

Vnější odkazy

- [Jak přidat trámec přes pomlku](#) ↗
- [Jak umístit trámec mezi noty](#) ↗

Opakování a skoky

Začátek a konec jednoduchých opakování lze určit nastavením příslušných taktových čar. Když má být opakování napodruhé zahráno o něco jinak, je možné varianty označit voltou.

Přehrávání

Abyste během přehrávání opakování uslyšeli, ujistěte se, že je v nástrojovém panelu vybráno tlačítko pro přehrávání

opakování. 









Zrušením jeho výběru se při přehrávání opakování vypne.

V posledním taktu opakování můžete ve vlastnostech taktu nastavit počet opakování, který určí počet přehraných opakování. Označte taktovou čáru opakování, klepněte na prázdné místo v taktu a po klepnutí pravým tlačítkem myši otevřete nabídku *Vlastnosti taktu*. Vpravo dole se nachází Počet opakování.

Symbyly opakování a text

Texty a symboly vztahující se k opakování se nacházejí vpaletě s opakováními.

Tato paleta obsahuje značky pro opakování taktu, Segno a Coda. Také obsahuje texty pro *D.S.*, *D.C.*, a *Fine*:

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

- Táhněte značku pro opakování z palety *na* (ne nad) požadovaný takt (takt změni barvu), potom ji upustěte
- Vyberte takt, potom dvakrát klepněte na požadovanou značku pro opakování v paletě.

Předmět se v notovém zápisu objeví *nad* tím taktém.

Skoky obecně sestávají ze tří kroků:

- Skočít na *značku*
- Přehrát po *značku*
- Pokračovat od *značky*

Značky jsou názvy, které dáváte určitým polohám v taktu. Dvě značky (pro začátek a pro konec) označují začátek a konec notového zápisu a není je třeba přidávat zvlášť. Značky, jež přidáte přímo, se říká stejně - značky. Skoky přehrávání přenesou na značky.

Značky

Značky jsou místa odkazovaná pomocí skoků, kromě vlastních, již obsažených značek *prozačátek* a pro *konec*, jsou tu:

- Segno (značka: *segno*)
- Segno Variation (značka: *valsegno*)
- Coda (značka: *codab*)
- Coda Variation (značka: *varcoda*)
- Fine (značka: *fine*)
- To Coda (značka: *coda*)

Příklady

Při příkazu pro skok *Da Capo* přehrávání skočí na začátek (na vnitřně obsaženou značku *prozačátek*), a přehrává celý notový zápis znovu (až po vnitřně obsaženou značku pro *konec*).

Při příkazu pro skok *Da Capo al Fine* přehrávání skočí na začátek (na vnitřně obsaženou značku *prozačátek*), a přehrává notový zápis až po značku *Fine* (po značku *fine*).

Dal Segno al Fine (nebo *D.S. al Fine*) skočí na značku *Segno* (na značku *segno*), a pak přehrává až po značku *Fine* (po značku *fine*).

Dal Segno al Codab skočí na značku *Segno* (na značku *segno*), a přehrává pak notový zápis po (první) značku *To Coda* (po značku *coda*). Přehrávání potom pokračuje na (druhé) značce *Coda* (the *codab*).

Vlastnosti skoků (to znamená názvy značek) se nastavují klepnutím pravým tlačítkem myši na prvek nebo přespravce. Značky značek lze změnit jen pomocí správce. Musíte je upravit, pokud použijete více skoků a značek.

Podívejte se také na

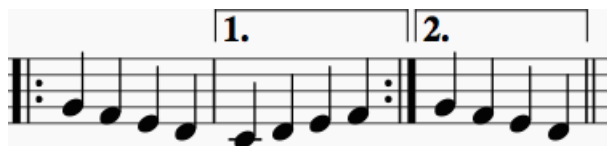
- [Volta](#)

Vnější odkazy

- [Obrazový návod: Coda](#) ↗
- [MuseScore ve chvílce: Opakování a zakončení, část 2](#) ↗ (obrazový návod)
- [Jak oddělit codu od zbytku notového zápisu](#) ↗ (Jak na to v MuseScore)

Volty

Závorky **Volta** nebo závorky pro **první a druhé zakončení** se používají pro označení různých zakončení opakování.



Pro přidání volty do notového zápisu

Použijte jeden z následujících postupů:

- Vyberte takt nebo rozsah taktů a dvakrát klepněte na ikonu pro voltu vpaletě s linkami.
- Táhněte a upusťte voltu z palety s linkami, potom podle potřeby upravte délku (viz níže).

Pro změnu počtu taktů pokrytých voltou

1. Dvakrát na voltu klepněte pro vstup dorežimu úprav. Koncový úchop je vybrán automaticky.
2. Stiskněte Shift+ → pro posunutí koncového úchopu o jeden takt *dopředu*. Stiskněte Shift+ ← pro posunutí úchopu o jeden takt *dozadu*. Zopakujte, kolikrát potřebujete.

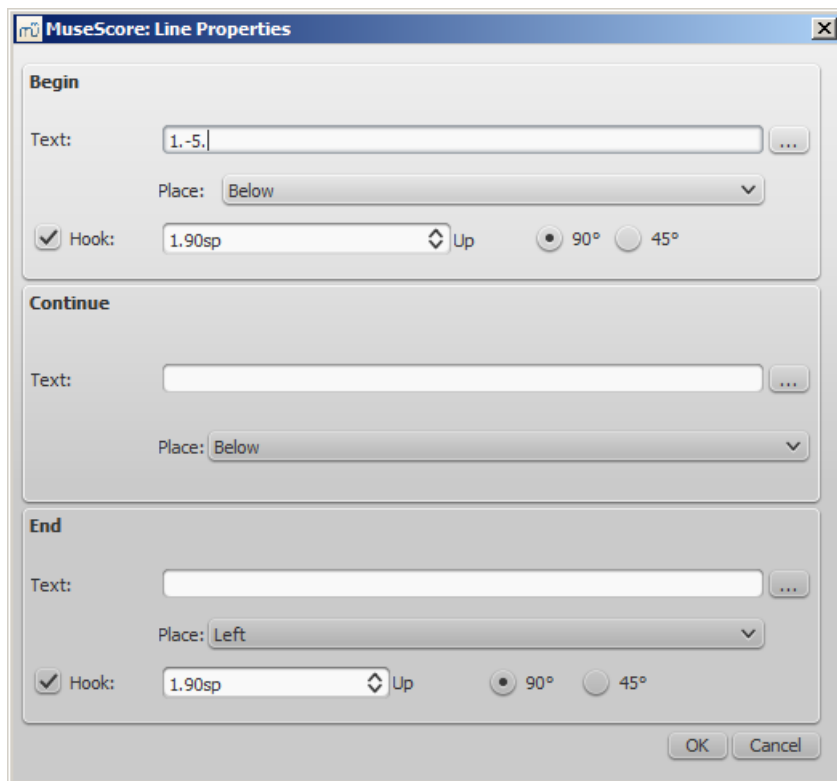
Poznámka: Jen příkazy Shift změní začáteční a koncový bod *přehrávání* volty. Na uděláním jemných úprav *viditelného* začátečního a koncového bodu můžete použít jiné příkazy klávesových šipek, nebo úchopy táhněte myší. tyto však *nezmění* vlastnosti přehrávání.

Když vyberete začáteční nebo koncový úchop, objeví se čárkovaná čára, která jej spojuje skotvicím bodem na notové osnově. Tato kotva ukazuje polohu začátečního nebo koncového bodu *přehrávání* volty.

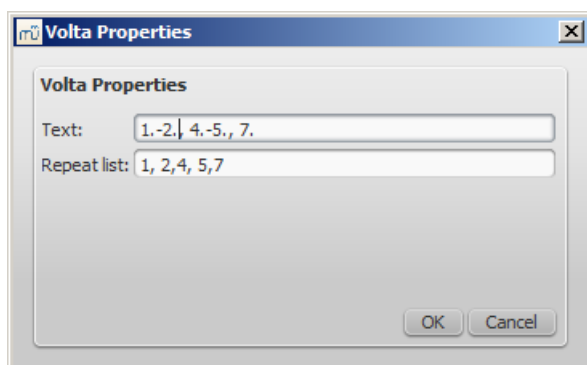


Text

Můžete změnit text a mnohé další vlastnosti závorke volty pomocí dialogu Vlastnosti linky. Klepněte na závorke volty pravým tlačítkem myši a vyberte Vlastnosti linky.... Obrázek níže ukazuje text volty jako 1.-5.



Také na voltu můžete klepnout pravým tlačítkem myši a vyvolat dialog Vlastnosti volty. Zde můžete změnit jak zobrazený text volty (tentýž jako v dialogu Vlastnosti linky, který byl popsán výše) tak seznam opakování. Pokud chcete, aby byla jedna volta přehrávána pouze při určitých opakováních a jiná volta zase při jiných opakováních, zadejte požadovaná opakování do seznamu odděleného čárkou. V příkladu níže bude tato volta přehrávána během opakování 1, 2, 4, 5 a 7. Další volta pak bude mít jiná zakončení jako 3, 6, a možná jiná vyšší čísla jako 8, 9 atd.



Přehrávání

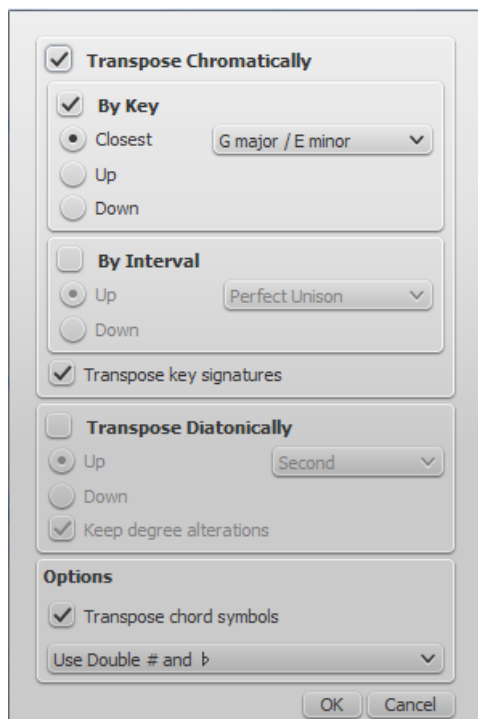
Někdy se opakování přehrává více než dvakrát. V obrázku výše ukazuje text volty, že se má přehrát pětkrát, než se bude pokračovat. Pokud chcete změnit počet opakování, která MuseScore přehraje, jděte na takt, který obsahuje konec opakování a změňte jeho počet přehrání (počet opakování ve verzích předcházejících verzi 2.1). Na podrobnosti se podívejte v kapitole popisující [operace s takty: jiné vlastnosti](#).

Vnější odkazy

- [Obrazový návod: MuseScore ve chvílce, lekce 8 - Opakování a zakončení, část 1](#)
- [Přidání alternativních opakování v MuseScore](#)

Transpozice

Transpozice posune vybrané tóny v notové osnově výše nebo níže. MuseScore podporuje několik druhů transpozice, včetně [transponujících nástrojů](#).



(Na podrobnosti se podívejte níže)

Chromatická transpozice podle předznamenání

Chromatická transpozice posune vybrané noty po půltónech nahoru nebo dolů. V hlavní nabídce vyberte **Noty → Transponovat...**, a vyberte, do které nejbližší vyšší nebo nižší tóniny provést transpozici. Pokud není nic vybráno, transpozice se použije na celý notový zápis.

Chromatická transpozice podle intervalu

Chromatická transpozice posune vybrané noty po půltónech nahoru nebo dolů. V hlavní nabídce vyberte **Noty → Transponovat...** Tam zaškrtněte na **Podle intervalu**, z vyskakovací nabídky vyberte interval a zda se má transponovat nahoru nebo dolů. Pokud není nic vybráno, transpozice se použije na celý notový zápis.

Výběr not také můžete transponovat pomocí kláves směrových šipek (nebo ↵).

Diatonická transpozice

Diatonická transpozice (také známá jako stupnicová transpozice) noty v nynější stupnici posunuje nahoru nebo dolů podle předznamenání. Jednu notu můžete posunout jejím táhnutím myši nahoru nebo dolů. Můžete posunout výběr více not pomocí **Ctrl +** klepnutí a tažení.

Klávesové zkratky pro transponování

Ctrl+↑ (Mac: **Cmd+↑**): Transponovat výběr NAHORU o jednu oktávu.

Ctrl+↓ (Mac: **Cmd+↓**): Transponovat výběr DOLŮ o jednu oktávu.

Před verzí 2.1

F2 (Mac: fn+F2): Transponovat notový zápis a předznamenání NAHORU o jeden půltón.

Shift+F2 (Mac: Shift+fn+F2): Transponovat notový zápis a předznamenání DOLŮ o jeden půltón.

Poznámka: Tyto zkratky byly zakázány kvůli střetům s klávesovými zkratkami, jak se to dělo v jiných souvislostech.

Také můžete použít Úpravy → Nastavení → Klávesové zkratky pro nastavení vhodné klávesové zkratky k otevření dialogového okna pro transponování nebo znovupovolit klávesové zkratky F2 (Mac: fn+F2) a Shift+F2 (Mac: Shift+fn+F2).

Transponující nástroje

Některé nástroje, jako je například B trubka nebo Es altový saxofon, jsou známy jako transponující nástroje. Tyto nástroje zní níže nebo výše, než jak jsou zapsány (než je zapisována jejich výška tónu). MuseScore má vestavěnou podporu pro transponující nástroje.

Tlačítko pro koncertní ladění Ve znějící výšce a v hlavní nabídce Noty → Ve znějící výšce umožňují přepínání mezi znějící výškou vyjádřenou v notovém zápisu (koncertním laděním) a transponujícím notovým zápisem (transponováním výšek tónů). Zápis not ve znějící výšce pomáhá skladatelům a aranžérům, protože všechny nástroje zobrazuje ve stejném klíči, takže v notové osnově zobrazené noty odpovídají svému skutečnému zvuku. Když je zápis not ve znějící výšce vypnut, může se stát, že noty nástrojů některých notových osnov neukazují skutečný zvuk nástrojů, výšky tónů, v níž znějí. Hráč nástroje ovšem z takového zápisu nástroje může ihned hrát. Pokud máte během vkládání not zapnuto Ve znějící výšce, nepamenejte to před tiskem jednotlivých hlasů opět vypnout.

Změna transpozice notové osnovy

Transpozice pro transponující nástroje jsou v MuseScore již přednastaveny. Pokud je však potřeba ojedinělý nástroj nebo transpozice, která v MuseScore není dostupná, můžete se pustit i do ruční úpravy tohoto nastavení. Klepněte pravým tlačítkem myši na prázdné místo v notové osnově nástroje a vyberte Vlastnosti notové osnovy.... Při dolním konci okna s vlastnostmi notové osnovy můžete vybrat interval, o který se provede posun, všechny posuny oktáv a směr. Zda je interval nahoru (zvuk zní výše, než jak je zapsán) nebo dolů (zvuk zní níže, než jak je zapsán):

Také můžete použít tlačítko Změnit nástroj... v okně s vlastnostmi osnovy pro automatické změnění transpozice na tu, kterou má jiný běžný nástroj.

Podívejte se také na

- [Jak transponovat](#) ↗ (Jak na to v MuseScore)
- [Concert pitch or not??](#) ↗ (diskuse ve fóru)

Notový zápis bubnů

Zadávaní notového zápisu bicích nástrojů je poněkud odlišné od zadávání notového zápisu nástrojů schopných zahrát různé výšky tónů (jako jsou klavír nebo housle). Pořád však, předtím než budete pokračovat, budete muset rozumět základům vkládání not.

Na pětিলinkové notové osnově bicích nástrojů je každému nástroji přiřazena určitá poloha v notové osnově (linka nebo mezer) a tvar notové hlavičky. Při psaní pro bicí soupravu je běžné používat dva hlasy: **hlas 1** (horní hlas) obvykle obsahuje (nožička nahoru) noty hrané rukama, zatímco **hlas 2** (dolní hlas) obvykle obsahuje (nožička dolů) noty hrané nohou (podívejte se na obrázek níže).



Způsoby vkládání not

Noty můžete do notové osnovy bicích nástrojů přidat kterýmkoli z následujících způsobů:

- Vnější klávesnice MIDI
- Klaviatura (nakreslená na obrazovce)
- Klávesnice počítače
- Myš

Tyto způsoby je možné použít libovolně společně:

Klávesnice MIDI

Nejjednodušším způsobem, jak do vašeho notového zápisu přidat notový zápis bubnů, vede přes klávesnici zařízení MIDI (keyboard). Většina těchto zařízení MIDI má značky pro bicí nad odpovídajícími klávesami. Pokud stisknete klávesu pro hajtku, je MuseScore vložena do notového zápisu správná nota. Přitom se MuseScore automaticky stará o hodící se směr notové nožičky a odpovídající typ notové hlavičky.

Pro přidání not do notové osnovy bicích nástrojů z **klávesnice MIDI**:

1. Ujistěte se, že je klávesnice MIDI připojena a pracuje správně.

Poznámka: Pokud klepnete na notovou osnovu bicích nástrojů, aniž byste vstoupil dorežimu vkládání not, můžete *ukázkově* přehrávat bicí nástroje z klávesnice MIDI.

2. Klepněte na notu nebo pomlku tam, kde chcete začít.
3. Vstupte do režimu vkládání not.
4. Vyberte správný hlas. Například malé bubny, postranní údery a všechny činely jsou obvykle přidány do hlasu 1; velký buben do hlasu 2.
5. Nastavte dobu trvání noty.
6. Stiskněte klávesu pro nástroj pro přidání noty do notového zápisu. Pro přidání další noty v téže poloze pokračujte v držení první klávesy, zatímco tisknete druhou klávesu.

Poznámka: Na podrobnosti k tomu, která klávesnice MIDI odpovídá tomu kterému nástroji bicích se podívejte **domapy bicích GM2**. Některá klávesová zařízení (keyboards, např. Casio) zobrazují symboly pro bicí jako pomoc uživateli vedle kláves.

Klaviatura

Pro přidání not do notové osnovy bicích nástrojů z na obrazovce nakreslené **klaviatury**:

1. Ujistěte se, že je zobrazena klaviatura. Stiskněte P (nebo ji vyberte v nabídce Pohled → Klaviatura).

Poznámka: Pokud klepnete na notovou osnovu bicích nástrojů, aniž byste vstoupil dorežimu vkládání not, můžete *ukázkově* přehrávat bicí nástroje z klávesnice klavíru.

2. Klepněte na notu nebo pomlku tam, kde chcete začít.
3. Vstupte do režimu vkládání not.
4. Vyberte správný hlas. Například malé bubny, postranní údery a všechny činely jsou obvykle přidány do hlasu 1; velký buben do hlasu 2.
5. Nastavte dobu trvání noty.
6. Klepněte na klávesu (klavíru zobrazenou na obrazovce) pro přidání noty do notového zápisu.
7. Pro přidání další noty ke stávající stiskněte klávesu Shift a držte ji, zatímco tisknete novou notu (ve verzích před 2.1 použijte Ctrl (Mac: Cmd)).

Poznámka: Na podrobnosti k tomu, která klávesa klavíru odpovídá tomu kterému nástroji bicích se podívejte **domapy bicích GM2**.

Ve výchozím nastavení je klaviatura ukotvena na obrazovce dole — nalevo od palety pro vkládání bicích. Můžete ji ale odkotvit tažením, a potom panel znovu ukotvit několika způsoby:

- Táhněte panel dolů do středu a on v celé délce překryje paletu pro vkládání bicích. K oběma panelům je potom možno přistupovat pomocí karet.
- Táhněte panel dolů doprava/doleva a on se znovuukotví napravo/nalevo od palety pro vkládání bicích.

Klávesnice počítače

Pro dávání not v notové osnově bicích nástrojů pomocí klávesnice počítače:

1. Klepněte na notu nebo pomlku tam, kde chcete začít.
2. Vstupte do režimu vkládání not. Paleta pro vkládání bicích se nyní objeví ve spodní části obrazovky (viz níže).
3. Vyberte požadovanou dobu trvání noty.

4. Stiskněte klávesovou zkratku (A–G) pro nástroj, jež si přejete zadat — vztahuje se k oknu palety pro vkládání bicích.
5. Pokud si v tom hlasu přejete zadat další notu ke stávající, stiskněte Shift + [A–G].

Poznámka: Přidělení hlasu je určeno barvou noty v paletě pro vkládání bicích: modrá pro hlas 1, zelená pro hlas 2.

Myš

Pro přidání noty do notové osnovy bicích nástrojů

1. Klepněte na notu nebo pomlku tam, kde chcete začít.
2. Stiskněte N pro vstoupení do režimu vkládání not. Paleta pro vkládání bicích se nyní objeví ve spodní části obrazovky (viz níže).
3. Nastavte dobu trvání noty.
4. Vyberte jednu z následujících voleb:
 - o Dvakrát klepněte na notu v paletě pro vkládání bicích.
 - o Vyberte notu (např. velký buben nebo malý buben) v paletě pro vkládání bicích, potom klepněte na notovou osnovu bicích nástrojů pro přidání noty do notového zápisu.

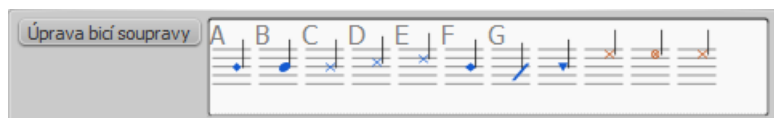
Pro přidání noty do stávajícího akordu v notové osnově bicích nástrojů

1. Ujistěte se, že jste v režimu vkládání not.
2. Vyberte dobu trvání noty stejnou s notou, kterou přidáváte.
3. Klepněte na novou notu v paletě pro vkládání bicích.
4. Klepněte nad nebo pod stávající notou v notové osnově bicích nástrojů.

Poznámka: Přidělení hlasu je určeno barvou noty v paletě pro vkládání bicích: modrá pro hlas 1, zelená pro hlas 2.

Paleta pro vkládání bicích

Když je vybrána notová osnova bicích nástrojů a je ZAPNUT režim vkládání not, dole na obrazovce se otevře okno zvané **paleta pro vkládání bicích**. každá nota v paletě představuje a nástroj bicích: přejetí ukazovátka myši nad notou zobrazí název nástroje.



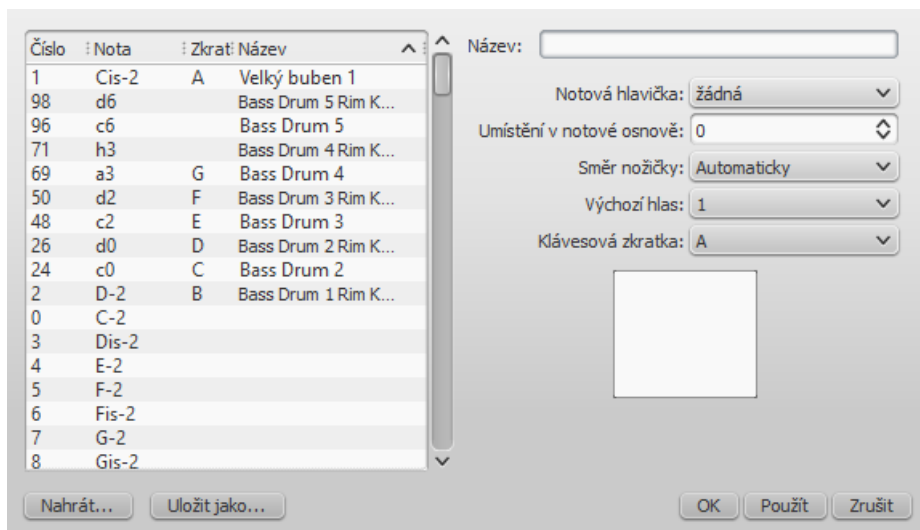
Písmena A–G (ukázaná nad určitými notami v paletě) jsou určena jako klávesové zkratky pro zadávání zvláštních nástrojů (velký buben, malý buben, zavřená hajtky atd.), než že by se vztahovala k výškám tónů not. Lze je podle požadavku změnit nebo přerozdělit (přemapovat) v okně pro upravení bicí soupravy.

Když je otevřena **paleta pro vkládání bicích**, dvojité klepnutí na notu v paletě nebo zadání písmene klávesové zkratky přidá notu toho nástroje do notové osnovy bicích nástrojů. Barva noty v paletě ukazuje hlas přidělený té notě — modrá pro hlas 1, zelená pro hlas 2. To lze v případě potřeby změnit v dialogu pro upravení bicí soupravy.

Toto přidělení hlasu se použije jen při zadávání not pomocí klávesnice a myši: zadávání pomocí klávesnice MIDI nebo kláves klavíru zobrazených na obrazovce dovoluje užití jakéhokoli hlasu.

Úprava bicí soupravy

Klepnutí na Úprava bicí soupravy nalevo od **palety pro vkládání bicích** otevře dialog **Úprava bicí soupravy**. Popřípadě na notovou osnovu bicích nástrojů klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte Upravit bicí soupravu. Levá strana okna se skládá ze seznamu čísel MIDI/názvů not, s nimi spojených nástrojů bicích a všech klávesových zkratk.



Klepnutí na řádek ve sloupci po levé straně umožňuje upravení vlastností zobrazení té noty, jak je to následujícím popisem:

Název: Název, který chcete mít zobrazen v paletě pro vkládání bicích, když nad notou přejedete myší.

Notová hlavička: Vyberte notovou hlavičku pro onen nástroj z vysouvacího seznamu voleb.

Umístění v notové osnově: Toto číslo ukazuje linku/mezeru notové osnovy, na níž je nota zobrazena. 0 (nula) znamená, že nota se zobrazuje na horní lince pětিলinkové notové osnovy. Záporná čísla notu posunují krok za krokem nahoru, kladná čísla ji stejným způsobem posunují dolů.

Směr nožičky: Automaticky, nahoru nebo dolů.

Výchozí hlas: Přiřadte jednomu ze čtyř hlasů. Toto neovlivňuje zadávání z klávesnice MIDI nebo z klávesnice klavíru zobrazené na obrazovce.

Klávesová zkratka: Přiřadte klávesovou zkratku pro zadání té noty.

Vlastní bicí soupravu lze uložit jako soubor .drm stisknutím Uložit. Vlastní bicí soupravu také můžete zavést pomocí tlačítka Nahrát.

Poznámka: V MuseScore 2.1 se nepřehrávají některé z výšek tónů v nástroji tenorových bicích; je tu soubor DRM navržený, aby to opravil, který můžete stáhnout [zde](#).

Víření bubnů

K vytvoření víření bubnů použijte tremolo.

Vnější odkazy

- [Jak vytvořit notový zápis bicích v jazzu](#) [Jak na to v MuseScore]
- [Obrazový návod: MuseScore ve chvíli: Lekce 7 - Tabulatura a notový zápis bubnů](#)
- [Party bicích](#) [obrazový záznam]
- [Upravování palety bicích v MuseScore 1.1](#) [obrazový záznam]
- [Ukládání změn v bicích sadách v MuseScore 1.1](#) [obrazový záznam]
- [Průvodce notovým zápisem bubnů a bicích nástrojů](#)
- [Průvodce notovým zápisem bubnů a bicích nástrojů](#)

Tabulatury

Hudba pro pražcové, strunné nástroje se obvykle zapisuje pomocí **tabulatury**, která poskytuje viditelné znázornění čísel strun a pražců:



Tabulaturu lze propojit i s tradičním způsobem zápisu notové osnovy:

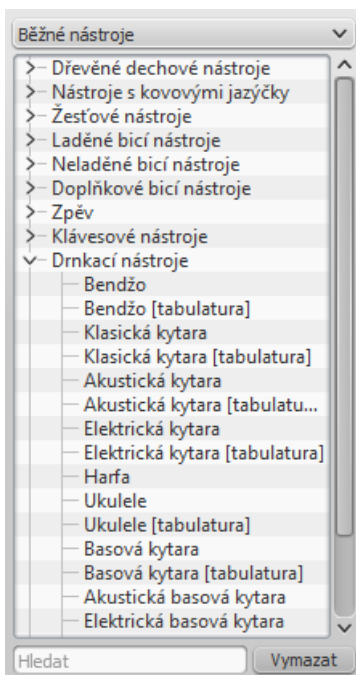
Vytvoření nové tabulatrové notové osnovy

Pokud si přejete vytvořit tabulaturu jako part nového notového zápisu, použijte průvodce novým notovým zápisem. Pokud tabulaturu chcete přidat do stávajícího notového zápisu, použijte dialog nástroje. Nebo případně můžete převést stávající běžnou notovou osnovu. na podrobnosti se podívejte níže.

Pomocí průvodce novým notovým zápisem

Pro vytvoření tabulatury v novém notovém zápisu (na zrcadlené systémy notová osnova/tabulatura se podívejte → níže):

1. Vyberte Soubor → Nový nebo použijte klávesovou zkratku Ctrl + N (Mac: Cmd+N) pro otevření **průvodce novým notovým zápisem**.
2. Zadejte podrobnosti notového zápisu (volitelné). Klepněte na Další.
3. Na stránce pro **vybrání souboru s předlohou** klepněte na Vybrat nástroje.
4. Na stránce s **nástroji** vyberte ve sloupci na levé straně jednu (nebo více) voleb tabulatur pod *drnkacími strunnými nástroji* (viz obrázek níže). Potom klepněte na Přidat.



Poznámka: Můžete použít vysouvací seznam nad seznamem nástrojů ke změně zobrazené skupiny. Nástroj můžete jinak také hledat pomocí vyhledávacího pole pod seznamem nástrojů.

5. Dokončete zbytek průvodce novým notovým zápisem.

Pokud není požadovaná tabulatura dostupná v seznamu **Vybrat nástroje**:

1. Vyberte stávající notovou osnovu s tabulaturou pro drnkací strunné nástroje (v kroku 4 výše).
2. Stiskněte Přidat pro její přesunutí do sloupce na pravé straně.
3. Zaškrtněte vysouvací nabídku napravo od nově přidaného nástroje pro nejvhodnější volbu tabulatury, je-li jaká.
4. Dokončete zbytek průvodce novým notovým zápisem a ukončete.
5. Změňte počet strun a ladění tabulatury, je-li to potřeba, v okně Vlastnosti osnovy (viz → níže).
6. V případě potřeby změňte název nástroje ve Vlastnosti osnovy.

Toto vám umožní vytvořit tabulaturu pro všechny chromatické-pražcové nástroje.

Pomocí dialogu Nástroje

Pro přidání jedné notové osnovy tabulatury do stávajícího notového zápisu (na spojené systémy notová osnova/tabulatura se podívejte → [níže](#)):

1. Otevřete nástrojový editor (nabídka Úpravy → Nástroje... nebo klávesa I).
2. Přidejte notovou osnovu s tabulaturou, jak je to popsáno [vnástrojích](#).

Změna typu notové osnovy

Pro převedení stávající běžné notové osnovy na tabulaturu nebo tabulatury na běžnou notovou osnovu:

1. Klepněte na notovou osnovu pravým tlačítkem myši a vyberte *Vlastnosti notové osnovy....* Pokud je nástroj již nastaven na typ drnkací strunný nástroj, potom opusťte vlastnosti notové osnovy a jděte na krok 4.
2. Pokud nástroj není typově drnkací strunný nástroj, klepněte na *Změnit nástroj* a vyberte vhodný nástroj z drnkacích strunných nástrojů.
3. Klepněte dvakrát na OK pro opuštění vlastností notové osnovy.
4. Otevřete nástrojový editor ze stránky s notovým zápisem (nabídka Úpravy → Nástroje... nebo klávesa I).
5. Klepněte na notovou osnovu ve sloupci na pravé straně a změňte typ notové osnovy na požadovaný.
6. Klepněte na OK pro opuštění nástrojového editoru a vraťte se na stránku s notovým zápisem.

Poznámka: Pokud později v notové osnově potřebujete udělat další úpravy (např. ladění, počet linek/strun atd.), klepněte na notovou osnovu pravým tlačítkem myši a vyberte *Vlastnosti notové osnovy....*

Jiný způsob (používající pouze dialog *Vlastnosti osnovy*):

1. Klepněte na notovou osnovu pravým tlačítkem myši a vyberte *Vlastnosti notové osnovy....*
2. Pokud zobrazený nástroj *je* ve skupině drnkacích strunných nástrojů, jděte na krok 4.
3. Pokud zobrazený nástroj *není* ve skupině drnkacích strunných nástrojů, klepněte na *Změnit nástroj* a vyberte vhodný nástroj z drnkacích strunných nástrojů. Klepněte na OK.
4. Klepněte na *Pokročilé vlastnosti stylu....*, změňte šablonu na požadovanou a stiskněte *< Obnovit podle šablony*.
5. Klepněte dvakrát na OK pro zavření dialogového okna *Vlastnosti osnovy*.

Poznámka: Další úpravy notové osnovy (např. ladění, počet linek/strun atd.) lze také udělat v dialogu *Vlastnosti osnovy*.

Změna zobrazení tabulatury

Můžete přizpůsobit jak vzhled notové osnovy tabulatury tak způsob, jakým zobrazuje noty (nebo značky pro pražce). Pro přistoupení k těmto volbám:

1. Klepněte na notovou osnovu pravým tlačítkem myši a vyberte *Vlastnosti notové osnovy....*
2. Klepněte na tlačítko Pokročilé vlastnosti stylu....

Zobrazení ladění strun

Když je v průvodci novým notovým zápisem vytvořena notová osnova tabulatury, ve výchozím nastavení je přednastavena v nejběžnějším ladění nástroje připadajícího do úvahy — například v případě kytary nabývá obvyklé ladění E2, A2, D3, G3, B3, E4.

Pro zobrazení ladění notové osnovy kteréhokoli drnkacího strunného nástroje:

1. Klepněte na notovou osnovu pravým tlačítkem myši a vyberte *Vlastnosti notové osnovy....*
2. Stiskněte *Upravit údaje o strunách*.

To zobrazí výšku tónu každé struny (podívejte se na obrázek v kroku 2 níže).

Změna ladění strun

Pro změnění ladění notové osnovy drnkacího strunného nástroje:

1. Klepněte na notovou osnovu pravým tlačítkem myši a vyberte *Vlastnosti notové osnovy....*

Vlastnosti osnovy

Skupina stylu: Tabulatura Nikdy neskrývat Neskrývat, je-li systém prázdný
 Počet linek: 6 Ukázat klíč Malá notová osnova
 Vzdálenost linek: 1,50 sp Ukázat taktové označení Neviditelné linky notové osnovy
 Mezera navíc nad osnovou: 0,00 sp Ukázat taktové čáry Barva notové linky: XXXXXXXXXX
 Měřítka: 100,0% Skrýt taktovou čáru systému

Vlastnosti partu

Nástroj: Klasická kytara [tabulatura]
 Název nástroje/partu: Klasická kytara [tabulatura]
 Dlouhý název nástroje: Klasická kytara Zkrácený název nástroje: Kyt.
 Použitelný tónový rozsah:
 Začátečník: E 2 - H 5 Profesionál: E 2 - H 5
 Transponovat notový zápis oproti zvuku o: 0 oktáv + 0 – čistou primu Dolů Nahoru
 Počet strun: 6

2. Stiskněte tlačítko Upravit údaje o strunách... v dialogovém okně dole. Otevře se dialog **Údaje o strunách**:

Ladění strun:

Otevřít	Výška tónu
<input type="checkbox"/>	E 4
<input type="checkbox"/>	H 3
<input type="checkbox"/>	G 3
<input type="checkbox"/>	D 3
<input type="checkbox"/>	A 2
<input type="checkbox"/>	E 2

Počet pražců: 19

3. Klepněte na výšku tónu struny a vyberte Upravit strunu.... Nebo případně jednoduše na výšku tónu struny dvakrát klepněte.
4. Vyberte novou výšku tónu v okně **Výběr noty** a klepněte na OK. Nebo případně jednoduše na novou výšku tónu dvakrát klepněte.
5. Klepněte na OK pro zavření dialogového okna **Údaje o strunách**. Potom klepněte na OK tpro zavření dialogového okna **Upravit vlastnosti osnovy/partu**.

Poznámky: Pokud je ladění změněno, když tabulatura pro ten nástroj již obsahuje nějaké noty, značky pražců budou upraveny, aby udělaly ty samé noty s novým laděním (pokud je to možné).

Jakákoli změna, již uděláte v ladění struny, ovlivní pouze ten určitý nástroj v tom určitém notovém zápisu, a nezmění žádné výchozí nastavení programu nebo vestavěnou definici.

Přidání struny

1. Klepněte na notovou osnovu pravým tlačítkem myši a vyberte Vlastnosti notové osnovy..., potom stiskněte Upravit údaje o strunách.

2. Klepněte na výšku tónu struny a vyberte *Nová struna...*
3. Vyberte novou výšku tónu a stiskněte OK — nebo popřípadě na novou výšku tónu jednoduše dvakrát klepněte. Nová struna je vložena *pod* vybranou strunou.

Poznámka: Po přidání struny tabulatury musíte upravit počet linek v dialogu Vlastnosti osnovy.

Smazání struny

1. Klepněte na notovou osnovu pravým tlačítkem myši a vyberte *Vlastnosti notové osnovy...*, potom stiskněte *Upravit údaje o strunách*.
2. Klepněte na výšku tónu struny a vyberte *Smazat strunu*.

Poznámka: Po smazání struny tabulatury musíte upravit počet linek v dialogu Vlastnosti osnovy.

Označení struny jako otevřené

Tato funkce se používá k označení bezpražcových strunných nástrojů — jako je tomu **ulouten**:

1. Klepněte na notovou osnovu pravým tlačítkem myši a vyberte *Vlastnosti notové osnovy...*, potom stiskněte *Upravit údaje o strunách*.
2. Zaškrtněte jedno nebo více okének ve sloupci "Otevřená".

Změna počtu pražců nástroje

Tato vlastnost stanovuje nejvyšší počet pražců, jež lze zadat do osnovy tabulatury.

1. Klepněte na notovou osnovu pravým tlačítkem myši a vyberte *Vlastnosti notové osnovy...*, potom stiskněte *Upravit údaje o strunách*.
2. Vyberte nebo zadejte nový počet v poli **Počet pražců**.

Spojení notové osnovy se zapsanou výškou tónu s tabulaturou

Drnkací strunné nástroje — jako je kytara — se běžně zapisují pomocí dvojice notové osnovy tabulatury (TAB) spojených dohromady. MuseScore dává volbu, kdy tyto dvě notové osnovy můžete mít **nezrcadlené** nebo **zrcadlené**:

1. **Nezrcadlené notové osnovy:** Můžete zadat, smazat nebo upravit notový zápis v jedné notové osnově bez ovlivnění té druhé. Pro přesun zápisu not z jedné notové osnovy do druhé vyberte požadovaný rozsah a zkopírujte jej a vložte do druhé notové osnovy.
2. **Zrcadlené notové osnovy:** Všechny změny provedené v jedné notové osnově jsou automaticky použity na druhou notovou osnovu ("vzájemný překlad").

Poznámka: Občas můžete v tabulatuře přijít na *červená čísla*. To znamená, že *značku pro pražec* nelze zobrazit, protože se překrývá se stávající. Vyřešíte to tak, že posunete a upravíte stávající existující čísla pražců (podívejte se na upravení stávajících not). Na nejnižší lince ale překrývání značek pro pražce vyžaduje žádnou úpravu — tam je to "tak zamýšleno" a červená značka se neobjeví na žádné tištěné kopii.

Vytvoření dvojice notová osnova/tabulatura pomocí průvodce novým notovým zápisem

Pokud chcete vytvořit systém notová osnova/tabulatura (zrcadlená nbo nezrcadlená) znova:

1. Vyberte *Soubor* → *Nový* nebo použijte klávesovou zkratku *Ctrl + N* (Mac: *Cmd+N*) pro otevření průvodce novým notovým zápisem.
2. Vstupte do podrobností notového zápisu (volitelné). Klepněte na *Další*.
3. Na stránce pro **vybrání souboru s předlohou** klepněte na Vybrat nástroje.
4. Vyberte notovou osnovu s výškami tónů v části s drnkacími strunnými nástroji ve sloupci na levé straně. Potom klepněte na *Přidat*.
5. Vyberte nově vytvořený řádek notové osnovy (to znamená, ten který je označen "Osnova ...") ve sloupci na pravé straně a vyberte jednu ze dvou voleb:
 - Klepněte na *Přidat notovou osnovu* pro vytvoření dvojice **nezrcadlená** notová osnova/tabulatura.
 - Klepněte na *Přidat zrcadlenou notovou osnovu* pro vytvoření dvojice **zrcadlená** notová osnova/tabulatura.
6. Ve sloupci **Druh notové osnovy** klepněte na vysouvací seznam pro nově-vytvořenou notovou osnovu a vyberte volbu pro tabulaturu (toto lze v případě potřeby později změnit na stránce s notovým zápisem — podívejte se na Vlastnosti osnovy).

7. Dokončete zbytek průvodce novým notovým zápisem nebo klepněte na **Dokončit**

Poznámka: Pro vytvoření nezrcadlených notových osnov se *samostatnými* kanály směšovačů místo kroku 5 (výše) ve sloupci nalevo vyberte notovou osnovu tabulatury a klepněte na **Přidat**. Potom pokračujte kroky 6 a 7.

Vytvoření dvojice notová osnova/tabulatura ze stávající notové osnovy

Pro přidání tabulatury drnkacích strunných nástrojů plucked-string staff do notové osnovy v notovém zápisu (nebo obráceně):

1. Otevřete nástrojový editor (nabídka **Úpravy** → **Nástroje...** nebo klávesa **I**)
2. Vyberte řádek notové osnovy (označen **Osnova 1**) ve sloupci na pravé straně, jež chcete přidat.
3. Vyberte jednu ze dvou voleb:
 - Klepněte na **Přidat notovou osnovu** pro vytvoření dvojice **nezrcadlená** notová osnova/tabulatura.
 - Klepněte na **Přidat zrcadlenou notovou osnovu** pro vytvoření dvojice **zrcadlená** notová osnova/tabulatura.
4. Ve sloupci **Druh notové osnovy** klepněte na vysouvací seznam pro nově-vytvořenou notovou osnovu a vyberte volbu pro tabulaturu (toto lze v případě potřeby později změnit na stránce s notovým zápisem — podívejte se na [Vlastnosti osnovy](#)).
5. V případě potřeby změňte pořadí notových osnov pomocí tlačítka **↑**.
6. Klepněte na **OK**.

Poznámky: Pro vytvoření nezrcadlených notových osnov se *samostatnými* kanály směšovačů místo kroku 3 (výše) ve sloupci nalevo vyberte náležitou notovou osnovu a klepněte na **Přidat**. Potom pokračujte kroky 4 až 6.

Změna dvojice zrcadlená notová osnova/tabulatura na nezrcadlenou (or vice-versa)

(a) Pokud chcete v notovém zápisu změnit systém *zrcadlená* notová osnova/tabulatura na *nezrcadlenou*:

1. Otevřete nástrojový editor ze stránky s notovým zápisem (nabídka **Úpravy** → **Nástroje...** nebo klávesa **I**)
2. Klepněte na náležitou *osnovu s výškami tónů* (to znamená na **Osnova 1**) ve sloupci napravo a klepněte na **Přidat notovou osnovu**.
3. Ve sloupci **Druh notové osnovy** klepněte na vysouvací seznam pro nově-vytvořenou notovou osnovu a vyberte volbu pro tabulaturu. Pokud byla předchozí dvojice notová osnova/tabulatura prázdná, přejděte ke kroku 5. Pokud je v notovém zápisu stávající notový zápis hudby, pokračujte krokem 4.
4. Klepněte na **OK** pro návrat do notového zápisu. Zkopírujte a vložte jakýkoli notový zápis ze zrcadlené do nezrcadlené notové osnovy tabulatury. Otevřete nástrojový editor znovu.
5. Klepněte na zrcadlenou notovou osnovu tabulatury napravo, klepněte na **Odebrat**, potom na **OK**.

(b) Pokud chcete v notovém zápisu změnit systém *nezrcadlená* notová osnova/tabulatura na *zrcadlenou*:

1. Otevřete nástrojový editor ze stránky s notovým zápisem (nabídka **Úpravy** → **Nástroje...** nebo klávesa **I**)
2. Klepněte na náležitou *osnovu s výškami tónů* (to znamená na **Osnova 1**) ve sloupci napravo a klepněte na **Přidat zrcadlenou notovou osnovu**.
3. Ve sloupci **Druh notové osnovy** klepněte na vysouvací seznam pro nově-vytvořenou notovou osnovu a vyberte volbu pro tabulaturu..
4. Vyberte nezrcadlenou notovou osnovu a klepněte na **Odebrat**, potom na **OK**.

Vkládání nových not

Klávesnice

Pro zadávání not do tabulatury z klávesnice:

- Nejprve se ujistěte, že nejste v režimu vkládání not. Vyberte takt nebo stávající notu, od které chcete začít se zadáváním not.
- Přepněte do režimu vkládání not (**N**): okolo jedné struny tabulatury se objeví malý **modrý obdélník**: toto je *nynější struna*.
- Vyberte dobu trvání noty nebo pomlky, kterou chcete zadat (podívejte [se níže](#)).
- Stiskněte klávesu šipky nahoru/dolů pro přesunutí ukazatele na požadovanou strunu. Použijte klávesy směrových šipek pro pohyb v notovém zápisu.
- Stiskněte **0** až **9** pro zadání značky pro pražec od 0 po 9 na nynější struně; pro zadávání čísel s několika číslicemi (o několika místech) stiskněte popořadě každé číslo. Klávesy **A** až **L** (přeskakuje se **I**) lze použít také: pohodlné při práci na francouzské tabulatuře.

Poznámka: Nemůžete zadat číslo vyšší, než je hodnota pro počet pražců nastavená v dialogu prupravení údaje o strunách.

- V případě potřeby můžete spravit číslo pražce znovunapsáním správné číslice. Nebo je zvýšit/snížit pomocí Alt+Shift+↑ nebo Alt+Shift+↓.

Poznámka: Na to, jak značku pro pražec upravit *mimorežim vkládání not* se podívejte v úpravách stávajících not" (níže).

- Stiskněte ; (středník) pro zadání pomlky o vybrané době trvání.
- V případě potřeby můžete noty zadávat v různých hlasech — stejně jako byste to dělal v běžné notové osnově.

Myš

Pro zadávání not do tabulatury pomocí myši:

- Vstupte do režimu vkládání not a vyberte dobu trvání noty nebo pomlky (viz níže)
- Klepněte na strunu, abyste na ní vytvořil notu. Noty jsou nejprve tvořeny na pražci 0 (nebo u francouzských tabulatur): pro opravu na klávesnici napište správné číslo.
- Značku můžete zvýšit/snížit pomocí Alt+Shift+↑ nebo Alt+Shift+↓.

Poznámka: Pro upravení značky pro pražce *mimo režim vkládání not* se podívejte v úpravách stávajících not" (níže).

- V případě potřeby můžete noty zadávat v různých hlasech — stejně jako byste to dělal v běžné notové osnově.

Vybrání doby trvání noty

V režimu vkládání not můžete použít všechny následující postupy pro nastavení doby trvání noty v tabulatuře:

- Shift+1 až Shift+9 (dostupnost těchto klávesových zkratk může záviset na operačním systému a/nebo na rozložení klávesnice)
- NumPad 1 až NumPad 9 (pokud je číselná klávesnice a je zapnuta klávesa NumLock)
- nástrojový panel pro vkládání nahoře na obrazovce
- Q pro snížení vybrané hodnoty a W pro její zvýšení.

Upravení stávajících not

Pro změnu značky pro pražec

1. Ujistěte se, že *nejste* v režimu vkládání not.
2. Vyberte jednu nebo více značek pro pražce.
3. Použijte kterýkoli z následujících příkazů:
 - Pro zvýšení nebo snížení bez změny struny: Stiskněte ↑ / ↓.
 - Pro zvýšení nebo snížení, měnice struny, když je to možné, pro zmenšení čísla pražce: Stiskněte Alt+Shift+↑ / ↓
 - Pro posunutí k sousední struně (pokud je struna volná a může tu notu vydat): Stiskněte Ctrl+↑ / ↓.

Poznámka: Značka pro pražec nemůže být vyšší, než je hodnota pro počet pražců nastavená v dialogu prupravení údaje o strunách.

Pro změnu značky pro pražec na notu crosshead

1. Ujistěte se, že *nejste* v režimu vkládání not.
2. Vyberte jednu nebo více značek pro pražce.
3. Stiskněte Shift+X pro zapnutí nebo vypnutí stínových notových hlaviček.

Přehled klávesových zkratk

Režim vkládání not

Pište:

a získáte:

↑

Vybrat strunu nad jako nynější.

↓	Pište:	Vybrat strunu pod jakou získáte nyní.
Shift+1 to Shift+9		Vybrat dobu trvání (128nová nota až longa)
NumPad 1 až NumPad 9		Vybrat dobu trvání (128nová nota až longa)
Q		Zmenšit dobu trvání nyníjšího vstupu.
W		Zvětšit dobu trvání nyníjšího vstupu.
0 až 9		Zadat číslo/písmeno pražce.
A až K		Zadat číslo/písmeno pražce (l vyloučeno).
Alt+Shift+↑		Zvětšit značku nyníjšího pražce.
Alt+Shift+↓		Zmenšit značku nyníjšího pražce.
;	(středník)	Zadat pomlku

Normální režim

Pište: **a získáte:**

0 až 9	Změnit <u>dobu trvání</u> vybrané noty nebo pomlky (128nová nota až longa)
Shift+↑	Zvětšit výšku tónu vybrané noty (MuseScore vybere strunu).
↑	Zvětšit výšku tónu bez změny struny.
Shift+↓	Zmenšit výšku tónu vybrané noty (MuseScore vybere strunu).
↓	Zmenšit výšku tónu bez změny struny.
Ctrl+↑	Posunout notu nad strunu, zachovat výšku tónu.
Ctrl+↓	Posunout notu pod strunu, zachovat výšku tónu.
Shift+X	Zapnout/vypnout stínovou notovou hlavičku.

Vnější odkazy

- [Obrazový návod: MuseScore ve chvílce: Lekce 7 - Tabulatura a notový zápis bicích](#)

Zvuk a přehrávání


MuseScore má vestavěnu schopnost přehrávat zvuk. Tato kapitola se zabývá ovládáním přehrávání a způsoby, jak rozšířit zvuky nástrojů za vestavěný zvuk klavíru.

Režim přehrávání

MuseScore má v sobě sekvencer a syntetizátor pro přehrávání vašeho notového zápisu.

Základní přehrávací funkce jsou přístupné v **nástrojovém pruhu pro ovládání přehrávání** (podívejte se na obrázek níže) umístěném nad oknem s dokumentem:




Stisknutím tlačítka Přehrát  (nebo mezerník), vstoupíte do režimu přehrávání. V režimu přehrávání jsou dostupné následující příkazy:

- Jít zpět na předchozí akord ←
- Postoupit k dalšímu akordu →
- Jít na začátek předchozího taktu Ctrl+ ← (Mac: Cmd+ ←)
- Postoupit na začátek dalšího taktu Ctrl+ → (Mac: Cmd+ →)
- Přetočit zpět na začátek Home (Mac: ⌘+Home)
- Ukázat/Skrýt **přehrávací panel** F11 (Mac: Fn+F11)

Stiskněte tlačítko pro přehrávání znovu (nebo mezerník nebo Esc) pro zastavení a ukončení režimu přehrávání.

MuseScore začne přehrávání od místa, kde naposledy skončilo. Pro započítí přehrávání od určité noty (nebo taktu), na

tuto notu (nebo takt) před vstoupením do režimu přehrávání klepněte. Nebo pokud se již notový zápis přehrává, můžete na určitou notu skočit klepnutím na ni. Nástrojový panel má i tlačítko pro přetočení, které je určeno pro rychlý návrat na začátek notového zápisu, odkud se zase začne přehrávání.

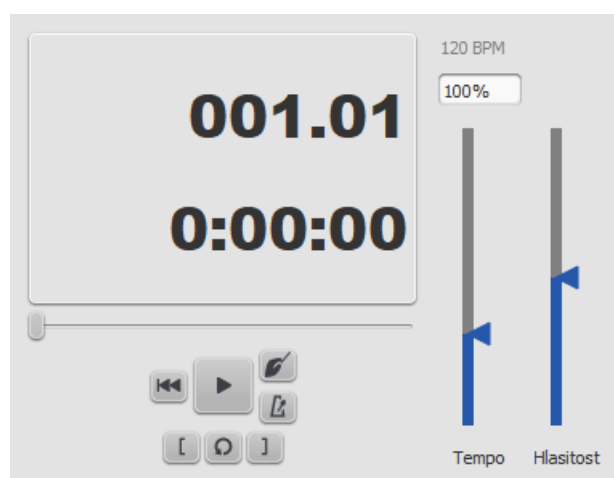
Pro zahrnutí přehrávání repetice zapněte tlačítko  pro *povolení/zakázání repetice*.

Přehrávací panel

Pro otevření přehrávacího panelu z hlavní nabídky vyberte Pohled → Přehrávací panel, nebo stiskněte F11 (Mac: Fn+F11).

Přehrávací panel nabízí dočasnou kontrolu nad přehráváním počítaje v to rychlost přehrávání (tempo), přehrávání ve smyčce (se stanovenou začáteční a koncovou polohou), a celkovou hlasitostí pro nynější sezení.

Všimněte si, prosím: Změny v parametrech v přehrávacím panelu nejsou uloženy do souboru s daným notovým zápisem, dokonce i když je klepnuto na **Uložit**. Ovlivní jen chování přehrávání v nynějším sezení. Pokud si přejete změnit skutečné tempo díla, musíte to udělat pomocí nastavení textu tempa ve správci (F8) nebo přes text tempa). Pokud chcete přenastavit výchozí hlasitost přehrávání, můžete tak udělat v dialogu pro syntetizátor. Syntetizátor — Pohled → Syntetizátor.



Počítání

Můžete zapnout a vypnout počítání, aby se přehrávalo pokaždé, když přehrávání začne. Počítání přehrává doby pro celý takt (podle jmenovitého taktového označení v počátečním bodě přehrávání); pokud je počáteční bod uprostřed taktu nebo v předtakti, přehrává se také dost dob pro vyplnění toho taktu. Ikona sbormistrovy ruky v přehrávacím panelu povolí nebo zakáže počítání.

Přehrávání metronomu

Také můžete, když je notový zápis přehráván, zapnout a vypnout doprovázející metronom (podívejte se na ikonu metronomu v přehrávacím panelu).

Smyčka

Můžete opakovat přehrávání vybraného úryvku buď pomocí **nástrojového pruhu pro ovládání přehrávání** (podívejte se na obrázek výše) nebo přehrávacího panelu.

Pro smyčkování z nástrojového pruhu pro ovládání přehrávání

- Přehrávání má být **vypnuto**, a tlačítko pro přehrávání ve smyčce **zapnuto**.
- Vyberte požadovanou oblast notového zápisu pro přehrávání ve smyčce.
- Stiskněte tlačítko pro přehrávání.

Přehrávání nyní poběží v oblasti vyznačené modrými praporky.

- Použijte tlačítko pro přehrávání ve smyčce pro zapnutí nebo vypnutí smyčkování.

Pro smyčkování z přehrávacího panelu:

- Vyberte notu, od níž má podle vás přehrávání začít a klepněte na tlačítko **Určit začátek smyčky**. Tlačítko pro přehrávání ve smyčce je tím uvedeno v činnost.
- Vyberte poslední notu požadované oblasti k přehrávání a klepněte na tlačítko **Určit konec smyčky**.
- Stiskněte tlačítko pro přehrávání.

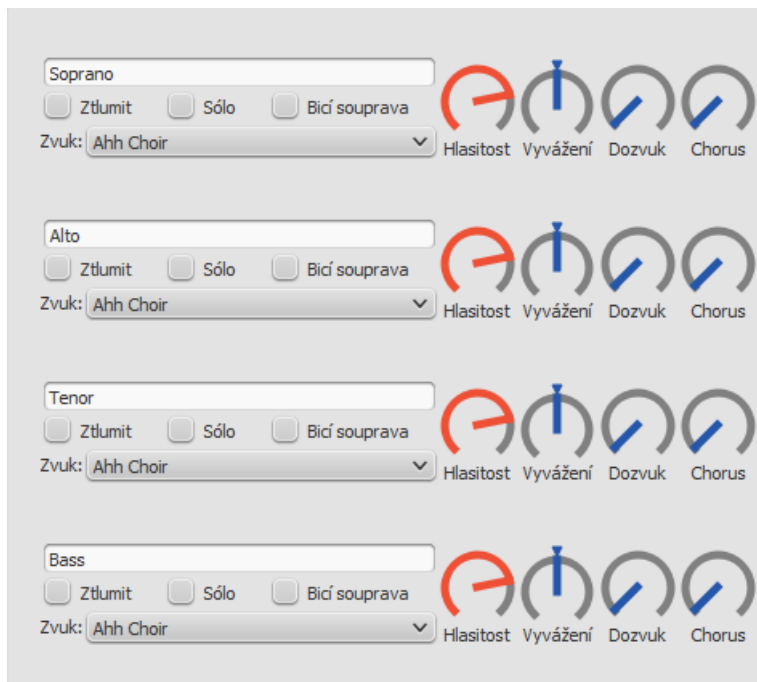
Přehrávání nyní poběží v oblasti vyznačené modrými praporky.

- Můžete použít tlačítko pro přehrávání ve smyčce pro zapnutí nebo vypnutí smyčkování.

Směšovač

Směšovač

Směšovač vám dovolí změnu zvuků nástrojů a úpravu hlasitosti, pravolevé vyvážení, ozvěnu a znásobení tónu (sbor) pro každou osnovu. V hlavní nabídce vyberte **Pohled → Směšovač** nebo stiskněte F10 (Mac: fn+F10) pro ukázání směšovače.



Název každého kanálu je stejný jak **název partu** v dialogu Vlastnosti notových osnov.

Ztlumení a sólo

Použijte zaškrtačací okénko **Ztlumit** na rychlé ztišení určitých osnov. Obráceně slouží zaškrtačací okénko **Sólo** ke ztišení všech osnov, kromě osnovy, která byla označena jako sólo.

Kruhové stupnice

Pro otáčení kruhové stupnice po směru hodinových ručiček na ni klepněte a táhněte myší nahoru. Pro otáčení kruhové stupnice proti směru hodinových ručiček na ni klepněte a táhněte myší dolů.

Pro obnovení výchozího nastavení kterékoli kruhové stupnice na ni dvakrát klepněte.

Zvuk

Rozbalovací nabídka uvádí každý nástroj podporovaný vaší současnou zvukovou bankou [↗](#). Pokud máte v syntetizátoru nahráno více zvukových bank, všechny kousky ze všech zvukových bank se objeví v jednom dlouhém seznamu — všechny zvuky dostupné z druhé zvukové banky se objevují po všech zvucích z první zvukové banky a tak dále.

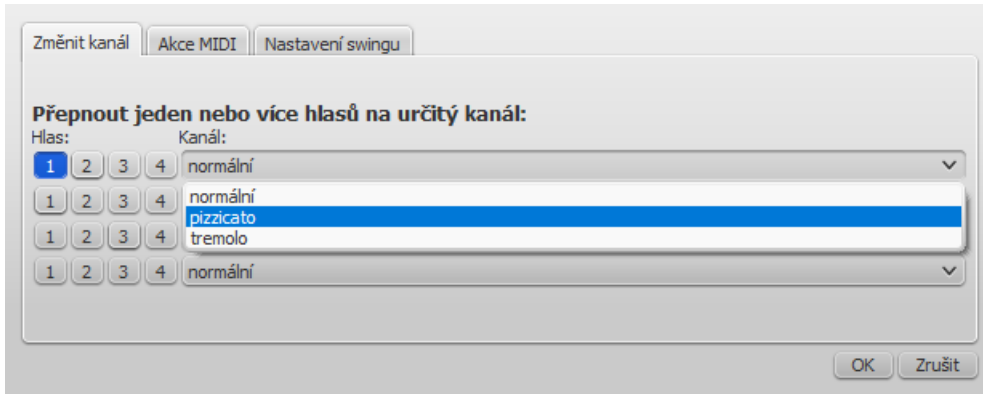
Změna zvuku uprostřed notové osnovy (pizz., con sordino atd.)

Některé nástroje přichází do směšovače s více kanály, což se dá použít na změnění zvuků uprostřed notového zápisu. Například smyčce mohou užít pizzicata nebo tremola a trubku lze přepnout na ztlumenou trubku.

Následující pokyny používají jako příklad pizzicato, ale stejné zásady se vztahují na ztlumenou trubku nebo tremolo u

smyčců.

1. Vyberte notu hudebního oddílu, na níž má začínat pizzicato
2. V hlavní nabídce vyberte Přidání → Text → Text u notové osnovy
3. Napište Pizz. V tomto bodě je text osnovy jen viditelným odkazem, je jen textem a nemá účinek na přehrávání
4. Klepněte pravým tlačítkem myši na text osnovy a vyberte Vlastnosti textu u notové osnovy...
5. V dialogu Vlastnosti textu u notové osnovy vyberte jeden nebo více hlasů nalevo (na kartě pro změnu kanálu)
6. Ve vysouvací nabídce vyberte pizzicato



7. Klepněte na OK pro návrat do notového zápisu

Každá nota, která je zadána po takto upravené notě, je v MuseScore přehrávána pizzicato. Pro pozdější návrat k běžnému zvuku smyčců v notovém zápisu, následujte tytéž pokyny, jak jsou uvedeny výše, ale napište Arco v kroku 3 a vyberte Normální v kroku 6.

Podívejte se také na

- [Zvuková banka](#)
- [Syntetizátor](#)
- [Změna nástroje](#)

Vnější odkazy

- [Jak změnit zvuk nástroje \(např. pizz., con sordino\) uprostřed notového zápisu](#)

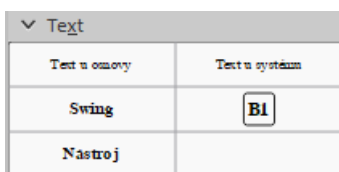
Swing

MuseScore umí přehrávat notový zápis se zhoupnutím (swung) pomocí osminových nebo šestnáctinových not.

Zřízení swingu

Doporučený způsob, jak zpravit MuseScore (a lidi, kteří budou číst vaše noty), že je zamýšlen swingový dojem, je vytvořit prvek textu u notového systému **Swing**.

1. Klepněte na první notu
2. Dvakrát klepněte na text **Swing** v paletě Text




Text **Swing** je možné upravit, tak jako kterýkoli jiný textový prvek, tím že na něj dvakrát klepnete (podívejte se na [úpravy textu](#)), a lze jej zneviditelnit pomocí [správce](#).

Triola v označení tempa

Často se k naznačení swingu používá tento způsob notového zápisu:

NOT FOUND: swing.png

MuseScore nemá postup, jak do textu zahrnout triolu, jako je označení tempa, ale můžete použít obrázek, který stáhnete ze stránky MuseScore: <https://musescore.org/sites/musescore.org/files/swing.svg> . Přidejte jej do notového zápisu, jak je to popsáno v návodu k [obrázkům](#), dodatečně k neviditelnému textu swing, jak je to popsáno [výše](#), pro správný notový zápis a přehrávání.

Návrat k běžnému rytmu (vypnutí swingu)

Pokud máte notový zápis obsahující jak **swing** tak **běžné** hudební oddíly a chcete, aby se to odráželo v přehrávání:

1. Vložte text **Swing**, jak je to vysvětleno [výše](#), připojen k první notě nebo pomlce **běžného** hudebního oddílu.
2. Změňte text podle potřeby — dvakrát klepněte na právě vložený text a změňte jej na **běžný** (podívejte se na [úpravy textu](#)).
3. Pomocí klepnutí pravým tlačítkem myši na text nastavte přehrávání swingu na vypnuto, Vlastnosti textu u notového systému... → Nastavení swingu → Vypnuto

Nastavení swingu

Nastavení textu Swing

Nastavení pro swing pro jednotlivé označení textem **Swing** jsou dostupná přes klepnutí pravým tlačítkem myši na Vlastnosti textu u notového systému... → Nastavení swingu. To umožňuje stanovit, jak silně swingovat (to znamená, jaký je poměr mezi první dobou taktu (těžkou/přízvuknou dobou) a lehkou/nepřízvuknou dobou), a jestli je to osminová nota nebo šestnáctinová nota, což je zhoupnutí (swung).

Celková nastavení pro swing

Ve výchozím nastavení je (za nepřítomnosti prvku textu **Swing**) přehrávání swingu vypnuto. Pro zapnutí přehrávání swingu bez přidání textového prvku použijte obecná nastavení swingu (platná v celém notovém zápisu) v Styl → Obecné... → Noty.

Syntetizátor

Přehled

Syntetizátor řídí zvukový výstup MuseScore. Umožňuje:

- Nahrát a pořádat různé knihovny zvukových vzorků pro přehrávání hudby
- Použít [efekty](#), jako jsou dozvuk a komprese
- Upravit celkové [ladění](#)
- Změnit výstupní hlasitost not a (volitelně) metronomu.

Pro zobrazení syntetizátoru jděte do Pohled → Syntetizátor.

Okno syntetizátoru je rozděleno do čtyř oddělení/karet:

- **Fluid**: Softwarový syntetizátor, který přehrává knihovny zvukových vzorků [zvukových bank](#) SF2/SF3.
- **Zerberus**: Softwarový syntetizátor, který přehrává knihovny zvukových vzorků ve formátu SFZ.
- **Hlavní efekty**: Používá se na použití [více efektů](#) na notový zápis.
- **Ladění**: Používá se na upravení celkového [ladění](#) přehrávání.

Nastavení syntetizátoru

Nastavit jako výchozí: Když otevřete MuseScore, syntetizátor vždy nasadí nynější výchozí nastavení. Pokud chcete, aby se v příštím sezení použila nová výchozí nastavení, změňte nastavení podle potřeby, a potom stiskněte tlačítko Nastavit jako výchozí.

Uložit do notového zápisu/Nahrát z notového zápisu: Můžete uložit určité uspořádání nastavení do jednotlivého notového zápisu stisknutím tlačítka Uložit do notového zápisu. Při příštím nahrání notového zápisu použijte tlačítko Nahrát z notového zápisu pro přesunutí uložených nastavení do syntetizátoru.

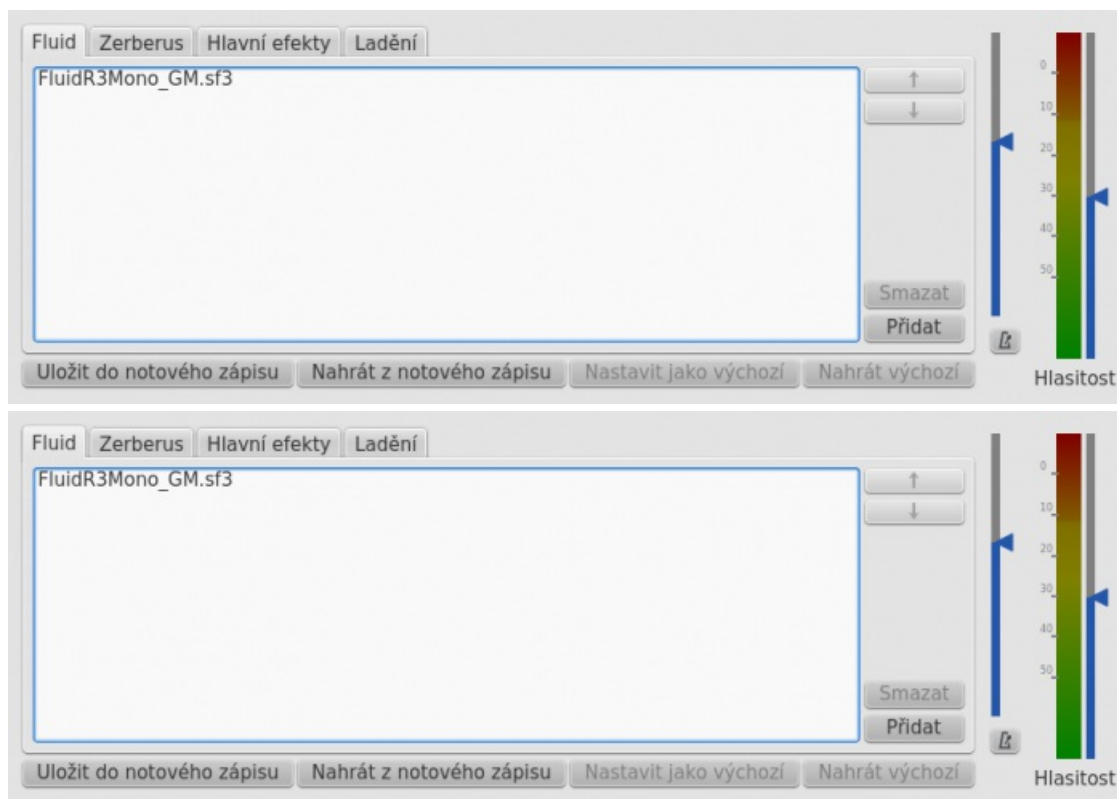
Poznámka: Současně může účinkovat jen jedna sada nastavení syntetizátoru — to znamená, že pokud je najednou otevřeno víc notových zápisů, není možné dělat v syntetizátoru změny v jednom notovém zápisu a ponechat nastavení

jiných notových zápisů nedotčena.

Poznámka: Změny udělané v syntetizátoru nebudou slyšet ve vyvedených zvukových souborech *dokud* nebudou nastavení syntetizátoru uložena do notového zápisu pomocí tlačítka Uložit do notového zápisu. Podívejte se také na ladění (níže).

Fluid

Klepněte na kartu **Fluid** pro přístoupení k syntetizátoru, který přehrává knihovny zvukových vzorků zvukových bank SF2/SF3. Ve výchozím nastavení by již měla být nahrána zvuková banka FluidR3Mono_GM.sf3.



Zvukové banky můžete podle potřeby nahrát, přeuspořádat a smazat. Přehrávání lze sdílet mezi jakýmkoli propojením zvukových bank (a/nebo souborů SFZ). Pořadí zvukových bank ve **Fluidu** zrcadleno ve *výchozím* pořadí nástrojů ve směšovači.

Pro nahrání zvukové banky

1. Klepněte na tlačítko Přidat
2. Klepněte na zvukovou banku v seznamu.

Aby bylo možno nahrát zvukovou banku, je potřeba ji nejprve instalovat do **složky se zvukovými bankami**. Toto zajistí, že se v kroku 2 objeví v seznamu (výše).

Pro přeuspořádání zvukových bank

1. Klepněte na zvukovou banku
2. Použijte šipky nahoru/dolů (na pravé straně) pro upravení pořadí.
3. Podle potřeby opakujte s jinými zvukovými bankami v seznamu.

Pokud jste ve směšovači nezměnil žádné zvuky, potom je zvuková banka nahoře seznamu tou, jež bude použita při přehrávání. Pokud ale směšovač používáte na přehrávání různých nástrojů se zvuky z různých zvukových bank, přehrávání bude pracovat správně jen tehdy, když máte v syntetizátoru ve *stejném adresáři* nahrány ty samé zvukové banky. Z tohoto důvodu se, pokud používáte více zvukových bank, radí v syntetizátoru klepnout na tlačítko Uložit do notového zápisu, takže až tento notový zápis otevřete příště, budete moci seznam nahraných zvukových bank (a další nastavení syntetizátoru) vyvolat znovu pomocí tlačítka Nahrát z notového zápisu button.

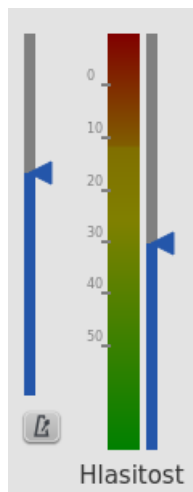
Pro odstranění zvukové banky

1. Klepněte na název zvukové banky
2. Klepněte na tlačítko Smazat.

Toto zvukovou banku odstraní ze syntetizátoru, ale neodinstaluje ji ze složky se zvukovými bankami: stále bude dostupná, pokud ji budete později chtít nahrát znovu.

Hlasitost

Na pravé straně syntetizátoru jsou dva posuvníky. Jedním se ovládá hlasitost přehrávání, druhým hlasitost volitelného vestavěného metronomu. Metronom zapnete a vypnete klepnutím na tlačítko hned pod jeho posuvníkem pro řízení hlasitosti. Tak jako všechny zbývající ovladače syntetizátoru jsou všechny zde provedené změny dočasné, dokud nejsou uloženy do notového zápisu nebo nastaveny jako nové výchozí hodnoty.



Efekty

Na kartě syntetizátoru s **hlavními efekty** jsou umístěny moduly stereo dozvuku Zita 1 a SC4 stereo kompresoru. Jsou poskytována dvě místa: Efekt A a Efekt B, oba s vysouvacím seznamem dostupných efektů – včetně volby pro nastavení jednoho nebo obou kanálů na žádný efekt. Efekty se používají postupně: **Efekt A** → **Efekt B**.



Pro uložení nastavení efektů jako výchozí volby pro syntetizátor klepněte na tlačítko **Nastavit jako výchozí**. Pokud následně změníte nastavení efektu, můžete jakékoli nastavení udělané ve výchozím nastavení obnovit klepnutím na tlačítko **Nahrát**.

výchozí.

Nastavení určitých efektů můžete uložit s notovým zápisem klepnutím na tlačítko **Uložit do notového zápisu**, a později tato nastavení notového zápisu nahrát klepnutím na **Nahrát z notového zápisu**.

Dozvuk Zita 1

Modul stereodozvuku **Zita 1** umožňuje napodobit prostředí všeho od malé místnosti po velký sál. Předzpoždění, doba dozvuku a tón dozvuku lze konečně doladit pomocí poskytnutých ovladačů:

- **Zpoždění:** Nastavit předzpoždění pro dozvuk od 20-100 ms.
- **Nízký RT60** (čas dozvuku spodního kmitočtového pásma): Použijte šedý ovladač na upravení středového kmitočtu (50–1000 Hz) spodního kmitočtového pásma, jež chcete ovlivnit: zelený ovladač upraví čas dozvuku (1–8 s) tohoto kmitočtového pásma.
- **Středový RT60** (čas dozvuku středního kmitočtového pásma): Upravte čas dozvuku (1–8 s) středního kmitočtového pásma.
- **Tlumení vysokého kmitočtového pásma:** Upraví složku dozvuku ve vysokém kmitočtovém pásmu. Zvětšení této hodnoty zvýší kmitočet bodu ořezání a způsobí, že se dozvuk bude jevit jasnější a delší.
- **Ekvalizér 1 (EQ1):** Umožňuje ořezat nebo zesílit (-15 až +15) kmitočtové pásmo (střed = 40 Hz - 2 KHz) ve *spodní* části spektra.
- **Ekvalizér 2 (EQ2):** Umožňuje ořezat nebo zesílit (-15 až +15) kmitočtové pásmo (střed = 160 Hz - 10 KHz) *vhorní* části spektra.
- **Výstup:** Řídí množství použitých efektů. *Suchý* - žádný efekt. *Mokrý* ukazuje 100 % dozvuk. Směs je 50/50 vyvážení signálu mokrý:suchý (wet:dry).

Poznámka: EQ1 a EQ2 ovlivní jen tón dozvuku, *ne* suchý (nezpracovaný) signál.

Pro rychlé nastavení efektové záplaty nastavte **Výstup** na Směs a upravte ovladač **Středový RT60** (Mid RT60) na požadovaný čas dozvuku. Potom efekt vyladíte, jak je to vysvětleno výše.

Kompresor SC4

Stereo kompresor **SC4** nabízí následující ovladače:

- **Kvadratický průměr (RMS):** Upraví vyvážení mezi kompresí RMS (0) a vrcholem (1). U prvně jmenovaného kompresor odpovídá na průměrné výstupní úrovni v signálu; ve vrcholovém režimu kompresor odpovídá na vrcholové úrovni.
- **Náběh:** (1,5–400 ms) Délka času, kterou to trvá, než komprese, poté co signál překročí prahovou úroveň, vejde plně v účinnost.
- **Uvolnění:** (2–800 ms) Čas, který to kompresi zabere, než se vrátí na nulu, poté co signál spadne pod prahovou hodnotu.
- **Práh:** (v dB) Úroveň signálu, nad níž začíná účinkovat komprese. Snížení prahu zvýší množství signálu, který je komprimován.
- **Poměr:** Množství komprese použité na signál nad prahem. Čím vyšší je poměr, tím větší je komprese. Kolísá mezi 1:1 až 20:1.
- **Koleno:** Umožní vybrat rozsah mezi "měkkým kolenem" a "tvrdým kolenem". Čím měkčí je koleno, tím pozvolnější (povlnnější) je přechod mezi nekomprimovaným a komprimovaným signálem.
- **Zesílení:** Komprese má sklon ztlumit hlasitost, tento ovladač proto použijte k zesílení signálu, tak jak potřebujete.

Ladění

Pro nástroje zapisované ve znějící výšce (koncertní ladění) MuseScore ve výchozím nastavení používá běžné nastavení výšky tónu, kdy A4 = 440 Hz. Abyste to změnil, jednoduše novou hodnotu zadejte na kartě syntetizátoru Ladění.



Jako u všech dalších nastavení syntetizátoru ovlivní hlavní ladění přehrávání v MuseScore, neovlivní však vyvedené zvukové soubory (WAV, OGG, MP3), dokud není vybrána volba Uložit do notového zápisu.

Změna hlavního ladění

Poznámky: Použije se na všechny notové zápisy. Pouze nynější sezení (ladění se nastaví znovu na výchozí nastavení při ukončení MuseScore). Ovlivní přehrávání, ale neovlivní vyvedené zvukové soubory (WAV, OGG, MP3 a MIDI).

1. Pohled → Syntetizátor.
2. Klepněte na kartu Ladění.
3. Zadejte novou hodnotu pro hlavní ladění (nejmenší hodnota = 300 Hz; největší hodnota = 600.0 Hz; výchozí hodnota 440 Hz).
4. Klepněte na Změnit ladění.

Nastavení výchozího ladění

Poznámka: Použije se na všechny notové zápisy. Nynější sezení a všechna následná sezení (dokud je znovu nezměníte). Ovlivní přehrávání, ale neovlivní vyvedené zvukové soubory (WAV, OGG, MP3 a MIDI).

1. Změňte hlavní ladění, jak je to ukázáno výše, pro nynější sezení.
2. Vyberte Nastavit jako výchozí.

Změna ladění pro jednotlivý notový zápis

Poznámka: Použije se na nynější notový zápis pro nynější sezení, použijte tlačítko Uložit do notového zápisu, a nastavení lze obnovit v následujících sezeních pomocí Nahrát z notového zápisu. Ovlivní přehrávání a vyvedené zvukové soubory (WAV, OGG, MP3).

1. Změňte hlavní ladění, jak je to ukázáno výše, pro nynější sezení.
2. Klepněte na Uložit do notového zápisu.
3. Nyní toto nové ladění dostanete ve vyvedených zvukových souborech nynějšího notového zápisu, ale jiné notové zápisy se dle očekávání budou vyvádět s výchozím laděním. Nicméně kvůli omezení v MuseScore musíte klepnout na Nahrát z notového zápisu, abyste při přehrávání dostali správné ladění.

Podívejte se také na

- [Zvukové banky](#)
- [Směšovač](#)

Tempo

Označení tempa lze do notového zápisu přidat v podobě textu tempa. Tempo přehrávání je také možné dočasně potlačit pomocí přehrávacího panelu.

Označení tempa

Označení tempa jsou používána k vyjádření rychlosti notového zápisu a odráží se na přehrávání. Je možné mít více označení tempa na různých místech notového zápisu (výchozí hodnota, pokud není udáno, je 120 M.M.

Poznámka: **M.M.** je zkratka používaná v Evropě už skoro 200 let, dle Mälzelova metronomu (jinak anglické BPM znamená tolik co "úderů za minutu": ÚZM).

Přidání označení tempa:

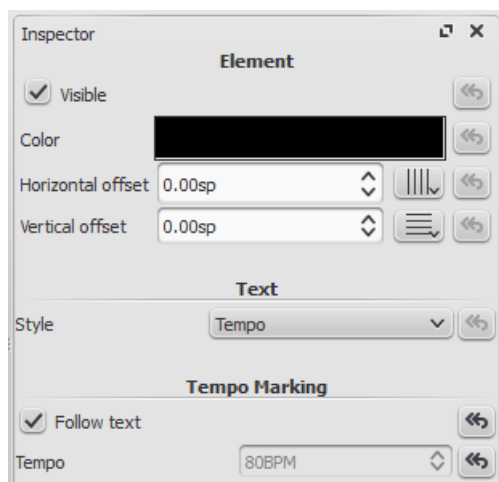
1. Vyberte notu nebo pomlku, kam se má tempo přidat (kde se má nastavení/změna (označení) tempa objevit).
2. Otevřete paletu s tempy a dvakrát klepněte na styl označení tempa pro jeho přidání k vybrané notě nebo pomlce. Popřípadě můžete tempo z palety na notu nebo pomlku přetáhnout přímo. Také můžete tempo přidat přes hlavní nabídku: Přidání → Text... → Tempo, nebo použít klávesovou zkratku Alt+T, v kterémžto případě bude hodnota noty, která se použije, automaticky odvozena z taktového označení (nebudete si tedy moci vybrat, s jakou hodnotou noty bude tempo vytvořeno).

Stávající označení tempa lze změnit dvojitým poklepáním na text pro vstoupení do režimu upravování textu.

Označení tempa, rychlost přehrávání v počtu úderů za minutu (počet čtvrtových not za minutu: BPM → M.M. → ÚZM) lze upravit přímo upravením textu, pokud je ve správci povoleno Sledovat text a text tempa je vyjádřen ve tvaru "doba trvání noty = číslo", jako je tomu v tomto příkladu, který obsahuje informace "čtvrtová nota = 75":

Andante ♩ = 75

Pokud bylo označení tempa upraveno a už tyto údaje neobsahuje (například slovo Andante bez čísla, jež by s ním bylo spojeno), jednou klepněte na označení pro jeho výběr. Zrušte zaškrtnutí v okénku Sledovat text ve správci, a budete moci počet úderů za minutu o délce čtvrtové noty, které představuje označení tempa, nastavit ručně.



Poznámka: Přehrávání může být rychlejší nebo pomalejší než stanovený počet M.M., pokud je nastavení tempa v přehrávacím panelu nastaveno jinak než na 100 procent.

Ritardando a accelerando

Pozvolné změny tempa jako **ritardando** (*rit.*) a **accelerando** (*accel.*) lze do notového zápisu přidat jako text osnovy, ale v současnosti to na přehrávání nemá žádný účinek. Tempo přehrávání lze změnit pomocí přehrávacího panelu nebo pomocí textu tempa v notovém zápisu. Účinku ritardanda lze nicméně dosáhnout postupným snížením rychlosti (tempa) pomocí skrytého označení tempa. Například v tomto kousku s obecným tempem čtvrtové noty = 110 M.M. lze poslední tři takty ritardanda zpomalit o 10 M.M. na první notě každého taktu stanovením efektu ritardanda. Text značky pro tempo se ve správci skryje zrušením zaškrtnutí v okénku **viditelný**, takže se ve vytištěném notovém zápisu objeví pouze ritardando.



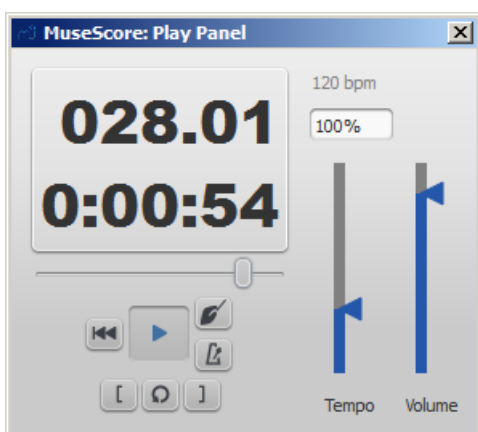
Ke zautomatizování tohoto procesu byl vyvinut přídavný modul: [TempoChanges](#) ↗ (vnější odkaz)

Koruny

Koruny dostupné v paletě artikulace a ozdoby mají vlastnost **Protáhnutí času**, kterou lze nastavit přes správce. Ve výchozím nastavení je tato vlastnost nastavena na 1,00. Aby MuseScore korunu přehrávalo dvakrát déle, než jaká je její obvyklá doba trvání, klepněte na korunu a Protáhnutí času nastavte na 2,00.

Přehrávací panel

- Zobrazit přehrávací panel: Pohled → Přehrávací panel nebo F11 (Mac: fn+F11)



- Změnit počet úderů za minutu (BPM → M.M. → ÚZM) pomocí posuvníku tempa

Toto nastavení v notovém zápisu není uloženo a používá se na přepsání všech označení tempa nastavených v notovém zápisu. Pokud máte v notovém zápisu více označení tempa, počet M.M. → ÚZM (úderů za minutu) zobrazený nad posuvníkem bude odviset od toho, kde v notovém zápisu jste. Například, pokud máte tempo nastaveno na 80 M.M. a přehrávací panel je nastaven na 120 % tempa, skutečné tempo přehrávání bude 96 M.M., což můžete říct podle čísla zobrazeného nad procentem v přehrávacím panelu.

Podívejte se také na

- [Režim přehrávání](#)

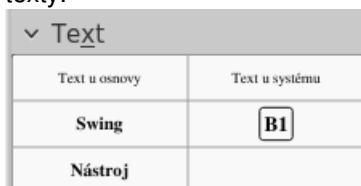
Změna nástroje uprostřed notové osnovy

Když se po hudebníkovi požaduje hrát na dva různé nástroje v hudebním oddílu nebo v díle, pokyn k výměně nástrojů je obecně umístěn nad notovou osnovou na začátku daného hudebního oddílu. Návrat k hlavnímu nástroji je řešen stejným způsobem.

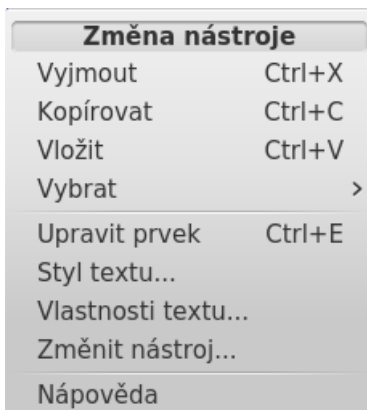
MuseScore uživatelům za tím účelem umožňuje vložení zvláštní třídy textu zvané **Změna nástroje**. Tato třída textu se liší od textu **Text u notové osnovy** nebo **Text u notového systému**, v němž text propojuje s přehráváním a mění zvuk na nový nástroj.

Vložení změny nástroje

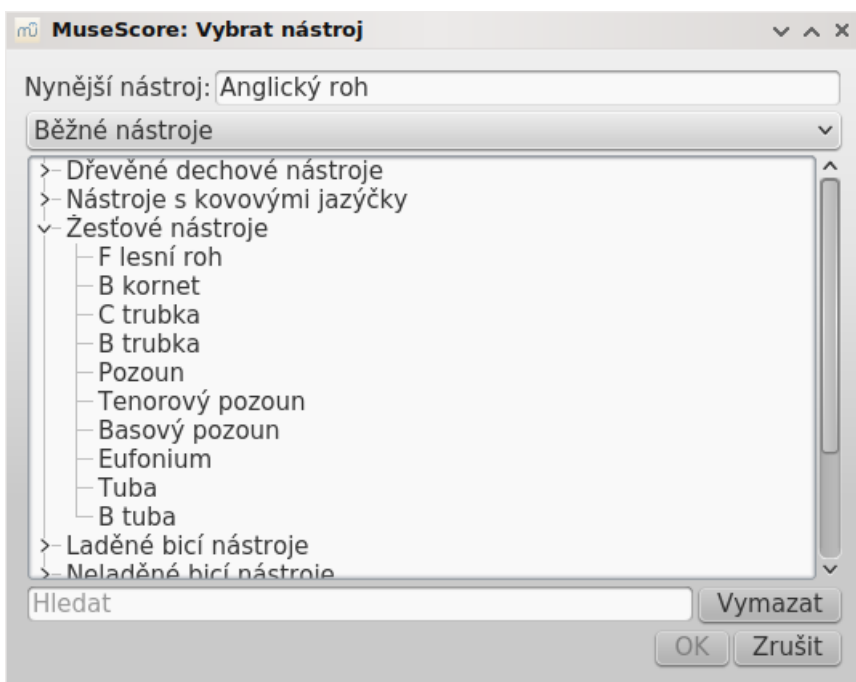
1. Vyberte počáteční bod změny klepnutím na notu nebo pomlku.
2. Otevřete hlavní paletu stisknutím F9 (nebo pomocí hlavní nabídky **Pohled**) a klepněte na **Text** pro otevření palety s texty.



3. Dvakrát klepněte na **Nástroj**
4. Slovo "Nástroj" se objeví nad kotvou noty nebo pomlky.
5. Dvakrát klepněte na slovo Nástroj, potom stiskněte **Ctrl+A** pro výběr celého jeho textu.
6. Napište text (přepište slovo Nástroj), který si přejete, aby se skutečně objevil v notovém zápisu. Potom klepněte mimo okénko pro opuštění režimu úprav textu.
7. Klepněte na text pravým tlačítkem myši a vyberte **Změnit nástroj...**



8. Vyberte nástroj, a pak klepněte na OK



Podívejte se také na

- [Změna nástroje](#)
- [Změna zvuku uprostřed notové osnovy](#)

Zvukové banky

MuseScore přichází se zvláštním typem souboru nazývaného zvuková banka (SoundFont), která MuseScore říká, jak má zvuk toho kterého nástroje přehrávat. Některé zvukové banky jsou navrženy pro přehrávání klasické hudby, jiné pro jazz, lidovou neboli populární hudbu atd. Ve velikosti souborů zvukových bank jsou velké rozdíly. Některé mohou být dost velké a vyžádat si mnoho paměti počítače, jiné jsou velmi malé a zabírají v paměti počítače málo místa. MuseScore mělo od verze 0.9.6 do 1.3 v paměti poměrně málo místa zabírající, všeúčelovou celkem malou zvukovou banku pojmenovanou TimGM6mb.sf2, zatímco verze 2.0 má mnohem lepší FluidR3Mono_GM.sf3

Přehled

Soubor se zvukovou bankou může obsahovat jakýkoli počet zvuků nástrojů. Mnoho zvukových bank je dostupných na internetu. Pokud si některou z nich chcete vyzkoušet, doporučuje se použít takovou, která podle standardu [General](#)

[MIDI](#) [☞](#) (GM) pokrývá 128 nástrojů. Pokud použijete zvukovou banku, která nevyhovuje standardu General MIDI, pak ostatní podle okolností na jiném počítači neuslyší správné nástroje, když budete notový zápis sdílet nebo jej uložíte jako MIDI.

Velikost a zvuková kvalita zvukových bank, které najdete na internetu, je velmi rozdílná. Větší zvukové banky často zní lépe, ale mohou být příliš velké na to, abyste je mohli provozovat na svém počítači. Pokud vám po instalaci nové zvukové banky bude MuseScore připadat pomalé, nebo když váš počítač při přehrávání neběží bez zadržávání, zkuste to s menší zvukovou bankou.

Seznam zvukových bank

Níže jsou popsány některé oblíbené zvukové banky s různou velikostí.

- [Fluid R3 GM](#) [☞](#) (141 MB, nekomprimováno)
Licence: vydáno pod licencí MIT (zahrnuta v archivu)
- [GeneralUser GS](#) [☞](#) (29.8 MB, nekomprimováno)
S laskavým svolením [S. Christiana Collinse](#) [☞](#)
- [Magic Sound Font, verze 2.0](#) [☞](#) (67.8 MB, nekomprimováno)
- [Arachno SoundFont, verze 1.0](#) [☞](#) (148 MB, nekomprimováno)
S laskavým svolením [Maximea Abbeye](#) [☞](#)
- MuseScore verze 1.x dodávána s [TimGM6mb](#) [☞](#) (5.7 MB, nekomprimováno)
Licence: GNU GPL, verze 2
S laskavým svolením [Tima Brechbilla](#) [☞](#)
- MuseScore ve verzi 2.0 je dodáváno se zvukovou bankou [FluidR3Mono_GM.sf3](#) [☞](#) (13.8 MB).
Licence: vydáno pod [licencí MIT](#) [☞](#)
- [Timbres of Heaven, verze 3.1](#) [☞](#) (369 MB, nekomprimováno)
s laskavým svolením Dona Allena

Kromě souborů se zvukovými bankami SoundFont MuseScore podporuje [díkynovému syntetizátoru Zerberus](#) [☞](#) i formát SFZ. Zde jsou některé zvukové banky SFZ:

- Sonatina Symphonic Orchestra (503 MB, nekomprimováno)
Stažení: [SoundFont](#) [☞](#) | [formát SFZ](#) [☞](#)
Licence: Creative Commons Sampling Plus 1.0
- [Salamander Grand Piano, verze 3](#) [☞](#) (mezi 80 MB a 1.9 GB, nekomprimováno)
Licence: Creative Commons Attribution 3.0
- [Salamander Grand Piano, version 2](#) [☞](#) (mezi 80 MB a 1.9 GB, nekomprimováno)
Licence: Creative Commons Attribution 3.0
- [Detuned Piano](#) [☞](#) (244 MB, nekomprimováno)
Licence: Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0
- [Plucked Piano Strings](#) [☞](#) (168 MB, nekomprimováno)
Licence: Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0




Specializované zvukové banky

- [Acoustic grand piano, vydání 2008-09-10](#) [☞](#) (132 MB, nekomprimováno)
Popis: Yamaha Disklavier Pro piano, formát sf2, 116 vzorků, 44100 Hz, 16 bit
Další informace: <http://zenvoid.org/audio/> [☞](#)
Licence: Creative Commons Attribution 3.0
S laskavým svolením [Roberto Gordo Saez](#) [☞](#)
- [Acoustic grand piano, old version](#) [☞](#) (37.5 MB, nekomprimováno)
Popis: Steinway & Sons, formát sf2, 13 vzorků, stereo, 44100 Hz, 16 bit (založeno na [University of Iowa Musical Instrument Samples](#) [☞](#))
Další informace: <http://zenvoid.org/audio/> [☞](#)
Licence: Public domain
S laskavým svolením [Roberta Gorda Saeze](#) [☞](#)

Kompresce

Soubory se zvukovými bankami mohou být velmi velké, jsou proto běžně nabízeny ke stažení v komprimované podobě včetně formátů .zip, .sfArk, a .tar.gz. Předtím než tyto soubory budete moci použít, je třeba je rozbalit.

- ZIP je standardní kompresní formát podporovaný většinou operačních systémů.

- sfArk je kompresní formát navržený speciálně pro kompresi souborů se zvukovými bankami. Na rozbalení použijte zvláštní program [sfArk software](#) .
- .tar.gz je oblíbený kompresní formát pro Linux. Uživatelé Windows mohou zdarma použít [7-Zip](#) , který podporuje většinu běžných kompresních formátů; Uživatelé OS X (Mac) mohou použít [The Unarchiver](#) , nebo do Mac OS X vestavěný archivovací program. Pověšměte si, že používáte 7-Zip, je potřeba jej rozbalit dvakrát: jednou pro GZip a jednou pro TAR.

Nastavení MuseScore

Po nalezení a rozbalení zvukové banky na ni dvakrát klepněte, čímž ji otevřete. Spustí se MuseScore a objeví se dialog, který se vás zeptá na to, zda ji chcete nainstalovat. Po klepnutí na Ano bude kopie souboru se zvukovou bankou umístěna do adresáře MuseScore se zvukovými bankami, na jehož obsah si můžete podívat nebo jej změnit v nastavení MuseScore.

Pro výběr zvukové banky používané pro přehrávání jděte do Pohled → Syntetizátor. Klepněte na tlačítko přidat pro přidání další zvukové banky z adresáře se zvukovými bankami do seznamu. Zvuková banka na čele seznamu je ta, která se bude používat při přehrávání.

Počáteční přednastavená zvuková banka MuseScore je umístěna v:

- Windows (32-bit): C:\Program Files\MuseScore 2\sound\FluidR3Mono_GM.sf3
(actually %ProgramFiles%\MuseScore 2\sound\FluidR3Mono_GM.sf3)
- Windows (64-bit): C:\Program Files (x86)\MuseScore 2\sound\FluidR3Mono_GM.sf3
(actually %ProgramFiles(x86)%\MuseScore 2\sound\FluidR3Mono_GM.sf3)
- Mac OS X: /Applications/MuseScore 2.app/Contents/Resources/sound/FluidR3Mono_GM.sf3
- Linux (Ubuntu): /usr/share/sounds/sf2/FluidR3Mono_GM.sf3

Řešení potíží

Pokud je panel pro přehrávání v nástrojovém pruhu šedivý, nebo není vidět, následujte pokyny níže, abyste přehrávání zvuku opět zprovoznili:

- Ujistěte se, že v nabídce Pohled → Přehrávání je položka Přehrávání zaškrtnuta. Pokud tomu tak není, klepněte na odpovídající položku v nabídce, takže se zaškrtnutí objeví. Pokud potíže s nástrojovým panelem pro přehrávání přetrvávají, vyzkoušejte další krok.
- Pokud nástrojový panel pro přehrávání po změně zvukové banky zmizí, jděte do nabídky Úpravy → Nastavení... → karta Vstup/Výstup a klepněte na OK, aniž byste udělali další změny. Po novém spuštění MuseScore by se měl nástrojový panel pro přehrávání znovu objevit.

Pokud měníte zvukovou banku poprvé, použijte, prosím, jednu ze zvukových bank uvedených výše.


Pokud se přehrávání zadržává, váš počítač není sto používat vámi vybranou zvukovou banku. Má to dvě řešení:

1. Zmenšete množství paměti (RAM) používané MuseScore použitím menší zvukové banky. Návrhy hledejte v seznamu výše.
2. Zvětšete množství paměti (RAM) dostupné pro MuseScore ukončením všech programů kromě MuseScore. Pokud stále ještě máte potíže a velká zvuková banka je pro vás důležitá, měli byste do svého počítače vestavět více paměti.

Podívejte se také na

- [Syntetizátor](#)
- [Směšovač](#)

Vnější odkazy

- [Jak změnit zvukovou banku nebo přidat jinou](#) 

Dynamika

Dynamika jsou značky naznačující hlasitost noty nebo hudební fráze. Značky je možné najít [vpaletě](#) s dynamickými

značkami, buď v základní nebo v pokročilé pracovní ploše:

<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>fff</i>
<i>ffz</i>	<i>fp</i>	<i>ffpp</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>	

Poznámka: Celkovou hlasitost přehrávání notového zápisu lze změnit pomocí posuvníku pro hlasitost v přehrávacím panelu nebo syntetizátoru.

Přidání dynamiky

Pro použití dynamiky v notovém zápisu použijte jeden z následujících postupů:

- Vyberte notu a dvakrát klepněte na značku pro dynamiku v paletě.
- Táhněte značku pro dynamiku z palety na notu.

Pro dodatečné označení dynamiky použijte hlavní paletu (Shift+F9). Pro budoucí užití si také můžete vytvořit vlastní paletu [↗](#).

Na to, jak vytvořit značku pro crescendo nebo decrescendo, se podívejte ve svorkách.

Upravení hlasitosti přehrávání pro označení dynamiky

Klepněte na značku pro dynamiku pro její vybrání, a upravte její **sílu tónu** při přehrávání ve správci — vyšší pro hlasitější tón, nižší pro tišší tón.

Upravení rozsahu dynamiky

Přes správce můžete nastavit rozsah dynamiky, aby zahrnovala jednu notovou osnovu, všechny notové osnovy nástroje (např. obě osnovy klavíru), nebo celý systém. Ve výchozím nastavení je pokryt nástroj.

Seznam značek pro dynamiku v paletách

V základní pracovní ploše je v paletě Dynamika 8 voleb: ***ppp, pp, p, mp, mf, f, ff, fff***.

V pokročilé pracovní ploše jsou všechny zmíněné výše plus 15 dalších voleb options v paletě s dynamickými značkami: ***fp, sf, sfz, sff, sffz, sfp, sfpp, rfz, rf, fz, m, r, s, z, n***.

V části hlavní palety Dynamika jsou všechny již zmíněné značky plus 6 doplňkových voleb: ***pppppp, ppppp, pppp, ffff, ffff, ffffff***.

Upravení dynamiky

Jakoukoli značku pro dynamiku lze po přidání do notového zápisu upravit, tak jako obyčejný text. Podívejte se na úpravy textu.

Podívejte se také na

- Tempo

Vnější odkazy

- Obrazový návod: Lekce 7 - Tabulatura a notový zápis bicích [↗](#)
- Dynamika [↗](#) na Wikipedii

Text

Předchozí kapitola se zabývá texty, jež ovlivňují tempo přehrávání, ale v MuseScore je spousta dalších dostupných textů.

Tyto všechny jsou přístupné z hlavní nabídky přes Přidání → Text.

Na krátký obecný text použijte text u notové osnovy nebo u notového systému. Rozdíl mezi těmito dvěma texty je v tom, zda chcete, aby se použil na jednu notovou osnovu, nebo na celý notový systém. Toto rozlišení bude jasné při vytahování partů (→ Pokročilá témata).

Tato kapitola pokrývá některé z různých tříd textu dostupného v MuseScore a ukazuje vám, jak jej formátovat. Další zvláštní druhy textu jsou pokryty v jiných kapitolách:

- Tempo (→ Zvuk a přehrávání)
- Dynamika—*p*, *mf*, atd. (→ Zvuk a přehrávání)
- Swing (→ Zvuk a přehrávání)
- Změna nástroje uprostřed notové osnovy (→ Zvuk a přehrávání)
- Opakování a skoky—DC, Fine, Coda, atd. (→ Notový zápis)
- Číslovaný bas (→ Pokročilá témata)
- Rámečky text — ve svislých, vodorovných nebo textových rámečcích (→ Formátování)
- Záhlaví a zápatí — odlišné od běžných textových předmětů (→ Formátování)
- Linky (→ Notový zápis)

Základy textu

Přidání textu

Pro přidání textových prvků do notového zápisu použijte jeden z následujících obecných postupů:

- V hlavní nabídce vyberte Přidání → Text (například pro vytvoření **názvu**).
- Vyberte textový prvek v paletě (například pro vytvoření textu swing).
- Stiskněte klávesovou zkratku (například pro vytvoření textu písně).

Poznámka: Přesný postup závisí na typu textu, jež přidáváte — na podrobnosti se podívejte na příslušné stránky příručky (viz text). Na **textová okénka** s obecným účelem připojená k notovým osnovám se podívejte v kapitole text u notové osnovy a text u notového systému.

Formátování textu

Každý textově založený prvek v notovém zápisu má tři úrovně formátování:

Styl textu

Toto je nejvyšší úroveň formátování a nastavuje styl pro určitou třídu textu v notovém zápisu. Veškerý text u notové osnovy má například jedinečný styl textu, jako jsou označení tempa, text písně, značky akordů a tak dále. MuseScore přichází s mnoha předem stanovenými textovými styly, které je možné přizpůsobit, ale máte rovněž volnost ve vytváření svých vlastních stylů.

Pro upravení stylu textu nějakého prvku jděte do Styl → Text..., nebo na nějaký text klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte Styl textu....

Kterýkoli styl text lze použít na jakýkoli prvek textu. Změna stylu textu ovlivní všechny textové předměty v notovém zápisu, jež tento styl používají.

Na podrobnosti se podívejte ve stylech a vlastnostech textu.

Vlastnosti textu

Toto je další úroveň co se týče důležitosti při formátování a ovlivňuje styl textu *u jednoho* určitého textového předmětu. Pro upravení vlastností textu toho předmětu — a žádného jiného — na text klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte Vlastnosti textu.... Na podrobnosti se podívejte ve vlastnostech textu.

Úpravy textu

Při upravování skutečného textu v textovém prvku můžete na jednotlivé znaky použít určité formátování, pomocí základních voleb formátování, jako jsou **tučné**, *kurzíva*, písmo, velikost písma, horní a dolní index. Pro upravení textu:

- Dvakrát klepněte na text, nebo
- Klepněte pravým tlačítkem myši na text a vyberte Upravit prvek, nebo
- Klepněte na text a stiskněte Ctrl + E (Mac: Cmd + E).

Na podrobnosti se podívejte v [úpravách textu](#).

Upravení polohy textových předmětů

Pro upravení polohy vybraného textového předmětu bud':

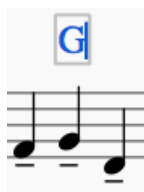
- Použijte jednu z následujících klávesových zkratk:
 - -: Posunout text vlevo o 0,1 mezery notové osnovy (jedna mezera notové osnovy je vzdálenost mezi dvěma linkami notové osnovy, jak je nastavena v [nastavení strany](#)).
 - →: Posunout text vpravo o 0,1 mezery notové osnovy.
 - ↑: Posunout text nahoru o 0,1 mezery notové osnovy.
 - ↓: Posunout text dolů o 0,1 mezery notové osnovy.
 - Ctrl+← (Mac: ⌘+←): Posunout text vlevo o jednu mezeru notové osnovy.
 - Ctrl+→ (Mac: ⌘+→): Posunout text vpravo o jednu mezeru notové osnovy.
 - Ctrl+↑ (Mac: ⌘+↑): Posunout text nahoru o jednu mezeru notové osnovy.
 - Ctrl+↓ (Mac: ⌘+↓): Posunout text dolů o jednu mezeru notové osnovy.
- Upravit ve správci hodnoty vodorovného nebo svislého posunu.
- Táhnout předmět.

Úpravy textu

Režim úprav textu

Je několik způsobů, jak vstoupit do [režimu úprav textu](#):

- Dvakrát klepněte na text
- Klepněte na text pravým tlačítkem myši a vyberte Upravit prvek
- Klepněte na text a stiskněte Ctrl+E (Mac: Cmd+E)



K formátování a volbám pro zadávání lze přistupovat **znástrojového panelu pro text** v dolní části okna.



Pro opuštění režimu úprav textu:

- Stiskněte Esc, nebo
- Klepněte na part notového zápisu mimo okno pro úpravy.

Příkazy pro úpravy a klávesové zkratky

V režimu úprav textu jsou dostupné následující příkazy:

- Ctrl+B (Mac: ⌘+B) zapnout/vypnout **tučné** písmo
- Ctrl+I (Mac: ⌘+I) zapnout/vypnout *kurzívu*
- Ctrl+U (Mac: ⌘+U) zapnout/vypnout **podtržení**
- Posunout ukazatel: Home End vlevo vpravo
- Backspace odstraní znak nalevo od značky pro vkládání znaků
- Delete odstraní znak napravo od značky pro vkládání znaků
- Return začít nový řádek
- F2 ukáže paletu s textovými symboly (viz níže)

Klávesové zkratky pro zvláštní znaky

V režimu úprav textu lze použít následující klávesové zkratky pro přístoupení k určitým zvláštním znakům:

Ctrl+Shift+B: bé

Ctrl+Shift+F: forte

Ctrl+Shift+H: odračka

Ctrl+Shift+M: mezzo

Ctrl+Shift+N: niente

Ctrl+Shift+R: rinforzando

Ctrl+Shift+S: sforzando

Ctrl+Shift+Z: Z

Symbols a zvláštní znaky

K vložení čtvřových not, zlomků a mnoha jiných druhů zvláštních značek nebo znaků do textu můžete použít okno se **zvláštními znaky**. V nástrojovém panelu pro text klepněte na symbol klávesnice.



Nebo pro její otevření stiskněte F2 (Mac: fn+F2):



Dialog je rozdělen do tří karet: Běžné symboly, hudební symboly a symboly unicode. Karta s hudebními symboly (značkami) a symboly unicode je dále rozdělena do abecedně řazených skupin.

Dvojitě klepnutí na položku v dialogu se zvláštními znaky ji okamžitě přidá do textu v místě ukazatele. Více položek je možné použít bez zavření dialogového okna, a uživatel může, zatímco je má otevřeno, dokonce pokračovat v psaní, mazat znaky, zadávat číselné kódy znaků atd.

Poznámka: Dialog se zvláštními znaky není možné zbrázit, když nejste v režimu úprav textu. Toto se však nemá zaměřovat s položkou v nabídce se stejným názvem ve verzi MuseScore pro macOS.

Podívejte se také na

- [Název akordu](#)
- [Text písně](#)
- [Rámečky](#)
- [Režim úprav](#)

Styly a vlastnosti textu

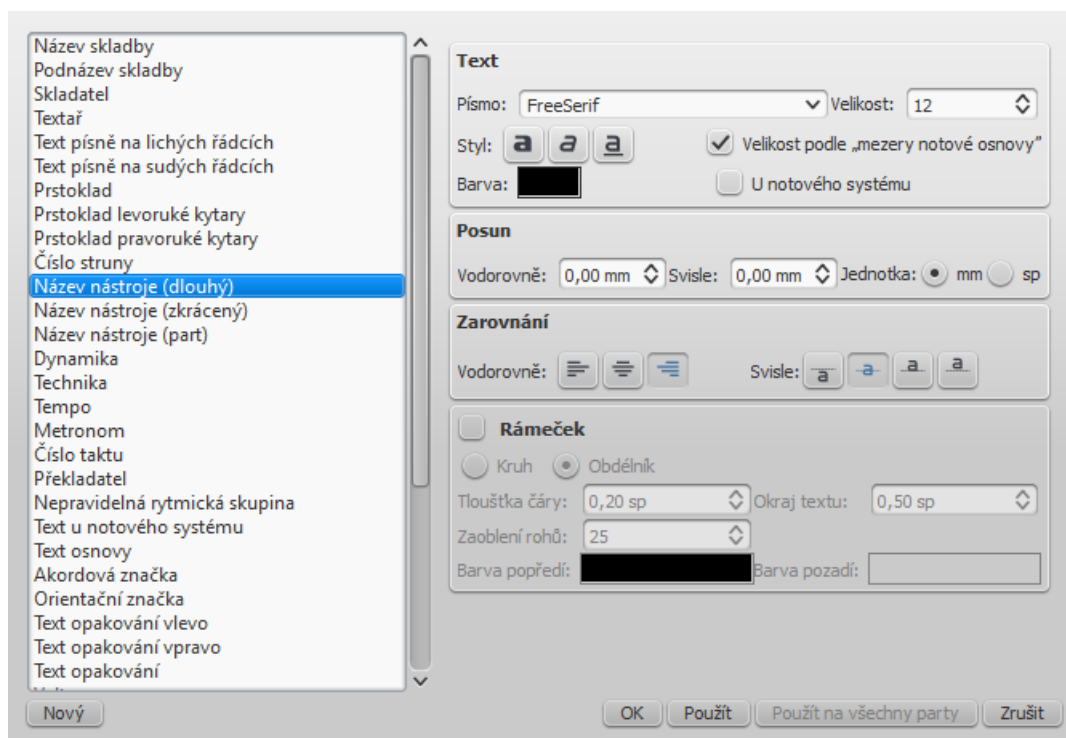
Každý typ textu má svůj základní styl. A tak je například text názvu zarovnaný na střed a používá velkou velikost písma. Text skladatele je menší a je zarovnaný vpravo uvnitř horního svislého rámečku. Pro změnu textových stylů jděte do nabídky Styl → Text..., nebo klepněte pravým tlačítkem myši na text a vyberte Styl textu...

Změny ve *stylu* textu ovlivní všechny text v notovém zápisu, který ten styl používá.

Také můžete upravit ty samé parametry, které jsou dostupné se stylem textu po klepnutí pravým tlačítkem myši na kousek textu a vybrání Vlastnosti textu...

Na rozdíl ode změn ve *stylu* textu, změny ve *vlastnostech* textu se použijí jen na jednotlivý určitý kousek textu na něj jste klepli pravým tlačítkem myši. *Styl* textu ve zbytku notového zápisu zůstává nezměněn a další text používající stejný styl není ovlivněn.

Během upravování textu můžete dělat změny, které se odchyľují od základního stylu a také se mohou lišit od zvláštních vlastností textu daného kousku textu. Změny provedené při upravování textu můžete vrátit (jako je velikost písma a kurzíva) pomocí volby naformátování textu podle stylu.



Dostupné volby jsou rozděleny do skupin:

- Text
 - **Písmo**: název písma, například Times New Roman nebo Arial
 - **Velikost**: velikost písma v bodech
 - **Styl**: styl písma, kurzíva, tučné, podtržení
 - **Barva**: klepnutí na barvu ukáže změnu
 - Nastavení **Velikost sleduje mezeru osnovy**: zda velikost sleduje vzdálenost mezi dvěma linkami v pětlinkové standardní notové osnově
 - **Platí pro celý notový systém**: text se použije na všechny notové osnovy notového systému.
- Posun
 - **Vodorovný**
 - **Svislý**
 - **Jednotka posunu**: v mm nebo jednotkách mezery notové osnovy
- Zarovnání
 - **Vodorovné**: levé, pravé, na střed
 - **Svislé**: zarovnat text nahoru, zarovnat text na střed, zarovnat text na střed podle účaří nebo zarovnat text dolů

- **Rámeček**
 - **Rámeček**: přidat rámeček okolo textu
 - **Typ rámečku**: kruh nebo čtyřúhelník
 - **Tloušťka okraje**: tloušťka čáry rámečku v jednotkách mezery
 - **Poloměr okraje**: pro rámeček čtyřúhelníku, poloměr kulatého okraje
 - **Okraj textu** : vnitřní okraj rámečku v jednotkách mezery
 - **Barva popředí**: okraje rámečku
 - **Barva pozadí**: pozadí v rámečku

Poznámka: Neprůhlednost je nastavena parametrem kanál alfa v dialogu pro barvy: hodnota mezi 0 (průhledná), a 255 (neprůhledná).

Typy textu

- **Název, podnázev, skladatel, básník**: ukotven ke straně
- **Prstoklad**: Prstoklady jsou ukotveny k hlavičkám not
- **Text písně**: Slova písně jsou ukotvena k časové poloze (nota/akord, ale ne pomlka)
- **Značka akordu**: Názvy akordů jsou také ukotveny k časové poloze
- **Text notového systému**: Vztahuje se ke všem notovým osnovám v notovém systému. Ukotven k časové poloze
- **Text notové osnovy**: Vztahuje se k jedné notové osnově. Ukotven k časové poloze

Na rozlišení mezi textem notového systému a notové osnovy záleží ve **vytažení partů** v notových zápisech s více party pro sbor. Text notového systému bude vytažen do všech jednotlivých partů. Text jedné notové osnovy bude vytažen jen do partu, ke kterému je ukotven. Na podrobnosti se podívejte v [textu](#).

Vytvoření nového stylu textu

1. Jděte do Styl → Text..., nebo klepněte pravým tlačítkem myši na nějaký text a vyberte Styl textu...
2. Klepněte na Nový
3. Nastavte název
4. Nastavte všechny vlastnosti podle potřeby

Tento styl textu bude uložen společně s notovým zápisem. Nebude dostupný v jiných notových zápisech, pokud přímo neuložíte stylový list a nenahrajete jej s jiným notovým zápisem.

Volby pro použití

Vlastnosti můžete použít buď na notový zápis nebo na part, který vidíte, když klepnete na Použít a potom na OK. Když se nacházíte v jednom partu notového listu, máte možnost použít tlačítko Použít na všechny party, předtím než klepnete na OK, takže nemusíte zpracovávat jednotlivě všechny party.

Naformátování textu podle stylu

Pokud jste již udělal změny v jednotlivém kousku textu a chcete jej vrátit na styl textu stanovený pro notový zápis, nebo pokud jste již změnil styl s jinou starší verzí MuseScore a chcete, aby styl odpovídal výchozímu stylu textu ve verzi MuseScore 2, můžete použít volbu **Naformátovat text podle stylu**.

Vyberte text, jež chcete naformátovat podle stylu a klepněte na Naformátovat text podle stylu ve [správci](#). Pokud musíte podle stylu naformátovat všechny texty daného stylu, klepněte na jeden pravým tlačítkem myši, potom v související nabídce zvolte Vybrat → Všechny podobné prvky.

Uložení a nahrání stylů textu

Styly textu (společně se všemi ostatními styly v dokumentu) lze uložit jako *soubor se stylem* a nahrát do jiných souborů MuseScore. Podívejte se na [uložení a nahrání stylu](#).

Podívejte se také na

- [Úpravy textu](#)
- [Záhlaví/Zápatí](#)

Text u notové osnovy a text u notového systému

Na všestranně použitelný text použijte **text u notové osnovy** nebo **text u notového systému**. Rozdíl mezi těmito dvěma druhy je v tom, zda chcete, aby se použil na jednu notovou osnovu nebo na celý notový systém. Záleží na tom, když vytahujete party: text u notové osnovy se objeví jen v partu, který obsahuje určitý nástroj, k němuž je text připojen, zatímco text u notového systému se objeví ve všech partech. Navíc, pokud zvolíte skrytí prázdných notových osnov, jakýkoli text u notové osnovy patřící k prázdné notové osnově bude rovněž skryt. Text u notového systému není při použití příkazu Skrýt prázdné notové osnovy skryt nikdy.

Text u notové osnovy

Text u notové osnovy je všestranně použitelný text spojený s určitou notovou osnovou v přesně daném místě v notovém zápisu. Pro vytvoření textu u notové osnovy vyberte polohu vybráním noty nebo pomlky, a potom použijte volbu v hlavní nabídce Přidání → Text → Text u notové osnovy, nebo použijte klávesovou zkratku Ctrl+T (Mac: ⌘+T). Objeví se malé textové okénko a budete moci začít okamžitě psát. Textové okénko můžete opustit kdykoli (dokonce aniž byste cokoli napsal) stisknutím Esc.

Text u notové osnovy lze například použít k použití označení, jako jsou Sóló nebo Pizzicato, na jednu notovou osnovu v notovém zápisu. V závislosti na tom, jaké jsou pokyny pro text u notové osnovy, lze přehrávání MIDI té notové osnovy v poloze textu změnit, aby odpovídalo pokynům, klepnutím pravým tlačítkem myši na text u notové osnovy a vybráním Vlastností textu u notové osnovy.... Podívejte se na jak změnit zvuk nástroje (např. pizz., con sordino) uprostřed napříč notovým zápisem [↗](#).

Text u notového systému

Text u notového systému se používá, když chcete označení textu použít na celý notový systém, spíše než jen na jeden řádek notové osnovy. Dělá to rozdíl, když vytahujete party, nebo když zvolíte skrytí prázdných notových osnov. Pro vytvoření textu u notového systému vyberte polohu vybráním noty nebo pomlky, a potom použijte volbu v hlavní nabídce Přidání → Text → Text u notového systému, nebo použijte klávesovou zkratku Ctrl+Shift+T (Mac: ⌘+Shift+T). Objeví se malé textové okénko a budete moci začít okamžitě psát. Textové okénko můžete opustit kdykoli (dokonce aniž byste cokoli napsal) stisknutím Esc.

Značky akordů

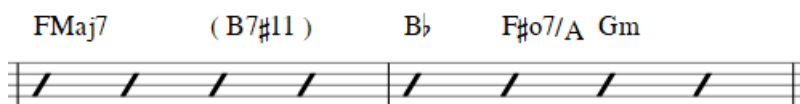
Pro započítání přidání **značek akordů** do notového zápisu nejprve vyberte notu nebo pomlku, a pak stiskněte Ctrl+K (Mac: ⌘+K). Tímto je ukazatel umístěn nad notovou osnovou, připraven na vkládání.

Zadání značky akordu

Značky akordů je možné zadávat a upravovat tak jako běžný text. Křížky a bé se zadávají, jak je to popsáno dále:

- Křížek: #.
- Bé: b.
- Dvojitý křížek: x nebo ##.
- Dvojité bé: bb.

Poznámka: Tyto znaky budou, jakmile dokončíte zadávání akordu, automaticky proměněny do správné podoby: "#" nebo "b" budou změněny na správné značky křížku nebo bé a tak dále. Nepokoušejte se zadat skutečné znaky pro křížek a bé, protože MuseScore je nebude vykládat správně.



Poté co jste dokončil zadávání značky akordu můžete bud':

- Ukončit stisknutím Esc.
- Přesunout ukazatel dopředu nebo dozadu pro pokračování v zadávání not (podívejte se na příkazy níže).

Příkazy zadané přes klávesnici

Pro zadávání značek akordů jsou dostupné následující příkazy:

- mezerník pro přesun na další notu, pomlku nebo dobu
- Shift+mezerník pro přesun na předchozí notu, pomlku nebo dobu

- Ctrl+mezerník (Mac: ⌘+mezerník) pro přidání mezery do názvu akordu
- ; pro přesun na další dobu
- Shift+; pro přesun na předchozí dobu
- Tab pro přesun na další takt
- Shift+Tab pro přesun na předchozí takt
- Ctrl plus číslo (1 - 9) pro přesun ukazatele podle doby trvání odpovídající číslu (např. půlová nota pro 6)
- Esc pro ukončení režimu úprav značek akordů

Upravení značky akordu

Stávající značku akordu lze upravit tak jako obyčejný text. Podívejte se na [úpravy textu](#).

Skladba značky akordu

MuseScore rozumí většině zkratk (zkrácení) používaných ve značkách akordů:

- Dur: M, Ma, Maj, ma, maj, Δ (napište! nebo ^ pro trojúhelník)
- Moll: m, mi, min, -
- Zmenšený: dim, ° (zadáno malým písmenem o se ukáže jako °, pokud se použije [džezový styl](#), jinak jako o)
- Napůl zmenšený: ø (napište číslici nula, 0)
- Zvětšený: aug, +

Všimněte si, že pro napůl zmenšené akordy samozřejmě můžete zadat i zkratky, jako mi7b5 a ty takto budou zpracovány také, takže nemusíte používat ø.

Můžete používat i rozšíření a změny jako b9 nebo #5, sus, alt a no3. Můžete naznačit obrácení a lomítkové akordy pomocí zápisu, jako je C7/E. Ve značkách akordů můžete používat kulaté závorky a čárky , a také můžete celou značku akordu uzavřít do závorek.

Text značky akordu

Vzhled textu **značky akordu** lze upravit v okně [se stylly textu](#) (klepněte pravým tlačítkem myši na kteroukoli značku akordu a vyberte Styl textu...).

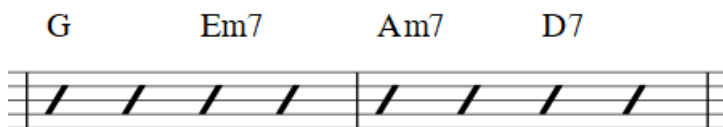
Styl značky akordu

Nastavení stylu, volby formátování pro **značky akordů** jsou dostupné v Styl → Obecné... → [Značky akordů, nákrety hmatů](#). Upravitelné vlastnosti jsou popsány dále.

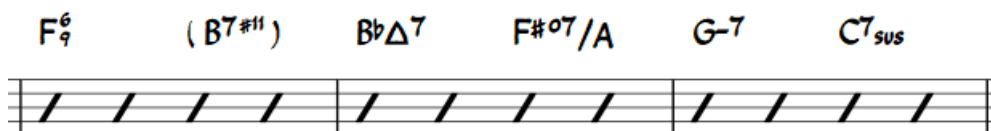
Styl

MuseScore podporuje dva základní styly značek akordů: standardní a džezový. Můžete mezi nimi vybírat pomocí kulatých přepínačů.

Ve standardním stylu jsou akordy kresleny jednoduše, písmo je určeno stylem textu značky akordu.



V džezovém stylu se používá písmo MuseJazz se vzhledem, který vypadá jako psaný rukou, a používá se i horní index a jiné formátovací techniky.



Džezový styl je vybrán jako výchozí, pokud použijete kteroukoli z džezových předloh.

Třetí kulaté tlačítko je tu hlavně kvůli slučitelnosti se staršími notovými zápisy. Můžete je také použít na vytvoření vlastních souborů s popisy akordů. Tyto lze vytvořit tak, že zkopírujete jeden ze standardních souborů a přečtete si dokumentaci v

nich o jejich stavbě. Toto je ovšem zamýšleno jen pro pokročilé uživatele, a není žádná záruka, že tyto soubory budou podporovány v budoucnosti.

Způsob psaní not

Ve výchozím nastavení MuseScore používá pro značky akordů názvy písmen. Uživatelům v zemích, kde se používají jiná schémata pro pojmenovávání not, MuseScore poskytuje následující ovládání:

- **Standardní:** A, Bb, B, C, C#, ...
- **Německé:** A, Bb, H, C, C#, ...
- **Plně německé:** A, B, H, C, Cis, ...
- **Solfeggio:** Do, Do#, Reb, Re, ...
- **Francouzské:** Do, Do#, Réb, Ré, ...

Dodatečně tu jsou volby k řízení psaní velkých písmen. Ve výchozím nastavení MuseScore píše automaticky všechny názvy not velkými písmeny, jak je to ukázáno výše. Všechny názvy not jsou velkými písmeny, a je jedno, jestli písmena zadáváte velká nebo malá. Nicméně můžete zvolit jiné možnosti automatického psaní písmen:

- **Mollové akordy malými písmeny:** c, cm, cm7, ...
- **Basové noty malými písmeny:** C/e, ...
- **Názvy všech not velkými písmeny:** DO, RE, MI, ...

Také můžete úplně vypnout psaní velkými písmeny, takže jsou názvy not vytvářeny tak, jak je píšete.

Umísťování

S informací o umístění ve stylu textu se zachází normálně, takže můžete používat zarovnání textu a vodorovný/svislý posun, když si to přejete. V tomto dialogu je však i ovládání umístění:

- **Výchozí svislá poloha:** Výška, ve které je značka akordu použita *nad* notovou osnovou (lze použít záporné hodnoty)
- **Vzdálenost k nákrese hmatu:** Pokud je přítomen nákres hmatu, tato hodnota je výška, ve které je značka akordu použita *nad* nákresem (lze použít záporné hodnoty)
- **Nejmenší vzdálenost mezi akordovými značkami:** Prázdné místo k ponechání mezi značkami akordů
- **Vzdálenost taktové čáry:** Změní velikost mezery mezi poslední značkou akordu v taktu a následující taktovou čarou. Tuto hodnotu potřebujete upravit jen tehdy, když jsou v notovém zápisu ustavičné potíže s překrytím mezi poslední značkou v taktu a první značkou v dalším taktu.

Poznámka: Dodatečně k nastavením popsaným zde je výchozí poloha použitých značek akordů určena i nastavením v dialogu se styly textu. Účinek je sčítající se.

Kapodastr

Zadejte číslo polohy pražce kapodastru, na které chcete, aby se zobrazovaly náhradní akordy, v kulatých závorkách, po všech značkách akordů v notovém zápisu.

Podívejte se také na

- [Jak vytvořit značky akordů položené na sobě](#) ↗

Prstoklad

Značky prstokladu pro různé nástroje se nachází v paletě pro prstoklad v pokročilé pracovní ploše.

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		

- Noty pro **klávesy** uplatňují čísla 1–5, aby představovala prsty levé a pravé ruky. Je tu i přídavný modul umístovače

[značky pro prstoklad](#) , který má pomoci s vyladěním rozvržení prstokladů pro klavír nebo klávesy.

- Noty pro **kytaru** používají čísla 0–4 , aby představovala prsty levé ruky (pro palec se příležitostně používá písmeno T - thumb). Prstoklad pravé ruky je vyjádřen malými písmeny p, i, m, a, c. Čísla v kroužku představují struny nástroje.
- Posledních pět symbolů v paletě se v historickém hudebním zápisu používá na prstoklad **loutny**.

Přidání prstokladu k jedné notě

Použijte kterýkoli z následujících postupů:

- Vyberte notu a dvakrát klepněte na jednu ze značek pro prstoklad v paletě
- Táhněte a upustěte značku pro prstoklad z palety na notu

Když je prstoklad přidán k notě, zaměření se okamžitě přesune na značku, takže ji rovnou můžete upravit.


Přidání prstokladu k několika notám

1. Vyberte požadované noty
2. Dvakrát klepněte na značku pro prstoklad v paletě

Upravení polohy prstokladu


Jedna značka prstokladu


Pro změnu polohy *jedné* značky použijte kterýkoli z následujících postupů:

- Pro jemné upravení (0,1 jednotky mezery (sp)) použijte klávesy směrových šipek; pro větší upravení (1 jednotka mezery (sp)) použijte Ctrl+šipka
- Změňte vodorovné a svislé posunutí ve [správci](#) 
- Táhněte značku pomocí myši

Více značek prstokladu

Pro změnu polohy *více* značek:

1. Vyberte požadované značky prstokladu
2. Upravte pole pro vodorovné a svislé posunutí ve [správci](#) 

Poznámka: Také můžete použít přídatný modul [umísťovače značky pro prstoklad](#) , již zmíněný výše, pro vyladění prstokladů pro klavír.

Pro obnovení značky v její výchozí poloze tuto vyberte a stiskněte Ctrl+R.

Upravení textu prstokladu

Prstoklad je druh textové značky a lze jej upravovat a provádět jako jakýkoli jiný text. Klepnutí pravým tlačítkem myši na značku dá řadu voleb.

Text písně

Zadávaní textu písně do notového zápisu

Pro připojení textu písně k notám v notovém zápisu:

1. Nejprve zadejte noty, k nimž zamýšlíte připojit slova písně
2. Klepněte na notu, kde chcete začít se zadáváním slov písně
3. Stiskněte Ctrl+L (Mac: ⌘+L); nebo v hlavní nabídce vyberte Přidání → Text → Text písně. Potom napište slabiku pro první notu
4. Použijte následující volby pro pokračování v zadávání slov:
 - Stiskněte mezerník (nebo Ctrl+ →) na konci slova pro přechod na další notu
 - Stiskněte spojovník - na konci slabiky pro přechod na další notu. Slabiky jsou spojeny spojovací čárkou
 - Stiskněte Shift+mezerník (nebo Ctrl+ ←) pro přesun na předchozí slabiku

- Stiskněte ↵ (klávesu Enter) pro přesun dolů na další řádek textu s další slokou (Poznámka: Nepoužívejte klávesu Enter na číselné klávesnici!)
 - Stiskněte šipku nahoru pro návrat na řádek textu výše
5. Stiskněte Esc pro ukončení zadávání slov písně
 6. Pro napsání druhého nebo dalších řádků textu písně zopakujte kroky 2 a 3 výše, nebo dvakrát klepněte na první slabiku, stiskněte ↵ a napište slabiku pro první notu, potom pokračujte krokem 4

Příklady

A - des - te, fi - del - es,
Can - tet nunc hym - nos
Er - go qui na - tus

Melisma

Melisma je slabika nebo slovo, které se táhne přes dvě nebo více not (řada tónů zpívaných na jednu slabiku textu). Je naznačena podtržítkem sahajícím od výchozího bodu slabiky po poslední notu melismy. Podtržítko je vytvořeno umístěním ukazatele na konec slabiky a stisknutím Shift+_: jednou pro každou notu v melismě. Podívejte se na obrázek níže:

soul, _____ To

Text písně výše byl vytvořen následujícím způsobem:

1. Napište písmena s-o-u-l, potom napište čárku.
2. Na konci slova stiskněte Shift+__.
3. Napište písmena T-o, potom stiskněte Esc.

Pro rozšíření slabik, jež nejsou poslední, jednoduše použijte další spojovníky-, ukáže se jen jeden z nich, a slabika bude zarovnána doprava k první notě. Podobá se to posledním slabikám, které se zapisují melismou. Podívejte se výše.

Elize

Elize je vypouštění samohlásky na konci slova, pokud další slovo začíná též samohláskou. Dvě slabiky pod notou lze spojit znakem elize, také známé jako lyrický legatový oblouček.

mi - te A-gnel -

V nástrojovém panelu pro text klepněte na ikonu klávesnice.



Nebo stiskněte F2 pro otevření palety s textovými značkami. Elize je čtvrtá od konce (U+203F_ "spodní oblouček",

ligatura). Elize bude rovnoměrně vystředěna. Slabiky budou rozděleny dvěma mezerami. Vložena bude po první. Pro příklad e_A ukázaný výše:

1. Stiskněte e
2. Vložte elizi pomocí palety F2
3. Stiskněte Ctrl+mezerník (Mac: ⌘+mezerník)
4. Stiskněte A

Ne všechna písmena obsahují znak elize. Pro zjištění, která písmena ve vašem počítači podporují elizi, se podívejte na [seznam písem](#) ↗ (hledejte všechna písmena, která namísto prázdného obdélníku ukazují mezi písmenem e a písmenem A ligaturu). Zarovnání znaku se různí i mezi jednotlivými písmeny.

Zvláštní znaky

Text písňe lze s výjimkou několika znaků upravovat jako běžný text. Pokud chcete přidat mezeru, spojovník (spojovací čárku) nebo podtržení k jednotlivé slabice, použijte následující zkratky:

- Ctrl+mezerník (Mac: ⌘+mezerník) vloží do textu písňe mezeru ()
- Ctrl+- (Mac: ⌘+-) nebo AltGr+- vloží do textu písňe spojovník (-)
- Ctrl+Shift+_ (Mac: ⌘+_) vloží do textu písňe podtržení (_)
- Ctrl+↵ (Mac: ⌘+Enter) nebo Enter (z číselné klávesnice) vloží do textu písňe posun na nový řádek

Podívejte se také na

- [Text](#)
- [Značky akordů](#)
- [Jak vložit text písňe](#) ↗
- [Jak přesunout text písňe](#) ↗
- [Jak do notového zápisu přidat blok textu](#) ↗

Vnější odkazy

- [Obrazový návod: MuseScore ve chvílce: Lekce 6 - Text, slova písňe a akordy](#) ↗

Orientační značky

Orientační značky se často používají v notových zápisech, zvláště v těch nových. Starají se o to, aby všichni hudebníci začínali na stejném místě, aniž by kvůli tomu museli počítat takty. Mohou však odkazovat na čísla taktů. Jsou zřetelnější, obecně viditelnější. Obvykle sestávají z po sobě jdoucích písmen nebo čísel.

Orientační značky lze použít jedním nebo více způsoby:

- K určení zvláštních bodů v notovém zápisu pro usnadnění nacvičování.
- jako záložky v notovém zápisu, na něž se můžete okamžitě přesunout — pomocí příkazu [najít/hledat](#).
- K označení různých hudebních oddílů v notovém zápisu.

Obvykle se **orientační značka** skládá z jednoho nebo více písmen nebo čísel, nebo ze spojení obou. Značky se v notovém zápisu objevují v řadě — např. A, B, C..., nebo 1, 2, 3... atd.; nebo mohou obsahovat číslo taktu, k němuž jsou připojeny (obvykle větší než běžná čísla taktů, často provedená tučným řezem písma a/nebo uzavřená v okéncích).

Orientační značky lze do notového zápisu přidávat (i) *automaticky* — což zajišťuje, že jsou pojmenovávány popořadě — nebo (ii) *ručně*, což umožňuje, abyste je nazvali, jak chcete.

Přidání orientační značky

Ruční umístění

Nejjednodušším způsobem, jak přidat orientační značku, je klepnout na notu (nebo pomlku) na začátku hudebního oddílu, který byste chtěli např. nacvičit, a použít klávesovou zkratku Ctrl+M (Mac: Cmd+M), nebo použít příkaz v hlavní nabídce Přidání → Text → Orientační značka: potom zadejte požadovaný text.

Automatické umístění

Případně vyberte notu, otevřete [paletu](#) pro text, a dvakrát klepněte na symbol orientační značky **[B1]**: správné písmeno

nebo číslo je zadáno automaticky, podle následujících pravidel:

1. První automaticky vytvořená orientační značka je popsána jako **A**, druhá jako **B**, třetí jako **C** a tak dále. Pokud chcete stanovit jiný formát (malé písmeno, číslo nebo takt-číslo), změňte v souladu s tím první orientační značku, předtím než přidáte druhou. Později přidané orientační značky následují formát předtím přidané značky.
2. Pokud přidáte (paleta) orientační značku mezi dvě stávající *abecední* značky, je k názvu nové značky přidáno číslo **1**: takže ze značky přidané mezi písmena **C** a **D** se stane **C1** atd. Podobně, pokud mezi dvě stávající *číselné* orientační značky přidáte novou orientační značku, je přidáno písmeno **A**: takže ze značky přidané mezi čísla **3** a **4** se stane **3A** atd. Později můžete v případě potřeby orientační značky automaticky seřadit znovu (podívejte se → [níže](#)).
3. Pro vytvoření posloupnosti založené na čísle taktu by měla být, před vytvořením druhé orientační značky, změněna první orientační značka, takže se přečte stejně jako číslo taktu, k němuž je připojena. (Pokud je číslo orientační značky jiné, než je skutečné číslo taktu, následující značky převezmou číselné pořadí.)

Automatické seřazení orientačních značek

MuseScore uživateli umožňuje automatické seřazení řady orientačních značek, pokud se z nějakého důvodu dostaly mimo pořadí. Použijte následující postup:

1. Předtím než provedete výběr, můžete pro orientační značky v případě potřeby stanovit nový formát (malá/velká písmena, číslo nebo číslo taktu) pomocí odpovídajícího ručního pozměnění první značky v řadě.
2. Vyberte rozsah taktů, na něž chcete použít příkaz pro **seřazení** (pokud není nic vybráno, potom program předpokládá, že chcete seřadit všechny takty).
3. Vyberte Úpravy → Pomůcky → Seřadit orientační značky.

MuseScore automaticky podle *orientační značky* ve výběru rozpozná řadu — orientační značky ve výběru jsou potom změněny podle toho. Jsou možné následující posloupnosti:

- A, B, C atd.
- a, b, c atd.
- Číselná: 1, 2, 3 atd.
- Číselná: podle čísel taktů. Toto vyžaduje, aby bylo číslo první značky v řadě stejné s číslem taktu, k němuž je připojeno.

Hledání orientační značky

Abyste se dostal na určitou orientační značku, stiskněte **Ctrl+F** (Mac: **Cmd+F**) pro otevření **vyhledávacího** pruhu, potom zadejte název orientační značky. První znak orientační značky musí být, aby ji šlo najít, *písmeno* pro ni: následné znaky mohou být písmena nebo čísla. Od verze MuseScore 2.1 je možné všechny orientační značky hledat napsáním písmene "r" následovaného orientační značkou.

Poznámka: Pokud se text zadaný v poli Najít skládá jen z čísel, program předpokládá, že hledáte číslo taktu. Podívejte se na [pohled a pohyb: najít](#).

Styl textu

Orientační značky jsou druhem textu u notového systému. Objeví se v každém partu a v notovém zápisu. Vícetaktové pomlky jsou automaticky zalomeny před a po orientačních značkách.

Ve výchozím nastavení jsou orientační značky tučně, ve velké velikosti písma a uzavřené v rámečcích se zakulacenými okraji. Všechny stránky jejich vzhledu lze měnit celkově přes styl textu orientační značky.

Podívejte se také na

- [Vlastnosti textu](#)

Vnější odkazy

- [Orientační písmeno](#) ↗ (článek na Wikipedii)

Formátování

- Obecný styl: takt

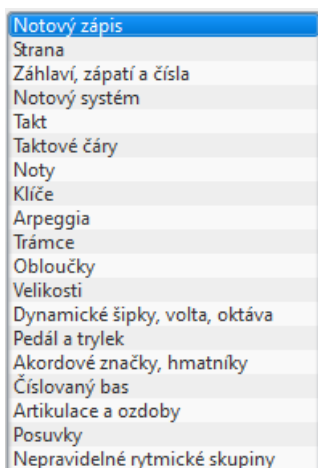
Rozvržení a formátování

Dokončil jste svůj notový zápis a chcete jej vytisknout. Chcete ale vylepšit jeho vzhled. Tato stránka příručky popisuje mnoho různých způsobů a to, jak pracují dohromady.

Cesty k ovlivnění rozvržení

- Rozvržení → Nastavení strany...: Mění celková nastavení, jako je velikost strany, jak velká je mezera osnovy (jednotka spatium (sp), v části tohoto dialogu nazvané Měřítko), a jak velké jsou okraje strany. Mezera se používá v jiných nastaveních jako jednotka (příklad: 5.0sp), takže změna mezery ovlivní mnoho jiných nastavení.
- Rozvržení → Roztáhnout takty, Stlačit takty: Natahuje nebo stahuje vámi vybrané takty.
- Styl → Obecné... → Strana: Mění celková nastavení, která ovlivňují, jak blízko si jsou notové osnovy, jak blízko si jsou systémy, jak velký okraj dostanou texty písní atd.
- Styl → Obecné... → Osnova: Stanovuje počet taktů na osnovu, nebo šířku taktů.
- Styl → Obecné... → Notový zápis: Ovlivňuje podrobnosti notového zápisu jako například, zda se použijí vícetaktové pomlky, nebo zda se mají skryt prázdné notové osnovy.
- Styl → Obecné... → Takt: Nastavuje napevno odstup mezi takty. Je to klíč k ovlivnění počtu taktů v notové osnově na řádku.
- Paleta → Zalomení a odstup: Zalomuje notovou osnovu na určitém taktu, stranu na určité notové osnově, nebo zvětšuje odstup dvou notových osnov.
- Styl → Obecné... → Velikosti: Nastavuje poměrnou velikost malých not a ozdob. Změny zde by byly neobvyklé.

Poznámka: Volby zde se téměř vždy použijí na všechny předměty, na které se odkazuje v notovém zápisu. Některé volby mohou být udělány jednotlivě pomocí správce a vlastností předmětů pro jeden nebo výběr předmětů...



Rozvržení → Nastavení strany...

Budete moci nastavit jednotku velikosti a okraje. To je hlavní způsob, jak ovlivnit rozvržení, protože touto jednotkou lze stanovit mnoho věcí.

Může být v mm nebo palcích. Podívejte se na [nastavení strany](#).

Měřitko → Mezera

Toto je velikost mezery mezi dvěma linkami osnovy. Protože se noty umísťují do tohoto prostoru, určuje se takto i velikost notových hlaviček. Protože jsou noty proporční k notám, má to také vliv na nožičky not, posuvky, klíče atd. Ukazuje se to také jako **sp** v mnoha dalších nastaveních (příklad: vzdálenost osnov "9.2sp"). Takže, když změníte parametr pro "mezeru (spatium)", dojde k proporční změně u mnoha dalších nastavení. Z toho důvodu se tomu někdy říká "měřitko".

Změna měřítka nemusí změnit počet osnov na straně, to pak záleží na "míře naplnění strany" (viz níže). Abyste viděli účinek změn na měřitko bez rušení, nastavte "míru naplnění strany" na 100 %.

Tisknutelná oblast → Okraje

Zde se dají nastavit okraje strany. Pro zobrazení okrajů strany ve vašem notovém zápisu na obrazovce jděte do Pohled → Okraj strany a vyberte jej.

Poznámka: Není možné, aby měly liché a sudé strany různé okraje. Můžete se na ně podívat pomocí Pohybu v notách na pravé straně okna.

Velikost strany

Můžete vybrat formát papíru, který se použije, buď podle názvu (Letter, A4...) nebo podle výšky a šířky v mm nebo palcích. Výchozí nastavení závisí na zemi.

Můžete také zaškrtnout volbu formátu Na šířku (není-li zaškrtnuto, použije se formát na výšku) a Dvoustránkový (dvě strany: sudá a lichá). Všimněte si, že v případě že není zaškrtnut dvoustránkový formát, budete moci měnit pouze okraj lichých stran, ale ten se potom použije na všechny strany.

Číslo první strany

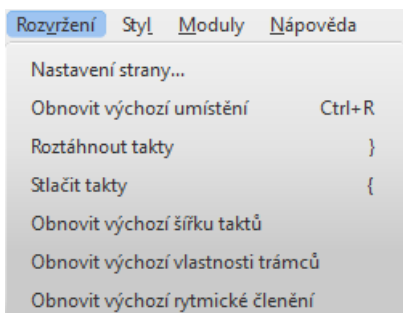
Nastaví číslo první strany jednotlivého notového zápisu.

Číslo stran nižší než 1 se nevytisknou, takže např. -1 povede k tomu, že na první a druhé straně se neukáže žádné číslo strany, a na třetí straně se ukáže 1.

Použít na všechny party

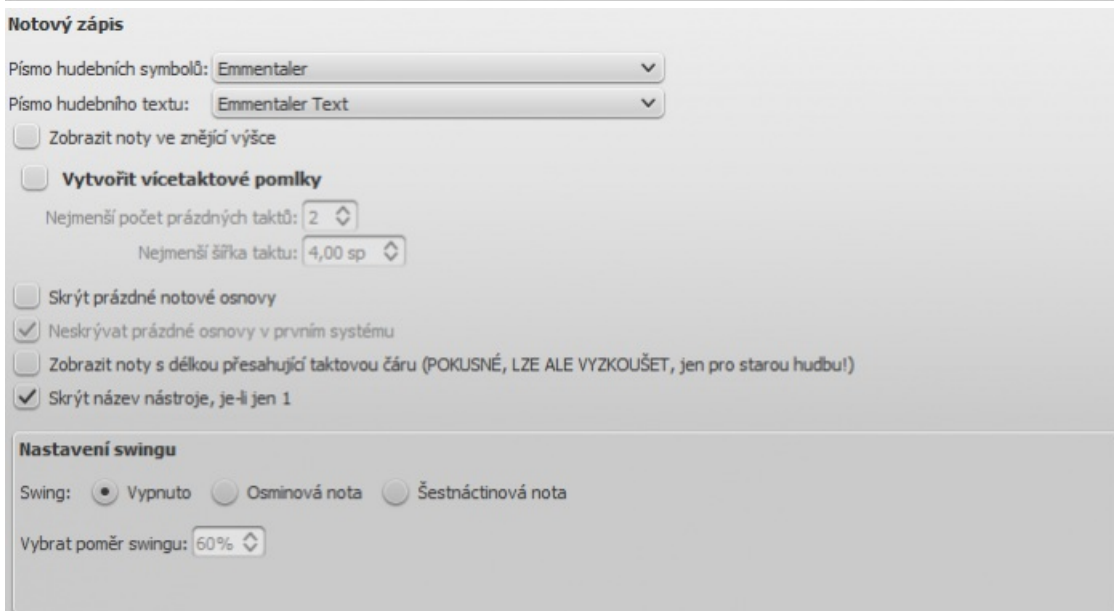
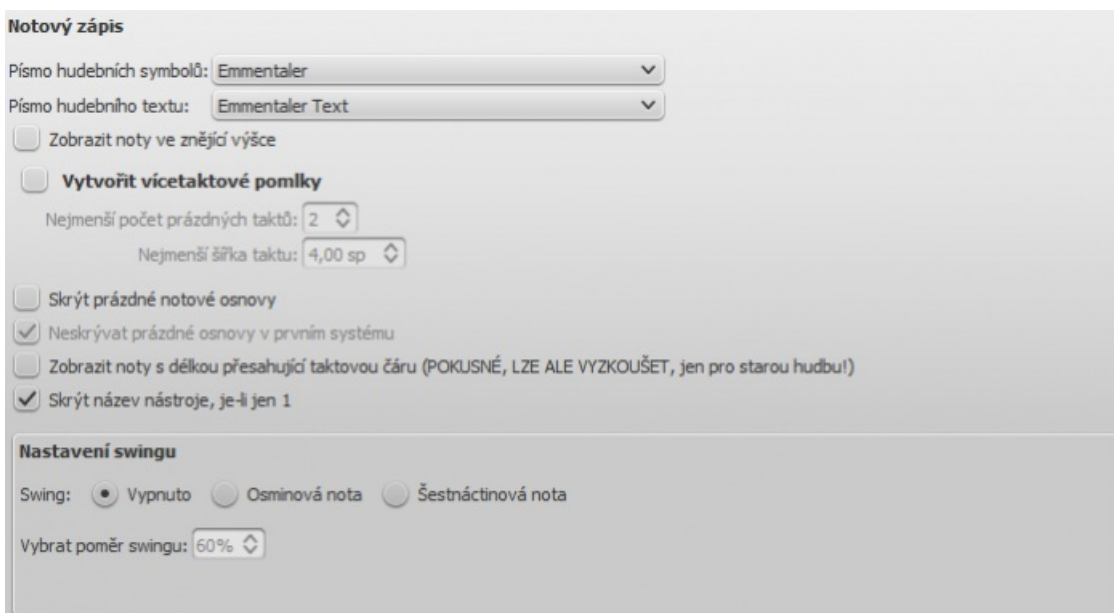
Při upravování partu notového zápisu (znamená to, že jste při přístupu k tomuto dialogu na kartě pro part, spíše než na kartě notového zápisu), toto tlačítko umožňuje použití změny na všechny party v jednom kroku.

Rozvržení → Roztáhnout takty, Stlačit takty



Můžete vybrat takty, a tyto potom rozšířit (natáhnout), takže se jich na řádek notové osnovy vejde méně (Zvětšit natažení), nebo je zmáčknout (stáhnout), aby se jich na řádek notové osnovy vešlo více (Zmenšit natažení).

Styl → Obecné... → Notový zápis



Zde můžete vybrat, zda vytvořit **vícetaktové pomlky** a zda **skrýt prázdné notové osnovy**. Obojí může výrazně ovlivnit velikost notového zápisu; **Skrýt prázdné notové osnovy** se používá na vytvoření **zestručněných notových zápisů**. Také můžete určit nejmenší velikost a nejmenší dobu trvání vícetaktových pomlky.

Volba Skrýt název nástroje, je-li jen 1 ve vašich partech také může být dobrým šetřičem místa (nebo v samostatném notovém zápisu), jelikož se na začátku notového systému nebude psát název nástroje.

Také můžete změnit písmo not pro text a symboly. Jsou dostupná 3 hudební písma (používaná v notových osnovách pro symboly): Emmentaler, Gonville a Bravura. Jsou dostupná 4 písma hudebního textu (pro užití v textech jako je dynamika,

označení tempa atd.): Emmentaler, Gonville, Bravura a MuseJazz. Z těchto písem je Emmentaler tím výchozím a Bravura tím nejúplnějším.

(Na to, jak změnit písmo textu a vlastnosti se podívejte ve [stylu textu](#))

Některé volby jsou vlastní [early music](#) a pro [přehrávání swingu](#).

Styl → **Obecné...** → **Strana**

Volby dostupné zde ovlivní *celé* rozvržení notového zápisu na straně. Můžete:

- Upravit vzdálenost mezi jedním notovým systémem a dalším, a mezi notovými osnovami.
- Změnit odstupy mezi řádky s textem písně a upravit výšku jejich horních a dolních okrajů.
- Změnit odstup nahoře a dole na straně mezi notovými osnovami a okraji strany.
- Změnit celkové horní a dolní okraje svislých rámečků.
- Ovládat zobrazení (zapnout/vypnout) předznamenání, taktových označení a klíčů včetně prvků upozorňujících na jejich změnu.

Vzdálenost k okrajům strany

- **Horní okraj notového zápisu:** vzdálenost mezi horním řádkem první notové osnovy na straně [ahorním okrajem strany](#).
- **Dolní okraj notového zápisu:** vzdálenost mezi dolním řádkem poslední notové osnovy na straně [adolním okrajem strany](#).

Vzdálenost mezi notovými osnovami

- **Vzdálenost osnov:** Mezera mezi notovými osnovami, které nejsou částí spojených osnov (see below).
- **Vzdálenost mezi spojenými osnovami:** Mezera mezi notovými osnovami, které sdílí *stejný* nástroj — jako jsou klavír, varhany nebo ty z dvojice kytarová notová osnova/tabulatura.

Poznámka: Pro změnu mezery nad *jednou určitou* notovou osnovou se podívejte na [mezera navíc nad osnovou \(vlastnosti osnovy\)](#).

Vzdálenost mezi notovými systémy

- **Nejmenší vzdálenost mezi notovými systémy:** Nejmenší dovolená vzdálenost mezi jedním notovým systémem a dalším.
- **Největší vzdálenost mezi notovými systémy:** Největší dovolená vzdálenost mezi jedním notovým systémem a dalším.

Okraje textu písňě

- **Horní okraj textu písňě:** Výška okraje *nad* horním řádkem textu písňě (v notovém systému).
- **Dolní okraj textu písňě:** Výška okraje *pod* dolním řádkem textu písňě (v notovém systému).
- **Výška řádku textu písňě:** Vzdálenost mezi řádkem s textem písňě (v notovém systému), Vzdálenost mezi řádkem s textem písňě (v notovém systému), vyjádřená jako procento z výšky řádku spojená se stylem textu slov písňě.

Okraje svislého rámečku

- **Horní okraj svislého rámečku:** Výchozí výška okraje *nad* svislým rámečkem.
- **Dolní okraj svislého rámečku:** Výchozí výška okraje *pod* svislým rámečkem.

Míra naplnění posledního systému

- Pokud je poslední notový systém delší než toto procento z šířky strany, je natažen tak, aby vyplnil tuto šířku.

Styl → Obecné... → Záhloví, zápatí, čísla

Text záhlaví

Ukázat první číslo Liché/Sudé strany

Strana Vlevo Uprostřed

Liché

Sudé

Text zápatí

Ukázat první číslo Liché/Sudé strany

Strana Vlevo Uprostřed

Liché

Sudé

Číslování taktů

Ukázat první číslo Ve všech

Ve všech systémech

V intervalu: 5

Zvláštní symboly v záhlaví/zápatí

- \$p - číslo strany, kromě první strany
- \$N - číslo strany, je-li více než jedna strana
- \$P - číslo strany, na všech stranách
- \$n - počet stran
- \$f - název souboru
- SF - cesta k souboru + název
- \$d - dnešní datum
- \$D - datum vytvoření
- \$m - čas poslední změny
- \$M - datum poslední změny
- \$C - autorská práva, pouze na první straně
- \$c - autorská práva, na všech stranách
- \$\$ - značka \$
- :\$tag: - značka popisu, viz níže

Dostupné značky popisu a jejich nynější hodnoty:

- arranger -
- composer - Giuseppe Ottavio Pitoni
- copyright -
- creationDate - 2017-05-15
- lyricist -
- movementNumber -
- movementTitle -
- platform - Microsoft Windows
- poet -
- source -
- translator -
- workNumber -
- workTitle - Laudate Dominum

Můžete ukázat obsah popisných značek notového zápisu (podívejte se na [informace o notovém zápisu](#)) nebo ukázat čísla stran notového zápisu v záhlaví nebo zápatí. Pro vytvoření záhlaví nebo zápatí notového zápisu se zrcadlenými party se ujistěte, že hlavní notový zápis je v činné kartě. Pro vytvoření záhlaví nebo zápatí pro jednotlivý part tento part musí být v činné kartě.

Pokud ukazovátkem myši přejedete nad oblastí s textem záhlaví nebo zápatí, objeví se seznam maker ukazující jejich význam, stejně jako stávající popisné značky a jejich obsah.

Můžete vytvořit různá záhlaví nebo zápatí pro sudé a liché strany, jako je vložení čísel stran napravo pro strany číslované lichými čísly a nalevo pro strany číslované sudými čísly.

Také můžete upravit, zda a jak často se objevují čísla taktů.

Styl → Obecné... → Notový systém

Notový systém	
Tloušťka svorky systému:	0,45 sp
Odsazení svorky systému:	0,10 sp
Tloušťka klavírní svorky:	1,60 sp
Vzdálenost klavírní svorky:	0,40 sp

Svorky a závorky

Podívejte se na [svorky](#).

- **Vzdálenosti**
Můžete nastavit vzdálenost mezi notovým systémem a svorkami a závorkami
- **Šířka**
Můžete nastavit šířku svorek a závorek.

Styl → Obecné... → Takt

Takt	
Nejmenší šířka taktu:	5,00 sp
Odstupy (1 = těsný):	1,200
Vzdálenost mezi taktovou čárou a notou vpravo:	1,20 sp
Vzdálenost mezi taktovou čárou a ozdobnou notou:	0,60 sp
Vzdálenost mezi taktovou čárou a posuvkou:	0,30 sp
Vzdálenost mezi taktovou čárou a notou vlevo:	1,00 sp
Nejmenší vzdálenost mezi notami:	0,25 sp
Levý okraj klíče:	0,64 sp
Levý okraj předznamenání:	0,50 sp
Levý okraj taktového označení:	0,50 sp
Levý okraj klíče/předznamenání:	1,75 sp
Vzdálenost mezi taktovou čárou a klíčem vlevo:	0,18 sp
Okraje vícetaktové pomlky:	1,20 sp
Tloušťka linky notové osnovy:	0,08 sp

Podívejte se na [obecný styl: takt](#).

Styl → Obecné... → Taktové čáry

Taktové čáry	
<input type="checkbox"/>	Repetiční taktové čáry s křídélky
<input type="checkbox"/>	Taktová čára na začátku systému s jednou osnovou
<input checked="" type="checkbox"/>	Taktová čára na začátku systému s více osnovami
<input checked="" type="checkbox"/>	Nastavit tloušťku taktových čar podle velikosti osnovy
Tloušťka taktové čáry:	0,16 sp
Tloušťka koncové taktové čáry:	0,50 sp
Vzdálenost mezi čárami koncové taktové čáry:	0,40 sp
Tloušťka dvojitě taktové čáry:	0,16 sp
Vzdálenost mezi čárami dvojitě taktové čáry:	0,30 sp

- Ovládat, zda ukazovat taktové čáry na začátku notové osnovy nebo více notových osnov.
- **Nastavit tloušťku taktových čar podle velikosti osnovy** ovlivní pouze *malé* notové osnovy. Na podrobnosti se podívejte na [možnosti upravení taktových čar](#) (vnější odkaz).
- Ovládat rozměry tloušťky a vzdálenost uvnitř dvojitých taktových čar, včetně taktových čar repetič.

Paleta → Zalomení a odstupy



Podívejte se na zalomení a odstupy.

Styl → **Obecné...** → **Noty**

Noty

Zkrátit nožičky

Velikost kroku: 0,25 sp

Nejkratší nožička: 2,25 sp

Vzdálenost mezi posuvkou a notou: 0,22 sp

Mezera před posuvkou: 0,22 sp

Velikost tečky: 100%

Vzdálenost mezi notou a tečkou: 0,35 sp

Vzdálenost mezi tečkami: 0,50 sp

Tloušťka nožičky: 0,13 sp

Vzdálenost mezi pomocnými linkami: 0,16 sp

Délka pomocných linek: 0,60 sp

K této stránce lze přistupovat i přímo z notového zápisu klepnutím pravým tlačítkem myši na kteroukoli notu a vybráním Styl... Zde můžete upravit vzdálenost a tloušťku s notou souvisejících předmětů (nožičky, pomocné linky, tečky, posuvky). Změna těchto nastavení by byla neobvyklá.

Styl → **Obecné..** → **Klíče**

Klíče

Výchozí klíč tabulatury

Standardní klíč tabulatury

Patkový klíč tabulatury

Můžete volit mezi patkovým a standardním klíčem pro notový list s tabulaturou.

Styl → **Obecné...** → **Arpeggia**

Arpeggia

Vzdálenost od noty: 0,50 sp

Tloušťka čáry: 0,18 sp

Délka háčku: 0,80 sp

Zde můžete změnit tloušťku, odstup a délku háčku následujících značek pro arpeggio a zabrnkání:



Změna v těchto vlastnostech by byla neobvyklá.

Styl → **Obecné...** → **Trámce**

Trámce

Tloušťka trámce: 0,50 sp

Vzdálenost mezi trámci (v procentech tloušťky trámce): 50,00%

Nejmenší délka přerušeného trámce: 1,32 sp

Vodorovné trámce

Styl → Obecné... → Obloučky

Obloučky

Tloušťka obloučku na konci: 0,07 sp

Tloušťka obloučku uprostřed: 0,15 sp

Tloušťka tečkovaného obloučku: 0,10 sp

Nejkratší délka ligatury: 1,00 sp

Styl → Obecné... → Velikosti

Velikosti

Velikost malé notové osnovy: 70,0%

Velikost malé noty: 70,0%

Velikost ozdobné noty: 70,0%

Velikost malého klíče: 80,0%

Nastaví poměrnou velikost *malých* a ozdobných not, stejně tak malých notových osnov a klíčů. Změna tohoto by byla neobvyklá.

Styl → Obecné... → Dynamické šipky, volta, oktáva

Dynamické šipky

Výchozí svislá poloha: 7,50 sp

Tloušťka čáry: 0,13 sp

Výška: 1,20 sp

Výška pokračování: 0,50 sp

Volta

Výchozí svislá poloha: -3,00 sp

Výška háčku: 1,90 sp

Tloušťka čáry: 0,10 sp

Styl čáry: Spojitá

Oktáva

Výchozí svislá poloha: -3,00 sp

Výška háčku: 1,90 sp

Tloušťka čáry: 0,10 sp

Styl čáry: Čárkovaná

Pouze čísla

Dynamické šipky

Výchozí svislá poloha: 7,50 sp

Tloušťka čáry: 0,13 sp

Výška: 1,20 sp

Výška pokračování: 0,50 sp

Volta

Výchozí svislá poloha: -3,00 sp

Výška háčku: 1,90 sp

Tloušťka čáry: 0,10 sp

Styl čáry: Spojitá

Oktáva

Výchozí svislá poloha: -3,00 sp Pouze čísla

Výška háčku: 1,90 sp

Tloušťka čáry: 0,10 sp

Styl čáry: Čárkovaná

Tlačítko pro obnovení výchozí hodnoty nastavení vrátí na původní hodnotu.



Styl → Obecné... → Pedál, trylek

Pedálová linka

Výchozí svislá poloha: 8,00 sp

Tloušťka čáry: 0,15 sp

Styl čáry: Spojitá

Trylková vlnovka

Výchozí svislá poloha: -1,00 sp

Styl → Obecné... → Značky akordů, hmatníky

Akordové značky

Vzhled

Standardní
 Džez
 Vlastní

Soubor se stylem akordových značek:

Nahrát chords.xml

Způsob psaní not

Standardní
 Německý 1
 Německý 2
 Solfeggio
 Francouzský

Automatické psaní velkých písmen

Mollové akordy malými písmeny
 Basové noty malými písmeny
 Názvy not velkými písmeny

Umístění

Výchozí svislá poloha:

Vzdálenost k nákresu hmatu:

Nejmenší vzdálenost mezi akordovými značkami:
 Vzdálenost taktové čáry:

Kapodastr

Poloha pražce kapodastru:

Nákresy hmatů

Výchozí svislá poloha:
 Měřítka:

Velikost čísla pro posun pražce:
 Poloha: Vlevo
 Vpravo

Barré line thickness:

Akordové značky

Vzhled

Standardní
 Džez
 Vlastní

Soubor se stylem akordových značek:

Nahrát chords.xml

Způsob psaní not

Standardní
 Německý 1
 Německý 2
 Solfeggio
 Francouzský

Automatické psaní velkých písmen

Mollové akordy malými písmeny
 Basové noty malými písmeny
 Názvy not velkými písmeny

Umístění

Výchozí svislá poloha:

Vzdálenost k nákresu hmatu:

Nejmenší vzdálenost mezi akordovými značkami:
 Vzdálenost taktové čáry:

Kapodastr

Poloha pražce kapodastru:

Nákresy hmatů

Výchozí svislá poloha:
 Měřítka:

Velikost čísla pro posun pražce:
 Poloha: Vlevo
 Vpravo

Barré line thickness:

Tato část umožňuje upravení formátu a umístění značek akordů a nákresů hmatů.

Vzhled: Vyberte výchozí styl značky pro akord —standardní, džez nebo vlastní.

Způsob psaní not: Vyberte pravidlo způsobu psaní not pro značky akordů a zda se mají používat velká nebo malá písmena.

Umístění:

- **Výchozí svislá poloha:** Výchozí svislá vzdálenost v jednotkách mezery (sp) mezi nově použitou značkou pro akord a hudební notovou osnovou. Je možné použít záporné hodnoty.
- **Vzdálenost k nákresu hmatu:** Vzdálenost v jednotkách mezery (sp) od značky pro akord k nákresu hmatu, když je obojí použito na stejné místo v notové osnově. Tato hodnota dostane přednost před nastavením Výchozí svislá

poloha popsaným výše. Uživatel si může vybrat umístění značky pro akord pod nákras hmatu zadáním záporné hodnoty.

- **Nejmenší vzdálenost mezi akordovými značkami:** Nejmenší dovolené místo mezi značkami akordů.
- **Vzdálenost taktové čáry:** Zvětší vzdálenost mezi koncovou značkou pro akord v taktu a následující taktovou čarou. *Můžete* chtít upravit tuto hodnotu, pokud je v notovém zápisu opakující se problém s překrýváním mezi koncovou značkou pro akord v jednom taktu a následující značkou akordu.

Kapodastr: Zadejte číslo polohy kapodastru, v níž chcete zobrazit náhradní akordy, v závorkách, pro všechny značky akordů v notovém zápisu.

Nákresy hmatu:

- **Výchozí svislá poloha:** Vzdálenost v jednotkách mezery (sp) od nově použitého nákresu hmatu po notovou osnovu. Je možné použít záporné hodnoty.
- **Měřítko:** Zvětšit nebo zmenšit velikost nákresu hmatu v notovém zápisu.
- **Velikost čísla pro posun pražce:** Zvětšit nebo zmenšit velikost čísla pražce zobrazeného vedle nákresu.
- **Posun vlevo/vpravo:** Zobrazit číslo pražce v nákresu hmatu nalevo nebo napravo.
- **Tloušťka čáry barré:** Udělá čáry barré v nákresech hmatu tlustší nebo tenčí.

Styl → Obecné... → Číslovaný bas

Číslovaný bas

Písmo: MuseScore Figured Bass

Velikost: 8,0 bodů

Svislá poloha: 6,00 sp od vrchní linky notové osnovy

Výška řádku: 100% z výšky písma

Zarovnání

Nahoře

Dole

Styl

Novodobý

Historický

Volby pro písmo číslovaného basu, styl a zarovnání. Podívejte se také na [Číslovaný bas](#)

Styl → Obecné... → Artikulace a ozdoby

Artiklace a ozdoby

Vzdálenost od notové hlavičky: 1,00 sp Velikost artiklace: 100%

Vzdálenost nožiček: 1,80 sp

Vzdálenost artiklace: 1,00 sp

Symbol	Ukotvení
Koruna	Nad osnovou
Krátká koruna	Nad osnovou
Dlouhá koruna	Nad osnovou
Velmi dlouhá koruna	Nad osnovou
Akcent	Automaticky nad/pod akordem
Staccato	Automaticky nad/pod akordem
Staccatissimo	Automaticky nad/pod akordem
Tenuto	Automaticky nad/pod akordem
Portamento	Automaticky nad/pod akordem
Silný akcent	Automaticky nad/pod akordem
Zesílit (Fade in)	Automaticky nad/pod akordem
Zeslabit (Fade out)	Automaticky nad/pod akordem
Zesílit a zeslabit (Volume swell)	Automaticky nad/pod akordem
Pilovité pomalé vibrato	Automaticky nad/pod akordem
Široké pilovité pomalé vibrato	Automaticky nad/pod akordem

Artiklace a ozdoby

Vzdálenost od notové hlavičky: 1,00 sp Velikost artiklace: 100%

Vzdálenost nožiček: 1,80 sp

Vzdálenost artiklace: 1,00 sp

Symbol	Ukotvení
Koruna	Nad osnovou
Krátká koruna	Nad osnovou
Dlouhá koruna	Nad osnovou
Velmi dlouhá koruna	Nad osnovou
Akcent	Automaticky nad/pod akordem
Staccato	Automaticky nad/pod akordem
Staccatissimo	Automaticky nad/pod akordem
Tenuto	Automaticky nad/pod akordem
Portamento	Automaticky nad/pod akordem
Silný akcent	Automaticky nad/pod akordem
Zesílit (Fade in)	Automaticky nad/pod akordem
Zeslabit (Fade out)	Automaticky nad/pod akordem
Zesílit a zeslabit (Volume swell)	Automaticky nad/pod akordem
Pilovité pomalé vibrato	Automaticky nad/pod akordem
Široké pilovité pomalé vibrato	Automaticky nad/pod akordem

Poloha artiklace se zřetelem k notám a notovým osnovám

Styl → Obecné... → Posuvky

Odrážky v předznamenáních

- Jen při změně na C dur / a moll
- Před předznamenáním při změně na méně křížků nebo bé
- Po předznamenání při změně na méně křížků nebo bé, před předznamenáním při změně z křížků na bé nebo naopak

Volby pro změny posuvek a předznamenání

Styl → Obecné... → Nepravidelné rytmické skupiny

Nepravidelné rytmické skupiny

Svislý odstup od not

Největší sklon: 0,50 sp

Svislá vzdálenost od nožičky: 0,25 sp

Vodorovná vzdálenost od notové hlavičky: 0,50 sp

Vyhybat se notovým osnovám

Vodorovný odstup od not

Vzdálenost před nožičkou první noty: 0,50 sp

Vzdálenost před hlavičkou první noty: 0,00 sp

Vzdálenost za nožičkou poslední noty: 0,50 sp

Vzdálenost za hlavičkou poslední noty: 0,00 sp

Tlačítko Použít a OK

Pomocí tlačítka Použít můžete vidět (bez zavření okna), jak vypadají provedené změny. Tlačítkem OK se změny udělané v notách uloží a okno se zavře.

Použití na všechny party najednou

Když jste na kartě pro part, zatímco měníte rozvržení a formátování, můžete použít tlačítko Použít na všechny party, aby se použily všechny změny (buď v Rozvržení → Nastavení strany... nebo Styl → Obecné...) aby se použila nová nastavení na všechny party jen na jedno klepnutí.

Uložení/nahrání stylu

Je snadné přesunout celou sadu stylů (veškerá nastavení obecného stylu, všechny styly textu a nastavení strany) z jednoho notového zápisu do jiného pomocí funkcí pro **uložení/nahrání stylu**.

Pro **uložení** vlastního stylu:

- Jděte do Styl → Uložit styl....
- Pojmenujte a uložte **soubor se stylem** (výchozí složka je nastavena v Nastavení). Styly jsou uloženy jako soubory *.mss.

Poznámka: Také můžete stanovit upřednostňovaný styl pro notové zápisy a party v části s nastaveními pro MuseScore Noty.

Pro **nahrání** vlastního stylu:

- Jděte do Styl → Nahrát styl....
- Procházejte souborový systém a vyberte soubor se stylem (.mss) a klepněte na Otevřít (nebo na soubor dvakrát klepněte).

Všechny stávající styly v notovém zápisu budou obnoveny automaticky.

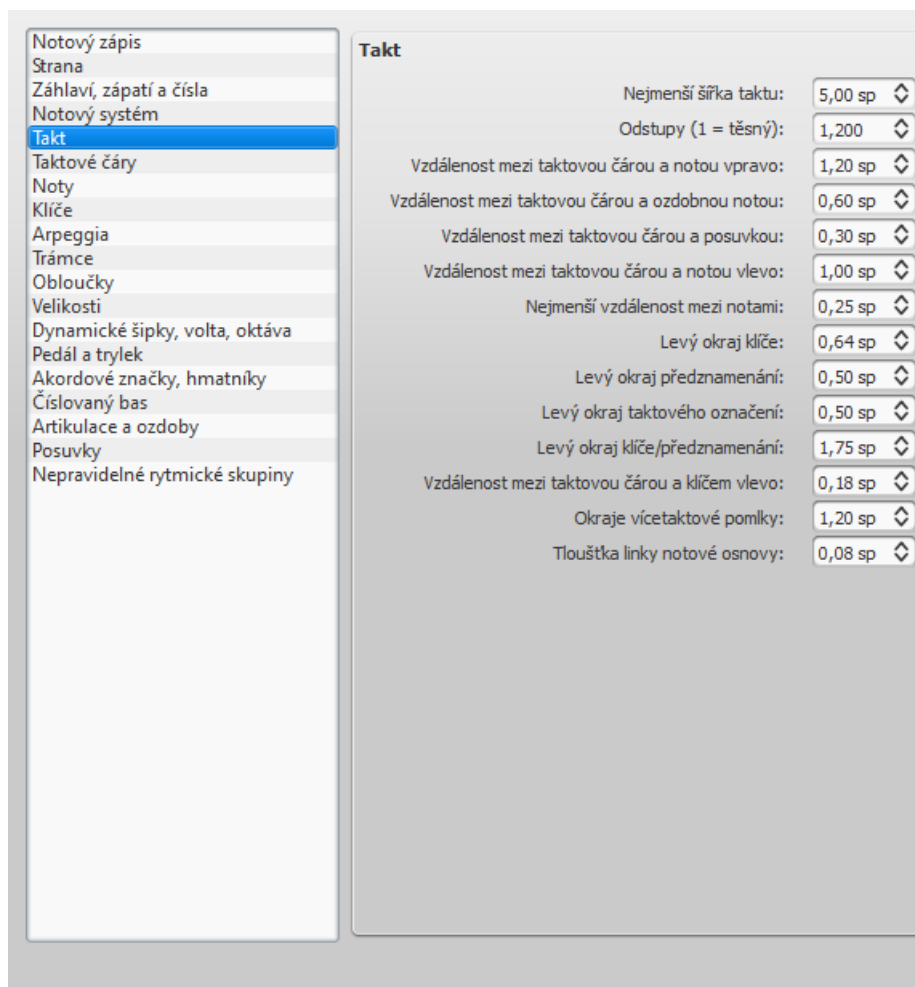
Podívejte se také na

- [jak upravit mezery mezi notami](#)
- [Aktualizace z MuseScore 1.x, místní přerozvržení](#)

Vnější odkazy

- [Návod – jak vytvořit notový zápis osnov pro tisk \(MSN\)](#)
- [MuseScore v 10 snadných krocích: Část 10A rozvržení a formátování \(obrazový návod\)](#)
- [MuseScore v 10 snadných krocích: Část 10B rozvržení a formátování \(obrazový návod\)](#)

Obecný styl: takt



V nabídce Styl → Obecné → Takt můžete nastavit vzdálenosti různých prvků v rámci taktu.

Poznámka: Během změny vzdáleností mezi notami a pomlkami se MuseScore vždy snaží zachovat nejlepší rozmístění vzhledem k zobrazení notového zápisu v tisku. Po úpravě vzdáleností mezi prvky zachovává MuseScore typografii standardního notového zápisu (vzdálenosti mezi kratšími hodnotami not jsou kratší a naopak). Prvky, které jsou navázány na noty nebo pomlky (prstoklad, dynamické šipky, linky a podobně) budou posunuty spolu s notou anebo pomlkou. Nemusíte se proto zabírat samostatným přesouváním těchto prvků.

Všechna nastavení spojená se šířkou taktu a rozmístěním not jsou **minimem**. Takty jsou v případě potřeby automaticky natáhnuty v rozmezí obou okrajů.

Volby

Všechny parametry zde používají jednotku **mezery notové osnovy**, zkráceně **sp** (spatium). Mezera notové osnovy je svislá vzdálenost mezi linkami (čarami) notové osnovy (pětlinková notová osnova má čtyři mezery notové osnovy). Stejná měrná jednotka se používá i pro vodorovné vzdálenosti a v některých případech tak musíte vzdálenost mezery notové osnovy vnímat (ve své mysli provést natočení) v 90 stupňovém úhlu. Měření pomocí mezer notové osnovy umožňuje, v případě, že měníte velikost notové osnovy, úměrné měnění všech prvků v notovém zápisu. Na podrobnosti se podívejte v [nastavení strany: mezera osnovy/měřítko](#).

- **Nejmenší šířka taktu**
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.
- **Odstupy (1 = těsný)**
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).

Poznámka: Changes to an individual measure's **Stretch** (under Layout → Increase Stretch, Decrease Stretch) are calculated after, and proportional to, the global **Spacing** setting.

- **Vzdálenost mezi taktovou čarou a notou vlevo**
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).
The following two options set the distance between barlines and specific elements that may come between a barline and the first note in a measure, independent of the **Barline to note distance** setting.
- **Vzdálenost mezi taktovou čarou a ozdobnou notou**
Sets the distance between a barline and a grace note that occurs before the first actual note in a measure.
- **Vzdálenost mezi taktovou čarou a posuvkou**
Sets the distance between a barline and an accidental placed before the first note in a measure.
- **Vzdálenost mezi taktovou čarou a notou vlevo**
- **Nejmenší vzdálenost mezi notami**
Specifies the smallest amount of space MuseScore will allow after each note (depending on other factors, *more* space may be allowed).
- **Levý okraj klíče**
Sets the distance between the very beginning of each line and the clef. (This option is rarely needed.)
- **Levý okraj předznamenání**
Sets the distance between the key signature and the clef preceding it.
- **Levý okraj taktového označení**
Sets the distance between the time signature and the key signature or clef preceding it.
- **Levý okraj klíče/předznamenání**
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.)
- **Vzdálenost mezi taktovou čarou a klíčem vlevo**
Sets the distance between a barline and a clef change preceding it.
- **Okraje vícetaktové pomlky**
Sets the distance between a multimeasure rest and the barlines on either side.
- **Tloušťka linky notové osnovy**
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.

Nastavení strany

Rozvržení → **Nastavení strany...** (jako Styl → Obecné...) umožňuje změnu rozvržení a formátování notového zápisu. Dialog pro nastavení strany ovládá obecné volby pro formátování včetně **velikosti strany**, **tisknutelných okrajů** a toho, jak je velká **mezera osnovy (měřítko)**. Nastavení strany je prvním místem, kam jít, když je potřeba udělat velikost not větší nebo menší.

Velikost strany

Zde můžete vybrat formát papíru, buď podle obvyklého názvu (např. Letter nebo A4), nebo zadáním výšky a šířky buď v mm nebo v palcích (k vybrání toho, jakou měřicí jednotku použít, použijte kulaté přepínače). Počáteční výchozí velikost strany závisí na nastavení vašeho jazyka — ve Spojených státech je běžnou velikostí papíru Letter. V Čechách, na Moravě a ve Slezsku to je A4.

Také můžete pomocí kulatých přepínačů zvolit postavení not v natočení **na šířku** nebo na **výšku**. Před verzí MuseScore 2.1 povolilo zrušení zaškrtnutí **Na šířku** formát **Na výšku**. Volitelně můžete použít **dvoustranné** rozvržení (dvoustrana, to jest formát knihy, se zrcadlením levého a pravého okraje pro sudé a liché strany — podívejte se [níže](#)).

Okraje strany

Nastavení pro **okraje sudých stran** a **okraje lichých stran** umožňuje stanovení tisknutelné oblasti stran. Stranou měnění okrajů okolo not na straně, jsou jiná nastavení, jako je umístění záhlaví a zápatí, počítána v poměru ke zde stanoveným okrajům.

Pokud je vybráno zaškrťovací okénko Dvoustrana pod Velikost strany, můžete okraje nastavit odlišně, aby zrcadlily liché a sudé strany. Jinak lze změnit jen jednu sadu okrajů, použije se ale na všechny strany.

Pro zobrazení okrajů stran v notovém zápisu na obrazovce (třebaže nikoli v tisku) jděte do Pohled → Ukázat okraje stran.

Mezera osnovy/měřitko

Mezera osnovy (sp) je velikost mezery mezi dvěma řádky notové osnovy (nebo jedna čtvrtina velikosti plné pětlinkové notové osnovy). Protože se do té mezery vejdou noty, řídí i velikost notových hlaviček, a postupně úměrně velikost notových nožiček, posuvek, klíčů atd. Vedle toho jsou mnohé další formátovací volby vymezeny v mezích jednotky mezery (**sp**) jako jednotky měření (např. 5,0 sp). Protože změna velikosti mezery osnovy má úměrný účinek na skoro vše, někdy se jí říká **měřitko**.

Poznámka: Změna měřítka vždy nezmění počet notových systémů na straně, protože vzdálenost notových systémů může kolísat v mezích hodnotách nastavených v Nejmenší vzdálenost mezi notovými systémy a Největší vzdálenost mezi notovými systémy (podívejte se na Styl → Obecné... → Strana).

Různé

Číslo první strany nastavuje číslo první strany určitého notového zápisu. Číslo stran menší než 1 nebudou vytištěna —

např. nastavení čísla první strany na -1 povede k tomu, že na první a druhé straně se neukáže žádné číslo strany, a číslo strany **1** se objeví na třetí straně.

Tlačítko Použít na všechny party je dostupné při měnění **partu**, spíše než hlavního notového zápisu (podívejte se navytažení partů). Pokud změníte nastavení strany jednoho partu a chcete, aby měl zbytek partů stejné nastavení, tímto tlačítkem se změna použije na všechny party najednou.

Zalomení a odstupy

Zalomení stran, zalomení řádků (zalomení osnov) nebo **zalomení úseků** lze vynutit přetažením odpovídajícího symbolu z palety se zalomeními na prázdné místo taktu nebo na vodorovný rámeček v notovém zápisu. Zalomení se provede po vybraném taktu nebo rámečku. Modré značky pro zalomení jsou viditelné na obrazovce, ale neobjevují se v tisku.

Paleta **Zalomení a odstupy** v rozšířené pracovní ploše obsahuje následující netisknutelné symboly:



- **Zalomení notového systému** přinutí následující část notového zápisu, aby začínala v novém notovém systému.
- **Zalomení strany** přinutí následující část notového zápisu, aby začínala na nové straně.
- **Zalomení hudebního oddílu** rozdělí notový zápis do hudebních oddílů (viz níže), a přinutí další část notového zápisu, aby začínala v novém notovém systému. V případě potřeby může být spojeno se zalomením strany.
- **Vymezovače odstupů** vypadají jako šipky dolů/nahoru a používají se na zvětšení mezery mezi dvěma sousedícími notovými osnovami nebo notovými systémy.

Přidání zalomení nebo odstupů

Zalomení je možné použít buď na takt *nebo* na rámeček. **Vymezovač odstupů** (nahoru nebo dolů) je použit *jen* na takt.

Přidání zalomení

Použijte jednu z následujících voleb:

Pro přidání zalomení nebo vymezení odstupů:

- Vyberte takt nebo rámeček, potom dvakrát klepněte na symbol pro zalomení vpaletě.
- Táhněte symbol pro zalomení nebo vymezovač odstupů z palety na takt nebo rámeček.
- Pouze pro *zalomení notového systému* klepněte na taktovou čáru a stiskněte klávesu Enter. Pro odstranění zalomení notového systému ji stiskněte znovu.
- Pouze pro *zalomení stran* klepněte na taktovou čáru a stiskněte klávesu Ctrl+Enter (Mac: Cmd+Return). Pro odstranění zalomení strany ji stiskněte znovu.

Zalomení je vloženo *za* označeným taktom nebo rámečkem. Modré symboly pro zalomení jsou viditelné na obrazovce, ale neobjeví se ve výtiscích.

Poznámka 1: Jak přidat nebo odstranit zalomení notových systémů v *celém* nebo v *části* notového zápisu se podívejte v přidání/odstranění zalomení notových systémů.

Poznámka 2: Jak rozdělit takt se podívejte v operacích s takty: rozdělení a spojení.

Přidání vymezovače odstupů

Použijte některou z následujících voleb:

- Vyberte takt, potom dvakrát klepněte na symbol vymezovače odstupů vpaletě.
- Táhněte symbol vymezovače odstupů z palety na takt nebo rámeček.

Modré symboly vymezovačů odstupů jsou viditelné na obrazovce, ale neobjeví se ve výtiscích.

Poznámka: Vymezovače odstupů jsou navrženy jen pro *místní* úpravy. Pokud chcete upravit mezeru mezi notovými osnovami v *celém* notovém zápisu, použijte místo toho nastavení v Styl → Obecné... → Strana.

Upravení vymezovače odstupů

Pro upravení výšky **vymezovače odstu** vyberte jednu z těchto voleb:

- Dvakrát klepněte na vymezovač odstu a táhněte modrý koncový úchop nahoru a dolů.
- Dvakrát klepněte na vymezovač odstu a použijte směrové klávesy ↑ ↓ a/nebo Ctrl+↑ ↓ pro posunutí koncového úchopu nahoru a dolů.
- Klepněte (nebo dvakrát klepněte) na vymezovač odstu a ve správci upravte vlastnost výšky.

Smazání zalomení nebo odstu

Pro smazání zalomení nebo vymezení odstu:

1. Jednou klepněte na zalomení nebo vymezení odstu (změní se na tmavě modré, aby se ukázalo, že je vybráno)
2. Stiskněte klávesu Del

Zalomení hudebního oddílu

Zalomení hudebního oddílu se, jak napovídá název, používá k vytváření samostatných hudebních oddílů v notovém zápisu. Tak jako **zalomení notového systému** přinutí další takt nebo rámeček, aby začínaly nový notový systém, a v případě potřeby je lze použít ve spojení se **zalomením strany**.

Zalomení hudebního oddílu by se dalo například použít na rozdělení skladby do samostatných vět.

Každý hudební oddíl může mít své vlastní číslování taktů nezávislé na zbytku notového zápisu. Ve výchozím nastavení je první takt hudebního oddílu číslován **1** (podívejte se na obrázek níže), ač tak jako první takt notového zápisu, číslo není zobrazeno, dokud není nastaveno v dialogu s vlastnostmi taktu. Tým dialog lze použít ke změně číslování dle vaší volby.

Pokud na začátku nového hudebního oddílu změníte taktové označení nebo předznamenání, nebude předtím na konci předchozího hudebního oddílu žádné upozornění na změnu označení. Podívejte se na příklad níže:



Když přehráváte notový zápis, program mezi každé dva hudební oddíly přidá krátkou přestávku. Kromě toho *první taktová čára konce repetice* v hudebním oddílu ukazatel přehrávání vždy pošle na začátek hudebního oddílu, takže *taktová čára začátku repetice* je volitelná.

Vlastnosti zalomení hudebního oddílu

Klepněte na zalomení hudebního oddílu pravým tlačítkem myši a vyberte **Vlastnosti zalomení hudebního oddílu...** pro vymezení:

- Délky přestávky
- Zda první notový systém nového hudebního oddílu ukazuje dlouhé názvy nástrojů
- Zda v novém hudebním oddílu začíná číslování taktů od 1

Podívejte se také na

- Nástroj na přidání/odstranění zalomení notových řádků

Rámečky

Rámeček je obdélníková nádoba na prázdné místo, text nebo obrázky v notovém zápisu. Může být jedním ze tří druhů:

- Vodorovný: Používá se na vytvoření zalomení v určitém notovém systému. Může obsahovat text nebo obrázky.
- Svislý: Vkládá se nad nebo pod určitý notový systém. Může obsahovat text nebo obrázky.
- Text: Vkládá se nad nebo pod určitý notový systém. Může obsahovat pouze jednu položku text.

Vodorovný rámeček

Vodorovné rámečky zalamují notovou osnovu. Šířka je nastavitelná a výška odpovídá aktuální výšce osnovy. Vodorovné rámečky je například možné použít na odsazení cody.

Vodorovné rámečky se používají na vytváření zalomení v notovém systému. Například můžete:

- Vytvořit codu s upravitelnou mezerou oddělující ji od zbytku notového zápisu (jako v příkladu níže).



- Vytvořit odstup na začátku notového zápisu, kde není žádný název notové osnovy, aby měl tu samou funkci.
- Vytvořit upravitelný pravý okraj na konci notového systému.
- Vytvořit místo pro nějaký text nebo obrázek(y).
- Vytvořit místo mezi 'historickým začátkem' a začátkem moderní edice.

Jak vložit nebo připojit vodorovný rámeček se podívejte ve [vytvoření rámečku](#).

Výška rámečku je stejná jako výška rodičovského notového systému a jeho šířku lze upravit dvojitým klepnutím myši na rámeček a tažením úchopu tam a zpět. Jedno klepnutí na rámeček umožní ve správci upravit několik parametrů:

Mezera vlevo: ?

Mezera vpravo: ?

Šířka: Upraví šířku rámečku.

(Poznámka: Tažením úchopu nazpátek přes levý okraj rámečku, je možné vytvořit vodorovný rámeček o záporné šířce. Toto však není standardní vlastnost a jakmile budete hotovi s úpravami, rámeček nemůžete vybrat znovu).

Pro přidání jednoho nebo více textových předmětů nebo obrázků do rámečku na něj klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte Přidat → Text nebo Přidat → Obrázek.

Vodorovný rámeček je také možné vložit dosvislého rámečku nebo textového rámečku klepnutím pravým tlačítkem myši na rámeček a vybráním Přidat → Vložit vodorovný rámeček. Je automaticky zarovnan vlevo a vyplní celý svislý rámeček. Dvojitě klepnutí na rámeček umožní upravení šířky pomocí upravitelického úchopu. Pro zarovnání vpravo jej pomocí myši táhněte přes svislý rámeček, přičemž se zmenší.

Svislý rámeček

Svislé rámečky poskytují prázdné místo mezi, před nebo po notových systémech. Může obsahovat jeden nebo více textových předmětů a/nebo obrázky. Výška je nastavitelná a šířka se rovná šířce notového systému.



Svislý rámeček můžete použít na:

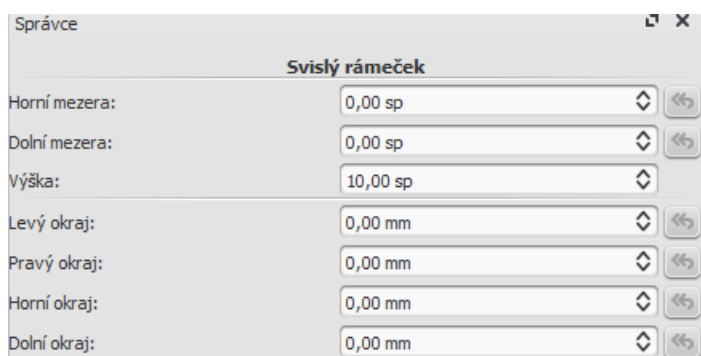
- Vytvoření oblasti v přední části notového zápisu pro název skladby, podnázev skladby, skladatele, textaře atd. (podívejte se níže).
- Přidání textu písně s jedním nebo více sloupci.

Jak vložit nebo připojit svislý rámeček se podívejte ve [vytvoření rámečku](#).

Svislý rámeček je automaticky vytvořen na začátku notového zápisu – ukazuje název, podnázev skladatele, textaře atd. – když vyplníte pole s údaji poskytovaná v [průvodci novým notovým zápisem](#).

Pokud notový zápis svislý rámeček nemá na začátku, jeden je automaticky vytvořen, když klepnete pravým tlačítkem myši na prázdné místo a vyberete Text → Název/Podnázev/Skladatel/Textař.

Vybrání rámečku umožní upravení různých parametrů ve správci:



Horní mezera: Upraví vzdálenost mezi rámečkem a prvkem nad ním (záporné hodnoty v současnosti nejsou podporovány).

Dolní mezera: Upraví vzdálenost mezi rámečkem a prvkem pod ním (záporné hodnoty lze zadat).

Výška: Upraví výšku rámečku.

Levý okraj: Posune vlevo zarovnané textové předměty doprava.

Pravý okraj: Posune vpravo zarovnané textové předměty doleva.

Horní okraj: Posune nahoru zarovnané textové předměty dolů (podívejte se také na [naStyl](#) → [Obecné...](#) → [Strana](#)).

Dolní okraj: Posune dolů zarovnané textové předměty nahoru (podívejte se také na [Styl](#) → [Obecné...](#) → [Strana](#)).

Dvojitě klepnutí na svislý rámeček umožní změnu vlastnosti výšky pomocí upravovacího úchopu. Toto je užitečné na upravení místa mezi určitými notovými systémy.

Klepnutí pravým tlačítkem myši na rámeček vyvolá nabídku umožňující vytvoření předmětu uvnitř rámečku: může to být text (text, název, podnázev, skladatel, textař a název partu), [obrázek](#) nebo [vodorovný rámeček](#). Můžete v rámečku vytvořit tolik předmětů, kolik chcete. Každý předmět je možné přesunout a použít na něj styl nezávisle na jiných předmětech. Textové předměty lze umísťovat uvnitř nebo vně hranic rámečku.

Každý textový předmět vytvořený uvnitř rámečku lze posunout klepnutím levým tlačítkem myši na něj a tažením (použijte tlačítko **Ctrl** nebo **Shift** na omezení pohybu ve vodorovném nebo svislém směru). Také na textový předmět můžete klepnout a ve **správci** udělat úpravy barvy, viditelnosti, vodorovného posunu a svislého posunu. Klepnutím pravým tlačítkem myši na textový předmět otevře nabídku umožňující použití jedinečného stylu na text (vlastnosti textu) nebo změnění celkového stylu té třídy předmětu (styl textu).

Textový rámeček

Textový rámeček vypadá stejně jako svislý rámeček – a sdílí některé z jeho vlastností – je ale navržen výhradně k tomu, aby uživateli umožnil rychlé a snadné zadávání textu: jakmile je rámeček vytvořen, uživatel může začít psát. Na rozdíl od svislého rámečku je povolen jen jeden textový předmět na rámeček, výška se automaticky rozšíří, aby seděla k obsahu, a není tu žádný úchop na upravení výšky.

Jak vložit nebo připojit textový rámeček se podívejte [ve vytvoření rámečku](#).

Vybrání rámečku (*ne* textového předmětu) umožní upravení různých parametrů ve správci:

Horní mezera: Upraví vzdálenost mezi rámečkem a prvkem nad ním (záporné hodnoty v současnosti nejsou podporovány).

Dolní mezera: Upraví vzdálenost mezi rámečkem a prvkem pod ním (záporné hodnoty lze zadat).

Výška: Na textové rámečky nepoužitelné.

Levý okraj: Posune vlevo zarovnané textové předměty doprava.

Pravý okraj: Posune vpravo zarovnané textové předměty doleva.

Horní okraj: Posune nahoru zarovnané textové předměty dolů.

Dolní okraj: Posune dolů zarovnané textové předměty nahoru.

Také na textový předmět můžete klepnout a ve **správci** udělat úpravy barvy, viditelnosti, vodorovného posunu a svislého posunu.

Vytvoření rámečku

Nejprve vyberte takt, před který se má rámeček vložit. Příkaz pro vložení rámečku se nachází v nabídce **Přidání** → **Rámečky**. Rámeček je vložen před vybraný takt.

Rámeček lze přidat i do textu. Podívejte se na [styl textu](#).

Vložení rámečku do notového zápisu

1. **Vyberte** takt.
2. Vyberte jednu z následujících voleb:
 - V nabídce vyberte **Přidání** → **Rámečky** → **Vložit...**
 - Klepněte pravým tlačítkem myši na prázdné místo v okně s notovým zápisem a vyberte **Rámečky** → **Vložit...**

Připojení rámečku k notovému zápisu

Vyberte jednu z následujících voleb:

- V nabídce vyberte **Přidání** → **Rámečky** → **Připojit...**
- Klepněte pravým tlačítkem myši na prázdné místo v okně s notovým zápisem a vyberte **Rámečky** → **Připojit...**

Smazání rámečku

Vyberte rámeček a stiskněte **Del**.

Použití zalomení

Na rámečky stejně tak jako na takty lze použít [zalomení](#) řádku, strany nebo hudebního oddílu. Použijte jeden ze dvou způsobů:

- Vyberte rámeček a dvakrát klepněte na symbol pro zalomení vpaletě (například v paletě zalomení a odstupy).
- Táhněte symbol pro zalomení z palety na rámeček.

Podívejte se také na

- [Vlastnosti textu](#) — dát viditelný rámeček (okraj) okolo textu

Vnější odkazy

- [Jak do notového zápisu přidat blok textu](#) ↗
- [Formátování strany v MuseScore 1.1 - 1. Rámečky, text a zalomení řádků](#) ↗ [obraz]

Obrázky

Můžete do svého notového zápisu pro ilustraci vložit **obrázky**, nebo přidat symboly, jež nejsou přítomny v běžných paletách.

Pro přidání obrázku soubor s obrázkem táhněte a upusťte na notový zápis, buď na rámeček nebo na notu nebo na pomlku v notovém zápisu.

Případně do rámečku klepněte pravým tlačítkem myši, vyberte Přidání → Obrázek, potom obrázek zvolte ve voliči souborů.

MuseScore podporuje následující obrázkové formáty:

- PNG (*.png)
- Soubory JPEG (*.jpg a *.jpeg)
- Soubory SVG (*.svg) (MuseScore v současnosti nepodporuje stínování, rozmazání, stříhání nebo zastírání SVG.)

Podívejte se také na

- [Zachytávání obrázků](#)
- [Vlastní palety](#) ↗

Vnější odkazy

- [Vytvoření ossia pomocí zachytávání obrázků](#) ↗

Zachytávání obrázků

Zachytávání obrázků umožňuje vytvořit výstřižky obrázků notových zápisů. Lze je zapnout/vypnout tlačítkem pro zachytávání obrázků.

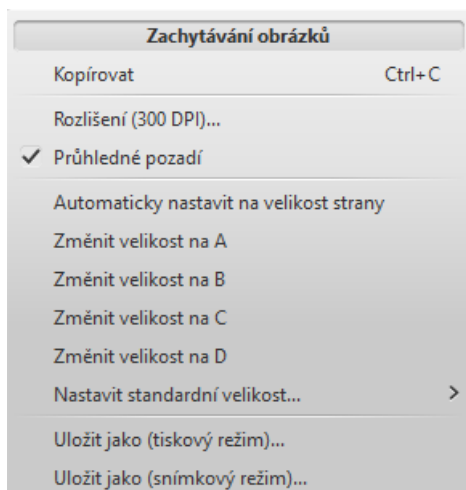


V režimu zachytávání obrázků se obdélník s výběrem udělá pomocí klávesy Shift + tažení myši.



Výběrový obdélník lze přesouvat myší, nebo se dá jeho velikost změnit posunutím některého z osmi úchopů.

Jakmile stanovíte ohraničující okénko obrázkového výstřižku, jež hodláte vytvořit, klepněte pravým tlačítkem myši do obdélníku pro vyvolání související nabídky:



Výsledkem uložení obrázku ve formátu PNG je tento soubor:



Pokud svůj výstřížek uložíte v režimu tisku, objeví se jako výřez notového zápisu v podobě, v jaké by byl vytištěn. V režimu zachytávání obrázků bude obrázek vypadat jako notový zápis na vaší obrazovce (včetně značek pro zalomení řádků atd., které nejsou tištěny; příklad 100 DPI):



Podívejte se také na

- [Obrázky](#)

Vnější odkazy

- [Vytvoření ossia pomocí zachytávání obrázků](#) ↗

Zarovnání prvků

Při tažení prvku:

- Stiskněte **Ctrl** pro omezení pohybu na jenom vodorovný.
- Stiskněte **Shift** pro omezení pohybu na jenom svislý.

Zapadnutí do mřížky

Zapadnutí do mřížky je vlastnost, která umožňuje *tažení* prvku v přesných krocích — užitečné pro přesné umístění.



Pro povolení zapadnutí do mřížky vyberte prvek a klepněte na jedno nebo na obě tlačítka pro zapadnutí do mřížky, která jsou umístěna napravo od vodorovného nebo svislého pole pro posun ve správci. Potom můžete prvek *táhnout* v krocích

stejných, jako jsou **odstupy v mřížce**. Výchozí hodnota je 0,5 jednotky mezery (sp).

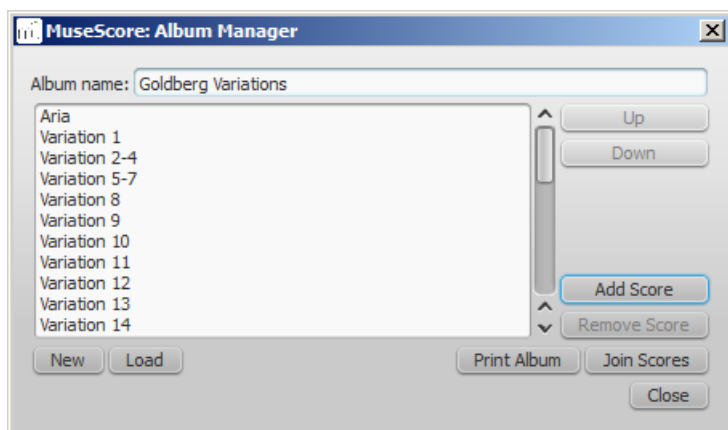
Pro změnu **odstupů v mřížce**:

1. Klepněte ve správci pravým tlačítkem myši na kterékoli z tlačítek pro zapadnutí do mřížky a vyberte Nastavit mřížku.
2. Podle potřeby nastavte hodnoty pro vodorovné a svislé vzdálenosti v mřížce. Všimněte si, že toto je nastavení vyjádřené zlomkem. Výsledkem bude pohyb prováděný v krocích zlomku určitého místa (stejně kroky jako při používání kolečka myši ve správci).

Pokročilá témata

Album

Správce alba umožňuje připravit seznam notových zápisů. Tento seznam je potom možné uložit jako soubor s albem ("*.album").



Tisk alba

Notové zápisy jsou vytištěny ve zvoleném pořadí se správnými čísly stran. Hodnoty posunu v čísle strany jsou potlačeny v Rozvržení → Nastavení strany.... Album je tištěno v jedné tiskové úloze, takže i dvoustranný tisk (duplexní tisknutí) pracuje dle očekávání.

Spojení notových zápisů

Notové zápisy jsou ve vybraném pořadí spojeny do jediného notového zápisu.

Pokud již nejsou přítomna, jsou do posledního taktu nebo rámečku každého notového zápisu přidána zalomení notových systémů a zalomení hudebních oddílů.

Požaduje se, aby měly všechny notové zápisy stejný nebo menší počet partů a notových osnov, než má první notový zápis. Každý part nebo notová osnova, jež nejsou v prvním notovém zápisu, budou ve spojeném notovém zápisu ztraceny.

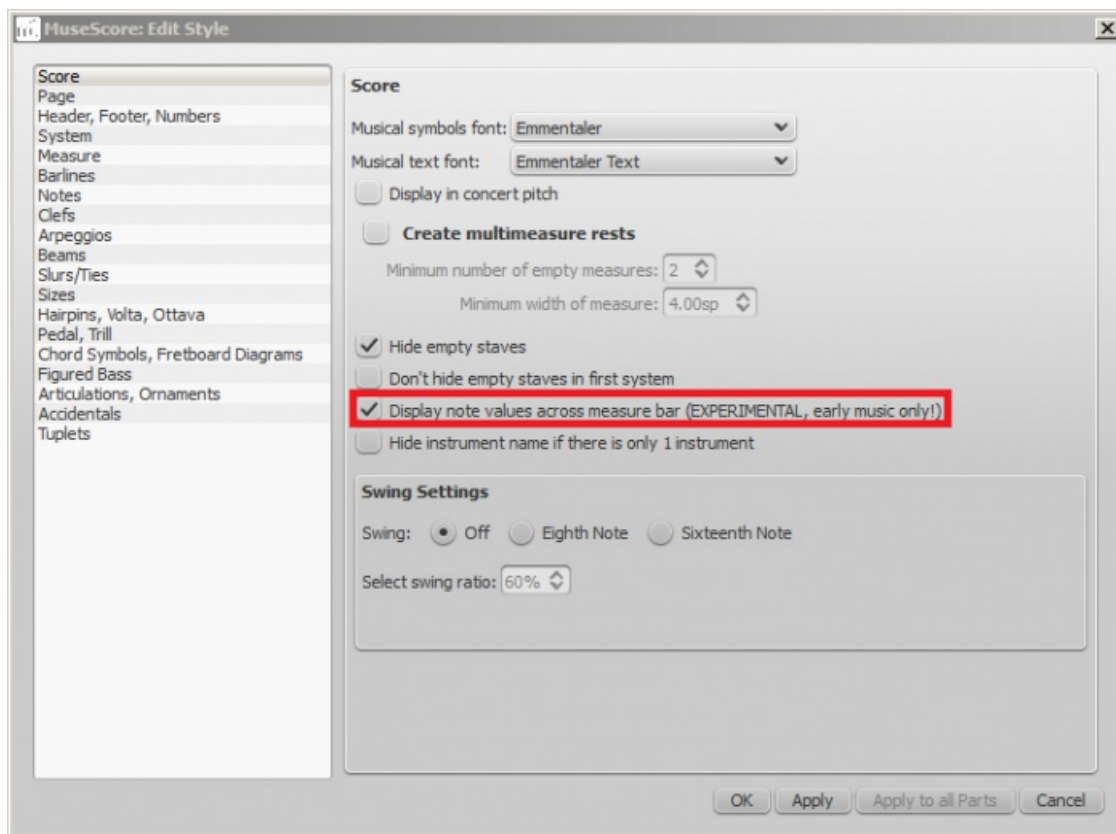
Tyto mají představovat týž nástroj v tomtéž pořadí, v opačném případě přepíše nástroje v prvním notovém zápisu nástroje v následujících notových zápisech.

Funkce pro starou hudbu

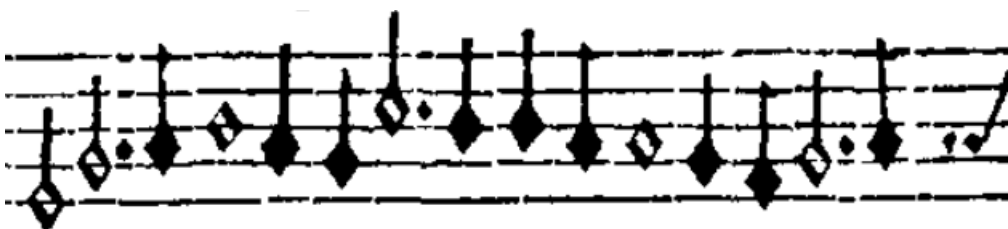
MuseScore 2.0 nabízí několik nových funkcí na tvoření grafických listů staré hudby (obzvláště pro středověkou a renesanční) podobných komerčním vydáním z 20. století a dále.

Notový zápis bez barré

Protože většina renesanční hudby byla psána bez taktů (to jest nerozdělená do taktů), dlouhé noty rozdělené a vázané nad taktovými čarami podstatně mění vzhled notového zápisu. Rozpoznávání rozsáhlých melodických linek a opakovaných motivů se může stát obtížnějším. Z toho důvodu MuseScore poskytuje pokusnou zobrazovací metodu, při níž zůstávají hodnoty not nedotčeny. Tento způsob lze zapnout zaškrtnutím okénka v části Noty dialogu pro styl, který se nachází v Styl → Obecné...



Použijte a zobrazení je okamžitě přizpůsobeno.



Původní notace (De Profundis Clamavi pro 4 hlasy od Nicolase Championa)



Před změnou stylu



Po změně stylu

Uvědomte si, že se tato funkce stále zkouší a může obsahovat chyby. Nejdlejší podporovanou notovou hodnotou je longa (tečkovaná longa is still broken up and tied over).

Abyste se zbavili taktových čar, prostě zrušte zaškrtnutí u okénka "Ukázat taktové čáry" v dialogu s vlastnostmi notové osnovy. Nicméně je tu ještě jiná možnost.

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. This is also possible now: double click a barline, drag the lower end to the top of the staff below it, and drag the upper end to the bottom of the current staff. Do this in precision mode (hold down Shift). Then deselect the barline and the changes should be applied to the entire staff.



It may be easier to use the Inspector to change the numbers manually. To open the Inspector, press **F8** and select a barline. The correct values are:

Default Mensurstrich

Spanned staves	1	2
Span from	0	8
Span to	8	0

You may want to set the barlines back to the default values at the end of the score or a section, but remember to hold down **Ctrl**, or else the entire staff will be reset.

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. The ambitus is located in the palette at the bottom of the Lines section, from there drag it onto a clef. It will automatically detect the range.



The ambitus will consider all measures of music up until the next section break, beyond which a new ambitus may be applied. It can be adjusted manually or automatically in the Inspector. First select the ambitus to adjust. For manual adjustments edit the top and bottom note values. 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](#)

Hlavní paleta

Hlavní paleta umožňuje přistupovat ke všem možným prvkům, jež se dají přidat do vlastních palet, a v případě taktových označení a předznamenání si udělat své vlastní.

Jděte do Pohled → Hlavní paleta... nebo použijte klávesovou zkratku Shift+F9 (Mac: fn+Shift+F9).

Ozdobné noty				<i>cresc.</i> . . .
Klíče	<i>dim.</i> . . .	1.	2.	3.
Předznamenání	2.	8	8	15
Taktová označení	15	22	22	
Taktové čáry				
Linky				
Arpeggia a glissanda		VII		
Nádechy a cézury				
Svorcky				
Artikulace a ozdoby				
Posuvky				
Dynamika				
Prstoklad				
Notové hlavičky				
Tremolo				
Opakování a skoky				
Tempo				
Text				
Zalomení a odstupy				
Dudácké ozdoby				
Trámce				
Rámečky a takty				
Symboly				

Přejetí nad položkou ukazovátkem myši ukáže nástrojovou radu (stručné vymezení černým písmem na žlutém pozadí).

Podívejte se také na

- [Paleta](#)
- [Vlastní paleta](#) ↗
- Nonexistant node nid: 39841

Informace o notovém zápisu

Several meta tags are generated automatically on creation of a score, and more may be created later. These may be used in the Footer / Header of your score.

File → Info shows the values of the existing meta tags (some may be empty).

NOT FOUND: Score_information.png

Preexisting meta tags

Every score has the following meta tags. Some are automatically filled in on score creation, as the following list details:

- **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)
- **platform:** The platform the score was created on: "Microsoft Windows", "Apple Macintosh", "Linux" or "Unknown". Might be empty, when the score got saved in test mode
- **poet:** (empty)
- **source:** (empty)
- **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).

Every *part* has the following meta tags, generated and partly filled on part creation:

- **MuseScore Version:** (empty for linked parts, otherwise same as for score above)
- **Revision:** (same as for score above)
- **API-Level:** (same as for score above)
- **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).

The first three meta tags in the above lists cannot be used in the Header or Footer.

Modify a meta tag

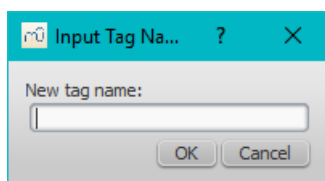
To modify a meta tag of a score with linked parts, make sure the score is in the active tab. To modify a meta tag for an individual part, that part needs to be the active tab.

Go to File → Info and change the current text or fill in the empty field for any of the tags listed.

Add a new meta tag

To add a meta tag to a score with linked parts, make sure the score is in the active tab. To add a meta tag to an individual part, that part needs to be the active tab.

Go to File → Info → New



Fill in the name of your new meta tag and click OK (or Cancel). The meta tag will be added to your tag list. You can then fill in the content of the tag.

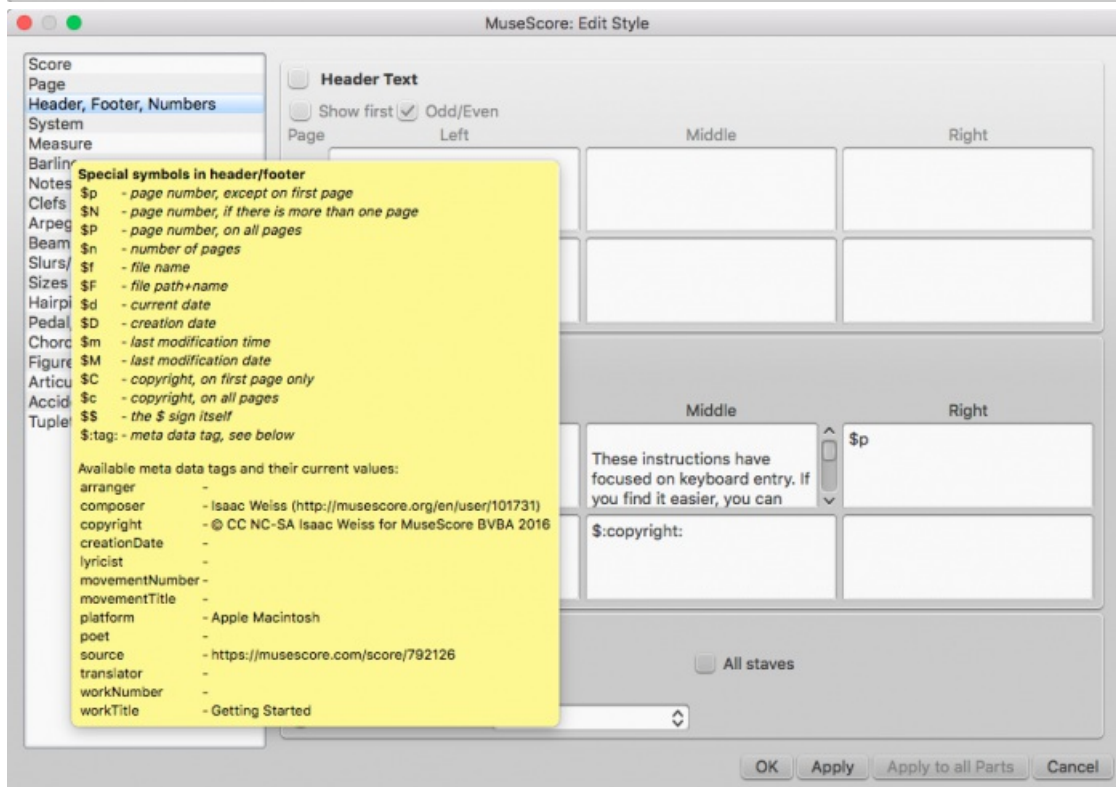
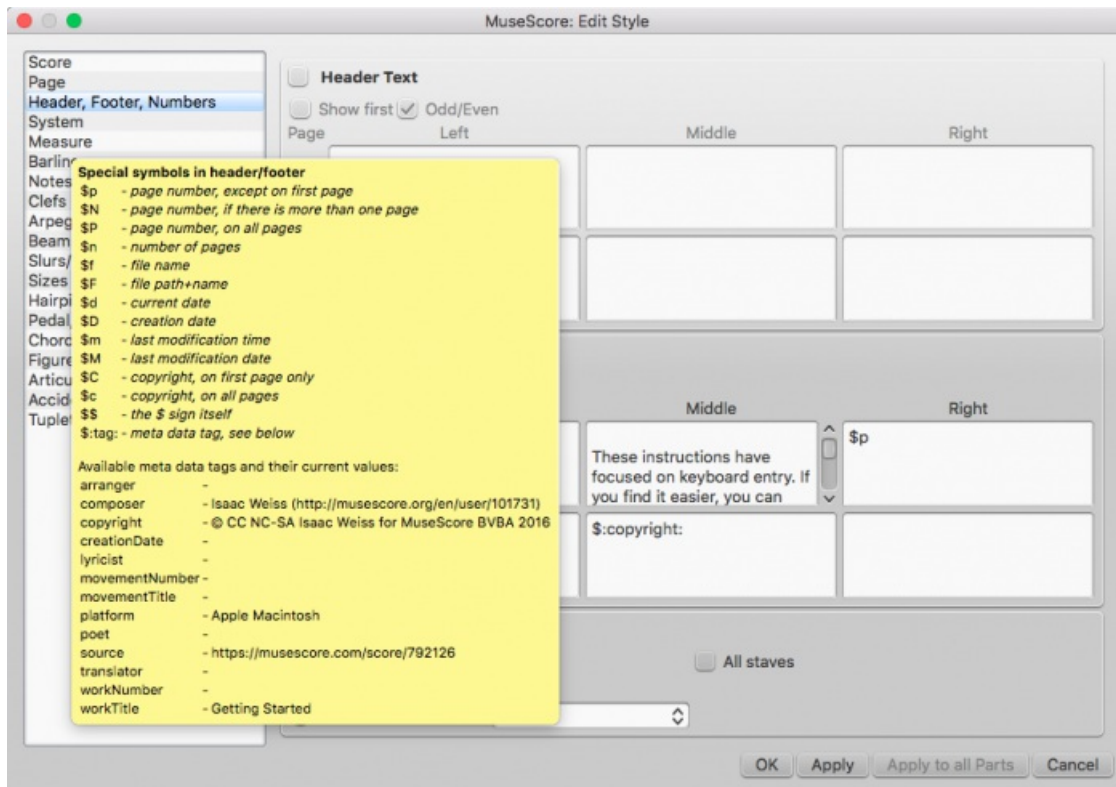
Header/Footer

You can show the content of meta tags in a header or footer for your score. To create a header or footer for a score with linked parts, make sure the score is in the active tab. To create a header or footer for an individual part, that part needs to

be the active tab.

Go to Style → General... to open the Edit Style window and choose Header, Footer, Numbers from the sidebar on the left.

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 use the tags with `$.NameOfTheTag`: in the appropriate boxes to create headers or footers.

Click Apply to see how the header or footer looks in the score. Click OK to assign the header or footer to the score or the active part. If a part is in the active tab, you can also click Apply to all parts if you want that and then OK to leave the dialog. Cancel allows you to exit without applying the changes.

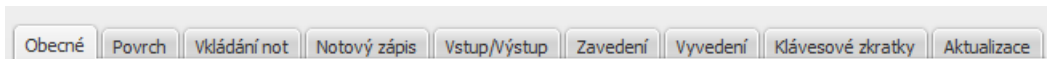
See also

- [Layout and formatting: Header and footer](#)
- [Command line options: Test mode](#)

Nastavení

V MuseScore můžete vytvořit přes přednastavení pracovní plochu s osobním stylem a/nebo přednastavenými složkami. Klepněte na Úpravy → Nastavení... (Mac: MuseScore → Nastavení...):

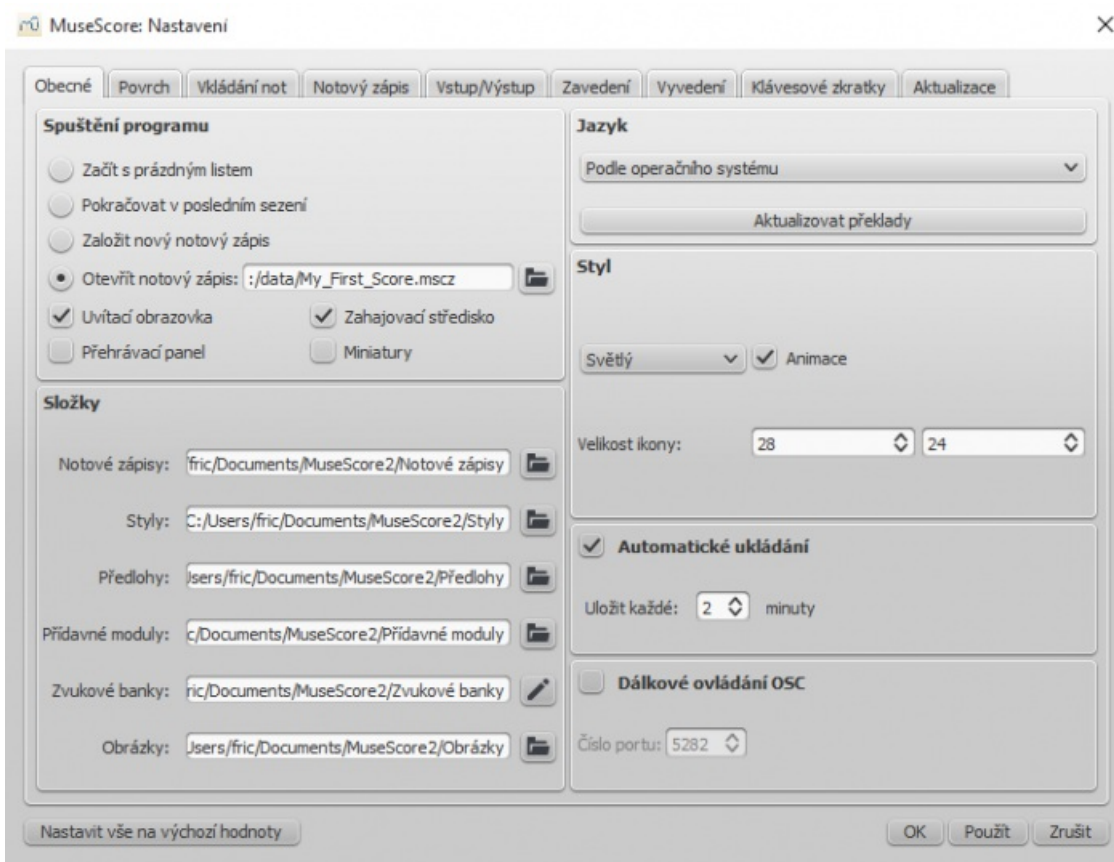
Objeví se následující okno s různými kartami, kterými se budete pohybovat:

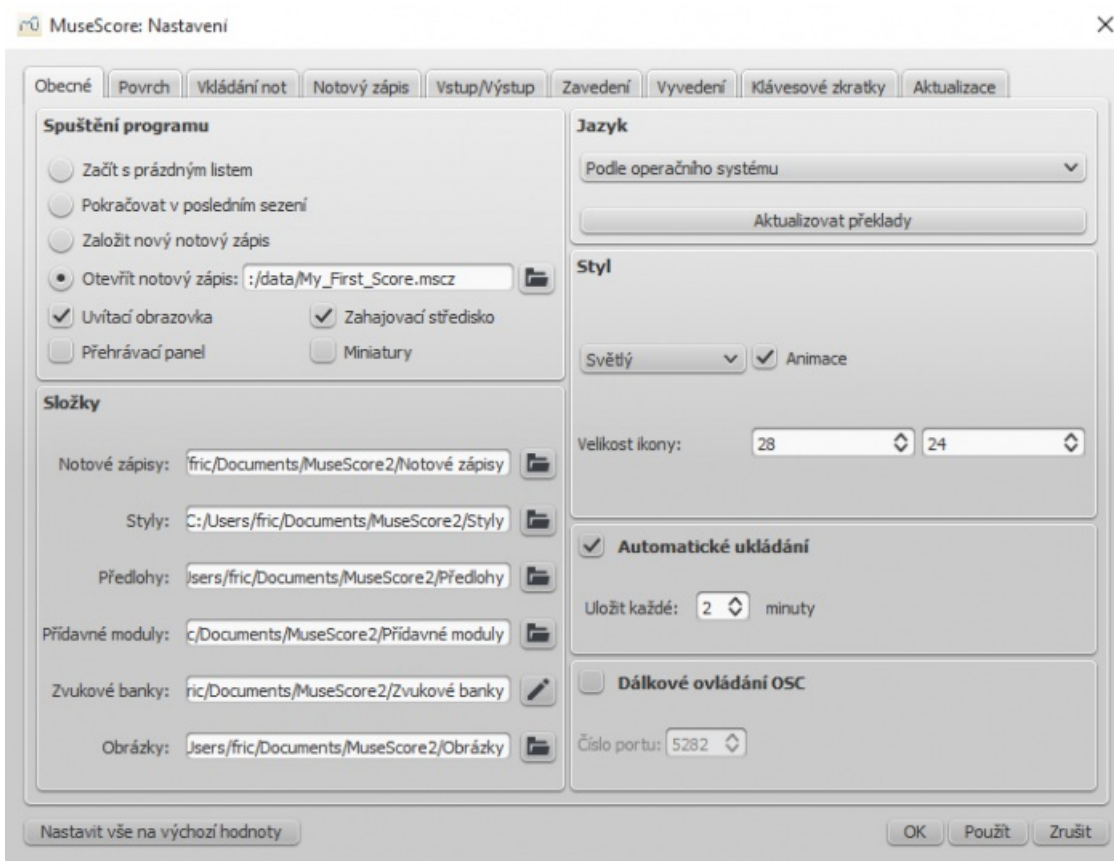


Některé změny mohou k tomu, aby začaly účinkovat, vyžadovat opětovné spuštění (ukončení a opětovné otevření) MuseScore. Poví vám to oznamovací okno, když klepnete buď na Použít nebo na OK.

Vrácení všech nastavení na výchozí hodnoty vrátí MuseScore zpět do stavu, jaký mělo, když jste je čerstvě nainstaloval. Zrušit vrátí zpět všechny právě provedené změny.

Obecné

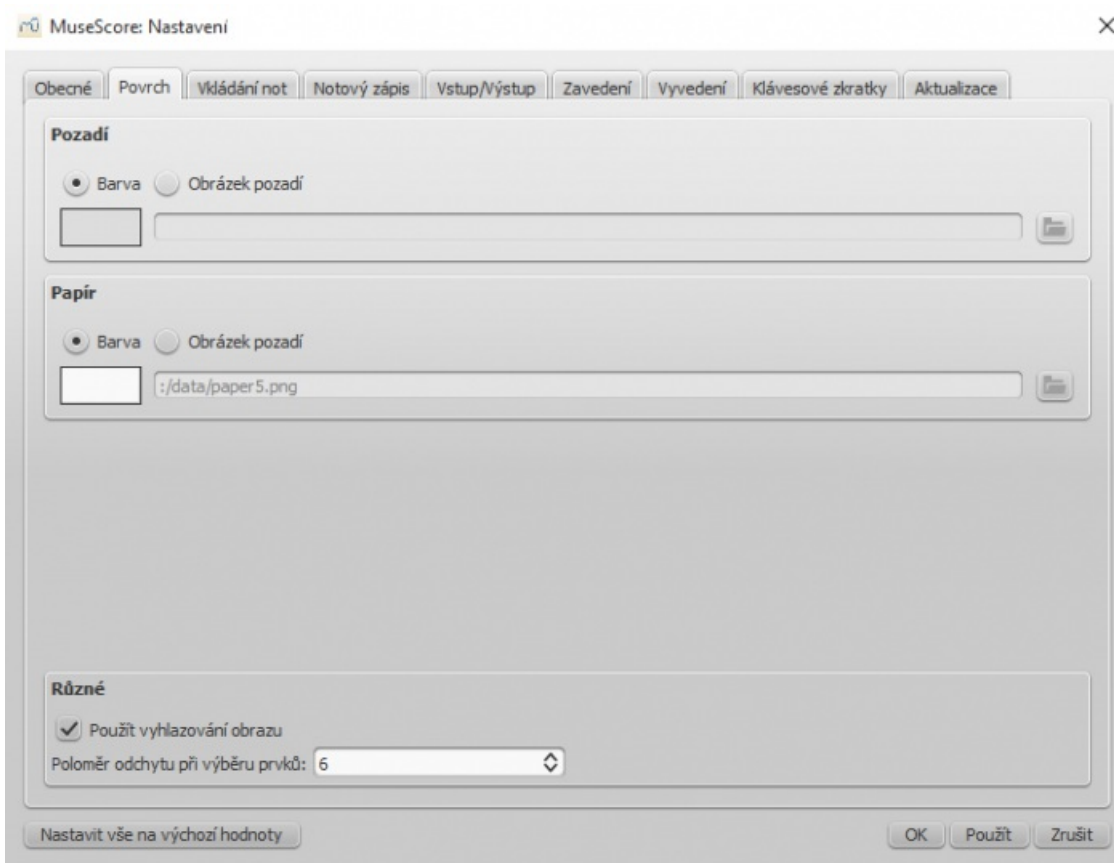
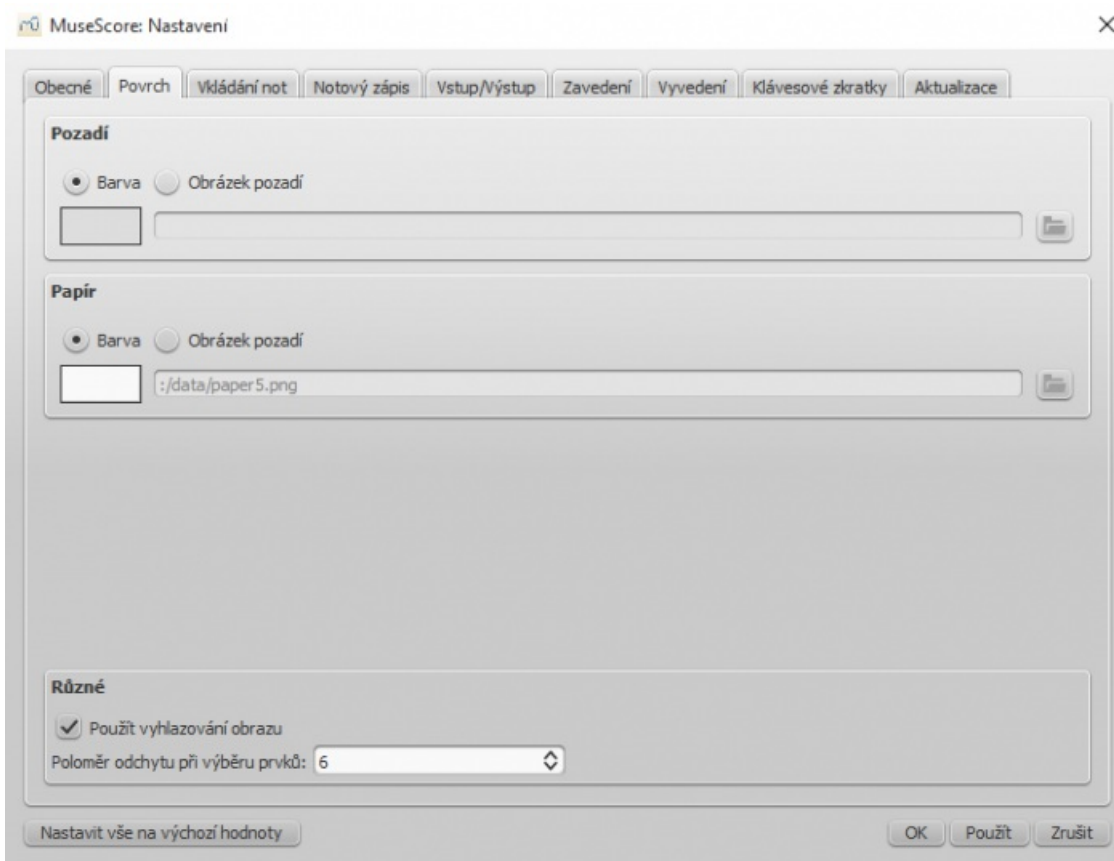




Zde můžete nastavit:

- Váš počáteční notový zápis
- Výchozí složku, ve které se budou hledat notové zápisy, zvukové banky, předlohy a tak dále
- Načasování automatického ukládání
- Jazyk pro MuseScore (překlady mohou být odtud aktualizovány také)
- Styl oken MuseScore a velikost ikon
- Okna, která se objeví při spuštění (přehrávací panel, pohyb v notách, spojení MuseScore). Aktualizace překladů jazyků lze také dělat přes Nápověda → Správce zdrojů

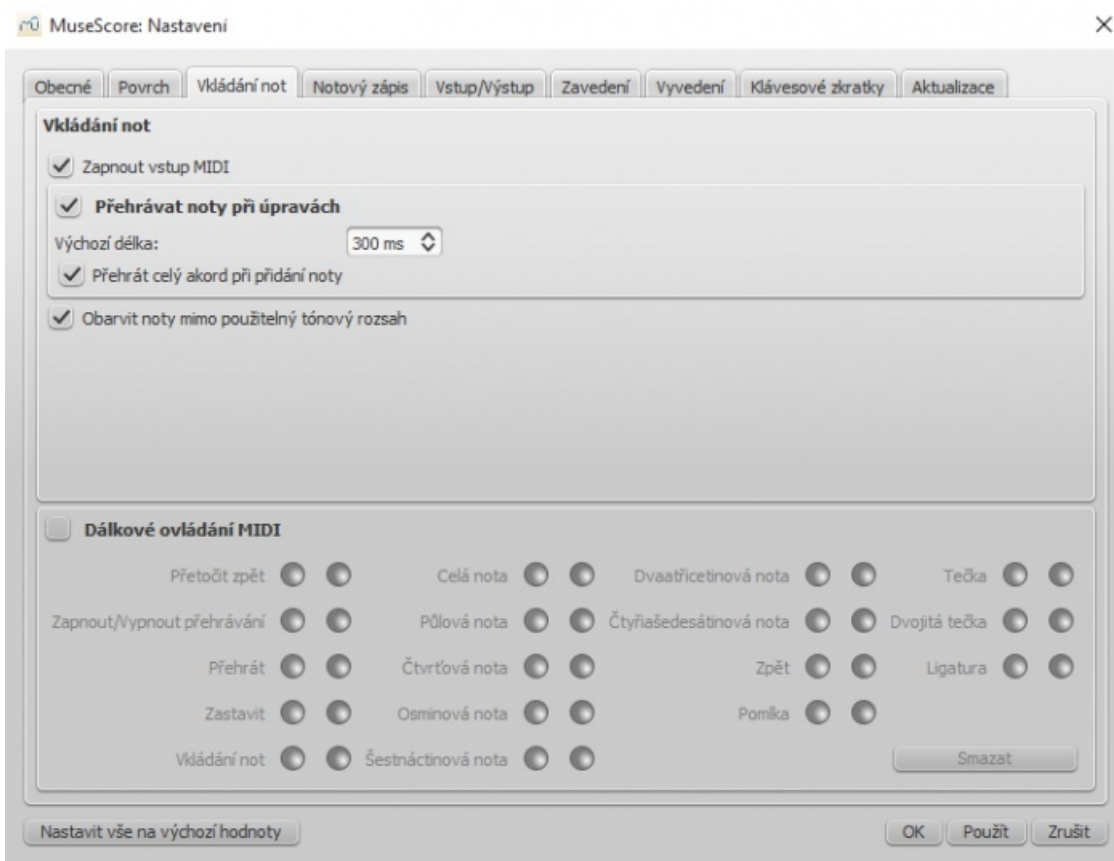
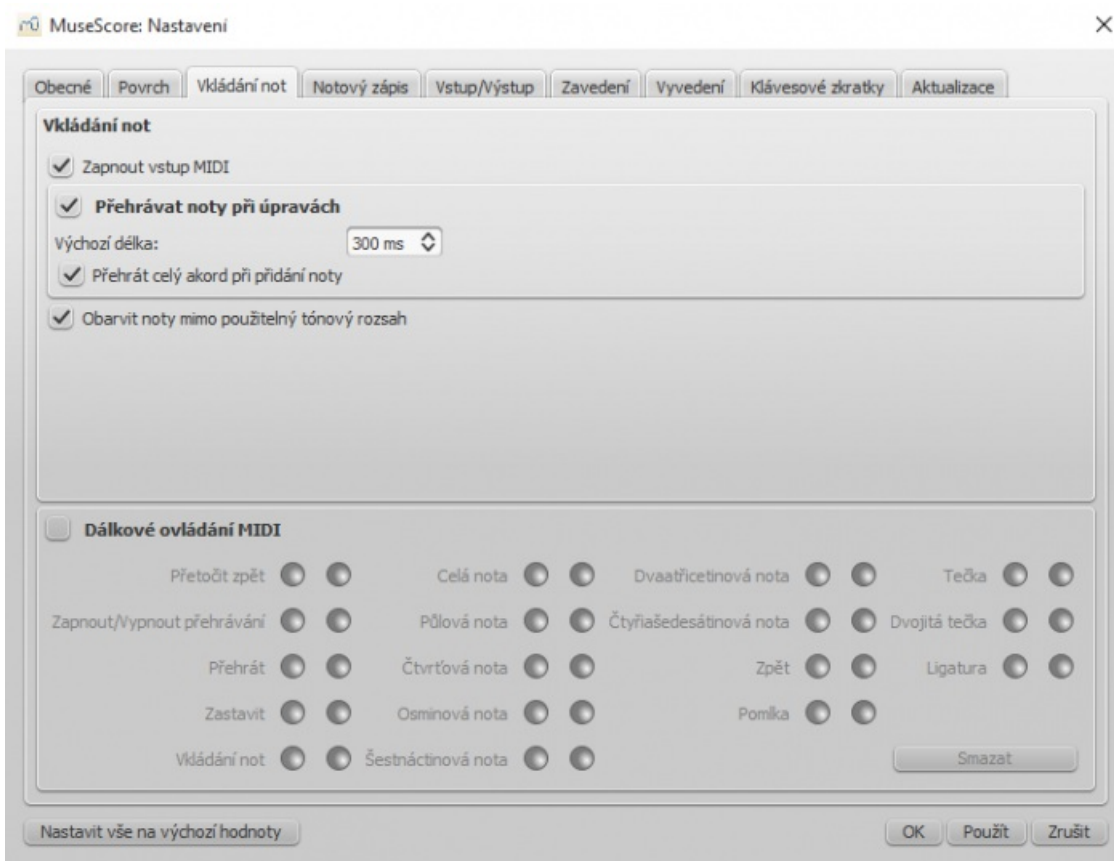
Povrch



Použijte povrch k nastavení vámi upřednostňované barvy a složení povrchu pozadí a papíru.

Pod Různé se stará vyhlazování obrazu (ve výchozím nastavení zapnuto) o to, aby úhlopříčné čáry a okraje tvarů vypadaly hladčeji (méně roztřepené). Poloměr odchyty při výběru prvků řídí odstup, který může mít myš od předmětu, a tento pořad ještě odpovídá na činnosti myši. Menší hodnoty vyžadují větší přesnost a dělají obtížnějším klepnutí na malé předměty. Vyšší hodnoty jsou méně přesné, je přitom ale těžší, když předměty leží blízko sebe, zasáhnout požadovaný bod a neklepnout nezáměrně na jiný předmět. Vyberte hodnotu, která vám bude při práci vyhovovat.

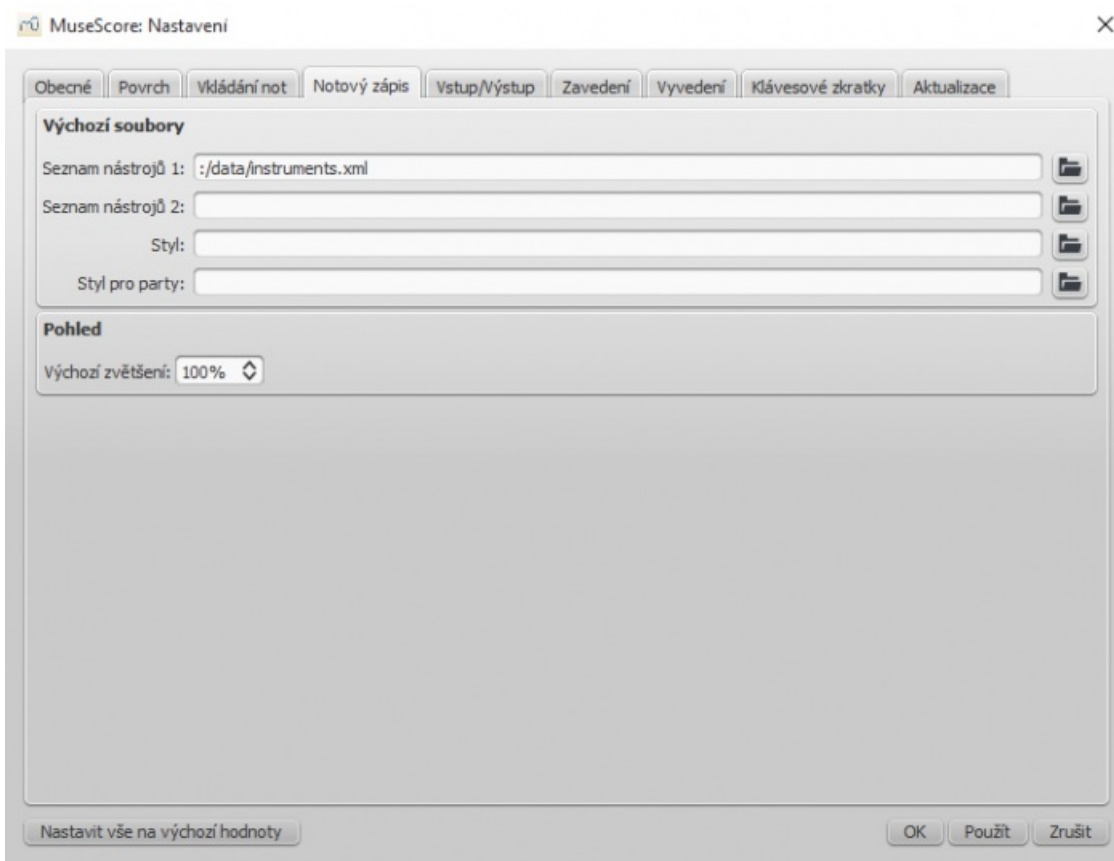
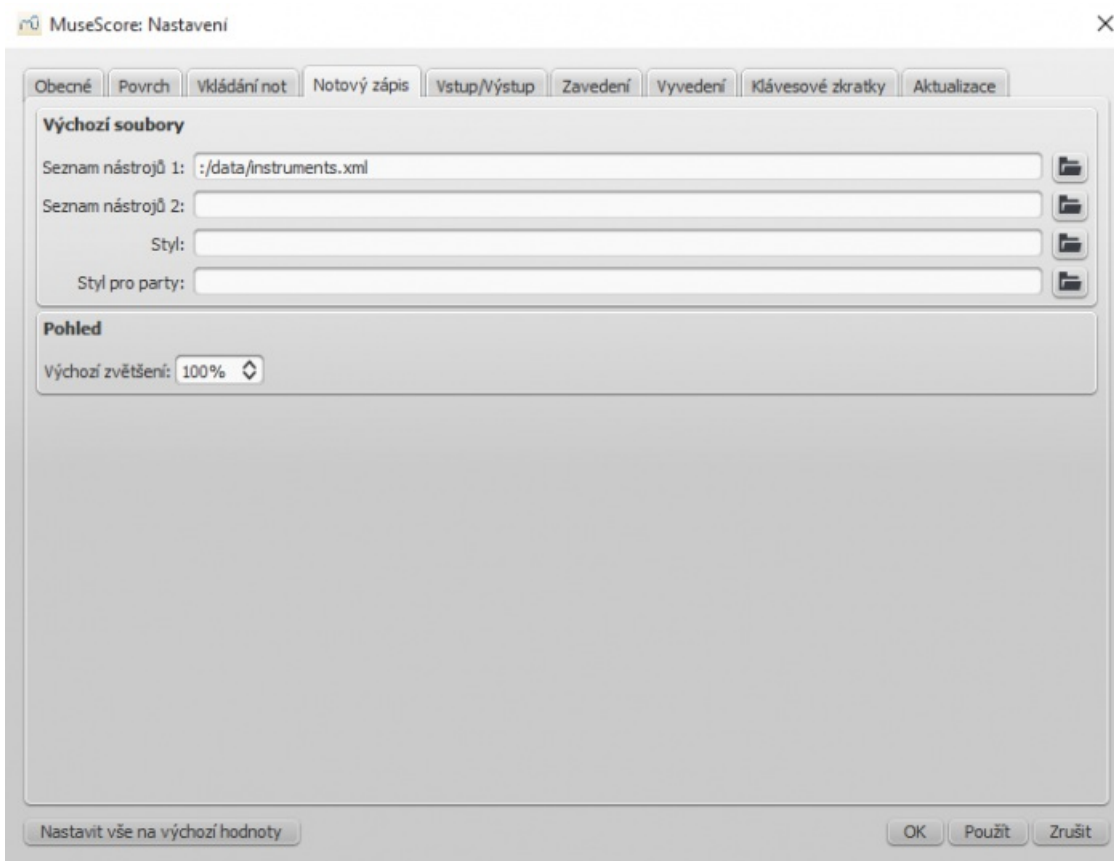
Vkládání not



Na této kartě je možné nastavit způsob vkládání not a vzdálené ovládání MIDI. Jsou tu následující možnosti nastavení:

- Zadávání not přes MIDI
- Povolení přehrávání při zadávání not
- Doba trvání přehrávání
- Barvení not mimo použitelný rozsah tónů
- Nastavení vzdáleného ovládání MIDI

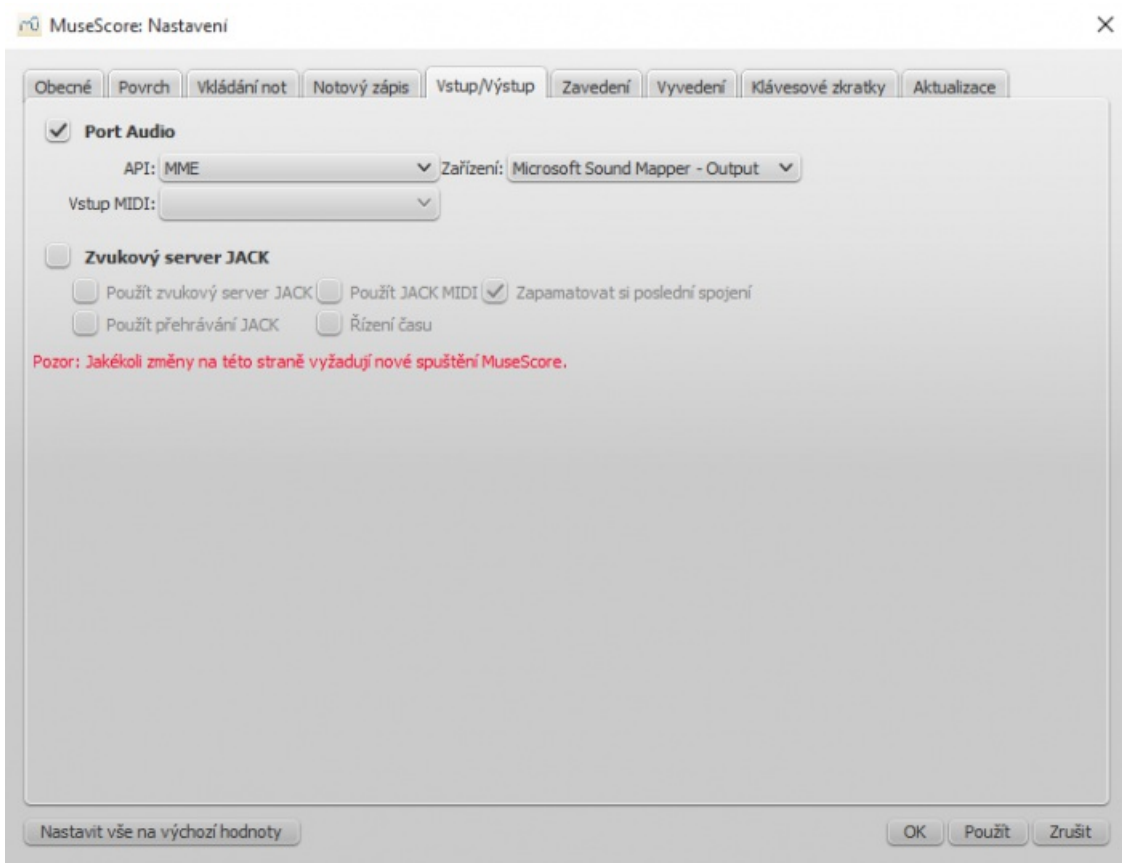
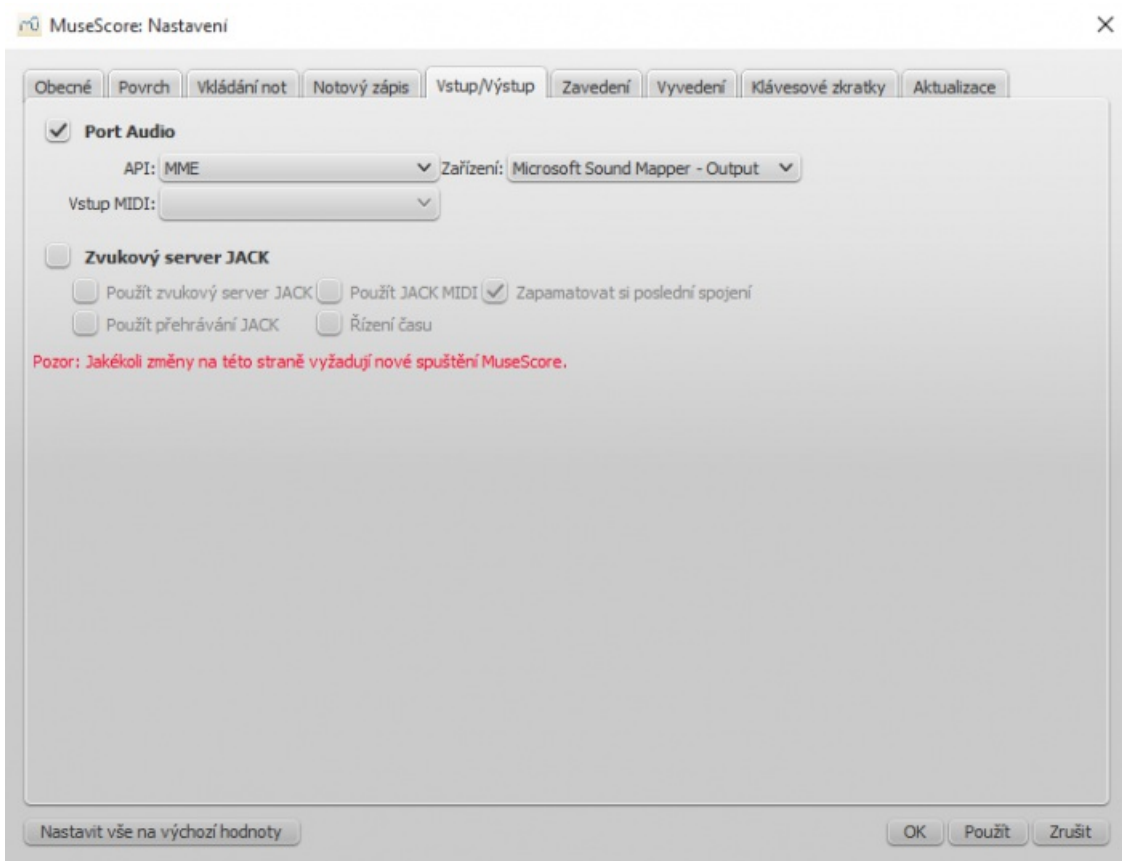
Noty



Nastavení notového zápisu zahrnuje

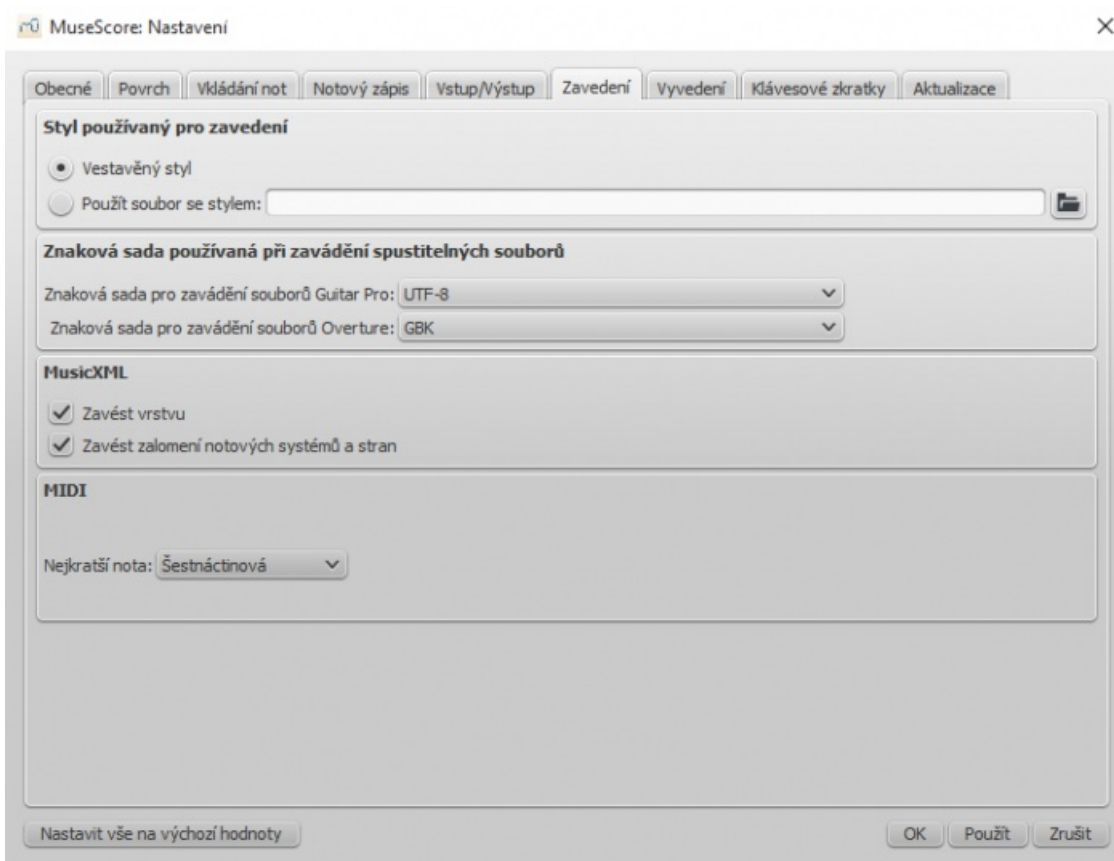
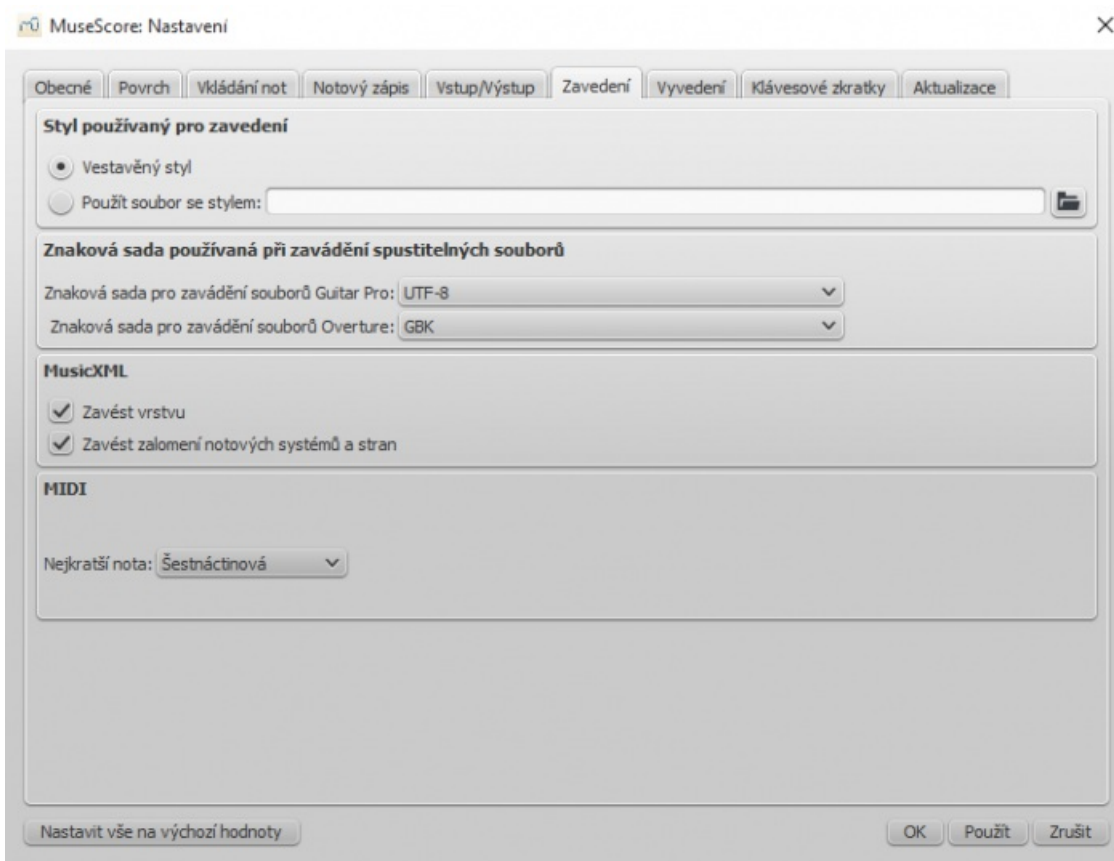
- Výchozí soubory se seznamy nástrojů (dva mohou být vybrány)
- Výchozí styl pro notový zápis a výtahy hlasů
- Výchozí zvětšení

Vstup/Výstup



Vstup/Výstup (I/O). Zde můžete nastavit přípojku zvuku, přes kterou MuseScore směřuje přehrávání zvuku, případně přijímá signály MIDI.

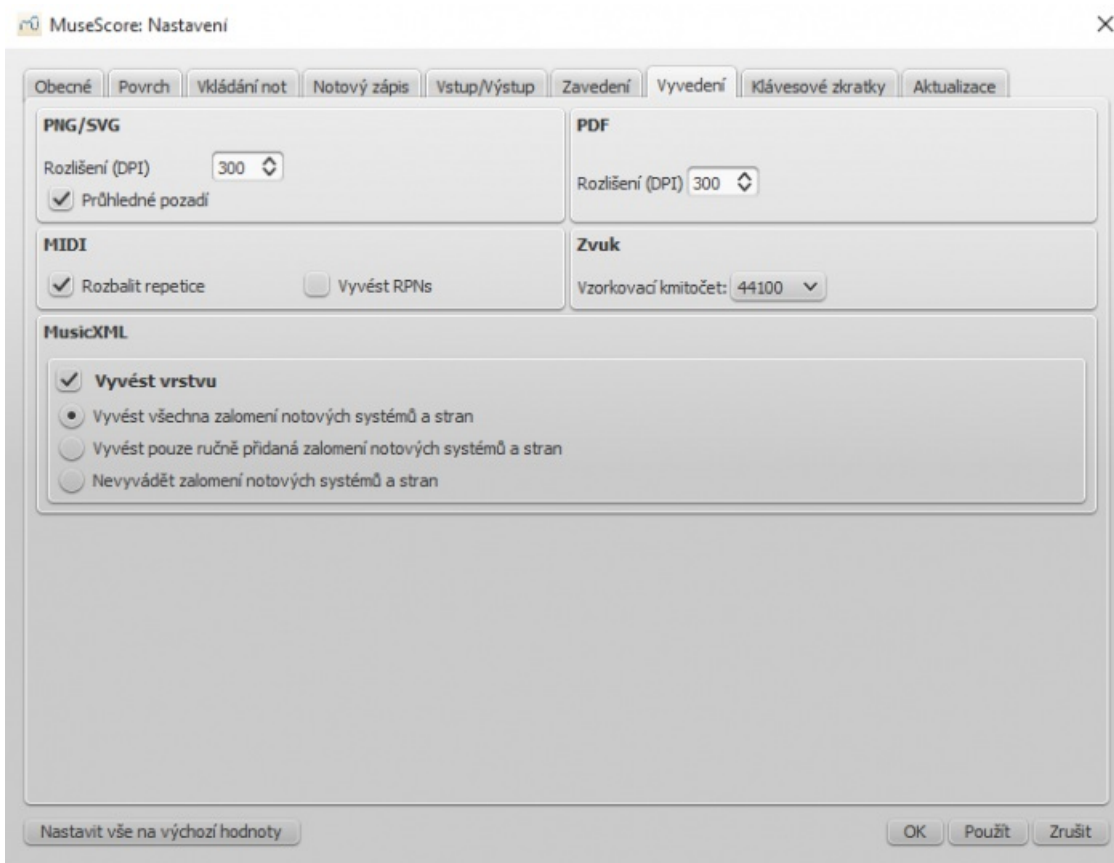
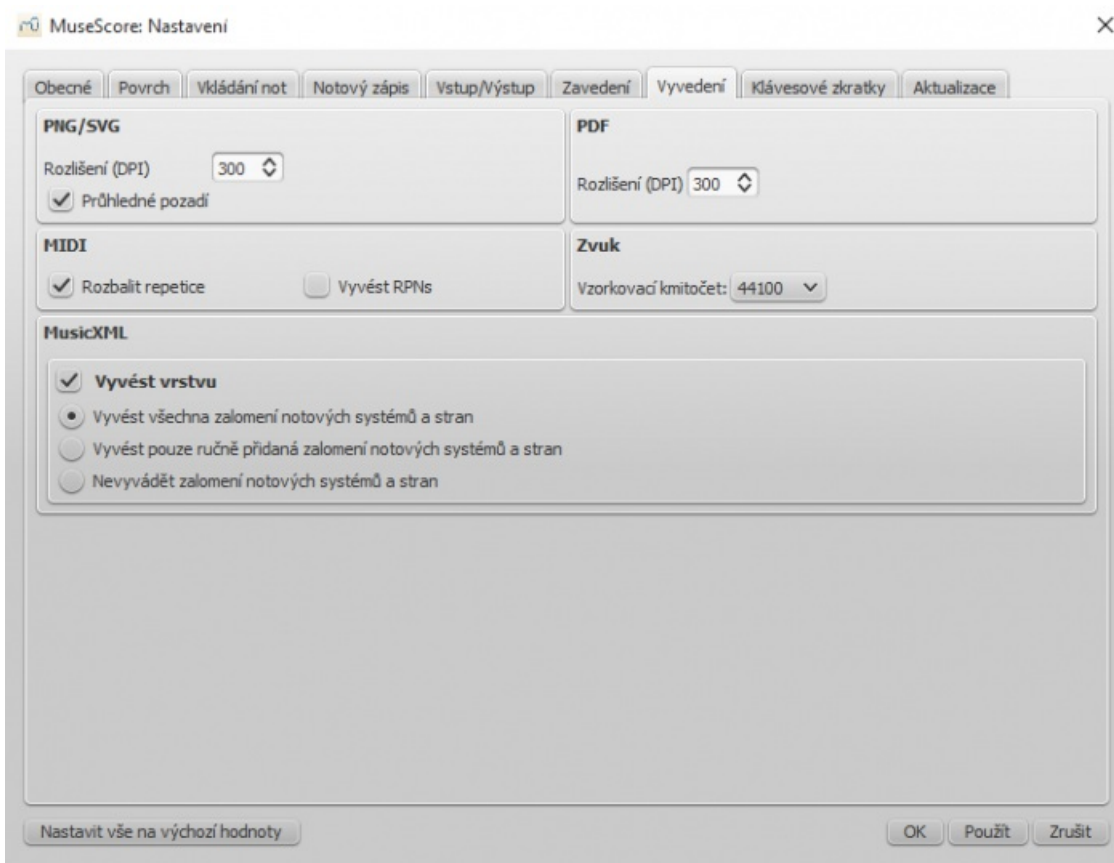
Zavedení



Tato nastavení určují, jak jsou zaváděny soubory z jiných zdrojů:

- Vestavěný styl MuseScore nebo jiný styl dle vaší volby
- Znakové sady Guitar Pro a Overture
- Volby rozložení MusicXML
- Nejkratší nota v souborech MIDI

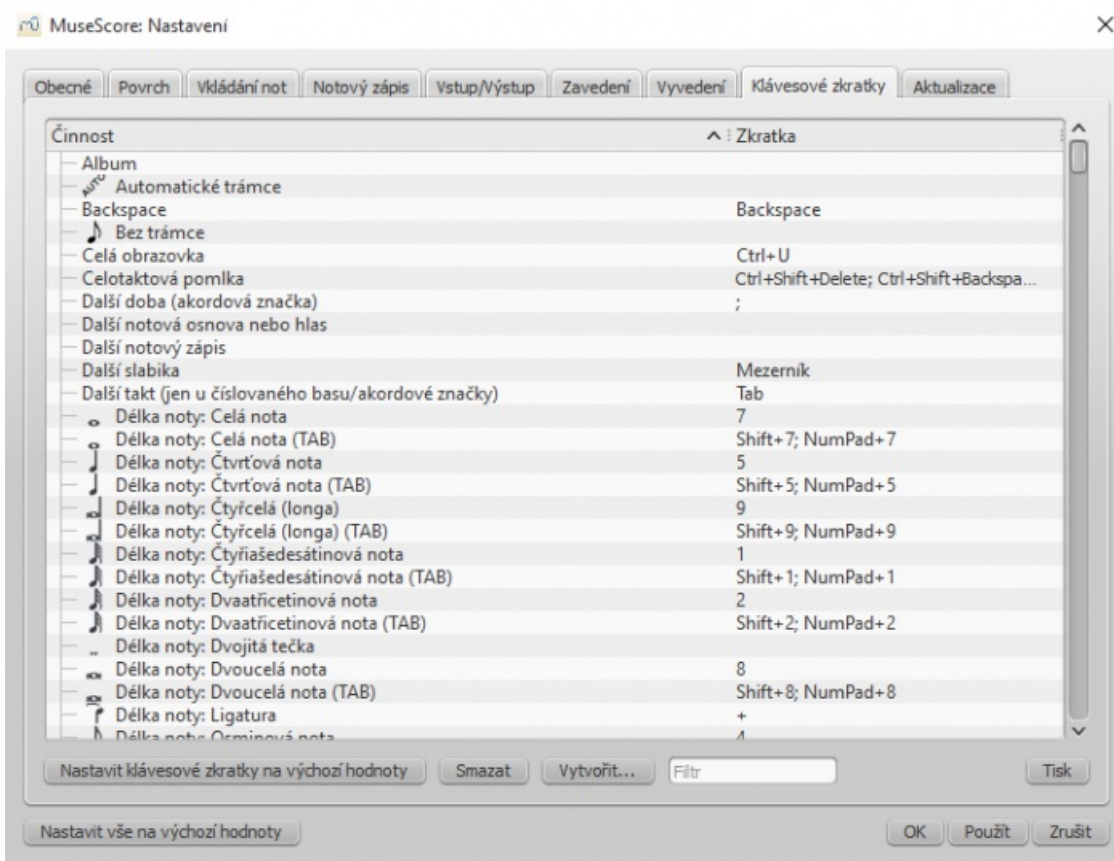
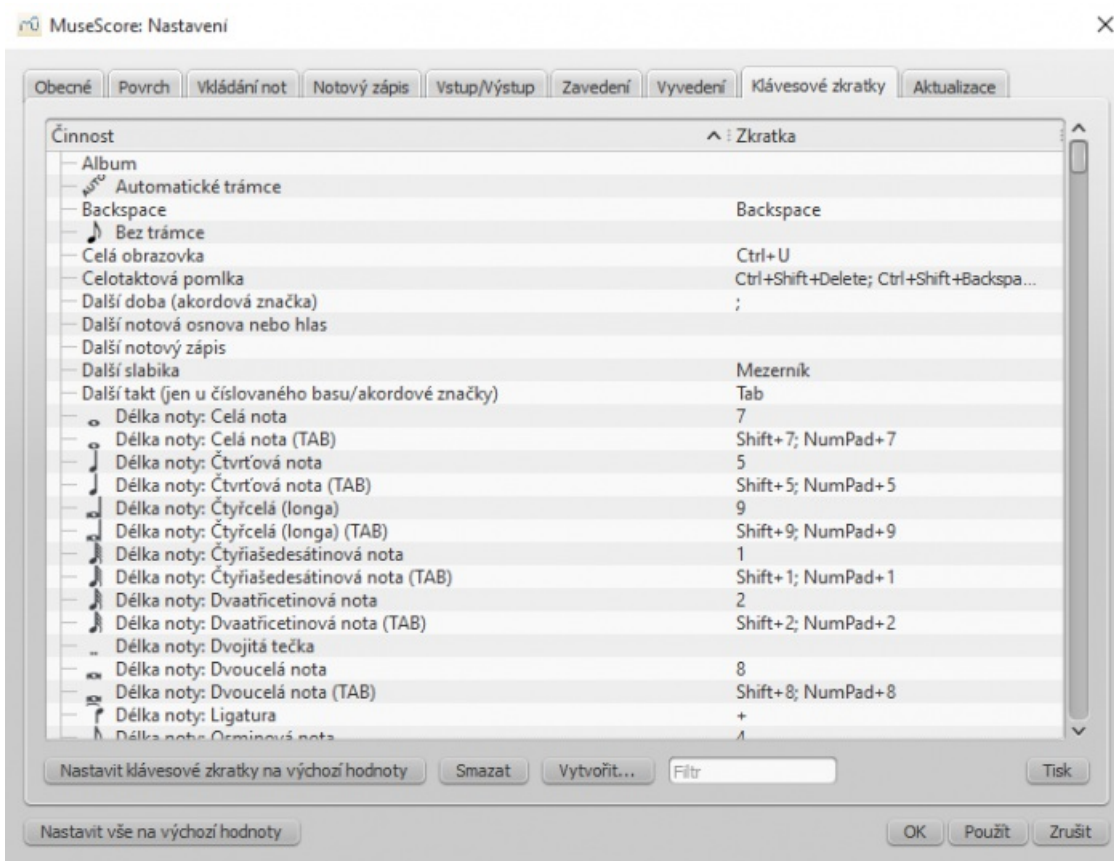
Vyvedení



Tato nastavení určují, jak jsou soubory MuseScore vyváděny:

- Rozlišení obrázků PNG/SVG (v DPI) a zda se má použít průhledné pozadí
- Zda se mají rozvést opakování v souborech MIDI k vyvedení
- Vzorkovací kmitočty digitálního zvuku
- Zda se má vyvést rozvržení a jak do MusicXML vyvést zalomení osnovy a stran

Zkratky

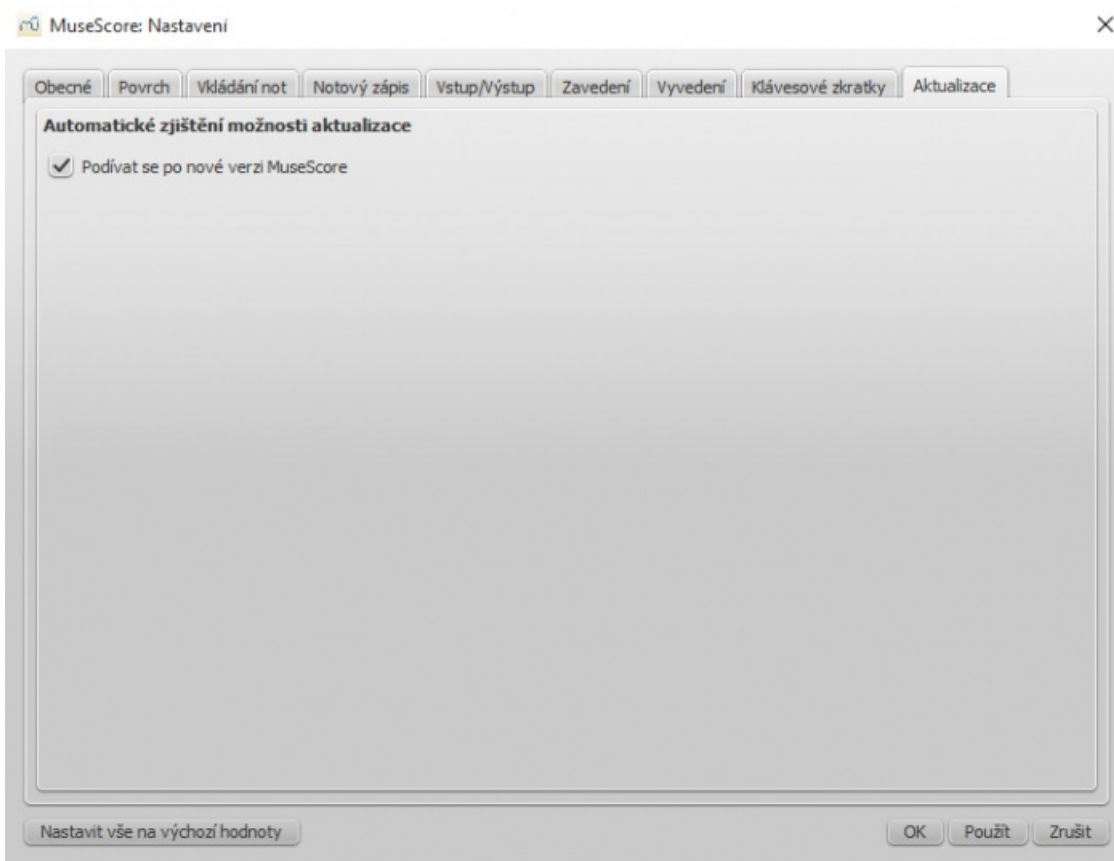
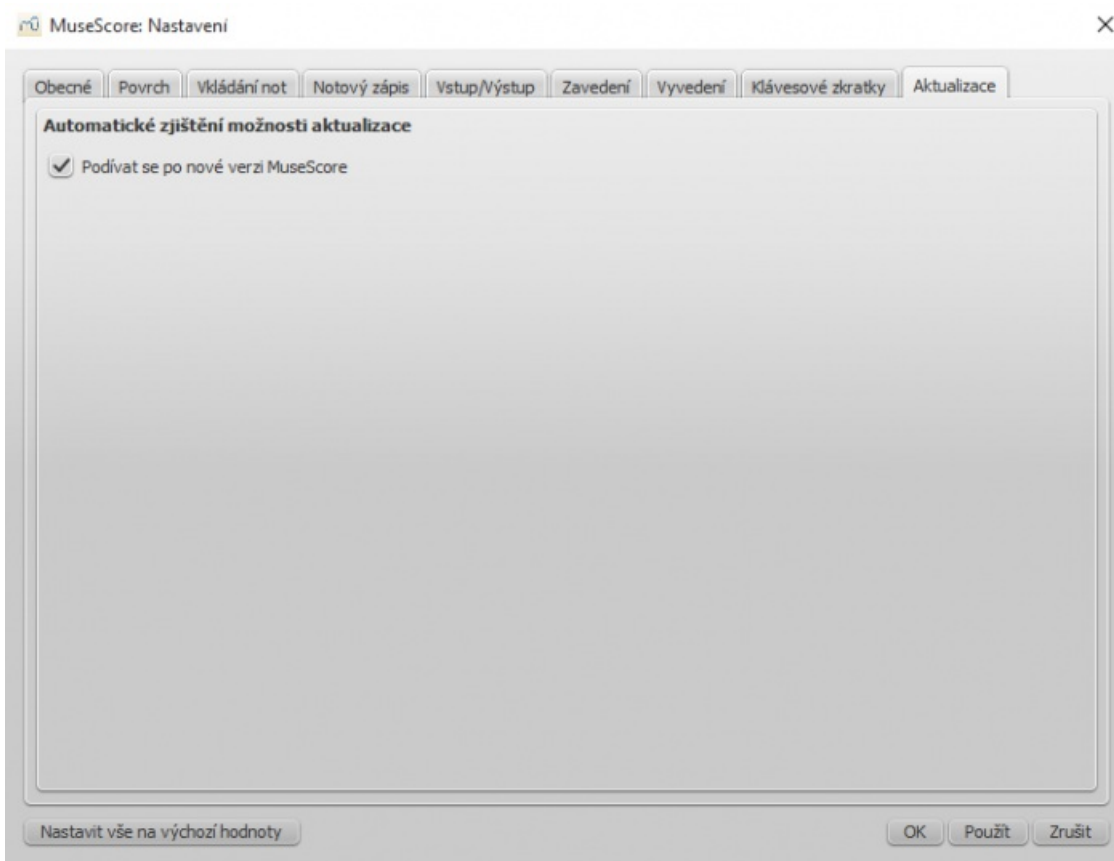


Je zde uvedena každá činnost proveditelná s MuseScore společně s příslušnou klávesovou zkratkou, pokud tato existuje. Pomocí tlačítka Stanovit... můžete určit novou klávesovou zkratku pro novou činnost. Ke stanovení zkratky můžete použít až čtyři klávesy.

Také můžete vše vrátit znovu do výchozího stavu, nebo odstranit všechny přednastavené či jen smazat vybranou zkratku.

(Upozornění: Některé klávesové zkratky včetně některých výchozích, nepracují se všemi klávesnicemi. Jednoduše je vyzkoušejte.)

Aktualizace



Zde se nastavuje, zda má MuseScore při spuštění automaticky pátrat po aktualizacích.

Aktualizace je také možné hledat ručně pod [Nápověda](#) → [Získat aktualizace](#)

Podívejte se také na

- [Klávesové zkratky](#)
- [Nastavení jazyka a aktualizace překladů](#)
- [Kontrola aktualizací](#)

Notové hlavičky

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.

Notové hlavičky

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 round 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 of the same written pitch fall on the same beat, they are either *offset* – arranged side by side – or allowed to *share* the same notehead (the latter is particularly common in classical and fingerstyle guitar music).

Note: The rules governing the default behavior of such unison notes are as follows:

- Unison notes in the same voice do not share noteheads.
- 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.

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.

Remove duplicate fret marks

In certain cases, a shared notehead, when pasted to tablature 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).

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):

External links

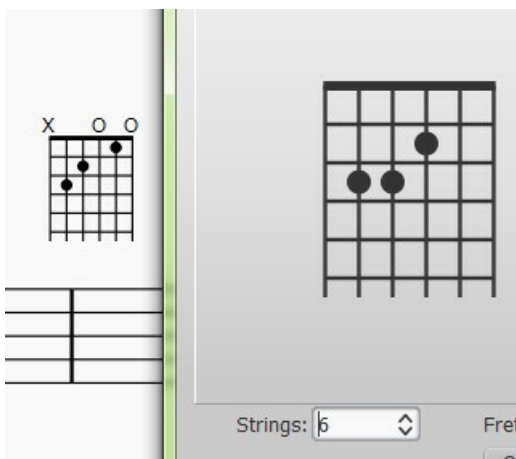
[Shape Notes](#) [↗](#) at Wikipedia.

[Ghost notes](#) [↗](#) at Wikipedia.

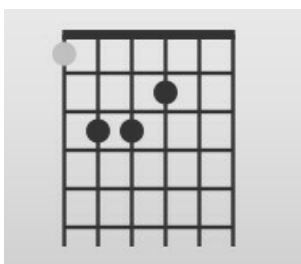
Nákresy hmatů

Přidání nákresu hmatu, s barré

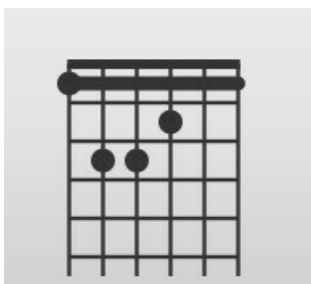
1. Táhněte a upusťte nákres hmatu v paletě s těmito značkami na notový zápis (v rozšířené pracovní ploše)
2. Klepněte pravým tlačítkem myši na nákres → Vlastnosti nákresu hmatu...
3. Abyste například dostal akord F dur, nejprve nastavte toto nastavení (můžete vidět číslo 6 pro struny v zadávacím poli v dolní části tohoto okna)



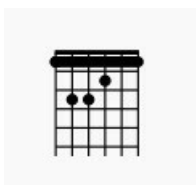
4. Stiskněte Shift, potom klepněte na první prahec 6. struny, jak to vidíte zde:



První výsledek:

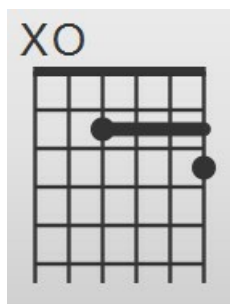


Konečný výsledek v notovém zápisu pro akord F dur:



Můžete změnit šířku čáry barré, aby vám to vyhovovalo. Jděte do Styl → Obecné... → Akordové značky → Tloušťka čáry barré

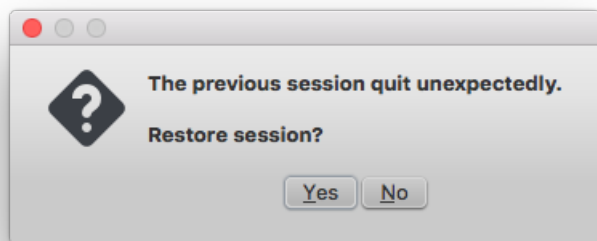
Všimněte si, že podstata je stejná, když chcete čtyřstrunné barré (nebo jiné). V tomto případě jde o akord A7: Stiskněte Shift, potom klepněte na 4. strunu, druhý prahec. Výsledkem pak je:



Obnovené soubory

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)\MuseScore2\bin.

For Windows 10, look in C:\Users\[User Name]\AppData\Local\VirtualStore\Program Files (x86)\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](#) ↗

Pomůcky

Byly vyvinuty některé nástroje. Nalézají se v Úpravy → Pomůcky

Přidat/Odstranit zalomení notových systémů

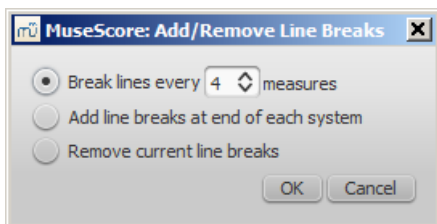
Tento nástroj automaticky přidá nebo odstraní zalomení notových systémů:

- **Přidat** zalomení notových systémů
 - každých X taktů
 - přímo na konci každého nynějšího notového systému
- **Odstranit**

- o všechna nynější zalomení notových systémů

Tento příkaz pracuje s vybranými takty, nebo s celým notovým zápisem (ve výchozím nastavení, není-li nic vybráno).

- Volitelně vybrat takty, na něž se má použít
- Úpravy → Pomůcky → Přidat/Odstranit zalomení notových systémů



- Stisknout OK.

Rozdělit hlasy/Sloučit hlasy

Tyto příkazy vám umožňují rozdělení obsahu notové osnovy obsahující řady akordů do samostatných melodických linek na navazujících osnovách, nebo sloučit notové osnovy obsahující samostatné melodické linky do řad akordů v jedné notové osnově.

Rozdělit hlasy

Vyberte ve zdrojové notové osnově rozsah obsahující akordy s více notami. Nechte provést Úpravy → Pomůcky → Rozdělit hlasy. Akordy budou "rozděleny" do cílových notových osnov níže (jedna nota na osnovu). Pokud začnete výběrem rozsahu pouze v jedné osnově, MuseScore použije tolik cílových osnov, kolik je potřeba - pokud má největší akord čtyři noty, použijí se čtyři notové osnovy. Pokud však začnete rozsah vybírat ve více osnovách, MuseScore zastaví s naposledy vybranou osnovou.

Sloučit hlasy

Vyberte rozsah taktů napříč osnovami, jež mají v zásadě stejný rytmus. Nechte provést Úpravy → Pomůcky → Sloučit hlasy. MuseScore sloučí obsah osnov do akordů v horní osnově - opak rozdělení. Zvláštní případ představuje výběr jen jedné osnovy - MuseScore udělá v podstatě to samé, ale spojí obsah více hlasů v té osnově do akordů v hlase 1.

Vyplnit lomítky

Tento příkaz vyplní výběr lomítky, jedno na každou dobu. Lomítka budou vystředěna na prostřední lince notové osnovy a jsou nastavena tak, že se netransponují ani nepřehrávají.



Zapnout/Vypnout rytmickou notaci

This command converts selected notes into rhythmic slash notation: notes with slash heads, set to not transpose or playback. For notes in voices one or two, the notes are fixed to the middle staff line.



For notes in voices three or four, the notes are fixed above or below the staff and are also marked small (also known as "accent" notation). You may find it helpful to use the [selection filter](#) to exclude voices one and two from your selection before running this command, so only the notes in voices three and four are affected.



Seřadit orientační značky

Tento příkaz seřadí orientační značky ve vybraném rozsahu:

1. Přidat orientační značky
2. Vybrat rozsah
3. Úpravy → Pomůcky → Seřadit orientační značky

MuseScore automatically detects the sequence based on the first rehearsal mark in the selection - all rehearsal marks in the selection are then altered accordingly.

Pořadí může být:

- a, b, c,
- A, B, C,
- jednoduchá posloupnost čísel - 1, 2, 3,
- posloupnost číselně odpovídající číslům taktů

Podívejte se také na

[Orientační značky](#)

[Přídavné moduly](#)

Přídavné moduly

Plugins are small pieces of code that add a particular feature to MuseScore. By adding a plugin, a new menu will be appended to the Plugins menu in MuseScore to accomplish a given action on the score or a part of it. Plugins are a way to let users with minimal programming skills add features to the software.

Some plugins are already delivered with MuseScore, see [below](#) [↗](#). You can find more plugins in the [plugin repository](#) [↗](#). Some plugins there work with MuseScore 2; others will only work with older versions of MuseScore.

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.

Some may be provided directly as a .qml file, download and place into one of these directories.

Windows

MuseScore looks for 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 and Seven or C:\Documents and Settings\USERNAME\Local Settings\Application Data\MuseScore\MuseScore 2\plugins (adjusted to your language version) on XP.

Mac OS X

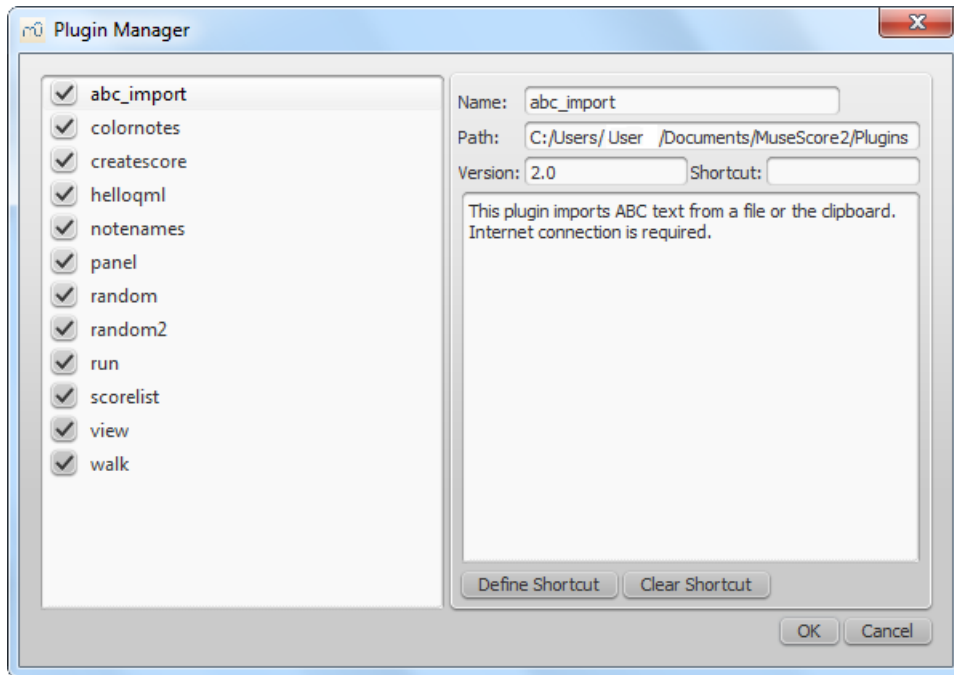
On Mac OS X, MuseScore looks for plugins in the MuseScore bundle in Applications/MuseScore 2.app/Contents/Resources/plugins and in ~/Library/Application Support/MuseScore/MuseScore 2/plugins. To be able to move files in the app bundle, right click (Control-click) on MuseScore.app and choose "Show package contents" to reveal the Contents directory. Be careful to use Contents/Resources/plugins and not Contents/plugins.

Linux

In Linux, MuseScore looks for plugins in /usr/share/mscore-2.0/plugins and in ~/.local/share/data/MuseScore/MuseScore 2/plugins.

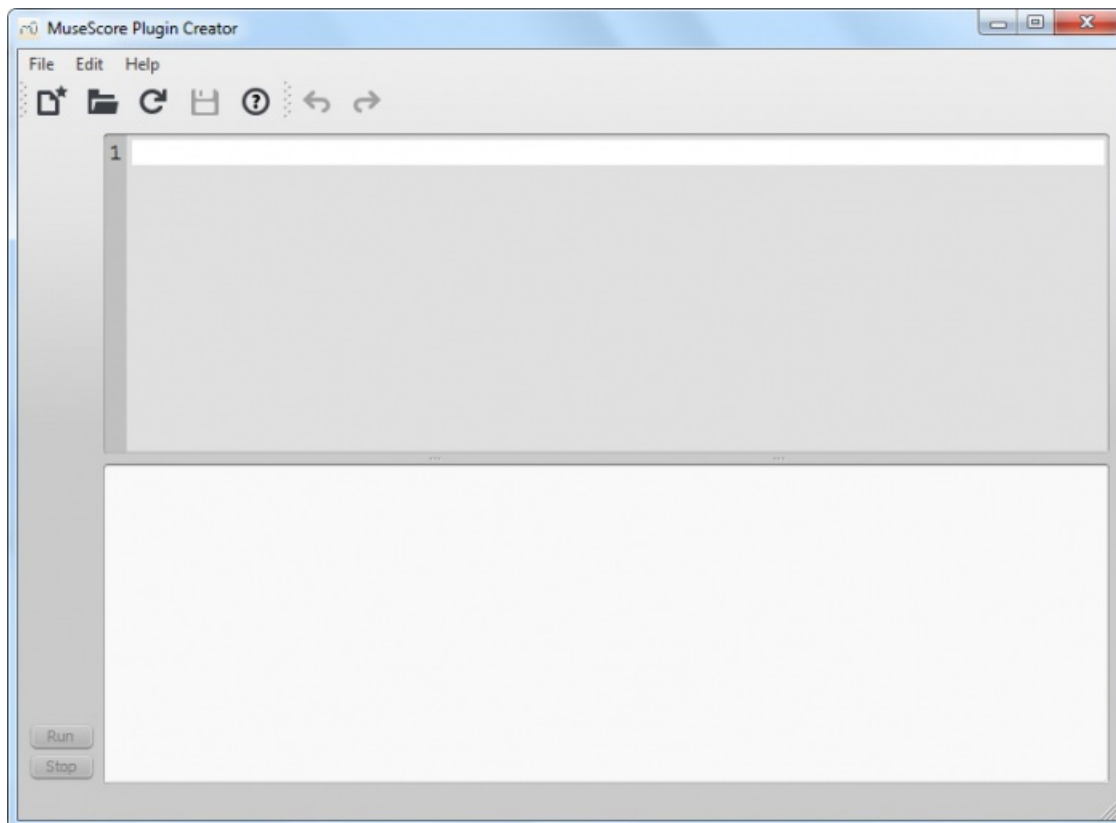
Enable/disable plugins

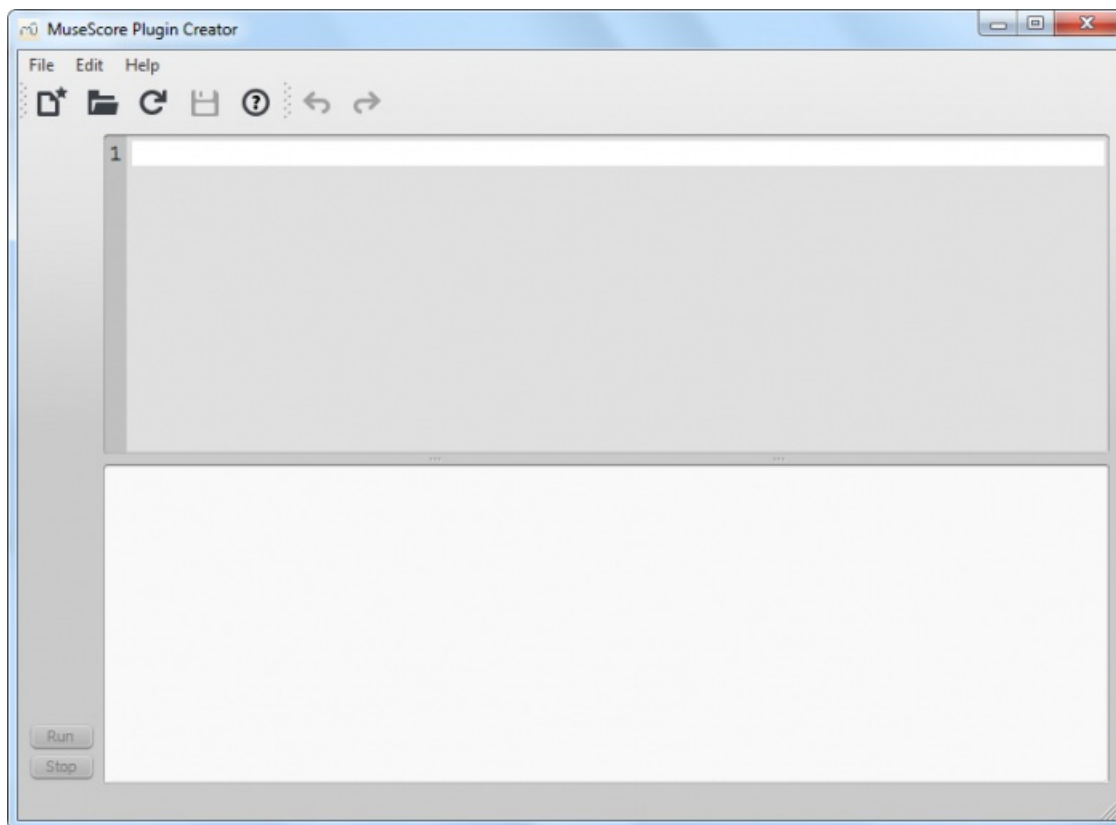
To be able to access the installed plugins from the Plugins menu, they need to be enabled in the Plugin Manager:



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 selection depending on 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. It displays the English names of the notes (as [staff text](#)), for voice 1 and 3 above, for voice 2 and 4 below the staff, chords in a comma separated list, starting with the top note.

A translated version, which uses note names as per your language settings, is available from the [plugin repository](#) [↗](#).

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

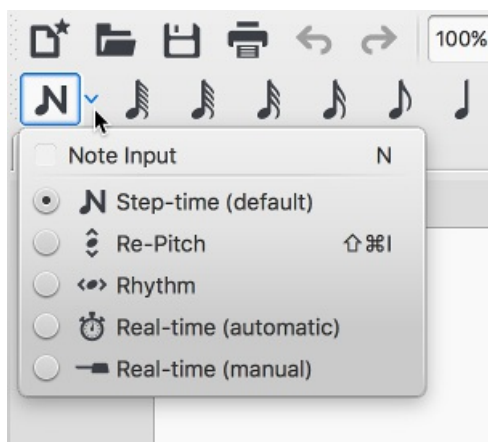
This test plugin walks through all elements in a score

Tools

Some tools act as plugin as they "automate" some things, see [Tools](#), actually some of those mentioned there used to be plugins.

Režimy vkládání not

From version 2.1, you can enter notation using one of several **new note input** modes—in addition to the pre-existing **V krocích** a **Změna výšky tónu** modes. These are accessed by clicking a small dropdown arrow next to the note entry button on the note input toolbar.



V krocích

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](#).

Změna výšky tónu

Režim **změny výšky tónu** umožňuje opravit výšky tónů řady not, zatímco jsou jejich doby trvání ponechány nezměněny (neplést s [Posuvka: Zkontrolovat posuvky](#)).

1. Vyberte notu jako výchozí bod
2. Pokud používáte verzi programu pre-2.1, stiskněte **Enter** pro vstoupení do režimu vkládání not. Tento krok je od verze 2.1 dále volitelný.
3. Vyberte volbu **Změna výšky tónu** ve vysouvací nabídce **Vkládání not** (nebo pro verze pre-2.1 v nástrojovém panelu pro vkládání not); nebo použijte klávesovou zkratku **Ctrl+Shift+I** (Mac: **Shift+Cmd+I**).
4. Nyní pomocí klávesnice, klávesnice MIDI nebo [klávesnice virtuálního klavíru](#) zadejte výšky tónů.

Funkci **Změna výšky tónu** také můžete použít na vytvoření nového úryvku ze stávajícího téže řady dob trvání — zkopírováním a vložením posledně uvedeného, potom použitím **Změna výšky tónu**.

Rytmus

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 **.** key 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.

Ve skutečném čase (automaticky)

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 via **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.

Ve skutečném čase (ručně)

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 (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. 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.

Zkratka pro postup ve skutečném čase

Zkratka pro **Postup ve skutečném čase** 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 via 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.

Podívejte se také na

- [Note input](#)
- [Copy and paste](#)

Vnější odkazy

- [Obraz: Semi-Realtime MIDI Demo Part 1: New note entry modes](#) ↗ (available as of MuseScore 2.1)
- [Introduction to the new Repitch Mode](#) ↗ (YouTube)

Souborové formáty

MuseScore podporuje hodně souborových formátů, které vám dovolují sdílet a zveřejňovat noty ve formátu, který nejlépe vyhovuje vašim potřebám.

Soubory zavedete přes nabídku `Soubor → Otevřít...` a vyvedete přes nabídku `Soubor → Vывést...`

Při použití níže uvedených formátů můžete své notové zápisy uložit a sdílet na internetu na [MuseScore.com](https://musescore.com) ↗ přes `Soubor → Uložit na internet...` Podívejte se na [Sdílení not po internetu](#).

Vlastní formát MuseScore

Tyto formáty MuseScore vytváří

* přes nabídku `Soubor → Uložit`

* po klepnutí na tlačítko pro uložení 

* klávesovou zkratkou (`Ctrl+S`)

* pomocí dialogu `Soubor → Uložit jako...`

Formát MuseScore (*.mscz)

MSCZ je standardní souborový formát *MuseScore* a doporučuje se při většině užití.

Notový zápis uložený v tomto formátu zabírá velmi málo prostoru na disku, ale uchovává všechny nezbytné informace. Formát je ZIPem zabalenou verzí souborového formátu `.mscx` a zahrnuje obrázky.

Nezabalený formát MuseScore (*.mscx)

MSCX je nekomprimovanou verzí souborového formátu *MuseScore*.

Notový zápis uložený v tomto formátu neztratí žádnou informaci kromě obrázků a doporučuje se, pokud potřebujete formát souboru upravit ručně v textovém editoru.

Předchozí verze MuseScore používaly souborový formát s příponou `*.msc`. Přípona `*.msc` však stojí ve střetu se souborovou příponou používanou Microsoft Windows a je blokována některými poskytovateli elektronické pošty. Nová souborová přípona MSCX nahrazuje starou souborovou příponu MSC kvůli potížím, jež byly nastíněny výše.

Formáty MSCZ a MSCX MuseScore 2.0 nemohou být přečteny verzí MuseScore 1.3 a staršími. Rada: Nejprve vyveďte soubory uložené v těchto starších verzích do formátu [→XML](#) nebo [→MXL](#), který potom zase načtete v MuseScore 2.0.

Poznámka k písmům: MuseScore nekládá písma do souboru, kromě rodin písem FreeSerif, FreeSerifBold, FreeSerifItalic, FreeSerifBoldItalic a FreeSans. Pokud chcete soubor MuseScore sdílet s dalšími stranami, zvolte pro svůj text písmo, jež mají ostatní nainstalováno. Když počítač písmo stanovené v souboru nemá, MuseScore namísto něj použije záložní písmo. Záložní písmo bude samozřejmě vypadat jinak.

Záložní soubory MuseScore

Záložní soubor MuseScore (*.mscz, nebo *.mscx,)

Záložní soubory jsou vytvářeny automaticky a jsou ukládány v téže souborové složce jako váš normální soubor MuseScore. Záložní soubor přidává na začátek názvu souboru tečku (.) a čárku (,) na konec (má-li například váš normální soubor název "bez názvu.mscz", potom je záložní kopie pojmenována "bez názvu.mscz,").

Záložní kopie obsahuje předchozí uloženou verzi souboru MuseScore a může se stát důležitou v případě, že se vaše normální kopie poškodí, nebo se potřebujete podívat na o něco starší verzi vašeho notového zápisu.

Pro otevření záložní souboru MuseScore je potřeba soubor přejmenovat odstraněním tečky a čárky. Protože je uložen v téže souborové složce jako váš normální soubor MuseScore, je rovněž potřeba dát mu jedinečný souborový název (můžete například změnit souborový název "bez názvu.mscz," na "bez názvu-záloha1.mscz").

Abyste záložní soubory MuseScore viděli, bude potřeba systémové nastavení změnit na "Ukázat skryté soubory".

Podívejte se také na [How to recover a backup copy of a score \(MuseScore 2.x\)](#) ↗.

Připomenutí uživatelům Windows: Po přejmenování takového záložního souboru byste souboru měli znovu nastavit vlastnost Skrytý.

Tisk a čtení (pouze vyvedení)

PDF (*.pdf)

Portable Document Format (PDF) je ideální pro sdílení vašich not s ostatními, kteří je nepotřebují upravovat. Většina uživatelů počítačů již ve svém počítači má prohlížeč souborů PDF, takže nebudou k tomu, aby uviděli váš notový zápis, potřebovat instalovat nějaký další program navíc.

PNG (*.png)

Portable Network Graphics (PNG) je bitmapový obrázkový formát široce podporovaný programy běžícími ve Windows, Mac OS a Linuxu.

Tento obrázkový formát je velmi oblíbený na internetových stránkách. MuseScore ukládá vícestránkové notové zápisy do souborů PNG pro každou stranu. MuseScore vytváří obrázky tak, jak by byly vidět jako výsledek tisku. Na kartě pro vyvedení pod Úpravy → Nastavení... (Mac: MuseScore → Nastavení...) můžete nastavit rozlišení a zda se má použít průhledné pozadí.

Pokud chcete vytvořit obrázky, které ukazují jen část notového zápisu, s nebo bez prvků, které jsou vidět jen na obrazovce (například rámečky, neviditelné noty a obarvení not mimo tónový rozsah), použijte, prosím, [funkci pro snímek obrazovky](#)

SVG (*.svg)

[Scalable Vector Graphics](#) ↗ (SVG) dokáže otevřít většina prohlížečů internetových stránek (kromě prohlížeče Internet Explorer před verzí 9) a většina programů na práci s vektorovou grafikou. Většina programů pro práci s SVG však nepodporuje vložená písma, takže se kvůli správnému zobrazení těchto souborů musí nainstalovat odpovídající písma MuseScore.

Poslech (pouze vyvedení)

WAV audio (*.wav)

WAV (Waveform Audio Format) je nekomprimovaný zvukový formát.

Byl vyvinut firmami Microsoft a IBM, široce jej ale podporují programy pro Windows, Mac OS a Linux. Je to ideální formát pro tvorbu CD, protože během ukládání souboru není ztracena zvuková kvalita. Velké velikosti souborů však ztěžují

sdílení pomocí elektronické pošty nebo přes internet.

FLAC audio (*.flac)

Free Lossless Audio Codec [↗](#) (FLAC) je komprimovaný zvukový formát.

Soubory FLAC jsou oproti nestlačenému zvuku zhruba poloviční a mají stejně tak dobrou jakost. Windows a Mac OS pro FLAC vestavěnou podporu nemají, ale programy jako VLC media player [↗](#) umí soubory FLAC přehrát na jakémkoli operačním systému.

Ogg Vorbis (*.ogg)

Ogg Vorbis [↗](#) je zamýšlen jako patentově svobodná náhrada za oblíbený zvukový formát MP3.

Tak jako soubory MP3, jsou soubory Ogg Vorbis poměrně malé (často desetina nestlačeného zvuku), ale nějaká zvuková kvalita je přece jen ztracena. Windows a Mac OS pro Ogg Vorbis vestavěnou podporu nemají, ale programy jako VLC media player [↗](#) a Firefox [↗](#) umí soubory Ogg Vorbis přehrát na jakémkoli operačním systému.

MP3 (*.mp3)

Soubory MP3 jsou poměrně malé (často desetina nestlačeného zvuku), ale nějaká zvuková kvalita je přece jen ztracena.

Aby bylo možné vytvářet soubory MP3, je potřeba, aby byla nainstalována dodatečná knihovna, lame_enc.dll (Windows) nebo libmp3lame.dylib (Mac) a umístění knihovny bylo sděleno MuseScore. Dostanete ji na <http://lame.buanzo.org/> [↗](#).

Někteří uživatelé OS X se mohou setkat s tím, že MuseScore při nahrávání knihovny MP3 narazí na chybu. Potíž může spočívat v tom, že se jedná o knihovnu 32-bitovou. Sestavená 64-bitová verze, která pracuje s MuseScore je dostupná na <http://www.thalicttrum.com/en/products/lame.html> [↗](#) (všimněte si, že soubor je, aby jej MuseScore rozpoznalo, potřeba přejmenovat na libmp3lame.dylib).

Sdílení s dalšími hudebními programy

MusicXML (*.xml)

MusicXML [↗](#) je obecný standard pro vytahování not.

Je podporován většinou z dnes dostupných notačních programů, jako jsou Sibelius, Finale a dalších více než 100. Je to doporučený formát pro výměnu notových zápisů mezi různými programy na sazbu not.

Komprimovaný MusicXML (*.mxml)

Komprimovaný MusicXML vytváří menší soubory než běžný formát MusicXML.

Je to novější standard a není tolik rozšířen jako nekomprimovaná verze.

MIDI (*.mid, *.midi, *.kar)

Musical Instrument Digital Interface [↗](#) (MIDI) je formát široce podporovaný sekvencery a programy na sazbu not.

Soubory MIDI byly nicméně v první řadě vyvinuty pro čtení a přehrávání not ne pro jejich sazbu, a proto neobsahují údaje o formátování, volbě posuvek pro výšku tónů, rozdělení hlasů, ozdobách, artikulacích, opakováních nebo předznamenáních. Když chcete soubory sdílet mezi různými notačními programy, použijte MusicXML. Pokud je vše, co vás zajímá, přehrávání, použijte MIDI.

MuseData (*.md) (pouze zavedení)

MuseData [↗](#) je formát vyvíjený Walterem B. Hewlitem od roku 1983 jako raný prostředek sdílení hudební notace mezi programy.


Od té doby byl zastíněn formátem MusicXML, ale na internetu je stále ještě dostupných několik tisíc notových zápisů v tomto formátu.

Capella (*.cap, *.capx) (pouze zavedení)


Soubory CAP a CAPX jsou vytvářeny notačním programem "[Capella](#)" .

MuseScore zavádí verzi 2000 (3.0) nebo novější docela přesně (2.x nepracuje, a formát*.all z verze 1.x není podporován vůbec).

Bagpipe Music Writer (*.bww) (pouze zavedení)

Soubory BWW jsou vytvářeny specializovaným notačním programem "[Bagpipe Music Writer](#)" .

BB (*.mgu, *.sgu) (pouze zavedení)

Soubory BB jsou vytvářeny programem pro aranžování hudby "[Band-in-a-Box](#)" .

MuseScore obsahuje pokusnou podporu pro zavedení BB.

Overture (*.ove) (pouze zavedení)

Soubory OVE vytváří notační program "[Overture](#)" .

Tento formát je oblíbený zejména v čínském prostředí (Čína, Hong Kong a Tchajwan).

MuseScore nyní obsahuje pokusnou podporu pro zavedení OVE.

Guitar Pro (*.GTP, *.GP3, *.GP4, *.GP5, *.GPX) (pouze zavedení)

Podívejte se také na

- [Ukládání a tisk](#)

Trámce přes osnovy

V notách pro klavír je pro zápis hudební fráze běžné používat obě osnovy (basový a houslový klíč).

Toto se v MuseScore dá zadat takto:

Zadejte všechny noty do jedné osnovy:



Ctrl+Shift+↓ přesune vybranou notu nebo akord na další osnovu (Mac: ⌘+Shift+↓.)



Pokud chcete trámec posunout, klepněte na něj dvakrát, až se ukážou úchopy. Táhněte úchopy a upravte rozvržení.

Podívejte se také na

- [kapitolu o taktových čarách](#), kde jsou vysvětleny taktové čáry jdoucí přes osnovy (to jest velká osnova).

Vlastnosti notových osnov

Background

In MuseScore, each instrument's staff has a number of properties which can be modified. Each staff belongs to one of 3

groups:

- Standard (the classic, 'regular', kind of staff)
- Tablature
- Percussion

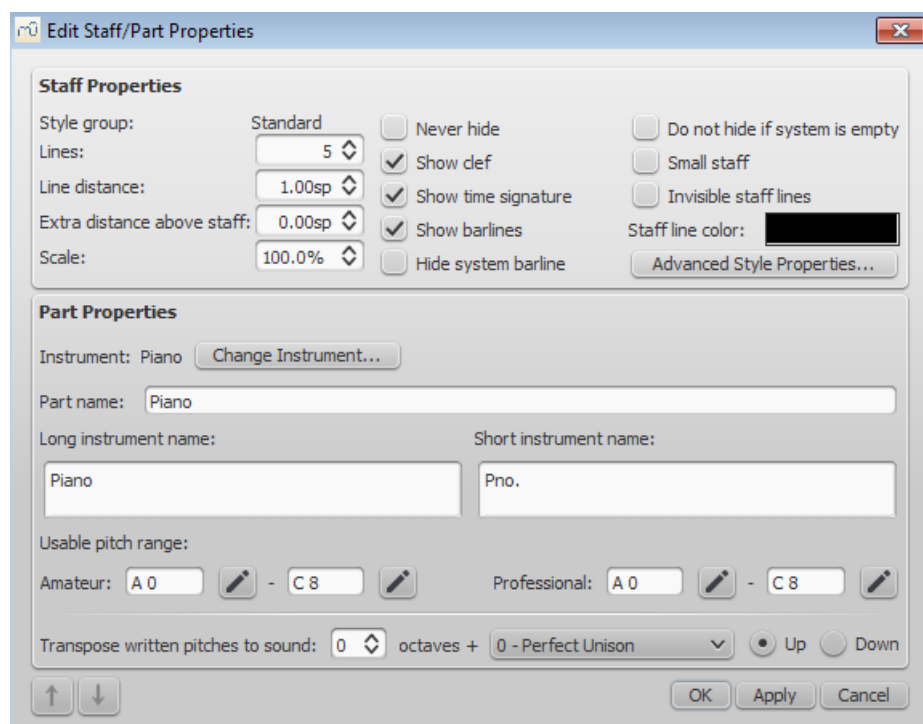
Some of the properties of a staff depends on the group it belongs to. The general properties can be examined and modified with the **Edit Staff/Part Properties** dialog box; this dialog box allows to review and modify the group-specific properties.

The staff groups to which an instrument staff can belong depend on the instrument: any staff can be a standard staff, but only staves of percussion instruments can be (or be turned into) percussion staves and only staves of stringed instrument can be (or be turned into) tablature staves.

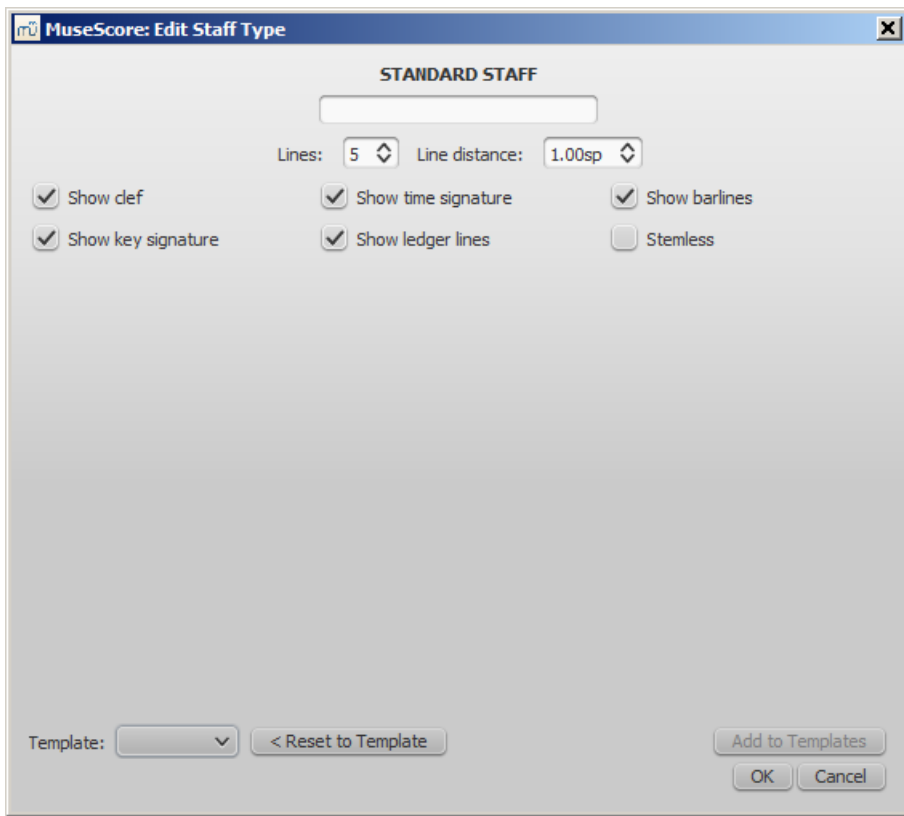
Each score is initially created with 17 built-in staff templates - one standard, three percussion and 13 tablature templates. Each template addresses a specific need, common enough or standardized enough to deserve a specific template; each template can be modified (independently for each score staff) and new templates can be created to accommodate specialized needs.

How to get there

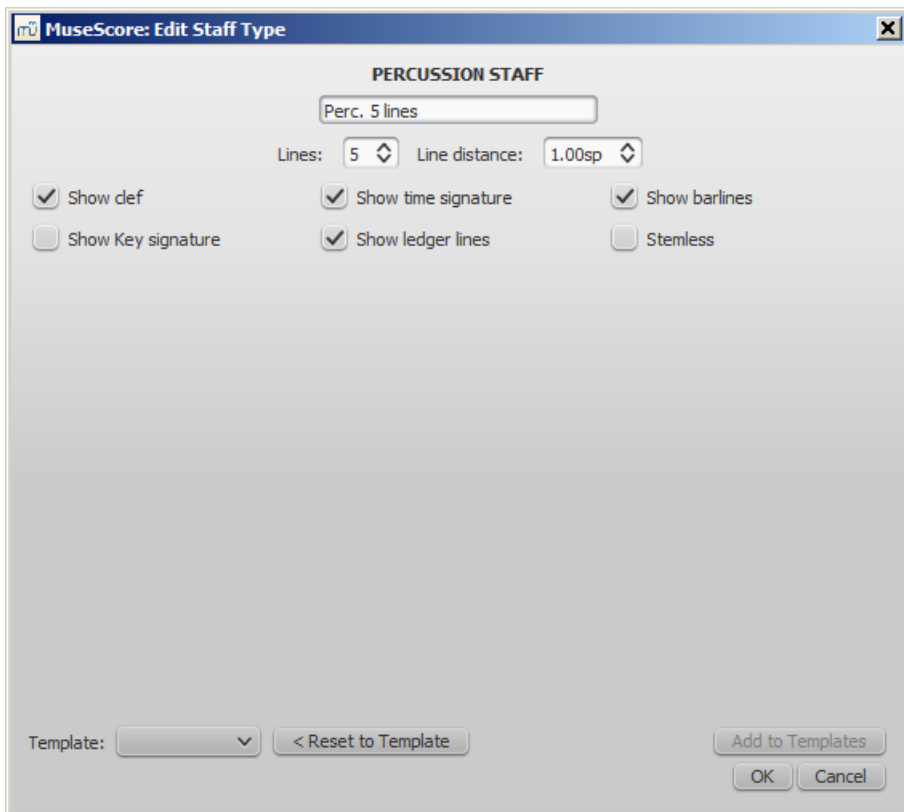
This dialog box is accessed by right-clicking on an empty spot of a staff, selecting Staff Properties...



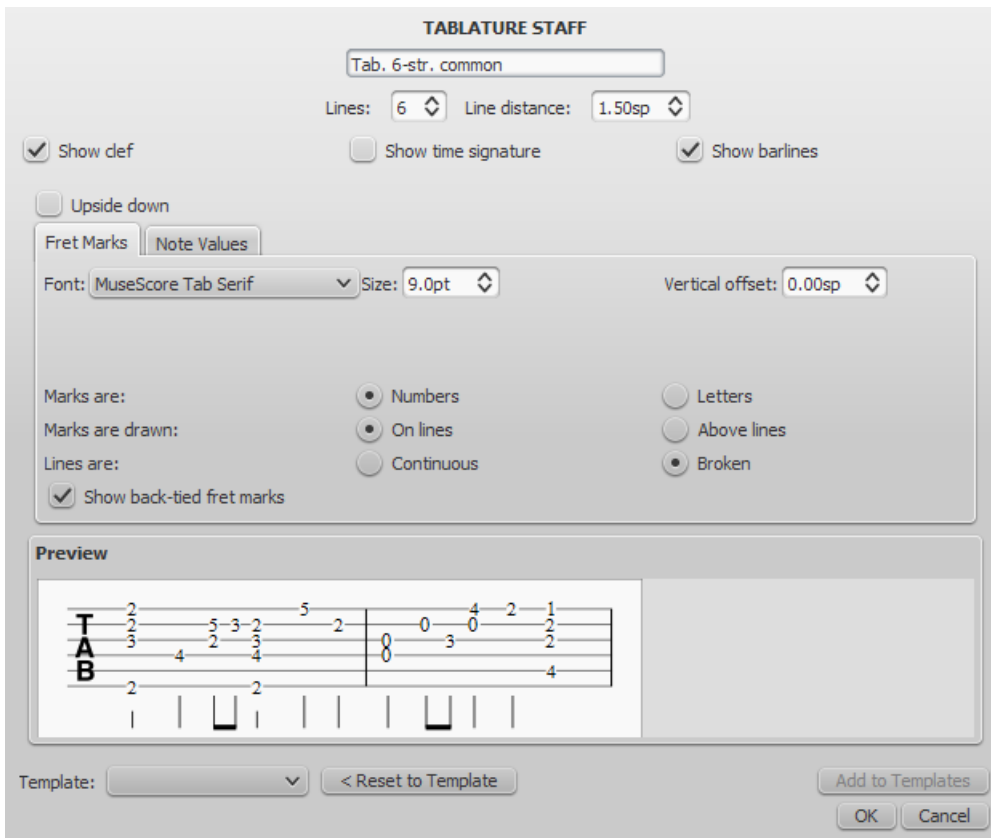
and then pressing the Advanced Style Properties... button, which for a normal staff looks like this:



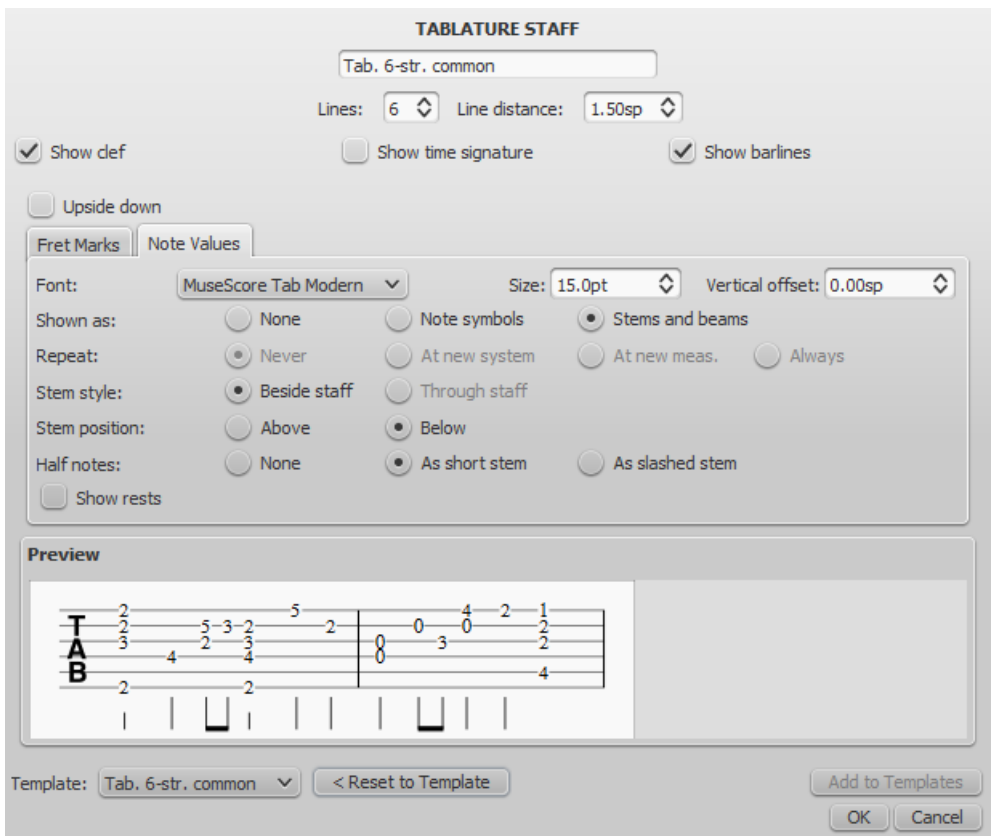
For a percussion staff it looks like this:



For a tablature staff it looks like this



and this



Common items

The dialog box shows different items depending on the group of the selected staff type: standard, tablature or percussion. Some dialog items, however, are common to all types:

Name

A human-readable name

Lines

The number of lines making up the staff

Line Distance

The distance between two staff lines, expressed in *spaces* (abbr.: *sp*), i.e. the default distance between two staff lines; 1.0 is (rather obviously) the default, a higher value will generate lines spaced more widely apart, a lower value generates then more tightly spaced. It is **not** recommended to change this value for the standard group (although it is possible); other groups may have different default values, for instance tablatures usually have a line distance of 1.5 sp.

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 bar lines will be shown.

There are also some buttons:

Template

Displays the list of all the staff templates available in the score and which **can be applied to the current staff**.

< Reset to Template

Resets all the staff properties to the properties of the selected template.

Add to Templates

Adds the current property set to the score as a new template (not yet implemented).

OK

Closes the dialog box, accepting the changes.

Cancel

Closes the dialog box, rejecting the changes.

Standard and Percussion staff specific items

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 specific items

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).

Fret marks

This group of properties defines the appearance of fret marks.

Font

The font used to draw the marks. Currently 4 fonts are provided supporting all the necessary symbols in 4 different styles (modern serif, modern sans, Renaissance, Late Renaissance). More fonts (or the possibility to use custom fonts) may be available in the future.

Size

The font size to use, in typographic points. Built-in fonts look usually good at a size of 9-10pt.

Vertical offset

MuseScore tries to place symbols in a sensible way and this value is usually not needed (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 value

allows to move mark symbols 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.

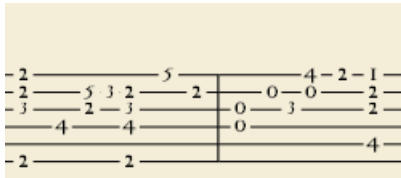
On lines / Above lines

Whether marks should be placed **on** the string lines or **above** them.

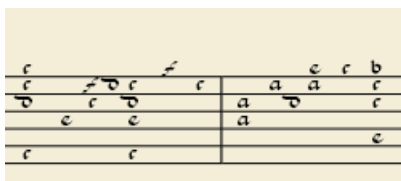
Continuous / Broken

Whether string lines should pass 'through' fret marks or should stop at them.

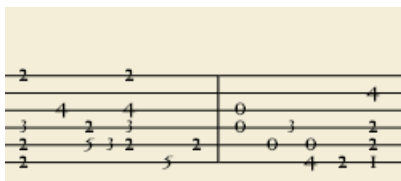
Example of numbers on broken lines:



Example of letters above continuous lines:



Example of 'upside down' tablature (same contents as number example above):



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 3 fonts are provided supporting all the necessary symbols in 3 different styles (modern, Italian tablature, French tablature). More fonts (or the possibility to use custom fonts) may be available in the future. Used only with the *Note symbols* option.

Size

The font size to use, in typographic points. Built-in fonts look usually good at a size of 15pt. Used only with the *Note symbols* option.

Vertical offset

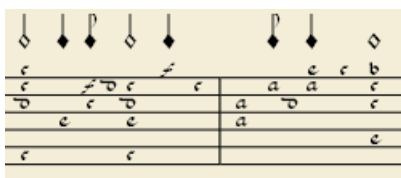
As for Fret Marks above, but referring to value symbols instead. Used only with the *Note symbols* option.

Shown as: None

No note value will be drawn (as in the examples above)

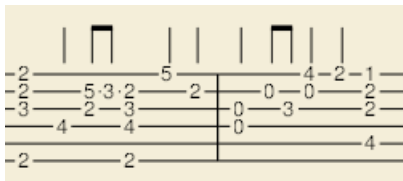
Shown as: Note symbols

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. Example of values indicated by note symbols:



Shown as: 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. Example of values indicated by note stems:



Repeat: Never / At new system / At new measure / Always

Whether and when to repeat the same note symbol, if several notes in sequence have the same value (only available with the *Note symbols* option).

Beside staff / Through staff

Whether stems are drawn as fixed height lines above/below the staff or run through the staff to reach the fret marks each refers to (only available with the *Stems and Beams* option).

Above / Below staff

Whether stems and beams are drawn above or below the staff (only available with the *Stems and Beams* option / *Beside staff* sub-option).

None / As short stems / As slashed stems

To select three different styles to draw stems for half notes (only available with the *Stems and Beams* option / *Beside staff* sub-option).

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.

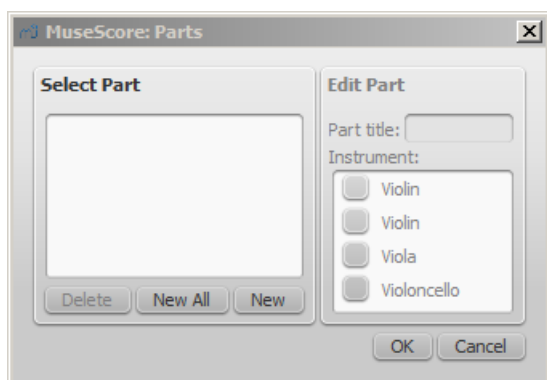
Vytažení partů

Pokud jste napsal celý orchestrální notový zápis, MuseScore může vytvořit noty ukazující pouze jednotlivé party pro každého hudebníka v orchestru.

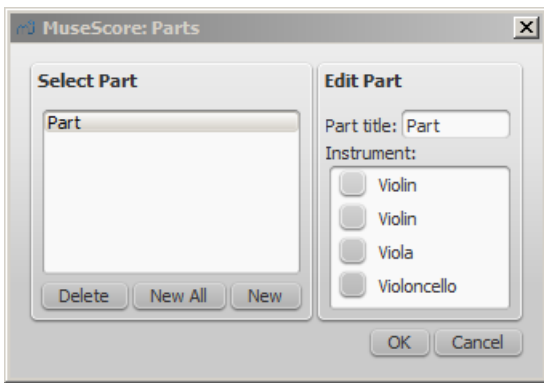
Zřízení partů

Party můžete vytvořit kdykoli po vytvoření notového zápisu. Party je pro každý notový zápis potřeba stanovit jen jednou, ale v případě potřeby je možné udělat změny. Následující pokyny jako příklad využívají smyčcový kvartet, ale stejné zásady se používají na jakékoli jiné hudební těleso.

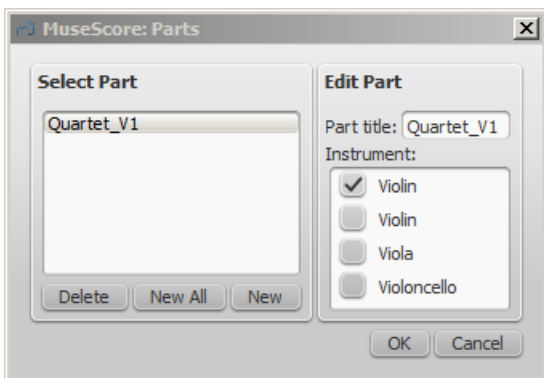
1. V hlavní nabídce vyberte Soubor → Party...



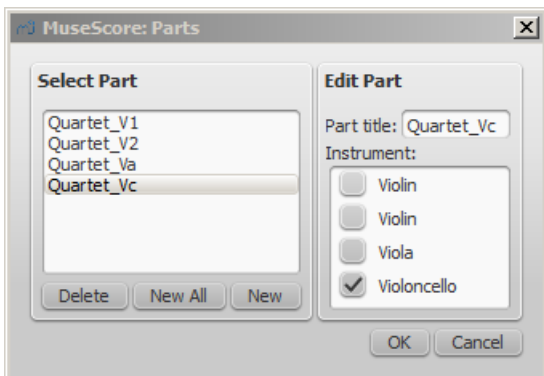
2. V okně s party klepněte na Nový, abyste vytvořil "vymezení partu"



3. V pravém panelu napište slova, která chcete použít pro Název partu (toto rovněž slouží při vyvedení i pro odpovídající part v názvu souboru)
4. Zvolte nástroj, který se má objevit v partu, označením příslušného okénka v panelu na pravé straně. Obvyčně chcete jen jeden nástroj na part, ale někdy je potřeba mít part, který zahrnuje více než jeden nástroj (takovým jsou notové osnovy s několika bicími). MuseScore umožňuje označení tolika nástrojů na part, kolik je potřeba



5. Podle potřeby opakujte kroky dva až čtyři (výše) pro každý part



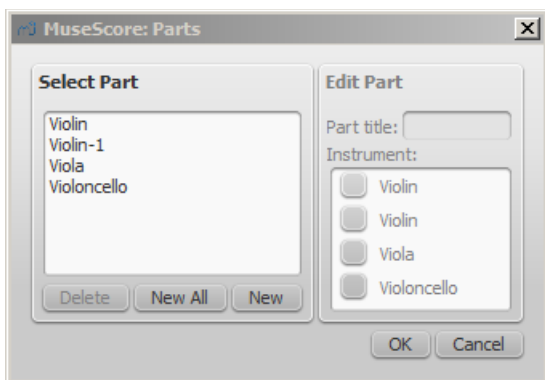
6. Jakmile budete hotov, stiskněte OK pro zavření okna s party

Dokončil jste zřízení partů. Nemusíte to dělat znovu, dokud do celého notového zápisu nepřidáte anebo z něj neodeberete nějaký nástroj. V nynější verzi MuseScore není možné rozdělení jedné notové osnovy (která obsahuje dva nebo více hlasů) do samostatných partů. Takže každý nástroj, z něhož chcete vytisknout samostatný part, také potřebuje mít svoji vlastní notovou osnovu v úplném notovém zápisu.

Zřízení všech partů najednou

Pokud máte souborový notový zápis, z něhož se mají vytáhnout všechny nástroje, můžete party vytvořit daleko snadněji:

1. Jděte do Soubor → Party...
2. Stiskněte tlačítko Vše nové (party jsou pojmenovány pomocí názvu nástroje, a v případě potřeby je připojeno "-<number>")



3. Stiskněte OK

Nyní pro každý part v notovém zápisu uvidíte kartu.

Vyvedení partů

1. Jděte do Soubor → Vывést party...
2. Projděte souborovým systémem na místo, kam je chcete vывést, a vyberte souborový formát (výchozím je PDF)
3. jako název souboru jednoduše zadejte jakoukoli předponu užitečnou pro všechny party, nebo ponechejte výchozí (název souboru notového zápisu)
4. Stiskněte OK

Tímto budou vytvořeny soubory s názvy "<předpona>" + "-" + "<název part u>.<přípona>". Dodatečně, při vывádění do PDF, bude tímto vytvořen i "<předpona>" + "-Partitura_a_party.pdf".

Uložení

Party a notový zápis jsou "spojeny", což znamená, že jakákoli změna obsahu jednoho ovlivní druhého, ale změny v rozvržení ne. Když jste vytvořili party, jsou uloženy společně s notovým zápisem (pokud otevřete notový zápis, máte karty pro notový zápis a každý vytvořený part).

Každý part však můžete uložit jednotlivě vybráním jeho karty a použitím Soubor → Uložit jako...

Zavedení MIDI

Zavádění MIDI se dá doladit přes panel pro zavádění MIDI, který se objeví pokaždé, když jsou v MuseScore otevřeny soubory .mid/.midi/.kar. S tímto panelem uživatel získává citlivější řízení zpracování výběrem stop a použitím činností na ně (např. kvantizace, použití teček/ligatur atd.). Tlačítkem Použít (nahore) se všechny změny odešlou, s okamžitým účinkem. Tlačítkem Zrušit se všechny neuložené změny okamžitě zruší.

Použijte Shift+kolečko myši nebo Ctrl+kolečko myši k vodorovnému projíždění voleb pro stopu; bez těchto modifikátorů projíždíte stopu svisle.

Výsledkem má být lepší jakost rozmnoženiny notového zápisu ze souboru.

Panel pro zavádění MIDI ukazuje seznam stop (jsou ukázány pouze stopy s událostmi not) a pro každou stopu dostupné činnosti.

Pokud je stop více, potom je na začátek seznamu přidána jedna další stopa pro vybrání všech stop zároveň.

	Import	Sound	Max. quantization	Max. voices	Tuplets	Is human performance	Split staff	Clef changes	Simplify durations	Show staccato	Dotted notes	Show tempo text	Recognize pickup measure	Detect swing
All	<input checked="" type="checkbox"/>		16th	4	3, 4, 5, 7, 9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	None (1:1)
1	<input checked="" type="checkbox"/>	Trumpet	16th	4	3, 4, 5, 7, 9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	None (1:1)
2	<input checked="" type="checkbox"/>	Alto Sax	16th	4	3, 4, 5, 7, 9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	None (1:1)
3	<input checked="" type="checkbox"/>	Tenor Sax	16th	4	3, 4, 5, 7, 9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	None (1:1)

Import	Sound	Max. quantization	Max. voices	Tuplets	Is human performance	Split staff	Clef changes	Simplify durations	Show staccato	Dotted notes	Show tempo text	Recognize pickup measure	Detect swing
All		16th	4	3, 4, 5, 7, 9			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	None (1:1)
1	Trumpet	16th	4	3, 4, 5, 7, 9			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	None (1:1)
2	Alto Sax	16th	4	3, 4, 5, 7, 9			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	None (1:1)
3	Tenor Sax	16th	4	3, 4, 5, 7, 9			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	None (1:1)

V panelu lze vybrat stopy k zavedení a přeuspořádat je. Jsou zde zobrazeny také popisné informace (zvuk, název notové osnovy a text písně - je-li jaký). Přítomnost sloupce se slovy písně je známkou toho, že soubor obsahuje stopu s textem písně - přiřaditelnou k různým stopám přes rozbalovací seznam, který je dostupný po klepnutí.

Činnosti (napravo) jsou přítomny ve dvojicích: název - hodnota. Na každou hodnotu se dá klepnout a změnit ji. Může to být vysouvací seznam nebo zaškrťovací okénko (seznam dostupných voleb). Soubor dostupných voleb se může měnit skladbu od skladby, v závislosti na jejím typu (stopa s notami, které představují výšku tónu, nebo stopa bicích).

Panel pro zavádění MIDI obnovuje náležitě údaje každého znázorněného souboru, pokud jich má uživatel otevřeno několik. Pokud není panel pro zavádění MIDI nadále potřebný, je možné jej zavřít klepnutím na zavírací tlačítko v levém horním rohu. Panel se znovu objeví po klepnutí na tlačítko Ukázat panel pro zavedení MIDI, které se objeví hned po zavření panelu.

Dostupné činnosti

Nástroj MuseScore

Přiřadit nástroj MuseScore (uvedený v instruments.xml nebo v zadaném vlastním souboru xml v Nastavení), který vymezuje název osnovy, klíč, transpozici, artikulace atd.

Kvantizace

Kvantizovat noty MIDI podle pravidelné mřížky. NEJVĚTŠÍ rozlišení mřížky lze nastavit přes vysouvací nabídku:

- Hodnota z nastavení (výchozí) - Hodnota kvantizace je vzata z hlavního dialogu Nastavení MuseScore (na kartě Zavedení)
 - Čtvrtina, osmina, šestnáctina, dvaatřicetina, čtyřiašedesátina, stoosmadvacetina - uživatelem stanovené hodnoty
- Skutečná velikost mřížky kvantizace je přizpůsobující se a zmenšuje, když je délka noty malá.

Nejvíce hlasů

Nastaví největší počet v notách dovolených hlasů.

Hledat rytmické notové skupiny

Když je povolena, pokusí se tato volba o zjištění rytmických notových skupin a použije odpovídající mřížku kvantizace na akordy rytmických notových skupin.

Je lidské provedení

Je-li povolena, tato volba zmenšuje přesnost převedení MIDI do notového zápisu conversion ve prospěch čitelnosti. Je to užitečné pro nezarovnané soubory MIDI, když není poskytnuta žádná pravidelná mřížka kvantizace. Na takové soubory se používá automatický algoritmus pro sledování rytmu, který se pokouší o zjištění poloh taktů v celé skladbě.

2x menší počet taktů

Volba je činná pro nezarovnané soubory MIDI (když "Je lidské provedení" je zaškrtnuto ve výchozím nastavení). Zkrátí na polovinu počet taktů obdrženy při vnitřní operaci sledování rytmu. Může to být vhodné, když dává sledování rytmu 2 krát častěji rozdělení na takty, než je nutné.

Taktové označení

Volba je činná pro nezarovnané soubory MIDI. Uživatel může zvolit vhodné taktové označení pro celou skladbu, pokud je výchozí zjištěná hodnota nesprávná. Volba je užitečná, protože si správně poradí se zavedenými rytmickými notovými skupinami na rozdíl od přímého nastavení taktového označení z palety.

Rozdělit notovou osnovu

Tato volba se hodí hlavně na klavírní stopy - k přiřazení not levé a pravé ruce účinkujícího. Používá rozdělení stálých výšek tónů (uživatel může výšku tónu vybrat prostřednictvím podvoleb) nebo rozdělení pohyblivých výšek tónů (závisí na šířce ruky - tak trochu dohad z hlediska programu).

U stop bubnů (Zvuk bicích v seznamu stop) rozdělí notovou osnovu na více notových osnov, přičemž každá dostane jen jednu výšku tónu bicích (to jest zvuk bubnu). Je tu i podvolba, která programu povolí/zakáže hranaté závorčky pro nově vytvořený soubor stop bubnů.

Změny klíče

Malé klíče mohou být vloženy uvnitř notové osnovy, aby akordy držely blíže k pěti linkám osnovy. Změny klíče závisí na průměrné výšce tónu akordu. Svázané skupiny not nejsou vložением klíče porušeny (pokud se to stane, lze nahlásit chybu v algoritmu v importmidi_clef.cpp). Tato volba je dostupná jen pro stopy, které nejsou bicí.

Zjednodušit doby trvání

Zmenší počet pomlek kvůli vytvoření jednodušších dob trvání not. U stop bicích může tato volba odstranit pomlky a také prodloužit noty.

Ukázat staccato

Volba na ukázání/skrytí značek pro staccato v notovém zápisu.

Tečkované noty

Řídí, zda bude MuseScore používat tečkované noty nebo ligatury.

Ukázat text tempa

Ukáže/Skryje v notovém zápisu textové označení tempa.

Ukázat značky akordů

Ukáže/Skryje v notovém zápisu značky akordů, jsou-li, pro souborový formát MIDI XF.

Rozpoznat předtaktí

Když je povolena, tato volba nemění taktové označení prvního taktu, který je kratší než druhý takt. Tomuto se anglicky říká anacrusis. Tato volba je použitelná jen současně na všechny stopy.

Zjistit swing

MuseScore zkouší zjistit swing - nahradit triolu [4th + 8th] dvěma běžnými osminami (pro obvyklý swing, 2:1) nebo tečkovanou osminu + šestnáctinu také dvěma běžnými osminami (pro zamíchání, 3:1). Také na začátku osnovy se swingovanými notami zobrazuje text Swing nebo Zamíchání.

Zpřístupnění

MuseScore comes with support for the free and open source [NVDA screen reader](#) [↗](#) for Windows. There is no support at the moment for other screen readers such as [Jaws](#) [↗](#) for Windows, or [VoiceOver](#) [↗](#) for Mac OS X.

Introduction

This document is written for blind and visually impaired users of MuseScore 2.0. 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. However, it should be noted that MuseScore 2.0 is not yet released, so documentation is still very incomplete.

This document applies to any recent nightly builds (since November 1, 2014). The accessibility features were introduced with the Beta 1 release from August 2014, but there have been a large number of fixes and improvements since then, both in accessibility and core functionality. The features in this document have been tested on Windows with NVDA. Other screen readers and other operating systems may work differently, or not at all.

At this point in time, MuseScore 2.0 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 Palette, Navigator and MuseScore Connect should be selected, and the latter two are not included in the Tab order.

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 2.0, 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 (actually provided by Qt). 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.

Číslovaný bas

Přidání označení nového číslovaného basu

1. Vyberte notu, na kterou se použije číslovaný bas
2. Stiskněte klávesovou zkratku pro číslovaný bas (výchozí Ctrl+G; lze změnit v Nastavení)
3. Podle potřeby v editoru zadejte text (viz níže)
4. Stiskněte mezerník pro posunutí na další notu připravenou na další označení číslovaného basu (nebo klepněte mimo okénko editoru pro jeho opuštění)



Použitím mezerníku editor postoupí k další notě nebo pomlce notové osnovy, k níž je číslovaný bas přidáván. Jak postoupit do bodu mezi značkami not nebo jak rozšířit skupinu číslovaného basu na delší dobu trvání se podívejte níže na *dobu trvání skupiny*.

Klávesa tabulátoru rozšíří okénko úprav po začátek dalšího taktu.

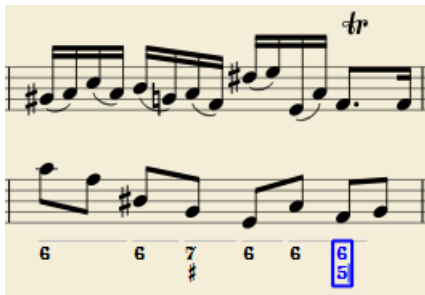
Klávesová zkratka Shift+mezerník posune okénko úprav na předcházející notu nebo pomlku v notové osnově.

Klávesová zkratka Shift+Tab mezerník posune okénko úprav na začátek předchozího taktu.

Formát textu

Číslice

Číslice se zadávají přímo. Skupiny několika číslic naskládaných jedna na druhé se rovněž zadávají přímo v jednom textu. Rovnají se na sebe pomocí klávesy Enter:



Posuvky

Posuvky lze vkládat pomocí běžných kláves:

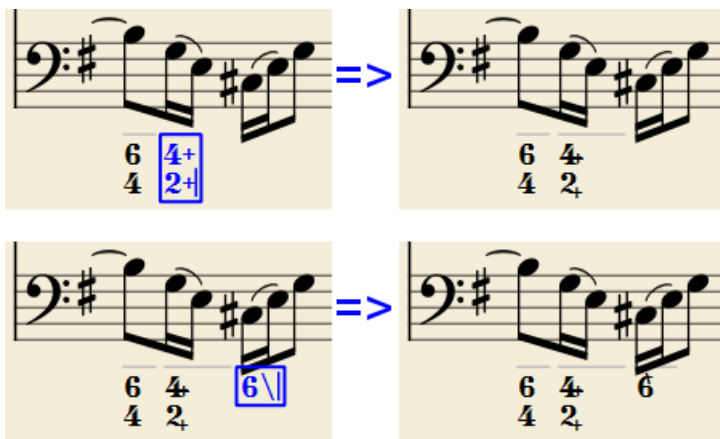
K vložení: pište:

dvojitě bé bb
 bé b
 odrážka h
 křížek #
 dvojitý křížek ##

Tyto znaky budou při opuštění editoru automaticky přeměněny na správné značky. Posuvky je možné vložit před, nebo za číslici (a samozřejmě v místě číslice, pro pozměněné tercie), podle požadovaného stylu; oba styly jsou náležitě zarovnaný, s posuvkou 'zavěšenou' nalevo nebo napravo.

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

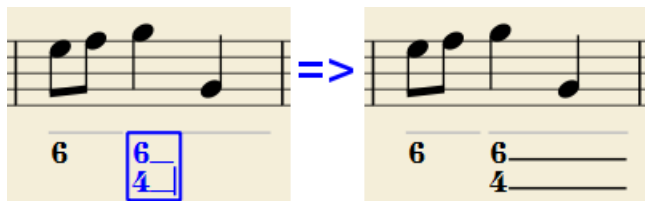
Open and closed parentheses, both round: '(', ')' and square: '[', ']', can be inserted before and after accidentals, before and after a digit, before and after a continuation line; added parentheses will not disturb the proper alignment of the main character.

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 (but currently are not continued on following systems, the same as for lyric continuation lines).

'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, the key combinations listed below can be used; each of them

- advances the editing box by the indicated duration
AND
- sets 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*)

Ctrl+7 whole note
(*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:

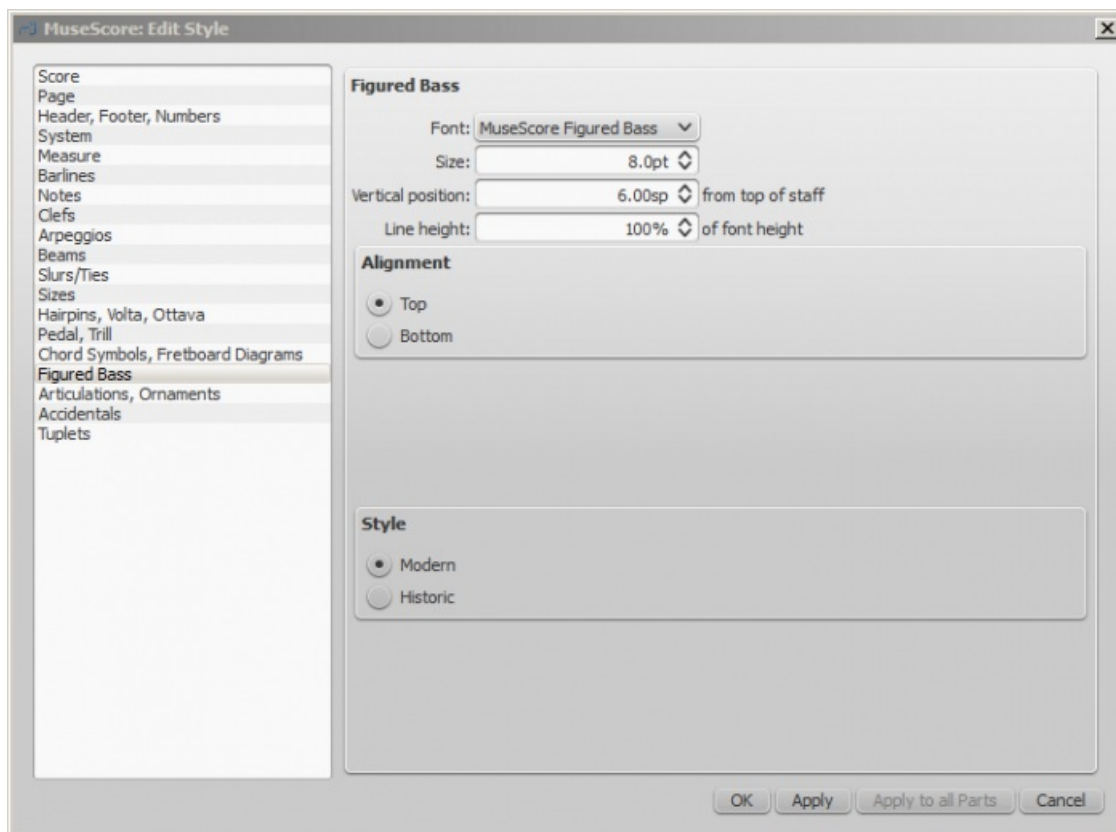
- Select it, or the note it belongs to and press the same *Figured Bass* shortcut used to create a new one
or
- Double-click it

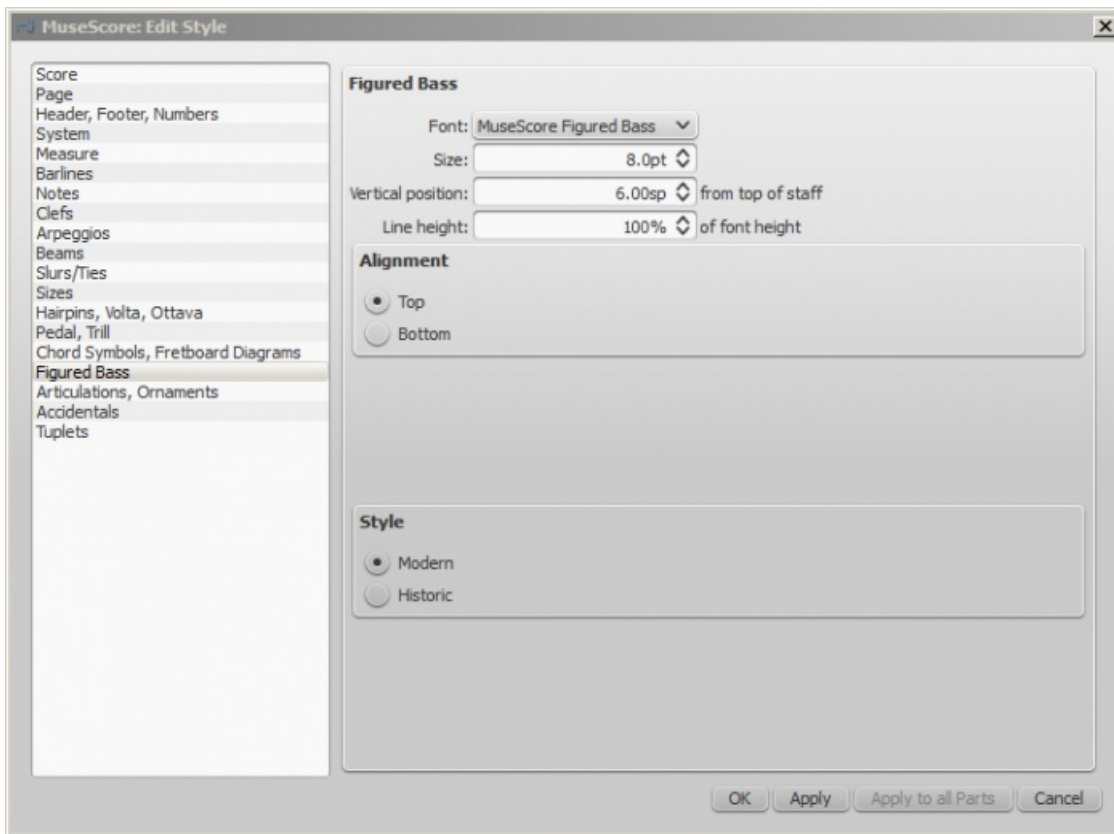
The usual text editor box will open with the text converted back to plain characters ('b', '#' and 'h' for accidentals, separate combining suffixes, underscores, etc.) for simpler editing.

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

The Style → General... menu command allows to configure how figured bass is rendered. Select "Figured Bass" in the list on the left side to display the following dialogue box:





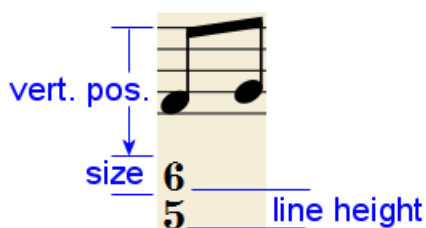
The **Font** drop list contains all the fonts which have been configured for figured bass. A standard installation contains only one font, "MuseScore Figured Bass", which is also the default font.

The **Size** is the size of the font (in points). It is linked to the *spatium* value: for the default *spatium*, the entered value is used; for smaller or larger *spatium* values, a size value proportionally smaller or larger is used.

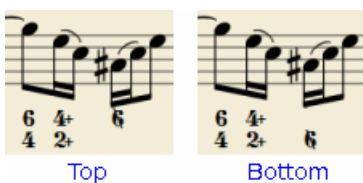
Vertical Position is the distance (in *spatia*) from the top of the staff to the top margin of the figured bass text. Negative values go up (figured bass above the staff) and positive values go down (figured bass below the staff: a value greater than 4 is needed to step over the staff itself).

Line Height is the distance between the base line of each figured bass line; it is expressed in percent of the font size.

The following picture visualizes each numeric parameter:



The **Top / Bottom** radio buttons 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):



The **Modern / Historic** radio buttons select the typographic style of the combined shapes. The difference between the two styles is shown below:



Modern



Historic

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.
B B	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.

Nové vlastnosti v MuseScore 2.0

Na přehled nových vlastností se podívejte v článku [Novinky MuseScore 2](#), [Poznámky k vydání MuseScore 2.0](#), [Poznámky k vydání MuseScore 2.0.1](#), and [Změny v MuseScore 2.0](#).

Dokumentace nových funkcí je dostupná v kapitole, ke které logicky náleží (kromě té, která odkazuje na povýšení z 1.3 na 2.0), ale pro uživatele přicházející z 1.x je zde sbírka odkazů, aby hned viděli, co se teď dá dělat...

Podívejte se také na

- [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](#))
- [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](#))
- [Meta tags](#) (→ [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](#)

Podpora

Tato kapitola popisuje, kde a jak najít pomoc pro MuseScore: nejlepší místo, kam se podívat, nejlepší způsob, jak klást otázky ve fórech a rady ohledně hlášení chyb.

Nahlášení chyby nebo žádost o podporu

Please use the [search](#) function of the website to see if someone has already encountered the same problem.

Before submitting your support request in the [forum](#):

- Look for a solution in the [Příručka](#).
- Check the [How Tos](#), [FAQs](#) and [Tutorials](#)

If posting in either the [issue tracker](#) (for established reports), or forum (for enquiries/discussions):

- Try to reproduce the issue with the [latest nightly](#) (not the 1.x series, as it won't receive further maintenance). You may also view the [older](#) and [new](#) 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 2.0, revision 2902cf6). Check Help → About... (Mac: MuseScore → About MuseScore...).
 - Operating system being used (e.g. Windows XP SP3, Mac OS 10.7.5 or Ubuntu 10.10)
 - 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.

See also

- [How to write a good bug report: step-by-step instructions](#)

Navrácení k továrnímu nastavení

Recent versions of MuseScore have the option to revert back to the standard built-in presets or "factory-settings". This can be helpful if your settings are corrupted. This is not a normal occurrence, so it is best to consult the forums first, as there may be a way to solve your problem without resetting everything.

Warning: Reverting to "factory settings" removes any changes you have made to the preferences, palettes, or window settings.

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.)
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)) → MuseScore2 → 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\MuseScore2\bin\MuseScore.exe"

For 64-bit Windows, the location is

"C:\Program Files (x86)\MuseScore2\bin\MuseScore.exe"

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
- Windows XP or earlier: C:\Documents and Settings\USERNAME\Application Data\MuseScore\MuseScore2.ini

The other preferences (palette, session...) are in:

- Windows Vista or later: C:\Users\<USERNAME>\AppData\Local\MuseScore\MuseScore2\
- Windows XP or earlier: C:\Documents and Settings\USERNAME\Local Settings\Application Data\MuseScore\MuseScore2\

Instructions for Mac OS X

1. If you have MuseScore open, you need to quit the application first (File → Quit)
2. Open Terminal (in Applications/Utilities) 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. You can now quit Terminal, and continue using MuseScore.

For advanced users, the main MuseScore preference file is located at ~/Library/Preferences/org.musescore.MuseScore2.plist.

The other preferences (palette, session...) are in ~/Library/Application\ Support/MuseScore/MuseScore2/

Instructions for Linux (please adapt for flavors other than Ubuntu)

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 just copy/paste) the following command into your terminal line:

```
mscore -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 (palette, session...) are in ~/.local/share/data/MuseScore/MuseScore2/

See also

- [Command line options](#)

Překlad

Do you have a translation to add? That can be done easily via the web, 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](#)

Známé potíže s vybavením

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.

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 Mac OS X

MuseScore is known to display notes as square when some fonts are damaged on Mac OS X.

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 [this forum article](#) ↗, 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.

Dodatek

Klávesové zkratky

Most keyboard shortcuts can be customized via Edit → Preferences... → Shortcuts tab (Mac: MuseScore → Preferences... → Shortcuts tab). Below is a list of some of the initial shortcut settings.

Navigation

Beginning of score: Home

Last page of score: End

Next score: Ctrl+Tab

Previous score: Shift+Ctrl+Tab

Zoom in: Ctrl++ or Ctrl + mouse wheel

Zoom out: Ctrl+- or Ctrl + mouse wheel

Next page: Pg Dn or Shift + mouse wheel

Previous page: Pg Up or Shift + mouse wheel

Next measure: Ctrl+→ (Mac: ⌘+→)

Previous measure: Ctrl+← (Mac: ⌘+←)

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

Voices

Voice 1: Ctrl+I Ctrl+1 (Mac ⌘+I ⌘+1)

Voice 2: Ctrl+I Ctrl+2 (Mac ⌘+I ⌘+2)

Voice 3: Ctrl+I Ctrl+3 (Mac ⌘+I ⌘+3)

Voice 4: Ctrl+I Ctrl+4 (Mac ⌘+I ⌘+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: R

Raise pitch by octave: Ctrl+↑ (Mac: ⌘+↑)

Lower pitch by octave: Ctrl+↓ (Mac: ⌘+↓)

Raise pitch by semi-tone (prefer sharp): ↑

Lower pitch by semi-tone (prefer flat): ↓

Raise pitch diatonically: Alt+Shift+↑

Lower pitch diatonically: Alt+Shift+↓

Circle through enharmonic notes: J

Rest: 0 (zero)

Interval

Add interval above current note: Alt+[Number]

Direction

Flip direction (stem, slur, tie, tuplet bracket, etc.): X

Mirror note head: Shift+X

Articulations

Staccato: Shift+S

Crescendo: <

Decrescendo: >

Text entry

Staff text: Ctrl+T

System text: Ctrl+Shift+T

Tempo text: Ctrl+Alt+T

Rehearsal Mark: Ctrl+M

Lyrics entry

Enter lyrics on a note: Ctrl+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 1sp: ←

Move lyric syllable right by 1sp: →

Move lyric syllable left by 0.1sp: Ctrl+←

Move lyric syllable right by 0.1sp: Ctrl+→

Move lyric syllable left by 0.01sp: Alt+←

Move lyric syllable right by 0.01sp: Alt+→

Up to previous stanza: Ctrl+↑ (Mac: ⌘+↑)
Down to next stanza: Ctrl+↓ (Mac: ⌘+↓)

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)

See also

- [Preferences: Shortcuts](#)

Známa omezení MuseScore 2.0

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 2.0.

Basics

Save Selection

'Save Selection...' is currently pretty limited: If the selection doesn't contain a clef, time or key signature, the saved score will be in treble clef, 4/4 time signature, and C major key signature, although all pitches are kept, accidentals added as needed, and even irregular measures are kept.

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.

Note input

Tablature staff linked with Standard staff

With linked Standard and Tablature staves, if multiple note chords are entered in the Standard staff, each chord should be **entered from its top note to the bottom**, otherwise the fretting automatically assigned note by note in the Tablature staff may be unexpected (Note: This does not apply to a) note input directly in the Tablature staff nor to b) note input in a Standard staff not linked to a Tablature: in both cases entry order is indifferent).

Sound and playback

Instrument change

An instrument change does not change transposition, should any of the instruments involved require that. If this is needed, it is necessary to use different staves and the 'Hide empty staves' option. Actually there is no real instrument change, just a change of the sound, so not only transposition is not taken into account but also the instrument's range, and the part's name is left unchanged.

Mixer

Changing values in the mixer does not 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.

Layout

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.

Slovníček

The glossary is a work in progress, please help if you can. You can discuss about this page on 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](#).

Accidental

Accidentals appear in front of notes and shift their pitch.

Accidentals are used to alter the pitch of a note within a piece. The same symbols as in the → [key signature](#) are used, but they are placed before a particular note. Accidentals are for example → [sharps](#), → [flats](#) and → [naturals](#).

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 (BE)

See → [Pickup Measure](#)

Appoggiatura

A long → [grace note](#).

Bar (BE)

See → [Measure](#)

Bar Line

Vertical line through a → [staff](#) or the → [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.

Chord

The minimal definition of a chord is a minimum of two different notes played together. Chords are based on the choices made by a composer between harmonics of one, two or three (and more) fundamental sounds. E.g. in the chord of C, G is the second harmonic, E the fourth of the fundamental C. Now in C7, the B flat is the 6th harmonic of C and in C Maj7 B is the second harmonic of E and the fourth harmonic of G...

Clef

Sign at the beginning of a → [staff](#), used to tell which are the musical notes **on** the lines and **between** the lines.

There are 2 F clefs, 4 C clefs and 2 G clefs: F third, **F** fourth, C first, C second, C third, C fourth, G first, **G** second (known as *treble clef* too).

G first and F fourth are equivalent.

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)

A **crotchet** is the British English term for what is called a **quarter note** in American English. It's a quarter of the duration of a whole note (semibreve).

Demisemiquaver (BE)

Thirty-second note

Duplet

See → [Tuplet](#)

Eighth note

A note whose duration is an eighth of a whole note (semibreve). Same as British → [quaver](#).

Endings

See → [Volta](#)

Enharmonic notes

Notes that sound the same pitch but are written differently. Example: G# and Ab are enharmonic notes.

Flag

See → [Beam](#)

Flat

Sign 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. A short grace note (→ [acciaccatura](#)) has a stroke through the stem; a long grace note (→ [appoggiatura](#)) does not.

Half Note

A note whose duration is half of a whole note (semibreve). Same as British → [minim](#).

Hemidemisemiquaver (BE)

Sixty-fourth note

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 means lower in pitch and it lowers 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.

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)

A **minim** is the British term for a **half note**. It has half the duration of a whole note (→ [semibreve](#)).

Natural

A natural is a sign that cancels a previous alteration on notes of the same pitch.

Operating System

OS

Set of programs written in the aim to set up a computer from a lot of electronic components. Popular OSes are Microsoft Windows, Mac OS X, **and** GNU/Linux.

See also → [System](#)

Part

Music to be played or sung by one or a group of musicians. In a string quartet, 1st part = Violin 1, 2nd part = Violin 2, 3rd part = Viola, 4th part = Cello.

Pickup Measure (→ [Anacrusis](#))

Incomplete first measure of a piece or a section of a piece of music.

See also [Create new score: Time Signature...](#) and [Measure operations: Exclude from measure count](#)

Quaver (BE)

The British **quaver** is what is called an → [eighth note](#) in American English. It has an eighth the duration of a whole note.

Quadruplet

See → [Tuplet](#)

Quarter note

A note whose duration is a quarter of a whole note (semibreve). Same as British → [crotchet](#).

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

A way in MuseScore to rewrite a passage with note changes but no rhythm change (see [Re-pitch Mode](#) [↗](#))

Semibreve (BE)

A **semibreve** is the British term for a **whole note**. It lasts a whole measure in 4/4 time.

Semiquaver (BE)

Sixteenth note

Semihemidemisemiquaver (Quasihemidemisemiquaver) (BE)

Hundred twenty-eighth note.

Sextuplet

See → [Tuplet](#)

Sharp

Sign that indicates that the pitch of a note has to be raised one semitone.

Slur

→ [Tie](#) and Slur are two words used to describe a curved line between two or more notes. **Slur** means that the notes will be played without attack (*legato*). **Tie** is used between two or more notes on the same pitch to indicate its 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

Sori

An Iranian → [accidental](#) which means higher in pitch and it raises a note by a quarter tone (in comparison to the sharp which raises a note by a semitone). It is possible to use this accidental in a → [key signature](#).

See also → [Koron](#)

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 [Layout and Formatting](#), [Layout / 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.)

System

System: Set of staves to be read simultaneously in a score.

See also → [Operating System \(OS\)](#)

Tie

See → [Slur](#)

Transposition

A tune can be played in any tonality. There are many reasons to change the tonality of a score:

1. The tune is too low or too high for a singer.
2. The score is written for a C instrument and has to be played by a B Flat one.
3. The score is written for an orchestra and you want to imagine what the horn, the flute and the clarinet are playing.
4. A darker or a more brilliant sound is desired.

- In the first case all the orchestra will have to transpose, which is very difficult without professional musicians.

MuseScore can do it very easily for you.

- In the second case the musician must play D when a C is written. If the score is written with a G 2nd Clef, he'll have to think that the staff begins with a C 3rd Clef.

- In the third case the conductor has to transpose all the staves which are not written for C instruments.

- In all cases the key signature must be mentally changed.

- On some instruments (Horns and Tubas for instance) the musicians transpose using alternative fingerings.

Triplet (BE)

See → [Tuplet](#)

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.

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 of different duration at the same time on the same → [staff](#). To write such things each horizontal succession of notes has to be written on the → [staff](#) independently.

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> ↗

Volby pro příkazový řádek

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
- l, --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 `mscore -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 [Navrácení k továrnímu nastavení](#)
- 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

- [Layer \(experimental\)](#) ↗
- <http://doc.qt.io/qt-5/qapplication.html#QApplication> ↗
- <http://doc.qt.io/qt-5/qguiapplication.html#QGuiApplication> ↗

Table of Contents

Getting started

- [Installation](#)
- [Create new score](#)
- [Language settings and translation updates](#)
- [Checking for updates](#)

Základy

- [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](#)
 - [Známá omezení MuseScore 2.0](#)
 - [Command line options](#)
 - [Glossary](#)
 - [Handbook for MuseScore 1.x](#) ↗
-