

musescore

Příručka

Staženo z musescore.org Jun 14 2021
Vydáno pod [Creative Commons Attribution-ShareAlike](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

ZAČÍNÁME	18
UČENÍ SE MUESCORE	18
Prohlídky	18
Začínáme	18
Obrazové návody	19
Další návody	19
Záznamy	19
ZÍSKÁNÍ PODPORY	19
Příručka	19
Další možnosti	19
Fóra	19
Jak na to	19
Položení dotazu	19
Nahlášení chyby	20
INSTALLATION	20
Installation	20
Initial preferences	20
INSTALL ON WINDOWS	23
Install	23
Start MuseScore	26
Advanced users: Silent or unattended install	26
Uninstall	26
Troubleshooting	26
External links	26
INSTALL ON MACOS	26
Install	26
Uninstall	27
Install with Apple Remote Desktop	27
INSTALL ON LINUX	27
Applmage	27
Step 1: Download	27
Step 2: Give the file permission to execute	28
Step 3: Run the Applmage	28
Install the Applmage	28
Distribution Packages	29
Debian	29
Fedora	29
KDE neon 18.04 (bionic)	29
Ubuntu, Kubuntu, Xubuntu, ...	30
External links	31
INSTALL ON CHROMEBOOK	31
Desktop program	31
External links	31
LANGUAGE, TRANSLATIONS, AND EXTENSIONS	31
Change language	31
Resource Manager	32
Install/uninstall extension	32
Update translations	33
See also	33
External links	33
CHECKING FOR UPDATES	33
Automated update check	33
Check for update	33
See also	33
ZÁKLADY	34
VYTVOŘENÍ NOVÉHO NOTOVÉHO ZÁPISU	34
Zahajovací středisko	34
Vytvoření nového notového zápisu	34
Zadání informací o notovém zápisu	34
Vybrání souboru se šablonou	35
Výběr nástrojů nebo hlasových partů	36
Přidání nástrojů	36
Přidání notové osnovy nebo přidání zrcadlené notové osnovy	36
Změna pořadí nástrojů	37
Smazání nástroje	37
Výběr předznamenání a tempa	37
Výběr taktového označení, předtaktů a počtu taktů	38
Úpravy notového zápisu po jeho vytvoření	39
Přidání/smazání/upravení taktu	39
Přidání/upravení textu	39
Změna nastavení nástroje	39

Skrytí notové osnovy	39
Upravení rozvržení a formátování	39
Předlohy	39
Systémová složka s předlohami	39
Uživatelská složka s předlohami	39
Podívejte se také na	40
Vnější odkazy	40
ZÁPIS NOT	40
Jednoduché zadávání not	40
Krok 1. Výběr začáteční polohy	40
Krok 2. Vstup do režimu zápisu not	40
Krok 3. Vybrání doby trvání noty	40
Krok 4. Zadání výšky tónu (nebo pomlky)	41
Vybrání délky noty/pomlky	41
Vstupní zařízení	41
Klávesnice počítače	41
Vkládání not a pomlky	41
Posunutí not nahoru/dolů	42
Přidání posuvek	42
Akordy	42
Vložení not	42
Smazání not	42
Klávesové zkratky	43
Myš	43
Klávesnice MIDI	43
Virtuální klaviatura	43
Režimy zápisu not	44
Barvení not mimo rozsah nástroje	44
Malé noty a malé notové hlavičky	44
Změna již zadaných not nebo pomlky	44
Změna doby trvání	44
Změna výšky tónu	45
Změna pomlky na notu a obráceně	45
Vlastnosti not	45
Podívejte se také na	45
Vnější odkazy	45
PALETY	46
Režim jedné palety	46
Otevření nebo zavření palety	46
Použití značek z palety	46
Vlastní palety	46
Nabídka k paletě	46
Chování použitého textu a linek	47
Podívejte se také na	47
PRACOVNÍ PLOCHY	47
Přepínání mezi pracovními plochami	48
Ukotvení/Odkotvení	48
Vytvoření nové pracovní plochy	48
Upravení pracovní plochy	49
Uložení vlastní pracovní plochy	49
Podívejte se také na	49
REŽIM ÚPRAV	49
Vstoupení do režimu úprav	49
MuseScore verze 3.4 a novější	49
MuseScore verze předcházející 3.4	49
Opuštění režimu úprav	49
Text	50
Linky	50
Noty	50
Posunování not	50
Upravení délky notové nožičky	50
Klávesové zkratky	50
Podívejte se také na	50
SPRÁVCE	51
Zobrazení správce	51
Účel správce	51
Tlačítka pro obnovení výchozího nastavení stylu a pro nastavení stylu	51
Skupiny správce	51
Prvek	51
Skupina prvku	52
Segment	52
Akord	52
Nota	52
Vybrat	52
Trámec	53
Klíč	53
Artikulace	53
Hmatový diagram	53
Linka	53
Podrobnosti textové linky	53
Dialogy vlastností	53
Podívejte se také na	53
OPERACE S TAKTY	54

Vybrání	54
Jeden takt	54
Více taktů	54
Vložení	54
Vložení prázdného taktu do notového zápisu	54
Vložení více taktů	54
Připojení	54
Přidání prázdného taktu na konec notového zápisu	54
Přidání více taktů na konec notového zápisu	54
Smazání	54
Smazání jednoho taktu	54
Smazání více taktů	54
Odstranění prázdných taktů na konci	54
Vlastnosti	55
Notové osnovy	55
Doba trvání taktu	55
Jiné	55
Vyjmutí z číslování taktů	56
Zalomení vicetaktových pomik	56
Číslování taktů	56
Šířka taktu	56
Přidání k číslování taktu	56
Počet přehrání	56
Číslování	56
Rozdělení a sloučení	56
Sloučení taktů	56
Rozdělení taktu	56
Vnější odkazy	57
HLASY	57
Jak jsou hlasy zobrazeny	57
Kdy použít hlasy	57
Jak zadat noty v různých hlasech	57
Smazání a skrytí pomik	58
Obnovení smazaných pomik	58
Výměna hlasů s notami	58
Přesunutí not do jiného hlasu (bez prohození)	58
Podívejte se také na	58
Vnější odkazy	58
KOPÍROVÁNÍ A VKLÁDÁNÍ	58
Přehled příkazů	59
Noty	59
Kopírování nebo vyjmutí	59
Vložení	59
Vyměnění se schránkou	59
Zkopírování výšky jen jedné noty	59
Jiné prvky	59
Kopírování nebo vyjmutí	60
Vložení	60
Rychlé zopakování	60
Zdvojení	60
Vložení poloviční nebo dvojnásobné doby trvání (verze 3.1 a novější)	60
Filtr výběru	60
Podívejte se také na	61
Vnější odkazy	61
VÝBĚROVÉ REŽIMY	61
Výběr jednoho předmětu	61
Výběr jedné noty	61
Výběr akordu	61
Výběr jednoho taktu	61
Výběr překrývajících se prvků	61
Výběr souvislého rozsahu předmětů	61
1. Vybrání pomocí klávesy Shift	61
2. Vybrání pomocí klávesy Shift + klepnutí	62
Výběr rozsahu taktů	62
3. Vybrání tažením	62
4. Vybrání všeho	62
5. Vybrání hudebního oddílu	62
Výběr seznamu prvků	62
Výběr všech podobných	62
K čemu jsou výběry užitečné	63
Podívejte se také na	63
ZOBRAZENÍ A NÁHLEDY	63
Nabídka Pohled	63
Ukázat postranní pruhy/panely	63
Přiblížení/Oddálení	64
Nástrojové panely	64
Ukázání/Skrytí nástrojových panelů	64
Přizpůsobení oblasti s nástrojovými panely	65
Pracovní plochy	65
Ukázání stavového řádku	65
Rozdělení zobrazení	65
Volby pro viditelnost	66
Označení neúplných taktů	66
Celá obrazovka	66
Stránkové zobrazení/Souvislé zobrazení	66
Stránkové zobrazení	66
Souvislé zobrazení	66
Zobrazení jedné strany	66

Postranní panely	66
Pohyb v notách	67
Příkazy	67
Náhledy stran	67
Časová osa	67
Nalezení	67
Podívejte se také na	67
ZPĚT A ZNOVU	67
VE ZNĚJÍCÍ VÝŠCE	68
Podívejte se také na	68
Vnější odkazy	68
OTEVŘENÍ, ULOŽENÍ, VYVEDENÍ, TISK	68
Otevření	68
Uložení	69
Vyvedení	69
Tisk	69
Podívejte se také na	69
SDÍLENÍ NOT PO INTERNETU	69
Vytvoření účtu	69
Sdílení notového zápisu přímo z MuseScore	70
Nahrání notového zápisu na MuseScore.com	71
Upravení notového zápisu na MuseScore.com	71
Přepnutí na přímý způsob aktualizace notového zápisu v internetovém úložišti	72
Vnější odkazy	72
NOTACE	72
KLÍČE	72
Přidání klíče	72
Přidání nebo změna klíče na začátek taktu	72
Přidání nebo změna klíče uvnitř taktu	72
Odstranění klíče	73
Upozornění na změnu klíče	73
Skrytí klíčů	73
Zobrazit klíč pouze v prvním taktu (pro všechny notové osnovy)	73
Zobrazit klíč pouze v prvním taktu (pro určitou notovou osnovu)	73
Skrytí všech klíčů v určité notové osnově	73
PŘEDZNAMENÁNÍ	73
Přidání nového předznamenání	74
Přidání nového předznamenání do všech notových osnov	74
Přidání nového předznamenání jen do jedné notové osnovy	74
Nahrazení stávajícího předznamenání	74
Nahrazení předznamenání pro všechny notové osnovy	74
Nahrazení předznamenání jen pro jednu notovou osnovu	74
Odstranění předznamenání	74
Odrážky při změnách předznamenání	74
Změny předznamenání a vícetaktové pomlky	75
Upozornění na změnu předznamenání	75
Vlastní předznamenání	75
TAKTOVÉ ČÁRY	76
Změna typu taktové čáry	76
Vložení taktové čáry	77
Rozdělení taktu	77
Vlastní taktové čáry	77
Spojení taktových čar	77
Podívejte se také na	78
POSUVKY	78
Přidání posuvky	78
Provedení enharmonické záměny	78
Zkontrolování posuvek	78
Podívejte se také na	78
Vnější odkazy	78
TAKTOVÁ OZNAČENÍ	78
Přidání nebo nahrazení taktového označení	79
Smazání taktového označení	79
Vytvoření taktového označení	79
Vlastnosti taktového označení	79
Změna výchozích trámců	80
Sčítací (složená) metra	80
Místní taktová označení	80
Změna velikosti taktového označení	80
Předtaktí a kadence	80
Změna taktového označení a zalomení	80
Podívejte se také na	81

Vnější odkazy	81
ARPEGGIA A GLISSANDA	81
Přidání značky	81
Upravení rozměrů	81
Vlastní značky	81
Arpeggia	81
Glissanda (sklouznutí)	82
Upravení začátečního a koncového bodu glissanda	82
Artikulace pro dechové nástroje	82
Skruz shora a skluz zdola	82
Vnější odkazy	82
ARTIKULACE A OZDOBY	82
Artikulace	83
Ozdoby	83
Přidání artikulace nebo ozdoby	83
Přidání posuvky k ozdobě	83
Přidání koruny k taktové čáře	83
Klávesové zkratky	83
Upravení polohy	84
Vlastnosti artikulací a ozdob	84
Podívejte se také na	84
Vnější odkazy	84
VYTÁHNUTÍ	84
Použití vytáhnutí	84
Upravení vytáhnutí	84
Vlastnosti textu a linky	84
Tvar a šířka vytáhnutí	85
Upravení grafického zobrazení	85
Upravení výšky	85
Upravení polohy	85
Vlastní vytáhnutí	86
Vnější odkazy	86
TRÁMCE	86
Upravení automaticky nastavených trámců not	86
Změna trámců jednotlivých not	86
Značky pro trámce a jejich účinky	86
Upravení úhlu trámce	87
Upravení výšky trámce	87
Udělení trámce vodorovným	87
Upravení vidlicovitých trámců	87
Vylepšené rozmístění	87
Obrácení trámce noty	88
Obnovení výchozího režimu trámců	88
Podívejte se také na	88
Vnější odkazy	88
SVORKY	88
Přidání	88
Smazání	89
Změnění	89
Upravení	89
Styl	89
NÁDECHY A CÉZURY	89
Přidání značky	89
Upravení délky cézury	89
OZDOBNÉ NOTY	89
Vytvoření ozdobných not	90
Přidání ozdobné noty	90
Přidání akordu z ozdobných not	90
Změna výšky tónu	90
Změna doby trvání	90
Ruční úpravy	90
Vodorovná poloha	90
Další úpravy	90
Vnější odkazy	90
DYNAMICKÉ ŠIPKY	91
Přidání dynamické šipky	91
Upravení délky a výšky	91
Linky cresc. a dim.	91
Kopírování dynamických šipek	92
Upravení vlastností dynamické šipky	92
Přehrávání dynamických šipek	92
LINKY	92
Použití linek na notový zápis	93

Pro použití linky jen na jednu notu	93
Pro použití linky přes rozsah not	93
Pro použití linky od noty po konec toho taktu	93
Pro použití linky přes rozsah taktů	93
Linky a vlastnosti přehrávání	93
Upravení svislé polohy	93
Změna délky	94
Textové linky	94
Vlastní linky	94
Kopírování linek	94
Rozšířené ozdobné linky	94
Vnější odkazy	94
OKTÁVOVÉ LINKY	94
Použití oktávové linky	95
Změna délky	95
Vlastní linky	95
Vnější odkazy	95
TAKTOVÉ POMLKY	95
Celá pomlka	95
Pro vytvoření jedné nebo více celotaktových pomlek	95
Pro vytvoření celotaktové pomlky v určitém hlasu	95
Vícetaktová pomlka	96
Pro zobrazení vícetaktových pomlek	96
Zalomení vícetaktové pomlky	96
LEGATA	96
Přidání legata v režimu zápisu not	96
Přidání legata v normálním režimu	96
Způsob 1	96
Způsob 2	97
Upravení legata	97
Rozšířená legata	97
Tečkovaná legata	98
Podívejte se také na	98
LIGATURY	98
Přidání ligatur v režimu zápisu not	98
Přidání ligatur v normálním režimu	98
Postup 1	98
Postup 2	99
Přidání dalších svázaných not k předtím svázanému akordu	99
Přidání ligatur k notám primy	99
Obrácení ligatury	99
Podívejte se také na	99
Vnější odkazy	99
TREMOLO	99
Přidání tremola	100
Jednonotové/akordové tremolo	100
Dvounotové/akordové tremolo	100
Vnější odkazy	100
NEPRAVIDELNÉ RYTMICKÉ SKUPINY	100
Vytvoření nepravidelné rytmické skupiny	100
Vytvoření trioly v normálním režimu	100
Vytvoření trioly v režimu zápisu not	101
Vytvoření jiných nepravidelných rytmických skupin	101
Vlastní nepravidelné rytmické skupiny	101
Smazání nepravidelné rytmické skupiny	102
Změna zobrazení nepravidelných rytmických skupin	102
Pomocí správce	102
Pomocí dialogu stylu nepravidelných rytmických skupin	102
Vnější odkazy	102
OPAKOVÁNÍ A SKOKY	102
Jednoduchá opakování	102
První a druhé zakončení	103
Přehrávání	103
Zapnutí/Vypnutí přehrávání repetice	103
Upravení přehrávání repetice hudebního oddílu	103
Symbole opakování a text	103
Skoky	104
Značky	104
Příklady skoků	104
Podívejte se také na	104
Vnější odkazy	105
VOLTY	105
Pro přidání volty do notového zápisu	105
Pro změnu počtu taktů pokrytých voltou	105
Vlastnosti volty	105
Přehrávání	106

Počet přehrání	106
Vnější odkazy	106
TRANSPOZICE	106
Ruční transpozice	106
Automatická transpozice	106
Chromatická transpozice	107
Do tóniny	107
Podle intervalu	107
Diatonická transpozice	107
Volby	108
Transponující nástroje	108
Ve znějící výšce	108
Změna transpozice notové osnovy	108
Vnější odkazy	108
NOTOVÝ ZÁPIS BUBNŮ	108
Typy notových osnov pro bicí nástroje	108
Způsoby zápisu not	108
Klávesnice MIDI	109
Klaviatura	109
Klávesnice počítače	109
Myš	110
Paleta pro zápis bicích	110
Úprava bicí soupravy	110
Rukoklad	111
Přidání víření bubnů	111
Vnější odkazy	111
TABULATURA	111
Vytvoření nové tabulaturové notové osnovy	112
Pomocí průvodce novým notovým zápisem	112
Pomocí dialogu nástroje	112
Pomocí změny typu notové osnovy	112
Upravení údajů o strunách	112
Změna ladění	112
Přidání struny	113
Smazání struny	113
Označení bezpražcové struny jako "otevřené"	114
Změna počtu pražců nástroje	114
Změna zobrazení tabulatury	114
Spojení notové osnovy se zapsanými výškami tónů s tabulaturou	114
Vytvoření dvojice nová notová osnova/tabulatura pomocí průvodce novým notovým zápisem	114
Vytvoření dvojice nová notová osnova/tabulatura ve stávající notové osnově	114
Vytvoření dvojice notová osnova/tabulatura ze stávající notové osnovy	115
Vkládání not v tabulatuře	115
Pomocí klávesnice počítače	115
Historická tabulatura	115
Pomocí myši	115
Vybrání doby trvání noty	115
Upravení not	115
Změna čísla pražce	116
Změna čísla struny	116
Noty s křížovou hlavičkou	116
Přehled klávesových příkazů	116
Režim zápisu not	116
Normální režim	116
Vnější odkazy	117
ZVUK A PŘEHRÁVÁNÍ	117
VNĚJŠÍ ODKAZY	117
EDITOR MIDI	117
Otevření editoru MIDI	117
Přehled	117
Pohyb	118
Výběr not	119
Úpravy not	119
Ovládání	120
První řada	120
Druhá řada	120
Klávesnice	121
Přízpusobení	121
SMĚŠOVAČ	121
Otevření směšovače	122
Oblast stop	122
Hlavní hlasitost	123
Šipka pro zobrazení kanálu	123
Ztlumení a sólo	123
Vyvážení	123
Hlasitost	123
Název stopy	123
Oblast podrobností	123
Název	124
Kanál	124
Bicí souprava	124

Zvuk	124
Hlasitost	124
Vyvážení	124
Barva stopy	124
Přípojka a kanál	124
Dozvuk nebo sbor	124
Ztlumení hlasu	124
Tlačítko pro skrytí podrobností	125
Změna zvuku uprostřed notové osnovy (pizz., con sordino atd.)	125
Podívejte se také na	125
Vnější odkazy	125
ZMĚNA NÁSTROJE UPROSTŘED NOTOVÉ OSNOVY	125
Efekt při změně nástroje	125
Přidání změny nástroje	126
Podívejte se také na	126
Vnější odkazy	126
PŘEHRÁVÁNÍ AKORDOVÝCH ZNAČEK A NASHVILLSKÝCH ČÍSEL	126
Zapnutí a vypnutí přehrávání	127
Pro všechny notové zápisy (od verze 3.5.1)	127
Pro novější notový zápis	127
Od verze 3.5.1	127
Od verze 3.5	127
Změna zvuku přehrávání	127
Změna hlasitosti přehrávání nebo ztlumení stopy	127
Zapnutí nebo vypnutí zvuku značek při úpravách	128
Výklad a rozvržení hlasů akordových značek	128
REŽIM PŘEHRÁVÁNÍ	128
Panel nástrojů pro přehrávání	128
Příkazy pro přehrávání	129
Spuštění nebo zastavení přehrávání	129
Během přehrávání	129
Přehrávání ve smyčce	129
Přehrávací panel	129
SWING	130
Použití swingování na část notového zápisu	130
Triola v označení tempa	131
Návrat k rovnému rytmu	131
Použití swingování celkově	132
Vnější odkazy	132
SYNTETIZÁTOR	132
Přehled	132
Uložení nahrání nastavení syntetizátoru	132
Fluid	133
Pro nahrání zvukové banky	133
Pro přeuspřádání zvukových bank	133
Pro odstranění zvukové banky	133
Zerberus	134
Hlasitost	134
Efekty	134
Dozvuk Zita 1	134
Kompresor SC4	135
Ladění	135
Dynamika (verze 3.1 a novější)	135
Podívejte se také na	136
Vnější odkazy	136
TEMPO	136
Přidání označení tempa	136
Upravení tempa	136
Upravení textu tempového označení	137
Potlačení tempového označení	137
Přehrávání ritardanda a acceleranda	137
Koruny	138
Podívejte se také na	138
ZVUKOVÉ BANKY A SOUBORY SFZ	138
Zvukové banky	138
Nainstalování zvukové banky	138
Odinstalování	138
SFZ	138
Nainstalování SFZ	139
Odinstalování	139
Syntetizátor	139
Směšovač	139
Seznam stáhnutelných zvukových bank	139
Zvukové banky GM	139
Orchestrální zvukové banky	139
Klavírní zvukové banky	139
Klavíry SF2	139
Klavíry SFZ	139
Rozbalení stažených zvukových bank	140
Řešení potíží	140

Podívejte se také na	140
Vnější odkazy	140
DYNAMIKA	140
Přidání dynamiky	141
Upravení vlastností	141
Pro upravení velocity dynamiky	141
Pro upravení dosahu	141
Pro změnu umístění (nad nebo pod osnovou)	141
Přizpůsobení dynamiky	141
Dynamika v průběhu noty (SND)	141
Vnější odkazy	142
PŘEHRÁVÁNÍ S KAPODASTREM	142
Přidání kapodastru k jedné notové osnově	142
Přidání kapodastru k zrcadlené notové osnově/tabulatuře	142
Přidání kapodastru k nezrcadlené notové osnově/tabulatuře	142
Odstranění kapodastru	142
TEXT	142
ZÁKLADY TEXTU	143
Přidání textu	143
Formátování textu	143
Upravení polohy textových předmětů	143
Textové kotvy	144
ÚPRAVY TEXTU	144
Vstoupení do režimu úprav textu a jeho opuštění	144
Klávesové zkratky	144
Symboły a zvláštní znaky	144
Klávesové zkratky pro zvláštní znaky	145
Podívejte se také na	145
STYLY A VLASTNOSTI TEXTŮ	145
Styly textů	145
Textové předměty	146
Uložení a nahrání stylů textu	146
Podívejte se také na	147
TEXT NOTOVÉ OSNOVY A NOTOVÉHO SYSTÉMU	147
Text notové osnovy	147
Vlastnosti textu notové osnovy	147
Text notového systému	147
Vlastnosti textu notového systému	147
Podívejte se také na	147
Vnější odkazy	148
AKORDOVÉ ZNAČKY	148
Zadání značky akordu	148
Klávesové příkazy	148
Skladba akordových značek	148
Upravení akordové značky	149
Transponování akordových značek	149
Text akordové značky	149
Styl akordové značky	149
Vzhled	149
Zápis názvů not	149
Automatické psaní velkých písmen	149
Umístění	150
Kapodastr	150
Soustava akordových značek Nashville	150
Funkční značky (římské číslice)	150
Zadávání funkčních značek	150
Příklady funkčních značek	151
Přehrávání (od verze 3.5)	151
Vnější odkazy	151
PRSTOKLAD	151
Přidání prstokladu k jedné notě	151
Přidání prstokladu k několika notám	152
Režim snadného zadávání prstokladu od verze 3.1	152
Upravení polohy prstokladu	152
Jedna značka prstokladu	152
Více značek prstokladu	152
Upravení textu prstokladu	152
ZPĚVNÍ TEXT	152
Zadání řádku zpěvního textu	152
První řádek	152
Následující řádky	153
Zvláštní znaky	153
Čísła slok	153
Melisma	153

Vázační znaménko výpusťky (zpěvního textu) nebo synalefa	154
Úpravy zpěvního textu	154
Upravení vlastností zpěvního textu	154
Upravení polohy jednotlivých řádků zpěvního textu	155
Kopírování zpěvního textu do schránky	155
Vložení zpěvního textu ze schránky	155
Podívejte se také na	155
Vnější odkazy	155
ORIENTAČNÍ ZNAČKY	155
Přidání orientační značky	155
Ruční umístění	155
Automatické umístění	155
Přidání písmenové číslicové orientační značky	156
Přidání orientační značky založené na čísle taktu	156
Automatické seřazení orientačních značek	156
Styl textu	156
Hledání orientační značky	156
Podívejte se také na	156
Vnější odkazy	156
FORMÁTOVÁNÍ	156
ROZVRŽENÍ A FORMÁTOVÁNÍ	156
Způsoby ovlivnění rozvržení	156
Styl	157
Notový zápis	157
Strana	157
Velikosti	158
Záhlaví a zápatí	158
Číslování taktů	159
Notový systém	159
Klíče	159
Posuvky	159
Takt	159
Taktové čáry	159
Noty	160
Trámce	160
Nepravidelné rytmické skupiny	160
Arpeggia	160
Obloučky	160
Dynamické šipky	161
Volta	161
Oktáva	161
Pedál	161
Trylek	161
Vibrato	161
Vytáhnutí	161
Textová linka	162
Artikulace a ozdoby	162
Koruny	162
Text notové osnovy	162
Text tempového označení	162
Zpěvní text	162
Dynamika	163
Orientační značky	163
Číslovaný bas	163
Akordové značky	163
Hmatové diagramy	163
Styly textů	164
Tlačítka OK/Zrušit/Použít	164
Nastavení strany...	164
Přidání nebo odstranění zalomení notových systémů	164
Šířka taktů	164
Rozšíření nebo zúžení taktů	164
Obnovení výchozí šířky taktů	164
Obnovení výchozího stylu	165
Obnovení výchozího nastavení trámců	165
Obnovení výchozích tvarů a umístění	165
Nahrání a uložení stylu	165
Podívejte se také na	165
Vnější odkazy	165
TAKT	165
Úvod	165
Volby	166
NASTAVENÍ STRANY	166
Velikost strany	167
Okraje lichých a sudých stran	167
Měřítka	167
Jednotka	167
Číslo první strany	167
Použití pro všechny party	168
ZALOMENÍ A VYMEZENÍ ODSUPU	168
Zalomení	168
Přidání zalomení k taktu	168

Pomocí klávesové zkratky	168
Pomocí značky pro zalomení v paletě	168
Přidání zalomení k rámečku	168
Smazání zalomení	169
Posunutí zalomení	169
Zalomení hudebního oddílu	169
Vymezovače	169
Přidání vymezovače	169
Upravení vymezovače	170
Smazání vymezovače	170
Podívejte se také na	170
RÁMEČKY	170
Vodorovný rámeček	170
Vložení a připojení vodorovného rámečku	170
Upravení šířky vodorovného rámečku	170
Přidání textu nebo rámečku k vodorovnému rámečku	170
Svislý rámeček	171
Vložení a připojení svislého rámečku	171
Upravení šířky svislého rámečku	171
Upravení vlastností svislého rámečku	171
Přidání textu nebo obrázku ke svislému rámečku	171
Vložení vodorovného rámečku do svislého rámečku	171
Rámeček „Název skladby“	171
Textový rámeček	172
Vložení a připojení textového rámečku	172
Upravení vlastností textového rámečku	172
Vytvoření rámečku	172
Vložení rámečku do notového zápisu	172
Připojení rámečku k notovému zápisu	172
Smazání rámečku	172
Použití zalomení	172
Podívejte se také na	173
Vnější odkazy	173
OBRÁZKY	173
Přidání obrázku	173
Vyjmutí, zkopírování a vložení obrázku	173
Upravení obrázku	173
Podívejte se také na	173
Vnější odkazy	173
ZACHYCENÍ OBRÁZKU	173
Uložení snímku	173
Nabídka pro zachycení obrázku	174
Podívejte se také na	174
Vnější odkazy	174
ZAROVNÁNÍ PRVKŮ	174
Přichytávání k mřížce	175
POKROČILÁ TÉMATA	175
ALBA	175
Create album	175
Load album	175
Print album	175
Join scores	176
Save album	176
AUTOMATICKÉ UMÍSTĚNÍ	176
Default position	176
Change the default placement of an element	176
Manual adjustments	176
Adjust position of element	176
Place element above/below staff	176
Disable automatic placement	177
Stacking order	177
FORMÁTY SOUBORŮ	177
MuseScore native format	177
MuseScore format (*.mscz)	177
Uncompressed MuseScore format (*.mscx)	177
MuseScore backup file (*.mscz,) or (*.mscx,)	177
Graphic files (export only)	177
PDF (*.pdf)	177
PNG (*.png)	178
SVG (*.svg)	178
Audio files (export only)	178
WAV audio (*.wav)	178
MP3 (*.mp3)	178
FLAC audio (*.flac)	178
Ogg Vorbis (*.ogg)	178
Share with other music software	178
MusicXML (*.xml, *.musicxml)	179
Compressed MusicXML (*.mxl)	179
MIDI (*.mid, *.midi, *.kar)	179

MuseData (*.md) (import only)	179
Capella (*.cap, *.capx) (import only)	179
Bagpipe Music Writer (*.bww) (import only)	179
BB (*.mgu, *.sgu) (import only)	179
Overture (*.ove) (import only)	179
Guitar Pro (various—import only)	179
Power Tab Editor (*.ptb) (import only)	179
See also	179
External links	179
FUNKCE PRO STAROU HUDBU	179
Unbarred (or unmetered) notation	180
Example	180
Mensurstrich	180
Ambitus	181
Mensural time signatures	181
See also	181
HLAVNÍ PALETA	181
Symbols	182
Find a symbol	182
Apply a symbol	182
Connect symbols	183
See also	183
HMATOVÉ DIAGRAMY	183
Fretboard Diagrams overview	183
Overview of the standard guitar chord palette	184
Overview of creating modified or custom chords	184
To add a Fretboard Diagram	184
Chord Symbols linked to Fretboard Diagrams	184
Use of Chord Symbols with Fretboard Diagrams	185
To adjust a Fretboard Diagram's element properties (position, color, stacking order...)	185
To adjust global/default Fretboard Diagram style properties	185
To edit a Fretboard Diagram	186
Editing Fretboard Diagram properties	187
Finger dot editing (basic use)	187
Finger dot editing (advanced use)	188
External links	189
FRETBOARD DIAGRAMS (PRIOR TO VERSION 3.1)	189
Add a fretboard diagram	189
Edit a fretboard diagram	189
To adjust a diagram's element properties	189
To adjust a diagram's style properties	189
NOTACE PŘES NOTOVÉ OSNOVY	190
See also	190
External links	190
NÁSTROJE	190
Transpose	190
Explode	190
Implode	191
Apply implode to a single staff	191
Apply implode to multiple staves	191
Voices	191
Measure	191
Remove selected range	191
Fill with slashes	192
Toggle rhythmic slash notation	192
Respell pitches	192
Regroup Rhythms	192
Resequence rehearsal marks	193
Unroll Repeats (version 3.1 and above)	193
Copy lyrics to clipboard	193
Image capture	193
Remove empty trailing measures	193
See also	193
External links	193
OBNOVENÉ SOUBORY	193
Saving after session recovery	194
Finding recovered files	194
See also	194
External links	194
PARTY	194
Create all parts	194
Create specific parts	195
Customize parts	195
Add instruments to a part	196
Remove instruments from a part	196
Select staves for an instrument	196

Select voices for an instrument	196
Delete a Part	197
Export parts	197
Save parts	197
Print a part	197
POROVNÁVÁNÍ NOTOVÝCH ZÁPISŮ	197
Introduction	197
Select score	197
Choose view	198
View comparison	198
Leave comparison	198
Example	198
PŘÍDAVNÉ MODULY	198
What are Plugins?	198
Installation	198
Windows	199
macOS	199
Linux	199
Enable/disable plugins	199
Create/edit/run plugins	199
Plugins installed by default	200
ABC Import	200
Notes → Color Notes	200
Create Score	200
helloQml	200
Notes → Note Names	200
Panel	200
random/random2	200
run	200
scorelist	200
ScoreView	200
Walk	201
See also	201
External links	201
NASTAVENÍ	201
General	201
Canvas	202
Note input	202
Note input	203
MIDI Remote Control	203
Score	203
I/O	204
PortAudio (API / Device)	204
MIDI Input/Output/Output Latency	204
Jack Audio Server	205
Audio Engine	205
Import	205
Export	205
Shortcuts	206
Update	206
Advanced	207
See also	207
REŽIMY ZÁPISU NOT	207
Step-time	208
Re-pitch	208
Rhythm	208
Real-time (automatic)	208
Real-time (manual)	209
Real-time Advance shortcut	209
Insert	209
Normal mode	209
See also	209
External links	210
TYPY NOTOVÝCH HLAVIČEK	210
NOTOVÉ HLAVIČKY	211
Notehead groups	211
Change notehead group	211
Change notehead type	212
Shared noteheads	212
Change offset noteheads to shared	212
Examples of notehead sharing	212
Remove duplicate fret marks	213
External links	213
VLASTNOSTI NOTOVÉ OSNOVY/PARTU	213
Staff Types	213
Staff / Part Properties: all staves	214
Staff / Part Properties: plucked strings only	215
Advanced Style Properties	215

Template	215
Standard and Percussion staff options	215
Tablature staff options	216
Tablature staff options: Fret Marks	216
Tablature staff options: Note Values	216
Preview	218
Change instrument	218
External links	218
VLASTNOSTI NOTOVÉHO ZÁPISU	218
Edit meta tags	218
Pre-existing meta tags	219
Entering Work / Movement / Part metadata	219
Header/Footer	219
See also	220
VRSTVA (POKUSNÉ)	220
See also	222
ZAVEDENÍ SOUBORU MIDI	222
Dostupné operace {#dostupné-operace}	222
ZMĚNA TYPU NOTOVÉ OSNOVY	223
Add a Staff Type Change	223
Staff type change properties	223
Example	224
ZPŘÍSTUPNĚNÍ	225
Introduction	225
Initial setup	225
Finding your way around	225
The score window	226
Score reading	226
Moving forwards or backwards in time	227
Moving between notes at a given point in time	227
Filtering score reading	227
Score playback	227
Score creation and editing	227
Creating a new score	227
Note input	228
Selection	228
Palettes	228
Menus and Shortcuts	228
Customization	229
External links	229
ČASOVÁ OSA	229
Introduction	229
Overview	229
Meta labels	229
Instrument labels	229
Meta rows	229
Main grid	230
Meta	230
Basic interaction	230
Select a measure	230
Select multiple measures	230
Drag selection	230
[Shift] selection	230
[Ctrl] selection	230
Clearing selection	230
Meta values selection	230
Scrolling	230
Standard scrolling	230
[Shift] scrolling	230
[Alt] scrolling	230
Dragging	230
Labels interaction	231
Rearranging meta labels	231
Collapsing the meta labels	231
Hiding instruments	231
Zooming	231
Context menus	231
Meta labels context menu	231
Meta rows context menu	231
Instrument context menu	231
ČÍSLOVANÝ BAS	231
Adding a new figured bass indication	231
Text format	232
Digits	232
Accidentals	232
Combined shapes	232
Parentheses	233
Continuation lines	233
Duration	233
Editing existing figured basses	234
Style	234
Proper syntax	235

PODPORA**236****PŘEKLAD****236**

Software translation	236
Website and handbook translation	236
See also	236

OBNOVENÍ TOVÁRNÍHO NASTAVENÍ**236**

Via menu	236
Via command line	236
Instructions for Windows	237
Instructions for MacOS	237
Instructions for Linux	237
See also	238

HLÁŠENÍ CHYB A ŽÁDOSTI O FUNKCE**238**

Bug reports	238
Feature requests	238
Cross linking issues	238
External links	238

DODATEK**238****KLÁVESOVÉ ZKRATKY****238**

Navigation	238
Note input	239
Duration	239
Voices	239
Pitch	239
Interval	239
Layout	240
Articulations	240
Text entry	240
Lyrics entry	240
Display	240
Miscellaneous	240
See also	240

VOLBY PRO PŘÍKAZOVÝ ŘÁDEK**240**

NAME	241
SYNOPSIS	241
DESCRIPTION	241
Batch conversion job JSON format	244
ENVIRONMENT	245
FILES	245
EXAMPLES	245
Convert a score to PDF from the command line	245
Run a batch job converting multiple documents	245
MIDI import operations	246
DIAGNOSTICS	246
SEE ALSO	246
STANDARDS	246
HISTORY	246
AUTHORS	246
CAVEATS	246
BUGS	247

NOVÉ FUNKCE V MUDESCORE 3.6**247**

New score setup and layout features	247
Automatic instrument ordering	247
Automatic brackets and braces	248
Vertical justification of staves	248
Indentation of first systems	249
Applying new features to existing scores	249
Applying new automatic instrument ordering and bracketing	250
Applying vertical justification of staves	250
Other engraving changes in 3.6	250
Beam spacing	250
Ledger line length	250
Stem caps and flag positions	251
Bracketed accidentals	251
Accidentals in Emmentaler	252

NOVÉ FUNKCE V MUDESCORE 3**252**

Automatic Placement	252
Default position	252
Manual adjustments	252
Disabling automatic placement	252
Stacking order	252
Text Formatting	252
Text Styles	253
Text Properties	253

Custom Formatting	253
Staff Type Change	253
Temporary and Cutaway Staves	253
System Dividers	253
Staff Spacing	254
Don't Break	254
Parts from Voices	254
Explode and Implode	254
Insert mode	254
Split/Join Measures	255
Timeline	255
Score Comparison Tool	255
Mixer	255
Piano Roll Editor	255
Capo changes	255
Fretboard Diagrams	255
External links	255
POVÝŠENÍ Z MUESCORE 1.X NEBO 2.X	255
How to upgrade MuseScore	256
Opening 1.x or 2.x scores in MuseScore 3	256
Relayout	256
Getting the sound from MuseScore 1.x	256
ZNÁMÁ OMEZENÍ MUESCORE 3.X	256
Local time signatures	256
Regroup Rhythms	256
Tablature staff linked with standard staff	256
Mixer	256
Header & footer	257
ZNÁMÝ VZÁJEMNÝ NESOULAD	257
Hardware incompatibilities	257
Software incompatibilities	257
AVG Internet Security hangs MuseScore	257
Font problem on macOS	257
Font problem on Linux	257
Save As dialog empty on Linux	258
SLOVNÍČEK	258
A	258
B	259
C	259
D	259
E	259
F	260
G	260
H	260
I	260
J	260
K	260
L	260
M	260
N	261
O	261
P	261
Q	261
R	261
S	261
T	262
U	262
V	262
External links	263

This handbook is for MuseScore version 3.0 and above. It is maintained and translated by the MuseScore community. [Find out how you can help](#). In case of doubt consult the [English online version of the handbook](#).

(If you are still using MuseScore 2.x, you can access [the old handbook](#)).

Začínáme

Tato kapitola pomůže s nainstalováním a prvním spuštěním MuseScore. Uvede vás do různých prostředků pro učení a pomoc.

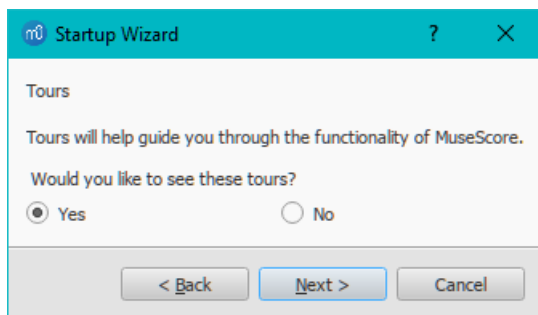
Učení se MuseScore

MuseScore poskytuje spoustu výukových prostředků k tomu, aby nový uživatel začal používat program a mohl tvořit notové zápisy.

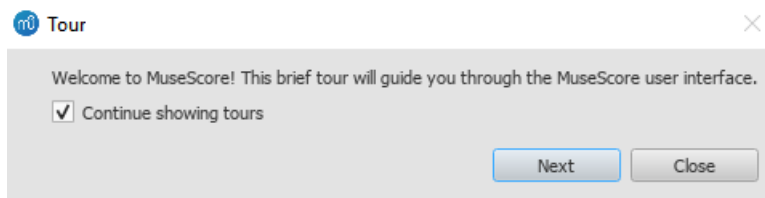
Prohlídky

Když MuseScore spustíte poprvé, objeví se **Průvodce pro spuštění**, aby vám pomohl s nastavením některých základních vlastností programu. Jednou z těchto funkcí jsou **Prohlídky**, které, jak naznačuje jejich název, poskytují prohlídku programu s průvodcem.

- Pro zapnutí této funkce zaškrtněte na stránce **Prohlídky** průvodce pro spuštění "Ano" v odpověď na "Chcete sledovat tyto prohlídky?"



To dovolí spuštění **prohlídky** při otevření programu, představení hlavních funkcí uživatelského rozhraní.



- **Pro ukončení prohlídky:** stiskněte tlačítko Zavřít.
- **Pro zastavení ukázaní se prohlídky při otevření Musescore:** Zrušte zaškrtnutí u "Pokračovat v zobrazování prohlídek".
- **Pro znovupovolení prohlídky** (při opětovném otevření programu): Vyberte Nápověda → Prohlídky → Zobrazit prohlídky.
- **Pro vidění všech prohlídek znovu** (při opětovném otevření programu): Vyberte Nápověda → Prohlídky → Obnovit výchozí stav prohlídek.

V současnosti nabízené prohlídky:

- Uvedení do uživatelského rozhraní.
- Zadávání not a pomk v notovém zápisu.
- Zadávání značek z palety.
- Pohyb v notovém zápisu pomocí časové osy.

Začínáme

Interaktivní **Začínáme** je praktickým úvodem do základů zapisování notového zápisu. Když poprvé otevřete MuseScore, bude tento úvod zobrazen v hlavním okně [zahajovacího střediska](#): pro jeho otevření na něj jednou klepněte. Následujte modře napsané pokyny a budete provedeni skrze základní kroky zápisu not.

Poznámka: Pokud **Začínáme** nevidíte, naleznete jej v panelu na pravé straně zahajovacího střediska. Klepněte na šipku doprava nebo doleva, abyste prošli dalšími možnostmi, dokud se neobjeví.

Obrazové návody

MuseScore nabízí úplnou sadu obrazových záznamů s pokyny, každý z nich pokrývající zvláštní námět. K záznamům se dostanete několika cestami.

- Z domovské stránky MuseScore na [MuseScore.org: Podpora/Návody](#)
- V [zahajovacím středisku](#): procházejte stránku se záznamy v panelu na pravé straně.
- Použijte seznam odkazů v části se [záznamy](#) (níže).
- Vyhledávejte přímo pomocí hledání "MuseScore ve chvílce" na [YouTube](#)

Další návody

V části s [návodů](#) na [musescore.org](#) najdete i návody k více zvláštním tématům (např. MuseScore Drumline).

Záznamy

Poznámka: Pokud se vám na stránce YouTube v prohlížeči začnou místo titulků v češtině přehrávat anglické, spravíte to tak, že v jeho spodní části v *Nastavení* přes nabírku *Titulky* v seznamu jazyků vyberete *Čeština*.

- [Lekce 1- Vytvoření notového zápisu](#)
- [Lekce 2 - Práce s MuseScore](#)
- [Lekce 3 - Vkládání not](#)
- [Lekce 4 - Zadávání pomocí klávesnice MIDI](#)
- [Lekce 5 - Další způsoby zadávání](#)
- [Lekce 6 - Text, slova písně a akordy](#)
- [Lekce 7 - Tabulatura a notový zápis bicích](#)
- [Lekce 8 - Opakování a zakončení, část 1](#)
- [Lekce 9 - Opakování a zakončení, část 2](#)
- [Lekce 10 - Artikulace, dynamika a text](#)
- [Lekce 11 - Rozvržení a party](#)

Získání podpory

Pokud se během práce s MuseScore setkáte s potížemi, je několik způsobů, jak získat pomoc a podporu.

Příručka

K příručce se dostanete:

- Na stránce [MuseScore](#): v nabídce vyberte [Podpora](#) → [Příručka](#).
- V programu MuseScore: v nabídce vyberte [Nápověda](#) → [Příručka na internetu](#).

Příručkou se můžete procházet pomocí nabídek nebo provést [vyhledávání](#).

Další možnosti

Pokud v notovém zápisu vyberete prvek a stisknete **F1**, otevře se internetová stránka zobrazující seznam odkazů spojených s tím prvkem v [příručce](#).

Fóra

MuseScore uživatelům pro jejich spolupráci nabízí spoustu internetových [fór](#). Tam můžete najít odpověď na svůj problém mezi již zveřejněnými příspěvky. [Celkové prohledání](#) stránky vrátí seznam souvisejících nálezů ze všech fór a z příručky.

Jak na to

Některé úkoly si žádají použití několika různých technik. Pro ně může být nalezení odpovědi v příručce těžké. Řešení těchto úloh *může* být v [jak na to](#).

Položení dotazu

Pokud nemůžete odpověď na svůj problém najít, můžete se zeptat ve fóru [propodporu a hlášení chyb](#) (Support and bug reports).

Když kladete svoji otázku:

- Pokuste se být přesní, jak jen můžete, když popisujete, co chcete dělat, a co jste již vyzkoušeli.
- Připojte notový zápis ukazující problém. To ostatním značně ulehčí porozumění problému — použijte volby pro připojení "souborových příloh" dole na stránce, hned nad tlačítky **Uložit** a **Náhled**.

Nahlášení chyby

Pokud se setkáte s něčím, o čem si myslíte, že je chybou, prvním krokem je její oznámení ve fóru [podpora a hlášení chyb](#). To ostatním umožní ověřit, jestli se skutečně jedná o chybu, a poradit s dočasným řešením, tak abyste mohli pokračovat v psaní not. Více podrobností k tomuto naleznete v [hlášení chyb a žádosti o nové funkce](#).

Installation

MuseScore exists for various different operating systems, including Windows and macOS, as well as many [Linux distributions](#) and several [BSD variants](#). All are available from the [MuseScore download](#) page.

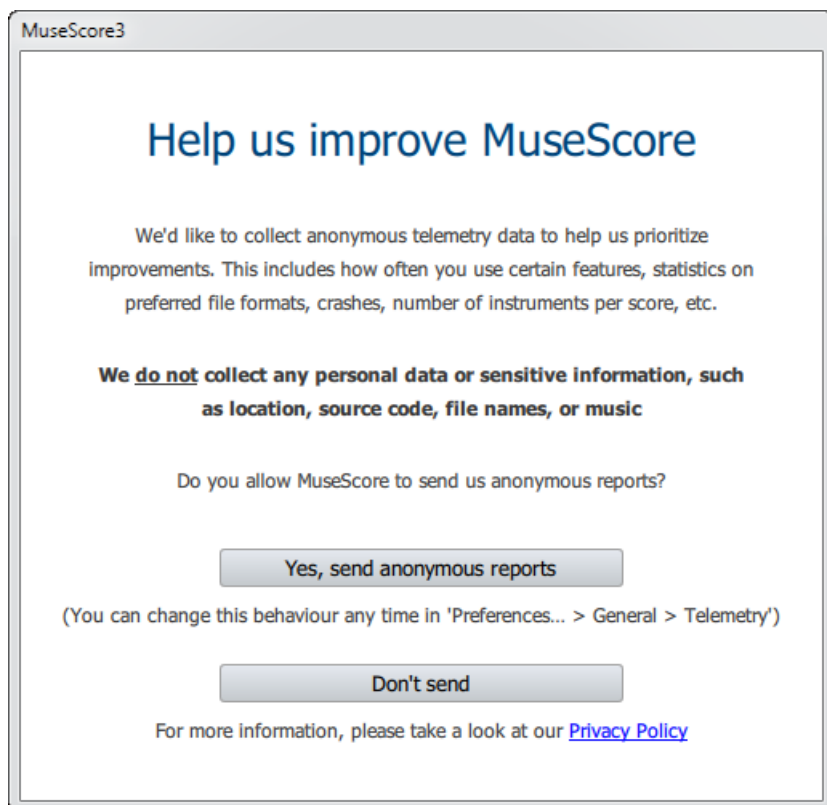
Installation

When you have downloaded the software, follow the installation instructions for your operating system:

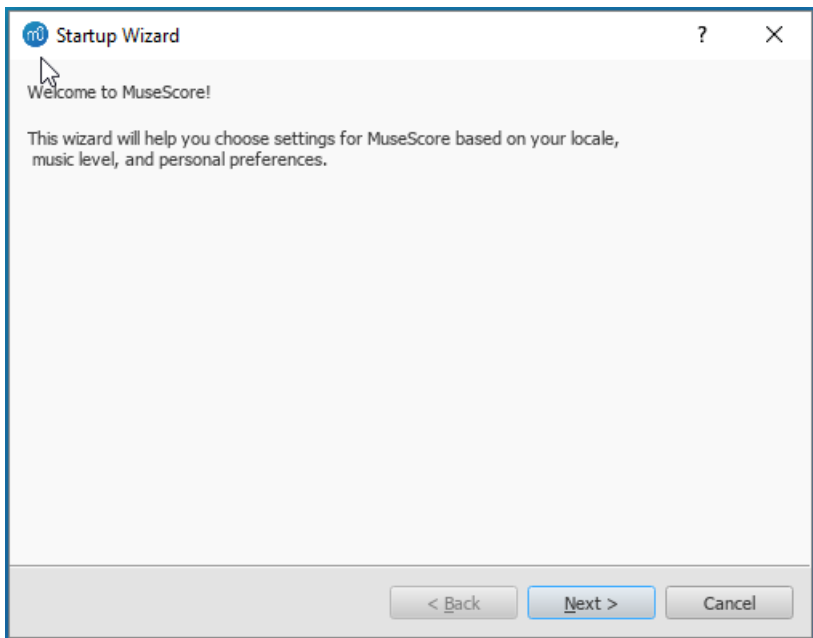
- [Install on Windows](#).
- [Install on macOS](#).
- [Install on Linux](#).
- [Install on Chromebook](#).

Initial preferences

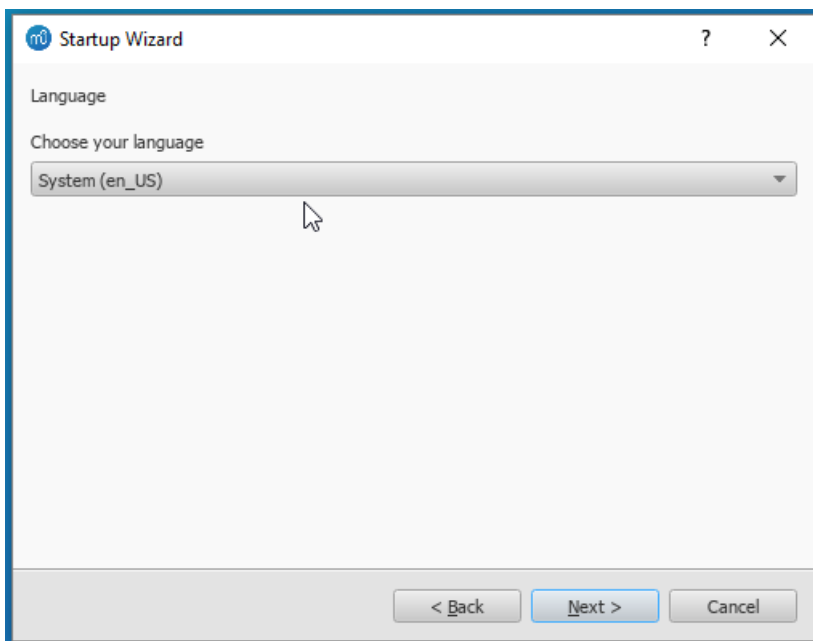
The first time you start MuseScore after the installation, you will be asked to confirm your basic preferences:



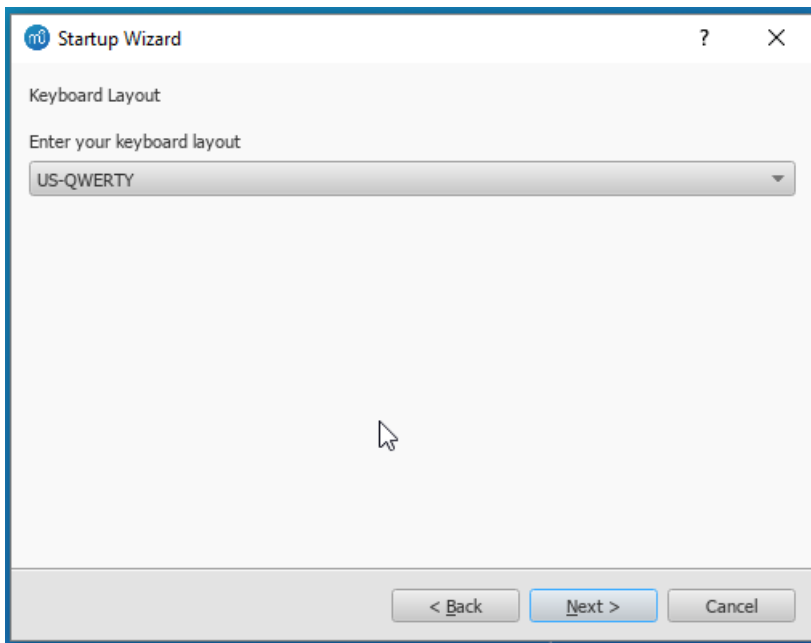
First, you can choose to authorize MuseScore (3.4 or later) to collect usage data, click on **Yes, send anonymous reports** or **Don't send** to continue:



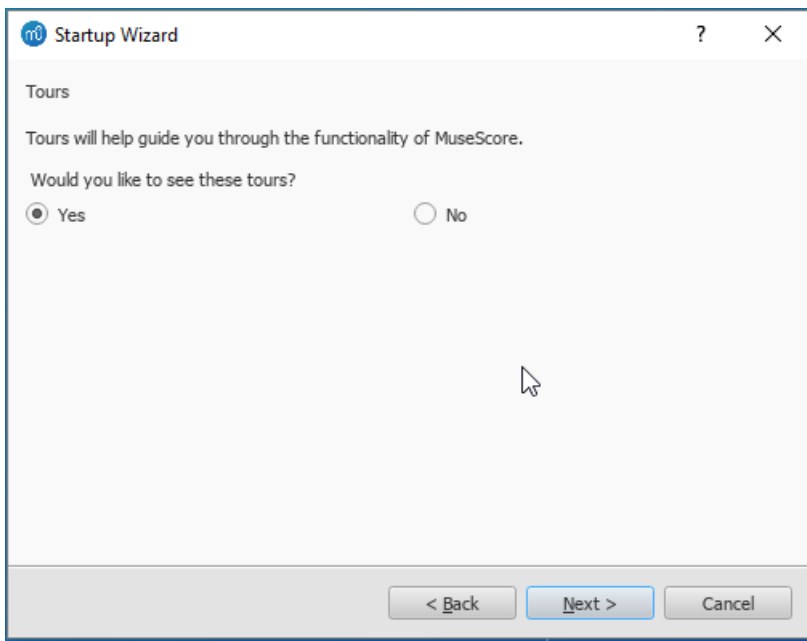
The settings for language is retrieved from your installation, and should normally not need to be changed. Just click Next to continue:



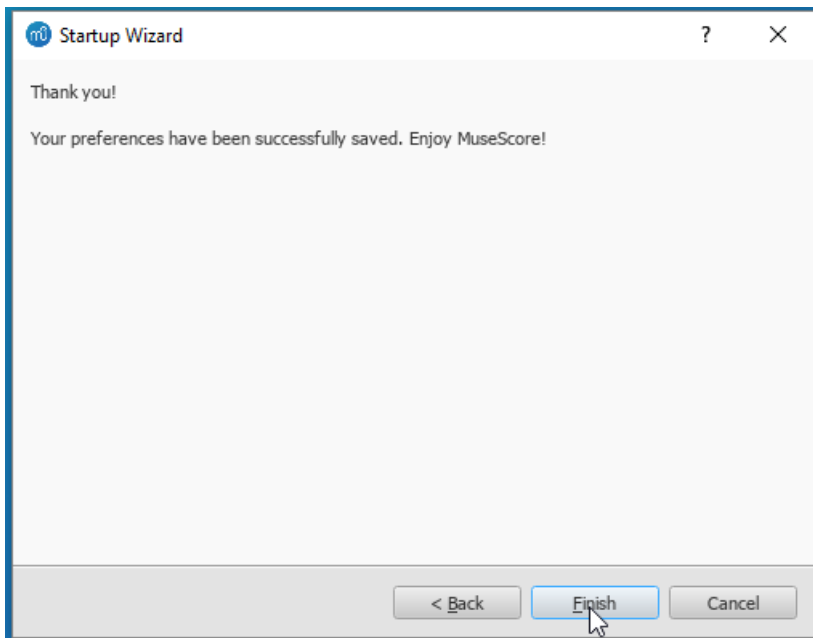
followed by:



Select your keyboard layout in the drop down list, click Next to continue:



You will now be asked if you wish to take the Tours. If you are new to MuseScore keep the 'Yes' option checked, and click Next to continue:



Finally click Finish to start MuseScore.

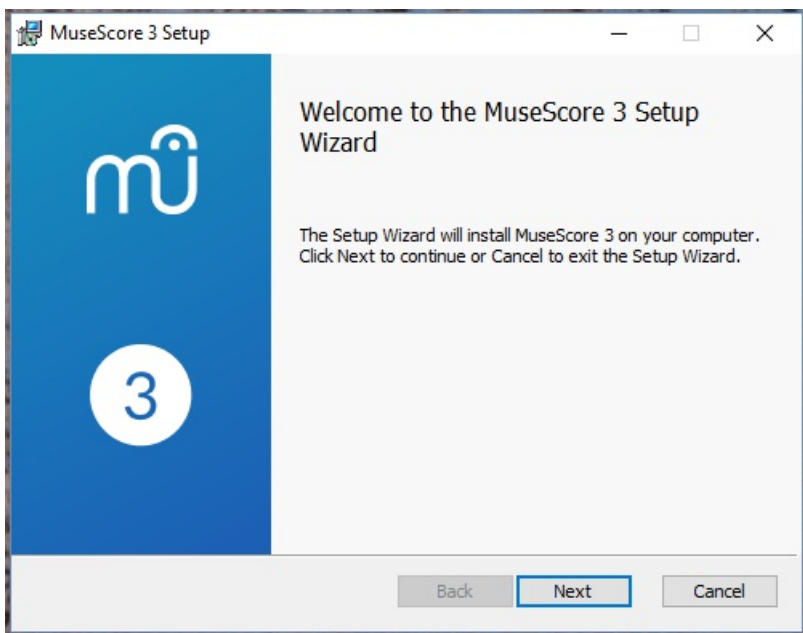
Install on Windows

Install

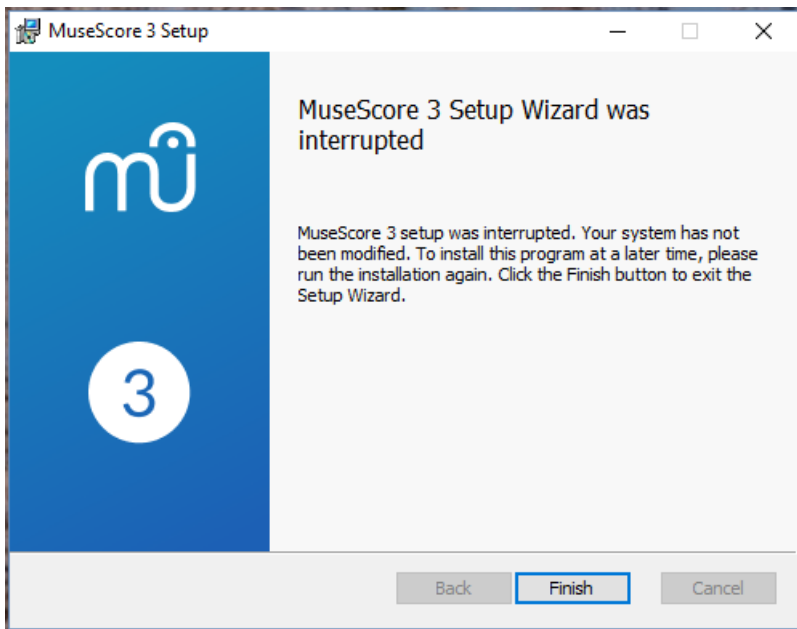
If you're on Windows 10, a 32-bit version of MuseScore can be installed from the Windows Store. Clicking [here](#) will open MuseScore's page in the Store app. There you will only have to click Get the app > and MuseScore will be downloaded, installed and subsequently automatically updated.

Otherwise you can get the Windows installer from the [download](#) page of the MuseScore website. Click on the link to start the download (pick your choice of 64-bit or 32-bit). Your Internet browser will ask you to confirm that you want to download this file. Click Save File.

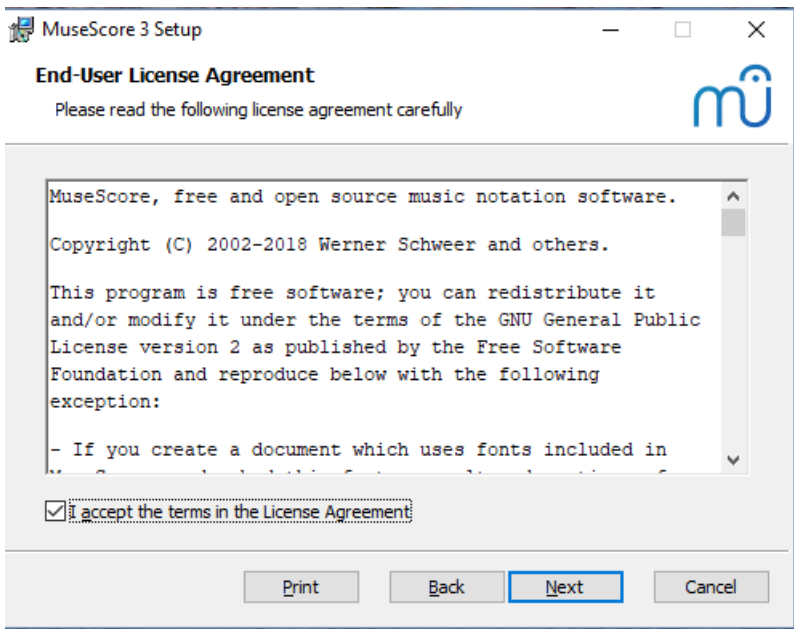
When the download finishes, double-click on the file to start the installation. Windows may prompt you with a security window to confirm this before running the software. Click Run to continue. The installation process will now start



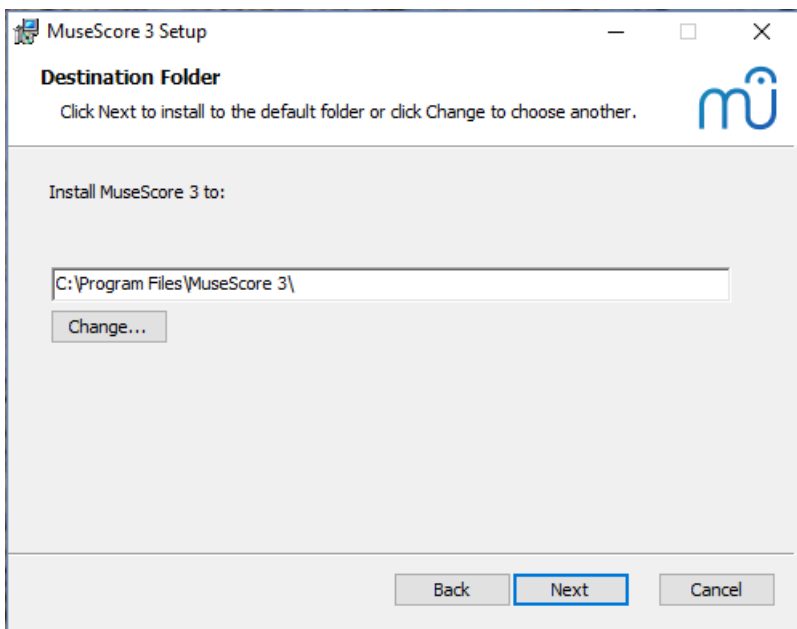
If you click Cancel, here or later, you'll see:



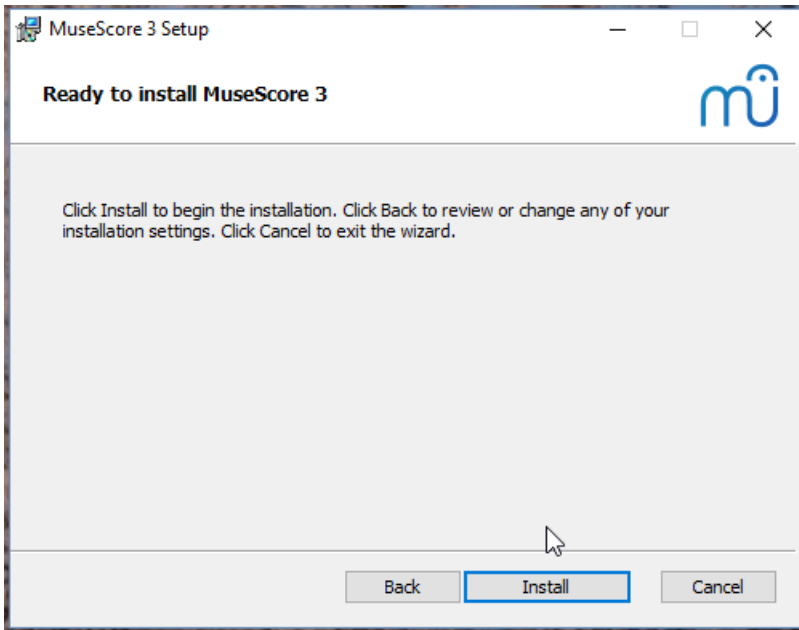
If instead you click Next to continue, the setup wizard displays the terms of the free software license.



Read the terms of the license, make sure the box next to "I accept the terms in the License Agreement" is checked, and click Next to continue. Next the installer will ask you to confirm the location in which to install MuseScore.

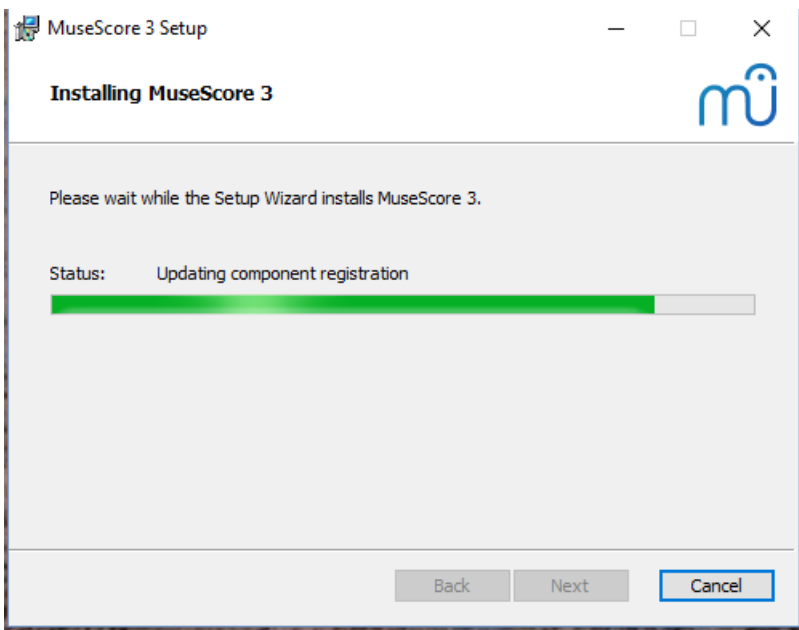


If you are installing a newer version of MuseScore but still want to keep the old version on your computer, then you should change the folder (note that MuseScore 3 can coexist with MuseScore 2 and 1 with no changes needed). Otherwise click **Next** to continue.

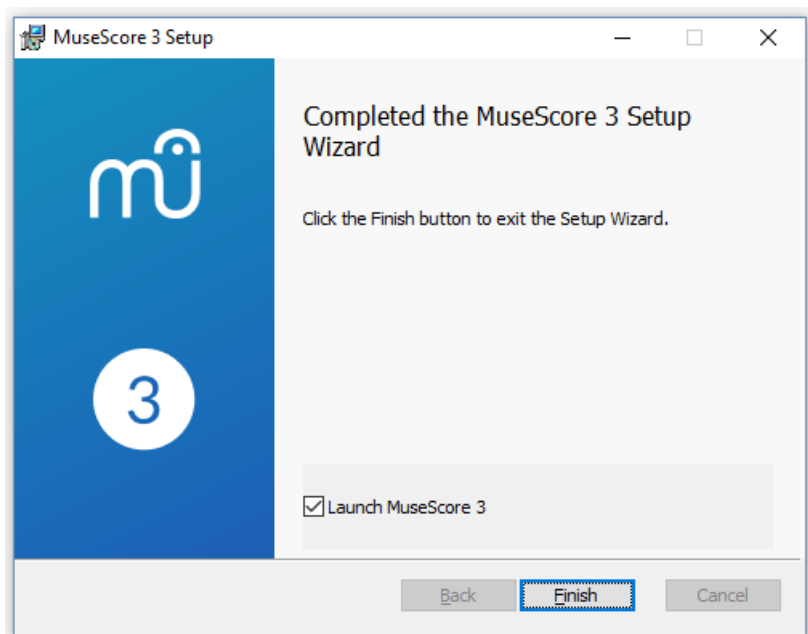


Click **Install** to continue.

Give the setup wizard a few minutes to install the necessary files and configurations. You'll see



and finally



Click Finish to exit the installer. You may delete the installer file you downloaded.

Start MuseScore

To start MuseScore, from the menu, select Start → All Programs → MuseScore 3 → MuseScore 3.

Advanced users: Silent or unattended install

- You can install MuseScore silently with the following command

```
msiexec /i MuseScore-X.Y.msi /qb-
```

Append ALLUSERS=1 if you want to install it for all users of the system rather than just the current one.

Uninstall

You can uninstall MuseScore from the menu by selecting Start → All Programs → MuseScore 3 → Uninstall MuseScore; or via Windows' Control Panel. Note that this will not remove your scores nor your MuseScore settings.

Troubleshooting

The installer might be blocked by the system. If you don't manage to install MuseScore, right-click the downloaded file and click Properties. If there is a message *"This file came from another computer and might be blocked to help protect this computer"*, click on "Unblock", "OK" and double-click on the downloaded file again.

External links

- [How to install MuseScore on Windows without administrator rights](#) ↗ (MuseScore HowTo)
- [How to run MuseScore as Administrator on Windows](#) ↗ (MuseScore HowTo)
- [How to fix MuseScore installation error on Windows](#) ↗ (MuseScore HowTo)
- [MSI command-line options](#) ↗
- [Standard installer command-line options](#) ↗

Install on macOS

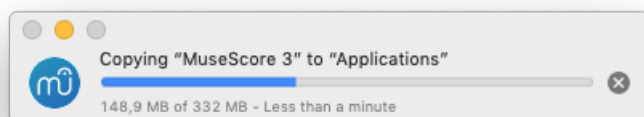
Install

You will find the DMG (disk image) file on the [download](#) ↗ page of the MuseScore website. Click on the macOS link to start the download. When the download is complete, double-click the DMG file to mount the disk image.



Drag and drop the MuseScore icon to the Applications folder icon.

If you are not logged in as administrator, macOS may ask for a password: click **Authenticate** and enter your password to proceed.



When the application has finished copying, eject the disk image. You can now launch MuseScore from the Applications folder, Spotlight, or Launchpad.

Note: As of macOS 10.15 "Catalina", the system has to be told to permit MuseScore to be allowed to access user parts of the file system. The first time you use it on Catalina, it will ask you if you wish to permit it; of course, answer "yes", but if you bypass this by accident, you can set it via System Preferences > Security and Privacy > Privacy > Files and Folders. Unlock with your Admin credentials, then navigate to MuseScore (whichever version(s) you have and want), add it or them to the list of apps, and select "Documents" and "Downloads" folders, or as you prefer.

Uninstall

Simply delete MuseScore from Applications folder (Admin access will be required to do that, however).

Install with Apple Remote Desktop

You can deploy MuseScore to multiple computers with the "Copy" feature of ARD. Since MuseScore is a self-contained application you can simply copy the application to the '/Application' folder on the target machines. It is also possible to install multiple versions of the application as long as their names differ.

Install on Linux

MuseScore packages for various Linux distros are available from the [download](#) [↗](#) page. The easiest to install is the [ApplImage](#), which can be run on any Linux distribution, but a range of other specialist [packages](#) are available if you prefer. [Building from source](#) [↗](#) is another possibility.

ApplImage

[ApplImages](#) [↗](#) can run on virtually any Linux distribution: all the files needed are contained within the ApplImage itself, just like a portable App. The following procedure allows you to run the MuseScore ApplImage on your system:

Step 1: Download

Applimages come in different versions. Make sure you download the right one for your system. To check the architecture of your system:

1. Open the Terminal.
2. Type

```
arch
```

or

```
uname -m
```

The output will be something like "i686", "x86_64" or "armv7":

- i686 (or similar) - 32-bit Intel/AMD processor (found on older machines).
- x86_64 (or similar) - 64-bit Intel/AMD processor (modern laptop and desktop computers, most Chromebooks).
- armv7 (or later) - ARM processor (phones & tablets, Raspberry Pi 2/3 running Ubuntu Mate, some Chromebooks, usually 32-bit at present).

Go to the [download](#) [↗](#) page and find the ApplImage that best matches your architecture. Once downloaded, the file will be named "MuseScore-X.Y.Z-\$(arch).ApplImage".

Step 2: Give the file permission to execute

There are two ways to do this:

From the File Manager:

1. Right-click on the ApplImage and select "Properties".
2. Open the "Permissions" tab.
3. Enable the option labelled "Allow executing file as a program".

The process may be slightly different in other file managers.

From the Terminal:

This command works on all Linux systems (*Note*: The code below assumes that the ApplImage is in the Downloads folder. If not the case then amend the file path accordingly):

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

Step 3: Run the ApplImage

- To run the program, just double-click it.

Note: You can move the ApplImage to wherever it is most convenient. And to "uninstall" it, just delete it.

Install the ApplImage

The above procedure allows you to run the MuseScore ApplImage but doesn't integrate it with the rest of your system: it doesn't appear in your App menu, and MuseScore files are neither associated with the program nor do they have the correct icon on them.

To remedy this, you need to actually install the program as follows:

1. Open the Terminal.
2. Type the following (*Note*: The code below assumes that the ApplImage is in the Downloads folder. If not the case then amend the file path accordingly):

```
cd ~/Desktop
./MuseScore*.ApplImage install
```

Or, alternatively, you can combine the operation into one command:

```
~/desktop/MuseScore*.ApplImage install
```

Use the "--help" and "man" options to get more information about the available command line options:

```
./MuseScore*.ApplImage --help # displays a complete list of command line options
./MuseScore*.ApplImage man # displays the manual page (explains what the options do)
```

Distribution Packages

Debian

(Ideally before, otherwise while or after) installing MuseScore itself, you can install one or more soundfont packages (if none is installed, the dependencies will pull in a suitable soundfont automatically):


- `musescore-general-soundfont-small`: the standard MuseScore_General soundfont in SF3 format, as shipped with MuseScore for other operating systems
- `musescore-general-soundfont`: the MuseScore_General HQ soundfont in SF3 format, as available via the Extensions manager
- `musescore-general-soundfont-lossless`: the MuseScore_General HQ soundfont in uncompressed SF2 format: takes up *alot* more space on your hard disc, but offers the highest sound quality and extremely fast startup times
- `fluidr3mono-gm-soundfont`: the old soundfont shipped with MuseScore 2.0 (antecessor of MuseScore_General), use only if resources are very tight or you need it
- `timgm6mb-soundfont`: the old soundfont shipped with MuseScore 1.3; cannot substitute the others; use only if you need it; extremely tiny

Note: only the MuseScore_General soundfont (HQ or regular) supports single-note dynamics (SND), and you need **at least version 0.1.6** of those soundfonts (from unstable or backports) for SND support!

The command `sudo update-alternatives --config MuseScore_General.sf3` can be used at any time to select the default soundfont used by MuseScore if you install more than one (note `timgm6mb-soundfont` cannot be selected here).

Then, install the `musescore3` package for MuseScore 3.x (the current stable version) or `musescore` for MuseScore 2.x (there's also `musescore-snapshot` for the unstable developer preview). The packages are available in the following distributions:

- `musescore3`: sid (unstable), bullseye (testing/Debian 11), buster-backports (stable/Debian 10), stretch-backports-sloppy (oldstable/Debian 9)
- `musescore`: buster (stable/Debian 10), stretch-backports (oldstable/Debian 9), jessie-backports-sloppy (oldoldstable/Debian 8)
- `musescore-snapshot`: experimental (usable on unstable)


See <https://backports.debian.org/Instructions/>  for instructions on how to add an official Debian backports repository to your system and install packages from there.

Note: without the appropriate backports, older versions may be available: MuseScore 2.0.3 on stretch, MuseScore 1.3 on jessie. Using the latest 2.3.2 version for 2.x-format scores instead (or conversion to 3.x) is strongly recommended!

Fedora

1. Import the GPG key:

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

2. Go to the [download](#)  page of the MuseScore website. Click on the link for the stable Fedora download and choose the correct rpm package for your architecture.


3. Depending on your architecture, use one of the two sets of commands to install MuseScore


- for arch i386

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


- for arch x86_64

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

If you have difficulty with sound, see [Fedora 11 and sound](#) .

See also the hints for the various distributions on the [download page](#) .

KDE neon 18.04 (bionic)

The KDE neon packages are built on a different [repository](#)  than the normal Ubuntu PPAs, as this is the only way for us to build packages for KDE neon. Due to limitations of the OpenSuSE Buildservice used, this currently only provides amd64 (64-bit PC) packages, no ARM packages (Slimbook or Pinebook remix).

All commands listed below must be entered in a terminal, *in one* line each.

1. Remove the [Ubuntu PPAs](#) (all three of them) from your system if you've ever configured it before. This is generally in `/etc/apt/sources.list` or one of the files below `/etc/apt/sources.list.d/`; if you used `add-apt-repository` (the recommended way) to enable the PPA, you can remove them with: `sudo rm -f /etc/apt/sources.list.d/mSCORE-ubuntu-ubuntu-mSCORE*`

KDE neon is **not** compatible with the Ubuntu PPAs!

2. Install a few standard packages (usually they are already there, but just in case they aren't) to be able to securely download the repository signature key:

```
sudo apt-get install wget ca-certificates
```

3. Download (via secure HTTPS connection) and install the repository signing key:

```
wget -O - https://download.opensuse.org/repositories/home:/mirabile:/mSCORE/bionic-neon/Release.key | sudo apt-key add -
```

4. Enable the repository:

```
echo deb https://download.opensuse.org/repositories/home:/mirabile:/mSCORE/bionic-neon / | sudo tee /etc/apt/sources.list.d/mSCORE.list
```

5. Make the new packages available:

```
sudo apt-get update
```

Now, it's time to install one or more soundfont packages (ideally install the one you want *before* installing MuseScore):

- `musescore-general-soundfont-small`: the standard MuseScore_General soundfont in SF3 format, as shipped with MuseScore for other operating systems
- `musescore-general-soundfont`: the MuseScore_General HQ soundfont in SF3 format, as available via the Extensions manager
- `musescore-general-soundfont-lossless`: the MuseScore_General HQ soundfont in uncompressed SF2 format: takes up *a lot* more space on your hard disc, but offers the highest sound quality and extremely fast startup times
- `fluidr3mono-gm-soundfont`: the old soundfont shipped with MuseScore 2.0 (antecessor of MuseScore_General), use only if resources are very tight or you need it
- `timgm6mb-soundfont`: the old soundfont shipped with MuseScore 1.3; cannot substitute the others; use only if you need it; extremely tiny

If you skip this step, a suitable soundfont will be automatically installed when you install MuseScore itself in the final step.

Note: only the MuseScore_General soundfont (HQ or regular) supports single-note dynamics (SND), and you need **at least version 0.1.6** of those soundfonts (from our repository) for SND support!

The command `sudo update-alternatives --config MuseScore_General.sf3` can be used at any time to select the default soundfont used by MuseScore if you install more than one (note `timgm6mb-soundfont` cannot be selected here).

Finally, you can install the latest stable version of MuseScore with `sudo apt-get install musescore3` and the old 2.x version with `sudo apt-get install musescore` (the `musescore-snapshot` package with an instable developer preview is also available).

Ubuntu, Kubuntu, Xubuntu, ...

WARNING: these instructions are **not** for KDE neon users (see [above](#))!

MuseScore 2.x (the old version) is available from 18.10 (cosmic) to 19.10 (eoan) out of the box. Older Ubuntu releases carry older versions (18.04 (bionic) has 2.1, 16.04 (xenial) has 2.0, 14.04 (trusty) and 12.04 (precise) have 1.3 and 1.2, respectively). Similar to the [Debian](#) instructions, we recommend using the latest 2.3.2 version for old 2.x scores instead, or migrating those scores to MuseScore 3.

Besides the versions supplied by the distribution itself, the MuseScore Debian packager provides newer versions of MuseScore for older Ubuntu releases in official PPAs (package archives).

Please activate the [Stable releases of MuseScore 3](#) repository on your system and then install the `musescore3` package, available for all releases from 18.04 (bionic) onwards. (It is not feasible to provide MuseScore 3 for older Ubuntu releases, as those lack the minimum Qt version required by MuseScore 3.)

If you wish to install the older MuseScore 2, activate the [Stable releases of MuseScore 2](#) PPA and install the `musescore` package, available for 12.04 (precise), 14.04 (trusty), 16.04 (xenial), and 18.04 (bionic) onwards. (Some intermediate releases may have slightly older MuseScore versions still available, but it's best to update to the next LTS.) On the ancient 12.04 (precise) and 14.04 (trusty) releases, this will upgrade the Qt library in your system, which may break unrelated software (and on 12.04 even the C++ libraries are upgraded), mind you; best to upgrade to a newer LTS.

There's also a [MuseScore Nightly Builds \(unstable development builds\)](#) PPA, from which the daring can install the

musescore-snapshot package, for LTS, that is, 18.04 (bionic) only.

WARNING: these PPAs are *only* suitable for Ubuntu/Kubuntu/Xubuntu/... but **not** for Debian or KDE neon!


As with Debian, you can install one or more soundfont packages (ideally install the one you want *before* installing MuseScore, but if you don't, a suitable one will be installed alongside MuseScore):

- musescore-general-soundfont-small: the standard MuseScore_General soundfont in SF3 format, as shipped with MuseScore for other operating systems
- musescore-general-soundfont: the MuseScore_General HQ soundfont in SF3 format, as available via the Extensions manager
- musescore-general-soundfont-lossless: the MuseScore_General HQ soundfont in uncompressed SF2 format: takes up *a lot* more space on your hard disc, but offers the highest sound quality and extremely fast startup times
- fluidr3mono-gm-soundfont: the old soundfont shipped with MuseScore 2.0 (antecessor of MuseScore_General), use only if resources are very tight or you need it
- timgm6mb-soundfont: the old soundfont shipped with MuseScore 1.3; cannot substitute the others; use only if you need it; extremely tiny

Note: only the MuseScore_General soundfont (HQ or regular) supports single-note dynamics (SND), and you need **at least version 0.1.6** of those soundfonts (possibly from the PPA) for SND support!

The command `sudo update-alternatives --config MuseScore_General.sf3` can be used at any time to select the default soundfont used by MuseScore if you install more than one (note `timgm6mb-soundfont` cannot be selected here).

External links

- [How to run the MuseScore ApplImage on Linux](#)  (MuseScore HowTo, video)




Install on Chromebook

Desktop program

MuseScore's desktop program will work natively on Chrome OS's Linux machine called Crostini. Follow the steps described in the video:

1. Install Linux Virtual Machine called Crostini. Go to `Settings > Linux > Turn On`
2. Download Musescore ApplImage package
3. Configure ApplImage to run. Set `chmod +x` for the ApplImage file
4. Run ApplImage with `./` followed by the Musescore package file name
5. Install required libraries if necessary, e.g.:
 - `sudo apt-get install libvorbisfile3`
 - `sudo apt-get install libnss3`
6. Install ApplImage (using the `install` command line option) to avoid running it from Linux command line each time
7. Enjoy!

External links

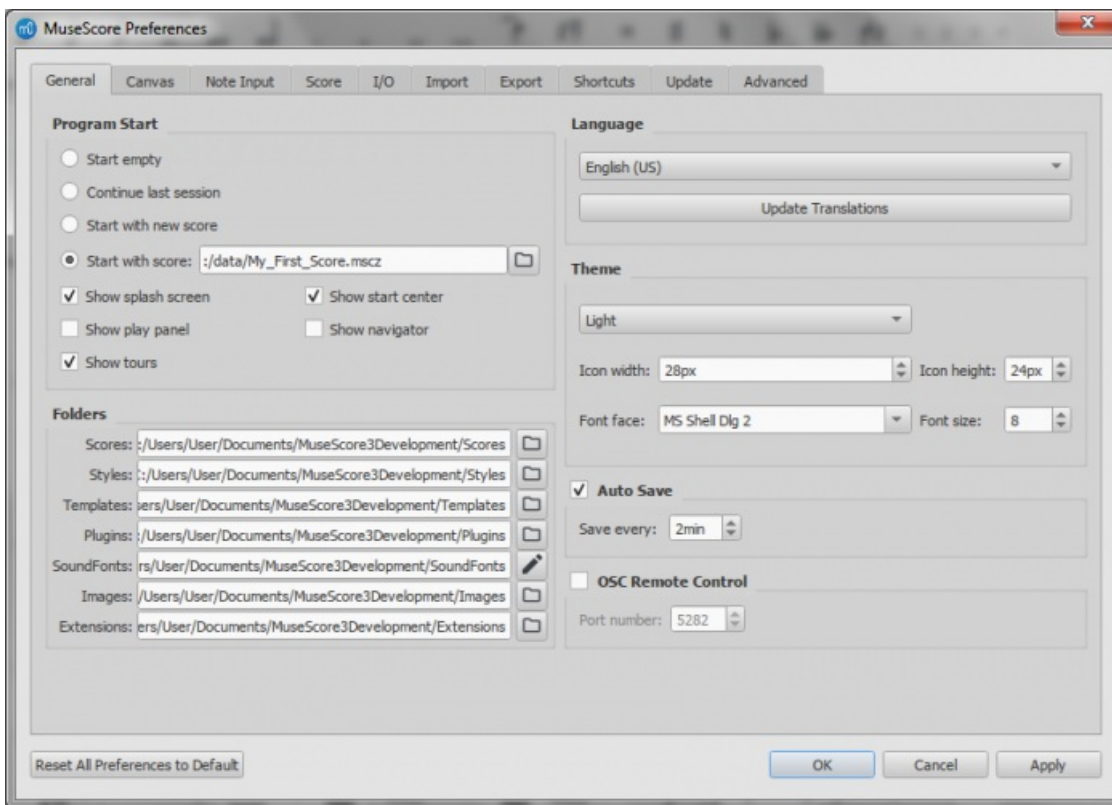
- Watch this [interactive video](#)  for more details
- [How To How to run MuseScore on ChromeOS](#)  (MuseScore HowTo)
- For more detailed instructions that also provide better integration with ChromeOS, see [Install MuseScore on Chromebook](#) 

Language, translations, and extensions

MuseScore works with your "System" language (the one used for most programs, and generally depending on your country and the language settings of the PC, or account).

Change language

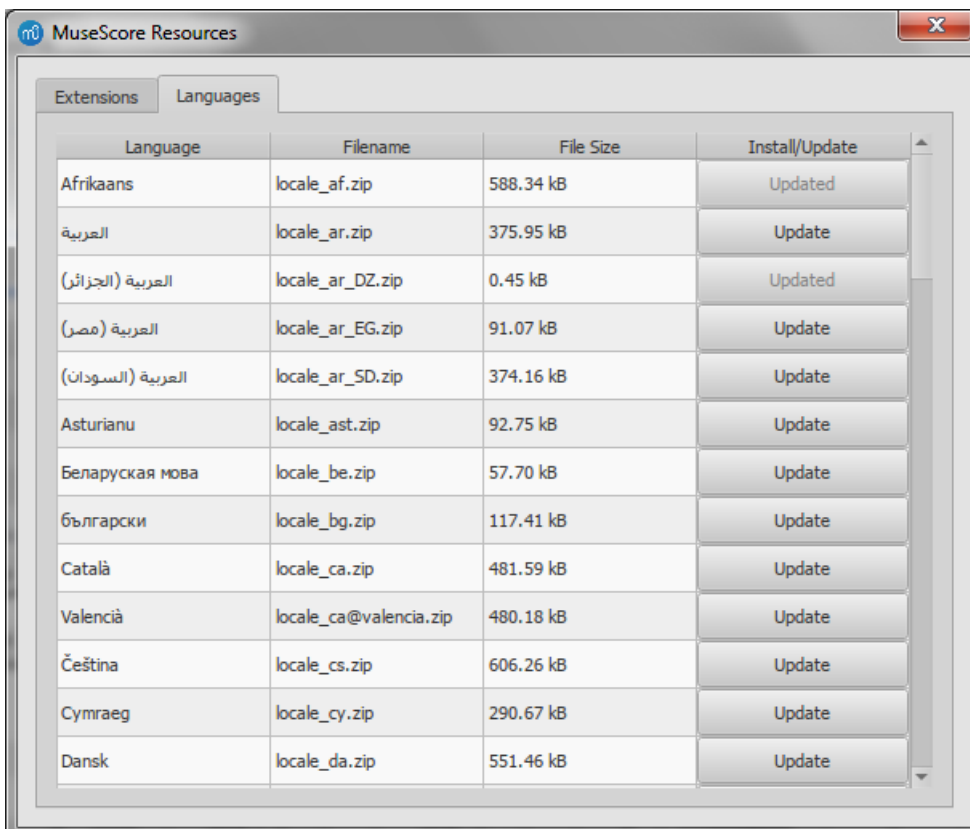
1. From the menu, select `Edit → Preferences...` (Mac: `MuseScore → Preferences...`);
2. In the General tab, select the desired language from the drop-down list in the `Language` section:



Resource Manager

The **Resource Manager** is used to install and uninstall extensions, and to handle the update of translations. To access the menu use one of the following options:

- From the menu bar, select Help → Resource Manager.
- From the menu bar, select Edit → Preferences... (Mac: MuseScore → Preferences...), open the General tab, and click on the Update translations button.



Install/uninstall extension

To install or uninstall an extension:

1. Select the **Extensions** tab in the **Resource Manager**.
2. Select the extension.
3. Click the **Install** or **Uninstall** button.

Note: Extensions currently include the MuseScore Drumline (MDL) (as of version 3.0) and the MuseScore General HQ soundfont (as of version 3.1).

Update translations

To update translation(s):

1. Select the **Languages** tab in the **Resource Manager**.
2. Click on the **Update** buttons for the language(s) you want to update.

Note: Almost all menus and dialogs will switch to the changed/updated translations immediately, but some won't use them until the program is restarted.

See also

- [Helping to improve translation](#)

External links

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

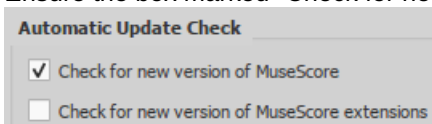
Checking for updates

Note: These options are only available in the Mac and Windows versions of MuseScore (except the version from the Windows Store), as only those can be updated directly from MuseScore.org. Linux distributions (and the Windows Store) have different mechanisms to make updates available.

For the versions of MuseScore that can be directly updated, there are two ways to check for updates.

Automated update check

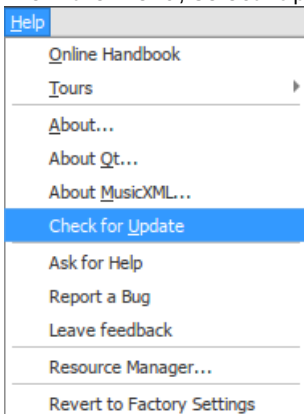
1. From the menu, select **Edit** → **Preferences...** (Mac: **MuseScore** → **Preferences...**);
2. Select the **Update** tab.
3. Ensure the box marked "Check for new version of MuseScore" is ticked. (It should be ticked by default):



If you enable this option, MuseScore will check for updates on every start. On the Mac and Windows versions (excluding the Windows Store version), this option enables an auto-updater that will download and install updates automatically.

Check for update

1. From the menu, select **Help** → **Check for Update**:



2. A dialog will appear with the update status: either "No Update Available" or "An update for MuseScore is available:" followed by a link to download it.

See also

- [Preferences: Update](#)

Základy

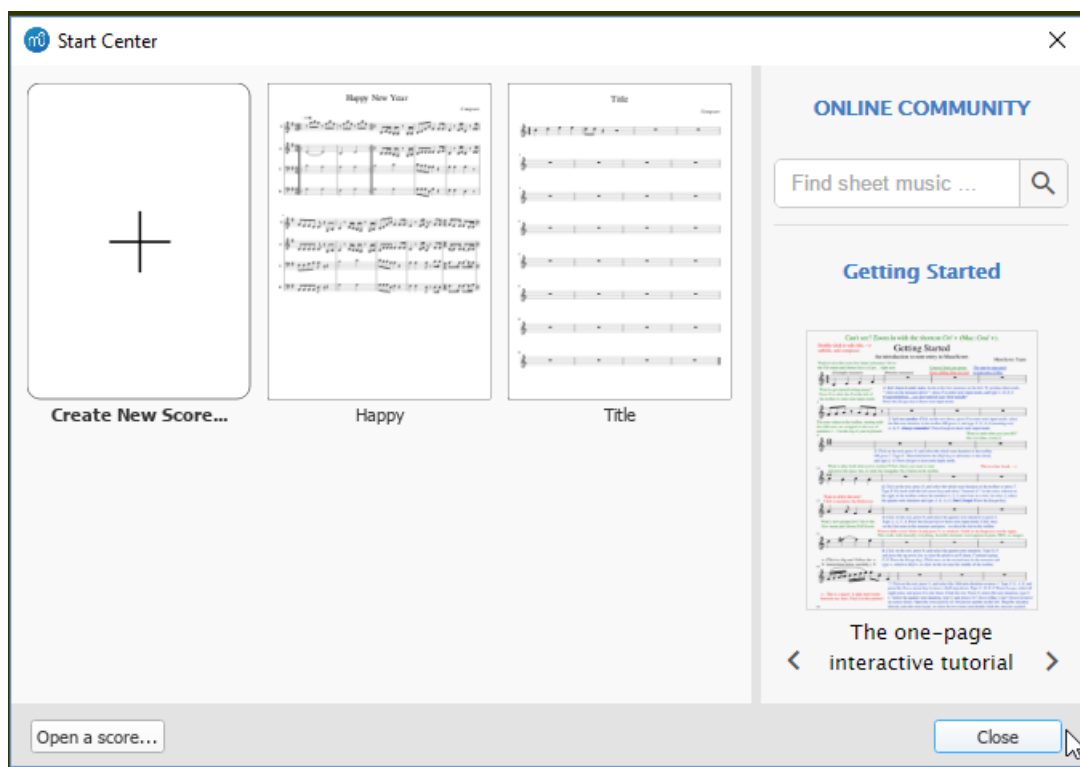
Tato kapitola ukazuje, jak s pomocí průvodce MuseScore vytvořit nový notový zápis, a jak zadávat a upravovat základní hudební notaci. Jsou popsány různé části okna programu — nástrojové pruhy (panely), správce, palety, atd. — a také volby pro zobrazení a náhledy.

Vytvoření nového notového zápisu

Pro vytvoření notového zápisu otevřete Průvodce novým notovým zápisem (viz Vytvořit nový notový zápis níže): k tomuto lze přistupovat také přes Zahajovací středisko.

Zahajovací středisko

Toto je okno, které se zobrazí, když MuseScore otevřete úplně poprvé:



Pro otevření zahajovacího střediska (pokud již není viditelné) použijte kteroukoli z následujících voleb:

- Stiskněte F4.
- V nabídkovém pruhu vyberte Soubor → Zahajovací středisko...

V zahajovacím středisku můžete:

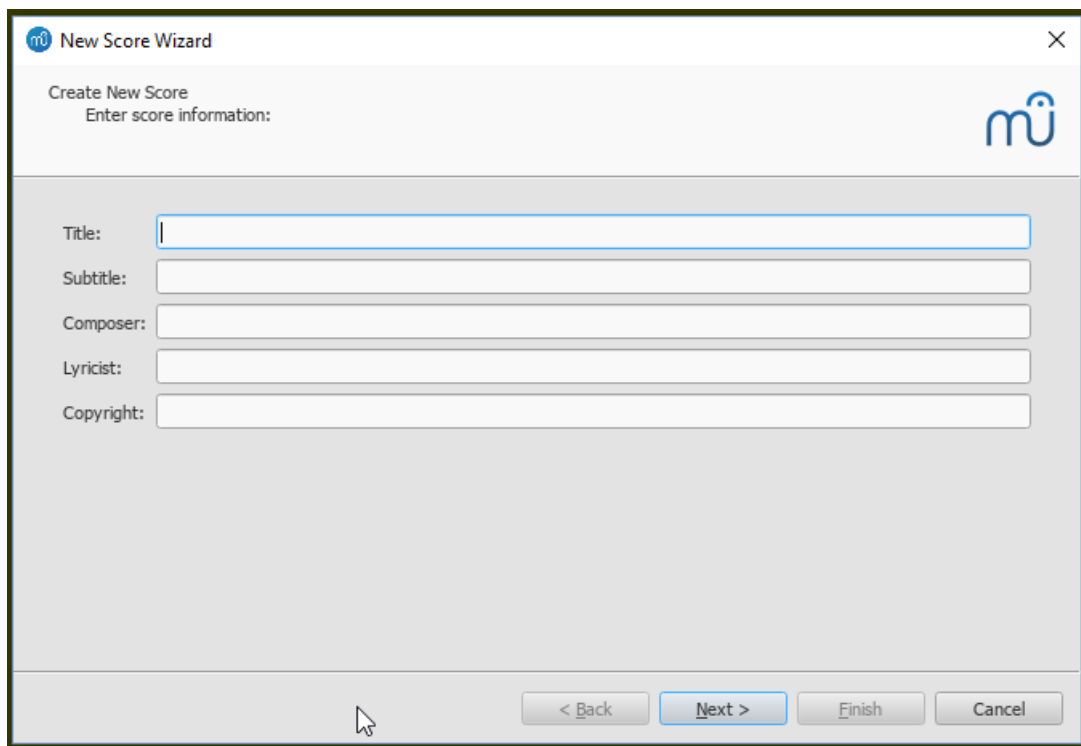
- Vytvořit nový notový zápis (klepnutím na obrázek se znaménkem plus).
- Vidět náhledy předtím otevřených notových zápisů: klepněte na náhled pro jeho otevření.
- Otevřít notový zápis ze souborového systému počítače: klepněte na Otevřít notový zápis...
- Otevřít návodný notový zápis '**Začínáme**'. Použijte tlačítka s šipkami v panelu na pravé straně pro přístup k odkazu.
- Hledat noty na musescore.com [↗](#).
- Přistupovat k různému dalšímu příslušenství (podívejte se na panel na pravé straně).

Vytvoření nového notového zápisu

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

- Klepněte na ikonu pro vytvoření nového notového zápisu v nástrojovém pruhu nahoře na levé straně okna;
- Použijte klávesovou zkratku Ctrl+N (Mac: Cmd+N);
- V nabídce vyberte Soubor → Nový....

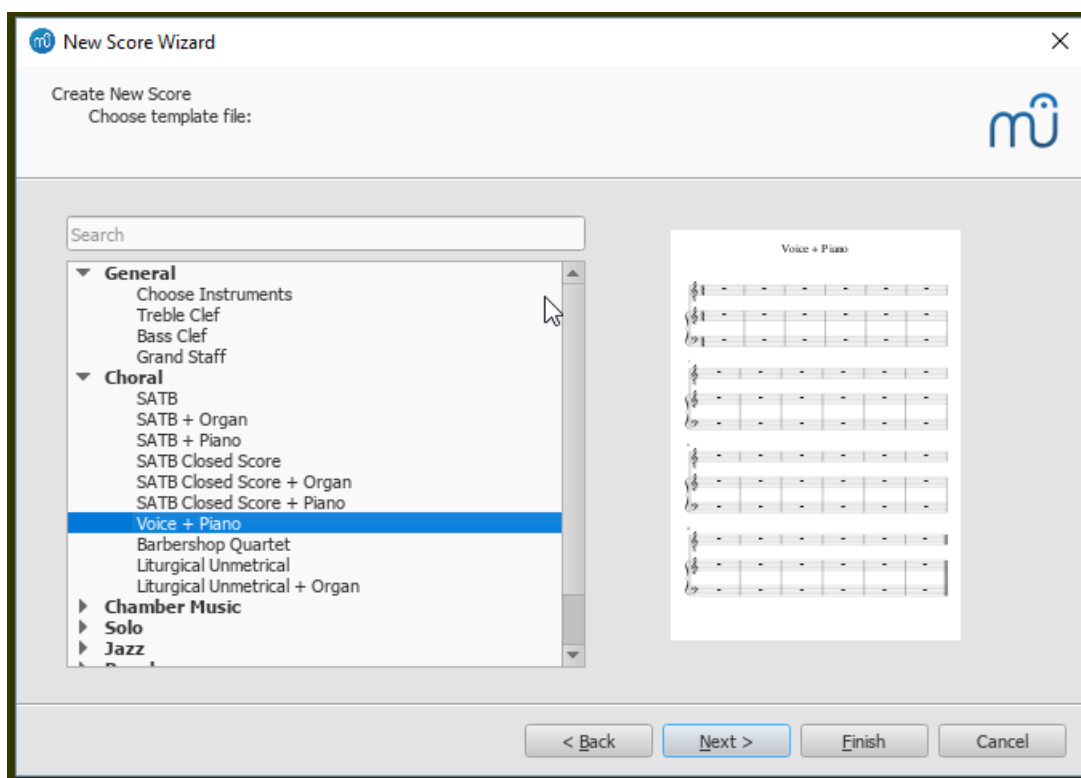
Zadání informací o notovém zápisu



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](#)).

Vybrání souboru se šablonou



Krok 2: Vyberte soubor se šablonou.

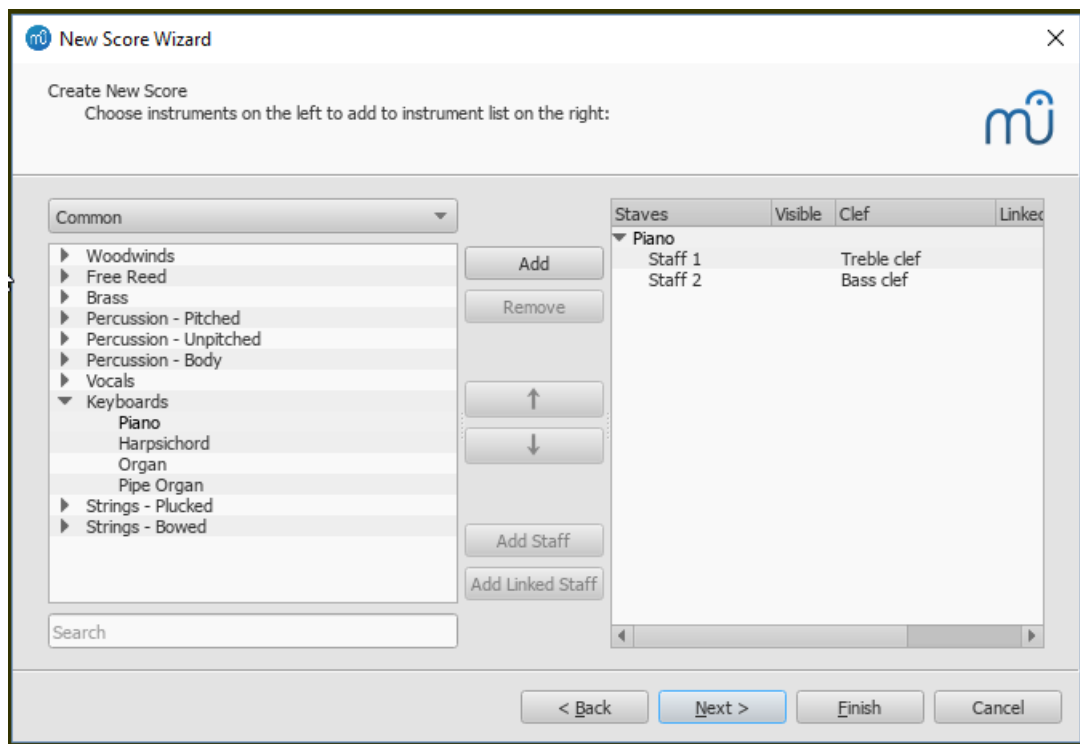
V levém panelu je seznam sólových, sborových a orchestrálních šablon rozdělených do skupin podle stylu not. Pokud jste předtím uložil jakékoli vlastní šablony ve složce s uživatelskými předlohami, jsou zobrazeny pod nadpisem, **"Vlastní šablony"**. K nalezení určitých šablon také můžete použít vyhledávací panel (nahore vlevo).

Pro vybrání šablony s notovým zápisem:

- Pro její vybrání klepněte na název předlohy s notovým zápisem, potom klepněte na **další >**; nebo jednoduše dvakrát klepněte na název předlohy s notovým zápisem. To vás automaticky vezme na další stranu průvodce (podívejte se níže na [Vyberte předznamenání a tempo](#)).

- Pokud si přejete šablonu vytvořit od začátku, klepněte na "Vybrat hudební nástroje" (pod obecné"), pak klepněte na Další > ; nebo jednoduše dvakrát klepněte na "Vybrat hudební nástroje."

Výběr nástrojů nebo hlasových partů



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

- **Levý sloupec** obsahuje seznam nástrojů nebo hlasové party, ze kterých si máte vybrat. Tento seznam je rozříděn 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". Ve spodní části 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.

Přidání nástrojů

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.

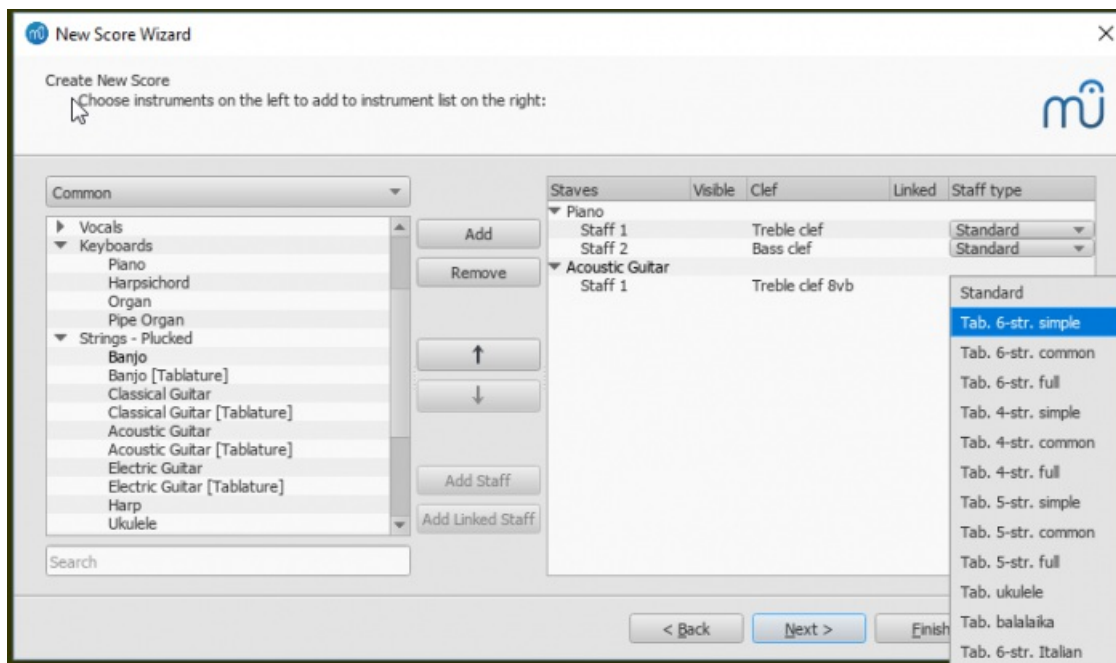
Názvy nástrojů a s nimi spojené řádky osnovy se nyní objeví v seznamu nástrojů v pravém sloupci. Podle potřeby můžete přidat více nástrojů nebo hlasových partů. Každému nástroji, který byl přidán tímto způsobem, je přidělen jeho vlastní kanál směšovače.

Poznámka: Pokud chcete, aby osnovy sdílely týž nástroj, použijte místo toho příkaz Přidat notovou osnovu nebo Přidat zrcadlenou notovou osnovu (viz níže).

Přidání notové osnovy nebo přidání zrcadlené notové osnovy

Pro přidání další notové osnovy ke *stávajícímu nástroji* v notovém zápisu:

1. Vyberte notovou osnovu v seznamu nástrojů na pravé straně (např. viz "Osnova 1" v obrázku níže). Klepněte na **Přidat notovou osnovu** nebo **Přidat zrcadlenou notovou osnovu**.
2. Upravte **Typ notové osnovy**, pokud je to vhodné.



Přehled příkazů:

Příkaz	Osnova přidána	Upravit osnovy nezávisle?	Sdílet kanál směšovače?	Příklady
Přidat notovou osnovu	Nezrcadlena	Ano	Ano	Kytarová notová osnova/tabulatura, klavírní spojená osnova
Přidat zrcadlenou notovou osnovu	Zrcadlena	Ne. Úprava v jedné notové osnově aktualizuje ostatní	Ano	Kytarová notová osnova/tabulatura

Podívejte se také na [Spojení notové osnovy se zapsanou výškou tónu s tabulaturou](#)

Změna pořadí nástrojů

Pro změnu pořadí nástrojů (nebo notový osnov) v notovém zápisu:

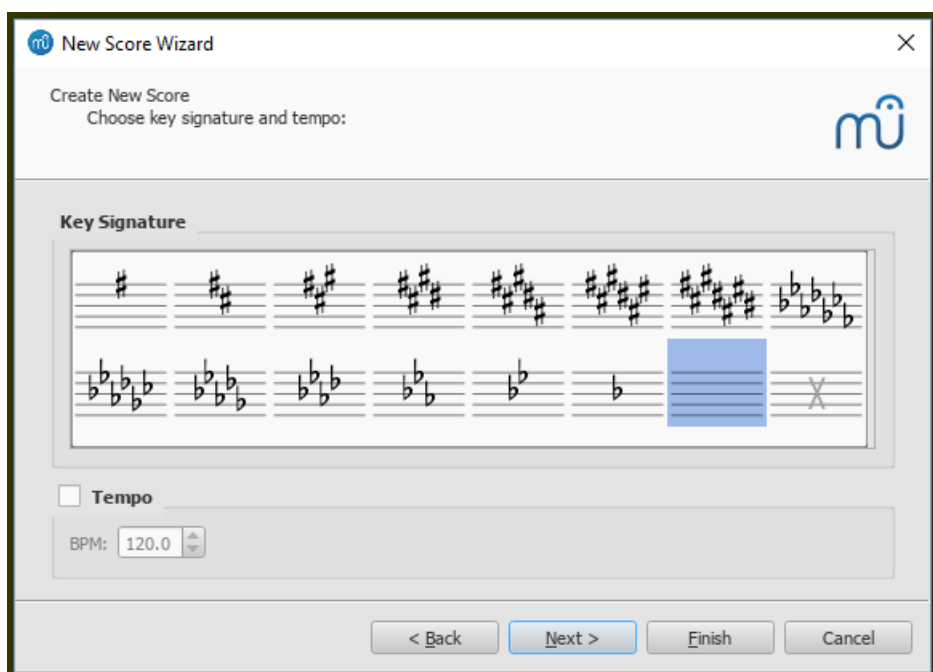
- Klepněte buď na název nástroje nebo na notovou osnovu v pravém sloupci, a použijte tlačítek šipek pro jejich přesunutí výše nebo níže.

Smazání nástroje

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

- Vyberte nástroj nebo řádek notové osnovy v pravém sloupci a klepněte na **odebrat**.

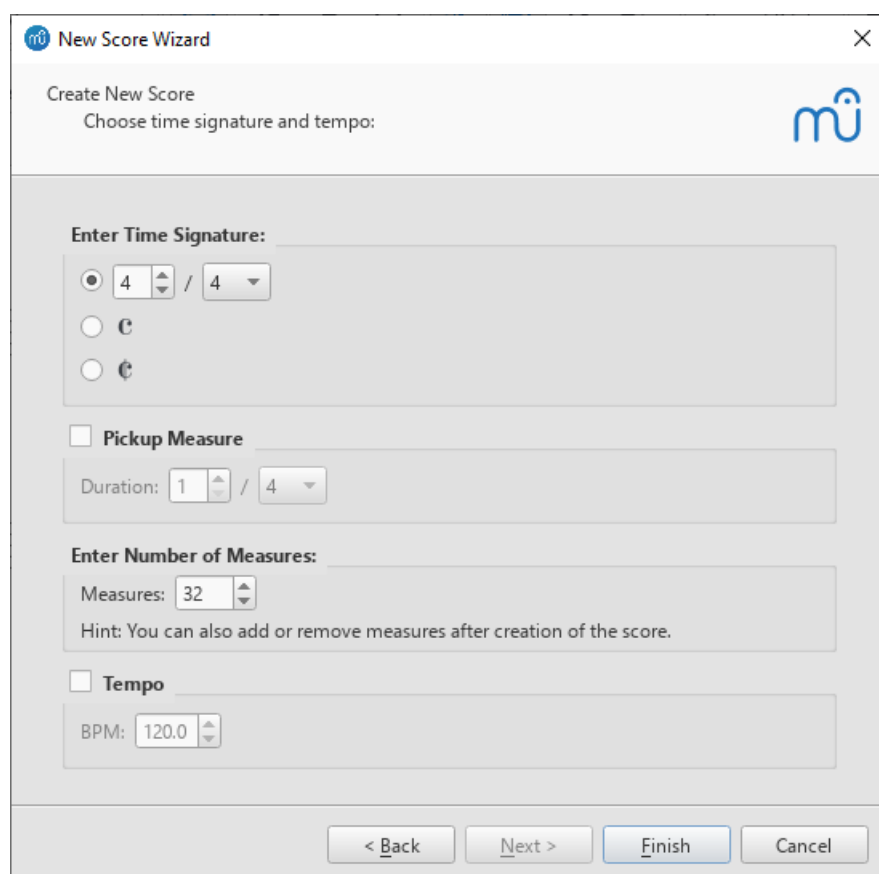
Výběr předznamenání a tempa



Krok 3: Vyberte předznamenání a tempo.

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

Výběr taktového označení, předtaktí a počtu taktů



Krok 4: Vyberte taktové označení atd.

Zde můžete nastavit počáteční **taktové označení**. Pokud notový zápis začíná předtaktím (známým také jako *anacrusis* nebo takt s *lehkou dobou*), potom zaškrtněte okénko **Předtaktí** a příslušným způsobem upravte "dobu trvání" prvního taktu, aby vyjadřovala jeho skutečnou délku.

Počet taktů je ve výchozím nastavení stanoven na 32: toto číslo zde můžete změnit (hodnota **Takty**), nebo takty do notového zápisu přidat/odstranit později.

Klepněte na Dokončit pro vytvoření nového notového zápisu.

Úpravy notového zápisu po jeho vytvoření

Kterékoli z nastavení, která jste udělal v průvodci novým notovým zápisem, můžete později po zahájení práce na notovém zápisu změnit:

Přidání/smazání/upravení taktu

- [Vložení taktů](#).
- [Připojení taktů](#).
- [Smazání taktů](#).
- [Vytvoření předtaktí](#).

Přidání/upravení textu

- [Přidání textu](#) (základy textu).
- [Upravení textu](#).

Změna nastavení nástroje

Pro přidání, smazání nebo změnu pořadí nástrojů:

- V nabídce vyberte Úpravy → Nástroje...; nebo použijte klávesovou zkratku I. Toto otevře dialog **Nástroje**, který je doslova totožný s dialogem [Vybrat nástroje](#) v **průvodci novým notovým zápisem** (viz [výše](#)).

Podívejte se také na [Změnit nástroj](#) (Vlastnosti notové osnovy).

Skrytí notové osnovy

- **Pro trvalé skrytí notové osnovy:** Otevřete dialog [nástroje](#) (I) a zrušte zaškrtnutí okénka "viditelná" pro tu notovou osnovu.
- **Pro skrytí notové osnovy za určitých podmínek:** Podívejte se na volby "Skrýt" v dialogích [Notový zápis](#) a [Vlastnosti notové osnovy](#).

Upravení rozvržení a formátování

Na to, jak upravit vzdálenosti mezi notovými osnovami a systémy, nastavit okraje stran atd., se podívejte v [rozvržení a formátování](#).

Předlohy

Předloha (šablona) je jednoduše běžný soubor MuseScore, jenž byl uložen v jedné ze dvou složek s "předlohami" (šablonami): všechny soubory v těchto složkách jsou automaticky zobrazeny na stránce "[Vyberte soubor s šablonou](#)" průvodce novým notovým zápisem. Ve výchozím nastavení jsou vytvořeny dvě složky s předlohami:

- [Systémová složka s předlohami](#).
- [Uživatelská složka s předlohami](#).

Systémová složka s předlohami

Tato složka obsahuje předlohy nainstalované společně s MuseScore *anemá* se měnit. Lze ji nalézt v následujících umístěních:

Windows: Obvykle v C:\Program Files\MuseScore 3\templates.

Linux: Pod /usr/share/mscore-xxx, pokud jste MuseScore nainstaloval přes správce balíčků. Pokud jste si MuseScore v Linuxu sestavil sám překladem ze zdrojových kódů, pak se podívejte do /usr/local/share/mscore-xxx (kde xxx je číslo používané verze).

macOS: Pod /Applications/MuseScore 3.app/Contents/Resources/templates.

Uživatelská složka s předlohami

Všechny předlohy, které vytváříte s ohledem na budoucí užití, mají být uloženy zde. Jakmile budou v uživatelské složce s "předlohami", objeví se automaticky na stránce "[Vyberte soubor s šablonou](#)" průvodce novým notovým zápisem — pod nadpisem "Vlastní šablony".

Výchozí umístění složky s uživatelskými předlohami je následující:

Windows: %HOMEPATH%\Documents\MuseScore3\Templates.

macOS a Linux: ~/Documents/MuseScore3/Templates.

Pro nastavení umístění složky s vašimi soukromými předlohami:

- V nabídce vyberte Úpravy → Nastavení... → Obecné.

Podívejte se také na

- Předznamenání
- Taktové označení
- Klíč
- Tempo
- Vlastnosti notové osnovy

Vnější odkazy

- Obrazový návod: MuseScore ve chvílce: Lekce 1- Vytvoření notového zápisu ↗

Zápis not

MuseScore umožňuje zadávání not *kterýmkoli* ze čtyř vstupních zařízení: klávesnice počítače, myš, klávesnice MIDI nebo klávesnice virtuálního klavíru. Výchozím režimem zápisu not je **zápis not v krocích**, v němž jsou noty a pomlky zadány vždy jedna ve stejnou dobu. Jiné režimy zápisu not jsou nicméně také dostupné.

Po opuštění Průvodce novým notovým zápisem se váš nový notový zápis bude skládat z řady taktů vyplněných taktovými pomlkami:



Když v taktu zadáváte noty, taktové pomlky se mění na odpovídající pomlky vyplňující zbytek taktu:



Noty o různé době trvání na stejné době se zadávají pomocí hlasů:



Jednoduché zadávání not

Tato část vás uvede do základů vkládání not a pomlky vkrocích z *klávesnice počítače*. Rovněž vám doporučujeme pracovat s návodem "Začínáme: Úvod do vkládání not v MuseScore". Je dostupný ze zahajovacího střediska.

Krok 1. Výběr začáteční polohy

Vyberte začáteční polohu pro vložení noty klepnutím na notu nebo pomlku, nebo vybráním taktu myší. Pokud začáteční polohu nevyberete, ukazatel bude při vstoupení do **režimu zápisu not** automaticky na začátku notového zápisu ("Krok 2" níže).

Krok 2. Vstup do režimu zápisu not

Pro vstoupení do režimu **zápisu not** použijte některou z následujících voleb:

- Klepněte na ikonu "N" (úplně nalevo v nástrojovém pruhu **zápis not**).
- Stiskněte n na klávesnici počítače.

Pro opuštění režimu **zápisu not** použijte některou z následujících voleb:

- Stiskněte N.
- Stiskněte Esc.
- Klepněte na tlačítko "N" v nástrojovém panelu.

Krok 3. Vybrání doby trvání noty

V režimu **zápisu not** vyberte dobu trvání noty. Použijte jedno z následujících:

- Klepněte na odpovídající ikonu noty v **nástrojovém panelu pro zápis not** (přímo nad oknem s dokumentem):



- Zadejte pro tu dobu trvání klávesovou zkratku (podívejte se [níže](#)).

Krok 4. Zadání výšky tónu (nebo pomlky)

- Pro zadání výšky tónu od A po G jednoduše klepněte na odpovídající písmeno na klávesnici počítače.
- Pro zadání pomlky stiskněte 0 (nula).

Tento způsob zadávání pracuje, i když *nejste* v režimu zápisu not — dokud máte vybranou notu/pomlku, nebo když je notový zápis právě nově vytvořen (v tom případě se zápis not vrátí do výchozího stavu).

Vybrání délky noty/pomlky

K výběru doby trvání noty/pomlky v režimu zápisu not se používají následující klávesové zkratky:

- **Čtyřiašedesátinová nota** (hemidemisemiquaver): 1
- **Dvaatřicetinová nota** (demisemiquaver): 2
- **Šestnáctinová nota** (semiquaver): 3
- **Osminová nota** (quaver): 4
- **Čtvrt'ová nota** (crotchet): 5
- **Půlová nota** (minim): 6
- **Celá nota** (semibreve): 7
- **Dvoucelá nota** (breve): 8
- **Čtyřcelá** (longa): 9
- **Tečka**: . (výběr změny na tečkovanou notu/pomlku)

Poznámka: **Dvojitou, trojitou a čtyřnásobnou tečku a 128novou** (quasihemidemisemiquaver) je možné použít z nástrojového panelu pro dobu trvání v rozšířené pracovní ploše nebo přes vlastní zkratky.

Podívejte se také na: [Nepravidelné rytmické skupiny](#).

Vstupní zařízení

Noty lze zadávat pomocí:

- [Klávesnice počítače](#)
- [Myši](#)
- [Klávesnice MIDI](#)
- [Virtuální klaviatury](#)
- Jakéhokoli spojení výše uvedených způsobů

Klávesnice počítače

Tento oddíl je rozveden v "[jednoduchém zadávání not](#)" (podívejte se výše) a uvede vás do plného rozsahu dostupných příkazů pro vládání not nebo pomlk z klávesnice počítače.

Vkládání not a pomlk

Notu vložíte stlačením odpovídající písmene na klávesnici. Po vstoupení do režimu zápisu not stiskněte: 5 C D E F G A B C.



Poznámka: Když notu zadáte pomocí klávesnice, MuseScore ji umístí co nejlíže k předchozí zadané notě (nad ni nebo pod ni).

Pro zadání **pomlky** stiskněte nulu (0). Po vstoupení do režimu zápisu not stiskněte: 5 C D 0 E.



Poznámka: Doba trvání vybraná v nástrojovém panelu se použije jak na noty tak na pomlky.

Pokud chcete zadat **tečkovanou notu**, stiskněte . (tečka/tečka na konci věty) po vybrání doby trvání.

Po vstoupení do režimu Zápis not například pište: 5 . C 4 D E F G A.



Pokud hodláte zadat nepravidelnou rytmickou skupinu (jako je triola): podívejte se na Nepravidelné rytmické skupiny.

Pokud chcete psát noty se dvěma nebo více souběžnými řádky nezávislého nápěvu (totiž vícehlasu): podívejte se na Hlasy.

Posunutí not nahoru/dolů

Pro posunutí noty nahoru nebo dolů o půltón:

- Stiskněte šipku ↑ nebo ↓.

Pro posunutí noty nahoru nebo dolů diatonicky:

- Stiskněte Alt+Shift+↑ nebo Alt+Shift+↓.

Pro posunutí noty nahoru nebo dolů o jednu oktávu:

- Stiskněte Ctrl+↑ (macOS: Cmd+↑) nebo Ctrl+↓ (macOS: Cmd+↓).

Přidání posuvek

Když je nota posunuta nahoru nebo dolů pomocí klávesy šipky (viz výše), kterákoli požadovaná posuvka je vytvořena automaticky programem. Posuvky je též možno přívat ručně — podívejte se na Posuvky.

Akordy

Pokud chcete přidat notu v akordu *nad* svůj předchozí zápis:

- Stiskněte a podržte Shift, potom zadejte notu od A po G.

Tak psaní C, D, Shift+F, Shift+A, E, F povede k:



Pro přidání noty ve zvláštním intervalu nad nebo pod jednou nebo více notami:

1. Ujistěte se, že je vybrána jedna nebo více not;
2. Použijte jednu z následujících voleb:
 - V nabídce vyberte Přidat → Intervaly a v seznamu zvolte interval;
 - Stiskněte Alt+1-9 pro intervaly *nad* (intervaly *pod* jsou možné také po přidání příslušné klávesové zkratky do seznamu v Nastavení).

Poznámka: Pro vytváření akordů s notami o různé době trvání budete muset použít více než jeden Hlas.

Vložení not

Normally, when you enter music in MuseScore, any existing notes or rests are overwritten. There are, however, several ways to *insert* notes:

- Insert extra measures into the score.
- Cut and paste a section of the score forward, then enter music into the gap.
- To insert a note, press Ctrl + Shift (Mac: Cmd + Shift) + the note name (A to G). This will insert a note of the selected duration and move the rest of the notes to the right in the same measure. If the measure exceeds the duration of the time signature, the blue plus will appear above the measure as in Insert Mode.

Smazání not

Pro smazání jedné noty:

- Vyberte notu a stiskněte Delete.

Pro smazání akordu:

1. Stiskněte Esc, abyste zajistil, že jste v normálním režimu.
2. Stiskněte Shift a klepněte na notu pro vybrání akordu.
3. Stiskněte Delete.

Příkaz ke smazání lze použít i na rozsah not/akordů.

Klávesové zkratky

Zde je seznam užitečných klávesových zkratk pro úpravy dostupných v režimu Zápis not:

- ↑ (Up): (Šipka nahoru): Zvýšit výšku tónu noty o půltón (použije se křížek #).
- ↓ (Šipka dolů): Snížit výšku tónu noty o půltón (použije se béčko b).
- Alt+1-9: Přidat interval (prima až nona) nad nynější notou.
- J: Změnit notu nahoru nebo dolů na její enharmonickou obdobu (např. z D# na Eb). Tím se změní způsob psaní jak v režimu Ve znějící výšce tak v režimu transpozice). Podívejte se na Posuvky.
- Ctrl+J (macOS Cmd+J): Změnit notu nahoru nebo dolů na její enharmonickou obdobu. Tím se změní způsob psaní pouze v nynějším režimu. Podívejte se na Posuvky.
- Alt+Shift+↑: Zvýšit výšku tónu noty o půltón (podle tóniny) pomocí předznamenání
- Alt+Shift+↓: Snížit výšku tónu noty o půltón (podle tóniny) pomocí předznamenání
- R: Opakovat naposledy zadanou notu
- Q: Zmenšit dobu trvání naposledy zadané noty na polovinu
- W: Zdvojit dobu trvání naposledy zadané noty na polovinu
- Shift+Q: Zmenšit dobu trvání pomocí tečky (například z tečkované čtvrtové noty (crotchet) se stane čtvrtová nota (crotchet) a ze čtvrtové noty (crotchet) se stane osminová nota (quaver).
- Shift+W: Zvětšit dobu trvání pomocí tečky (například z tečkované osminové noty (quaver) se stane tečkovaná osminová nota (quaver) a z tečkované osminové noty (quaver) se stane čtvrtová nota (crotchet).
- Backspace: Vrátil zpět vložení naposledy zadané noty
- Shift+←: Vyměnit naposledy zadanou notu s notou před ní (opakovat pro pokračování k další předcházející notě)
- Shift+→: Vyměnit notu posunutou pomocí Shift+← s notou, jež ji následuje
- X: Obrátit směr nožičky noty (výchozí automatické polohování je možné obnovit ve správci)
- Shift+X: Přesune hlavičku noty na opačnou stranu nožičky (výchozí automatické polohování je možné obnovit ve správci)

Myš

Vkládání not pomocí myši je snadné, není to ale ten nejrychlejší způsob zadávání spousty not.

1. Klepněte na symbol s požadovanou dobou trvání noty v nástrojovém panelu pro zápis not
2. Klepněte na notový zápis pro přidání výšky tónu o zvolené době trvání.
3. Pro *přidání* více not do stávajícího akordu jednoduše zopakujte krok 2.
4. Pro *nahrazení* stávajícího akordu (spíše než přidávání do něj), před klepnutím stiskněte Shift.
5. Pro přidání pomlky klepněte pravým tlačítkem myši.

Poznámka: Pokud nad notovým zápisem budete v režimu zápisu not přejíždět ukazovátkem, bude se vám ukazovat náhled noty nebo pomlky, již se chystáte přidat.

Klávesnice MIDI

Výšky tónu můžete vkládat i pomocí klávesnice MIDI.

1. Připojte svoji klávesnici MIDI k počítači a zapněte ji
2. Spusťte MuseScore (to se musí udělat **po** zapnutí klávesnice)
3. Vytvořte nový notový zápis
4. Klepněte na pomlku (čímž ji vyberete) v taktu 1, abyste naznačil, kde chcete, aby zápis not začal
5. Stiskněte N pro vstoupení do režimu zápisu not
6. Vyberte dobu trvání noty, například 5 pro čtvrtové noty (crotchets), jak je to popsáno výše
7. Stiskněte notu na klávesnici MIDI.

Výška tónu by měla být přidána do notového zápisu.

Poznámka: Výchozí způsob zapisování not v krokovém režimu umožňuje najednou přidat jednu notu. Jsou dostupné i další režimy zápisu: podívejte se na režimy zápisu not.

Pokud máte ke svému počítači připojeno více zařízení MIDI, může se stát, že budete MuseScore muset říct, které z nich je klávesnicí MIDI:

1. V nabídce vyberte Úpravy → Nastavení... (macOS: MuseScore → Nastavení...).
2. Klepněte na kartu Vstup/Výstup a vyberte své zadávací zařízení v části popsané jako "MIDI vstup".
3. Klepněte na OK pro ukončení. Aby se změna projevila, bude potřeba MuseScore spustit znovu.

Virtuální klaviatura

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

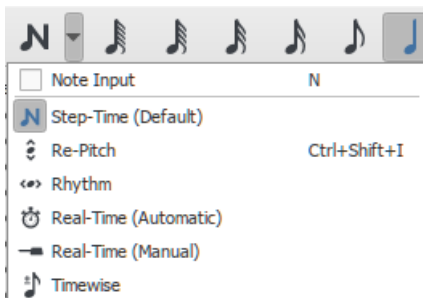
- **Pro zapnutí a vypnutí jejího zobrazení:** Stiskněte P (nebo vyberte Pohled → Klaviatura).
- **Pro změnu velikosti klávesnice:** Umístěte ukazovátko myši nad klávesy klavíru, podržte Ctrl (macOS: Cmd) a pohybujte kolečkem myši nahoru (aby byla větší) nebo dolů (aby byla menší).

Způsob zadávání not se podobá tomu, který se používá uklávesnice MIDI:

1. Ujistěte se, že jste v režimu zápisu not.
2. Pro zadání:
 - **Jedné noty:** Klepněte na příslušnou klávesu klavíru.
 - **Akordu:** Vyberte notu, již si přejete přidat, stiskněte a držte shift, potom klepněte na klávesu klavíru (ve verzích před 2.1 použijte Ctrl (macOS: Cmd)). Opakujte podle potřeby.

Režimy zápisu not

MuseScore nabízí kromě zápisu not v krocích různé režimy zápisu not. Ke všem lze přistupovat klepnutím na malou šipku vedle tlačítka "N" nalevo od nástrojového pruhu pro zápis not:



- V krocích (výchozí): Výchozí režim zadávání not. Podívejte se na Základní způsob zadávání not (výše).
- Zápis výšek tónů: Nahradit výšky tónů beze změny rytmů.
- Rytmus: Zadávat doby trvání pomocí jednoho klepnutí myši nebo stisknutím klávesy.
- V reálném čase (automaticky): Zahrát skladbu ve stejném tempu ukázaném rytmem metronomu.
- V reálném čase (ručně): Zahrát skladbu při poklepávání na klávesu nebo podupávání na pedál pro stanovení rytmu.
- Vkládání: (dříve až do verze 3.0.2 nazývaný "Timewise") Vložit a smazat noty a pomlky v taktech, automaticky posunuje následující noty dopředu nebo dozadu.

Barvení not mimo rozsah nástroje

V závislosti na schopnostech hudebníka jsou některé noty považovány jsoící mimo rozsah určitého nástroje. Za účelem poučení MuseScore *volitelně* obarvuje noty červeně, jestliže jsou mimo typický rozsah "profesionálního" hráče a olivově zeleně/tmavě žlutě, pokud jsou mimo rozsah of an "začínajícího amatéra." Barvy se objevují na obrazovce počítače, ale ne v kopiích. Na výtiscích not vidět nejsou.



Pro povolení/zakázání barevného zvýraznění not a pro nastavení "profesionálních" a "amatérských" rozsahů se podívejte na Použitelný tónový rozsah (Vlastnosti notové osnovy: Ve všech notových osnovách).

Malé noty a malé notové hlavičky

1. Vyberte notu(y), které chcete mít v malé velikosti.
2. Ve správci zaškrtněte okénko "Malá". To v části pro notu se používá jen na měnění velikosti jednotlivé notové hlavičky; to v části pro akord společně změní velikosti notové hlavičky, nožičky, trámce a praporku.

Ve výchozím nastavení je malá velikost 70 % běžné velikosti. Nastavení můžete změnit v Formát → Styl... → Velikosti.

Změna již zadaných not nebo pomlky

Změna doby trvání

Pro změnu délky jedné noty nebo pomlky:

1. Ujistěte se, že nejste v režimu zápisu 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 uvedené výše, 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 jí následují; zmenšení doby trvání přidá pomlky mezi ni a následující noty nebo pomlky.

Například pro změnu tří šestnáctinových pomlky 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 jí následující šestnáctinové pomlky.

Změna výšky tónu

Pro změnu výšky tónu jedné noty:

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

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

Pro změnu výšek tónů úryvku not o stálý interval můžete použít transpozici.

Pro změnu výšek tónů úryvku not na jinou melodii, zatímco rytmus zůstává nezměněn, použijte režim změny tónových výšek.

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 o téže době trvání:

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

Pro změnu noty na pomlku o téže době trvání:

1. Ujistěte se, že nejste v režimu zápisu 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 na části věnované notám, posuvkám a nepravidelným rytmickým skupinám.

Podívejte se také na

- Režimy zápisu not
- Notový zápis bubnů
- Tabulatura
- Nepravidelná rytmická skupina
- 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](#)
- [Video: Semi-Realtime MIDI Demo Part 1: Nové režimy zadávání not](#) (dostupné od MuseScore 2.1)

Palety

Nalevo od okna s dokumentem je oblast s paletami: **Paleta** je složka obsahující (obyčejně související) hudební značky, jež lze použít v notovém zápisu. Dohromady palety tvoří hlavní část pracovní plochy.

NOT FOUND: workspace_en.png

Pro zobrazení nebo skrytí palet

- V hlavní nabídce vyberte Pohled → Palety; nebo použijte klávesovou zkratku F9.

Režim jedné palety

Pokud chcete povolit současné otevření jen jedné palety, klepněte pravým tlačítkem myši nahoře pracovní plochy a zaškrtněte okénko "Jedna paleta". To způsobí, že se paleta, když otevřete jinou, automaticky zavře.

Otevření nebo zavření palety

Pro otevření nebo zavření palety:

- Klepněte na šipku vedle názvu palety nebo dvakrát klepněte na název palety (ve verzích předcházejících MuseScore 3.3 klepněte *jednou* buď na šipku nebo na název palety).

Použití značek z palety

Verze 3.4 nebo novější

- Vyberte jeden nebo více prvků notového zápisu, potom klepněte na požadovanou značku v paletě.
- Značku táhněte a upustěte na požadovaný prvek notového zápisu v notové osnově.

Verze předcházející 3.4

- Vyberte jeden nebo více prvků notového zápisu, potom *dvakrát klepněte* na požadovanou značku v paletě.
- Značku táhněte a upustěte na požadovaný prvek notového zápisu v notové osnově.

Rada: Pro zabránění náhodného přeskupení obsahu během použití klepněte pravým tlačítkem myši nad názvem palety a zrušte zaškrtnutí u "Povolit úpravy".

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

Vlastní palety

Poznámka: Ve verzích předcházejících MuseScore 3.3 je možné přizpůsobit jen palety *nových* pracovních plochách — tyto v základní a rozšířené pracovní ploše jsou pouze přednastaveními. Podívejte se na [vytvoření nové pracovní plochy](#). Volba "Povolit úpravy" pro paletu má být zaškrtnuta také (pro všechny verze, podívejte se níže na [nabídku k paletě](#)).

Pro přidání stávajícího prvku notového zápisu (jako je linka, text, dynamika, hmatový diagram atd.) do vlastní palety:

- Stiskněte a držte Ctrl+Shift (macOS: Cmd+Shift), potom značku přetáhněte na paletu.

Pro přidání značky do vlastní pracovní plochy [z hlavní palety](#):

- Přetáhněte značku z okna s hlavní paletou do vlastní palety.

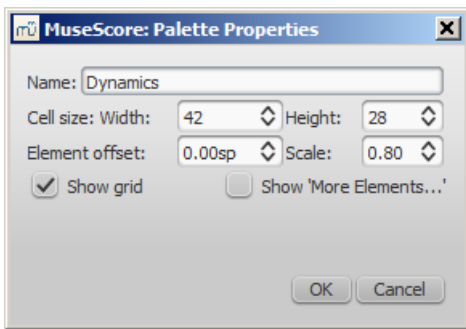
Pro přemístění značky v paletě:

- Přetáhněte značku do nové buňky, v níž si přejete, aby se zobrazovala.

Nabídka k paletě

Klepnutí pravým tlačítkem myši na název palety ve vlastní pracovní ploše vyvolá tuto nabídku:

- **Vlastnosti palety...**: Upravit vzhled otevřené palety:



- *Název*
- *Velikost buňky: Šířka, Výška*
- *Posun prvku:* Upravit svislý posun všech prvků v paletě.
- *Měřítko:* Zařídit, že se všechny prvky palety jeví větší nebo menší.
- *Ukázat mřížku:* Paletu viditelně rozdělit do buněk, pro každý prvek jedna.
- *Ukázat více prvků...:* Vytvořit buňku, která otevře hlavní paletu.
- **Vložit novou paletu:** Vytvořit novou prázdnou paletu.
- **Posunout paletu nahoru / Posunout paletu dolů:** Přeuspořádat palety.
- **Povolit úpravy:** Povolit měnění obsahu palety.
- **Uložit paletu:** Uložit jako soubor .mpal.
- **Nahrát paletu:** Nahrát soubor .mpal.
- **Smazat paletu:** Paletu zcela odstranit z pracovní plochy.

Klepnutí pravým tlačítkem myši na prvek *uvnitř* palety (pokud jsou povoleny úpravy palety) vyvolá tuto nabídku:

- **Vymazat:** Odstranit prvek z palety
- **Vlastnosti...:** Otevře dialog **Vlastnosti buňky palety**:
 - *Název:* Nástrojová rada, která se objeví, když na prvek najedete ukazovátkem myši.
 - *Posun obsahu (X, Y):* Upravit polohu prvku v paletě.
 - *Měřítko:* Udělat, že se prvek v paletě jeví větší nebo menší.
 - *Zobrazit notovou osnovu:* Vykreslovat pět linek hudební notové osnovy za prvkem v paletě.
- **Více prvků:** Otevře související část 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.

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 přizpůsobí 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 upraveny.

Naproti tomu vlastnosti linky linek použité z palety zůstanou *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

Pracovní plochy

Pracovní plocha se skládá z několika součástí. Tou hlavní je oblast spaletami umístěná nalevo od okna s dokumentem.



Každá **paleta** je složka obsahující (obvyčně související) hudební značky, jež lze použít v notovém zápisu.

- **Pro otevření nebo zavření palety.** Klepněte na šipku vedle názvu palety nebo dvakrát klepněte na název palety (ve verzích předcházejících MuseScore 3.3 klepněte jednou buď na šipku nebo na název palety).

Pro zobrazení nebo skrytí oblastí s paletami na pracovní ploše:

- Stiskněte F9; nebo v hlavní nabídce vyberte Pohled → Palety.

MuseScore poskytuje dvě přednastavené pracovní plochy: **Základní** (výchozí volba) a **Rozšířená** (verze s více paletami a značkami). Tyto obsahují značky vytažené z různých částí hlavní palety. Nadto můžete vytvářet své vlastní pracovní plochy (níže).

Přepínání mezi pracovními plochami

Použijte jeden z následujících postupů:

- Vyberte novou pracovní plochu v rozevírací nabídce. Tato je umístěna buď napravo od nástrojového panelu pro zápis not (ve verzi 3.3 a novější); nebo dole na panelu pracovní plochy (ve verzích předcházejících 3.3).
- V hlavní nabídce vyberte Pohled → Pracovní plochy a klepněte na jednu z voleb.

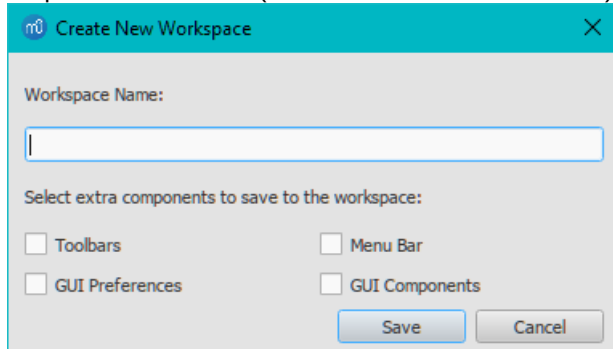
Ukotvení/Odkotvení

Na to, jak ukotvit nebo zrušit ukotvení pracovní plochy, se podívejte vpostranních panelech.

Vytvoření nové pracovní plochy

Pro vytvoření nové pracovní plochy:

1. Vyberte stávající pracovní plochu (použijte volbu propřepnutí mezi pracovními plochami, je-li to potřeba);
2. Klepněte na tlačítko + (vedle rozbalovacího seznamu), jež zobrazí následující dialog:



Poznámka: Toto lze taktéž otevřít v nabídce: Pohled → Pracovní plocha → Nová;

3. Zadejte název pro novou pracovní plochu;
4. zaškrtněte součásti, jež chcete mít připojeny do pracovní plochy, totiž:
 - **Nástrojové panely:** Umožní přizpůsobit zobrazení nástrojových tlačítek a pořadí, v němž jsou zobrazena. K tomuto přistoupíte přes Pohled → Nástrojové panely → Přizpůsobit nástrojové panely.
 - **Panel nabídky:** Umožní měnit nabídky a položky v nabídce zobrazené v panelu nabídky. ZATÍM

NEPROVEDENO;

- **Součásti uživatelského rozhraní:** Ukládá informace s pracovní plochou o poloze součástí uživatelského rozhraní (grafické uživatelské rozhraní), a zda jsou otevřené či nikoli. (např. správce, časová osa);
 - **Nastavení uživatelského rozhraní:** Ukládá nastavení vybraná pro prvky uživatelského rozhraní v Úpravy → Nastavení, jako například nastavení vzhledu;
5. Stisknete Uložit. Nová pracovní plocha je přidána do panelu.

Upravení pracovní plochy

Poznámka: Ve verzích předcházejících MuseScore 3.3, je možné upravovat jen nové pracovní plochy — základní a rozšířená pracovní plocha jsou pouze přednastaveními. Podívejte se na [vytvoření nové pracovní plochy](#).

- Na to, jak změnit **zobrazení palety** se podívejte v [nabídka k paletě](#).
- Na to, jak změnit **obsah palety** se podívejte v [vlastní palety](#).
- Pro změnu celkového **zobrazení pracovní plochy**: Vyberte Pohled → Pracovní plocha → Upravit. Toto zobrazí okno se stejnými volbami jako dialog [vytvořit novou pracovní plochu](#) (výše).

Uložení vlastní pracovní plochy

Všechny v pracovních plochách provedené změny jsou automaticky uloženy do programu (není potřeba nic dalšího dělat). Každá vlastní pracovní plocha je uložena jako samostatný soubor ve složce s názvem "pracovní plochy." V různých operačních systémech je uloženo takto:

- **Windows:** C:\Users\[USERNAME]\AppData\Local\MuseScore\MuseScore3\ (actually %LOCALAPPDATA%\MuseScore\MuseScore3)
- **macOS:** ~/Library/Application\ Support/MuseScore/MuseScore3/.
- **Linux:** \${XDG_DATA_HOME:-~/local/share}/MuseScore/MuseScore3/.

Podívejte se také na

- [Palety](#)
- [Hlavní paleta](#)

Režim úprav

Režim úprav umožňuje provádět široký rozsah operací úprav na jednotlivých prvcích notového zápisu, například:

- Upravení délky a tvaru legatových obloučků, linek, taktových čar atd.
- Přidání, smazání a formátování textu v textových předmětech.
- Upravení polohy *většiny* prvků notového zápisu (ale ne [textu](#)).

Vstoupení do režimu úprav

MuseScore verze 3.4 a novější

Na linky, dynamické šipky, legatové obloučky, notových nožiček, notových trámců a taktových čar použijte jeden z následujících postupů:

- Klepněte na prvek.
- Klepněte na prvek pravým tlačítkem myši a v nabídce vyberte Upravit prvek.

Na jiné prvky použijte jeden z následujících postupů:

- Dvakrát klepněte na prvek.
- Klepněte na již vybraný předmět (*pouze textové předměty*).
- Klepněte na prvek pravým tlačítkem myši a v nabídce vyberte Upravit prvek.
- Klepněte na prvek a stisknete Alt+Shift+E.

MuseScore verze předcházející 3.4

Použijte jeden z následujících postupů:

- Dvakrát klepněte na prvek.
- Klepněte na prvek pravým tlačítkem myši a v nabídce vyberte Upravit prvek.
- Klepněte na prvek a stisknete Alt+Shift+E.

Opuštění režimu úprav

Pro opuštění režimu úprav použijte jeden z následujících postupů:

- Stiskněte Esc.
- Klepněte na prázdné místo v okně s dokumentem.

Text

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

Linky

Podívejte se na [linky: změna délky](#), a [upravení legatového obloučku](#).

Noty

Posunování not

Někdy je nutné notu posunout doprava nebo doleva — kvůli vyhnutí se střetu s jiným prvkem nebo přepsání automatického [sdílení notových hlaviček](#) například:

1. Vstupte do [režimu úprav](#) na požadované notě;
2. Stiskněte klávesu šipky ve směru (vlevo nebo vpravo), v němž si přejete notu postrčit (nebo použijte Ctrl+← or Ctrl+→ pro větší úpravy);
3. Stiskněte klávesu Esc key. To umožní překreslení nožičky noty.

Jinak můžete vybrat notovou hlavičku a změnit "vodorovný posun" (pod "akord") [vesprávcí](#).

Upravení délky notové nožičky

1. Vstupte do [režimu úprav](#) na požadované notové nožičce;
2. Použijte [klávesové zkratky](#) (níže) pro prodloužení nebo zkrácení nožičky;
3. Opusťte režim úprav.

Jinak můžete vybrat notovou nožičku a změnit "posun délky" (pod "nožička") [vesprávcí](#).

Pro [přemístění](#) notové nožičky ji vyberte a upravte nastavení "X" nebo "Y" pro "posun" pod "automatické umístění" v části [správce](#) "prvek".

Klávesové zkratky

V [režimu úprav](#) lze ke změně polohy buď (1) **aprvku notového zápisu** (například ozdoba, posuvka atd.) nebo (2) **upravovacího úchopu** (například legatový oblouček, linka atd.) použít následující příkazy klávesových zkratk:

- ←: Přesune úchop o 0,1 [mezery](#) doleva.
- →: Přesune úchop o 0,1 [mezery](#) doprava
- ↑: Přesune úchop o 0,1 [mezery](#) nahoru
- ↓: Přesune úchop o 0,1 [mezery](#) dolů
- Ctrl+← (Mac: Cmd+←): Přesunout úchop o jednu mezeru doleva
- Ctrl+→ (macOS: Cmd+→): Přesunout úchop o jednu mezeru doprava
- Ctrl+↑ (macOS: Cmd+↑): Přesunout úchop o jednu mezeru nahoru
- Ctrl+↓ (macOS: Cmd+↓): Přesunout úchop o jednu mezeru dolů
- Alt+←: Přesunout úchop o 0,01 [mezery](#) doleva
- Alt+→: Přesunout úchop o 0,01 [mezery](#) doprava
- Alt+↑: Přesunout úchop o 0,01 [mezery](#) nahoru
- Alt+↓: Přesunout úchop o 0,01 [mezery](#) dolů

Následující příkazy se použijí jen na **upravení úchopů**:

- Shift+←: Přesunout **ukotvení** koncového úchopu doleva o jednu notu/pomlku.
- Shift+→: Přesunout **ukotvení** koncového úchopu doprava o jednu notu/pomlku.
- Tab: Jít na další úchop.

Pro vrácení všech úprav zpět se ujistěte, *ženejste* v režimu úprav a stiskněte Ctrl+R.

Podívejte se také na

- [Úpravy textu](#)
- [Legato](#)
- [Svorka](#)
- [Linka](#)
- [Trámec](#)
- [Dynamické šipky](#)

Správce

Zobrazení správce

Správce se ve výchozím nastavení objeví na pravé straně obrazovky. Pro jeho ukázání nebo skrytí:

- V hlavní nabídce vyberte **Pohled** a zaškrtněte nebo zrušte zaškrtnutí **Správce**; nebo použijte klávesovou zkratku F8 (macOS: fn+F8).

Pro zrušení ukotvení panelu **Správce**:

- Klepněte na znak dvou proti sobě ležících krokví nebo dvakrát klepněte na horní proužek panelu.



Pro znovupřipojení panelu opět dvakrát klepněte na horní proužek. Podívejte se také na [Postranní panely](#).

Účel správce

Když v okně s notovým zápisem vyberete předmět, jeho vlastnosti jsou automaticky zobrazeny ve **správci**, kde je lze upravovat. Také je možné vybrat více prvků 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, viditelnosti a automatického umístění.

Tlačítka pro obnovení výchozího nastavení stylu a pro nastavení stylu

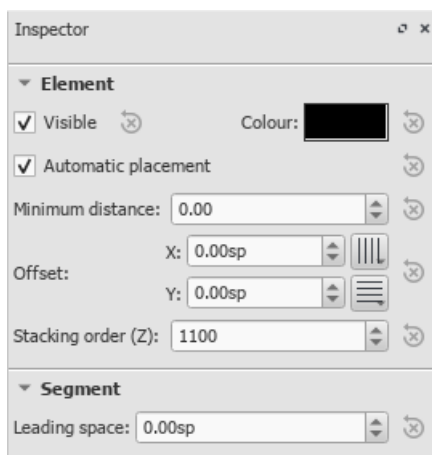
Když vyberete předmět v notovém zápisu, jsou na pravé straně správce zřetelně vidět dva typy tlačítek:

- **Obnovit výchozí nastavení stylu:** . Toto tlačítko stisknete pro obnovení určité vlastnosti na výchozí hodnotu — například tu ukázanou v [nabídce stylu](#).
- **Nastavit jako styl:** . Toto tlačítko stisknete pro udělení hodnoty určité vlastnosti novou výchozí hodnotou pro styl. Tím se zaktualizuje [nabídka stylu](#) a všechny ostatní předměty řízené tím stylem.

Poznámka: Styly můžete upravovat i přímo v [nabídce stylu](#).

Skupiny správce

Vlastnosti jsou vhodně uvedeny v seznamu pod **skupinami** ve správci. **Skupiny** rozpoznat podle tučného písma. Když například vyberete taktovou čáru, uvidíte ve správci nahoře zobrazeno následující:



Na podrobnosti k různým skupinám a jejich vlastnostem se podívejte níže:

Prvek

Všechny prvky v notovém zápisu — vyjma rámečků, zalomení a vymezovačů — zobrazí ve správci, když jsou vybrány, tuto skupinu. Volby jsou následující:

- **Viditelný:** Zrušení zaškrtnutí u tohoto okénka učiní vybrané prvky **neviditelnými**; jinak použijte klávesovou zkratku v (přepnout). Neviditelné prvky se neobjevují v notách, když jsou tištěny nebo vyvedeny jako PDF nebo obrázek. Pokud budete chtít, aby zůstaly na obrazovce v okně s dokumentem, ujistěte se, že je vybrána volba "Ukázat neviditelné" v **Pohled** → **Ukázat neviditelné**. Neviditelné prvky potom budou zbarveny světle šedě.

- **Barva:** Klepnutí na obdélník otevře dialog pro "výběr barvy". Upravte barvu a neprůhlednost vybraných prvků.
- **Automatické umístění:** Podívejte se na [automatické umístění](#).
- **Nejmenší odstup:** Nejmenší odstup od jiných prvků, když je povoleno automatické umístění.
- **Posun/Y:** Umožňuje umístit vybrané prvky přesně (v jednotkách [mezery](#)). Kladné číslo prvky posune doprava nebo dolů; záporné číslo prvky posune doleva nebo nahoru. Jsou poskytována i tlačítka pro [přichytávání k mřížce](#).
- **Pořadí vrstvy (Z):** podívejte se na [automatické umístění: pořadí vrstvy](#)

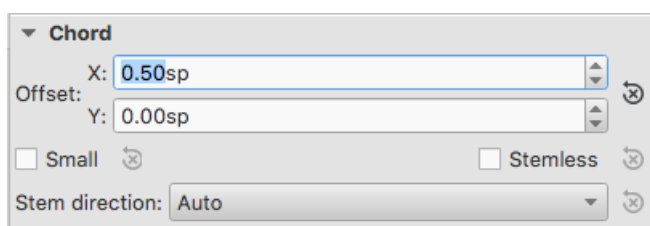
Skupina prvku

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

Segment

- **Místo vlevo:** Použijte na zvětšení nebo zmenšení prostoru před prvkem. Ovlivní také všechny přiřazené slabiky textu písně.

Akord



- **Posun X/Y:** Toto změní polohu každé noty ve stejném hlasu, jako je vybraná nota(noty). Pokud chcete dělat změny v poloze *pouze jedné noty* v akordu, potom použijte skupinu [prvek](#).
- **Malá:** Udělat notové hlavičky a nožičku malými.
- **Bez nožičky:** Udělat akord bez nožičky.
- **Směr nožičky:** Volba pro automaticky, nahoru nebo dolů.

Nota

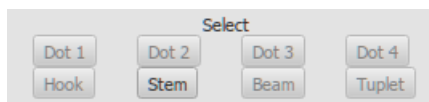
Tato skupina umožňuje provádět změny vybraných not (ale co se týče polohy noty — podívejte se na [prvek](#)). Obsahuje následující vlastnosti:

- **Malá:** Udělat notovou hlavičku menší (poměrnou velikost malých not můžete stanovit ve Formát → Styl... → Velikosti...).
- **Skupina hlaviček:** Podívejte se na [skupiny notových hlaviček](#).
- **Hodnota hlavičky:** Podívejte se na [hodnoty notových hlaviček](#).
- **Převrácení hlavičky:** Umístit notovou hlavičku nalevo nebo napravo od nožičky (výchozí je "Automaticky").
- **Přilepit k lince:** Když je zaškrtnuto, nota je připevněna k horní lince běžné pětlinkové osnovy.
- **Linka:** Kladné číslo posune "pevnou" notu dolů; záporné číslo ji posune nahoru.
- **Přehrávat:** Zrušení zaškrtnutí tohoto okénka notu ztiší.
- **Ladění:** Upravit ladění noty k nejbližšímu [centu](#).
- **Typ velocity:** Nastaví velocity MIDI not přímo. Vyberte jednu ze dvou voleb:
 - **Posun:** Udělat hodnotu ukázanou v "Velocity" *poměrnou* k předchozímu dynamickému značení.
 - **Uživatel:** Udělat hodnotu ukázanou v "Velocity" *absolutní* (to jest: MIDI velocity je *nedotčena* dynamickým značením).
- **Velocity:** Nastavit velocity MIDI podle volby zobrazené v "typu velocity".

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" umožní vybrat buď všechny noty, ozdobné noty, nebo pomlky.

Trámec

Tento oddíl se ve správci zobrazí, když vyberete jednu nebo více nottrámců. Umožní provádění jemných úprav polohy a úhlu trámce, a dále změnu not v trámci.

Klíč

Tento oddíl se objeví, když vyberete klíč: zaškrťovací políčko umožňuje zapnutí a vypnutí předcházejícího upozornění na změnu klíče.



Artikulace

Tato skupina se objeví, když vyberete artikulaci nebo ozdoby. Jsou dostupné následující volby:

- **Směr:** Zda značka míří nahoru nebo dolů: použitelné jen na určité značky.
- **Ukotvení:** Svislé umístění značky:
- **Přehrávat:** Zapnout/Vypnout přehrávání.
- **Protáhnutí času:** použitelné jen na koruny. Umožňuje v přehrávání měnit délku odmlky.
- **Styl ozdoby:** Volba výchozího nebo barokního přehrávání.

Hmatový diagram

Podívejte se na hmatové diagramy.

Linka

Tato skupina je zobrazena, když je vybrána linka. Zde můžete nastavit různé obecné vlastnosti.

- **Viditelná:** Skrýt nebo zobrazit jen linku: veškerý text zůstává viditelný.
- **Povolit šikmou linku:** Výchozí je vodorovná (nezaškrtnuto). Zaškrtněte, pokud chcete linku upravit a vytvořit sklon.
- **Barva linky/Tloušťka linky/Styl linky:** Nastavit různé vlastnosti linky.

Podrobnosti textové linky

Tato skupina je zobrazena, když je vybrána linka. Umožňuje nastavit znění linky, upravit vlastnosti textu, nastavit háčky linky a zarovnat text s ohledem na linku.

- **Háček na začátku / Výška:** At the beginning of the line, specify None, 90° (vertical), 45° (angled), or 90° centered; set hook length.
- **Háček na konci / Výška:** Ditto for the very end of the line.
- **Text na začátku / Text uprostřed / Text na konci:** Odkazuje se na text na samém začátku linky; na začátku kterékoli navazující linky; nebo na konci úplně poslední linky. Všechny mají tytéž následující vlastnosti:
- **Text:** Vytvořit nebo upravit text spojený s linkou.
- **Rodina písma / Velikost / Styl:** Nastavit vlastnosti textu, a/nebo upravit styl textu linky.
- **Zarovnání:** nastavit vodorovné a svislé zarovnání textu s ohledem na linku.
- **Umístění:** Umístit text na (nad/pod), nebo nalevo od linky.
- **Posun X / Y:** Upravit posuny x a y pro přesné umístění.

Dialogy vlastností

Některé typy předmětů mají dostatečné vlastnosti. tyto jsou přístupny skrze klepnutí pravým tlačítkem myši na předmět nebo vybráním volby "vlastnosti ..." v související nabídce. Nastavení dostupná v těchto dialogích jsou popsána v popisu typu předmětu v notaci nebo v pokročilých tématech.

Podívejte se na:

- * Artikulace a ozdoby
- * Taktová označení
- * Text notové osnovy a systému
- * Operace s takty
- * Vlastnosti notové osnovy/partu

Podívejte se také na

- Zápis not

- Rozvržení a formátování
- Party

Operace s takty

Poznámka: Pro zajištění toho, že se vložené nebo připojené takty zobrazí správně, musí být vypnuty vícetaktové pomlky (přepnutí M).

Vybrání

Jeden takt

- To select jednoho taktu klepněte na místo v taktu.

Více taktů

- Pro vybrání spojitého rozsahu taktů se podívejte na výběr pomocí Shift + klepnutí a na výběr pomocí Shift.

Vložení

Vložení prázdného taktu do notového zápisu

Použijte jednu z následujících voleb:

- Vyberte takt nebo rámeček, potom stiskněte Ins (macOS: Shift+I).
- Vyberte takt nebo rámeček, potom v nabídce vyberte: Přidání → Takty → Vložit takt.

Vložení více taktů

Použijte jednu z následujících voleb:

- Vyberte takt nebo rámeček, potom stiskněte Ctrl+Ins (macOS: Shift+Del+I); vyplňte pole "Počet taktů" a stiskněte OK.
- Vyberte takt nebo rámeček, potom v nabídce vyberte: 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 (macOS: Cmd+B).
- Vyberte v nabídce: Přidání → Takty → Připojit takt.

Přidání více taktů na konec notového zápisu

Použijte jednu z následujících voleb:

- Stiskněte Alt+Shift+B (macOS: Alt+Shift+B); vyplňte pole "Počet taktů" a stiskněte OK.
- Select from the menu: Přidání → Takty → Připojit takty...; vyplňte pole "Počet taktů" a stiskněte OK.

Smazání

Smazání jednoho taktu

- Vyberte takt a stiskněte Ctrl+Del (macOS: Cmd+Del).

Smazání více taktů

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

Poznámky: (1) V notových zápisech s více notovými osnovami smazání taktu odstraní i všechny odpovídající takty v jiných notových osnovách systému; (2) Pokud chcete smazat *jen* obsah taktu (a ne sám takt), použijte místo toho v kroku "2" příkaz Del.

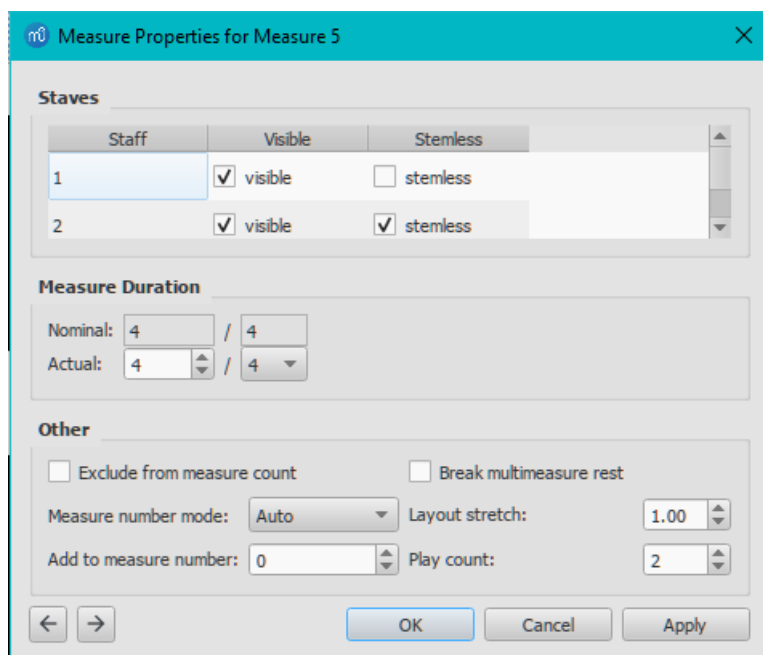
Odstranění prázdných taktů na konci

Pro automatické odstranění všech prázdných taktů na konci notového zápisu:

- V nabídce vyberte Nástroje → Odstranit prázdné takty na konci.

Vlastnosti

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



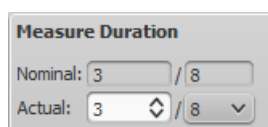
Pro pohyb na předchozí nebo další takt můžete použít tlačítka, která jsou v dialogu dole vlevo, .

Notové osnovy

- Vlastnost *Viditelná* umožňuje ukázat a skrýt noty a linky notových osnov vybraného taktu.
- Vlastnost *Bez nožiček* 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 čtvrtové noty, se ukazuje, když je označena jako bez nožičky, jen hlavička noty.

Doba trvání taktu

Tato funkce umožňuje upravit taktové označení jednoho taktu bez ohledu na taktové označení uvedené v notovém zápisu. Můžete ji použít na vytvoření **předtaktí** (také známé jako *anacrusis* nebo *lehká doba*), **cadence**, část **ad lib** atd.



- **Zobrazená** doba trvání taktu je *očividné* taktové označení zobrazené v notovém zápisu a nelze ji upravit.
- **Skutečná** doba trvání taktu může být nastavena na cokoli chcete bez ohledu na v notovém zápisu *zobrazené* taktové označení.

Příklad: na obrázku níže má *předtaktí* se čtvrtovou notou *zobrazenu* dobu trvání taktu 4/4, ale *skutečnou* dobu trvání má 1/4. Takty uprostřed mají jak *zobrazenu* tak *skutečnou* dobu trvání 4/4. Poslední (doplňující) takt s jednou tečkovanou půlovou notou má *skutečnou* dobu trvání 3/4.



Poznámka: Nad taktem se objeví malé znaménko - nebo +, když je jeho doba trvání menší nebo větší než ta uvedená v taktovém označení (podívejte se na obrázek níže). *Toto znaménko se neobjeví v žádné vytištěné kopii nebo v PDF.* Tyto značky vypnete zrušením zaškrtnutí u "Označit neúplné takty" v nabídce Pohled.



Jiné

Vyjmutí z číslování taktů

Použijte "*Vyjmout takt z číslování taktů*" na "neúplné" takty, totiž na ty, které nemají být zahrnuty v číslování taktů. Obvykle je předtaktík označeno jako "*Vyjmout takt z číslování taktů*".

Zalomení vícetaktových pomlky

Tato vlastnost oddělí vícetaktovou pomlku na začátku vybraného taktu. Tato volba se má zaškrtnout **předtím**, než zapnete volbu "*Vytvořit vícetaktové pomlky*" v nabídce Formát → Styl... → Notový zápis.

Vícetaktové pomlky jsou rozděleny automaticky na důležitých místech, jako jsou orientační značky, změny taktového označení, dvojité taktové čáry, neúplné takty atd. Výchozí nastavení pro notové zápisy je *vyvypnuto*, pro party *vypnuto zapnuto*.

Číslování taktů

Toto umožňuje ovládat, jak se na vybraném taktu zobrazí čísla taktů. Vyberte v rozbalovacím seznamu "Automaticky," "Vždy zobrazit," nebo "Vždy skrýt".

Šířka taktu

Touto volbou můžete zvětšit nebo zmenšit velikost vodorovného odstupů mezi jednotlivými prvky notového zápisu (noty, pomlky atd.). Toto poskytuje přesnější ovládání přesně té samé vlastnosti odstupů mezi takty jako příkazy v hlavní nabídce nebo klávesové zkratky jako příkazy v nabídce nebo klávesové zkratky pro Rozšířit takty/Zúžit takty ({ and }), ke kterým se přistupuje mimo dialog pro vlastnosti taktu, když je takt vybrán.

Přidání k číslování taktu

Také můžete použít volbu "*Přidat k číslování taktu*" pro ovlivnění číslování taktů. Zde můžete zadat kladná nebo záporná čísla. Všimněte si, že toto ovlivní všechny následující takty. Hodnota "-1" má též účinek, jako označení taktu, aby byl vyjmut z číslování taktů.

Počet přehrání

Pokud takt předchází taktovou čáru konce repetice, tato hodnota ovládá počet přehrání opakované části: podívejte se také na opakování a skoky.

Číslování

Ve výchozím nastavení MuseScore čísluje první takt každého systému - horního notového řádku (vyjma prvního taktu v hudebním oddílu), pro číslování jsou ale dostupné další volby: podívejte se na Formát → Styl... → Číslování taktů.

- Zaškrtněte okénko vedle "Číslování taktů" pro zapnutí automatického číslování taktů.
- Zaškrtněte "Zobrazit první", pokud chcete, aby byl první takt očíslován.
- Zaškrtněte "Ve všech notových osnovách" pokud chcete, aby byla čísla u všech notových osnov. Jinak se čísla taktů ukáží jen u horní notové osnovy každého notového systému.
- Zvolte zobrazení čísel "Ve všech systémech", což očísluje první takt každého notového řádku; nebo zobrazení čísla podle "Intervalu" a zadejte velikost intervalu. Například zadání intervalu 1 očísluje každý takt, interval 5 očíslován každý pátý takt.

Rozdělení a sloučení

Pro prodloužení nebo zkrácení délky taktu — beze změny taktového označení — můžete změnit vlastnosti taktu (výše). Takty je ale také možné rozdělit nebo spojit.

Sloučení taktů

Postup A. Pro sloučení *jen dvou taktů*:

- Vyberte taktovou čáru mezi dvěma takty a stiskněte **Ctrl+Del**.

Postup B. Pro sloučení *jakéhokoli množství taktů*:

1. Vyberte takty, které chcete spojit;
2. V hlavní nabídce vyberte **Nástroje** → **Takt** → **Sloučit vybrané takty**.

Poznámky: (1) Pokud vyberete takty jen v jedné osnově notového zápisu s více notovými osnovami, budou spojeny tytéž takty v každé notové osnově systému. (2) Trámce jsou upraveny automaticky.

Rozdělení taktu

Vyberte jeden z následujících postupů:

- **Vyberte** notu, potom podržte Ctrl a dvakrát klepněte na taktovou čáru **vpaletě**.
- Podržte Ctrl a přetáhněte taktovou čáru (z palety) na notu, která začíná další takt.
- **Vyberte** notu, potom v hlavní nabídce vyberte **Nástroje** → **Takt** → **Rozdělit takt před vybranou notou/pomlkou**.

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](#) ↗ (1.x)
- [Jak dostat noty bez taktového označení \(a klíče\)](#) ↗

Hlasy

Hlas je notová linka nebo part, jenž může mít svůj vlastní rytmus nezávisle na jiných hlasech *vestejné* notové osnově. Hlasům se někdy v jiných notačních programech říká "vrstvy".

V každém řádku notové osnovy lze mít až **4 hlasy**. Ve vícehlasém taktu má **hlas 1** (a hlas 3) obvykle noty *snnožičkami nahoru* a **hlas 2** (a hlas 4) má noty *snožičkami dolů*.



Dodatek: Dejte pozor na to, abyste si nepletli pojetí hlasů MuseScore (1, 2, 3, 4) s pořadím hlasů v notách s hlasy SATB (soprán, alt, tenor, bas):

- V **otevřeném notovém zápisu SATB** (kde se používají čtyři notové osnovy pro čtyři hlasy), použijte (MuseScore) hlas 1 v každé notové osnově.
- V **uzavřeném notovém zápisu SATB** (kde jsou pro čtyři hlasy použity dvě notové osnovy, např. jako ve zpěvnících), použijte jen (MuseScore) hlasy 1 a 2 pro oba horní a dolní notové osnovy.
- Není potřeba používat (MuseScore) hlasy 3 a 4, dokud *vtěže notové osnově* nejsou více než dva party. To znamená, že v basovém klíči "zavřeného notového zápisu", tenor je hlas 1 a bas je hlas 2 — začátečníci bas často bez rozmýšlení přiřadí k hlasu 1, čehož výsledkem je záměna směru nožiček, nebo přiřadí tenor k hlasu 3 a bas k hlasu 4, což potom vede ke zmatení pomlky objevených se v hlase 1 (což není možné smazat).

Jak jsou hlasy zobrazeny

Vybráním části notového zápisu se každý hlas zvýrazní jinou barvou: hlas 1 modrou, hlas 2 zelenou, hlas 3 oranžovou a hlas 4 fialovou.




Kdy použít hlasy

- Když je potřeba, aby šly nožičky not v akordu v jedné notové osnově v opačných směrech.
- Když je potřeba mít noty s různou dobou trvání v jedné notové osnově přehrávány současně.


Jak zadat noty v různých hlasech

Následující pokyny ukazují, jak zapsat úryvek not do dvou různých hlasů:

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

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



2. **Přesuňte ukazatel zpět na začátek hudebního oddílu:** Po dokončení vkládání not hudebního oddílu hlasu 1 stiskněte opakovaně klávesu – kpro přesunutí ukazatele notu po notě zpět na první notu hudebního oddílu; nebo případně použijte Ctrl+← (macOS:Cmd+←) pro přesunutí ukazatele zpět postupně vždy o jeden takt. Nebo ještě také můžete jednoduše ukončit *režim zápisu not* (stiskněte Esc) a klepněte přímo na první notu.
3. **Zadejte noty hlasu 2:** Ujistěte se, že jste v režimu zápisu not a že je vybrána nota hlasu 1 na začátku hudebního oddílu. Klepněte na tlačítko "Hlas 2"  (v nástrojovém panelu napravo), nebo použijte klávesovou zkratku Ctrl+Alt+2 (macOS: Cmd+Alt+2). Zadejte všechny noty dolního hlasu (všechny noty, jejichž nožičky jdou dolů).

Následující obrázek ukazuje příklad výše po přidání not hlasu 2:



Smazání a skrytí pomlk

Všechny pomlky lze v případě potřeby učinit neviditelnými: Vyberte požadovanou pomlku(y) a stiskněte v, zrušte zaškrtnutí "Viditelná" ve správci. Pomlky v hlasech 2, 3 nebo 4 (alene v hlasu 1) je možné smazat (jejich vybráním a stisknutím klávesy Delete), nedoporučuje se to však: místo toho je udělejte neviditelnými.

Pomlku v hlasu 1 je možné smazat jedině odstraněním té části taktu z notového zápisu: podívejte se na Odstranění vybraného úseku; nebo na Smazání taktu(ů).

Obnovení smazaných pomlk

Pokud byla pomlka smazána v hlasech 2-4, budete ji muset obnovit, předtím než v tom hlasu na té době budete moci zadat notu (tento problém může nastat například v zavedených souborech XML nebo MIDI). Nejjednodušší cestou, jak takový takt opravit, je vyměnit ten hlas dvakrát s hlasem 1. Na přesný postup se podívejte v Výměna hlasů s notami (níže).

Výměna hlasů s notami

Pro prohození not mezi kterýmikoli dvěma hlasy:

1. Vyberte jeden nebo více souvislých taktů (nebo rozsah not);
2. V hlavní nabídce vyberte Nástroje → Hlasy;
3. Vyberte volbu pro dva hlasy, jež chcete vyměnit.

Poznámky: (a) Výběr může zahrnout obsah kteréhokoli hlasu (všech hlasů), ale najednou budou zpracovány pouze dva. (b) Pokud vyberete částečný hlas, operace se nicméně použije na celý takt.

Přesunutí not do jiného hlasu (bez prohození)


Také můžete noty přesunout z jednoho do jiného hlasu (bez prohození not):

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




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

- Akord v cílovém hlasu musí mít stejnou dobu trvání jako nota, která se tam má přesunout.
- Jinak, pokud je cílový hlas zabírán pomlkou, musí v něm být dostatečná doba trvání pro umístění přesunuté noty.
- Noty *nemají* být spojeny ligaturou.

Podívejte se také na

- Klávesové zkratky: Hlasy 
- Notové hlavičky: Sdílené notové hlavičky

Vnější odkazy

- Jak slučovat/spojovat/hroutit dvě osnovy do jedné se dvěma hlasy 
- Jak zapsat více not v notové osnově s různými dobami trvání 
- Obrazový návod: Jak psát dva party v jedné osnově: Hlasy 

Kopírování a vkládání

MuseScore podporuje obvyklé operace **kopírování**, **vyjmutí**, **vložení** a **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 artiklace, text notové osnovy, dynamika, prstoklad atd.

K příkazům pro kopírování, vyjmutí, vložení a vyměnění se schránkou se přistupuje třemi způsoby:

- Z nabídky **Úpravy** (nad oknem s dokumentem).
- Z nabídky zobrazené po **klepnutí pravým tlačítkem myši** na prvek nebo na rozsah prvků.
- Pomocí jedné z běžných **klávesových zkratk**.

Přehled příkazů

Příkaz	Klávesová zkratka (Windows)	Klávesová zkratka (macOS)	Nabídka po klepnutí pravým tlačítkem myši	Hlavní nabídka
Vyjmout	Ctrl+X	Cmd+X	Vyjmout	Úpravy → Vyjmout
Kopírovat	Ctrl+C	Cmd+C	Kopírovat	Úpravy → Kopírovat
Vložit	Ctrl+V	Cmd+V	Vložit	Úpravy → Vložit
Vyměnit se schránkou	Ctrl+Shift+X	Cmd+Shift+X	Vyměnit se schránkou	Úpravy → Vyměnit se schránkou

Poznámka: Před provedením činnosti kopírování, vyjmutí, vložení a vyměnění se schránkou musíte být normálním (to jest ne v režimech vkládání not nebo úprav.). Stiskněte klávesu Esc pro ukončení do *normálního* režimu.

Noty

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

Kopírování nebo vyjmutí

Pro kopírování/vyjmutí *jednoho* akordu

1. Podržte Shift a klepněte na notu v akordu.
2. Použijte volbu **Kopírovat** nebo **Vyjmout** (podívejte se na [tabulku](#) výše).

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. Použijte volbu **Kopírovat** nebo **Vyjmout** (podívejte se na [tabulku](#) výše).

Vložení

1. Klepněte na notu nebo na takt, kde chcete, aby vámi vložený výběr začínal.
2. Použijte volbu **Vložit** (podívejte se na [tabulku](#) výše).

Vyměnění se schránkou

Operace **Vyměnění se schránkou** spojuje dva příkazy do jednoho, vyjmout a vložit: (1) Nejprve přepíše vybranou část notového zápisu obsahem schránky, přesně jako příkaz *vložit*; (2) za druhé přesune vybranou část notového zápisu *zpět* do schránky, přesně jako příkaz *kopírovat*.

Lze ji použít například na vyměnění dvou stejně dlouhých oddílů notového zápisu, **A** a **B**:

1. Vyberte oddíl **A**, potom použijte příkaz **vyjmout**;
2. Vyprázdněte výběr (stisknutím Esc nebo klepnutím na prázdnou oblast okna s dokumentem);
3. Stiskněte Shift a klepněte na notu na začátku oddílu **B**. Nebo, v případě že **B** začíná na začátku taktu, můžete také jednoduše vybrat takt;
4. Použijte volbu **Vyměnit se schránkou** (podívejte se na [tabulku](#) výše).
5. Oddíl **B** je nyní ve schránce. Vložte jej zpět do prázdné oblasti notového zápisu zanechaného krokem "1."

Zkopírování výšky jen jedné noty

Je možné kopírovat *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

Některé prvky, jako jsou text notové osnovy, dynamika, prstoklad, schémata akordů atd. mohou být vyjmuty, zkopírovány a vloženy *jeden po druhém*. Jiné prvky nicméně podporují "složený (vícenásobný) výběr" vyjmout/kopírovat/vložit:

například artikulace (sforzato, staccato atd.), hmatové diagramy, a akordové značky.

Poznámka: Příkaz pro vyměnění se schránkou je zamýšlen k použití jen na úryvky not (hudební oddíly), ne na jiné prvky notového zápisu.

Kopírování nebo vyjmutí

1. Vyberte prvek (nebo prvky).
2. Použijte volbu **Kopírovat** nebo **Vyjmout** (podívejte se na tabulku výše).

Vložení

1. Klepněte na notu, kde chcete, aby vámi vložený výběr začínal.
2. Použijte jednu z voleb pro **Vložit** (podívejte se na tabulku výše).

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

Rychlé zopakování

Pro rychlé zkopírování a vložení noty, taktu nebo úryvku:

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

Muscore 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 (macOS: Cmd+Shift), klepněte na prvek a přetáhněte jej kamkoli v notovém zápisu.
2. Pust'te tlačítko myši. Kopie vybraného prvku je vytvořena v novém umístění.

Vložení poloviční nebo dvojnásobné doby trvání (verze 3.1 a novější)

Tyto příkazy umožní kopírovat/vyjmout úryvek (oddíl) notového zápisu. Potom jej kamkoli vložte zpět. Všechny doby trvání not budou buď zkráceny na půl, anebo zdvojeny.

1. V normálním režimu vyberte rozsah not v notovém zápisu;
2. Vyjměte nebo zkopírujte rozsah;
3. Vyberte cílovou notu (nebo takt);
4. V nabídce zvolte jedno z následujících:
 - o Úpravy → Vložit s poloviční délkou .
 - o Úpravy → Vložit s dvojnásobnou délkou .

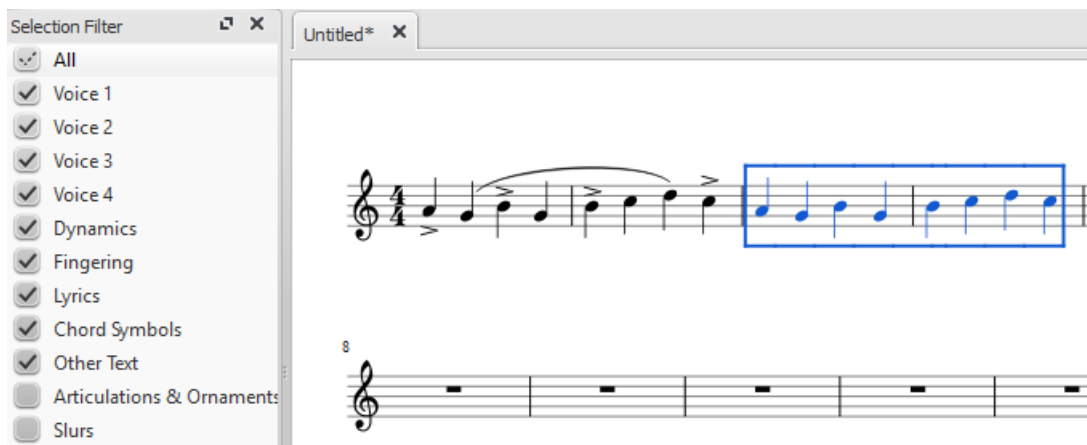
Filtr výběru

Filtr výběru umožní vybrat *přesně* ty hlasy a prvky, jež chcete zahrnout do výběru.

- Pro zobrazení filtru výběru stiskněte F6 (macOS: fn+F6); nebo v nabídce vyberte Pohled → Filtr výběru.

Filtr výběru se ve výchozím nastavení objeví pod paletami. Na to jak změnit umístění jeho zobrazení se podívejte na zobrazení a pohyb: postranní panely.

Příklad: Dejme tomu, že hodláte zkopírovat takty 1 a 2 v následujícím úryvku (podívejte se na obrázek), a chcete je vložit do taktů 3 a 4:



1. Ujistěte se, že filtr výběru je zobrazen (viz výše);
2. Zrušte zaškrtnutí políček "Artikulace a ozdoby" a "Legatové obloučky";
3. Kopírujte a vložte požadované takty (v tomto příkladu, 1-2 do 3-4).

Poznámka: Filtr výběru pracuje i s příkazem vyměnění se schránkou.

Podívejte se také na

Pokud chcete noty změnit, aniž by se měnil rytmus, můžete spojit režim zápisu výšek tónů s kopírováním a vkládáním.

Vnější odkazy

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

Výběrové režimy

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

Výběr jednoho předmětu

Většinu předmětů v notovém zápisu je možné vybrat jedním klepnutím na ně normálním režimu.

Výběr jedné noty

- V normálním režimu klepněte na notovou hlavičku.

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

Výběr akordu

- V normálním režimu stiskněte a držte shift, pak klepněte na notovou hlavičku 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 klávesy Shift a Vybrání pomocí klávesy Shift + klepnutí (níže).

Výběr překrývajících se prvků

Pro vybrání prvku ze skupiny překrývajících se prvků:

- Držte Ctrl a klepněte, dokud není požadovaný prvek vybrán.

Výběr souvislého rozsahu předmětů

Je několik způsobů, jak vybrat souvislý (nepřerušovaný) rozsah not, akordů nebo taktů:

1. Vybrání pomocí klávesy Shift

1. Ujistěte se, že nejste v normálním režimu;
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:
 - o Pro současné postoupení ve výběru o jeden akord doprava: Stiskněte Shift+ → .
 - o Pro současné postoupení ve výběru o jeden akord doleva: Stiskněte Shift+ ← .
 - o Pro současné postoupení ve výběru o jeden takt doprava: Stiskněte Shift+Ctrl+ → (macOS: Shift+Cmd+ →).
 - o Pro současné postoupení ve výběru o jeden takt doleva: Stiskněte Shift+Ctrl+ ← (macOS: Shift+Cmd+ ←).
 - o Pro postoupení ve výběru po začátek řádku: Stiskněte Shift+Home (macOS: Shift+Fn+ ←).
 - o Pro postoupení ve výběru po konec řádku: Stiskněte Shift+End (macOS: Shift+Fn+ →).
 - o Pro rozšíření výběru po začátek notového zápisu: Stiskněte Shift+Ctrl+Home (macOS: Shift+Cmd+Fn+ ←).
 - o Pro rozšíření výběru po konec notového zápisu: Stiskněte Shift+Ctrl+End (macOS: Shift+Cmd+Fn+ →).

2. Vybrání pomocí klávesy Shift + klepnutí

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

1. Ujistěte se, že nejste v normálním režimu;
2. Klepněte na první notu nebo pomlku v rozsahu;
3. Stiskněte a držte klávesu Shift, potom klepněte na poslední požadovanou notu nebo pomlku.

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

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 postup lze použít k výběru not nebo pomlk, nebo, nezávisle, k vybrání značek, které nejsou notami, jako jsou tečky staccata, text písně atd.:

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

4. Vybrání všeho

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

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

5. Vybrání hudebního oddílu

Tento postup 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 vybrány ve výběru rozsahu.

Výběr seznamu prvků

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

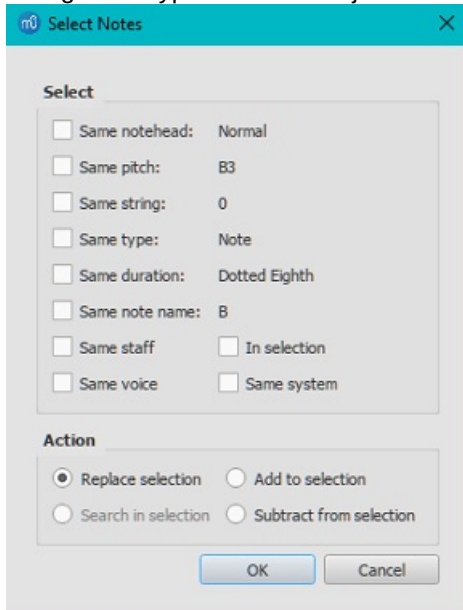
1. Klepněte na první prvek;
2. Podržte klávesu Ctrl (macOS: Cmd) a postupně, jeden po druhém, klepejte na požadované dodatečné prvky.

Poznámka: Tento postup nelze použít při výběru taktů. Použijte místo toho výběr jednoho taktu nebo výběr [rozsahu(#shift-click-selection)].

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 a zvolte Vybrat...;
3. Je dostupných několik voleb:
 - o **Všechny podobné prvky:** Vybere všechny prvky v notovém zápisu podobné vybranému předmětu.
 - o **Všechny podobné prvky v téže notové osnově** Vybere všechny prvky ve stejné notové osnově podobné vybranému předmětu.
 - o **Všechny podobné prvky ve zvoleném rozsahu:** Použije se, jen když byl vybrán rozsah. Vybere všechny prvky v rozsahu podobné vybranému předmětu.
 - o **Více...:** Otevře dialog, který vás nechá jemně doladit více voleb. Pokud jste například vybral notovou hlavičku, dialog bude vypadat asi tak nějak:



Vybrat

- o Stejně notové hlavičky: V tomto příkladu budou vybrány notové hlavičky pouze stejné skupiny;
- o Stejně výšky not: Budou vybrány notové hlavičky pouze stejné výšky tónu;
- o Na stejné struně: (jen tabulatura) Vybere značky pro prazce na stejné struně.
- o Stejně typy: Budou vybrány všechny notové hlavičky (všech skupin);
- o Stejně délky: Budou vybrány notové hlavičky pouze stejné doby trvání;
- o Stejně názvy not: Budou vybrány notové hlavičky s tímto názvem ve všech oktávách;
- o Ve stejné osnově: Budou vybrány notové hlavičky pouze v téže notové osnově.
- o Ve stejném hlase: Vybere všechny noty v témže hlase.
- o Ve výběru:
- o Ve stejném notovém systému:

Činnost

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

K čemu jsou výběry užitečné

- [Kopírování a vkládání](#)
- [Režim úprav](#)
- [Správce a vlastnosti předmětů](#)
- [Nástroje](#)

Podívejte se také na

- Kapitulu [Základy](#), obzvláště na [Zápis not](#)
- Kapitulu [Notace](#), obzvláště na [Posuvky](#)
- Kapitulu [Text](#), obzvláště na [Úpravy textu](#) a [Pohyb značek a textu osnovy založený na mřížce](#)

Zobrazení a náhledy

Tato kapitola popisuje volby dostupné v hlavní nabídce **Pohled** a v nabídkách **Lupa** a **Stránkové zobrazení/Souvislé zobrazení** (umístěných v nástrojovém panelu nad notovým zápisem). Také podrobně líčí různé příkazy a funkce pro pohyb v notách.

Nabídka Pohled

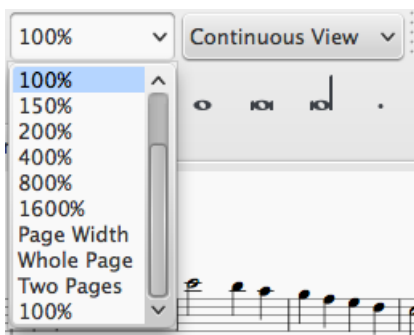
Ukázat postranní pruhy/panely

- Palety: F9
- Hlavní paleta: Shift+F9 (macOS: Fn+Shift+F9)
- Správce: F8 (macOS: Fn+F8)
- Přehrávací panel: F11 (macOS: Fn+F11)
- Miniatury
- Časová osa: F12
- Směšovač: F10 (macOS: Fn+F10)
- Syntezátor
- Filtr výběru: F6 (macOS: Fn+F6)
- Klaviatura: P
- Porovnávání notových zápisů

Přiblížení/Oddálení

Je několik způsobů, jak notový zápis přiblížit nebo oddálit:

- **Klávesové zkratky:**
 - Přiblížit: Ctrl++ (macOS: Cmd ++)
 - Oddálit: Ctrl+- (macOS: Cmd +-).
- **Hlavní nabídka Pohled:**
 - Přiblížit: Pohled → Přiblížit
 - Oddálit: Pohled → Oddálit.
- **Myš**
 - Přiblížit: Otáčejte kolečkem myši *nahoru*, zatímco držíte klávesu Ctrl (macOS: Cmd)
 - Oddálit: Otáčejte kolečkem myši *dolů*, zatímco držíte klávesu Ctrl (macOS: Cmd).
- **Vysouvací nabídka:** Pro nastavení určitého zvětšení použijte vysouvací nabídku v běžném panelu pro nastavení zvětšení zobrazení notového zápisu (25–1600 %) nebo je zobrazte pomocí voleb "Šířka strany", "Celá strana" nebo "Dvě strany".

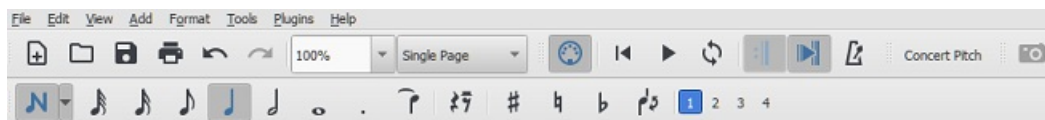


Můžete do vysouvacího pole zapsat vlastní zvětšení v procentech (%), pokud není vámi požadovaná úroveň zvětšení dostupná ve výchozí základní nabídce.

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

Nástrojové panely

Oblast s **nástrojovými panely** se nachází mezi **pruhem s hlavní nabídkou** a **oknem s dokumentem**.



Obsahuje následující nástrojové panely:

- **Operace se soubory:** Nový notový zápis, nahrání notového zápisu, uložení, tisk, zpět, znovu.
- **Lupa/Stránkové zobrazení.**
- **Ovládání přehrávání:** Povolí MIDI, přetočení na začátek, spuštění/zastavení přehrávání, přehrávání ve smyčce, přehrávání repetice, metronom.
- **Zobrazení not ve znějící výšce:** Zobrazí notový zápis v napsaném nebo koncertním ladění (ve znějící výšce).
- **Zachytávání obrázků:** Umožní udělat snímek obrazovky části notového zápisu.
- **Zápis not:** Režim zápisu not, doba trvání, ligatura, pomlka, posuvky, obrácení směru nožičky, hlasy (1, 2, 3, 4).

Ukázání/Skrytí nástrojových panelů

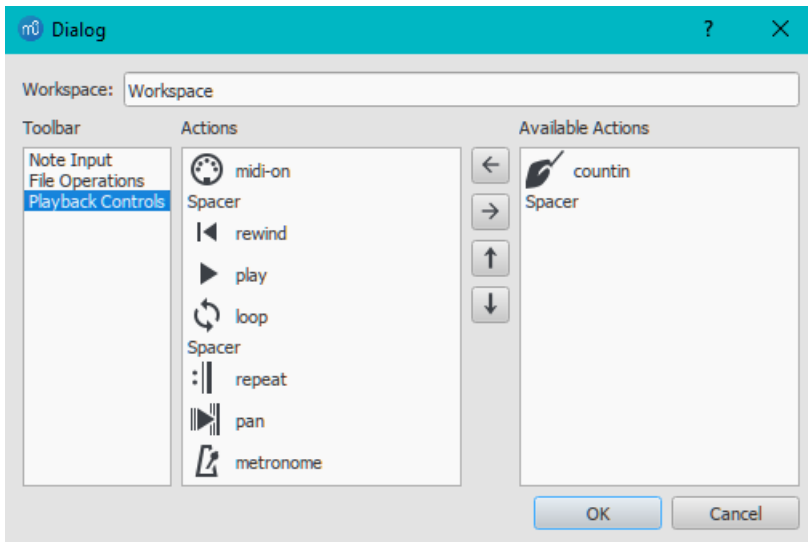
Pro ukázání nebo skrytí některých nástrojových panelů:

- Vyberte Pohled → Nástrojový panel, a podle potřeby zaškrtněte/zrušte zaškrtnutí voleb.
- Jinak 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.

Poznámka: Tato nabídka rovněž umožňuje zobrazení nebo skrytí časové osy, porovnávání notových zápisů klaviatury, palet, správce, klaviatury, filtru výběru, směšovače aj.

Přizpůsobení oblasti s nástrojovými panely

- Vyberte Pohled → Nástrojový panel a klepněte na "Přizpůsobit nástrojové panely..."



Dialog ukazuje nástrojové panely, které lze přizpůsobit nalevo, tlačítka nynějších nástrojů pro vybraný nástrojový panel uprostřed a tlačítka, která je možné přidat napravo. Když jste vybral nástrojový panel v levém panelu, můžete dělat všechny následující činnosti:

- **Odstranit tlačítko nástroje:** Vyberte tlačítko v prostředním panelu a stiskněte →.
- **Přidat tlačítko nástroje:** Vyberte tlačítko v pravém panelu a stiskněte →.
- **Posunout tlačítko nástroje:** Vyberte tlačítko v prostředním panelu a posuňte je nahoru nebo dolů pomocí ↑ nebo ↓.

Poznámka: Nástrojový pruh není možné přizpůsobit, dokud není vybrána vlastní pracovní plocha (viz níže).

Pracovní plochy

Tuto volbu vyberte pro vybrání vlastní pracovní plochy nebo pro upravení stávající pracovní plochy.

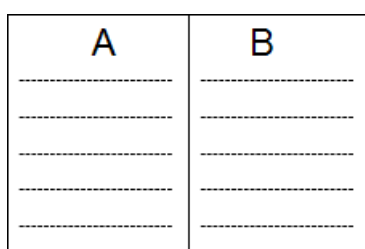
Ukázání stavového řádku

Stavový řádek dole na obrazovce podává zprávu o vybraných prvcích notového zápisu. Zaškrtněte/Zrušte zaškrtnutí této volby pro jeho zobrazení nebo skrytí.

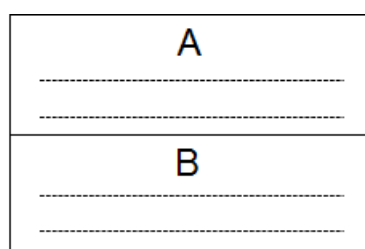
Rozdělení zobrazení

Je možné rozdělit zobrazení dokumentu tak, abyste viděl dva dokumenty zároveň, nebo se díval na dvě různé části 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.



Side by Side



Stacked

Volby pro viditelnost

Tato část umožňuje zobrazit nebo skrýt různé netisknutelné prvky:

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

Označení neúplných taktů

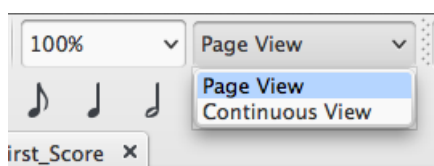
Čárka nahoře vpravo taktu naznačuje, že její doba trvání se liší od té, jež byla stanovena taktovým označením.

Celá obrazovka

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

Stránkové zobrazení/Souvislé zobrazení

Můžete přepínat mezi dvěma různými pohledy na notový zápis pomocí vysouvacího seznamu v oblasti nástrojových panelů:



Pro posunutí notového zápisu:

- **Svisle:** Otáčejte kolečkem myši nahoru nebo dolů.
- **Vodorovně:** Stiskněte shift a otáčejte kolečkem myši nahoru nebo dolů.

Stránkové zobrazení

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. MuseScore používá zalomení notových systémů (řádků) a stran (stránkový zlom) automaticky, podle nastavení v Nastavení strany a Styl.... Nadto můžete použít vlastní zalomení notových systémů (řádků), stran nebo hudebních oddílů.

Na to jak vybrat mezi **vodorovným** nebo **svislým** posunováním strany se podívejte v nastavení: vzhled (posouvání stránek).

Souvislé zobrazení

V **souvislém zobrazení** je notový zápis ukázán jako jeden nezalomený systém. I když není počáteční bod zobrazen v pohledu (ve viditelné oblasti okna), čísla taktů, názvy nástrojů, klíče, taktová označení a předznamenání (tónina) budou vždy zobrazena po levé straně okna.

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

Zobrazení jedné strany

Při **zobrazení jedné strany** je notový zápis ukázán jako jedna strana se záhlavím ale bez okrajů a s nekonečnou výškou strany. Zalomení notového systému (řádku) jsou přidána automaticky podle nastavení udělaných v Nastavení strany a Styl.... Nadto můžete použít vlastní zalomení notových systémů (řádků), stran nebo hudebních oddílů.

Postranní panely

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

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

Pro ukotvení panelu použijte jeden z následujících postupů:

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

Popřípadě dvakrát klepněte na proužek s názvem panelu, čímž jej obnovíte v jeho předchozím ukotveném umístění.

Pohyb v notách

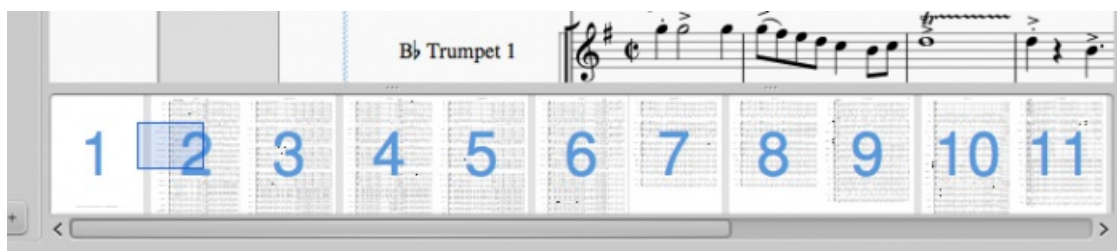
Příkazy

Pro snadnější pohyb v notovém zápisu jsou dostupné různé příkazy. Jsou uvedeny klávesové zkratky: pohyb v notách.

Náhledy stran

Miniatury je volitelný panel zobrazující náhledy stran (miniatury) notového zápisu pod oknem s dokumentem nebo napravo od něj.

- Pro zobrazení nebo skrytí náhledů stran vyberte **Pohled → Miniatury**; nebo použijte přizpůsobené zkratky.



Miniatury se objevují pod oknem s dokumentem, pokud strany posunujete 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 okně s dokumentem. Táhnout modrým rámečkem, nebo přímo klepněte na panel s miniaturami pro zobrazení jiné části notového zápisu. Také můžete táhnout posuvníkem.

Časová osa

Panel **Časová osa** poskytuje podrobný přehled notového zápisu, s rozšířenými možnostmi pro pohyb v notách a součinnost.

- Pro zobrazení **časové osy** stiskněte F12; nebo vyberte **Pohled → Časová osa**.

Na podrobnosti se podívejte v časové ose.

Nalezení

Funkce **Najít** umožňuje rychle se dostat na určitý takt orientační značku nebo číslo strany v notovém zápisu:

1. Stiskněte **Ctrl+F** (macOS: **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 očíslovaný takt**: zadejte číslo taktu (počítá se každý takt začínající 1, nehledí se napředtaktí, zalomení hudebních oddílů nebo ruční změny v posunech čísel taktů).
 - **Pro přechod na očíslovanou stranu**: zadejte číslo strany ve formátu pXX (kde XX je číslo strany).
 - **Pro přechod na orientační značku**: zadejte číslo ve formátu rXX (kde XX je název orientační značky).
 - **Pro přechod na orientační značku začínající písmenem**: zadejte název orientační značky (hledání rozlišuje velikost písmen).

Dodatek: Nejlepší je vyhnout se pojmenovávání orientačních značek jednotlivými písmeny "R," "r," "P," "p," nebo použitím jednoho písmene provázeného celým číslem (např. "R1" nebo "p3"), protože toto může zmást vyhledávací algoritmus.

Podívejte se také na

- Uložení/Vyvedení/Tisk
- Souborový formát
- Rozvržení a formátování

Zpět a znovu

MuseScore si pamatuje neomezený počet kroků zpět a znovu.

Standardními klávesovými zkratkami jsou:

- Zpět Ctrl+Z (macOS: Cmd+Z)
- Znovu Ctrl+Shift+Z nebo Ctrl+Y (macOS: Cmd+Shift+Z)

Nebo použijte tlačítka v nástrojovém panelu: 

Ve znějící výšce

Noty můžete zobrazit buď tak, jak byly **zapsány** (pro transponující nástroje), nebo tak, jak znějí v **koncertní** (znějící) výšce. Zápis výšky pro transponující nástroje (pro které je hudba napsána v odlišné tónině (předznamenání) a výšce tónu, než jak zní) notový zápis zobrazuje, jak *má* vypadat, když je vytištěn hudebníkům k přečtení. Nicméně během přípravy možná dáte přednost výhodnosti toho vidět transponující nástroje zapsané, *jak zní*, bez transpozice. V tom případě vyberte volbu "Ve znějící výšce".

Pro přepnutí zobrazení notového zápisu mezi **zapsanou** nebo **znějící** výškou:

- Stiskněte tlačítko Ve znějící výšce (umístěno nahoře napravo oblasti nástrojového panelu). Když je toto tlačítko zvýrazněno, notový zápis je ve znějící výšce.

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

Podívejte se také na

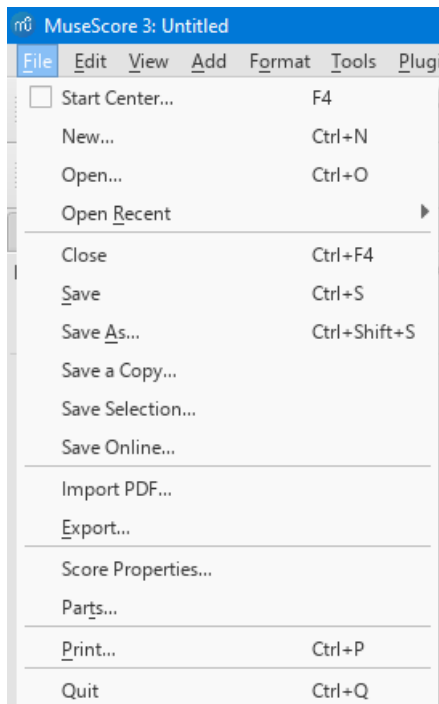
- Transpozice: Transponující nástroje
- Posuvky: Zkontrolování posuvek

Vnější odkazy

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

Otevření, uložení, vyvedení, tisk

V nabídce **Soubor** naleznete volby pro otevření, uložení, vyvedení, vytištění souboru:



Otevření

Kromě nativních souborových formátů (*.mscz a *.mscx) může MuseScore otevřít i soubory MusicXML, compressed MusicXML a MIDI, jakož i různé soubory v jiných formátech.


pro otevření všech podporovaných formátů:

1. Vyberte jednu z následujících voleb:
 - o Stiskněte Ctrl+O.
 - o Klepněte na ikonu "Nahrát notový zápis" na levé straně oblasti s nástrojovým panelem.
 - o V hlavní nabídce vyberte Soubor → Otevřít...
2. vyberte soubor a klepněte na Otevřít; nebo na soubor jednoduše dvakrát klepněte.

Naposledy otevřené notové zápisy umožní vybrat ze seznamu nedávno otevřených notových zápisů.

Uložení

Uložit, Uložit jako..., Uložit kopii... a Uložit výběr... umožňují uložení do 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.
- **Uložit na internet...:** To save and share your scores on the web at [MuseScore.com](https://musescore.com) . For details, see [Share scores online](#).

Vyvedení

Vyvést... a Vyvést party... umožňuje vytvoření souborů v jiném než původním formátu MuseScore, například PDF, MusicXML, MIDI a [various audio and image formats](#). V dialogu **Vyvedení** 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 [zrcadlené party](#) do samostatných souborů ve formátu podle vaší volby.
- Poznámka:** Vyvést party... je zakázáno (vystínováno), pokud ještě nebyly vytvořeny žádné takové zrcadlené party.

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

Tisk

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

Pokud máte nainstalovanou tiskárnu PDF, můžete rovněž provést "vyvedení" do PDF pomocí **tisku**, ale obvykle je lepší použít nativní volbu pro PDF pod **Vyvést** pro přesnější provedení. **Poznámka:** Aby toto pracovalo správně s Adobe PDF, 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 partů](#)




Sdílení not po internetu

[Musescore.com](https://musescore.com)  dovoluje:

- Zobrazit a poslouchat notové zápisy z rozsáhlého úložiště vytvořeného společenstvím okolo MuseScore.
- Stáhnout kterýkoli notový zápis v mnoha formátech — MuseScore, MusicXML, PDF, MIDI, MP3.
- Nahrát vlastní notové zápisy: stanovit a řídit, zda je sdílet veřejně nebo soukromě (přes skrytý odkaz).
- Seřadit svůj notový zápis s videem YouTube ("Obrazové záznamy s notovými zápisy").

Poznámka: Účet MuseScore Pro se požaduje u všech notových zápisů, jež nejsou označeny PD (Public Domain) nebo původní ("Original") práce, posledně jmenované taktéž vyžaduje schválení vlastníka notového zápisu.

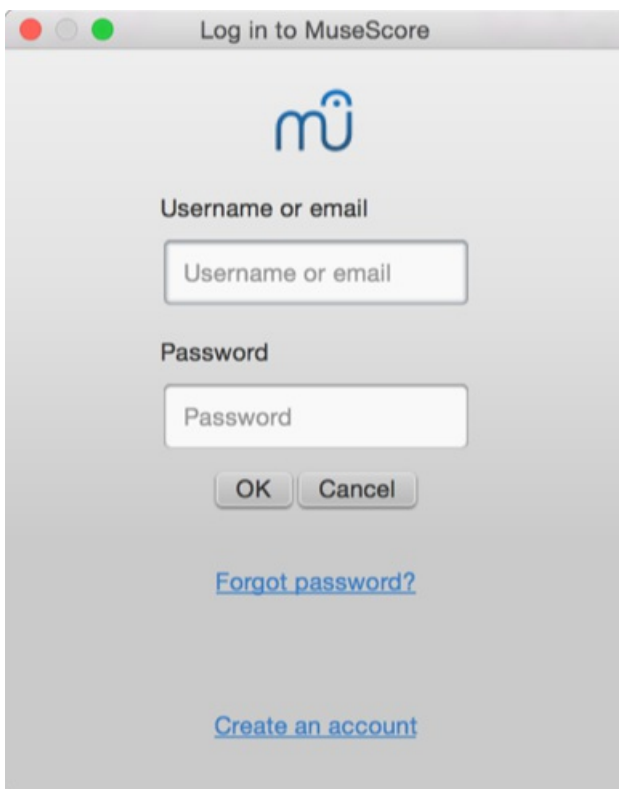
Vytvoření účtu


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 změníte své heslo.

Sdílení notového zápisu přímo z MuseScore

Pro uložení notového zápisu do úložiště na internetu:

1. Ujistěte se, že je **vypnuto** tlačítko *Ve znějící výšce* a že jednotlivé party jsou správně transponovány.
2. V nabídce vyberte Soubor → Uložit na internet.... Objeví se dialog "Přihlásit se k MuseScore":



3. Zadejte adresu své elektronické pošty nebo uživatelské jméno u MuseScore a heslo, potom klepněte na OK.
Poznámka: Pokud ještě účet u MuseScore nemáte, jeden nejprve vytvořte klepnutím na odkaz "Vytvořit účet". To otevře program prohlížeče a přivede vás na musescore.com/user/register .
4. Po úspěšném přihlášení se budete moci zadat informace o svém notovém zápisu.

The screenshot shows a 'Score Information' dialog box with the following elements:

- Top bar: 'Score Information' title and window controls.
- User status: 'You're logged in as [redacted]' with a 'Sign out' button.
- Title: A text input field.
- Description: A large text area.
- Privacy: A checkbox labeled 'Make this score private' with a note: 'Respect the [community guidelines](#). Only make your scores accessible to anyone with permission from the right holders.'
- License: A dropdown menu currently showing 'All Rights reserved' with a link 'What does this mean?' below it.
- Tags: A text input field with a note: 'Use a comma to separate the tags'.
- Buttons: 'Save' and 'Cancel' buttons at the bottom.

- o **Název:** Název notového zápisu.
- o **Popis:** Popisný text, který se objeví hned za ním.
- o **Udělat notový zápis soukromým:** Je-li zaškrtnuto, notový zápis bude moci být zobrazen jen přes soukromý odkaz. Neení-li zaškrtnuto, notový zápis bude viditelný všem.
- o **Licence:** Z vysouvčího seznamu zvolte vhodnou licenci pro kopírovací právo. **Poznámka:** [Licence Creative Commons](#) lidem umožňuje použití notového zápisu od vás s určitými omezeními.
- o **Značky:** Můžete přidat **značky**, a tak pomoci s rozpoznáním notových zápisů na MuseScore.com. K oddělení více značek použijte čárky.

5. V případě že jste svůj notový zápis na internetu uložil již dříve, je tato starší verze automaticky nahrazena novou — v případě potřeby můžete v části dialogu se záznamy změn přidat dodatečné údaje. K tomuto se lze dostat na MuseScore.com v "historii změn" toho notového zápisu. Zrušte zaškrtnutí u **Aktualizovat stávající notový zápis** pro jeho uložení do úložiště na internetu jako nového notového zápisu.

The screenshot shows a checkbox labeled 'Update the existing score' which is checked. To its right is a '[link]' button. Below these are 'Save' and 'Cancel' buttons.

6. Pokud používáte jinou [zvukovou banku](#), než je ta výchozí, a pokud můžete provést vyvedení do souborového formátu [MP3](#) (u některých linuxových distribucí to tak nemusí být), bude vidět zaškrtačkové okénko **Nahrát zvuk notového zápisu:**

The screenshot shows an unchecked checkbox labeled 'Upload score audio'. Below it is a note: 'Render the score with the current synth settings. [More info.](#)'

Pokud je zaškrtačkové okénko zaškrtnuto, MuseScore zpracuje zvuk notového zápisu za použití nastavení nynějšího [syntezátoru/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 **Genre**.

Upravení notového zápisu na MuseScore.com

Pokud chcete na MuseScore.com provádět ve vašem notovém zápisu změny, upravte soubor MuseScore ve svém vlastním počítači, uložte jej a udělejte následující:

- Pokud jste původně notový zápis sdíleli přímo z notačního editoru MuseScore, jednoduše znovu jděte na Soubor → Uložit na internet... a aktualizujte notový zápis uložený do internetového úložiště.
- Pokud jste původně notový zápis nahrál přes nahrávací stránku na MuseScore.com, potom musíte pro aktualizaci takto do internetového úložiště uloženého notového zápisu následovat tyto kroky:
 1. Jděte na stránku s notovým zápisem na MuseScore.com.
 2. Klepněte na třítečkovou nabídku (výpustka) : napravo a vyberte "Aktualizovat tento notový zápis".
 3. Ve formuláři můžete nahrát soubor s nahrazujícím notovým zápisem jakož i změnit doprovodnou informaci a nastavení soukromí.

Přepnutí na přímý způsob aktualizace notového zápisu v internetovém úložišti

Je o mnoho pohodlnější aktualizovat notové zápisy uložené na internetu přímo v notačním editoru MuseScore než notový zápis upravovat ručně na stránce s tímto notovým zápisem. Následujte dále uvedené kroky, pokud jste notový zápis původně nahrál přes nahrávací stránku a nyní chcete přepnout na přímý způsob aktualizace:

1. Jděte na stránku s notovým zápisem na MuseScore.com a zkopírujte adresu (URL).
2. Otevřete soubor s notovým zápisem ve svém počítači s MuseScore.
3. V nabídce vyberte Soubor → Vlastnosti notového zápisu... a adresu (URL) vložte do pole "zdroj".

Nyní vždycky, když chcete aktualizovat notový zápis uložený v internetovém úložišti, jednoduše jděte do Soubor → Uložit na internet...

Vnější odkazy

- [Jak smazat notový zápis uložený na MuseScore.com](#)
- [Stahování se stává součástí předplatného Pro](#)

Notace

V předchozí kapitole → "Základy" jste se naučili, jak vkládat noty a pracovat s paletou. Kapitola "Zápis not" popisuje podrobně různé druhy notového zápisu včetně pokročilejší hudební notace.

Podívejte se také na → "Pokročilá témata".

Klíče

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



Přidání klíče

Přidání nebo změna klíče na začátek taktu

- Vyberte takt a klepněte na značku pro klíč v paletě (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).
- Přetáhněte klíč z palety na takt.
- Vyberte stávající klíč a dvakrát klepněte na klíč v paletě (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).
- Přetáhněte nový klíč z palety na stávající klíč.

Přidání nebo změna klíče uvnitř taktu

- Klepněte na notu, a potom klepněte na klíč v paletě (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).
- Pokud je klíč uvnitř taktu *již přítomen*, můžete také:
 - Vybrat klíč a klepnout na klíč v paletě (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).
 - Přetáhnout nový klíč z palety na stávající klíč.

Poznámka: Klíče "uvnitř taktu" jsou vždy menší než klíč hlavního notového systému.

Příklad: V následujícím obrázku horní osnova začíná houslovým klíčem a hned se 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 žádné noty. Namísto toho se noty posunou tak, aby zachovaly výšku tónu. Chcete-li, můžete použít transpozici ve spojení se změnou klíče.

Odstranění klíče

- Vyberte klíč a stiskněte Del.

Upozornění na změnu klíče

Když ke změně klíče dojde na začátku systému, bude na konci předchozího notového systému vytvořeno **upozornění na změnu klíče**.

Pro ukázání nebo skrytí *všech* upozornění na změny klíčů:

1. V nabídce vyberte Formát → Styl... → Strana;
2. Zaškrtněte/zrušte zaškrtnutí u volby "Zobrazit upozornění na změnu klíče".

Také je možno ukazovat/skrývat upozornění na změnu klíče případ od případu:

1. "Zobrazit upozornění na změnu klíče" již musí být zaškrtnuto v nabídce "Obecné" (podívejte se níže);
2. Vyberte klíč a zaškrtněte/zrušte zaškrtnutí volby "Zobrazit upozornění na změnu" vesprávcí.

Skrytí klíčů

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

1. V nabídce vyberte Formát → Styl... → Strana;
2. Zrušte zaškrtnutí u volby "Zobrazit klíč ve všech notových systémech".

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

1. Klepněte na notovou osnovu pravým tlačítkem myši, (macOS:Ctrl-click) , vyberte Vlastnosti osnovy... a zrušte zaškrtnutí u "Zobrazit klíče";
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 klepněte na klíč v hlavní paletě (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).

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

1. Klepněte na notovou osnovu pravým tlačítkem myši (macOS:Ctrl-click) , a vyberte Vlastnosti osnovy...;
2. Zrušte zaškrtnutí u volby "Zobrazit klíče".

Předznamenání

Běžná **předznamenání** jsou dostupná v paletě s předznamenáními v základní nebo rozšířené pracovní ploše. Také si můžete vytvořit vlastní předznamenání (níže).



Přidání nového předznamenání

Přidání nového předznamenání do *všech* notových osnov

Použijte kterýkoli z následujících postupů:

- Přetáhněte předznamenání z palety na prázdné místo taktu.
- Vyberte takt a klepněte na předznamenání v paletě (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).
- Vyberte notu a klepněte na předznamenání v paletě (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).

Přidání nového předznamenání jen do *jedné* notové osnovy

Pokud chcete předznamenání změnit jen *vjednom* řádku notové osnovy, ponechaje ostatní nezměněny:

- Stiskněte `Ctrl` (macOS: `Cmd`) a držte, zatímco táhnete předznamenání z palety na takt.

Nahrazení stávajícího předznamenání

Nahrazení předznamenání pro *všechny* notové osnovy

Použijte kterýkoli z následujících postupů:

- Přetáhněte předznamenání z palety na předznamenání, které se má nahradit (nebo na takt obsahující předznamenání).
- Vyberte předznamenání, které se má nahradit, a klepněte na nové předznamenání v paletě (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).

Nahrazení předznamenání jen pro *jednu* notovou osnovu

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

- Stiskněte `Ctrl` (macOS: `Cmd`) a držte, zatímco táhnete předznamenání z palety na předznamenání, které se má nahradit (nebo na takt obsahující předznamenání).

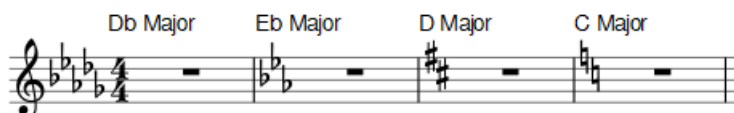
Odstranění předznamenání

Použijte kterýkoli z následujících postupů:

- Klepněte na stávající předznamenání a stiskněte `Del`.
- Přetáhněte prázdné předznamenání ("volné/atonální") z palety (v pokročilé pracovní ploše) na takt.

Odrážky při změnách předznamenání

Ve výchozím nastavení MuseScore ukazuje rušící odrážky, jen když se předznamenání změní na C dur/a moll (žádné předznamenání, žádné křížky nebo bé). Ve všech ostatních případech jednoduše ukazuje nové předznamenání bez zrušení:



Můžete se nicméně rozhodnout nechat zobrazit rušící odrážky *uvšech* změn předznamenání:

1. V nabídce vyberte `Formát` → `Styl...` → `Posuvky`. Uvidíte volby:

in Key Signatures

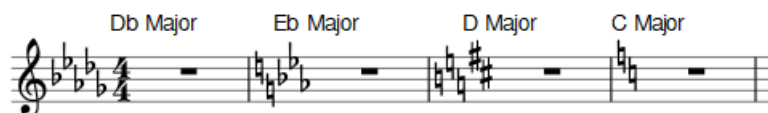
- Only for a change to C Maj / A min
- Before key signature if changing to fewer # or b
- After key signature if changing to fewer # or b. Before if changing between # and b

2. Vyberte jednu ze tří voleb.

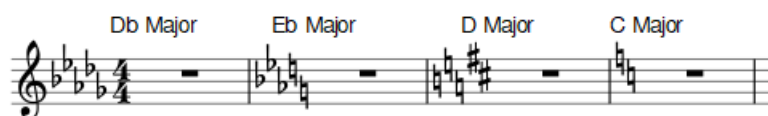
3. Pokud jste v partu a novou volbu chcete použít na *všechny* party, klepněte na Použít pro všechny party.

4. Pro opuštění dialogu klepněte na OK.

Například vybraní volby "**Před předznamenáním při změně na méně # nebo b**" dá:



A volba "**Za předznamenáním při změně na méně # nebo b. Před předznamenáním při změně mezi # a b**" dá:



Změny předznamenání a vícetaktové pomlky

Vícetaktové pomlky jsou přerušeny, pokud dojde ke změně předznamenání:



Upozornění na změnu předznamenání

Pro vypnutí zobrazení *jednotlivého* upozornění na změnu předznamenání:

- Vyberte příslušné předznamenání a zrušte zaškrtnutí u "Zobrazit upozornění na změnu" v částisprávce "Předznamenání".

Pro vypnutí zobrazení *všech* upozornění na změnu předznamenání:

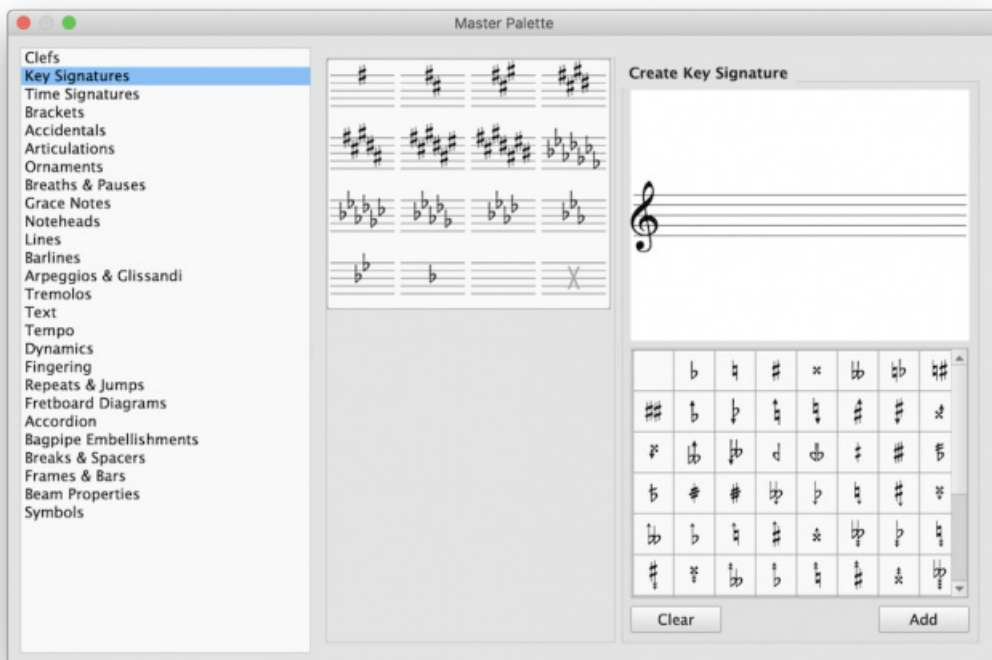
- V nabídce vyberte Formát → Styl... → Strana a zrušte zaškrtnutí u "Zobrazit upozornění na změnu předznamenání".

Poznámka: Upozornění na změnu předznamenání se nezobrazují před zalomeními hudebních oddílů.

Vlastní předznamenání


pro vytvoření vlastního předznamenání:

1. Stiskněte Shift+K pro zobrazení části hlavní palety Předznamenání.



2. V panelu **Vytvořit předznamenání** táhněte posuvky z palety na notovou osnovu výše pro vytvoření požadovaného předznamenání. **Poznámka:** Houslový klíč je jen okrasný — lze zde vytvořit vlastní předznamenání pro všechny typy notových osnov.
3. V případě potřeby použijte tlačítko **Vymazat** button pro odstranění všech posuvek z "osnovy".
4. Pro přesunutí nového předznamenání do knihovny (prostřední panel) stiskněte **Přidat**. Pro smazání předznamenání v knihovně na ně klepněte pravým tlačítkem myši (macOS: **Ctrl-click**) a ve vysouvací nabídce vyberte **Smazat**.

Poznámka: Omezením vlastních předznamenání je nemožnost je obvyklým způsobem transponovat. Pokud je potřeba transpozice, nebo při změně klíče, budete muset vytvořit nové vlastní předznamenání.

Pro přesunutí předznamenání z hlavní palety do vlastní palety :

- Táhněte a upustěte předznamenání na paletu.

Pro použití předznamenání v notovém zápisu přímo z hlavní palety použijte jeden z následujících postupů:

- Vyberte takt a klepněte na předznamenání v hlavní paletě (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).
- Táhněte předznamenání z hlavní palety na takt; nebo během *tažení pro použití jen na jednu notovou osnovu* podržte **Ctrl** (macOS: **Cmd**).

Taktové čáry

Řadu značek pro taktové čáry pro je dostupné v paletě pro nejběžnější účely je možno najít v paletě **Taktové čáry** (základní pracovní plocha); jen taktové čáry repetice jsou dostupné i v paletě **Opakování a skoky** (základní a rozšířená). Další značky lze najít v paletě **Taktové čáry** rozšířené pracovní plochy. Také si můžete vytvořit své vlastní taktové čáry ([viz níže](#)).



Změna typu taktové čáry

Pro změnu stávající taktové čáry použijte jedno z následujících:

- Vyberte v notovém zápisu taktovou čáru nebo takt, potom klepněte na značku v paletě s taktovými čarami (dvakrát klepněte ve verzích MuseScore předcházejících 3.4).
- Přetáhněte značku z palety s taktovými čarami na taktovou čáru nebo takt v notovém zápisu.

- Vyberte v notovém zápisu stávající taktovou čáru, potom upravte "Styl" v části [správce](#) "Taktová čára".

Pro změnu nejednoduché na jednoduchou taktovou čáru:

- Vyberte taktovou čáru a stiskněte Delete.

Pro skrytí taktové čáry:

- Vyberte taktovou čáru a stiskněte v, nebo ve správci zrušte zaškrtnutí Viditelná.

Vložení taktové čáry

Pro vložení nové taktové čáry mezi stávající bud':

- Přetáhněte značku z palety s taktovými čárami na notu nebo pomlku.
- Vyberte notu nebo pomlku, potom klepněte na značku v paletě s taktovými čárami (dvakrát klepněte ve verzích MuseScore předcházejících 3.4).

Rozdělení taktu

Taktovou čáru můžete vložit, abyste takt rozdělili na dva samostatné takty. Použijte jeden z následujících postupů:

- Stiskněte Ctrl (macOS Cmd) a čáru přetáhněte z palety s taktovými čárami na první notu nového taktu.
- Vyberte první notu nového taktu a stiskněte Ctrl (macOS Cmd), zatímco klepnete na taktovou čáru v paletě s taktovými čárami (dvakrát klepněte ve verzích MuseScore předcházejících 3.4) .

Poznámka: Od verze 3.1 (nebo starší) jsou všechny tímto způsobem vložené taktové čáry vloženy jako normální taktové čáry. *Podívejte se také na [rozdělení taktu](#).*

Vlastní taktové čáry

Vlastní taktové čáry je možné vytvořit vybráním jedné nebo více taktových čar a upravením vlastností v části [správce](#) "Taktové čáry":

- **Styl:** vyberte z řady přednastavených taktových čar.
- **Protáhnout k další notové osnově** Spojí vybranou taktovou čáru s taktovou čárou v notové osnově pod ní.
- **Protážení nahoře:** Nastaví polohu vršku taktové čáry. "0" je horní řádek notové osnovy. Kladná čísla začínají níže notové osnovy, záporná čísla výše.
- **Protážení dolů:** Nastaví polohu spodku taktové čáry (viz "Protážení nahoře").
- **Přednastavení délky:** Použijte tlačítka na použití přednastavení vlastních taktových čar.

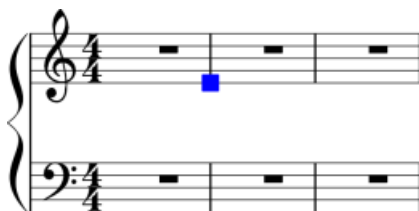
Podívejte se také na [Mensurstrich](#).

Ve správci je možné provést i změny barvy a vodorovného/svislého posunutí.

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. Vstupte do [režimu úprav](#) taktové čáry.



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 umísťovat přesně.
3. Stiskněte Esc pro opuštění [režimu úprav](#). Tímto budou obnoveny i všechny související taktové čáry.



Podívejte se také na

- [Operace s takty](#)
- [Opakování a skoky](#) pro informace o taktových čarách repetice
- [Přidání koruny k taktové čáře](#)

Posuvky

Nejběžnější druhy **posuvek** jsou poskytovány nástrojovým panelem Posuvky nad notovým zápisem [paletou](#) Posuvky v základní pracovní ploše

	#	b	*	bb
h	()			

Jejich úplnější řadu lze nalézt v paletě Posuvky v rozšířené pracovní ploše.

Přidání posuvky

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

- ↑: Zvýšit výšku tónu noty o jeden půltón (nota je předznamenána křížkem).
- ↓: Snížit výšku tónu noty o jeden půltón (nota je předznamenána béčkem).

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 klepněte na posuvku v paletě s posuvkami) (dvakrát klepněte ve verzích před 3.4).
- 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 klepněte na symbol závorky v paletě s posuvkami (dvakrát klepněte ve verzích před 3.4).
- Táhněte symbol kulaté závorky z palety na posuvku.
- Zvolte posuvku a vyberte ve vysouvacím seznamu **Typ svorky** ve [správci](#).

V případě potřeby mohou být posuvky smazány klepnutím na ně a stisknutím Del(ete).

Provedení enharmonické záměny

Pro provedení enharmonické záměny noty nebo not, jak *vzapsaném* tak ve *znějícím* zobrazení not:

1. Vyberte notu nebo skupinu not;
2. Stiskněte J;
3. Pokračujte tisknutím J pro kolování enharmonickými obdobami.

Pro provedení enharmonické záměny v zapsaném zobrazení not, bez ovlivnění znějícího zobrazení not, nebo naopak:

1. Vyberte notu nebo skupinu not;
2. Stiskněte Ctrl+J (macOS: Cmd+J);
3. Pokračujte tisknutím stejného spojení kláves pro kolování enharmonickými obdobami.

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

Zkontrolování posuvek

- V nabídce vyberte Nástroje → Zkontrolovat posuvky.

Podívejte se také na

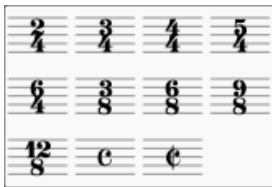
- [Předznamenání: změnit](#)

Vnější odkazy

- [Posuvka](#) [↗](#) na Wikipedii
- [Enharmonická záměna](#) [↗](#) na Wikipedii

Taktová označení

Taktová označení lze nalézt v [paletě](#) téhož jména jak v základní tak v rozšířené [pracovní ploše](#).



Přidání nebo nahrazení taktového označení

Použijte kterýkoli z následujících postupů:

- Vyberte taktové označení, takt, notu nebo pomlku a klepněte na taktové označení v paletě (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).
- Táhněte a upustěte taktové označení z palety na místo v taktu, nebo na stávající taktové označení.

Smazání taktového označení

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

Vytvoření taktového označení

Pokud taktové označení, jež požadujete, není dostupné v žádné z palet, může být vytvořeno, jak následuje:

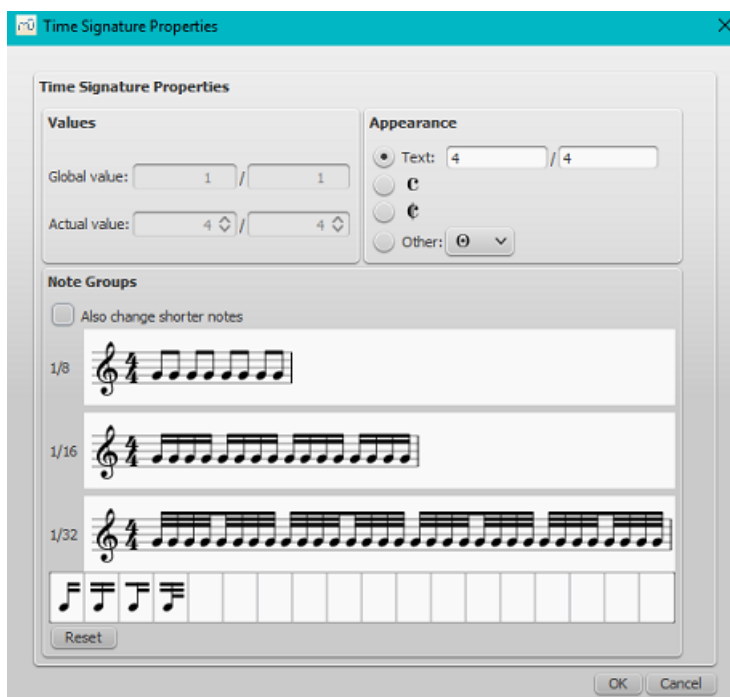
1. Stiskněte **Shift+T** pro zobrazení části hlavní palety Taktová označení.
2. Vyberte taktové označení k upravení v prostředním panelu.
3. V panelu **Vytvořit taktové označení** upravte různé parametry (čitatele, jmenovatele, text, trámce) pro získání taktového označení a vlastností, jaké chcete. Pro obnovení výchozího vzoru trámců stiskněte **Obnovit výchozí nastavení**.
4. Stiskněte **Přidat** Pro přidání nově vytvořeného taktového označení do seznamu do středového panelu. Pro smazání taktového označení ze středového panelu na ně klepněte pravým tlačítkem myši (macOS: **ctrl-click**) a vyberte **Vymazat**.
5. Táhněte a upustěte taktové označení z hlavní palety do požadovaného umístění notového zápisu.

V případě potřeby může být uloženo do vlastní palety pro budoucí použití.

Vlastnosti taktového označení

Pro zobrazení dialogu **Vlastnosti taktového označení** použijte cokoli z následujícího:

- Vyberte taktové označení, potom klepněte na "Vlastnosti" v části správce "Taktové označení".
- Klepněte pravým tlačítkem myši na (macOS: **ctrl-klepnutí**) na taktové označení a vyberte **Vlastnosti taktového označení...**







- **Celková hodnota:** Ukáže celkové taktové označení a je nastavena automaticky, když přidáte taktové označení do notového zápisu. Je to vztažná hodnota pro doby (jak jsou ukázány vestavovém řádku) a tempová označení.
- **Skutečná hodnota:** Ukáže taktové označení spojené s jednotlivou notovou osnovou. Tato je běžně stejná jako celkové taktové označení, může být ale v případě potřeby nastavena nezávisle. Podívejte se na místní taktová označení.

- **Vzhled:** Umožní upravit zobrazený text bez ovlivnění základového taktového označení. Na příklad se podívejte v přídavných metrech.
- **Skupiny not:** Umožní změnit výchozí trámce not spojených s taktovým označením. Podívejte se na nazměnu výchozích trámců.

Změna výchozích trámců

Pro upravení trámců not pro určité taktové označení:

1. Vyberte taktové označení, potom "Vlastnosti" v části správce "Taktové označení"; nebo klepněte pravým tlačítkem myši na (macOS: Ctrl-klepnutí) na taktové označení a vyberte Vlastnosti taktového označení...;
2. Pro zalomení trámce noty v panelu Skupiny not klepněte na jej následující notu. Pro obnovení trámce klepněte na to samé místo. Nebo trámce můžete změnit tažením značky pro trámec na notu tímto způsobem:

-  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.

Zaškrtnutí okénka pro "Změnit i kratší noty" znamená, že všechny změny trámců na jedné úrovni se automaticky použijí i na všechny kratší doby trvání. Tlačítko Obnovit výchozí nastavení zruší všechny změny provedené v tom sezení.

Sčítací (složená) metra

Sčítací (nebo složená) taktová označení se někdy používají k objasnění rozdělení dob v taktu. Pro vytvoření sčítacího taktového označení:

1. Klepněte pravým tlačítkem myši na (macOS: Ctrl-klepnutí) na taktové označení a vyberte Vlastnosti taktového označení...;
2. V části **Vzhled** upravte podle potřeby vlastnost "Text";
3. V případě potřeby upravte trámce not v části **Skupiny not**.

Poznámka: Část hlavní palety taktové označení také umožňuje vytvoření sčítacích taktových označení (viz výše).

Místní taktová označení

V určitých případech může notový zápis ukazovat notové osnovy s různými taktovými označeními trvajících zároveň. Například v 26. Goldbergových variacích od Johanna Sebastiana Bacha:



V příkladu výše je celkové taktové označení 3/4, ale taktové označení horní osnovy bylo nastaveno nezávisle na 18/16.

Pro nastavení **místního taktového označení** jen pro jednu notovou osnovu:

- Podržte Ctrl (macOS: Cmd) a táhněte a upustěte taktové označení z palety na prázdný takt.

Změna velikosti taktového označení

- Vyberte jedno nebo více taktových označení a v části správce "Taktové označení", upravte hodnoty "Měřítka X" (šířka) a "Měřítka Y" (výška).

Předtaktí a kadence

Sem tam budete potřebovat zmenšit nebo zvětšit dobu trvání taktu beze změny taktového označení — například v předtaktí (anacrusis) nebo v kadenci atd. Podívejte se na operace s takty: doba trvání taktu.

Změna taktového označení a zalomení

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

Podívejte se také na

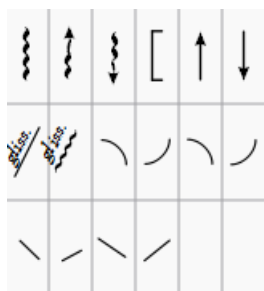
- [Předznamenání](#)

Vnější odkazy

- [Jak používat více rytmů, smíšená metra a místní taktová označení v MuseScore](#)
- [Sčítací metra](#) na Wikipedii.

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. Značky v této paletě zahrnují i šipky ukazující směr vybrnkávání akordu, svorku arpeggia, artikulace pro dechové nástroje a skluz shora a skluz zdola pro smyčcové nástroje a žesťové nástroje.



Přidání značky

Pro přidání značky arpeggia, glissanda atd. do notového zápisu použijte jeden z následujících postupů:

- Vyberte jednu nebo více not, pak klepněte na značku v paletě s arpeggií a glissandy (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).
- Přetáhněte značku z palety na notu.

Upravení rozměrů

Pro upravení délky a výšky značky:

- Vstupte do režimu úprav značky a pomocí klávesových zkratk upravte úchopy.

Vlastní značky

Po vybrání značky je možné upravit různé užitečné vlastnosti v částisprávce "Glissando" nebo "Arpeggio".

Glissando

- **Typ:** Vyberte mezi čarou nebo vlnovkou;
- **Zobrazit text:** Toto políčko zaškrtněte v případě, že chcete, aby se u značky ukazoval text. Potom vespod okna s dokumentem nastavte znění, rodinu písem, velikost a styl písma. *Poznámka:* Pokud mezi notami není dostatek písma, text není zobrazen;
- **Přehrávat:** Zaškrtněte/zrušte zaškrtnutí políčka pro zapnutí nebo vypnutí přehrávání.
- **Styl přehrávání:** Vyberte způsob přehrávání glissanda. Jsou čtyři možnosti: Chromaticky, Bílé klávesy, Černé klávesy, Diatonicky;

Arpeggio

- **Šířka:** Zvětšete pro prodloužení doby trvání arpeggia.
- **Přehrávat:** Zrušte zaškrtnutí, pokud si nepřejete, aby značka ovlivňovala přehrávání.

Pro budoucí užití, je-li to potřeba, výsledek můžete uložit ve vlastní paletě.

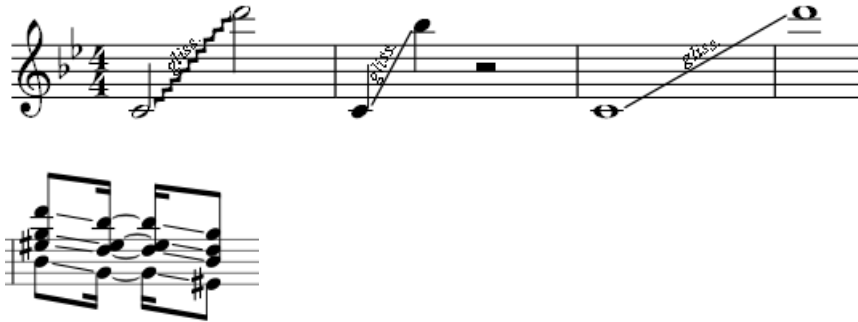
Arpeggia

Když je do notového zápisu přidáno arpeggio nebo šipka ukazující směr vybrnkávání akordu, zpočátku překlene pouze jeden hlas. Na to, jak změnit výšku, se podívejte na upravení rozměrů (výše). *Přehrávání* značky je možné zapnout nebo vypnout ve správci.



Glissanda (sklouznutí)

Glissando nebo nenuceněji řečeno **sklouznutí** se klene nad dvěma po sobě jdoucími notami. Obvykle jsou v tom samém hlase. Může být vyjádřeno vlnkou nebo čarou, s nebo bez textu. Například:



Upravení začátečního a koncového bodu glissanda

Pro posunutí koncového úchopu svisle nebo vodorovně, od jedné noty k další:

1. Pro vstoupení do režimu úprav na značku klepněte;
2. Klepněte na začáteční nebo koncový úchop:
 - Použijte Shift+↑↓ pro posunutí úchopu nahoru nebo dolů, od jedné noty k další.
 - Použijte Shift+←→ pro posunutí úchopu vodorovně, od jedné noty k další.

Tento příkaz použijte k vytvoření **glissand jdoucích přes notové osnovy**. Nebo jím opravte umístění koncových úchopů při použití více glissand na akordy.

Artikulace pro dechové nástroje

Jsou poskytovány značky pro **pád**, **maličkost**, **plesknutí** a **naběračku**. Pro změnu délky a and zkrivení značku vyberte, vstupte do režimu úprav a úchopy upravte tak, jak je to popsáno [v režim úprav: linky](#).

Skruz shora a skluz zdola

V paletě "Arpeggia a glissanda" je možno najít také linky **proskluz shora** a **skluz zdola**. Pro upravení délky a úhlu linky na ni dvakrát klepněte a úchop táhněte (nebo na jemnější doladění použijte správce nebo klávesové šipky).

Vnější odkazy

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

Artikulace a ozdoby

Ucelenou sbírku značek lze nalézt v [palette Artikulace](#) v rozšířené pracovní ploše:



a v paletě **Ozdoby** (rozšířená pracovní plocha):

Také je tu zkrácená verze **Artikulace** je v základní pracovní ploše.

	>	.	-	⌘
^	<i>tr</i>	???		

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:

- Náráz (mordent), převrácený 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 nebo ozdoby

Použijte jeden z následujících postupů:

- Vyberte notu nebo rozsaň not, potom klepněte na značku v paletě (dvakrát klepněte ve verzích MuseScore předcházejících 3.4).
- Značku přetáhněte z palety na notovou hlavičku.

Přidání posuvky k ozdobě

Pro použití posuvky ke stávající ozdobě, jako je trylek:

1. Vyberte notu, ke které je ozdoba připojena;
2. Otevřete v hlavní paletě část se symboly;
3. Vyhledejte a v notovém zápisu použijte požadovanou posuvku (malé posuvky je možné najít pomocí hledaného pojmu, jako je "číslovaný bas");
4. Posuvku přetáhněte na polohu (nebo přemístěte pomocí klávesové zkratky nebo správce).

Přidání koruny k taktové čáře

Použijte jeden z následujících postupů:

- Vyberte taktovou čáru, potom v paletě klepněte na značku pro korunu (dvakrát klepněte ve verzích MuseScore předcházejících 3.4).
- Přetáhněte značku pro korunu z palety na taktovou čáru v notovém zápisu.

Poznámka: Toto neovlivňuje přehrávání.

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 najednou);
- Stiskněte Ctrl+↑ nebo Ctrl+↓ (macOS: Cmd+↑ or Cmd+↓) pro větší upravení svisle (1 jednotka mezery najednou).
- Pro převrácení značky na druhou stranu noty (kde je to vhodné) ji vyberte a stiskněte.

Pro povolení úprav ve *všech* směrech z klávesnice:

1. Vstupte do režimu úprav na značce;
2. Tiskněte klávesy šipek pro jemné polohování (0,1 jednotky mezery najednou); nebo stiskněte Ctrl+šipka (macOS: Cmd+šipka) pro větší upravení (1 jednotka mezery najednou).

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

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

Vlastnosti artikulací a ozdob

Mohou být upraveny v části správce artikulace a mohou zahrnout:

- **Umístění:** Nad nebo pod notovou osnovou.
- **Směr:** Automaticky / Nahoru / Dolů.
- **Ukotvení:** Upravit svislé umístění značky.
- **Protáhnutí času:** Pro koruny, upravit délku přestávky.
- **Styl ozdoby:** Výchozí nebo barokní.
- **Přehrávat:** Zapnout nebo vypnout přehrávání.

Na vlastnosti **vytáhnutí** se podívejte ve vytáhnutí.

Dodatečná nastavení celkového stylu artikulací a ozdob naleznete v artikule a ozdoby.


Podívejte se také na

- Ozdobné noty

Vnější odkazy

- Jak vytvořit trylky a ozdoby s posuvkami (a přehráváním) ↗
- Ozdobny ↗ na Wikipedii

Vytáhnutí

Vytáhnutí různých druhů lze vytvořit pomocí **nástroje pro vytáhnutí** ^{full} . Naleznete jej v paletě artikulace rozšířené pracovní plochy. Kterékoli z vytáhnutí použitých v notovém zápisu je možno upravit v části správce Vytáhnutí.

Použití vytáhnutí

Pro použití jednoho nebo více vytáhnutí na notový zápis použijte jednu z následujících voleb:

- Vyberte jednu nebo více not a dvakrát klepněte na značku pro vytáhnutí v paletě.
- Táhněte značku pro vytáhnutí z palety na notu.

Upravení vytáhnutí

Vlastnosti textu a linky

1. Vyberte vytáhnutí;
2. Upravte následující vlastnosti v části správce **Vytáhnutí**:
 - *Tloušťka linky*.

- *Písmo, Velikost, Styl*: Vlastnosti textu.
- *Přehrávat* (zaškrťovací okénko): Zda vytáhnutí ovlivní přehrávání nebo neovlivní.

Celkové vlastnosti textu a linky pro všechna vytáhnutí v notovém zápisu lze upravit v **Formát** → **Styl...** → **Vytáhnutí**.

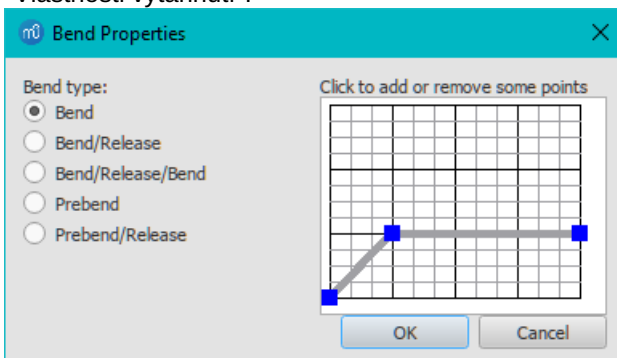
Tvar a šířka vytáhnutí

Verze 3.4 a novější

1. Ujistěte se, že vytáhnutí je vybráno.
2. V části "Vytáhnutí" správce použijte vysouvací seznam **Typ efektu**. V něm vyberte z řady přednastavení. Výchozí volbou je "Vytáhnutí".
3. V grafickém zobrazení vytáhnutí ve správci proveďte upravení, jak potřebujete: podívejte se na naupravení grafického zobrazení (níže).

Verze starší než 3.4

1. Vyberte vytáhnutí a ve správci klepněte na **Vlastnosti**; jinak klepněte pravým tlačítkem myši na vytáhnutí a vyberte "Vlastnosti vytáhnutí".



2. Vyberte z řady přednastavení v **Typ vytáhnutí**. Výchozí volbou je "Vytáhnutí".
3. V grafickém zobrazení vytáhnutí ve správci proveďte upravení, jak potřebujete: podívejte se na naupravení grafického zobrazení (níže).

Upravení grafického zobrazení

Vytáhnutí je představováno grafem skládajícím se z šedých čar spojujících modré čtverečky coby **uzly** (podívejte se na obrázek výše). Sklon čáry označuje druh vytáhnutí:

- Náběh nahoru = vytáhnutí nahoru
- Sjezd dolů = vytáhnutí dolů
- Vodorovná čára = držení

Svislá osa grafu představuje množství, o které 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** grafu označuje délku vytáhnutí: každý dílek šedé čáry v grafu se v notovém zápisu táhne po 1 mezeru (sp) (vzdálenost mezi dvěma linkami notové osnovy).

A vytáhnutí se mění přidáním nebo smazáním modrých čtverečků v grafu:

- Pro **přidání** uzlu v grafu klepněte na prázdný průsečík.
- Pro **smazání** uzlu na něj klepněte.

Přidání uzlu vytáhnutí *prodlouží* o 1 sp (mezeru); smazání uzlu vytáhnutí *zkrátí* o 1 sp (mezeru). Body *začátku* a *konce* vytáhnutí lze posunout jen nahoru a dolů.

Upravení výšky

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

1. Vytvořte další notu svisle nad notou (zkrácením linky) nebo pod notou (prodloužením linky), na níž chcete, aby vytáhnutí začalo.
2. Vytáhnutí použijte na vytvořenou notu.
3. Pro upravení výšky vytáhnutí tuto vytvořenou notu posuňte svisle, aby značka pro vytáhnutí dostala požadovanou výšku.
4. Táhněte značku pro vytáhnutí do správné polohy (k původní notě).
5. Označte vytvořenou jako notu neviditelnou a tichou (pomocí správce).

Upravení polohy


Pro upravení polohy použijte jeden z následujících postupů:

- Táhněte značku pro vytáhnutí pomocí myši.
- Klepněte na značku a upravte vodorovné a svislé posuny ve správci.
- Dvakrát klepněte na značku; nebo na ni klepněte a stiskněte **Ctrl+E** (macOS: **Cmd+E**); nebo na značku klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte "Upravit prvek". Potom použijte klávesy šipek pro jemné polohování (0,1 mezery (sp) současně); nebo **Ctrl+šipka** (macOS: **Cmd+šipka**) pro větší úpravy (1 mezera (sp) současně).

Vlastní vytáhnutí

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

Vnější odkazy

- [Vytáhnutí](#)  na Wikipedii

Trámce

Upravení automaticky nastavených trámců not

Ve výchozím nastavení MuseScore trámce not nastavuje automaticky podle nastavení v dialogu **Vlastnosti taktového označení**. Na to, jak změnit tento automatický vzor nastavování trámců not se podívejte změna výchozích trámců.

Změna trámců jednotlivých not

MuseScore taktéž umožňuje potlačení výchozího trámce kterékoli noty pomocí **značek pro trámce** v paletě **Trámce** "základní" nebo "rozšířené" pracovní plochy:



Pro změnu jednoho nebo více trámců not (s výjimkou vidlicovitých trámců vysvětlených níže) použijte jeden z následujících postupů:







- Táhněte a upustěte značku pro trámec z palety **Trámce** na notu v notovém zápisu.
- Vyberte jednu nebo více not v notovém zápisu a klepněte na požadovanou značku pro trámec v paletě **Trámce** (dvakrát klepněte ve verzích MuseScore před 3.4).

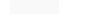

Pro použití vidlicovitých trámců not použijte jeden z následujících postupů:

- Táhněte a upustěte značku pro vidlicovitý trámec z palety **Trámce** na trámec noty v notovém zápisu.
- Vyberte jeden nebo více notových trámců v notovém zápisu, potom klepněte na značku pro vidlicovitý trámec v paletě **Trámce** (dvakrát klepněte ve verzích MuseScore před 3.4).

Poznámky: (1) Vidlicovité trámce mohou používat 2 nebo 3 linky v závislosti na tempu a požadované rychlosti změny; (2) Pro vytvoření dvoulinkového vidlicovitého trámce musíte začít s *nepřerušným* tahem trámcem spojených šestnáctinových not; (3) Pro vytvoření třílinkového vidlicovitého trámce musíte začít s *nepřerušným* tahem trámcem spojených dvaatřicetinových not; (4) Přehrávání vidlicovitých trámců není podporováno.

Značky pro trámce a jejich účinky

Obrázek	Název	Popis
	Začátek trámce	Pokud je nota trámcem připojena k předchozí notě, přerušit trámec.
	Pokračování trámce	Vytvořit trámec od vybrané noty k předchozí notě (je-li to vhodné). Toto se použije rovněž na 1/16 podtrámec a 1/32 podtrámec.
	Bez trámce	Přerušit trámce před a po vybrané notě.
	1/16 podtrámec	Začít trámec druhé úrovně na této notě.
	1/32 podtrámec	Začít trámec třetí úrovně na této notě.
	Automatické nastavení trámce	Použít výchozí nastavení trámců, jak je určeno nynějším <u>taktovým označením</u> (podívejte se <u>výše</u>).

Obrázek	Název	Popis
	Vidlicovitý trámec – zpomalování	Začít vidlicovitý trámec pro označení postupně pomalejšího tempa.
	Vidlicovitý trámec – zrychlování	Začít vidlicovitý trámec pro označení postupně rychlejšího tempa.

Poznámka: Buďte si vědom, že trámec mezi dvěma notami/pomlkami je určen oběma notami/pomlkami. Například: Dvě návazné noty v úloze začátku trámce mezi sebou trámec mít nebudou. Pokud jsou dvě po sobě jdoucí noty ochotny se vzájemně spojit, budou spojeny trámcem, pokud k tomu jedna z nich není svolná, tyto dvě noty trámcem spojeny nebudou.

Upravení úhlu trámce

Pro upravení pomocí klávesnice nebo myši:

1. Vstupte na trámci noty 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.

Pro pravení pomocí správce:

1. Klepněte na trámec noty.
2. Zaškrtněte okénko "Vlastní poloha" v části **správce** Trámec;
3. Nastavte hodnoty pro polohu, abyste dostal požadovaný úhel trámce.

Upravení výšky trámce

Pro upravení pomocí klávesnice nebo myši:

1. Vstupte na trámci noty 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.

Pro pravení pomocí správce:

1. Klepněte na trámec noty.
2. Zaškrtněte okénko "Vlastní poloha" v části **správce** Trámec;
3. Nastavte hodnoty pro polohu, jak chcete.

Uděláním trámce vodorovným

1. Vyberte trámec noty
2. Zaškrtněte okénko "Vlastní poloha" v části **správce** Trámec;

Poznámka: "Vynutit vodorovně" v části správce Trámec lze vybrat, jen když byla předtím vybrána "Vlastní poloha". Toto nastavení potlačí hodnoty pro vlastní polohu a vodorovný proužek nastaví automaticky na jeho původní výšku.

Pokud chcete, aby byly všechny trámce not v notovém zápisu vodorovně, v nabídce `Formát → Styl... → Trámce` je na to volba "Vodorovné trámce". Pokud tato volba vybrána není, automaticky nakloněné trámce budou nastaveny podle výšek tónů spojených not. Toto celkové nastavení je možno u jednotlivých trámců potlačit způsoby popsanými výše.

Upravení vidlicovitých trámců

Pro upravení vidlicovitých trámců:

1. Vyberte trámec noty.
2. Upravte hodnoty v okéncích "Rozevřít vlevo" a "Rozevřít vpravo" v části správce Trámec.

Vylepšené rozmístění

MuseScore noty rozmísťuje podle jejich časových hodnot, bere v úvahu posuvky, text písňe atd. V notových systémech, v nichž je více než jedna notová osnova, toto může mít za následek nepravidelné rozmístění not, jako je tomu v následujícím příkladu:



Vylepšené rozmístění je zaškrťovací volba ve správci, jež v notovém zápisu umožňuje stanovit ty úseky, kde chcete, aby rozmístění not bylo nezávislé na jiných notových osnovách v notovém systému. Použití "vylepšeného rozmístění" na trámce not v horní notové osnově předchozího příkladu má za následek vyrovnanější rozložení not:




Pro udělení vylepšeného rozmístění:

1. Vyberte jeden nebo více trámců not.
2. Zaškrtněte okénko "Vylepšené rozmístění" v části **správce** Trámec.

Obrácení trámce noty

Pro obrácení trámce 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 nástrojovém panelu.
 - Vyberte volbu "Směr" (automaticky, nahoru nebo dolů) v části správce Trámec.

Obnovení výchozího režimu trámců




Pro obnovení trámců do režimu stanoveného v místních taktových označeních vyberte:

1. Vyberte část notového zápisu, kterou chcete obnovit do výchozího stavu. Pokud není vybráno nic, operace se provede nad celým notovým zápisem;
2. Vyberte Formát → Obnovit výchozí nastavení trámců.

Podívejte se také na

- [Trámce přes osnovy](#)
- [Režim úprav](#)
- [Zápis not](#)
- [Změna výchozích trámců](#)

Vnější odkazy

- [Jak trámce pracují](#) 
- [Jak trámec přidat nad pomlku](#) 
- [Jak trámec umístit mezi noty](#) 

Svorky

MuseScore poskytuje **svorky** a složenou **závorku** v paletě Svorky (rozšířená pracovní plocha).



MuseScore správné svorky nastaví automaticky při vytvoření nového notového zápisu pomocí předlohy.

Přidání

Pro přidání svorky nebo složené závorky do notových systémů použijte jeden ze dvou způsobů:

- Vyberte v notové osnově takt, kde chcete, aby svorka/složená závorka začínala, a klepněte na požadovanou značku v paletě (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).
- Přetáhněte značku pro svorku/složenou závorku z palety na notovou osnovu, kde chcete, aby svorka/složená závorka začínala.

Smazání

- Vyberte svorku a stiskněte Del.

Změnění

- Přetáhněte požadovanou značku z palety na stávající svorku/složenou závorku v notovém zápisu.

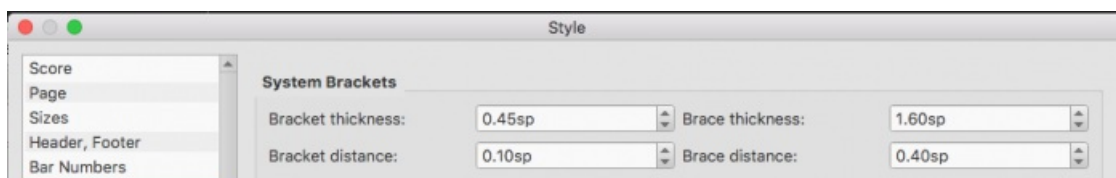
Upravení

Když svorku použijete poprvé, roztáhne se jen přes jednu notovou osnovu. Pro její zvětšení do dalších osnov:

1. Vstupte do režimu úprav.
2. Táhněte úchop dolů pro obsáhnutí požadovaných notových osnov. Úchop zapadne ve své poloze, takže přesné umístění není požadováno.

Styl

Výchozí tloušťku a vzdálenost svorek a složených závorek od notového systému lze upravit v Formát → Styl... → Notový systém.



V části **Svorky notových systémů** můžete nastavit vlastnosti pro svorky ve dvou polích nalevo a vlastnosti pro složené závorky ve dvou polích napravo.

Nádechy a cézury

Značky pro **nádech** a **cézuru** (přestávku) jsou dostupné v paletě Nádechy a cézury (rozšířená pracovní plocha).



Přidání značky

Pro přidání značky pro nádech nebo přestávku (též známo jako *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 (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).
- Táhněte značku pro nádech nebo přestávku (cézuru) z palety na notu nebo pomlku v notovém zápisu.

Značka je umístěna za notou. Její polohu je možno přizpůsobit upravením odstupů (posunů) X a Y vesprávc, nebo v režimu úprav za použití kláves směrových šipek.

Upravení délky cézury

Délku přestávky přidané značky můžete upravit (v sekundách) vesprávc.

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

Použijte jeden z následujících postupů:

- Vyberte běžnou notu a klepněte na ozdobnou notu v paletě (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).
- Táhněte značku pro ozdobnou notu z palety na běžnou notu.
- Vyberte notu a stiskněte *,* abyste vytvořil jen krátkou ozdobnou notu (*acciaccatura*).

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).

Poznámka: Když je ozdobná nota přidána do notového zápisu, *legato* s *nínení* vytvořeno automaticky, takže je potřeba vytvořit samostatně. Podívejte se na legata.

Přidání akordu z ozdobných not

Akordy z ozdobných jsou vystavěny právě tak jako akordy 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+A...G).

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

- Vyberte ozdobnou notu, a buď klepněte na dobu trvání v nástrojovém panelu, nebo použijte dobu trvání pomocí odpovídající klávesové zkratky: to jest 1...9 (podívejte se na zápis not).

Ruční úpravy

Vodorovná poloha

Pro upravení vodorovného prostoru mezi ozdobnou notou a její běžnou rodičovskou notou použijte jedno z následujících:

- Jděte na ozdobné notě do režimu úprav, potom použijte směrové klávesy na klávesnici pro vlevo/vpravo pro požadované přemístění.
- Vyberte ozdobnou notu a změňte v části správce pro **akord** hodnotu pro posun X.

Další úpravy

Různé jiné vlastnosti ozdobné noty je možno upravit ve správci (podívejte se na "prvek," "akord" a "nota" sections) — jako například svislou polohu, velikost, vlastnosti nožičky atd. Výjimkou je "Místo vlevo", které se použije jen na běžné noty.

Vnější odkazy

- Ozdobná nota [↗](#) na Wikipedii
- Appoggiatura [↗](#) na Wikipedii
- Acciaccatura [↗](#) na Wikipedii

Dynamické šipky

Přidání dynamické šipky

Dynamické šipky jsou značky používané k naznačení postupných změn hlasitosti v notovém zápisu. Jsou dva druhy: **crescendo** (pозvolné zesílení) a **decrescendo** (pозvolné ztišení).



Pro vytvoření dynamické šipky:

1. **Vyberte** rozsah not nebo taktů;
2. Použijte jednu z následujících klávesových zkratk:
 - <: pro vytvoření dynamické šipky crescendo.
 - >: pro vytvoření dynamické šipky diminuenda (decrescendo).

Nebo použijte jednu z následujících voleb:

- Vyberte rozsah not nebo taktů a klepněte na dynamickou šipku v paletě (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).
- Táhněte a upustěte dynamickou šipku z palety na řádek notové osnovy.

Upravení délky a výšky

Dynamické šipky je druh linky s vlastnostmi přehrávání, a její **délka** je upravena podobně:

1. Vstupte na dynamické šipce do režimu úprav. Potom klepněte na koncový úchop, jež chcete posunout:



2. Použijte jednu z následujících klávesových zkratk:

- Shift+ → pro posunutí koncového úchopu a jeho kotvy doprava o jednu notu nebo pomlku.
- Shift+ ← pro posunutí koncového úchopu a jeho kotvy doleva o jednu notu nebo pomlku;

Tento postup prodloužení nebo zkrácení dynamické šipky udržuje celistvost přehrávání a umožní jí přestoupit zalomení řádků:



3. Pro jemné doladění vodorovné polohy koncového úchopu (bez změny přehrávání) použijte následující klávesové zkratky:

- → pro posunutí úchopu doprava o 0,1 sp (mezery).
- ← pro posunutí úchopu doleva o 0,1 sp.
- Ctrl+ → (macOS: Cmd+ →) pro posunutí úchopu doprava o 1 sp.
- Ctrl+ ← (macOS: Cmd+ ←) pro posunutí úchopu doleva o 1 sp.

Pro změnu výšky dynamické šipky:

- Upravte spodní úchop v ústí dynamické šipky (např. modrý čtvereček níže):



Linky cresc. a dim.

Dodatečně k dynamickým šipkám tu jsou linky *cresc.* _ _ _ a linky *dim.* _ _ _ s tím samým účelem v paletě linky. Text můžete v případě potřeby upravit v části správce **Správce textové linky**.

Pro proměnění dynamické šipky do jí odpovídající textové linky.

- Vyberte dynamickou šipku a v části **Dynamické šipky Správce** vyberte vhodnou linku z "Typ".

Kopírování dynamických šipek

Od verze 3.1 je možné dynamickou šipku vyjmout, kopírovat nebo vložit tak jako textový prvek: podívejte se [na přehled příkazů pro vyjmutí/kopírování/vložení](#).

U verzí starších než 3.1 můžete dynamickou šipku jen zdvojit: podívejte se [na kopírování linek](#).

Upravení vlastností dynamické šipky

Vlastnosti dynamické šipky lze upravit ve správci, jak následuje:

- **Prvek:** Upravte posun Y pro změnu výšky dynamické šipky nad nebo pod osnovou.
- **Linka:** Upravte vlastnosti linky, jako jsou barva, styl linky a tloušťka.
- **Správce textové linky:** Přidejte text a nastavte vlastnosti textu.
- **Dynamická šipka:**
 - **Typ:** Změňte typ dynamické šipky: crescendo, decrescendo nebo text.
 - **Kroužek na špičce:** Ke zprovoznění zaškrtněte okénko.
 - **Výška:** Šířka v ústí dynamické šipky.
 - **Výška pokračování:** Šířka dynamické šipky na konci notového systému, předtím než pokračuje k dalšímu notovému systému.
 - **Umístění:** Nastavte dynamickou šipku nad nebo pod osnovou.
 - **Dosah dynamiky:** Stanovte, zda se přehrávání dynamické šipky použije na osnovu, part (výchozí) nebo na notový systém.
 - **Změna velocity:** ... přes rozpon dynamické šipky; od 0 do 127.
 - **Použit dynamiku v průběhu noty** (od verze 3.1): Když je zaškrtnuto (výchozí), umožní, aby dynamická šipka změnila dynamiku v průběhu noty, pokud nástroj podporuje dynamiku v průběhu noty.
 - **Dynamický režim** (od verze 3.1): nastavte způsob používaný ke změně dynamiky: lineární (výchozí), pozvolný náběh i ukončení, pozvolný náběh, pozvolné ukončení nebo exponenciální.

Přehrávání dynamických šipek

Ve výchozím nastavení dynamická šipka ovlivní přehrávání, když když obsáhne řadu *samostatných* not. Nadto u nástrojů podporujících dynamiku jedné noty (např. smyčce, žestě atd.) je přehrávání povoleno i přes *jednu* notu nebo řadu *ligaturou svázaných* [↗](#) not. (*Poznámka:* Před verzí 3.1 dynamické šipky ovlivňovaly jen přehrávání *mezi* notami, nikoli přehrávání jednotlivých nebo svázaných not.)

Dynamická šipka přehrávání ovlivní jen tehdy, pokud je někde *před* a *po* dynamické šipce přítomna *vhodná dynamika*. Například crescendo mezi značkami pro dynamiku *p* a *f* přehrávání *ovlivní*; ale decrescendo (diminuendo) mezi *p* a *f* bude přehlíženo. A pokud budou mezi *p* a *f* dvě a více crescend, budou se přehlížet všechna kromě prvního.

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

Linky

[Paleta Linky](#) rozšířené pracovní plochy obsahuje následující linky:

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

Jak vidíte, paleta zahrnuje: legata, dynamické šipky, závorky volt (1., 2., 3. opakování atd.), oktávové linky a mnohé další (označení pedálu kláves (pedálová linka), rozšířené ozdobné linky (trylky atd.), linka barré kytary, rovná linka).

Použití linek na notový zápis

Většinu linek (s výjimkou legát, závorek volt a tónového rozsahu (ambitus)) lze z palety použít následujícími způsoby:

Pro použití linky *jen* na jednu notu

1. Klepněte na notu, potom Ctrl+Click na další notu;
2. V paletě klepněte na linku (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).

Pro použití linky přes rozsah not

1. Vyberte rozsah not;
2. V paletě klepněte na linku (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).

Pro použití linky od noty po konec toho taktu

Použijte kterýkoli z následujících postupů:

- Klepněte na notu, potom v paletě klepněte na linku (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).
- Táhněte a upustěte linku na notový zápis.

Pro použití linky přes rozsah taktů

1. Vyberte jeden nebo více taktů;
2. V paletě klepněte na linku (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).

Linky a vlastnosti přehrávání

Některé linky, například dynamické šipky, volty, oktávy atd., účinkují při přehrávání a stejně tak jsou oznamovací. Každý **koncový úchop** je tečkovanou linkou spojen s kotvou na notové osnově (viditelné v režimu úprav). Tyto kotvy naznačují rozsah účinku přehrávání.

Upravení svislé polohy

V normálním režimu použijte jeden z následujících postupů:

- 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

Následující postup mění polohu konce linky a sdružené kovy jednu notu najednou. Je zachováváno správné přehrávání linky (je-li použitelné) a linku je možno v případě potřeby rozšířit mezi notovými systémy.

1. Vstupte do režimu úprav a klepněte na koncový úchop;
2. Použijte jednu z následujících zkratk:
 - Shift+ → pro posunutí koncového úchopu a jeho kotvy o jednu notu doprava (nebo, v případě volt, o jeden takt)
 - Shift+ ← pro posunutí koncového úchopu a jeho kotvy o jednu notu doleva (nebo, v případě volty, o jeden takt);

Pro udělení **jemných úprav** polohy konce linky (poloha její kotvy není ovlivněna):

1. Vstupte do režimu úprav a klepněte na koncový úchop;
2. Použijte jednu z následujících zkratk:
 - → pro posunutí úchopu doprava o 0,1sp (1 sp = jedna mezera notové osnovy = vzdálenost mezi dvěma linkami notové osnovy).
 - ← pro posunutí úchopu doprava o 0,1 sp.
 - Ctrl+ → (macOS: Cmd+ →) pro posunutí úchopu doprava o 1 sp (mezeru notové osnovy).
 - Ctrl+ ← (macOS: Cmd+ ←) pro posunutí úchopu doleva o 1 sp.

Poznámka: Úchopy koncových bodů můžete táhnout i myší.

Textové linky

Textová linka je linka s uvnitř vloženým textem — například volta, oktáva, linka barré kytary atd.

Když textovou linku na notový zápis použijete z palety, vlastnosti linky vždy zůstanou nezměněny, vlastnosti textu se však za jistých okolností měnit mohou; předpokládáme vlastnosti nynějšího stylu pro textové linky. Na podrobnosti se podívejte v chování použitého textu a linek.

Vlastní linky

Všechny linky v notovém zápisu lze přizpůsobit upravením jejich vlastností vesprávcí, tímto způsobem:

1. Vyberte linku;
2. Pokud jsou potřeba háčky linky, vyberte z **Háček na začátku**, **Háček na konci** a **Výška** (v části Správce textové linky);
3. Pro přidání textu zaškrtněte **Text na začátku**, **Text uprostřed** nebo **Text na konci**, potom v poli "Text" zadejte:
 - **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;
4. Podle potřeby upravte vlastnosti textu a zarovnání;
5. Upravte **Umístění**: "Nahoře" nebo "Dole" vyrovná text, takže je v lince. "Vlevo" text umístí nalevo linky;
6. Upravte barvu linky, tloušťku a styl (plná, čárkovaná atd.) v části **Linka**. Volba **šikmá** vám umožní vytvořit šikmou linku tažením koncových úchopů;
7. Pro uložení výsledku pro budoucí užití se podívejte na vlastní palety.

Kopírování linek

Jakmile byly použity v notovém zápisu, linky nelze kopírovat pomocí obvyklých postupů prokopírování a vložení. Linky ale můžete v notovém zápisu zdvojit:

- Stiskněte a držte klávesy Ctrl+Shift (macOS: Cmd+Shift), klepněte na linku a táhněte ji do požadovaného umístění.

Rozšířené ozdobné linky

Pro přidání posuvky k rozšířené ozdobné lince (například linka trylku), linku vyberte a dvakrát klepněte na značku v paletě Posuvky (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).

Vnější odkazy

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

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

8————| nebo 8va————| : Hrát jednu oktávu pod zapsanou výškou tónu

Linky 8va alta/bassa jsou běžné zejména v notových zápisech klavíru, třebaže se někdy používají v jiných nástrojových notách.¹ 15ma alta (2 oktávy nad) a 15ma bassa (2 oktávy pod) se příležitostně používají také.

MuseScore automaticky přizpůsobuje přehrávání notového zápisu pod oktávou správné výšce tónu.

Použití oktávkové linky

Podívejte se na [použití linek na notový zápis](#).

A na to, jak upravit svislou polohu, se podívejte [vlinky: upravení svislé polohy](#).

Změna délky

Podívejte se na [linky: změna délky](#).


Vlastní linky

Oktávkové linky lze přizpůsobit tak jako jiné linky. Podívejte se na [vlastní linky a vlastnosti linek](#).

Vlastnosti jedinečné oktávkovým linkám je možné upravit v části správce **Oktáva**:

- **Typ:** Změňte text oktávkové linky.
- **Umístění:** Nastavte na "Nahoře" nebo "Dole" osnovy.
- **Pouze číslo:** Zrušte zaškrtnutí pro číslo a text (např. "8va"). Zaškrtněte jen pro číslo (např. "8").

Vnější odkazy

- [Oktáva](#)  na Wikipedii

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

Taktové pomlky

Celá pomlka

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



Pro vytvoření jedné nebo více celotaktových pomlky

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 (macOS: Cmd+Shift+Del).

Pro vytvoření celotaktové pomlky v určitém hlasu

1. V příslušném hlasu zadejte pomlku, která se táhne přes celý takt.

2. Ujistěte se, že je pomlka vybrána, potom stiskněte Ctrl+Shift+Del (macOS: Cmd+Shift+Del).

Vícetaktová pomlka

Vícetaktová pomlka naznačuje dobu trvání ticha (odmlky) nástroje: počet taktů je ukázán číslem nad osnovou. Vícetaktové pomlky se často používají v orchestrální hudbě.



Vícetaktové pomlky jsou automaticky přerušeny na důležitých místech, jako jsou dvojité taktové čáry, orientační značky, změny předznamenání nebo taktových označení, zalomení hudebních oddílů atd.

Pro zobrazení vícetaktových pomlk

Pro zapnutí nebo vypnutí vícetaktových pomlk:

- Stiskněte M na klávesnici.

Nebo:

1. V nabídce vyberte Formát → Styl...
2. Klepněte na kartu "Notový zápis", pokud již není vybrána;
3. Zaškrtněte/zrušte zaškrtnutí u "Vytvořit vícetaktové pomlky". Zde také můžete nastavit nejmenší počet prázdných taktů, které se mají spojit do vícetaktové pomlky (see also rozvržení a formátování: Score).

Poznámka: Doporučuje se *před* povolením vícetaktových pomlk nejprve v notovém zápisu zadat všechny noty.

Zalomení vícetaktové pomlky

Můžete chtít mít jednu dlouhou vícetaktovou pomlku rozdělenou do dvou kratších vícetaktových pomlk:

1. Zajistěte, že volba pro zobrazení vícetaktových pomlk v notovém zápisu je *vypnuta* (podívejte se výše).
2. Klepněte pravým tlačítkem myši na takt, kde chcete, aby začínala druhá vícetaktová pomlka;
3. V nabídce vyberte Vlastnosti taktu a zaškrtněte "Přerušit vícetaktovou pomlku".

Podívejte se také na: operace s takty: přerušování vícetaktové pomlky.

Legata

Legato je oblouková čára mezi dvěma nebo více notami, která naznačuje, že se tyto noty mají přehrát *legato* — spojitě, hladce a bez odtržení. Nepletěte si je s ligaturou, která spojuje dvě noty s toutéž výškou tónu.

Je řada způsobů, jak legato přidat do notového zápisu, a všechny mohou být užitečné v závislosti na souvislostech (přidání legata z palety s linkami je možné také, ale nedoporučuje se).

Přidání legata v režimu zápisu not

1. V režimu zápisu not, zadejte první notu oblasti, která bude spojena legatem;
2. Stiskněte S pro zahájení oblasti spojené legatem;
3. Zadejte zbývající noty oblasti spojené legatem;
4. Stiskněte S znovu pro ukončení oblasti spojené legatem.

Přidání legata v normálním režimu

Způsob 1

1. Ujistěte se, že jste v normálním režimu;
2. Vyberte notu, již chcete, aby legato začínalo:



3. Stiskněte S pro přidání legata prodlužujícího se k další notě:



4. (Volitelně) Držte shift a stiskněte → (klávesa šipka doprava) pro rozšíření legata k další notě. Opakujte, kolikrát je potřeba:



5. (Volitelně) stiskněte x pro převrácení směru legata:



6. Stiskněte Esc pro opuštění režimu úprav:



Způsob 2

1. Ujistěte se, že jste v normálním režimu;
2. Vyberte notu, již chcete, aby legato začínalo;
3. Vyberte jednu z následujících voleb:
 - o Pro přidání legata *jen* k jednomu hlasu: Podržte Ctrl (macOS: Cmd) a vyberte poslední notu, již chcete, aby legato pokrývalo.
 - o Pro přidání legat ke *všem* hlasům: Podržte shift (macOS: Cmd) a vyberte poslední notu, již chcete, aby legata pokrýval.
4. Stiskněte s.

Upravení legata

Pokud chcete upravit jen *polohu* legata:

1. Vyberte legato;
2. Použijte kterýkoli z následujících postupů:
 - o Táhněte legato.
 - o Ve správci upravte hodnoty vodorovného a svislého posunu.

Pro upravení *všech* vlastností legata (délka, tvar a poloha):

1. Ujistěte se, že *nejste* v režimu zápisu not;
2. Jděte na legato do režimu úprav;
3. Klepněte na úchop pro jeho vybrání, nebo použijte Tab pro kolování úchopy;
4. Pro posunutí *levého a pravého úchopu* od noty k notě použijte následující klávesové zkratky:
 - o Shift+→: Posunout k další notě.
 - o Shift+←: Posunout k předchozí notě.
 - o Shift+↑: Posunout k nižšímu hlasu (od hlasu 2 k hlasu 1 atd.).
 - o Shift+↓: Posunout k vyššímu hlasu (od hlasu 1 k hlasu 2 atd.).
5. Pro upravení polohy *keréhokoli* úchopu použijte kterýkoli z následujících postupů:
 - o Táhněte úchop.
 - o Pro jemné upravení použijte šipkové klávesy (0,1 mezery (sp) najednou). Pro větší úpravy (1 mezera (sp) najednou) použijte Ctrl+→ ← ↑ ↓.
6. Stiskněte Esc pro opuštění režimu úprav.

Poznámka: Dva vnější úchopy upravují začátek a konec obloučku legata, zatímco tři úchopy na křivce upravují tvar. Prostřední úchop na rovné čáře se používá na posunutí celého legatového obloučku nahoru/dolů/doleva/doprava.

Rozšířená legata

Legatový oblouček může překlenout více osnov a 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.

This example shows a slur spanning from the bass to the treble clef. Tento příklad ukazuje oblouček legata, který sahá od basového k houslovému klíči. Pomocí myši vyberte první notu legatového obloučku, podržte klávesu Ctrl (macOS: Cmd) a vyberte poslední notu pro legatový oblouček, a stiskněte s pro přidání obloučku legata.



x převrátí směr vybraného legatového obloučku.

Tečkovaná legata

Tečkovaná (nebo čárkovaná) legata se někdy používají v písničkách, v nichž se přítomnost legat různí mezi slokami. 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 a potom ve správci (F8) změňte Typ linky z Spojitá na Tečkovaná nebo Čárkovaná.

Podívejte se také na

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

Ligatury

Ligatura je oblouková čára mezi dvěma notami *stejně* výšce tónu, která naznačuje, že se mají hrát jako jedna spojená nota (podívejte se na [vnější odkazy](#) níže). Ligatury jsou obvykle vytvářeny mezi sousedními notami ve stejném hlasu, ale MuseScore podporuje i ligatury mezi notami, které spolu nesousedí, a mezi notami v různých hlasech.


V režimu zápisu 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 vyjadřují členění za sebou jdoucích tónů *legata*.

Přidání ligatur v režimu zápisu not

Následující příkaz přidá k vybranému akordu stejný svázaný akord.

1. Ujistěte se, že je vybrána nota (to jest, že je zvýrazněna). Může to být jedna nota, nebo část akordu.
2. V případě potřeby vyberte dobu trvání noty pro následující notu(y) (podívejte se ale na "Poznámku" níže).

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

Poznámka: Tato klávesová zkratka pracuje, jak je to popsáno výše, jen když vybranou notu nenásleduje žádný akord. Pokud takový akord následuje, potom se doba trvání přehlíží a svázaná nota je místo toho přidána k následujícímu akordu.

Přidání ligatur v normálním režimu

Postup 1

1. Vyberte v "začátečním" akordu jednu nebo více notových hlaviček.



2. Stiskněte +, nebo tlačítko pro svázání (ligaturu) v nástrojovém panelu: .




Ligatury budou vytvořeny mezi vybranými notami a další dostupnou notou (dostupnými notami) o stejné výšce tónu.

Pro odstranění svázaných not (ligatur), od MuseScore 3.3.3, použijte stejný příkaz (přepnutí).

Postup 2

Tento postup sváže všechny noty v "začátečním" akordu (kde je to možné):

1. Vyberte nožičku "začátečního" akordu;
2. Stiskněte +, nebo tlačítko pro svázání (ligaturu) v nástrojovém panelu: .

Ligatury budou vytvořeny mezi všemi notami ve vybraném akordu a následujícími notami o stejné výšce tónu.

Pro odstranění svázaných not (ligatur), od MuseScore 3.3.3, použijte stejný příkaz (přepnutí).

Přidání dalších svázaných not k předtím svázanému akordu

Občas může být potřeba vrátit se ke stávajícímu svázanému akordu za účelem přidání jedné nebo více dalších svázaných not. V takovém případě se použije jiný příkaz. Například:



1. Přidání dalších not k prvnímu akordu. Například.



2. V režimu zápisu not, a se všemi notami v prvním akordu vybranými, stiskněte **Alt++**. Odpovídající noty jsou přidány k následujícímu akordu a tyto další noty jsou svázané:



Přidání ligatur k notám primy

K vytvoření ligatur mezi notami primy je požadováno zvláštní řešení:

1. Vytvořte první notu jako obvykle;
2. Všechny dodatečné noty primy se mají přidat v intervalu *jiném* než prima: např. sekunda, tercie, kvarta atd.
3. Vytvořte svázaný akord (jak je to ukázáno výše): např.



4. Přesuňte notu(y) primy do umístění: např.





Obrácení ligatury

x obrátí směr vybrané ligatury, shora noty dolů a obráceně.

Podívejte se také na

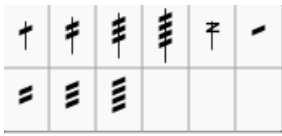
Legato

Vnější odkazy

- [Jak vytvořit ligatury vedoucí do druhého zakončení](#) 
- [Ligatury \(hudba\)](#)  na Wikipedii

Tremolo

Tremolo je rychlé opakování jedné noty akordu, 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 jsou v paletě Tremolo v rozšířené pracovní ploše: možná jsou jak jednonotová tremola, tak dvounotová tremola.



Jednonotové nebo jednoakordové tremolo se názorňuje tahy jdoucími přes nožičku noty nebo akordu (nebo nad/pod, pokud se jedná o celou notu). Například



V **dvounotovém nebo dvouakordovém tremolu** jsou čárky kresleny mezi notami. Například



Značky pro tremolo se také používají při zápisu víření bubnů.

Přidání tremola

Jednonotové/akordové tremolo

1. Pokud jedna nota, vyberte tu notu; pokud akord, vyberte kteroukoli notu v akordu;
2. Klepněte na požadovanou značku v paletě s tremoly (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).

Popřípadě můžete značku pro tremolo přetáhnout na příslušnou notu.

Dvounotové/akordové tremolo

1. Zapište noty s poloviční dobou trvání konečné délky;
2. Pokud jedna nota, vyberte první notu ve dvojici; pokud akord, vyberte kteroukoli notu v prvním akordu;
3. Klepněte na požadovanou značku v paletě s tremoly (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).

Popřípadě můžete značku pro tremolo přetáhnout na příslušnou notu.

Příklad: Pro zadání dvounotového tremola s dobou trvání půlové noty (minim) zadejte dvě normální čtvrté noty (crochet). Po použití značky pro tremolo na první notu se hodnoty not automaticky zdvojnásobí na půlové noty.

Vnější odkazy

- [Tremolo](#) ↗ (Wikipedie)
- [Jak vytvořit tremola ve](#) ↗ (Jak na to v MuseScore)

Nepravidelné rytmické skupiny

Nepravidelné rytmické skupiny se používají pro psaní rytmů jdoucích mimo rozdělení dob, jak je běžně dovoluje taktové označení. Například *triola* sestává ze tří not v čase dvou. Nepravidelná rytmická skupina tří osminových not v 4/4 taktu rozděluje osminovou dobu čtvrté noty na tři šestnáctiny místo na dvě):



Duola sestává ze dvou not v čase tří:



Vytvoření nepravidelné rytmické skupiny

Přesný postup zadání nepravidelné rytmické skupiny závisí na tom, zda začínáte ve režimu zápisu not nebo v normálním režimu. 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. Stiskněte klávesovou zkratku pro triolu $\text{Ctrl}+3$ (macOS: $\text{Cmd}+3$); nebo použijte nabídku Přidat → Nepravidelné rytmické skupiny → Triola. To dá následující výsledek:



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



Vytvoření trioly v režimu zápisu not

1. Ujistěte se, že jste v režimu zápisu not (stiskněte N).
2. Jděte na notu/pomlku (nebo na prázdný takt), kde chcete, aby triola začínala (podle potřeby použijte směrové šipky doleva a doprava).
3. Vyberte konečnou dobu trvání celé triolové skupiny. V případě trioly složené z osminových not klepněte v nástrojovém panelu pro zápis not na čtvrtovou notu (nebo stiskněte 5 na klávesnici).
4. Stiskněte klávesovou zkratku pro nepravidelnou rytmickou skupinu $\text{Ctrl}+3$ (macOS: $\text{Cmd}+3$); nebo použijte nabídku Přidat → Nepravidelné rytmické skupiny → Triola. To vytvoří triolu číslo/svorka a náležitě rozdělí původní notu/pomlku (podívejte se na obrázek výše).
5. Program automaticky vybere nejvhodnější dobu trvání — v tomto příkladu osminovou notu, čímž vám umožní okamžitě začít zadávání požadované řady not/pomlk.

Vytvoření jiných nepravidelných rytmických skupin

Pro vytvoření jiných nepravidelných rytmických skupin nahradte jeden z následujících příkazů v příslušném kroku výše:

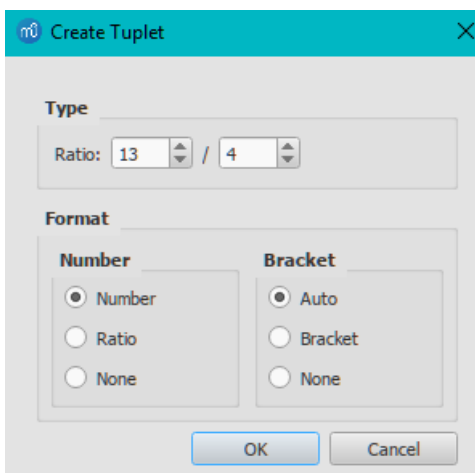
- Stiskněte $\text{Ctrl}+2-9$ (macOS: $\text{Cmd}+2-9$). 2 pro duolu, 3 pro triolu atd.
- V nabídce vyberte Přidat → Nepravidelné rytmické skupiny, potom klepněte na požadovanou volbu.

Na složitější příklady se podívejte [níže](#).

Vlastní nepravidelné rytmické skupiny

Pro vytvoření jiných nepravidelných rytmických skupin, než nabízí výchozí volby (např. 13 šestnáctinových not na místě čtvrtové noty):

1. V režimu zápisu not vyberte dobu trvání noty rovnající se celkové době trvání nepravidelné rytmické skupiny; nebo, pokud jste v normálním režimu, vyberte notu nebo pomlku o požadované celkové době trvání;
2. Otevřete z nabídky dialog **Vytvořit nepravidelnou rytmickou skupinu**: Přidat → Nepravidelné rytmické skupiny → Jiné...;
3. Vyberte požadovaný poměr čísel (např. 13/4 pro třináct šestnáctinových not na místě vybrané čtvrtové noty) pod "poměr" v části "Typ". Zadejte "Počet" a "Svorka" pomocí rádiových přepínačů v části "Formát";



4. Klepněte na OK pro zavření dialogu:



5. Zadejte požadované řady not/pomlk.

Smazání nepravidelné rytmické skupiny

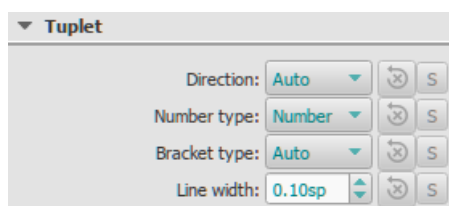
Použijte kterékoliv z následujících:

- Vyberte číslo nebo svorku a stiskněte Del.
- Vyberte celou nepravidelnou rytmickou skupinu pomocí **shift + postup klepnutí**, potom stiskněte Del.
- Vyberte kterýkoli prvek nepravidelné rytmické skupiny. Potom ve správci v dolním pravém rohu stiskněte tlačítko "Nepravidelná rytmická skupina", potom stiskněte Del.

Změna zobrazení nepravidelných rytmických skupin

Pomocí správce

Pro změnu vlastností zobrazení nepravidelných rytmických skupin v notovém zápisu vyberte čísla/svorky nepravidelné rytmické skupiny a upravte požadované vlastnosti v části správce "Nepravidelná rytmická skupina":

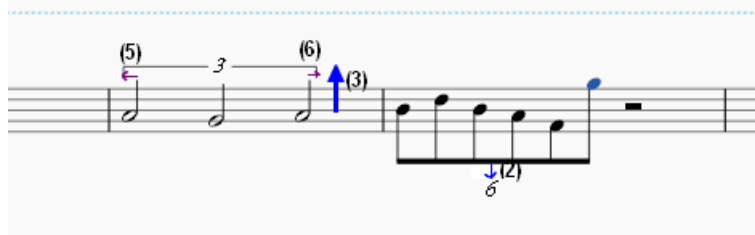


- **Směr:** 'Automaticky' umístí svorku/číslo ve výchozí poloze. 'Nahoru' svorku vždy umístí *nad* notové hlavičky; 'Dolů' svorku vždy umístí *pod* notové hlavičky.
- **Typ čísla:** Volba 'Číslo', 'Poměr' nebo 'Nic'.
- **Typ svorky:** 'Automaticky' *skryje* svorku pro noty s trámci a svorku *ukáže*, pokud nepravidelná rytmická skupina zahrnuje noty nebo pomlky bez trámců. 'Svorka' zobrazí svorku. 'Nic' svorku skryje.

Pomocí dialogu stylu nepravidelných rytmických skupin

Na provedení jemných úprav tak, že jsou zobrazeny *všechny* nepravidelné rytmické skupiny v notovém zápisu: v nabídce vyberte Formát → Styl... → Nepravidelné rytmické skupiny.

Vysvětlivka níže názorně objasňuje některé z vlastností, které je možné upravit v dialogu stylu nepravidelných rytmických skupin:



- (2) Svislá vzdálenost od nožičky.
- (3) Svislá vzdálenost od notové hlavičky.
- (5) Vzdálenost před nožičkou první noty.
- (6) Vzdálenost po nožičce poslední noty.

Vnější odkazy

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

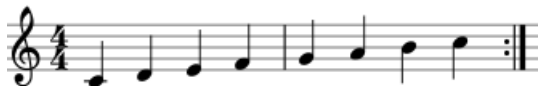
Opakování a skoky

Jednoduchá opakování

Jednoduché opakování vytvoříte umístěním taktové čáry pro začátek a **konec repetice** na začátek a konec pasáže. Lze je použít z palety *Taktové čáry* nebo *Opakování a skoky*.



Poznámka: Pokud začátek opakování splývá se *začátkem* kusu nebo *hudebního oddílu*, je podle potřeby možné vynechat taktovou čáru pro začátek opakování (repetice). Podobně je možno na *konci* notového zápisu nebo sekce vynechat taktovou čáru pro konec opakování.



První a druhé zakončení

Nejprve vytvořte jednoduché opakování (jak je to ukázáno výše), potom použijte první a druhé zakončení — podívejte se na volty.

Přehrávání

Zapnutí/Vypnutí přehrávání repetice

- Přepněte tlačítko "Přehrávat repetice"  v nástrojovém panelu.

Upravení přehrávání repetice hudebního oddílu

Jednoduchá opakování, jako jsou ta znázorněná výše, nebo hudební oddíly volt "1, 2", se obvykle napoprvé přehrávají správně. Složitější opakování mohou vyžadovat další úpravy, jak následuje:

1. Ujistěte se, že jsou taktové čáry začátku a konce opakování umístěny správně. Pro hudební oddíl volty zajistěte, aby každá volta, s výjimkou poslední, končila taktovou čarou pro konec opakování.
2. **V případě jednoduchého opakování**, kde je potřeba více než jedno opakování, klepněte pravým tlačítkem myši na takt obsahující taktovou čarou pro konec opakování a vyberte vlastnosti taktu. Upravte počet přehrání tak, aby se rovnal počtu přehrání, po který chcete, aby se hudební oddíl přehrával.
3. **V případě složitého hudebního oddílu volty**, jako je následující:











Ujistěte se, že je "Seznam repetice" nastaven správně — podívejte se na vlastnosti volty. Klepněte pravým tlačítkem myši na takt obsahující taktovou čarou pro konec opakování a vyberte vlastnosti taktu. Upravte počet přehrání tak, aby byl o jedno větší než počet taktů uvedených v "Seznamu repetice" volty. V tomto případě, jelikož je uvedeno 5 taktů, je potřeba "počet přehrání" nastavit na 6.

Symbols opakování a text

Texty a symboly vztahující se k opakování se nacházejí v paletě "Opakování a skoky" (v základní a rozšířené pracovní ploše). Tato paleta obsahuje:

- Značky pro opakování taktu, Segno, Segno Variation (Serpent), Coda a Coda Variation (Codetta)
- D.S., D.C., al Code, al Fine, To Coda, a text Fine
- Taktové čáry opakování

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


Pro přidání značky pro **opakování** do notového zápisu použijte jedno z následujících:

- Vyberte takt, potom v paletě klepněte na požadovanou značku pro opakování (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).
- Táhněte a upustěte značku pro opakování z palety *na* (ne nad!) požadovaný takt (takt změni barvu).

Skoky

Skoky jsou značky v notovém zápisu, které hudebníkoví říkají, aby skočil na pojmenovanou značku (viz níže). Skoky zahrnují různé druhy textu D.C. (Da Capo) a D.S. (Dal Segno).

Pro nastavení správného přehrávání skoků:

- Ujistěte se, že je v nástrojovém panelu vybráno tlačítko "Přehrávat repetice" . Toto je přepínač, takže přehrávání můžete vypnout klepnutím na totéž tlačítko.
- Po skoku, a sleduje zřízenou zvyklost, je přehráváno jen poslední kolo jakéhokoli jednoduchého hudebního oddílu repetice. Pokud byste chtěli, aby se při přehrávání tyto repetice přehrávaly zcela (nezkráceně):
 1. Vyberte použitelnou značku pro skok;
 2. V části správce "Skok" zaškrtněte "Přehrávat repetice".

Poznámka: Skoky jsou prováděny jen tehdy, kdy jsou dokončena všechna jednoduchá opakování.





Pokud klepnete na *skok*, v části správce pro **skok** jsou zobrazena některá textová pole a zaškrtačací okénko. Tyto mají na přehrávání následující účinky:

- **Skočit na:** Přehrávání skočí na značku, jejíž "Štítek" je týž jako značka "Skočit na".
- **Hrát po:** Přehrávání pokračuje, až dokud nedosáhne značky, jejíž "Štítek" je týž jako značka "Hrát po".
- **Pokračovat od:** Přehrávání skočí na další markerznačku (#markers), jejíž "Štítek" je týž jako značka "Pokračovat od".
- **Přehrávat repetice:** Zaškrtnutí tohoto políčka MuseScore řekne, aby repetice přehrávalo po skocích D.C. (Da Capo) nebo D.S. (Dal Segno). Pokud tato volba zaškrtnuta není, potom po skocích jednoduchá opakování prováděna nejsou a přehrávání pracuje, jakoby to bylo poslední opakování.

Poznámka: Značky pro začátek (*start*) a pro konec (*end*) vztahující se k začátku a konci notového zápisu nebo hudebního oddílu jsou zahrnuté a není je třeba, aby je uživatel přidával zvlášť.

Značky

Značky jsou místa, na něž se odkazuje pomocí skoků. Seznam značek (vedle obsaženého "start" a "end") následuje:

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

Pokud na značku klepnete, v části správce **Značka** se objeví následující vlastnosti:

- **Typ značky:** V případě potřeby jej lze změnit ve vysouvacím seznamu.
- **Štítek:** Toto je (rozeznávací) vísačka (značka) spojená se značkou. Podívejte se také na skoky (výše).

Příklady skoků

- **Da Capo (D.C.):** Při značce "D.C.", Da Capo, přehrávání skočí na začátek (totiž na vnitřně obsaženou značku pro začátek: *start*), a přehrává celý notový zápis nebo hudební oddíl znovu (totiž až po vnitřně obsaženou značku pro konec: *end*).
- **Da Capo (D.C.) al Fine:** Při značce "D.C. al Fine", Da Capo al Fine, přehrávání skočí na začátek (totiž na vnitřně obsaženou značku pro začátek: *start*), a přehrává notový zápis až po značku **Fine** (totiž po značku *fine*).
- **Dal Segno (D.S.) al Fine:** Při značce "D.S. al Fine", Dal Segno al Fine, přehrávání skočí na značku **Segno** (totiž na značku *segno*), a pak přehrává až po značku **Fine** (totiž po značku *fine*).
- **Dal Segno (D.S.) al Coda:** Při značce "D.S. al Coda", Dal Segno al Cod, přehrávání skočí na značku **Segno** (totiž na značku *segno*), a přehrává pak notový zápis po (první) značku **To Coda** (totiž po značku *coda*). Přehrávání potom pokračuje na (druhé) značce **Coda** (totiž na značce *codab*).

Poznámka: Vlastnosti (to znamená názvy značek) skoků a značek je možné nastavit ve správci. Musíte je upravit, pokud použijete více skoků a značek.

Podívejte se také na

- [Taktové čáry](#)
- [Volta](#)

Vnější odkazy

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

Volty

Svorky volty nebo svorky pro první a druhé zakončení jsou [linky](#) používané k označení různých zakončení [jednoduchých opakování](#). Přehrávání notového zápisu automaticky následuje naznačení opakování.



Pro přidání volty do notového zápisu

Použijte jeden z následujících postupů:

- Vyberte takt nebo rozsah taktů a klepněte na značku pro voltu [vpaletě s linkami](#) (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).
- Táhněte a upustěte voltu z [palety s linkami](#), potom podle potřeby upravte délku (podívejte se níže).

Pro změnu počtu taktů pokrytých voltou

1. Jděte na voltě do [režimu 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 tolikrát, kolikrát potřebujete.

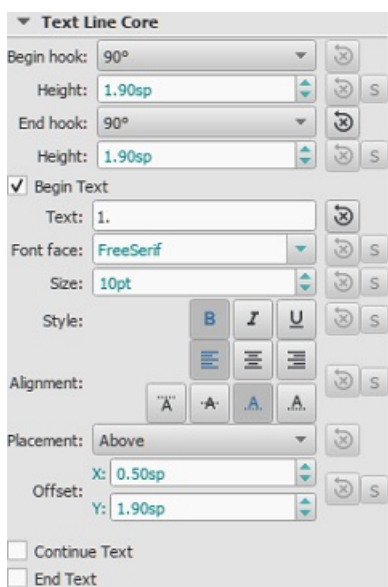
Poznámka: Když vyberete začáteční nebo koncový úchop, objeví se čárkovaná čára spojující jej s bodem [kotvy](#) na notové osnově (viz obrazec níže). Tato kotva ukazuje polohu začátečního nebo koncového bodu *přehrávání* volty. Příkazy **shift** změni bod kotvy, takže přehrávání vždy zůstává v časovém souladu s *viditelným* začátečním/koncovým bodem. Na udělení jemných úprav *viditelného* začátečního nebo koncového bodu, bez ovlivnění přehrávání, použijte jiné [příkazy](#) klávesových šipek, nebo úchopy táhněte myší.



Vlastnosti volty

Pro udělení změn v textu volty:

- Vyberte voltu a v části [správce Správce textové linky](#) upravte vlastnosti.



Pro stanovení pořadí přehrávání:

- Vyberte voltu a v "Seznamu repetice" (část **správce Volta**) napište číslo nebo řadu čísel oddělených čárkami pro naznačení repetice (opakování), při kterých se má volta přehrávat.

Například **první zakončení** ukazuje číslo "1"; **druhé zakončení** číslo "2" a tak dále. Jsou možná i složitější opakování (repetice): např. "Seznam repetice" zobrazující "1, 2, 4, 5, 7" naznačuje, že volta se má přehrávat během opakování (repetic) 1, 2, 4, 5 a 7, a tak dále.

Poznámka: Každá část volty, s výjimkou poslední, musí končit taktovou čarou pro konec repetice.

Přehrávání

Někdy se opakování přehrává více než dvakrát. Pokud chcete změnit, kolikrát MuseScore opakování přehrává, jděte do taktu obsahujícího taktovou čáru pro konec repetice a změňte jeho "Počet přehrání". Podívejte se na operace s takty: jiné vlastnosti a na poznámku k přehrávání volt v opakování a skoky.

Počet přehrání

Počet přehrání taktu s taktovou čarou pro konec repetice musí být nastaven o jeden výše, než kolikrát je ten takt přehráván.

Vezměte následující notový zápis:



Takt 4 má mít počet přehrání nastaven na 4
Takt 6 má mít počet přehrání nastaven na 3

Vnější odkazy

- [MuseScore ve chvílce, lekce 8 - Opakování a zakončení, část 1](#)
- [Jak vytvořit ligatury vedoucí do druhého zakončení](#)

Transpozice

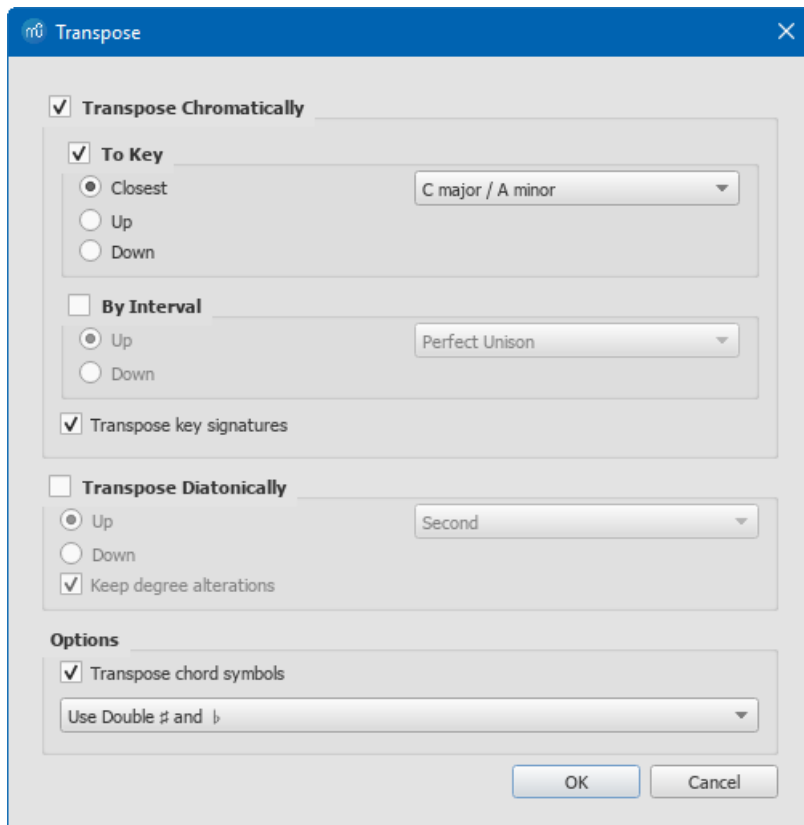
Transpozice je úkon zvýšení nebo snížení výšky tónu výběru not o stejný interval. Můžete zvolit transponování not bud ručně nebo pomocí dialog pro transpozici.

Ruční transpozice

1. Vyberte noty, jež si přejete transponovat;
2. Použijte kteroukoli z následujících voleb:
 - o **Pro chromatickou transpozici:** Stiskněte ↑ nebo ↓. Opakujte podle potřeby.
 - o **Pro diatonickou transpozici:** Stiskněte Alt + Shift + ↑ nebo ↓. Opakujte podle potřeby.
 - o **Pro transpozici o oktávu:** Stiskněte Ctrl + ↑ nebo ↓ (macOS: Cmd + ↑ nebo ↓).

Automatická transpozice

Dialog MuseScore **Transponovat** dává více možností pro transponování not.



Poznámka: Ve výchozím nastavení se tento dialog otevře z nabídky **Nástroje**, můžete si ale rovněž zvolit jeho otevření pomocí klávesové zkratky (podívejte se na [nastavení](#)).

Chromatická transpozice

Do tóniny

Pro transponování not nahoru nebo dolů do žádané tóniny:

1. **Vyberte** noty, jež chcete transponovat; žádný výběr se rovná "Vybrat vše".
2. V hlavní nabídce vyberte **Nástroje** → **Transponovat...**
3. Zaškrtněte "Transponovat chromaticky" a "Do tóniny".
4. V případě potřeby zaškrtněte/zrušte zaškrtnutí u "Transponovat předznamenání" a "Transponovat akordové značky".
5. Zaškrtněte jedno z "Kratším směrem", "Nahoru" nebo "Dolů" a z vysouvací nabídky vyberte cílové předznamenání.
6. Klepněte na OK.

Podle intervalu

Pro transponování vybraných not nahoru nebo dolů v půltónových přírůstcích:

1. **Vyberte** noty, jež chcete transponovat; žádný výběr se rovná "Vybrat vše".
2. V hlavní nabídce vyberte **Nástroje** → **Transponovat...**
3. Zaškrtněte "Transponovat chromaticky" a "Podle intervalu".
4. V případě potřeby zaškrtněte/zrušte zaškrtnutí u "Transponovat předznamenání" a "Transponovat akordové značky".
5. Zaškrtněte "Nahoru" nebo "Dolů" a z vysouvací nabídky vyberte interval transpozice.
6. Klepněte na OK.

Diatonická transpozice

Pro transponování vybraných not nahoru nebo dolů podle diatonického intervalu:

1. **Vyberte** noty, jež chcete transponovat; žádný výběr se rovná "Vybrat vše".
2. V hlavní nabídce vyberte **Nástroje** → **Transponovat...**
3. Zaškrtněte "Transponovat diatonicky".
4. V případě potřeby zaškrtněte/zrušte zaškrtnutí u "Zachovat chromatické změny stupňů" a "Transponovat akordové značky".
5. Zaškrtněte "Nahoru" nebo "Dolů" a z vysouvací nabídky vyberte interval transpozice.
6. Klepněte na OK.

Volby

V oblasti s volbami jsou pro režim chromatické a diatonické transpozice dostupné dvě volby:

- V případě potřeby **Transponovat akordové značky**.
- A volba **Použít také dvojitě # a b** nebo **Pouze jednoduché # a b**

Transponující nástroje

Transponující nástroje, jako je například B trubka nebo Es altový saxofon, zní níže nebo výše, než je zapisována výška jejich tónu. MuseScore má řadu funkcí k ulehčení zapisování těchto nástrojů.

Ve znějící výšce

Výchozí režim pohledu v MuseScore ukazuje hudební zápis **vzapsané výšce tónu**, můžete si ale místo toho zvolit zobrazení notového zápisu ve **znějící výšce**. Ve druhém režimu hudební zápis *všech* nástrojů odpovídá skutečným výškám tónů, jež slyšíte při přehrávání.

- **Pro změnu pohledu na ve znějící výšce**: Stiskněte pro jeho zvýraznění tlačítko [ve znějící výšce](#).

Před tiskem hlavního notového zápisu nebo jakéhokoli partu musíte zajistit, že tlačítko pro pohled "ve znějící výšce" je VYPNUTO".

Změna transpozice notové osnovy

Transpozice nástrojů jsou v MuseScore již přednastaveny. Pokud však chcete ojedinelý nástroj nebo transpozici, která v MuseScore není dostupná, můžete potřebovat upravit transpozici nástroje ručně.

1. Klepněte pravým tlačítkem myši na prázdný part notové osnovy nástroje a vyberte *Vlastnosti notové osnovy/partu...*
2. Při dolním konci okna s vlastnostmi notové osnovy vyberte interval transpozice, o který se provede posun, všechny posuny oktáv a zda je interval "Nahoru" (zní výše, než jak je zvuk zapsán) nebo "Dolů" (zní níže, než jak je zvuk zapsán).

Také můžete použít tlačítko *Změnit nástroj...* v okně s vlastnostmi notové osnovy/partu pro automatické změnění transpozice na tu, kterou má jiný běžný nástroj.

Vnější odkazy

- [Jak transponovat](#) ↗ (Jak na to v MuseScore)
- [Ve znějící výšce nebo ne?](#) ↗ (diskuze ve fóru)
- [Jak provést enharmonickou záměnu pro transponující nástroje](#) ↗ (Jak na to v MuseScore)

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).

Typy notových osnov pro bicí nástroje

Když osnovu pro bicí vytváříte pomocí [průvodce novým notovým zápisem](#) nebo dialogu [nástroje](#), MuseScore automaticky zvolí pro nástroj nejvhodnější typ osnovy (1, 3, nebo 5 linek): to je možné v případě potřeby změnit ve sloupci "Typ notové osnovy" na straně [vybrat hudební nástroje/nástroje](#). Všechny dodatečné změny (například na dvoulinkovou osnovu) je možno udělat v notovém zápisu (podívejte se na [pokročilé vlastnosti stylu](#)).

Na pětlinkové notové osnově bicích nástrojů je každému nástroji přiřazena svislá poloha v notové osnově (linka nebo mezer) a tvar notové hlavičky. Při psaní pro bicí soupravu je běžné používat dva [hlas](#)y. **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 zápisu 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 do režimu zápisu not, můžete *ukázkově* přehrávat bicí nástroje z klávesnice MIDI.

2. Klepněte na notu nebo pomlku tam, kde chcete začít.
3. Vstupte do režimu zápisu 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 stisknete druhou klávesu.

Poznámka: Na podrobnosti k tomu, která klávesa klávesnice MIDI odpovídá kterému nástroji bicích se podívejte **domapy bicích GM2**. Některá klávesová zařízení (např. Casio) zobrazují symboly pro bicí jako pomoc uživateli vedle kláves (e.g., Casio).

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 do režimu zápisu not, můžete *ukázkově* přehrávat bicí nástroje z klávesnice klavíru.

2. Klepněte na notu nebo pomlku tam, kde chcete začít.
3. Vstupte do režimu zápisu 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 (klaviatury zobrazené na obrazovce) pro přidání noty do notového zápisu.
7. Pro přidání další noty ke stávající stiskněte klávesu shift a držte ji, zatímco stisknete novou notu (ve verzích před 2.1 použijte Ctrl (macOS: Cmd)).

Poznámka: Na podrobnosti k tomu, která klávesa klávesnice MIDI odpovídá kterému nástroji bicích se podívejte **domapy bicích GM2**.

Ve výchozím nastavení je klaviatura ukotvena na obrazovce dole — nalevo od palety pro zápis 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 zápis bicích. K oběma panelům je potom možno přistupovat pomocí karet.
- Táhněte panel dolů doprava/doleva a on se znovuukotví napravo/nalevo od palety pro zápis bicích.

Klávesnice počítače

Pro zadávání not v notové osnově bicích nástrojů pomocí klávesnice počítače:

1. Klepněte na notu nebo pomlku tam, kde chcete začít.
2. Vstupte do režimu zápisu not. Paleta pro zápis 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 zápis bicích.
5. Pokud si v tom hlasu přejete přidat další notu ke stávající, stiskněte Shift + [A–G].

Poznámka: Přidělení hlasu je určeno barvou noty v paletě pro zápis bicích: modrá pro hlas 1, zelená pro hlas 2.

Myš

Pro přidání noty do notové osnovy bicích nástrojů

Pro přidání nové noty nebo k nahrazení stávajícího akordu použijte následující postup.

1. Klepněte na notu nebo pomlku tam, kde chcete začít. Můžete také vybrat takt.
2. Stiskněte **N** pro vstoupení do režimu zápisu not. Paleta pro zápis 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 zápis bicích.
 - o Vyberte notu (např. velký buben nebo malý buben) v paletě pro zápis bicích, potom klepněte na notu nebo pomlku v notové osnově.

Pro přidání noty do stávajícího akordu v notové osnově bicích nástrojů

1. Ujistěte se, že jste v režimu zápisu not.
2. Vyberte dobu trvání noty rovnající se notě, kterou přidáváte.
3. Klepněte na novou notu v paletě pro zápis bicích.
4. Klepněte nad nebo pod stávající notou v notové osnově bicích nástrojů.

Poznámka: Přidělení hlasu je určeno barvou noty v paletě pro zápis bicích: modrá pro hlas 1, zelená pro hlas 2.

Paleta pro zápis bicích

Když je vybrána notová osnova bicích nástrojů a je ZAPNUT režim zápisu not, dole na obrazovce se otevře okno zvané **Paleta pro zápis bicích**. Toto okno je podstatné pro vkládání pomocí myši a zobrazuje klávesové zkratky pro zápis pomocí klávesnice počítače. Lze je však přehlížet, když se použije klávesnice MIDI nebo na obrazovce nakreslená klaviatura.

Každá nota v paletě představuje 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 hajtka atd.), než že by se vztahovala k výškám tónů not. Lze je podle požadavku změnit nebo přerozdělit (přemapovat) v okně pro upravení bicí soupravy.

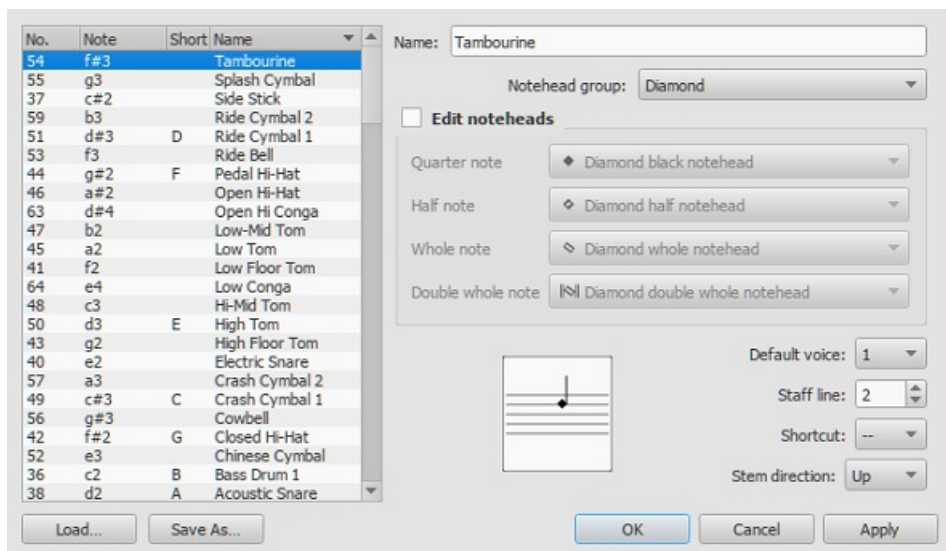
Když je otevřena **paleta pro zápis bicích**, dvojitě klepnutím na notu v paletě nebo zadáním písmene klávesové zkratky přidá notu toho nástroje do notové osnovy bicích nástrojů. Barva noty v paletě ukazuje hlas přidělený té notě — modrá pro hlas 1, zelená pro hlas 2. To lze v případě potřeby změnit 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 dovozuje užití jakéhokoli hlasu.

Úprava bicí soupravy

Pro otevření okna **Úprava bicí soupravy** použijte jednu z následujících voleb:

- Klepněte na tlačítko **Úprava bicí soupravy** nalevo od **palety pro zápis bicích**.
- Klepněte pravým tlačítkem myši na notovou osnovu bicích nástrojů a vyberte "Upravit bicí soupravu...".



Dialog pro **úpravu bicí soupravy** zobrazuje nástroje dostupných bicích nástrojů a noty/čísla MIDI, ke kterým jsou přiděleny. Také určuje, jak je každý nástroj zobrazován na osnově — jeho název, polohu, typ notové hlavičky a směr nožičky noty. *Všechny zde udělané změny jsou automaticky uloženy v rodičovském souboru MuseScore*

Klepnutí na řádek ve sloupci po levé straně umožňuje upravení vlastností zobrazení té noty, jak následuje:

Název: Název, který chcete mít zobrazen v paletě pro zápis bicích, když nad notou přejedete myší.

Skupina hlaviček: Vyberte notovou hlavičku pro onen nástroj z vysouvacího seznamu voleb *Poznámka:* volba "Vlastní" zapne "Upravit notové hlavičky" (níže).

Upravit notové hlavičky: Umožní další přizpůsobení zobrazení stanovením notových hlaviček pro určité doby trvání not.

Výchozí hlas: Přiřaďte jednomu ze čtyř hlasů. Toto neovlivňuje zadávání z klávesnice MIDI nebo z klávesnice klavíru zobrazené na obrazovce.

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.

Klávesová zkratka: Přiřaďte klávesovou zkratku pro zadání té noty.

Směr nožičky: Automaticky, nahoru nebo dolů.

Vlastní bicí soupravu lze uložit jako soubor .drm stisknutím *Uložit jako....* Vlastní bicí soupravu také můžete zavést pomocí tlačítka *Nahrát....*

Rukoklad

Pro zadání značek pro rukoklad (R, L):

1. Vyberte začáteční notu;
2. V nabídce vyberte Add → Text → Sticking. Nebo nastavte klávesovou zkratku, aby dělala to samé, vnastavení;
3. Značku zadávejte přesně tak jako obyčejný text. Pro posunutí dopředu nebo dozadu k další notě použijte stejnou klávesovou zkratku jako pro značky akordů.
4. Pro ukončení stiskněte Esc, nebo klepněte na prázdné místo v notovém zápisu.

Přidání 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 chvílce: Lekce 7 - Tabulatura a notový zápis bubnů](#) ↗
- [Party bicích](#) ↗ [obrazový záznam]
- [Upravování palety bicích v MuseScore 1.1](#) ↗ [obrazový záznam]
- [Ukládání změn v bicích soupravách v MuseScore 1.1](#) ↗ [obrazový záznam]
- [Průvodce notovým zápisem bubnů a bicích nástrojů](#) ↗

Tabulatura

Hudba pro pražcové, strunné nástroje se obvykle zapisuje pomocí **tabulatury**, také známé jako **tab**, která poskytuje viditelné znázornění čísel strun a pražců:

Tabulaturu lze propojit i s tradičním způsobem zápisu notové osnovy:

Vytvoření nové tabulaturové 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 můžete převést stávající běžnou notovou osnovu. Na podrobnosti se podívejte níže.

Pomocí průvodce novým notovým zápisem

Pro vytvoření tabulatury v novém notovém zápisu (na sdružené systémy notová osnova a tabulaturou se podívejte → níže):

1. Otevřete průvodce novým notovým zápisem.
2. Zadejte podrobnosti notového zápisu (volitelné). Klepněte na Další.
3. Na stránce pro **vybrání souboru s předlohou** klepněte pod "Obecné" na Vybrat nástroje.
4. Na stránce s **nástroji** vyberte ve sloupci na levé straně požadovanou tabulaturu pod "Smyčcové nástroje". Potom klepněte na Přidat..
5. Dokončete zbytek průvodce novým notovým zápisem.

Poznámka: Pokud požadovaná tabulatura není v seznamu **Vybrat hudební nástroje**, přesto notovou osnovu tabulatury přidejte v kroku 4 (výše). Potom tabulaturu upravte přesně podle svých požadavků pomocí dialogu Vlastnosti notové osnovy/partu.

Pomocí dialogu nástroje

Pro přidání jedné notové osnovy tabulatury do stávajícího notového zápisu (na sdružené systémy notová osnova/tabulatura se podívejte níže):

1. Otevřete dialog **Nástroje** (stiskněte I; nebo v hlavní nabídce vyberte Úpravy → Nástroje...).
2. Přidejte notovou osnovu s tabulaturou, jak je to popsáno v přidání nástrojů ("Vytvořit nový notový zápis").

Pomocí změny typu notové osnovy

Pro převedení stávající běžné notové osnovy na tabulaturu nebo tabulatury na běžnou notovou osnovu:

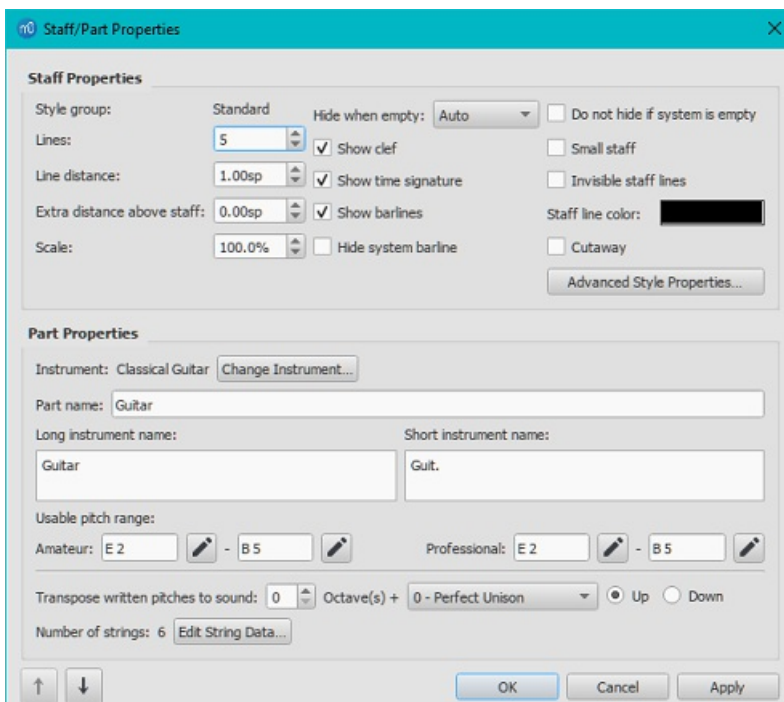
1. Klepněte na notovou osnovu pravým tlačítkem myši a vyberte Vlastnosti notové osnovy/partu.... Pokud je "Nástroj" již nastaven na typ drnkací strunný nástroj, potom jděte na krok 3.
2. Pokud "Nástroj" není typ drnkací strunný nástroj, klepněte na změnit nástroj a vyberte vhodný nástroj z drnkacích strunných nástrojů ("Smyčcové nástroje – drnkací".
3. Klepněte na Pokročilé vlastnosti stylu..., v předlohách ("Šablony") vyberte vhodnou volbu, potom stiskněte Obnovit podle šablony. V případě nutnosti můžete doladit zobrazení na kartách "Značky pro pražce" a "Délky not".
4. Dvakrát klepněte na OK pro opuštění.

Upravení údajů o strunách

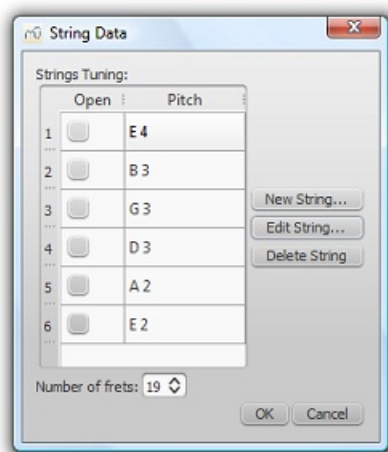
Změna ladění

Poznámka: Pokud jen chcete **zobrazit** (spíše než změnit) ladění nástroje, následujte jen kroky 1 a 2.

1. Klepněte na notovou osnovu pravým tlačítkem myši a vyberte Vlastnosti notové osnovy/partu....



2. Stiskněte Upravit údaje o strunách... v dolní části dialogového okna. Otevře se dialog **Údaje o strunách**:



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 pro zavření dialogového okna **"Vlastnosti notové osnovy/partu"**.

Poznámky: (1) Pokud je ladění změněno, když tabulatura pro ten nástroj již obsahuje nějaké noty, značky pražců budou upraveny automaticky (bude-li to možné); (2) Jakákoli změna ladění struny jednotlivého nástroje, se použije _jen_ na notový zápis, a nezmění žádné výchozí nastavení programu.

Přidání struny

1. Klepněte na notovou osnovu pravým tlačítkem myši a vyberte Vlastnosti notové osnovy/partu..., 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 notové osnovy/partu.

Smazání struny

1. Klepněte na notovou osnovu pravým tlačítkem myši a vyberte Vlastnosti notové osnovy/partu..., 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 notové osnovy/partu.

Označení bezpražcové struny jako "otevřené"

Tato funkce se používá k označení bezpražcových strunných nástrojů, na způsob (basových), jako nezavřených (to jest jako struna harfy, jen hraná v otevřené poloze): jako na barokní loutně nebo theorbě atd. To znamená, že jen "0" (nula) nebo "a" se přijímá jako značka pražce: každá jiná značka pražce bude převedena na 0/a.

1. Klepněte na notovou osnovu pravým tlačítkem myši a vyberte Vlastnosti notové osnovy/partu..., 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/partu..., potom stiskněte Upravit údaje o strunách.
2. Vyberte nebo zadejte nový počet v poli "**Počet pražců**".

Změna zobrazení tabulatury

Můžete přizpůsobit jak vzhled notové osnovy tabulatury, tak způsob, jakým zobrazuje značky pro pražce. Pro přistoupení k těmto volbám:

1. Klepněte na notovou osnovu pravým tlačítkem myši a vyberte Vlastnosti notové osnovy/partu...
2. Klepněte na tlačítko Pokročilé vlastnosti stylu...

Spojení notové osnovy se zapsanými výškami tónů s tabulaturou

Drnkací strunné nástroje — jako je kytara — se běžně zapisují pomocí dvojice notové osnovy a tabulatury (TAB) spojených dohromady. MuseScore dává volbu, kdy tyto dvě notové osnovy můžete mít buď **nezrcadlené** nebo **zrcadlené**:

1. **Nezrcadlené notové osnovy:** Výhoda použití této volby spočívá v tom, že každou notovou osnovu lze upravit nezávisle na druhé. Pro přesun zápisu not z jedné notové osnovy do druhé, vyberte požadovaný rozsah a zkopírujte a vložte jej do druhé notové osnovy.
2. **Zrcadlené notové osnovy:** Osnovy se "vzájemně aktualizují": to znamená, že všechny změny provedené v notách v jedné notové osnově jsou rovněž okamžitě použity na druhou notovou osnovu.

Poznámka ke střetům značek pražců: Když je stejná nota zadána ve dvou různých hlasech, MuseScore se pokusí zajistit, aby se značky pro pražce na téže struně nepřekrývaly. Všechna překrytí, ke kterým *dojde*, jsou poznačena červenými čtverečky: tyto se objeví *jen* v okně s dokumentem a *ne* na vytištěné kopii. V téměř většině případů (např. pražce 0 až 4 na šesté struně) je překrývání požadovaný výsledek a další úpravy nejsou žádoucí. Červené značky můžete skrýt vybráním "Pohled" a zrušením zaškrtnutí u "Zobrazit netisknutelné".

Vytvoření dvojice *nová notová osnova/tabulatura* pomocí průvodce novým notovým zápisem

1. Otevřete průvodce novým notovým zápisem.
2. Zadejte podrobnosti notového zápisu (volitelné). Klepněte na Další.
3. Na stránce pro **vybrání souboru s předlohou** klepněte pod "Obecné" na Vybrat nástroje.
4. Vyberte notovou osnovu s výškami tónů v části "Strunné nástroje – drnkací" 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:
 - o Klepněte na Přidat notovou osnovu pro vytvoření dvojice **nezrcadlená** notová osnova/tabulatura.
 - o Klepněte na Přidat zrcadlenou notovou osnovu pro vytvoření dvojice **zrcadlená** notová osnova/tabulatura.
6. Ve sloupci **Typ 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 notové osnovy/partu).
7. Pokud je to potřeba, změňte pořadí notové osnovy pomocí tlačítka.
8. Dokončete zbytek průvodce novým notovým zápisem nebo klepněte na Dokončit.

Poznámka: Pro vytvoření nezrcadlených notových osnov se *samostatnými* kanály směšovače místo kroku "5" (výše) ve sloupci nalevo vyberte notovou osnovu tabulatury a klepněte na Přidat. Potom pokračujte kroky 6 a 7.

Vytvoření dvojice *nová notová osnova/tabulatura* ve stávající notové osnově

1. Otevřete editor **Hudební nástroje** (stiskněte I, nebo v pruhu s hlavní nabídkou vyberte Úpravy → Hudební nástroje...).
2. Potom následujte kroky 4–8 výše.

Vytvoření dvojice notová osnova/tabulatura ze stávající notové osnovy

Pro přidání tabulatury do notové osnovy drnkacích strunných nástrojů v notovém zápisu (nebo obráceně)
To add tablature to a plucked-string staff in the score (or vice versa):

1. Otevřete editor **Hudební nástroje** (stiskněte I, nebo v pruhu s hlavní nabídkou vyberte Úpravy → Hudební nástroje...).
2. Ve sloupci na pravé straně vyberte řádek notové osnovy z nějž chcete vytvořit dvojici notová osnova/tabulatura, potom následujte jednu ze dvou voleb ukázaných v kroku 5 výše.
3. Pásledujte kroky 6–8 výše.

Vkládání not v tabulatuře

Pomocí klávesnice počítače

1. V normálním režimu vyberte takt nebo stávající notu, od které chcete začít se zadáváním not.
2. Přepněte do režimu zápisu not (N): okolo jedné struny tabulatury se objeví malý 'modrý obdélník': toto *jenynější struna*.
3. Vyberte dobu trvání noty nebo pomlky, kterou chcete zadat (podívejte se níže).
4. Tiskněte klávesy šipek nahoru/dolů pro přesunutí ukazatele na požadovanou strunu. Použijte klávesy směrových šipek vlevo/vpravo pro pohyb v notovém zápisu.
5. Stiskněte 0 až 9 pro zadání značky pro pražec od 0 po 9 na nynější struně; při zadávání čísel s několika číslicemi (o několika místech) stiskněte popořadě každé číslo. Klávesy A až K (přeskakuje se I) can also be used: lze použít také: pohodlné při práci na francouzské tabulatuře. Pro L, M, N použijte abecedně číslicovou klávesnici a pište v pořadí 10, 11, 12... (**Poznámka:** Nemůžete zadat číslo vyšší, než je hodnota pro "Počet pražců" nastavená v dialogu pro upravení údaje o strunách).

Stiskněte ; (středník) pro zadání pomlky o vybrané době trvání.

6. V případě potřeby můžete noty zadávat v různých hlasech — stejně jako byste to dělal v běžné notové osnově.

Podívejte se také na upravení not (níže).

Historická tabulatura

Je podporována tečková notace pro basové struny (loutny a podobné):

- **Francouzská tabulatura:** písmena s předponou tahů podobných lomítkům přímo pod tělem tabulatury: totiž sedmá struna: "a", osmá struna: "/a", devátá struna: "//a" a tak dále, všechny v první poloze pod tělem tabulatury.
- **Italská tabulatura:** čísla s částí struny podobnou 'pomocné lince' nad tělem tabulatury: totiž sedmá struna: "0" jednu polohu nad tělem tabulatury s jednou 'pomocnou linkou'; osmá struna: "0" dvě polohy nad tělem tabulatury se dvěma 'pomocnými linkami' a tak dále.

Zadávání pražcových značek se děje jen přes klávesnici počítače: přesunutím ukazatele pro zadávání not pod (francouzská) nebo nad (italská) tělo tabulatury, 'stínová' lomítka nebo pomocné linky označí cílovou strunu, na niž se značka pražce použij; stisknutí jedné z kláves pro pražec na té struně zadá (a rozmístí) notu.

Pomocí myši

Pro zadávání not do tabulatury pomocí myši:

- Vstupte do režimu zápisu not a vyberte dobu trvání noty nebo pomlky (podívejte se níže).
- Klepněte na strunu pro vytvoření noty na ní. Noty jsou nejprve tvořeny na pražci 0 (nebo u francouzských tabulatur): pro opravu na klávesnici napište správné číslo.
- Značku pražce můžete rovněž zvýšit/snížit pomocí Alt+Shift+↑ nebo Alt+Shift+↓.
- V případě potřeby můžete noty zadávat v různých hlasech — stejně jako byste to dělal v běžné notové osnově.

Podívejte se také na upravení not (níže).

Vybrání doby trvání noty

V režimu zápisu not můžete použít všechny následující postupy pro nastavení doby trvání noty v tabulatuře:

- Stiskněte Shift+1 až Shift+9: Nastaví dobu trvání od 1/128 noty po čtyřcelou (longa) (dostupnost těchto zkratk může záviset na operačním systému a/nebo na rozložení klávesnice);
- Stiskněte NumPad1 až NumPad9: Nastaví dobu trvání od 1/128 noty po čtyřcelou (longa) (pokud je číselná klávesnice a je zapnuta klávesa NumLock);
- Klepněte na značku pro dobu trvání noty v nástrojovém panelu pro zápis not nad oknem s dokumentem;
- Stiskněte Q pro snížení vybrané hodnoty a W pro její zvýšení.

Upravení not

Změna čísla pražce

V režimu zápisu not:

- Umístěte ukazatel nad značku pražce a znovu napište požadované číslo.
- Zvýšení nebo snížení značky pražce pomocí Alt+Shift+↑ nebo Alt+Shift+↓ (Značka pražce v případě nutnosti automaticky změní strunu kvůli dosažení nejnižší možné polohy pražce).

V normálním režimu:

1. **Vyberte** jednu nebo více značek pro pražce.
2. 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+↑ / ↓

Poznámka: Značka pro pražec nemůže být vyšší, než je hodnota "Počet pražců" nastavená v dialogu propravení údaje o strunách.

Změna čísla struny

Pro posunutí k sousední struně beze změny výšky tónu (pokud je struna volná a může tu notu vyluzovat):

V režimu zápisu not:

- Umístěte ukazatel nad značku pražce a stiskněte Ctrl+↑ / ↓ (macOS: Cmd+↑ / ↓).

V normálním režimu:

- Vyberte jednu nebo více značek pro pražce a stiskněte Ctrl+↑ / ↓ (macOS: Cmd+↑ / ↓).
- Táhněte značku pražce nahoru nebo dolů k sousední struně.

Noty s křížovou hlavičkou

Pro změnu značky pro pražec na notu s křížovou hlavičkou:

1. **Vyberte** jednu nebo více značek pro pražce (ste mimo režim zápisu not).
2. Stiskněte Shift+X pro zapnutí nebo vypnutí stínových notových hlaviček.

Přehled klávesových příkazů

Režim zápisu not

Pište:	dostanete:
↑	Vybrat strunu nad jako nyníjší.
↓	Vybrat strunu pod jako nyníjší.
Shift+1 to Shift+9	Vybrat dobu trvání (1/128 nota až čtyřcelá (longa))
NumPad 1 to NumPad 9	Vybrat dobu trvání (1/128 nota až čtyřcelá (longa))
Q	Zmenšit dobu trvání nyníjšího zápisu.
W	Zvětšit dobu trvání nyníjšího zápisu.
0 až 9	Zadat číslo/písmeno pražce.
A až K	Zadat číslo/písmeno pražce (l vyloučeno).
Alt+Shift+↑	Zvýšit nyníjší značku pražce.
Alt+Shift+↓	Snížit nyníjší značku pražce.
;(středník)	Zadat pomlku

Normální režim

Pište:	dostanete:
0 až 9	Změnit <u>dobu trvání</u> vybrané noty nebo pomlky (1/128 nota až čtyřcelá (longa))
Alt+Shift+↑	Zvýšit výšku tónu vybrané noty (MuseScore vybere strunu).
↑	Zvýšit výšku tónu bez změny struny.
Alt+Shift+↓	Snížit výšku tónu vybrané noty (MuseScore vybere strunu).
↓	Snížit výšku tónu bez změny struny.
Ctrl+↑ (macOS:	Posunout notu k struně nad, zachovaje výšku tónu.

Cmd+↑) Pište:	dostanete:
Ctrl+↓ (macOS: Cmd+↓)	Posunout notu k struně pod, zachovaje 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 zvuky nástrojů rozšířit za vestavěný zvuk klavíru.

Vnější odkazy

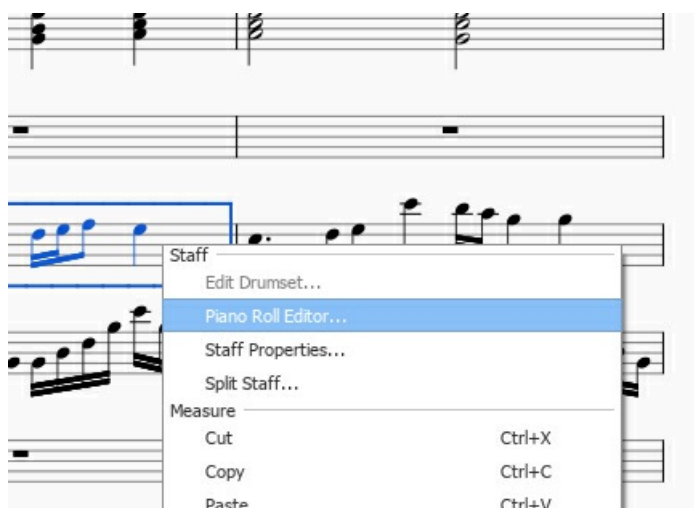
- [Jak obnovit zvuk, když přestane pracovat přehrávání](#)

Editor MIDI

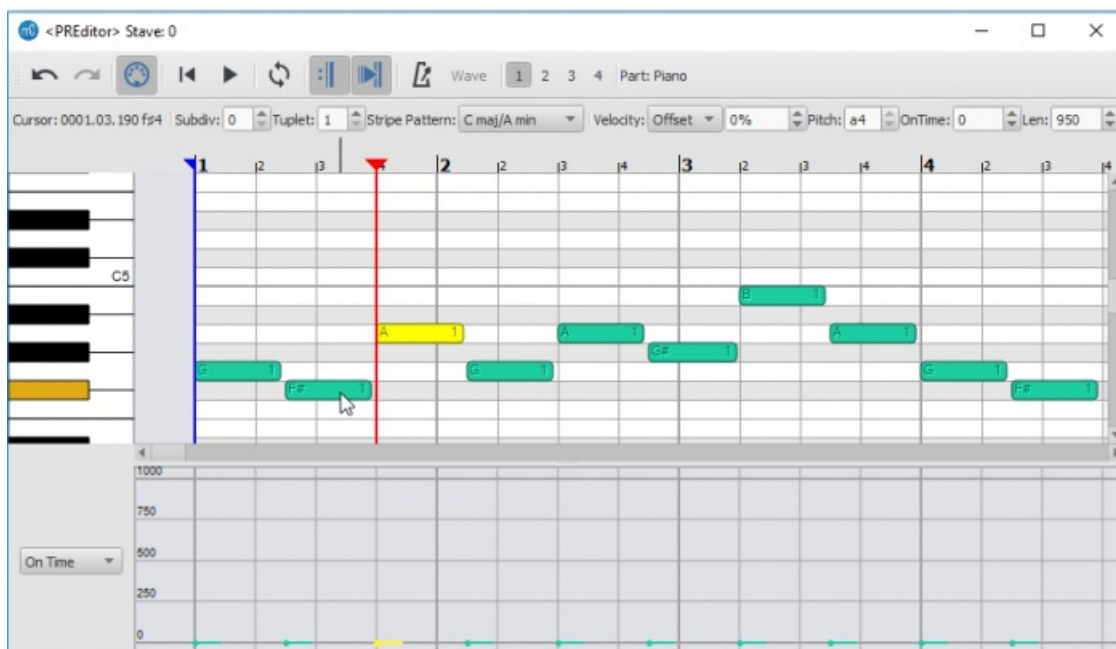
Editor MIDI umožňuje upravovat jednotlivé noty a vyladit tvář jejich přehrávání.

Otevření editoru MIDI

Pro otevření editoru MIDI (EMIDI) klepněte pravým tlačítkem myši na takt v notovém zápisu a v související nabídce zvolte volbu pro editor MIDI. Otevře se editor MIDI ukazující notovou osnovu a takt, na nějž jste klepnuli. Pokud je již editor MIDI otevřen, obnoví se a ukáže novou notovou osnovu a takt, na nějž jste klepnuli.



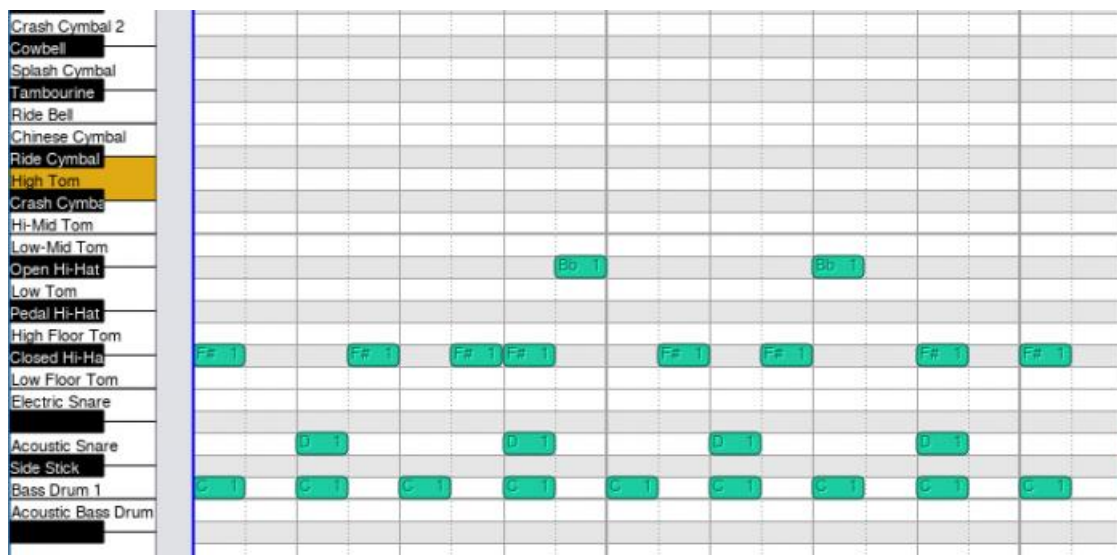
Přehled



Editor MIDI je rozdělen do několika oblastí. Úplně nahoře je řada tlačítek a ovládacích prvků, které ovlivňují přehrávání a které mohou upravovat noty. Název právě upravovaného partu je vpravo nahoře.

Střední část obsahuje **oblast zobrazení not**, která umožňuje prohlížet a upravovat noty. Každá nota je zobrazena jako zaoblený obdélníček, přičemž žluté obdélníčky představují vybrané noty a tmavší zelené obdélníčky představují nevybrané noty (tyto barvy lze změnit v nastavení). Při dostatečném prostoru se bude v každém obdélníčku zobrazovat výška tónu noty nalevo a hlas, k němuž je přiřazena, napravo. Změna velikosti obdélníčků not je zajištěna v oblasti náhledu.

Nalevo od oblasti zobrazení not je **klávesnice**. Po klepnutí na klávesu na klávesnici můžete slyšet ukázkou hraní této noty. Když pohybuje myš v oblasti zobrazení not, nebo na klávesnici, rozsvítí se klávesa na klávesnici odpovídající výšce tónu noty, nad kterou jste. Můžete také ukazovátko myši umístit na určitou klávesu a získat další informace o její výšce tónu. Pokud používáte bicí soupravu, klávesy na klávesnici budou zobrazovat název bubnu přiřazeného určité výšce tónu. U nástrojů, které nejsou v koncertním C, bude klávesnice upravena tak, aby C na klávesnici odpovídalo C nástroje.



Pod horní částí oblasti zobrazení not je **mečičí pravítko**, které zobrazuje nynější polohu ukazatele přehrávání a také nynější rozsah smyčky, pokud je nastaven.

Spodní část editoru obsahuje **oblast zobrazení úrovní**. Jedná se o sloupcový graf zobrazující další datové hodnoty přiřazené ke každé notě, například její hodnotu *velocity* nebo čas *přerušení*. Vlevo od oblasti zobrazení úrovní je vysouvací nabídka umožňující vybrat typ dat, která chcete zobrazit nebo upravit.

Pohyb

V editoru MIDI se lze pohybovat několika způsoby. Nejprve můžete klepnout a táhnout za posuvníky na okrajích oblasti zobrazení not.

Kolečko myši lze následujícím způsobem použít také k posouvání a přiblížení:

- **Svislý posun:** Kolečko myši.
- **Vodorovný posun:** Shift + kolečko myši.
- **Svislé přiblížení:** Ctrl + kolečko myši.
- **Vodorovné přiblížení:** Ctrl+Shift + kolečko myši.

Pro přechod na určitý takt, přepněte zpět na zobrazení notového zápisu a najděte takt, který chcete vidět. Poté na takt klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte editor MIDI. Editor MIDI se posune na střed na takt, na který jste klepli.

Výběr not

V oblasti zobrazení not můžete klepnout na jednotlivé noty nebo klepnutím a tažením vybrat skupinu not. Podržení modifikačních kláves ovlivní, jak se váš výběr změní:

- Shift: Obrátit stávající výběr: tj. výběr not, které byly dříve vybrány, je zrušen, a noty, které vybrány nebyly, jsou vybrány. Užitečné pro přepínání noty mezi vybranou a nevybranou.
- Ctrl: Přidat noty do výběru.
- Ctrl+Shift: Ubrat noty z výběru.

Úpravy not

Pro změnu výšky tónu výběru not Táhněte vybranou notu nahoru nebo dolů na novou výšku tónu; nebo stiskněte šipku nahoru ↑ nebo dolů ↓. *Poznámka:* Tažení noty vodorovně pro změnu času začátku není v tuto chvíli podporováno.

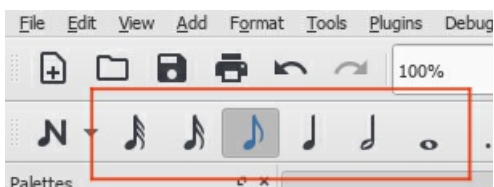
Pro smazání výběru not Stiskněte klávesu Del.

Pro přesunutí výběru not do jiného hlasu: Klepněte na tlačítko s číslem požadovaného hlasu v horní části editoru.

Pro přidání not:

Noty lze vložit klepnutím v oblasti not klavíru za podržení modifikačních kláves. Tyto operace úprav použijí linku doby nebo poddoby nalevo od místa, kde klepnete, jako bod, kde je nota změněna:

- Ctrl: Nota o nynější době trvání vkládané noty bude přidána na poddobě a ve výšce tónu, kde jste klepli. Délka vložené noty je stejná jako ta, kterou používáte pro přidávání not v režimu zadávání not do notového zápisu. Chcete-li změnit dobu trvání, budete ji muset vybrat v zobrazení notového zápisu, protože editor MIDI tato tlačítka v současnosti nemá. Pokud na tomto místě již noty jsou, bude z nich kousek vyříznut, aby se vytvořil prostor pro vkládanou notu, pokud nemají shodný počáteční čas a dobu trvání noty, kterou přidáváte. V takovém případě bude nová nota jednoduše připojena ke stávajícímu akordu. Nepravidelné rytmické skupiny nyní nejsou podporovány, a proto se budou přehlížet.

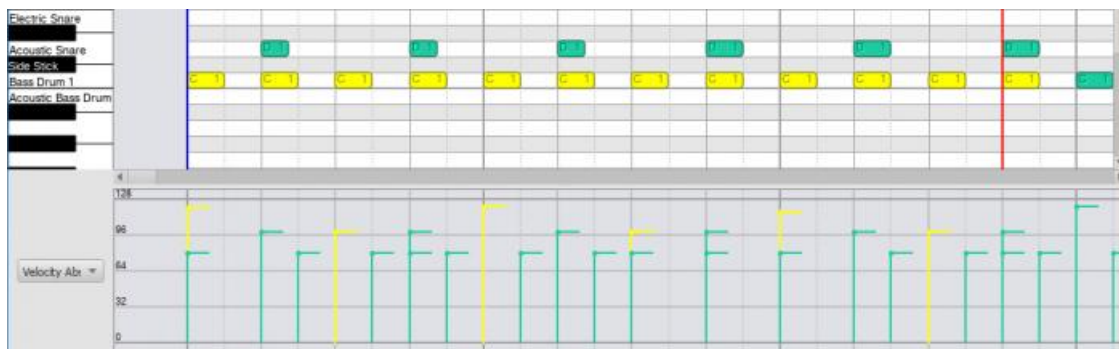


- Shift: Hledá akord, který již překlenuje tuto poddobovou linku. Pokud ji najde, připojí ke stávajícímu akordu novou výšku tónu. V opačném případě se jedná o pomlku a pomlka bude nahrazena notou se stejným počátečním časem a trváním jaké má stávající pomlka.
- Ctrl+Shift: Hledá akord nebo pomlku, která překlenuje tuto poddobu. Tento akord bude rozdělen na dvě části v této poddobové lince. Nepravidelné rytmické skupiny v současnosti nejsou podporovány, a proto se budou přehlížet.

Pro upravení dat události noty:

Data události noty lze měnit v oblasti zobrazení úrovní. Pro upravení dat události jako jsou velocity nebo čas přerušení, nejprve v oblasti s notami vyberte noty, které chcete upravit. Poté v oblasti zobrazení úrovní klepněte na odpovídající pruh; hodnota úrovně se změní tak, aby odpovídala bodu, kde jste klepli. Klepnutím a tažením v této oblasti můžete jediným pohybem také změnit úrovně několika not. Pokud chcete, aby byly všechny úrovně nastaveny na stejnou hodnotu, podržte při tažení Shift. Hodnota se změní pouze u vybraných not - smyslem toho je zabránit náhodným změnám hodnot ostatních not.

Oblast úrovní může zobrazit stejná data několika způsoby. Například údaje o velocity lze zobrazit jak absolutně (tj. relativně k výstupní hlasitosti MIDI), tak relativně (tj. jako posunutí hodnoty dynamiky). Mezi těmito režimy zobrazení můžete přepínat, jak uznáte za vhodné.



Ovládání

Zleva doprava mají ovládací prvky tyto funkce:

První řada

Zpět

Vrátí zpět poslední činnost.

Znovu

Znovu provede poslední činnost.

Zobrazení a skrytí MIDI

Přepíná vstup MIDI.

Přetáčení zpět

Přetočit zpět na začátek notového zápisu.

Přehrávání

Spustí/zastaví přehrávání.

Přehrávání ve smyčce

Nastavuje rozsah a přepíná přehrávání ve smyčce.

Přehrávání repetit

Přepíná, zda se přehrávají opakování.

Posouvání záznamu během přehrávání

Pokud je nastaveno, okno se během přehrávání automaticky posune do středu ukazatele přehrávání.

Metronom

Přepnout metronom.

Vlna

V současné době nedělá nic.

Číslo hlasů

Přesune vybrané noty do zvoleného hlasu.

Part

Název v současnosti prohlíženého nebo upravovaného partu.

Druhá řada

Ukazatel

Poskytuje zpětnou vazbu o nynějším taktu a výšce tónu v poloze myši v oblasti zobrazení not.

Rozdělení

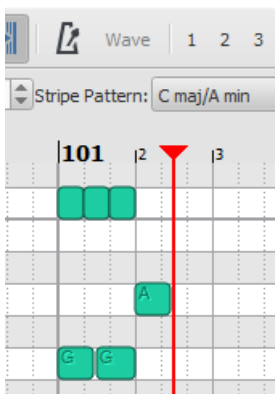
Rozdělí rytmus přidáním dalších dělení do oblasti zobrazení not. Hodnota udává, kolikrát bude rytmus rozdělen. Takže pro 4/4 rytmus, dělení 2 bude kreslit mřížkové čáry při každé osmé notě; dělení 3 při každé šestnácté notě atd. Nastavení dělení je nutné pro některé upravovací operace, pokud si přejete noty umístit mimo rytmus.

U větších počtů dělení může být nutné zobrazení přiblížit, aby byly další čáry mřížky vidět, protože při určité hustotě čar tyto mřížkové čáry nejsou ve výchozím zobrazení mřížky kresleny. Je spojeno s ovládáním nepravidelné rytmické skupiny, které také ovlivňuje umístění čáry mřížky.

Nepravidelná rytmická skupina

Přidá další řádky mřížky a rozdělí rytmus tak, aby se zobrazovalo umístění nepravidelných rytmických skupin. Například nastavení nepravidelných rytmických skupin na 3 zobrazí rytmus rozdělený na tři části. Spojuje se s ovládáním dělení, aby se zobrazilo další dělení nepravidelné rytmické skupiny. Například nastavení nepravidelných rytmických skupin na 3 a dělení na 2 nakreslí čáry mřížky zobrazující rytmy nepravidelných rytmických skupin rozdělené na dvě části - tj. rytmus bude rozdělen na 6.

Výběr jiného režimu nepravidelných rytmických skupin než 1 vypne některé nástroje pro vkládání not pro editor MIDI. U větších počtů dělení může být nutné zobrazení přiblížit, aby byly vidět další čáry mřížky, protože mřížkové čáry nejsou pod určitou hustotou nakresleny.



Šablona

Změní vzor pruhů zobrazených za notami v oblasti zobrazení not. Ve výchozím nastavení jsou výšky tónů v C dur zvýrazněny, ale můžete je změnit tak, aby se zvýraznily výšky tónů i s jiným předznamenáním, nebo dokonce stupnice, jako je zmenšený nebo celý tón.

Velocity

Zobrazuje hodnotu velocity nyní vybrané noty (lze vybrat pouze jednu notu). Udává hlasitost noty. To lze vyjádřit jako Posun nebo Vlastní:

- Posun: S hodnotou se zachází jako s násobičem velocity již nastavené dynamikou.
- Vlastní: Toto je nezpracovaná hodnota odesílaná do MIDI a přepíše hodnotu dynamiky. Hodnoty jsou mezi 0 a 127, kde 64 je „střední, ani hlasité, ani slabé“

Když přepnete z Vlastní na Posun nebo naopak, hodnota se přepočítá tak, aby co nejlépe odpovídala hodnotě v jiném systému. Tímto způsobem můžete například přepnout do uživatelského režimu (Vlastní) a nastavit hodnotu tak, jak chcete, aby zněla na výstupu MIDI, a poté přepnout na Posun, aby tato hodnota ctíla značení dynamiky, místo aby ji přepsala. V okamžiku, kdy přepnete zpět, bude hodnota posunu přepočítána tak, aby odpovídala hodnotě Vlastní v hlasitosti, ale již nebude fungovat jako přepsání, takže můžete později změnit dynamiku.

Výška tónu

Zobrazuje výšku tónu a oktávu vybrané noty v textovém formátu (tj. f#4).

Výška tónu se změní, pokud notu přetáhnete nahoru nebo dolů na novou výšku tónu. V současnosti nelze upravovat.

Načasování

Posune začátek noty v čase, který lze použít k úpravě stylu hraní. Záporné hodnoty způsobí, že nota zazní dříve, kladné způsobí, že zní později. Délka noty odpovídá hodnotě 1000 (např. nastavením hodnoty na 250 způsobí, že nota zazní o 1/4 své doby trvání později).

Délka

Nastavte čas, po který nota zní, což lze použít k úpravě stupně „legata“. Nižší hodnoty způsobí, že nota zní kratší dobu (více staccato), vyšší hodnoty způsobí, že nota zní delší dobu - vázaněji (více legato). Doba trvání noty odpovídá délce 1000, ale hodnotu lze nastavit vyšší. Hodnota 950 se obvykle považuje za „ne-legato“.

Klávesnice

Některé klávesy jsou zapojeny k provádění zvláštních činností:

- ↑: Posunout vybrané noty o jeden půltón nahoru
- ↓: Posunout vybrané noty o jeden půltón dolů
- Del: Smazat vybrané noty
- Mezerník: Spustit nebo zastavit přehrávání

Přizpůsobení

Editor MIDI se zobrazí ve světlém (normálním) i v tmavém režimu vzhledu. Pokud chcete změnit barvy, které editor MIDI používá k zobrazení v těchto režimech, lze je upravit v Nastavení na kartě Rozšířené. Všechny vlastnosti související s editorem MIDI začínají na ui/pianoroll/light pro světlý režim a ui/pianoroll/dark pro tmavý režim.

Směšovač

Směšovač umožní změnit zvuky nástrojů, upravit hlasitost a pravolevé vyvážení a provést další úpravy přehrávání pro každou každou notovou osnovu.

Otevření směšovače

Pro zobrazení nebo skrytí směšovače použijte jedno z následujících:

- Stiskněte F10 (macOS: Fn+F10).
- V hlavní nabídce vyberte Pohled → Směšovač.

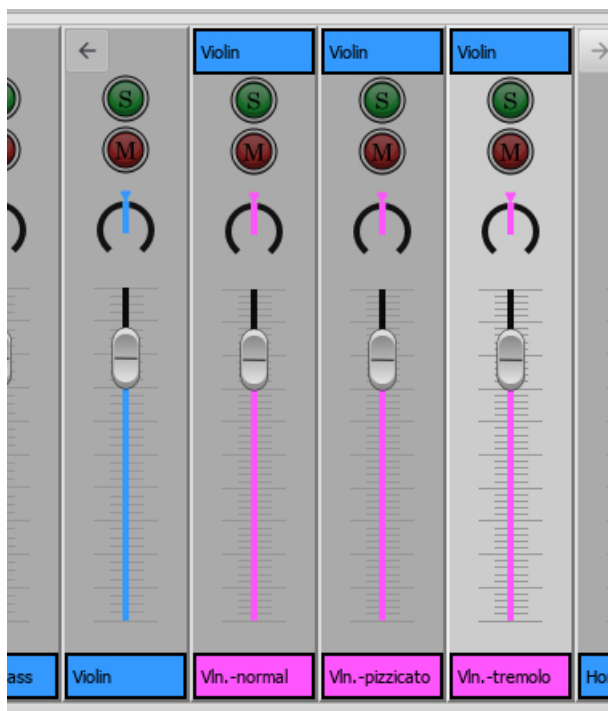
Směšovač je rozdělen do oblasti podrobností nahoře a oblast stop dole.



Oblast stop

Oblast stop je dole a zobrazuje hlavní hlasitost stejně jako řadu stop. Zobrazení oblasti stop umožňuje nastavit hlasitost nástrojů používaných notovými osnovami.

MuseScore vytvoří jednu „stopu partu“ pro každou notovou osnovu v notovém zápisu. Tyto stopy partů lze dále rozdělit na „kanálové stopy“ odpovídající různým zvukům používaným v notové osnově. Zatímco mnohé notové osnovy potřebuje pouze jednokanálovou stopu, jiné vyžadují více kanálů, aby mohl nástroj hrát více než jeden zvuk (např. housle, které mohou hrát v hlasech arco, tremolo nebo pizzicato); nebo kvůli změně nástroje uprostřed notové osnovy. Tyto další stopy kanálu lze zobrazit nebo skrýt klepnutím na tlačítko se šipkou v horní části ovládání stopy.



Rozbalená stopa partu zobrazující podřízené stopy růžově.

Hlavní hlasitost

Hlavní hlasitost řídí celkovou hlasitost výstupu. Pro její upravení klepněte a táhněte úchop posuvníku nebo zadejte hodnotu v pole pod ním.

Šipka pro zobrazení kanálu

Každá **stopa partu** má nahoře tlačítko se šipkou, které je povoleno, když má tento nástroj více kanálů, jako např. housle (pro arco, pizzicato, tremolo). Jinak je vypnuto. Když je na ně klepnuto, přepne, zda se vedle něj zobrazí stopy kanálů notové osnovy. **Stopy kanálů** nemají tlačítko se šipkou. Místo toho se zobrazí název stopy, jejíž jsou součástí.

Ztlumení a sólo

V horní části každé stopy je zelené tlačítko pro **sólo** a červené tlačítko pro **ztlumení**: každé lze zapnout nebo vypnout. Pokud je zaškrtnuto kterékoli tlačítko pro sólo, budou přehrávány pouze stopy, které mají rozsvíceno sólo. Pokud nesvíí žádné sólo, mohou popřípadě hrát všechny party. Ztlumení dělá opak: žádná ze skladeb, které mají rozsvíceno ztlumení, nebude hrát. Pomocí spojování tlačítek pro ztlumení a sóla můžete ovládat, které nástroje budou během přehrávání slyšet.

Vyvážení

Kruhová stupnice pod tlačítkem pro ztlumení ovládá posouvání doleva a doprava. Klepnutím na kruhovou stupnici a tažením můžete změnit hodnotu vyvážení. **Poznámka:** MuseScore ještě nepodporuje hodnoty vyvážení pro stopu partu, takže stopa partu místo toho zobrazí hodnotu vyvážení prvního kanálu. Nastavení hodnoty vyvážení stopy partu automaticky nastaví také všechny její podřízené složky na stejnou hodnotu.

Hlasitost

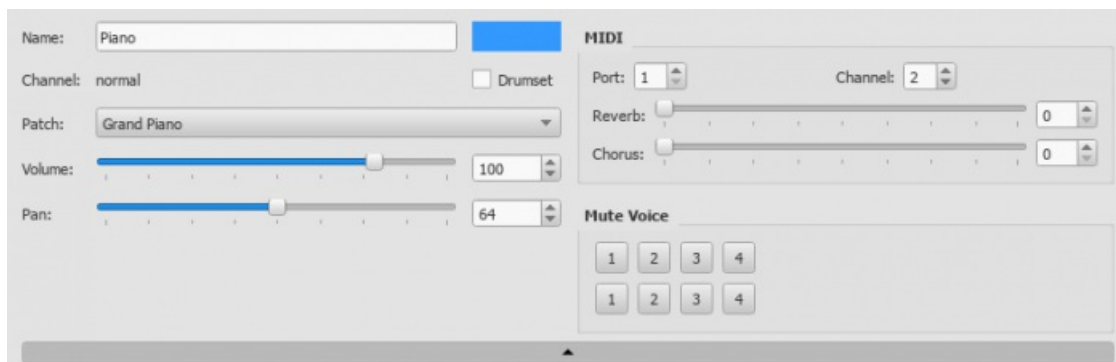
Posuvník uprostřed stopy ovládá hlasitost přehrávání. **Poznámka:** MuseScore zatím nepodporuje hodnoty hlasitosti pro stopu partu, takže stopa partu místo toho zobrazí hodnotu hlasitosti prvního kanálu. Nastavení hodnoty hlasitosti stopy partu automaticky nastaví také všechny její podřízené složky na stejnou hodnotu.

Název stopy

Textový rámeček ve spodní části stopy obsahuje nynější název partu stopy nebo kanálu stopy.

Oblast podrobností

Oblast podrobností zobrazuje a poskytuje jemnější ovládání v současnosti vybrané stopy.



Název

Název partu, se kterým je tato stopa spojena. Stopy partů i stopy kanálů zobrazují název partu. **Poznámka:** Název partu je upravitelný, ale má to vliv pouze na směšovač. Název kanálu upravit nelze.

Kanál

Pokud je vybrána stopa kanálu, zobrazí se zde název kanálu.

Bicí souprava

Naznačuje, zda tento part představuje melodický nástroj nebo bicí soupravu. U běžných melodických nástrojů má každá výška tónu na stejném políčku obvykle stejné zbarvení, zatímco políčka bicích souprav mají obvykle pro každou výšku tónu různé zbarvení.

Zvuk

Pro změnění zvuku ve stopě:

1. Klepněte na požadovanou stopu, takže se její podrobnosti zobrazí [v oblasti podrobností](#).
2. Klikněte na rozbalovací seznam „Zvuk“ a vyberte jiný nástroj.

V rozbalovací nabídce „Zvuk“ je uveden seznam všech nástrojů podporovaných vaší nynější [zvukovou bankou](#). Pokud máte v [syntetizátoru](#) nahráno více zvukových bank, všechny kousky ze zvukových bank (a/nebo souborů SFZ) se objeví v pořadí nastaveném v syntetizátoru.

Rada: Pro nalezení nástroje klepněte na seznam „Zvuk“ a zadejte první písmeno názvu nástroje. Opakujte podle potřeby.

Hlasitost

Celková hlasitost, s níž je zvuk přehráván.

Vyvážení

Posouvání použité na part.

Barva stopy

Pro změnu barvy oblasti stopy:

- Klepněte na barevný obdélník pro otevření palety barev a proveďte požadované změny.

Nastavení barvy stopy partu automaticky změní také barvy všech jejích podřízených stop.

Přípojka a kanál

Výstupní MIDI port (přípojka) a kanál, na kterém je part přehráván.

Dozvuk nebo sbor

Hodnota dozvuku (reverb)/sboru (chorus) odeslaná do výstupu MIDI. Toto jsou informace odesílané do zařízení MIDI a nebudou mít vliv na vestavěné přehrávání zvuku MuseScore.

Ztlumení hlasu

To umožní ztlumit jednotlivé hlasy v rámci každé notové osnovy. Každý řádek představuje v rámci partu jinou notovou

osnovu. Stisknutím klávesy „2“ v horní řadě tedy ztlumíte druhý hlas na první notové osnově partu.

Tlačítko pro skrytí podrobností

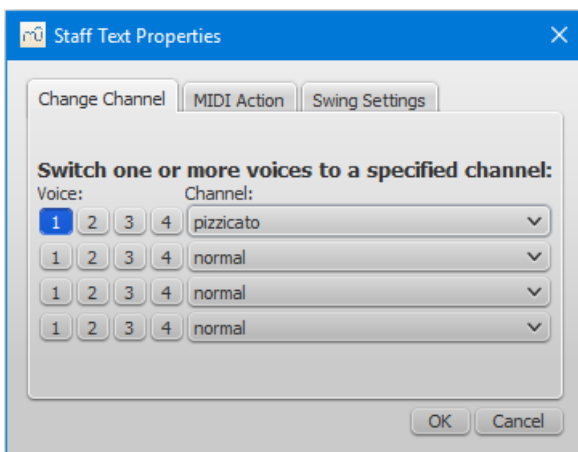
Ve spodní části oblasti podrobností je široké tlačítko s malým trojúhelníkem. Klepnutím na toto tlačítko skryjete oblast podrobností a získáte více prostoru. Opětovným klepnutím obnovíte oblast podrobností.

Změna zvuku uprostřed notové osnovy (pizz., con sordino atd.)

Některé nástroje přichází ve směšovači s více kanály, které lze použít ke změně zvuků uprostřed notového zápisu. Například notová osnova pro strunný nástroj (housle, viola, violoncello atd.) je přidělena *třem* kanálům: jeden pro „arco“ (nebo „normální“), další pro „pizzicato“ a další pro „tremolo“. Notová osnova pro trubku bude mít jeden kanál pro „normální“ a další vyhrazený pro „ztlumení“ atd.

Následující pokyny používají jako příklad pizzicato, ale stejné zásady se vztahují na jakoukoli jinou notovou osnovu nástroje, který umožňuje zvukové změny.

1. Vyberte první notu hudebního oddílu, kterou chcete mít pizzicato;
2. V hlavní nabídce vyberte Přidání → Text → Text notové osnovy;
3. Napište "pizz." Tento text slouží pouze jako viditelný odkaz a nemá vliv na přehrávání;
4. Klepněte pravým tlačítkem myši na použitý text notové osnovy a vyberte Vlastnosti textu notové osnovy...;
5. Na kartě „Změnit kanál“ v dialogovém okně „Vlastnosti textu notové osnovy“ vyberte jeden nebo více hlasů vlevo;
6. V rozbalovací nabídce vyberte pizzicato;



7. Klepněte na OK pro návrat do notového zápisu.

Každá nota po textu notové osnovy, jež jste přidali, nyní zní pizzicato. Pro pozdější návrat k běžnému zvuku smyčců v notovém zápisu, následujte tytéž pokyny, jak jsou uvedeny výše, ale v kroku 3 napište "arco" a v kroku 6 vyberte arco.

Podívejte se také na

- [Zvuková banka](#)
- [Syntetizátor](#)
- [Změna nástroje](#)

Vnější odkazy

- [Jak změnit zvuk nástroje \(např. pizz., con sordino\) uprostřed notového zápisu](#) ↗ (Jak na to v MuseScore)

Změna nástroje uprostřed notové osnovy

Když se po hudebníkovi žádá, aby v hudebním oddílu díla hrál na dva různé nástroje, pokyn k výměně nástrojů je obecně umístěn nad notovou osnovou na začátku toho hudebního oddílu. Návrat k prvnímu nástroji je řešen stejným způsobem.

MuseScore uživatelům za tím účelem umožňuje vložení zvláštní třídy textu nazvané **Změna nástroje**. Tato třída textu se liší od textu [Text notové osnovy](#) nebo [Text notového systému](#), v němž text propojuje s přehráváním a mění zvuk na nový nástroj.

Efekt při změně nástroje

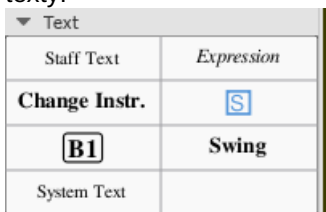
Když se dělá změna nástroje:

- Přehrávaný zvuk bude změněn na zvuk nového nástroje od toho bodu dále, ale zobrazení [směšovače](#) zůstane nezměněno.

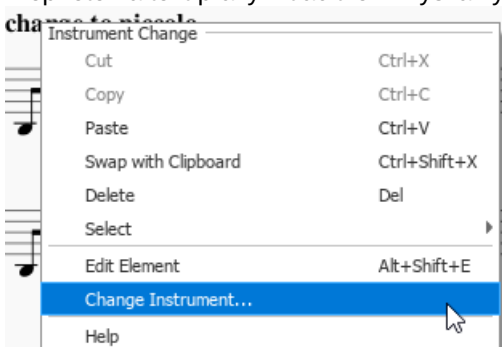
- Následující noty jsou upraveny automaticky, aby vyjadřovaly správnou zapsanou výškou tónu pro nový nástroj (avšak nové předznamenání je ještě potřeba přidat ručně — podívejte se niže).
- Název nového nástroje bude zobrazen před následujícími notovými systémy.

Přidání změny nástroje

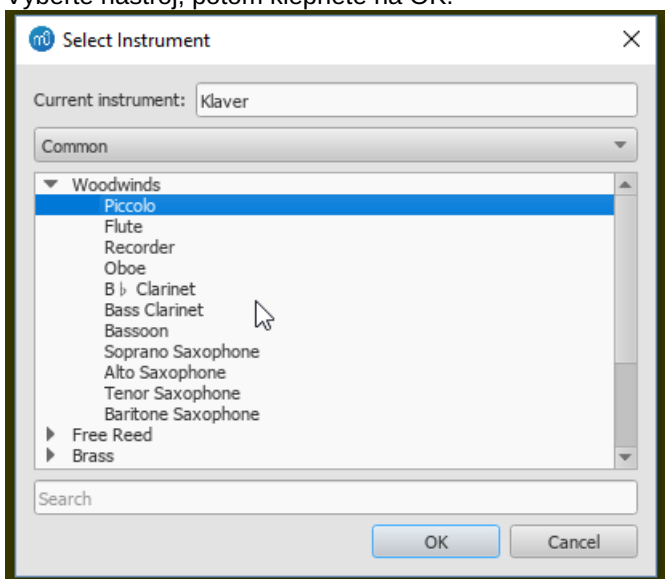
1. Vyberte počáteční bod změny klepnutím na notu nebo pomlku;
2. Otevřete hlavní paletu stisknutím F9 (nebo pomocí hlavní nabídky Pohled) a klepněte na **Text** pro otevření palety s texty:



3. Klepněte na **Změna nástroje** (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4);
4. Slova "Změna nástroje" se objeví nad kotvou noty nebo pomlky;
5. Dvakrát klepněte na text, potom stiskněte **Ctrl+A** pro výběr celého jeho textu;
6. Napište text, jež si přejete zobrazit, a **opustěte režim úprav textu**;
7. Klepněte na text pravým tlačítkem myši a vyberte **Změnit nástroj...**:



8. Vyberte nástroj, potom klepněte na OK:



9. Vložte nové předznamenání, je-li to požadováno, při změně, pro notovou osnovu, o níž jde.

Poznámka: Změny nástroje uprostřed notové osnovy jsou omezeny nastejný typ notové osnovy. Například nemůžete menit mezi notovou osnovou pro bicí nástroje a notovou osnovou pro nástroje, u nichž se zapisují výšky tónů, nebo obráceně.

Podívejte se také na

- [Změna nástroje](#)
- [Změna zvuku uprostřed notové osnovy](#)

Vnější odkazy

- [Jak změnit zvuk nástroje \(např. pizz., con sordino\) uprostřed not do konce notového zápisu](#)

Přehrávání akordových značek a Nashvillekých čísel

Od MuseScore ve verzi 3.5 při přehrávání notového zápisu automaticky zní jakakordové značky, tak Nashvillská čísla (ale ne funkční značky (římské číslice)).

Od MuseScore 3.5.1 se to děje pouze u notových zápisů původně vytvořených pomocí MuseScore 3.5 nebo novějšího, u starších notových zápisů toto chování musíte povolit pomocí postupů popsaných níže.

Zapnutí a vypnutí přehrávání

Poznámka: Nastavení provedená níže ovlivní i ukládání zvuk a MIDI.

Pro všechny notové zápisy (od verze 3.5.1)

Pro povolení nebo zakázání přehrávání akordové značky ve *všech* notových zápisech:

- Vyberte Úpravy (macOS: MuseScore) → Nastavení... → Pokročilé); pak podle potřeby následující volby:
 - **Pro zakázání/povolení přehrávání notových zápisů vytvořených před verzí MuseScore 3.5**
Zaškrtněte/zrušte zaškrtnutí `score/harmony/play/disableCompatibility` (ve výchozím nastavení je zaškrtnuto — žádné přehrávání)
 - **Pro zakázání/povolení přehrávání notových zápisů vytvořených ve verzi MuseScore 3.5 a novější**
Zaškrtněte/zrušte zaškrtnutí `score/harmony/play/disableNew` (ve výchozím nastavení je zaškrtnutí zrušeno — přehrávání)

Pro nynější notový zápis

Od verze 3.5.1

Pro zapnutí/vypnutí přehrávání VŠECH akordových značek

- Zaškrtněte/zrušte zaškrtnutí `Formát → Styl... → Akordové značky → Přehrávat`.

Od verze 3.5

Pro zapnutí/vypnutí přehrávání VŠECH akordových značek

1. Vyberte akordovou značku nebo Nashvillské číslo
2. V části správce „Akordová značka“ zaškrtněte/zrušte zaškrtnutí políčka „Přehrávat“.
3. Klepněte na přiřazené tlačítko „Nastavit jako styl“ (napravo od tohoto pole budete možná muset trochu posunovat)

Popřípadě můžete přehrávanou stopu(y) ztlumit ve směšovači — podívejte se níže. To může být nutné, například když máte akordové značky ve více než jedné notové osnově a chcete mít přehrávání pouze u jedné z nich. Party notového zápisu je třeba upravit zvlášť.

Pro zapnutí/vypnutí přehrávání VÝBĚRU akordových značek

1. Vyberte rozsah značek.
2. Klepněte pravým tlačítkem na značku akordu nebo Nashvillské číslo.
3. Klepněte na `Vybrat → Vybrat všechny podobné prvky ve vybraném rozsahu`, OK.
4. V části správce „Akordová značka“ zaškrtněte/zrušte zaškrtnutí políčka „Přehrávat“.

nebo

1. Klepněte na první značku akordu nebo Nashvillské číslo v rozsahu.
2. `Shift+` klepnutí na poslední značku akordu nebo Nashvillské číslo v rozsahu.
3. V části správce „Akordová značka“ zaškrtněte/zrušte zaškrtnutí políčka „Přehrávat“.

Poznámka: Toto nemá vliv na party, které je třeba upravit samostatně.

Změna zvuku přehrávání

Výchozím zvukem akordových značek je „Koncertní křídlo“. Od verze 3.5.1 notové zápisy vytvořené zpředlohem sólové kytary, používají namísto toho „nylonovou strunnou kytaru“.

Pro změnu zvuku při přehrávání akordové značky:

1. Otevřete směšovač (klávesová zkratka: F10, macOS: Fn+F10)
2. V oblasti stopy najdete **stopu** dotyčného partu.
3. Klepněte na šipku „Zobrazit kanály“ pro zobrazení všech podřízených stop tohoto partu.
4. Klepněte na stopu, jejíž název obsahuje slova „Akordové značky“ (může být zkrácen, měl by být úplně vpravo).
5. V rozbalovacím seznamu pro zvuk vyberte nový „Zvuk“.

Toto nastavení je sdíleno mezi notovým zápisem a party.

Změna hlasitosti přehrávání nebo ztlumení stopy

1. Otevřete **směšovač** (klávesová zkratka: F10, macOS: Fn+F10)
2. V oblasti **stopy** najdete **stopu** dotyčného partu.
3. Klepněte na šipku „Zobrazit kanály“ pro zobrazení všech *podřízených stop* tohoto partu.
4. Klepněte na stopu, jejíž název obsahuje slova „Akordové značky“ (může být zkrácen, měl by být úplně vpravo).
5. Upravte posuvník hlasitosti; nebo stiskněte tlačítko „M“ pro ztlumení stopy.

Musíte to udělat pro notový zápis a/nebo party zvlášť.

Zapnutí nebo vypnutí zvuku značek při úpravách

Pro zapnutí/vypnutí zvuku značek při úpravách:

1. V hlavní nabídce zvolte Úpravy (macOS: MuseScore) → Nastavení... → Zápis not.
2. Zaškrtněte/zrušte zaškrtnutí volby „Přehrávat akordovou značku při úpravách“.

Výklad a rozvržení hlasů akordových značek

Podle potřeby můžete upravit vlastnosti přehrávání vybraných akordových značek následujícím způsobem:

1. Vyberte jednu nebo více akordových značek.
2. Ve správci provedte změny následujícím způsobem:
 - o **Interpretace.** Volby jsou:
 - *Přesná;*
 - *Jazzová.* Tím se přidají barevné tóny (např. velká nona), *ale mohou se také vynechat určité noty* — záleží to jak na samotném akordu, tak na souvislosti (zejména další akord).
 - o **Rozvržení hlasů.** Volby jsou:
 - *Automaticky*
 - *Jen základní tón* = Jen basová nota;
 - *Úzká harmonie* = uspořádá noty v rozsahu oktávy;
 - *Široká harmonie* = snižuje druhou nejvyšší notu akordu o jednu oktávu;
 - *Šest not;*
 - *Čtyři noty* = 3., 5., 7. a 9. interval;
 - *Tři noty.*

Poznámka: Všechna rozvržení hlasů zahrnují basovou notu, 2 oktávy pod základní notou akordu.
 - o **Délka:** Volby jsou:
 - *Po další akordovou značku*
 - *Do konce taktu*
 - *Doba trvání akordu/pomlky.*

Následující ukazuje, jak volby pro výklad a rozvržení hlasu ovlivňují přehrávání sedmého symbolu C dur (Cmaj7 nebo CM7).



Poznámka: Volby rozvržení hlasů „Úzká harmonie“ a „Automaticky“ jsou stejné pro tento určitý akord, ale nemusí to nutně platit pro každý akord. Takže pokud výslovně chcete „úzkou harmonii“, nejlepší je tuto volbu jednoznačně uvést.

Režim přehrávání

Panel nástrojů pro přehrávání

Základní přehrávací funkce jsou přístupné v **nástrojovém pruhu pro ovládání přehrávání** umístěném nad oknem s dokumentem:



Zleva doprava jsou ikony:

- **Zapnout nebo vypnout MIDI vstup:**
- **Přetočit na začátek:** Přehrávání se vrátí na začátek notového zápisu nebo na začátek smyčky (pokud je nastavena).
- **Spustit nebo zastavit přehrávání:** Podívejte se na [spuštění nebo zastavení přehrávání](#).
- **Zapnout nebo vypnout přehrávání ve smyčce:** Podívejte se na [přehrávání ve smyčce](#).

- **Přehrávat repetice:** Vypněte, pokud chcete, aby se při přehrávání přehlížely repetice.
- **Posouvat notový zápis během přehrávání:** Vypněte, pokud chcete, aby se notový zápis nehýbal.
- **Zapnout metronom:** Zapíná a vypíná metronom.

Příkazy pro přehrávání

Spuštění nebo zastavení přehrávání

Pro spuštění přehrávání:

1. Klepněte na notu, pomlku nebo prázdnou část taktu pro určení výchozího bodu. **Poznámka:** Pokud není proveden žádný výběr, přehrávání se vrátí na místo, kde bylo přerušeno; nebo, pokud se předtím nepřehrávalo, na začátek notového zápisu.
2. Stiskněte tlačítko **Přehrávat**; nebo stiskněte mezerník.

Během přehrávání můžete přeskočit na určitou notu nebo pomlku v notovém zápisu pouhým klepnutím na ni.

Pro zastavení přehrávání:

- Stiskněte tlačítko **Přehrávat**; nebo stiskněte mezerník.

Během přehrávání

Po zahájení přehrávání jsou dostupné následující příkazy:

- Jít zpět na předchozí akord: ←
- Postoupit k dalšímu akordu: →
- Jít zpět na začátek předchozího taktu: Ctrl+← (macOS: Cmd+←)
- Postoupit na začátek dalšího taktu: Ctrl+→ (macOS: Cmd+→)
- Přetočit zpět na začátek notového zápisu: Home (macOS: Cmd+Home); nebo stiskněte tlačítko **Přetočit zpět** (přehrávací panel).

Během přehrávání můžete stále používat klávesové zkratky pro otevření a zavření panelů, jako jsou Přehrávat, Syntetizátor, Směšovač atd.

Přehrávání ve smyčce

- Přehrávání musí být **vypnuto** a tlačítko „Přehrávat ve smyčce“ **zapnuto**.
- **Vyberte** požadovanou oblast notového zápisu pro přehrávání ve smyčce.
- Stiskněte tlačítko pro přehrávání.

Přehrávání nyní poběží v oblasti vyznačené modrými praporky.

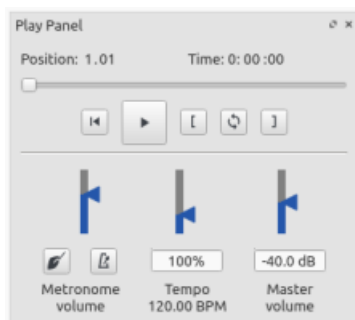
- Použijte tlačítko pro přehrávání ve smyčce pro zapnutí nebo vypnutí smyčkování.

Podívejte se také na: [přehrávací panel](#) (níže).

Přehrávací panel

Pro otevření přehrávacího panelu použijte jednu z následujících voleb:

- Stiskněte F11 (macOS: Fn+F11).
- V hlavní nabídce vyberte Pohled → Přehrávací panel.



Přehrávací panel umožňuje provádět dočasné změny tempa a hlasitosti, přehrávání ve smyčce mezi určenými body atd.

- **Přehrávat ve smyčce:** Vyberte počáteční notu a klepněte na tlačítko **Začátek smyčky**; vyberte koncovou notu a klepněte na tlačítko **Konec smyčky**. Stiskněte **Přehrávat**, abyste uslyšeli smyčku. Ovládací prvky pracují *iběhem* přehrávání.
- **Přetočit zpět, přehrávat:** Ovládací prvky přehrávání.

- **Metronom:** Zapnout nebo vypnout přehrávání metronomu.
- **Počítat:** (obrázek sbornistovy ruky) Když spustíte přehrávání, přidá se odpočet na začátek taktu. Další doby jsou přidány, pokud začnete uprostřed taktu. Zapíná a vypíná odpočítávání.
- **Tempo:** Dočasně změňte tempo. To se zobrazuje v procentech a v MM (tepech za minutu). Obnovení výchozího nastavení provedete dvojitým klepnutím. (Poznámka: Trvalé změny **tempa** by měly být provedeny pomocí textu tempového označení)
- **Hlasitost:** Proveďte dočasnou změnu hlasitosti (výchozí nastavení se obnoví při opětovném otevření programu). Poznámka: Chcete-li změnit výchozí **hlasitost přehrávání** notového zápisu, podívejte se na syntetizátor.

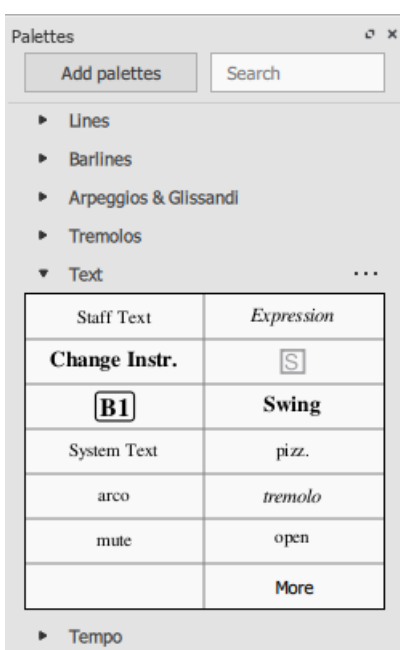
Swing

Funkce MuseScore **swing** umožňuje změnit přehrávání notového zápisu z běžného rytmu na swingový. Swing lze používat celkově nebo pouze na část notového zápisu a je plně měnitelný.

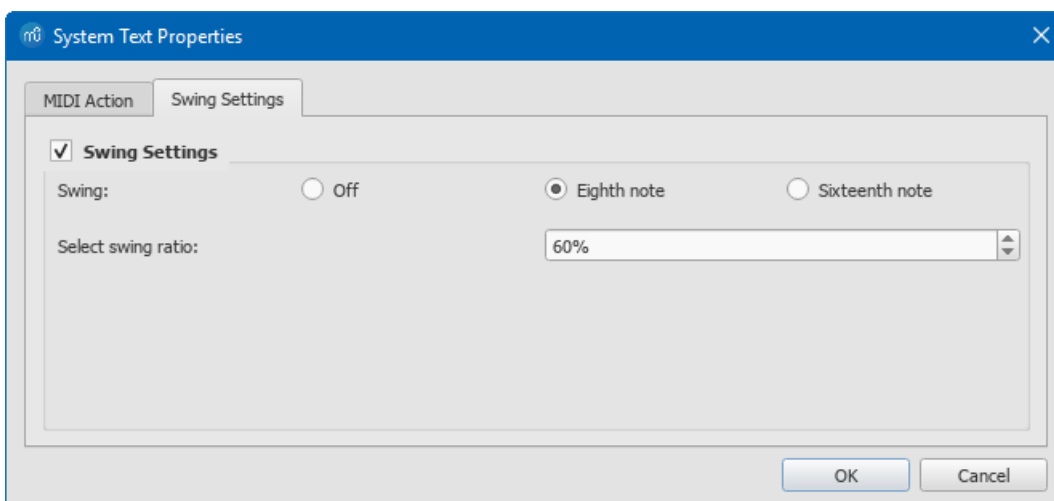
Použití swingování na část notového zápisu

Pro použití swingování na *všechny* notové osnovy v notovém systému:

1. Klepněte na notu, od které chcete, aby swingování začalo;
2. Klepněte na text **Swing** v paletě Text (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4);



3. Upravte text Swing podle potřeby;
4. Pokud potřebujete swing změnit ve výchozím nastavení, klepněte pravým tlačítkem myši na text Swing a vyberte Vlastnosti textu notového systému... Klepněte na kartu "Nastavení swingu", a podle potřeby upravte dobu trvání noty a "poměr swingu".



Pro použití swingu jen na *určité* notové osnovy v notovém systému:

1. Klepněte na notu, od které chcete, aby swingování začalo;
2. Přidejte **Text notové osnovy**;
3. **Upravte** podle potřeby vzhled textu;
4. Klepněte pravým tlačítkem myši na text a vyberte **Vlastnosti textu notové osnovy...**, a klepněte na kartu "Nastavení swingu". Upravujte podle potřeby;
5. V případě potřeby opakujte kroky 1–4 pro další notové osnovy.

Text Swing lze **upravit** a **formátovat** stejně jako jakýkoli jiný textový předmět.

Poznámka: Při nastavení swingování stanovujete, jak silně swingovat. To znamená, jaký je poměr mezi první dobou taktu (těžkou/přízvučnou dobou) a lehkou/nepřízvučnou dobou, a jestli je to osminová nota nebo šestnáctinová nota, což je zhoupnutí (swung).

Triola v označení tempa

Často se k naznačení swingu používá tento způsob notového zápisu:



MuseScore nemá způsob, jak do textu zahrnout triolu jako označení tempa, ale řešení je snadné:

1. Přidejte text **Swing** podle popisu výše a učiňte jej neviditelným (klávesová zkratka **v**, nebo ve **správci**); zrušte zaškrtnutí políčka "Viditelné"
2. Přidejte do notového zápisu odpovídající **obrázek** požadovaného označení tempa. Lze je stáhnout ve spodní části stránky „Jak na to“: [Jak vytvořit viditelné označení swingu \(houpání\)](#) ↗.
3. Podle potřeby obrázku změňte velikost či jej přemístěte.

Návrat k rovnému rytmu

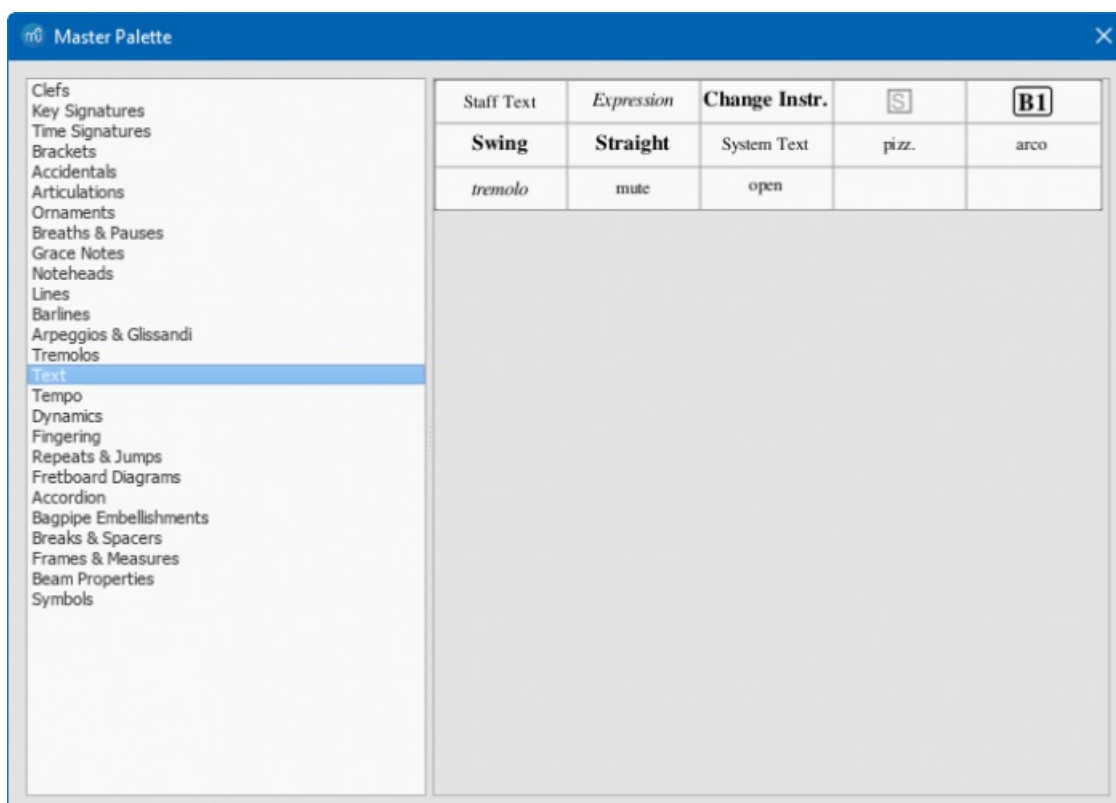
Pokud chcete, aby se přehrávání po swingové části vrátilo k rovnému rytmu, použijte jednu z následujících voleb:

Použijte a upravte text Swing (před verzí 3.4).

1. Přidejte text **Swing** k první notě nebo pomlce části "Straight" (podívejte se výše).
2. **Upravte** text tak, aby označoval návrat k rovnému rytmu: např. "Straight".
3. Klepněte pravým tlačítkem myši na text a vyberte **Vlastnosti textu notového systému**. Klepněte na kartu "Nastavení swingu" a "Swing" nastavte na "Vypnuto".

Použijte text Straight podle verze 3.4.

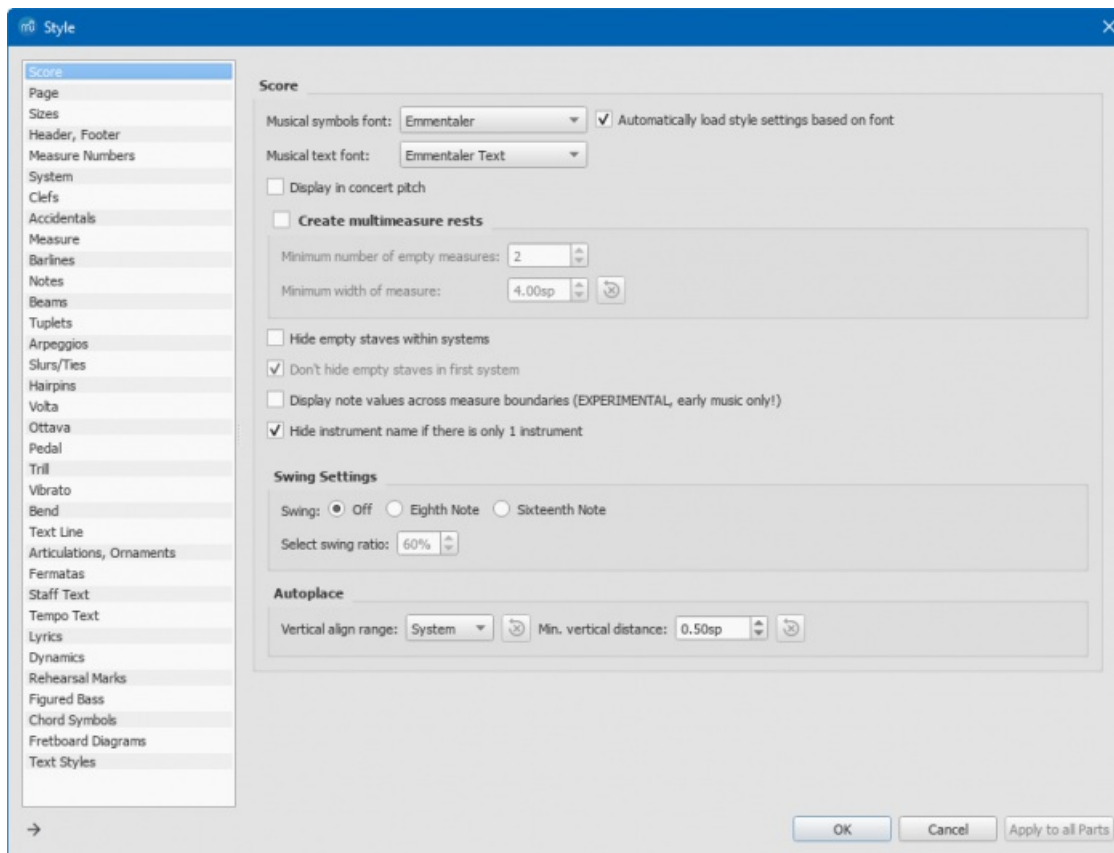
- Přidejte text **Straight** z textu v hlavní paletě k první notě nebo pomlce části "Straight" (podívejte se výše).



Použití swingování celkově

Pokud chcete swing použít na celý notový zápis, můžete tak učinit přes hlavní nabídku:

1. Vyberte Formát → Styl... → Notový zápis.
2. V části s "Nastavení swingu" nastavte požadovanou hodnotu noty a "poměr swingu".



Vnější odkazy

- [Jak vytvořit viditelné označení swingu \(houpání\)](#) ↗ (Jak na to v MuseScore)
- [Swing \(styl jazzového vystoupení\)](#) ↗ (Wikipedia)

Syntetizátor

Přehled

Pro zobrazení **syntetizátoru**: v hlavní nabídce vyberte Pohled → Syntetizátor.

Syntetizátor řídí zvukový výstup MuseScore a umožňuje:

- Nahrát a pořádat různé knihovny zvukových vzorků pro přehrávání hudby.
- Použít **efekty**, jako jsou dozvuk a komprese.
- Upravit celkové **ladění**.
- Změnit výstupní hlasitost.
- Vybrat Midi Continuous Controllers pro použití s dynamikou v průběhu noty (verze 3.1 a novější).

Okno syntetizátoru je rozděleno do pěti 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.
- **Efekty**: Používají se na použití **více efektů** na notový zápis.
- **Ladění**: Používá se k upravení celkového **ladění** přehrávání.
- **Dynamika** (verze 3.1 a novější): Používá se k nastavení ovládní MIDI dynamiky v průběhu noty.

Uložení nahrání nastavení syntetizátoru

Tlačítka ve spodní části okna syntetizátoru mají následující funkce:

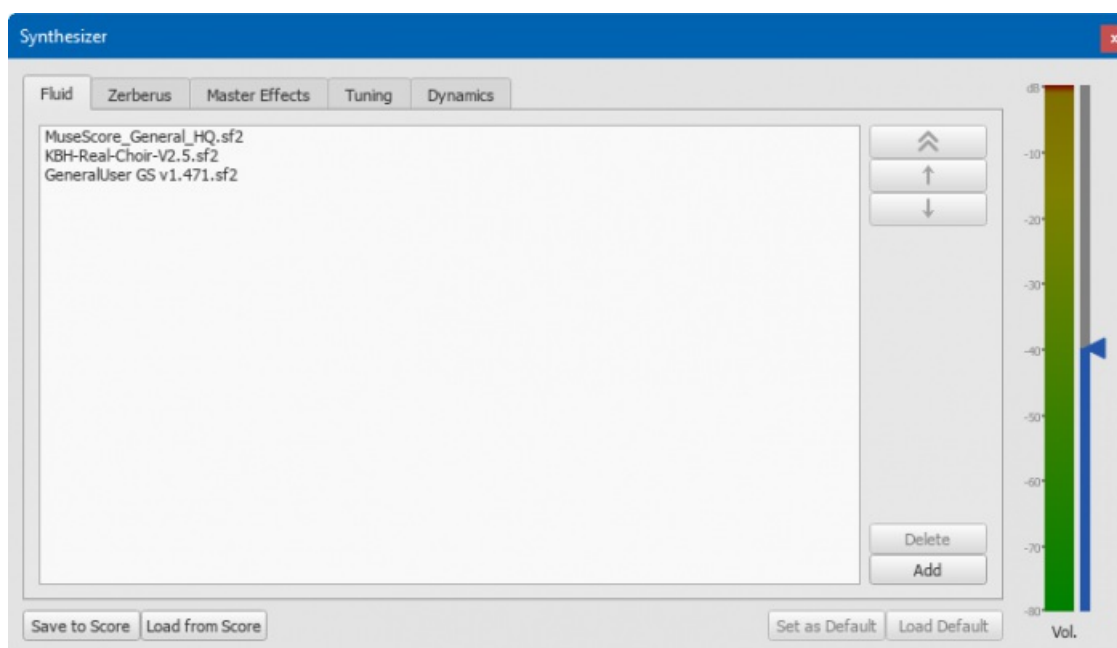
Tlačítko	Funkce
Nastavit jako	Uloží všechna nynější nastavení syntetizátoru jako <code>_výchozí_nastavení</code> . Ta se na syntetizátor použijí

Tlačítko	Funkce
výchozí	automaticky při otevření MuseScore.
Nahrát výchozí	Nahráje naposledy uložené <i>výchozí</i> nastavení do syntetizátoru..
Uložit do notového zápisu	Uloží <i>všechna</i> nynější nastavení syntetizátoru pouze do <i>nynějšího</i> notového zápisu.
Nahrát z notového zápisu	Nahráje nastavení z <i>nynějšího</i> notového zápisu do syntetizátoru.

Poznámky: (1) „Nastavení syntetizátoru“ zahrnuje pořadí zvukových bank a souborů SFZ, nastavení efektů, hlavní ladění a hlasitost. (2) Najednou může být účinná pouze jedna sada nastavení syntetizátoru - tj. pokud je otevřeno více notových zápisů najednou, není možné provádět změny v syntetizátoru v jednom notovém zápisu a ponechat nastavení ostatních notových zápisů nedotčené. (3) Změny nastavení syntetizátoru nebudou ve vyvedených zvukových souborech slyšet, pokud nebudou uloženy do notového zápisu jako první (viz tabulka výše). Podívejte se také na ladění (níže).

Fluid

Klepněte na kartu **Fluid** pro přístoupení k ovládacímu panelu pro knihovny vzorků zvukových bank SF2/SF3. Ve výchozím nastavení by již měla být nahrána zvuková banka MuseScore_General.sf3.



Zvukové banky můžete podle potřeby nahrát, přeuspořádat a smazat. Přehrávání lze sdílet mezi jakýmkoli propojením různých zvukových bank (a/nebo souborů SFZ). Pořadí zvukových bank ve **Fluidu** je 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 nainstalovat do **složky se zvukovými bankami**. Tím se zajistí, že se v seznamu (výše) objeví v kroku 2.

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.
4. Nebo použijte dvojitou šipku nahoru (vpravo nahoře) a přesuňte libovolnou zvukovou banku na začátek seznamu.

Pořadí sad virtuálních nástrojů v syntetizátoru se odráží v pořadí nástrojů uvedených ve směšovači. Pokud tedy přehrávání notového zápisu závisí na směsi sad nástrojů, je vhodné uložit nastavení syntetizátoru do daného notového zápisu stisknutím tlačítka Uložit do notového zápisu. Když si příště budete přát přehrávat notový zápis, stiskněte Nahrát z notového zápisu pro nahrání stejného nastavení. Pamatujte však, že toto nastavuje pouze pořadí nástrojů - nikoli samotné nástroje, které by ve vašem počítači měly být na místě.

Pro odstranění zvukové banky

1. Klepněte na název zvukové banky
2. Klepněte na tlačítko Smazat.

Toto zvukovou banku odstraní ze syntetizátoru, ale edinstaluje ji ze složky se zvukovými bankami: stále bude dostupná, pokud ji později budete chtít nahrát znovu.

Zerberus

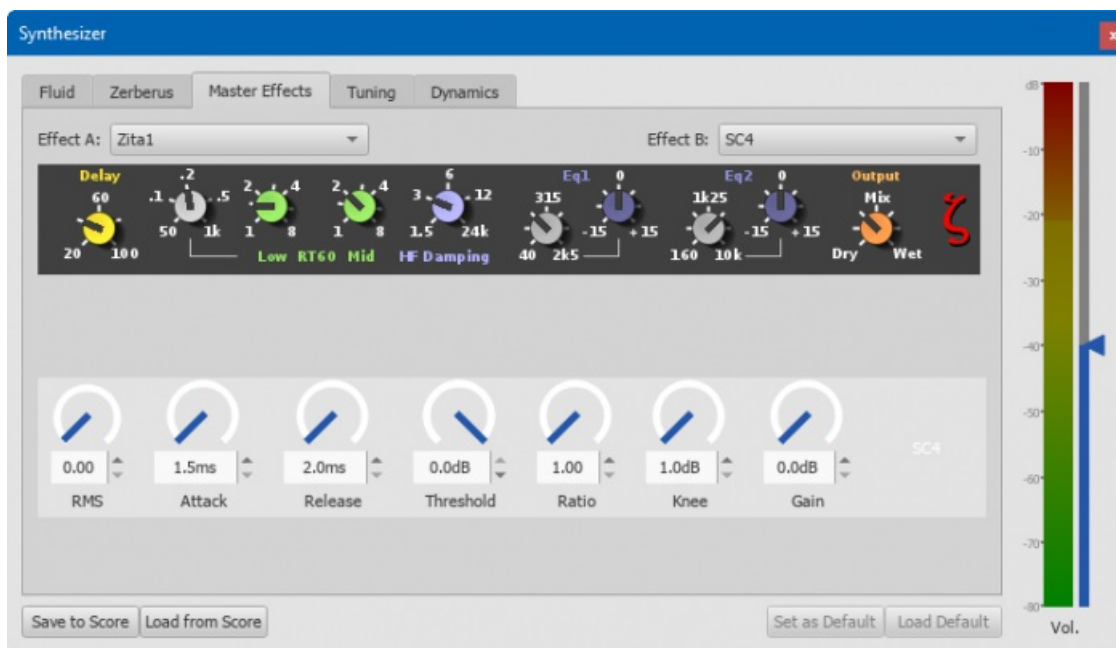
Klepněte na kartu **Zerberus** pro přistoupení k ovládacímu panelu pro knihovny vzorků **SFZ**. Soubory můžete přidat, smazat nebo přeuspořádat podobným způsobem jako na kartě **Fluid**. Všimněte si, že stejně jako v případě Fluid musí být soubory SFZ, než je lze nahrát do syntetizátoru, nejprve nainstalovány ve složce se **zvukovými bankami**.

Hlasitost

Posuvník na pravé straně syntetizátoru ovládá hlasitost přehrávání: všechny zde provedené změny trvají pouze do konce sezení, pokud nejsou uloženy do notového zápisu nebo nastaveny jako nové výchozí nastavení.

Efekty

Karta **Efekty** syntetizátoru umožňuje do notového zápisu přidat dozvuk a kompresi.



Efekty s dozvukem Zita1 a kompresorem SC4.

Pro zapnutí nebo vypnutí efektu:

- Vyberte volbu z rozbalovacího seznamu vedle **Efekt A** nebo **Efekt B** (efekty jsou použity v řadě, A → B).

Pro uložení a nahrání nastavení efektů použijte tlačítka ve spodní části okna syntetizátoru. Na podrobnosti se podívejte v nastavení syntetizátoru (výše).

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:** Předzpoždění pro dozvuk nastavte 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 vysokokmitočtovou složku dozvuku. 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) *vespodní* části spektra.
- **Ekvalizér 2 (EQ2):** Umožňuje ořezat nebo zesílit (-15 až +15) kmitočtové pásmo (střed = 160 Hz - 10 KHz) *horní* části spektra.
- **Výstup:** Řídí množství použitých efektů. "Suchý" - žádný efekt. "Mokrá" ukazuje 100 % dozvuk. Směs je 50/50 vyvážením signálu mokrá:suchý (wet:dry).

Poznámka: EQ1 a EQ2 ovlivní jen tón dozvuku, ne suchý (nezpracovaný) signál.

Pro rychlé nastavení efektové záplaty nastavte "Výstup" na "Směs" (Mix) a upravte ovladač Středový RT60 (Mid RT60) na požadovaný čas dozvuku. Potom efekt vyladíte, jak je to vysvětleno výše.

Kompresor SC4

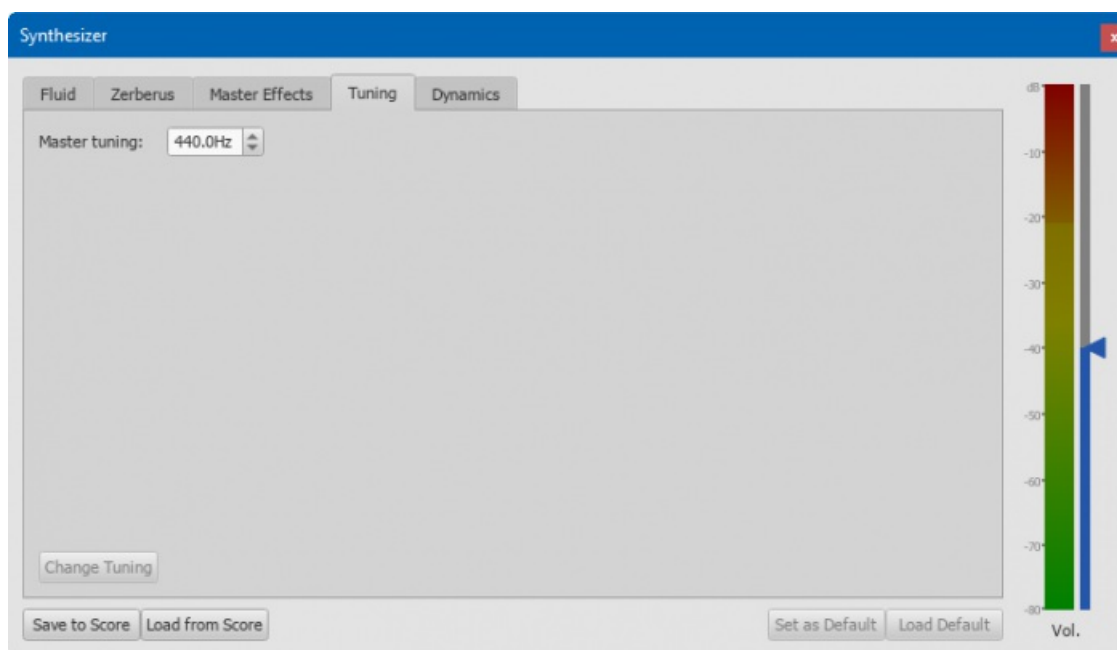
Stereo kompresor **SC4** vám poskytuje jemnou kontrolu nad dynamickým rozsahem přehrávání a snižuje kolísání hlasitosti mezi hlasitými a měkkými zvuky. Nabízí následující ovladače:

- **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. Snižování 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.
- **Ohyb:** Umožňuje 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.

Pro rychlé nastavení zkuste nastavit RMS = 1, Prahová hodnota = -20 db, Poměr = 6. Zvyšte zisk pro obnovení ztracené hlasitosti. Poté doladíte, jak je vysvětleno výše.

Ladění

Na kartě **Ladění** můžete upravit __hlavní ladění__ programu. U nástrojů s koncertním laděním je standardně A4 = 440 Hz.



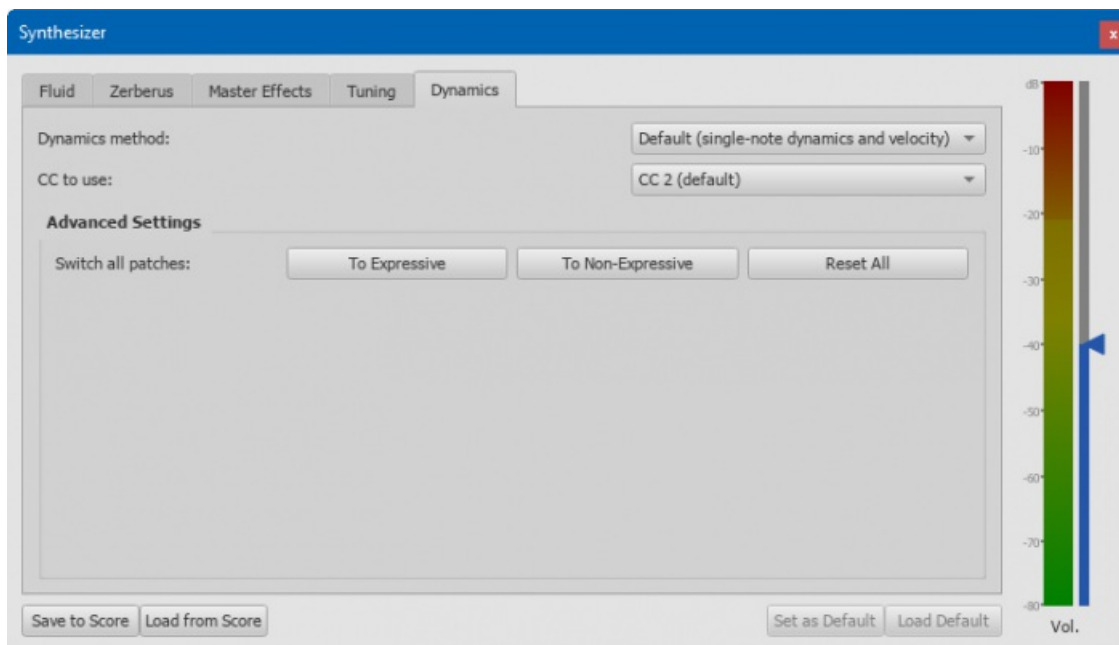
Pro změnu hlavního ladění:

- Do pole **hlavní ladění** zadejte novou hodnotu a stiskněte Změnit ladění.

Poznámky: (1) Toto ladění se použije na všechny notové zápisy jen *vynějším* sezení. Chcete-li je nastavit jako výchozí pro program nebo je uložit do určitého notového zápisu, podívejte se na nastavení syntetizátoru pro ukládání/nahrávání. (2) Chcete-li nové ladění použít na vyvedené zvukové soubory (WAV, MP3, OGG), před vyvedením stiskněte Uložit do notového zápisu.

Dynamika (verze 3.1 a novější)

Klepněte na kartu **Dynamika** pro přístoupení k ovládacímu panelu pro dynamiku v průběhu noty:



- **Průběh dynamiky:** Můžete si vybrat mezi 1) výchozí (dynamika v průběhu noty a velocity), 2) Jen velocity (bez dynamiky v průběhu noty), 3) Jen události CC (neměnná velocity).
- **CC k použití:** V závislosti na použité zvukové bance budete možná muset zvolit stálý ovladač (CC = Continuous Controller), který chcete použít, 1) CC 1, 2) CC 2 (výchozí), 3) CC 4, 4) CC 11.

V políčku **Pokročilá nastavení** můžete povolit nebo zakázat ovladač výrazu pro zvuk nástroje:

- **Přepnout všechna zapojení:** Vyberte 1) Na expresivní (pro povolení pro zvuky všech nástrojů), 2) Na neexpresivní (pro zakázání pro zvuky všech nástrojů), 3) Obnovit vše na výchozí nastavení (obnovit zvuky všech nástrojů na výchozí)

Podívejte se také na

- [Zvuková banka](#)
- [Směšovač](#)

Vnější odkazy

- [Jak na to: Použití dynamiky v průběhu noty \(SND\)](#) ↗ (Jak na to v MuseScore)

Tempo

Tempová označení najdete v **paletě Tempo** základní a rozšířené **pracovní plochy**. Jsou používána k vyjádření rychlosti notového zápisu a odráží se na přehrávání. Jsou dodávána jako metronomové značky, ale lze je následně upravit tak, aby zobrazovaly požadované tempo nebo výraz.

Tempo přehrávání lze měnit v celém notovém zápisu pomocí více značek tempa, viditelných i neviditelných, na různých místech. 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

Použijte některý z následujících postupů:

- Vyberte notu nebo pomlku a stiskněte **klávesovou zkratku** Alt+Shift+T.
- Vyberte notu nebo pomlku a v **hlavní nabídce** zvolte Přidání → Text... → Tempové označení.
- Vyberte notu nebo pomlku a klepněte na příslušnou značku metronomu v **paletě Tempo** (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4);
- Přetáhněte značku metronomu z **palety Tempo** přímo na notu nebo pomlku.

Poznámka: Pokud je označení tempa použito z nabídky nebo pomocí klávesové zkratky, rytmická nota automaticky následuje taktové označení. Výhodou použití palety je to, že *si můžete vybrat*, kterou notu rytmu použijete.

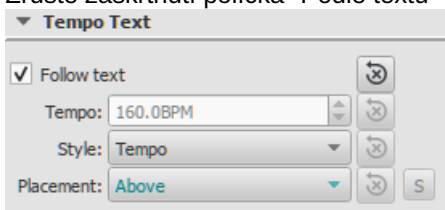
Upravení tempa

Pro změnu tempa stávající značky metronomu v notovém zápisu:

1. Jděte do režimu úprav na dané tempové značce;
2. Podle potřeby upravte číslo metronomu a/nebo notu rytmu;
3. Opusťte režim úprav.

Tempo stávající značky metronomu můžete také přepsat ve správci:

1. Vyberte značku tempa;
2. Zrušte zaškrtnutí políčka "Podle textu" v části správce Text tempového označení;



3. V poli „Tempo“ dole nastavte požadované tempo přehrávání.

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.

Upravení textu tempového označení

Značky tempa mohou být upraveny a formátovány jako každý jiný textový předmět. Na to, jak nastavit vlastnosti textu nebo styl textu, se podívejte v stylech a vlastnostech textu.

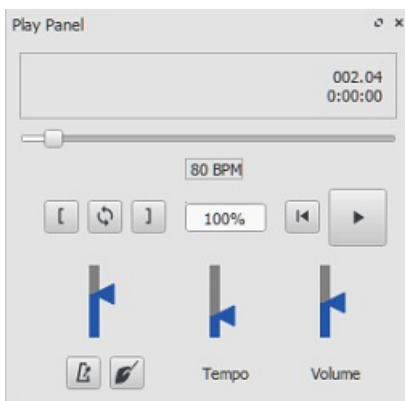
Tempo uvedené značkou metronomu obvykle přetrvává, i když je přepsáno výrazem — například Andante, Moderato atd. Můžete také na prostou značku metronomu přidat další text. např.

Andante ♩ = 75

Potlačení tempového označení

Uvedené tempo můžete dočasně přepsat a pomocí přehrávacího panelu notový zápis přehrávat v jakémkoli tempu, které se vám líbí:

1. Zobrazte panel přehrávání: Pohled → Přehrávací panel nebo F11 (macOS: Fn+F11):



2. Podle potřeby posuňte jezdec tempa nahoru nebo dolů. Tempo je zobrazeno jako absolutní hodnota a jako procento nyní zobrazené značky tempa. Dvakrát klepněte na posuvník tempa pro obnovení jeho výchozího nastavení.

Poznámka: M.M. se vždy měří a zobrazuje v úderech za minutu čtvrtové noty, bez ohledu na (jmenovatele) činného taktového označení.

Přehrávání ritardanda a acceleranda

Přehrávání pozvolných změn tempa **ritardando** ("rit.") a **accelerando** ("accel.") lze napodobit přidáním skrytých tempových značek do notového zápisu. Tištěný údaj pro hudebníka by měl být doplněn jako text osnovy/systému.

V níže uvedeném příkladu bylo tempo původně 110 M.M. (úderů za minutu). U ritardanda tempo klesá o 10 M.M. na první notě každého taktu. Každá změna tempa se stane neviditelnou zrušením zaškrtnutí políčka **Viditelný** ve správci, takže se ve vytištěném notovém zápisu objeví pouze ritardando:



Ke zautomatizování tohoto procesu byl vyvinut přídavný modul : [TempoChanges](#) ↗

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. To samozřejmě nepracuje u korun použitých na taktové čáry, protože taktové čáry nemají dobu trvání protažení.

Podívejte se také na

- [Režim přehrávání](#)
- [Taktové označení](#)

Zvukové banky a soubory SFZ

Přehrávání zvuku zajišťuje syntetizátor MuseScore, ve kterém je velký výběr **virtuálních** (nebo **softwarových**) **nástrojů** — včetně bicích a zvukových efektů.

MuseScore podporuje virtuální nástroje ve dvou formátech:

- SoundFont (.sf2/.sf3): Jeden soubor obsahující jeden nebo více virtuálních nástrojů.
- SFZ (.sfz): Sada zvukových a definičních souborů obsahujících jeden nebo více virtuálních nástrojů.

Zvukové banky

MuseScore přichází se svojí vlastní zvukovou bankou GM (General MIDI ↗): **MuseScore_General.sf3**, obsahující více než 128 nástrojů, zvukové efekty a různé bicí/perkuse.

GM (General MIDI) je univerzální formát, takže jakmile je váš notový zápis nastaven na správné přehrávání pomocí nativní zvukové banky MuseScore, měli byste jej být schopni vyvést do formátu dle vašeho výběru a nechte jej přehrávat na počítači jiného uživatele.

Na internetu je dostupných mnoho různých zvukových bank: některé zdarma, jiné za úplaty. Na seznam bezplatných zvukových bank se podívejte níže.

Nainstalování zvukové banky

Po nalezení a rozbalení zvukové banky (viz → níže) na něj pro jeho otevření dvakrát klepněte. Ve většině případů bude typ souboru zvukové banky v systému k MuseScore již přiřazen. MuseScore se spustí a zobrazí se dialogové okno s dotazem, zda zvukovou banku chcete nainstalovat. Občas bude k typu souboru se zvukovou bankou přiřazena jiná aplikace než MuseScore; pokud se jedná o tento případ, budete muset na soubor klepnout pravým tlačítkem nebo současně s podržením klávesy Ctrl (Control), aby se zobrazila nabídka, v níž můžete zvolit otevření souboru v MuseScore. V obou případech, když se dialog zobrazí a budete dotázáni, zda zvukovou banku chcete nainstalovat, klepněte na „Ano“ pro vložení kopie souboru se zvukovou bankou do adresáře se zvukovými bankami v MuseScore. Tento adresář lze zobrazit nebo změnit v nastavení MuseScore, ale jeho výchozí umístění je:

- Windows: %HOMEPATH%\Documents\MuseScore3\Soundfonts
- macOS a Linux: ~/Documents/MuseScore3/Soundfonts

Na rozdíl od uživatelsky přidávaných zvukových bank je počáteční výchozí zvuková banka nainstalovaná s MuseScore umístěna v systémovém adresáři, který je určen pouze pro tento účel, a který se *nemá* měnit. Tento adresář a jeho výchozí soubor se zvukovou bankou je:

- Windows x86 (32-bit) / MuseScore x86: %ProgramFiles%\MuseScore 3\sound\MuseScore_General.sf3
- Windows x64 (64-bit) / MuseScore x86: %ProgramFiles(x86)%\MuseScore 3\sound\MuseScore_General.sf3
- Windows x64 (64-bit) / MuseScore x86_64: %ProgramFiles%\MuseScore 3\sound\MuseScore_General.sf3
- macOS: /Applications/MuseScore 3.app/Contents/Resources/sound/MuseScore_General.sf3
- Linux (Ubuntu): /usr/share/mscore-xxx/sounds/MuseScore_General.sf3 (xxx je verze MuseScore)

Odinstalování

Pro odinstalování zvukové banky jednoduše otevřete složku, kde je nainstalován její soubor, a odstraňte jej.

SFZ

SFZ je sbírka souborů a adresářů, soubor SFZ a spousta skutečných zvukových souborů ve formátu WAV nebo FLAC,

příčemž soubor SFZ je textový soubor, který v zásadě popisuje, kde se ten který zvukový soubor nachází, a pro jaký nástroj a rozsah výšky tónu má být použit.

Nainstalování SFZ

Po stažení SFZ (podívejte se →[níže](#)), musíte ručně rozbalit všechny soubory, které patří do SFZ (soubor(y) SFZ a všechny podadresáře a další soubory), do adresáře uvedeného [výše](#). Ponechte podadresáře a jejich obsah tak, jak jsou.

Odinstalování

Pro odinstalování SFZ jednoduše otevřete složku, kde jsou nainstalovány jeho soubory (viz [výše](#)) a všechny je vymažte.

Syntetizátor

Jakmile byla zvuková banka [nainstalována](#) do systému, je jí také třeba nahrát do [Syntetizátor](#). Podívejte se na [nahrání zvukové banky](#).

Směšovač

Směšovač umožňuje snadno měnit zvuky pro každou notovou osnovu (i když se přehrává notový zápis). Na další podrobnosti se podívejte ve [směšovači](#).

Seznam stáhnutelných zvukových bank

Zvukové banky GM

Následující zvukové knihovny odpovídají standardu General MIDI (GM2). Tato specifikace vám poskytne zvukovou sadu 128 virtuálních nástrojů plus bicí soupravy.

- [GeneralUser GS](#) [↗](#) (29,8 MB nekomprimováno)
S laskavým svolením [S. Christian Collins](#) [↗](#)
- [Magic Sound Font, verze 2.0](#) [↗](#) (67,8 MB nekomprimováno)
- [Arachno SoundFont, verze 1.0](#) [↗](#) (148 MB nekomprimováno)
S laskavým svolením [Maxime Abbey](#) [↗](#)
- MuseScore 1 přišlo s [TimGM6mb](#) [↗](#) (5.7 MB nekomprimováno)
Licence: GNU GPL, verze 2
S laskavým svolením [Tim Brechbill](#) [↗](#)
- MuseScore 2 (až do verze 2.1) přišlo s [FluidR3Mono GM.sf3](#) [↗](#) (13,8 MB).
- MuseScore 2 (od verze 2.2) a 3 přichází s [MuseScore_General.sf3](#) [↗](#) (35.9 MB) ([SF2 version](#) [↗](#) (208 MB)) a jsou čas od času aktualizovány (podívejte se na [seznam změn](#) [↗](#)).
Licence: vydáno pod [MIT licenci](#) [↗](#)
S laskavým svolením [S. Christian Collins](#) [↗](#)
MuseScore 3 nabízí HQ verzi té zvukové banky jako [rozšíření](#)
- [Timbres of Heaven, verze 3.2](#) [↗](#) (369 MB nekomprimováno)
S laskavým svolením Dona Allena
- [Soundfonts4U](#) [↗](#) (12 MB až 1GB, v závislosti na zvoleném balíčku)
Sbírka krásně znějících akustických kytar, klavírů, baskytar, smyčců, harf a mnoha dalších.

Orchestrální zvukové banky

- Sonatina Symphonic Orchestra (503 MB nekomprimováno)
Stažení: [SoundFont](#) [↗](#) | [SFZ formát](#) [↗](#)
Licence: Creative Commons Sampling Plus 1.0
- [Aegean Symphonic Orchestra](#) [↗](#)
S laskavým svolením [Ziya Mete Demircan](#) [↗](#) (352 MB nekomprimováno)

Klavírní zvukové banky

Klavíry SF2

- [Acoustic grand piano, release 2016-08-04](#) [↗](#)
Popis: Yamaha Disklavier Pro Grand Piano, sf2 formát, 36 MiB komprimováno, 113 MiB nekomprimováno, 121 vzorků, 5 vrstev velocity
Více informací: <http://freepats.zenvoid.org/> [↗](#) včetně jiných zvukových bank.
Licence: Creative Commons Attribution 3.0
S laskavým svolením [Roberto Gordo Saez](#) [↗](#)
- [Salamander C5 Light](#) [↗](#)
S laskavým svolením [Ziya Mete Demircan](#) [↗](#) (24.5 MB nekomprimováno)

Klavíry SFZ

- Salamander Grand Piano
Stažení: [version 2](#) | [verze 3](#)
Popis: Yamaha C5, 48kHz, 24bit, 16 velocity layers, between 80 MB a 1.9 GB uncompressed
Licence: Creative Commons Attribution 3.0
S laskavým svolením Alexandra Holma
- [Detuned Piano](#) (244 MB nekomprimováno)
Licence: Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0
- [Plucked Piano Strings](#)
Popis: 44.1kHz, 16bit, stereo, 168 MB nekomprimováno
Licence: Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0
- [The City Piano](#)
Popis: Baldwin Baby Grand, 4 vrstvy velocity, 696 MB nekomprimováno
Licence: Public domain
S laskavým svolením Big Cat Instruments
- [Kawai Upright Piano, vydáno 2017-01-28](#)
Popis: 68 vzorků, 44 KHz, 24bit, stereo, 2 velocity layers, 58 MiB nekomprimováno
Licence: GNU General Public License version 3 nebo novější, se [zvláštní výjimkou](#)
S laskavým svolením Gonzala a Roberta

Rozbalení stažených zvukových bank

Vzhledem k tomu, že zvukové banky jsou velké, jsou často zazipovány (zabaleny, komprimovány) do různých formátů, včetně .zip, .sfArk a .tar.gz. Tyto soubory je třeba před použitím rozbalit (dekomprimovat).

- ZIP je standardní kompresní formát podporovaný většinou operačních systémů.
- sfArk je kompresní formát navržený speciálně pro kompresi souborů zvukových bank. Na rozbalení použijte program [Polyphone](#) (cross-platform software); nebo tuto internetovou službu: <https://cloudconvert.com/sfark-to-sf2>
- .tar.gz je oblíbený kompresní formát pro Linux. Uživatelé Windows mohou zdarma použít [7-Zip](#); Uživatelé macOS mohou použít [The Unarchiver](#), nebo do Mac OS X vestavěný archivovací program. Povězte si, že používáte-li 7-Zip, je potřeba rozbalení provést dvakrát — jednou pro GZip a jednou pro TAR.

Řešení potíží

Pokud je panel pro přehrávání v nástrojovém pruhu šedivý, nebo není vidět, následujte pokyny níže, abyste přehrávání zvuku opět zprovoznili:

1. Klepněte pravým tlačítkem na hlavní nabídku a ujistěte se, že je zaškrtnutí vedle položky nabídky Ovládání přehrávání. Pokud tento krok potíže nevyřeší, přejděte ke kroku 2.
2. Pokud panel pro přehrávání po změně zvukové banky zmizí, jděte do nabídky Úpravy → Nastavení... → karta Vstup/Výstup a klepněte bez jakýchkoli změn na OK. Po novém spuštění MuseScore by se měl panel přehrávání znovu objevit.

Pokud zvukovou banku nastavujete poprvé, použijte, prosím, některou z doporučených zvukových bank uvedených výše.

Pokud se přehrávání zadržává, pak váš počítač nemusí být schopen zpracovat použitou zvukovou banku. Může pomoci následující rada:

- Zmenšete množství paměti (RAM) používané MuseScore použitím menší zvukové banky. Návrhy hledejte v [seznamu](#) výše.
- 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](#) (Jak na to v MuseScore)
- [Formát SFZ](#) (podrobnosti popisu sfz)

Dynamika

Dynamika jsou značky naznačující poměrnou hlasitost noty nebo hudební fráze. Značky je možné najít [v paletě s dynamickými značkami](#), buď v základní nebo v rozšířené [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>fpf</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>	

Další dynamické značky jsou dostupné v hlavní paletě (Shift+F9).

Poznámka: Pokud si přejete upravit *celkovou* hlasitost přehrávání notového zápisu, použijte posuvník hlasitosti v přehrávacím panelu nebo syntetizátor.

Přidání dynamiky

Pro použití dynamiky v notovém zápisu použijte jeden z následujících postupů:

- Vyberte notu a klepněte na značku pro dynamiku v paletě (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).
- Táhněte značku pro dynamiku z palety na notu.

Na to, jak **vytvořit značku pro crescendo nebo decrescendo**, se podívejte ve dynamických šipkách.

Upravení vlastností

Výchozí dynamika notového zápisu je ***mf*** (mezzoforte) — nastaveno na MIDI velocity 80 (z 127). V závislosti na dynamice, která řídí určitou část notového zápisu, velocity (a výsledná hlasitost) může být menší nebo větší než toto.

Pro upravení velocity dynamiky

- Vyberte dynamiku a v části správce Dynamika upravte hodnotu Velocity — vyšší pro hlasitější, nižší pro měkčí.

Pro upravení dosahu

Poznámka: Dosah = notové osnovy v notovém systému ovlivněné dynamikou.

- Vyberte dynamiku a v části správce Dynamika zvolte volbu "Dosah dynamiky". Výchozí je "Part," což znamená, že budou ovlivněny všechny notové osnovy pro určitý nástroj. "Notová osnova" omezuje účinek na notovou osnovu připojenou k dynamice. "Notový systém" znamená, že dynamikou budou ovlivněny všechny notové osnovy v notovém systému.

Pro změnu umístění (nad nebo pod osnovou)

- Pro jednu dynamickou značku: vyberte dynamiku a zadejte *x* pro obrácení umístění nebo použijte správce, viz níže.
- Pro všechny dynamické značky v notové osnově:
 1. Klepněte pravým tlačítkem na jednu dynamickou značku, a poté zvolte *Vybrat > Všechny podobné prvky ve stejné notové osnově*
 2. V části správce Dynamika vyberte v "Umístění" požadovanou volbu *Nahoře* nebo *Dole*
- Pro všechny dynamické značky v notovém zápisu: Postupujte tak jako výše, pak použijte tlačítko správce "Nastavit jako styl"

Přizpůsobení dynamiky

Dynamika může být upravena stejně jako jakýkoli jiný textový předmět. Klávesové zkratky se zvláštními znaky lze použít k přidání následujících symbolů:

- Ctrl+Shift+P (macOS: Cmd+Shift+P): **Piano *p***.
- Ctrl+Shift+F (macOS: Cmd+Shift+F): **Forte *f***.
- Ctrl+Shift+M (macOS: Cmd+Shift+M): **Mezzo *m***.
- Ctrl+Shift+R (macOS: Cmd+Shift+R): **Rinforzando *r***.
- Ctrl+Shift+S: **Sforzando *s***.
- Ctrl+Shift+N (macOS: Cmd+Shift+N): **Niente *n***.
- Ctrl+Shift+Z (macOS: Cmd+Shift+Z): **Z *z***.

Můžete také upravit velocity a dosah atd. (podívejte se výše). Pokud je to požadováno, můžete výsledek uložit pro budoucí použití ve vlastní paletě.

Dynamika v průběhu noty (SND)

Od verze 3.1 podporuje MuseScore dynamiku v průběhu noty (Single note dynamics = SND). Kromě upravování velocity můžete ve správci také upravit změnu velocity. Zadáním čísla do tohoto pole změníte velocity noty přibližně o toto množství po přehrání počáteční velocity. Záporné číslo lze použít ke snížení hlasitosti po úvodní notě a kladné číslo způsobí, že nota bude hlasitější po počáteční hlasitosti. Na další podrobnosti se podívejte v odkazech (níže).

Vnější odkazy

- [Obrazový návod: Lekce 10 - Artikulace, dynamika a text](#)
- [Používání dynamiky v průběhu noty \(SND\)](#) (Jak na to v MuseScore)
- [Jak obnovit správné přehrávání dynamiky a dynamických šípek v zavedeném souboru MIDI](#) (Jak na to v MuseScore)
- [Dynamika](#) (Wikipedie)

Přehrávání s kapodastrem

MuseScore umožňuje transponovat přehrávání notové osnovy, aniž by to ovlivnilo notový zápis. Napodobuje tím účinek [kapodastru](#) (Wikipedie) na nástroji.

Přidání kapodastru k jedné notové osnově

1. Přidejte text notové osnovy k notě/pomlce, od které chcete spustit přehrávání s kapodastrem;
2. Klepněte na "Vlastnosti" v části správce "Text notové osnovy", nebo na text notové osnovy klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte Vlastnosti textu notové osnovy...; potom klepněte na kartu **Nastavení kapodastru**;
3. Zaškrtněte políčko „Nastavení kapodastru“ a nastavte **Kapodastr na pražci** na číslo pražce, na němž chcete kapodastr použít (každý pražec zvyšuje výšku tónu o půltón);
4. Pro použití změn klepněte na OK;
5. Podle potřeby upravte znění textu.

Přidání kapodastru k zrcadlené notové osnově/tabulatuře

- Stejný postup jako výše, ale v kroku 1 text notové osnovy přidejte pouze k notové osnově.

Přidání kapodastru k nezrcadlené notové osnově/tabulatuře

- Stejný postup jako výše, ale text notové osnovy použijte jak na notovou osnovu, tak na tabulaturu.

Poznámka: Přehrávání s kapodastrem se použije od noty, ke které je text notové osnovy připojen, až do dalšího textu notové osnovy se zapnutým "nastavením kapodastru", nebo do konce notového zápisu.

Odstranění kapodastru

Pro odstranění přehrávání s kapodastrem z notové osnovy, návrat nástroje k jeho normálnímu ladění:

- Přidejte text notové osnovy s nastavením "Kapodastr na pražci" na "Bez kapodastru".

Text

V MuseScore je mnoho různých druhů textových předmětů (viz tabulky níže); text lze také najít začleněný dolinek. Tato kapitola ukazuje, jak vytvářet, formátovat a upravovat textové předměty, a také obsahuje informace o následujících druzích textu:

Druh textu	Použití
Text notové osnovy	Text pro obecné použití připojený k jedné notové osnově: uvedený pouze v tom nástrojovém partu.
Text notového systému	Text pro obecné použití připojený k jedné notové osnově: uveden ve všech nástrojových partech.
Akordové značky	Zobrazte akordy spojené s melodií: obvykle nad notovou osnovou.
Prstoklad	Čísla nebo písmena připojená k notám ukazující, které prsty použít.
Zpěvní text	Vytvořte texty připojené k melodii.
Orientační značky	Usnadněte zkoušky, rozdělte notový zápis do hudebních oddílů, označte pasáže atd.

U ostatních typů textu dostupných v MuseScore postupujte podle odkazů níže:

Druh textu	Použití
Dynamika	Uveďte hlasitost noty nebo fráze.
Číslovaný bas	Periodická notace pro klávesisty.
Text rámečku	Podrobnosti k názvu/skladateli/textaři na začátku notového zápisu; texty písniček atd.

<u>Záhlaví Průběh textu</u>	Číslo stránek, informace o kopírovacím právu/autorských právech atd. V horní/dolní části strany.
<u>Text nástroje</u>	Použijte změny nástroje uprostřed notové osnovy.
<u>Opakování a skoky</u>	Da Capo, Dal segno, Fine atd.
<u>Funkční značka (římská číslice)</u>	Systém poznačení akordů.
<u>Rukoklad</u>	Písmena (pro levou a pravou ruku/nohu) připojená k notám (buben) ukazující, kterou ruku nebo nohu použít.
<u>Text swingu</u>	Změna z straight na čas swingu a obráceně.
<u>Tempová označení</u>	Používání značky pro metronom a/nebo přednes.
<u>Textové linky</u>	Volty, oktávy, pedálové linky, linky kytarového barré atd.

Základy textu

Přidání textu

Pro přidání textového prvku do notového zápisu použijte jeden z následujících obecných postupů:

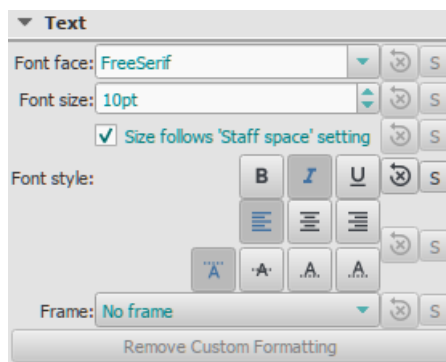
- **Klávesová zkratka:** Například stiskněte Ctrl+T pro zadání textu notové osnovy, Ctrl+L pro zadání zpěvního textu, a tak dále.
- **Příkaz v hlavní nabídce:** Přidání → Text umožní vybrat z řady textových prvků.
- **Pracovní plocha:** Vyberte notu a klepněte na ikonu v jedné z palet (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4); nebo táhněte symbol z palety na notovou osnovu. Například text swingu, text tempového označení atd.

Poznámky: (1) Přesný postup závisí na typu textu, jež přidáváte — na podrobnosti se podívejte na příslušné stránky příručky (viz text). (2) Na **textová okénka** s obecným účelem připojená k notovým osnovám se podívejte v kapitole k textu notové osnovy a notového systému.

Formátování textu

Když je v MuseScore vytvořen textový předmět, předpokládá odpovídající styl textu: veškerý text notové osnovy má například jedinečný styl textu, jako mají tempová označení, dynamika, akordové značky a tak dále. Každý styl textu sestává z řady vlastností textu (rodina písma, velikost a styl písma atd.), jež je možno prohlížet převážně v dialogu **Styl textu** (Formát → Styl... → Styl textu).

Nově vytvořený **textový předmět** je založen se stejnými vlastnostmi textu vůči stylu textu. Na tyto se lze podívat ve správci:



Tyto vlastnosti textu však *nejsou* omezeny na výchozí textový styl: v případě potřeby je můžete upravit ve správci *nezávisle* na stylu textu.

Nakonec, pokud chcete použít formátování na určité znaky v textovém předmětu (řez písma, velikost písma, tučné, kurzíva, podtržení, horní a dolní index), můžete to udělat v režimu úprav textu.

Upravení polohy textových předmětů

Pro umístění textového předmětu použijte jeden z následujících postupů:

- Táhněte předmět.
- Vyberte předmět a ve správci upravte hodnoty posunu X nebo Y.
- Vyberte předmět a 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+← (macOS: Cmd+←): Posunout text vlevo o jednu mezeru notové osnovy.
- Ctrl+→ (macOS: Cmd+→): Posunout text vpravo o jednu mezeru notové osnovy.
- Ctrl+↑ (macOS: Cmd+↑): Posunout text nahoru o jednu mezeru notové osnovy.
- Ctrl+↓ (macOS: Cmd+↓): Posunout text dolů o jednu mezeru notové osnovy.

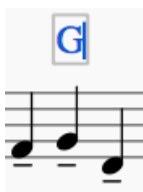
Textové kotvy

Když na notový zápis použijete textový prvek, umístění jeho kotvy bude záviset na typu:

- **Název skladby, podnázev skladby, skladatel, básník:** Ukotvení k rámečku.
- **Prstoklad:** Ukotven k hlavičkám not.
- **Zpěvní text:** Ukotven k časové poloze (nota/akord, ale ne pomlka).
- **Akordová značka:** Ukotvena k časové poloze.
- **Text notové osnovy:** Ukotven k časové poloze.
- **Text notového systému:** Ukotven k časové poloze.
- **Rukoklad:** Ukotven k časové poloze.

Úpravy textu

Režim úprav textu umožňuje přidat nebo smazat text, a použít formátování (např. **tučné**, *kurzíva*, podtržení atd.) na jednotlivé znaky.



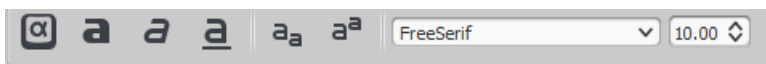
Vstoupení do režimu úprav textu a jeho opuštění

Pro vstoupení do **režimu úprav textu** použijte jeden z následujících postupů:

- Dvakrát klepněte na textový předmět.
- Klepněte na již vybraný textový předmět.
- Klepněte na textový předmět pravým tlačítkem myši a vyberte Upravit prvek.
- Klepněte na textový předmět a stiskněte Alt+Shift+E.

Poznámka: S vytvořením nového textového předmětu (podívejte se na základy textu) se program také přepne do režimu úprav textu.

K různým formátovacím funkcím můžete přistupovat přes **nástrojový panel pro text**, který se objeví pod oknem s dokumentem:



Pro opuštění **režimu úprav textu** použijte jedno z následujících:

- Stiskněte Esc.
- Klepněte na část notového zápisu mimo okno pro úpravy.

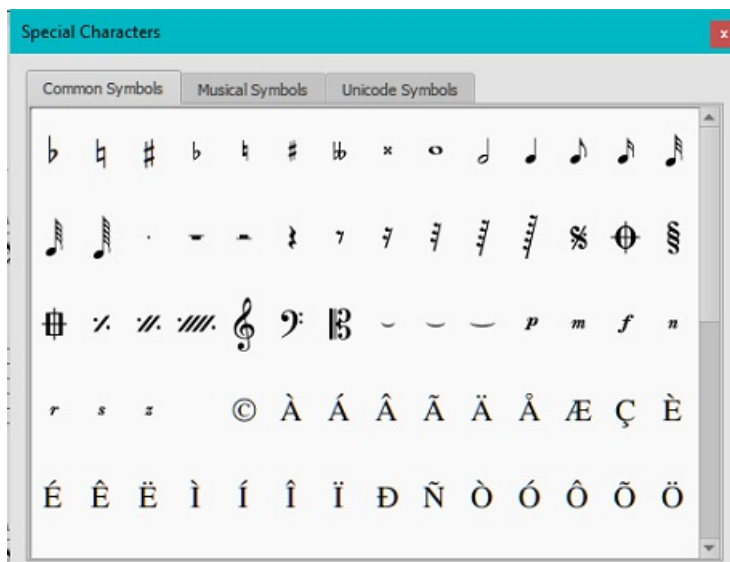
Klávesové zkratky

V **režimu úprav textu** jsou dostupné následující klávesové zkratky:


- Ctrl+B (macOS: Cmd+B) zapne/vypne **tučný řez** písma.
- Ctrl+I (macOS: Cmd+I) zapne/vypne *kurzívu*.
- Ctrl+U (macOS: Cmd+U) zapne/vypne podtržení.
- Home End ← → ↑ ↓ posune ukazatel.
- Backspace (macOS: Delete) odstraní znak nalevo od ukazatele (značky pro vkládání znaků).
- Del (macOS: → Delete nebo Fn+Del) odstraní znak napravo od ukazatele (značky pro vkládání znaků).
- ← začne nový řádek.
- F2 (macOS: Fn+F2) ukáže paletu se zvláštními znaky (viz níže).

Symbyly a zvláštní znaky

K vložení čtvrtových not, zlomků dob a mnoha jiných druhů zvláštních značek nebo znaků do textu můžete použít okno se **zvláštními znaky**. K několika značkám lze přistupovat pomocí zkratk (viz níže).



K otevření okna se **zvláštními znaky** použijte jeden z následujících postupů:

- Klepněte na ikonu  v nástrojovém panelu pro text (pod oknem s notovým zápisem).
- Stiskněte F2 (macOS: Fn+F2).

Poznámka: (1) Toto pracuje jen v **režimu úprav textu**; (2) Dialog se zvláštními znaky se však nemá zaměňovat s položkou v nabídce se stejným názvem ve verzi MuseScore pro macOS.

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.

Klávesové zkratky pro zvláštní znaky

V **režimu úprav textu** lze použít pro přístoupení k určitým zvláštním znakům následující klávesové zkratky:

- Ctrl+Shift+# (macOS: Cmd+Shift+#): **Křížek #**.
- Ctrl+Shift+B (macOS: Cmd+Shift+B): **Bé b**.
- Ctrl+Shift+H (macOS: Cmd+Shift+H): **Odrážka ♯**.
- Ctrl+Shift+P (macOS: Cmd+Shift+P): **Piano p**.
- Ctrl+Shift+F (macOS: Cmd+Shift+F): **Forte f**.
- Ctrl+Shift+M (macOS: Cmd+Shift+M): **Mezzo m**.
- Ctrl+Shift+R (macOS: Cmd+Shift+R): **Rinforzando r**.
- Ctrl+Shift+S (macOS: Cmd+Shift+S): **Sforzando s**.
- Ctrl+Shift+N (macOS: Cmd+Shift+N): **Niente n**.
- Ctrl+Shift+Z (macOS: Cmd+Shift+Z): **Z z**.

Podívejte se také na

- [Akordová značka](#)
- [Zpěvní text](#)
- [Rámeček](#)
- [Režim úprav](#)

Styly a vlastnosti textů

Styly textů

Když vytvoříte textový předmět, zpočátku převezme vlastnosti **stylu textu** použitelné pro jeho třídu. Například předměty *textu notové osnovy* mají svůj vlastní styl, stejně jako jej mají *označení tempa*, *zpěvní text*, *akordové značky* a tak dále.

Pro zobrazení a upravení libovolného **textového stylu**: vyberte Formát → Styl... → Styly textů. To dává přístup k následujícím vlastnostem:

- **Název:** V případě potřeby změňte název vlastního stylu.
- **Rodina písma / Velikost písma:** Název písma (např. *Times New Roman*, *Arial* a další) a jeho velikost v bodech.
- **Podle velikosti notové osnovy:** Zda se velikost textu mění poměrně se změnou velikosti notového zápisu.
- **Styl písma:** Styl písma, který se má použít, např. kurzíva, tučné, podtržení.
- **Zarovnání:** Vodorovně (vlevo, na střed a vpravo) a svisle.
- **Barva:** Barva textu.
- **Posun X/Y:** Vodorovný a svislý posun jednotkách mezery notové osnovy (sp).
- **Rámeček:** Volba mezi okrouhlým nebo hranatým rámečkem okolo textu.
- **Ohraničení:** Barva okraje rámečku.
- **Zvýraznění:** barva pozadí v rámečku.
- **Tloušťka:** Tloušťka čáry rámečku v jednotkách mezery.
- **Okraj:** Vnitřní okraj rámečku v jednotkách mezery.
- **Zaoblení rohů:** Pro rámeček pole, poloměr zakulaceného rohu.

Poznámky: Neprůhlednost je nastavena parametrem kanál alfa v dialogu pro vybrání barvy: hodnota mezi 0 (průhledná), a 255 (neprůhledná).

Jinak můžete vlastnosti **stylu textu** upravit výběrem předmětu s požadovaným stylem v notovém zápisu, úpravou jeho vlastností ve správci a klepnutím na tlačítko **Nastavit jako styl**. Tím se automaticky zaktualizuje **styl textu** a veškeré související textové předměty v notovém zápisu.

Textové předměty

Pokud chcete *určitý textový předmět* v notovém zápisu naformátovat odlišně od jeho stylu textu, vyberte jej a upravte jeho vlastnosti textu ve správci:

Pokud jste ve správci provedl změny určité textové vlastnosti, ale chcete tuto vlastnost vrátit zpět na původní vymezení **stylu textu**, stiskněte tlačítko "Obnovit výchozí nastavení stylu".

Uložení a nahrání stylů textu

Styly textu (společně se všemi ostatními styly v dokumentu) lze uložit jakosoubor se stylem aa nahrát do jiných souborů MuseScore. Podívejte se na [uložení a nahrání stylu](#).

Podívejte se také na

- [Úpravy textu](#)
- [Záhlaví/Zápatí](#)
- [Chování použitého textu a linek](#)

Text notové osnovy a notového systému

Text notové osnovy nebo **text notového systému** je neocenitelný jako všestranně použitelný text. Pro uplatnění v notovém zápisu použijte jeden z následujících postupů:

- Vyberte notu nebo pomlku; potom pro **text notové osnovy** stiskněte **Ctrl+T**; nebo pro **text notového systému** stiskněte **Shift+Ctrl+T**.
- Vyberte notu nebo pomlku; potom vyberte požadovanou volbu v nabídce Přidání → Text.
- Vyberte notu nebo pomlku; potom v paletě klepněte na požadovaný text (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).
- Přetáhněte požadovaný text z palety na notu nebo pomlku.

Tímto se vytvoří prázdný ohraničující rámeček pro [zadávaní textu](#). Stiskněte **Esc** nebo klepněte na prázdné místo mimo rámeček pro jeho opuštění.

Kromě oznamovacího užití mají text notové osnovy a notového systému také volitelné vlastnosti přehrávání: viz níže.

Shrnutí rozdílů:

Styl textu	Platí pro?	Přehrávání (je-li dostupné)	Objeví se v nástrojových partech?
Text notové osnovy	Pouze notová osnova	Pouze notová osnova	Pouze nástroj notové osnovy
Text notového systému	Všechny osnovy systému	Všechny osnovy systému	Všechny nástroje

Text notové osnovy

Text notové osnovy se používá na jednu [notovou osnovu](#) (nebo spojenou osnovu) v notovém zápisu, a je pro tu notovou osnovu pouze oznamovací; jakýkoli účinek na přehrávání spojený s textem je omezen stejným způsobem. Text se objeví v příslušném nástrojovém [partu](#).

Pokud zvolíte [skrytí prázdných osnov](#), skryje se také veškerý text notové osnovy, který patří k prázdné osnově.

Text notové osnovy lze například použít k použití oznámení, jako jsou *Sólo* nebo *Pizzicato*, na jednu notovou osnovu v notovém zápisu. V závislosti na tom, jaké jsou pokyny textu notové osnovy, lze změnit přehrávání MIDI té notové osnovy v poloze textu tak, aby odpovídalo pokynům, klepnutím pravým tlačítkem myši na text notové osnovy a vybráním [Vlastnosti textu notové osnovy](#).... Podívejte se na [změnu zvuku uprostřed notové osnovy](#).

Vlastnosti textu notové osnovy

Pro přistoupení ke [změně kanálu](#), [nastavení swingu](#) a [nastavení kapodastru](#) použijte kterýkoli z následujících postupů:

- Vyberte text notové osnovy, potom klepněte na "Vlastnosti" v části správce "Text notové osnovy".
- Klepněte pravým tlačítkem myši na text a zvolte "Vlastnosti textu notové osnovy," potom klepněte na příslušnou kartu.

Text notového systému

Text notového systému se používá na jednu notovou osnovu v notovém zápisu, je ale oznamovací *pro každou* notovou osnovu notového systému. Jakékoli související vlastnosti přehrávání se použijí na celý systém. Text se objeví ve všech nástrojových [partech](#).

Text notového systému nikdy není skryt pomocí funkce [proskrytí prázdných osnov](#).

Vlastnosti textu notového systému

Pro přidání nebo upravení [swingu](#):

- Klepněte pravým tlačítkem myši na text a zvolte **Vlastnosti textu notového systému**, potom klepněte na kartu **Nastavení swingu**.

Podívejte se také na

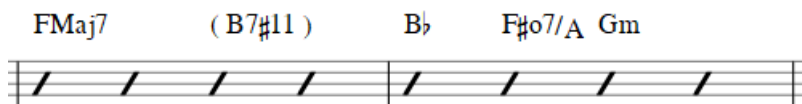
- Změna zvuku uprostřed notové osnovy

Vnější odkazy

- jak změnit zvuk nástroje (např. pizz., con sordino) v polovině notového zápisu ↗ (Jak na věc v MuseScore)

Akordové značky

Akordové značky jsou zkráceným způsobem znázornění hudebních akordů (podívejte se na názvy a značky akordů ↗ na (Wikipedii) na podrobnosti). Například:



Poznámka: Na to, jak takty vyplnit lomítky, se podívejte ve vyplnění lomítky nebo v zapnutí a vypnutí rytmické lomítkové notace.

Stejně jako obvyklý zápis akordových značek MuseScore od verze 3.3 podporuje isoustavu akordových značek Nashville (Nashville Number System - NNS) a funkční značky (římské číslice) (Roman Numeral Analysis - RNA).

Zadání značky akordu

1. Vyberte počáteční notu nebo lomítko;
2. Stiskněte Ctrl+K (macOS: Cmd+K);
3. Ukazatel je nyní umístěn nad notovou osnovou, připraven na vkládání. Zadejte značku akordu tak jako běžný text, jak následuje:
 - **Základní nota:** A, B, C, D, E, F, G.
 - **Křížek:** # (symbol křížku).
 - **Bé:** b (malé písmeno "b").
 - **Dvojitý křížek:** x (malé písmeno "x") nebo ## (dva symboly křížku).
 - **Dvojité bé:** bb (malé písmeno "b" dvakrát).
 - **Odrážka:** natural. *Poznámka: Před slovem "natural" nesmí být žádná mezera, ale všechen následující akordový text musí být oddělen mezerou — ten druhý vložený pomocí příkazu Ctrl+mezerník. Tudiž pro zapsání B^bm: zadejte "Bnatural", potom stiskněte Ctrl+mezerník, potom napište "m". Všimněte si, že tyto se netransponují ani se do MusicXML nevyvádí správně.*
 - Na jiné značky se podívejte ve skladbě akordových značek (níže).
4. Přesuňte ukazatel dopředu nebo dozadu pro pokračování v zadávání nebo upravování akordových značek (podívejte se na příkazy zadávané přes klávesnici níže);
5. Opuštěte režim akordových značek stisknutím Esc.

Když opustíte akordovou značku, zadané znaky automaticky zaujmou správnou podobu: ve výchozím nastavení se **základní nota** zapsaná malými písmeny přemění na velká písmena (na jiné možnosti se podívejte va automatickém psaní velkých písmen); symboly "#", "b" nebo text "**natural**" (pro odrážku) se přemění na řádný křížek (#), bé (b) nebo odrážku (ˆ) a tak dále. Nepokoušejte se zadat skutečné znaky pro křížek, bé a odrážku, protože MuseScore jim neporozumí a nebude je vykládat správně.

Klávesové příkazy

Během zadávání akordových značek jsou dostupné následující příkazy:

- Mezerník pro přesun ukazatele na další notu, pomlku nebo dobu
- Shift+mezerník pro přesun ukazatele na předchozí notu, pomlku nebo dobu
- Ctrl+mezerník (macOS: Alt+mezerník) pro přidání mezery do názvu akordu
- ; pro přesun ukazatele na další dobu
- : pro přesun ukazatele na předchozí dobu
- Tab pro přesun ukazatele na další takt
- Shift+Tab pro přesun ukazatele na předchozí takt
- Ctrl (macOS: Cmd) plus číslo (1 - 9) pro přesun ukazatele podle doby trvání odpovídající číslu (např. půlová nota pro 6)
- Esc pro opuštění režimu úprav akordových značek.

Skladba akordových značek

MuseScore rozumí většině zkratk (zkrácení) používaných v akordových značkách:

- **Dur:** M, Ma, Maj, ma, maj, Δ (napištet nebo ^ pro trojúhelník)
- **Moll:** m, mi, min, -
- **Zmenšený:** dim, ° (zadáno malým písmenem se ukáže jako °, pokud se použije džezový styl, jinak jako o)
- **Napůl zmenšený:** ø (napište číslici nula: 0). Jinak samozřejmě můžete volit zkratky, jako je například mi7b5 a tak

dále.

- **Zvětšený:** aug, +
- Následující zkrácení jsou taktéž platná: *rozšíření a změny* jako b9 nebo #5, sus, alt, a no3; *obrácení a lomítkové akordy*, pomocí zápisu, jako je C7/E; *čárky*; *kulaté závorky*, jež mohou uzavřít část nebo dokonce celou akordovou značku.

Upravení akordové značky

Stávající akordovou značku lze upravovat podobným způsobem, jakým se upravuje obyčejný text. Podívejte se na [úpravu textu](#).

Transponování akordových značek

Akordové značky jsou ve výchozím nastavení upravovány automaticky, pokud použijete nabídku s příkazem pro [transpozici](#) na je obsahující takty. Pokud se toto není to, co se požaduje, můžete v témže dialogu zrušit zaškrtnutí volby "Transponovat akordové značky".

Text akordové značky

Pro upravení vzhledu *veškerého* textu **akordové značky** text použijte kteroukoli z následujících možností:

- V hlavní nabídce vyberte Formát → Styl → Styly textů → Akordová značka. Potom vlastnosti textu upravujte dle potřeby.
- Vyberte akordovou značku a ve [správci](#) udělejte změny, přitom tiskněte tlačítka "Nastavit jako styl".

Styl akordové značky

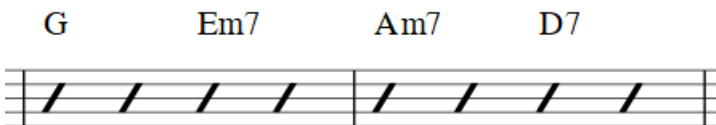
Pro přistoupení k volbám pro formátování **akordových značek**:

- V nabídce vyberte Formát → Styl... → [Akordové značky](#). Upravitelné vlastnosti jsou uvedeny dále:

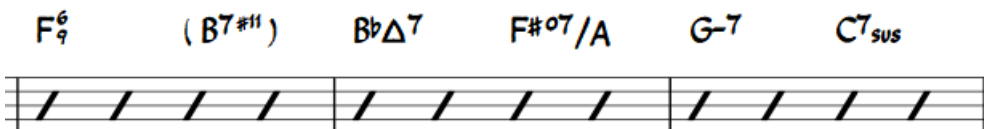
Vzhled

Jsou možné tři volby: **Standardní** a **Jazz** (džezový) a **Vlastní**. Můžete mezi nimi vybírat pomocí kulatých přepínačů.

- Ve **standardním** stylu jsou akordy kresleny jednoduše, písmo je určeno vaším stylem [textu akordové značky](#).



- V **džezovém** stylu (jazz) se používá písmo MuseJazz kvůli vzhledu, který vypadá jako psaný rukou, s osobitým horním indexem a jinými zvláštnostmi formátování. Džezový styl je vybrán jako výchozí, pokud použijete kteroukoli z džezových předloh.



- Volba **vlastního** stylu umožňuje přizpůsobení vzhledu akordových značek (a také zajišťuje zaměnitelnost se staršími notovými zápisy). V poli níže zvolte **Soubor se stylem akordových značek**: Toto lze vytvořit zkopírováním a pozměněním jednoho z již jsooucích standardních souborů ve složce se "styly". Dokumentaci naleznete v téže složce. Všimněte si nicméně, že toto je zamýšleno jen pro pokročilé uživatele, a není tu žádná záruka, že tyto soubory budou podporovány v budoucnosti.

Zápis názvů not

Ve výchozím nastavení MuseScore používá pro akordové 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,...
- **Solmizační slabiky:** Do, Do#, Réb, Re,...
- **Francouzské:** Do, Do#, Réb, Ré,...

Automatické psaní velkých písmen


Ve výchozím nastavení MuseScore při opuštění zadávání automaticky napíše všechny názvy not velkými písmeny, bez ohledu na to, jestli jste písmena zadával 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 not velkými písmeny:** DO, RE, MI,...

Také můžete úplně vypnout automatické psaní velkými písmeny, v kterémžto případě jsou názvy not jednoduše vytvářeny tak, jak je zapíšete.

Umístění

- **Odstup od hmatového diagramu:** Pokud je přítomen hmatový diagram, tato hodnota je výška, ve které je akordová značka použita *nad* nákresem (lze použít záporné hodnoty).
- **Nejmenší vzdálenost mezi akordovými značkami:** Místo k ponechání mezi akordovými značkami.
- **Největší odstup od taktové čáry:** Změní velikost mezery mezi poslední akordovou značkou 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 jednom taktu a první značkou v dalším taktu.

Poznámka: Kromě zde popsaných nastavení je výchozí poloha použitých akordových značek určena i nastavením v dialogu [se styly textů](#) . Účinek se sčítá.

Kapodastr

Zadejte číslo polohy pražce kapodastru, na které chcete, aby se zobrazovaly náhradní akordy, v kulatých závorkách, po všech akordových značkách v notovém zápisu.

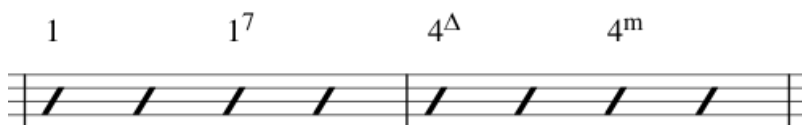
Soustava akordových značek Nashville

Soustava akordových značek Nashville (NNS), číslice, dostupná v MuseScore od verze 3.3, je zkratková cesta pro znázornění akordů založená na stupních stupnice spíše než na označení akordů písmeny. Umožňuje hraní doprovodu ve všech tóninách ze stejného akordového nákresu.

Pro zahájení zadávání notace Nashville:


1. Vyberte počáteční notu;
2. V nabídce vyberte Přidat → Text → Akordová značka Nashville (číslice).

Tak jako u standardních akordových značek můžete notaci Nashville psát normálně a MuseScore se přičiní o rozpoznání a náležité formátování značek. Ty samé klávesové zkratky používané při navádění při zadávání standardních akordových značek (např. mezerník, viz [výše](#)) jsou stejně tak dostupné pro notaci Nashville.



Funkční značky (římské číslice)

Systém **funkčních značek (římské číslice)** je podporován od MuseScore 3.3 — typ hudebního rozkladu, v němž jsou akordy znázorňovány horními a dolními indexy majícími podobu římských číslic (I, ii, III, iv atd.), horní indexy, dolní indexy a další upravující značky. Používá se k zapsání a rozkladu souladu kompozice nezávisle na její tónině (kvůli dalším podrobnostem se podívejte na [vnější odkazy](#)).

Poznámka: Na rozdíl od běžných akordových značek a notace Nashville, jež MuseScore formátuje za použití svých vlastních algoritmů, funkční značka (římská číslice) používá k formátování značek [písmo Campania](#) , které je svobodné a s otevřeným zdrojovým kódem. To MuseScore značky dovoluje formátovat současně s tím, jak je zapisujete, spíše než formátování použít, pouze až když jste hotovi. Při nainstalování písma Campania do vašeho systému je můžete normálně používat i v dalších programech, a mít tak užitek ze stejného formátování.

Zadávání funkčních značek

1. Vyberte počáteční notu;
2. V nabídce vyberte Přidat → Text → Funkční značka (římská číslice). Nebo nastavte klávesovou zkratku pro udělení téže věci v [nastavení](#);
3. Zadávejte symboly funkčních značek pro akord, tak jako běžný text, jak následuje:
 - **Durový akord:** Funkční značky (čísllice) velkými písmeny
 - **Mollový akord:** Funkční značky (čísllice) malými písmeny
 - **Zmenšený akord:** o (malé písmeno)

- o **Poloviční zmenšený akord:** 0 (nula)
 - o **Zvětšený akord:** +
 - o **Akordové obraty:** Zadejte až 3 čísla o jedné číslici, nejprve nota nevyšší
 - o **Posuvky:** # (křížek), b (bé)
 - o Na jiné značky se podívejte v obrázcích níže, "[příklady funkčních značek](#)".
4. Přesuňte ukazatel dopředu nebo dozadu pro pokračování v zadávání nebo upravování značek pro jiné akordy;
 5. Když jsou funkční značky (číslice) dokončeny, opusťte režim jejich zadávání stisknutím Esc, nebo klepnutím na prázdnou oblast notového zápisu.

Právě tak jako u běžných akordových značek můžete normálně psát funkční značky (římské číslice) a MuseScore udělá, jak nejlépe to dokáže, aby je rozpoznal a značky náležitě naformátoval. Ty samé klávesové zkratky používané při navádění při zadávání standardních akordových značek jsou dostupné i pro funkční značky (římské číslice) (podívejte se na [příkazy pro klávesnici](#) (výše)).

Příklady funkčních značek

Napište toto:



Dostanete toto:



Přehrávání (od verze 3.5)

Podívejte se na [přehrávání: akordové značky/akordové značky Nashville](#).

Vnější odkazy

- [Soustava akordových značek Nashville \(číslice\)](#) ↗ (Wikipedie)
- [Funkční značka \(římská číslice\)](#) ↗ (Wikipedie)
- [Písmo Campania](#) ↗

Prstoklad

Značky prstokladu pro různé nástroje se nachází v [paletě](#) pro prstoklad v rozšířené 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** používají čísla 1–5, která představují prsty levé a pravé ruky. Je tu i [přídavný modul polohovače prstů](#) ↗, který vám má pomoci s vyladěním rozvržení prstokladů pro klavír nebo klávesy.
- Noty pro **kytaru** používají čísla 0–4, která představují prsty levé ruky (pro palec se občas používá písmeno T; T jako "thumb"). Prstoklad pravé ruky je uváděn malými písmeny p, i, m, a, c. Čísla v kroužku představují struny nástroje.
- Posledních pět značek v paletě se v historickém notovém zápisu používá **naloutnový** prstoklad.

Poznámka: **Pro povolení zobrazení prstokladu v tabulatuře** klepněte pravým tlačítkem myši na TAB, a vyberte *Vlastnosti notové osnovy/partu...* → *Pokročilé vlastnosti stylu...*; potom zaškrtněte políčko s popiskem "Zobrazit prstoklad v tabulatuře".

Přidání prstokladu k jedné notě

Použijte kterýkoli z následujících postupů:

- Vyberte notu a klepněte na jednu ze značek pro prstoklad v paletě (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).

- Značku pro prstoklad přetáhněte 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. Klepněte na značku pro prstoklad v paletě (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).

Režim snadného zadávání prstokladu od verze 3.1


Tato zvláštní funkce umožňuje rychle a snadno přidat prstoklad k po sobě jdoucím notám.

1. Zvolte jednu z následujících voleb:
 - Přidejte první značku prstokladu pomocí jednoho z výše uvedených postupů: může to být "kytarový prstoklad pro levou ruku", "prstoklad" nebo "číslo struny";
 - Pro pouze "prstoklad" vyberte notu a stiskněte klávesovou zkratku pro "Přidat prstoklad" (stanoveno v nastavení: klávesové zkratky); potom zadejte požadované číslo;
2. Zvolte jednu z následujících voleb:
 - Pro posunutí ukazatele na **další notu**: Stiskněte Space, nebo Alt+ → ;
 - Pro posunutí ukazatele na **předchozí notu**: Stiskněte Shift+mezerník, nebo Alt + ← ;
3. Zadejte požadované číslo;
4. Podle potřeby opakujte kroky 2 a 3;
5. Pro opuštění stiskněte Esc, nebo klepněte na prázdné místo v okně s dokumentem.

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+← → ↑ ↓.
- Vodorovné a svislé posunutí (X a Y) změňte ve správci .
- Značku táhněte pomocí myši.

Více značek prstokladu

Pro změnu polohy *více* značek:

1. Vyberte požadované značky prstokladu;
2. Upravte pomocí posunutí X a Y ve správci .

Poznámka: Na vyladění klavírního prstokladu můžete použít i přídatný modul polohovače prstů  zmíněný výše.

Pro obnovení značky v její výchozí poloze tuto vyberte a stiskněte Ctrl+R.

Upravení textu prstokladu

Prstokladové značky jsou textovými předměty a lze je upravovat obvyklým způsobem. Vlastnosti textu a celkový styl je možné upravit ve správci.

Zpěvní text

Zadání řádku zpěvního textu

První řádek

1. Zadejte noty melodické linky;
2. Vyberte notu, od které chcete začít psát zpěvní text;
3. Pro vstoupení do **režimu zpěvního textu** stiskněte Ctrl+L (macOS: Cmd+L); nebo v hlavní nabídce vyberte Přidání → Text → Zpěvní text;
4. Napište slabiku;
5. Použijte následující volby pro pokračování v zadávání zpěvního textu:
 - **Jít na další slabiku**: Stiskněte mezerník (nebo Ctrl+ → (macOS: Alt+ →)) na konci slabiky.
 - **Rozdělovací čárka** (pro spojení slabik): Stiskněte - na konci slabiky.
 - **Jít na předchozí slabiku**: Stiskněte Shift+Space (nebo Ctrl+ ← (macOS: Alt+ ←)).
 - **Pohyb vlevo**: Stiskněte ← (klávesa se šipkou vlevo). Pokud je ukazatel na začátku slabiky, skočí na předchozí slabiku.
 - **Pohyb vpravo**: Stiskněte → (klávesa se šipkou vpravo). Pokud je ukazatel na konci slabiky, skočí na další slabiku.

- **Pohyb na slabiku níže:** Stiskněte ↓ (klávesa se šipkou dolů).
- **Pohyb na slabiku výše:** Stiskněte ↑ (klávesa se šipkou nahoru).
- **Začít nový řádek zpěvního textu:** Stiskněte ↵ (klávesa Enter) na konci stávající sloky zpěvního textu (Poznámka: Nepoužívejte klávesu Enter na číselné klávesnici!).

6. Pro opuštění **režimu zpěvního textu** stiskněte Esc nebo klepněte mimo textový rámeček.

Následující řádky

Pokud chcete ke stávajícímu řádku přidat další řádek zpěvního textu (např. druhý nebo třetí):

1. Zvolte jednu z následujících voleb:
 - **Vyberte notu,** od které chcete začít psát nový řádek zpěvního textu. Vstupte **dorežimu zpěvního textu**, jak je to ukázáno v kroku 3 (výše). Ukazatel se přesune na nový (prázdný) řádek.
 - Vstupte na stávající slabice do **režimu úprav textu**, jděte na konec slabiky a stiskněte ↵ (klávesa Enter). Ukazatel se přesune na další řádek.
2. Pokračujte v zadávání zpěvního textu od kroku 4 (výše).

Příklad:

A - des - te, fi - del - es,
Can - tet nunc hym - nos
Er - go qui na - tus

Zvláštní znaky

Ve většině případů lze zpěvní text upravovat stejně jako běžný text. K zadávání následujících znaků jsou však vyžadovány zvláštní klávesové zkratky:

- **Znak mezery:** Ctrl+Space (macOS: Alt+mezerník).
- **- (spojovník):** Ctrl+- (macOS: Alt+-) nebo Alt Gr+-.
- **Posun o řádek:** Ctrl+↵ (macOS: Alt+Enter) nebo Enter (na číselné klávesnici).

Číslo slok

Pro číslování slok jednoduše před první slabikou zadejte číslo (např. 1.) a mezery. MuseScore automaticky správně zarovná čísla a první slabiku.

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 základu 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

Zpěvní text výše byl vytvořen následujícím způsobem:

1. Napište písmena soul,.
2. Na konci slova stiskněte Shift+_.
3. Napište písmena To, potom stiskněte Esc.


Na prodloužení ne posledních slabik, jednoduše použijte další čárky (spojovníky)-, ukáže se obvykle jen jedna z nich (více, když je vzdálenost mezi slabikami dostatečně velká), a slabika bude zarovnána doprava k první notě. Podobá se to posledním slabikám, které byly zapsány melismou. Podívejte se výše.

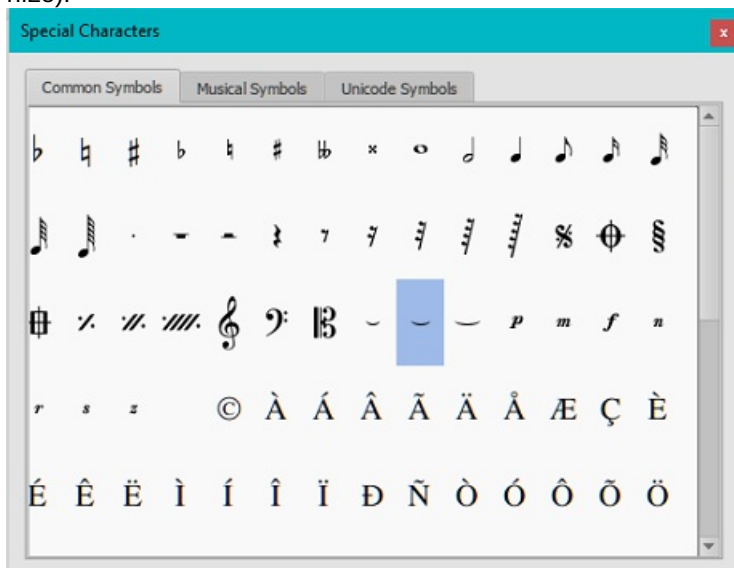
Vázací znaménko výpustky (zpěvního textu) nebo synalefa

Dvě slabiky pod notou lze spojit **legatovým obloučkem výpustky** (elize), také známým jako "legatový oblouček zpěvního textu" nebo "synalefa". Například:



Pro vytvoření příkladu zpěvního textu se začátkem textu na slabice "te":

1. Pište te;
2. Klepněte na ikonu klávesnice  v levém dolním rohu obrazovky nebo stiskněte F2 pro otevření palety se zvláštními znaky;
3. Použijte jednu z následujících voleb:
 - o Dvakrát klepněte na jeden ze tří legatových obloučků výpustky na kartě "Běžné symboly": "Úzká výpustka", "Výpustka" nebo "Široká výpustka" (tyto lze najít mezi "klíčem C" a dynamikou "**p**" — podívejte se na obrázek níže):



- o Dvakrát klepněte na legatový oblouček výpustky nacházející se za zlomkem 7/8 na kartě "Běžné symboly" (vedle posledního znaku v obrázku výše). V závislosti na písmu přidejte jednu nebo více mezer před/za legatový oblouček pomocí Ctrl+mezerníku (macOS: Alt+mezerník).

Poznámka: Ne všechna písma obsahují znak "dolní ligatury" (U+203F — "dolní vázající oblouček", spodní oblouček, který je přítomný ve "zvláštních znacích" hlavně pro kompatibilitu s notovými zápisy napsanými v MuseScore 1.x). Pro zjištění, která písma ve vašem počítači jej podporují, se podívejte na "[seznam písem](#) ☞" (hledejte všechna písma, která namísto prázdného obdélníku ukazují mezi písmenem "te" a písmenem "A" ligaturu).

4. Napište A.

Úpravy zpěvního textu

1. Vstupte na stávající slabice do režimu úprav textu;
2. K provádění změn používejte běžné příkazy pro upravování textu;
3. Pokračujte v zadávání zpěvního textu (podívejte se výše); nebo **režim zpěvního textu** opusťte stisknutím Esc.

Upravení vlastností zpěvního textu

Pro provádění celkových úprav vlastností všeho zpěvního textu v notovém zápisu:

1. V nabídce vyberte Formát → Styl... → Zpěvní text;
2. Podle potřeby upravte umístění, výšku řádku, okraje, vlastnosti čárek a melisem.

Upravení polohy jednotlivých řádků zpěvního textu

Pro upravení polohy *určitého* řádku zpěvního textu:

1. Vyberte řádek zpěvního textu: např. klepněte pravým tlačítkem myši na slovo v řádku a (v nabídce) zvolte Vybrat → Více...; poté zaškrtněte příslušné volby, které mají zahrnovat "Ve stejném notovém systému";
2. Ve správci upravte posun X a Y.

Kopírování zpěvního textu do schránky

Pro zkopírování *veškerého* zpěvního textu do schránky:

- V hlavní nabídce vyberte Nástroje → Zkopírovat zpěvní text do schránky.

Vložení zpěvního textu ze schránky

Pro zkopírování a vložení zpěvního textu z textového souboru do notového zápisu:

1. Zadejte v notovém zápisu noty, ke kterým bude zpěvní text připojen.
2. Svůj zpěvní text připravte v textovém souboru, s příslušnými mezerami, rozdělovacími čárkami, zalomeními řádků a tak dále.
3. Zkopírování zpěvní text z textového souboru do schránky.
4. vyberte v MuseScore začáteční notu a stiskněte Ctrl+L (macOS: Cmd+L) (krok 3 pod zadáváním zpěvního textu v notovém zápisu).
5. Opakované použití vložení zadá po sobě jdoucí slova zpěvního textu. Možná budete muset zadat melismy a dělat další opravy, jak budete postupovat.

Podívejte se také na

- [Text](#)
- [Akordové značky](#)

Vnější odkazy

- [Jak vložit zpěvní text](#) ↗ (Jak na to v MuseScore)
- [Jak přesunout zpěvní text](#) ↗ (Jak na to v MuseScore)
- [jak do notového zápisu přidat blok textu](#) ↗ (Jak na to v MuseScore)
- [Jak zpěvní text zkopírovat, nebo zpěvní text s rytmem](#) ↗ (Jak na to v MuseScore)
- [Jak přidat zpěvní text ve sloupcích](#) ↗ (Jak na to v MuseScore)
- [Obrazový návod: MuseScore ve chvílce: Lekce 6 - Text, zpěvní text a akordy](#) ↗ (pokud se nezobrazují, v nastavení přehrávače zapněte titulky)

Orientační značky

Orientační značky lze použít mnoha 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 značky** skládají z jednoho nebo více písmen a/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 zobrazovat čísla taktů, k nimž jsou připojeny (obvykle větší než běžná čísla taktů, často provedená tučným řezem písma a/nebo uzavřená v rámečcích). Vícetaktové pomlky jsou automaticky zalomeny před a po orientačních značkách.

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

Pro ruční vytvoření orientační značky:

1. Klepněte na notu (nebo pomlku) na požadovaném místě;
2. Vyberte jednu z následujících voleb:
 - Stiskněte Ctrl+M (macOS: Cmd+M);
 - V hlavní nabídce zvolte Přidání → Text → Orientační značka;
3. Zadejte požadovaný text.

Automatické umístění

Použijte jednu z následujících voleb:

- Klepněte na notu (nebo pomlku) na požadovaném místě, potom **vpaletě** "Text" klepněte na symbol orientační značky [B1] v **paletě** "Text" (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).
- Orientační značku táhněte z palety "Text" a upustěte na notový zápis.

Poznámky: (1) Ve výchozím nastavení jsou značky přidávány v řadě A, B, C atd. (2) Pro změnu formátu následovně přidávaných značek (zmenšit velikost písmen nebo čísel), změňte v souladu s tím předchozí orientační značku. (3) Značky přidávané mezi stávající orientační značky připojí k předchozí značce číslo nebo písmeno: je dobrý nápad použít poté příkaz na **seřazení orientačních značek** (podívejte se níže).

Přidání orientační značky založené na čísle taktu

1. Přidejte první orientační značku v řadě tak jako v písmenově číslicové; potom **ji upravte**, aby se přečetla *stejně* jako číslo taktu, k němuž je připojena;
2. Přidejte následující značky, jak je to ukázáno **výše**. Automaticky přijmou formát čísla taktu.

Automatické seřazení orientačních značek

MuseScore uživateli umožňuje automatické znovuuspořádání 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, program předpokládá, že chcete seřadit všechny takty).
3. V hlavní nabídce vyberte **Nástroje** → **Seřadit orientační značky**.

MuseScore automaticky podle *první orientační značky* ve výběru rozpozná řadu — podle toho jsou potom změněny všechny orientační značky ve výběru. Jsou možné následující posloupnosti:

- A, B, C atd.
- a, b, c atd.
- Číselná: 1, 2, 3 atd.
- Číselná: podle čísel taktů. Toto vyžaduje, aby číslo první značky v řadě bylo stejné s číslem taktu, k němuž je připojeno.

Styl textu

Orientační značky jsou druhem **textu notového systému**. Objeví se v notovém zápisu a v každém **partu**. Ve výchozím nastavení jsou provedeny velkým tučným písmem a uzavřeny v rámečkách se zaoblenými rohy. Všechny stránky jejich vzhledu lze změnit celkově pomocí **stylu textu** orientační značky.

Hledání orientační značky

Podívejte se na **hledání** (zobrazení a náhledy).

Podívejte se také na

- [Vlastnosti textu](#)

Vnější odkazy

- [Orientační písmeno](#) ↗ (článek na Wikipedii)

Formátování

Rozvržení a formátování

Volby pro rozvržení a formátování notového zápisu jsou přístupné přes hlavní nabídku **Formát**.

Způsoby ovlivnění rozvržení

Bezprostředně níže jsou uvedeny *hlavní* příkazy a dialogy ovlivňující rozvržení notového zápisu. Další možnosti formátování jsou uvedeny dále na stránce (ohledně textu se však podívejte na **styly a vlastnosti textu**).

- **Nastavení strany:** Upravte celkové rozměry notového zápisu, jako je velikost strany, okraje strany a měřítko.

- **Rozšířit takty/Zúžit takty:** Upravte rozmístění notového zápisu natažením nebo stažením vybraných taktů.
- **Notový zápis:** Nastavte celkové podrobnosti notového zápisu, například hudební písmo, zobrazení vícetaktových pomlk a zda se mají skrýt prázdné notové osnovy.
- **Strana:** Upravte rozmístění notové osnovy a systému, okraje notového zápisu a zpěvního textu atd.
- **Styl taktu:** Nastavte rozmístění taktů, čímž ovlivníte počet taktů v řádku.
- **Velikosti:** Nastavte výchozí velikost „malých“ a ozdobných not, malých notových osnov a malých klíčů.

Další příkazy:

- **Přidat/Odstranit zalomení notových systémů:** Nastavte počet taktů na notový systém.
- **Zalomení a odstupy:** Použijte zalomení notových systémů, stran nebo hudebních oddílů. Můžete také přidat další prostor mezi *určité* notové systémy nebo notové osnovy, kde je potřeba.

Styl

Podnabídka **Styl** obsahuje dialogy, která umožňují upravit celkové formátování mnoha prvků notového zápisu. Pro otevření nabídky **Styl** použijte některou z následujících možností:

- V hlavní nabídce vyberte Formát → Styl...
- Klepněte pravým tlačítkem myši na místo v okně s dokumentem a vyberte styl....
- Použijte klávesovou zkratku (podívejte se na [klávesové zkratky](#)).

Dialogy **stylu** jsou následující:

Notový zápis

Pro otevření dialogu **Notový zápis** vyberte Formát → Styl... → Notový zápis.

Toto dialogové okno umožňuje nastavit celkové vlastnosti, jako je například hudební písmo, zobrazení vícetaktových pomlk, zda skrýt nebo ne prázdné notové osnovy, přehrávání swingu atd.

- **Písmo hudebních symbolů:** Volba pro zobrazení v písmech Emmentaler, Bravura nebo Gonville. Zaškrtněte políčko „Automaticky nastavit styl podle písma“.
- **Písmo hudebního textu:** Volba pro zobrazení v písmech Emmentaler, Bravura, Gonville nebo MuseJazz.
- **Zobrazit noty ve znějící výšce:** Zaškrtněte tuto volbu pro zobrazení notového zápisu ve znějící výšce. Pokud není zaškrtnuto, notový zápis se zobrazí v zapsané výšce.
- **Vytvořit vícetaktové pomlky:** Zaškrtněte pro zobrazení vícetaktových pomlk.
- **Nejmenší počet prázdných taktů:** Výchozí hodnota je 2.
- **Nejmenší šířka taktu:** Výchozí šířka je 4 sp.
- **Skrýt prázdné notové osnovy:** Tato volba šetří místo skrytím těch notových osnov v notovém systému, které se skládají pouze z prázdných taktů. Používá se na *zhuštěné notové zápisy*.
- **Neskrývat prázdné osnovy v prvním systému** Vždy zobrazit notové osnovy v prvním notovém systému, i když se skládají z prázdných taktů.
- **Vždy zobrazit svorky, když zbude jen 1 z propojených osnov**
- **Zobrazit noty s délkou přesahující hranice taktu** Funkce užitečná pro zaznamenávání staré hudby. Podívejte se na beztaktovou notaci.
- **Skrýt název nástroje, když je jen 1:** V takovém případě obvykle nemusíte zobrazovat název nástroje.
- **Nastavení swingu** umožňuje ovládat stupeň swingu pro celý notový zápis.
 - **Swing:** Volba pro vypnuto (výchozí)/osminová nota/šestnáctinová nota.
 - **Vybrat poměr swingu:** Výchozí je 60 %.

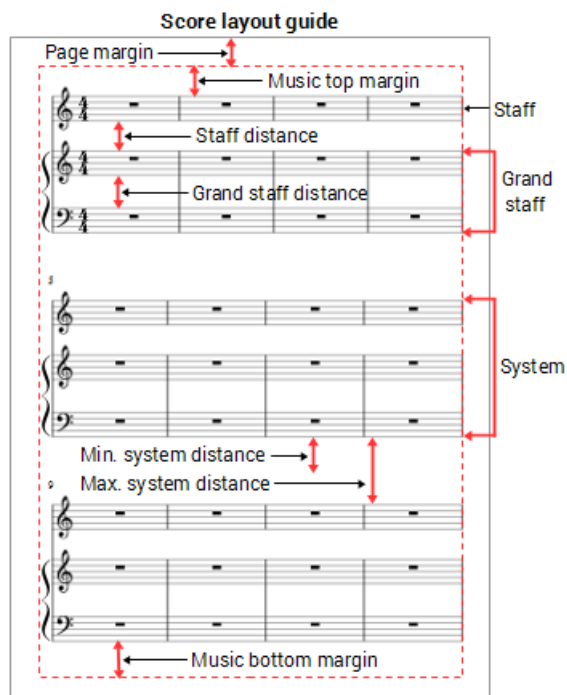
Pokud dáváte přednost nastavení swingu na stránce pro notový zápis, podívejte se na [swing](#).

Strana

Pro otevření dialogu **Strana** vyberte Formát → Styl... → Strana.

Tento dialog umožňuje upravit celkové rozvržení notového zápisu změnou odstupů okrajů, notových systémů, notových osnov, řádků zpěvního textu a rámečků. Můžete také ovládat zobrazení předznamenání, taktových označení a klíčů.

Diagram níže je průvodcem pro různé parametry ovládaným tímto dialogem:



- **Horní okraj notového zápisu:** Vzdálenost mezi horním řádkem osnovy první notové osnovy na straně ahorním okrajem strany.
- **Dolní okraj notového zápisu:** Vzdálenost mezi dolním řádkem osnovy poslední notové osnovy na straně adolním okrajem strany.
- **Odstup mezi notovými osnovami:** Mezera mezi notovými osnovami, které nejsou částí spojených osnov (podívejte se níže).
- **Odstup 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 nad osnovou (vlastnosti notové osnovy).

- **Nejmenší odstup mezi notovými systémy:** Nejmenší dovolená vzdálenost mezi jedním notovým systémem a dalším.
- **Největší odstup mezi notovými systémy:** Největší dovolená vzdálenost mezi jedním notovým systémem a dalším.
- **Horní okraj svislého rámečku:** Výchozí výška okraje *nad* svislým rámečkem.
- **Dolní okraj svislého rámečku:** Výchozí výška okraje *pod* svislým rámečkem.
- **Hranice pro naplnění posledního systému:** Pokud je poslední notový systém delší než toto procento šířky stránky, roztáhne se tak, aby tuto šířku vyplnil.

Následující zaškrtnutí políčka umožňují ovládat zobrazení klíčů, taktových označení a předznamenání — včetně upozornění na změnu.

- Zobrazit klíč ve všech notových systémech/Zobrazit předznamenání ve všech notových systémech/Zobrazit upozornění na změnu klíče/Zobrazit upozornění na změnu taktového označení/Zobrazit upozornění na změnu předznamenání.

Velikosti

Pro otevření dialogu **Velikosti** vyberte Formát → Styl... → Velikosti.

Nastavuje poměrnou velikost „malých“ not a ozdobných not, stejně jako malých notových osnov a malých klíčů. Změnit to by bylo neobvyklé.

Záhlaví a zápatí

Pro otevření dialogu **Záhlaví a zápatí** vyberte Formát → Styl... → Záhlaví a zápatí.

Umožňuje přidat text záhlaví a zápatí pomocí popisných značek (podívejte se na [vlastnosti notového zápisu](#)) — jako jsou čísla stran, záhlaví stran, informace o autorských právech atd. Můžete například vytvořit různá záhlaví a zápatí pro sudé a liché stránky, třeba uvedení čísel stran vpravo pro liché strany a vlevo pro sudé strany.

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.

Pro vytvoření záhlaví nebo zápatí pro jednotlivý part musí být tento part činnou kartou. Chcete-li vytvořit záhlaví nebo zápatí pro notový zápis se zrcadlenými party, ujistěte se, že hlavní notový zápis je v činné kartě.

Číslování taktů

Pro otevření dialogu **Číslování taktů** vyberte Formát → Styl... → Číslování taktů.

Umožňuje určit, zda se budou v notovém zápisu objevovat čísla taktů, a pokud ano, v jakých intervalech.

- **Číslování taktů:** Zaškrtněte pro zapnutí automatického číslování taktů.
- **Zobrazit první:** Zaškrtněte, pokud chcete, aby první takt zobrazoval číslo.
- **Ve všech notových osnovách:** Zaškrtněte, aby se čísla zobrazovala ve všech notových osnovách notového systému. Zrušte zaškrtnutí, pokud chcete, aby se číslo zobrazovalo pouze u horní notové osnovy notového systému.
- **Ve všech systémech:** Vyberte tuto volbu, chcete-li čísla taktů umístit na začátek každého notového systému.
- **Interval:** Chcete-li stanovit, že čísla taktů se mají objevovat v intervalu taktu zobrazeném číslem. Například při intervalu 1 se očísluje každý takt; při intervalu 5 se čísluje každý pátý takt.

Notový systém

Pro otevření dialogu **Notový systém** vyberte Formát → Styl... → Notový systém.

Tento dialog umožňuje upravit určité vlastnosti všech notových systémů.

Svorky:

- **Tloušťka svorek notových systémů:** Nastavte *šířku* svorek notových systémů.
- **Tloušťka klavírní svorky:** Nastavte *šířku* klavírních svorek.
- **Vzdálenost svorek notových systémů:** Nastavte *vzdálenost* mezi svorkami notových systémů a taktovými čarami na začátku.
- **Odsazení klavírní svorky:** Nastavte *vzdálenost* mezi klavírními svorkami a taktovými čarami na začátku.

Podívejte se také na [svorky](#).

Oddělovače:

- **Vlevo/Vpravo:** Určete, zda se mají zobrazit oddělovače notových systémů, jaké typy, a zda použít celkové hodnoty posunutí místění.

Klíče

Pro otevření dialogu **Klíče** vyberte Formát → Styl... → Klíče.

Vyberte styl výchozího klíče tabulatury: **Standardní** nebo **Patkový**.

Posuvky

Pro otevření dialogu **Posuvky** vyberte Formát → Styl... → Posuvky.

Umožňuje určit, jak se v notovém zápisu při změně předznamenání budou zobrazovat posuvky předznamenání. Podívejte se na [odrážky při změnách předznamenání](#).

Takt

Pro otevření dialogu **Takt** vyberte Formát → Styl... → Takt.

Na podrobnosti se podívejte v [taktu](#).

Taktové čáry

Pro otevření dialogu **Taktové čáry** vyberte Formát → Styl... → Taktové čáry.

- **Zobrazit „křídélka“ u repetičních taktových čar**
- **Taktová čára na začátku systému s jednou osnovou** Zda zobrazit taktové čáry na začátku notové osnovy.

- **Taktová čára na začátku systému s více osnovami:** Zda zobrazit taktové čáry na začátku více notových osnov.
- **Měnit velikost taktových čar podle velikosti osnovy:** Ovlivňuje pouze „malé“ notové osnovy.

Další vlastnosti umožňují nastavit tloušťku „tenkých“, „tlustých“ a dvojitých taktových čar, vzdálenost mezi dvojitými taktovými čarami a odstup mezi tečkami a repetiční taktovou čarou.

Noty

Pro otevření dialogu **Noty** vyberte Formát → Styl... → Noty. Dialog lze také otevřít přímo z notového zápisu klepnutím pravým tlačítkem na libovolnou notu a výběrem "Styl..." v nabídce.

Zde můžete upravit vzdálenost a tloušťku předmětů souvisejících s notami (nožičky, pomocné linky, tečky, posuvky). Jejich změna by byla neobvyklá.

Trámce

Pro otevření dialogu **Trámce** vyberte Formát → Styl... → Trámce.

Umožňuje nastavit celkové vlastnosti trámců not v notovém zápisu:

- **Tloušťka trámce**
- **Odstup trámců:** Svislá vzdálenost mezi trámci.
- **Nejmenší délka přerušeného trámce:** Ovlivňuje pomocné trámce tam, kde se úplně neroztahují od noty k notě.

Zaškrtnutí volby **Vodorovné trámce** znamená, že všechny trámce not budou pouze vodorovné — nenakloněné.

Nepravidelné rytmické skupiny

Pro otevření dialogu **Nepravidelné rytmické skupiny** vyberte Formát → Styl... → Nepravidelné rytmické skupiny.

Svislá vzdálenost od not:

- **Největší sklon:** Omezte sklon svorek nepravidelné rytmické skupiny.
- **Svislý odstup od nožičky:** Týká se čísel nepravidelných rytmických skupin a svorek.
- **Svislý odstup od notové hlavičky:** Týká se čísel nepravidelných rytmických skupin a svorek.

Vodorovná vzdálenost od not:

- **Mezera před nožičkou první noty:** Nastaví výchozí polohu začátku svorky nepravidelné rytmické skupiny, když je nad/pod nožičkami not.
- **Mezera před hlavičkou první noty:** Nastaví výchozí polohu začátku svorky nepravidelné rytmické skupiny, když je nad/pod hlavičkami not.
- **Mezera za nožičkou poslední noty:** Nastaví výchozí polohu konce svorky nepravidelné rytmické skupiny, když je nad/pod nožičkami not.
- **Mezera za hlavičkou poslední noty:** Nastaví výchozí polohu konce svorky nepravidelné rytmické skupiny, když je nad/pod hlavičkami not.

Svorky:

- **Tloušťka svorky**
- **Výška háčku svorky:** Nastaví výchozí délku svislých háčků na koncích svorek nepravidelných rytmických skupin.

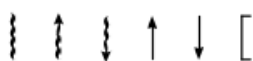
Vlastnosti:

- **Směr/Typ čísla/Typ svorky**

Arpeggia

Pro otevření dialogu **Arpeggia** vyberte Formát → Styl... → Arpeggia.

Zde můžete změnit vzdálenost k notě, tloušťku čáry a délku háčku následujících značek pro arpeggio a brnkání:



Obloučky

Pro otevření dialogu **Obloučky** vyberte Formát → Styl... → Obloučky.

- **Tloušťka čáry na koncích**
- **Tloušťka čáry uprostřed**
- **Tloušťka tečkované čáry**

- Nejkratší délka ligatury
- Nejmenší odstup při autom. umístění

Dynamické šipky

Pro otevření dialogu **Dynamické šipky** vyberte Formát → Styl... → Dynamické šipky.

Zde můžete nastavit výchozí vlastnosti dynamických šipek (linek crescendo a decrescenda):

- **Umístění:** Zda umístit nad nebo pod notovou osnovu.
- **Poloha nahoře/Poloha dole:** Nastavte číselnou hodnotu v jednotkách sp.
- **Výška:** Šířka ústí dynamické šipky.
- **Výška pokračování**
- **Odstup od dynamiky při autom. umístění**
- **Tloušťka čáry**

Volta

Pro otevření dialogu **Volta** vyberte Formát → Styl... → Volta.

Zde můžete nastavit výchozí vlastnosti volt:

- **Výchozí vodorovná poloha/Výchozí svislá poloha** Nastavte posunutí X a Y.
- **Výška háčku:** Délka klesajících linek na koncích volt.
- **Tloušťka čáry**
- **Styl linky:** Výchozí volbou je plná čára, ale je možná i tečkovaná a čárkovaná čára.

Oktáva

Pro otevření dialogu **Oktáva** vyberte Formát → Styl... → Oktáva.

Zde můžete nastavit výchozí vlastnosti oktáv (oktávových linek):

- **Pouze číslo:** Pokud není zaškrtnuto, zobrazí se u oktávy za číslem také „va“ nebo „vb“.
- **Poloha nahoře/Poloha dole:** Nastavte posunutí X a Y pro oktávu.
- **Výška háčku nahoře/Výška háčku dole:** Délka stoupající/klesající čáry na konci oktávy.
- **Tloušťka linky**
- **Styl linky:** Výchozí volbou je tečkovaná čára, ale je možná plná, tečkovaná a čárkovaná čára.

Pedál

Pro otevření dialogu **Pedál** vyberte Formát → Styl... → Pedál.

Zde můžete nastavit výchozí vlastnosti pedálových linek:

- **Umístění:** Pod nebo nad notovou osnovou.
- **Poloha nahoře/Poloha dole:** Nastavte přesnou výchozí polohu pomocí hodnot posunutí.
- **Tloušťka linky:**
- **Styl čáry:** Výchozí volbou je plná čára, ale je tu dále řada tečkovaných a čárkovaných čar.

Trylek

Pro otevření dialogu **Trylek** vyberte Formát → Styl... → Trylek.

Zde můžete nastavit výchozí umístění trylkových linek:

- **Umístění:** Pod nebo nad notovou osnovou.
- **Poloha nahoře/Poloha dole:** Nastavte přesnou výchozí polohu pomocí hodnot posunutí.

Vibrato

Pro otevření dialogu **Vibrato** vyberte Formát → Styl... → Vibrato.

Zde můžete nastavit výchozí umístění linek vibrata:

- **Umístění:** Pod nebo nad notovou osnovou.
- **Poloha nahoře/Poloha dole:** Nastavte přesnou výchozí polohu pomocí hodnot posunutí.

Vytáhnutí

Pro otevření dialogu **Vytáhnutí** vyberte Formát → Styl... → Vytáhnutí.

Zde můžete nastavit vlastnosti zobrazení vytáhnutí. To zahrnuje tloušťku čáry, šířku šipky a vlastnosti písma.

Textová linka

Pro otevření dialogu **Textová linka** vyberte Formát → Styl... → Textová linka.

Zde můžete nastavit výchozí umístění textových linek:

- **Umístění:** Pod nebo nad notovou osnovou.
- **Poloha nahoře/Poloha dole:** Nastavte přesnou výchozí polohu pomocí hodnot posunutí.

Artikulace a ozdoby

Pro otevření dialogu **Artikulace a ozdoby** vyberte Formát → Styl... → Artikulace a ozdoby.

Tento dialog umožňuje nastavit výchozí vzdálenosti umístění a velikost (v procentech) artikulací a ozdob.

Koruny

Pro otevření dialogu **Koruny** vyberte Formát → Styl... → Koruny.

Tento dialog umožňuje nastavit výchozí umístění **korun**.

Text notové osnovy

Pro otevření dialogu **Text notové osnovy** vyberte Formát → Styl... → Text notové osnovy.

Tento dialog umožňuje nastavit výchozí vlastnosti umístění a automatického umístění textu notové osnovy.

Text tempového označení

Pro otevření dialogu **Text tempového označení** vyberte Formát → Styl... → Text tempového označení.

Tento dialog umožňuje nastavit výchozí vlastnosti umístění a automatického umístění textu tempového označení.

Zpěvní text

Pro otevření dialogu **Zpěvní text** vyberte Formát → Styl... → Zpěvní text.

Lyrics Text

Placement: Below

Position above: X: 0.00sp, Y: -2.00sp

Position below: X: 0.00sp, Y: 3.00sp

Line height: 100.00%

Min. top margin: 1.0sp

Min. bottom margin: 2.0sp

Align verse number

Lyrics Dash

Min. dash length: 0.40sp

Max. dash length: 0.80sp

Max. dash distance: 16sp

Dash thickness: 0.15sp

Dash pad: 0.05sp

Dash Y position ratio: 0.67

Always force dash

Lyrics Melisma

Melisma thickness: 0.10sp

Melisma pad: 0.10sp

Align: [Left] [Center] [Right]

[A] [A] [A] [A]

Zpěvní text

- **Umístění:** Výchozí poloha řádků zpěvního textu ve vztahu k notové osnově; nad nebo pod.
- **Poloha nahoře/Poloha dole:** Posun X a Y pro „Umístění“.
- **Výška řádku:** Výchozí vzdálenost mezi řádky zpěvního textu.
- **Nejmenší horní okraj:** Nejmenší vzdálenost mezi řádky zpěvního textu a obrysem rodičovské notové osnovy.
- **Nejmenší dolní okraj:** Nejmenší vzdálenost mezi řádky zpěvního textu a obrysem další notové osnovy.
- **Nejmenší odstup:** Nejmenší vzdálenost mezi slabikami zpěvního textu.
- **Zarovnat čísla slok:**

Pomlčka ve zpěvním textu

- **Nejmenší délka pomlčky:** Nejmenší délka pomlček mezi slabikami.
- **Největší délka pomlčky:** Největší délka pomlček mezi slabikami.
- **Největší odstup pomlček:** Největší povolená vzdálenost mezi pomlčkami. Snížení této hodnoty umožňuje vytváření více pomlček mezi slabikami, kde je to možné — a naopak.
- **Tloušťka pomlčky:** (Svislá) tloušťka pomlčky.
- **Odsazení pomlčky:**
- **Svislá poloha pomlčky:** Ovlivňuje svislé umístění pomlčky.
- **Vždy vynutit pomlčku:** Zaškrtnutím zajistíte, aby mezi slabikami byla vždy viditelná pomlčka.

Melisma

- **Tloušťka linky:** (Svislá) tloušťka melismy.
- **Odsazení linky**
- **Zarovnání**

Podívejte se také na [melismy](#).

Dynamika

Pro otevření dialogu **Dynamika** vyberte Formát → Styl... → Dynamika.

Tento dialog umožňuje nastavit výchozí vlastnosti umístění a automatického umístění [dynamiky](#).

Orientační značky

Pro otevření dialogu **Orientační značky** vyberte Formát → Styl... → Orientační značky.

Tento dialog umožňuje nastavit výchozí vlastnosti umístění a automatického umístění [orientačních značek](#).

Číslovaný bas

Pro otevření dialogu **Číslovaný bas** vyberte Formát → Styl... → Číslovaný bas.

Umožňuje nastavit výchozí písmo, styl, zarovnání a polohu [číslovaného basu](#).

Akordové značky

Pro otevření dialogu **Akordové značky** vyberte Formát → Styl... → Akordové značky.

Tato část umožňuje upravit formát a umístění [akordových značek](#):

Vzhled:

- Vyberte výchozí styl akordové značky — Standardní, Jazz nebo Vlastní.

Zápis názvů not:

- Zvolte způsob psaní akordových značek a to, zda použít velká nebo malá písmena.

Umístění:

- **Odstup od hmatového diagramu:** Vzdálenost (v jednotkách sp) od akordové značky k hmatovému diagramu, pokud jsou oba použity na stejné místo v notové osnově. Tato hodnota přepíše výše uvedené nastavení „Výchozí svislá poloha“. Uživatel se může zadáním záporné hodnoty rozhodnout akordovou značku umístit pod hmatový diagram.
- **Nejmenší vzdálenost mezi akordovými značkami:** Nejmenší mezera mezi akordovými značkami.
- **Největší odstup od taktové čáry:** Zvyšuje vzdálenost mezi poslední akordovou značkou v taktu a následující taktovou čarou. *Můžete si přát tuto hodnotu upravit, pokud se v notovém zápisu vyskytne opakující se problém s překrytím mezi poslední akordovou značkou v jednom taktu a následující akordovou značkou.*

Kapodastr:

- **Poloha kapodastru:** Zadejte číslo polohy kapodastru, ve které chcete v zátvorkách zobrazit náhradní akordy pro všechny značky akordů v notovém zápisu.

Hmatové diagramy

Pro otevření dialogu **Hmatové diagramy** vyberte Formát → Styl... → Hmatové diagramy.

Tato část umožňuje upravit formát a umístění [hmatových diagramů](#).

- **Výchozí svislá poloha:** Vzdálenost v jednotkách sp od nově použitého hmatového diagramu k notové osnově. Může být použita záporná hodnota.
- **Měřítko:** Zvětšete nebo zmenšete velikost hmatového diagramu v notovém zápisu.
- **Velikost písma pro číslo posunutí pražce:** Zvětšete nebo zmenšete velikost pražcového čísla zobrazeného vedle diagramu.
- **Poloha vlevo/vpravo:** Zobrazit číslo pražce vlevo nebo vpravo od hmatového diagramu.
- **Tloušťka čáry barré:** Udělejte čáry barré v hmatových diagramech tlustší nebo tenčí.

Styly textů

Pro otevření dialogu **Styly textů** vyberte Formát → Styl... → Styly textů.

Tento dialog umožňuje nastavit formátování všech- textových stylů. Jednotlivé styly textu lze také nastavit vesprávcí.

Tlačítka OK/Zrušit/Použít

Jakékoli změny provedené v dialogu **Styl** se okamžitě použijí na notový zápis, ale lze je kdykoli odvolat stisknutím **Zrušit** — po čemž dojde k opuštění dialogu také. Stiskněte **OK** pro *uložení* svých změn do notového zápisu a zavření okna.

Pokud provádíte úpravy formátování v nástroji partu, použijte tlačítko **Použít** pro všechny party pro použití všech změn na *všechny* party v notovém zápisu.

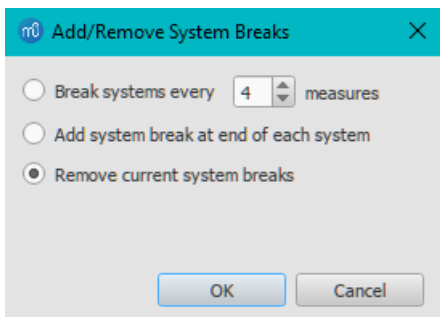
Nastavení strany...

Podívejte se na nastavení strany.

Přidání nebo odstranění zalomení notových systémů

Tento nástroj přidá nebo odebere zalomení notových systémů z *celého* nebo *části* notového zápisu:

1. Vyberte rozsah taktů: pokud není proveden žádný výběr, příkaz se použije na celý notový zápis.
2. Zvolte Formát → Přidat/Odstranit zalomení notových systémů.... Objeví se následující dialog.



3. Vyberte jednu z následujících možností:
 - Zalomit notové systémy každých X taktů (vyberte číslo);
 - Přidat zalomení na konci každého notového systému;
 - Odstranit stávající zalomení notových systémů;
4. Stiskněte **OK**.

Šířka taktů

Slouží ke zvětšení, zmenšení nebo obnovení výchozí vodorovné vzájemné vzdálenosti not ve vybraných takttech.

Rozšíření nebo zúžení taktů

1. Vyberte rozsah taktů. Nebo použijte **Ctrl+A** k vybrání celého notového zápisu.
2. Vyberte jednu ze dvou možností:
 - Pro **rozšíření taktů**:
 - Použijte klávesovou zkratku **}** (pravá složená závorka) (macOS: **Ctrl+Alt+9**).
 - Nebo v hlavní nabídce vyberte Formát → Šířka taktů → Rozšířit takty.
 - Pro **zúžení taktů**:
 - Použijte klávesovou zkratku **{** (levá složená závorka) (macOS: **Ctrl+Alt+8**).
 - Nebo v hlavní nabídce vyberte Formát → Šířka taktů → Zúžit takty.

Obnovení výchozí šířky taktů

Pro obnovení výchozí šířky taktů na výchozí rozmístění taktů 1:

1. **Vyberte** rozsah taktů. Nebo použijte **Ctrl+A** k vybrání celého notového zápisu.
2. V hlavní nabídce vyberte **Formát** → **Šířka taktů** → **Obnovit výchozí šířku taktů**.

Podívejte se také na [vlastnosti taktu: šířka taktu](#). To vám umožní šířku nastavit přesněji.

Obnovení výchozího stylu

Pro obnovení "továrního" výchozího nastavení *všech* textových stylů:

- V hlavní nabídce vyberte **Formát** → **Naformátovat podle stylu**.

Obnovení výchozího nastavení trámců

Pro obnovení výchozího nastavení trámců do režimu stanoveného v místních taktových označeních:

1. **Vyberte** hudební oddíl notového zápisu, jehož výchozí nastavení chcete obnovit. Pokud není vybráno nic, operace se použije na celý notový zápis;
2. Vyberte **Formát** → **Obnovit výchozí nastavení trámců**.

Podívejte se také na [trámce](#).

Obnovení výchozích tvarů a umístění

Příkaz pro **obnovení výchozích tvarů a umístění** obnovuje výchozí polohy, směry a tvary notových nožiček (legata, ligatury atd.) vybraných prvků notového zápisu. Pro použití:

1. **Vyberte** prvky nebo oblast notového zápisu, jejíž výchozí nastavení chcete obnovit. Nebo použijte **Ctrl+A** pro vybrání celého notového zápisu.
2. Siskněte **Ctrl+R**; nebo v hlavní nabídce vyberte **Formát** → **Obnovit výchozí tvar a umístění**.

Nahrání a uložení stylu

Je snadné přenést úplnou sadu stylů (všechna nastavení obecného stylu, všechny [textové styly](#) a [nastavení strany](#)) z jednoho notového zápisu do druhého pomocí funkce pro **nahrání/uložení stylu**.

Pro **nahrání** přizpůsobeného stylu:

1. Jděte do **Formát** → **Nahrát styl...**
2. Přes dialog vyberte soubor se stylem (.mss) a klepněte na **Otevřít** (nebo dvakrát klepněte na soubor).

Všechny stávající styly v notovém zápisu by se měly aktualizovat automaticky.

Pro **uložení** přizpůsobeného stylu:

1. Jděte do **Formát** → **Uložit styl...**
2. Pojmenujte a uložte **soubor se stylem** (výchozí složka je nastavena v [nastavení](#)). Styly jsou uloženy jako soubory *.mss.

Poznámka: Pro notové zápisy a party upřednostňovaný styl můžete stanovit i v části [knotovému zápisu](#) nastavení MuseScore.

Podívejte se také na

- [Jak upravit vzájemnou vzdálenost not](#)
- [Povýšení z MuseScore 1.x, vylepšené rozmístění](#)

Vnější odkazy

- [Vytvoření upravené notace osnov v MuseScore](#) ↗ (návod MuseScore)
- [MuseScore v 10 snadných krocích: Část 10A rozvržení a formátování \(obrazový návod\)](#) ↗
- [MuseScore v 10 snadných krocích: Část 10B rozvržení a formátování \(obrazový návod\)](#) ↗

Takt

Pro otevření dialogu **Takt** přes hlavní nabídku vyberte **Formát** → **Styl...** → **Takt**.

To vám umožní upravit vzdálenost mezi různými položkami uvnitř taktu.

Úvod

Pokud změníte vlastnost **stylu taktu**, MuseScore notový zápis automaticky upraví tak, aby udržoval správné rozestupy

mezi notami a pomlkami podle nejlepšího obyčejce pro sazbu not. Rovněž správně přemístí všechny prvky připojené k notám nebo pomlčkám, jako jsou prstoklady, dynamika, linky atd.

Všechna nastavení týkající se šířky taktu a vzdáleností mezi notami jsou *nejmenší* hodnoty. Takty se automaticky roztáhnou, je-li to nutné, aby se zachovaly stávající okraje stran.

Všechny níže uvedené vlastnosti používají jako základní měrnou jednotku **mezeru notové osnovy** (zkráceně „sp“). Na podrobnosti se podívejte v nastavení strany: měřítko.

Volby

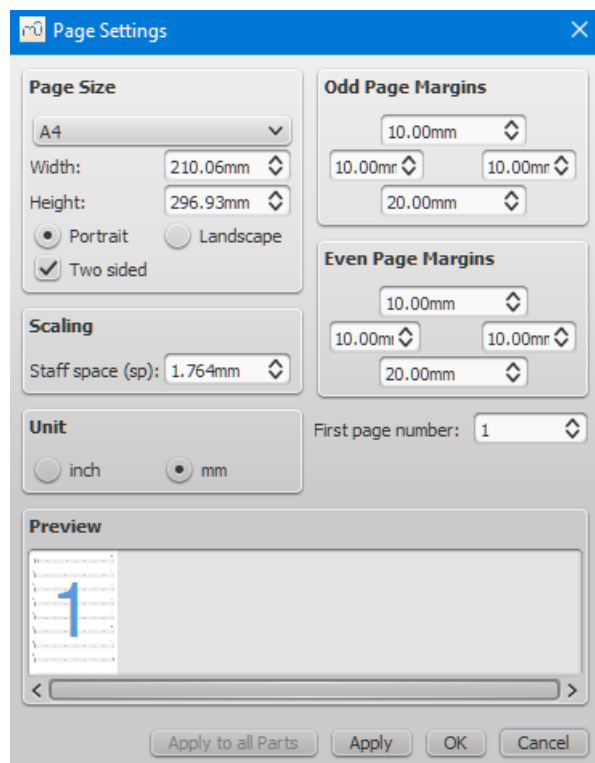
- **Nejmenší šířka taktu:** Nastavuje nejmenší vodorovnou délku taktů. V taktech, které obsahují velmi málo obsahu (např. jedna celá nota nebo celotaktová pomlka), se takt zmenší pouze na tuto nejmenší délku.
- **Rozmístění taktů (1 = těsné):** Stlačuje nebo rozšiřuje prostor za notami nebo pomlkami. Toto nastavení tudíž ovlivňuje nejen prostor mezi notami, ale také mezi poslední notou a koncovou taktovou čarou. Co se týče místa mezi *začátkem* taktu a první notou nebo pomlkou, podívejte se na **Levý okraj noty** (níže).
- **Levý okraj noty:** Nastavuje vzdálenost od počáteční taktové čáry k první notě.
- **Odstup mezi taktovou čarou a ozdobnou notou:** Nastavuje vzdálenost mezi taktovou čarou a ozdobnou notou, která se vyskytuje před první skutečnou notou v taktu (nezávisle na nastavení „Levý okraj noty“).
- **Odstup mezi taktovou čarou a posuvkou:** Nastavuje vzdálenost mezi taktovou čarou a posuvkou umístěnou před první notou v taktu (nezávisle na nastavení „Levý okraj noty“).
- **Odstup mezi taktovou čarou a notou vlevo:** Nastavuje vzdálenost od poslední noty k následující taktové čáře.
- **Nejmenší odstup mezi notami:** Určuje nejmenší prostor, který MuseScore povolí po každé notě (v závislosti na dalších činitelích může být povoleno více místa).
- **Levý okraj klíče:** Nastavuje vzdálenost mezi úplným začátkem každého řádku a klíčem. (Tato možnost je nutná málokdy).
- **Levý okraj předznamenání:** Nastavuje vzdálenost mezi začátkem taktu a předznamenáním.
- **Levý okraj taktového označení:** Nastavuje vzdálenost mezi začátkem taktu a taktovým označením (pokud mezi nimi není předznamenání).
- **Odstup mezi taktovou čarou a taktovým označením:** Bude přidáno.
- **Levý okraj klíče/předznamenání:** Nastavuje vzdálenost mezi klíčem uprostřed notové osnovy nebo předznamenáním a následující notou nebo pomlkou.
- **Odstup mezi taktovou čarou a klíčem vlevo:** Nastavuje vzdálenost mezi taktovou čarou a změnou klíče, která ji předchází.
- **Odstup mezi klíčem a předznamenáním:** Nastavuje vzdálenost od klíče po předznamenání po něm.
- **Odstup mezi klíčem a taktovým označením:** Nastavuje vzdálenost od klíče po taktové označení po něm (pokud mezi nimi není předznamenání).
- **Odstup mezi předznamenáním a takt. označením:** Nastavuje vzdálenost od předznamenání k následujícímu taktovému označení.
- **Odstup mezi taktovou čarou a předznamenáním:** Bude přidáno.
- **Odsazení záhlaví notového systému:** Nastavuje vzdálenost od klíče nebo předznamenání na začátku notového systému k první notě nebo pomlce.
- **Mezera za záhlavím notového systému:** Nastavuje vzdálenost od taktového označení na začátku notového systému k první notě nebo pomlce.
- **Okraje vícetaktové pomlky:** Nastavuje vzdálenost mezi vícetaktovou pomlkou a taktovými čarami na obou stranách.
- **Tloušťka linky notové osnovy:** Nastavuje tloušťku linek notové osnovy, což notovou osnovu umožňuje udělat tlustší a tmavší, pokud na svých výtiscích potřebujete lepší viditelnost.

Poznámka: Změny **šířky** jednotlivých taktů (pomocí Formát → Šířka taktů → Rozšířit takty/Zúžit takty) se počítají po celkovém nastavení **rozmístění taktů** a jsou k němu úměrné.

Nastavení strany

Nastavení strany umožňuje upravit celkové rozměry notového zápisu, například velikost stran, okraje stran a měřítko. Je to jeden z hlavních nástrojů pro rozvržení v MuseScore — spolu s volbami dostupnými přes Formát → Styl...

Pro otevření dialogu pro **nastavení strany** v hlavní nabídce vyberte Formát → Nastavení strany....



Velikost strany

Zde můžete vybrat formát papíru buď podle standardního názvu (např. Letter nebo A4), nebo zadáním výšky a šířky v mm nebo palcích (pomocí kulatých přepínačů vyberte, které měrné jednotky se mají použít). Počáteční výchozí velikost strany závisí na vašem prostředí — ve Spojených státech amerických se obvykle používá papír o velikosti Letter.

Můžete také pomocí kulatých přepínačů zvolit formátování not s natočením **na šířku** nebo **na výšku**. Volitelně můžete použít rozvržení **Dvoustrana** (tj. formát knihy se zrcadlovým levým a pravým okrajem pro sudé a liché stránky — podívejte se [níže](#)).

Okraje lichých a sudých stran

Nastavení **okrajů sudých stran** a **okrajů lichých stran** umožňuje stanovit oblast tisku stran. Kromě změny okrajů kolem not na straně se vztažně ke zde stanoveným okrajům počítají další nastavení, například polohy záhlaví a zápatí.

Pokud je v části „Velikost strany“ vybráno zaškrťovací políčko „Dvoustrana“, můžete pro zrcadlení lichých a sudých stran nastavit různé okraje. Jinak lze upravit pouze jednu sadu okrajů, ale bude platit pro všechny strany.

Pro zobrazení okrajů strany v notovém zápisu na obrazovce (i když ne v tisku), v hlavní nabídce vyberte Pohled → Zobrazit okraje stran.

Měřítko

Vlastnost **měřítko** umožňuje zvětšit nebo zmenšit velikost vašeho notového zápisu.

V MuseScore jsou velikosti prvků v notovém zápisu, jako jsou hlavičky not, nožičky not, posuvky, klíče atd. stanovovány pomocí měrné jednotky zvané **mezera osnovy** — zkráceně **sp** (podívejte se do slovníčku) . Když změníte nastavení „mezery osnovy“, tento příkaz budou následovat *všechny* prvky v notovém zápisu, a tak budou zachovány správné rozměry. Výjimkou je **text**, ve kterém můžete nastavit *přesnou* hodnotu nezávislou na „měřítku“.

Poznámka: Změna „měřítko“ ne vždy změní počet notových systémů na straně, protože vzdálenost notového systému se může lišit mezi mezí stanovenou v „Nejmenší odstup mezi notovými systémy“ a „Největší odstup mezi notovými systémy“ (podívejte se na Formát → Styl... → Strana).

Jednotka

Zde můžete zvolit zobrazení hodnot v palcích nebo milimetrech.

Číslo první strany

Nastavuje číslo první strany určitého notového zápisu. Čísla stran pod 1 se nevytisknou — např. nastavení čísla první strany na -1 by vedlo k tomu, že první a druhá strana nebude zobrazovat žádné číslo strany a strana číslo 1 se objeví na třetí straně.

Použití pro všechny party

Tlačítko Použit pro všechny party je dostupné při úpravách **partu**, spíše než hlavního notového zápisu (podívejte se na [vytažení partu](#)). Pokud změníte nastavení strany jedné části a chcete, aby ostatní party měly stejné nastavení, toto tlačítko použije změnu na všechny party najednou.

Zalomení a vymezení odstavce

Paleta Zalomení a vymezovače obsahuje následující netisknutelné symboly:



První tři symboly se nazývají zalomení; svislé čáry jsou známé jako vymezovače.

Zalomení

Zalomení lze použít buď na takt nebo na rámeček. Jsou tři typy:

- **Zalomení notového systému:** Vynutí, aby další část notového zápisu začala v novém notovém systému.
- **Zalomení strany:** Vynutí, aby další část notového zápisu začala na nové straně.
- **Zalomení hudebního oddílu:** Vynutí, aby další část notového zápisu začala v novém notovém systému a začala nový hudební oddíl (podívejte se níže). V případě potřeby lze spojit se zalomením strany.

Poznámky: (1) Symboly zalomení jsou viditelné na obrazovce, ale na výtiscích se nezobrazí. (2) Na to, jak přidat (nebo odstranit) zalomení notových systémů v celém nebo v části notového zápisu, se podívejte v přidání a odstranění zalomení notových systémů. (3) Na to, jak rozdělit takt, se podívejte v operaci s taktů: rozdělení a sloučení.

Přidání zalomení k taktu

Zalomení lze přidat pomocí (1) klávesové zkratky, nebo (2) značky zalomení v paletě.

Pomocí klávesové zkratky

Pro přidání **zalomení notového systému** nebo jen **zalomení strany**:

1. Zvolte jednu z následujících voleb:
 - Taktová čára;
 - Takt;
 - Notová hlavička;
 - Textový prvek spojený s notovou osnovou (např. slabika zpěvního textu, akordová značka, text notové osnovy atd.);
 - Rozsah taktů (pokud zvolíte tuto možnost, zalomení bude použito před a po výběru);
2. Zvolte jednu z následujících voleb:
 - **Zalomení notového systému:** Stiskněte ← (přepínač).
 - **Zalomení strany:** Stiskněte Ctrl+← (macOS: Cmd+←) (přepínač).

Pomocí značky pro zalomení v paletě

Všechna zalomení lze přidat z palety pracovní plochy:

1. Zvolte jedno z následujících:
 - Taktová čára;
 - Takt;
 - Notová hlavička;
 - Textový prvek spojený s notovou osnovou (např. slabika zpěvního textu, akordová značka, text notové osnovy atd.);
 - Rozsah taktů (pokud zvolíte tuto možnost, zalomení bude použito před a po výběru);
2. Klepněte na značku pro zalomení v paletě (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4). Opakujte pro vypnutí.
 - Nebo táhněte libovolnou značku pro zalomení z palety na takt.

Přidání zalomení k rámečku

Pro přidání zalomení k rámečku použijte jednu z následujících voleb:

- Táhněte zalomení z palety na rámeček.
- Vyberte rámeček, potom v paletě klepněte na značku pro zalomení (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).

Smazání zalomení

Použijte jednu z následujících voleb:

- Vyberte jedno nebo více zalomení a stiskněte Del.

Podívejte se také na: přidání a odstranění zalomení notových systémů.

Posunutí zalomení

Ačkoli na vytištěném výstupu nejsou zalomení viditelná, můžete v případě potřeby jedno přemístit vstoupením dřežimu úprav na něm a pomocí tlačítek s klávesovými šipkami (podívejte se naupravení polohy textových předmětů).

Zalomení hudebního oddílu

Zalomení hudebního oddílu, jak název napovídá, slouží k vytvoření samostatných hudebních oddílů v notovém zápisu. Stejně jako **zalomení notového systému**, vynutí, aby další takt nebo rámeček začínaly nový notový systém, a v případě potřeby může být použito i 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 taktové označení nebo předznamenání změníte na začátku nového hudebního oddílu, nebude předtím na konci předchozího hudebního oddílu žádné upozornění na změnu taktového 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.

Po vybrání zalomení hudebního oddílu lze ve správci upravit následující vlastnosti:

- **Pozastavit:** Délka přestávky na konci hudebního oddílu.
- **Začít nový oddíl s dlouhými názvy nástrojů** (zaškrťovací políčko).
- **Začít nový oddíl taktem s číslem jedna:** (zaškrťovací políčko).

Před verzí 3.4 se ke stejným vlastnostem přistupuje klepnutím pravým tlačítkem na zalomení a výběrem Vlastnosti zalomení hudebního oddílu.

Vymezovače

Jsou tři druhy **vymezovačů**:

- **Vrchní vymezovač notových osnov:** Šipka směřující nahoru. Pro přidání místa *nad* notovou osnovou.
- **Spodní vymezovač notových osnov:** Šipka směřující dolů. Pro přidání místa *pod* notovou osnovou.
- **Absolutní spodní vymezovač notových osnov:** Vypadá to jako velké písmeno „I“. Slouží stanovení vzdálenosti mezi dvěma notovými osnovami (užitečné k potlačení nastavení stylu nebo automatického umístění pouze na jednom místě). Jsou možné záporné hodnoty.

Poznámka: Vymezovače nelze použít na rámeček.

Přidání vymezovače

Použijte některou z následujících voleb:

- Vyberte takt, potom v paletě klepněte na značku vymezovače odstavce (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).

- Táhnete značku vymezovače odstupů z palety na takt.

Značky vymezovačů odstupů jsou viditelné na obrazovce, ale neobjeví se ve výtiscích.

Poznámka: Vymezovače odstupů jsou navrženy jen *promítní* úpravy. Pokud chcete upravit mezeru mezi notovými osnovami v *celém* notovém zápisu, použijte místo nich nastavení v Formát → Styl... → Strana.

Upravení vymezovače

Pro upravení výšky **vymezovače** odstupů vyberte jednu z těchto voleb:

- Klepněte na vymezovač odstupů a táhněte modrý koncový úchop nahoru a dolů (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).
- Klepněte na vymezovač odstupů a použijte klávesy ↑↓ a/nebo Ctrl+↑↓ pro posunutí koncového úchopu nahoru a dolů (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4).
- Klepněte na vymezovač odstupů a ve správci upravte vlastnost výšky.

Smazání vymezovače

- Klepněte na vymezovač a stiskněte klávesu Del.

Podívejte se také na

- Přidání a odstranění zalomení notových systémů

Rámečky

Rámeček je obdélníkový zásobník na prázdné místo, text nebo obrázky v notovém zápisu. Může to být jeden ze tří druhů:

- **Vodorovný:** Používá se na vytvoření zalomení v určitém notovém systému. Může obsahovat více textových předmětů a/nebo obrázky.
- **Svislý:** Vkládá se nad notový systém nebo se připojuje k poslednímu notovému systému. Může obsahovat jeden nebo více textových předmětů a/nebo obrázky.
- **Text:** Vkládá se nad notový systém nebo se připojuje k poslednímu notovému systému. Může obsahovat pouze jeden textový předmět.

Vodorovný rámeček

Vodorovný rámeček se používá na vytvoření zalomení v notovém systému. Například můžete:

- Vytvořit codu s upravitelnou mezerou oddělující ji od zbytku notového zápisu (jako v příkladu níže).



- Vytvořit na začátku notového zápisu posun, kde není název notové osnovy, aby měl stejnou 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.

Vložení a připojení vodorovného rámečku

Podívejte se na vytvoření rámečku (níže).

Upravení šířky vodorovného rámečku

Použijte jeden z následujících postupů:

- Klepněte (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4) na rámeček a táhněte úchop doprava nebo doleva.
- Vyberte rámeček a ve správci upravte „šířku“.

Přidání textu nebo rámečku k vodorovnému rámečku

- **Pro přidání textu:** Klepněte pravým tlačítkem myši na rámeček a vyberte Přidat → Text.
- **Pro přidání obrázku:** Klepněte pravým tlačítkem myši na rámeček a vyberte Přidat → Obrázek.

Svislý rámeček

Svislý rámeček se vkládá nad notový systém nebo se připojuje k poslednímu notovému systému. Může obsahovat jeden nebo více textových předmětů a/nebo obrázky. Výška je nastavitelná a šířka se rovná šířce notového systému.

Lze jej použít například na:

- Vytvoření oblasti v přední části notového zápisu pro název skladby, podnázev skladby, skladatele, textaře atd. (podívejte se [níže](#)).
- Vytvoření titulní strany (podívejte se [níže](#)).
- Vytvoření jednosloupcového nebo vícesloupcového zpěvního textu (na konci notového zápisu).
- Vytvoření titulků a dalších vysvětlivek mezi notovými systémy.

Vložení a připojení svislého rámečku

Podívejte se na [vytvoření rámečku](#) (níže).

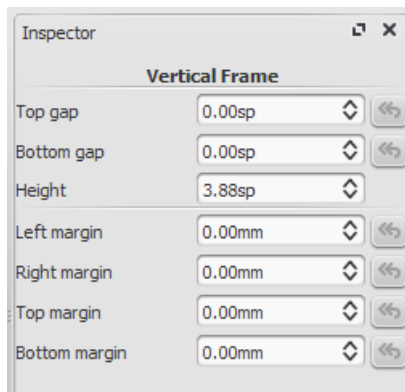
Upravení šířky svislého rámečku

Použijte jeden z následujících postupů:

- Klepněte (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4) na rámeček a táhněte úchop nahoru nebo dolů.
- Vyberte rámeček a ve [správci](#) upravte „výšku“.

Upravení vlastností svislého rámečku

Vybrání rámečku umožňuje ve správci upravit různé parametry:



Horní mezera: Upravuje vzdálenost mezi rámečkem a prvkem nad ním.

Dolní mezera: Upravuje vzdálenost mezi rámečkem a prvkem pod ním.

Výška: Upravuje 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 [Formát](#) → [Styl...](#) → [Strana](#)).

Dolní okraj: Posune dolů zarovnané textové předměty nahoru (podívejte se také na [Formát](#) → [Styl...](#) → [Strana](#)).

Přidání textu nebo obrázku ke svislému rámečku

- **Pro přidání textu:** Klepněte pravým tlačítkem myši na rámeček, vyberte [Přidat](#) a zvolte jednu z voleb pro text.
- **Pro přidání obrázku:** Klepněte pravým tlačítkem myši na rámeček a vyberte [Přidat](#) → [Obrázek](#).

V rámečku můžete vytvořit libovolný počet předmětů. Jejich polohy lze upravit nezávisle tažením nebo, přesněji, změnou hodnot posunu ve správci. Jak formátovat textové předměty se podívejte v [úpravě textu](#) a [styly a vlastnosti textu](#).

Vložení vodorovného rámečku do svislého rámečku

- Klepněte pravým tlačítkem myši na rámeček a vyberte [Přidat](#) → [Vložit vodorovný rámeček](#).

[Vodorovný rámeček](#) je automaticky *zarovnan vlevo* a vyplní celý svislý rámeček. Pro jeho *zarovnání vpravo*:

1. Zmenšete [šířku](#) vodorovného rámečku.
2. Zrušte výběr rámečku, a pak jej táhněte doprava. Pro obnovení zarovnání vlevo rámeček táhněte doleva.

Rámeček „Název skladby“

Na začátku notového zápisu se automaticky vytvoří svislý rámeček zobrazující název skladby, podnázev skladby,

skladatele, textáře atd., když vyplníte informační pole uvedená na straně 1 průvodce novým notovým zápisem.

Pokud notový zápis na začátku nemá svislý rámeček, můžete jej vytvořit následujícím způsobem:

1. V hlavní nabídce vyberte Přidání → Text → Název skladby/Podnázev skladby/Skladatel/Textář;
2. Zadejte požadovaný text;
3. Stiskněte Esc, nebo klepnutím na prázdné místo ukončete.

Textový rámeček

Textový rámeček vypadá stejně jako svislý rámeček, zaměřuje se ale na zadávání textu: je povolen *jeden* textový předmět na rámeček. Výška se automaticky rozšíří, aby seděla k obsahu, a není tu žádný úchop na upravení výšky.

Textový rámeček lze použít například na:

- Vytvoření zpěvního textu na konci notového zápisu.
- Vytvoření titulků a dalších vysvětlivek mezi notovými systémy.
- Vytvoření a vložení prázdné strany kdekoli v notovém zápisu, včetně na začátku.

Vložení a připojení textového rámečku

Podívejte se na vytvoření rámečku (níže).

Upravení vlastností textového rámečku

Vybrání rámečku umožní upravení různých parametrů ve správci:

Horní mezera: Upravuje vzdálenost mezi rámečkem a prvkem nad ním.

Dolní mezera: Upravuje vzdálenost mezi rámečkem a prvkem pod ním.

Výška: Upravuje 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.

Dolní okraj: Posune dolů zarovnaný text nahoru.

Vytvoření rámečku

Vložení rámečku do notového zápisu

Z hlavní nabídky:

1. Vyberte takt;
2. V hlavní nabídce vyberte Přidání → Rámečky → Vložit vodorovný rámeček/Vložit svislý rámeček/Vložit textový rámeček .

Z taktu:

1. Klepněte pravým tlačítkem myši na takt;
2. Vyberte Přidání → Vložit vodorovný rámeček/Vložit svislý rámeček/Vložit textový rámeček .

Z palety:

Podívejte se na použití značek v paletě.

Připojení rámečku k notovému zápisu

- V hlavní nabídce vyberte Přidání → Rámečky → Připojit vodorovný rámeček/Připojit svislý rámeček/Připojit textový rámeček .

Smazání rámečku

Použijte jeden z následujících postupů:

- Vyberte okraj rámečku a stiskněte Del.
- Vyberte okraj rámečku, potom na rámeček klepněte pravým tlačítkem myši a zvolte Delete.

Použití zalomení

Zalomení notového systému, strany nebo hudebního oddílu lze použít na rámečky a také na takty. Použijte jeden ze dvou postupů:

- Vyberte rámeček a v paletě klepněte na značku pro zalomení (dvakrát klepněte ve verzích předcházejících 3.4) (například v paletě pro zalomení a vymezení odstavce).

- Táhnete značku pro zalomení z palety na rámeček.

Podívejte se také na

- [Vlastnosti textu](#): jak dát viditelný rámeček (okraj) okolo textu.
- [Vkládání taktů](#): jak před rámeček vložit takty.

Vnější odkazy

- [Jak do notového zápisu přidat blok textu](#) ↗ (Jak na to v MuseScore)
- [jak na začátku notového zápisu vytvořit prázdnou nebo titulní stranu](#) ↗
- [Formátování strany v MuseScore 1.1 - 1. Rámečky, text a zalomení řádků](#) ↗ (obrazový záznam)

Obrázky

Obrázky můžete použít k ilustraci notového zápisu nebo k přidání symbolů, které nejsou součástí běžných palet. MuseScore podporuje následující formáty:

- PNG (*.png)
- JPEG (*.jpg a *.jpeg)
- SVG (*.svg) (MuseScore v současnosti nepodporuje stínování, rozmazání, výstřižky nebo zastírání SVG.)

Přidání obrázku

Použijte jednu z následujících možností:

- Přetáhněte obrázkový soubor (zvenčí MuseScore) do svislého nebo vodorovného rámečku, nebo na notu nebo pomlku v notovém zápisu.
- Klepněte pravým tlačítkem myši na rámeček a vyberte Přidat → Obrázek, poté ve voliči souborů vyberte obrázek.

Po zavedení do notového zápisu může být obrázek (stejně jako ostatní prvky notového zápisu) v případě potřeby přidán do palety.

Vyjmutí, zkopírování a vložení obrázku

1. Klepněte na obrázek v notovém zápisu.
2. Použijte kterýkoli z obvyklých příkazů pro vyjmutí a kopírování.
3. Klepněte na notu, pomlku nebo rámeček.
4. Použijte kterýkoli z obvyklých příkazů pro vložení.

Upravení obrázku

Pro upravení šířky/výšky obrázku na něj dvakrát klepněte a táhněte libovolným úchopem. Chcete-li šířku nebo výšku upravit samostatně, nejprve ve správci zrušte zaškrtnutí políčka „Zamknout poměr stran“.

Polohu obrázku můžete upravit jednoduše jeho tažením.

Podívejte se také na

- [Zachycení obrázku](#)
- [Vlastní palety](#)


Vnější odkazy

- [Jak vytvořit ossia pomocí zachycení obrázku](#) ↗ (Jak na to v MuseScore)
- [Jak vytvořit ossia pomocí další notové osnovy](#) ↗ (Jak na to v MuseScore)

Zachycení obrázku

Funkce MuseScore pro **zachycení obrázku** umožňuje uložit snímek kterékoli části okna s notovým zápisem. Jsou podporovány formáty PNG, PDF a SVG.

Uložení snímku

1. Klepněte na tlačítko **Zobrazit/Skrýt „Zachycení obrázku“** .
2. Stiskněte Shift + táhněte pro vytvoření nového obdélníkového výběru.
3. Pokud je to nutné, doladte polohu obdélníku tažením a/nebo změnou hodnot pro „Polohu“ v části správce „Laso“.
4. Pokud je to nutné, doladte oblast obdélníku tažením úchopů a/nebo změnou hodnot pro „Velikost“ ve správci.

5. Klepněte pravým tlačítkem na obdélník výběru a otevřete nabídku **Zachycení obrázku**. Vyberte požadovanou volbu:

- **Uložit jako (tiskový režim)**. Tímto se uloží obrázek oblasti výběru, jak by vypadal při tisku, např.



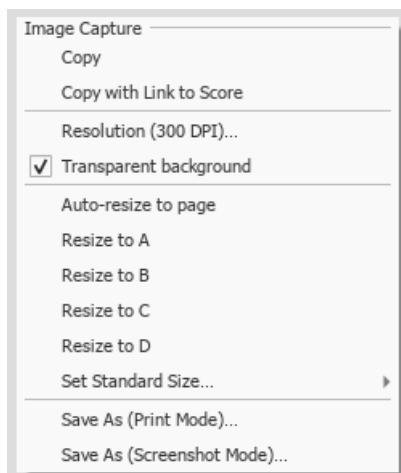
- **Uložit jako (snímkový režim)**. Tímto se uloží výběr nynější obrazovky, včetně všech značek zalomení řádku, neviditelných prvků atd., např.



Obrázek můžete uložit ve formátu PNG (výchozí), SVG nebo PDF.

Nabídka pro zachycení obrázku

Klepnutí pravým tlačítkem na obdélník výběru otevře nabídku pro **zachycení obrázku** (macOS: Ctrl + klepnutí, nebo zaťukání dvěma prsty):



- **Kopírovat**: Choose this to copy an image before pasting it in the same or another MuseScore file.
- **Kopírovat s odkazem na notový zápis**: Choose this to copy an image including a link to the MuseScore file. When pasting this into a program that supports this, you can click on the image to open the MuseScore file.
- **Rozlišení**: Set the resolution, and hence the size of the saved or copied image. Try 100 dpi to start with, if you are unsure.
- **Průhledné pozadí**: Turn image transparency on or off.
- **Automaticky nastavit na velikost strany**: Adjusts the selection rectangle to fit the page.
- **Změnit velikost na A/B/C/D**: Choose a customized selection rectangle (as set below).
- **Nastavit standardní velikost**: Resize the selection rectangle, then choose "Set size A/B/C/D" to store it.

Podívejte se také na

- [Obrázek](#)

Vnější odkazy

- [jak vytvořit ossia pomocí zachycení obrázku](#) ↗ (Jak na to v MuseScore)
- [jak vytvořit ossia pomocí další notové osnovy](#) ↗ (Jak na to v MuseScore)

Zarovnání prvků

Při tažení prvku:

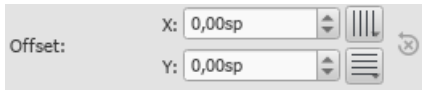
- Pro omezení pohybu na jen **vodorovný**: Klepněte a prvek držte, stiskněte ctrl, pak prvek táhněte doleva nebo

doprava.

- Pro omezení pohybu na jen **svislý**: Klepněte a prvek držte, stiskněte **shift**, pak prvek táhněte nahoru nebo dolů.

Přichytávání k mřížce

Přichytávat k mřížce je vlastnost, která umožňuje *tažení* prvku v přesných krocích — užitečná pro jeho přesné umístění.



Pro povolení přichytávání k mřížce vyberte prvek a klepněte na jedno nebo obě tlačítka pro přichytávání k mřížce umístěná ve **správci** napravo od polí pro vodorovné (X) a svislé (Y) posunutí. Potom můžete prvek *táhnout* v krocích rovnajících se **rozestupům v mřížce**. Výchozí hodnota je 0,5 jednotky mezery (sp).

Pro změnu **rozestupů v mřížce**:

1. Klepněte ve správci pravým tlačítkem myši na kterékoli z tlačítek pro přichytávání k mřížce a vyberte **Nastavit mřížku**.
2. Podle potřeby nastavte hodnoty pro vodorovné a svislé rozestupy v mřížce. Všimněte si, že toto nastavení je vyjádřeno zlomkem.

Poznámka: Ve výsledku půjde o pohyb prováděný v krocích (stejně krokování jako při používání kolečka myši ve správci souborů).

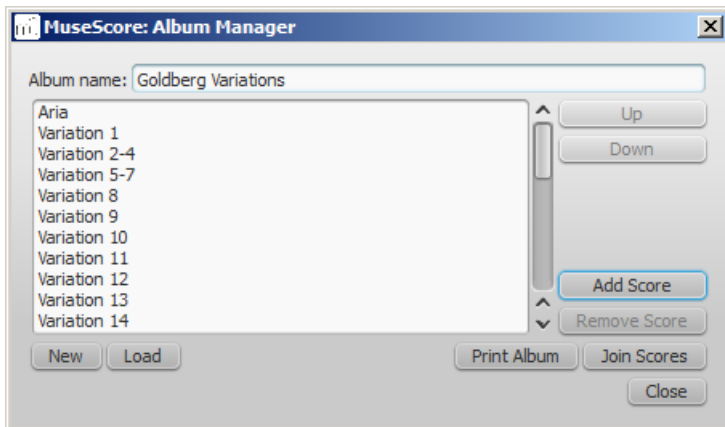
Pokročilá témata

Alba

The Album feature has been disabled for 3.x. It will come back in 4.0.

The Album Manager allows you to prepare a list of multiple scores and save the list as an album file (*.album"), print all the scores as one long print job with consistent page numbers, or even join the scores into a single new MSCZ score. This is ideal for preparing an exercise book or combining multiple movements of an orchestration.

To open the Album Manager, go to File → Album...



Create album

1. To create a new album, click the **New** button. Fill in a title in the "Album Name:" box at the top.
2. To add scores to the album, click **Add Score**. A file selection dialog will appear and let you choose one or multiple scores from your file system. Click **OK**.
3. The scores you add will appear in a list in the Album Manager. You can rearrange their order by selecting a score and clicking the **Up** or **Down** button.

Load album

If you have previously created an album, you can open it through the Album Manager by clicking the **Load** button. A file selection dialog will appear to let you load the .album file from your file system.

Print album

To print an album as if it were a single document, click **Print Album**. The scores loaded into the Album Manager are printed in the order they are listed in with the correct page numbers, ignoring the page number offset values in **Layout → Page Settings...** → **First page number** for all but the first score. As the album is printed in one print job, double-sided printing (duplex printing) also works as expected.

Join scores

To combine multiple scores into a single .mscz file, click [Join Scores](#). The scores are combined in the selected order into one single score. If not already present, [line-](#) and [section breaks](#) are added to the last measure or [frame](#) of each score in the combined file.

All style settings are taken from the first score, different style settings from subsequent score are ignored.

All the scores should have the same number of parts and staves for this to work correctly, ideally with the same instruments in the same order. If the scores have the same total *number* of instruments but not the same ones, or not in the same order, then the instrument names from the first score will overwrite ones from subsequent scores. If some of the scores have fewer instruments than the first score, then empty staves will be created for those sections. **Any part or staff that is not present in the first score will be lost in the joined score.**

Save album

Upon clicking the [Close](#) button, you will be prompted to save your album as a .album file. This file is not the same as a [joined score](#); it simply consists of the list of scores. Album files can be loaded into the Album Manager as described [above](#).

Automatické umístění

MuseScore's **automatic placement** (AP) feature ensures that, in most cases, elements are correctly spaced and do not collide or overlap with each other.

Note: When you create an element, AP is automatically enabled, but can be turned off if required (see [Disable automatic placement](#)).

Default position

A newly-created element, such as [staff text](#) or [fingering](#), assumes a default position on the [staff](#) specified by "positional" properties contained in the [Style](#) menu. These "positional" properties may include things such as:

- **Placement:** Whether the element appears above or below the staff.
- **Offset:** For elements with no "Placement above/below" properties, this specifies the default position. See [Offset X/Y](#).
- **Autoplace min distance:** Minimum distance from other elements when autoplace is enabled.

For details of the settings available for each element type, see [Layout and formatting: Style](#).

Change the default placement of an element

Use one of the following methods:

- From the menu, select [Format](#) → [Style](#); choose an element type and then adjust the placement/position settings.
- Select a relevant element in the score and change the placement/position settings in the [Inspector](#); then press the [Set as style](#)" button (s) to update the [Style](#) settings.

Manual adjustments

Adjust position of element

Use one of the following methods:

- **Select the element and adjust the X and Y offsets in the Inspector** (see [X and Y offsets](#)).
- **Move the element using the arrow buttons.** Change to [edit mode](#) first, if necessary.
- **Drag and drop the element using the mouse** Use this method in preference to the above, if you want to *move an element across another one* (e.g. fingering across a slur). Once located on the other side you can use the X/Y offsets in the Inspector, or the keyboard arrow keys to fine tune the position.

Place element above/below staff

Elements with a "Placement" property available in the [Inspector](#) can be easily moved from *above* the staff to *below* it, and vice versa:

1. Select one or more elements.
2. Use one of the following methods:
 - Change the "Placement" setting in the Inspector.
 - Press x to toggle between above/below.

Note: When automatic placement is enabled for an element, you cannot position it in a way that causes a collision with other elements.

Disable automatic placement

- Select the element and uncheck the "Automatic placement" box in the [Inspector](#).

The element reverts to its default position. It can be repositioned as desired and is no longer avoided when placing other elements.

Stacking order

To change the value for **Stacking order**:

- Select the element and change the "Stacking order" value in the [Inspector](#).

In cases where elements are allowed to overlap, **Stacking order** controls the order in which they are placed on top of each other. The element with the lower value will be placed behind.

Formáty souborů

MuseScore can import and export a wide variety of file formats, allowing you to share and publish scores in the format that best meets your needs.

MuseScore native format

MuseScore [saves](#) files in the following native formats:

- ***.mscz**: The default MuseScore file format. Being compressed it takes up relatively little disk space.
- ***.mscx**: An uncompressed MuseScore file format, mainly used for debugging or storing in a versioning system
- ***.mscz.** / ***.mscx.**: These are backup files. Notice the point (full stop) added before the file name, and the comma added to the file extension.

A note about fonts: *MuseScore does not embed text fonts in saved or exported native format files. If you want your MuseScore file to be viewed by other MuseScore users, make sure you are using the built-in FreeSerif or FreeSans font families for your text, or a font that the other parties have installed too. If a system does not have the fonts specified in your original file, MuseScore will use a fallback option, which may cause your score to appear differently.*

MuseScore format (*.mscz)

MSCZ is the standard MuseScore file format and recommended for most uses. A score saved in this format takes up very little disk space, but preserves all the necessary information. The format is a ZIP-compressed version of .mscx files and includes any images the score may contain and a thumbnail.

Uncompressed MuseScore format (*.mscx)

MSCX is the uncompressed version of the MuseScore file format. A score saved in this format will retain all information, except images. It can be opened with a text editor, allowing the user access to the file's source code.

MuseScore backup file (*.mscz.) or (*.mscx.)

Backup files are created automatically and saved in the same folder as your normal MuseScore file. The backup copy contains the previously saved version of the MuseScore file and can be important if your normal copy becomes corrupted, or for looking at an older version of the score.

The backup file adds a period to the beginning of the file name (.) and a comma (,) to the end (e.g. if your normal file is called "untitled.mscz", the backup copy will be ".untitled.mscz,"), and the period and comma need to be removed from the name in order to open the backup file in MuseScore. As it is stored in the same folder as your normal MuseScore file, you may also need to give it a unique name (e.g. changing ".untitled.mscz," to "untitled-backup1.mscz").

Note: In order to see the MuseScore backup files, you may need to change your system settings to "Show hidden files". See also [How to recover a backup copy of a score](#) ↗.

Graphic files (export only)

MuseScore can [export](#) a score as a graphic file in either [PDF](#), [PNG](#) or [SVG](#) format.

PDF (*.pdf)

PDF (Portable Document Format) files are ideal for sharing your sheet music with others who do not need to edit the content. This is a very widely-used format and most users will have a PDF viewer of some kind on their computers.

To set the resolution of exported PDFs:

1. From the menu bar, choose Edit → Preferences... (Mac: MuseScore → Preferences...), and select the "Export" tab;
2. Set the resolution in the "PDF" section.

PNG (*.png)


PNG (Portable Network Graphics) files are based on a bitmap image format, widely supported by software on Windows, Mac OS, and Linux, and very popular on the web. MuseScore creates PNG images as they would appear if printed, one image per page.

To set the resolution of exported PNG images:

1. From the menu bar, choose Edit → Preferences... (Mac: MuseScore → Preferences...), and select the "Export" tab;
2. Set the resolution and transparency in the PNG/SVG section.

Note: If you want to create images that show only parts of the score (with or without screen-only items such as frame boxes, invisible notes, and out-of-range note colors), use [Image capture](#) instead.

SVG (*.svg)

[SVG](#)  (Scalable Vector Graphics) files can be opened by most web browsers (except Internet Explorer before version 9) and most vector graphics software. However, most SVG software does not support embedded fonts, so the appropriate MuseScore fonts must be installed to view these files correctly. SVG is the current format for all scores [saved](#) on MuseScore.com.

To set resolution and transparency of exported SVG files, see the instructions under [PNG \(above\)](#). Note that MuseScore does not (yet) support gradients on export (although it does for [images](#) in a score).

Audio files (export only)

MuseScore can create *normalized*, stereo audio of the score in any of the following formats: [WAV](#), [MP3](#), [OGG VORBIS](#), [FLAC](#). To export an audio file:

1. From the menu, select File → Export...;
2. Choose the desired format from the dropdown menu, then press Save.

You can adjust the **sample rate** of all audio formats as follows:

1. From the menu bar, select Edit → Preferences... (Mac: MuseScore → Preferences...), and click on the [Export](#) tab;
2. Set "Sample rate" in the "Audio" section.

WAV audio (*.wav)

WAV (Waveform Audio Format) is an *uncompressed* sound format. This was developed by Microsoft and IBM, and is widely supported by software for Windows, OS X, and Linux. It is an ideal format for use when creating CDs, as full sound quality is preserved. For sharing via email or the internet, use a compressed alternative such as [MP3](#).



MP3 (*.mp3)

MP3 is a very widely-used compressed audio format. MP3 files are ideal for sharing and downloading over the internet due to their relatively small size.




To set the MP3 bitrate:

1. From the menu bar, choose Edit → Preferences... (Mac: MuseScore → Preferences...), and select the "Export" tab;
2. Set the MP3 bitrate in the "Audio" section.

FLAC audio (*.flac)

[Free Lossless Audio Codec](#)  (FLAC) is compressed audio format. FLAC files are approximately half the size of uncompressed audio and just as good quality. Windows and OS X do not have built-in support for FLAC, but software such as the free and open source [VLC media player](#)  can play FLAC files on any operating system.

Ogg Vorbis (*.ogg)

[Ogg Vorbis](#)  is intended as a patent-free replacement for the popular MP3 audio format (which MuseScore also supports —see above). Like MP3, Ogg Vorbis files are relatively small (often a tenth of uncompressed audio), but some sound quality is lost. Windows and OS X do not have built-in support for Ogg Vorbis. However, software such as [VLC media player](#)  and [Firefox](#)  can play Ogg files on any operating system.

Share with other music software

MuseScore can [import](#) and [export MusicXML](#) and [MIDI](#) files; it is also able to import a variety of native format files from other music notation programs.

MusicXML (*.xml, *.musicxml)

[MusicXML](#) [↗](#) is the universal standard for sheet music. It is the recommended format for sharing sheet music between different scorewriters, including MuseScore, Sibelius, Finale, and more than 100 others. MuseScore imports *.xml and *.musicxml, but exports only *.musicxml. If you need *.xml (because the program you want to import it needs that), you need to rename it yourself after the export.

Compressed MusicXML (*.mxl)

Compressed MusicXML creates smaller files than regular MusicXML. This is a newer standard and isn't as widely supported by older scorewriters, but MuseScore has full import and export support.

MIDI (*.mid, *.midi, *.kar)

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) is a format widely supported by sequencers and music notation software. For details of the protocol see the [MIDI Association](#) [↗](#) website.

MIDI files are very useful for playback purposes but contain little in the way of score layout information (formatting, pitch spelling, voicing, ornaments, articulations, repeats, key signatures etc.). To share files between *different* music notation software, [MusicXML](#) is recommended instead.

For details about how to import MIDI files see [MIDI import](#).

MuseData (*.md) (import only)

[MuseData](#) [↗](#) is a format developed by Walter B. Hewlett beginning in 1983 as an early means of sharing music notation between software. It has since been eclipsed by MusicXML, but several thousand scores in this format are still available online.

Capella (*.cap, *.capx) (import only)

CAP and CAPX files are created by the score writer, [Capella](#) [↗](#). MuseScore imports version 2000 (3.0) or later fairly accurately.

Bagpipe Music Writer (*.bww) (import only)

BWW files are created by the niche score writer, [Bagpipe Music Writer](#) [↗](#).

BB (*.mgu, *.sgu) (import only)

BB files are created by the music arranging software, [Band-in-a-Box](#) [↗](#). MuseScore's support is currently experimental.

Overture (*.ove) (import only)

OVE files are created by the score writer [Overture](#) [↗](#). This format is mainly popular in Chinese-language environments, such as Mainland China, Hong Kong, and Taiwan. MuseScore's support is currently experimental.

Guitar Pro (various—import only)

MuseScore can open [Guitar Pro](#) [↗](#) files with the following extensions: *.gtp, *.gp3, *.gp4, *.gp5, *.gpx, and, as of version 3.5, *.gp.

Power Tab Editor (*.ptb) (import only)

PTB files are created by [Power Tab Editor](#) [↗](#). MuseScore's support is currently experimental.

See also

- [Open/Save/Export/Print](#)
- [Recovered files](#)

External links

- [How to recover a backup copy of a score](#) [↗](#) (MuseScore HowTo)

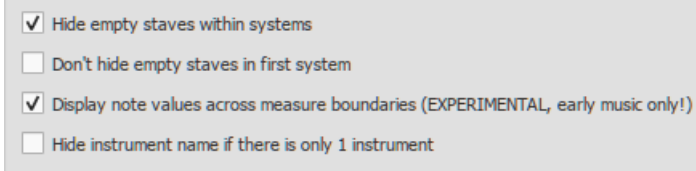
Funkce pro starou hudbu

MuseScore offers several specialized functions to create engravings of early music (particularly medieval and renaissance) akin to commercial editions from the 20th century onwards.

Unbarred (or unmetred) notation

In MuseScore, notes lasting longer than the duration of a measure are normally tied across barlines. However MuseScore has a special feature which allows it to display the note values intact, without splitting and tying them in this way. This enables you to notate music which is unbarred (i.e. not divided into measures), such as that of the **renaissance**:

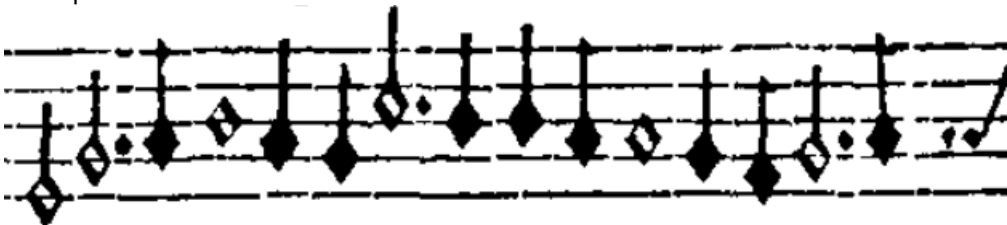
1. From the menu bar, select Format → Style... → Score.
2. Tick the box labelled "Display note values across measure boundaries"



3. Click "OK" or "Apply." The existing score is immediately updated.

Example

1. The example below shows an excerpt from the original score of "De Profundis Clamavi" for 4 voices by Nicolas Champion:



2. The same excerpt displayed in MuseScore:



3. And after activating "Display note values across measure boundaries"



4. To get rid of the barlines, just untick the "Show barlines" box in the Staff / Part properties dialog. See also [Mensurstrich](#) (below).

Note: The feature is still in development and may contain bugs. The longest supported note value is the longa (a dotted longa is still broken up and tied over).

Mensurstrich

Since a complete lack of barlines could make performing the music more difficult for current musicians, many modern engravers settled on a compromise called *Mensurstrich*, where barlines are drawn between, but not across, staves.



To place barlines between staves:

1. In the lowest staff (usually the bottom staff of a system) where the proposed *Mensurstriche* is required, uncheck "Show barlines" in the [Staff / Part Properties](#) dialog;
2. In the staff above where you want the *Mensurstriche*, right-click on one barline and choose Select → All Similar Elements (or select a set of barlines, one above the other, with Select → All Similar Elements in Range);
3. In the **Barline** section of the [Inspector](#), tick the "Span to next staff" option;
4. In the **Barline** section of the Inspector, adjust the "Span from" value so that the top of the barlines meet the bottom line of the staff;

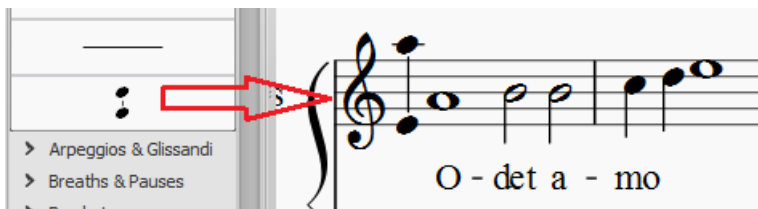
Note: It is important to work from the lowest staff *upwards*.

Ambitus

Before there was the concept of an absolute pitch, performers were required to transpose vocal music to a singable range for their ensemble "on the fly." To aid them, an **ambitus** was sometimes included, marking the entire range of a voice at the beginning of the piece.

To apply an ambitus, use one of the following methods:

- Drag the ambitus symbol (from the Lines palette of the Advanced workspace) onto a clef.
- Select one or more clefs, then click (double-click prior to version 3.4) the ambitus symbol (in the lines palette of the Advanced workspace).



When applied, the ambitus automatically displays the note range of the score: if there is a section break then *only* the note range of the section is displayed. Beyond the section break a new ambitus may be applied.

The note range of the ambitus can be adjusted manually by selecting it and changing the "Top note" and "Bottom note" values in the Inspector. For automatic adjustment click the Update Range button in the inspector.

Mensural time signatures

In the mensural notation system, time signatures did not define the length of a measure, but the length of breves and semibreves. MuseScore supports mensural time symbols as a display method in the Time signature properties dialog rather than as symbols, but they are just for show, as the proportion of e.g. half notes per whole notes cannot be modified.

One way to make use of these symbols is to replicate when composers of the renaissance had multiple voices in different time signatures simultaneously without using tuplets. Edit the time signature on a per-staff basis, as long as the beginning and end of a measure in all staves match up. If they do not, then consider increasing the size of the measures to the lowest common denominator.



De Profundis Clamavi for 5 voices by Josquin Des Prez

See also

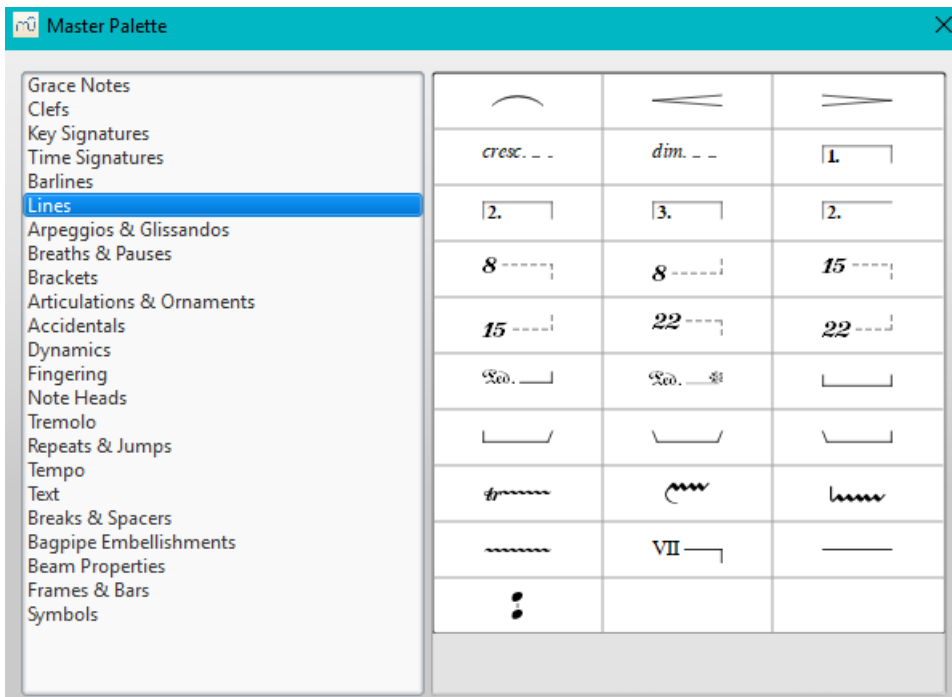
- Measure Operations: Split and join

Hlavní paleta

Hlavní paleta is a repository of symbols used to populate the workspaces (Basic, Advanced, and Custom). It is also used to create new Time Signatures and Key Signatures.

To open, use either of the following options:

- Press Shift+F9 (Mac: fn+Shift+F9).
- From the menu, select View → Master Palette.



The Master palette is divided into sections based on symbol type. Hovering the mouse over an item shows **atool tip** (a short definition in black on yellow background).

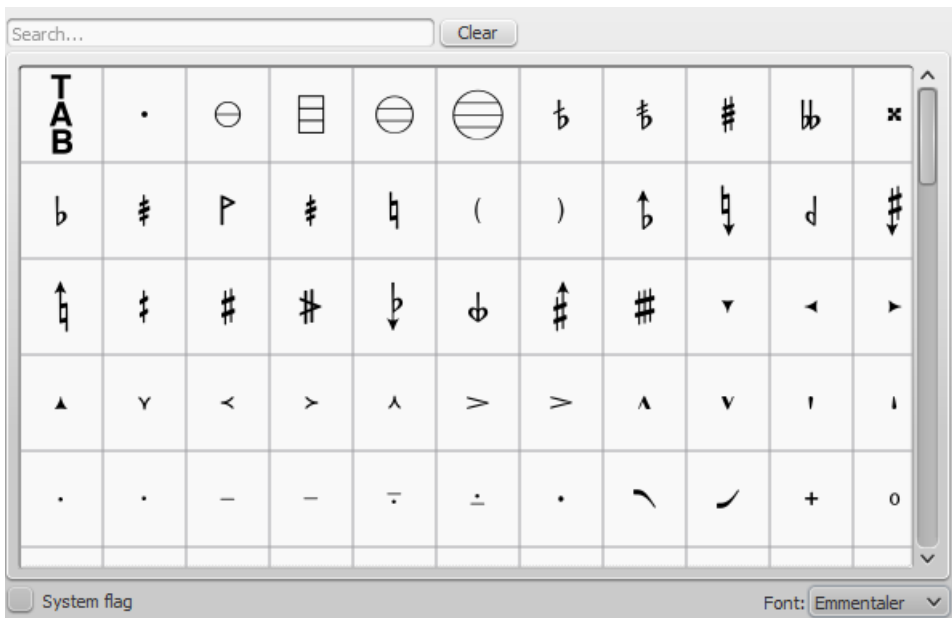
To transfer a Master palette item to a custom palette:

- Drag the symbol from the Master Palette window into a custom palette.

Note: Except for the Symbols section (below), it is not usual to add items directly to the score from the Master palette: use the workspace palettes instead. However, if desired, items can be added directly using either (i) drag-and-drop or (ii) by selecting one or more notes/rests and double-clicking the item.

Symbols

The **Symbols** section of the Master Palette is a large repository of hundreds of musical symbols in addition to those found in the preset workspaces. You can open it from the Master Palette, or directly from the score by using the shortcut.



Find a symbol

The **Symbols** subcategories can be displayed by clicking on "Symbols". Use the **font menu** on the bottom right of the box to specify Emmentaler-, Gonville- or Bravura-specific symbols. You can search for a particular symbol by entering a keyword in the **search box**.

Apply a symbol

To add an item to the score from the Symbols section, use any of the following options:

- Drag and drop a symbol onto a staff.
- Select a note or rest and double-click a symbol.

The position of the symbol can be adjusted by dragging or by changing the horizontal / vertical offsets in the [Inspector](#). Color and visibility can also be adjusted in the Inspector.

Note: Elements from the Symbols section do not follow any positioning rules (in many cases unlike identical elements from other sections of the Master Palette), nor do they affect score playback.

Connect symbols

Elements from the Symbols section can be connected to each other on the score page, so that they can be moved as one unit:

1. Apply first symbol to the score. Adjust position as required.
2. Double click, or drag-and-drop, a second element onto the first symbol. Adjust position as required.

Drag the first element and the attached element will follow.

See also

- [Palettes and workspaces](#)
- [Symbols and special characters](#) (add musical symbols to text objects)

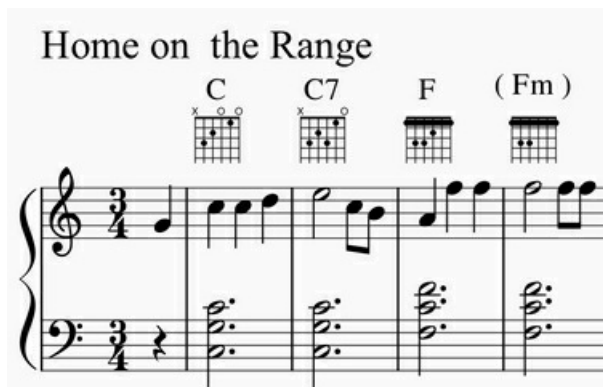
Hmatové diagramy

Note: *This page applies to MuseScore 3.1 and above only. Users of versions prior to 3.1 should go to [Fretboard diagrams \(prior to version 3.1\)](#).*

Fretboard Diagrams overview

MuseScore allows the use and creation of **fretboard** (or **chord**) **diagrams**. They usually appear above the staff on lead sheets and piano scores. They are commonly used for guitar chords, but MuseScore permits the creation of diagrams for any instrument.

Below is a simple example of Fretboard Diagrams use.



The image shows a musical score for the song "Home on the Range" in 3/4 time. Above the staff, four fretboard diagrams are shown for the chords C, C7, F, and Fm. The C chord diagram shows the open strings (E, A, D, G, B, E) with an 'x' over the 5th string. The C7 chord diagram shows the open strings with an 'x' over the 5th string and a '7' over the 4th string. The F chord diagram shows the 1st fret on the 2nd, 3rd, and 4th strings. The Fm chord diagram shows the 1st fret on the 2nd, 3rd, and 4th strings. The score itself consists of a treble clef staff with a melody and a bass clef staff with a bass line.

(Note: Fretboard Diagrams are an alternative to and quite different from [Tablature](#), which is a specialized notation form that is preferred by some string instrument players.)

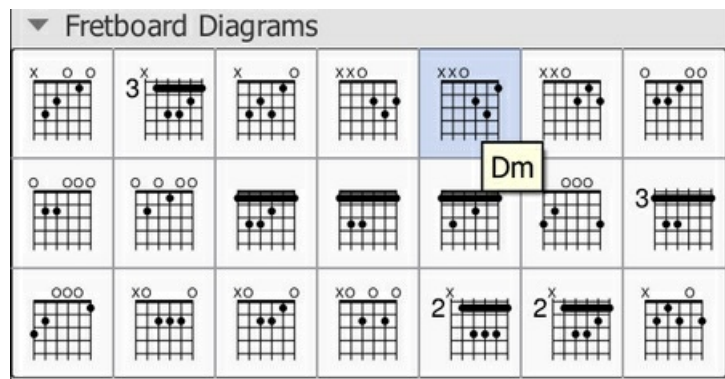
The Fretboard Diagram mechanism can be used in several different ways.

1. **Standard chords.** A set of 21 common chord diagrams for the guitar are found in the Fretboard Diagrams [palette](#) in the Advanced Workspace. These consist of a single example of a major, minor, and seventh chord for each diatonic scale tone (CDEFGAB). These 21 chords are adequate for many simple pop or folk music scores. See the [overview of this palette](#) below.
2. **Modified chords.** In many cases, the standard chords from the Fretboard Diagrams palette are used as a starting point for creating modified chord diagrams, via the [Inspector](#). This technique enables chord extensions, alterations, different voicings, different positions, etc. to be applied to the 21 standard diagrams. There are literally thousands of guitar chords in general use, making a comprehensive palette or dictionary impractical. See [How to use Fretboard Diagrams for custom/complex chords](#) [↗](#) for examples.
3. **"Freehand" chords.** More advanced guitarists often prefer to start from a blank chord grid, and then draw the specific chord tones desired. See [How to use Fretboard Diagrams for custom/complex chords](#) [↗](#) for examples.

Note: Many aspects of music notation follow well-established engraving standards. Guitar chord diagrams are an exception. Usage has varied widely from year to year, from publisher to publisher, from teacher to teacher, and from arranger to arranger. Many inconsistent practices persist today, and distinct styles of chord notation are preferred in different musical genres and regions. For this reason, the MuseScore Fretboard Diagram interface supports diagrams of various types. Users are free to choose their preferences.

Overview of the standard guitar chord palette

The Fretboard Diagrams [palette](#) in the Advanced Workspace provides 21 diagrams, comprising a single major, minor, and seventh chord for each diatonic scale tone (CDEFGAB). The name of each diagram appears when the cursor hovers over the entry.



Note: This range of chord diagrams, or indeed any selection of 21 chords, would not typically be sufficient for publication purposes. Arrangers must consider many other voicings, positions, and chord qualities. This palette is also an example of the diverse diagram formats in use, as discussed above. These 21 chords happen to incorporate **open/mute string indicators** (the X and O symbols above the diagrams). Although those symbols *do* often appear in published scores, their usage varies by context. For example, jazz arrangements generally omit mute string indicators, unless contextually important, and rarely use open strings.

Additional palettes that contain a broader range of standard chords are expected to be available in the future. These would try to address the needs of specific musical genres and situations.

Overview of creating modified or custom chords

Modified Fretboard Diagrams are created by [adding](#) and then [editing](#) an existing diagram from the palette. By modifying standard chords, it is possible to create Fretboard Diagrams for *any* playable chord, and to reflect fingering on *any* Western fretted stringed instrument, regardless of tuning, number of strings, or number of frets. Most of the material below deals with the process of modifying diagrams and creating new ones.

Custom diagrams can be saved to a [custom palette](#) if desired for future use. Modified diagrams can of course be copied/pasted within a score in the usual ways.

To add a Fretboard Diagram

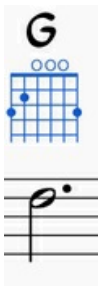
To add a Fretboard Diagram to the score, use one of the following methods:

- Select a note in voice 1 and double-click a Fretboard Diagram from the [palette](#).
- Drag and drop a Fretboard Diagram from a palette to the desired position in the score.

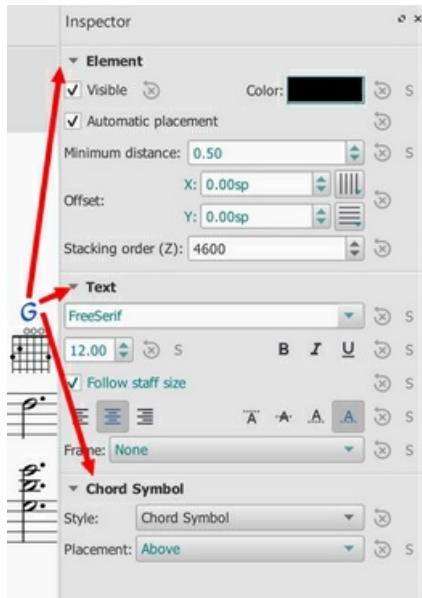
As the cursor hovers over the chosen diagram within the palette, its name will appear as a **pop-up hint** (see the example in the [overview](#)).

Chord Symbols linked to Fretboard Diagrams

When adding a Fretboard Diagram to a score, a [chord symbol](#) is also automatically created. The chord symbol is normally placed above the diagram, and uses the chord name from the chord's palette cell. Automatic placement and formatting of a diagram's chord symbol is controlled by style settings (see [style settings](#), below).



A Fretboard Diagram's generated chord symbol can be selected, moved, and modified like any other text element. It behaves generally like the normal **chord symbols** that are added using Add → Text → [Chord Symbol](#) or the shortcut Ctrl+K.



Note 1: A field on the **Chord Symbols** style page (Style submenu: select Format → Style... → [Chord symbols](#)) – rather than on the **Fretboard Diagrams** style page – controls the chord symbol's **'Distance to Fretboard Diagram'**. This value interacts with the Element **"Minimum distance"** field, within the Inspector, to control automatic placement of the chord symbol relative to the diagram. Note also that the Fretboard Diagram's "top edge" includes the blank space where **open/mute string indicators** would appear, even if that area is empty. This may leave a larger gap than is desired. As usual, manual placement can be used to override the automatic settings.

Note 2: Automatic chord symbols generated for Fretboard Diagrams are not completely integrated with normal Chord Symbols that may be directly associated with notes on the staff. Specifically, focus does not flow from a Fretboard Diagram's chord symbol back to the sequence of other symbols on the page when using Space to move through the chord symbols. This minor issue will be addressed in a future update.)

Use of Chord Symbols with Fretboard Diagrams

- **Add a diagram's Chord Symbol** automatically simply by adding a Fretboard Diagram as described above.
- **Delete a diagram's Chord Symbol** by selecting the symbol and deleting it, as with any text item.
- **Add a new Chord Symbol to a diagram without one** by selecting the Fretboard Diagram and using Add → Text → [Chord Symbol](#) or the shortcut Ctrl+K.

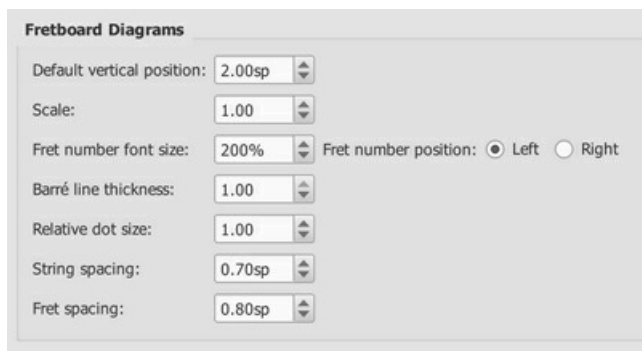
To adjust a Fretboard Diagram's element properties (position, color, stacking order...)

The **position** of a Fretboard Diagram can be adjusted using the keyboard arrows in [Edit mode](#); or with the X- and Y-offsets in the "Element" section at the top of the [Inspector](#).

Visibility, **Color** and **Stacking order** can also be adjusted in the "Element" section: see the diagram under [editing](#).

To adjust global/default Fretboard Diagram style properties

Certain default and global properties of Fretboard Diagrams (see diagram below) can be adjusted from the [Style](#) submenu: select Format → Style... → [Fretboard Diagrams](#). Some of these properties are subject to override via the [Inspector](#); but most affect all Fretboard Diagrams in the score.



- **Default vertical position** specifies the default placement of the diagram relative to the staff. (Subject to override via Inspector).
- **Scale** specifies the default scale (i.e. diagram size). (Subject to override via Inspector).
- **Fret number font size** and **...position** control placement of fret numbers on all diagrams. (Global).
- **Barre line thickness** controls how large a line is used to represent a barre on all diagrams. By default, this is the same thickness as the solid dots. A smaller line will allow dots to be visible under the barre, for situations where that is desirable. (Global).
- **Relative dot size** controls the size of dots on all diagrams, relative to the size of the scaled grid. (Global).
- **String spacing** controls the spacing between strings, and thus the total width of all diagrams. (Global).
- **Fret spacing** controls the spacing between frets, and thus the total height of all diagrams relative to the number of frets they each display. (Global).

Most Fretboard Diagram properties exposed by the [Inspector](#) offer "reset to style default" and "save as style default" buttons. These values do not typically appear on the style page, but are manipulated via the Inspector.

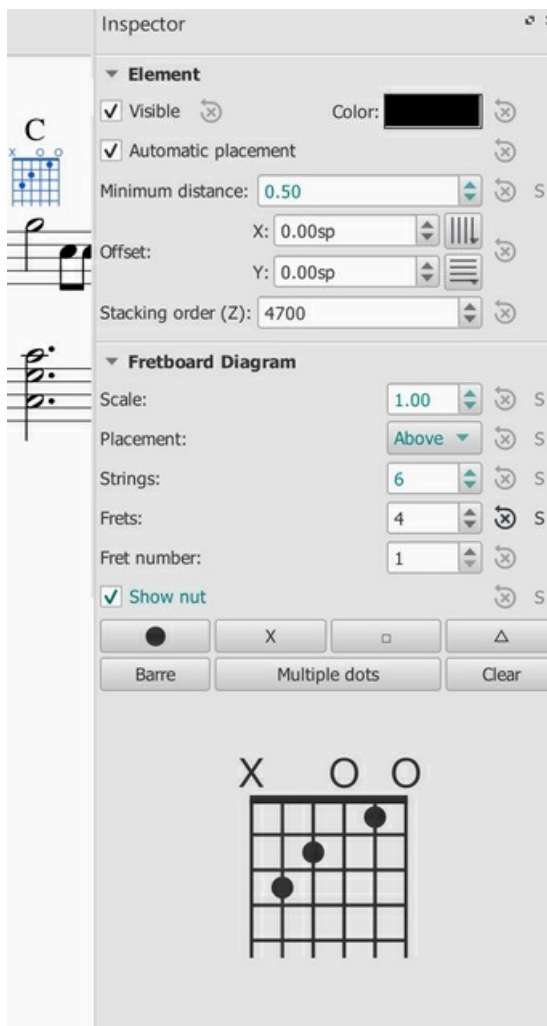
To edit a Fretboard Diagram

When a Fretboard Diagram is selected, it can be edited in the [Inspector](#) as follows:

The [Inspector](#) displays three sections related to the Fretboard Diagram:

- An Element section that controls the Fretboard Diagram's visibility, placement, color, and other aspects that are used in common with other MuseScore elements; see [adjust element properties](#) and the [Inspector](#) for details.
- A Fretboard Diagram section, with control fields and buttons that define the appearance of this diagram.
- A magnified version of the Fretboard Diagram, showing its details and allowing editing.

Below is an example of the [Inspector](#) with a Fretboard Diagram selected.



Editing Fretboard Diagram properties

(See Inspector properties above in the [editing](#) example.)

- To adjust the **scale (size)** of the diagram: Use **Scale**.
- To adjust the diagram's **placement relative to the staff**: Use **Placement**.
- To adjust the **number of instrument strings**: Use **Strings**. Strings are added/removed from the left side of the diagram.
- To adjust **how many frets to display** (i.e. the height of the diagram): Use **Frets**. Frets are added/removed from the bottom of the diagram.
- To adjust the **first fret position**: Use **Fret number**. A digit is shown next to the first visible fret.
- To specify **thickening of the nut** (a heavy line above the first fret): Use **Show nut**.
- Place the **finger dots** as described below.

Finger dot editing (basic use)

(See Inspector properties above in the [editing](#) example.)

- To **remove all current dots**, use the "Clear" button above the diagram. (Note: you could save a blank grid in a custom palette, as a starting point for custom diagrams.)
- To **create a dot**, click on a fret in the diagram at the bottom of the inspector; click again to remove the dot.
- To **move a dot**, clear its current position by clicking on it; then create the desired dot.
- To **create a barre or partial barre**: Click the "Barre" button above the diagram; then click at the leftmost position desired for the barre. The barre will extend to the right edge of the fretboard. **Keyboard shortcut**: Holding the shift key, click on the string where you want a barre to begin.
- To **end a barre before the rightmost string**: Click the "Barre" button above the diagram; then click at the rightmost position desired on an existing barre. The barre will end at that string. **Keyboard shortcut**: Holding the shift key, click on the string where you want a barre to end.
- To **delete a barre**: Click the "Barre" button above the diagram; then click at the leftmost position of the barre. It will be removed. **Keyboard shortcut**: Holding the shift key, click on the leftmost position of the barre.
- To **create multiple barres**: Use the above steps to create one than one barre, e.g. to show the third finger covering two strings.
- To **adjust the barre thickness**: Use the Style options (Format->Style->Fretboard Diagrams) to adjust the barre line thickness relative to the dots. This will allow dots to be visible on the barre, for cases where that is desired.
- To **Indicate open and mute strings** (optional). Click just above the diagram to toggle a string between:

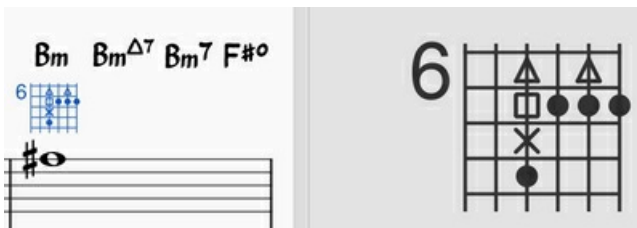
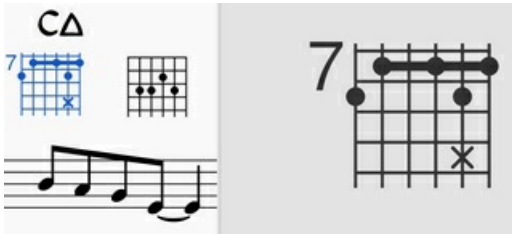
- Open (o)
- Mute/unplayed (x)
- No indication

Finger dot editing (advanced use)

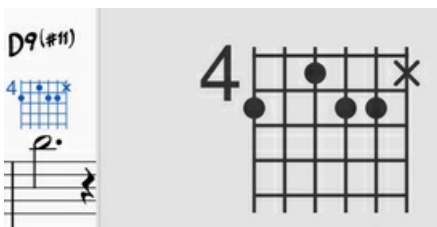
Some arrangers and educators use a more advanced form of Fretboard Diagram that a) incorporates multiple types of "dot", and that b) allows multiple dots per string.

This technique is particularly associated with the many books and arrangements published by **Ted Greene** and his successors. (Note: No other notation software currently supports this diagram style.)

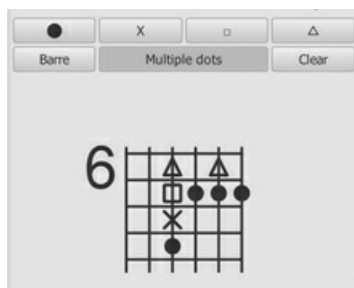
- **Multi-dot notation style.** With this approach, the round dots are played first. Then, on successive beats, the notes represented by the other dots are then played in order. This allows a single diagram to represent several beats of music. (The usual sequence is: dot → X → square → delta. Usage varies however.) Here are two examples of multi-dot diagrams.



- **Optional-note notation style.** Another use of multiple dots per string allows other symbols to show optional notes, rather than delayed notes. Typically, a related chord voicing is shown, such as an optional extension or an optional rootless chord version. Here is an example of an optional extension.



MuseScore Fretboard Diagrams allow the creation of these and other types of multi-symbol diagrams. A chord is first created and edited using the [basic steps described above](#). Then, the **multiple dot buttons** above the diagram are used to add secondary notes.



1. To **begin adding multiple dots (i.e. symbols)** to a diagram, click **'Multiple dots'**.
2. To **add another dot to a string**, click above or below an existing symbol. The next symbol in sequence will be placed at that position, e.g. if there is already a dot, an X will appear next.
3. To **remove any symbol from a diagram**, click on it.
4. To **enter a particular symbol out of sequence**, click on the button with that symbol before adding the dot; e.g. to enter an X on a string with no current dots, because that note should be played after the rest of the chord, click on the X and then place it as desired.

(Note: Experienced users of **Ted Greene** style diagrams will find that several secondary features from Ted's diagrams are not yet supported in MuseScore. These include: a. Displaying the fret number on a higher fret than the first visible fret. b.

Allowing the note symbols to include digits, not just the four dot styles currently supported. c. Allowing the creation of annotation on and between diagrams, such as circling a particular note, or drawing lines linking notes in adjacent diagrams. However, MuseScore does provide many tools for drawing and annotation that can serve in place of these techniques.)

(Note: Because multi-note symbols are not standardized, even within the **Ted Greene** community, users must be careful to indicate how they are being used within a given score.)

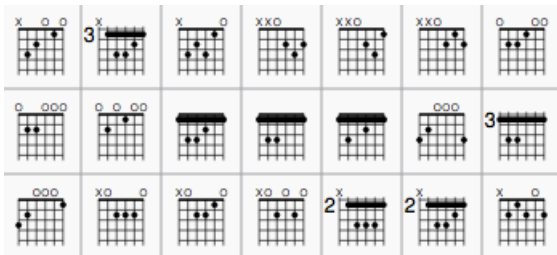
External links

- [How to use Fretboard Diagrams for custom/complex chords](#) [↗] (MuseScore HowTo)
- [Palette with fretboard diagrams for Mandolin](#) [↗] (Forum article)
- [Palette with fretboard diagrams for Ukulele](#) [↗] (Forum article)

Fretboard diagrams (prior to version 3.1)

Note: *This page applies to versions of MuseScore prior to 3.1 only. Users of MuseScore 3.1 and above should go to [Fretboard diagrams](#).*

A range of **fretboard** (or **chord**) **diagrams** for the guitar are provided in the [Fretboard Diagrams palette](#) in the Advanced Workspace.



You can create a chord diagram for *any* fretted, stringed instrument by [editing](#) an existing one. It can be saved to a [custom palette](#) for future use if required.

Add a fretboard diagram

To add a fretboard diagram to the score, use one of the following methods:

- Select a note in voice 1 and double-click a fretboard diagram from a [palette](#).
- Drag and drop a fretboard diagram from a palette to the desired position in the score.

As the cursor hovers over the chosen diagram within the palette, its name will appear as a **pop-up hint**.

Edit a fretboard diagram

When a fretboard diagram is selected, it can be edited in the [Inspector](#) as follows:

- To adjust the **number of instrument strings**: Use **Strings**.
- To adjust the **fret position number**: Use **Offset**.
- To adjust how many frets to display (height-wise): Use **Frets**.
- To **place the finger dots**: Click on a fret to establish a dot; click again to remove the dot.
- To **create a barre or partial barre**: First make sure that the desired fret position is clear of black dots (click on a dot to remove it). Then, holding the **shift** key, click on the string where you want the barre to begin. (Note: Only one barre can be applied per diagram; a partial barre must end on the first string).
- To **delete a barre**: Click on the black dot where the barre begins.
- To **Indicate open and mute strings** (if applicable): Click just above the diagram to toggle a string between:
 - Open (**o**)
 - Mute/unplayed (**x**)
 - No indication.
- To adjust the size: Use the **Scale** property.

To adjust a diagram's element properties

The **position** of a Fretboard Diagram can be adjusted using the keyboard arrows in [Edit mode](#); or with the X- and Y-offsets in the "Element" section at the top of the [Inspector](#).

Visibility, **Color** and **Stacking order** can also be adjusted from the "Element" section.

To adjust a diagram's style properties

Certain default and global properties of Fretboard Diagrams (e.g. barre thickness, vertical position, scale, fret-number font-size and position) can be adjusted from the [Style](#) submenu: select [Format](#) → [Style...](#) → [Fretboard Diagrams](#). Some of these properties are subject to override via the [Inspector](#); but most affect all Fretboard Diagrams in the score.

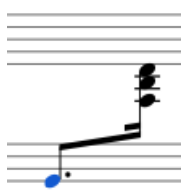
Notace přes notové osnovy

In piano scores, it is common to write a musical phrase extending across both staves—bass and treble. This can be entered in MuseScore as follows:

1. Enter the notation in one staff to begin with. e.g.



2. Select a note and press `Ctrl+Shift + ↓/↑` (Mac: `Cmd+Shift + ↓/↑`). This moves all the notes in that voice down/up to the other staff. e.g.



Note: If you only want to move certain notes in a chord you need to ensure that they are in a separate voice.

3. To adjust the beam, double-click it to show the handles. Use the [keyboard arrows](#) or drag the handles to change the beam angle and height:



See also

- [Barlines](#): How to extend barlines over multiple staves.
- [Beams](#): How to adjust beam angle and height.

External links

- [How to span a chord or stem over two staves](#) ↗ (MuseScore HowTo)

Nástroje

A number of useful commands can be found in the [Tools](#) menu.

Transpose

This opens the [Transpose](#) dialog with various options for transposing passages of music.

See [Automatic transposition](#).

Explode

The **explode** command allows you to select a passage of music in a *single staff* and split (explode) the chords into their constituent notes or voices as follows:

- If the passage is all in voice 1, the top note of the chord is retained on the top staff, while the lower notes are moved to subsequent staves.
- If the passage contains multiple voices, voice 1 notes are retained on the top staff, while other voices are moved to subsequent staves. All exploded voices are now in voice 1.

To explode a section of the score:

1. Ensure that there are enough staves underneath the source staff to receive the exploded notes. Create extra staves if necessary using the [Instruments](#) dialog.
2. Choose one of two options:
 - [Select](#) a range of measures in the source staff: this allows all notes to be exploded if there are enough staves available.
 - [Select](#) a range of measures that includes both the source staff and also extends downwards to include one or more destination staves: This limits the number of exploded notes/voices to the number of selected staves.
3. Choose Tools → Explode.

Notes: (1) If the selection is all in voice 1, MuseScore will discard the lowest note(s) of any chord that contains more notes than the number of staves in the selection. (2) If the selection is all in voice 1, and if a given chord has fewer notes than the number of destination staves, then notes will be duplicated as needed so that every staff receives a note. (3) Any existing music in the destination staves is overwritten. (4) If you select a partial measure, the explode command will automatically expand it to a full measure.

Implode

The **Implode** command works in the opposite way to "explode":

- With *one staff* selected, all notes in voices 1–4 are combined into voice 1.
- With *multiple staves* selected, the notes in the *second staff* are copied to the first available voice in the *top staff*, the notes in the *third staff* are copied to the next available voice in the *top staff* and so on.

Apply implode to a single staff

1. [Select](#) a range of measures in the desired staff.
2. Choose Tools → Implode.

All selected notes in the staff are now displayed in voice 1.

Apply implode to multiple staves

1. Ensure that there is only one voice in each staff.
2. [Select](#) a range of measures in the *destination staff* and extend this selection downwards to include the other staves to be imploded.
3. Choose Tools → Implode.

Voices

This allows you to swap the voices of a selected measure-range of notes. See [Exchange voices](#).

Measure

Join or split measures. See [Measure operations: Split and join](#).

Remove selected range

This command is used to completely *remove* an element, or range of elements from the score.

To remove measures (including partial measures):

1. Select a [range of notes/rests](#), or a [range of measures](#);
2. Use one of the following methods:
 - Press Ctrl+Del.
 - Select Tools → Remove selected range.

Note: If the selected range includes only *part* of a measure, the result will include a measure of smaller duration than the indicated [Time Signature](#). This is indicated by a small - (minus) sign just above the system.

To join measures:

1. Select (i.e. click on) a barline;
2. Use one of the following methods:
 - Press Ctrl+Del.
 - Select Tools → Remove selected range.

The following table is a comparative summary of the *Delete* and *Remove selected Range_* commands when applied to *single* elements:

Selected Element	Apply Delete	Apply Remove selected range
Note	Replaces with rest	Removes score section
Rest (voice 1)	No effect	Removes score section
Rest (voices 2-4)	Deletes rest	Removes score section
Barline	No effect	Deletes barline and joins measures
Measure	Replaces contents with rest	Removes measure

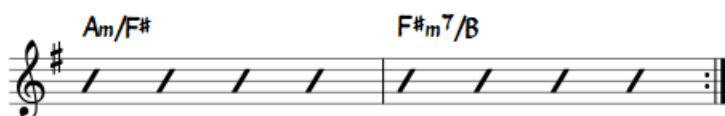
Note: To *insert* notes, see [Insert](#).

Fill with slashes

This command fills the selection with slashes, one per beat:

1. [Select](#) one or more measures;
2. From the menu, select Tools → Fill With Slashes.

If a measure is empty the slashes are added to voice 1, full-sized and centered on the middle line of the staff:



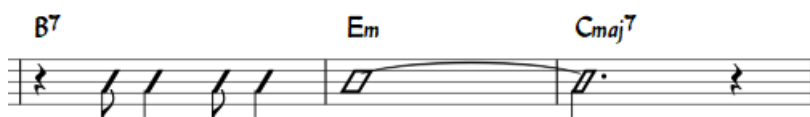
Notes: (1) If there are already notes in a measure in the selection, the command will put the slashes into the *first available empty voice*. (2) Voice 2 slashes are full-sized and centered on the middle line of the staff; voices 3 slashes appear *small* and *above* the staff; voice 4 slashes are *small* and *below* the staff. (3) If a measure contains notes in all 4 voices, voice 1 will be overwritten. (4) All slashes are set to not transpose or playback.

Toggle rhythmic slash notation

This command toggles selected notes between normal notes and rhythmic slash notation:

1. [Select](#) a range of notes or measures (*Note:* use the [selection filter](#) if you need to exclude certain voices);
2. From the menu, select Tools → Toggle Rhythmic Slash Notation.

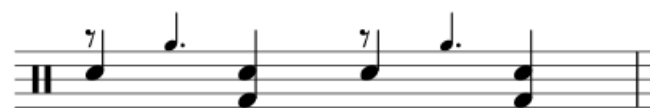
The selected noteheads are changed to *slash noteheads* which do not transpose or playback.



Slash-notehead notes in *voices one or two* are fixed to the middle staff line; those in *voices three or four* are small ("accent" notation) and fixed above or below the staff:



In *percussion staves*, notes in voices 3 and 4 are not converted to small slashes but to small notes above or below the staff.



Respell pitches

Corrects accidentals to fit in with the current key signature. See [Accidentals: Respell pitches](#).

Regroup Rhythms

This option corrects note [ties](#), durations and [beaming](#) so that they are grouped according to standard music notation practice. For example:

Before:



After:



Any notes that are tied and are the same length as a dotted note will be changed to the dotted note with two limitations. (i) Only the last note of a group of tied notes will have a single dot. Notes with more than one dot are not produced using this option. (ii) Dotted notes will not span from one group of beamed notes to another unless their duration is the same as all of the beam groups it covers. Any notes with more than one dot will be regrouped according to the above rules.

To apply:

1. Select the section of the score you want to reset. If nothing is selected, the operation will apply to the whole score;
2. Select Tools → Regroup Rhythms.

Note: This is an experimental feature and there are known bugs. Articulations and ornaments are deleted and some pitches respelled. Ties across barlines may be lost on UNDO.

Resequence rehearsal marks

The **Resequence Rehearsal Marks** command allows you to re-order the numbering/lettering of rehearsal marks if, for any reason, they have got out of sequence. For details see Automatically resequence rehearsal marks.

Unroll Repeats (version 3.1 and above)

This command creates a copy of the score (in a new tab), eliminates the repeat barlines and notates the repeat sections in full instead.

Copy lyrics to clipboard

This command copies *all* the lyrics of the score to the clipboard:

- From the menu, select Tools → Copy Lyrics to Clipboard.

Image capture

Take a snapshot of a selected part of the document window. PNG, PDF and SVG formats are supported. See image capture.


Remove empty trailing measures

This automatically removes any blank measures at the end of the score.

See also

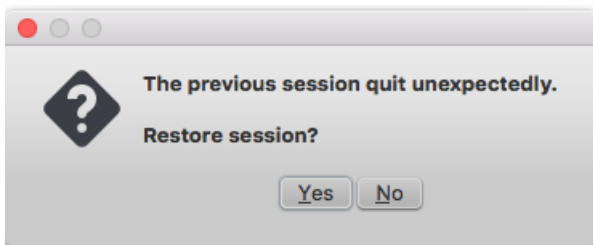
- Breaks and spacers
- Rehearsal marks

External links

- [How to merge/combine/implode two staves in one with two voices](#)  (MuseScore HowTo)

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:



- Click Yes, to initiate attempted recovery of files from the interrupted session. Or click No to ignore message.

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.

To ensure that the file is saved in its original location You should immediately save the restored file using the "Save As..." option: this will open a window to allow you to navigate to the correct folder and directory. If you use the "Save" command instead, the file will be saved in its current location which is unlikely to be the original one.

Finding recovered files

In the event that "Save" is used instead of "Save As..." with a recovered file, you will have to find the files in your computer. The actual location of those files will vary, depending on your operating system, and in which directory MuseScore is installed.

For Windows 7, with a default installation of MuseScore to the x86 program files directory, recovered files are auto-saved to C:\Program Files (x86)\MuseScore 2\bin (actually %ProgramFiles(x86)%\MuseScore 2\bin).

For Windows 10, look in C:\Users\[User Name]\AppData\Local\VirtualStore\Program Files (x86)\MuseScore 2\bin (actually%LOCALAPPDATA%\VirtualStore%\ProgramFiles(x86):-3%\MuseScore 2\bin).

You may need to run a system-wide search in order to find files saved directly after a session recovery. Use keywords from the original file name as well as wildcards, and specify the date modified.

See also

[Save/Export/Print](#)

External links

[How to recover a backup copy of a score](#) [↗] (MuseScore HowTo)

Party

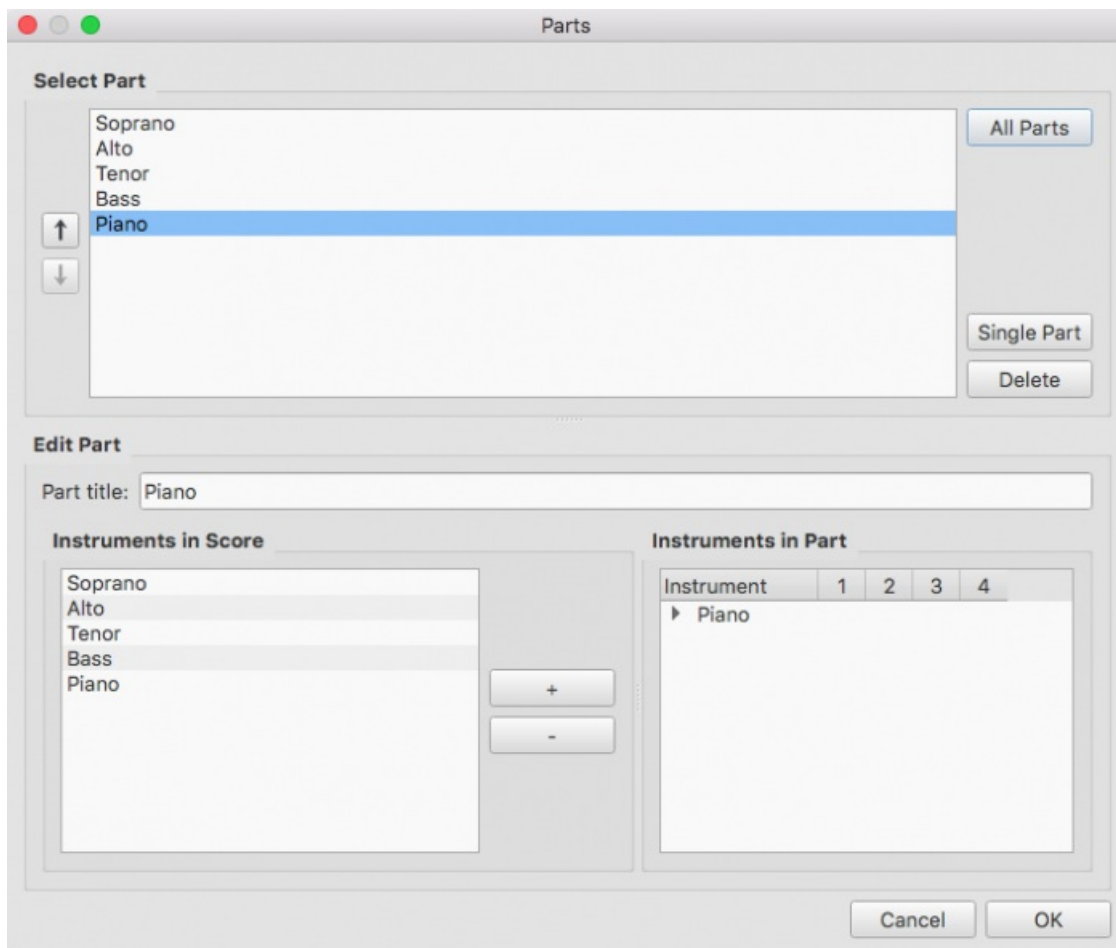
MuseScore allows you to not only create and print a full score but also to generate individual player's **parts** from it.

A part can be created from a specific instrument staff in the main score or even from a specific voice within a staff. This allows you to display multiple parts (e.g. Flute 1 & 2) on a single staff in the score but to extract them as separate parts.

Create all parts

The most straightforward method is to create all parts at once. Parts are generated on a one-to-one basis from the corresponding Instruments in the score:

1. From the menu, select File → Parts....
2. Click All Parts (MuseScore 3.2-3.3.4: Generate; prior to MuseScore 3.2: New All) (parts are named with the instrument name, and a number added to differentiate parts that have the same label in the main score).



3. Click OK.

The parts can now be accessed by clicking on tabs above the document window.

Create specific parts

This method allows you to generate *specific* parts for only selected instruments (rather than all-at-once):

1. In the Parts window click **Single Part** (prior to MuseScore 3.4 New) to create a part;
2. In the center pane, type the words you want to use for the "Part title" (this also serves for the corresponding part of the filename when exporting);
3. Pick the instrument that you want to appear in your part from the "Instruments in Score" pane, and press **+** to add it to the "Instruments in Part" pane.

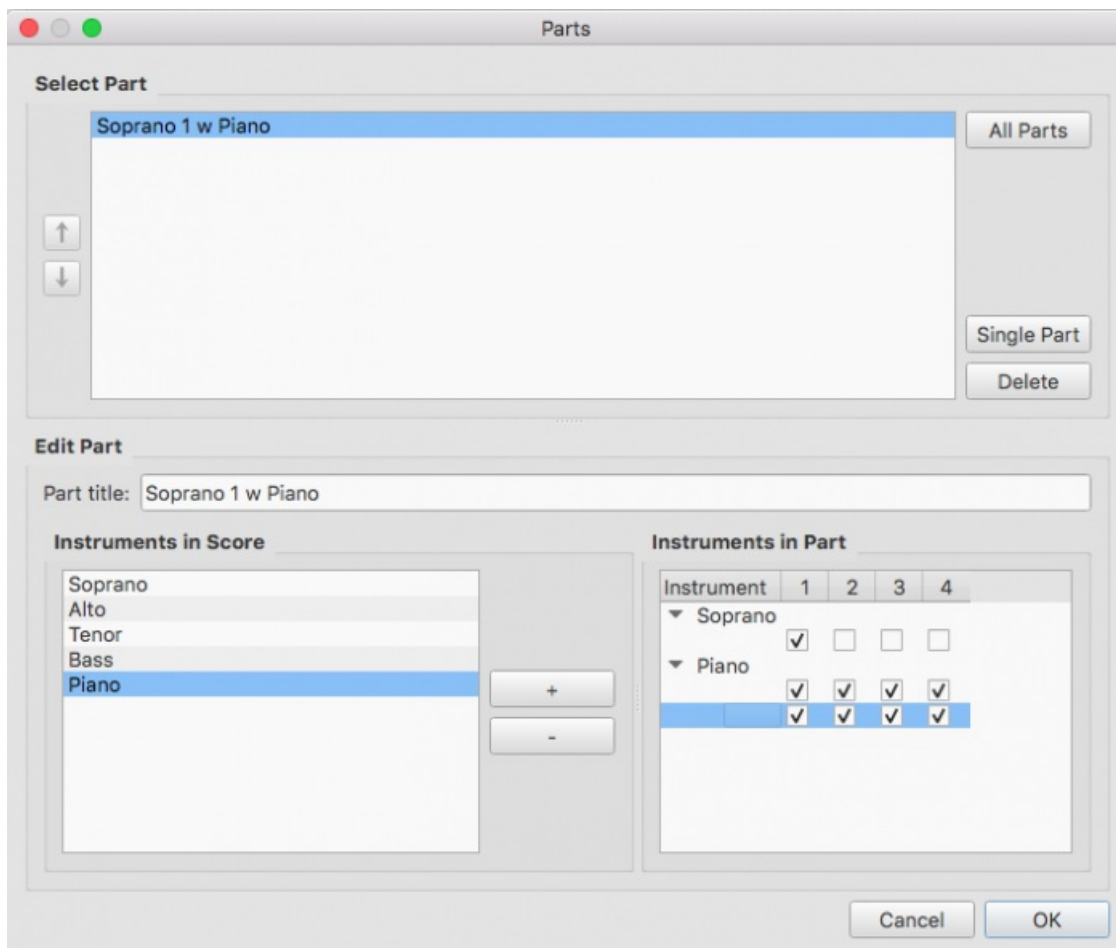
If you wish to create more parts, repeat steps 1 through 3 (above) for each part.

4. Click OK to save the parts.

You have now finished setting up the parts. You do not need to do this again, unless you add or remove an instrument from your full score.

Customize parts

Once you have generated a part (or all parts), you can select any part at the top and use the controls at the bottom to control not only what instrument is in the part, but also which staves and voices within the instrument are included.



Add instruments to a part

To add instruments to an existing part:

1. Select the part in the "Parts" pane.
2. Select the instrument from the "Instruments in Score" pane.
3. Press + to add it to the "Instruments in Part" pane.

Remove instruments from a part

To remove instruments from an existing part:

1. Select the part in the "Parts" pane.
2. Select the instrument from the "Instruments in Part" pane.
3. Press - to remove the instrument.

Select staves for an instrument

To select the staves of an instrument to include in the part:

1. Select the part in the "Parts" pane.
2. Click the arrow next to the instrument in "Instruments in Part" to expand the listing to show all staves and voices of the instrument.
3. Select the staff to be removed.
4. Press - to remove it from the instrument.

Select voices for an instrument

1. Select the part in the "Parts" pane.
2. Click the arrow next to the instrument in "Instruments in Part" to expand the listing to show all staves and voices of the instrument.
3. Uncheck the voices to be removed.

Note: If you select only voice 1 for a given staff, then only the content in voice 1 for that staff will be included in the part. Thus, in order to share flute 1 & 2 on the same staff, you will need to enter all notes onto both voices, even in passages where they share content. You also cannot enter the two parts as chords in the passages where they share rhythms.

Delete a Part

1. Open the Parts dialog (File → Parts...);
2. Select the relevant Part in the "Parts" pane;
3. Press Delete.

Export parts

In order to be able to export parts, those need to have been created first, see [above](#)

1. From the menu, select File → Export Parts...;
2. Navigate to the place you want them to be exported to and select the file format (PDF is the default);
3. For filename just enter whatever prefix is useful for all parts, or leave the default (the filename of your score);
4. Click OK.

This will generate files with the names "<title>" + "-" + "<part name>.<extension>". In addition, when exporting as PDF, this will also generate "<title>" + "-Score_And_Parts.pdf".

Save parts

Parts and score are "linked", which means that any change to the content in one will affect the other, but changes to the layout will not. When you have the parts created, they are saved along with the score (if you open the score you have tabs for the score and every part you created).

However, if you wish to save a part individually:

1. Make sure the part is "active." Select its tab if not;
2. From the menu, select File → Save As...

Print a part

1. Make sure the part is "active." Select its tab if not;
2. From the menu, select File → Print to open the print dialog.

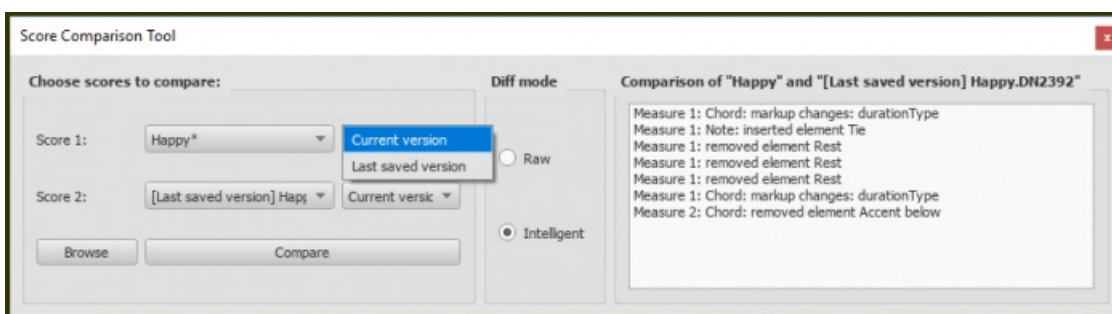
Porovnávání notových zápisů

The **Score Comparison Tool** allows you to compare two versions of a score to find the differences between them.

Introduction

To open the Score Comparison Tool:

- From the menu, select View → Score Comparison Tool.



The dialog opens below the document window and consists of three sections (left to right):

- **Choose scores to compare:** Select the scores you want to compare.
- **Diff mode:** Select how to view the comparison.
- **Comparison:** A line by line comparison of the scores is displayed.

Select score

The first step is to select the score. Use the combo box next to "Score 1" to choose between the currently open scores, or click on the Browse button to open the File Explorer and select a score from disk. Secondly, use the next combo box on the right to choose whether the first score should be the current version, or the last saved version. Score 2 is set to the same score you selected for Score 1, but you may choose another of the open scores.

When you have selected the scores and versions press Compare to do the comparison.

Choose view

"Intelligent comparison" is the default option in **Diff mode**: this displays the differences between the scores in a human-readable format (e.g. "Measure 1: Note: property pitch changed from B4 to C5"). Change the **Diff Mode** selection to "Raw" if you prefer to see the results displayed in XML code.

View comparison

When you press Compare a list of differences will be displayed to the right, and the score view will automatically change to Documents Stacked. In the **Comparison** section, double-click on a difference from the list and both score views will automatically pan to show you the changed element, which will also be highlighted.

Leave comparison

To exit the Score Comparison tool, turn off the two options "Score Comparison Tool" and "Documents Stacked" in the view menu.

Example

Below you will see two small scores with a few differences between them.

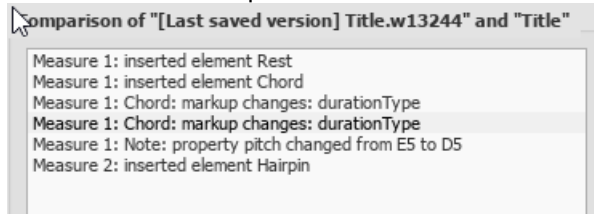
Last saved:



Current:



The result of the comparison will look like this:



Přídavné moduly

What are Plugins?

Plugins are small pieces of software that add a particular feature to MuseScore. By enabling a plugin, a new menu option is appended to the **Plugins menu**: subsequently, when this option is selected, the plugin performs a particular task in the score.

Some plugins come pre-installed with MuseScore—see [Plugins installed by default](#) (below). You can find many more plugins in the [plugin repository](#) [↗](#): some work with MuseScore 3, others only with older versions of MuseScore, and some work with either. To tell one from the other: MuseScore 3.x and 2.x plugin code files have an extension of .qml; for older versions, it is .js.

Warning: Plugins can potentially contain bad or malicious code, which can compromise or damage your scores or system. Plugins are entirely unvetted (except for those that are [installed by default](#)). You either need to trust the author or check the code yourself.

Installation

Note: 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: download the plugin's .zip file and uncompress (unzip) it to one of the directories mentioned below (depending on your OS). If the plugin is provided directly as an uncompressed .qml file, simply download it and place into one of the same directories.

Once a plugin is installed, it needs to be enabled in the **Plugin Manager** in order to use it—see [Enable/disable Plugins](#).

Windows

MuseScore looks for [pre-installed plugins](#) in %ProgramFiles%\MuseScore 3\Plugins (OR %ProgramFiles(x86)%\MuseScore 3\Plugins for the 32-bit versions) and in %LOCALAPPDATA%\MuseScore\MuseScore 3\plugins on Windows 7 and later.

New plugins should **not** be installed in the above folders, and neither should the folders be modified. Instead add new plugins to %HOMEPATH%\Documents\MuseScore3\Plugins; alternatively, specify a different folder to look for plugins in MuseScore's [Preferences](#).

macOS

On macOS, MuseScore looks for [pre-installed plugins](#) in the MuseScore bundle in /Applications/MuseScore 3.app/Contents/Resources/plugins (to reveal files in the app bundle, right click on MuseScore 3.app and choose "Show package contents"), and in ~/Library/Application Support/MuseScore/MuseScore 3/plugins.

New plugins should **not** be installed in the above folders, and neither should the folders be modified. Instead add new plugins to ~/Documents/MuseScore3/Plugins; alternatively, specify a different folder to look for plugins in MuseScore's [Preferences](#).

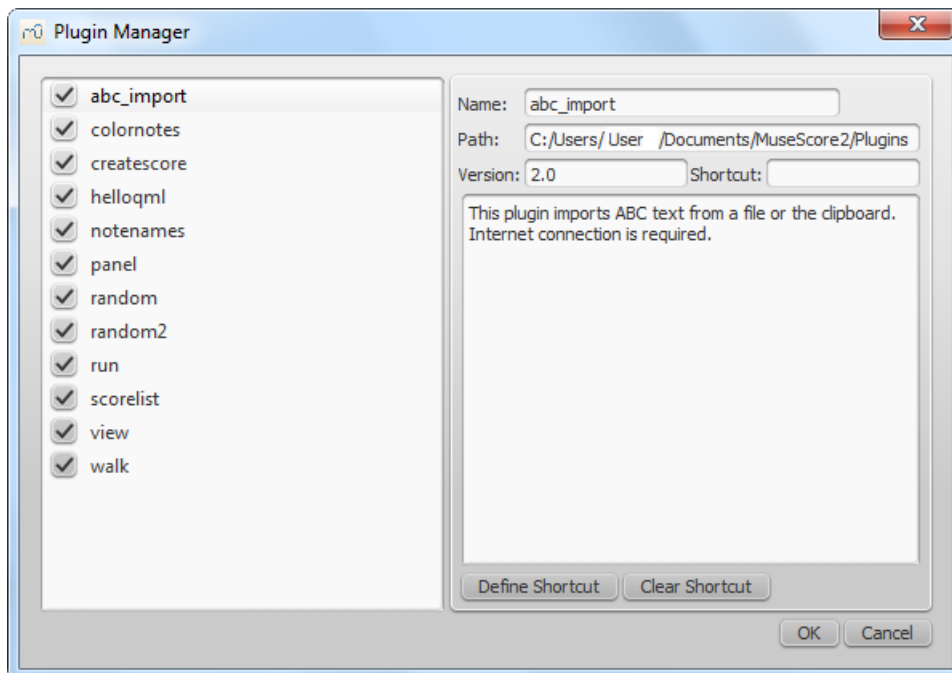
Linux

In Linux, MuseScore looks for [pre-installed plugins](#) in /usr/share/mscore-3.0/plugins and in ~/.local/share/data/MuseScore/MuseScore 2/plugins.

New plugins should **not** be installed in the above folders, and neither should the folders be modified. Instead add new plugins to ~/Documents/MuseScore3/Plugins; alternatively, specify a different folder to look for plugins in MuseScore's [Preferences](#).

Enable/disable plugins

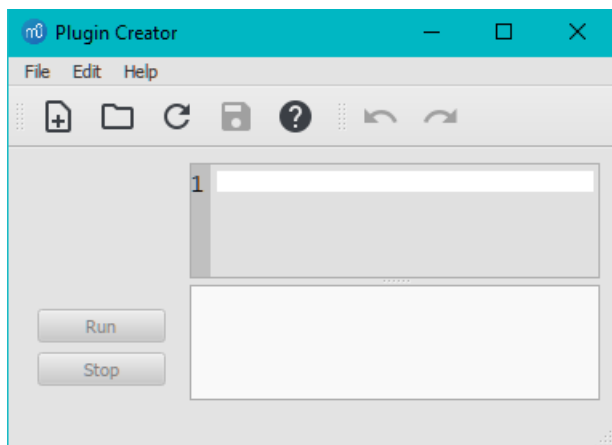
To be able to access the installed plugins from the Plugins menu, they need to be enabled in the **Plugin Manager**:



You do this simply by checking the appropriate tick box. This adds the name of the plugin to the list in the **Plugins menu**.

Create/edit/run plugins

It is possible to create new or edit existing plugins and run them via the **Plugin Creator**:



Documentation of all available elements can also be found [here](#).

Plugins installed by default

Some plugins come pre-installed with MuseScore, but they are not enabled by default. See [Enable/disable plugins](#) (above) to enable plugins.

ABC Import

This plugin imports [ABC](#) text from a file or the clipboard and converts it to [MusicXML](#). Internet connection is required, because it uses an [external web-service](#) for the conversion.

Notes → Color Notes

This demo plugin colors notes in the selected range (or the entire score), depending on their pitch. It colors the note head of all notes in all staves and voices according to the Boomwhackers convention. Each pitch has a different color. C and C# have a different color. C# and D \flat 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 quarter notes: 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 demonstrates some basic tasks.

Notes → Note Names

This plugin names notes in a selected range or for the entire score. It displays the names of the notes ([as staff text](#)) according to MuseScore's [language settings](#): voices 1 and 3 notes above the staff; voices 2 and 4 notes below the staff; and chord notes in a comma separated list, starting with the top note.

Panel

This demo plugin creates a GUI panel.

random/random2

Creates a random score.

run

This demo plugin runs an external command. Probably this will only work on Linux.

scorelist

This test plugin iterates through the score list.

ScoreView

Demo plugin to demonstrate the use of a ScoreView

Walk

This test plugin walks through all elements in a score

See also

- [Tools](#)

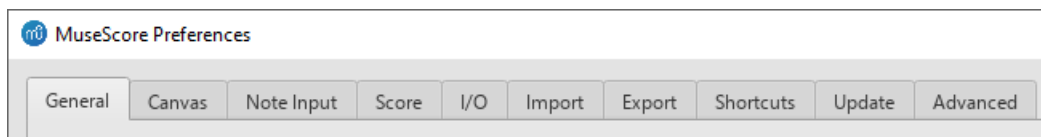
External links

- [Plugins for 3.x](#)

Nastavení

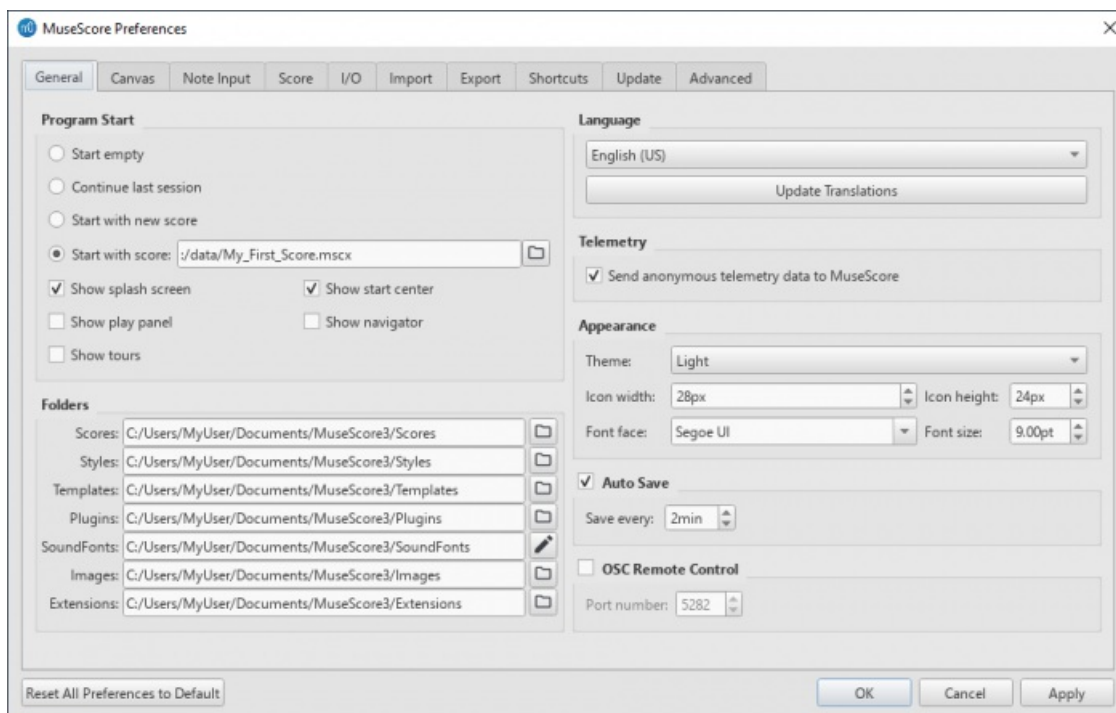
You can customize many of MuseScore's default behaviors via the menu **Edit** → **Preferences...** (Mac: **MuseScore** → **Preferences...**).

The Preferences dialog has multiple tabs:



Reset All Preferences to Default will reset all preferences to the ones MuseScore had when you installed it. OK will save the settings and close the dialog. Cancel will close the dialog without applying changes. Apply will make changes take effect without closing the dialog.

General

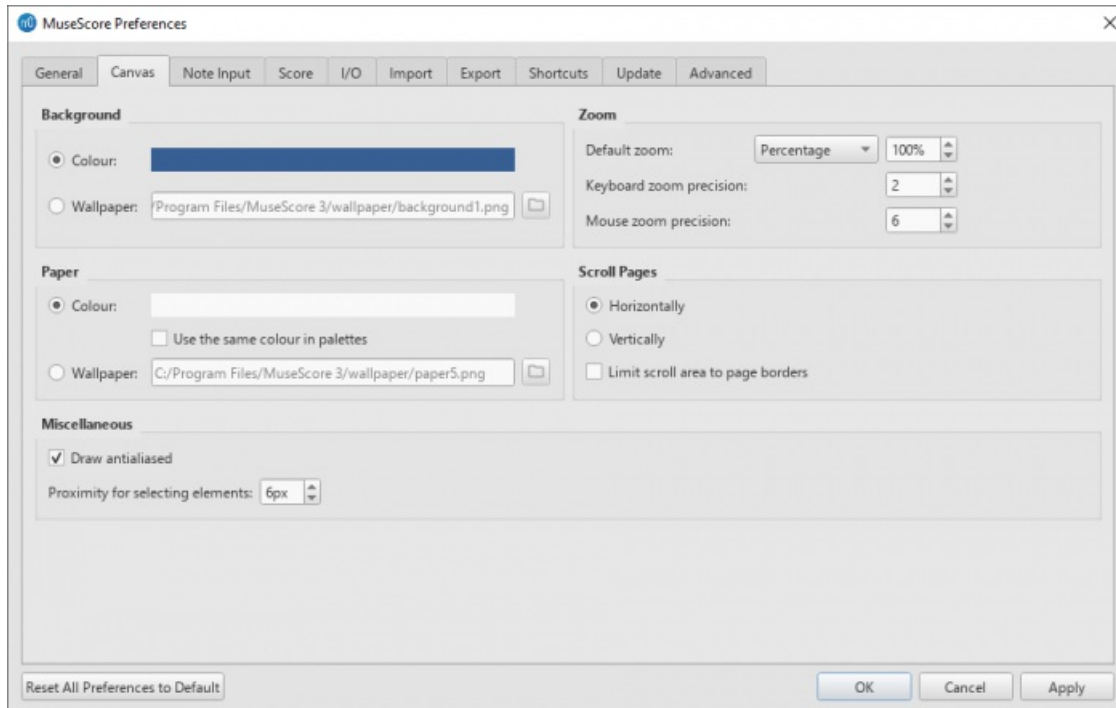


Here you can define:

- **Program Start:** Specify whether to start the session empty or to display a score. The options are one of the following: *Start empty* (no score) / *Continue last session* / *Start with new score* (i.e. New Score Wizard automatically opens) / *Start with score* (the program default, or one of your own choosing). You can also choose which panels to display. This can be any combination of: *Splash screen*, *Play Panel*, *Navigator*, or *Start Center*. Also select if *Tours* will be active.
- **Folders:** Specify the default folders for score files, style files, custom score templates, plugins, additional SoundFonts, images, and extensions.
- **Language:** Choose the language used by the program. Translations may be updated from here too. Note that language translation updates can also be done via the menu: **Help** → **Resource Manager**.
- **Telemetry:** Tick/untick to authorize MuseScore to collect usage data. The type of data collected is listed, and updated as needed, in [telemetry](#).
- **Theme:** Specify a dark or light theme, and the width and height of icons. Set display "Font face" and "Font size".

- **Auto Save:** How frequently the program autosaves.
- **OSC Remote Control**

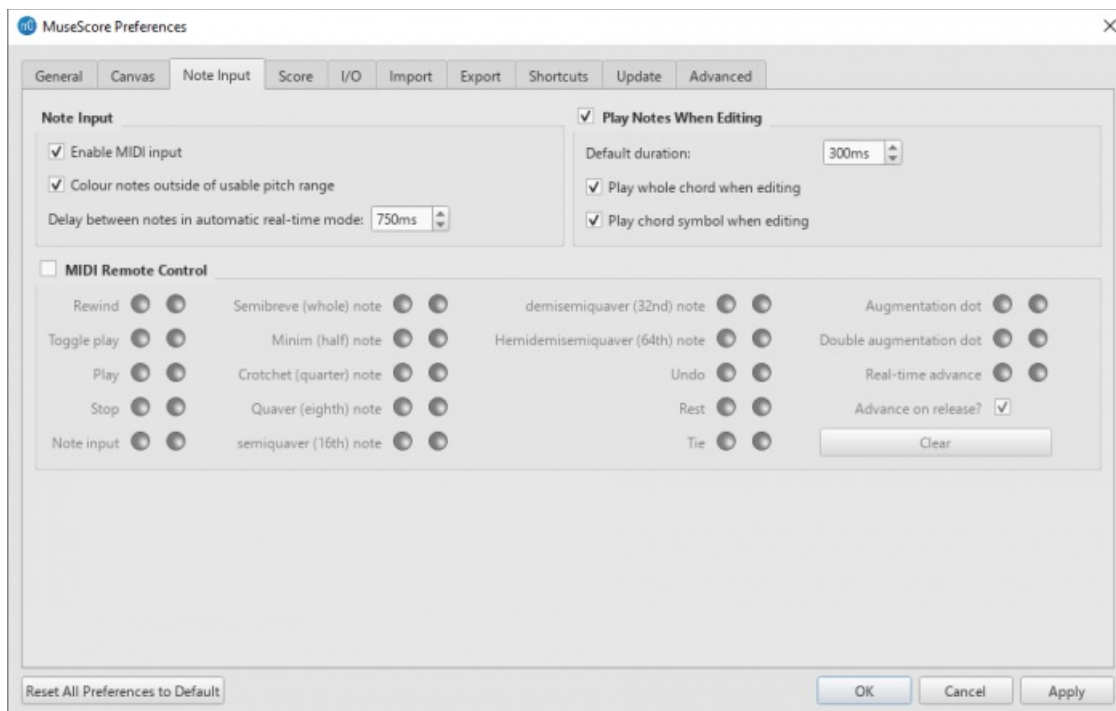
Canvas



Use Canvas to set your preferred color and wallpaper for the score background and paper. The default "Background" is dark blue (RGB 20, 36, 51; Alpha 255) and the default "Paper," white.

- **Background:** Use this to set the color or background of the score pages. Select "Color" then click on the bar to the right and make a choice from the color picker; or select "Wallpaper," click on the file icon and set a background image.
- **Paper:** Sets the color or background of the score pages. Controls identical to "Background" (above). You can also tick/untick "Use the same color in palettes".
- **Scroll Pages:** This defines the way that the pages are laid out in the score. Choose "Horizontally" for a row layout, or "Vertically" for a column layout. To limit scrolling, tick "Limit scroll area to page borders".
- **Miscellaneous:** "Draw antialiased" (the default option) makes diagonal lines and edges of shapes look smoother. "Proximity for selecting elements" controls the distance the mouse may be from an object and still act on it. Smaller numbers require more precision, making it harder to click on small objects. Larger numbers are less precise, making it harder not to click on nearby objects unintentionally. Choose a comfortable working value.

Note input



On this tab there are note input and MIDI remote control preferences. Here the following can be set:

Note Input

- **Enable MIDI Input:** Leave checked to allow MIDI input of notes.
- **Color notes outside of usable pitch range:** For details, see [Coloring of notes outside an instrument's range](#) and [Usable pitch range](#) (Staff properties: all staves).
- **Delay between notes in automatic real-time mode:** See [Real-time \(automatic\)](#).
- **Play notes when editing:** When ticked, MuseScore *sounds* the note when it is entered or selected. Tick "Play whole chord when adding note," if you want to hear *all* the notes of a chord when it is added to. You can also edit the "Default duration".

MIDI Remote Control

Midi Remote Control allows you to use certain keys on your MIDI keyboard to enter notes and rests and to select note durations, without involving the computer mouse or (computer) keyboard. The default setting is off.

To assign a command to a MIDI key:

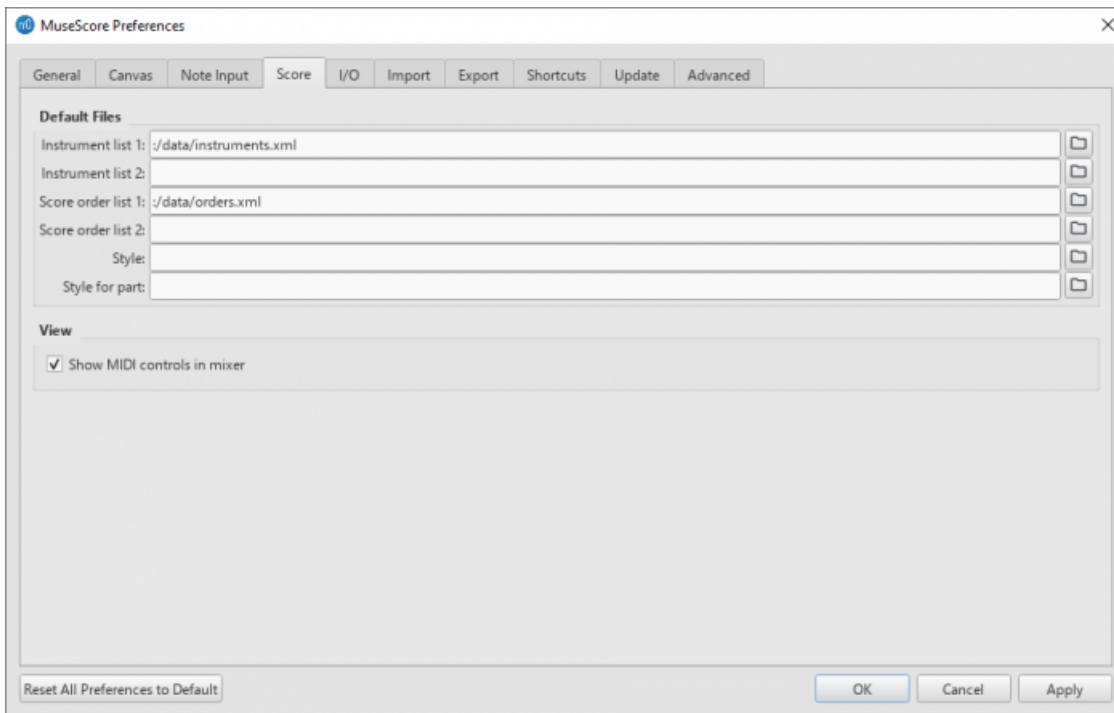
1. Ensure that "MIDI Remote Control" is checked (your MIDI keyboard should be connected before opening the program).
2. Click the red button next to the option you wish to assign a MIDI key to: the red button now lights up.
3. Press a MIDI keyboard key. The red button becomes unlit and the green button lights up instead. The MIDI key has now been assigned to the desired option.
4. Repeat "2" and "3" to assign other keys.

Once you have defined your key settings you can use the MIDI keyboard to control note input operations. You can verify your key settings by observing the MuseScore [Note Input toolbar](#) while pressing the MIDI keys.

To temporarily deactivate Midi Remote Control: uncheck "Midi Remote Control": all MIDI input key action buttons are now greyed out. *Note:* Your key assignments are always saved between MuseScore sessions and are not affected by deactivation.

Notes: (1) The "Clear" option turns off all the green buttons for the *current* MuseScore session but all the user-recorded MIDI key settings are retained and will be reloaded on the next session. (2) A MIDI key setting that is activated cannot afterwards be turned off, and the green button will always remain lit: however it can be overwritten with a different MIDI key by using the red button again. (3) If the same MIDI key is accidentally assigned to more than one option, then all the associated green buttons remain lit although only one will work. To fix, see "(2)".

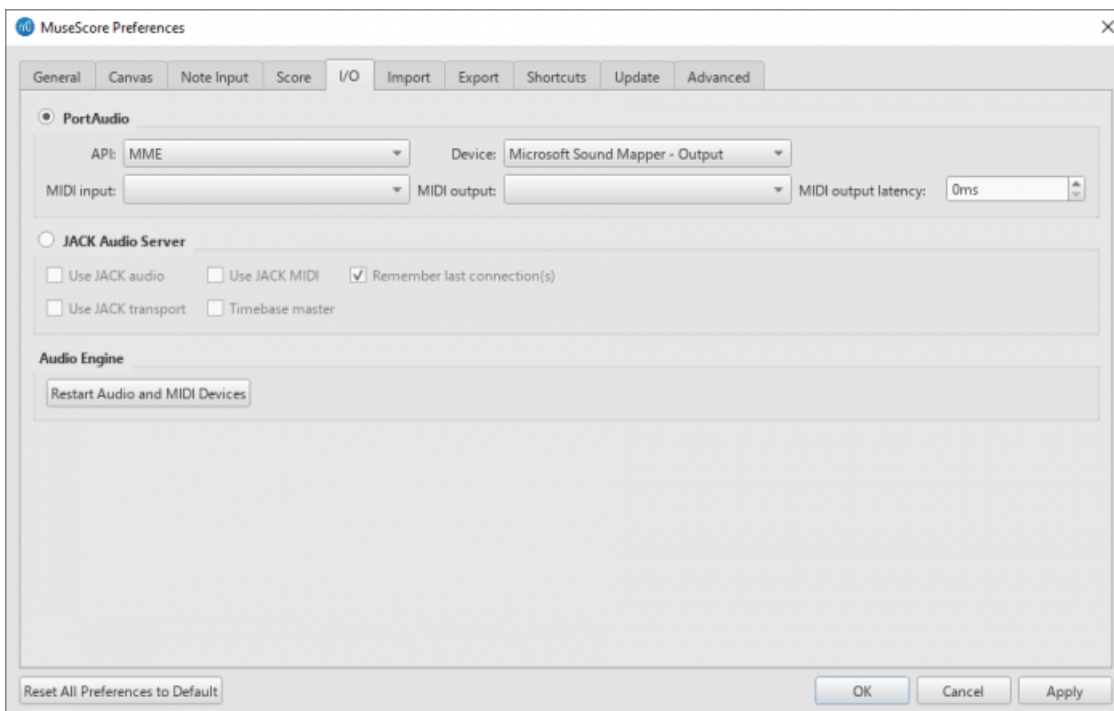
Score



Score preferences include

- Default instrument list files (two may be selected)
- Default style for score and parts (see [Load/Save Style](#))
- Default zoom

I/O



PortAudio (API / Device)

This enables you to set the audio interface (API) and specify the device to be used for audio playback: e.g. built-in speakers/headphones, USB headset, wireless, etc.

MIDI Input/Output/Output Latency

When an external MIDI input device is connected, its identifier appears in **MIDI Input**. When the device is connected *for the first time*, you also need to select the correct **MIDI Output** option in order to enable note input and correct audio playback (e.g. in Windows, this might be "MMS<device name>"): then close and reopen the program to confirm the changes.

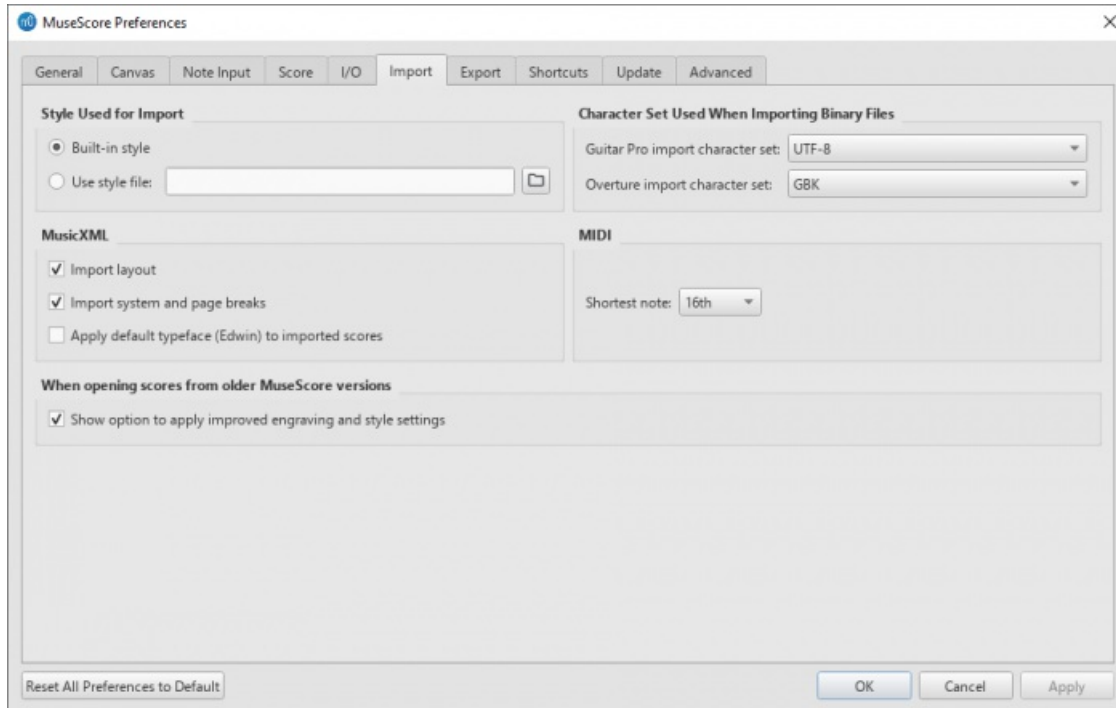
Jack Audio Server

Check these options as required if using the [JACK](#) Audio Connection Kit.

Audio Engine

In case of lost communication between your audio device or your MIDI keyboard and MuseScore (no sound output or MIDI action), click on Restart Audio and MIDI Devices to restore them.

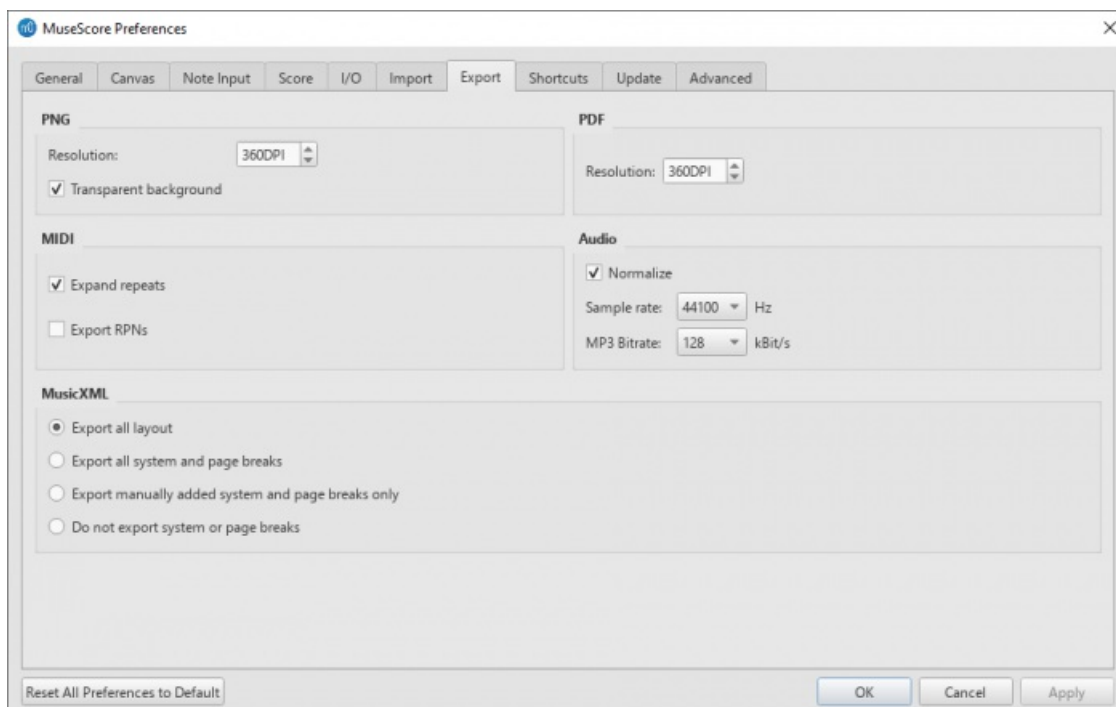
Import



These settings determine how files from other sources are imported:

- Using either the built in MuseScore style or a style you choose (see [Load/Save Style](#))
- Guitar Pro and Overture character sets
- MusicXML layout options
- Shortest note in MIDI files

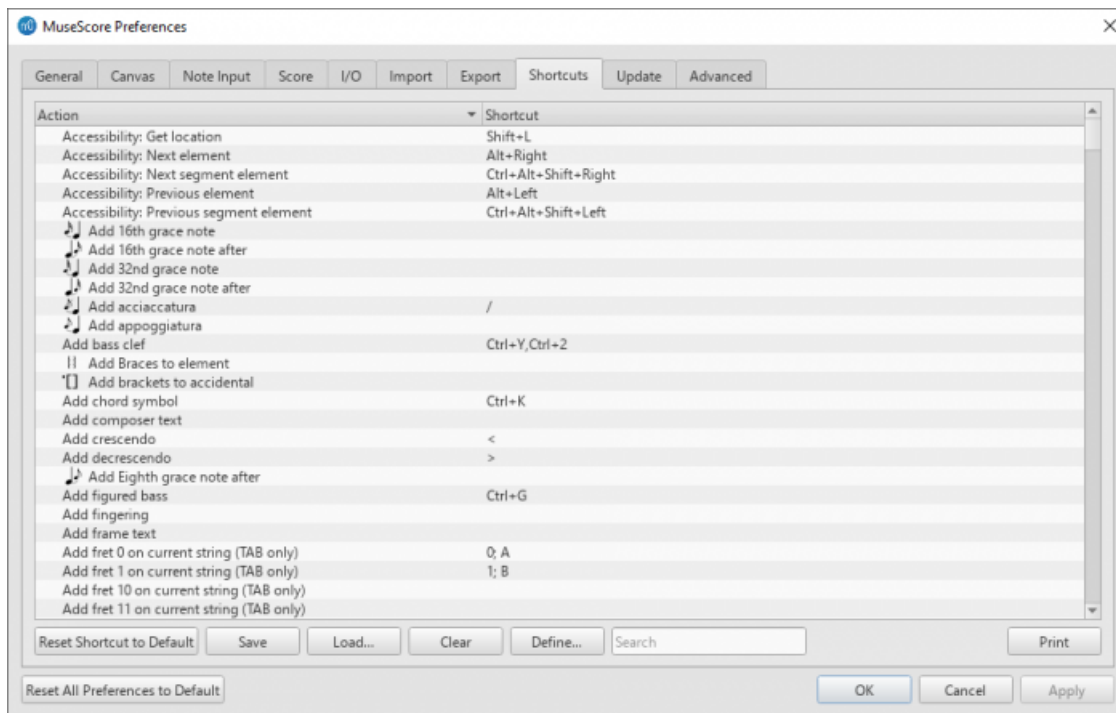
Export



These settings determine how various files are exported from MuseScore:

- **PNG**: PNG/SVG image resolution (in DPI) and whether to use transparent background.
- **MIDI**: Whether to expand repeats in exported MIDI files.
- **Audio**: Set audio sample rate, MP3 bitrate, and whether to "normalize" exported audio.
- **MusicXML**: Whether to export the layout and how to export system and page breaks to MusicXML.

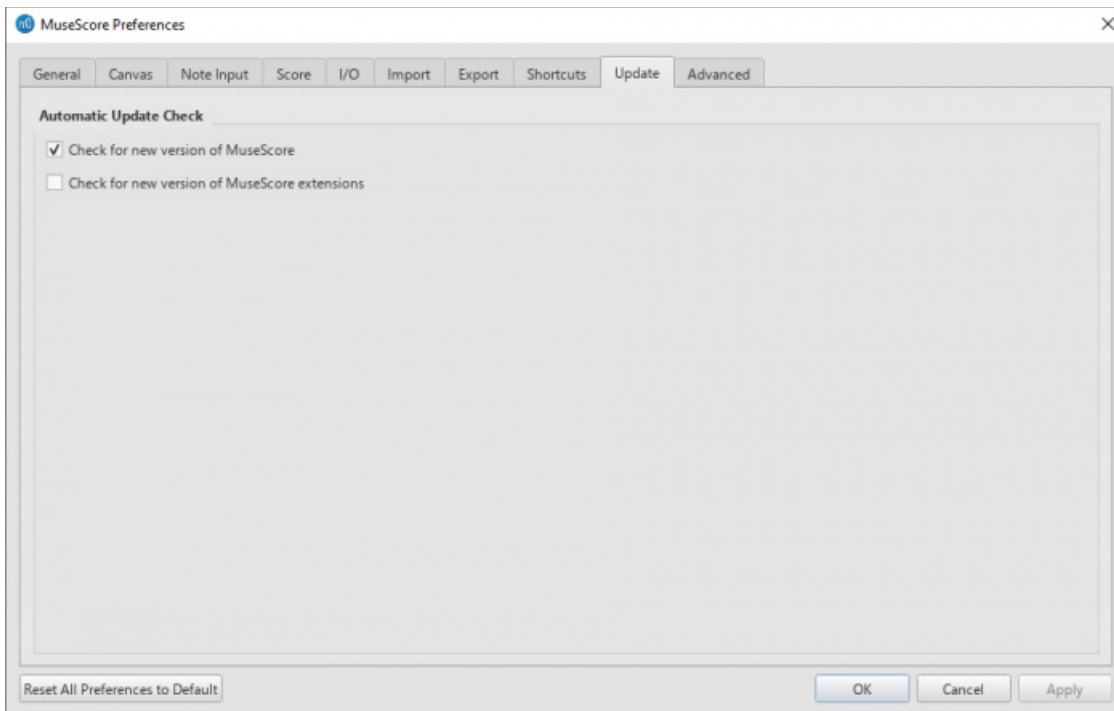
Shortcuts



This tab lists all the commands in MuseScore and any keyboard shortcuts associated with them. Shortcuts listed in preferences also appear next to their associated commands in the menus.

- **To search for a particular command**: Enter its name in the "Search" box near the bottom of the window.
- **To create a new shortcut for a command**
 1. Select an existing entry in the list.
 2. Click Define...; or just double click the entry.
 3. Enter the new shortcut using up to four keys. Press Clear if you need to re-enter the shortcut.
 4. Press Replace to change the existing shortcut; or Add, to keep the old shortcut and add the new one.
Note: Some shortcuts, including default ones, may not work with some keyboards.
- **To reset a shortcut to its system default** Select a command in the list and press Reset Shortcut to Default.
- **To save the shortcuts list**: Press Save and save to a file name of your choice.
- **To load a saved shortcut list**: Press Load etc.
- **To clear all shortcuts for an entry**: Select the entry and press Clear.
- **To print out the shortcuts list** (incl. export to pdf): Press Print etc.

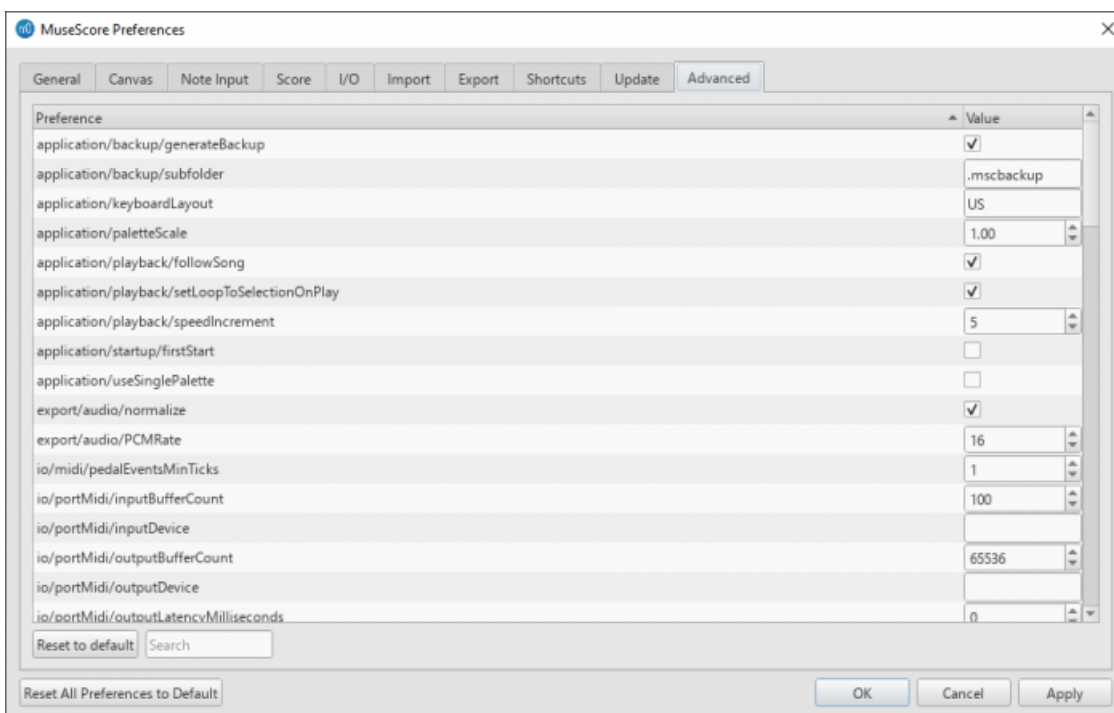
Update



This sets whether MuseScore will check for updates and extensions at startup.

Updates may be checked manually in Help → Check for updates.

Advanced



Allows you to control specific settings for "application", "export", "i/o" and "user interface", as well as color settings.

See also

- [Keyboard shortcuts](#)
- [Language settings and translation updates](#)
- [Update checking](#)

Režimy zázpisu not

MuseScore allows you to choose from any of several note input modes. [Step-time](#) (see below) is the default, but others can be accessed by clicking the small dropdown arrow next to the note entry button on the [note input toolbar](#).



Step-time

This is the default method of note input and involves entering notes one at a time: first by selecting a note duration using the mouse or keyboard, then choosing a pitch using the mouse, keyboard, MIDI keyboard or virtual piano.

For details see [Basic note entry](#).

Re-pitch

Re-pitch mode allows you to correct the pitches of a sequence of notes while leaving their durations unchanged (not to be confused with [Accidental: Respell pitches](#)).

1. Select a note as your starting point;
2. Select the **Re-Pitch** option from the **Note input** drop-down menu; or use the keyboard shortcut, Ctrl+Shift+I (Mac: Cmd+ Shift+I).
3. Now enter pitches using the keyboard, MIDI keyboard or [virtual piano keyboard](#).

You can also use the **Re-pitch** function to create a new passage from an existing one of the same sequence of durations —by copying and pasting the latter, then applying Re-pitch.

Rhythm

Rhythm mode allows you to enter durations with a single keypress. Combining Rhythm and Re-pitch modes makes for a very efficient method of note entry.

1. Select your starting point in the score and enter Rhythm mode.
2. Select a duration from the note input toolbar, or press a duration shortcut (numbers 1-9) on your computer keyboard. A note will be added to the score with the selected duration. In contrast to [Basic note entry](#), pressing the . key will toggle dotting or not dotting all subsequent durations. All following rhythms will be dotted until the . key is pressed again. Unlike [Basic note entry](#), the dot is to be pressed prior to entering the rhythm.
3. Entering rests is similar to adding dotted notes. Press the 0 key to toggle entering rests. All rhythms entered will be rests until the 0 key is pressed again. This can be used concurrently with dotted notes.
4. Continue pressing duration keys to enter notes with the chosen durations.
5. Now use [Re-pitch mode](#) to set the pitches of the notes you just added.

Real-time (automatic)

The Real-time modes basically allow you to perform the piece on a MIDI keyboard (or MuseScore's [virtual piano keyboard](#)) and have the notation added for you. However, you should be aware of the following limitations which currently apply:

- It is not possible to use a computer keyboard for Real-time input
- You cannot enter tuplets or notes shorter than the selected duration
- You cannot enter notes into more than one voice at a time

However, these restrictions mean that MuseScore has very little guessing to do when working out how your input should be notated, which helps to keep the Real-time modes accurate.

In the automatic version of Real-time input, you play at a fixed tempo indicated by a metronome click. You can adjust the tempo by changing the delay between clicks from the menu: Edit → Preferences... → Note Input (Mac: MuseScore → Preferences... → Note Input).

1. Select your starting position in the score and enter Real-time (automatic) mode.
2. Select a duration from the note input toolbar.
3. Press and hold a MIDI key or virtual piano key (a note will be added to the score).
4. Listen for the metronome clicks. With each click the note grows by the selected duration.
5. Release the key when the note has reached the desired length.

The score stops advancing as soon as you release the key. If you want the score to continue advancing (e.g. to allow you to enter rests) then you can use the [Real-time Advance shortcut](#) to start the metronome.

Real-time (manual)

In the manual version of Real-time input, you have to indicate your input tempo by tapping on a key or pedal, but you can play at any speed you like and it doesn't have to be constant. The default key for setting the tempo (called "Real-time Advance") is Enter on the numeric keypad (Mac: Fn+Return), but it is highly recommended that you change this to a MIDI key or MIDI pedal (see [below](#)).

1. Select your starting position in the score and enter Real-time (manual) mode.
2. Select a duration from the note input toolbar.
3. Press and hold a MIDI key or virtual piano key (a note will be added to the score).
4. Press the Real-time Advance key. With each press the note grows by the selected duration.
5. Release the note when it has reached the desired length.

Real-time Advance shortcut

The Real-time Advance shortcut is used to tap beats in manual Real-time mode, or to start the metronome clicks in automatic Real-time mode. It is called "Real-time Advance" because it causes the input position to move forward, or "advance", through the score.

The default key for Real-time Advance is Enter on the numeric keypad (Mac: Fn+Return), but it is highly recommended that you assign this to a MIDI key or MIDI pedal via MuseScore's MIDI remote control. The MIDI remote control is available from the menu: Edit → Preferences... → Note Input (Mac: MuseScore → Preferences... → Note Input).

Alternatively, if you have a USB footswitch or computer pedal which can simulate keyboard keys, you could set it to simulate Enter on the numeric keypad.

When the notes are entered they will be placed just before the selected starting element, which will be highlighted with a square blue marker. The start element and any subsequent notes or rests within the same measure will be shifted forward. You can move the insertion point forward and backward using the arrow keys → or ←, and the new insertion point will then be highlighted.

Insert

Insert Input mode (called **Timewise** in versions prior to 3.0.2) allows you to insert and delete notes and rests within measures, automatically shifting subsequent music forwards or backwards. [Measure duration](#) is automatically updated as you go.

1. Make sure you are in [Note input mode](#), and that you have the element selected where you want to start inserting notes/rests;
2. Click on the arrow next to the Note input icon, and select **Insert** (or if Insert is the current default, just press N);
3. Enter a note or rest as you would in [Step-Time](#) mode. Each note is inserted before the current cursor position;
4. Move the cursor forward and backward if required (using the arrow keys), to change the insertion point.

Alternatively, if you have only one or two notes to insert, you may prefer to use a shortcut:

- Press Ctrl+Shift (Mac: Cmd+Shift) while adding the note by Mouse-click or keyboard shortcut (A-G).

If, at any time, the total duration of the notes and rests within the measure does not match the [time signature](#), a small + or - sign will be shown above the measure.



See also: [Remove selected range](#) (Tools).

Normal mode

To leave Note Input mode, click on the Note Input tool button, press N, or press Esc. This puts you in **Normal mode**, in which you can change durations and delete notes or rests as follows:

- If you select a note and press Del the note will be replaced by a rest of the same duration.
- If you select a note or rest and press Ctrl+Del the note/rest will be deleted, and subsequent notes moved backward (see [Remove selected range](#)).
- If you reduce the duration of a note or rest the remaining duration will be filled with rests.
- If you increase the duration of a note or rest it will subtract duration from the subsequent notes/rests to make up the duration. If this is done on the last note/rest in the measure, a note or rest with the required duration will be inserted in the start of the following measure, and the two will be tied together.

See also

- [Note input](#)
- [Copy and paste](#)

External links

- [Video: Semi-Realtime MIDI Demo Part 1: New note entry modes](#)
- [Introduction to the new Repitch Mode](#) (YouTube)

Typy notových hlaviček

You can choose any one of nine **notehead schemes** for a standard staff. To set a notehead scheme:

- Right-click on a staff and select [Staff/Part Properties...](#); click on [Advanced Style Properties...](#) and choose from the "Notehead scheme" dropdown list.

The schemes are as follows:

- **Normal:** This is the default scheme and the one the vast majority of people will use: it is also the only scheme in MuseScore 1 and 2. It uses normal noteheads which can be changed via the Noteheads palette or the Inspector.
- **Pitch name:** Noteheads automatically and dynamically change to include the English pitch name in the notehead.



- **German pitch name:** Just like the previous one but B will be replaced by H, and Bb by B.



- [Solfège Movable Do \(also called Tonic Solfa\)](#): Noteheads include the solfège syllable, depending on the degree in the scale. It uses Ti and not Si.



- [Solfège Fixed Do](#): Noteheads include the solfège syllable for the note name. As used in France, Italy, Spain, etc... It uses Si and not Ti.



- **4 Shape (Walker):** Noteheads follow the four-shape system used in books such as William Walker's *Southern Harmony* (1835).



- **7 Shape (Aikin):** Noteheads follow the seven-shape system used in books such as Jesse B. Aikin's *The Christian Minstrel* (1846), and books by the Ruebush & Kieffer Publishing Company. It's the most used 7-shape system.



- **7 Shape (Funk):** Noteheads follow the seven-shape system used in books such as Joseph Funk's *Harmonia Sacra* (1851).

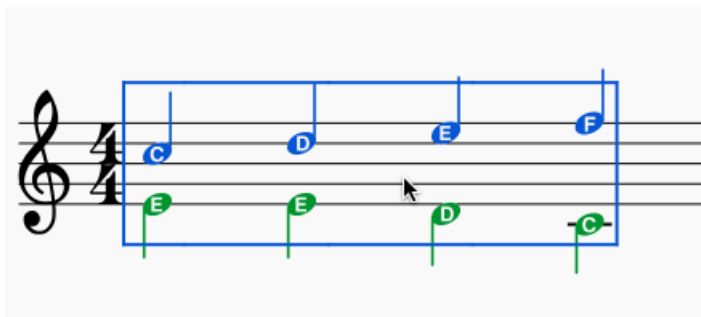


- **7 Shape Walker:** Noteheads follow the seven-shape system used in books such as William Walker's *Christian Harmony* (1867).



(For more info about the different variant of shape notes, see the [SMuFL specification](#) ↗)

The setting applies to a given staff and the notehead will be used when entering and editing notes. Here is an example.



Notové hlavičky

A range of alternative noteheads can be accessed via the **Note Heads** palette of the [Advanced workspace](#), or the [Inspector](#) (see [Change notehead group](#), below).

Note: The design of the notehead may vary depending on the music font selected (Emmentaler, Gonville or Bravura). Those in the palette are displayed as half notes in Bravura font.

Notehead groups

MuseScore supports a range 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 rhythms (e.g. guitar strums).
- **Triangle up/down:** Used in percussion notation.
- **Shape notes:** Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Ti.
- **Circle cross:** Used in percussion notation.
- **Circled noteheads**
- **Slashed notehead:** A notehead with an oblique line through it.
- **Plus noteheads**
- **Alt. Brevis:** Used in early music notation.
- **Brackets** (Parentheses): applied around an 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 click a notehead in a palette (double-click in versions prior to 3.4).
- 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. Choose one of the following options from the Inspector under **Note** → **Head type**:
 - **Auto**: Automatic, i.e. apparent duration = actual duration.
 - **Whole**: Whole notehead, regardless of actual duration.
 - **Half**: Half notehead, regardless of actual duration.
 - **Quarter**: Quarter notehead, regardless of actual duration.
 - **Breve**: Breve notehead, regardless of actual duration.

Shared noteheads

When two notes in *different voices*, but of the same written pitch, fall on the same beat, one of two things may happen:

- The notes may *share* the same notehead.
- The notes may be *offset*: i.e. arranged side by side.

MuseScore uses the following rules:

- Notes with stems in the same direction do not share noteheads.
- Dotted notes do not share noteheads with undotted notes.
- Black notes do not share noteheads with white notes.
- Whole notes never share noteheads.

Note: If two unison notes occur in the *same* voice they are always offset.

Change offset noteheads to shared

Offset noteheads can be turned into shared noteheads in one of two ways:

- Make the smaller-value notehead invisible by selecting it and using the keyboard shortcut `v` (or unchecking the "Visible" option in the Inspector).
- Alter the notehead type of the shorter-duration note to match the longer one by switching "Head type" in the "Note" section of the Inspector: change the Head type from the default "Auto" to a specific duration.

Examples of notehead sharing

1. In the first example below, the notes of voices 1 and 2 share noteheads by default, because they are all black, undotted notes:



2. By contrast, in the next example, white notes cannot share noteheads with black notes, so are offset to the right:



To create a shared notehead, make the black eighth note invisible or change its head type to match that of the white

note (as explained above):



Remove duplicate fret marks

In certain cases, a shared notehead, when pasted to 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).

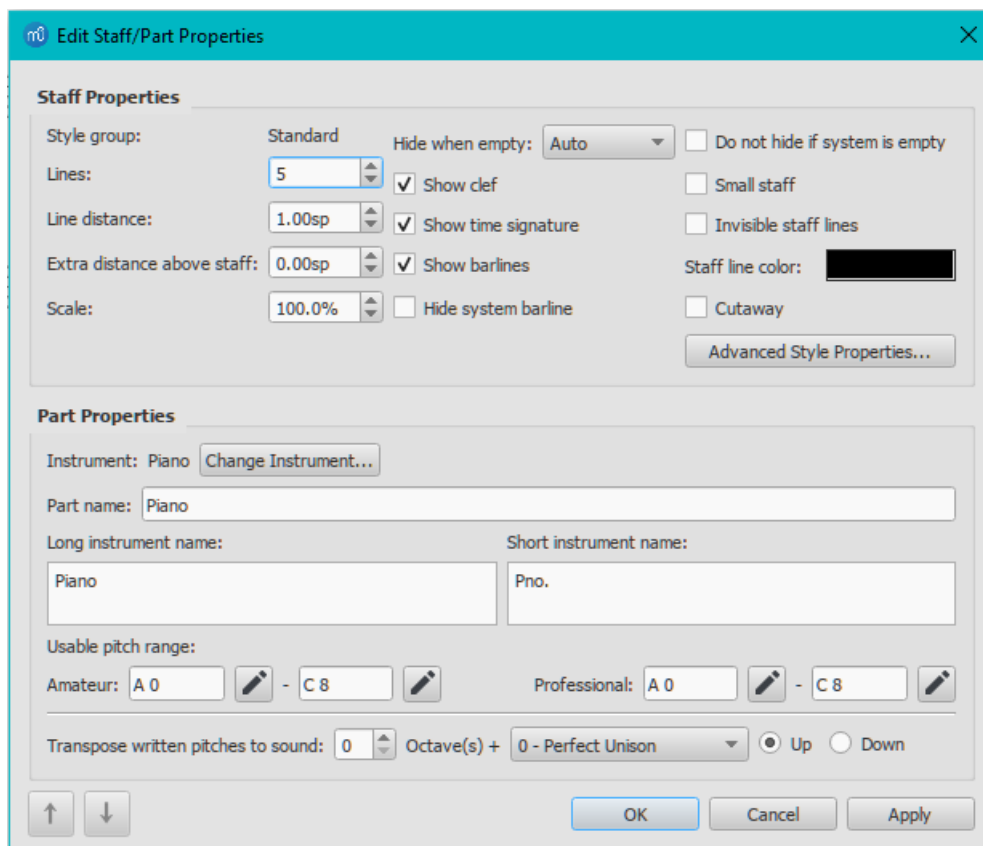
External links

- [Shape notes](#) ↗ at Wikipedia.
- [Ghost notes](#) ↗ at Wikipedia.

Vlastnosti notové osnovy/partu

The **Staff / Part Properties** dialog allows you to make changes to the display of **astaff**, adjust its tuning and transposition, change instrument etc. To open:

- Right-click onto either an empty area in a staff, or the instrument name, and select Staff/Part Properties....



Staff / Part Properties dialog, as of version 3.0.

Staff Types

For practical purposes, there are four different types of staff:

- 1a. **Standard staff I.** A pitched staff used for most instruments except fretted, plucked-string ones.
- 1b. **Standard staff II.** A pitched staff containing a *fretted, plucked-string instrument*, with options to set the number of instrument strings and tuning.
2. **Tablature staff.** A staff containing a *fretted, plucked-string instrument*, which displays music as a series of fret-marks on strings. Also contains options to set the number of instrument strings and tuning.
3. **Percussion staff.** A pitched staff for percussion instruments.

It is possible to change one type of staff into another using the [Instruments](#) dialog, as long as the original staff is loaded with the right instrument. For example, in order to change a standard staff to tablature, it must contain a plucked-string instrument. Similarly, to change a standard staff to a percussion staff you need to ensure that it has an appropriate percussion instrument loaded and so on.

Most options in the Staff / Part properties dialog are common to all staves, but each type also has one or two specific options of its own.

Staff / Part Properties: all staves

The following Staff Properties options are common to *all* staves:

Lines

The number of lines making up the staff.

Line Distance

The distance between two staff lines, measured in [spaces](#) (abbr.: [sp.](#)). **Note:** It is *not* recommended to change this value from the default shown. If you need to make the staff larger or smaller, use the [Page Settings](#) dialog instead.

Extra distance above staff

Increases or decreases the distance between the selected staff and the one above *in all systems*. **Note:** This setting does not apply to the top staff of a system, which is controlled by the minimum/maximum system distance (see [Layout and formatting: Format → Style ... → Page](#)).

Notes: To alter the spacing above just *one* staff line in a particular system, see [Breaks and Spacers](#).

Scale

Changes the size of the *selected* staff and all associated elements, as a percentage (to adjust the *overall* score size, use [Scaling](#) from the [Format → Page Settings...](#) menu).

Hide when empty

Together with the "Hide empty staves" setting in [Format → Style ... → Score](#), this determines if the staff will be hidden when it is empty.

Possible values:

- **Auto** (default): The staff will be hidden if it is empty and "Hide empty staves" is set.
- **Always:** The staff will be hidden when empty, even if "Hide empty staves" is not set.
- **Never:** The staff will never be hidden when empty.
- **Instrument:** For instruments containing multiple staves, the staff is hidden only if all staves for that instrument are empty.

Show clef

Whether the staff clef will be shown.

Show time signature

Whether the staff time signature(s) will be shown or not.

Show barlines

Whether the staff barlines will be shown.

Hide system barline

Show/hide barline at left-hand edge of the staff.

Do not hide if system is empty

Never hide this staff, even if the entire system is empty. This overrides any "Hide empty staves" setting in [Format → Style ... → Score](#).

Small staff

Create a reduced-size staff. You can set the default from the menu in [Format → Style ... → Sizes](#).


Invisible staff lines

Make staff lines invisible.

Staff line color

Use a color picker to change the color of the staff lines.

Cutaway

Used to create a cutaway staff in which only measures containing notes are visible (e.g. [ossias](#)  (Wikipedia); or cutaway scores). This can be used independently of "Hide when empty" or "Hide empty staves".

Instrument

The instrument loaded in the [Instruments](#) (i) or [Select Instrument](#) dialog. The sound associated with this instrument can be changed, if desired, in the [Mixer](#).

Note: The properties below (i.e. *Part Name*, *Long Instrument Name* etc.) are set to the default values defined in the MuseScore [instruments.xml](#) [↗](#) file.

Part name

The name of the part. This is also displayed in the Mixer and the Instruments dialog (I). Any edits you make to the Part name affect only that particular instrument and no other.

Note: The Part name is defined by the value of the *trackName* element in the [instruments.xml](#) [↗](#) file. If *trackName* has not been defined, the value of *longName* (i.e. "Long instrument name"—see below) is used instead.

Long instrument name

Name displayed to the left of the staff in the first system of the score. The long instrument name may also be edited *directly* as a *text object* (see [Text editing](#)).

Short instrument name

Name displayed to the left of the staff in subsequent systems of the score. The short instrument name may also be edited *directly* as a *text object* (see [Text editing](#)). Editing affects *all* occurrences in the score.

Usable pitch range

- **Amateur:** Notes outside this range will be colored olive green/dark yellow in the score.
- **Professional:** Notes outside this range will be colored red in the score.

To disable out-of-range coloration of notes: From the menu, select `Edit → Preferences...` (Mac: `MuseScore → Preferences...`), click on the "Note Input" tab, and uncheck "Color notes outside of usable pitch range."

See also, [Coloring of notes outside an instrument's range](#).

Transpose written pitches to sound

This option ensures that the staves of transposing instruments display music at the correct written pitch. Set the transpose in term of a musical interval (plus octave if required) up or down.

Use single note dynamics (as of version 3.1)

Leave ticked to allow playback of [single note dynamics](#) (such as **sfz** etc.) and hairpins, diminuendo and crescendo lines on single (or tied) notes.

Navigation arrows

Use the `↑` and `↓` buttons, at the bottom left of the Staff Properties window, to navigate to the previous or next staff.

Staff / Part Properties: plucked strings only

Staves of fretted, plucked-string instruments have a few extra options in addition to those listed [above](#),

Number of strings

Displays the number of instrument strings.

Edit String Data...

This button opens a dialog box which allows you to set the number and tuning of strings. See [Change string tuning](#).

Advanced Style Properties

Clicking the `Advanced Style Properties...` button opens a window giving access to advanced display options for the staff. These will vary depending on the [staff type](#) chosen: see the relevant sections below for details.

Template

At the bottom of the Advanced Style Properties dialog there are a number of buttons which allow you to easily change the following:

- *The number of lines displayed by a percussion staff*
 - *The staff type of a plucked-string instrument* For example, you can change from standard staff to tablature and vice versa, or select from a number of tablature options.
1. Make a selection from the drop-down list labelled "Template";
 2. Press `<` Reset to Template;
 3. Press OK to accept the changes and exit the dialog (or `Cancel` to cancel the operation).

Standard and Percussion staff options

Show clef / time signature / barlines / key signature / ledger lines

Option to turn the display of these elements ON or OFF.

Stemless

If checked, staff notes will have no stem, hook or beam.

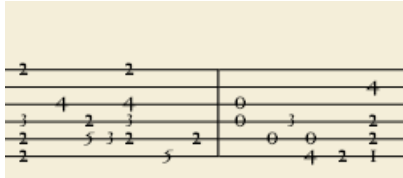
Notehead scheme

See [Notehead scheme](#).

Tablature staff options

Upside down

If not checked, the top tablature line will refer to the highest string, and the bottom tablature line to the lowest string (this is the most common option). If checked, the top tablature line refers to the lowest string, and the bottom tablature line to the highest line (e.g. Italian-style lute tablatures). For example:



'Upside down' tablature.

Tablature staff options: Fret Marks

Fret marks are the numbers or letters used to indicate the location of notes on the fingerboard. The following group of properties define the appearance of fret marks:

Font

The font used to draw fret marks. 8 fonts are provided supporting all the necessary symbols in 8 different styles (modern Serif, modern Sans, Renaissance, Phalèse, Bonneuil-de Visée, Bonneuil-Gaultier, Dowland, Lute Didactic).

Size

Font size of fret marks in typographic points. Built-in fonts usually look good at a size of 9-10pt.

Vertical offset

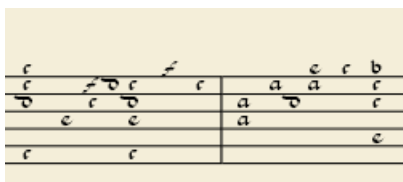
MuseScore tries to place symbols in a sensible way and you do not usually need to alter this value (set to 0) for built-in fonts. If the font has symbols not aligned on the base line (or in some other way MuseScore does not expect), this property allows you to move fret-marks up (negative offsets) or down (positive offsets) for better vertical positioning. Values are in *sp*.

Marks are

Choice of **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.

Marks are drawn

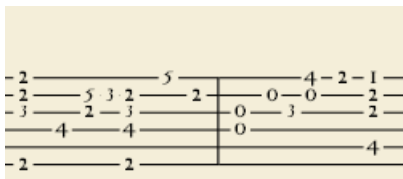
Choice of placing fretmarks **On lines** or **Above lines**. For example:



Fretmark letters placed above line.

Lines are

Choice of **Continuous** (lines pass through fret marks) or **Broken** (a small space appears in the line where the fretmark is displayed). For example:



Tablature with lines broken.

Show back-tied fret marks

If unticked, only the first note in a series of tied notes is displayed. If ticked, all notes in the tied series are displayed.

Show fingering in tablature

Tick to allow the display of fingering symbols applied from a [palette](#).

Tablature staff options: Note Values

This group of properties defines the appearance of the symbols indicating note values.

Font

The font used to draw the value symbols. Currently 5 fonts are provided supporting all the necessary symbols in 5 different styles (modern, Italian tablature, French tablature, French baroque (headless), French baroque). Used only with the *Note symbols* option.

Size

Font size, in typographic points. Built-in fonts usually look good at a size of 15pt. Used only with the *Note symbols* option.

Vertical offset

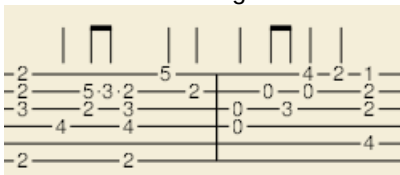
Applies only when *Note symbols* is selected (see below). Use negative offset values to raise the note value symbols, positive values to lower them.

Shown as:

- *None*: No note value will be drawn (as in the examples above)
- *Note symbols*: Symbols in the shape of notes will be drawn above the staff. When this option is selected, symbols are drawn **only** when the note value changes, without being repeated (by default) for a sequence of notes all of the same value. E.g.



- *Stems and beams*: Note stems and beams (or hooks) will be drawn. Values are indicated for each note, using the same typographic mechanics as for a regular staff; all commands of the standard Beam Palette can be applied to these beams too. E.g.



Repeat:

If several notes in sequence have the same duration, you can specify if and where to repeat the same note symbol. i.e.

- *Never*
- *At new system*
- *At new measure*
- *Always*

Note: This option is only available if "*Shown as: Note symbols*" is selected (see above).

Stem style:

- *Beside staff*: Stems are drawn as fixed height lines above/below the staff.
- *Through staff*: Stems run through the staff to reach the fret marks.

Note: This option is only available when "*Shown as: Stems and Beams*" is selected (see above).

Stem position:

- *Above*: Stems and beams are drawn above the staff.
- *Below*: Stems and beams are drawn below the staff.

Note: This option is only available when "*Shown as: Stems and Beams*" and "*Stem style: Beside staff*" is selected (see above).

Half notes:

- *None*
- *As short stems*
- *As slashed stems*

Note: This option is only available when "*Shown as: Stems and Beams*" and "*Stem style: Beside staff*" is selected (see above).

Show rests

Whether note symbols should be used to indicate also the rests; when used for rests, note symbols are drawn at a slightly lower position. Used only with the *Note symbols* option.

Preview

Displays a short score in tablature format with all the current parameters applied.

Change instrument

You can change any instrument in a score to a different instrument at any time. The following method updates instrument sound, staff name, and staff transposition all at once.

1. Right-click on an empty part of any measure OR on the instrument name and choose **Staff Properties...**;
2. Click on **Change Instrument...** (under "Part Properties");
3. Choose your new instrument and click **OK** to return to the Staff Properties dialog;
4. Click **OK** again to return to the score.

Not to be confused with [Mid-staff instrument change](#).

External links

- [How to create an ossia with another staff](#) (for MuseScore 2, still works for MuseScore 3, but here the Cutaway option might be the better choice)
- [How to create an ossia using image capture](#) (for MuseScore 2, still works for MuseScore 3, but here the Cutaway option might be the better choice)

Vlastnosti notového zápisu

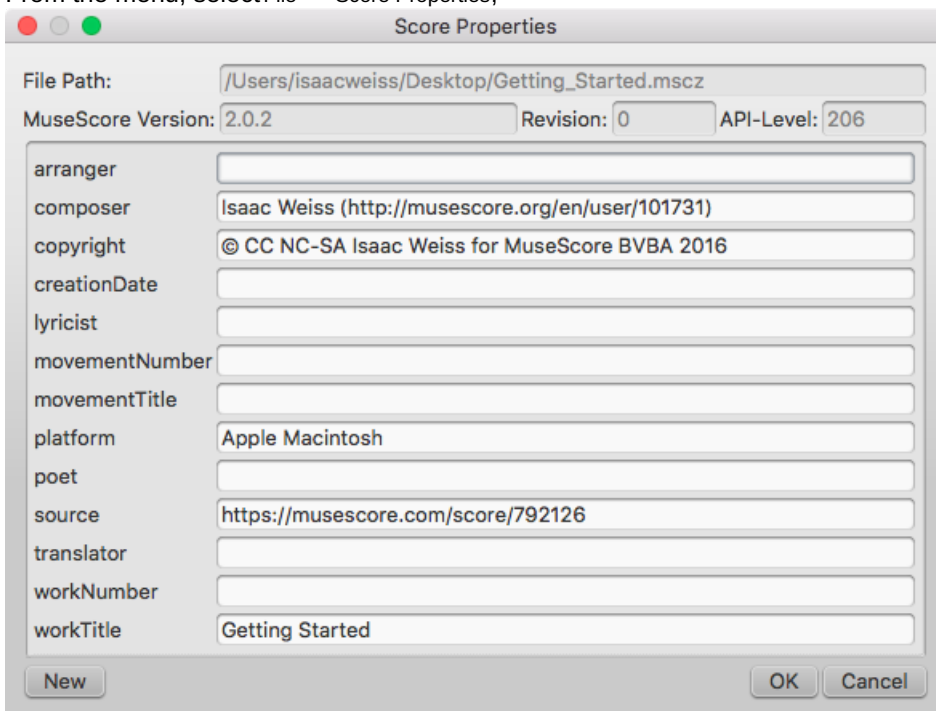
The **Score Properties** dialog contains document meta tags such as "workTitle," "Composer," "Copyright" etc. To view the dialog:

1. Make sure that the applicable score or instrument part is the active tab;
2. From the menu, select **File** → **Score Properties**.

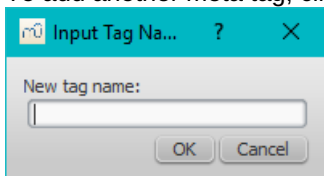
Several meta tags are generated automatically when you create a score using the [New Score Wizard](#), and others may be added later. Meta tags can also be incorporated into a header or footer if required—see [below](#).

Edit meta tags

1. Make sure that the applicable score or instrument part is the active tab;
2. From the menu, select **File** → **Score Properties**;



3. Edit the text of the various meta tags as required;
4. To add another meta tag, click on the **New** button. Fill in the "New tag name" field and press **OK**;



Pre-existing meta tags

Every score displays the following fields in **Score Properties**:

- **File Path**: The score file's location on your Computer.
- **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**: This is initially set to the same text as "Composer" on the first page of the [New Score Wizard](#).
- **copyright**: This is initially set to the same text as "Copyright" on the first page of the [New Score Wizard](#) (if you need a copyright symbols, copy/paste this: ©).
- **creationDate**: Date of the score creation. This could be empty, if the score was saved in test mode (see [Command line options](#)).
- **lyricist**: This is initially set to the same text as "Lyricist" on the first page of the [New Score Wizard](#).
- **movementNumber**: (empty)
- **movementTitle**: (empty)
- **originalFormat**: This tag exists only if the score is imported (see [file formats](#)).
- **platform**: The computing platform the score was created on. This might be empty if the score was saved in test mode.
- **poet**: (empty)
- **source**: May contain a URL if the score was downloaded from or [saved to MuseScore.com](#).
- **translator**: (empty)
- **workNumber**: (empty)
- **workTitle**: This is initially set to the same text as "Title" on the first page of the [New Score Wizard](#).

Entering Work / Movement / Part metadata

- **workNumber** is the number of the larger work (e.g. 8—for "The Four Seasons," Op. 8, by Vivaldi).
- **workTitle** is the title of the larger work (e.g. "The Four Seasons,").
- **movementNumber** is the number of the movement in the larger work (e.g. 3 for Autumn).
- **movementTitle** is the title of the movement in the larger work (e.g. "Autumn").

It is customary, when using the New Score Wizard, to create a work with the **movementTitle** as title (even though it ends up in **workTitle** then) and, directly after creating the score, amending this information in the Score Properties dialogue.

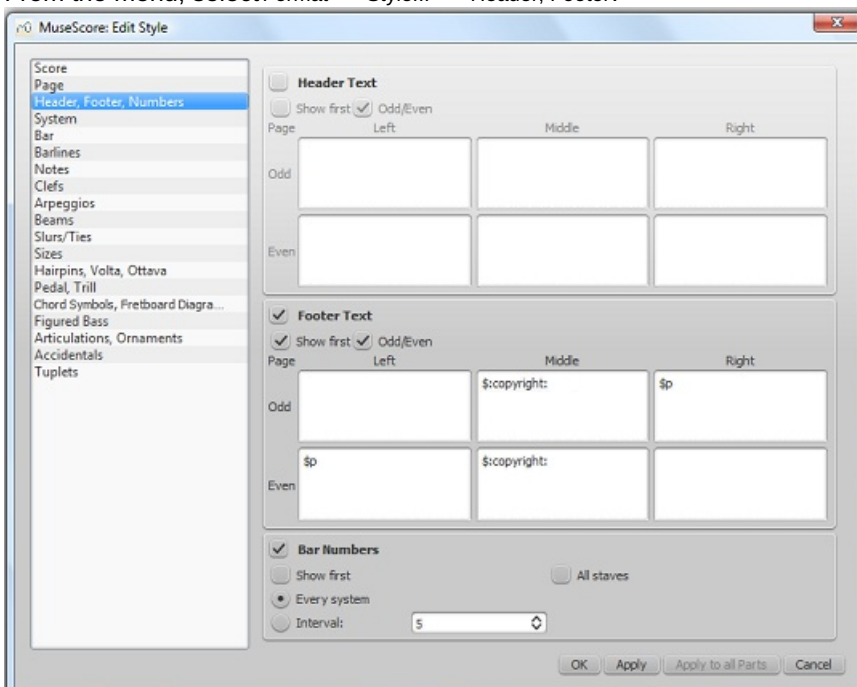
Every **part** additionally has the following meta tag, generated and filled on part creation:

- **partName**: The name of the part as given on part creation (which is also used to fill the corresponding part name text in the top vertical frame—*be aware that later changes to one are not reflected in the other*).

Header/Footer

To show the content of one or more meta tags in a header or footer for your score/part:

1. Make sure that the correct score or instrument part is the active tab;
2. From the menu, select **Format** → **Style...** → **Header, Footer**:



If you hover with your mouse over the Header or Footer text region, a list of macros will appear, showing their

meaning, as well as the existing meta tags and their content.

Special symbols in header/footer	
\$p	- page number, except on first page
\$N	- page number, if there is more than one page
\$P	- page number, on all pages
\$n	- number of pages
\$f	- file name
\$F	- file path+name
\$d	- current date
\$D	- creation date
\$m	- last modification time
\$M	- last modification date
\$C	- copyright, on first page only
\$c	- copyright, on all pages
\$S	- the \$ sign itself
\$tag:	- meta data tag, see below

Available meta data tags and their current values:	
arranger	-
composer	-
copyright	-
creationDate	- 2016-05-02
lyricist	-
movementNumber	-
movementTitle	-
platform	- Microsoft Windows
poet	-
source	-
translator	-
workNumber	-
workTitle	- Test

3. Add tags (e.g. \$:workTitle:) and macros (e.g. \$M) to the appropriate boxes, as required;
4. Click Apply to see how the header or footer looks in the score. Make corrections to the dialog if required;
5. If an instrument part is in the active tab, clickApply to all parts, if you want to apply these settings to all the score parts;
6. Click OK to assign the header or footer and exit the dialog.

See also

- [Layout and formatting: Header and footer](#)
- [Command line options: Test mode](#)

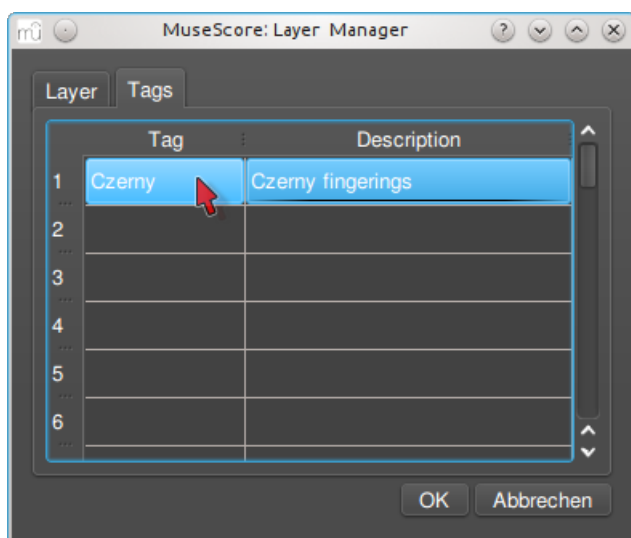
Vrstva (pokusné)

This feature is still experimental and only visible if MuseScore is started using the '-e' option, see [Volby pro příkazový řádek](#)

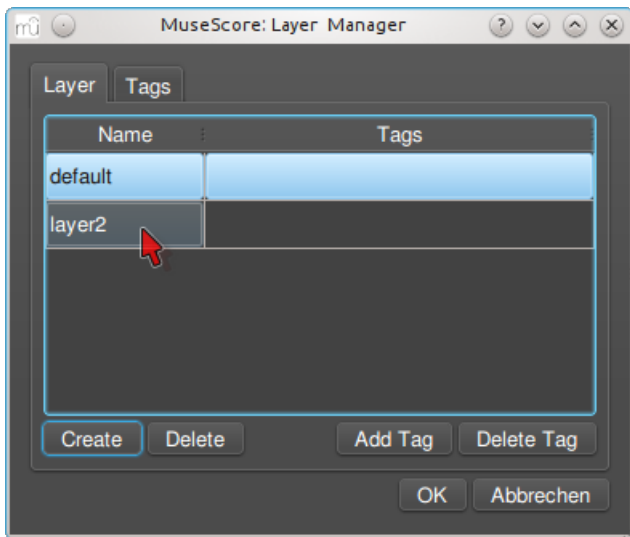
For the Open-Goldberg project, the ability to create different versions of the score was needed. One version is the "Urtext", a score which is close to the original version of Bach. A second version could be a Czerny variation, which in addition to the Urtext, contains fingerings.

The layer feature allows creating different versions out of one score file. If you want to add fingerings, you have to create a layer and tag the fingering elements with the layer name.

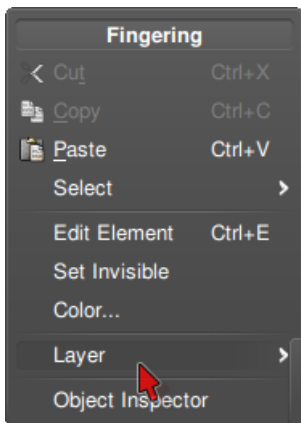
First, create layers:



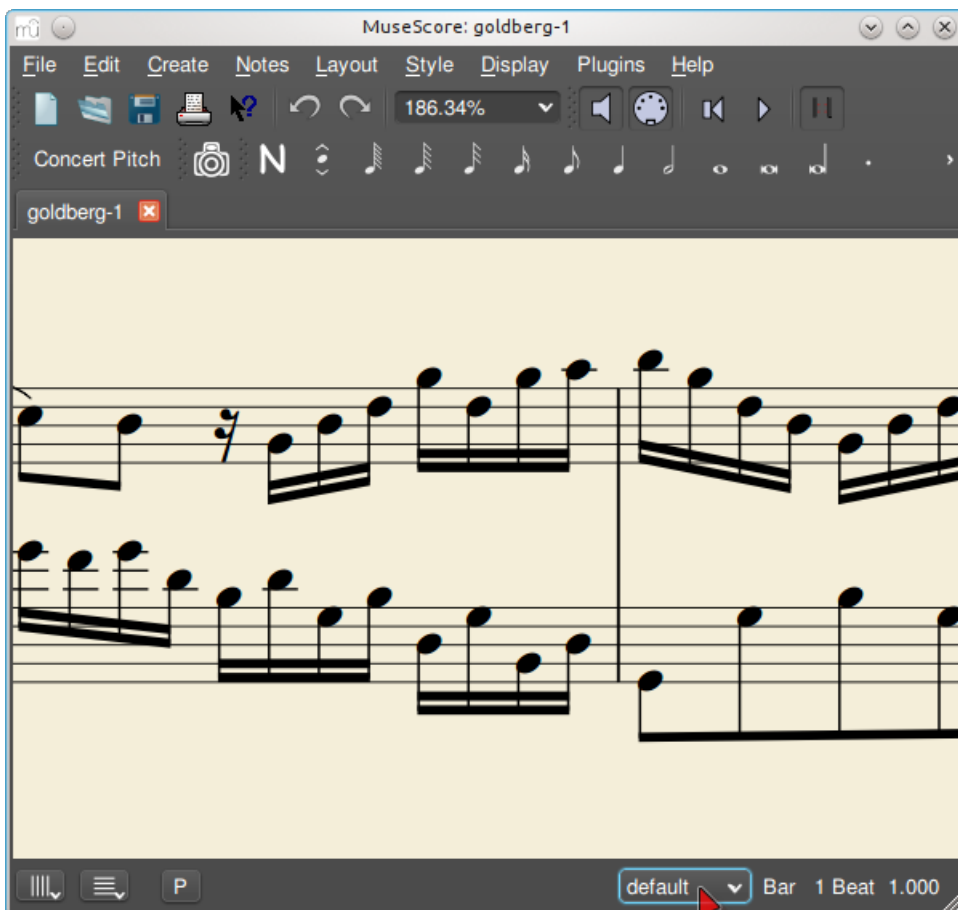
Second, create a score variant:



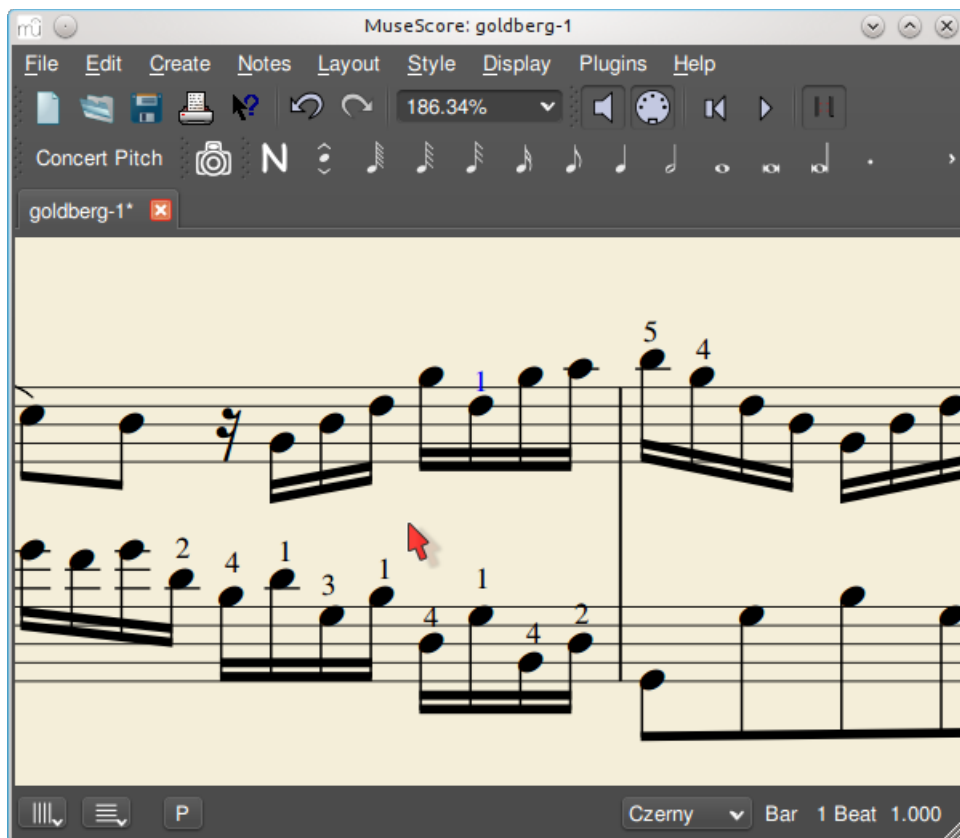
Add the visible layer to the score variant, then select all fingerings and tag them with the name of the score variant:



Default layer:



Czerny layer:



See also

- [Volby pro příkazový řádek](#)

Zavedení souboru MIDI

MuseScore může zavádět [MIDI](#) soubory (.mid/.midi/.kar) a převádět je do notového zápisu.

- **K zavedení souboru MIDI**, použijte standardní příkaz [Otevřít](#) . Tím soubor MIDI převedete do souboru ve formátu MuseScore, v němž je použito výchozího nastavení.

V zápatí stránky se objeví **Panel pro zavedení souborů MIDI**: zvětšit jej můžete jeho přetažením na okno dokumentu nahore. Na panelu se ukážou všechny stopy v souboru (zobrazí se jen ty, které lze zapsat do not) a dovolí vám nastavit parametry ovlivňující průběh převodu. *Pokud v souboru existují násobné stopy*, pak bude v prvním řádku seznamu přidána ještě jedna stopa umožňující výběr všech stop najednou.

	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)

- **Přijmout převod ve výchozím nastavení:** Stačí klepnout na "x" v levém horním rohu panelu importu a tím jej zavřít. Panel lze znovu kdykoliv otevřít kliknutím na "Zobrazit panel importu MIDI souboru" v zápatí okna dokumentu.
- **Opakovat zavedení souboru:** Nastavte požadované parametry v panelu importu (viz níže) a stiskněte Enter. Pokud jste v panelu importu udělali změny, ale přejete si je zrušit, stiskněte Esc. Panel importu zavřete kliknutím na "x" v levém horním rohu panelu.
- **Rolování stránek kolečkem myši** (Panel importu MIDI souboru): Výchozí nastavení dovoluje svislé rolování obrazovky. Vodorovného rolování dosáhnete stisknutím shift nebo ctrl, když točíte kolečkem.

Dostupné operace {#dostupné-operace}

MuseScore instrument

Assign a MuseScore instrument (listed in instruments.xml or in specified custom xml file in Preferences) that defines staff name, clef, transposition, articulations, etc.

Quantization

Quantize MIDI notes by some regular grid. The grid MAX resolution can be set via the drop-down menu:

- Value from preferences (default) - quantization value is taken from the main Preferences dialog of MuseScore (in the "Import" tab)
- Quarter, Eighth, 16th, 32nd, 64th, 128th - user-defined values

However, the actual quantization grid size is adaptive and reduces when the note length is small, so for each note the quantization value is different. But there is an upper limit for the quantization value, and that value can be set by the user as "max. quantization".

For example, if some note is long - say, half note, and the max. quantization is set to 8th, then the note will be quantized with the 8th-note grid, not the half- or quarter-note grid as it supposed to be by the algorithm. Such quantization scheme allows to quantize all notes in the score (with different lengths!) adequately.

Max. voices

Sets maximum count of allowed musical voices.

Search triplets

When enabled, this option attempts to detect triplets and applies the corresponding quantization grid to the triplet chords.

Is human performance

If enabled, this option reduces the accuracy of MIDI-to-score conversion in favor of readability. It is useful for unaligned MIDI files, when no regular quantization grid is provided. For such files the automatic beat tracking algorithm is used which tries to detect the bar positions throughout the piece.

2x less measure count

The option is active for unaligned MIDI files (when "Is human performance" is checked by default). It halves measure count obtained in the internal beat tracking operation. It may be convenient when the beat tracking gives 2x more frequent bar subdivision than necessary.

Time signature

The option is active for unaligned MIDI files. The user can choose an appropriate time signature for the whole piece if the default detected value is wrong. The option is useful because it handles imported triplets correctly unlike the direct time signature setting from the palette.

Split staff

This option is suited mainly for piano tracks - to assign notes to the left or right hand of the performer. It uses constant pitch separation (the user may choose the pitch via sub-options) or floating pitch separation (depending on the hand width - sort of a guess from the program point of view).

For drum tracks ("Percussion" sound in the track list) it splits the staff into multiple staves, each of which gets only one drum pitch (i.e. drum sound). There is also a sub-option to allow/disallow the application of the square bracket for the newly created set of drum tracks.

Clef changes

Small clefs can be inserted within a staff to keep chords closer to the 5 staff lines. Clef changes depend on the average pitch of the chord. Tied groups of notes are not broken by the clef insertion (if it occurs, one can report a bug for algorithm in `importmidi_clef.cpp`). This option is available for non-drum tracks only.

Simplify durations

Reduces number of rests to form more "simple" note durations. For drum tracks this option can remove rests and lengthen notes as well.

Show staccato

Option to show/hide staccato markings in the score.

Dotted notes

Controls whether MuseScore will use dotted notes or ties.

Show tempo text

Shows/hides tempo text markings in the score.

Show chord names

Shows/hides chord names in the score, if any, for XF MIDI file format.

Recognize pickup measure

When enabled, this option doesn't change the time signature of the first bar that is shorter than the second bar. It is also called anacrusis. This option is only available for all tracks at once.


Detect swing

MuseScore tries to detect swing, and automatically replace a pattern of 4th + 8th notes in triplets (for the most common swing feel, 2:1), or a dotted 8th + 16th pattern (for shuffle, 3:1), with two straight 8ths and a "Swing" or "Shuffle" text at the beginning.

Změna typu notové osnovy

You can change the appearance of a staff mid-score by adding a **Staff type change** element to a measure, and adjusting its properties in the [Inspector](#).

Add a Staff Type Change

1. Select a measure in the score and, in the "Text" [palette](#), click (double-click prior to version 3.4) the "Staff type change" symbol, ; alternatively, drag the "Staff type change" icon onto a measure;
2. Select the symbol, and adjust its properties (see below) in the [Inspector](#) as required.

Staff type change properties

When you alter a **Staff type change** property in the Inspector, the new value takes precedence over the value shown in the global **Staff properties** dialog. Only those property values in "Staff Properties" that cannot be changed in the "Staff type change" dialog will be valid throughout the score.

The properties that can be altered in the **Staff type change** dialog in the Inspector are:

Offset

How far the changed staff shall be moved up or down: measured in *spaces* (abbr.: *sp*).

Small

Tick the box to create a reduced-size staff.

Scale

Changes the size of the staff and all associated elements, as a percentage.

Lines

The number of lines making up the staff.

Line distance

The distance between two staff lines, measured in *spaces* (abbr.: *sp*).

Step offset

How many steps up or down the notes in the staff are offset.

Show barlines

Whether the staff barlines will be shown.

Show ledger lines

Whether ledger lines will be shown for notes above/below the staff lines.

Slash style

Whether the notes shall be shown in standard or slash style.

Notehead scheme

Allows selection of how noteheads are displayed.

Generate clefs

Whether the staff clef will be shown.

Generate time signatures

Whether the staff time signature(s) will be shown or not.

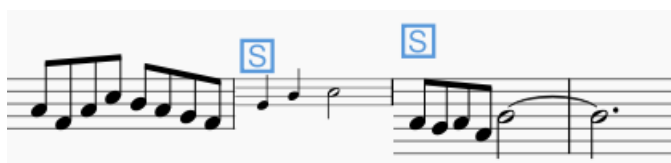
Generate key signatures

Whether the staff key signatures will be shown or not.

Example

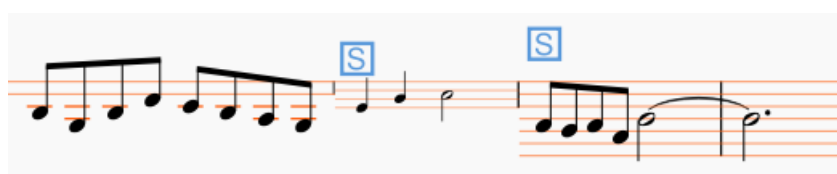
To illustrate the use of **Staff type change**, the staff shown below was created using the following steps:

1. Add a Staff type change to measure 2.
2. Set size to "Small".
3. Set "Lines" to 4.
4. Add a second Staff Type Change to measure 3.
5. Change "Lines" to 7,



Afterwards the global Staff Properties are changed using **Staff properties**:

- 1 Set "Lines" to 2.
2. Change "Staff Line Color".



As can be seen, the change in "Lines" is only effective up to the first staff type change, whereas the change to "Staff Line Color" is effective throughout the score.

Zpřístupnění

Introduction

This document is written for blind and visually impaired users of MuseScore 3. It is not intended to provide a full description of all of the features of MuseScore; you should read this in conjunction with the regular MuseScore documentation.

MuseScore comes with support for the free and open source [NVDA screen reader](#) for Windows. You can also [install a script](#) to enable support for [JAWS](#), or [install a script](#) for [Orca](#) on Linux.

Eventually we hope to support other screen readers such as [VoiceOver](#) and [Narrator](#). Currently, unsupported screen readers will usually read menus and dialogs, but reading the score note by note currently requires one of the supported screen readers.

Beginning with MuseScore 3.3, most of the features of MuseScore are fully accessible, it is viable both as a score reader and editor. Previous versions were more limited with respect to editing.

Initial setup

When you run MuseScore for the first time, you will be asked some questions on startup. We recommend you accept the defaults, but answer "no" to the question about showing tours, since these unfortunately are not yet accessible.

When MuseScore starts, the first thing you normally see is the [Start Center](#) window. This shows you a list of recent scores that you can access via Shift+Tab and then using the left and right cursor keys. You may find it easier to open scores directly from the File menu, however so you can press Esc to close the Start Center if you prefer. In fact you may want to permanently disable it. After closing the Start Center, open the Edit menu (Alt+E), choose Preferences, and in the General tab, uncheck Show Start Center, then close the Preferences window.

MuseScore includes keyboard shortcuts for many of its commands, and others that do not have shortcuts defined by default can be customized later, in Edit, Preferences, Shortcuts.

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 within 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
- Format: Alt+O
- Tools: Alt+T
- Plugins: Alt+P
- Help: Alt+H

Hint: once you have opened a menu, it may take several presses of the Up or Down keys before everything is read properly. Also, if at any point the screenreader stops responding, a useful trick to kickstart it again is to press Alt to move focus to the menu bar, then Esc to return to the score. Sometimes switching to another application then back can help as well.

In addition to the menu bar, there are also a number of toolbars, palettes, and sub-windows 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.

If nothing is selected (press Esc to clear any selection), 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 Palettes. This is used to add various elements to a score (dynamics, articulations, and so forth).

If an element is selected in the score, the first window visited by Tab is the Inspector, which is used for making various manual adjustments in your score. Many of these features are based on the visual appearance of the score (although a

few relate to playback).

If you have opened one of the additional optional windows, such as 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 is selected (the windows that appear before the Zoom settings). By default, only the Palettes and Inspector should be selected. See [Initial Setup](#) for instructions for disabling the Start Center. F9 can be used to toggle the Palettes while F8 will toggle the Inspector.

To return focus to the score window after visiting the toolbar, or a subwindow, press Esc. If something was selected before visiting the other window, the selection is left intact, but pressing Esc once focus is in the score window clears the selection. The selection is automatically restored when you commence navigation using the accessibility commands described below.

The score window

When you first start MuseScore 3 an empty example score is loaded by default. If you wish to experiment with editing features, this would be a good place to begin. Otherwise, you will probably want to start by loading a score. MuseScore uses the standard shortcuts to access system commands like Ctrl+O (Mac: Cmd+O) to open a file, Ctrl+S (Mac: Cmd+S) to save, Ctrl+W (Mac: Cmd+W) to close, etc.

If you press Ctrl+O (Mac: Cmd+O) to load a score, you are presented with a fairly standard file dialog. MuseScore can open scores in its own format (MSCZ or MSCX) as well as import scores in the standard MusicXML format, in MIDI format, or from a few other programs such as Guitar Pro, Capella, and Band-in-a-Box. Once you have loaded a score, it is displayed in a new tab within the score window. You can move between the tabs in the score window using Ctrl+Tab (does not apply for Mac). Hint: if the name of the score in the current tab is not read, ask your screen reader to read the title bar.

To read the score note by note, see below, but there are a few other interesting things you can do with a loaded score. 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. After a score is loaded, Alt+Right (Mac: Alt+Right) will select the literal first element, which is likely the title; Ctrl+Home (Mac: Cmd+Home) will select the first "musical" element (usually a clef or an initial barline).

As you navigate between elements, your screen reader should give the name of the selected element. 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; Violin"). The amount of information read is optimized to not repeat information that has not changed. 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 accessibility commands that you will find useful to gain a more complete summarization of the score:

- Next element: Alt+Right (Mac: Alt+Right)
- Previous element: Alt+Left (Mac: Alt+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 Alt+Right (Mac: Alt+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. The accessibility commands will also navigate through those elements individually.

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 if your intent is navigation only. See the list of navigation shortcuts below.

If you should lose track of your place in the score - or if you lose the selection completely - press **Shift+L** ("location") to get the current location.

Moving forwards or backwards in time

The following shortcuts are useful for moving "horizontally" through a score:

- Next element: **Alt+Right**
- Previous element: **Alt+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: **Alt+Right**
- Previous element: **Alt+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 **Alt+Right** and **Alt+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 (6). Uncheck those elements you don't want to read. However, this feature may not currently be implemented.

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 creation and editing

While some advanced score editing techniques require visual inspection of the score, and a small number of commands may require the mouse, as of MuseScore 3.3 most score editing features are fully accessible.

You can enter music into the default empty score (a score with one staff, using a piano sound), or edit an existing score that you have opened already, or you can create a new score with the set of instruments you want.

Creating a new score

To create a new score, use **File, New** or **Ctrl+N**. A wizard then walks you through the score creation process.

The first screen of the wizard has fields to enter the title, composer, and other information. The second allows you to select a template (predefined scores for common ensembles like choral SATB or jazz big band) or to select instruments. The third allows you to select an initial key signature and tempo. Sometimes this screen gets skipped, so if this happens, press the **Back** button to go back. To select a key, use **Up** and **Down**. The key signature control does not work well with some screenreaders, but if you give the "read current line" command (e.g., **NVDA+L**), it may read the currently-selected

key. The next and final screen of the wizard allows you to select an initial time signature, pickup (anacrusis), and the number of measures to start with.

Once you have a score, you can begin editing it.

Note input

To enter notes, you need to be in 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.

The basic process of note input is to first select a duration (for example, using shortcuts 4-5-6 for eighth, quarter, half), then enter a note by typing its letter name. Once a duration is selected you can enter multiple notes of the same duration. Press **0** to enter a rest.

The **Up** and **Down** keys raise or lower the pitch by a half step, adding or removing accidentals as necessary. To change enharmonic spelling of a note, press **J**.

To enter a tie, select the duration of the tied note then press **+**. To create triplets, select the total duration for the triplet, then press **Ctrl+3** (similarly for quadruplets and other tuplets). To enter music in multiple voices on a single staff, pressing **Ctrl+Alt** plus a number from 1 to 4 will switch to that voice (keep in mind, the first voice for each staff is always voice 1).

There is much more to note input in MuseScore. See for [this section on Note Input in the Handbook](#) .

Selection

MuseScore supports the usual keyboard shortcuts for selection. Navigating is the same as selecting for single elements. To select a range of elements, navigate to the first, press and hold **Shift**, then navigate to the second. **Ctrl+A** will select the entire score.

Palettes

As mentioned previously, many symbols other than notes are entered from the palettes window. The basic use model is, first select the element or elements in the score you want to apply the palette item to, then apply the palette element. There are a few different ways to select the palette element.

The simplest method to use at first is to simply browse the palettes window by keyboard. To reach the palettes window, press **Shift+Tab**. The screenreader may not specifically tell you that you are in the palettes window, but you will discover that you are as you navigate. Depending on whether you have used the palettes before, focus may be where you left off, or at the top. Press **Tab** a few times to get to the first palette within the window (Clefs). You can browse the list of palettes using the **Up** and **Down** cursor keys. The **Right** cursor key opens a palette, and then all four cursor keys can be used to navigate through the elements (they are arranged in a table). You can also use **Tab** to navigate the palette names and contents.

Once you have found a palette item you want to apply, press **Enter** to apply it to the currently-selected score elements and return focus to the score. The next time you press **Shift+Tab** to return to the palettes, the last-used palette item will still be selected, so **Enter** will apply it again. The screenreader may stop responding after applying a palette item, even though focus has returned to the score, but the trick of pressing **Alt** followed by **Esc** should get it working again.

You can also use the palette search facility to quickly find a palette item. The search box is one of the first elements at the top of the palette, so you can navigate to it, or you can define a shortcut (Edit, Preferences, Shortcuts) for the "Palette search" command, which will subsequently take you directly to the search box. Once you are in the box, type the first few characters of a search term, and only palette items matching that search will shown. You can then navigate to the search results and find the element you want. The **Down** cursor will take you directly to the first search result, then you can use **Right** after that. However, on some systems MuseScore may crash when using the palette search function with a screen reader enabled.

Another way to reach the palettes window is with the **F9** shortcut, which toggles the palettes window on and off. By default, the palettes window is open, so pressing **F9** will close it, but then pressing it again opens the window and puts the cursor in the search box.

There is one other useful technique for palette accessibility, and that is the "Apply current palette element" command (for which you can define a shortcut). If you are in the score, this will apply the last-used palette element automatically (the equivalent of **Shift+Tab** followed by **Enter**).

Menus and Shortcuts

Some elements can be added or edited via menu commands or keyboard shortcuts. The Edit menu has standard copy and paste commands (and the usual shortcuts work too). The Add menu has commands to add notes, tuplets, measures, frames, text, and some lines. The Format menu has commands relating mostly to the visual appearance of the score

(e.g., page and staff size, position and size of symbols, fonts used for text), which can be extremely useful in producing large print a.k.a. "modified stave notation" scores (see below). The Tools menu has a number of other useful commands, including ones to remove measures or other selected ranges, to transpose a selection, to join and split measures, and more. any of these commands have shortcuts defined by default that should be read by a screenreader. You can define custom shortcuts for most of the rest in Edit, Preferences, Shortcuts.

There are also shortcuts for a number of palette items, and the possibility to define others (although many palette items currently do not support this). Some useful shortcuts to remember include:

Ctrl+T: staff text
Alt+Shift+T: tempo
Ctrl+L: lyrics
Ctrl+K: chord symbol
Ctrl+M: rehearsal mark

S: slur
Shift+S: staccato
Shift+V: accent
Shift+N: tenuto
Shift+O: marcato
slash: grace note
less than: crescendo
greater than: diminuendo

Customization

You can customize the keyboard shortcuts by opening the Edit menu, selecting Preferences, then navigating to the Shortcuts tab. Once there, Tab will take you to the list of shortcuts, and you can navigate the list directly with the Up and Down cursor keys, but it is a very long list. You can instead hit Tab a few more times to reach the Search box, then type the first few characters of the command to filter the list, then navigate back to the list.

Once you have found the command you wish to customize, press Enter. You can then press the key combination you wish to be the shortcut. It can be a single key, a key with Shift, Ctrl, and/or other modifiers, or even a sequence or two or more keys pressed in succession. After entering the shortcut you wish, press Tab to get to the Add or Replace button (Tab is the only key that won't be interpreted as part of a shortcut sequence). If you reach Cancel without ever seeing Add or Replace, it means the shortcut you choose conflicts with another. Navigate back to the where you typed the shortcut and it will tell you the name of the command it conflicts with. Hit Tab to get to the Clear button to clear it, then try again with a different shortcut.

At some point, we may provide a set of special accessibility-optimized shortcuts. There is already a facility in the shortcut dialog to save and load shortcut definitions, so it is possible to share shortcut definitions with other users.

External links

- [MuseScore Accessibility Demo \(YouTube\)](#) ↗
- [Creating a New Score in MuseScore with NVDA](#) ↗ (MuseScore Tutorial)
- [Inputting notes in MuseScore with NVDA](#) ↗ (MuseScore Tutorial)
- [Creating Modified Stave Notation in MuseScore](#) ↗ (MuseScore Tutorial)

Časová osa

Introduction

The timeline was developed as part of the Google Summer of Code 2017, and is included for the first time in MuseScore 3.0.

Overview

The timeline is a navigation tool that displays an abstraction of the score to the order of measure numbers and instrument names. There are four parts to the timeline:

Meta labels

This is found in the top left corner of the timeline. These are the names of the meta rows.

Instrument labels

This is found in the bottom left corner of the timeline. These are the names of the rows in the main grid.

Meta rows

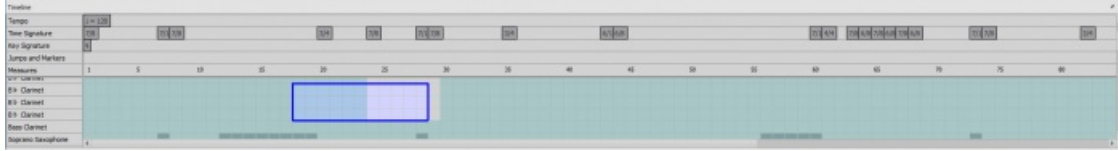
This is found in the top right corner of the timeline. These hold the meta values of the score.

Main grid

This is found in the bottom right corner of the timeline. This holds multiple 'cells' (a specific measure and staff in the score represented as a square)

Meta

Meta are elements found on the score that are not notes, but are still important to the score (key signature, time signature, tempo, rehearsal marks, bar lines, and jumps and markers).



Basic interaction

Select a measure

To select a measure in the timeline, press the mouse button on the cell. A blue box will appear around the selected cell and the respective measure in the score will be selected. The score view will place the selected measure in view.

Select multiple measures

Drag selection

Holding **Shift** and holding the left mouse button and dragging the mouse over the main grid will create a selection box. Upon releasing the mouse button, all the cells underneath the selection box will be selected, as well as all the measures in the score.

[Shift] selection

If a cell is already selected, holding **Shift** and selecting another cell in the timeline will stretch the selection to that new cell, similar to how the score does

[Ctrl] selection

If no cells are currently selected, holding **Ctrl** and selecting a cell will select the entire measure

Clearing selection

To clear selection, holding **Ctrl** and clicking anywhere on the grid or the meta rows will clear any current selection.

Meta values selection

Selecting the meta values on the timeline will attempt to select the respective meta values in the score.

Scrolling

Standard scrolling

Scrolling the mouse wheel up or down will move the grid and instrument labels down or up respectively. The meta labels and rows do not move.

[Shift] scrolling

Holding **Shift** and scrolling the mouse wheel up or down will move the grid and meta rows left or right respectively. The meta labels and instrument labels do not move.

[Alt] scrolling

Holding **Alt** and scrolling the mouse wheel up or down will move the grid and meta rows left or right respectively, faster than **Shift** scrolling. The meta labels and instrument labels do not move.

Dragging

To drag the contents of the timeline, hold the left mouse button and move it around.

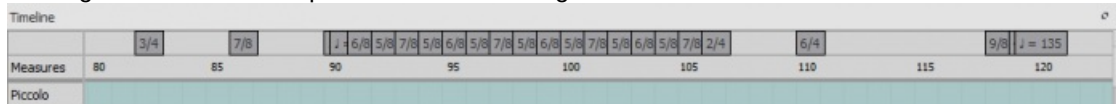
Labels interaction

Rearranging meta labels

All meta labels besides the measures meta may be rearranged in any way. By moving the mouse cursor onto one of the meta labels, small up and down arrows will appear. Click the left mouse button on the up arrow to swap the meta label with the one above it. Click the left mouse button on the down arrow to swap the meta label with the one below it.

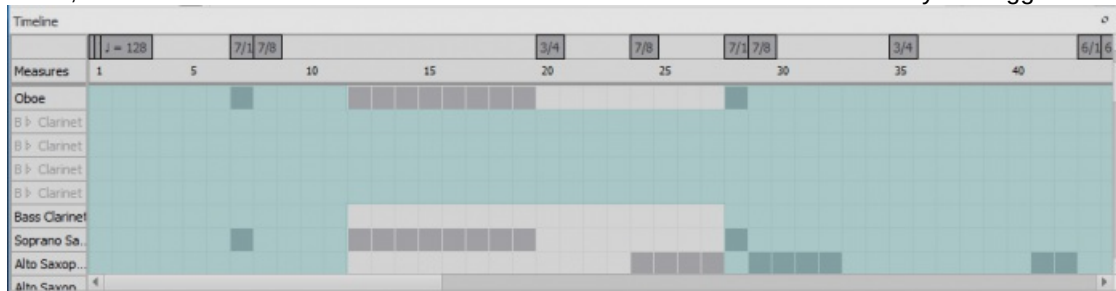
Collapsing the meta labels

In order to hide all the meta labels while keeping all the meta information on the timeline, there is an arrow that appears on the measures meta when the mouse is over it. Click the left mouse button on the large up arrow to collapse all the currently visible meta rows into one row, where the meta values are staggered in that row. Click the left mouse button on the large down arrow to expand the meta rows again.



Hiding instruments

All instruments--hidden or not--will be displayed on the timeline. To start this interaction, the mouse cursor is moved over an instrument label. A small eye will appear on the right side of the label that is open if the instrument is visible on the score, and closed if the instrument is hidden. Click the left mouse button on the eye to toggle between the two options.



Zooming

To zoom in or out of the score, hold **Ctrl** and scroll the mouse wheel up or down respectively.

Context menus

To bring up a context menu, right click on the timeline. There are three context menus found in these locations: meta labels, instrument labels, and meta rows.

Meta labels context menu

Upon clicking the right mouse button on the meta labels, a context menu appears that displays all possible meta labels as well as two options: "Hide all" and "Show all." Next to each meta label in the menu, there is a check box that shows if the meta label is currently being shown on the timeline. To show or hide one of the meta labels, select the box of the meta label in the context menu. Selecting "Hide all" will hide all meta labels except for the measures meta. Selecting "Show all" will display all meta labels.

Meta rows context menu

Clicking the right mouse button on the meta rows will display the same context menu as the meta labels.

Instrument context menu

Clicking the right mouse button on the instrument labels will display a context menu with the option to "Edit Instruments." Selecting this will bring you to the same dialog as **Edit > Instruments...** or pressing **I** for the shortcut.

Číslovaný bas

Adding a new figured bass indication

1. Select the note to which the figured bass applies;
2. Press the **Figured Bass** shortcut. The default is **Ctrl+G** (Mac: **Cmd+G**): this can be changed in **Prefences: Shortcuts** if

desired;

3. Enter the text in the editor 'blue box' as required (see below);
4. Use one of the following options as required:
 - o Press Space to move to the next note ready for another figured bass indication (or click outside the editor box to exit it). The editor advances to the next note, or to the rest of the staff to which figured bass is being added. (To move to a point in between, or to extend a figured bass group for a longer duration, see [Duration](#) (below)).

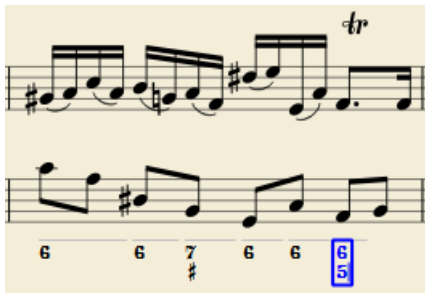


- o Shift+Space moves the editing box to the previous staff note or rest.
- o Tab advances the editing box to the beginning of the next measure.
- o Shift+Tab moves the editing box to the beginning of the previous measure.

Text format

Digits

Digits are entered directly. Groups of several digits stacked one above the other are also entered directly in a single text, stacking them with Enter:



Accidentals

Accidentals can be entered using regular keys:

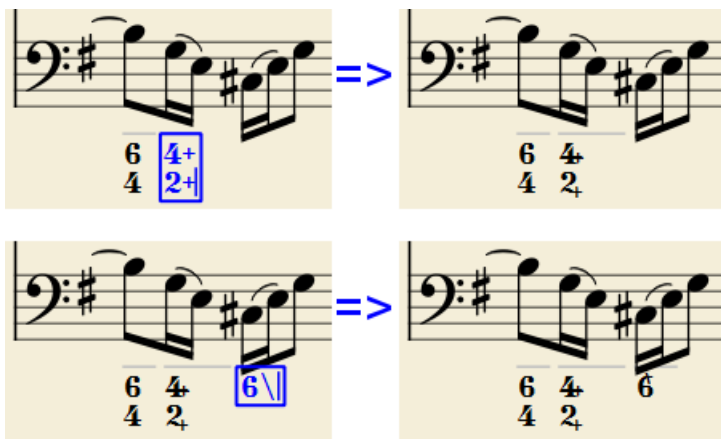
To enter: type:

double flat bb
flat b
natural h
sharp #
double sharp ##

These characters will automatically turn into the proper signs when you leave the editor. Accidentals can be entered before, or after a digit (and of course, in place of a digit, for altered thirds), according to the required style; both styles are properly aligned, with the accidental 'hanging' at the left, or the right.

Combined shapes

Slashed digits or digits with a cross can be entered by adding, / or + after the digit (combining suffixes); the proper combined shape will be substituted when leaving the editor:



The built-in font can manage combination equivalence, favoring the more common substitution:

1+, 2+, 3+, 4+ result in **1+ 2+ 3+ 4+** (or **1 2 3 4**)

and 5\, 6\, 7\, 8\, 9\ result in **5 6 7 8 9** (or **5 6 7 8 9**)

Please remember that / can only be combined with #; 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).

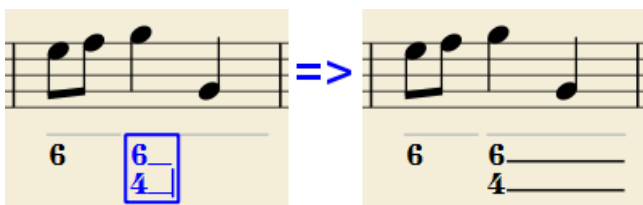
Parentheses

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: (1) The editor does not check that parentheses, open and closed, round or square, are properly balanced. (2) Several parentheses in a row are non-syntactical and prevent proper recognition of the entered text. (3) A parenthesis between a digit and a combining suffix ('+', '\', '/') is accepted, but prevents shape combination.

Continuation lines

Continuation lines are input by adding an '_' (underscore) at the end of the line. Each digit of a group can have its own continuation line:



Continuation lines are drawn for the whole duration of the figured bass group.

'Extended' continuation lines

Occasionally, a continuation line has to connect with the continuation line of a following group, when a chord degree has to be kept across two groups. Examples (both from J. Boismortier, *Pièces de viole*, op. 31, Paris 1730):



In the first case, each group has its own continuation line; in the second, the continuation line of the first group is carried 'into' the second.

This can be obtained by entering several (two or more) underscores "___" at the end of the text line of the first group.

Duration

Each figured bass group has a duration, which is indicated by a light gray line above it (of course, this line is for information only and it is not printed or exported to PDF).

Initially, a group has the same duration of the note to which it is attached. A different duration may be required to fit

several groups under a single note or to extend a group to span several notes.

To achieve this, each key combination in the table below can be used to (1) advance the editing box by the indicated duration, and (2) set the duration of the previous group up to the new editing box position.

Pressing several of them in sequence without entering any figured bass text repeatedly extends the previous group.

Type: **to get:**

- Ctrl+1 1/64
- Ctrl+2 1/32
- Ctrl+3 1/16
- Ctrl+4 1/8 (*quaver*)
- Ctrl+5 1/4 (*crochet*)
- Ctrl+6 half note (*minim*)
- 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 use one of the following options:

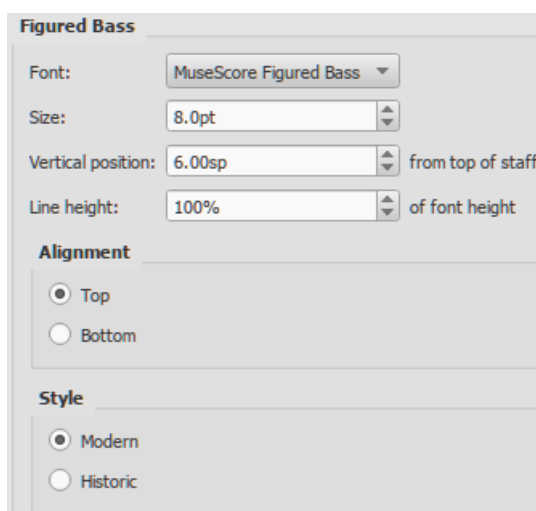
- Select it, or the note it belongs to and press the same *Figured Bass* shortcut used to create a new one.
- Double-click it.

The usual text editor box will open with the text converted back to plain characters ('b', '#' and 'h' for accidentals, separate combining suffixes, underscores, etc.) for simpler editing.

Once done, press Space to move to a next note, or click outside the editor box to exit it, as for newly created figured basses.

Style

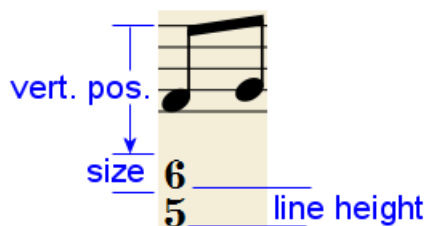
To configure how figured bass is rendered: from the menu, select **Format** → **Style...** → **Figured Bass**.



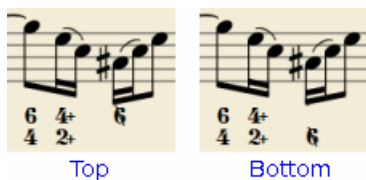
- **Font:** The dropdown list contains all the fonts which have been configured for figured bass. A standard installation contains only one font, "MuseScore Figured Bass," which is also the default font.
- **Size:** Select a font-size in points. *Note:* This value is also modified by any change made to **Scaling** (Format → Page Settings...), or **Scale** ("Staff properties").
- **Vertical Position:** The distance (in **spaces**) from the top of the staff to the top margin of the figured bass text. Negative values go up (figured bass above the staff) and positive values go down (figured bass below the staff: a value greater than 4 is needed to step over the staff itself).
- **Line Height:** The distance between the base line of each figured bass line, as a percentage of font size.

- **Line height.** The distance between the base line of each figured bass line, as a percentage of font size.

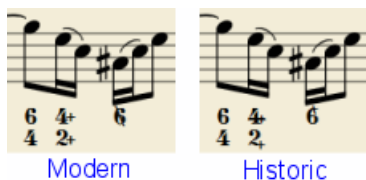
The following picture visualizes each numeric parameter:



- **Alignment:** Select the vertical alignment: with *Top*, the top line of each group is aligned with the main vertical position and the group 'hangs' from it (this is normally used with figured bass notation and is the default); with *Bottom*, the bottom line is aligned with the main vertical position and the group 'sits' on it (this is sometimes used in some kinds of harmonic analysis notations):



- **Style:** Choose between "Modern" or "Historic." The difference between the two styles is shown below:



Proper syntax

For the relevant substitutions and shape combinations to take effect and for proper alignment, the figured bass mechanism expects input texts to follow some rules (which are in any case, the rules for a syntactical figured bass indication):

- There can be only one accidental (before or after), or only one combining suffix per figure;
- There cannot be both an accidental **and** a combining suffix;
- There can be an accidental without a digit (altered third), but not a combining suffix without a digit.
- Any other character not listed above is not expected.

If a text entered does not follow these rules, it will not be processed: it will be stored and displayed as it is, without any layout.

Summary of keys

Type:	to get:
Ctrl+G	Adds a new figured bass group to the selected note.
Space	Advances the editing box to the next note.
Shift+Space	Moves the editing box to the previous note.
Tab	Advances the editing box to the next measure.
Shift+Tab	Moves the editing box to the previous measure.
Ctrl+1	Advances the editing box by 1/64, setting the duration of the previous group.
Ctrl+2	Advances the editing box by 1/32, setting the duration of the previous group.
Ctrl+3	Advances the editing box by 1/16, setting the duration of the previous group.
Ctrl+4	Advances the editing box by 1/8 (<i>quaver</i>), setting the duration of the previous group.
Ctrl+5	Advances the editing box by 1/4 (<i>crochet</i>), setting the duration of the previous group.
Ctrl+6	Advances the editing box by a half note (<i>minim</i>), setting the duration of the previous group.
Ctrl+7	Advances the editing box by a whole note (<i>semibreve</i>), setting the duration of the previous group.
Ctrl+8	Advances the editing box by two whole notes (<i>breve</i>), setting the duration of the previous group.
Ctrl+Space	Enters an actual space; useful when figure appears "on the second line" (e.g., 5 4 -> 3).
BB	Enters a double flat.
B	Enters a flat.

H Type:	Enters a natural.	to get:
#	Enters a sharp.	
##	Enters a double sharp.	
_	Enters a continuation line.	
—	Enters an extended continuation line.	

Note: For Mac commands, Ctrl is replaced with Cmd.

Podpora

This chapter describes how to find help using MuseScore: the best places to look, the best way to ask a question on the forums, and tips for reporting a bug.

Překlad

You can help translate the MuseScore software and documentation into your own language, as mentioned in [Development / Translating](#).

Software translation

1. Ask in the [forum to improve translation](#)
2. Connect to Transifex/MuseScore <http://translate.musescore.org>, which will redirect you to <https://www.transifex.com/projects/p/musescore>
3. Select the language and then the section you want to help with (MuseScore, Instruments, Start Center or tours)
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

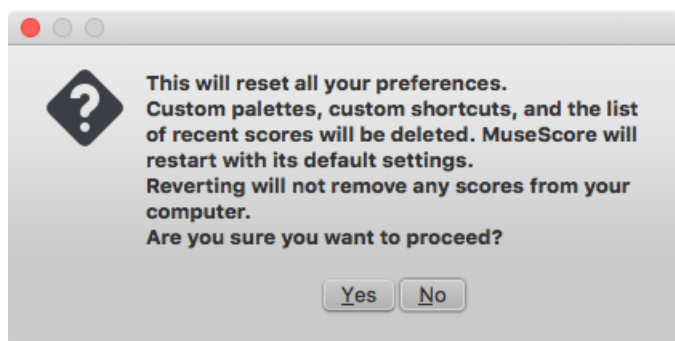
- [Language Settings and Update Translation, Update Translation](#)

Obnovení továrního nastavení

MuseScore has the option to revert back to the standard built-in presets or "factory-settings". This can be necessary if your settings are corrupted. **Warning:** Reverting to factory settings removes any changes you have made to the preferences, palettes, or window settings. This is not a commonly needed procedure; consult the forums first, as there may be a way to solve your problem without resetting everything.

Via menu

If MuseScore still starts, it is possible to revert from within MuseScore. Go to Help → Revert to Factory Settings. A warning dialog will appear:



Clicking Yes resets all MuseScore's settings as if the program was installed for the first time, and MuseScore will immediately restart. No will safely cancel the revert.

Via command line

If MuseScore does not start, you must run this process via the [command line](#).

Instructions for Windows

1. If you have MuseScore open, you need to close it first (File → Quit)
2. Type `Win+R` to open the Run dialog. Alternatively select "Start" using your mouse and type "run," then click the "Run" program.
3. Click Browse...
4. Look for MuseScore3.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 → MuseScore 3 → bin → MuseScore3.exe
5. Click Open to leave the Browse dialog and return to the Run dialog. The following text (or something similar) should display in the Run dialog

`C:\Program Files\MuseScore 3\bin\MuseScore3.exe` (actually `%ProgramFiles%\MuseScore 3\bin\MuseScore3.exe`)

For the 32-bit version of MuseScore in a 64-bit version of Windows, the location is

`C:\Program Files (x86)\MuseScore 3\bin\MuseScore3.exe` (actually `%ProgramFiles(x86)%\MuseScore 3\bin\MuseScore3.exe`)

For the Windows Store version (Windows 10), it is pretty well hidden, search for it via Windows Explorer

6. Click after the quote and add a space followed by a hyphen and a capital F: `F:`
7. Press OK

After a few seconds, MuseScore should start and all the settings reverted to "factory settings".

For advanced users, the main preference file is located at:

- `C:\Users\[USERNAME]\AppData\Roaming\MuseScore\MuseScore3.ini`
(actually `%APPDATA%\MuseScore\MuseScore3.ini`)

The other preferences (palettes, session, shortcuts, workspaces...) are in:

- `C:\Users\[USERNAME]\AppData\Local\MuseScore\MuseScore3\` (actually `%LOCALAPPDATA%\MuseScore\MuseScore3\`)

For the Windows Store version (Windows 10), these are pretty well hidden, search for them via Windows Explorer

Instructions for MacOS

1. If you have MuseScore open, you need to quit the application first (MuseScore → Quit)
2. Open Terminal (in Applications/Utilities, or via Spotlight search) and a session window should appear
3. Type (or copy/paste) the following command into your terminal line (include the `'/` at the front):

```
/Applications/MuseScore\ 3.app/Contents/MacOS/mscore -F
```

This resets all MuseScore preferences to factory settings and immediately launches the MuseScore application. Note that you cannot quit the Terminal without quitting MuseScore. You can safely quit MuseScore, quit the Terminal, and then reopen MuseScore in the normal fashion, ready to continue using.

For advanced users, the main MuseScore preference file is located at `~/Library/Preferences/org.musescore.MuseScore3.plist`. The other preferences (palettes, session, shortcuts, workspaces...) are in `~/Library/Application\ Support/MuseScore/MuseScore3/`.

Instructions for Linux

The following is true for Ubuntu, and most likely all other Linux distributions and UNIX-style operating systems.

1. If you have MuseScore open, you need to quit the application first (File → Quit)
2. From the Ubuntu main menu, choose Applications → Accessories → Terminal. A Terminal session window should appear
3. Type, (or copy/paste) the following command into your terminal line (`Ctrl+Shift+V` to paste in Terminal):

```
mscore -F
```

Or, if you are using the AppImage version, you must first use the `cd` command to change directory to wherever you saved the AppImage. For example, if you saved it to your Desktop (and there is only one):

```
cd ~/Desktop  
./MuseScore*.AppImage -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 `$(XDG_CONFIG_HOME:-
~/.config)/MuseScore/MuseScore3.ini`.

The other preferences (palettes, session, shortcuts, workspaces, ...) are in $\${XDG_DATA_HOME:-\sim/.local/share}/MuseScore/MuseScore3/$.

See also

- [Command line options](#)

Hlášení chyb a žádosti o funkce

Before filing bug reports or feature requests in the [Issue Tracker](#) it is recommended first to post it in the relevant [Forum](#) so others may help establish a bug as genuine, or provide ideas and second opinions for new features. Include a link to such discussion when creating the Issue.

Bug reports

Before posting in the [issue tracker](#):

- Try to reproduce the issue with [the latest nightly](#). You may also view the [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 3.0, revision [871c8ce](#)). Check Help → About... (Mac: MuseScore → About MuseScore...).
 - Operating system being used (e.g. Windows 7, macOS 10.12 or Ubuntu 14.04)
 - Describe the precise steps that lead to the problem (where do you click, what keys do you press, what do you see, etc.).
If you are not able to reproduce the problem with the steps, it is probably not worth reporting it as the developers will not be able to reproduce (and solve) it either. Remember that the goal of a bug report is not only to show the problem, but to allow others to reproduce it easily.
- **Please remember:**
 - Attach the score that shows the problem, at least a minimal example —use the "File attachments" option at the bottom of the page, just above the Save and Preview buttons when you're typing your post.

Feature requests

When posting in the [Issue Tracker](#):

- Be brief, but describe the goal as precisely as you can
- Describe the context in which the new feature is intended to work
- Suggest a specific workflow, if you can

Cross linking issues

When you write a comment in a forum topic, you can refer to an issue in the issue tracker using the following notation: ``[#number]``

That way the link in the comment will include the issue title and reflect the current status of the issue. Furthermore, it'll lead to the forum topic being listed in the issue itself.

Type `[#153286]` get [#153286: Change instrument causes a crash](#)

External links

- [How to write a good bug report: step-by-step instructions](#) (MuseScore HowTo)
- [How to attach a file](#) (MuseScore HowTo)
- [Compose tips](#)

Dodatek

Klávesové zkratky

Most keyboard shortcuts can be customized via the menu: select Edit → Preferences... → Shortcuts (Mac: MuseScore → Preferences... → Shortcuts). Below is a list of some of the initial shortcut settings.

Navigation

Beginning of score: Home (Mac: Fn+←)

Last page of score: End (Mac: Fn+→)

Find/Go to (measure number, [rehearsal mark](#), or pXX when XX is a page number): Ctrl+F (Mac: Cmd+F)

Next score: Ctrl+Tab
Previous score: Shift+Ctrl+Tab

Zoom in: Ctrl++ (doesn't work on some systems) (Mac: Cmd++); or Ctrl (Mac: Cmd) + scroll up
Zoom out: Ctrl+- (Mac: Cmd+-); or Ctrl (Mac: Cmd) + scroll down

Next page: Pg Dn; or Shift + scroll down (Mac: Fn+↓)
Previous page: Pg Up; or Shift + scroll up (Mac: Fn+↑)

Next measure: Ctrl+→ (Mac: Cmd+→)
Previous measure: Ctrl+← (Mac: Cmd+←)

Next note: →
Previous note: ←

Note below (within a chord or on lower staff): Alt+↓
Note above (within a chord or on higher staff): Alt+↑

Top note in chord: Ctrl+Alt+↑ (Ubuntu uses this shortcut for Workspaces instead)
Bottom note in chord: Ctrl+Alt+↓ (Ubuntu uses this shortcut for Workspaces instead)

Next element (accessibility): Alt+→
Previous element (accessibility): Alt+←

Note input

Begin note input mode: N
Leave note input mode: N or Esc

Duration

1 ... 9 selects a duration. *See also [Note input](#).*

Half duration of previous note: Q
Double duration of previous note: w
Decrease duration by one dot: (as of version 2.1) Shift+Q (e.g. a dotted [quarter note](#) becomes a quarter note; a quarter note becomes a dotted [eighth note](#))
Increase duration by one dot: (as of version 2.1) Shift+W (e.g. an eighth note becomes a dotted eighth note; a dotted eighth note becomes a quarter note)

Voices

To select a voice in note input mode.

Voice 1: Ctrl+Alt+1 (Mac: Cmd+Alt+1)
Voice 2: Ctrl+Alt+2 (Mac: Cmd+Alt+2)
Voice 3: Ctrl+Alt+3 (Mac: Cmd+Alt+3)
Voice 4: Ctrl+Alt+4 (Mac: Cmd+Alt+4)

Pitch

Pitches can be entered by their letter name (A-G), or via MIDI keyboard. See [Note input](#) for full details.

Repeat previous note or chord: R (the repeat can be of a different note value by selecting [duration](#) beforehand)

Repeat selection: R (The [selection](#) will be repeated from the first note position after the end of the selection)

Raise pitch by octave: Ctrl+↑ (Mac: Cmd+↑)
Lower pitch by octave: Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↓)

Raise pitch by semi-tone (prefer sharp): ↑
Lower pitch by semi-tone (prefer flat): ↓
Raise pitch diatonically: Alt+Shift+↑
Lower pitch diatonically: Alt+Shift+↓

Change enharmonic spelling in *both* written *and* concert pitch views: J
Change enharmonic spelling in *current* view only: Ctrl+J (Mac: Cmd+J)

Rest: 0 (zero)

Interval

Add interval above current note: Alt+[Number]

Layout

Flip direction (stem, slur, tie, tuplet bracket, etc.):X

Mirror note head: Shift+X

Increase stretch of measure(s): }

Decrease stretch of measure(s): {

Line break on selected barline: Return

Page break on selected barline: Ctrl+Return (Mac: Cmd+Return)

Articulations

Staccato: Shift+S

Tenuto: Shift+N

Sforzato (accent): Shift+V

Marcato: Shift+O

Grace note (acciaccatura): /

Crescendo: <

Decrescendo: >

Text entry

Staff text: Ctrl+T (Mac:Cmd+T)

System text: Ctrl+Shift+T (Mac: Cmd+Shift+T)

Tempo text: Alt+Shift+T

Rehearsal Mark: Ctrl+M (Mac: Cmd+M)

Lyrics entry

Enter lyrics on a note: Ctrl+L (Mac: Cmd+L)

Previous lyric syllable: Shift+Space

Next lyric syllable: if the current and the next syllables are separated by a '-': -, else Space

Move lyric syllable left by 0.1sp: ←

Move lyric syllable right by 0.1sp: →

Move lyric syllable left by 1sp: Ctrl+← (Mac: Cmd+←)

Move lyric syllable right by 1sp: Ctrl+→ (Mac: Cmd+→)

Move lyric syllable left by 0.01sp: Alt+←

Move lyric syllable right by 0.01sp: Alt+→

Up to previous stanza: Ctrl+↑ (Mac: Cmd+↑)

Down to next stanza: Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↓)

For more lyric shortcuts, see [Lyrics](#).

Display

Timeline: F12 (Mac: Fn+F12)

Play Panel: F11 (Mac: Fn+F11)

Mixer: F10 (Mac: Fn+F10)

Palette: F9 (Mac: Fn+F9)

Inspector: F8 (Mac: Fn+F8)

Piano Keyboard: P

Selection filter: F6

Display full screen: Ctrl+U (Mac: none, use View→Full screen instead)

Miscellaneous

Toggle visibility on selected element(s): V

Show Instruments dialog: I

Toggle multimeasure rests on or off: M

Reset element to default location: Ctrl+R (Mac: Cmd+R)

See also

- [Preferences: Shortcuts](#)

Volby pro příkazový řádek

NAME

mscore, **MuseScore3**—MuseScore 3 sheet music editor

SYNOPSIS

You can launch MuseScore from the command line by typing

- `mscore [options] [filename ...]` (Mac and Linux/BSD/Unix)
- `musescore [options] [filename ...]` (Linux/BSD/Unix)
- `MuseScore3.exe [options] [filename ...]` (Windows)

[options] and [filename] are optional. For this to work the MuseScore executable must be in `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.

A more detailed synopsis follows:

```
mscore [-deFfhliLmnOPRstvw]
[-a | --use-audio driver]
[-b | --bitrate bitrate]
[-c | --config-folder pathname]
[-D | --monitor-resolution DPI]
[-d | --debug]
[-E | --install-extension extension file]
[-e | --experimental]
[-F | --factory-settings]
[-f | --force]
[-h | -? | --help]
[-I | --dump-midi-in]
[-i | --load-icons]
[-j | --job file.json]
[-L | --layout-debug]
[-M | --midi-operations file]
[-m | --no-midi]
[-n | --new-score]
[-O | --dump-midi-out]
[-o | --export-to file]
[-P | --export-score-parts]
[-p | --plugin name]
[-R | --revert-settings]
[-r | --image-resolution DPI]
[-S | --style style]
[-s | --no-synthesizer]
[-T | --trim-image margin]
[-t | --test-mode]
[-v | --version]
[-w | --no-webview]
[-x | --gui-scaling factor]
[--diff]
[--long-version]
[--no-fallback-font]
[--raw-diff]
[--run-test-script]
[--score-media]
[--score-meta]
[--score-mp3]
[--score-parts-pdf]
[--score-transpose]
[--template-mode]
[file ...]
```

DESCRIPTION

MuseScore is a Free and Open Source WYSIWYG cross-platform multi-lingual music composition and notation software, released under the GNU General Public Licence (GPLv2).

Running **mscore** without any extra options launches the full graphical MuseScore program and opens any files specified on the command line.

The options are as follows:

- a | --use-audio** *driver*
Use audio driver: one of **jack**, **alsa**, **portaudio**, **pulse**
- b | --bitrate** *bitrate*
Set MP3 output bitrate in kbit/s
- c | --config-folder** *pathname*
Override configuration and settings directory
- D | --monitor-resolution** *DPI*
Specify monitor resolution (override autodetection)
- d | --debug**
Start MuseScore in debug mode
- E | --install-extension** *extension file*
Install an extension file; soundfonts are loaded by default unless **-e** is also specified
- e | --experimental**
Enable experimental features, such as [layers](#)
- F | --factory-settings**
Use only the standard built-in presets (“factory settings”) and delete user preferences; compare with the **R** option (see also [Revert to factory settings](#))
- f | --force**
Ignore score corruption and version mismatch warnings in “converter mode”
- h | -? | --help**
Display an overview of invocation instructions (doesn’t work on Windows)
- I | --dump-midi-in**
Display all MIDI input on the console
- i | --load-icons**
Load icons from the filesystem; useful if you want to edit the MuseScore icons and preview the changes
- j | --job** *file.json*
Process a conversion job (see [EXAMPLES](#) below)
- L | --layout-debug**
Start MuseScore in layout debug mode
- M | --midi-operations** *file*
Specify MIDI import operations file (see [EXAMPLES](#) below)
- m | --no-midi**
Disable MIDI input
- n | --new-score**
Start with the New Score wizard regardless whether it’s enabled or disabled in the user preferences
- O | --dump-midi-out**
Display all MIDI output on the console
- o | --export-to** *file*
Export the given (or currently opened) file to the specified output *file*. The file type depends on the extension of the

filename given. This option switches to “converter mode” and avoids the graphical user interface.

-P | --export-score-parts

When converting to PDF with the **-o** option, append each part's pages to the created PDF file. If the score has no parts, all default parts will temporarily be generated automatically.

-p | --plugin *name*

Execute the named plugin

-R | --revert-settings

Use only the standard built-in presets (“factory settings”) but do not delete user preferences; compare with the **F** option

-r | --image-resolution *DPI*

Set image resolution for conversion to PNG files. Default: 300 DPI (actually, the value of “Resolution” of the PNG option group in the [Export tab of the preferences](#))

-S | --style *style*

Load a style file first; useful for use with the **-o** option

-s | --no-synthesizer

Disable the integrated software synthesizer

-T | --trim-image *margin*

Trim exported PNG and SVG images to remove whitespace surrounding the score. The specified *margin*, in pixels, will be retained (use 0 for a tightly cropped image). When exporting to SVG, this option only works with single-page scores.

-t | --test-mode

Set test mode flag for all files, includes **--template-mode**

-v | --version

Display the name and version of the application without starting the graphical user interface (doesn't work on Windows)

-w | --no-webview

Disable the web view component in the Start Center

-x | --gui-scaling *factor*

Scale the score display and other GUI elements by the specified *factor*; intended for use with high-resolution displays

--diff

Print a conditioned diff between the given scores

--long-version

Display the full name, version and git revision of the application without starting the graphical user interface (doesn't work on Windows)

--no-fallback-font

Don't use Bravura as fallback musical font

--raw-diff

Print a raw diff between the given scores

--run-test-script

Run script tests listed in the command line arguments

--score-media

Export all media (except MP3) for a given score as a single JSON document to stdout

--score-meta

Export score metadata to JSON document and print it to stdout

--score-mp3

Generate an MP3 for the given score and export it as a single JSON document to stdout

--score-parts-pdf


Generate parts data for the given score and export it as a single JSON document to stdout

--score-transpose

Transpose the given score and export the data to a single JSON file, print it to stdout

--template-mode

Save files in template mode (e.g. without page sizes)

MuseScore also supports the [automatic Qt command line options](#) .

Batch conversion job JSON format

The argument to the `-j` option must be the pathname of a file comprised of a valid JSON document honoring the following specification:

- The top-level element must be a JSONArray, which may be empty.
- Each array element must be a JSONObject with the following keys:
 - `in`: Value is the name of the input file (score to convert), as JSONString.
 - `plugin`: Value is the filename of a plugin (with the `.qml` extension), which will be read from either the global or per-user plugin path and executed before the conversion output happens, as JSONString. Optional, but at least one of `plugin` and `out` *must* be given.
 - `out`: Value is the conversion output target, as defined below. Optional, but at least one of `plugin` and `out` *must* be given.
- The conversion output target may be a filename (with extension, which decided the format to convert to), as JSONString.
- The conversion output target may be a JSONArray of filenames as JSONString, as above, which will cause the score to be written to multiple output files (in multiple output formats) sequentially, without being closed, re-opened and re-processed in between.
- If the conversion output target is a JSONArray, one or more of its elements may also be, each, a JSONArray of two JSONStrings (called first and second half in the following description). This will cause part extraction: for each such two-tuple, all extant parts of the score will be saved *individually*, with filenames being composed by concatenating the first half, the name (title) of the part, and the second half. The resulting string must be a valid filename (with extension, determining the output format). If a score has no parts (excerpts) defined, this will be silently ignored without error.
- Valid file extensions for output are:

flac	Free Lossless Audio Codec (compressed audio)
metajson	various score metadata (JSON)
mid	standard MIDI file
midi	standard MIDI file
mlog	internal file sanity check log (JSON)
mp3	MPEG Layer III (lossy compressed audio)
mpos	measure positions (XML)
mscx	uncompressed MuseScore file
mscz	compressed MuseScore file

musicxml	uncompressed MusicXML file
mxl	compressed MusicXML file
ogg	OGG Vorbis (lossy compressed audio)
pdf	portable document file (print)
png	portable network graphics (image)—Individual files, one per score page, with a hyphen-minus followed by the page number placed before the file extension, will be generated.
spos	segment positions (XML)
svg	scalable vector graphics (image)
wav	RIFF Waveform (uncompressed audio)
xml	uncompressed MusicXML file

See below for an example.

ENVIRONMENT

SKIP_LIBJACK

Set this (the value does not matter) to skip initialization of the JACK Audio Connection Kit library, in case it causes trouble.

XDG_CONFIG_HOME

User configuration location; defaults to `~/.config` if unset.

XDG_DATA_HOME

User data location; defaults to `~/.local/share` if unset.

Note that MuseScore also supports the normal Qt environment variables such as `asQT_QPA_GENERIC_PLUGINS`, `QT_QPA_PLATFORM`, `QT_QPA_PLATFORMTHEME`, `QT_QPA_PLATFORM_PLUGIN_PATH`, `QT_STYLE_OVERRIDE`, `DISPLAY`, etc.

FILES

`/usr/share/muscore-3.0/` contains the application support data (demos, instruments, localization, system-wide plugins, soundfonts, styles, chords, templates and wallpapers). In the Debian packages, system-wide soundfonts are installed into `/usr/share/sounds/sf2/`, `/usr/share/sounds/sf3/` OR `/usr/share/sounds/sfz/`, respectively, instead.

The per-user data (extensions, plugins, soundfonts, styles, templates) and files (images, scores) are normally installed into subdirectories under `~/MuseScore3/` but may be changed in the configuration. Note that snapshot, alpha and beta versions use `MuseScore3Development` instead of `MuseScore3` in all of these paths.

`$(XDG_CONFIG_HOME)/MuseScore/MuseScore3.ini` contains the user preferences, list of recently used files and their locations, window sizes and positions, etc. See above for development version paths.

`$(XDG_DATA_HOME)/data/MuseScore/MuseScore3/` contains updated localization files downloaded from within the program, plugin information, cached scores, credentials for the *musescore.com* community site, session information, synthesizer settings, custom key and time signatures and shortcuts. See above for development version paths.

EXAMPLES

Convert a score to PDF from the command line

```
mscore -o 'My Score.pdf' 'My Score.mscz'
```

Run a batch job converting multiple documents

```
mscore -j job.json
```

This requires the file `job.json` in the current working directory to have content similar to the following:

```
[
  {
    "in": "Reunion.mscz",
    "out": "Reunion-coloured.pdf",
    "plugin": "colornotes.qml"
  },
  {
    "in": "Reunion.mscz",
    "out": [
      "Reunion.pdf",
```

```

    [ "Reunion (part for ", ").pdf" ],
    "Reunion.musicxml",
    "Reunion.mid"
  ]
},
{
  "in": "Piece with excerpts.mscz",
  "out": [
    "Piece with excerpts (Partitura).pdf",
    [ "Piece with excerpts (part for ", ").pdf" ],
    "Piece with excerpts.mid"
  ]
}
]
}
]

```

The last part of the job would, for example, cause files like `Piece with excerpts (part for Violin).pdf` to be generated alongside the conductor's partitura and a MIDI file with the full orchestra sound, whereas the equivalent part of the Reunion conversion will be silently ignored (because the Reunion piece (a MuseScore demo) has no excerpts defined).

MIDI import operations

The attached [midi_import_options.xml](#)  is a sample MIDI import operations file for the **-M** option.

DIAGNOSTICS


The **mscore** utility exits 0 on success, and >0 if an error occurs.

SEE ALSO

`fluidsynth(1)`, `midicsv(1)`, `timidity(1)`, `qtoptions(7)`

<https://musescore.org/handbook> 


Online Handbook, full user manual


<https://musescore.org/forum> 

Support Forum

<https://musescore.org/en/node/278582>

Reverting to factory settings (troubleshooting)

<https://musescore.org/project/issues> 

Project Issue Tracker—Please check first to if the bug you're encountering has already been reported. If you just need help with something, then please use the [support forum](#)  instead.

<http://doc.qt.io/qt-5/qguiapplication.html#supported-command-line-optio...> 

Documentation of automatic Qt command line options

STANDARDS

MuseScore attempts to implement the following standards:

- MusicXML 3.1 (score interchange format)
- SF2 (SoundFont 2.01)
- SF3 (SoundFont with OGG Vorbis-compressed samples)
- SFZ (Sforzato soundfont)
- SMuFL (Standard Music Font Layout 1.20)

HISTORY

MuseScore was split off the MusE sequencer in 2002 and has since become the foremost Open Source notation software.

AUTHORS

MuseScore is developed by **MuseScore BVBA** and others.

This manual page was written by *mirabilos* <tg@debian.org> .

CAVEATS

The automatic Qt command line options are removed from the argument vector before the application has a chance at option processing; this means that an invocation like `mscore -S -reverse` has no chance at working because the `-reverse` is removed by Qt first.

BUGS

- MuseScore does not honor `/etc/papersize`.
- Probably some more; check the project's bug tracker (cf. [SEE ALSO](#)).

MuseScore—October 19, 2020

Nové funkce v MuseScore 3.6

New score setup and layout features

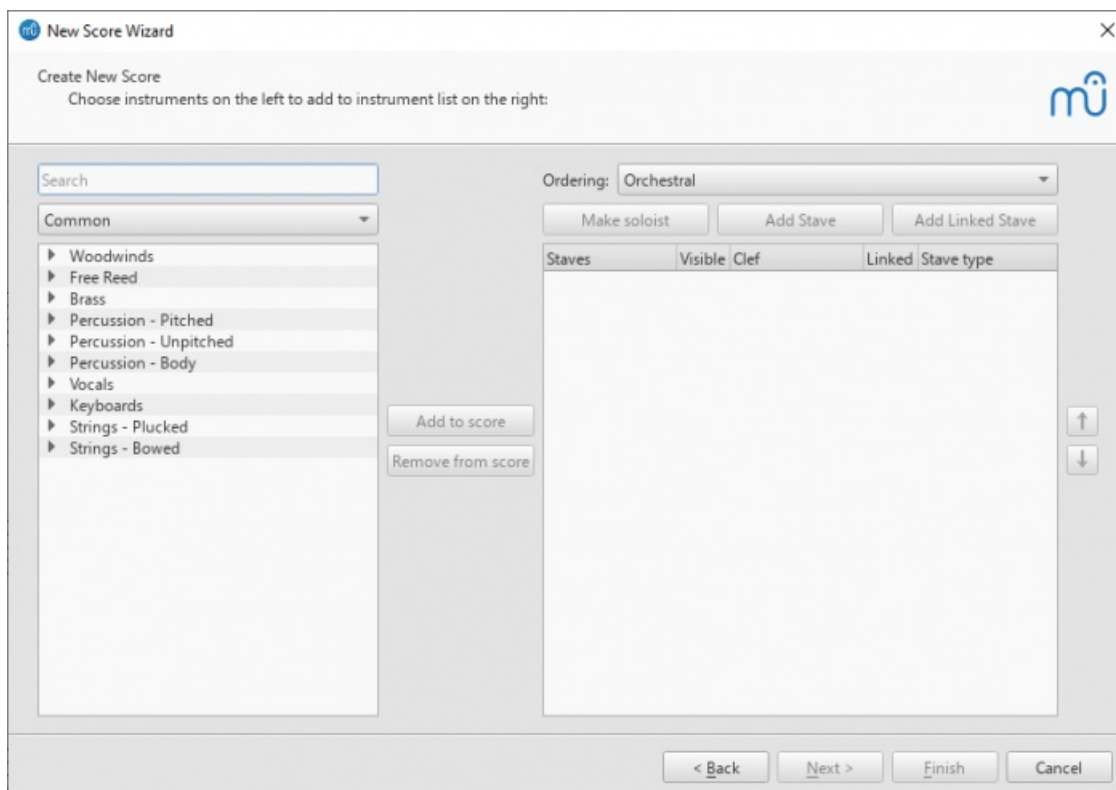
MuseScore 3.6 introduces a new music font, Leland, a new default text font, Edwin (a version of New Century Schoolbook), and many new default settings. It also introduces a number of new features which are available in all newly-created scores by default, and which can also be applied automatically or manually to existing scores.

The three main features, which are interrelated, are:

- Automatic instrument ordering
- Automatic brackets and braces
- Vertical justification of staves

The first two features apply at score creation time and are available in the New Score Wizard, though they can also be accessed later in the Instruments panel. Previously, it was up to the user to arrange instruments and add brackets manually once the score was created. The aim of these new features is to save time and give a better default result in the majority of cases, but it is not intended to accommodate every possible score setup. For unusual layouts, the results can be customised after the score is created, the features can be turned off completely, or a template could be used.

Automatic instrument ordering



When creating a new score via 'Choose Instruments', there is now an 'Ordering' dropdown showing the current system of instrument ordering. 'Orchestral' is the default. As instruments are added to the score, they will be added in the correct position according to the selected ordering. (Previously, each instrument would appear below whichever was currently selected in the right-hand list.) This also makes it easy to, for instance, add a double wind section, by selecting Flute, Oboe, Clarinet and Bassoon in the left-hand list, and clicking 'Add to score' twice.

Each ordering defines a position in the score for solo instruments. For example, in an orchestral ordering, this is above the strings. With an instrument selected in the right-hand list, the 'Make soloist' button will move it to that position. You can designate multiple soloists; within the soloist 'section' the overall ordering will apply. Solo instruments will have "solo"

added to their name by default, and will be numbered separately from non-solo instruments, where relevant. Note that the soloist designation is a score layout feature only and has no impact on playback.

One quirk is that, for now, only a single soloist position is defined per ordering, so a work with a chorus plus both vocal *and* instrumental soloists will place the instrumental soloists above the chorus. These will need to be moved manually.

As before, instruments can be moved up and down manually with the buttons that are now to the right of the list. In the dropdown the ordering will have '(Customised)' appended to its name. The customised ordering is saved with the score. You can reset the order by selecting the original ordering (or a different one) from the dropdown.

Selecting the 'Custom' ordering disables this feature entirely, as well as the automatic bracketing.

Automatic brackets and braces

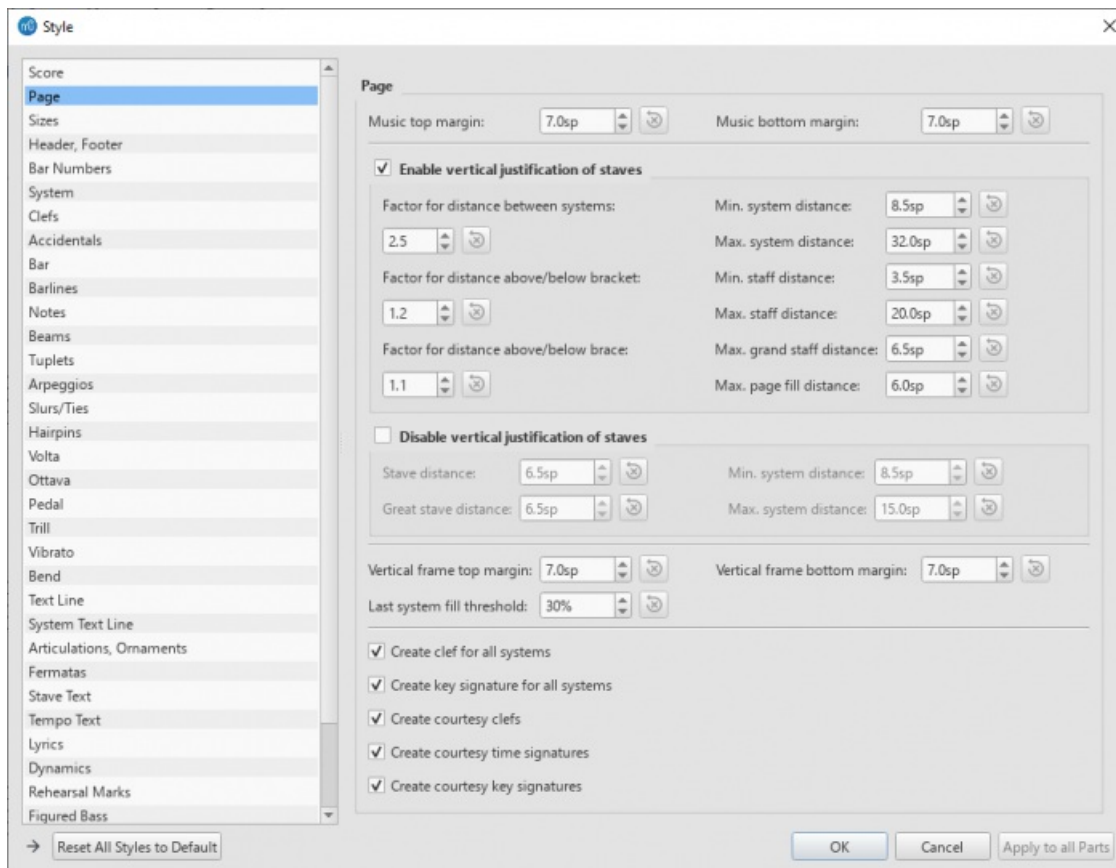
The predefined orderings assign instruments *families* (flutes, oboes, clarinets, etc.) and arranges those families into *sections* (woodwind, brass, percussion, etc.). Brackets are added automatically according to these simple rules:

- A heavy bracket is applied to all adjacent instruments of the same section, assuming there is more than one
- a thin square bracket is applied to all adjacent identical instruments (four horns, for example)
- a curly brace is applied to each single instrument which is notated on more than one staff (piano and harp, most commonly)

Again, while this should provide reasonable defaults for most scores, it won't give perfect results for every possible style or layout. Fortunately, it is easy to make adjustments once the score is created.

Vertical justification of staves

There is a new algorithm for vertically justifying staves to properly fill the page, which is turned on by default for new scores in MuseScore 3.6. To turn this off, untick Format > Style > Page > Enable vertical justification of staves.



The basic principle of the algorithm is to try to make the space between staves equal, subject to two settings (all in Format -> Style -> Page):

- The space either side of a system may be increased proportionally by adjusting the "Factor for distance above/below bracket" setting to a value greater than 1. For example, if this is set to 1.5, the algorithm will attempt to make the space either side of a bracket 1.5 the 'standard' space used elsewhere.
- The same thing can be applied to braces with the "Factor for distance above/below brace" setting.

The space between a brace and bracket will be determined by the larger of these two values. The "Max. great staff distance" setting is used to limit the amount of distance between staves joined by a curly brace. This is useful as these staves generally need to be read at once in a single glance by the player.

The "Max. system distance" and "Max. stave distance" should have reasonably large values to enable the routine to fill even quite sparse pages. Sometimes a page will not have enough staves for it to make sense to justify. In this case, once the algorithm first equalises the space as described above, then adds extra space between the staves up to a maximum of the setting given in "Max. page fill distance" (multiplied by any relevant factor setting). If you find many pages are not fully justified, but you'd like them to be, try adjusting this setting. In general, a low value is likely to be best for a score with a small number of staves per system, and a larger one for larger numbers of staves.

The vertical justification is dynamic, and not tied to the section assignments of instruments used to determine the score order at the setup stage, so if you add or remove brackets the spacing will change accordingly. In the same way, if empty staves are hidden on a given system, the spacing will be determined only by the brackets which are present on that system.

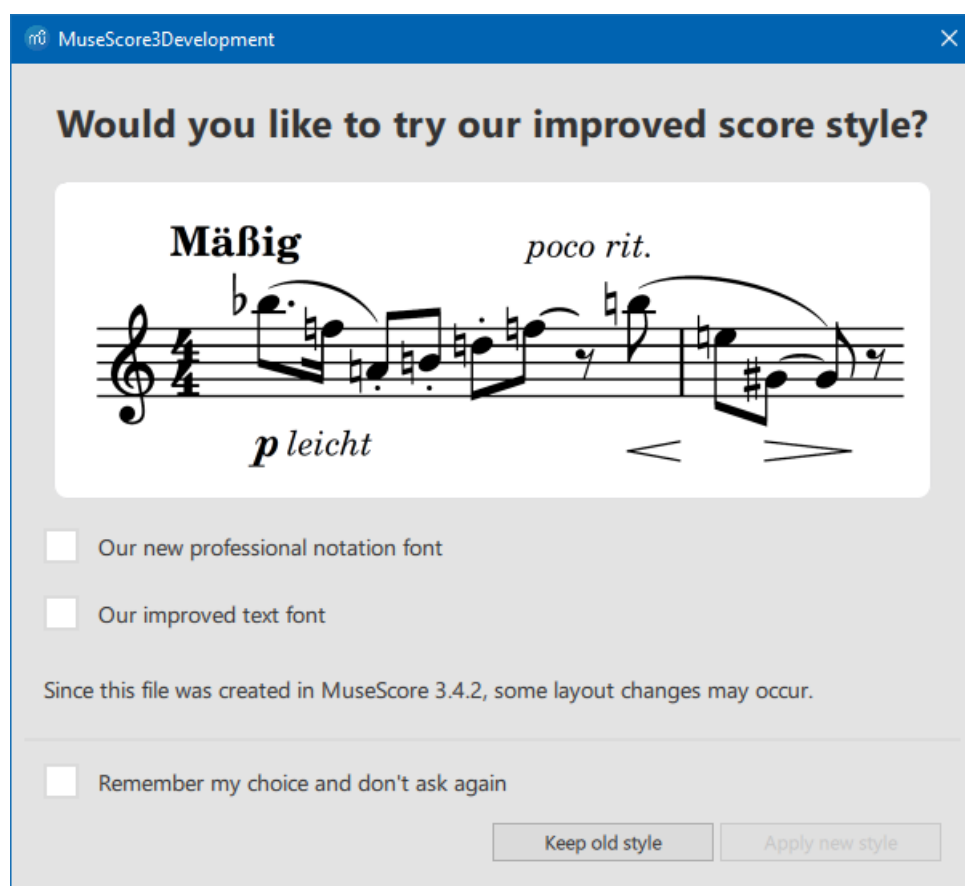
Hopefully the default settings give good results in most cases, but it might take a bit of experimentation with the settings depending on the makeup of a score. If you are used to using spacers to achieve similar results, it is best to try to find settings which give a good result for the majority of the score, and use spacers only where local adjustments are necessary. It is planned for future versions to make this more configurable. For example, extra space could be suppressed for a specific bracket, or the value might be increased or decreased for a particular page or system.

Indentation of first systems

This new option, which is turned on by default, is found in Style -> Score -> Enable indentation on first system. As the name suggests, it will indent the first system of a section in the customary way for classical scores. (The old workaround of using a frame for this is no longer necessary.) If there are instrument labels present, the maximum of either the value given for this setting or the length of the labels will apply.

Applying new features to existing scores

When opening an old score, a dialog box gives the option to apply either the new notation font Leland, or the new text font Edwin, or both. Each of these applies a subset of the new default 3.6 style settings beyond just the font changes, for example line widths and text sizes, but does not apply every one of the the new defaults, in the interest of minimising disruptive layout changes.



To apply *all* of the new defaults, including these text and notation font changes, open the Format -> Style window and click the "Reset All Styles to Default" button at the bottom. This was formerly the Format -> Reset Style menu option. The button behaves the same way, except that it no longer resets the page layout options which are set in the Format -> Page Settings window; that window now has its own equivalent button, which will reset only those settings it contains. This means that the new style options can be tried out without completely ruining the layout of the score, though a few settings in the Score and Page settings of the Style window may need to be re-set manually.

If it is an option, delete any non-essential system and page breaks, then select the whole score and select Format ->

Stretch -> Reset Layout Stretch. Also delete spacers if you want to see the default results of the new vertical justification algorithm.

Edwin has wider character sizes in general than FreeSerif (though slightly smaller default point sizes are used) so it is quite likely that the Edwin option will cause layout changes, particularly in scores with lyrics. Leland will affect the spacing less radically, but some adjustments may still be necessary.

Text items which have local style overrides applied will not have those customisations removed, either as part of the score migration process, or via the Reset Styles options. This may result an inconsistent score where some text retains its old font face or size. The new menu option Format -> Reset Text Style Overrides will remove these customisations, resetting all text items to match the currently defined text styles. (This is equivalent to clicking 'Reset to style default' for each attribute in the Text area of the Inspector.) Note that this does *not* remove Custom Formatting, which must be done manually if required.

Applying new automatic instrument ordering and bracketing

Press I to open the Instruments panel, or choose the Edit -> Instruments menu item. Assuming the score was created pre-3.6, the selected ordering will be 'Custom'. If you wish to apply a standard ordering, select one from the menu, for example 'Orchestral'. The instruments in the score will be reordered according to that definition, and have brackets and braces applied accordingly. Note that any existing brackets and braces will be deleted.

Applying vertical justification of staves

If you want to use this feature but have previously been using spacers to create extra or fixed distance between staves, it would be best to delete all those spacers first, as they will disort how the new algorithm works.

Turn this feature on by selecting Style -> Page -> Enable vertical justification of staves. Then you can reintroduce spacers if there are specific places where the default spacing needs adjustment.

Other engraving changes in 3.6

In the process of investigating style settings, engraving issues and creating a new music font, many issues were uncovered which needed to be corrected and which may have a small impact on the appearance of existing scores. In some cases it is possible to undo these manually.

Beam spacing

A long-standing error in the interpretation of the beamDistance setting that is defined alongside SMuFL fonts meant that this value was frequently half as big as it ought to be in MuseScore, including with Emmentaler and Bravura. (MuseScore defines the distance between beams as a percentage of the thickness of a beam, but for SMuFL the setting is an absolute distance in stave spaces. The normal thickness of a beam is 0.5sp, and the standard distance between beams is also 0.25sp, which MuseScore interpreted as 25% of 0.5sp, i.e. 0.125sp.)

The new correct interpretation of this value, 50%, will be applied even to existing scores, unless this value had been explicitly overridden. The extra space is added inwards, so the position of the outermost beams remains the same. If you really want the old, very-tight spacing, set Style -> Beams -> Beam distance manually to 25%.

Before (beam distance 25%):



After (beam distance 50%):



Ledger line length

In a similar way, MuseScore interpreted this SMuFL value as the total extension of the ledger line beyond the notehead (i.e. $x/2$ at each side), when the value is meant to be the extension at each side. This error was also masked by a square cap being used for the line, rather than a straight cap, thus also adding half of the line thickness at each end.

As with beam spacing, if this setting was not explicitly overridden in the file, a new default will be applied even in old scores, but this will give identical results. If you did adjust this value, this value will be preserved, but will produce ledger lines that are too long. You can convert the value manually with the formula:

$$\text{new value} = (x / 2) - (y / 2)$$

where x is the previous 'Ledger line length' value, and y is the 'Ledger line thickness' value. Or, just use the now correctly-interpreted default settings for each font:

- Leland: 0.35sp
- Bravura, Gonville, Petaluma: 0.40sp
- Emmentaler: 0.38sp

Stem caps and flag positions

Round caps were previously drawn on stems. This has been replaced with a flat cap. Partly this is to make the length of the stem more exact, but mainly it is so that the round cap does not obscure the design of the tip of the flag symbols in each font. Emmentaler's flags, for instance, are designed with a flat tip; Bravura and Leland have rounded tips which are not exactly symmetrical.

The placement of flags was also previously at odds with SMuFL fonts: a calculation was made of how much to extend the stem for a given number of flags, and then the flag symbol was drawn with the top or bottom of its bounding box at the end of the stem. Now, the presence of flags does not affect stem length (i.e. a normal length stem is used for a note according to its vertical position and stem direction) and the flag symbol is then placed with its $y=0$ at the end of the stem. Any 'extension' of the stem is thus determined by the extent to which the flag symbol extends above or below $y=0$. The flags in Emmentaler, as used within MuseScore, have been repositioned to reflect this, and to match other SMuFL fonts.

The result of this is that flags may appear slightly lower or higher than they did previously; however, their positioning now reflects the intentions of the designers of each of the available fonts. Beamed notes are not affected.

Before (Bravura, in 3.5):



After (Bravura, in 3.6):



Bracketed accidentals

Previously MuseScore did not add any space between the bounding boxes of accidentals and brackets around them. Now a small amount of padding is added, which can be customised via Style > Accidentals > Padding inside parentheses.

Before (Bravura, in 3.5):



After (Bravura, in 3.6):



Accidentals in Emmentaler

These have been replaced with those taken from Parnassus. For details, see [PR #6747](#).

Nové funkce v MuseScore 3

MuseScore 3 includes a number of new and improved features. For a brief summary, see the [Release notes for MuseScore 3](#). More details can be found in the summaries below and by referring to the relevant pages of the handbook.

Automatic Placement

MuseScore initially places elements in the score according to (a) the properties specified in [style defaults](#) and (b) any manual adjustments made. For elements that have automatic placement enabled, however, MuseScore will attempt to avoid collisions by moving one or more of them as needed.

See [Automatic placement](#).

Default position

The default position for most elements is controlled by settings in [Format → Style](#). You can either change the default there, or, in the [Inspector](#), apply a manual adjustment (see below) and then use the "Set as style" control (to the right of the value you wish to set).

The specific properties you can set vary by element type but include:

- placement (whether the element appears above or below the staff by default)
- position above/below (specific positions when placed above or below)
- offset (same as position above/below, for which placement is the default)
- autoplacement min distance (minimum distance from other elements when autoplacement is enabled)

See [Automatic placement](#).

Manual adjustments

Many elements can be placed either above or below the staff. To flip an element from above to below or vice versa, use the "Placement" setting in the [Inspector](#), or press the shortcut "X".

Manual adjustments to position can be performed by dragging or by changing the offsets in the Inspector. Neither method will allow you to position an element in a way that causes a collision, however. To take full control of the position of an element, you can disable automatic placement for it.

See [Automatic placement](#).

Disabling automatic placement

To disable automatic placement for an element, untick the "Automatic placement" box in the Inspector. The element will revert to its default position, and it will no longer be considered when automatically placing other elements.

See [Automatic placement](#).

Stacking order

The "Stacking order" setting in the Inspector controls which elements overlap which in the cases where they actually do overlap and are not moved due to autoplacement.

See [Automatic placement](#).

Text Formatting

Formatting of text is controlled by three factors:

- The [text style](#) associated with the element sets the defaults for properties such as the font, alignment, and frame.

- Changes to these text properties can be applied to selected elements via the Inspector.
- Custom formatting can be applied to specific characters within the text using the text toolbar.

See [Text basics](#), [Text styles and properties](#).

Text Styles

Each text element has a [text style](#) associated with it. The default style for an element is determined by the type of the element itself - staff text defaults to the Staff text style, dynamics to the Dynamics text style, etc. This text style determines the default font face, size, style (bold/italic/underline), alignment, and frame properties.

You can change the defaults for any of these text styles using [Format → Style → Text Styles](#). For instance, you can make rehearsal marks bigger, or change lyrics to be italicized. This will affect all existing elements using that style as well as elements you add later. Some elements also contain a limited set of text style controls in their own sections of the [Format → Style](#) dialog (although this might not be the case in the final release). The settings are linked: you can change the font size for measure numbers in either [Format → Style → Measure Numbers](#), or in [Format → Style → Text Styles: Measure Number](#). The effect is the same: all measure numbers in the score will take on this size. You can also change the defaults for a text style using the Inspector; see [Text Properties](#) below.

For most text elements that you create directly (like staff text, rehearsal marks, and lyrics), you can apply a different text style using the Style control in the Inspector. This will cause them to display using that style instead of the "native" style for the element. For example, you can select one or more staff text elements and give them the Tempo style to force them to display as if they were tempo markings.

See [Text basics](#), [Text styles and properties](#).

Text Properties

The text style controls the default properties for elements using that style, but you can override any of these properties for selected elements using the Inspector. For example, you can select a handful of staff text elements using [Ctrl+click](#), then use the Inspector to make them larger. The Reset to Default button next to each property control returns it to the default. You can also click the Set as Style button to change the style to match. So another way to change the size of all measure numbers is to select one, change its size in the Inspector, then click Set as Style.

See [Text basics](#), [Text styles and properties](#).

Custom Formatting

Custom formatting is applied to text using the [toolbar](#) at the bottom of the main window in the same manner as in previous releases. Thus, you can embolden one word in a sentence while the rest is normal, or superscript a particular character etc. You can also remove all custom formatting from select text elements using the "Remove Custom Formatting" button in the Inspector. This returns the text to the settings currently shown in the Inspector.

see [Text editing](#).

Staff Type Change

You can change various staff properties mid-score, including staff size, notehead scheme (e.g., for pitch name noteheads), generation of time signatures, and others. The staff type change element is found on the Text palette (currently, but see [#278205: Move Staff Type Change to another palette \(it is not text\) ↗](#) - it may move). Add it to the measure where you want the change to occur, then use the Inspector to change properties of the staff type change element.

See [Staff Type Change](#)

Temporary and Cutaway Staves

To create a temporary staff that appears on certain systems only: first add the staff normally (Edit / Instruments), then add notes, then right-click the staff, click [Staff Properties](#), and set "Hide when empty" to "Always". This will cause the staff to show only where needed even without needing to turn on "Hide empty staves" for the whole score (in Format / Style). The default for "Hide when empty" is "Auto", meaning the staff will be hidden when empty if "Hide empty staves" is enabled. Additional values include "Never" (the staff will not be hidden when empty even if "Hide empty staves" is enabled) and "Instrument" (for instruments containing multiple staves, the staff is hidden only if all staves for that instrument are empty).

To create a cutaway staff in which only the measures containing notes are visible (for ossia or cutaway scores, for example), right-click the staff, click [Staff Properties](#), and enable the "Cutaway" option. This can be used independently of "Hide when empty" or "Hide empty staves".

System Dividers

System dividers are a set of short diagonal lines that are used to visually separate systems on a page. MuseScore can

add these to your score automatically. In [Format](#) → [Style](#) → [System](#), you can enable dividers on the left, right, or both, and you can set their default position. You can also adjust the position of individual dividers in your score manually or mark them invisible (this currently does not survive saving).

Staff Spacing

As part of the automatic placement in MuseScore, staves are now spaced automatically, so you can set a comfortable minimum distance and depend on MuseScore to open up more space where needed. You can use staff spacers as in MuseScore 2 to *increase* distance between staves, but MuseScore 3 now also provides a way to *decrease* it—the "fixed" staff spacer, found on the Breaks & Spacers palette. Just add the spacer and adjust its height. This will also prevent MuseScore from automatically adding more space to avoid collisions, allowing you to manage this yourself.

See [Spacers](#).

Don't Break

Currently disabled

In addition to the system, page, and section breaks familiar from MuseScore 2, the "Breaks & Spacers" palette now contains a new "Don't Break" element. This allows you to force two measures to be kept together, for example, if there is some complex passage that spans the measures and you want to make sure they are adjacent. If both measures don't fit on a system, MuseScore moves them both to the next system. (currently, this leaves a "hole" at the end of the first staff - is this a bug or is there some purpose behind it?)

Parts from Voices

In addition to the ability to generate [parts](#) from the different instruments in your score, you can now also associate a part with a specific staff within the instrument or even a specific voice within a specific staff. This allows you to combine multiple parts (e.g., Flute 1 & 2) onto a single staff in the score while still generating separate parts.

The Parts dialog now contains two sections at the bottom, Instruments in Score and Instruments in Part. Once you have generated a part (or all parts) using the New and New All buttons, you can select any part at the top and use the controls at the bottom to control not only what instrument is in the part, but also which staves and voices within the instrument are included.

To add an instrument to a part, select it from "Instruments in Score" and press "+". To remove an instrument from a part, select it from "Instruments in Part" and press "-". To customize the part at the staff or voice level, click the arrow next to the instrument in "Instruments in Part" to expand the listing to show all staves and voices of the instrument. You can remove a staff by selecting it and pressing "-", or remove a voice by unchecking it.

Limitations: If you select only voice 1 for a given staff, then only the content in voice 1 for that staff will be included in the part. Thus, in order to share flute 1 & 2 on the same staff, you will need to enter all notes onto both voices, even in passages where they share content. You also cannot enter the two parts as chords in the passages where they share rhythms.

Explode and Implode

Explode has been updated to allow separation of voices as well as notes. See [Explode](#).

The implode tool (Tools / Implode) works in one of two modes.

With a single staff selected, the implode command merges notes in different voices into chords where possible (when notes are on the same beat and have the same duration). This is the same as recent versions of MuseScore, although some bugs have been fixed.

With multiple staves selected, the implode command combines the content of the first four non-empty voices (on any staves) into multiple voices on the top selected staff. This is different from MuseScore 2, where notes would be combined into chords rather than using multiple voices, and thus required the rhythms to match. The MuseScore 3 approach preserves the original rhythms even where they differ, and is intended to produce the expected results when combining two different parts onto one staff for use with the parts from voices feature, or when reducing an open (four-stave) SATB score into a closed (two-stave) version. To further merge the voices into chords where possible, simply run the command again.

See [Tools](#).

Insert mode

You can insert and delete notes and have the measure automatically expand or contract to accommodate the change. This can be useful in creating unmeasured music or in ordinary editing.

To insert a note before the currently-selected note, press `Ctrl+Shift` while adding the note normally. For example, in note input mode, `Ctrl+Shift+click` will insert a note of the currently-selected duration at that location. `Ctrl+Shift+B` will insert a B of

the currently-selected duration before the note at the current cursor position. You can also switch to Insert mode using the dropdown menu next to the note input button on the toolbar. In this mode, all notes you add act as if you were pressing Ctrl+Shift - they are inserted rather than replacing the existing notes or rests at that location.

To delete notes, you must be in normal (not note input) mode. Select either a single note or a range and press Ctrl+Del.

See [Note input modes](#), [Remove selected range](#) (Tools)

Split/Join Measures

To split a measure before a given note, simply insert a barline from the palette at that point while holding Ctrl. For example, you can select the note, and Ctrl+double-click the barline in the palette, or Ctrl+drag the barline to the note. You can also use Tools → Measure → Split Measure Before Selected Note/Rest.

To join two measures, Ctrl+Del the barline between them. You can also use the menu command Tools → Measure → Join Measures.

See [Measure operations](#).

Timeline

The Timeline presents a graphical overview of your score. To access it, use View → Timeline (F12). The top portion of the Timeline shows the location of tempo, key, and time signature changes as well as rehearsal marks, repeats, and double barlines. The bottom portion shows the staves of your score, with non-empty measures highlighted. You can click anywhere within this view to jump to the corresponding spot in the score.

See [Timeline](#)

Score Comparison Tool

The Score Comparison Tool (View / Score Comparison Tool) allows you to compare two versions of a score to find the differences between them. Select the two scores you want to compare and whether you want to compare the current version or the last saved version (note you can compare the current version of a score against the last saved version of the same score to see what you have changed since the last save), then click the Compare button. A list of differences will be displayed to the right. The score view will automatically change to Documents Side by Side, with the two scores you have selected displayed within. Double-click on a difference from the list and both score views will automatically pan to show you the changed element, which will also be highlighted.

Normally you would want the default Intelligent comparison, which displays the differences in human-readable format (e.g. "Measure 1: Note: property pitch changed from B4 to C5"). There is also a Raw mode to show the results according to the actual XML code.

See [Score comparison](#).

Mixer

See [Mixer](#).

Piano Roll Editor

See [Piano roll editor](#) (preliminary page).

Capo changes

Capo changes are now a property of staff text, and can be used to automatically change the pitch of all notes that follow them, up until another capo change.

See [Capo playback](#).

Fretboard Diagrams

New UI. See [Fretboard diagrams](#).

External links

- [Release notes for MuseScore 3.x](#) ↗
- [Transitioning from version 2 to version 3](#) ↗

Povýšení z MuseScore 1.x nebo 2.x

How to upgrade MuseScore

Download and install the latest version from the [download](#) [↗](#) page as described at [Installation](#).

Installing MuseScore 3 won't uninstall 1.x nor 2.x —all three 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 or 2.x scores in MuseScore 3

MuseScore 3 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 or 2.x looks slightly different from sheet music made with 3.x.

It also means that scores saved with 3.x won't open with 1.x nor 2.x.

To prevent you from accidentally overwriting your 1.x or 2.x scores, 3.x treats them as an import, which means:

- The score gets marked as being modified, even if you haven't changed 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 or 2.x score, then MuseScore uses the 3.x typesetting engine to layout the score. If you *did* touch the layout of the 1.x or 2.x score, the individual adjustments you may have made should remain after opening it in MuseScore 3.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 3.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).

Note: When you open a 1.x or 2.x file in MuseScore 3, it will ask you if you want to reset the layout to the defaults.

Getting the sound from MuseScore 1.x

While the sound in 2.x/3.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 3.x by downloading the 1.3 SoundFont and add it in 3.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](#) [↗](#)

Známá omezení MuseScore 3.x

While all members of the development team did their best to make the software easy to use and bug-free, there are some known issues and limitations in MuseScore 3.x.

Local time signatures

The local time signature feature, which allows you to have different time signatures in different staves at the same time, is very limited. You can only add a local time signature to measures that are empty, and only if there are no linked parts. When adding notes to measures with local time signatures, you can enter notes normally via note input mode, but copy and paste does not work correctly and may lead to corruption or even crashes. The join and split commands are disabled for measures with local time signatures.

Regroup Rhythms

The Regroup Rhythms command found under the Tools menu may have unintended side effects, including changing the spelling of pitches and deleting some elements like articulations, glissandos, tremolos, grace notes and, esp. on undo, ties. Use this tool with caution on limited selections, so that you can tell if any unwanted changes are made.

Tablature staff linked with standard staff

When entering multiple-note chords on a standard staff in a [linked](#) staff/tablature system, the notes should be entered in order *from the top (first) string to the bottom string* to ensure correct fret assignment.

This limitation does not apply if entering notes directly onto a tablature staff, or when using an [unlinked](#) staff/tablature system.

Mixer

Changing settings in the mixer other than the sound doesn't mark the score 'dirty'. That means if you close a score you

may not get the warning "Save changes to the score before closing?". Changing mixer values are also not undoable.

Header & footer

There is no way to edit Header and Footer in a WYSIWYG manner. The fields in Format → Style → Header, Footer are plain text. They can contain "HTML like" syntax, but the text style, layout, etc. can't be edited with a WYSIWYG editor.

Známý vzájemný nesoulad

Hardware incompatibilities

The following software is known to crash MuseScore on startup:

- Samson USB Microphone, driver name "Samson ASIO Driver", samsonasiodriver.dll. [More info](#) ↗
- Digidesign MME Refresh Service. [More info](#) ↗
- Windows XP SP3 + Realtek Azalia Audio Driver. [More info](#) ↗
- Wacom tablet. [More info](#) ↗ and [QTBUG-6127](#) ↗

Software incompatibilities

- Maple virtual cable is [known to prevent MuseScore](#) ↗ from closing properly.
- KDE (Linux) window settings can cause the whole window to move when dragging a note. [Changing the window settings of the operating system](#) ↗ avoids the problem.
- Nitro PDF Creator may [prevent MuseScore 2 from starting](#) ↗ on Windows 10, if being used as the default printer. Same for Amyuni/Quickbooks PDF Printer, see [here](#) ↗ and also some cloud printing services, see [here](#) ↗.
- Creative Sound Blaster Z Series ASIO driver may [prevent MuseScore 2 from starting](#) ↗ on Windows 10.
- Untrusted Font Blocking policy [prevents MuseScore 2 from starting](#) ↗ (except in debug mode, i.e. using the -d option) on Windows 10. (Solution in [the links provided here](#) ↗)
- The SteelSeries Engine 3 Audio Visualizer will prevent MuseScore from starting up, or cause MuseScore to crash if the Audio Visualizer is started when MuseScore is already running.

AVG Internet Security hangs MuseScore

MuseScore requires access to your internet connection with AVG. MuseScore doesn't need an internet connection to function, but if AVG blocks it, MuseScore hangs.

If AVG prompts you, **Allow** MuseScore and check "Save my answer as a permanent rule and do not ask me next time."

If it doesn't prompt you anymore,

1. Open the AVG user interface (right-click on the AVG icon, close to your clock -> Open AVG User Interface)
2. Click on *Firewall*
3. Click *Advanced Settings*
4. Click *Applications*
5. Find MSCORE.EXE in the list and double click it
6. Change *Application Action* to **Allow for All**

Font problem on macOS

MuseScore is known to display notes as square when some fonts are damaged on macOS. To troubleshoot this issue:

1. Go to Applications -> Font Book
2. Select a font and press ⌘+A to select them all
3. Go to File -> Validate Fonts
4. If any font is reported as damaged or with minor problems, select it and delete it
5. Restart MuseScore if necessary

In [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.

Slovníček

The glossary is a work in progress—please help if you can. You can discuss this page in the [documentation forum](#) .

The list below is a glossary of frequently used terms in MuseScore as well as their meaning. The differences between American English and British English are marked with "(AE)" and "(BE)", respectively.

A

Acciaccatura



A short → grace note which appears as a small note with a stroke through the stem. It is quickly executed and technically takes no value from its associated note.

Accidental

A sign appearing in front of a note that raises or lowers its pitch. The most common accidentals are → sharps, → flats or → naturals, but double sharps and double flats are also used. Also → koron, and → sori and other quarter tone accidentals. Accidentals affect all notes on the same → staff position only for the remainder of the measure in which they occur, but they can be canceled by another accidental. In notes tied across a → barline, the accidental continues across the → barline to the tied note, but not to later untied notes on the same → staff position in that measure.

Ambitus

Note (or vocal) range used in a → staff. Used particularly in Early Music

Anacrusis

See → Pickup measure.

Anchor

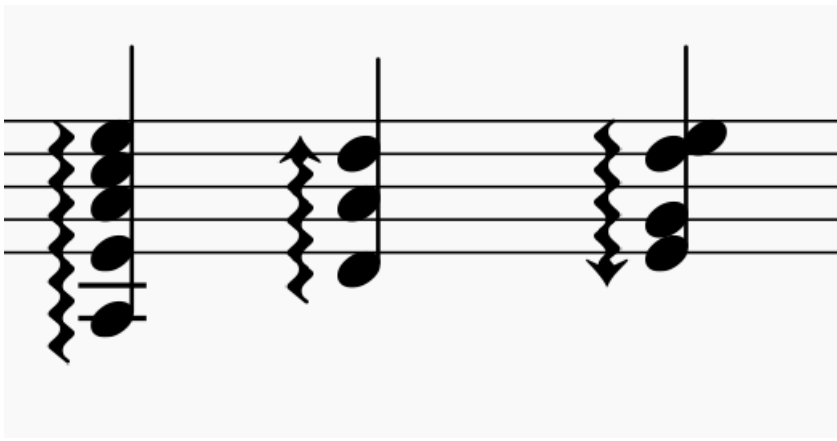
The point of attachment to the score of objects such as Text and Lines: When the object is dragged, the anchor appears as small brown circle connected to the object by a dotted line. Depending on the object selected, its anchor may be attached to either (a) a note (e.g. fingering), (b) a staff line (e.g. staff text), or (c) a barline (e.g. repeats).

Appoggiatura

A long → grace note which takes value from its associated note. Its functions include: passing tone, anticipation, struck suspension, and escape tone.

Arpeggio

An **arpeggio** tells the performer to break up the chord into the constituent notes, playing them separately and one after the other. An arrow on the arpeggio indicates the direction in which the player should play the notes of the chord.



B

Bar (BE)

See → [measure](#).

Barline

Vertical line through a → [staff](#), staves, or a full → [system](#) that separates → [measures](#).

Beam

Notes with a duration of an → [eighth](#) ↻ or shorter either carry a → [flag](#) or a beam. Beams are used for grouping notes.

BPM

Beats Per Minute is the unit for measuring tempo, traditionally counted in quarter note durations. See → [metronome mark](#)

Breve

Brevis

A **double whole note** or **breve** is a note that has the duration of two whole notes.

C

Caesura

A **caesura** (//) is a brief, silent pause. Time is not counted for this period, and music resumes when the director signals.

Cent

An interval equal to one hundredth of a semitone.

Chord

A group of two or more notes sounding together. To select a chord in MuseScore, press Shift and click on a note. In the [Inspector](#), however, the word "Chord" only covers notes in the same voice as the selected note(s).

Clef

Sign at the beginning of a → [staff](#), used to tell which are the musical notes on the lines and **between** the lines.

Clefs are very useful for → [transposition](#).

Concert pitch

Enables you to switch between concert pitch and transposing pitch (see [Concert pitch](#) and [Transposition](#)).

Crotchet (BE)

See → [Quarter note](#).

D

Double Flat

A **double flat** ($\flat\flat$ or $\flat\flat$) is a sign that indicates that the pitch of a note has to be lowered two semitones.

Double Sharp

A **double sharp** ($\sharp\sharp$ or $\sharp\sharp$) is a sign that indicates that the pitch of a note has to be raised two semitones.

Demisemi-quaver (BE)

A thirty-second note.

Duplet

See → [tuplet](#).

Dynamic

A symbol indicating the relative loudness of a note or phrase of music—such as *mf* (mezzoforte), *p* (piano), *f* (forte) etc., starting at that note.

Dynamic, Single note

A dynamic marking which applies *only to one note*—such as *sfz* (sforzando), *fp* (fortepiano) etc.

E

Edit mode

The program mode from which you can edit various score elements.

Eighth note

A note whose duration is an eighth of a whole note (semibreve). Same as a **quaver** (BE).

Endings

See → [volta](#).

Enharmonic notes

Notes that sound the same pitch but are written differently. Example: G[♯] and A[♭] are enharmonic notes.

F

Flag

See → [beam](#).

Flat

Sign (♭) that indicates that the pitch of a note has to be lowered one semitone.

G

Grace note

Grace notes appear as small notes in front of a normal-sized main note. See → [acciaccatura](#) and → [appoggiatura](#).

Grand Staff (AE)

Great Stave (BE)

A system of two or more staves, featuring treble and bass clefs, used to notate music for keyboard instruments and the harp.

H

Half Note

A note whose duration is half of a whole note (semibreve). Same as a **minim** (BE).

Hemidemisemiquaver (BE)

A sixty-fourth note.

I

Interval

The difference in pitch between two notes, expressed in terms of the scale degree (e.g. major second, minor third, perfect fifth etc.). See [Degree \(Music\)](#) ↗ (Wikipedia).

J

Jump

In MuseScore, "jumps" are notations such as "D.S. al Coda", found in the "Repeats & Jumps" palette.

K

Key Signature

Set of → [sharps](#) or → [flats](#) at the beginning of the → [staves](#). It gives an idea about the tonality and avoids repeating those signs all along the → [staff](#).

A key signature with B flat means F major or D minor tonality.

Koron

An Iranian → [accidental](#) which lowers the pitch of a note by a quarter tone (in comparison to the → [flat](#) which lowers a note by a semitone). It is possible to use this accidental in a → [key signature](#).

See also → [Sori](#).

L

Longa

A **longa** is a **quadruple whole note**.

Ledger Line

Line(s) that are added above or below the staff.

M

Measure (AE)

A segment of time defined by a given number of beats. Dividing music into measures provides regular reference points to pinpoint locations within a piece of music. Same as → [bar](#) (BE).

Metronome mark

Metronome marks are usually given by a note length equaling a certain playback speed in → [BPM](#). In MuseScore, metronome marks are used in [Tempo texts](#).

Minim (BE)

See → [Half note](#).

N

Natural

A natural (♮) is a sign that cancels a previous alteration on notes of the same pitch.

Normal mode

The operating mode of MuseScore *outside* note input mode or edit mode: press Esc to enter it. In **Normal mode** you can navigate through the score, select and move elements, adjust Inspector properties, and alter the pitches of existing notes.

Note input mode

The program mode used for entering music notation.

O

Operating System

OS

Underlying set of programs which set up a computer, enabling additional programs (such as MuseScore). Popular OSes are Microsoft Windows, macOS, and GNU/Linux.

Not to be confused with a sheet music → system.

P

Part

Music to be played or sung by one or a group of musicians using the same instrument. In a string quartet, 1st part = Violin 1, 2nd part = Violin 2, 3rd part = Viola, 4th part = Cello, in a choir there might be parts for soprano, alto, tenor and bass. A part has one or more → staves (e.g. Piano has 2 staves, Organ can have 2 or 3 staves).

Pickup Measure (also known as an Anacrusis or Upbeat)

Incomplete first measure of a piece or a section of a piece of music. See Measure duration and Create new score: Pickup measure. Also Exclude from measure count.

Q

Quadruplet

See → tuplet.

Quarter note

A note whose duration is a quarter of a whole note (semibreve). Same as a **crotchet** (BE).

Quaver (BE)

See → eighth note.

Quintuplet

See → tuplet.

R

Respell Pitches

Tries to guess the right accidentals for the whole score (see Accidentals).

Rest

Interval of silence of a specified duration.

Re-pitch mode

Allows you to rewrite an existing passage of music by changing the note pitches without altering the rhythm.

S

Semibreve (BE)

A **whole note** (AE). It lasts a whole measure in 4/4 time.

Semi-quaver (BE)

A sixteenth note.

Semihemidemisemi-quaver (Quasihemidemisemi-quaver) (BE)

An hundred and twenty eighth note.

Sextuplet

See → tuplet.

Slash chord

See Slash chord ↗ (Wikipedia).

Slash notation

A form of music notation using slash marks placed on or above/below the staff to indicate the rhythm of an accompaniment: often found in association with chord symbols. There are two types: (1) *Slash notation* consists of a rhythm slash on each beat: the exact interpretation is left to the player (see Fill with slashes); (2) *Rhythmic slash notation* indicates the precise rhythm for the accompaniment (see Toggle rhythmic slash notation).

SFZ

A virtual instrument format supported by MuseScore (along with → SoundFonts). An SFZ library consists of one or more SFZ text files, each defining a particular instrument setup, and many audio sound samples.

Sharp

Sign (#) that indicates that the pitch of a note has to be raised one semitone.

Slur

A curved line over or under two or more notes, meaning that the notes will be played smooth and connected (*legato*).

See also → [tie](#).

Sori

An Iranian → [accidental](#) which raises the pitch of a note by a quarter tone (in comparison to the sharp which raises it by a semitone). It is possible to use this accidental in a → [key signature](#).

See also → [Koron](#).

SoundFont

A virtual instrument format supported by MuseScore (along with → [SFZ](#)). A **SoundFont** is a special type of file (extension .sf2, or .sf3 if compressed) containing sound samples of one or more musical instruments. In effect, a virtual synthesizer which acts as a sound source for MIDI files. MuseScore 2.2 comes with the SoundFont "MuseScore_General.sf3" pre-installed.

Spatium (plural: Spatia) / Space / Staff Space / sp. (abbr./unit)

The distance between the midpoints of two lines of a music staff (or one-quarter the size of the full five-line staff, assuming a hypothetical staff line thickness of 0). The sizes of most elements in the score are based on this setting (see [Page settings](#)).

Staff (AE) / Staves (plural)

A set of lines and spaces, each representing a pitch, on which music is written. In ancient music notation (before 11th century) the staff may have any number of lines.

Staff Space

See [Spatium](#) (above).

Stave (BE)

See [Staff](#) (above).

Step-time input

MuseScore's default [note input mode](#), allowing you to enter music notation one note (or rest) at a time.

System

Set of staves to be read simultaneously in a score.

See also → [Operating System \(OS\)](#).

T

Tie

A curved line between two or more notes on the same pitch to indicate a single note of combined duration:

- Quarter note + Tie + Quarter note = Half note
 - Quarter note + Tie + Eighth note = Dotted Quarter note
 - Quarter note + Tie + Eighth note + Tie + 16th note = Double Dotted Quarter note
- See also → [slur](#).

Transposition

The act of moving the pitches of one or more notes up or down by a constant [interval](#). There may be several reasons for transposing a piece, for example:

1. The tune is too low or too high for a singer. In this case the whole orchestra will have to be transposed as well —easily done using MuseScore.
2. The part is written for a particular instrument but needs to be played by a different one.
3. The score is written for an orchestra and you want to hear what the individual instruments sound like. This requires changing the transposing instrument parts to concert pitch.
4. A darker or a more brilliant sound is desired.

Triplet

See → [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.

U

Upbeat

See → [pickup measure](#).

V

Velocity

The velocity property of a note controls how loudly the note is played. This usage of the term comes from MIDI synthesizers. On a keyboard instrument, it is the speed with which a key is pressed that controls its volume. The usual scale for velocity is 0 (silent) to 127 (maximum).

Voice

Polyphonic instruments like Keyboards, Violins, or Drums need to write notes or chords of different duration at the same time on the same → staff. To write such things each horizontal succession of notes or chords has to be written on the staff independently. In MuseScore you can have up to 4 voices per staff. Not to be confused with vocalists, singing voices like soprano, alto, tenor and bass, which are better viewed as instruments.

Volta

In a repeated section of music, it is common for the last few measures of the section to differ. Markings called voltas are used to indicate how the section is to be ended each time. These markings are often referred to simply as → endings.

External links

- <http://www.robertcarney.net/musical-terms-definitions.htm> ↗
 - https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_musical_symbols ↗
-