



Svobodný program pro skládání hudby a notový zápis

Získáno z <http://musescore.org> Po, 18. 02. 2013

Příručka

Tato příručka je pro MuseScore verze 1.0 a vyšší (ačkoli z valné většiny platí i pro starší verze). Abyste pomohli příručku vylepšit nebo přeložit, zanechte vzkaz na fóru [Dokumentace](#) případně [Překlad](#). Můžete se stát přispěvatelem do příručky.

Chapter 1

Úvod

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

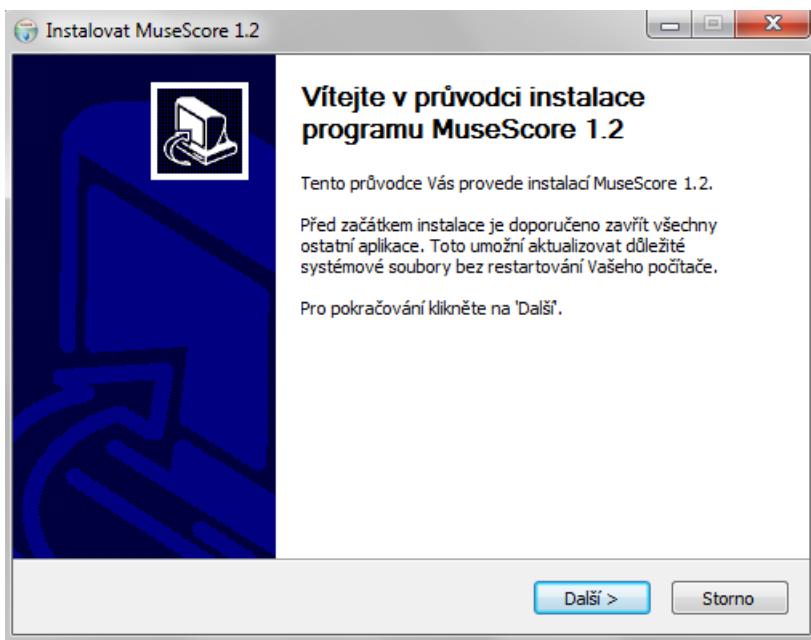
Instalace

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

Windows

Instalátor pro Windows získáte na stránce [Stažení](#) stránek MuseScore. Klepněte na odkaz pro započetí stahování. Váš prohlížeč potvrdí, že chcete stahovat tento soubor. Klepněte na Uložit soubor.

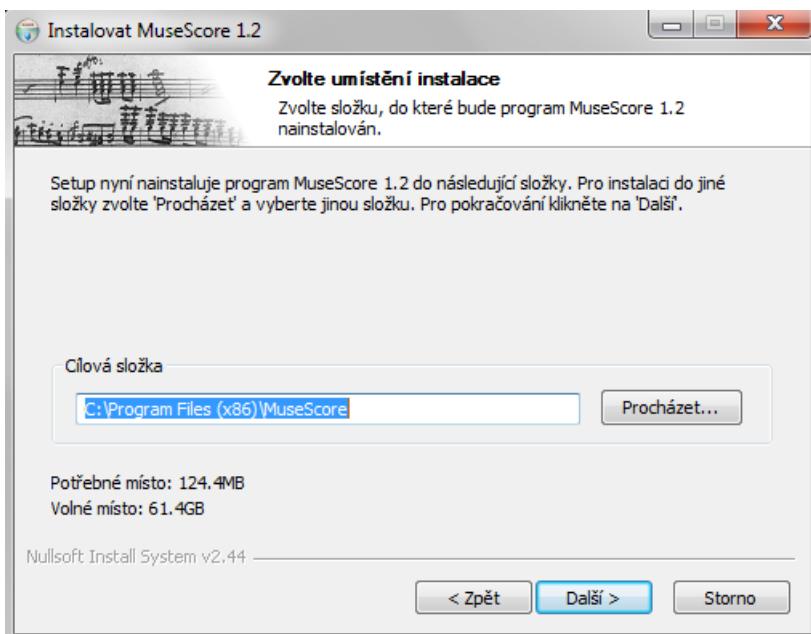
Po skončení stahování na soubor dvakrát klepněte pro zahájení instalace. Ve Windows se může otevřít bezpečnostní okno žádající vás před spuštěním programu o potvrzení. Klepněte na Spustit, chcete-li pokračovat.



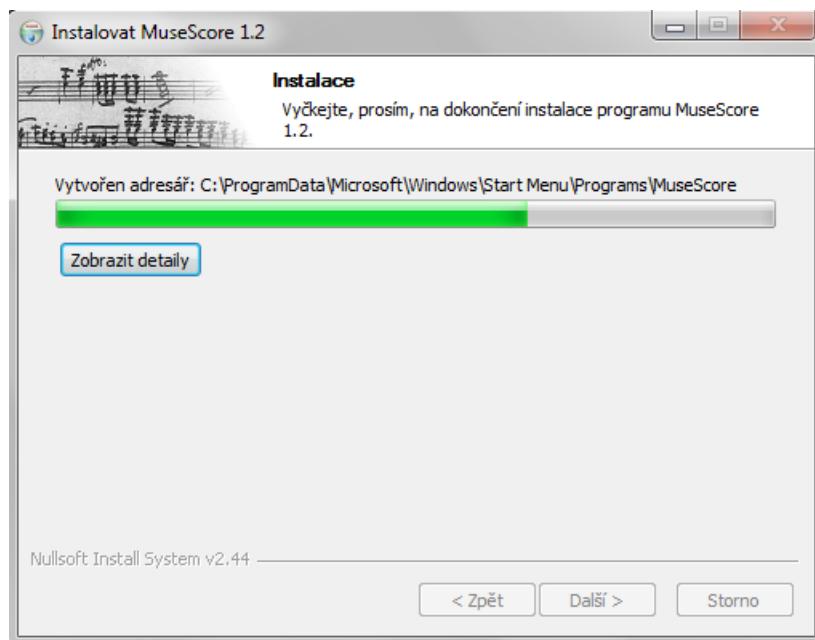
Instalátor vám doporučí, abyste před spuštěním programu zavřeli všechny ostatní programy. Po zavření všech ostatních programů klepněte na Další, chcete-li pokračovat.

Průvodce nastavením zobrazí podmínky licence svobodného software, se kterými se můžete seznámit. Klepněte na Souhlasím, chcete-li pokračovat.

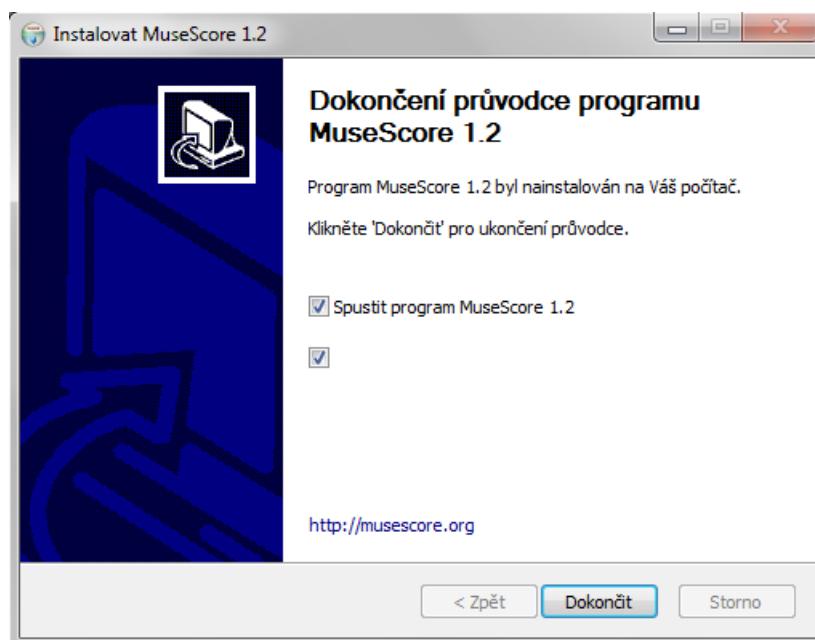
V dalším kroku dojde k potvrzení umístění, do kterého se má MuseScore instalovat. Pokud instalujete novější verzi MuseScore, ale chcete mít ve svém počítači i starší verzi, musíte změnit složku. Jinak klepněte na Další pro pokračování.



Je potvrzen název složky MuseScore, která se objeví v seznamu programů startovací nabídky Windows. Klepněte na Instalovat pro pokračování.



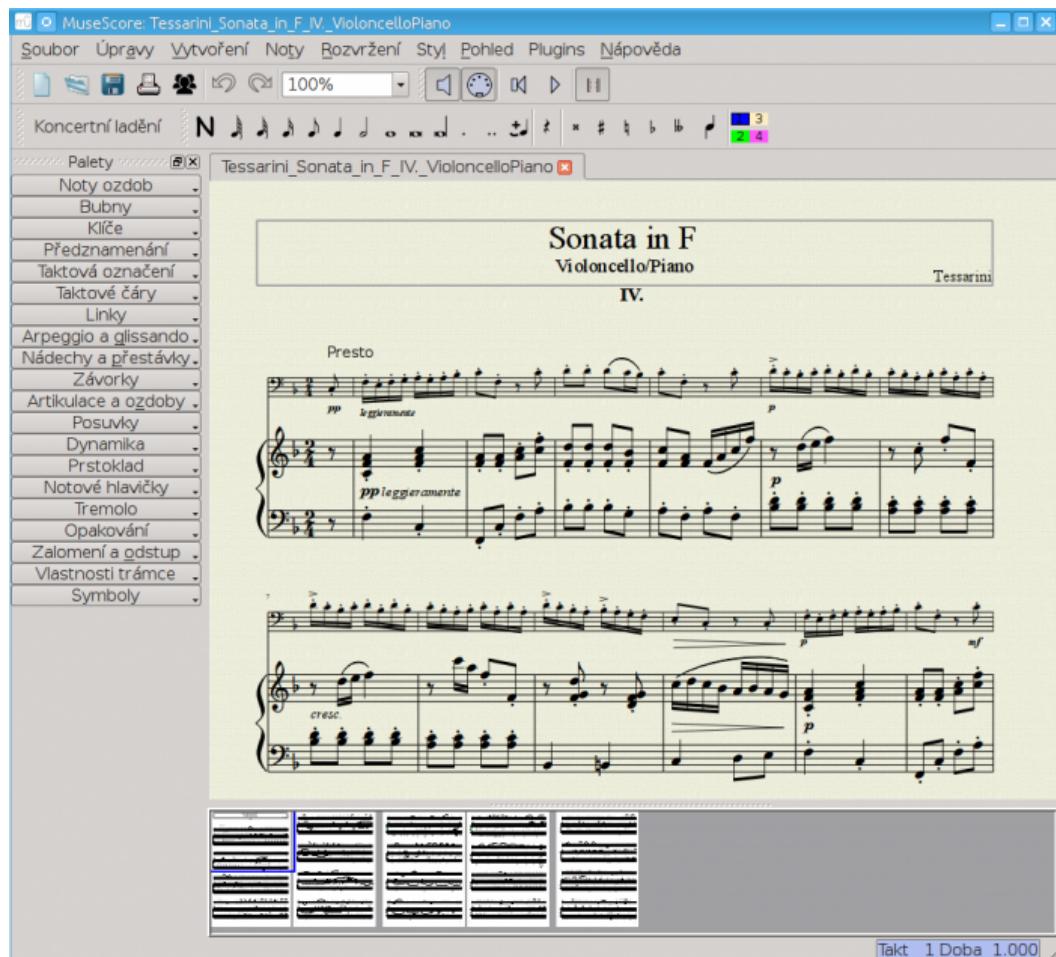
Dejte průvodci instalací několik minut, aby nainstaloval nutné soubory a nastavení. Když je to hotovo, klepněte na Dokončit pro opuštění instalátoru. Pokud chcete, můžete nyní smazat stažený instalaci soubor.



Spuštění MuseScore

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

Po několika sekundách MuseScore otevře ukázkový notový zápis. Pohrajte si s ukázkovým notovým zápisem a získejte představu o programu. Jako další krok budete nejspíše chtít [vytvořit nový notový zápis](#).



Pokročilí uživatelé: tichá nebo bezobslužná instalace

MuseScore můžete nainstalovat i bez průvodce následujícím příkazem

```
MuseScore-1.0.exe /S /D=C:\Program Files\MuseScore
```

Odinstalaci provedete

```
cd C:\Program Files\MuseScore
```

```
Uninstall.exe /S
```

Mac OS X

Instalace

Mac dmg soubor najdete na stránce [Stažení](#) stránek MuseScore. Klepněte na odkaz pro zahájení stahování. Když je stahování dokončeno, soubor dmg je automaticky připojen do systému a objeví se instalátor.



Táhněte ikonu MuseScore a upusťte ji na ikonu složky s programy. Pokud nejste přihlášen jako správce systému, Mac OS X po vás bude požadovat heslo. Klepněte na Autentizovat a zadejte své heslo, aby pak Mac OS X zkopiřoval MuseScore do vaší složky s programy.
Nyní můžete MuseScore spustit přes nabídku s programy nebo SpotLight.

Odinstalování

Stačí, abyste MuseScore smazali ve složce s programy.

Linux

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

Fedora

Zaveděte klíč GPG:

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

2. Jděte na stránku [Stažení](#) stránek MuseScore. Klepněte na odkaz pro stažení do Fedory a vyberte správný balíček rpm pro vaši architekturu
3. V závislosti na vaší architektuře použijte v režimu správce systému první nebo druhý příkaz pro instalaci MuseScore

pro architekturu i386

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

pro architekturu x86_64

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

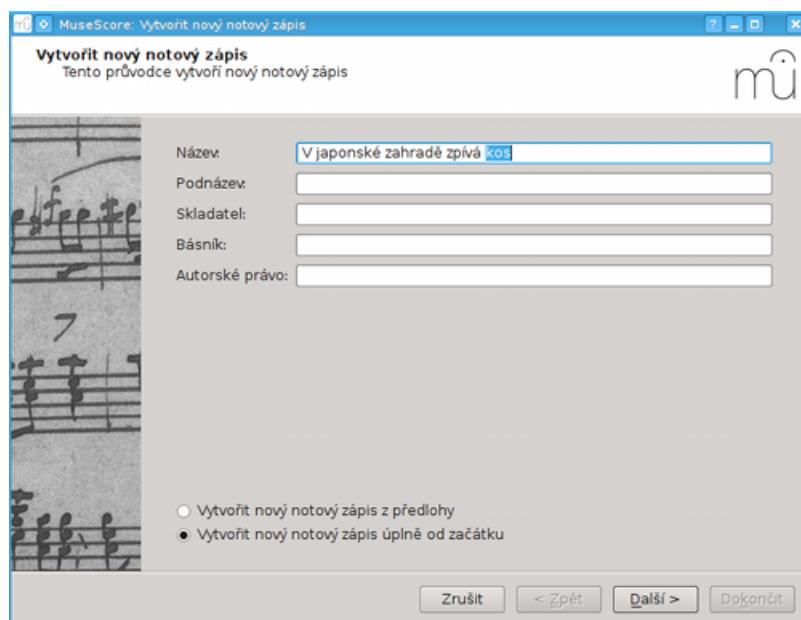
Pokud máte potíže se zvukem, podívejte se na [Fedora 11 a zvuk](#).

Příloha	Velikost
install_mac.png	62.18 KB

Vytvoření nového notového zápisu

V hlavní nabídce vyberte *Soubor → Nový....* Tím se spustí průvodce novým notovým zápisem.

Název, skladatel a další informace



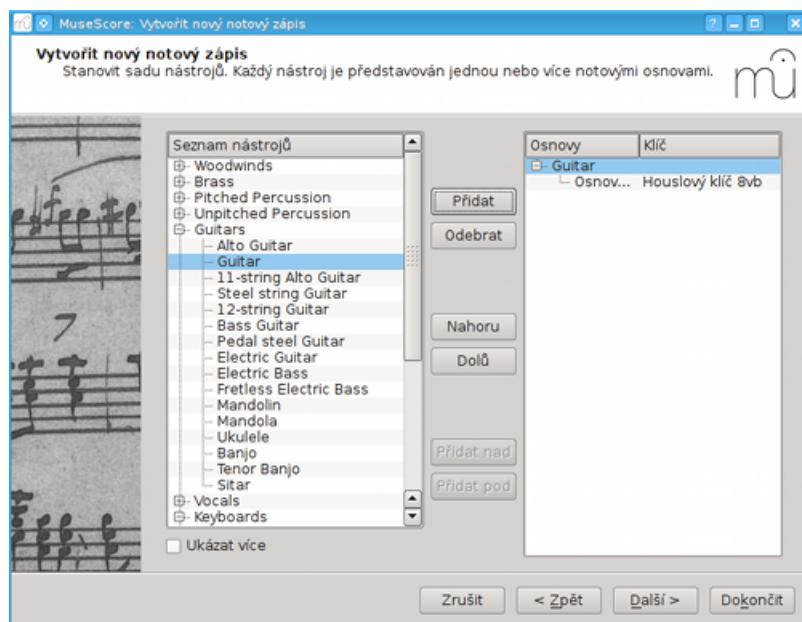
Zadejte název, skladatele a jakékoli další informace, jak je to ukázáno výše.
Všimněte si dvou voleb dole:

- Vytvořit nový notový zápis z předlohy
- Vytvořit nový notový zápis úplně od začátku

První volba na další obrazovce nabídne seznam předpřipravených not. Druhá volba vám na další obrazovce dá plnou možnost výběru z nástrojů. Předlohy jsou mnohem podrobněji rozebírány [níže](#), ale teď zvolte Vytvořit nový notový zápis úplně od začátku.

Klepněte na Další.

Nástroje a hlasy



Okno s nástroji je rozděleno do dvou sloupců. První sloupec uvádí nástroje nebo hlasové party, ze kterých si máte vybrat. Druhý sloupec je zpočátku prázdný, ale brzy bude obsahovat seznam nástrojů pro váš nový notový zápis.

Seznam nástrojů v prvním sloupci je roztrídit do skupin nástrojů. Pro zobrazení úplného seznamu nástrojů v každé skupině na tuto dvakrát klepněte. Vyberte nástroj a klepněte na Přidat. Zvolený nástroj se nyní objeví ve druhém sloupci. V případě že je to potřeba, můžete přidat více nástrojů nebo hlasů.

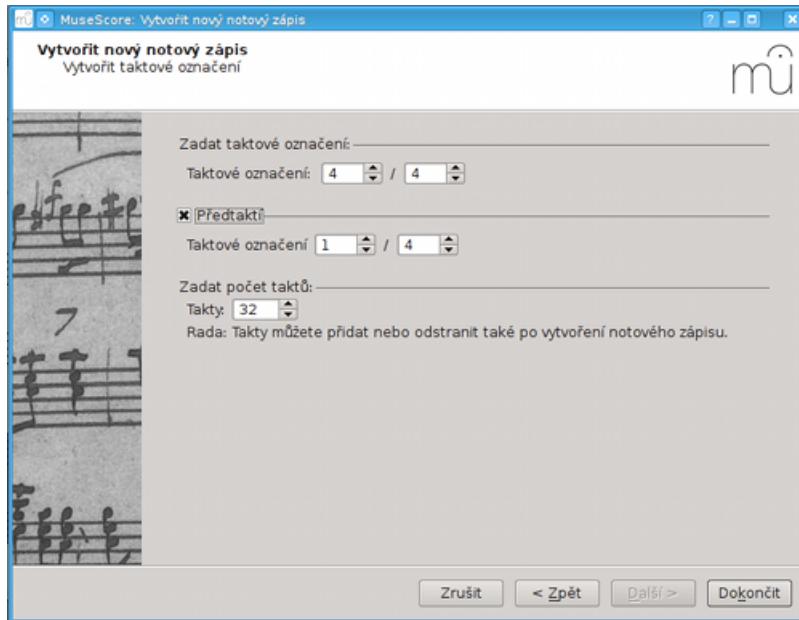
Pořadí nástrojů ve druhém sloupci určuje pořadí, v jakém se objeví v notovém zápisu. Pro změnu pořadí klepněte na název nástroje a použijte pro jejich přesun výše nebo níže tlačítek Nahoru nebo Dolů. Až budete hotovi, klepněte na Další.

Předznamenání

V případě že používáte poslední verzi MuseScore, se vás průvodce zeptá na předznamenání. vyberte předznamenání, jaké potřebujete, a klepněte na

Další, aby se pokračovalo dál.

Druh taktu, předtaktí a počet taktu



Nastavte taktové označení na hodnotu, jakou chcete. Pokud vaše dílo začíná předtaktím, potom zaškrtněte okénko Předtaktí a upravte taktové označení předtaktí tak, aby vyjadřovalo skutečnou dobu trvání prvního taktu.

Pokud přibližně víte, kolik taktu potřebujete, můžete jejich počet zadat zde. Jinak můžete takty přidávat anebo mazat později.

Klepněte na Dokončit pro vytvoření vašeho nového notového zápisu.

Úpravy notového zápisu po jeho vytvoření

Kterékoli nastavení zadané v průvodci novým notovým zápisem můžete změnit, a to i poté, co jste začali s prací na notovém zápisu.

- Pro přidání nebo smazání taktu nebo vytvoření předtaktí viz [operace s takty](#)
- Pro změnu jakéhokoli textu viz [úpravy textu](#). Pro přidání chybějícího názvu (nebo jiné textové položky) použijte nabídku *Vytvoření → Text → Název* (nebo jiná textová položka)
- Pro přidání, smazání nebo změnu pořadí nástrojů použijte nabídku *Vytvoření → Nástroje....*

Viz také: [Předznamenání](#), [Taková označení](#), [Klíče](#).

Předlohy

První obrazovka průvodce novým notovým zápisem obsahuje volbu Vytvořit nový notový zápis z předlohy (viz část této kapitoly [Název, skladatel a další informace](#) výše, kde najdete podrobnosti). Pro vytvoření notového zápisu pomocí tohoto postupu vyberte volbu s předlohou a klepněte na Další pro pokračování.

Další obrazovka ukazuje seznam předloh. Vyberte předlohu a klepněte na Další. Pokračujte a dokončete průvodce novým notovým zápisem jako obvykle.

Soubory s předlohami jsou běžné soubory MuseScore uložené ve složce s předlohami. Můžete vytvořit své vlastní předlohy, když uložíte soubory MuseScore do složky s předlohami. V operačním systému Windows je složka s předlohami obvykle uložena v C:\Program Files\MuseScore\templates. V operačním systému Linux se podívejte do /usr/share/mscore-xxx, pokud jste program nainstalovali pomocí správce balíčků. Pokud jste v Linuxu program sestavili překladem zdrojových souborů, pak se podívejte do /usr/local/share/mscore-xxx. V operačním systému Mac od firmy Apple se podívejte do /Applications/MuseScore.app/Contents/Resources/templates

Chapter 2

Základy

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

Vkládání not

Přidávání not a pomlk do osnovy vyžaduje čtyři základní kroky:

1. Vyberte začáteční polohu pro vložení noty
2. Vyberte režim vkládání not **DŮLEŽITÉ! (Toto je místo, kde se objevuje nejvíce omylů)**
3. Vyberte délku noty (nebo pomlky), kterou chcete vložit
4. Zadejte výšku tónu (nebo pomlku) pomocí klávesnice, myši nebo kláves (zařízení MIDI - keyboard)

Pro přidání not, které se svým časem překrývají, ale začínají nebo končí v různou dobu, viz [hlasy](#). Pro přidání akordů pokračujte ve čtení zde.

Krok 1: Začáteční poloha

Nejprve v notovém zápisu zvolte notu nebo pomlku jako vaši začáteční polohu pro vložení noty. Vložení noty v MuseScore nahradí stávající noty nebo pomlky v taktu vašimi novými notami (to znamená, že noty spíše přepíše než vloží). Nové takty však můžete vložit na jakémkoli místě (viz [operace s takty](#), Vložit) nebo použijte [kopírování a vkládání](#) pro přesun skupiny not.

Krok 2: Režim vkládání not

Tlačítko "N" v nástrojovém panelu pro vkládání not ukazuje, zda jste v režimu vkládání not nebo nejste. Kromě klepnutí na tlačítko můžete použít následující klávesové zkratky.

- *N*: Začít režim vkládání not
- *N* nebo *Escape*: Ukončit režim vkládání not

Krok 3: Délka noty

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

Klávesovými zkratkami pro zvolení doby trvání noty jsou:

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

Krok 4: Zadání výšky tónu

U všech nástrojů (kromě bicích, kde výška tónu není) můžete výšky tónů přidat pomocí myši přímým klepnutím v notové osnově (pokyny zvláštní pro bicí viz [notový zápis bubnů](#)). Je však možné, že vám bude zadávání not pomocí kláves (MIDI keyboard; viz dále) nebo klávesnice připadat rychlejší. Následující příklady se vztahují k používání běžné klávesnice k počítači.

Zadejte výšky tónů stisknutím odpovídajících kláves na vaši klávesnici:

C D E F G A B (pro H) C



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



Uvědomte si také, prosím, že ve verzi 0.9.6 a starší se pomlka vytvoří *mezerníkem*. V novějších verzích MuseScore se *mezerníkem* spouští přehrávání.

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



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

Pokud chcete vytvořit tečkovanou notu, stiskněte .. Například 5 . C 4 D E F G A



Když na klávesnici zadáváte notu, MuseScore vybere oktávu nejbližší k předchozí notě. Zadanou notu můžete posunout o oktávu nahoru nebo dolů pomocí následujících klávesových zkratek:

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

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

- *↑* (šipka nahoru): Zvýší výšku tónu noty o půltón (použije krížek: #).
- *↓* (šipka dolů): Sníží výšku tónu noty o půltón (použije béčko: b).
- *R*: Zdvojí naposledy zadanou notu
- *Q*: Zmenší na polovinu dobu trvání naposledy zadané noty
- *W*: Zdvojí dobu trvání naposledy zadané noty
- *Backspace*: Vrátí vložení naposledy zadané noty zpět
- *X*: Obrátí směr nožičky noty
- *Shift+X*: Přesune hlavičku noty na druhou stranu nožičky

Zařízení MIDI

V MuseScore verze 0.9.6 nebo pozdější také můžete výšky tónů zadávat pomocí kláves (zařízení MIDI, keyboard).

1. Připojte MIDI zařízení k počítači a zařízení zapněte
2. Spusťte MuseScore
3. Vytvořte nový notový zápis
4. Klepněte na pomlku v prvním taktu, abyste označili místo, kde chcete, aby vkládání not začalo
5. Stiskněte *N* pro vstoupení do režimu vkládání not
6. Vyberte dobu trvání noty, například 5 pro čtvrtové noty (viz výše)

7. Stiskněte klávesu na vašem zařízení MIDI a všimněte si, že do vašeho notového zápisu je přidána odpovídající výška tónu

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

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

Barvení not mimo rozsah nástroje

Noty uvnitř hratelného rozsahu nástroje nebo hlasu jsou kresleny černě. Nicméně MuseScore 0.9.5 a pozdější obarvuje noty na červeno, pokud překročí normální rozsah nástroje. U některých nástrojů závisí rozsah na schopnostech hudebníka (smyčce, dechy nebo hlas). U těchto nástrojů se noty překračující rozsah amatéra objevují v barvě žluté a noty mimo typický rozsah profesionála v barvě červené.

Barvy jsou čistě informativní a jsou vidět na obrazovce počítače, ale na výtiscích not nejsou. Pro zakázání barvení not ve verzi 0.9.6 nebo pozdější vyberte nabídku *Úpravy → Nastavení...* (Mac: *MuseScore → Nastavení...*), klepněte na kartu *Vkládání*, a zrušte zaškrtnutí "Barvit noty mimo použitelný rozsah výšky tónu".

Podívejte se také na

- [Notový zápis bubnů](#)

Vnější odkazy

- [Videonávod: Základy vkládání not](#)

Příloha	Velikost
noteentry1.png	4.36 KB
noteentry2.png	2.54 KB
noteentry3.png	2.57 KB
noteentry4.png	2.94 KB
note-entry-4.png	4.09 KB

Kopírování a vkládání

Kopírování a vkládání je užitečným nástrojem pro opakující se noty nebo pro posunutí části not o dobu nebo o dvě.

Kopírování

1. Klepněte na první notu ve vašem výběru
2. *Shift+klepnutí* na poslední notu ve vašem výběru. Vámi vybraná oblast je zvýrazněna obdélníkem.
3. V nabídce zvolte *Úpravy* → *Kopírovat*

Vkládání

1. Klepněte na notu nebo na takt, kde chcete, aby vámi vložený výběr začínal
2. V nabídce zvolte *Úpravy* → *Vložit*

Režim úprav

Mnohé prvky v notovém zápisu lze upravovat v režimu úprav :

- *Dvojí klepnutí*: Začne režim úprav
- *Escape*: Ukončí režim úprav

Některé prvky v režimu úprav ukazují úchopy, které lze přesouvat tažením myší nebo klávesovými příkazy.

Legato v režimu úprav:



Dostupné klávesové příkazy:

- \leftarrow : Přesune úchop o jednu mezeru doleva
- \rightarrow : Přesune úchop o jednu mezeru doprava
- \uparrow : Přesune úchop o jednu mezeru nahoru
- \downarrow : Přesune úchop o jednu mezeru dolů
- *Ctrl+←* (Mac: $\text{⌘}+\leftarrow$): Přesune úchop o 0,1 mezery doleva
- *Ctrl+→* (Mac: $\text{⌘}+\rightarrow$): Přesune úchop o 0,1 mezery doprava
- *Ctrl+↑* (Mac: $\text{⌘}+\uparrow$): Přesune úchop o 0,1 mezery nahoru

- *Ctrl+↓* (Mac: *⌘+↓*): Přesune úchop o 0,1 mezery dolů
- *Alt+←*: Přesune úchop o 0,01 mezery doleva
- *Alt+→*: Přesune úchop o 0,01 mezery doprava
- *Alt+↑*: Přesune úchop o 0,01 mezery nahoru
- *Alt+↓*: Přesune úchop o 0,01 mezery dolů
- *Shift+←*: Přesune kotevní bod o jedno místo doleva
- *Shift+→*: Přesune kotevní bod o jedno místo doprava
- *Tab*: Jde na další úchop

Pokud potřebujete posunout prvky notového zápisu ručně, dvakrát na ně klepněte a použijte směrové šipky.

Podívejte se také na: [Úpravy textu](#), [Legato](#), [Svorky](#), [Linky](#)

Operace s takty

Připojit

Pro přidání taktu na konec notového zápisu stiskněte *Ctrl+B* (Mac: *⌘+B*) nebo vyberte v nabídce *Vytvoření* → *Takty* → *Připojit takt*. Pro přidání více taktu stiskněte *Ctrl+Shift+B* (Mac: *⌘+Shift+B*) nebo použijte nabídku *Vytvoření* → *Takty* → *Připojit takty*....

Vložit

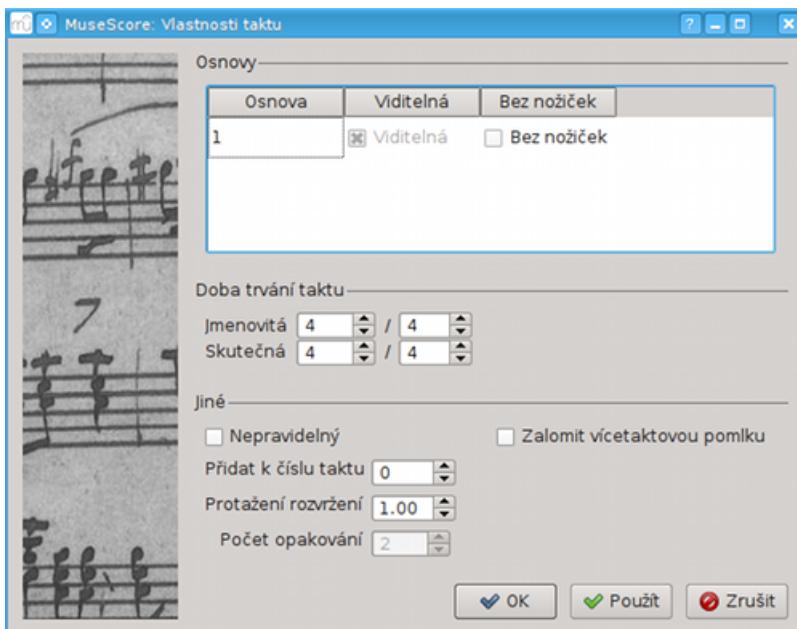
Nejprve vyberte takt, a potom stiskněte *Ins* nebo použijte nabídku *Vytvoření* → *Takty* → *Vložit takt* pro vložení nového prázdného taktu před vybraný. Pro vložení více taktu stiskněte *Ctrl+Ins* (Mac: *⌘+Ins*) nebo použijte nabídku *Vytvoření* → *Takty* → *Vložit takty*....

Smazat

Nejprve vyberte takt, a potom stiskněte *Ctrl+Del* (Mac: *⌘+Fn+Backspace*). Pro verzi 0.9.5 a dřívější je to jinak. Stiskněte *Ctrl* (Mac: *⌘*) na klávesnici, když klepnete na prázdnou část taktu myší. Takt je označen tečkovanou čarou, která ukazuje, že jste vybrali "kousek času". Stiskněte *Ctrl+klepnutí* (Mac: *⌘+klepnutí*) pro rozšíření výběru. Stisknutí klávesy *Del* (Mac: *Fn+Backspace*) odstraní vybrané takty.

Vlastnosti

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



Notové osnovy

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

Doba trvání taktu

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

Na obrázku níže má předtaktí se čtvrtovou notou jmenovitou dobu trvání taktu 4/4, ale skutečnou dobu trvání má 1/4. Oba dva následující taktů uprostřed mají jak jmenovitou tak skutečnou dobu trvání 4/4. Poslední takt obsahuje jen jednu tečkovanou půlovou notu a má skutečnou dobu trvání 3/4.



Nepravidelný takt

Na nepravidelný takt se při počítání taktů nebere zřetel. Obvykle má předtaktí vlastnost *Nepravidelný*.

Přidat k číslu taktu

Také můžete použít volbu *Přidat k číslu taktu* pro ovlivnění číslování taktů. Zde můžete zadat kladná nebo záporná čísla. Všimněte si, prosím, že tato změna působí na číslování všech následujících taktů. Hodnota -1 má týž účinek, jako když je takt označen za nepravidelný.

Protažení rozvržení

Tímto můžete zvětšit nebo zmenšit velikost volného prostoru mezi notami.

Počítadlo opakování

Pokud je takt koncem opakování, můžete zde stanovit počet přehrání, která mají proběhnout.

Zalomit vícetaktové pomlky

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

Vícetaktové pomlky jsou automaticky na důležitých bodech, jako jsou značky opakování, změna taktu, dvojité taktové čáry atd.

Číslování

MuseScore automaticky čísluje první takt každé osnovy ale jsou možné další volby pro číslování. V hlavní nabídce zvolte *Styl → Upravit obecný styl*. V levém panelu vyberte **Čísla**. Ve spodní části pravého panelu je oddíl **Čísla taktů**.

Není-li zaškrtnuta, zaškrtněte volbu **Čísla taktů** pro zapnutí automatického číslování taktů.

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

Zaškrtněte **Všechny osnovy**, pokud chcete, aby čísla u všech osnov, jinak se čísla taktů ukáží jen u horní notové osnovy každé osnovy.

Zaškrtněte **Každá osnova**, aby se čísla taktů ukázala u každé notové osnovy.

Potom dostane první takt každé notové osnovy číslo. Nebo zaškrtněte **Interval** a zadejte velikost intervalu. Když například zadáte interval o hodnotě 1, je očíslován každý takt. Když jako interval zvolíte 5, je očíslován každý pátý takt.

Palety

Ukázat nebo skrýt palety můžete pomocí nabídky *Pohled → Palety* (nebo použijte klávesovou zkratku *F9*).

Symboly z palety můžete na prvky notového zápisu přetahovat pomocí myši.

Dvojité klepnutí na symbol na paletě má tentýž účinek jako jeho přetažení na každý vybraný prvek notového zápisu pomocí myši.

Tímto způsobem můžete například dát rychle tenuto na skupinu not:

1. Označte noty
2. Dvakrát klepněte na symbol tenuta na paletě Artikulace/Ozdoby

Zpět a znova

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

Standardními klávesovými zkratkami jsou tyto:

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

Nebo použijte tlačítka v nástrojovém panelu:



Souborový formát

MuseScore podporuje hodně souborových formátů, které vám dovolují sdílet a zveřejňovat noty ve formátu, který nejlépe vyhovuje vašim potřebám. Soubory zavedete přes nabídku *Soubor → Otevřít...* a vyvedete přes nabídku *Soubor → Uložit jako....* Při použití níže uvedených formátů můžete své notové zápisy uložit a sdílet na internetu na [MuseScore.com](#) přes *Soubor → Save Online....*

Původní formát MuseScore

Komprimovaný formát MuseScore (*.mscz)

MSCZ je standardní souborový formát *MuseScore* a doporučuje se při většině užití. Notový zápis uložený v tomto formátu zabírá velmi málo prostoru na disku, ale uchovává všechny nezbytné informace. Formát je ZIPem stlačenou verzí souborového formátu .mscx a zahrnuje obrázky.

Formát MuseScore (*.mscx)

MSCX je nestlačenou verzí souborového formátu *MuseScore* používanou ve verzi 0.9.5 nebo pozdější. Notový zápis uložený v tomto formátu neztratí žádnou informaci kromě obrázků a doporučuje se, pokud potřebujete formát souboru upravit ručně v textovém editoru. Předchozí verze MuseScore používaly souborový formát s příponou MSC. Přípona MSC se však může dostat do střetu se souborovou příponou používanou Microsoft Windows a je blokována některými poskytovateli elektronické pošty. Nová souborová přípona MSCX nahrazuje starou souborovou příponu MSC kvůli potížím, jež byly nastíněny výše.

Poznámka k písmům: MuseScore nevkládá písma do souboru. Pokud chcete soubor MuseScore sdílet s dalšími stranami, zvolte pro svůj text písmo, jež mají ostatní nainstalováno. Když počítač písmo stanovené v souboru nemá, MuseScore namísto něj použije záložní písmo. Záložní písmo bude samozřejmě vypadat jinak.

Záložní soubory MuseScore

Záložní soubor MuseScore (*.mscz, nebo *.mscx,)

Záložní soubory jsou vytvářeny automaticky a jsou ukládány v téže souborové složce jako váš normální soubor MuseScore. Záložní soubor přidává na začátek názvu souboru tečku (.) a čárku (,) na konec (má-li například váš normální soubor název "bez_názvu.mscz", potom je záložní kopie pojmenována ".bez_názvu.mscz,"). Záložní kopie obsahuje předchozí uloženou verzi souboru MuseScore a může se stát důležitou v případě, že se vaše normální kopie poškodí, nebo se potřebujete podívat na o něco starší verzi vašeho notového zápisu. Pro otevření záložní souboru MuseScore je potřeba soubor přejmenovat odstraněním tečky a čárky. Protože je uložen v téže souborové složce jako váš normální soubor MuseScore, je rovněž potřeba dát mu jedinečný souborový název (můžete například změnit souborový název ".bez_názvu.mscz," na "bez_názvu-záloha1.mscz").

Pokud používáte Linux, bude pro to, abyste záložní soubory MuseScore viděli, potřeba nastavení zobrazení změnit na "zobrazit skryté soubory".

Tisk a čtení (pouze vyvedení)

PDF (*.pdf)

Portable Document Format (PDF) je ideální pro sdílení vašich not s ostatními, kteří je nepotřebují upravovat. Většina uživatelů počítačů již ve svém počítači má prohlížeč souborů PDF, takže nebudou potřebovat instalovat nějaký další program navíc, aby uviděli váš notový zápis.

PostScript (*.ps)

PostScript (PS) je oblíbený jako jazyk pro popis stránky, který je používaný pro profesionální tisk.

PNG (*.png)

Portable Network Graphics (PNG) je bitmapový obrázkový formát široce podporovaný ve Windows, Mac OS a Linuxu. Tento obrázkový formát je velmi oblíbený na internetových stránkách. MuseScore ukládá vícestránkové notové zápisy do souborů PNG pro každou stranu. MuseScore vytváří obrázky tak, jak by byly vidět jako výsledek tisku. Pokud chcete vytvořit obrázky, které ukazují prvky, které jsou vidět jen na obrazovce (například rámečky, neviditelné noty a obarvení not mimo tónový rozsah), jděte do *Úpravy → Nastavení...* (Mac: *MuseScore → Nastavení...*), klepněte na kartu *Vyvedení* a zaškrtněte okénko *Funkce pro snímek obrazovky*.

SVG (*.svg)

Scalable Vector Graphics (SVG) dokáže otevřít většina prohlížečů internetových stránek (kromě prohlížeče Internet Explorer) a většina programu na práci s vektorovou grafikou. Většina programů pro práci s SVG však nepodporuje vložená písma, takže se kvůli správnému zobrazení těchto souborů musí nainstalovat odpovídající písma MuseScore.

Poslech (pouze vyvedení)

WAV Audio (*.wav)

WAV (Waveform Audio Format) je nestlačený zvukový formát vyvinutý firmami Microsoft a IBM, který ale široce podporují programy pro Windows, Mac OS a Linux. Je to ideální formát pro tvorbu CD, protože během ukládání souboru není ztracena zvuková kvalita. Velké velikosti souborů však ztěžují sdílení pomocí elektronické pošty nebo přes internet. Tato vyváděcí volba je dostupná ve verzi 0.9.5 a pozdějších.

FLAC Audio (*.flac)

Free Lossless Audio Codec (FLAC) je stlačený zvukový formát. Soubory FLAC jsou oproti nestlačenému zvuku zhruba poloviční a mají stejně tak dobrou jakost. Windows a Mac OS pro FLAC vestavěnou podporu nemají, ale programy jako [VLC media player](#) umí soubory FLAC přehrát na jakémkoli operačním systému. Tato vyváděcí volba je dostupná ve verzi 0.9.5 a pozdějších.

Ogg Vorbis (*.ogg)

Ogg Vorbis je zamýšlen jako patentově svobodná náhrada za oblíbený zvukový formát MP3. Tak jako soubory MP3, jsou soubory Ogg Vorbis poměrně malé (často desetina nestlačeného zvuku), ale nějaká zvuková kvalita je přece jen ztracena. Windows a Mac OS pro Ogg Vorbis vestavěnou podporu nemají, ale programy jako [VLC media player](#) a Firefox 3.5 nebo pozdější umí soubory Ogg přehrát na jakémkoli operačním systému. Tato vyváděcí volba je dostupná ve verzi 0.9.5 a pozdějších.

Sdílení s dalšími hudebními programy

MusicXML (*.xml)

[MusicXML](#) je obecný standard pro vytahování not a je podporován většinou z dnes dostupných notačních programů, jako jsou Sibelius, Finale a dalších více než 100. Je to doporučený formát pro výměnu notových zápisů mezi různými programy na sazbu not.

Stlačený MusicXML (*.mxl)

Stlačený MusicXML vytváří menší soubory než běžný formát MusicXML. Stlačený MusicXML je novější standard a není tohoto času ostatními programy na sazbu not také podporován.

MIDI (*.mid, *.midi, *.kar)

Musical Instrument Digital Interface (MIDI) je formát široce podporovaný sekvincery a programy na sazbu not. Soubory MIDI byly nicméně v první řadě vyvinuty pro čtení a přehrávání not ne pro jejich sazbu, a proto neobsahují údaje o formátování, volbě posuvek pro výšku tónů, rozdělení hlasů, ozdobách, artikulacích, opakování nebo předznamenání. Když chcete soubory sdílet mezi různými notačními programy, použijte MusicXML. Pokud je vše, co vás zajímá, přehrávání, použijte MIDI.

LilyPond (*.ly) (pouze vyvedení)

Soubory LilyPond (.ly) lze otevřít programem na sazbu not [Lilypond](#), což je notační program zdarma. Ukládání ve formátu LilyPond však není hotové a v současných verzích MuseScore je pokusné.

MuseData (*.md) (pouze zavedení)

MuseData je formát vyvíjený Walterem B. Hewlettem od roku 1983 jako raný prostředek sdílení hudební notace mezi programy. Od té doby byl zastíněn formátem MusicXML, ale na internetu je stále ještě dostupných několik tisíc notových zápisů v tomto formátu.

Capella (*.cap) (pouze zavedení)

Soubory CAP vytváří notační program Capella. MuseScore tyto soubory zavádí docela přesně.

Bagpipe Music Writer (*.bww) (pouze zavedení)

Soubory BWW jsou vytvářeny specializovaným notačním programem Bagpipe Music Writer. Tato zaváděcí volba je v MuseScore dostupná ve verzi 1.0 a pozdějších.

BB (*.mgu, *.sgu) (pouze zavedení)

Soubory BB jsou vytvářeny programem pro aranžování hudby Band-in-a-Box. MuseScore obsahuje pokusnou podporu pro zavedení BB.

Overture (*.ove) (pouze zavedení)

Soubory OVE vytváří notační program Overture. Tento formát je oblíbený zejména v čínském prostředí (Čína, Hong Kong a Tchajwan). Zavedení je pokusné a je ve verzi 0.9.6 a pozdějších.

Sdílení not po internetu

Jděte na <http://musescore.com/sheetmusic>, kde si prohlédněte další notové zápisu z MuseScore.

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

The screenshot shows the MuseScore Connect interface. At the top, it says "MuseScore Connect". Below that is a search bar with a magnifying glass icon. The main content area displays five entries of shared sheet music:

- Preludio II** by cja: 1 part | 2 pages | by cja
- Bach forever** by Hans Jacobi pro: 1 part | 3 pages | by Hans Jacobi pro
- Tessarini Sonata in F IV. Violoncello/Piano** by spielen: 2 parts | 5 pages | by spielen
- Legacy of the Forgotten** by TripleF: 14 parts | 20 pages | by TripleF
- I will let you go** by doctorandrewtam pro: 12 parts | 39 pages | by doctorandrewtam pro

At the bottom left, there is a blue button labeled "1 of 94" with a right-pointing arrow, indicating more content is available.

Vytvoření účtu

1. Navštivte [MuseScore.com](http://musescore.com) a klepněte na [Vytvořit nový účet](#)
2. Zvolte uživatelské jméno, zadejte platnou adresu elektronické pošty a stiskněte Vytvořit nový účet
3. Počkejte několik minut na elektronický dopis od podpory MuseScore.com. Pokud žádný dopis nepřišel, prověřte svou složku s nevyžádanou poštou

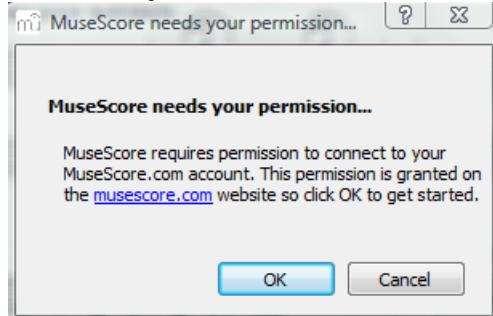
4. Klepněte na odkaz v e-mailu a navštivte svůj [uživatelský profil](#) to change your password

Sdílení notového zápisu přímo z MuseScore

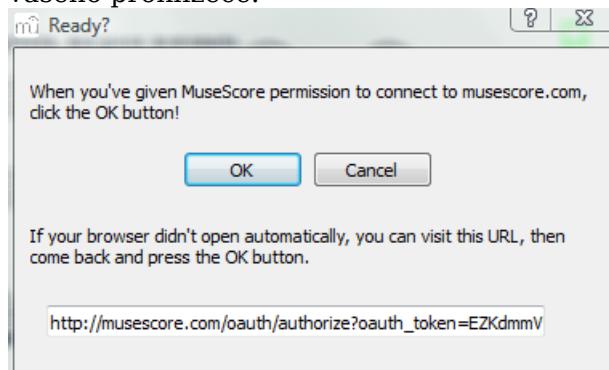
Notový zápis můžete do úložiště na internetu uložit přímo přes nabídku *Soubor → Save Online...* (uložit na internet). Pokud je to poprvé, co používáte tuto funkci, budete se muset přihlásit.

První přihlášení

1. Jděte do nabídky *Soubor → Save Online...*
2. MuseScore vás požádá o klepnutí na OK pro otevření vašeho prohlížeče internetových stránek a dá MuseScore povolení pro MuseScore.com.



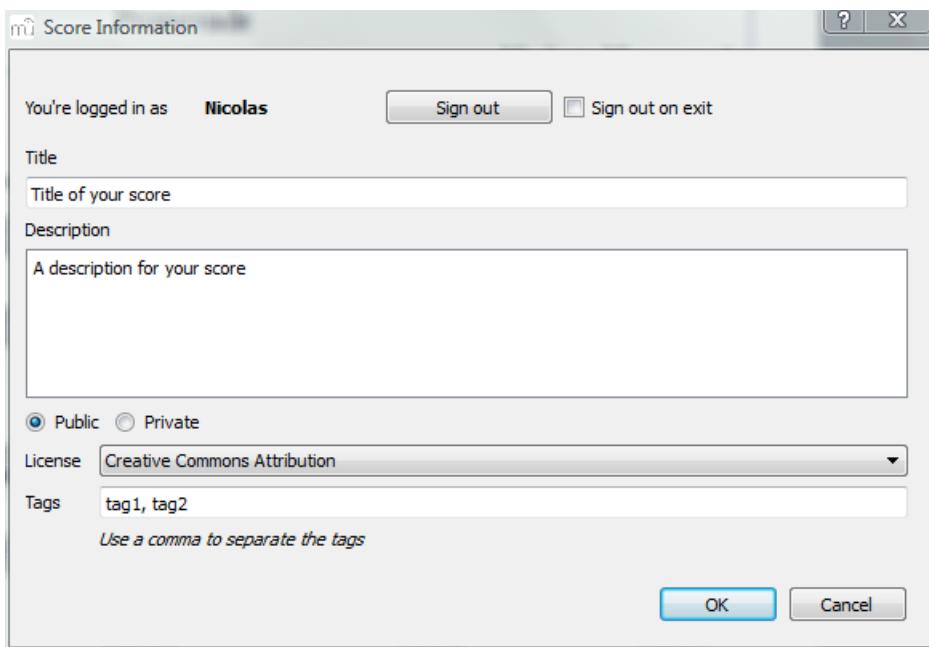
3. Klepněte na OK a váš prohlížeč otevře stránky MuseScore.com. Pokud nejste přihlášen, zadejte své uživatelské jméno a heslo a
4. Klepněte na Povolit přístup
5. Jděte zpět do MuseScore a stiskněte OK. Pokud se váš prohlížeč neotevřel, můžete adresu (URL) kopírovat/vložit do adresního řádku vašeho prohlížeče.



6. MuseScore je nyní spojeno s vaším účtem na stránkách [MuseScore.com](#)

Uložení do internetového úložiště

Po vašem prvním přihlášení, nebo když půjdete do nabídky *Soubor → Save Online...*, se vás MuseScore zeptá na některé údaje k vašemu notovému zápisu



1. **Název** je název notového zápisu. Můžete jej změnit.
2. **Popis** se bude zobrazovat vedle vašeho notového zápisu.
3. Můžete váš notový zápis udělat **veřejným** a každý na MuseScore.com jej uvidí nebo **soukromým** a uvidíte jej jen vy.
4. Vyberte **licenci**. Použitím licence [Creative Commons](#), dovolíte lidem, aby váš notový zápis používali s určitými omezeními.
5. Můžete přidat **značky**, abyste pomohli vaše notové zápisu na MuseScore.com najít. Nezapomeňte na oddělení značek použít čárku.

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 Save Online
3. Máte také přístup k více informacím, jako je **žánr**

Poznámka: V případě že dosáhnete omezení nahrání 5 notových zápisů, stále ještě můžete [notový zápis nahrát přímo z MuseScore](#). Pokud chcete pokračovat v nahrávání přes rozhraní stránek, povyšte nejprve na [Pro účet](#).

Rondo Alla Turca "Turkish March"

Rondo Alla Turca "Turkish March"
3rd movement from Sonata K.331
W.A. Mozart
Arr. by supervoice

Piano
Pno.

Allegretto

supervoice.2

Follow



1827 5 4

Info

Uploaded	Jun 28, 2012
Pages	6
Duration	3:53
Measures	147
Key signature	natural
Parts	1
Part names	Acoustic Grand Piano
License	All rights reserved
Privacy	Everyone can see this score

Want to make a score like this one?

Download MuseScore for free and share your scores on this site.

[About this score](#)

Upravení notového zápisu na MuseScore.com

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

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

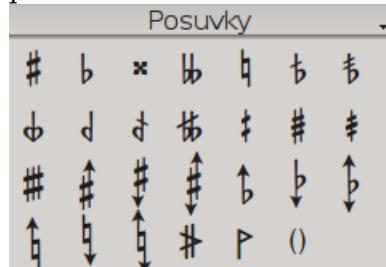
Chapter 3

Notový zápis

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

Posuvky

Posuvky lze nastavit nebo změnit přetažením symbolu posuvky z palety s posuvkami na notu v notovém zápisu.



Pokud vám jde jen o změnu výšky tónu noty, stačí vybrat notu a stisknout:

- \uparrow : Zvýšit výšku tónu noty o jeden půltón (nota je předznamenána křížkem).
- \downarrow : Snížit výšku tónu noty o jeden půltón (nota je předznamenána běčkem).
- $Ctrl + \uparrow$: Zvýšit výšku tónu noty o jednu oktávu.
- $Ctrl + \downarrow$: Snížit výšku tónu noty o jednu oktávu.

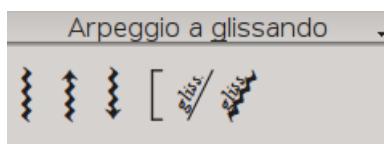
Stávající posuvku můžete změnit na varovnou posuvku (uzavřena v závorkách). Přetáhněte symbol závorky z palety s posuvkami na stávající posuvku (ne hlavičku noty). Pro odstranění závorek vyberte posuvku a stiskněte *Delete*.

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

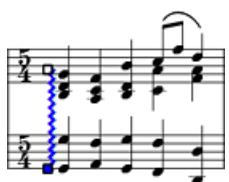
Nabídka *Noty* → *Vypočítat posuvky znovu* se pokusí odhadnout správné posuvky pro celý notový zápis.

Arpeggio a glissando

Arpeggia se nastavují přetažením symbolu arpeggia z palety Arpeggio a glissando na hlavičku noty akordu.



Pro změnu délky arpeggia na arpeggio dvakrát klepněte a odpovídající úchop táhněte nahoru nebo dolů.



Glissanda se nastavují přetažením symbolu glissanda z palety Arpeggio a glissando na první ze dvou po sobě jdoucích not na téže osnově.

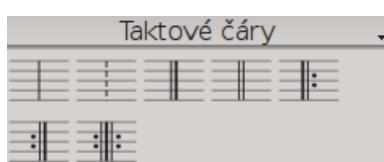


Úprava nebo smazání textu glissanda se dělá klepnutím pravým tlačítkem myši na ně a zvolením položky *Vlastnosti glissanda* v nabídce. Pokud není mezi dvěma notami dostatek místa, MuseScore text nebude zobrazovat.

Taktové čáry

Změna typu taktové čáry

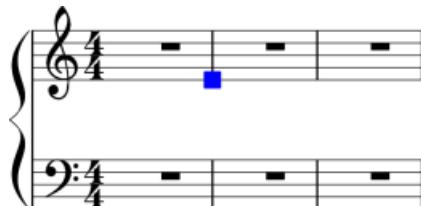
Taktové čáry se mění přetažením symbolu taktové čáry z palety s taktovými čarami na taktovou čáru v notovém zápisu.



Pro skrytí taktové čáry klepněte na čáru pravým tlačítkem myši a vyberte *Nastavit neviditelné*.

Vytvoření velké osnovy

Pro rozšíření taktové čáry přes více osnov dvakrát na taktovou čáru klepněte, aby ji bylo možné upravit (viz [režim úprav](#)).



Klepněte na modrý čtvereček a táhněte jej dolů k další osnově.

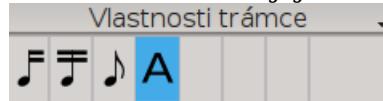
Jakmile režim úprav opustíte, například klepnutím na prázdné místo v notovém zápisu nebo stisknutím klávesy *Esc*, zobrazení taktových čar se u všech osnov zaktualizuje.



Podívejte se také na: [Operace s takty](#)

Trámce

Trámce jsou nastaveny automaticky, ale automatické nastavení je možné ručně zrušit. Přetáhněte symbol trámce z palety s trámcemi na notu, u které se má změnit chování jejího trámce.



Také můžete nejprve vybrat notu, a potom dvakrát klepnout na odpovídající symbol v paletě s trámcemi.

- Začít trámcem na této notě.
- Nekončit trámcem na této notě.
- Neopatřovat tuto notu trámcem.

A Zpět do automatického režimu (režim vybraný MuseScore při vkládání noty, v závislosti na současném taktovém označení).

Pro změnu úhlu trámce nebo vzdálenosti trámce k hlavičkám not (tedy délky nožiček) na trámcem dvakrát klepněte. Tím se přejde do [režimu úprav](#) a je vybrán pravý koncový úchop. Klávesami šipek nahoru/dolů lze nyní úhel

měnit. Výběrem levého koncového úchopu a za použití kláves šipek nahoru/dolů lze nožičky not prodloužit případně zkrátit. Až budete s úpravami hotovi, stiskněte *Esc* pro opuštění režimu úprav.

Pro přesunutí trámce z umístění nad notovou hlavičkou dolů pod ni, anebo obráceně, obraťte směr nožiček pomocí *tlačítka*, které je v druhém pruhu nástrojových panelů (před ukazateli hlasů), jež ukazuje notovou hlavičku s nožičkami připojenými nad a pod ní, nebo použijte klávesu *x*.

Podívejte se také na

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

Příloha	Velikost
beam-palette.png	2.58 KB

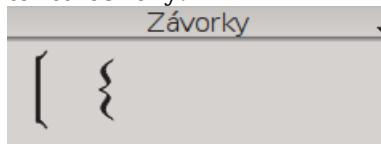
Závorky

Smazat

Vyberte závorku a stiskněte *Del.*

Přidat

Přetáhněte symbol závorky z palety se závorkami na prázdné místo v prvním taktu osnovy.



Změnit

Přetáhněte symbol závorky z palety se závorkami na závorku v notovém zápisu.

Upravit

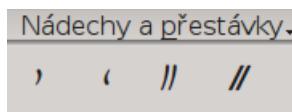
Dvakrát klepněte na závorku pro vstoupení do režimu úprav (viz [režim úprav](#)). V režimu úprav můžete tažením změnit výšku závorky, aby se závorka roztáhla na více notových osnov osnovy.

Vodorovný posun

Pokud závorku potřebujete posunout doleva nebo doprava, dvakrát klepněte na závorku pro vstoupení do režimu úprav a stiskněte *Shift+←* nebo *Shift+→*.

Nádechy a přestávky

Pro umístění symbolu pro **nádech** jej přetáhněte z palety s nádechy a přestávkami na notu v notovém zápisu. Symbol pro nádech je umístěn za notou.



Symbol pro nádech v notovém zápisu:



Caesury se umísťují stejným způsobem.

Klíče

Klíče se vytváří nebo mění přetažením symbolu klíče z palety s klíči na takt nebo jiný klíč. Použijte *F9* (Mac: *⌘+K*) pro ukázání nebo skrytí postranního panelu [palety](#).



Přidat

Přetáhněte klíč z palety s klíči na prázdné místo v taktu. Tím se na začátku taktu vytvoří klíč. Přetáhněte klíč na notu pro vytvoření klíče uvnitř taktu. Klíče, které nestojí v prvním taktu na začátku osnovy, se kreslí menší.

Odstranit

Vyberte klíč a stiskněte *Del*.

Všimněte si, že změna klíče nemění výšku tónu jakékoli noty. Namísto toho se noty posunou tak, aby zachovaly výšku tónu. Odpovídají novému klíči.

Notový zápis bubenů

Příklad notového zápisu bubenů:

The image shows two staves of musical notation. The top staff is labeled 'Drums' and the bottom staff is labeled 'Cowbell'. Both staves begin with a clef (B-flat) and a key signature of one flat. The drums staff has a tempo marking of '♩ = 120'. It features a series of eighth-note patterns: the first measure has vertical strokes, the second has diagonal strokes pointing up, the third has diagonal strokes pointing down, and the fourth has vertical strokes again. The cowbell staff also begins with a clef (B-flat) and a key signature of one flat. It has a tempo marking of '♩ = 120'. It features a series of eighth-note patterns: the first measure has vertical strokes, the second has diagonal strokes pointing up, the third has diagonal strokes pointing down, and the fourth has vertical strokes again.

Notový zápis bubenů často obsahuje současně se vyskytující noty s nožičkami nahoru a dolů. Pokud nejste obeznámen s vytvářením a úpravami více hlasů v jedné osnově, potom se pro přehled podívejte na [hlas](#). Níže se podívejte na pokyny, jež jsou zvláštní pro notový zápis bubenů.

Zařízení MIDI

Nejjednodušším způsobem, jak do vašeho notového zápisu přidat notový zápis bubenů, 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.

Klávesnice počítače

Ve výchozím nastavení je klávesová zkratka přiřazena jen několika málo nástrojům. Více jich můžete přidat klepnutím pravým tlačítkem myši na osnovu → *Upravit bicí sadu...*

- c pro velký buben (basový buben)
- d pro činely (ride)

Myš

Zadávání myší pro noty bez absolutních výšek tónů nepracuje tak, jak to známe u jiných nástrojů. Zde jsou proto odpovídající zvláštní kroky:

1. Vyberte notu nebo pomlku v taktu osnovy bicích. Všimněte si, prosím, že paleta s bubny zůstává prázdná, dokud tento krok nedokončíte
2. Stiskněte "N" pro přechod do režimu vkládání not
3. Vyberte dobu trvání noty z nástrojového panelu pro vkládání not
4. Vyberte typ noty (například velký buben nebo malý buben) z [palety](#) s bubny
5. Klepněte na takt v osnově bicích pro přidání noty do notového zápisu

Vnější odkazy

- [Bicí](#) [video]

Ozdoby

Krátké ozdoby (Acciaccatura) se zapisují jako malé noty s přeškrtnutou nožičkou. **Dlouhé ozdoby** (Appoggiatura) nejsou přeškrtnuty. Obě ozdoby jsou umístěny před hlavní notu, která má obvyklou velikost.

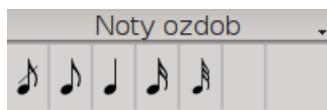
Pokyny

Noty ozdob se vytvářejí přetažením symbolu ozdob z [palety](#) s ozdobami na hlavní notu v notovém zápisu. Ozdobu je rovněž možné vytvořit výběrem notové hlavičky a dvojím klepnutím na symbol ozdob z [palety](#) s ozdobami.

Pro vytvoření více než jedné ozdoby přetáhněte po sobě jdoucí ozdoby na hlavičku noty.

Pro přidání akordu ozdob zadejte první ozdobu a vyberte ji. Potom použijte *Shift + názvy not* (C, D, E atd.)

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



Vnější odkazy

- [Ozdoba](#), [Appoggiatura](#) a [Acciaccatura](#) na en.wikipedia.org

Svorky

Svorky jsou jako předměty [linky](#). Pro vytvoření svorky nejprve vyberte notu pro označení začátečního bodu.

- *H*: Vytvoří svorku crescenda
- *Shift+H*: Vytvoří svorku diminuenda (decrescendo)

Svorky také můžete vytvořit přetažením symbolu svorky z palety s linkami na hlavičku noty.

1. *H* vytvoří svorku crescenda:



2. Dvojité klepnutí přepne do režimu úprav:



3. *Shift+→* posune koncovou kotvu:



4. → posune koncový bod:



Předznamenání

Předznamenání se vytváří nebo mění přetažením symbolu předznamenání z palety s předznamenáním na takt nebo stávající předznamenání.



F9 (Mac: *⌃+⌘+K*) přepne okno [palety](#).

Změnit

Přetáhněte předznamenání z palety na předznamenání v notovém zápisu.

Přidat

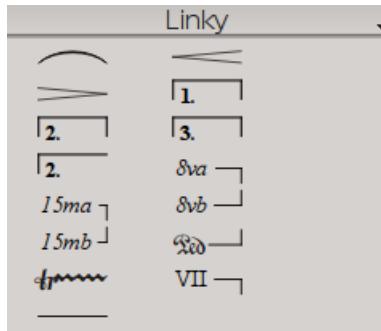
Přetáhněte předznamenání z palety na prázdné místo v taktu. Tím se vytvoří předznamenání na začátku taktu.

Odstrannit

Vyberte předznamenání a stiskněte *Del*.

Linky

Paleta s linkami pracuje stejně jako ostatní [palety](#) způsobem táhni a pust. Pro přetažení prvků z palety použijte myš. Upuštěte ji na notový zápis tam, kde si to přejete.



Změna délky

Pokud délku prvku linky měníte pomocí myši, potom se poloha kotvy nemění, což znamená, že linka se orientuje na tutéž notu. Pro posun začátečního a koncového bodu linky se vám doporučuje následující postup.

1. Pokud jste v režimu vkládání not, stiskněte *N* pro opuštění vkládání not
2. Dvakrát klepněte na linku, kterou chcete změnit
3. Posuňte úchopy pomocí následujících zkratek
 - *Shift+→* pro posunutí kotvy doprava o jednu notu (nebo takt)
 - *Shift+←* pro posunutí kotvy doleva o jednu notu (nebo takt)
4. Pokud délku potřebujete změnit zrakově beze změny not nebo taktů, k nimž je linka ukotvena, použijte následující zkratky
 - → pro posunutí úchopu doprava o jednu jednotku
 - ← pro posunutí úchopu doleva o jednu jednotku

Podívejte se také na: [Svorky](#), [Volta \(opakování\)](#)

Pomlky

Celotaktová pomlka



Když takt neobsahuje žádné noty, použije se celotaktová pomlka.

Pro vytvoření jednotaktové pomlky vyberte takt a stiskněte *Del*. Všechny noty a pomlky v tomto taktu jsou odstraněny a nahrazeny jednotaktovou pomlkou.

Vícetaktová pomlka



Vícetaktové pomlky se obvykle používají u jednotlivých hlasů, kde ukazují delší odmlku nástroje, a často se používají v orchestrální hudbě.

Používání vícetaktových pomlk

1. V nabídce vyberte *Styl* → *Upravit obecný styl*
2. V seznamu na levé straně vyberte Notový zápis
3. Zaškrtněte Vytvořit vícetaktové pomlky

Omezení

Volba formátu automaticky změní všechny prázdné oblasti notového zápisu ve vícetaktové pomlky. Proto se doporučuje nejprve zadat všechny noty, a teprve potom zapnout vícetaktové pomlky.

Opakování

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

Přehrávání

Abyste během přehrávání opakování uslyšeli, ujistěte se, že je v nástrojovém panelu vybráno tlačítko pro přehrávání opakování . Zrušením jeho výběru se při přehrávání opakování vypne.

V posledním taktu opakování můžete ve [vlastnostech taktu](#) nastavit Počet opakování, který určí počet přehraných opakování.

Symbole opakování a text

Texty a symboly vztahující se k opakování se nacházejí v [paletě s opakovánimi](#):



Pro přidání předmětu z palety s opakovánimi jej přetáhněte *na* (ne nad) takt, kde chcete, aby se objevil. Předmět se v notovém zápisu objeví *nad* tím taktem.

Skoky

Skoky obecně sestávají ze tří kroků:

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

Značky jsou názvy, které dáme nějaké poloze taktu. Dvě skokové značky (Začátek, Konec) označují začátek a konec notového zápisu a není je třeba speciálně přidávat.

Příklady:

Při příkazu pro skok *Da Capo* přehrávání skočí na začátek, a potom je celý notový zápis přehrán ještě jednou znovu (až po značku pro konec).

Při příkazu pro skok *Da Capo al Fine* přehrávání skočí na začátek, a notový zápis je pak přehrán po značku *Fine*.

Dal Segno al Fine (nebo *D.S. al Fine*) skočí na značku *Segno*, a notový zápis je pak přehrán po značku *Fine*.

Dal Segno al Coda skočí na značku *Segno*, a notový zápis je pak přehrán po první značku *Coda*. Přehrávání potom pokračuje na druhé značce *Coda*. Vlastnosti skoků se nastavují klepnutím pravým tlačítkem myši na značce *D.S. al Coda*.

Podívejte se také na: [Volta](#)

Internetové odkazy

- [Videonávod: Cody](#)

Legato

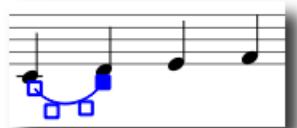
Legato je zahnutá čára mezi dvěma nebo více notami, která naznačuje, že se tyto noty mají přehrát spojitě. Když byste chtěli spojit dvě noty s toutéž výškou tónu, podívejte se na [ligaturu](#).

První způsob

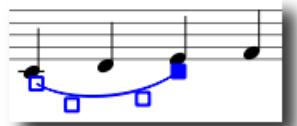
1. Opusťte [režim vkládání not](#) a vyberte první notu:



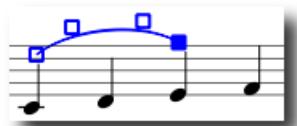
2. Vytvořte oblouček legata stisknutím klávesy *s*:



3. *Shift↑+→* posune konec obloučku legata k další notě:



4. Stisknutím klávesy *x* můžete vybrat, zda se oblouček objeví nad nebo pod notou:



5. *Esc* ukončí režim úprav legata:



Druhý způsob

1. Opusťte [režim vkládání not](#) a vyberte první notu
2. *Ctrl*-vybrat (resp. *⌘*-vybrat na Mac) nebo *Shift↑*-vybrat poslední notu
3. Stiskněte *s*

Třetí způsob

1. V [režimu vkládání not](#) zadejte první notu části s legatem.
2. Stiskněte *s* pro započetí části s legatem.
3. Zadejte zbývající noty části s legatem.
4. Stiskněte *s* pro ukončení části s legatem.

Adjustments

Čtverečky neboli úchopy (zobrazené na obrázcích pro kroky 2-4 výše) lze upravovat myší. Dva vnější úchopy upravují začátek a konec obloučku legata. Dva vnitřní úchopy upravují obrys (výšku) obloučku legata.

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

Tento příklad ukazuje oblouček legata, který sahá od basového k houslovému klíci. Pomocí myši vyberte první notu legatového obloučku, podržte klávesu *Ctrl* (případně klávesu *⌘* u Mac) a vyberte poslední notu pro legatový oblouček, a stiskněte *s* pro přidání obloučku legata.



Poznámka: Není možné změnit začáteční a koncový kotevní bod pomocí myši. Použijte *Shift ↑ + ←* nebo *→* pro úpravu začátečního a koncového bodu obloučku legata.

Tečkovaná čára

Tečkované legatové obloučky se často používají v písních s více slokami, kvůli zobrazení rozdílů v rozdělení slabik jednotlivých slok. Tečkované 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 oblouček na něj klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte *Vlastnosti obloučku...*. V dialogu *Vlastnosti obloučku* můžete vybrat, zda chcete plný nebo tečkovaný oblouček.

x změní směr vybraného legatového obloučku.

Podívejte se také na: [Ligatura](#), [Režim úprav](#), [Vkládání not](#)

Příloha	Velikost
slur b2t.png	12.16 KB

Ligatura

Ligatura je zahnutá čára mezi dvěma nebo více notami o stejně výšce tónu. Pokud chcete zahnutou čáru, která se klene přes více výšek tónů, podívejte se na [legato](#).

První způsob

Vyberte první notu:



Vytvořte ligaturu stisknutím klávesy +:



(klávesa + nebo odpovídající tlačítka pro ligaturu umístěné v nástrojovém panelu nahoře napravo od not)

Druhý způsob

Pro vytvoření ligatury během [vkládání not](#) stiskněte + po první notě ligatury.

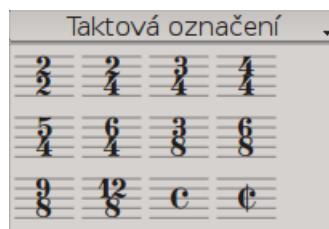
Spojené akordy

Pro přidání ligatury mezi dva akordy vyberte nožičku prvního akordu, nebo stiskněte **Shift** + klepněte na první akord, a pak stiskněte +. Režim [vkládání not](#) přitom nesmí být zapnut.

změní směr vybrané ligatury.

Taktová označení

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



Pokud potřebujete taktové označení, které není v postranním panelu s paletou, jděte do nabídky **Vytvoření → Taktová označení...**, kde si vytvořte své vlastní. Horní a dolní číselný údaj můžete upravit v dialogu **Vytvořit taktové označení** na pravé straně. Nyní můžete toto nové taktové označení po jeho přidání přetáhnout z tohoto okna na váš notový zápis. Všimněte si, že nové taktové označení se v paletě neobjeví.

Ve většině případů budete potřebovat upravit pouze první z horních čísel. Další horní čísla jsou potřeba pro [složené takty](#), jež obsahují více horních čísel oddělených znaménkem plus.



Taktová označení, která už dál nepotřebujete, lze odstranit v dialogu popsaném výše klepnutím pravým tlačítkem myši -> Smazat obsah.

Předtaktí

Jsou případy, kdy se skutečná doba trvání taktu liší od doby trvání určené taktovým označením. Častým příkladem takové situace je předtaktí. Jak změníte skutečnou dobu trvání taktu, aniž by se zobrazilo jiné taktové označení, se dočtete v části Vlastnosti kapitoly o [operacích s takty](#).

Tremolo

Tremolo je rychlé opakování jedné noty nebo rychlé střídání dvou či více not. Znázorňuje se jedním až třemi šikmými tahy jdoucími přes nožičky not. Pokud je tremolo mezi dvěma nebo více notami, jsou proužky kresleny mezi nimi.

Paleta s tremoly obsahuje samostatné symboly pro jednonotová tremola (ukázána s nožičkami dolů) a pro dvounotová tremola (ukázána bez nožičky dolů).



Ve dvounotovém tremolu má každá nota hodnotu celé doby trvání tremola. Pro zadání tremola s dobou trvání půlové noty nejprve zadejte dvě čtvrtové noty. Po přetažení symbolu tremola na první notu se hodnoty not automaticky zdvojí na půlové noty.

Rytická notová skupina

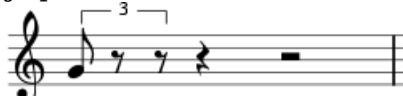
Rytmické notové skupiny se používají pro psaní rytmů jdoucí mimo rozdělení dob, jak je běžně dovoluje taktové označení. Například rytmická notová skupina osminových not v 4-4 taktu rozděluje dobu čtvrtové noty na tři místo na dvě. Rytmické notové skupiny se zapisují jako malá čísla pod nebo nad skupinou not, podle volby se označují hranatými závorkami. Příklady rytmických notových skupin jsou duola, triola a kvintola.

Vytvoření rytmické notové skupiny

Když chcete vytvořit **triolu** vytvořte nebo vyberte v notovém zápisu nejprve notu, která stanovuje *celkovou* dobu trvání trioly. Například triolová skupina osminových not má celkovou dobu trvání jedné čtvrtové noty.



V hlavní nabídce vyberte *Noty* → *Rytmické notové skupiny* → *Triola*. Vybraná nota je proměněna na triolu rozdelením celkové doby trvání na tři stejné části,



jež lze dále upravovat.



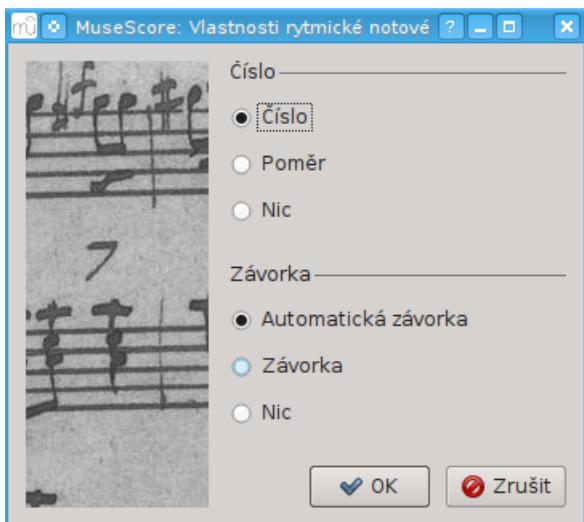
Režim vkládání not

Zadávání rytmických notových skupin pracuje lehce odlišně v režimu vkládání not než postup popsaný výše. Od verze 0.9.5 musíte nejprve vybrat dobu trvání, a potom zadat výšky tónů. Níže je krok za krokem popsán postup, jakým uděláte triolové osminové noty.

1. Přepněte do režimu vkládání not a stiskněte **N**
2. Ujistěte se, že se značka pro vkládání nachází na místě, kde chcete, aby triola začínala (v případě potřeby použijte pro pohyb značky směrové šipky doprava a doleva)
3. Vyberte dobu trvání celé triolové skupiny v nástrojovém panelu pro vkládání not. Pro tento příklad klepněte na čtvrtovou notu (nebo stiskněte **5** na klávesnici)
4. V hlavní nabídce vyberte *Noty* → *Rytmické notové skupiny* → *Triola*, nebo stiskněte **Ctrl+3** (Mac: **⌘+3**)
5. Všimněte si, že pro vkládání byly automaticky vybrány osminové noty. Nyní noty zadejte. Klepněte na osnovu pro přidání výšek tónů, nebo je zadejte pomocí klávesnice počítače nebo zařízení MIDI

Vlastnosti

Pro změnu vlastnosti zobrazení trioly klepněte pravým tlačítkem myši na číslo rytmické notové skupiny a vyberte *Vlastnosti rytmické notové skupiny*....



V části Číslo dialogu Vlastnosti rytmické notové skupiny můžete zvolit, zda má rytmická notová skupina nést celé číslo, poměr dvou čísel, nebo být bez označení číslem.

V části tohoto dialogu Závorka, která je určena závorce výběru, máte možnost nastavit zobrazení závorky volbami Závorka a Nic, kterými se závorka ukáže nebo skryje. Volba Automatická závorka skryje závorku u not s trámcem a závorku ukáže, když rytmická notová skupina obsahuje noty nebo pomlky bez trámce.



Vnější odkazy

- [Rytmická notová skupina](#) na Wikipedii
- [Jak v MuseScore vytvořit triloly](#) [video]

Hlasy

Hlasy vám umožňují mít v jedné notové osnově noty, které začínají ve stejnou dobu, ale mají odlišné doby trvání. V jedné osnově lze zapsat až čtyři hlasy v nezávislých rytmech. V jiných notačních programech se hlasům někdy říká vrstvy.



Pokyny

1. Začněte nejprve zadáním horního hlasu (to jsou všechny noty, jejichž nožičky později mají směřovat nahoru). Při zadávání ještě jejich nožičky

mohou směřovat dolů. V tomto okamžiku se o směr nožiček nemusíte starat, protože se jejich směr změní automaticky, až přidáte druhý hlas.



2. Pokud místo myši pro zadávání not používáte klávesnici počítače nebo zařízení MIDI (keyboard), použijte pro posunutí značky pro zadávání zpět na začátek klávesu ←.
3. Klepněte na tlačítko Hlas 2 **2**
4. Zadejte všechny noty dolního hlasu (všechny noty, jejichž nožičky mají jít dolů). Když jste se zadáváním hotovi, měl by notový zápis vypadat podobně jako tento:



Kdy jsou potřeba hlyasy

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

Skryté pomlky (držitel místa)

Pro skrytí pomlky klepněte na pomlku pravým tlačítkem myši a vyberte *Nastavit neviditelné*. Pokud máte zaškrtnuto *Pohled → Ukázat neviditelné*, pak se na vaší obrazovce pomlka stále ještě ukazuje jako neviditelná. Skryté pomlky vidíte zbarveny šedě. Skrytá pomlka se při tisku neobjevuje.

Volta

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



Pro umístění závorky volty do notového zápisu ji přetáhněte z [palety s linkami](#).

Závorky mohou překlenovat více než jeden takt. Dvakrát na voltu klepněte pro vstup do režimu úprav a úchopy posuňte klávesovými zkratkami:

- *Shift+→* o jeden takt doprava
- *Shift+←* o jeden takt doleva

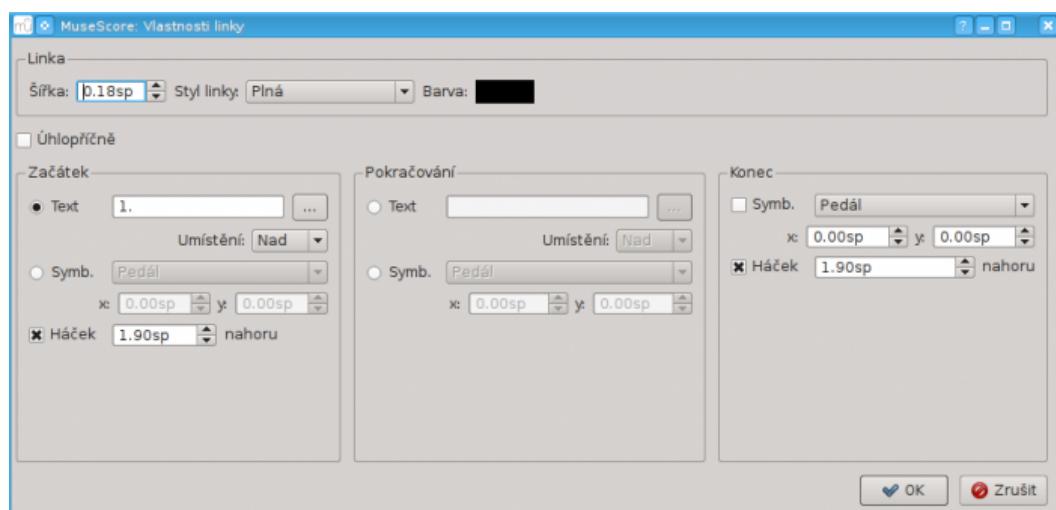
Tyto příkazy posunou logický začátek nebo konec závorky volty, což v MuseScore určuje přehrávání a rozvržení přes více osnov. Posunutí úchopů pouze pomocí kláves šipek doprava a doleva nebo použití myši umožňuje jemnější úpravy, ale nemění způsob, jakým je opakování přehráváno.

Pokud pohybujete úchopy, ukazuje se čárkovaná čára jdoucí z logické polohy ke skutečné poloze

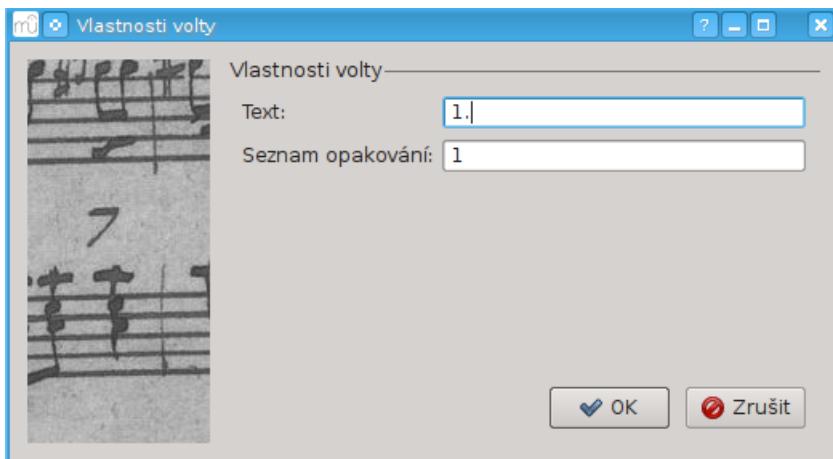


Text

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



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



Přehrávání

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

Vnější odkazy

- [Videonávod: Opakování, první a druhé zakončení](#)
- [Přidání alternativních opakování v MuseScore 0.9.5](#)

Chapter 4

Zvuk a přehrávání

MuseScore má vestavěnu schopnost přehrávat zvuk. Tato kapitola se zabývá ovládáním přehrávání a způsoby, jak rozšířit zvuky nástrojů za vestavěný zvuk klavíru.

Režim přehrávání

MuseScore v sobě má sekvencer a syntezátor pro přehrání vašeho notového zápisu.

Stisknutím tlačítka Přehrát  vstoupíte do režimu přehrávání. V režimu přehrávání jsou dostupné následující příkazy:

- K předchozímu akordu ←
- K dalšímu akordu →
- K předchozímu taktu *Ctrl*+← (Mac: ←)
- K dalšímu taktu *Ctrl*+→ (Mac: →)
- Přetočit zpět na začátek *Home* (Mac: ⌘+*Home*)
- Přepnout zobrazení přehrávacího panelu *F11* (Mac: ⌘+⌘+P)

Stiskněte tlačítko pro přehrávání znovu pro zastavení a ukončení režimu přehrávání.

MuseScore začne přehrávání od místa, kde naposledy skončilo. Pokud vyberete notu, potom MuseScore příště začne přehrávat od této nově vybrané noty. Nástrojový panel má i tlačítko pro přetočení, které je určeno pro rychlý návrat na začátek notového zápisu, odkud se zase začne přehrávání.

Přehrávací panel

Přehrávací panel nabízí větší kontrolu nad přehráváním včetně tempa, začáteční polohy a hlasitosti. V hlavní nabídce vyberte *Pohled* → *Přehrávací panel* pro ukázání přehrávacího panelu.



Řešení potíží

Verze 0.9.5 nebo starší: pokud chcete přehrávat nástroje jiné, než je klavír, musíte nahradit zvukovou banku v MuseScore schopnější v *Úpravy* → *Nastavení...* → karta *Vstup/Výstup*. Podívejte se do kapitoly [Zvuková banka](#) na pokyny.

Zvuk v Ubuntu

Pokud se zvukem v distribuci Ubuntu máte potíže, doporučuje se povýšit MuseScore na verzi 0.9.5 nebo novější. Pokyny pro získání posledního vydání jsou na stránce pro stažení. Pokud vaše potíže přetrvávají, zeptejte se ve fóru.

Příloha	Velikost
play-repeats.png	182 bajty

Zvuková banka

MuseScore obsahuje zvukovou banku (SoundFont), která MuseScore říká, jak má který nástroj přehrávat. Některé zvukové banky jsou navrženy pro přehrávání klasické hudby, jiné pro jazz nebo populární hudbu. Ve velikosti souborů zvukových bank jsou velké rozdíly. Některé mohou být dost velké a vyžádat si mnoho paměti počítače, jiné jsou velmi malé. MuseScore všeúčelovou celkem malou zvukovou banku pojmenovanou TimGM6mb.sf2.

Přehled

Soubor se zvukovou bankou může obsahovat jakýkoli počet zvuků nástrojů. Mnoho zvukových bank je dostupných na internetu. Pokud si některou z nich chcete vyzkoušet, doporučuje se použít takovou, která podle standardu [General MIDI](#) (GM) pokrývá 128 nástrojů. Pokud použijete zvukovou banku, která nevyhovuje standardu General MIDI standard, pak ostatní podle okolností na jiném počítači neuslyší správné nástroje, když budete notový zápis sdílet nebo jej uložíte jako MIDI.

Velikost a zvuková kvalita zvukových bank, které najdete na internetu, je velmi rozdílná. Větší zvukové banky často zní lépe, ale mohou být příliš velké

na to, abyste je mohli provozovat na svém počítači. Pokud vám po instalaci nové zvukové banky bude MuseScore připadat pomalé, nebo když váš počítač při přehrávání neběží bez zadrhávání, zkuste to s menší zvukovou bankou. Níže jsou popsány některé oblíbené zvukové banky s různou velikostí.

- FluidR3_GM.sf2 (141 MB, nekomprimováno)
Stažení [Fluid-soundfont.tar.gz](#)
- GeneralUser_GS_1.44-MuseScore.sf2 (29.8 MB, nekomprimováno)
Stažení [GeneralUser GS 1.44-MuseScore.zip](#) (s laskavým povolením [S. Christiana Collinse](#))
- TimGM6mb.sf2 (5.7 MB, nekomprimováno)
Stažení [upravená TimGM6mb.sf2](#) (s laskavým povolením [Tima Brechbillu](#))
- HandBells.sf2 (5.0 MB, nekomprimováno)
Stažení [HandBells.zip](#) (s laskavým povolením [FMJ-Software](#))
- acoustic_grand_piano_ydp_20080910.sf2 (132 MB)
Stažení [acoustic grand piano ydp 20080910.sf2](#) (s laskavým povolením [Roberta Gorda Saeze](#))

Komprese

Soubory se zvukovými bankami mohou být velmi velké, jsou proto běžně nabízeny ke stažení v komprimované podobě včetně formátů .zip, .sfArk, and .tar.gz. Předtím než tyto soubory budete moci použít, je třeba je rozbalit.

- ZIP je standardní kompresní formát podporovaný většinou operačních systémů.
- sfArk je kompresní formát navržený speciálně pro kompresi souborů se zvukovými bankami. Na rozbalení použijte speciální program [sfArk](#).
- .tar.gz je oblíbený kompresní formát pro Linux. Uživatelé Windows mohou zdarma použít [7-zip](#), který podporuje většinu běžných je kompresních formátů. Povšimněte si, že archiv .tar.gz je potřeba rozbalit dvakrát: jednou pro GZip a jednou pro TAR.

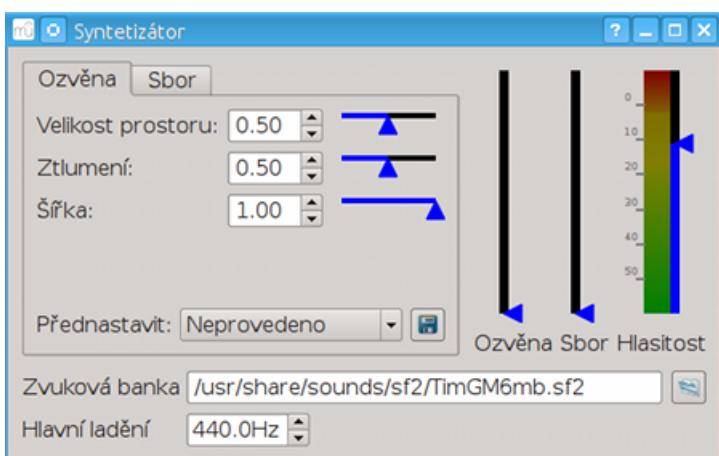
Nastavení MuseScore

Po nalezení a rozbalení zvukové banky na ni neklepejte dvakrát, abyste ji otevřeli, protože tímto způsobem ji s MuseScore nespojíte. Místo toho soubor přesuňte do složky dle své volby, spusťte MuseScore a následujte pokyny níže.

Jděte do *Pohled* → *Syntetizátor*. Počáteční nastavení zvukové banky závisí na tom, který operační systém používáte:

- Windows: C:\Program Files\MuseScore\sound\TimGM6mb.sf2
(actually %ProgramFiles%\MuseScore\sound\TimGM6mb.sf2)

- Windows (64-bit): C:\Program Files (x86)\MuseScore\sound\TimGM6mb.sf2
(actually %ProgramFiles(x86)%\MuseScore\sound\TimGM6mb.sf2)
- Mac OS X:
/Applications/MuseScore.app/Contents/Resources/sound/TimGM6mb.sf2
- Linux (Ubuntu): /usr/share/sounds/sf2/TimGM6mb.sf2



Klepněte na ikonu pro otevření dialogu pro procházení adresářové struktury nacházející se vedle umístění zvukové banky a procházejte adresáři až do složky, která obsahuje soubor s vaší zvukovou bankou (.sf2). Vyberte soubor a stiskněte Otevřít.

Počáteční přednastavená zvuková banka je :/data/piano1.sf2. Toto umístění nahraďte cestou k souboru s vaší novou zvukovou bankou (.sf2). Klepněte na ikonu pro otevření dialogu pro procházení adresářové struktury, projděte jí až k souboru a otevřete jej.

Klepněte na OK pro použití změn a ukončete panel pro nastavení. Ukončete MuseScore a znova je spusťte, aby se nová zvuková banka nahrála.

Řešení potíží

Pokud je panel pro přehrávání v nástrojovém pruhu šedivý, nebo není vidět, následujte pokyny níže, abyste přehrávání zvuku opět zprovoznili:

1. Ujistěte se, že v nabídce *Pohled → Přehrávání* je položka Přehrávání zaškrtnuta. Pokud tomu tak není, klepněte na odpovídající položku v nabídce, takže se zaškrtnutí objeví. Pokud potíže s nástrojovým panelem pro přehrávání přetravávají, vyzkoušejte další krok
2. Pokud nástrojový panel pro přehrávání po změně zvukové banky zmizí, jděte do nabídky *Úpravy → Nastavení... → Vstup/Výstup tab* a klepněte na OK, aniž byste udělali další změny. Po novém spuštění MuseScore by se měl nástrojový panel pro přehrávání znova objevit.

Pokud měníte zvukovou banku poprvé, použijte, prosím, jednu ze zvukových bank uvedených výše.

Pokud se přehrávání zadrhává, váš počítač není sto používat vámi vybranou zvukovou banku. Má to dvě řešení:

1. Zmenšete množství paměti (RAM) používané MuseScore použitím menší zvukové banky. Návrhy hledejte v seznamu výše
2. Zvětšete množství paměti (RAM) dostupné pro MuseScore ukončením všech programů kromě MuseScore. Pokud stále ještě máte potíže a velká zvuková banka je pro vás důležitá, měli byste do svého počítače vestavět více paměti

Tempo

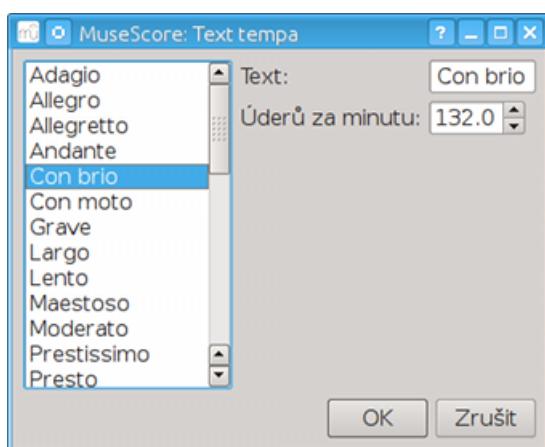
Tempo přehrávání lze změnit pomocí přehrávacího panelu nebo pomocí textu tempa v notovém zápisu.

Přehrávací panel

- Zobrazit přehrávací panel: *Pohled → Přehrávací panel*
- Změnit údery za minutu (bpm → úzm) pomocí posuvníku tempa

Označení tempa

- Vyberte notu, nad kterou se má označení tempa objevit
- V hlavní nabídce: *Vytvoření → Text... → Tempo...*
- Stiskněte *OK* pro dokončení



Stávající označení tempa lze změnit dvojím klepnutím na textový prvek pro vstup do režimu úprav. Můžete použít [paletu s textovými symboly](#) pro přidání čtvrtové noty nebo noty s jinou dobou trvání pro značku pro metronom do označení tempa.

Andante $\text{♩} = 75$

Rychlosť přehrávání v úderech za minutu (ÚZM, BPM) stávajícího označení tempa lze upravit klepnutím pravým tlačítkem myši na text a výběrem

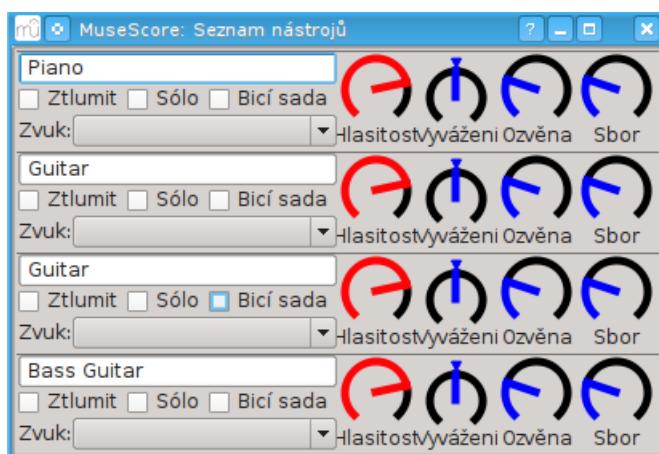
Vlastnosti tempa...

Poznámka: Přehrávání označení tempa může být rychlejší nebo pomalejší než stanovený počet ÚZM, pokud není nastavení tempa v přehrávacím panelu nastaveno na 100 procent.

Změna a úpravy zvuku

Směšovač

Směšovač vám dovolí změnu zvuků nástrojů a úpravu hlasitosti, pravolevé vyvážení, ozvěnu a znásobení tónu (sbor) pro každou osnovu. V hlavní nabídce vyberte *Pohled* → *Směšovač* pro ukázání směšovače.



Ztlumení a sólo

Použijte zaškrťávací okénko *Ztlumit* na rychlé ztištění určitých osnov. Obráceně slouží zaškrťávací okénko *Sólo* ke ztištění všech osnov, kromě osnovy, která byla označena jako sólo.

Kruhové stupnice

Klepněte na kruhovou stupnici a táhněte myší nahoru pro otáčení stupnice po směru hodinových ručiček. Klepněte na kruhovou stupnici a táhněte myší dolů pro otáčení stupnice proti směru hodinových ručiček.

Zvuk

Rozbalovací nabídka uvádí každý nástroj podporovaný vaší současnou [zvukovou bankou](#).

Změna nástroje

Můžete změnit osnovu, aby byla jiným nástrojem. Následující postup mění zvuk nástroje, název osnovy a transpozici osnovy.

1. Klepněte pravým tlačítkem myši na prázdné místo v taktu a vyberte *Vlastnosti osnovy...*
2. Klepněte pro změnu nástroje

3. Vyberte nový nástroj a klepněte na OK pro návrat do dialogu Vlastnosti osnovy
4. Klepněte znovu na OK pro návrat do notového zápisu

Změna tónu v díle

Některé nástroje mohou změnit zvuk uprostřed notového zápisu. Například smyčce se mohou přepnout do pizzicata nebo tremola a trubku lze přepnout na ztlumenou trubku. Následující pokyny používají ztlumenou trubku jako příklad, ale stejné principy se vztahují na pizzicato nebo tremolo u smyčců.

1. Vyberte první notu ztlumené části
2. V hlavní nabídce vyberte *Vytvoření → Text → Text osnovy*
3. Napištěte *Mute* (nebo výraz jako *Con Sordino*). Klepněte mimo rámeček, ve kterém jste text zadali. V tomto bodě je text osnovy viditelným odkazem a nepoužívá se během přehrávání
4. Klepněte pravým tlačítkem myši na právě vytvořený text osnovy a vyberte *Vlastnosti textu osnovy...*
5. V dialogu Vlastnosti textu osnovy označte zaškrťávací okénko *Kanál*
6. V dialogu Vlastnosti textu osnovy vyberte *mute*
7. Klepněte na *OK* pro návrat do notového zápisu

Každá nota, která je zadána po takto upravené notě, je v MuseScore přehrávána ztlumeně. Pro návrat k neztlumenému zvuku později v notovém zápisu, následujte tytéž pokyny, jak jsou uvedeny výše, ale napište *Open* v kroku 3 a vyberte *normal* v kroku 6.

Dynamika

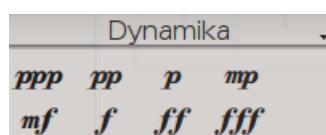
Hlasitost přehrávání lze změnit pro celý notový zápis v přehrávacím panelu, nebo místně označením dynamiky v notovém zápisu.

Přehrávací panel

- Zobrazte přehrávací panel panel: *Pohled → Přehrávací panel*
- Změňte hlasitost pomocí posuvníku

Označení dynamiky

Z palety s dynamikou přetáhněte označení dynamiky na takt v notovém zápisu.



Nebo si zobrazte rozsáhlejší paletu přes nabídku *Vytvoření* → *Text* → *Dynamika*.

<i>ppppppp</i>	<i>ppppp</i>	<i>pppp</i>
<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>ffff</i>
<i>fffff</i>	<i>ffffff</i>	<i>fp</i>
<i>sf</i>	<i>s fz</i>	<i>s ff</i>
<i>s fz</i>	<i>s fp</i>	<i>s fpp</i>
<i>r fz</i>	<i>rf</i>	<i>fz</i>
<i>m</i>	<i>r</i>	<i>s</i>
<i>crescendo</i>	<i>diminuendo</i>	<i>dolce</i>
<i>espressivo</i>	<i>legato</i>	<i>leggiero</i>
<i>marcato</i>	<i>mero</i>	<i>molto</i>

Upravení hlasitosti přehrávání pro označení dynamiky

- Klepněte pravým tlačítkem myši na označení dynamiky pro otevření nabídky.
- Vyberte Vlastnosti MIDI.
- Upravte číslo pro sílu tónu, vyšší pro hlasitější tón, nižší pro tišší tón.

Internetové odkazy

- [Videonávod: Text, kopírování a dynamika](#)

Chapter 5

Text

Předchozí kapitola pokrývá [texty ovlivňující přehrávání tempa](#), ale v MuseScore je mnoho jiných typů textu: [slova písňě](#), [názvy akordů](#), [označení dynamiky](#), [prstoklad](#), záhlaví a mnoho dalších. Všechny jsou přístupné z hlavní nabídky přes *Vytvoření → Text*.

Pro krátký obecný text bez dalších funkcí použijte nejlépe text pro jednu notovou osnovu nebo pro všechny osnovy. Rozdíl mezi těmito dvěma druhy textu je v tom, zda jej chcete použít na jednu osnovu nebo na všechny osnovy. To dělá rozdíl při [vytahování jednotlivých hlasů](#).

Styl textu

Každý typ textu má svůj základní styl. A tak je například text názvu zarovnán na střed a používá velkou velikost písma, Text skladatele je menší a je zarovnán vpravo. Pro změnu textových stylů jděte do nabídky *Styl → Upravit styl textu....*

Během [úprav textu](#) můžete udělat změny tohoto základního stylu. Na podrobnosti se podívejte níže v části věnované formátování stávajícího textu.

Vlastnosti textu:

- **Písmo:** název písma, například Times New Roman nebo Arial
- **Velikost:** velikost písma v bodech
- **Kurzíva, tučné, podtržení:** vlastnosti písma
- **Kotva:** strana, čas, notová hlavička, osnova, velká osnova
- **Zarovnání:** vodorovné: vlevo, vpravo, na střed; svislé: nahoru, dolů, na střed
- **Posun:** relativní vzdálenost ke kotvě
- **Typ posunu:** mm, mezera nebo procento velikosti strany

Typy textu:

- **Název, podnázev, skladatel, básník:** anchored to page
- **Prstoklad:** Prstoklady jsou ukotveny k hlavičkám not.
- **Text písňě:** Slova písňě jsou ukotvena k časové poloze.
- **Název akordu:** Názvy akordů jsou také ukotveny k časové poloze.
- **Velká osnova (systém):** Vztahuje se ke všem notovým osnovám v systému osnov.* Ukotvena k časové poloze.
- **Osnova:** Vztahuje se k jedné notové osnově.* Ukotvena k časové poloze.

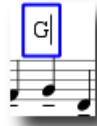
* Na rozlišení mezi textem velké osnovy a jedné notové osnovy záleží v notových zápisech s více hlasami pro sbor. Text velké osnovy se nachází ve všech jednotlivých hlasech. Text jedné notové osnovy se nachází jen v hlase, ke kterému je ukotven.

Formátování stávajícího textu

V MuseScore 1.0 a starším se změny ve stylu textu používají na nový text, ale nemění důsledně stávající text. Můžete však změnit formátování stávajícího textu klepnutím pravým tlačítkem myši a výběrem položky Vlastnosti textu. Pro použití vašich změn na veškerý text stejného typu zaškrtněte okénko Použít na všechny prvky téhož typu.

Úpravy textu

Dvakrát klepněte na text pro vstup do režimu úprav:

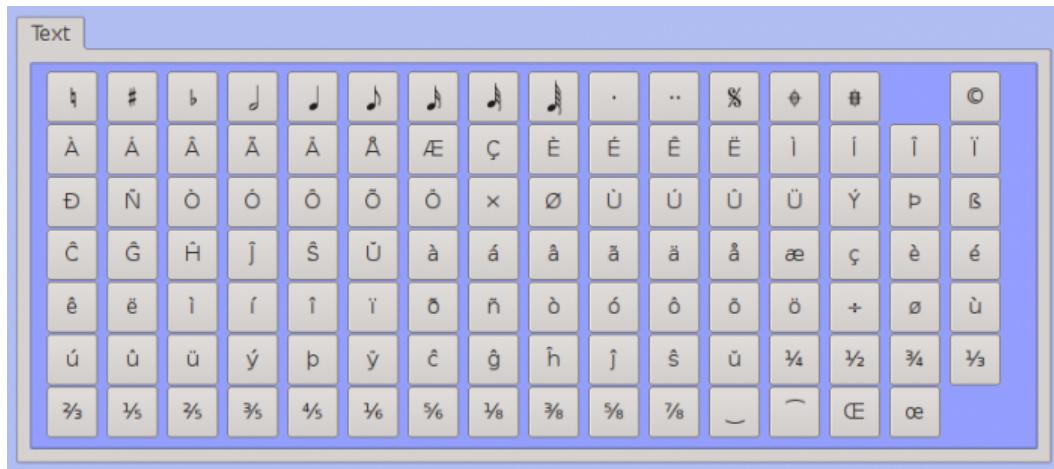


V režimu úprav textu jsou dostupné následující příkazy:

- *Ctrl+B* (Mac: *⌘+B*) zapnout/vypnout **tučné** písmo
- *Ctrl+I* (Mac: *⌘+I*) zapnout/vypnout *kurzívu*
- *Ctrl+U* (Mac: *⌘+U*) zapnout/vypnout podtržení
- Posunout ukazatel: *Home End ← →*
- *Backspace* odstraní znak nalevo od značky pro vkládání znaků
- *Delete* odstraní znak napravo od značky pro vkládání znaků
- *Enter* začít nový řádek
- *F2* ukáže paletu s textovými symboly (viz níže)

Symboly a zvláštní znaky

Můžete do svého textu vložit čtvrtové noty, zalomení a další zvláštní znaky jako symboly. Dvakrát klepněte levým tlačítkem myši na text, a pak v panelu pro úpravy textu klepněte na ikonu klávesnice. Otevře se paleta s textovými symboly.



Podívejte se také na: [Název akordu](#), [Text písňě](#), [Rámečky](#), [Režim úprav](#)

Název akordu

Název akordu lze zadat výběrem noty a stisknutím *Ctrl+K* (Mac: *⌘+K*). Tím vytvoříte text názvu akordu nad vybraným akordem.

- Stiskněte *mezerník* pro přesun na další akord (nebo dobu ve verzi 1.1 a novějších)
- *Shift+mezerník* pro přesun na předchozí akord (nebo dobu ve verzi 1.1 a novějších)
- Stiskněte *Tab* pro přesun na další takt (nebo dobu ve verzi 1.1 a novějších).
- *Shift+Tab* pro přesun na předchozí takt (nebo dobu ve verzi 1.1 a novějších)

Názvy akordů lze [upravovat](#) jako normální text. Pro přidání křížku napište **#** a pro přidání běčka napište **b**. Tyto znaky budou automaticky nahrazeny značkami křížku a běčka, když se přesunete na další akord.

Písmo MuseJazz

Pokud dáváte pro názvy akordů ve svém notovém zápisu přednost vzhledu, který vypadá jako psaný rukou, můžete vybrat písmo nazvané MuseJazz.



1. V hlavní nabídce vyberte *Styl* → *Nahrát styl...*

2. Přejděte do složky *styles*, je-li to potřeba
3. Vyberte *MuseJazz.mss*

Tím je váš notový zápis nastaven k použití písma MuseJazz u většiny textu včetně názvů akordů. Pokud dáváte přednost tomu, aby se písmo MuseJazz používalo jen v názvech akordů, nebo používáte-li verzi 1.0 nebo starší, použijte následující postup:

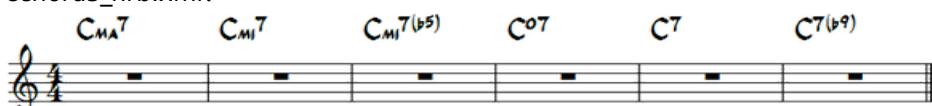
1. V hlavní nabídce vyberte *Styl → Upravit obecný styl...*
2. V panelu na levé straně vyberte *Názvy akordů*
3. Na pravé straně nahradte text *stdchords.xml* textem *jazzchords.xml* nebo jedním z následujících souborů.

MuseScore poskytuje kromě *jazzchords.xml* několik nových alternativ pro styl názvu akordu, které lze vybrat za použití postupu popsaného výše. Zde jsou dostupné styly:

- *cchords_muse.xml* (výchozí při používání *MuseJazz.mss*):



- *cchords_nrb.xml*:



- *cchords_rb.xml*:



- *cchords_sym.xml*:



Příloha

Velikost

cchords_muse.png	11.77 KB
cchords_nrb.png	12.55 KB
cchords_rb.png	11.28 KB
cchords_sym.png	11 KB

Prstoklad

Prstoklad lze k notám přidat přetažením odpovídajícího znaku z palety pro prstoklad na notovou hlavičku v notovém zápisu. Když nejprve vyberete hlavičku noty, lze znak pro prstoklad přidat dvojím klepnutím levým tlačítkem myši na symbol v paletě. Prstoklady jsou normální text, který lze

[upravovat](#) jako jakýkoli jiný text.

Prstoklad						
0	1	2	3	4	5	p
i	m	a	c	①	①	②
③	④	⑤	⑥			

Text písně

1. Nejprve zadejte noty
2. Vyberte první notu
3. V hlavní nabídce vyberte *Vytvoření* → *Text* → *Text písně* a napište slabiku pro první notu
4. Stiskněte *mezerník* na konci slova pro přechod na další notu
5. Stejně tak přejdete na další notu napsáním spojovníku - na konci slabiky. Slabiky jsou spojeny spojovací čárkou
6. *Shift+mezerník* přesune na předchozí notu (slabiku)
7. *Enter* (Mac: *Return*) přesune dolů na další řádek textu s další slokou

A musical score for a vocal part in G major, 4/4 time. The lyrics are: A - des - te, fi - del - es, Can - tet nunc hym - nos Er - go qui na - tus.

Když se má slabika zpívat přes více not, ukáže se to podtržením:

A musical score showing a melisma over three notes with a brace above them, labeled "soul," and another note labeled "To".

Text je zadán *soul*, ___ až po *Esc*.

Zvláštní znaky

Text písně lze s výjimkou několika znaků [upravovat](#) jako normální text. Pokud chcete přidat mezeru, spojovací pomlčku nebo podtržení v jedné slabice,

použijte následující zkratky.

- *Ctrl+mezerník* (Mac: *⌥+Space*) vloží do textu písně mezerník
- *Ctrl+-* (Mac: *⌥+-*) vloží do textu písně spojovník (-)
- Pouze Mac: *⌥+_* vloží do textu písně podtržení (_)

Podívejte se také na: [Text](#), [Název akordu](#).

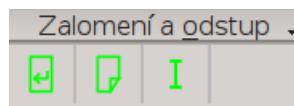
Příloha	Velikost
lyric slur.jpg	4.25 KB
Keyboarddico.png	967 bajtů

Chapter 6

Formátování

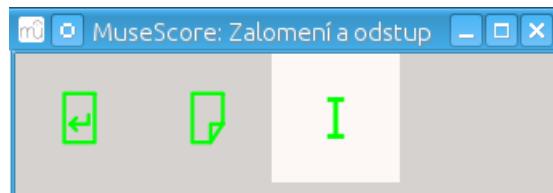
Zalomení a odstup

Zalomení stran nebo **zalomení řádků** (zalomení osnov) lze vynutit přetažením odpovídajícího symbolu z palety se zalomeními na prázdné místo taktu v notovém zápisu. Zalomení se provede po vybraném taktu. Zelené značky pro zalomení jsou viditelné na obrazovce, ale neobjevují se v tisku.



Někdy je potřeba **zalomit osnovu uvnitř taktu** místo na taktové čáře (obzvláště ve chvalozpěvech se slokami nebo v písních). Když například chcete tři doby na jedné osnově a jednu dobu předtaktí na další osnově, potřebujete vytvořit dva takty s odpovídající zkrácenou skutečnou dobou trvání. Na podrobnosti se podívejte do částí Doba trvání a Nepravidelný kapitoly, ve které jsou popsány [operace s takty](#).

Když na chvíli stisknete trojúhelníček, který vidíte u jednotlivých palet, můžete je v krocích postupně přesunovat nahoru nebo dolů. V případě palety se symboly pro zalomení a odstup lze tuto paletu zobrazit i přes nabídku *Rozvržení → Zalomení a odstup....* Paletu si potom pro práci můžete na obrazovce počítače umístit, kam chcete.



Vymezení odstupu se používá pro zvětšení odstupu mezi dvěma sousedními osnovami. Přetáhněte vymezovač odstupu na takt nad oblastí, která potřebuje více svislého prostoru. Na značku pro vymezení odstupu dvakrát klepněte a pomocí myši úchopem táhněte pro úpravu výšky odstupu.

Pokud chcete změnit základní nastavení pro odstup mezi osnovami v celém notovém zápisu, použijte nastavení stylu. Vymezení odstupu mění jen notové řádky, v nichž se vymezovače odstupu nacházejí.



V samostatném okně si můžete nechat zobrazit i další palety, např. paletu s aktovými čarami *Vytvoření* → *Taktové čáry*.

Značky obsažené v paletách a některé další naleznete v paletě se symboly *Vytvoření* → *Symboly*.... Tyto symboly lze ukotvené k osnově na rozdíl od značek v jednotlivých paletách umístit kamkoli.

s	1	5	-	-	-	-		.	z	7	9
ȝ	ȝ	ȝ	ȝ	ȝ		ø	ȝ	ȝ	ȝ	ø	ȝ
2	3	4	5	6	7	8	9	#	#	#	#
‡	#	#	#	#	‡	↑	↓	↑↓	þ	↑	↓
þ	þ	þ	þ	þ	þ	þ	þ	*	#	P)
.	o	p	o	o	o	o	o	•	◊	▫	▲
▼	▼	▼	▼	□	□	/	≈	≈	×	⊗	△
△	△	△	△	□	□	□	□	□	□	□	□
▽	▽	▽	▽	▽	▽	□	□	■	◊	◊	◊
◆	◆	◆	◆	◦	◦	◦	◦	◦	A	V	■
□	□	□	□	>	<=	·	·	·	-	-	-
v	o	+	∨	□	∞	∞	tr	u	n	v	Λ
○	%	ø)	(z	~	↗	↖	↘	↙	↔
~~	~~	~~	~~	~~	~~	~~	~~				
♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪
B	C	D	E	F	G	H	H	T _A _B	T _A _B	C	C
-	.	ꝝ	ꝝ	ꝝ	ꝝ	ꝝ	ꝝ	ꝝ	ꝝ	ꝝ	ꝝ
f	m	p	r	s	z	+	♪	♪	♪	♪	♪
♪	..					o	ø	ø	ø	ø	ø

Rámečky

Rámečky poskytují prázdné místo vně normálních taktů. Mohou obsahovat text nebo obrázky. MuseScore zná dva druhy rámečků:

Vodorovný

A musical score for three instruments: Tenor Saxophone, B♭ Clarinet, and Piano. The score is in 4/4 time with a key signature of one sharp. The piano part includes dynamic markings like *mf*. Above the tenor saxophone staff, there is a white rectangular box representing a horizontal frame. The word "Swing" is written above the first measure of the tenor saxophone part. A green square icon with a circular arrow is located in the top right corner of the frame.

Vodorovné rámečky zalamují notovou osnovu. Šířka je nastavitelná a výška odpovídá aktuální výšce osnovy. Vodorovné rámečky je například možné použít na odsazení cody.

Svislý

A musical score with two staves: treble and bass. A blue rectangular box representing a vertical frame is positioned between the two staves, spanning multiple measures. The piano part below the frame continues with its rhythmic pattern.

Svislé rámečky poskytují prázdné místo mezi nebo před notovými osnovami. Výška je nastavitelná a šířka odpovídá aktuální šířce osnovy. Svislé rámečky se používají na umístění názvu, podnázvu nebo skladatele. Při vytvoření názvu se automaticky, pokud už není přítomen, vytvoří před prvním taktem svislý rámeček.

Vytvoření rámečku

Nejprve vyberte takт, před který se má rámeček vložit. Příkaz pro vložení rámečku se nachází v nabídce *Vytvoření* → *Takty* → *Vložit vodorovný rámeček* a *Vytvoření* → *Takty* → *Vložit svislý rámeček*. Rámeček je vložen před vybraný takт.

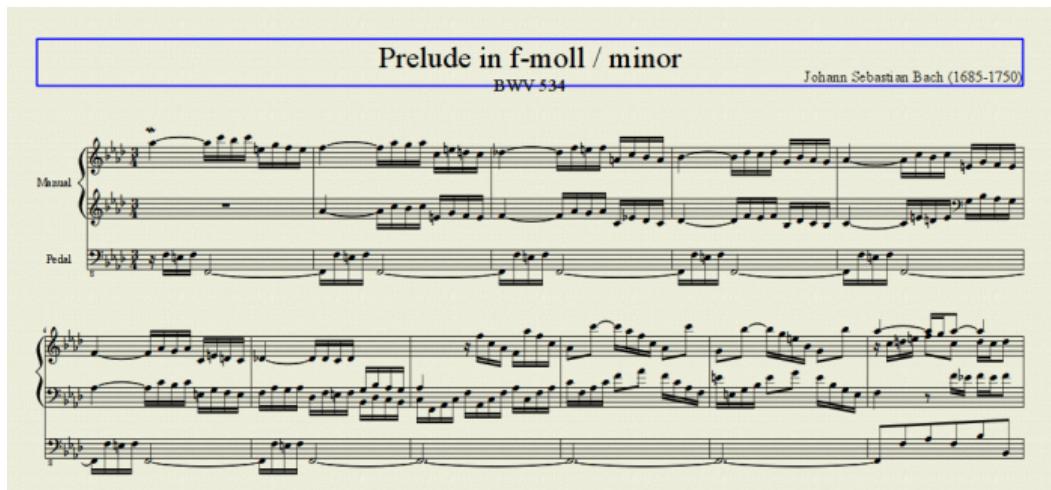
Smazání rámečku

Vyberte rámeček a stiskněte *Del*.

Upravení rámečku

Dvakrát uvnitř rámečku klepněte pro vstup do [režimu úprav](#). Objeví se úchop, jenž se dá použít na změnu velikosti rámečku.

Rámeček názvu v režimu úprav:



Obrázky

Můžete do svého notového zápisu vložit **obrázky**, nebo přidat symboly, jež nejsou přítomny ve standardní paletě.

Pro přidání obrázku soubor s obrázkem přetáhněte na notový zápis. MuseScore podporuje soubory ve formátu PNG a JPEG a jednoduché soubory SVG. MuseScore u SVG nepodporuje shading, blurring, clipping nebo masking.

Rozvržení a formátování

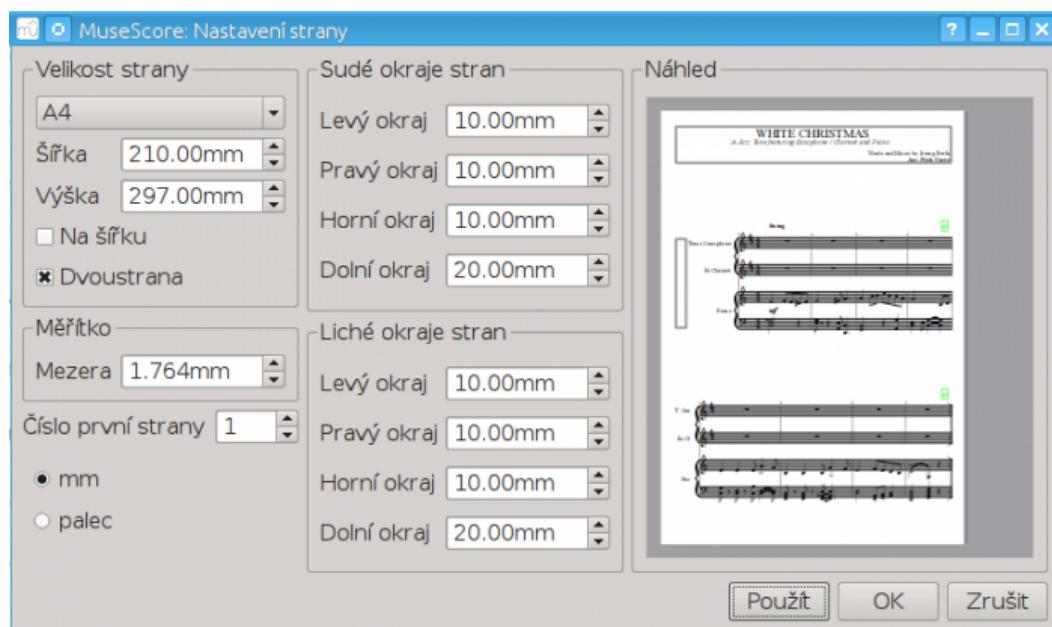
Dokončil jste svůj notový zápis a chcete jej vytisknout. Chcete ale vylepšit jeho vzhled. Tato stránka příručky popisuje mnoho různých způsobů a to, jak pracují dohromady.

Cesty, jak ovlivnit rozvržení

- *Rozvržení → Nastavení strany*. Mění celková nastavení, jako je velikost strany, jak velká je mezera (jednotka spatiump (sp), v části tohoto dialogu nazvané Měřítko), a jak velké jsou okraje strany. **Mezera** se používá v jiných nastaveních jako jednotka (příklad: 5.0sp), takže změna mezery ovlivní mnoho jiných nastavení.
- *Rozvržení → Natáhnout, Stáhnout*. Natahuje nebo stahuje vámi vybrané takty.

- *Styl* → *Upravit obecný styl* → *Strana*. Mění celková nastavení, která ovlivňují, jak blízko si jsou notové osnovy, jak blízko si jsou velké osnovy, jak velký okraj dostanou texty písni atd.
- *Styl* → *Upravit obecný styl* < → *Osnova*. Stanovuje počet taktů na osnovu, nebo šířku taktů.
- *Styl* → *Upravit obecný styl* → *Notový zápis*. Ovlivňuje podrobnosti notového zápisu jako například, zda se použijí vícetaktové pomlky, nebo zda se mají skrýt prázdné notové osnovy.
- *Styl* → *Upravit obecný styl* → *Takt*. Nastavuje napevno odstup mezi takty. Je to klíč k ovlivnění počtu taktů v notové osnově na řádku.
- **Paleta/Zalomení a odstup**. Zalomuje notovou osnovu na určitém taktu, stranu na na určité notové osnově, nebo zvětšuje odstup dvou notových osnov.
- *Styl* → *Upravit obecný styl* → *Velikosti*. Nastavuje proporcionalní velikost malých not a ozdob. Změny zde by byly neobvyklé.

Rozvržení/Nastavení strany

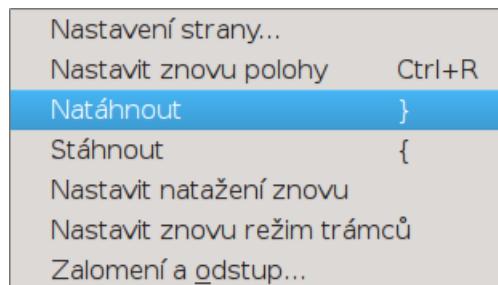


Měřítko/Mezera - Toto je velikost mezery mezi dvěma linkami osnovy. Protože se noty umísťují do tohoto prostoru, určuje se takto i velikost notových hlaviček. Protože jsou noty proporcionalní k notám, má to také vliv na nožičky not, posuvky, klíče atd. Ukazuje se to také jako **sp** v *mnoha* dalších nastaveních (příklad: vzdálenost osnov 9.2sp). Takže, když změníte parametr pro mezeru (spatium), dojde k proporcionalní změně u mnoha dalších nastavení. Z toho důvodu se tomu někdy říká měřítko.

Změna měřítka nemusí změnit počet osnov na straně, to pak leží na míře naplnění strany (viz níže). Abyste viděli účinek změn na měřítko, nastavte míru naplnění strany na 100%.

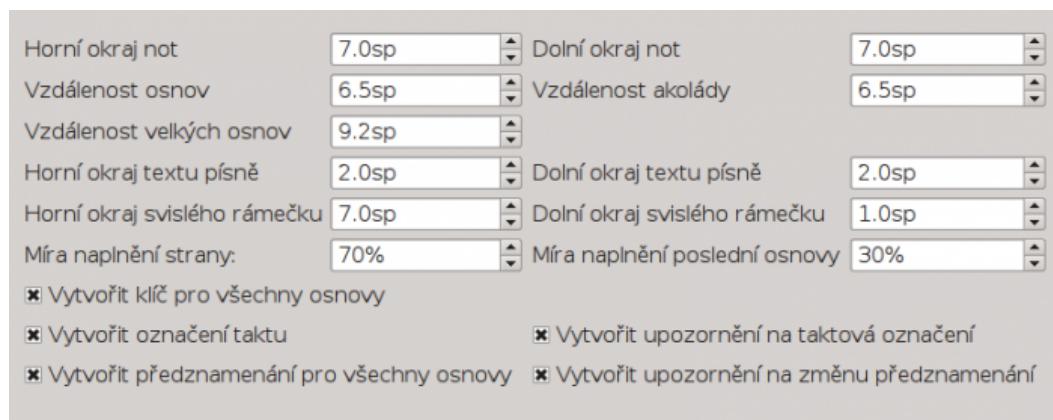
Poznámka: Tento parametr pro měřítko je i v *Úpravy* → *Nastavení* → *Noty* → *Měřítko*. Tento nastavuje celková nastavení pro nové dokumenty, ale neovlivňuje stávající notový zápis.

Rozvržení: Natáhnout, Stáhnout



Můžete vybrat takty, a tyto potom rozšířit (Natáhnout), takže se jich na řádek notové osnovy vejde méně, nebo je stlačit, takže se jich na řádek notové osnovy vejde více (Stáhnout).

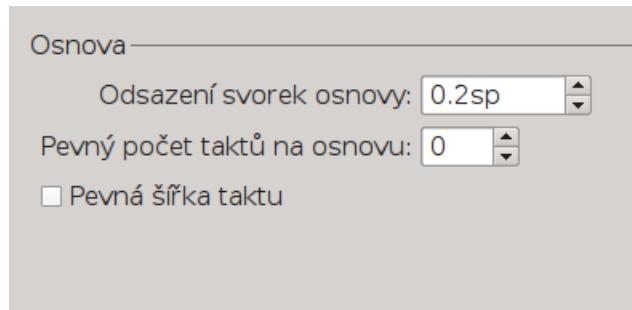
Styl/Upravit obecný styl/Strana



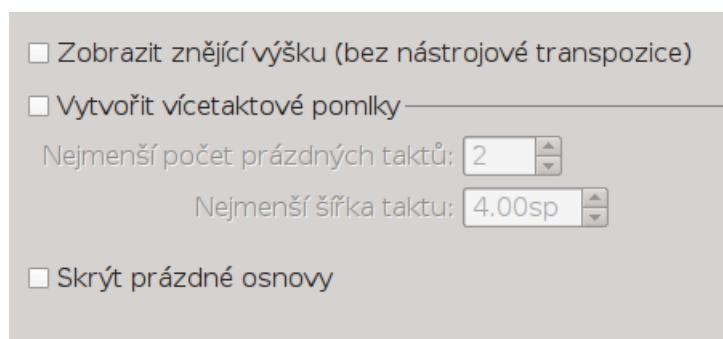
- Horní a dolní okraj not - Místo před první osnovou nebo po poslední osnově na straně.
- Vzdálenost osnov - Místo mezi osnovami velké osnovy.
- Vzdálenost akolády - Místo mezi osnovami víceosnovového nástroje, jako je klavír.
- Vzdálenost velkých osnov - Místo mezi velkými osnovami.
- Horní a dolní okraj textu písničky - Místo před a po prvním a posledním řádku textu písničky.
- Horní a dolní okraj svislého rámečku - Okraje pro svislý rámeček (například rámeček obsahující název a informace o skladateli).
- Míra naplnění strany - Pokud je strana plnější než tato hodnota, vzdálenost velkých osnov se přehlíží a vše je nataženo tak, aby to vyplnilo stranu. Jakémukoli natažení zabraňuje nastavení této hodnoty na 100%.
- Míra naplnění poslední osnovy - Pokud je poslední osnova větší než toto procento z šířky strany, je poslední osnova natažena tak, aby vyplnila šířku strany.

Procenta v těchto prahových hodnotách se vztahují k úplné výšce nebo šířce strany. Míra naplnění strany 70% tedy znamená, že vše je na straně nataženo, když je tato strana naplněna z více než 70%.

Styl/Upravit obecný styl/Osnova



Styl/Upravit obecný styl/Notový zápis



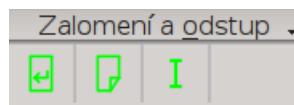
Zde můžete dosáhnout vytvoření vícetaktových pomlkk a skrýt prázdné osnovy. To může mít velký účinek na velikost vašeho notového zápisu.

Styl/Upravit obecný styl/Takt



Nastavuje rozdělení místa uvnitř taktu a jeho okraje. Odstupy taktů jsou klíčem pro ovládání počtu taktů na řádek. Změna dalších nastavení by byla neobvyklá.

Paleta/Zalomení a odstup

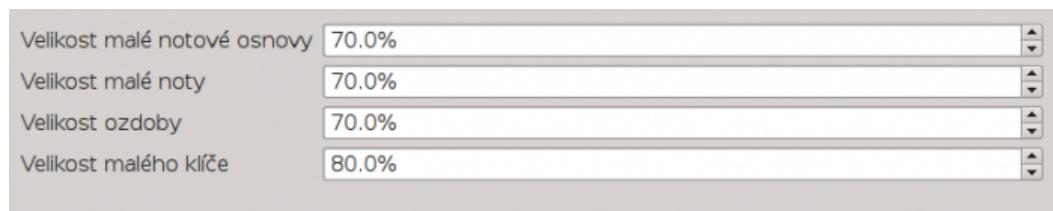


Pomocí této palety můžete vynutit zalomení strany nebo řádků. Někteří lidé toto dělají jako první a jiní si to nechávají až na konec, až když změnili celková nastavení.

Pro zalomení strany nebo řádku přetáhněte odpovídající symbol na takt, který má být na straně nebo v řádku poslední. Když chce mít vždy stejný počet taktů na řádku, vyberte je a použijte *Plugins → Break every X measures*. Pokud některé takty končí v řádku osamoceně, zmenšete měřítko nebo použijte *Rozvržení → Natáhnout, Stáhnout*.

Podívejte se také na [Zalomení a odstup](#).

Styl/Upravit obecný styl/Velikosti



Nastaví proporce malých not a ozdob. Změna tohoto by byla neobvyklá.

Podívejte se také na

- Videonávod, část 1: <http://musescore.org/en/node/10394>
- Videonávod, část 2: http://www.youtube.com/watch?v=yqtqcbzi_t4
- Příspěvek od Marca Sabatelly:
<http://musescore.org/en/node/13138#comment-44678>

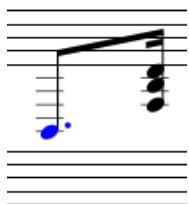
Chapter 7

Pokročilá téma

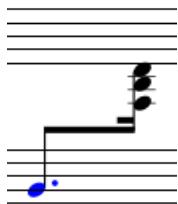
Trámce přes osnovy

V notách pro klavír je pro zápis související hudební věty běžné používat obě osnovy (basový a houslový klíč). Toto se v MuseScore zadává tak, jak následuje:

Nejprve se všechny noty zadají do horní osnovy:



`Ctrl+Shift+↓` přesune vybranou notu nebo akord na další osnovu (Mac: `⌘+Shift+↓`).



Podívejte se také na kapitolu o [taktových čarách](#), kde jsou vysvětleny taktové čáry, které jdou přes osnovy (to jest velká osnova).

Přídavné moduly

Přídavné moduly jsou malé kousky kódu, které do MuseScore přidávají určitou vlastnost. Přidáním přídavného modulu se v nabídce Plugins programu MuseScore (přídavné moduly) objeví nový záznam, který provádí v notovém zápisu nebo v jeho části určitou činnost. Přídavné moduly jsou cestou, jak uživatelům s malými programátorskými dovednostmi umožnit přidávání funkcí do programu. Pokud chcete vyvíjet přídavné moduly, přečtěte si, prosím, [dokumentaci k přídavným modulům](#), která je v angličtině.

Některé přídavné moduly jsou dodány již s MuseScore. Další přídavné moduly naleznete ve [skladisti s přídavnými moduly](#).

Poznámka: Naprostá většina všech dostupných přídavných modulů je vydána výhradně v angličtině.

Instalace

Některé přídavné moduly vyžadují instalaci dalších součástek (např. písem), aby pracovala. Čtěte proto dokumentaci toho kterého přídavného modulu.

Většina přídavných modulů je poskytována jako soubory zip, takže stáhněte soubor .zip s přídavným modulem a rozbalte jej do jednoho z adresářů jmenovaných níže.

Některé jsou poskytovány jako soubor .js, stáhněte je a umístěte do jednoho z těchto adresářů.

Některé jsou poskytovány jako soubor .txt, stáhněte je, umístěte do jednoho z těchto adresářů a přejmenujte, aby končily souborovou příponou .js.

Windows

MuseScore přídavné moduly hledá v %ProgramFiles%\MuseScore\Plugins (případně %ProgramFiles(x86)%\MuseScore\Plugins u verzí pro 64-bit) a v %LOCALAPPDATA%\MusE\MuseScore\plugins u verzí Vista a 7 nebo v C:\Documents and Settings\USERNAME\Local Settings\Application Data\MusE\MuseScore\plugins (upraveno pro vaši jazykovou verzi) u verze XP.

MacOS X

V MacOS X, MuseScore přídavné moduly hledá v balíku MuseScore v /Applications/MuseScore.app/Contents/Resources/plugins a v ~/Library/Application Support/MusE/MuseScore/plugins. Abyste soubory dostali do balíku s programy, klepněte pravým tlačítkem myši na MuseScore.app a vyberte Ukázat obsah balíku (Show package contents), abyste viděli adresář Contents.

Linux

V Linuxu MuseScore přídavné moduly hledá v /usr/share/mscore-1.2/plugins a v ~/.local/share/data/MusE/MuseScore/plugins.

V kterémkoli z příkladů uvedených výše se musí MuseScore spustit znovu, aby se nový přídavný modul či přídavné moduly nahrály.

V MuseScore 2.0+ se pak ještě přídavný modul musí povolit v nabídce *Úpravy* → *Nastavení* → *Moduly*, a MuseScore se pak musí spustit ještě jednou.

Před verzí MuseScore 2.0 musí být, aby byla dostupná nabídka přídavných modulů, otevřen notový zápis.

Přídavné moduly dodávané s programem

ABC import

Tento přídavný modul používá internetovou službu (<http://abc2xml.appspot.com/>) k otevření **souboru ABC** v MuseScore.

Podporováno je ABC 1.6. Soubor ABC je odeslán službě a vrácen je soubor MusicXML. Přídavný modul pak vrácený soubor, který je ve formátu MusicXML, zobrazí jako nový notový zápis.

Break Every X Measures

Tento přídavný modul přidává do vybraných taktů ve vámi zvoleném odstupu zalomení řádků osnov nebo, nejsou-li vybrány žádné takty, přidává zalomení řádků osnov do celého notového zápisu.

Break 4

Toto je starší verze [Break Every X Measures plugin](#) a tento přídavný modul byl součástí MuseScore 0.9.5. Ve vaší instalaci může být stále ještě dostupný. Zalomení řádků vkládá každé 4 takty v celém notovém zápisu.

Chord chart

Tento přídavný modul vytváří nový notový zápis se všemi názvy akordů podporovanými MuseScore ve stylu Jazz.

Color notes

Tento přídavný modul obarvuje hlavičky všech not u všech osnov a hlasů podle pravidel BoomWhackers. Každá výška tónu má jinou barvu. C a C# mají odlišnou barvu. C# a Db mají stejnou barvu.

Pro obarvení všech not na černo klepněte pravým tlačítkem myši na hlavičku noty, zvolte *Vybrat* → *Všechny podobné prvky*. Znovu klepněte pravým tlačítkem myši na hlavičku noty, zvolte *Barva* → *vyberte černou* → *OK*. Na toto byste také mohli použít [přídavný modul na odstranění barvy not](#).

Create scores

Tento přídavný modul vytváří nový notový zápis pro klavír se 4 čtvrtovými notami C D E F. Je to dobrý začátek při učení se, jak se s přídavným modulem vytváří nový notový zápis a přidávají noty.

Font Test

Tento přídavný modul je totožný s [Note Names plugin](#), ale používá jiné písmo. Už není součástí MuseScore, ale byl v 1.0 a jako tokový může být ve vaší instalaci.

Note names

Tento přídavný modul zobrazuje anglický název horní noty akordu v prvním hlase v osnově úplně nahoře nad notovou hlavičkou (jako [styl textu](#))

Remove Notes

Tento přídavný modul odstraňuje zadanou notu (dole, uprostřed nebo nahoře) všech třínotových akordů prvním hlase horní osnovy.

Save Online ...

Tento přídavný modul není v nabídce s přídavnými moduly Plugins, ale v nabídce Soubor (*Soubor → Save Online...*). I tak je to přídavný modul a používá se na odesílání vašich notových zápisů MuseScore.com, viz dokumentace ke [sdílení not po internetu](#).

Temperament Tuning

Tento přídavný modul byl součástí MuseScore 0.9.6 a je novější verzí přídavného modulu Tuning plugin ([viz níže](#)). Později byl přesunut do [skladistiště s přídavnými moduly](#) jako [Scales](#), takže jeho dokumentaci čtete tam.

Test

Tento přídavný modul je jen zkouška a zobrazuje dialogové okno Hello MuseScore. Je to dobrý výchozí bod pro učení se vývoji přídavných modulů. Už není součástí MuseScore, ale byl součástí verze 1.0 a dřívějších a jako takový by stále mohl být ve vaší instalaci.

Jako pozůstatek instalace verze 0.9.6.3 a starší také můžete najít přídavný modul se stejným názvem v nabídce (*Vytvoření → Test*).

Tuning

Tento přídavný modul byl součástí MuseScore 0.9.5 a je starší verzí přídavného modulu Temperament Tuning ([viz výše](#)). Stále by ještě mohl být dostupný ve vaší instalaci.

Použije vám vybrané ladění na všechny noty všech akordů hlasů 1-3 (ale ne hlasu 4!) na všech osnovách.

Vytažení hlasů skladby

Pokud jste napsali notový zápis pro celý ansámbel, spoluhrnu nebo souzpěv sólových nástrojů a vokálních hlasů, MuseScore umí vytvořit noty, které ukazují jen jednotlivé hlasby skladby pro každého hudebníka v souboru.

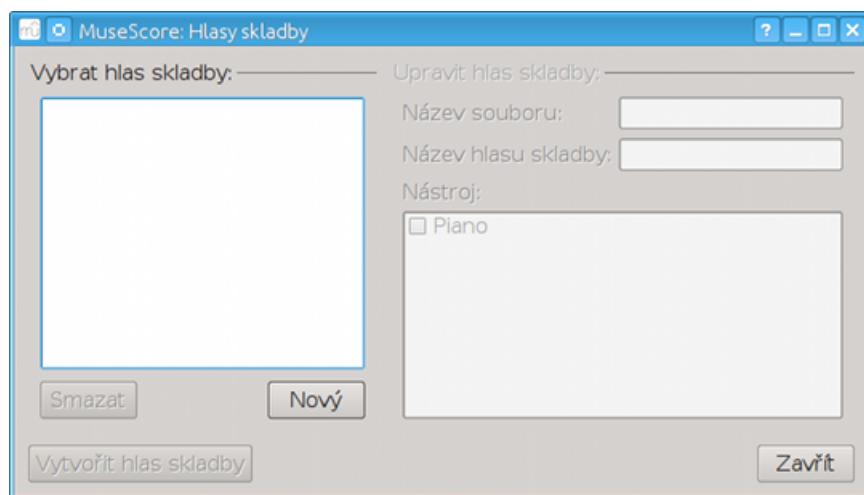
V nynějších verzích MuseScore spočívá vytvoření výtahu jednotlivých hlasů z úplného notového zápisu ze dvou kroků:

1. Volba nástrojů, ze kterých se má výtah jednotlivých hlasů vytvořit
(Stanovení hlasů skladby)
2. Skutečné vytvoření výtahu

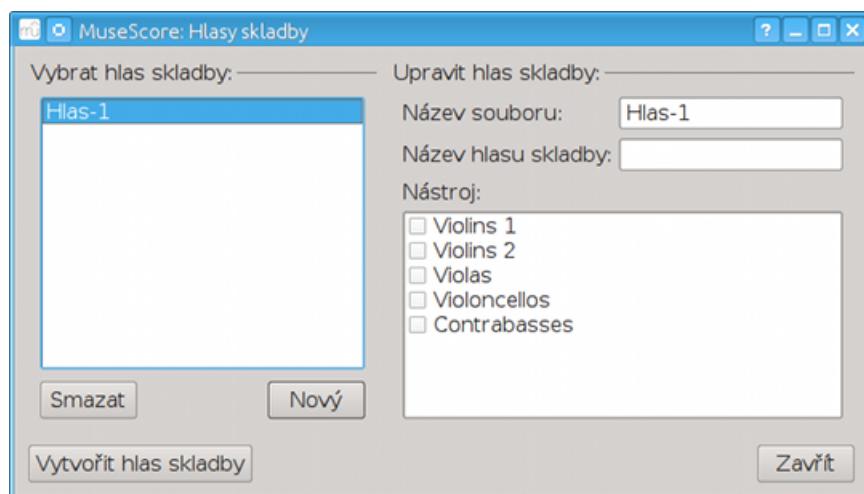
Stanovení hlasů skladby

Jednotlivé hly skladby můžete stanovit kdykoli po vytvoření notového zápisu. Nastavení jednotlivých hlasů skladby musíte provést jen jednou, ale můžete se samozřejmě vrátit kdykoli později nazpět a udělat, když je to potřeba, změny. Následující pokyny používají jako příklad notový zápis pro housle, violu, violoncello a kontrabas, ale tentýž postup se dá použít na kterýkoli jiný notový zápis.

V hlavní nabídce vyberte *Soubor → Hly skladby...*



V okně s hly skladby klepněte na *Nový* pro vytvoření stanovení hlasu skladby



Na pravé straně napište slova, která chcete použít jako Název souboru a Název hlasu skladby

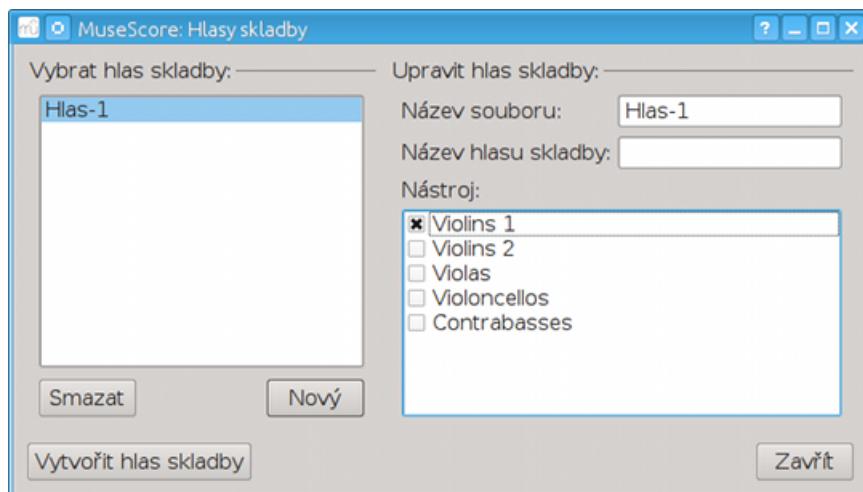
Název souboru

Označuje název souboru, pod kterým je váš jednotlivý hlas skladby uložen, poté co byl vytvořen (povinné pole)

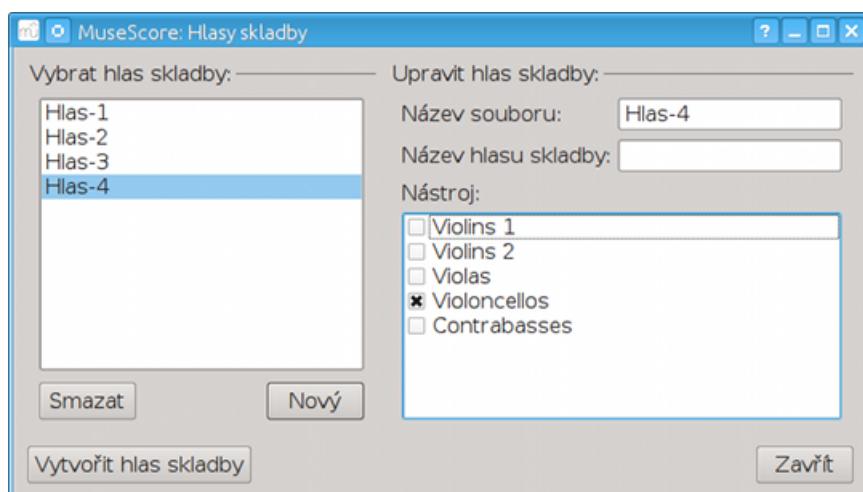
Název hlasu skladby

Text na první straně s jednotlivým hlasem skladby, v horním levém rohu (volitelné)

4. Vyberte nástroje, které mají být zahrnuty do tohoto výtahu jednotlivého hlasu skladby označením příslušných okének na levé straně okna. Obvykle obsahuje každý výtah jednotlivého hlasu skladby jeden nástroj, ale někdy můžete potřebovat hlas skladby, jenž zahrnuje více než jeden nástroj (jako například osnovy více bicích). MuseScore vás nechá označit kolik nástrojů na hlas skladby, kolik potřebujete.



5. Opakujte výše jmenované kroky dva až čtyři pro každý výtah hlasu skladby, dokud je to potřeba



6. Až budete hotovi, stiskněte **Zavřít** pro opuštění okna s hly skladby

Nyní jste dokončili stanovení hlasů. Nemusíte to udělat znova, dokud nepřidáte nebo neodstraníte nějaký nástroj do/z vašeho úplného notového zápisu. V současných verzích MuseScore není možné rozdělit jednu osnovu (která obsahuje dva nebo více hlasů) do samostatných hlasů skladby. Takže jakýkoli nástroj, pro který chcete udělat jeho vlastní samostatný hlas vytážený ze skladby, také potřebuje mít svoji vlastní osnovu v úplném notovém zápisu. Zohledněte to, prosím, při plánování a zřizování svého notového zápisu.

Vytvoření hlasů skladby

Kdykoli můžete vytvořit hlyasy skladby, abyste viděli, jak vypadají, ale potřeba je to udělat, až když jste dokončili úplný notový zápis a chcete vytvořit jednotlivé hlyasy skladby:

1. V hlavní nabídce vyberte *Soubor → Hlyasy skladby...* pro návrat do okna s hlyasy skladby.
2. V seznamu na levé straně vyberte výtah hlyasu skladby, který chcete vytvořit a podívat se na něj
3. Stiskněte *Vytvořit hlas skladby* a do hlavního okna MuseScore je přidána nová karta obsahující nově vytvořený hlas skladby

Opakujte výše jmenované kroky dva až čtyři pro každý hlas skladby, na který se chcete podívat, nebo který chcete vytisknout. Pokud v úplném notovém zápisu provedete jakékoli změny, můžete kdykoli hlas skladby vytvořit znova, abyste se v hlyasu skladby na nové změny mohli podívat.

Uložení

V současných verzích MuseScore nejsou změny v notovém zápisu spojeny s hlyasy skladby, jež již byly vytvořeny, takže jakoukoli změnu, kterou uděláte v notovém zápisu, bude potřeba udělat i v jednotlivém hlyasu skladby bud' ručně, nebo znovuvytvořením hlyasu skladby podle kroků popsaných výše. Dejte, prosím, pozor na to, že, každý hlas, který jste právě vytvořili, je potřeba uložit jako samostatný soubor (přes *Soubor → Uložit...*), jinak bude při zavření karty ztracen. Obvykle se na něj ještě před uložením budete chtít podívat, abyste prověřili jeho správné formátování.

Chapter 8

Podpora

Tato kapitola popisuje, jak najdete pomoc pro používání MuseScore: nejlepší místa, kam se při hledání pomoci podívat, nejlepší způsob, jakým položit otázku ve fóru a rady pro hlášení chyb.

Nahlášení chyby nebo žádost o podporu

Předtím než ve [fóru](#) vytvoříte nový příspěvek:

- Hledejte, PROSÍM, řešení [v uživatelské příručce](#).
- Použijte funkci [vyhledávání](#) stránek, abyste viděli, jestli se už někdo ve [fórech](#) nesetkal se stejným problémem.
- Pokud chcete vytvořit hlášení o chybě, nejprve se problém pokuste zopakovat v [nejnovějším vývojovém vydání](#) programu. také se můžete podívat na [historii verzí](#), abyste zjistili, jestli už ta věc nebyla opravena.

Při žádosti o podporu nebo při hlášení chyby se, prosím, podělte o tolik informací, kolik jich znáte:

- Verze MuseScore, kterou používáte (např. verze 1.0) nebo číslo revize, pokud používáte vývojové vydání (např. revize 3996)
- Operační systém, na kterém MuseScore provozujete (např. Windows Vista, Windows 7, Mac OS 10.6 nabo Ubuntu 10.10, Mageia 2, openSuse 12, Fedora 17)
- Pokud hlásíte chybu, popište, prosím, přesně kroky vedoucí k potížím (kam jste klepli, jaké klávesy jste stiskli, co vidíte atd.). Pokud problém nejste schopni v krocích zreprodukrovat, nemá pravděpodobně smysl jej hlásit, jelikož vývojáři jej nebudou schopni znova vytvořit a vyřešit.
- Omezte své zprávy v systému na sledování potíží na jednu chybu na jednu zprávu o chybě

- Pamatujte si, že cílem hlášení chyb není jen na chybu poukázat, ale jde také o to umožnit ostatním její snadné zopakování

Navrácení k továrnímu nastavení

Poslední verze MuseScore mají volbu pro vrácení se zpět k standardním vestavěným přednastavením, k tzv. továrnímu nastavení. Někdy je to užitečné, když jsou vaše nastavení poškozena. Není to běžné, takže nejlepší je se nejprve poradit ve fórech, protože váš problém může mít řešení, aniž by bylo potřeba všechno nastavovat znova.

Varování: Návrat k továrnímu nastavení odstraní všechny změny, které jste provedli v nastavení, paletách nebo nastavení okna.

Pokyny pro Windows

1. Pokud máte MuseScore otevřeno, je třeba je nejprve zavřít (*Soubor → Ukončit*)
2. Stiskněte *klávesu s obrázkem okna+R* k otevření spouštěcího dialogu.
([Klávesa s obrázkem okna](#) je ta, která nese logo Microsoft Windows.)
3. Klepněte na *Procházet...*
4. Hledejte ve svém počítači soubor mscore.exe. Umístění souboru se může různit v závislosti na vaší instalaci, ale je pravděpodobně podobné cestě Můj počítač > místní disk > Program Files > MuseScore > bin > mscore.exe
5. Klepněte na *Otevřít* pro opuštění procházecího dialogu a vraťte se do spouštěcího dialogu. Ve spouštěcím dialogu by se měl zobrazit následující text (nebo podobný): "C:\Program Files\MuseScore\bin\mscore.exe"
6. Klepněte za uvozovky a přidejte mezeru následovanou spojovníkem a velkým písmenem F: -F
7. Stiskněte *OK*

Po několika sekundách by se MuseScore mělo spustit a všechna nastavení by měla být vrácena do stavu továrního nastavení.

Informace pro pokročilé uživatele: Hlavní soubor s nastavením je umístěn v:

- Windows Vista nebo pozdější:
C:\Users\<USERNAME>\AppData\Roaming\MusE\MuseScore.ini
- Windows XP nebo dřívější: C:\Documents and Settings\<USERNAME>\Application Data\MusE\MuseScore.ini

Ostatní nastavení (paleta, sezení...) jsou v:

- Windows Vista nebo pozdější:
C:\Users\<USERNAME>\AppData\Local\MusE\MuseScore\
- Windows XP nebo dřívější: C:\Documents and Settings\USERNAME\Local Settings\Application Data\MusE\

Pokyny pro Mac OS X

1. Pokud máte MuseScore otevřeno, je třeba je nejprve zavřít (*Soubor → Ukončit*)
2. Po Otevřít aplikace/Utility/Terminál by se mělo objevit okno se sezením terminálu
3. Napište (nebo zkopírujte/vložte) v příkazovém řádku terminálu (na začátek dejte '/'):

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

Toto vrátí všechna nastavení MuseScore do stavu továrního nastavení a okamžitě MuseScore spustí. Nyní terminál můžete ukončit a pokračovat v používání MuseScore.

Informace pro pokročilé uživatele: Hlavní soubor s nastavením je umístěn v `~/.config/muse.org/MuseScore.ini`.

Ostatní nastavení (paleta, sezení...) jsou v `~/Library/Application Support/MusE/MuseScore/`

Pokyny Linux (přizpůsobte situaci, pokud máte jinou distribuci, než je Ubuntu)

1. Pokud máte MuseScore otevřeno, je třeba je nejprve zavřít (*Soubor → Ukončit*)
2. V hlavní nabídce Ubuntu vyberte *Aplikace → Příslušenství → Terminál*. Mělo by se objevit okno se sezením terminálu
3. Napište (nebo zkopírujte/vložte) v příkazovém řádku terminálu:

```
mscore -F
```

Toto vrátí všechna nastavení MuseScore do stavu továrního nastavení a okamžitě MuseScore spustí. Nyní terminál můžete ukončit a pokračovat v používání MuseScore.

Informace pro pokročilé uživatele: Hlavní soubor s nastavením je umístěn v `~/.config/MusE/MuseScore.ini`

Ostatní nastavení (paleta, sezení...) jsou v `~/.local/share/data/MusE/MuseScore/`

Známé potíže s vybavením

Potíže s hardware

U následujícího software je známo, že při spuštění na něm MuseScore padá:

- Samson USB Microphone, název ovladače Samson ASIO Driver, samsonasiodriver.dll. [Další informace](#)
- Digidesign MME Refresh Service. [Další informace](#)

Potíže se software

- Maple virtual cable je [znám bráněním MuseScore](#), aby provedlo své ukončení čistě.
- Nastavení oken KDE (Linux) mohou způsobit pohyb celého okna při přetahování noty. [Změnou nastavení oken operačního systému](#) se problému vyhnete.

Potíže s písmem v Mac OS X

Je známo, že MuseScore noty zobrazuje jako čtverečky, když jsou určitá písma v MacOS X poškozena.

Řešení:

1. V Mac jděte do Aplikace -> Kniha písem
2. Vyberte písmo a stiskněte $\text{⌘}+\text{A}$, aby byla vybrána všechna písma
3. Jděte do Soubor → Ověřit písma
4. Pokud je kterékoli písmo nahlášeno jako poškozené, nebo je hlášeno, že má menší potíže, vyberte a smažte je
5. Je potřeba MuseScore spustit znovu

Potíže s písmem v Linuxu

Pokud je výchozí písmo programů pracovního prostředí nastaveno na tučné, MuseScore noty nezobrazí správně.

Řešení (pro uživatele GNOME):

1. Klepněte na plochu pravým tlačítkem myši a vyberte Změnit pozadí plochy
2. Klepněte na kartu Písma
3. Nastavte pro písmo aplikací normální styl
4. Spusťte MuseScore v případě potřeby znovu

Prázdný dialog Uložit jako v Linuxu

Někteří uživatelé hlásili, že dialog Uložit jako je v Debian 6.0 a Lubuntu 10.10 prázdný.

Řešení:

1. Napište v terminálu následující
`which mscore`
 2. Příkaz vypíše cestu k mscore. Upravujte ji ve svém oblíbeném textovém editoru a na začátek přidejte následující řádek
`export QT_NO_GLIB=1`
- Spusťte MuseScore, problém by měl být vyřešen.

Chapter 9

Dodatek

Klávesové zkratky

Klávesové zkratky jde upravit přes *Úpravy* → *Nastavení...* → *karta Zkratky* (Mac: *MuseScore* → *Nastavení...* → *karta Zkratky*). Níže je seznam začátečního nastavení klávesových zkratek.

Pohyb

Začátek notového zápisu: *Home*

Poslední strana notového zápisu: *End*

Další strana: *Pg Dn*

Předchozí strana: *Pg Up*

Další takt: *Ctrl+→* (Mac: *⌘+→*)

Předchozí takt: *Ctrl+←* (Mac: *⌘+←*)

Další nota: *→*

Předchozí nota: *←*

Nota pod (v akordu nebo na nižší osnově): *Alt+↓*

Nota nad (v akordu nebo na vyšší osnově): *Alt+↑*

Horní nota v akordu: *Ctrl+Alt+Up* (Ubuntu tuto zkratku namísto toho používá pro pracovní plochy)

Dolní nota v akordu: *Ctrl+Alt+Down* (Ubuntu tuto zkratku namísto toho používá pro pracovní plochy)

Vložení noty

Vstoupit do režimu vkládání not: *N*

Opustit režim vkládání not: *N* or *Esc*

Doba trvání

Na seznam klávesových zkratek pro každou dobu trvání (čtvrtová nota, osminová nota atd.) se podívejte v kapitole o [vkládání not](#).

Zkrátit dobu trvání předchozí noty na polovinu: *Q*

Zdvojit dobu trvání předchozí noty: *w*

Hlasy

[Hlas 1](#): *Ctrl+I Ctrl+1* (Mac: TBC)

Hlas 2: *Ctrl+I Ctrl+2* (Mac: TBC)

Hlas 3: *Ctrl+I Ctrl+3* (Mac: TBC)

Hlas 4: *Ctrl+I Ctrl+4* (Mac: TBC)

Výška tónu

Výšky tónů lze zadat pomocí názvu písmene nebo klávesami zařízení MIDI (keyboard). Na úplné podrobnosti se podívejte v kapitole [vkládání not](#).

Repeat previous note: *R*

Zvýšit výšku tónu o oktávu: *Ctrl+↑* (Mac: *⌘+↑*)

Snížit výšku tónu o oktávu: *Ctrl+↓* (Mac: *⌘+↓*)

Zvýšit výšku tónu o půltón: *↑*

Snížit výšku tónu o půltón: *↓*

Přidat křížek k notě: (nestanoveno kvůli střetům se zkratkou pro přiblížení)

Přidat běčko k notě: *-*

Pomlka: *o* (nula). Ve verzi 0.9.6 a starší, Pomlka: *mezerník*

Interval

Přidat interval nad nynější notu: *Alt+[číslo]*

Přidat interval pod nynější notu: *Shift+[číslo]*

Směr

Obrátit směr (nožička, legato, ligatura, závorka rytmické notové skupiny atd.): *x*

Zrcadlit hlavičku noty: *Shift+x*

Artikulace

[Ligatura](#): *+*

[Legato](#): *S*

Staccato: *Shift+.*

Crescendo: *H*

Decrescendo: *Shift+H*

Zadání textu písně

Předchozí slabika textu písně: *Ctrl+Left*

Další slabika textu písně: *Ctrl+Right*

Nahoru k předchozí sloce: *Ctrl+Up* (Mac: *⌘+Up*)

Dolů na další sloku: *Ctrl+Down* (Mac: *⌘+Down*)

Další klávesové zkratky pro text písňě najdete v kapitole [Text písňě](#)

Zobrazení

Pohyb v notách: *F12* (Mac: *⌘+⌘+N*)

Přehrávací panel: *F11* (Mac: *⌘+⌘+P*)

Palety: *F9* (Mac: *⌘+⌘+K*)

Směšovač: *F10* (Mac: *M*)

Slovníček

Seznam níže je slovníčkem v MuseScore často používaných pojmu a jejich významu.

Akord

Akord se skládá ze dvou současně zaznívajících tónů, které se zapisují pod sebou. Akordy jsou založené na volbě učiněné skladatelem v souladu jednoho, dvou nebo tří (a více) základních tónů. Například v akordu C, G je druhý alikvotní tón, E čtvrtý základního C. V protikladu k zápisu not v oddělených hlasech mají všechny tóny akordu stejnou délku

Acciaccatura

Krátká ozdoba. Viz → ozdoba

Appoggiatura

Dlouhá ozdoba. Viz → ozdoba

Béčko

Značka, která znamená, že výška tónu noty se má snížit o jeden půltón.

Breve

Dvoucelá nota nebo **breve** je nota s dobou trvání dvou celých not.

Crochet

Crochet je pojem používaný britskou angličtinou pro to, co se jinde nazývá **čtvrtová nota**. Je to čtvrtina doby trvání celé noty (semibreve).

Demisemiquaver

Dvaatřicetinová nota

Duola

Viz → rytmická notová skupina

Hemidemisemiquaver

Čtyřiašedesátinová nota

Hlas

Vícehlasé nástroje, jako jsou klávesy (keyboard), housle nebo bubny, potřebují zapisovat tóny o rozdílné době trvání v tutéž dobu na tutéž osnovu. Pro zápis takových věcí musí být v osnově každý vodorovný sled not zapisován nezávisle.

Hlas skladby

Noty, které se mají hrát jedním hudebníkem nebo zpívat skupinou hudebníků. Ve smyčcovém kvartetu jsou prvním hlasem = housle 1, druhým hlasem = housle 2, třetím hlasem = alt, čtvrtým hlasem = violoncello.

Klíč

Notový klíč je symbol, který stojí na začátku osnovy, který říká, jaké jsou výšky tónů na **na** notových linkách a **mezi** linkami.

Jsou tu F klíče, C klíče a G klíče, které lze umístit na jednu z notových linek: F na třetí lince, **F** na čtvrté lince (basový klíč), C na první lince, C na druhé lince, C na třetí lince, C na čtvrté lince, G na první lince, **G** na druhé lince (známý též jako *houslový klíč*). Nejpoužívanějšími jsou **G** klíč na druhé lince (houslový klíč) a **F** klíč na čtvrté lince (basový klíč).

G na první lince a F na čtvrté lince jsou stejné.

Klíče jsou velmi užitečné při *transpozici*.

Koron

Íránská posuvka, která znamená nižší ve výšce tónu a snižuje notu o čtvrt tónu (ve srovnání s běčkem, které notu snižuje o půl tónu). Je možné tuto posuvku použít v předznamenání.

Viz také → sori

Křížek

Značka, která znamená, že výška tónu noty se má zvýšit o jeden půltón.

Kvartola

Viz → rytmická notová skupina

Kvintola

Viz → rytmická notová skupina

Legato

Ligatura a legato jsou dvě slova používaná k popisu zahnuté čáry mezi dvěma a více notami. **Legato** (spojovací oblouček) znamená, že noty se budou hrát bez náběhu, nebo označuje hudební frázi (odtud frázovací oblouček). **Ligatura** (spojovací oblouček) se používá mezi dvěma nebo třemi (vzácně) stejnými notami k ukázání jejich doby trvání. Spojuje tyto stejné noty v jednu, jejíž délka odpovídá přidané době trvání tónu. Druhá nota pod toutéž ligaturou se nehráje:

Čtvrtová nota + ligatura + čtvrtová nota = půlová nota,

Čtvrtová nota + ligatura + osminová nota = tečkovaná čtvrtová nota

Čtvrtová nota + ligatura + osminová nota + ligatura + šestnáctinová nota = dvojitě tečkovaná čtvrtová nota

Ligatura

Viz také → legato]].

Longa

Longa je **čtyřnásobná celá nota**.

Metronom

Značky pro metronom jsou obvykle dány délkou noty, která se rovná určité rychlosti přehrávání v úzm. Zapisují se takto: hodnota noty = rychlosť. Údery za minutu (ÚZM, anglicky zkratka vypadá BPM) jsou jednotkou pro měření tempa. V MuseScore se značky pro metronom používají na [označení tempa](#).

Minim

Minim je britský pojem pro **půlovou notu**. Je to polovina doby trvání celé noty (semibreve).

Odrážka

Odrážka je značka, která ruší předchozí změnu u not o stejně výšce tónu.

Osminová nota

Nota, jejíž doba trvání je osminka doby trvání celé noty (semibreve). Totéž co britský **quaver**.

Osnova

Skupina vodorovných linek (pro většinu nástrojů pěti), na něž a mezi něž se umísťují značky not. V historické notaci (před 11. stoletím) mohla mít osnova jakýkoli počet linek.

Ozdoba

Ozdoby se objevují jako malé noty před hlavní notou o normální velikosti. Krátká ozdoba (acciaccatura) má proužek přes nožičku; dlouhá ozdoba (appoggiatura) proužek nemá.

Pomlka

Místo ticha o určité délce.

Posuvka

Posuvky se objevují před notami a posunují jejich výšku. Používají se stejné značky jako pro předznamenání, ale jsou umístěny před určitou notu. Posuvkami jsou například křížky, běčka a odrážky. Posuvky ovlivňují všechny noty ve zbytku taktu, ve kterém se vyskytují, se stejnou polohou, ale mohou být zrušeny jinou posuvkou.

Praporek

Viz → trámeč.

Předtaktí

Neúplný první takt skladby nebo část skladby.

Viz → [vytvoření nového notového zápisu](#) a → [taktová označení](#)

Předznamenání

Skupina křížků a běček na začátku osnov a určují tóninu. Neopakují se, tak jako tomu je u notového klíče, na každém dalším řádku notové osnovy. Uprostřed notového zápisu se ale mohou vyskytovat další předznamenání, jež ukazují změnu tóniny. Předznamenání tóniny jsou tvořena týmiž symboly jako posuvky, mají ale jinou oblast platnosti. Předznamenání s běčkem znamená tóninu F Dur nebo D moll.

Půlová nota

Nota, jejíž doba trvání je polovina doby trvání celé noty (semibreve). Totéž co britský **minim**.

Quaver

Quaver je pojem používaný britskou angličtinou pro to, co se jinde nazývá **osminová nota**. Je to osmina doby trvání celé noty (semibreve).

Rytmická notová skupina

Rytmická notová skupina dělí hodnotu další vyšší noty počtem not jiným, než jaký udává taktové označení. Například triola dělí hodnotu další vyšší noty na tři části, spíše než na dvě. Rytmickými notovými skupinami

mohou být duoly, trioly, kvintoly a další.

Semibreve

Semibreve je britský pojem pro **celou notu**. V 4/4 taku trvá celý takt.

Semihemidemisemiquaver (quasihemidemisemiquaver)

Stoosmadvacetinová nota.

Semiquaver

Šestnáctinová nota

Sextola

Viz → rytmická notová skupina

Síla tónu

Vlastnost síly tónu noty řídí to, jak hlasitě je nota přehrávána. Toto užití pojmu pochází od syntezátorů MIDI. U klávesového nástroje je to rychlosť, s jakou je stisknuta klávesa ovládající jeho hlasitost. Obvyklá stupnice rychlosti je 0 (ticho) až 127 (maximum).

Sori

Íránská posuvka, která znamená vyšší ve výšce tónu a zvyšuje notu o čtvrt tónu (ve srovnání s křížkem, který notu zvyšuje o půl tónu). Je možné tuto posuvku použít v předznamenání.

Viz také → koron.

Taktová čára

Svislá čára v osnově nebo velké osnově, která odděluje takty.

Trámeček

Noty s dobou trvání osminy nebo menší nesou praporek nebo trámeček. Trámeče se používají na seskupování not.

Transpozice

Tónina je celkem bez významu: popěvek lze přehrát v jakémoli tónině. Drobný rozdíl může být v temnějším nebo v jasnějším zvuku. Pro změnu tóniny notového zápisu je ale mnoho technických důvodů:

- Melodie je pro zpěváka příliš nízko anebo příliš vysoko.
- Notový zápis je napsán pro nástroj v C Dur a má být hrán nástrojem v H moll.
- Notový zápis je napsán pro orchestr, a vy si chcete představit, co hraje lesní roh, flétna a klarinet.

- V prvním případě se bude muset převést (transponovat) celý orchestr: Je skoro nemožné udělat to bez profesionálních hudebníků **ale** Musescore to pro vás umí udělat velice snadno.
 - V druhém případě musí hrát hudebník D, když je zapsáno C. Pokud je notový zápis napsán s klíčem G na druhé lince, musí si myslet, že osnova začíná s klíčem C na třetí lince.
 - V třetím případě musí dirigent převést (transponovat) všechny osnovy, které nejsou napsány pro nástroje v C Dur...
 - Ve všech případech se musí předznamenání změnit výpočtem z hlavy...
- Nyní **musíte vědět**, že u některých nástrojů (třeba u lesních rohů a tub) hudebníci převod provádí (transponují) za pomoci náhradních prstokladů.

Triola

Viz → rytmická notová skupina

ÚZM

Viz → metronom

Velká osnova

Velká osnova, také akoláda: Skupina osnov, které v notovém zápisu patří k sobě a které se čtou současně.

Volta

V opakované části notového zápisu je běžné, že se několik poslední taktů takové části liší. na to, jak má taková část pokaždé končit, se používají značky nazývané volta. Tyto značky jsou často zmiňovány jednoduše jako **zakončení**.

Chapter 10

Nové funkce pro MuseScore 2.0

Následující stránky dokumentují funkce v připravovaném MuseScore. Jsou dostupné jen pro zkoušení v nejnovějších nočních sestaveních.

Gelisensiëerd onder die [Kreatiewe Algemene Toeskrywing 3.0 lisensie](#),
2002-2012 [Werner Schweer](#) en ander

adn