

Міністерство освіти і науки України
Рівненський державний гуманітарний університет
Кафедра інформаційно-комунікаційних технологій
та методики викладання інформатики

Методичний посібник до вивчення теми
Основи роботи в нотному редакторі MuseScore
із навчальної дисципліни „Музична інформатика”

Рівне - 2017

УДК 004.42:78(072)

М 54

Розглянуто та схвалено на засіданні кафедри інформаційно-комунікаційних технологій та методики викладання інформатики (протокол №9 від 31 жовтня 2017 р.)

Укладач – *Бабич С. М.*, кандидат технічних наук, доцент кафедри інформаційно-комунікаційних технологій та методики викладання інформатики РДГУ.

Рецензенти:

– *Григорчук Ігор Станіславович*, кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри пісенно-хорової практики та постановки голосу Рівненського державного гуманітарного університету;

– *Мартинюк Петро Миколайович*, доктор технічних наук, доцент, завідувач кафедри прикладної математики Національного університету водного господарства та природокористування.

Методичний посібник до вивчення теми **Основи роботи в нотному редакторі MuseScore** із навчальної дисципліни „Музична інформатика” / [уклад. С. М. Бабич] ; – Рівне: РДГУ, 2017, 60 с.

Цей посібник являє собою короткий виклад основ роботи в програмі MuseScore, способів створення партитури та подальшої роботи з нею.

Призначається для студентів спеціальності 014 Середня освіта (Музичне мистецтво).

© Бабич С.М., 2017

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА.....	5
РОЗДІЛ 1. ПІДГОТОВКА ДО РОБОТИ.....	6
1.1. Встановлення у Windows.....	6
1.2. Створення нової партитури.....	8
РОЗДІЛ 2. ОСНОВИ.....	15
2.1. Введення нот.....	15
2.2. Копіювання та вставка.....	17
2.3. Режим редагування.....	17
2.4. Робота з тактами.....	18
2.5. Палітри.....	21
2.6. Скасувати й відновити.....	22
2.7. Зберігання та експорт партитури.....	22
РОЗДІЛ 3. НОТАЦІЯ.....	26
3.1. Альтерація.....	26
3.2. Форшлагги.....	27
3.3. Тональності.....	27
3.4. Арпеджіо.....	28
3.5. Групування нот.....	28
3.6. Тактові риси.....	29
3.7. Ключі.....	30
3.8. Аколади.....	31
3.9. Лінії.....	31
3.10. Ліга.....	32
3.11. Крещендо та димінуендо.....	34
3.12. Вольта.....	35
3.13. Повтори.....	37
3.14. Цезура.....	38
3.15. Розмір такту.....	39
3.16. Тактові паузи.....	40

3.17. Тремоло.....	41
3.18. Мультиолі	42
3.19. Багатоголосся	44
3.20. Перенесення нот між нотними станами.....	44
3.21. Нотація ударних	45
РОЗДІЛ 4. ЗВУК І ВІДТВОРЕННЯ	47
РОЗДІЛ 5. ТЕКСТ	49
5.1. Робота з текстом.....	49
5.2. Назви акордів.....	50
5.3. Джазові позначення.....	51
5.4. Аплікатура	51
5.5. Вокальний текст	51
РОЗДІЛ 6. ФОРМАТ.....	53
6.1. Розриви та розділювачі	53
6.2. Рамка	53
РОЗДІЛ 7. РОБОТА ІЗ ЗОБРАЖЕННЯМИ.....	56
7.1. Вставка зображення	56
7.2. Захоплення зображень	56
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	59

ПЕРЕДМОВА

Уміння використовувати інформаційні технології в різноманітних видах професійної діяльності стає все більш необхідною вимогою в сучасних умовах. У діяльності музиканта особливого значення мають нотні редактори, які володіють досить широким спектром можливостей і затребувані представниками практично всіх музичних спеціальностей. Нотні редактори використовуються композиторами й аранжувальниками для вирішення творчих задач, музикантами виконавських спеціальностей для створення різного роду перекладів, оброблення відомих творів, оригінальних виконавських редакцій, також, професійні музиканти використовують ці програми для підготовки нотного матеріалу в методичних та наукових роботах.

Нотні редактори затребувані в різних сферах діяльності – у професійній музичній освіті та творчості, у кіноіндустрії, на телебаченні, у театральних, концертних, нотно-видавничих організаціях та бібліотеках.

MuseScore – вільний редактор нотних партитур, незамінний для професійних музикантів і любителів. Він миттєво завоював популярність за рахунок багатofункціональності та зручного інтерфейсу. Секрет успіху MuseScore – точне графічне представлення нот і можливість їх введення з різних джерел: з зовнішнього MIDI-пристрою або з клавіатури комп'ютера. Створену партитуру можна зберегти в одному з популярних форматів або навіть у звуковий файл за рахунок наявності вбудованого синтезатора, що працює по технології SF2.

Причина популярності MuseScore визначається також її інтеграцією з начальним процесом, націленістю на вирішення конкретних задач, що виникають під час навчання.

Пропонований посібник призначений для студентів, які навчаються за спеціальністю 014 Середня освіта (Музичне мистецтво). Вибір його матеріалу та особливості внутрішньої структури продиктовані міркуваннями методичного характеру. Основна увага приділена найбільш необхідним у роботі знанням, умінням і навичкам орієнтуватися в програмі та самостійно використовувати її різноманітні можливості.

Робота в програмі розглядається на прикладі її версії 2.0.3.

РОЗДІЛ 1. ПІДГОТОВКА ДО РОБОТИ

1.1. Встановлення у Windows

Програму встановлення для Windows можна отримати на офіційному сайті MuseScore, у розділі *Загрузить*.

Щоб розпочати встановлення, потрібно двічі клацнути на завантажений файл. Windows може відкрити діалогове вікно захисту, що вимагає дозволу на запуск програми. Дозволяємо, щоб продовжити.

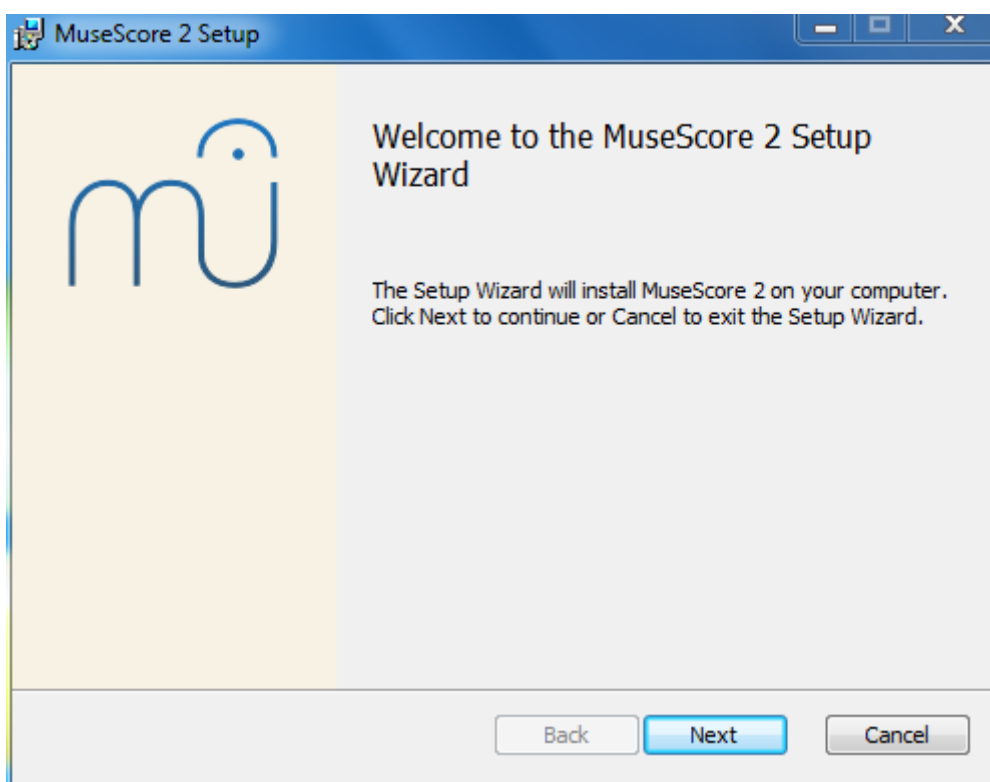


Рис. 1.1 Початок встановлення MuseScore

Інсталятор порекомендує закрити всі відкриті програми, перш ніж продовжити. Натискаємо *Next* (рис. 1.1).

Майстер встановлення відобразить умови ліцензії на безкоштовне програмне забезпечення. Ставимо помітку "*I accept the terms in the License Agreement*" та натискаємо *Next*.

Потім він запитає про місце встановлення та ім'я папки для MuseScore.

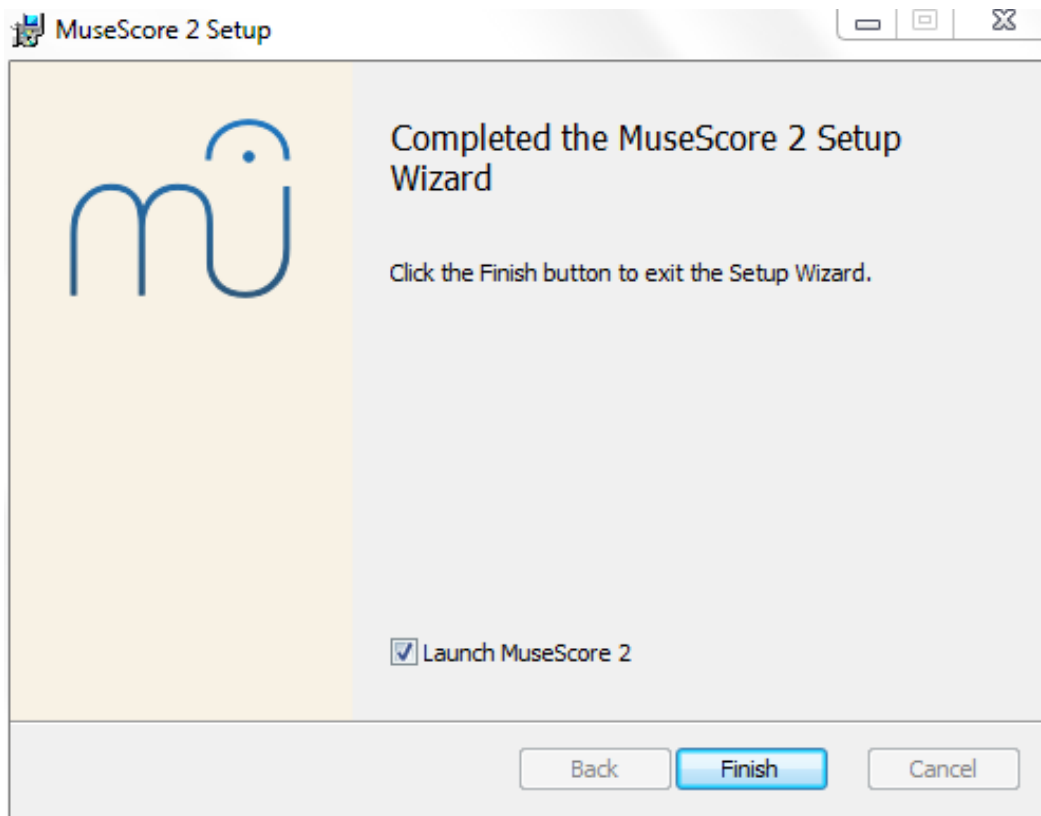


Рис. 1.2 Завершення встановлення MuseScore

Деякий час знадобиться інсталятору для встановлення потрібних файлів та налаштування. Після цього натискаємо кнопку *Finish* (рис. 1.2).

Інсталятор може бути видалений за бажанням.

Запуск MuseScore

Щоб запустити MuseScore, вибираємо *Пуск* → *Усі програми* → *MuseScore 2*.

Через декілька секунд відкриється початковий екран (рис. 1.3). На ньому будуть опції, такі як:

- ✓ створити нову партитуру (використовуючи іконку зі знаком "плюс");
- ✓ відкрити існуючу партитуру;
- ✓ відкрити навчальну партитуру *Getting Started* («з чого почати» при відкритті MuseScore в перший раз),
- ✓ пошук нот на musescore.com.

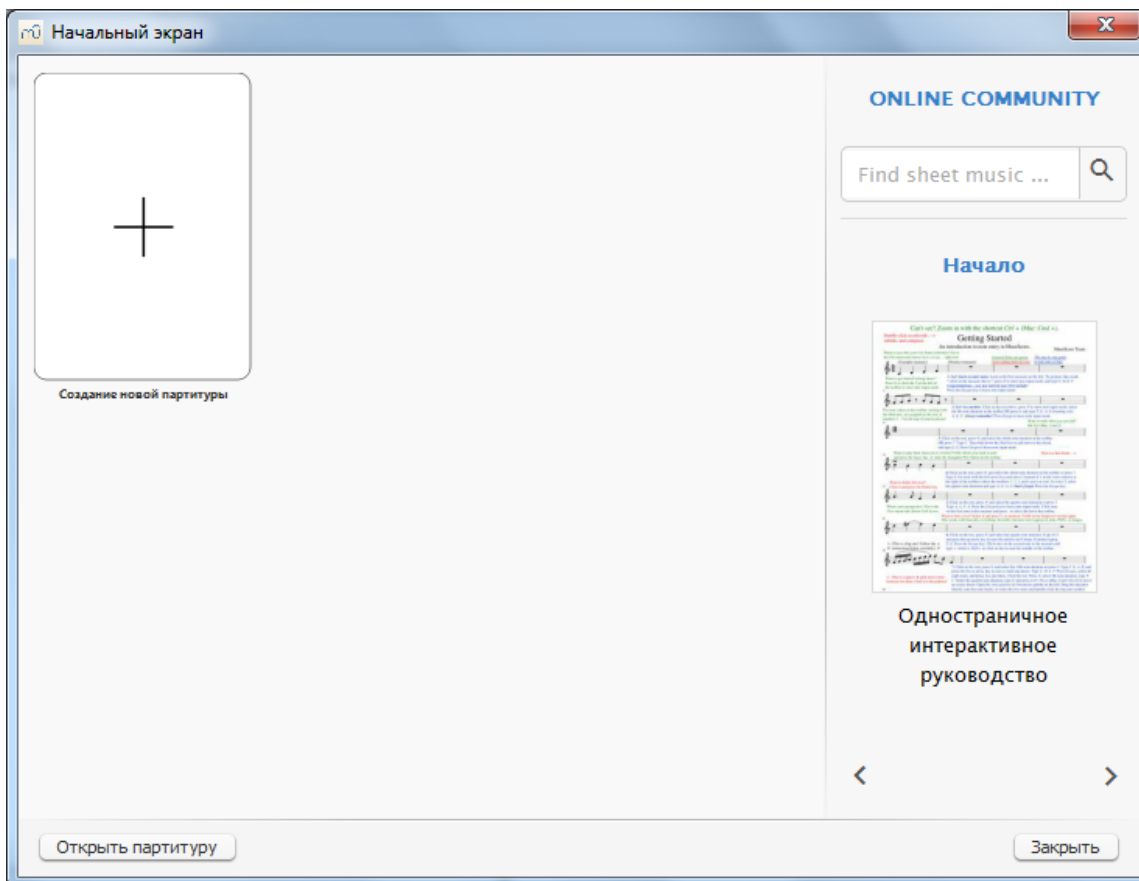



Рис. 1.3 Початковий екран

1.2. Створення нової партитури

Для того, щоб створити нову партитуру тоді, коли початковий екран не відкритий, можна скористатися одним із способів:

1. вибрати *Файл* → *Создать ...*
2. натиснути кнопку  на панелі інструментів;
3. натиснути комбінацію клавіш **Ctrl + N**.

Відкриється **Майстер створення нової партитури** (рис. 1.4).

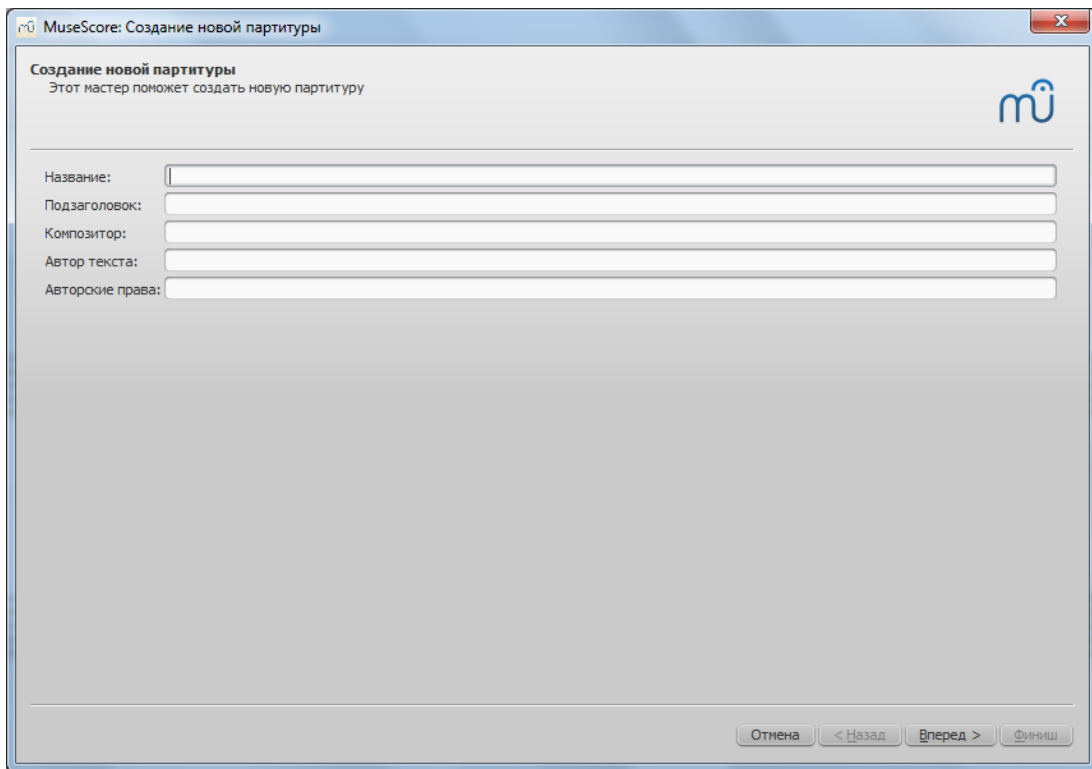


Рис. 1.4 Майстер створення нової партитури

Вводимо назву твору, композитора й при необхідності іншу інформацію та натискаємо *Вперед*.

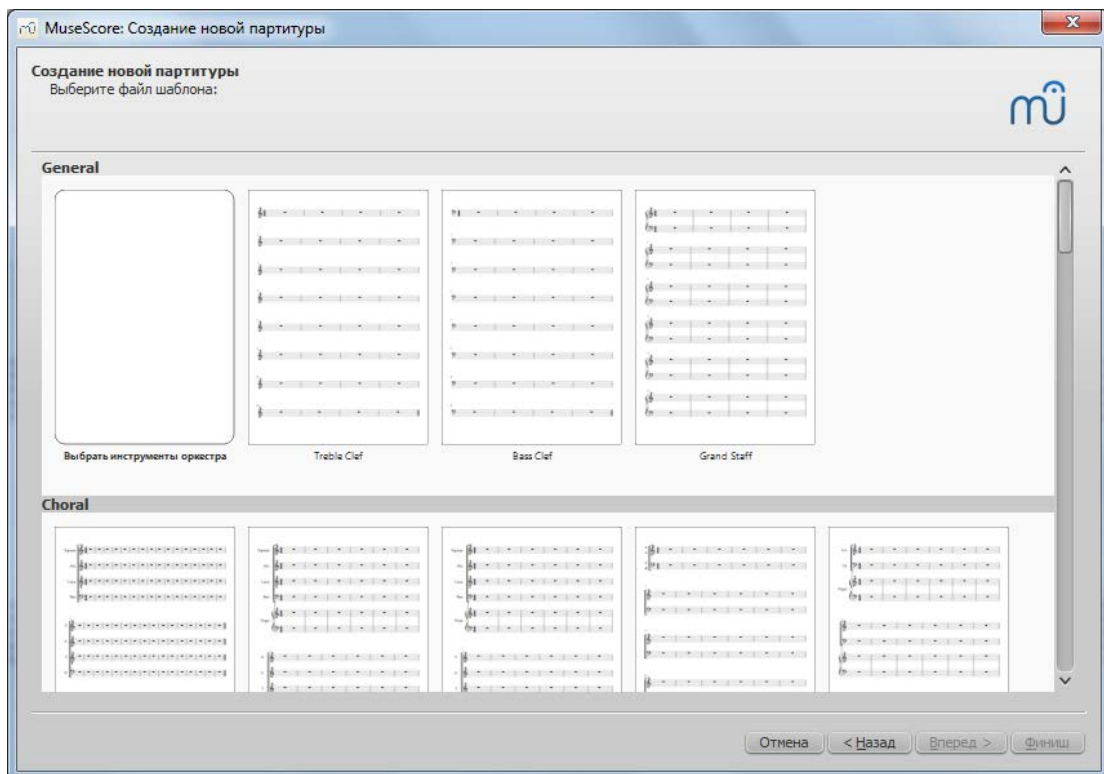


Рис. 1.5 Шаблони

Шаблони

У вікні, яке з'явиться (рис. 1.5), вибираємо шаблон з цілого ряду сольних, ансамблевих і оркестрових. Якщо потрібного немає, то натискаємо на опцію *Выбрать инструменты оркестра* у категорії *General*, а тоді кнопку *Вперед*.

Інструменти та голоси

Вікно інструментів (рис. 1.6) поділено на дві частини. У лівій колонці відображено список інструментів і вокальних партій на вибір. Права колонка порожня, але згодом вона заповниться інструментами для нової партитури.

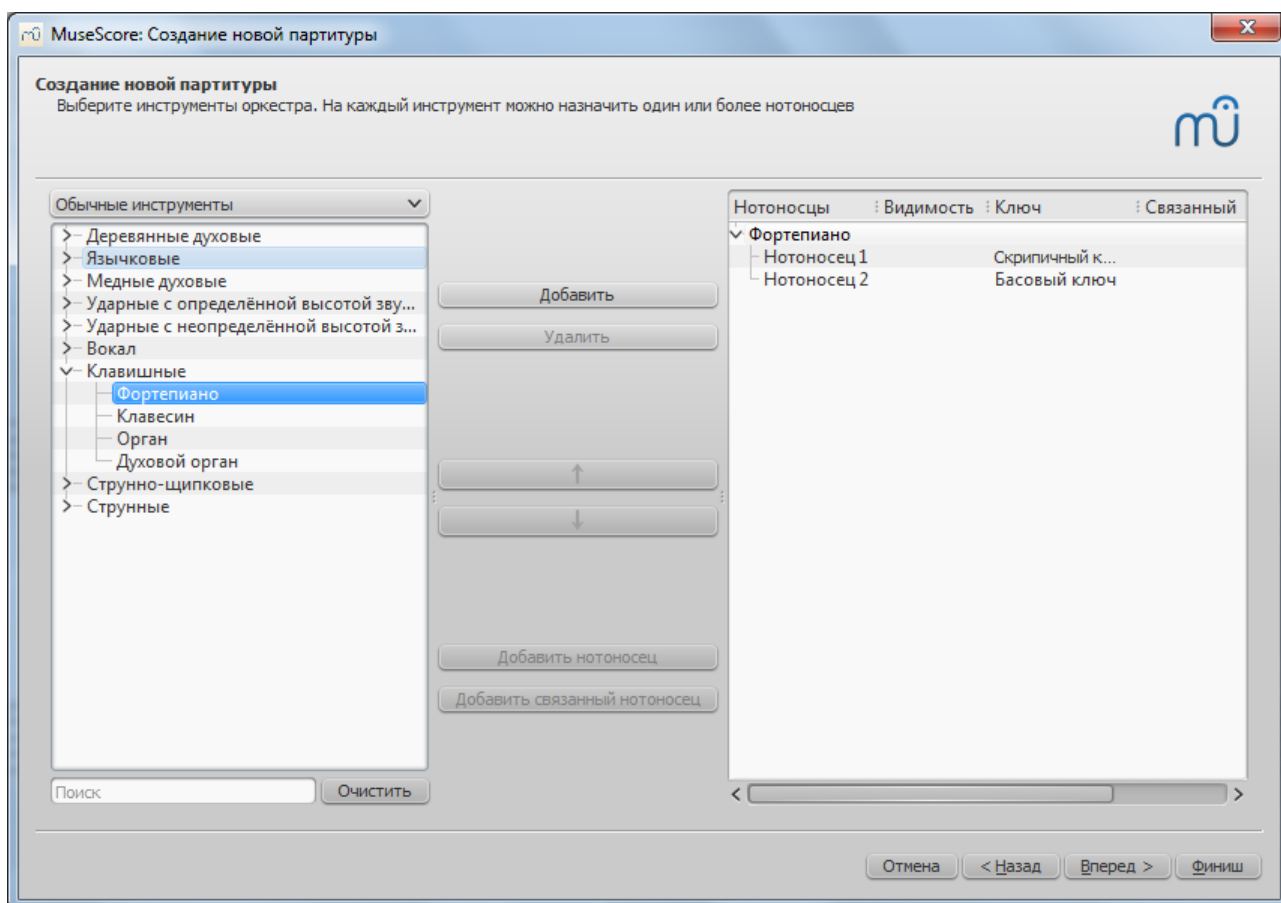


Рис. 1.6 Інструменти та голоси

Інструменти в першій колонці поділені на групи. Якщо натиснути на якусь з них, то відкриється повний список інструментів у цій групі.

Вибираємо інструмент і натискаємо *Добавить*, або ж двічі

клацаємо на ньому. Він з'явиться в правій колонці. У разі потреби можна додати більше інструментів або вокальних партій.

За замовчуванням відкрита вкладка *Обычные инструменты*, але можна вибрати інструменти з інших вкладок: *Все инструменты*, *Джазовые инструменты*, *Оркестровые инструменты*, *Старинная музыка*, *Этнические инструменты*.

У поле пошуку можна ввести ім'я інструменту, щоб знайти його у вкладці *Все инструменты*.

Порядок інструментів у другому стовпчику відповідає тому, в якому вони з'являться в партитурі. Щоб змінити цей порядок, вибираємо інструмент та, використовуючи кнопки ↑ або ↓, розміщаємо їх у потрібному порядку. Натискаємо *Вперед*.

Тип нотоносця зазвичай стандартний (п'ять рядків), але деякі інструменти (ударні, щипкові) можуть використовувати інші види нотоносців (рис. 1.7).

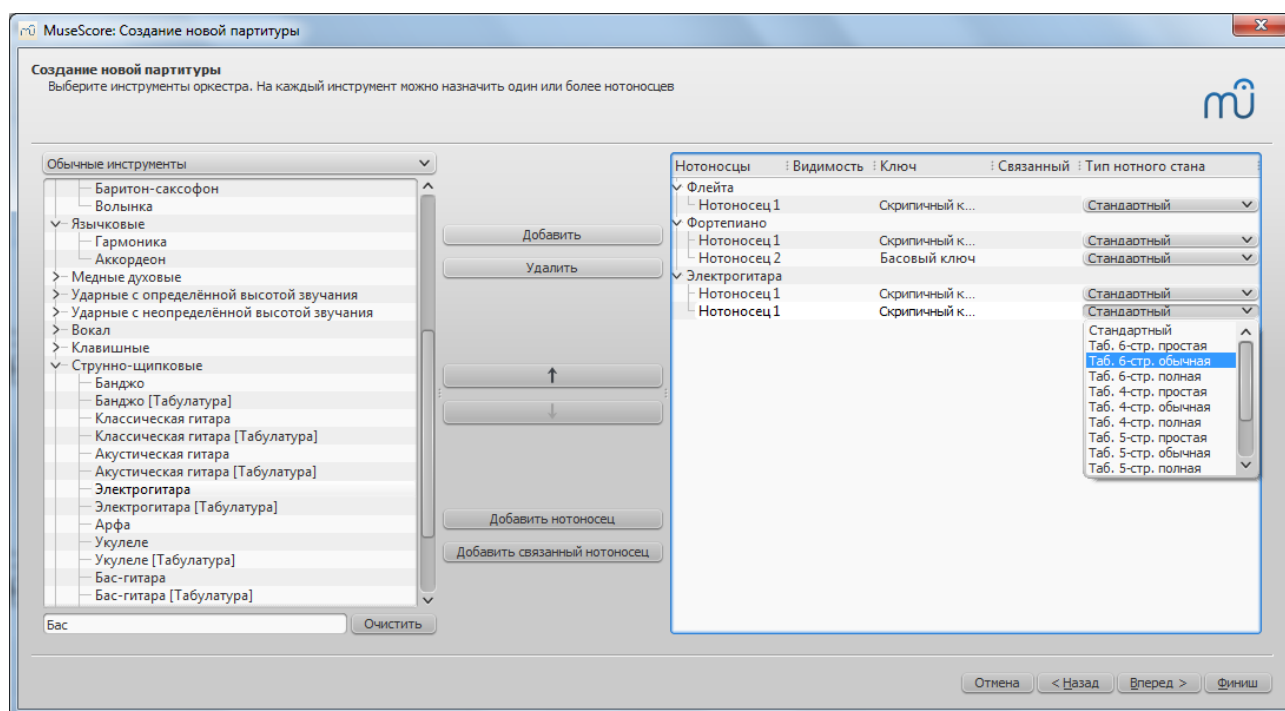


Рис. 1.7 Вибір нотоносця

Опція *Добавить нотоносец* використовується для створення подвійного нотоносця там, де один інструмент (наприклад, гітара і т.п.) використовує більш ніж один нотоносець. Щоб додати

нотоносець, виділяємо рядок нотоносця в обраному списку інструментів у правій колонці (наприклад, *Нотоносець 1*) і натискаємо або *Добавить нотоносець*, або *Добавить связанный нотоносець*. Перша дія додасть підходящий незв'язаний нотоносець до виділеного інструменту; останній додасть відповідний пов'язаний нотоносець. Різниця в тому, що вміст незв'язаного нотоносця може бути змінений, не зачіпаючи іншого нотоносця; але зміни в пов'язаному нотоносці автоматично відображаються на інших нотоносцях (наприклад, пов'язані нотоносці: гітара / ТАВ).

Відстань між подвійними нотоносцями можна контролювати за допомогою налаштувань: меню *Стиль* → *Общий* → *Страница* → *Отступ в двойном стане*.

Тональність і темп

Вибираємо, якщо потрібно, тональність та встановлюємо темп метронома (рис. 1.8). Натискаємо *Вперед*.

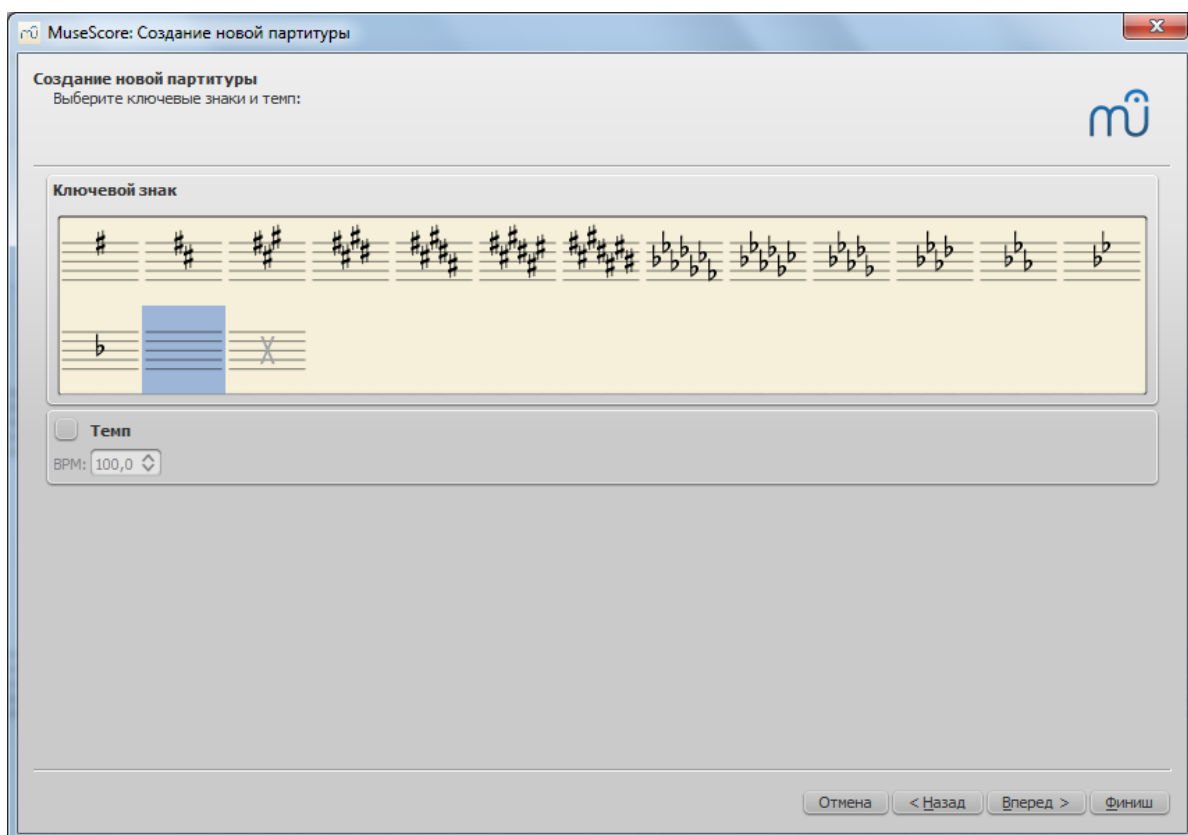


Рис. 1.8 Тональність і темп

Розмір такту, затакту та кількість тактів

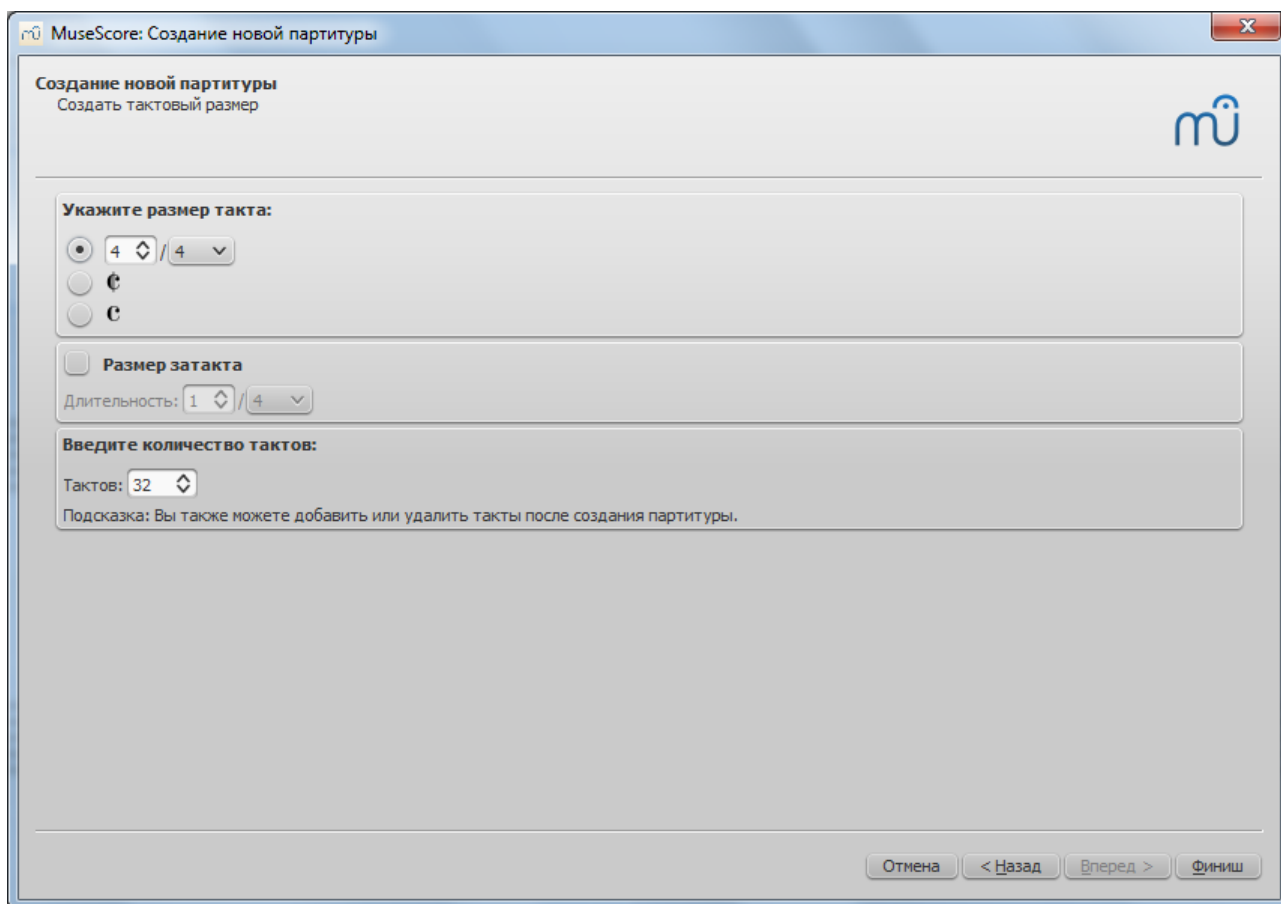


Рис. 1.9 Тактовий розмір

Вибираємо потрібний розмір такту (рис. 1.9). Якщо твір починається із затакту, то потрібно увімкнути параметр *Размер затакта* та обрати його правильний розмір.

Також можна вказати загальну кількість тактів, які буде містити партитура. У будь-якому випадку завжди буде можливість додати або видалити такти.

Натискаємо кнопку *Финиш* для створення нової партитури.

Коригування партитури після її створення

Властивості партитури після її створення можна змінювати, і навіть в процесі роботи з нею.

- Як додати / видалити такти або створити затакт, описано в п. 2.4. **Робота з тактами.**


- Як змінити будь-який текст, описано в п. 5.1. **Робота з текстом.** Для додавання заголовку, тексту системи, вокального або іншого тексту служить меню *Добавить* → *Текст*.

- Щоб додати, видалити інструменти або змінити їх порядок, використовується меню *Правка* → *Инструменты*

РОЗДІЛ 2. ОСНОВИ

2.1. Введення нот

Введення нот здійснюється в режимі вводу нот за допомогою мишки чи клавіатури. Щоб почати введення, вибираємо ноту чи паузу. При введенні нот вже існуючі ноти та паузи будуть змінюватися на нові. Так що, наступні ноти і такти не зміщуються.

Для входу в режим вводу нот чи виходу з нього можна скористатися кнопкою  на панелі інструментів. Або ж клавішами:

- **N**: увійти в режим вводу нот;
- **Escape**: вийти з режиму вводу нот.

Після включення режиму вводу нот потрібно вибрати тривалість ноти на панелі інструментів або натиснути на відповідну клавішу:

- 1: шістдесят четверта;
- 2: тридцять друга;
- 3: шістнадцята;
- 4: восьма;
- 5: четвертна;
- 6: половинна;
- 7: ціла;
- 8: подвійна ціла (бревіс);
- 9: лонга (чотири цілих);
- . : добавлення точки (збільшує тривалість на половину).

Ноти в другій октаві вводяться клавішами **C D E F G A B**:



Змінити октаву можна за допомогою комбінації клавіш:

- **Ctrl + ↑**: підвищити октаву.
- **Ctrl + ↓**: понизити октаву.

Інші команди редагування:

- **x**: перевернути штиль;
- **Shift + x**: перемістити ноту на протилежну сторону штиля.

Клавіша **0** (нуль) (або **;** (крапка з комою) для табулатури) ставить паузу: **D E 0 E**:



В акорд ноти добавляються комбінацією клавіші **Shift** і клавіші, що відповідає ноті: **C D Shift+F Shift+A E F**:



В'язки групування автоматично створюються: **Alt+1 C D Alt+2 E F G A**:



Також можна вводити ноти і з **MIDI-клавiатури**.

1. Підключаємо MIDI-клавiатуру до комп'ютера та вмикаємо її.
2. Запускаємо MuseScore (це потрібно зробити після ввімкнення клавiатури).
3. Створюємо нову партитуру.
4. Вибираємо паузу в першому такті, чи в будь-якому іншому, з якого потрібно почати роботу.
5. Натискаємо **N**, щоб увійти в режим введення нот.
6. Вибираємо тривалість ноти, наприклад четвертну, як описано вище.
7. Натискаємо на ноту на MIDI-клавiатурі.

Підсвічування нот

Ноти вище або нижче діапазону голосу MuseScore забарвлює в жовтий колір, а ноти, які виходять далеко за межі діапазону, – в червоний:



Кольори є інформаційними і відображаються тільки на екрані комп'ютера. При друці готової партитури всі ноти будуть чорними. Відключити підсвічування можна знявши прапорець *Подсветка нот за пределами диапазона* в меню *Правка* → *Параметры* у вкладці *Режим ввода нот*.

2.2. Копіювання та вставка

MuseScore може копіювати окремі ноти або їх фрагменти.

Копіювати

1. Клацаємо на першій ноті фрагменту.
2. **Shift** + **click** на останній ноті фрагменту. Область виділення підсвітиться синім прямокутником.
3. Переходимо до меню *Правка* → *Скопировать* або натискаємо **Ctrl** + **C**.

Вставити

1. Натискаємо на те місце, куди хочемо скопіювати фрагмент.
2. Переходимо до меню *Правка* → *Вставить* або натискаємо **Ctrl** + **V**.

2.3. Режим редагування

Багато елементів у партитурі можна змінити в режимі редагування:

- **Подвійне клацання:** активувати режим редагування;
- **Escape:** вийти з режиму редагування.

Деякі елементи мають маркери та прив'язки (рис. 2.1), якими ці елементи можна перетягувати чи розтягувати (за допомогою миші або клавіатури).

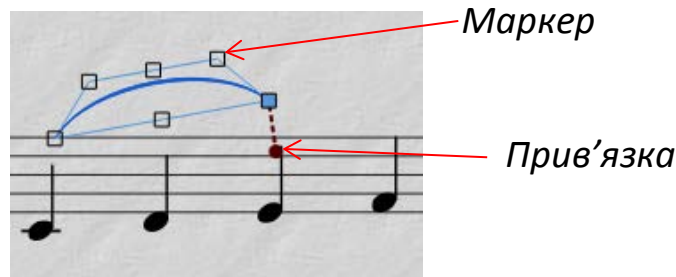


Рис. 2.1 Ліга в режимі редагування

Доступні команди:

- **←:** переміщає прив'язку вліво на один крок;
- **→:** переміщає прив'язку вправо на один крок;
- **↑:** переміщає прив'язку вгору на один крок;
- **↓:** переміщає прив'язку вниз на один крок;
- **Ctrl + ←:** зміщує прив'язку на 0.1 кроку (пробілів) вліво;
- **Ctrl + →:** зміщує прив'язку на 0.1 кроку (пробілів) вправо;
- **Ctrl + ↑:** зміщує прив'язку на 0.1 кроку (пробілів) вгору;
- **Ctrl + ↓:** зміщує прив'язку на 0.1 кроку (пробілів) вниз;
- **Shift + ←:** розтягує лігу вліво;
- **Shift + →:** розтягує лігу вправо;
- **Tab:** перейти до наступного маркера.

2.4. Робота з тактами

Добавлення

Щоб додати такт в кінець партитури натискаємо **Ctrl + B** або вибираємо у меню *Добавить* → *Такты* → *Добавить один такт в*

конец партитуры. Щоб додати кілька тактів, натискаємо **Alt + Shift + B** або використовуємо пункт меню *Добавить* → *Такты* → *Добавить такты в конец партитуры*.

Вставка

Спочатку вибираємо такт, потім натискаємо **Ins**, щоб вставити порожній такт перед вибраним. Також можна вибрати у меню *Добавить* → *Такты* → *Вставить пустой такт*. Щоб вставити кілька тактів, натискаємо **Ctrl + Ins** або використовуємо пункт меню *Добавить* → *Такты* → *Вставить такты*.

Видалення

Щоб видалити такти, вони спочатку повинні бути виділені. Щоб відмітити один такт, клацаємо мишею в порожній його частині. Для позначення декількох тактів потрібно виділити перший такт з діапазону, що підлягає видаленню, а потім при натиснутій клавіші **Shift** відмітити останній такт з цього ж діапазону. Вибрані такти виділяться пунктиром, вказуючи на те, що позначено "фрагмент часу". Натискання комбінації клавіш **Ctrl + Del** видалить вибрані такти.

Властивості

Щоб відредагувати властивості такту, клацаємо правою кнопкою миші на його порожній частині. У контекстному меню вибираємо *Свойства такта* (рис. 2.2).

Нотні стани

Властивість *Видимый* дозволяє ховати й показувати ноти та лінії стану для виділеного такту. Властивість *Без штилей* дозволяє ховати та показувати штилі нот виділеного такту.

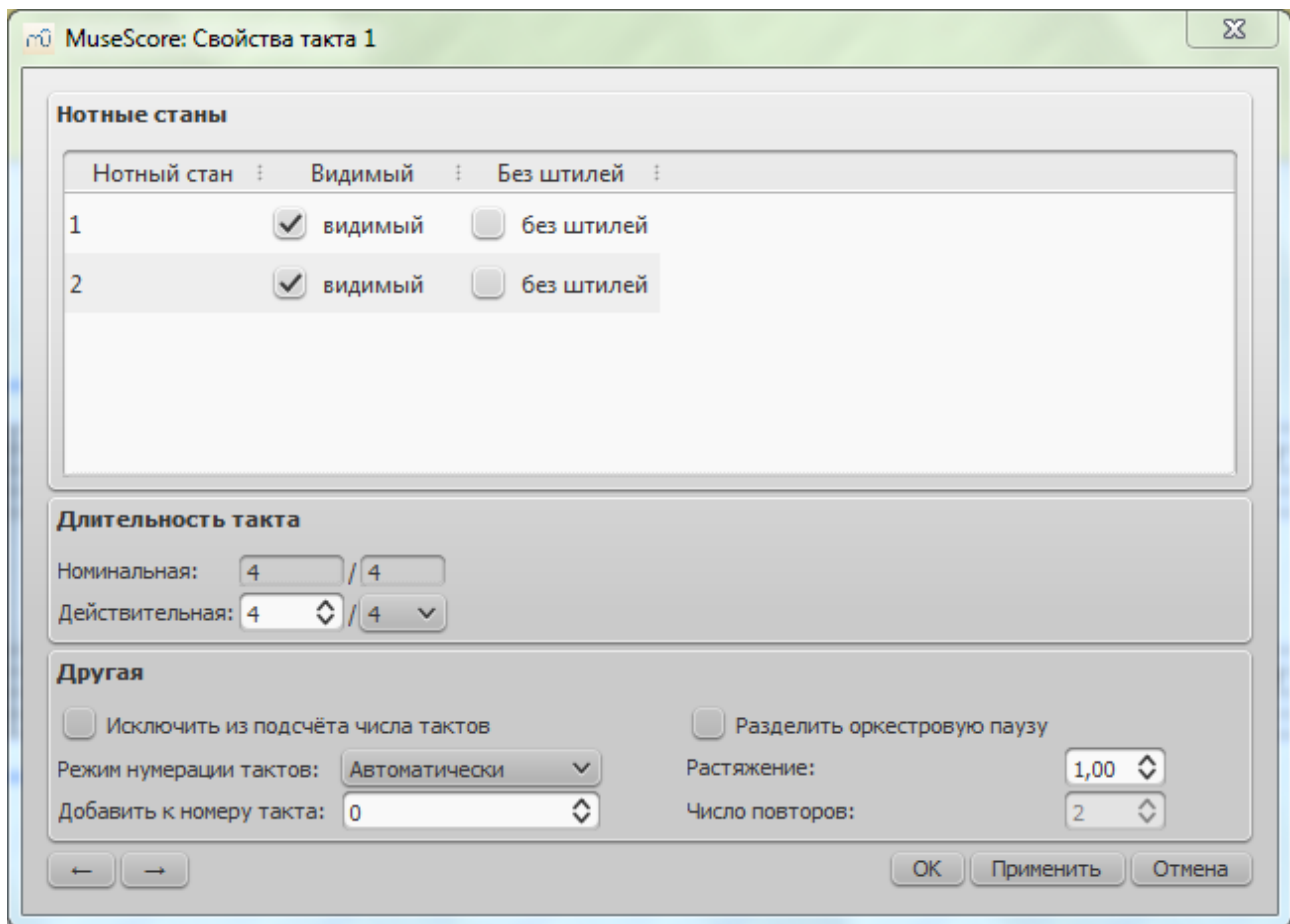


Рис. 2.2 Властивості такту

Тривалість такту

Номінальна тривалість – це величина зазначена на нотному стані. Поточну тривалість можна змінити на будь-яку іншу, незалежно від того, що буде відобразитися на нотному стані. Зазвичай номінальний та поточний розміри такту ідентичні. Затакт може мати поточну довжину, коротшу від номінальної.

Повторення

Якщо такт є кінцем повтору, то можна вказати кількість повторень.

Нумерація

MuseScore автоматично нумерує перший такт кожної системи, але нумерацію можна налаштувати під свої потреби. У головному меню вибираємо *Стиль* → *Общий*. У лівій вкладці вибираємо

"Колонтитулы, Нумерация". У розділі *Нумерация тактов* ставимо помітку, щоб включити автоматичну нумерацію (рис. 2.3).

Ставимо помітку на *Показывать номер на первой*, якщо потрібно, щоб перший такт нумерувався; помітку *Все нотные станы*, якщо потрібна нумерація на всіх станах, інакше номери будуть проставлені тільки на верхньому стані кожної системи.

Каждая система пронумерує перший такт кожної лінійки, або вказуємо інтервал нумерації. Наприклад, інтервал рівний 1 пронумерує кожний такт, а інтервал 5 пронумерує кожний п'ятий такт.

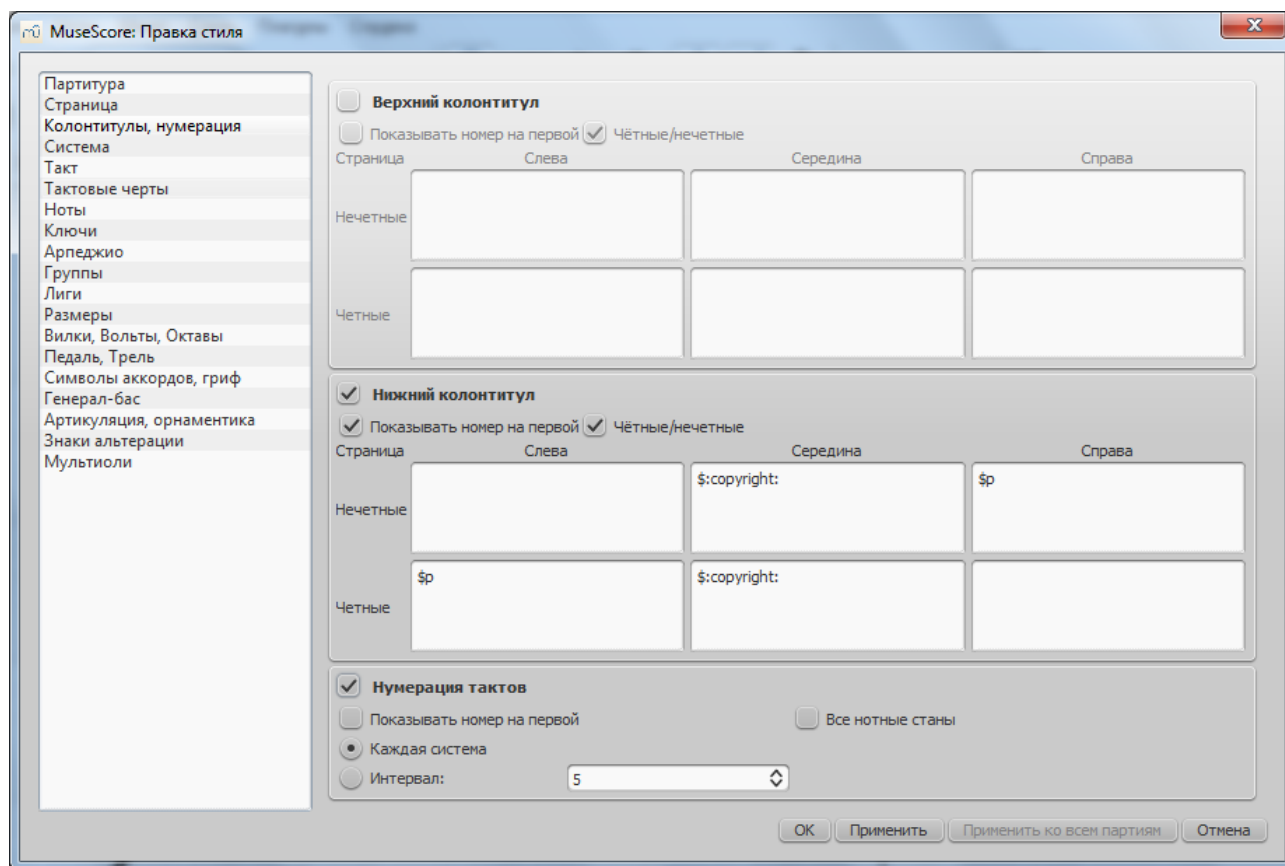


Рис. 2.3 *Правка стилю*

2.5. Палітри

Щоб показати або сховати палітри (рис. 2.4), використовується меню *Вид* → *Палитры* або клавіша **F9**. Робоча область, розширена чи базова (основна), вибирається внизу вікна.

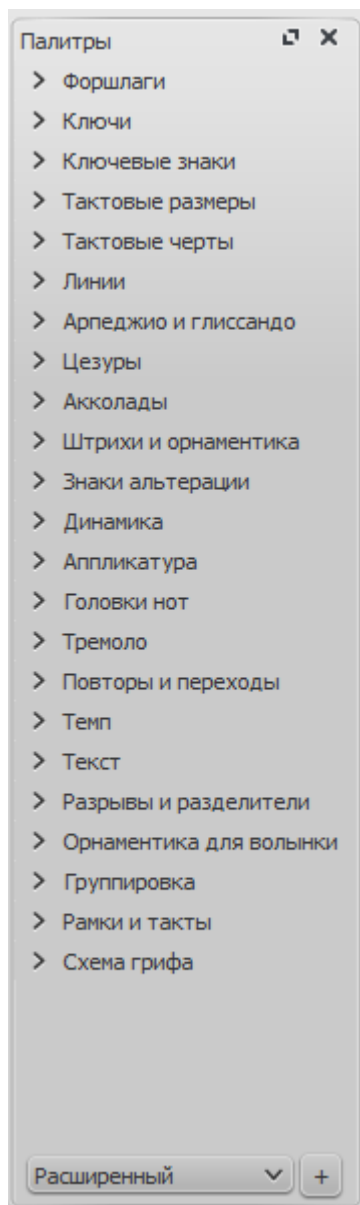


Рис. 2.4 Палітри

Символи можна перетягувати та вставляти в партитуру.

Подвійне клацання на елементі в палітрі вставляє його в партитуру.

Наприклад, щоб вставити символ «tenuto» на кілька нот:

1. виділяємо ноти;
2. двічі клацаємо на символі «tenuto» в палітрі *Штрихи и орнаментика*.

2.6. Скасувати й відновити

MuseScore може скасовувати та відновлювати здійснені операції необмежену кількість раз. Стандартні комбінації:


- **Ctrl + Z** : відмінити;
- **Ctrl + Shift + Z** : відновити.

Можна також використовувати кнопки на панелі інструментів:



2.7. Зберігання та експорт партитури

Щоб зберегти файл партитури, можна

1. скористатися командою *Файл* → *Сохранить*;
2. натиснути на кнопку  на панелі інструментів;
3. натиснути **Ctrl + S**.

За замовчуванням партитура збережеться у форматі MSCZ.

Стиснений формат MuseScore (*.mscz)

MSCZ – це стандартний формат файлу MuseScore і рекомендований для більшості користувачів. Партитура, збережена в цьому форматі, не втратить ніяку інформацію.

За допомогою меню *Файл* → *Сохранить как ...* партитуру можна також зберегти у форматі MSCX.

MuseScore format (*.mscx)

MSCX – це нестиснутий формат файлів MuseScore. Файл MSCX може відкриватися вручну будь-яким текстовим редактором, що дозволяє користувачеві отримати доступ до вихідного коду файлу.

Партитуру можна експортувати у декілька форматів (рис. 2.5) за допомогою меню *Файл* → *Экспорт ...*:

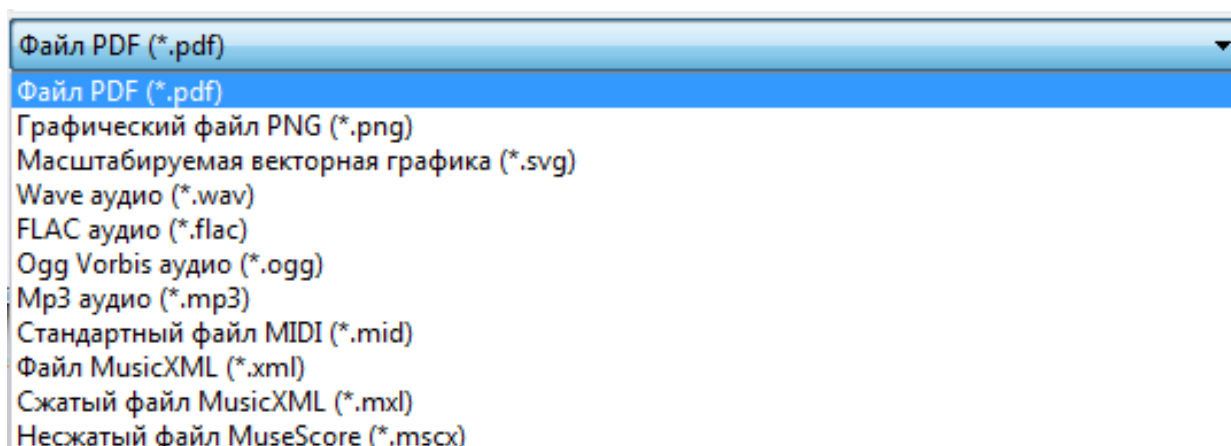


Рис. 2.5 Формати файлів для експорту

Файл PDF (*.pdf)

Portable Document Format (PDF) ідеально підходить для поширення та перегляду нотних партитур на комп'ютерах, де не встановлений нотний редактор і не передбачається подальше редагування партитури.

Графический файл PNG (*.png)

Portable Network Graphics (PNG) – це растровий формат зберігання графічної інформації, який підтримується у всіх операційних системах.

Масштабируемая векторная графика SVG (*.svg)

Scalable Vector Graphics (SVG) можна відкрити за допомогою більшості Інтернет-браузерів та програм для роботи з векторною графікою. Однак більшість додатків для SVG не підтримують вбудованих шрифтів, тому спочатку потрібно встановити шрифти, які використовуються в MuseScore.

WAVE аудио (*.wav)

WAVE (Waveform Audio Format) – це нестиснений аудіо формат, розроблений Microsoft і IBM, він широко використовується в середовищі Windows, Mac OS і Linux. Це ідеальний формат для створення аудіо дисків, однак, розмір файлів занадто великий для пересилання поштою і публікації в мережі Інтернет.

FLAC аудио (*.flac)

Free Lossless Audio Codec (FLAC) – це вільно поширюваний формат стисненого аудіо. Файли FLAC приблизно на половину менші ніж WAV і стиснуті без втрат якості на відміну від MP3. Windows не підтримує цей формат, для цього буде потрібно встановити кодек або медіапрогравач VLC media player.

Ogg Vorbis аудио (*.ogg)

Ogg Vorbis – це безкоштовний, вільний і відкритий аналог MP3. Як і MP3, Ogg Vorbis сильно стискає файли, з втратою якості. Windows не підтримує Ogg Vorbis. Однак, медіа програвач VLC media player і Firefox 3.5 можуть програвати файли Ogg на будь-якій операційній системі.

MP3 аудіо (*.mp3)

MP3 є форматом стиснення з втратами, тобто частина звукової інформації, яку вухо людини сприйняти не може або сприймається не всіма людьми, знищується.

Стандартний файл MIDI (*.mid)

Цифровий інтерфейс музичного інструменту (MIDI) – це формат, який підтримується секвенсорами та нотаторами. Він створений для того, щоб відтворювати музику, але не для відображення всіх тонкощів музичної грамоти (нотного стану, орнаментики та іншого).

Сжатый файл MusicXML (*.mxl)

Стиснутий MusicXML створює файли, менші за MusicXML. Це новіший формат, він ще не використовується так широко на даний момент.

MusicXML (*.xml)

MusicXML – універсальний стандартний формат для нотних програм. Він може використовуватися у більшості нотних редакторів, включаючи Sibelius, Finale та багато інших. Цей формат рекомендується в разі використання файлу в декількох програмах.

MuseScore format (*.mscx)

MSCX – це нестиснутий формат файлів MuseScore (див. вище).

РОЗДІЛ 3. НОТАЦІЯ

3.1. Альтерація

Знаки альтерації можуть бути розставлені за допомогою палітри *Знаки альтерації* (рис. 3.1) перетягуванням знаку в партитуру або подвійним клацанням на ньому.



Рис. 3.1 Знаки альтерації

Якщо потрібно лише змінити висоту вибраної ноти, то можна використати клавіші:

- ↑: підвищити ноту на півтону;
- ↓: понизити ноту на півтону;
- **Ctrl** + ↑: підвищити ноту на одну октаву;
- **Ctrl** + ↓: понизити ноту на одну октаву.

MuseScore автоматично розставляє знаки альтерації в разі переміщення ноти, але іноді доводиться виправляти "випадкові знаки". У такому випадку перетягуємо з палітри потрібний знак і відпускаємо його на ноті. Або виділяємо ноту та двічі натискаємо на відповідному символі в палітрі.

Слід звернути увагу, що якщо пізніше змістити ноту, то знаки альтерації, розставлені вручну, пропадуть.

Меню *Ноты* → *Подобрать знаки альтерации* спробує розставити правильні знаки у всій партитурі.

3.2. Форшлагги

Короткі форшлагги подаються у вигляді маленької ноти з перекресленим штилем. Довгі форшлагги зображуються без перекреслення. Обидва види розташовуються перед основноюнотою.



Рис. 3.2 Форшлагги

Форшлагги створюються перетягуванням відповідного значка з палітри *Форшлагги* (рис. 3.2) на ноту в партитурі або подвійним клацанням на символі форшлаггу при виділеній ноті.

3.3. Тональності

Встановити або змінити тональність можна, перетягнувши ключовий знак з палітри *Ключевые знаки* (рис. 3.3) на порожнє місце такту в партитурі, або на вже існуючий знак тональності в партитурі.

Інший спосіб – виділяємо такт і два рази клацаємо на відповідній тональності в палітрі.

Щоб видалити встановлену тональність, потрібно виділити її позначку і натиснути клавішу **Del**.



Рис. 3.3 Тональності

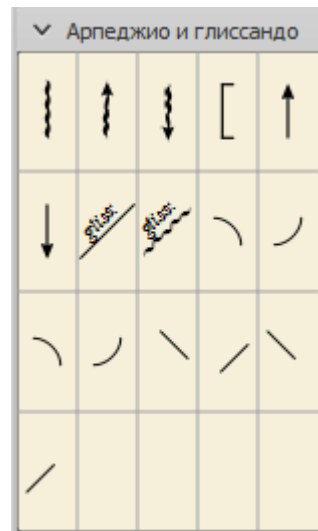


Рис. 3.4 Арпеджіо та гліссандо

3.4. Арпеджіо

Арпеджіо можна додати, перетягнувши потрібний знак з палітри *Арпеджіо и гліссандо* (рис. 3.4) на ноту акорду, або виділити ноту акорду та двічі натиснути на знак арпеджіо в палітрі.

Довжину арпеджіо можна змінювати. Для цього потрібно подвійним клацанням на ньому увійти в режим редагування. З'являться маркери, якими можна встановити бажану довжину.

3.5. Групування нот

Групування нот здійснюється автоматично і може бути змінено вручну. Перетягуємо відповідний знак з палітри *Групування* (рис. 3.5) та відпускаємо на потрібній ноті.

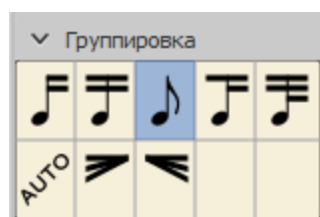






Рис. 3.5 Групування нот

Також можна виділити ноту, а потім подвійним клацанням на відповідному символі в палітрі змінити режим групування:

-  : почати групування з цієї ноти;
-  : не завершувати групування на цій ноті;
-  : не групувати цю ноту;
-  : почати групування наступного рівня в цій ноті.

3.6. Тактові риси

Зміна типу тактової риси

Тактові риси можна змінити, перетягнувши відповідний символ з палітри *Тактовые черты* (рис. 3.6) на риску в нотному стані. Або виділити тактову риску та двічі натиснути на потрібному варіанті в палітрі.

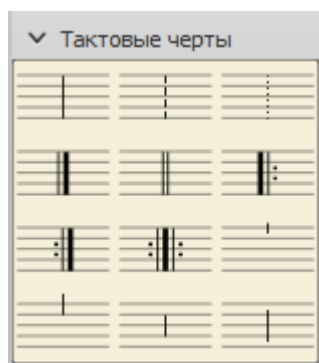
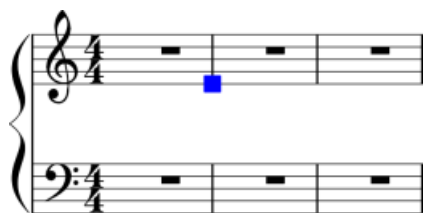


Рис. 3.6 Тактові риси

Розширення нотного стану

Якщо потрібно об'єднати два нотних стани за допомогою аколади, тоді доведеться об'єднати і тактові риси. Для цього подвійним клацанням входимо в режим редагування:



За допомогою синього маркера розтягуємо риску до наступного нотоносця.

Решта рисок оновляться, коли вийти з режиму редагування:



3.7. Ключі



Рис. 3.7 Ключі

Заміна

Перетягуємо ключ із палітри *Ключі* (рис. 3.7) на ключ у нотному стані. Або виділяємо ключ, який потрібно змінити, та двічі клацаємо на потрібному варіанті в палітрі.

Добавлення

Перетягуємо ключ з палітри на порожнє місце в такті, з якого змінюється ключ. Він стане в початок такту. Або ж двічі клацаємо на потрібному ключі в палітрі, попередньо виділивши такт.

Якщо виділити ноту в такті та двічі клацнути на ключі в палітрі, то він розіб'є такт у зазначеному місці.

Якщо ключ ставиться не на першому такті, то він буде зображений меншим розміром.

Слід звернути увагу, що коли змінювати ключ в уже написаному такті, тривалість нот не зміниться, але вони перейдуть на місця, відповідні висоті.

Видалення

Виділяємо ключ та натискаємо клавішу **Del**.

3.8. Аколади

Видалення

Вибираємо аколаду та натискаємо **Del**.

Добавлення

Перетягуємо значок аколади з палітри *Акколады* (рис. 3.8) на перший такт композиції та відпускаємо на порожньому місці такту.

Такого ж результату можна досягнути подвійним клацанням на потрібній аколаді, якщо виділений такт.



Рис. 3.8 Аколади

Заміна

Перетягуємо значок аколади з палітри на аколаду, яку потрібно змінити.

Редагування

Входимо в режим редагування, два рази натиснувши на аколаду. Тоді її можна розтягнути на довільне число нотоносців.

3.9. Лінії

З палітрою ліній (рис. 3.9) можна працювати, як і з іншими палітрами, шляхом перетягування об'єктів на нотний стан мишкою або подвійним клацанням на них.

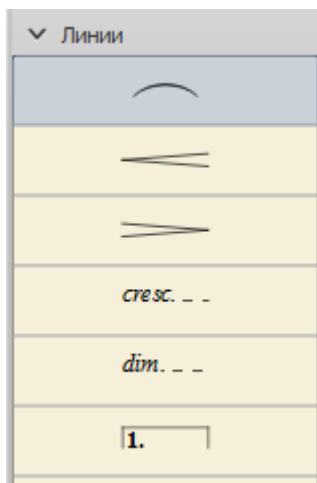


Рис. 3.9 Лінії

Змінити розмір

1. Якщо активний *Режим введення нот*, то треба вийти з нього, натиснувши **N**.

2. Двічі клацаємо на лінії, яку потрібно змінити.

3. Переміщаємо прив'язку за допомогою клавіш:

- **Shift** + **→**, щоб перемістити прив'язку на одну ноту вправо;
- **Shift** + **←**, щоб перемістити прив'язку на одну ноту вліво.

4. Якщо потрібно поміняти тільки візуальну довжину без переміщення прив'язки на іншу ноту, то слід використовувати наступні клавіші:

- : зсунути вправо на одну одиницю;
- ←: зсунути вліво на одну одиницю.

3.10. Ліга

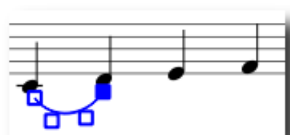
Ліга – це дугоподібна лінія, яка з'єднує дві або більше нот і вказує на те, що ноти повинні програватися зливо (*legato*).

Добавлення

Виходимо з режиму введення нот і вибираємо початкову ноту:



Натискаючи **s**, ставимо лігу:



Shift + → переміщає кінець ліги до наступної ноти:



Клавіша **x** перевертає лігу (зверху вниз чи навпаки):



Escape завершить редагування ліги:



Маркерами ліги можна управляти і за допомогою миші. Зовнішні маркери управляють початком і кінцем ліги, а внутрішніми можна налаштувати контур.

Ліга може простягнутися на кілька сторінок. Початок і кінець ліги прив'язується до ноти, акорду або паузи. Якщо нота пізніше змінить своє положення, довжину або стиль, ліга підлаштується до нових змін.

Пунктирна ліга


Щоб змінити суцільну лігу на пунктирну, виділяємо її та активуємо інспектор. У *Тип линии* вибираємо *Пунктирная*.

Заліговка

Це дугоподібна лінія, що об'єднує дві або більше ноти однакової висоти. Застосовується для позначення безперервного звучання суміжних нот.

Щоб створити заліговку, вибираємо першу ноту:



Комбінація клавіш **Shift** + (кнопка  на панелі інструментів) створює заліговку:



Або в режимі введення нот натискаємо **Shift** + після написання першої ноти.

3.11. Кресцендо та димінуендо

«Вилочки» кресцендо та димінуендо – це об'єкти ліній. Щоб їх створити, спочатку потрібно обрати початкову ноту чи фрагмент нот.

1. < створює «вилочку» кресцендо:



2. > створює «вилочку» димінуендо (декресцендо):



3. Подвійне клацання миші на «вилочці» активує режим її редагування:



4. **Shift** + → (←) перемістить прив'язку «вилочки» вправо (вліво):



5. → (←) – переміщення тільки кінцевої точки вправо (вліво):



Динамічні «вилочки» можна також створити шляхом перетягування відповідного символу з палітри до головки ноти або подвійного натиснення на «вилочці» в палітрі при виділеній ноті (фрагменті нот).

3.12. Вольта

Вольта – це квадратна дужка, яка означає, що повторюється певний розділ музичного твору, але зі зміною закінчення:



Щоб поставити знак вольти, потрібно перетягнути відповідний знак з розділу *Линии* палітри, на нотний стан або виділити такт і двічі клацнути на потрібному знакові вольти.

Дужки можна розтягнути більше ніж на один такт. Для цього подвійним клацанням на вольті активуємо режим редагування, а потім пересуваємо маркери за допомогою комбінації клавіш:

- **Shift** + **→**: один такт вправо;
- **Shift** + **←**: один такт вліво.

Ці команди переміщують "логічний" початок або кінець дужок вольти. Іншими командами в режимі редагування також можна рухати дужки, але це не відіб'ється на відтворенні композиції.

Коли пересувати маркери дужок, логічна прив'язка позначається пунктирною лінією (від логічної позиції до фактичної позиції):



Текст

Клацанням правої кнопки миші на дужці вибираємо *Свойства линии*. З'явиться вікно (рис. 3.10), у якому можна змінити текст у дужці вольти та інше.

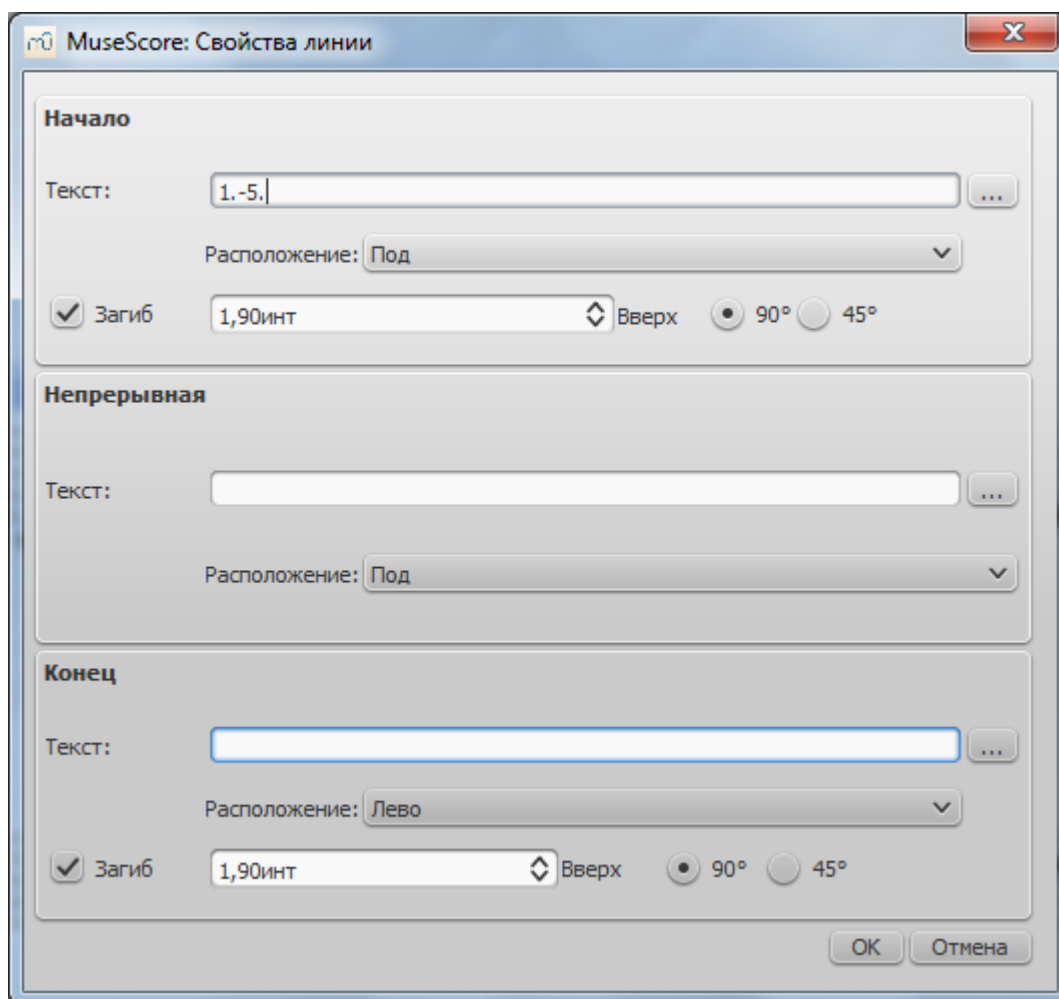


Рис. 3.10 Властивості лінії

Наступний приклад показує текст вольти "1.-5.":



Якщо клацнути правою кнопкою миші на вольту та вивести діалогове вікно *Свойства вольты*, то в ньому можна змінити як відображений текст (те ж саме з властивостей лінії вище), так і

повторний список. Якщо потрібно, щоб одна вольта була відтворена лише на певних повтореннях, а інша на інших, тоді потрібно ввести повтори у списку через кому.

У наведеному нижче прикладі (рис. 3.11) відмічена вольта буде відтворюватися під час повторення 1, 2, 4, 5 та 7. Інша вольта матиме інший кінець, як, наприклад, 3, 6 і, можливо, інші більші числа, як 8, 9 і т. д.

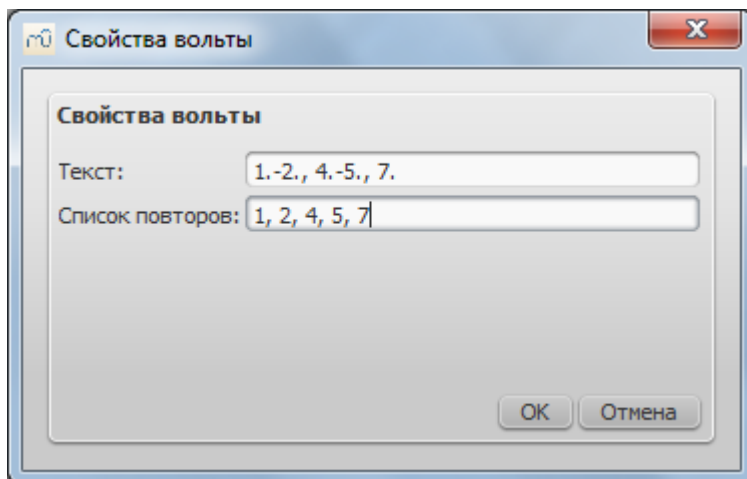


Рис. 3.11 Властивості вольти

Відтворення


Іноді фрагмент твору повторюється більше ніж два рази. У попередньому прикладі, текст вольти вказує на те, що вона повторюється п'ять раз. Якщо потрібно, щоб MuseScore її програвав відповідну кількість разів, тоді вибираємо такт з репризою на кінці та призначаємо число повторень (правою кнопкою миші відкриваємо контекстне меню, вибираємо *Свойства такта* → *Число повторов*).

3.13. Повтори

Простий повтор (репризу) можна відмітити відповідними тактовими рисками.

Відтворення

Щоб MuseScore програвав повтори, на панелі інструментів слід

активувати кнопку *Играть повторы* . Однак, якщо програвання повторів під час роботи над партитурою не потрібно, то вимикаємо цю кнопку.

У заключному повтор-такті можна вказати число повторів через *Свойства такта* → *Число повторов*.

Текст

Повтори частин твору та переходи, такі як "D.C. al Fine" або "D.S. al Coda", знаходяться в палітрі *Повтори и переходы* (рис. 3.12).

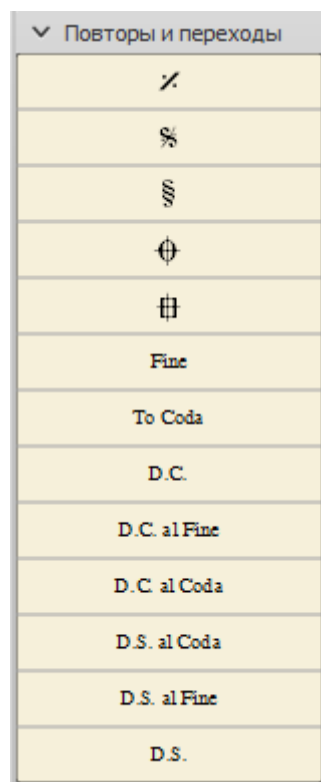


Рис. 3.12 Повтори та переходи

3.14. Цезура

Цезура – коротка, не зазначена в нотному записі пауза між фрагментами чи розділами музичного твору. За своїм значенням у музиці цезура близька до знаків пунктуації в мові. Місце цезури визначає виконавець, хоча іноді його вказує автор.

Щоб поставити знак цезури, потрібно перетягнути на ноту відповідний символ з палітри *Цезури* (рис. 3.13). Знак розміститься після ноти.

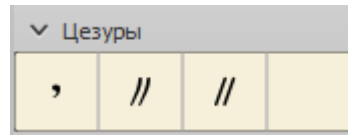


Рис. 3.13 Цезури

Знак цезури в партитурі:



3.15. Розмір такту

Розмір такту доступний у палітрі *Тактовые размеры* (рис. 3.14). Знак розміру можна перетягнути з палітри в партитуру (чи виділити такт і двічі клацнути на потрібному елементі в палітрі).

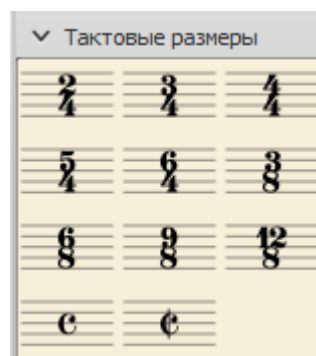


Рис. 3.14 Тактові розміри

Якщо потрібний розмір не вказаний у палітрі, то відкриваємо меню *Вид* → *Основная палитра* → *Тактовые размеры*. У вікні, яке

з'явиться (рис. 3.15), можна вибрати чи створити тактовий розмір.

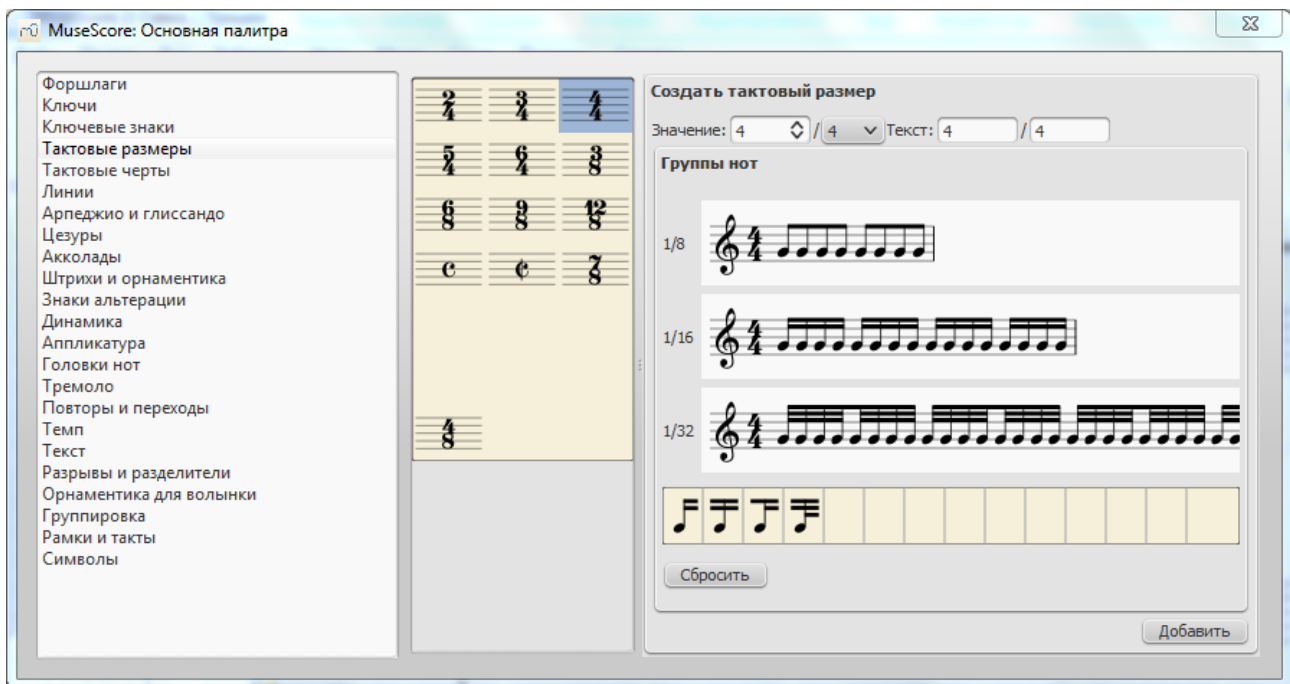


Рис. 3.15 Основна палітра

Затакти

Бувають випадки, коли фактичний розмір такту відрізняється від номінального, зазначеного в нотному стані. Затакт – це найбільш наочний приклад.

3.16. Тактові паузи

Коли голос непотрібний протягом одного такту, ставиться тактова пауза. Якщо розмір такту 4/4, то вона відображається як ціла пауза. Щоб замінити вміст такту тактовою паузою відповідного розміру, потрібно виділити такт і натиснути **Del**.

Оркестрові паузи

Багатотактові паузи часто використовуються в оркестровій музиці, тому вони ще називаються оркестровими:



Щоб їх створити,

1. вибираємо у меню *Стиль* → *Общий*;
2. на вкладці *Партитура* ставимо помітку поруч із *Создать оркестровые паузы*.

Як приховати непотрібні паузи

Щоб приховати паузу, виділіть її та в інспекторі зніміть помітку *Видимость*. Вона відобразиться на екрані сірим кольором. Це служить для того, щоб побачити, де пауза знаходиться, але в друкованому варіанті партитури її не буде.

Якщо зняти помітку в меню *Вид* → *Показывать невидимые символы*, то приховані елементи стануть невидимими і на екрані.

3.17. Тремоло

Тремоло – багаторазове швидке повторення одного звуку, двох або акорду, що віддалені один від одного більше ніж на один тон (на відміну від трелі). Тремоло на одному звуці найбільш властиве струнним та ударним інструментам.

У палітрі знаки тремоло розділені на дві групи (рис. 3.16): для повторення однієї ноти (штрихи зі штилем ноти) і для повторення групи нот (штрихи без штиля, оскільки знак ставиться між нотами).



Рис. 3.16 Тремоло

У тремоло обидві ноти мають довжину всього тремоло. Але щоб правильно його поставити, потрібно ввести ноти в половину

довжини. Наприклад, щоб ввести тремоло з тривалістю половинної ноти, ставимо дві четверті ноти, а потім перетягуємо знак тремоло з палітри на першу ноту. Знак розміститься між нотами, а довжина нот автоматично виправиться.

3.18. Мультинолі

Щоб створити тріоль, спочатку слід написати й виділити ноту, тривалістю у всю тріоль:



Натискаємо **Ctrl + 3**, і нота перетвориться в тріоль:



(Якщо натиснути **Ctrl + 5**, то це змінить ноту на квінтоль.)

Тепер тріоль можна редагувати:



Режим введення нот

Тріолі в режимі введення нот ставляться трохи інакше. Спочатку потрібно виставити тривалість, а потім вводити ноти. Наприклад, щоб зробити тріоль восьмими:

1. вмикаємо режим введення нот;
2. перевіряємо, чи курсор знаходиться на тому місці, де хочемо почати тріоль (використовуємо клавіші вліво-вправо, якщо потрібно);
3. на панелі інструментів вибираємо ноту, тривалістю в четвертну, так як це буде повна довжина тріолі;

4. далі відкриваємо меню *Ноты* → *Мультиоли* → *Триоль*;
 5. тривалість зміниться на восьму.
- Клацаємо на нотному стані, щоб ввести ноти.

Властивості

Щоб змінити відображення мультиолі, виділяємо знак мультиолі та відкриваємо інспектор (рис. 3.17).

У полі *Числовая отметка* можна вибрати число (по замовчуванню), відношення, чи не показувати взагалі ніяких чисел.

У полі *Тип акколады* по замовчуванню стоїть параметр *Автоматически*. Це означає, що аколада з'являється над фігурою тільки тоді, коли це необхідно. Але можна встановити відображення аколади завжди або взагалі не показувати її.

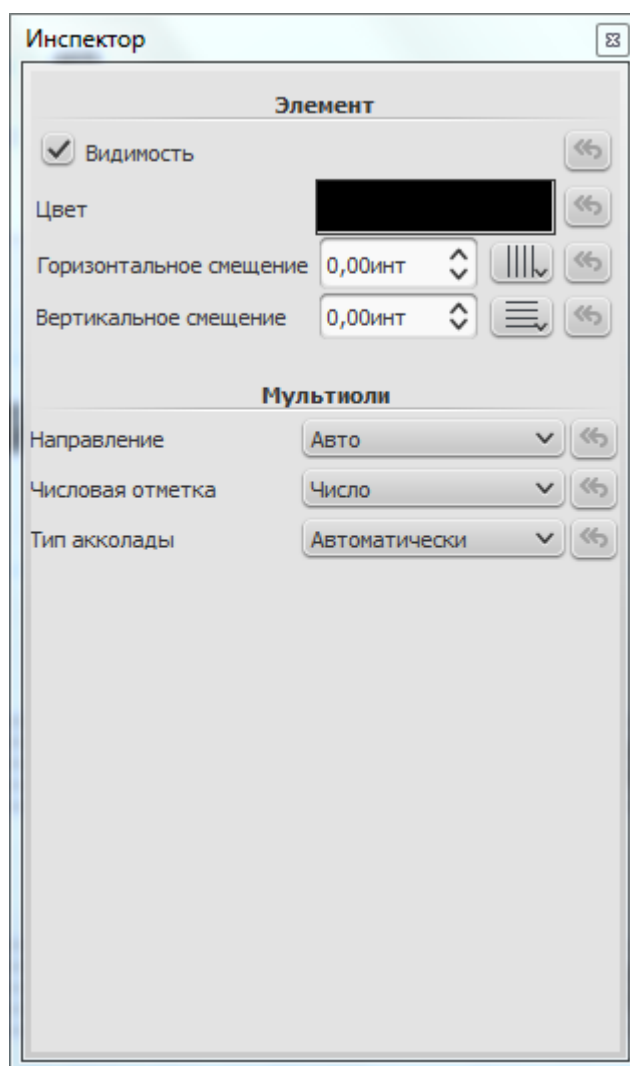


Рис. 3.17 Инспектор

3.19. Багатоголосся

Багатоголосся або поліфонія – це поєднання кількох мелодій (незалежних чи які доповнюють одна одну), розташованих на одному стані. У деяких програмах це явище називають шарами.

Штилі нот мелодій багатоголосся направлені в протилежні сторони:




Введення декілька голосів на одному стані

1. Починаємо вводити ноти верхнього голосу.
2. Коли вводяться ноти, деякі з них спрямовані штилями вниз.

При введенні наступного голосу вони розвернуться автоматично.



3. У режимі введення нот клацаємо на кнопці  (Голос 2) на панелі інструментів чи натискаємо комбінацію клавіш **Ctrl + Alt + 2** і починаємо вводити другий голос. Ноти будуть штилями вниз.

5. У результаті отримаємо:

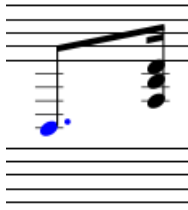


3.20. Перенесення нот між нотними станами

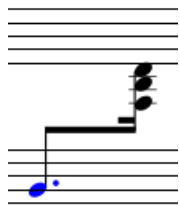
Для написання фортепіанних партій об'єднують два нотних стани (зазвичай у басовому й скрипковому ключі).

У MuseScore можна переносити ноти з одного нотного стану на інший.

Спочатку потрібно ввести всі ноти на одному стані:



Ctrl + Shift + ↓ (↑): здійснює переміщення обраної ноти, акорду або групи нот на наступний (попередній) стан:



3.21. Нотація ударних

Приклад нотного запису ударних:

Набір ударних

Малий барабан

У нотному записі ударних, штилі нот часто повернені одночасно і вгору, і вниз.

MIDI клавіатура

Простим способом написання нот для ударних у партитурі є MIDI клавіатура. Більшість MIDI клавіатур мають позначки для ударних під кожною клавішею. Якщо натиснути клавішу хайхета, MuseScore її поставить у відповідному місці, з відповідною головою і подбає про напрям штиля ноти.

Мишка


1. Натискаємо **N**, щоб почати введення нот. Завантажиться палітра ударних:



2. Вибираємо довжину ноти на панелі інструментів.
3. У розділі «Ударні», вибираємо тип ноти (наприклад, сольний барабан).
4. Натискаємо на нотоносці ударних для того, щоб додати ноту.

РОЗДІЛ 4. ЗВУК І ВІДТВОРЕННЯ

Режим відтворення

У MuseScore є вбудований секвенсор і синтезатор для відтворення партитури. Натискання кнопки  *Играть / Остановить* (*Space*) або ж клавіші **Пробіл** запускає режим відтворення. У цьому режимі доступні наступні команди:

- **Пробіл** : відтворити/зупинити;
- **←** : програти попередній акорд;
- **→** : програти наступний акорд;
- **Ctrl + ←** : програти попередній такт;
- **Ctrl + →** : програти наступний такт;
- **Home** : перемотати на початок;
- **F11** : відобразити/сховати панель відтворення.

Програма MuseScore починає відтворення з того місця, де останнього разу зупинилася. Якщо виділити ноту або такт, тоді MuseScore почне з виділеного місця.

Щоб вийти з режиму відтворення, потрібно знову натиснути кнопку відтворення або клавішу **Escape**.

Панель відтворення

На панелі відтворення (рис. 4.1) більше можливостей контролю, включаючи темп, місце старту й гучність. Щоб відкрити панель, в головному меню потрібно вибрати *Вид → Панель воспроизведения*.

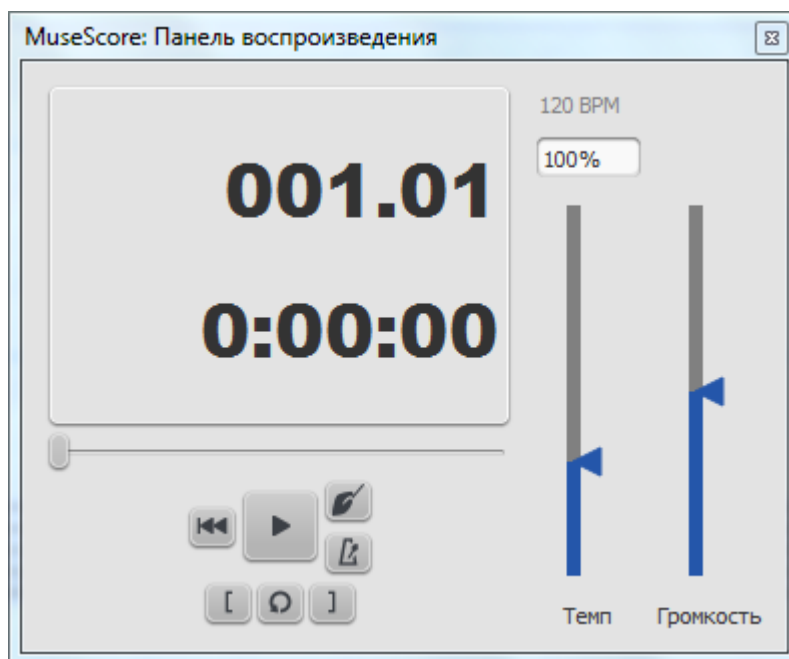


Рис. 4.1 Панель відтворення

Темп відтворення можна змінити через панель відтворення або вставивши текстове позначення темпу в партитуру.

Зміна темпу через панель відтворення

- Вмикаємо панель відтворення: *Вид* → *Панель воспроизведения* або натискаємо клавішу **F11**.
- Змінюємо темп (BPM) слайдером темпу.

Вставка позначення темпу в партитуру

Вибираємо ноту, з якої повинен помінятися темп. Далі використовуємо один із способів:

- головне меню: *Добавить* → *Текст* → *Обозначение темпа*;
- комбінація клавіш **Alt + T**;
- розділ *Темп* палітри.

Встановлений темп можна змінити в режимі редагування.

Примітка: темп на панелі відтворення перекриває текстове позначення темпу в партитурі.

РОЗДІЛ 5. ТЕКСТ

5.1. Робота з текстом

Редагування тексту

Двічі клацніть на тексті, щоб увійти в режим редагування:



У режимі редагування тексту доступні такі команди:

- **Home, End, ←, →**: переміщення курсору;
- **Backspace**: стирає символ ліворуч від курсору;
- **Delete**: стирає символ праворуч від курсору;
- **Enter**: перехід на новий рядок;
- **F2**: відображає палітру спеціальних символів (рис. 5.1).

Стиль тексту

Текстові елементи створюються за допомогою стилю тексту. Він визначає властивості тексту:

- **Шрифт**: вид шрифту, наприклад "Times New Roman" або "Arial";
- **Кегль**: розмір шрифту в точках;
- **Стиль**: жирний, курсив, підкреслений;
- **Колір**: колір тексту;
- **Зміщення**: горизонтальне, вертикальне, одиниці виміру зміщення;
- **Вирівнювання**: горизонтальне, вертикальне;
- **Рамка**: показувати текстову рамку у вигляді кола або прямокутника.

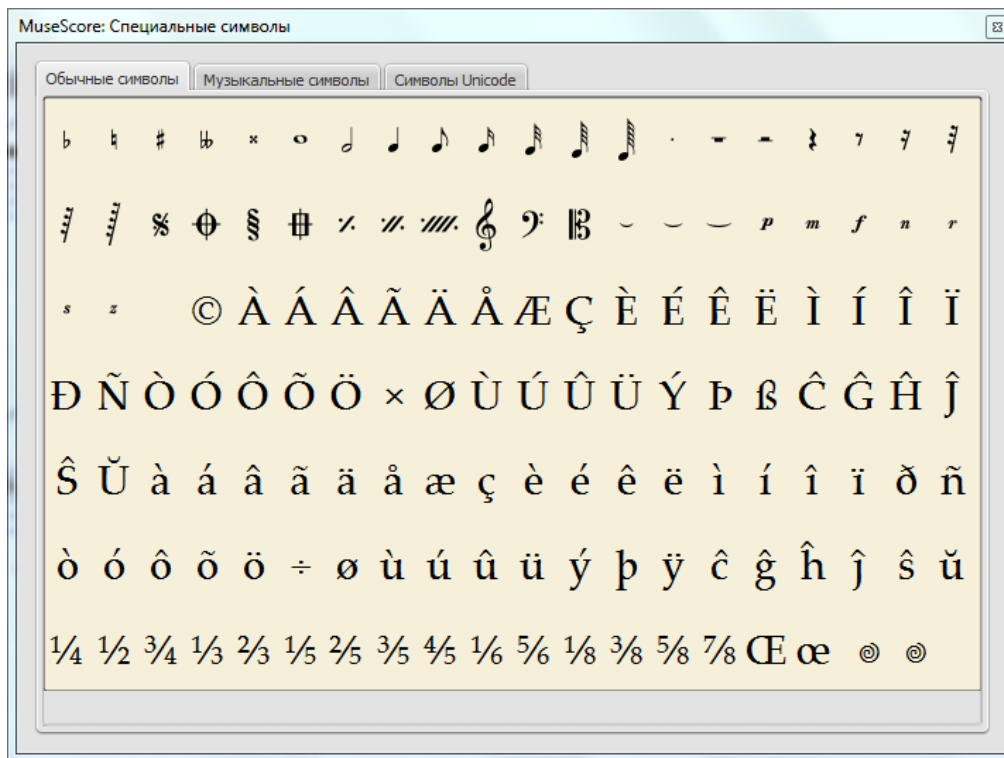


Рис. 5.1 Палітра спеціальних символів

Типи тексту

- Назва, Підзаголовок, Композитор, Поет: прив'язані до сторінки.
- Аплікатура: прив'язана до головок нот.
- Текст пісні: прив'язаний до часу (ноти).
- Назви акордів: прив'язані до позиції часу (ноти).

Для додавання заголовку, тексту системи, вокального або іншого тексту служить меню *Добавить* → *Текст*.

5.2. Назви акордів

Назви акордів можуть бути введені після виділення ноти та натискання **Ctrl + К**. Створиться текстовий об'єкт для вибраного акорду.

- **Пробіл**: перейти до наступного акорду.
- **Shift + Пробіл**: перейти до попереднього акорду.
- **Ctrl + Пробіл**: поставити пробіл в назві акорду.

Назви акордів можна редагувати як звичайний текст. Щоб додати дієз, потрібно натиснути #, щоб додати бемоль — **b**. Ці символи автоматично трансформуються, коли перейти далі.

5.3. Джазові позначення

Для того, щоб стиль написання акордів був більш близький до рукописного:



1. виділяємо ноту акорду;
2. у контекстному меню вибираємо *Стиль...*;
3. у лівій частині вибираємо *Символи аккордов, гриф*;
4. у правій частині змінюємо *Оформление Стандартное* на *Джаз* (файл chords_std.xml на chords_jazz.xml).

5.4. Аплікатура

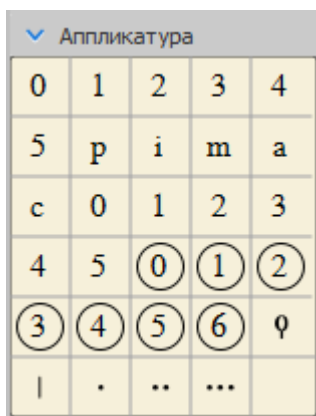


Рис. 5.2 Аплікатура

Аплікатуру можна додати до нот, просто перетягуючи відповідні елементи з палітри *Аплікатура* (рис. 5.2) на головки нот в партитурі. Цього ж результату можна досягти подвійним клацанням на потрібній аплікатурі в палітрі при виділеній ноті.

Аплікатуру, як і звичайний текст, можна редагувати.

5.5. Вокальний текст

1. Вводимо ноти.
2. Виділяємо першу ноту, з якої починається вокальний текст.

3. Натискаємо **Ctrl + L** і вводимо текст для першої ноти.
4. Натискаємо **Пробіл** в кінці слова, щоб перейти до наступної ноти.
5. Натискаємо **Дефіс** (або **Мінус**) в кінці складу, щоб перейти до наступної ноти. Між складами вставиться тире.
6. **Shift + Пробіл**: перейти до попередньої ноти.
7. **Enter**: перейти до наступного рядка тексту.



РОЗДІЛ 6. ФОРМАТ

6.1. Розриви та розділювачі

Роздільник сторінок або роздільник рядків (роздільник систем) встановлюється перетягуванням відповідного значка з палітри *Разрывы и разделители* (рис. 6.1) на порожнє місце такту в партитурі або подвійним клацанням, якщо виділений відповідний такт. Розрив встановлюється після поміченого такту. Символи розриву видно тільки на екрані, і при друці вони проявлятися не будуть.

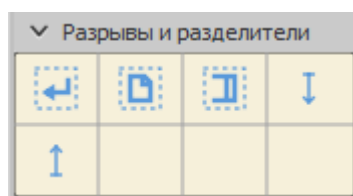


Рис. 6.1 Розриви та розділювачі

Роздільники рядків використовуються для збільшення відстані між суміжними нотними станами або системами. Щоб їх додати, перетягуємо значок з палітри і відпускаємо над тим місцем, де необхідно збільшити відступ. Подвійним клацанням активуємо роздільник і відрегулюємо необхідну висоту.

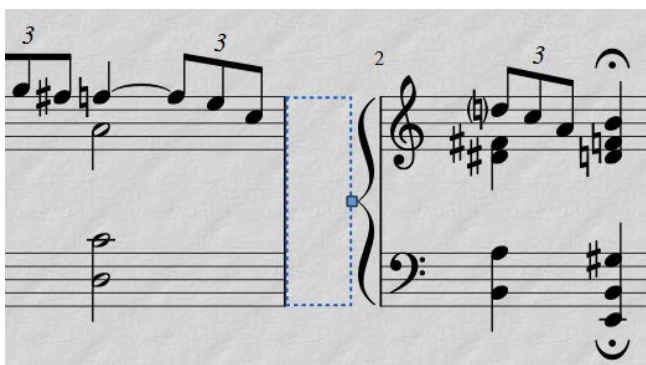
Якщо потрібно змінити відстань між станами по всій партитурі, то використовуємо налаштування стилю. Роздільники застосовуються тільки для місцевого редагування.

6.2. Рамка

Рамки розділяють нотний стан, додаючи порожній простір між тактами. Вони можуть також містити текст або зображення. У MuseScore є два типи рамок:

горизонтальна рамка розділяє систему «горизонтально». Ширину рамки можна регулювати, а висота відповідає висоті

системи:



Горизонтальні рамки можна використовувати для відокремлення коди;

вертикальна рамка забезпечують порожнє місце між системами або перед ними:



Висоту рамки можна регулювати, а ширина відповідає ширині партитури. Вертикальні рамки використовуються для розміщення назви твору, автора та ін. Якщо назва композиції введена на самому початку або добавлена пізніше, то вона вже обмежена вертикальною рамкою.

Вставка рамки

Спочатку виділяємо такт. У меню *Добавить* натискаємо *Рамки* → *Вставить горизонтальную рамку*. Рамка з'явиться перед виділеним тактом.

Аналогічно вставляється вертикальна рамка.

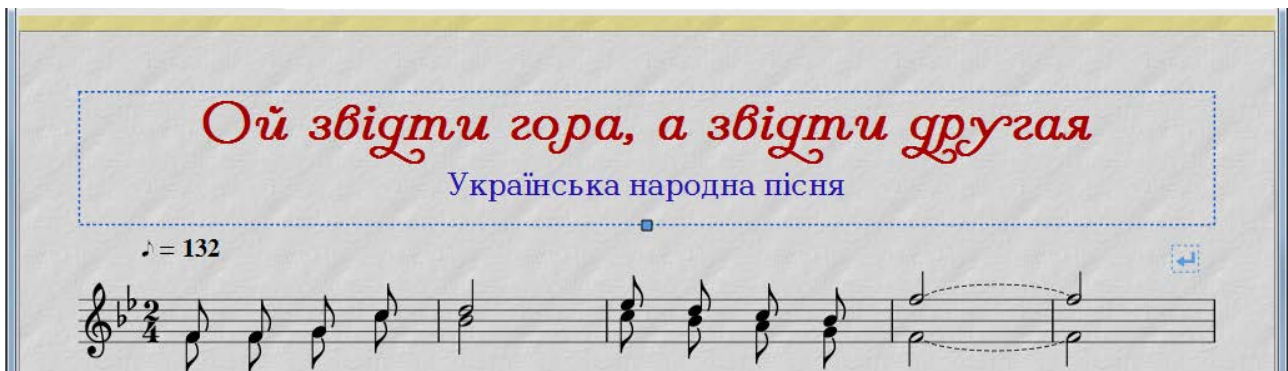
Видалення рамки

Виділяємо рамку й натискаємо клавішу **Del**.

Редагування рамки

Подвійним клацанням на рамці входимо в режим редагування.
З'явиться маркер, за допомогою якого можна змінювати розмір.

Рамка назви в режимі редагування:



The image shows a screenshot of a music score editor. At the top, the title "Ой звіти гора, а звіти друга" is written in red cursive font. Below it, the subtitle "Українська народна пісня" is written in blue sans-serif font. The title and subtitle are enclosed in a blue dashed rectangular box. A small blue square marker is positioned on the bottom edge of this box, indicating it is in edit mode. Below the text, the tempo marking "♩ = 132" is visible. The musical notation consists of a single staff with a treble clef, a key signature of one flat (B-flat), and a time signature of 2/4. The notation includes several measures of music, with some notes connected by a slur.

РОЗДІЛ 7. РОБОТА ІЗ ЗОБРАЖЕННЯМИ

7.1. Вставка зображення

У партитуру можна додати зображення або символи, які не включені в стандартні палітри. MuseScore підтримує такі формати зображень: PNG (*.png), JPEG (*.jpg та *.jpeg), SVG (*.svg).

Додати зображення

- Перетягуємо файл зображень (ззовні MuseScore) в рамку або на ноту.
- Клацаємо правою кнопкою миші на верхній рамці (у якій розташована назва твору, композитор і т.д.), натискаємо *Добавить* → *Изображение*, потім обираємо зображення з переліку файлів.

Вирізати / видалити зображення

- Виділяємо зображення та клацаємо правою кнопкою миші. У контекстному меню вибираємо команду *Вырезать* (**Ctrl + X**).
- Виділяємо зображення та натискаємо **Delete**.


Щоб змінити ширину / висоту зображення, двічі клацаємо по ньому та перетягуємо будь-який з маркерів. Якщо потрібно відрегулювати окремо ширину або висоту, то це можна зробити за допомогою інспектора.

Також можна налаштувати розташування зображення, просто перетягнувши його.

7.2. Захоплення зображень

Функція захоплення зображень MuseScore дозволяє зберігати знімок будь-якої частини вікна збігу. Підтримуються формати PNG, PDF та SVG.

Зберегти знімок

1. Натискаємо кнопку  *Вкл/Выкл захват изображения*.
2. Натискаємо **Shift** + **click**, щоб створити новий прямокутник виділення.
3. Точно налаштуємо положення прямокутника, якщо потрібно, перетягнувши його та / або змінюючи значення *Горизонтальное / Вертикальное смещение* у розділі *Лассо* інспектора.
4. Якщо потрібно, точно налаштуємо ділянку прямокутника, перетягуючи маркери та / або змінюючи значення *Размер* в інспекторі.
5. Клацаємо правою кнопкою миші на прямокутник вибору, щоб відкрити меню *Захват изображения* (рис. 7.1).

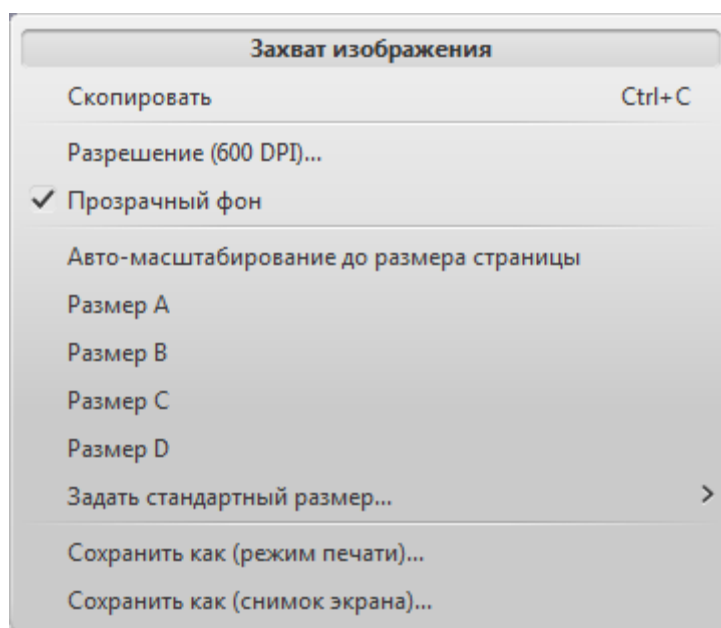


Рис. 7.1 Контекстне меню «Захоплення зображень»

Вибираємо потрібну опцію:

Сохранить как (режим печати). Зберігає зображення області вибору так, як воно виглядало б при друці, наприклад:



Сохранить как (снимок экрана). Дозволяє зберегти вибір фактичного екрана, включаючи будь-які символи переривання рядка, невидимі елементи тощо, наприклад:



Інші команди меню захвату зображень

Скопировать: скопіювати зображення, перш ніж вставляти його в той самий чи інший файл MuseScore.

Разрешение (600 DPI): встановити роздільну здатність, а отже, і розмір скопійованого зображення.

Прозрачный фон: увімкнути або вимкнути прозорість зображення.

Авто-масштабирование до размера страницы: налаштувати прямокутник виділення відповідно до сторінки.

Размер A / B / C / D: вибрати індивідуальний прямокутник виділення (як вказано нижче).

Задать стандартный размер: змінюємо розмір прямокутника вибору, а потім вибираємо *Задать размер A / B / C / D*, щоб зберегти його.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Словник-довідник музичних термінів [Електронний ресурс] / за книгами Ю.Є. Юцевича. Режим доступу: <http://term.in.ua/dodatki>
2. MuseScore: Бесплатная программа для создания музыкальных партитур [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://musescore.org/ru>
3. MuseScore Справочник [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://noty-bratstvo.org/sites/default/files/MuseScore-ru.pdf>
4. Руководство пользователя MuseScore [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://musescore.org/ru/руководство-пользователя>
5. Современная музыкальная нотация [Електронний ресурс] / Режим доступу: https://ru.wikipedia.org/wiki/Современная_музыкальная_нотация

Методичний посібник до вивчення теми **Основи роботи в нотному редакторі MuseScore** із навчальної дисципліни „Музична інформатика” / [уклад. С. М. Бабич] ; – Рівне: РДГУ, 2017, 60 с.

Цей посібник являє собою короткий виклад основ роботи в програмі MuseScore, способів створення партитури та подальшої роботи з нею.

Призначається для студентів спеціальності 014 Середня освіта (Музичне мистецтво).