

BOOKS BY STEINBERG



# DORICO ELEMENTS<sup>2</sup>

Personal Music Notation System

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer, Benjamin Schütte, Marita Sladek

この PDF マニュアルでは、目の不自由な方のための高度なアクセシビリティ 機能を提供しています。このマニュアルは複雑かつ多くの図が使用されているため、図の説明は省略されていることをご了承ください。

本書の記載事項は、Steinberg Media Technologies GmbH 社によって予告なしに変更されることがあり、同社は記載内容に対する責任を負いません。本書に掲載されている画面は、すべて操作説明のためのもので、実際の画面と異なる場合があります。本書で取扱われているソフトウェアは、ライセンス契約に基づいて供与されるもので、ソフトウェアの複製は、ライセンス契約の範囲内でのみ許可されます(バックアップコピー)。Steinberg Media Technologies GmbH 社の書面による承諾がない限り、目的や形式の如何にかかわらず、本書のいかなる部分も記録、複製、翻訳することは禁じられています。本製品のライセンス所有者は、個人利用目的に限り、本書を 1 部複製することができます。

本書に記載されている製品名および会社名は、すべて各社の商標、および登録商標です。詳しくは、[www.steinberg.net/trademarks](http://www.steinberg.net/trademarks) をご覧ください。

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2020.

All rights reserved.

Dorico\_2.2.20\_ja-JP\_2019-09-19

# 目次

7	<b>はじめに</b>	276	マスターページ
7	プラットフォーム非依存文書	276	フロー見出し
7	表記規則	276	ページレイアウト
9	Steinberg 社の Web サイトへのアクセス方法	295	音楽フォントダイアログ
10	<b>ファーストステップ</b>	296	テキストオブジェクトとテキストフレーム内のテキスト
10	操作の概要	302	音符のスペーシング
18	新規プロジェクトの開始	305	譜表のスペーシング
20	作曲	309	<b>再生モード</b>
25	<b>Dorico Elements のコンセプト</b>	309	再生モードのプロジェクトウィンドウ
25	デザイン方針とハイレベルコンセプト	314	イベントディスプレイ
26	主要な音楽的コンセプト	321	トラック
29	<b>ユーザーインターフェース</b>	338	再生ヘッド
29	ウィンドウ	339	楽譜の再生
41	ワークスペースの設定	343	再生テンプレート
47	「環境設定 (Preferences)」ダイアログ	345	スウィング再生
55	<b>プロジェクトとファイルの処理方法</b>	347	ミキサー
55	Hub	350	トランスポートウィンドウ
59	異なるバージョンの Dorico のプロジェクト	351	エンドポイント
60	ファイルの読み込みと書き出し	355	エクスペリションマップ
77	自動保存	364	パーカッションマップ
79	プロジェクトのバックアップ	370	演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーション
81	<b>設定モード</b>	373	<b>印刷モード</b>
81	設定モードのプロジェクトウィンドウ	373	印刷モードのプロジェクトウィンドウ
89	「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログ	377	レイアウトの印刷
90	「レイアウトオプション (Layout Options)」ダイアログ	380	グラフィックファイルとしての書き出し
92	プレーヤー、レイアウト、フロー	384	プリンター
93	プレーヤー	385	印刷/書き出し用のページ配置
101	アンサンブル	387	両面印刷
103	インストゥルメント	388	ページサイズと用紙サイズ
115	プレーヤーグループ	389	グラフィックファイルの形式
117	フロー	390	注釈
120	レイアウト	392	<b>記譜に関するリファレンス</b>
125	ビデオ	393	<b>はじめに</b>
132	<b>記譜モード</b>	394	<b>臨時記号</b>
132	記譜モードのプロジェクトウィンドウ	394	臨時記号の削除
139	入力と編集	395	臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける
141	リズムグリッド	395	臨時記号のスタック
142	音符の入力	396	オルタードユニゾン
172	MIDI 録音	397	微分音の臨時記号
178	記譜記号の入力	398	臨時記号の有効範囲ルール
259	編集と選択	400	<b>アーティキュレーション</b>
268	ガイド	401	アーティキュレーションのコピー
269	配置ツール	401	アーティキュレーションの変更
274	フローの分割	401	アーティキュレーションの削除
275	<b>レイアウトと形式設定</b>	402	アーティキュレーションの位置
275	浄書モード	404	再生時のアーティキュレーション
275	フレーム		

<b>405</b>	<b>小節</b>	<b>455</b>	<b>キュー</b>
405	小節/拍の削除	<b>456</b>	<b>強弱記号</b>
407	小節の長さの変更	456	強弱記号のタイプ
407	小節の分割	457	強弱記号の位置
408	小節の結合	460	括弧つきの強弱記号の表示
<b>409</b>	<b>小節線</b>	460	強弱記号のコピー
410	小節線の削除	461	強弱記号の削除
410	小節線の位置の移動	461	声部固有の強弱記号
411	譜表グループをまたぐ小節線	461	ニエンテのヘアピン
<b>413</b>	<b>小節番号</b>	463	表現テキスト
413	小節番号の外観	464	段階的強弱記号
416	パートレイアウトでの小節番号	468	強弱記号のグループ
416	長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする	470	複数の譜表にわたってリンクされた強弱記号
417	ガイド小節番号の表示/非表示	472	音量タイプのための VST エクスプレッションマップ
417	小節番号の位置	<b>473</b>	<b>フィンガリング</b>
420	小節番号の変更	473	フィンガリングの一般的な配置規則
421	サブ小節番号	474	フィンガリングを替え指のフィンガリングに変更
423	小節番号とリピート	475	既存のフィンガリングの変更
<b>424</b>	<b>連桁</b>	475	譜表に対するフィンガリングの位置を変更する
424	手動で音符に連桁を付ける	476	フィンガリングの表示/非表示
425	不完全連桁の方向を変更する	476	フィンガリングの削除
425	連桁グループ	476	親切フィンガリング
427	譜表に対する連桁の位置	477	バルブ式金管楽器のフィンガリング
427	連桁の傾斜	478	弦楽器におけるフィンガリングのシフト指示の表示/非表示
429	中央配置の連桁	479	MusicXML ファイルから読み込まれたフィンガリング
430	譜表をまたぐ連桁の作成	<b>480</b>	<b>前付け</b>
433	連桁のでっぱり	480	デフォルトのマスターページに使用されるプロジェクト情報
433	第 2 連桁	<b>482</b>	<b>装飾音符</b>
434	連桁内の連符	483	装飾音符の一般的な配置規則
435	ステムレット	484	装飾音符のサイズ
435	扇形連桁	484	装飾音符のスラッシュ
<b>436</b>	<b>音符と休符のグループ化</b>	485	装飾音符の符尾
436	拍に従う連桁グループの表記規則	485	装飾音符の連桁
437	拍子のカスタム連桁グループを作成する	<b>486</b>	<b>延長記号と休止記号</b>
<b>438</b>	<b>大括弧と中括弧</b>	486	延長記号と休止記号のタイプ
439	第 2 括弧	488	延長記号と休止記号の位置
439	小副括弧	<b>492</b>	<b>調号</b>
440	アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化	492	調号の配置
<b>441</b>	<b>コード記号</b>	493	調号のタイプ
441	コードの構成要素	494	調性システム
441	コード記号の移動	495	調号の削除
442	コード記号を表示/非表示にする	495	同じ位置の複数の調号
442	コード記号のルートとクオリティーを表示/非表示にする	496	調号の位置
443	コード記号の位置	497	選択した音符と同時に調号を移調する
445	コード記号の異名同音の表記を変更する	497	異名同音の調号
446	MusicXML ファイルから読み込まれたコード記号	498	予告の調号
<b>447</b>	<b>音部記号</b>	<b>499</b>	<b>歌詞</b>
448	音部記号の一般的な配置規則	499	歌詞の一般的な配置規則
448	音部記号の位置の移動	500	歌詞のフィルター
449	音部記号の削除	501	歌詞のタイプ
449	装飾音符に対する音部記号の位置を変更する	502	歌詞の音節のタイプ
449	実音と移調音で異なる音部記号を設定する	503	既存の歌詞のテキストの変更
450	音部記号の移調	504	歌詞を斜体で表示する
<b>451</b>	<b>オクターブ線</b>	505	歌詞の位置
452	オクターブ線の長さを変更する	506	歌詞のハイフンと歌詞の延長線
452	オクターブ線の位置	506	歌詞のラインの削除
454	オクターブ線の削除	507	歌詞のライン番号

510	歌詞番号	568	リハーサルマークに先頭および末尾テキストを追加する
510	日本語の歌詞でのスラー	569	<b>マーカー</b>
512	<b>音符</b>	569	マーカーの垂直位置を変更する
512	符頭セット	570	マーカーに表示されるテキストの変更
518	音符のサイズを個別に変更する	571	マーカーのリズム上の位置を変更する
518	音符の位置の移動	571	マーカーのタイムコードを変更する
519	付点の統合	572	マーカーを重要なマーカーに指定する
519	個々の音符について演奏する弦を指定する	572	マーカーを表示/非表示にする
521	<b>装飾音</b>	574	<b>タイムコード</b>
521	装飾音の音程の変更	575	タイムコードの開始位置の値を変更する
522	装飾音の位置	575	専用の譜表にタイムコードを表示する
524	トリル	576	タイムコードの表示頻度を変更する
527	トリルの音程	578	<b>リピート括弧</b>
531	再生時のトリル	578	リピート括弧でリピート回数の総数を変更する
534	<b>アルペジオ記号</b>	579	リピート括弧のセグメントの長さの変更
535	アルペジオ記号のタイプの変更	580	リピート括弧の位置
535	アルペジオ記号の終端の外観を個別に変更する	580	リピート括弧の最終セグメントの外観を個別に変更する
536	アルペジオ記号の長さ	581	MusicXML ファイルのリピート括弧
536	アルペジオ記号の一般的な配置規則	582	<b>リピートマーカー</b>
537	拍に対するアルペジオの再生位置を個別に変更する	583	リピートマーカーのインデックスの変更
538	アルペジオの再生時のデュレーションを個別に変更する	583	リピートマーカーに表示されるテキストの変更
539	<b>グリッサンドライン</b>	584	リピートマーカーの位置
539	グリッサンドの一般的な配置規則	585	ジャンプ記号でジャンプした後の繰り返しを再生に含める/除外する
539	空白の小節をまたぐグリッサンド	585	リピート小節線による演奏回数を変更する
540	グリッサンドのスタイルの変更	587	<b>小節リピート記号</b>
541	グリッサンドのテキストを個別に変更する	588	小節リピート領域の繰り返されるフレーズの長さを変更する
543	<b>ジャズアーティキュレーション</b>	588	小節リピート領域を移動する
544	ジャズの装飾音	589	小節リピート領域の長さを変更する
545	ジャズアーティキュレーションの位置	590	小節リピート領域の強調表示を表示/非表示にする
545	既存のジャズアーティキュレーションのタイプや長さを変更する	590	小節リピート記号のカウント
545	スムーズのジャズアーティキュレーションの線のスタイルを変更する	592	小節リピート記号のグループ化
546	ジャズアーティキュレーションの削除	594	<b>スラッシュ符頭</b>
548	<b>ページ番号</b>	594	スラッシュ領域
548	ページ番号の数字スタイルの変更	595	複声部におけるスラッシュ
549	ページ番号を表示/非表示にする	598	スラッシュ領域の分割
551	<b>ペダル線</b>	598	スラッシュ領域の移動
552	サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示	599	スラッシュ領域の長さの変更
553	ペダル線の位置	599	スラッシュ領域の符尾を表示/非表示にする
555	ペダル線の長さの変更	600	スラッシュ領域のカウント
555	ペダル線の開始記号、フック、および延長線	602	<b>休符</b>
557	ペダル線の開始テキスト、延長テキスト、および復元テキスト	602	休符の一般的な配置規則
559	再生時のペダル線	603	暗黙の休符と明示的な休符
559	MusicXML ファイルから読み込まれたペダル線	605	休符の色の表示
560	<b>演奏技法</b>	605	休符の削除
560	演奏技法の位置	606	空白の小節で小節休符を表示/非表示にする
562	演奏技法へのテキストの追加	607	長休符
562	演奏技法の表示/非表示	608	休符を垂直に移動する
563	再生時の演奏技法	609	<b>スラー</b>
564	<b>リハーサルマーク</b>	609	スラーの一般的な配置規則
564	リハーサルマークの一般的な配置規則	612	譜表および声部をまたぐスラー
565	リハーサルマークの位置	613	入れ子状のスラー
566	リハーサルマークの削除	614	スラーの位置の移動
566	リハーサルマークの順序の変更	615	スラーの長さの変更
566	リハーサルマークのシーケンスタイプの変更	616	複数の譜表にわたってリンクされたスラー
567		617	スラーのカーブ方向

618	スラーのスタイル	683	トレモロが付いた音符の位置
620	スラーの衝突回避	<b>684</b>	<b>連符</b>
620	組段およびフレーム区切りをまたぐスラー	684	連符の一般的な配置規則
620	再生時のスラー	685	入れ子状の連符
<b>622</b>	<b>譜表ラベル</b>	686	連符の音符上の記譜記号
623	譜表ラベルに表示されるインストゥルメント名	686	既存の音符を連符に変換する
624	プロジェクト全体での譜表ラベルの長さの変更	686	連符から標準の音符に変換する
625	フローの開始位置でインストゥルメントの変更ラベルを表示/非表示にする	687	連符の位置の移動
626	譜表ラベルに表示されるインストゥルメントの移調	688	連符の削除
628	打楽器キットの譜表ラベル	688	連符の連桁
<b>630</b>	<b>譜表</b>	689	連符の角括弧
630	レイアウトごとの譜表のオプション	690	連符の数や比率を示す数字
631	譜表サイズ	<b>693</b>	<b>無音程打楽器</b>
635	追加の譜表	693	打楽器キットと個々の打楽器インストゥルメント
635	オッサア譜表	694	打楽器キット
636	組段の分割記号	695	打楽器キットの譜表で音符の演奏技法を変更する
637	組段オブジェクト	696	打楽器の音符をゴーストノートとして表示する
639	組段のインデント	696	打楽器キットの別のインストゥルメントに音符を移動する
<b>640</b>	<b>ディヴィジ</b>	697	打楽器キットの音符の記譜記号
<b>641</b>	<b>符尾</b>	698	打楽器キットの表示タイプ
641	符尾の方向	700	無音程打楽器の演奏技法
645	符尾の長さ	704	打楽器のレジェンド
645	オルタードユニゾンの分割された符尾	707	打楽器キットにおける声部
<b>646</b>	<b>テンポ記号</b>	708	再生モードにおける無音程打楽器
647	テンポ記号のタイプ	710	ユニバーサルインド太鼓記譜法
647	テンポ記号のテキスト	<b>711</b>	<b>声部</b>
649	テンポ記号の位置	711	複声部の音符位置
650	段階的テンポ変更の長さの変更	712	声部カラーの表示
651	テンポ記号の表示/非表示	713	未使用の声部
651	テンポ記号の削除	713	声部の順番の入れ替え
651	テンポ記号の要素	714	他の声部の音符がすでにある譜表に伸びた音符
653	メトロノームマーク	715	スラッシュ符頭の声部
655	段階的テンポ変更	<b>718</b>	<b>用語</b>
656	テンポの等式	<b>729</b>	<b>索引</b>
<b>658</b>	<b>タイ</b>		
658	タイの一般的な配置規則		
660	タイのつながり		
660	タイとスラー		
661	非標準のタイ		
663	タイの削除		
664	タイのつながりの分割		
664	タイのスタイル		
666	タイのカーブ方向		
<b>668</b>	<b>拍子記号</b>		
669	拍子記号の一般的な配置規則		
669	拍子記号のタイプ		
671	弱起(アウフタクト)		
672	大きな拍子記号		
674	拍子記号のスタイル		
677	拍子記号の位置		
678	拍子記号の表示/非表示		
679	拍子記号の削除		
679	拍子記号のデザインを個別に変更する		
<b>680</b>	<b>トレモロ</b>		
681	タイのつながりの中のトレモロ		
681	トレモロの一般的な配置規則		
681	トレモロの速さの変更		
682	トレモロの削除		

# はじめに

このたびは Dorico Elements をご購入いただきありがとうございます。

Steinberg の楽譜作成アプリケーションを末永くご愛用いただければ幸いです。

Dorico は、コンポーザー、編曲家、楽譜浄書家、出版社、演奏家、教員、学生などを対象ユーザーとした、美しい楽譜を作成できる次世代のアプリケーションです。Dorico は、楽譜を印刷する場合にも、デジタル形式で共有する場合にも最適な、非常に優れたプログラムです。

他のすべての Steinberg 製品と同様、Dorico は、その基礎部分から徹底して、ミュージシャンで構成されたチームによって設計されています。そしてミュージシャンだからこそ、ユーザーのニーズをしっかりと把握しており、使い方が簡単で覚えやすく、優れた結果を得られる製品を作り上げるために努力しています。また、Dorico と既存のワークフローを統合し、さまざまな形式でファイルを読み込んだり書き出したりできます。

Dorico は、ミュージシャンと同じ方法で音楽をとらえ、音楽の要素と実際の演奏に対し、他の楽譜作成アプリケーションよりも深い理解を備えています。独自の設計により、楽譜の入力や編集、スコアレイアウト、リズムの自由度、その他さまざまな関連領域について、これまでにない柔軟性を実現しています。

ぜひ本製品をご活用ください。

Steinberg Dorico チーム一同

## プラットフォーム非依存文書

このマニュアルには、Windows と macOS の両方のオペレーティングシステム用の内容が記載されています。

一方の OS 固有の機能や設定は、その旨が明記されています。記載がない場合は、Windows と macOS の両方に当てはまります。

注意事項:

- このマニュアルでは、macOS のスクリーンショットが使用されています。
- Windows の「**ファイル (File)**」メニューで使用できる機能の一部は、macOS ではプログラム名メニューにあります。

## 表記規則

本書では、表記上およびマークアップの要素を使用して説明しています。

## 表記上の要素

表記上の各要素は、以下の目的で使用されます。

**前提**

手順を開始する前に完了しておくこと、または満たす必要がある条件を示します。

#### 手順

特定の結果を得るために必要な手順を示します。

#### 重要

システムや接続されたハードウェアに影響を及ぼす可能性のある事項、またはデータ損失のリスクを伴う事項を示します。

#### 補足

考慮すべき事項を示します。

#### ヒント

追加の役に立つ情報を示します。

#### 例

例を示します。

#### 結果

手順の結果を示します。

#### タスク終了後の項目

手順を実行したあとに行なう操作または必要事項を示します。

#### 関連リンク

本書に記載のある関連トピックを示します。

## 強調表示

このマニュアルでは、ユーザーインターフェースの要素が強調表示されています。

メニュー、オプション、機能、ダイアログ、ウィンドウなどの名前は太字で表示されています。

---

#### 例

**「プロジェクト情報 (Project Info)」** ダイアログを開くには、**「ファイル (File)」** > **「プロジェクト情報 (Project Info)」** を選択します。

---

太字が大なり記号で区切られている場合は、複数のメニューを連続で開くことを表わします。

---

#### 例

**「設定 (Setup)」** > **「レイアウトオプション (Layout Options)」** を選択します。

---

ファイル名とフォルダーパスは、別々のフォントで表示されます。

---

#### 例

example\_file.txt

---

## キーボードショートカット

キーボードショートカットは、一緒に押すと設定されたタスクが実行されるキーの組み合わせです。初期設定のキーボードショートカットの多くは修飾キーを使用しますが、修飾キーの一部はオペレーティングシステムによって異なります。

本書では、修飾キーを伴うキーボードショートカットを記述する場合、Windows の修飾キー、macOS の修飾キーの順に記述します。記載例は次の通りです。

---

#### 例

**[Ctrl]/[command]+[Z]** と記載されている場合、Windows では **[Ctrl]** キー、macOS では **[command]** キーを押したままで、**[Z]** キーを押すことを指しています。

---

## Dorico Elements のキーボードショートカット

Dorico Elements のデフォルトのキーボードショートカットは、選択したキーボードのレイアウトによって変わります。

ツールまたは機能にマウスオーバーすると、表示されるメニューの括弧内に、そのツールや機能を有効または無効にするためのキーボードショートカットの情報が表示されます。

以下のいずれかの操作も実行できます。

- 「ヘルプ (Help)」 > 「キーボードショートカット (Key Commands)」を選択し、「Dorico キーボードショートカット (Dorico Key Commands)」ウィンドウを開いて、すべての使用可能なキーボードショートカットを確認します。
- 「環境設定 (Preferences)」ダイアログで特定の機能やメニュー項目のキーボードショートカットを検索します。このダイアログでは、新しいキーボードショートカットを割り当てたり、デフォルトのキーボードショートカットを変更したりもできます。

関連リンク

[インタラクティブ「Dorico Elements キーボードショートカット \(Dorico Key Commands\)」マップ \(50 ページ\)](#)

[各機能のキーボードショートカットの検索 \(51 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(47 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(48 ページ\)](#)

[キーボードショートカットの割り当て \(52 ページ\)](#)

## Steinberg 社の Web サイトへのアクセス方法

「ヘルプ (Help)」メニューから追加情報にアクセスできます。

このメニューには、Steinberg 社のさまざまな Web サイトへのリンクが表示されます。メニュー項目のいずれかを選択すると、Web ブラウザーが自動的に起動し、該当のページが開きます。開いたページから、サポート情報や互換性情報、FAQ、更新情報、他の Steinberg 製品の情報などにアクセスできます。

Web サイトにアクセスするには、コンピューターに Web ブラウザーがインストールされ、インターネットに接続されている必要があります。

# ファーストステップ

この章は、初めて Dorico Elements を使用する場合の手助けとなります。

初めて Dorico Elements を起動する場合、プロジェクトを開始する前にまずテンプレートを 1 つ開いて Dorico Elements のユーザーインターフェースと機能を確認することをおすすめしますが、この章を飛ばして実際に操作しながら確認しても問題ありません。

以下のセクションでは、次のトピックについて説明します。

- 最も重要なワークスペースの概要
- 新規プロジェクトの設定
- 作曲およびスコアへの記譜項目の追加
- ページの配置および形式設定
- 作成した楽譜の再生
- 印刷と書き出し

## 操作の概要

以下のセクションでは、ユーザーインターフェースの概要を示し、Dorico Elements の構成について紹介します。

## テンプレートを開く

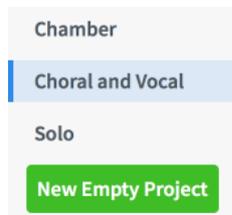
プロジェクトを開始する前に、Dorico Elements のユーザーインターフェースに慣れることをおすすめします。そのためには、まず、プログラムに含まれるテンプレートを 1 つ開きます。

前提

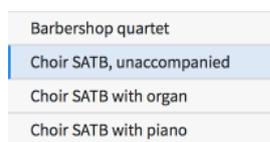
Dorico Elements を起動し、**Hub** が開いた状態にしておきます。

手順

1. **Hub** で、テンプレートグループを 1 つ選択します。たとえば、「合唱および声楽 (Choral and Vocal)」を選択します。



2. リストからテンプレートを 1 つ選択します。



### 3. 「テンプレートから新規作成 (New from Template)」をクリックします。

#### 結果

テンプレートが開きます。テンプレートのプレーヤーがプロジェクトに追加され、譜表が楽譜領域に表示されます。

#### 関連リンク

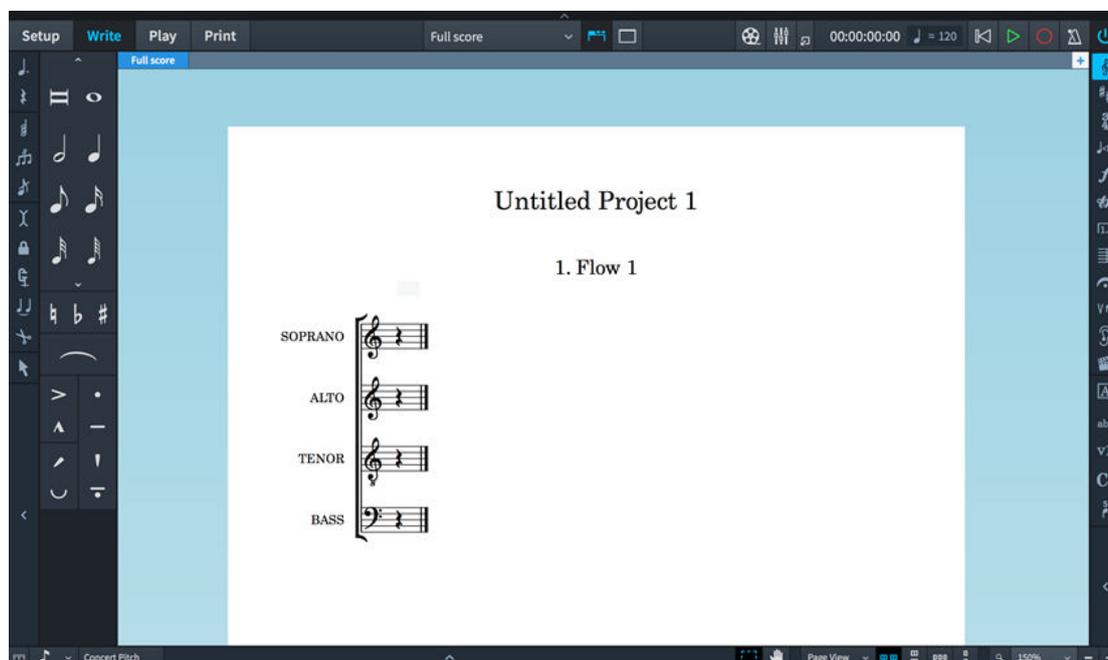
[Hub](#) (55 ページ)

## ユーザーインターフェースのクイックツアー

Dorico Elements のユーザーインターフェースは、スコア作成のワークフローの異なるフェーズを表わす各種モードで構成されています。

すべてのモードで同じ構造のユーザーインターフェースを使用しています。プロジェクトウィンドウの中央には、楽譜を編集するための大きな領域が常に配置されます。各モードでは、プロジェクトウィンドウの左右および下部に、使用するモードに応じた折り畳み可能なパネルが表示されます。パネルの内容は、選択したモードにより変化します。

テンプレートを開くと、最初のビューに記譜モードのプロジェクトウィンドウが表示されます。



テンプレートを開いたときのプロジェクトウィンドウ

プロジェクトウィンドウは、以下の領域で構成されています。

### ツールバー

プロジェクトウィンドウの上部に配置されています。



ツールバー

ツールバーの左側にモードが表示されます。モードを変更すると、ワークスペースと表示されるパネルが変わります。現在のモードは、異なる色で強調表示されます。ツールバーの中央にあるレイアウトオプションで、プロジェクト内の異なるレイアウトに切り替えたり、パネルとタブの表示/非表示を切り替えたりすることができます。

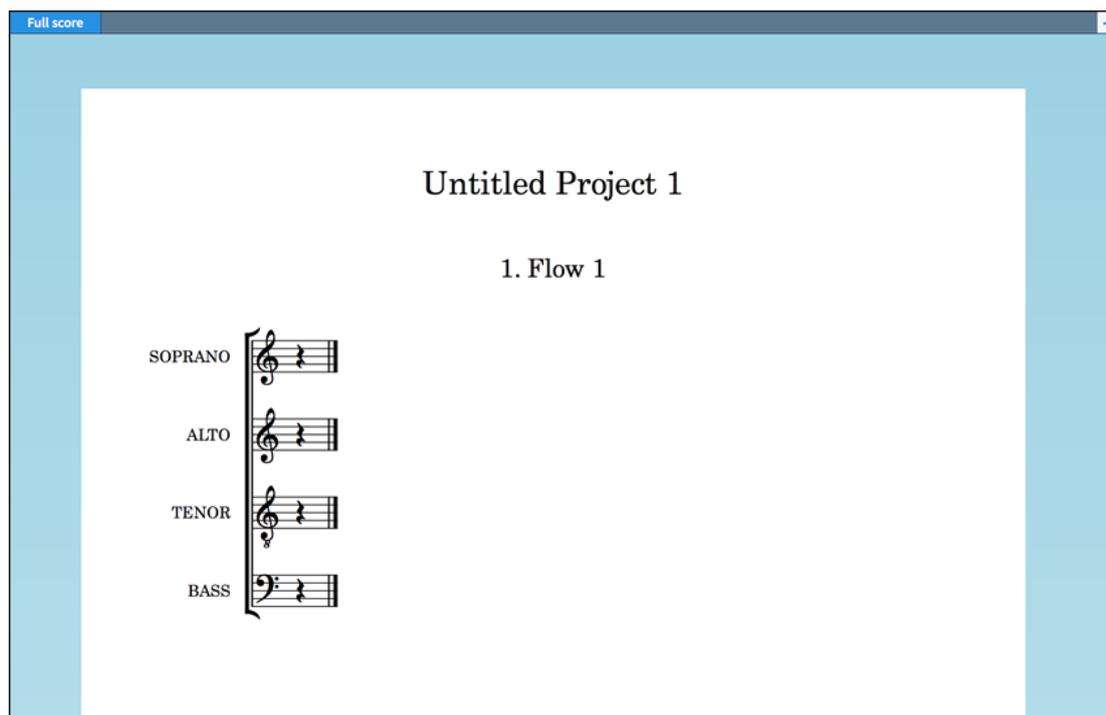
ツールバーの右側では、**ミキサー**を開いたり、さまざまな機能の中でも、再生と録音を行なうための基本的なトランスポートコントロールを使用したりできます。



「ミキサーを表示 (Show Mixer)」ボタン

## 楽譜領域

設定モードおよび記譜モードにおけるプロジェクトウィンドウの大部分を占める領域です。楽譜の設定、入力、編集、形式設定は楽譜領域で行ないます。再生モードでは、楽譜領域はイベントディスプレイと呼ばれ、各音符はイベントとして表示されます。印刷モードでは、楽譜領域は印刷プレビュー領域と呼ばれ、印刷内容や書き出す内容を画像として表示します。



合唱テンプレートから新規作成したプロジェクトの記譜モードの楽譜領域

楽譜領域には、作成したスコアやパートが表示されます。楽譜領域の上部では、複数のレイアウトをタブにわけて表示し、切り替えることができます。Dorico Elements のレイアウトでは、楽譜を異なる形式で表示できます。たとえば、バイオリンのパートとファゴットのパートのように異なるパートのフルスコアがある場合、フルスコアのレイアウトと各パートのレイアウトを切り替えることができます。画面上のスペースを節約したり、個々のレイアウトに対して集中的に作業したりする場合は、タブを非表示にできます。

## ツールボックス

ツールボックスはプロジェクトウィンドウの左右の端にあります。ツールボックスは現在のモードによって含まれるツールおよびオプションが異なりますが、一般的に音符や記譜項目を入力および変更できます。記譜ツールボックスでは、記譜パネルに表示するオプションも設定されます。



記譜モードの音符ツールボックス



記譜モードの記譜記号ツールボックス

## パネル

Dorico Elements には、すべてのモードでさまざまな機能を持つパネルがあります。テンプレートを開くと、楽譜領域の左側にパネルが表示されます。これは、記譜モードの音符パネルです。音符パネルには、音符を入力する際に最も一般的に使用されるすべてのデュレーション、臨時記号、スラー、アーティキュレーションが含まれています。



記譜モードの音符パネル

## ステータスバー

プロジェクトウィンドウの下部にあるステータスバーで、楽譜領域の異なるビューやページ配置を選択できます。ステータスバーはモードによって含まれるオプションが異なります。



ステータスバー

関連リンク

[ユーザーインターフェース \(29 ページ\)](#)

[ミキサー \(347 ページ\)](#)

[トランスポートウィンドウ \(350 ページ\)](#)

## モードの機能

モードは、スコアやパートを作成するためのワークフローのフェーズのことです。そのため、含まれるツールボックス、パネル、および機能はモードごとに異なります。

### 設定モード

設定モードでは、プレーヤーおよびプレーヤーのグループを作成し、インストゥルメントを割り当てることができます。また、プロジェクトに異なるレイアウトを定義することで、レイアウトを個別に印刷したり、書き出したりできます。たとえば、フルスコアのレイアウトおよび各パートの個別のレイアウトを印刷したり、書き出したりできます。

楽譜領域の楽譜を表示したり、他のタブやレイアウト間で表示を切り替えたりできますが、楽譜領域内のアイテムを選択したり、編集したりすることはできません。

設定モードに切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- **[Ctrl]/[command]+[1]** を押します。
- ツールバーで「**設定 (Setup)**」をクリックします。
- 「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**設定 (Setup)**」を選択します。

### 記譜モード

記譜モードでは、楽譜を入力できます。また、アイテムの位置や音符のピッチを変更したり、音符やアイテムを削除したりして、楽譜を編集できます。ツールボックスとパネルを使用して、最も一般的に使用されるすべての音符および記譜項目を入力できます。

記譜モードに切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- **[Ctrl]/[command]+[2]** を押します。
- ツールバーで「**記譜 (Write)**」をクリックします。
- 「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**記譜 (Write)**」を選択します。

### 再生モード

再生モードでは、バーチャルインストゥルメントおよび再生用エフェクトをインストゥルメントと演奏技法に割り当てることができます。個々の音符の再生方法を調節してよりリアルな仕上がりにできます。

再生モードに切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- **[Ctrl]/[command]+[4]** を押します。
- ツールバーで「**再生 (Play)**」をクリックします。
- 「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**再生 (Play)**」を選択します。

## 印刷モード

印刷モードでは、レイアウトを印刷したり、グラフィックファイルとして書き出したりできます。また、書き出す際のファイル名に含める情報も設定できます。

印刷モードに切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- **[Ctrl]/[command]+[5]** を押します。
- ツールバーで「**印刷 (Print)**」をクリックします。
- 「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**印刷 (Print)**」を選択します。

関連リンク

[設定モード](#) (81 ページ)

[記譜モード](#) (132 ページ)

[浄書モード](#) (275 ページ)

[印刷モード](#) (373 ページ)

[再生モード](#) (309 ページ)

## パネルの表示/非表示

1 つまたは複数のパネルの表示/非表示を切り替えられます。たとえば、楽譜領域をさらに広く表示したい場合に便利です。

---

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、パネルを個別にまたはすべてのパネルをまとめて非表示にします。
  - 左側のパネルの表示/非表示を切り替える場合:  
**[Ctrl]/[command]+[7]** を押します。  
メインウィンドウの左端にある展開矢印ボタンをクリックします。  
「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**左のパネルを表示 (Show Left Panel)**」を選択します。
  - 右側のパネルの表示/非表示を切り替える場合:  
**[Ctrl]/[command]+[9]** を押します。  
メインウィンドウの右端にある展開矢印マークをクリックします。  
「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**右のパネルを表示 (Show Right Panel)**」を選択します。
  - 下部のパネルの表示/非表示を切り替える場合:  
**[Ctrl]/[command]+[8]** を押します。  
メインウィンドウ最下部の展開矢印マークをクリックします。  
「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**下部のパネルを表示 (Show Bottom Panel)**」を選択します。
  - すべてのパネルの表示/非表示を切り替える場合:  
**[Ctrl]/[command]+[0]** を押します。  
「**パネルを非表示/再表示 (Hide/Restore Panels)**」をクリックします。



「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**パネルを非表示/再表示 (Hide/Restore Panels)**」を選択します。

---

結果

対応するパネルの表示/非表示が切り替わります。パネルの横にチェックマークがあるときはガイドが表示され、チェックマークがないときは非表示となります。

表示されているパネルをすべて非表示にすると、ツールバーの「**パネルを非表示/再表示 (Hide/Restore Panels)**」ボタンの外観が変わり、以前は表示されていて今は非表示となっているパネルが区別できるようになります。

例



パネルが表示されている



すべてのパネルが以前は表示されていて、今は非表示になっている

---

## タブとウィンドウの操作

Dorico Elements では、作業スタイルに合わせてワークスペースを設定できます。

また、Dorico Elements では、複数のタブを開いて、同じウィンドウ内に同じプロジェクトの複数のレイアウトを表示できます。複数のウィンドウに同じプロジェクトを開くこともできます。

関連リンク

[ワークスペースの設定 \(41 ページ\)](#)

### 新規タブを開く

新規タブを開いて、同じプロジェクトウィンドウ内に異なるビューまたはレイアウトを表示できます。

各タブには、別のタブやウィンドウで既に開いている別のレイアウト、またはレイアウトの別のビューを表示できます。新規タブを開くと、タブに表示するレイアウトを選択する画面が表示されます。

タブは、ツールバーと楽譜領域の間にあるタブバーに表示されます。タブが表示されない場合は、ツールバーの「**タブを表示 (Show Tabs)**」をクリックします。



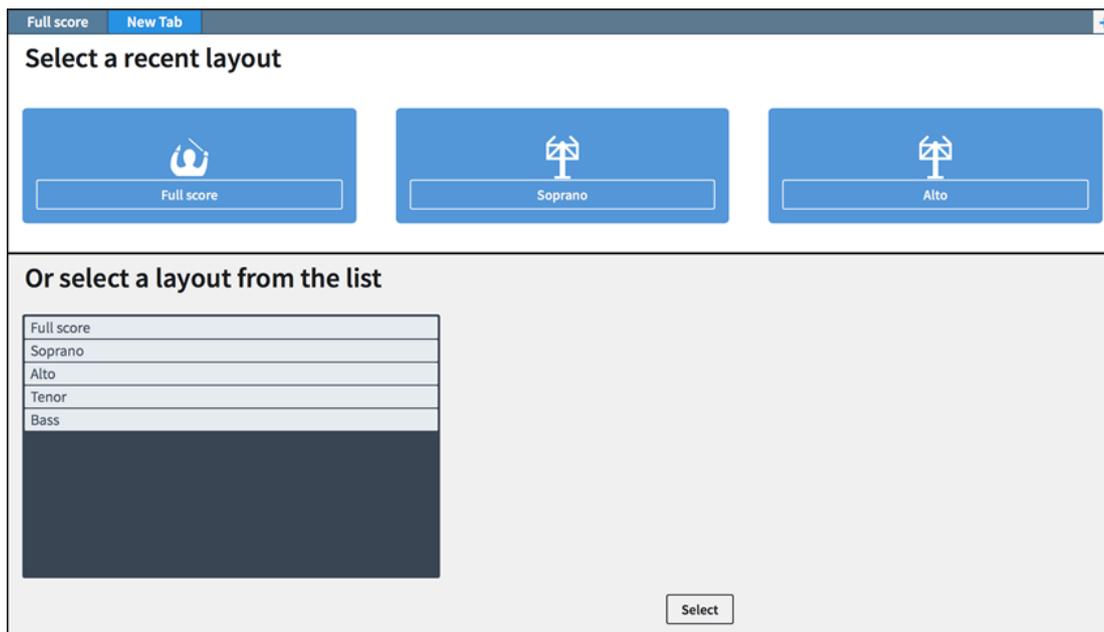
手順

- 新規タブを開くには、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - **[Ctrl]/[command]+[T]** を押します。
  - タブバーの右端にある「**新規タブ (New Tab)**」をクリックします。  

  - 「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**新規タブ (New Tab)**」を選択します。

結果

新規タブを開くと、上部にアイコン、下部にレイアウトのリストが表示されます。



新規タブを開いたときに楽譜領域で選択可能なオプション

手順終了後の項目

アイコンをクリックするか、下部のリストからレイアウトを選択できます。または、ツールバーのレイアウトセレクターでレイアウトを選択できます。選択したレイアウトがアクティブなタブで開きます。

関連リンク

[タブバー \(33 ページ\)](#)

[ツールバー \(30 ページ\)](#)

## 新規ウィンドウを開く

同じプロジェクトを別のウィンドウに開くことができます。これはたとえば、同時に複数のレイアウトで作業する場合に便利です。また、1つのウィンドウでは記譜モード、別のウィンドウでは再生モードのように、複数のウィンドウで同じプロジェクトを異なるモードで表示できます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、新規プロジェクトウィンドウを開きます。
  - **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[T]** を押します。
  - **「ウィンドウ (Window)」 > 「新規ウィンドウ (New Window)」** を選択します。

結果

ウィンドウの複製が開きます。元のウィンドウと同じタブと同じ表示オプションが表示されます。

関連リンク

[複数のプロジェクトウィンドウを開く \(45 ページ\)](#)

## 新規プロジェクトの開始

Dorico Elements のユーザーインターフェースの概要がつかめたら、楽譜の入力を始めましょう。ここでは、新規プロジェクトの設定方法を説明します。

前提

補足

この章に記載の入力内容と手順で使用されているイメージはすべて、あくまでも参考として提示された一例です。そのため、同じ内容を入力してイメージに表示されている結果を得る必要はありません。

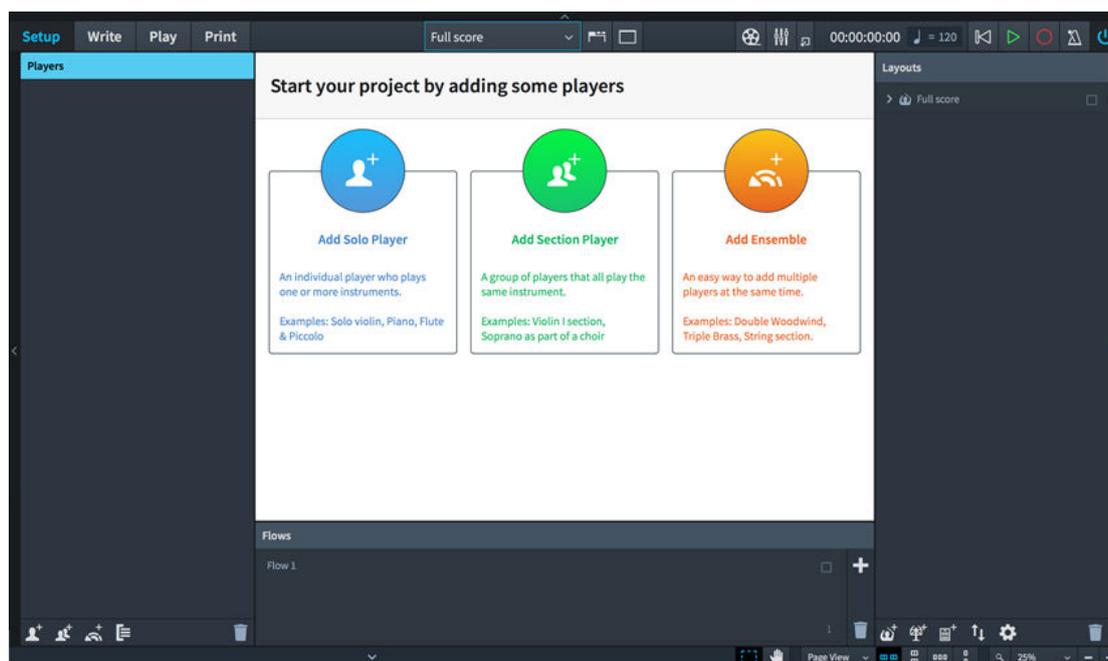
保存せずにテンプレートを閉じて、**Hub** を再び開いておきます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、新規プロジェクトを開始します。
  - **[Ctrl]/[command]+[N]** を押します。
  - 「**新規空白プロジェクト (New Empty Project)**」をクリックします。

結果

新しいプロジェクトウィンドウが開きます。



特定のプロジェクトテンプレートを選択せずに新規プロジェクトを開始すると、設定モードが有効になります。このため、プロジェクトを開始してすぐに、プレーヤーを指定しインストゥルメントを割り当てることができます。中央のプロジェクト開始領域は、プレーヤーを追加すると楽譜領域となり、異なるタイプのプレーヤーを含んだプロジェクトを開始できます。右側の「**レイアウト (Layouts)**」パネルには、「**フルスコア (Full score)**」エントリーが表示されます。このエントリーは、すべての新規プロジェクトで使用できます。ウィンドウの下側には、プロジェクトの個別の楽譜の範囲を指定する「**フロー (Flows)**」パネルがあります。

手順終了後の項目

ソロプレーヤーまたはセクションプレーヤーを追加し、インストゥルメントを割り当ててプロジェクトを開始します。各種インストゥルメントを自由に割り当てることができます。この章では、例として1人のピアノプレーヤーのみを追加します。

関連リンク  
[ウィンドウ \(29 ページ\)](#)

## ソロプレイヤーの追加

ここでは、プレイヤーの追加方法とインストゥルメントの割り当て方法を説明します。

前提

新規プロジェクトを開始し、設定モードを開いておきます。

---

手順

1. 「**ソロプレイヤーを追加 (Add Solo Player)**」をクリックして、インストゥルメントピッカーを開きます。



2. インストゥルメントピッカーの検索フィールドに **piano** と入力します。
  3. 「**追加 (Add)**」をクリックします。
- 

結果

最初のプレイヤーが追加されました。楽譜領域には、該当する音部記号を含む必要なピアノ譜が表示されます。

手順終了後の項目

プロジェクトを保存します。プロジェクトの保存はいつでもできます。

必要に応じて、プロジェクトタイトルを編集したり、プレイヤーを追加したりします。

以下のセクションでは、フローとレイアウトを作成します。作曲を開始する場合は、これらのセクションを飛ばしても問題はありません。

関連リンク  
[作曲 \(20 ページ\)](#)

## フローの作成

フローは、楽章や歌曲など、プロジェクト内の個別の楽譜の範囲のことです。ここでは、フローの作成方法を説明します。

前提

少なくとも 1 人のプレイヤーを設定し、設定モードを開いておきます。

---

手順

- 設定モードのウィンドウの下部にあるフローパネルで、「**フローを追加 (Add Flow)**」をクリックします。



結果

「**フローを追加 (Add Flow)**」をクリックするたびにプロジェクトに新規フローが追加されます。既存のすべてのプレイヤーが新規フローに割り当てられ、新規フローが既存のすべてのフルスコアとパートレイアウトに自動的に追加されます。

手順終了後の項目

フローカードをダブルクリックするとフロー名を変更できます。

「**プレイヤー (Players)**」パネルでプレイヤーのチェックボックスをオフにてプレイヤーをフローから除外したり、「**レイアウト (Layouts)**」パネルでレイアウトのチェックボックスをオフにしてフローからレイアウトを除外したりすることもできます。

関連リンク

[フロー \(117 ページ\)](#)

[設定モードでフロー名を変更する \(119 ページ\)](#)

## レイアウトの作成

ページサイズ、余白、譜表サイズなど、1つ以上のフローにある1人以上のプレイヤーの楽譜をどのように表示するかを定義します。ここでは、新規レイアウトの作成方法を説明します。

前提

少なくとも1人のプレイヤーと1つのフローを設定し、設定モードを開いておきます。

複数のプレイヤーが存在するアンサンブルでは、各プレイヤーの個々のパートのレイアウトが必要となる場合があるため、通常、複数のレイアウトを使用します。Dorico Elements では、すべてのプレイヤーとすべてのフローを含むフルスコアのレイアウトと、1人のプレイヤーとすべてのフローをそれぞれ含む個々のパートのレイアウトを自動的に作成します。2人のプレイヤー用の楽譜を含むパートなど、プレイヤーとフローの異なる組み合わせが必要な場合、以下のように任意のレイアウトを作成できます。

手順

- 「**レイアウト (Layouts)**」パネルで、「**パートレイアウトを追加 (Add Instrumental Part Layout)**」をクリックします。



結果

「**レイアウト (Layouts)**」パネルに空白のパート譜が作成されます。

手順終了後の項目

空白のパートカードするとレイアウト名を変更できます。

「**フロー (Flows)**」パネルでフローのチェックボックスをオンにしてレイアウトにフローを割り当てたり、「**プレイヤー (Players)**」パネルでプレイヤーのチェックボックスをオンにしてレイアウトにプレイヤーを割り当てたりすることもできます。

## 作曲

プロジェクトの設定が完了したら、作曲を開始できます。

記譜モードでは、音符やその他の記譜記号をスコアに入力できます。

ヒント

Dorico Elements では、コンピューターキーボードのみでほとんどの作業が完了します。マウスやタッチパッドを使用する必要はありません。キーボードショートカットを覚えると、Dorico Elements を非常に効率よく操作できます。最も早い楽譜の入力方法は、MIDI キーボードを使用する方法です。MIDI キーボードを持っていない場合は、コンピューターキーボードを使用できます。もちろん、マウスやタッチパッドも使用できます。

以下のセクションでは、音符と記譜項目の入力方法を説明します。

## 最初の音符の入力

ここでは、音符の入力方法を説明します。最初に拍子記号や調号を追加することなく音符の入力を開始できます。

### 前提

- MIDI キーボードを設定しておきます。

### 補足

MIDI キーボードが設定されていない場合は、コンピューターキーボードで音符の入力を開始できます。

- 設定モードでピアノプレイヤーを 1 人追加しておきます。
- 記譜モードを選択しておきます。

### 手順

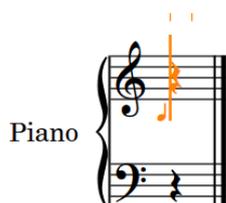
1. ソロプレイヤーを追加したときに調号の横に自動的に挿入された休符を選択します。



2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を開始します。

- [Shift]+[N] または [Return] を押します。
- 休符をダブルクリックします。

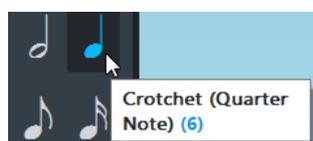
キャレットが有効になり、譜表上に表示されます。



3. 音符パネルでデュレーションを選択します。

### 補足

Dorico Elements の初期設定では、4 分音符が選択されます。



4. MIDI キーボードで音を鳴らしはじめるか、コンピューターキーボードで [A]、[B]、[C]、[D]、[E]、[F]、[G] のキーを押して対応するピッチを入力します。

入力された音よりもピッチを高く、または低くしたい場合は、音域を強制的に変更できます。

- 直前に入力した音符の上に音符を入力するには、[Shift]+[Alt] を押しながら音符を表わすアルファベットを押します。
- 直前に入力した音符の下に音符を入力するには、[Ctrl] (macOS) または [Ctrl]+[Alt] (Windows) を押しながら音符を表わすアルファベットを押します。

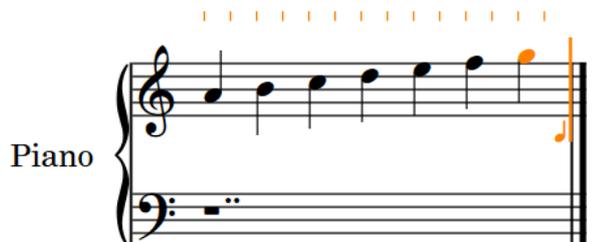
#### 補足

Macの場合は、**[command]**ではなく、**[Ctrl]**を押してください。

#### 結果

入力または再生したピッチは、音符として入力されます。

#### 例



最後の音符を入力したあとにキュレットが有効になっている例

#### 関連リンク

[記譜モード \(132 ページ\)](#)

[ステップ入力中の音域の選択 \(148 ページ\)](#)

## 拍子記号の追加

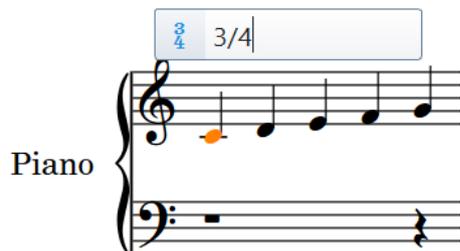
ここでは、譜表の最初に拍子記号を追加する方法を説明します。拍子記号は、メロディを入力する前でも入力した後でも追加できます。

#### 前提

**[Esc]** を押してキュレットを無効にしておきます。

#### 手順

1. 譜表の最初の音符を選択します。
2. **[Shift]+[M]** を押します。  
譜表の上に拍子記号のポップオーバーが開きます。
3. ポップオーバーに 3/4 などの一般的な拍子記号を入力します。



4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果



拍子記号は音符の左側に自動的に挿入され、小節線が正しい位置に自動的に挿入されます。調号の挿入方法については、次のセクションを参照してください。

## 調号の追加

ここでは、調号の追加方法を説明します。調号を譜表上の任意の位置に追加できます。

新規プロジェクトを作成する場合、初期設定では調号は表示されません。作成する楽譜の種類によって、調号はCメジャー、または特定の調性の中心音を持たないオープンキーを意味する場合があります。

譜表上の任意の場所でキーを変更できます。例として、譜表の最初に異なる調号(たとえば、Dメジャー)を追加する手順を以下のとおり示します。

手順

1. 譜表の最初の音符を選択します。
2. **[Shift]+[K]** を押します。  
譜表の上に調号のポップオーバーが開きます。
3. ポップオーバーに調号を入力します。Dメジャーを入力する場合は、大文字の**D**を入力します。Dマイナーを入力する場合は、小文字の**d**を入力します。



4. **[Return]** を押します。

結果



音部記号と拍子記号の間に調号が挿入されます。また、Dorico Elementsが必要な箇所へ自動的に臨時記号を追加します。

## 最初の和音の入力

ここでは、コードモードを使用してコンピューターキーボードで和音を入力する方法を説明します。MIDI キーボードを使用する場合は、キーボードから和音を入力できるため、コードモードを使用する必要はありません。この場合、Dorico Elements が自動的に正しい音符を入力します。

### 前提

譜表上で最後の音符または休符を選択し、**[Return]** を押してキャレットを表示しておきます。

---

### 手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、和音の入力を開始します。

- **[Q]** を押します。
- 音符ツールボックスの「和音 (Chords)」をクリックします。



キャレットの上部に「+」記号が表示されます。

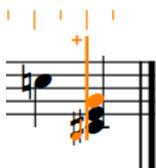


2. 必要に応じて、音符パネルでデュレーションを選択します。

3. **[A] ~ [G]** のキーを1つずつ順に押して、和音に含める音符を入力します。たとえば、C メジャーのコードの場合、**[C]**、**[E]** および **[G]** を押します。

Dorico Elements は、初期設定で前の音符の上に新しい音符をそれぞれ追加します。音符の音域は手動で選択できます。

以下は結果の例を示しています。



4. **[Space]** を押して次の音符位置にキャレットを進め、次のコードを入力します。

Dorico Elements は、コード入力が無効になるまで、すべての入力をコードの入力として認識し続けます。

5. 必要に応じてコードの入力を無効にするには、**[Q]** を押すか、音符ツールボックスの「和音 (Chords)」を再度クリックします。

---

### 関連リンク

[ステップ入力中の音域の選択 \(148 ページ\)](#)

# Dorico Elements のコンセプト

以下の項では、Dorico Elements のデザイン方針の概要と基本となるコンセプトについて説明します。

このマニュアルでは、これらのコンセプトについて言及することが多いため、コンセプトを理解しておくことをおすすめします。

## デザイン方針とハイレベルコンセプト

Dorico Elements のような楽譜作成ソフトウェアはデザインについて深く考えて開発する必要があり、そのデザイン方針は楽譜作成アプリケーションをよく使うユーザーにとって特に興味深いかもしれません。Dorico Elements は、コンピューター上の操作性よりも音楽的なコンセプトを重視した先進的なデザインを採用しており、多くのメリットを提供する製品です。

グラフィックを重視した他の多くの楽譜作成アプリケーションでは、譜表または譜表を作成するインストゥルメントの定義が最上位のコンセプトです。それらのアプリケーションでフルスコアを設定する場合、はじめに正しい数の譜表を追加し、そのあとすぐにレイアウトを決定しなければならなくなります。つまり、2本のフルートが譜表を共有するのか、個別の譜表を持つのかどうか、または使用するトランペットは2本なのか3本なのかをあらかじめ知っておく必要があります。これらの決定項目の多くは、個々のパートを入力、編集、および作成する過程の全体に大きく影響します。

通常、スコアの各組段には、特定の組段において非表示になっている譜表がある場合でも、同じ数の譜表を含める必要があります。つまり、同じインストゥルメントを複数のプレーヤーで演奏する場合には譜表を共有するようにするなど、全体に共通する表記規則を自分で管理する必要があります。このような手法には時間がかかり、必然的にミスの原因となります。

一方 Dorico Elements は、あらかじめ作成されたスコアの設定に楽曲の演奏を従わせるのではなく、実際の楽曲の演奏方法に合わせてスコアを作成できるように設計されており、スコアというものを、実用的な演奏法を柔軟に表現するためのものに落とし込んでいます。

Dorico Elements の最上位のコンセプトが、スコアを演奏する人であるミュージシャンのグループとなっているのはこのためです。スコアは、1つ以上のグループ (二部合唱、オーケストラとオフステージの室内楽アンサンブルなど) に対して作成できます。各グループには、1つ以上のインストゥルメントを演奏する人を表わすプレーヤーが1人以上含まれています。プレーヤーは、1つ以上のインストゥルメントを演奏する個人 (イングリッシュホルンを持ち替えるオーボエ奏者など)、または全員が同じ楽器を演奏するグループ (バイオリン奏者8人など) のいずれかです。

Dorico Elements と他の楽譜作成アプリケーションの最大の違いは、音楽コンテンツとスコアを表示するレイアウトが独立して存在する点なのです。

スコアのグループによって演奏される実際の楽譜は、1つ以上のフローに属します。フローは、1楽曲全体、ソナタまたはシンフォニーの1楽章、ミュージカルの1曲め、音階練習曲もしくは練習曲など、任意の範囲の独立した楽譜です。フローによっては、プレーヤーが演奏する楽譜を持たない場合があります。たとえば、クラシックの交響曲のゆったりとした楽章ですべての金管楽器プレーヤーが演奏しない場合や、映画用のスコアで特定のプレーヤーが演奏しない場合があります。このような場合でも、フローにはあらゆる組み合わせのプレーヤーを含めることができるため問題ありません。

Dorico Elements のデザイン方針にはいくつかのメリットがあります。最大のメリットは、同じ音楽コンテンツを共有するスコアをさまざまなレイアウトで作成できる点です。たとえば、1つのプロジェクトに、各プレーヤーの楽譜を個別の譜表に記述したフルスコア、ピアノと声楽の譜表のみを含むカスタムスコアレイアウト、および特定のプレーヤーに属する楽譜のみを含めたパート譜を作成できます。

## 主要な音楽的コンセプト

Dorico Elements で効率的に作業するためには、プログラムのコンセプトモデルを理解することが重要です。

このコンセプトモデルは、人が実際にどのように楽譜を書き、どのように演奏するかという、実用的な面に基づいています。

## Dorico Elements のプロジェクト

プロジェクトは、Dorico Elements で作成する個別のファイルです。プロジェクトには、非常に短いものから非常に長いものまで、あらゆるインストゥルメントの組み合わせとさまざまなレイアウトで書かれた複数の楽譜を含めることができます。

たとえば、1つのプロジェクトを作成して、バッハの“平均律クラヴィーア曲集”のすべての前奏曲とフーガを別々のフローに含めることができます。

## Dorico Elements のモード

Dorico Elements のモードは、スコア作成ワークフローのフェーズの論理的な順序を表わしますが、必要に応じていつでも切り替えることができます。

Dorico Elements には以下のモードがあります。

### 設定 (Setup)

プロジェクトのプレーヤーおよびインストゥルメントを設定できます。また、フローの管理やレイアウトの設定もできます。

### 記譜 (Write)

楽譜を書くことができます。音符と休符、調号、拍子記号、および表現記号を挿入できます。

### 再生 (Play)

プロジェクトの再生に関する設定を行なうことができます。VST インストゥルメントを割り当てたり、ミキシングを調節したり、再生時に記譜上のデュレーションに影響を与えずに音を発音するデュレーションを変更したりできます。

### 印刷 (Print)

フルスコア、練習曲のスコア、個別のパート譜など、さまざまな用途向けの印刷ジョブを定義できます。すべての印刷ジョブに対して、ページサイズおよび両面印刷オプションを指定できます。さまざまなファイルタイプ (PNG など) への書き出しなど、その他の出力も管理できます。

関連リンク

[モードの機能](#) (14 ページ)

## Dorico Elements のインストゥルメント

Dorico Elements におけるインストゥルメントとは、ピアノ、フルート、バイオリンなど、個々の楽器を指します。またソプラノやテナーなどのボーカルもインストゥルメントと見なされます。

Dorico Elements には、各インストゥルメントのプロパティに関する情報のデータベースがあります。これには、音域、一般奏法および特殊奏法、記譜の規則、調性、チューニング、音部記号、譜表の数、譜表タイプなどが含まれます。

関連リンク

[インストゥルメント](#) (103 ページ)

## Dorico Elements のプレーヤー

Dorico Elements におけるプレーヤーとは、1人のミュージシャンまたは複数のミュージシャンのことを指します。

- ソロプレーヤーとは、1つ以上のインストゥルメントを演奏できる1人のミュージシャンを指します。たとえば、アルトサクソフォンも演奏するクラリネット奏者や、バスドラム、シンバル、トライアングルを演奏する打楽器奏者がソロプレーヤーです。
- セクションプレーヤーとは、同じインストゥルメントを演奏するすべてのミュージシャンを指します。たとえば、バイオリン奏者8人からなるバイオリンセクションプレーヤー、混声合唱のソプラノパートのソプラノセクションプレーヤーなどがあります。

### 補足

セクションプレーヤーは、複数のインストゥルメントを演奏することはできませんが、分奏 (ディヴィジ) することはできます。つまり、セクションプレーヤーを小規模なユニットに分けることができます。これは、一般的に弦楽器で必要とされる機能です。

---

### 関連リンク

[プレーヤー](#) (93 ページ)

[ディヴィジ](#) (640 ページ)

## Dorico Elements のグループ

グループとは、1つのまとまりとして扱われるミュージシャンの集合のことです。合唱、オーケストラ、室内楽のアンサンブルなどと同じようなものと考えてください。

一般的なプロジェクトでは、すべての定義されたプレーヤーを含むグループが1つだけになる場合がありますが、大規模な楽譜では、演奏部隊を簡単に分けられるよう、必要な数だけグループを定義できます。また、グループへのプレーヤーの割り当ては、特に、指揮者のスコアに表示するプレーヤーの譜表に適切な括弧とラベルを付けるために必要となる場合があります。

---

### 例

二部合唱およびオルガンの楽譜では、2つの合唱を個別のグループとして定義できます。これにより、各合唱は、合唱内の各セクションプレーヤー (ソプラノ、アルト、テノール、バス) のラベルに加え、独自のラベルを付けることができます。

エリオット・カーター (Elliott Carter) の“3群のオーケストラによる交響曲 (A Symphony of Three Orchestras)” などの複雑な楽譜では、各オーケストラを個別のグループとして定義できます。

---

### 関連リンク

[プレーヤーグループ](#) (115 ページ)

## Dorico Elements のフロー

フローとは、アルバム内の1歌曲、ソナタや交響曲の1楽章、ステージミュージカルの1曲め、数小節からなる短い音階練習曲や初見練習曲など、音楽コンテンツ内で完全に独立している、個別の楽譜の範囲のことです。単一のプロジェクトには、1つ以上のフローを含めることができます。

各フローには、あらゆるプレーヤーを組み合わせた楽譜を含めることができます。たとえば、古典派の交響曲の第2楽章で、金管楽器のプレーヤーがタチェットになることは珍しくありません。この場合、単に第2楽章のフローから金管楽器のプレーヤーを削除できます。映画のキューなどでは、一部のキューにおいて特定のプレーヤーが必要とされないことがあります。この場合、該当のフローには演奏するプレーヤーのみを含めることができます。

Dorico Elements では、フローにプレーヤーを正しく割り当てると、個々のパートに対してタチェットシートを自動的に生成できます。

関連リンク

[フロー](#) (117 ページ)

## Dorico Elements のレイアウト

レイアウトでは、ページレイアウトおよび浄書のルールに従って、フローなどの音楽コンテンツを組み合わせたことができます。1つ以上のフローから、1人以上のプレーヤーのレイアウトを選択できます。レイアウトを使用して、ページ番号付き記譜を作成し、印刷したりさまざまな形式へ書き出したりできます。

複数のプレーヤーが存在するアンサンブルの一般的なプロジェクトには、複数のレイアウトが含まれます。たとえば、3つの楽章で構成される弦楽四重奏の楽譜には、4人のソロプレーヤー (バイオリン2人、ヴィオラ1人、チェロ1人) および3つのフロー (各楽章に1つずつ) が含まれます。このようなプロジェクトに必要なレイアウトは以下の5つです。

- 個々のパート (ソロプレーヤー) の3つのフローすべての楽譜を含むレイアウト4つ
- フルスコア (3つのフローすべて、4人のプレーヤーすべての楽譜) を含むレイアウト1つ

各レイアウトでは、譜表サイズ、音符のスペーシング、組段の形式を含む、楽譜の外観に関するあらゆる側面を個別に制御できます。レイアウトはそれぞれ、ページサイズ、余白、全ページに表示されるヘッダー、フッターなどの個別のページレイアウト設定を持つ場合があります。

レイアウトのデフォルトのページ形式設定は、マスターフレームで定義されています。

関連リンク

[レイアウト](#) (120 ページ)

[ページレイアウト](#) (276 ページ)

[マスターページ](#) (276 ページ)

# ユーザーインターフェース

Dorico Elements のユーザーインターフェースは、すべての重要なツールをすぐ使えるようにしながら、できる限り邪魔にならないように設計されています。

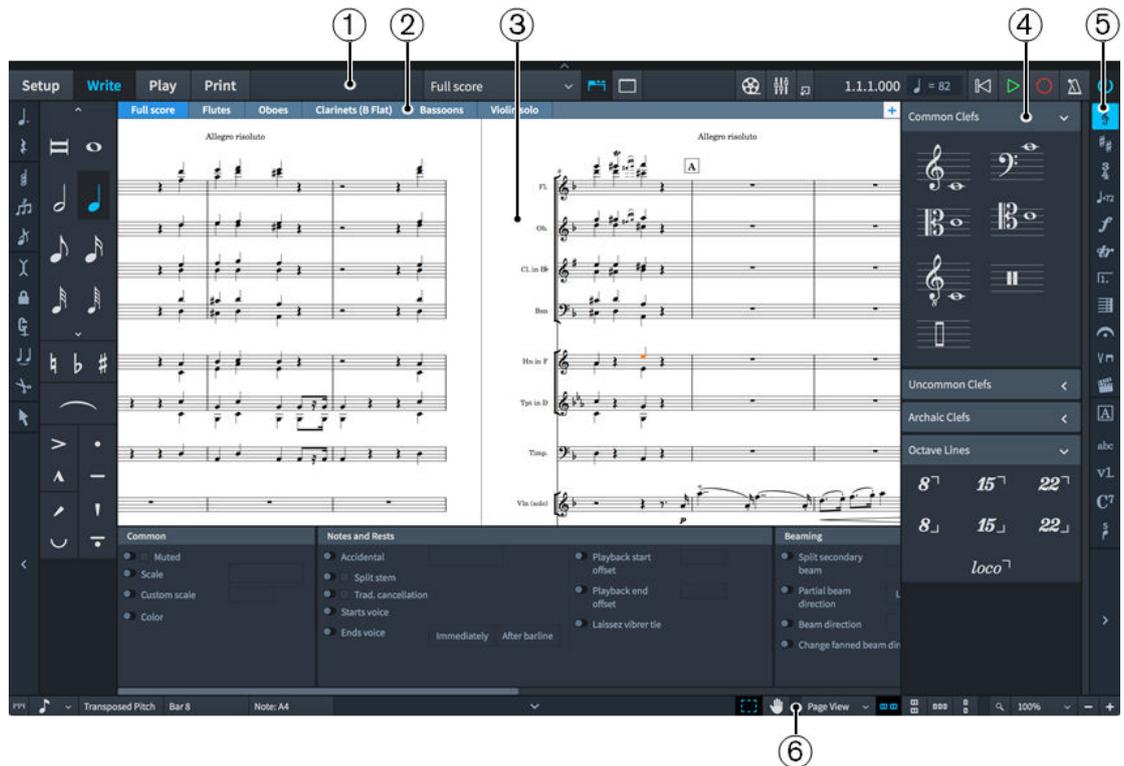
プロジェクトに不要な変更を加えずにインターフェースを操作できます。誤って編集した場合はいつでも元に戻したり、保存せずにプロジェクトを閉じたりできます。

## ウィンドウ

Dorico Elements には、プロジェクトウィンドウとフローティングウィンドウがあります。

### プロジェクトウィンドウ

同じまたは別のプロジェクトを複数のプロジェクトウィンドウで開くことができます。プロジェクトウィンドウは、複数の領域で構成されています。



プロジェクトウィンドウ

#### 1 ツールバー

各モードや、ワークスペースオプション、ミキサー、ビデオウィンドウ、および主なトランスポートオプションにアクセスできます。

#### 2 タブバー

設定モードおよび記譜モードでは、現在開いているタブがタブバーに表示されます。楽譜領域を分割して複数のタブを開く場合は、タブグループが表示されます。

### 3 プロジェクト開始領域/楽譜領域/イベントディスプレイ/印刷プレビュー領域

新規空白プロジェクトを設定すると、設定モードおよび記譜モードのこの領域にプロジェクト開始領域が表示され、最初のプレーヤーを追加できます。プレーヤーまたはアンサンブルを追加すると、この領域は楽譜領域となり、設定、記譜、編集、および形式設定を行なうスコアの全体または一部を表示します。再生モードでは、スコアの再生をコントロールするエフェクトを表示するイベントディスプレイがこの領域に表示されます。印刷モードでは、プロジェクトがどのように用紙に印刷されるか、またはどのように画像ファイル形式に書き出されるかを印刷プレビュー領域にプレビューとして表示します。

### 4 パネル

楽譜の作成や編集に必要な音符および記譜記号が表示されます。それぞれのパネルには、モードごとに異なるアイテムや機能が含まれます。

### 5 ツールボックス

楽譜の入力や編集に使用できるアイテムやツールにアクセスできます。それぞれのツールボックスには、モードごとに異なるアイテムやツールが含まれます。

### 6 ステータスバー

楽譜領域の異なるビューやページ配置を選択できます。また、ズームオプションや楽譜領域で選択しているアイテムの概要も表示されます。

## フローティングウィンドウ

Dorico Elements では、ミキサーウィンドウやトランスポートウィンドウなどのフローティングウィンドウを開くことができます。フローティングウィンドウは、メインウィンドウで選択したモードとは関係なく、表示/非表示を切り替えられます。以下のオプションでフローティングウィンドウの表示/非表示を切り替えられます。

### ミキサーを表示 (Show Mixer)



ミキサーウィンドウを開いたり閉じたりします。

### トランスポートバーを表示 (Show Transport Bar)



トランスポートウィンドウを開いたり閉じたりします。

### ビデオを表示 (Show Video)



ビデオウィンドウを開いたり閉じたりします。

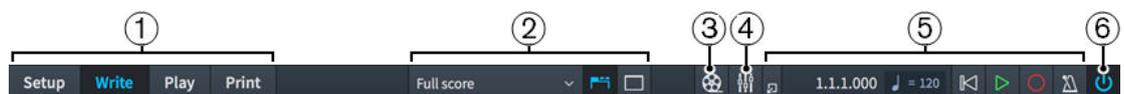
### 関連リンク

[複数のプロジェクトウィンドウを開く \(45 ページ\)](#)

## ツールバー

各モードや、ワークスペースオプションに加え、ミキサーおよび主なトランスポートオプションを選択できます。

ツールバーは、使用するツールに関係なくすべてのモードで使用できます。ツールバーを非表示にする必要がある場合は、ツールバーの上にある展開矢印マークをクリックします。



ツールバーには以下の項目が含まれます。

**1 モード**

プロジェクトウィンドウで選択できるワークスペースです。スコアを作成するワークフローの異なるフェーズのことを指します。メインプロジェクトウィンドウの幅が著しく狭い場合は、モードボタンがメニューに切り替わります。

**2 ワークスペースオプション**

楽譜領域に開くレイアウトを選択したり、作業環境を変更したりするオプションです。

**3 ビデオを表示 (Show Video)**

ビデオウィンドウを開いたり閉じたりします。

**4 ミキサーを表示 (Show Mixer)**

ミキサーウィンドウを開いたり閉じたりします。

**5 ミニトランスポート**

「再生 (Play)」、「録音 (Record)」、「クリック (Click)」を含む、主なトランスポート機能に素早くアクセスできます。

**6 プロジェクトの有効化 (Activate Project)**

複数のプロジェクトを開いている場合、再生用に有効化されているプロジェクトを示します。

## ワークスペースオプション

ツールバー中央のワークスペースオプションでは、異なるレイアウトを選択したり、作業環境を変更したりできます。

### レイアウトセレクター



現在のタブに表示するレイアウトを選択できます。

### タブを表示 (Show Tabs)

楽譜領域の上にあるタブバーの表示/非表示を切り替えます。



タブバーが非表示になっている



タブバーが表示されている

### パネルを非表示/再表示 (Hide/Restore Panels)

すべてのパネルの表示/非表示を切り替えます。



パネルが表示されている



すべてのパネルが以前は表示されていて、今は非表示になっている

## ミニトランスポート

ツールバーの右にあるミニトランスポートから、Dorico Elements の主なトランスポート機能に素早くアクセスできます。

### トランスポートバーを表示 (Show Transport Bar)



「トランスポート (Transport)」ウィンドウを開きます。

### タイムディスプレイ

以下のいずれかの形式で、再生ヘッドの位置が表示されます。

- 小節、拍、およびティック
- 経過時間 (時間、分、秒、ミリ秒の順)
- タイムコード (時間、分、秒、フレームの順)

1.1.1.000

小節と拍が表示されたタイム  
ディスプレイ

00:00:00.000

経過時間が表示されたタイム  
ディスプレイ

00:00:00:00

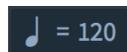
タイムコードが表示されたタイ  
ムディスプレイ

タイムディスプレイをクリックすると、表示形式を切り替えられます。

## テンポ

再生と録音の両方に使用されるテンポが表示されます。再生ヘッドの現在の位置に従って値が、現在のモードに従って外観が変化します。

テンポモードを切り替えるには、「**固定テンポモード (Fixed Tempo Mode)**」をクリックします。

 = 120

固定テンポモードがオンのときのテンポ表示

 86

追従テンポモードがオンの時のテンポ表示

## フローの最初に巻き戻し (Rewind to Beginning of Flow)



フローの最初に再生位置を移動します。

## 再生 (Play)

再生ヘッドの位置で再生を開始/停止します。



再生の停止時



再生中

## 録音 (Record)



MIDI 録音を開始/停止します。

## クリック (Click)



再生および録音中にメトロノームクリックを再生/ミュートします。

## プロジェクトの有効化 (Activate Project)



複数のプロジェクトを開いている場合、再生用に有効化されているプロジェクトを示します。

## ヒント

「**トランスポート (Transport)**」ウィンドウには、追加のトランスポート機能が含まれます。

## 関連リンク

[トランスポートウィンドウ \(350 ページ\)](#)

[楽譜の再生 \(339 ページ\)](#)

[再生ヘッドの移動 \(338 ページ\)](#)  
[テンポモードの変更 \(342 ページ\)](#)

## タブバー

Dorico Elements のタブバーを使用すると、同じプロジェクトウィンドウ内で異なるレイアウトを表示できます。タブバーは、ツールバーと楽譜領域の間にあります。

### ヒント

タブバーが表示されていない場合は、ツールバーの「**タブを表示 (Show Tabs)**」をクリックします。「**タブを表示 (Show Tabs)**」がオンになっている場合、タブが 1 つしか開いていなくてもタブバーは常に表示されます。



タブバーには以下のものが含まれます。

#### 1 タブ

現在開いているすべてのタブが、開いた順番で左から右へ並べられて表示されます。各タブは、選択したレイアウト名でラベル付けされます。楽譜領域で現在開かれているタブは強調表示されます。

それぞれのタブの上にマウスを合わせると「x」が表示され、クリックするとタブが閉じます。



#### 2 新規タブ (New Tab)

新規タブを開きます。タブには、別のタブやウィンドウで既に開いている別のレイアウト、またはレイアウトの別のビューを表示できます。

## プロジェクト開始領域

設定モードおよび記譜モードでは、空白プロジェクトを新規作成すると、プロジェクト開始領域がプロジェクトウィンドウの中央に表示されます。プレーヤーを 1 人でも追加すると、楽譜領域が表示されます。

### Start your project by adding some players

 <p><b>Add Solo Player</b></p> <p>An individual player who plays one or more instruments.</p> <p>Examples: Solo violin, Piano, Flute &amp; Piccolo</p>	 <p><b>Add Section Player</b></p> <p>A group of players that all play the same instrument.</p> <p>Examples: Violin I section, Soprano as part of a choir</p>	 <p><b>Add Ensemble</b></p> <p>An easy way to add multiple players at the same time.</p> <p>Examples: Double Woodwind, Triple Brass, String section.</p>
---	---	---

プロジェクト開始領域

プロジェクト開始領域には、最初のプレーヤーカードを追加するためのメニューが表示されます。プレーヤーを追加するには、いずれかのカードをクリックします。

#### ソロプレーヤーを追加 (Add Solo Player)

1つ以上のインストゥルメントを割り当てる個人プレーヤーを追加します。

#### セクションプレーヤーを追加 (Add Section Player)

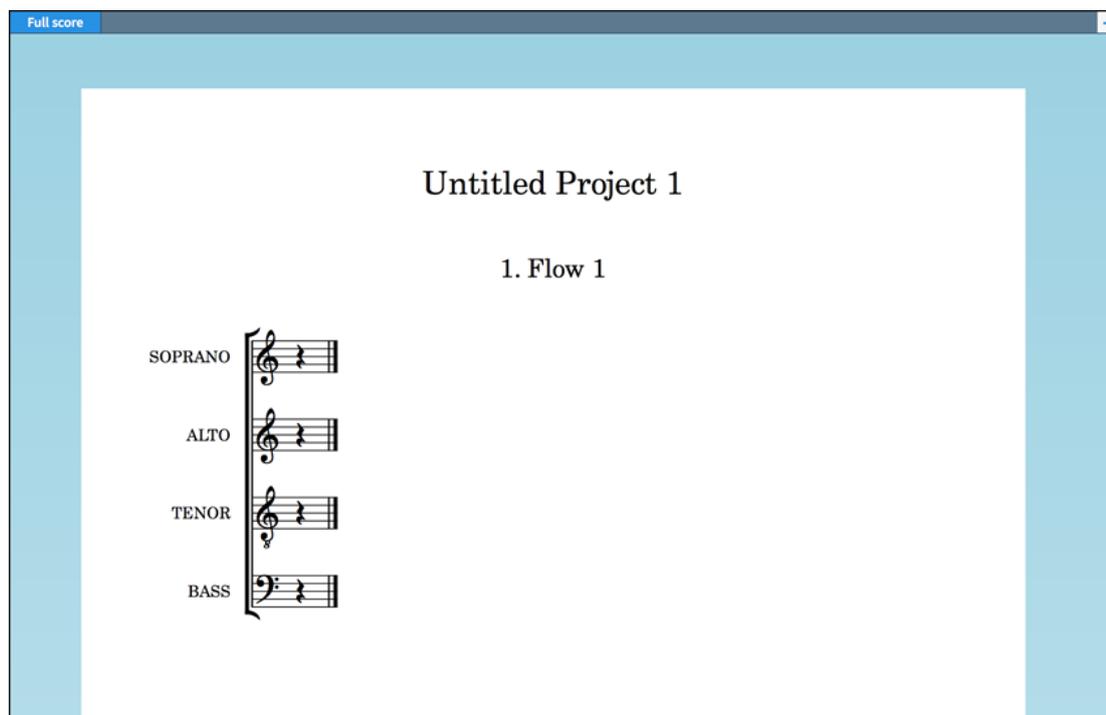
全員が同じインストゥルメントを演奏する演奏者のグループを追加します。

#### アンサンブルを追加 (Add Ensemble)

異なるインストゥルメントを演奏する複数のプレーヤーを追加します。追加されるアンサンブルは、演奏者の基本的な組み合わせを表わします。

## 楽譜領域

設定モードおよび記譜モードでは、楽譜領域に編集可能なスコアが表示されます。



スコアのサンプルが表示された楽譜領域

楽譜領域では、複数のビューを切り替えて表示できます。楽譜領域のタブバーを使用すると、プロジェクト内の複数のレイアウトをタブで開いて、レイアウトを切り替えて表示できます。楽譜領域の右側と下部のスクロールバーを使用すると、レイアウト内でスクロールできます。

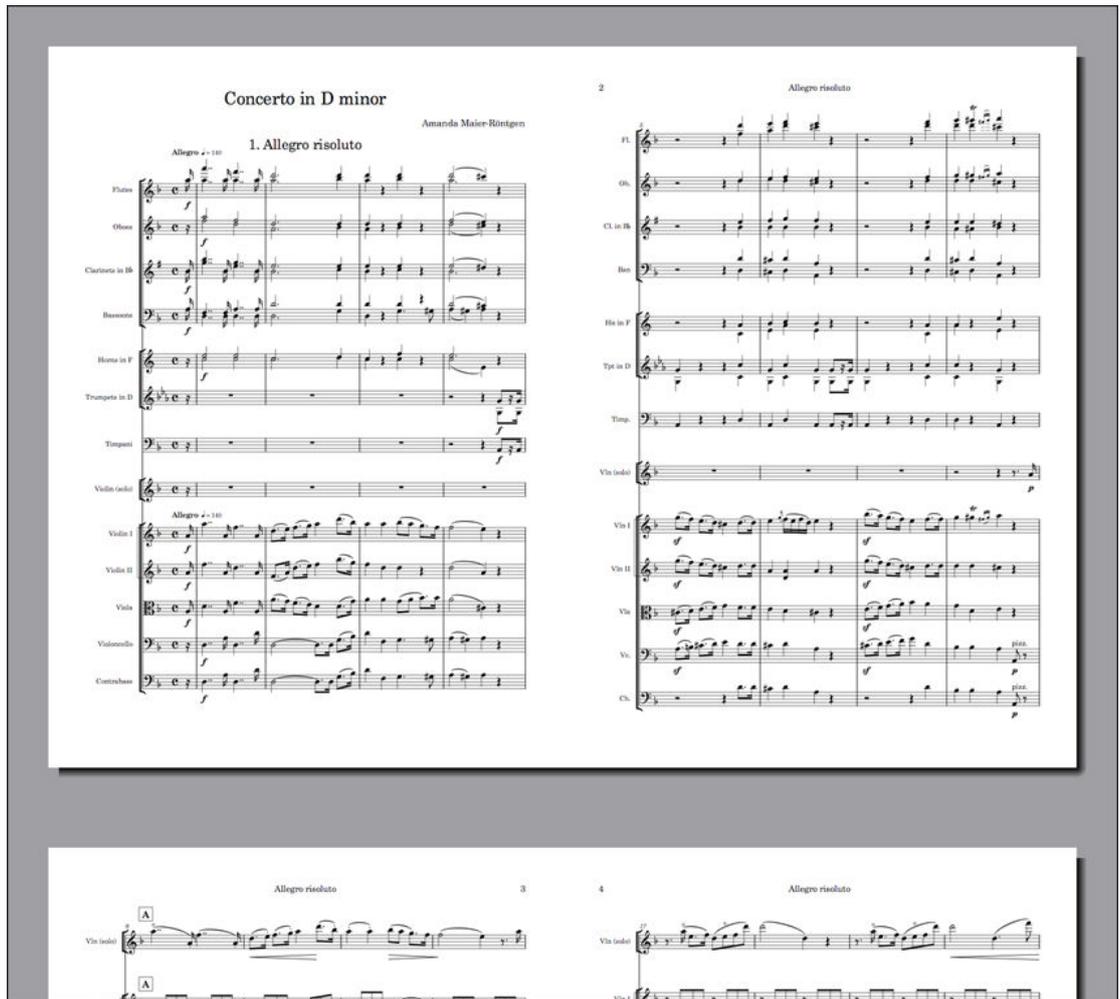
ウィンドウの左右および下部にパネルが開いている場合、楽譜領域のサイズが小さくなります。パネルの表示/非表示は必要に応じて切り替えられます。

関連リンク

[パネルの表示/非表示 \(15 ページ\)](#)

## 印刷プレビュー領域

印刷モードの印刷プレビュー領域は、印刷内容や書き出す内容をグラフィックとして表示します。



「2 ページを 1 ページに集約」に設定した場合の印刷プレビュー領域

印刷プレビュー領域では、スクロールしてすべてのページを表示できますが、レイアウトの編集はできません。レイアウトを変更するには、設定モードまたは記譜モードに切り替える必要があります。

### 補足

[Home] を押して先頭ページに、[End] を押して最終ページにジャンプできます。

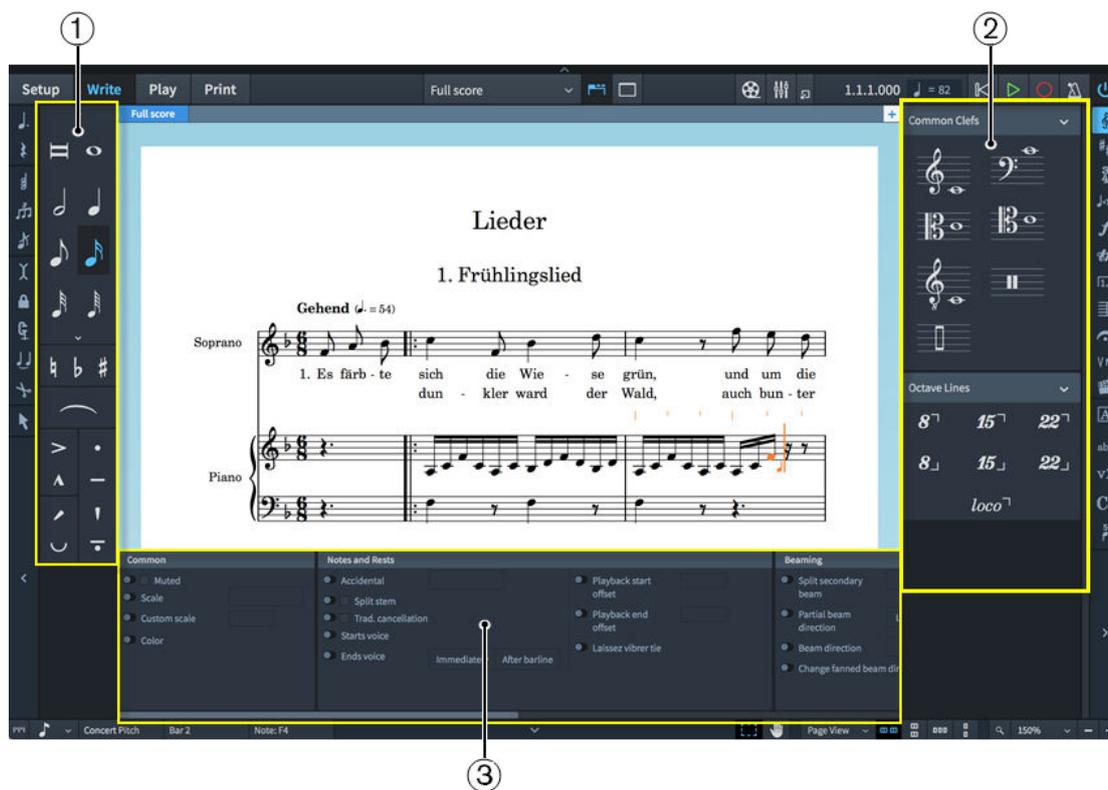
単一の印刷ジョブで複数のレイアウトを印刷する場合、印刷プレビュー領域には最初のレイアウトのみ表示されます。印刷プレビューで各レイアウトのページ配置が期待通りに表示されるか確認したい場合は、印刷する前に各レイアウトを個別に確認する必要があります。

### 関連リンク

[印刷モードのプロジェクトウィンドウ \(373 ページ\)](#)

## パネル

プロジェクトウィンドウのパネルには、音符、記譜記号、および楽譜の設定、記譜、編集、形式設定に必要な機能が表示されます。



記譜モードのパネル

- 1 左パネル。記譜モードでは、これは音符パネルです。
- 2 右パネル。記譜モードでは、これは記譜パネルです。
- 3 下パネル。記譜モードでは、これはプロパティパネルです。

Dorico Elements では、モードごとにパネルの名前および機能が異なります。

### モードとパネル

モード	左パネル	右パネル	下パネル
設定	プレーヤー	レイアウト	フロー
記譜	音符	記譜	プロパティ
再生	なし	VST インストゥルメン ト/MIDI インストゥルメ ント	なし
印刷	レイアウト	印刷オプション	なし

パネルには、初期設定で表示されるものとそうでないものがあります。パネルを個別に表示したり非表示にしたり、同時にすべてのパネルを表示したり非表示にしたりできます。

関連リンク

[Dorico Elements のモード \(26 ページ\)](#)

[パネルの表示/非表示 \(15 ページ\)](#)

[設定モードのプロジェクトウィンドウ \(81 ページ\)](#)

[記譜モードのプロジェクトウィンドウ \(132 ページ\)](#)

[再生モードのプロジェクトウィンドウ \(309 ページ\)](#)

[印刷モードのプロジェクトウィンドウ \(373 ページ\)](#)

## 展開矢印マーク

展開矢印マークは、オブジェクトやメニューを垂直方向または水平方向に展開/折りたたみできることを示します。

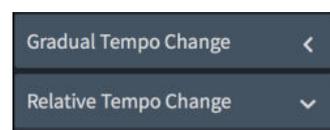
Dorico Elements では、展開矢印マークは、一般的にパネル、セクション、または詳細設定の表示/非表示を切り替えたり、設定モードで、プレーヤーパネルのプレーヤーカードなどのカードの展開/折りたたみを切り替えたりするのに使用されます。



下パネルの展開矢印マーク



プレーヤーカードと関連付けられた楽器の両方の展開矢印マーク



テンポパネルのセクションの展開矢印マーク

関連リンク

[パネルの表示/非表示 \(15 ページ\)](#)

[プレーヤーパネル \(82 ページ\)](#)

[インストゥルメント \(103 ページ\)](#)

## ツールボックス

ツールボックスは記譜モードおよび再生モードで使用できます。ツールボックスは現在のモードによって含まれるツールおよびオプションが異なりますが、一般的に音符や記譜項目を入力および変更できます。記譜ツールボックスでは、記譜パネルに表示するオプションも設定されます。

モードごとに、以下のツールボックスを使用できます。

### 記譜モード

- 音符ツールボックス (ウィンドウの左側)
- 記譜ツールボックス (ウィンドウの右側)

### 再生モード

- 再生ツールボックス (ウィンドウの左側)

関連リンク

[音符ツールボックス \(133 ページ\)](#)

[記譜ツールボックス \(137 ページ\)](#)

[再生ツールボックス \(310 ページ\)](#)

## ステータスバー

プロジェクトウィンドウの下部のステータスバーから、楽譜領域で使用するビューやページ配置を選択できます。

### 補足

モードによって使用できないオプションがあります。



記譜モードのステータスバー

### 1 リズムグリッドセレクター

リズムグリッドの値を変更します。この値は、アイテムが移動する間隔など、入力および編集の特定の操作に影響します。

### 2 ステータス表示

現在のレイアウトや選択アイテムに関する情報が、左から右に以下の3つのセクションで表示されます。

- 現在のレイアウトの移調
- 現在選択しているアイテムが含まれる小節または小節の範囲
- 単一音符のピッチや複数音符の和音など、選択しているアイテムの概要

### 3 展開矢印マーク

設定モードおよび記譜モードで下部のパネルの表示/非表示を切り替えられます。

### 4 選択ツール

記譜モードで、「範囲選択ツール (Marquee Tool)」と「ハンドツール (Hand Tool)」の使用を切り替えることができます。

### 5 ビュータイプセレクター

設定モードと記譜モードで、楽譜領域で使用するビュータイプを選択できます。

### 6 ページ配置オプション

個別のページまたは見開きと呼ばれるページのペアを水平方向に配置するか垂直方向に配置するかを選択できます。

### 7 ズームオプション

楽譜領域とその音楽コンテンツの表示倍率を変更できます。プリセットズームレベルまたはカスタムズームレベルのどちらかを使用できます。

関連リンク

[リズムグリッド](#) (141 ページ)

[ビュータイプ](#) (39 ページ)

[ページビューのページ配置](#) (40 ページ)

[ズームオプション](#) (41 ページ)

## 選択ツール

Dorico Elements では、楽譜領域内のアイテムの選択または移動に使用する選択ツールをステータスバーから選べます。

以下のツールを使用できます。

### 範囲選択ツール (Marquee Tool)

ドラッグして長方形を描くと、複数の音符や記譜記号を選択できます。



### ハンドツール (Hand Tool)

楽譜領域内のビューを動かすことができます。



#### ヒント

[Shift] を押したままマウスを操作すると、現在選択していない方のツールを一時的に使用できます。

---

## 範囲選択ツールを使った複数アイテムの選択

記譜モードおよび再生モードでは、範囲選択ツールを使用して、特定の範囲内の複数の音符や記譜記号を一度に選択できます。

---

#### 手順

1. ステータスバーで「**範囲選択ツール (Marquee Tool)**」をクリックします。



2. 楽譜領域をクリックして、選択する範囲を囲むようにドラッグします。  
選択される音符と記譜記号を示す灰色の長方形が表示されます。選択する範囲のいずれかの角をクリックし、対角にドラッグすることをおすすめします。
- 

#### 結果

灰色の長方形の範囲に含まれるすべての音符と記譜記号が選択されます。

#### 補足

長方形の範囲内に完全に収まっているアイテムのみが選択されます。ただし、音符またはタイのつながりが部分的に範囲に含まれている場合は、音符またはタイのつながり全体が選択されます。

---

## ビューを動かす

記譜モードでは、楽譜領域内のビューを動かすことができます。たとえば、ズームイン時にページの他の部分を表示できます。

---

#### 手順

1. ステータスバーで「**ハンドツール (Hand Tool)**」をクリックします。



2. 楽譜領域の空白部分をクリックしてドラッグします。  
ビューを動かしている間は、マウスポインターが手のアイコンに変わります。
- 

## ビュータイプ

Dorico Elements では、レイアウトを確認するビュータイプが複数あります。各レイアウトで選択したビュータイプは Dorico Elements に保存されるため、ビュータイプを毎回設定しなおす必要はありません。

以下のビュータイプを使用できます。

### ギャラリービュー

楽譜を単一の連続した組段に表示します。また、現在のレイアウトとフローに含まれるすべての楽器の譜表が表示されます。

ギャラリービューは、プロジェクトの音楽コンテンツに集中できるため、楽譜の入力に最適です。

デフォルトでは、すべての譜表の上のすべての小節に小節番号が表示されます。譜表ラベルもすべての譜表に表示され、スクロールに追従して常に表示されます。

#### 補足

ギャラリービューでは、音符のスペーシングは自動で調整されません。つまり、ページや楽曲フレームの幅に合わせて拡大も縮小もされません。ただし、ギャラリービューで変更した音符のスペーシングはページビューにも適用されます。

さらに、ギャラリービューでは垂直方向の衝突回避が自動的に行なわれないため、音符やアイテムが重なって見える場合があります。

### ページビュー

印刷または書き出しをしたときに表示されるページ番号付きのレイアウトをそのまま表示します。

ページビューは、見開きページや単一ページを確認するのに最適です。見開きページビューでは、パフォーマーがペアになっているページの右側ページの最後でページをめくるだけで済むように、ページめくりを調整できます。単一ページビューは、一連の単一ページとしてレイアウトを印刷する場合に便利です。たとえば、連続用紙や折りたたみ式の用紙を使用するときは、ページの左右を区別しないため、単一ページビューの使用が必要になる場合があります。

#### ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「全般 (General)」ページで、以降のすべてのプロジェクトで使用するデフォルトのビュータイプを変更できます。

#### 関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(47 ページ\)](#)

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(46 ページ\)](#)

## ページビューのページ配置

楽譜領域で使用するページの配置方法を変更できます。

### 見開き (水平) (Spreads Horizontally)



ページを見開きのペアとして表示し、見開きページをそれぞれ左から右に水平方向に並べて配置します。

### 見開き (垂直) (Spreads Vertically)



ページを見開きのペアとして表示し、見開きページをそれぞれ上から下に垂直方向に並べて配置します。

### 単一ページ (水平) (Single Pages Horizontally)



各ページを個別に左から右に配置します。

### 単一ページ (垂直) (Single Pages Vertically)



各ページを個別に上から下に配置します。

#### 関連リンク

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(46 ページ\)](#)

## ズームオプション

ステータスバーのズームオプションを使って、楽譜領域のページの表示倍率を変更できます。

### カスタムの表示倍率 (Custom Zoom)

カスタムの表示倍率を設定できるダイアログを開きます。

### 表示倍率を設定 (Set Zoom)

リストからプリセットのズーム倍率を選択できます。「**環境設定 (Preferences)**」の「**全般 (General)**」ページで、以降のすべてのプロジェクトで使用するデフォルトのズーム倍率を変更できます。

### ズームアウト (Zoom Out)

楽譜領域の音符および記譜記号の表示倍率を低下します。

### ズームイン (Zoom In)

楽譜領域の音符および記譜記号の表示倍率を上昇します。

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(47 ページ\)](#)

## 楽譜領域でのズームイン/ズームアウト

楽譜領域でのズームレベルを変更できます。たとえば、音符の入力時には全体を見やすくし、外観を調整する際には音符や記譜記号を拡大して表示できます。

---

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、ズームインします。
  - [Ctrl]/[command]+[+]** を押します。
  - タッチパッドでピンチアウトします。
  - マウスホイールで上方向にスクロールします。
  - ステータスバーのズームオプションを使用します。
- 以下のいずれかの操作を行なって、ズームアウトします。
  - [Ctrl]/[command]+[-]** を押します。
  - タッチパッドでピンチインします。
  - マウスホイールで下方向にスクロールします。
  - ステータスバーのズームオプションを使用します。

---

結果

楽譜領域のズームレベルが変更されます。何かを選択している場合は、Dorico Elements は選択部分をズームの中心とします。何も選択していない場合は、Dorico Elements はビューの中央部分をズームの中心とします。

関連リンク

[イベントディスプレイのトラックのズームイン/ズームアウト \(321 ページ\)](#)

## ワークスペースの設定

Dorico Elements では、作業スタイルに合わせてワークスペースを設定できます。

また、Dorico Elements では、複数のタブを開いて、同じウィンドウ内に同じプロジェクトの複数のレイアウトを表示できます。複数のウィンドウに同じプロジェクトを開くこともできます。

関連リンク

[パネルの表示/非表示 \(15 ページ\)](#)

## レイアウトの切り替え

プロジェクトで複数のレイアウトを作成した場合、すべてのモードで楽譜領域に表示するレイアウトを切り替えられます。設定モードおよび記譜モードでは、現在開いているタブのレイアウトのみが切り替わります。

### 補足

レイアウトは、プレーヤーが割り当てられているレイアウト間でのみ切り替えることができます。

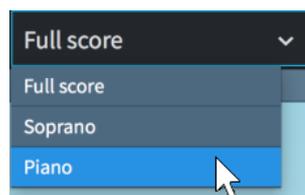
### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、別のレイアウトに切り替えます。
  - 次のレイアウトに切り替えるには、**[Shift]+[Alt]+[ ]** を押します。
  - 前のレイアウトに切り替えるには、**[Shift]+[Alt]+[ ]** を押します。
  - レイアウトを開くプレーヤーの譜表上またはピアノロール上のアイテムを選択し、**[W]** を押します。

### 補足

暗黙の休符を選択しても切り替わりません。

- ツールバーのレイアウトセレクターでレイアウトを選択します。



### 結果

選択したレイアウトが楽譜領域に表示されます。直前にタブで開かれていたレイアウトと新しく選択したレイアウトが入れ替わります。

## 新規タブを開く

同じプロジェクトウィンドウに複数のタブを開くことができます。この機能を使って複数のレイアウトを表示したり、同じレイアウトを異なるビューで確認したりできます。たとえば、フルスコアのレイアウトを1つのタブではページビューで、別のタブではギャラリービューで表示できます。

各タブには、別のタブやウィンドウで既に開いている別のレイアウト、またはレイアウトの別のビューを表示できます。新規タブを開くと、タブに表示するレイアウトを選択する画面が表示されます。

タブは、ツールバーと楽譜領域の間にあるタブバーに表示されます。タブが表示されない場合は、ツールバーの「**タブを表示 (Show Tabs)**」をクリックします。



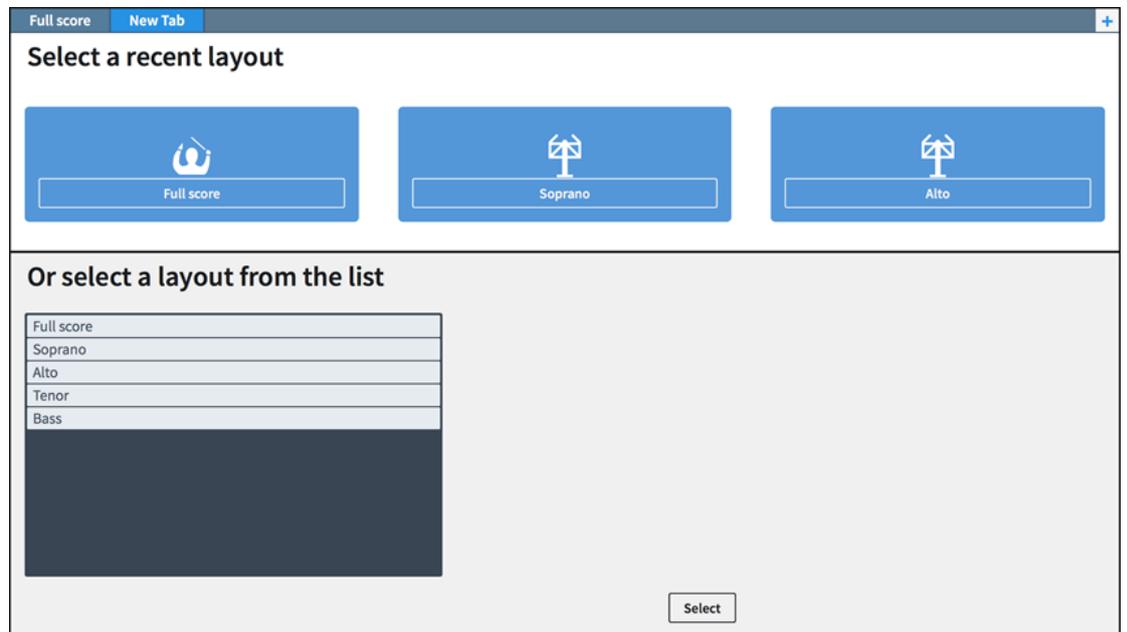
### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、新規タブを開きます。
  - [Ctrl]/[command]+[T]** を押します。
  - タブバーの右端にある「**新規タブ (New Tab)**」をクリックします。



- 「ウィンドウ (Window)」 > 「新規タブ (New Tab)」を選択します。

新規タブを開くと、上部に最近使用したレイアウト、下部にプロジェクト内の他のレイアウトのリストが表示されます。



2. 以下のいずれかの操作を行なって、新規タブで開くレイアウトを選択します。

- 上部のアイコンをクリックします。
- 下部のリストからレイアウトを選択します。
- ツールバーのレイアウトセクターでレイアウトを選択します。

---

#### 結果

選択したレイアウトがアクティブなタブで開きます。

#### ヒント

同じタブ内でレイアウトを切り替えることもできます。

---

#### 関連リンク

[タブバー \(33 ページ\)](#)

[ツールバー \(30 ページ\)](#)

## タブを閉じる

不要になったレイアウトの個別のタブを閉じることができます。また複数のタブを一度に閉じることができます。

---

#### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、タブを閉じます。
  - 閉じるタブを選択して、**[Ctrl]/[command]+[W]** を押します。
  - 閉じるタブの上にマウスを合わせて、「**x**」をクリックします。
  - 閉じるタブを右クリックし、コンテキストメニューから「**タブを閉じる (Close Tab)**」を選択します。

- 閉じたくないタブを右クリックし、コンテキストメニューから「他のタブを閉じる (Close Other Tabs)」を選択します。

#### 補足

ウィンドウに表示されているタブが1つだけの場合、そのタブは閉じることができません。タブが1つだけ開いていてそのタブを非表示にする場合は、メインツールバーで「タブを表示 (Show Tabs)」をオフにします。タブは表示されなくなりますが、対応するレイアウトは表示されたままとなります。

---

#### 結果

タブを1つ選択して閉じた場合、選択したタブおよび対応するレイアウトが閉じます。  
タブを1つ選択して他のタブを閉じた場合、選択したタブ以外のすべてのタブが閉じます。

## タブの切り替え

異なるタブ間で切り替えて、楽譜領域に異なるレイアウトを表示できます。

---

#### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、タブを切り替えます。
    - [Ctrl]/[command]+[Tab] を押して、開いているすべてのタブを切り替え表示します。
    - [Ctrl]/[command]+[Shift]+[Tab] を押して、開いているすべてのタブを逆順に切り替え表示します。
    - 切り替え先のタブをクリックします。
- 

## タブの順番の変更

タブバー上でタブを別の位置に移動できます。

---

#### 手順

- タブをクリックして新しい位置までドラッグします。  
他のタブが移動して、ドラッグされたタブがどこに配置されるかを示します。
- 

## プロジェクトウィンドウに複数のタブを表示する

プロジェクトウィンドウを分割して、同時に2つのタブを表示できます。分割は垂直または水平方向のいずれかが可能で、異なるレイアウトを上下または左右に並べて表示できます。

プロジェクトウィンドウを分割すると、現在開いているタブが2つのグループに分かれます。タブは別のグループにいつでも移動できます。これによって、たとえば、異なるレイアウトを比較したり、同じレイアウトで2種類のビューを比較したりできます。

---

#### 手順

1. 新規タブグループに移動するレイアウトのタブを選択します。
  2. 以下のいずれかの操作を行なって、ウィンドウを分割します。
    - 2つのレイアウトを左右に並べて表示するには、「ウィンドウ (Window)」 > 「垂直分割 (Vertical Split)」を選択します。
    - 2つのレイアウトを上下に並べて表示するには、「ウィンドウ (Window)」 > 「水平分割 (Horizontal Split)」を選択します。
-

#### 結果

プロジェクトウィンドウが分割され、同時に2つのタブが表示されます。選択したタブが新規タブグループに移動します。

## 別のタブグループへのタブの移動

タブを別のタブグループに移動できます。

#### 前提

プロジェクトウィンドウに2つ以上のタブを同時に表示しておきます。

---

#### 手順

- 移動するタブをクリックし、移動先のタブグループにドラッグします。
- 

#### 関連リンク

[新規タブを開く](#) (42 ページ)

## 別のウィンドウへのタブの移動

同じプロジェクトの別のウィンドウにタブを移動して、新規ウィンドウに同じレイアウトを表示できます。

#### 補足

- レイアウトは、同じプロジェクトに属している必要があります。タブを異なるプロジェクトのウィンドウに移動しようとしても、レイアウトが属するプロジェクトに新規ウィンドウが作成されません。
  - タブが1つしか開いていない場合は、タブを別のウィンドウに移動することができません。
- 

#### 手順

- 以下のいずれかの操作を行ないます。
    - 同じプロジェクトの新規ウィンドウにタブを移動するには、タブをクリックしてタブバーから離れた水平方向 (右または左) にドラッグし、放します。
    - 同じプロジェクトの別のウィンドウのタブバーにタブを挿入するには、タブをクリックして、タブバー上にドラッグします。
    - タブを選択して右クリックし、コンテキストメニューから「**タブを新規ウィンドウへ移動 (Move Tab to New Window)**」を選択します。
    - タブを選択し、「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**タブを新規ウィンドウへ移動 (Move Tab to New Window)**」を選択します。
- 

## 複数のプロジェクトウィンドウを開く

同じプロジェクトを複数のプロジェクトウィンドウで開くことができます。これは同時に複数のレイアウトで作業する場合に便利です。また、1つのウィンドウでは記譜モード、別のウィンドウでは再生モードのように、複数のウィンドウで同じプロジェクトを異なるモードで表示できます。

再生中は、同じプロジェクトに属するすべてのウィンドウに再生ヘッドが表示され、再生に合わせてビュワーが移動します。

---

#### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、新規プロジェクトウィンドウを開きます。

- **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[T]** を押します。
  - 「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**新規ウィンドウ (New Window)**」 を選択します。
- 

#### 結果

ウィンドウの複製が開きます。元のウィンドウと同じタブと同じ表示オプションが表示されます。

#### 関連リンク

[再生ヘッド](#) (338 ページ)

## 全画面表示モードに変更する

プロジェクトウィンドウを画面全体に表示することで、楽譜のスペースを最大限に広げられます。

オペレーティングシステムのデスクトップ要素 (Windows のタスクバー、macOS のシステムメニューバーや Dock など) を隠すこともできます。

Dorico Elements では、ウィンドウの右側、左側、および下部のパネルの表示/非表示を切り替えることで、さらに楽譜のスペースを広げられます。

#### 手順

- 「**ビュー (View)**」 > 「**全画面表示 (Full Screen)**」 を選択します。
- 

#### 手順終了後の項目

表示をもとに戻すには、「**ビュー (View)**」 > 「**全画面表示 (Full Screen)**」 を再度選択します。

#### 関連リンク

[パネルの表示/非表示](#) (15 ページ)

## ギャラリービューまたはページビューへの切り替え

楽譜領域のビュータイプを切り替えることができます。たとえば、プロジェクトのフルート奏者がピッコロに持ち替える場合、ビュータイプをギャラリービューに切り替えることでフルートの譜表に加えてピッコロの譜表も表示できます。

#### 手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、ギャラリービューまたはページビューに切り替えます。

- **[Ctrl]/[command]+[Alt]+[2]** を押してギャラリービューに切り替えます。
- **[Ctrl]/[command]+[Alt]+[1]** を押してページビューに切り替えます。
- ステータスバーのビューセクターで、「**ギャラリービュー (Galley View)**」または「**ページビュー (Page View)**」を選択します。



2. 「**ページビュー (Page View)**」を選択した場合は、必要に応じてステータスバーでいずれかのページ配置を選択します。

見開き (水平)  
(Spreads  
Horizontally)



見開き (垂直)  
(Spreads Vertically)



単一ページ (水平)  
(Single Pages  
Horizontally)



単一ページ (垂直)  
(Single Pages  
Vertically)



### 結果

楽譜領域のビュータイプが変更されます。ページビューでは、デフォルトで音符またはアイテムを含む譜表のみが表示されます。空白のパートが複数関連付けられているプレーヤーは、フルスコアでは最初に関連付けられているインストゥルメントの譜表のみが表示されます。

ギャラリービューでは、プロジェクトのすべての譜表が表示されます。ただし、音符のスペーシングの調整や垂直方向の衝突回避は自動的に行なわれないため、音符やアイテムが重なって見える場合があります。

### ヒント

- 「設定 (Setup)」 > 「レイアウトオプション (Layout Options)」 の「垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)」 ページで、ギャラリービューでのデフォルトの譜表間隔を変更できます。
- 「環境設定 (Preferences)」 の「全般 (General)」 ページの「ビュー (View)」 セクションで、すべてのプロジェクトに使用するデフォルトのビュータイプを変更できます。

### 関連リンク

[ビュータイプ \(39 ページ\)](#)

[ページビューのページ配置 \(40 ページ\)](#)

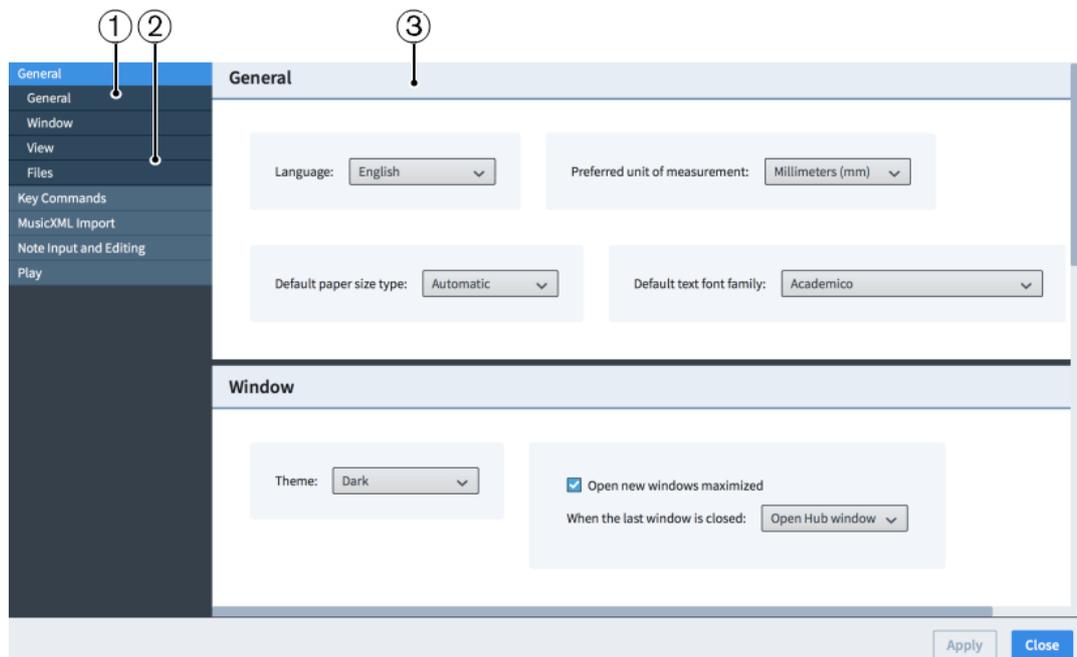
[ギャラリービューでの譜表のスペーシングを変更する \(306 ページ\)](#)

## 「環境設定 (Preferences)」 ダイアログ

「環境設定 (Preferences)」 ダイアログで、ワークスペースの設定を行ったり、キーボードショートカットを定義したりできます。

「環境設定 (Preferences)」 を開くには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押します。
- 「Dorico」 > 「環境設定 (Preferences)」 を選択します (macOS)。
- 「編集 (Edit)」 > 「環境設定 (Preferences)」 を選択します (Windows)。



### 環境設定

「環境設定 (Preferences)」 ダイアログには以下のセクションが含まれます。

#### 1 ページリスト

ダイアログで表示および変更できるオプションのカテゴリーが、ページ別に表示されます。リスト内のページをクリックすると、リストのページの下に使用可能なセクションのタイトルが表示されます。

## 2 セクションタイトル

選択したページのすべてのセクションのタイトルが表示されます。セクションタイトルをクリックすると、そのセクションを直接開けます。

## 3 セクション

ページ内のセクションが表示されます。各セクションには複数のオプションが含まれます。多くのオプションが含まれるセクションはサブセクションに分割されます。複数の設定から選択できるオプションは、現在の設定が強調表示されます。

### 補足

「**キーボードショートカット (Key Commands)**」 ページのオプションの配置は、「**環境設定 (Preferences)**」 ダイアログの他のページと大きく異なります。このページの詳細については、後述のセクションを参照してください。

---

### 関連リンク

[ビュータイプ \(39 ページ\)](#)

[ズームオプション \(41 ページ\)](#)

[選択ツール \(38 ページ\)](#)

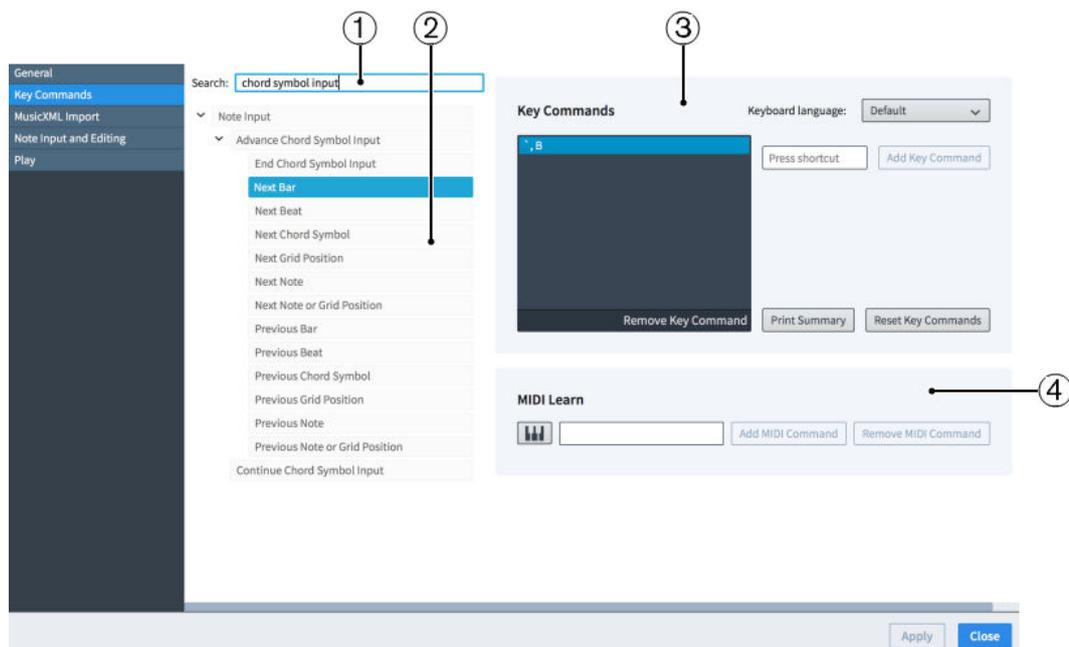
[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」 ダイアログ \(90 ページ\)](#)

## 「環境設定 (Preferences)」 ダイアログの「キーボードショートカット (Key Commands)」 ページ

「**環境設定 (Preferences)**」 ダイアログの「**キーボードショートカット (Key Commands)**」 ページでは、キーボードショートカットを割り当てられるすべての項目や機能を確認したり、既存のキーボードショートカットを変更したり、キーボードショートカットがデフォルトで割り当てられていない項目や機能にキーボードショートカットを新たに割り当てたりできます。

Dorico Elements のメインメニューの多くは、メニュー項目にキーボードショートカットが設定されています。また、Dorico Elements の他の機能にもキーボードショートカットを割り当てられます。リズムグリッドの値の変更などの頻繁に使う項目や機能がある場合は、キーボードショートカットが便利です。

- 「**キーボードショートカット (Key Commands)**」 ページを表示するには、「**環境設定 (Preferences)**」 ダイアログを開き、ページリストの「**キーボードショートカット (Key Commands)**」 をクリックします。



「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページ

「キーボードショートカット (Key Commands)」ページには以下のセクションが含まれます。

### 1 検索フィールド

メニュー項目と機能を検索してキーボードショートカットを表示、変更、追加できます。多くのメニュー項目や機能は展開矢印マークによって複数の階層に折りたたまれているため、多くの場合、検索フィールドを使うと目的の項目を最も早く見つけられます。

### 2 メニュー項目と機能

キーボードショートカットを割り当てることができるメニュー項目や機能が表示されます。検索フィールドを使用して、このリストをフィルタリングできます。より詳細なオプションが含まれる項目の横には、展開矢印マークが付いています。

メニューアイテムや機能にマウスを合わせると、ツールヒントが表示されます。これは名前が長い一部の機能において役立ちます。

### 3 「キーボードショートカット (Key Commands)」セクション

割り当て済みのキーボードショートカットのリストで、選択しているメニュー項目または機能にキーボードショートカットが割り当てられているかどうかを確認したり、新しいキーボードショートカットを設定したりできます。入力したキーボードショートカットがすでに別のメニュー項目または機能に割り当てられている場合、そのショートカットは使用できないことを示す警告が表示されます。

各メニュー項目または機能には複数のキーボードショートカットを割り当てることができます。また、「キーボード言語 (Keyboard language)」ポップアップメニューを使用して、言語ごとに異なるキーボードショートカットを割り当てることができます。

- **キーボードショートカットを追加 (Add Key Command)**

選択したメニュー項目または機能に、入力したキーボードショートカットを割り当てます。

- **キーボードショートカットを削除 (Remove Key Command)**

選択したメニュー項目または機能から、現在選択しているキーボードショートカットを削除します。

- **概要を印刷 (Print Summary)**

Web ブラウザーにオフラインページが開き、現在のキーボードショートカット設定がインタラクティブキーボードに表示されます。

- **キーボードショートカットをリセット (Reset Key Commands)**

すべてのキーボードショートカットをデフォルトにリセットします。

#### 4 「MIDI Learn」 セクション

MIDI コントローラー、MIDI ノート、および MIDI ノートの組み合わせを、メニュー項目や機能の操作に割り当てることができます。

- **MIDI Learn**



Dorico Elements が受信した MIDI 入力データをコマンドとして保存できる状態にします。

- **MIDI コマンドを追加 (Add MIDI Command)**

選択したメニュー項目または機能に、変更または入力した MIDI コントローラーや MIDI ノートを割り当てます。

- **MIDI コマンドを削除 (Remove Key Command)**

選択したメニュー項目または機能から、MIDI コマンドを削除します。

関連リンク

[キーボードショートカットの割り当て \(52 ページ\)](#)

[MIDI コマンドの割り当て \(52 ページ\)](#)

## インタラクティブ 「Dorico Elements キーボードショートカット (Dorico Key Commands)」 マップ

インタラクティブ 「Dorico キーボードショートカット (Dorico Key Commands)」 マップにはコンピューターのバーチャルキーボードが表示されます。キーボードショートカットが割り当てられたキーは強調表示され、使用している修飾キーによって異なる色が付いています。バーチャルキーボードの下に、選択したキーボード言語のすべてのキーボードショートカットが、全般とモード固有のグループに分かれてリストで表示されます。

「Dorico キーボードショートカット (Dorico Key Commands)」 マップを開くには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 「ヘルプ (Help)」 > 「キーボードショートカット (Key Commands)」 を選択します。
- 「編集 (Edit)」 > 「環境設定 (Preferences)」 を選択し、「環境設定 (Preferences)」 ダイアログの「キーボードショートカット (Key Commands)」 セクションで、「概要を印刷 (Print Summary)」 をクリックします。



「英語 (English US)」を選択時のインタラクティブキーボードショートカットマップ

「**Dorico のキーボードショートカット (Dorico Key Commands)**」マップが Web ブラウザーで開きます。以下のいずれかの操作を行なえます。

- 使用可能なキーボードショートカットを確認するには、コンテキストを選択します。キーボードショートカットのコンテキストとは、そのキーボードショートカットを使用できるモードのことを指します。「全般 (Global)」のコンテキストに属するキーボードショートカットは、すべてのモードで使用できます。
- 修飾キーと組み合わせてキーボードショートカットとして使用できるキーを強調表示するには、[Shift] など、お使いのキーボードの修飾キーを押すか、バーチャルキーボードの修飾キーをクリックします。複数の修飾キーを押すこともできます。バーチャルキーボードでキーが強調表示され、どの機能が割り当てられているかが表示されます。
- 特定のキーボードショートカットを検索するには、検索フィールドに 1 つ以上の単語を入力します。
- 使用できるキーボードショートカットの概要を確認するには、バーチャルキーボードの下にリスト表示されたショートカットを確認します。キーボードショートカットはそのショートカットを使用できるコンテキストごとにリスト表示されます。

関連リンク

[キーボードレイアウトの変更 \(53 ページ\)](#)

## 各機能のキーボードショートカットの検索

Dorico Elements で機能またはメニュー項目に割り当てられているキーボードショートカットを検索できます。

手順

1. [Ctrl]/[command]+[,] (コンマ) を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. ページリストの「**キーボードショートカット (Key Commands)**」をクリックします。
3. 「**検索 (Search)**」フィールドに、機能の名称を入力します。  
入力した内容に応じてフィルタリングされたエントリーが、検索フィールドの下にリスト表示されます。

4. エントリーを展開して、キーボードショートカットを確認する機能を選択します。  
名前が特に長い場合は、マウスを合わせることでツールヒントを表示できます。

---

#### 結果

機能に対してキーボードショートカットが設定されている場合、割り当て済みのキーボードショートカットのリストにキーボードショートカットが表示されます。

#### ヒント

インタラクティブキーボードショートカットマップでも機能のキーボードショートカットを検索できます。

---

## キーボードショートカットの割り当て

多くのメニュー項目や機能にキーボードショートカットを割り当てることができます。たとえば、デフォルトではキーボードショートカットが割り当てられていないメニュー項目を頻繁に使用する場合、キーボードショートカットを割り当てることでそのメニュー項目に素早くアクセスできます。既存のキーボードショートカットの変更もできます。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. ページリストの「**キーボードショートカット (Key Commands)**」をクリックします。
3. 機能の名称を検索して選択します。  
名前が特に長い場合は、マウスを合わせることでツールヒントを表示できます。
4. すでにキーボードショートカットが設定されている機能の場合、必要に応じて「**キーボードショートカットを削除 (Remove Key Command)**」をクリックします。  
既存のキーボードショートカットを削除せずに新しいショートカットを割り当てると、既存のショートカットと新しいショートカットの両方を使用できます。
5. 「**ショートカットを押してください (Press shortcut)**」入力フィールドをクリックします。
6. コンピューターキーボードで、割り当てるキーボードショートカットを押します。
7. 「**キーボードショートカットを追加 (Add Key Command)**」をクリックします。  
割り当て済みのキーボードショートカットのリストにキーボードショートカットが追加されます。
8. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

#### 結果

選択したメニュー項目または機能に、入力したキーボードショートカットが割り当てられます。割り当てたキーボードショートカットはすぐに使用できます。

#### 関連リンク

[キーボードショートカットのリセット \(53 ページ\)](#)

## MIDI コマンドの割り当て

MIDI キーボードの特定のキーやボタンを、機能の実行やメニュー項目へのアクセスに割り当てることができます。たとえば、コード記号の入力時に MIDI キーで操作できるようになります。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. ページリストの「**キーボードショートカット (Key Commands)**」をクリックします。
3. MIDI コマンドを割り当てるメニュー項目または機能を選択します。

名前が特に長い場合は、マウスを合わせることでツールヒントを表示できます。

4. 「MIDI Learn」 をクリックします。



5. 選択したパラメーターに割り当てる MIDI キーボードのキーまたはボタンを押します。
  6. 「MIDI コマンドを追加 (Add MIDI Command)」 をクリックします。
  7. 「適用 (Apply)」 をクリックしてから 「閉じる (Close)」 をクリックします。
- 

## キーボードレイアウトの変更

Dorico Elements ではキーボードレイアウトを別の言語のキーボードレイアウトに変更できます。これにより、選択した言語用にあらかじめ定義されたキーボードショートカットを使用できます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して 「環境設定 (Preferences)」 を開きます。
  2. ページリストの 「キーボードショートカット (Key Commands)」 をクリックします。
  3. 「キーボード言語 (Keyboard language)」 メニューから別の言語のキーボードレイアウトを選択します。
  4. 「適用 (Apply)」 をクリックしてから 「閉じる (Close)」 をクリックします。
- 

### 結果

選択した言語のキーボードショートカットはすぐに反映されます。

## キーボードショートカットの削除

機能のキーボードショートカットは個別に削除できます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して 「環境設定 (Preferences)」 を開きます。
  2. ページリストの 「キーボードショートカット (Key Commands)」 をクリックします。
  3. 機能の名称を検索して選択します。
  4. 「キーボードショートカットを削除 (Remove Key Command)」 をクリックします。
  5. 「適用 (Apply)」 をクリックしてから 「閉じる (Close)」 をクリックします。
- 

### 結果

選択した機能からキーボードショートカットが削除されます。

### 関連リンク

[各機能のキーボードショートカットの検索 \(51 ページ\)](#)

## キーボードショートカットのリセット

プロジェクト内のすべてのキーボードショートカットをデフォルトにリセットできます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して 「環境設定 (Preferences)」 を開きます。
2. ページリストの 「キーボードショートカット (Key Commands)」 をクリックします。
3. 「キーボードショートカットをリセット (Reset Key Commands)」 をクリックします。

4. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
- 

#### 結果

すべてのカスタムのキーボードショートカットが削除され、デフォルトのキーボードショートカットに戻ります。

## 優先する基準単位の変更

絶対値を使用する「レイアウトオプション (Layout Options)」のページ余白オプションなど、Dorico Elements 全体で使用されるデフォルトの優先する基準単位を変更できます。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
  2. ページリストの「全般 (General)」をクリックします。
  3. 「全般 (General)」セクションで、「優先する基準単位 (Preferred unit of measurement)」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
    - ポイント (pt)
    - ミリメートル (mm)
    - インチ (in)
    - センチメートル (cm)
  4. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

# プロジェクトとファイルの処理方法

プロジェクトとファイルの処理方法には、プロジェクトおよびその他の形式のファイルを開いて読み込み/書き出しを行なう他に、自動保存とプロジェクトのバックアップも含まれます。

関連リンク

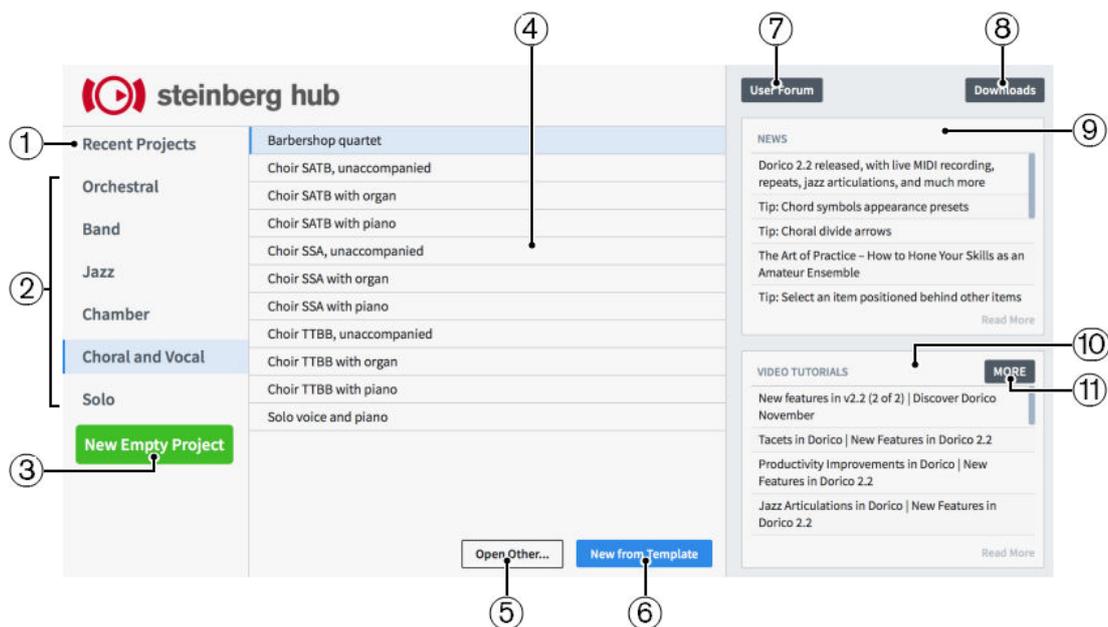
[ファイルの読み込みと書き出し \(60 ページ\)](#)

[自動保存 \(77 ページ\)](#)

[プロジェクトのバックアップ \(79 ページ\)](#)

## Hub

Dorico Elements を起動すると Hub が開きます。Hub は、Dorico の最新情報やチュートリアルを入手したり、プロジェクトを整理したりするのに役立ちます。



Hub には以下のコンテンツが含まれます。

### 1 最近使用したプロジェクト (Recent Projects)

最近使用したプロジェクトに素早くアクセスできます。「最近使用したプロジェクト (Recent Projects)」を選択すると、該当するプロジェクトのリストが表示されます。マウスやタッチパッド、あるいは [↑]/[↓] キーを使用してリストをスクロールできます。

### 2 プロジェクトテンプレートのカテゴリ

使用可能なカテゴリから、適切なプロジェクトテンプレートに素早くアクセスできます。カテゴリを選択すると、使用可能なテンプレートのリストが表示されます。

### 3 新規空白プロジェクト (New Empty Project)

プレーヤーやフローが設定されていない新規のプロジェクトを開始します。

#### 4 リスト

ダイアログの左側で選択している項目に従って、最近使用したプロジェクトまたはプロジェクトテンプレートが表示されます。

#### 5 他のファイルを開く (Open Other)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) でその他のプロジェクトを検索して開くことができます。

#### 6 テンプレートから新規作成 (New from Template) (プロジェクトテンプレートを選択時)

選択したプロジェクトテンプレートを使用して、新規プロジェクトを作成します。このオプションはプロジェクトテンプレートを選択している場合にのみ使用できます。

**選択したプロジェクトを開く (Open Selected Project)** (最近使用したプロジェクトを選択時)

「最近使用したプロジェクト (Recent Projects)」のリストで選択したファイルを開きます。

#### 7 ユーザーフォーラム (User Forum)

Steinberg Web サイトのユーザーフォーラムのページを表示します。

#### 8 ダウンロード (Downloads)

Steinberg Web サイトのダウンロードページへのリンクです。関連するアップデートインストーラーやマニュアルへのリンクがあります。

#### 9 ニュース (News)

Dorico ブログの最新の記事が表示されます。ニュース記事をダブルクリックするか、選択して「**続きを読む (Read More)**」をクリックすると、記事が Web ブラウザーで表示されます。

#### 10 ビデオチュートリアル (Video Tutorials)

最新の Dorico のチュートリアルが表示されます。ビデオチュートリアルをダブルクリックするか、選択して「**続きを読む (Read More)**」をクリックすると、記事が Web ブラウザーで表示されます。

#### 11 もっと見る (More)

YouTube の Dorico チャンネルへのリンクです。

関連リンク

[プロジェクトテンプレートのカテゴリによって異なる括弧 \(57 ページ\)](#)

## 新規プロジェクトの開始

Dorico Elements では、複数の方法でプロジェクトを開始できます。

---

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、新規プロジェクトを開始します。
    - **[Ctrl]/[command]+[N]** を押します。
    - 「**ファイル (File)**」 > 「**新規 (New)**」を選択します。
    - Hub で「**新規空白プロジェクト (New Empty Project)**」をクリックします。
- 

結果

新しいプロジェクトウィンドウが開きます。

## プロジェクトテンプレートから新規プロジェクトを開始

Dorico Elements には、さまざまなタイプのオーケストラや合唱など、新規プロジェクトを開始するためのプロジェクトテンプレートが複数用意されています。

### 補足

Dorico Elements で 1 つのプロジェクトに設定できるプレイヤーの最大数は 12 人です。そのため、含まれているプレイヤーが 12 人以下のテンプレートのみ使用できます。

### 手順

- Hub で、以下のプロジェクトテンプレートのカテゴリーを 1 つ選択します。
  - オーケストラ (Orchestral)
  - バンド (Band)
  - ジャズ (Jazz)
  - 室内楽 (Chamber)
  - 合唱および声楽 (Choral and Vocal)
  - ソロ (Solo)
- リストからプロジェクトテンプレートを選択します。
- 「テンプレートから新規作成 (New from Template)」をクリックします。

### 結果

プロジェクトテンプレートが新規プロジェクトウィンドウで開きます。

### ヒント

「ファイル (File)」 > 「テンプレートから新規作成 (New From Template)」 > [テンプレートのカテゴリー] > [プロジェクトテンプレート] を選択して、テンプレートから新規プロジェクトを開始することもできます。

### 手順終了後の項目

プレイヤーやインストゥルメントを追加したり、テンプレートに含まれていたプレイヤーやインストゥルメントを削除したりして、プロジェクトをカスタマイズできます。

### 関連リンク

- [ソロプレイヤー/セクションプレイヤーの追加 \(94 ページ\)](#)
- [プレイヤーへのインストゥルメントの追加 \(104 ページ\)](#)
- [プレイヤーの削除 \(101 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの削除 \(107 ページ\)](#)

## プロジェクトテンプレートのカテゴリーによって異なる括弧

新規プロジェクトを開始する際に選択したプロジェクトテンプレートによって、譜表がくくられる括弧は異なります。これはあとでプロジェクトのプレイヤーを変更しても変更されません。たとえば、室内楽のテンプレートを使用してプロジェクトを開始した場合、すべての譜表は大括弧でくくられます。

Dorico Elements で使用できるテンプレートのカテゴリーを以下に示します。

### 補足

- ピアノなど、大譜表を使用する楽器は常に大括弧から除外されます。またそれらの楽器が大括弧でくくられたグループ内に配置された場合は、別の括弧でくくられます。
- 大括弧を表示するには、隣接する楽器が少なくとも 2 つは必要です。

### オーケストラ (Orchestral)

弦楽器、木管楽器、金管楽器、打楽器など、ほとんどの西洋楽器を含む大編成のアンサンブルです。

オーケストラのテンプレートでは、譜表はインストゥルメントファミリーごとに大括弧でくくられます。たとえば、隣接する弦楽器は、隣接する木管楽器とは別の括弧でくくられます。

### バンド (Band)

木管楽器や金管楽器などの管楽器を主に含む大編成のアンサンブルで、場合によっては打楽器や、弦楽器、ギターなどの他の楽器も含まれます。

バンドのテンプレートの種類によって、大括弧でのくくり方も異なります。たとえば、コンサートバンドのテンプレートでは木管楽器と金管楽器が別々の括弧でくくられますが、ブラスバンドのテンプレートでは金管楽器がインストゥルメントタイプごとに括弧でくくられます (ただし、ホルンとトランペットは同じ括弧に含まれます)。スコア内のその他すべてのインストゥルメントは、インストゥルメントファミリーごとに括弧でくくられます。また、打楽器とティンパニは個別に括弧でくくられます。

### ジャズ (Jazz)

ジャズの演奏に一般的に使用される、人気のアンサンブルです。

ジャズのテンプレートでは、譜表は大括弧でくくられません。大譜表を使用するインストゥルメントには中括弧が表示されます。

### 室内楽 (Chamber)

一般的に、プレーヤーが少数しかいない小編成のアンサンブルです。

室内楽のテンプレートでは、インストゥルメントファミリーに関係なく、プロジェクト内のすべての譜表が1つの括弧でくくられます。

### 合唱および声楽 (Choral and Vocal)

人気の合唱編成などの声部を含むアンサンブルです。

合唱および声楽のテンプレートでは、譜表はインストゥルメントファミリーごとに括弧でくくられます。たとえば、隣接する声部の譜表は、伴奏を行なうインストゥルメントとは別の括弧でくくられます。ただし、声部の譜表は小節線で結合されません。

### ソロ (Solo)

単一のプレーヤーまたはインストゥルメントのみを含むアンサンブルです。

ソロのテンプレートでは、譜表は大括弧でくくられません。大譜表を使用するインストゥルメントには中括弧が表示されます。

## プロジェクト/ファイルを開く

Dorico Elements プロジェクトはいつでも開けます。たとえば、開きたいプロジェクトが、Hub の最近使用したプロジェクトのリストに表示されていない場合でも開くことができます。MusicXML および MIDI ファイルを開くこともできます。

---

#### 手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
    - Hub で、「他のファイルを開く (Open Other)」をクリックします。
    - 「ファイル (File)」 > 「開く (Open)」を選択します。
    - 「ファイル (File)」 > 「最近使用したプロジェクト (Open Recent)」 > [プロジェクトファイル名] を選択します。
  2. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、開くファイルを探して選択します。
  3. 「開く (Open)」をクリックします。
-

#### 結果

選択した Dorico プロジェクトが開きます。

MusicXML や MIDI ファイルを開くと、MusicXML や MIDI の内容をもとにして Dorico Elements の新規プロジェクトファイルが作成されます。このファイルを Dorico Elements のデフォルトのプロジェクトとして保存できます。

MusicXML ファイルにページサイズ、余白、および譜表サイズの設定が含まれる場合、Dorico Elements はこれらの値を読み込みます。これらの値が含まれない場合は、ファイル内のインストゥルメント数に応じて Dorico Elements が適切な設定を作成します。

#### 補足

- MusicXML や MIDI ファイルを別のプロジェクトとして開くのではなく、既存のプロジェクトに新しいフローとして読み込むこともできます。
- Dorico Elements で 1 つのプロジェクトに設定できるプレーヤーの最大数は 12 人です。12 人を超えるプレーヤーが含まれたプロジェクトを開くと、プロジェクトが読み取り専用モードで開かれます。

#### 関連リンク

[Hub](#) (55 ページ)

[MusicXML ファイルの読み込み](#) (64 ページ)

[MIDI の読み込み](#) (67 ページ)

## Hub から最近使用したプロジェクトを開く

Steinberg Hub から、最近使用したプロジェクトを選択して開くことができます。

#### 手順

1. Hub で、「最近使用したプロジェクト (Recent Projects)」をクリックします。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、最近使用したプロジェクトをリストから選択します。
  - **[↑]/[↓]** を使用してプロジェクトファイル名を選択し、**[Return]** を押してプロジェクトを開きます。
  - プロジェクトファイル名をダブルクリックします。
  - プロジェクトファイル名を選択し、「**選択したプロジェクトを開く (Open Selected Project)**」をクリックします。

#### 結果

選択した Dorico プロジェクトが開きます。

#### 補足

Dorico Elements で 1 つのプロジェクトに設定できるプレーヤーの最大数は 12 人です。12 人を超えるプレーヤーが含まれたプロジェクトを開くと、プロジェクトが読み取り専用モードで開かれます。

#### 関連リンク

[Hub](#) (55 ページ)

## 異なるバージョンの Dorico のプロジェクト

現在とは異なるバージョンの Dorico で保存したプロジェクトを開くことができます。その場合には、行なわれる動作についての警告メッセージが表示されます。

警告メッセージの内容は、開こうとしているプロジェクトがどのバージョンの Dorico で保存されているかによって異なります。

- 旧バージョンで保存されたプロジェクトを開く場合は、保存されている旧バージョン番号、およびプロジェクトが現在のバージョンに更新される旨のメッセージが表示されます。
- 現在よりも新しいバージョンで保存されたプロジェクトを開く場合は、プロジェクトがより新しいバージョンで作成されている旨のメッセージが表示されます。また、新しいバージョンのアイテムと記譜記号が表示されない可能性や、プロジェクトを現在のバージョンで保存するとアイテムと記譜記号が削除される可能性があることも表示されます。

上記のどちらの場合でも、プロジェクトを開くことでデータは破損しません。つまり、保存をしなければ内容や形式は影響を受けません。

「環境設定 (Preferences)」の「全般 (General)」ページにある「ファイル (Files)」セクションでは、異なるバージョンのプロジェクトを開く際に表示される警告をオフにできます。同じセクションで、異なるバージョンのプロジェクトは新しい場所に保存することを促すように設定できます。これにより、誤ってプロジェクトを上書きするリスクを低減します。

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(47 ページ\)](#)

## ファイルの読み込みと書き出し

外部ファイルとは、Dorico プロジェクトとは形式が異なるファイルで、MIDI、MusicXML やテンポトラックなどがあります。Dorico Elements では、さまざまな種類のファイルの読み込みと書き込みを行なえます。

これは、たとえば異なる楽譜作成ソフトウェアを使用する誰かとプロジェクトを共有する場合や、プロジェクト中の音符、オーディオ、または拍子記号とテンポ情報を他の形式に変換する場合などに有用です。

## フローの読み込み

個々のフローを既存のプロジェクトに読み込むことができます。たとえば、複数の既存の楽曲を出版用に1つのプロジェクトにまとめたり、好みの設定が保存された空白のプロジェクトファイルを読み込んでそれらの設定を再利用したりできます。

---

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「読み込み (Import)」 > 「フロー (Flows)」を選択してエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
2. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、読み込むフローのプロジェクトファイルの場所まで移動して選択します。
3. 「開く (Open)」をクリックして、最初に選択したプロジェクトの「フローの読み込みオプション (Flow Import Options)」ダイアログを開きます。
4. 「フローの読み込みオプション (Flow Import Options)」ダイアログの「プレーヤーの処理方法 (Player handling)」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **すべて新規のプレーヤーを作成 (Create All New Players)**
  - **可能な場合既存のプレーヤーとマージ (Merge with Existing Players Where Possible)**
5. 「フローを読み込む (Import flows)」リストで、読み込むフローそれぞれのチェックボックスをオンにします。
6. 「OK」をクリックすると選択したフローが読み込まれ、ダイアログが閉じます。
7. また、フローの読み込みを行なうプロジェクトを複数選択した場合は、それぞれのプロジェクトに対し手順 4 から 6 を繰り返します。プロジェクトごとに「フローの読み込みオプション (Flow Import Options)」ダイアログが自動的に開きます。

---

結果

選択したフローがプロジェクトに読み込まれます。

- 「すべて新規のプレーヤーを作成 (Create All New Players)」を選択している場合、必要なだけの新規プレーヤーが各フローに追加されます。
- 「可能な場合既存のプレーヤーとマージ (Merge with Existing Players Where Possible)」を選択している場合、読み込まれたフローと既存のプロジェクト間で共通のプレーヤーはマージされます。たとえば、ピアノソロが含まれるフローをピアノとヴィオラが含まれるプロジェクトに読み込んだ場合、読み込まれたフローは既存のピアノプレーヤーに追加されます。

#### 補足

- プロジェクトに読み込んだフローには、プレーヤーは自動的に追加されません。
- フローを既存プロジェクト内の新規フローではなく、個別のプロジェクトとする場合、フローを直接開くこともできます。

#### 関連リンク

[プロジェクト/ファイルを開く \(58 ページ\)](#)

## 「フローの読み込みオプション (Flow Import Options)」ダイアログ

「フローの読み込みオプション (Flow Import Options)」ダイアログでは、読み込んだフローのプレーヤーをプロジェクトに既存のプレーヤーにマージするかどうか、および他のプロジェクトの中からどのフローを読み込むかについて指定できます。

- 「フローの読み込みオプション (Flow Import Options)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」>「読み込み (Import)」>「フロー (Flows)」を選択して、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) から Dorico プロジェクトを開きます。



「フローの読み込みオプション (Flow Import Options)」ダイアログ

「フローの読み込みオプション (Flow Import Options)」ダイアログは以下で構成されます。

### 1 プレーヤーの処理方法 (Player handling)

読み込んだフローをどのようにプレーヤーに割り当てるか指定できます。

- 「すべて新規のプレーヤーを作成 (Create All New Players)」は読み込んだフローごとに個別のプレーヤーを追加します。
- 「可能な場合既存のプレーヤーとマージ (Merge with Existing Players Where Possible)」は、プロジェクト中の既存のプレーヤーと互換性のあるプレーヤーが読み込んだフローにいる場合、両者をマージします。

### 2 フローを読み込む (Import flows)

選択したプロジェクト内のすべてのフローのリストが表示されます。チェックボックスをオンにしたフローが読み込み対象となります。

## フローの書き出し

プロジェクトから個々のフローを書き出しできます。たとえば、サイズの大きいプロジェクトから小さい抜粋を個別に保存することなどができます。

### 補足

この手順では、フローが個別の Dorico プロジェクトとして書き出されます。フローを別のファイル形式、たとえば MusicXML や MP3 で書き出す場合は、他の方法が用意されています。

---

### 手順

1. 「ファイル (File)」 > 「書き出し (Export)」 > 「フロー (Flows)」 を選択して 「フローを書き出し (Export Flows)」 ダイアログを開きます。
  2. 「フローを書き出し (Export Flows)」 ダイアログで、「選択したフローをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export each selected flow as a separate file)」 をオンまたはオフにします。
  3. 「書き出しを行なうフローを選択 (Select flows to export)」 リストで、書き出すフローに対応するチェックボックスをオンにします。リストの下にある 「すべて選択 (Select All)」 または 「選択を解除 (Select None)」 を選択することもできます。
  4. 「レイアウトをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export layouts as separate files)」 のオン/オフを切り替えます。
  5. 「レイアウトをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export layouts as separate files)」 をオンにした場合は、「書き出しを行なうレイアウトを選択 (Select layouts to export)」 リストで書き出すレイアウトに対応するチェックボックスをオンにします。リストの下にある 「すべて選択 (Select All)」 または 「選択を解除 (Select None)」 を選択することもできます。
  6. 「書き出し先 (Export to)」 フィールドの横の 「フォルダーを選択 (Choose Folder)」 をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。  

  7. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、保存先のフォルダーを探して選択します。
  8. 「開く (Open)」 (macOS) / 「フォルダーを選択 (Select Folder)」 (Windows) をクリックして、「書き出し先 (Export to)」 フィールドに新しいパスを入力します。
  9. 「ファイル書き出し用フォルダーを作成 (Create folder for exported files)」 をオン/オフにします。
  10. 「OK」 をクリックすると、選択したフローとレイアウトが書き出されてダイアログが閉じます。
- 

### 関連リンク

[MusicXML ファイルの書き出し \(65 ページ\)](#)

[MIDI の書き出し \(70 ページ\)](#)

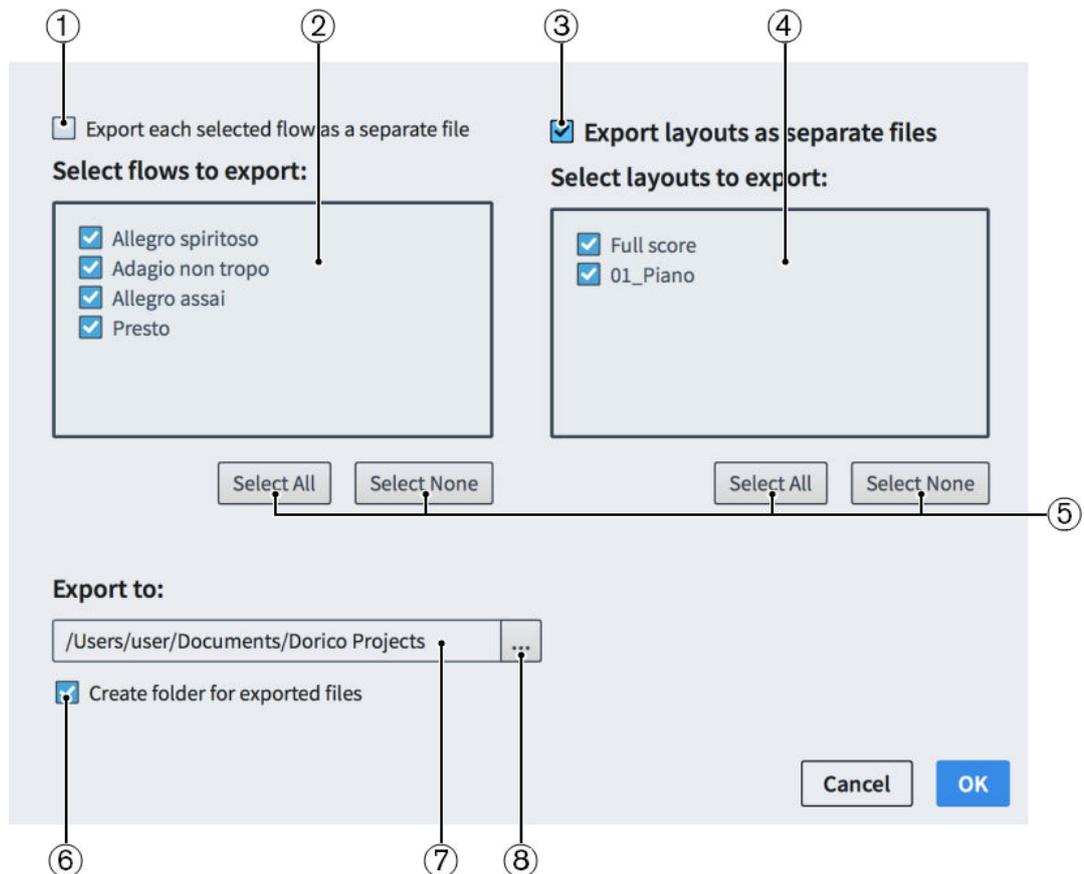
[テンポトラックの書き出し \(73 ページ\)](#)

[オーディオの書き出し \(75 ページ\)](#)

## 「フローを書き出し (Export Flows)」 ダイアログ

「フローを書き出し (Export Flows)」 ダイアログでは、個々のフローおよびレイアウトを個別の Dorico ファイルに保存できます。

- 「フローを書き出し (Export Flows)」 ダイアログを開くには、「ファイル (File)」 > 「書き出し (Export)」 > 「フロー (Flows)」 を選択します。



「フローを書き出し (Export Flows)」 ダイアログ

「フローを書き出し (Export Flows)」 ダイアログには、以下のオプションとリストがあります。

- 1 選択したフローをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export each selected flow as a separate file)**  
選択したフローすべてを 1 つのファイルに書き出すのではなく、各フローを個別のファイルに書き出すことができます。
- 2 書き出しを行なうフローを選択 (Select flows to export)**  
プロジェクト内のすべてのフローのリストが表示されます。対応するチェックボックスをオンにしたフローは書き出しされます。
- 3 レイアウトをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export layouts as separate files)**  
プロジェクトの各レイアウトを 1 つのファイルではなく個別のファイルとして書き出すことができます。
- 4 書き出しを行なうレイアウトを選択 (Select layouts to export)**  
プロジェクト内のすべてのレイアウトが表示されます。対応するチェックボックスをオンにしたレイアウトは書き出しされます。「レイアウトをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export layouts as separate files)」をオンにした場合のみ、レイアウトを書き出すことができます。
- 5 選択オプション**  
対応するリストのすべてのフロー/レイアウトの選択/選択解除ができます。たとえば、すべてのフローの選択を解除したあとに、書き出すフローのチェックボックスを 1 つだけ選択できます。
- 6 ファイル書き出し用フォルダーを作成 (Create folder for exported files)**  
選択したフローを書き出す際に、Dorico Elements が指定した書き出し先に新規フォルダーを作成するかどうかをコントロールします。“フローの場所 Smyth - String Quintet”のように、自動作成されるフォルダー名は、“フローの場所”のあとにプロジェクトファイル名が続きます。
- 7 「書き出し先 (Export to)」 フィールド**  
書き出したフローが保存される現在の書き出しパスを表示します。

## 8 フォルダーを選択 (Choose Folder)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開いて、保存先を変更できます。

## MusicXML ファイルの読み込み

MusicXML ファイルは、たとえば異なる楽譜作成ソフトウェアで開始された楽曲の作業を引き継ぐ場合など、個別のフローとして既存の Dorico Elements プロジェクトに読み込まれます。

---

### 手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**読み込み (Import)**」 > 「**MusicXML**」を選択してエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
2. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、読み込む MusicXML ファイルを探して選択します。
3. 「**開く (Open)**」をクリックして、最初に選択した MusicXML ファイルのための「**フローの読み込みオプション (Flow Import Options)**」ダイアログを開きます。
4. 「**フローの読み込みオプション (Flow Import Options)**」ダイアログの「**プレーヤーの処理方法 (Player handling)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **すべて新規のプレーヤーを作成 (Create All New Players)**
  - **可能な場合既存のプレーヤーとマージ (Merge with Existing Players Where Possible)**
5. 「**OK**」をクリックすると選択したフローが読み込まれ、ダイアログが閉じます。
6. また、複数の MusicXML ファイルを選択した場合は、必要に応じて各ファイルに手順 4 から 5 を繰り返します。ファイルごとに「**フローの読み込みオプション (Flow Import Options)**」ダイアログが自動的に開きます。

---

### 結果

選択した MusicXML ファイルが新規フローとしてプロジェクトに読み込まれます。

- MusicXML ファイルにページサイズ、余白、および譜表サイズの設定が含まれる場合、Dorico Elements はこれらの値を読み込みます。これらの値が含まれない場合は、ファイル内のインストゥルメント数に応じて Dorico Elements が適切な設定を作成します。
- 「**すべて新規のプレーヤーを作成 (Create All New Players)**」を選択している場合、それぞれの MusicXML ファイルの読み込みに必要なだけの新規プレーヤーが追加されます。
- 「**可能な場合既存のプレーヤーとマージ (Merge with Existing Players Where Possible)**」を選択している場合、読み込まれた MusicXML ファイルと既存のプロジェクト間で共通のプレーヤーはマージされます。たとえば、ピアノソロが含まれる MusicXML ファイルをピアノとヴィオラが含まれるプロジェクトに読み込んだ場合、読み込まれた MusicXML ファイルは既存のピアノプレーヤーに追加されます。

---

### ヒント

- MusicXML ファイルを既存プロジェクト内の新規フローではなく、個別のプロジェクトとして開く場合は、MusicXML ファイルを直接開くこともできます。
- 読み込んだ MusicXML ファイルの処理方法に関する環境設定のデフォルトは、「**環境設定 (Preferences)**」の「**MusicXML の読み込み (MusicXML Import)**」ページで変更できます。

---

### 関連リンク

[「フローの読み込みオプション \(Flow Import Options\)」ダイアログ \(61 ページ\)](#)  
[プロジェクト/ファイルを開く \(58 ページ\)](#)

## MusicXML ファイルの書き出し

たとえばソリストのレイアウトの1つめのフローのみを書き出す場合、フローとレイアウトを個別の MusicXML ファイルとして書き出せます。

---

### 手順

1. 「ファイル (File)」 > 「書き出し (Export)」 > 「MusicXML」を選択して、「MusicXML を書き出し (Export MusicXML)」ダイアログを開きます。
2. 「MusicXML を書き出し (Export MusicXML)」ダイアログで、以下のいずれかのファイル形式のオプションを選択します。
  - 圧縮された XML ファイル (.mxl) を書き出し (Export compressed XML (.mxl))
  - 非圧縮の XML ファイル (.xml) を書き出し (Export uncompressed XML (.xml))
3. 「書き出しを行なうフローを選択 (Select flows to export)」リストで、書き出すフローに対応するチェックボックスをオンにします。リストの下にある「すべて選択 (Select All)」または「選択を解除 (Select None)」を選択することもできます。
4. 「レイアウトをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export layouts as separate files)」のオン/オフを切り替えます。
5. 「レイアウトをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export layouts as separate files)」をオンにした場合は、「書き出しを行なうレイアウトを選択 (Select layouts to export)」リストで書き出すレイアウトに対応するチェックボックスをオンにします。リストの下にある「すべて選択 (Select All)」または「選択を解除 (Select None)」を選択することもできます。
6. 「書き出し先 (Export to)」フィールドの横の「フォルダーを選択 (Choose Folder)」をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。  

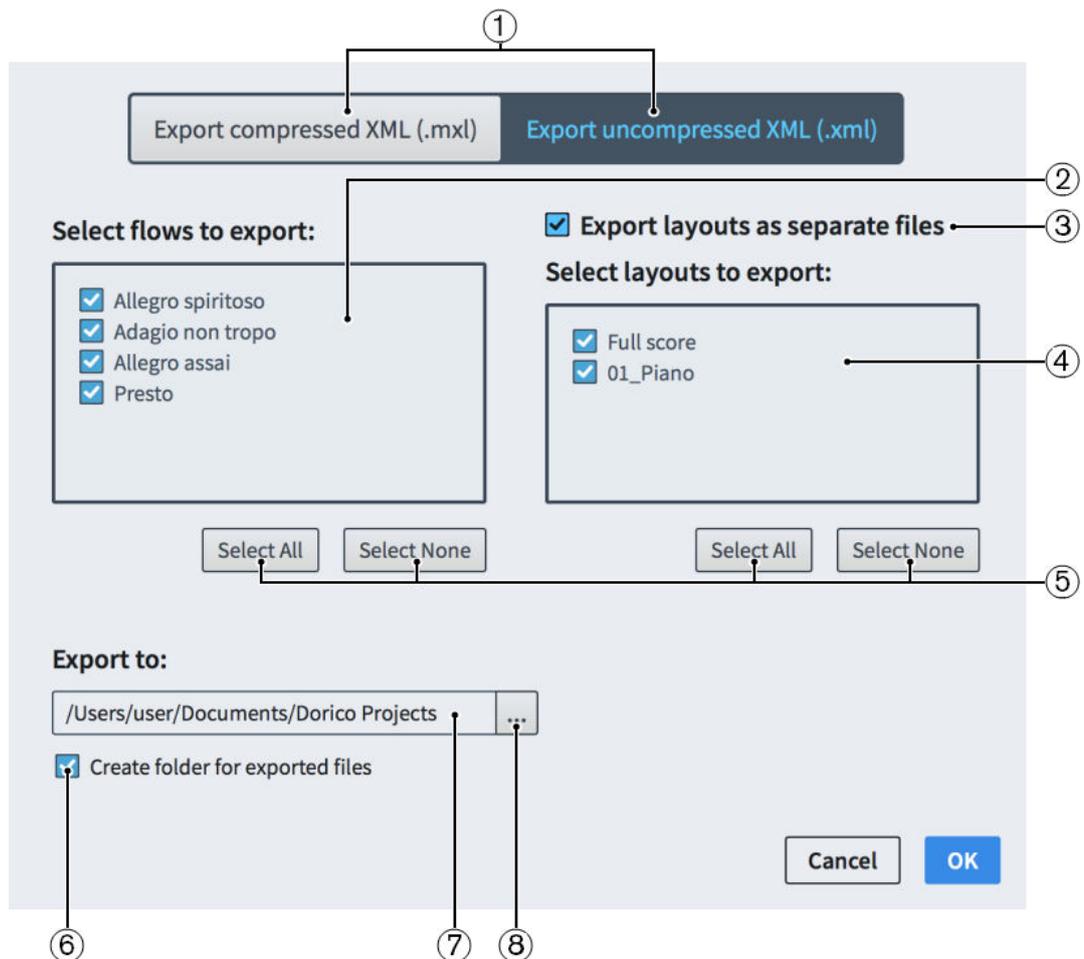
7. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、保存先のフォルダーを探して選択します。
8. 「開く (Open)」 (macOS)/ 「フォルダーを選択 (Select Folder)」 (Windows) をクリックして、「書き出し先 (Export to)」フィールドに新しいパスを入力します。
9. 「ファイル書き出し用フォルダーを作成 (Create folder for exported files)」をオン/オフにします。
10. 「OK」をクリックすると、選択したフロー/レイアウトが MusicXML ファイルとして書き出され、ダイアログが閉じます。

---

## 「MusicXML を書き出し (Export MusicXML)」ダイアログ

「MusicXML を書き出し (Export MusicXML)」ダイアログでは、個々のフローおよびレイアウトを個別の MusicXML ファイルに保存できます。

- 「MusicXML を書き出し (Export MusicXML)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」 > 「書き出し (Export)」 > 「MusicXML」を選択します。



「MusicXML を書き出し (Export MusicXML)」 ダイアログ

「MusicXML を書き出し (Export MusicXML)」 ダイアログには、以下のオプションとリストがあります。

**1 ファイル形式オプション**

書き出しを行なう MusicXML ファイルの形式を選択できます。圧縮された MusicXML ファイルには非圧縮の MusicXML と同じ情報が含まれますが、ファイルサイズが小さくなります。

**2 書き出しを行なうフローを選択 (Select flows to export)**

プロジェクト内のすべてのフローのリストが表示されます。対応するチェックボックスをオンにしたフローは書き出しされます。

**3 レイアウトをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export layouts as separate files)**

プロジェクトの各レイアウトを 1 つのファイルではなく個別のファイルとして書き出しできます。

**4 書き出しを行なうレイアウトを選択 (Select layouts to export)**

プロジェクト内のすべてのレイアウトが表示されます。対応するチェックボックスをオンにしたレイアウトは書き出しされます。「レイアウトをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export layouts as separate files)」をオンにした場合のみ、レイアウトを書き出しできます。

**5 選択オプション**

対応するリストのすべてのフロー/レイアウトの選択/選択解除ができます。たとえば、すべてのフローの選択を解除したあとに、書き出すフローのチェックボックスを 1 つだけ選択できます。

**6 ファイル書き出し用フォルダーを作成 (Create folder for exported files)**

選択したフローを書き出す際に、Dorico Elements が指定した書き出し先に新規フォルダーを作成するかどうかをコントロールします。“フローの場所 Smyth - String Quintet”のように、自動作成されるフォルダー名は、“フローの場所”のあとにプロジェクトファイル名が続きます。

- 7 「書き出し先 (Export to)」 フィールド  
書き出すファイルの保存先が表示されます。
- 8 フォルダーを選択 (Choose Folder)  
エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開いて、保存先を変更できます。

## MIDI の読み込み

MIDI ファイルは、たとえば楽曲のセクションの異なるバージョンに対して作業する場合など、個別のフローとして既存の Dorico Elements プロジェクトに読み込みます。

---

### 手順

1. 「ファイル (File)」 > 「読み込み (Import)」 > 「MIDI」を選択してエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
  2. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、読み込む MIDI ファイルを探して選択します。
  3. 「開く (Open)」をクリックして、最初に選択した MIDI ファイルのための「MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)」ダイアログを開きます。
  4. 「MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)」ダイアログで、必要に応じて設定を変更します。
  5. また、クオンタイズ設定をカスタマイズする場合は、「クオンタイズオプション (Quantize Options)」をクリックして、必要に応じて「MIDI クオンタイズオプション (MIDI Quantize Options)」ダイアログの設定を変更します。
  6. それから「OK」をクリックしてクオンタイズ設定を保存し、「MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)」ダイアログに戻ります。
  7. 「OK」をクリックして「MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)」ダイアログを閉じると、最初に選択した MIDI ファイルのための「フローの読み込みオプション (Flow Import Options)」ダイアログが自動的に開きます。
  8. 「フローの読み込みオプション (Flow Import Options)」ダイアログの「プレイヤーの処理方法 (Player handling)」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
    - すべて新規のプレイヤーを作成 (Create All New Players)
    - 可能な場合既存のプレイヤーとマージ (Merge with Existing Players Where Possible)
  9. 「OK」をクリックすると選択したフローが読み込まれ、ダイアログが閉じます。
  10. また、複数の MIDI ファイルを選択した場合は、必要に応じて各ファイルに手順 4 から 9 を繰り返します。「MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)」と「フローの読み込みオプション (Flow Import Options)」ダイアログが、ファイルごとに自動的に開きなおします。
- 

### 結果

選択した MIDI ファイルが新規フローとしてプロジェクトに読み込まれます。Dorico Elements は読み込まれた MIDI ノートに対して、正しい異名同音を生成するアルゴリズムを使用します。

- MIDI ファイルに含まれるマーカーと一緒に読み込まれ、MIDI ファイルに SMPTE オフセット値が設定されている場合は、その値がフローの開始位置のタイムコード位置の設定に使用されません。
- 「すべて新規のプレイヤーを作成 (Create All New Players)」を選択している場合、それぞれの MIDI ファイルの読み込みに必要なだけの新規プレイヤーが追加されます。
- 「可能な場合既存のプレイヤーとマージ (Merge with Existing Players Where Possible)」を選択している場合、読み込まれた MIDI ファイルと既存のプロジェクト間で共通のプレイヤーはマージされます。たとえば、ピアノソロが含まれる MIDI ファイルをピアノとヴィオラが含まれるプロジェクトに読み込んだ場合、読み込まれた MIDI ファイルは既存のピアノプレイヤーに追加されます。

## ヒント

MIDI ファイルを既存プロジェクト内の新規フローではなく、個別のプロジェクトとして開く場合は、MIDI ファイルを直接開くこともできます。

## 関連リンク

[プロジェクト/ファイルを開く \(58 ページ\)](#)

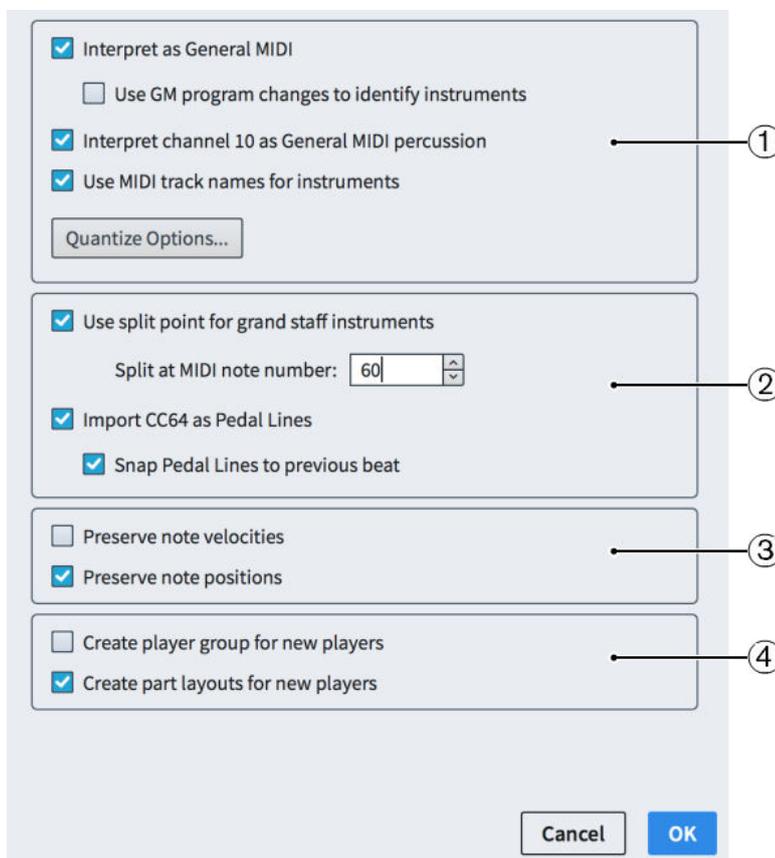
[音符の再クオンタイズ \(175 ページ\)](#)

[MIDI 録音/インポートでのサステインペダルコントローラー 設定の変更 \(177 ページ\)](#)

## 「MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)」 ダイアログ

「MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)」のダイアログでは、MIDI ファイル読み込み時に MIDI データを Dorico プロジェクトに変換するために Dorico Elements が使用する設定をカスタマイズできます。

- 「MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」>「読み込み (Import)」>「MIDI」を選択して、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) から MIDI ファイルを開きます。



「MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)」ダイアログ

「MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)」ダイアログには以下のセクションがあります。

### 1 インストゥルメントの処理方法

このセクションのオプションでは、読み込まれた MIDI ファイルに基づき Dorico Elements がインストゥルメントを選択し命名する方法を指定します。

「クオンタイズオプション (Quantize Options)」ボタンは、クオンタイズ設定をカスタマイズできる「MIDI クオンタイズオプション (MIDI Quantize Options)」ダイアログを開きます。

### 2 キーボードの処理方法

このセクションのオプションでは、読み込まれた MIDI ファイルに基づき Dorico Elements がキーボードの楽譜を解釈する方法を指定します。これには、右手の譜表と左手の譜表に音符を分割する位置の MIDI ノートナンバーや、CC64 がペダル線を示すかどうかなどが含まれます。

### 3 演奏の保存

このセクションのオプションでは、MIDI ファイルにおけるオリジナルの演奏を、再生のためにどれだけ保存するか指定できます。これは読み込まれた MIDI ノートの記譜方法に影響するものではありません。それについてはクオンタイズオプションの設定により制御されます。

### 4 プレーヤーの処理方法

このセクションのオプションでは、MIDI ファイル内のインストゥルメントにどのプレーヤーとレイアウトを割り当てるか指定できます。たとえば、オーケストレーションのために MIDI ファイルを既存のプロジェクトに読み込む場合、「**新規プレーヤーにプレーヤーグループを作成 (Create player group for new players)**」をオンにして、「**新規プレーヤーにパートレイアウトを作成 (Create part layouts for new players)**」をオフにすることで、独立した1つのプレーヤーグループを追加し、追加のパートレイアウトは作成しないことをおすすめします。

関連リンク

[MIDI 録音/インポートでのサスティンペダルコントローラー設定の変更 \(177 ページ\)](#)

## 「MIDI クオンタイズオプション (MIDI Quantize Options)」ダイアログ

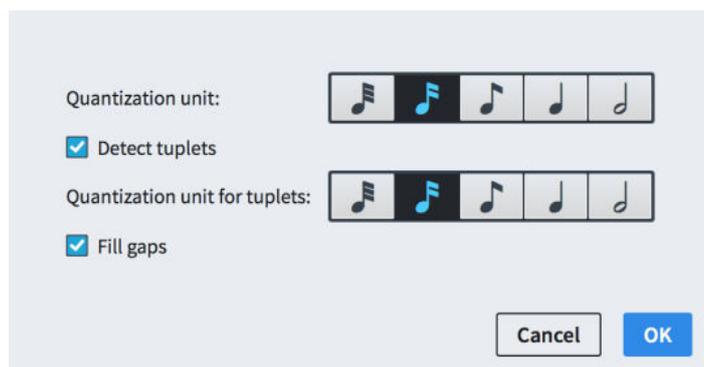
「MIDI クオンタイズオプション (MIDI Quantize Options)」ダイアログでは、読み込まれた MIDI ファイルおよび MIDI デバイスを使用した録音による音符入力に適用するクオンタイズ設定をカスタマイズできます。

「MIDI クオンタイズオプション (MIDI Quantize Options)」ダイアログを開くには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 「MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)」ダイアログの「クオンタイズオプション (Quantize Options)」をクリックします。
- 環境設定の「再生 (Play)」ページの「録音 (Recording)」サブセクションにある「クオンタイズオプション (Quantization Options)」をクリックします。

### 補足

このダイアログをいずれの方法で開いても設定内容はリンクしています。



「MIDI クオンタイズオプション (MIDI Quantize Options)」ダイアログ

「MIDI クオンタイズオプション (MIDI Quantize Options)」ダイアログには以下のオプションがあります。

#### クオンタイズの単位 (Quantization unit)

音符をクオンタイズする際の拍の最小単位を設定できます。たとえば、読み込むファイルにおいて意図される音符の最小デュレーションが8分音符である場合、「**クオンタイズの単位 (Quantization unit)**」を8分音符に設定します。

### 連符を検出 (Detect tuplets)

拍から外れた音符を連符とみなすかどうか制御できます。読み込む MIDI ファイルに意図された連符が存在しないことがわかっている場合は、「**連符を検出 (Detect tuplets)**」をオフにすると、音符は連符として読み込まれません。

### 連符のクオンタイズの単位 (Quantization unit for tuplets)

連符の音符をクオンタイズする際の拍の最小単位を設定できます。たとえば、読み込むファイルにおいて意図される連符の音符の最小デュレーションが 4 分音符である場合、「**連符のクオンタイズの単位 (Quantization unit for tuplets)**」を 4 分音符に設定します。

### 間隔を埋める (Fill gaps)

Dorico Elements に短い音符の間隔を埋めさせるかどうか指定できます。すでに正確にクオンタイズされている楽曲データを読み込む場合は、「**間隔を埋める (Fill gaps)**」をオフにして、音符と休符がクオンタイズされた通りに記譜されるようにすることをおすすめします。

関連リンク

[MIDI 録音 \(172 ページ\)](#)

## MIDI の書き出し

たとえば DAW でオーディオをさらに細かく編集するために、フローを個別の MIDI ファイルとして書き出せます。Dorico Elements から書き出した MIDI ファイルには、デフォルトでプロジェクト内のマーカーが含まれます。

---

### 手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**書き出し (Export)**」 > 「**MIDI**」を選択して「**MIDI を書き出し (Export MIDI)**」ダイアログを開きます。
2. 「**書き出しを行なうフローを選択 (Select flows to export)**」リストで、書き出すフローに対応するチェックボックスをオンにします。リストの下にある「**すべて選択 (Select All)**」または「**選択を解除 (Select None)**」を選択することもできます。
3. 「**書き出し先 (Export to)**」フィールドの横の「**フォルダーを選択 (Choose Folder)**」をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。  

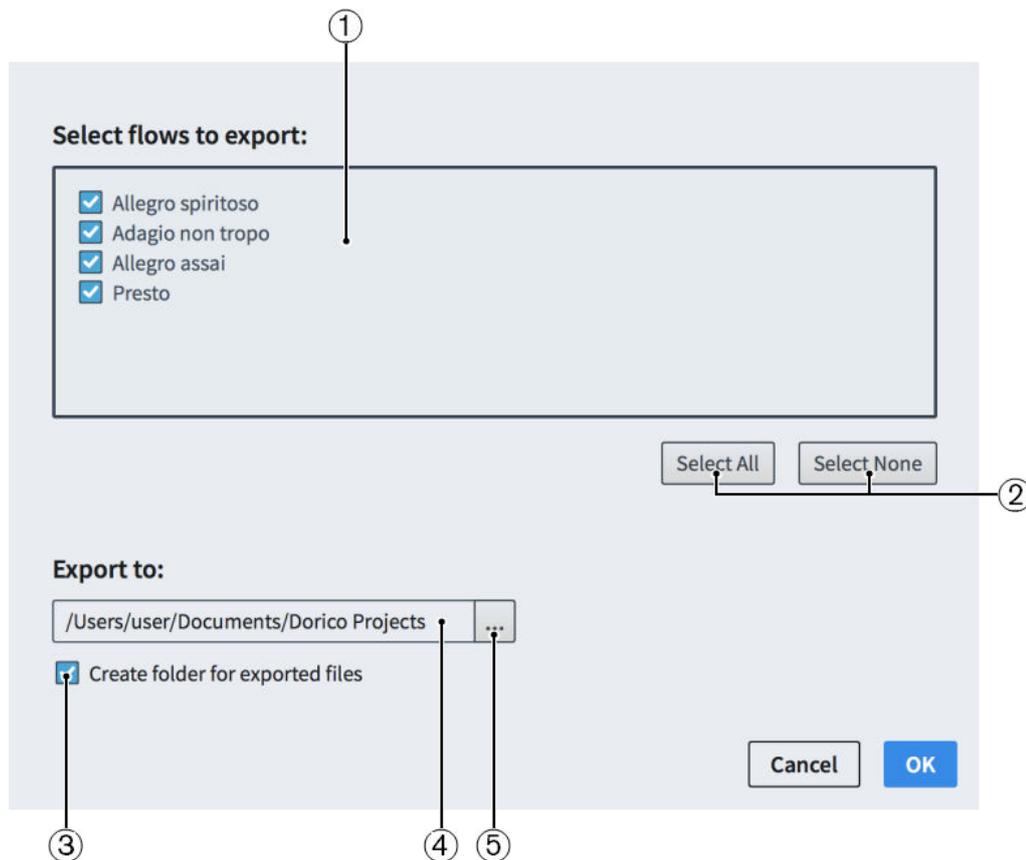
4. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、保存先のフォルダーを探して選択します。
5. 「**開く (Open)**」 (macOS) / 「**フォルダーを選択 (Select Folder)**」 (Windows) をクリックして、「**書き出し先 (Export to)**」フィールドに新しいパスを入力します。
6. 「**ファイル書き出し用フォルダーを作成 (Create folder for exported files)**」をオン/オフにします。
7. 「**OK**」をクリックすると、選択したフローが MIDI ファイルとして書き出されてダイアログが閉じます。

---

## 「MIDI を書き出し (Export MIDI)」ダイアログ

「MIDI を書き出し (Export MIDI)」ダイアログでは、個々のフローを個別の MIDI ファイルに保存できます。

- 「**MIDI を書き出し (Export MIDI)**」ダイアログを開くには、「**ファイル (File)**」 > 「**書き出し (Export)**」 > 「**MIDI**」を選択します。



「MIDI を書き出し (Export MIDI)」 ダイアログ

「MIDI を書き出し (Export MIDI)」 ダイアログは以下で構成されます。

- 1 書き出しを行なうフローを選択 (Select flows to export)**  
プロジェクト内のすべてのフローのリストが表示されます。対応するチェックボックスをオンにしたフローは書き出しされます。
- 2 選択オプション**  
プロジェクト内のすべてのフローの選択/選択解除ができます。たとえば、すべてのフローの選択を解除したあとに、書き出すフローのチェックボックスを1つだけ選択できます。
- 3 ファイル書き出し用フォルダーを作成 (Create folder for exported files)**  
選択したフローを書き出す際に、Dorico Elements が指定した書き出し先に新規フォルダーを作成するかどうかをコントロールします。“フローの場所 Smyth - String Quintet”のように、自動作成されるフォルダー名は、“フローの場所”のあとにプロジェクトファイル名が続きます。
- 4 「書き出し先 (Export to)」 フィールド**  
書き出すファイルの保存先が表示されます。
- 5 フォルダーを選択 (Choose Folder)**  
エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開いて、保存先を変更できます。

## テンポトラックの読み込み

たとえば、映画音楽を作曲していて、フィルム長の変更によりテンポと拍子記号の変更が必要になった場合など、既存のプロジェクトの個々のフローにテンポトラックを読み込みます。これによりフローの音符や記譜記号が上書きされることはありません。

手順

- 1. 「ファイル (File)」 > 「読み込み (Import)」 > 「Tempo Track」** を選択してエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。

2. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、テンポトラックを読み込む MIDI ファイルを探して選択します。
3. 「開く (Open)」をクリックして「テンポトラックの読み込み (Import Tempo Track)」ダイアログを開きます。
4. 「読み込み先のフロー (Import into flow)」リストから、テンポトラックを読み込む先のフローを選択します。
5. 「読み込んだ内容で以下を置き換え (Import and replace)」のセクションで、読み込みに含めるテンポトラックの内容のチェックボックスをそれぞれオンにします。
6. また、「マーカー (Markers as)」チェックボックスをオンにしている場合は、必要に応じて以下のいずれかのオプションを選択します。
  - マーカー (Markers)
  - 組段テキスト (System Text)
7. 「マーカー (Markers as)」で「組段テキスト (System Text)」を選択した場合は、必要に応じて「組段テキストマーカーの周囲に境界線を表示 (Show border around system text markers)」をオン/オフにします。
8. 「OK」をクリックすると、テンポトラックが読み込まれてダイアログが閉じます。

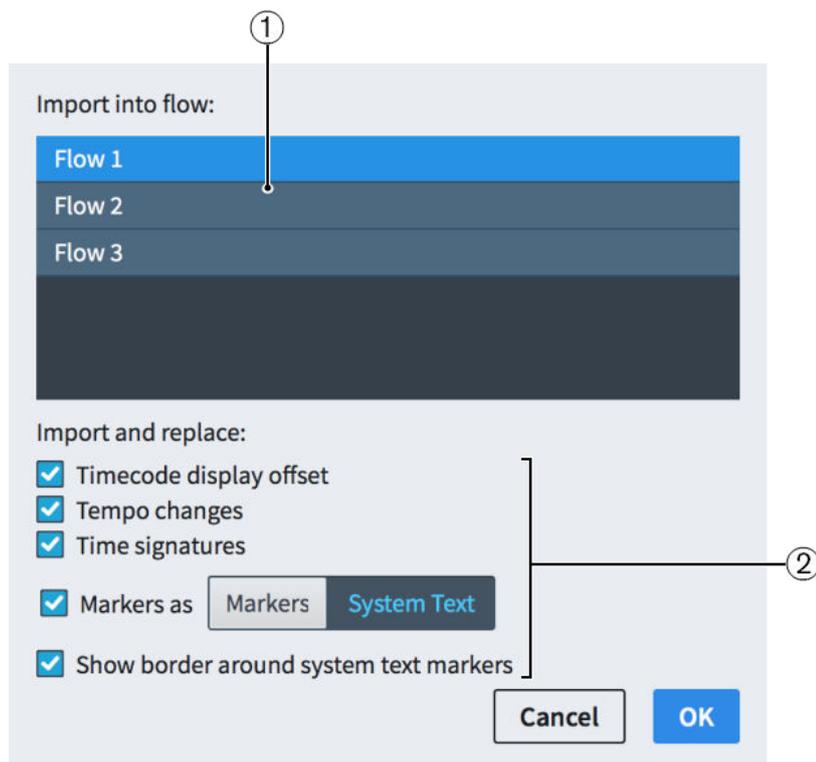
#### 結果

選択したフローにテンポトラックが読み込まれます。選択した内容がすべて既存の楽譜に適用され、音符やテンポ記号が必要に応じて調整されます。

## 「テンポトラックの読み込み (Import Tempo Track)」ダイアログ

「テンポトラックの読み込み (Import Tempo Track)」ダイアログでは、プロジェクト中の個々のフローにテンポトラックを読み込んで、テンポトラックのどの内容をフローに適用するか制御できます。

- 「テンポトラックの読み込み (Import Tempo Track)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」>「読み込み (Import)」>「Tempo Track」を選択して、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) から MIDI ファイルを開きます。



「テンポトラックの読み込み (Import Tempo Track)」ダイアログ

「テンポトラックの読み込み (Import Tempo Track)」ダイアログは以下で構成されます。

**1 読み込み先のフロー (Import into flow)**

プロジェクト内のすべてのフローのリストを表示します。現在選択中のフローは強調表示されます。

補足

テンポトラックは一度に1つのフローにしか読み込めません。

**2 読み込んだ内容で以下を置き換え (Import and replace)**

テンポトラックのどの内容を読み込み、選択したフローに適用するか制御できます。

- 「**タイムコード表示のオフセット (Timecode display offset)**」は、フローの開始位置の初期タイムコードポジションを設定します。
- 「**テンポ変更 (Tempo changes)**」は、フロー中のすべての即時テンポ変更および段階的テンポ変更を MIDI ファイルからのテンポ変更置き換えます。
- 「**拍子記号 (Time signatures)**」は、フロー中のすべての拍子記号を MIDI ファイルからの拍子記号に置き換えます。
- 「**マーカー (Markers as)**」は、MIDI ファイルからのすべてのマーカーを「**マーカー (Markers)**」と「**組段テキスト (System Text)**」のいずれかとしてフローに追加します。マーカーを「**マーカー (Markers)**」として読み込むと、フローの既存のマーカーはすべて MIDI ファイルからのマーカーに置き換えられます。一方、マーカーを「**組段テキスト (System Text)**」として読み込むと、既存のマーカーまたは組段テキストオブジェクトは置き換えられません。
- 「**組段テキストマーカーの周囲に境界線を表示 (Show border around system text markers)**」をオンにすると、組段テキストオブジェクトとして読み込まれたマーカーに境界線が追加されます。このオプションは「**マーカー (Marker as)**」で「**組段テキスト (System Text)**」を選択している場合にのみ使用可能です。

## テンポトラックの書き出し

たとえば、あるフローのテンポ記号と拍子記号を同じプロジェクトの別のフローに適用する場合、フローを個別のテンポトラックとして書き出せます。

---

手順

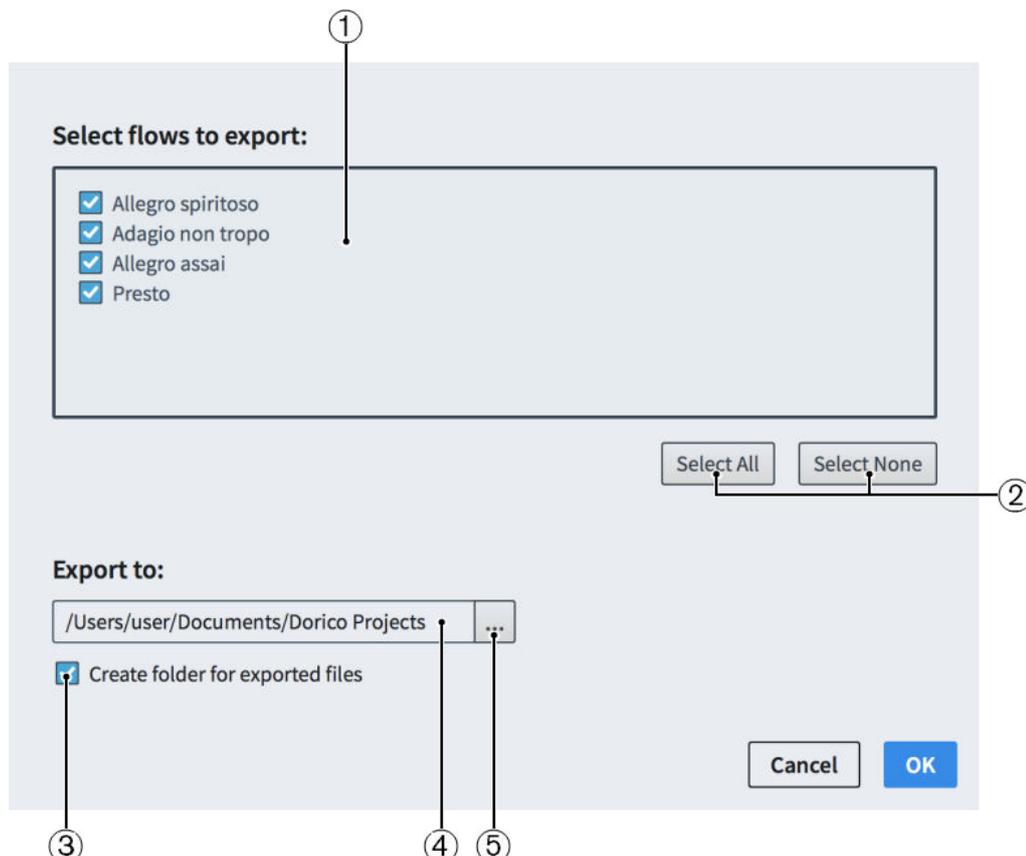
1. 「**ファイル (File)**」 > 「**書き出し (Export)**」 > 「**Tempo Track**」を選択して、「**テンポトラックを書き出し (Export Tempo Track)**」ダイアログを開きます。
  2. 「**テンポトラックを書き出し (Export Tempo Track)**」ダイアログで、テンポトラックとして書き出すフローそれぞれのチェックボックスをオンにします。リスト最下部には「**すべて選択 (Select All)**」または「**選択を解除 (Select None)**」ボタンもあります。
  3. 「**書き出し先 (Export to)**」フィールドの横の「**フォルダーを選択 (Choose Folder)**」をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。  

  4. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、保存先のフォルダーを探して選択します。
  5. 「**開く (Open)**」 (macOS)/ 「**フォルダーを選択 (Select Folder)**」 (Windows) をクリックして、「**書き出し先 (Export to)**」フィールドに新しいパスを入力します。
  6. 「**ファイル書き出し用フォルダーを作成 (Create folder for exported files)**」をオン/オフにします。
  7. 「**OK**」をクリックすると、選択したフローがテンポトラックとして書き出されてダイアログが閉じます。
-

## 「テンポトラックを書き出し (Export Tempo Track)」 ダイアログ

「テンポトラックを書き出し (Export Tempo Track)」 ダイアログでは、個々のフローを個別のテンポトラックとして、MIDI ファイル形式で保存できます。

- 「テンポトラックを書き出し (Export Tempo Track)」 ダイアログを開くには、「ファイル (File)」 > 「書き出し (Export)」 > 「Tempo Track」 を選択します。



「テンポトラックを書き出し (Export Tempo Track)」 ダイアログ

「テンポトラックを書き出し (Export Tempo Track)」 ダイアログは以下で構成されます。

- 書き出しを行なうフローを選択 (Select flows to export)**  
プロジェクト内のすべてのフローのリストが表示されます。対応するチェックボックスをオンにしたフローは書き出しされます。
- 選択オプション**  
プロジェクト内のすべてのフローの選択/選択解除ができます。たとえば、すべてのフローの選択を解除したあとに、書き出すフローのチェックボックスを1つだけ選択できます。
- ファイル書き出し用フォルダーを作成 (Create folder for exported files)**  
選択したフローを書き出す際に、Dorico Elements が指定した書き出し先に新規フォルダーを作成するかどうかをコントロールします。“フローの場所 Smyth - String Quintet”のように、自動作成されるフォルダー名は、“フローの場所”のあとにプロジェクトファイル名が続きます。
- 「書き出し先 (Export to)」 フィールド**  
書き出すファイルの保存先が表示されます。
- フォルダーを選択 (Choose Folder)**  
エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開いて、保存先を変更できます。

## オーディオの書き出し

プロジェクトを MP3 または WAV 形式のオーディオファイルとして書き出せます。各フローと各プレーヤーを個別のファイルに書き出すこともでき、たとえば、第 2 フローのソリストのパートのみのモックアップ音源を共有する場合などにこの機能を利用できます。

---

### 手順

1. 「ファイル (File)」 > 「書き出し (Export)」 > 「オーディオ (Audio)」を選択して「オーディオを書き出し (Export Audio)」ダイアログを開きます。
2. 「オーディオを書き出し (Export Audio)」ダイアログで、以下のいずれかのファイル形式のオプションを選択します。
  - 圧縮された mp3 ファイル (.mp3) を書き出し (Export compressed mp3 (.mp3))
  - 非圧縮の WAV ファイル (.wav) を書き出し (Export uncompressed WAV (.wav))
3. 「選択したフローをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export each selected flow as a separate file)」をオンまたはオフにします。
4. 「書き出しを行なうフローを選択 (Select flows to export)」リストで、オーディオファイルとして書き出すフローのチェックボックスをそれぞれオンにします。リスト最下部には「すべて選択 (Select All)」または「選択を解除 (Select None)」ボタンもあります。
5. 「プレーヤーをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export players as separate files)」をオンまたはオフにします。
6. また、「プレーヤーをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export players as separate files)」を選択した場合は、必要に応じて、「書き出しを行なうプレーヤーを選択 (Select players to export)」リストから書き出しを行なうプレーヤーそれぞれのチェックボックスをオンにします。リスト最下部には「すべて選択 (Select All)」または「選択を解除 (Select None)」ボタンもあります。
7. 「書き出し先 (Export to)」フィールドの横の「フォルダーを選択 (Choose Folder)」をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。  

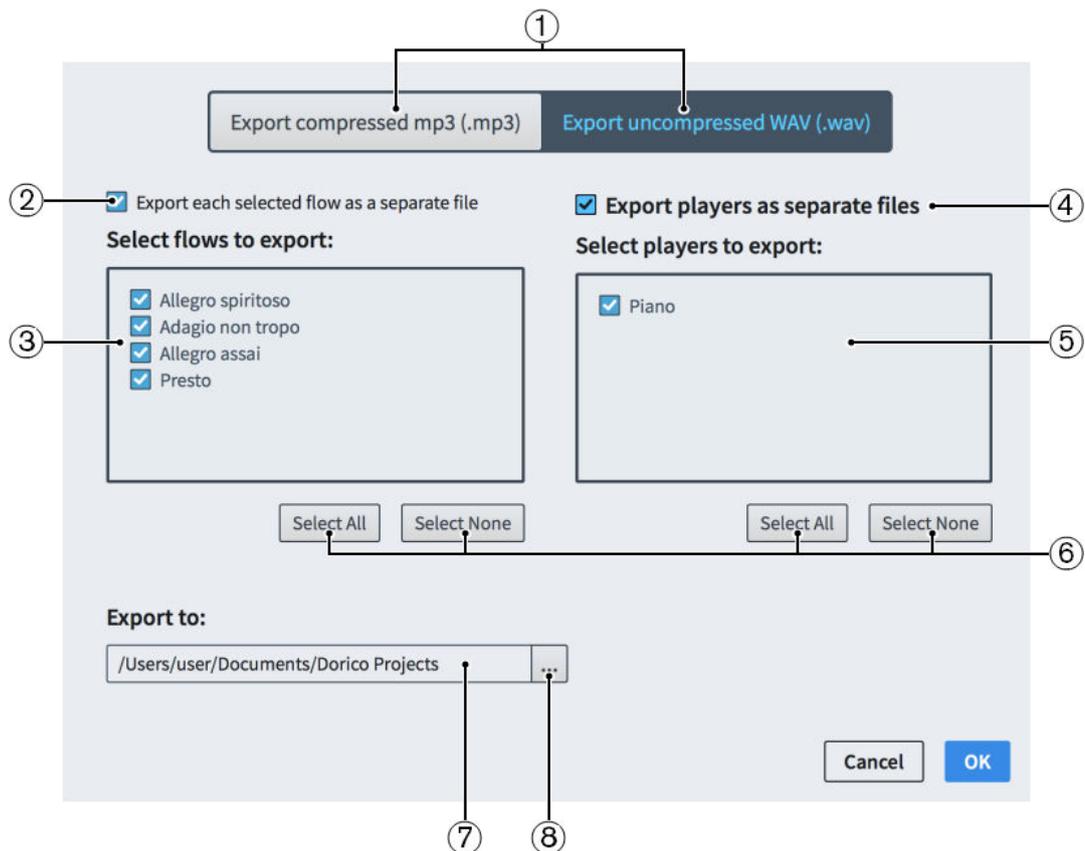
8. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、保存先のフォルダーを探して選択します。
9. 「開く (Open)」 (macOS)/ 「フォルダーを選択 (Select Folder)」 (Windows) をクリックして、「書き出し先 (Export to)」フィールドに新しいパスを入力します。
10. 「OK」をクリックすると、選択したフロー/プレーヤーの選択した形式によるオーディオファイルが書き出され、ダイアログが閉じます。

---

## 「オーディオを書き出し (Export Audio)」ダイアログ

「オーディオを書き出し (Export Audio)」ダイアログでは、個々のフローおよびプレーヤーを、MP3 か WAV 形式による個別のオーディオファイルに保存できます。

- 「オーディオを書き出し (Export Audio)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」 > 「書き出し (Export)」 > 「Audio」を選択します。



「オーディオを書き出し (Export Audio)」 ダイアログ

「オーディオを書き出し (Export Audio)」 ダイアログには、以下のオプションとリストがあります。

**1 ファイル形式オプション**

書き出しを行なうオーディオファイルの形式を選択できます。圧縮された MP3 ファイルは WAV ファイルより小さくなりますが、その分オーディオ品質は低下します。

**2 選択したフローをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export each selected flow as a separate file)**

プロジェクトの各フローを 1 つのオーディオファイルではなく個別のオーディオファイルとして書き出しできます。

**3 書き出しを行なうフローを選択 (Select flows to export)**

プロジェクト内のすべてのフローのリストが表示されます。対応するチェックボックスをオンにしたフローは書き出しされます。

**4 プレーヤーをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export players as separate files)**

プロジェクトの全プレーヤーを 1 つのオーディオファイルに書き出すのではなく、各プレーヤーを個別のオーディオファイルに書き出しできます。

**5 書き出しを行なうプレーヤーを選択 (Select players to export)**

プロジェクト内のすべてのプレーヤーのリストが表示されます。チェックボックスをオンにしたプレーヤーが書き出し対象となります。「プレーヤーをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export players as separate files)」をオンにしている場合のみ利用できます。

**6 選択オプション**

対応するリストのすべてのフロー/プレーヤーの選択/選択解除ができます。たとえば、すべてのフローの選択を解除したあとに、書き出すフローのチェックボックスを 1 つだけ選択できます。

**7 「書き出し先 (Export to)」 フィールド**

書き出したオーディオファイルが保存される現在の書き出しパスを表示します。

**8 フォルダーを選択 (Choose Folder)**

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開いて、保存先を変更できます。

## 自動保存

自動保存機能は、現在アクティブなプロジェクトを定期的にバージョンとして保存します。これにより、誤って保存しないままプロジェクトを閉じてしまった場合や、万が一 Dorico Elements やコンピューターがクラッシュした場合でも、大量の作業成果を失う危険性を抑えられます。

初期設定では、Dorico Elements はユーザーアカウントの「ドキュメント (Documents)」フォルダーを初期設定場所とする「Dorico プロジェクト (Dorico Projects)」フォルダー内の「AutoSave」フォルダーを使用します。Dorico Elements はまた、まだ保存操作を行っていない新規プロジェクトも自動保存します。

### 補足

Dorico Elements は、特にサイズの大きいプロジェクトの場合、自動保存実行のために一時的に反応が遅くなる場合があります。

---

### 複数のプロジェクトを開いている場合の自動保存

複数のプロジェクトを開いている場合、自動保存間隔ごとに現在アクティブなプロジェクトのみ自動保存されます。これは、再生のためにアクティブにできるのは一度に1つのプロジェクトのみであるためです。複数のプロジェクトを頻繁に切り替える場合、自動保存間隔は短く設定することをおすすめします。

### 自動保存ファイルの削除

「AutoSave」フォルダーに保存してあるすべてのファイルは、対応するプロジェクトを閉じたとき、および Dorico Elements を終了したときに自動的に削除されます。

### 重要

自動保存されるプロジェクトのみならず、「AutoSave」フォルダー内のすべてのファイルが自動的に削除されます。そのため、メインプロジェクトの保存先フォルダーを「AutoSave」の場所として選んだり、「AutoSave」フォルダーにプロジェクトを保存したりしないことが重要です。

---

### ヒント

プロジェクトの以前のバージョンにアクセスする場合は、プロジェクトのバックアップを使用します。

---

### 関連リンク

[ツールバー \(30 ページ\)](#)

[プロジェクトのバックアップ \(79 ページ\)](#)

## 自動保存したプロジェクトの回復

Dorico Elements がクラッシュした場合、そのとき開いていたプロジェクトの自動保存した一番最近のバージョンを回復できます。

---

### 手順

1. Dorico Elements を再起動します。
2. Dorico Elements のスプラッシュスクリーンの後に開く「**自動保存したプロジェクトを回復 (Recover Auto-saved Projects)**」ダイアログで、自動保存したプロジェクトのうち回復するもののチェックボックスをそれぞれオンにします。

#### 補足

回復を選択しなかった自動保存済みプロジェクトは、ダイアログを閉じるときすべて恒久的に削除されます。

3. 「**選択したプロジェクトを回復 (Recover Selected Projects)**」をクリックして、選択した自動保存済みプロジェクトを回復してダイアログを閉じます。

#### 結果

選択した自動保存済みプロジェクトが回復され、個別のプロジェクトウィンドウで開きます。

#### 手順終了後の項目

自動保存したプロジェクトは、必要に応じて任意の場所のフォルダーに新規ファイル名で恒久的に保存できます。

## 自動保存の頻度の変更

Dorico Elements によるプロジェクトの自動保存の頻度を変更できます。初期設定では、現在アクティブなプロジェクトに対する自動保存の間隔は5分です。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. ページリストの「**全般 (General)**」をクリックします。
3. 「**ファイル (Files)**」セクションで、「**自動保存の間隔 [n] 分 (Auto-save every [n] minutes)**」の値を変更します。
4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

## 自動保存の場所の変更

Dorico Elements が自動保存ファイルの保管に使用するフォルダーを変更できます。初期設定では、Dorico Elements はユーザーアカウントの「**ドキュメント (Documents)**」フォルダーを初期設定場所とする「**Dorico プロジェクト (Dorico Projects)**」フォルダー内の「**AutoSave**」フォルダーを使用します。

#### 重要

- Dorico Elements を終了すると「**AutoSave**」フォルダー内のすべてのファイルが自動的に削除されるため、メインの「**Dorico プロジェクト (Dorico Projects)**」フォルダーを自動保存の場所に指定しないことを強くおすすめします。つまり、「**AutoSave**」フォルダーに保存したプロジェクトがある場合、Dorico Elements を終了するとそれらのプロジェクトは削除されます。
- Dorico Elements が指定されたフォルダーに書き込めない場合、プロジェクトを自動保存できません。この場合に警告は発せられないため、自動保存の場所は、お使いのユーザーアカウントでそこに正常にファイルを保存できることが確実でなければ、変更しないことをおすすめします。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. ページリストの「**全般 (General)**」をクリックします。
3. 「**ファイル (Files)**」セクションで、「**自動保存フォルダー (Auto-save folder)**」フィールドの横の「**選択 (Choose)**」をクリックしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
4. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、プロジェクトを自動保存するフォルダーの場所まで移動して選択します。

5. 「開く (Open)」(macOS)/「フォルダーの選択 (Select Folder)」(Windows) をクリックして、「自動保存フォルダー (Auto-save folder)」のフィールドに新規パスを入力します。
  6. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
- 

#### 結果

デフォルトの自動保存フォルダーが変更されます。指定したフォルダーが存在しない場合、Dorico Elements はこれを作成します。

## 自動保存の無効化

たとえば、サイズの大きいプロジェクトでパフォーマンスに大きな影響が生じる場合などに、自動保存を完全に無効化できます。

#### 手順

1. [Ctrl]/[command]+[,] (コンマ) を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
  2. ページリストの「全般 (General)」をクリックします。
  3. 「ファイル (Files)」セクションで、「自動保存の間隔 [n] 分 (Auto-save every [n] minutes)」をオフにします。
  4. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
- 

## プロジェクトのバックアップ

保存操作が行なわれるごとに、Dorico Elements はプロジェクトのバックアップバージョンを保存します。初期設定では、過去 5 件の保存内容がバックアップとして保管されます。

それぞれのデフォルトの場所は、ユーザーアカウントの「ドキュメント (Documents)」フォルダーを初期設定場所とする「Dorico プロジェクト (Dorico Projects)」フォルダー内の、「プロジェクトをバックアップ (Backup Projects)」フォルダー内に作成される、プロジェクトのファイル名に対応した名前のフォルダーの中になります。

## プロジェクトごとのバックアップ数の変更

保存する変更の範囲を拡げる場合は、プロジェクトごとに Dorico Elements が保存するバックアップの数を変更できます。

#### 手順

1. [Ctrl]/[command]+[,] (コンマ) を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
  2. ページリストの「全般 (General)」をクリックします。
  3. 「ファイル (Files)」セクションで、「プロジェクトごとのバックアップ数 (Number of backups per project)」の値を変更します。
  4. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
- 

## バックアップ場所の変更

Dorico Elements がプロジェクトのバックアップの保管に使用するフォルダーを変更できます。初期設定では、Dorico Elements はユーザーアカウントの「ドキュメント (Documents)」フォルダーを初期設定場所とする「Dorico プロジェクト (Dorico Projects)」フォルダー内の、「プロジェクトをバックアップ (Backup Projects)」フォルダーを使用します。

#### 手順

1. [Ctrl]/[command]+[,] (コンマ) を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。

2. ページリストの「**全般 (General)**」をクリックします。
  3. 「**ファイル (Files)**」セクションで、「**プロジェクトのバックアップフォルダー (Project backup folder)**」フィールドの横の「**選択 (Choose)**」をクリックしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
  4. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、プロジェクトのバックアップを保存するフォルダーの場所まで移動して選択します。
  5. 「**開く (Open)**」 (macOS) / 「**フォルダーの選択 (Select Folder)**」 (Windows) をクリックして、「**プロジェクトのバックアップフォルダー (Project backup folder)**」フィールドに新規パスを入力します。
  6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

プロジェクトのバックアップのデフォルトのフォルダーが変更されます。指定したフォルダーが存在しない場合、Dorico Elements はこれを作成します。

# 設定モード

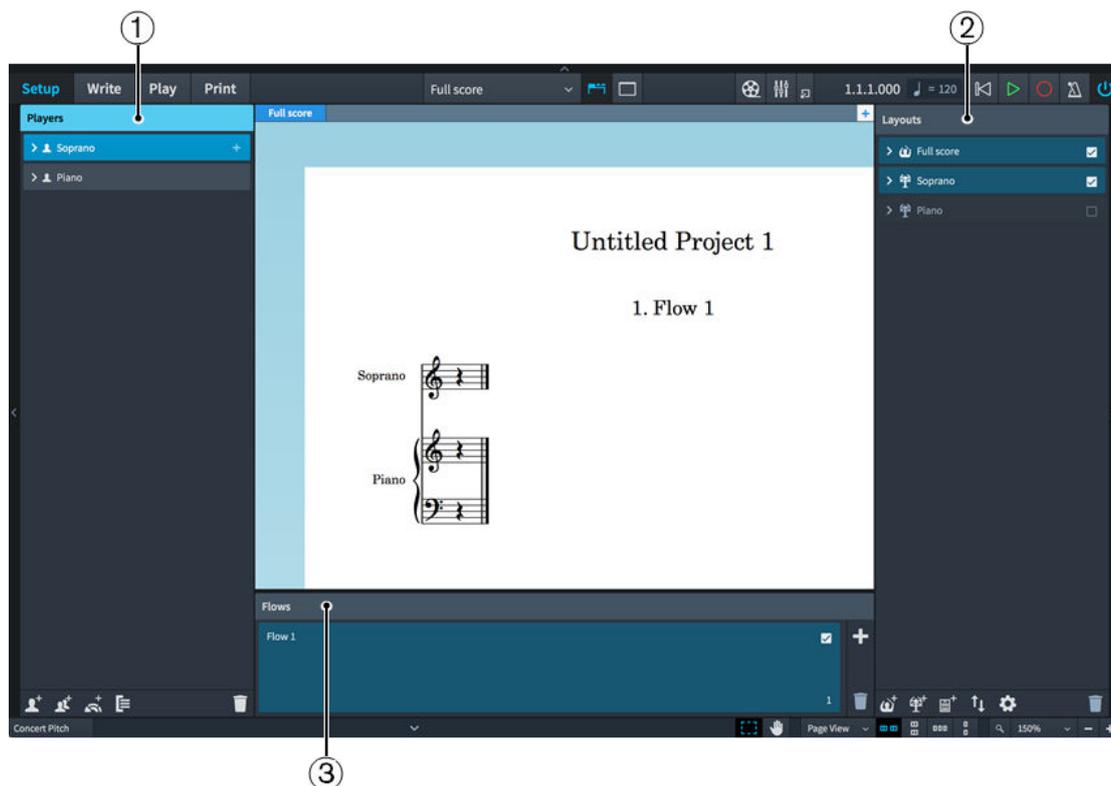
設定モードでは、プロジェクトのプレーヤーとインストゥルメントを決定できます。また、フローの作成と管理、レイアウトの設定、ビデオの追加もできます。

## 設定モードのプロジェクトウィンドウ

設定モードのプロジェクトウィンドウには、初期設定ツールバー、楽譜領域、ステータスバーが表示されます。また、プレーヤーやインストゥルメントの追加、プロジェクトのレイアウトやフローの作成を行なうためのすべてのツールと機能を備えたパネルが表示されます。

設定モードに切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- [Ctrl]/[command]+[1] を押します。
- ツールバーで「設定 (Setup)」をクリックします。
- 「ウィンドウ (Window)」 > 「設定 (Setup)」を選択します。



設定モードのパネル

設定モードには以下のパネルがあります。

### 1 プレーヤー (Players)

プロジェクトのプレーヤー、インストゥルメント、グループのリストを表示します。初期設定では、プレーヤーはフルスコアレイアウトとそのパートレイアウトの両方、およびすべてのフローに割り当てられます。

## 2 レイアウト (Layouts)

プロジェクト内のレイアウトのリストが表示されます。各プレーヤーに対してフルスコアレイアウトとパートレイアウトが1つずつ自動的に作成されますが、レイアウトは必要に応じて作成したり削除したりできます。初期設定では、レイアウトにはすべてのフローが含まれ、フルスコアレイアウトにはすべてのプレーヤーが含まれます。

## 3 フロー (Flows)

プロジェクト内のフローが左から右へと順番に表示されます。初期設定では、フローにはすべてのプレーヤーが含まれ、すべてのレイアウトにフローが割り当てられます。

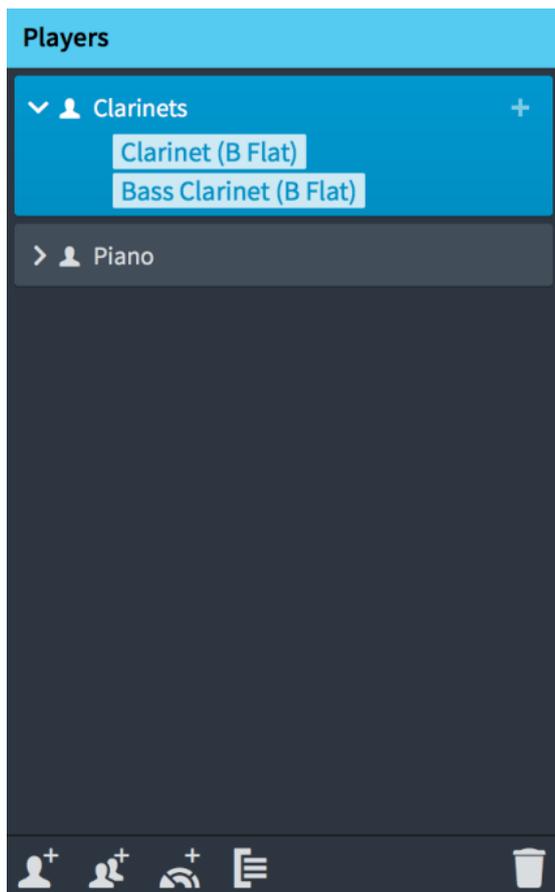
3つのパネルを組み合わせることで、プロジェクト内のプレーヤー、レイアウト、フローを使用する方法と場所を制御できます。いずれかのパネルでアイテムを選択すると、そのパネルと選択したアイテムが別の色で強調表示され、他のパネルのカードにチェックボックスが表示されます。これらのチェックボックスをオン/オフにすることで、プレーヤー、レイアウト、フローに内容をどのように割り当てるかを個別に変更できます。

## プレーヤーパネル

「**プレーヤー (Players)**」パネルには、プロジェクトのプレーヤー、インストゥルメント、グループのリストが表示されます。このパネルは設定モードのウィンドウの左側にあります。

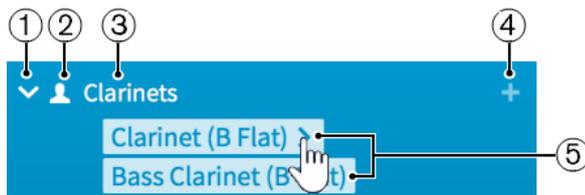
設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルの表示/非表示を切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- **[Ctrl]/[command]+[7]** を押します。
- メインウィンドウの左端にある展開矢印ボタンをクリックします。
- 「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**左のパネルを表示 (Show Left Panel)**」を選択します。



設定モードの「プレーヤー (Players)」パネル

「プレーヤー (Players)」パネルには、プロジェクトのすべてのグループ、プレーヤー、アンサンブルがプレーヤーカードとして表示されるリストが含まれています。各プレーヤーカードには以下が表示されます。



**1 展開矢印マーク**

プレーヤーカードを展開したり、折りたたんだりします。

**2 プレーヤーのタイプ**

以下のいずれかのプレーヤータイプが表示されます。

- ソロプレーヤー



- セクションプレーヤー



**3 プレーヤー名**

プレーヤー名が表示されます。割り当てられたインストゥルメントの名前を Dorico Elements がプレーヤー名に自動的に追加します。必要に応じてプレーヤー名を変更できます。

**4 インストゥルメントの追加アイコン**

プレーヤーのインストゥルメントを選択するインストゥルメントピッカーを開きます。

## 5 インストゥルメントラベル

プレーヤーに割り当てられたインストゥルメントにはそれぞれ独自のインストゥルメントラベルがあります。インストゥルメントラベルにマウスポインターを合わせると矢印が表示され、それをクリックするとインストゥルメント名の変更や別のプレーヤーへのインストゥルメントの移動などのオプションを含むメニューが開きます。



パネルの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

### ソロプレーヤーを追加 (Add Solo Player)



プロジェクトにソロプレーヤーを追加します。また、「レイアウト (Layouts)」パネルにはそのプレーヤーのパートレイアウトも自動的に追加されます。

### セクションプレーヤーを追加 (Add Section Player)



同じインストゥルメントを演奏する複数の演奏者を示すプレーヤーをプロジェクトに追加します。また、「レイアウト (Layouts)」パネルにはそのプレーヤーのパートレイアウトも自動的に追加されます。

### アンサンブルを追加 (Add Ensemble)



楽器の基本的な組み合わせを示す複数のプレーヤーをプロジェクトに追加します。また、アンサンブルの各プレーヤーのパートレイアウトも自動的に「レイアウト (Layouts)」パネルに追加されます。

### グループを追加 (Add Group)



プロジェクトグループをに追加します。グループには、すべてのタイプのプレーヤーを割り当てることができます。

### プレーヤーを削除 (Delete Player)



「プレーヤー (Players)」パネルから選択したプレーヤーやグループを削除します。

プレーヤーは、レイアウトに表示されるデフォルトの順番でパネルにリスト表示されます。各レイアウトのプレーヤーの順番は、「設定 (Setup)」 > 「レイアウトオプション (Layout Options)」の「プレーヤー (Players)」ページの「プレーヤー (Players)」セクションで個別に変更できます。

関連リンク

[プレーヤー \(93 ページ\)](#)

[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(86 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(90 ページ\)](#)

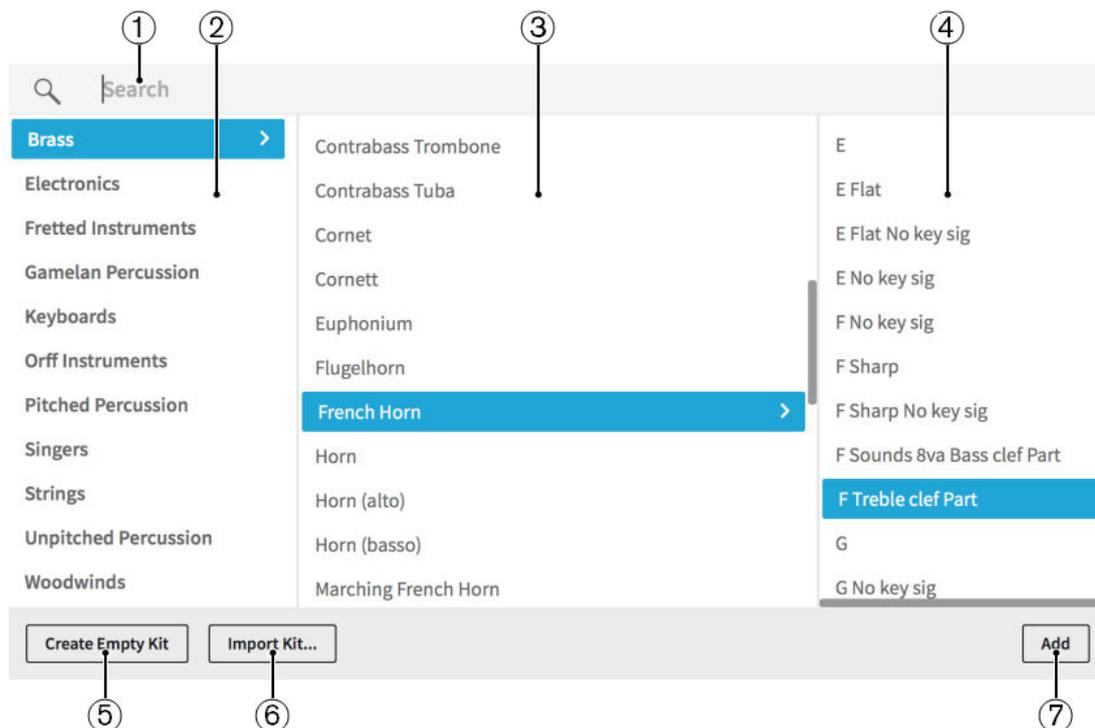
## インストゥルメントピッカー

インストゥルメントピッカーを使用すると、インストゥルメントやアンサンブルを見つけてプロジェクトに追加できます。パートレイアウトが常にト音記号のバージョンがあるフレンチホルンなど、特定の形式設定要件があるインストゥルメントのバージョンが複数含まれています。

設定モードでは、以下のいずれかの操作を行なって、インストゥルメントピッカーを開くことができます。

- 「プレーヤー (Players)」パネルでソロプレーヤーのカードのプラス記号をクリックします。

- 「プレイヤー (Players)」パネルでプレイヤーを選択して [Shift]+[I] を押します。
- 「プレイヤー (Players)」パネルでプレイヤーを右クリックして「インストゥルメントをプレイヤーに追加 (Add Instrument to Player)」を選択します。
- 新しいプレイヤーまたはアンサンブルを追加します。



インストゥルメントピッカー

インストゥルメントピッカーには以下のセクションおよびオプションがあります。

- 1 「検索 (Search)」 フィールド**  
検索するインストゥルメント名を直接入力します。Violoncello の場合は「cello」のように、インストゥルメント名の一部のみでも検索できます。
- 2 インストゥルメントファミリー列**  
インストゥルメント検索を絞り込むためのインストゥルメントファミリーを表示します。
- 3 インストゥルメント列**  
選択したインストゥルメントファミリーのインストゥルメントを表示しれます。
- 4 インストゥルメントタイプ列**  
選択したインストゥルメントのパートレイアウトで使用できる複数の移調や異なる動作のオプションが表示されます。使用可能なオプションがないインストゥルメントの場合、この列には何も表示されません。
- 5 空のキットを作成 (Create Empty Kit)**  
プレイヤーに空の打楽器キットを追加します。
- 6 キットを読み込む (Import Kit)**  
ライブラリーファイルとしてあらかじめ書き出した既存の打楽器キットを読み込みます。
- 7 追加 (Add)/スコアにアンサンブルを追加 (Add Ensemble to Score)**  
選択したインストゥルメント/アンサンブルをプロジェクトに追加します。アンサンブルを追加すると同時に複数のプレイヤーが追加されます。

「検索 (Search)」フィールドにインストゥルメント名やアンサンブル名を直接入力するだけでなく、インストゥルメントピッカー内のオプションをクリックして選択したり、[↑]/[↓] を押して同じ列の別のアイテムを選択したりできます。

[Tab] を押すと、インストゥルメントピッカー内で「**検索 (Search)**」フィールド、**インストゥルメント**、**インストゥルメントタイプ**、**インストゥルメントファミリー**の順にフォーカスが切り替わります。また、[Shift]+[Tab] を押すと逆方向に切り替わります。

キーボードを使用してインストゥルメントを選択する場合、囲み線がどのインストゥルメントのファミリーまたはインストゥルメントを選択しているかを示します。

関連リンク

[ソロプレーヤー/セクションプレーヤーの追加 \(94 ページ\)](#)

[アンサンブルの追加 \(102 ページ\)](#)

[プレーヤーへの空の打楽器キットの追加 \(105 ページ\)](#)

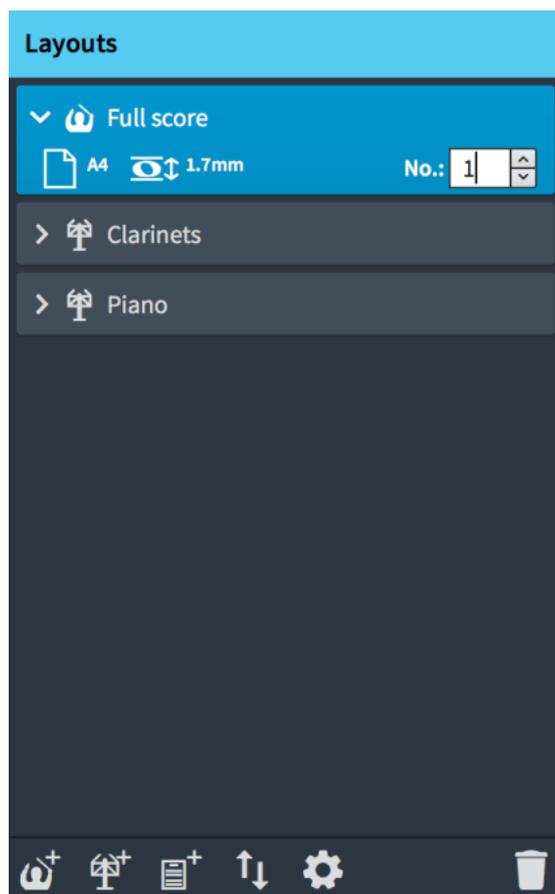
[打楽器キットの読み込み \(695 ページ\)](#)

## 「レイアウト (Layouts)」 パネル (設定モード)

設定モードの「**レイアウト (Layouts)**」パネルには、プロジェクトに含まれるすべてのフルスコアレイアウトとパートレイアウトがリスト表示されます。このパネルはウィンドウの右側にあります。

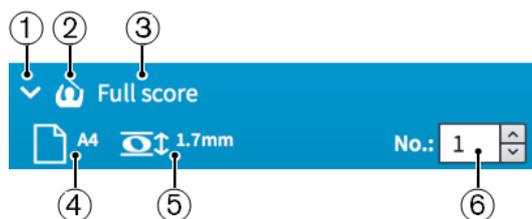
設定モードの「**レイアウト (Layouts)**」パネルの表示/非表示を切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- [Ctrl]/[command]+[9] を押します。
- メインウィンドウの右端にある展開矢印マークをクリックします。
- 「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**右のパネルを表示 (Show Right Panel)**」を選択します。



設定モードの「**レイアウト (Layouts)**」パネル

「**レイアウト (Layouts)**」パネルには、デフォルトのフルスコアレイアウトとプロジェクト用に作成されたすべてのレイアウトがカードとしてリスト表示されます。各レイアウトカードには以下が表示されます。



### 1 展開矢印マーク

レイアウトカードを展開したり、折りたたんだりします。

### 2 レイアウトのタイプ

以下のいずれかのレイアウトのタイプが表示されます。

- フルスコアレイアウト



- パートレイアウト



- カスタムスコアレイアウト



### 3 レイアウト名

レイアウト名が表示されます。プレーヤーに割り当てられたインストゥルメントの名前と追加されたレイアウトの種類にしたがって、Dorico Elementsが自動的にデフォルト名を追加します。たとえば、プレーヤーにフルートを割り当てると、パートレイアウトは自動的に同じ名前となります。空白のパートレイアウトを追加すると、レイアウト名は「空白のパート譜 (Empty part)」と表示され、複数の空白のパートレイアウトを追加した場合は通し番号が表示されます。

### 4 ページのサイズと向き

「設定 (Setup)」 > 「レイアウトオプション (Layout Options)」の「ページ設定 (Page Setup)」ページで設定したレイアウトのサイズと向きが表示されます。

### 5 線間の高さ

「レイアウトオプション (Layout Options)」の「ページ設定 (Page Setup)」ページで設定したとおりに、2本の譜表線の間の高さをポイントで表示します。これは、レイアウトの譜表のサイズを示します。

### 6 レイアウト番号

グラフィックとして書き出す際にファイル名の一部として使用できるレイアウトの一意の番号を設定できます。通常、オーケストラの順番はアルファベット順ではありません。そのため、この機能は書き出したパートレイアウトファイルをオーケストラの順番に整理するのに役立ちます。

パネルの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

#### フルスコアレイアウトを追加 (Add Full Score Layout)



プロジェクトにフルスコアレイアウトを追加します。初期設定では、すべてのプレーヤーとフローは自動的にレイアウトに含まれます。

#### パートレイアウトを追加 (Add Instrumental Part Layout)



プロジェクトに空白のパートレイアウトを追加します。あとから、レイアウトに1人以上のプレーヤーを追加できます。初期設定では、パートレイアウトにはプロジェクトで作成されたすべてのフローが含まれます。

### カスタムスコアレイアウトを追加 (Add Custom Score Layout)



プレーヤーやフローが含まれないカスタムスコアレイアウトを追加します。

### レイアウトをソート (Sort Layouts)



「レイアウト (Layouts)」パネルのすべてのレイアウトを、フルスコアレイアウト、パートレイアウト、カスタムスコアレイアウトの順番に種類別にソートします。パートレイアウトをオーケストラの順番にはソートできません。

### レイアウトオプション (Layout Options)



選択した1つ以上のレイアウトの「レイアウトオプション (Layout Options)」ダイアログを開きます。

### レイアウトを削除 (Delete Layout)



「レイアウト (Layouts)」パネルから選択したレイアウトを削除します。

関連リンク

[レイアウト \(120 ページ\)](#)

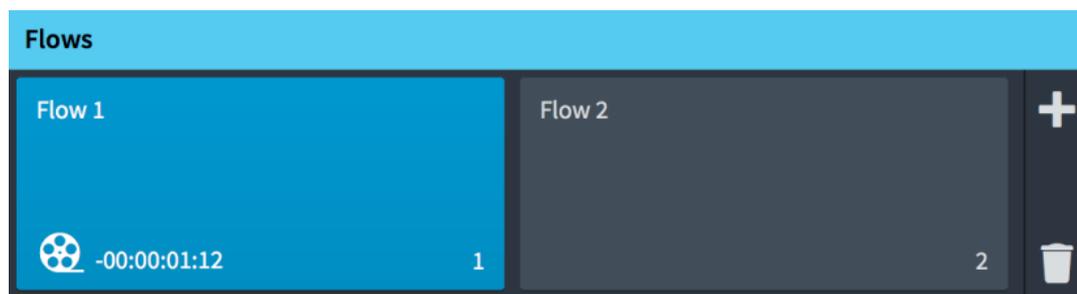
[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(90 ページ\)](#)

## フローパネル

「フロー (Flows)」パネルには、プロジェクト用に作成されたすべてのフローが表示されます。このパネルは設定モードのウィンドウの下にあります。

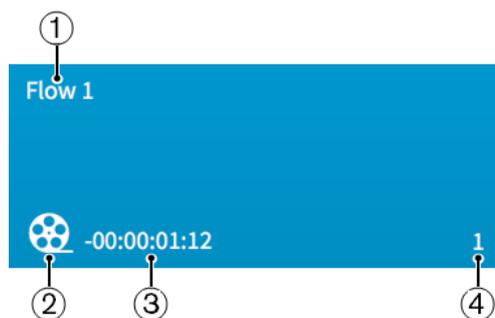
設定モードの「フロー (Flows)」パネルの表示/非表示を切り替えるには、以下のいずれかの操作を行います。

- **[Ctrl]/[command]+[8]** を押します。
- メインウィンドウ最下部の展開矢印マークをクリックします。
- 「ウィンドウ (Window)」 > 「下部のパネルを表示 (Show Bottom Panel)」を選択します。



設定モードの「フロー (Flows)」パネル

「フロー (Flows)」パネルに、デフォルトのフローとプロジェクト用に作成されたすべてのフローがカードとして表示されます。各フローカードには以下が表示されます。



- 1 **フロー名**  
フロー名を表示します。名前を変更せずに複数のフローを作成すると、新規フローを作成するたびに、名前の後ろに通し番号の数字を追加したフロー名が付けられます。また、通し番号は、レイアウト内のフローの位置を示します。
- 2 **フィルムリールアイコン**  
フローにビデオが添付されていることを示します。
- 3 **フロータイムコード**  
フローの開始タイムコードを表示します。
- 4 **フロー番号**  
フローの通し番号を表示します。新規フローを作成するたびに通し番号の値が増加します。また、通し番号は、レイアウト内のフローの位置を示します。

「フロー (Flows)」パネルの右側には以下のオプションが表示されます。

#### フローを追加 (Add Flow)

プロジェクトに新規フローを追加します。初期設定では、すべての新規フローは自動的にすべてのレイアウトに含まれ、個々のプレーヤーは新規フローに追加されます。



#### フローを削除 (Delete Flow)

1つ以上の選択されたフローを削除します。



関連リンク

[フロー \(117 ページ\)](#)

[ビデオ \(125 ページ\)](#)

## 「プロジェクト情報 (Project Info)」 ダイアログ

Dorico Elements で作成するすべてのプロジェクトとフローについて、「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログでプロジェクト情報を指定できます。

- 「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」 > 「プロジェクト情報 (Project Info)」を選択します。

「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログでは、プロジェクト全体および各フローに関する情報を入力できます。たとえば、プロジェクト内のフローごとに作曲者と作詞者が異なる場合があります。

テキストフレーム内のトークンを使用して、「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログのそれぞれのページの各フィールドに入力した情報を参照できます。

関連リンク

[テキストトークン \(297 ページ\)](#)

## 「レイアウトオプション (Layout Options)」 ダイアログ

「レイアウトオプション (Layout Options)」 ダイアログには、各レイアウトのページに配置された記譜法に影響する変更を行なえる複数のオプションが含まれます。

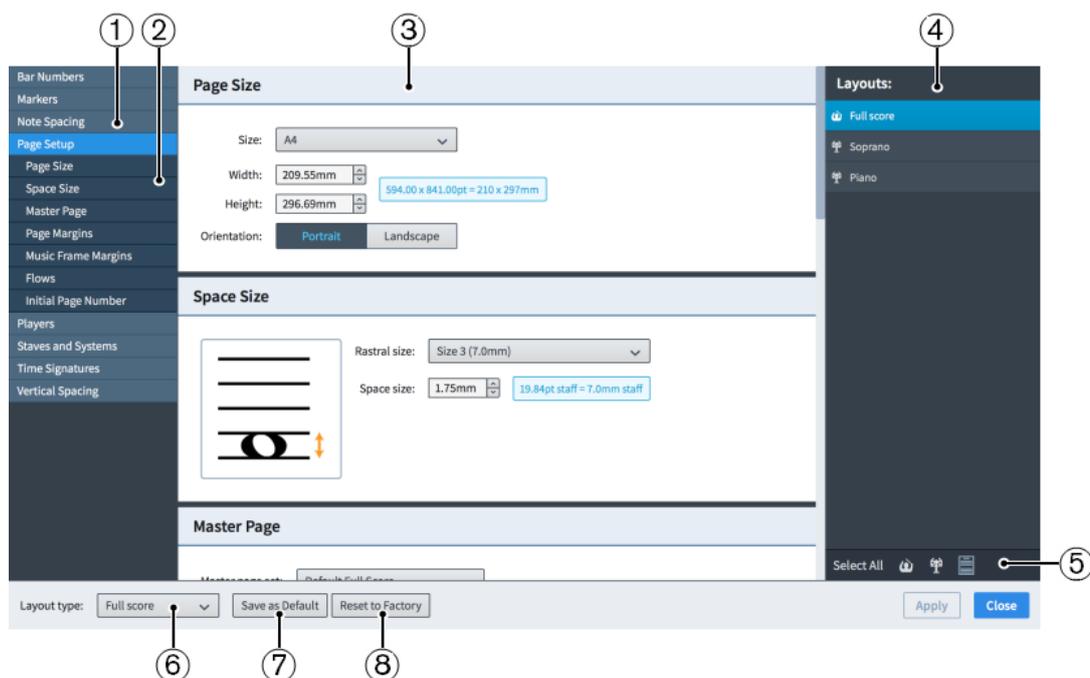
ページサイズ、譜表サイズ、余白などのレイアウトの特性と、音符のスペーシングや譜表ラベルなどの記譜法を変更できます。

### ヒント

「レイアウトのタイプ (Layout type)」 メニューからレイアウトタイプを選択して「デフォルトとして保存 (Save as Default)」をクリックすると、「レイアウトオプション (Layout Options)」で設定したすべてのオプションを新規プロジェクト用のデフォルトとして保存できます。

「レイアウトオプション (Layout Options)」を開くには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- [Ctrl]/[command]+[Shift]+[L] を押します (どのモードでも使用可)。
- 設定モードで「設定 (Setup)」 > 「レイアウトオプション (Layout Options)」を選択します。
- 設定モードで、「レイアウト (Layouts)」 パネルにある「レイアウトオプション (Layout Options)」をクリックします。



「レイアウトオプション (Layout Options)」 ダイアログ

「レイアウトオプション (Layout Options)」 ダイアログには以下のオプションが含まれます。

### 1 ページリスト

ダイアログで表示および変更できるオプションのカテゴリーが、ページ別に表示されます。リスト内のページをクリックすると、リストのページの下に使用可能なセクションのタイトルが表示されます。

### 2 セクションタイトル

選択したページのすべてのセクションのタイトルが表示されます。セクションタイトルをクリックすると、そのセクションを直接開けます。

### 3 セクション

ページ内のセクションが表示されます。各セクションには複数のオプションが含まれます。多くのオプションが含まれるセクションはサブセクションに分割されます。複数の設定から選択できるオプションは、現在の設定が強調表示されます。

#### 4 「レイアウト (Layouts)」リスト

プロジェクト内のすべてのレイアウトが含まれています。1つ、複数、またはすべてのレイアウトを選択できます。複数のレイアウトを選択するには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- アクションバーにあるいずれかの選択オプションをクリックします。
- **[Ctrl]/[command]** を押しながら複数のレイアウトをクリックします。
- **[Shift]** を押しながら複数の隣り合うレイアウトをクリックします。

#### 5 アクションバー

「レイアウト (Layouts)」リストで、タイプに応じてレイアウトを選択できるオプションが含まれます。

- 「すべて選択 (Select All)」をクリックすると、タイプに関係なく、すべてのレイアウトが選択されます。
- 「フルスコアのレイアウトをすべて選択 (Select All Full Score Layouts)」を選択すると、すべてのフルスコアレイアウトが選択されます。
- 「パート譜のレイアウトをすべて選択 (Select All Part Layouts)」を選択すると、すべてのパートレイアウトが選択されます。
- 「カスタムスコアのレイアウトをすべて選択 (Select All Custom Score Layouts)」を選択すると、すべてのカスタムスコアレイアウトが選択されます。

#### 6 レイアウトのタイプ

設定をデフォルトとして保存するレイアウトタイプを選択できます。たとえば、フルスコアレイアウトのデフォルト設定に影響を与えることなくパートレイアウトの新しいデフォルト設定を保存できます。

#### 7 デフォルトとして保存 (Save as Default)/保存したデフォルト設定を削除 (Remove Saved Defaults)

選択しているレイアウトのタイプでデフォルト設定を保存しているかどうかで、このボタンの機能が変わります。

- 「デフォルトとして保存 (Save as Default)」は、新規プロジェクトで選択したレイアウトタイプ用に、ダイアログで設定したすべてのオプションをデフォルトとして保存します。
- 「保存したデフォルト設定を削除 (Remove Saved Defaults)」は、現在のプロジェクトのオプションをリセットすることなく、最後に保存したデフォルト設定を削除します。保存したデフォルト設定を削除すると、以後のプロジェクトに選択しているレイアウトのタイプが含まれる際、そのタイプのすべてのレイアウトに出荷時の設定が使用されます。デフォルト設定を保存している場合は、**[Alt]** (macOS)/**[Ctrl]** (Windows) を押すことで「保存したデフォルト設定を削除 (Remove Saved Defaults)」を選択できます。

#### 8 「出荷時の設定にリセット (Reset to Factory)」 / 「保存したデフォルト設定にリセット (Reset to Saved Defaults)」

選択しているレイアウトのタイプでデフォルト設定を保存しているかどうかで、このボタンの機能が変わります。

- 選択しているレイアウトのタイプでデフォルト設定を保存していない場合は、このボタンは「出荷時の設定にリセット (Reset to Factory)」となり、選択したレイアウトのタイプについて、ダイアログ内のすべてのオプションを出荷時の設定にリセットします。
- 選択しているレイアウトのタイプでデフォルト設定を保存している場合は、このボタンは「保存したデフォルト設定にリセット (Reset to Saved Defaults)」となり、選択したレイアウトのタイプについて、ダイアログ内のすべてのオプションを保存したデフォルト設定にリセットします。**[Alt]** (macOS)/**[Ctrl]** (Windows) を押すことで「出荷時の設定にリセット (Reset to Factory)」を選択できます。オプションを出荷時の設定にリセットすることで影響されるのは、現在のプロジェクトで選択しているレイアウトのタイプのみです。保存したデフォルト設定は影響されないため、以後のプロジェクトには保存したデフォルト設定が使用されます。

関連リンク  
[譜表 \(630 ページ\)](#)

## 「レイアウトオプション (Layout Options)」でのレイアウト固有の変更

「レイアウトオプション (Layout Options)」では、レイアウトごとにプロジェクト全体の変更を行なえません。

### 手順

1. 「レイアウトオプション (Layout Options)」を開くには、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押します (どのモードでも使用可)。
  - 設定モードで「設定 (Setup)」 > 「レイアウトオプション (Layout Options)」を選択します。
  - 設定モードで「レイアウト (Layouts)」パネルの下部にある「レイアウトオプション (Layout Options)」をクリックします。



2. 以下のいずれかの操作を行なって、オプションを変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。
  - アクションバーの「すべて選択 (Select All)」をクリックします。
  - アクションバーの「フルスコアのレイアウトをすべて選択 (Select All Full Score Layouts)」をクリックします。
  - アクションバーの「パート譜のレイアウトをすべて選択 (Select All Part Layouts)」をクリックします。
  - アクションバーの「カスタムスコアのレイアウトをすべて選択 (Select All Custom Score Layouts)」をクリックします。
  - **[Shift]** を押しながらかつ接するレイアウトをクリックします。
  - **[Ctrl]/[command]** を押しながらかつ接するレイアウトをクリックします。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。

3. ページリストのページをクリックします。
4. 設定可能なオプションを確認して、必要に応じてオプションを変更します。
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。  
変更を加えたあとに「適用 (Apply)」をクリックせずにダイアログを閉じると、変更を保存するか破棄するかを確認するメッセージが表示されます。

### 結果

選択したレイアウトに変更がすぐに適用されます。

## プレイヤー、レイアウト、フロー

Dorico Elements ではプレイヤー、レイアウト、フローがすべて相互につながっています。これらは単一のスコアではなくプロジェクト内にあるため、フルスコアにプレイヤーやフローを表示することなくプロジェクト内に保存することもできます。

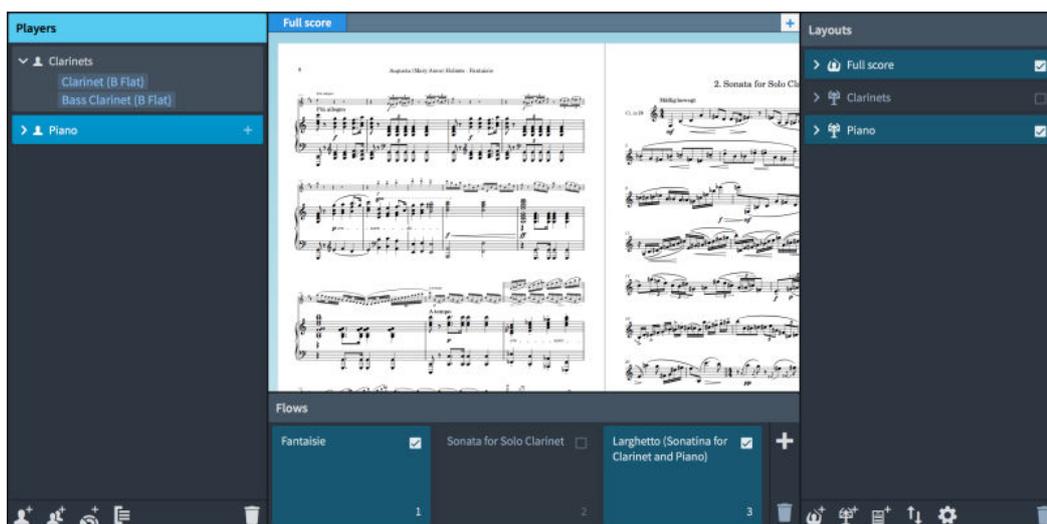
- プレイヤーはレイアウトとフローのあらゆる組み合わせに割り当てることができます。たとえば、フルスコアレイアウトとそのパートレイアウトの両方に1人のプレイヤーを割り当てたり、演奏をしないフローからプレイヤーを削除したりできます。初期設定では、プレイヤーはすべてのフルスコアレイアウト、それぞれのパートレイアウト、およびプロジェクトで作成されたすべてのフローに割り当てられます。

- レイアウトにはプレーヤーとフローのあらゆる組み合わせを含めることができます。たとえば、1つのパートレイアウトにすべての歌手を割り当てておいて、歌のないフローをレイアウトから削除できます。初期設定では、レイアウトにはすべてのフローが含まれ、フルスコアレイアウトにはすべてのプレーヤーが含まれます。
- フローにはプレーヤーのあらゆる組み合わせを含めることができるほか、フローをレイアウトに割り当てたりレイアウトから削除したりできます。初期設定では、フローにはすべてのプレーヤーが含まれ、すべてのレイアウトにフローが割り当てられます。

#### 補足

- フローからプレーヤーを削除すると、そのフローで該当するプレーヤーに対してすでに入力した音符は削除されます。
- レイアウトからフローを削除すると、そのフローから該当するレイアウトが自動的に削除されます。また、その逆も同様です。プレーヤーとレイアウト、プレーヤーとフローについても同じです。

設定モードのパネルでいずれかのカードを選択すると、ほかのパネルに含まれるそれぞれのカードにチェックボックスが表示されます。選択カードに対応するカードは強調表示され、チェックボックスがオンになります。それ以外のカードは強調表示されず、チェックボックスはオフのままです。たとえば、「**プレーヤー (Players)**」パネルでプレーヤーカードを1つ選択すると、そのプレーヤーが割り当てられたすべてのフローが「**フロー (Flows)**」パネルで、すべてのレイアウトが「**レイアウト (Layouts)**」パネルで強調表示かつオンになります。



「**プレーヤー (Players)**」パネルでピアノプレーヤーを選択すると、対応するフローとレイアウトが「**フロー (Flows)**」パネルと「**レイアウト (Layouts)**」パネルにそれぞれ表示される

#### 関連リンク

[設定モードのプロジェクトウィンドウ \(81 ページ\)](#)

[フロー \(117 ページ\)](#)

[レイアウト \(120 ページ\)](#)

[レイアウトに割り当てられたフローの変更 \(122 ページ\)](#)

[レイアウトに割り当てられたプレーヤーの変更 \(121 ページ\)](#)

[フローに割り当てられたプレーヤーの変更 \(118 ページ\)](#)

## プレーヤー

作曲を始める前に、1つ以上のインストゥルメントを演奏するプレーヤーを指定します。

プレーヤーは、1つ以上のインストゥルメントを1人で演奏するソロプレーヤーの場合があります。たとえば、クラリネット奏者はアルトサクソフォンやバスクラリネットも演奏する場合があります。

また、プレイヤーは、同じインストゥルメントを複数人で演奏するセクションプレイヤーの場合もあります。たとえば、バイオリンセクションや合唱のソプラノパートなどです。

Dorico Elements では、プレイヤーとインストゥルメントに関するこの知識をもとに、実際のスコアの効率的な作成を手助けします。たとえば、インストゥルメントの持ち替え、分奏 (ディヴィジ) などの作業が非常に簡単になります。

Dorico Elements でプレイヤーを追加すると、自動的に以下ようになります。

- パートレイアウトが作成されます。
- プレイヤーが既存のすべてのフルスコアレイアウトに追加されます。フルスコアレイアウトがない場合は、新規のフルスコアレイアウトが作成されます。
- プレイヤーがプロジェクトで作成された既存のすべてのフローに割り当てられます。プロジェクトに読み込んだフローには、プレイヤーは追加されません。

#### 補足

Dorico Elements で1つのプロジェクトに設定できるプレイヤーの最大数は12人です。12人を超えるプレイヤーが含まれたプロジェクトを開くと、プロジェクトが読み取り専用モードで開かれます。

#### 関連リンク

[プレイヤー、レイアウト、フロー \(92 ページ\)](#)

[フロー \(117 ページ\)](#)

[レイアウト \(120 ページ\)](#)

[レイアウトに割り当てられたプレイヤーの変更 \(121 ページ\)](#)

[フローに割り当てられたプレイヤーの変更 \(118 ページ\)](#)

## ソロプレイヤー/セクションプレイヤーの追加

ソロプレイヤーおよびセクションプレイヤーをプロジェクトに追加できます。ソロプレイヤーには複数のインストゥルメントを割り当てることができ、セクションプレイヤーは分奏ができます。

#### 補足

Dorico Elements で1つのプロジェクトに設定できるプレイヤーの最大数は12人です。

#### 前提

プレイヤーパネルを開いておきます。

#### 手順

1. 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、以下のいずれかの操作を行なって楽器が関連付けられていないプレイヤーを追加します。

- 新規プロジェクトを開始したあと、プロジェクト開始領域の「**ソロプレイヤーを追加 (Add Solo Player)**」をクリックします。



- 新規プロジェクトを開始したあと、プロジェクト開始領域の「**セクションプレイヤーを追加 (Add Section Player)**」をクリックします。



- 「プレイヤー (Players)」パネルの下部で「ソロプレイヤーを追加 (Add Solo Player)」をクリックします。



- 「プレイヤー (Players)」パネルの下部で「セクションプレイヤーを追加 (Add Section Player)」をクリックします。



インストゥルメントピッカーが開きます。

#### ヒント

ソロプレイヤーカードのプラス記号をクリックするか、「プレイヤー (Players)」パネルでプレイヤーを選択して **[Shift]+[I]** を押すか、プレイヤーを右クリックして「**インストゥルメントをプレイヤーに追加 (Add Instrument to Player)**」を選択して、いつでもインストゥルメントピッカーを開くことができます。

2. インストゥルメントピッカーで任意のインストゥルメントを選択します。
3. **[Return]** を押して、選択したインストゥルメントを追加します。

#### 結果

ソロプレイヤー/セクションプレイヤーがプロジェクトのすべてのフローに追加されます。選択したインストゥルメントに合わせてプレイヤーに自動的に名前が付けられます。

#### 補足

- プロジェクトに読み込んだフローには、プレイヤーは自動的に追加されません。
- 複数のインストゥルメントをプロジェクトに同時に追加したい場合は、アンサンプルを追加するかプロジェクトテンプレートを使用します。

#### 手順終了後の項目

追加したソロプレイヤーに複数のインストゥルメントを割り当てるには、ソロプレイヤーに他のインストゥルメントを追加します。

#### 関連リンク

[インストゥルメントピッカー \(84 ページ\)](#)

[プレイヤー名の変更 \(99 ページ\)](#)

[プロジェクト開始領域 \(33 ページ\)](#)

[プレイヤーへのインストゥルメントの追加 \(104 ページ\)](#)

[アンサンプルの追加 \(102 ページ\)](#)

[プロジェクトテンプレートから新規プロジェクトを開始 \(57 ページ\)](#)

## プレイヤーの複製

プレイヤーは複製できます。複製を行なうと、同じタイプのプレイヤーが追加されます。

#### 補足

Dorico Elements で 1 つのプロジェクトに設定できるプレイヤーの最大数は 12 人です。

#### 手順

- 「プレイヤー (Players)」パネルで、複製するプレイヤーを右クリックしてコンテキストメニューから「**プレイヤーを複製 (Duplicate Player)**」を選択します。

#### 結果

元のプレイヤーと同じインストゥルメントを使用する新規プレイヤーが追加されます。元のプレイヤーと新規プレイヤーは、名前が区別されるように自動的に番号付けされます。

#### 関連リンク

[プレイヤー名の変更](#) (99 ページ)

[インストゥルメントのナンバリング](#) (103 ページ)

## プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名

Dorico Elements では、状況に応じて同じプレイヤーを 3 種類の名前で呼ぶことができます。これにより、スコア上のさまざまな場所に関連情報を表示できます。

プレイヤーとインストゥルメントに関連付けられる 3 種類の名前は以下のとおりです。

- プレイヤー名
- レイアウト名
- インストゥルメント名

同じタイプのインストゥルメントを演奏する個々のプレイヤーについて、これらの名前をすべて個別に変更できます。これらの名前はそれぞれ別の場所で使われます。プレイヤー名とレイアウト名はテキストトークンを使用して表示されます。

#### プレイヤー名

「**プレイヤー (Players)**」パネルで各プレイヤーに表示される名前です。スコアには表示されませんが、譜表ラベルやレイアウト名に表示されるインストゥルメント名やプレイヤー名とは関係なく、ワークフローの一部として使用できます。

プレイヤー名はインストゥルメントを追加時に自動的に生成されます。

#### レイアウト名

「**レイアウト (Layouts)**」パネルで各レイアウトに表示される名前です。個々のパートレイアウトの一番上に表示されます。

レイアウト名はインストゥルメントを追加時に自動的に生成され、レイアウト名が変更されるまでプレイヤー名に関連付けられます。

#### インストゥルメント名

譜表ラベルで使用されます。つまり、各譜表のインストゥルメントラベルはそのプレイヤーが現在演奏しているインストゥルメントに関連付けられており、そのプレイヤーがフロー内で演奏するすべてのインストゥルメントをリスト表示しているわけではありません。

たとえば、クラリネット奏者がバスクラリネットも演奏する場合、プレイヤーがクラリネットを演奏する場所の譜表ラベルには自動的に「**Clarinet**」と表示され、プレイヤーがバスクラリネットを演奏する場所の譜表ラベルには自動的に「**Bass Clarinet**」と表示されます。

Dorico Elements のすべてのインストゥルメントにはインストゥルメント名のセットが付随しており、変更することもできます。

プロジェクト内の他のプレイヤーが同じインストゥルメントを演奏している場合でも、各インストゥルメントのインストゥルメント名は個別に変更できます。

変更したインストゥルメント名をデフォルトとして保存しておけば、同じインストゥルメントをプロジェクトに追加するたびにその名前が使用されます。

#### 補足

デフォルトのインストゥルメント名を変更しても、プロジェクト内にすでに存在する同じタイプのインストゥルメントのインストゥルメント名は変更されません。

---

#### 関連リンク

[インストゥルメントのナンバリング](#) (103 ページ)

[テキストトークン \(297 ページ\)](#)

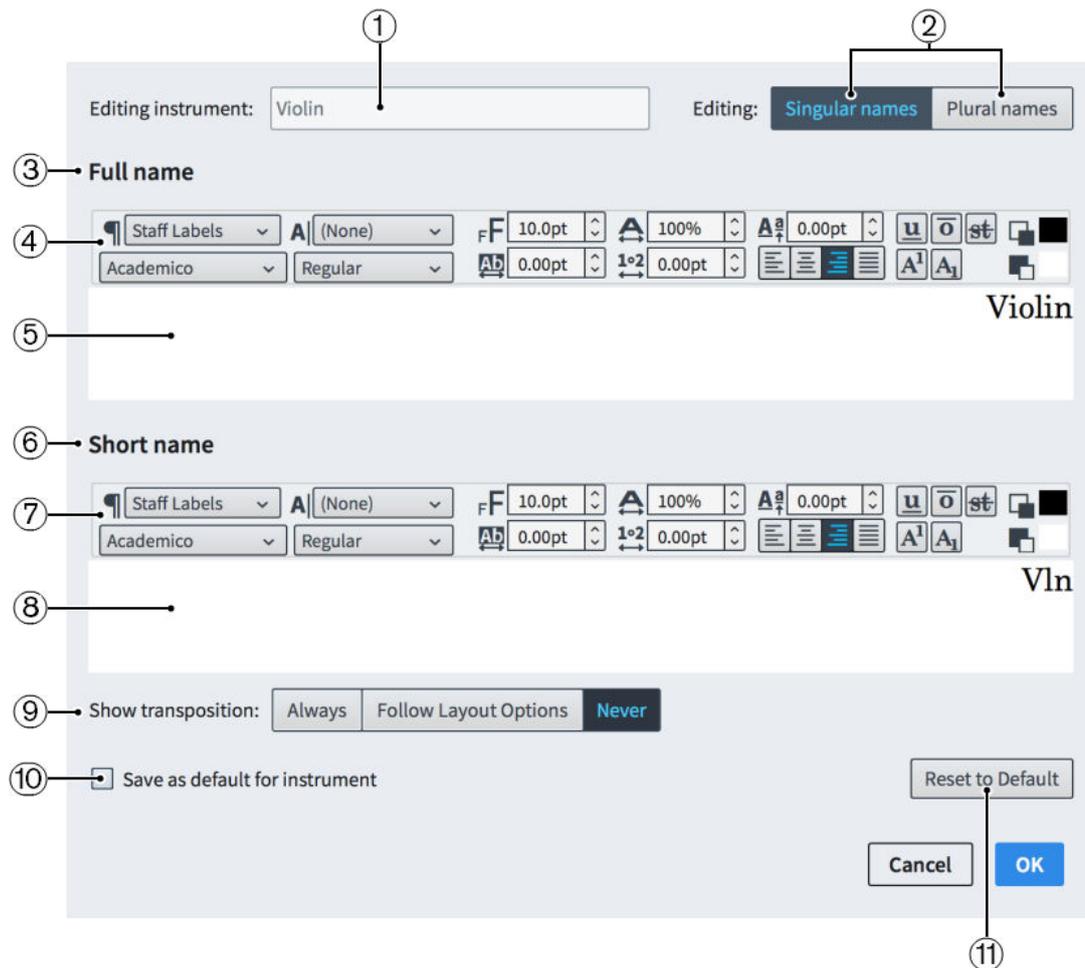
[譜表ラベル \(622 ページ\)](#)

[レイアウト \(120 ページ\)](#)

## 「インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)」 ダイアログ

「インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)」 ダイアログでは、譜表ラベルと譜表の上に表示されるインストゥルメントの変更ラベルに使用される各インストゥルメント名の内容と形式設定を変更できます。インストゥルメントの単数形と複数形ごとに正式名称と略称の両方を編集できます。

- 設定モードで「インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)」 ダイアログを開くには、「プレイヤー (Players)」 パネルでインストゥルメントラベルの矢印をクリックし、「名前を編集 (Edit Names)」 を選択します。



「インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)」 ダイアログ

「インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)」 ダイアログには以下のオプションとセクションがあります。

- 1 編集するインストゥルメント (Editing instrument)**  
インストゥルメントの固定された基本の名前を表示します。この名前は変更できません。
- 2 編集 (Editing)**  
選択したインストゥルメントの「単数形 (Singular names)」と「複数形 (Plural names)」のどちらを編集するかを切り替えることができます。  
「単数形 (Singular names)」は譜表ラベルがデフォルトで表示される場合に使用され、「複数形 (Plural names)」は譜表に複数のプレイヤーが含まれている場合に使用されます。
- 3 「正式名称 (Full name)」セクション**

インストゥルメントの正式名称の外観を編集するオプションが含まれています。

#### 4 正式名称のテキストエディターオプション

選択したインストゥルメントの長い譜表ラベルのフォント、サイズ、形式設定をカスタマイズできます。

##### 補足

譜表ラベルの水平方向の配置は、「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログで設定された配置を使用せず、常にパラグラフスタイルの配置を使用します。

#### 5 正式名称のテキスト編集領域

完全な譜表ラベルに表示される、選択したインストゥルメントの現在の長い名前が表示されます。インストゥルメント名の任意の部分を選択して、自由に編集できます。たとえば、新しい行にイタリック体で情報を追加できます。ただし、譜表の上に表示されるインストゥルメントの変更ラベルの場合、インストゥルメント名は常に1行で表示されます。

譜表ラベルは初期設定では右揃えになっているため、テキスト編集領域の右端に表示されます。

##### 補足

譜表ラベルは常にパラグラフスタイルに設定された配置を使用し、「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログで設定した配置は使用しません。これにより、システム全体で一貫した配置が行われます。

#### 6 「略称 (Short name)」セクション

インストゥルメントの略称の外観を編集するオプションが含まれています。

#### 7 略称のテキストエディターオプション

選択したインストゥルメントの短い譜表ラベルのフォント、サイズ、形式設定をカスタマイズできます。

##### 補足

譜表ラベルの水平方向の配置は、「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログで設定された配置を使用せず、常にパラグラフスタイルの配置を使用します。

#### 8 略称のテキスト編集領域

省略された譜表ラベルに表示される、選択したインストゥルメントの現在の短い名前が表示されます。インストゥルメント名の任意の部分を選択して、自由に編集できます。たとえば、新しい行にイタリック体で情報を追加できます。ただし、譜表の上に表示されるインストゥルメントの変更ラベルの場合、インストゥルメント名は常に1行で表示されます。

譜表ラベルは初期設定では右揃えになっているため、テキスト編集領域の右端に表示されます。

##### 補足

譜表ラベルは常にパラグラフスタイルに設定された配置を使用し、「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログで設定した配置は使用しません。これにより、システム全体で一貫した配置が行われます。

#### 9 移調を表示 (Show transposition)

選択したインストゥルメントのインストゥルメント名に移調をいつ表示するかを選択できます。B♭クラリネットなどの移調楽器の名前には、移調が含まれているのが一般的です。

以下のオプションから、移調をいつ表示するかを選択できます。

- **常に表示 (Always): 「設定 (Setup)」 > 「レイアウトオプション (Layout Options)」の「譜表と組段 (Staves and Systems)」** ページで非表示を選択していても、インストゥルメントの移調が表示されます。
- **「レイアウトオプションに従う (Follow Layout Options)」: 「レイアウトオプション (Layout Options)」** のレイアウトごとの設定に応じてインストゥルメントの移調が表示/非表示にされます。

- **常に非表示 (Never):** 「レイアウトオプション (Layout Options)」で表示を選択していても、インストゥルメントの移調は表示されません。

#### 10 インストゥルメントのデフォルトとして保存 (Save as default for instrument)

チェックボックスをオンにすると、ダイアログで加えた変更がデフォルトとして保存され、同じタイプのインストゥルメントをプロジェクトに新しく追加した際にその設定が適用されます。

#### 11 デフォルトにリセット (Reset to Default)

選択したインストゥルメントタイプについて、譜表ラベルに加えた変更がすべて削除され、デフォルト設定に戻ります。

関連リンク

[譜表ラベル](#) (622 ページ)

[プロジェクト全体での譜表ラベルの長さの変更](#) (624 ページ)

## プレイヤー名の変更

プレイヤーのプレイヤー名を変更したり、名前を変更したプレイヤーをデフォルト名にリセットしたりできます。

### 補足

プレイヤー名はスコアの譜表ラベルやレイアウトの名前付けに使用されるものではなく、設定モードでの参照用です。

譜表ラベルには、「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログで各インストゥルメントに設定された名前セットが使用されます。

---

### 手順

1. 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、プレイヤー名を変更するプレイヤーカードを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、プレイヤー名のテキストフィールドを開きます。
  - プレイヤーカードのどこかをダブルクリックします。
  - プレイヤーカードを右クリックして、コンテキストメニューから「**名前の変更 (Rename)**」を選択します。
3. 新しい名前を入力するか、「**Reset to Default**」をクリックして名前をデフォルト名に戻します。  

4. **[Return]** を押します。

---

### 結果

選択したプレイヤーのプレイヤー名が変更されます。

### 補足

スコアに表示される譜表ラベルは変更されません。譜表ラベルに使用される名前は「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログで変更し、パートの上部に表示される名前を変更するにはレイアウト名を変更します。

---

## レイアウト名の変更

レイアウト名は、たとえばパートの先頭に表示される名前など、個別のレイアウトを識別するために使用されます。プレイヤーのレイアウト名を変更したり、名前を変更したプレイヤーをデフォルト名にリセットしたりできます。

### 補足

レイアウト名は譜表ラベルには使用されません。譜表ラベルには、「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログで各インストゥルメントに設定された名前セットが使用されます。

### 手順

1. 「**レイアウト (Layouts)**」パネルで、レイアウト名を変更するプレイヤーの名前を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、レイアウト名のテキストフィールドを開きます。
  - レイアウトカードのどこかをダブルクリックします。
  - レイアウトカードを右クリックして、コンテキストメニューから「**名前の変更 (Rename)**」を選択します。
3. 新しい名前を入力するか、「**デフォルトにリセット (Reset to Default)**」をクリックして名前をプレイヤー名に戻します。  

4. [Return] を押します。

### 結果

選択したプレイヤーのレイアウト名が変更されるか、デフォルト名に戻ります。

### 補足

スコアに表示される譜表ラベルは変更されません。譜表ラベルに使用される名前は「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログで変更し、パートの上部に表示される名前を変更するにはレイアウト名を変更します。

## インストゥルメント名の変更

インストゥルメント名は譜表ラベルと譜表の上に表示されるインストゥルメントの変更ラベルに使用されます。各インストゥルメントに使用されるインストゥルメント名は変更できます。

### 補足

インストゥルメント名を変更しても、パートレイアウトの上部に表示される名前は変更されません。パートレイアウトの上部に表示される名前を変更するには、レイアウト名を変更します。

### 手順

1. 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、名前を変更するインストゥルメントを含むプレイヤーカードの展開矢印マークをクリックします。  
カードが展開され、プレイヤーに割り当てられたインストゥルメントが表示されます。
2. インストゥルメントラベルにカーソルを合わせると表示される矢印をクリックし、「**名前を編集 (Edit Names)**」を選択して「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログを開きます。
3. いずれかの名前フィールドに新しい名前を入力します。
4. 必要に応じて、「**インストゥルメントのデフォルトとして保存 (Save as default for instrument)**」をオンにします。
5. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

#### 結果

選択したインストゥルメントのインストゥルメント名が変更されます。

- 変更をデフォルトとして保存しなかった場合は、選択したインストゥルメントの名前だけが変更されます。あとから追加される同じタイプのインストゥルメントは、元のデフォルト名を使用します。
- 変更をデフォルトとして保存した場合は、あとから追加される同じタイプのすべてのインストゥルメントが新しいインストゥルメント名を使用します。プロジェクト内にすでに存在する同じタイプのその他のインストゥルメントのインストゥルメント名は変更されません。

#### 関連リンク

[「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」 ダイアログ \(97 ページ\)](#)

## プレイヤーのオーケストラの順番の変更

スコア上のプレイヤーの表示順を「**プレイヤー (Players)**」パネルで変更できます。

---

#### 手順

1. 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、スコア上の位置を変更するプレイヤーのプレイヤーカードを選択します。
2. プレイヤーカードをクリックし、パネル内で上下にドラッグします。  
挿入ラインはプレイヤーが配置される場所を示します。

## プレイヤーの削除

プロジェクトからプレイヤーを削除できます。

---

#### 手順

1. 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、削除するプレイヤーを選択します。
2. **[Backspace]** または **[Delete]** を押します。
3. 表示される警告メッセージで、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 「**プレイヤーのみを削除 (Delete Player Only)**」: プレイヤーとそのプレイヤーに属するインストゥルメント用に作成した楽譜を削除します。
  - 「**プレイヤーとパートレイアウトを削除 (Delete Player and Part Layouts)**」: プレイヤー、楽譜、プレイヤーが割り当てられているすべてのパートレイアウトを削除します。

#### 補足

他のプレイヤーを含むパートレイアウトは削除できません。

---

## アンサンブル

Dorico Elements では、アンサンブルを追加すると、複数のプレイヤーが同時にプロジェクトに追加されます。

Dorico Elements には、複数のアンサンブルがあらかじめ定義されています。アンサンブルの追加は、楽器編成をすばやく作成する方法の1つです。Dorico Elements のあらかじめ定義されたアンサンブルには、フルート2人、オーボエ2人、クラリネット2人、ファゴット2人の二管編成など、基本的なパターンのアンサンブルが含まれています。

#### 補足

Dorico Elements で1つのプロジェクトに設定できるプレイヤーの最大数は12人です。そのため、含まれているプレイヤーが12人以下のアンサンブルのみ使用できます。

---

## アンサンブルの追加

ストリングスセクションや四部合唱など、アンサンブルを追加することで複数のプレイヤーを同時に追加できます。

#### 補足

Dorico Elements で1つのプロジェクトに設定できるプレイヤーの最大数は12人です。

---

#### 前提

**プレイヤー**パネルを開いておきます。

---

#### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、アンサンブル用のインストゥルメントピッカーを開きます。
  - 新規プロジェクトを開始したあと、プロジェクト開始領域の「**アンサンブルを追加 (Add Ensemble)**」をクリックします。



- 「**プレイヤー (Players)**」パネルの下部で「**アンサンブルを追加 (Add Ensemble)**」をクリックします。



- インストゥルメントピッカーで追加するアンサンブルを選択します。
  - 「**スコアにアンサンブルを追加 (Add Ensemble to Score)**」をクリックします。
- 

#### 結果

アンサンブルプレイヤーがソロプレイヤーまたはセクションプレイヤーとして「**プレイヤー (Players)**」パネルに追加されます。

#### ヒント

プロジェクトテンプレートを使用すれば、複数のインストゥルメントをプロジェクトに同時に追加することもできます。

---

#### 関連リンク

[インストゥルメントピッカー \(84 ページ\)](#)

[プレイヤー名の変更 \(99 ページ\)](#)

[プロジェクト開始領域 \(33 ページ\)](#)

[プロジェクトテンプレートから新規プロジェクトを開始 \(57 ページ\)](#)

## インストゥルメント

ソロプレーヤー、セクションプレーヤー、およびアンサンブルに対してインストゥルメントを割り当てることができます。

オーボエとイングリッシュホルンを持ち替えるなど、1人のプレーヤーが複数のインストゥルメントを演奏することは多いため、Dorico Elements ではソロプレーヤーに複数のインストゥルメントを割り当てることができます。

インストゥルメントを割り当てる前に、プレーヤーまたはアンサンブルを追加する必要があります。そのあと、必要に応じてプレーヤーやアンサンブルをグループに割り当てることもできます。アンサンブルにはインストゥルメントがすでに追加されているため、アンサンブルを追加する場合、初期設定ではインストゥルメントを追加する必要はありません。ただし、アンサンブルにさらにインストゥルメントを追加することもできます。

Dorico Elements ではインストゥルメントの範囲が制限されておらず、各インストゥルメントのすべての音域にあらゆるピッチを記譜できます。ただし、再生モードのピアノロールエディターに表示できるのは0~127のMIDIノート範囲のピッチのみです。また、割り当てられたVSTインストゥルメントのサンプル範囲外のピッチを入力した場合、そのピッチは再生されません。

初期設定の変更およびインストゥルメントの追加や削除は、いつでも行なえます。

関連リンク

[ピアノロールエディター \(316 ページ\)](#)

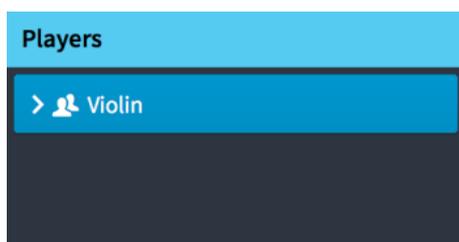
[VST および MIDI インストゥルメントパネル \(311 ページ\)](#)

## インストゥルメントのナンバリング

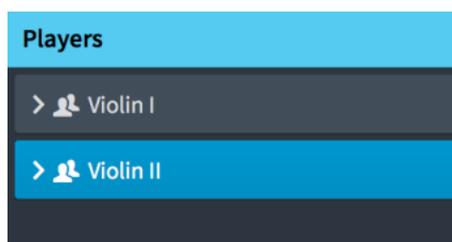
同じスコア内に同じタイプのインストゥルメントが複数ある場合、簡単かつ明確に識別できるよう、それぞれに自動的に番号が付けられます。

たとえば、スコアにフルートが1つのみの場合は「Flute」と表示されますが、3つある場合は「Flute 1」、「Flute 2」、「Flute 3」と表示されます。

Dorico Elements では、プロジェクト内に同じタイプのインストゥルメントが複数ある場合、インストゥルメントに自動的に番号が付けられます。



バイオリンが1つの場合は番号なし



2つめのバイオリンを追加すると両方が自動的にナンバリングされる

インストゥルメント番号は、以下の条件が満たされたときにプレーヤーに対して自動的に生成されません。

- プレーヤーが同じタイプである (ソロ/セクションにかかわらず)。
- プレーヤーに少なくとも1つの共通するインストゥルメントがある。
- プレーヤーが同じグループに属している。
- インストゥルメント名が同じである。

たとえば、プロジェクト内に2つのフルートがあり、1つがセクションプレーヤーでもう1つがソロプレーヤーの場合、これらのフルートは自動的にナンバリングされません。同様に、2つのフルートが異なるプレーヤーグループに属している場合も自動的にナンバリングされません。

関連リンク

[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(96 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(100 ページ\)](#)

[プレーヤーグループ \(115 ページ\)](#)

## 移調楽器

ほとんどのインストゥルメントは実音で音を出しますが、移調楽器は記譜された音とは異なる音を出します。たとえば、一般的な2つのオーケストラ移調楽器として、B $\flat$ クラリネットとFホルンがあります。

B $\flat$ クラリネットでCを演奏すると、1音下のB $\flat$ の音が鳴ります。FホルンでCを演奏すると、5音下のFが鳴ります。記譜されたピッチと異なる音を出すその他の楽器には、ピッコロ (1オクターブ上の音が鳴る)、コントラバス (1オクターブ下の音が鳴る)、グロッケンシュピール (2オクターブ上の音が鳴る) などがあります。

Dorico Elements ではすべての音符情報が実音で保存され、インストゥルメントの移調に合わせて音符が自動的に移調されます。つまり、非移調レイアウトとは異なり、移調レイアウトでは音符が自動的に変更されます。また、インストゥルメントはいつでも変更でき、その場合は正しいピッチが表示されるように楽譜が自動的に調整されます。

関連リンク

[実音と移調音 \(124 ページ\)](#)

[レイアウトの移調/非移調の設定 \(123 ページ\)](#)

[実音と移調音で異なる音部記号を設定する \(449 ページ\)](#)

## プレーヤーへのインストゥルメントの追加

ソロプレーヤーとセクションプレーヤーの両方にインストゥルメントを追加できます。ソロプレーヤーには複数のインストゥルメントを追加できますが、セクションプレーヤーには1つのインストゥルメントのみ追加できます。

前提

ソロプレーヤーまたはセクションプレーヤーを追加しておきます。

---

手順

1. 「**プレーヤー (Players)**」パネルで、インストゥルメントを追加するプレーヤーを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、インストゥルメントピッカーを開きます。
  - **[Shift]+[I]** を押します。
  - プレーヤーカードの右側のプラス記号をクリックします。  

3. インストゥルメントピッカーで任意のインストゥルメントを選択します。
4. **[Return]** を押して、選択したインストゥルメントを追加します。
5. 単一のソロプレーヤーに複数のインストゥルメントを追加する場合は、手順1から3を繰り返します。

補足

- 各セクションプレーヤーに追加できるのは1つのインストゥルメントのみです。
  - 複数のインストゥルメントをプロジェクトに同時に追加したい場合は、アンサンブルを追加するかプロジェクトテンプレートを使用します。
-

#### 結果

選択したインストゥルメントがプレーヤーに追加されます。複数のプレーヤーを選択した場合は、インストゥルメントは「**プレーヤー (Players)**」パネルの最初のプレーヤーにのみ追加されます。

#### 補足

音符を入力する前は、ソロプレーヤーに割り当てられた最初のインストゥルメントのみがページビューのフルスコアに表示されます。ギャラリービューにはすべてのインストゥルメントの譜表が表示されるため、ソロプレーヤーに割り当てられた他のインストゥルメントに音符を入力する際はギャラリービューに切り替えることをおすすめします。

---

#### 関連リンク

[インストゥルメントピッカー \(84 ページ\)](#)

[アンサンブルの追加 \(102 ページ\)](#)

[プロジェクトテンプレートから新規プロジェクトを開始 \(57 ページ\)](#)

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(46 ページ\)](#)

## プレーヤーへの空の打楽器キットの追加

プレーヤーに空の打楽器キットを追加し、そこに無音程打楽器インストゥルメントを追加できます。

---

#### 手順

1. 「**プレーヤー (Players)**」パネルで、以下のいずれかの操作を行なって「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
    - ソロプレーヤーまたはセクションプレーヤーを選択し、**[Shift]+[I]** を押してインストゥルメントピッカーで「**空のキットを作成 (Create Empty Kit)**」をクリックします。
    - 追加したインストゥルメントが関連付けられていないプレーヤーの右側のプラス記号をクリックし、インストゥルメントピッカーで「**空のキットを作成 (Create Empty Kit)**」をクリックします。  

    - プレーヤーを右クリックしてコンテキストメニューから「**空のキットを作成 (Create Empty Kit)**」を選択します。
  2. 「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログで任意の打楽器をキットに追加します。
- 

#### 関連リンク

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(107 ページ\)](#)

[インストゥルメントピッカー \(84 ページ\)](#)

## キットへの個別の打楽器インストゥルメントの結合

プレーヤーに個別の打楽器インストゥルメントが1つ以上含まれている場合、それらを打楽器キットに結合できます。

---

#### 手順

1. キットに結合する打楽器インストゥルメントを含むプレーヤーのカードを右クリックして、コンテキストメニューから「**インストゥルメントでキットを編成 (Combine Instruments into Kit)**」を選択します。
  2. 表示される「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログでキットを編集します。たとえば、グリッドまたは5線譜にインストゥルメントが表示される順番を変更できます。
-

#### 結果

プレイヤーに割り当てられたすべてのインストゥルメントを含む新しいキットが作成されます。

#### 補足

プレイヤーに1つ以上のキットインストゥルメントがすでに割り当てられている場合、すべての個別のインストゥルメントとその他のキットが最初のキットに結合されます。

---

## インストゥルメントの変更

たとえばクラリネットのパートの音程が低い場合バスクラリネットに変更する場合など、譜表にすでに入力された楽譜に影響を与えることなく、プレイヤーに割り当てられたインストゥルメントを変更できます。

#### 補足

- 個別の無音程打楽器インストゥルメント以外のパーカッションキットは、他のインストゥルメントに変更できません。
  - 有音程打楽器インストゥルメントを無音程打楽器インストゥルメントに、またその逆の変更はできません。
- 

#### 手順

1. 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、インストゥルメントを変更するプレイヤーのカードを展開します。  
カードにはプレイヤーのインストゥルメントのリストが表示されます。



2. 変更するインストゥルメントのラベルにカーソルを合わせて、表示される矢印をクリックし、「**インストゥルメントを変更 (Change Instrument)**」を選択してインストゥルメントピッカーを開きます。



3. インストゥルメントピッカーで任意のインストゥルメントを選択します。
  4. **[Return]** を押して、選択したインストゥルメントを変更します。
- 

#### 結果

譜表上の楽譜に影響を与えることなく、選択したインストゥルメントが変更されます。

#### 補足

適所に新しい音部記号が入力されます。つまり、新しい音部記号に応じて音符が正しく記譜されるように、音符の表示が変わる場合があります。

---

#### 関連リンク

[インストゥルメントピッカー \(84 ページ\)](#)

## プレイヤー間のインストゥルメントの移動

インストゥルメントに対してすでに入力されている楽譜に影響を与えることなく、プレイヤー間で個別のインストゥルメントを移動できます。

### 手順

- 「プレイヤー (Players)」パネルで、以下のいずれかの操作を行なってインストゥルメントをほかのプレイヤーに移動します。
  - インストゥルメントを個別にクリックしてドラッグし、移動先のプレイヤーカード上でマウスボタンを放します。
  - インストゥルメントラベルにカーソルを合わせると表示される矢印をクリックし、「**インストゥルメントをプレイヤーに移動 (Move Instrument to Player)**」 > [プレイヤー名] をクリックします。

### 補足

インストゥルメントは、プロジェクトにすでに追加されているプレイヤーにのみ移動できます。

### 関連リンク

[ソロプレイヤー/セクションプレイヤーの追加 \(94 ページ\)](#)

## インストゥルメントの削除

プレイヤーからインストゥルメントを削除できます。

### 重要

プレイヤーからインストゥルメントを削除すると、このインストゥルメント用に作成した楽譜もすべて削除されます。

### 手順

- 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、削除するインストゥルメントが割り当てられたプレイヤーのカードを展開します。
- インストゥルメントラベルにカーソルを合わせると表示される矢印をクリックし、「**インストゥルメントを削除 (Delete Instrument)**」を選択します。
- 「**OK**」をクリックします。

### 結果

インストゥルメントがプレイヤーから削除されます。

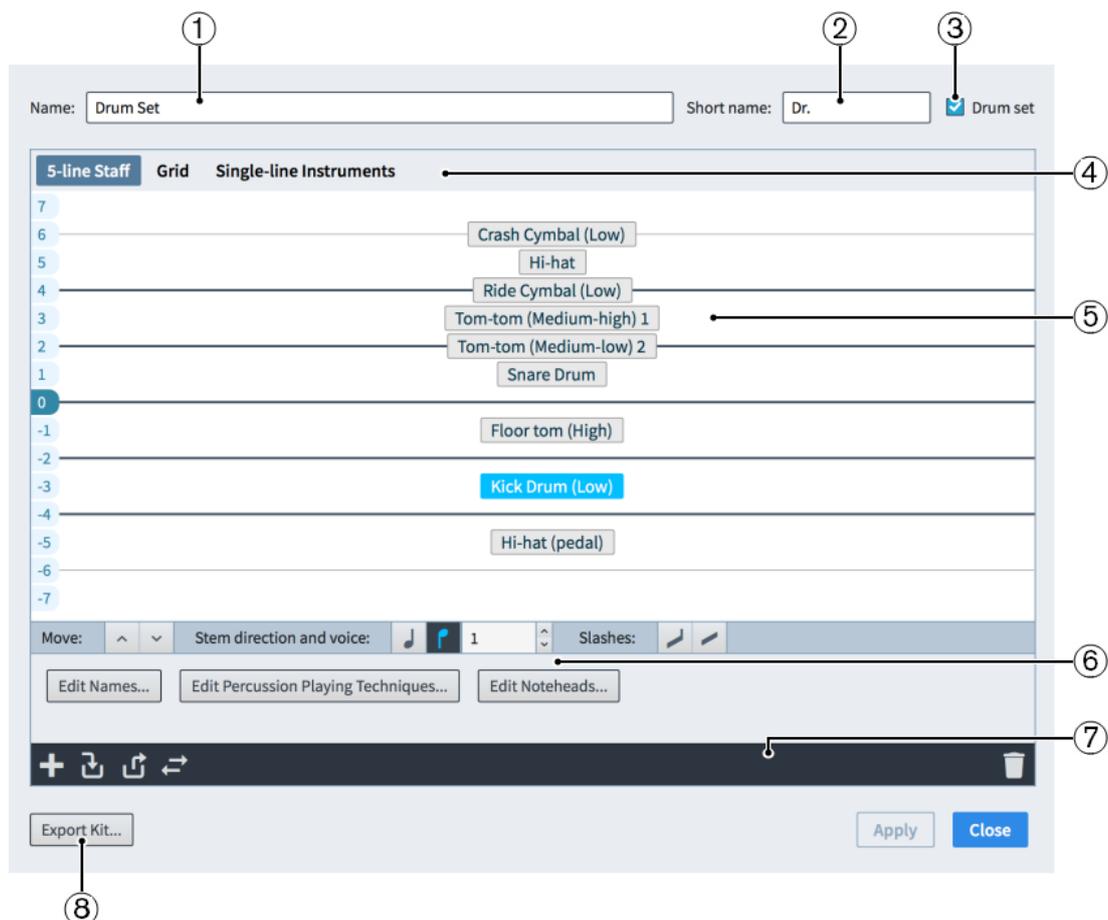
## 「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」 ダイアログ

「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログでは、打楽器キットにどのインストゥルメントを含めるかやキットの表示タイプごとにインストゥルメントをどのように配置するかなど、打楽器キットに対する変更を行なえます。

- 空のキットを作成するか、既存のインストゥルメントをキットに結合すると自動的にダイアログが開きます。
- 既存の打楽器キットインストゥルメントに対して手動で「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開くこともできます。その場合は、設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで打楽器キットを含むプレイヤーのプレイヤーカードを展開し、ラベルの矢印をクリックして「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択します。

## 補足

設定モードの「プレーヤー (Players)」パネルでは、打楽器キットインストゥルメントのラベルが緑色で表示されます。



### 「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログ

#### 1 名前 (Name)

打楽器キットの正式名称の入力または変更ができます。これは、5線譜表示を使用している打楽器キットの**完全な**譜表ラベルで使用されます。

#### 2 略称 (Short name)

打楽器キットの略称を入力または変更できます。これは、5線譜表示を使用している打楽器キットの**省略された**譜表ラベルで使用されます。

#### 3 ドラムセット (Drum set)

チェックボックスがオンの場合は、打楽器キットはドラムセットとして定義されます。ドラムセットとして定義された打楽器キットには、声部の振り分けやデフォルトの符尾方向などのさまざまなデフォルト設定があります。

#### 4 表示タイプ

選択した打楽器キットが、打楽器キットの表示タイプごとでどのように表示されるかを編集できます。

- **5線譜 (5-line Staff)**

キットのインストゥルメントは5線譜上に表示されます。譜表のそれぞれの線および間にどのインストゥルメントが表示されるか指定できます。キットの名前を示す1つの譜表ラベルが表示されます。

- **グリッド (Grid)**

キットのインストゥルメントはグリッド上に表示され、それぞれのインストゥルメントに1本ずつの線が与えられます。各線間の間隔はカスタマイズできます。各インストゥルメントの譜表ラベルは、通常の譜表ラベルより小さなフォントで表示されます。

- **1 線譜を使用するインストゥルメント (Single-line Instruments)**

キットのインストゥルメントは、それぞれの線上で個別のインストゥルメントとして表示されます。各インストゥルメントには標準サイズの譜表ラベルが表示されます。

## 5 エディター

選択した打楽器キットの表示タイプで、インストゥルメントの現在の配置が表示されます。コントロールを使用して、インストゥルメントの配置およびグリッド表示タイプの線と間隔のレイアウトを変更できます。

## 6 コントロール

選択した打楽器キットの表示タイプのインストゥルメントの配置および符尾の方向を変更できます。また、キットにスラッシュ付き声部を追加することもできます。

「**符頭を編集 (Edit Noteheads)**」をクリックすると、キット内の各インストゥルメントに使用される符頭を変更するダイアログを開くことができます。また、「**打楽器の演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)**」をクリックすると、符頭とアーティキュレーションとトレモロとの組み合わせが再生にどのように影響するかを変更するダイアログが開きます。

さらに、打楽器キット内の個別のインストゥルメントの名前を変更することもできます。その場合は「**名前を編集 (Edit Names)**」をクリックして「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログを開きます。

### 補足

すべての表示タイプの打楽器インストゥルメント名の表示が変更されます。打楽器キットの表示タイプによっては、譜表ラベルはインストゥルメント名とは別の情報を使用する場合があります。

## 7 アクションバー

ダイアログ下部のアクションバーには、すべての表示タイプに適用されるオプションがあります。

- **新規インストゥルメントを追加 (Add New Instrument)**



インストゥルメントピッカーを開き、キットに追加する新しい無音程打楽器インストゥルメントを選択できます。

- **プレーヤーから既存のインストゥルメントを追加 (Add Existing Instrument From Player)**



キット内ではなく、個別の打楽器インストゥルメントを含むプロジェクト内の他のプレーヤーのリストが表示されます。別のプレーヤーの打楽器インストゥルメントを選択し、その打楽器インストゥルメントを楽譜とともに現在のキットに移動できます。

- **キットからインストゥルメントを削除 (Remove Instrument From Kit)**



個別のインストゥルメントとして表示されるように、選択したインストゥルメントをキットから削除します。個別のインストゥルメントは他のプレーヤーまたは他のキットインストゥルメントに移動できます。

- **インストゥルメントを変更 (Change Instrument)**



インストゥルメントピッカーを開き、新しい無音程楽器を選択して、楽譜を保持したまま選択したインストゥルメントと置き換えることができます。

- **インストゥルメントを楽譜ごと削除 (Delete Instrument)**



インストゥルメントを楽譜ごとキットから削除します。

## 8 **キットを書き出す (Export Kit)**

別のプロジェクトで使用できるように、打楽器キットをライブラリーファイルとして書き出せます。

関連リンク

[打楽器キット \(694 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表ラベル \(628 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(698 ページ\)](#)

[「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ \(700 ページ\)](#)

[無音程打楽器の演奏技法 \(700 ページ\)](#)

## 打楽器キットへのインストゥルメントの追加

「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログで、打楽器キットに新しいインストゥルメントを追加できます。

---

手順

1. 「**プレーヤー (Players)**」パネルで、インストゥルメントを追加するキットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルにカーソルを合わせると表示される矢印をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. 「**新規インストゥルメントを追加 (Add New Instrument)**」をクリックして、インストゥルメントピッカーを開きます。



4. インストゥルメントピッカーで任意の打楽器インストゥルメントを選択します。
5. **[Return]** を押して、選択したインストゥルメントを追加します。
6. 「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

結果

選択したインストゥルメントが打楽器キットに追加されます。

## 打楽器キット内のインストゥルメントの変更

インストゥルメントの既存の楽譜はすべて保持したまま、打楽器キット内の既存のインストゥルメントを変更できます。

---

手順

1. 「**プレーヤー (Players)**」パネルで、インストゥルメントを変更するキットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルにカーソルを合わせると表示される矢印をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. 変更するインストゥルメントをクリックします。
4. アクションバーの「**インストゥルメントを変更 (Change Instrument)**」をクリックしてインストゥルメントピッカーを開きます。



5. インストゥルメントピッカーで任意の打楽器インストゥルメントを選択します。
6. **[Return]** を押して、選択したインストゥルメントを変更します。
7. 「閉じる (Close)」 をクリックします。

#### 結果

インストゥルメントがインストゥルメントピッカーで選択したものに变更されます。前のインストゥルメントの入力した楽譜はすべて保持されます。

#### 補足

演奏技法固有の符頭を使用して表現された演奏技法は保持されません。

## 打楽器キットをドラムセットとして定義

個別の打楽器キットをドラムセットとして定義できます。ドラムセットは、5 線譜表示のドラムセットの声部の振り分けに対するプロジェクト全体の設定に従います。

#### 手順

1. 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、ドラムセットとして定義するキットが割り当てられたプレイヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルにカーソルを合わせると表示される矢印をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. ダイアログの右上にある「**ドラムセット (Drum set)**」をオンにします。
4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

選択した打楽器キットがドラムセットとして定義されます。5 線譜表示タイプを使用している場合、キット内のインストゥルメントの声部の配置はドラムセットのデフォルト設定に従います。

#### 補足

打楽器キットをドラムセットとして定義しておく必要がなくなった場合は、そのキットの「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログで「**ドラムセット (Drum set)**」をオフにできます。

#### 関連リンク

[「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ \(700 ページ\)](#)

## グリッド表示の打楽器キット内でのインストゥルメントグループの作成

キット内のインストゥルメントを見やすくするために、グリッド表示タイプを使用する打楽器キット内でインストゥルメントグループを作成できます。

グリッド表示の打楽器キット内では、独自のインストゥルメントの名前が譜表ラベルに表示されます。たとえば「Wood Block (High)」、「Wood Block (Medium)」、「Wood Block (Low)」のかわりに「ウッドブロック」と表示するなど、グループを作成してグリッド表示の打楽器キットの譜表ラベルをシンプルにできます。

#### 手順

1. 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、グリッド表示にグループを作成するキットが割り当てられたプレイヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルにカーソルを合わせると表示される矢印をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。

3. ダイアログの一番上にある「**グリッド (Grid)**」をクリックします。
4. グループに含める最初のインストゥルメントをクリックします。
5. グループに含める最後のインストゥルメントを **[Shift]** を押しながらクリックします。

#### 補足

グループに含めることができるのは隣り合うインストゥルメントのみです。

6. 「**追加 (Add)**」をクリックします。



#### 結果

選択したインストゥルメントを含むグループが作成されます。グループにはデフォルト名が付けられますが、変更することもできます。

## グリッド表示の打楽器キット内でのグループ名の変更

グループ名はインストゥルメントラベルとして表示されます。グリッド表示を使用している打楽器キット内のグループの名前を変更できます。

#### 手順

1. 「**プレーヤー (Players)**」パネルで、グリッド表示内のグループ名を変更するキットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルにカーソルを合わせると表示される矢印をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. ダイアログの一番上にある「**グリッド (Grid)**」をクリックします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、「**打楽器グリッドのグループ名を編集 (Edit Percussion Grid Group Names)**」ダイアログを開きます。
  - グループをダブルクリックします。
  - グループをクリックして、「**編集 (Edit)**」をクリックします。



グループは、打楽器キットインストゥルメントのリストの左側の列に、色付きのブロックとして表示されます。

5. 「**打楽器グリッドのグループ名を編集 (Edit Percussion Grid Group Names)**」ダイアログの対応するフィールドに、グループに付ける名前を入力します。
  - **正式名称 (Full Name)**
  - **略称 (Short Name)**
6. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

#### 結果

グループ名が変更されます。また、グループの譜表ラベルも変更されます。

#### 補足

グリッド表示の打楽器キットのグループの譜表ラベルには、グリッド表示の打楽器キットのグループ化されていないインストゥルメントの譜表ラベルとは異なるパラグラフスタイルが使用されます。

例

Ride Cymbal —  
Hi-hat —  
Wood Block 1 —  
Wood Block 2 —  
Wood Block 3 **II**  
Tom 1 —  
Tom 2 —  
Kick Drum —

グループ化されていないグリッド表示の打楽器キット

Ride Cymbal —  
Hi-hat —  
Wood blocks **II**  
Tom 1 —  
Tom 2 —  
Kick Drum —

ウッドブロックがグループ化されたグリッド表示の打楽器キット

関連リンク

[打楽器キットの譜表ラベル \(628 ページ\)](#)

## グリッド表示の打楽器キット内でのグループの削除

グリッド表示を使用している打楽器キット内で、グループ内のインストゥルメントを削除することなくグループを削除できます。

手順

1. 「**プレーヤー (Players)**」パネルで、グリッド表示からグループを削除するキットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルにカーソルを合わせると表示される矢印をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. ダイアログの一番上にある「**グリッド (Grid)**」をクリックします。
4. 削除するグループをクリックします。  
グループは、打楽器キットインストゥルメントのリストの左側の列に、色付きのブロックとして表示されます。
5. 「**削除 (Delete)**」をクリックします。



結果

グループが削除されます。グループ内の各インストゥルメントの個別の譜表ラベルは復元されます。

## 打楽器キット内のインストゥルメントの位置の変更

すべての表示タイプの打楽器キット内で、インストゥルメントの位置を変更し、スコアとパートに表示されるインストゥルメントの順番を変更できます。また、5線譜表示タイプではスラッシュ付き声部の譜表上の位置も変更できます。

手順

1. 「**プレーヤー (Players)**」パネルで、インストゥルメントの位置を変更するキットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルにカーソルを合わせると表示される矢印をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. インストゥルメントの順番を変更するキットの表示タイプをクリックします。  
たとえば、そのキットがグリッド表示タイプを使用している場合にインストゥルメントの順番を変更するには「**グリッド (Grid)**」をクリックします。

- 位置を変更する打楽器インストゥルメントまたはスラッシュ付き声部をクリックします。

#### 補足

マウスを使用する場合、一度に移動できるインストゥルメント/スラッシュ付き声部は1つだけです。

- 以下のいずれかの操作を行なって、選択したインストゥルメント/スラッシュ付き声部の位置を変更します。
  - 上に移動するには、「**移動 (Move)**」の上矢印をクリックします。
  - 下に移動するには、「**移動 (Move)**」の下矢印をクリックします。
  - インストゥルメントを個別にクリックして上下にドラッグします (5 線譜表示タイプのみ)。
- 必要に応じて、打楽器キット内の他のインストゥルメントおよび同じ打楽器キットのほかのキット表示タイプにこれらの手順を繰り返します。
- 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

キット内の選択したインストゥルメントまたはスラッシュ付き声部の位置が変更されます。複数のインストゥルメントに同じ譜表上の位置を使用できますが、演奏者が見分けられるよう異なる符頭を使用することをおすすめします。

#### 関連リンク

[打楽器キットの別のインストゥルメントに音符を移動する](#) (696 ページ)

## 打楽器グリッドの線の間隔の変更

グリッド表示タイプを使用している打楽器キットの線の間隔を変更できます。

#### 手順

- 「**プレーヤー (Players)**」パネルで、グリッド表示の間隔の大きさを変更する打楽器キットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
- キットインストゥルメントラベルにカーソルを合わせると表示される矢印をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
- ダイアログの一番上にある「**グリッド (Grid)**」をクリックします。
- 下の間隔を変更するインストゥルメントをクリックします。
- 「**間隔 (Gap)**」の値を変更します。
- 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

選択したインストゥルメントの下の間隔が変更されます。

## 打楽器キットから個別のインストゥルメントを削除

インストゥルメントをある打楽器キットから別のプレーヤーに移動する場合などに、打楽器キットから個別のインストゥルメントを削除できます。

#### 手順

- 「**プレーヤー (Players)**」パネルで、インストゥルメントを削除するキットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。

2. キットインストゥルメントラベルにカーソルを合わせると表示される矢印をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. キットから削除するインストゥルメントをクリックします。
4. アクションバーの「**キットからインストゥルメントを削除 (Remove Instrument From Kit)**」をクリックします。



5. 「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

選択したインストゥルメントは同じプレイヤーに属する個別のインストゥルメントとして表示されますが、打楽器キットからは切り離されます。

そのあと、必要に応じてそのインストゥルメントを別のプレイヤーに移動できます。

#### 関連リンク

[プレイヤー間のインストゥルメントの移動 \(107 ページ\)](#)

## プレイヤーグループ

グループとは、1つのまとまりとして扱われるミュージシャンの集合のことです。合唱、オーケストラ、室内楽のアンサンブルなどと同じようなものと考えてください。

プレイヤーのグループ化とは、プレイヤーをまとめてスコア上に配置し、個別に通し番号を付け、プロジェクトテンプレートに応じてそれらを括弧で括ることを意味します。

たとえば二部合唱 (SATB/SATB) 用のプロジェクトの場合、初期設定ではすべての声部が同じファミリーに含まれるため、単一の大括弧で結合されます。ただし、各合唱を独自のグループに追加した場合は、それぞれが個別に括弧で括られます。これは、3つの個別のグループを持つブリテンの『戦争レクイエム (“War Requiem”)』や2つの個別のオフステージ吹奏楽団を必要とするウォルトンの『ベルシャザールの饗宴 (“Belshazzar's Feast”)』のように、複数のグループを含む楽譜でプレイヤーを適切に括弧で括ることができ便利です。

同様に、大規模な楽譜でプレイヤーのオフステージグループ用にグループを作成することもできます。

インストゥルメントがオーケストラの順番通りに並んでいない場合、プレイヤーグループを追加することで、スコア上のプレイヤーの順番をプロジェクト全体で変更できます。

#### 関連リンク

[プロジェクトテンプレートのカテゴリによって異なる括弧 \(57 ページ\)](#)

## プレイヤーのグループの追加

プレイヤーを括弧で括りたい場合などに、プレイヤーをグループに分けることができます。

#### 前提

プレイヤーパネルを開いておきます。

---

#### 手順

1. 必要に応じて、「**プレイヤー (Players)**」パネルで、グループに含めるプレイヤーを選択します。
2. 「**プレイヤー (Players)**」パネルの下部で「**グループを追加 (Add Group)**」をクリックします。



#### 結果

1人以上のプレイヤーを選択している場合、そのプレイヤーがグループに追加されます。1人もプレイヤーを選択していない場合は、空白のグループが「**プレイヤー (Players)**」パネルに追加されます。

#### 関連リンク

[グループへのプレイヤーの追加](#) (116 ページ)

[大括弧と中括弧](#) (438 ページ)

## プレイヤーグループ名の変更

プレイヤーグループを追加後に名前を変更できます。

---

#### 手順

1. 「**プレイヤー (Players)**」パネルでグループ名をダブルクリックします。
  2. グループの新しい名前を入力するか、既存の名前を編集します。
  3. **[Return]** を押します。
- 

## プレイヤーグループの削除

たとえば、MIDI ファイルを読み込んだ際に作成したプレイヤーグループが不要になった場合、プレイヤーグループを削除できます。プレイヤーグループを削除する場合、そのグループに含まれるプレイヤーを保持するか、一緒に削除できます。

---

#### 手順

1. 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、削除するグループを選択します。
  2. **[Backspace]** または **[Delete]** を押します。
  3. 表示される警告メッセージで、以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 「**プレイヤーを保持 (Keep Players)**」: グループは削除されますが、プレイヤーは保持されます。
    - 「**プレイヤーを削除 (Delete Players)**」: グループとそこに含まれるプレイヤーが削除されます。
- 

## グループへのプレイヤーの追加

既存または新規のプレイヤーをプレイヤーグループに追加できます。

#### 前提

少なくとも1人のプレイヤー、1つのアンサンブル、または1つのグループを追加しておきます。

---

#### 手順

- 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、以下のいずれかの操作を行ないます。
    - 1人以上のプレイヤーを選択し、「**グループを追加 (Add Group)**」をクリックします。
    - グループを選択し、「**ソロプレイヤーを追加 (Add Solo Player)**」、「**セクションプレイヤーを追加 (Add Section Player)**」、または「**アンサンブルを追加 (Add Ensemble)**」を選択します。
- 

#### 結果

「**グループを追加 (Add Group)**」をクリックすると、新規グループが選択したプレイヤーに対して追加されます。

「ソロプレーヤーを追加 (Add Solo Player)」、「セクションプレーヤーを追加 (Add Section Player)」、または「アンサンブルを追加 (Add Ensemble)」をクリックすると、新規プレーヤーまたはアンサンブルが選択したグループに追加されます。

関連リンク

[ソロプレーヤー/セクションプレーヤーの追加 \(94 ページ\)](#)

## グループ間のプレーヤーの移動

1つのグループから別のグループにプレーヤーを移動できます。

手順

1. 「**プレーヤー (Players)**」パネルで、別のグループに移動するプレーヤーを選択します。
2. 選択したプレーヤーをクリックし、移動先のグループ内の任意の位置にドラッグします。挿入ラインはプレーヤーが配置される場所を示します。

結果

プレーヤーが別のグループに移動します。

## グループからのプレーヤーの削除

プレーヤーをグループから削除できます。

手順

- 「**プレーヤー (Players)**」パネルで、以下のいずれかの操作を行なってプレーヤーを削除します。
  - 選択した複数のプレーヤーをクリックしてグループの外側へドラッグし、マウスボタンを放します。
  - 1人のプレーヤーを右クリックして、コンテキストメニューから「**プレーヤーをグループから削除 (Remove Player from Group)**」を選択します。

補足

コンテキストメニューを使用する場合、グループから一度に削除できるのは1人のプレーヤーのみです。

結果

プレーヤーはグループからは削除されますが、プロジェクト内には個別のプレーヤーとして残ります。

## フロー

フローは、楽章や歌曲など、プロジェクト内の個別の楽譜の範囲のことです。

各プロジェクトには、フローが少なくとも1つあり、初期設定では、各レイアウトにプロジェクトの各フローの楽譜が含まれます。Dorico Elements で新規フローを作成した場合、以下の動作が行なわれます。

- 新規フロー用に作成した楽譜はすべて、既存のフルスコアレイアウトとパートレイアウトに自動的に含まれます。該当するフローカードを無効にすることで、すべてのレイアウトからフローを除外できます。
- すべてのプレーヤーが新規フローに割り当てられます。該当するプレーヤーカードを無効にすることでフローからプレーヤーを除外できます。

### 重要

フローからプレーヤーを削除すると、そのフローで該当するプレーヤーに対してすでに入力した音符は削除されます。

#### 関連リンク

[フローパネル \(88 ページ\)](#)

[プレーヤー \(93 ページ\)](#)

[レイアウト \(120 ページ\)](#)

[フローに割り当てられたプレーヤーの変更 \(118 ページ\)](#)

[レイアウトに割り当てられたフローの変更 \(122 ページ\)](#)

[フローの読み込み \(60 ページ\)](#)

[フローの書き出し \(62 ページ\)](#)

## フローの追加

プロジェクトでフローが2つ以上必要な場合、新規フローを追加できます。

#### 手順

1. 「**フロー (Flows)**」パネルで、「**フローを追加 (Add Flow)**」をクリックします。



2. 必要に応じて、この手順を繰り返します。

#### 結果

「**フローを追加 (Add Flow)**」をクリックするたびにプロジェクトに新規フローが追加されます。既存のすべてのプレーヤーが新規フローに割り当てられ、新規フローが既存のすべてのフルスコアとパートレイアウトに自動的に追加されます。

#### 関連リンク

[フローの読み込み \(60 ページ\)](#)

## フローに割り当てられたプレーヤーの変更

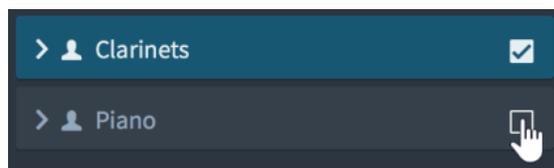
初期設定では、プロジェクトのすべてのプレーヤーがプロジェクトで作成されたすべてのフローに追加されます。たとえば、合唱の楽譜でソリストがそのフローを一切歌わない場合に、フローからプレーヤーを手動で削除したり、フローにプレーヤーを追加したりできます。

#### 補足

フローからプレーヤーを削除すると、そのフローで該当するプレーヤーに対してすでに入力した音符は削除されます。

#### 手順

1. 「**フロー (Flows)**」パネルで、割り当てられたプレーヤーを変更するフローを選択します。
2. 「**プレーヤー (Players)**」パネルで、フローに割り当てる各プレーヤーのプレーヤーカードのチェックボックスをオンにします。



#### ヒント

複数のプレイヤーカードのチェックボックスを同時にオン/オフするには、**[Shift]** を押しながらクリックします。

- 必要に応じて、割り当てられたプレイヤーを変更するその他のフローに対して手順 1 と 2 を繰り返します。

#### 結果

プレイヤーカードのチェックボックスをオンにした場合は選択したフローにプレイヤーが割り当てられ、チェックボックスをオフにした場合はフローからプレイヤーが除外されます。

#### 関連リンク

[プレイヤー](#) (93 ページ)

[レイアウト](#) (120 ページ)

[タレット](#) (286 ページ)

[レイアウトに割り当てられたフローの変更](#) (122 ページ)

[レイアウトに割り当てられたプレイヤーの変更](#) (121 ページ)

## フロー名とフロータイトル

プロジェクトにフローを追加する場合、初期設定では「**フロー (Flow)**」に通し番号が付いたフロー名となります。フロー名の変更は「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログおよび設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルでできます。

設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルにフローの名前を入力すると、「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログの該当するフローの「**タイトル (Title)**」フィールドに、入力した名前が自動的に追加されます。「**フロー (Flows)**」パネルで名前をあとから変更した場合、「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログのフロータイトルも更新されます。

楽譜領域のスコアやパートに表示されるタイトルは、「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログの各フローの「**タイトル (Title)**」フィールドにリンクされています。

このリンクは「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログでフローの名前を変更するまで維持されます。一度「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログでフロータイトルを変更すると、「**フロー (Flows)**」パネルでフロー名を変更しても「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログのフローの「**タイトル (Title)**」フィールドは更新されなくなります。

これにより、正式なタイトルとは異なる名前を使用して、設定モードでフローを整理できます。

#### 関連リンク

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ](#) (89 ページ)

[テキストトークン](#) (297 ページ)

## 設定モードでフロー名を変更する

フロー名は設定モードで変更できます。これにより、対応するフローのタイトルが自動的に更新され、「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログでタイトルを変更するまで維持されます。

#### 手順

- 「**フロー (Flows)**」パネルで、名前を変更するフローカードをダブルクリックしてフロー名のテキストフィールドを開きます。
- フローの新しい名前を入力するか、既存の名前を編集します。
- [Return]** を押します。

#### 結果

フロー名が変更されます。「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログでフローに別の名前を入力していなければ、楽譜領域に表示されるタイトルが新しいフロー名に更新されます。

## 「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログでフロータイトルを変更する

「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログでフロータイトルを変更できます。一度この操作を行なうと、設定モードの「フロー (Flows)」パネルでフロー名を変更してもフロータイトルは変更されなくなります。

---

#### 手順

1. 「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」 > 「プロジェクト情報 (Project Info)」を選択します。
2. メニューから、タイトルを変更するフローを選択します。または、メニューの横の矢印ボタンを使用してフローを選択します。
3. 「タイトル (Title)」フィールドに新しいタイトルを入力します。
4. 必要に応じて、プロジェクト内の他のフローに対して手順2と3を繰り返します。
5. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

---

#### 結果

選択したフローのタイトルが入力したタイトルに変更されます。

#### 補足

これにより、設定モードの「フロー (Flows)」パネルのフロー名と楽譜領域に表示されるタイトルの間のリンクが解除されます。

---

## フローの削除

使用しなくなったフローを削除できます。フローを削除すると、そのフローのすべてのプレーヤーに属するすべてのインストゥルメントに関連する楽譜もすべて削除されます。

---

#### 手順

1. 「フロー (Flows)」パネルで、削除するフローを選択します。
  2. [Backspace] または [Delete] を押します。
- 

## レイアウト

レイアウトを使用すると、プロジェクト内の楽譜の表示を目的に応じて変えられます。たとえば、パートレイアウトには演奏者が演奏する必要のある楽譜のみが含まれ、フルスコアレイアウトにはプロジェクト内のすべての譜表が含まれます。

Dorico Elements には以下のレイアウトタイプがあります。

#### フルスコア

フルスコアのレイアウトには、初期設定でプロジェクトのすべてのプレーヤーとすべてのフローが含まれます。不要なプレーヤーとフローは削除できます。初期設定では、フルスコアレイアウトは実音です。

#### パート

プレーヤーをプロジェクトに追加すると、パートレイアウトが自動的に作成されます。パートレイアウトにプレーヤーをさらに追加できます。また、空白のパートレイアウトを作成してプレーヤーを追加できます。

初期設定では、パートレイアウトにはすべてのフローが含まれますが、不要なフローは除外できます。また、初期設定ではパートレイアウトは移調音です。

### カスタムスコア

カスタムスコアレイアウトには、はじめ、プレーヤーやフローが含まれていません。そのため、スコアを手動で作成して、たとえばすべてのフローではなく 1つのフローだけを追加したり、声楽とピアノの譜表だけを追加してコーラス用の要約スコアを作成したりできます。初期設定では、カスタムスコアレイアウトは実音です。

関連リンク

[ページレイアウト](#) (276 ページ)

[フロー](#) (117 ページ)

[プレーヤー](#) (93 ページ)

[レイアウトに割り当てられたフローの変更](#) (122 ページ)

[レイアウトに割り当てられたプレーヤーの変更](#) (121 ページ)

## レイアウトの作成

フルスコアレイアウトとパートレイアウトを複数作成できます。複数のカスタムスコアレイアウトも作成できます。

---

手順

- 「**レイアウト (Layouts)**」パネルの下部で、以下のレイアウトのタイプから 1つをクリックします。
  - **フルスコアレイアウトを追加 (Add Full Score Layout)**  

  - **パートレイアウトを追加 (Add Instrumental Part Layout)**  

  - **カスタムスコアレイアウトを追加 (Add Custom Score Layout)**  


---

結果

「**レイアウト (Layouts)**」パネルのレイアウトのリストにレイアウトが追加されます。

手順終了後の項目

レイアウトにプレーヤーやフローを割り当てることができます。

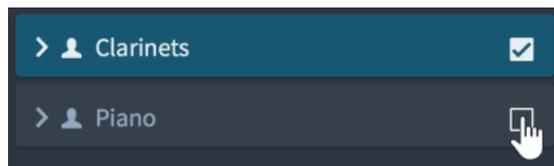
## レイアウトに割り当てられたプレーヤーの変更

初期設定では、フルスコアレイアウトにすべてのプレーヤーが含まれ、各プレーヤーに独自のパートレイアウトが自動的に割り当てられます。たとえば、フルスコアから不要なプレーヤーを削除したい場合や伴奏者のパートにソリストの楽譜を追加したい場合などに、プレーヤーを手動でレイアウトに割り当てたりレイアウトから除外したりできます。

---

手順

1. 「**レイアウト (Layouts)**」パネルで、割り当てられたプレーヤーを変更するレイアウトを選択します。
2. 「**プレーヤー (Players)**」パネルで、レイアウトに割り当てる各プレーヤーのプレーヤーカードのチェックボックスをオンにします。



#### ヒント

複数のプレーヤーカードのチェックボックスを同時にオン/オフするには、[Shift] を押しながらクリックします。

- 必要に応じて、割り当てられたプレーヤーを変更するその他のレイアウトに対して手順 1 と 2 を繰り返します。

#### 結果

プレーヤーカードのチェックボックスをオンにした場合は選択したレイアウトにプレーヤーが割り当てられ、チェックボックスをオフにした場合はレイアウトからプレーヤーが除外されます。レイアウト名を変更していない場合は、レイアウトに含まれるプレーヤー名を反映する形で自動的に更新されません。

#### 関連リンク

[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(96 ページ\)](#)

[レイアウト名の変更 \(100 ページ\)](#)

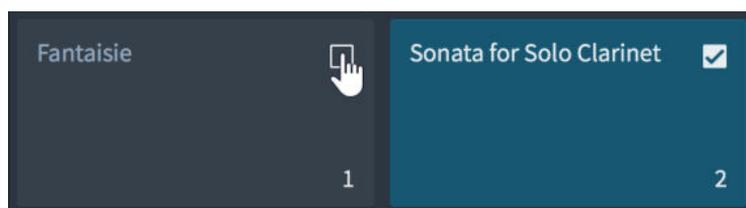
[フローに割り当てられたプレーヤーの変更 \(118 ページ\)](#)

## レイアウトに割り当てられたフローの変更

初期設定では、プロジェクトのすべてのフローがすべてのレイアウトに追加されます。レイアウトに表示しないフローを除外できます。たとえば、プロジェクトのフローに弦楽器への演奏上の指示が含まれており、それを弦楽器のパートレイアウトだけに表示したい場合などに、フローを手動でレイアウトに割り当てたりレイアウトから削除したりできます。

#### 手順

- 「**レイアウト (Layouts)**」パネルで、割り当てられたフローを変更するレイアウトを選択します。
- 「**フロー (Flows)**」パネルで、レイアウトに割り当てる各フローのフローカードのチェックボックスをオンにします。



#### ヒント

複数のフローカードのチェックボックスを同時にオン/オフするには、[Shift] を押しながらクリックします。

- 必要に応じて、割り当てられたフローを変更するその他のレイアウトに対して手順 1 と 2 を繰り返します。

#### 結果

フローカードのチェックボックスをオンにした場合は選択したレイアウトにフローが割り当てられ、チェックボックスをオフにした場合はレイアウトからフローが除外されます。

関連リンク

[フローに割り当てられたプレーヤーの変更](#) (118 ページ)

## レイアウト名の変更

レイアウト名を変更できます。

パートレイアウトをプロジェクトに追加すると、デフォルト名は「**空白のパート譜 (Empty part)**」となります。フルスコアとカスタムスコアレイアウトのデフォルト名は、「**フルスコア (Full score)**」と「**カスタムスコア (Custom score)**」です。複数のレイアウトを追加する場合は、デフォルト名に通し番号が追加されます。

---

手順

1. 「**レイアウト (Layouts)**」パネルで、以下のいずれかの操作を行なってレイアウト名のテキストフィールドを開きます。
    - レイアウト名をダブルクリックします。
    - レイアウト名を右クリックして、コンテキストメニューから「**名前の変更 (Rename)**」を選択します。
  2. レイアウトの新しい名前を入力するか、既存の名前を編集します。
  3. **[Return]** を押します。
- 

関連リンク

[インストゥルメントのナンバリング](#) (103 ページ)

## レイアウトの移調/非移調の設定

プロジェクト内の各レイアウトを移調するかしないかを変更できます。Dorico Elements の初期設定では、フルスコアレイアウトは移調されず、パートレイアウトは移調されます。

たとえば、フルスコアは音符を実音で表示するために移調されず、パートレイアウトは演奏者が求められるピッチで音を出すために演奏する音符を表示するよう移調されるのが一般的です。

---

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、移調/非移調の設定を行なうレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
  3. ページリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
  4. 「**プレーヤー (Players)**」セクションで「**移調レイアウト (Transposing layout)**」のオン/オフを切り替えます。
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

結果

「**移調レイアウト (Transposing layout)**」をオンにすると選択したレイアウトが移調音になり、オフにすると実音になります。

## ヒント

また、「編集 (Edit)」 > 「移調音 (Transposed Pitch)」を選択してレイアウトを移調表示に、「編集 (Edit)」 > 「実音 (Concert Pitch)」を選択してレイアウトを実音表示にできます。この操作によって、楽譜領域で現在開かれているレイアウトのみのレイアウトオプションが自動的に更新されます。

---

### 関連リンク

[コード記号の移調 \(441 ページ\)](#)

[実音と移調音で異なる音部記号を設定する \(449 ページ\)](#)

## 実音と移調音

Dorico Elements のレイアウトには実音と移調音を使用できます。これは、移調楽器に属する譜表上のピッチと調号に影響します。

楽譜が実音の場合、すべての音符は聴こえる音のとおり記譜されます。つまり、実音の楽譜を読む移調楽器のプレイヤーは楽譜を自分自身で移調する必要があります。たとえば、実音で C と記譜されている場合、B♭ クラリネットの奏者は C を出すためにインストゥルメントでは D を演奏する必要があります。

楽譜が移調音の場合、記譜される音符は、求められる音を出すために各楽器で演奏すべき音符です。たとえば、移調音で D と記譜されている場合、B♭ クラリネットから発せられる音は C です。

移調スコアおよび移調パートでは、インストゥルメントの移調に応じて調号も変更されます。

### 関連リンク

[移調楽器 \(104 ページ\)](#)

[選択した音符と同時に調号を移調する \(497 ページ\)](#)

[異名同音の調号 \(497 ページ\)](#)

[実音と移調音で異なる音部記号を設定する \(449 ページ\)](#)

## レイアウトのソート

カスタムスコアレイアウトを追加して、フルスコアのすぐ下に表示したい場合に、「レイアウト (Layouts)」パネルとレイアウトセレクターに表示されるレイアウトの順番を変更できます。

---

### 手順

1. 「レイアウト (Layouts)」パネルで、レイアウトカードをクリックして別の位置にドラッグします。  
挿入ラインはプレイヤーが配置される場所を示します。
  2. マウスボタンを放します。
- 

### 結果

選択した位置にレイアウトが移動します。

## レイアウト番号の付け直し

設定モードの「レイアウト (Layouts)」パネルでは、レイアウトを異なる位置にドラッグした場合などに、プロジェクト内のすべてのレイアウトのレイアウト番号を現在の位置に従って付け直すことができます。

---

### 手順

- 「レイアウト (Layouts)」パネルでいずれかのレイアウトカードを右クリックして、コンテキストメニューから「レイアウト番号の付け直し (Rename Layouts)」を選択します。
-

#### 結果

すべてのレイアウトのレイアウト番号が現在の位置に従って付け直されます。フルスコアレイアウト、カスタムスコアレイアウト、そしてパートレイアウトはそれぞれ別に番号付けされます。

#### 関連リンク

[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(86 ページ\)](#)

## レイアウトの削除

プロジェクトのレイアウトを削除できます。たとえば、Violin I と Violin II が組み合わさったパートのみを使用する場合、それぞれの個別のパートレイアウトを削除できます。

#### 手順

1. 「**レイアウト (Layouts)**」パネルで、削除するレイアウトを選択します。
2. **[Backspace]** または **[Delete]** を押します。

## デフォルトレイアウトの復元

いくつかのパートレイアウトを誤って削除してしまった場合など、Dorico Elements に用意されているすべてのデフォルトのパートレイアウトを再作成できます。

#### 手順

- 「**設定 (Setup)**」 > 「**デフォルトのパートレイアウトを作成 (Create Default Part Layouts)**」を選択します。

#### 結果

デフォルトのパートレイアウトのセットが復元され、プロジェクトのすべてのフローを含む単一のパートレイアウトがプレーヤーごとに再作成されます。再作成されたパートレイアウトは、「**レイアウト (Layouts)**」リストの一番下に追加されます。

## ビデオ

Dorico Elements は、プロジェクト内でのビデオの使用とそれに関連する記譜記号 (マーカーやタイムコードなど) をサポートしており、重要なマーカーが設定された位置に基づいて適切なテンポを見つけることができます。

ビデオは、連続する画像がすばやく切り替わることで画像が動いているという印象を与えます。ほんの数秒のものから数時間に及ぶ長編映画まで、ビデオの長さはさまざまです。

Dorico Elements 内のビデオは独立した「**ビデオ (Video)**」ウィンドウに表示され、楽譜と一緒に再生されます。また、ビデオに含まれているオーディオも再生されます。このオーディオの音量は楽譜の音量とは別に制御できます。

#### ヒント

プロジェクトのフレームレートの設定なども含むこれらの機能は、ビデオを添付しなくても使用できます。

#### 関連リンク

- [ビデオの追加 \(127 ページ\)](#)
- [フレームレート \(130 ページ\)](#)
- [プロジェクトのフレームレートの変更 \(131 ページ\)](#)
- [タイムコード \(574 ページ\)](#)
- [マーカー \(569 ページ\)](#)

## サポートされるビデオ形式

Dorico Elements は、2017 年に Cubase と Nuendo に採用されたものと同じビデオエンジンを使用しています。このビデオエンジンは、一般的に使用されているほとんどのビデオ形式をサポートしています。

以下のビデオ形式がサポートされます。

- MOV: H263、H264、Apple ProRes、DV/DVCPRO、Avid DNxHR コーデックなど
- MP4: H263、H264 など
- AVI: DV/DVCPRO、MJPEG/PhotoJPEG など

23.976、24、24.975、25、29.97、30fps などの一般的なフレームレートはすべて、Dorico Elements で完全にサポートされています。

### 補足

- 可変フレームレートのビデオはサポートされません。
- 将来のバージョンではより多くの形式がサポートされる予定です。

サポートされる形式の詳細情報およびビデオ形式の識別方法と変更方法については、Steinberg のサポートサイトを参照してください。

### 関連リンク

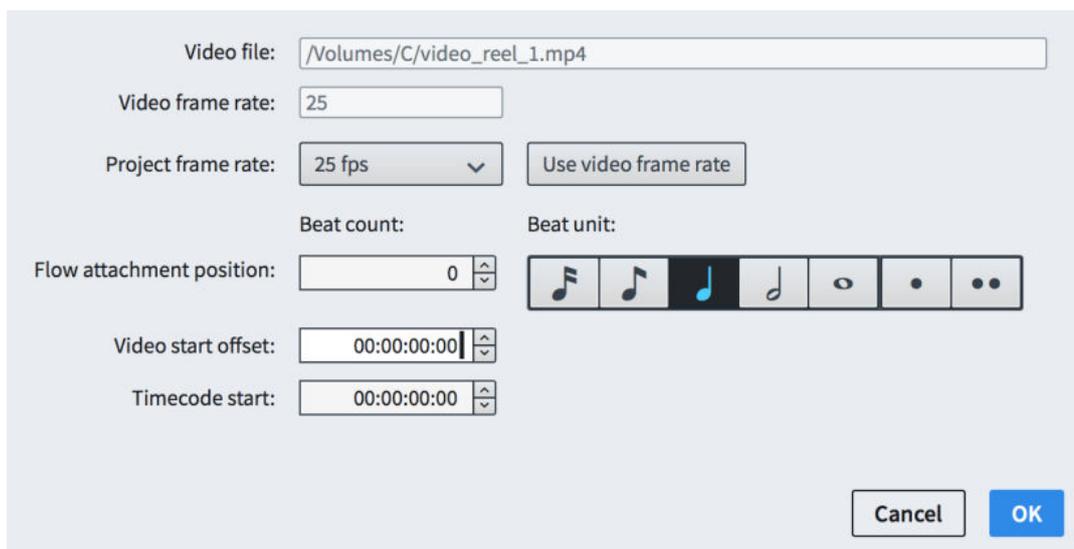
[フレームレート](#) (130 ページ)

## 「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログ

「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログでは、フレームレートや開始位置など、ビデオに関連する設定を変更できます。

- 設定モードで「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログを開くには、「フロー (Flows)」パネルでフローを右クリックして、コンテキストメニューから「ビデオ (Video)」>「プロパティ (Properties)」を選択します。

このダイアログは新しいビデオを追加した際にも自動的に開きます。



The screenshot shows the 'Video Properties' dialog box with the following fields and controls:

- Video file: /Volumes/C/video\_reel\_1.mp4
- Video frame rate: 25
- Project frame rate: 25 fps (dropdown menu) and a 'Use video frame rate' button.
- Beat count: 0 (spinners)
- Beat unit: A set of icons representing different musical notations (quarter, eighth, sixteenth, dotted quarter, dotted eighth, and a double dot).
- Flow attachment position: 0 (spinners)
- Video start offset: 00:00:00:00 (spinners)
- Timecode start: 00:00:00:00 (spinners)
- Buttons: 'Cancel' and 'OK'.

「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログ

「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログには以下のフィールドとオプションがあります。

### ビデオファイル (Video file)

コンピューター上のビデオファイルの場所を表示します。このフィールドは読み取り専用です。

### ビデオのフレームレート (Video frame rate)

ビデオファイルのフレームレートを表示します。このフィールドは読み取り専用です。

### プロジェクトのフレームレート (Project frame rate)

プロジェクトのフレームレートをメニューから選択できます。設定できるフレームレートはプロジェクト全体で1つのみです。

### ビデオのフレームレートを使用 (Use video frame rate)

プロジェクトのフレームレートをビデオファイルと同じに設定します。

### フローのアタッチメント位置 (Flow attachment position)

ビデオを添付する位置を設定します。これは、8つの付点4分音符のように、「**拍のカウン**ト (Beat count)」設定と「**拍の単位** (Beat unit)」設定を組み合わせで設定します。

### ビデオ開始位置のオフセット (Video start offset)

フローのアタッチメント位置に合わせてビデオ内の位置を設定できます。たとえば、ビデオの5秒めを第3小節の先頭に合わせるように設定できます。

### タイムコードの開始位置 (Timecode start)

ビデオの開始位置のタイムコードを設定できます。これはフローのタイムコードにも影響しますが、フローの開始位置のタイムコードはビデオに合わせて調整されます。たとえば、ビデオの開始位置のタイムコードが 02:00:00:00 で、4/4 拍子のフローの第3小節の先頭までビデオが始まらない場合、フローの開始位置のタイムコードは 02:00:00:00 より8拍分短くなります。つまり、テンポが 60 bpm であればフローの開始位置のタイムコードは 01:59:52:00 になります。

#### 補足

フローのタイムコードは「**フロー (Flows)**」パネルのフローカードに表示されます。

---

#### 関連リンク

[タイムコード \(574 ページ\)](#)

[フローパネル \(88 ページ\)](#)

## ビデオの追加

プロジェクト内の各フローにビデオを追加できます。プロジェクトに以前追加したビデオを Dorico Elements が見つけられず、再読み込みする場合もこの手順を実行します。

フローに参照できないビデオが含まれている場合、「**フロー (Flows)**」パネルのフローカードにはビデオアイコンのかわりに三角形の警告アイコンが表示されます。これは、ビデオファイルなしでプロジェクトだけを誰かに送った場合に起こります。

#### 前提

少なくとも1人のプレーヤーをプロジェクトに追加しておきます。

---

#### 手順

1. 「**フロー (Flows)**」パネルで、ビデオを追加または再読み込みするフローを右クリックします。
2. コンテキストメニューから「**ビデオ (Video)**」 > 「**添付 (Attach)**」を選択するとエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) が開きます。
3. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、追加するビデオファイルを探して選択します。

4. 「開く (Open)」をクリックして「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログを開きます。
5. 「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログでプロジェクトに合わせてオプションを変更します。
6. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

#### 結果

選択したビデオファイルがフローに追加され、「ビデオ (Video)」ウィンドウに表示されます。「フロー (Flows)」パネルのフローカードにフィルムリールアイコンが表示され、その横に「ビデオ開始位置のオフセット (Video start offset)」と「タイムコードの開始位置 (Timecode start)」を組み合わせたタイムコードが表示されます。

ビデオを再読み込みした場合、前の設定はすべて保持されます。

#### 関連リンク

[タイムコード \(574 ページ\)](#)

[タイムコードの開始位置の値を変更する \(575 ページ\)](#)

## ビデオの開始位置の変更

ビデオが開始される楽譜領域の位置と、その位置に合わさるビデオ内の位置の両方を変更できます。たとえば、ビデオの開始から5秒めを楽譜の第3小節の先頭に合わせることができます。

#### 手順

1. 設定モードで、以下のいずれかの操作を行なって「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログを開きます。
  - ビデオをフローに追加します。
  - 「フロー (Flows)」パネルで、フローを右クリックし、コンテキストメニューから「ビデオ (Video)」>「プロパティ (Properties)」を選択します。
2. 「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログで、「フローのアタッチメント位置 (Flow attachment position)」と「ビデオ開始位置のオフセット (Video start offset)」の両方またはいずれか一方の値を変更します。
3. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

#### 結果

「フローのアタッチメント位置 (Flow attachment position)」の値を変更すると、ビデオが開始される楽譜内の位置が変更されます。

「ビデオ開始位置のオフセット (Video start offset)」の値を変更すると、「フローのアタッチメント位置 (Flow attachment position)」にあたるビデオ内の位置が変更されます。

たとえば、「ビデオ開始位置のオフセット (Video start offset)」を「00:00:05:00」に変更し、「フローのアタッチメント位置 (Flow attachment position)」を「8」に変更すると、ビデオの5秒めが楽譜の8拍めに一致します。

#### 補足

- 最初に設定されている位置は0です。そのため、「フローのアタッチメント位置 (Flow attachment position)」を「8」に設定した場合、拍子記号が4/4であれば、第3小節の1拍めにフローのアタッチメントが行なわれます。
- 「ビデオ開始位置のオフセット (Video start offset)」を変更すると、ビデオのどの部分が「フローのアタッチメント位置 (Flow attachment position)」に合わさるかが変更されますが、この位置より前のビデオが切り取られるわけではありません。フローの中に収まる限り、その位置より前のビデオ素材も表示されます。

関連リンク

[タイムコード \(574 ページ\)](#)

[タイムコードの開始位置の値を変更する \(575 ページ\)](#)

## 「ビデオ (Video)」ウィンドウを表示/非表示にする

モードに関係なく、「ビデオ (Video)」ウィンドウはいつでも表示/非表示を切り替えられます。たとえば、楽譜領域で作業をしているときに、非表示にして視界に入らないようにできます。

---

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、「ビデオ (Video)」ウィンドウの表示/非表示を切り替えます。
  - [F4] を押します。
  - ツールバーの「ビデオを表示 (Show Video)」をクリックします。



- 「ウィンドウ (Window)」 > 「ビデオ (Video)」を選択します。

---

結果

「ビデオ (Video)」ウィンドウの表示/非表示が切り替わります。このウィンドウは、「ウィンドウ (Window)」メニューの「ビデオ (Video)」の横にチェックマークがある場合は表示され、ない場合は表示されません。

関連リンク

[ツールバー \(30 ページ\)](#)

## 「ビデオ (Video)」ウィンドウのサイズの変更

「ビデオ (Video)」ウィンドウのサイズはいつでも変更できます。

前提

「ビデオ (Video)」ウィンドウを表示しておきます。

---

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、「ビデオ (Video)」ウィンドウのサイズを変更します。
  - 角または端をクリックして任意の方向にドラッグします。
  - 形を変えずにサイズを変更するには、[Shift] を押しながら角または端をクリックしてドラッグします。

---

結果

「ビデオ (Video)」ウィンドウのサイズが変更されます。Dorico Elements に新しいサイズと形状が保存され、サイズを再び変更するまで、すべてのプロジェクトに対してこのサイズと形状が使用されます。

## ビデオの削除

各フローからビデオを個別に削除できます。

---

手順

- 「フロー (Flows)」パネルでビデオを削除するフローを右クリックして、コンテキストメニューから「ビデオ (Video)」 > 「添付解除 (Detach)」を選択します。

#### 結果

選択したフローからビデオが削除されます。

## ビデオオーディオのボリュームの変更

追加されたビデオに含まれるすべてのオーディオは、プロジェクト内の楽譜と一緒に再生されます。ビデオのボリュームは手動で変更できます。

#### 前提

ミキサーウィンドウを表示しておきます。

---

#### 手順

1. ミキサーウィンドウに**ビデオチャンネル**が表示されていない場合は、ミキサーツールバーで「**ビデオ (Video)**」をクリックします。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、**ビデオチャンネル**のボリュームを変更します。
  - **ビデオチャンネル**のフェーダーをクリックして上下にドラッグします。
  - **ビデオチャンネル**上部の**ミュート**ボタンをクリックします。

---

#### 結果

プロジェクト内のビデオに含まれるオーディオのボリュームが変更されます。**ミュート**ボタンをクリックした場合は、再生時にビデオのオーディオが聞こえなくなります。

#### 関連リンク

[ミキサーウィンドウの表示/非表示の切り替え \(349 ページ\)](#)

## フレームレート

ビデオのフレームレートとは、画像が動いているという印象を与えるために単位時間ごとに使用される静止画像の数であり、一般的に1秒あたりのフレーム数、つまり“fps”で表わされます。

画像が動いているという印象を与えるのに必要な1秒あたりのフレーム数は人間の目が動きを処理する速度によって決まり、最も一般的なフレームレートは24 fps程度です。ただし、最近の主要な映画はより鮮明な映像を生み出す48 fpsで公開されています。

Dorico Elementsは23.976 fpsから60 fpsまでのフレームレートをサポートしています。たとえば、米国とカナダの放送基準であるNTSCでは29.97 fpsが使われています。

フレームレートはタイムコードと密接に関係しており、タイムコードには時間と現在のフレーム位置の両方が含まれています。

23.976、24、24.975、25、29.97、30fpsなどの一般的なフレームレートはすべて、Dorico Elementsで完全にサポートされています。

初期設定では、プロジェクトにもビデオファイルと同じフレームレートが使われますが、別のフレームレートを手動で選択することもできます。

#### 関連リンク

[タイムコード \(574 ページ\)](#)

## プロジェクトのフレームレートの変更

初期設定では、ビデオのフレームレートがプロジェクトのフレームレートとして使われます。フレームレートの異なる複数のビデオがプロジェクトに含まれている場合など、プロジェクトのフレームレートは必要に応じて変更できます。

### ヒント

フレームレートはプロジェクトにビデオが含まれていなくても変更できます。

---

### 手順

1. 設定モードで、以下のいずれかの操作を行なって「**ビデオのプロパティ (Video Properties)**」ダイアログを開きます。
    - ビデオをフローに追加します。
    - 「**フロー (Flows)**」パネルで、フローを右クリックし、コンテキストメニューから「**ビデオ (Video)**」 > 「**プロパティ (Properties)**」を選択します。
  2. 「**ビデオのプロパティ (Video Properties)**」ダイアログで、「**プロジェクトのフレームレート (Project frame rate)**」メニューからプロジェクトに使用するフレームレートを選択します。
  3. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
- 

### 結果

プロジェクトのフレームレートが変更されます。

# 記譜モード

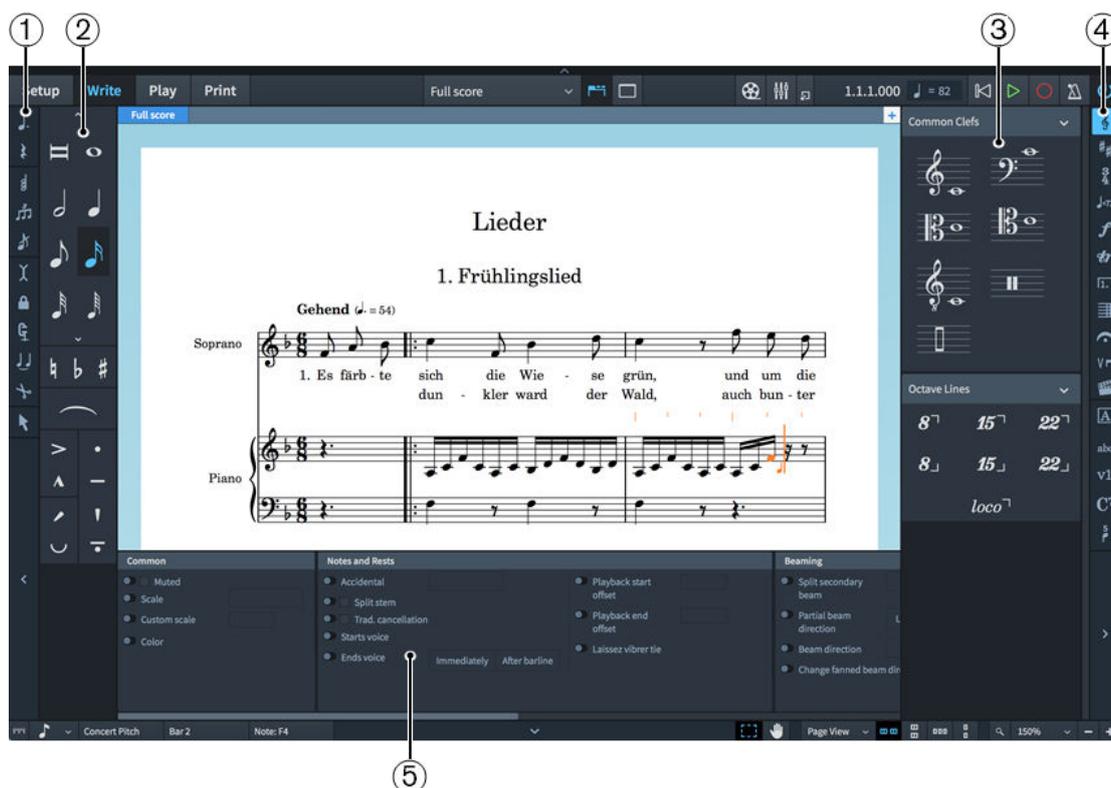
記譜モードでは、楽譜を作成できます。プロジェクトに音符や記譜記号を入力したり、既存の楽譜を変更したり、音符や記譜記号を削除したりできます。

## 記譜モードのプロジェクトウィンドウ

記譜モードのプロジェクトウィンドウには、初期設定ツールバー、楽譜領域、およびステータスバーが表示されます。ここでは、楽譜を書くのに必要なツールや機能で構成されるツールボックスやパネルが表示されます。

記譜モードに切り替えるには、以下のいずれかの操作を行います。

- [Ctrl]/[command]+[2] を押します。
- ツールバーで「記譜 (Write)」をクリックします。
- 「ウィンドウ (Window)」 > 「記譜 (Write)」を選択します。



記譜モードのツールボックスとパネル

記譜モードでは、以下のパネルとツールボックスが表示されます。

### 1 音符ツールボックス

音符の入力に影響するツールが表示されます。

## 2 音符パネル

音符の入力で最も一般的に使用される音符のデュレーション、臨時記号、アーティキュレーションが表示されます。

## 3 記譜パネル

強弱記号や演奏技法など、楽譜に追加できる記譜項目がカテゴリ別に表示されます。表示される記譜項目は、記譜ツールボックスの現在の選択によって決まります。

## 4 記譜ツールボックス

記譜パネルにどの記譜項目を表示するかを決定できるほか、リハーサルマーク、コード記号、フィンガリングなどの特定のアイテムを直接入力できます。

## 5 プロパティパネル

現在選択している音符と記譜項目を個別に変更できるプロパティが表示されます。

### 補足

プロパティの多くはレイアウト固有のもので、あるレイアウトでアイテムのプロパティを変更しても、他のレイアウトにある同じアイテムには影響しません。ただし、プロパティの変更を他のレイアウトにコピーできます。

### 関連リンク

[プロパティ設定を別のレイアウトにコピーする \(295 ページ\)](#)

## 音符ツールボックス

音符ツールボックスのツールを使用すると、音符を修正したり入力する音符のタイプを変更したりできます。音符ツールボックスは、記譜モードのウィンドウの左側にあります。

### 付点音符 (Dotted Notes)



ステップ入力中は、現在選択しているデュレーションに基づいて付点音符、付点休符、または付点和音を入力します。既存の音符を編集するときは、このツールを使用して既存の音符、休符、和音への付点の追加や削除を実行できます。

また、[.] (ピリオド) を押して「付点音符 (Dotted Notes)」のオン/オフを切り替えることもできます。[Alt]+[.] (ピリオド) を押して音符の付点の数を増やせます。

### 休符 (Rests)



このオプションをオンにすると、音符ではなく、現在選択しているデュレーションの休符を入力できます。

[,] (コンマ) を押して休符の入力を開始/終了することもできます。

### 和音 (Chords)



このオプションをオンにすると、同じ位置に複数の音符を追加して、和音を作成できます。この機能を使用すると、音符の入力後にキャレットが進まなくなります。

[Q] を押して和音の入力を開始/終了することもできます。

### 連符 (Tuplets)



このオプションをクリックすると、指定された位置に、3 連符の角括弧と対応する数の休符が入力されます。連符で連結された音符には、角括弧は使用されません。

連符のポップオーバーを使用すると、5 連符など、その他のタイプの連符を入力できます。

### 装飾音符 (Grace Notes)



このオプションをオンにすると、現在の位置に通常の音符のかわりに装飾音符を入力できます。

[/] を押して装飾音符の入力を開始/終了することもできます。

### 挿入 (Insert)



このオプションをオンにすると、音符を上書きするのではなく、入力した音符が既存の楽譜のキャレットの前に挿入されます。同様に、挿入モードがオンの状態で音符のデュレーションを短くすると、音符間に休符を残さずに音符同士を近づけます。

[I] を押して挿入モードのオン/オフを切り替えることもできます。

### デュレーションをロック (Lock to Duration)



このオプションをオンにすると、音符を入力する際に既存の音符のデュレーションが使用されます。このツールを使用すると、音符のデュレーションを維持したままピッチを変更できます。

[L] を押して「デュレーションをロック (Lock to Duration)」のオン/オフを切り替えることもできます。

### デュレーションを強制 (Force Duration)



このオプションをオンにすると、選択した明示的なデュレーションで常に音符/休符が入力されます。たとえば、「デュレーションを強制 (Force Duration)」をオンにすると、初期設定では、Dorico Elements がタイで結ばれた音符を分割し、4/4 の 2 つめの 4 分音符の拍に、付点 4 分音符を強制的に入力します。

#### 重要

たとえば、音符のデュレーションを強制し、あとから拍子記号の変更や小節線の移動を行なうと、予期しない結果を招くことがあります。

入力中に「デュレーションを強制 (Force Duration)」をオンにした場合、影響を受ける楽譜の部分を選択し、「編集 (Edit)」 > 「表示をリセット (Reset Appearance)」を選択することで、Dorico Elements で楽譜を記譜する際の制限をなくすことができます。

[O] を押して「デュレーションを強制 (Force Duration)」のオン/オフを切り替えることもできます。

### タイ (Tie)



ステップ入力中は、入力する音符を同じピッチの前の音符とつなげます。既存の音符を編集するときは、このツールを使用して、異なる声部の同じピッチの音符をつなげたり、装飾音符をリズムを持つ音符につなげたりできます。

[T] を押して「タイ (Tie)」をオンにすることもできます。

#### 補足

「タイ (Tie)」をオフにすることはできません。タイを削除するには、「はさみ (Scissors)」を使用する必要があります。

### はさみ (Scissors)



ステップ入力中は、音符、和音、明示的な休符をキャレットの位置で2つに分割します。既存の音符を編集するときは、タイのつながりの中のすべてのタイを削除します。

[U] を押して「はさみ (Scissors)」をオンにすることもできます。

### 選択 (Select)



マウス入力を有効化/無効化します。マウス入力を無効にすると、譜表をクリックして音符を入力することはできません。

#### 関連リンク

[付点音符の入力 \(149 ページ\)](#)

[和音の入力 \(164 ページ\)](#)

[連符の入力 \(165 ページ\)](#)

[装飾音符の入力 \(163 ページ\)](#)

[マウス入力の有効化/無効化 \(148 ページ\)](#)

## 音符パネル

音符パネルには、音符や休符のデューレーションを選択し、臨時記号、スラー、アーティキュレーションを入力できるボタンがあります。このパネルは記譜モードのウィンドウの左側にあります。

音符パネルの表示/非表示を切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- [Ctrl]/[command]+[7] を押します。
- メインウィンドウの左端にある展開矢印ボタンをクリックします。
- 「ウィンドウ (Window)」 > 「左のパネルを表示 (Show Left Panel)」を選択します。



音符パネルの上部には、音符の入力または既存の音符のデューレーション変更のために選択できる音符のデューレーションが含まれます。初期設定では、最も一般的な音符のデューレーションだけが表示されま

す。このセクションの上下にある「すべての音符を表示/非表示 (Show/Hide All Notes)」展開矢印マークをクリックすると、すべての音符のデュレーションを表示できます。

音符パネルの中央部では、臨時記号の有効化/無効化、およびスラーの有効化を実行できます。ただし、スラーは無効化できないため削除する必要があります。

音符パネルの下部では、アーティキュレーションを有効化/無効化できます。

関連リンク

[音符の入力 \(146 ページ\)](#)

[臨時記号の入力 \(159 ページ\)](#)

[アーティキュレーションの入力 \(178 ページ\)](#)

[スラーの入力 \(256 ページ\)](#)

## プロパティパネル (記譜モード)

記譜モードのプロパティパネルには、音符と記譜記号を変更できるクイックアクセスプロパティが表示されます。これは音符の入力中に行なうことも、既存の音符に対して行なうこともできます。このパネルは、記譜モードのウィンドウの下部にあります。

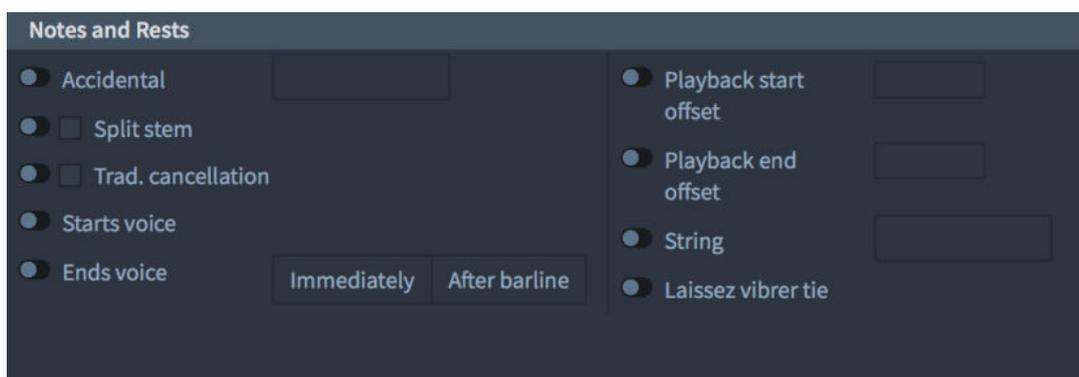
プロパティパネルには、各記譜項目のプロパティのグループが表示されます。楽譜領域で音符または項目を選択すると、選択した音符または項目の編集に必要なグループおよびオプションがプロパティパネルに表示されます。

### 補足

- タイプが異なる記譜項目を複数選択した場合、選択した項目すべてに共通するグループのみ表示されます。たとえば、スラーを選択した場合、プロパティパネルには「一般 (Common)」および「スラー (Slurs)」グループが表示されます。一方、スラーと音符を選択した場合は、「一般 (Common)」グループのみ表示されます。
- プロパティの多くはレイアウト固有のもので、あるレイアウトでアイテムのプロパティを変更しても、他のレイアウトにある同じアイテムには影響しません。ただし、プロパティの変更を他のレイアウトにコピーできます。

記譜モードのプロパティパネルは、以下のいずれかの方法で表示/非表示を切り替えられます。

- **[Ctrl]/[command]+[8]** を押します。
- メインウィンドウ最下部の展開矢印マークをクリックします。
- 「ウィンドウ (Window)」 > 「下部のパネルを表示 (Show Bottom Panel)」を選択します。



記譜モードのプロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループ

## 個々の音符とアイテムのプロパティを変更する

たとえば、デフォルトではクレッシェンドをヘアピンとして表示するように設定しておいて、1つのクレッシェンドのみテキストで表示する必要がある場合など、個々の音符と記譜記号のプロパティをプロジェクト全体の設定とは別に変更できます。

### 補足

変更できるのは音符と記譜記号全体のプロパティのみです。たとえば、ペダル線が複数の組段をまたいでいる場合、一方の組段の線のスタイルを変更して、もう一方は元のスタイルを維持するということはいけません。

### 手順

1. 楽譜領域で音符または記譜項目を選択します。
2. プロパティパネルが非表示になっている場合は、以下のいずれかの操作を行なって表示します。
  - **[Ctrl]/[command]+[8]** を押します。
  - ウィンドウ最下部の展開矢印マークをクリックします。
  - 「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**下部のパネルを表示 (Show Bottom Panel)**」を選択します。
3. プロパティパネルで任意のプロパティを変更します。

### 結果

音符または記譜項目全体が変更されます。変更内容は、すぐに楽譜領域に表示されます。

### 補足

プロパティの多くはレイアウト固有です。たとえば、譜表に対するアイテムの配置をフルスコアレイアウトで変更しても、対応するパートレイアウトのアイテムの配置には影響しません。ただし、プロパティの設定は他のレイアウトにコピーできます。

### 関連リンク

[プロパティ設定を別のレイアウトにコピーする \(295 ページ\)](#)

[アイテムの外観のリセット \(267 ページ\)](#)

[アイテムの位置をリセットする \(268 ページ\)](#)

## 記譜ツールボックス

記譜ツールボックスのオプションを使用すると、記譜パネルで使用できる記譜項目を決定できます。記譜ツールボックスは、記譜モードのウィンドウの右側にあります。

### 音部記号 (Clefs)



入力できるさまざまな音部記号とオクターブ線のセクションがある音部記号パネルの表示/非表示を切り替えます。

### 調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)



入力できるさまざまな調号、調性システム、臨時記号のセクションがある調号、調性システム、臨時記号パネルの表示/非表示を切り替えます。このパネルでは、カスタムの調性システムの作成と編集も行なえます。

### 拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))



入力できるさまざまな拍子記号のセクションがある拍子記号 (拍子) パネルの表示/非表示を切り替えます。入れ替え可能な拍子の拍子記号や弱起 (アウフタクト) 付きの拍子記号といったカスタム拍子記号を作成できるセクションもあります。

### テンポ (Tempo)



段階的テンポ変更、メトロノームマーク、テンポの等式など、入力できるさまざまなテンポ変更のセクションがあるテンポパネルの表示/非表示を切り替えます。

### 強弱記号 (Dynamics)



局所的強弱記号、段階的強弱記号、カスタムの結合式強弱記号など、入力できるさまざまな強弱記号のセクションがある強弱記号パネルの表示/非表示を切り替えます。

### 装飾音 (Ornaments)



入力できるさまざまな装飾音とグリッサンドラインのセクションがある装飾音パネルの表示/非表示を切り替えます。

### 反復記号 (Repeat Structures)



リピート括弧とリピートセグメント、リピートマーカ、単音トレモロと重音トレモロ、小節リピート記号、スラッシュ領域など、さまざまな反復記号のセクションがある反復記号パネルの表示/非表示を切り替えます。

### 小節と小節線 (Bars and Barlines)



小節の挿入やさまざまな小節線の入力ができる小節と小節線パネルの表示/非表示を切り替えます。

### 延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)



入力できるさまざまなフェルマータ、プレス記号、中間休止記号のセクションがある延長記号と休止記号パネルの表示/非表示を切り替えます。

### 演奏技法 (Playing Techniques)



さまざまなインストゥルメントファミリーグループのセクションがある演奏技法パネルの表示/非表示を切り替えます。各セクションには、対応するインストゥルメントファミリーの演奏技法が含まれています。

### キュー (Cues)



キューに適した場所を探し、キューを入力できるキューパネルの表示/非表示を切り替えます。

## ビデオ (Video)



「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログを開いたり、現在のフローにあるマーカーの表示や編集を実行したりできるビデオパネルの表示/非表示を切り替えます。

## リハーサルマーク (Rehearsal Marks)



選択した位置にリハーサルマークを挿入します。

## テキスト (Text)



選択した位置にテキストを挿入するためのテキストエディターを開きます。

## 歌詞 (Lyrics)



譜表で選択した音符の上に、歌詞を入力できる歌詞のポップオーバーを開きます。

## コード記号 (Chord Symbols)



譜表で選択した音符の上に、コード記号を入力できるコード記号のポップオーバーを開きます。

## フィンガリング (Fingerings)



譜表で選択した音符の上に、フィンガリングを入力できるフィンガリングのポップオーバーを開きます。

### 関連リンク

[記譜記号の入力 \(178 ページ\)](#)

[記譜モードのテキストエディターオプション \(258 ページ\)](#)

[「ビデオのプロパティ \(Video Properties\)」ダイアログ \(126 ページ\)](#)

## 記譜パネル

記譜パネルには、記譜ツールボックスでの選択に応じて、楽譜に使用するさまざまな記譜項目が表示されます。記譜パネルは、記譜モードのウィンドウの右側にあります。

入力する記譜記号を探し、その記譜記号を入力したあと楽譜領域のサイズを広げるなど、記譜パネルの表示/非表示はいつでも切り替えることができます。

### 関連リンク

[パネルの表示/非表示 \(15 ページ\)](#)

## 入力と編集

Dorico Elements では、楽譜の入力と編集が区別されています。

### 入力

キャレットが表示されていれば、楽譜を新たに入力できます。音符と記譜記号を入力するにはキャレットを有効にする必要があります。キャレットを有効にするとデュレーション、付点、臨時記号、アーテ

イキュレーションを指定できるため、音符ツールボックスと音符パネルでツールやアイテムを選択すると、入力しようとしている音符または和音に影響します。そのあと、スコアへ音符をクリックして入力するか、コンピューターキーボードで音符の文字名を押して入力するか、MIDI キーボードで音符または和音を演奏して、ピッチを指定します。

キャレットが有効になっている場合、音符と記譜記号はキャレットの位置に入力されます。

楽譜領域で音符や和音が選択されていない場合、キーボードショートカットを押すか音符パネルでクリックしてデュレーションを選択すると、マウス入力が有効になります。譜表上でマウスポインターを移動すると、シャドー音符が入力する位置に表示され、クリックすると実際に音符が入力されます。

#### 補足

マウス入力を無効にすると、この状況でマウス入力が始まらなくなります。

## 編集

キャレットが表示されていない場合は、既存の楽譜を編集できます。楽譜の編集には音符と記譜記号の削除が含まれます。これは記譜モードでのみ行なえますが、音符の削除は再生モードでも行なえます (記譜記号は削除できません)。入力と編集はいつでも切り替えることができます。

キャレットが有効になっていない場合、新しいアイテムは楽譜領域で選択されている最初のアイテムの位置に入力されます。アイテムが選択されていない場合は、マウスポインターに新しいアイテムが付随し、クリックした位置にアイテムが作成されます。

既存の音符と記譜記号を編集するには、楽譜領域でそれらを選択する必要があります。これにより、たとえば音符パネルで新しい音符のデュレーション、臨時記号、またはアーティキュレーションを選択した場合に、選択した音符やアイテムを更新できます。

少し時間を取って、キャレットが表示されている場合と表示されていない場合の Dorico Elements の動作の違いを理解しておくことをおすすめします。キャレットが表示されていない場合、すべての編集機能が楽譜領域で選択したアイテムに対して実行されます。

関連リンク

[編集と選択](#) (259 ページ)

[キャレット](#) (142 ページ)

[音符の入力](#) (142 ページ)

[記譜記号の入力](#) (178 ページ)

## マウス入力の設定

Dorico Elements のマウス入力機能を決めるいくつかの設定があります。

マウス入力の環境設定は、「**環境設定 (Preferences)**」の「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」ページにある「**編集 (Editing)**」セクションで設定できます。

マウス入力について、以下のいずれかのオプションを選択できます。

- **選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**  
楽譜領域で選択しているアイテムまたは音符の位置にアイテムが入力されます。
- **ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**  
アイテムがマウスポインターに読み込まれるため、楽譜領域の任意の場所をクリックしてアイテムを入力できます。

「**マウスによる複数アイテムの作成を許可する (Allow multiple items to be created with the mouse)**」のオン/オフを切り替えることもできます。

「**マウスによる複数アイテムの作成を許可する (Allow multiple items to be created with the mouse)**」をオンにすると、マウスポインターにアイテムを読み込むことができ、入力するたびにアイテムを選択しなおすことなく、楽譜領域で同じアイテムを複数回入力できます。このオプションをオフ

にすると、マウスポインターに読み込まれたアイテムは一度だけ入力できます。アイテムを複数の場所に入力するには、入力するたびにアイテムを選択しなおす必要があります。

#### 補足

環境設定を変更すると、すべての新規プロジェクトに対してその機能が永続的に変更されます。

#### 関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(47 ページ\)](#)

## リズムグリッド

リズムグリッドはデュレーションの単位であり、入力および編集の特定の性質、たとえばアイテムの移動量などに影響を与えます。ただし、入力する音符やアイテムのデュレーションには影響しません。



譜表の上に表示されたリズムグリッド (8分音符に設定)

現在のリズムグリッドの値はステータスバーに音価で示されるとともに、キャレットがアクティブな譜表の上のルーラーの目盛りによっても示されます。リズムグリッドの長い線は拍の区切りを示し、短い線は分割された拍を示します。再生モードでは、リズムグリッドはイベントディスプレイの上部のルーラーおよびトラック上の垂直線の頻度で表わされます。

リズムグリッドは、以下を識別するのに役立ちます。

- キャレットまたはマウス使用時の正確な入力位置
- [→]/[←] 使用時のキャレットの移動幅
- 音符およびアイテムの長さを変更する際の幅
- 音符およびアイテムの移動幅

また、リズムグリッドを使用することで、マウスを使って音符やアイテムを入力する際、またはそれらをコピーアンドペーストする際に、音符やアイテムをどの程度精密に配置するかも制御できます。たとえば、リズムグリッドの値を 32 分音符に設定した場合、4 分音符に設定した場合よりも多くの位置に音符やアイテムを入力できます。

リズムグリッドの値はいつでも変更できます。

#### 関連リンク

[キャレット \(142 ページ\)](#)

[手動でのキャレットの移動 \(145 ページ\)](#)

[イベントディスプレイ \(314 ページ\)](#)

## リズムグリッドの値の変更

リズムグリッドの値を変更できます。この値は、ステータスバーの音価のマークおよびキャレットの上に表示されるルーラー目盛りの拍の区切りと分割された拍によって表わされます。

初期設定では、リズムグリッドの値は 8 分音符に設定されています。

#### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なってリズムグリッドの値を変更します。
  - リズムグリッドの値を減らすには **[Alt]+[ ]** を押します。
  - リズムグリッドの値を増やすには **[Alt]+[ ]** を押します。

- 「記譜 (Write)」 > 「リズムグリッド (Rhythmic Grid)」 > 「グリッドの間隔を狭める (Decrease Grid Resolution)」を選択します。
- 「記譜 (Write)」 > 「リズムグリッド (Rhythmic Grid)」 > 「グリッドの間隔を広げる (Increase Grid Resolution)」を選択します。
- 「記譜 (Write)」 > 「リズムグリッド (Rhythmic Grid)」 > [拍の区切り] を選択します。
- ステータスバーの「リズムグリッド (Rhythmic Grid)」セレクターで値を選択します。

#### 結果

リズムグリッドの値を減らすと、音価が短くなりリズムグリッドの間隔が狭くなります。リズムグリッドの値を増やすと、音価が長くなりリズムグリッドの間隔が広がります。

#### ヒント

リズムグリッドの値を増やす/減らすキーボードショートカットを任意に割り当てることができます。

#### 関連リンク

[ステータスバー \(38 ページ\)](#)

[キーボードショートカットの割り当て \(52 ページ\)](#)

## 音符の入力

Dorico Elements で音符を入力できるのは、キャレットが有効になっている音符入力時のみです。これにより音符の入力と同時に記譜記号をキャレットの位置に入力できます。また譜表に誤って音符を入力するリスクも低減できます。

以下のいずれかのデバイスを使用して、さまざまな方法で音符を入力できます。デバイスはいつでも切り替えることができます。

- MIDI キーボード
- コンピューターキーボード
- マウスまたはタッチパッド

#### ヒント

MIDI キーボードを使用すると、最も早く音符を入力できます。

#### 関連リンク

[音符 \(512 ページ\)](#)

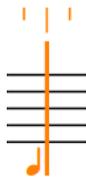
[音符の入力 \(146 ページ\)](#)

## キャレット

Dorico Elements では、キャレットは5線譜の上から下へと伸びる縦線として表示されます。ただし、打楽器の譜表では短く表示されます。キャレットは、音符、和音、または記譜項目を入力できる位置を示します。

キャレットとは、一般的に、印刷されたテキストの校正に使用されるマークのことで、欠けている文字や文字列などを挿入または追加する位置を示します。ソフトウェアでは、キャレットは何かを挿入する位置を示します。キャレットは“挿入ポイント”または“カーソル”とも呼ばれます。この説明書では、音符の入力中に表示される線を“キャレット”と呼び、テキストの入力中に表示される線を“カーソル”呼びます。

音符を入力している場合、キャレットは自動的に次の位置に進みます。和音を入力している場合は、キャレットは自動的に移動しないため、手動で次の位置に移動させる必要があります。キャレットの横には、現在選択している声部の符尾の方向とタイプを示す音符記号が表示されます。その声部が新しい場合は一緒にプラス記号が表示されます。

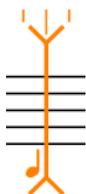


キャレット

キャレットの外観は、入力モードと現在選択している声部の番号に応じて変わります。

### 挿入 (Insert)

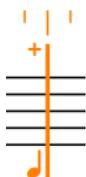
キャレットの上にV字、下に逆向きのV字が表示されます。挿入モードでは、音符を挿入すると、既存の音符が置き換わるのではなく、入力したデュレーションの分だけキャレットに続くすべての楽譜が移動します。同様に、挿入モードがオンの状態で音符のデュレーションを短くすると、音符間に休符を残さずに音符同士を近づけます。



挿入モードのキャレット

### 和音 (Chords)

キャレットの左上にプラス記号が表示されます。和音の入力中は、同じ位置に複数の音符を入力できます。



和音を入力中のキャレット

### デュレーションをロック (Lock to Duration)

キャレットが破線になります。「デュレーションをロック (Lock to Duration)」をオンにすると、デュレーションやリズムを変えることなくノートのピッチを変更できます。



「デュレーションをロック (Lock to Duration)」をオンにしたときのキャレット

### 装飾音符 (Grace Notes)

キャレットが元の長さよりも短く表示されます。キャレットの位置に装飾音符を入力できます。



装飾音符を入力中のキャラット

## 声部

複数の声部を入力している場合、キャラットには以下が表示されます。

- 左下にプラス記号
- 音符を入力している声部の番号
- 声部の符尾の方向を示す、符尾が上向きまたは下向きの音符の記号



新規の符尾が下向きの声部に音符を入力中のキャラット



新規の符尾が上向きの声部2に音符を入力中のキャラット

## スラッシュ付き声部

キャラットの横の音符はスラッシュ符頭を示します。

複数のスラッシュ付き声部を入力している場合、キャラットには以下が表示されます。

- 左下にプラス記号
- 音符を入力するスラッシュ付き声部の番号
- 声部の符尾の方向と有無を示す、符尾が上向き、下向き、または符尾のないスラッシュ音符の記号



符尾が上向きのスラッシュ付き声部に音符を入力中のキャラット



新規の符尾が上向きのスラッシュ付き声部2に音符を入力中のキャラット



新規の符尾なしのスラッシュ付き声部に音符を入力中のキャラット

## 打楽器キット

打楽器キットに音符を入力しているときは、キャラットが通常よりもかなり短く表示されます。現在音符を入力しているキットインストゥルメントの名前がリズムグリッドの上に表示されます。



打楽器キットに音符を入力中のキャラット

関連リンク

- [挿入モードでの音符の挿入 \(150 ページ\)](#)
- [和音の入力 \(164 ページ\)](#)
- [リズムを変えずに音符のピッチを変更する \(170 ページ\)](#)
- [装飾音符の入力 \(163 ページ\)](#)
- [複数の声部への音符の入力 \(156 ページ\)](#)
- [打楽器キットの音符の入力 \(150 ページ\)](#)

## キャラットの有効化

キャラットを有効にすると、たとえばタイのつながりの途中で強弱記号を入力する場合などに、キャラットの位置に音符や記譜記号を入力できます。キャラットを無効にすると、音符を入力できないかわりに、楽譜領域でアイテムの選択や編集を行なえます。

---

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、キャラットを有効にします。
  - アイテムを選択して、**[Shift]+[N]** または **[Return]** を押します。
  - 音符の入力を開始する譜表の位置をダブルクリックします。

---

手順終了後の項目

**[Shift]+[N]**、**[Return]**、または **[Esc]** を押すとキャラットはいつでも無効にできます。マウス入力を無効にしている場合は、楽譜領域で別のアイテムをクリックするとキャラットが無効になります。

キャラットは記譜モードでのみ有効なため、別のモードに切り替えた場合もキャラットが無効になります。

関連リンク

- [モードの機能 \(14 ページ\)](#)
- [マウス入力の有効化/無効化 \(148 ページ\)](#)

## 手動でのキャラットの移動

キャラットは音符を入力すると自動的に移動しますが、手動で移動することもできます。たとえば、和音を入力しているとき、キャラットは自動的に移動しません。

---

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、キャラットを移動します。
  - 現在のリズムグリッドの値に従ってキャラットを移動するには、**[→]/[←]** を押します。
  - 現在選択中の音符の音価に従ってキャラットを次の位置に進めるには、**[Space]** を押します。
  - 次/前の小節にキャラットを移動するには、**[Ctrl]/[command]+[→]/[Ctrl]/[command]+[←]** を押します。
  - 上/下の譜表にキャラットを移動するには、**[↑]/[↓]** を押します。
  - 組段の一番上/一番下の譜表にキャラットを移動するには、**[Ctrl]/[command]+[↑]/[Ctrl]/[command]+[↓]** を押します。

---

関連リンク

- [和音の入力 \(164 ページ\)](#)

## ピッチの入力設定の変更

現在のレイアウトごとに音符の入力/録音を記譜音とするか、演奏音とするかを変更できます。たとえば、移調するパートレイアウトでは、演奏音で音符を録音できます。

実音表示のレイアウトでは、記譜上のピッチと演奏上のピッチは同じです。

### 手順

- 以下のいずれかのピッチの入力設定を選択します。
  - 音符の入力/録音を記譜上のピッチで行なうには、「**記譜 (Write)**」 > 「**ピッチの入力 (Input Pitch)**」 > 「**書き込まれたピッチ (Written Pitch)**」を選択します。
  - 音符の入力/録音を演奏上のピッチで行なうには、「**記譜 (Write)**」 > 「**ピッチの入力 (Input Pitch)**」 > 「**演奏されているピッチ (Sounding Pitch)**」を選択します。

### 結果

記譜/録音したピッチの表示が変更されます。たとえば、ピッチの入力設定が「**演奏されているピッチ (Sounding Pitch)**」で、Fホルンの移調レイアウトでCを入力した場合、記譜される音符はGになります。

### 関連リンク

[音符の入力 \(146 ページ\)](#)

[MIDI 録音を使用した音符の入力 \(173 ページ\)](#)

[レイアウトの移調/非移調の設定 \(123 ページ\)](#)

## 音符の入力

音符の入力が有効になっていれば、プロジェクトに音符を入力できます。音符を入力するには、コンピューターキーボードまたはマウスを使用するか、MIDI キーボードで音符を演奏します。

### 補足

ステップ入力中は、ピッチを指定する前に、デュレーション、臨時記号、アーティキュレーションを指定する必要があります。このことは、すべての入力方法に当てはまります。

音符に演奏記号を追加するためには、音符を入力したあとで音符の入力を無効にする必要があります。

### 前提

- 1人のプレーヤーに割り当てられた複数のインストゥルメント、またはスコアのページビューでは非表示のインストゥルメントに音符を入力する場合は、「**ギャラリービュー (Galley View)**」を選択しておきます。
- 適切なピッチの入力設定を選択しておきます。

### 手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を開始します。
  - 譜表上の音符を入力する位置にある音符または休符を選択して、**[Shift]+[N]** または **[Return]** を押します。

### 補足

強弱記号などの記譜記号を選択した状態で **[Return]** を押すと、音符の入力は開始せず、選択に対応するポップオーバーが開きます。

- 音符を入力する譜表をダブルクリックします。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の値を選択します。

- 入力する音符の長さに対応する数字キーをコンピューターのキーボードで押します。たとえば、4分音符の場合は [6]、8分音符の場合は [5]、2分音符の場合は [7] を押します。
  - ウィンドウの左側にある音符パネルで入力する音符の長さを選択します。
3. 必要に応じて、臨時記号を追加します。
  4. 必要に応じて、アーティキュレーションを追加します。
  5. 以下のいずれかの操作を行なって、使用するピッチを入力します。
    - キーボードで対応する文字を押します。

#### ヒント

直前に入力した音符からの間隔が一番小さい音域の音符が自動的に選択されます。ただし、別の音域を強制することもできます。

- 直前に入力した音符の上に音符を入力するには、[Shift]+[Alt] を押しながら音符を表わすアルファベットを押します。
- 直前に入力した音符の下に音符を入力するには、[Ctrl] (macOS) または [Ctrl]+[Alt] (Windows) を押しながら音符を表わすアルファベットを押します。

Mac の場合は、[command] ではなく、[Ctrl] を押してください。

- 音符を入力する位置の譜表をクリックします。  
音符を入力する位置にマウスを合わせると、シャドー符頭が表示されます。
  - MIDI キーボードで音符を演奏します。
6. [Esc] または [Return] を押して音符の入力を無効にします。

#### 結果

初期設定では音符は選択したデュレーションで入力され、入力に合わせて再生されます。付点やアーティキュレーションは、無効にするまでその設定で音符が入力されます。ただし、臨時記号は選択したあとに入力する最初の音符にのみ追加されます。

連符は 8 分音符かそれより短い音符が隣接する場合に、拍子記号や小節内の位置に合わせて音符の間に自動的に作成されます。

#### ヒント

音符を入力せずにキャレットを別の位置に移動することもできます。

#### 手順終了後の項目

入力したあとの音符は、別の位置や別の譜表に移動できます。

#### 関連リンク

[ピッチの入力設定の変更](#) (146 ページ)

[キャレット](#) (142 ページ)

[手動でのキャレットの移動](#) (145 ページ)

[既存の音符の上/下に音符を追加](#) (168 ページ)

[音符の位置の移動](#) (518 ページ)

[ビュータイプ](#) (39 ページ)

[配置ツール](#) (269 ページ)

[音符の入力時/選択時に音符を再生/ミュートする](#) (265 ページ)

## ステップ入力中の音域の選択

Dorico Elements ではステップ入力中にピッチの音域が自動的に選択されますが、これを上書きして音域を手動で選択できます。

ステップ入力中は、直前に入力した音符からの間隔が一番小さい音域の音符が自動的に選択されます。たとえば、Fを入力したあと [A] を押すと、Fの6度下ではなく3度上にAが入力されます。

この自動音域選択は、以下のいずれかの方法で上書きできます。

- 直前に入力した音符の上に音符を入力するには、[Shift]+[Alt] を押しながら音符を表わすアルファベットを押します。
- 直前に入力した音符の下に音符を入力するには、[Ctrl] (macOS) または [Ctrl]+[Alt] (Windows) を押しながら音符を表わすアルファベットを押します。

### 補足

macOS の場合は、[command] ではなく [Ctrl] を押してください。

## 和音を入力中の音域の選択

和音の入力中は、キャレットの位置の一番高い音符の上に音符が自動的に入力されます。たとえば、[A]、[E]、[A] の順に押すと、キャレットの位置に A-E-A の和音が入力されます。

かわりに、[Ctrl] (macOS) または [Ctrl]+[Alt] (Windows) を押しながらノート名を表わすアルファベットを押すことで、最も低い音符よりも下にあるキャレットの位置に音符を入力できます。

たとえば、[Ctrl]+[F] (macOS) または [Ctrl]+[Alt]+[F] (Windows) を押すと、キャレットの位置の和音の最も低い音符の下に Fが入力されます。

### 補足

macOS の場合は、[command] ではなく [Ctrl] を押してください。

### 関連リンク

[音符の入力](#) (146 ページ)

[和音の入力](#) (164 ページ)

[個々の音符のピッチの変更](#) (169 ページ)

## マウス入力の有効化/無効化

コンピューターキーボードまたは MIDI デバイスだけを使用して音符を入力したい場合などに、マウス入力を有効化/無効化できます。マウス入力を無効にすると、別のアイテムをクリックして音符の入力を終了できます。

### 手順

- 音符ツールボックスで、「**選択 (Select)**」をオン/オフにします。

### 結果

「**選択 (Select)**」をオフにすると、現在のプロジェクトのマウス入力が有効になります。「**選択 (Select)**」をオンにすると、現在のプロジェクトのマウス入力が無効になります。

### ヒント

マウス入力を有効にするか無効にするかのデフォルト設定は、「**環境設定 (Preferences)**」の「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」ページにある「**マウスを使用した音符入力を有効にする (Enable note input using the mouse)**」のオン/オフを切り替えることで変更できます。

例



「選択 (Select)」をオフにした状態



「選択 (Select)」をオンにした状態

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(47 ページ\)](#)

## 付点音符の入力

「付点音符 (Dotted Notes)」ツールを使用すると、付点音符の入力や既存の音符への付点の追加を行なえます。最大で4つの付点が付いた音符を入力できます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 付点を追加する既存の音符を選択します。
2. 入力する音符の長さに対応する数字キーをコンピューターのキーボードで押します。  
たとえば、8分音符の場合は [5]、4分音符の場合は [6]、2分音符の場合は [7] を押します。
3. [.] (ピリオド) を押して「付点音符 (Dotted Notes)」をオンにします。
4. 必要に応じて、[Alt]+[.] (ピリオド) を押して付点の数を変更します。  
音符ツールボックスの「付点音符 (Dotted Notes)」のマークは、現在の付点の数に応じて変化します。最大で4つの付点が付いた音符を入力できます。
5. 必要に応じて、[0] を押して「デュレーションを強制 (Force Duration)」をオンにします。  
「デュレーションを強制 (Force Duration)」がオンになっていない場合、小節内の位置および現在の拍によっては、入力した音符が付点音符ではなくタイでつながれた音符として表示されることがあります。
6. 使用する付点音符を入力します。  
「付点音符 (Dotted Notes)」ツールは、別の音符のデュレーションを選択する、またはツールをオフにするまで、有効な状態のままとなります。
7. [.] をもう一度押して「付点音符 (Dotted Notes)」をオフにします。
8. [Esc] または [Return] を押して音符の入力を無効にします。

結果

ステップ入力中は、「付点音符 (Dotted Notes)」をオフにするか音符のデュレーションを変更するまで音符が付点音符として入力されます。

複数の既存の音符に付点を追加したことで音符同士が重なる場合、選択した最後の音符が削除されるのを防ぐため、選択した音符のデュレーションが Dorico Elements によって調整されます。

例



8分音符を含むフレーズの例



全体を選択して付点を追加後の例

関連リンク

[音符と休符のグループ化](#) (436 ページ)

## 挿入モードでの音符の挿入

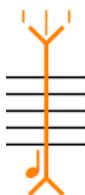
挿入モードでは、音符を上書きすることなく既存の音符の前に音符を入力できます。この場合、1つ前の位置に新しい音符が入力されると同時に既存の音符が後ろに移動します。

### 補足

挿入モードでは和音を入力できません。

### 手順

1. 記譜モードで音符を入力します。
2. 入力する音符の長さに対応する数字キーをコンピューターのキーボードで押します。  
たとえば、8分音符の場合は [5]、4分音符の場合は [6]、2分音符の場合は [7] を押します。
3. [I] を押して挿入モードを有効にします。  
挿入モードでは、キャラレットの上にV字、下に逆向きのV字が表示されます。



4. 以下のいずれかの操作を行なって、使用するピッチを入力します。
  - キーボードで対応する文字を押します。
  - 音符を入力する位置の譜表をクリックします。  
音符を入力する位置にマウスを合わせると、シャドー符頭が表示されます。
  - MIDI キーボードで音符を演奏します。
5. 必要に応じて、[I] をもう一度押して挿入モードを無効にし、通常の音符入力に戻ります。
6. [Esc] または [Return] を押して音符の入力を無効にします。

### 結果

キャラレットのあとの位置にある既存の音符を上書きすることなく、既存の音符の前に音符が入力されます。キャラレットのあとの既存の音符は後ろに移動します。

関連リンク

[キャラレット](#) (142 ページ)

[和音の入力](#) (164 ページ)

## 打楽器キットの音符の入力

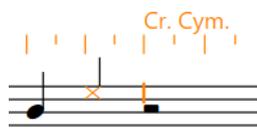
あらゆる表示タイプを使用する打楽器キットのすべての打楽器で音符を入力できます。打楽器キットに音符を入力するときのキャラレットは、有音程楽器の譜表に音符を入力するときのキャラレットよりも短く表示されます。

打楽器キットのキャラレットは、譜表の高さ全体を占めるのではなく、譜表上の特定の位置に配置されます。

キャラレットで現在選択している打楽器またはスラッシュ付き声部の名前と適用される演奏技法は、リズムグリッドディスプレイのすぐ上に表示されます。

#### 補足

5 線譜表示を使用している場合は、打楽器キットのスラッシュ付き声部にのみ音符を入力できます。



5 線譜キット表示でのインストゥルメントの音符の追加

#### 手順

1. キットのインストゥルメントに追加の演奏技法を定義したい場合は、「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログで行ないます。
2. 記譜モードで、音符を入力する打楽器キットの、音符の入力を始める位置にあるアイテムを選択します。
3. **[Shift]+[N]** または **[Return]** を押して音符の入力を有効にします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、キャレットを上下に動かし、さまざまなインストゥルメントに音符を入力します。
  - 上に動かすには **[↑]** を押します。
  - 下に動かすには **[↓]** を押します。
5. 音符を入力する前に、キャレットで現在選択されているインストゥルメントに適した演奏技法を選択します。
  - 演奏技法を上方向に順に切り替えるには、**[Shift]+[Alt]+[↑]** を押します。
  - 演奏技法を下方向に順に切り替えるには、**[Shift]+[Alt]+[↓]** を押します。
  - 使用する演奏技法のピッチを MIDI キーボードで演奏します。

#### 補足

演奏技法の MIDI ピッチは、「**環境設定 (Preferences)**」の「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」ページで定義できます。

6. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を入力します。
  - 5 線譜表示: 「**環境設定 (Preferences)**」で設定した音部記号の譜表上の位置に従って、コンピューターキーボードの文字を押すか、MIDI キーボードで音符を演奏します。たとえば、「**ト音記号 (Treble G clef)**」が設定されているときに 5 線譜の第 3 線に割り当てられたインストゥルメントの音符を入力するには **[B]** を押します。
  - グリッドおよび 1 線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプ: 現在、線上にキャレットが配置されているインストゥルメントの音符を入力するには、コンピューターキーボードで **[A]** から **[G]** のいずれかの音符名の文字を押すか、MIDI キーボードでいずれかの音符を演奏します。

#### 補足

「**環境設定 (Preferences)**」の「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」ページの「**音符の入力 (Note Input)**」セクションで、それぞれのキット表示タイプに「**パーカッションマップを使用 (Use percussion map)**」と「**譜表上の位置を使用 (Use staff position)**」のどちらが設定されているかに応じて、MIDI キーボードで演奏される音符の解釈が変わります。

- すべてのキット表示タイプ: リズムグリッドの上に表示されるインストゥルメントと演奏技法の音符を入力するには **[V]** を押します。
- すべてのキット表示タイプ: 音符を入力する譜表上の、音符を入力する位置をクリックします。

7. [Esc] または [Return] を押して音符の入力を無効にします。

関連リンク

[キャレット](#) (142 ページ)

[打楽器キット](#) (694 ページ)

[打楽器キットの音符入力の設定](#) (152 ページ)

[「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ](#) (700 ページ)

[打楽器キットの譜表で音符の演奏技法を変更する](#) (695 ページ)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ](#) (47 ページ)

## 打楽器キットの音符入力の設定

無音程打楽器の楽譜を入力するときの動作は、有音程楽器のときとは異なります。無音程打楽器の入力には一般的なあらゆる方法を使用できますが、MIDI キーボードまたはコンピューターキーボードを使用するのが最も効率的です。

「環境設定 (Preferences)」の「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」ページの「音符の入力 (Note Input)」セクションには、打楽器の入力に関するオプションがあります。

一方は5線譜への入力に関する一連のオプション、もう一方はグリッドと個々のインストゥルメントへの入力に関する一連のオプションです。

メインの選択はMIDI キーボードとコンピューターキーボードによる入力に影響します。

### パーカッションマップを使用 (Use percussion map)

パーカッションマップは、どのMIDI ノートがサウンドライブラリーの特定のパッチのどのサウンドを生成するかを定義します。たとえば、General MIDI パーカッションでは、C2 (ノート 36) がバスドラムを生成し、D2 (ノート 38) がスネアドラムを生成します。

特定のマッピングに詳しい場合は、入力にマッピングを直接使用すると便利かもしれません。

### 譜表上の位置を使用 (Use staff position)

このオプションは、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログで定義した譜表上の位置を使用します。たとえば、ドラムセットでは通常、バスドラムは譜表の第1間に配置され、スネアドラムは第3間に配置されます。

ト音記号を使用した場合 (それぞれ F4 と C5) またはヘ音記号を使用した場合 (それぞれ A2 と E3) にどうなるかで譜表上の位置を考えることができます。

5線譜の譜表上の位置を解釈するのに使用する音部記号を選択できます。

- ト音記号 (Treble G clef)
- ヘ音記号 (Bass F clef)

「譜表上の位置を使用 (Use staff position)」を選択した場合、MIDI キーボードの1オクターブを指定して演奏技法の入力に使用できます。

初期設定では、「演奏技法を入力する MIDI キー (Input techniques from MIDI key)」オプションがMIDI ノート 48 に設定されています。これはミドルC (C4 = MIDI ノート 60) の1オクターブ下のCにあたるC3です。「MIDI Learn」ボタンを押したあとMIDI キーボードで音符を演奏すると、開始ピッチを変更できます。開始ピッチがC3の場合、それより上の音符は以下のように機能します。

- C3 (48): 前の演奏技法
- C#3 (49): 次の演奏技法
- D3 (50): マッピングされた最初の演奏技法
- Eb3 (51): マッピングされた2番めの演奏技法
- E3 (52): マッピングされた3番めの演奏技法

以下まで、同じように続きます。

- B3 (59): マッピングされた10番めの演奏技法

一般に、打楽器の入力では「**譜表上の位置を使用 (Use staff position)**」に設定することをおすすめします。

「**パーカッションマップを使用 (Use percussion map)**」は通常、ドラムセットに音符を入力する場合で、かつ General MIDI パーカッションマップを覚えている場合にのみ役立ちます。

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」 ダイアログ \(47 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」 ダイアログ \(107 ページ\)](#)

[打楽器キットの音符の入力 \(150 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表で音符の演奏技法を変更する \(695 ページ\)](#)

## 打楽器キットのステップ入力中のデフォルトの音符選択

打楽器キットのステップ入力中は、5 線譜の表示タイプを使用するキットの譜表上の位置に対応するコンピューターキーボードの文字を押すことができます。たとえば、[F] を押して F の間または線に音符を入力できます。

「**環境設定 (Preferences)**」の「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」ページの「**音符の入力 (Note Input)**」セクションで、打楽器キットへの音符の入力に関するオプションを設定できます。たとえば、譜表上の位置を使用して音符を決定したい場合は、「**キットまたはグリッドへの入力 (Input onto kit or grid)**」で「**譜表上の位置を使用 (Use staff position)**」を選択します。

譜表上の位置を「**ト音記号 (Treble G clef)**」に関連付けるように設定した場合、F は譜表の第 1 間または第 5 線を表わします。つまり、標準のドラムセットの場合は、キックドラムが第 1 間に、ライドシンバルが第 5 線になります。

有音程楽器で音符を入力すると、Dorico Elements はキャレットの現在の位置にどちらが近いかに基づいて、上または下の譜表上の位置を選択します。

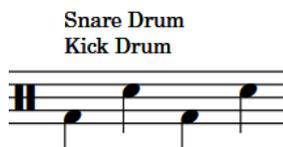
ただし、打楽器キットで音符を入力すると、Dorico Elements はキャレットの現在の位置に最も近い譜表上の位置ではなく、最後に入力した音符と符尾の方向が同じ音符の譜表上の位置を選択します。これにより、打楽器キットで使用される一般的な音符のパターンを簡単に入力できます。

たとえば、標準のドラムセットでキックドラムとスネアドラムの音符を入力するのは一般的なパターンです。キックドラムは第 1 間に、スネアドラムは第 3 間に入力されます。第 3 間は、第 1 間から 5 つめ、第 5 線から 4 つめの譜表上の位置です。

キックドラムは [F] を、スネアドラムは [C] を押して入力できます。

Dorico Elements でキットの音符を入力する際の符尾の方向のデフォルト設定は、[F] と [C] 交互に押すと、スネアドラムの入力後に第 5 線の方が近くても、キックドラムとスネアドラムの位置に音符が入力されるようになっています。

これは、キックドラムがスネアドラムと同じ符尾の向きと声部を使用するためです。



### 補足

Dorico Elements では、譜表上の 1 つの声部にのみ音符が含まれている場合、声部に関係なく、譜表上の音符の位置に応じて符尾の方向が自動的に変更されます。

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」 ダイアログ \(47 ページ\)](#)

[符尾の方向 \(641 ページ\)](#)

## 音符/休符のデュレーションの選択

音符パネルから、または割り当て済みのキーボードショートカットの1つを使って、音符/休符のさまざまなデュレーションを選択できます。これは音符の入力中に行なうことも、既存の音符/休符に対して行なうこともできます。

### 手順

1. 音符パネルに表示されていないデュレーションを選択するには、音符リストの上下にある「**すべての音符を表示/非表示 (Show/Hide All Notes)**」の展開矢印マークをクリックします。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符/休符のデュレーションを選択します。
  - 入力するデュレーションのキーボードショートカットを押します。たとえば、4分音符の場合は [6]、8分音符の場合は [5]、2分音符の場合は [7] を押します。
  - 音符パネルでデュレーションをクリックします。

### 関連リンク

[音符パネル](#) (135 ページ)

[Dorico Elements のキーボードショートカット](#) (9 ページ)

[音符の入力](#) (146 ページ)

## 音符のデュレーションの変更

音符は入力後にデュレーションの長さを変更できます。

### 手順

1. デュレーションを変更する音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、デュレーションを変更します。
  - 入力するデュレーションのキーボードショートカットを押します。たとえば、16分音符の場合は [4] を押します。
  - 音符パネルで、入力するデュレーションをクリックします。
  - 音符を現在のリズムグリッドの値ずつ伸ばすには、[Shift]+[Alt]+[→] を押します。
  - 音符を現在のリズムグリッドの値ずつ縮めるには、[Shift]+[Alt]+[←] を押します。
  - 音符の長さを2倍にするには、[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt]+[→] を押します。
  - 音符の長さを半分にするには、[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt]+[←] を押します。
  - 音符を現在のリズムグリッドの値ずつ伸ばすには、「記譜 (Write)」 > 「デュレーションを編集 (Edit Duration)」 > 「グリッド値でデュレーションを延長 (Lengthen Duration by Grid Value)」を選択します。
  - 音符を現在のリズムグリッドの値ずつ縮めるには、「記譜 (Write)」 > 「デュレーションを編集 (Edit Duration)」 > 「グリッド値でデュレーションを短縮 (Shorten Duration by Grid Value)」を選択します。
  - 音符の長さを2倍にするには、「記譜 (Write)」 > 「デュレーションを編集 (Edit Duration)」 > 「デュレーションを延長 (Lengthen Duration)」を選択します。
  - 音符の長さを半分にするには、「記譜 (Write)」 > 「デュレーションを編集 (Edit Duration)」 > 「デュレーションを短縮 (Shorten Duration)」を選択します。

### 結果

選択した音符のデュレーションが変更されます。Dorico Elements は、音符の新しいデュレーション、現在の拍子記号、小節内の音符の位置に応じて自動的に音符を適切に記譜し、連符で連結します。

#### ヒント

任意の長さごとに音符のデュレーションを延長/短縮するキーボードショートカットを割り当てることができます。これらのキーボードショートカットは「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**デュレーションを短縮 (Shorten duration by)**」「**デュレーションを延長 (Lengthen duration by)**」と検索することで見つげられます。

## 音符/休符のデュレーションの強制

Dorico Elements は、現在の拍子記号と小節内の音符/休符の位置に応じて、自動的に音符/休符を適切に記譜し、連桁で連結します。音符/休符のデュレーションを強制して記譜記号を指定できます。

たとえば、6/8 の小節の最初に 2 分音符を入力すると、符点 4 分音符と 8 分音符がタイでつながれて記譜されます。これは、表記規則によれば、6/8 の小節が 8 分音符 3 つからなる 2 つのグループに分割されるためです。これを 2 分音符 (8 分音符 4 つ) に反映するために、Dorico Elements は音符を自動的に分割して正しいグループを表示しますが、音符のデュレーションを強制して、かわりに 2 分音符を表示できます。

#### ヒント

たとえば、6/8 で 4 分音符のグループを 3 つ表示してヘミオラを表わすなど、譜表上のすべての音符のデュレーションを強制して別の拍子に見せたい場合は、それらの譜表だけに拍子記号を入力することで、その拍子に従って音符をグループ化することもできます。そのあと、必要に応じて拍子記号を非表示にできます。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - デュレーションを強制する音符を選択します。
2. デュレーションを強制された休符を入力するには、**[,]** (コンマ) を押して休符の入力をオンにします。
3. **[O]** を押して「**デュレーションを強制 (Force Duration)**」をオンにします。
4. 任意のデュレーションを選択します。
5. 音符/休符の入力中に、任意の音符または休符を入力します。

#### 結果

音符/休符の入力中に入力した音符は、小節内の位置に関係なく、その音価全体を持つ音符として記譜されます。あとから音符を移動しても、同じ記譜記号が維持されます。休符は明示的な休符として入力されます。小節線をまたぐ音符はタイでつながれた音符として記譜されます。

既存の音符/休符のデュレーションを強制すると、現在のデュレーションもしくは変更したあとのデュレーションを保持します。

#### ヒント

デュレーションを強制して休符を入力すると、プロパティパネルの「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループにある「**強制位置およびデュレーション (Force position and duration)**」が自動的にオンになります。このプロパティを使用して休符のデュレーションと位置を強制することもできます。

例



6/8 のデフォルトの記譜



符尾が下向きの声部の音符を、デュレーションを強制して記譜したもの

関連リンク

[暗黙の休符と明示的な休符 \(603 ページ\)](#)

[音符の入力 \(146 ページ\)](#)

[休符の入力 \(161 ページ\)](#)

[音符/休符のデュレーションの選択 \(154 ページ\)](#)

[拍子記号に従う連桁 \(425 ページ\)](#)

[拍子のカスタム連桁グループを作成する \(437 ページ\)](#)

[明示的な休符を暗黙の休符に変換する \(604 ページ\)](#)

## 複数の声部への音符の入力

初期設定では、キャラットの横の符尾が上向きの 4 分音符記号で示されているように、符尾が上向きの最初の声部に音符が入力されます。ステップ入力中は他の声部に直接音符を入力できるほか、必要に応じて何度でも声部を切り替えることができます。

また、すでに音符がある譜表上に新しい声部を作成し、その譜表上の別の任意の場所でこれらの声部に音符を入力することもできます。

手順

1. 記譜モードで、複数の声部を入力する譜表上の、複数の声部を開始する位置で音符の入力を開始します。
2. **[Shift]+[V]** を押して新しい声部を作成します。  
新しい声部が追加されると、キャラットの横の 4 分音符記号の横にプラス記号が表示されます。この 4 分音符記号は符尾の方向を表わし、4 分音符の横の数字は声部の番号を表わします (存在する場合)。



符尾が下向きの 1 つめの声部を追加したときのキャラット



符尾が上向きの 2 つめの声部を追加したときのキャラット

3. 必要に応じて、手順 2 を何度でも繰り返します。  
たとえば、音符が含まれていない譜表上に新しい声部を作成すると、符尾が下向きの 1 つめの声部に音符を入力できますが、譜表上の符尾が上向きの 2 つめの声部に音符を入力したければ、すぐに別の新しい声部を作成することもできます。
4. 任意の音符を入力します。
5. 必要に応じて、**[V]** を押して譜表上のすべてのアクティブな声部を順に切り替えます。
6. **[Esc]** または **[Return]** を押して音符の入力を無効にします。

### 結果

キャラットの記号で示されているように、音符が新しい声部に入力されます。別の声部にすでに音符が含まれている譜表上で新しい声部に音符を入力した場合、同じ位置にすでに存在する音符の符尾の方向は、必要に応じて自動的に変更されます。

キャラットの横の4分音符記号は、現在選択されている声部を示すために変化します。入力した音符は、この記号で示されている声部に入力されます。

声部は何度でも切り替えることができます。

### 補足

1つの譜表に3つ以上の声部がある場合は、設定された順序でのみすべての声部を順に切り替えることができます。たとえば、符尾が上向きと下向きの2つの声部がある場合の順序は、符尾が上向きの声部1、符尾が下向きの声部1、符尾が下向きの声部2、符尾が上向きの声部2となります。

### 例



符尾が上向きの声部1に音符を入力中のキャラット



符尾が下向きの声部1に音符を入力中のキャラット



新規の符尾が上向きの声部2に音符を入力中のキャラット

### 関連リンク

[キャラット](#) (142 ページ)

[音符の入力](#) (146 ページ)

[既存の音符の上/下に音符を追加](#) (168 ページ)

[声部](#) (711 ページ)

## スラッシュ付き声部への音符の入力

ピッチを指定せずに正確なリズムを指示したい場合など、複数のスラッシュ付き声部に音符を入力できます。初期設定では、最初のスラッシュ付き声部の符尾は上向きですが、符尾ありまたは符尾なしのスラッシュ付き声部を追加して何度でも切り替えることができます。

すでに音符がある譜表上の新規のスラッシュ付き声部に音符を入力することもできます。譜表のいずれかの場所にスラッシュ付き声部を作成すると、同じ譜表上の別の任意の場所に、そのスラッシュ付き声部の音符を入力できます。

### 手順

1. 記譜モードで音符を入力します。
2. スラッシュ付き声部を入力する譜表上の、スラッシュ付き声部を開始する位置にキャラットを移動します。
3. **[Shift]+[Alt]+[V]** を押して新しいスラッシュ付き声部を作成します。

新しい声部が追加されると、キャラットの横の音符記号がスラッシュ音符に変わり、その横にプラス記号が表示されます。このスラッシュ音符記号は符尾の方向を表わし、スラッシュ音符記号の横の数字は声部の番号を表わします (存在する場合)。



符尾が下向きの1つめのスラッシュ付き声部を追加したときのキャレット



符尾が上向きの2つめのスラッシュ付き声部を追加したときのキャレット

- 必要に応じて、手順3を何度でも繰り返します。  
たとえば、スラッシュ付き声部に音符が含まれていない譜表上に新しいスラッシュ付き声部を作成すると、符尾が上向きの1つめのスラッシュ付き声部に音符を入力できますが、符尾が下向きのスラッシュ付き声部に音符を入力したければ、すぐに2つめの新しいスラッシュ付き声部を作成することもできます。
- 任意の音符を入力します。  
スラッシュ付き声部の音符は、ピッチに関係なく譜表上の同じ位置に表示されます。初期設定では、これは譜表の第3線ですが、スラッシュ付き声部が複数ある場合は変化します。
- 必要に応じて、[V]を押して譜表上のすべてのアクティブな声部を順に切り替えます。
- [Esc] または [Return] を押して音符の入力を無効にします。

#### 結果

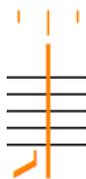
キャレットの記号で示されているように、音符が新しいスラッシュ付き声部に入力されます。キャレットの横のスラッシュ音符記号は、現在選択されている、音符が入力される声部を示すために変化します。

声部は何度でも切り替えることができます。

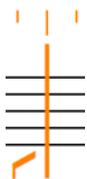
#### 補足

- 別の声部/スラッシュ付き声部にすでに音符が含まれている譜表上で新しいスラッシュ付き声部に音符を入力した場合、同じ位置にすでに存在する音符の符尾の方向とスラッシュ付き声部の譜表上の位置は、必要に応じて自動的に変更されます。
- 1つの譜表にいずれかのタイプの声部が3つ以上ある場合は、設定された順序ですべての声部を順に切り替える必要があります。たとえば、符尾が上向きの2つの声部と符尾が下向きの2つの声部とスラッシュ付き声部がある場合の順序は、符尾が上向きの声部1、符尾が下向きの声部1、符尾が下向きの声部2、符尾が上向きの声部2、スラッシュ付き声部となります。

#### 例



符尾が上向きのスラッシュ付き声部1に音符を入力中のキャレット



符尾が下向きのスラッシュ付き声部1に音符を入力中のキャレット



新規の符尾が上向きのスラッシュ付き声部2に音符を入力中のキャレット

#### 関連リンク

[スラッシュ符頭の声部 \(715 ページ\)](#)

[スラッシュ符頭 \(594 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の入力 \(255 ページ\)](#)

## 臨時記号の入力

臨時記号付きの音符を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。

### 補足

調号の一部である臨時記号は自動的に入力されます。たとえば、Gメジャーで [F] を押すと自動的に F# が入力されます。臨時記号を指定する必要があるのは、たとえば F# を入力する場合などに限られます。

これは MIDI キーボードを使用しているときにも当てはまりますが、自動的に選択された音符が期待する音符でない場合は書き換えることもできます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 臨時記号を追加する既存の音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、入力する臨時記号を選択します。
  - フラットを入力するには [-] を押します。
  - シャープを入力するには [=] を押します。
  - ナチュラルを入力するには [0] を押します。
  - 音符パネルで、入力する臨時記号をクリックします。

### ヒント

ダブルシャープ、ダブルフラット、微分音の臨時記号などの珍しい臨時記号は、「調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」パネルの「**臨時記号 (Accidentals)**」セクションにあります。

3. ステップ入力中は、選択した臨時記号を使用して音符を入力します。

### 補足

- 臨時記号の有効範囲システムによっては、同じ音域の同じ音符の後続の臨時記号が同じ小節に表示されないことがあります。
- MIDI デバイスを使用して音符を入力すると、必要に応じて自動的に臨時記号が表示されます。調号とコンテキストに基づいてシャープ、フラット、またはナチュラルが選択されます。臨時記号はあとから書き換えることができます。

### 結果

選択した既存の音符に臨時記号が追加されます。

ステップ入力中は、次に入力する音符にのみ選択した臨時記号が入力されます。後続の音符には、その都度臨時記号を選択しなおす必要があります。

### 関連リンク

[臨時記号 \(394 ページ\)](#)

[音符の入力 \(146 ページ\)](#)

## 臨時記号の書き換え

たとえばフレーズ内のステップ移動を明確に表示したり、和音内のオルタードユニゾン回避したりするために、音符が異名同音で表示されるよう音符の異名同音表記を変更できます。これはすべてのレイアウト、またはパートレイアウトにのみ行なえます。

Dorico Elements は、調号とコンテキストに基づいてピッチの表記を自動的に決定するアルゴリズムを使用しています。

Dorico Elements では異名同音表記に臨時記号グリフを2つまで表示できるため、各ピッチには常に少なくとも3つのオプションがあります。つまり、元のピッチを2つ下または2つ上の音符のノート名で表記できれば、最大2つの臨時記号グリフを使用して、同じ音符を4つの方法で表記できます。たとえば、F♯は2つの臨時記号グリフを使用しますが、トリプルフラットの臨時記号グリフは1つのため、B♭はG♯の異名同音表記として使用できます。

### 手順

1. 記譜モードで、臨時記号の表記を書き換えるレイアウトを開きます。  
フルスコアレイアウトで臨時記号を書き換えると、パートレイアウトの表記にも影響します。パートレイアウトで臨時記号を書き換えると、そのパートレイアウトのみの表記に影響します。
2. 書き換える音符を選択します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した音符を上または下に書き換えます。
  - 上に書き換えるには [Alt]+[=] を押します。
  - 下に書き換えるには [Alt]+[-] を押します。

### 結果

選択した音符の異名同音表記が変更されます。

### 例



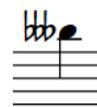
G シャープ



G シャープを下に書き換えた F のトリプルシャープ



G シャープを上書き換えた A フラット



G シャープを2回上に書き換えた B のトリプルフラット

### 関連リンク

[臨時記号 \(394 ページ\)](#)

## 臨時記号の変更

音符に付けた臨時記号は、あとから変更することもできます。

### 手順

1. 記譜モードで、臨時記号を変更する音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、臨時記号を変更します。
  - 臨時記号をナチュラルに変更する場合、[0] を押します。
  - 臨時記号をフラットに変更する場合、[-] を押します。
  - 臨時記号をシャープに変更する場合、[=] を押します。
  - 音符パネルで、使用する臨時記号をクリックします。

#### 結果

選択した音符にすでに別の臨時記号が付いている場合でも、すべての音符に選択した臨時記号が適用されます。

#### 関連リンク

[個々の音符のピッチの変更](#) (169 ページ)

## MIDI 入力中の臨時記号の選択

Dorico Elements は MIDI データを解釈して臨時記号を作成し、プリセットルールに従って音符の表記を決定します。

Dorico Elements では、必要に応じて臨時記号が自動的に表示されます。調号とコンテキストに基づいてシャープまたはフラットが選択されます。

このアルゴリズムには、連続する音符や和音の間隔と調号が反映されます。そのため、Dorico Elements はシャープの付いた調ではシャープの臨時記号を、フラットの付いた調ではフラットの臨時記号を優先的に選択します。臨時記号の表記を変更した場合、スコア上でその音符を再び使用すると、Dorico Elements は常にその表記設定に従います。

調号の範囲外の臨時記号が付いた音符を入力した場合、数字が増えるとシャープが使用され、数字が減るとフラットが使用されます。また、表記も垂直方向に計算されます。つまり、ディミニッシュ 4th ではなくメジャー 3rd のように、できるだけシンプルな間隔が生成されます。

初期設定では、楽譜がどのように展開するかに応じて、臨時記号の表記がさかのぼって変更されます。たとえば、C メジャーで C-E-G# のピッチシーケンスを入力したあと Gb を入力すると、G# は Ab と表記されます。

#### 関連リンク

[臨時記号の書き換え](#) (160 ページ)

## 休符の入力

Dorico Elements は、入力した音符の間隔に、必要に応じて自動的に休符を表示します。ただし、休符を手動で入力することもできます。

---

#### 手順

1. [,] (コンマ) を押して休符の入力を開始します。
2. 任意のデュレーションを選択します。
3. 必要に応じて、[O] を押して「**デュレーションを強制 (Force Duration)**」をオンにします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、休符を入力します。
  - [Y] または [A] から [G] のいずれかの文字を押します。
  - MIDI キーボードで音符を演奏します。
5. 必要に応じて、[,] (コンマ) をもう一度押して休符の入力を終了します。

---

#### 結果

選択したデュレーションの休符が入力されます。「**デュレーションを強制 (Force Duration)**」をオンにしていない場合、Dorico Elements は音符に対する位置に応じて、また現在の拍子に従って隣接する休符を自動的に結合します。

#### 関連リンク

[休符](#) (602 ページ)

[暗黙の休符と明示的な休符](#) (603 ページ)

[音符/休符のデュレーションの選択](#) (154 ページ)

[音符/休符のデュレーションの強制](#) (155 ページ)

## ステップ入力中の小節休符の入力

複声部に楽譜を入力した場合、第2声部に間隔があれば、通常は休符が自動的に作成されます。ただし、厳密な対位法による楽譜で第2声部を明示的な小節休符で始めたい場合は、ステップ入力中に小節休符を入力できます。

単一声部の楽譜に小節休符を入力する必要はありません。キャレットを進めると新しい小節に自動的に小節休符が表示されます。ただし、空白のすべての小節の小節休符をレイアウトごとに個別に表示/非表示にすることもできます。

### 手順

1. 記譜モードで音符を入力します。
2. 声部の向き表示に正しい声部が表示されるまで **[V]** を押して、適切な第2声部を選択します。または、新しい声部に小節休符を入力する場合は、声部の向き表示に正しい声部が表示されるまで **[Shift]+[V]** を押します。
3. **[Shift]+[B]** を押して小節や小節線のポップオーバーを開きます。
4. ポップオーバーに「rest」と入力して小節休符を追加します。
5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
6. **[Ctrl]/[command]+[→]** を押して、小節休符の次の小節の開始位置にキャレットを進めます。

### 結果

キャレットの位置に小節休符が入力されます。選択した声部の音符を含む小節内にキャレットがある場合、これらの音符は小節休符で置き換えられます。

### 補足

また、ステップ入力中に小節と小節線パネルの「**小節休符を挿入 (Insert Bar Rest)**」セクションで「**小節休符を挿入 (Insert Bar Rest)**」をクリックして小節休符を入力することもできます。

### 関連リンク

[小節 \(405 ページ\)](#)

[休符 \(602 ページ\)](#)

[小節と小節線のポップオーバー \(196 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(156 ページ\)](#)

[キャレット \(142 ページ\)](#)

[空白の小節で小節休符を表示/非表示にする \(606 ページ\)](#)

## タイの入力

Dorico Elements は、各拍子の音符のデュレーションに応じて自動的にタイを作成します。ただし、タイを手動で入力して同じピッチの2つの音符を連結することもできます。これはステップ入力中に行なうことも、既存の2つの音符をタイで連結することもできます。

たとえば、小節線をまたぐ2つの4分音符の間にタイを入力したい場合、最初の4分音符を入力したい位置に2分音符を入力します。すると、Dorico Elements は自動的に2分音符を2つの4分音符に分割して小節線の両側に配置し、それらをタイで連結します。

### 補足

これらの手順は、隣接していない音符の間や異なる声部の音符の間のタイの入力には適用されません。たとえば、異なる譜表上の同じピッチの2つの音符の間や装飾音符と通常の音符の間などです。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。
  - タイを開始する位置にある音符を選択します。
2. [T] を押してタイを入力します。
  3. 必要に応じて、ステップ入力中に、タイの終了位置にあたる音符を入力します。

#### 補足

2 番めの音符は最初の音符と同じピッチでなければなりません。2 番めの音符が最初の音符と異なるピッチの場合、タイは入力されません。

#### 結果

ステップ入力中は、入力した 2 つの音符がタイで連結されます。

既存の音符の間にタイを入力した場合は、選択した音符が同じ譜表上の同じピッチの次の音符とタイで連結されます。

#### 補足

現在の拍子記号によっては、2 つの音符の間にタイを入力すると、タイでつながれた 2 つの 4 分音符ではなく 2 分音符が入力されるなど、デュレーションの異なる単一の音符が作成されることがあります。デュレーションを強制することで、音符のグループ化設定を無効にし、記譜されたリズムを固定できます。そうすれば、Dorico Elements は音符が小節内に収まる限り、入力した音符を指定したデュレーションで記譜します。

#### 関連リンク

[タイ \(658 ページ\)](#)

[タイとスラー \(660 ページ\)](#)

[隣接しない音符の間へのタイの入力 \(662 ページ\)](#)

## 装飾音符の入力

装飾音符は通常の音符と同じ方法で入力でき、音価、臨時記号、アーティキュレーションを設定できます。装飾音符は音符の入力中のみ入力できます。

#### 手順

1. 記譜モードで音符を入力します。
2. 装飾音符を入力する位置にキャレットを移動します。
3. [/] を押して装飾音符の入力を開始します。
4. 入力するデュレーションの番号を押します。たとえば、8 分音符の装飾音符を入力するには [5] を押します。
5. 必要に応じて、[Alt]+[/] を押してスラッシュ付き装飾音符とスラッシュなしの装飾音符の入力を切り替えます。



スラッシュなしの装飾音符を入力しているときの「装飾音符 (Grace Notes)」ツールボックスボタン

6. 使用する装飾音符を入力します。
7. [/] をもう一度押すと、装飾音符の入力が終了して通常の音符入力に戻ります。

#### 結果

入力したピッチがキャレットの位置に装飾音符として入力されます。

通常の音符を入力したあとに装飾音符を入力すると、装飾音符のデュレーションは最後に入力した通常の音符と同じになります。デュレーションは通常の音符と同じ方法で変更できます。

同じ位置に入力できる装飾音符の数に制限はありません。

#### ヒント

入力したあとに装飾音符のタイプを変更することもできます。

関連リンク

[装飾音符 \(482 ページ\)](#)

[音符の入力 \(146 ページ\)](#)

[臨時記号の入力 \(159 ページ\)](#)

[アーティキュレーションの入力 \(178 ページ\)](#)

[装飾音符のタイプを個別に変更する \(484 ページ\)](#)

## 和音の入力

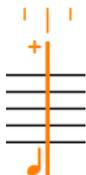
音符の入力と「**和音 (Chords)**」がどちらも有効になっていれば、ステップ入力中に和音を入力できます。音符を入力するには、コンピューターキーボードまたはマウスを使用するか、MIDI キーボードで音符を演奏します。

#### 補足

挿入モードでは和音を入力できません。

#### 手順

1. 和音を入力する譜表を選択し、**[Shift]+[N]** または **[Return]** を押して音符の入力を開始します。
2. 入力する音符の長さに対応する数字キーをコンピューターのキーボードで押します。  
たとえば、8分音符の場合は **[5]**、4分音符の場合は **[6]**、2分音符の場合は **[7]** を押します。
3. **[Q]** を押して和音の入力を開始します。  
和音の入力中はキャレットの上にプラス記号が表示されます。これにより、キャレットの位置に複数の音符を入力できます。



4. 以下のいずれかの操作を行なって、使用するピッチを入力します。
  - キーボードで対応する文字を押します。

#### ヒント

「**和音 (Chords)**」が有効になっている場合、キャレットの位置の一番高い音符の上に音符が自動的に入力されます。

かわりに、**[Ctrl]** (macOS) または **[Ctrl]+[Alt]** (Windows) を押しながらノート名を表わすアルファベットを押すことで、最も低い音符よりも下にあるキャレットの位置に音符を入力できます。

- 音符を入力する位置の譜表をクリックします。  
音符を入力する位置にマウスを合わせると、シャドー符頭が表示されます。
  - MIDI キーボードで音符を演奏します。
5. 必要に応じて、キャレットを進めて別の位置で和音を入力します。  
和音の入力中は、キャレットを手動で進めるまで、音符は同じ位置の前に入力した音符の上に力されます。

6. [Q] を再度押して和音の入力を終了します。

#### 結果

キャレットの位置に複数の音符が入力されます。

マウスのクリックでピッチを入力する場合は、同じ線の上を再びクリックすることで、和音に同じピッチを2回入力できます。

キーボードを使ってピッチを入力する場合、繰り返された音符は自動的に1オクターブ上に入力されます。音符の音域は、音符の入力中に音域の選択を強制するか、入力後に音符を移調することで変更できます。

#### 補足

- 和音の入力を終了してすぐ、前のように続けて音符を入力できます。音符は1つの位置に1つずつ入力され、キャレットは自動的に次の位置に進みます。
- 異なる臨時記号の付いた同じ音域の2つのピッチが和音に含まれていることを、オルタードユニゾンと呼びます。Dorico Elementsの初期設定では、オルタードユニゾンは分割された符尾として表示されます。

#### 関連リンク

[ステップ入力中の音域の選択 \(148 ページ\)](#)

[手動でのキャレットの移動 \(145 ページ\)](#)

[オルタードユニゾン \(396 ページ\)](#)

## 連符の入力

すべてのタイプの連符は連符のポップオーバーを使用して入力できます。連符は通常の音符のように入力するため、音符の入力中のみ入力できます。

連符は、音符ツールボックスの「**連符 (Tuplets)**」をクリックして入力することもできます。ただしこの操作では、連符を一度に1つしか入力できません。

#### 手順

1. 記譜モードで音符を入力します。
2. 連符のもとにする音符の長さに対応する数字キーをコンピューターのキーボードで押します。たとえば、8分音符の場合は [5]、4分音符の場合は [6]、2分音符の場合は [7] を押します。
3. [;] を押して連符のポップオーバーを開きます。
4. 使用する連符を比率としてポップオーバーに入力します。たとえば、3:2 と入力して3連符を入力します。
5. [Return] を押してポップオーバーを閉じます。連符が入力されます。
6. 必要に応じて、選択した音符のデュレーションを変更します。たとえば、8分音符をもとに連符を入力しておいて、その連符内に4分音符を入力できます。
7. 任意のピッチで入力または再生します。
8. 必要に応じて、[Space] を押してキャレットを進め、次の位置に同じ比率で連符を引き続き入力します。
9. 以下のいずれかの操作を行なって、連符の入力を終了します。
  - [Shift]+[;] を押すか矢印キーでキャレットを移動して、標準の音符入力に戻ります。
  - [Esc] を押して、音符の入力を完全に停止します。

#### 結果

入力または再生したピッチは、連符としてキャレットの位置から入力されます。

連符を入力した直後に別のタイプの連符を入力するには、最初のタイプの連符を終了してから 2 つめのタイプを入力する必要があります。最初のタイプを終了しないと、2 つめのタイプが入れ子状の連符として入力されます。

関連リンク

[連符 \(684 ページ\)](#)

[入れ子状の連符 \(685 ページ\)](#)

[音符の入力 \(146 ページ\)](#)

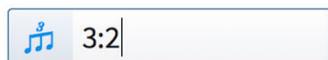
## 連符のポップオーバー

以下の表は、さまざまなタイプの連符を入力するために連符のポップオーバーに入力できるエントリーの例です。連符のポップオーバーはステップ入力中のみ開くことができます。

記譜モードでは、以下のいずれかの操作を行なって、音符入力中に連符のポップオーバーを開くことができます。

- **[;]** を押します。  
連符は 3:2 などの比率で記述されることが多いため、連符のポップオーバーを開くにはセミコロンキーを使用します。
- 「**記譜 (Write)**」 > 「**連符を作成 (Create Tuplet)**」 を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの左側にある音符ツールボックスの対応するボタンと一致します。



エントリーの例が入力された連符のポップオーバー



音符ツールボックスの「**連符 (Tuplets)**」ボタン

### 補足

音符ツールボックスの「**連符 (Tuplets)**」をクリックすると、連符が 1 つだけ入力されます。連符のポップオーバーは開きません。

キーボードを使って連符を入力すると、以下の操作が行なわれるまで、指定した連符として音符が入力されます。

- **[Shift]+[;]** を押して、標準の音符入力に戻る
- 矢印キーでキャレットを移動する
- 音符の入力を終了する

### 連符のタイプ

### ポップオーバーエントリー

2 つ分のスペースに 3 つの音符が配置された 3 連符 「3」または「3:2」

4 つ分のスペースに 3 つの音符が配置された 3 連符 3:4

4 つ分のスペースに 5 つの音符が配置された 5 連符 5:4

2 つ分のスペースに 5 つの音符が配置された 5 連符 5:2

連符のタイプ	ポップオーバーエントリー
4つ分のスペースに7つの音符が配置された7連符	7:4
2つ分のスペースに7つの音符が配置された7連符	7:2
3つ分のスペースに2つの音符が配置された2連符複合拍子によく使用されます。	2:3
6つ分のスペースに5つの音符が配置された5連符複合拍子によく使用されます。	5:6
連符の拍の単位: 64分音符	「z」または「2」
連符の拍の単位: 32分音符	「y」または「3」
連符の拍の単位: 16分音符	「x」または「4」
連符の拍の単位: 8分音符	「e」または「5」
連符の拍の単位: 4分音符	「q」または「6」
連符の拍の単位: 2分音符	「h」または「7」
連符の拍の単位: 全音符	「w」または「8」
連符の拍の単位: 倍全音符	「2h」または「9」
連符の拍の単位: 付点8分音符	「e.」または「5.」
連符の拍の単位: 付点4分音符	「q.」または「6.」
4つ分のスペースに5つの付点4分音符が配置された5連符	「5:4q.」または「5:4-6.」

#### 補足

数字を使用して拍の単位を指定する場合は、スペースまたはハイフンを使用して連符の比率と拍の単位を区切る必要があります。

#### 補足

連符の全体のデュレーションは、ポップオーバーを開いたときに選択していた音価によって決まります。たとえば、4分音符が選択されている状態で3連符を入力すると、2つ分のスペースに3つの4分音符が配置された3連符が入力されます。

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではありません。このリストは、さまざまな連符を入力するためにエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

関連リンク  
[連符の入力 \(165 ページ\)](#)  
[連符 \(684 ページ\)](#)  
[既存の音符を連符に変換する \(686 ページ\)](#)  
[音符/休符のデュレーションの選択 \(154 ページ\)](#)

## 既存の音符の上/下に音符を追加

既存の音符の上/下に音符を追加できます。既存の音符に対する音程に応じて、同時に複数の音符を追加できます。

### 手順

1. 音符を追加する音符を選択します。
2. **[Shift]+[I]** を押して音程追加のポップオーバーを開きます。
3. 追加する音符の、選択した音符に対する音程を入力します。たとえば、選択した音符のマイナーで3度下と4度上に音符を追加するには「-m3,4」と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

### 結果

音程追加のポップオーバーに入力した音程に応じて、選択した音符に音符が追加されます。

関連リンク  
[個々の音符のピッチの変更 \(169 ページ\)](#)

## 音程追加のポップオーバー

音程追加のポップオーバーでは、既存の音符の上下に音符を追加したり、既存の音符を移調したりできます。このポップオーバーを使用することで、「**上/下に音符を追加 (Add Notes Above or Below)**」ダイアログと「**移調 (Transpose)**」ダイアログの多くの機能にキーボードから直接アクセスできます。

記譜モードでは、音符の選択時 (音符入力中も含む) に以下のいずれかの操作を行なって、音程追加のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[I]** を押します。
- 「**記譜 (Write)**」 > 「**音程追加のポップオーバー (Add Intervals Popover)**」を選択します。

以下の表は、音符を移調したり既存の音符に音符を追加したりするために音程追加のポップオーバーに入力できるエントリーの例です。

アクションの例	ポップオーバーエントリー
音符を上3度移調	t3
音符を下6度移調	t-6
3度上に音符を追加	「3」または「3rd」
4度下に音符を追加	「-4」または「-4th」
複数の音符を追加	「3,6」または「-3,3,4」

**補足**  
音符はスペースではなくコンマで区切ります。

## アクションの例

## ポップオーバーエントリー

選択した音符のすべての音符の上または下あるいはその両方に音符を追加

### 補足

音符はスペースではなくコンマで区切ります。

和音の一番上の音符にのみ音符を追加

「-3 top」または「dim5 top」

和音の一番下の音符にのみ音符を追加

「aug4 bottom」または「-2 bottom」

完全音程を指定

「p」、「per」、または「perf」

長音程を指定

「M」、「maj」、または「major」

短音程を指定

「m」、「min」、または「minor」

減音程を指定

「d」、「dim」、または「diminished」

増音程を指定

「a」、「aug」、または「augmented」

全音階的音程を指定

「diat」または「diatonic」

微分音程で音符を移調

t 3 8 qt

### 補足

最初の数字は音程の度数です。

2番目の数字は1/4音の数です。

特に指定しない限り、音程は指定された譜表上の位置の数字の分だけ音符を追加または移調して計算されます。たとえば、Cメジャーの場合、選択した音符がD<sub>4</sub>で3度上に追加するために3を指定すると、追加される音符はF<sub>4</sub>になります。音程のクオリティーは音程の前に含めることで指定できます。

選択した音符や記譜記号にすでに和音が含まれている場合、音符は和音の一番上の音符の上、および和音の一番下の音符の下に追加されます。エントリーの最後に「all」または「to all」を含めることで、選択した和音のすべての音符に音符を追加できます。

微分音の移調の場合、最初の数字は音程の度数、2番目の数字は1/4音の数です。たとえば、Cナチュラルがあるところに「T 3 8 qt」を入力すると、CナチュラルがEナチュラルに変更されます。

### 関連リンク

[音程追加のポップオーバーで既存の音符を移調する \(170 ページ\)](#)

## 個々の音符のピッチの変更

個々の音符 (装飾音符を含む) を入力したあとに、それらのピッチと音域を、オクターブの分割、譜表上の位置、およびオクターブ単位で変更できます。

### 手順

1. 記譜モードで、ピッチを変更する音符を選択します。

- 以下のいずれかの操作を行なって、選択した音符のピッチを上げ下げします。
    - 音符の位置を1つ上げるには (C から D など)、**[Alt]+[↑]** を押します。
    - 音符の位置を1つ下げるには (D から C など)、**[Alt]+[↓]** を押します。
    - 音符をオクターブの分割1つ分上に移調するには (平均律 (24-EDO) で 1/4 音など)、**[Shift]+[Alt]+[↑]** を押します。
    - 音符をオクターブの分割1つ分下に移調するには (平均律 (24-EDO) で 1/4 音など)、**[Shift]+[Alt]+[↓]** を押します。
    - 音符を1オクターブ上に移調するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt]+[↑]** を押します。
    - 音符を1オクターブ下に移調するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt]+[↓]** を押します。
- 

#### 結果

選択した音符のピッチまたは音域が変更されます。

#### 補足

**[Alt]+[↑]** と **[Alt]+[↓]** を押すと、グリッドおよび5線譜の表示タイプを使用する打楽器キットの音符の譜表上の位置を変更できます。ただし、この操作ではその音符を演奏するインストゥルメントも変更されます。

---

#### 関連リンク

- [オクターブの均等な分割 \(EDO\) \(494 ページ\)](#)
- [既存の音符の上/下に音符を追加 \(168 ページ\)](#)
- [音程追加のポップオーバー \(168 ページ\)](#)
- [臨時記号の変更 \(160 ページ\)](#)
- [臨時記号の書き換え \(160 ページ\)](#)

## 音程追加のポップオーバーで既存の音符を移調する

音程追加のポップオーバーを使用して、入力したあとの音符のピッチを変更できます。

---

#### 手順

- 移調する音符を選択します。
  - [Shift]+[I]** を押して音程追加のポップオーバーを開きます。
  - 移調するピッチをポップオーバーに入力します。  
たとえば、「t3」と入力すると音符が3度上に移調され、「t-min6」と入力すると音符がマイナー6th 下に移調されます。
  - [Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
- 

#### 結果

選択した音符が指定した度数だけ移調されます。

#### 関連リンク

- [音程追加のポップオーバー \(168 ページ\)](#)

## リズムを変えずに音符のピッチを変更する

ピッチを変えてリズムを複製する場合など、音符を入力したあとにデュレーションを維持したまま音符のピッチを変更できます。

---

#### 手順

- ピッチを変更する最初の音符を選択します。

2. [Shift]+[N] または [Return] を押して音符の入力を有効にします。
3. [L] を押して「デュレーションをロック (Lock to Duration)」を有効にします。
4. ピッチを入力します。
5. 必要に応じて、[L] をもう一度押して「デュレーションをロック (Lock to Duration)」を無効にします。

#### 補足

譜表上に存在する最後の音符に到達すると、「デュレーションをロック (Lock to Duration)」は自動的に無効になります。初期設定では、通常の音符入力の場合、「デュレーションをロック (Lock to Duration)」を有効にする前に選択していた音符の音価が引き続き使用されます。

#### 結果

リズムを変えることなく、選択した譜表上の既存の音符のピッチが変更されます。たとえ譜表上の音符間に大きな休符があっても、キュレットは音符から音符へと自動的に進みます。

#### 関連リンク

[キュレット](#) (142 ページ)

## 「移調 (Transpose)」 ダイアログ

「移調 (Transpose)」ダイアログを使用すると、選択した音符を調号も含めて同時に移調できます。音程や性質に応じて移調したり、設定したオクターブの分割数の分だけ移調したりできます。

- 「移調 (Transpose)」ダイアログは、記譜モードの楽譜領域で選択範囲を作成し、「記譜 (Write)」>「移調 (Transpose)」を選択すると開きます。

「移調 (Transpose)」ダイアログ

「移調 (Transpose)」ダイアログには以下のセクションがあります。

### 1 移調オプション

実行したい移調を指定できるオプションがあります。たとえば、メジャー3度などの音程の性質で移調するよう選択したり、設定したオクターブの分割数で移調するよう選択したりできます。移調の方向、オクターブを含めるかどうか、および選択範囲を移調する音程と性質または区切りの数を選択できます。

表記規則によれば、音程が異なると使用できる性質が異なります。たとえば、メジャー 3 度は指定できますがメジャーオクターブは指定できません。

その他のオプションでは、選択範囲に含まれる調号を移調したり、関連する変更された音符とコード記号を可能な限り保持したりもできます。

## 2 間隔を算出 (Calculate interval)

開始位置の音符と移調後の音符に従って移調オプションを設定できます。たとえば、選択範囲が C ナチュラルから G# になるように移調したい場合、そのために必要な音程と性質がわからなければ、「**間隔を算出 (Calculate interval)**」セクションにこれら 2 つの音符を入力して「**適用 (Apply)**」をクリックすると、Dorico Elements が自動的に必要な移調オプションを設定してくれます。

### 補足

「**移調 (Transpose)**」ダイアログでは、トリプルシャープよりもシャープが多くなるなど、記譜ができなくなる移調や、選択範囲の位置の調性システムに存在しない微分音の臨時記号が必要になる移調は行なえません。

### 関連リンク

[音程追加のポップオーバー \(168 ページ\)](#)

## 選択範囲の移調

「**移調 (Transpose)**」ダイアログを使用すると、調号を含む選択範囲全体をまとめて移調できます。

### 手順

1. 記譜モードの楽譜領域で選択範囲を作成します。
2. 「**記譜 (Write)**」 > 「**移調 (Transpose)**」を選択して「**移調 (Transpose)**」ダイアログを開きます。
3. 「**移調 (Transpose)**」ダイアログで、音程や性質など、移調に必要なパラメーターを調節します。
4. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

### 結果

選択範囲内のすべての音符が、「**移調 (Transpose)**」ダイアログで指定した音程またはオクターブの分割数に従い移調されます。選択範囲に調号が含まれており、「**調号を変更する (Transpose key signatures)**」をオンにしていた場合は、選択範囲内のすべての調号も移調されます。

## MIDI 録音

MIDI 録音は、MIDI デバイスでリアルタイムに音符を演奏することで Dorico Elements に音符を入力する方法です。この方法は、たとえばピッチや音符のデュレーションをあらかじめ計画するのではなく、楽譜を即興で作成したい場合に特に便利です。

Dorico Elements では、任意の MIDI デバイスを使用して MIDI ノートを記録できます。ただし、Dorico Elements を起動する前にデバイスをコンピューターに接続しておく必要があります。

音符入力以外では、MIDI デバイスで演奏した音符に対して、最後に選択したインストゥルメントのサウンドが使用されます。最後に選択したインストゥルメントは再生モードでは、最後にクリックしたトラックヘッダーです。記譜モードでは、最後に音符入力または MIDI 録音を行なったインストゥルメントの譜表です。音符入力中は、常に音符を録音しているインストゥルメントのサウンドが使用されません。

MIDI デバイスで音符を演奏する際に、Dorico Elements は演奏された音符に対して正しい異名同音を生成するアルゴリズムを使用します。

関連リンク

[MIDI 録音の最適化 \(175 ページ\)](#)

## MIDI 録音を使用した音符の入力

MIDI デバイスのリアルタイムの演奏を録音することで音符を入力できます。音符の録音は、実音または移調音のどちらでもできます。

前提

- 使用する MIDI デバイスを接続して有効にしておきます。

### 補足

Dorico Elements を起動する前にデバイスをコンピューターに接続しておく必要があります。デバイスを接続していない場合は、Dorico Elements の再起動が必要です。

- 「**MIDI クオンタイズオプション (MIDI Quantize Options)**」ダイアログで、録音する楽譜に適したクオンタイズオプションを設定しておきます。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**再生 (Play)**」ページにある「**録音 (Recording)**」サブセクションで、録音する楽譜に適したオプションを設定しておきます。
- 録音する楽譜の分量に対して十分な小節または空のスペースを入力しておきます。Dorico Elements は小節やスペースを自動的に追加しません。
- 録音中にクリックを再生するには、拍子記号を入力しておきます。拍子記号がない場合、または自由拍子の場合にはクリックは鳴りません。
- 適切なピッチの入力設定を選択しておきます。

手順

1. 音符を録音する譜表トラックまたはインストゥルメントトラックで、録音を開始する位置の音符または休符を選択します。この操作は記譜モードおよび再生モードで行なえます。

### 補足

- 再生モードでは、休符は選択できません。つまり、少なくとも 1 つの音符がすでに含まれているインストゥルメントトラックにのみ録音できます。
- 音符の入力中に MIDI を録音することもできますが、この場合、大譜表を使用するインストゥルメントの 2 つの譜表を使用することはできません。

2. 譜表上の既存の音符を上書きすることなく音符を録音したい場合は、**[Q]** を押して「**和音 (Chords)**」をオンにします。
3. 譜表上の特定の声部に録音したい場合は、**[Shift]+[N]** を押して音符の入力を開始したあと、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 録音する声部がすでに譜表上にある場合は、キャレットの横の音符記号が正しい声部を示すまで **[V]** を押します。
  - 録音する声部がまだ譜表上にない場合は、キャレットの横の音符記号が正しい声部を示すまで **[Shift]+[V]** を押します。
4. **[Ctrl]/[command]+[R]** を押して録音を開始します。  
録音中は再生ヘッドが赤で表示され、時間とともに移動します。初期設定では、再生ヘッドが選択したアイテムまたはキャレットの位置に到達するまでに 1 小節のカウントインがあります。
5. 入力する音符を MIDI デバイスで演奏します。  
記譜モードでは、録音を停止するまで譜表上に楽譜は表示されません。再生モードでは、音符がピアノロールにリアルタイムに表示されます。
6. **[Space]** または **[Ctrl]/[command]+[R]** を押して録音を停止します。

#### 結果

MIDI デバイスで演奏した音符が選択した譜表に入力されます。声部を指定しなかった場合、録音した音符は譜表上の最初の声部に録音されます。これは通常、符尾が上向きの最初の声部です。「**和音 (Chords)**」をオンにした場合、演奏した音符は既存の音符を上書きすることなく、譜表上の最初の声部に統合されます。

記譜される音符のデュレーションはクオンタイズ設定に従いますが、演奏時のデュレーションは再生用に保持されます。

手順終了後の項目

演奏した音符が意図したとおりに記譜されない場合は、それらを再クオンタイズできます。

#### 関連リンク

[MIDI 入力デバイスの無効化 \(177 ページ\)](#)

[ピッチの入力設定の変更 \(146 ページ\)](#)

[MIDI 録音/インポートでのサスティンペダルコントローラー 設定の変更 \(177 ページ\)](#)

[MIDI 録音のリピート \(175 ページ\)](#)

[小節と小節線の入力方法 \(195 ページ\)](#)

[拍子記号の入力方法 \(185 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(156 ページ\)](#)

[「MIDI クオンタイズオプション \(MIDI Quantize Options\)」 ダイアログ \(69 ページ\)](#)

## 演奏時に録音しなかった音符を取得する

再生中、MIDI キーボードで音符を演奏し、それらをスコアに記録することなく聴くことができます。非録音時の MIDI 入力データを記録すると、音符を明示的に録音していなくても、演奏した音符を取得してプロジェクトに入力できます。

#### 前提

再生を開始し、再生に合わせて MIDI デバイスで音符を演奏して、再生を停止しておきます。

#### 手順

1. 取得した音符を入力する位置にある、譜表上の音符または休符を選択します。
2. 譜表上の既存の音符を上書きすることなく取得した音符を入力したい場合は、**[Q]**を押して「**和音 (Chords)**」をオンにします。
3. **[Ctrl]/[command]+[Alt]+[R]** を押します。

#### 結果

前回の再生中に MIDI デバイスで演奏したすべての音符が、選択した位置を開始点として選択した譜表に入力されます。初期設定では、これらの音符は譜表上の最初の声部に入力され、その声部の既存の音符は上書きされます。「**和音 (Chords)**」をオンにした場合、取得した音符は既存の音符を上書きすることなく、譜表上の最初の声部に統合されます。

#### 補足

非録音時の MIDI 入力データの記録のバッファは再生を開始するたびに消去されるため、直前の再生より前に演奏した音符は取得できません。

#### 関連リンク

[楽譜の再生 \(339 ページ\)](#)

## MIDI 録音のリピート

リピート小節線などの反復記号を含むフローに MIDI を録音すると、Dorico Elements はそれぞれのリピート中に演奏された音符を録音し、それらを同じ声部に統合します。

録音間で異なるリズムは、現在の拍子に従って記譜されます。

## 音符の再クオンタイズ

たとえば、MIDI の読み込みや MIDI デバイスを使用した音符の録音を行なったあとで、記譜されたリズムを変更する必要が生じた場合などに、さまざまなクオンタイズ設定を使用して音符を再クオンタイズできます。これは、再生時における音符の演奏されるデュレーションには影響しません。

---

### 手順

1. 再クオンタイズする音符をすべて選択します。この操作は記譜モードおよび再生モードで行なえます。
  2. 「編集 (Edit)」 > 「再クオンタイズ (Requantize)」を選択して「MIDI クオンタイズオプション (MIDI Quantize Options)」ダイアログを開きます。
  3. 選択した音符に対して適切にクオンタイズ設定を変更します。
  4. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
- 

### 結果

選択したすべての音符の記譜されたデュレーションが、設定したクオンタイズオプションに従って変更されます。これは、再生時の演奏されるデュレーションには影響しません。

### 関連リンク

[「MIDI クオンタイズオプション \(MIDI Quantize Options\)」ダイアログ \(69 ページ\)](#)

## MIDI 録音の最適化

録音に使用するオペレーティングシステムや MIDI デバイスによっては、録音した音符が意図したデュレーションで、または意図した位置に記譜されないことがあります。MIDI 録音に関する設定を最適化することで、よりよい結果を得られる場合があります。

MIDI デバイスのキーを押してから Dorico Elements が音符を記譜するまでの間にレイテンシーが生じる場合があるため、たとえば 4/4 の拍子記号で 4 分音符を録音するなど、クリックに対して単純なリズムを入力してレイテンシーを確認することをおすすめします。

その結果に応じて、各種設定を変更します。

- 16 分音符が 8 分音符として記譜されるなど、音符が誤ったデュレーションで記譜される場合は、「MIDI クオンタイズオプション (MIDI Quantize Options)」ダイアログでクオンタイズ設定を変更することをおすすめします。
- 音符が拍より前に記譜される場合は、レイテンシーの補正の値を大きくすることをおすすめします。
- 音符が拍より遅れて記譜される場合は、ドロップアウトを起こすことなく安定した再生を行なえる範囲内で、オーディオデバイスのバッファサイズをできるだけ小さくすることをおすすめします。

### 補足

Windows コンピューター内蔵のオーディオデバイスでは、リアルタイムで安定した入力を行なうための十分な低レイテンシーを実現できない場合があります。そのような場合は、ASIO 対応の外付け USB オーディオインターフェースを使用することをおすすめします。

---

関連リンク

[「MIDI クオンタイズオプション \(MIDI Quantize Options\)」ダイアログ \(69 ページ\)](#)

[MIDI 録音/インポートでのサスティンペダルコントローラー設定の変更 \(177 ページ\)](#)

## MIDI レイテンシーの補正の値を変更する

MIDI レイテンシーの補正の値を変更して、MIDI 録音中にキーを押したタイミングと、対応する音符の拍に対する記譜位置の差を補正できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. ページリストの「**再生 (Play)**」をクリックします。
3. 「**録音 (Recording)**」サブセクションで、「**MIDI 入力 of レイテンシーの補正 (MIDI input latency compensation)**」の値を変更します。
4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

レイテンシーの補正の値を大きくすると、キーを押してから記譜するまでの時間が長くなります。これは、録音する音符が拍より前に記譜されたことがある場合に便利です。

レイテンシーの補正の値を小さくすると、キーを押してから記譜するまでの時間が短くなります。これは、録音する音符が拍より後ろに記譜されたことがある場合に便利です。

## オーディオデバイスのバッファサイズを変更する

現在のバッファサイズが原因で、MIDI 録音を使用した音符入力が拍から大幅に遅れて表示される場合などに、オーディオバッファサイズを変更できます。

補足

- MIDI 録音中に演奏した音符が拍より遅れて記譜される場合は、ドロップアウトを起こすことなく安定した再生を行なえる範囲内で、オーディオデバイスのバッファサイズをできるだけ小さくすることをおすすめします。
- Windows コンピューター内蔵のオーディオデバイスでは、リアルタイムで安定した入力を行なうための十分な低レイテンシーを実現できない場合があります。そのような場合は、ASIO 対応の外付け USB オーディオインターフェースを使用することをおすすめします。

手順

1. 「**編集 (Edit)**」 > 「**デバイス設定 (Device Setup)**」を選択して「**デバイス設定 (Device Setup)**」ダイアログを開きます。
2. 「**デバイス設定 (Device Setup)**」ダイアログで、バッファサイズを変更するオーディオデバイスを「**ASIO ドライバー (ASIO Driver)**」メニューから選択します。
3. 「**デバイスコントロールパネル (Device Control Panel)**」をクリックして、選択したオーディオデバイスのデバイス設定ダイアログを開きます。
4. オーディオデバイスの設定ダイアログで、お使いのオペレーティングシステムに応じて以下のいずれかの操作を行ない、バッファサイズを変更します。
  - macOS の場合は「**Buffer Size**」メニューからサンプリングレートを選択します。
  - Windows の場合は、「**オーディオバッファサイズ (Audio buffer size)**」セクションでスライダーを別の位置にドラッグするか、「**手動設定 (User definable)**」をオンにして「**設定バッファサイズ (Selected buffer size)**」フィールドの値を変更します。
5. 「**閉じる (Close)**」 (macOS) / 「**OK**」 (Windows のみ) を押してオーディオデバイスの設定ダイアログを閉じます。
6. 「**閉じる (Close)**」をクリックして「**デバイス設定 (Device Setup)**」ダイアログを閉じます。

## MIDI 録音/インポートでのサスティンペダルコントローラー設定の変更

MIDI 録音時や MIDI ファイルのインポート時に、サスティンペダルコントローラーがペダル線として解釈されるかどうかのデフォルト設定を変更できます。

### 補足

以下のオプションは「**MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)**」ダイアログでも使用可能で、設定内容はこのダイアログと「**環境設定 (Preferences)**」でリンクされます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. ページリストの「**再生 (Play)**」をクリックします。
3. 「**録音 (Recording)**」サブセクションで「**CC64 をペダル線として読み込む (Import CC64 as pedal lines)**」をオン/オフにします。
4. 「**CC64 をペダル線として読み込む (Import CC64 as pedal lines)**」をオンにした場合は、必要に応じて「**ペダル線を前の拍にスナップする (Snap pedal lines to previous beat)**」をオン/オフにします。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

### 結果

「**CC64 をペダル線として読み込む (Import CC64 as pedal lines)**」がオンの場合は、MIDI コントローラー CC64 はペダル線として解釈されます。

「**ペダル線を前の拍にスナップする (Snap pedal lines to previous beat)**」がオンの場合は、ペダル線の開始位置が拍の最初に自動的に移動されます。

### 関連リンク

[「MIDI インポートオプション \(MIDI Import Options\)」ダイアログ \(68 ページ\)](#)

## MIDI 入力デバイスの無効化

初期設定では、Dorico Elements は仮想 MIDI ケーブルやアプリケーション間バスを含め、接続されたすべての MIDI デバイスから MIDI 入力を受け入れます。たとえば、MIDI データを絶え間なく出力するデバイスを使用する場合や、特定のデバイスから別のアプリケーションへのルーティングを排他的に維持したい場合など、MIDI デバイスを個別に無効化できます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. ページリストの「**再生 (Play)**」をクリックします。
3. 「**録音 (Recording)**」サブセクションで、「**MIDI 入力デバイス (MIDI Input Devices)**」をクリックします。
4. 「**MIDI 入力デバイス (MIDI Input Devices)**」ダイアログで、無効にする MIDI 入力デバイスのチェックボックスをオフにします。
5. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

## 記譜記号の入力

さまざまな種類の記譜記号を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。Dorico Elements における“記譜記号”とは、アーティキュレーション、スラー、強弱記号などのさまざまなアイテムを指す幅広い用語です。

## アーティキュレーションの入力

ステップ入力中にアーティキュレーションの付いた音符を入力したり、音符の入力後にアーティキュレーションを追加したりできます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - アーティキュレーションを追加する既存の音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、入力するアーティキュレーションを選択します。
  - 入力するアーティキュレーションのキーボードショートカットを押します。
  - 音符パネルで、入力するアーティキュレーションをクリックします。
3. 必要に応じて、選択したアーティキュレーションを追加する音符または和音を入力します。

### 結果

選択した音符に選択したアーティキュレーションが追加されます。

ステップ入力中は、アーティキュレーションをオフにするまで、入力するすべての音符に選択したアーティキュレーションが追加されます。

### 補足

アーティキュレーションには、同じ音符に追加できない組み合わせがあります。たとえば、スタッカートマークとスタッカティッシンモマークはどちらも音符を短く演奏することを指示するため、これらのアーティキュレーションは同じ音符に追加できません。

### 関連リンク

[アーティキュレーション](#) (400 ページ)

[音符の入力](#) (142 ページ)

## アーティキュレーションのキーボードショートカット

音符パネルでアーティキュレーションをクリックするほかに、コンピューターのキーボードでキーボードショートカットを押すことでも、一般的なアーティキュレーションは入力できます。

キーボードで以下のキーボードショートカットを使って、アーティキュレーションを入力できます。

アーティキュレーションのタイプ	キーボードショートカット
アクセント: `	[[]]
マルカート: ^	[^]
強勢: ´	[{]
無強勢: ˘	[@] (Windows) [Shift]+['] (macOS)

アーティキュレーションのタイプ	キーボードショートカット
スタッカート:	[]
テヌート:-	[#] (Windows) [\] (macOS)
スタッカティッシモ:','、または'	[}]
テヌートスタッカート:~	[~] (Windows) [~] (macOS)

関連リンク

[アーティキュレーション](#) (400 ページ)

## フィンガリングの入力

フィンガリングのポップオーバーを使用して、既存の音符にフィンガリングを入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。

### 補足

- 複数の位置にある音符に同時にフィンガリングを追加することはできません。また、入力できるフィンガリングの数は、その位置にある音符の数と同じです。たとえば、3つの音符を含む和音の位置には3つのフィンガリングを入力できますが、単一音符の位置に入力できるフィンガリングは1つのみです。
- 替え指のフィンガリングには2つの数字が含まれていますが、これらは1つのフィンガリングと見なされるため、1つの音符に追加できます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - フィンガリングを追加する既存の音符を選択します。  
和音のすべての音符にフィンガリングを追加するには、和音のすべての音符を選択します。
2. **[Shift]+[F]** を押してフィンガリングのポップオーバーを開きます。
3. 使用するフィンガリングをポップオーバーに入力します。  
例:
  - 第3指から第2指への替え指を指定するには「3-2」と入力します。
  - 和音を指定するには「1,3,5」と入力します。
  - バルブ式金管楽器で最初の2つのバルブを押さえることを示すには、「12」と入力します。
4. 既存の音符にフィンガリングを追加する場合、以下のいずれかの操作を行なってポップオーバーを進めます。
  - ポップオーバーを現在の声部の次の音符/和音に進めるには、**[Space]** を押します。
  - ポップオーバーを現在の声部の次の小節にある最初の音符/和音に進めるには、**[Tab]** を押します。
  - ポップオーバーを現在の声部の前の小節にある最初の音符/和音に戻すには、**[Shift]+[Tab]** を押します。

5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

#### 結果

選択した音符にフィンガリングが入力されます (ステップ入力中も可)。

#### 関連リンク

[フィンガリング \(473 ページ\)](#)

[替え指のフィンガリングの位置の変更 \(474 ページ\)](#)

[バルブ式金管楽器のフィンガリング \(477 ページ\)](#)

[フィンガリングの削除 \(476 ページ\)](#)

## フィンガリングのポップオーバー

以下の表は、さまざまなタイプのフィンガリングを入力するためにフィンガリングのポップオーバーに入力できるエントリーの例です。

記譜モードでは、音符の選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、フィンガリングのポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[F]** を押します。
- 「**記譜 (Write)**」 > 「**フィンガリングを作成 (Create Fingerings)**」を選択します。
- 記譜ツールボックスの「**フィンガリング (Fingerings)**」をクリックします。



フィンガリングのタイプ	ポップオーバーエントリーの例
個々の音符用の単一のフィンガリング (金管楽器のバルブ番号やトロンボーンのスライドポジションを含む)	1, 2, 3 など
バルブ式金管楽器	12
和音の各音符用の単一のフィンガリング	1,3,5
鍵盤楽器の場合、音符を演奏する指に応じて Dorico Elements が適切な番号を自動的に指示します。初期設定は以下のとおりです。	
• 上段の譜表は右手	
• 下段の譜表は左手	
左手のフィンガリング	「L2」、「G2」、「S5」、「I2」、または「H2」
右手のフィンガリング	「R5」、「D5」、または「M5」
個々の音符に対する複数のフィンガリング (モルデントやターンなどの装飾音に使用)	2343
複数の音符に対する単一のフィンガリング: 隣接する 2 つの音符に同じフィンガリング番号を入力します。	1,1
たとえば、鍵盤楽器では親指で 2 つの鍵盤を同時に押すことがあります。	

フィンガリングのタイプ	ポップオーバーエントリーの例
代替フィンガリング	2(3)
編者注によるフィンガリング	[4]
替え指	1-3
弦楽器の親指の指示記号	T

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ほかにも多くのフィンガリングがあります。このリストは、さまざまなタイプのフィンガリングを入力するためにエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

#### 補足

初期設定では、替え指はすぐ隣に表示されますが、据え置きデュレーションを変更することで替え指の位置を変更できます。

#### 関連リンク

[フィンガリング \(473 ページ\)](#)

[替え指のフィンガリングの位置の変更 \(474 ページ\)](#)

[バルブ式金管楽器のフィンガリング \(477 ページ\)](#)

## 調号の入力方法

調号は、調号のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、調号、調性システム、臨時記号パネルを使用してマウスで入力することもできます。

#### 関連リンク

[調号 \(492 ページ\)](#)

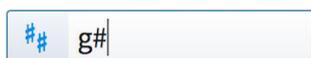
## 調号のポップオーバー

以下の表は、さまざまな調号を入力するために調号のポップオーバーに入力できるエントリーの例です。

記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、調号のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[K]** を押します。
- 既存の調号を選択して **[Return]** を押します。
- 「**記譜 (Write)**」 > 「**調号を作成 (Create Key Signature)**」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



エントリーの例が入力された調号のポップオーバー



記譜ツールボックスの「**調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)**」ボタン

調号のタイプ	ポップオーバーエントリー
オープンキーの調号または無調の調号	「open」または「atonal」
メジャーキー (大文字)	「C」、「D」、「G#」、「Ab」など
マイナーキー (小文字)	「g」、「d」、「f#」、「bb」など
シャープの数	「3s」、「2#」など
<b>補足</b>	
このように多くのシャープを入力する場合はメジャーキーと見なされます。	
フラットの数	「4f」、「5b」など
<b>補足</b>	
このように多くのフラットを入力する場合はメジャーキーと見なされます。	

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、他にも多くの調号を入力できます。このリストは、さまざまなタイプの調号を入力するためにエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

関連リンク  
[調号 \(492 ページ\)](#)

## 調号、調性システム、臨時記号パネル

調号、調性システム、臨時記号パネルでは、一般的な調号の作成と入力を行なえます。

- 調号、調性システム、臨時記号パネルは、記譜モードのウィンドウの右側にある記譜ツールボックスで「**調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)**」をクリックして表示/非表示にできます。



[Ctrl]/[command]+[9] を押すかウィンドウの右にある展開矢印マークをクリックして、記譜ツールボックスで現在選択しているアイコンのパネルの表示/非表示を切り替えることもできます。

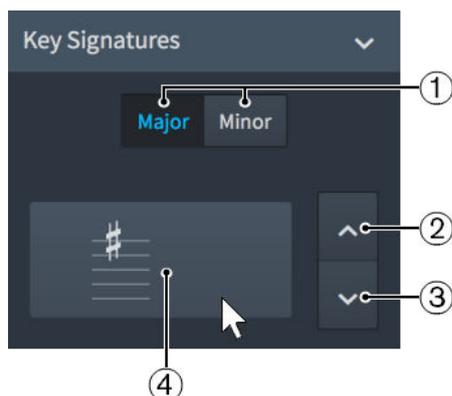
調号、調性システム、臨時記号パネルには以下のセクションがあります。

### フローで使用 (Used in This Flow)

フローで現在使用されているすべての調号が表示されます。

### 調号 (Key Signatures)

調号を作成できます。



調号、調性システム、臨時記号パネルの「調号 (Key Signatures)」セクション。

「調号 (Key Signatures)」セクションには以下の部分があります。

- 1 長調 (Major)/短調 (Minor)**  
調号を「長調 (Major)」または「短調 (Minor)」のいずれかから選択できます。
- 2 上ボタン: 「シャープ増/フラット減 (More Sharps/Fewer Flats)」**  
クリックするたびに調号にシャープの臨時記号が1つ追加されるか、調号からフラットの臨時記号が1つ削除されます。
- 3 下ボタン: 「シャープ減/フラット増 (Fewer Sharps/More Flats)」**  
クリックするたびに調号からシャープの臨時記号が1つ削除されるか、調号にフラットの臨時記号が1つ追加されます。
- 4 調号の入力**  
調号が譜表上でどのように見えるかが表示されます。このボタンをクリックすると、表示されている調号が入力されます。プロジェクト内でなにも選択されていない場合は、調号はマウスポインターに読み込まれます。

#### 特別な調号 (Custom Key Signatures)

現在選択している調性システムに対して作成した特別な調号が表示されます。

#### 臨時記号 (Accidentals)

現在選択している調性システムで使用できるすべての臨時記号が表示されます。

関連リンク

[調号 \(492 ページ\)](#)

[カスタムの調性システム \(494 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使った調号の入力

調号のポップオーバーを使用して調号を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。調号を1つの譜表だけに入力することもできます。

手順

- 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 左隣に調号を入力する位置にある小節線を選択します。
  - 右隣に調号を入力する位置にある符頭または休符を選択します。
- [Shift]+[K]** を押して調号のポップオーバーを開きます。
- 使用する調号をポップオーバーに入力します。  
たとえば、Gマイナーの場合は「g」、シャープ3つの場合は「3s」を入力します。

#### 補足

「3s」を入力すると、F#マイナーではなく A メジャーの調号が作成されます。

- 以下のいずれかの操作を行なって、調号を入力してポップオーバーを閉じます。
  - すべての譜表に調号を入力するには、[Return] を押します。
  - 選択した譜表のみに調号を入力するには、[Alt]+[Return] を押します。

#### 結果

ステップ入力中、小節の途中であっても、キャレットの位置に調号が入力されます。ただし、調号の変更は小節線の位置に入力することをおすすめします。

その後ろに入力した音符は、次の調号またはフローの終わりのいずれか早い方の位置まで、入力した調号に従います。MIDI キーボードを使用して音符を再生した場合、調号に基づいて臨時記号が表記されます。

楽譜に調号を追加する場合、小節の途中であっても、小節線の右隣または選択した音符の左隣に追加されます。既存の調号を選択した場合、その調号が新しい調号に直接置き換わります。

#### 補足

単一の譜表の個別の調号は、移調楽器用ではありません。移調楽器の場合、音符および調号の移調は自動的に行なわれます。

#### 関連リンク

[調号のポップオーバー \(181 ページ\)](#)

[MIDI 入力中の臨時記号の選択 \(161 ページ\)](#)

[調号 \(492 ページ\)](#)

[調号の位置の移動 \(496 ページ\)](#)

[移調楽器 \(104 ページ\)](#)

[レイアウトの移調/非移調の設定 \(123 ページ\)](#)

## パネルを使った調号の入力

調号、調性システム、臨時記号パネルを使用して調号を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。調号を 1 つの譜表だけに入力することもできます。

#### 補足

以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

#### 手順

- 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 左隣に調号を入力する位置にある小節線を選択します。
  - 右隣に調号を入力する位置にある符頭または休符を選択します。
- 記譜ツールボックスで、「**調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)**」をクリックして調号、調性システム、臨時記号パネルを表示します。
- 使用する調号を現在のフローでまだ使用していない場合は、調号、調性システム、臨時記号パネルの「**調号 (Key Signatures)**」エディターを使用して入力する調号を作成します。
- 以下のいずれかの操作を行なって、必要な調号を入力します。

- すべての譜表に調号を入力するには、調号、調性システム、臨時記号パネルで入力する調号をクリックします。
- 選択した譜表のみに調号を入力するには、**[Alt]** を押しながら調号、調性システム、臨時記号パネルで入力する調号をクリックします。

#### 結果

ステップ入力中、小節の途中であっても、キャレットの位置に調号が入力されます。ただし、調号の変更は小節線の位置に入力することをおすすめします。

その後ろに入力した音符は、次の調号またはフローの終わりのいずれか早い方の位置まで、入力した調号に従います。MIDI キーボードを使用して音符を再生した場合、調号に基づいて臨時記号が表記されます。

楽譜に調号を追加する場合、小節の途中であっても、小節線の右隣または選択した音符の左隣に追加されます。既存の調号を選択した場合、その調号が新しい調号に直接置き換わります。

#### 補足

単一の譜表の個別の調号は、移調楽器用ではありません。移調楽器の場合、音符および調号の移調は自動的に行なわれます。

#### 関連リンク

- [調号 \(492 ページ\)](#)
- [調号、調性システム、臨時記号パネル \(182 ページ\)](#)
- [MIDI 入力中の臨時記号の選択 \(161 ページ\)](#)
- [調号の位置の移動 \(496 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定 \(140 ページ\)](#)
- [移調楽器 \(104 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調/非移調の設定 \(123 ページ\)](#)

## 拍子記号の入力方法

拍子記号は、拍子記号のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、拍子記号 (拍子) パネルを使用してマウスで入力することもできます。

#### 補足

ほとんどのタイプのカスタム拍子記号は拍子記号 (拍子) パネルの「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」セクションを使用して作成できますが、拍子記号のポップオーバーでしか作成できない拍子記号もあります。たとえば、分割された拍は拍子記号のポップオーバーでしか指定できません。

#### 関連リンク

- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(47 ページ\)](#)
- [拍子記号 \(668 ページ\)](#)
- [拍子記号のタイプ \(669 ページ\)](#)

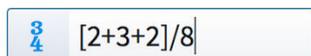
## 拍子記号のポップオーバー

以下の表は、さまざまなタイプの拍子記号を入力するために拍子記号のポップオーバーに入力できるエントリーの例です。

記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、拍子記号のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[M]** を押します。
- 既存の拍子記号を選択して **[Return]** を押します。
- 「**記譜 (Write)**」 > 「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



エントリーの例が入力された拍子記号のポップオーバー



記譜ツールボックスの「拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))」ボタン

### 拍子記号のタイプ

### ポップオーバーエントリー

単純拍子の拍子記号

「2/4」、「6/8」、「3/4」、「5/4」など

2/4、6/8、3/4、5/4 など。

弱起 (アウフタクト) 付きの拍子記号

「4/4,1.5」、「6/8,2」など

付点 4 分音符の弱起が付いた 4/4 の小節や、8 分音符 2 つ分の弱起が付いた 6/8 の小節など。

6/8+3/4 などの交互拍子の拍子記号

6/8 + 3/4

#### 補足

プラス記号の両側にスペースを入れる必要があります。

コモンタイム (4/4 に相当)

c

カットコモンタイム (2/2 に相当)

「cutc」または「¢」

X で表示された自由拍子の拍子記号

「X」または「x」

表示のない自由拍子の拍子記号

open

#### 補足

自由拍子の位置に拍子記号ガイドが表示されません。

明示的な拍グループを使用した加算的な拍子記号 「3+2+2/8」、「3+2/4」 など

拍のグループを指定するが拍子記号には表示しない [2+3+2]/8

たとえば、7/8 の拍子記号が表示されますが、連桁は 8 分音符 2+3+2 に分割されます。

結合拍子の拍子記号。異なる拍子間の区切りを表わす破線の小節線が小節内に表示されます。 2/4|6/8

## 拍子記号のタイプ

## ポップオーバーエントリー

さまざまなスタイル (括弧、スラッシュ、等号、ダッシュ) を使用した入れ替え可能な拍子の拍子記号  
「2/4 (6/8)」、「2/4 / 6/8」、「2/4 = 6/8」、または「2/4 - 6/8」

### 補足

スラッシュ、等号、ダッシュの両側および開始括弧の前にはスペースを入れる必要があります。

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ほかにも多くの拍子記号があります。このリストは、さまざまな拍子記号を入力するためにエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

関連リンク

[拍子記号 \(668 ページ\)](#)

## 拍子記号 (拍子) パネル

拍子記号 (拍子) パネルでは、さまざまな拍子記号を入力できます。このパネルの「拍子記号を作成 (Create Time Signature)」セクションでは、珍しい拍子記号を作成できます。

- 拍子記号 (拍子) パネルは、記譜モードのウィンドウの右側にある記譜ツールボックスで「拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))」をクリックして表示/非表示にできます。



[Ctrl]/[command]+[9] を押すかウィンドウの右にある展開矢印マークをクリックして、記譜ツールボックスで現在選択しているアイコンのパネルの表示/非表示を切り替えることもできます。

拍子記号 (拍子) パネルには以下のセクションがあります。

### フローで使用 (Used in This Flow)

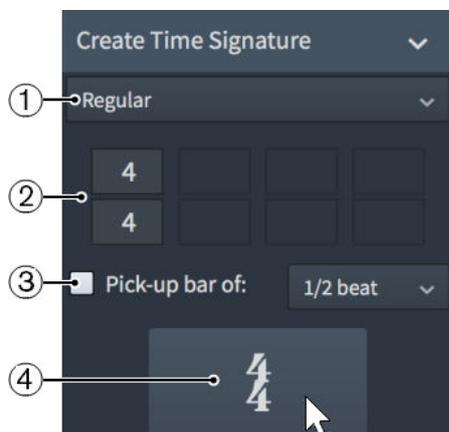
現在のフローで既に使用されている拍子記号が表示されます。

### 一般 (Common)

4/4、3/4、6/8、7/8 などの一般的な拍子記号が表示されます。

### 拍子記号を作成 (Create Time Signature)

交互拍子の拍子記号や結合拍子の拍子記号など、独自の拍子記号をデザインできます。



拍子記号 (拍子) パネルの「拍子記号を作成 (Create Time Signature)」セクション

「拍子記号を作成 (Create Time Signature)」セクションには以下の部分があります。

#### 1 拍子記号のタイプメニュー

以下のいずれかの拍子記号タイプを選択できます。

- 標準拍子 (Regular)
- 入れ替え可能な拍子 (Interchangeable)
- 結合拍子 (Aggregate)
- 交互拍子 (Alternating)

#### 2 拍子記号スペース

最大 4 つの拍子記号を組み合わせることができます。たとえば、「標準拍子 (Regular)」には 1 つの拍子記号しか指定できませんが、交互拍子の拍子記号には 3 つの拍子記号を指定しても構いません。

#### 3 アウフタクトの拍数 (Pick-up bar of)

拍子記号の前に弱起 (アウフタクト) を含めることができます。弱起 (アウフタクト) は完全な小節ではないため、最初の完全な小節の前にいくつかの拍を含めることができます。

弱起 (アウフタクト) の拍数として、以下のいずれかのオプションを選択できます。

- 半拍 (1/2 beat)
- 1 拍 (1 beat)
- 2 拍 (2 beats)

#### 4 拍子記号の入力ボタン

拍子記号が表示されたボタンをクリックすると、その拍子記号が入力されます。プロジェクトで何も選択されていない場合は、拍子記号がマウスポインターに読み込まれます。

関連リンク

[拍子記号](#) (668 ページ)

## ポップオーバーを使った拍子記号の入力

拍子記号のポップオーバーを使用して拍子記号を入力できます (弱起 (アウフタクト) 付きの拍子記号を含む)。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。拍子記号を 1 つの譜表だけに入力することもできます。

### 補足

弱起 (アウフタクト) を入力するには、入力したい上拍を含む新しい拍子記号を入力する必要があります。たとえば、拍子記号のポップオーバーに「4/4,1」と入力すると、4 分音符 1 つ分の上拍が付いた 4/4 の拍子記号が作成されます。

コンマのあとの数字は、拍子記号の分母で指定されたリズム単位の倍数を示します。たとえば、「4/4,0.75」と入力すると符点 8 分音符の上拍が作成され、「6/8,2」と入力すると 8 分音符 2 つ分の上拍が作成されます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 左隣に新しい拍子記号を入力する位置にある小節線を選択します。
  - 右隣に新しい拍子記号を入力する位置にある符頭または休符を選択します。
2. **[Shift]+[M]** を押して拍子記号のポップオーバーを開きます。
3. 使用する拍子記号をポップオーバーに入力します。

たとえば、カスタム拍グループを使った7/8の拍子記号を入力するには「[2+2+3]/8」と入力し、4分音符1つ分の上拍が付いた4/4の拍子記号を入力するには「4/4,1」と入力します。

4. 以下のいずれかの操作を行なって、拍子記号を入力してポップオーバーを閉じます。
  - すべての譜表に拍子記号を入力するには、[Return]を押します。
  - 選択した譜表のみに拍子記号を入力するには、[Alt]+[Return]を押します。

#### 結果

ステップ入力中、小節の途中でであっても、キャレットの位置に拍子記号が入力されます。

楽譜に拍子記号を追加する場合、小節の途中でであっても、選択した小節線の右隣または選択した音符の左隣に追加されます。

後続のすべての小節は、次の拍子記号またはフローの終わりのいずれか早い方の位置まで、入力した拍子記号に従います。Dorico Elementsによって必要に応じて小節が自動的に入力および移動されるため、後続の楽譜の小節は正しくなります。

#### 関連リンク

[拍子記号のポップオーバー \(185 ページ\)](#)

[拍子記号 \(668 ページ\)](#)

## パネルを使った拍子記号の入力

拍子記号 (拍子) パネルを使用して拍子記号を入力できます (弱起 (アウフタクト) 付きの拍子記号を含む)。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。拍子記号を1つの譜表だけに入力することもできます。

#### 補足

以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

#### 前提

必要に応じて、拍子記号 (拍子) パネルの「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」セクションで拍子記号を作成しておきます。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 左隣に新しい拍子記号を入力する位置にある小節線を選択します。
  - 右隣に新しい拍子記号を入力する位置にある符頭または休符を選択します。
2. 記譜ツールボックスで、「**拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))**」をクリックして拍子記号 (拍子) パネルを表示します。
3. 弱起 (アウフタクト) を入力する場合は、拍子記号 (拍子) パネルの「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」セクションで「**アウフタクトの拍数 (Pick-up bar of)**」をオンにして、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **半拍 (1/2 beat)**
  - **1拍 (1 beat)**
  - **2拍 (2 beats)**

#### 補足

この方法ですべての長さの弱起(アウフタクト)を入力できるわけではありません。たとえば、これら3つのオプションでは、6/8の8分音符1つ分の上拍を作成することはできません。このような場合は、拍子記号のポップオーバーを使用する必要があります。

4. 以下のいずれかの操作を行なって、必要な拍子記号を入力します。
  - すべての譜表に拍子記号を入力するには、拍子記号(拍子)パネルでその拍子記号をクリックします。
  - 選択した譜表のみに拍子記号を入力するには、[Alt]を押しながら拍子記号(拍子)パネルでその拍子記号をクリックします。

#### 結果

ステップ入力中、小節の途中であっても、キャレットの位置に拍子記号が入力されます。

楽譜に拍子記号を追加する場合、小節の途中であっても、選択した小節線の右隣または選択した音符の左隣に追加されます。

後続のすべての小節は、次の拍子記号またはフローの終わりのいずれか早い方の位置まで、入力した拍子記号に従います。Dorico Elementsによって必要に応じて小節が自動的に入力および移動されるため、後続の楽譜の小節は正しくなります。

#### 関連リンク

- [拍子記号 \(668 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(146 ページ\)](#)
- [拍子記号\(拍子\)パネル \(187 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定 \(140 ページ\)](#)

## テンポ記号の入力方法

テンポ記号はテンポのポップオーバーを使用してキーボードで入力するか、テンポパネルを使用してマウスで入力するか、再生モードの**タイム**トラックで入力できます。テキストによる指示とメトロノームマークのいずれか、またはその2つを組み合わせたテンポ記号を入力できます。

また、再生モードの**タイム**トラックではテンポ変更を入力できます。

#### 関連リンク

- [テンポ記号 \(646 ページ\)](#)
- [タイムトラック \(329 ページ\)](#)
- [タイムトラックへのテンポ変更の入力 \(330 ページ\)](#)

## テンポのポップオーバー

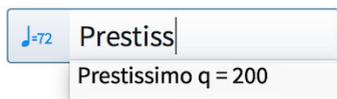
以下の表は、テンポ記号、テンポの等式、およびスウィング再生用のリズムフィールを入力するためにテンポのポップオーバーに入力できるエントリーの例です。

テンポのポップオーバーにテンポを入力しはじめると、入力した文字や単語が含まれるテンポがメニューに予測表示されます。表示された提案のいずれかを選択するか、独自のテンポをポップオーバーに入力します。

記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、テンポのポップオーバーを開くことができます。

- [Shift]+[T]を押します。
- 既存のテンポ記号を選択して [Return] を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「テンポを作成 (Create Tempo)」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



記譜ツールボックスの「テンポ (Tempo)」ボタン

エントリーの例が入力されたテンポのポップオーバー

## テンポ記号

### テンポ記号の例

*Adagio*

*Presto* ♩ = 176

*Largo* (♩ = 52)

♩ = 96-112

♩ = 84

♩ = 30

♩ = 60

♩ = 120

♩ = 90

♩ = 240

*rit.*

*accel.*

*più*

*meno*

Faster, with energy

### ポップオーバーエントリー

*Adagio*

「Presto q = 176」 または 「Presto q=176」

「Largo (q = 52)」 または 「Largo (q=52)」

「q = 96-112」、 「q=96-112」、 「6 = 96-112」、 または 「6=96-112」

「q. = 84」、 「q.=84」、 「6. = 84」、 または 「6.=84」

「w = 30」、 「w=30」、 「8 = 30」、 または 「8=30」

「h = 60」、 「h=60」、 「7 = 60」、 または 「7=60」

「e = 120」、 「e=120」、 「5 = 120」、 または 「5=120」

「e. = 90」、 「e.=90」、 「5. = 90」、 または 「5.=90」

「x=240」、 「x = 240」、 「4=240」、 または 「4 = 240」

「rit.」 または 「rit」

「accel.」 または 「accel」

「più」 または 「piu」

*meno*

Faster, with energy

## テンポの等式

### テンポの等式

♩ = ♩.

♩ = ♩

### ポップオーバーエントリー

「e = e.」、 「e=e.」、 「5 = 5.」、 または 「5=5.」

「q = e」、 「q=e」、 「6 = 5」、 または 「6=5」

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ほかにも多くのメトロノームマーク、テンポ記号、テンポの等式があり、自由にテンポを入力できます。このリストは、さまざまなタイプのテンポ記号とメトロノームマークを入力するためにエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

#### 補足

テンポのポップオーバーでは大文字と小文字が区別されます。テンポ記号を大文字で始めるには、ポップオーバーに大文字を入力する必要があります。

### スウィング再生用のリズムフィール

リズムフィール	ポップオーバーエントリー
軽いスウィングのリズムフィール	light swing
ミディアムスウィングのリズムフィール	medium swing
重いスウィングのリズムフィール	heavy swing
ストレートなリズムフィール	straight
2:1 スウィング (一定)	2:1 swing (fixed)
3:1 スウィング (一定)	3:1 swing (fixed)

#### 関連リンク

[テンポ記号 \(646 ページ\)](#)

[テンポ記号のタイプ \(647 ページ\)](#)

[スウィング再生 \(345 ページ\)](#)

[特定のセクション/プレーヤーにスウィング再生を適用する \(346 ページ\)](#)

## テンポパネル

テンポパネルには、Dorico Elements で使用できるさまざまなテンポ記号があり、各セクションにまとめられています。このパネルは、記譜モードのウィンドウの右側にあります。

- テンポパネルは、記譜モードのウィンドウの右側にある記譜ツールボックスで「**テンポ (Tempo)**」をクリックして表示/非表示にできます。



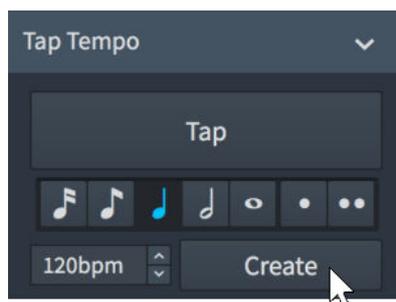
[Ctrl]/[command]+[9] を押すかウィンドウの右にある展開矢印マークをクリックして、記譜ツールボックスで現在選択しているアイコンのパネルの表示/非表示を切り替えることもできます。

#### フローで使用 (Used in This Flow)

テンポのポップオーバーを使用して追加したカスタムテンポ記号を含め、フローですでに使用されているテンポ記号が表示されます。

#### タップテンポ入力 (Tap Tempo)

「**タップ**」ボタンをクリックして設定する速度に基づいて固定テンポ変更を作成できます。用意されたオプションを使用して、入力するテンポのベースにする拍の単位を設定できます。



### 固定テンポ変更 (Absolute Tempo Change)

イタリア語のテンポ指示とメトロノームマークの両方を持つさまざまなテンポが表示されます。個々のテンポ記号に対してメトロノームマークを表示するかどうかはあとから選択できます。

一番上のスライダーを調節すると、リストに表示する範囲を変更できます。



### 段階的テンポ変更 (Gradual Tempo Change)

*rallentando* や *accelerando* など、指定した時間範囲におけるテンポの変更を示すテンポ記号が表示されます。

段階的テンポ変更には修飾語句を追加できます。使用できる修飾語句はこのセクションの一番上に表示されます。

### 相対テンポ変更 (Relative Tempo Change)

*mosso* (変動、動きのある) など、前のテンポに対する相対的なテンポの変更を示すテンポ記号が表示されます。相対テンポ変更には、*poco meno mosso* (今までより少し遅く) のように、変化の度合いを表わす修飾語句が付く場合もあり、これにはメトロノームマークによる指定はありません。

相対テンポ変更には修飾語句を追加できます。使用できる修飾語句はこのセクションの一番上に表示されます。

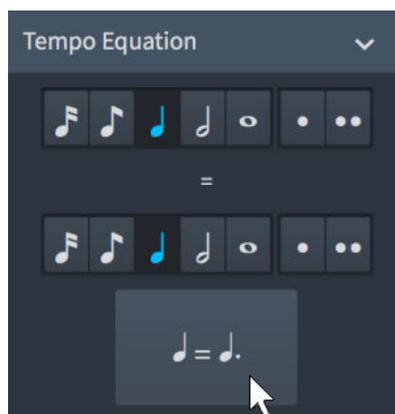
個々のテンポ記号に対して、前のメトロノームマークに対する割合の形でメトロノームマークの相対的な変化を設定できます。

### テンポをリセット (Reset Tempo)

*A tempo* のように前のテンポに戻したり、*Tempo primo* のようにあらかじめ指定されたテンポに戻したりする指示を出すテンポ記号が表示されます。

### テンポの等式 (Tempo Equation)

16 分音符から全音符までの拍の単位と最大 2 個の付点を使用して、テンポの等式を入力できます。



関連リンク

[テンポ記号 \(646 ページ\)](#)

[テンポ記号のタイプ \(647 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使ったテンポ記号の入力

テンポのポップオーバーを使用してテンポ記号を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

手順

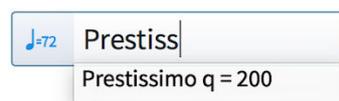
1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - テンポ記号を追加する位置にある小節線、符頭、または休符を選択します。
  - 段階的テンポ変更を追加するデュレーションにまたがる複数のアイテムを選択します。

2. **[Shift]+[T]** を押してテンポのポップオーバーを開きます。

3. 使用するテンポをポップオーバーに入力します。

たとえば、「q=72」または「Allegretto」と入力します。

テンポのポップオーバーにテンポを入力しはじめると、入力した文字や単語が含まれるテンポがメニューに予測表示されます。表示された提案のいずれかを選択するか、独自のテンポをポップオーバーに入力します。



4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

ステップ入力中は、キャレットの位置にテンポ記号が入力されます。*rallentando*などの段階的テンポ変更は、4分音符のデフォルトデュレーションでキャレットの位置に入力されます。段階的テンポ変更は音符を入力しても延長されません。

既存の楽譜にテンポ記号を追加する場合、テンポ記号は選択した小節線、符頭、または休符の位置に追加されます。段階的テンポ変更は選択したアイテムのデュレーションと同じ長さになります。

手順終了後の項目

段階的テンポ変更の長さは変更できます。

関連リンク

[テンポ記号 \(646 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更の長さの変更 \(650 ページ\)](#)

## パネルを使ったテンポ記号の入力

テンポパネルを使用してテンポ記号を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

### 補足

以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - テンポ記号を追加する位置にある小節線、符頭、または休符を選択します。
  - 段階的テンポ変更を追加するデュレーションにまたがる複数のアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「**テンポ (Tempo)**」をクリックしてテンポパネルを表示します。



3. テンポパネルで、入力するテンポ記号をクリックします。
4. 必要に応じて、用意されたオプションから修飾語句を選択します。

### 補足

修飾語句は「**段階的テンポ変更 (Gradual Tempo Change)**」または「**相対テンポ変更 (Relative Tempo Change)**」にのみ追加できます。

### 結果

ステップ入力中は、キャレットの位置にテンポ記号が入力されます。*rallentando*などの段階的テンポ変更はキャレットの位置に入力されますが、音符を入力しても延長されず、4分音符のデフォルトデュレーションで入力されます。

既存の楽譜にテンポ記号を追加する場合、テンポ記号は選択した小節線、符頭、または休符の位置に追加されます。段階的テンポ変更は選択したアイテムのデュレーションと同じ長さになります。

### 手順終了後の項目

段階的テンポ変更の長さは変更できます。

### 関連リンク

[テンポ記号 \(646 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更の長さの変更 \(650 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(140 ページ\)](#)

## 小節と小節線の入力方法

小節と小節線は、小節と小節線のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、小節と小節線パネルのオプションを使用してマウスで入力することもできます。また、小節はシステムトラックを使用して入力することもできます。この操作では、その他のデュレーション、つまり指定した拍領域を入力できます。

Dorico Elements では楽譜を入力すると必要に応じて自動的に小節が作成されるため、通常、小節を作成する必要はありません。ただし、既存の楽譜をコピーしたり配置したりする場合などに、あらかじめ小節を追加できます。

### 関連リンク

[小節 \(405 ページ\)](#)

- [小節線 \(409 ページ\)](#)
- [システムトラック \(262 ページ\)](#)
- [ステップ入力中の小節休符の入力 \(162 ページ\)](#)

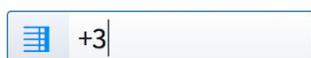
## 小節と小節線のポップオーバー

以下の表は、小節や拍の追加や削除、またはさまざまな小節線の入力を行なうために小節と小節線のポップオーバーに入力できるエントリーの例です。

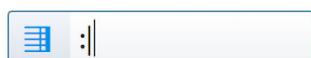
記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、小節や小節線のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[B]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「小節または小節線を作成 (Create Bar or Barline)」 を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



小節を入力するためのエントリーの例が入力された小節と小節線のポップオーバー



小節線のエントリーの例が入力された小節と小節線のポップオーバー



記譜ツールボックスの「小節と小節線 (Bars and Barlines)」ボタン

## 小節

アクションの例	ポップオーバーエントリー
2 小節を追加	「2」 または 「+2」
14 小節を追加	「14」 または 「+14」
1 小節を削除	-1
6 小節を削除	-6
小節休符を追加	rest
フローの終了位置にある空白の小節を削除する	trim

拍の数に続いて、拍の単位に対応する数字 (8 分音符の場合は「5」) または文字 (2 分音符の場合は「h」) を入力することで追加/削除する拍の数を指定できます。拍の数と拍の単位の両方で数字を使用する場合は、数字の間にスペースまたはハイフンを入力する必要があります。4 分の 3 拍は 3/4 のように、拍子記号の形式で指定することもできます。

## 拍

アクションの例	ポップオーバーエントリー
4 分音符拍を 2 つ追加	「2q」、「2-6」、「2 6」、または 「2/4」
2 分音符拍を 2 つ追加	「2h」、「2-7」、「2 7」、「2/2」、または 「4/4」
全音符拍を 1 つ追加	「1w」、「1-8」、「1 8」、または 「4/4」

アクションの例	ポップオーバーエントリー
8分音符拍を4つ追加	「4e」、「4-5」、「4 5」、「4/8」、または「2/4」
16分音符拍を2つ追加	「2x」、「2-4」、「2 4」、「2/16」、または「1/8」
4分音符拍を2つ削除	「-2q」、「-2-6」、「-2 6」、または「-2/4」

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではありません。音符の入力時にデュレーションを指定するのと同様に、1から9の数字での拍の単位の指定など、ポップオーバーを使用して任意の数の小節/拍を入力または削除できます。このリストは、小節/拍の入力と削除、および小節休符の追加を行なうエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

## 小節線

小節線のタイプ	ポップオーバーエントリー
標準 (縦線)	「 」、「single」、または「normal」
複縦線	「  」または「double」
終止線	「 】」または「final」
三重線	triple
反復開始線	「 :」または「start」
反復終了線	「 :]」または「end」
反復終了/反復開始線	「 : :」、「 :]」、「end-start」、または「endstart」

関連リンク

[ステップ入力中の小節休符の入力 \(162 ページ\)](#)

[小節 \(405 ページ\)](#)

[小節線 \(409 ページ\)](#)

[小節/拍の削除 \(405 ページ\)](#)

## 小節と小節線パネル

小節と小節線パネルでは、小節、小節休符、およびさまざまなタイプの小節線を入力できます。このパネルは、記譜モードのウィンドウの右側にあります。

- 小節と小節線パネルは、記譜モードのウィンドウの右側にある記譜ツールボックスで「**小節と小節線 (Bars and Barlines)**」をクリックして表示/非表示にできます。



[Ctrl]/[command]+[9] を押すかウィンドウの右にある展開矢印マークをクリックして、記譜ツールボックスで現在選択しているアイコンのパネルの表示/非表示を切り替えることもできます。

このパネルには以下のセクションがあります。

### 小節を挿入 (Insert Bars)

挿入する小節の数と挿入する位置 (フローの終了など) を指定できます。

### 小節休符を挿入 (Insert Bar Rest)

小節休符を挿入できます。

### 小節線を引く (Create Barline)

挿入できるさまざまな小節線が含まれています。

関連リンク

[パネルの表示/非表示](#) (15 ページ)

## ポップオーバーを使った小節/拍の入力

小節と小節線のポップオーバーを使用して小節や拍を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することも挿入することもできます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 後ろに小節/拍を追加する位置にある小節線を選択します。
  - 前に小節/拍を入力する位置にあるアイテムを選択します。
2. **[Shift]+[B]** を押して小節や小節線のポップオーバーを開きます。
3. 入力する小節/拍の数を選択します。  
たとえば、「2」を入力して小節を2つ追加し、「2q」を入力して4分音符を2つ入力できます。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

---

### 結果

指定した数の小節/拍が入力されます。

ステップ入力中はキャレットの位置から小節/拍が入力されます。小節の入力中にキャレットが小節の途中にある場合は、作成される最後の小節に正しい数の拍が含まれるように十分な拍が追加されます。同じ位置から楽譜の入力を続けられるように、キャレットは前と同じ位置に表示されます。

既存の楽譜に小節/拍を追加した場合は、選択した小節線の後ろ、または拍子記号などの選択したアイテムの前に追加されます。

---

### ヒント

小節は、ステップ入力中に音価を選択し (4/4 拍子で全音符など)、**[Space]** を繰り返し押して追加することもできます。

関連リンク

[小節と小節線のポップオーバー](#) (196 ページ)

[小節](#) (405 ページ)

## パネルを使った小節の入力

小節と小節線パネルを使用して小節を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 後ろに新しい小節を入力する位置にある小節線を選択します。
  - 前に新しい小節を入力する位置にある小節線を選択します。

2. 記譜ツールボックスの「**小節と小節線 (Bars and Barlines)**」をクリックして、小節と小節線パネルを表示します。



3. 小節と小節線パネルの「**小節を挿入 (Insert Bars)**」セクションで、数値フィールドの数値を変更して入力する小節数を変更します。
4. 小節を入力する位置を以下のオプションから選択します。
  - 「**フローの開始 (Start of Flow)**」: フローの開始位置に小節が入力されます。
  - 「**選択の開始 (Start of Selection)**」: 選択した音符または休符の位置から小節が入力されます。
  - 「**フローの終了 (End of Flow)**」: フローの終了位置に小節が入力されます。

#### 補足

キャレットの位置から小節を入力する場合は、このメニューで「**選択の開始 (Start of Selection)**」が選択されていることを確認してください。

5. 「**小節を挿入 (Insert Bars)**」をクリックします。

#### 結果

指定した数の小節が入力されます。

ステップ入力中はキャレットの位置から小節が入力されます。

「**選択の開始 (Start of Selection)**」を選択した場合は、選択した小節線の直後、あるいは選択した音符、小節、または拍子記号の直前に小節が入力されます。

#### ヒント

小節は、ステップ入力中に音価を選択し (4/4 拍子で全音符など)、**[Space]** を繰り返し押し続けて追加することもできます。

#### 関連リンク

[小節 \(405 ページ\)](#)

## システムトラックを使った小節/拍の入力

次の楽節の前に複数の小節を繰り返す場合など、既存の楽譜に小節/拍を追加できます。小節全体を追加することも、いくつかの拍だけを追加することもできます。

#### 補足

音符の入力中にシステムトラックを使用することはできません。

#### 前提

システムトラックを表示しておきます。

#### 手順

1. システムトラックで、挿入するデュレーション分の領域を選択します。  
たとえば、2 小節挿入する場合は、新しい 2 小節を入力する位置の直前の 2 小節をシステムトラックで選択します。
2. システムトラックの上にある**追加**ボタンをクリックします。



システムトラックの上にある**追加**ボタン



マウスを合わせると**追加**ボタンが強調表示されます。

---

#### 結果

システムトラックで選択したデュレーションが、選択部分の終了位置の直後に追加されます。選択部分のあとの既存の楽譜は、挿入した小節/拍の後ろに移動します。

#### 関連リンク

[システムトラック](#) (262 ページ)

## ポップオーバーを使った小節線の入力

小節と小節線のポップオーバーを使用して小節線を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。既存の小節線のタイプを変更することもできます。

#### 前提

1つの譜表だけに小節線を入力する場合は、それらの譜表に個別の調号を入力しておきます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 右隣に小節線を入力する位置にある音符または休符を選択します。
2. **[Shift]+[B]** を押して小節や小節線のポップオーバーを開きます。
3. 使用する小節線をポップオーバーに入力します。  
たとえば、複縦線であれば「||」と入力します。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、小節線を入力してポップオーバーを閉じます。
  - すべての譜表に小節線を入力するには、**[Return]** を押します。
  - 選択した譜表のみに小節線を入力するには、**[Alt]+[Return]** を押します。

#### 補足

小節線の入力は、個別に拍子記号が設定された1つの譜表のみにできます。

5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

---

#### 結果

ステップ入力中、キャレットの位置に小節線が入力されます。

楽譜に小節線を追加する場合、選択した音符または休符の左隣に追加されます。

既存の小節線を変更する場合、選択した小節線が新しい小節線に直接置き換わります。

小節線が収まるように周囲の楽譜が自動的に調整されます。音符のグループ、休符、タイでつながれた音符などはすべて、必要に応じて調整されます。

#### 関連リンク

[小節と小節線のポップオーバー](#) (196 ページ)

[小節線](#) (409 ページ)

[音符の入力](#) (146 ページ)

[ポップオーバーを使った拍子記号の入力](#) (188 ページ)

## パネルを使った小節線の入力

小節と小節線パネルを使用して小節線を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。既存の小節線のタイプを変更することもできます。

### 補足

以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

### 前提

1 つの譜表だけに小節線を入力する場合は、それらの譜表に個別の調号を入力しておきます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 右隣に小節線を入力する位置にある音符または休符を選択します。
2. 記譜ツールボックスの「**小節と小節線 (Bars and Barlines)**」をクリックして、小節と小節線パネルを表示します。



3. 以下のいずれかの操作を行なって、必要な小節線を入力します。
  - すべての譜表に小節線を入力するには、小節と小節線パネルで入力する小節線をクリックします。
  - 選択した譜表だけに小節線を入力するには、**[Alt]** を押しながら小節と小節線パネルで入力する小節線をクリックします。

### 補足

小節線の入力は、個別に拍子記号が設定された 1 つの譜表のみにできます。

### 結果

ステップ入力中、キャレットの位置に小節線が入力されます。

楽譜に小節線を追加する場合、選択した音符または休符の左隣に追加されます。

既存の小節線を変更する場合、選択した小節線が新しい小節線に直接置き換わります。

小節線が収まるように周囲の楽譜が自動的に調整されます。音符のグループ、休符、タイでつながれた音符などはすべて、必要に応じて調整されます。

### 関連リンク

[小節線 \(409 ページ\)](#)

[小節と小節線のポップオーバー \(196 ページ\)](#)

[音符の入力 \(146 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(140 ページ\)](#)

## 強弱記号の入力方法

強弱記号は、強弱記号のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、強弱記号パネルを使用してマウスで入力することもできます。

### 関連リンク

[強弱記号 \(456 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った強弱記号の入力 \(204 ページ\)](#)

[パネルを使った強弱記号の入力 \(205 ページ\)](#)  
[ニエンテのヘアピン \(461 ページ\)](#)  
[既存の強弱記号への表現テキストの追加 \(463 ページ\)](#)

## 強弱記号のポップオーバー

以下の表は、さまざまな強弱記号を入力するために強弱記号のポップオーバーに入力できるエントリーの例です。

記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャラットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、強弱記号のポップオーバーを開くことができます。

- [Shift]+[D] を押します。
- 既存の強弱記号を選択して [Return] を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「強弱記号を作成 (Create Dynamic)」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



エントリーの例が入力された強弱記号のポップオーバー



記譜ツールボックスの「強弱記号 (Dynamics)」ボタン

強弱記号またはエクスプレッション	ポップオーバーエントリー
<i>pianissimo: pp</i>	pp
<i>piano: p</i>	p
<i>mezzo piano: mp</i>	mp
<i>mezzo forte: mf</i>	mf
<i>forte: f</i>	f
<i>fortissimo: ff</i>	ff
<i>subito</i>	「subito」、 <i>sub</i> 、または <i>sub.</i>
<i>possibile</i>	「possibile」、 <i>poss</i> 、または <i>poss.</i>
<i>poco</i>	poco
<i>molto</i>	molto
<i>più</i>	「piu」または <i>più</i>
<i>meno</i>	meno
<i>mosso</i>	mosso
<i>crescendo: &lt;</i>	<

強弱記号またはエクスプレッション	ポップオーバーエントリー
<i>cresc.</i> (テキスト)	cresc
<i>diminuendo</i> : >	>
<i>dim.</i> (テキスト)	dim
<i>crescendo</i> から <i>diminuendo</i> へのメッサ・ディ・ ヴォーチェ: <>	<>
<i>diminuendo</i> から <i>crescendo</i> : ><	><
小さい丸で始まる/終わる <i>niente</i> のヘアピン	「o<」 または 「>o」
“n” の文字で始まる/終わる <i>niente</i> のヘアピン	「n<」 または 「>n」
<i>sforzando</i> : <i>sfz</i>	sfz
<i>rinforzando</i> : <i>rfz</i>	rfz

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ポップオーバーでは任意の表現テキストを入力できます。このリストは、さまざまなタイプの強弱記号を入力するために、エントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

#### ヒント

ポップオーバーを使わず、ヘアピンをスコアに直接入力できます。クレッシェンドのヘアピンを入力するには **[Shift]+[.]** を、ディミヌエンドのヘアピンを入力するには **[Shift]+[.]** を押します。

段階的強弱記号の外観は、プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで「段階的速度記号 (Gradual style)」をオンにし、いずれかのオプションを選択することで個々に変更できます。

## 強弱記号のポップオーバーへの表現テキストの入力

*poco*、*molto*、*subito*、*espressivo*、*dolce* などの表現テキストを強弱記号のポップオーバーに入力できます。表現テキストは強弱記号の横に斜体フォントで表示されます。

ただし、「p」や「f」などの付随する局部的強弱記号も入力し、「f molto」や「p espressivo」のように間にスペースを入れる必要があります。

表現テキストのみ表示したい場合は、局部的強弱記号を非表示にできます。

関連リンク

[強弱記号 \(456 ページ\)](#)

[二エンテのヘアピン \(461 ページ\)](#)

[局部的強弱記号を非表示にする \(464 ページ\)](#)

## 強弱記号パネル

強弱記号パネルには、段階的強弱記号、強弱記号の修飾語句、表現テキスト (*poco* や *possibile* など) のように、Dorico Elements で使用できるさまざまな強弱記号が含まれています。

- 強弱記号パネルは、記譜モードのウィンドウの右側にある記譜ツールボックスで「強弱記号 (Dynamics)」をクリックして表示/非表示にできます。



[Ctrl]/[command]+[9] を押すかウィンドウの右にある展開矢印マークをクリックして、記譜ツールボックスで現在選択しているアイコンのパネルの表示/非表示を切り替えることもできます。

強弱記号パネルには以下のセクションがあります。

#### 局所的強弱記号 (Immediate Dynamics)

*pp* や *f* などの強弱記号と *subito* や *possibile* などの修飾語句があります。使用できる修飾語句は一番上のセクションにボックスとして表示されます。

修飾語句は強弱記号と一緒に入力する必要があります。

#### 段階的強弱記号 (Gradual Dynamics)

＜や＞などの強弱記号と *poco* や *niente* などの修飾語句があります。使用できる修飾語句は一番上のセクションにボックスとして表示されます。

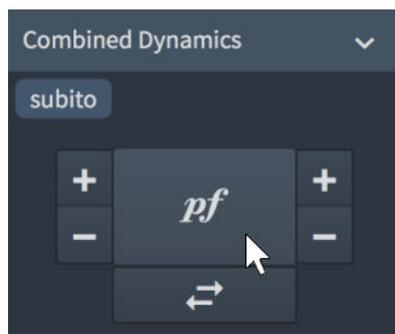
修飾語句は強弱記号と一緒に入力する必要があります。

#### アタックの強弱/強度レベル (Force/Intensity of Attack)

*sfz* や *fz* などの強弱記号があります。

#### 結合式強弱記号 (Combined Dynamics)

*fffpp* のように、独自に組み合わせた強弱記号を作成できます。コントロールを使用すると、それぞれの側の強弱記号を増減したり、順序を入れ替えたりできます。



強弱記号パネルの「結合式強弱記号 (Combined Dynamics)」セクション

## ポップオーバーを使った強弱記号の入力

強弱記号のポップオーバーを使用して強弱記号や表現テキストを入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。複声部においては、それぞれの声部に個別に異なる強弱記号を入力することもできます。

### ヒント

また、変更したい強弱記号の位置にcaretがあるときに以下の手順を実行すれば、ステップ入力中に強弱記号を変更することもできます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 強弱記号を追加する音符を選択します。
2. [Shift]+[D] を押して強弱記号のポップオーバーを開きます。
3. 使用する強弱記号をポップオーバーに入力します。  
たとえば、「p」、「p<f>p」、「f」などです。

- 以下のいずれかの操作を行なって、強弱記号を入力してポップオーバーを閉じます。
  - 譜表上のすべての声部に強弱記号を入力するには、[Return] を押します。
  - 音符の入力中に、[Alt]+[Return] を押すことで、キュレットが表示された声部のみに強弱記号を入力します。

p<のような開口型の強弱記号は、ステップ入力中に音符の入力を続けるか、[Space] を押してキュレットを進めると自動的に延長されます。
- 必要に応じて、ステップ入力中に [Shift]+[/] を押すか強弱記号のポップオーバーをもう一度開いて別の局部的強弱記号 (f など) を入力して、開口型の強弱記号を終了します。

#### 結果

選択した強弱記号が入力されます。声部固有の強弱記号は、上向きの声部に入力した場合でも、デフォルトで譜表の下に配置されます。

ステップ入力中はキュレットの位置に強弱記号が入力され、開口型の段階的強弱記号の場合は自動的に延長されます。声部固有の強弱記号は、キュレットの横に4分音符記号で示されている声部に追加されます。

既存の音符に強弱記号を追加すると、選択範囲の最初の音符に局部的強弱記号が追加され、選択範囲全体に段階的強弱記号が追加されます。

#### 補足

- ポップオーバーに「p<f>p」などの強弱記号のフレーズを入力した場合、初期設定では、強弱記号とヘアピンはそれぞれ4分音符の分だけ継続します。段階的強弱記号および強弱記号のグループの長さはあとから変更できます。
- molto* などの一部の表現テキストは、局部的強弱記号の後ろに入力した場合でも前に表示されます。これは、表現テキストの配置の一般的な慣習に習っています。  
表現テキストのみを表示したい場合は、局部的強弱記号をあとから非表示にできます。

#### 手順終了後の項目

強弱記号のフレーズ内の強弱記号を移動したり、譜表に対する強弱記号の位置を変更したりできます。

#### 関連リンク

[強弱記号 \(456 ページ\)](#)

[強弱記号のグループ \(468 ページ\)](#)

[声部固有の強弱記号 \(461 ページ\)](#)

[強弱記号の位置の移動 \(459 ページ\)](#)

[段階的強弱記号および強弱記号のグループの長さの変更 \(465 ページ\)](#)

[局部的強弱記号を非表示にする \(464 ページ\)](#)

[譜表に対する強弱記号の位置の変更 \(457 ページ\)](#)

## パネルを使った強弱記号の入力

強弱記号パネルを使用して強弱記号や表現テキストを入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。複声部においては、それぞれの声部に個別に異なる強弱記号を入力することもできます。

#### 補足

- また、変更したい強弱記号の位置にキュレットがあるときに以下の手順を実行すれば、ステップ入力中に強弱記号を変更することもできます。
- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 強弱記号を追加する音符を選択します。
2. 記譜ツールボックスで「**強弱記号 (Dynamics)**」をクリックして強弱記号パネルを表示します。



3. 以下のいずれかの操作を行なって、必要な強弱記号を入力します。
  - 譜表上のすべての声部に強弱記号を入力するには、強弱記号パネルでその強弱記号をクリックします。
  - 音符の入力中に、[Alt] を押しながら強弱記号パネルの強弱記号をクリックして、キャレットが表示された声部のみに強弱記号を入力します。

#### 補足

- 強弱記号に表現テキストや修飾テキストを追加する場合は、強弱記号の選択を解除しないでください。
- 声部固有の強弱記号を入力する場合は、*f* などの強弱記号を入力したあと [Alt] を放します。
- 段階的強弱記号のデフォルトのデュレーションは4分音符分の長さです。段階的強弱記号の長さはあとから変更できます。

4. 必要に応じて、強弱記号パネルの「**局部的強弱記号 (Immediate Dynamics)**」セクションまたは「**段階的強弱記号 (Gradual Dynamics)**」セクションで入力する表現テキストまたは修飾テキストをクリックします。

---

#### 結果

選択した強弱記号が入力されます。声部固有の強弱記号は、上向きの声部に入力した場合でも、デフォルトで譜表の下に配置されます。

ステップ入力中は、キャレットの位置に強弱記号が入力されます。声部固有の強弱記号は、キャレットの横に4分音符記号で示されている声部に追加されます。

既存の音符に強弱記号を追加すると、選択範囲の最初の音符に局部的強弱記号が追加され、選択範囲全体に段階的強弱記号が追加されます。

#### 補足

- *molto* などの一部の表現テキストは、局部的強弱記号の後ろに入力した場合でも前に表示されません。これは、表現テキストの配置の一般的な慣習に習っています。
- 段階的強弱記号は、楽譜領域で何も選択していないときに強弱記号パネルで段階的強弱記号をクリックして入力することもできます。そのあと、クリックして段階的強弱記号を入力し、ドラッグして任意の長さに調節します。

---

#### 手順終了後の項目

強弱記号のフレーズ内の強弱記号を移動したり、譜表に対する強弱記号の位置を変更したりできます。

#### 関連リンク

[強弱記号 \(456 ページ\)](#)

[局部的強弱記号を非表示にする \(464 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(140 ページ\)](#)

## コード記号の入力方法

Dorico Elements では、コンピューターキーボードや接続された MIDI キーボードでコード記号を入力できます。

関連リンク

[コード記号 \(441 ページ\)](#)

[コード記号の入力 \(211 ページ\)](#)

[コード記号入力中のナビゲーション \(210 ページ\)](#)

## コード記号のポップオーバー

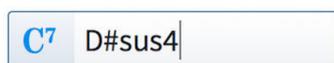
以下の表は、さまざまなコード記号の構成要素を入力するためにコード記号のポップオーバーに入力できるエンタリーの例です。これらの構成要素は自由に組み合わせて入力できます。

記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、コード記号のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[Q]** を押します。
- 既存のコード記号を選択して **[Return]** を押します。
- 「**記譜 (Write)**」 > 「**コード記号を作成 (Create Chord Symbol)**」を選択します。
- 記譜ツールボックスにある「**コード記号 (Chord Symbols)**」を選択します。



ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



エンタリーの例が入力されたコード記号のポップオーバー



記譜ツールボックスの「**コード記号 (Chord Symbols)**」ボタン

### 補足

複数のタイプのエンタリーを組み合わせることで複雑なコード記号を作成できます。その場合、コード記号のポップオーバーにエンタリー間にスペースを入れずに続けて入力します。たとえば、以下のコード記号の場合は「EbLoc.」と入力します。

**E<sup>b</sup>Loc.**

## コード記号のルート

### コード記号のルートのタイプ

音符名 (英語表記)

C、Db、F#、B など

音符名 (ドイツ語表記)

C、Db、F#、H など

### ポップオーバーエンタリー

「C」、「Db」、「F#」、「B」など

「C」、「Des」、「Fis」、「H」など

コード記号のルートのタイプ	ポップオーバーエントリー
固定ドソルフエージュ C、Db、F、F#、B など	「do」、「reb」、「so」、「so#」、「ti」 など
スケールディグリーを表わす Nashville 番号 C メジャーの場合: C、Db、F#、B など	「1」、「2b」、「4#」、「7」 など

### コード記号のクオリティ

コード記号のクオリティ	ポップオーバーエントリー
メジャー	「maj」、「M」、「ma」 またはルートのあとに何も入力しない。
マイナー	「m」、「min」、または「mi」
ディミニッシュ	「dim」、「di」、または「o」
オーギュメント	「aug」、「au」、「ag」、または「+」
ハーフディミニッシュ	「half-dim」、「halfdim」、または「hd」
6/9	「6/9」、「69」、または「%」

### コード記号の音程

音程	ポップオーバーエントリー
メジャー 7th	「^7」 または「^」
メジャー 9th	「^9」、「maj9」、または「9maj7」

### コード記号のオルタレーション

コード記号のオルタレーションのタイプ	ポップオーバーエントリー
オルタレーション	「b5」、「#9」 など
付加音	「add#11」、「addF#」、「addBb」 など
サスペンション	「sus4」、「sus9」 など
オミット	「omit3」、「no7」 など

## オンコードのコード記号

オンコードのコード記号の例	ポップオーバーエントリー
G7/D	「G7,D」または「Gmaj7,D」
C(b5)/Eb	「CMb5/Eb」または「Cmajb5/Eb」
Fm/D#	「Fm/D#」または「Fmi/D#」

## ポリコード記号

ポリコード記号の例	ポップオーバーエントリー
G/E	「G;E」または「Gmaj;E」
Cmaj7/D	「CM7 D」または「Cmaj7 D」
Fm/D#	Fm D# Fmi D#

## 和音なしの記号

和音なしの記号	ポップオーバーエントリー
和音なし	「N.C.」、「NC」、「no chord」、または「none」

## モーダルコード記号

モーダルコード記号	ポップオーバーエントリー
イオニアン	ionian
ドリアン	dorian
フリジアン	phrygian
リディアン	lydian
ミクソリディアン	mixolydian
エオリアン	aeolian
ロクリアン	locrian
メロディックマイナー	melodicminor
ハーモニックマイナー	harmonicminor
ホールトーン	wholetone

モーダルコード記号	ポップオーバーエントリー
オクタトニックまたはディミニッシュハーフホール	「diminishedhalfwhole」、 「diminishedsemitonetone」、 「octatonichalfwhole」、または 「octatonicsemitonetone」
オクタトニックまたはディミニッシュホールハーフ	「diminishedwholehalf」、 「diminishedtonesemitone」、 「octatonicwholehalf」、または 「octatonictonesemitone」

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ほかにも多くのコード記号があります。このリストは、さまざまなコード記号の入力に使用できるさまざまな構成要素を示すことを目的としています。

#### 補足

入力されるコード記号の外観は、Dorico Elements のデフォルト設定によって決まります。コード記号のポップオーバーに入力したエントリーの構成は反映されません。たとえば、C メジャーのコードを入力する際、「C」、「Cmaj」、「CM」のいずれを使用しても同じコード記号が入力されます。

#### 関連リンク

[コード記号 \(441 ページ\)](#)

## コード記号入力中のナビゲーション

ポップオーバーを毎回手動で別の位置に進めて開き直すことなく、複数のコード記号を入力できます。

### コンピューターキーボードによるナビゲーション

コード記号のポップオーバーを毎回閉じて開き直すことなく、ポップオーバーを移動して別の音符にコード記号を入力できます。

ポップオーバーのナビゲーション	キーボードショートカット
ポップオーバーを次の拍に進める	[Space]
ポップオーバーを前の拍に戻す	[Shift]+[Space]
ポップオーバーを次の小節の最初に進める	[Tab]
ポップオーバーを前の小節の最初に戻す	[Shift]+[Tab]
以下のうち、最も近い位置にポップオーバーを移動する	[→]/[←]
<ul style="list-style-type: none"><li>次/前の音符</li><li>次/前の休符</li><li>次/前のリズムグリッド位置</li></ul>	
ポップオーバーを次/前のコード記号に移動する。	[Ctrl]/[command]+[→]/[Ctrl]/[command]+[←]

## MIDI キーボードによるナビゲーション

MIDI キーボードを使用して和音を入力する場合、初期設定では、和音を演奏したあとにポップオーバーが自動的に次の拍に進みます。

さまざまなナビゲーション動作を実行するように MIDI キーボードの特定のキーやボタンを定義することもできます。「[環境設定 \(Preferences\)](#)」の「[キーボードショートカット \(Key Commands\)](#)」ページにある「[MIDI Learn](#)」ボタンを使って、特定のキーを「[音符の入力 \(Note Input\)](#)」 > 「[コード記号の入力位置を進める \(Advance Chord Symbol Input\)](#)」コマンドに割り当てることができます。

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(48 ページ\)](#)

[MIDI コマンドの割り当て \(52 ページ\)](#)

[キーボードショートカットの割り当て \(52 ページ\)](#)

## コード記号の入力

コード記号のポップオーバーを使用して、既存の楽譜にコード記号を追加できます。音符の入力中にコード記号のポップオーバーを開くこともできますが、コード記号を入力すると音符の入力が終了します。

---

手順

1. 記譜モードで、最初のコード記号を入力する位置の音符または休符を選択します。
2. **[Shift]+[Q]** を押してコード記号のポップオーバーを開きます。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、コード記号のポップオーバーにコード記号を入力します。
  - コンピューターキーボードを使用して、適切な文字や数字を入力します。
  - MIDI キーボードを使用して和音を演奏します。
4. 必要に応じて、ポップオーバーを進めて次の音符でコード記号の入力を続けます。
5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

---

結果

指定したコード記号が入力されます。

補足

Dorico Elements はデフォルト設定を使用して外観を決定するため、コード記号の外観がポップオーバーに入力したものと異なる場合があります。

---

関連リンク

[コード記号 \(441 ページ\)](#)

## ポリコード記号の入力

ポリコード記号は、複数の異なる和音 (通常は 2 つ) を同時に演奏することを指します。MIDI キーボードによるコード記号の入力中にポリコードを入力できます。

---

手順

1. 記譜モードでコード記号のポップオーバーを開きます。
  2. ポリコードの最初の和音を片手で演奏します。  
最初の和音の鍵盤は押さえたままにします。
  3. もう一方の手で 2 番目の和音を演奏します。
-

#### 結果

演奏した2つの和音はポリコード記号として入力されます。

#### ヒント

ポリコードの入力は、2つの和音をセミコロンまたはパイプ/バーティカルラインで区切って、コード記号のポップオーバーに入力する方法でも行なえます。

---

#### 関連リンク

[コード記号のポップオーバー \(207 ページ\)](#)

## コード記号のルート音の指示

MIDI キーボードでコード記号を入力する際に、コード記号のルート音を指示できます。

---

#### 手順

1. 記譜モードでコード記号のポップオーバーを開きます。
2. MIDI キーボードの使用中に以下のいずれかの操作を行ない、コード記号のルート音を指示します。
  - まず1本の指でルート音を演奏し、ルート音を押さえたまま和音の残りの音符を演奏します。
  - 和音のすべての音符を同時に演奏し、それらをすべて放したあと、ルート音を再び演奏します。

#### ヒント

ルート音だけで構成されるコード記号を入力する際は、1つの音符だけを演奏します。

---

#### 関連リンク

[コード記号のポップオーバー \(207 ページ\)](#)

## コード記号のオンコードの指示

MIDI キーボードでコード記号を入力する際に、和音にオンコードが含まれていることを指示できます。

---

#### 手順

1. 記譜モードでコード記号のポップオーバーを開きます。
2. MIDI キーボードで以下のいずれかの操作を行ない、どの音符が和音のオンコードであるかを指示します。
  - オンコードを一番低い音にして、和音のすべての音符を同時に演奏します。
  - 和音とオンノートを別々に演奏します。オンコード以外の和音の鍵盤を押さえ、それらの鍵盤を押さえたままオンコードを演奏します。

#### 関連リンク

[コード記号のポップオーバー \(207 ページ\)](#)

## 音部記号とオクターブ線の入力方法

音部記号とオクターブ線は、音部記号とオクターブ線のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、音部記号パネルを使用してマウスで入力することもできます。

音部記号とオクターブ線はどちらも音符のピッチと音域に影響するため、同じポップオーバーとパネルを使用します。

関連リンク

[音部記号 \(447 ページ\)](#)

[オクターブ線 \(451 ページ\)](#)

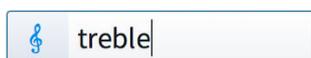
## 音部記号とオクターブ線のポップオーバー

以下の表は、さまざまな音部記号とオクターブ線の入力に使用できる音部記号とオクターブ線のポップオーバーのエントリーの例です。

記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、音部記号とオクターブ線のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[C]** を押します。
- 既存の音部記号またはオクターブ線を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「音部記号を作成 (Create Clef)」 を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



音部記号のエントリーの例が入力された音部記号とオクターブ線のポップオーバー



オクターブ線のエントリーの例が入力された音部記号とオクターブ線のポップオーバー



記譜ツールボックスの「音部記号 (Clefs)」ボタン

## 音部記号

音部記号のタイプ	ポップオーバーエントリー
ト音記号	「g」、「G」、「sol」、または「treble」
ヘ音記号	「f」、「F」、「fa」、または「bass」
テナー八音記号	「ct」、「CT」、「ut4」、または「tenor」
アルト八音記号	「ca」、「CA」、「ut3」、または「alto」
ト音記号、1 オクターブ下	「g8ba」、「G8ba」、「g8d」、「G8d」、「treble8ba」、または「treble8d」
無音程打楽器	perc

### 補足

パーカッション記号 (長方形) は音部記号パネルで使用できます。

## オクターブ線

オクターブ線の機能	ポップオーバーエントリー
音符を 1 オクターブ上に移動	「8va」、「8」、「8u」、または「1u」
音符を 2 オクターブ上に移動	「15ma」、「15」、「15u」、または「2u」

オクターブ線の機能	ポップオーバーエントリー
音符を3オクターブ上に移動	「22ma」、「22」、「22u」、または「3u」
音符を1オクターブ下に移動	「8ba」、「8vb」、「8d」、または「1d」
音符を2オクターブ下に移動	「15ba」、「15vb」、「15d」、または「2d」
音符を3オクターブ下に移動	「22ba」、「22vb」、「22d」、または「3d」
<i>Loco</i> の指示	loco
オクターブ線の終了	「 」または「stop」
たとえば、ステップ入力中にオクターブ線が終了する位置を指定するには「stop」と入力します。	

関連リンク

[音部記号 \(447 ページ\)](#)

[オクターブ線 \(451 ページ\)](#)

## 音部記号パネル

音部記号パネルには、Dorico Elements で使用できるさまざまな音部記号とオクターブ線が含まれています。

- 音部記号パネルは、記譜モードのウィンドウの右側にある記譜ツールボックスで「**音部記号 (Clefs)**」をクリックして表示/非表示にできます。



[Ctrl]/[command]+[9] を押すかウィンドウの右にある展開矢印マークをクリックして、記譜ツールボックスで現在選択しているアイコンのパネルの表示/非表示を切り替えることもできます。

音部記号パネルには以下のセクションがあります。

### 一般的な音部記号 (Common Clefs)

ト音記号やバス記号など、最もよく使われる音部記号が含まれています。

### オクターブ線 (Octave Lines)

最大3オクターブ上または下を指示するオクターブ線と *loco* 線が含まれています。

## ポップオーバーを使った音部記号の入力

音部記号とオクターブ線のポップオーバーを使用して音部記号を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。このポップオーバーを使用して既存の音部記号のタイプを変更することもできます。

Dorico Elements では、音部記号を非表示にはできません。したがって、音部記号を表示させない場合、不可視の音部記号を入力する必要があります。

手順

- 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 新しい音部を開始する位置にある音符を選択します。

2. **[Shift]+[C]** を押して音部記号やオクターブ線のポップオーバーを開きます。
  3. 使用する音部記号のエントリーをポップオーバーに入力します。  
たとえば、「bass」または「G8ba」と入力します。
  4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
- 

#### 結果

ステップ入力中、キャレットの位置に音部記号が入力されます。音部記号の入力後は音符の入力状態になるため、続けて音符と音部記号を必要なだけ入力できます。

楽譜に音部記号を入力すると、選択した符頭のすぐ前に音部記号が追加されます。追加した音部記号は、次の音部記号の位置またはフローの終わりまでにある譜表のすべての音符に適用されます。

音部記号は、次の音部記号またはフローの終わりのいずれか早い方の位置までにある譜表のすべての音符に適用されます。

#### 関連リンク

[音部記号 \(447 ページ\)](#)

## パネルを使った音部記号の入力

音部記号パネルを使用して音部記号を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

#### 補足

- Dorico Elements では、音部記号を非表示にはできません。したがって、音部記号を表示させない場合、不可視の音部記号を入力する必要があります。
  - 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。
- 

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
    - 音符の入力を開始します。
    - 新しい音部を開始する位置にある音符を選択します。
  2. 記譜ツールボックスの「**音部記号 (Clefs)**」をクリックして、音部記号パネルを表示します。  

  3. 音部記号パネルで入力する音部記号をクリックします。
- 

#### 結果

ステップ入力中、キャレットの位置に音部記号が入力されます。音部記号の入力後は音符の入力状態になるため、続けて音符と音部記号を必要なだけ入力できます。

楽譜に音部記号を入力すると、選択した符頭のすぐ前に音部記号が追加されます。追加した音部記号は、次の音部記号の位置またはフローの終わりまでにある譜表のすべての音符に適用されます。

音部記号は、次の音部記号またはフローの終わりのいずれか早い方の位置までにある譜表のすべての音符に適用されます。

#### 関連リンク

[音部記号 \(447 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(140 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使ったオクターブ線の入力

音部記号とオクターブ線のポップオーバーを使用してオクターブ線を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - オクターブ線を追加する音符を選択します。
2. **[Shift]+[C]** を押して音部記号やオクターブ線のポップオーバーを開きます。
3. 使用するオクターブ線のエントリーをポップオーバーに入力します。  
たとえば、音符を1オクターブ上げるオクターブ線の場合は「8va」と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
5. 必要に応じて、ステップ入力中に **[Space]** を押すと、キャレットが進みオクターブ線が延長されます。  
また、音符を続けて入力するとオクターブ線は自動的に延長されます。
6. 必要に応じて、ステップ入力中に音部記号とオクターブ線のポップオーバーをもう一度開き、以下のいずれかを入力するとオクターブ線が停止します。
  - |
  - stop

### 結果

ステップ入力中はキャレットの位置からオクターブ線が入力されます。オクターブ線を停止すると、オクターブ線はキャレットの位置で終了します。

既存の音符にオクターブ線を追加する場合、オクターブ線が音符を記譜の上または下のどちらで演奏するよう指示しているかによって、選択範囲の上または下のいずれかに追加されます。

### ヒント

オクターブ線は入力後に長さを変更することもできます。

### 関連リンク

[音部記号とオクターブ線のポップオーバー \(213 ページ\)](#)

[オクターブ線 \(451 ページ\)](#)

[オクターブ線の長さを変更する \(452 ページ\)](#)

## パネルを使ったオクターブ線の入力

音部記号パネルを使用してオクターブ線を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

### 補足

以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - オクターブ線を追加する音符を選択します。
2. 記譜ツールボックスの「**音部記号 (Clefs)**」をクリックして、音部記号パネルを表示します。



3. 音部記号パネルで入力するオクターブ線をクリックします。  
また、既存の音符にオクターブ線を追加する場合は、音部記号パネルでまず使用するオクターブ線をクリックしたあと、クリックアンドドラッグで任意の長さのオクターブ線を引くこともできます。

#### 結果

ステップ入力中は、キャレットの位置にオクターブ線が入力されます。ただし、マウスで入力する場合、音符を続けて入力してもオクターブ線は自動的に延長されません。

既存の音符にオクターブ線を追加する場合、オクターブ線が音符を記譜の上または下のどちらで演奏するよう指示しているかによって、選択範囲の上または下のいずれかに追加されます。

#### ヒント

オクターブ線は入力後に長さを変更することもできます。

#### 関連リンク

[オクターブ線 \(451 ページ\)](#)

[オクターブ線の長さを変更する \(452 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(140 ページ\)](#)

## 延長記号と休止記号の入力方法

延長記号と休止記号は、記譜モードで延長記号と休止記号のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、延長記号と休止記号パネルを使用してマウスで入力することもできます。

#### 関連リンク

[延長記号と休止記号 \(486 ページ\)](#)

[中間休止記号を入力するときの正しい配置 \(221 ページ\)](#)

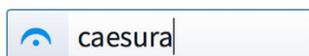
## 延長記号と休止記号のポップオーバー

以下の表は、さまざまな延長記号と休止記号を入力するために延長記号と休止記号のポップオーバーに入力できるエントリーの例です。

記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、延長記号と休止記号のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[H]** を押します。
- 既存の延長記号または休止記号を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「延長記号または休止記号を作成 (Create Hold or Pause)」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



エントリーの例が入力された延長記号と休止記号のポップオーバー



記譜ツールボックスの「延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)」ボタン

延長記号と休止記号のタイプ

フェルマータ



非常に長いフェルマータ



長いフェルマータ



短いフェルマータ



非常に短いフェルマータ



短いフェルマータ (Henze)



長いフェルマータ (Henze)



カーリュー (Britten)



中間休止記号 (Caesura)



太い中間休止記号 (Thick caesura)



婉曲した中間休止記号 (Curved caesura)



短い中間休止記号 (Short caesura)



ポップオーバーエントリー

「fer」または「fermata」

fermataverylong

fermatalong

fermatashort

fermataveryshort

fermatashorthenze

fermatalonghenze

curlew

「caesura」または「//」

caesurathick

caesuracurved

caesurashort

延長記号と休止記号のタイプ	ポップオーバーエントリー
ブレス記号 (コンマ) ，	「breathmarkcomma」、「comma」、または「,」 (コンマ)
ブレス記号 (チェックマーク) ✓	breathmarktick
ブレス記号 (上げ弓) ∨	breathmarkupbow
ブレス記号 (Salzedo) ◡	breathmarksalzedo

#### 補足

カーリユー記号は元々、Benjamin Britten が日本の能楽に着想を得て作曲した教会上演用寓話“カーリユー・リヴァー”のために考案したものです。この記号は、異なるテンポの音楽において、音符または休符をタイミングが揃うまで伸ばすようプレイヤーに指示します。

#### 関連リンク

- [延長記号と休止記号 \(486 ページ\)](#)
- [フェルマータのタイプ \(486 ページ\)](#)
- [中間休止記号のタイプ \(488 ページ\)](#)
- [ブレス記号のタイプ \(488 ページ\)](#)

## 延長記号と休止記号パネル

延長記号と休止記号パネルでは、フェルマータの代替バージョンを含め、Dorico Elements で使用できるさまざまなタイプの延長記号と休止記号を入力できます。

- 延長記号と休止記号パネルは、記譜モードのウィンドウの右側にある記譜ツールボックスで「**延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)**」をクリックして表示/非表示にできます。



[Ctrl]/[command]+[9] を押すかウィンドウの右にある展開矢印マークをクリックして、記譜ツールボックスで現在選択しているアイコンのパネルの表示/非表示を切り替えることもできます。

延長記号と休止記号パネルには以下のセクションがあります。

- フェルマータ (Fermatas)
- ブレス記号 (Breath Marks)
- 中間休止記号 (Caesuras)

#### 補足

延長記号と休止記号は今のところ再生時の効果を持ちませんが、将来のバージョンでは効果が与えられることが予定されています。

## ポップオーバーを使った延長記号と休止記号の入力

延長記号と休止記号のポップオーバーを使用して延長記号と休止記号を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 延長記号または休止記号を追加する音符を選択します。

#### 補足

延長記号または休止記号は一度に1つの音符にしか追加できません。

2. **[Shift]+[H]** を押して延長記号や休止記号のポップオーバーを開きます。
3. 使用する延長記号または休止記号をポップオーバーに入力します。  
たとえば、「fermata」または「caesura」と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

### 結果

ステップ入力中、キャレットの位置に、指定した延長記号または休止記号が入力されます。

フェルマータは、選択した音符の上と、すべての譜表で同じ位置にあるすべての音符または休符の上、またはフェルマータの終わりに対応する音符、調号、または休符の位置に表示されます。

ブレス記号は、キャレットまたは選択した音符の右側に表示されます。

中間休止記号は、キャレットまたは選択した音符の左側と、すべての譜表の同じ位置に表示されます。

### 関連リンク

[延長記号と休止記号](#) (486 ページ)

## パネルを使った延長記号と休止記号の入力

延長記号と休止記号パネルを使用して延長記号と休止記号を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

### 補足

以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 延長記号または休止記号を追加する音符を選択します。

#### 補足

延長記号または休止記号は一度に1つの音符にしか追加できません。

2. 記譜ツールボックスで「**延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)**」をクリックして延長記号と休止記号パネルを表示します。



3. 延長記号と休止記号パネルで、入力する延長記号または休止記号をクリックします。

#### 結果

ステップ入力中、キャレットの位置に、指定した延長記号または休止記号が入力されます。フェルマータは、選択した音符の上と、すべての譜表で同じ位置にあるすべての音符または休符の上、またはフェルマータの終わりに対応する音符、調号、または休符の位置に表示されます。ブレス記号は、キャレットまたは選択した音符の右側に表示されます。中間休止記号は、キャレットまたは選択した音符の左側と、すべての譜表の同じ位置に表示されます。

#### 関連リンク

[延長記号と休止記号 \(486 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(140 ページ\)](#)

## 中間休止記号を入力するときの正しい配置

中間休止記号は通常、小節の終了位置、小節線の前に配置されます。Dorico Elements では、中間休止記号はその記号を表示する位置の直後の音符に連結する必要があります。そうすることで、Dorico Elements は中間休止記号を自動的に正しく配置できます。

マウス入力の環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に設定している場合、中間休止記号を小節線の左側に入力するには次の小節の最初の音符をクリックする必要があります。または、小節線を直接クリックします。



正しく入力された中間休止記号の例。点線の連結線が小節線のあとの符頭に連結されており、中間休止記号が小節線の前に正しく配置されていることが分かる



正しく入力されていない中間休止記号の例。小節線の左側をクリックしたことで、中間休止記号がその小節の最後の 8 分音符に連結されてしまっている

正しく入力すると、点線の連結線によって中間休止記号と小節線の直後の符頭が連結されます。

点線の連結線によって中間休止記号と小節線の直後の符頭が連結されない場合は、中間休止記号を削除して入力しなおしてください。中間休止記号が正しく入力されないとスペーシングの問題が生じる場合があります。

#### 関連リンク

[延長記号と休止記号 \(486 ページ\)](#)

[中間休止記号のタイプ \(488 ページ\)](#)

## 装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法

アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションなどの装飾音は、装飾音のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、装飾音パネルを使用してマウスで入力することもできます。

装飾音とアルペジオ記号はステップ入力中に入力することも、既存の音符に追加することもできますが、グリッサンドラインをステップ入力中に入力することはできません。グリッサンドラインは既存の音符への追加によってのみ入力できます。

ジャズアーティキュレーションのタイプや長さは装飾音パネルから指定できますが、装飾音ポップオーバーからは指定できません。

#### 関連リンク

[装飾音 \(521 ページ\)](#)

[アルペジオ記号 \(534 ページ\)](#)

[グリッサンドライン \(539 ページ\)](#)

[ジャズアーティキュレーション \(543 ページ\)](#)  
[ジャズの装飾音 \(544 ページ\)](#)  
[ポップオーバーを使った装飾音の入力 \(225 ページ\)](#)  
[パネルを使った装飾音の入力 \(225 ページ\)](#)

## 装飾音のポップオーバー

以下の表は、さまざまな装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力に使用できる、装飾音のポップオーバーのエントリーの例です。

記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャラットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、装飾音のポップオーバーを開くことができます。

- [Shift]+[O] を押します。
- 既存の装飾音を選択して [Return] を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「装飾音を作成 (Create Ornament)」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



エントリーの例が入力された装飾音のポップオーバー



記譜ツールボックスの「装飾音 (Ornaments)」ボタン

## 装飾音

装飾音のタイプ	ポップオーバーエントリー
トリル: 	「tr」または「trill」
ショートトリル: 	shorttr
ターン: 	turn
モルデント: 	「mor」または「mordent」

## トリル音程

トリル音程	ポップオーバーエントリー
メジャー 2nd	「tr 2」または「tr M2」
マイナー 3rd	tr m3
パーフェクト 5th	tr p5
オーギュメント 4th	tr aug4
ディミニッシュ 5th	tr dim5

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ほかにも多くのトリルの音程があります。このリストは、さまざまなタイプのトリルの音程を入力するために、エントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

### ジャズの装飾音

---

ジャズの装飾音のタイプ	ポップオーバーエントリー
フリップ ↘	flip
スミア ~	smear
ジャズターン ⚡	「jazz」または「shake」
ベンド U	bend

---

### アルペジオ記号

---

アルペジオ記号のタイプ	ポップオーバーエントリー
上向アルペジオ記号	「arp」、「arpup」、または「arpeggioup」
下向アルペジオ記号	「arpdown」または「arpeggiodown」
ノンアルペジオ記号	「nonarp」または「nonarpeggio」

---

### グリッサンドライン

---

グリッサンドラインのタイプ	ポップオーバーエントリー
グリッサンド (直線)	gliss
グリッサンド (波線)	glisswavy

---

### ジャズアーティキュレーション

---

ジャズアーティキュレーションのタイプ	ポップオーバーエントリー
プロップ (バンド)	plop
プロップ (スムーズ)	plopsmooth
スクープ	scoop
ドイト (バンド)	doit
ドイト (スムーズ)	doitsmooth

ジャズアーティキュレーションのタイプ	ポップオーバーエントリー
フォール (バンド)	fall
フォール (スムーズ)	fallsmooth

## ヒント

記譜モードのウィンドウの右側にある装飾音パネルでは、その他の装飾音も使用できます。

ジャズアーティキュレーションのタイプや長さは装飾音パネルから指定できますが、装飾音ポップオーバーからは指定できません。

## 関連リンク

[ポップオーバーを使ったアルペジオ記号の入力 \(226 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったグリッサンドラインの入力 \(228 ページ\)](#)

[装飾音 \(521 ページ\)](#)

[トリルの音程 \(527 ページ\)](#)

[アルペジオ記号 \(534 ページ\)](#)

[グリッサンドライン \(539 ページ\)](#)

[ジャズアーティキュレーション \(543 ページ\)](#)

[ジャズの装飾音 \(544 ページ\)](#)

## 装飾音パネル

装飾音パネルでは、ジャズアーティキュレーション、アルペジオ記号、グリッサンドラインなど、さまざまなタイプの装飾音を入力できます。

- 装飾音パネルは、記譜モードのウィンドウの右側にある記譜ツールボックスで「**装飾音 (Ornaments)**」をクリックして表示/非表示にできます。



[Ctrl]/[command]+[9] を押すかウィンドウの右にある展開矢印マークをクリックして、記譜ツールボックスで現在選択しているアイコンのパネルの表示/非表示を切り替えることもできます。

装飾音パネルには以下のセクションがあります。

### ジャズ (Jazz)

バンド、スクープ、フォールなど、ジャズ音楽で一般的に使用される装飾音とピッチオクタレーションがあります。

### バロックと古典派 (Baroque and Classical)

モルデント、ターン、トリルなど、バロック音楽やクラシック音楽で一般的に使用される装飾音があります。

### アルペジオ (Arpeggiation)

さまざまなタイプのアルペジオ記号があります。

#### 補足

ステップ入力中にマウスを使ってアルペジオ記号を入力することはできません。

### グリッサンド (Glissandi)

さまざまなタイプのグリッサンドラインがあります。

## ポップオーバーを使った装飾音の入力

装飾音のポップオーバーを使用して装飾音とジャズの装飾音を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。
- 装飾音を追加する音符を1つ選択します。
- トリルを追加する音符を選択します。

### 補足

装飾音は一度に1つの音符にしか追加できません。

2. **[Shift]+[O]** を押して装飾音のポップオーバーを開きます。

3. 使用する装飾音のエントリをポップオーバーに入力します。

たとえば、トリルの場合は「trill」、モルデントの場合は「mor」と入力します。

4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

### 結果

ステップ入力中、キャレットの位置に装飾音が入力されます。トリルはキャレットの位置に入力された音符の音価の分だけ継続し、状況によってデフォルトの音程はメジャー 2nd またはマイナー 2nd のどちらかになります。トリルの音程を指定した場合、選択範囲の最初の音符にのみ音程は適用されません。ただし、トリルの途中で音程を変更することもできます。

既存の音符に装飾音を追加する場合、装飾音は選択した音符の上に追加されます。トリルは最初に選択した音符の上に入力され、選択した後続の音符をまたがって延長線が表示されます。

### 関連リンク

[装飾音 \(521 ページ\)](#)

[ジャズの装飾音 \(544 ページ\)](#)

[音符の入力 \(146 ページ\)](#)

[トリルの途中でトリルの音程を変更する \(529 ページ\)](#)

## パネルを使った装飾音の入力

装飾音パネルを使用して装飾音とジャズの装飾音を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。

### 補足

以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。
- 装飾音を追加する音符を1つ選択します。
- トリルを追加する音符を選択します。

### 補足

装飾音は一度に1つの音符にしか追加できません。

2. 記譜ツールボックスの「**装飾音 (Ornaments)**」をクリックして、装飾音パネルを表示します。



3. 装飾音パネルで、入力する装飾音をクリックします。

#### 結果

ステップ入力中、キャレットの位置に装飾音が入力されます。トリルは、デフォルトの4分音符のデュレーションで入力されます。

既存の音符に装飾音を追加する場合、装飾音は選択した音符の上に追加されます。トリルは最初に選択した音符の上に入力され、選択した後続の音符をまたがって延長線が表示されます。

#### 関連リンク

[装飾音 \(521 ページ\)](#)

[ジャズの装飾音 \(544 ページ\)](#)

[音符の入力 \(146 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(140 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使ったアルペジオ記号の入力

装飾音のポップオーバーを使用してアルペジオ記号を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。ピアノやハープなどで、同じインストゥルメントに属する異なる譜表の音符間に譜表をまたぐアルペジオ記号を入力することもできます。

#### 補足

アルペジオ記号は一度に1つの音符または和音にしか入力できません。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。
- アルペジオ記号を追加する既存の音符を選択します。

#### 補足

- ピアノやハープなど、複数の譜表を使用するインストゥルメントでは、複数の譜表にある音符を選択して、譜表をまたぐアルペジオ記号を作成できます。ただし、インストゥルメントが異なる場合、譜表をまたぐアルペジオ記号を作成できません。
  - 同じ声部の選択した位置にあるすべての音符にアルペジオ記号が追加されます。
2. ステップ入力中は、**[Q]** を押して和音の入力を開始します。
  3. **[Shift]+[O]** を押して装飾音のポップオーバーを開きます。
  4. 使用するアルペジオ記号のエントリーをポップオーバーに入力します。  
たとえば、上向アルペジオの場合は「arpup」、下向アルペジオの場合は「arpdown」と入力します。
  5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
  6. ステップ入力中は、使用する音符を入力します。

#### 結果

ステップ入力中は、キャレットの位置にアルペジオ記号が入力されます。

既存の音符にアルペジオ記号を追加した場合は、選択した音符または和音の左側にアルペジオ記号が入力されます。

アルペジオ記号の長さは、選択した声部のその位置にあるすべての音符の範囲全体にかかるように自動的に調整されます。

関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(222 ページ\)](#)

[アルペジオ記号 \(534 ページ\)](#)

[音符の入力 \(146 ページ\)](#)

[和音の入力 \(164 ページ\)](#)

## パネルを使ったアルペジオ記号の入力

装飾音パネルを使用して、既存の音符にアルペジオ記号を入力できます。ピアノやハーブなどで、同じインストゥルメントに属する異なる譜表の音符間に譜表をまたぐアルペジオ記号を入力することもできます。

### 補足

- 1つの音符または和音に一度に入力できるアルペジオ記号は1つのみです。また、ステップ入力中にマウスを使ってアルペジオ記号を入力することはできません。
- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に設定している場合、譜表および声部をまたぐアルペジオ記号は作成できません。

### 手順

1. 記譜モードで、アルペジオ記号を追加する既存の音符を選択します。

### 補足

- ピアノやハーブなど、複数の譜表を使用するインストゥルメントでは、複数の譜表にある音符を選択して、譜表をまたぐアルペジオ記号を作成できます。ただし、インストゥルメントが異なる場合、譜表をまたぐアルペジオ記号を作成できません。
- 同じ声部の選択した位置にあるすべての音符にアルペジオ記号が追加されます。

2. 記譜ツールボックスの「**装飾音 (Ornaments)**」をクリックして、装飾音パネルを表示します。



3. 装飾音パネルの「**アルペジオ (Arpeggiation)**」セクションで、使用するアルペジオ記号をクリックします。

### 結果

選択した音符または和音の左側に、指定したアルペジオ記号が入力されます。アルペジオ記号の長さは、選択した声部のその位置にあるすべての音符の範囲全体にかかるように自動的に調整されます。

関連リンク

[アルペジオ記号 \(534 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(140 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使ったグリッサンドラインの入力

装飾音のポップオーバーを使用して、既存の音符の間にグリッサンドラインを入力できます。隣接する音符間にも隣接しない音符間にもグリッサンドを入力できます。

### 補足

ステップ入力中はグリッサンドラインを入力できません。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。
  - グリッサンドラインを開始する音符
  - グリッサンドラインにつなげる音符 2 つ

### ヒント

2 つの音符は声部が異なってもかまいません。

2. **[Shift]+[O]** を押して装飾音のポップオーバーを開きます。
3. 使用するグリッサンドラインのエントリーをポップオーバーに入力します。
  - 直線のグリッサンドラインを使用するには「gliss」と入力します。
  - 波線のグリッサンドラインを使用するには「glisswavy」と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

### 結果

2 つの音符を選択した場合、それらの音符の間に、指定したグリッサンドラインが入力されます。

1 つの音符を選択した場合は、選択したノートの位置からグリッサンドラインが始まり、譜表の次の音符で終わります (休符はまたぎます)。

### 補足

- 譜表の最後の音符にグリッサンドラインを入力することはできません。
- グリッサンドラインを入力した場合、周辺の音符や、選択した音符と音符の間にある休符は自動的に調整されません。グリッサンドテキストが表示される場合、テキストが音符や休符に重なる可能性があります。その場合、グリッサンドラインのグリッサンドテキストの表示をオフにするなどの設定を行なうことをおすすめします。

### 関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(222 ページ\)](#)

[グリッサンドライン \(539 ページ\)](#)

[グリッサンドのテキストを個別に変更する \(541 ページ\)](#)

[グリッサンドラインのテキストの表示条件を変更する \(541 ページ\)](#)

## パネルを使ったグリッサンドラインの入力

装飾音パネルを使用して、既存の音符の間にグリッサンドラインを入力できます。隣接する音符間にも隣接しない音符間にもグリッサンドを入力できます。

### 補足

- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に設定している場合、クリックした音符とその直後の音符との間にのみグリッサンドラインを入力できます。

- ステップ入力中はグリッサンドラインを入力できません。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。

- グリッサンドラインを開始する音符
- グリッサンドラインにつなげる音符 2 つ

#### ヒント

2 つの音符は声部が異なってもかまいません。

2. 記譜ツールボックスの「**装飾音 (Ornaments)**」をクリックして、装飾音パネルを表示します。



3. 装飾音パネルで、使用するグリッサンドラインのスタイルをクリックします。

- **グリッサンド (直線) (Glissando (Straight))**



- **グリッサンド (波線) (Glissando (Wavy))**



#### 結果

2 つの音符を選択した場合、それらの音符の間に、指定したグリッサンドラインが入力されます。

1 つの音符を選択した場合は、選択したノートの位置からグリッサンドラインが始まり、譜表の次の音符で終わります (休符はまたぎます)。

#### 補足

- 譜表の最後の音符にグリッサンドラインを入力することはできません。
- グリッサンドラインを入力した場合、周辺の音符や、選択した音符と音符の間にある休符は自動的に調整されません。グリッサンドテキストが表示される場合、テキストが音符や休符に重なる可能性があります。その場合、グリッサンドラインのグリッサンドテキストの表示をオフにするなどの設定を行なうことをおすすめします。

#### 関連リンク

[グリッサンドライン](#) (539 ページ)

[マウス入力の設定](#) (140 ページ)

## ポップオーバーを使ったジャズアーティキュレーションの入力

装飾音のポップオーバーを使用してジャズアーティキュレーションを入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。

#### 補足

フリップやジャズターンなどのジャズの装飾音は、他の装飾音と同じ方法で入力できます。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。
- ジャズアーティキュレーションを追加する音符を選択します。

2. **[Shift]+[O]** を押して装飾音のポップオーバーを開きます。
3. 使用するジャズアーティキュレーションのエントリーをポップオーバーに入力します。  
たとえば、スクープの場合は「scoop」、フォールの場合は「fall」と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

#### 結果

指定したジャズアーティキュレーションが選択したすべての音符に入力されます。音符の入力中、通常これは前に入力した音符になります。

#### 補足

ポップオーバーを使用すると、すべてのジャズアーティキュレーションは線のスタイルに関するプロジェクト全体の設定に従います。タイプや長さは入力したあとでも変更できます。

パネルを使用すると、ジャズアーティキュレーションを入力するときに線のスタイルを指定できます。

#### 関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(222 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った装飾音の入力 \(225 ページ\)](#)

[ジャズアーティキュレーション \(543 ページ\)](#)

[既存のジャズアーティキュレーションのタイプや長さを変更する \(545 ページ\)](#)

[スムーズのジャズアーティキュレーションの線のスタイルを変更する \(545 ページ\)](#)

## パネルを使ったジャズアーティキュレーションの入力

装飾音パネルを使用してジャズアーティキュレーションを入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。

#### 補足

- フリップやジャズターンなどのジャズの装飾音は、他の装飾音と同じ方法で入力できます。
- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - ジャズアーティキュレーションを追加する音符を選択します。
2. 記譜ツールボックスの「**装飾音 (Ornaments)**」をクリックして、装飾音パネルを表示します。  

3. 装飾音パネルで、「**ジャズ (Jazz)**」セクションから使用するジャズアーティキュレーションをクリックします。

#### 結果

指定したジャズアーティキュレーションが選択したすべての音符に入力されます。音符の入力中、通常これは前に入力した音符になります。

#### 関連リンク

[パネルを使った装飾音の入力 \(225 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(140 ページ\)](#)

## 演奏技法とペダル線の入力方法

演奏技法は、演奏技法のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、演奏技法パネルを使用してマウスで入力することもできます。ペダル線と演奏技法はどちらもインストゥルメントによって生成されるサウンドに影響を与えるため、Dorico Elements ではペダル線を演奏技法と見なします。

関連リンク

[演奏技法 \(560 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った演奏技法の入力 \(234 ページ\)](#)

[パネルを使った演奏技法の入力 \(235 ページ\)](#)

### 演奏技法のポップオーバー

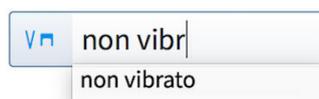
以下の表は、演奏技法、ペダル線、リテイクの入力に使用できる演奏技法のポップオーバーのエントリーの例です。

演奏技法のポップオーバーに演奏技法を入力しはじめると、入力した文字や単語が含まれる有効な演奏技法がメニューに予測表示されます。そこから使用する演奏技法を選択できます。

記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、演奏技法のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[P]** を押します。
- 既存の演奏技法を選択して **[Return]** を押します。
- 「**記譜 (Write)**」 > 「**演奏技法を作成 (Create Playing Technique)**」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



演奏技法を入力するためのエントリーの例が入力された演奏技法のポップオーバー



ペダル線を入力するためのエントリーの例が入力された演奏技法のポップオーバー



記譜ツールボックスの「**演奏技法 (Playing Techniques)**」ボタン

### 演奏技法

演奏技法	ポップオーバーエントリー
ビブラート	vibrato
センツァ・ビブラート	senza vibrato
ナトゥラーレ (nat.)	nat
コン・ソルディーノ	con sord
息を強く吹き込む	strong air pressure
ダブルタンギング	double-tongue
下げ弓	downbow
上げ弓	upbow

演奏技法	ポップオーバーエントリー
スル・ポンティチェッロ	sul pont
スル・タスト	sul tasto
ゴコ・スル・タスト	pst
ピチカート	pizz
スピッカート	spicc
アルコ	arco
舌を鳴らす (Stockhausen)	tongue click
指を鳴らす (Stockhausen)	finger click
ビブラフォンモーターオン	motor on
ビブラフォンモーターオフ	motor off
オープン	open
ダンブ	damp
ダンブ (大)	damp large
フルバレ	full barre
ハーフバレ	half barre
ストラムアップ	strum up
ストラムダウン	strum down
左手	lh
右手	rh

---

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ほかにも多くの有効な演奏技法があります。このリストは、さまざまなタイプの一般的な演奏技法を入力するためにエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

演奏技法の正しいエントリーがわからない場合は、演奏技法の一部を入力してみて、ポップオーバーメニューにその演奏技法が表示されるかを確認してください。

#### 補足

演奏技法は特定の例に対応するため、上記のように入力するか、ポップオーバーメニューから選択する必要があります。

---

## ペダル線

ペダル線またはリテイクのタイプ	ポップオーバーエントリー
サスティンペダル線	ped
サスティンペダル線のリテイク	「^」、「notch」、または「retake」
サスティンペダル線のリテイクを削除	nonotch
サスティンペダル線を終了	*
ソステヌートペダル線	sost
ソステヌートペダル線を終了	s*
ウナコルダペダル線	unacorda
ウナコルダペダル線を終了	u*

関連リンク

[演奏技法 \(560 ページ\)](#)

[ペダル線 \(551 ページ\)](#)

[サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示 \(552 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使用して既存のペダル線にリテイクを追加する \(236 ページ\)](#)

## 演奏技法パネル

演奏技法パネルには、Dorico Elements で使用できるさまざまな演奏技法がインストゥルメントファミリーごとに表示されます。ペダル線は「**キーボード (Keyboard)**」セクションにあります。

- 演奏技法パネルは、記譜モードのウィンドウの右側にある記譜ツールボックスで「**演奏技法 (Playing Techniques)**」をクリックして表示/非表示にできます。



[Ctrl]/[command]+[9] を押すかウィンドウの右にある展開矢印マークをクリックして、記譜ツールボックスで現在選択しているアイコンのパネルの表示/非表示を切り替えることもできます。

演奏技法パネルには以下のセクションがあります。

### 一般 (Common)

“「ミュート (mute)」や“「レガード (legato)」”など、他の複数のインストゥルメントファミリーにも適用できる一般的な演奏技法が含まれています。

### 木管楽器 (Wind)

“「キークリック (key clicks)」や“「笛のような音 (whistle tone)」”など、通常は木管楽器にのみ使用される演奏技法が含まれています。

### 金管楽器 (Brass)

“「カップミュート (cup mute)」や“「ストップ (stopped)」”など、通常は金管楽器にのみ使用される演奏技法が含まれています。

### 無音程打楽器 (Unpitched Percussion)

“「リム (rim)」や“「なぞる (scrape)」”など、通常は無音程打楽器にのみ使用される演奏技法が含まれています。

### 有音程打楽器 (Pitched Percussion)

ビブラフォン用の「モーター・オン (motor on)」や「ハーフペダル (½ Ped.)」など、通常は有音程打楽器にのみ使用される演奏技法が含まれています。

### キーボード (Keyboard)

「サスティンペダル (Ped.)」やペダルの踏み込みの強さなど、通常は鍵盤楽器にのみ使用される演奏技法が含まれています。

### 合唱 (Choral)

「口を開く (mouth open)」や「舌を鳴らす (tongue click)」など、通常は声にのみ使用する演奏技法が含まれています。

### 弦楽器 (Strings)

「コル・レーニョ・バットウト (col legno battuto)」や「下げ弓 (down bow)」など、通常は弦楽器にのみ使用される演奏技法が含まれています。

### ギター (Guitar)

「ハーフバレ (half barré)」や「ストラムアップ (strum up)」など、通常はギターにのみ使用される演奏技法が含まれています。

### ヒント

各セクションのオプションにマウスポインターを合わせると、演奏技法の名前が表示されます。

## ポップオーバーを使った演奏技法の入力

演奏技法のポップオーバーを使用して演奏技法を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。

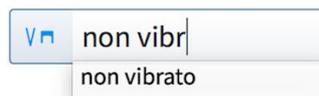
### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 演奏技法を追加する音符を選択します。

### 補足

演奏技法は一度に1つの音符にしか追加できません。

2. **[Shift]+[P]** を押して演奏技法のポップオーバーを開きます。
3. 使用する演奏技法のエントリをポップオーバーに入力します。  
たとえば、「non vibrato」または「tongue click」と入力します。  
演奏技法のポップオーバーに演奏技法を入力しはじめると、入力した文字や単語が含まれる有効な演奏技法がメニューに予測表示され、そこから使用する演奏技法を選択できます。



4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

### 結果

演奏技法が選択した音符に追加されます。

ステップ入力中は、カーレットの位置に演奏技法が入力されます。

## パネルを使った演奏技法の入力

演奏技法パネルを使用して演奏技法を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。

### 補足

以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

複数の音符に同じ演奏技法を追加する場合は、「**環境設定 (Preferences)**」の「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」ページの「**編集 (Editing)**」セクションにある「**マウスによる複数アイテムの作成を許可する (Allow multiple items to be created with the mouse)**」をオンにしておく、音符ごとに演奏技法を選択しなおす必要がありません。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 演奏技法を追加する音符を選択します。

### 補足

演奏技法は一度に1つの音符にしか追加できません。

2. 記譜ツールボックスの「**演奏技法 (Playing Techniques)**」をクリックして、演奏技法パネルを表示します。



3. 演奏技法パネルで、入力する演奏技法をクリックします。

### 結果

演奏技法が選択した音符に追加されます。

ステップ入力中は、環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に設定している場合でも、演奏技法がキャレットの位置に入力されます。

### 関連リンク

[マウス入力の設定 \(140 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使ってペダル線とリテイクを入力する

演奏技法のポップオーバーを使用してペダル線を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。ステップ入力中に音符を入力するとペダル線は自動的に延長されるため、適切な位置に到達したときにリテイクを入力できます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - ペダル線を適用する音符を選択します。
2. **[Shift]+[P]** を押して演奏技法のポップオーバーを開きます。
3. 使用するペダル線のエントリをポップオーバーに入力します。  
たとえば、サスティンペダル線であれば「ped」と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。  
ペダル線が入力されます。

5. 必要に応じて、ステップ入力中に **[Space]** を押してキャレットを進め、ペダル線を延長します。また、音符を続けて入力するとペダル線は自動的に延長されます。
6. 必要に応じて、ステップ入力中に適切な位置で演奏技法のポップオーバーをもう一度開き、ポップオーバーに「^」または「retake」と入力してリテイクを入力します。
7. 必要に応じて、ステップ入力中に演奏技法のポップオーバーをもう一度開き、適切なエントリーをポップオーバーに入力してペダル線を終了します。  
たとえば、サスティンペダル線を終了するには「\*」と入力します。
8. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

#### 結果

ステップ入力中は、キャレットの位置でペダル線が始まり、キャレットの位置で終了します。既存の音符にペダル線を追加すると、選択した音符全体にペダル線が追加されます。

#### 関連リンク

[サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示 \(552 ページ\)](#)

[音符の入力 \(146 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使用して既存のペダル線にリテイクを追加する \(236 ページ\)](#)

[ペダル線の位置 \(553 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使用して既存のペダル線にリテイクを追加する

演奏技法のポップオーバーを使用して、既存のサスティンペダル線にリテイクを追加できます。

#### 補足

ソステヌートまたはウナコルダのペダル線にはリテイクを追加できません。

#### 前提

サスティンペダル線を入力しておきます。

#### 手順

1. 記譜モードで、リテイクを入力する位置にあるアイテムを 1 つ選択します。
2. **[Shift]+[P]** を押して演奏技法のポップオーバーを開きます。
3. ポップオーバーに「^」または「retake」と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

#### 結果

選択位置にリテイクが入力されます。

#### 関連リンク

[サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示 \(552 ページ\)](#)

[演奏技法のポップオーバー \(231 ページ\)](#)

## パネルを使ってペダル線とリテイクを入力する

演奏技法パネルを使用して、ペダル線とリテイクを入力できます。

#### 補足

- このパネルを使用する場合、ステップ入力中にペダル線やリテイクの入力はできません。
- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

#### 手順

1. 記譜モードで、ペダル線を適用する音符を選択します。
2. 記譜ツールボックスの「**演奏技法 (Playing Techniques)**」をクリックして、演奏技法パネルを表示します。  

3. 演奏技法パネルの「**キーボード (Keyboard)**」セクションで、入力するペダル線をクリックします。  
または、何も選択していない状態で、演奏技法パネルの「**キーボード (Keyboard)**」セクションで入力するペダル線をクリックし、スコア上でクリックアンドドラッグすると任意の長さのペダル線を作成できます。
4. 必要に応じて、リテイクを入力する位置にあるアイテムを選択します。
5. 必要に応じて、演奏技法パネルの「**キーボード (Keyboard)**」セクションで「**ペダリング (Retake Pedal)**」をクリックします。

---

#### 結果

選択範囲全体にかけてペダル線が入力されます。

#### 関連リンク

[サステインペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示 \(552 ページ\)](#)

[パネルを使用して既存のペダル線にリテイクを追加する \(237 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(140 ページ\)](#)

## パネルを使用して既存のペダル線にリテイクを追加する

演奏技法パネルを使用して、既存のサステインペダル線にリテイクを追加できます。

#### 補足

ソステヌートまたはウナコルダのペダル線にはリテイクを追加できません。

---

#### 前提

サステインペダル線を入力しておきます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、リテイクを入力する位置にあるアイテムを 1 つ選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、リテイクを入力します。
  - 演奏技法パネルの「**キーボード (Keyboard)**」セクションで、「**ペダリング (Retake Pedal)**」をクリックします。
  - 「**編集 (Edit)**」 > 「**ペダル線 (Pedal Lines)**」 > 「**リテイクを追加 (Add Retake)**」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

#### 結果

選択位置にリテイクが入力されます。

#### ヒント

または、スコア上で何も選択されていない場合は、演奏技法パネルの「**キーボード (Keyboard)**」セクションで「**ペダリング (Retake Pedal)**」をクリックしてからスコア上の位置をクリックすることでリテイクを入力できます。

関連リンク

[サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示 \(552 ページ\)](#)

[演奏技法とペダル線の入力方法 \(231 ページ\)](#)

## 歌詞の入力

歌詞のポップオーバーにテキストを入力して歌詞を入力できます。また、音符ごとに歌詞のポップオーバーを閉じて開き直すことなく、譜表上の次の音符に歌詞のポップオーバーを進めることができます。

---

手順

1. 記譜モードで、歌詞を入力する最初の音符を選択します。
2. **[Shift]+[L]** を押して歌詞のポップオーバーを開きます。  
初期設定では、歌詞のラインの入力が選択された状態で歌詞のポップオーバーが開きます。
3. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって歌詞のタイプを変更します。
  - 歌詞のライン番号を変更するには、**[↓]** を押します。
  - 譜表の上に歌詞を入力するには、**[Shift]+[↑]** を押します。
  - コーラスのラインを入力するには、**[↑]** を押します。
  - 訳詞のラインを入力するには、**[Alt]+[↓]** を押します。
4. 選択した音符に追加する文字列または音節をポップオーバーに入力します。
  - 単一の音符に複数の文字列を入力するには、**[Shift]+[Alt]+[Space]** を押します。
  - 単一の文字列または音節内にハイフンを含めるには、**[Alt]+[-]** (ハイフン) を押します。
  - 歌詞にスラーを含めるには、**[\_]** (アンダースコア) を押します。
5. 以下のいずれかの操作を行なって、ポップオーバーを次の音符に進めます。
  - 単語全体、または多音節語の最後の音節を入力した場合は、**[Space]** を押します。
  - 多音節語の音節のうち最後の音節以外の1つを入力した場合は、**[-]** (ハイフン) を押します。
  - 音節のあとに延長線またはハイフンを表示しない場合は、**[→]** を押します。
6. 歌詞を入力する残りの音符に対して、文字列や音節を引き続きポップオーバーに入力します。
7. **[Return]** または **[Esc]** を押してポップオーバーを閉じます。  
譜表の最後の音符に到達すると、ポップオーバーは自動的に閉じます。

---

結果

ポップオーバーに入力したテキストが、ポップオーバーの左側のアイコンで示されたタイプの歌詞として入力されます。

**[-]** を押してポップオーバーを次の音符に進めると、最後に入力した歌詞のあとにハイフンが表示されます。これは、複数の音符にまたがる多音節語に使用します。

**[Space]** を押してポップオーバーを進めると、最後に入力した歌詞のあとに間隔が表示されます。これは、多音節語の最後の音節や単音節語に使用します。

---

補足

歌詞の間に間隔とハイフンのどちらを表示するかは、音節のタイプを変更することであとから変更できます。

---

関連リンク

[歌詞 \(499 ページ\)](#)

[歌詞入力中のナビゲーション \(240 ページ\)](#)

[歌詞のタイプ \(501 ページ\)](#)

[歌詞の音節のタイプ \(502 ページ\)](#)

[歌詞のライン番号 \(507 ページ\)](#)  
[歌詞のハイフンと歌詞の延長線 \(506 ページ\)](#)

## 歌詞のポップオーバー

歌詞のポップオーバーを使用して、コーラスのラインや訳詞のラインを含む歌詞を入力できます。入力する歌詞のタイプはキーボードショートカットを使用していつでも変更できます。

記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャラットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、歌詞のポップオーバーを開くことができます。

- [Shift]+[L] を押します。
- 既存の歌詞を選択して [Return] を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「歌詞を作成 (Create Lyrics)」を選択します。
- 記譜ツールボックスの「歌詞 (Lyrics)」をクリックします。

### 歌詞のライン

既存の歌詞を変更する場合を除き、ポップオーバーはライン 1 に歌詞を入力できる状態で自動的に開きます。

歌詞のポップオーバーの左側に表示される数字は、歌詞を入力する歌詞のラインを示しています。

ライン 1 にエントリーの例が入力された歌詞のポップオーバー

歌詞のポップオーバーが開いているときに [↓] を押すと、歌詞のライン番号が変更されます。

ライン 2 にエントリーの例が入力された歌詞のポップオーバー

### 譜表の上の歌詞のライン

歌詞のポップオーバーが開いているときに [Shift]+[↑] を押すと、譜表の上のラインに歌詞を入力できます。

そのあと、[↑] と [↓] を押すと、譜表の上の歌詞のライン番号を変更できます。

### コーラスのライン

歌詞のポップオーバーが開いているときに [↑] を押すと、コーラスのラインを入力できます。この操作は、譜表の上下に歌詞を入力しているときに行なえます。

“コーラスのライン”の場合はポップオーバーの左側に「c」が表示されます。

コーラスのラインにエントリーの例が入力された歌詞のポップオーバー

### 訳詞のライン

歌詞のポップオーバーが開いているときに [Alt]+[↓] を押すと、訳詞のラインを入力できます。

ポップオーバーの左側には、訳詞のラインを追加する歌詞のライン番号の横にアスタリスク (\*) が表示されます。

訳詞のラインにエントリーの例が入力された歌詞のポップオーバー

関連リンク  
[歌詞の入力](#) (238 ページ)  
[歌詞](#) (499 ページ)  
[歌詞のタイプ](#) (501 ページ)

## 歌詞入力中のナビゲーション

歌詞のポップオーバーを閉じて開き直すことなく、歌詞のポップオーバーを移動して新しい歌詞を入力したり既存の歌詞を編集したりできます。

---

### ポップオーバーのナビゲーション

### キーボードショートカット

現在の文字列を終了し、ポップオーバーを次の音 [Space]  
符または和音に進める。

現在の音節を終了し、ポップオーバーを次の音符 [-] (ハイフン)  
または和音に進める。

延長線またはハイフンを表示せずにポップオーバー [→]  
一を次の音符に進める。

カーソルを次/前の文字に進める。次/前の文字が [→]/[←]  
別の歌詞にある場合は、ポップオーバーがその歌  
詞に進む。

歌詞のライン内でポップオーバーを音節から音節 [Alt]+[→]/[Alt]+[←]  
に早送り/巻き戻しする。

ポップオーバーを進めずに文字列または音節内に [Shift]+[Alt]+[Space]  
スペースを追加する。

ポップオーバーを進めずに単一の文字列または音 [Alt]+[-] (ハイフン)  
節内にハイフンを追加する。

文字列または音節内にスラーを追加する。 [ ] (アンダースコア)

---

関連リンク  
[歌詞](#) (499 ページ)  
[歌詞の入力](#) (238 ページ)

## リハーサルマークの入力

マウスやキーボードを使ってリハーサルマークを入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜にあとから追加することもできます。

### 補足

以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

---

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。

- リハーサルマークを入力する位置にあるアイテムを選択します。たとえば、小節線や音符などです。

#### 補足

複数のアイテムを選択していても、入力できるリハーサルマークは一度に1つのみです。

---

2. **[Shift]+[A]** を押します。  
または、記譜ツールボックスの「リハーサルマーク (Rehearsal Marks)」をクリックします。



#### 結果

リハーサルマークは、選択した小節線の位置、あるいは音符、休符、またはオブジェクトの開始位置に入力されます。

リハーサルマークの順序は自動的に更新されるため、既存のリハーサルマークの前や間など、どのような順序で入力しても構いません。

#### 関連リンク

[リハーサルマーク \(564 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(140 ページ\)](#)

## マーカー/タイムコードの入力

特定の位置にマーカーを入力できます。プロジェクト全体の設定に応じて、マーカーと一緒にタイムコードも表示できます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、マーカーを入力する位置に再生ヘッドを移動します。
  2. **[Shift]+[Alt]+[M]** を押します。
- 

#### 結果

再生ヘッドの位置にマーカーが入力されます。“Marker”というデフォルトテキストが表示されます。マーカーにタイムコードを表示するように選択している場合は、その位置を反映したタイムコードも表示されます。

#### ヒント

ビデオパネルの「マーカー (Markers)」セクションにある「**マーカーを追加 (Add Marker)**」をクリックしてマーカーを入力することもできます。この方法では再生ヘッドの位置にマーカーを入力するのではなく「**マーカーを追加 (Add Marker)**」ダイアログにタイムコードを直接入力できるため、各マーカーのタイムコードがすでにわかっている場合などに便利です。

また、再生モードの**マーカー**トラックにマーカーを入力することもできます。

---

#### 手順終了後の項目

マーカーのテキストは変更できます。

#### 関連リンク

[マーカー \(569 ページ\)](#)

[タイムコード \(574 ページ\)](#)

[再生ヘッドの移動 \(338 ページ\)](#)

[マーカーに表示されるテキストの変更 \(570 ページ\)](#)

[マーカートラック \(335 ページ\)](#)

[マーカートラックでのマーカーの入力 \(335 ページ\)](#)

## ビデオパネルの「マーカー (Markers)」セクション

記譜モードのビデオパネルにある「マーカー (Markers)」セクションでは、マーカーおよびタイムコードの入力と編集を行なえるほか、マーカーが重要であると定義できます。

- ビデオパネルは、記譜ツールボックスの「ビデオ (Video)」をクリックして表示/非表示にできます。

ビデオパネルの「マーカー (Markers)」セクションには、以下の列からなるマーカーの表があります。

### タイムコード (Timecode)

マーカーのタイムコードが表示されます。フィールドをダブルクリックしてタイムコードを編集できます。

### テキスト (Text)

マーカーのテキストが表示されます。フィールドをダブルクリックしてテキストを編集できます。

### 重要 (Imp.)

この列のチェックボックスをオンにすると、マーカーが重要であると定義できます。マーカーを重要であると定義すると、そのマーカーのエントリーは表内に太字で表示され、「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログで適切なテンポを検出する際の対象となります。

関連リンク

[マーカー \(569 ページ\)](#)

[タイムコード \(574 ページ\)](#)

## 「マーカーを追加 (Add Marker)」ダイアログ

「マーカーを追加 (Add Marker)」ダイアログでは、特定のタイムコードにカスタムテキスト付きのマーカーを入力できます。

- 「マーカーを追加 (Add Marker)」ダイアログを開くには、記譜モードでビデオパネルの「マーカー (Markers)」セクションにある「マーカーを追加 (Add Marker)」をクリックします。



Text:

Timecode:

Valid range: 00:00:00:00 - 00:02:16:24 (flow end: 00:06:40:12)

「マーカーを追加 (Add Marker)」ダイアログ

「マーカーを追加 (Add Marker)」ダイアログには以下のオプションがあります。

### テキスト (Text)

マーカーに表示されるカスタムテキストを入力できます。

### タイムコード (Timecode)

マーカーを入力するタイムコードを指定できます。

### 有効範囲 (Valid range)

フローのタイムコードの範囲が表示されます。

関連リンク

[マーカー \(569 ページ\)](#)

[タイムコード \(574 ページ\)](#)

[マーカー/タイムコードの入力 \(241 ページ\)](#)

[ビデオパネルの「マーカー \(Markers\)」セクション \(242 ページ\)](#)

## 「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログ

「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログでは、マーカーができるだけ強拍に近づくテンポを識別するなどして、重要なマーカーが最もうまく収まるテンポを計算できます。

- 「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログを開くには、記譜モードでビデオパネルの「マーカー (Markers)」セクションにある「テンポを検出 (Find Tempo)」をクリックします。

### 補足

- 「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログでは、単一のフローに含まれるマーカーだけが対象となります。対象となるフローは、テンポを設定するフローのアイテムを選択してダイアログを開くことで変更できます。
- 「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログを使用するには、テンポを設定するフローに少なくとも1つのマーカーを入力し、少なくとも1つのマーカーを重要であると定義しておく必要があります。

Flow: Forest panorama

Beat unit:

Tempo range: 50 bpm to 200 bpm

Tempo increments: **Integral only** | Allow increment by 0.25

Tempos found:			
BPM	IFO	NFO	AFO
179	0.33	0.00	0.33
<b>86</b>	<b>0.67</b>	<b>0.00</b>	<b>0.67</b>
158	0.67	0.00	0.67
172	0.67	0.00	0.67
107	1.00	0.00	1.00
137	1.00	0.00	1.00

Markers:						
Timecode	Text	Imp.	Fr. Off	Time Diff.	Not. Diff.	
00:12:48:09	River	<input checked="" type="checkbox"/>	0	-0.001s	-1/1920	
00:13:05:20	Waterfall	<input checked="" type="checkbox"/>	0	-0.010s	-7/1920	
00:13:11:11	Deer leaping	<input checked="" type="checkbox"/>	2	0.078s	9/320	

Selected tempo: = 86

「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログ

「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログには、以下のオプションとセクションがあります。

### フロー (Flow)

テンポを設定するフローの名前が表示されます。このフィールドは読み取り専用です。

### 拍の単位 (Beat unit)

テンポの対象となる拍の単位を変更できます。たとえば、フローの拍子記号が 6/8 の場合、拍の単位を付点 4 分音符に変更するといでしょう。

### テンポ範囲 (Tempo range)

対象とする最小/最大テンポを設定できます。

### テンポの増加 (Tempo increments)

精度に応じて提案されたテンポをフィルタリングできます。

- **整数のみ (Integral only)**  
整数のテンポ、つまり小数点以下がないテンポだけが提案されます。
- **0.25 ずつの増加を許可 (Allow increment by 0.25)**  
小数点以下が 0.25、0.5、0.75 のテンポの提案を許可します。

### 検出されたテンポ (Tempos found)

拍に対するマーカーの位置にどのように影響するかを確認するために選択できるテンポのリストが表示されます。このリストは、「**テンポ範囲 (Tempo range)**」や「**拍の単位 (Beat unit)**」などのオプションを変更すると自動的に更新されます。

このリストには、以下の情報を表示する列があります。

- **BPM**  
“1 分あたりの拍数 (beats per minute)”の略です。メトロノームマークの値に応じてさまざまなテンポが表示されます。
- **IFO**  
“Important Frames Off”の略です。前後いずれかに関わらず、重要なマーカーが重要な拍から外れる平均フレーム数を示します。
- **NFO**  
“Non-important Frames Off”の略です。前後いずれかに関わらず、重要ではないマーカーが重要な拍から外れる平均フレーム数を示します。
- **AFO**  
“All Frames Off”の略です。前後いずれかに関わらず、フロー内のすべてのマーカーが重要な拍から外れる平均フレーム数を示します。

検出されたテンポは、重要なマーカーが拍から外れた平均フレーム数の降順でリストに表示されます。

### マーカー (Markers)

「**検出されたテンポ (Tempos found)**」リストで現在選択しているテンポが、フロー内の各マーカーにどのような影響を与えるかがより詳しく表示されます。

- **タイムコード (Timecode)**  
各マーカーの正確なタイムコードが表示されます。
- **テキスト (Text)**  
マーカーの識別に役立つ各マーカーのマーカーテキストが表示されます。
- **重要 (Imp.)**  
マーカーが重要として定義されているかどうかが表示されます。
- **Fr. Off**  
“Frames Off”の略です。各マーカーが拍から外れる平均フレーム数が表示されません。
- **時間差 (Time Diff.)**  
“時間差 (time difference)”の略です。マーカーの位置と一番近い拍の位置との間の時間差が小数の秒単位で表示されます。
- **記譜差 (Not. Diff.)**

“記譜差 (notated difference)”の略です。マーカーの位置と一番近い拍の位置との間の記譜差が全音符に対する分数で表示されます。

### 選択したテンポ (Selected tempo)

そのフローに対して現在選択しているテンポが表示されます。

### 適用 (Apply)

選択したテンポをフローの最初にテンポ記号として入力することで、フローにテンポを適用します。フロー内のその他のテンポ記号は自動的に削除されます。

### 関連リンク

[マーカーを重要なマーカーに指定する \(572 ページ\)](#)

[メトロノームマーク \(653 ページ\)](#)

## リピートとトレモロの入力方法

リピート括弧、リピートマーカー、スラッシュ符頭などのリピートとトレモロは、リピートのポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、反復記号パネルを使用してマウスで入力することもできます。

トレモロが反復記号パネルに含まれるのは、トレモロでは単音のトレモロとして個別に、または重音のトレモロとして順々にのいずれかで、音符が反復されるためです。

## リピートのポップオーバー

以下の表は、さまざまなトレモロ、小節リピート記号、スラッシュ符頭領域、リピートマーカー、リピート括弧を入力するのに、リピートのポップオーバーで使用できるエントリーの例です。

記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、リピートのポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[R]** を押します。
- 既存のリピートマーカー、スラッシュ領域、または小節リピート記号を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「リピートを作成 (Create Repeat)」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



エントリーの例が入力されたリピートのポップオーバー



記譜ツールボックスの「反復記号 (Repeat Structures)」ボタン

## リピート括弧

リピート括弧のタイプ	ポップオーバーエントリー
リピート括弧全体	「end」または「ending」
追加のリピート括弧セグメント	add

## リピートマーカー

リピートマーカーのタイプ	ポップオーバーエントリー
D.C.	「dc」、「D.C.」、「da capo」など
D.C. al Fine	「dcalf」、「DC al Fine」、「D.C. al Fine」など
D.C. al Coda	「dcalc」、「DC al Coda」、「D.C. al Coda」など
D.S.	「ds」、「D.S.」、「dal segno」など
D.S. al Fine	「dsalf」、「DS al Fine」、「D.S. al Fine」など
D.S. al Coda	「dsalc」、「DS al Coda」、「D.S. al Coda」など
to Coda	「toc」、「tc」、「to coda」、「To Coda」など
Segno	「s」、「seg」、「segno」など
Fine	「f」、「fin」、「fine」など
Coda	「c」、「co」、「coda」など

このリストには、リピートマーカーのすべてのエントリーが含まれているわけではありません。リピートのポップオーバーは柔軟で、入力したいリピートマーカータイプの適当なバージョンや略語を入力すれば、ほとんどの場合認識されます。

## 単音のトレモロ

トレモロのタイプ	ポップオーバーエントリー
1 ストローク	「/」、「\」、または「1」
2 ストローク	「//」、「\\」、または「2」
3 ストローク	「///」、「\\\」、または「3」
4 ストローク	「////」、「\\\\」、または「4」
符尾上の Z マーク (バズロール)	「z」または「zonstem」
すべてのトレモロを削除	「0」または「clear」

## 重音のトレモロ

トレモロのタイプ	ポップオーバーエントリー
1 ストローク	「/2」、「\2」、または「12」
2 ストローク	「//2」、「\\2」、または「22」

トレモロのタイプ	ポップオーバーエントリー
3 ストローク	「///2」、「\\2」、または「32」
4 ストローク	「////2」、「\\\\2」、または「42」
符尾上の Z マーク (バズロール)	「z」または「zonstem」
すべてのトレモロを削除	「0」または「clear」

## スラッシュ領域

スラッシュ領域	ポップオーバーエントリー
新規スラッシュ領域	slash

## 小節リピート記号

小節リピート記号のタイプ	ポップオーバーエントリー
1 小節リピート	「%」または「%1」
2 小節リピート	%2
4 小節リピート	%4
1 小節リピート、2 小節ごとにグループ化	%1,2
1 小節リピート、4 小節ごとにグループ化	%1,4
2 小節リピート、2 小節ごとにグループ化	%2,2
4 小節リピート、4 小節ごとにグループ化	%4,4

### 関連リンク

[ポップオーバーを使ったリピートマーカの入力 \(251 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったトレモロの入力 \(253 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の入力 \(255 ページ\)](#)

[小節リピート記号の入力 \(255 ページ\)](#)

[リピート括弧 \(578 ページ\)](#)

[トレモロ \(680 ページ\)](#)

[スラッシュ符頭 \(594 ページ\)](#)

[小節リピート記号 \(587 ページ\)](#)

## 反復記号パネル

反復記号パネルには、リピート括弧、リピートマーカ、トレモロ、スラッシュ符頭、小節リピート記号などのさまざまなリピート記号が含まれています。

トレモロが反復記号パネルに含まれるのは、トレモロでは単音のトレモロとして個別に、または重音のトレモロとして順々にのいずれかで、音符が反復されるためです。

- 反復記号パネルは、記譜モードのウィンドウの右側にある記譜ツールボックスで「**反復記号 (Repeat Structures)**」をクリックして表示/非表示にできます。



[Ctrl]/[command]+[9] を押すかウィンドウの右にある展開矢印マークをクリックして、記譜ツールボックスで現在選択しているアイコンのパネルの表示/非表示を切り替えることもできます。

反復記号パネルには以下のセクションがあります。

#### リピート括弧 (Repeat Endings)

新しいリピート括弧を入力したり、既存のリピート括弧に括弧を追加したりできるオプションがあります。

#### ジャンプ記号 (Repeat Jumps)

“「D.S. al Coda」”など、楽曲の特定のポイントにジャンプするようプレーヤーに指示するさまざまなリピートマーカーがあります。

#### リピートセクション (Repeat Sections)

“「Coda」”など、ジャンプ記号と一緒に使用するさまざまなセクションがあります。

#### トレモロ (Tremolos)

さまざまタイプの単音トレモロと重音トレモロがあります。

#### スラッシュ符頭 (Rhythm Slashes)

スラッシュ符頭を表示する領域を入力できます。スラッシュ符頭の形式は、現在の拍子記号に合わせて自動的に設定されます。

#### 小節リピート記号 (Bar Repeats)

小節を繰り返し記譜することなく、設定した数だけ小節が繰り返されることを示す領域を入力できます。

## ポップオーバーを使ったリピート括弧の入力

リピートのポップオーバーを使用してリピート括弧を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。

#### ヒント

音符の入力中に、[Shift]+[→] または [←] を押すことで、キャレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- 1 番のリピート括弧に含めるアイテムを各小節で少なくとも 1 つ選択します。
2. [Shift]+[R] を押してリピートのポップオーバーを開きます。
3. ポップオーバーに「end」または「ending」と入力します。
4. [Return] を押してポップオーバーを閉じます。

### 結果

リピート括弧が入力されます。1 番のリピート括弧のセグメントは選択した音符の小節に作成され、2 番のリピート括弧のセグメントは次の小節に自動的に作成されます。

終わりのリピート線は、1 番のリピート括弧の終わりに作成されます (ない場合)。

関連リンク

[リピートのポップオーバー \(245 ページ\)](#)

[リピート括弧 \(578 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使ったリピート括弧の追加

リピートのポップオーバーを使ってリピート記号を追加することで、各リピート括弧構造の中に3つ以上の括弧を含めることができます。追加の括弧はステップ入力中に追加することも、既存の楽譜に追加することもできます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。

ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[←]** を押すことで、カーレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- 追加のリピート括弧に含める小節を選択します。

補足

前のリピート括弧のセグメントのあとに続く最初の小節から選択する必要があります。

2. **[Shift]+[R]** を押してリピートのポップオーバーを開きます。

3. ポップオーバーに「add」と入力します。

4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

5. 必要に応じて、追加する括弧の数だけこれらの手順を繰り返します。

結果

新しいリピート括弧のセグメントが追加されます。前にある既存のリピート括弧のセグメントは終端が閉じ、必要に応じて終わりのリピート線が作成されます。

ヒント

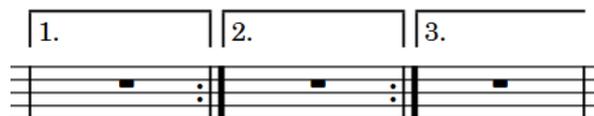
リピート括弧を選択し、プロパティパネルの「**リピート括弧 (Repeat Endings)**」の「**括弧の数 (No. endings)**」の値を変更して、リピート括弧のセグメントを追加することもできます。

ただし、「**括弧の数 (No. endings)**」を使用した場合、1小節を含むリピート括弧のセグメントしか追加されず、また自動的にリピート線が入力されたり、位置が変更されたりしません。反復記号は必要に応じて手動で入力する必要があります。

例



括弧が2つの場合のデフォルトのリピート括弧



3番括弧が追加されたリピート括弧

関連リンク

[リピート括弧 \(578 ページ\)](#)

[リピートのポップオーバー \(245 ページ\)](#)

## パネルを使ったリピート括弧の入力

反復記号パネルを使用してリピート括弧を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。

#### ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[←]** を押すことで、カーレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

2. 記譜ツールボックスの「**反復記号 (Repeat Structures)**」をクリックして、反復記号パネルを表示します。



3. 反復記号パネルの「**リピート括弧 (Repeat Endings)**」セクションで「**リピート括弧を作成 (Create Repeat Ending)**」をクリックします。



### 結果

リピート括弧が入力されます。1 番のリピート括弧のセグメントは選択した音符の小節に作成され、2 番のリピート括弧のセグメントは次の小節に自動的に作成されます。

終わりのリピート線は、1 番のリピート括弧の終わりに作成されます (ない場合)。

### 関連リンク

[リピート括弧 \(578 ページ\)](#)

## パネルを使ったリピート括弧の追加

反復記号パネルを使ってリピート記号を追加することで、各リピート括弧構造の中に 3 つ以上の括弧を含めることができます。追加の括弧はステップ入力中に追加することも、既存の楽譜に追加することもできます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。

#### ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[←]** を押すことで、カーレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- 追加のリピート括弧に含める小節を選択します。

#### 補足

前のリピート括弧のセグメントのあとに続く最初の小節から選択する必要があります。

2. 記譜ツールボックスの「**反復記号 (Repeat Structures)**」をクリックして、反復記号パネルを表示します。



3. 反復記号パネルの「**リピート括弧 (Repeat Endings)**」セクションで「**リピート括弧にセクションを追加 (Add Section To Repeat Ending)**」をクリックします。



#### 補足

括弧の数が増えたことでリピート括弧が別のリピート括弧の一部に重なる場合、もう一方のリピート括弧は削除されます。ただし、その反復記号は削除されません。

4. 必要に応じて、追加する括弧の数だけこれらの手順を繰り返します。

#### 結果

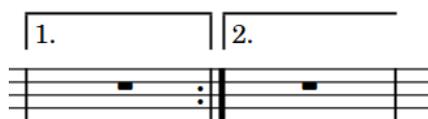
新しいリピート括弧のセグメントが追加されます。前にある既存のリピート括弧のセグメントは終端が閉じ、必要に応じて終わりのリピート線が作成されます。

#### ヒント

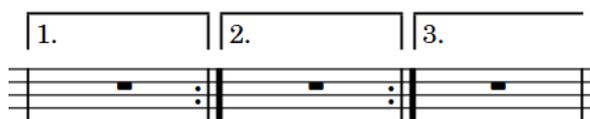
リピート括弧を選択し、プロパティパネルの「**リピート括弧 (Repeat Endings)**」の「**括弧の数 (No. endings)**」の値を変更して、リピート括弧のセグメントを追加することもできます。

ただし、「**括弧の数 (No. endings)**」を使用した場合、1小節を含むリピート括弧のセグメントしか追加されず、また自動的にリピート線が入力されたり、位置が変更されたりしません。反復記号は必要に応じて手動で入力する必要があります。

#### 例



括弧が2つの場合のデフォルトのリピート括弧



3番括弧が追加されたリピート括弧

#### 関連リンク

[リピート括弧 \(578 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使ったリピートマーカーの入力

リピートのポップオーバーを使用して、ジャンプ記号やリピートセクションなどのリピートマーカーを入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。

#### ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[←]** を押すことで、キャレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- リピートマーカーを入力する位置にあるアイテムを選択します。

リピートジャンプの場合、ジャンプ指示の終了位置を合わせる位置にある小節線を選択することをおすすめします。リピートセクションの場合、セクションマーカの開始位置を合わせる位置にある小節線を選択することをおすすめします。

2. **[Shift]+[R]** を押してリピートのポップオーバーを開きます。
3. 使用するリピートマーカのタイプのエントリをポップオーバーに入力します。  
たとえば、コーダセクションを入力する場合は「coda」、セーニョを入力する場合は「\$」と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

#### 結果

ステップ入力中、キュレットの位置にリピートマーカが入力されます。コーダセクションが自動的に作成され、コーダと前にあるアイテムの間に間隔が空けられます。

既存の楽譜にリピートマーカを追加する場合、リピートマーカは選択した音符またはアイテムの位置に入力されます。

Fine や D.C. al Coda など、セクションの終わりを示すリピートマーカは、選択した位置の右側に揃えられます。

#### 関連リンク

[リピートのポップオーバー \(245 ページ\)](#)

[リピートマーカ \(582 ページ\)](#)

## パネルを使ったリピートマーカの入力

反復記号パネルを使用してリピートマーカを入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。

#### ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[←]** を押すことで、キュレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- リピートマーカを入力する位置にあるアイテムを選択します。  
リピートジャンプの場合、ジャンプ指示の終了位置を合わせる位置にある小節線を選択することをおすすめします。リピートセクションの場合、セクションマーカの開始位置を合わせる位置にある小節線を選択することをおすすめします。
2. 記譜ツールボックスの「**反復記号 (Repeat Structures)**」をクリックして、反復記号パネルを表示します。  

3. 反復記号パネルの以下のいずれかのセクションで、入力するリピートマーカをクリックします。
  - **ジャンプ記号 (Repeat Jumps)**
  - **リピートセクション (Repeat Sections)**

#### 結果

ステップ入力中、キュレットの位置にリピートマーカが入力されます。コーダセクションが自動的に作成され、コーダと前にあるアイテムの間に間隔が空けられます。

既存の楽譜にリピートマーカを追加する場合、リピートマーカは選択した音符またはアイテムの位置に入力されます。

FineやD.C. al Codaなど、セクションの終わりを示すリピートマーカは、選択した位置の右側に揃えられます。

関連リンク

[リピートマーカ](#) (582 ページ)

## ポップオーバーを使ったトレモロの入力

リピートのポップオーバーを使用して単音トレモロと重音トレモロの両方を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。

ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[←]** を押すことで、キャレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- トレモロを追加する音符を選択します。

補足

重音のトレモロを入力する場合、少なくとも2つの音符(連符でも可)を選択する必要があります。

2. **[Shift]+[R]** を押してリピートのポップオーバーを開きます。

3. 使用するトレモロのタイプのエントリーをポップオーバーに入力します。

たとえば、3ストロークの重音トレモロを入力するには「**///2**」と入力します。

4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

5. 必要に応じて、手順2と3を繰り返して、選択した音符に別のトレモロを入力します。

たとえば、音符に単音トレモロと重音トレモロを両方入力する場合などです。

結果

単音のトレモロの場合、指定した数のトレモロストロークで、選択した音符に入力されます。

重音のトレモロの場合、指定した数のトレモロストロークで、選択した個々の音符と直後の音符の間、または選択した音符のペアの間に入力されます。

連符を選択した場合、重音のトレモロが選択した連符をまたがって入力されます。トレモロストロークは、連符のすべての音符の中央に配置されます。連符の角括弧が非表示になり、各連符の開始位置に、比率を示すガイドが表示されます。

例



トレモロストローク数が3で連符をまたがる重音のトレモロ

関連リンク

[リピートのポップオーバー](#) (245 ページ)

[トレモロ](#) (680 ページ)

## パネルを使ったトレモロの入力

反復記号パネルを使用して単音トレモロと重音トレモロの両方を入力できます。ステップ入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。

トレモロが反復記号パネルに含まれるのは、トレモロでは単音のトレモロとして個別に、または重音のトレモロとして順々にのいずれかで、音符が反復されるためです。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。

#### ヒント

音符の入力中に、[Shift]+[→] または [←] を押すことで、カーレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- トレモロを追加する音符を選択します。

#### 補足

重音のトレモロを入力する場合、少なくとも2つの音符(連符でも可)を選択する必要があります。

2. 記譜ツールボックスの「反復記号 (Repeat Structures)」をクリックして、反復記号パネルを表示します。



3. 反復記号パネルの「トレモロ (Tremolos)」セクションで、入力する単音トレモロまたは重音トレモロのストローク数のボタンをクリックします。

たとえば、ストロークが2本の単音トレモロを入力するには「単音トレモロ (2 ストローク) (Two Strokes Single-note Tremolo)」をクリックし、ストロークが3本の重音トレモロを入力するには「重音トレモロ (3 ストローク) (Three Strokes Multi-note Tremolo)」をクリックします。



「単音トレモロ (2 ストローク) (Two Strokes Single-note Tremolo)」ボタン



「重音トレモロ (3 ストローク) (Three Strokes Multi-note Tremolo)」ボタン

### 結果

単音のトレモロの場合、指定した数のトレモロストロークで、選択した音符に入力されます。

重音のトレモロの場合、指定した数のトレモロストロークで、選択した個々の音符と直後の音符の間、または選択した音符のペアの間に入力されます。

連符を選択した場合、重音のトレモロが選択した連符をまたがって入力されます。トレモロストロークは、連符のすべての音符の中央に配置されます。連符の角括弧が非表示になり、各連符の開始位置に、比率を示すガイドが表示されます。

### 例



トレモロストローク数が3で連符をまたがる重音のトレモロ

関連リンク

[トレモロ \(680 ページ\)](#)

[トレモロの削除 \(682 ページ\)](#)

## スラッシュ領域の入力

リピートのポップオーバーを使用してスラッシュ領域を入力できます。

---

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
    - 音符の入力を開始します。
    - スラッシュ符頭を表示する領域を選択します。
  2. **[Shift]+[R]** を押してリピートのポップオーバーを開きます。
  3. ポップオーバーに「slash」と入力します。
  4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
- 

結果

ステップ入力中は、スラッシュ領域は選択された音符またはアイテムの範囲全体に入力されます。この選択は一般的に最後に入力した音符です。既存の楽譜にスラッシュ領域を追加する際は、選択したデュレーションにかけて入力されます。

スラッシュ領域は拍子に合うように自動的に作成されます。拍子記号をあとから変更した場合、スラッシュ領域のデュレーションはそのまま維持されますが、スラッシュの外観は自動的に更新されます。

ヒント

また、スラッシュ領域は反復記号パネルの「スラッシュ符頭 (Rhythm Slashes)」グループにある「スラッシュ領域を作成 (Create Slash Region)」をクリックして入力することもできます。

---

関連リンク

[リピートのポップオーバー \(245 ページ\)](#)

[スラッシュ符頭 \(594 ページ\)](#)

[スラッシュ領域 \(594 ページ\)](#)

[スラッシュ符頭の声部 \(715 ページ\)](#)

## 小節リピート記号の入力

その領域の前の少なくとも1つの小節に音符が含まれている場合、小節リピート領域を入力できます。

---

手順

1. 記譜モードで、小節リピート記号として表示する小節を選択します。

補足

- フローの最初の小節には、小節リピート領域を入力できません。
  - 1つの譜表に同時に入力できる小節リピート領域は1つのみです。
- 
2. **[Shift]+[R]** を押してリピートのポップオーバーを開きます。
  3. 使用する小節リピート領域のタイプのエントリーをポップオーバーに入力します。  
たとえば、「%2,2」と入力すると、前の2つの小節が2つにグループ化されて繰り返されます。
  4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
-

#### 結果

選択したデュレーションの領域が入力され、その中で、指定した間隔の譜表に指定したタイプの小節リピート記号が表示されます。

#### 補足

- ステップ入力中に小節リピート領域を入力することもできますが、その場合は現在選択している音符を含む小節から小節リピート領域が入力されます。小節リピート記号はほとんどの場合空白の小節に表示されるため、この操作を行なうと意図しない結果になる恐れがあります。
- 小節リピート領域は、反復記号パネルの「**小節リピート記号 (Bar Repeats)**」グループにある「**小節リピート領域を作成 (Create Bar Repeat Region)**」をクリックして入力することもできます。ただし、この操作で入力できるのは単一小節のリピートを含む小節リピート領域のみです。

#### 関連リンク

[リピートのポップオーバー \(245 ページ\)](#)

[小節リピート記号 \(587 ページ\)](#)

## スラーの入力

スラーはステップ入力中に入力することも、既存の音符に追加することもできます。複数の譜表にある既存の音符に同時にスラーを追加することもできます。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。
- スラーを追加する音符を選択します。

#### ヒント

- 複数の譜表の音符を選択して、スラーを同時に入力できます。
- 音符を1つだけ選択した場合、その音符と譜表上の次の音符がスラーでつながれます。

2. **[S]** を押します。

#### ヒント

または、音符パネルで「**スラー (Slur)**」を選択し、クリックアンドドラッグで任意の長さのスラーを描きます。

3. ステップ入力中は、使用する音符を入力します。  
入力する音符間に休符が含まれていたとしても、スラーは自動的に延びていきます。
4. 必要に応じて、ステップ入力中に **[Shift]+[S]** を押すと、現在選択している音符でスラーが終了します。

#### 結果

ステップ入力中は、キャレットの位置ではなく現在選択している音符からスラーが始まります。音符を入力するとスラーが自動的に延長され、現在選択している音符で終了します。

既存の音符にスラーを追加すると、選択した音符がスラーでつながれます。たとえば、1つの譜表上の2つの音符と別の譜表上の2つの音符を選択した場合は、2つのスラーが入力されます。選択したそれぞれの譜表上で、音符がスラーでつながれます。

#### 関連リンク

[スラー \(609 ページ\)](#)

[音符の入力 \(146 ページ\)](#)

## テキストの入力

スコア上の特定の位置にテキストを入力できます。単一の譜表にテキストを入力したり、すべての譜表に適用される組段テキストを入力したりできます。

### 補足

譜表上の位置とは関係なく、特定のページに連結されたテキストを挿入したい場合は、テキストフレームを使用できます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - テキストを入力する位置にある音符またはアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なってテキストエディターを開きます。
  - 譜表テキストを入力するには、**[Shift]+[X]**を押すか、記譜ツールボックスの「**テキスト (Text)**」をクリックします。
  - 特定のパラグラフスタイルを適用した譜表テキストを入力するには、「**記譜 (Write)**」 > 「**テキストを作成 (Create Text)**」 > **[パラグラフスタイル]**を選択します。
  - 組段テキストを入力するには、**[Shift]+[Alt]+[X]**を押します。
  - 特定のパラグラフスタイルを適用した組段テキストを入力するには、「**記譜 (Write)**」 > 「**組段テキストを作成 (Create System Text)**」 > **[パラグラフスタイル]**を選択します。
3. 任意のテキストを入力します。
4. 必要に応じて、**[Return]**を押してライン区切りを挿入します。
5. 必要に応じて、テキストエディターオプションを使用してテキストの形式設定を行ないます。
6. **[Esc]** または **[Ctrl]/[command]+[Return]** を押してテキストエディターを閉じます。

### 結果

ステップ入力中は、テキストエディターに入力したテキストがキャレットの位置に入力されます。テキストは、デフォルトのパラグラフスタイルを使用して、そのテキストが適用される譜表の上に自動的に配置され、テキストの垂直位置はデフォルト設定に従います。

既存の楽譜にテキストを追加した場合は、最初に選択したアイテムの位置にテキストが入力されます。

### 補足

- Dorico Elements では、組段テキストは組段オブジェクトに分類されます。そのため、組段テキストは組段オブジェクトの表示と配置に関するレイアウトごとの設定に従います。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**テキストを作成 (Create Text)**」と「**組段テキストを作成 (Create System Text)**」(特定のパラグラフスタイルを適用したテキストを入力するためのオプション)にキーボードショートカットを割り当てることができます。

### 関連リンク

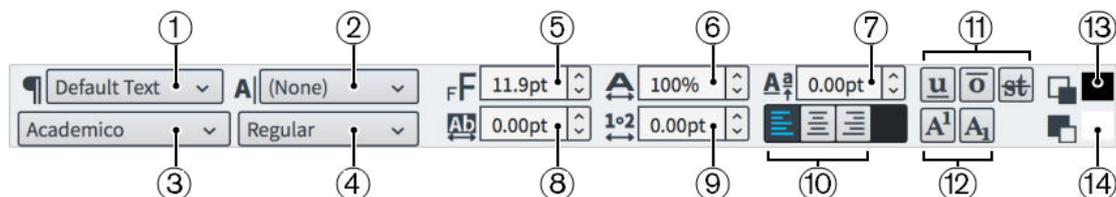
[譜表に対するテキストオブジェクトの位置の変更 \(302 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(637 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(638 ページ\)](#)

## 記譜モードのテキストエディターオプション

テキストエディターを使用すると、テキストの追加や形式設定を行なえます。記譜モードでは、譜表テキストまたは組段テキストの追加または変更を行なうとテキストエディターが開きます。



記譜モードのテキストエディター

テキストエディターには以下のオプションがあります。

- 1 パラグラフスタイル (Paragraph Style)**

パラグラフ全体に適用されるパラグラフスタイルを変更できます。これによって、テキストの外観、書式、および配置が変わります。

譜表テキストと組段テキストは常に単一のパラグラフとして扱われます。
- 2 文字スタイル (Character Style)**

パラグラフ内の選択したテキストの外観を変更できます。該当のパラグラフに適用されているパラグラフスタイルより優先されます。
- 3 フォント (Font)**

選択したテキストのフォントファミリーを変更できます。
- 4 フォントスタイル (Font Style)**

選択したテキストのフォントスタイルを変更できます。
- 5 フォントサイズ (Font Size)**

選択したテキストのサイズを変更できます。
- 6 フォント幅 (Font Stretch)**

選択したテキストの幅を広げたり狭めたりできます。
- 7 ベースラインの移動 (Baseline Shift)**

選択したテキストのベースラインを上下に少しずつ移動できます。
- 8 文字のスペーシング (Letter Spacing)**

選択したテキストの文字間のスペーシングを広げたり狭めたりできます。
- 9 単語のスペーシング (Word Spacing)**

選択したテキストの単語間のスペーシングを広げたり狭めたりできます。
- 10 配置 (Alignment)**

スコア内の位置に対する選択したテキストの配置を選択できます。テキストフレーム内のテキストの場合、テキストフレームの左余白に揃います。

以下の配置から選択できます。

  - 左揃え (Align Left)
  - 中央揃え (Align Center)
  - 右揃え (Align Right)
- 11 線のタイプ**

選択したテキストに、以下のタイプの線を組み合わせて付けられます。

  - 下線 (Underline)
  - 上線 (Overline)
  - 取り消し線 (Strikethrough)
- 12 上付き/下付き**

選択したテキストを、ベースラインに対して以下のいずれかの位置に配置できます。

- 上付き (Superscript)
- 下付き (Subscript)

### 13 文字色 (Foreground Color)

選択したテキストの色を変更できます。

### 14 背景色 (Background Color)

選択したテキストの背景色を変更できます。

## テキストの編集

譜表に追加したテキストオブジェクト、またはテキストフレームに表示されるテキストは、テキストを変更したり書式を変更したりして、いつでも編集できます。

### 手順

1. 編集するテキストをダブルクリックしてテキストエディターを開きます。

#### ヒント

テキストオブジェクトまたは組段テキストオブジェクトを選択して **[Return]** を押してもかまいません。

2. 必要に応じて、テキストフレームまたはオブジェクト内のテキストを変更します。
3. 必要に応じて、テキストエディターのオプションを使用してテキストの書式を設定します。
4. **[Esc]** または **[Ctrl]/[command]+[Return]** を押してテキストエディターを閉じます。

### 関連リンク

[テキストオブジェクトとテキストフレーム内のテキスト](#) (296 ページ)

## 編集と選択

Dorico Elements では、アイテムを個別に選択したり複数の譜表を含む大きな選択範囲を作成したりするなど、さまざまな方法でプロジェクト内のアイテムの選択と編集を行なえます。

### 関連リンク

[フィルター](#) (265 ページ)

[選択ツール](#) (38 ページ)

## 音符とアイテムを個々に選択/選択解除する

選択した音符にアーティキュレーションを追加したり短い楽節を削除したりするなど、楽譜領域内で既存の音符やその他の記譜項目を個別に選択/選択解除できます。

### 補足

多くの音符やアイテムを選択する場合は、より広範囲な選択方法を使用することをおすすめします。

### 手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、楽譜領域内の個々の音符やアイテムを選択します。
  - **[Ctrl]/[command]** を押しながら個々の音符またはアイテムをクリックします。
  - **[Shift]** を押しながら隣接する音符またはアイテムをクリックします。

- 音符またはアイテムを 1 つクリックします。
  - 複数の音符またはアイテムを範囲選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、現在選択されているすべてのアイテムの選択を解除します。
    - **[Ctrl]/[command]+[D]** を押します。
    - 楽譜領域内の譜表の外側をクリックします。

関連リンク

[範囲選択ツールを使った複数アイテムの選択 \(39 ページ\)](#)

[音符の入力時/選択時に音符を再生/ミュートする \(265 ページ\)](#)

## 同じタイプのアイテムをより多く選択する

同じタイプのアイテムや同じ声部上の音符など、現在の選択を徐々に増加できます。この機能は、強弱記号や歌詞など。複数の異なるアイテムを一度に選択する場合に特に役立ちます。

手順

1. 選択箇所を増やす音符やアイテムを選択します。

ヒント

4 つの譜表上の符尾が上向きの声部に含まれる音符のみを選択するなど、複数の譜表や特定の声部上の音符やアイテムを選択できます。

2. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[A]** を押して、選択箇所を拡大します。
3. 必要に応じて、再度 **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[A]** を押して選択箇所をさらに拡大します。

結果

元の選択箇所と同じ声部に含まれる同じタイプのアイテムや音符がさらに選択されます。キーボードショートカットを押すたびに、選択されるアイテムの範囲が拡大し、1 回めは小節内、2 回めは組段内、そして最後はフロー全体に選択範囲が広がります。ほかに選択できるアイテムが小節内に含まれていない場合は、自動的に 2 回めの拡大範囲に移ります。ギャラリービューには組段が 1 つしかないため、2 回めの拡大でフロー全体が選択範囲になります。

複数の小節や組段にまたがるアイテムは、含まれている最初の小節/組段のアイテムとして選択されません。

補足

以下のアイテムは 1 つのみ選択すると、Dorico Elements 通常とは異なる方法で選択されます。

- 歌詞: 元の選択した歌詞と同じライン番号、配置、およびラインタイプの歌詞にのみ選択範囲が拡大します。
- 強弱記号: 1 回めの拡大範囲は元の選択した強弱記号と同じグループ内および同じ譜表上の強弱記号で、それ以降の拡大範囲はほかのグループ内の強弱記号に広がります。
- 演奏技法: **弦楽器**や**合唱**のような、同じカテゴリーの演奏技法にのみ選択範囲が拡大します。また、上げ弓もしくは下げ弓の演奏技法を選択した場合は、選択範囲はほかの上げ弓もしくは下げ弓の演奏技法にしか拡大しません。これ以外の演奏技法は選択されません。

## 大きな選択範囲

譜表全体またはフロー全体のコンテンツの選択など、大きな範囲を選択できます。

特定の領域内のすべてを選択する

「**範囲選択ツール (Marquee Tool)**」を使用して、すべてを選択する領域を指定できます。

### フロー内のすべてを選択する

- [Ctrl]/[command]+[A] を押します。
- 「編集 (Edit)」 > 「すべて選択 (Select All)」 を選択します。

### 単一の譜表上のすべてを選択する

- 譜表の最初の音符を選択して、[Shift] を押しながら譜表の最後の音符を選択します。
- 譜表の最初の音符を選択して、「編集 (Edit)」 > 「組段の終端まで選択 (Select To End Of System)」または「編集 (Edit)」 > 「フローの最後まで選択 (Select To End Of Flow)」を選択します。
- 選択したい譜表を囲むように範囲を選択します。

### 複数の隣接する譜表上のすべてを選択する

- 選択したい譜表範囲の一番上または一番下の1つの譜表全体を選択して、選択したいすべての譜表が選択されるまで [Shift]+[↑] または [Shift]+[↓] を押します。
- 選択したい譜表範囲の一番上または一番下の1つの譜表全体を選択して、選択したい譜表範囲の反対側の端の譜表を [Shift] を押しながらクリックします。
- 選択したい譜表を囲むように範囲を選択します。

### 現在選択しているアイテムと同じタイプをさらに選択する

「編集 (Edit)」 > 「さらに選択 (Select More)」 ([Ctrl]/[command]+[Shift]+[A]) を使用して、記譜モードにおいて、現在の選択を同じタイプまたは選択した声部内のほかのアイテムへと水平方向に徐々に拡大できます。複数の小節や組段にまたがるアイテムは、含まれている最初の小節/組段のアイテムとして選択されます。

- 1 1回めの拡大は、現在の小節領域内に左右に広がります。4/4の小節内の全音符を選択するなどして、小節内にほかに選択できるアイテムがない場合は、自動的に2回めの拡大範囲に移ります。
- 2 ページビューでの2回めの拡大は、現在の組段領域内に左右に広がります。ギャラリービューには組段が1つしかないため、2回めの拡大でフロー全体が選択範囲になります。
- 3 ページビューでは、3回めの拡大でフロー全体が選択範囲になります。

### 拍/小節の範囲内の組段のすべてを選択する

システムトラックを使用して拍/小節の領域を選択したあと、その領域内の組段のすべての譜表上のすべてを選択できます。

### ヒント

歌詞や強弱記号など、特定のタイプのアイテムのみを選択したい場合は、対応するフィルターを使用できます。

### 関連リンク

[フィルター \(265 ページ\)](#)

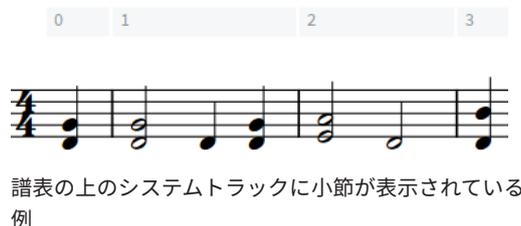
[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(259 ページ\)](#)

[範囲選択ツールを使った複数アイテムの選択 \(39 ページ\)](#)

[同じタイプのアイテムをより多く選択する \(260 ページ\)](#)

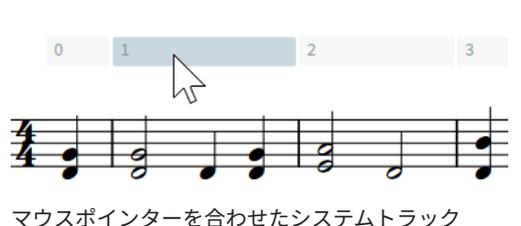
## システムトラック

システムトラックとは、記譜モードで各組段の上に表示される半透明のラインです。システムトラックを使用すると、小節と拍の追加や削除を行ったり、組段内のすべての譜表上のすべてのアイテムを選択したりできます。



システムトラックの色は、操作に応じて変化します。

- マウスポインターを合わせると不透明になります。
- システムトラックで領域を選択すると強調表示されます。



システムトラックで領域を選択すると、以下のオプションを使用できるようになります。



### 1 削除

選択した領域を削除できます。

補足

削除にマウスポインターを合わせると、選択した領域の強調色が変わります。

### 2 システムトラックの選択

選択した領域全体で、組段内のすべての譜表上のすべてのアイテムを選択できます。

### 3 追加

システムトラックで選択した範囲と同じデュレーションの小節または拍を追加できます。選択範囲の直後に追加の時間が挿入されます。

補足

別の種類の選択を行なうか、レイアウトを切り替えるとシステムトラックでの選択はクリアされません。ただし、ページビューとギャラリービューを切り替えてもシステムトラックでの選択は保持されません。

関連リンク

[システムトラックを使った小節/拍の入力 \(199 ページ\)](#)

[システムトラックを使用して小節/拍を削除する \(406 ページ\)](#)

## システムトラックの表示/非表示の切り替え

初期設定では、新規プロジェクトにシステムトラックが表示されますが、システムトラックの表示/非表示はいつでも切り替えることができます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、システムトラックの表示/非表示を切り替えます。
  - **[Alt]+[T]** を押します。
  - 「**ビュー (View)**」 > 「**システムトラック (System Track)**」を選択します。

結果

「**ビュー (View)**」メニューの「**システムトラック (System Track)**」の横にチェックが付いている場合はシステムトラックが表示され、付いていない場合は非表示になります。

ヒント

以後のすべてのプロジェクトでデフォルトとしてシステムトラックを非表示にするには、「**環境設定 (Preferences)**」の「**全般 (General)**」ページの「**ビュー (View)**」セクションにある「**新規プロジェクトにシステムトラックを表示 (Show system track in new projects)**」をオフにします。

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(47 ページ\)](#)

## システムトラックを使った小節の選択

システムトラックを使用すると、選択した小節全体で組段内のすべての譜表を選択できます。

前提

システムトラックを表示しておきます。

手順

1. システムトラックの小節をクリックします。
2. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行ない、最初に選択した小節の左右にある複数の小節を選択します。
  - **[Shift]** を押しながら、システムトラック上の左右の小節をクリックします。
  - システムトラック上をクリックして左右にドラッグします。
3. システムトラックで「**System Track Select**」をクリックします。選択範囲が狭い場合、システムトラックの上にボタンが表示される場合があります。



システムトラックのシステムトラックの選択ボタン



システムトラックの選択ボタンにマウスポインターを合わせると、ボタンが塗りつぶされて表示される

結果

選択した小節のすべての譜表上のすべてのアイテムが選択され、強調表示されます (記譜記号とガイドを含む)。

#### 補足

選択範囲を削除した場合、そこに含まれるガイドも削除されます。これによってページレイアウトが影響を受ける可能性があります。たとえば、選択範囲にガイドが含まれるオssia譜表を削除した場合です。

#### 関連リンク

[システムトラックの表示/非表示の切り替え \(263 ページ\)](#)

[小節内のコンテンツの削除 \(406 ページ\)](#)

[システムトラックを使用して小節/拍を削除する \(406 ページ\)](#)

## システムトラックを使った拍の選択

システムトラックを使用すると、選択した拍全体で組段内のすべての譜表を選択できます。

#### 前提

システムトラックを表示しておきます。

#### 手順

1. **[Alt]** を押したままにします。  
現在のリズムグリッドの間隔に一致するグリッドラインがシステムトラックに表示されます。
2. **[Alt]** を押したまま、システムトラック上をクリックして左右にドラッグします。

#### 補足

**[Shift]** を押しながらかlickする操作では、拍の選択は行なえません。

3. システムトラックで「**System Track Select**」をクリックします。選択範囲が狭い場合、システムトラックの上にボタンが表示される場合があります。



システムトラックのシステムトラックの選択ボタン



システムトラックの選択ボタンにマウスポインターを合わせると、ボタンが塗りつぶされて表示される

#### 結果

選択した拍のすべての譜表上のすべてのアイテムが選択され、強調表示されます (記譜記号とガイドを含む)。

#### 補足

選択範囲を削除した場合、そこに含まれるガイドも削除されます。これによってページレイアウトが影響を受ける可能性があります。たとえば、選択範囲にガイドが含まれるオssia譜表を削除した場合です。

#### 関連リンク

[システムトラックの表示/非表示の切り替え \(263 ページ\)](#)

[小節内のコンテンツの削除 \(406 ページ\)](#)

[システムトラックを使用して小節/拍を削除する \(406 ページ\)](#)

## フィルター

Dorico Elements のフィルターを使用すると、多くのアイテムの中から特定のタイプのアイテムのみを選択できます。Dorico Elements にはすべての記譜項目に対してフィルターが用意されています。

- フィルターを使用するには、「編集 (Edit)」 > 「フィルター (Filter)」 > [アイテム] > [アイテムのタイプ] を選択します。  
フィルターはコンテキストメニューでも選択できます。

アルペジオ記号、コード記号、調号、演奏技法など、すべての重要な記譜項目には固有のフィルターがあります。また、音符のスペーシングの変更もフィルタリングできます。

以下のアイテムには複数のタイプがあるため、複数のフィルターがあります。

### 音符

音符、装飾音符、和音をフィルタリングできます。和音内の位置に応じて音符をフィルタリングできます。

### 声部

符尾の方向に応じて声部をフィルタリングできます。スラッシュ付き声部もフィルタリングできます。

### 強弱記号

すべての強弱記号、あるいは段階的強弱記号または局部的強弱記号だけをフィルタリングできます。

### テンポ

すべてのテンポ記号、あるいは固定テンポ変更、相対テンポ変更、または段階的テンポ変更だけをフィルタリングできます。

### 歌詞

すべての歌詞、あるいは特定のライン番号、タイプ、または譜表に対する位置の歌詞だけをフィルタリングできます。

### 補足

小節線に対するフィルターはありません。また、フィンガリング、連符、アーティキュレーション、トレモロは、これらが適用される音符の一部と見なされるためフィルタリングはできません。

### 関連リンク

[歌詞のフィルター \(500 ページ\)](#)

## 音符の入力時/選択時に音符を再生/ミュートする

音符の入力に合わせて音符が再生されるかどうかのデフォルト設定を変更できます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
2. ページリストの「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」をクリックします。
3. 「音符の入力 (Note Input)」セクションの「試聴 (Auditioning)」サブセクションにある「音符の入力中および選択中に音符を再生 (Play notes during note input and selection)」をオン/オフにします。
4. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

### 結果

このオプションがオンの場合は、音符の入力時および選択時に音符が再生されます。オフの場合は、音符は再生されません。

関連リンク

[音符の入力 \(146 ページ\)](#)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(259 ページ\)](#)

## 音符入力時/選択時に和音の音符をすべて/個別に再生する

和音のいずれかの音符を選択時に、すべての音符が再生されるか選択した音符のみが再生されるかのデフォルト設定を変更できます。

前提

音符の入力時/選択時に音符が再生されることとします。

---

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. ページリストの「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」をクリックします。
3. 「**音符の入力 (Note Input)**」セクションの「**試聴 (Auditioning)**」サブセクションにある「**選択されている和音のすべての音符再生 (Play all notes in chord when any is selected)**」をオン/オフにします。
4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

結果

このオプションがオンの場合は、和音のいずれかの音符が選択されると和音のすべての音符が再生されます。オフの場合は、選択された音符のみが再生されます。

## 貼り付け時の強弱記号とスラーの自動リンクをオフにする

デフォルトでは、スラーと強弱記号をほかの譜表の同じ位置にコピーすると自動的にリンクされます。この機能はオフにすることで、デフォルトでスラーがリンクされなくなります。

---

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. ページリストの「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」をクリックします。
3. 「**編集 (Edit)**」セクションの「**貼り付け時は強弱記号とスラーを既存のアイテムにリンクさせる (Link dynamics and slurs to existing items when pasting)**」をオフにします。
4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

関連リンク

[複数の譜表にわたってリンクされた強弱記号 \(470 ページ\)](#)

[複数の譜表にわたってリンクされたスラー \(616 ページ\)](#)

## 既存のアイテムの変更

ポップオーバーが割り当てられているアイテムは、削除して新しくアイテムを入力するかわりに変更することができます。たとえば、8va のオクターブ線を 15va に変更したり、短いフェルマータを長いフェルマータに変更したりできます。

---

手順

1. 変更するアイテムまたはアイテムのガイドを選択します。
2. **[Return]** を押して、選択したアイテムのポップオーバーを開きます。
3. ポップオーバーに入力されている内容を変更します。  
コード記号については、MIDI キーボードで新しい和音を演奏することもできます。

4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

#### 結果

ポップオーバーに入力した新しいエントリーに従って、選択したアイテムが変更されます。アイテムに応じて変化するパラメーターも異なります。たとえば、延長記号や休止記号だとデュレーションが変化し、強弱記号だとボリュームが変化します。

#### 補足

- フェルマータをプレス記号に変更すると、一番上の譜表のみに変更が適用されます。中間休止記号をプレス記号に変更すると、一番上の譜表にある中間休止記号が配置されている小節の最後にプレス記号が挿入されます。ただし、既存の中間休止記号はすべての譜表に残ります。
- この方法で演奏技法のポップオーバーを開いた場合、既存の演奏技法は削除されず、新しいエントリーは別の演奏技法として入力されます。
- *f* を *fp* にするなど、局部的強弱記号を結合式強弱記号に変更した場合、既存の強弱記号は削除されず、新しいエントリーは別の強弱記号として入力されます。この逆も同様です。

#### 関連リンク

[既存の歌詞のテキストの変更 \(503 ページ\)](#)

## 譜表に対するアイテムの位置の変更

音符の符尾の方向をすばやく変更したい場合など、譜表の上下どちらにも配置できるアイテムを反転して、アイテムの譜表に対する位置を変更できます。

#### 手順

1. 反転するアイテムを選択します。

#### 補足

音符の入力中はアイテムを反転できません。

2. **[F]** を押します。

#### 結果

選択したアイテムの譜表に対する位置を変更するには、プロパティパネルの対応するグループで「**位置 (Placement)**」または「**方向 (Direction)**」のプロパティを適切に設定します。

これらのプロパティをオフにすると、アイテムはデフォルトの位置に配置されます。

#### 補足

フックの方向が異なる連符の角括弧または複数セグメントによるスラーを同時に複数反転すると、それらすべてに矛盾しない方向が元々設定されていない限り、選択したすべてのアイテムが譜表の上下どちらかに設定されます。

## アイテムの外観のリセット

アイテムに個別に加えたすべての外観の変更をリセットして、デフォルトの設定に戻すことができます。アイテムの外観に関連するプロパティには、外観のスタイルやタイプを変更するものや *poco a poco* などのテキストを強弱記号に追加するものが含まれます。

#### 手順

1. 外観をリセットするアイテムを選択します。
2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**外観をリセット (Reset Appearance)**」を選択します。

#### 結果

選択したアイテムの外観に影響するすべてのプロパティがデフォルトの設定にリセットされます。レイアウト固有またはフレームのつながりに固有のプロパティについては、現在のレイアウトおよびフレームのつながり内で選択したアイテムの外観のみを更新します。

#### 関連リンク

[プロパティ設定を別のレイアウトにコピーする \(295 ページ\)](#)

## アイテムの位置をリセットする

表示位置を個別に変更したアイテムの位置をリセットして、デフォルトの位置に戻すことができます。アイテムの位置に関連するプロパティには、水平方向/垂直方向のオフセット、拍相対位置、譜表に対する位置が含まれます。

#### 手順

1. 位置をリセットするアイテムを選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「ポジションをリセット (Reset Position)」を選択します。

#### 結果

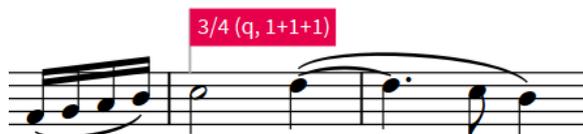
選択したアイテムの位置に影響するすべてのプロパティがデフォルトの設定にリセットされます。レイアウト固有またはフレームのつながりに固有のプロパティについては、現在のレイアウトおよびフレームのつながり内で選択したアイテムの位置のみを更新します。

## ガイド

Dorico Elements では、ガイドは臨時記号が付かない調号、非表示のアイテム、音符のスペーシングの変更など、スコア上に表示できない重要なアイテムや変更指示の位置を示します。

非表示の小節番号や拍子記号など、多くのアイテムにガイドを表示できるため、どのアイテムを示すかに応じてガイドはさまざまな色で表示されます。ガイドは選択でき、たとえば組段区切りのガイドを選択してその位置から譜表サイズを変更するなど、ガイドを使用して非表示のアイテムのプロパティを変更できます。

ガイドには、非表示のアイテムを識別するためのテキストの概要が表示されます。たとえば、拍子記号のガイドには、分数で表わされた拍子記号と分割された拍が表示されます。



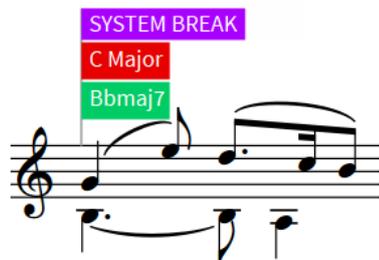
非表示の拍子記号のガイド

以下のアイテムのガイドを表示/非表示にできます。

- 臨時記号
- コード記号
- 大括弧と小節線の変更
- 音部記号
- キュー
- 強弱記号
- フレーム区切り
- 調号
- ペダル線

- 組段区切り
- テンポ記号
- テキスト (組段と譜表のどちらも)
- 打楽器のレジェンド
- 拍子記号
- 連符

1つの位置に複数のガイドが存在する場合は、ガイドが重なって読みづらくなならないように、縦に重ねて表示されます。



同じ位置にある異なるアイテムの複数のガイド

#### 補足

初期設定では、印刷やグラフィックファイルの書き出しにはガイドは含まれません。

関連リンク

[注釈 \(390 ページ\)](#)

## ガイドの表示/非表示の切り替え

設定モードと記譜モードでは、すべてのガイドまたは特定のアイテムのガイドをいつでも表示/非表示にできます。

#### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、ガイドを表示/非表示にします。
  - すべてのガイドを表示/非表示にするには、「**ビュー (View)**」 > 「**ガイド (Signposts)**」 > 「**ガイドを非表示にする (Hide Signposts)**」を選択します。
  - 特定のアイテムのガイドを表示/非表示にするには、「**ビュー (View)**」 > 「**ガイド (Signposts)**」 > 「**アイテムのタイプ**」を選択します。

#### 結果

メニュー内の対応するアイテムの横にチェックが付いている場合はそのアイテムのガイドが表示され、付いていない場合は非表示になります。

メニュー内の「**ガイドを非表示にする (Hide Signposts)**」の横にチェックが付いていない場合は選択しているすべてのガイドが表示され、付いている場合は非表示になります。

## 配置ツール

Dorico Elements の配置ツールを使用すると、異なる譜表や声部に音符を素早く効率的に割り当てることができます。

配置ツールでは、音符やアイテムを複数の譜表に同時にコピーする、選択した範囲に複数回コピーする、譜表間で音符を移動する、音符の声部を変更する、多くの譜表に音符を展開する、少ない譜表に音符をリデュースするなどの操作を行なえます。

## 音符とアイテムの削除

括弧内の音符を削除することなくリピート括弧だけを削除するなど、プロジェクトに入力した音符やアイテムはそれぞれ個別に削除できます。ただし、記譜モードにしておく必要があります。設定モードまたは印刷モードで音符やアイテムを削除することはできません。

音符は再生モードでも削除できますが、その他の記譜項目は削除できません。

---

### 手順

1. 記譜モードで、削除する音符/アイテムを選択します。
2. **[Backspace]** または **[Delete]** を押します。

---

### 結果

選択したすべての音符/アイテムがプロジェクトから削除されます。削除した音符は、必要に応じて暗黙の休符に置き換えられます。選択箇所は、削除したアイテムに対して最も自然かつ近い位置に移ります。たとえば音符を削除した場合、選択箇所は同じ声部の最も近い位置の音符に移ります。

スラーの開始位置または終了位置の音符が削除された場合、スラーは自動的に次または前の符頭に再配置されます。スラーがかかる音符が1つだけになった場合、スラーは自動的に削除されます。

音符を削除する際、延長記号と休止記号は選択しなければ自動的に削除されません。それらはその位置に最も近い音符または休符の上に配置されるか、小節内のすべての音符が削除された場合は、小節休符の上に配置されます。

リピート括弧を削除する際、その一部として入力されていたリピート小節線は自動的に削除されません。

---

### ヒント

マーカーの削除は、ビデオパネルの「**マーカー (Markers)**」セクションで該当のマーカーを選択し、アクションバーの「**削除 (Delete)**」をクリックして行なうこともできます。

---

### 関連リンク

[小節線の削除 \(410 ページ\)](#)

## アイテムのコピーと貼り付け

音符や記譜記号などのアイテムをさまざまな方法でコピーして、別の位置に貼り付けることができます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、コピーするアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したアイテムを別の位置にコピーします。
  - **[Alt]** を押しながら貼り付ける位置をクリックします。
  - **[Ctrl]/[command]+[C]** を押し、貼り付ける位置を選択して **[Ctrl]/[command]+[V]** を押します。
  - スラッシュ付き声部を含む特定の声部にアイテムをコピーするには、「**編集 (Edit)**」 > 「**コピー (Copy)**」を選択し、貼り付ける位置を選択して「**編集 (Edit)**」 > 「**特殊な貼り付け (Paste Special)**」 > 「**声部に貼り付け (Paste Into Voice)**」 > **[声部]** を選択します。
  - アイテムを上 の譜表にコピーするには、アイテムを選択して「**編集 (Edit)**」 > 「**特殊な貼り付け (Paste Special)**」 > 「**上の譜表に複製 (Duplicate to Staff Above)**」を選択します。
  - アイテムを下 の譜表にコピーするには、アイテムを選択して「**編集 (Edit)**」 > 「**特殊な貼り付け (Paste Special)**」 > 「**下の譜表に複製 (Duplicate to Staff Below)**」を選択します。

#### 結果

選択したアイテムが、元の位置から削除されることなく別の譜表にコピーされます。

#### 関連リンク

[大きな選択範囲 \(260 ページ\)](#)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(259 ページ\)](#)

[音符を別の譜表に移動する \(272 ページ\)](#)

[貼り付け時の強弱記号とスラーの自動リンクをオフにする \(266 ページ\)](#)

## 複数の譜表にアイテムをコピーアンドペーストする

木管楽器をユニゾンで演奏する際にすべての木管楽器の譜表に単一のフレーズをコピーする場合など、音符やその他のアイテムを複数の譜表に同時にコピーアンドペーストできます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、複数の譜表にコピーするアイテムを選択します。
2. **[Ctrl]/[command]+[C]** を押して選択したアイテムをコピーします。
3. コピーしたアイテムを貼り付ける各譜表上のアイテムを選択します。
4. **[Ctrl]/[command]+[V]** を押してコピーしたアイテムを貼り付けます。

---

#### 結果

選択したアイテムが選択したすべての譜表にコピーされます。

#### ヒント

各譜表上でアイテムの範囲を選択した場合、コピーしたアイテムも選択した範囲を埋めるように複数回貼り付けられます。

---

#### 関連リンク

[大きな選択範囲 \(260 ページ\)](#)

[貼り付け時の強弱記号とスラーの自動リンクをオフにする \(266 ページ\)](#)

## アイテムをコピーアンドペーストして 選択範囲を埋める

複数の小節を同じフレーズで埋めたい場合などに、音符や記譜記号などのアイテムを、選択範囲内で一度に複数回コピーアンドペーストできます。

#### 補足

コピーアンドペーストできるのは、選択範囲を埋めるデューレーションを持つアイテムだけです。たとえば、段階的強弱記号をコピーアンドペーストして選択範囲を埋めることはできませんが、局部的強弱記号ではできません。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、範囲全体にコピーするアイテムを選択します。
2. **[Ctrl]/[command]+[C]** を押して選択したアイテムをコピーします。
3. コピーしたアイテムを全体に貼り付ける範囲を選択します。
4. **[Ctrl]/[command]+[V]** を押してコピーしたアイテムを貼り付けます。

---

#### 結果

選択した範囲を超えることなく、その範囲に収まる回数だけ、コピーしたアイテムが貼り付けられます。

## ヒント

複数の譜表にまたがる範囲を選択した場合は、コピーしたアイテムも複数の譜表に貼り付けられます。

関連リンク

[大きな選択範囲 \(260 ページ\)](#)

## 音符を別の譜表に移動する

たとえば、MIDI ファイルからキーボードパートを読み込んだあとに、キーボードの譜表の個々の音符を別の譜表に移動するなど、音符をあらゆるタイプの別の譜表に移動できます。

手順

1. 記譜モードで、別の譜表に移動する音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を別の譜表に移動します。
  - 上の譜表に移動するには、**[Alt]+[N]** を押します。
  - 下の譜表に移動するには、**[Alt]+[M]** を押します。

結果

元の譜表から切り取った音符を新しい譜表に貼り付けるという方法で、選択した音符が別の譜表に移動します。初期設定では、譜表上のアクティブな最初の声部に貼り付けられます。

補足

連符内の音符を別の譜表に移動すると、連符の角括弧、連符の数や比率、または連符のガイドを一緒に選択していない限り、移動する音符は連符から外れます。

関連リンク

[譜表をまたぐ連符の作成 \(430 ページ\)](#)

[複数の譜表にアイテムをコピーアンドペーストする \(271 ページ\)](#)

## 譜表の内容の入れ替え

和音のエクспロードで作成した特定の 2 つの小節のデフォルトの声部をすばやく変更したい場合など、2 つの譜表の選択した範囲の内容を入れ替えることができます。

手順

1. 記譜モードで、入れ替える 2 つの譜表の楽譜の範囲を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「特殊な貼り付け (Paste Special)」 > 「入れ替え (Swap)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択した譜表の選択したデュレーションの内容が入れ替わります。

関連リンク

[声部の内容の入れ替え \(273 ページ\)](#)

## 既存の音符の声部を変更する

音符の声部は、音符を入力したあとでも変更できます(スラッシュ付き声部の音符を含む)。たとえば、声部の音符の符尾の方向を上向きから下向きに変更できます。

### 手順

1. 記譜モードで、声部を変更する音符を選択します。

#### ヒント

大きな選択範囲やフィルターを使用して、同じ声部のたくさんの音符を選択します。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、声部を変更します。

- 「編集 (Edit)」 > 「声部 (Voices)」 > 「声部を変更 (Change Voice)」 > [声部] を選択します。
- 「編集 (Edit)」 > 「声部 (Voices)」 > 「声部を変更 (Change Voice)」 > [スラッシュ付き声部] を選択します。

#### ヒント

- このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
- 譜表上に声部が 1 つしかない場合は、選択した音符用に新しい声部を作成できます。

### 結果

選択した音符の声部が変更されます。これにより、譜表上で選択した音符や他の音符の符尾の方向が自動的に変更され、表記規則に基づいて正しく記譜されるようにするために暗黙の休符が自動で追加される場合があります。

### 手順終了後の項目

休符の削除や非表示、および音符の符尾の方向の変更は、あとから手動で行なえます。

声部全体をスラッシュ付き声部に変更することもできます。

### 関連リンク

[声部カラーの表示 \(712 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(260 ページ\)](#)

[フィルター \(265 ページ\)](#)

[複声部における暗黙の休符 \(604 ページ\)](#)

[休符の削除 \(605 ページ\)](#)

[音符の符尾の方向を個別に変更する \(643 ページ\)](#)

[スラッシュ符頭の声部のタイプを変更する \(715 ページ\)](#)

## 声部の内容の入れ替え

2 つの声部の内容が空白ではない場合、その内容を入れ替えることができます。

### 手順

1. 記譜モードで、内容を入れ替える 2 つの声部に含まれる音符を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「声部 (Voices)」 > 「声部の内容を入れ替え (Swap Voice Contents)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

### 結果

声部の内容が入れ替わります。たとえば、元は符尾が上向きの声部に属していた音符は符尾が下向きの声部に移り、元は符尾が下向きの声部に属していた音符は符尾が上向きの声部に移ります。

### 補足

入れ替わるピッチや符尾の方向によって、音符が重なる場合があります。音符の垂直のスペースを最小限にして楽譜を見やすくするため、Dorico Elements は自動的に音符の符頭が部分的に重なるように音符を配置します。この配置を変更する場合は、声部の順番を変更するか、声部列の並び順を変更します。

---

### 例



E が上向き、F が下向きの声部



声部の内容を入れ替え後、E が下向き、F が上向きの声部

---

### 関連リンク

[声部の順番の入れ替え \(713 ページ\)](#)

[声部列の並び順 \(714 ページ\)](#)

## フローの分割

特定の位置でフローを分割できます。Dorico Elements のフローは互いに独立しており、それぞれに異なるプレーヤーや記譜オプション (音符のグループ化や臨時記号の有効範囲ルールなど) を設定できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、フローを分割する位置にある音符またはアイテムを選択します。
  2. 「記譜 (Write)」 > 「フローを分割 (Split Flow)」を選択します。
- 

### 結果

フローが 2 つのフローに分割されます。1 つは既存のフロー、もう 1 つは選択したアイテムの位置から始まる新しいフローです。初期設定では、新しいフローはページビューでは新しいページから始まり、ギャラリービューでは別の背景の上に表示されます。

### 関連リンク

[フロー \(117 ページ\)](#)

[フローの追加 \(118 ページ\)](#)

[フローの削除 \(120 ページ\)](#)

[フローの終了位置にある空白の小節を削除する \(406 ページ\)](#)

# レイアウトと形式設定

ページのサイズを変更したり、音符のスペーシングを調節したりと、プロジェクトのレイアウトとページの形式設定はさまざまな方法で制御できます。

## 補足

Dorico Elements では、フレームやマスターページなど、ページの形式設定の定義に使用されるオブジェクトおよび設定をすべて編集できません。ただし、これらに関する基本情報は参照できます。

関連リンク

[浄書モード \(275 ページ\)](#)

[フレーム \(275 ページ\)](#)

[マスターページ \(276 ページ\)](#)

[ページレイアウト \(276 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(302 ページ\)](#)

[譜表のスペーシング \(305 ページ\)](#)

## 浄書モード

浄書モードは Dorico Pro でのみ使用できます。浄書モードでは、任意の位置にアイテムを配置したり、ページの外観やレイアウトを決めるマスターページの作成や編集を行ったりできます。このように楽譜の外観を細かく編集する必要がある場合は、Dorico Pro にアップグレードすることをおすすめします。

## フレーム

Dorico では、フレームと呼ばれる長方形のボックスを使って楽譜、テキスト、グラフィックをページ余白の内側に配置します。Dorico Elements ではフレームの入力や編集はできませんが、マスターページ上のフレームでプロジェクト内のページのレイアウトを制御します。

Dorico Elements には、以下のタイプのフレームがあります。

- 選択したプレーヤーおよびフローの楽譜を表示する楽曲フレーム
- テキストおよびテキストトークンを入力できるテキストフレーム
- さまざまな形式のイメージや図を読み込めるグラフィックフレーム

関連リンク

[Dorico Elements のフロー \(27 ページ\)](#)

[Dorico Elements のレイアウト \(28 ページ\)](#)

[フレーム区切り \(290 ページ\)](#)

[テキストトークン \(297 ページ\)](#)

## マスターページ

マスターページは Dorico Elements のテンプレートのよう機能し、同じページの形式設定を別のレイアウトの複数の別のページに適用できます。

### 補足

フルスコアとパートレイアウトのページのサイズ、余白、向き、および譜表サイズは、「**設定 (Setup)**」 > 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」で指定します。

スコアとパートの全ページには、マスターページのレイアウト形式が引き継がれます。ただし Dorico Elements では、Dorico Pro のようにマスターページを編集したり新しいマスターページを作成したりすることはできません。

Dorico Elements には、最初のページ用 (**「最初 (First)」**) とそれ以降のページ用 (**「デフォルト (Default)」**) のデフォルトのマスターページがあります。マスターページは、フルスコアとパートレイアウトのマスターページのセットに含まれます。マスターページのセットは、作成するすべてのレイアウトに自動的に適用されます。

### 関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(90 ページ\)](#)

## フロー見出し

フロー見出しを使用すると、最初の組段のすぐ上にフローのタイトルを自動的に表示できます。フロー見出しはマスターページとほぼ同じで、テンプレートのよう機能します。

フロー見出しはマスターページのセットの一部です。初期設定では、各マスターページのセットに1つのフロー見出しがあり、そこにはフロー番号とフロータイトルを表示するトークンが含まれています。これはすべてのフロー見出しのデフォルトですが、個々のページおよびページ範囲にフロー見出しの変更を挿入することもできます。

フロー見出しは、フロー見出しを適用するフローの最初の組段の上に自動的に挿入されるため、ほかのフレームのようにページ上の固定の垂直位置はありません。また、フロー見出しは楽曲フレーム内の垂直方向のスペースも使用します。フロー見出しの上下のスペースの余白を変更できます。

### 3. Menuetto

Allegretto

F. Hn in G 2



パートレイアウトの3つめのフローの上に表示されるフロー見出し

### 関連リンク

[タチェット \(286 ページ\)](#)

[フロー見出しを表示/非表示にする \(281 ページ\)](#)

[テキストトークン \(297 ページ\)](#)

## ページレイアウト

Dorico Elements では、ページのレイアウトはページの余白、適用されるマスターページ、適用される配置設定の値、組段区切りとフレーム区切り、そしてフレーム余白によって決まります。

配置設定とは、組段ごとの小節数やページごとの組段数を設定する処理を意味し、レイアウト全体の規則的な外観を固定できます。

組段区切りとフレーム区切りを使って、各組団に表示する小節を指定したり、楽譜を次のフレームに切り替える位置を決めたりなど、レイアウトを局所的に調節できます。

フレームはレイアウトの余白によって設定された境界を越えることはできません。この余白は、「**設定 (Setup)**」 > 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**ページ設定 (Page Setup)**」ページで変更できます。各ページの各辺の余白のサイズはミリメートル単位で変更でき、以下のいずれかの余白スタイルを選択できます。

- **共通 (Same)**  
選択したレイアウトのすべてのページに同じ余白を設定します。
- **個別指定 (Different)**  
選択したレイアウトの左右のページに異なる余白を設定します。
- **見開き (Mirrored)**  
選択したレイアウトの左右のページに同じ余白の値を使用しますが、ページの内側同士と外側同士が同じ値になります。

デフォルトのマスターページの楽曲フレームには、フレーム内に表示される音符や記譜記号がページに収まるように余白が設定されています。たとえば、楽曲フレームに余白がない場合、フレームの1番上の譜表の第5線がフレームの最上部に配置されます。譜表の上に加線を必要とする音符は、ページの最上部より上に配置される場合があります。各レイアウトのすべての楽曲フレームの余白は「**レイアウトオプション (Layout Options)**」で変更できます。

関連リンク

[マスターページ \(276 ページ\)](#)

[配置設定 \(289 ページ\)](#)

[タッチェット \(286 ページ\)](#)

[レイアウト \(120 ページ\)](#)

[フロー \(117 ページ\)](#)

[プレーヤー \(93 ページ\)](#)

## ページ余白の変更

らせん綴じにするプロジェクトでレイアウトの余白を広くしたい場合など、ページ余白をレイアウトごとに個別に変更できます。

---

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. ページ余白を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
  3. ページリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
  4. 「**ページ余白 (Page Margins)**」セクションの「**ページ余白 (Page margins)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
    - **共通 (Same)**
    - **個別指定 (Different)**
    - **見開き (Mirrored)**
  5. 必要に応じて、数値フィールドの値を変更して余白を変更します。
  6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

#### 結果

選択したレイアウトのページ余白が変更されます。

## ページのサイズと向きの変更

ページのサイズと向きをレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトには横向きの大きなページを使用し、パートレイアウトには縦向き的小きなページを使用するなどできます。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. ページのサイズや向きを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**ページサイズ (Page Size)**」セクションで、「**サイズ (Size)**」メニューからページサイズを選択します。  
たとえば、「**A3**」や「**Letter**」などの固定ページサイズを選択したり、「**カスタム (Custom)**」を選択して独自のページサイズを定義したりできます。
5. 「**カスタム (Custom)**」を選択した場合は、数値フィールドの値を変更してページの「**幅 (Width)**」と「**高さ (Height)**」を変更します。
6. 「**向き (Orientation)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **縦 (Portrait)**
  - **横 (Landscape)**
7. 必要に応じて、ページのサイズおよび向きを変更するその他のレイアウトに対して手順 2 から 6 を繰り返します。
8. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

#### 結果

選択したすべてのレイアウトのページサイズが変更されます。

#### 補足

レイアウトのページサイズを変更しても、印刷モードの印刷オプションパネルでこれらのレイアウトに対して自動的に選択される用紙サイズが変更されない場合があります。たとえば、デフォルトのプリンターではレイアウトに対して選択されたページサイズを印刷できない場合、そのプリンターが対応している最大の用紙サイズが選択されます。同様に、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」でページサイズを変更する前に印刷レイアウトのオプションをすでに設定している場合、Dorico Elements は元の印刷オプションを保持しようとしています。

同様に、ページの向きは用紙の向きとは関係ありません。横向きレイアウトを縦向き用紙に印刷してしまったり、その逆も起こり得るため、印刷や書き出しの前には、印刷モードの印刷オプションパネルでレイアウトのページの向きに合った用紙の向きが設定されていることを確認することをおすすめします。

---

#### 関連リンク

[ページサイズと用紙サイズ \(388 ページ\)](#)

[用紙の向き \(388 ページ\)](#)

[用紙のサイズと向きの設定 \(388 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する \(305 ページ\)](#)

## 左側のページからレイアウトを始める

奇数ページは常に右側のページに置くという慣習があるため、初期設定ではすべてのレイアウトが右側のページから始まります。ただし、そのレイアウトでページめくりをしやすくするために、個々のレイアウトが左側のページから始まるように設定できます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 左側のページから開始するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**ページ番号 (Page Numbers)**」セクションで、「**開始ページ番号 (Initial page number)**」の値を偶数に変更します。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

### 結果

開始ページ番号を偶数にすると、選択したレイアウトの最初のページが左側のページに表示されます。

## 同じページに複数のフローを表示する/表示しない

たとえば複数の楽章からなる楽譜で、パートに必要なページ数を減らしたい場合など、スペースがあれば新しいフローを前のフローと同じページに表示させるかどうかを設定できます。初期設定では、パートレイアウトでは同じページに新しいフローが表示されますが、フルスコアレイアウトでは表示されません。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 各ページに複数のフローを表示させるレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**フロー (Flows)**」セクションの「**新規フロー (New flows)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **常に新規ページに作成 (Always start new page)**
  - **既存ページ上での作成を許可 (Allow on existing page)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

### 結果

- 「**常に新規ページに作成 (Always start new page)**」を選択すると、選択したレイアウトのフローが、常に前のフローの終了位置のあとの次のページの開始位置から始まります。

- 「**既存ページ上での作成を許可 (Allow on existing page)**」を選択すると、選択したレイアウトのフローが、前のフローのすぐあとに続けて表示されます。十分なスペースがある場合は、同じ楽曲フレーム内に表示されます。選択したレイアウトにフロー見出しを表示するように選択している場合は、フローの開始位置の上にフロー見出しが自動的に表示されます。

#### 補足

フローが自動的に別の楽曲フレームに分割されることはありません。フローを別の楽曲フレームに分割するには、フレーム区切りを手動で挿入する必要があります。

#### 関連リンク

[テキストトークン \(297 ページ\)](#)

[配置設定 \(289 ページ\)](#)

[レイアウトに割り当てられたフローの変更 \(122 ページ\)](#)

[フローに割り当てられたプレーヤーの変更 \(118 ページ\)](#)

[フロー見出しの上の欄外見出しの情報の表示/非表示を切り替える \(282 ページ\)](#)

## 「最初 (First)」のマスターページをいつ使用するかの変更

「最初 (First)」のマスターページをいつ使用するかをレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトではすべてのフローの最初に使用し、パートレイアウトではたとえ後続のフローがページの一番上で始まっていても最初のフローにのみ使用する場合などに便利です。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、「**最初 (First)**」のマスターページをいつ使用するかを変更するレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**フロー (Flows)**」セクションで、「**最初 (First)**」のマスターページを使用 (**Use 'First' master page**) に以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **常になし (Never)**
  - **最初のフローのみ (First flow only)**
  - **ページの一番上で開始するフローすべて (Any flow starting at top of page)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

- 「**常になし (Never)**」を選択した場合、「**最初 (First)**」のマスターページは選択したレイアウト内のどのページにも使用されません。
- 「**最初のフローのみ (First flow only)**」を選択した場合、「**最初 (First)**」のマスターページはレイアウト内の最初のページに使用され、たとえ後続のフローがページの一番上で始まっていても他のページには使用されません。
- 「**ページの一番上で開始するフローすべて (Any flow starting at top of page)**」を選択すると、「**最初 (First)**」のマスターページはフローが一番上で始まるレイアウト内のすべてのページに使用されます。

#### 関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(90 ページ\)](#)

## フロー見出しを表示/非表示にする

たとえばプロジェクトにフローが1つだけ含まれており、プロジェクトタイトルだけを表示したい場合などに、各レイアウトのフロー見出しを個別に表示/非表示にできます。また、最初のフローの見出しを非表示にして、後続のフローのフロー見出しを表示することもできます。

### 前提

フロー見出しを表示するレイアウト内の同じページで、複数のフローを使用できるようにしておきます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、フロー見出しを表示または非表示にするレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**フロー (Flows)**」セクションで、「**フロー見出しを表示 (Show flow headings)**」に以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **常になし (Never)**
  - **最初のフロー以外 (Not for first flow)**
  - **すべてのフロー (For all flows)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

### 結果

「**すべてのフロー (For all flows)**」を選択すると、選択したレイアウトの各フローの最初の組段の上にフロー見出しが表示されます。「**常になし (Never)**」を選択するとフロー見出しが非表示になります。「**最初のフロー以外 (Not for first flow)**」を選択すると、最初のフローの最初の組段の上のフロー見出しは非表示になりますが、その他のすべてのフローの上には表示されます。

フロー見出しは、各レイアウトに設定された余白に応じて、各フローと1つ前のフローとの間に自動的に配置されます。

### 関連リンク

[同じページに複数のフローを表示する/表示しない \(279 ページ\)](#)

## フロー見出しの上下の余白を変更する

フロー見出しの上下の余白を変更して、1つ前のフローとフロー見出しとの間の間隔およびフロー見出しと次のフローの開始位置との間隔を制御できます。

### 前提

フロー見出しの上下の余白を変更するレイアウトにフロー見出しを表示しておきます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、フロー見出しの上下の余白を変更するレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、[Shift] を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、[Ctrl]/[command] を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。

3. ページリストの「ページ設定 (Page Setup)」をクリックします。
4. 「フロー (Flows)」セクションで、「フロー見出しの上側余白 (Flow heading top margin)」または「フロー見出しの下側余白 (Flow heading bottom margin)」あるいはその両方の値を変更します。
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

#### 結果

「フロー見出しの上側余白 (Flow heading top margin)」の値を変更すると、フロー見出しの上部と1つ前のフローの終了位置との間の間隔が増減します。

「フロー見出しの下側余白 (Flow heading bottom margin)」の値を変更すると、フロー見出しの下部と次のフローの開始位置との間の間隔が増減します。たとえば、下側余白を「0」に設定した場合、フロー見出しの一番下のフレームの下部が、フロー見出しの下にあるフローの最初の組段の第5線に重なります。

#### 例



The image shows a musical score for '2. Andante maestoso'. The top staff is a piano accompaniment with chords and a dynamic marking of *ff*. The bottom staff is a melodic line with a dynamic marking of *p*. The flow heading '2. Andante maestoso' is positioned between the two staves with a significant gap above and below it, representing the default margins.

上下の余白がデフォルトのフロー見出し



The image shows the same musical score as the previous example. However, the flow heading '2. Andante maestoso' is now positioned much closer to the staves, with significantly reduced margins above and below it.

上下の余白を減らしたフロー見出し

## フロー見出しの上の欄外見出しの情報の表示/非表示を切り替える

新規ページのフロー見出しの上にフロータイトル、ページ番号、フローページ番号が表示された場合、レイアウトごとにこれらの表示/非表示を個別に切り替えられます。印刷される楽譜では、欄外見出しの情報を非表示にすることが一般的です。

#### 手順

1. [Ctrl]/[command]+[Shift]+[L] を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 「レイアウト (Layouts)」リストで、フロー見出しの上の欄外見出しの情報を表示または非表示にするレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、[Shift] を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、[Ctrl]/[command] を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「ページ設定 (Page Setup)」をクリックします。
4. 「フロー (Flows)」セクションの「ヘッダーのフロータイトル (Flow title in header)」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - フロー見出しの上に表示 (Show above flow heading)
  - フロー見出しの上では非表示 (Hide above flow heading)
5. 「ヘッダーのページ番号 (Page number in header)」で以下のいずれかのオプションを選択します。

- フロー見出しの上に表示 (Show above flow heading)
  - フロー見出しの上では非表示 (Hide above flow heading)
6. 「ヘッダーのフローページ番号 (Flow page number in header)」で以下のいずれかのオプションを選択します。
- フロー見出しの上に表示 (Show above flow heading)
  - フロー見出しの上では非表示 (Hide above flow heading)
7. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
- 

#### 結果

対応する情報がページ上部のフロー見出しの上に表示される際の、表示または非表示が切り替わります。

#### 補足

欄外見出しの情報を非表示にするには、フロー見出しのフレームを含む楽曲フレームの上部が対応する情報を含んだテキストフレームの上部よりも低い位置に配置される必要があります。楽曲フレームの上部が欄外見出しのテキストフレームと同じ高さに配置されている場合、設定に関係なく、テキストフレーム内の情報は表示されます。

---

#### 関連リンク

[フレーム \(275 ページ\)](#)

[マスターページ \(276 ページ\)](#)

## レイアウトの楽曲フレームの余白を変更する

譜表の上にたくさんの音符があるパートレイアウトで楽曲フレームの上部の余白を広げたい場合など、レイアウトごとですべての楽曲フレームの余白を変更できます。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. 楽曲フレームの余白を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
  3. ページリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
  4. 「**楽曲フレームの余白 (Music Frame Margins)**」セクションで、「**上 (Top)**」または「**下 (Bottom)**」あるいはその両方の値を変更します。
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

選択したレイアウトのすべての楽曲フレームの余白が変更されます。

#### 関連リンク

[デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する \(305 ページ\)](#)

## 最後の組段の両端揃えの変更

Dorico Elements の初期設定では、フローの最後の組段は、ページの幅全体に占める割合が 50% を超えた場合のみ両端揃えが適用されます。この設定はレイアウトごとに個別に変更できます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. フローの最後の組段の両端揃えを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」をクリックします。
4. フローの最後の組段を常に両端揃えにするには、「**フローの最後の組段に両端揃えを適用 [n] % 以上の場合 (Only justify final system in flow when more than [n] % full)**」をオフにします。
5. 最後の組段が全体の何 % を超えたら両端揃えを適用するかを変更するには、「**フローの最後の組段に両端揃えを適用 [n] % 以上の場合 (Only justify final system in flow when more than [n] % full)**」の値を変更します。
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

### 結果

選択したレイアウトのフローの最後の組段の自動両端揃えが変更されます。

### ヒント

組段の開始位置/終了位置を個別に変更することで、デフォルト設定とは別に、個々の組段の幅を変更することもできます。

## 譜表/組段の両端揃え (垂直方向) を変更する

Dorico Elements が自動的に譜表間および組段間の垂直方向の調整を行なうフレーム使用率の最小しきい値を変更できます。垂直方向の調整では、フレームの高さに合わせて譜表または組段が等しく配置されます。譜表と組段の両方が調整されるのか、組段のみが調整されるのかを選択することもできます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 譜表間/組段間の垂直方向の自動調整の設定を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」をクリックします。
4. 「**最適間隔 (Ideal Gaps)**」セクションの「**ディヴィジ譜表が使用する間隔 (Gap to use for divisi staves)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **譜表から譜表まで (Staff to staff)**
  - **連合譜表から連合譜表 (Braced staff to braced staff)**

5. 「両端揃え (垂直方向) (Vertical Justification)」セクションで、以下のオプションのいずれかまたは両方を変更します。
  - 「譜表間および組段間の距離を調整する [n] % 以上のフレーム使用率の場合 (Justify distance between staves and systems when frame is at least [n]% full)」
  - 「組段間の距離のみを調整する [n] % 以上のフレーム使用率の場合 (Justify distance only between systems when frame is at least [n]% full)」
6. 「単一の段組のフレームがこのしきい値を超えた場合に譜表間の距離を調整する (Justify staves when frame with single system is above this threshold)」をオン/オフにします。
7. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

#### 結果

選択したレイアウトに含まれる譜表間/組段間の垂直方向の自動調整の設定が変更されます。連合譜表には垂直方向の調整が行われません。

#### 例

Musical score for Violin (Vln), Viola (Vcl), Soprano (S), and Organ (Org). The score is displayed in a layout where the vertical spacing between staves and systems is adjusted, resulting in a more uniform appearance.

譜表間と組段間の間隔を調整したページ

Musical score for Violin (Vln), Viola (Vcl), Soprano (S), and Organ (Org). The score is displayed in a layout where the vertical spacing between systems is adjusted, while the spacing between staves within each system remains the same as in the previous example.

組段間のみを調整した左と同じページ

#### 関連リンク

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(306 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する \(305 ページ\)](#)

## 空白の譜表の表示/非表示を切り替える

プロジェクト内の各レイアウトで空白の譜表を個別に表示/非表示にできます。たとえば、指揮者用のフルスコアレイアウトでは空白の譜表を含むすべての譜表を表示し、参照のみに使用するフルスコアレイアウトでは空白の譜表を非表示にできます。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 「レイアウト (Layouts)」リストで、空白の譜表を表示/非表示にするレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、[Shift] を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、[Ctrl]/[command] を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。

3. ページリストの「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」をクリックします。
  4. 「**空白の譜表を隠す (Hide Empty Staves)**」セクションで、「**空白の譜表を非表示 (Hide empty staves)**」に以下のいずれかのオプションを選択します。
    - **2 番めの組段から (After first system)**
    - **すべての組段 (All systems)**
    - **常に表示 (Never)**
  5. 「**複数の譜表を持つインストゥルメントの個々の譜表を非表示にする (Allow individual staves of multi-staff instruments to be hidden)**」をオンまたはオフにします。
  6. 必要に応じて、「**空白の譜表を非表示**」を適用しないプレーヤー (**Players excluded from Hide Empty Staves**)」で、「**空白の譜表を非表示 (Hide empty staves)**」の選択に関係なく表示したいインストゥルメントに対応するチェックボックスをオンにします。
  7. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

選択したレイアウト内の空白の譜表が、選択に応じて表示/非表示になります。「**複数の譜表を持つインストゥルメントの個々の譜表を非表示にする (Allow individual staves of multi-staff instruments to be hidden)**」をオンにすると、ピアノやハープといった複数の譜表を持つインストゥルメントの単一の空白の譜表を、選択したレイアウトで非表示にできます。

#### 関連リンク

[追加の譜表 \(635 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する \(305 ページ\)](#)

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(306 ページ\)](#)

## タチエット

タチエットとは、プレーヤーがフロー全体で何も演奏しないことを表わす指示で、交響曲の楽章や映画スコアのキューなどに使用されます。Dorico Elements では、タチエットを自動的に生成できます。

Dorico Elements では、以下の条件が満たされるとパートレイアウトのフローにタチエットが表示されます。

- 演奏がないフローからプレーヤーが削除されている。
- パートレイアウトのマスターページフレームチェーンにフローが割り当てられている。
- パートレイアウトの同じページで複数のフローが許可されている。
- パートレイアウトにタチエットを表示するように選択している。



## 2. Andante

Tacet

## 3. Menuetto



2 番目のフローでプレーヤーがタチェットになっているパートレイアウトの抜粋

### 補足

フレームの最初または最後の組段がタチェットのページで「**譜表のスペーシングをコピー (Copy Staff Spacing)**」や「**フレームをロック (Lock Frame)**」を使用することはおすすめしません。これは、タチェットには小節が含まれておらず、フレームコンテンツをロックするための組段区切りやフレーム区切りをタチェットの終わりに挿入できないためです。

ただし、タチェットの最初に組段区切りやフレーム区切りを挿入できます。

タチェットに表示されるテキストとタチェットの上下の余白は、レイアウトごとに個別に変更できます。

### 関連リンク

- [フローに割り当てられたプレーヤーの変更 \(118 ページ\)](#)
- [同じページに複数のフローを表示する/表示しない \(279 ページ\)](#)
- [譜表のスペーシング \(305 ページ\)](#)
- [組段区切りの挿入 \(292 ページ\)](#)
- [フレーム区切りの挿入 \(290 ページ\)](#)
- [フロー見出し \(276 ページ\)](#)

## タチェットの表示/非表示の切り替え

たとえば、いくつかのレイアウトに空白の小節や長休符を表示してプレーヤーがあとからこれらの譜表に音符を追加できるようにしたい場合など、タチェットをレイアウトごとに個別に表示/非表示にできます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、タチェットを表示/非表示にするレイアウトを選択します。初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。

4. 「**タチェット (Tacets)**」セクションで、「**プレーヤーが割り当てられていないフローにタチェットを表示 (Show tacet for flows where no players are assigned)**」をオンまたはオフにします。
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

「**プレーヤーが割り当てられていないフローにタチェットを表示 (Show tacet for flows where no players are assigned)**」がオンで、演奏がないフローにプレーヤーが割り当てられていない場合、選択したレイアウトにタチェットが表示されます。

オフの場合、プレーヤーが割り当てられていないフローはレイアウトに表示されません。フローにプレーヤーが割り当てられている場合、パートにはフロー内のすべての小節が、そのフローに適した形で空白の小節や長休符に分割されて表示されます。

#### 関連リンク

[タチェット \(286 ページ\)](#)

[長休符 \(607 ページ\)](#)

[フローに割り当てられたプレーヤーの変更 \(118 ページ\)](#)

[長休符を表示/非表示にする \(607 ページ\)](#)

## タチェットに表示されるテキストの変更

タチェットに表示されるテキストは、レイアウトごとに個別に変更できます。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. タチェットに表示されるテキストを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
  3. ページリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
  4. 「**タチェット (Tacets)**」セクションで、表示するテキストを「**タチェットのテキスト (Tacet text)**」フィールドに入力します。
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

選択したレイアウトのすべてのタチェットに表示されるテキストが変更されます。

## タチェットの上下の余白を変更する

たとえば、いくつかのレイアウトでページめくりをしやすくするためにフロー見出しとタチェットの間隔を狭くしたい場合など、タチェットの上下の余白をレイアウトごとに個別に変更できます。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、タチェットの上下の余白を変更するレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。

3. ページリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
  4. 「**タレット (Tacet)**」セクションで、「**タレットの上側余白 (Margin above tacet)**」または「**タレットの下側余白 (Margin below tacet)**」あるいはその両方の値を変更します。
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

「**タレットの上側余白 (Margin above tacet)**」の値を変更すると、タレットとその前のアイテムの間の最小間隔が増減します。

「**タレットの下側余白 (Margin below tacet)**」の値を変更すると、タレットとそのあとのアイテムの間の最小間隔が増減します。

#### 関連リンク

[フロー見出し \(276 ページ\)](#)

## 配置設定

“配置設定”とは、ページあたりの組段数の設定など、楽譜のページレイアウトの固定を示す言葉です。Dorico Elements では、組段あたりの小節数と楽曲フレームあたりの組段数の両方をレイアウトごとに個別に固定できます。

#### 関連リンク

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(306 ページ\)](#)

## 組段あたりの小節数を固定

プロジェクト内の各レイアウトの各組段に含める固定の小節数を定義できます。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、組段あたりの小節数を固定するレイアウトを選択します。初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
  3. ページリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
  4. 「**配置設定 (Casting Off)**」セクションで、「**組段あたりの小節数を固定 (Fixed number of bars per system)**」をオンにします。
  5. 数値フィールドの値を変更して、各組段に固定する小節数を変更します。
  6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

選択したレイアウトの各組段に自動的に配置される小節数が変更されます。いずれかのレイアウトに2小節リピート領域または4小節リピート領域が含まれている場合、自動的に配置が調整され、フレーズが組段をまたいで分割されるのを防ぎます。

#### 関連リンク

[小節リピート記号 \(587 ページ\)](#)

[組段区切りの挿入 \(292 ページ\)](#)

[フレーム区切りの挿入 \(290 ページ\)](#)

## フレームあたりの組段数の固定

プロジェクト内の各レイアウトの各楽曲フレームに含める固定の組段数を定義できます。デフォルトのマスターページには、1 ページあたり 1 つの楽譜が含まれているため、通常はフレームあたりの組段数を固定するとページあたりの組段数も固定されます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、フレームあたりの組段数を固定するレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**配置設定 (Casting Off)**」セクションで、「**フレームあたりの組段数を固定 (Fixed number of systems per frame)**」をオンにします。
5. 数値フィールドの値を変更して、各フレームに固定する組段数を変更します。
6. 「**フレームの高さに合わせて組段の数を増減する (Scale number of systems by frame height)**」をオン/オフにします。
7. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

### 結果

選択したレイアウトの各楽曲フレームに自動的に配置される組段数を変更されます。

「**フレームの高さに合わせて組段の数を増減する (Scale number of systems by frame height)**」をオンにすると、各フレームに含まれる組段数が楽曲フレームのサイズに応じて調整されます。

## フレーム区切り

Dorico Elements では、フレーム区切りを使って音符や記譜記号を次のフレームに移動できます。次のフレームは大抵次のページにあるため、フレーム区切りを使ってページ区切りを作成できます。たとえば、フレーム区切りを使い、パートレイアウトの特定の位置にページめくりを挿入できます。

フレーム区切りを示すガイドはいつでも表示/非表示にできます。

---

### ヒント

各レイアウトの楽曲フレームごとの組段の数を固定することによって、楽曲フレームのコンテンツを制御することもできます。

---

### 関連リンク

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション](#) (306 ページ)

## フレーム区切りの挿入

フレーム区切りを挿入することで、楽譜の特定の場所にページめくりを挿入できます。

---

### 手順

1. フレーム区切りを挿入する位置の音符やアイテムを選択します。  
たとえば、音部記号を選択すると、その音部記号がフレームの終わりに配置され、音符が次の楽曲フレームの最初に移動します。
2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**フレーム区切り (Frame Break)**」を選択します。

#### 結果

最初に選択したアイテムの直前にフレーム区切りが挿入されます。フレーム区切り後の記譜記号はすべて次の楽曲フレームに移動します。

#### 補足

2小節リピート領域または4小節リピート領域内のフレーズ中にフレーム区切りを挿入した場合、Dorico Elements はフレーム区切りを自動的にフレーズの前/後ろに移動しません。つまり、フレーズはフレーム区切りによって分割されません。

---

## フレーム区切りガイドの表示/非表示

フレーム区切りガイドはいつでも表示/非表示にできます。

---

#### 手順

- 「ビュー (View)」 > 「ガイド (Signposts)」 > 「フレーム区切り (Frame Breaks)」を選択します。
- 

#### 結果

メニュー内の「フレーム区切り (Frame Breaks)」の横にチェックが付いている場合はフレーム区切りのガイドが表示され、付いていない場合は非表示になります。

## フレーム区切りの削除

挿入したフレーム区切りを削除できます。

#### 前提

フレーム区切りガイドを表示しておきます。

---

#### 手順

1. 削除するフレーム区切りのフレーム区切りガイドを選択します。
  2. [Backspace] または [Delete] を押します。
- 

## 組段区切り

組段区切りとは、所定の用紙に収まるよう、複数の組段やページに音符や記譜記号を分割する位置のことです。Dorico Elements では、音符が正しくスペーシングされ、判読できるように組段をまたいで楽譜が自動的に配置されますが、組段区切りを手動で制御することもできます。

組段区切りを示すガイドはいつでも表示/非表示にできます。

#### ヒント

各レイアウトの組段ごとの小節数を固定することによって、組段のコンテンツを制御することもできます。

---

#### 関連リンク

[組段あたりの小節数を固定 \(289 ページ\)](#)

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(306 ページ\)](#)

## 組段区切りの挿入

どの位置にでも組段区切りを挿入できます。

---

### 手順

1. 組段区切りを挿入する位置の音符やアイテムを選択します。  
たとえば、音部記号を選択すると、その音部記号が組段の終わりに配置され、音符が次の組段の最初に移動します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「組段区切り (System Break)」を選択します。

---

### 結果

最初に選択したアイテムの直前に組段区切りが挿入されます。組段区切り後の記譜記号はすべて次の組段に移動します。

---

### 補足

2小節リピート領域または4小節リピート領域内のフレーズ中に組段区切りを挿入した場合、Dorico Elements は組段区切りを自動的にフレーズの前/後ろに移動しません。つまり、フレーズは組段区切りによって分割されません。

---

## 組段区切りガイドの表示/非表示の切り替え

組段区切りガイドはいつでも表示/非表示にできます。

---

### 手順

- 「ビュー (View)」 > 「ガイド (Signposts)」 > 「組段区切り (System Breaks)」を選択します。

---

### 結果

メニュー内の「組段区切り (System Breaks)」の横にチェックが付いている場合は組段区切りのガイドが表示され、付いていない場合は非表示になります。

## 組段区切りの削除

挿入した組段区切りを削除できます。

---

### 前提

組段区切りガイドを表示しておきます。

---

### 手順

1. 削除する組段区切りの組段区切りガイドを選択します。
  2. [Backspace] または [Delete] を押します。
- 

## パート形式のコピー

パート形式のコピーは、ページのレイアウトを決めるレイアウトオプションと組段の形式をコピーし、それらを別のレイアウトに適用します。これにより、似たパートの形式設定を行なう際の時間を短縮できます。

組段の形式設定には、組段区切りとフレーム区切りの位置に加え、音符に必要な水平方向のスペースに影響する音符のスペーシングの変更も含まれます。

Dorico Elements では、レイアウトオプションと組段の形式設定を、コピー元のレイアウトからコピー先のレイアウトへまとめてコピーしたり、別々にコピーしたりできます。たとえば、コピー元のレイア

ウトの形式設定が主に「設定 (Setup)」 > 「レイアウトオプション (Layout Options)」の「配置設定 (Casting Off)」の設定に依存している場合、コピー先のレイアウトで各組段に組段区切りとフレーム区切りを追加することなく必要な形式設定を作成するには、レイアウトオプションだけをコピーすれば十分でしょう。

また、レイアウト固有のプロパティ設定を、楽譜領域で現在開いているレイアウトから、それらのアイテムが表示される他のすべてのレイアウトにコピーすることもできます。

#### 補足

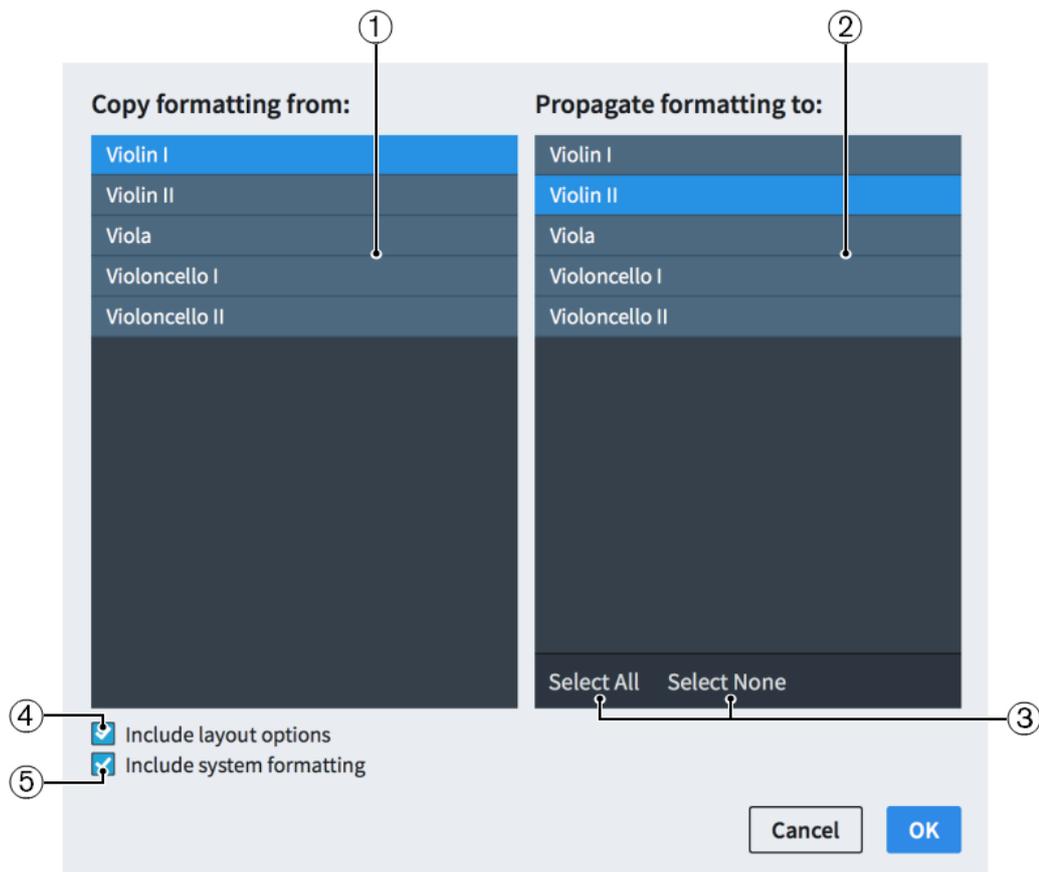
予期しない結果を招くことがあるため、複数の楽曲フレームチェーンを持つレイアウトをコピー元またはコピー先のレイアウトとして使用することはおすすめしません。

## 「パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)」 ダイアログ

「パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)」 ダイアログでは、ページの形式設定とレイアウトのオプションを、コピー元のレイアウトからコピー先のレイアウトへコピーできます。

設定モードでは、以下のいずれかの操作を行なって、「パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)」 ダイアログを開くことができます。

- 「レイアウト (Layouts)」パネルでレイアウトを右クリックして、コンテキストメニューから「パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)」を選択します。「次の形式設定からコピー (Copy formatting from)」 リストには、右クリックしたレイアウトがコピー元のレイアウトとして自動的に選択されます。
- 「設定 (Setup)」 > 「パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)」を選択します。



「パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)」 ダイアログ

「パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)」 ダイアログには以下のセクションとオプションがあります。

- 1 「次の形式設定からコピー (Copy formatting from)」 リスト  
プロジェクト内のすべてのレイアウトが表示されます。コピー元のレイアウトとして選択できるレイアウトは1つのみです。
- 2 「形式設定のコピー先 (Propagate formatting to)」 リスト  
プロジェクト内のすべてのレイアウトが表示されます。複数のレイアウトをコピー先のレイアウトとして選択できます。
- 3 選択オプション  
「形式設定のコピー先 (Propagate formatting to)」 リストですべてのレイアウトを選択/選択解除できます。
- 4 レイアウトオプションを含める (Include layout options)  
パート形式に関するレイアウトオプションをコピー元のレイアウトからコピー先のレイアウトへコピーできます。これらのオプションには、ページサイズ、ページ余白、デフォルトのマスターページのセット、線間の高さ、垂直方向のスペーシング、音符のスペーシング、配置設定、長休符の設定、譜表ラベルなどが含まれます。
- 5 組段の形式設定を含める (Include system formatting)  
組段内の小節、ページ内の組段、および音符のスペーシングの変更の配置を、コピー元のレイアウトからコピー先のレイアウトへコピーできます。Dorico Elements では、組段区切り、フレーム区切り、音符のスペーシングの変更をコピーし、必要に応じて追加の組段区切りとフレーム区切りを入力し、コピー先のレイアウトに存在する組段区切り、フレーム区切り、音符のスペーシングの変更を削除することでこれを実行します。

## パート形式を別のレイアウトにコピーする

プロジェクトの複数のパートレイアウトに類似の形式設定を行なう時間を節約したい場合など、すべての形式設定をレイアウトからレイアウトへとコピーできます。ページサイズや余白のほか、組段区切りやフレーム区切りといったその他のページの形式設定など、レイアウトオプションを含めることができます。

### 補足

予期しない結果を招くことがあるため、複数の楽曲フレームチェーンを持つレイアウトをコピー元またはコピー先のレイアウトとして使用することはおすすめしません。

### 手順

1. 設定モードの「レイアウト (Layouts)」パネルでパート形式をコピーするレイアウトのカードを右クリックしてコンテキストメニューから「パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)」を選択します。
2. 「パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)」ダイアログの「次の形式設定からコピー (Copy formatting from)」リストで、パート形式をコピーするレイアウトを選択します。デフォルトでは、ダイアログを開く際に右クリックしたカードが選択されています。
3. 「形式設定のコピー先 (Propagate formatting to)」リストで、パート形式のコピー先となるレイアウトを選択します。  
アクションバーで選択オプションを使用できます。また、[Shift] を押しながらかlickすると隣接するレイアウトを選択でき、[Ctrl]/[command] を押しながらかlickすると個々のレイアウトを選択できます。
4. 「レイアウトオプションを含める (Include layout options)」をオンまたはオフにします。
5. 「組段の形式設定を含める (Include system formatting)」をオンまたはオフにします。
6. 「OK」をクリックすると、選択したレイアウトにパート形式がコピーされ、ダイアログが閉じます。

### 結果

選択したコピー元のレイアウトから選択したコピー先のレイアウトにパート形式がコピーされます。

- 「**レイアウトオプションを含める (Include layout options)**」をオンにすると、コピー元レイアウトからコピー先レイアウトへとレイアウトオプションがコピーされます。
- 「**組段の形式設定を含める (Include system formatting)**」をオンにすると、組段内の小節、ページ内の組段、および音符のスペーシングの変更の配置が、コピー元のレイアウトからコピー先のレイアウトへコピーされます。

#### ヒント

コピー元のレイアウトの形式設定が主に「**設定 (Setup)**」 > 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**配置設定 (Casting Off)**」の設定に依存している場合、コピー先のレイアウトで各組段に組段区切りとフレーム区切りを追加することなく非常によく似た形式設定を作成するには、「**レイアウトオプションを含める (Include layout options)**」だけをオンにすれば十分でしょう。

---

## プロパティ設定を別のレイアウトにコピーする

プロパティの多くはレイアウト固有です。つまり、初期設定では、楽譜領域で現在開いているレイアウトにのみ影響します。音符とアイテムに設定されたプロパティを、それらが表示される他のすべてのレイアウトにコピーできます。たとえば、フルスコアレイアウトで段階的強弱記号のスタイルを変更したあと、同じスタイルを持つ段階的強弱記号をパートレイアウトに表示できます。

---

#### 手順

1. 別のレイアウトにプロパティをコピーする音符またはアイテムを選択します。
  2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**レイアウトをコピー (Propagate Properties)**」を選択します。
- 

#### 結果

選択した音符/アイテムに設定されたすべてのプロパティが、それらの音符/アイテムが表示されるすべてのレイアウトにコピーされます。

#### 関連リンク

[大きな選択範囲 \(260 ページ\)](#)

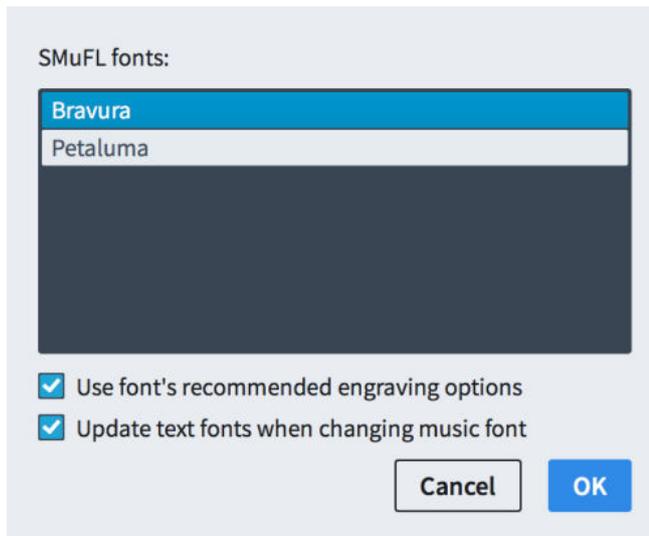
[アイテムの外観のリセット \(267 ページ\)](#)

[アイテムの位置をリセットする \(268 ページ\)](#)

## 音楽フォントダイアログ

音楽フォントダイアログでは、プロジェクト全体で記譜記号やグリフに使用するフォントを変更できます。記譜記号やグリフに使用するフォントは SMuFL 準拠である必要があります。

- 音楽フォントダイアログは、「**編集 (Edit)**」 > 「**音楽フォント (Music Fonts)**」を選択すると開きます。



音楽フォントダイアログ

このダイアログには、Dorico Elements が認識できる適切なメタデータを持ち、コンピューターにインストールされているすべての SMuFL フォントが含まれています。初期設定では、Dorico Elements には以下の SMuFL 準拠フォントが用意されています。

- **Bravura**  
伝統的なクラシック音楽の浄書に着想を得た、デフォルトの音楽フォントです。
- **Petaluma**  
ジャズ音楽に使用される伝統的なスタイルに似た、手書きの音楽フォントスタイルです。

音楽フォントダイアログで音楽フォントを変更すると、音部記号、強弱記号、連符の数や比率を示す数字など、テキスト以外の記譜記号、グリフ、およびその他のアイテムに使用されるフォントが変更されます。

音楽フォントダイアログには以下のオプションもあります。

**フォントのおすすめの浄書オプションを使用 (Use font's recommended engraving options)**

フォントにデフォルトで付属する設定を読み込むことができます。

**音楽フォントを変更するときはテキストフォントを更新 (Update text fonts when changing music font)**

音楽フォントを変更する際にテキストフォントを含めるか除外するかを指定できます。たとえば、このオプションをオフにすると、フローのタイトルや譜表ラベルの外観に影響を与えることなく音符や記譜記号の外観を変更できます。

- Bravura 音楽フォントに対応するテキストフォントは Academico です。
- Petaluma 音楽フォントに対応するテキストフォントは Petaluma Script です。

**補足**

音部変更記号や太字でない連符の数や比率を示す数字など、SMuFL フォントでオプションとして設定されている特定のアイテムは影響を受けません。

## テキストオブジェクトとテキストフレーム内のテキスト

Dorico Elements のテキストは、個々の譜表に追加されるか組段テキストとして追加されるテキストオブジェクトか、楽譜ではなくページに固定されるテキストフレーム内のテキストになります。

Dorico Elements ではフレームを表示したり編集したりできないため、いずれのタイプのテキストも見た目はほぼ同じです。テキストをクリックすれば、その違いがわかります。テキストが譜表に連結線で

つながって強調表示された場合、組段テキストです。テキストが強調表示されない、または連結線が付かない場合は、テキストフレームです。

いずれのタイプのテキストも同じ方法で編集できますが、テキストトークンはテキストフレームでのみ使用できます。譜表または組段に追加されたテキストではトークンを使用できません。

関連リンク

[テキストの編集 \(259 ページ\)](#)

[テキストトークン \(297 ページ\)](#)

## テキストトークン

テキストトークンは、プロジェクトに保存されたタイトル、作曲者、日時などの情報の代用として使用できるコードです。これにより、プロジェクトに誤った情報や古い情報を表示するリスクを減らすことができます。

たとえば、プロジェクトのタイトルにトークンを使用した場合、「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログでプロジェクトタイトルを何度でも変更でき、そのたびにプロジェクト内のすべてのレイアウトのプロジェクトタイトルが自動的に更新されます。

トークンは、「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログの**プロジェクト**ページに表示されるプロジェクト全体の情報を参照することも、「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログの個々の**フロー**ページを参照することもできます。また、現在の日時やプロジェクトが最後に保存された日時を参照することもできます。

### 補足

- テキストトークンはテキストフレームでのみ使用できます。テキスト/組段テキストオブジェクトでトークンを使用することはできません。
- フロートークンは、テキストフレームの上辺より下にある一番近いフローを参照します。フロートークンが含まれているテキストフレームの上部が組段内の最初の譜表の第 5 線に揃っているかそれより上にある場合、フロートークンはそのフローを参照します。

{@flow2title@} のように、フロートークンが参照するフロー番号を指定することもできます。この場合、トークンの位置に関係なく、常に指定したフローが表示されます。

各フローのフロー番号は、設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルで確認できます。

---

Dorico Elements では以下のトークンを使用できます。

### 全般トークン

---

説明	トークン
ページ番号	{@page@}
プレーヤーリスト	{@playerlist@}
プレーヤー名	{@playernames@}
レイアウト名	{@layoutname@}
設定モードの「 <b>レイアウト (Layouts)</b> 」パネルで設定したレイアウト番号	{@layoutnumber@}

---

## プロジェクト/フロー固有の情報トークン

「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログのフィールド	プロジェクトページのトークン	フローページのトークン
タイトル (Title)	{@projecttitle@}	{@flowtitle@}
サブタイトル (Subtitle)	{@projectsubtitle@}	{@flowsubtitle@}
献呈 (Dedication)	{@projectdedication@}	{@flowdedication@}
作曲者 (Composer)	{@projectcomposer@}	{@flowcomposer@}
編曲者 (Arranger)	{@projectarranger@}	{@flowarranger@}
作詞者 (Lyricist)	{@projectlyricist@}	{@flowlyricist@}
アーティスト (Artist)	{@projectartist@}	{@flowartist@}
写譜者 (Copyist)	{@projectcopyist@}	{@flowcopyist@}
出版社 (Publisher)	{@projectpublisher@}	{@flowpublisher@}
編集者 (Editor)	{@projecteditor@}	{@floweditor@}
著作権 (Copyright)	{@projectcopyright@}	{@flowcopyright@}
作品番号 (Work number)	{@projectworknumber@}	{@flowworknumber@}
作曲者の生没年 (Composer dates)	{@projectcomposerdates@}	{@flowcomposerdates@}
作曲年 (Composition year)	{@projectcompositionyear@}	{@flowcompositionyear@}
その他の情報 (Other information)	{@projectotherinfo@}	{@flowotherinfo@}

## フローごとのトークン

フローごとのトークンの機能	トークン
設定モードの「フロー (Flows)」パネルでの位置に応じた、現在のフローのフロー番号	{@flownumber@}
小文字のローマ数字 (iii や xvi など) で表示された、現在のフローのフロー番号	{@flowNumberRomanLower@}
大文字のローマ数字 (III や XVI など) で表示された、現在のフローのフロー番号	{@flowNumberRomanUpper@}
現在のフロー内のこのページの番号 (最初は 1)	{@flowPage@}

フローごとのトークンの機能	トークン
現在のフロー内のページの総数	{@flowPageCount@}
指定したフロー“n”が始まる表示ページ番号 (例: {@flow3PageCount@})	{@flownPageCount@}
現在のフローのデュレーション (単位: 分および秒)	{@flowDuration@}
指定したフロー“n”のデュレーション (単位: 分および秒、例: {@flow3Duration@})	{@flownDuration@}

### ページ番号のトークン

ページ番号のトークンの機能	トークン
レイアウト内のページの総数	{@pageCount@}
現在のフロー内のこのページの番号 (フローの最初のページを 1 とし、表示ページ番号のないページも含む)	{@flowPage@}
現在のフロー内のページの総数	{@flowPageCount@}
設定モードの「フロー (Flows)」パネルでの位置に応じた、指定したフロー“n”が始まるページの表示ページ番号 例: {@flow5FirstPage@}	{@flownFirstPage@}

#### 補足

トークン {@flowPage@} および {@flowPageCount@} には、そのトークンが使用されているページの左上角に一番近い楽曲フレームの最初の組段の開始位置で有効になっているフローのみが反映されます。

### プロジェクトが最後にいつ保存されたかを表示する日時のトークン

日時の説明	日時の例	トークン
日時の標準文字列 (ロケールに依存)	12/31/17 11:10:12	{@projectdate@}
4桁の西暦	2017	{@projectdateyear@}
西暦の下2桁	17	{@projectdateyearshort@}
月の正式名称 (ロケールに依存)	October	{@projectdatemonth@}
月の略称 (ロケールに依存)	Oct	{@projectdatemonthshort@}

日時の説明	日時の例	トークン
月の 10 進数表記 (01 ~ 12)	10	{@projectdatemonthnum@}
曜日の正式名称 (ロケールに依存)	Friday	{@projectdateday@}
曜日の略称 (ロケールに依存)	Fri	{@projectdatedaysshort@}
日付の 10 進数表記 (1 ~ 31)	24	{@projectdatedaynum@}
ISO 8601 形式の日付	2017-12-31	{@projectdateymd@}
月、日付、年	December 31, 2017	{@projectdatemdy@}
日付、月、年	31 December 2017	{@projectdatedmy@}
時刻表示 (ロケールに依存)	11:10:12	{@projectdatetime@}
時:分 (24 時間表記)	23:10	{@projectdatetimeHHMM@}
時:分:秒 (24 時間表記)	13:02:24	{@projectdatetimeHHMMSS@}
時 (24 時間表記)	23	{@projectdatetimehour24@}
時 (12 時間表記)	11	{@projectdatetimehour12@}
分の 10 進数表記 (00 ~ 59)	10	{@projectdatetimeminute@}
秒の 10 進数表記 (00 ~ 59)	44	{@projectdatetimesecond@}

#### 現在の日時を表示する日時のトークン

日時の説明	日時の例	トークン
日時の標準文字列 (ロケールに依存)	12/31/17 11:10:12	{@date@}
4 桁の西暦	2017	{@dateyear@}
西暦の下 2 桁	17	{@dateyearshort@}
月の正式名称 (ロケールに依存)	October	{@datemonth@}
月の略称 (ロケールに依存)	Oct	{@datemonthshort@}
月の 10 進数表記 (01 ~ 12)	10	{@datemonthnum@}
曜日の正式名称 (ロケールに依存)	Friday	{@dateday@}

日時の説明	日時の例	トークン
曜日の略称 (ロケールに依存)	Fri	{@datedaysshort@}
日付の 10 進数表記 (1 ~ 31)	24	{@datedaynum@}
ISO 8601 形式の日付	2017-12-31	{@dateymd@}
月、日付、年	December 31, 2017	{@datemdy@}
日付、月、年	31 December 2017	{@datedmy@}
時刻表示 (ロケールに依存)	11:10:12	{@datetime@}
時:分 (24 時間表記)	23:10	{@datetimeHHMM@}
時:分:秒 (24 時間表記)	13:02:24	{@datetimeHHMMSS@}
時 (24 時間表記)	23	{@datetimehour24@}
時 (12 時間表記)	11	{@datetimehour12@}
分の 10 進数表記 (00 ~ 59)	10	{@datetimeminute@}
秒の 10 進数表記 (00 ~ 59)	44	{@datetimesecond@}

---

#### 関連リンク

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(89 ページ\)](#)  
[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(96 ページ\)](#)  
[フロー名とフロータイトル \(119 ページ\)](#)  
[レイアウト番号の付け直し \(124 ページ\)](#)

## テキストオブジェクトへの枠線の追加

テキストオブジェクトの境界を明確にしたい場合など、テキストオブジェクトや組段テキストオブジェクトに枠線を個別に追加できます。

---

#### 手順

1. 枠線を追加するテキストオブジェクトを選択します。
  2. プロパティパネルの「テキスト (Text)」グループで「**枠線 (Border)**」をオンにします。
- 

#### 結果

選択したテキストオブジェクトに枠線が追加されます。

#### ヒント

- テキストオブジェクトは、背景を消して枠線を表示できます。
  - 「**枠線 (Border)**」をオフにすると、選択したテキストオブジェクトから枠線が削除されます。
-

例

Text

枠線のないテキスト

Text

枠線が表示されたテキスト

---

## 譜表に対するテキストオブジェクトの位置の変更

テキストオブジェクトは譜表の上または下に表示できます。テキストは他のオブジェクトと衝突しないように自動的に配置されます。

### 補足

この操作はテキストフレームのテキストには適用されません。

---

### 前提

テキストエディターを閉じておきます。

---

### 手順

1. 譜表に対する位置を変更するテキストオブジェクトを選択します。
  2. プロパティパネルの「**テキスト (Text)**」グループで、「**位置 (Position)**」から以下のいずれかのオプションを選択します。
    - **上 (Above)**
    - **下 (Below)**
- 

### 結果

選択したテキストオブジェクトが譜表の上または下に表示されます。

## 音符のスペーシング

音符や休符の位置は互いに関連付けられており、それらの間の自動間隔を音符のスペーシングと呼びます。

### プロジェクト全体で音符のスペーシングを変更

「**設定 (Setup)**」 > 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」ページで、各レイアウトのデフォルトの音符のスペーシングの値を個別に変更できます。

使用できるオプションには、4分音符のデフォルトのスペースの変更や、装飾音符とキューのスペースの比率の変更などがあります。また、最後の組段が全体の何%を超えたら両端揃えを適用するかも変更できます。

### 関連リンク

[デフォルトの音符のスペーシングを変更する \(303 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(90 ページ\)](#)

## デフォルトの音符のスペーシングを変更する

デフォルトの音符のスペーシングをレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトの音符のスペーシングをパートレイアウトよりも狭くできます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. 音符のスペーシングを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
  3. ページリストの「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」をクリックします。
  4. オプションの値を任意に変更します。
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

### 結果

選択したレイアウトに対するデフォルトの音符のスペーシングがプロジェクト全体で変更されます。

### 関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」の「音符のスペーシング \(Note Spacing\)」ページ \(303 ページ\)](#)

## 「レイアウトオプション (Layout Options)」の「音符のスペーシング (Note Spacing)」ページ

「レイアウトオプション (Layout Options)」の「音符のスペーシング (Note Spacing)」ページでは、プロジェクト全体のノートのスペーシングのデフォルト値をレイアウトごとに個別に変更できます。また、フローの最後の組段が全体の何 % を超えたら自動的に両端揃えを適用するかも変更できます。

- 「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」ページを開くには、「**設定 (Setup)**」 > 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を選択し、ページリストで「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」をクリックします。

## Note Spacing

Default space for crotchet/quarter note:  spaces

Minimum space for short notes:  spaces

Use custom spacing ratio:



5.67 4 2 2 1 1

Scale space for grace notes by  %

Scale space for cue notes by  %

Only justify final system in flow when more than  % full

Use optical spacing for beams between staves

「レイアウトオプション (Layout Options)」の「音符のスペーシング (Note Spacing)」ページのオプション

「レイアウトオプション (Layout Options)」の「音符のスペーシング (Note Spacing)」には以下のオプションがあります。

### 4分音符のデフォルトのスペーシング (Default space for crotchet/quarter note)

4分音符のデフォルトのスペーシングを設定します。他のデュレーションのスペーシングは比率に合わせて調整されます。値を増やすと音符のスペーシングが広がり、減らすと音符のスペーシングが狭まります。値を変更するとプレビューに反映されます。

### 短音符のスペーシング最小値 (Minimum space for short notes)

デュレーションが短い音符のスペーシングの最小値を設定します。この値はデフォルトのスペーシングの値とは独立して設定できます。

### スペーシングの比率を指定 (Use custom spacing ratio)

音価に従って、他の音符との関係に応じて音符のスペーシングを設定します。たとえば、「スペーシングの比率を指定 (Use custom spacing ratio)」を「2」に設定すると、2分音符のスペーシングは4分音符の2倍、8分音符のスペーシングは4分音符の半分になります。

### 装飾音符のスペーシング (Scale space for grace notes by)

装飾音符のスペーシングを、そのデュレーションの音符に通常使用されるスペーシングに対する割合で設定します。100%を超える値は設定できません。値を増やすと装飾音符のスペーシングが広がり、値を減らすと装飾音符のスペーシングが狭まります。

### キュー音符のスペーシング (Scale space for cue notes by)

キュー音符のスペーシングを、そのデュレーションの音符に通常使用されるスペーシングに対する割合で設定します。100%を超える値は設定できません。値を増やすとキュー音符のスペーシングが広がり、値を減らすとキュー音符のスペーシングが狭まります。

### フローの最後の組段に両端揃えを適用 [n] % 以上の場合 (Only justify final system in flow when more than [n] % full)

各フローの最後の組段が全体の何%を超えたらフレームの幅に合わせて両端揃えを適用するかを変更できます。初期設定では、最後の組段が全体の50%以下の場合には両端揃えが適用されません。

## 2つの譜表間の連桁にオプティカルスペーシングを使用 (Use optical spacing for beams between staves)

オンにすると、譜表をまたぐ連桁の符尾の間隔が均一になります。この場合、符頭の間隔は均一にならないことがあります。オフにすると、譜表をまたぐ連桁の符頭の間隔が均一になります。この場合、符尾の間隔は均一にならないことがあります。

関連リンク

[デフォルトの音符のスペーシングを変更する \(303 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連桁にオプティカルスペーシングを使用する \(431 ページ\)](#)

## 譜表のスペーシング

フレーム内の譜表や組段の垂直位置は、譜表のスペーシングと呼ばれます。譜表のスペーシングの計算には、譜表の高さおよび譜表と組段との間に必要な間隔が考慮されます。

### プロジェクト全体で譜表のスペーシングを変更

「設定 (Setup)」 「レイアウトオプション (Layout Options)」 の「垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)」 ページで、各レイアウトの垂直方向/譜表のスペーシングのデフォルト値を個別に変更できます。

オプションを使用して理想的なスペーシングを設定すると、可能な限り近い値でスペーシングが再現されます。たとえば、レイアウトの各フレームに含めることのできる組段数を決定する計算の一部には、譜表の高さ、譜表間の最小間隔、位置が極端に高い/低い音符と譜表の最大距離、ペダル線やテンポ記号といった垂直方向のスペースを必要とするその他のアイテムなどが考慮されます。ただし、この計算は垂直方向のスペーシングが決定する前に実行されるため、最終的には最適な数よりも多いまたは少ない組段数がフレームに割り当てられる場合があります。

使用できる垂直方向のスペーシングオプションを理解しておくことをおすすめします。

関連リンク

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(306 ページ\)](#)

[譜表 \(630 ページ\)](#)

[大括弧と中括弧 \(438 ページ\)](#)

[空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(285 ページ\)](#)

[優先する基準単位の変更 \(54 ページ\)](#)

## デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する

デフォルトの譜表間や組段間の間隔をレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトではより多くの譜表を配置できるように譜表間の間隔を小さくしたり、パートレイアウトでは演奏者があとで書き込めるように組段間の間隔を大きくしたりできます。

### ヒント

- レイアウトの譜表が非常に近い場合は、譜表サイズを小さくすることで良い結果を得られることもあります。
- Dorico Elements は自動的に余ったスペースを組段オブジェクトや強弱記号などのアイテムに振り分けたり、上下の譜表の音符との衝突を解消したりするため、最適間隔は許容範囲内の最小値に設定することをおすすめします。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、[Shift] を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、[Ctrl]/[command] を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。

3. ページリストの「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」をクリックします。
  4. 必要に応じて、「**最適間隔 (Ideal Gaps)**」セクションでそれぞれの組み合わせの値を変更します。
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

譜表間および組段間の組み合わせの最小間隔が変更されます。この設定は、Dorico Elements が譜表/組段の配置に使用できるスペースおよび垂直方向の調整を自動的に行なうフレームの使用率であるかの基準に影響します。

#### 関連リンク

[レイアウト中の譜表サイズの変更 \(631 ページ\)](#)

[譜表/組段の両端揃え \(垂直方向\) を変更する \(284 ページ\)](#)

## ギャラリービューでの譜表のスペーシングを変更する

設定された最適間隔の拡大率として表示された、ギャラリービューでのレイアウトごとの譜表間の垂直方向の間隔を変更できます。Dorico Elements はギャラリービューではアイテムの衝突を自動的に解消しないため、非常に高い/低い音符が含まれるレイアウトの譜表間の間隔を広げるのは効果的です。

---

#### 手順

1. [Ctrl]/[command]+[Shift]+[L] を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. ギャラリービューでの譜表間のスペーシングを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、[Shift] を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、[Ctrl]/[command] を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
  3. ページリストの「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」をクリックします。
  4. 「**最適間隔 (Ideal Gaps)**」セクションで「**ギャラリービューでの譜表間隔の拡大率 (In galley view, expand ideal staff gaps to)**」の値を変更します。
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

## レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション

Dorico Elements には、デフォルトの垂直方向のスペーシングと譜表の両端揃えをレイアウトごとにコントロールできるオプションが複数備わっています。

- レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプションを開くには、「**設定 (Setup)**」 > 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を選択し、ページリストで「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」をクリックします。

「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」ページには、以下のセクションとオプションが含まれます。

#### 最適間隔 (Ideal Gaps)

譜表や組段などの複数の組み合わせが含まれており、組み合わせごとに使用する間隔を設定できます。Dorico Elements のギャラリービューでは譜表とアイテムの衝突を自動的に解消しないため、ギャラリービューでの譜表間隔のデフォルトの拡大率も設定できます。オプションと一緒に表示される図は、オプションが適用される組み合わせを示します。

Dorico Elements は、設定された最適間隔よりも譜表間の間隔を狭めないため、許容範囲内の最小値に設定することをおすすめします。設定値が小さければ小さいほど、Dorico Elements が譜表のスペーシングを決定する際に柔軟に対応できます。これはたとえば、強弱記号が含まれている譜表間の間隔をより広く取るために、強弱記号が含まれていない譜表間の間隔を狭める場合など、内容の多いフレームで特に役立ちます。また、オプションの設定時にプロジェクト全体を考慮できるため、垂直方向のスペーシングの設定は音符やアイテムの入力後がおすすめです。

譜表や組段の組み合わせによっては、異なる方法で垂直方向の調整が行なわれます。

- 「**譜表から譜表まで (Staff to staff)**」、「**譜表グループから譜表まで Staff group to staff**」、「**譜表から譜表グループ (Staff to staff group)**」、「**譜表グループから譜表グループ (Staff group to staff group)**」、「**組段内の間隔 (Inter-system gap)**」、「**タイムコード譜表から譜表まで (Timecode staff to staff)**」  
これらの組み合わせの間隔は、垂直方向の調整が行なわれるフレーム内では適用されません。
- 「**連合譜表から連合譜表 (Braced staff to braced staff)**」、「**オssia譜表から譜表まで (Ossia staff to staff)**」  
連合譜表とオssia譜表は垂直に揃えられないため、垂直方向の調整が行なわれるフレーム内でも間隔が常に適用されます。追加の譜表も含まれます。

#### 補足

- 「**譜表から譜表まで (Staff to staff)**」の間隔を使用している場合、ディヴィジ譜表は垂直に揃えられます。「**連合譜表から連合譜表 (Braced staff to braced staff)**」の間隔を使用している場合、各ディヴィジセクションの譜表は連合譜表に設定された間隔のみを使用し、垂直には揃えられません。
- レイアウトの譜表が非常に近い場合は、譜表サイズを小さくすることで良い結果を得られることもあります。

### 最小値 (Minimum Gaps)

アイテムを伴う譜表の最小間隔に関するオプションが含まれます。

- 「**隣り合う譜表と組段の衝突を自動的に解消する (Automatically resolve collisions between adjacent staves and systems)**」: このオプションがオンの場合は、Dorico Elements が譜表と組段の間にスペースを追加することで衝突を自動的に解消します。オフの場合は、垂直方向のスペーシングで設定した間隔のみが使用されるため譜表や組段は等しく配置されますが、アイテムの衝突が起こる可能性があります。
- 「**内容を伴う譜表間の最小間隔 (Minimum inter-staff gap with content)**」: アイテムが含まれる譜表間で使用可能にするスペースを設定できます。
- 「**内容を伴う組段間の最小間隔 (Minimum inter-system gap with content)**」: アイテムが含まれる組段間で使用可能にするスペースを設定できます。

### 両端揃え (垂直方向)

譜表または組段において、自動的に垂直方向の調整が行なわれるフレーム使用率のしきい値の上限を設定するオプションが含まれます。

- 「**譜表間および組段間の距離を調整する [n] % 以上のフレーム使用率の場合 (Justify distance between staves and systems when frame is at least [n] % full)**」: フレームの使用率がこのしきい値を超えた場合、フレームに含まれるすべての譜表と組段が自動的に垂直方向に調整され、フレームの高さに合わせて等しく配置されます。フレームの使用率がこのしきい値より低い場合は、自動的に調整されず、譜表は最適間隔の設定に従います。これにより、一番下の譜表/組段とフレームの下部との間に間隔が空く場合があります。
- 「**組段間の距離のみを調整する [n] % 以上のフレーム使用率の場合 (Justify distance only between systems when frame is at least [n] % full)**」: フレームの使用率がこのしきい値を超えた場合、フレームに含まれる組段間の距離のみが調整

されます。譜表はレイアウトごとの最適間隔の設定に従います。これにより、非常に混み合ったページでも組段間に十分な距離が保たれます。

#### ヒント

すべての組段が単一の譜表または一對の連合譜表のみを含むパートレイアウトにおいて、組段間の間隔を等しくするには、「**組段間の距離のみを調整する [n] % 以上のフレーム使用率の場合 (Justify distance only between systems when frame is at least [n]% full)**」の値を「**譜表間および組段間の距離を調整する [n] % 以上のフレーム使用率の場合 (Justify distance between staves and systems when frame is at least [n]% full)**」と同じもしくはより小さく設定することをおすすめします。

- 「**単一の段組のフレームがこのしきい値を超えた場合に譜表間の距離を調整する (Justify staves when frame with single system is above this threshold)**」: このオプションがオンの場合、単一の組段に含まれる譜表において、設定したしきい値よりを超えるすべての譜表が垂直方向に調整され、フレームの高さに合わせて等しく配置されます。

#### 空白の譜表を隠す (Hide Empty Staves)

レイアウト内の空白の譜表のうち、どの譜表をどこから非表示にするかを設定するオプションが含まれます。

- 「**空白の譜表を非表示 (Hide empty staves)**」: 空白の譜表をどこから非表示にするかを選択できます。たとえば、一般的には最初の組段では空白の譜表を含むすべての譜表を表示しますが、これは必ずしも必須ではありません。
- 「**複数の譜表を持つインストゥルメントの個々の譜表を非表示にする (Allow individual staves of multi-staff instruments to be hidden)**」: 複数の譜表を持つインストゥルメントに含まれる個々の空白の譜表を非表示にするか、複数の譜表を持つインストゥルメントのすべての譜表を常に表示するかを選択できます。
- 「**「空白の譜表を非表示」を適用しないプレイヤー (Players excluded from Hide Empty Staves)**」: プレイヤーに非表示になるはずの空白の譜表が組段に含まれている場合でも、すべての譜表を常に表示する特定のプレイヤーを選択できます。

#### 関連リンク

[ページレイアウト \(276 ページ\)](#)

[配置設定 \(289 ページ\)](#)

[譜表/組段の両端揃え \(垂直方向\) を変更する \(284 ページ\)](#)

# 再生モード

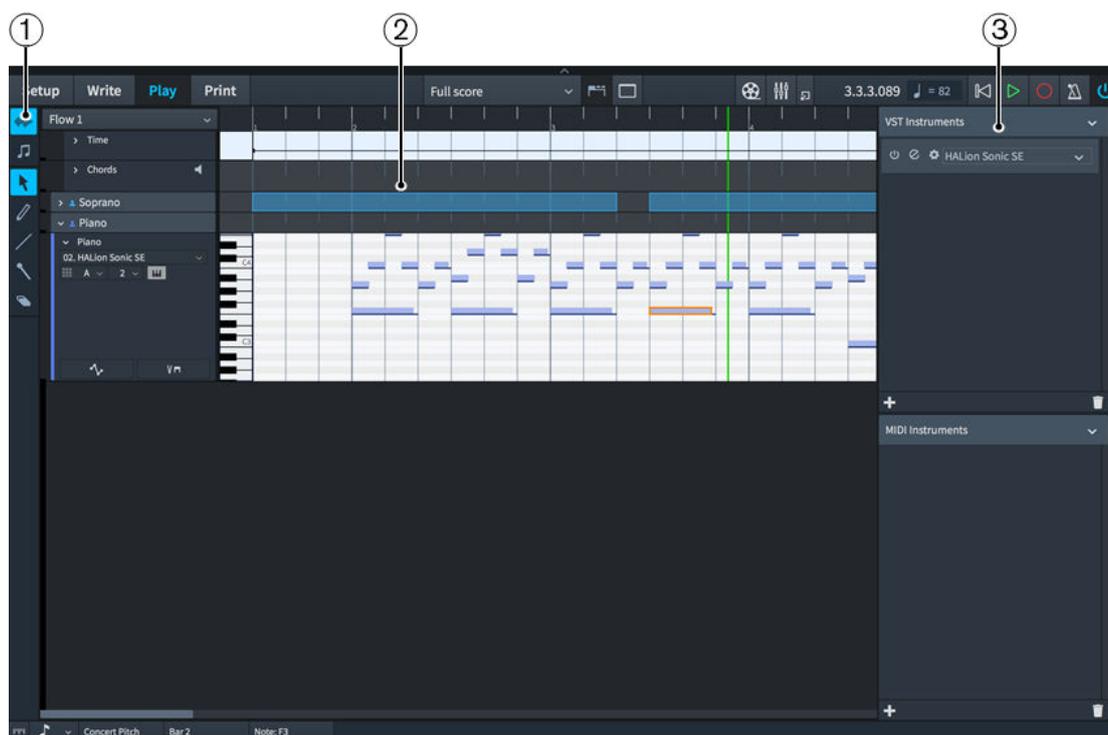
再生モードでは、プロジェクトの再生に関する設定を行なうことができます。VST インストゥルメントを割り当てたり、ミキシングを調節したり、再生時に記譜上のデュレーションに影響を与えずに音を発生するデュレーションを変更したりできます。

## 再生モードのプロジェクトウィンドウ

再生モードのプロジェクトウィンドウには、初期設定ツールバーとイベントディスプレイに加え、プロジェクトの再生の設定に必要なすべてのツールと機能を含むツールボックスとパネルが表示されます。

再生モードに切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- [Ctrl]/[command]+[4] を押します。
- ツールバーで「再生 (Play)」をクリックします。
- 「ウィンドウ (Window)」 > 「再生 (Play)」を選択します。



再生モードのプロジェクトウィンドウ

### 補足

再生モードにプロパティパネルはありません。

再生モードのプロジェクトウィンドウには、以下のセクションが含まれます。

### 1 再生ツールボックス

イベントディスプレイで音符イベントを選択したり編集したりできるツールが含まれます。

### 2 イベントディスプレイ

プロジェクトの各フローの再生を確認したり、音符を入力したりできます。また、演奏される音符のデュレーションの変更や、任意の位置でのテンポの変更など、再生を編集することができます。

### 3 VST および MIDI インストゥルメントパネル

新しい VST インストゥルメントや MIDI インストゥルメントをロードできます。また、既存の VST インストゥルメントや MIDI インストゥルメントを選択して、設定を編集することもできます。

関連リンク

[イベントディスプレイ](#) (314 ページ)

## 再生ツールボックス

再生ツールボックスには、再生モードのイベントディスプレイで音符イベントを選択したり編集したりできるツールが含まれます。このツールボックスは、再生モードのウィンドウの左側に配置されています。

### 演奏されるデュレーション (Played Durations)



音符の記譜されたデュレーションに影響を与えずに、音符の再生の開始位置や終了位置を変更できます。「**演奏されるデュレーション (Played Durations)**」を選択すると、音符の記譜されたデュレーションを示す細い線の上に、演奏されるデュレーションのイベントが淡い色で表示されます。

### 記譜されたデュレーション (Notated Durations)



音符のデュレーションを変更できます。これによって音符の位置や記譜項目に影響を受けます。「**記譜されたデュレーション (Notated Durations)**」を選択すると、ピアノロールエディターに、音符の完全な記譜されたデュレーションがそれぞれ 1 つのイベントとして表示されます。

### オブジェクトの選択 (Object Selection)



ピアノロールエディター上のノートを選択できます。「**削除 (Erase)**」の選択を解除するには、「**オブジェクトの選択 (Object Selection)**」をクリックします。

[S] を押しても **オブジェクトの選択** ツールを選択できます。

### 鉛筆 (Draw)



音符を追加したり、編集したりできます。ピアノロールエディター上でクリックアンドドラッグして、任意のデュレーションの音符を入力できます。入力した音符の終了位置は、現在のリズムグリッドの値に従って、適切な拍の位置にスナップします。

タイムトラックおよびオートメーショントラックにポイントを追加することもできます。ラインツールのかわりに **鉛筆** ツールを使用すると、現在のリズムグリッドの値に従って一定間隔でポイントが追加されます。

[D] を押しても **鉛筆** ツールを選択できます。

### ライン (Line)



タイムトラックとオートメーショントラック上の2つのポイント間に直線を描くことができます。ポイント間には他の値は追加されません。

### パーカッションの鉛筆 (Draw Percussion)



ドラムエディター上の打楽器の譜表に、クリックするだけで音符を追加できます。「**パーカッションの鉛筆 (Draw Percussion)**」の使用時は、デュレーションを入力するのにドラッグする必要はありません。

### 削除 (Erase)

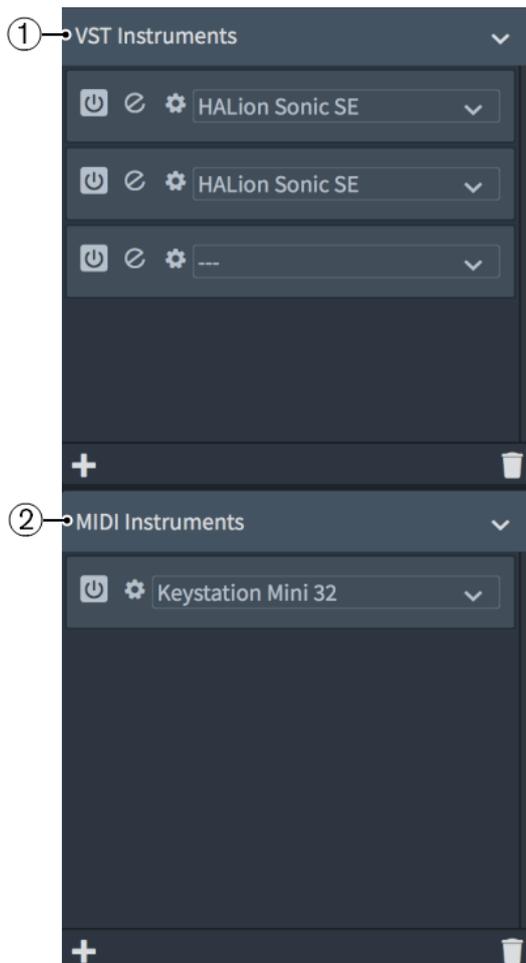


音符を削除できます。「**削除 (Erase)**」を選択した状態で範囲選択すると、複数の音符を削除できます。

[E] を押しても削除ツールを選択できます。

## VST および MIDI インストゥルメントパネル

VST および MIDI インストゥルメントパネルには、プロジェクトで使用可能もしくは使用されている VST インストゥルメントおよび MIDI インストゥルメントが含まれ、各インストゥルメントの設定を編集できます。このパネルは、再生モードのウィンドウの右側に配置されています。



VST および MIDI インストゥルメントパネル

VST および MIDI インストゥルメントパネルには、以下のセクションが含まれます。

- 1 VST インストゥルメント (VST Instruments)
- 2 MIDI インストゥルメント (MIDI Instruments)

## VST インストゥルメント (VST Instruments)

パネルの「VST インストゥルメント (VST Instruments)」セクションには、再生に使用する VST インストゥルメントを選択できるラックスロットが含まれます。

### 補足

Dorico Elements では、デフォルトで VST 3 インストゥルメントのみが表示されます。このパネルの「VST インストゥルメント (VST Instruments)」セクションで VST 2 インストゥルメントを選択可能にするには、VST 2 インストゥルメントをホワイトリストに設定する必要があります。デフォルトでは、Kontakt のみが選択できます。

プロジェクトにインストゥルメントを追加すると、HALion Sonic SE および HALion Symphonic Orchestra のライブラリーから選択されたサウンドが入った HALion Sonic SE のインスタンスを含む再生テンプレートが、自動的に作成されます。また、必要に応じてエクスプレッションマップやパーカッションマップも設定されます。

デフォルト設定のいずれかを変更した場合、Dorico Elements による自動変更はなくなります。そのため、新規インストゥルメントのサウンドを手動で読み込む必要があります。また、HALion プラグインに加えた変更は Dorico Elements には反映されないため、Dorico Elements は元のサウンドのエクスプレッションマップを使用してプロジェクトの楽譜を再生しようとしています。

変更を加えたプラグインごとに、エクスプレッションマップを手動で変更しなければなりません。

そのため、変更を加えたあとに再生に使用するサウンドを更新する場合は、以下のいずれかの操作を行なうことをおすすめします。

- 「再生 (Play)」 > 「未割当のインストゥルメントにサウンドをロード (Load Sounds for Unassigned Instruments)」を選択してデフォルト設定を変更してから、プロジェクトに新規インストゥルメントを追加します。これによって、サウンドが割り当てられていないプロジェクトのインストゥルメントに自動的にサウンドがロードされます。
- 「再生 (Play)」 > 「再生テンプレート (Playback Template)」を選択して「再生テンプレート (Playback Template)」ダイアログを開き、デフォルトの再生テンプレートを再読み込みします。

アクションバーの対応するボタンをクリックすることで、VST インストゥルメント用のスロットを追加したり、VST インストゥルメントを削除したりできます。

- 追加 (Add)



VST および MIDI インストゥルメントパネルの「VST インストゥルメント (VST Instruments)」セクションに、VST インストゥルメント用の新しいスロットを追加します。

- 削除 (Delete)



VST および MIDI インストゥルメントパネルの「VST インストゥルメント (VST Instruments)」セクションから、選択した VST インストゥルメントを削除します。

## MIDI インストゥルメント (MIDI Instruments)

パネルの「MIDI インストゥルメント (MIDI Instruments)」セクションには、再生中の出力に使用する MIDI デバイスを選択できるラックスロットが含まれます。

#### 補足

MIDI デバイスを選択可能にするには、Dorico Elements を起動する前にデバイスをコンピューターに接続しておきます。Dorico Elements を起動したあとに MIDI デバイスを接続した場合は、ソフトウェアを再起動する必要があります。

Windows の場合、コンピューターに接続されている任意の MIDI デバイスを選択できます。

macOS の場合は、コンピューターに接続されている任意の MIDI デバイス、または「Audio MIDI 設定」に設定した他の任意のデバイスを選択できます。これにより、たとえば MIDI デバイスを複数のアプリケーションで使用できます。

アクションバーの対応するボタンをクリックすることで、MIDI インストゥルメント用のスロットを追加したり、MIDI インストゥルメントを削除したりできます。

- **追加 (Add)**



VST および MIDI インストゥルメントパネルの「**MIDI インストゥルメント (MIDI Instruments)**」セクションに、MIDI インストゥルメント用の新しいスロットを追加します。

- **削除 (Delete)**



VST および MIDI インストゥルメントパネルの「**MIDI インストゥルメント (MIDI Instruments)**」セクションから、選択した MIDI インストゥルメントを削除します。

## VST インストゥルメントおよび MIDI インストゥルメントの手動ロード

Dorico Elements では、プロジェクトに必要なすべてのサンプル用の VST スロットが自動的にロードされます。ただし、VST インストゥルメントや MIDI インストゥルメントを新規スロットに手動でロードしたり、既存のスロットに選択されているインストゥルメントを手動で置き換えたりすることもできます。

#### 前提

- 使用する VST インストゥルメントをコンピューター上に保存しておきます。
- 使用する MIDI デバイスを接続しておきます。

#### 補足

Dorico Elements を起動する前にデバイスをコンピューターに接続しておく必要があります。デバイスを接続していない場合は、Dorico Elements の再起動が必要です。

#### 手順

1. VST および MIDI インストゥルメントパネルの「**VST インストゥルメント (VST Instruments)**」セクションまたは「**MIDI インストゥルメント (MIDI Instruments)**」セクションのどちらかで、「**追加 (Add)**」をクリックします。



2. VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメントをロードするスロットで、メニューからインストゥルメントを選択します。

## VST インストゥルメントをホワイトリストに設定する

Dorico Elements で使用する VST 2 インストゥルメントはすべて、ホワイトリストに設定する必要があります。ホワイトリストの設定は環境設定と同様にグローバルに反映されるため、一度プラグインをホワイトリストに設定すれば、すべてのプロジェクトで使用できるようになります。

Dorico Elements には、デフォルトで `vst2whitelist.txt` ファイルが含まれています。このテキストファイルには、Steinberg 社によって Dorico Elements との使用が認定された VST 2.x プラグインがリスト表示されています。

2 つめの `vst2whitelist.txt` ファイルをユーザー指定の場所に作成すると、Dorico Elements を更新または再インストールした場合に上書きされないようにできます。

Dorico Elements を起動すると、デフォルトホワイトリストファイルとユーザー指定のホワイトリストファイルの両方が読み込まれ、ホワイトリストに設定されたプラグインのリストが作成されます。

#### 前提

Dorico Elements を含むすべてのプログラムを終了しておきます。

---

#### 手順

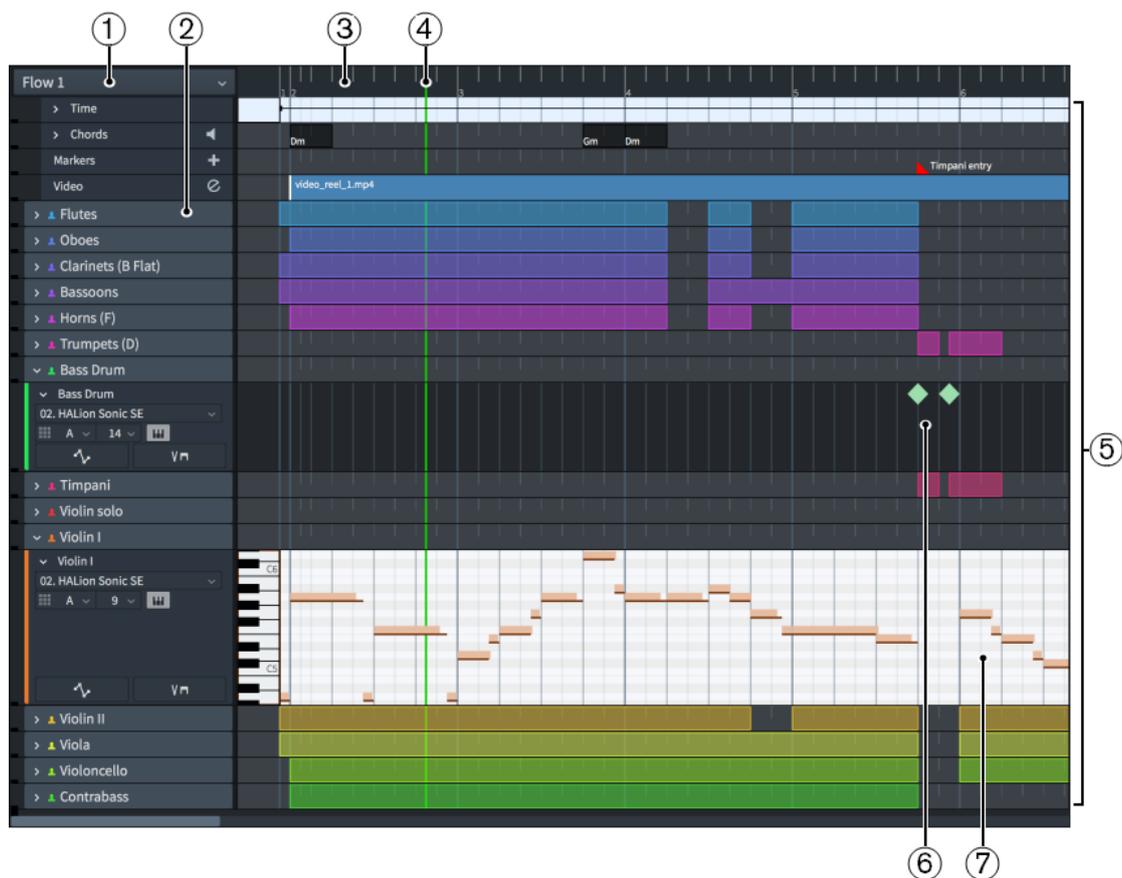
1. メモ帳などのテキストエディターを開き、ファイルを新規作成します。
  2. ホワイトリストに設定する VST プラグインのファイル名を、拡張子 (Windows の場合は `.dll`、macOS の場合は `.vst`) を除いた形で入力します。  
プラグインは、1 行につき 1 つのみ入力します。
  3. 作成した独自の `vst2whitelist.txt` ファイルを、お使いのオペレーティングシステムに応じて、以下の場所に保存します。
    - `C:\Users\username\AppData\Roaming\Steinberg\VSTAudioEngine2_64` (Windows の場合)
    - `/Users/username/Library/Preferences/VSTAudioEngine2` (macOS の場合)
  4. 以下のファイルをフォルダーから削除します。
    - `Vst2xPlugin Blacklist VSTAudioEngine.xml`
    - `Vst2xPlugin Infos VSTAudioEngine.xml`
    - `Vst2xPlugin SearchPaths VSTAudioEngine.xml`
- 

#### 結果

Dorico Elements の次回起動時に、ホワイトリストに設定した VST プラグインがプログラムで使用可能になります。

## イベントディスプレイ

再生モードのイベントディスプレイは、記譜モードの楽譜領域に相当します。イベントディスプレイでも楽譜を確認したり編集したりできますが、楽譜の記譜作業より楽譜の再生方法に重点が置かれています。イベントディスプレイでは、Cubase などの DAW と同じような方法でプロジェクトが表示されず。



#### 再生モードのイベントディスプレイ

イベントディスプレイには以下のセクションが含まれます。

- 1 フローメニュー**  
イベントディスプレイに表示するフローを選択できます。一度に1つのフローのみが表示されます。
- 2 トラックヘッダー**  
各トラックの名前が表示され、トラックタイプに応じたオプションが含まれます。トラックタイプによっては、トラックヘッダーを展開して詳細なオプションを表示できます。
- 3 ルーラー**  
小節番号が表示され、現在のリズムグリッドの値に従って拍の区切りが示されます。
- 4 再生ヘッド**  
現在の再生位置が表示されます。
- 5 トラック**  
音楽要素が含まれる行です。左から右に向かって時間を表わします。
- 6 ドラムエディター**  
無音程打楽器の音符が表示されます。
- 7 ピアノロールエディター**  
有音程楽器の音符が表示されます。

再生ツールボックスのツールとオプションを使用すると、イベントディスプレイ内で音符やテンポ変更などのイベントを入力したり、編集したり、削除したりできます。

#### 関連リンク

[再生ヘッド \(338 ページ\)](#)

[トラック \(321 ページ\)](#)

[再生ツールボックス \(310 ページ\)](#)

## ピアノロールエディター

ピアノロールエディターには有音程楽器の MIDI ノートがシーケンスで表示され、音符イベントの垂直方向の位置はそれぞれのピッチを示します。

Dorico Elements では、有音程楽器のインストゥルメントトラックが、個別のピアノロールエディターで表示されます。

有音程楽器の音符はピッチに従い、ピアノロールエディターの左側に配置されたピアノキーボードのキー位置に配置されます。



ピアノロールエディター

設定モードでインストゥルメントを追加すると、各インストゥルメントには自動的に色が付けられるため、再生モードでインストゥルメントを簡単に見分けられます。この色は、インストゥルメントトラックのピアノロールエディター上の音符に使用されるのに加えて、インストゥルメントトラックヘッダーのストリップとして表示されます。

ピアノロールエディター上の音符は動かしたり移調したりして、編集できます。

### 補足

音符の演奏されるデュレーションを編集すると、ピアノロールエディター上の表示色が、演奏されるデュレーションを変更していない音符と比べて濃くなります。

### 関連リンク

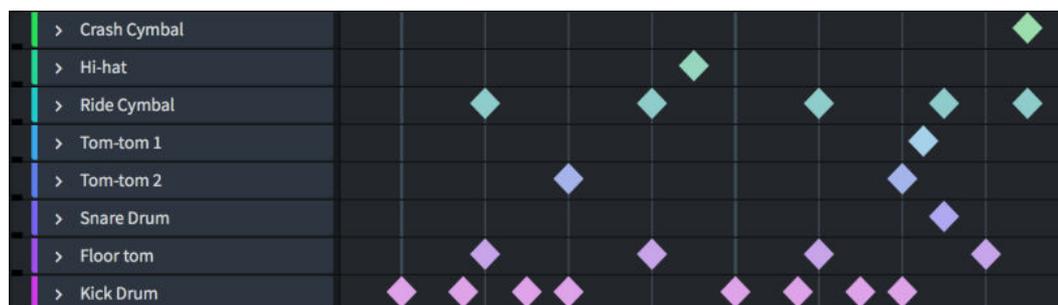
[インストゥルメントトラック \(323 ページ\)](#)

[演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーション \(370 ページ\)](#)

## ドラムエディター

ドラムエディターには無音程打楽器の MIDI ノートが、シーケンスで表示されます。ドラムエディターの外観および機能は、ピアノロールエディターとは異なります。

ピアノロールエディターにピアノロールが表示されるかわりに、ドラムエディターには各打楽器の各音符の開始位置が表示されます。音符のデュレーションによって音符イベントの幅が変わるピアノロールとは異なり、各音符は同じサイズのイベントとして表示されます。



ドラムエディター

無音程打楽器は、打楽器キットに含まれている場合でも、個別のインストゥルメントトラックがあります。他のインストゥルメントトラックと同様に、無音程打楽器のインストゥルメントトラックを展開して、インストゥルメントを他の再生エンドポイントに割り当てるなどの変更を加えることができます。

#### 補足

無音程打楽器のエンドポイントを変更した場合、そのエンドポイントには適切なパーカッションマップが選択されている必要があります。選択されていない場合、Dorico Elements ではそのインストゥルメントの楽譜が適切に再生されません。

ドラムエディターの音符は別の位置に移動できます。無音程打楽器の音符はピッチが固定のため、ドラムエディターの音符を移調することはできません。

#### 関連リンク

[インストゥルメントトラック \(323 ページ\)](#)

[トラックの展開/折りたたみ \(337 ページ\)](#)

## イベントディスプレイでの音符の入力

再生モードのイベントディスプレイで、プロジェクトのインストゥルメントに音符を入力できます。音符を入力する手順は、有音程楽器も無音程楽器も同じです。

#### 手順

1. 音符を入力するインストゥルメントトラックを展開します。

#### ヒント

無音程打楽器の音符を入力する場合は、プレーヤートラックを展開するだけでかまいません。

2. インストゥルメントタイプに応じて、以下のツールのいずれかを選択します。
  - 有音程楽器のインストゥルメントトラックに音符を入力するには、**[D]** を押して **鉛筆ツール** を選択するか、再生ツールボックスの **「鉛筆 (Draw)」** をクリックします。
  - 無音程打楽器のインストゥルメントトラックに音符を入力するには、再生ツールボックスの **「パーカッションの鉛筆 (Draw Percussion)」** をクリックして **パーカッションの鉛筆ツール** を選択します。
3. インストゥルメントタイプに応じて、以下のいずれかの方法で音符を入力します。
  - 有音程楽器の場合は、音符を入力するピッチの位置をクリックし、音符のデュレーションの長さ分を水平にドラッグします。
  - 無音程打楽器の場合は、ドラムエディター内で音符を入力する位置をクリックします。

#### 結果

ピアノロールエディターでは、左側にあるピアノキーボードが示すピッチに音符が入力されます。

ドラムエディターでは、クリックするたびに対応するインストゥルメントに音符が入力されます。音符のデュレーションは、現在のリズムグリッドの値に従います。トラックで強調表示された部分が、音符のデュレーションを示します。ドラムエディターに表示される音符イベントの形状は、すべてのデュレーションで同じです。

#### 手順終了後の項目

音符の記譜されたデュレーションおよび演奏されるデュレーションは、両方変更できます。スコアの音符のデュレーションは、記譜モードでも変更できます。

関連リンク

- [インストゥルメントトラック \(323 ページ\)](#)
- [トラックの展開/折りたたみ \(337 ページ\)](#)
- [音符の演奏されるデュレーションの変更 \(371 ページ\)](#)
- [音符のデュレーションの変更 \(154 ページ\)](#)

## イベントディスプレイでの音符の移動

イベントディスプレイで、音符の位置を移動できます。この操作は関連するスコアおよびパートレイアウトで、選択した音符がどのように記譜されるかにも影響します。

前提

- 再生ツールボックスの「**オブジェクトの選択 (Object Selection)**」を選択しておきます。
- 再生ツールボックスの「**記譜されたデュレーション (Notated Durations)**」を選択しておきます。

手順

1. 移動する音符が含まれるインストゥルメントトラックを展開します。

### ヒント

無音程打楽器の音符を移動する場合は、プレーヤートラックを展開するだけでかまいません。

2. 位置を移動する音符を選択します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、現在のリズムグリッドの値に従い選択した音符を移動します。
  - **[Alt]+[→]** を押して右へ移動します。
  - **[Alt]+[←]** を押して左へ移動します。
  - 選択対象をクリックして左右にドラッグします。

結果

選択した音符が現在のリズムグリッド値に従って異なる位置に移動します。複数の音符を選択した場合、音符はブロックとして一緒に移動します。

補足

キーボードを使用する場合、ピアノロールエディターで音符の移調と移動の両方を一連の操作で行なえます。マウスを使用する場合、移調と移動の間でマウスを放す必要があります。

関連リンク

- [再生ツールボックス \(310 ページ\)](#)

## ピアノロールエディター上の音符のデュレーションの変更

再生モードのピアノロールエディターで、有音程楽器の音符のデュレーションを変更できます。これによって、関連するスコアおよびパートレイアウトの音符の記譜されたデュレーションも自動的に変更されます。

前提

- 再生ツールボックスの「**オブジェクトの選択 (Object Selection)**」を選択しておきます。
- 再生ツールボックスの「**記譜されたデュレーション (Notated Durations)**」を選択しておきます。

#### 手順

1. デュレーションを変更する音符が含まれるインストゥルメントトラックを展開します。
2. ピアノロールエディターで、デュレーションを変更する音符を選択します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、音符のデュレーションを変更します。
  - 音符を現在のリズムグリッドの値ずつ伸ばすには、[Shift]+[Alt]+[→]を押します。
  - 音符を現在のリズムグリッドの値ずつ縮めるには、[Shift]+[Alt]+[←]を押します。
  - 音符の長さを2倍にするには、[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt]+[→]を押します。
  - 音符の長さを半分にするには、[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt]+[←]を押します。
  - 選択した音符の右端をクリックし、目的の長さまでドラッグします。

#### 補足

再生ツールボックスで「**記譜されたデュレーション (Notated Durations)**」が選択されている場合は、音符の記譜されたデュレーションのみをマウスで変更できます。「**演奏されるデュレーション (Played Durations)**」が選択されている場合は、音符をクリックアンドドラッグして演奏されるデュレーションを変更できます。

---

#### 結果

音符のデュレーションが変更されます。

#### 補足

終了位置が異なる複数の音符を選択してデュレーションを変更した場合、すべての音符の終了位置が強制的に同じになります。

---

#### 関連リンク

- [トラックの展開/折りたたみ \(337 ページ\)](#)
- [演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーション \(370 ページ\)](#)
- [音符のデュレーションの変更 \(154 ページ\)](#)
- [再生ツールボックス \(310 ページ\)](#)

## ピアノロールエディター 上の音符の移調

ピアノロールエディター上の音符の位置を垂直方向に移動して、音符を移調できます。ドラムエディターでは音符の移調をしたり、他の無音程打楽器に音符を移動したりすることはできません。

#### 前提

再生ツールボックスの「**オブジェクトの選択 (Object Selection)**」を選択しておきます。

---

#### 手順

1. 移調する音符が含まれるインストゥルメントトラックを展開します。
2. ピアノロールエディターで、移調する音符を選択します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を移調します。
  - 音符の位置を1つ上げるには (C から D など)、[Alt]+[↑]を押します。
  - 音符の位置を1つ下げるには (D から C など)、[Alt]+[↓]を押します。
  - 音符をオクターブの分割1つ分上に移調するには (平均律 (24-EDO) で 1/4 音など)、[Shift]+[Alt]+[↑]を押します。
  - 音符をオクターブの分割1つ分下に移調するには (平均律 (24-EDO) で 1/4 音など)、[Shift]+[Alt]+[↓]を押します。
  - 音符を1オクターブ上に移調するには、[Ctrl]/[command]+[Alt]+[↑]を押します。

- 音符を 1 オクターブ下に移調するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt]+[↓]** を押します。
  - 選択対象をクリックして上下にドラッグします。
- 

#### 結果

選択した音符が、ピアノロールエディター上の新しいピッチに従い移調されます。

#### 補足

- この操作は関連するスコアおよびパートレイアウトで、選択した音符がどのように記譜されるかにも影響します。
  - キーボードを使用する場合、ピアノロールエディターで音符の移調と移動の両方を一連の操作で行なえます。マウスを使用する場合、移調と移動の間でマウスを放す必要があります。
- 

#### 関連リンク

[イベントディスプレイでの音符の移動 \(318 ページ\)](#)

[オクターブの均等な分割 \(EDO\) \(494 ページ\)](#)

[再生ツールボックス \(310 ページ\)](#)

## イベントディスプレイでの音符の削除

再生モードのイベントディスプレイで、音符を削除できます。これによって、関連するスコアおよびパートレイアウトの音符も削除されます。

---

#### 手順

1. 削除する音符が含まれるインストゥルメントトラックを展開します。

#### ヒント

無音程打楽器の音符を削除する場合は、プレーヤートラックを展開するだけでかまいません。

---

2. **[E]** を押して、**削除ツール**を選択します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を削除します。
  - 個々の音符をクリックします。
  - 範囲選択して複数の音符を一度に削除します。

#### 補足

範囲選択による削除は、打楽器キット内の打楽器を含め、単一のインストゥルメントのみで行なえます。

---

#### 結果

クリックした音符または範囲選択内に含まれた音符が削除されます。

#### ヒント

再生ツールボックスの「**オブジェクトの選択 (Object Selection)**」を選択し、削除する音符をクリックして **[Backspace]** または **[Delete]** を押すことでも音符を削除できます。

---

#### 関連リンク

[範囲選択ツールを使った複数アイテムの選択 \(39 ページ\)](#)

## イベントディスプレイのトラックのズームイン/ズームアウト

イベントディスプレイのトラックのズームレベルを変更して、音符を拡大または縮小して表示できます。この場合、トラックの高さは変更されません。

### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、ズームレベルを変更します。
  - 音符の幅の表示を拡大するには、**[Z]** を押します。
  - 音符の幅の表示を縮小するには、**[X]** を押します。
  - 音符の高さの表示を拡大するには、**[Shift]** を押しながらイベントディスプレイの左端にあるピアノキーボードを上方向にドラッグします。
  - 音符の高さの表示を縮小するには、**[Shift]** を押しながらイベントディスプレイの左端にあるピアノキーボードを下方向にドラッグします。
  - 音符の幅および高さの表示を拡大するには、タッチパッドでピンチアウトします。
  - 音符の幅および高さの表示を縮小するには、タッチパッドでピンチインします。
  - 音符の幅の表示を拡大するには、イベントディスプレイのルーラー上をクリックして下方向にドラッグします。
  - 音符の幅の表示を縮小するには、イベントディスプレイのルーラー上をクリックして上方向にドラッグします。

### 関連リンク

[トラックの高さの変更 \(337 ページ\)](#)

## トラック

トラックはイベントディスプレイに表示される行で、左から右に向かって時間を表わします。トラックを使用すると、プロジェクト内の複数の音楽要素を同時に、かつ個別にコントロールできます。

かつてテープでオーディオミキシングが行なわれ、多重録音により曲の複数のパートが独立して録音および編集され、最終的な楽曲が作成されていた時代に、トラックという用語が生まれました。

Cubase のような近代的なプログラムでは、オーディオ録音やソフトウェアインストゥルメントなど、さまざまな種類のサウンドをトラックに含めることができます。多くの場合、オーディオ録音を含むトラックにはオーディオの波形が表示され、ソフトウェアインストゥルメントを含むトラックでは、ピアノロール上に、水平位置が時間、垂直位置がピッチを示す長方形の音符イベントが表示されます。

Dorico Elements では、以下の種類のトラックが再生モードのイベントディスプレイに表示されます。

### プレーヤートラック

プレーヤーに関連付けられているすべてのインストゥルメントが含まれます。プレーヤートラックを展開または折りたたんで、含まれるインストゥルメントトラックを表示できません。

### インストゥルメントトラック

インストゥルメントの種類に応じて、ピアノロールエディターまたはドラムエディターにインストゥルメントの音符が表示されます。

各インストゥルメントトラックには、演奏技法レーンとオートメーションレーンもあります。

### タイムトラック

記譜モードで入力したテンポ記号や「**Time**」トラックで加えたテンポ変更入力など、フローのテンポの変更が表示されます。

### コードトラック

フロー内のコード記号が表示されます。

### マーカートラック

マーカーテキストを含むフローのマーカーが表示されます。

### ビデオトラック

フロー内のビデオがある位置と、ビデオのファイル名 (ファイル名がある場合) が表示されます。

関連リンク

[イベントディスプレイ \(314 ページ\)](#)

[プレーヤートラック \(322 ページ\)](#)

[インストゥルメントトラック \(323 ページ\)](#)

[タイムトラック \(329 ページ\)](#)

[コードトラック \(333 ページ\)](#)

[マーカートラック \(335 ページ\)](#)

[ビデオトラック \(336 ページ\)](#)

[トラックの展開/折りたたみ \(337 ページ\)](#)

## プレーヤートラック

プレーヤートラックは、イベントディスプレイに現在表示されているフローに含まれる各プレーヤーを表わします。そのプレーヤーに関連付けられているインストゥルメントの音符の位置が表示されます。プレーヤートラックには、設定モードでプレーヤーに設定されたプレーヤー名が付きます。



プレーヤートラックの例

各プレーヤートラックには以下のセクションが含まれます。

#### 1 トラックの高さの調節

トラックの左下角をドラッグして、トラックの高さを変更できます。

#### 2 トラック展開矢印マーク

トラックを展開したり折りたたんだりできます。プレーヤートラックを展開すると、そのプレーヤーに関連付けられたすべてのインストゥルメントトラックが表示されます。インストゥルメントトラックは、個別に展開したり折りたたんだりできます。



展開したプレーヤートラックに、折りたたまれたインストゥルメントトラックが2つ含まれている

#### 3 トラック名

トラックの名前が表示されます。プレーヤートラックには、設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで割り当てたプレーヤー名が使用されます。

#### 4 トラックヘッダー

トラックの名前と展開矢印マークが表示されます。

#### 5 カラー領域

プレーヤーに関連付けられたいずれかのインストゥルメントの音符の位置が表示されます。折りたたんだインストゥルメントトラック上では、そのインストゥルメントのみの音符の位置が表示されます。

- プレーヤートラックのカラー領域には、そのプレーヤーに最初に関連付けられているインストゥルメントに割り当てられた色が使用されます。
- 折りたたんだインストゥルメントトラックのカラー領域には、そのインストゥルメントに割り当てられた色が使用されます。

#### 補足

カラー領域が示す音符に対して操作を行なうには、プレーヤートラックおよび該当のインストゥルメントトラックを展開する必要があります。

#### 関連リンク

[イベントディスプレイ \(314 ページ\)](#)

[ピアノロールエディター \(316 ページ\)](#)

[ドラムエディター \(316 ページ\)](#)

[トラックの展開/折りたたみ \(337 ページ\)](#)

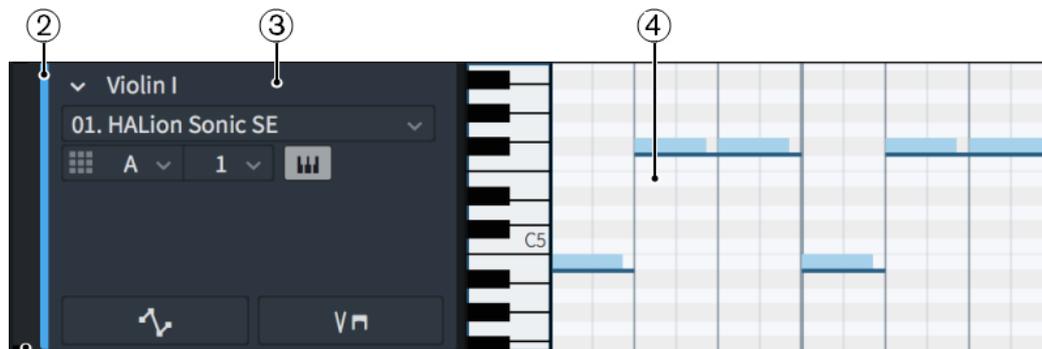
[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(96 ページ\)](#)

## インストゥルメントトラック

インストゥルメントトラックは、対応するインストゥルメントの音符の確認、入力、および編集に使用できます。音符は、インストゥルメントの種類に応じて、ピアノロールエディターまたはドラムエディターに表示されます。インストゥルメントトラックには楽器名が付けられます。

再生モードのイベントディスプレイには、単一のプレーヤーに複数の楽器が関連付けられている場合も含めて、プロジェクト内の楽器ごとに個別のインストゥルメントトラックが表示されます。

設定モードでインストゥルメントを追加すると、各インストゥルメントトラックには自動的に色が付けられるため、再生モードでインストゥルメントを簡単に見分けられます。この色はインストゥルメントトラックのストリップとして表示されるのに加え、イベントディスプレイ内の音符に使用されます。



①  
インストゥルメントトラックの例

各インストゥルメントトラックには以下のセクションが含まれます。

#### 1 トラックの高さの調節

トラックの左下角をドラッグして、トラックの高さを変更できます。

#### 2 カラーストリップ

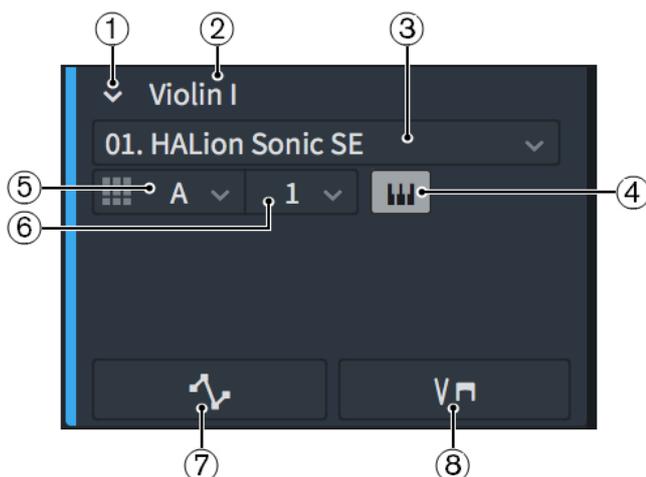
トラックに割り当てられた色が表示されます。この色は、ピアノロールエディターおよびドラムエディター上の音符、プレーヤートラックおよびインストゥルメントトラック (折りたたみ時) のカラー領域に使用されます。

#### 3 トラックヘッダー

トラック名を表示し、VST や MIDI スロットメニューなど、インストゥルメントトラックの対応するオプションが含まれます。

#### 4 ピアノロールエディター/ドラムエディター

インストゥルメントの種類に応じて、ピアノロールエディターまたはドラムエディターにインストゥルメントの音符を表示します。



インストゥルメントトラックのヘッダーの例

各インストゥルメントトラックのヘッダーには以下のセクションが含まれます。

#### 1 トラック展開矢印マーク

トラックを展開したり折りたたんだりできます。

- プレーヤートラックを折りたたむと、イベントディスプレイにカラー領域が表示されます。カラー領域は選択したり、移動したりできません。
- プレーヤートラックを展開すると、インストゥルメントの種類に応じて、ピアノロールエディターまたはドラムエディターのいずれかに音符が表示されます。

#### 2 トラック名

トラックの名前が表示されます。インストゥルメントトラック名には、「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログで設定したインストゥルメント名が使用されます。

#### 3 VST/MIDI インストゥルメントメニュー

インストゥルメントトラックに使用する VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメントのインスタンスを選択できます。

#### 4 インストゥルメントを編集 (Edit Instrument)

該当の VST インストゥルメントを開き、スロットまたはチャンネルの設定を編集できます。

#### 5 ポートメニュー

16 チャンネルでポートが複数あるプラグインを使用する場合に、使用するポートを選択して、インストゥルメントを割り当てるエンドポイントを変更できます。

#### 6 スロットメニュー

インストゥルメントトラックで選択した VST インストゥルメントのスロット、または選択した MIDI インストゥルメントのチャンネルを指定して、インストゥルメントを割り当てるエンドポイントを変更できます。

#### 7 オートメーションレーンを表示 (Show the automation lane)

インストゥルメントトラックの下のオートメーションレーンの表示/非表示を切り替えます。

#### 8 演奏技法レーンを表示 (Show the playing techniques lane)

インストゥルメントトラックの下の演奏技法レーンの表示/非表示を切り替えます。

関連リンク

[トラックの展開/折りたたみ \(337 ページ\)](#)

[イベントディスプレイ \(314 ページ\)](#)

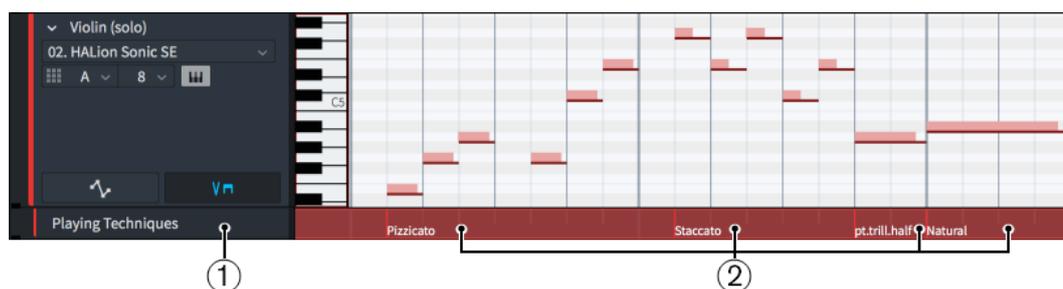
[プレーヤートラック \(322 ページ\)](#)

- [ピアノロールエディター \(316 ページ\)](#)
- [ドラムエディター \(316 ページ\)](#)
- [オートメーションレーン \(326 ページ\)](#)
- [プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(96 ページ\)](#)
- [「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(352 ページ\)](#)
- [エンドポイントへのインストゥルメントの割り当て \(354 ページ\)](#)

## 演奏技法レーン

演奏技法レーンには、対応するインストゥルメントに入力した演奏技法の位置が表示されます。演奏技法レーンはすべてのインストゥルメントトラックにあり、イベントディスプレイで表示できます。

- 演奏技法レーンの表示/非表示を切り替えるには、インストゥルメントトラックのヘッダーにある「**演奏技法レーンを表示 (Show the playing techniques lane)**」をクリックします。



インストゥルメントトラックの下に表示された演奏技法レーン

演奏技法レーンには以下のセクションがあります。

### 1 レーンヘッダー

レーンの名前が表示されます。

### 2 演奏技法領域

音符に適用されている演奏技法が表示されます。レーンの演奏技法領域上にマウスカーソルを合わせると、以下の関連情報を確認できます。

- エクスプレッションマップで使用される演奏技法/演奏技法の組み合わせ
- 領域で使用される VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメント
- 領域で使用される VST インストゥルメントのチャンネル
- 領域で使用されるエクスプレッションマップ

## 補足

演奏技法レーンでは演奏技法を変更できません。

## 関連リンク

- [インストゥルメントトラック \(323 ページ\)](#)
- [イベントディスプレイ \(314 ページ\)](#)
- [エクスプレッションマップ \(355 ページ\)](#)

## 演奏技法レーンの表示/非表示の切り替え

各インストゥルメントトラックの演奏技法レーンの表示/非表示を切り替えられます。

## 手順

- 表示/非表示を切り替える演奏技法レーンが含まれるインストゥルメントトラックを展開します。

2. 各インストゥルメントトラックのヘッダーで、「演奏技法レーンを表示 (Show the playing techniques lane)」をクリックします。

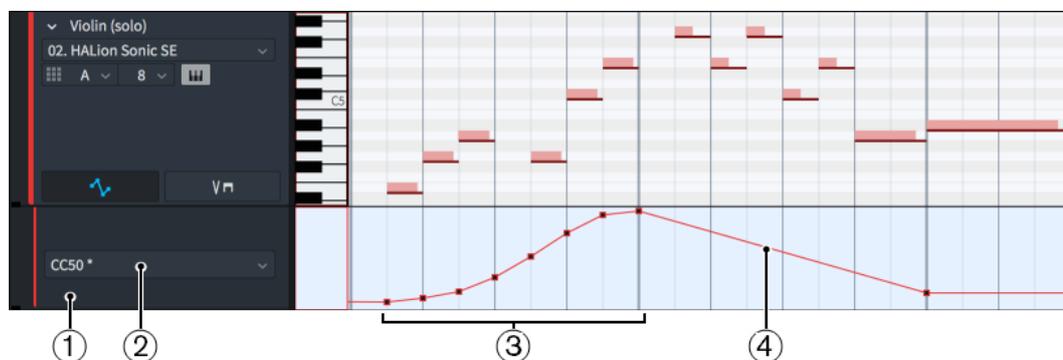
結果

演奏技法レーンを表示すると「演奏技法レーンを表示 (Show the playing techniques lane)」ボタンが強調表示され、非表示にするとボタンの強調表示が解除されます。

## オートメーションレーン

オートメーションレーンは、対応するインストゥルメントに適用される MIDI コントローラーデータの確認、入力、および編集に使用できます。オートメーションレーンはすべてのインストゥルメントトラックにあり、イベントディスプレイで表示できます。

- オートメーションレーンの表示/非表示を切り替えるには、インストゥルメントトラックのヘッダーにある「オートメーションレーンを表示 (Show the automation lane)」をクリックします。
- オートメーションレーンにデータが表示されている MIDI コントローラーは、オートメーションレーンのヘッダーにあるポップアップメニューからコントローラーを選択することで変更できます。



インストゥルメントトラックの下に表示されたオートメーションレーン

オートメーションレーンには以下のセクションがあります。

- 1 **レーンヘッダー**  
MIDI コントローラーメニューが表示されます。
- 2 **MIDI コントローラーメニュー**  
オートメーションレーンで確認または編集するオートメーションデータが含まれる MIDI コントローラーを選択できます。オートメーションデータが含まれているコントローラーには、メニュー内の名前の横にアスタリスクが表示されます。
- 3 **鉛筆ツールを使用したオートメーションイベントの入力**  
鉛筆ツールを使用してオートメーションを入力した場合、クリックした位置に個別のイベントが作成されます。クリックしてドラッグした場合、現在のリズムグリッドの値に従って、一定間隔で個別のイベントが作成されます。
- 4 **ラインツールを使用した段階的オートメーションイベントの入力**  
ラインツールを使用してオートメーションを入力した場合、終了位置まで直線の単一のオートメーションイベントが作成されます。

オートメーションレーンは 1 つしか表示できませんが、同じレーンに複数の MIDI コントローラーのデータを作成できます。

オートメーションレーンに入力したすべてのオートメーションイベントは、書き出した MIDI ファイルに含まれます。

関連リンク

[インストゥルメントトラック](#) (323 ページ)

## オートメーションレーンの表示/非表示の切り替え

各インストゥルメントトラックのオートメーションレーンの表示/非表示を切り替えられます。

---

### 手順

1. 表示/非表示を切り替えるオートメーションレーンが含まれるインストゥルメントトラックを展開します。
  2. インストゥルメントトラックのヘッダーで、「**オートメーションレーンを表示 (Show the automation lane)**」をクリックします。
- 

### 結果

オートメーションレーンを表示すると「オートメーションレーンを表示 (Show the automation lane)」ボタンが強調表示され、非表示にするとボタンの強調表示が解除されます。

## オートメーションレーンでのオートメーションの入力

各インストゥルメントトラックのオートメーションレーンで、複数の MIDI コントローラーのオートメーションデータを入力できます。

### 前提

オートメーションを追加するインストゥルメントのオートメーションレーンを表示しておきます。

---

### 手順

1. オートメーションレーンのヘッダーの **MIDI コントローラー**メニューから、オートメーションを入力する MIDI コントローラーを選択します。
  2. 入力するオートメーションの種類に応じて、以下のツールのいずれかを選択します。
    - 現在のリズムグリッドの値に従って一定間隔ごとに単一または複数のオートメーションイベントを入力するには、**[D]**を押すか、再生ツールボックスの「**鉛筆 (Draw)**」をクリックして、**鉛筆ツール**を選択します。  

    - 段階的なオートメーションイベントを入力するには、再生ツールボックスの「**ライン (Line)**」をクリックして**ラインツール**を選択します。  

  3. 以下のいずれかの操作を行なって、オートメーションを入力します。
    - 単一のオートメーションイベントを入力するには、オートメーションレーン内のイベントを追加する位置でクリックします。
    - 一定間隔ごとに複数のオートメーションイベントを入力するには、オートメーションレーン内でクリックアンドドラッグします。
    - 段階的なオートメーションイベントを入力するには、オートメーションレーン内のイベントの開始位置でクリックして、終了位置までドラッグします。
- 

### 結果

オートメーションイベントが入力されます。

## オートメーションイベントの移動

オートメーションイベントは個別に移動できます。たとえば、上下に移動して値を変更できます。

### 前提

オートメーションイベントを移動するインストゥルメントのオートメーションレーンを表示しておきます。

#### 手順

1. オートメーションレーンのヘッダーの **MIDI コントローラー**メニューから、オートメーションイベントを移動する MIDI コントローラーを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、移動するオートメーションイベントを選択します。
  - 単一のオートメーションイベントをクリックします。
  - 複数のオートメーションイベントを範囲選択します。

#### 補足

複数のオートメーションレーンのイベントを一度に移動することはできません。

---

3. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したオートメーションイベントを移動します。
  - オートメーションイベントを左右に移動するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら左右にドラッグします。
  - オートメーションイベントを上下に移動するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら上下にドラッグします。

#### ヒント

オートメーションイベントを上下に細かく移動したい場合は、**[Alt]** を押しながらドラッグします。

---

- オートメーションイベントをクリックして任意の方向にドラッグします。

#### 補足

1回の操作で既存のオートメーションイベントを越えるイベントの移動はできません。マウスを放すと、既存のオートメーションイベントが移動したイベントに置き換えられます。移動したオートメーションイベントを再度選択して、さらに移動できます。

---

#### 関連リンク

[オートメーションレーンの表示/非表示の切り替え \(327 ページ\)](#)

## オートメーションイベントの削除

単一または複数のオートメーションイベントを削除できます。

#### 前提

オートメーションイベントを削除するインストゥルメントのオートメーションレーンを表示しておきます。

---

#### 手順

1. **[E]** を押して、**削除ツール**を選択します。
  2. 以下のいずれかの操作を行なって、オートメーションイベントを削除します。
    - 削除するオートメーションイベントをクリックします。
    - 削除するオートメーションイベントを範囲選択します。
- 

#### 結果

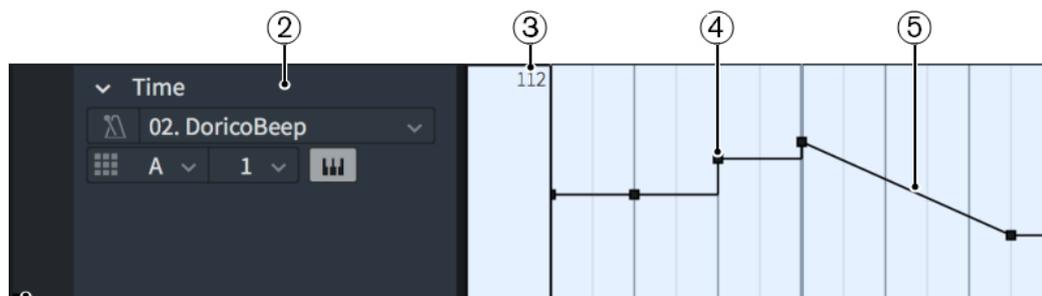
クリックしたオートメーションイベントまたは範囲選択内に含まれたオートメーションイベントが削除されます。

#### 関連リンク

[オートメーションレーンの表示/非表示の切り替え \(327 ページ\)](#)

## タイムトラック

タイムトラックでは、プロジェクトのテンポを確認したり、新しくテンポ変更を加えるなどしてテンポを編集したりできます。タイムトラックは、再生モードのイベントディスプレイで一番上のプレーヤートラックの上に表示され、表示/非表示を切り替えられます。



①

タイムトラック

タイムトラックには以下のセクションが含まれます。

### 1 トラックの高さの調節

トラックの左下角をドラッグして、トラックの高さを変更できます。

### 2 トラックヘッダー

トラック名が表示されます。またメトロノームの音源を選択するメニューなど、使用可能なオプションが含まれます。

### 3 固定テンポ値

タイムトラックのマウスポインターの位置に対応するテンポが表示されます。

### 4 固定テンポ変更

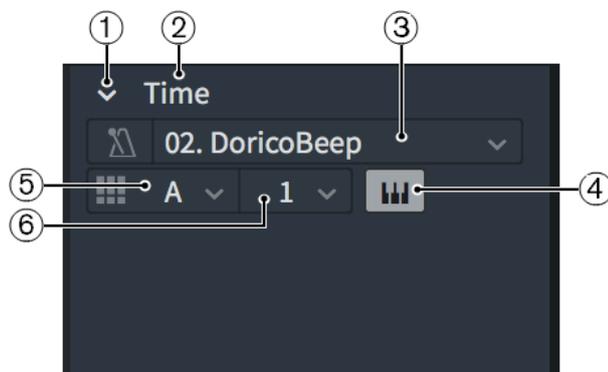
テンポの瞬間的な変化が階段状に示されます。

### 5 段階的テンポ変更

テンポ変化の開始位置から終了位置までの間に、テンポが一定の割合で変化することが示されます。

## ヒント

タイムトラックでクリックやドラッグをしてテンポを変更すると、一時的に正確なテンポ値が表示されます。



タイムトラックのヘッダー

タイムトラックのヘッダーには以下のセクションが含まれます。

### 1 トラック展開矢印マーク

トラックを展開したり折りたたんだりできます。

## 2    トラック名

トラックの名前が表示されます。

## 3    VST/MIDI インストゥルメントメニュー

メトロノームクリックに使用する VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメントのインスタンスを選択できます。

## 4    インストゥルメントを編集 (Edit Instrument)

該当の VST インストゥルメントを開き、スロットまたはチャンネルの設定を編集できます。

## 5    ポートメニュー

16 チャンネルでポートが複数あるプラグインを使用する場合に、使用するポートを選択して、**タイム**トラックを割り当てるエンドポイントを変更できます。

## 6    スロットメニュー

メトロノームクリックに使用する VST インストゥルメントのスロット、または選択した MIDI インストゥルメントのチャンネルを指定して、**タイム**トラックを割り当てるエンドポイントを変更できます。

以下のツールを使用して、再生モードの**タイム**トラックにテンポ変更を入力できます。

- **鉛筆**: 現在のリズムグリッドの値に従って、一定間隔で個別のテンポ変更を入力します。
- **ライン**: 範囲の開始位置と終了位置にのみテンポ変更を入力します。

再生モードの**タイム**トラックで入力したテンポ変更は、デフォルトでは記譜モードでガイドとして表示されます。これは印刷した楽譜の外観が変更されないようにするためです。デフォルトでは、ガイドは印刷されません。そのため、楽譜にテンポ変更が印刷されるようにするには、記譜モードでテンポ変更を選択して、プロパティパネルの「**テンポ (Tempo)**」グループの「**メトロノームマークを表示 (Metronome mark shown)**」をオンにします。その他に、テキストを追加したりしてガイドの外観を変更することもできます。

**タイム**トラックに入力したすべてのテンポ変更は、書き出した MIDI ファイルに含まれます。

関連リンク

[再生ツールボックス \(310 ページ\)](#)

[リズムグリッド \(141 ページ\)](#)

[テンポ記号 \(646 ページ\)](#)

[固定テンポ変更のタイプと外観の変更 \(652 ページ\)](#)

[ガイド \(268 ページ\)](#)

## タイムトラックへのテンポ変更の入力

再生モードの**タイム**トラックには、段階的テンポ変更などのテンポ変更を入力できます。**タイム**トラックに入力したテンポ変更は、テンポ変更としてではなく、ガイドとしてレイアウトに表示されます。

前提

「**Time**」トラックを表示しておきます。

---

手順

1. **タイム**トラックを展開します。

2. 入力するテンポ変更の種類に応じて、以下のツールのいずれかを選択します。

- 現在のリズムグリッドの値に従って一定間隔ごとに単一または複数の固定テンポ変更を入力するには、**[D]** を押すか、再生ツールボックスの「**鉛筆 (Draw)**」をクリックして、**鉛筆**ツールを選択します。



- 段階的なテンポ変更を入力するには、再生ツールボックスの「**ライン (Line)**」をクリックして**ライン**ツールを選択します。



- 以下のいずれかの操作を行なって、テンポ変更を入力します。
  - 単一の固定テンポ変更を入力するには、**タイム**トラック内のテンポ変更を追加する位置でクリックします。
  - 一定間隔ごとに複数の固定テンポ変更を入力するには、**タイム**トラック内でクリックアンドドラッグします。
  - 段階的なテンポ変更を入力するには、**タイム**トラック内のテンポ変更の開始位置でクリックして、終了位置までドラッグします。

#### ヒント

マウスポインターの現在の垂直位置に対応するメトロノームの値が、**タイム**トラックのヘッダーに表示されます。

#### 結果

テンポ変更が入力されます。これにより再生速度が変更されますが、レイアウトにはテンポ変更が表示されません。かわりにガイドとして表示されます。  
テンポ変更は書き出した MIDI ファイルに含まれます。

#### 関連リンク

- [トラックの表示/非表示の切り替え \(337 ページ\)](#)
- [テンポ記号の表示/非表示 \(651 ページ\)](#)
- [ガイド \(268 ページ\)](#)
- [リズムグリッドの値の変更 \(141 ページ\)](#)

## タイムトラックのテンポ変更の移動

**タイム**トラックの個別のテンポ変更を別の位置に移動できます。この変更は、プロジェクト全体に反映されます。

#### 前提

- 「**Time**」トラックを表示しておきます。
- 再生ツールボックスの「**オブジェクトの選択 (Object Selection)**」を選択しておきます。

#### 手順

- タイム**トラックで、以下のいずれかの操作を行なって、移動するテンポ変更を選択します。
  - 単一のテンポ変更を選択します。
  - 複数のテンポ変更を範囲選択します。
- [Ctrl]/[command]** を押しながら、選択したテンポ変更を左右にドラッグします。

#### 補足

- [Ctrl]/[command]** を押さずに選択したテンポ変更を左右にドラッグすることもできますが、その場合テンポ変更が上下にも移動してテンポの値が変わる可能性があります。
- 1 回の操作で既存のテンポ変更を越えるテンポ変更の移動はできません。マウスを放すと、既存のテンポ変更が移動したテンポ変更置き換えられます。移動したテンポ変更を再度選択して、さらに移動できます。

#### 結果

選択したテンポ変更の位置が変更されます。この変更は、移動したテンポ変更が含まれるすべてのレイアウトにも反映されます。

手順終了後の項目

テンポ変更を上下に移動することで、テンポの値を変更することもできます。

関連リンク

[タイムトラック \(329 ページ\)](#)

[トラックの表示/非表示の切り替え \(337 ページ\)](#)

[テンポ記号の表示/非表示 \(651 ページ\)](#)

[範囲選択ツールを使った複数アイテムの選択 \(39 ページ\)](#)

## タイムトラックでのテンポの変更

タイムトラックでは、個々のテンポ変更のテンポを変更できます。

前提

- 「Time」トラックを表示しておきます。
- 再生ツールボックスの「オブジェクトの選択 (Object Selection)」を選択しておきます。

---

手順

1. **タイム**トラックで、以下のいずれかの操作を行なって、変更するテンポが含まれるテンポ変更を選択します。
  - 単一のテンポ変更を選択します。
  - 複数のテンポ変更を範囲選択します。
2. **[Ctrl]/[command]** を押しながら、選択したテンポ変更を上下にドラッグします。マウスポインターの横にテンポ値が表示され、テンポを視覚的に確認できます。

ヒント

- テンポを細かく変更したい場合は、**[Alt]** を押しながらドラッグします。
- **[Alt]** を押さずに選択したテンポ変更を上下にドラッグすることもできますが、その場合テンポ変更が左右にも移動してテンポ変更の位置が変わる可能性があります。

---

結果

選択したテンポ変更のテンポが変更されます。この変更は、再生速度やレイアウトに表示されるすべてのテンポ変更のメトロノームマークに影響します。

関連リンク

[トラックの表示/非表示の切り替え \(337 ページ\)](#)

## タイムトラックのテンポ変更の削除

タイムトラックのテンポ変更を削除できます。

前提

「Time」トラックを表示しておきます。

---

手順

1. **[E]** を押して、**削除**ツールを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、テンポ変更を削除します。
  - 削除する各テンポ変更をクリックします。
  - 削除するテンポ変更を範囲選択します。

## 結果

クリックしたテンポ変更または範囲選択内に含まれたテンポ変更が削除されます。これによって、レイアウトの対応するテンポ記号やテンポ記号ガイドも削除されます。

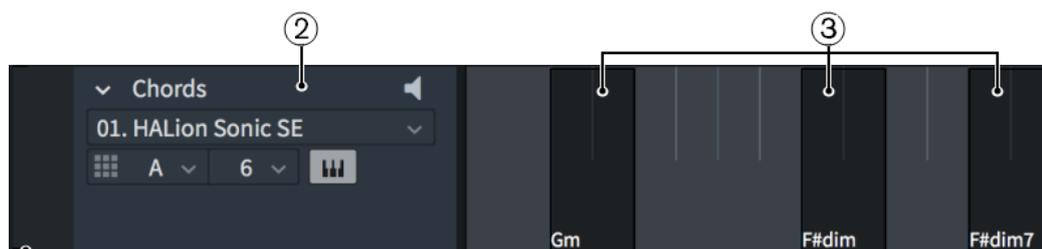
## 関連リンク

[範囲選択ツールを使った複数アイテムの選択 \(39 ページ\)](#)

# コードトラック

コードトラックはすべてのプロジェクトに含まれます。このトラックに VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメントを割り当てて、スコアにコード記号として入力した和音を再生できます。

コードトラックは、イベントディスプレイで一番上のプレーヤートラックの上に表示され、表示/非表示を切り替えられます。



①

コードトラック

コードトラックには以下のセクションが含まれます。

### 1 トラックの高さの調節

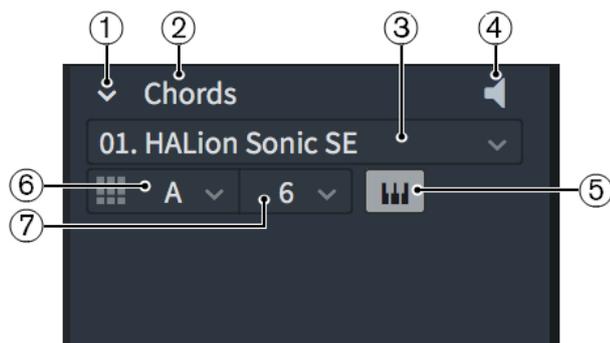
トラックの左下角をドラッグして、トラックの高さを変更できます。

### 2 トラックヘッダー

トラック名が表示されます。また和音の再生のオン/オフを切り替えるボタンなど、使用可能なオプションが含まれます。

### 3 和音

フローにあるコード記号の位置と名前を示します。



コードトラックのヘッダー

コードトラックのヘッダーには以下のセクションが含まれます。

### 1 トラック展開矢印マーク

トラックを展開したり折りたたんだりできます。

### 2 トラック名

トラックの名前が表示されます。

### 3 VST/MIDI インストゥルメントメニュー

和音の再生に使用する VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメントのインスタンスを選択できます。

#### 4 Enable Chords Playback

再生に和音を含めるかどうかを切り替えられます。

#### 5 インストゥルメントを編集 (Edit Instrument)

該当の VST インストゥルメントを開き、スロットまたはチャンネルの設定を編集できます。

#### 6 ポートメニュー

16 チャンネルなどの複数のポートを持つプラグインを使用する場合に、使用するポートを選択してコードトラックを割り当てるエンドポイントを変更します。

#### 7 スロットメニュー

和音の再生に使用する VST インストゥルメントのスロット、または選択した MIDI インストゥルメントのチャンネルを指定して、コードトラックを割り当てるエンドポイントを変更できます。プロジェクトにサウンドをロード済みの既存のスロットを使用するか、和音の再生専用新しいサウンドをロードした新規スロットを使用できます。

#### 補足

- 再生で和音を聴けるようにするには、コードトラックに VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメントと、スロットを割り当てる必要があります。
- コードトラックに空のスロットを割り当てたあと、プロジェクトに他のインストゥルメントを追加した場合、その新しいインストゥルメントのサウンドでスロットが上書きされます。

#### 関連リンク

[コード記号 \(441 ページ\)](#)

[VST インストゥルメントおよび MIDI インストゥルメントの手動ロード \(313 ページ\)](#)

[トラックの表示/非表示の切り替え \(337 ページ\)](#)

## コード記号の再生の有効化

再生にコード記号を含めることができます。コード記号は伸ばした和音として再生され、そのデュレーションは次のコード記号との間隔によって決められます。MIDI キーボードを使って入力したコード記号には、コード記号の入力時に使用したのと同じボイスイングが使用されます。

#### 前提

コードトラックを表示しておきます。

#### 手順

- コードトラックのヘッダーで、「**Enable chords playback**」をクリックします。  

- 和音の再生に特定のサウンドを使用する場合は、コードトラックを展開します。
- コードトラックのヘッダーで、「**ポート (Port)**」および「**スロット (Slot)**」メニューを使ってエンドポイントを選択します。

#### 関連リンク

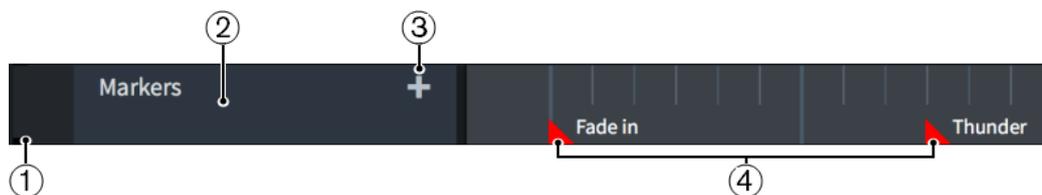
[トラックの表示/非表示の切り替え \(337 ページ\)](#)

[エンドポイント \(351 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(352 ページ\)](#)

## マーカートラック

マーカートラックでは、プロジェクトのマーカを確認したり、新しいマーカを挿入したりできます。マーカートラックは、再生モードのイベントディスプレイで一番上のプレーヤートラックの上に表示され、表示/非表示を切り替えられます。



マーカートラック

マーカートラックには以下のセクションが含まれます。

- 1** **トラックの高さの調節**  
トラックの左下角をドラッグして、トラックの高さを変更できます。
- 2** **トラックヘッダー**  
トラック名が表示され、トラックタイプに応じたオプションが含まれます。
- 3** **マーカを追加 (Add Marker)**  
現在の再生ヘッドの位置に、新しいマーカを追加できます。
- 4** **マーカ**  
マーカテキストと一緒にフローの各マーカの位置が表示されます。

関連リンク

[マーカ](#) (569 ページ)

[ビデオ](#) (125 ページ)

[トラックの表示/非表示の切り替え](#) (337 ページ)

[マーカに表示されるテキストの変更](#) (570 ページ)

## マーカートラックでのマーカの入力

再生モードのマーカートラックに、マーカを直接入力できます。

前提

マーカートラックを表示しておきます。

手順

- 1.** マーカを入力する位置に再生ヘッドを移動します。

### 補足

時間がマイナスの位置にはマーカを入力できません。たとえば、ビデオがフローの3小節めから開始される場合、フローの最初のタイムコードはマイナスになります。

- 2.** マーカートラックのヘッダーで、「**マーカを追加 (Add Marker)**」をクリックします。



結果

再生ヘッドの位置にマーカが入力されます。デフォルトのマーカテキストである「Marker」が表示されます。

例



マーカートラックに表示されたマーカー

手順終了後の項目

マーカーテキストは変更できません。

関連リンク

[ビデオの開始位置の変更](#) (128 ページ)

[マーカーに表示されるテキストの変更](#) (570 ページ)

[再生ヘッドの移動](#) (338 ページ)

## ビデオトラック

ビデオトラックには、楽譜に対するフローでのビデオの位置が表示されます。ビデオトラックは、再生モードのイベントディスプレイで一番上のプレーヤートラックの上に表示され、表示/非表示を切り替えられます。



①

ビデオトラック

ビデオトラックには以下のセクションが含まれます。

**1**    **トラックの高さの調節**

トラックの左下角をドラッグして、トラックの高さを変更できます。

**2**    **トラックヘッダー**

トラック名が表示され、トラックタイプに応じたオプションが含まれます。

**3**    **e**

ビデオウィンドウの表示/非表示を切り替えられます。このボタンの機能は、ツールバーの「**ビデオを表示 (Show Video)**」と同じです。

**4**    **ビデオファイル名**

**5**    **ビデオ領域**

楽譜に対するビデオファイルの位置と長さが表示されます。

関連リンク

[ビデオ](#) (125 ページ)

[ビデオの追加](#) (127 ページ)

[「ビデオ \(Video\)」ウィンドウを表示/非表示にする](#) (129 ページ)

[ビデオの開始位置の変更](#) (128 ページ)

[ツールバー](#) (30 ページ)

## トラックの展開/折りたたみ

再生モードのトラックは個別に展開したり折りたたんだりできます。また現在のフローのすべてのプレーヤートラックを同時に展開または折りたたみできます。

### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、トラックを展開/折りたたみを切り替えます。
  - 展開矢印マークをクリックして、個別のトラックを展開/折りたたみを切り替えます。
  - **[Ctrl]/[command]** を押しながらいずれかのプレーヤートラックの展開矢印マークをクリックして、すべてのプレーヤートラックを展開/折りたたみを切り替えます。

## トラックの高さの変更

すべてのタイプのトラックの高さはいつでも変更できます。たとえば、1つのトラックをイベントディスプレイに一時的に大きく表示して、より細かい作業をすることができます。

### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、トラックの高さを変更します。
  - トラックの高さを高くするには、トラックを選択して **[Shift]+[H]** を押します。
  - トラックの高さを低くするには、トラックを選択して **[Shift]+[G]** を押します。
  - いずれかのトラックの左下の角をクリックし、上下にドラッグします。

### ヒント

マウスポインターを適切な位置に合わせると、上下の矢印のアイコンに変わります。

### 関連リンク

[イベントディスプレイのトラックのズームイン/ズームアウト \(321 ページ\)](#)

## トラックの表示/非表示の切り替え

再生モードのイベントディスプレイで一番上のプレーヤートラックの上に表示されるトラックは、表示/非表示を切り替えられます。

デフォルトでは、**タイム**トラックと**コード**トラックのみが表示されます。プロジェクトのフローに1つでもビデオを追加していれば、**タイム**トラック、**コード**トラック、**マーカ**トラック、および**ビデオ**トラックのすべてがデフォルトで表示されます。

### 補足

プレーヤートラックおよびインストゥルメントトラックは、表示/非表示を切り替えられません。

### 手順

- 「再生 (Play)」 > 「トラック (Tracks)」 > [トラックタイプ] を選択します。  
たとえば、「再生 (Play)」 > 「トラック (Tracks)」 > 「タイムトラック (Time Track)」 を選択して、**タイム**トラックの表示/非表示を切り替えます。

### 結果

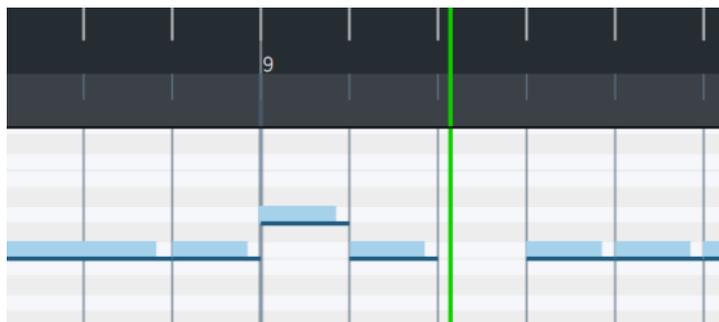
サブメニュー内の項目の横にチェックが付いているトラックタイプは表示され、付いていないトラックタイプは非表示になります。

関連リンク  
[トラック \(321 ページ\)](#)

## 再生ヘッド

再生ヘッドは、再生時に移動して現在の再生位置を示す垂直の線です。“再生ライン”とも呼ばれます。

再生ヘッドは、再生モードでは常に表示されますが、その他のモードでは再生時に表示されます。「**環境設定 (Preferences)**」ダイアログの「**再生 (Play)**」ページで、他のモードでの再生停止時にも再生ヘッドが表示されるように設定することもできます。



再生モードの再生ヘッド

Dorico Elements では、再生ヘッドが再生中に楽譜に沿って移動し、常に表示され続けますが、再生ヘッドを手動で動かすこともできます。再生ヘッドに沿ってスクロールする際、可能な限り組段が画面上の同じ位置に表示されるため、一貫性を保ちながら楽譜を追うことができます。

関連リンク  
[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(47 ページ\)](#)

## 再生ヘッドの移動

再生ヘッドは、再生中に楽譜に沿って自動的に移動しますが、すべてのモードで再生ヘッドを手動で移動することもできます。

再生ヘッドは、停止時と再生中の両方で移動できますが、再生中はすべての移動方法が使用できるわけではありません。

デフォルトで、再生ヘッドは再生時のみ表示されます。再生ヘッドを常に表示するには、「**環境設定 (Preferences)**」の「**再生 (Play)**」ページで設定します。

---

### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、再生ヘッドを移動します。
  - 再生ヘッドを進めるには、テンキーの **[+]** (プラス) を押します。
  - 再生ヘッドを戻すには、テンキーの **[-]** (マイナス) を押します。
  - 再生ヘッドをフローの最初に移動するには、テンキーの **[.]** (ピリオド) を押します。
  - 再生ヘッドを選択したアイテムの先頭に移動するには、**[Alt]+[P]** を押します。
  - 再生ヘッドを次のフレームに進めるには、**[Ctrl]/[command]+[F9]** または **[Ctrl]/[command]+テンキー [+]** (テンキーのプラス) を押します。
  - 再生ヘッドを前のフレームに戻すには、**[Ctrl]/[command]+[F7]** または **[Ctrl]/[command]+テンキー [-]** (テンキーのマイナス) を押します。
  - 再生ヘッドを早送りするには、「**トランスポート (Transport)**」ウィンドウで「**高速早送り (Fast Forward)**」をクリックします。

- 再生ヘッドを巻き戻すには、「**トランスポート (Transport)**」ウィンドウで「**巻き戻し (Rewind)**」をクリックします。
- フローの最初に移動するには、「**トランスポート (Transport)**」ウィンドウで「**フローの最初に巻き戻し (Rewind to Beginning of Flow)**」をクリックします。
- 再生モードで、ルーラー上の任意の場所をクリックします。

#### 補足

再生中は、ルーラー上をクリックして再生ヘッドを移動することはできません。

#### 関連リンク

[トランスポートウィンドウ \(350 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(47 ページ\)](#)

## 楽譜の再生

記譜した楽譜は、プロジェクトの最初または任意の位置から再生できます。またどのモードでも、再生のキーボードショートカットを使用できます。

#### 手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、再生を開始します。

- 選択位置からすべてのインストゥルメントを再生するには、単一の音符を選択して **[P]** を押します。
- 選択位置からすべてのインストゥルメントを再生するには、単一の音符を選択して「**再生 (Play)**」 > 「**選択位置から再生 (Play From Selection)**」をクリックします。
- 単一の譜表のみを再生するには、譜表上の複数のアイテムを選択して **[P]** を押します。

#### 補足

再生モードでソロやミュートにされるチャンネルは影響を受けません。

- 複数の譜表を再生するには、それらの譜表上のアイテムを選択して **[P]** を押します。

#### 補足

再生モードでソロやミュートにされるチャンネルは影響を受けません。

- 再生ヘッド位置から再生を続行するには、**[Space]** を押します。
- 直前の再生と同じ位置から再生するには、**[Shift]+[Space]** を押します。これは、直前の再生位置のアイテムの選択を解除した場合でも機能します。
- フローの最初から再生を開始するには、**[Shift]+[Alt]+[Space]** を押します。
- 「**トランスポート (Transport)**」ウィンドウの「**再生ヘッドの位置から再生 (Play From Playhead Position)**」をクリックします。
- 「**トランスポート (Transport)**」ウィンドウの「**選択位置から再生 (Play From Selection)**」をクリックします。
- 「**再生 (Play)**」 > 「**再生ヘッドの位置から再生 (Play From Playhead Position)**」を選択します。
- 「**再生 (Play)**」 > 「**最後に開始した位置から再生 (Play From Last Start Position)**」を選択します。
- 「**再生 (Play)**」 > 「**フローの最初から再生 (Play From Start of Flow)**」を選択します。
- 「**再生 (Play)**」 > 「**プロジェクトの最初から再生 (Play From Start of Project)**」を選択します。

2. 必要に応じて、再生中に再生ヘッドを前後に移動します。

- 以下のいずれかの操作を行なって、再生を停止します。
  - [Space] または [P] を押します。
  - テンキーの [0] を押します。
  - 「トランスポート (Transport)」 ウィンドウで「停止 (Stop)」 をクリックします。

関連リンク

[トラックをミュート/ソロにする \(340 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」 ダイアログ \(352 ページ\)](#)

## トラックをミュート/ソロにする

トラックは個別にミュート/ソロにできます。これによって再生中に音を出すグループを固定できます。たとえば、特定のプレーヤーのグループのみを同時に聴くことができます。

手順

- ツールバーの「ミキサーを表示 (Show Mixer)」 をクリックして、ミキサー を表示します。



- ミキサー で、ミュート/ソロにする各チャンネルの上の対応するボタンをクリックします。

- ミュート (Mute)



- ソロ (Solo)



結果

対応するボタンがオンになり、各トラックがミュート/ソロになります。

ミュート/ソロにするトラックを変更するまで、再生するトラックの設定は維持されます。つまり、再生するたびにトラックを再選択する必要はありません。たとえば、トラックが8つあり、4つをソロにした場合、その4つのトラックのみが再生されます。2つのトラックをミュートした場合、その2つは再生されず、他の6つのトラックが再生されます。

補足

- トラックをソロにすると、他のすべてのトラックがミュートされます。ミュートされたトラックをソロにすると、自動的にミュートが解除されます。
- トラックまたは譜表の音符やアイテムを選択して、特定のトラックや譜表のみを再生することもできます。

例



オンのときの「ミュート (Mute)」



オンのときの「ソロ (Solo)」

関連リンク

[トラックの展開/折りたたみ \(337 ページ\)](#)

[音符/アイテムを個別にミュートする \(342 ページ\)](#)

## インストゥルメントのミュート/ソロ

現在選択しているインストゥルメントをソロにすることで、自動的に他のすべてのインストゥルメントをミュートできます。この機能はプロジェクトの特定のセクションでの作業時に、限定したインストゥルメントのみを再生する場合に役立ちます。

### 手順

1. ソロにする各インストゥルメントに含まれている音符を少なくとも1つ選択します。この操作は記譜モード、浄書モード、再生モードで行なえます。
2. **[Alt]+[S]** を押します。

### 結果

選択したインストゥルメントはソロになり、他のすべてのインストゥルメントはミュートされ、それぞれのミュート/ソロ状態がミキサー内で変更されます。対象のインストゥルメントのミュート/ソロ状態を解除するまで、インストゥルメントのミュート/ソロは継続します。

### ヒント

また、ミキサーでインストゥルメントの状態を変更することなく、再生される譜表を再生ごとに指定できます。

### 関連リンク

[ミキサー \(347 ページ\)](#)

## インストゥルメントのミュート/ソロ状態の解除

たとえば、一部のインストゥルメントをソロにしたあとで、すべてのインストゥルメントを再生する場合に、プロジェクト内のすべてのインストゥルメントのミュート/ソロ状態を解除できます。この操作はどのモードでも行なえます。

### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、インストゥルメントのミュート/ソロ状態を解除します。
  - すべてのインストゥルメントのミュート状態を解除するには、**[Alt]+[U]** を押します。
  - すべてのインストゥルメントのソロ状態を解除するには、**[Shift]+[Alt]+[S]** を押します。
  - ミキサーで、「**ミュート状態をすべて解除する (Deactivate All Mute States)**」をクリックします。
  - ミキサーで、「**ソロ状態をすべて解除する (Deactivate All Solo States)**」をクリックします。

### 結果

プロジェクト内のすべてのインストゥルメントの対応する状態が解除されます。たとえばミュート状態とソロ状態の両方を解除すると、すべてのインストゥルメントがデフォルトの状態に戻り、再生にすべてのインストゥルメントが含まれるようになります。

### 関連リンク

[ミキサー \(347 ページ\)](#)

## 音符/アイテムを個別にミュートする

音符やアイテムを個別にミュートすることで、それらを削除せずに再生から除外できます。これにより、たとえば、アルペジオなしで和音を聴いたり、複数の強弱記号があるパッセージを単一の音量レベルで聴いたりできます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、再生時にミュートする音符/アイテムを選択します。
2. プロパティパネルの「一般 (Common)」グループで、「ミュート (Muted)」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

---

### 結果

チェックボックスがオンの場合、選択された音符/アイテムはミュートされて再生時に再生されません。チェックボックスがオフの場合は、ミュートされません。

## ボリュームフェーダーの変更のリセット

ミキサーでボリュームフェーダーに加えた変更をリセットして、デフォルトレベルに戻すことができます。

### 前提

ミキサーウィンドウを表示しておきます。

---

### 手順

- ミキサーで、[Ctrl]/[command] を押しながらかリセットする各ボリュームフェーダーをクリックします。

---

### 関連リンク

[ミキサーウィンドウの表示/非表示の切り替え \(349 ページ\)](#)

[ミキサー \(347 ページ\)](#)

## テンポモードの変更

テンポモードは、単一の固定テンポと追従テンポ変更の間でいつでも切り替えられます。たとえば、複数のテンポ変更が含まれるプロジェクトで、MIDI の録音時に単一の固定テンポを使用できます。

---

### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、テンポモードを変更します。
  - いずれかのモードで、ツールバーの「固定テンポモード (Fixed Tempo Mode)」をクリックします。
  - 再生モードで、「再生 (Play)」 > 「固定テンポモード (Fixed Tempo Mode)」を選択します。

---

### 結果

ツールバーの「固定テンポモード (Fixed Tempo Mode)」が点灯しているか、「再生 (Play)」メニューの「固定テンポモード (Fixed Tempo Mode)」の横にチェックが付いていないときは、追従テンポモードがオンになっています。

ツールバーの「固定テンポモード (Fixed Tempo Mode)」が消灯しているか、「再生 (Play)」メニューの「固定テンポモード (Fixed Tempo Mode)」の横にチェックが付いているときは、固定テンポモードがオンになっています。

例



固定テンポモードがオンのときのテンポ表示



追従テンポモードがオンのときのテンポ表示

## 再生時の反復

リピートジャンプやリピート領域が適切な位置にある場合、Dorico Elements はリピート括弧、リピート小節線、およびリピートマーカを含む反復記号の再生をサポートします。

単一のフロー内に含むことのできる反復記号に上限はなく、いくつ設定しても正しく再生されます。

初期設定では、「D.S. al Coda」などのリピートジャンプの場合を除き、Dorico Elements はリピートを再生に含めます。

反復記号の再生中にミニトランスポートと「**トランスポート (Transport)**」ウィンドウに表示される小節/拍のディスプレイおよびタイムディスプレイには、再生ヘッドの現在の位置が反映されます。

強弱記号やテンポ記号はリピート内で反映されます。また、リピートはオーディオまたは MIDI の書き出しにも含まれます。

関連リンク

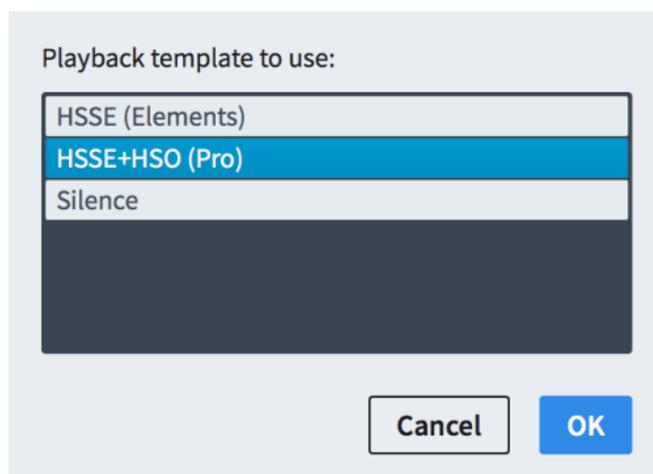
[トランスポートウィンドウ \(350 ページ\)](#)

[ミニトランスポート \(31 ページ\)](#)

## 再生テンプレート

Dorico Elements では再生テンプレートを使用して、VST インストゥルメントや MIDI デバイスのサウンドがプロジェクトのインストゥルメントに割り当てられます。

- 使用可能な再生テンプレートを確認するには、「再生 (Play)」 > 「再生テンプレート (Playback Template)」を選択して、「再生テンプレート (Playback Template)」ダイアログを開きます。



「再生テンプレート (Playback Template)」ダイアログ

Dorico Elements では、以下の再生テンプレートが用意されています。

- **HSSE (Elements)**  
HALion Sonic SE を使用する場合に選択します。
- **HSSE+HSO (Pro)**  
HALion Sonic SE および HALion Symphonic Orchestra を使用する場合に選択します。

- **Silence**  
使用するとサウンドがロードされません。

#### ヒント

「**Silence**」テンプレートを選択すると、Dorico Elements のプロジェクトファイルを電子メールなどで送信する場合に、ファイルのサイズが非常に小さくなります。

---

いずれの再生テンプレートを使用した場合でも、プロジェクトに追加した新規インストゥルメントに、Dorico Elements によって新しいサウンドが自動的にロードされます。

#### 補足

Dorico Elements に含まれるライセンスは HALion Sonic SE のみのため、HALion Symphonic Orchestra のライセンスを所有している場合にのみ、「**HSSE+HSO (Pro)**」を使用することをおすすめします。

---

エンドポイントに割り当てられたエクスプレッションマップを変更するなどして、プロジェクトのインストゥルメントで使用されるサウンドを手動で変更してテンプレートを上書きできます。再生テンプレートを上書きすると、Dorico Elements によってテンプレートの設定が変更されなくなります。また、デフォルトの再生テンプレートを再適用するまで、新規インストゥルメントに新しいサウンドがロードされるのを防げます。

#### 関連リンク

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(352 ページ\)](#)

[エンドポイントへのエクスプレッションマップ/パーカッションマップの割り当て \(355 ページ\)](#)

## 再生テンプレートの変更/リセット

現在開いているプロジェクトに使用される再生テンプレートを変更できます。たとえば、再生が必要がない場合に、Dorico Elements によってサウンドがロードされるのを防ぐことができます。再生テンプレートを再選択すると、テンプレートはデフォルト設定にリセットされます。

#### 手順

1. 「**再生 (Play)**」 > 「**再生テンプレート (Playback Template)**」を選択して「**再生テンプレート (Playback Template)**」ダイアログを開きます。
2. 使用する再生テンプレートを選択します。
3. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

#### 結果

現在のプロジェクトに使用される再生テンプレートが変更されます。使用中の再生テンプレートを再選択した場合、再生テンプレートがリセットされます。

#### ヒント

「**環境設定 (Preferences)**」の「**再生 (Play)**」ページで、以降のすべてのプロジェクトで使用するデフォルトの再生テンプレートを変更できます。

#### 関連リンク

[再生テンプレート \(343 ページ\)](#)

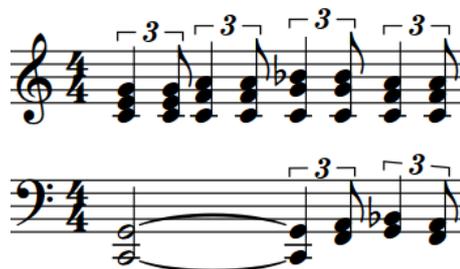
[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(47 ページ\)](#)

## スウィング再生

スウィングとは、音価の等しい音符が一定のパターンで長くまたは短く再生される演奏スタイルです。一般的に、2つの8分音符が4分音符の3連符とそれに続く8分音符の3連符として演奏されます。



シンプルなストレート記譜でのスウィングフレーズ



2:1 スウィングでの同じスウィングフレーズ

スウィング再生により、たとえ2つめの8分音符が16分音符2つに分割されても、シンプルな記譜を保ったまま、不統一なリズムで楽譜を再生できます。Dorico Elements では、スウィング再生を、特定のセクションまたは個別のインストゥルメントにのみ適用できます。

学術研究に基づいてミュージシャンがスウィングをレンダリングした結果、Dorico Elements のスウィングパターンはデフォルトでテンポに依存しています。つまり、遅いテンポではスウィングがより強調され、速いテンポではよりストレートに感じられます。

### 補足

現在、Dorico Elements では、8分音符のスウィング再生にのみ対応しています。16分音符のスウィング再生は、将来のバージョンにおいて予定されています。

## スウィング比率とリズムフィール

スウィング比率は、拍子単位を使用してスウィングの強さを表わします。たとえば、2:1 のスウィング比率は、連符の最初の音符の長さが2番めの音符の2倍になり、3連符のスウィングが作成されることを意味します。

スウィング比率が1:1の場合、楽譜はストレートに再生され、スウィング比率が5:1の場合、各連符は6連符のように演奏されます。6連符のうち、最初の音符は6分割された拍の5拍分の長さで、2番めの音符は残りの1拍分の長さで演奏されます。



スウィング比率 1:1



スウィング比率 5:1

Dorico Elements には、以下のリズムフィールがデフォルトで用意されています。

### 2:1 スウィング (一定) (2:1 swing (fixed))

8分音符の連符の最初の音符を2番めの音符の2倍の長さにするすることで、2:1 比率の3連符が作成されます。これは“3連符スウィング”とも呼ばれます。この比率はデフォルトでテンポにかかわらず維持されます。

### 3:1 スウィング (一定) (3:1 swing (fixed))

8分音符の連符の最初の音符を2番めの音符の3倍の長さにする事で、付点8分音符と16分音符の比率が作成されます。この比率はデフォルトでテンポにかかわらず維持されます。

### 重いスウィング (Heavy swing)

遅いテンポでは3:1、速いテンポでは1.5:1のテンポによって可変するスウィング比率が作成されます。

### 軽いスウィング (Light swing)

遅いテンポでは1.5:1、速いテンポでは1:1のテンポによって可変するスウィング比率が作成されます。

### ミディアムスウィング (Medium swing)

遅いテンポでは2:1、速いテンポでは1.5:1のテンポによって可変するスウィング比率が作成されます。

### ストレート (スウィング無し) (Straight (no swing))

スウィングは作成されません。つまり、すべてのテンポで8分音符が1:1の比率で等しく演奏されます。

使用するスウィング比率は、特定のセクションおよび個別のプレーヤーで変更できます。

## 特定のセクション/プレーヤーにスウィング再生を適用する

プロジェクトの特定のセクションや個別のプレーヤーにスウィング再生を適用できます。たとえば、ソリストの12小節分のセクションのみでスウィングできます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、スウィング再生のためにリズムフィールドを変更する小節の先頭のアイテムを選択します。

#### 補足

小節の先頭以外のアイテムを選択した場合、リズムフィールドの変更は次の小節の最初から適用されます。

2. **[Shift]+[T]** を押してテンポのポップオーバーを開きます。
3. ポップオーバーに使用するリズムフィールドを入力します。たとえば、ミディアムスウィングを使用するには、「med」と入力します。  
テンポのポップオーバーにリズムフィールドを入力しはじめると、入力した文字や単語が含まれるリズムフィールドがメニューに予測表示され、そこから使用するリズムフィールドを選択できます。



4. 以下のいずれかの操作を行なって、リズムフィールドの変更を入力し、ポップオーバーを閉じます。
  - すべての譜表にリズムフィールドの変更を入力するには、**[Return]** を押します。
  - 選択した譜表にのみリズムフィールドの変更を入力するには、**[Alt]+[Return]** を押します。

### 結果

スウィング再生に使用されるリズムフィールドは小節の最初から変更されます。小節の先頭以外のアイテムを選択した場合、リズムフィールドの変更は次の小節の最初から適用されます。[Alt]+[Return] を押した場合、リズムフィールドの変更は選択したアイテムが位置する譜表にのみ適用されます。

入力したリズムフィールドの名前を示すガイドが表示されます。すべての譜表に適用されるリズムフィールドの変更のガイドは、組段の一番上の譜表の上に表示され、特定の譜表に適用されるリズムフィールドの変更のガイドは、その譜表上に直接表示されます。

### 関連リンク

[テンポのポップオーバー](#) (190 ページ)

## リズムフィールドの変更の削除

特定のセクションや個別のプレーヤーのみに適用したリズムフィールドの変更を削除できます。

### 前提

リズムフィールドの変更のガイドを表示しておきます。

### 手順

1. 記譜モードで、削除するリズムフィールドの変更のガイドを選択します。
2. [Backspace] または [Delete] を押します。

### 結果

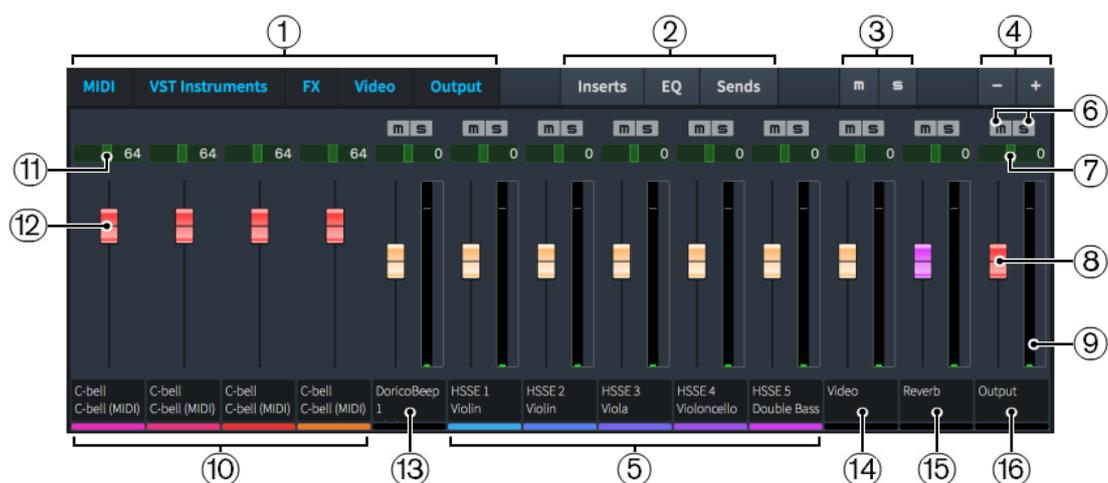
リズムフィールドの変更が削除されます。影響を受けていた譜表の再生は、次のリズムフィールドの変更のガイドまで (存在する場合)、プロジェクト全体の設定に戻ります。

### 関連リンク

[ガイドの表示/非表示の切り替え](#) (269 ページ)

## ミキサー

ミキサーでは、再生中に出力されるサウンドを、マスター出力と個々のチャンネルの両方でコントロールできます。



### ミキサー

- 1 **チャンネルタイプボタン**

チャンネルのタイプに応じて、ミキサーに表示/非表示にするチャンネルを自由に組み合わせて選択できます。

## 2 チャンネルコントロール

チャンネルコントロールのタイプに応じて、チャンネルストリップに表示/非表示にするコントロールを自由に組み合わせて選択できます。

## 3 ミュート状態をすべて解除する (Deactivate All Mute States)/ソロ状態をすべて解除する (Deactivate All Solo States)

対応するボタンをクリックして、すべてのミュート/ソロを解除できます。

## 4 ズーム

チャンネルの幅を拡大/縮小できます。

## 5 VST チャンネル

プロジェクトに含まれる各 VST インストゥルメントの各ステレオ出力用にミキサーチャンネルがあります。インストゥルメントが複数の VST インストゥルメントインスタンスにまたがる場合でも、プロジェクトのインストゥルメントはすべて表示されます。デフォルトでチャンネルはステレオに設定されています。

## 6 ミュート/ソロ

トラックを個別にミュート/ソロにできます。

## 7 バランスパンナー

各トラックのサウンドを、ステレオ再生のステレオスペクトラムでパンニングできます。

## 8 フェーダー

各トラックのボリュームレベルをコントロールできます。

MIDI チャンネルには MIDI フェーダーがあります。

## 9 チャンネルメーター

各チャンネルの出力ボリュームをリアルタイムに示します。

## 10 MIDI チャンネル

プロジェクトのすべての VST インストゥルメントには、VST チャンネルに加えて MIDI チャンネルもあります。MIDI チャンネルでは、各インストゥルメントの MIDI ボリュームと MIDI パンを変更できます。

## 11 MIDI パン

チャンネルの MIDI 出力を、ステレオ再生のステレオスペクトラムでパンニングできます。

## 12 MIDI フェーダー

チャンネルの MIDI ボリュームを変更できます。

MIDI フェーダーは一部のプラグインに必要です。多くの場合、再生に MIDI デバイスを使用する場合に MIDI フェーダーが役立ちます。

## 13 クリックチャンネル

メトロノームクリックのボリュームをコントロールできます。

## 14 ビデオチャンネル

ビデオオーディオのボリュームをコントロールできます。

## 15 FX Send チャンネル

リバーブなどの Send エフェクトのボリュームをコントロールできます。デフォルトでは、このチャンネルに REVerence が自動的に読み込まれています。

## 16 出力チャンネル

マスター出力ボリュームをコントロールできます。

### 補足

プロジェクトのボリュームレベルをコントロールするために、トラックフェーダーを使用する前に強弱記号を入力して、強弱のカーブをプロジェクトに合わせて調整することをおすすめします。

ミキサー で加えた変更は自動的に保存され、プロジェクトに適用されます。

関連リンク

[ミキサーウィンドウの表示/非表示の切り替え \(349 ページ\)](#)

[トラックをミュート/ソロにする \(340 ページ\)](#)

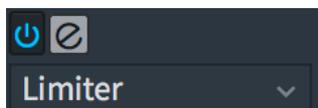
[ボリュームフェーダーの変更のリセット \(342 ページ\)](#)

## ミキサーのチャンネルストリップ

ミキサーの各チャンネルには、チャンネルコントロールが含まれる固有のチャンネルストリップがあります。各タイプのチャンネルコントロールは、ミキサーの一番上の対応するボタンをクリックして表示/非表示を切り替えられます。

各チャンネルストリップには、以下のタイプのコントロールが含まれています。

### インサート (Inserts)



各チャンネルには、Insert を読み込むことができるスロットが 4 つ備わっています。メニュー内の使用可能なオプションから Insert を選択できます。

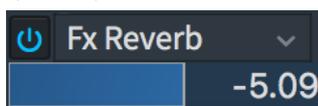
### EQ



各チャンネルには、EQ のバンドが 4 つ備わっています。

チャンネルの EQ バンドを変更するには、まず「EQ を有効にする (Enable EQ)」をクリックする必要があります。この機能を使用すると、設定を保持したままチャンネルの EQ をバイパスできます。

### SEND (Sends)



各チャンネルには、Send 用のスロットが 4 つ備わっています。デフォルトでは、各チャンネルの最初のスロットが、リバーブが読み込まれている FX チャンネルに送られます。

## ミキサーウィンドウの表示/非表示の切り替え

ミキサーウィンドウはいつでも表示/非表示を切り替えられます。たとえば、楽譜領域で作業をしているときに非表示にできます。

### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、ミキサー ウィンドウの表示/非表示を切り替えます。
  - [F3] を押します。
  - ツールバーの「ミキサーを表示 (Show Mixer)」をクリックします。



- 「ウィンドウ (Window)」 > 「ミキサー (Mixer)」 を選択します。  
メニュー内の「ミキサー (Mixer)」の横にチェックが付いている場合は ミキサー ウィンドウが表示され、付いていない場合は非表示になります。

## トランスポートウィンドウ

トランスポートウィンドウには、Dorico Elements のすべてのトランスポート機能が含まれます。トランスポートウィンドウには、ツールバーのトランスポートより詳細なトランスポート機能や、ツールバーにはないトランスポート機能が含まれています。

以下のいずれかの操作を行なって、トランスポートウィンドウの表示/非表示を切り替えます。

- [F2] を押します。
- ツールバーの「トランスポートバーを表示 (Show Transport Bar)」をクリックします。



トランスポートウィンドウ

トランスポートウィンドウには、以下の情報と機能が含まれます。

- 1 小節/拍ディスプレイ**  
現在のフローの小節と拍に対する再生ヘッドの位置が、小節、拍、16分音符、16分音符テンポ120の順で表示されます。
- 2 タイムディスプレイ**  
再生ヘッドの位置が、経過時間(時間、分、秒、ミリ秒の順)で表示されます。または、現在のフローの再生ヘッドのタイムコード位置を、時間、分、秒、フレームの順で表示できます。  
タイムディスプレイに経過時間とタイムコードのどちらを表示するかを切り替えるには、タイムディスプレイをクリックします。
- 3 フローの最初に巻き戻し (Rewind to Beginning of Flow)**  
フローの最初に再生位置を移動します。
- 4 巻き戻し (Rewind)**  
クリックするたびに、再生ヘッドが2分音符分巻き戻しされます。
- 5 高速早送り (Fast Forward)**  
クリックするたびに、再生ヘッドが2分音符分早送りされます。
- 6 停止 (Stop)**  
再生を停止します。
- 7 再生ヘッドの位置から再生 (Play From Playhead Position)**  
現在の再生ヘッドの位置から再生を開始します。
- 8 選択位置から再生 (Play from Selection)**  
楽譜領域で選択している最初のアイテムの位置から再生を開始します。  
複数の譜表上のアイテムを選択するか、単一の譜表上の複数のアイテムを選択した場合は、アイテムを選択している譜表のみが再生されます。

## 9 録音 (Record)

MIDI 録音を開始/停止します。

## 10 非録音時の MIDI 入力データを記録 (Retrospective Record)

明示的に MIDI 入力データを録音していなかった場合でも、直前の再生中に演奏した MIDI データを取得して、任意の譜表に入力できます。

## 11 クリック (Click)

再生および録音中にメトロノームクリックを再生/ミュートします。

## 12 テンポ

再生と録音の両方に使用されるテンポが表示されます。再生ヘッドの現在の位置に従って値が、現在のモードに従って外観が変化します。

関連リンク

[ミニトランスポート \(31 ページ\)](#)

[テンポモードの変更 \(342 ページ\)](#)

## トランスポートディスプレイに表示する内容の変更

ツールバーのミニトランスポートとトランスポートウィンドウの両方で、表示をタイムコード、合計経過時間、および再生ヘッドの現在の位置 (小節、拍、ティックで表わされる) で切り替えることができます。

---

手順

- ツールバーのミニトランスポートまたはトランスポートウィンドウのいずれかで、目的の内容が表示されるまでトランスポートディスプレイをクリックします。  
トランスポートウィンドウの場合、右側にあるディスプレイをクリックします。

---

結果

ミニトランスポートディスプレイをクリックするたびに、表示形式が再生ヘッドの位置、経過時間、タイムコードに切り替わります。

トランスポートウィンドウでは、再生ヘッドの位置がウィンドウの左側に常に表示されているため、タイムコードと経過時間のみで切り替わります。

---

ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「再生 (Play)」ページで、以後のすべてのプロジェクトのミニトランスポートにデフォルトで表示される内容を変更できます。

---

関連リンク

[ツールバー \(30 ページ\)](#)

[ミニトランスポート \(31 ページ\)](#)

[トランスポートウィンドウ \(350 ページ\)](#)

[タイムコード \(574 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(47 ページ\)](#)

## エンドポイント

“エンドポイント”とは、入力と出力の一意的組み合わせを表わし、これによって各インストゥルメントに正しい音が再生されます。

Dorico Elements では、各エンドポイントに以下のものが設定されます。

- 特定の VST インストゥルメントまたは MIDI 出力デバイス
- 上記 VST インストゥルメントまたは MIDI 出力デバイスの特定のチャンネル

- 上記チャンネルに割り当てられたパッチまたはプログラム
- 上記パッチまたはプログラムで演奏できるインストゥルメントを示すエクスプレッションマップ (またはパーカッションマップ)、および提供された演奏技法とアーティキュレーション

プロジェクトの各インストゥルメントは特定のエンドポイントにリンクされており、同じエンドポイントにエクスプレッションマップを割り当てることで、キースイッチとコントローラースイッチで演奏技法と音符のアーティキュレーションを切り替えでき、再生中のインストゥルメントに必要なサウンドが反映されます。

HALion Sonic SE または HALion Symphonic Orchestra を使って「**HSSE+HSO (Pro)**」の再生テンプレートを使用する場合、エンドポイントおよびエクスプレッションマップは自動的に設定されます。ただし、別のプラグインを読み込んだり、HALion Sonic SE のパッチを変更したりする場合は、「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログを使用する必要があります。

たとえば、プロジェクトで「**HSSE+HSO (Pro)**」の再生テンプレートを使用するとします。HALion Sonic SE のいずれかのサウンドを変更 (たとえば HALion Symphonic Orchestra の「Clarinet Combi」を「GM Clarinet」に変更) すると、正しく再生されません。これは、HALion Symphonic Orchestra のパッチではボリュームの強弱のコントロールにモジュレーションホイールが使用されるのに対して、GM パッチではノートベロシティが使用されるためです。このままで再生すると、音符は強弱が一切なく、ビブラートがかかりすぎます。この問題を修正するには、「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログを開き、該当のチャンネルに設定されているエクスプレッションマップを、強弱のコントロールにモジュレーションホイールが使用される HALion Symphonic Orchestra の「Clarinet」からノートベロシティが使用される「**デフォルト (Default)**」に変更します。

## 「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログ

「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログでは、各エンドポイントにリンクされているエクスプレッションマップおよびパーカッションマップが表示され、これらの設定を変更できます。

- 「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログを開くには、VST および MIDI インストゥルメントパネルの各プラグインの横にある歯車ボタンをクリックします。



Number of MIDI ports: 1 [Set]

Number of MIDI channels: 6

Port	Channel	Assigned Instruments	Expression map	Percussion map
A	1	Clarinet	HSO Clarinet Solo	
A	2	Bass Clarinet	HSO Bass Clarinet	
A	3	Viola	HSO Viola Solo	
A	4	Suspended Cymbal	Default	HSO Cymbal Large Combi KS
A	5	Bass Drum	Default	HSO Gran Cassa Combi KS
A	6	Tam-tam	Default	HSO Tam Tam

Number of audio outputs to show in Mixer: 1 [Cancel] [OK]

「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログ

「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログには、以下のオプションとセクションがあります。

**1 MIDI ポート数 (Number of MIDI ports)**

対応するプラグインで現在使用されている MIDI ポートの数が表示されます。

MIDI ポートの数を変更できます。たとえば、複数のポートが使用されるプラグインを使用する場合、デフォルトでは複数の MIDI ポートがロードされません。

**2 MIDI チャンネル数 (Number of MIDI channels)**

対応するプラグインで現在使用されている MIDI チャンネルの数が表示されます。

MIDI チャンネルの数を変更できます。たとえば、ピアノサンプラーのような MIDI チャンネルが 1 つしかないモノティンバーのプラグインを使用する場合と、MIDI チャンネルとオーディオ出力がそれぞれ 16 個あるマルチティンバーのプラグインを使用する場合で使い分けできます。

**3 設定 (Set)**

「**MIDI ポート数 (Number of MIDI ports)**」および「**MIDI チャンネル数 (Number of MIDI channels)**」フィールドで指定した MIDI ポートまたは MIDI チャンネルの数をプラグインに設定します。

**4 エンドポイントの設定表**

対応するプラグインの設定が含まれます。以下のコラムがあります。

- **ポート (Port)**

その行のインストゥルメントで使用されるポートが表示されます。

**補足**

「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログではポートを変更できません。ポートの変更はインストゥルメントトラックのヘッダーから行なう必要があります。

- **チャンネル (Channel)**

その行のインストゥルメントで使用されるチャンネルが表示されます。

**補足**

「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログではチャンネルを変更できません。チャンネルの変更はインストゥルメントトラックのヘッダーから行なう必要があります。

- **割り当てられたインストゥルメント (Assigned Instruments)**

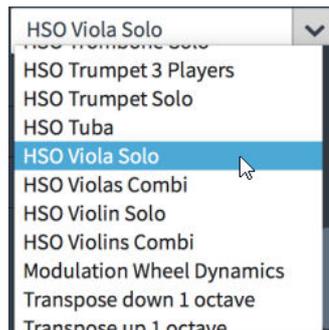
対応する行にインストゥルメント名が表示されます。

**補足**

このフィールドにはインストゥルメントの基本の名前が表示されるため、「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログで変更した名前は表示されません。

- **エクスプレッションマップ (Expression map)**

その行のインストゥルメントに現在割り当てられているエクスプレッションマップが表示されます。エクスプレッションマップは、エクスプレッションマップをダブルクリックし、ポップアップメニューから別のエクスプレッションマップを選択して変更できます。



- **パーカッションマップ (Percussion map)**

その行のインストゥルメントに現在割り当てられているパーカッションマップが表示されます。パーカッションマップは、パーカッションマップをダブルクリックし、ポップアップメニューから別のパーカッションマップを選択して変更できます。

## 5 ミキサーに表示するオーディオ出力の数 (Number of audio outputs to show in Mixer)

ミキサーに表示するオーディオ出力の数を変更できます。たとえば、Dorico Elements で使用される数よりオーディオ出力が多いプラグインを使用する際に、使用されない出力を非表示にできます。

### 関連リンク

[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」 ダイアログ \(356 ページ\)](#)

[「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」 ダイアログ \(97 ページ\)](#)

## エンドポイントへのインストゥルメントの割り当て

インストゥルメントは、任意のエンドポイントに割り当てできます。たとえば、複数のポートがあるプラグインをロードし、既存のインストゥルメントのエンドポイントを新しいポートの1つに変更できます。

---

### 手順

1. エンドポイントの割り当てを変更するインストゥルメントトラックを展開します。
2. 各インストゥルメントトラックのヘッダーで、以下のいずれかまたは両方のメニューに新しいオプションを選択します。
  - **MIDI ポート番号 (MIDI port number)**
  - **MIDI チャンネル (MIDI channel)**

---

### 結果

インストゥルメントが割り当てられるエンドポイントが、以下のいずれかの方法で変更されます。

- 「**MIDI チャンネル (MIDI channel)**」の値のみを変更すると、対応するインストゥルメントで使用されるプラグインのチャンネルが変更されます。
- 「**MIDI ポート番号 (MIDI port number)**」と「**MIDI チャンネル (MIDI channel)**」の両方の値を変更すると、対応するインストゥルメントで使用されるプラグインとチャンネルのポートの両方が変更されます。

### 関連リンク

[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」 ダイアログ \(356 ページ\)](#)

[インストゥルメントトラック \(323 ページ\)](#)

## エンドポイントへのエクスプレッションマップ/パーカッションマップの割り当て

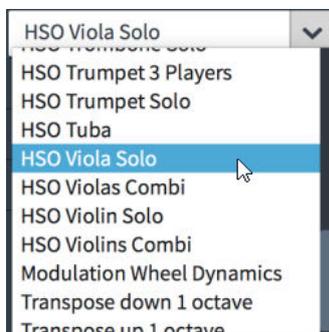
プロジェクトのエンドポイントにエクスプレッションマップ/パーカッションマップを割り当てることができます。たとえば、カスタムのパーカッションマップを作成して、対応する VST パッチのエンドポイントにリンクできます。

### 手順

1. VST および MIDI インストゥルメントパネルで、エンドポイントに割り当てられたエクスプレッションマップ/パーカッションマップを変更するプラグインの横の歯車ボタンをクリックして、「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログを開きます。



2. 変更するエクスプレッションマップ/パーカッションマップをダブルクリックします。
3. フィールドの右にある展開矢印マークをクリックします。  
ポップアップメニューが開き、プロジェクトに現在ロードされている同じタイプのマップがすべて表示されます。



4. ポップアップメニューから、使用するエクスプレッションマップ/パーカッションマップを選択します。
5. **[Return]** を押します。
6. 必要に応じて他のエンドポイントに手順 2~5 を繰り返して、割り当てられたエクスプレッションマップ/パーカッションマップを変更します。
7. **「OK」** をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

### 関連リンク

[パーカッションマップ \(364 ページ\)](#)

## エクスプレッションマップ

エクスプレッションマップは、プロジェクトにロードした VST インストゥルメントのパッチやサウンドを適切に使用方法を Dorico Elements に伝えるためのものです。

インストゥルメントの強弱の幅を表現するということは、音符のボリュームやアタックを変更することです。アタックの強さは音の立ち上がりの特徴とボリュームを左右するため、多くの場合、大きい音にはアタックを強く、静かなサウンドにはアタックを弱くする必要があります。

パッチおよびインストゥルメントは、それぞれが異なるアプローチで再生時に強弱やボリュームを変更します。たとえば、ベロシティのみを変更するパッチのほかに、ベロシティの変更とコントローラーを組み合わせるパッチもあります。

Dorico Elements では、エクスプレッションマップを使用して、プロジェクトの各パッチでサポートされている演奏技法を指定することもできます。たとえば、バイオリンのような弦楽器には arco、pizzicato、*col legno* などのさまざまな演奏技法があり、さらに弾く際の弦の位置も *sul ponticello* から *sul tasto* まであります。

Dorico Elements では、以下の方法で VST インストゥルメントに情報を送れます。

- キースイッチ
- コントローラー

#### 補足

プログラムチェンジは現在サポートされていません。

Dorico Elements には HALion Symphonic Orchestra のエクスプレッションマップに加え、さらに以下のエクスプレッションマップがあります。

- **CC11 ダイナミクス (CC11 Dynamics)**  
強弱記号の演奏に MIDI コントローラー 11 を使用します。

#### 補足

これはバイオリンやフルートのような、演奏中に強弱を変更できるインストゥルメントにのみ適用されます。

- **デフォルト (Default)**  
強弱のボリュームのコントロールに、ノートベロシティを使用します。
- **モジュレーションホイールダイナミクス (Modulation Wheel Dynamics)**  
強弱のボリュームのコントロールに、モジュレーションホイールを使用します。
- **1 オクターブ下に移調 (Transpose down 1 octave)**  
フルレンジキーボードなしでも演奏できるように、記譜された音符より 1 オクターブ高く演奏する一部のインストゥルメントのパッチに使用されます。
- **1 オクターブ移調 (Transpose up 1 octave)**  
キーボードの一番下のオクターブを音符ではなくキースイッチに使用できます。ただし、一番下のオクターブは、記譜された音符より 1 オクターブ低く演奏することでフルレンジキーボードなしでも演奏できる一部のベースインストゥルメントのパッチに使用されることもあります。

「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログでは、エクスプレッションマップを編集、作成、および読み込み/書き出しできます。

関連リンク

[パーカッションマップ \(364 ページ\)](#)

## 「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログ

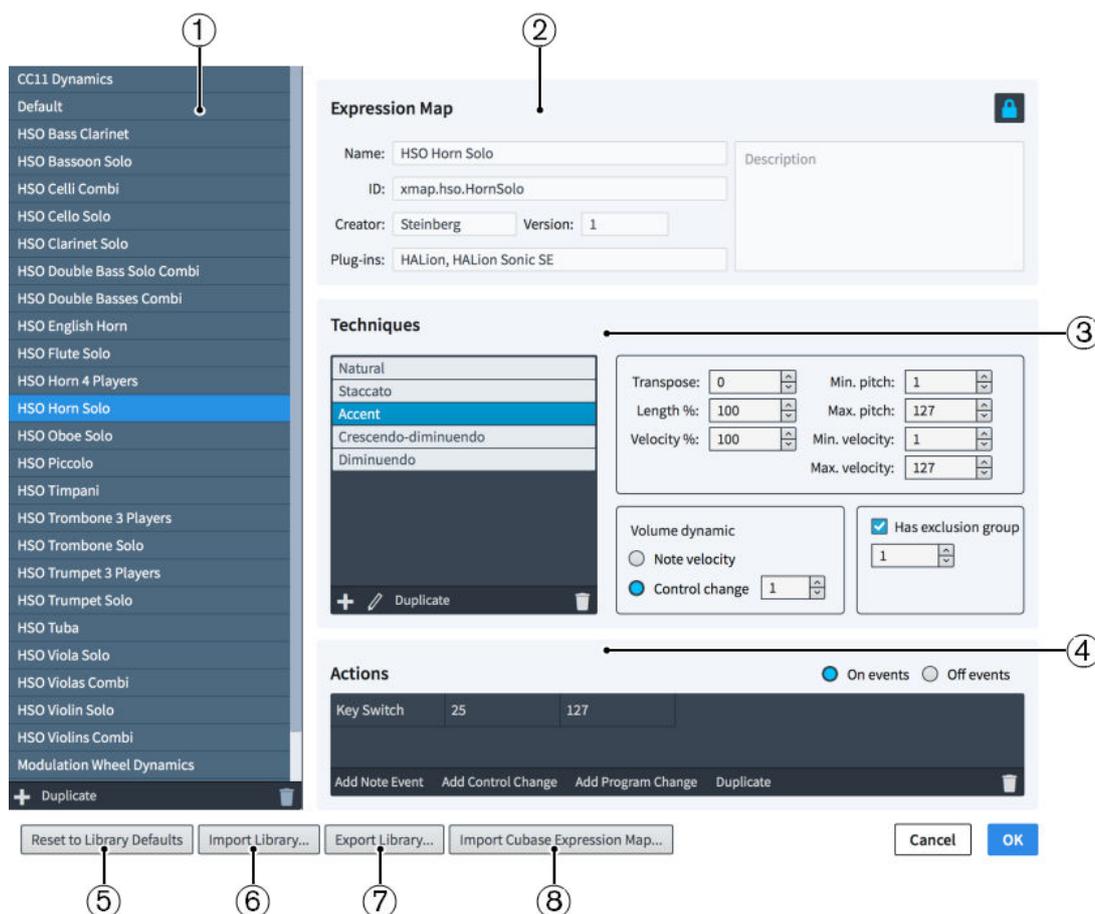
「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログでは、新しいエクスプレッションマップを作成したり、既存のエクスプレッションマップを編集したり、エクスプレッションマップを読み込んだり書き出したりできます。Cubase で作成したエクスプレッションマップを読み込むこともできます。

- 「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログは、再生モードで「**再生 (Play)**」>「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」を選択すると開きます。

Dorico Elements のエクスプレッションマップの形式は Cubase の形式に似ていますが、エクスプレッションマップの扱い方は完全に同じではありません。たとえば、Dorico Elements の方が使用できる演奏技法は多いですが、Cubase では複数の演奏技法を組み合わせるとより多くの演奏技法を再現できます。

#### 補足

Dorico Elements では、再生中、「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログのフィールドの一部が現在サポートされていません。これは将来のバージョンにおいて予定されています。



「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」 ダイアログ

「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」 ダイアログには、以下のセクションとオプションがあります。

## 1 エクスプレッションマップのリスト

プロジェクトで現在使用できるエクスプレッションマップが表示されます。

エクスプレッションマップのリストの一番下にあるアクションバーに含まれる以下のボタンを使用して、エクスプレッションマップを追加または削除できます。

- **エクスプレッションマップを追加 (Add Expression Map)**



設定を含まない新しいエクスプレッションマップを追加できます。

- **複製 (Duplicate)**

既存のエクスプレッションマップのコピーを作成し、元のエクスプレッションマップとは別の設定に編集できます。

- **エクスプレッションマップを削除 (Delete Expression Map)**



選択したエクスプレッションマップを削除できます。

### 補足

カスタムエクスプレッションマップのみ削除できます。デフォルトのエクスプレッションマップは削除できません。

## 2 「エクスプレッションマップ (Expression Map)」 セクション

選択したエクスプレッションマップについて、以下の識別情報を指定できます。

- **名前 (Name)**  
「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログなど、プログラムで表示されるエクスプレッションマップの名前を設定できます。
- **ID**  
エクスプレッションマップの一意的 ID を設定できます。「ID」フィールドには、文字列を自由に入力できます。  
xmap.user.paulsmith.hso.violinpizz のように、作成したマップのインストゥルメントとサウンドライブラリーに、自分の名前を含めると使いやすくなります。
- **作成者 (Creator)**  
他のユーザーとエクスプレッションマップを共有する場合のために、作成者名を指定できます。
- **バージョン (Version)**  
最新版が分かるようにエクスプレッションマップのバージョンを指定できます。
- **プラグイン (Plug-ins)**  
エクスプレッションマップが適用されるプラグイン名のリストを記載できます。プラグインの名前はカンマで区切られます。このフィールドは空白のままでも構いません。

#### 補足

「**エクスプレッションマップ (Expression Map)**」セクションのすべてのフィールドは、セクションの右上にある「**情報をロック (Lock Info)**」ボタンでロックされています。フィールドの情報を変更するには、このボタンをクリックする必要があります。

### 3 「演奏技法 (Techniques)」セクション

「**演奏技法 (Techniques)**」セクションには、以下のグループが含まれます。

- **演奏技法のリスト**  
選択したエクスプレッションマップの演奏技法のリストが表示されます。

#### 補足

ほとんどのインストゥルメントには、最も一般的な演奏技法である「Natural」が用意されています。Dorico Elements では、すべてのインストゥルメントに「Natural」の演奏技法を定義する必要があります。

- **ボリュームの強弱 (Volume dynamics)**  
選択した演奏技法のボリュームの強弱を「**ノートベロシティ (Note velocity)**」と「**コントロールチェンジ (Control change)**」のどちらでコントロールするかを選択できます。

#### 補足

「**コントロールチェンジ (Control change)**」を選択した場合、コントローラー番号を指定する必要があります。どれが適切なコントローラー番号かは、使用する VST インストゥルメントまたは MIDI コントローラーのマニュアルを参照してください。

- **演奏技法のコントロール**  
「**ベロシティ (Velocity)**」など、演奏技法リストで選択した演奏技法に影響を及ぼすコントロールが含まれます。
- **排他グループ数 (Exclusion Groups)**  
相互に排他的な演奏技法を指定できます。たとえば、ビブラートとビブラートなしを同時に演奏することはできません。演奏技法を同じ排他グループに入れると、一度に使用できる演奏技法はそのうちの 1 つだけになります。

#### 補足

Cubase の設定は演奏技法のコントロールおよび排他グループに読み込まれますが、Dorico Elements が現在対応していない情報があります。これは将来のバージョンにおいて予定されています。

単純な例では、**Staccato** や **Accent** といった個別の演奏技法が演奏技法リストに含まれます。ただし、演奏技法の組み合わせごとに個別のサンプルが備わっているプラグインでは、複数の演奏技法を組み合わせる場合があります。たとえば、**Staccato + Accent** の組み合わせでは、**Staccato** と **Accent** に個別のキースイッチのセットが必要になる場合があります。

演奏技法のリストで演奏技法を選択すると、「**動作内容 (Actions)**」セクションで編集できるようになります。このパネルで設定したすべてのコントロールは、現在選択している演奏技法に適用されます。

演奏技法のリストのアクションバーにある以下のボタンを使って、新しい演奏技法を追加したり、既存のものを編集したり、削除したりできます。

- **演奏技法を追加 (Add Technique)**



「**Technique Combinations**」ダイアログの使用可能な演奏技法の中から、新しい演奏技法または演奏技法の組み合わせをエクスプレッションマップに追加できます。

- **演奏技法を編集 (Edit Technique)**



選択した演奏技法または演奏技法の組み合わせを「**Technique Combinations**」ダイアログで変更できます。

演奏技法のリストで演奏技法をダブルクリックして編集することもできます。

- **複製 (Duplicate)**

既存の演奏技法のコピーを作成し、元の演奏技法とは別の設定に編集できます。

- **演奏技法を削除 (Delete Technique)**



選択した演奏技法を削除できます。

#### 補足

演奏技法のリストでは、演奏技法を一度に1つしか選択できません。

#### 4 「動作内容 (Actions)」セクション

各演奏技法の再生に必要なスイッチのコントロール方法を指定できます。このセクションには、選択した演奏技法を再現するのに必要な既存の動作内容の詳細も含まれます。

動作内容には、以下のタイプがあります。

- キースイッチ
- コントロールチェンジ
- プログラムチェンジ

#### 補足

プラグインによっては、個々の演奏技法を変更するのに複数タイプの動作が必要な場合があります。

「**動作内容 (Actions)**」セクションでは、3つのコラムの表に動作内容が表示されます。

Key Switch	30	127
Control Change	1	64
Program Change	1	

動作内容の表

最初のコラムには動作のタイプが表示されます。

2つめのコラムでは MIDI イベントの最初のパラメーターがコントロールされます。ノートイベントの場合、ピッチを示します。コントロールチェンジの場合は、コントロールチェンジ番号を示します。プログラムチェンジの場合は、プログラム番号を示します。

3つめのコラムでは MIDI イベントの2番めのパラメーターがコントロールされます。ノートイベントの場合、ベロシティを示します。コントロールチェンジの場合は、コントロールチェンジの度合いを 0~127 の範囲で示します。プログラムチェンジの場合、2番めのパラメーターはありません。

各タイプの動作内容を新しく追加したり、既存の動作内容を複製したりするには、アクションバーの対応するボタンを使用します。

表の個別の動作内容を選択して、アクションバーの「**動作内容を削除 (Delete Action)**」をクリックすると、動作内容を削除できます。



「**動作内容 (Actions)**」セクションでは、イベント発生時に影響を与える動作内容と、イベント非発生時に影響を与える動作内容を指定することもできます。たとえば、演奏技法を通常に戻すイベントを、音符の終了位置にのみ適用することができます。

- 「**イベント発生時 (On events)**」を選択すると、音符の開始部分が影響されます。
- 「**イベント非発生時 (Off events)**」を選択すると、ノートの終了部分が影響されます。

#### 5 デフォルトのライブラリーにリセット (Reset to Library Defaults)

デフォルトのライブラリーのエクスプレッションマップに加えた変更をすべて元に戻します。

#### 6 ライブラリーを読み込む (Import Library)

.doricolib ファイルからエクスプレッションマップを読み込みます。

#### 7 ライブラリーを書き出す (Export Library)

複数のエクスプレッションマップを選択して .doricolib ファイルに書き出せます。書き出したファイルは、他のプロジェクトに読み込んだり、他のユーザーと共有したりできます。

#### 8 Cubase エクスプレッションマップを読み込む (Import Cubase Expression Map)

Cubase の形式のエクスプレッションマップを読み込みます。

### 補足

現在、一部の演奏技法の組み合わせがサポートされていません。多くの場合、Dorico Elements に読み込んだ Cubase のエクスプレッションマップを正常に機能させるために、編集が必要になります。

ただし、スイッチデータは保持されます。

#### 関連リンク

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(352 ページ\)](#)

## 「Technique Combinations」ダイアログ

「**Technique Combinations**」ダイアログを使用して、演奏技法の組み合わせを作成できます。作成した組み合わせにあとで動作内容を割り当てると、再生中に特徴的な音を作り出せます。

以下のいずれかの操作を行なって、「**Technique Combinations**」ダイアログを開きます。

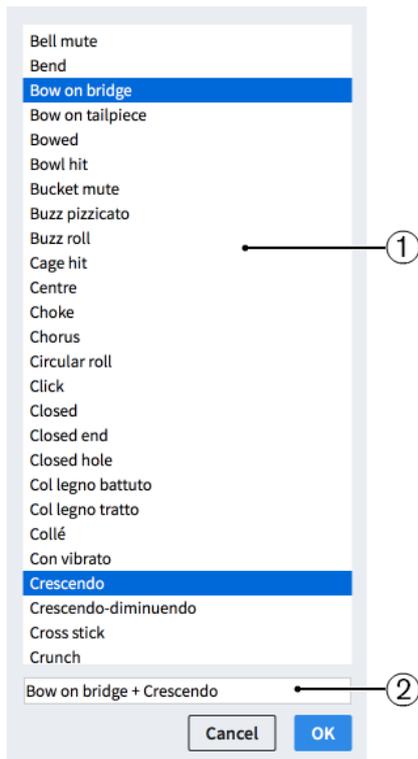
- 「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログで、「演奏技法 (Techniques)」セクションのアクションバーにある「演奏技法を追加 (Add Technique)」をクリックします。



- 「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログで、演奏技法リストの既存の演奏技法を選択し、「演奏技法 (Techniques)」セクションのアクションバーにある「演奏技法を編集 (Edit Technique)」をクリックします。



- 「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログで、演奏技法リストの既存の演奏技法をダブルクリックします。



「Technique Combinations」ダイアログ

## 1 演奏技法のリスト

新しい演奏技法に含めるか、既存の演奏技法に置き換わる演奏技法を選択できます。

複数の演奏技法を選択して組み合わせるには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら各演奏技法をクリックします。

## 2 名前

選択した演奏技法の名前が表示されます。複数の演奏技法を選択した場合、それぞれの名前が「+」記号で自動的に区切られます。

演奏技法の名前は変更できません。

## 関連リンク

[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(356 ページ\)](#)

[演奏技法の組み合わせの作成 \(363 ページ\)](#)

## 新しいエクスプレッションマップの作成

エクスプレッションマップを1から新しく作成するか、既存のエクスプレッションマップを複製して設定を編集できます。

### 手順

1. 「再生 (Play)」 > 「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」を選択して、「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログを開きます。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、新しいエクスプレッションマップを作成します。
  - 「エクスプレッションマップを追加 (Add Expression Map)」をクリックして、空白のエクスプレッションマップを作成します。  

  - ダイアログの左にあるリストで、新しいエクスプレッションマップのベースにする既存のエクスプレッションマップを選択し、「複製 (Duplicate)」をクリックします。
3. 「情報をロック (Lock Info)」をクリックして、「エクスプレッションマップ (Expression Map)」セクションのフィールドのロックを解除します。  
 ロックされた状態       ロックが解除された状態
4. 「エクスプレッションマップ (Expression Map)」セクションで、関連のフィールドにエクスプレッションマップの情報を入力します。
5. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって、演奏技法リストに新しい演奏技法を追加します。
  - 「演奏技法を追加 (Add Technique)」をクリックします。  

  - 既存の演奏技法を選択して「複製 (Duplicate)」をクリックします。
6. 必要な演奏技法の組み合わせがエクスプレッションマップにない場合は、「Technique Combinations」ダイアログで作成します。
7. 演奏技法のリストで演奏技法を選択します。
8. 「演奏技法 (Techniques)」セクションで、選択した演奏技法に関連するオプションを変更します。  
たとえば、選択した演奏技法のボリュームを「ノートベロシティ (Note velocity)」と「コントロールチェンジ (Control change)」のどちらでコントロールするかを選択します。
9. 「動作内容 (Actions)」セクションで、以下のいずれかの操作を行なって、現在選択している演奏技法に動作内容を追加します。
  - 「ノートイベントを追加 (Add Note Event)」をクリックします。
  - 「コントロールチェンジを追加 (Add Control Change)」をクリックします。
  - 「プログラムチェンジを追加 (Add Program Change)」をクリックします。
  - 既存の動作内容を選択して「複製 (Duplicate)」をクリックします。
10. イベントのタイプを以下のいずれかのオプションから選択します。
  - イベント発生時 (On events)
  - イベント非発生時 (Off events)
11. 他の演奏技法に動作内容を追加するには、手順9と10を繰り返します。
12. 動作内容の値を変更するには、値をダブルクリックして変更します。
13. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

#### 関連リンク

- [「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」 ダイアログ \(356 ページ\)](#)
- [「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」 ダイアログ \(352 ページ\)](#)
- [「Technique Combinations」 ダイアログ \(360 ページ\)](#)

## 演奏技法の組み合わせの作成

---

#### 手順

1. 「再生 (Play)」 > 「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」 を選択して、「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」 ダイアログを開きます。
  2. エクスプレッションマップのリストから、新しい演奏技法の組み合わせを追加するエクスプレッションマップを選択します。
  3. 以下のいずれかの操作を行なって、「Technique Combinations」 ダイアログを開き、演奏技法の組み合わせを変更します。
    - 新しい演奏技法を作成する場合は、演奏技法のリストのアクションバーにある「演奏技法を追加 (Add Techniques)」 をクリックします。  

    - 既存の演奏技法の組み合わせを変更する場合は、演奏技法を選択して、演奏技法のリストのアクションバーにある「演奏技法を編集 (Edit Technique)」 をクリックします。  

  4. 「Technique Combinations」 ダイアログで、組み合わせる演奏技法を選択します。複数の演奏技法を選択できますが、単一の演奏技法を選択することもできます。
  5. 「OK」 をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。「Technique Combinations」 ダイアログが閉じます。
- 

#### 結果

新しい演奏技法の組み合わせが作成され、「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」 ダイアログで選択したエクスプレッションマップの演奏技法のリストで使用可能になります。

#### 関連リンク

- [「Technique Combinations」 ダイアログ \(360 ページ\)](#)
- [「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」 ダイアログ \(356 ページ\)](#)

## エクスプレッションマップの読み込み

---

プロジェクトにエクスプレッションマップを読み込むことができます。

#### 手順

1. 「再生 (Play)」 > 「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」 を選択して、「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」 ダイアログを開きます。
  2. 「ライブラリーを読み込む (Import Library)」 をクリックして エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
  3. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、読み込むエクスプレッションマップを探して選択します。
  4. 「開く (Open)」 をクリックします。
- 

#### 結果

選択したエクスプレッションマップがプロジェクトに読み込まれ、エクスプレッションマップのリストに表示されます。

## エクスペッションマップの書き出し

エクスペッションマップを書き出して、他のプロジェクトで使用できます。

### 手順

1. 「再生 (Play)」 > 「エクスペッションマップ (Expression Maps)」を選択して、「エクスペッションマップ (Expression Maps)」ダイアログを開きます。
2. 「ライブラリーを書き出す (Export Library)」をクリックして エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
3. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、ライブラリーファイルの名前と保存場所を指定します。
4. 「保存 (Save)」を選択します。

### 結果

エクスペッションマップが書き出され、指定した場所に保存されます。

## パーカッションマップ

無音程打楽器は、無音程のサウンドが別々の MIDI ノートにマッピングされたパッチを使用して再生されます。異なる無音程のサウンドを生成するのに必要なピッチは、デバイス、サンプルライブラリー、メーカーなどによって変わります。また、ピッチと 5 線譜上の打楽器の位置は関係ありません。

General MIDI パーカッションマップの無音程打楽器の例を以下に示します。

- バスドラム: C2 (MIDI ノート 36、ミドル C の 2 オクターブ下)
- キックドラム: D2 (MIDI ノート 38)
- ハイハット (クローズ): F#2 (MIDI ノート 42)
- カウベル: G#3 (MIDI ノート 56)
- トライアングル (オープン): A5 (MIDI ノート 81)

Dorico Elements では、パーカッションマップを使用して、打楽器の記譜された音符の表現と演奏技法が、そのサウンドの再生に必要なサンプルに紐付けられます。

### 補足

パーカッションマップでは、特定のパッチにどの無音程打楽器および演奏技法があるかと、それらを再生する方法が記述されます。たとえば、どの MIDI ノートを演奏するか、特定の演奏技法をトリガーするのにキースイッチとして別の MIDI ノートが必要か、などが記述されます。

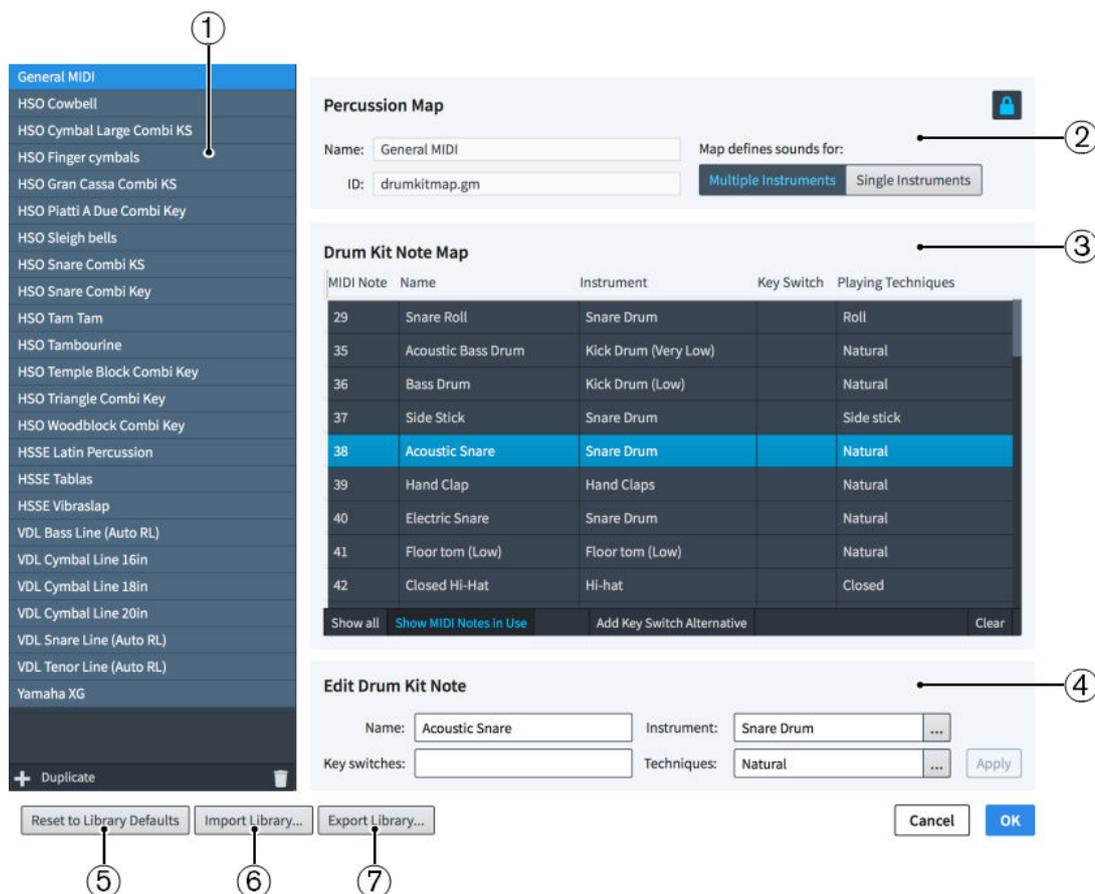
Dorico Elements には、HALion Symphonic Orchestra と HALion Sonic SE ファクトリーライブラリーに含まれる無音程打楽器のパーカッションマップのセットが用意されています。プロジェクトに打楽器を追加すると、これらのパーカッションマップが自動的に選択されます。

正確なサウンドを再生するために、「パーカッションマップ (Percussion Maps)」ダイアログで、サードパーティー製のサウンドライブラリーまたは MIDI デバイス用のカスタムパーカッションマップを定義できます。

## 「パーカッションマップ (Percussion Maps)」ダイアログ

正確なサウンドを再生するために、「パーカッションマップ (Percussion Maps)」ダイアログで、サードパーティー製のサウンドライブラリーまたは MIDI デバイス用のカスタムパーカッションマップを定義できます。

- 「パーカッションマップ (Percussion Maps)」ダイアログは、再生モードで「再生 (Play)」 > 「パーカッションマップ (Percussion Maps)」を選択して開けます。



「パーカッションマップ (Percussion Maps)」 ダイアログ

「パーカッションマップ (Percussion Maps)」 ダイアログは、以下のセクションに分かれています。

## 1 パーカッションマップのリスト

プロジェクトで現在使用可能なパーカッションマップが含まれます。

パーカッションマップのリストの一番下にあるアクションバーに含まれる以下のボタンを使用して、パーカッションマップを追加または削除できます。

- **パーカッションマップを追加 (Add Percussion Map)**



設定を含まない新しいパーカッションマップを追加できます。

- **複製 (Duplicate)**

既存のパーカッションマップのコピーを作成し、元のパーカッションマップとは別の設定に編集できます。

- **パーカッションマップを削除 (Delete Percussion Map)**



選択したパーカッションマップを削除できます。

### 補足

カスタムのパーカッションマップのみ削除できます。デフォルトのパーカッションマップは削除できません。

## 2 「パーカッションマップ (Percussion Map)」 セクション

選択したパーカッションマップについて、以下の識別情報を指定できます。

- **名前 (Name)**

「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログに表示されるパーカッションマップの名前を指定できます。

- **ID**

パーカッションマップの一意の ID を設定できます。「ID」フィールドには、文字列を自由に入力できます。

xmap.user.paulsmith.hso.cowbell のように、作成したマップのインストゥルメントとサウンドライブラリーに、自分の名前を含めると使いやすくなります。

#### 補足

「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログでは、VST インストゥルメントまたは MIDI 出力デバイスの各チャンネルに使用されるパーカッションマップを設定します。

「**マップに定義される音色 (Map defines sounds for)**」には、現在のパーカッションマップに適切なオプションを選択します。

- **マルチインストゥルメント (Multiple Instruments)**

マップを作成するパッチに、General MIDI ドラムマップのようにさまざまな打楽器が含まれている場合に、このオプションを選択します。

- **シングルインストゥルメント (Single Instruments)**

マップを作成するパッチに、打楽器が 1 つのみ (演奏技法は複数の場合あり) が含まれている場合に、このオプションを選択します。たとえば、Virtual Drumline のスネアドラムラインパッチや他のスペシャリストのサンプルライブラリーが挙げられます。

使用している VST インストゥルメントに同じ演奏技法がマッピングされたパッチが複数ある場合も、このオプションが役立ちます。たとえば、HALion Symphonic Orchestra には、通常の叩いた音を出す大きなシンバルのパッチと、ロール音を出す小さなシンバルのパッチがあります。シングルインストゥルメントのパーカッションマップを作成すると、複数のパッチのサウンドに同じマッピングを使用できます。

### 3 「**ドラムキットのノートマップ (Drum Kit Note Map)**」セクション

0~127 の MIDI ノートのリストが表示されます。各ノートで再生される無音程打楽器と演奏技法の組み合わせを指定できます。

### 4 「**ドラムキットのノートを編集 (Edit Drum Kit Note)**」セクション

「**ドラムキットのノートマップ (Drum Kit Note Map)**」セクションで選択した MIDI ノートの以下のフィールドにデータを指定できます。

- **名前 (Name)**

インストゥルメントと演奏技法の特定の組み合わせ用の表示名です。たとえば、VST インストゥルメントまたは MIDI 出力デバイスのメーカーマニュアルに記載された名前を入力できます。

- **インストゥルメント (Instrument)**

Dorico Elements で作成可能なすべての無音程打楽器のリストから、「**ドラムキットのノートマップ (Drum Kit Note Map)**」セクションで選択した MIDI ノート用のインストゥルメントを選択できます。

- **演奏技法 (Techniques)**

Dorico Elements で作成可能なすべての演奏技法のリストから、「**インストゥルメント (Instrument)**」フィールドで選択したインストゥルメントに適用する演奏技法を選択できます。

- **キースイッチ (Key switches)**

このサウンドでインストゥルメントと演奏技法の固有の組み合わせをトリガーするために別の MIDI ノートを演奏する必要がある場合は、キースイッチとして使用するキーの MIDI ノートナンバーを指定します。

### 補足

キースイッチは必須項目ではありません。

- 5 **デフォルトのライブラリーにリセット (Reset to Library Defaults)**  
デフォルトのライブラリーのパーカッションマップに加えた変更をすべて元に戻します。
- 6 **ライブラリーを読み込む (Import Library)**  
.doricolib ファイルからパーカッションマップを読み込みます。
- 7 **ライブラリーを書き出す (Export Library)**  
複数のパーカッションマップを選択して .doricolib ファイルに書き出せます。書き出したファイルは、他のプロジェクトに読み込んだり、他のユーザーと共有したりできます。

## カスタムパーカッションマップの作成

サードパーティー製のサウンドライブラリーまたは MIDI デバイスを使用する場合、正確なサウンドを再生するために、カスタムパーカッションマップを定義する必要があります。空白のパーカッションマップを新しく作成するか、複製した既存のマップをベースにしてカスタムパーカッションマップを作成できます。

### 手順

1. 「再生 (Play)」 > 「パーカッションマップ (Percussion Maps)」を選択して、「パーカッションマップ (Percussion Maps)」ダイアログを開きます。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、新しいカスタムパーカッションマップを作成します。
  - 「パーカッションマップを追加 (Add Percussion Map)」をクリックして、空白のマップを作成します。  

  - ダイアログの左にあるリストで、新しいパーカッションマップのベースにする既存のパーカッションマップを選択し、「複製 (Duplicate)」をクリックします。
3. 「情報をロック (Lock Info)」をクリックして、「パーカッションマップ (Percussion Map)」セクションのフィールドのロックを解除します。  
 ロックされた状態                       ロックが解除された状態
4. 「パーカッションマップ (Percussion Map)」セクションの「名前 (Name)」フィールドに、パーカッションマップに使用する表示名を入力します。  
入力した名前は「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログに表示されます。
5. 「パーカッションマップ (Percussion Map)」セクションの「ID」フィールドに、任意の一意の識別名を入力します。  
xmap.user.paulsmith.hso.cowbell のように、作成したマップのインストゥルメントとサウンドライブラリーに、自分の名前を含めると使いやすくなります。
6. 「パーカッションマップ (Percussion Map)」セクションの「マップに定義される音色 (Map defines sounds for)」に、現在のパーカッションマップに適切なオプションを選択します。
  - マルチインストゥルメント (Multiple Instruments)
  - シングルインストゥルメント (Single Instruments)
7. 「ドラムキットのノートマップ (Drum Kit Note Map)」セクションで、「すべてを表示 (Show all)」をクリックしてマッピングされていないノートを表示します。
8. 新しいマッピングを作成する MIDI ノートに対応する行を選択します。
9. 「ドラムキットのノートを編集 (Edit Drum Kit Note)」セクションで、「インストゥルメント (Instrument)」フィールドの右に表示される以下のボタンをクリックします。



インストゥルメントのリストを含むダイアログが開きます。

10. 選択した MIDI ノートで再生されるサウンドに対応するインストゥルメントをリストから選択します。
11. 「OK」をクリックします。
12. 「ドラムキットのノートを編集 (Edit Drum Kit Note)」セクションで、「演奏技法 (Techniques)」フィールドの右に表示される以下のボタンをクリックします。



演奏技法のリストを含むダイアログが開きます。

13. 選択した MIDI ノートで再生されるサウンドに適した演奏技法をリストから選択します。  
たとえば、[Ctrl]/[command] を押しながら 「Buzz roll」と 「Rim」 をクリックします。
14. 「OK」をクリックします。
15. 「ドラムキットのノートを編集 (Edit Drum Kit Note)」セクションの「名前 (Name)」フィールドに、このインストゥルメントと演奏技法の組み合わせに使用する表示名を入力します。
16. 「ドラムキットのノートを編集 (Edit Drum Kit Note)」セクションの「キースイッチ (Key switches)」フィールドに、必要に応じてキースイッチの MIDI ノートナンバーを指定します。
17. 「適用 (Apply)」をクリックします。
18. 必要に応じて、他の MIDI ノートにこれらの手順を繰り返し、プロジェクトに必要なマッピングをすべて作成します。
19. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

---

#### 結果

新しいパーカッションマップが完成されます。

#### 手順終了後の項目

カスタムパーカッションマップは、対応するパッチを提供する VST インストゥルメントまたは MIDI デバイスと同じエンドポイントに割り当てる必要があります。

他のプロジェクトで使用するために、パーカッションマップを書き出すことができます。

#### 関連リンク

[パーカッションマップ \(364 ページ\)](#)

[エンドポイントへのエクスプレッションマップ/パーカッションマップの割り当て \(355 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(352 ページ\)](#)

## パーカッションマップの読み込み

プロジェクトにパーカッションマップを読み込むことができます。

---

#### 手順

1. 「再生 (Play)」 > 「パーカッションマップ (Percussion Maps)」を選択して、「パーカッションマップ (Percussion Maps)」ダイアログを開きます。
  2. 「ライブラリーを読み込む (Import Library)」をクリックして エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
  3. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、読み込むパーカッションマップを探して選択します。
  4. 「開く (Open)」をクリックします。
-

#### 結果

選択したパーカッションマップがプロジェクトに読み込まれ、パーカッションマップのリストに表示されます。

## パーカッションマップの書き出し

パーカッションマップを書き出して、他のプロジェクトで使用できます。

---

#### 手順

1. 「再生 (Play)」 > 「パーカッションマップ (Percussion Maps)」を選択して、「パーカッションマップ (Percussion Maps)」ダイアログを開きます。
  2. 「ライブラリーを書き出す (Export Library)」をクリックして エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
  3. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、ライブラリーファイルの名前と保存場所を指定します。
  4. 「保存 (Save)」を選択します。
- 

#### 結果

パーカッションマップが書き出され、指定した場所に保存されます。

## アーティキュレーションと単音のトレモロの組み合わせのサウンドの再生を定義する

無音程打楽器の演奏技法固有の符頭について、アーティキュレーションと単音のトレモロの特定の組み合わせにおける再生動作を定義できます。

---

#### 手順

1. 設定モードで、以下のいずれかの操作を行なって「打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)」ダイアログを開きます。
  - 個別の打楽器インストゥルメントの場合、「プレーヤー (Players)」パネルでプレーヤーのカードを展開し、インストゥルメントラベルの矢印をクリックして、メニューから「打楽器演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)」を選択します。
  - 打楽器キットに属する打楽器インストゥルメントの場合、「プレーヤー (Players)」パネルでキットのインストゥルメントラベルの矢印をクリックし、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」を選択して「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログを開き、メイン編集領域で演奏技法を編集するインストゥルメントを選択して、「打楽器の演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)」をクリックします。
2. ダイアログ上部のリストで、再生動作を定義する演奏技法固有の符頭を選択します。
3. ダイアログの左下のアクションバーにある「演奏技法を追加 (Add Technique)」をクリックします。  

4. 「演奏技法の再生効果 (Choose Playing Techniques)」フィールドの右にある「演奏技法を選択 (Choose Playing Techniques)」をクリックします。  

5. 開いたダイアログのリストから、使用する演奏技法を選択します。  
[Ctrl]/[command] を押しながら使用する演奏技法をクリックすると、複数の演奏技法を選択できます。
6. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 置き換え (Replace)

現在の符頭と譜表からの位置の組み合わせに、定義されたデフォルトの演奏技法のかわりに、選択した演奏技法を使用できます。

- **追加 (Add)**

現在の符頭と譜表からの位置の組み合わせに、定義されたデフォルトの演奏技法の上に、選択した演奏技法を追加できます。

7. 選択可能なオプションから、任意のアーティキュレーションおよびトレモロストロークを選択します。
  8. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
- 

#### 結果

選択した演奏技法の再生での動作が変更されます。

#### 関連リンク

[「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ \(700 ページ\)](#)

[無音程打楽器の演奏技法固有の符頭の作成 \(703 ページ\)](#)

## 演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーション

再生モードのピアノロールエディターでは、演奏されるデュレーションまたは記譜されたデュレーションで音符を表示できます。

### 演奏されるデュレーション

再生ツールボックスで「**演奏されるデュレーション (Played Durations)**」を選択した場合、ピアノロールエディターの音符イベントは以下の2つの構成要素で表示されます。

- 音符の演奏されるデュレーションを示す、明るい色で塗りつぶされた長方形
- 音符の記譜されたデュレーションを示す、暗い色の細い線

たとえば、スタッカートの付いた音符は記譜されたデュレーションより短く演奏され、スラーで結ばれた音符は記譜されたデュレーションより長く演奏されます。

Dorico Elements のデフォルトでは、再生モードのピアノロールエディター上の音符は演奏されるデュレーションで表示されます。

#### 補足

音符の演奏されるデュレーションを編集すると、ピアノロールエディター上の表示色が、演奏されるデュレーションを変更していない音符と比べて濃くなります。

---

### 記譜されたデュレーション

再生ツールボックスで「**記譜されたデュレーション (Notated Durations)**」を選択すると、音符の記譜されたデュレーションと同じ幅の単一の長方形として音符イベントが表示されます。

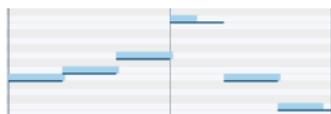
「**記譜されたデュレーション (Notated Durations)**」を選択した場合、ピアノロールエディター上で音符の記譜されたデュレーションを変更できます。

---

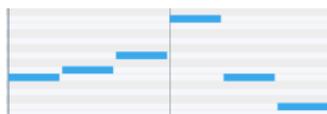
#### 例

以下の例では、同じフレーズを異なる方法で表示しています。

演奏されるデュレーション



記譜されたデュレーション



スコア上



関連リンク

[再生時のスラー](#) (620 ページ)

## 音符の演奏されるデュレーションの変更

個別の音符の演奏されるデュレーションは、音符の開始位置と終了位置の両方で変更できます。たとえば、音符をより長く演奏させたり、開始を遅らせたりできます。

前提

再生ツールボックスの「**演奏されるデュレーション (Played Durations)**」を選択しておきます。

手順

1. ピアノロールエディターで、演奏されるデュレーションを変更する音符を選択します。
2. いずれかの音符の終了位置をクリックし、左右にドラッグします。  
マウスカーソルを適切な位置に合わせると、左右の矢印のアイコンに変わります。
3. 必要に応じて、音符の開始位置に手順 2 を繰り返します。

結果

選択した音符の演奏されるデュレーションが変更されます。

関連リンク

[再生ツールボックス](#) (310 ページ)

## 音符の演奏されるデュレーションに加えた変更の削除

個別の音符の演奏されるデュレーションに加えた変更はすべて削除できます。たとえば、再生を上書きしたあとに気が変わった場合に、音符の開始位置、長さ、およびベロシティーをデフォルトに戻せます。

再生の上書き情報を削除すると、音符位置が保持された MIDI ファイルから読み込まれた音符の開始位置および終了位置のオフセットも削除されます。

補足

現在、Dorico Elements ではノートベロシティーが表示されませんが、ノートベロシティーも MIDI ファイルから読み込まれます。記譜モードで入力した強弱記号を再生に反映させるには、再生の上書き情報を削除する必要があります。

手順

1. ピアノロールエディターまたはドラムエディターで、演奏されるデュレーションをリセットする音符を選択します。
2. 「再生 (Play)」 > 「再生の上書き情報をリセット (Reset Playback Overrides)」を選択します。

#### 結果

選択した音符のデフォルトの演奏されるデュレーションに対する上書き情報がすべて削除されます。

#### 補足

選択した音符の演奏されるデュレーションの幅が、記譜されたデュレーションと同じになります。ただし、再生を開始したり、モードを切り替えたりすると、外観がデフォルトの演奏されるデュレーションに戻ります。たとえば、音符にスタッカートが付いている場合、演奏されるデュレーションはデフォルトで記譜されたデュレーションの半分になります。

---

# 印刷モード

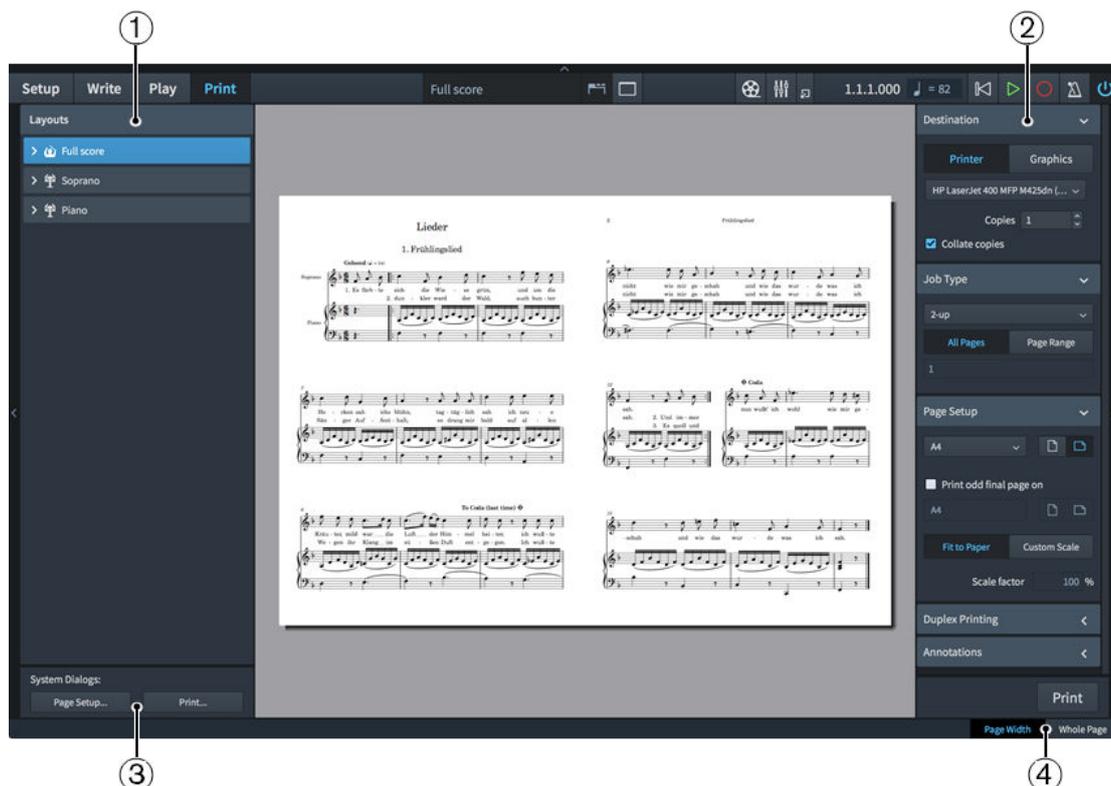
印刷モードでは、レイアウトを印刷したり、PDF や SVG などのグラフィックファイルとして書き出ししたりできます。

## 印刷モードのプロジェクトウィンドウ

印刷モードのプロジェクトウィンドウは、初期設定ツールバー、印刷プレビュー領域に加え、レイアウトの印刷や書き出しの準備に必要なすべてのツールと機能を含むパネルとセクションで構成されています。

印刷モードに切り替えるには、以下のいずれかの操作を行います。

- [Ctrl]/[command]+[5] を押します。
- ツールバーで「印刷 (Print)」をクリックします。
- 「ウィンドウ (Window)」 > 「印刷 (Print)」を選択します。



印刷モードのパネルとセクション

印刷モードには以下のパネルとセクションがあります。

### 1 「レイアウト (Layouts)」 パネル

プロジェクトのすべてのレイアウトのリストが表示され、印刷または書き出しを行なう対象を選択できます。

#### 補足

印刷モードでは、ツールバーのレイアウトセクターが無効になります。印刷プレビュー領域で異なるレイアウトを確認する場合は、「レイアウト (Layouts)」パネルで選択します。

#### 2 印刷オプションパネル

レイアウトの印刷または書き出しのオプションで構成されています。

#### 3 macOS: システムダイアログ

macOS 固有の印刷オプションが含まれます。

#### 4 ビューオプション

印刷プレビュー領域でのページの表示方法を変更できます。

- ページの幅 (Page Width)

印刷プレビュー領域の幅に合わせてページが表示されます。ページの向きや形式によっては、ページ全体が表示されない場合があります。

- 全ページ (Whole Page)

印刷プレビュー領域にページ全体が表示されます。

関連リンク

[ツールバー](#) (30 ページ)

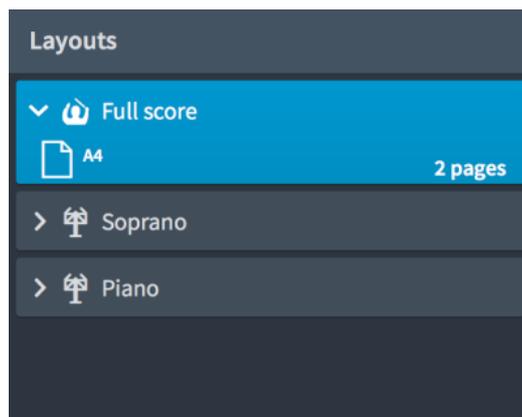
[印刷プレビュー領域](#) (35 ページ)

## 印刷モードの「レイアウト (Layouts)」パネル

印刷モードでは、「レイアウト (Layouts)」パネルにプロジェクトの全レイアウトがリスト表示されます。ここからレイアウトを選択して、印刷や書き出しを行なえます。このパネルは、印刷モードのウィンドウの左側に配置されています。

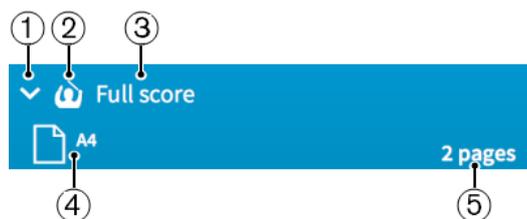
印刷モードの「レイアウト (Layouts)」パネルは、以下のいずれかの方法で表示/非表示を切り替えられます。

- [Ctrl]/[command]+[7] を押します。
- メインウィンドウの左端にある展開矢印ボタンをクリックします。
- 「ウィンドウ (Window)」 > 「左のパネルを表示 (Show Left Panel)」を選択します。



印刷モードの「レイアウト (Layouts)」パネル

「レイアウト (Layouts)」パネルには、プロジェクト内のすべてのレイアウトが表示されます (カードといます)。各レイアウトカードには以下が表示されます。



### 1 展開矢印マーク

レイアウトカードを展開したり、折りたたんだりします。

### 2 レイアウトのタイプ

以下のいずれかのレイアウトのタイプが表示されます。

- フルスコアレイアウト



- パートレイアウト



- カスタムスコアレイアウト



### 3 レイアウト名

レイアウト名が表示されます。プレーヤーに割り当てられたインストゥルメントの名前と追加されたレイアウトの種類にしたがって、Dorico Elementsが自動的にデフォルト名を追加します。たとえば、プレーヤーにフルートを割り当てると、パートレイアウトは自動的に同じ名前となります。空白のパートレイアウトを追加すると、レイアウト名は「空白のパート譜 (Empty part)」と表示され、複数の空白のパートレイアウトを追加した場合は通し番号が表示されます。

### 4 ページのサイズと向き

「設定 (Setup)」 > 「レイアウトオプション (Layout Options)」の「ページ設定 (Page Setup)」ページで設定したレイアウトのサイズと向きが表示されます。

### 5 レイアウトの長さ

レイアウトのページ数が表示されます。このページ数とページのサイズと向きによって、印刷や書き出しに最適なジョブタイプを決定します。

#### ヒント

2 ページで構成されるレイアウトは、2 ページを 1 ページに集約して印刷することをおすすめします。5 ページあるレイアウトの場合は、見開きで印刷して、最後のページを異なるページサイズで印刷することをおすすめします。12 ページあるレイアウトは、冊子として印刷することをおすすめします。

「印刷 (Print)」または「書き出し (Export)」をクリックすると、ここで選択した部数のレイアウトの印刷または書き出しが行なわれます。レイアウトの一部を印刷に、一部をグラフィック書き出しに設定している場合、ボタンには「印刷と書き出し (Print and Export)」と表示されます。

#### 関連リンク

[印刷/書き出し用のページ配置 \(385 ページ\)](#)

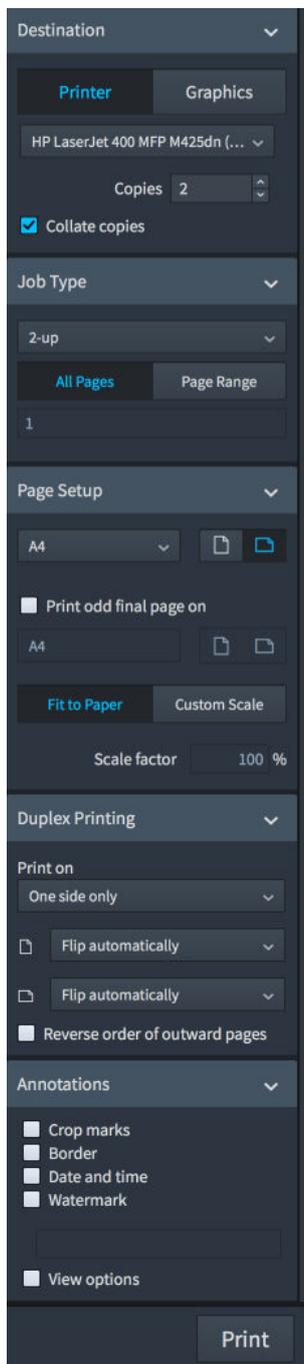
[冊子印刷 \(386 ページ\)](#)

## 印刷オプションパネル

印刷オプションパネルは、レイアウトの印刷または書き出し用のオプションで構成されています。このパネルは、印刷モードのウィンドウの右側に配置されています。

印刷オプションパネルの表示/非表示を切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- [Ctrl]/[command]+[9] を押します。
- メインウィンドウの右端にある展開矢印マークをクリックします。
- 「ウィンドウ (Window)」 > 「右のパネルを表示 (Show Right Panel)」 を選択します。



印刷オプションパネルで設定するすべてのオプションはプロジェクトに保存されます。パネルに含まれるオプションは、以下のセクションに分かれています。

#### 出力先 (Destination)

印刷する際の物理プリンターを選択したり、グラフィックファイルを書き出す際のファイルの保存場所を選択できます。楽譜を印刷する場合は印刷部数を選択できます。グラフィックファイルの書き出しを選択した場合、保存ファイルの形式、ファイル名、および出力先を指定できます。

選択した出力先によって、パネルの一番下にあるボタンの表示が「印刷 (Print)」 / 「書き出し (Export)」の間で切り替わります。レイアウトの一部を印刷に、一部をグラフィック書き出しに設定している場合、ボタンには「印刷と書き出し (Print and Export)」と表示されます。

#### ジョブタイプ (Job Type)

印刷または書き出しを行なうページの範囲と、どのように編集するかを選択できます。

#### ページ設定 (Page Setup)

用紙のサイズと向きを設定できます。印刷または書き出しを行なうイメージの倍率を指定できます。

#### 両面印刷 (Duplex Printing)

用紙の片面に印刷するか、両面に印刷するかを選択できます。このオプションは、「出力先 (Destination)」セクションで「プリンター (Printer)」を選択した場合にのみ使用できます。

#### 注釈 (Annotations)

通常、出版社や印刷所で必要とされる、トンボや印刷するイメージを囲む枠線などのオプションをオンにできます。

#### 「印刷 (Print)」 ボタン

印刷オプションパネルの設定に基づいて、選択したレイアウトの印刷または書き出しを行ないます。

選択した設定に応じて、ボタンの表示が以下のいずれかに変更します。

- 印刷 (Print)
- 書き出し (Export)
- 印刷と書き出し (Print and Export)

たとえば、選択したすべてのレイアウトが印刷に設定されている場合は、「印刷 (Print)」が表示されます。レイアウトの一部を印刷に、一部をグラフィック書き出しに設定している場合は、「印刷と書き出し (Print and Export)」と表示されます。

#### 関連リンク

[両面印刷 \(387 ページ\)](#)

[印刷/書き出し用のページ配置 \(385 ページ\)](#)

## レイアウトの印刷

レイアウトごとに個別に印刷するか、複数のレイアウトを同時に印刷できます。レイアウトごとに異なる印刷設定を行なえます。たとえば、同じプロジェクトのレイアウトごとにプリンターを変更できます。

Dorico Elements では、レイアウトの設定に基づいて印刷設定が自動的に行なわれます。そのため、印刷設定の多くはそのままでもレイアウトを適切に印刷できる場合があります。たとえば、A3 用紙を印刷できるプリンターに接続しており、「レイアウトオプション (Layout Options)」ダイアログでフルスコアレイアウトのページサイズを A3 に設定している場合、印刷オプションパネルの「ページ設定 (Page Setup)」セクションは自動的に「A3」が選択されます。

---

#### 手順

1. 「レイアウト (Layouts)」パネルで、印刷するレイアウトを選択します。

#### 補足

印刷モードでは、ツールバーのレイアウトセレクターが無効になります。印刷プレビュー領域で異なるレイアウトを確認する場合は、「レイアウト (Layouts)」パネルで選択します。

---

- 印刷オプションパネルの「出力先 (Destination)」セクションで、「部数 (Copies)」フィールドに印刷部数を入力します。

#### 補足

- 「部数 (Copies)」の値を変更すると、現在選択しているすべてのレイアウトの印刷部数を変更されます。ただし、レイアウトごとに印刷部数を変更することもできます。たとえば、パートレイアウトは1部のみ印刷するように設定したまま、フルスコアレイアウトを選択して3部印刷するように設定できます。そのあとすべてのレイアウトを選択して、設定した値が反映された状態で一緒に印刷できます。
- 設定値が異なるレイアウトを選択すると、「部数 (Copies)」フィールドが空白になります。

- 「ページ順に並べる (Collate copies)」をオン/オフにします。
- 「出力先 (Destination)」セクションで「プリンター (Printer)」を選択して、メニューからプリンターを選択します。
- 「ジョブタイプ (Job Type)」セクションで、メニューから任意のページ構成を選択します。
- 特定のページ範囲のみを印刷する場合は、「ジョブタイプ (Job Type)」セクションで「ページ範囲 (Page Range)」を選択します。
- 「ページ範囲 (Page Range)」を選択した場合、必要に応じて、数値フィールドにページ番号を入力します。
- 「ページ設定 (Page Setup)」セクションで、メニューから用紙サイズを選択します。
- 印刷する用紙の向きを選択します。
- ジョブタイプに「見開き (Spreads)」または「2 ページを 1 ページに集約 (2-up)」を選択した場合は、必要に応じて「最後の奇数ページの設定 (Print odd final page on)」をオンにして、奇数ページで終わるレイアウトの最終ページの用紙サイズを指定します。
- 最後の奇数ページの用紙サイズと用紙の向きを選択します。
- 以下のいずれかの用紙サイズオプションを選択します。
  - 用紙サイズに合わせる (Fit to Paper)
  - カスタム尺度 (Custom Scale)
- 「カスタム尺度 (Custom Scale)」を選択した場合、必要に応じて「倍率 (Scale factor)」フィールドに倍率を入力します。
- 「両面印刷 (Duplex Printing)」セクションで、「印刷面 (Print on)」メニューからいずれかの印刷オプションを選択します。
- 両面印刷オプションを選択した場合、必要に応じてその下の2つのメニューで、用紙の裏面の印刷の向きを選択します。
- 「注釈 (Annotations)」セクションで、選択したレイアウトに追加する注釈をチェックします。
- 「印刷 (Print)」をクリックします。

#### 結果

適用した印刷設定に従って、選択したレイアウトが印刷されます。

選択範囲に含まれるパートレイアウトが実音に設定されている場合は警告が表示され、印刷/書き出し前に選択範囲のすべてを移調に切り替えることができます。移調するレイアウトまたは変更を加えずにそのまま続行するレイアウトを選択することもできます。

#### ヒント

- 個別のレイアウトを選択して印刷オプションを設定したあと、すぐに印刷しなくてもかまいません。複数のレイアウトに印刷オプションを設定したら、印刷するすべてのレイアウトを選択して「印刷 (Print)」をクリックできます。選択したレイアウトに印刷設定が異なるものが含まれる場合でも、既存の印刷設定が適用されます。

- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、どのモードでも使用できる、さまざまな印刷/書き込みコマンドのキーボードショートカットを設定できます。
- 

#### 関連リンク

- [プリンター \(384 ページ\)](#)
- [用紙のサイズと向きの設定 \(388 ページ\)](#)
- [「書き出し用ファイル名 \(Export File Names\)」ダイアログ \(382 ページ\)](#)
- [印刷/書き出し用のページ配置 \(385 ページ\)](#)
- [印刷オプションパネル \(375 ページ\)](#)
- [両面印刷 \(387 ページ\)](#)
- [注釈 \(390 ページ\)](#)
- [ページのサイズと向きの変更 \(278 ページ\)](#)

## ページ範囲の印刷/書き出し

デフォルトでは、選択したレイアウトのすべてのページが印刷/書き出しされます。印刷/書き出しを行なう特定のページ範囲を指定できます。

#### 補足

冊子印刷を行なう際は、範囲には全ページしか使用できません。ページ範囲は指定できません。

---

#### 手順

1. 「レイアウト (Layouts)」パネルで、印刷/書き出しを行なうページ範囲が含まれるレイアウトを選択します。
2. 「出力先 (Destination)」セクションで、必要に応じてレイアウトの出力先が適切なプリンターまたはグラフィックファイル形式に設定されているかを確認します。
3. 「ジョブタイプ (Job Type)」セクションで、「ページ範囲 (Page Range)」を選択します。
4. 入力フィールドに印刷/書き出しするページを入力します。
  - 範囲を指定するには、1-4 のように最初と最後のページ番号の間にハイフンを入力します。
  - 個別のページや範囲を指定するには、1,3,5-8 のようにそれぞれのページまたは範囲をカンマで区切ります。

#### 補足

複数の選択範囲がある場合、別々のファイルに書き出されます。

---

5. 「印刷 (Print)」 / 「書き出し (Export)」 / 「印刷と書き出し (Print and Export)」をクリックします。
- 

#### 結果

選択したレイアウトの指定したページが印刷/書き出しされます。書き出されたファイルには、「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」ダイアログでグラフィックファイル形式ごとに指定されたファイル名生成用文字列が使用されます。

#### 関連リンク

- [「書き出し用ファイル名 \(Export File Names\)」ダイアログ \(382 ページ\)](#)
- [印刷/書き出し用のページ配置 \(385 ページ\)](#)

## 印刷オプションの指定 (macOS のみ)

Dorico Elements では、お使いのオペレーティングシステムの標準印刷オプションにアクセスできません。

### 補足

オペレーティングシステムの標準印刷オプションを使用する場合、印刷オプションパネルの設定は無視されます。macOS 固有の印刷設定はプロジェクトに保存されません。そのため、印刷するたびに設定する必要があります。一方、Dorico Elements の印刷オプションは必ずプロジェクトに保存されます。

### 手順

1. 「レイアウト (Layouts)」パネルの「OS X ダイアログ (OS X Dialogs)」セクションで、「ページ設定 (Page Setup)」をクリックし、macOS 「ページ設定 (Page Setup)」ダイアログを開きます。
2. 「ページ設定 (Page Setup)」ダイアログで、用紙サイズを設定します。
3. 「OK」をクリックします。
4. 「OS X ダイアログ (OS X Dialogs)」セクションで、「印刷 (Print)」をクリックして macOS 「印刷 (Print)」ダイアログを開きます。
5. 「印刷 (Print)」ダイアログで、任意の印刷オプションを設定します。

## グラフィックファイルとしての書き出し

個別のレイアウトを PDF や PNG などのさまざまなグラフィックファイルとして書き出すことができます。

### 手順

1. 「レイアウト (Layouts)」パネルで、書き出すレイアウトを選択します。
2. 印刷オプションパネルの「出力先 (Destination)」セクションで、「グラフィック (Graphics)」を選択します。
3. カラーモードを選択します。
  - 「白黒 (Mono)」では、白黒でグラフィックを書き出します。
  - 「カラー (Color)」では、フルカラーでグラフィックを書き出します。

### 補足

グラフィックファイルを解像度 72dpi で書き出す場合は、「カラー (Color)」をおすすめします。「白黒 (Mono)」を選択すると、線が消える可能性があります。

4. メニューからグラフィックファイル形式を選択します。
5. 「PNG」または「TIFF」を選択した場合は、必要に応じて、「解像度 (Resolution)」メニューから解像度を選択します。

### ヒント

「PDF」または「SVG」を選択した場合は、解像度を変更できません。ただし、「PNG」または「TIFF」を選択して解像度を変更し、そのあとに「PDF」または「SVG」を選択すると、変更後の解像度が適用されたままになります。

6. 必要に応じて、書き出しパスを指定します。
7. ファイルの命名規則を変更する場合、「ファイル名オプション (File Name Options)」をクリックして「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」ダイアログを開きます。

8. 「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」ダイアログで、必要に応じて、選択したグラフィックファイル形式のファイルの命名規則を変更します。
9. 特定のページ範囲のみを書き出す場合は、「ジョブタイプ (Job Type)」セクションで「ページ範囲 (Page Range)」を選択します。
10. 「ページ範囲 (Page Range)」を選択した場合、必要に応じて、数値フィールドにページ番号を入力します。

#### 補足

複数の選択範囲がある場合、別々のファイルに書き出されます。

11. 「書き出し (Export)」をクリックします。

#### 結果

選択したレイアウトがグラフィックファイル形式として書き出されます。ファイル名には「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」ダイアログでグラフィックファイル形式ごとに指定されたファイル名生成用文字列が使用されます。書き出されたファイルは、「保存先のフォルダー (Destination folder)」フィールドに指定したフォルダーに保存されます。指定したフォルダーにアクセスできない場合は、プロジェクトファイルと同じフォルダーに保存されます。

選択範囲に含まれるパートレイアウトが実音に設定されている場合は警告が表示され、印刷/書き出し前に選択範囲のすべてを移調に切り替えることができます。移調するレイアウトまたは変更を加えずにそのまま続行するレイアウトを選択することもできます。

#### ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、どのモードでも使用できる、さまざまな印刷/書き込みコマンドのキーボードショートカットを設定できます。

#### 関連リンク

- [「書き出し用ファイル名 \(Export File Names\)」ダイアログ \(382 ページ\)](#)
- [グラフィックファイルの形式 \(389 ページ\)](#)
- [画像解像度 \(390 ページ\)](#)

## グラフィックファイルの書き出しパスの指定

グラフィックファイルの書き出し先フォルダーのパスを指定できます。レイアウトごとに異なる書き出しパスを指定した場合でも、すべてのレイアウトを同時に書き出すことができます。

デフォルトでは、グラフィックファイルはプロジェクトファイルと同じフォルダーに書き出されます。プロジェクトをまだ保存していない場合、グラフィックファイルはお使いのオペレーティングシステムのデフォルトのユーザーフォルダーに保存されます。

#### 手順

1. 「レイアウト (Layouts)」リストから、書き出しパスを変更するレイアウトを選択します。
2. 印刷オプションパネルの「出力先 (Destination)」セクションで、「保存先のフォルダー (Destination folder)」フィールドの横の「フォルダーを選択 (Choose Folder)」をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。



3. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、保存先のフォルダーを探して選択します。
4. 「開く (Open)」(macOS) / 「フォルダーを選択 (Select Folder)」(Windows) をクリックして、「保存先のフォルダー (Destination folder)」フィールドに新しいパスを指定します。
5. 必要に応じて、書き出しパスを変更する他のレイアウトにも手順 1 から 4 を繰り返します。
6. ファイルの命名規則を変更する場合、「ファイル名オプション (File Name Options)」をクリックして「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」ダイアログを開きます。

7. 「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」ダイアログで、必要に応じて、選択したグラフィックファイル形式のファイルの命名規則を変更します。

#### 結果

選択したレイアウトの書き出しパスが変更されます。書き出されたファイルには、「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」ダイアログでグラフィックファイル形式ごとに指定されたファイル名生成用文字列が使用されます。

#### 補足

使用するオペレーティングシステムが違うユーザーから受け取ったプロジェクトなどでは、指定された書き出しパスにアクセスできない場合があります。その場合、Dorico Elements によって書き出しパスがプロジェクトファイルと同じフォルダーに自動的に変更されます。

## 「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」ダイアログ

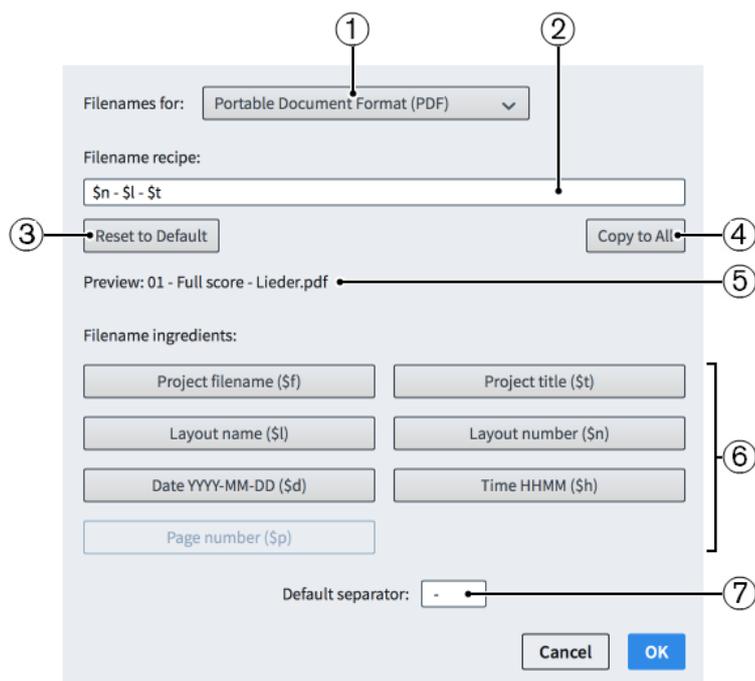
「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」ダイアログでは、グラフィックファイル形式ごとに、ファイル名に含める文字列を指定できます。普遍的な構成要素を使用して、各レイアウトの情報がファイル名に自動的に反映されるようにできます。また、すべてのレイアウトに同じテキストを入力できます。

「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」ダイアログを開くには、以下のいずれかの操作を行います。

- 印刷モードで、選択しているレイアウトの印刷オプションパネルの「出力先 (Destination)」セクションで「グラフィック (Graphics)」を選択した状態で、「ファイル名オプション (File Name Options)」をクリックします。
- 「環境設定 (Preferences)」の「全般 (General)」ページの「ファイルの書き出し (Exporting Files)」サブセクションにある「編集 (Edit)」をクリックします。

#### 補足

行なった設定はいずれの方法で開くダイアログに反映され、以降のすべてのプロジェクトのデフォルトとして保存されます。



「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」ダイアログには、以下のオプションが含まれます。

- 1 ファイル名を使用する形式 (File names for)**  
グラフィックファイル形式を選択します。グラフィックファイル形式ごとに個別のファイル名生成用文字列を設定できます。
  - 2 ファイル名生成用文字列 (File name recipe)**  
選択したグラフィックファイル形式の生成用文字列が表示されます。このフィールドに文字を直接入力できます。また、構成要素のボタンをクリックして情報を自動的に追加させることができます。  
たとえば、PDF ファイルのデフォルトのファイル名生成用文字列は \$n - \$l - \$t です。
  - 3 デフォルトにリセット (Reset to Default)**  
選択したグラフィックファイル形式のファイル名生成用文字列をデフォルトにリセットします。
  - 4 すべてにコピー (Copy to All)**  
現在表示しているファイル名生成用文字列をプロジェクトのすべてのレイアウトにコピーします。
  - 5 プレビュー: (Preview:)**  
現在の生成用文字列に基づいたファイル名の例が表示されます。このプレビューには、ツールバーのレイアウトセレクターに表示されているレイアウトが使用されます。  
たとえば、フルスコアの PDF ファイル名にデフォルトの生成用文字列が使用されている場合、プレビューは 01 - Full score - Lieder.pdf のようになります。
  - 6 ファイル名の構成要素 (File name ingredients)**  
ファイル名生成用文字列に構成要素を簡単に追加できます。これによって各レイアウトの適切な情報が自動的に反映されます。たとえば、構成要素 \$l を使用してピアノパートのレイアウトを書き出すと、構成要素の部分が Piano に変換されます。  
各構成要素のボタンには、参照元の情報と変数の文字列が表示されます。  
ファイル名の構成要素のボタンをクリックすると、ファイル名生成用文字列フィールドの末尾に追加されます。追加した構成要素は、デフォルトの区切り文字で前の構成要素と自動的に区切られます。
- 補足**
- PDF ファイルは複数ページの形式のため、ページ番号の構成要素を使用できません。
- 
- 7 デフォルトの区切り文字 (Default separator)**  
ファイル名生成用文字列の構成要素を区切るのに使用するデフォルトの文字を設定できます。

関連リンク

[グラフィックファイルとしての書き出し \(380 ページ\)](#)

## 白黒とカラーのグラフィック処理

Dorico Elements では、白黒とカラーのグラフィックの書き出し時に異なる設定が適用されます。グラフィックファイルの用途によって、最適な設定が異なります。

多くの楽譜は白黒のため、黒インクのみを使用し、通常は白または白に近い色の紙に印刷します。一部の教則本では、音部記号を分類する、ピッチに従って音符に色を付けるなど、特定の記譜を強調するためにカラーを使用する場合があります。グラフィックファイルを書き出して、手元のプリンターで印刷する場合、「出力先 (Destination)」セクションで「カラー (Color)」を選択したままにできます。

しかし、グラフィックファイルを PDF 形式で書き出して、プレートセッターで直接印刷したり、ページレイアウトプログラムでさらに制作作業を行なう場合は、レイアウトにカラーの要素が含まれていなければ、「白黒 (Mono)」を選択します。「白黒 (Mono)」を選択すると、Dorico Elements では印刷するイメージに確実に黒インクのみが使用されるよう、別のカラースペースを使用して PDF が書き出されます。「カラー (Color)」を選択すると、レイアウトの黒の要素をリッチブラックとして書き出します。

す。その結果、黒は複数のカラーインクを掛け合わせて作成されます。これにより、プリプレス段階で色分解を行なう際、制作物に問題が発生する可能性があります。

Dorico Elements では、プレートセッターやその他の業務用印刷機械で使用されている CMYK カラーモデルではなく、RGB カラーモデルを使用してカラーが指定されます。レイアウトにカラーオブジェクトがあり、レイアウトを業務用として印刷する場合、Dorico Elements から別のグラフィックアプリケーションに書き出されたグラフィックファイルをポストプロセスして、RGB から CMYK に変換する必要があります。

関連リンク

[グラフィックファイルとしての書き出し \(380 ページ\)](#)

## PDF ファイルと SVG ファイルでのフォントの埋め込み

PDF ファイルと SVG ファイルでフォントをどのように扱うかは、主にプロジェクトで使用するフォントによって決まります。

### PDF ファイル

Dorico Elements に付属している音楽フォントとテキストフォントおよびそのサブセットは、書き出し中に PDF ファイルに埋め込まれます。別のコンピューターで PDF ファイルを開くと、ドキュメントで使用されているフォントがコンピューターにインストールされていない場合でも、同じ見た目で表示されます。別のフォントを使用している場合は、そのフォントが埋め込み可能であることを確認してください。

### SVG ファイル

SVG (Scalable Vector Graphics) ファイルには、フォントを直接埋め込むことはできません。符頭、アーティキュレーション、臨時記号といった一部のフォント文字はアウトライン化されるので、元のフォントには依存しません。拍子記号や連符の数字などその他のフォントは、元のフォントへの参照を使用してのみエンコードされます。この仕組みは、譜表ラベル、テンポの指示、強弱記号などの通常のテキストでも同様です。そのため、使用されているフォントがインストールされていないコンピューターの Web ブラウザーでレンダリングした場合、SVG ファイルでは正確な見た目が再現されません。SVG ファイルがどのように表示されるかは、ブラウザーやレンダリングソフトウェア、コンピューターにインストールされているフォントによって異なります。

Web サイトに埋め込まれた SVG ファイルを正しく表示するには、SVG ファイルをイラストレーションプログラムで開き、すべてのフォント文字をアウトライン化してから、再度 SVG ファイルに書き出して、そのファイルを埋め込みます。または、Web フォントを使用して、必要なフォントを確実に Web サーバーで表示することもできます。

Dorico Elements から書き出した SVG グラフィックは、完全な SVG 仕様に含まれる機能のサブセットを定義する SVG Tiny 1.1 仕様に適合します。

SVG での Web フォントの使用については、Steinberg Web サイトのサポートを参照してください。

## プリンター

Dorico Elements プロジェクトのレイアウトは、コンピューターに接続されたプリンターで印刷できます。

プロジェクトのレイアウトごとに、別々のプリンターを選択できます。これによりレイアウトの印刷要件に最適なプリンターを選択できます。プリンターの選択は、印刷オプションパネルの「出力先 (Destination)」セクションで「プリンター (Printer)」が選択されている場合に行なうことができます。

Dorico Elements では、別のプリンターを指定しない限り、オペレーティングシステムで指定されたデフォルトのプリンターが使用されます。この場合、印刷オプションパネルの以下のセクションの設定が変わる可能性があります。

- 「**ページ設定 (Page Setup)**」セクションでは、使用できる用紙サイズのリストには、選択されたプリンターが対応する用紙サイズのみ表示されます。
- 「**両面印刷 (Duplex Printing)**」セクションでは、選択されたプリンターが自動両面印刷機能に対応している場合のみ、この機能のオプションが表示されます。

#### 補足

現在選択しているすべてのレイアウトを同じプリンターで印刷するよう設定した場合のみ、「**出力先 (Destination)**」セクションのプリンターポップアップメニューにプリンター名が表示されます。メニューから新しいプリンターを選択すると、選択したすべてのレイアウトがそのプリンターで印刷されるよう設定されます。

#### 関連リンク

[印刷オプションパネル \(375 ページ\)](#)

[レイアウトの印刷 \(377 ページ\)](#)

## 印刷/書き出し用のページ配置

Dorico Elements には、レイアウトの印刷/書き出しに使用できるページ配置が複数あります。

印刷オプションパネルの「**ジョブタイプ (Job Type)**」セクションでは、レイアウトをどのように印刷/書き出しするかを指定できます。「**ジョブタイプ (Job Type)**」セクションのメニューから、以下のジョブタイプのいずれかを選択できます。

#### 標準 (Normal)

1 ページを 1 枚の用紙に印刷します。この場合、ページが片面に印刷されます。たとえば、定期的なページめくりが不要で、楽譜を横につなぎ合わせる必要があるパート譜に使用されます。

#### 見開き (Spreads)

2 ページを 1 枚の用紙に印刷します。奇数ページは右側に、偶数ページは左側に印刷されます。

印刷するレイアウトが 5 ページなどの場合に、最後の奇数ページの用紙サイズも指定できます。

#### 2 ページを 1 ページに集約 (2-up)

2 ページを 1 枚の用紙に印刷します。範囲の最初のページは、最初の用紙の左側に印刷されます。この場合、ページを半分に折り曲げられるため、用紙の端をつなぎ合わせる必要がある数が減り、パート譜の印刷に便利です。

印刷するレイアウトが 5 ページなどの場合に、最後の奇数ページの用紙サイズも指定できます。

#### 冊子印刷 (Booklet)

面付けの要件に従って、2 ページを 1 枚の用紙に印刷します。用紙を折り曲げると本のようになるようにページが配置されます。このページ配置は、一般的にパート譜よりページ数が多いスコアや合唱パートで特に役立ちます。

#### 補足

冊子印刷を行なう際は、範囲には全ページしか使用できません。ページ範囲は指定できません。

#### 補足

- Dorico Elements では、選択したジョブタイプに応じて、ページの向きが自動的に切り替わります。向きが変更されると、すぐに楽譜領域に表示されます。表示された結果を変更したい場合、「**ページ設定 (Page Setup)**」セクションで向きを設定を上書きできます。
- すべてのジョブタイプは、片面印刷、両面印刷のどちらにも対応しています。

- 「冊子印刷」、「見開き」、「2 ページを 1 ページに集約」は、通常横向きで印刷されます。1 ページを 1 枚に印刷する場合は、レイアウト自体で横向きを使用していない限り、通常縦向きになります。

---

「**ジョブタイプ (Job Type)**」セクションでは、印刷/書き出しするページも選択できます。

#### 全ページ (All Pages)

選択したレイアウトの全ページの印刷/書き出しを行いません。

#### ページ範囲 (Page Range)

印刷するページの範囲を設定できます。「**ページ範囲 (Page Range)**」を選択すると、値フィールドが有効になります。

- 範囲を指定するには、1-4 のように最初と最後のページ番号の間にハイフンを入力します。
- 個別のページや範囲を指定するには、1,3,5-8 のようにそれぞれのページまたは範囲をカンマで区切ります。

関連リンク

[用紙のサイズと向きの設定 \(388 ページ\)](#)

[ページ範囲の印刷/書き出し \(379 ページ\)](#)

## 冊子印刷

冊子は、用紙の両面に印刷され、折り曲げると本のようなになるドキュメントのことです。冊子印刷を行なうと、印刷されたページを折り曲げて読んだときにプロジェクトでの順序と同じになるように、ページの順番が変更されます。

冊子印刷したレイアウトの製本は、片面印刷や両面印刷した場合より非常に簡単です。たとえば、20 ページのフルスコアを両面印刷した場合、すべてのページをまとめるには用紙のいずれかの端をつなぎ合わせる必要があります。それに対して、同じフルスコアを冊子印刷すると、用紙の中央で折り曲げるだけですべてのページをまとめられます。

冊子印刷を設定すると、印刷されたページの順序が正しく表示されるように、ページの順番が変更されます。たとえば、4 ページのレイアウトを冊子印刷する場合、以下のようなページ配置になります。

- 表面: 左側に 4 ページめ、右側に 1 ページめ
- 裏面: 左側に 2 ページめ、右側に 3 ページめ

冊子印刷するレイアウトのページ数が半端な場合、冊子の最後に空白ページが自動的に配置されます。この場合、奇数ページが右側に表示される規則に従います。たとえば、6 ページのレイアウトを冊子印刷した場合、合計で 8 ページ分が印刷され、冊子の最後の 2 ページが空白ページとなります。空白ページの配置を変更するには、レイアウトにタイトルページなどのページを追加します。

#### 補足

- 冊子印刷を行なう際は、範囲には全ページしか使用できません。ページ範囲は指定できません。
- 手動での両面印刷で冊子印刷を行なう際に表面側のページの印刷順が間違っている場合は、印刷オプションパネルの「**両面印刷 (Duplex Printing)**」セクションにある「**外側ページの印刷順を逆にする (Reverse order of outward pages)**」をオンにすることで、表面側に印刷されるページの順番が逆になります。

---

関連リンク

[レイアウトの印刷 \(377 ページ\)](#)

[両面印刷 \(387 ページ\)](#)

## 両面印刷

Dorico Elements は両面印刷に対応しており、用紙の両面に印刷できます。

自動両面印刷対応のプリンターであれば、Dorico Elements でこの機能を使用できます。用紙の片面にしか印刷できないプリンターであっても、手動の両面印刷オプションを使用できます。

印刷オプションパネルの「**両面印刷 (Duplex Printing)**」セクションにある「**印刷面 (Print on)**」メニューには、以下のオプションが含まれます。

### 片側のみ (One side only)

用紙の片面にのみ印刷します。

### 両側 (手動) (Both sides manually)

用紙の両面に印刷します。プリンターに自動両面印刷機能が搭載されていない場合は、このオプションを使用します。すべての表面側のページがプリンターに送信されたあと、印刷済みのページのまとまりを裏返して、プリンターに戻すことを促すメッセージボックスが表示されます。「**OK**」をクリックして裏面側のページの印刷を続行します。

### 両側 (自動) (Both sides automatically)

自動的に用紙の両面に印刷します。このオプションは、プリンターが自動両面印刷機能に対応している場合にのみ有効になります。

「**両面印刷 (Duplex Printing)**」セクションの他のメニューでは、用紙の裏面に印刷したときの印刷の反転方向を設定できます。

### 印刷の反転 (縦向き)



縦向きの用紙の裏面に印刷する場合の、印刷の反転方向を設定します。

- 「**自動反転 (Flip automatically)**」では、プリンターの初期設定を使用して裏面が印刷されます。期待とは異なる向きに反転される場合は、他のいずれかのオプションを使用します。
- 「**長辺とじ (Flip long side)**」では、ページが横向きに反転されます。
- 「**短辺とじ (Flip short side)**」では、ページが縦向きに反転されます。

### 印刷の反転 (横向き)



横向きの用紙の裏面に印刷する場合の、印刷の反転方向を設定します。

- 「**自動反転 (Flip automatically)**」では、プリンターの初期設定を使用して裏面が印刷されます。期待とは異なる向きに反転される場合は、他のいずれかのオプションを使用します。
- 「**長辺とじ (Flip long side)**」では、ページが横向きに反転されます。
- 「**短辺とじ (Flip short side)**」では、ページが縦向きに反転されます。

セクションの下部にある「**外側ページの印刷順を逆にする (Reverse order of outward pages)**」をオンにすると、手動での両面印刷で冊子印刷を行なう際に、表面側に印刷されるページの順番が逆になります。プリンターの種類によっては、このオプションをオンにすることで裏面の印刷用に用紙をプリンターに戻す前に、手動でページの順番を逆にする必要があります。

関連リンク

[レイアウトの印刷 \(377 ページ\)](#)

## ページサイズと用紙サイズ

Dorico Elements では、ページサイズと用紙サイズに別々の設定が使用されます。つまり、任意のページサイズのレイアウトをページサイズと異なるサイズの用紙に印刷できます。

プロジェクトの各レイアウトに対して、「設定 (Setup)」 > 「レイアウトオプション (Layout Options)」の「ページ設定 (Page Setup)」ページでページサイズを定義できます。これはつまり、レイアウトの範囲を定義することです。レイアウトを印刷するには、通常、使用するプリンターがサポートする用紙サイズを選択する必要があります。

通常、レイアウトのページサイズと印刷する用紙サイズは同一です。しかし、10" x 13" (パート用の標準ページサイズの1つ) といった、プリンターがサポートしていない特殊なページサイズをレイアウトで定義した場合、レイアウトを異なる用紙サイズに印刷しなくてはならない場合があります。必要に応じて、印刷オプションパネルの「ページ設定 (Page Setup)」セクションで用紙サイズを変更できます。設定したページサイズに対して十分な大きさの用紙をプリンターがサポートしており、ページサイズが標準用紙サイズに合っている限り、メニューに寸法が表示されます。用紙サイズを変更しても、レイアウトのページサイズには影響しないため、楽譜内の配置は変更されません。

特定の用紙サイズを選択していない場合、コンピューターのロケール設定に基づいた用紙サイズが自動的に選択されます。たとえば、これらがヨーロッパの国に設定されていると、A4 などの ISO 規格が使用されます。また、北米の国に設定されていれば、US レターなどの一般的な規格が使用されます。

一般的な規格よりも大きいページサイズを定義した場合、プリンターがサポートする一段階大きい用紙サイズが自動的に選択されます。たとえば、レイアウトのページサイズが A4/US レターよりも大きい場合、A3/タブロイドが使用されます。

レイアウトのページサイズと異なる用紙サイズに印刷する場合、イメージが用紙に合わせて自動的に拡大縮小されます。「ページ設定 (Page Setup)」セクションでカスタム尺度の倍率を指定することで、この設定を変更できます。

## 用紙の向き

用紙の向きとは、楽譜をプレビューおよび印刷をする際の用紙の方向のことです。用紙は横向きまたは縦向きに設定できます。

多くの場合、パート譜は縦向きで印刷されます。これは、一般的な譜面台に一度に楽譜を 2、3 ページ広げることができるためです。

指揮者用のフルスコアも、縦向きの方が横向きより多くの譜表が 1 ページに収まるため、縦向きで印刷されるのが一般的です。ただし、小編成のアンサンブルなどのフルスコアでは、ページに含める譜表の数が少ないため横向きで印刷される場合があります。ページの横幅が長ければ各ページに多くの小節が収まり、ページをめくる回数も少なくなります。

Dorico Elements では、用紙の向きに関係なく、ページの向きを設定できます。たとえば、縦向きのページを横向きの用紙に印刷できます。また、「見開き (Spreads)」や「2 ページを 1 ページに集約 (2-up)」のページ配置を使って、レイアウトの最後の奇数ページの用紙の向きを個別に設定することもできます。

関連リンク

[ページのサイズと向きの変更 \(278 ページ\)](#)

## 用紙のサイズと向きを設定

レイアウトごとに異なる用紙のサイズと向きを設定できます。

### 補足

印刷オプションパネルの「出力先 (Destination)」セクションで「グラフィック (Graphics)」を選択している場合、用紙の向きのみが変更でき、他のオプションは利用できません。

印刷オプションパネルの「出力先 (Destination)」セクションで「プリンター (Printer)」を選択している場合、「ページ設定 (Page Setup)」セクションには以下のオプションが含まれます。

#### 用紙サイズ

いずれかの使用できる用紙サイズをメニューから選択できます。使用可能な用紙サイズは、選択したプリンターの印刷可能な用紙によって異なります。

#### 用紙の向き

以下のいずれかの用紙の向きを選択できます。

- 縦 (Portrait)



- 横 (Landscape)



#### 最後の奇数ページの設定 (Print odd final page on)

「見開き (Spreads)」および「2 ページを 1 ページに集約 (2-up)」のジョブタイプでのみ設定できます。この設定有効になっている場合、最後の奇数ページに対して、各種用紙サイズや印刷の向きを選択できます。

この設定は、ページ数が奇数のレイアウトを A3 用紙に横向きに印刷する場合に役立ちます。たとえば、5 ページのレイアウトでは、最初の 4 ページは A3 用紙 2 枚に印刷され、5 ページめは 3 枚めの左側に印刷されます。この設定を使用すると、最後の奇数ページを A4 用紙に縦向きで印刷することもできます。

#### 用紙サイズに合わせる (Fit to Paper)

選択した用紙サイズに合わせてページ全体が拡大または縮小されます。たとえば、ページサイズが A4 のレイアウトで、A3 の用紙サイズを選択した場合、レイアウトのページは大きい用紙サイズに合うように拡大されます。

#### カスタム尺度 (Custom Scale)

元のサイズに対する倍率でレイアウトのページが拡大または縮小されます。たとえば、ページサイズが A3 のレイアウトを印刷する場合に、用紙サイズに A4 を選択して、「**カスタム尺度 (Custom Scale)**」を 100 に設定すると、ページの元のサイズが保持されて A4 用紙からはみ出てしまいます。

#### 関連リンク

[印刷/書き出し用のページ配置 \(385 ページ\)](#)

[ページのサイズと向きの変更 \(278 ページ\)](#)

## グラフィックファイルの形式

Dorico Elements では、レイアウトの書き出しに複数のグラフィックファイルの形式がサポートされています。

#### PDF

Portable Document Format (ポータブル・ドキュメント・フォーマット) の略称です。レイアウトを PDF ファイルに書き出すと、各レイアウトが固定されたプラットフォーム非依存文書を作成できます。これによってたとえば、Dorico Elements を所有していないユーザーに送信できます。

#### PNG

Portable Network Graphics (ポータブル・ネットワーク・グラフィックス) の略称です。PNG ファイルは可逆圧縮されるため、高画質です。

#### SVG

Scalable Vector Graphics (スケーラブル・ベクター・グラフィックス) の略称です。SVG は XML ベースのテキスト形式であるため、画質を損なうことなく任意のサイズに拡大縮小

できます。Dorico Elements は SVG グラフィックをラスターライズするのではなく 描画命令でレンダリングするため、より高解像度で小さいファイルサイズとなります。

#### TIFF

Tagged Image File Format の略称です。TIFF ファイルは圧縮されないため、ファイルサイズは他の形式より大きくなる可能性はありますが、画質は劣化しません。

関連リンク

[グラフィックファイルとしての書き出し \(380 ページ\)](#)

## 画像解像度

画像解像度は、画像に含まれるピクセルの数を表わします。ピクセルの数が大きいほど、画像は鮮明になります。

Dorico Elements では、PNG ファイルと TIFF ファイルを書き出す際に別の解像度を選択できます。画像解像度の単位は、“dpi (dots per inch)”です。

- 72
- 150
- 300
- 600
- 1200

#### 補足

解像度 72dpi は画面での表示に適しており、グラフィックを電子メールや Web サイトに埋め込む場合に使用できます。300dpi、600dpi、または 1200dpi を選択すると解像度の高いイメージが保存され、ワードプロセッシングや DTP ドキュメントに掲載する図として使用できます。

関連リンク

[グラフィックファイルとしての書き出し \(380 ページ\)](#)

## 注釈

注釈を使って、印刷/書き出しされた文書に対して、印刷された日時などの情報を追加できます。出版社や印刷所は注釈を使用して、印刷イメージを正確に特定したり、登録したり、書き出されたグラフィックファイルを DTP アプリケーションに組み込んだりします。

出版用にレイアウトを印刷/書き出しする場合に、一般的な注釈を追加できます。また、Dorico Elements では、プロジェクトで有効にしたすべての表示オプションを印刷または書き出すことができます。

#### 補足

トンボと枠線は、ページサイズが用紙サイズよりも小さい場合にのみ印刷されます。

印刷オプションパネルの「**注釈 (Annotations)**」セクションには、以下のオプションが含まれます。

#### トンボ (Crop marks)

ページの 4 つの角に、短い縦横線を追加します。

#### 枠線 (Border)

ページ範囲の端に輪郭線を追加します。

#### 日時 (Date and time)

各ページの一番下に印刷した日時を追加します。

### 透かし (Watermark)

各ページの中央部分に大きい半透明のテキストを追加します。現在のバージョンが草稿、校正刷り、精査用のスコアであることを示す場合に便利な機能です。

セクションの一番下の「透かし (Watermark)」フィールドに、各ページに表示するテキストを入力できます。

### オプションを表示 (View options)

ガイドや音符のカラーなど、ビューモードでオンになっているオプションを、印刷結果や書き出したグラフィックに追加します。

# 記譜に関するリファレンス

# はじめに

本書「記譜に関するリファレンス」は、さまざまな記譜記号の一般的な表記規則と、Dorico Elements におけるその外観や配置の個別およびプロジェクト全体での変更方法について説明しています。

また、たとえば譜表をまたいだグリッサンドなどの複雑な記譜記号の入力に関する手引きも、それぞれ対応する章で説明しています。

記譜に関するリファレンスにおける課題で概説するのは、「**設定 (Setup)**」 > 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」で行なえるレイアウトごとのデフォルトの変更 (小節番号の表示頻度の変更など) や、プロパティパネルのプロパティを使用して行なうことが多い個々のアイテムに加える変更です。

記譜に関する基本的な入力方法については、記譜モードの章を参照してください。

関連リンク

[記譜モード](#) (132 ページ)

# 臨時記号

臨時記号は、音符が現在の調号に合致しないピッチに変更されていることを示します。

調号を持たない譜面では、使用する表記規則に応じて一部または全部の音符に臨時記号を付ける必要が生じる場合があります。

Dorico Elements には、臨時記号をどのような場合に表示するかを決定する総合的な有効範囲ルールがあるため、複雑なコードにおいても臨時記号をどのように配置するかを制御できます。

関連リンク

[臨時記号の入力 \(159 ページ\)](#)

## 臨時記号の削除

臨時記号は種類に従って削除できます。また、異なる臨時記号を持つ複数の音符を選択して、一度にすべての臨時記号を削除できます。

### 補足

これらの手順は、臨時記号を伴う音符の後にオクターブの異なるナチュラルの同じ音符に表示されるような親切臨時記号には適用されません。Dorico Elements では、親切臨時記号は個別にのみ表示したり、非表示にしたり、括弧を付けたりできます。

### 手順

1. 記譜モードで、臨時記号を削除する音符を複数選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、臨時記号を削除します。
  - ナチュラルを削除する場合、[0] を押します。
  - フラットを削除する場合、[-] を押します。
  - シャープを削除する場合、[=] を押します。
  - 音符パネルで臨時記号のボタンをクリックします。

### 結果

選択した音符から対応する臨時記号が削除されます。

### 補足

- 小節内の前方の同じピッチの音符に臨時記号が表示され、この臨時記号が削除されていない場合、それぞれの符頭に臨時記号が表示されていなくても、あとに続く同じピッチの音符はすべてこの臨時記号の効果を受けるものとみなされます。
- 異なる臨時記号を持つ複数選択された音符から臨時記号を削除する場合は、[0] を押すか、音符パネルで「**ナチュラル (Natural)**」をクリックして、すべての音符をナチュラルに戻すことをおすすめします。これは、異なる臨時記号を持つ選択された音符に臨時記号を再入力すると、選択範囲内のすべての音符にその臨時記号が追加されるためです。たとえば、複数選択した音符が 2

つの G# と 2 つの Gb で構成されている場合、シャープを再入力すると 4 つの G# となります。「**シャープ (Sharp)**」をクリックするか [=] を 2 回押すと、すべての臨時記号が削除されます。

#### 関連リンク

[臨時記号の入力 \(159 ページ\)](#)

[臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける \(395 ページ\)](#)

## 臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける

デフォルトで表示される親切臨時記号を含め、臨時記号を個別に括弧付きで表示したり、個別に表示/非表示を切り替えたりできます。

#### 手順

1. 外観を変更する臨時記号の付いた音符、または親切臨時記号を表示する音符を選択します。
2. プロパティパネルの「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループで、「**臨時記号 (Accidental)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **表示 (Show)**
  - **非表示 (Hide)**
  - **括弧 (Parenthesize)**

#### 補足

臨時記号を非表示にしても再生時の音程には影響しません。

#### 結果

選択した音符の臨時記号が、表示、非表示、または括弧付きで表示されます。

#### ヒント

- 多数の臨時記号の表示/非表示を切り替える場合は、臨時記号の有効範囲ルールを変更する方が簡単な場合もあります。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページにある異なる臨時記号の表示、非表示、括弧付けコマンドに対して、キーボードショートカットを割り当てできます。

#### 関連リンク

[臨時記号の有効範囲ルール \(398 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(47 ページ\)](#)

## 臨時記号のスタック

単一の声部における和音、または同じ位置にある複声部の音符に対し複数の臨時記号が必要な場合、臨時記号は和音の左側に複数の列にスタックされます。

複数の臨時記号を持つ和音では、臨時記号は通常以下のようにスタックされます。

1. 一番上の臨時記号は 1 列目、音符のすぐ左側に配置されます。
2. 一番下の臨時記号は、1 番めの臨時記号と重ならない限りは、同じ列に追加されます。
3. 残りの臨時記号は、和音のさらに左に位置する連続した列に交互に追加されます。

Dorico Elements には、列をできるだけ増やさずに臨時記号をスタックするための追加ルールが設定されています。以下に、追加ルールの一部を例示します。

- 音符に近い列ほど、音符から遠い列より多くの臨時記号を含む。
- 1オクターブ離れた音符同士の臨時記号は同じ列にスタックされる。これは、臨時記号の組み合わせにより、6度以上離れた臨時記号にも適用される。
- 同じ列の臨時記号は重なってはいけない。重ならないようにするために必要な臨時記号間の最小間隔は、臨時記号の種類によって異なる。
- 2度離れた臨時記号は隣接する列に配置され、右側の列に高音の臨時記号が配置される。

これらのルールにより、連続する音符や和音の間に必要なスペースが最小限となり、臨時記号がそれぞれの属する符頭に可能な限り接近した状態で表示されます。同時に、臨時記号は和音の左側でCのようなカーブを描くように配置されます。

## 密集和音における臨時記号のスタックのルール

Dorico Elements は、多数の臨時記号を伴う密集和音においては、可読性を確保するために、スタックに特別な計算を使用します。密集和音とみなされるのは、オクターブの範囲に6つ以上の臨時記号が存在する和音です。

密集和音においては、臨時記号は以下のようにスタックされます。

1. 一番上にある臨時記号が音符左の最初の列に配置されます。
2. 次に、一番上の音符より7度以上低い位置の音符の臨時記号が同じ列にスタックされます。残りの音符に対しても、1列目に入る臨時記号がなくなるまでこれを繰り返します。
3. 以降の列についても、すべての臨時記号がスタックされるまで手順1と2を繰り返します。
4. 列がグループ化され、散りばめられ、再度スタックされます。これにより、調号で臨時記号を配置するときと同様の、臨時記号が交互に配置されたスタックが作成されます。

### 補足

Dorico Elements の初期設定では、密集和音の臨時記号に使用されるのは格子状配列で、標準のジグザグ配列ではありません。非常に密集度の高い和音では、格子状配列の方が幅が広くなり、列を多く必要とする場合があります。

## 臨時記号列のカーニング

Dorico Elements には、臨時記号列にカーニングを適用し、和音の左側の列ができるだけ水平方向のスペースを取らないようにする機能があります。

活字印刷の分野では、カーニングは個々の文字の間隔を調整して読みやすくするために使用されます。Dorico Elements では、一般的な楽譜の浄書と同様、カーニングによって臨時記号の位置を周囲と連動させることができます。

### 例

低い音のあとに臨時記号を伴う高い音が続く場合、臨時記号を低い音の上に配置して、音符のスペーシングを乱さないようにします。

同様に、和音に複数列の臨時記号がある場合、たとえば2列目のフラットをカーニングして3度上の音符に属する1列目のシャープの下に配置することで、臨時記号スタック全体の幅を縮めることができます。これにより、音符のスペーシングを乱さずに臨時記号を適切な位置に配置することもできます。

## オルタードユニゾン

D#とDbのように、同じオクターブ内で同じノート名の2つ以上の音符が、同じコード内で異なる臨時記号を持つ場合、音符はオルタードユニゾンとして表示されます。

Dorico Elements では、これは枝分かれした符尾で記譜され、両方の音符の横にそれぞれ臨時記号が表示されます。

オルタードユニゾンを一符尾で表示することもできます。この場合、符頭同士が隣接した状態で音符が表示され、2つの臨時記号はコードの左側に隣接した状態で表示されます。

#### 補足

コードに含まれる音符の音程が2度で、それらの音符のいずれかにオルタードユニゾンがある場合、設定に関わらず、コードは常に符尾が分割されて表示されます。これによって、クラスターコードが分かりやすくなります。

例



単一の符尾



符尾を分割

関連リンク

[和音の入力](#) (164 ページ)

## オルタードユニゾンの外観を変更する

オルタードユニゾンの外観は、他のオルタードユニゾンが同じ和音内に存在する場合も含め、個別に変更できます。

手順

1. 外観を変更するオルタードユニゾンの音符を選択します。
2. プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループで、「符尾を分割 (Split stem)」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

結果

チェックボックスがオンのときは選択したオルタードユニゾンの音符は分割符尾で表示され、オフのときは単一の符尾で表示されます。

ヒント

「符尾を分割 (Split stem)」は音符ごとに個別に適用されます。個別にプロパティを設定することで、同じコード内のオルタードユニゾンをそれぞれ異なる外観にできます。

## 微分音の臨時記号

微分音の臨時記号は、洋式の調性で一般的に使用される半音階を超えた、クォーターシャープやクォーターフラットのようなピッチを示します。微分音の臨時記号が含まれたプロジェクトを開く場合、それを表示できるのは Dorico Elements だけです。これらは、対応する調号および調性システムが適用されている場合にのみ入力に使用できます。

## 臨時記号の有効範囲ルール

臨時記号の有効範囲ルールは、臨時記号が適用される範囲を決定します。たとえば、小節内、異なるオクターブ、またはその1音だけなどです。Dorico Elements は一般的な臨時記号の有効範囲ルールを使用しています。

### 一般的な慣習 (Common Practice)

一般的な慣習では、臨時記号はその小節のデュレーション内で臨時記号の付いているピッチのみに適用されます。つまり、異なるオクターブの音符には個別に臨時記号を付ける必要があります。

関連リンク

[一般的な臨時記号の有効範囲ルール \(398 ページ\)](#)

## 二重臨時記号の打ち消し

二重臨時記号の打ち消しに一般的に使用される方法には、古式と近代式の2つがあります。

Dorico Elements の初期設定では、近代式の打ち消しを使用されます。つまり、ダブルシャープがシャープで打ち消される場合、またはダブルフラットがフラットで打ち消される場合、これらの臨時記号の意味は明確なため、シャープやフラット記号の前にナチュラル記号は表示されません。



近代式の臨時記号打ち消し

## 一般的な臨時記号の有効範囲ルール

一般的に、臨時記号は同じ小節の同じオクターブ上にある同じピッチのすべての音符に影響します。これは他の臨時記号に上書きされない限り有効です。他の臨時記号に上書きされない場合でも、次の小節に移ると自動的に臨時記号の効果が取り消されます。

### 補足

臨時記号の効果が取り消されたことを明確にするため、次の小節の同じピッチの1音目には、親切臨時記号を追加するのが慣習となっています。

Dorico Elements の初期設定では、一般的な臨時記号の有効範囲ルールが使用されます。

一般的に、ある小節の音符に付いている臨時記号は次の小節では自動的に取り消されます。たとえばGメジャーのキーで、ある小節にF#がある場合、調号によってシャープがすでに暗示されているとしても、次の小節のFにはシャープ記号が表示されます。

初期設定で一般的な臨時記号の有効範囲ルールを使用している場合、親切臨時記号も表示されます。親切臨時記号は、先に現れた臨時記号を宣言しなおすものです。親切臨時記号は任意の記号とみなされず。つまり、確定や取り消しを明確に示すものではなく、あくまであいまいさを排除するためのものです。

親切臨時記号は以下の場合に表示されます。

- 同じ小節内の後続の音符が、異なるオクターブの同じノート名を持つ場合。
- 次の小節の後続の音符が、同じオクターブの同じノート名を持つ場合。
- 次の小節の1音目がオクターブは問わず同じノート名を持つ場合。
- 同じ小節内に複数のオーギュメント/ディミニッシュ音程またはダブルディミニッシュ/ダブルオーギュメント音程がある場合。

それぞれの状況に応じて、親切臨時記号を括弧に入れて表示するか、括弧なしで表示するか、あるいは表示しないかを選択できます。

# アーティキュレーション

アーティキュレーションは、音符および和音の上下に記譜される記号のことを指します。アーティキュレーションを使用すると、音符のアタックや、記譜されたデュレーションに対して実際に音を出す長さを演奏者に指示できます。

Dorico Elements では、アーティキュレーションは、あらゆるインストゥルメントに共通する形で音符の演奏方法を変化させるものと定義しています。

ボウイング指示、ハーモニクスやタンギングなどの指示は、個別のインストゥルメントグループに適用されるため、Dorico Elements では演奏技法と位置づけられています。演奏技法はウィンドウ右側の記譜パネルに表示されます。

アーティキュレーションは以下のタイプに分類されます。

- アーティキュレーション (強弱)  
音符の最初にかかる強いアタックを示します。アクセントとマルカートがこれにあたります。マルカートは“強アクセント”とも呼ばれ、Dorico Elements の初期設定では、これらのアーティキュレーションを音符またはタイのつながりの開始位置に表示します。
- アーティキュレーション (デュレーション)  
記譜された音符よりも短いデュレーションを示します。スタッカティッシモ、スタッカート、テヌート、スタッカートテヌートがこれにあたります。スタッカートテヌートは“ルレ (louré)”とも呼ばれます。Dorico Elements の初期設定では、音符にタイが付いている場合、デュレーションのアーティキュレーションをタイでつながれた最後の音符の上に表示します。
- アーティキュレーション (強調)  
現在の拍子に反する場所での強調や無強調を記号で示します。Dorico Elements の初期設定では、アーティキュレーションを音符またはタイのつながりの開始位置に表示します。

アーティキュレーションは、記譜モードの音符パネル下部に表示されます。



Dorico Elements では、アーティキュレーションは、楽譜の前後関係に従って音符や和音の符頭側または符尾側に自動的に配置されます。音符または和音には、3種類のアーティキュレーションからそれぞれ1つずつを選択して表示できます。

関連リンク

[アーティキュレーションの入力 \(178 ページ\)](#)

## アーティキュレーションのコピー

音符をコピーするとアーティキュレーションも自動的にコピーされますが、音符とは個別にコピーアンドペーストすることはできません。

---

### 手順

1. 記譜モードで、アーティキュレーションの付いた音符を選択します。
  2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符をコピーします。
    - **[R]** を押すと、音符とアーティキュレーションが選択した音符の直後に追加されます。
    - **[Ctrl]/[command]+[C]** を押して選択した音符をコピーし、貼り付ける位置を選択してから **[Ctrl]/[command]+[V]** を押します。
    - **[Alt]** を押しながら任意の位置をクリックします。選択した音符とアーティキュレーションがそのまま貼り付けられます。
- 

## アーティキュレーションの変更

音符に付けたアーティキュレーションは、あとから変更できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、アーティキュレーションを変更する音符を選択します。
  2. 以下のいずれかの操作を行なって、アーティキュレーションを変更します。
    - 新しいアーティキュレーションのキーボードショートカットを押します。たとえば、アーティキュレーションをスタッカートに変更する場合は、**[<>>]** を押します。
    - 音符パネルで、新しいアーティキュレーションをクリックします。
- 

### 結果

新しいアーティキュレーションが追加されます。これにより、同じタイプの既存のアーティキュレーションが置き換えられます。

### 関連リンク

[アーティキュレーションの入力 \(178 ページ\)](#)

[アーティキュレーションのキーボードショートカット \(178 ページ\)](#)

## アーティキュレーションの削除

記譜モードでは、アーティキュレーションを個別に選択して削除することができないため、アーティキュレーションの付いた音符を選択してからアーティキュレーションを解除する必要があります。

---

### 手順

1. 記譜モードで、削除したいアーティキュレーションの付いた音符を選択します。
  2. 以下のいずれかの操作を行なって、アーティキュレーションを解除します。
    - 削除するアーティキュレーションのキーボードショートカットを押します。
    - 音符パネルで、削除するアーティキュレーションをクリックします。
- 

### 関連リンク

[アーティキュレーションのキーボードショートカット \(178 ページ\)](#)

## アーティキュレーションの位置

アーティキュレーションの位置に関しては音符、譜表、および譜表線に対する配置規則が確立されており、これによりアーティキュレーションは常に見やすい位置に配置されます。スタッカートのようなサイズの小さいアーティキュレーションは、譜表線に対する正確な配置が特に重要です。

アーティキュレーションは、初期設定で符頭側に配置されますが、以下の場合には例外となります。

- 単一の声部では、使用される音符や和音の符尾の方向に関わらず、マルカートは常に譜表の上に配置されます。複声部では、マルカートは譜表の下に配置される場合もあります。
- 複声部がオンになっている場合、アーティキュレーションは音符か和音の符尾側の末尾に配置されます。これにより、符尾が上向きの音符に付くアーティキュレーションと、符尾が下向きの音符に付くアーティキュレーションが明確になります。
- 音符が第3線またはそのすぐ上やすぐ下の間(第2間または第3間)に位置する場合、第1間の縦幅より小さいアーティキュレーションは、1つ隣の空いているスペースの中央に配置されます。これは通常スタッカートおよびテヌートにのみ適用されます。譜表の中央部にある音符にスタッカートテヌートが付く場合、アーティキュレーションを構成する部分が分割され、それぞれ別のスペースに配置されます。
- アーティキュレーションが譜表内に収まらない場合や、音符が譜表の上下に位置する場合は、アーティキュレーションは譜表の外側に配置されます。
- 音符または和音がタイでつながれ、タイが符頭の上または下に配置される場合、音符または和音の符頭側に配置されるアーティキュレーションは、タイの終端と重ならないように、1/4スペースのオフセットが追加されます。

符頭側のアーティキュレーションは常に符頭に水平方向に中央揃えされます。これは符尾側のアーティキュレーションにも適用されます。ただし、アーティキュレーションがスタッカートまたはスタッカティッシモのみの場合は例外となり、このときアーティキュレーションは符尾に中央揃えされます。

関連リンク

[アーティキュレーションの位置を個別に変更する \(403 ページ\)](#)

## アーティキュレーションの順番

複数のアーティキュレーションが同じ音符に付いている場合、符頭または符尾に対する垂直位置と距離はアーティキュレーションのタイプによって異なります。

アーティキュレーションは以下の順番で配置されます。

1. デュレーションのアーティキュレーションは、符頭または符尾に一番近い位置に配置されます。
2. 強弱のアーティキュレーションは、デュレーションのアーティキュレーションの外側に配置されます。
3. 強調のアーティキュレーションは、符頭または符尾から一番遠い位置に配置されます。

### アーティキュレーションとスラーとの相対的な順番

デュレーションのアーティキュレーションは、以下のように配置されます。

- アーティキュレーションが付く音符または和音から開始/終了するスラーの内側
- スラーのカーブの内側
- 連符の角括弧の内側

強弱のアーティキュレーションは以下のように配置されます。

- アーティキュレーションが付く音符または和音から開始/終了するスラーの外側。ただし譜表内に配置できる場合は除く
- スラーとそれが属する音符または符尾との間に重なることなく収まる場合は、スラーのカーブの内側
- 連符の角括弧の外側



強弱と強調のアーティキュレーションはスラーの外側に配置



デュレーションのアーティキュレーションはスラーの内側に配置

## タイでつながれた音符のアーティキュレーションの位置を変更する

タイのつながりのどこでアーティキュレーションが表示されるかを個別に変更できます。初期設定では、強弱のアーティキュレーションと強調のアーティキュレーションはタイでつながれた1つめの音符または和音の上に表示され、デュレーションのアーティキュレーションは最後の音符またはコードの上に表示されます。

---

### 手順

1. アーティキュレーションの位置を変更する、タイでつながれた音符/和音を選択します。
2. プロパティパネルの「**アーティキュレーション (Articulations)**」グループで、位置を変更するアーティキュレーションに対応したヘッダーに属する「**タイのつながりでの位置 (Pos. in tie chain)**」をオンにします。  
たとえば、アクセントの位置を変更するには、「**アーティキュレーション (強弱) (Articulations of force)**」ヘッダーの下にある「**タイのつながりでの位置 (Pos. in tie chain)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **最初の音符 (First note)**
  - **最後の音符 (Last note)**
4. 必要に応じて手順2と3を繰り返し、選択されているタイでつながれた音符/和音の、他の種類のアーティキュレーションの位置を変更します。

---

### 結果

選択したタイのつながりのアーティキュレーションの位置が変更されます。

## アーティキュレーションの位置を個別に変更する

アーティキュレーションの位置は、符頭側と符尾側のどちらにするかを個別に変更できます。

---

### 手順

1. アーティキュレーションの位置を変更する音符/和音を選択します。
2. プロパティパネルの「**アーティキュレーション (Articulations)**」グループで、位置を変更するアーティキュレーションに対応したヘッダーに属する「**位置 (Placement)**」をオンにします。  
たとえば、アクセントの位置を変更するには、「**アーティキュレーション (強弱) (Articulations of force)**」ヘッダーの下にある「**位置 (Placement)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **符頭側 (Notehead side)**
  - **符尾側 (Stem side)**
4. 必要に応じて手順2と3を繰り返し、選択中の音符/和音の他の種類のアーティキュレーションの位置を変更します。

#### 結果

アーティキュレーションが、音符または和音の選択した側に配置されます。これにより演奏技法などの他の記号との衝突が起こった場合、すべての記号がはっきりと読みやすくなるように Dorico Elements が自動的に配置を調節します。

## 再生時のアーティキュレーション

スコアにアーティキュレーションを追加すると、再生時の音符のサウンドが変化します。

サンプルライブラリーがない場合でも、アーティキュレーションを追加することで再生時の音符のサウンドを変化させることができます。たとえば、スタッカート記号は音符のサウンドを通常より短くし、アクセントは音符のサウンドを通常より大きくします。

サンプルライブラリーがある場合、インストゥルメント用のサンプルライブラリーにアーティキュレーション固有のサンプルが含まれていれば、そのサンプルが Dorico Elements に読み込まれます。

アーティキュレーションは音符全体に適用されるため、サンプルは音符の開始位置から再生されません。タイでつながれた音符の場合も同様です。

# 小節

小節は通常、拍数に応じた規則的な時間の区切りを示し、通常は拍子記号によって規定されます。小節は垂直に引かれた小節線によって、他の小節と区切られます。

小節は通常、すべてのプレイヤー間で共通の長さや位置を使用しますが、中には異なる長さの小節が同時に存在するような楽譜もあります。また、一部のプレイヤーの楽譜に小節がまったく表示されない場合もあります。

各小節には番号が付けられます。これにより、プレイヤーは自分の楽譜上の位置を常に把握でき、リハーサルを行なう際の助けとしても使用できます。これは、複数のプレイヤーが利用する楽譜では特に重要な機能と言えます。

関連リンク

[小節番号 \(413 ページ\)](#)

[小節と小節線の入力方法 \(195 ページ\)](#)

## 小節/拍の削除

小節と小節線ポップオーバーを使用すると、プロジェクトから小節全体および特定の拍を完全に削除できます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。
  - 削除する最初の小節か、その小節内の最初の音符または休符
  - 拍の削除を開始する位置のアイテム
2. **[Shift]+[B]** を押して小節や小節線のポップオーバーを開きます。
3. ポップオーバーに **-** (マイナス記号) を入力し、続けて削除する小節数または拍数を入力します。たとえば、6 小節 (選択した小節とそれ以降の 5 小節) を削除するには **-6** を入力し、選択した位置から 4 分音符 2 つ分の拍を削除するには **-2q** を入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

指定した数の小節または拍が削除されます。

関連リンク

[小節と小節線のポップオーバー \(196 ページ\)](#)

## システムトラックを使用して小節/拍を削除する

システムトラックを使用して、小節全体および選択した拍をプロジェクトから完全に削除できます。たとえば、アウフタクトで始まるフローの最終小節の最後の拍を削除したりできます。

### 前提

システムトラックを表示しておきます。

### 手順

1. 記譜モードのシステムトラックで削除する領域を選択します。
2. システムトラックで「削除 (Delete)」をクリックします。選択範囲が狭い場合、システムトラックの上にボタンが表示される場合があります。



システムトラックの「削除 (Delete)」ボタン



「削除 (Delete)」ボタンにマウスを合わせると、システムトラックの色が変わります。

### 結果

選択した範囲が削除されます。挿入モードがオンになっているときと同様、選択範囲の右側の楽譜が空白を埋める形で左に移動します。

### 補足

選択範囲内のガイドもすべて削除されます。

### 関連リンク

[システムトラック \(262 ページ\)](#)

[システムトラックの表示/非表示の切り替え \(263 ページ\)](#)

## フローの終了位置にある空白の小節を削除する

フローの終了位置にある空白の小節は、削除できます。

### 手順

1. 記譜モードで、トリミングするフローにあるアイテムを選択します。
2. **[Shift]+[B]** を押して小節や小節線のポップオーバーを開きます。
3. ポップオーバーに **trim** と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

### 結果

選択したフローの終了位置にある空白の小節が削除されます。

### 関連リンク

[小節と小節線のポップオーバー \(196 ページ\)](#)

[フローの分割 \(274 ページ\)](#)

## 小節内のコンテンツの削除

小節線や小節自体はそのままの状態にして、小節内のコンテンツだけを削除できます。

### 手順

1. 記譜モードで、削除する小節内のコンテンツを選択します。

### ヒント

選択すると、音符、休符、およびその他のアイテムがオレンジ色で強調表示されます。

2. **[Backspace]** または **[Delete]** を押します。

### 結果

選択した小節内のコンテンツが削除されます。

### 関連リンク

[大きな選択範囲](#) (260 ページ)

[フィルター](#) (265 ページ)

## 小節の長さの変更

小節の長さを変更することで、デュレーションを長くしたり、短くしたりできます。

小節の長さは、拍子記号を変更することで変更できます。たとえば不規則な拍子の楽譜を作成するとき、小節線は音符をグループ分けするためだけに必要で拍数を示す必要がない場合、拍子記号をあとから非表示にすることもできます。

### 関連リンク

[拍子記号の入力方法](#) (185 ページ)

[拍子記号の表示/非表示](#) (678 ページ)

## 小節の分割

各小節の拍数を変更することで、リズムを基準にして小節を分割できます。また、組段またはフレーム区切りをまたいで小節を視覚的に分割することもできます。これは不規則な拍子や多拍子のパッセージを持つ楽譜で必要になる場合があります。

### 拍子記号を新規に挿入して小節を分割する

拍子記号を変更すると、小節を 2 つ以上に分割できます。新しい拍子記号は、次の既存の拍子記号の位置か、フローの終了位置のいずれか先に到達したところまで適用されます。

新しい拍子記号がこのスペースにぴったり当てはまらない場合、たとえば 4/4 の小節 2 つ (4 分音符 8 つ) を 3/4 の小節 2 つか 3 つ (4 分音符 6 つまたは 9 つ) のいずれかで置き換える場合、既存の拍子記号は上書きされません。かわりに最終小節が短くなります。

たとえば下の例のように、既存の拍子記号の 2 小節前の拍子記号を 4/4 から 3/4 に変更すると、3/4 の小節が 2 つと 2/4 の小節を作成します。



ただし挿入モードでは、新規の拍子記号によって作成された最後の小節の終わりに Dorico Elements が拍を挿入することで、最後の小節が正しい長さになるように調整されます。たとえば上の例と同じ状況で「挿入 (Insert)」モードをオンにした場合、4/4 の小節 2 つが 3/4 の小節 3 つになり、3 番めの 3/4 の小節の最後に拍が追加されます。



## 小節線を新規に挿入して小節を分割する

標準の小節線 (縦線) 以外の小節線を小節の途中のどこかに新規に挿入する場合も、拍子記号に影響を与えずに小節を分割できます。

ただし、標準の小節線 (縦線) を既存の小節の途中のどこかに挿入すると、その位置以降の拍子パターンがリセットされます。

たとえば、4/4 の小節の 3 つめの 4 分音符を選択して新規に小節線を挿入すると、追加した小節線の位置から開始する 4/4 の小節が作成されます。これにより、小節線の左側に拍子記号が付かない 2/4 の 1 小節相当の小節が残りますが、追加した小節線より右の小節は、次の拍子記号の位置かフローの終了位置のいずれか先に到達したところまで、すべて 4/4 の小節となります。

標準の小節線 (縦線) を挿入すると、それがどのように拍子に影響を与えたかを示すガイドが表示されます。

4/4 拍子の 2 小節

最初の 4/4 の途中で標準の小節線が挿入されたため、その位置から新たに 4/4 の小節が開始される

関連リンク

- [拍子記号の入力方法 \(185 ページ\)](#)
- [小節と小節線の入力方法 \(195 ページ\)](#)
- [組段区切りの挿入 \(292 ページ\)](#)
- [フレーム区切りの挿入 \(290 ページ\)](#)
- [挿入モードでの音符の挿入 \(150 ページ\)](#)

## 小節の結合

2 つ以上の小節がある場合、間にある小節線を削除することで小節を 1 つの長い小節に結合できます。

手順

1. 記譜モードで、削除する小節線を選択します。
2. **[Backspace]** または **[Delete]** を押します。

結果

削除された小節線の両側にある小節が結合されて 1 つの小節になります。必要に応じて、小節内の音符の連桁が自動的に付けなおされます。

補足

小節線を削除しても拍子記号は自動的に変わりません。混乱を避けるために、拍子記号を新たに入力して小節に新たなデュレーションを反映させることをおすすめします。

関連リンク

- [小節線の削除 \(410 ページ\)](#)
- [拍子記号の入力方法 \(185 ページ\)](#)
- [長休符を表示/非表示にする \(607 ページ\)](#)

# 小節線

小節線は譜表を区切る垂直の線で、楽譜を拍子記号に応じて小節に分割します。

小節線にはさまざまな種類があり、それぞれ異なる状況において使用されます。

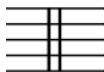
## 標準 (縦線)

譜表の高さ全体に引かれる標準の縦線です。初期設定では、1 線譜の小節線は譜表線の上下に 1 スペース分突き出します。



## 複縦線

複縦線は、縦線と同じ太さの 2 本の線からなり、初期設定では 1/2 スペースの間隔で配置されます。これは通常、楽譜中に大きな変化があることを示したり、リハーサルマーク、調号の変更やテンポの変更に印を付けたりする際に使用されます。



## 終止線

終止線は 2 本の線からなり、1 本は通常の細さ、もう 1 本は太く描かれます。終止線は楽譜の終わりを示します。

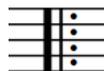
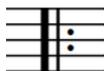


## 反復開始線

反復開始線は、左から順に、太い小節線、通常の小節線、以下のいずれかの点が並んで構成されています。

- 2つの点 (5 線譜の第 2 間と第 3 間に点が 1 つずつ入る)
- 4つの点 (5 線譜の 4 つの間に点が 1 つずつ入る)

リピートセクションの開始位置を示します。リピートセクションの終了位置を示す反復終了線とともに使用されます。



### 反復終了線

反復終了線は反復開始線を鏡写しにしたものです。つまり2つまたは4つの点のあとに通常の小節線、そのあとに太線が続きます。リピートセクションの終了位置を示します。リピートセクションの開始を示す反復開始線とともに使用されます。



### 反復終了/反復開始線

反復終了/反復開始線は反復開始線と反復終了線を組み合わせたもので、2本の縦線の間には1本の太線が挟まれる形のもの、2本の太線を使用し縦線は使用しないものがあります。2つまたは4つの反復点は線の両側に付けられます。反復終了/反復開始線は、反復セクションの直後に別の反復が続く場合に使用されます。



関連リンク

[小節と小節線の入力方法 \(195 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(343 ページ\)](#)

## 小節線の削除

音符の位置に影響を与えずに小節線を削除できます。

---

手順

1. 記譜モードで、削除する小節線を選択します。
2. **[Backspace]** または **[Delete]** を押します。

---

結果

小節線が削除されます。小節線の両側にある小節が1つにまとめられ、同じ拍数を含む小節になります。このとき、拍子記号は変更されません。

混乱を避けるために、拍子記号を新たに追加して小節に新たなデュレーションを反映することもできます。

関連リンク

[拍子記号の入力方法 \(185 ページ\)](#)

## 小節線の位置の移動

入力した小節線を別の位置へ移動させる場合は、希望する位置に新しい小節線を入力する必要があります。

---

手順

1. 記譜モードで、任意のタイプの小節線を希望する位置に入力します。
2. 元の位置から小節線を削除します。

### 補足

この手順はどの順番でも行なえます。ただし、小節線を削除することで音符や連符のグループが変化することがあります。特定のフレーズに基づいて新しい小節線の位置を選択する場合、これによって小節線の新たな挿入位置が見つげにくくなる場合があります。

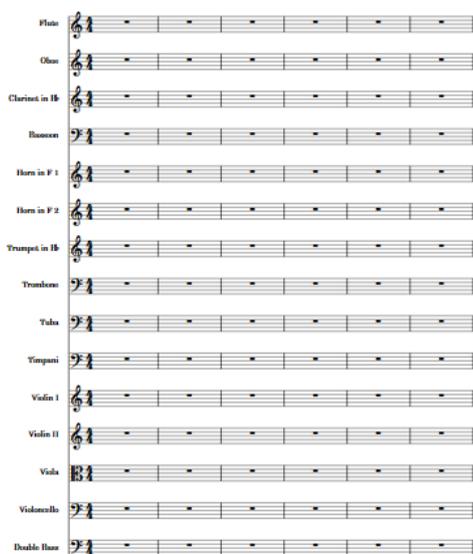
関連リンク  
[小節と小節線の入力方法 \(195 ページ\)](#)

## 譜表グループをまたぐ小節線

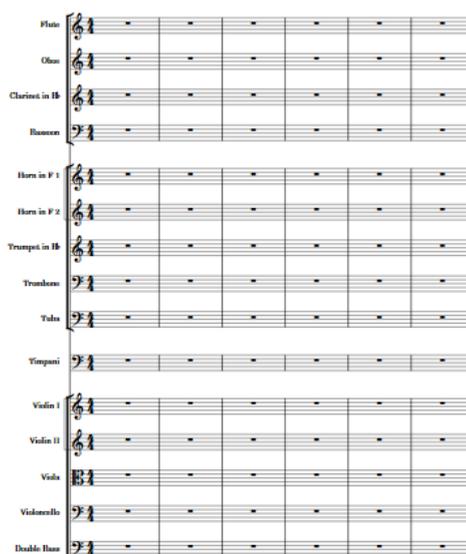
スコア内の特定のインストゥルメントを見つけやすくするために、小節線をインストゥルメントおよび譜表のグループをまたいで延長できます。

### デフォルトの譜表グループをまたぐ小節線

小節線が個別の譜表にのみ表示される場合、それぞれのラインの位置を一目で判別することが非常に難しくなります。ところが、スコアにインストゥルメントグループをまたぐ小節線を引くと、インストゥルメントのファミリーがブロックとして表示されるため、インストゥルメントを判別しやすくなります。

A musical score for a full orchestra. Each instrument part (Flute, Oboe, Clarinet in Bb, Bassoon, Horn in F1, Horn in F2, Trumpet in Bb, Trombone, Tuba, Tympani, Violin I, Violin II, Viola, Violoncello, Double Bass) has its own staff. Small vertical tick marks, representing bar lines, are placed on each staff at the same horizontal position, but they do not connect across the staves.

個別の小節線

A musical score for a full orchestra, similar to the previous image. However, the bar lines are drawn as a single continuous line that spans across all the staves of an instrument family (e.g., all woodwinds, all brass, all strings). This makes it easier to see the bar lines for the entire group at once.

インストゥルメントグループをまたぐ小節線

グループを大括弧で結合すると、譜表グループをまたぐ小節線が自動的に引かれるようになります。大括弧内に含まれる譜表は楽器編成と状況によって異なりますが、通常は木管楽器や弦楽器といった同じファミリーのインストゥルメントの譜表が大括弧で結合されます。

Dorico Elements では、どの譜表を大括弧でくくるかは、譜表を大括弧でくくる方法に関する適切なテンプレートを使用して、新規プロジェクトを開始することによってのみ指定できます。

### 小節線のグループ化のカスタマイズ

複数のプレーヤーを手動でグループとしてまとめることで、カスタムの小節線の結合と大括弧のグループを作成できます。グループ内の1人以上のプレーヤーが以前別のグループに入っていた場合、以前のグループに残されたインストゥルメントはグループ化されたままとまります。

単一のプレーヤーを固有のプレーヤーグループに追加して個別に表示できます。たとえば、コンチェルトでソリストをアンサンブルの他のプレーヤーと分けて表示できます。

関連リンク

[プロジェクトテンプレートのカテゴリによって異なる括弧 \(57 ページ\)](#)

[プレイヤーのグループの追加 \(115 ページ\)](#)

[グループへのプレイヤーの追加 \(116 ページ\)](#)

[プレイヤーグループの削除 \(116 ページ\)](#)

## 拍子記号が変更される場所ですべての譜表をまたいで小節線を表示する

括弧のスタイルに関わらず、個々のレイアウトの拍子記号が変更される場所で、すべての譜表の小節線を結合できます。

---

手順

1. 譜表の小節線を結合させる拍子記号の変更を選択します。
2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「すべての譜表の小節線を結合 (Barline joins all staves)」をオンにします。

---

結果

選択された拍子記号の変更の位置で、楽譜領域で選択されているレイアウト内のすべての譜表の小節線が結合されます。

# 小節番号

小節番号は複数のプレーヤーが含まれる楽譜において重要な参照ポイントであり、楽譜の時間的順序が明確になります。小節番号はプレーヤーが曲中の今どこにいるかを示し、リハーサルやコンサートで全体との調和をとりやすくなります。

小節番号はパートレイアウトとフルスコアレイアウトを作成する際にも役立ちます。小節番号とリハーサルマークを使用すると、パートレイアウトとフルスコアレイアウトを素早く比較して正しいかどうかをチェックできます。

Dorico Elements では、小節番号が自動的に表示され、初期設定では最も一般的な慣習に従って、フルスコアレイアウトおよびパートレイアウトの各組段の開始位置に表示されます。

ただし、映画音楽のスコアでよく見られるように、すべての小節で小節番号を表示する方が便利な場合もあります。小節番号を5小節ごとなどの一定間隔で表示させることもできますが、小節番号を囲み線で囲んだ場合は特に、これらの小節に何か意味があるという印象を与えかねないため、勘違いの元となる場合があります。

関連リンク

[小節番号の表示頻度を変更する \(414 ページ\)](#)

[小節番号の囲み線のタイプを変更する \(415 ページ\)](#)

## 小節番号の外観

小節番号の外観、表示頻度、位置は、レイアウトごとに個別に変更できます。

### レイアウトオプション (Layout Options)

「設定 (Setup)」 「レイアウトオプション (Layout Options)」 の 「小節番号 (Bar Numbers)」 ページで、小節番号の外観および位置に関する以下の設定を変更できます。

- 選択したレイアウトの小節番号に使用されるパラグラフスタイル
- 小節番号の表示頻度
- 譜表の上下どちらに配置するか
- 譜表および他のオブジェクトからの距離
- 水平位置
- 囲み線のタイプ
- リハーサルマークがある場所で小節番号を表示/非表示にする
- 1小節ごとに小節番号を表示する場合の、最初の小節番号を表示/非表示にする

各インストゥルメントおよびフルスコアのレイアウトにおける小節番号のオプションは、ダイアログ内で個別に変更できます。たとえば、レイアウトごとに異なる小節番号のパラグラフスタイルを使用し、フルスコアレイアウトではすべての小節に小節番号を表示させつつ、パートレイアウトでは各組段の開始位置のみに表示させるといったことができます。

関連リンク

[小節番号の囲み線のタイプを変更する \(415 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」 ダイアログ \(90 ページ\)](#)

## 小節番号の表示頻度を変更する

各レイアウトの小節番号の表示頻度は、レイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトの小節番号に設定された間隔とは別に、個々のパートに対して小節番号の間隔を設定できます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 小節番号の表示頻度を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
4. 「**頻度 (Frequency)**」サブセクションで、「**小節番号を表示 (Show bar numbers)**」に対する以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **組段ごと (Every system)**
  - **n 小節ごと (Every n bars)**
  - **1 小節ごと (Every bar)**
  - **なし (None)**
5. 「**n 小節ごと (Every n bars)**」を選択した場合、必要に応じて「**間隔 (Interval)**」の値を変更し、小節番号の表示頻度を設定します。
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

### 結果

選択したレイアウトの小節番号の表示頻度を変更されます。

小節番号の表示頻度は「**間隔 (Interval)**」の値に応じて変化します。たとえば間隔を 10 にすると、小節番号が 10 小節ごとに表示されます。

### 関連リンク

[小節番号の外観 \(413 ページ\)](#)

## レイアウトで使用する小節番号のパラグラフスタイルの変更

小節番号に使用するパラグラフスタイルは、レイアウトごとに個別に選択できます。初期設定では、1 つのパラグラフスタイルがフルスコアレイアウトの小節番号に使用され、もう 1 つのパラグラフスタイルがパートレイアウトの小節番号に使用されます。

### 前提

一部のレイアウトの小節番号にカスタムのパラグラフスタイルを使用する場合、「**パラグラフスタイル (Paragraph Styles)**」ダイアログで予め作成しておきます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 小節番号に使用するパラグラフスタイルを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレ

アウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。

3. ページリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
  4. 「**外観 (Appearance)**」サブセクションで、「**パラグラフスタイル (Paragraph style)**」メニューからパラグラフスタイルを選択します。
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

選択したパラグラフスタイルが、選択したレイアウトのすべての小節番号に使用されます。

## 小節番号の囲み線のタイプを変更する

小節番号を目立たせたい場合は、番号を長方形または丸で囲むことができます。小節番号の囲み線のタイプは、レイアウトごとに個別に変更できます。

たとえば、フルスコアレイアウトでは小節番号に長方形の囲み線を表示しつつ、パートレイアウトでは囲み線を表示しないということもできます。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押しして「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. 小節番号の囲み線のタイプを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
  3. ページリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
  4. 「**外観 (Appearance)**」サブセクションで、「**囲み線のタイプ (Enclosure type)**」を以下のいずれかのオプションから選択します。
    - なし (None)
    - 長方形 (Rectangle)
    - 丸 (Circle)
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

選択したレイアウトの小節番号の囲み線が、選択したタイプに変更されます。囲み線のサイズは小節番号のサイズに応じて変わりますが、余白の値を指定してサイズと形を変更することもできます。

---

#### 例

10

囲み線なし

10

長方形

10

丸

---

#### 関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(90 ページ\)](#)

## パートレイアウトでの小節番号

小節番号はレイアウトごとに異なる形で表示でき、たとえばフォントサイズ、フォント、表示頻度、囲み線のタイプなどが変更されます。パート譜には多くの場合、フルスコアレイアウトとは異なる形式の小節番号が必要になります。

Dorico Elements の初期設定では、小節番号のパラグラフスタイルは2つあります。1つはフルスコアレイアウト用で、もう1つはパートレイアウト用ですが、初期状態では両方とも同じ設定内容になっています。これらのパラグラフスタイルは個別に設定を変更できます。たとえば、パートレイアウトの小節番号用のパラグラフスタイルには太字斜体フォントを設定しつつ、フルスコアレイアウトの小節番号用のパラグラフスタイルにはプレーンフォントをかなり大きめのフォントサイズで設定するといったことができます。

小節番号フォントにより外観を変更する以外にも、以下に挙げる設定により、小節番号の外観や位置をレイアウトごとに個別に変更できます。

- 小節番号の表示頻度
- 譜表およびその他のオブジェクトからの最小距離
- 水平位置
- 囲み線のタイプ

たとえば、フルスコアのレイアウトではすべての小節に小節番号を表示し、パートのレイアウトでは組段ごとに小節番号を表示する、といった設定ができます。

### 補足

囲み線のサイズ、余白の値、および線の太さを変更すると、プロジェクト内のすべてのレイアウトで、小節番号の囲み線の設定が変更されます。

### 関連リンク

[レイアウトで使用する小節番号のパラグラフスタイルの変更 \(414 ページ\)](#)

[小節番号の表示頻度を変更する \(414 ページ\)](#)

[小節番号の譜表やその他のオブジェクトからの距離を変更する \(418 ページ\)](#)

## 長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする

長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にできます。これにより、たとえばパートレイアウトでプレイヤーが演奏しない小節をわかりやすくできます。空白の小節と併せて小節リピート領域も長休符に統合することを選択している場合、長休符に小節リピート領域を含めることができます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 長休符で小節番号の範囲表示を表示/非表示にするレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
4. 「**表示/非表示 (Showing and Hiding)**」サブセクションで、「**長休符および統合された小節リピート記号の下に小節番号の範囲を表示 (Show ranges of bar numbers under multi-bar rests and consolidated bar repeats)**」をオンまたはオフにします。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

選択したレイアウトでオプションがオンのときは、長休止および統合された小節リピート記号の下に小節番号の範囲が表示され、オフのときは非表示になります。

#### 関連リンク

[長休止を表示/非表示にする \(607 ページ\)](#)

## ガイド小節番号の表示/非表示

ページビューとギャラリービューでそれぞれ個別に、すべての組段のすべての小節でガイド小節番号を表示/非表示にできます。これにより、たとえば譜表が多いスコアで小節番号が確認しやすくなります。ガイド小節番号は印刷されません。

---

#### 手順

- ガイド小節番号の表示/非表示は以下のいずれかの方法で行なえます。
  - ページビューでガイド小節番号を表示/非表示にするには、「**ビュー (View)**」 > 「**小節番号 (Bar Numbers)**」 > 「**ページビュー (Page View)**」を選択します。
  - ギャラリービューでガイド小節番号を表示/非表示にするには、「**ビュー (View)**」 > 「**小節番号 (Bar Numbers)**」 > 「**ギャラリービュー (Galley View)**」を選択します。

---

#### 結果

メニューの対応するオプションの横にチェックマークがあるときは対応するビュータイプのすべての小節、すべての譜表の上にガイド小節番号が表示され、チェックマークがないときは非表示になります。

## 小節番号の位置

通常、小節番号は各組段の開始位置の譜表上部に、最初の小節線に揃えて表示されます。小節番号のデフォルトの位置と表示頻度は、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**小節番号 (Bar Numbers)**」ページで、レイアウトごとに個別に変更できます。

たとえば、フルスコアのレイアウトではすべての小節に小節番号を表示し、パートのレイアウトでは組段ごとに小節番号を表示する、といった設定ができます。

---

#### 補足

1つの組段に設定できる小節番号の位置は1つだけです。単一の組段に複数の譜表がある場合、複数の譜表の上または下に小節番号を表示することはできません。

---

#### 関連リンク

[譜表に対する小節番号の位置の変更 \(419 ページ\)](#)

## 小節番号の水平位置の変更

小節番号の水平位置は、レイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは小節番号を小節の中央に配置しつつ、パートレイアウトでは小節線上に配置するということもできます。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 小節番号の水平位置を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、[Shift] を押しながらか隣接するレイアウトをクリックして、[Ctrl]/[command] を押しながらか個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。

3. ページリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
  4. 「**水平位置 (Horizontal Position)**」サブセクションで、「**水平位置 (Horizontal Position)**」を以下のいずれかのオプションから選択します。
    - **小節線上に配置 (Centered on barline)**
    - **小節の中央に配置 (Centered on bar)**
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

「**小節線上に配置 (Centered on barline)**」を選択すると、小節番号が小節線上 (小節の左上) に表示されます。

「**小節の中央に配置 (Centered on bar)**」を選択すると、小節番号が譜表上 (小節の中央) に表示されます。

## 小節番号の譜表やその他のオブジェクトからの距離を変更する

小節番号の譜表からの最小距離、および小節番号のその他のオブジェクトからの最小距離には、それぞれ異なる値をレイアウトごとに個別に設定できます。たとえば、フルスコアレイアウトではパートレイアウトよりも、小節番号を譜表やその他のオブジェクトから遠ざけて配置できます。

---

#### 手順

1. [Ctrl]/[command]+[Shift]+[L] を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. 小節番号の譜表からの最小距離を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、[Shift] を押しながらか隣接するレイアウトをクリックして、[Ctrl]/[command] を押しながらか個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
  3. ページリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
  4. 必要に応じて、「**位置 (Placement)**」サブセクションで、「**譜表からの最小距離 (Minimum distance from staff)**」の値を変更します。

デフォルト値は 2 スペースです。
  5. 必要に応じて、「**位置 (Placement)**」サブセクションで、「**その他のオブジェクトからの最小距離 (Minimum distance from other objects)**」の値を変更します。

デフォルト値は 3/4 スペースです。
  6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

値を大きくすると、小節番号は譜表やその他のオブジェクトから離れた位置に配置されます。上下の配置は「**譜表に対する位置 (Placement relative to staff)**」の設定に従います。値を小さくすると、小節番号は譜表やその他のオブジェクトに近い位置に配置されます。

#### 補足

上記のオプションに影響されるのは、小節番号と譜表やその他のオブジェクトとの最小距離であるため、衝突を回避するために設定値より遠くに小節番号が配置される場合もあります。

---

## 譜表に対する小節番号の位置の変更

譜表に対する小節番号の位置は、レイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは小節番号を譜表の下に、パートレイアウトでは譜表の上に表示できます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 小節番号の位置を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
4. 「**位置 (Placement)**」サブセクションで、「**譜表に対する位置 (Placement relative to staff)**」を以下のいずれかのオプションから選択します。
  - 上 (Above)
  - 下 (Below)
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

### 結果

選択したレイアウトで、譜表に対する小節番号の位置が変更されます。

## 組段オブジェクト位置に拍子記号を表示する場所では小節番号を非表示にする

組段オブジェクト位置に拍子記号を表示する場所では、リズム上の同じ位置にある小節番号を非表示にするよう設定できます。これは小節番号が小節線上に配置されている場合、見やすい形で衝突を回避することが困難であるためです。

---

### 手順

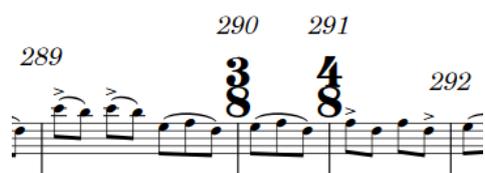
1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 組段オブジェクト位置に拍子記号を表示する場所では、小節番号を非表示にするレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
4. 「**表示/非表示 (Showing and Hiding)**」サブセクションで、「**組段オブジェクト位置に拍子記号がある場所では小節番号を表示 (Show bar numbers at time signatures at system object positions)**」をオンまたはオフにします。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

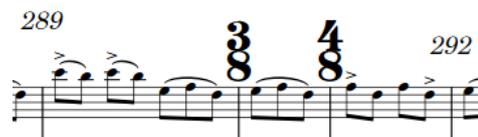
### 結果

組段オブジェクトの位置に拍子記号を表示する場所での小節番号は、オプションをオンにすると表示され、オフにすると非表示になります。

例



組段オブジェクト位置に拍子記号がある場所に表示されている小節番号



組段オブジェクト位置に拍子記号がある場所で非表示になっている小節番号

関連リンク

[拍子記号 \(668 ページ\)](#)

[大きな拍子記号 \(672 ページ\)](#)

## 小節番号の変更

小節番号は連続するシーケンスに従い、各小節には前の小節番号に続く一意の小節番号が付きます。ここで、小節番号のシーケンスは手動で変更でき、サブシーケンスに変更することもできます。

「**小節番号の変更を挿入 (Insert Bar Number Change)**」ダイアログを使用して、小節番号のシーケンスに以下のタイプの変更を加えられます。

### プライマリー (Primary)

メイン小節番号のシーケンス (デフォルトで存在し、プロジェクトの各小節がフローごとに個別の連続したシーケンスに従うもの) に変更を加えます。

### サブ (Subordinate)

小節番号の補助的なシーケンスを追加します。これには数字ではなく文字が使用されます。サブは、楽曲の新しいバージョンを作成して小節を追加したものに、元の小節番号を残す必要がある場合などに役立ちます。

### 選択中の小節は含まない (Don't Include)

選択した小節を現在の小節番号のシーケンスから除外します。すべての小節に小節番号が表示される場合でも、「**選択中の小節は含まない (Don't Include)**」が選択された小節には小節番号が表示されません。

### プライマリーを継続 (Continue Primary)

小節番号のシーケンスを「**プライマリー (Primary)**」シーケンスに戻します。間にある小節はカウントされません。たとえば、「**サブ (Subordinate)**」シーケンスに従う小節セクションのあとに使用します。

関連リンク

[サブ小節番号 \(421 ページ\)](#)

## 小節番号の変更の追加

小節番号のシーケンスに手動で小節番号の変更を追加できます。たとえば、プロジェクトの2番めのフローを再度小節1から開始するのではなく、1番めのフローから連続したシーケンスとして表示する場合などに使用できます。

手順

- 以下のいずれかを選択します。
  - そこから小節番号のシーケンスを変更したい小節内の項目
  - そこから小節番号のシーケンスを変更したい小節の小節番号または小節線

2. 「編集 (Edit)」 > 「小節番号 (Bar Numbers)」 > 「小節番号の変更を追加 (Add Bar Number Change)」を選択して「小節番号の変更を挿入 (Insert Bar Number Change)」ダイアログを開きます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
3. 「タイプ (Type)」で以下のいずれかのオプションを選択します。
  - プライマリー (Primary)
  - サブ (Subordinate)
  - 選択中の小節は含まない (Don't Include)
  - プライマリーを継続 (Continue Primary)
4. 必要に応じて、「プライマリー (Primary)」または「サブ (Subordinate)」を選択して、対応する数値フィールドの値を変更することにより、小節番号の新しいシーケンスが開始する際の小節番号を指定します。
5. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

---

#### 結果

選択した項目が含まれる小節、または選択した小節番号か小節線の位置から、小節番号のシーケンスが変更されます。

この変更は、次に小節番号の変更に関連するまで、またはフローの終了位置に達するまで、変更した小節番号以降の小節番号のシーケンスに適用されます。

## 小節番号の変更の削除

追加した小節番号の変更を削除できます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、削除する番号の変更を選択します。
2. [Backspace] または [Delete] を押します。

---

#### 結果

小節番号の変更が削除されます。後続の小節は、次の小節番号の変更に関連するまで、またはフローの終了位置に到達するまで、1つ前の小節番号に従って変化します。

## サブ小節番号

サブ小節番号はリピート括弧にナンバリングする場合や、楽譜に変更を加えたが元の小節番号を変更できない場合などに役立ちます。

たとえば、以前に短いバージョンでリハーサルをしたことがある場合に、楽譜を追加した場所を示すためにサブ小節番号を使用できます。このような状況では、多くの場合プレイヤーはすでに曲の特定の部分を特定の小節番号に関連付けています。そのため、**10** 小節目のあとに4小節を追加する必要がある場合、追加の小節の番号を **10a** から **10d** にすれば、後続の小節の番号は小節を追加する前と同じく **11** から継続します。

サブ小節番号は、リピート括弧に異なる小節番号を付ける場合にも役立ちます。

サブ小節番号は小文字で表示されます。

**4a**

小文字によるサブ小節番号

## サブ小節番号を追加する

サブ小節番号のシーケンスは、プライマリー小節番号のシーケンスとは独立させて作成できます。これは新しい小節を追加したときに、後続の既存の小節の小節番号を変更したくない場合に役立ちます。

---

### 手順

- 以下のいずれかを選択します。
    - そこからサブ小節番号を開始したい小節内の項目
    - そこからサブ小節番号を開始したい小節の小節番号または小節線
  - 「編集 (Edit)」 > 「小節番号 (Bar Numbers)」 > 「小節番号の変更を追加 (Add Bar Number Change)」を選択して「小節番号の変更を挿入 (Insert Bar Number Change)」ダイアログを開きます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
  - 「タイプ (Type)」に「サブ (Subordinate)」を選択して「サブ (Subordinate)」の数値フィールドをオンにします。
  - 「サブ (Subordinate)」の数値フィールドの値を変更して、サブ小節番号のシーケンスの1文字めを変更します。  
対応するアルファベットが数値フィールドの右側に表示されます。たとえば、数値フィールドに1を入力すると **a** が表示され、2を入力すると **b** が表示され、以降同様に続きます。
  - 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
- 

### 結果

選択した項目が含まれる小節、または選択した小節番号か小節線の位置から、サブ小節番号のシーケンスが開始されます。小節番号は追加直前と同じものにアルファベットが付きます。

たとえば、元々5小節目であった小節からサブ小節番号のシーケンスを開始した場合、シーケンスは4aから始まり、次の小節番号の変更に到達するまで、またはフローの終了位置に到達するまで継続されます。

## プライマリー小節番号のシーケンスに戻す

サブ小節番号のセクションのあと、プライマリー小節番号のシーケンスに戻す場所を指定できます。

---

### 手順

- 以下のいずれかを選択します。
    - そこからプライマリー小節番号のシーケンスに戻したい小節内の項目
    - そこからプライマリー小節番号シーケンスに戻したい小節の小節番号または小節線
  - 「編集 (Edit)」 > 「小節番号 (Bar Numbers)」 > 「小節番号の変更を追加 (Add Bar Number Change)」を選択して「小節番号の変更を挿入 (Insert Bar Number Change)」ダイアログを開きます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
  - 「タイプ (Type)」に「プライマリーを継続 (Continue Primary)」を選択します。  
「プライマリー (Primary)」および「サブ (Subordinate)」の数値フィールドの下に、ここからの小節番号を示すテキストが表示されます。たとえば、「**プライマリー番号は5小節目から継続します。**」のように表示されます。
  - 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
- 

### 結果

選択した項目が含まれる小節、または選択した小節番号か小節線の位置から、プライマリー小節番号のシーケンスに戻ります。

#### ヒント

サブ小節番号の変更を追加する場合、順序どおりにする必要はありません。まずプライマリー小節番号のシーケンスに戻してから、サブ小節番号のシーケンスを追加しても構いません。

---

## 小節番号とリピート

Dorico Elements の初期設定では、小節番号のカウントにリピートは含まれません。たとえば、リピートの 1 番括弧が 10 小節めで終わる場合、2 番括弧の始まりは 11 小節めになります。1 つめのセクションが繰り返されることで、実際は 10 小節より多く演奏されているにもかかわらずです。

小節番号のカウントにリピートを含めて、ページに書かれている小節の数ではなく、演奏される小節の総数を小節番号に反映することで、複数回演奏する部分がある楽譜をわかりやすくできます。これにより、各周回の特定の位置を“3 回目の 8 小節め”などと指定するかわりに、具体的な小節番号で指定できます。

2 (12)



1 回目の小節番号の隣に括弧付きで表示されるリピートの 2 回目の小節番号

Dorico Elements では、小節番号のカウントにリピートを自動的に含めることはできません。演奏される小節の総数を小節番号に反映させる場合は、小節番号の変更を手動で追加できます。

関連リンク

[小節番号の変更の追加 \(420 ページ\)](#)

# 連桁

連桁は、音符を符尾で連結してリズムのグループを示すもので、現在の拍子記号の拍節構造に従って変化します。

このように音符がグループ化されると、演奏者は記されたリズムの正確な演奏方法を素早く計算でき、自分のパートや指揮者に合わせやすくなります。

長さが8分音符以下の音符または和音を2つ以上隣接するように入力すると、現在の拍子と小節内の位置が適切な場合に Dorico Elements が自動的に連桁を作成します。



6/8 拍子における複数の連桁グループ

関連リンク

[音符の入力](#) (146 ページ)

## 手動で音符に連桁を付ける

音符には手動で連桁を付けられます。これは小節線をまたぐ音符や組段/フレーム区切りをまたぐ音符でも同様です。これはたとえば、現在の拍子における通常の方法とは異なる形でフレーズに連桁を付ける場合に役に立ちます。

連桁は初期設定では小節や組段内にとどまるため、連桁が小節線、組段区切り、またはフレーム区切りをまたぐには、フレーズを強制的に連桁で連結させる必要があります。

---

手順

1. 連桁で連結させる音符を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「連桁 (Beaming)」 > 「連桁を連結 (Beam Together)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

結果

選択した音符が小節線や組段/フレーム区切りをまたぐ場合であっても、連桁で連結されます。

新しい連桁グループの左右いずれかに、選択した音符の一部または全部と元々は連桁で連結されていた音符がある場合、別の連桁として改めて連結されるか、連桁なしで表示されます。これは小節内の左右いずれかにいくつの音符が残っているかによって変わります。

補足

連桁グループの一部に以前は中央配置の連桁がかかっていたとしても、新しい連桁は中央配置になりません。

---

## 音符の連桁の解除

連桁グループ内の音符の連桁をすべて解除し、各音符に符尾を付けることができます。これはたとえば、速いリズムに音節のテキストが設定されている場合などに便利です。

---

### 手順

1. 連桁を解除する音符をすべて選択します。
  2. 「編集 (Edit)」 > 「連桁 (Beaming)」 > 「連桁を解除 (Make Unbeamed)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
- 

## 不完全連桁の方向を変更する

Dorico Elements では、必要に応じて不完全連桁が自動的に入力されます。個々の不完全連桁を符尾のどちら側に表示するかを変更できます。

---

### 手順

1. 不完全連桁の方向を変更する音符を選択します。
  2. プロパティパネルの「連桁 (Beaming)」グループで「不完全連桁の方向 (Partial beam direction)」をオンにします。
  3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 左 (Left)
    - 右 (Right)
- 

### 結果

選択した方向に不完全連桁が表示されます。

---

### 例



不完全連桁の方向が左



不完全連桁の方向が右

---

## 連桁グループ

音符は拍を反映するために、通常は標準的なグループに分かれて連桁されます。Dorico Elements では、音符の連桁を制御する複数の方法があります。

- また、拍子記号の細分化した区切りを制御することで、連桁グループを設定できます。
- 連桁グループを個別に変更するには、プロパティパネルで連桁グループのプロパティを変更するか、「編集 (Edit)」 > 「連桁 (Beaming)」メニューからいずれかのオプションを選択します。

### 関連リンク

[手動で音符に連桁を付ける \(424 ページ\)](#)

## 拍子記号に従う連桁

デフォルトの連桁は拍子記号に従います。これは小節の拍の分割を指定してカスタマイズできます。

Dorico Elements には、一般的な表記規則に基づいて、一般的な拍子記号に対する連桁のデフォルトが設定されています。たとえば、3/4 と 6/8 の拍子記号には同じ数の拍が含まれますが、これらは異なる

拍子を示しているため、異なる形の連桁で連結されます。初期設定では、3/4 拍子の場合、8 分音符のフレーズは各小節内で連桁で連結され、他のデュレーションのフレーズは 4 分音符にグループ化されますが、6/8 拍子の場合には付点 4 分音符にグループ化されます。

リズム分割が明示されたカスタム拍子記号を入力して、連桁のグループ化をより細かく管理できます。Dorico Elements はこの入力に従ってフレーズを自動的にグループ化します。たとえば、拍子記号ポップオーバーに [7]/8 と入力すると、7 つの 8 分音符すべてがグループ化されます。[2+2+3]/8 と入力すると、7 つの 8 分音符は 2、2、3 のように分割された連桁にグループ化されます。

関連リンク

[音符と休符のグループ化 \(436 ページ\)](#)

[拍子のカスタム連桁グループを作成する \(437 ページ\)](#)

## 連桁グループの分割

連桁と第 2 連桁は、特定の位置で 2 つの連桁グループに分割できます。また、連桁グループ内の第 2 連桁を分割することもできます。

---

手順

1. 連桁を分割する位置の右にある符頭を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、連桁または第 2 連桁を分割します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「連桁 (Beaming)」 > 「連桁を分割 (Split Beam)」を選択します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「連桁 (Beaming)」 > 「第 2 連桁を分割 (Split Secondary Beam)」を選択します。

ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

結果

選択したそれぞれの音符の左側で連桁/第 2 連桁が分割されます。分割後のどちら側でも、音符が 2 つ以上あり、その音符を連桁に含めることができる場合は、連桁グループが維持されます。

補足

選択した連桁全体を解除し、グループ内のすべての音符に個別に符尾を付けるには、すべての音符の連桁を解除します。

---

関連リンク

[音符の連桁の解除 \(425 ページ\)](#)

## 連桁グループのリセット

音符や和音の連桁グループに対する変更は、すべてリセットできます。これは、たとえばインポートした MusicXML ファイルに不正確な連桁がある場合にも役立ちます。

---

手順

1. リセットする連桁の音符/和音を選択します。
  2. 「編集 (Edit)」 > 「連桁 (Beaming)」 > 「連桁をリセット (Reset Beaming)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
- 

結果

連桁グループが初期設定に戻ります。

## 譜表に対する連桁の位置

連桁内の符尾の譜表に対する位置を変更することにより、デフォルトとは反対側に連桁を表示させられます。

譜表に対する連桁のデフォルトの位置は、連桁グループの音符が譜表上のどこにあるかによって決まります。

これは、譜表の第3線から一番離れた音符が連桁の位置を決定することを意味します。ただしこのルールには例外や、譜表に対する連桁の位置に影響する別の判断基準が存在します。

譜表に対する連桁の位置を変更するには、連桁内の符尾の方向を変更します。そのため Dorico Elements では、譜表に対する連桁の位置の変更は、符尾の変更として分類されています。

## 譜表に対する連桁の位置の変更

譜表の上側と下側のどちらに連桁を表示するかは、符尾の方向を強制的に変更することで指定できます。

---

### 手順

1. 譜表に対する位置を変更する連桁でつながれたフレーズそれぞれについて、音符を1つ以上選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した連桁の符尾の方向を強制します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「符尾を強制的に上向き (Force Stem Up)」を選択します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「符尾を強制的に下向き (Force Stem Down)」を選択します。

---

### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

### 結果

選択した符尾の方向に応じて、連桁が譜表の上側または下側に表示されます。

## 連桁の位置の変更を解除する

譜表に対する連桁の位置に加えた変更を元に戻すと、変更された符尾の方向を元に戻すことができます。これにより、選択した連桁が初期設定の位置に戻ります。

---

### 手順

1. 譜表に対する位置変更の解除を行なう連桁でつながれたフレーズそれぞれについて、音符を1つ以上選択します。
  2. 「編集 (Edit)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「符尾の強制を削除 (Remove Forced Stem)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
- 

### 結果

選択した連桁が譜表に対するデフォルトの位置に戻ります。

## 連桁の傾斜

連桁の傾斜は、連桁グループ内の音符の音程に従って、連桁を水平からどれだけ傾かせるかを制御します。

- フレーズの最後の音符の音程が最初の音符より高い場合、連桁は上向きに傾斜します。

- フレーズの最後の音符の音程が最初の音符より低い場合、連桁は下向きに傾斜します。
- 連桁グループの真ん中がくぼんだ形、つまり連桁の内側の音符が左右外側の音符より連桁に近い場合、初期設定では連桁が水平になります。  
すべての音程が同じ場合、または特定のパターンで音程が反復する場合も、連桁は水平になります。

連桁が譜表の内側にある場合、連桁の両端つまり両端にある音符の符尾の先端は、譜表の線にスナップする必要があります。連桁線は譜表線の上に乗せるか、中央揃えにするか、ぶら下げるとのいずれかにできます。Ted Ross氏は、著書『Teach Yourself the Art and Practice of Music Engraving』において、これら3種類の位置をそれぞれ「sit (座る)」、「straddle (またがる)」、および「hang (ぶらさがる)」と説明しています。



傾斜と方向が異なる複数の連桁を含むフレーズ

連桁の傾斜角度は通常、連桁内の音符がパターンを踏んで水平にならない限り、連桁グループの最初と最後の音符の音程差によって決まります。音程差が小さいほど傾斜はゆるく、差が大きいほど傾斜はきつくなります。

ただし、考慮すべきは適切な傾斜角度だけではありません。一番内側の連桁線が一番内側の符頭に近づきすぎないようにし、また連桁そのものも、できるだけ譜表線に対してくさび形にならないように配置する必要があります。くさび形とは水平な譜表線と垂直な符尾、そして傾斜した連桁線によって作られる小さい三角形のことであり、視覚的に混乱の原因となります。

連桁の傾斜を決定することは、適切な傾斜角度、連桁の両端それぞれのスナップ位置、連桁に一番近い音符と一番内側の連桁線の距離を保つ、できるだけくさび型を作らないようにする、という複数の要素のバランスを取りながら決める作業です。

Dorico Elements では、個々の連桁について連桁の傾斜を変更できます。

## 連桁の傾斜を個別に変更する

連桁の傾斜や角度は、個別に変更できます。

### 手順

1. 傾斜を変更する連桁グループそれぞれについて、音符を1つ以上選択します。
2. プロパティパネルの「連桁 (Beaming)」グループで「連桁の方向 (Beam direction)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - フラット (Flat)
  - 上 (Up)
  - 下 (Down)

### 結果

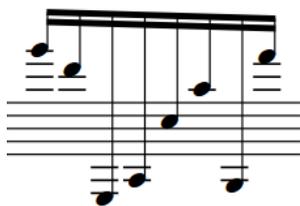
選択した連桁の傾斜が、譜表線に対する正しい位置を保ちながら変更されます。

## 中央配置の連桁

中央配置の連桁は、同じ連桁グループ内で音程が高い音符と低い音符の間に配置され、通常これは譜表の中間または大譜表インストゥルメントの2つの譜表の間に描写されます。



連桁が付いたフレーズの音程の幅が大きい場合、標準の連桁であれば、一部の音符が非常に近くなる一方で一部の音符からは非常に遠くなり、符尾が非常に長くなってしまいます。音程の幅が大きいフレーズに中央配置の連桁を使用すると、符頭と連桁の最大距離を縮めることができますが、譜表内に連桁が配置され、譜表の線が見えにくくなる場合もあります。



音程に高低差があるフレーズの標準の連桁



同じ高低差があるフレーズの中央配置の連桁

関連リンク

[譜表に対する連桁の位置の変更 \(427 ページ\)](#)

## 連桁を中央に配置する

連桁は、譜表の中央に表示できます。このとき、高音の音符は連桁の上に、低音の音符は連桁の下に表示されます。

### 補足

連桁を中央に配置するには、一部の符尾の方向を変更して適切に表示されるようにする必要があります。このとき、「編集 (Edit)」メニューの「連桁 (Beaming)」サブメニューではなく「符尾 (Stem)」サブメニューを使用します。

### 手順

1. 中央揃えを行なう連桁それぞれについて、音符を1つ以上選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「連桁を強制的に中央に配置 (Force Centered Beam)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

### 結果

連桁が選択した連桁グループ内の音符の中央に配置されます。

複数の連桁の音符を選択した場合、各連桁が個別に中央に配置されます。中央に配置された単一の連桁を作成する場合は、各連桁グループの音符をまとめて連桁でつなぎます。この操作は、連桁を中央に配置する前でも後でも行なえます。

### 補足

Dorico Elements では、フレーズの形に基づいて連桁に自動的に角度が付けられますが、連桁の角度や傾斜は手動でも変更できます。

関連リンク

[手動で音符に連桁を付ける \(424 ページ\)](#)

[連桁の傾斜を個別に変更する \(428 ページ\)](#)

## 連桁の中央配置の解除

連桁の中央配置を解除して、フレーズの上下いずれかの初期設定の位置に戻すことができます。

---

手順

1. 初期設定の位置に戻す中央配置の連桁それぞれについて、音符を1つ以上選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「連桁の中央配置を解除 (Remove Centered Beam)」 このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

結果

中央に配置された連桁が初期設定の位置に戻ります。

## 譜表をまたぐ連桁の作成

譜表をまたぐ連桁は、通常の連桁と同じように動作するほか、幅広いピッチで構成されるフレーズを2つの譜表に表示できます。譜表をまたぐ連桁を作成するには、フレーズのすべての音符を1つの譜表に入力して、一部の音符を別の譜表に表示されるよう伸ばします。

前提

1つの譜表にフレーズを入力しておきます。

---

手順

1. 別の譜表まで伸ばす音符を選択します。

補足

音符を他の譜表まで伸ばして配置できるのは、複数の譜表を使用するインストゥルメントだけです。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を別の譜表まで伸ばします。
  - 音符を上譜表に伸ばすには、[N] を押します。
  - 音符を下譜表に伸ばすには、[M] を押します。

---

結果

選択した音符が別の譜表に表示され、音符が連桁グループに含まれる場合は、譜表をまたぐ連桁が表示されます。音符が属する譜表はこれにより変更されません。

補足

- すでに音符が置かれている譜表に音符を伸ばすと、譜表に元からあった音符の符尾の方向が変わる場合があります。これは、同じ位置に複数の声部がある場合の処理方法によるものです。従って、音符の符尾の方向を手動で変更しなければならない場合もあります。
  - 音符を元の譜表に表示させるには、リセットする音符を選択して「編集 (Edit)」 > 「譜表まで伸ばす (Cross Staff)」 > 「元の譜表にリセット (Reset to Original Staff)」をクリックします。
  - 音符を他の譜表に移動して、他の譜表に属させることもできます。
-

例



本来の譜表に収まっている音符



一部の音符を他の譜表に伸ばしてできた譜表をまたぐ連桁

関連リンク

[音符を別の譜表に移動する \(272 ページ\)](#)

[他の声部の音符がすでにある譜表に伸びた音符 \(714 ページ\)](#)

[複声部の音符位置 \(711 ページ\)](#)

[音符の符尾の方向を個別に変更する \(643 ページ\)](#)

## 譜表をまたぐ連桁にオプティカルスペーシングを使用する

通常、人間の目は符頭間の幅に応じて音符のスペーシングが均一であるかを判断します。ただし、譜表をまたぐ連桁の場合は、符頭間ではなく符尾間の距離をもとに、音符のスペーシングが均一であるか、不均一であるかを判断します。



デフォルトのスペーシングを使用: 符頭間の距離が最適化される



譜表をまたぐ連桁に最適なスペーシングを使用: 符尾間の距離が最適化される

## 譜表をまたぐ連桁をオプティカルスペーシングに変更する

レイアウトごとに個別に、譜表をまたぐ連桁について符頭のかわりに符尾の間隔を均一するよう変更できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、譜表をまたぐ連桁をオプティカルスペーシングに変更するレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレ

イアウトをクリックして、[Ctrl]/[command] を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。

3. ページリストの「音符のスペーシング (Note Spacing)」をクリックします。
4. 「2つの譜表間の連桁にオプティカルスペーシングを使用 (Use optical spacing for beams between staves)」をオンにします。
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

## 譜表が複数ある場合の譜表をまたぐ連桁の配置

インストゥルメントに3つ以上の譜表がある場合、譜表をまたぐ連桁は何通りかが考えられます。たとえば、連桁が一番上と2番目の譜表の間に配置される場合や、2番めと一番下の譜表の間に配置される場合もあります。

連桁がまたがる譜表が2つだけの場合、譜表をまたぐ連桁はこの2つの譜表の間に配置されます。

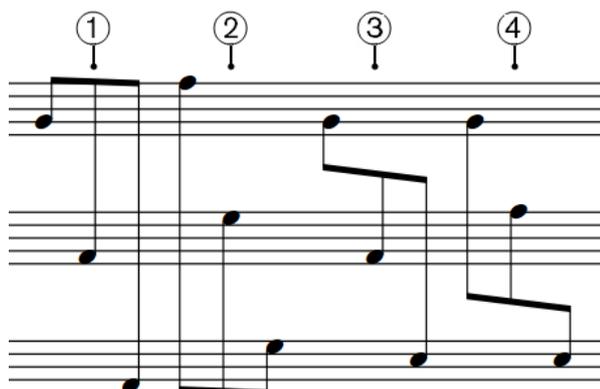


譜表が3つあるインストゥルメントで、上の2つの譜表をまたぐ連桁



譜表が3つあるインストゥルメントで、下の2つの譜表をまたぐ連桁

連桁グループの音符が3つの譜表すべてに乗っている場合、連桁の位置は各譜表の音符の符尾の方向に基づいて決定されます。



- 1 連桁グループのすべての音符の符尾が上向きであれば、連桁が一番上の譜表の上に配置されます。
- 2 連桁グループのすべての音符の符尾が下向きであれば、連桁が一番下の譜表の下に配置されます。
- 3 一番上の譜表の音符の符尾が下向きで、下の2つの譜表の音符の符尾が上向きの場合、連桁が一番上と2番目の譜表の間に配置されます。
- 4 上の2つの譜表の音符の符尾が下向きで、一番下の譜表の音符の符尾が上向きの場合、連桁は2番めと一番下の譜表の間に配置されます。

#### 補足

符尾の方向を指定していない場合、連桁を配置したい場所ではなく、音符が入力された譜表の上または下に連桁が配置されることがあります。

連桁を特定の譜表の間に配置するには、連桁グループの音符の符尾の方向を変更します。

#### 関連リンク

[音符の符尾の方向を個別に変更する \(643 ページ\)](#)

## 連桁のでっぱり

連桁の途中で符尾の方向が変わり、これが第2連桁グループの区切りと組み合わせたとき、連桁のでっぱりが生じる場合があります。これは分割の終わりまたはリズム値の変更位置で生じる可能性があります。

連桁のでっばりは、第2連桁の並び順やリズム上の意味に関するルールに従っておらず、演奏者を混乱させる原因となります。



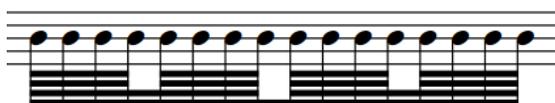
Dorico Elements ではフレーズ中の音程や符尾を分析して、連桁のでっぱりが発生しないように符尾の方向が調節されます。

## 第2連桁

第2連桁とは、リズムの分割が細かくなった際に、第1連桁と符頭の間に追加される線です。

第1連桁は、連桁グループ内の音符すべてを連結する、一番外側にある連桁線です。連桁グループ内の音符のデュレーションが16分音符以下である場合、第1連桁の線は2本以上になることがあります。

第2連桁は、グループ内の一部の音符だけを連結した追加の連桁線で、これにより連桁が分割され、連桁の拍のグループ分けが明確になります。



第2連桁によって16分音符と8分音符のグループに分割されて表示された64分音符のフレーズ

## 第2連桁の連桁線の数を変更する

第2連桁に表示される連桁線の数を個別に変更できます。

#### 手順

1. 連桁線の数を変更する第2連桁の右側にある音符を選択します。
2. もしも選択した音符がいずれも第2連桁の既存の分割位置のすぐ後ろにない場合、必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって第2連桁を分割します。
  - プロパティパネルの「連桁 (Beaming)」グループで「第2連桁を分割 (Split secondary beam)」をオンにします。

#### 補足

音符しか選択していない場合、「連符 (Beaming)」グループはプロパティパネルにのみ表示されます。

- 「編集 (Edit)」 > 「連符 (Beaming)」 > 「第 2 連符を分割 (Split Secondary Beam)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
3. プロパティパネルで、「第 2 連符を分割 (Split secondary beam)」メニューから表示させたい連符線の数に一致する音価を選択します。

#### 結果

選択した音符のすぐ左側にある連符線の数が変更されます。

#### 補足

第 2 連符の分割位置に表示される連符線の数は、第 2 連符の連符数より少ない数にしか設定できません。たとえば、64 分音符で構成される第 2 連符を分割する場合、分割位置に表示される連符線の最大数は、32 分音符の音価を示す 3 本となります。

## 第 2 連符の線の数への変更をリセットする

第 2 連符に表示される連符線の数への変更は、リセットして初期設定の外観に戻すことができます。

#### 手順

1. 第 2 連符の線の数をリセットする位置の右にある音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、第 2 連符の線の数への変更をリセットします。
  - プロパティパネルの「連符 (Beaming)」グループで「第 2 連符を分割 (Split secondary beam)」をオフにします。
  - 「編集 (Edit)」 > 「連符 (Beaming)」 > 「連符をリセット (Reset Beaming)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

## 連符内の連符

連符になる音符が含まれる連符も連符で連結されますが、連符以外の音符も含まれる連符内の連符には、特別な連符のグループ化ルールが適用されます。

第 2 連符がある連符グループに連符が含まれる場合、初期設定では第 2 連符が分割され、連符に角括弧が付きます。第 1 連符は分割されません。

角括弧の外観を変更するには、角括弧を選択して、プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループで関連するプロパティを変更します。



第 2 連符がある連符グループ内の連符が、初期設定により分割された第 2 連符と一緒に連符でグループ化されている

連符に第 1 連符しかない場合、初期設定では連符全体がグループから分けられます。



初期設定により、8 分連符は後続の連符でない 8 分音符とは連符でグループ化されない

関連リンク  
[連符 \(684 ページ\)](#)

## ステムレット

ステムレットは連符グループ内で連符から休符に延びる短い符尾です。これを使用すると楽譜が読みやすくなるとともに、連符内の符尾の規則的なパターンを維持できます。

下の例では、すべての音符と休符を連符でつなげて4分音符の長さにまとめることで、音符のシンコペーションを見やすくしています。休符にステムレットが付くことで4分音符の長さの中で音符がどの位置にあるかが明確になります。



ステムレットを使用していないシンコペーション



ステムレットを使用したシンコペーション

Dorico Elements では、ステムレットの追加やその表示位置の変更はできません。ただし、ステムレットを含むプロジェクトをインポートした場合、これは表示されます。

## 扇形連符

扇形もしくは“羽根つき”の連符は、複数の連符線が反対側の単一の連符線に向かって広がる場合はアツチェレランドを示し、反対側の連符線に収束する場合はラレンタンドを示します。

1つの連符内で傾斜方向を複数回変更できます。

連符には線を2本か3本使用できます。2本より3本の方が大きな速度の変化を表わします。連符線の収束した部分が最も遅く、広がりきった部分が最も速くなります。

Dorico Elements では、扇形連符を作成したり、その向きを変えたりはできません。ただし、扇形連符を含むプロジェクトをインポートした場合、これは表示されます。

例



3本線のアツチェレランドの扇形連符



2本線のアツチェレランドの扇形連符



3本線のラレンタンドの扇形連符



2本線のラレンタンドの扇形連符

# 音符と休符のグループ化

さまざまな状況でデュレーションの異なる音符と休符を記譜してグループ化する方法については、一般的な表記規則があります。

Dorico Elements では、音符は小節に収まるように自動的に調節されて記譜され、フローごとの設定に従ってグループ化されます。

現在の拍子記号に応じて、さまざまな方法で音符が連桁で連結されます。たとえば、3/4 拍子のように半分に割れない、またはまったく割れない拍子記号においては、小節内のすべての音符を連桁で連結するのが適切な場合があります。

また、小節内の重要な拍の境界を示すためにタイで連結された音符を分割する方法、および拍の境界をまたいでよい状況についても、さまざまな表記規則が存在します。

同様のオプションは付点音符にも適用されます。付点音符は多くの場合、小節の冒頭から始まる場合は付点音符 1 つで記譜されますが、小節の途中から始まる場合は、拍の境界を明確に示すためにタイによる連結で記譜されます。

## 拍に従う連桁グループの表記規則

一般的な表記規則に従い、拍が明確で分かりやすくなるように、拍子記号に応じて異なる形で音符が連桁で連結されます。

たとえば、3/4 拍子の場合には 6 つの 8 分音符が 1 つの連桁にグループ化され、6/8 拍子の場合には符点 4 分音符の長さの連桁 2 つにグループ化されます。これら 2 つの拍子記号は同じ音価を表わしますが、そこに内包される拍数が異なるため、連桁のグループ化も異なります。



3/4 におけるデフォルトの連桁グループ



6/8 におけるデフォルトの連桁グループ

5/8 や 7/8 のような変拍子については、Dorico Elements の初期設定では、その拍子記号において最も一般的な慣習に従って音符が連桁で連結されます。



5/8 におけるデフォルトの連桁グループ



7/8 におけるデフォルトの連桁グループ

## 拍子のカスタム連桁グループを作成する

使用中の楽譜の特定の拍子で、デフォルトと異なる連桁のグループ化の設定が必要な場合、拍子記号に対して特定の連桁のグループ化を指定できます。拍子記号に指定したカスタム連桁グループを表示するかを設定できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、カスタム連桁グループありの拍子記号を入力したい位置にある項目を選択します。
2. **[Shift]+[M]** を押して拍子記号のポップオーバーを開きます。
3. ポップオーバーの角括弧に分割した値を入力します。  
たとえば、7/8 の拍子記号を 2+3+2 に分割するには、ポップオーバーに  $[2+3+2]/8$  と入力します。5/4 の拍子記号を 3+2 ではなく 2+3 に分割するには、ポップオーバーに  $[2+3]/4$  と入力します。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、拍子記号を入力してポップオーバーを閉じます。
  - すべての譜表に拍子記号を入力するには、**[Return]** を押します。
  - 選択した譜表のみに拍子記号を入力するには、**[Alt]+[Return]** を押します。

---

### 結果

指定した拍子記号が入力され、以降の小節においては、指定した分割に従って連桁と拍がグループ化されます。

### ヒント

個々の拍子記号の分子の外観は、プロジェクト全体の設定とは別に、単一の数字を表示させるか拍のグループを表示させるかを変更できます。

---

### 関連リンク

[拍子記号のスタイル \(674 ページ\)](#)

[拍子記号の分子スタイルを個別に変更する \(675 ページ\)](#)

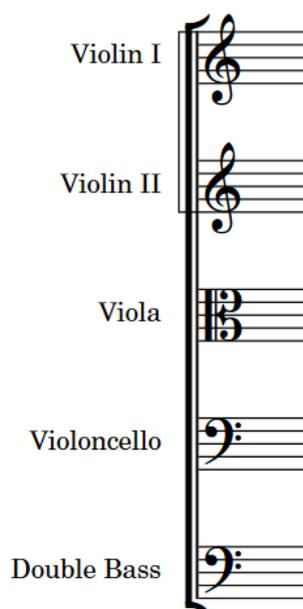
# 大括弧と中括弧

大括弧と中括弧は左側の余白にそれぞれ太い直線と曲線で描画され、インストゥルメントのグループを表わします。

## 大括弧

大括弧は連符と同じ太さの太い黒線で、一般的にインストゥルメントのファミリー別にインストゥルメントをグループ化します。多くの場合、両端がスコア側に向かって羽根のように伸びています。

大括弧は常に組段の小節線の左側に直接配置されます。大括弧に追加して第2括弧が使用された場合、1つめの括弧からスペースを空けて、組段の開始位置からさらに離れた位置に配置されます。



弦楽器のインストゥルメントを大括弧でくくった例。副括弧で2つのバイオリンの譜表がくくられています。

Dorico Elements では、大括弧および中括弧でくくられた譜表が小節線によっても連結されます。つまり大括弧でくくられた複数の譜表や中括弧でくくられた複数の譜表は、グループ全体が小節線で連結されます。

## 中括弧

中括弧は波線または曲線で、ピアノやハープなど同じインストゥルメントに属する複数の譜表をくくります。中括弧は必要に応じて3つ以上の譜表にまたがることもできますが、2つが最も一般的です。

大括弧でくくられたインストゥルメントファミリーの譜表の中で、同じインストゥルメントのグループを表わすために副括弧のかわりに使用される場合もあります。

中括弧は組段の小節線の外側に配置され、副括弧として使用される場合は大括弧の外側に配置されません。



中括弧でピアノの譜表2つをくくった例

#### 補足

中括弧でくくられた譜表には副括弧や小副括弧を表示できません。

関連リンク

[譜表グループをまたぐ小節線](#) (411 ページ)

[プレーヤーグループ](#) (115 ページ)

[プレーヤーのグループの追加](#) (115 ページ)

[第2括弧](#) (439 ページ)

## 第2括弧

第2括弧は大括弧の範囲を超えて表示されるため、大括弧内のグループに含まれる譜表にマークを付けられます。第2括弧は大括弧の外に表示される中括弧、または副括弧として表示できます。

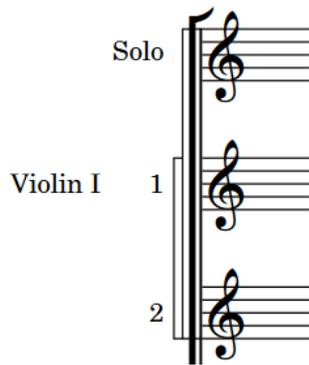
Dorico Elements の初期設定では第2括弧は副括弧として表示されます。副括弧は、大括弧の外側に突き出す細い線の角括弧です。



## 小副括弧

小副括弧は譜表のグループ化の第3階層で、副括弧と同じデザインを使用します。これは大括弧と副括弧より外側に位置し、大括弧と副括弧によるグループ内にさらに譜表のグループを作成できます。Dorico Elements では、小副括弧は角括弧の外観しか使用できません。

小副括弧はそれが属する副括弧の外側に延ばすことはできず、中括弧の付く譜表には、中括弧が第1グループまたは第2グループのいずれであっても表示できません。



## アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化

Dorico Elements では、デフォルトの譜表のグループ化の設定は、プロジェクトに選択されているアンサンブルタイプで決まります。ただし Dorico Elements では、譜表を大括弧でくくる方法に関する適切なテンプレートを使用して新規プロジェクトを開始することによってのみ、くくる方法を指定できません。

関連リンク

[プロジェクトテンプレートのカテゴリによって異なる括弧 \(57 ページ\)](#)

# コード記号

コード記号とは、楽譜上の特定の瞬間における縦のハーモニーを記述するものです。コード記号は、プレイヤーがコード進行に合わせて即興演奏を行なうジャズやポップスでは多く使用されます。

音楽のスタイルに応じて、コード記号の表示に関するさまざまな表記規則が存在します。

関連リンク

[コード記号の入力方法 \(207 ページ\)](#)

## コードの構成要素

コード記号はルートとクオリティーによって構成され、これに必要なに応じて音程、オルタレーション、オンコードが加わります。

### ルート

コードのルート音は、ノート名またはスケール上の特定の度数のいずれかによって表現されます。

### クオリティー

メジャー、マイナー、ディミニッシュ、オーギュメント、ハーフディミニッシュ、または6や9などの音を加えることで、コードのタイプを定義します。

### 音程

コード記号には、メジャー7thや9thといった追加の音程を1つ以上含められます。コード記号内に記される音程は、“テンション”とも呼ばれます。

### オルタレーション

通常コードに予測されるものとは異なるコードの構成音を定義します。たとえば、シャープ5th、フラット9th、susやomitがあります。

### オンコード

コードの最低音がルート音とは異なる場合、コード記号はCm7b5/Ebのようにオンコードとして記されます。

## コード記号の移調

コード記号は移調できます。また、移調楽器上に表示するときは、適切な移調音で表示できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、移調するコード記号を選択します。
  2. 「記譜 (Write)」 > 「移調 (Transpose)」を選択して「移調 (Transpose)」ダイアログを開きます。
  3. ダイアログに表示されているオプションを選択して、調性を変更します。
  4. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

## 結果

選択したコード記号が移調されます。

## ヒント

移調楽器の場合、「編集 (Edit)」 > 「移調音 (Transposed Pitch)」を選択することで、実音ではなく適切な移調音で現在のレイアウトにコード記号を表示できます。

## 関連リンク

[レイアウトの移調/非移調の設定 \(123 ページ\)](#)

## コード記号を表示/非表示にする

現在のレイアウトにあるコード記号を削除することなく、表示/非表示を切り替えることができます。

## 手順

1. 表示/非表示にするコード記号やコード記号のガイドを選択します。
2. プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グループで「非表示 (Hidden)」をオンにします。

## 結果

プロパティをオンにするとコード記号が非表示になり、オフにするとコード記号が表示されます。

ガイドは各コード記号の位置に表示されるため、あとから探すことができます。ただし初期設定では、ガイドは印刷されません。

## ヒント

- コード記号のガイドを表示したくない場合は、「ビュー (View)」 > 「ガイド (Signposts)」 > 「コード記号 (Chord Symbols)」を選択します。メニュー内の「コード記号 (Chord Symbols)」の横にチェックマークがあるときはコード記号のガイドが表示され、チェックマークがないときは非表示になります。
- コード記号、演奏技法、および拍子記号に適用される、「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページにある「アイテムを表示/非表示 (Hide/Show Item)」にキーボードショートカットを設定できます。

## 関連リンク

[ガイド \(268 ページ\)](#)

## コード記号のルートとクオリティーを表示/非表示にする

コード記号のあとにルートとクオリティーが同じでオンコードが異なるコード記号が続く場合、後続のコード記号のルートとクオリティーを非表示にできます。

## 手順

1. ルートとクオリティーを非表示にするコード記号を選択します。
2. プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グループで「ルートおよびクオリティーを隠す (Hide root and quality)」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

## 結果

チェックボックスをオンにすると選択したコード記号のルートとクオリティーが非表示になり、オフにするとルートとクオリティーが表示されます。

## コード記号の位置

初期設定では、コード記号は入力された位置で、最初の声部列の正面の符頭に左右中央揃えで配置されます。

### 補足

正面の符頭とは、その位置で符尾の正しい側にある符頭のことです。

---

フルスコアにおけるコード記号の垂直位置は、そのコード記号をその上に表示するように設定されている譜表によって決定されます。譜表はコード記号がどのパートレイアウトに表示されるかにも影響を与えます。

### 音符と和音に対するコード記号の配置

コード記号のテキストを符頭上で左揃え、中央揃え、右揃えのどれにするかを変更できます。ただし一般的に右揃えはわかりづらくなります。

プロパティパネルで「コード記号 (Chord Symbols)」グループの「配置 (Alignment)」をオンにし、メニューからオプションを選択することで、個々のコード記号の水平位置を変更できます。

### 組段をまたぐコード記号の配置

コード記号は、初期設定では組段の幅全体を通して同じ垂直位置に整列されます。

### 関連リンク

[コード記号を表示する譜表を変更する \(444 ページ\)](#)

[コード記号を表示するレイアウトの変更 \(444 ページ\)](#)

## コード記号の位置を移動する

コード記号の位置は、あとから移動できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、移動するコード記号を選択します。

### 補足

マウスを使用する場合、一度に移動できるコード記号は1つだけです。

---

2. 以下のいずれかの操作を行なって、現在のリズムグリッドの値に従いコード記号を移動します。
    - **[Alt]+[→]** を押して右へ移動します。
    - **[Alt]+[←]** を押して左へ移動します。
    - コード記号をクリックして、任意の水平位置にドラッグします。
- 

### 結果

選択したコード記号が新しい位置に移動します。

### 補足

コード記号はそれぞれの位置に1つしか存在できません。コード記号が移動する際に他のコード記号の上を通過した場合、そこにあったコード記号は削除されます。

この操作は元に戻すことができますが、削除したコード記号を復元できるのはキーボードを使用してコード記号を移動した場合のみです。

---

## コード記号を表示する譜表を変更する

譜表にコード記号を表示するプレーヤーを変更できます。初期設定では、コード記号はキーボード、ギター、ベースギターなどリズムセクションのインストゥルメントに属する譜表の上に表示されます。

### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、コード記号の表示/非表示を切り替えるプレーヤーを選択します。
2. プレーヤーを右クリックして、コンテキストメニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**すべてのインストゥルメントに表示 (Show For All Instruments)**」  
選択したプレーヤーの譜表の上にコード記号が表示されます。
  - 「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**リズムセクションのインストゥルメントに表示 (Show For Rhythm Section Instruments)**」  
選択したプレーヤーがリズムセクションのインストゥルメントであれば、その譜表の上にコード記号が表示されます。
  - 「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**すべてのインストゥルメントに非表示 (Hide For All Instruments)**」  
選択したプレーヤーの譜表の上にコード記号は表示されません。

### 結果

選択したプレーヤーの譜表の上に、コード記号が表示されるか非表示にされます。たとえば、「**すべてのインストゥルメントに表示 (Show For All Instruments)**」を選択した場合、コード記号を表示させるプロジェクトのレイアウトに応じて、フルスコアおよび対応するパートレイアウトの選択したプレーヤーの譜表にコード記号が表示されます。

## コード記号を表示するレイアウトの変更

どのレイアウトにコード記号を表示するかを変更できます。初期設定では、コード記号はリズムセクションのインストゥルメントに対して、フルスコアレイアウトとパートレイアウトの両方に表示されません。

### 補足

現在のレイアウトのどのインストゥルメントにもコード記号が表示されない設定になっている場合、一番上の譜表の上にガイドが表示されます。

### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルでプレーヤーを選択します。
2. プレーヤーを右クリックして、コンテキストメニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**フルスコアとパートに表示 (Show in Full Score and Parts)**」  
選択したプレーヤーを含むすべてのレイアウトの、選択したプレーヤーの譜表の上にコード記号が表示されます。
  - 「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**フルスコアにのみ表示 (Show in Full Score Only)**」  
フルスコアレイアウトの選択したプレーヤーの譜表の上だけにコード記号が表示されず (パートレイアウトには表示されません)。
  - 「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**パートにのみ表示 (Show in Parts Only)**」

---

パートレイアウトの選択したプレーヤーの譜表の上だけにコード記号が表示されます(フルスコアレイアウトには表示されません)。

---

## コード記号の異名同音の表記を変更する

移調楽器のコード記号の表記を変更することで、異名同音の表記のシンプルな方を選択したりできます。これは、移調が同じすべてのレイアウトでコード記号の異名同音の表記を変更します。

---

### 手順

1. 記譜モードで、コード記号の表記を変更する移調を持つレイアウトを開きます。
  2. 表記を変更するコード記号を選択します。
  3. **[Return]** を押して、選択したコード記号のコード記号ポップオーバーを開きます。ポップオーバーにはコード記号に対応したテキストがすでに入力されています。
  4. コードのルート名を変更します。クオリティー、音程、オルタレーションなどの詳細はそのままにします。  
たとえば、Dbmaj13 のルート名のみを変更する場合は、Db を C# に変更します。
- 

### 結果

移調が同じすべての楽器のコード記号の表記が変更されます。たとえば、Bb クラリネットのコード記号の表記を変更すると、Bb トランペットのレイアウトのコード記号の表記も変更されます。

## コード記号をモードとして表示する

個々のコード記号を、対応するモードが存在する場合にモードとして表示できます。

---

### 手順

1. モードとして表示するコード記号を選択します。
  2. プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グループで「モードで表示 (Show as mode)」をオンにします。
  3. メニューから目的のコードを選択します。
- 

### 結果

選択したコード記号の表記が、選択したモードに従って変更されます。これにより、コード記号に含まれる音符は影響を受けません。

## コード記号の異名同音の表記をリセットする

コード記号に上書きされた異名同音の表記を削除できます。上書きの削除は、現在のインストゥルメントのみに対しても、またはコード記号が適用されたすべてのインストゥルメントに対しても行なえます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、表記を変更するコード記号を選択します。
2. **[Return]** を押して、選択したコード記号のコード記号ポップオーバーを開きます。ポップオーバーにはコード記号に対応したテキストがすでに入力されています。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、コード記号の異名同音をリセットします。
  - 上にポップオーバーが表示されているインストゥルメントのコード記号に上書きされた異名同音の表記を削除するには、コード記号のポップオーバーに **[Alt]+[S]** と入力します。

- すべてのインストゥルメントのコード記号に上書きされた異名同音の表記をすべて削除するには、ポップオーバーに **[Shift]+[Alt]+[S]** と入力します。
- 

## MusicXML ファイルから読み込まれたコード記号

コード記号は、MusicXML ファイルから読み込むことができます。ただし、要素の種類として Neapolitan、Italian、French、German、Pedal、Tristan、および Other の値を指定しているコードは読み込まれません。なぜなら、これらのコード記号が表わしている音符を指定する情報がないためです。

# 音部記号

音部記号は、各組段の開始位置にあつて譜表上の音符にコンテキストを付与する記号です。つまり、音部記号は譜表のそれぞれの線および間に音階のどの音が当てはまるのかを伝えます。

たとえば、高音部記号は“ト音記号”とも呼ばれますが、これは中央のらせん形の中心がGの音に重なっているからです。これは通常ミドルCの1つ上のGです。



その他の一般的な音部記号には以下があります。

- バス記号 (ヘ音記号) では、2つの点がFの音に対応する線の両側に記されます。これは通常ミドルCの1つ下のFです。  
ミドルCは、ト音記号では譜表の下の1つめの加線、ヘ音記号では譜表の上の1つめの加線を使用します。
- ハ音記号は、太い垂直線とその右側の括弧状の曲線で構成され、曲線の中央がC (通常はミドルC) に対応する線上に配置されます。

現在、ハ音記号は一般的に譜表上の2つの位置で使用されます。

- 譜表の第3線に配置されるものは、一般的にアルト記号と呼ばれます。
- 譜表の第4線に配置されるものは、一般的にテナー記号と呼ばれます。

これらの音部記号は、必要な加線の数を最小化するため、対象とする楽器の音域を合わせるのに使用されます。



ト音記号で表示するミドルCの下のE



バス記号で表示するミドルCの下のE



ハ音 (アルト) 記号で表示するミドルCの下のE



ハ音 (テナー) 記号で表示するミドルCの下のE

Dorico Elements では、音部記号とオクターブ線はどちらも、ウィンドウ右側の音部記号パネルに収められています。

関連リンク

[音部記号とオクターブ線の入力方法 \(212 ページ\)](#)

## 音部記号の一般的な配置規則

音部記号はすべての組段の開始位置に配置され、譜表の開始位置と音部記号の左端の間に小さい間隔が空けられます。譜表に記された音符のピッチを表わすため、音部記号の垂直の位置は正確である必要があります。

楽譜の途中にある音部変更記号は、通常、各組段の開始位置に表示される音部記号より小さく表示されます。音部記号の変更が新しい組段またはページの開始位置から行なわれる場合、演奏者に変更を知らせるために、直前の組段の終了位置に親切音部記号が配置されます。

音部変更記号は、できるだけタイのつながりの途中には配置しないようにします。音部の変更はタイでつながれた音符の譜表上の位置を変えてしまうため、演奏者がタイをスラーと読み違えて異なる2音を演奏してしまうことが容易に起こり得ます。Dorico Elements ではタイのつながりの途中に音部変更記号を配置することはできますが、音部変更記号はタイのつながりの前後に配置することをおすすめします。

関連リンク

[タイのつながり](#) (660 ページ)

[音部記号とオクターブ線の入力方法](#) (212 ページ)

## 音部記号の位置の移動

音部記号は入力後に別の位置へ移動できます。

手順

1. 記譜モードで、移動する音部記号を選択します。

補足

- フローの最初にある音部記号や、組段の開始位置に表示される音部記号は選択できません。
- マウスを使用する場合、一度に移動できる音部記号は1つだけです。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、現在のリズムグリッドの値に従い音部記号を移動します。

- **[Alt]+[→]** を押して右へ移動します。
- **[Alt]+[←]** を押して左へ移動します。
- 音部記号をクリックして、任意の水平位置にドラッグします。

結果

選択した音部記号が新しい位置に移動します。これは新しい位置から次の音部記号がある位置、またはフローの終わりのいずれかに至るまで効果を及ぼします。

補足

- 音部記号は譜表に沿ってしか移動できません。譜表をまたいで音部記号を移動させる場合は、この音部記号をいったん削除してから新しい音部記号を別の譜表に入力します。
- 同じ位置に2つ以上の音部記号は存在できません。音部記号が移動する際に他の音部記号の上を通過した場合、そこにあった音部記号は削除されます。

この動作内容は元に戻せますが、この過程で削除された音部記号が復元されるのは、音部記号の移動にキーボードを使用していた場合のみです。

関連リンク

[音部記号とオクターブ線の入力方法](#) (212 ページ)

## 音部記号の削除

音符のピッチに影響を与えずに音部記号を削除できます。音符譜表の先の位置にある音部記号に従い、音符は自動的に書き換えられます。

### 補足

フローの最初にある音部記号や、組段の開始位置に表示される音部記号は削除できません。譜表に一切の音部記号を表示させない場合は、非表示の記号を入力できます。

### 手順

1. 記譜モードで、削除する音部記号を選択します。
2. **[Backspace]** または **[Delete]** を押します。

### 結果

選択した音部記号が削除されます。譜表上の音符は、先の位置にある音部記号に従い、次に存在する音部記号またはフローの終わりまで書き換えられます。

### 関連リンク

[音部記号とオクターブ線の入力方法 \(212 ページ\)](#)

## 装飾音符に対する音部記号の位置を変更する

初期設定では、音部記号は音符とその装飾音符の間には配置されません。Dorico Elements は音部記号を自動的に正しい位置に配置し、入力内容によっては位置を修正します。ただし、状況によっては音部記号を音符とその装飾音符の間に配置することが必要な場合もあります。

### 手順

1. 位置を変更する音部記号を選択します。
2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**音部記号 (Clef Position)**」 > 「**装飾音符の後 (After Grace Notes)**」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

### 結果

音部記号が音符とその装飾音符の間に配置されます。

### 補足

装飾音符に対する音部記号の位置をリセットするには、位置を元に戻す音部記号を選択して「**編集 (Edit)**」 > 「**音部記号 (Clef Position)**」 > 「**音部記号の位置をリセット (Reset Clef Position)**」をクリックします。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

## 実音と移調音で異なる音部記号を設定する

音部変更記号には、実音レイアウトと移調音レイアウトで異なる音部記号を表示するよう設定できます。たとえば、バスクラリネットの譜表における音部変更記号を、パートレイアウトではト音記号で表示しつつ、フルスコアレイアウトではバス記号で表示するといったことができます。

### 補足

- これはユーザーが入力した音部記号のみに該当します。最初の音部記号や各組段の開始位置に自動的に表示される音部記号は選択できないため、設定もできません。

- Dorico Elements では、多くのインストゥルメントが初期設定で、フルスコアレイアウトとパートレイアウトにそれぞれ異なる音部記号を表示します。インストゥルメントを追加または変更する際は、インストゥルメントピッカーから適切なインストゥルメントタイプを選択できます。

#### 手順

1. 実音または移調音のレイアウトにおける表示を変更する音部記号を選択します。
2. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 選択した音部記号の実音レイアウトにおける表示を変更するには、「編集 (Edit)」 > 「音部記号 (Clef)」 > 「実音 (Concert Pitch)」 > [音部記号] を選択します。
  - 選択した音部記号の移調音レイアウトにおける表示を変更するには、「編集 (Edit)」 > 「音部記号 (Clef)」 > 「移調音 (Transposed Pitch)」 > [音部記号] を選択します。

#### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

#### 結果

選択した音部記号の実音/移調音いずれかに対応する側のレイアウトにおける表示が変更されます。これは次の既存の音部変更記号の位置かフローの終了位置のいずれか先に到達したところまで適用されます。

#### 補足

音部変更記号はすべてのレイアウトに表示されます。音部変更記号を1つのレイアウトだけに表示することはできません。

#### 関連リンク

- [移調楽器 \(104 ページ\)](#)
- [プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(104 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの変更 \(106 ページ\)](#)
- [インストゥルメントピッカー \(84 ページ\)](#)

## 音部記号の移調

音部記号の移調は、記譜された音域とは別の音域で演奏することを示します。音部記号の上の数字は、音符が記譜の内容よりも高い音域で演奏されることを示し、音部記号の下の数字は、音符が記譜の内容よりも低い音域で演奏されることを示します。

これらの音部記号の中では、唯一1オクターブ下のト音記号がテノールボーカルパート用として今も一般的に使用されています。



#### 関連リンク

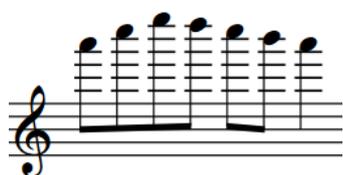
- [移調楽器 \(104 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調/非移調の設定 \(123 ページ\)](#)
- [実音と移調音 \(124 ページ\)](#)

# オクターブ線

オクターブ線は、音符がスコアまたはパートに表示されるよりも高い、または低いピッチで演奏されることを示します。

オクターブ線は破線または点線による水平線で、開始位置に斜体の数字が記されています。数字はフレーズのピッチが変更される数を示し、たとえば1オクターブは8、2オクターブは15となります。

オクターブ線は、記譜よりも高いピッチの演奏を示す場合は譜表の上に、記譜よりも低いピッチの演奏を示す場合は譜表の下に配置されます。



そのままのピッチで演奏されるト音記号のフレーズ



1オクターブ上のオクターブ線が付いたト音記号のフレーズ



2オクターブ上のオクターブ線が付いたト音記号のフレーズ



そのままのピッチで演奏されるバス記号のフレーズ



1オクターブ下のオクターブ線が付いたバス記号のフレーズ



2オクターブ下のオクターブ線が付いたバス記号のフレーズ

Dorico Elements では、オクターブ線が付いているとピッチが自動的に調整されます。線の中にある音符の音域を変更する必要はありません。

オクターブ線は数個の音符、1つのフレーズ、または複数のフレーズのうちいずれにも使用できますが、楽譜の流れを混乱させるものであってはなりません。オクターブ線の使いすぎや不適切な部分への使用は、元のメロディーの形を見えにくくしてしまいます。しかしオクターブ線を丁寧に使用すれば、加線の使用が減り、楽譜が演奏者に一目で読みやすいものになります。



ピッチ差の大きいフレーズにオクターブ線を使用しない例



同じフレーズにオクターブ線をつけすぎて、フレーズの全体的な形状が歪められている例



同じフレーズに、加線を減らすためにオクターブ線を2つだけ付けた例  
フレーズの全体的な形状は変わらないままです。

楽器に対し適切であればフレーズ全体に異なる音部記号を使用するか、またはフレーズ全体にオクターブ線を入れて形状と音域が演奏者に明確に伝わるようにするのが一般的にはベストです。

オクターブ線は水平に伸び、垂直方向のスペースを大きく占めることがあるため、通常は他のすべての記譜記号より外側に配置されます。ただし、スラーや連符の角括弧がオクターブ線より長い場合は、オクターブ線をその内側に配置できます。

オクターブ線は組段やページの区切りをまたいで続く場合もあります。慣例としては、組段の開始位置ごとに新たに数字を表示して、オクターブ線であることを分かりやすくします。親切オクターブ線番号は通常括弧が付き、必要に応じて末尾テキストが選択できます。

関連リンク

[音部記号とオクターブ線の入力方法 \(212 ページ\)](#)

## オクターブ線の長さを変更する

オクターブ線は入力後に長さを変更できます。

手順

1. 記譜モードで長さを変更するオクターブ線を選択します。

補足

マウスを使用する場合、一度に長さを変更できるオクターブ線は1本だけです。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したオクターブ線の長さを変更します。
  - 現在のリズムグリッドの値ずつ伸ばすには、**[Shift]+[Alt]+[→]** を押します。
  - 現在のリズムグリッドの値ずつ縮めるには、**[Shift]+[Alt]+[←]** を押します。
  - 1本のオクターブ線の終端を次の符頭にスナップするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt]+[→]** を押します。
  - 1本のオクターブ線の終端を前の符頭までスナップするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt]+[←]** を押します。

補足

- 複数のオクターブ線が選択されている場合は、現在のリズムグリッド値による長さの変更だけが行なえます。
  - キーボードを使用しているときは、オクターブ線の終端しか動かせません。オクターブ線の始端は、オクターブ線全体を移動させるか、開始位置のハンドルをクリックしてドラッグすることで移動できます。
- 
- 1本のオクターブ線の開始位置または終了位置にある丸いハンドルをクリックして、左右の符頭に向けてドラッグします。

結果

オクターブ線1つの長さが、現在のリズムグリッド値または前後の符頭に従い変更されます。

複数のオクターブ線の長さが、現在のリズムグリッド値に従い変更されます。

## オクターブ線の位置

初期設定では、記譜上の音符より高いピッチの演奏を示す場合にはオクターブ線は譜表の上に、記譜上の音符より低いピッチの演奏を示す場合には譜表の下に配置されます。

オクターブ線の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されず。

## オクターブ線の位置の移動

オクターブ線の位置は入力後に移動できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、移動するオクターブ線を選択します。

#### 補足

マウスを使用する場合、一度に移動できるオクターブ線は1つだけです。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、全体のデュレーションを維持したまま、オクターブ線を譜表上の次または前の符頭の位置に移動します。
  - **[Alt]+[→]** を押して右へ移動します。
  - **[Alt]+[←]** を押して左へ移動します。
  - オクターブ線をクリックして、任意の水平位置にドラッグします。

---

### 結果

オクターブ線が譜表に沿って右または左の符頭に移動します。オクターブ線は更新された位置の音符に適用されています。オクターブ線が移動する際に他のオクターブ線の上を通過した場合、オクターブ線は複数と同じ位置に存在できるため、そこにあったオクターブ線に影響はありません。

#### 補足

オクターブ線は譜表に沿ってしか移動できません。譜表をまたいでオクターブ線を移動させる場合は、オクターブ線をいったん削除してから新しいオクターブ線を別の譜表に入力します。

---

### 関連リンク

[音部記号とオクターブ線の入力方法 \(212 ページ\)](#)

## オクターブ線の数字の配置を音符に対して個別に変更する

個々のオクターブ線が適用される範囲の最初の音符に揃える位置を、オクターブ線の数字の左端、中央、右端から選んで変更できます。

---

### 手順

1. 数字の音符に対する配置を変更するオクターブ線を選択します。
2. プロパティパネルの「**オクターブ線 (Octave Lines)**」グループで、「**L 整列 (L alignment)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **左 (Left)**
  - **中央 (Center)**
  - **右 (Right)**

---

### 結果

選択したオクターブ線の数字の配置が変更されます。たとえば「**右 (Right)**」を選択した場合、選択したオクターブ線の数字の右端が、オクターブ線が適用される範囲の最初の符頭に揃えられます。

## オクターブ線の数字の配置を臨時記号に対して個別に変更する

それぞれのオクターブ線の開始位置にある数字の配置を、符頭の上または臨時記号の上に変更できます。

---

手順

1. 数字の臨時記号に対する配置を変更するオクターブ線を選択します。
  2. プロパティパネルの「オクターブ線 (Octave Lines)」グループで、「L 位置 (L position)」をオンにします。
  3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 符頭 (Notehead)
    - 臨時記号 (Accidental)
- 

結果

選択したオクターブ線の数字の配置が変更されます。たとえば「臨時記号 (Accidental)」を選択した場合、オクターブ線の数字が、オクターブ線が適用される範囲の最初の符頭に付く臨時記号に揃って整列されます。

## 譜表に対するオクターブ線の位置を個別に変更する

個々のオクターブ線が譜表のどちら側に表示されるか変更できます。

---

手順

1. 譜表に対する位置を変更するオクターブ線を選択します。
  2. プロパティパネルの「オクターブ線 (Octave Lines)」グループで、「位置 (Placement)」をオンにします。
  3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 上 (Above)
    - 下 (Below)
- 

結果

選択したオクターブ線が譜表の上または下に表示されます。

## オクターブ線の削除

音符や他のアイテムは削除せずに、オクターブ線だけを削除できます。

---

手順

1. 記譜モードで、削除するオクターブ線を選択します。
  2. **[Backspace]** または **[Delete]** を押します。
- 

結果

選択したオクターブ線が削除されます。削除されたオクターブ線が適用されていた音符は、レイアウトの現在の設定に従い、実音または移調音のいずれかで表示されます。

関連リンク

- [音部記号とオクターブ線の入力方法 \(212 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調/非移調の設定 \(123 ページ\)](#)

# キュー

キューとは、楽器のパートに異なるプレイヤーが演奏する楽譜のパスが表示されるもので、通常は長い休止に続く演奏部分やソロの前に、演奏を開始する時点をプレイヤーに示すためのものです。

キューはまた、プレイヤー間の協調や音程合わせの補助や、プレイヤーによって別のパートの演奏を求める内容の指示にも使用されます。



# 強弱記号

強弱記号は音の大きさを表わし、他の指示と組み合わせることで、解釈の余地も残しつつ、演奏者が楽譜の演奏方法を詳細に理解できるようにします。

強弱記号は音量の瞬間的な変化や、指定のデュレーションによる段階的な変化を指示します。初期設定では、強弱記号は、楽器の場合は譜表の下、歌の場合は譜表の上に配置されます。

強弱記号には、修飾や表現に関するテキストを追加して、音量レベルとともにスタイルに関する指示を与えることができます。たとえば *f* *espressivo* は、音量を大きくするだけでなく、感情を込めてパッセージを演奏することを示します。

表現テキストの大部分はイタリック体で記される一方、*\_* や *pp* などの強弱記号はボールドイタリック体のフォントを使用します。

関連リンク

[強弱記号の入力方法 \(201 ページ\)](#)

[強弱記号の位置 \(457 ページ\)](#)

## 強弱記号のタイプ

Dorico Elements では強弱記号を 4 つのグループに分類します。

### 局所的強弱記号

局所的強弱記号は、それが属する音符から次の強弱記号が現れる位置まで適用され、それ以前の音の強さから局所的に変化させることを指示します。局所的強弱記号には *pp* や *f* などの強弱記号、そして *subito* や *molto* などの修飾テキストがあります。

### 段階的強弱記号とヘアピン

段階的強弱記号はヘアピンの形で表示されることが多いですが、テキストを使用する場合もあります。Dorico Elements では、段階的強弱記号テキストを以下の方法で表示させられます。

- *cresc.* または *dim.:* 省略テキスト、延長線なし
- *cresc...* または *dim...*: 省略テキストに点線による延長線
- *cre-scen-do* または *di-mi-nuen-do*: ハイフンで区切られた正式名称が段階的強弱記号のデュレーション全体に広がる

段階的強弱記号には、*poco*、*molto*、*poco a poco*、*niente* などの修飾テキストが付く場合もあります。

Dorico Elements では、ヘアピンは *mesa di voce* によるヘアピンのペアによる表示もできます。状況によっては、個別のヘアピンでペアを作るよりもこの方が簡単です。

### アタックの強弱/強度レベル

*fz* や *sfz* などの強弱記号は、アクセントのアーティキュレーションと同様、現在の強弱で通常表現されるよりも強いアタックで音符を演奏することを指示します。

## 結合式強弱記号

*fp* や *p-mf* などの結合式強弱記号は、強弱の突然の変化を指示します。

Dorico Elements では、強弱記号パネルの「**結合式強弱記号 (Combined Dynamics)**」セクションで、カスタムの結合式強弱記号を作成して、ペアを構成するそれぞれの強弱記号の強度レベルを管理できます。たとえば、*pppf*、*fff-mp* や *ffffpppp* のような強弱記号を作成できます。

関連リンク

[段階的強弱記号 \(464 ページ\)](#)

## 強弱記号の位置

強弱記号は、楽器の場合は譜表の下に音符と並んで読めるように配置され、歌の場合は譜表の上に配置されます。こうすることにより、譜表の下に配置される歌詞と衝突を避けつつ、同時に読むべき音符に十分近く配置できます。

*pp* や *f* といった局部的強弱記号は、適用される符頭に中央揃えで配置されます。段階的強弱記号の開始位置は、それが開始する拍の符頭に中央揃えで、または同位置の局部的強弱記号の直後に配置されます。段階的強弱記号の終了位置は、それが終了する拍の符頭に中央揃えで、または同位置の局部的強弱記号の直前に配置されます。

譜表に対する強弱記号の位置は、それぞれの機能およびプレーヤーのタイプによって多様に変化します。たとえば、強弱記号は初期設定では楽器の譜表の下、歌の譜表の上に配置されます。これにより、強弱記号は読みやすさのためにできるだけ譜表に近い位置を維持し、歌の譜表では符頭と歌詞の間に配置されません。ピアノやハーブなど大譜表のインストゥルメントにおいては、強弱記号は通常 2 つの譜表の間に配置されますが、それぞれの譜表が異なる音の強さで演奏される場合は、それぞれの譜表の上下に配置できます。

強弱記号は総じて、特にヘアピンは非常に読みづらくなるため、譜表内には配置されません。また、連符の角括弧の内側に配置されることも通常ありません。強弱記号はスラーなど符頭に近い位置を維持する必要がある記譜記号よりも外側に配置されますが、符頭から離れて配置されても明確に読み取れるペダル線よりも内側に配置されます。

強弱記号の位置は記譜モードで移動できます。強弱記号は衝突を回避する形で自動的に配置されます。

関連リンク

[強弱記号の位置の移動 \(459 ページ\)](#)

## 譜表に対する強弱記号の位置の変更

初期設定では、強弱記号は、楽器の場合は譜表の下、歌の場合は譜表の上に配置されます。個々の強弱記号の譜表に対する配置を変更できます。これによりたとえば、複声部の状況において譜表の上下に異なる強弱記号を配置できます。

---

手順

1. 譜表に対する位置を変更する強弱記号を選択します。
2. プロパティパネルの「**強弱記号 (Dynamics)**」グループで、「**位置 (Placement)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **上 (Above)**
  - **下 (Below)**

---

結果

選択した強弱記号の位置が変更されます。

## 強弱記号の水平方向の拍相対位置を変更する

個々の強弱記号を拍の前または後に配置できます。

手順

1. 拍相対位置を変更する強弱記号を選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「拍相対位置 (Beat-relative position)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 前 (Before)
  - 後 (After)

例



拍の前に配置された強弱記号



拍の後に配置された強弱記号

## 局部的強弱記号の符頭に対する整列を変更する

*ff* や *mp* といった局部的強弱記号は、通常は符頭の視覚上の中央位置で水平方向に整列していますが、局部的強弱記号の水平方向の配置は個別に変更できます。

手順

1. 符頭に対する配置を変更する強弱記号を選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「テキストの整列 (Text alignment)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 中央位置を符頭に合わせる (Align optical center with notehead)  

  - 符頭に合わせて左寄せ (Left-align with notehead)  

  - 中央位置を符頭の左側に合わせる (Align optical center with left of notehead)  


結果

選択した局部的強弱記号の配置が変更されます。

## 強弱記号の位置の移動

強弱記号は入力後に別の位置へ移動できます。

### 補足

- 強弱記号を移動できるのは既存の符頭の位置だけです。
- グループの中の強弱記号を1つだけ移動させる場合は、マウスでクリックしてドラッグする必要があります。キーボードショートカットを使用した場合は、グループ全体が移動します。

### 手順

1. 記譜モードで、移動する強弱記号を選択します。

### 補足

マウスを使用する場合、一度に位置を移動できる強弱記号は1つだけです。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、強弱記号を譜表上の次または前の符頭の位置に移動します。
  - [Alt]+[→] を押して右へ移動します。
  - [Alt]+[←] を押して左へ移動します。
  - 強弱記号をクリックして左右にドラッグします。

### 結果

選択した強弱記号が譜表に沿って右または左の符頭に移動します。

## 小節線に対するヘアピンの一般的な配置規則

Dorico Elements では、ヘアピンの終端はその右にある音符の左端に揃えられます。

小節の最初の音符で終了するヘアピンは、以下に指定する条件においては、直前の小節線をまたいで延長されます。

- 次の小節の最初の音に局部的強弱記号が付かない場合。
- 小節線に拍子や調号の変化記号が付くことで、現在の小節の終わりや次の小節の最初の音符との間隔が広がっている場合。

Dorico Elements は、ヘアピンが少しだけ小節線に重なるのは視覚的に明瞭さを欠くことから、これを避けようとします。しかしこれは、2つの異なる譜表の一方が下に延長する小節線を持たない場合、同じ強弱記号でも両者で表示が異なる場合があることを意味します。



組段の一番下の譜表には小節線が延長されないため、デュレーションが同一にも関わらず2つのヘアピンの終端が揃わない例。

## 括弧付きの強弱記号の表示

たとえば元の譜面にはない編者注の強弱記号を表示する場合など、個々の強弱記号を括弧つきで表示できます。

---

### 手順

1. 括弧つきで表示する強弱記号を選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「括弧つき (Parenthesized)」をオンにします。

---

### 結果

選択した強弱記号がそれぞれ個別に括弧つきで表示されます。

「括弧つき (Parenthesized)」をオフにすると、選択した強弱記号が括弧なしの表示に戻ります。

## 強弱記号のコピー

強弱記号は入力後に別の位置にコピーできます。1つの譜表で強弱記号を選択して別の1つの譜表にコピー、または複数の譜表にわたり強弱記号を選択して同じ数の譜表にわたってコピーできます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、コピーする強弱記号を選択します。

#### ヒント

多数の強弱記号をコピーする場合や、たとえば段階的強弱記号のみをコピーする場合は、フィルターを使用できます。

2. **[Ctrl]/[command]+[C]** を押して強弱記号をコピーします。
3. 強弱記号をコピーする位置の符頭を選択します。
4. **[Ctrl]/[command]+[V]** を押して強弱記号を貼り付けます。

---

### 結果

選択した強弱記号が新たな位置に貼り付けられます。強弱記号を別の譜表の元と同じ位置にコピーした場合、コピー元とコピー先の強弱記号はすべて自動的にリンクされます。

異なる位置にある複数の強弱記号を選択した場合、新しく貼り付けられる位置には元のスペーシングが反映されます。

#### ヒント

- 強弱記号を選択して、**[Alt]** を押しながらコピー先の符頭を1つ1つクリックすることでも、クリップボードを経由することなく強弱記号をコピーできます。
- 強弱記号のフレーズを元の入力位置の直後にコピーする場合は、フレーズを選択して **[R]** を押します。1つの局部的強弱記号を選択している場合は、強弱記号は同じ位置にコピーされます。

---

### 関連リンク

[複数の譜表にわたってリンクされた強弱記号 \(470 ページ\)](#)

[フィルター \(265 ページ\)](#)

## 強弱記号の削除

プロジェクトから強弱記号を削除できます。他の譜表にリンクされている強弱記号のグループから一部の強弱記号を削除した場合、同じ位置にあるリンクされた強弱記号は、すべての譜表から同様に削除されます。

### 手順

1. 記譜モードで、削除する強弱記号を選択します。
2. **[Backspace]** または **[Delete]** を押します。

### 結果

選択した強弱記号が削除されます。ヘアピン直前または直後の局部的強弱記号を削除した場合、状況に応じてヘアピンの長さが自動的に調整される場合があります。

### 補足

他の譜表にリンクされた強弱記号を削除すると、リンクされたすべての譜表からも選択した強弱記号が削除される場合があります。グループ内の強弱記号を一部だけ選択して削除した場合、選択した強弱記号はリンクされたすべての譜表からも削除されます。ただし、1つの譜表から強弱記号のグループ全体を選択して削除した場合、他の譜表の強弱記号は削除されません。

### 関連リンク

[強弱記号のグループ \(468 ページ\)](#)

[複数の譜表にわたってリンクされた強弱記号 \(470 ページ\)](#)

## 声部固有の強弱記号

複声部においては、それぞれの声部に個別に異なる強弱記号を入力できます。

声部固有の強弱記号を入力することにより、譜表の複声部に異なる強弱記号を表示したり、ピアノのテクスチャーでメロディーを担当する声部を強調させたりできます。これは再生時に各声部のダイナミクスを変化させます。

ステップ入力時は、声部固有の強弱記号は、キャレットの横に4分音符記号の符尾の方向で示されている声部に追加されます。

初期設定では、**[Alt]** を押さずに入力された場合、強弱記号は譜表のすべての声部に適用されます。再生時およびスコア表示において、各声部にそれぞれ固有のダイナミクスを持たせる場合は、譜表の各声部に強弱記号を入力する際に **[Alt]** を押します。

### 関連リンク

[強弱記号の入力方法 \(201 ページ\)](#)

## ニエンテのヘアピン

ニエンテ記号は、段階的強弱記号の開始位置または終了位置に付き、音量の変化が静寂から始まるか、静寂で終わることを指示します。

このエフェクトは弦楽器や、歌手が母音で歌唱するときは非常に効果的ですが、常にそのまま演奏できるとは限りません。たとえば、歌手が子音から始まる単語の歌詞を歌う場合、静寂から始めることはできません。リード楽器や金管楽器も、音符を発音する前に一定の空気圧を必要とするため同様です。

ニエンテ記号には2つの表示形式があります。ヘアピンの端に丸を付ける形式と、ヘアピンの直前または直後にテキストを表示する形式です。Dorico Elements では、ニエンテ記号のいずれの形式でも、強弱記号ポップオーバーを使用するか、強弱記号パネルの「**段階的強弱記号 (Gradual Dynamics)**」セクションにある「**niente**」をクリックすることで入力できます。

## ヒント

既存のヘアピンをニエンテのヘアピンに変換するには、ヘアピンを選択して、強弱記号パネルの「**段階的強弱記号 (Gradual Dynamics)**」セクションにある「**niente**」をクリックするか、プロパティパネルの「**強弱記号 (Dynamics)**」グループにある「**Niente**」をオンにします。

例



「ヘアピン記号に丸 (Circle on hairpin)」で表示される ニエンテ  
「テキスト (Text)」で表示されるニエンテ

関連リンク

[段階的強弱記号および強弱記号のグループの長さの変更 \(465 ページ\)](#)

[強弱記号の入力方法 \(201 ページ\)](#)

## ニエンテのヘアピンの外観を個別に変更する

Dorico Elements では、ニエンテのヘアピンの表示形式は 2 種類あり、表示形式は個別に変更できません。

手順

1. ニエンテスタイルを変更するヘアピンを選択します。
2. プロパティパネルの「**強弱記号 (Dynamics)**」グループで、「**ニエンテスタイル (Niente style)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。

- **ヘアピン記号に丸 (Circle on hairpin)**



- **テキスト (Text)**



結果

選択したヘアピンのニエンテスタイルが変更されます。

例



「ヘアピン記号に丸 (Circle on hairpin)」で表示される ニエンテ  
「テキスト (Text)」で表示されるニエンテ

## 表現テキスト

表現テキストは強弱記号に単なる音量レベル以上の詳細を追加し、音符やフレーズをどのように演奏するかを指示します。

Dorico Elements では、“sim.”、*poco*、*molto*、*subito* などの表現テキストは、*p* や *f* などの強弱記号に付随する必要があります。

### 補足

表現テキスト単独による入力はできません。ただし、表現テキスト前後の局部的強弱記号を非表示にはできます。

表現テキストの入力は、強弱記号ポップオーバーに局部的強弱記号と併せて入力するか、強弱記号パネルの「**局部的強弱記号 (Immediate Dynamics)**」セクションで、利用可能なオプションをクリックすることによって行なえます。また、プロパティパネルの「**強弱記号 (Dynamics)**」グループにある以下のプロパティのいずれかに入力することによって、既存の強弱記号に表現テキストを追加できます。

- 「**先頭テキスト (Prefix)**」: 既存の強弱記号の前に表現テキストを追加します。
- 「**末尾テキスト (Suffix)**」: 既存の強弱記号の後に表現テキストを追加します。

### 関連リンク

[局部的強弱記号を非表示にする \(464 ページ\)](#)

## 既存の強弱記号への表現テキストの追加

強弱記号を入力したあと、強弱記号に表現テキストを追加できます。たとえば、複数のフレーズにわたって強弱記号を繰り返すかわりに、“sim.” を追加できます。

### 手順

1. 表現テキストを追加する強弱記号を選択します。
2. プロパティパネルの「**強弱記号 (Dynamics)**」グループで、以下のプロパティを片方または両方もオンにします。
  - 「**先頭テキスト (Prefix)**」: 既存の強弱記号の前に表現テキストを追加します。
  - 「**末尾テキスト (Suffix)**」: 既存の強弱記号の後に表現テキストを追加します。
3. 対応する入力フィールドに追加する表現テキストを入力します。
4. [Return] を押します。

### 結果

入力したテキストが、選択した強弱記号に表現テキストとして追加されます。

プロパティをオフにすると、選択した強弱記号から対応する表現テキストが削除されます。

### 補足

プロパティをオフにすると、入力したカスタムテキストは完全に削除されます。

### 関連リンク

[ニエンテのヘアピン \(461 ページ\)](#)

[強弱記号の入力方法 \(201 ページ\)](#)

## 局部的強弱記号を非表示にする

たとえば“sim.”などの表現テキストを強弱記号を伴わない形で表示するために、*f* や *pp* などの局部的強弱記号を非表示にできます。

### 手順

1. 非表示にする局部的強弱記号を選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「強弱記号を非表示 (Hide intensity marking)」をオンにします。

### 結果

選択した局部的強弱記号が非表示になります。同じ位置に他の強弱記号がない場合、あとから見つけれられるように、非表示になった位置にはガイドが表示されます。ただし初期設定では、ガイドは印刷されません。

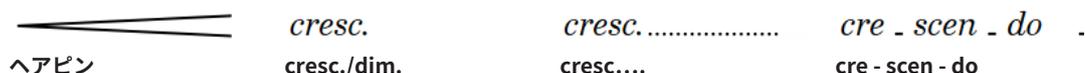
「強弱記号を非表示 (Hide intensity marking)」をオフにすると、選択した局部的強弱記号が再度表示されます。

## 段階的強弱記号

段階的強弱記号は、指定のデュレーションにわたって徐々にボリュームを変化させることを指示します。初期設定では、段階的強弱記号はヘアピン、または *cresc.* や *dim.* のようなテキストによる指示で表示されます。

段階的強弱記号の外観および位置は、プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループにあるプロパティを使用すると個別に変更できます。たとえば、段階的強弱記号の種類を変更して、1方向に向いたヘアピンとして表示するか、*messa di voce*、つまり2方向のヘアピンのペアとして表示するか選択できます。

段階的強弱記号のスタイルは、以下の表示方法のいずれかに自由に変更できます。



### ヒント

また、プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループにある「ヘアピン線スタイル (Hairpin line style)」を使用すると、ヘアピンの線のスタイルを変更できます。



*p* — *mf* — *f*

延長表示されていないヘアピン



*p* — *mf* — *f*

延長表示されたヘアピン

また、段階的強弱記号のディミヌエンドスタイルを *cresc./dim.* のスタイルに変更して“diminuendo”か“decrecendo”のいずれかを表示するようしたり、段階的強弱記号の延長線のスタイルを *cresc....* のスタイルに変更したりできます。

### 関連リンク

[強弱記号のタイプ \(456 ページ\)](#)

## 段階的強弱記号および強弱記号のグループの長さの変更

段階的強弱記号および強弱記号のグループの長さは、入力後に変更できます。

### 補足

段階的強弱記号または強弱記号のグループの長さの変更は、1度に1つずつしか行なえません。

### 手順

1. 記譜モードで、長さを変更する強弱記号を以下のいずれかから選択します。
  - 1つの段階的強弱記号
  - 1つの段階的強弱記号のグループ
2. 以下のいずれかの操作を行なって、段階的強弱記号または強弱記号のグループの長さを変更します。
  - 現在のリズムグリッドの値に従う位置か次の符頭の位置の、いずれか近い方まで延長するには、[Shift]+[Alt]+[→]を押します。
  - 現在のリズムグリッドの値に従う位置か前の符頭の位置の、いずれか近い方まで短縮するには、[Shift]+[Alt]+[←]を押します。
  - 次の符頭の位置まで延長するには、[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt]+[→]を押します。
  - 前の符頭の位置まで短縮するには、[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt]+[←]を押します。

### 補足

キーボードを使用しているときは、強弱記号の終端しか動かさせません。強弱記号の始端は、強弱記号全体を移動させるか、開始位置のハンドルをクリックしてドラッグすることで移動できます。

- 開始位置または終了位置の丸いハンドルをクリックしてドラッグします。

### 結果

個々の段階的強弱記号の長さが、リズムグリッドまたは前後の符頭のいずれかに従い変更されます。

強弱記号のグループは、グループ内の段階的強弱記号の長さを変更するか、グループ内のその他の強弱記号の位置を移動させると、全体の長さが比率を保って変更されます。これにより、グループ内の段階的強弱記号の相対的なデュレーションが維持されます。

例においては、終端の *p* は右に4分音符2つ分移動していますが、真ん中の *f* は右に4分音符1つ分しか移動していません。これにより、段階的強弱記号の長さが均等なままになります。

### 例



元の強弱記号のフレーズ



伸ばした強弱記号のフレーズ

### 関連リンク

[強弱記号のグループ \(468 ページ\)](#)

[強弱記号のグループ化の解除/グループからの強弱記号の削除 \(469 ページ\)](#)

## ヘアピンの終端の広がりを表示/非表示にする

終端の広がり通常クレッシェンドのヘアピンの終端に表示され、クレッシェンドの終わりに急激に音量を上げることが示されます。任意のヘアピンで終端の広がり表示/非表示を切り替えられます。

### 補足

終端の広がり実線のヘアピンにしか表示できません。

### 手順

1. 終端の広がり表示または非表示にするヘアピンを選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「終端の広がり (Flared end)」をオンまたはオフにします。

### 結果

「終端の広がり (Flared end)」がオンのときは選択した強弱記号に終端の広がり表示され、オフのときは非表示になります。

### 例



終端の広がりが非表示のクレッシェンドのヘアピン



終端の広がりが表示されたクレッシェンドのヘアピン

## 段階的強弱記号に poco a poco のテキストを追加する

段階的強弱記号は、入力後に個別に *poco a poco* のテキストを追加できます。

### 手順

1. *poco a poco* を追加する段階的強弱記号を選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「Poco a poco (少しずつ) (Poco a poco (little by little))」をオンにします。

### 結果

*poco a poco* は段階的強弱記号のテキストの直後、譜表の下に配置されたヘアピンの下、および譜表の上に配置されたヘアピンの上に表示されます。

「Poco a poco (少しずつ)」をオフにすると、選択した段階的強弱記号から *poco a poco* のテキストが削除されます。

### 例



*cresc. poco a poco*



*poco a poco*

*poco a poco* を伴う、テキストによる段階的強弱記号

*poco a poco* を伴う、ヘアピンによる段階的強弱記号

## 段階的強弱記号のスペーシング

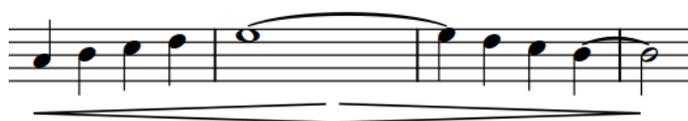
Dorico Elements では、常に他の記号から明確に区別されるように、ヘアピンには長さの最小値のデフォルトが設定されています。しかしこれは音符のスペーシングに影響を与えます。

ヘアピンの長さの最小値のデフォルトは3スペースです。ヘアピンがこれより短くなると、アーティキュレーション記号のアクセントと見間違えられる恐れがあります。そのため、ヘアピンの長さが3スペースより短くなるような音符にヘアピンを追加した場合、ヘアピンが最小値の長さを維持できるように音符のスペーシングが変更されます。

## 音符の途中で開始または終了する段階的強弱記号

段階的強弱記号の開始位置または終了位置が音符に連結されていない場合、その開始位置または終了位置の移動には制限が生じます。

たとえば、強弱記号ポップオーバーに2つのヘアピンをスペースで区切って「<>」と入力した場合、外見上はメッサ・ディ・グオーチェに似た1対のヘアピンが作成されますが、これは2つの個別のヘアピンで構成されており、オプションで生成された組み合わせではありません。このヘアピンそれぞれの開いた側はいずれも特定の符頭に接続されておらず、ヘアピンのペアの中央は移動できません。2つのヘアピンは全体としての長さを変更できますが、ヘアピンそれぞれの長さの個別の変更はできません。



一方で、強弱記号ポップオーバーに2つのヘアピンをスペースの区切りを入れずに入力した場合、ヘアピンのペアはその真ん中も両端も位置を変更できますが、符頭に沿ってしか移動できません。それぞれのヘアピンは現在のリズムグリッド値に従って個別に長さを変更できます。

関連リンク

[段階的強弱記号および強弱記号のグループの長さの変更 \(465 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(302 ページ\)](#)

## 局部的強弱記号によって切り詰められる段階的強弱記号

ヘアピンは、その入力前か入力後かに関わらず、範囲内に局部的強弱記号が配置された場合、自動的に切り詰められます。

ヘアピンは表示上短くなっても、本来指定された位置への結びつきを維持しています。そのため、ヘアピンの表示を切り詰めている局部的強弱記号が削除されると、ヘアピンはその終了位置または範囲内の次の局部的強弱記号の位置まで延長されます。

例として、2つの強弱記号によって切り詰められているヘアピンが、強弱記号が削除されるに従って本来の長さまで延長される様子を示します。点線による連結線は、ヘアピンと、その本来の終端が結びついているリズム上の位置とのリンクを表示しています。



**p** によって切り詰められている長いヘアピン

**p** が削除されたあとも、**f** によって切り詰められているヘアピン

局部的強弱記号を2つとも削除したことで、本来の長さまで延ばされたヘアピン

関連リンク

[段階的強弱記号および強弱記号のグループの長さの変更 \(465 ページ\)](#)

## サスティン楽器と非サスティン楽器

サスティン楽器と非サスティン楽器の音量設定は、段階的強弱記号の制御の面で異なります。

それぞれのソフトウェアインストゥルメントの設定の制御は、「再生 (Play)」 > 「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」を選択して、左側のリストからソフトウェアインストゥルメントを選択して行なえます。

### サスティン楽器

弦楽器、木管楽器、そして金管楽器はサスティン楽器です。これらの楽器は音を伸ばしながら、その間ずっと音量を制御できるためです。

Dorico Elements は再生時、これらのインストゥルメントに段階的強弱記号を適用します。それぞれのソフトウェアインストゥルメントの設定の制御は、「再生 (Play)」 > 「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」を選択して、左側のリストからソフトウェアインストゥルメントを選択して行なえます。

### 非サスティン楽器

ピアノ、ハープ、マリンバ、および打楽器インストゥルメントの大部分などの非サスティン楽器は、打音後に音量を制御できません。このため、非サスティン楽器のソフトウェアインストゥルメントは多くの場合、音符の開始位置で設定されるノートベロシティをダイナミクスに使用します。

## 強弱記号のグループ

強弱記号をグループ化すると、それらは自動的に垂直位置を揃えられ、グループ単位で移動および編集ができるようになります。たとえば、図例の中央の *f* はグループに属しますが、これを移動すると、両側のヘアピンが付き従う形で自動調整されます。

1つの強弱記号は、局部的強弱記号と段階的強弱記号のいずれであっても、それ自体がグループとして見なされます。

2つ以上の強弱記号が譜表で水平方向に隣り合い、同時にまたは続けて入力され、局部的強弱記号の間に段階的強弱記号がある場合、これらは自動的にグループ化されます。



強弱記号のグループの例



同じグループに属する強弱記号は、*f* の位置を移動すると、付き従う形で調整されます。

グループに属するいずれかの強弱記号が選択されると、グループ全体の強弱記号が強調表示されます。



### 補足

- 強弱記号のグループはプロジェクト全体に適用されます。つまり、レイアウトによって異なる形で強弱記号をグループ化することはできません。
- 強弱記号を水平方向にグループ化するだけでなく、強弱記号のグループを譜表間でリンクさせ、複数の譜表に同じ強弱記号を表示できます。これは、複数のインストゥルメントが同時に同じ強弱記号を演奏するとき、クレッシェンドのピークを後ろの拍に移動したり、*f* を *fff* に変更したりといった変化を、すべての譜表に同様に与える場合に便利です。

関連リンク

[複数の譜表にわたってリンクされた強弱記号 \(470 ページ\)](#)

## 強弱記号のグループ化

入力時に自動でグループ化されなかった強弱記号を手動でグループ化できます。グループ化された強弱記号は自動的に垂直位置を揃えられ、グループ単位で移動および編集ができるようになります。

---

手順

1. 記譜モードで、グループ化する強弱記号を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「強弱記号 (Dynamics)」 > 「強弱記号のグループ化 (Group Dynamics)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

結果

選択した強弱記号がグループ化されます。グループの最初の強弱記号が他の譜表にリンクされている場合、グループのすべての強弱記号はリンクされた譜表にも追加されます。これは、それらの強弱記号が出現するすべてのレイアウトに適用されます。

関連リンク

[強弱記号のグループ \(468 ページ\)](#)

[複数の譜表にわたってリンクされた強弱記号 \(470 ページ\)](#)

## 強弱記号のグループ化の解除/グループからの強弱記号の削除

強弱記号のグループ化を解除して、グループ内すべての強弱記号をグループ化されていない状態にすることも、選択した強弱記号のみグループから外して、選択していない強弱記号はグループに残すこともできます。

---

手順

1. 記譜モードで、グループ化を解除する、またはグループから削除する強弱記号を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 「編集 (Edit)」 > 「強弱記号 (Dynamics)」 > 「強弱記号のグループ化を解除 (Ungroup Dynamics)」を選択します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「強弱記号 (Dynamics)」 > 「グループから削除 (Remove from Group)」を選択します。

ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

結果

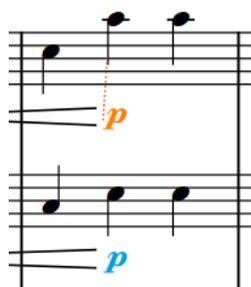
強弱記号のグループ化を解除すると、グループ内のすべての強弱記号がグループ化されていない状態になります。選択していない強弱記号であっても、グループに含まれていれば解除の対象となります。グループから強弱記号を削除すると、選択した強弱記号のみがグループから外されます。選択されていない強弱記号はグループに残ります。

これは、それらの強弱記号が出現するすべてのレイアウトに適用されます。

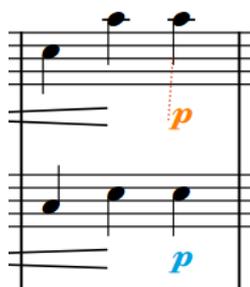
## 複数の譜表にわたってリンクされた強弱記号

複数の譜表で同じ位置にある同じ強弱記号はリンクすることができます。強弱記号を譜表間でコピーアンドペーストした場合、このリンクは自動的に行われます。

リンクされたグループのうち1つの強弱記号を選択すると、リンクに属する他のすべての強弱記号が強調表示されます。リンクされた強弱記号のうち1つを別の位置に移動すると、すべてのリンクされた強弱記号が移動します。



リンクされた2つの強弱記号のうち1番上の強弱記号だけを選択した状態

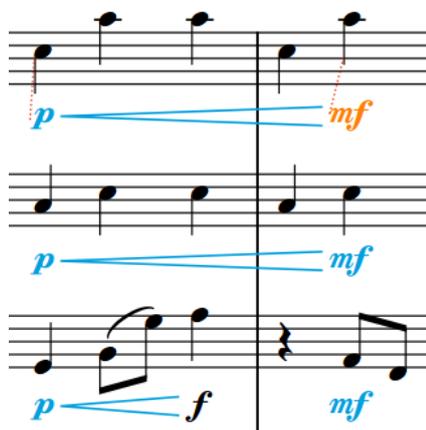


リンクされたグループの1番上の強弱記号だけを移動すると、もう一方も自動的に移動して新しい位置に揃えられます。

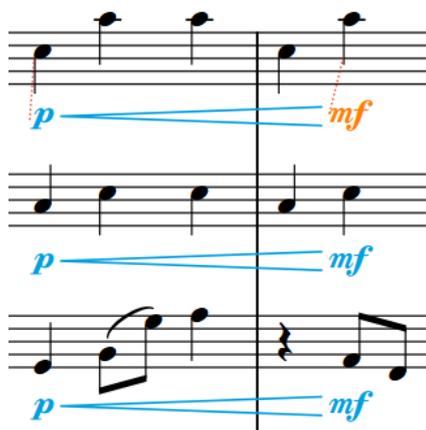
同様に、リンクされた強弱記号のうち1つ、たとえば *p* を *mf* に変更すると、この強弱記号にリンクされたすべての強弱記号が変更されます。

リンクされた強弱記号のうち1つに他の強弱記号、たとえばヘアピンがグループ化された場合、リンクされたすべての譜表の同じ位置にヘアピンが追加されます。

譜表のうち1つで、ヘアピンの終端より先に他の局部的強弱記号があった場合、ヘアピンは自動的に切り詰められます。その強弱記号を削除した場合、ヘアピンは次の局部的強弱記号とその本来の長さとのいずれか先に達した方の位置まで自動的に延長されます。



3つのリンクされた強弱記号があり、1番上の譜表にヘアピンを追加してその譜表にあった強弱記号とグループ化した結果、それが下の譜表にも自動的に追加された状態。



3つめの譜表の1小節目の終わりにあった *f* を削除した結果、ヘアピンが1番上の譜表と一致する長さまで延長された状態。

### 補足

- 他の譜表にリンクされたグループから一部の強弱記号だけを削除した場合、削除した強弱記号は他のリンクされた譜表からも削除されます。1つの譜表から強弱記号のグループ全体を削除した場合、これは他の譜表のリンクされた強弱記号には影響しません。
- 強弱記号を垂直にリンクできるだけでなく、強弱記号を水平方向にもグループ化できます。これにより強弱記号は自動的に垂直位置を揃えられ、グループ単位で移動および編集ができるようになります。

- 強弱記号のリンクとリンク解除はプロジェクト全体に適用されます。つまり、レイアウトによって異なる形で強弱記号をリンクすることはできません。
- 

## 関連リンク

[強弱記号のグループ \(468 ページ\)](#)[強弱記号のリンクの解除 \(471 ページ\)](#)[貼り付け時の強弱記号とスラーの自動リンクをオフにする \(266 ページ\)](#)

## 強弱記号のリンク

同一の強弱記号を別の譜表の同じ位置にコピーアンドペーストすると、強弱記号それぞれが自動的にリンクされます。また自動的にリンクされなかった強弱記号および強弱記号のグループは、手動でリンクさせることによって同時編集できるようになります。

ただし、強弱記号をリンクさせるためには、グループが同一である必要があります。たとえば、2つの強弱記号 **p** がいずれもグループに属していなければリンクできますが、一方がヘアピンとグループ化されている場合はリンクできません。

---

## 手順

1. 記譜モードで、リンクさせる強弱記号を選択します。
  2. 「編集 (Edit)」 > 「強弱記号 (Dynamics)」 > 「リンク (Link)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
- 

## 結果

選択した強弱記号がリンクします。リンクされた強弱記号のうち1つをあとから変更した場合、リンクされたすべての強弱記号が合わせて変更されます。これは、それらの強弱記号が出現するすべてのレイアウトに適用されます。

## 関連リンク

[複数の譜表にわたってリンクされた強弱記号 \(470 ページ\)](#)[強弱記号のコピー \(460 ページ\)](#)

## 強弱記号のリンクの解除

自動的にリンクされたものも含めて、強弱記号のリンクを解除できます。

---

## 手順

1. 記譜モードで、リンクを解除するグループの強弱記号を1つ選択します。
  2. 「編集 (Edit)」 > 「強弱記号 (Dynamics)」 > 「リンクを解除 (Unlink)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
- 

## 結果

リンクされたグループに属するすべての強弱記号のリンクが解除されます。これは、それらの強弱記号が出現するすべてのレイアウトに適用されます。

## 関連リンク

[複数の譜表にわたってリンクされた強弱記号 \(470 ページ\)](#)

## 音量タイプのための VST エクスプレッションマップ

サードパーティー製サウンドライブラリーを使用する場合、インストゥルメントを段階的強弱記号に反応させるために、エクスプレッションマップの変更または編集が必要となる場合があります。これを行わない場合、サウンドライブラリーは初期設定ではベロシティを使用します。

エクスプレッションマップのダイナミクスの設定は、インストゥルメントの構成によって左右されます。詳細については、サウンドライブラリーの説明書を参照してください。

Dorico Elements では、以下のデフォルトのエクスプレッションマップが提供されています。

- MIDI チャンネルのエクスプレッションの変化によりダイナミクスを得る「**CC11 ダイナミクス (CC11 Dynamics)**」
- MIDI コントローラー 1 の変化によりダイナミクスを得る「**モジュレーションホイールダイナミクス (Modulation Wheel Dynamics)**」

エクスプレッションマップの編集は、「再生 (Play)」 > 「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」を選択すると開く「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログで行なえます。

# フィンガリング

フィンガリングは、音符に使用が推奨される指をプレーヤーに指示するために楽譜に追加されます。これは、楽器習得中のプレーヤー向けの楽譜や、難しいパッセージで、特定のフィンガリングのパターンを使用すると音符の演奏が容易になる場合などに効果的です。

フィンガリングは、音符の演奏に 10 本の指すべてを使用する鍵盤楽器の楽譜や、フレット位置と同時に使用されること多いギターの楽譜によく使用されます。しかし、フィンガリングはそれ以外の楽器でも効果的な場合があります。たとえば、弦楽器プレーヤーが音符を伸ばしている間に弦を押さえる指を替えることを指示する場合や、木管楽器プレーヤーのある音符に対し、特殊な音響効果を与えるために、通常とは異なるフィンガリングの使用を指示する場合などです。

ピアノの楽譜には、替え指のフィンガリングや代替フィンガリングを含む複数のフィンガリングが記譜されます。

Dorico Elements は、金管楽器のためのフィンガリングも作成できます。たとえばトランペットやホルンなどの楽器では、プレーヤーが押下するバルブを指定でき、ダブルホルンにおいては、プレーヤーに使用を求めるホルンの支管を指定できます。

Dorico Elements は、フィンガリングの外観に関する一般的な慣習に従い、初期設定では太字のローマ字フォントをフィンガリングに使用します。

関連リンク

[フィンガリングの入力 \(179 ページ\)](#)

[フィンガリングのポップオーバー \(180 ページ\)](#)

## フィンガリングの一般的な配置規則

フィンガリングは、演奏者が容易かつ明瞭に読めるように、それが属する音符のできるだけ近くに配置されます。

ピアノやハープなど大譜表を用いるインストゥルメントの楽譜においては、右手のフィンガリングは上段の譜表の上、左手のフィンガリングは下段の譜表の下に配置するのが一般的です。しかし、これらのインストゥルメントにおける対位法で記載される密度の高い楽譜については、フィンガリングはそれが属する声部の方向に従い、譜表の間にも配置できます。

## フィンガリングを替え指のフィンガリングに変更

替え指のフィンガリングは、音符に使用する指を変更することをプレーヤーに指示します。すでに入力してあるフィンガリングは、替え指のフィンガリングに変更できます。

---

### 手順

1. 替え指のフィンガリングに変更するフィンガリングを選択します。
2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで、「替え指 (Substitution)」をオンにします。
3. 替え指に使用するフィンガリングを数値フィールドに入力します。
4. **[Return]** を押します。

---

### 結果

選択したフィンガリングが替え指のフィンガリングとして表示されるようになります。初期設定では替え指を行なうまでの遅延がなく、替え指の位置は元のフィンガリングと同じですが、替え指のフィンガリングの位置は変更できます。

## 替え指のフィンガリングの位置の変更

替え指のフィンガリングは、初期設定では元のフィンガリングの直後に表示され、これは替え指が同じ音符で行なわれることを意味しますが、替え指が行なわれる位置は個別に変更できます。

---

### 手順

1. 替え指の実行まで待機する位置を変更する替え指のフィンガリングを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、替え指のフィンガリングの位置を変更します。
  - 丸いハンドルをクリックして任意の水平位置にドラッグします。
  - プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで「替え指のオフセット (Substitution offset)」をオンにします。

左側の数値フィールドに 4 分音符の分数で数値を入力するか、数値フィールドの横の矢印をクリックして、替え指の位置を変更します。値を増やすと後ろの位置に、減らすと前の位置に替え指が移動します。

#### 補足

右側の数値フィールドは、装飾音符の位置に替え指が発生する場合に使用します。

---

### 結果

替え指のフィンガリングの位置が変更されます。

Dorico Elements では、替え指と同時に発生する他のフィンガリングに対し適切に並ぶように、遅い替え指は自動的に配置されます。

---

### 補足

マウスでハンドルをドラッグする場合、1 度に位置を変更できる替え指のフィンガリングは 1 つだけです。しかし、プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで「替え指のオフセット (Substitution offset)」を使用すれば、一度に複数の替え指のフィンガリングの位置を変更できます。

遅い替え指は常に横棒線が表示されます。

---

### 関連リンク

[フィンガリングのポップオーバー \(180 ページ\)](#)

## 既存のフィンガリングの変更

フィンガリングは、たとえば他のフィンガリングの方が適切だと判断した場合、入力後でも自由に変更できます。

---

### 手順

1. 変更するフィンガリングを選択します。
2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで、「フィンガリングまたはポジション (Finger or position)」の入力フィールドに、任意のフィンガリングを新規に入力します。
3. [Return] を押します。

---

### 結果

選択したフィンガリングが変更されます。

---

### ヒント

また既存のフィンガリングは、記譜モードでフィンガリングのポップオーバーを開いても変更できません。ポップオーバーには、選択した音符に付いているフィンガリングが表示されます。

---

### 関連リンク

[フィンガリングの入力 \(179 ページ\)](#)

[フィンガリングのポップオーバー \(180 ページ\)](#)

## 譜表に対するフィンガリングの位置を変更する

Dorico Elements は表記規則に従い自動的にフィンガリングを配置しますが、譜表に対するフィンガリングの配置は、プロジェクト全体の設定より優先される形で個別に変更できます。

表記規則に従うと、鍵盤楽器のフィンガリングは右手の譜表の上、および左手の譜表の下に配置されます。弦楽器および金管楽器のフィンガリングは常に譜表の上に配置されます。

---

### 手順

1. 譜表に対する位置を移動するフィンガリングを選択します。
2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで、「譜表との相対位置 (Staff-relative position)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 上 (Above)
  - 下 (Below)

---

### 結果

選択したフィンガリングが譜表の上または下に表示されます。

## フィンガリングの表示/非表示

フィンガリングの表示と非表示は、プロジェクトの各レイアウトごとに個別に切り替えることができます。たとえば、パートレイアウトではフィンガリングを表示させつつ、フルスコアレイアウトでは非表示にできます。指揮者がフィンガリングの情報を必要とすることはまれなためです。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、フィンガリングを表示または非表示にするレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**フィンガリング (Fingering)**」セクションで、「**フィンガリングを表示 (Show fingering)**」をオンまたはオフにします。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

### 結果

選択したレイアウトのすべてのフィンガリングが、チェックボックスがオンのときは表示、チェックボックスがオフのときは非表示になります。

## フィンガリングの削除

フィンガリングは入力後に音符から削除できます。ただし、フィンガリングは単独のアイテムではなく音符の一部と見なされるため、他のアイテムのようにそれ自体を選択しての削除はできません。

---

### 手順

1. フィンガリングを削除する音符を選択します。
2. プロパティパネルの「**フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)**」グループで、「**フィンガリングまたはポジション (Finger or position)**」をオフにします。

---

### 結果

選択した音符からすべてのフィンガリングが削除されます。

### 関連リンク

[大きな選択範囲 \(260 ページ\)](#)

## 親切フィンガリング

親切フィンガリングは、先の位置で指定されたフィンガリングが、演奏中の音符にそのまま適用されることをプレーヤーに伝えます。Dorico Elements は、先にフィンガリングを指定した音符の演奏中の位置に他のフィンガリングが追加された場合、自動的に親切フィンガリングを表示します。

初期設定では、親切フィンガリングは括弧に入って表示されます。



括弧つきで表示される親切フィンガリング (デフォルト)

## バルブ式金管楽器のフィンガリング

トランペットやホルンなどのインストゥルメントにおいては、特定の音を出す上でどのバルブを押下するかを示すために、フィンガリングが使用されます。

バルブ式金管楽器のフィンガリングは、フィンガリングのポップオーバーに、区切り文字なしの数字で入力できます。たとえば、トランペットのC#の音に12と入力して、1番めと2番めのバルブを押下するよう指示します。

初期設定では、Dorico Elements は金管楽器の譜表の音符に追加されるフィンガリングを自動的に縦に積み重ねます。初期設定では区切り文字は表示されません。

関連リンク

[フィンガリングのポップオーバー \(180 ページ\)](#)

[フィンガリングの入力 \(179 ページ\)](#)

## ホルンの支管の指示記号の表示

ホルンのフィンガリングに先頭テキストとして支管の指示記号を加えることにより、ダブルホルンおよびトリプルホルンに対し、音符を演奏する支管を指示できます。単に親指 (thumb) の “T” を表記する場合もあれば、ピッチを明記することにより、どの支管を使用するかより明確に指示する場合もあります。

### 補足

支管の指示記号を追加できるのは、F 調のホルンに属する音符だけです。

### 手順

1. 支管の指示記号を追加するホルンのフィンガリングを選択します。
2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで、「ホルンの支管 (Horn branch)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのホルンの支管を選択します。
  - F
  - B フラット (B flat)
  - F アルト (F alto)
  - E フラットアルト (E flat alto)
  - サムトリガー (Thumb trigger)

### 結果

選択したフィンガリングに支管の指示記号が追加されます。

関連リンク

[フィンガリングの入力 \(179 ページ\)](#)

## 弦楽器におけるフィンガリングのシフト指示の表示/非表示

弦楽器プレーヤーが指板の上で指のポジションをシフトさせて、前の音符から指を変えずに高い/低い音符を演奏しなければならない場合、斜めの線を使用してこの移動方向を指示できます。

### 手順

1. 弦楽器の譜表上で、フィンガリングシフトの開始を指示する音符を選択します。
2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで、「次の音符へのシフトを指示 (Indicate shift to next note)」をオンまたはオフにします。

### 結果

シフト指示記号が、プロパティをオンにしたときは表示 (各端の音符にフィンガリングが明記されていない場合を含む)、プロパティをオフにしたときは非表示になります。シフト指示記号は選択した音符とその直後の音符の間に配置されます。

### 例



### 関連リンク

[個々の音符について演奏する弦を指定する \(519 ページ\)](#)

## 弦楽器におけるフィンガリングのシフト指示記号の方向を変更する

個々の弦楽器におけるフィンガリングのシフト指示記号が望む向きとは異なる場合、これを変更できます。

### 手順

1. 向きを変更するシフト指示記号を選択します。
2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで、「シフト方向 (Shift direction)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 上 (Up)
  - 下 (Down)

### 結果

選択したシフト指示記号が上向きまたは下向きに変更されます。

### 補足

また、音符を演奏する弦を指定しても、弦楽器のシフト指示記号の方向に影響を与られません。

### 関連リンク

[個々の音符について演奏する弦を指定する \(519 ページ\)](#)

## MusicXML ファイルから読み込まれたフィンガリング

Dorico Elements は、MusicXML ファイルのフィンガリング要素を使用して指定されたフィンガリングを読み込みます。

Finale から書き出された MusicXML ファイルであれば、フィンガリングは通常正しく表現されます。しかし Sibelius はフィンガリング要素を使用しないため、Sibelius によって書き出された MusicXML ファイルからは、Dorico Elements はフィンガリングを読み込めません。

# 前付け

Dorico Elements において前付けとは、スコアの 1 小節めより前に含まれるすべての情報を幅広く指します。

前付けには、スコアの 1 ページめより前のページに加えられることが多い、音楽に関する以下のような情報が含まれます。

- 演奏上の指示
- 目次
- 楽器編成リスト

前付けには、スコアやパートの 1 ページめで楽譜の上に表示される、以下のような情報も含まれます。

- 献呈
- タイトル
- サブタイトル
- 作曲者

関連リンク

[マスターページ \(276 ページ\)](#)

[フレーム \(275 ページ\)](#)

## デフォルトのマスターページに使用されるプロジェクト情報

プロジェクト内の異なるレイアウトにおけるすべてのテキスト情報を一致させる効率的な方法は、「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログに入力した現在のプロジェクト用の情報にリンクしたトークンを使用することです。

トークンとは、異なる場所にあるテキストを参照するコードのことで、これは元のテキストが変更されると自動的に更新されます。

Dorico Elements のデフォルトのマスターページにはトークンが使用され、「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログで各フローについて入力した情報が自動的に表示されるようになっています。たとえば、「**デフォルトのフルスコア (Default Full Score)**」のマスターページのセットは、各フローに以下の情報を表示します。

- 作曲者
- 作詞者
- タイトル

### 補足

これらのトークンは、プロジェクト情報の各フローの情報に初期設定でリンクされています。「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログの「**プロジェクト (Project)**」用の情報しか入力していない場合、テキストは表示されません。

関連リンク

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(89 ページ\)](#)

[フロー名とフロータイトル \(119 ページ\)](#)

[テキストトークン \(297 ページ\)](#)

# 装飾音符

装飾音符とは、固定したデュレーションを持たず、素早く演奏することを意図された音符です。装飾音符は標準の音符の縮小版であり、通常は符尾にスラッシュを伴って表示されます。

符尾にスラッシュが付いた装飾音符は、アチャカトゥーラまたは短前打音と呼ばれ、多くの場合は非常に速く演奏されます。符尾にスラッシュの付かない装飾音符は、アポジャトゥーラまたは長前打音と呼ばれ、多くの場合は短前打音よりゆっくり演奏されます。

バロック音楽においては、アポジャトゥーラは多くの場合、現在の拍子と適用される符頭の音価に基づく特定のデュレーションの間持続させるものと解されます。

装飾音符は、それが適用される符頭(すぐ右にある符頭)の直前の時間に収めるよう意図されているため、リズム上の時間を占めることはありません。

符頭の前には複数の装飾音符が付く場合もあります。同じ符頭に2つ以上の装飾音符が付いており、8分音符や16分音符のような符尾が付く音価の場合、自動的に連符で連結されます。



音符の前の複数の装飾音符

Dorico Elements では、装飾音符は初期設定では標準の符頭の 3/5 のサイズに縮小されますが、これは音符のスペーシングの設定に影響されます。装飾音符のスペーシングについては、専用に個別のオプションが用意されています。

装飾音符には、標準の音符と同じ手順でスラーやアーティキュレーションなどの記譜記号を追加でき、入力後に移調もできます。

## 関連リンク

- [装飾音符の入力 \(163 ページ\)](#)
- [装飾音符のスラッシュ \(484 ページ\)](#)
- [装飾音符に対するスラーの位置 \(611 ページ\)](#)
- [音符のスペーシング \(302 ページ\)](#)
- [個々の音符のピッチの変更 \(169 ページ\)](#)
- [アーティキュレーションの入力 \(178 ページ\)](#)
- [スラーの入力 \(256 ページ\)](#)

## 装飾音符の一般的な配置規則

装飾音符の振る舞いは多くの点で標準の音符と同様ですが、符尾の方向、符頭に対する位置、および符尾のスラッシュの位置について、特有の配置規則があります。

装飾音符は初期設定では符尾が上向きで表示されますが、1つの譜表の複数の声部それぞれに装飾音符がある場合は例外であり、この場合は下向きの声部の装飾音符の符尾が下向きになります。これにより、装飾音符に対するスラーの位置が影響されます。

装飾音符は、それが拍の手前ではなく拍と同時に演奏されることを意図している場合であっても、常に符頭の前に配置されます。通常は適用される符頭の直前になるように、小節線より後に配置されます。しかし、装飾音符が3つ以上のグループの場合は、小節の1拍めの音符が小節線から離れすぎないように、小節線より前に配置されることもあります。

装飾音符の符尾のスラッシュは、複数の装飾音符が同じ位置で1つの連桁に括られる場合は、連桁の開始位置に表示されます。装飾音符が1つの場合は、スラッシュは符尾および符鉤をまたぐ形で表示されます。



臨時記号が追加されると、標準の音符と同様、臨時記号が読みやすいように音符のスペーシングが再調整されます。

装飾音符にアーティキュレーションが付く場合は、最も読みやすい場所、ほとんどの場合は譜表の外側に追加されます。Dorico Elements は自動的にアーティキュレーションを装飾音符の符尾側に、そして符尾または連桁が譜表の内側にある場合は譜表の外側に配置します。

### 装飾音符に対するスラー

初期設定では、装飾音符からはじまってタイのつながりの音符で終わるスラーは、タイのつながりの最初の音符に終端が付きます。タイのつながりに対するスラーの位置は個別に変更できますが、装飾音符からはじまるスラーも同様です。

関連リンク

[小節線に対する装飾音符の位置の変更](#) (484 ページ)

[装飾音符に対するスラーの位置](#) (611 ページ)

[タイのつながりに対するスラーの位置](#) (610 ページ)

[タイのつながりに対するスラーの位置を変更する](#) (610 ページ)

[音符のスペーシング](#) (302 ページ)

## 複声部における装飾音符の配置

記譜の一般的な表記規則に従い、装飾音符は譜表に声部が1つのときは、適用される符頭の符尾が下向きであっても、初期設定では符尾は上向きで表示されます。

しかし、譜表に複数の声部がある場合、上向きの声部に属する音符はすべて上向きに、そして下向きの声部はすべて下向きに表示され、これに装飾音符も従います。Dorico Elements ではこの調整は自動的に行なわれますが、複声部における装飾音符の符尾の方向は、必要に応じて個別に上書きもできます。



関連リンク

[音符の符尾の方向を個別に変更する \(643 ページ\)](#)

[装飾音符に対するスラーの位置 \(611 ページ\)](#)

## 小節線に対する装飾音符の位置の変更

初期設定では、適用される符頭が小節の最初の音符である場合を含めて、装飾音符は符頭の直前かつ小節線より後に配置されます。個々の装飾音符については小節線より前に配置できます。これによりたとえば、小節の最初の標準の音符が小節線から離れすぎないようにしたり、装飾音符が拍より前に演奏されることを表わしたりできます。

---

手順

1. 小節線に対する位置を変更する装飾音符を選択します。
2. プロパティパネルの「装飾音符 (Grace Notes)」グループで、「小節線前の装飾音符 (Grace note before barline)」をオンまたはオフにします。

---

結果

選択した装飾音符が、プロパティをオンにしたときは小節線の前に、プロパティをオフにしたときは小節線の後に配置されます。

## 装飾音符のサイズ

装飾音符は標準の音符を小さくしたもので、デフォルトの設定では標準の音符に対し 3/5 の比率で縮小されます。

装飾音符のサイズは、標準の音符と同じ手順で個別に変更できます。

関連リンク

[音符のサイズを個別に変更する \(518 ページ\)](#)

## 装飾音符のスラッシュ

装飾音符の符尾を斜めに横切るスラッシュは、多くの場合は装飾音符の異なるタイプを区別するために使用されます。符尾にスラッシュが付いた装飾音符は、アチャカトゥーラまたは短前打音と呼ばれ、多くの場合は非常に速く演奏されます。符尾にスラッシュの付かない装飾音符は、アポジャトゥーラまたは長前打音と呼ばれ、多くの場合は短前打音よりゆっくり演奏されます。

Dorico Elements では、装飾音符は初期設定では符尾にスラッシュを付けて表示されます。装飾音符にスラッシュを付けるか付けないかの変更は、音符の入力中にも、入力後に装飾音符のタイプを変更することでも行なえます。

## 装飾音符のタイプを個別に変更する

装飾音符は、入力後にタイプを個別に変更できます。装飾音符はスラッシュ付きの符尾がデフォルトですが、これをスラッシュなしの符尾に変更できます。

---

手順

1. タイプを変更する装飾音符を選択します。
2. プロパティパネルの「装飾音符 (Grace Notes)」グループで、「装飾音符のタイプ (Grace note type)」から以下のいずれかのオプションを選択します。

- スラッシュ付きの符尾



- スラッシュなしの符尾



#### 結果

選択した装飾音符がスラッシュ付きまたはスラッシュなしの符尾で表示されます。

#### ヒント

装飾音符のタイプは、ステップ入力の途中でも変更できます。

---

#### 関連リンク

[装飾音符のスラッシュ](#) (484 ページ)

[装飾音符の入力](#) (163 ページ)

## 装飾音符の符尾

装飾音符は音符を縮小したものであるため、装飾音符の符尾の長さは、すべての音符の符尾の長さに対するデフォルトの設定によって決定されます。

一般的な表記規則に従い、Dorico Elements は初期設定ではどの音部においても装飾音符の符尾を上向きで表示します。これは装飾音符が適用される音符の符尾の方向には左右されません。譜表に複数の声部が存在する場合、装飾音符の符尾の方向は自動的に変更されますが、個々の装飾音符の符尾の方向は手動で変更できます。また装飾音符の符尾の長さは、通常の符尾と同じ手順で変更できます。

#### 関連リンク

[符尾](#) (641 ページ)

[装飾音符のスラッシュ](#) (484 ページ)

[音符の符尾の方向を個別に変更する](#) (643 ページ)

## 装飾音符の連桁

Dorico Elements は隣接する複数の装飾音符が 8 部音符かそれ以下のデュレーションである場合、自動的に連桁で連結します。

他のすべての連桁と同様に、装飾音符の連桁は譜表線に対する連桁の配置の一般的な表記規則になるべく従い、くさび形の形成を避けようとしています。しかし、装飾音符は標準の音符より小さいため、これにより装飾音符の連桁が極端に傾斜してしまう場合があります。

個々の装飾音符の連桁の傾斜は、通常の連桁と同じ手順で調整できます。

#### 関連リンク

[連桁](#) (424 ページ)

[連桁グループ](#) (425 ページ)

# 延長記号と休止記号

音楽の一定したリズムの流れが、一時的な静止または一瞬の無音によって中断された後にまた再開する場合、これを示すさまざまな記譜記号が使用されます。最も微妙な効果を生むものとしてはテヌート記号があり、より顕著な効果は延長記号と休止記号によって表わされます。

楽譜中の延長記号や休止記号によって意図される中断のデュレーションは、指定が必須のものではありません。通常、延長記号と休止記号のスタイルの違いによって中断の長短が示されますが、解釈の余地は大幅に残されます。

## 補足

延長記号と休止記号は今のところ再生時の効果を持ちませんが、将来のバージョンでは効果が与えられることが予定されています。

## 関連リンク

[延長記号と休止記号の入力方法 \(217 ページ\)](#)

## 延長記号と休止記号のタイプ

Dorico Elements には 3 つのタイプの延長記号と休止記号があり、それぞれ同じ手順で入力、移動および削除を行なえます。

### フェルマータ

フェルマータは、音符がその記譜上の長さより長く伸ばされることを示し、アンサンブル全体に適用されます。

これらは「休止記号」とも呼ばれます。

### ブレス記号

ブレス記号はプレーヤーがブレスを取るのに適切な位置、または同様の効果を与えるための演奏方法を示します。

### 中間休止記号

中間休止記号は、音符をその音価全体まで伸ばしたあと、次に進む前に音の小休止を挟むことを示します。

## フェルマータのタイプ

Dorico Elements ではさまざまなタイプのフェルマータが使用できます。フェルマータはそれぞれ休止のデュレーションをおおよそ示しますが、そこには解釈の余地が残されています。

### フェルマータ

非常に短いフェルマータ



### 説明

音符が示すリズムよりほんのわずかにだけ長く伸ばされることを示します。

## フェルマータ

短いフェルマータ



短いフェルマータ (Henze)



フェルマータ



長いフェルマータ



長いフェルマータ (Henze)



非常に長いフェルマータ



カーリユー (Britten)



## 説明

音符が示すリズムより少しだけ長く伸ばされることを示します。

Hans Werner Henze によって使用され、音符が示すリズムより少しだけ長く伸ばされることを示します。

音符が示すリズムより長く伸ばされることを示します。

音符が示すリズムよりだいぶ長く伸ばされることを示します。

Hans Werner Henze によって使用され、音符が示すリズムよりだいぶ長く伸ばされることを示します。

音符が示すリズムよりずっと長く伸ばされることを示します。

Benjamin Britten によって使用され、非同期の音楽において音符または休符を次の同期ポイントまで伸ばすことを示します。

フェルマータは2つのスタイルに分けられます。それぞれの意味は重複するため、1つのプロジェクトの中で両方のスタイルを使用することは、プレイヤーを混乱させる恐れがあります。

スタイル	非常に短いフェルマータ	短いフェルマータ	フェルマータ	長いフェルマータ	非常に長いフェルマータ
標準					
Henze	なし				なし

## 関連リンク

[延長記号と休止記号のポップオーバー \(217 ページ\)](#)

[既存のアイテムの変更 \(266 ページ\)](#)

## ブレス記号のタイプ

Dorico Elements ではさまざまなタイプのブレス記号が使用できます。ブレス記号は、プレーヤーがブレスを取るのに適切な位置や、ブレスのような効果を音に与えることを指示します。

コンマ	チェックマーク	上げ弓	Salzedo
,	✓	V	◡

## 中間休止記号のタイプ

Dorico Elements ではさまざまなタイプの中間休止記号が使用できます。すべての中間休止記号は音の中断を指示しますが、楽譜のスタイルに応じて異なるタイプの中間休止記号が必要な場合があります。

中間休止記号 (Caesura)	太い中間休止記号 (Thick caesura)	短い中間休止記号 (Short caesura)	婉曲した中間休止記号 (Curved caesura)
			
2本の斜めのスラッシュ	2本の太い斜めのスラッシュ	2本のまっすぐな垂直のスラッシュ	2本の婉曲した斜めのスラッシュ

それぞれの中間休止記号で延長や休止の明確な長さを伝えたい場合、レジェンドの追加を検討することをおすすめします。これらの記号は、プレーヤーによって解釈が異なる場合があるからです。

関連リンク  
[既存のアイテムの変更](#) (266 ページ)

## 延長記号と休止記号の位置

延長記号と休止記号は、単一の声部では初期設定で譜表の上に配置され、すべての譜表のリズム上なるべく近い位置に表示されます。たとえば、ある譜表の小節の最後の拍にフェルマータが付く場合、これは他の空白の譜表の小節休符の上に表示されます。複声部の譜表については、フェルマータは譜表の下にも逆向きに表示されます。

延長記号と休止記号の異なる位置への移動は、記譜モードで行ないます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

### フェルマータ

フェルマータは符頭に中央揃えで上または下に配置され、音符の符尾の方向には影響されません。



フェルマータは楽曲全体のテンポに影響するため、どこにフェルマータが付くか、すべてのプレーヤーが見えるようにする必要があります。そのためフェルマータは、すべての譜表において、フェルマータと同じ位置、またはフェルマータの終了位置にある音符、和音または休符の位置 (小節に音符がない場合は、小節休符の上) に表示されます。

### ブレス記号

ブレス記号は、譜表の第5線の上、適用される音符の終了位置に表示されます。つまり、次の音符の直前に表示されます。

プレス記号は、旋律を中断してプレスを取るために適切な位置をプレーヤー 1 人またはグループに示すだけで、全体のテンポには影響しないため、それが追加された譜表だけに適用されます。

## 中間休止記号

中間休止記号は譜表の上部に、第 5 線が記号の中央を通り、第 4 線に記号の下端が乗る形で配置されます。これは通常、小節の終了位置、小節線の前に配置されます。

中間休止記号は、すべての譜表の同じ位置に自動的に追加されます。これは入力位置の符頭または小節線のすぐ左です。中間休止記号は符頭にリンクされてはならず、音符のスペーシングを調整して一定の間隔を作ります。

## 同じ位置にある複数の延長記号と休止記号

フェルマータはすべての譜表に適用されるため、同じ位置に存在できるフェルマータは 1 タイプだけです。たとえば、1 つの譜表に短いフェルマータがあるとき、他の譜表の同じ位置に長いフェルマータを同時に置くことはできません。

ブリテンのカーリュウは他のタイプのフェルマータと同じ位置で使用できますが、プレス記号と同時に存在できません。これは Dorico Elements における唯一の例外です。

中間休止記号は、プレス記号であればどのタイプとも共存できますが、中間休止記号とフェルマータは同じ位置に置けません。

## 1 つの譜表でフェルマータを変更する

1 つの譜表でフェルマータか中間休止記号のタイプを変更すると、自動的にその位置にあるすべての譜表のすべてのタイプが変更されます。特定の位置における休止は、デュレーションが全体で一致しなければならないからです。

ただし、譜表のうち 1 つの特定のフェルマータを上書きして、たとえばブリテンのカーリュウやプレス記号に変更した場合、他の譜表に存在するフェルマータを変更しても、上書きされた譜表の記号は変更されません。上書きした譜表の記号を削除すると、他の譜表のフェルマータと一致する状態に記号が復元します。

たとえば、フェルマータをプレス記号に変更すると、その譜表の記号のみが変更されます。この記号は、他の譜表の同じ位置のフェルマータのタイプを変更しても影響されません。



一番下の譜表は、フェルマータではなくプレス記号を表示する状態に上書きされています。

フェルマータが非常に短いフェルマータに変更されますが、一番下の譜表はプレス記号を表示するように上書きされているため、追従しません。

一番下の譜表からプレス記号を削除すると、その位置に現在選択されているフェルマータを表示する状態に戻ります。

## 延長記号と休止記号の位置の移動

延長記号と休止記号は、入力後に位置を移動できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、位置を移動する延長/休止記号を選択します。

#### 補足

マウスを使用する場合、延長記号または休止記号の移動は一度に1つしか行なえません。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、現在設定されているリズムグリッドに従い、延長/休止記号を移動します。
  - [Alt]+[→] を押して右へ移動します。
  - [Alt]+[←] を押して左へ移動します。
  - 延長記号や休止記号をクリックして左右にドラッグします。

---

### 結果

選択した延長/休止記号が、それぞれが表示される譜表の異なる位置に移動します。リズム上の位置が移動しても表示の上では移動しない場合もあります。たとえば、ある譜表では延長記号や休止記号が小節休符に付いている場合、記号の位置が小節内で移動しても、その表示位置は変わらず小節休符の上となります。

#### 補足

延長記号や休止記号は、それぞれの位置に1つのタイプしか存在できません。延長/休止記号が移動する際に他の延長/休止記号の上を通過した場合、そこにあった延長/休止記号は削除されます。

この動作は元に戻せませんが、移動中に削除された延長/休止記号については、移動にキーボードを使用した場合しか復元されません。

---

## 譜表ごとのフェルマータの数の変更

譜表に複数の声部がある場合、各譜表の特定の位置に表示されるフェルマータの最大数を変更できます。

---

### 手順

1. フェルマータを1つまたは複数選択します。
2. プロパティパネルの「延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)」グループで、「譜表ごとの最大フェルマータ (Max. fermatas per staff)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 声部につき1つ (One per voice)
  - 譜表の片側につき1つ (One per each side of staff)
  - 譜表につき1つ (One per staff)

---

### 結果

選択した位置のフェルマータの表示数を変更されます。

## フェルマータを小節線の上に配置する

次の小節の開始前に間隔を設けることを示すために、個々のフェルマータを音符ではなく小節線の上に配置できます。

### 補足

「譜表ごとの最大フェルマータ (Max. fermatas per staff)」がオンになっている場合、フェルマータは小節線の上に配置できません。

---

### 手順

1. 小節線の上に配置するフェルマータを選択します。
  2. プロパティパネルの「延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)」グループで、「小節線に配置 (Attach to barline)」をオンにします。
- 

### 結果

選択したフェルマータは元の小節の終了位置にある小節線の上に配置され、小節線で結合されていない譜表のみで表示されます。楽器編成によっては、組段の一番上のみに表示されます。

「小節線に配置 (Attach to barline)」をオフにすると、選択したフェルマータがデフォルトの位置に戻ります。

### 関連リンク

[譜表ごとのフェルマータの数の変更 \(490 ページ\)](#)

# 調号

調号は、スケールのどの音符にシャープまたはフラットが付くかを示すことにより、現在の楽譜のキーを表示する記号です。調号は各組段の適用されるすべての譜表の開始位置に表示されます。

調号を使用すると、楽譜のどの音符が通常シャープやフラットになるか各組段の開始位置にひとまとめにして表示でき、音符が出現するたびに臨時記号を横に付ける必要がなくなるため、スペースを節約できます。

初期設定では、調号はすべてのスコアに適用されます。しかし状況によっては、一部のパートがアンサンブル中の他パートとは異なる、独自の調号を必要とする場合があります。Dorico Elements では、すべての譜表に適用される調号も、1つの譜表だけに適用される調号も入力できます。

伝統的に、臨時記号は5度圏(サークルオブフィフス)のパターンに従って、シャープを使用する調とフラットを使用する調でそれぞれ異なる形に並べられます。

Dorico Elements では、調号はプロジェクトを包括する調性システムの一部です。Dorico Elements で使用できる調整システムは 12-EDO のみです。

関連リンク

[調性システム \(494 ページ\)](#)

[調号の入力方法 \(181 ページ\)](#)

## 調号の配置

Dorico Elements は、調号の配置および外観において、臨時記号を伝統的な5度圏の順番で並べることや、音部記号と拍子記号の間に表示することなどの表記規則に自動的に従います。

調号における臨時記号の表示の順番は、シャープの調とフラットの調でそれぞれ異なります。

- シャープの場合: F#, C#, G#, D#, A#, E#, B#
- フラットの場合: Bb, Eb, Ab, Db, Gb, Cb, Fb

Dorico Elements においては、すべての標準的な西洋式の調号の臨時記号は、自動的にこの順番で並べられます。調号の臨時記号には伝統的な配置パターンがあり、現在の音部に従ってすべて譜表の内側に配置されます。臨時記号のパターンはすべての音部で同じですが、テナー記号のシャープの調号においては例外となり、臨時記号を譜表に収めるために他とは異なる上昇型のパターンを使用します。

音部記号

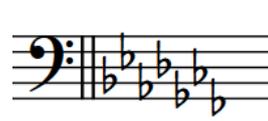
シャープ記号の配置

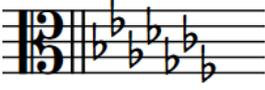
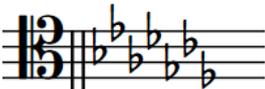
フラット記号の配置

ト音記号



バス記号



音部記号	シャープ記号の配置	フラット記号の配置
アルト記号		
テナー記号		

[関連リンク](#)  
[調号の位置](#) (496 ページ)

## 調号のタイプ

Dorico Elements には調号のタイプが4つあり、それぞれ同じ手順で入力、移動、および削除が行なえます。

以下の4つのタイプがあります。

- 長調
- 短調
- オープンキー (無調)
- 調号なし (ホルンや打楽器など特定のインストゥルメント用)

### 長調/短調の調号

長調の調号はその平行短調の調号と外見上は同じであり、同じく短調の調号はその平行長調と同じ外見になります。たとえば、Bbメジャーの調号にはフラットが2つあります。これはBbメジャーの平行調であるGマイナーの調号とフラット数が同じです。違いとして挙げられる点は、スケールの7度がマイナーの調号で上がるため、Gマイナーの楽譜は一般的にFがシャープになることです。そのため、Gマイナーの調号のあとにF#/Gbを入力した場合、マイナーの調号の規則に従って、F#と表示されます。



Bフラットメジャーの調号におけるBフラットメジャースケール



Gマイナーの調号におけるGハーモニックマイナースケール

### オープンキーの調号

オープンキー (無調) の調号は、臨時記号を表示しないためCメジャーまたはAマイナーの調号と同じに見えますが、振る舞いは異なります。

オープンキーの調号においては、臨時記号の表記方法はそのときの旋律の方向に基づきます。旋律が上昇するときはシャープの使用が推奨され、旋律が下降するときはフラットの使用が推奨されます。オープンキーではピッチに序列がないため、同じピッチの表記が、数小節の範囲内であっても、状況によって異なる場合があります。

CメジャーまたはAマイナーの調号では、臨時記号は長調と短調のいずれであるかに基づいて表記されます。たとえば、Cメジャーでは旋律が上昇下降いずれの方向であっても、一般的にシャープの使用が推奨されます。同様にAマイナーでは、旋律が上昇下降いずれの方向であっても、G#は導音であるため特に使用が推奨されます。

## 調号なし

一部のインストゥルメントには、楽曲全体の調に関わらず、そのパートに一切の調号を表示しないことが慣例化しているものがあります。このようなインストゥルメントにはティンパニ、打楽器、ホルン、トランペットなどがあり、ときにはハープもこれに加わります。これらのインストゥルメントの「**調号なし (No key sig)**」バージョンを追加した場合、ホルンやトランペットのような移調楽器であっても、これらのパートに調号は表示されません。

これらのインストゥルメントにはどのピッチも入力でき、必要に応じて臨時記号も表示されます。

関連リンク

[プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(104 ページ\)](#)

## 調性システム

Dorico Elements では、“調性システム”とは、調性のコンセプトを構成する 3 つの重要な要素を内包する言葉として使用されます。

調性システムを構成する 3 つの要素を以下に挙げます。

- オクターブの均等な分割の数 (EDO)。たとえば、標準的な半音階による西洋音階は 12-EDO を使用します。
- 臨時記号のセット。音符をどれだけ上げ下げするかを記譜できます。
- 調号。Dorico Elements では、伝統的な西洋音階の調号をすべて使用できます。

関連リンク

[カスタムの調性システム \(494 ページ\)](#)

## オクターブの均等な分割 (EDO)

EDO とは、「Equal Division of the Octave (オクターブの均等な分割)」の略です。これはオクターブを均等に分割した断片 (音程) の数になります。

伝統的な西洋和声は、調性システムを表現する方法の 1 つである平均律 (12-EDO) に基づきます。伝統的な C から C までのスケールにおいては、スケールを構成する 7 つの音程に 12 個のステップ (オクターブの均等な 12 分割) が振り分けられるためです。

たとえば、音程の A と B の間にはステップが 2 つ割り当てられていますが、B と C の間にはステップが 1 つしかありません。これは、12-EDO におけるそれぞれのステップは半音を表わし、標準の平均律において A と B の間には 2 つの半音がありますが、B と C の間には半音が 1 つしかないからです。

調性システムによって、オクターブの均等な分割の形が異なることがあります。たとえば 24-EDO では、オクターブの分割はそれぞれ 1/4 音になります。ただし、Dorico Elements で使用できる調性システムは 12-EDO だけです。

関連リンク

[カスタムの調性システム \(494 ページ\)](#)

## カスタムの調性システム

カスタムの調性システムでは、プロジェクト内で使用できるオクターブの独自の分割数を指定できます。これは伝統的な西洋和声に基づかない楽譜の作成において使用します。カスタムの調性が含まれるプロジェクトを開いた場合、カスタムの調性は Dorico Elements でのみ使用でき、その適用先は変更できません。

## 調号の削除

調号の削除は、音符のピッチに影響することなく行なえます。調号を削除したあと、音符には適宜臨時記号が表示されます。

### 補足

- 調号は、音符のピッチに関する欠かせない情報を担っているため、非表示にはできません。調号を表示させない場合、オープンキーの調号を入力するか、フローまたはプロジェクトからすべての調号を削除します。
- Dorico Elements では、ティンパニやホルンのように通常は調号を持たないインストゥルメントには「**調号なし (No key sig)**」バージョンがあり、このバージョンのインストゥルメントには調号が表示されないようになっています。「**調号なし (No key sig)**」バージョンのインストゥルメントは、設定モードでインストゥルメントを追加または変更するときに選択できます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかから削除するアイテムを選択します。
  - 調号
  - 現在のレイアウトで臨時記号が付かない調号のガイド
2. **[Backspace]** または **[Delete]** を押します。

### 結果

選択した調号がスコアから削除されます。削除された調号以降の小節の音符のピッチは変わりませんが、削除された調号が示す臨時記号が適用されていた音符は、次の調号がある位置まで、またはフローの終わりまで、臨時記号を伴って表示されるようになります。

### 補足

フローにあるすべての調号を削除した場合、楽譜には調号が表示されなくなり、必要に応じて臨時記号が表示されるようになります。これは C メジャーや A マイナーの調号があるというより、オープンキーの調号を適用したかのように扱われます。

### 関連リンク

[調号の入力方法 \(181 ページ\)](#)

[プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(104 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更 \(106 ページ\)](#)

## 同じ位置の複数の調号

調号をそれぞれ 1 つの譜表に入力することにより、複数の調号を同じ位置に存在させられます。

### 補足

スコアに移調楽器がある場合、複数の調号を同じ位置に入力する必要はありません。Dorico Elements はインストゥルメントの移調を自動で管理します。

移調楽器の移調を確認するには、「**編集 (Edit)**」 > 「**移調音 (Transposed Pitch)**」を選択して、レイアウトの楽譜を実音ではなく記譜上のピッチで表示します。

あるいは、個々の移調楽器のパートレイアウトを開いてフルスコアと比較しても確認できます。

### 関連リンク

[調号の入力方法 \(181 ページ\)](#)

## 調号の位置

調号は初期設定では音部記号と拍子記号の間に配置され、調号を必要とするすべての譜表に表示されます。調号は無音程楽器の譜表には表示されません。

調号は楽曲の開始位置および各楽章の開始位置に、楽譜が同じ調のまま継続する場合でも表示されます。拍子記号とは異なり、調号はフルスコアおよびパートレイアウトのすべての組段の開始位置に、調号に変化がなくても表示されます。これはフローの終端か、次の調号の変更がある位置の、いずれか先に到達するところまで適用されます。



調号の正しい位置は音部記号と拍子記号の間です。

楽曲か楽章の途中で調号が発生する場合は、小節線の直後に配置されます。調号の変更を行なう場所には複縦線を使用するのが慣例であり、Dorico Elements ではこれがデフォルトになっています。



調号の変更に複縦線が使用される例

調号の異なる位置への移動は、記譜モードで行ないます。調号は自動的に正しい位置に配置されます。

関連リンク

[調号の配置](#) (492 ページ)

[調号の位置の移動](#) (496 ページ)

## 調号の位置の移動

調号は入力後に位置を移動できます。

手順

1. 記譜モードで、移動する調号を選択します。

補足

マウスを使用する場合、一度に位置を移動できる調号は1つだけです。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、現在設定されているリズムグリッドに従い、選択した調号を移動します。

- **[Alt]+[→]** を押して右へ移動します。
- **[Alt]+[←]** を押して左へ移動します。
- 調号をクリックして任意の水平位置にドラッグします。

結果

調号が異なる位置に移動します。これは移動先の位置から次の調号の位置かフローの終了位置のいずれか先に到達したところまで効果を及ぼします。

補足

- 調号は譜表に沿う方向にしか移動できません。調号を別の譜表に移動する場合は、調号を削除してから新たな調号を別の譜表に入力する必要があります。
- 各位置に調号は1つしか存在できませんが、1つの譜表だけに適用される調号は例外となります。調号を移動させる際に他の調号の上を通過した場合、そこにあった調号は削除され、移動させた調号に置き換えられます。

この動作は元に戻せますが、移動中に削除された調号については、移動にキーボードを使用した場合しか復元されません。

関連リンク

[調号の入力方法 \(181 ページ\)](#)

## 選択した音符と同時に調号を移調する

音符の移調と同時に調号の移調を行なえます。これは調号と音符を同じ度数で移調させます。

手順

1. 記譜モードで、調号と音符を併せて選択します。
2. 「記譜 (Write)」 > 「移調 (Transpose)」を選択して「移調 (Transpose)」ダイアログを開きます。
3. 「移調 (Transpose)」ダイアログで、音程や性質など、移調に必要なパラメーターを調節します。
4. 「調号を変更する (Transpose key signatures)」をオンにします。  
これは選択に調号が含まれている場合は自動的にオンになります。
5. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

選択されたすべての音符と調号が、ダイアログで設定した度数で移調されます。

補足

移調のための選択に、すべての譜表に適用される調号が含まれていた場合、すべての譜表を選択していても、レイアウト中すべての譜表の調号が移調されます。

個別の調号、つまり [Alt] キーを使用して 1 つの譜表のみに追加された調号は、選択に含められた場合それ自体は移調しますが、レイアウト中の他の譜表には影響しません。

関連リンク

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(259 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(260 ページ\)](#)

[「移調 \(Transpose\)」ダイアログ \(171 ページ\)](#)

## 異名同音の調号

異名同音の調号とは、C#メジャーとD $\flat$ メジャーのように、名前は異なっても音階を構成するピッチが共通する調号のことです。Dorico Elements は表記規則に従い、移調の際は移調前の調と臨時記号のタイプが同じ調に移行します。ただし、異名同音の調号の方が臨時記号が少ない場合を除きます。

選択した音符を移調するとき、Dorico Elements は移調前の調号と臨時記号のタイプが同じ調を優先的に選択します。インストゥルメントを移調する際に調号を選択する場合、Dorico Elements は現在の実音調と同タイプの臨時記号を用いる調号を優先的に選択します。

ただし、同じタイプの臨時記号を用いる調号よりも、異なるタイプの臨時記号を用いる異名同音の調号に転調した方が、臨時記号の数が少なく済むため好ましい場合もあります。たとえば、C#メジャーはシャープが7つになる一方、D $\flat$ メジャーはフラットが5つだけです。つまり、臨時記号が付くことをプレイヤーが記憶しなければならない音符が減るということです。

臨時記号が少ない異名同音調への転調は、ダブルシャープやダブルフラットの使用が抑えられて読みやすくなるという利点もあります。たとえば、楽譜をF#からG#に転調すると、導音はF $\sharp$ と表記する必要がありますが、かわりにA $\flat$ に転調すると、導音はG $\sharp$ となります。



G# メジャーでは導音にダブルシャープを付ける必要があります



G# の異名同音である A# メジャーでは導音にダブルシャープを付ける必要はありません

初期設定では、Dorico Elements は臨時記号が少ない場合に異名同音の調号を選択します。

### 調号が移調楽器に与える影響

フルスコアに調号がある場合、移調楽器の楽譜に対しては、そのインストゥルメントの移調の音程と同じ度数で移調が行なわれます。たとえば、E メジャーのプロジェクトでは、Bb クラリネットのパートの調は F# メジャーになります。Bb クラリネットは記譜上のピッチより全音低く発音されるからです。

### 調号が表示されないインストゥルメント

一部のインストゥルメントには、楽曲全体の調に関わらず、そのパートに一切の調号を表示しないことが慣例化しているものがあります。このようなインストゥルメントにはティンパニ、打楽器、ホルン、トランペットなどがあり、ときにはハーブもこれに加わります。これらのインストゥルメントの「**調号なし (No key sig)**」バージョンを入力した場合、ホルンやトランペットのような移調楽器であっても、これらのパートに調号は表示されません。

これらのインストゥルメントの譜表における楽譜は移調できますが、調号は表示されず、必要に応じて臨時記号が表示されるだけになります。

関連リンク

[「移調 \(Transpose\)」ダイアログ \(171 ページ\)](#)

[選択範囲の移調 \(172 ページ\)](#)

[プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(104 ページ\)](#)

## 予告の調号

調号の変更が組段区切りで発生する場合、スコアでもパートでも、区切り後の組段の開始位置とともに、区切り前の組段の終了位置にも新規の調号が表示されます。

これは“予告の調号”と見なされる場合もあります。プレーヤーが組段の開始位置に調号があることに見慣れてしまい、組段の終了位置に表示して目立たせておかないと、調号の変更に気づかないかもしれないからです。

Dorico Elements では、調号の変更は小節線の直後に発生するため、組段の終了位置の調号は予告の調号という別個のものではなく、調号そのものです。

楽譜が十分に分かれていて調号を組段の終了位置に表示する必要がないが、組段の区切り位置を変更できない場合は、組段区切りの位置に新規のフローを作成することにより、楽譜を分離できます。

関連リンク

[フロー \(117 ページ\)](#)

[フローの分割 \(274 ページ\)](#)

[組段区切りの挿入 \(292 ページ\)](#)

# 歌詞

Dorico Elements では、歌詞とは歌手によって歌われるすべてのテキストを指します。

歌詞テキストを楽譜上の他のテキスト形式と区別するために、他のテキスト形式は演奏上の指示、テンポ、強弱記号などと呼ばれます。

Dorico Elements は、入力済の歌詞を簡単に変更でき、毎回新たに歌詞を再入力する必要がないように設計されています。たとえば歌詞の音節のタイプを変更すると、ハイフンを伴う表示と伴わない表示を切り替えられます。

歌詞は、水平方向の配置を一貫させ、歌詞番号の表示を簡潔で正確にするために、ラインにまとめられます。歌詞のラインには異なる目的で使用されるいくつかのタイプがあり、ラインタイプによって歌詞の外観も変化します。たとえば、コーラスのラインの歌詞は斜体フォントで表示されます。

歌詞の入力時は、歌詞のラインの切り替え、譜表のどの側に歌詞を入力するかの変更、および歌詞スタイルの標準、コーラス、訳詞のうちいずれかへの切り替えのために、キーボードショートカットを使用できます。歌詞のタイプは、歌詞を入力したあとでも変更できます。

複数行の歌詞、コーラスの歌詞および訳詞は、譜表の上下いずれにでも入力できます。

「編集 (Edit)」 > 「フィルター (Filter)」 > 「歌詞 (Lyrics)」メニューから歌詞のタイプまたは歌詞のラインを選択することにより、タイプやラインに従って歌詞をフィルター選択できます。

関連リンク

[歌詞のタイプ \(501 ページ\)](#)

[歌詞のライン番号 \(507 ページ\)](#)

[歌詞のフィルター \(500 ページ\)](#)

[歌詞の入力 \(238 ページ\)](#)

[既存の歌詞の音節のタイプの変更 \(503 ページ\)](#)

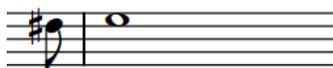
## 歌詞の一般的な配置規則

歌詞は通常それが属する譜表の下に位置し、対応する符頭に水平方向に整列するように配置されます。

標準の歌詞には通常プレーンフォントが使用され、コーラスの歌詞および訳詞には、区別のために通常斜体フォントが使用されます。

歌詞の水平方向のスペーシングは、単語または音節が両側の単語または音節と重ならないだけの幅を持つ必要があります。そのため、歌詞を収めるために音符のスペーシングの調整が必要となる場合があります。

Dorico Elements では、歌詞を収めるために音符のスペーシングの変更が大きくなりすぎ、リズムの外観が不均等にならないように、対応する音符に対する歌詞の配置の調整を許可しています。たとえば、短い音符に付いた長い単音節語の後に、長い音符に付いた長い単音節語が続く場合、2 つめの単語が少し右に移動して、両方の単語に十分なスペースを作ります。



great strength\_\_\_\_\_

短い音符のあとに長い音符が続き、歌詞の水平位置が読みやすさのために自動的に調整されている例

関連リンク

[歌詞の位置](#) (505 ページ)

## 歌詞のフィルター

Dorico Elements では、歌詞フィルターを使用することで、プロジェクト全体または特定の選択範囲における指定したタイプの歌詞すべてを選択できます。

「編集 (Edit)」 > 「フィルター (Filter)」 > 「歌詞 (Lyrics)」を選択すると、以下のフィルターがメニューから使用できます。

### すべての歌詞 (All Lyrics)

現在選択されている中から、歌詞のライン番号や譜表の上下に関わらず、すべてのタイプの歌詞を選択します。

### ライン 1 (Line 1)

現在選択されている中から、譜表の上下に関わらず、ライン 1 の歌詞およびライン 1 の訳詞のみ選択します。

### ライン 2 (Line 2)

現在選択されている中から、譜表の上下に関わらず、ライン 2 の歌詞およびライン 2 の訳詞のみ選択します。

### ライン 3 (Line 3)

現在選択されている中から、譜表の上下に関わらず、ライン 3 の歌詞およびライン 3 の訳詞のみ選択します。

### ライン 4 (Line 4)

現在選択されている中から、譜表の上下に関わらず、ライン 4 の歌詞およびライン 4 の訳詞のみ選択します。

### ライン 5 (Line 5)

現在選択されている中から、譜表の上下に関わらず、ライン 5 の歌詞およびライン 5 の訳詞のみ選択します。

### 譜表の上 (Above Staff)

現在選択されている中から譜表の上のすべての歌詞を選択します。これは他のフィルターを使用したあとに追加で使用できます。たとえば、まずライン番号でフィルターをかけたあと、譜表に対する位置で再度フィルターをかけられます。

### 譜表の下 (Below Staff)

現在選択されている中から譜表の下のすべての歌詞を選択します。これは他のフィルターを使用したあとに追加で使用できます。たとえば、まずライン番号でフィルターをかけたあと、譜表に対する位置で再度フィルターをかけられます。

### コーラス (Chorus)

現在選択されている中からすべてのコーラスの歌詞を選択します。

### 訳詞 (Translations)

現在選択されている中からすべての訳詞を選択します。

関連リンク  
[大きな選択範囲](#) (260 ページ)

## フィルターを使用した歌詞の選択

歌詞フィルターを使用すると、プロジェクト全体または特定の選択範囲における指定したタイプの歌詞すべてを選択できます。

### 前提

フィルターの設定を「**選択のみ (Select Only)**」に設定しておきます。これは「**編集 (Edit)**」 > 「**フィルター (Filter)**」 > 「**選択のみ (Select Only)**」を選択して確認できます。

---

### 手順

1. 楽譜領域で、選択する歌詞すべてを含む範囲を選択します。  
たとえば、**[Ctrl]/[command]+[A]** を押してフロー全体を選択します。
2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**フィルター (Filter)**」 > 「**歌詞 (Lyrics)**」 > **[歌詞タイプ]** を選択します。

---

### 結果

選択範囲の中から指定したタイプのすべての歌詞が選択されます。たとえば、「**編集 (Edit)**」 > 「**フィルター (Filter)**」 > 「**歌詞 (Lyrics)**」 > 「**コーラス (Chorus)**」を選択すると、選択範囲内のすべてのコーラスの歌詞が選択されます。

関連リンク  
[歌詞のフィルター](#) (500 ページ)  
[大きな選択範囲](#) (260 ページ)

## 歌詞のタイプ

Dorico Elements では、歌詞はいくつかのタイプに分けられます。

### 歌詞のライン

歌詞のラインは標準の歌詞からなり、歌詞番号を伴って表示できます。

### コーラスのライン

コーラスのラインは斜体フォントで表示される歌詞からなり、歌詞のラインの間に配置されます。たとえば、2 行の歌詞があった場合、コーラスのラインはライン 1 とライン 2 の間に表示されます。

コーラスのラインには歌詞番号はありません。

### 訳詞のライン

訳詞のラインは、歌詞のラインまたはコーラスのラインのテキストを異なる言語で表示します。これは、翻訳元となる歌詞のラインまたはコーラスのラインのすぐ下に配置されます。これは斜体フォントで表示されます。

歌詞のラインはコーラスのラインも含め、それぞれが独自の訳詞のラインを持つことができます。

訳詞のラインは、翻訳元となる歌詞のラインの一部であるため、歌詞番号はありません。

すべてのタイプの歌詞は歌詞のポップオーバーを使用して入力できます。ポップオーバーの左側に表示されるアイコンは、現在入力中の歌詞のタイプを示しています。

関連リンク  
[歌詞のライン番号](#) (507 ページ)  
[歌詞のライン番号および歌詞のラインタイプの変更](#) (507 ページ)  
[歌詞のポップオーバー](#) (239 ページ)

## 個々の歌詞のタイプの変更

個々の歌詞は入力後にタイプを変更できます。たとえば、歌詞はコーラスの歌詞または訳詞に変更できます。

### 手順

1. タイプを変更する歌詞を個別に選択します。
2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンまたはオフにします。
  - コーラス (Chorus)
  - 訳詞 (Is translation)

### 結果

「コーラス (Chorus)」をオンにすると、選択した個々の歌詞がコーラスの歌詞に変更されます。

「訳詞 (Is translation)」をオンにすると、選択した歌詞は同じライン番号の訳詞に変更されます。たとえば、ライン 2 の歌詞を選択して「訳詞 (Is translation)」をオンにすると、ライン 2 が訳詞に変更されます。

両方のプロパティをオンにすると、選択した歌詞はコーラスの訳詞に変更されます。

両方のプロパティをオフにすると、選択した歌詞は標準の歌詞に変更されます。歌詞のライン番号は、プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループの「ライン番号 (Line number)」の数字で表示されません。

### 補足

選択中の歌詞のラインと同じ位置の同じ譜表の側に他のコーラスのラインが存在した場合、これをコーラスのラインに変更すると、2つのラインは衝突してしまいます。これを回避するには、歌詞のライン全体のタイプを変更します。こうすることで自動的に衝突が回避されます。

### 関連リンク

[歌詞のライン番号 \(507 ページ\)](#)

[歌詞を斜体で表示する \(504 ページ\)](#)

[歌詞のライン番号および歌詞のラインタイプの変更 \(507 ページ\)](#)

## 歌詞の音節のタイプ

歌詞の音節には、単語内の位置に応じていくつかのタイプがあります。歌詞のポップオーバーを進める際に押すキーによって、それぞれの歌詞の音節のタイプを指定できます。

Dorico Elements は、歌詞の入力時にポップオーバーをどのように進めたかに従い、それぞれの歌詞の音節のタイプを定義します。

### 文字列全体 (Whole word)

歌詞がスペースの後に来て、そのあとにスペースまたはピリオドが続く場合、歌詞は文字列全体であると見なされます。

文字列全体である歌詞には、いずれの側にもハイフンが表示されません。歌詞の後に延長線であれば表示される場合があります。

### 開始

歌詞がスペースの後に来て、そのあとにハイフンが続く場合、歌詞は多音節語における開始の音節であると見なされます。

開始の音節の後にはハイフンが表示されます。同じラインの次の歌詞までの距離によっては、連続したハイフンが表示される場合もあります。

### 中央

歌詞がハイフンの後に来て、そのあとにもハイフンが続く場合、歌詞は多音節語における中央の音節であると見なされます。

中央の音節の後にはハイフンが表示されます。同じラインの次の歌詞までの距離によっては、連続したハイフンが表示される場合もあります。

### 終了

歌詞がハイフンの後に来て、後にはスペースまたはピリオドが続く場合、歌詞は多音節語における終了の音節であると見なされます。

終了の歌詞の後には延長線が表示される場合があります。

関連リンク

[歌詞の入力](#) (238 ページ)

## 既存の歌詞の音節のタイプの変更

歌詞の音節のタイプは、歌詞を入力したあとでも変更できます。

たとえば、[Space] を押して歌詞のポップオーバーを次の音符に進めたが、あとからハイフンを付けることにしたような場合、音節のタイプを変更します。

### 補足

音節のタイプを変更すると、選択した歌詞の後 (前ではありません) にハイフンを表示するかどうかを変更されます。したがって、歌詞の前にハイフンを表示させる場合は、その直前の歌詞の音節のタイプを変更する必要があります。

---

### 手順

1. 音節のタイプを変更する歌詞を選択します。
  2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで、「音節のタイプ (Syllable type)」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 文字列全体 (Whole word)
    - 先頭 (Start)
    - 中央 (Middle)
    - 末尾 (End)
- 

### 結果

音節のタイプが「文字列全体 (Whole word)」または「終了 (End)」である歌詞にはスペースが続きます。

音節のタイプが「開始 (Start)」または「中央 (Middle)」である歌詞にはハイフンが続きます。

関連リンク

[歌詞の入力](#) (238 ページ)

## 既存の歌詞のテキストの変更

歌詞のテキストは、テキストを入力したあとでも変更できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、変更する歌詞を選択します。

#### 補足

一度に変更できる歌詞は1つだけです。

---

2. **[Return]** または **[Shift]+[L]** を押して歌詞のポップオーバーを開きます。
  3. 歌詞のポップオーバーで既存のテキストを変更します。
  4. 必要に応じて、他の既存の歌詞も変更する場合は、以下のいずれかの操作を行なってポップオーバーの位置を移動させます。
    - 単語全体、または多音節語の最後の音節を入力してからポップオーバーを次の音符に進めるには、**[Space]** を押します。  
**[Space]** を押すと、ポップオーバーには自動的に既存の歌詞が選択された状態になります。
    - 多音節語の音節のうち1つを入力してからポップオーバーを次の音符に進めるには、**[-]** を押します。
    - カーソルを右に1文字進めるには、**[→]** を押します。
    - カーソルを左に1文字進めるには、**[←]** を押します。  
矢印キーを押し続けると、カーソルは次/前の歌詞/音符に自動的に移動します。
  5. 歌詞の変更を終えたら、**[Return]** または **[Esc]** を押してポップオーバーを閉じます。  
譜表の最後の音符に到達すると、ポップオーバーは自動的に閉じます。
- 

関連リンク

[歌詞のライン番号 \(507 ページ\)](#)

[歌詞の入力 \(238 ページ\)](#)

## 歌詞を斜体で表示する

個々の歌詞について、フォントスタイル、歌詞タイプ、または譜表に対する位置を変更しなくても、斜体表示に変更できます。

---

手順

1. 斜体フォントで表示する歌詞を選択します。
  2. プロパティパネルの「**歌詞 (Lyrics)**」グループで、「**斜体 (Italic)**」をオンにします。
- 

結果

選択した歌詞が斜体フォントで表示されます。

ヒント

歌詞がコーラスの歌詞または訳詞であることを示すために斜体表示にする場合は、歌詞タイプの変更がより適切です。

プロジェクト全体の標準の歌詞すべてを斜体フォントで表示させる場合は、「**歌詞フォント (Lyrics Font)**」のフォントスタイルを変更してください。

---

関連リンク

[歌詞のライン番号および歌詞のラインタイプの変更 \(507 ページ\)](#)

[個々の歌詞のタイプの変更 \(502 ページ\)](#)

## 歌詞の位置

Dorico Elements は歌詞の配置と、さまざまな長さの歌詞を収めるための調整を自動的に行いません。これにはメリスマ様式の楽譜における歌詞の水平位置の調整も含まれます。

### 補足

Dorico Elements では、歌詞の水平位置は自動的に調整され、音符のスペーシングの変化を最小化します。長い音節でも音符のリズム上の外観をゆがめることなく配置できるように、音節は左右に小さく移動されます。

### 音節の位置

音節または単語の中で歌われる音符の数により、歌詞の配置が次のように決定されます。

- それ自身が単語であるか、より長い単語の部分である 1 つの音節が 1 つだけの音符に乗せて歌われる場合、対応する音符に中央揃えで配置されます。
- 2 つ以上の音符に乗せて歌われる音節または単語 (メリスマ) は、それが属する最初の音符の左側に左揃えで配置されます。

### 歌詞のラインの配置

歌詞は、そのライン番号に従い、他の歌詞のラインとの相対的な関係において配置されます。たとえば、ライン 1 の歌詞は 1 番上に配置されます。これは複数の歌詞のラインが譜表の上にある場合も含まれます。

あるラインの歌詞が 1 つの組段中に存在しない場合、他の歌詞のラインの間に間隔は追加されません。

### 例

3 行の歌詞があるが、ある組段においては 2 行めの歌詞がない場合。この組段では、3 行めの歌詞は上に移動し、1 行めの歌詞に近づけられます。

次の組段では 1 行めがなく、しかし 2 行めと 3 行めはある場合、歌詞の 2 行めと 3 行めが上に移動されます。歌詞の 2 行めが 1 行めの位置に取って替わります。

### 関連リンク

[譜表に対する歌詞のラインの位置を個別に変更する \(509 ページ\)](#)

## 歌詞のリズム上の位置の変更

歌詞は入力後に別のリズム上の位置へ移動できます。

### 手順

1. 記譜モードで、位置を移動する歌詞を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、現在のリズムグリッドの値に従い歌詞を移動します。
  - [Alt]+[→] を押して右へ移動します。
  - [Alt]+[←] を押して左へ移動します。

### 補足

歌詞のリズム上の位置はマウスでは移動できず、キーボードしか使用できません。

### 結果

選択した歌詞が現在のリズムグリッド値に従って左右に移動します。

## 歌詞の配置を音符に対して個別に変更する

初期設定では、歌詞はその中央が符頭に対し水平方向に整列されますが、個々の歌詞について水平方向の配置を変更できます。

Dorico Elements では、音符のスペーシングの変化を最小限に抑えるために歌詞の水平位置が自動的に調整されるため、歌詞の音符に対する配置のプロジェクト全体の設定は変更できません。

### 補足

歌詞の配置を手動で変更すると、選択した歌詞の自動スペーシングは上書きされます。位置が自動調整されている歌詞の配置を変更した場合、その位置の音符のスペーシングも変化する場合があります。

---

### 手順

1. 配置を変更する歌詞を選択します。
  2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで、「歌詞のテキストを整列 (Lyric text alignment)」をオンにします。
  3. メニューから以下のいずれかの配置オプションを選択します。
    - 左 (Left)
    - 中央 (Center)
    - 右 (Right)
- 

### 結果

選択した歌詞の配置が変更されます。

## 歌詞のハイフンと歌詞の延長線

歌詞のハイフンは、“Hal-le-lu-jah” のように、個々の歌詞が多音節語を構成する音節であることを示します。歌詞の延長線は、1つの歌詞が複数の音符にわたって延長することを示します。

Dorico Elements は、[-] を押して歌詞のポップオーバーを進めた場合は音節間に歌詞のハイフンを、歌詞を入力したあと [Space] を 2 回以上押して歌詞のポップオーバーを進めた場合は歌詞の延長線を、それぞれ自動的に入力して配置します。

## 歌詞のラインの削除

歌詞のライン全体を削除できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、ライン全体を削除する歌詞がある譜表を選択します。
  2. 「編集 (Edit)」 > 「フィルター (Filter)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > [歌詞タイプ] を選択して、削除する歌詞のラインだけを選択します。
  3. [Backspace] または [Delete] を押します。
- 

### 結果

選択したラインの歌詞がすべて削除されます。

### 関連リンク

- [歌詞のフィルター \(500 ページ\)](#)
- [フィルターを使用した歌詞の選択 \(501 ページ\)](#)
- [大きな選択範囲 \(260 ページ\)](#)

## 歌詞を個別に削除する

同じ歌詞のラインに含まれる他の歌詞を除いて、選択した歌詞のみを削除できます。

### 手順

1. 記譜モードで、削除する歌詞を選択します。
2. **[Backspace]** または **[Delete]** を押します。

### 結果

選択した歌詞が削除されます。

## 歌詞のライン番号

歌詞のライン番号は、1番と2番の歌詞がある楽曲のように、1つのパッセージにあわせて歌う複数の歌詞がある場合、これを整理するために使用されます。Dorico Elementsでは、歌詞を入力する際に、または入力後に歌詞のライン番号を変更することにより、歌詞のライン番号を指定できます。

たとえば、ライン3に歌詞を入力したあと、ライン3に別の歌詞を入れるためにこれをライン4に変更する場合、現在のライン3をライン4に変更したあとに新規のラインをライン3として入力できます。歌詞のラインを正しい順番で表示するために、スペーシングが自動的に調整されます。

Dorico Elementsでは、同じ譜表の上下いずれにも複数の歌詞のラインが存在できます。歌詞のラインをコーラスのラインまたは訳詞のラインに変更すると、コーラスの歌詞は通常斜体フォントを使用するため、配置と外観の両方が変更されます。

### 関連リンク

[歌詞番号 \(510 ページ\)](#)

[歌詞のフィルター \(500 ページ\)](#)

[歌詞を斜体で表示する \(504 ページ\)](#)

## 歌詞のライン番号および歌詞のラインタイプの変更

歌詞のライン全体のライン番号は、入力したあとでも変更できます。また、歌詞のライン全体をコーラスのラインや訳詞のラインに変更もできます。

たとえば、既存のライン1を訳詞のライン4に変更したり、ライン2をコーラスのラインに変更したりできます。

### ヒント

変更するラインを指定するには、歌詞のラインの音節を1つ選択して、プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループにある「ライン番号 (Line number)」の数値フィールドを確認します。

### 手順

1. 記譜モードで、歌詞のラインタイプを変更するラインに属する歌詞を選択します。歌詞のラインは譜表の上にも下にも配置できます。

### ヒント

一定範囲を選択したあとに歌詞フィルターを使用して、ライン番号に従い各種の歌詞のラインを選択することもできます。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した歌詞のラインのラインタイプを変更します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「ライン (Line)」 > [ライン番号] を選択します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「ライン (Line)」 > 「コーラス (Chorus)」 を選択します。

- 「編集 (Edit)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「訳詞 (Translations)」 > [ライン番号の訳詞] を選択します。
- 「編集 (Edit)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「訳詞 (Translations)」 > 「コーラスの訳詞 (Chorus Translation)」 を選択します。

#### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

#### 結果

選択した歌詞のライン全体のライン番号またはタイプが変更されます。

#### 補足

選択した歌詞のラインの同じ位置にある他の歌詞のラインに対する配置が変更される場合があります。たとえば2行の歌詞があり、ライン1をライン3に変更した場合、このラインはライン2の歌詞の下に表示が変わります。

同じ位置の譜表の同じ側にすでに同じ番号の歌詞のラインが存在する場合、2つのラインは入れ替わります。たとえば、ライン2をライン1に変更するとき、同じ位置にすでにライン1がある場合、最新の変更を行なえるように、元からあったライン1はライン2に変更されます。これはコーラスのラインおよび訳詞のラインに関しても同様です。

---

#### 関連リンク

[歌詞のライン番号 \(507 ページ\)](#)

[歌詞のタイプ \(501 ページ\)](#)

[歌詞のフィルター \(500 ページ\)](#)

[フィルターを使用した歌詞の選択 \(501 ページ\)](#)

## 個々の歌詞のライン番号の変更

歌詞のライン番号は、入力したあとでも個別に選択して変更できます。

---

#### 手順

1. ライン番号を変更する歌詞を個別に選択します。
  2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで「ライン番号 (Line number)」の値を変更します。
- 

#### 結果

選択した歌詞のライン番号が数値フィールドの値に合わせて変更されます。

#### 補足

選択した歌詞の他の歌詞のラインに対する位置が変更される場合があります。たとえば2行の歌詞があり、ライン1の歌詞をライン3に変更した場合、この歌詞はライン2の歌詞の下に表示が変わります。

---

#### 関連リンク

[歌詞のライン番号 \(507 ページ\)](#)

## 譜表に対する歌詞のラインの位置を個別に変更する

歌詞のライン全体の譜表に対する位置は、入力したあとでも変更できます。

### 手順

1. 記譜モードで、譜表に対する位置を変更するラインに属する歌詞を選択します。

#### 補足

一定範囲を選択したあとに歌詞フィルターを使用して、ライン番号や譜表に対する位置に応じて各種の歌詞のラインを選択することもできます。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、譜表に対する位置を選択します。

- 「編集 (Edit)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「位置 (Placement)」 > 「上 (Above)」を選択します。
- 「編集 (Edit)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「位置 (Placement)」 > 「下 (Below)」を選択します。

#### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

### 結果

選択した歌詞が含まれる歌詞のライン全体の譜表に対する位置が変更されます。

#### 補足

選択中の歌詞のラインを移動させる譜表の側の同じ位置に同じライン番号を持つ歌詞のラインが存在する場合、2つのラインの位置は入れ替わります。たとえば、ライン2の位置を譜表の下から上に変更するときに、すでに譜表の上の同じ位置にライン2がある場合、最新の変更を行なえるように、譜表の上に元からあったライン2は譜表の下に移動されます。

### 関連リンク

[歌詞のライン番号 \(507 ページ\)](#)

[歌詞のフィルター \(500 ページ\)](#)

[フィルターを使用した歌詞の選択 \(501 ページ\)](#)

[歌詞のライン番号および歌詞のラインタイプの変更 \(507 ページ\)](#)

## 譜表に対する歌詞の位置を個別に変更する

譜表に対する個々の歌詞の位置は、入力したあとでも変更できます。

### 手順

1. 譜表に対する位置を変更する歌詞を選択します。
2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで、「ラインの配置 (Line placement)」から以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 上 (Above)
  - 下 (Below)

### 結果

選択した個々の歌詞の譜表に対する位置が変更されます。

#### 補足

同じ位置の譜表の同じ側にすでに同じライン番号を持つ歌詞のラインが存在する場合、2つのラインは重なり合います。これを防止するには、どちらかの歌詞のライン番号を変更するか、「編集 (Edit)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「位置 (Placement)」メニューからオプションを選択して譜表に対する位置を変更することにより、衝突を起こさないようにします。

#### 関連リンク

[歌詞のライン番号 \(507 ページ\)](#)

[譜表に対する歌詞のラインの位置を個別に変更する \(509 ページ\)](#)

[歌詞のライン番号および歌詞のラインタイプの変更 \(507 ページ\)](#)

## 歌詞番号

歌詞番号は、共通のパスセージに複数の歌詞のラインが存在するときに、歌詞が歌われる順番を示します。これは一般的には讃美歌や歌の楽譜で使用されます。

作成中の楽譜の種類によっては、歌詞番号は適切ではない場合もあります。そのため Dorico Elements では、歌詞番号の表示/非表示を選択できるようになっています。初期設定では、歌詞番号は表示されません。個々に選択した歌詞の歌詞番号の表示/非表示を切り替えられます。

#### 補足

訳詞のラインは翻訳元となる歌詞のラインの一部であるため、独自の歌詞番号は持ちません。

## 個々の歌詞において歌詞番号を表示/非表示にする

個々の歌詞の歌詞番号は、表示または非表示に設定できます。たとえば、すべての組段の開始位置に歌詞番号を表示させる場合などはこれを行いません。

#### 手順

1. その前に歌詞番号を表示させる、または非表示にする歌詞を選択します。
2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで、「歌詞番号を表示 (Show verse number)」をオンまたはオフにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

#### 結果

プロパティと対応するチェックボックスの両方がオンになっている場合、選択した歌詞の前に歌詞番号が表示されます。プロパティがオンでもチェックボックスがオフになっている場合は、歌詞番号は表示されません。

プロパティをオフにすると、歌詞は歌詞番号の表示/非表示についてプロジェクト全体の設定に従います。

## 日本語の歌詞でのスラー

日本語の歌詞でのスラーは、日本語で2つ以上の文字が同じ音符の歌詞に属することを示します。



は る よ こい

日本語の歌詞でのスラーを使用するフレーズ

Dorico Elements では、プロジェクト内の該当するすべての歌詞および個々に選択した歌詞いずれにおいても、日本語の歌詞でのスラーの表示/非表示を切り替えられます。

## 日本語の歌詞でのスラーの表示/非表示

日本語の歌詞でのスラーの表示/非表示は、個々の歌詞について切り替えられます。

---

### 手順

1. 日本語の歌詞でのスラーを表示する歌詞を選択します。
  2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで、「日本語の歌詞でのスラーを表示 (Show East Asian elision slur)」をオンまたはオフにします。
  3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。
- 

### 結果

「日本語の歌詞でのスラーを表示 (Show East Asian elision slur)」と対応するチェックボックスの両方がオンになっていると、日本語の歌詞でのスラーが選択した歌詞に表示され、プロパティがオンでもチェックボックスがオフの場合は非表示になります。

プロパティをオフにすると、歌詞の表示はプロジェクト全体の設定に従います。

# 音符

音符とは譜表上に配置し、音程を指示するための記号です。音符は通常、楕円形の符頭で、デュレーションによって黒玉か白玉で表示されますが、他にもさまざまなデザインの符頭が使用できます。

デュレーションによっては、音符は符尾を持つことがあります。符尾はデュレーションを示すために使用されます。

関連リンク

[音符の入力](#) (146 ページ)

[音符のスペーシング](#) (302 ページ)

[符尾](#) (641 ページ)

[個々の符頭のデザインの変更](#) (517 ページ)

[音程追加のポップオーバー](#) (168 ページ)

[既存の音符の上/下に音符を追加](#) (168 ページ)

## 符頭セット

符頭セットは、記譜に際して音符のデュレーションの表現に必要なすべての異なる符頭をひとまとめにした、同種のデザインに属する符頭の集まりです。

標準的な符頭セットには、最低4つの符頭が設定されています。

- 4分音符かそれ以下のデュレーションの音符用の黒玉符頭
- 2分音符用の白玉符頭
- 全音符用の幅広の白玉符頭
- 倍全音符用の、幅広の白玉符頭の両側に1本か2本の縦線が付いたもの、または四角形の白い符頭

ピッチ依存の符頭セットには、音符のデュレーションではなくピッチで変化する符頭も含まれます。

- *ピッチ*の符頭セットには、ピッチごとに異なる符頭が設定されています。  
たとえばピッチ名符頭セットは、それぞれの音符の符頭にアルファベットによる音名と、該当する場合は臨時記号を表示します。
- *音度*の符頭セットには、現在の調号に対するそれぞれの音符の音度ごとに異なる符頭が設定されています。  
たとえばAikin 7種の形状の符頭セットは、ピッチごとに形状が異なる符頭を使用します。

### 補足

- 1つの符頭が複数の符頭セットに使用される場合もあります。ある符頭セットにおいてある符頭を編集した場合、その符頭が設定されているすべての符頭セットにおいて、その符頭の外観に変化が反映されます。
- 符頭セットには同じ種類の符頭しか設定できません。たとえば、標準の符頭はピッチ符頭セットには使用できません。
- 既存の符頭セットまたは既存の符頭のタイプは変更できません。

関連リンク  
[ピッチ依存の符頭セットのデザイン \(516 ページ\)](#)

## 符頭セットのデザイン

Dorico Elements には、個々の符頭に使用できる数種類の符頭セットのデザインが用意されています。

- 「編集 (Edit)」 > 「符頭 (Notehead)」 > [符頭のタイプ] > [符頭のデザイン] を選択すると、利用できる符頭のデザインを確認できます。

### 補足

Dorico Elements では、符尾なしの符頭は用意されていません。かわりに、どの符頭デザインにおいても、音符の符尾を非表示にできます。

#### 符頭セットのデザイン



#### 符頭セットの名称

大きめの符頭 (Larger Noteheads)



デフォルトの符頭 (Default Noteheads)



丸付き符頭 (大) (Large Circled Noteheads)



丸付き符頭 (Circled Noteheads)



スラッシュ付き符頭 (左下から右上) (Slashed Noteheads (Bottom Left to Top Right))



スラッシュ付き符頭 (左上から右下) (Slashed Noteheads (Top Left to Bottom Right))

## X 形の符頭

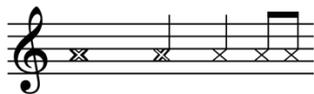
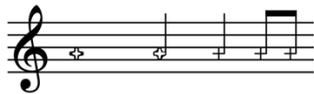
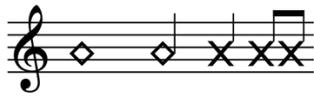
#### 符頭セットのデザイン



#### 符頭セットの名称

丸付き X 符頭 (Circle X Noteheads)

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

X および菱形の符頭 (大) (Large X and Diamond Noteheads)

装飾文字の X 符頭 (Ornate X Noteheads)

+ 符頭 (Plus Noteheads)

X 付き符頭 (With X Noteheads)

X 符頭 (X Noteheads)

X と丸付き X 符頭 (X and Circle X Noteheads)

X と菱形符頭 (X and Diamond Noteheads)

三角形の符頭

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

下向き矢印符頭 (大) (Large Arrow Down Noteheads)

上向き矢印符頭 (大) (Large Arrow Up Noteheads)

逆三角形符頭 (Triangle Down Noteheads)

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

左向き三角形符頭 (Triangle Left Noteheads)



右向き三角形符頭 (Triangle Right Noteheads)



三角形符頭 (Triangle Up Noteheads)

---

菱形の符頭

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

菱形符頭 (Diamond Noteheads)



旧式の菱形符頭 (Old-Style Diamond Noteheads)



菱形符頭 (白) (White Diamond Noteheads)



菱形符頭 (幅広) (Wide Diamond Noteheads)

---

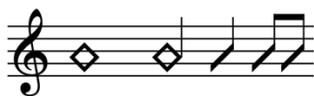
スラッシュ符頭

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

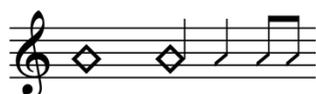
ミュートスラッシュ符頭 (Muted Slash Noteheads)



スラッシュ符頭 (特大) (Oversized Slash Noteheads)

---

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

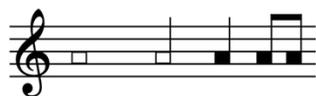
スラッシュ符頭 (Slash Noteheads)

スラッシュ符頭 (小) (Small Slash Noteheads)

---

丸と四角の符頭

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

半月形符頭 (Moon Noteheads)

長方形符頭 (Rectangular Noteheads)

点付き白丸符頭 (Round White with Dot Noteheads)

関連リンク

[符頭セット \(512 ページ\)](#)

[個々の符頭のデザインの変更 \(517 ページ\)](#)

## ピッチ依存の符頭セットのデザイン

ピッチ依存の符頭セットは、音符のピッチに従い異なるデザインまたはカラーの符頭を使用します。Dorico Elements では、数種類のピッチ依存の符頭セットが利用できます。

- 「編集 (Edit)」 > 「符頭 (Notehead)」 > [符頭のタイプ] > [符頭のデザイン] を選択すると、利用できる符頭のデザインを確認できます。

### 音度による符頭

---

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

Aikin 7 種の形状の符頭 (Aikin 7-shape Noteheads)

Funk 7 種の形状の符頭 (Funk 7-shape Noteheads)

### 符頭セットのデザイン



### 符頭セットの名称

Walker 4 種の形状の符頭 (Walker 4-shape Noteheads)

Walker 7 種の形状の符頭 (Walker 7-shape Noteheads)

## ピッチによる符頭

### 符頭セットのデザイン



### 符頭セットの名称

Figurenotes© の符頭 (Figurenotes© Noteheads)

ピッチ名符頭 (Pitch name noteheads)

関連リンク

[符頭セット](#) (512 ページ)

[個々の符頭のデザインの変更](#) (517 ページ)

## 個々の符頭のデザインの変更

トリルの補助音符を含め、個々の符頭についてデザインを変更できます。たとえば、木管楽器に空気を通す音のように、無音程のサウンドをプレーヤーが発することを示す場合などに、X 型の符頭を使用できます。

### 補足

この手順は、スラッシュ符頭の声部に属する音符には適用されません。

### 手順

1. デザインを変更する符頭を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「符頭 (Notehead)」 > 「符頭のタイプ」 > 「符頭のデザイン」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。  
たとえば、選択した音符の符頭のデザインを X 符頭に変更するには、「編集 (Edit)」 > 「符頭 (Notehead)」 > 「X 形 (Crosses)」 > 「X 符頭 (X Noteheads)」を選択します。

### 結果

選択した音符の符頭のデザインが変更されます。

関連リンク

[スラッシュ符頭](#) (594 ページ)

[スラッシュ符頭の声部](#) (715 ページ)

## 音符のサイズを個別に変更する

キューまたは装飾音符のデフォルトの縮尺サイズを使用して、音符のサイズを個別に変更できます。また、カスタムの縮尺サイズを使用できます。

### ヒント

装飾音符やキューとして使用するために音符のサイズ変更を考えている場合は、サイズ変更ではなく装飾音符またはキューの入力を利用してください。

### 手順

1. サイズを変更する音符を選択します。
2. プロパティパネルの「**一般 (Common)**」グループで、以下のプロパティをオンにします。
  - デフォルトの縮尺サイズを使用する場合は「**スケール (Scale)**」をオンにします。
  - カスタムの縮尺サイズを使用する場合は、「**カスタム尺度 (Custom Scale)**」をオンにします。
  - デフォルトの縮尺サイズをもとにしたカスタムの縮尺サイズを使用する場合は、「**スケール (Scale)**」と「**カスタム尺度 (Custom Scale)**」の両方をオンにします。
3. 「**スケール (Scale)**」をオンにした場合、必要に応じて、メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **標準 (Normal)**
  - **装飾音 (Grace)**
  - **キュー (Cue)**
  - **キュー装飾音 (Cue grace)**
4. 「**カスタム尺度 (Custom Scale)**」をオンにした場合、必要に応じて、数値フィールドの値を変更します。

### 結果

- 「**スケール (Scale)**」をオンにした場合、選択した音符が選択したデフォルトの縮尺サイズに変更されます。
- 「**カスタム尺度 (Custom Scale)**」をオンにした場合、選択した音符が設定したカスタムのパーセンテージの縮尺サイズに変更されます。
- 「**スケール (Scale)**」と「**カスタム尺度 (Custom Scale)**」を両方オンにした場合、選択した音符が選択したデフォルトの縮尺サイズに対するカスタムのパーセンテージの縮尺サイズに変更されます。たとえば、「**スケール (Scale)**」に「**装飾音 (Grace)**」を選択し、「**カスタム尺度 (Custom Scale)**」に「50」を設定した場合、選択した音符のサイズは装飾音符の半分のサイズになります。

### 関連リンク

[装飾音符の入力 \(163 ページ\)](#)

[符頭セットのデザイン \(513 ページ\)](#)

## 音符の位置の移動

音符は、装飾音符も含めて、入力後に譜表に沿って異なる位置に移動できます。

### 手順

1. 記譜モードで、移動する音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、現在のリズムグリッドの値に従い選択した音符を移動します。

- [Alt]+[→] を押して右へ移動します。
- [Alt]+[←] を押して左へ移動します。

#### 結果

選択した音符が現在のリズムグリッド値に従って異なる位置に移動します。複数の音符を選択した場合、音符はブロックとして一緒に移動します。

音符は他の音符のデュレーションや配置に応じて自動的に配置されます。

#### 補足

「和音 (Chords)」がオフの状態では、選択した音符が同じ譜表上の別の音符、もしくは同じ声部の同じ拍の位置と重なる場合、既存の音符は選択している音符に上書きされます。

#### 関連リンク

[リズムグリッド \(141 ページ\)](#)

[和音の入力 \(164 ページ\)](#)

[音符ツールボックス \(133 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(302 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連符の作成 \(430 ページ\)](#)

[音符を別の譜表に移動する \(272 ページ\)](#)

## 付点の統合

付点の統合は、複声部においてリズム上の同じ位置に表示される付点の数を制御します。存在する音符と声部の数、およびそれらの譜表上の位置により、付点の異なる表示数および表示位置が必要となる場合があります。

Dorico Pro では、複声部にある付点の統合方法を、プロジェクト全体でも個別の位置についても選択できます。



デュレーションに関係なくすべての音符の付点を統合



付点の統合なし

## 個々の音符について演奏する弦を指定する

バイオリンやチェロなど弦楽器の譜表の音符については、個別に選択してどの弦で演奏するかを指定できます。音符の多くは、弦を押さえる位置次第では複数の弦で演奏できます。

弦の指定は、グリッサンドやフィンガリングシフトを行なう音符に対して効果的です。音符を演奏するための弦とフィンガリングのポジションは、これらの変化の方向に影響するからです。ただし、弦の番号は楽譜に表示されません。そのかわりにフィンガリングを入力することにより、弦楽器プレイヤーは演奏すべき弦を把握できます。

#### 補足

弦の指定は、弦楽器インストゥルメントに属する音符にのみ行なえます。

#### 手順

1. 弦の割り当てを変更する音符を選択します。

## 補足

複数の音符を同時に選択する場合は、同じインストゥルメントタイプの譜表の音符しか選択できません。たとえば、バイオリン1とバイオリン2の譜表における複数のCを選択します。

2. プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループで、「弦 (String)」をオンにします。
3. メニューから任意の弦を選択します。  
インストゥルメントの弦番号が表示され、続いてその弦の基本ピッチおよびオクターブ番号が括弧内に表示されます。たとえば、チェロの最低弦は「4 (C2)」と表現されます。

## 補足

メニューで利用できるオプションは、選択したピッチとインストゥルメントのタイプによって変化します。

## 結果

選択した音符を演奏する弦が変更されます。

## 補足

この操作のあとに音符のピッチを変更した場合、指定した弦では演奏できなくなったすべての音符において「弦 (String)」が自動的にオフになります。

## 関連リンク

[グリッサンドライン \(539 ページ\)](#)

[弦楽器におけるフィンガリングのシフト指示記号の方向を変更する \(478 ページ\)](#)

# 装飾音

装飾音は、記譜上のピッチに加えて複数の音符を演奏することを示す記号です。これは音楽の装飾に使用されます。たとえばバロック音楽では、トリルやその他の装飾音による装飾が多く施されます。

演奏者がどう音符を演奏するかの特定の記譜方法は時代とともに発展し、さまざまな装飾音パターンを指定するさまざまな装飾記号が生まれています。それでも装飾音においては、演奏者が自身のやり方で音楽を装飾する幾ばくかの自由が与えられています。

Dorico Elements では、装飾音の記号が幅広く用意され、さまざまなスタイルの装飾音の記譜が行なえます。

“装飾音”と呼ばれるものには、以下に挙げるような装飾的な音符が幅広く含まれています。

- モルデント
- トリル
- ターン
- 装飾音符
- アチャカトゥーラ
- アボジャトゥーラ

Dorico Elements では、“装飾音”とは音符の上に記入される装飾音やトリルの記号を指します。



ターン、ショートトリル、延長線付きのトリルを含むフレーズ

関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(221 ページ\)](#)

[装飾音符 \(482 ページ\)](#)

[装飾音の位置 \(522 ページ\)](#)

## 装飾音の音程の変更

装飾音の音程を記譜上のピッチの上下どちらにでも変更して、装飾音で演奏するピッチを指示できます。装飾音の音程は臨時記号によって表示されます。

装飾音の中には、音程の変化を一定の方向でしか行なえないものがあります。たとえば、ショートトリルでは音程の変化は上方のみ、モルデントでは下方のみとなります。

#### 補足

この手順はトリルには適用されません。

#### 手順

1. 音程を変更する装飾音を選択します。
2. プロパティパネルの「装飾音 (Ornaments)」グループで、選択した装飾音に適切なプロパティを以下から選んでオンにします。
  - 上の音程 (Interval above)
  - 下の音程 (Interval below)トリルについては、プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで「音程 (Interval)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を任意の音程に変更します。
  - 0 または 4 以上では、臨時記号は表示されません。
  - 1 ではフラットが表示されます。
  - 2 ではナチュラルが表示されます。
  - 3 ではシャープが表示されます。

#### 結果

選択した装飾音の位置が変更されます。

#### 補足

装飾音のタイプによっては、上下いずれにも臨時記号を表示しないものもあります。

#### 例

臨時記号なし	上および下のフラット	上および下のナチュラル	上および下のシャープ
			

#### 関連リンク

[既存のトリルの音程を変更する \(528 ページ\)](#)

## 装飾音の位置

トリルを含む装飾音は、適用される音符の上に配置されます。それらが譜表の下に配置されるのは、譜表に複数の声部がある場合のみです。

装飾音とトリルは初期設定ではスラーの外側に配置されます。同様に、装飾音はアーティキュレーションより符頭から離れた位置に配置されます。

装飾音の中央は適用される符頭の中央に揃えられます。トリルの整列は異なり、トリル記号の左側が適用される符頭の左端に揃えられます。

Dorico Elements は装飾音をタイプに応じて適切な位置に自動的に配置し、符頭に連結します。

装飾音の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

## 装飾音のリズム上の位置の移動

装飾音を異なる位置に移動できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、移動する装飾音を選択します。

#### 補足

マウスを使用する場合、一度に移動できる装飾音は1つだけです。

2. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音を移動します。
  - [Alt]+[→] を押して右へ移動します。
  - [Alt]+[←] を押して左へ移動します。
  - 装飾音をクリックして左右にドラッグし、異なる位置にスナップさせます。

---

### 結果

1つの装飾音と同じ譜表の次または前の符頭に移動します。

複数の装飾音が、現在のリズムグリッド値に従い移動します。

## 譜表に対する装飾音の位置の変更

装飾音は通常譜表の上に配置されますが、譜表に複数の声部があるときは、符尾が下向きの声部の装飾音は譜表の下に配置されます。装飾音の譜表に対する位置は個別に変更できます。

---

### 手順

1. 譜表に対する位置を変更する装飾音を選択します。
2. プロパティパネルの選択した装飾音に対応するグループで、「位置 (Placement)」をオンにします。
  - 装飾音 (Ornaments)
  - トリル
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 上 (Above)
  - 下 (Below)

---

### 結果

選択した装飾音の位置が変更されます。

## トリルの開始位置の変更

それぞれのトリルの開始位置を符頭もしくは臨時記号に揃えるのかを設定できます。

---

### 手順

1. 開始位置を変更するトリルを選択します。
2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「開始位置 (Start position)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 符頭 (Notehead)
  - 臨時記号 (Accidental)

## 結果

選択したトリルの開始位置が変更されます。

# トリル

トリルは2音を交互に素早く、トレモロのように演奏するもので、バロック、古典派、およびロマン派の音楽において一般的な装飾音です。トリル記号は通常単音に追加され、記譜上の音符とその半ステップまたは1ステップ上の音を演奏することを示し、トリルのデュレーションを示す延長線を表示できます。



延長線付きトリルが複数含まれるフレーズ

その装飾音としての伝統により、演奏者の多くはトリルにトレモロとは異なる解釈を行いません。プレーヤーによってはトリルの記譜上のピッチをより強調してトリル先のピッチは強調しない一方、トレモロは両方の音を均等に演奏します。

最も一般的なトリルは長2度または短2度上の音符ですが、他のトリルの音程も指定できます。

Dorico Elements では、トリルは音程の自由な指定と外観の変更が行なえ、再生時には演奏に反映されます。

## 関連リンク

[トリルの音程 \(527 ページ\)](#)

[トリルの音程の外観 \(529 ページ\)](#)

[再生時のトリル \(531 ページ\)](#)

## トリル記号の表示/非表示を切り替える

個々のトリルの開始位置のトリル記号は、表示/非表示を切り替えられます。これにより、このトリルが伸ばされるすべての組段におけるトリル記号の表示/非表示が切り替わります。

### 手順

1. トリル記号を表示/非表示にするトリルを選択します。
2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「トリルマークを表示 (Show trill mark)」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

## 結果

チェックボックスがオンになっているときはトリル記号が表示され、オフになっているときは非表示になります。

プロパティをオフにすると、トリル記号は初期設定に従い表示されます。

## トリルの速さの変更

延長線の波線の高さと波数を変更することにより、トリルに異なる速さを指示できます。これは1つのトリルの途中でも指示できます。

### 手順

1. 速度を変更するトリルを選択します。

2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
    - 開始スピード (Start speed)
    - 終了スピード (End speed)
  3. 各プロパティのメニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 遅く (Slow)
    - 標準 (Normal)
    - 速く (Fast)
- 

#### 結果

選択したトリルの速さが変更されます。これは延長線の波線の波数と再生速度の両方に影響します。「開始スピード (Start speed)」だけがオンになっている場合、トリルの延長線全体の速度が変更されます。「終了スピード (End speed)」だけがオンになっている場合、トリルの延長線の後半部分の速度が変更されます。

---

#### 例



開始では遅く終了では速いトリルの延長線

---

#### 手順終了後の項目

トリルの再生速度を個別にカスタマイズできます。

---

#### 関連リンク

[トリルの再生速度の変更 \(532 ページ\)](#)

---

## トリルの延長線で速さの変更指示の表示/非表示を切り替える

個々のトリルの延長線について、速さの変更指示の表示/非表示を切り替えられます。これによりたとえば、再生時の速さの変化は再現しつつ、延長線の波線の幅は一定で表示できます。

---

#### 手順

1. 速さの変更指示を表示/非表示にするトリルを選択します。
  2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「速度の描画を抑制 (Suppress drawing speed changes)」をオンまたはオフにします。
- 

#### 結果

プロパティをオンにすると速さの変更指示が非表示になり、オフにすると表示されます。

---

#### 例



トリルの速さの変更指示を表示した例



トリルの速さの変更指示を非表示にした例

---

## トリルの延長線の表示/非表示を切り替える

個々のトリルの延長線を表示/非表示にできます。

### 手順

1. 延長線を表示/非表示にするトリルを選択します。
2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「トリル線を表示 (Has trill line)」をオンまたはオフにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

### 結果

チェックボックスがオンになっているときはトリルの延長線が表示され、オフになっているときは非表示になります。

プロパティをオフにすると、デフォルトでトリルの延長線はタイでつながれた音符にのみ表示されません。

### 関連リンク

[トリルの速さの変更 \(524 ページ\)](#)

[トリルの再生速度の変更 \(532 ページ\)](#)

## トリルのリズム上の長さの変更

トリルは入力後に長さを変更できます。装飾音は同じ位置に複数存在できるため、すでに装飾音が付いている符頭までであっても、トリルの長さを変更できます。

### 手順

1. 記譜モードで、長さを変更するトリルを選択します。

#### 補足

マウスを使用する場合、一度に長さを変更できるトリルは1つだけです。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、トリルの長さを変更します。
  - 現在のリズムグリッドの値ずつ伸ばすには、**[Shift]+[Alt]+[→]** を押します。
  - 現在のリズムグリッドの値ずつ縮めるには、**[Shift]+[Alt]+[←]** を押します。
  - 1本のトリルを次の符頭の位置まで延長するには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt]+[→]** を押します。
  - 1本のトリルを前の符頭の位置まで短縮するには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt]+[←]** を押します。

#### 補足

- 複数のトリルが選択されている場合は、現在のリズムグリッド値による長さの変更だけが行なえます。
- キーボードショートカットを使用すると、終端のみを動して長さを調節できます。
- トリルの開始位置または終了位置にある丸いハンドルをクリックして、左右の符頭に向けてドラッグします。

### 結果

トリル1つの長さが、現在のリズムグリッド値または前後の符頭に従い変更されます。

複数のトリルの長さが、現在のリズムグリッド値に従い変更されます。

関連リンク

[装飾音の位置 \(522 ページ\)](#)

[装飾音のリズム上の位置の移動 \(523 ページ\)](#)

## トリルの音程

トリルの音程は、演奏者にどの音符を演奏するか伝えるとともに、Dorico Elements が再生時に使用するピッチにも影響を与えます。たとえば、E の音符にシャープの臨時記号付きのトリルが付く場合、演奏者は E と F ではなく E と F# を使用してトリルを演奏します。



これらのトリルに付く異なる臨時記号は、トリル先の音符の変更を示します。

トリル入力時に音程を指定しない場合、Dorico Elements はトリルが属する声部の一番上の音符、現在の調号、および小節内で前出の臨時記号に基づき、適切な音程を算出します。たとえば、C メジャーにおける E にトリルを入力すると、トリル先は半ステップ/短 2 度の音程による F となります。小節内で前出の F にシャープの臨時記号が付いている場合、E と F# による 1 ステップ/長 2 度のトリル音程になります。

オープンキー/無調の調号においては、Dorico Elements は初期設定では 1 ステップ/長 2 度のトリル音程を演奏します。

ポップオーバーで入力するときトリルの音程を指定できます。これは同じトリルに含まれる異なる符頭にも指定でき、音程は入力後にも変更できます。

### トリルと臨時記号

必要に応じて、Dorico Elements はトリルの音程を明確に示すために臨時記号を表示します。また Dorico Elements は、トリルと同じ小節にあるトリル以降の音符が、トリルの上の音符と音名が同じで臨時記号が異なる場合、自動的にその音符に臨時記号を表示します。

初期設定では、調号の変化記号により上の音符が影響されていない限りは、トリル記号そのものが音程を表わします。小節内で前出の臨時記号により上の音符が影響を受けている場合、トリルは常に音程を表示します。調号の変化記号により変化しているピッチをトリルが変更した場合、後続する同じ音程の音符には自動的に適切な臨時記号が付けられます。現在および次の小節で必要となる親切臨時記号も自動的に表示されます。

### 微分音トリルの音程

12-EDO 以外の調性システムを使用している場合、トリルの音程は全音階のステップ数と、記譜上の音符からの合計分割数に基づき指定できます。24-EDO では、トリルの音程はメジャーやマイナーなど性質に基づいても記述できます。調整システムで分割数の大きいものや各音階ステップ間の分割数が不均一なものでは、音程の性質のみによる指定では不十分なため、オクターブの分割数に基づきトリルの音程を指定する必要があります。

関連リンク

[トリルの音程の外観 \(529 ページ\)](#)

## トリルの音程の臨時記号の表示/非表示を切り替える

個々のトリルはトリルの音程の臨時記号の表示/非表示を切り替えられます。

### 補足

この手順で非表示になるのは、トリルの音程に表示される臨時記号のみで、補助音符やハリウッドスタイルのマークは非表示になりません。

### 手順

1. 臨時記号の表示/非表示を切り替えるトリルを選択します。
2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「臨時記号 (Accidental)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 非表示 (Hide)
  - 表示 (Show)

### 結果

「非表示 (Hide)」を選択すると、選択したトリルの音程の臨時記号が非表示になり、「表示 (Show)」を選択すると表示されます。

### 補足

トリルの臨時記号は、トリルが伸ばされた先でピッチが変わるごとに再表示されます。

### 関連リンク

[トリルの音程の外観を変更する \(530 ページ\)](#)

## 既存のトリルの音程を変更する

初期設定ではトリルの音程は2度で、状況に応じて長2度か短2度のいずれかになります。トリルの音程は、装飾音のポップオーバーによるトリル入力の際に指定する他に、トリルを入力した後にも個別に変更できます。

### 手順

1. 音程を変更するトリルを選択します。
2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「音程 (Interval)」をオンにします。トリルの現在の音程が数字と性質によって表示されます。
3. 数値フィールドの数値を変更して、音程を変更します。
4. メニューから以下のいずれかの音程の性質を選択します。
  - 減 (Diminished)
  - 短 (Minor)
  - 長 (Major)
  - 増 (Augmented)

### 結果

選択したトリルの音程が変更されます。初期設定では、音程が2度のときはトリルの音程は臨時記号として表示され、音程がそれ以外のときは補助音符として表示されます。

### 関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(222 ページ\)](#)

## トリルの途中でトリルの音程を変更する

トリルの音程はそのデュレーション中に複数回、音符を入力する前でも変更できます。これによりたとえば、ある小節で音程が短2度のトリルを開始して、隙間なく続けながら次の小節では長2度に変更することなどができます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。
  - トリルの音程を変更する音符。
  - 譜表上の音符を入力してトリルの音程を指定する位置にあるアイテムまたは休符。
2. **[Shift]+[N]** または **[Return]** を押して音符の入力を有効にします。
3. **[→]/[←]** を押してキャレットを現在のリズムグリッド値に従って動かし、トリルの音程を変更する位置の符頭まで移動します。

### 補足

トリルの音程は符頭の位置でのみ変更できます。

4. **[Shift]+[O]** を押して装飾音のポップオーバーを開きます。
5. ポップオーバーにトリルの音程を入力します。たとえば、短3度の場合は **m3** と入力します。
6. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
7. 必要に応じて、トリルの他の符頭についても、手順3から6を繰り返してトリルの音程を変更します。
8. **[Esc]** または **[Return]** を押して音符の入力を無効にします。

### 結果

該当する符頭の位置でトリルの音程が変更されます。初期設定では、音程がすべて2度である場合はトリル内のすべてのトリルの音程は臨時記号として表示され、異なるトリルの音程が1つ以上ある場合は補助音符として表示されます。

### 例



臨時記号として表示された音程変更のあるトリル



補助音符として表示された音程変更のあるトリル

## トリルの音程の外観

トリルの音程を表示するにはいくつかの異なる方法が使用できます。たとえば臨時記号による表示や、半ステップ(半音)を“H.T.”、1ステップ(全音)を“W.T.”と表示するハリウッドスタイルなどがあります。

Dorico Elements では、トリルの音程は以下の方法で表示できます。

### 臨時記号 (Accidental)

「tr」記号の上、下、または横に臨時記号を表示してトリルの音程を指示します。これは Dorico Elements における長2度または短2度のトリルの音程の外観の初期設定です。



### ハリウッドスタイル (Hollywood-style)

テキストを使用してトリルの音程を指示します。

- **H.T.:** 半ステップ/短2度のトリル
- **W.T.:** 1ステップ/長2度のトリル



### 補助音符 (Auxiliary note)

括弧つきで符尾なしの小さな符頭を使用してトリルの音程を指示します。これは譜表上で、トリルが適用される1音めの音符のすぐ右側、トリル先のピッチを正しく示す譜表上の位置に表示されます。補助音符は、長2度または短2度でないすべてのトリルの音程に使用されますが、補助音符の符頭のデザインを上書きしない限り、ユニゾンのトリルについては自動的に非表示になります。



## トリルの音程の外観を変更する

トリルの2度の音程の外観は個別に変更できます。たとえば、一部のトリルに補助音符を表示して、トリル先のピッチに変更があることを分かりやすくすることなどができます。

### 補足

トリルの音程の外観を変更できるのは、長2度または短2度の音程のトリルだけです。

### 手順

1. トリルの音程の外観を変更するトリルを選択します。
2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「外観 (Appearance)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **臨時記号 (Accidental)**
  - **ハリウッドスタイル (Hollywood style)**
  - **補助音符 (Auxiliary note)**

### 結果

選択したトリルの音程の外観が変更されます。

### 手順終了後の項目

補助音符の符頭のデザインを個別に変更できます。たとえば、トリル先の音符がハーモニクスであることを表示できます。

関連リンク

[個々の符頭のデザインの変更 \(517 ページ\)](#)

## トリルの音程の指示の位置を変更する

臨時記号や W.T. マークのようなトリルの音程の指示の、個々のトリルに対する位置を変更できます。

---

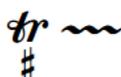
手順

1. 音程の表示の位置を変更するトリルを選択します。
2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「音程の位置 (Interval position)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。

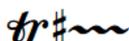
- 上 (Above)



- 下 (Below)



- 右側 (On the right)



- 上付き (Superscript)



---

結果

選択したトリルに対する音程の指示の位置が変更されます。

## 再生時のトリル

Dorico Elements はトリルを再生する際、用意されている場合はサンプリングされたトリルと、複数の音符の発音とを組み合わせ使用します。

演奏技法が VST エクスプレッションマップに定義されている場合、Dorico Elements は自動的にサンプリングされた半ステップ (半音) および 1 ステップ (全音) のトリルを再生します。これは HALion Symphonic Orchestra のインストゥルメントの多数に該当します。サンプルライブラリーにサンプリングしたトリルが提供されていない場合、またはトリルの音程が 1 ステップより大きい場合、Dorico Elements はトリルを生成します。

生成されたトリルを演奏するとき、Dorico Elements はトリルの直前および直後にある装飾音符を組み込んで再生します。トリルの開始音にスラッシュなしの装飾音符 1 つが付くとアポジャトゥーラの効果となる一方、複数の装飾音符が付くとトリルのパターンに一体化されます。トリルの直後の音符に付く装飾音符もまたトリルのパターンに一体化されます。



開始位置と終了位置の両方に装飾音符が付いたトリル

トリル中の速さの変更は再生に反映されます。また、個々のトリルについても再生速度を変更できます。さらに、トリルの延長線における速さの変化指示を非表示にしつつ、再生における速さの変化は保持できます。

現代の演奏上の習慣では、トリルの演奏は通常記譜された音符から始まりますが、バロックと古典派時代の歴史的な演奏上の習慣では、トリルの演奏は通常上 (トリル先) の音符から演奏を開始します。トリルの開始音は個別に変更できます。

関連リンク

[トリルの速さの変更 \(524 ページ\)](#)

[トリルの延長線で速さの変更指示の表示/非表示を切り替える \(525 ページ\)](#)

[トリルの開始音の変更 \(533 ページ\)](#)

## サンプリングされたトリルと生成されたトリル

サンプリングされたトリルは録音されループ化されたサンプルであり、一方で生成されたトリルは音符を1つずつ再生して作成されています。

サンプリングされたトリルは固定的なサウンドを使用するため、トリルの速さの変化や、トリルのパターンに装飾音符や終止音を組み込むなど、トリルの演奏を何らかの形で変化させるパラメーターは通常利用できません。これに対し、生成されたトリルは柔軟性に優れますが、自然でリアルなサウンドにおいてはおよびません。

## トリルの再生速度の変更

トリルの速さを変更すると、トリルの延長線の波線の密度と再生速度の両方が変化しますが、これに加えて、個々のトリルに対し速さの段階ごとの実際の再生速度を変更できます。これによりたとえば、特定のトリルの速い部分をデフォルト設定よりも速く演奏させられます。

手順

1. 再生速度を変更するトリルを選択します。
2. プロパティパネルで、以下のいずれかのうち、選択したトリルに適切なプロパティをオンにします。
  - **遅いトリルスピード (Slow trill speed)**
  - **通常トリルスピード (Normal trill speed)**
  - **速いトリルスピード (Fast trill speed)**
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

選択したトリルの再生速度が変化します。数値フィールドの数値は、1秒あたりに発音される音符の数に対応します。

関連リンク

[トリルの速さの変更 \(524 ページ\)](#)

[トリルの延長線で速さの変更指示の表示/非表示を切り替える \(525 ページ\)](#)

## トリルの開始音の変更

Dorico Elements の初期設定では、トリルは下の音符から開始します。通常これは記譜されている音符です。しかし、バロックと古典派の音楽における一般的な習慣においては、トリルは上の音符から開始します。トリルの開始音は個別に変更できます。

---

### 手順

1. 開始音を変更するトリルを選択します。
  2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「上の音符から開始 (Start on upper note)」をオンにします。
  3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。
- 

### 結果

チェックボックスをオンにすると選択したトリルの開始音が上の音符になり、オフにすると下の音符になります。

プロパティをオフにすると、トリルは開始音についてプロジェクト全体の設定に従います。

# アルペジオ記号

アルペジオ記号とは、和音をアルペジオまたは“分散”、つまり和音を構成する音符を1つ1つ非常に素早く演奏することを示す垂直の線です。アルペジオ記号は通常トリルの延長線にも似た波線で表示されます。



アルペジオの演奏は以下のいずれかの方向で行なわれます。

- 上向き: 和音の最低音から開始。
- 下向き: 和音の最高音から開始。

Dorico Elements で使用できるアルペジオ記号には、以下のタイプがあります。

## アルペジオ (上へ) (Up arpeggio)

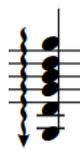
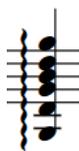
和音を最低音から上向きにアルペジオで演奏することを示す垂直の波線です。

## アルペジオ (下へ) (Down arpeggio)

和音を最高音から下向きにアルペジオで演奏することを示す垂直の波線です。

## ノンアルペジオ (Non arpeggio)

和音を構成するすべての音符をアルペジオではなく同時に演奏することを示す、直線による角括弧です。

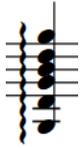


アルペジオ (上へ) のデフォルト表示    アルペジオ (下へ) のデフォルト表示    ノンアルペジオのデフォルト表示

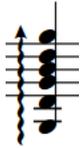
和音をアルペジオで演奏する場合の多くは上向きであるため、上向きのアルペジオは記号の上端に何も表示せず、下向きのアルペジオは記号の下端に矢印を表示するのが最も一般的で、Dorico Elements ではこれがデフォルトになっています。ただし、同じ楽曲中に下向きのアルペジオが使用されている場合は、上向きのアルペジオの記号上端にも矢印を表示することが習慣として認められています。

Dorico Elements では、上向きおよび下向きいずれのアルペジオについても、以下の3つの終端のうちいずれかを表示できます。

- なし (Nothing)
- 矢印 (Arrow)
- 幅広 (Swash)



終端なしの上向きアルペジオ



終端が矢印の上向きアルペジオ



終端が幅広の上向きアルペジオ

関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(221 ページ\)](#)

## アルペジオ記号のタイプの変更

アルペジオ記号は入力後にタイプを変更できます。

手順

1. タイプを変更するアルペジオ記号を選択します。
2. プロパティパネルの「アルペジオ (Arpeggios)」グループで、「アルペジオタイプ (Arpeggio type)」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - ノンアルペジオ (Non arpeggio)
  - アルペジオ (上へ) (Up arpeggio)
  - アルペジオ (下へ) (Down arpeggio)

結果

選択したアルペジオ記号のタイプが変更されます。

ヒント

装飾音のポップオーバーを開いて入力内容を変更しても、アルペジオタイプを変更できます。

関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(222 ページ\)](#)

[既存のアイテムの変更 \(266 ページ\)](#)

## アルペジオ記号の終端の外観を個別に変更する

初期設定では、下向きアルペジオ記号には線の下端に矢印の先端が付きますが、上向きアルペジオ記号には付きません。アルペジオ記号の終端の外観を個別に設定できます。

手順

1. 終端の外観を変更するアルペジオ記号を選択します。記号の向きは問いません。

補足

ノンアルペジオ記号の終端の外観は変更できません。

2. プロパティパネルの「アルペジオ (Arpeggios)」グループで、「記号の終端 (Sign end)」をオンにします。
3. メニューから、終端に使用するものを以下のいずれかから選択します。
  - なし (Nothing)
  - 矢印 (Arrow)

- 幅広 (Swash)

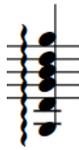
---

#### 結果

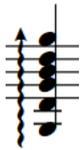
選択したアルペジオ記号の終端の外観が変更されます。

---

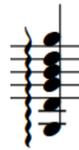
#### 例



終端なしの上向きアルペジオ記号



終端が矢印の上向きアルペジオ記号



終端が幅広の上向きアルペジオ記号

---

## アルペジオ記号の長さ

Dorico Elements は、アルペジオ記号が適用される和音の音符の音程が変更されたとき、または和音の音符の追加や削除が行なわれたときは、アルペジオ記号の長さを自動的に調整します。

## アルペジオ記号の一般的な配置規則

アルペジオ記号は、それが適用される音符および音符の臨時記号の左に配置されますが、装飾音符が付く場合は、装飾音符と標準の音符との間に配置されます。アルペジオ記号は、それが適用される音符と同じ小節に表示されなければならない、小節線をまたぐ位置には表示されません。

Dorico Elements は、アルペジオ記号が正しい配置で収まるように、音符のスペーシングと譜表のスペーシングを自動的に調整します。

アルペジオ記号は、それが適用される和音のすべての音符の垂直範囲全体をカバーしつつ、両端ともわずかに突き出すように配置されます。ただし、音符の符尾までカバーする必要はありません。Dorico Elements は、和音の音符すべてがカバーされる長さで自動的にアルペジオ記号の作成を行ない、和音の構成音が変更または削除された場合は長さを調整します。

アルペジオで演奏される和音が、ピアノパートにあるような 2 つの譜表にまたがる場合、アルペジオ記号も 2 つの譜表にわたって延長されます。

アルペジオ記号のリズム上の位置は記譜モードで移動できます。

#### 関連リンク

[アルペジオ記号の長さ \(536 ページ\)](#)

## アルペジオ記号の位置の移動

アルペジオ記号の位置は入力後に移動できます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、位置を変更するアルペジオ記号を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、アルペジオ記号を移動します。
  - [Alt]+[→] を押して右へ移動します。
  - [Alt]+[←] を押して左へ移動します。

#### 補足

アルペジオ記号のリズム上の位置をマウスで移動することはできません。

---

#### 結果

アルペジオ記号は現在のリズムグリッド値に従って左右に移動します。

リズムグリッドに従い移動した先の位置に音符が存在しない場合、アルペジオ記号は表示されなくなります。さらに現在のリズムグリッド値に従い左右への移動を続けた先に音符が存在した場合、その音符の横に記号が再表示されます。

アルペジオ記号を別の位置の音符に移動させる際は、リズムグリッドも変更できます。

#### 補足

アルペジオ記号はそれぞれの位置に1つしか存在できません。選択したアルペジオ記号を移動させる際に他のアルペジオ記号の上を通過した場合、そこにあったアルペジオ記号は削除されます。

---

## アルペジオ記号を装飾音符の前または後ろに表示する

アルペジオ記号の表示位置は、装飾音符の前または後ろに個別に変更できます。初期設定では、アルペジオ記号はそれが適用される音符のすぐ左に配置され、装飾音符が付く場合は、装飾音符と標準の音符の間に配置されます。

---

#### 手順

1. 装飾音符より前に表示させるアルペジオ記号を選択します。
  2. プロパティパネルの「**アルペジオ (Arpeggios)**」グループで、「**装飾音符前のアルペジオ (Arpeggio before grace notes)**」をオンまたはオフにします。
- 

#### 結果

選択したアルペジオ記号が、プロパティをオンにしたときは装飾音符より前に、プロパティをオフにしたときは装飾音符より後に表示されます。

---

## 拍に対するアルペジオの再生位置を個別に変更する

個々のアルペジオについて、演奏するのは記譜上の位置より前か後か個別に変更できます。

---

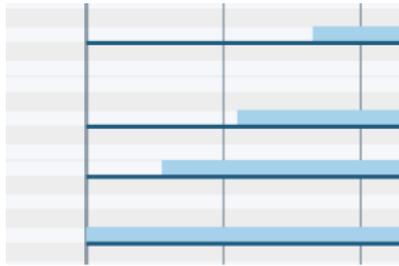
#### 手順

1. 拍に対する再生位置を変更するアルペジオ記号を選択します。
  2. プロパティパネルの「**アルペジオ再生 (Arpeggios Playback)**」グループで、「**再生位置 (Playback position)**」をオンにします。
  3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
    - **拍で開始 (Start on beat)**
    - **拍で終了 (End on beat)**
- 

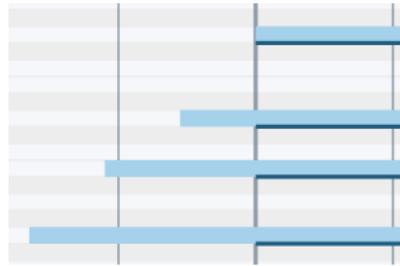
#### 結果

選択したアルペジオの再生時の拍に対する位置が変更されます。

例



拍で開始するアルペジオ



拍で終了するアルペジオ

---

## アルペジオの再生時のデュレーションを個別に変更する

個々のアルペジオの再生時のデュレーションは個別に変更できます。

アルペジオのデュレーションは、和音の記譜上のリズムの割合で表現されます。たとえば4分音符の和音では、ノートのオフセット値が1/2のアルペジオは8分音符の長さになり、ノートのオフセット値が1/8のアルペジオは32分音符の長さになります。

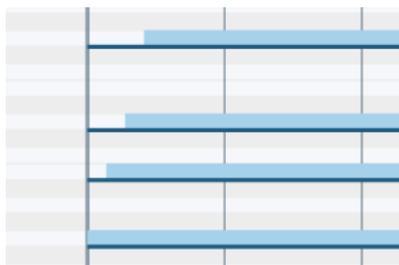
手順

1. 再生時のオフセットを変更するアルペジオ記号を選択します。
2. プロパティパネルの「アルペジオ再生 (Arpeggios Playback)」グループで、「ノートのオフセット (Note offset)」をオンにします。
3. 数値フィールドの数値を変更して、選択したアルペジオ記号の再生時のオフセットを変更します。
4. [Return] を押します。

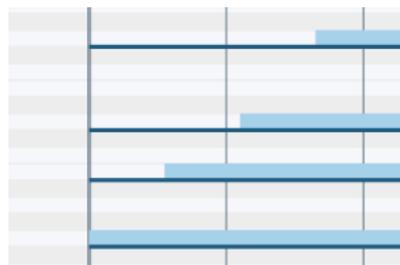
結果

選択したアルペジオの再生時のデュレーションが変更されます。これは選択したアルペジオについて、アルペジオのデュレーションに関するプロジェクト全体の設定を上書きします。

例



ノートのオフセット値が1/8のアルペジオによる和音



ノートのオフセット値が1/2のアルペジオによる和音

# グリッサンドライン

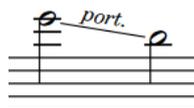
グリッサンドは2つの音符の間の継続的な音程の移行を示し、これはなめらかな移行と半音階による移行、いずれの場合もあります。これは直線と波線のいずれかで表わされ、指示のテキストが付く場合と、テキストが付かない線だけの場合があります。

グリッサンドとポルタメントの演奏技法に関しては、さまざまな表記規則が存在します。グリッサンドは上昇下降いずれかに向かう半音の連続による2音間の半音階スケールを示し、ポルタメントは2音間でなめらかに途切れなく音程を滑らせることを示すと理解される場合もあります。ただし、グリッサンドとポルタメントという言葉は、状況が異なれば意味が入れ替わって使用される場合もあります。

Dorico Elements では、グリッサンドとポルタメントの両方を入力でき、入力後でも容易にスタイルを変更できます。



テキストと波線で示されたグリッサンドの例



テキストと直線で示されたポルタメントの例

関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(221 ページ\)](#)

## グリッサンドの一般的な配置規則

グリッサンドは符頭の間に配置され、その角度は音符間の音程差を反映します。角度が急であるほど、音程差も大きくなります。グリッサンドの終端は符頭のすぐ横の、直接触れない位置に配置されます。

グリッサンドは臨時記号と重なってはならず、臨時記号が明確に読み取れるよう手前で止められます。Dorico Elements はグリッサンドが臨時記号と重ならないよう自動的に配置します。

グリッサンドは2つの音符間の漸進的かつ一定した音程の変化を示すため、通常は隣り合う2つの符頭を接続しますが、複数の音符をまたぐこともできます。

グリッサンドは組段区切りやページ区切りをまたぐことができます。組段区切りやページ区切りをまたぐグリッサンドにテキストが表示される場合、テキストはグリッサンドのそれぞれの部分に表示されます。初期設定では、分割された各部分の開始位置と終了位置は、グリッサンド全体の本来の開始位置と終了位置に一致します。

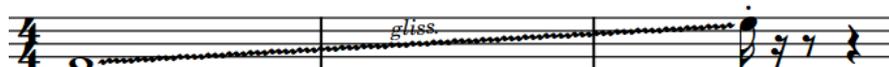
## 空白の小節をまたぐグリッサンド

Dorico Elements では、2つの音符の間でさえあれば、間に休符や他の音符があっても、声部が異なる音符や譜表が異なる音符の間であったとしても、グリッサンドを入力できます。

複数の小節をまたいで延びる非常に長いグリッサンドにおいては、たとえば演奏者がグリッサンドの過程で音程を強調しないことや、演奏者各自のスピードでグリッサンドを行なえることを示すような場合、各小節の開始位置で音程を表示させないのが好ましい場合があります。初期設定では、Dorico Elements は音符や休符を各小節に表示します。

選択した音符の間にグリッサンドを入力すると、その間にある休符をすべて削除できます。

例



複数小節にわたるグリッサンドの2つの音符の間に休符を表示しない例

関連リンク

[ポップオーバーを使ったグリッサンドラインの入力 \(228 ページ\)](#)

[パネルを使ったグリッサンドラインの入力 \(228 ページ\)](#)

[空白の小節で小節休符を表示/非表示にする \(606 ページ\)](#)

[休符の削除 \(605 ページ\)](#)

[明示的な休符を暗黙の休符に変換する \(604 ページ\)](#)

## グリッサンドのスタイルの変更

グリッサンドは直線または波線で表示できます。グリッサンドの線のスタイルは個別に変更できます。

手順

1. スタイルを変更するグリッサンドを選択します。
2. プロパティパネルの「**グリッサンド (Glissando Lines)**」グループで、「**グリッサンドスタイル (Glissando style)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。

- **直線 (Straight line)**



- **波線 (Wiggly line)**



結果

選択したグリッサンドの線のスタイルが変更されます。

ヒント

- 「**グリッサンドスタイル (Glissando style)**」をオフにすると、選択したグリッサンドの線がデフォルトのスタイルに戻ります。
- 装飾音のポップオーバーを開いて入力内容を変更しても、グリッサンドスタイルを変更できません。

関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(222 ページ\)](#)

[既存のアイテムの変更 \(266 ページ\)](#)

## グリッサンドのテキストを個別に変更する

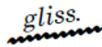
グリッサンドはテキスト付きまたはテキストなしのいずれかで表示できます。グリッサンドのテキストは個別に変更できます。

---

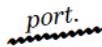
### 手順

1. テキストを変更するグリッサンドを選択します。
2. プロパティパネルの「**グリッサンド (Glissando Lines)**」グループで、「**グリッサンドテキスト (Glissando text)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。

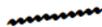
- **Gliss.**



- **Port.**



- **テキストなし (No text)**



---

### 結果

選択したグリッサンドのテキストが変更されます。

## グリッサンドラインのテキストの表示条件を変更する

初期設定では、グリッサンドがテキストを収めるには短すぎる場合、グリッサンドテキストは表示されません。個々のグリッサンドについてテキストを常に表示するか、十分なスペースがある場合のみ表示するかを選択できます。

---

### 手順

1. テキストが表示される状況の設定を変更するグリッサンドを選択します。
2. プロパティパネルの「**グリッサンド (Glissando Lines)**」グループで、「**表示中のグリッサンドテキスト (Glissando text shown)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **余白が十分な場合に表示 (Show if sufficient space)**
  - **常に表示 (Always show)**

---

### 結果

「**余白が十分な場合に表示 (Show if sufficient space)**」が選択されている場合、グリッサンドが短すぎる場合はグリッサンドテキストが表示されません。

「**常に表示 (Always show)**」が選択されている場合、グリッサンドが短い場合でもグリッサンドテキストが常に表示されます。ただしこれにより、グリッサンドテキストが符頭や符尾など他のアイテムに重なってしまう場合があります。

---

### ヒント

符頭間のデフォルトの間隔を広げるにはデフォルトの音符のスペーシングを変更します。

---

### 関連リンク

[音符のスペーシング \(302 ページ\)](#)

[デフォルトの音符のスペーシングを変更する \(303 ページ\)](#)

# ジャズアーティキュレーション

Dorico Elements におけるジャズアーティキュレーションは、ジャズ特有の装飾音を、特に金管楽器に関して幅広くカバーしています。

これらはジャズ“アーティキュレーション”と呼ばれてはいますが、アーティキュレーションというよりもむしろ装飾音として機能します。これらの演奏技法は音符のデュレーションやアタックではなくピッチに変化を与えるためです。このため、これらは Dorico Elements においては装飾音と見なされません。これらは装飾音パネルに収められ、装飾音ポップオーバーを使用しても入力できます。

ジャズアーティキュレーションは、Dorico Elements では“バンド”と呼ばれるスラーによく似た曲線と、Dorico Elements では“スムーズ”と呼ばれる、実線、破線、波線のいずれかによる直線で表示されます。

それぞれの音符は両側、前と後ろに1つずつジャズアーティキュレーションを表示できます。音符の後ろのジャズアーティキュレーションは長さを変更できます。

以下のジャズアーティキュレーションは 音符の前に表示されます。

## プロップ

音符に高いピッチからアプローチします。



プロップ (バンド)



プロップ (スムーズ)

## スクープ/リフト

音符に低いピッチからアプローチします。バンドによるアプローチはスクープ、スムーズによるアプローチはリフトとなります。



スクープ



リフト (直線)

以下のジャズアーティキュレーションは 音符の後ろに表示されます。

## ドイト

音符のあとにピッチが上昇します。



ドイト (バンド)



ドイト (スムーズ)

## フォール

音符のあとにピッチが下降します。



フォール (ベンド)



フォール (スムーズ)

さらに、金管楽器で一般に使用されるその他のジャズの装飾音も、ジャズアーティキュレーションを入力するのと同じ手順で音符に追加できます。

#### 補足

ジャズアーティキュレーションは現在のところ再生には反映されません。

#### 関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(222 ページ\)](#)

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(221 ページ\)](#)

## ジャズの装飾音

ジャズの装飾音は、通常はジャズ音楽で金管楽器によって使用される記譜記号で、反転やスミアなどがあります。ジャズアーティキュレーションが符頭の横に配置されるのとは異なり、これは譜表の外側に配置されます。

ジャズの装飾音は、ジャズアーティキュレーションより他の装飾音に近い振る舞いをします。装飾音は音符とは個別のアイテムであるため、記譜モードでも音符とは個別に選択でき、ジャズアーティキュレーションが付いている音符にも追加できます。これらはジャズアーティキュレーションと一緒に使用されることがほとんどであるため、Dorico Elements においては装飾音パネルの「**ジャズ (Jazz)**」セクションと一緒に収められています。

ジャズの装飾音の入力方法は、ジャズアーティキュレーションよりも、その他の装飾音と共通します。

Dorico Elements では、以下の装飾音がジャズの装飾音と見なされます。

- フリップ (Flip)
- スミア (Smear)
- ジャズターン (Jazz turn)/シェイク (Shake)
- ベンド (Bend)

#### 補足

ジャズアーティキュレーションは現在のところ再生には反映されません。

#### 関連リンク

[装飾音 \(521 ページ\)](#)

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(221 ページ\)](#)

[装飾音のポップオーバー \(222 ページ\)](#)

## ジャズアーティキュレーションの位置

Dorico Elements では、ジャズアーティキュレーションのそれが属する符頭に対する位置は自動的に調整されます。その際には付点、臨時記号、逆向きの音符などその他の記譜記号もすべて反映されます。

和音中の複数の音符にジャズアーティキュレーションが付く場合、Dorico Elements はそれらをどれだけ符頭に近づけるかと、合計いくつ表示するかの2点に基づき、最良の配置を検討します。Dorico Elements は、スペースあたりできるだけ少なくジャズアーティキュレーションを配置しようとし、逆を言うと、クラスター和音において表示されるジャズアーティキュレーションの数は、符頭の数より少なくなる場合もあります。

## 既存のジャズアーティキュレーションのタイプや長さを変更する

ジャズアーティキュレーションは、たとえばドイツスミーズを長いドイツバンドに変更するなど、タイプや長さを入力後に変更できます。ジャズアーティキュレーションのタイプや長さは装飾音パネルから指定できますが、装飾音ポップオーバーからは指定できません。

### 手順

1. 記譜モードで、ジャズアーティキュレーションを変更する音符を選択します。
2. 装飾音パネルで、「ジャズ (Jazz)」セクションから使用するジャズアーティキュレーションをクリックします。

### 結果

選択した音符に表示されるジャズアーティキュレーションが変更されます。

### ヒント

ジャズアーティキュレーションのタイプや長さは、プロパティパネルの「ジャズアーティキュレーション (Jazz Articulations)」グループにある「前に付く線 (In)」と「後ろに付く線 (Out)」プロパティを使用しても変更できます。

### 例



ドイツバンド (短)



ドイツバンド (中)



ドイツバンド (長)

### 関連リンク

[装飾音](#)、[アルペジオ記号](#)、[グリッサンドライン](#)、[ジャズアーティキュレーションの入力方法](#) (221 ページ)

## スミーズのジャズアーティキュレーションの線のスタイルを変更する

スミーズのジャズアーティキュレーションの線のスタイルは別個に変更できます。たとえば、選択したフォールスミーズを波線から直線に変更できます。

### 手順

1. 線のスタイルを変更するスミーズのジャズアーティキュレーションが付いた音符を選択します。

#### 補足

音符の同じ側にスムーズのジャズアーティキュレーションが付いている音符を選択する必要があります。たとえば、音符の前にスムーズのジャズアーティキュレーションが付いている音符だけを選択します。

- プロパティパネルの「ジャズアーティキュレーション (Jazz Articulations)」グループで、「前に付く線のスタイル (In line style)」と「後ろに付く線のスタイル (Out line style)」のいずれかまたは両方のメニューから、以下の線のスタイルを選択します。

- 直線 (Straight)
- 波線 (Wavy)
- 破線 (Dashed)

#### 補足

「前に付く線のスタイル (In line style)」は、スムーズのジャズアーティキュレーションが選択した音符の前に付いているときに利用でき、「後ろに付く線のスタイル (Out line style)」は、選択した音符の後ろに付いているときに利用できます。スムーズのジャズアーティキュレーションが選択した音符の両側に付いているときは、両方が利用できます。

#### 結果

選択したスムーズのジャズアーティキュレーションの線のスタイルが変更されます。

#### ヒント

ジャズアーティキュレーションを選択して「編集 (Edit)」>「外観をリセット (Reset Appearance)」を選択すると、デフォルトの線のスタイルにリセットできます。

#### 例



直線のドイトスムーズ



波線のドイトスムーズ



破線のドイトスムーズ

#### 関連リンク

[既存のジャズアーティキュレーションのタイプや長さを変更する \(545 ページ\)](#)

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(221 ページ\)](#)

## ジャズアーティキュレーションの削除

ジャズアーティキュレーションは入力後に音符から削除できます。ただし、ジャズアーティキュレーションは単独のアイテムではなく音符の一部と見なされるため、選択して削除する手順は他のアイテムとは異なります。

#### 手順

- 記譜モードで、ジャズアーティキュレーションを削除する音符を選択します。
- 装飾音パネルの「ジャズ (Jazz)」セクションで、「削除 (Remove)」をクリックします。

#### 結果

選択した音符からすべてのジャズアーティキュレーションが削除されます。

関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(221 ページ\)](#)

# ページ番号

ページ番号はそれぞれのページに一意的な番号を与え、他ページに対する相対的な位置を示すために使用されます。スコアおよびパート譜は、新聞や書籍と同様、ページ番号を使用して楽譜の正しい並び順を維持します。

Dorico Elements では1つのプロジェクトに複数のフローを使用できるため、ほとんどの場合手動でページ番号を変更する必要はありません。ただし、1つの楽曲を複数のファイルに分ける場合は、楽章から楽章へページ番号が切れ目なく続くようにするためにページ番号を確認する必要があります。

このような場合、デフォルトのページ番号を変更します。たとえば、スコアにおいて、楽譜の開始ページの前に前付けの4ページを置きつつ、楽譜の開始ページを1ページめと表示させる場合、楽譜の開始ページにページ番号の変更を挿入できます。

Dorico Elements ではページ番号はレイアウト固有であり、ページ番号はレイアウトごとに他のレイアウトから独立して変更できます。たとえば、スコアではページ番号を変更しながら、パート譜ではデフォルトのページ番号を表示できます。

Dorico Elements ではページ番号をトークンで表示します。

## 補足

ページ番号を表示させるすべてのページには、ページ番号のトークンを含むテキストフレームが必要です。

デフォルトのマスターページには、ページ番号のトークンが入ったテキストフレームが置かれています。マスターページエディターではページ番号のテキストフレームの位置を変更できます。これによりこのマスターページを使用するすべてのページでページ番号の位置が変更されます。また個々のページでも、ページ番号のテキストフレームを移動できます。

またレイアウトごとに、ページ番号の表示に使用される数字のタイプも変更できます。たとえば、前付けにはローマ数字を使用し、楽譜ページにはアラビア数字を使用する場合、ページ番号と同時に数字の種類も変更できます。

## 関連リンク

[テキストトークン \(297 ページ\)](#)

## ページ番号の数字スタイルの変更

ページ番号はアラビア数字でもローマ数字でも表示できます。ページ番号のプロジェクト全体の数字スタイルは、レイアウトごとに個別に変更できます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. ページ番号の数字スタイルを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレ

レイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。

3. ページリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**ページ番号 (Page Number)**」セクションで、「**使用 (Use)**」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **数字 (Number)**
  - **ローマ数字 (Roman numeral)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

選択したレイアウトで、ページ番号の数字スタイルがプロジェクト全体で変更されます。

ダイアログを開いたまま、他のレイアウトの設定も変更できます。

## ページ番号を表示/非表示にする

レイアウトごとに個別にページ番号を表示/非表示にできます。これは最初のページのページ番号を表示/非表示いずれにするかの設定も行なえます。たとえば、スコアではすべてのページにページ番号を表示しながら、パート譜では最初のページのページ番号を非表示にできます。

#### 補足

ページ番号を表示するには、ページ番号のトークンを含むテキストフレームがページに必要です。最初のページのデフォルトのマスターページ形式は、ページ番号のトークンを含むテキストフレームを持たないため、デフォルトのマスターページ形式を使用するプロジェクトの1ページめにページ番号を表示させる場合、これを追加します。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、ページ番号を表示または非表示にするレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**ページ番号 (Page Number)**」セクションで、「**表示タイプ (Visibility)**」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **常に表示 (Always shown)**
  - **常に非表示 (Always hidden)**
  - **最初のページ以外 (Not on first page)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

- 「**常に表示 (Always shown)**」を選択した場合、選択したレイアウトにおいて、ページ番号トークンが含まれるテキストフレームがあるすべてのページに、ページ番号が表示されます。
- 「**常に非表示 (Always hidden)**」を選択した場合、ページ番号トークンが含まれるテキストフレームがあるページを含めて、選択したレイアウトのすべてのページでページ番号が非表示になります。

- 「**最初のページ以外 (Not on first page)**」を選択した場合、選択したレイアウトの最初のページではページ番号が非表示になりますが、それ以外すべての、ページ番号トークンが含まれるテキストフレームがあるページには表示されます。

#### 補足

フロー見出しの上にページ番号を表示するかどうかのレイアウトごとの設定は、ページ番号がページ上でフロー見出しより高い位置にあるページにページ番号を表示するかどうかに影響します。

---

#### 関連リンク

[フロー見出し \(276 ページ\)](#)

[フロー見出しの上の欄外見出しの情報の表示/非表示を切り替える \(282 ページ\)](#)

# ペダル線

ペダル線は演奏者にピアノのどのペダルを使用するか指示し、ペダルを踏み込む深さやペダルを上げて余韻を消すタイミングなど、演奏上の指示も与えられます。

ほとんどのピアノには2つか3つのペダルがあります。ペダルには以下があります。

## サスティンペダル

サスティンペダルはピアノ弦のダンパーを操作するので、“ダンパーペダル”とも呼ばれます。またこれは最も一般的に使用されるペダルです。サスティンペダルを踏みこむとダンパーが弦から離れ、弦の余韻が長くなります。サスティンペダルは通常右側にあります。



サスティンペダル線の例

## ソステヌートペダル

ソステヌートペダルは、現在鍵盤上で押さえられている音符の弦のみ余韻を残せます。これは通常ペダルの並びの真ん中に位置するため、“中央のペダル”とも呼ばれます。



ソステヌートペダル線の例

## ウナコルダペダル

ウナコルダペダルはピアノ内部のアクションの位置をずらし、ハンマーが叩く弦の数を通常より減らします。この動作により、ハンマーが叩く弦が通常の3本から1本だけになることから、「1本の弦」を意味するこの名前が付けられたという歴史的背景があります。これにより音量と音の鋭さが減じられるため、これは“ソフトペダル”とも呼ばれます。



ウナコルダペダル線の例

Dorico Elements では、ピアノのペダル線の記譜と再生に幅広く対応しています。サスティンペダル、ソステヌートペダル、ウナコルダペダルのペダリング指示を作成でき、これは1回のペダリング指示の途中でペダルの強さを変化させるなど、近代的なサスティンペダルのテクニックもサポートします。

Dorico Elements では、ペダル線はインストゥルメントが鳴らすサウンドを変化させることから、演奏技法と見なされます。そのため、ペダル線は記譜モードの演奏技法パネルに収められ、演奏技法ポップオーバーを使用して入力できます。ただしペダル線には、リテイク、ペダルの強さの変更指示、開始記号、終了記号、延長線など、他の演奏技法にはない独特な追加指示があります。

関連リンク

[演奏技法とペダル線の入力方法 \(231 ページ\)](#)

[再生時のペダル線 \(559 ページ\)](#)

[ペダル線の開始記号、フック、および延長線 \(555 ページ\)](#)

[ペダル線の開始テキスト、延長テキスト、および復元テキスト \(557 ページ\)](#)

## サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示

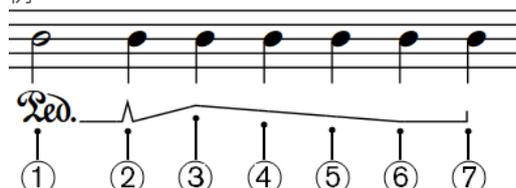
ペダルのリテイクは、プレーヤーがサスティンペダルを上げることによってピアノの弦にダンパーをかけて余韻を消し、そのあと再度ペダルを踏みこむことを示します。ペダルの強さの変更指示は、ペダルを踏みこむ深さの変更を示します。

Dorico Elements では、ペダルのリテイクおよび強さの変更指示を明確に表現できます。

### 補足

- Dorico Elements では、ペダルの強さの変更指示を入力することはできません。ただし、ペダルの強さの変更指示が含まれるプロジェクトをインポートした場合はそれらが表示され、リテイクの削除と同じ手順で削除できます。
- ペダルのリテイクは、サスティンペダル線にのみ追加できます。

例



リテイクおよび強さの変更指示を伴うペダル線の例

- 1 Ped. 字形
- 2 リテイク
- 3 1/4 踏み込み
- 4 1/2 踏み込み
- 5 3/4 踏み込み
- 6 完全な踏み込み
- 7 線終了フック

関連リンク

[リテイクとペダルの強さの変更指示の削除 \(552 ページ\)](#)

[演奏技法とペダル線の入力方法 \(231 ページ\)](#)

## リテイクとペダルの強さの変更指示の削除

サスティンペダル線を削除したり位置を変更したりせずに、ペダルのリテイクおよび強さの変更指示を削除できます。

手順

1. 記譜モードで、削除するリテイクまたはペダルの強さの変更指示がある位置の音符を選択します。

### 補足

リテイクまたはペダルの強さの変更指示は、1 度に 1 つしか削除できません。

- 以下のいずれかの操作を行なって、リテイクまたはペダルの強さの変更指示を削除します。
  - 演奏技法のポップオーバーを開いて、ポップオーバーに **nonotch** と入力してから、**[Return]** を押します。

#### 補足

**nonotch** は 1 単語で、スペースを入れずに入力します。

- 「**編集 (Edit)**」 > 「**ペダル線 (Pedal Lines)**」 > 「**リテイクを削除 (Remove Retake)**」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

#### 結果

選択したリテイクまたはペダルの強さの変更指示が削除され、ペダル線の開始位置、または削除位置の 1 つ前のリテイクやペダルの強さの変更指示の設定値に戻ります。

#### 関連リンク

[演奏技法のポップオーバー \(231 ページ\)](#)

## ペダル線の位置

ペダル線のデフォルトの位置は、音符が右手用の上段の譜表にしか記譜されていない場合であっても下段の譜表の下です。オクターブ線、スラー、アーティキュレーションなど、その他すべての記譜記号の外側に配置されます。

1 つのペダルを使用するときは、ペダル線はその他すべての記譜記号より外側でありつつ、できるだけ譜表の下端近くに配置されます。

複数のペダルを同時に使用するときは、ペダル線は以下の順番で譜表の下に並びます。

- サスティンペダル: 譜表に一番近い位置
- ソステヌートペダル: サスティンペダル線の下
- ウナコルダペダル: 譜表から一番離れた位置

ペダル線の開始位置を示すグリフ/テキストの開始位置は、それが適用される音符に整列します。ペダル線の終了を示すために線終了フックを使用している場合、フックはそれが適用される音符またはリズム上の位置に整列します。

ペダル線のリズム上の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

#### 補足

リテイクの位置を移動することはできません。移動するには、リテイクを削除してから、任意の位置に新規に入力します。

---

#### 関連リンク

[ペダル線の開始テキスト、延長テキスト、および復元テキスト \(557 ページ\)](#)

[ペダル線の開始記号、フック、および延長線 \(555 ページ\)](#)

[ペダル線の長さの変更 \(555 ページ\)](#)

[演奏技法とペダル線の入力方法 \(231 ページ\)](#)

## ペダル線の位置の移動

ペダル線の位置は入力後に移動できます。ペダル線上のリテイクやペダルの強さの変更指示もすべて同時に移動されます。

### 補足

リテイクをペダル線とは別個に移動させる場合、まずそれらを元の位置から削除し、新たな位置に入力しなおす必要があります。

---

### 手順

1. 記譜モードで、移動するペダル線を選択します。

### 補足

マウスを使用する場合、一度に移動できるペダル線は1つだけです。

---

2. 以下のいずれかの操作を行なってペダル線を移動させます。
    - **[Alt]+[→]** を押して右へ移動します。
    - **[Alt]+[←]** を押して左へ移動します。
    - ペダル線をクリックして、任意の水平位置にドラッグします。
- 

### 結果

単一のペダル線が、譜表内の次または前の符頭に移動します。  
複数のペダル線は、現在のリズムグリッド値に従い移動します。

### 補足

ペダル線は譜表に沿ってしか移動できません。ペダル線を別の譜表に移動する場合は、ペダル線を削除してから新たなペダル線を別の譜表に入力する必要があります。

---

### 関連リンク

[ペダル線の長さの変更 \(555 ページ\)](#)  
[演奏技法とペダル線の入力方法 \(231 ページ\)](#)

## 装飾音符に対するペダル線の位置の変更

個々のペダル線の装飾音符に対する開始位置および終了位置は個別に変更できます。

---

### 手順

1. 装飾音符に対する位置を変更するペダル線を選択します。
  2. プロパティパネルで、「**ペダル線 (Pedal Lines)**」グループから以下のいずれかのプロパティをオンにします。
    - **装飾音符の前から開始 (Starts before grace notes)**
    - **装飾音符の前で終了 (Ends before grace notes)**
  3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。
- 

### 結果

チェックボックスをオンにすると、選択したペダル線の対応する部分が装飾音符の前に配置されます。  
チェックボックスをオフにすると、選択したペダル線の対応する部分が装飾音符の後に配置されます。

例



装飾音符の前に開始/終了するペダル線



装飾音符の後に開始/終了するペダル線

## ペダル線の長さの変更

ペダル線は入力後に長さを変更できます。

手順

1. 記譜モードで長さを変更するペダル線を選択します。

補足

マウスを使用する場合、一度に長さを変更できるペダル線は1本だけです。

2. 以下のいずれかの操作を行なってペダル線の長さを変更します。

- 現在のリズムグリッドの値ずつ伸ばすには、[Shift]+[Alt]+[→]を押します。
- 現在のリズムグリッドの値ずつ縮めるには、[Shift]+[Alt]+[←]を押します。
- 1本のペダル線の終端を次の符頭にスナップするには、[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt]+[→]を押します。
- 1本のペダル線の終端を前の符頭にスナップするには、[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt]+[←]を押します。

補足

- 複数のペダル線が選択されている場合は、現在のリズムグリッド値に従う長さの変更だけが行なえます。
- キーボードを使用しているときは、ペダル線の終端しか動かさせません。ペダル線の始端は、ペダル線全体を移動させるか、開始位置のハンドルをクリックしてドラッグすることで移動できます。
- 開始位置または終了位置の丸いハンドルをクリックして、任意の位置にドラッグします。

結果

1本のペダル線の長さは、現在のリズムグリッド値または前後の符頭の位置のうち、いずれか近い方に従い変更されます。

複数のペダル線の長さは、現在のリズムグリッド値に従い変更されます。

関連リンク

[ペダル線の位置](#) (553 ページ)

[ペダル線の位置の移動](#) (554 ページ)

## ペダル線の開始記号、フック、および延長線

通常、ペダル線は開始記号、延長線、および終了フックから構成されます。これにより、演奏者に各種ペダルを踏み込む位置、踏み込み続ける長さ、およびペダルを上げる位置が明確に伝えられます。

Dorico Elements では、ペダル線の各部分の外観を、個々のペダル線に対しても、プロジェクト全体のすべてのペダル線に対しても変更できます。たとえば、プロジェクト全体のペダル線には開始記号とし

てグリフを表示しつつ、個々のペダル線の開始記号にはかわりにテキストを表示させるよう変更できます。

記譜モードでは、ペダル線全体を選択して、ペダル線のタイプに従い、延長線や開始記号など外観に関する設定の大部分を変更できます。

## ペダル線の開始記号の外観を個別に変更する

ペダル線の開始記号の外観を個別に設定できます。ペダル線の開始記号は、伝統的なペダル線のグリフの各種バリエーション、その他の記号、またはテキストで表示できます。

---

### 手順

1. 開始記号の外観を変更するペダル線を選択します。

#### 補足

選択するペダル線は、たとえばサスティンペダル線だけなど、同じタイプのものでなくてはなりません。

2. プロパティパネルの「**ペダル線 (Pedal Lines)**」グループで、「**記号の外観 (Sign appearance)**」をオンにします。
3. メニューからのいずれかのオプションを選択します。  
オプションは、選択したペダル線のタイプによって異なります。

---

### 結果

選択したペダル線の開始記号の外観が変更されます。

#### ヒント

「**記号の外観 (Sign appearance)**」をオフにすると選択したペダル線の開始記号の外観がデフォルトの設定に戻ります。

---

## ペダル線の開始/終了位置のフックのタイプを個別に変更する

ペダル線の開始位置または終了位置に表示するフックのタイプを個別に変更できます。

#### 補足

開始フックのタイプを変更できるのは開始記号にフックを表示するペダル線のみであり、終了フックのタイプを変更できるのは延長線を表示するペダル線のみです。

---

### 手順

1. フックのタイプを変更するペダル線を選択します。
  2. プロパティパネルの「**ペダル線 (Pedal Lines)**」グループで、以下のプロパティを片方または両方オンにします。
    - **線開始フック (Line start hook)**
    - **線終了フック (Line end hook)**
  3. 各メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
    - **フックなし (No Hook)**
    - **垂直フック (Vertical Hook)**
    - **傾斜フック (Slant Hook)**
    - **逆フック (Inverse Hook)**
-

結果

選択したペダル線の開始位置または終了位置のフックのタイプが変更されます。

## ペダル線の延長線タイプを個別に変更する

異なるタイプのペダル線に使用される延長線タイプを個別に変更できます。

---

手順

1. 延長線タイプを変更するペダル線を選択します。
  2. プロパティパネルの「ペダル線 (Pedal Lines)」グループで、「延長タイプ (Continuation type)」をオンにします。
  3. メニューから以下のいずれかの延長タイプを選択します。
    - 線 (Line)
    - 終端の記号 (Sign at End)
    - 終端の記号と破線 (Sign at End and Dashed Line)
    - なし (None)
- 

結果

選択したペダル線の延長線タイプが変更されます。

## ペダル線の延長記号に括弧を付ける

ペダル線の延長記号に付く括弧の有無を切り替えられます。ペダル線が組段区切りをまたぐとき、初期設定では新しい組段の開始位置にペダル線の延長記号が表示されます。

---

手順

1. 延長記号の外観を変更するペダル線を選択します。
  2. プロパティパネルの「ペダル線 (Pedal Lines)」グループで、「括弧内に延長記号を表示 (Show continuation sign in parentheses)」をオンにします。
  3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。
- 

結果

チェックボックスがオンになっているときは延長記号が括弧付き表示になり、オフになっているときは括弧なし表示になります。

プロパティをオフにすると、ペダル線の表示はプロジェクト全体の設定に従います。

## ペダル線の開始テキスト、延長テキスト、および復元テキスト

すべてのタイプのペダル線は、開始記号としてグリフやフックのかわりにテキストを表示できます。テキストの開始記号を持つペダル線の開始位置に表示されるテキスト、新しい組段の開始位置に表示される延長テキスト、およびウナコルダペダル線の終了位置に表示される復元テキストは上書きできます。

### 記号ではなくテキストによる指示を使用するペダル線

ウナコルダペダル線や、サスティンペダル線のうち開始記号に装飾的な記号ではなく、**Ped.Text** のようなテキストを使用しているものなどについては、ペダル線の開始位置に表示されるテキストを上書きして、任意の演奏指示に変更できます。

## 延長記号/テキスト

ペダル線が新しい組段にまたがって続くとき、延長記号/テキストは初期設定では括弧の中に表示されます。ペダル線が開始記号に記号ではなく、**Ped.Text** のようなテキストを使用している場合は、新しい組段の開始位置に表示されるテキストを書き換えて、任意の演奏指示に変更できます。

## ウナコルダペダル線

ウナコルダペダル記号において、終了位置のペダル上げ指示に相当するのがトレコルデへの復帰指示です。ペダル線の終了位置に表示されるテキスト「*tre corde*」は上書きして、お好みの演奏指示に置き換えられます。

## ペダル線に表示される開始テキストの変更

開始記号にテキストを使用するペダル線について、開始位置に表示されるテキストを個別に変更できます。

### 手順

1. 開始テキストを上書きするペダル線を選択します。
2. プロパティパネルの「**ペダル線 (Pedal Lines)**」グループで、「**テキスト (Text)**」をオンにします。
3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
4. **[Return]** を押します。

### 結果

選択したペダル線の開始位置に表示されるテキストが変更されます。

「**テキスト (Text)**」をオフにすると、選択したペダル線の開始位置に表示されるデフォルトのテキストが復元されます。

### 補足

プロパティをオフにすると、入力したカスタムテキストは完全に削除されます。

## ペダル線の延長線のテキスト表示の変更

ペダル線が組段区切りをまたぐときに、新しい組段の開始位置に表示されるテキストを変更できます。

### 補足

これは開始記号にテキストを使用するペダル線にのみ適用されます。

### 手順

1. 延長テキストを上書きするペダル線を選択します。
2. プロパティパネルの「**ペダル線 (Pedal Lines)**」グループで、「**延長テキスト (Continuation text)**」をオンにします。
3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
4. **[Return]** を押します。

### 結果

選択したペダル線の新しい組段の開始位置に表示される延長テキストが変更されます。

「**延長テキスト (Continuation text)**」をオフにすると、選択したペダル線のデフォルトの延長テキストが復元されます。

#### 補足

プロパティをオフにすると、入力したカスタムテキストは完全に削除されます。

---

## ウナコルダペダル線に表示される復元テキストの変更

ウナコルダペダル線において、終了位置のペダル上げ指示に相当するのがトレコルデへの復帰指示です。個々のウナコルダペダル線において、終了位置に表示されるテキスト「*tre corde*」を任意のテキストに変更できます。

#### 補足

これは開始記号にテキストを使用するウナコルダペダル線にのみ適用されます。

---

#### 手順

1. 復元テキストを上書きするウナコルダペダル線を選択します。
  2. プロパティパネルの「ペダル線 (Pedal Lines)」グループで、「復元テキスト (Restorative text)」をオンにします。
  3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
  4. [Return] を押します。
- 

#### 結果

選択したウナコルダペダル線の終了位置に表示される復元テキストが変更されます。

「復元テキスト (Restorative text)」をオフにすると、選択したペダル線のデフォルトの復元テキストが復元されます。

#### 補足

プロパティをオフにすると、入力したカスタムテキストは完全に削除されます。

---

## 再生時のペダル線

Dorico Elements では、ペダル線は自動的に再生に反映されます。

3つのピアノペダルは以下のMIDIコントローラーを送信します。

- サステインペダル線はMIDIコントローラー 64 (サステイン) を送信します。
- ソステヌートペダル線はMIDIコントローラー 66 (ソステヌート) を送信します。
- ウナコルダペダル線はMIDIコントローラー 67 (ソフトペダル) を送信します。

Pianoteq や Garritan CFX Concert Grand など一部のピアノ VST インストゥルメントは、サステインペダルの部分的な踏み込みをサポートします。詳細はメーカー説明書を参照してください。

## MusicXML ファイルから読み込まれたペダル線

MusicXML ファイルからは、サステインペダル線を読み込みます。MusicXML が表現できるのはサステインペダルのみで、ペダルの踏み込みの強さは表現できません。

# 演奏技法

“演奏技法”という言葉は、演奏者が演奏する音符のサウンドに修飾を加えることを伝えるためのさまざまな指示を意味します。演奏技法の例としては、アンブシュアの変更や弓の位置の変更、または楽器にミュートを付けたりペダルを踏み込んだりすることなどがあります。

Dorico Elements では、演奏技法は記号またはテキストの形で表現されます。利用できる演奏技法はすべて記譜モードの演奏技法パネルに、インストゥルメントのファミリーごとにまとめられています。たとえば、ペダル線は演奏技法パネルの「**キーボード (Keyboard)**」セクションで確認できます。

## 補足

ペダル線にはリテイク、開始記号、延長線など、他の演奏技法にはない固有の追加指示があるため、それらは別個に記載されています。またペダル線は、プロパティパネル内に「**演奏技法 (Playing Techniques)**」グループから分かれた独自のグループを持ちます。

演奏技法を追加すると、インストゥルメントの再生のされ方が変化します。たとえば、バイオリンの譜表にピチカートを加えると、VST インストゥルメントが鳴らすサウンドを変化させるキースイッチがオンになります。



Dorico Elements で使用できる演奏技法の一部

## 関連リンク

[演奏技法とペダル線の入力方法 \(231 ページ\)](#)

[再生時の演奏技法 \(563 ページ\)](#)

[ペダル線 \(551 ページ\)](#)

## 演奏技法の位置

演奏技法は、テキストと記号いずれも譜表の上に配置されます。声楽の譜表では、譜表の上かつ強弱記号の下に配置されます。複声部においては、符尾が上向きの声部の演奏技法は譜表の上に、符尾が下向き声部の演奏技法は譜表の下に配置されます。



同じ譜表の2つの声部における演奏技法の配置

演奏技法のテキストはプレーンフォントを使用し、表現テキストと見間違えないよう太字も斜体も使用しません。

#### 補足

これはペダル線には当てはまりません。ペダル線は他の演奏技法とはフォントスタイルが分けられているためです。

---

演奏技法のリズム上の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

#### 関連リンク

[ペダル線の開始テキスト、延長テキスト、および復元テキスト \(557 ページ\)](#)

## 演奏技法の位置の移動

演奏技法の位置は入力後に移動できます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、位置を変更する演奏技法を選択します。

#### 補足

マウスを使用する場合、一度に移動できる演奏技法は1つだけです。

---

2. 以下のいずれかの操作を行なって演奏技法を移動させます。
    - **[Alt]+[→]** を押して右へ移動します。
    - **[Alt]+[←]** を押して左へ移動します。
    - 演奏技法をクリックして左右の任意の符頭の位置までドラッグします。
- 

#### 結果

1つの演奏技法は、同じ譜表の次または前の符頭に移動します。  
複数の演奏技法は、現在のリズムグリッド値に従い移動します。

#### 関連リンク

[ペダル線の位置の移動 \(554 ページ\)](#)

## 譜表に対する演奏技法の位置を個別に変更する

譜表に対する演奏技法の位置は個別に変更できます。

---

#### 補足

この手順はペダル線には適用されません。

---

#### 手順

1. 譜表に対する位置を変更する演奏技法を選択します。
  2. プロパティパネルの「**演奏技法 (Playing Techniques)**」グループで、「**位置 (Placement)**」をオンにします。
  3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
    - **上 (Above)**
    - **下 (Below)**
- 

#### 結果

選択した演奏技法が譜表の上または下に表示されます。

## 演奏技法へのテキストの追加

演奏技法を入力したあと、たとえば演奏技法の意図を明確にするために、その上またはその横にテキストを追加できます。

### 補足

この手順はペダル線には適用されません。

### 手順

1. テキストを追加する演奏技法を選択します。
2. プロパティパネルの「**演奏技法 (Playing Techniques)**」グループで、「**代替テキスト (Alternative text)**」をオンにします。
3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
4. **[Return]** を押します。

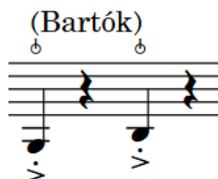
### 結果

入力フィールドに入力したテキストは、テキストによる演奏技法のすぐあと、そして記号による演奏技法のすぐ上に表示されます。

### 例



テキストによる演奏技法に追加された代替テキスト



記号による演奏技法に追加された代替テキスト

### 関連リンク

[ペダル線の開始テキスト、延長テキスト、および復元テキスト \(557 ページ\)](#)

## 演奏技法の表示/非表示

演奏技法は個別に表示/非表示にできます。たとえば、エクスプレッションマップが正しい再生をトリガーするために演奏技法の入力が必要だが、演奏技法を楽譜に表示させたくない場合などに、この機能を使用します。

### 手順

1. 非表示にする演奏技法、または表示させる演奏技法のガイドを選択します。
2. プロパティパネルの「**演奏技法 (Playing Techniques)**」グループで「**非表示 (Hidden)**」をオン/オフにします。

### 結果

「**非表示 (Hidden)**」をオンにすると、選択した演奏技法が非表示になり、オフにすると表示されます。非表示の演奏技法の位置にはそれぞれガイドが表示されるため、いつでも見つかります。ただし初期設定では、ガイドは印刷されません。

#### ヒント

- 演奏技法のガイドを表示しない場合は、「ビュー (View)」 > 「ガイド (Signposts)」 > 「演奏技法 (Playing Techniques)」を選択します。メニュー内の「演奏技法 (Playing Techniques)」の横にチェックマークがあるときは演奏技法のガイドが表示され、チェックマークがないときは非表示になります。
- コード記号、演奏技法、および拍子記号に適用される、「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページにある「アイテムを表示/非表示 (Hide/Show Item)」にキーボードショートカットを設定できます。

#### 関連リンク

[エクスプレッションマップ \(355 ページ\)](#)

[ガイド \(268 ページ\)](#)

## 再生時の演奏技法

記譜モードで作成できる演奏技法はそれぞれ、「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログでマッピングできる演奏技法に対応します。

- 「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログは、再生モードで「再生 (Play)」 > 「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」を選択すると開きます。

ダイアログの「演奏技法 (Techniques)」セクションでは、既存の演奏技法を編集できます。「演奏技法の組み合わせ (Technique Combinations)」ダイアログでは、演奏技法の新しい組み合わせを作成できます。たとえば「ピチカート (Pizzicato)」と「トレモロ (Tremolo)」を組み合わせると、同じ音符に同時にピチカートとトレモロを適用させられます。

記譜モードで演奏技法を入力すると、エクスプレッションマップによりその演奏技法が参照されます。演奏技法が見つからない場合は、1つ前の演奏技法が適用されるか、ナチュラルの演奏技法に戻されます。

エクスプレッションマップに既存ではない演奏技法の再生効果を使用する場合、カスタムの演奏技法は自動的に再生に反映されません。適切な再生を行なうためには、それを使用するインストゥルメントごとに、エクスプレッションマップに演奏技法を追加する必要があります。また、カスタムの演奏技法ごとに動作内容を割り当てる必要があります。これは演奏技法を実行するために必要なスイッチの制御方法を定義するものです。

再生モードで個別のインストゥルメントを展開すると表示できる「演奏技法 (Playing Techniques)」のレーンでは、どの演奏技法が適用されているかを確認できます。

#### ヒント

演奏技法を入力してもサウンドに変化が見られないときは、エクスプレッションマップで予期されていない演奏技法の組み合わせが使用されていることが理由の場合があります。たとえば、既存の演奏技法をキャンセルしないまま新規の演奏技法を入力した場合、エクスプレッションマップにそれら2つの演奏技法の組み合わせが登録されていない限り、エクスプレッションマップは2つの演奏技法を同時に処理できません。

演奏技法の衝突を回避するためには、ソフトウェアインストゥルメントを基本状態に戻す演奏技法“naturale”または“nat.”を入力します。これにより、衝突することなく新規の演奏技法を入力できます。

#### 関連リンク

[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(356 ページ\)](#)

[「Technique Combinations」ダイアログ \(360 ページ\)](#)

# リハーサルマーク

リハーサルマークは順に並んだ文字または数字であり、小節番号とともに、複数のプレーヤーが利用する楽譜の基準点として機能し、また楽譜の時系列的な順序を明確にします。

リハーサルマークは演奏者に曲中の今どこにいるかを示し、リハーサルやコンサートにおいて位置の把握や全体との調和を容易にします。リハーサルマークは楽曲の重要な変化の位置を示すことにも使用され、その位置は自由に決められます。

リハーサルマークはパートレイアウトとフルスコアレイアウトを作成する際にも役立ちます。リハーサルマークと小節番号を使用すると、パートレイアウトとフルスコアレイアウトを素早く比較して正しいかどうかをチェックできます。Dorico Elements では、リハーサルマークは自動的に順序付けされ、リハーサルマークの重複がないようにします。

Dorico Elements では、リハーサルマークは組段オブジェクトとして分類されます。そのため、リハーサルマークはレイアウトごとの組段オブジェクトの表示設定および位置設定に従い、これは「**設定 (Setup)**」 > 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」ページで変更できます。

関連リンク

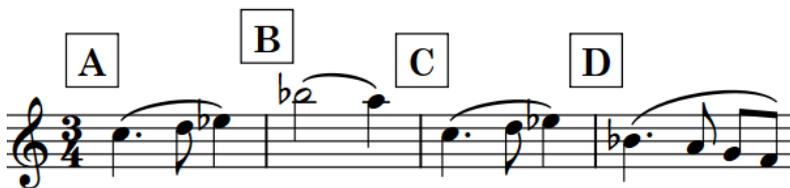
[リハーサルマークの入力 \(240 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(637 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(638 ページ\)](#)

## リハーサルマークの一般的な配置規則

リハーサルマークは見つけやすいように、スコア上の目立つ位置に配置する必要があります。リハーサルマークは大きい太字の立体フォントであるとともに、組段の上かつ楽譜の外側に配置される必要があります。



リハーサルマークは小節線より上になければならず、組段の下になってはいけません。Dorico Elements では、リハーサルマークは小節の途中の位置でも入力できますが、これは一般的ではありません。楽譜のスタイルと状況に応じて、リハーサルマークの下に複縦線を入れるのが有効な場合があります。

目につきやすいように、またリハーサルマークに数字を使用している場合は小節番号と間違えられないように、リハーサルマークは囲み線に入って表示される必要があります。リハーサルマークの囲み線は形状とサイズを変更できます。

リハーサルマークは楽譜の任意の位置に配置できますが、テンポの変更やテクスチャーの変更など、音楽的な変化のある位置に合わせると、最もプレーヤーの助けになります。また、重要なソロの導入部や難易度の高いパッセージの始まりなど、特定部分のリハーサルのためにプレーヤーが演奏を開始するポイントとなるであろう位置にリハーサルマークを配置するのも有効です。

一般的に、リハーサルマークは重要な位置に配置するほか、一定間隔で配置するとよいとされています。プレイヤーがリハーサルマーク前後の小節を数える手間を減らすために、5～20小節ごとにリハーサルマークを入れることがよく推奨されます。

リハーサルマークがテンポの変更と同じ位置にある場合、テンポのテキストはリハーサルマークの右側に配置します。ただし、スペースが狭い場合、テキストはリハーサルマークの上または下に配置できます。リハーサルマークの位置は常に空けておくようにします。リハーサルマークが属する小節線から離れた位置に追いやられると、誤った位置に解釈されてしまう場合があります。Dorico Elementsは、リハーサルマークが正しく配置されるように、譜表のスペーシングを自動的に調整します。



リハーサルマークおよびテンポマークが配置されるように、上の2つの譜表の垂直のスペーシングが広がっている

関連リンク

[リハーサルマークの入力](#) (240 ページ)

[小節と小節線の入力方法](#) (195 ページ)

## リハーサルマークの位置

リハーサルマークは譜表の上の、他の組段オブジェクトと同じ位置に配置されます。

リハーサルマークのリズム上の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

Dorico Elements では、リハーサルマークは組段オブジェクトに分類され、選択したインストゥルメントファミリーの最初の大括弧の上に表示できます。どのインストゥルメントファミリーの上に組段オブジェクトを表示させるかは、レイアウトごとに個別に変更できます。これにより、フルスコアのみ各組段の上に複数のリハーサルマークを表示させることなどができます。

関連リンク

[組段オブジェクトの位置の変更](#) (638 ページ)

## リハーサルマークの位置の移動

リハーサルマークの位置は入力後に移動できます。

手順

1. 記譜モードで、位置を移動するリハーサルマークを選択します。

補足

マウスを使用すると、一度に移動できるリハーサルマークは1つだけで、既存の小節線の位置にしか移動できません。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、リハーサルマークを移動させます。

- **[Alt]+[→]** を押して右へ移動します。

- **[Alt]+[←]** を押して左へ移動します。
  - リハーサルマークをクリックして左右の小節線の位置にドラッグします。
- 

#### 結果

1つのリハーサルマークは、左右にある既存の小節線の位置に移動します。  
複数のリハーサルマークは、現在のリズムグリッド値に従い移動します。

#### 補足

リハーサルマークはそれぞれの位置に1つしか存在できません。リハーサルマークを移動する際に他のリハーサルマークの上を通過した場合、そこにあったリハーサルマークは削除され、移動したリハーサルマークに置き換えられます。

この動作は元に戻せますが、移動中に削除されたリハーサルマークについては、移動にキーボードを使用した場合しか復元されません。

---

## リハーサルマークの削除

フルスコアレイアウトおよびパートレイアウトでリハーサルマークを削除できます。

#### 補足

リハーサルマークをいずれかのレイアウトで削除すると、すべてのレイアウトからそのリハーサルマークが削除されます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、削除するリハーサルマークを選択します。
  2. **[Backspace]** または **[Delete]** を押します。
- 

#### 結果

選択したリハーサルマークが削除されます。それ以降のリハーサルマークは、次に順序の変更がある位置かフローの終了位置まで調整されます。たとえば、1つめのリハーサルマークを削除した場合、次のリハーサルマークはシーケンスタイプの選択に従い、アルファベットの A、数字の 1、または小節番号を表示します。

#### 関連リンク

[リハーサルマークのシーケンスタイプの変更 \(567 ページ\)](#)

## リハーサルマークの順序の変更

初期設定では、リハーサルマークのシーケンスは各フローの開始位置でリセットされます。たとえば、同じプロジェクト内で同じ文字のリハーサルマークが複数存在しないようにするために、フローをまたいでリハーサルマークのシーケンスを継続させる場合、リハーサルマークのインデックス位置を変更できます。

インデックス位置を変更すると、表示される数字または文字が変更されます。たとえば、インデックス位置 1 はリハーサルマーク A または 1 として表示され、インデックス位置 2 は B または 2 として表示される、という具合です。

またリハーサルマークのインデックス位置の変更は、I や O など他の文字や数字と間違いやすい文字の表示を回避するためにも使用できます。

---

#### 手順

1. インデックス位置を変更するリハーサルマークを選択します。

2. プロパティパネルの「リハーサルマーク (Rehearsal Marks)」グループで、「インデックス (Index)」をオンにします。
  3. 数値フィールドの値を変更します。
- 

#### 結果

選択したリハーサルマークが、「インデックス (Index)」の値とシーケンスタイプに従い変化します。同じシーケンスのそれ以降のリハーサルマークは、更新されたインデックスに自動的に従います。たとえば、あるリハーサルマークを A から P に変更した場合、次のリハーサルマークは B から Q に変更されます。

#### 補足

また、リハーサルマークのシーケンスタイプも変更でき、たとえばリハーサルマーク C を 3 と表示できます。

---

## リハーサルマークのシーケンスタイプの変更

リハーサルマークは、文字、数字、または小節番号で表示できます。個々のリハーサルマークのシーケンスタイプを変更すると、リハーサルマークの補助的なシーケンスを作成できます。

Dorico Elements では、用意された 3 つのリハーサルマークのシーケンスすべてを同時に使用できます。たとえば、文字のリハーサルマークをメインのシーケンスとして表示しつつ、数字を補助的なシーケンスとしてソロラインの開始位置などの別種のタイミングの指示に使用しながら、併せてこれらのセクションの重要な小節番号を強調表示できます。

---

#### 手順

1. シーケンスタイプを変更するリハーサルマークを選択します。
  2. プロパティパネルの「リハーサルマーク (Rehearsal Marks)」グループで、「シーケンスタイプ (Sequence type)」をオンにします。
  3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 文字 (Letters)
    - 数字 (Numbers)
    - 小節番号 (Bar numbers)
- 

#### 結果

選択したリハーサルマークに文字、数字、または現在の小節番号が表示されるようになります。フロー内の文字または数字のシーケンスの中でこれが最初である場合、このリハーサルマークは A または 1 を表示します。フロー内の文字または数字のシーケンスにすでに他のリハーサルマークが存在する場合、このリハーサルマークはインデックスに従い次の文字または数字を表示します。

#### 補足

リハーサルマークのシーケンスのインデックスは、他のリハーサルマークのシーケンスには影響されず個別に変更できます。ただし、小節番号のシーケンスはこの方法では変更できません。

---

#### 関連リンク

[小節番号の変更の追加 \(420 ページ\)](#)

## リハーサルマークに先頭および末尾テキストを追加する

リハーサルマークには先頭テキストおよび末尾テキストの両方を個別に追加できます。

---

### 手順

1. 先頭テキストまたは末尾テキストを追加するリハーサルマークを選択します。
  2. プロパティパネルの「リハーサルマーク (Rehearsal Marks)」グループで、以下のいずれかのプロパティをオンにします。
    - 先頭テキスト (Prefix)
    - 末尾テキスト (Suffix)
  3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
  4. **[Return]** を押します。
- 

### 結果

フィールドに入力したテキストが、先頭テキストまたは末尾テキストとして、選択したリハーサルマークに追加されます。

# マーカー

マーカーは時間上の特定の位置に紐づけられたラベルで、ほとんどの場合ビデオに関連して使用されます。これは通常、音楽的な盛り上がりが必要とされる重要な瞬間を示し、多くの場合は作曲者がこれに合わせて楽曲の形を整えるプロセスに使用されます。



タイムコードの譜表上でカスタムのテキストとタイムコードを表示するマーカー

初期設定では、Dorico Elements のマーカーにはデフォルトのテキスト“マーカー”と、マーカーが紐づけられた時間上の位置のタイムコードが表示されます。

Dorico Elements では、どのプロジェクトでもマーカーが使用できます。ほとんどの場合ビデオと一緒に使用されるため、マーカーは記譜モードのビデオパネルに収められています。再生モードには「**マーカー (Markers)**」トラックもあり、マーカーの表示と新規マーカーの入力が行なえます。

マーカーはプロジェクトに最適なテンポの検出に使用できます。Dorico Elements は、複数の重要なマーカーがそれぞれ拍子の強拍に合うようにできるテンポを算出できます。

入力したマーカーはすべて MIDI の書き出し時に自動的にデータに含まれます。

関連リンク

[マーカー/タイムコードの入力 \(241 ページ\)](#)

[マーカーに表示されるテキストの変更 \(570 ページ\)](#)

[ビデオパネルの「マーカー \(Markers\)」セクション \(242 ページ\)](#)

[マーカートラック \(335 ページ\)](#)

[「テンポを検出 \(Find Tempo\)」ダイアログ \(243 ページ\)](#)

[マーカーを重要なマーカーに指定する \(572 ページ\)](#)

## マーカーの垂直位置を変更する

マーカーは組段の上または下に表示することも、個別の 1 線譜を使用して、選択したインストゥルメントファミリーのグループの上に表示することもできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. マーカーの垂直位置を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレ

イアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。

3. ページリストの「**マーカー (Markers)**」をクリックします。
4. 「**垂直位置 (Vertical position)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **組段の上 (Above system)**
  - **組段の下 (Below system)**
  - **タイムコードの譜表 (Timecode staff)**
5. 「**タイムコードの譜表 (Timecode staff)**」を選択した場合は、必要に応じて「**タイムコードの譜表を大括弧の上に配置 (Position timecode staff above bracket)**」メニューから、タイムコードの譜表をその上に表示させる、大括弧で括られたインストゥルメントファミリーを選択します。
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

選択したレイアウトで、マーカーの垂直位置が変更されます。

#### 補足

マーカーをタイムコードの譜表に表示させる場合、譜表にはデフォルトでタイムコードも表示されます。マーカーを個別の譜表に表示させつつタイムコードは不要である場合は、「**タイムコード譜表におけるタイムコードの頻度 (Timecode frequency on timecode staff)**」を「**表示しない (Never)**」に変更する必要があります。

#### 関連リンク

[タイムコードの表示頻度を変更する \(576 ページ\)](#)

## マーカーに表示されるテキストの変更

新規マーカーに表示されるデフォルトのテキストは“マーカー”です。各マーカーに表示されるテキストは個別に変更できます。

#### 手順

1. テキストを変更するマーカーを選択します。
2. プロパティパネルの「**マーカー (Markers)**」グループで、「**マーカーのテキスト (Marker text)**」をオンにします。
3. 任意のテキストを入力します。
4. **[Return]** を押します。

#### 結果

選択したマーカーに表示されるテキストが変更されます。これは「**マーカーテキスト用フォント (Marker Text Font)**」のフォントスタイルを使用します。

#### ヒント

「**マーカーを追加 (Add Marker)**」ダイアログを使用してマーカーを入力する際にもカスタムテキストを入力できます。また、記譜モードのビデオパネルの「**マーカー (Markers)**」セクションでも、マーカーのテキストを変更できます。

#### 関連リンク

[「マーカーを追加 \(Add Marker\)」ダイアログ \(242 ページ\)](#)

[ビデオパネルの「マーカー \(Markers\)」セクション \(242 ページ\)](#)

## マーカーのリズム上の位置を変更する

マーカーをリズム上の異なる位置に移動できます。ただし、マーカーに紐づけられた時間上の位置は固定されているため、楽譜に対するマーカーの位置を移動すると、マーカーの前後のテンポが自動的に変更されます。

### ヒント

マーカーの時間上の位置を変更して、たとえば 25 秒から 28 秒の位置に移動する場合は、マーカーのタイムコードを変更する必要があります。

---

### 手順

1. 記譜モードで、移動するマーカーを選択します。

### 補足

一度に移動できるマーカーは 1 つだけです。

---

2. 以下のいずれかの操作を行なって、現在のリズムグリッドに従いマーカーを移動します。
    - **[Alt]+[→]** を押して右へ移動します。
    - **[Alt]+[←]** を押して左へ移動します。
    - クリックして左右にドラッグします。
- 

### 結果

選択したマーカーが異なる位置に移動します。ただし、マーカーに紐づけられた時間上の位置は変更されません。このため、演奏が正しい時間でマーカーの位置に到達するように、マーカーの直前のテンポが自動的に更新されます。たとえばマーカーを右に動かすと、その前にあるテンポが速くなります。マーカーと、その前にあるテンポ変更またはフローの開始位置との間にある段階的テンポ変更は、すべて削除されます。

### 補足

テンポの変更は、フロー内のその他すべてのマーカーの楽譜に対する位置に影響を与えます。

---

### 関連リンク

[マーカー \(569 ページ\)](#)

[マーカー/タイムコードの入力 \(241 ページ\)](#)

## マーカーのタイムコードを変更する

たとえばビデオが編集されてマーカーの発生する位置が 10 秒遅れたような場合、マーカーのタイムコードを変更できます。

### 補足

これによりプロジェクトにおけるマーカーの発生位置が変わるため、楽譜に対するマーカーの位置も移動します。

---

### 手順

1. 記譜モードの記譜ツールボックスで「**ビデオ (Video)**」をクリックして、ビデオパネルを表示します。
2. 「**マーカー (Markers)**」セクションで、変更するタイムコードをダブルクリックします。
3. 入力フィールドに任意の新しいタイムコードを入力します。

4. **[Return]** を押します。

結果

マーカーのタイムコードが変更されます。マーカーはこの新しい時間上の位置を反映して、自動的に楽譜に対する位置を移動します。

関連リンク

[ビデオパネルの「マーカー \(Markers\)」セクション \(242 ページ\)](#)

[マーカーのリズム上の位置を変更する \(571 ページ\)](#)

## マーカーを重要なマーカーに指定する

個々のマーカーを重要なマーカーに指定できます。これにより、「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログで適切なテンポを検出する処理にそのマーカーを反映させられます。

手順

1. 記譜モードの記譜ツールボックスで「**ビデオ (Video)**」をクリックして、ビデオパネルを表示します。
2. 「**マーカー (Markers)**」セクションの「**重要 (Imp.)**」の列から、重要なマーカーに指定するマーカーのチェックボックスをオンにします。

結果

チェックボックスをオンにしたマーカーが重要なマーカーに指定されます。「**マーカー (Markers)**」セクションの下部にある「**テンポを検出 (Find Tempo)**」ボタンが利用できるようになります。

関連リンク

[「テンポを検出 \(Find Tempo\)」ダイアログ \(243 ページ\)](#)

## マーカーを表示/非表示にする

初期設定では、マーカーはフルスコアレイアウトに表示され、パートレイアウトでは非表示になっています。各レイアウトはマーカーの表示と非表示を個別に切り替えられます。これによりたとえば、マーカーが有用となる指揮者にはマーカーを表示し、プレーヤーには非表示とするなどできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、マーカーを表示または非表示にするレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**マーカー (Markers)**」をクリックします。
4. 「**マーカーを表示 (Show markers)**」をオンまたはオフにします。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したレイアウトでマーカーが表示または非表示になります。

関連リンク

[マーカーの垂直位置を変更する \(569 ページ\)](#)

# タイムコード

タイムコードは通常ビデオとの関連において、時間上の正確な位置を示します。これを使用すると、音楽と動画など複数の要素間の正確な同期を行なえるようになり、基準ツールとしても使用できます。

タイムコードは hh:mm:ss:ff の形式で表示されます。これは時間、分、秒、フレームをそれぞれ 2 桁で表わすものです。



タイムコードの譜表に表示されるタイムコード

Dorico Elements では、タイムコードのタイプに以下のいずれかを指定できます。

## ノンドロップフレームのタイムコード

すべてのフレームは前のフレームから順番に番号付けされ、フレーム番号のスキップはありません。

ノンドロップフレームのタイムコードには、末尾テキストとして「**fps**」が表示され、秒とフレームの区切り文字には、「00:00:01:05」のようにコロンが使用されます。

## ドロップフレームのタイムコード

29.97fps と 30fps のフレームレートの差を埋め合わせるためにフレーム番号の一部がスキップされます。10 分ごとを除く毎分ごとに、フレームカウントからタイムコード番号が 2 つ飛ばされます。

ドロップフレームのタイムコードには、末尾テキストとして「**dfps**」が表示され、秒とフレームの区切り文字には、「00:00:01;05」のようにセミコロンが使用されます。

Dorico Elements においてタイムコードはフロー固有のものです。つまり、フローごとに他のフローとは完全に別個のタイムコードを設定できます。タイムコードは「**ビデオのプロパティ (Video Properties)**」ダイアログで設定できます。これはビデオを使用しないフローにも行なえます。

## 補足

設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルのフローカードに表示されるタイムコードは、フローの開始位置のタイムコードを反映します。これは「**ビデオのプロパティ (Video Properties)**」ダイアログで設定できるタイムコードにより変化します。たとえば、「**タイムコードの開始位置 (Timecode start)**」を 02:00:00:00 に設定しつつ、「**フローのアタッチメント位置 (Flow attachment position)**」を 4 分音符の 8 拍と設定して、テンポが 60bpm である場合、フローカードに表示されるタイムコードは「01:59:52:00」になります。



タイムコードは、専用の 1 線譜に異なる間隔で表示できます。さらに、**トランスポートウィンドウ**に表示するタイムは、初期設定で表示される経過時間からタイムコードに変更できます。

## 関連リンク

[フレームレート \(130 ページ\)](#)

[「ビデオのプロパティ \(Video Properties\)」ダイアログ \(126 ページ\)](#)

[専用の譜表にタイムコードを表示する \(575 ページ\)](#)  
[タイムコードの表示頻度を変更する \(576 ページ\)](#)  
[トランスポートディスプレイに表示する内容の変更 \(351 ページ\)](#)

## タイムコードの開始位置の値を変更する

プロジェクトのフローごとに開始位置のタイムコードを変更できます。たとえばフィルムのリールめに個別のプロジェクトを使用する場合などに、この機能を使用します。開始位置のタイムコードは、ビデオを使用しないプロジェクトでも変更できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、開始位置のタイムコードの値を変更するフローのアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「**ビデオ (Video)**」をクリックして、ビデオパネルを表示します。  

3. ビデオパネルで「**プロパティ (Properties)**」をクリックして、「**ビデオのプロパティ (Video Properties)**」ダイアログを開きます。
4. 「**ビデオのプロパティ (Video Properties)**」ダイアログで、「**タイムコードの開始位置 (Timecode start)**」の値を変更します。
5. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

---

### 結果

選択したアイテムが属するフローの開始位置のタイムコードが変更されます。

### 関連リンク

[タイムコード \(574 ページ\)](#)  
[ビデオの開始位置の変更 \(128 ページ\)](#)

## 専用の譜表にタイムコードを表示する

レイアウトごとに個別に、タイムコードを専用の 1 線譜に表示し、スコア上でタイムコードをわかりやすくできます。また、タイムコードの譜表をその上に表示させる、大括弧で括られたインストゥルメントのグループを指定できます。

---

### 補足

- タイムコードを専用の譜表に表示させる場合、マーカーもこの譜表に表示されます。
- 組段中の複数の譜表にタイムコードを表示させることはできません。

---

### 前提

選択したレイアウトにマーカーを表示しておきます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、専用の譜表にタイムコードを表示するレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**マーカー (Markers)**」をクリックします。

4. 「**垂直位置 (Vertical position)**」に対し「**タイムコードの譜表 (Timecode staff)**」を選択します。
5. 「**タイムコードの譜表を大括弧の上に配置 (Position timecode staff above bracket)**」メニューから、タイムコードの譜表をその上に表示させる、大括弧で括られたインストゥルメントファミリーを選択します。
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

選択したインストゥルメントファミリーのグループに属するインストゥルメントの一番上の譜表の上に、タイムコード専用の譜表が表示されます。

#### ヒント

「**設定 (Setup)**」 > 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」ページで、タイムコード専用の譜表と他の譜表とのデフォルト距離を変更できます。

#### 関連リンク

[タイムコード \(574 ページ\)](#)

[マーカーを表示/非表示にする \(572 ページ\)](#)

[マーカーの垂直位置を変更する \(569 ページ\)](#)

## タイムコードの表示頻度を変更する

タイムコードを専用の譜表に表示するレイアウトでは、タイムコードの異なる表示間隔を使用できません。たとえば、フルスコアレイアウトではタイムコードをすべての小節に表示しつつ、パートレイアウトでは組段の開始位置のみに表示する、といった設定ができます。

#### 補足

長休符を使用するレイアウトでは、タイムコードをすべての小節に表示することはおすすめしません。タイムコードが重なり合って判読不能になってしまうためです。長休符を使用するパートレイアウトにタイムコードを表示する場合は、タイムコードの表示を組段の開始位置のみとするか、そのレイアウトで長休符の表示をやめることをおすすめします。

#### 前提

選択したレイアウトにマーカーを表示しておきます。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. タイムコードの表示頻度を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**マーカー (Markers)**」をクリックします。
4. また、選択したレイアウトがタイムコードを専用の譜表に表示していない場合は、必要に応じて「**垂直位置 (Vertical position)**」を「**タイムコードの譜表 (Timecode staff)**」に設定します。
5. 「**タイムコード譜表におけるタイムコードの頻度 (Timecode frequency on timecode staff)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **組段の開始位置 (Start of system)**
  - **1 小節ごと (Every bar)**

- **表示しない (Never)**
6. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
- 

関連リンク

[マーカーを表示/非表示にする \(572 ページ\)](#)

[長休符を表示/非表示にする \(607 ページ\)](#)

# リピート括弧

パッセージを繰り返す楽譜において、リピート括弧は各繰り返してどの小節が最後に演奏されるかを示します。必要な場合、毎回異なる終わり方にできます。これは“ボルタ線”または“1 番括弧と 2 番括弧”と呼ばれる場合もありますが、この説明書では“リピート括弧”を名称として使用します。

リピート括弧は 2 つ以上のセグメントから構成され、それぞれのセグメントは異なる終わり方を表わします。リピート括弧を入力すると、Dorico Elements は 1 つめのセグメントの終わりに反復終了の小節線を自動的に入力します。リピート括弧のセグメントは、上部の実線と、そのセグメントが何回目の繰り返しで演奏されるかを示す数字によって明示されます。



終わり方が 3 通りあるリピート括弧

Dorico Elements では、リピート括弧にはセグメントをいくつでも作成でき、どのセグメントを何回目のリピートに使用するか制御できます。たとえば、リピート括弧にセグメントを 2 つ作成して合計 4 回繰り返す場合、はじめの 2 回は 1 つめのリピート括弧のセグメントを、あとの 2 回は 2 つめのリピート括弧のセグメントを使用するように指定できます。

Dorico Elements では、リピート括弧は組段オブジェクトとして分類されます。そのため、リピート括弧はレイアウトごとの組段オブジェクトの表示設定および位置設定に従い、これは「**設定 (Setup)**」 > 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」ページで変更できます。

関連リンク

[リピートとトレモロの入力方法 \(245 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(637 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(638 ページ\)](#)

## リピート括弧でリピート回数の総数を変更する

初期設定では、リピート括弧のそれぞれのセグメントが演奏されるのは 1 回ずつであり、それぞれのセグメントにはそれが演奏されるリピート回数を示す番号が 1 つずつ表示されます。リピート括弧のリピート回数の総数を増やすことにより、セグメントを 2 回以上演奏させられるようになります。

手順

1. リピートの総数を変更するリピート括弧を選択します。
2. プロパティパネルの「**リピート括弧 (Repeat Endings)**」グループで、「**リピート回数 (No. times played)**」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

#### 補足

セグメント数より少ないリピート回数は設定できません。

#### 結果

選択したリピート括弧のリピート回数の総数が増減されます。これはレイアウト全体で自動的に更新されます。

Dorico Elements の初期設定では、セグメントに割り当てられていないリピート回数は、閉じたセグメントのうち最後のセグメントに自動的に追加されます。

#### 関連リンク

[再生時の反復](#) (343 ページ)

## リピート括弧のセグメントの長さの変更

リピート括弧のセグメントの長さを個別に変更することにより、各セグメントに含まれる小節数を変更できます。

#### 手順

1. 記譜モードで長さを変更するリピート括弧を選択します。

#### 補足

1 度に長さを変更できるリピート括弧のセグメントは 1 つだけです。

2. 長さを変更するセグメントの終端の丸いハンドルを選択します。



真ん中のハンドルが選択され、太い線で表示されています。

3. ハンドルをクリックして左右にドラッグし、前後の小節線にスナップさせます。

#### 補足

セグメントには最低 1 小節が必要です。

4. 必要に応じて、リピート括弧のそれぞれのセグメントに手順 1 から 3 を繰り返します。

#### 結果

選択したセグメントの長さが変更されます。

#### 補足

- これにより反復記号が自動的に入力または位置を変更されることはありません。反復記号は必要に応じて手動で入力する必要があります。
- 1 つのリピート括弧の最終セグメントの長さは、以下のキーボードショートカットを使用しても変更できます。
  - **[Shift]+[Alt]+[→]** を押すと、最終セグメントが長くなります。
  - **[Shift]+[Alt]+[←]** を押すと最終セグメントが短くなります。

## リピート括弧の位置

リピート括弧は譜表の上の、他の組段オブジェクトと同じ位置に配置され、フックは小節線に整列します。リピート括弧は通常他の記譜記号の外側に配置されますが、段階的なテンポ変更など、表示が長い一部のアイテムについては、リピート括弧より上に配置される場合もあります。

リピート括弧の位置は個別にも、プロジェクト全体のデフォルトによっても変更できます。たとえば、特定のリピート括弧の位置の音符や記譜記号に多くの垂直スペースが必要な場合、個々のリピート括弧についてデフォルト位置を上書きできます。

リピート括弧のリズム上の位置は記譜モードで移動できます。

Dorico Elements では、リピート括弧は組段オブジェクトに分類され、選択したインストゥルメントのファミリーの最初の大括弧の上に表示できます。どのインストゥルメントファミリーの上に組段オブジェクトを表示させるかは、レイアウトごとに個別に変更できます。これによりたとえば、フルスコアのみ各組段の上に複数のリピート括弧を表示させることができます。

関連リンク

[組段オブジェクト \(637 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(638 ページ\)](#)

## リピート括弧の位置の変更

リピート括弧は入力後に別の位置へ移動できます。

---

手順

1. 記譜モードで、位置を変更するリピート括弧を選択します。

補足

1 度に移動できるリピート括弧は 1 つだけです。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、リピート括弧を前後の小節に移動させます。

- **[Alt]+[→]** を押して右へ移動します。
- **[Alt]+[←]** を押して左へ移動します。
- クリックして左右にドラッグします。

---

結果

選択したリピート括弧が次または前の小節に移動します。

補足

- これにより反復記号が自動的に入力または位置を変更されることはありません。反復記号は必要に応じて手動で入力する必要があります。
- リピート括弧はそれぞれの位置に 1 つしか存在できません。選択したリピート括弧を移動する際にどこか一部がもう 1 つのリピート括弧に重なった場合、もう 1 つのリピート括弧は削除されます。ただし、その反復記号は削除されません。

この動作は元に戻しますが、移動中に削除されたリピート括弧については、移動にキーボードを使用した場合しか復元されません。

## リピート括弧の最終セグメントの外観を個別に変更する

リピート括弧の最終セグメントの終端の外観は個別に変更できます。

---

#### 手順

1. 最終セグメントの外観を変更するリピート括弧を選択します。
  2. プロパティパネルの「リピート括弧 (Repeat Endings)」グループで、「リピート括弧の終端 (End of line)」をオンにします。
  3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 閉じずに短く (Open, short)
    - 閉じずに小節いっぱいの長さ (Open, full length)
    - 閉じる (Closed)
- 

#### 結果

選択したリピート括弧の最終セグメントの終端が変更されます。

## MusicXML ファイルのリピート括弧

リピート括弧のすべての設定は MusicXML ファイル形式で読み込みと書き出しを行なえます。

ただし、MusicXML ではリピート括弧の最終セグメントではないセグメントであっても括弧の終端を閉じずに表示できますが、Dorico Elements ではこれを表示できません。

# リピートマーカー

リピートマーカーは音符や記譜記号の繰り返しを示すものですが、リピート括弧とは異なり、多くは楽譜の並びに従って進行せず、異なる位置やセクションにジャンプします。

The image shows two examples of musical notation. The left example shows a single staff with a repeat sign (double bar line with two dots) and two lines of lyrics: "2. Und im - mer" and "3. Es quoll und". The right example shows a two-staff system (treble and bass clef) with a Coda symbol (a circle with a cross) above the first staff and below the second staff. The lyrics "nun wußt' ich wohl" are written below the first staff.

Dorico Elements では、リピートマーカーは以下のタイプに分類されます。

## ジャンプ記号

ここからプレーヤーや再生がジャンプすることを指示するもので、*D.C. al Coda* などがあります。“second time only”などの指示により、ジャンプ記号が効果を発揮する条件の限定も行なえます。

ジャンプ記号は、そのリズム上の位置に右揃えで配置されます。つまり、テキストや記号は、終端がリズム上の位置に揃えられ、そこから左に向かって配置されます。

## D.C. al Coda

## D.S. al Fine

## リピートセクション

ジャンプ先を指定するセーニョやコーダ、または楽曲の終わりを指定するフィーネなどがあります。Dorico Elements では、組段の途中で始まるコーダセクションは、先行する楽譜と間隔によって自動的に区切られます。

リピートマーカーは、そのリズム上の位置に左揃えで配置されます。つまり、テキストや記号は、始端がリズム上の位置に揃えられ、そこから右に向かって配置されます。



Fine

初期設定では、リピートマーカーは1行で表示されます。

## 関連リンク

[リピートとトレモロの入力方法 \(245 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(343 ページ\)](#)

## リピートマーカーのインデックスの変更

個々のリピートマーカーのインデックスは変更できます。たとえばフローに2つの異なるコードが使用され、プレイヤーがそれぞれを区別できるようにする必要がある場合などに、この機能を使用します。

初期設定では、たとえフロー中に複数のリピートマーカーがあったとしても、同じタイプのリピートマーカーはすべて同じ外観を持ちます。

### 補足

リピートマーカーの *Fine* または *D.C.* については、インデックスを変更できません。

---

### 手順

1. インデックスを変更するリピートマーカーを選択します。
2. プロパティパネルの「**リピートマーカー (Repeat Markers)**」セクションで、選択に応じて以下のプロパティを片方または両方オンにします。
  - **マーカーインデックス (Marker index)**
  - **ジャンプ先のインデックス ('Jump to' index)**
3. 数値フィールドの値を変更します。

### 補足

入力できる数値は1から3までです。

---

### 結果

「**マーカーインデックス (Marker index)**」は、選択したリピートマーカーの、他の同じタイプのリピートマーカーに対する順番を変更します。

「**ジャンプ先のインデックス ('Jump to' index)**」は、選択したリピートマーカーのジャンプ先を変更します。

---

### 例

フロー中に2つのコードと2つの異なる *D.S. al Coda* がある場合、1つめのコードの「**マーカーインデックス (Marker index)**」には1を、2つめには2を設定して、1つめの *D.S. al Coda* の「**ジャンプ先のインデックス ('Jump to' index)**」には1を、2つめには2を設定することなどが考えられます。

**D.S. % al  $\oplus$**

デフォルトのインデックス設定の *D.S. al Coda* のマーカー

**D.S. %% al  $\oplus$  2**

両方のインデックスが2に設定された *D.S. al Coda* のマーカー

---

## リピートマーカーに表示されるテキストの変更

個々のリピートマーカーに表示されるテキストを変更できます。これによりたとえば、通常とは異なるリピートマーカーの指示を記譜できます。

---

### 手順

1. テキストを変更するリピートマーカーを選択します。
2. プロパティパネルの「**リピートマーカー (Repeat Markers)**」グループで、「**カスタムテキスト (Custom text)**」をオンにします。
3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。

#### 4. [Return] を押します。

---

##### 結果

選択したリピートマーカに表示されるテキストが変更されます。選択したリピートマーカのテキストのみが変更され、記号は削除されません。

## リピートマーカの位置

初期設定では、リピートマーカは譜表の上の、他の組段オブジェクトと同じ位置に配置されます。コードセクションは、その前の楽譜とは組段の間隔によって区切られます。

リピートマーカのリズム上の位置は記譜モードで移動できます。

リピートマーカの譜表に対するデフォルトの位置は、「設定 (Setup)」 > 「レイアウトオプション (Layout Options)」の「譜表と組段 (Staves and Systems)」ページの「リピートマーカ (Repeat Markers)」セクションで、レイアウトごとに変更できます。

Dorico Elements では、リピートマーカは組段オブジェクトに分類され、選択したインストゥルメントのファミリーの最初の大括弧の上に表示できます。どのインストゥルメントファミリーの上に組段オブジェクトを表示させるかは、レイアウトごとに個別に変更できます。たとえばこれにより、フルスコアのみ各組段の上に複数のリピートマーカを表示させることなどができます。

##### 関連リンク

[譜表に対するリピートマーカの位置の変更 \(584 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(638 ページ\)](#)

## リピートマーカのリズム上の位置の移動

リピートマーカは入力後に位置を移動できます。

##### 手順

1. 記譜モードで、表示位置を変更するリピートマーカを選択します。

##### 補足

マウスを使用する場合、一度に位置を移動できるリピートマーカは1つだけです。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したリピートマーカを移動します。
  - [Alt]+[→] を押して右へ移動します。
  - [Alt]+[←] を押して左へ移動します。
  - クリックして左右にドラッグします。

##### 結果

選択したリピートマーカが、現在のリズムグリッド値に従い移動します。

## 譜表に対するリピートマーカの位置の変更

リピートマーカの譜表に対するデフォルトの位置は、レイアウトごとに個別に変更できます。これにより、譜表の上と一番下の譜表の下に共に表示することもできます。

##### 手順

1. [Ctrl]/[command]+[Shift]+[L] を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。

2. リピートマーカーの譜表に対する位置を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、[Shift] を押しなが隣接するレイアウトをクリックして、[Ctrl]/[command] を押しなが個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**リピートマーカー (Repeat Markers)**」セクションの「**ジャンプ記号および「Fine」のデフォルト位置 (Default placement for repeat jumps and 'Fine')**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 譜表の上 (Above Staff)
  - 譜表の下 (Below Staff)
  - 譜表の上と一番下の譜表の下 (Above and below bottom staff)
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

選択したレイアウトで、譜表に対するすべてのリピートマーカーの位置が変更されます。

## ジャンプ記号でジャンプした後の繰り返しを再生に含める/除外する

初期設定では、Dorico Elements はすべてのタイプの反復記号のすべてのリピート回を再生します。ジャンプ記号でジャンプした後のリピートマーカー、リピート括弧、およびリピート小節線によって指示されるリピートを再生に含めるか除外するかを、プロジェクト全体の設定より優先される形で個別に手動で設定できます。

#### 補足

*D.C. al Fine* や *D.S. al Coda* などのジャンプ記号でジャンプした後のリピートのみ、再生に含めるか除外するかを選択できます。

#### 手順

1. そのあとのリピートを再生に含めるまたは除外するジャンプ記号を選択します。
2. プロパティパネルの「**リピートマーカー (Repeat Markers)**」グループで、「**繰り返し時にリピートを再生 (Replay repeats)**」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

#### 結果

チェックボックスがオンのときは、選択したジャンプ記号でジャンプした後のリピートが再生に含められ、オフのときは再生から除外されます。

プロパティがオフのときは、ジャンプ記号でジャンプした後のリピートマーカーが再生に含められるかどうかは、プロジェクト全体の設定に従います。

## リピート小節線による演奏回数を変更する

反復終了線は通常、その前の楽譜を 2 回演奏することを指示します。反復終了線の演奏回数はそれぞれ個別に変更できます。

#### 手順

1. 演奏回数を変更する反復終了線を選択します。

2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「Play n times」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

補足

最小値は 2 です。

---

結果

選択した反復終了線の前の楽譜の演奏回数を変更されます。演奏回数が 3 以上に設定されると、組段オブジェクトの位置にこれを示すマーカーが表示されます。

---

例



演奏回数がデフォルトの 2 回に設定されているリピート終止線

演奏回数が 4 回に設定され、マーカーが表示されているリピート終止線

---

関連リンク

[ジャンプ記号でジャンプした後の繰り返しを再生に含める/除外する \(585 ページ\)](#)

[リピート括弧でリピート回数の総数を変更する \(578 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(343 ページ\)](#)

# 小節リピート記号

小節リピート記号は、同じ内容の記譜を省略し、前の小節の音符や記譜記号を正確に繰り返すことを指示するものです。小節リピート記号は1小節、2小節、または4小節の集合で構成されます。

たとえば、1小節リピート記号は1小節内の音符や記譜記号の繰り返しを示し、領域内のすべての小節がそれぞれ同じ内容を繰り返すことを意味します。4小節リピート記号はその前の4小節に含まれる音符や記譜記号の繰り返しを示します。



1小節リピート領域

2小節リピート領域



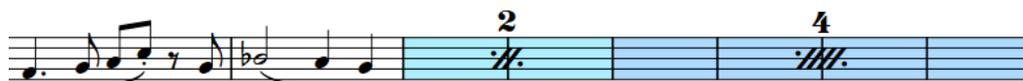
4小節リピート領域

この省略表現の記譜は繰り返しの多い楽譜を読みやすくします。演奏者は繰り返しのフレーズを1度読むだけでよく、あとは単に何回繰り返すか数えれば済みます。小節リピート記号は、通常、同等の内容の完全に記譜された小節より幅が狭くなるため、水平方向のスペースの節約にもなります。

Dorico Elements では、小節リピート記号の表示には小節リピート領域が使用されます。つまり、領域を埋めるために必要な数の小節リピート記号が自動的に表示されます。

初期設定では、小節リピート領域は色付きの背景で強調表示され、判別しやすくなっています。ズームアウトすると、強調表示の不透明度が上がります。これはフルスコアレイアウトをギャラリービューで見るとき特に便利です。この強調表示は印刷されず、表示/非表示はいつでも切り替えられます。

また、小節リピート領域は隣り合わせでも使用できます。たとえば2小節リピート記号を最初のフレーズの繰り返しの後に使用し、次に4小節リピート記号でこの全体のフレーズを繰り返すことを指示できます。2つの異なる小節リピート領域が隣り合う場合、個々の領域が識別できるように、それぞれ異なる強調色で表示されます。



2つの小節リピート領域が隣り合うフレーズ

## 関連リンク

- [小節リピート記号の入力 \(255 ページ\)](#)
- [リピートのポップオーバー \(245 ページ\)](#)
- [小節リピート記号のカウント \(590 ページ\)](#)
- [小節リピート記号のグループ化 \(592 ページ\)](#)
- [小節リピート領域の強調表示を表示/非表示にする \(590 ページ\)](#)
- [小節リピート領域を移動する \(588 ページ\)](#)
- [小節リピート領域の長さを変更する \(589 ページ\)](#)
- [長休符を表示/非表示にする \(607 ページ\)](#)

## 小節リピート領域の繰り返されるフレーズの長さを変更する

小節リピート記号は、繰り返されるフレーズを構成する小節数を入力後個別に変更できます。たとえば、その前の4小節を繰り返す領域を、その前の2小節を繰り返す領域に変更できます。

### 補足

小節リピート領域より前に存在する小節数より大きい小節数は繰り返しに設定できません。たとえば、フローの1小節めが記譜されたそのあとに小節リピート領域が続く場合、繰り返されるフレーズの小節数は大きくできません。

### 手順

1. フレーズの長さを変更する小節リピート領域を選択します。
2. プロパティパネルの「**小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)**」グループで、「**小節数 (No. bars)**」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **1 小節 (One bar)**
  - **2 小節 (Two bars)**
  - **4 小節 (Four bars)**

### 結果

選択した小節リピート領域において繰り返されるフレーズを構成する小節数を変更されます。これは再生にも反映されます。

### ヒント

- 小節リピート領域に追加したすべての強弱記号は、繰り返される楽譜の演奏に影響します。
- リピートのポップオーバーを開いて入力内容を変更することで、繰り返されるフレーズの長さを変更することもできます。

### 関連リンク

- [小節リピート記号のグループ化 \(592 ページ\)](#)
- [小節リピート記号の入力 \(255 ページ\)](#)
- [リピートのポップオーバー \(245 ページ\)](#)
- [既存のアイテムの変更 \(266 ページ\)](#)

## 小節リピート領域を移動する

小節リピート領域は入力後に別の位置へ移動できます。

### 手順

1. 記譜モードで移動させる小節リピート領域を選択します。

### 補足

1度に移動できる小節リピート領域は1つだけです。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、小節リピート領域を前後の小節に移動させます。
  - **[Alt]+[→]** を押して右へ移動します。
  - **[Alt]+[←]** を押して左へ移動します。
  - クリックして左右にドラッグします。

#### 結果

選択した小節リピート領域が左右の小節に移動します。

キーボードを使用して小節リピート領域を移動する場合、右に移動するときは繰り返しの小節数のデューレーションが使用されます。たとえば2小節リピート記号は右に2小節移動します。一方で、左に移動する場合は、繰り返しの小節数にかかわらず、常に1小節左に移動します。

マウスを使用して小節リピート領域を移動する場合、領域は常に前後の隣接する小節に移動します。

#### 補足

小節リピート領域はそれぞれの位置に1つしか存在できません。選択した小節リピート領域の長さを変更して、他の小節リピート領域の部分に重なった場合、他の小節リピート領域はそれに合わせて短縮されます。場合によって、他の小節リピート領域のグループ化が変更されたり、完全に削除されたりすることがあります。

この動作は元に戻せます。影響された他の小節リピート領域の長さは復元されます。

---

## 小節リピート領域の長さを変更する

小節リピート領域は入力後に長さを変更できます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで長さを変更する小節リピート領域を選択します。

#### 補足

1度に長さを変更できる小節リピート領域は1つだけです。

---

2. 以下のいずれかの操作を行なって、小節リピート領域の長さを変更します。

- **[Shift]+[Alt]+[→]** を押して、繰り返しの小節数のデューレーションに従い領域を延長します。
- **[Shift]+[Alt]+[←]** を押して、繰り返しの小節数のデューレーションに従い領域を短縮します。

#### 補足

キーボードショートカットを使用すると、終端のみを動して長さを調節できます。

---

- 開始位置または終了位置のハンドルをクリックして、次または前の小節までドラッグします。
- 

#### 結果

小節リピート領域の長さが変更されます。

#### 補足

- 小節リピート領域の長さの最小値は1小節です。繰り返しの小節数が4小節などで、短縮された領域がそれより短いとき、領域の長さは半分になり、最終的に1小節のリピート領域になります。
- 小節リピート領域はそれぞれの位置に1つしか存在できません。選択した小節リピート領域の長さを変更して、他の小節リピート領域の部分に重なった場合、他の小節リピート領域はそれに合わせて短縮されます。場合によって、他の小節リピート領域のグループ化が変更されたり、完全に削除されたりすることがあります。

この動作は元に戻せます。影響されたすべての小節リピート領域の長さは復元されます。

---

#### 関連リンク

[小節リピート記号 \(587 ページ\)](#)

[小節リピート記号のグループ化 \(592 ページ\)](#)  
[長休符を表示/非表示にする \(607 ページ\)](#)

## 小節リピート領域の強調表示を表示/非表示にする

小節リピート領域の背景色による強調表示はいつでも表示/非表示を切り替えられます。たとえば記譜中は強調表示をオンにして、浄書中はオフにするといったことができます。

### 手順

- 「ビュー (View)」 > 「小節リピート領域を強調 (Highlight Bar Repeat Regions)」を選択します。

### 結果

メニューの「小節リピート領域を強調 (Highlight Bar Repeat Regions)」の横にチェックマークがあるときは小節リピート領域が強調表示され、チェックマークがないときは非表示となります。

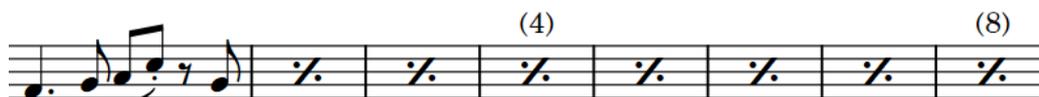
## 小節リピート記号のカウント

小節リピート記号のカウントは、小節リピート記号の上または下に一定間隔で表示される数字で、いくつ的小節が過ぎたかプレイヤーが把握することを助けます。上記の間隔は通常、4小節ごとや8小節ごとなど、一般的な音楽フレーズの長さに基づくものです。

### 補足

小節リピート記号のカウントが表示されるのは、1小節リピート領域だけです。

小節リピート記号は必ず1小節以上の完全な形で記譜されたフレーズから始まるため、小節リピート記号のカウントは、小節リピート領域の最初の小節ではなく、直前の記譜された小節を1小節めとして開始されます。たとえば、小節リピート領域の3小節めにはカウント番号「4」が表示されます。これは、オリジナルの記譜された小節が演奏されるのが4回めであるためです。



4小節ごとにカウントを表示する小節リピート領域

Dorico Elements では、小節リピート領域それぞれの開始カウント、小節リピート記号のカウントの表示頻度、括弧のあり/なしを変更できます。

### 関連リンク

[小節リピート記号のカウントの外観を変更する \(592 ページ\)](#)  
[小節リピート記号のカウントの表示頻度を変更する \(591 ページ\)](#)  
[リピートのポップオーバー \(245 ページ\)](#)  
[小節リピート記号の入力 \(255 ページ\)](#)  
[長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(416 ページ\)](#)

## 小節リピート記号の開始カウンントを変更する

個々の小節リピート記号について、カウンントを開始する数字を変更できます。たとえば、組段の開始位置に来るたびに繰り返しのフレーズを記譜しなおしつつ、カウンントはリピート全体で連続したものにできます。

### 補足

- カウンントは小節リピートの1小節め、つまり記譜された小節を起点とします。たとえば、3小節続く1小節リピート領域の開始カウンントを5に設定し、カウンントの表示が4小節ごとの場合、小節リピート領域の最後の小節に「8」のカウンントが表示されます。
- 小節リピートカウンントは、1小節のリピート領域のみに表示されます。

### 手順

1. 開始カウンントを変更する1小節リピート領域を選択します。
2. プロパティパネルの「小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)」グループで、「開始カウンント (Count from)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

### 結果

選択した小節リピート記号のカウンントの数字と位置が変更されます。たとえば開始カウンントを1から2に変更すると、カウンントの表示が4小節ごとの場合、カウンントの表示位置は小節リピート領域の3小節めから2小節めに移動します。

### 例

The image displays five musical staves in bass clef, 4/4 time, illustrating bar repeat regions. Each staff starts with a repeat sign and contains four measures of music. Above the first three staves, the count '(4)' is shown at the end of the repeat region. Above the fourth staff, the count '(8)' is shown. Above the fifth staff, the count '(12)' is shown. This demonstrates how the count value affects the position of the count label relative to the start of the repeat region.

同じパートレイアウトの複数の組段にある、個別の小節リピート領域。カウンントはデフォルトのまま

同じパートレイアウトの複数の組段にある、個別の小節リピート領域。連続した領域であることを示すためにカウンントが変更されている

### 関連リンク

[小節リピート記号のカウンント \(590 ページ\)](#)

## 小節リピート記号のカウンントの表示頻度を変更する

1小節リピート領域のカウンントの表示頻度を、プロジェクト全体の設定より優先される形で個別に変更できます。これにより、たとえば小節リピート領域の8小節ごとにカウンントを表示するよう変更できます。

### 補足

小節リピートカウンントは、1小節のリピート領域のみに表示されます。

### 手順

1. カウンントの表示頻度を変更する1小節リピート記号を選択します。

2. プロパティパネルの「小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)」グループで、「カウント頻度 (Count frequency)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

#### 結果

選択した小節リピート領域のカウント表示頻度に変更されます。

#### 関連リンク

- [小節リピート記号のカウント \(590 ページ\)](#)
- [小節リピート記号のカウントの外観を変更する \(592 ページ\)](#)
- [長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(416 ページ\)](#)

## 小節リピート記号のカウントの外観を変更する

個々の小節リピート記号のカウントの表示には、括弧付き、括弧なし、またはリピート回数の表示なしが選択できます。

#### 補足

小節リピートカウントは、1 小節のリピート領域のみに表示されます。

#### 手順

1. カウントの外観を変更する 1 小節リピート記号を選択します。
2. プロパティパネルの「小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)」グループで、「カウントの外観 (Count appearance)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 括弧つき (Parenthesized)
  - 括弧なし (No parentheses)
  - 表示しない (Don't show)

#### 結果

選択した小節リピート領域のカウントの外観が変更されます。

#### 関連リンク

- [小節リピート記号のカウント \(590 ページ\)](#)
- [小節リピート記号のカウントの表示頻度を変更する \(591 ページ\)](#)

## 小節リピート記号のグループ化

小節リピート記号のグループ化は、長くなる小節リピート領域を圧縮できます。これは規則性の高い楽譜においては、フレーズ全体の表示を簡略化できるため便利です。

譜表に表示される記号はグループ化の種類によって異なります。2 小節リピート記号と 4 小節リピート記号には、グループにまとめられた小節数を示す数字も表示されます。



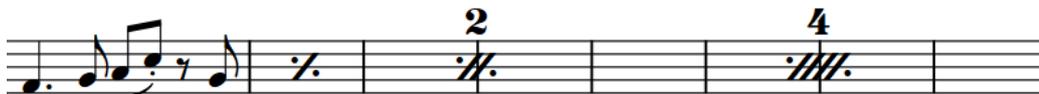
1 小節リピート記号

2 小節リピート記号

3 小節リピート記号

4 小節リピート記号

小節リピート記号のグループ化は入力時に指定できるとともに、入力後にも変更できます。小節リピート領域の開始位置と終了位置の、記譜された音符や記譜記号に対する位置に従い、Dorico Elements は正確な結果が得られるように自動的に記号の表示を調整します。たとえば 1 小節の記譜された小節と 7 小節の 1 小節リピート記号による 8 小節のフレーズがあり、小節リピート記号には 4 小節ごとのグループ化が設定されている場合、小節リピート領域の 7 小節の表示は自動的に 1 小節リピート記号、2 小節リピート記号、次いで 4 小節リピート記号という形になります。



4 小節ごとのグループ化を設定した 1 小節リピート記号 7 小節を使用する 8 小節フレーズ

関連リンク

[リピートのポップオーバー](#) (245 ページ)

[小節リピート記号の入力](#) (255 ページ)

## 小節リピート記号のグループ化を変更する

小節リピート記号のグループ化は入力後に変更できます。これにより、たとえば 1 小節リピート領域を 2 小節ごとにグループ化させたりできます。

手順

1. グループ化を変更する小節リピート領域を選択します。
2. プロパティパネルの「小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)」グループで、「この小節数ごとにグループ化 (Group every)」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 1 小節 (One bar)
  - 2 小節 (Two bars)
  - 4 小節 (Four bars)

補足

利用できるオプションは、選択した小節リピート領域の長さによって変化します。たとえば 3 小節の長さの小節リピート領域を選択している場合、メニューから利用できるのは「1 小節 (One bar)」と「2 小節 (Two bars)」のみとなります。

結果

選択した小節リピート領域のグループ化が変更されます。Dorico Elements は、一番明確な領域のグループ化の方法を自動的に計算します。たとえば 1 小節の記譜された小節と 7 小節の 1 小節リピート記号による 8 小節のフレーズがあり、小節リピート記号には 4 小節ごとのグループ化が設定されている場合、小節リピート領域の 7 小節の表示は自動的に 1 小節リピート記号、2 小節リピート記号、次いで 4 小節リピート記号という形になります。

関連リンク

[小節リピート記号のグループ化](#) (592 ページ)

[小節リピート記号の入力](#) (255 ページ)

[リピートのポップオーバー](#) (245 ページ)

# スラッシュ符頭

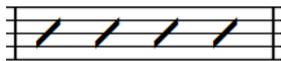
スラッシュ符頭は譜表上に記譜される斜線で、明確なリズムやピッチの指定はないまま、演奏者が何かを演奏することを指示するものです。これには多くの場合、演奏者が使用するべき音符の組み合わせを指示するコード記号が併記されます。

スラッシュ符頭には2種類あります。

- 符尾ありのスラッシュは通常、演奏するリズムを示して、ピッチは示さないものです。



- 符尾なしのスラッシュは通常、リズムもピッチも示さないものです。



符尾ありのスラッシュは“リズム記号”とも呼ばれ、符尾なしのスラッシュは“スラッシュ記号”ともよばれます。

Dorico Elements では、スラッシュ領域とスラッシュ符頭の声部を使用することにより、両方の種類のスラッシュ符頭を同時に表示できます。

関連リンク

[スラッシュ符頭の声部 \(715 ページ\)](#)

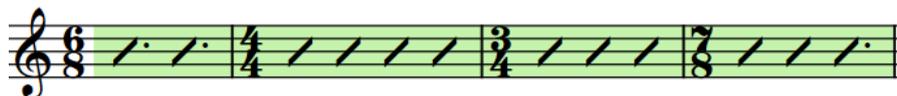
[コード記号 \(441 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の入力 \(255 ページ\)](#)

[スラッシュ付き声部への音符の入力 \(157 ページ\)](#)

## スラッシュ領域

スラッシュ領域は、拍子に適切なスラッシュ符頭を自動的にデューレーション全体に表示します。たとえば、4/4 の小節にはスラッシュが4つ、6/8 の小節にはスラッシュが2つ表示されます。1つのスラッシュ領域は異なる拍子にわたって延ばすこともできます。



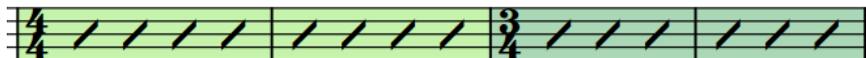
異なる拍子にわたって表示される1つのスラッシュ領域

スラッシュ領域は、リズム上の同じ位置に複数同時に存在できます。スラッシュ領域が重なり合うと、Dorico Elements はこれを複声部の状況として扱い、それぞれのスラッシュの譜表上の位置を自動的に変更します。

初期設定では、スラッシュ領域は色付きの背景で強調表示され、判別しやすくなっています。ズームアウトすると、強調表示の不透明度が上がります。これはフルスコアレイアウトをギャラリービューで見るとき特に便利です。この強調表示は印刷されず、表示/非表示はいつでも切り替えられます。

それぞれの領域の開始位置と終了位置にはハンドルがあり、これを使用して領域の移動や長さの変更が行なえます。

2つのスラッシュ領域が隣り合う場合、個々の領域を識別できるように、それぞれ異なる強調色で表示されます。



異なる強調色で表示される2つの隣接するスラッシュ領域

スラッシュ領域およびスラッシュ付き声部は、同じプロジェクトの同じ位置に使用できます。たとえば、リズムを特定したくない場所にスラッシュ領域を入力し、そのあとに正確なリズムを指定したい1小節のスラッシュ付き声部に音符を入力できます。

関連リンク

[スラッシュ符頭の声部 \(715 ページ\)](#)

[スラッシュ領域のカウント \(600 ページ\)](#)

[複声部におけるスラッシュ \(595 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の移動 \(598 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の長さの変更 \(599 ページ\)](#)

## スラッシュ領域の強調表示の表示/非表示を切り替える

スラッシュ領域の背景色による強調表示はいつでも表示/非表示を切り替えられます。たとえば記譜中は強調表示をオンにして、浄書中はオフにするといったことができます。

手順

- 「ビュー (View)」 > 「スラッシュ領域を強調 (Highlight Slash Regions)」を選択します。

結果

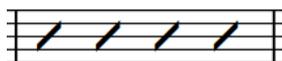
メニューの「スラッシュ領域を強調 (Highlight Slash Regions)」の横にチェックマークがあるときはスラッシュ領域が強調表示され、チェックマークがないときは非表示となります。

関連リンク

[スラッシュ符頭の声部 \(715 ページ\)](#)

## 複声部におけるスラッシュ

スラッシュ領域とスラッシュ符頭の声部は、リズム上の同じ位置に複数同時に存在できます。スラッシュ符頭の複声部やスラッシュ領域同士が重なったときは、Dorico Elements はすべてのスラッシュがなるべく読みやすいように、自動的にそれぞれの譜表上の位置を変更し、ずらして表示します。



1つのスラッシュ領域



符尾が上向きと符尾が下向きの2つのスラッシュ領域

また、スラッシュ符頭のお互いの位置は、符尾/声部の向きや譜表上の位置を変更することによって手で制御できます。

関連リンク

[複声部の音符位置 \(711 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(273 ページ\)](#)

[スラッシュ符頭の譜表上の位置を変更する \(596 ページ\)](#)

## スラッシュ領域の声部の向きを変更する

スラッシュ領域の声部の向きは個別に変更できます。複数のスラッシュ領域が重なり合う場合、それぞれの符尾の方向が影響されます。

### 手順

1. 声部の向きを変更するスラッシュ領域を選択します。
2. プロパティパネルの「**スラッシュ領域 (Slash Regions)**」グループで、「**声部の向き (Voice direction)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **上 (Up)**
  - **下 (Down)**

### 結果

選択したスラッシュ領域の声部の向き、および符尾の向きもこれに従い変更されます。

### 補足

これによって符尾の方向が変化するのは、スラッシュ領域が譜表の第3線にある場合、および複数のスラッシュ領域が同じリズム位置に存在する場合のみです。たとえば、譜表の第1線にあるスラッシュ領域の声部の向きを「**下 (Down)**」に変更した場合、他のスラッシュ領域と重なり合っていないければ、符尾の方向は変化しません。

### 関連リンク

[符尾の方向](#) (641 ページ)

## スラッシュ符頭の譜表上の位置を変更する

スラッシュ符頭の譜表上の位置は、スラッシュ符頭の声部およびスラッシュ領域のいずれにおいても変更できます。これによりたとえば、リズム上の同じ位置に他の音符を配置しやすくなります。初期設定では、スラッシュ符頭は譜表の第3線に配置されます。

### 手順

1. 譜表上の位置を変更するスラッシュ符頭を選択します。
  - スラッシュ符頭の声部の音符については、譜表上の位置を変更する音符をそれぞれ選択する必要があります。
  - スラッシュ領域については、譜表上の位置を変更する領域のどの部分を選択しても全体が変更されます。
2. プロパティパネルの、譜表上の位置を変更するスラッシュ符頭のタイプに応じたグループで、「**スラッシュの位置 (Slash pos.)**」をオンにします。
  - スラッシュ符頭の声部の音符である場合は、「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループ
  - スラッシュ領域である場合は、「**スラッシュ領域 (Slash Regions)**」グループ
3. 数値フィールドの値を変更します。

### 結果

選択したスラッシュ符頭の譜表上の位置が変更されます。たとえば「**スラッシュの位置 (Slash pos.)**」の値を4に変更するとスラッシュ符頭は5線譜の第5線に配置され、-4にすると第1線に配置されます。

スラッシュ符頭に符尾が付いている場合、符尾の方向は自動的に調整されます。

関連リンク  
[符尾の方向](#) (641 ページ)

## スラッシュ領域内の音符を表示/非表示にする

スラッシュ領域と同じ位置にある音符を表示または非表示にできます。これはたとえば、再生時に鳴らすための音符を入力しつつ楽譜にはスラッシュ領域のみ表示する場合や、スラッシュ領域に推奨の音符を追加で記譜する場合などに使用できます。

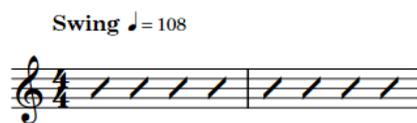
### 手順

1. 領域内にある他の音符を表示または非表示にするスラッシュ領域の任意の部分を選択します。
2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、「他の声部を表示 (Show other voices)」をオンまたはオフにします。

### 結果

「他の声部を表示 (Show other voices)」をオンにすると、選択したスラッシュ領域の領域内にあるすべての音符が表示され、オフにすると非表示になります。

### 例



### 関連リンク

[スラッシュ領域](#) (594 ページ)  
[スラッシュ符頭の声部](#) (715 ページ)  
[スラッシュ領域の強調表示の表示/非表示を切り替える](#) (595 ページ)

## スラッシュ領域の前後の余白を埋める休符を表示/非表示にする

小節の途中から始まるスラッシュ領域の前後の余白を埋める休符は、個別に表示/非表示にできます。これは、たとえば余白の位置に他の音符があり、休符の表示が紛らわしい場合などに使用します。

初期設定では、Dorico Elements は小節全体のデュレーションが明確になるように、小節の途中で開始または終了するスラッシュ領域の前後に自動的に暗黙の休符を表示します。

### 手順

1. 余白を埋める休符を表示/非表示にするスラッシュ領域の任意の部分を選択します。
2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
  - 開始位置より前の休符を非表示 (Hide rests before start)
  - 終了位置より後の休符を非表示 (Hide rests after end)

### 結果

選択したスラッシュ領域の対応する側の余白を埋める休符が非表示になります。たとえば両方のプロパティをオンにすると、選択したスラッシュ領域の前後両方の余白を埋める休符が非表示になります。

関連リンク  
[暗黙の休符と明示的な休符 \(603 ページ\)](#)

## スラッシュ領域の分割

スラッシュ領域は入力後に分割できます。これによりたとえば、既存のスラッシュ領域の途中にあとから詳細な記譜を行なえます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、分割するスラッシュ領域の分割位置に対してすぐ右側のスラッシュを選択します。
2. **[U]** を押します。

---

### 結果

選択したスラッシュのすぐ左側でスラッシュ領域が分割されます。それぞれの領域の開始位置と終了位置にハンドルができ、これを使用してそれぞれの長さを個別に変更できます。

関連リンク  
[スラッシュ領域のカウントの表示頻度を変更する \(600 ページ\)](#)  
[スラッシュ領域の長さの変更 \(599 ページ\)](#)

## スラッシュ領域の移動

スラッシュ領域は入力後に別の位置へ移動できます。スラッシュ領域はリズム上の同じ位置に複数同時に存在できるため、他のスラッシュ領域に重なる形でも移動を行なえます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、移動するスラッシュ領域の任意の部分を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、スラッシュ領域を前後の小節に移動させます。
  - **[Alt]+[→]** を押して右へ移動します。
  - **[Alt]+[←]** を押して左へ移動します。

---

### 補足

スラッシュ領域のリズム上の位置をマウスで移動することはできません。

---

### 結果

選択したスラッシュ領域が現在のリズムグリッド値に従って左右に移動します。そのいずれかの一部が他のスラッシュ領域と重なり合う場合、複数のスラッシュ領域を同じ位置に表示できるように、スラッシュの譜表上の位置が自動的に調整されます。

関連リンク  
[複声部におけるスラッシュ \(595 ページ\)](#)  
[スラッシュ領域の声部の向きを変更する \(596 ページ\)](#)

## スラッシュ領域の長さの変更

スラッシュ領域は入力後に長さを変更できます。スラッシュ領域はリズム上の同じ位置に複数同時に存在できるため、他のスラッシュ領域に重なる形でも長さの変更を行なえます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、長さを変更するスラッシュ領域の任意の部分を選択します。

#### 補足

マウスを使用する場合、一度に長さを変更できるスラッシュ領域は1つだけです。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したスラッシュ領域の長さを変更します。
  - 現在のリズムグリッドの値ずつ伸ばすには、**[Shift]+[Alt]+[→]**を押します。
  - 現在のリズムグリッドの値ずつ縮めるには、**[Shift]+[Alt]+[←]**を押します。

#### 補足

キーボードショートカットを使用すると、終端のみを動して長さを調節できます。

- 開始位置または終了位置の丸いハンドルをクリックして、任意の位置にドラッグします。

---

### 結果

選択したスラッシュ領域の長さが、現在のリズムグリッド値に従い変更されます。そのいずれかの一部が他のスラッシュ領域と重なり合う場合、複数のスラッシュ領域を同じ位置に表示できるように、スラッシュの譜表上の位置が自動的に調整されます。

### 関連リンク

[複声部におけるスラッシュ \(595 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の声部の向きを変更する \(596 ページ\)](#)

## スラッシュ領域の符尾を表示/非表示にする

個々のスラッシュ領域のスラッシュの符尾を表示または非表示にできます。初期設定では、スラッシュ領域のスラッシュは符尾なしで表示されます。

---

### 手順

1. 符尾を表示または非表示にするスラッシュ領域の任意の部分を選択します。
2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、「スラッシュのタイプ (Slash type)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 符尾あり (With stems)
  - 符尾なし (Without stems)

---

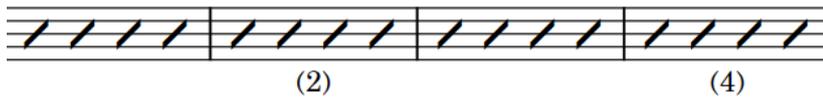
### 結果

「符尾なし (Without stems)」を選択すると、選択したスラッシュ領域の符尾が非表示になり、「符尾あり (With stems)」を選択すると表示されます。

## スラッシュ領域のカウント

スラッシュ領域のカウントは、スラッシュ領域の上または下に一定間隔で表示される数字で、いくつかの小節が過ぎたかプレイヤーが把握することを助けます。上記の間隔は通常、4小節ごとや8小節ごとなど、一般的な音楽フレーズの長さに基づくものです。

初期設定では、スラッシュ領域のカウントは4小節ごとに譜表の下に表示されます。



2小節ごとにカウントを表示するスラッシュ領域

Dorico Elements では、スラッシュ領域それぞれの開始カウント、カウントの表示頻度、譜表に対する位置、括弧のあり/なしを変更できます。

関連リンク

[スラッシュ領域 \(594 ページ\)](#)

[スラッシュ領域のカウントの外観を変更する \(601 ページ\)](#)

## スラッシュ領域の開始カウントの変更

個々のスラッシュ領域についてカウントが開始する番号を変更できます。これはたとえば、2つのスラッシュ領域の間に詳細な記譜を行ないつつ、カウントは全体を通して継続的に表示させる場合などに使用します。

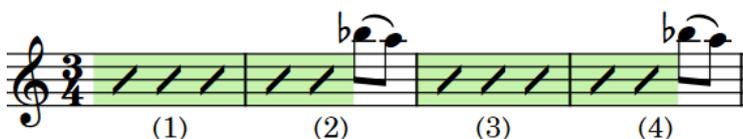
手順

1. 開始カウントを変更するスラッシュ領域を選択します。
2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、「開始カウント (Count from)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

選択したスラッシュ領域のカウントの番号と位置が変更されます。たとえば開始カウントを1から2に変更すると、カウントの表示が4小節ごとの場合、カウントの表示位置は小節リピート領域の4小節めから3小節めに移動します。

例



2つめのスラッシュ領域の開始カウントが変更され、1つめのスラッシュ領域からカウントが継続しているように表示するもの。

## スラッシュ領域のカウントの表示頻度を変更する

スラッシュ領域のカウントの表示頻度を個別に変更できます。これにより、たとえばスラッシュ領域の8小節ごとにカウントを表示するよう変更できます。初期設定では、スラッシュ領域のカウントは4小節ごとに表示されます。

---

手順

1. カウントの表示頻度を変更するスラッシュ領域を選択します。
  2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、「カウント頻度 (Count frequency)」をオンにします。
  3. 数値フィールドの値を変更します。
- 

結果

選択したスラッシュ領域のカウント表示頻度が変わります。

関連リンク

[スラッシュ領域の分割](#) (598 ページ)

## スラッシュ領域のカウントの外観を変更する

個々のスラッシュ領域のカウントの表示には、括弧つき、括弧なし、またはリピート回数の表示なしが選択できます。

---

手順

1. カウントの外観を変更するスラッシュ領域を選択します。
  2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、「カウントの外観 (Count appearance)」をオンにします。
  3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 括弧つき (Parenthesized)
    - 括弧なし (No parentheses)
    - 表示しない (Don't show)
- 

結果

選択したスラッシュ領域のカウントの外観が変わります。

## 譜表に対するスラッシュ領域のカウントの位置を変更する

個々のスラッシュ領域のカウントを譜表の上下いずれに表示するかは個別に変更できます。

補足

スラッシュ領域のカウントの譜表に対する位置の変更は、領域内のすべてのカウントに影響します。同じスラッシュ領域内では、カウントのうち1つだけの位置を個別に変更はできません。

---

手順

1. カウントの譜表に対する位置を変更するスラッシュ領域の任意の部分を選択します。
  2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、「カウントの位置 (Count position)」をオンにします。
  3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 上 (Above)
    - 下 (Below)
- 

結果

選択したスラッシュ領域のすべてのカウントの譜表に対する位置が変わります。

# 休符

休符は音が演奏されない時間を表わす記号です。それぞれの音符には同等のデュレーションの休符があり、たとえば、4分音符の休符は16分音符の休符とは異なります。

小節内の音符と休符のデュレーションの合計は、一般的な拍子記号に定義される小節のデュレーションと等しくする必要があります。

デュレーションの等しい音符と休符の対応を以下の表に示します。

デュレーション	音符	休符
2分		
4分		
8分		
16分		

音符の入力時、Dorico Elements は自動的に音符間の間隔を適切なデュレーションの暗黙の休符で埋めます。そのため、Dorico Elements では基本的に休符を入力する必要はありません。

関連リンク

[暗黙の休符と明示的な休符 \(603 ページ\)](#)

[休符の入力 \(161 ページ\)](#)

[休符の削除 \(605 ページ\)](#)

## 休符の一般的な配置規則

休符は、休符のデュレーションの開始位置に合わせて配置されます。休符の開始と終了が分かりにくくなるため、拍の中央に休符を配置することはありません。休符は他のアイテムと均等な位置に揃えられます。

唯一の例外として、小節休符は小節の視覚的な中央位置に配置されます。小節内で他の音符と並んで記譜される2分休符および全休符とは配置が異なるため、明確に区別できます。

休符は可能な限り譜表の中に記譜されます。周辺の音符が高音域や低音域にある場合でも、譜表の上や下に休符が移動することはありません。

ただし、複声部の譜表においては、休符は符尾が上向きの声部では譜表の高い位置や譜表の上に、符尾が下向きの声部では譜表の低い位置や譜表の下に配置されます。



複声部における休符の位置の例

複声部の休符は重複させることができません。そのため、複数の声部の同じ位置に同じデュレーションの休符が複数ある場合、休符を統合して1つだけ表示するようにできます。

休符は複雑な形状のものもあるため、譜表の線や間に対して決まった位置に配置する必要があり、休符の垂直位置を大きく変更することはできません。

関連リンク

[休符の削除 \(605 ページ\)](#)

[明示的な休符を暗黙の休符に変換する \(604 ページ\)](#)

## 暗黙の休符と明示的な休符

暗黙の休符は入力した音符の周りに自動的に表示され、デュレーションは小節内の拍子記号と位置に従います。明示的な休符はデュレーションを強制的に固定して入力、または MusicXML ファイルから取り込んだ休符です。

Dorico Elements では、暗黙の休符は現在の拍子記号に応じて記譜されるため、6/8 拍子と 4/4 拍子では異なる暗黙の休符が表示されます。これはまた、既存の音符や休符の拍子記号を変更した場合にも当てはまります。

Dorico Elements では、入力した音符の周辺に自動的に暗黙の休符が表示されるため、休符を入力する必要はありません。暗黙の休符のデュレーションは、強制的に固定して明示的な休符に変更することもできます。



拍子記号が 6/8 の小節の 4 拍めに入力された 4 分音符の場合、暗黙の付点 4 分休符が小節の始めにある



拍子記号が 4/4 の小節の 4 拍めに入力された 4 分音符の場合、暗黙の 4 分休符および 8 分休符が小節の始めにある

「**声部開始 (Starts voice)**」および「**声部終了 (Ends voice)**」プロパティで、声部の最初の音符以前の休符および最後の音符以降の休符を非表示に設定している場合でも、明示的な休符を抑制することはできません。

プロジェクトの中でどれが暗黙の休符で、どれが明示的な休符であるかは、休符の色で見分けることができます。

関連リンク

[休符の入力 \(161 ページ\)](#)

[音符/休符のデュレーションの強制 \(155 ページ\)](#)

[明示的な休符を暗黙の休符に変換する \(604 ページ\)](#)

[休符の削除 \(605 ページ\)](#)

[休符の色の表示 \(605 ページ\)](#)

## 複声部における暗黙の休符

Dorico Elements では、音符周囲の空白を埋めるために暗黙の休符が自動的に表示されます。これは譜表に複数の声部がある場合も同様です。しかし、複声部では、休符をいつどこに表示するかの詳細な設定が必要になる場合があります。

通常、声部が小節内に複数の音符を含む場合、休符または音符が小節全体に対し表示されます。これにより、小節内のすべての声部の各音符の位置が一目で明らかになります。

譜表に複数の声部がある場合、複数の声部に任意のデュレーションの音符が存在する小節すべてに、暗黙の休符が表示されます。ただし、譜表に複数の声部がある場合、ある声部の最初の音符以前、あるいは最後の音符以降に休符を表示させたくないこともあります。たとえば、1つのメロディーラインを含む小節に経過音を表示するためだけの声部を追加する場合などは、休符を非表示にすると役立ちます。



第2声部は経過音として使用

### ヒント

初期設定では、複数の声部の同じ位置に同じデュレーションの休符がある場合、休符が統合されます。休符の垂直位置を変更すると、複数の休符を個別の位置に表示できます。

プロパティパネルのプロパティをオンにすると、声部の最初の音符以前および最後の音符以降の休符を個別に非表示にできます。対応するプロパティをオフにすることで、非表示にした休符を表示できます。



暗黙の休符がある複声部フレーズ



暗黙の休符がない同フレーズ

選択した楽節から休符を削除することもできます。

### 関連リンク

[休符を垂直に移動する \(608 ページ\)](#)

[休符の削除 \(605 ページ\)](#)

## 明示的な休符を暗黙の休符に変換する

暗黙の休符と明示的な休符は振る舞いが異なります。たとえば、暗黙の休符はプロパティパネルを使用して非表示にできますが、明示的な休符やデュレーションを強制された休符は非表示にできません。

### 補足

プロパティパネルの「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループにある「**声部開始 (Starts voice)**」および「**声部終了 (Ends voice)**」で非表示にできるのは、暗黙の休符のみです。

### 手順

1. 記譜モードで、暗黙の休符に変換する明示的な休符を選択します。
2. **[Backspace]** または **[Delete]** を押します。

#### 結果

選択した明示的な休符が暗黙の休符に変わります。休符の色を表示するとこれを確認できます。

#### 関連リンク

[休符の色の表示 \(605 ページ\)](#)

[休符の削除 \(605 ページ\)](#)

## 休符の色の表示

暗黙の休符と明示的な休符は、それぞれ異なる色で表示できます。

---

#### 手順

- 「**ビュー (View)**」 > 「**音符と休符のカラー (Note and Rest Colors)**」 > 「**暗黙の休符カラー (Implicit Rests)**」を選択します。

---

#### 結果

メニュー内の「**暗黙の休符カラー (Implicit Rests)**」の横にチェックマークがあるときは休符カラーが表示され、チェックマークがないときは非表示になります。

休符カラーが表示されている場合、プロジェクト中の暗黙の休符はグレーで表示され、明示的な休符は黒で表示されます。これらのプロパティで非表示にできるのは暗黙の休符のみのため、「**声部開始 (Starts voice)**」と「**声部終了 (Ends voice)**」プロパティをオンにしても休符が非表示にならない場合などに原因を突き止めるときは、この機能が役に立ちます。

明示的な休符だと分かれば、その休符を削除できます。明示的な休符を削除すると、それに置き換わる暗黙の休符が「**声部開始 (Starts voice)**」と「**声部終了 (Ends voice)**」プロパティの効果に従うようになります。

---

#### 例



すべての休符を黒で表示し、暗黙の休符は識別されない 暗黙の休符をグレーで表示

---

## 休符の削除

暗黙の休符と明示的な休符は、いずれも削除できます。これによりたとえば、経過音の表示に使用される別声部の音符の前後の休符を非表示にできます。

#### 補足

無音程打楽器の休符は削除できません。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、削除する休符を選択します。

#### ヒント

休符は個別に選択するか、削除する休符を含んだ大きな選択範囲を使用するかします。

2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**休符を削除 (Remove Rests)**」を選択します。

## 結果

選択したすべての休符が削除されます。これは、プロパティパネルの「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループにある「**声部開始 (Starts voice)**」と「**声部終了 (Ends voice)**」プロパティを自動的にオンにして、選択領域内に休符が表示されないようにするものです。

## ヒント

休符の削除はすぐに元に戻せます。

あとから休符を再表示させることもできます。これには、削除した休符の右隣または左隣の音符か休符を選択して、プロパティパネルの「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループにある「**声部開始 (Starts voice)**」または「**声部終了 (Ends voice)**」の対応するプロパティをオフにします。

## 関連リンク

[休符 \(602 ページ\)](#)

[暗黙の休符と明示的な休符 \(603 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(260 ページ\)](#)

[複声部における暗黙の休符 \(604 ページ\)](#)

## 空白の小節で小節休符を表示/非表示にする

空白の小節において小節休符を表示するか非表示にするかは、プロジェクトの各レイアウトごとに個別に切り替えることができます。たとえば、フルスコアレイアウトでは小節休符を非表示にして、パートレイアウトでは表示させるということができます。

小節休符は通常、楽譜中の空白の小節に表示され、演奏する内容が何もないことを演奏者に示します。しかし、場合によっては小節休符を非表示にして、空白の小節を完全に空白のままにする方が適切な場合もあります。

たとえばパート数の多いスコアでは、音符がある小節を一目で見分けられるため、空白の小節の小節休符を非表示にした方がよい場合があります。また、音符の演奏以外の行動を演奏者に指示するために文字を書き込むようなレイアウトの場合も、小節休符を非表示にした方がよい場合があります。

## 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 空白の小節で小節休符を表示または非表示にするレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**小節休符と長休符 (Bar Rests and Multi-bar Rests)**」セクションで、「**空の小節に小節休符を表示 (Show bar rests in empty bars)**」をオン/オフにします。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

## 結果

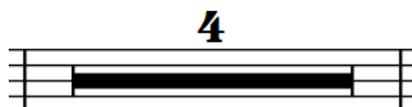
選択したレイアウトのチェックボックスがオンになっているときは、すべての空白の小節で小節休符が表示され、オフになっているときは非表示になります。

## 関連リンク

[長休符を表示/非表示にする \(607 ページ\)](#)

## 長休符

長休符は2つ以上の連続した空白の小節をグループ化して1つにまとめます。これは通常“タチエツトバー”と呼ばれる、譜表の第3線上の太い水平線で表示されます。これには、複数の空白小節によって占められる水平方向のスペースが削減され、プレイヤーが楽譜上の位置を把握しやすくなる効果があります。



空白の小節4つを示す長休符

### 補足

長休符は、その範囲内に組段テキスト、リハーサルマーク、延長記号や休止記号などのアイテムがあると、その位置で分割されます。非表示のアイテムでも同様です。ただし、再生モードの「Time」トラックで入力するような、非表示のテンポ記号は除きます。アイテムが長休符の最初の小節の開始位置にある場合、その小節は後に続く長休符と一体のままです。

Dorico Elements では、レイアウトごとに個別に長休符の表示/非表示を切り替えられます。また、その下の小節番号の範囲表示の表示/非表示を切り替えられます。

初期設定では、長休符の小節数は大譜表のインストゥルメントの譜表の間に1回だけ表示されます。

### 関連リンク

[長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(416 ページ\)](#)

[タイムトラック \(329 ページ\)](#)

## 長休符を表示/非表示にする

空白の小節において長休符を表示するか非表示にするかは、プロジェクトの各レイアウトごとに個別に切り替えることができます。また、小節リピート記号も長休符の形に統合するか選択できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは長休符を非表示にして、パートレイアウトでは表示させることができます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、長休符を表示または非表示にするレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**プレイヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**小節休符と長休符 (Bar Rests and Multi-bar rests)**」セクションの「**統合 (Consolidate)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - なし (None)
  - 長休符 (Multi-bar Rests)
  - 長休符と小節リピート記号 (Multi-bar Rests and Bar Repeats)
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

## 結果

- 「なし (None)」を選択した場合、選択したレイアウトに長休符は表示されず、空白の小節が個別に表示されます。
- 「長休符 (Multi-bar Rests)」を選択した場合、選択したレイアウトの隣接するすべての空白の小節が、長休符に統合されます。ただし小節リピート記号については、その領域中に一切の音符がなかったとしても、長休符の形に統合はされません。
- 「長休符と小節リピート記号 (Multi-bar Rests and Bar Repeats)」を選択した場合、選択したレイアウトの隣接する空白の小節または小節リピート記号だけの小節のすべてが、長休符の形に統合されます。統合された小節リピート記号の上にも、長休符の小節数が表示されます。

## 関連リンク

[小節リピート記号 \(587 ページ\)](#)[長休符 \(607 ページ\)](#)[長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(416 ページ\)](#)

## 休符を垂直に移動する

休符の垂直位置は個別に変更できます。これによりたとえば、全休符がぶら下がる譜表線を変更したり、あるリズム上の位置にすべての声部の休符を表示したりできます。

譜表上の2つ以上の声部に同じデュレーションの休符がある場合、休符を垂直に移動すると複数の休符がその位置に表示されます。初期設定では、Dorico Elements は複声部の休符を統合して自動的に複声部の状況に応じた位置に配置し、衝突を回避します。

### 補足

休符の垂直位置をマウスで変更することはできません。

### 手順

1. 垂直位置を変更する休符、または各声部で休符を表示させたい位置にある休符を選択します。
2. プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループで、「休符の位置 (Rest pos.)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

### 結果

値を増やすと休符が上に移動し、減らすと下に移動します。0 の位置は譜表の第3線にあたります。譜表上の複声部に同じデュレーションの休符がある場合、複数の休符が表示されるようになります。「休符の位置 (Rest pos.)」をオフにすると、選択した休符がデフォルトの位置に戻ります。

## 関連リンク

[音符のスペーシング \(302 ページ\)](#)

# スラー

スラーは先細の曲線であり、それがつないだ音符をレガートのアーティキュレーションおよびフレージングで演奏することを示します。

スラーは、状況やインストゥルメントにより、ただフレーズを示す以上の意味を持つ場合があります。たとえば木管楽器のプレーヤーに対しては、スラーはフレーズ中のすべての音符をすべて一息で、タンギングやアーティキュレーションの付け直しを行わずに演奏することを示します。弦楽器のプレーヤーに対しては、スラーはフレーズ中のすべての音符をレガートで、一弓で演奏することを示します。歌手に対しては、スラーは同じ音節を2つ以上の音符で歌うことを示します。

スラーは、適用される音符の符尾の方向に従い、譜表の上下どちらにも配置されます。スラーの終端が音符から離れないようするため、スラーはその途中の音符ではアーティキュレーションより外側に配置されますが、最初と最後の音符では、音符と表示サイズの大きいアーティキュレーションの間に配置されます。たとえば初期設定では、アクセント記号や強調記号はスラー両端より外側に配置されますが、スタッカート記号やテヌート記号はスラー両端より内側に表示されます。



譜表上下のスラーおよび譜表をまたぐスラー

## 補足

スラーをタイと混同しないよう注意してください。見た目は似ていますが、タイは同じピッチの音符を一息で演奏することを示します。そういった意味でタイはリズム記号として、スラーはアーティキュレーションとして捉えることができます。

## 関連リンク

[スラーの入力 \(256 ページ\)](#)

[タイ \(658 ページ\)](#)

## スラーの一般的な配置規則

譜表に対するスラーの位置とそれに伴うカーブの方向は、スラーでつながれる音符の符尾の方向に従います。スラーが音符の符頭か符尾のどちら側に配置されるかによって、終端の位置は異なります。

### スラーの方向

1つの譜表におけるスラーは、スラーでつながれる音符の符尾がすべて上向きである場合を除き、常に上向きにカーブして音符の上に配置されます。符尾がすべて上向きである場合は、スラーは下向きにカーブして音符の下に配置されます。スラーでつながれる音符に上向きと下向きの符尾が混在する場合、スラーは譜表の上に配置され、上向きにカーブします。



符尾の方向に従いスラーの方向が変更する例

#### 補足

ジャズのスコアでは、スラーはときにアーティキュレーションとして扱われるため、すべてのスラーを譜表の上に配置するのが好ましい場合があります。

### 連行のない音符間の符尾側のスラー

Dorico Elements では、連行のない音符の符尾側にある場合、スラーは符尾の間にスラーが表示され、デフォルトの設定では、符尾の端から少し距離を取って接続されます。



関連リンク

[他のアイテムに対するスラーの終端の位置](#) (612 ページ)

## タイのつながりに対するスラーの位置

タイのつながりに対するスラーの位置に関しては、現在使用される楽譜と歴史的な出版物とで異なる表記規則があります。

近代的な表記規則では、タイのつながりの最初の音符からスラーが始まり、タイのつながりの最後の音符で終わります。この表記では、フレーズ全体の長さが演奏者に視覚的にはっきり伝わり、演奏を助けます。Dorico Elements のデフォルトです。



タイのつながりの最後の音符で終わるスラー



タイのつながりの最初の音符から始まるスラー

一方、歴史的な出版物においては、スラーはタイのつながりの最初の音符で終わり、タイのつながりの最後の音符から始まる場合があります。この違いにより、スラーが短くなって譜表の上下に広がる幅が抑えられるため、垂直方向のスペースが節約されます。



タイのつながりの最初の音符で終わるスラー



タイのつながりの最後の音符から始まるスラー

## タイのつながりに対するスラーの位置を変更する

垂直のスペースを節約するために、タイのつながりに対するスラーや装飾音から始まるスラーの位置を設定できます。

手順

1. タイのつながりに対する位置を変更するスラーを選択します。

2. プロパティパネルの「スラー (Slurs)」グループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
  - タイのつながりでの開始位置 (Start pos. in tie chain)
  - タイのつながりでの終了位置 (End pos. in tie chain)
3. 各プロパティに以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 最初の音符 (First note)
  - 最後の音符 (Last note)

#### 結果

タイのつながりに対する選択したスラーの位置が変更されます。

## 装飾音符に対するスラーの位置

スラーが装飾音符から始まり装飾音符の直後の標準の音符で終わる場合、スラーに影響する特定の配置ルールがあります。

ルールは以下になります。

- スラーは符尾ではなく符頭を接続します。
- スラーは装飾音符の比率に合わせて縮小されます。
- スラーは加線を覆い隠してはいけません。
- スラーは、音符の下に配置したとき標準の音符の臨時記号に衝突するような場合は、音符の上に配置されます。

一般的な配置規則に従い、Dorico Elements のデフォルトにおいてスラーは装飾音符の下に下向きのカーブで表示されます。装飾音符から始まるスラーが音符の上に上向きのカーブで表示されるのは、複声部における符尾が上向きの声部のみです。



複声部における装飾音符のスラーのカーブ方向の自動変更

#### 関連リンク

[スラーのカーブ方向の変更 \(617 ページ\)](#)

[音符の符尾の方向を個別に変更する \(643 ページ\)](#)

[装飾音符の一般的な配置規則 \(483 ページ\)](#)

## 譜表線に対するスラーの位置

スラーの終端は譜表線に触れてはならず、またスラーの弧の頂点は譜表線上に来てはなりません。

これが表記規則となっているのは、頂点が譜表線に来るスラーは、譜表線とスラーのカーブによって三角形のくさび型を形成する可能性があるからです。スラーの頂点が譜表線にある場合は、頂点が譜表の上か下に出るように高さを調節できます。

#### 補足

Dorico Elements は自動的にスラーの終端が譜表線に触れないようにしますが、スラーの頂点を適切に配置するには手動の調節が必要な場合があります。

## 他のアイテムに対するスラーの終端の位置

衝突を回避するために、スラーの終端のデフォルト位置は、スラーが音符の符頭側と符尾側どちらに位置するか、譜表線に対する位置、そしてアーティキュレーション、タイ、他のスラーが同じ位置にあるかどうかによって変化します。

### 符頭および符尾に対するスラーの終端の位置

符頭に対するスラーの終端のデフォルト位置は、譜表の間上にある符頭の 1/2 スペース上、および譜表の線上にある符頭の 1/4 スペース上になります。

#### 補足

この値は、プロジェクト中のすべてのスラーの衝突回避に影響を与えます。

---

### アーティキュレーションに対する終端の位置

初期設定では、強弱および強調のアーティキュレーションはスラーの終端より外側に配置されますが、デュレーションのアーティキュレーションは内側に配置され、終端を押し出します。

### タイおよび他のスラーに対するスラーの終端の位置

スラーの終端の、同じ音符で開始するまたは終了するスラーに対するデフォルト位置は、1/4 スペース上になります。

#### 関連リンク

[アーティキュレーション](#) (400 ページ)

## 譜表および声部をまたぐスラー

譜表をまたぐスラーは、ある譜表から始まって別の譜表で終わります。声部をまたぐスラーは、ある声部から始まって別の声部で終わります。

Dorico Elements は、譜表および声部をまたぐスラーの配置を標準のスラーの配置と同様に行なうため、それらの外観は標準のスラーと同じになる場合があります。譜表および声部をまたぐスラーの移動および長さの変更は標準のスラーと同様に行なえますが、その動作は同じではありません。

たとえば、声部をまたぐスラーは同じ譜表の別の声部には移動できず、また同じ譜表の別の声部への延長もできません。スラーが開始または終了する声部のいずれかにスラー内の符頭がない場合は、声部をまたぐスラーの短縮もできません。

譜表をまたぐスラーの移動および長さの変更は、終端が属するのと同じ譜表上の音符へしか行なえません。たとえば、譜表をまたぐスラーが下段の譜表から始まって上段の譜表で終わるフレーズをつなぐ場合、譜表をまたぐスラーを短縮できるのは上段の譜表の最初の音符までで、下段の譜表の音符までは縮められません。

声部をまたぐスラーにおいて、声部は同じ譜表にあっても、異なる譜表にあっても構いません。

#### 関連リンク

[スラーの長さの変更](#) (615 ページ)

[スラーの位置の移動](#) (614 ページ)

## 譜表および声部をまたぐスラーの入力

譜表および声部をまたぐスラーを入力できます。たとえば、ピアノやハーブなど大譜表を用いるインストゥルメントにおいては、フレーズが上下の譜表にわたって続き、スラーでつながれる場合があります。

### 手順

1. 記譜モードで、任意の声部または譜表から、スラーを開始する音符を選択します。
2. **[Ctrl]/[command]** を押しながら、手順 1 の音符と同じインストゥルメントに属する任意の声部または譜表で、スラーを終了する音符をクリックします。

### 補足

この 2 つの音符以外は選択しません。

3. **[S]** を押します。

### 結果

声部または譜表をまたぐスラーが、選択した音符間にわたって入力されます。スラーは、選択範囲内の音符の符尾の方向に従い、音符の上または下に配置されます。

### 手順終了後の項目

スラーのカーブ方向は個別に変更できます。

### 関連リンク

[スラーのカーブ方向の変更 \(617 ページ\)](#)

## 入れ子状のスラー

入れ子状のスラーでは 2 つ以上のスラーが同時に使用され、全体にわたるスラーがフレーズの構造を、内側のスラーがフレーズ内のアーティキュレーションを示します。これは“スラー内のスラー”とも呼ばれます。

全体にわたる外側のスラーの範囲内の音符の符尾の方向に従い、内側のスラーは外側のスラーとは譜表の逆側に表示される場合もあります。



### 入れ子状のスラーによるフレーズ

入れ子状のスラーは標準のスラーと同様の方法で入力できます。初期設定では、Dorico Elements が位置の自動調整を行なって衝突を回避します。

### 関連リンク

[スラーの衝突回避 \(620 ページ\)](#)

## ステップ入力中の入れ子状のスラーの入力

たとえば入力中すでにフレーズの付け方が分かっている場合などは、ステップ入力中に直接入れ子状のスラーを入力できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで音符を入力します。
  2. 選択中の音符から2本のスラーを開始するには、**[S]**を2回押します。  
スラーの1つは内側のスラー、もう1つは外側のスラーになります。
  3. 音符を入力します。  
音符を入力し続けると、入力する音符間に休符が含まれていたとしても、スラーは自動的に延びていきます。
  4. **[Shift]+[S]**を1回押すと、選択中の音符で内側のスラーが終了します。
  5. 音符の入力を続けます。
  6. 必要に応じて、他の内側のスラーを開始/終了します。
  7. **[Shift]+[S]**を再度押すと、選択中の音符で外側のスラーが終了します。
- 

### 関連リンク

[入れ子状のスラー](#) (613 ページ)

## 既存の音符への入れ子状のスラーの追加

既存の音符に複数のスラーを追加して入れ子状にできます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、外側のスラーに含める音符を選択します。
2. **[S]**を押して外側のスラーを入力します。
3. 外側のスラーの範囲内で、内側のスラーでつなぐ音符を選択します。
4. **[S]**を押して内側のスラーを入力します。
5. 必要に応じて、手順3と4を繰り返して他の内側のスラーを作成します。

### 補足

- Dorico Elements はスラーが衝突しないように自動的に調整を行ない、短いスラーは長いスラーの内側に配置されるため、外側のスラーと内側のスラーはどのような順番で入力しても構いません。
  - 個々の音符について、プロパティパネルの「スラー (Slurs)」グループで「自動カーブ調整の無効化 (Disable auto curve adjustment)」をオンにすると、スラーの自動衝突回避は行なわれなくなります。
- 

### 関連リンク

[スラーの衝突回避](#) (620 ページ)

## スラーの位置の移動

スラーは入力後に別の位置へ移動できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、移動するスラーを選択します。

#### 補足

マウスを使用する場合、一度に位置を移動できるスラーは1つだけです。

- 以下のいずれかの操作を行なって、スラーを譜表上の次または前の符頭の位置に移動します。
  - [Alt]+[→] を押して、譜表上の次の符頭まで移動します。
  - [Alt]+[←] を押して、譜表上の前の符頭まで移動します。
  - スラーをクリックして左右にドラッグします。

#### 結果

スラーが譜表の次または前の符頭に移動します。

#### 補足

スラーのデュレーションは通常維持されます。ただし、移動先の音符のリズムによっては、移動前のデュレーションから長さが増減する場合があります。

## スラーの長さの変更

スラーのリズム上の長さは、スラーを入力したあとでも変更できます。

#### 補足

スラーの変更できる長さは、譜表をまたぐスラーから対応する終端の位置と同じ譜表に含まれる音符まで、または声部をまたぐスラーから対応する終端の位置と同じ声部に含まれる音符までのみです。

#### 手順

- 記譜モードで、長さを変更するスラーを選択します。

#### 補足

マウスを使用する場合、一度に長さを変更できるスラーは1つだけです。

- 以下のいずれかの操作を行なって、スラーの長さを変更します。
  - [Shift]+[Alt]+[→] を押して、次の符頭までスラーを伸ばします。
  - [Shift]+[Alt]+[←] を押して、前の符頭までスラーを縮めます。

#### 補足

キーボードショートカットを使用すると、終端のみを動して長さを調節できます。スラーの始端は、スラー全体を移動させるか、開始位置のハンドルをクリックしてドラッグすることで移動できます。

- スラーの開始位置または終了位置をクリックして、次または前の符頭までドラッグします。

#### 結果

選択したスラーの長さが変更されます。

#### 関連リンク

[スラーの位置の移動](#) (614 ページ)

[譜表および声部をまたぐスラー](#) (612 ページ)

## 複数の譜表にわたってリンクされたスラー

複数の譜表で同じ位置にある同じデュレーションのスラーは、リンクすることができます。このリンクは、スラーやスラーを含むフレーズを譜表間でコピーアンドペーストした場合、またはスラーを同時に入力した場合は自動的に行なわれます。

スラーがリンクされている場合、リンクのグループ内で1つのスラーを動かすと、すべてのリンクされたスラーが同じように動きます。同様に、リンクのグループ内で1つのスラーの長さを変更すると、すべてのリンクされたスラーの長さが同じように変更されます。

ただし、リンクのグループ内で1つのスラーを削除しても、選択したスラーが削除されるだけで、グループ全体は削除されません。

リンクされたスラーは、グループ内のいずれかのスラーが選択されると全体が強調表示されます。



リンクされた3つのスラーのうち一番上のスラーが選択された状態

スラーのリンクおよびリンク解除は手動でも行なえます。

関連リンク

[スラーの入力 \(256 ページ\)](#)

[スラーのリンクの解除 \(617 ページ\)](#)

[貼り付け時の強弱記号とスラーの自動リンクをオフにする \(266 ページ\)](#)

## スラーのリンク

Dorico Elements は、スラーやスラーを含むフレーズを譜表をまたいでコピーアンドペーストした場合、またはスラーを同時に入力した場合、同じ位置にある同じデュレーションのスラーを自動的にリンクさせます。一方、スラーは手動でもリンクできます。

手順

1. 記譜モードでリンクさせるスラーを選択します。

補足

リンクできるのは、同じ位置から開始する同じデュレーションのスラーだけです。

2. 「編集 (Edit)」 > 「スラー (Slurs)」 > 「リンク (Link)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択したスラーがリンクします。

関連リンク

[複数の譜表にわたってリンクされたスラー \(616 ページ\)](#)

## スラーのリンクの解除

自動的にリンクされたスラーは、たとえばそれぞれ個別に長さを変更する場合など、手動でリンクを解除できます。

### 手順

1. 記譜モードで、リンクされたグループの中からリンクが不要なスラーを選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「スラー (Slurs)」 > 「リンクを解除 (Unlink)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

### 結果

選択したスラーにリンクされたスラーのリンクが解除されます。

### 補足

グループから1つのスラーだけリンクを解除することはできません。

## スラーのカーブ方向

スラーのカーブは上向き、下向き、または複数セグメントによるS字型の形状を取ります。

プロパティパネルの「スラー (Slurs)」グループの「方向 (Direction)」をオンにすると、スラーのカーブ方向に関する以下のオプションが使用できるようになります。

### 上 (Up)

スラーのカーブ方向を強制的に上向きにして、音符の上に表示します。



### 下 (Down)

スラーのカーブ方向を強制的に下向きにして、音符の下に表示します。



### 上/下 (Up/Down)

スラーに強制的に2つのセグメントを与え、1つめは上向きのカーブ、2つめは下向きのカーブで逆S字型を形成します。通常これはピアノパートの、たとえばフレーズが下段の譜表から始まり上段の譜表で終わるようなときなどに使用されます。



### 下/上 (Down/Up)

スラーに強制的に2つのセグメントを与え、1つめは下向きのカーブ、2つめは上向きのカーブでS字型を形成します。通常これはピアノパートの、たとえばフレーズが上段の譜表から始まり下段の譜表で終わるようなときなどに使用されます。



## スラーのカーブ方向の変更

個々のスラーのカーブ方向は、上向き、下向き、または複数セグメントによるS字型に変更できます。

### 手順

1. カーブ方向を変更するスラーを選択します。
2. プロパティパネルの「スラー (Slurs)」グループで、「方向 (Direction)」をオンにします。

3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
- 上 (Up)
  - 下 (Down)
  - 上/下 (Up/Down) (逆 S 字型)
  - 下/上 (Down/Up) (S 字型)
- 

#### 結果

選択したスラーのカーブ方向が変更されます。

## スラーのスタイル

Dorico Elements ではさまざまなスタイルのスラーが利用でき、それぞれ異なる意味を示すとともに異なる状況で使用されます。

プロパティパネルの「スラー (Slurs)」グループの「スタイル (Style)」をオンにすると、スラーのスタイルに関する以下のオプションが使用できるようになります。

#### 実線 (Solid)

これはスラーのデフォルトのスタイルです。先細の実線で表示されるスラーです。先に行くほど細く、中央ほど太くなります。



#### 破線 (Dashed)

先細の破線で表示されるスラーです。たとえばプレスやボウイングの推奨されるパターンを示すためのオプションのスラーとして使用される場合があります。



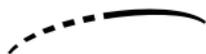
#### 点線 (Dotted)

点線で表示されるスラーです。スラー全体の長さにわたって同サイズの点が等間隔で並びます。



#### 前半部分が破線 (Half-dashed start)

スラーの前半が破線で表示され、後半が実線で表示されます。校訂版で、元版ではスラーが不完全な形で記譜されていたことを表現するのに使用されます。



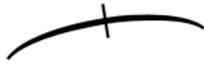
#### 後半部分が破線 (Half-dashed end)

スラーの前半が実線で表示され、後半が破線で表示されます。校訂版で、元版ではスラーが不完全な形で記譜されていたことを表現するのに使用されます。



#### 編者注 (Editorial)

黒い実線で表示されますが、長さのちょうど半分の位置に短い縦線が、スラーの曲線と垂直に交差しています。スラーが編集者によって追加されたもので、元版にはなかったものであることを示すのに使用されます。



## スラーのスタイルの変更

個々のスラーは入力後にスタイルを変更できます。

---

### 手順

1. スタイルを変更するスラーを選択します。
  2. プロパティパネルの「スラー (Slurs)」グループで、「スタイル (Style)」をオンにします。
  3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 実線 (Solid)
    - 破線 (Dashed)
    - 点線 (Dotted)
    - 前半部分が破線 (Half-dashed start)
    - 後半部分が破線 (Half-dashed end)
    - 編者注 (Editorial)
- 

## 個々のスラーの平坦なスラーへの変更

標準として使用されることはあまりありませんが、一部の出版社は、スラーが占める垂直方向のスペースを削減するために平坦なスラーを使用します。個々のスラーは、平坦なスラーに個別に変更できません。

少数の音符をつなぐような短いスラーは、平坦なスラーにすると外見が奇妙になる場合があるため、プロジェクト全体で平坦な曲線スタイルを選択するのは適切ではない場合があります。しかし、プロジェクト中で1、2回だけ平坦なスラーを使用するのも同様に風変わりだと考えられます。

### 補足

プロジェクト中の1つか2つのスラーでだけ曲線スタイルを変更することは避けるようおすすめします。

---

### 手順

1. 曲線スタイルを変更するスラーを選択します。
  2. プロパティパネルの「スラー (Slurs)」グループで、「曲線スタイル (Curvature style)」をオンにします。
  3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 通常 (曲線) (Normal (curved))
    - フラット (Flat)
- 

### 結果

選択したスラーの曲線スタイルが変更されます。

## スラーの衝突回避

Dorico Elements は初期設定では、スラーと弧内のアイテムとの衝突を回避するように、形状と位置を自動的に調整します。

つまりある符頭が、上向きにカーブするスラーの中で他より高い位置にある場合、または下向きにカーブするスラーの中で他より低い位置にある場合、衝突を回避しつつ符頭がスラー内に収まるように、スラーのカーブが調整されます。



衝突回避が有効化されたスラー (デフォルト)



衝突回避が無効化されたスラー

## 組段およびフレーム区切りをまたぐスラー

スラーは組段区切りおよびフレーム区切りを自動的にまたぎます。

組段区切りまたはフレーム区切りは、スラーを2つに分割します。スラーの前半の終わり、およびスラーの後半の始まりは、どちらも初期設定では譜表より垂直に1スペース外側に配置されます。

区切りで分割されるフレーズに入れ子状のスラーが含まれるような場合など、複数のスラーが同じ組段区切りまたはフレーム区切りをまたぐ場合は、スラーの終端は自動的に揃えて重ねられ、垂直に1/2スペース以上の間隔を空けられます。



スラーの前半部分を表示する組段の終わり。右側の終端は次の組段への延長を示しています。



スラーの広範部分を表示する組段の始まり。左側の終端は前の組段から延長してきたことを示しています。

## 再生時のスラー

再生時、スラーはレガートの演奏技法を実行します。初期設定では、これは楽譜上の記譜に影響することなく、MIDI ノートの長さを延長します。

スラーなしの音符が記譜上のデュレーションの85%の長さで発音されるのに対し、スラーの音符は記譜上のデュレーションの105%の長さで発音されます。

スラーの最後の音符は、そのあとにスラーがなく、レガートの演奏技法が必要とされないため、記譜上のデュレーションの85%の長さで発音されます。

例では、スラーが使用されると、明るい色で塗りつぶされた長方形で示される MIDI ノートが長くなること示されています。暗い色の細い線は、それぞれの音符の記譜上のデュレーションを示しています。はじめの3音はスラーされておらず、MIDI ノートの長さを示す長方形は記譜上のデュレーションより短くなっています。うしろの4音はスラーされており、MIDI ノートの長さが記譜上の長さより長くなることにより、レガートされたスラーのサウンドになります。ただし、スラーのフレーズの最後の音符は標準のスラーされていない音符として扱われるため、スラーのグループの最後の音符は長くなっていません。



インストゥルメントの譜表上のフレーズ



再生モードのピアノロールで表示される同じフレーズ

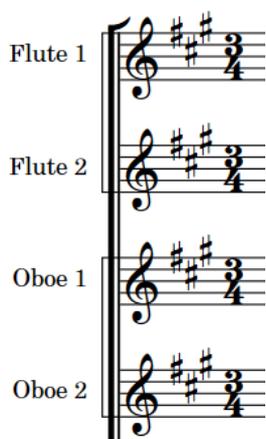
関連リンク

[演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーション \(370 ページ\)](#)

# 譜表ラベル

譜表ラベルは、複数のプレーヤーに割り振られた楽譜で譜表を特定するために使用され、各組段の最初の小節線の左側に配置されます。譜表ラベルは、それが付記されている譜表の内容を現在演奏するインストゥルメントを示します。

インストゥルメント名は、各フローの最初の組段の譜表ラベルにおいて完全な形で、以降の組段の譜表ラベルにおいては省略された形で表示するのが通例となっています。省略されたインストゥルメント名を使用すると水平方向のスペースが節約され、各組段により多くの楽譜を書き込めます。



フローの最初の組段の譜表ラベルの例

Dorico Elements では、譜表ラベルには「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログで各インストゥルメントごとに設定されたインストゥルメント名が使用されます。ダイアログでは、各インストゥルメント名の単数形と複数形、および省略形の単数形と複数形をそれぞれ指定できます。

## ヒント

譜表ラベルのインストゥルメントの数を手動で指定する必要はありません。Dorico Elements は、同じタイプのインストゥルメントを演奏する同じタイプのプレーヤーが複数いる場合、自動的にその数を特定します。

パートレイアウトは初期設定では譜表ラベルを表示しません。ほとんどのパートに譜表は1つしか含まれず、それが何のための楽譜であるかはレイアウト名と状況から明らかだからです。初期設定のパートレイアウトでは、レイアウト名は1ページめの左上に表示されます。

## 補足

レイアウト名は、譜表ラベルに使用されるインストゥルメント名とは異なります。

複数のインストゥルメントが割り当てられたプレーヤーに対し、譜表ラベルはプレーヤーが現在演奏しているインストゥルメントを表示します。プレーヤーが組段の途中でインストゥルメントを変更する場合、新しいインストゥルメント名は最初の音符の位置で譜表の上に表示され、譜表ラベルは次の組段の開始位置から更新されます。

#### 補足

譜表ラベルは、最初の組段の譜表ラベルなどで、プレイヤーに割り当てられるインストゥルメントをすべて表示することはありません。そのためスコアの冒頭には、楽器の持ち替えをすべて示す完全なインストゥルメントのリストを掲載する必要があります。

Dorico Elements は、移調楽器の譜表ラベルにインストゥルメントの移調、またはインストゥルメントのピッチを初期設定で表示します。移調楽器とは、記譜上のピッチと発音上のピッチが異なるインストゥルメントです。

インストゥルメントの移調、またはインストゥルメントのピッチを譜表ラベルに表示する条件は変更できます。また、譜表ラベルにおいてインストゥルメントの移調をインストゥルメント名の前後いずれに表示するかも変更できます。

### MusicXML ファイルから読み込まれた譜表ラベル

MusicXML ファイルを Cubase から書き出して Dorico Elements に読み込む場合、ファイルの書き出しの前に Cubase の **スコアエディター** でインストゥルメント名を変更し、Dorico Elements が使用する英語のインストゥルメント名と同じにしておくことで、インストゥルメント自動選択の精度を上げられます。

#### 関連リンク

[プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(96 ページ\)](#)

[インストゥルメントのナンバリング \(103 ページ\)](#)

[「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」ダイアログ \(97 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(100 ページ\)](#)

## 譜表ラベルに表示されるインストゥルメント名

譜表ラベルは各インストゥルメントのインストゥルメント名セットを使用し、同じインストゥルメント名を持つインストゥルメントには自動的に番号が振られます。譜表ラベルにはインストゥルメントの完全な名称か略称を表示できます。

「設定 (Setup)」 > 「レイアウトオプション (Layout Options)」の「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」ページでは、譜表ラベルに完全な名称または略称によるインストゥルメント名を表示するか、または非表示にするか、レイアウトごとに個別に選択できます。

- 「**完全 (Full)**」を選択した譜表ラベルは、インストゥルメントの完全な名称を使用します。
- 「**省略 (Abbreviated)**」を選択した譜表ラベルは、インストゥルメントの略称を使用します。
- 「**なし (None)**」を選択すると、譜表ラベルが非表示になります。

各インストゥルメントの完全な名称と略称の切り替えは、設定モードの「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログで行なえます。

#### 補足

インストゥルメント名を変更しても、各パートレイアウトの上部に表示される名前是不変化しません。これにはレイアウト名が使用されているためです。レイアウト名は設定モードで変更できます。

複数のプレイヤーに同じタイプのインストゥルメントが割り当てられている場合、通常はインストゥルメントに番号が振られます。たとえば、オーケストラに 4 人のホルン奏者がいる場合、彼らは通常「Horn 1」、「Horn 2」、「Horn 3」、「Horn 4」と呼ばれます。

Dorico Elements では、インストゥルメントには自動的に番号が振られます。これは複数のインストゥルメントが割り当てられるプレイヤーにも当てはまります。たとえば、2 人のフルート奏者とピッコロ奏者からなるアンサンブルで、2 番フルートにはピッコロも割り当てられる場合、インストゥルメントには以下のように番号が振られます。

- Flute 1

- Flute 2 & Piccolo 1
- Piccolo 2

それぞれのプレーヤーに割り当てられるインストゥルメントの番号を変更する場合は、個々のインストゥルメントを別のプレーヤーに移動できます。たとえば、2 番フルートの持ち替え楽器を 1 番ピッコロではなく 2 番ピッコロにする場合、プレーヤー間でピッコロのインストゥルメントを交換できます。

関連リンク

[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(96 ページ\)](#)

[プロジェクト全体での譜表ラベルの長さの変更 \(624 ページ\)](#)

[「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」ダイアログ \(97 ページ\)](#)

[インストゥルメントのナンバリング \(103 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(100 ページ\)](#)

[レイアウト名の変更 \(100 ページ\)](#)

[プレーヤー間のインストゥルメントの移動 \(107 ページ\)](#)

## プロジェクト全体での譜表ラベルの長さの変更

各レイアウトで個別に、プロジェクト全体の譜表ラベルのインストゥルメント名を場所によって完全、省略、なしのいずれかで表示できます。

初期設定では、フルスコアレイアウトでは各フローの最初の組段には完全な譜表ラベルが表示され、以降の組段には省略された譜表ラベルが表示されます。パートレイアウトでは、譜表ラベルはどの組段にも表示されません。

---

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 譜表ラベルのインストゥルメント名の長さを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**譜表ラベル (Staff Labels)**」セクションで、「**最初の組段の譜表ラベル (Staff labels on first system)**」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **完全 (Full)**
  - **省略 (Abbreviated)**
  - **なし (None)**
5. 「**次の組段の譜表ラベル (Staff labels on subsequent systems)**」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **完全 (Full)**
  - **省略 (Abbreviated)**
  - **なし (None)**
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

結果

選択したレイアウトで譜表ラベルが変更され、プロジェクト全体に適用されます。

## ヒント

- 完全なインストゥルメント名と略称は、ともに「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログで編集できます。
- 譜表ラベルに関するレイアウトごとの設定はフローごとに適用され、プロジェクト全体には適用されません。たとえば、プロジェクトの最初のフローの最初の組段には完全な譜表ラベルを表示しつつ、以降のフローの最初の組段には完全な譜表ラベルを表示しない場合は、2つめ以降のフローそれぞれの開始位置の譜表ラベルを個別に変更する必要があります。

## 関連リンク

[譜表ラベルに表示されるインストゥルメント名 \(623 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(100 ページ\)](#)

[「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」ダイアログ \(97 ページ\)](#)

## 譜表ラベルの付いた組段の最小インデントを変更する

譜表ラベルの付いた組段すべての最小インデントのデフォルトに関するプロジェクト全体の設定を変更して、水平方向のスペースを最適化できます。最小インデントはレイアウトごとに個別に変更できます。

## 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 譜表ラベルの付いた組段の最小インデントを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**譜表ラベル (Staff Labels)**」セクションで、「**譜表ラベルの付いた組段の最小インデント (Minimum indent for systems with staff labels)**」の値を変更します。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

## 結果

選択したレイアウトで、譜表ラベルの付いた組段すべての最小インデントが変更されて、プロジェクト全体に適用されます。

## 関連リンク

[組段のインデント \(639 ページ\)](#)

[最初の組段のインデントの変更 \(639 ページ\)](#)

## フローの開始位置でインストゥルメントの変更ラベルを表示/非表示にする

各レイアウトの各フローの開始位置で個別にインストゥルメントの変更ラベルを表示/非表示にできます。これらのラベルは、譜表ラベルが通常は表示されないパートレイアウトで、複数の楽器を持つプレイヤーに必要な楽器を明示するのに役立ちます。

## 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。

2. 「**レイアウト (Layouts)**」 リストから、フローの開始位置でインストゥルメントの変更ラベルを表示または非表示にするレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**プレーヤー (Players)**」 をクリックします。
4. 「**インストゥルメントの変更 (Instrument Changes)**」 セクションで、「**フローの開始位置にインストゥルメントの変更ラベルを表示 (Show instrument change label at start of flow)**」 をオン/オフにします。
5. 「**適用 (Apply)**」 をクリックしてから「**閉じる (Close)**」 をクリックします。

#### 結果

「**フローの開始位置にインストゥルメントの変更ラベルを表示 (Show instrument change label at start of flow)**」 がオンの場合は選択したレイアウトの各フローの最初の小節にインストゥルメントの変更ラベルが表示され、オフの場合は非表示になります。

## 譜表ラベルに表示されるインストゥルメントの移調

インストゥルメントの移調は、音符に従いインストゥルメントが演奏する音と実音とのピッチ差を示します。FホルンやB $\flat$ クラリネットなどの移調楽器には、通常インストゥルメント名やレイアウト名の一部として移調が表示され、これは“インストゥルメントの音程”とも呼ばれます。

各移調楽器の「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログの「**移調を表示 (Show transposition)**」オプションの設定によっては、レイアウトで譜表ラベルの移調を非表示に設定していたとしても、譜表ラベルに移調が表示される場合があります。

Dorico Elements では、B $\flat$ クラリネットやB $\flat$ トランペットのような一般的な移調楽器については、譜表ラベルにおけるインストゥルメントの移調の表示/非表示はレイアウト設定に従うように設定されています。

混乱を避けるため、AクラリネットやEトランペットなど一般的ではない移調楽器については、レイアウトでインストゥルメントの移調を非表示に設定したとしても、常に譜表ラベルに移調を表示するように設定されています。

各インストゥルメントについて、「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログの「**移調を表示 (Show transposition)**」オプションを「**レイアウトオプションに従う (Follow Layout Options)**」に設定するかどうか変更できます。

#### 関連リンク

[「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」ダイアログ \(97 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(100 ページ\)](#)

[移調楽器 \(104 ページ\)](#)

## 譜表ラベルのインストゥルメントの移調の表示/非表示

譜表ラベルにおいてインストゥルメントの移調を表示するか非表示にするかは、プロジェクトの各レイアウトごとに個別に切り替えることができます。たとえば、フルスコアレイアウトではインストゥルメントの移調を非表示にして、パートレイアウトでは表示させるということができます。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押し「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」 リストから、譜表ラベルのインストゥルメントの移調を表示または非表示にするレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、[Shift] を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、[Ctrl]/[command] を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。

3. ページリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**譜表ラベル (Staff Labels)**」セクションの「**インストゥルメントの音程または移調 (Instrument pitch or transposition)**」について、以下のオプションをオンまたはオフにします。
  - **完全な譜表ラベルに表示 (Show in full staff labels)**
  - **省略された譜表ラベルに表示 (Show in abbreviated staff labels)**
5. 必要に応じて、他のレイアウトにも手順 2 から 4 を繰り返します。
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

対応するチェックボックスをオンにすると、選択したレイアウトの対応する長さの譜表ラベルにプロジェクト全体でインストゥルメントの移調が表示され、対応するチェックボックスをオフにすると非表示になります。

#### 補足

各移調楽器の「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログの「**移調を表示 (Show transposition)**」オプションの設定によっては、レイアウトで譜表ラベルの移調を非表示に設定していたとしても、譜表ラベルに移調が表示される場合があります。

#### 関連リンク

[インストゥルメント名の変更 \(100 ページ\)](#)

## 完全な譜表ラベルにおけるインストゥルメントの移調の位置の変更

譜表ラベルにおけるインストゥルメントの移調の位置を変更できます。インストゥルメントの移調は、それぞれのレイアウトにおいて他のレイアウトから独立した形で、インストゥルメント名の前後いずれかに表示できます。

#### 手順

1. [Ctrl]/[command]+[Shift]+[L] を押し、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. インストゥルメントの移調の位置を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、[Shift] を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、[Ctrl]/[command] を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**譜表ラベル (Staff Labels)**」セクションで、「**譜表ラベルを完全表示した際のインストゥルメントの音程の位置 (Position of instrument pitch in full staff labels)**」の以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **先頭 (Start)**
  - **末尾 (End)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

選択したレイアウトで、譜表ラベルのインストゥルメント名に対するインストゥルメントの移調の位置が変更され、プロジェクト全体に適用されます。

## 打楽器キットの譜表ラベル

打楽器キットの譜表に表示される譜表ラベルは、プロジェクトにおけるキットの表示方法によって異なります。キットは5線譜、グリッド、または1線譜を使用するインストゥルメントとして表示できません。

打楽器キットの表示タイプ	譜表ラベル	例
5線譜	打楽器キットのインストゥルメント名を使用する1つのインストゥルメント名	Percussion 
グリッド	複数のインストゥルメント名: キットの構成インストゥルメント1つにつき1つのラベルが、対応するインストゥルメントの譜表の位置に配置されます。  グリッドの譜表ラベルは小さめのフォントと、標準のインストゥルメント用譜表ラベルとは異なるパラグラフスタイルを使用します。	 Floor tom Tom 1 Tom 2 Crash Cymbal Ride Cymbal Hi-hat Snare Drum Kick Drum 
1線譜を使用するインストゥルメント	複数のインストゥルメント名: キットの構成インストゥルメント1つにつき1つのラベルが、対応する1線譜の横に配置されます。  1線譜を使用するインストゥルメントの譜表ラベルは、標準のインストゥルメント用譜表ラベルと同じフォントとパラグラフスタイルを使用します。	 Floor tom  Tom 1  Tom 2  Crash Cymbal  Ride Cymbal  Hi-hat  Snare Drum  Kick Drum

打楽器キットのプレーヤー名、レイアウト名、およびインストゥルメント名は、他のプレーヤーやインストゥルメントと同様に変更できます。ただし、打楽器キットの譜表ラベルを変更する際は、打楽器キットの表示タイプによってそれぞれ異なる方法で、キットのインストゥルメント名を変更する必要があります。

- 5線譜: キットの名前を変更するには、設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログを開くか、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログの「**名前 (Name)**」フィールドを使用します。
- グリッド/1線譜を使用するインストゥルメント: 個別のインストゥルメント名を変更するには、設定モードの「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログの中から「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログを開きます。

キットのインストゥルメントで使用できるインストゥルメント名のフィールドとオプションは、標準の有音程楽器と同じです。

関連リンク

[「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」ダイアログ \(97 ページ\)](#)  
[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(96 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(107 ページ\)](#)  
[無音程打楽器 \(693 ページ\)](#)  
[打楽器キットの表示タイプの変更 \(699 ページ\)](#)

# 譜表

譜表とは、1本の線または複数の線が集まったもので、その上に記譜された音符により音楽のピッチとリズムを示すものです。有音程楽器は伝統的な5線譜を使用し、無音程楽器は多くの場合1線譜を使用します。

音符は5線譜の線上および間上に配置され、譜表の上下に加線を使用することで、譜表に収まらないピッチも表現できます。



5線譜上のフレーズ



1線譜上の同じフレーズ

5線譜上の音符のピッチおよび音域は音部記号によって決定され、これにオクターブ線を組み合わせても演奏者が演奏するピッチを示すことができます。

無音程打楽器の5線譜においては、譜表上の1つ1つの位置はそれぞれ異なる打楽器に対応します。



たとえばフルスコアレイアウトではパートレイアウトより小さい譜表を使用するなど、レイアウトのタイプに従って異なる譜表サイズを使用する必要があることも多いため、Dorico Elementsでは、「**設定 (Setup)**」 > 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」において譜表に関するさまざまな設定を変更できます。

関連リンク

[音部記号 \(447 ページ\)](#)

[オクターブ線 \(451 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(698 ページ\)](#)

[空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(285 ページ\)](#)

## レイアウトごとの譜表のオプション

レイアウトごとに個別に、プロジェクト全体の譜表に影響を与える設定を変更できます。

各レイアウトの譜表サイズは、「**設定 (Setup)**」 > 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**ページ設定 (Page Setup)**」ページの「**線間の高さ (Space Size)**」セクションで変更できます。

譜表に関するその他の設定は、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」ページで変更できます。たとえば、組段に表示する譜表ラベルの変更、各フローの最初の組段のインデント、各組段に含まれる小節数の固定などを行なえます。また、それぞれのインストールメントファミリーに従い、どの組段の上に組段オブジェクトを表示するか選択できます。

#### 補足

- 組段オブジェクトのフォントスタイルのサイズが「**譜表との相対値 (Staff-relative)**」に設定されている場合、インストゥルメントファミリーの大括弧で括られたグループの最上段の譜表の譜表サイズにより、その上に表示される組段オブジェクトのサイズが影響されます。フォントスタイルが「**絶対値 (Absolute)**」に設定されている場合、譜表サイズによる影響は受けません。
- 組段オブジェクトは、プロジェクト内の大括弧または中括弧で括られたグループの上だけに表示されます。大括弧または中括弧が存在しない場合、組段オブジェクトは組段の一番上だけに表示されます。

組段に一定数以上のプレーヤーが存在するとき、組段の間に分割記号を表示できます。組段の分割記号の外観も変更できます。

#### 関連リンク

- [レイアウト中の譜表サイズの変更 \(631 ページ\)](#)
- [組段オブジェクト \(637 ページ\)](#)
- [組段オブジェクトの位置の変更 \(638 ページ\)](#)
- [空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(285 ページ\)](#)
- [大括弧と中括弧 \(438 ページ\)](#)

## 譜表サイズ

譜表サイズとは、譜表の一番上の線から一番下の線までの距離を意味し、ポイントまたはミリメートルで表現されます。個々の譜表については、レイアウトのデフォルトの譜表サイズに対する倍率によるサイズを使用できます。最適な譜表サイズはレイアウトの用途により異なります。

たとえば、個々のパートレイアウトは演奏者が読みやすいように音符を十分大きく表示しなければなりません。非常に密度の高いフルオーケストラのスコアでは譜表サイズを小さくする必要があります。密度の高いスコアで譜表サイズが大きすぎる場合、譜表が重なり合って楽譜が読めないものになってしまう。

Dorico Elements では、譜表サイズの設定には、5 線のサイズと線間の高さのうち、選択中のレイアウトに適切な方を使用できます。

- 5 線のサイズとは、譜表の一番下の線から一番上の線までの全体のサイズです。
- 線間の高さとは、譜表線 2 本の間隔の距離です。

「**レイアウトオプション (Layout Options)**」で各レイアウトの譜表サイズを変更するとき、プリセットの 5 線のサイズからいずれか 1 つを使用することをおすすめします。これらは伝統的で一般的とされ、楽譜の浄書において広く使用されている譜表サイズに基づいているからです。

#### 補足

譜表のサイズは組段オブジェクトのサイズにも影響を与えます。

#### 関連リンク

- [組段オブジェクト \(637 ページ\)](#)

## レイアウト中の譜表サイズの変更

プロジェクトの各レイアウトで、譜表サイズに関するプロジェクト全体の設定を変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは譜表サイズを小さくしつつ、パートレイアウトでは譜表サイズを大きくすることができます。

#### 補足

組段オブジェクトのフォントスタイルのサイズが「**譜表との相対値 (Staff-relative)**」に設定されている場合、インストゥルメントファミリーの大括弧で括られたグループの最上段の譜表の譜表サイズによ

り、その上に表示される組段オブジェクトのサイズが影響されます。フォントスタイルが「絶対値 (Absolute)」に設定されている場合、譜表サイズによる影響は受けません。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 譜表サイズを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**線間の高さ (Space Size)**」セクションで、「**5 線のサイズ (Rastral size)**」メニューから任意の譜表サイズを選択します。

#### 補足

「**カスタム (Custom)**」を選択した場合、カスタム値は「**線間の高さ (Space size)**」フィールドに、ミリメートルの数値で設定できます。

「**5 線のサイズ (Rastral size)**」が選択されている場合でも、数値を変更することによって「**カスタム (Custom)**」の値を設定できます。

---

5. 必要に応じて、他のレイアウトにも手順 2 から 4 を繰り返します。
  6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

選択したレイアウトの譜表サイズがプロジェクト全体で変更されます。

#### ヒント

譜表サイズの変更は、レイアウトの特定のポイントからでも、個々の譜表においても行なえます。

---

#### 関連リンク

[大括弧と中括弧 \(438 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(637 ページ\)](#)

[個々の譜表のサイズの変更 \(633 ページ\)](#)

## 個々の譜表のサイズの変更

個々の譜表のサイズは、他の譜表やレイアウトの設定から独立した形で変更できます。たとえばピアノの伴奏パートには、ピアノが伴奏を行なうインストゥルメントのソロラインが小さな譜表で表示されることがよくあります。



The image shows a musical score for Viola and Piano. The Viola part is written on a single staff with a smaller font size compared to the Piano part, which is written on two staves. The tempo is marked 'Adagio' with a quarter note equal to 58-60. The piano part is marked 'pp'.

ピアノパートの上に小さくヴィオラの譜表が付いた例

個々の譜表のサイズは、レイアウトの標準の譜表サイズに対する割合で表現される一定の縮尺サイズ、またはカスタム尺度に変更できます。

### ヒント

パッセージの代替バージョンを表現するために譜表サイズを変更する場合は、この機能のかわりに、特定の領域に表示できるオssia譜表を追加します。

### 手順

1. サイズを変更する譜表からアイテムを1つ選択します。

#### 補足

譜表のサイズは一度に1つずつしか変更できません。

2. 「編集 (Edit)」 > 「譜表サイズ (Staff Size)」 > [譜表サイズ] を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
3. 「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」を選択した場合、それに応じて開く「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」ダイアログを使用して譜表サイズを設定する必要があります。

### 結果

選択した譜表のサイズが変更されます。これは、レイアウト内すべての譜表サイズ変更や、特定のポイントからの譜表サイズ変更など、他の譜表サイズ変更の方法と組み合わせても使用できます。

#### 補足

- 個々の譜表の譜表サイズを変更すると、そのプレーヤーに含まれるすべてのインストゥルメントの譜表サイズが変更されます。
- 個々の譜表の譜表サイズを変更すると、フロー全体にわたるサイズが変更されます。
- 組段オブジェクトのフォントスタイルのサイズが「譜表との相対値 (Staff-relative)」に設定されている場合、インストゥルメントファミリーの大括弧で括られたグループの最上段の譜表の譜表サイズにより、その上に表示される組段オブジェクトのサイズが影響されます。フォントスタイルが「絶対値 (Absolute)」に設定されている場合、譜表サイズによる影響は受けません。

関連リンク

[レイアウト中の譜表サイズの変更](#) (631 ページ)

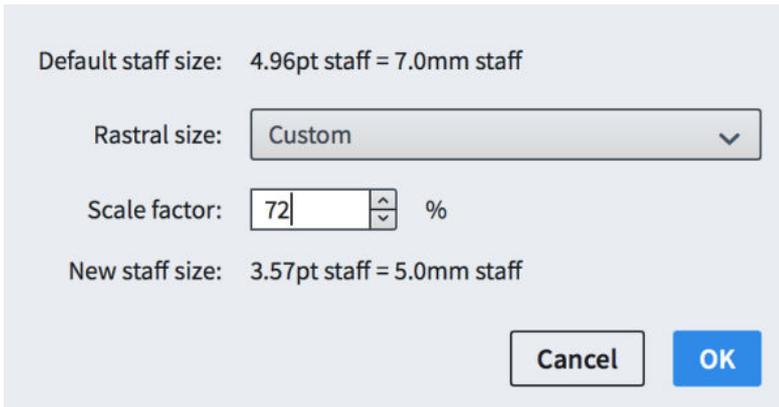
[大括弧と中括弧](#) (438 ページ)

[組段オブジェクト](#) (637 ページ)

## 「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」 ダイアログ

「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」 ダイアログでは、個々の譜表のサイズをカスタムの倍率で変更できます。

- 「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」 ダイアログを開くには、楽譜領域でアイテムを 1 つ選択して「編集 (Edit)」 > 「譜表サイズ (Staff Size)」 > 「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」を選択します。



Default staff size: 4.96pt staff = 7.0mm staff

Rastral size: Custom

Scale factor: 72 %

New staff size: 3.57pt staff = 5.0mm staff

Cancel OK

「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」 ダイアログ

「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」 ダイアログには以下のオプションがあります。

### デフォルトの譜表サイズ (Default staff size)

現在のレイアウトの譜表のデフォルトのサイズを表示します。このサイズは、「設定 (Setup)」 > 「レイアウトオプション (Layout Options)」の「ページ設定 (Page Setup)」ページで設定されます。

デフォルトの譜表サイズは、ポイントとミリメートルの両方で表現されます。

### 5 線のサイズ (Rastral size)

カスタムの譜表サイズの基礎となる 5 線のサイズを選択できます。

### 倍率 (Scale factor)

選択した 5 線のサイズに対する割合でカスタムの譜表サイズを設定します。

### 新規の譜表サイズ (New staff size)

ダイアログで行なった変更の結果として得られた、選択した譜表の新規の譜表サイズを表示します。

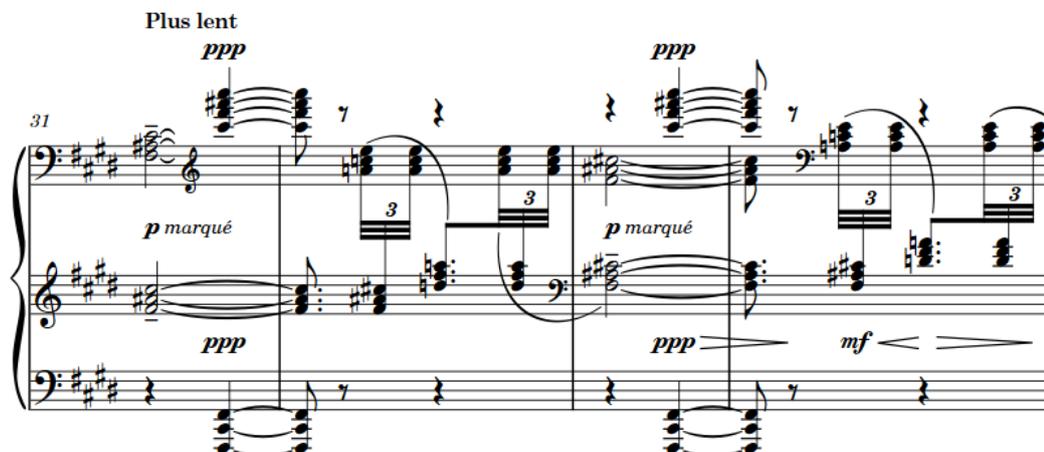
新規の譜表サイズは、ポイントとミリメートルの両方で表現されます。

関連リンク

[個々の譜表のサイズの変更](#) (633 ページ)

## 追加の譜表

Dorico Elements では、どのインストゥルメントにでも追加の譜表を追加できます。たとえば、あるインストゥルメントの楽譜を通常より多くの譜表に広げることで、複雑な対位法による楽譜を読みやすくできます。



ドビュッシーのピアノ前奏曲「枯葉」からの抜粋で、3つの譜表が使用される例

Dorico Elements では、追加の譜表は追加できません。ただし、追加の譜表を含むプロジェクトをインポートした場合、これは表示されます。

関連リンク  
[オssia譜表 \(635 ページ\)](#)

## オssia譜表

オssia譜表は、インストゥルメントのメイン譜表の上下に小さめに表示される譜表です。これはオリジナルのフレーズに代わって演奏できる代替フレーズを表示するものです。たとえば装飾音符に対する提案や、別ソースに由来する記譜、または簡易化されたバージョンなどがあります。



ピアノの左手の譜表の下に簡易化された代替フレーズを表示するオssia譜表

Dorico Elements ではオssia譜表は追加できません。ただし、オssia譜表を含むプロジェクトをインポートした場合、これは表示されます。

[関連リンク](#)  
[追加の譜表 \(635 ページ\)](#)

## 組段の分割記号

組段の分割記号は、同じページに表示される異なる組段の区切りを明確にするために使用されます。通常、最初の小節線の左側に配置された2本の太い斜めの平行線として表示されます。

Dorico Elements では、組段の分割記号の外側の端は楽曲フレームの対応する端に揃えられます。



弦楽四重奏のスコアにおける2つの組段の間の分割記号

組段の分割記号を異なる状況で表示でき、レイアウトごとに個別に外観を変更できます。

## 組段の分割記号の表示

表示に必要なプレーヤーの最小数など、組段の分割記号が表示される状況を、レイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、異なる数の譜表を持つ組段の間にのみ組段の分割記号を表示できます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、組段の分割記号を表示させるレイアウトを選択します。初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**組段の分割記号 (System Dividers)**」セクションの「**組段の分割記号を表示 (Show system dividers)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **譜表の数が異なる場合 (When number of staves differs)**
  - **プレーヤーの最小数が存在する場合 (When minimum number of players present)**
5. また「**プレーヤーの最小数が存在する場合 (When minimum number of players present)**」を選択した場合は、必要に応じて「**プレーヤーの最小数 (Minimum number of players)**」の値を変更します。
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

### 結果

設定した最小数以上のプレーヤーが存在するか譜表の数が異なる、選択したレイアウトのすべてのフローの組段の間に分割記号が表示されます。

[関連リンク](#)  
[空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(285 ページ\)](#)

## 組段の分割記号の長さを変更する

組段の分割記号の長さをレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、譜表ラベルを省略せずに表示するレイアウトでは長い組段の分割記号を表示するといったことができます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、組段の分割記号を表示させるレイアウトを選択します。初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**組段の分割記号 (System Dividers)**」セクションの「**外観 (Appearance)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **デフォルト (Default)**
  - **長 (Long)**
  - **最長 (Extra long)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

## 組段オブジェクト

組段オブジェクトとは、組段中のすべての譜表に適用されますが、必ずしもすべての譜表に表示はされないアイテムです。たとえば、テンポ記号やリハーサルマークはすべてのプレーヤーに見えることが大事ですが、オーケストラのフルスコアにおいてすべての譜表に表示された場合、非常に取り散らかって読みづらい状態になります。

Dorico Elements では、以下のアイテムが組段オブジェクトと見なされます。

- リハーサルマーク
- リピート括弧
- リピートマーカー
- 組段テキスト
- テンポ記号
- 譜表の上に表示された拍子記号

組段オブジェクトは、複数のインストゥルメントファミリーの上に表示することにより、各組段の複数の位置に表示できます。たとえば、木管楽器、金管楽器、打楽器、および弦楽器ファミリーの上に表示させるなどです。オーケストラのフルスコアでは、これによって組段オブジェクトがページ全体に均等に分散し、これらの重要な記号からどの譜表もそれほど離れていない状態になります。

### 補足

- 組段オブジェクトは、大括弧または中括弧によって括られたインストゥルメントファミリーの上のみ表示されます。
- 組段オブジェクトのフォントスタイルのサイズが「**譜表との相対値 (Staff-relative)**」に設定されている場合、インストゥルメントファミリーの大括弧で括られたグループの最上段の譜表の譜表サイズにより、その上に表示される組段オブジェクトのサイズが影響されます。フォントスタイルが「**絶対値 (Absolute)**」に設定されている場合、譜表サイズによる影響は受けません。

### 関連リンク

[プロジェクトテンプレートのカテゴリによって異なる括弧 \(57 ページ\)](#)

[大括弧と中括弧 \(438 ページ\)](#)  
[リハーサルマーク \(564 ページ\)](#)  
[テンポ記号 \(646 ページ\)](#)  
[リピート括弧 \(578 ページ\)](#)  
[大きな拍子記号 \(672 ページ\)](#)  
[テキストの入力 \(257 ページ\)](#)

## 組段オブジェクトの位置の変更

組段オブジェクトの位置は、それを上に表示するインストゥルメントファミリーを変更することによって、レイアウトごとに個別に変更できます。リハーサルマーク、テンポ記号、リピートマーカ、リピート括弧など、多数のアイテムが組段オブジェクトに分類されます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 組段オブジェクトをその上に表示させるインストゥルメントファミリーを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**組段オブジェクト (System Objects)**」セクションで、組段オブジェクトをその上に表示させるインストゥルメントファミリーのチェックボックスをオンにします。
5. 必要に応じて、「**1 番下の譜表の下に追加でリピート括弧を表示 (Additionally show repeat endings below bottom staff)**」をオンにします。
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

### 結果

選択したレイアウトにそのインストゥルメントファミリーの大括弧または中括弧で括られたグループが含まれる場合、選択した括弧それぞれの一番上の譜表の上に組段オブジェクトが表示されます。「**1 番下の譜表の下に追加でリピート括弧を表示 (Additionally show repeat endings below bottom staff)**」をオンにした場合、リピート括弧が 1 番下の譜表の下に追加で表示されます。

---

### 補足

組段オブジェクトは、大括弧または中括弧によって括られたインストゥルメントファミリーの上のみ表示されます。

---

### 関連リンク

[組段オブジェクト \(637 ページ\)](#)  
[プロジェクトテンプレートのカテゴリーによって異なる括弧 \(57 ページ\)](#)

## 組段のインデント

組段のインデントは、楽譜の左側のページ余白と組段の開始位置の間の距離を制御します。伝統的には、パートレイアウトの最初の組段はインデントされますが、現代的な用法においてこれは必ずしも必須ではありません。



最初の組段がインデントされたバイオリンパート

Dorico Elements では、組段のインデントは譜表ラベルを収めるために自動的に調整されます。たとえば、組段のインデントの最小値より大幅に長い譜表ラベルが組段に存在する場合、Dorico Elements はその組段のインデントを大きくして、譜表ラベルの読みやすさを維持しつつ、左端で切れたり楽譜に衝突したりしないようにします。

譜表ラベルの付いた組段の最小インデントと最初の組段のインデントは、どちらもレイアウトごとに個別に変更できます。個々の組段の開始位置および終了位置のインデントは、どちらもレイアウトごとの設定から独立した形で調整できます。

関連リンク

[譜表ラベルの付いた組段の最小インデントを変更する \(625 ページ\)](#)

## 最初の組段のインデントの変更

Dorico Elements の初期設定では、パートレイアウトの最初の組段はインデントされます。レイアウトの最初の組段のインデントは、レイアウトごとに個別に変更できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、最初の組段のインデントを変更するレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**譜表ラベル (Staff Labels)**」セクションで、「**フローの最初の組段のインデント (Indent first system of flow by)**」の値を変更します。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したレイアウトで最初の組段のインデントが変更され、プロジェクト全体に適用されます。これはすべてのフローに適用されます。

関連リンク

[組段のインデント \(639 ページ\)](#)

[譜表ラベルの付いた組段の最小インデントを変更する \(625 ページ\)](#)

# ディヴィジ

ディヴィジとは、1つの譜表を共有するプレーヤーが、通常は短いパッセージの間複数のラインに分かれ (“divide”)、そののち一緒 (“トゥッティ”)に戻るものです。ディヴィジのパッセージは、すべてのラインを1つの譜表に記譜する場合も、複数の譜表にわたって記譜する場合があります。

ディヴィジは、最も一般的にはオーケストラの弦楽器の記譜において使用される技法です。通常、弦楽器セクションには、譜表の数に対して数多くのプレーヤーが参加しているためです。たとえば、通常大規模なオーケストラには第1バイオリンが12人いて、大抵は全員が同じパートを演奏しています。これらのプレーヤーを複数のパートに分割することにより、作曲者はより複雑な対位法による楽曲を作成できます。

The image shows a musical score for Violin I. It consists of three staves. The top staff is labeled 'Solo' and contains a single note with a long, sweeping slur above it. The middle staff is labeled '1' and contains a series of eighth notes with a slur, followed by a half note with a sharp sign and a 'tr' marking. The bottom staff is labeled '2' and contains a series of eighth notes with a slur, followed by a half note with a sharp sign and a 'tr' marking. The dynamic marking 'p dolce' is placed between the top and middle staves, and 'p' is placed below the middle and bottom staves.

Violin Iパートを2つのセクションと1つのソロラインに分割するディヴィジ作成の例

分割方法が比較的単純であれば、すべてのパートを同じ譜表に記譜してセクションにラベルを付けることができます。この場合は必要に応じて、各ラインに必要なプレーヤー数を指示できます。

一方、分割したラインの内容が大きく異なり、単一の譜表にわかりやすく記譜できない場合は、複数の譜表に分割する必要があります。Dorico Elementsでは、ディヴィジの作成によりセクションを分割してパートや譜表をいくつでも用いることができるだけでなく、必要に応じてソロラインとグループ譜表に分けることもできます。

Dorico Elementsでは、ディヴィジ作成の入力はできません。ただし、ディヴィジ作成を含むプロジェクトをインポートした場合、これは表示されます。

関連リンク

[追加の譜表 \(635 ページ\)](#)

# 符尾

符尾とは、2分音符かそれ以下のデュレーションの音符の符頭から延びる垂直の線です。符頭のデザインとの組み合わせにより、それぞれの音符のデュレーションが明確に識別できます。

たとえば、4分音符と8分音符はどちらも黒丸符頭と符尾を持ちますが、8分音符の場合は符尾に符鉤も付きます。16分音符には2つ、32分音符には3つというように符鉤が付いていきます。符尾の長さは Dorico Elements のデフォルトにより決定され、符鉤の増減に合わせて自動的に調整されます。



2分音符 (左) から 128分音符 (右) までの、符尾の付いた音符

音符と和音の符尾は、楽譜の浄書における表記規則と楽譜中の位置に従い、上向きまたは下向きになります。たとえば譜表が2つの合唱の楽譜においては、ソプラノとテナーのラインでは符尾は上向き、アルトとバスのラインでは符尾は下向きになります。

関連リンク

[符尾の長さ \(645 ページ\)](#)

## 符尾の方向

Dorico Elements では、音符および和音の符尾の方向は、楽譜の浄書における表記規則に基づくルールに従います。

符尾の方向は自動的に決定されますが、音符、和音、または声部全体について、手動で個別に符尾の方向を変更できます。適用されるルールは以下の条件に従います。

- 譜表で有効な声部の数。
- 適用先が音符、和音、または音符の連桁グループのいずれであるか。
- 同じ和音または同じ連桁グループに属する音符が、譜表間で分割されているかどうか。

### 単一の声部の単一の音符

有効な声部が1つだけの5線譜においては、単一の音符のデフォルトの符尾の向きは、その譜表上の位置により決定されます。

- 音符が第3線より上にある場合、符尾は下向きになります。
- 音符が第3線より下にある場合、符尾は上向きになります。
- 音符が譜表の第3線上にある場合、譜表の方向は隣接する音符、連桁グループ、または和音により決定されます。両側の符尾の方向が同じである場合、音符の符尾もそれに合わせます。隣接する音符、連桁グループ、または和音の符尾の方向がそれぞれ異なる場合、または隣接する音符、連桁グループ、または和音がない場合、音符はデフォルトの符尾の方向に従います。

デフォルトの符尾の方向はインストゥルメントのタイプに従います。初期設定では、第3線上の音符の符尾は、インストゥルメントの譜表では下向きですが、声楽の譜表では歌詞との衝突を避けるため上向きです。



4 番目の音符の符尾が上向きであるため、第 3 線上の音符の符尾は上向きになります。



4 番目の音符の符尾が下向きであるため、第 3 線上の音符の符尾は下向きになります。

Dorico Elements の初期設定では、最初に入力された一連の音符は、符尾が上向きの声部として設定されます。これらの音符は他の声部が入力されるまで譜表の唯一の声部として扱われます。

### 複声部の単一の音符

譜表に複数の声部があり、すべての声部に音符が含まれる場合、符尾の向きは声部の符尾の向きによって決定されます。符尾が上向きの声部に含まれる音符の符尾は上を、符尾が下向きの声部に含まれる音符の符尾は下を向きます。通常であれば譜表の位置に基づいて逆の方向に符尾が向く場合でも、声部の符尾の方向が音符に適用されます。

#### 補足

符尾が上向きの異なる声部または符尾が下向きの異なる声部に含まれる音符の表示順は、それぞれのピッチによって変わります。音符の声部ごとに列の並び順を個別に変更することもできます。

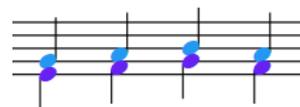
音符が 1 つの声部にしか含まれない状態が 1 小節以上続くときは、Dorico Elements は自動的に符尾の方向をピッチに基づくデフォルトの方向に変更します。たとえば、譜表に符尾が上向きの声部が 1 つと符尾が下向きの声部が 1 つあり、符尾が下向きの声部にのみ音符や休符が含まれている場合、符尾が下向きの声部に含まれる音符の符尾は、譜表上の音符の位置によっては上向きになることがあります。ただし、空白の声部で休符や暗黙の休符を表示した場合、音符の符尾の方向は声部の符尾の方向に従います。



上向きの声部を表わすブルーの音符



下向きの声部を表わす紫色の音符。他の声部がないため、下向きの声部に含まれる音符の符尾が上向き



上向き、下向きの声部が同じ小節内にある場合、符尾の方向は自動的に変わる

### 単一の声部の和音

単一の声部の和音の符尾の方向は、譜表の第 3 線の上下にある音符のバランスにより決定されます。

- 第 3 線から一番遠い音符が第 3 線より高い位置にある場合、和音の符尾は下向きになります。
- 第 3 線から一番遠い音符が第 3 線より低い位置にある場合、和音の符尾は上向きになります。
- 譜表の第 3 線の上下で和音のバランスが均等に取れている場合、譜表の方向は隣接する音符、連符グループ、または和音により決定されます。両側の符尾の方向が同じである場合、和音の符尾もそれに合わせます。隣接する音符、連符グループ、または和音の符尾の方向がそれぞれ異なる場合、均等なバランスの和音はデフォルトの符尾の方向に従います。

デフォルトの符尾の方向はインストゥルメントのタイプに従います。初期設定では、第 3 線上の音符の符尾は、インストゥルメントの譜表では下向きですが、声楽の譜表では歌詞との衝突を避けるため上向きです。

### 単一の声部の連符グループ

連符グループの符尾の方向は、連符グループに属する音符が譜表の第 3 線の上下に分布するバランスにより決定されます。

- 連符グループに属する音符の過半数が第 3 線より上であれば、連符グループの符尾の方向は下向きになります。

- 連桁グループに属する音符の過半数が第3線より下であれば、連桁グループの符尾の方向は上向きになります。
- 連桁グループに属する音符の数が譜表の第3線の上下で均等な場合、譜表の方向は隣接する音符、連桁グループ、または和音により決定されます。両側の符尾の方向が同じである場合、連桁グループの符尾もそれに合わせます。隣接する音符、連桁グループ、または和音の符尾の方向がそれぞれ異なる場合、均等なバランスの連桁グループはデフォルトの符尾の方向に従います。  
デフォルトの符尾の方向はインストゥルメントのタイプに従います。初期設定では、第3線上の音符の符尾は、インストゥルメントの譜表では下向きですが、声楽の譜表では歌詞との衝突を避けるため上向きです。

#### 関連リンク

[声部列の並び順](#) (714 ページ)

[複声部における暗黙の休符](#) (604 ページ)

[複声部の音符位置](#) (711 ページ)

[声部のデフォルトの符尾の方向を変更する](#) (644 ページ)

[符尾の方向の変更を解除](#) (644 ページ)

## 音符の符尾の方向を個別に変更する

音符の符尾の方向は手動で変更できます。

#### 手順

1. 符尾の方向を変更する音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって符尾の方向を変更します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「符尾を強制的に上向き (Force Stem Up)」を選択します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「符尾を強制的に下向き (Force Stem Down)」を選択します。

#### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

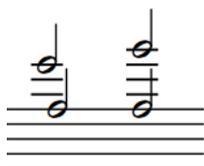
#### 結果

選択した音符の符尾の方向が変更されます。選択した音符はここで指定した符尾の方向に従います。音符のピッチを後から変更し、異なる符尾の方向が通常使用されるピッチにしても符尾の方向は変わりません。

#### 補足

これによって音符が属する声部は変更されません。

#### 例



同じ方向を向くが、異なる声部に属する符尾



同じ方向を向き、同じ声部に属する符尾

関連リンク

[既存の音符の声部を変更する \(273 ページ\)](#)

## 声部のデフォルトの符尾の方向を変更する

声部のデフォルトの符尾の方向は、スラッシュ符頭の声部も含めて、入力したあとでも変更できます。

### 補足

これは声部における暗黙の符尾の方向を変更しますが、単一の声部におけるすべての音符の符尾の方向を変更するわけではありません。Dorico Elements では、音符が含まれる声部が1つだけのときは、符尾の方向が自動的に変更されます。

---

### 手順

1. 符尾の方向を変更する声部の音符または和音を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した声部のデフォルトの符尾の方向を変更します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「声部 (Voices)」 > 「符尾をデフォルトで下向きにする (Default Stems Down)」を選択します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「声部 (Voices)」 > 「符尾をデフォルトで上向きにする (Default Stems Up)」を選択します。

### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

関連リンク

[符尾の方向 \(641 ページ\)](#)

## 符尾の方向の変更を解除

符尾の方向に加えた変更を解除して、デフォルトの方向に復元できます。

---

### 手順

1. 符尾の方向の変更を解除する音符を選択します。
  2. 「編集 (Edit)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「符尾の強制を削除 (Remove Forced Stem)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
- 

### 結果

選択した音符におけるすべて符尾の方向の変更が解除されます。選択した音符の符尾がデフォルトの方向に復元されます。

### 補足

または、符尾の方向を逆方向に変更もできます。ただし、符尾の方向が強制された音符は、たとえば後からピッチを変更しても、符尾の方向が自動的に変更されません。

---

関連リンク

[音符の符尾の方向を個別に変更する \(643 ページ\)](#)

## 符尾の長さ

Dorico Elements の初期設定での符尾の長さは、音符の譜表上の位置による符尾の外観に関する一般的な表記規則に従い決定されます。

## オルタードユニゾンの分割された符尾

分割された符尾は、オルタードユニゾンを含む和音で使用されます。このような和音では、和音の本体は通常通り表示されますが、本体の符尾から枝分かれした符尾がオルタードユニゾンの符頭を和音になぎます。



符尾が分割された和音

これは、Dorico Elements におけるオルタードユニゾンのデフォルトの表示です。

関連リンク

[オルタードユニゾン \(396 ページ\)](#)

[オルタードユニゾンの外観を変更する \(397 ページ\)](#)

# テンポ記号

テンポ記号は楽譜を演奏する速さを示し、多くの場合テキストによる指示とメトロノームマークの組み合わせで表示されます。これはまた“テンポ変更”や“テンポ指示”などとも呼ばれます。

テンポ記号はテキストによる指示、メトロノームマーク、または両者の組み合わせで表示されます。

The image shows three examples of musical notation in 3/4 time. The first example is a single staff with a whole rest, preceded by the text "Assez animé" and a quarter note followed by "= 144". The second example is a single staff with a series of eighth notes, preceded by the text "Assez animé" and a quarter note followed by "= 144". The third example is a two-staff system with eighth notes, preceded by the text "pp très rythmé, léger".

フランス語によるテキスト指示とメトロノームマークからなるテンポ記号

テキストによる指示は伝統的に、*largo*や*allegretto*などのイタリア語で表現されますが、英語、フランス語、ドイツ語など他の言語の使用も広く受け入れられるようになってきました。テキストによる指示は単に楽曲を演奏する速さを表現するだけの場合もありますが、その性質を表わす場合もあります。たとえば、*grave*は遅さとともに重々しさや悲しさの表現を意味し、*vivo*は速さとともに陽気さや快活さの表現を意味します。

メトロノームマークは楽曲を演奏する速さを表わし、1分あたりの拍数、または“bpm”で表示されます。メトロノームマークは固定のbpmを表示する場合と、可能または許容される値の範囲を示す場合があります。

段階的テンポ変更は、指定された時間範囲で行なわれるテンポ変更を示します。たとえば、延長線が付くものや付かないもの、テキストが音節で分かれてデュレーションにわたって広がるものなど、さまざまな形で表現されます。

テンポ記号はポイントサイズの大きい太字フォントを使用するため、ページ上ではっきりと目立ちます。通常、テンポ記号に斜体フォントは使用されません。

Dorico Elements では、テンポ記号は組段オブジェクトに分類されます。従って、テンポ記号は組段オブジェクトの表示と配置に関するレイアウトごとの設定に従い、これは「**設定 (Setup)**」 > 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」ページで変更できます。

プロジェクトに一切のテンポ記号を入力しなかった場合、デフォルトの再生テンポは 120 bpm になります。

関連リンク

[メトロノームマーク \(653 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更 \(655 ページ\)](#)

[テンポ記号の要素 \(651 ページ\)](#)

[テンポ記号の入力方法 \(190 ページ\)](#)

[テンポ記号の位置 \(649 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(637 ページ\)](#)  
[組段オブジェクトの位置の変更 \(638 ページ\)](#)

## テンポ記号のタイプ

Dorico Elements は、その機能と楽曲に与える影響に従い、テンポ記号を複数のタイプにグループ分けしています。

記譜モードのテンポパネルでは以下のテンポ変更が利用できますが、テンポのポップオーバーを使用しても、すべてのタイプのテンポ変更を入力できます。

### 固定テンポ変更 (Absolute Tempo Change)

明確なテンポ変更を示し、多くの場合メトロノームマークを伴って表示されます。

### 段階的テンポ変更 (Gradual Tempo Change)

*rallentando* (テンポを落とす) や *accelerando* (テンポを上げる) など、指定した時間範囲におけるテンポの変更を示します。

### 相対テンポ変更 (Relative Tempo Change)

*mosso* (変動) など、前のテンポに対する相対的なテンポの変更を示します。

相対テンポ変更には、*poco meno mosso* (今までより少し遅く) のように、変化の度合いを表わす修飾語句が付く場合もあり、これにはメトロノームマークによる指定はありません。ただし、前のメトロノームマークに対する割合の形で、メトロノームマークの相対的な変化を設定できます。

### テンポをリセット (Reset Tempo)

*A tempo* のようにテンポを前のテンポに戻したり、*Tempo primo* (楽曲の最初のテンポに戻る) のように、あらかじめ指定されたテンポに戻したりします。

### テンポの等式

メトロノームマークが基本とする拍の単位の変更を示します。たとえば、拍子記号が 3/4 から 6/8 に変更された場合、♪♩ というテンポの等式により、3/4 拍子では 4 分音符の拍の単位に使用されていたメトロノームマークの値が、6/8 拍子では付点 4 分音符の拍の単位に使用されることが示されます。

### 関連リンク

[テンポパネル \(192 ページ\)](#)  
[段階的テンポ変更 \(655 ページ\)](#)  
[テンポ記号の入力方法 \(190 ページ\)](#)  
[テンポのポップオーバー \(190 ページ\)](#)

## テンポ記号のテキスト

テンポ記号には完全テキストと省略テキストのどちらも使用でき、レイアウトごとに最適な方を表示できます。

これにより、同じテンポ記号であっても、プロジェクト中のさまざまなタイプのレイアウトに対し、必要に応じたカスタマイズが施せます。たとえば、あるパートレイアウトにおいてテンポ記号がページの外側まで伸びてしまう場合、このテンポ記号を省略テキストで表示しつつ、フルスコアレイアウトのテンポ記号の長さはそのままにできます。

## テンポのテキストの変更

既存のテンポマークのテキストは個別に変更できます。

---

### 手順

1. テンポのテキストを変更するテンポ記号を選択します。
  2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「テキスト (Text)」フィールドに任意のテンポのテキストを入力します。
  3. **[Return]** を押します。
- 

### 結果

選択したテンポ記号のテンポのテキストが変更されます。

### ヒント

テンポのポップオーバーを開いて入力内容を変更しても、テンポのテキストを変更できます。

---

### 関連リンク

- [テンポのポップオーバー \(190 ページ\)](#)
- [既存のアイテムの変更 \(266 ページ\)](#)

## テンポの省略テキストの表示

個別のテンポ記号はカスタムの省略テキストを使用して表示できます。たとえば、長いテンポ記号が一部のパートレイアウトのページ範囲からはみ出してしまう場合に、省略形を使用して範囲内に収めることができます。

---

### 手順

1. 楽譜領域で、テンポの省略テキストを表示するレイアウトを開きます。
  2. 省略テキストで表示するテンポ記号を選択します。
  3. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「略語 (Abbreviation)」をオンにします。
  4. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
  5. 「テンポ (Tempo)」グループの「省略 (Abbreviate)」をオンにします。
  6. 対応するチェックボックスをオンにします。
- 

### 結果

選択したテンポ記号が省略テキストで表示されます。Dorico Elements のプロパティはレイアウト固有のため、テンポのテキスト全体を表示しているレイアウトにある同じテンポ記号の外観には、この設定は影響しません。

「略語 (Abbreviation)」がオンで「省略 (Abbreviate)」がオフのとき、または「略語 (Abbreviation)」と、「省略 (Abbreviate)」および対応するチェックボックスの両方がオンになっているとき、テンポの省略テキストが表示されます。これにより、「略語 (Abbreviation)」フィールドに入力した省略テキストが削除されないまま、レイアウトごとに省略テキストと完全テキストを切り替えられます。

### 関連リンク

- [テンポ記号の要素 \(651 ページ\)](#)

## 段階的テンポ変更 *poco a poco* のテキストを個別に追加する

段階的テンポ変更の直後に *poco a poco* のテキストを追加できます。

### 補足

また、テンポのポップオーバーに *poco a poco* を直接入力もできます。ただし、この入力は段階的テンポ変更ではなくテンポ記号として扱われ、使用できるプロパティも異なってきます。

### 手順

1. *poco a poco* のテキストを追加する段階的テンポ変更を選択します。
2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「Poco a poco」をオンにします。

### 結果

選択した段階的テンポ変更のテキストの直後に *poco a poco* のテキストが表示されます。

「Poco a poco (少しずつ)」をオフにすると、選択した段階的テンポ変更から *poco a poco* のテキストが取り除かれます。

### 例



Rallentando に *poco a poco* のテキストが付いた例

## テンポ記号の位置

テンポ記号は通常すべての譜表に適用されるため、譜表の上の他の組段オブジェクトと同じ位置に配置されます。可読性を確保するため、スラー、タイ、オクターブ線などの記譜記号の上に配置され、多くの場合リハーサルマークと整列します。

テンポ記号は拍子記号、またはテンポが適用されるリズム上の位置にある符頭か休符に整列します。たとえば、テンポ記号の位置に臨時記号の付いた符頭がある場合、テンポ記号は臨時記号に整列するのが表記規則となっています。

組段の途中で反復記号が置かれ、これが小節線として扱われない場合、テンポ記号はこの反復記号に整列します。

テンポ記号がテキストとメトロノームマークの両方を表示するとき、先にテキストが表示され、そのあとにメトロノームマークが表示されます。水平方向のスペースが詰まっているとき、メトロノームマークはテンポ記号テキストの下に配置できます。

テンポ記号のリズム上の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

Dorico Elements では、テンポマークは組段オブジェクトに分類され、選択したインストゥルメントのファミリーの最初の大括弧の上に表示できます。どのインストゥルメントファミリーの上に組段オブジェクトを表示させるかは、レイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアのみ各組段の上に複数のテンポ記号を表示させることができます。

### 関連リンク

[組段オブジェクト \(637 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(638 ページ\)](#)

## テンポ記号のリズム上の位置の変更

テンポ記号の位置は入力後に移動できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、移動するテンポ記号を選択します。

#### 補足

マウスを使用する場合、一度に位置を移動できるテンポ記号は1つだけです。

---

2. 以下のいずれかの操作を行なって、現在のリズムグリッドの値に従いテンポ記号を移動します。
    - [Alt]+[→] を押して右へ移動します。
    - [Alt]+[←] を押して左へ移動します。
    - テンポ記号をクリックして任意の水平位置にドラッグします。
- 

### 結果

選択したテンポ記号が、現在のリズムグリッド値に従い移動します。

#### 補足

テンポ記号はそれぞれの位置に1つしか存在できません。選択したテンポ記号を移動させる際に他のテンポ記号の上を通過した場合、そこにあったテンポ記号は削除されます。

この動作は元に戻せますが、移動中に削除されたテンポ記号については、移動にキーボードを使用した場合しか復元されません。

---

### 関連リンク

[段階的テンポ変更の長さの変更 \(650 ページ\)](#)

## 段階的テンポ変更の長さの変更

段階的テンポ変更は、入力後に長さを変更できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、長さを変更する段階的テンポ変更を選択します。

#### 補足

マウスを使用する場合、一度に長さを変更できる段階的テンポ変更は1つだけです。

---

2. 以下のいずれかの操作を行なって、段階的テンポ変更の長さを変更します。
  - 現在のリズムグリッドの値ずつ伸ばすには、[Shift]+[Alt]+[→] を押します。
  - 現在のリズムグリッドの値ずつ縮めるには、[Shift]+[Alt]+[←] を押します。

#### 補足

キーボードショートカットを使用すると、終端のみを動して長さを調節できます。

---

- 開始位置または終了位置の丸いハンドルをクリックして、任意の位置にドラッグします。
- 

### 結果

選択した段階的テンポ変更の長さが、現在のリズムグリッド値に従い変更されます。

## テンポ記号の表示/非表示

再生速度を変えずに、個々のテンポ記号の各構成要素を表示/非表示にできます。これはすべてのレイアウトにおける外観に影響します。

---

### 手順

- 以下のいずれかを選択します。
  - 非表示にするテンポ記号
  - 表示するテンポ記号のガイド
- プロパティパネルにある「**テンポ (Tempo)**」グループで、次のプロパティのオンオフを切り替えます。
  - テキストを表示 (Text shown)**
  - メトロノームマークを表示 (Metronome mark shown)**

---

### 結果

少なくとも1つのプロパティがオンになると、選択したテンポ記号が表示されます。オンのプロパティに応じて、構成要素が表示されます。

どちらのプロパティもオフの場合、選択したテンポ記号は非表示になります。ガイドは再生速度に影響を与えるため、表示されます。

### 関連リンク

[テンポ記号の要素 \(651 ページ\)](#)

[固定テンポ変更のタイプと外観の変更 \(652 ページ\)](#)

## テンポ記号の削除

テンポ記号を削除して、再生のテンポを1つ前のテンポ記号がある場合はそのテンポに、ない場合はデフォルトのテンポにリセットできます。

---

### 手順

- 記譜モードで、削除するテンポ記号またはテンポ記号のガイドを選択します。
- [Backspace]** または **[Delete]** を押します。

---

### 結果

選択したテンポ記号が削除され、楽譜領域または再生モードのタイムトラックに表示されなくなります。再生におけるテンポは、1つ前のテンポ記号がある場合はそのテンポに、ない場合はデフォルトのテンポである120bpmに従います。

段階的テンポ変更のラインを打ち切っているテンポ記号を削除した場合、段階的テンポ変更のラインは自動的に本来の全長か、次の既存のテンポ記号の位置まで延長されます。

## テンポ記号の要素

テンポ記号の要素にはテキスト、メトロノームマーク、括弧、そして近似値の指示などがあります。テンポ記号は、プロジェクトごとに好みや必要に従い、さまざまな要素のさまざまな組み合わせで表示できます。

テンポ記号のどのタイプにどの要素を表示するか、プロジェクト全体の設定を変更できるとともに、個々のテンポ記号においても表示する要素を変更できます。

プロパティパネルの「**テンポ (Tempo)**」グループで、それぞれの要素に対応するプロパティをオンにできます。個々の固定テンポ変更に対しては、以下のテンポ記号のプロパティをいくつかでも自由な組み合わせでオンにできます。

#### テキストを表示 (Text shown)

オンにするとテキストを表示し、オフにするとテキストを非表示にします。

#### メトロノームマークを表示 (Metronome mark shown)

オンにするとメトロノームマークを表示し、オフにするとメトロノームマークを非表示にします。

#### 括弧つき (Parenthesized)

オンにするとメトロノームマークを括弧つきで表示し、オフにすると括弧なしで表示します。これは近似値によるメトロノームマークにも適用されます。

#### 近似 (Is approximate)

オンにするとメトロノームマークを近似値で表示し、オフにすると固定値で表示します。

#### 近似値の外観 (Approximate appearance)

近似値によるメトロノームマークの外観を、「c.」や「circa」などから選択できます。

##### 補足

このプロパティは近似値によるテンポ記号に適用され、「**近似 (Is approximate)**」がオンのときだけ利用できます。

---

#### 等号を表示 (Show equals sign)

このプロパティと対応するチェックボックスの両方をオンにすると、等号が表示されます。チェックボックスをオフにすると、等号は非表示になります。

##### 補足

このプロパティは近似値によるテンポ記号に適用され、「**近似 (Is approximate)**」がオンのときだけ利用できます。

---

### 段階的テンポ変更の要素

以下の要素は、*rallentando*などの段階的テンポ変更に応用されます。

#### Poco a poco

このプロパティの横のチェックボックスをオンにすると、段階的テンポ変更の直後に *poco a poco* のテキストが表示されます。

#### 関連リンク

[段階的テンポ変更](#)に *poco a poco* のテキストを個別に追加する (649 ページ)

## 固定テンポ変更のタイプと外観の変更

個々の固定テンポ変更に表示する要素と、その外観を変更できます。

---

#### 手順

1. 要素を変更する固定テンポ記号を選択します。
2. プロパティパネルの「**テンポ (Tempo)**」グループで、以下のいずれかのプロパティをオンにします。
  - **テキストを表示 (Text shown)**
  - **メトロノームマークを表示 (Metronome mark shown)**
  - **括弧つき (Parenthesized)**
  - **近似 (Is approximate)**
  - 「**近似値の外観 (Approximate appearance)**」(「**近似 (Is approximate)**」がオンである場合のみ利用可能)

- 「等号を表示 (Show equals sign)」(「近似 (Is approximate)」がオンである場合のみ利用可能)

#### 結果

選択したテンポ記号が対応する要素を表示するように変更されます。

#### 補足

いずれのプロパティもオンにしなかった場合、楽譜にテンポ記号は表示されません。かわりに、テンポ記号の位置がガイドによって示されます。

#### 関連リンク

[テンポ記号の要素](#) (651 ページ)

## メトロノームマーク

テンポ記号には多くの場合メトロノームマークの値が表示されます。メトロノームマークは楽曲を演奏する速さを表わし、1分あたりの拍数、または“bpm”で表示されます。たとえば、60bpmは1秒間に1拍を意味します。1分あたりの拍数が増えるほど、演奏が速くなります。

♪ = 176–184

範囲で表示されるメトロノームマーク

メトロノームマークは ♪ = 176 といった単独の数値を指定したり、♪ = 152 ~ 176 のように許容可能な範囲を示したりできます。これは括弧付きで表示することもでき、メトロノームマークが固定テンポではなくガイドとしての意味合いで使用される場合などに有効です。

メトロノームマークに使用されている拍の単位は、通常は拍子に関連しています。たとえば 4/4 におけるメトロノームマークの拍の単位は 4 分音符ですが、6/8 においては付点 4 分音符になります。

Dorico Elements では、メトロノームマークは単独の数値または範囲として表示できます。メトロノームマークのタイプと外観によって、bpm の値は固定テンポを示す場合も、近似値を示す場合もあります。

#### 関連リンク

[テンポ記号の入力方法](#) (190 ページ)

[固定テンポ変更のタイプと外観の変更](#) (652 ページ)

## メトロノームマークの値の変更

個々の固定テンポ記号におけるメトロノームマークの値や拍の単位は、入力後でも変更できます。

#### 補足

この手順は、段階的テンポ変更やテンポのリセット記号、相対テンポ記号には当てはまりません。

#### 手順

1. メトロノームマークの値を変更する固定テンポ記号を選択します。
2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「テンポ (bpm) (Tempo (bpm))」の値を変更します。
3. **[Return]** を押します。
4. 「拍の単位 (Beat unit)」に対し、適切な音符のデュレーションと、該当する場合は付点を選択します。

#### 結果

選択した固定テンポ記号のメトロノームマークの値と拍の単位が変更されます。これは、テンポ記号にメトロノームマークの要素が表示されていない場合であっても、再生時のテンポに影響を与えます。

#### 補足

- 小数点以下を入力した場合、Dorico Elements は自動的に最も近い整数への繰り上げ/繰り下げを行なって、メトロノームマークの表示に使用します。ただし、再生時のテンポは指定値を正確に反映します。
- テンポのポップオーバーを開いて入力内容を変更しても、メトロノームマークの値を変更できません。

#### 関連リンク

[テンポのポップオーバー \(190 ページ\)](#)

[既存のアイテムの変更 \(266 ページ\)](#)

## メトロノームマークの値の範囲表示

個々の固定テンポ記号におけるメトロノームマークの値を範囲で表示できます。たとえばこれを使用すると、指定の範囲内のテンポであれば、その楽曲に対し適切であることを指示できます。

#### 補足

この手順は、段階的テンポ変更やテンポのリセット記号、相対テンポ記号には当てはまりません。

#### 手順

1. メトロノームマークの値を範囲で表示させる固定テンポ記号を選択します。
2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「テンポ範囲 (bpm) (Tempo range (bpm))」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

#### 結果

選択したテンポ記号で、1分あたりの拍数で表現されるテンポ範囲が変更されます。初期設定では、メトロノームマークの範囲の区切り文字にはダッシュ記号が使用されます。

#### 補足

「テンポ (bpm) (Tempo (bpm))」と「テンポ範囲 (bpm) (Tempo range (bpm))」は、どちらがテンポ範囲の最小値でどちらが最大値であるかは決まっていません。Dorico Elements は、メトロノームマークの範囲の1つめの数値に小さい方の値を自動的に使用します。ただし再生の際には、それがテンポ範囲の上限か下限かに関わらず、常に「テンポ (bpm) (Tempo (bpm))」の値が使用されます。

#### 関連リンク

[メトロノームマークの値の変更 \(653 ページ\)](#)

## 相対テンポ記号の値の変更

先のテンポ記号に対する割合で表現される相対テンポ記号について、テンポを個別に変更できます。

#### 手順

1. 値を変更する相対テンポ記号を選択します。
2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「相対 % (Relative %)」の値を変更します。

3. [Return] を押します。
- 

#### 結果

相対テンポ記号のテンポが変更されます。たとえば、先のテンポが 100 bpm で、相対テンポ記号を 90 に変更した場合、新しいテンポは 100 bpm の 90 %、つまり 90 bpm になります。

## 段階的テンポ変更の終了位置の最終的なテンポの変更

段階的テンポ変更の開始位置のテンポに対する割合の形で、段階的テンポ変更が再生時のテンポに与える影響の大きさを変更できます。

---

#### 手順

1. 最終的なテンポを変更する段階的テンポ変更を選択します。
  2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「最終的なテンポ % (Final tempo %)」の値を変更します。
  3. [Return] を押します。
- 

#### 結果

選択した段階的テンポ変更の終了位置の最終的なテンポが変更されます。

たとえば、100 bpm で開始する段階的テンポ変更において値を 20 に変更した場合、最終的なテンポは 100 bpm の 20% となるため、20 bpm になります。100 bpm で開始する段階的テンポ変更において値を 120 に変更した場合、最終的なテンポは 100 bpm の 120% となるため、120 bpm になります。

## 段階的テンポ変更

段階的テンポ変更は、指定した時間範囲にわたるテンポの変更を示し、テンポを落としていくことを指示する *rallentando*、テンポを上げていくことを指示する *accelerando* などがあります。

### **rallentando** .....

破線付きの *rallentando*

Dorico Elements では、段階的テンポ変更は一種のテンポ記号と見なされます。そのためテンポ記号と同じように扱うことができます。

段階的テンポ変更は開始位置と終了位置とで異なるメトロノームマークの値を持つため、個々の段階的テンポ変更の終了位置の最終的なテンポを変更できます。

Dorico Elements では、段階的テンポ変更をいくつかの異なるスタイルで表示できます。

- **rit.:** 段階的テンポ変更をテキストのみで表示します。
- **rit...:** 段階的テンポ変更をテキストと延長線で表示します。
- **rit-e-nu-to:** 段階的テンポ変更をハイフン付きで音節に分割して表示します。

また、段階的テンポ変更はいくつかの異なる線のスタイルで表示できます。

#### 関連リンク

[テンポ記号の入力方法 \(190 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更の線のスタイルを個別に変更する \(656 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更の終了位置の最終的なテンポの変更 \(655 ページ\)](#)

## 段階的テンポ変更のスタイルを個別に変更する

個々の段階的テンポ変更のスタイルを変更できます。段階的なテンポ変更記号の外観は、線のないテキストのみ、線付きのテキスト、またはデュレーション全体に表示されるテキストのいずれかで表示されます。

### 手順

1. スタイルを変更する段階的テンポ変更を選択します。
2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「段階的速度記号 (Gradual style)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **rit.**
  - **rit...**
  - **rit-e-nu-to**

### 結果

選択した段階的テンポ変更のスタイルが変更されます。

## 段階的テンポ変更の線のスタイルを個別に変更する

延長線を使用する段階的テンポ変更の線のスタイルを個別に変更できます。

### 補足

これはテキストのみのスタイルを使用する段階的なテンポ変更記号の外観に影響しません。

### 手順

1. 線のスタイルを変更する段階的テンポ変更を選択します。
2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「線のスタイル (Line style)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **実線 (Solid)**
  - **点線 (Dotted)**
  - **破線 (Dashed)**

### 結果

選択した段階的テンポ変更の線のスタイルが変更されます。

## テンポの等式

テンポの等式は、メトロノームマークが基本とする拍の単位の変更を示します。多くの場合、複数の異なる拍子の間で拍動を一定に維持するために使用されます。

たとえば、拍子記号が 6/8 から 3/4 に変更された場合、♩=♩というテンポの等式により、6/8 拍子では付点 4 分音符の拍の単位に使用されていたメトロノームマークの値が、3/4 拍子では 4 分音符の拍の単位に使用されることが示されます。



関連リンク  
[テンポ記号の入力方法 \(190 ページ\)](#)

# タイ

タイとは、同じピッチの2つの音符をつなぐ曲線です。複数の隣接する音符が一連のタイで連結される時、これをタイのつながりと呼びます。

一連のタイのつながりは、それを構成するのが2つの音符であろうと10個の音符であろうと、タイで連結されたすべての音符を合計したデュレーションの1音を意味します。演奏者はこの音符を1音として演奏し、タイのつながりのデュレーションの途中で一切の打ち直し、吹き直し、弾き直しは行いません。



ピアノ譜の下段の複数小節にわたるタイのつながり

Dorico Elements では、ほとんどのタイは自動的に作成されます。リズムの記譜は、通常拍子記号により設定される一般的な拍グループに従います。そのため、単一のデュレーションで表記できない音符は自動的にタイでつながれた音符に分かれて記譜されます。

## 関連リンク

- [タイのつながり \(660 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(146 ページ\)](#)
- [音符/休符のデュレーションの強制 \(155 ページ\)](#)
- [タイの入力 \(162 ページ\)](#)
- [タイのつながりの分割 \(664 ページ\)](#)
- [拍子記号 \(668 ページ\)](#)
- [拍子記号の入力方法 \(185 ページ\)](#)
- [拍子記号に従う連符 \(425 ページ\)](#)

## タイの一般的な配置規則

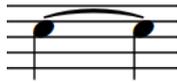
タイは2つの符頭を連結するため、タイの両端はそれがつなぐ符頭の近くに配置されます。

タイは曲線であり、カーブ方向は通常、音符の符尾の方向に従います。音符の符尾が上向きならタイのカーブは下向きに、音符の符尾が下向きならタイのカーブは上向きになります。

### 補足

譜面に複数の声部が存在する場合、符尾が上向きの声部に属するタイはすべてカーブが上向きに、符尾が下向きの声部に属するタイはすべてカーブが下向きになります。

タイの終端の符頭に対する配置には、主要な表記規則が2つあります。1つは、タイの終端を符頭の外側、つまり上か下に配置し、水平方向をなるべく符頭に中央揃えとすることです。もう1つは、タイの終端を符頭間に配置する場合、垂直方向をなるべく符頭に中央揃えとすることです。



符頭の外側のタイ

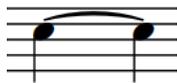


符頭間のタイ

いずれの表記規則においても、Dorico Elements は自動的にタイの終端とそれがつなぐ音符を、他の記譜記号と衝突しない範囲でできるだけ近づけて配置します。

また Dorico Elements はタイの垂直位置も自動的に調整して、タイの終端やカーブの頂点が譜表線の高さで開始または終了しないようにします。もし譜表線とタイの上下が重なった場合、タイの形状が歪んで見え、譜面が読みづらくなります。

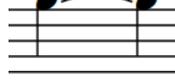
これを防止するため、Dorico Elements はタイの垂直位置をわずかに変更したり、タイのカーブに小さな変化を与えたりします。これらの変更は小さなものですが、譜表線に対する音符の位置に従いタイの配置が微妙に変化します。



符頭の外側のタイ



音符を半音下に移調すると、タイの頂点が譜表線に接してしまうのを防止するために、タイのカーブが急になります。



この符頭間のタイは、その両端または頂点が譜表線に近づきすぎないように、両端が符頭の垂直方向の中心よりもわずかに上に配置されています。

上に移調して譜表線とタイが衝突しなくなると、タイの両端は符頭の垂直方向の中心に配置されるようになります。

音部変更記号は、できるだけタイのつながりの途中には配置しないようにします。音部の変更はタイでつながれた音符の譜表上の位置を変えてしまうため、演奏者がタイをスラーと読み違えて異なる 2 音を演奏してしまうことが容易に起こり得ます。

タイが極めて短いときはタイが歪んで見え、見落とされてしまう場合があります。

#### 補足

スラーをタイと混同しないよう注意してください。見た目は似ていますが、タイは同じピッチの音符を一息で演奏することを示します。そういった意味でタイはリズム記号として、スラーはアーティキュレーションとして捉えることができます。

#### 関連リンク

[タイとスラー \(660 ページ\)](#)

[タイの入力 \(162 ページ\)](#)

[音部記号の一般的な配置規則 \(448 ページ\)](#)

## タイのつながり

音符がその位置に適用される拍子記号の1小節のデュレーションよりも長い場合、タイは複数の小節にわたって延びる場合があります。Dorico Elements では、そのようなタイをタイのつながりと呼びます。

たとえば、4/4 の拍子記号で全音符より長い音符を入力した場合、それは複数の小節にわたってタイのつながりで連結された2つかそれ以上の音符になります。

選択できるのはタイのつながりの全体のみであり、タイのつながりに加えた変更は、そのつながりの最初のタイのみに影響します。

### 補足

Dorico Elements は以下の状況において、タイでつながれた音符を自動的に調整します。

- タイでつながれた音符のピッチを変更した場合、臨時記号の追加や削除も含めて、変化はタイでつながれたすべての音符に適用されます。
- アーティキュレーションを追加または削除した場合、アーティキュレーションはその種類に応じてタイのつながりの始まりまたは終わりだけに追加されます。たとえば、デュレーションのアーティキュレーションは最後の音符に付き、強弱のアーティキュレーションは最初の音符に付きま

### タイのつながりに対するアーティキュレーションの位置

タイのつながりに対するアーティキュレーションの位置は、アーティキュレーションのタイプによって異なります。タイのつながりに対するアーティキュレーションの位置は、個々のタイのつながりにおいて変更できます。

関連リンク

[アーティキュレーションの位置](#) (402 ページ)

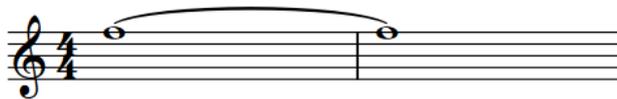
[タイでつながれた音符のアーティキュレーションの位置を変更する](#) (403 ページ)

## タイとスラー

タイとスラーは一見すると似ていますが、意味は異なります。

タイは音符を打音しなおしてはならないことを示します。これは同じピッチの音符をつなげるために使用されます。たとえば、タイは複数の小節にわたって音符を延ばす際に使用されます。1つのタイのつながりには複数の音符が含まれることがありますが、つながりの中の1つ1つのタイは、1の符頭を譜表上の次の符頭につなげるのみです。

タイはアーティキュレーションと同時に使用できますが、タイでつながれた音符のアーティキュレーションは、タイのつながりの始まりのアタックと、タイのつながりの終わりのリリースにのみ影響を及ぼします。



タイでつながれた2つの長い音符

スラーはボウイングや息継ぎなどのアーティキュレーションを示すものであり、通常は異なるピッチの音符をつないでグループ化します。スラーは2つの符頭の間にとれだけピッチ差があってもそれらをつなぐことができます。多くの場合、これはフレーズの形成のしかたを示します。

スラーはまた、アーティキュレーションと同時に使用できます。タイとは異なり、スラーの中のアーティキュレーションはフレーズ全体のサウンドに影響します。たとえば、スラーの中で同じピッチで繰り返される音符に付くスタッカートは、弦楽器でボウイングを同じ方向に行ないつつ、1音ごとにボウイングを止めることを示します。



スラーでつないでグループ化されたフレーズ

## 非標準のタイ

通常タイは、同じ譜表の同じピッチにある2つの音符を連結します。しかしタイは、組段区切りやフレーム区切り、音部変更記号、または拍子記号をまたぐ場合もあります。Dorico Elementsでは、これらのタイプのタイはすべて自動的に配置されます。

またタイは、隣接しない音符、声部の異なる音符や、譜表の異なる音符も連結できます。Dorico Elementsでは、これらのタイプのタイは手動で入力する必要があります。

### 組段区切りおよびページ区切りをまたぐタイ

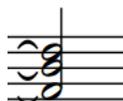
Dorico Elementsでは、組段区切りをまたぐタイの終端は自動的に配置されます。

その垂直位置は変わらず、両端それぞれが属する符頭に中央揃えで配置されます。その動作も変わらず、記譜モードで組段区切りまたはフレーム区切りをまたぐタイのつながりのうち1つを選択すると、タイのつながりに属するすべての音符が選択されます。

区切りの後の組段/フレームの開始位置にある音符の左側に表示されるタイの一部について、適切なカーブを描くために十分な水平方向のスペースが得られない場合があります。



組段区切りの前のタイのつながりの開始位置



組段区切りの後の同じタイのつながりの終了位置

### 組段区切りおよびページ区切りをまたぐタイでつながれた臨時記号付きの音符

組段区切りおよびページ区切りをまたぐ臨時記号付きの音符をつなぐタイの終端も、自動的に配置されます。

Dorico Elementsでは、タイでつながれた音符は、拍子記号の指定に合致するよう分かれて記譜されつつも1音として扱われるため、区切りの後の組段/フレームの開始位置の音符には、初期設定では親切臨時記号は表示されません。区切りの後の組段/フレームの開始位置の、タイのつながりに属する音符に臨時記号を表示する場合、臨時記号を収めるために音符の位置が変更されます。しかしこの自動配置では、タイの後半部分を適切なカーブで表示するための十分な広さが、音符の左側に得られない場合があります。



組段区切りの前のタイのつながりの開始位置



同じタイのつながりの終了位置の、親切臨時記号が付いたもの

### 拍子記号をまたぐタイ

タイは拍子変更記号をまたぐ音符をつなぐ場合、自動的に配置されます。譜表の途中で拍子変更記号をまたぐ音符がタイでつながれる場合、拍子変更記号の上または下の一部がタイによって隠されてしまいます。もっともタイはカーブしているため、拍子記号が完全に読めなくなってしまうことは考えにくいことです。

## 音部変更記号をまたぐタイ

タイは音部変更記号をまたぐ音符をつなぐ場合、自動的に配置されます。音部が異なると同じピッチでも位置が変わるため、音部変更記号をまたぐタイは水平ではなくなります。

その結果、音部記号をまたぐタイはスラーと読み間違えられる場合があります、視覚的、音楽的に混乱を招きやすくなります。この場合、タイでつながれた音符より前か後ろに音部変更記号を移動することをおすすめします。

## 隣接しない音符の間のタイ

直接隣り合う位置になくともピッチが同じ音符間には、タイを入力できます。これは、和音の前の複数の音符にタイを入力する場合などに便利です。



和音につながる音符をすべてタイでつながれた和音で記譜したもの



和音につながる音符を隣接しない音符のタイで記譜したもの



和音の前の複数の装飾音符を隣接しない音符のタイでつないだもの

## 異なる声部間のタイ

異なる声部のピッチが同じ音符間にタイを入力できます。

## 異なる譜表の音符間のタイ

異なる譜表のピッチが同じ音符間にタイを入力できます。

## レセヴィブレタイ

レセヴィブレタイとは、音符を鳴らし続け、止めてはいけなことを指示する短いタイです。これは音符から右側へ少しだけ延ばされますが、もう1つの音符につながることはありません。

レセヴィブレタイはあらゆる音符に追加できます。

関連リンク

[レセヴィブレタイの表示/非表示 \(663 ページ\)](#)

[臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける \(395 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(302 ページ\)](#)

## 隣接しない音符の間へのタイの入力

隣接しなくともピッチが同じ音符間には、手動でタイを入力できます。また、異なる声部や異なる譜表のピッチが同じ音符間にもタイを入力できます。

たとえば、経過音を記譜するために複声部にまたがるメロディを入力したとして、異なる声部に属する2音をタイでつなぐ必要があるとします。あるいは、和音の前に複数の音符によるフレーズを記譜したとして、そのすべてを延ばしてつなげることで、タイでつながれる音符の数を減らしたいとします。

手順

1. 記譜モードで、タイでつなぐ2音を選択します。

補足

2番目の音符は最初の音符と同じピッチでなければなりません。2番目の音符が最初の音符と異なるピッチの場合、タイは入力されません。

2. [T] を押します。

結果

選択した 2 音間にタイが入力されます。

例



隣接する音符すべてをタイでつないだ分散和音



隣接しない音符をタイでつないだ分散和音

関連リンク

[タイの入力](#) (162 ページ)

## レセヴィブレタイの表示/非表示

レセヴィブレタイはあらゆる音符に追加できます。

手順

1. レセヴィブレタイを追加する音符を選択します。
2. プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループで、「レセヴィブレタイ (Laissez vibrer tie)」をオン/オフにします。

結果

プロパティをオンにすると選択した音符にレセヴィブレタイが追加され、プロパティをオフにすると削除されます。レセヴィブレタイは自動的に配置されます。

ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページにある「レセヴィブレタイを切り替え (Toggle Laissez Vibrer Tie)」にキーコマンドを割り当てられます。

## タイの削除

タイは、それが属する音符を削除せずに、それだけを削除できます。

補足

タイのつながりからタイを削除すると、タイのつながりに属するすべてのタイが削除されます。タイのつながりからタイを 1 つだけ削除するような場合には、タイのつながりを分割できます。

手順

1. 記譜モードで、すべてのタイを削除するタイのつながりを選択します。
2. [U] を押します。

結果

選択したタイのつながりのすべてのタイが削除されます。タイのつながりで連結されていた音符は、それぞれの位置に残ります。

関連リンク  
[音符のデュレーションの変更 \(154 ページ\)](#)

## タイのつながりの分割

たとえばタイのつながりの途中でピッチを変更する場合や、つながりの中のタイを個別に削除する場合など、タイのつながりを特定の位置で分割できます。これによりタイのつながりの中の他のタイが削除されることはありません。

---

### 手順

1. 記譜モードで、分割するタイのつながりを選択します。
  2. **[Shift]+[N]** または **[Return]** を押して音符の入力を有効にします。
  3. タイのつながりを分割する位置にキャレットを移動します。
    - **[→]/[←]** を押して、現在のリズムグリッドの値に従いキャレットを左右に動かします。
    - **[Space]** を押して、現在選択中の音符の音価に従いキャレットを次の位置に進めます。
  4. **[U]** を押してタイのつながりを分割します。
  5. 同じタイのつながりを複数の個所で分割する場合、タイのつながりを分割する次の位置にキャレットを移動します。
  6. **[Esc]** または **[Return]** を押して音符の入力を無効にします。
- 

### 結果

タイのつながりがキャレット位置で分割されます。

関連リンク  
[手動でのキャレットの移動 \(145 ページ\)](#)

## タイのスタイル

Dorico Elements では、それぞれ異なる意味合いを示す数種類のタイのスタイルが利用できます。

### 実線 (Solid)

これはタイのデフォルトのスタイルです。タイは先細りの実線で表示されます。先端は細くなり、中央は太くなります。



### 破線 (Dashed)

タイは先細りの破線で表示されます。たとえばボーカルの楽譜で、一部の歌詞が同じ箇所  
の他の歌詞より多くの音節を持つために多くの音符を必要とする場合など、オプションや  
提案のためのタイであることを示すために使用されます。



### 点線 (Dotted)

タイは点線で表示されます。点はタイの全長を通して同じサイズで等間隔に並びます。こ  
れもオプションまたは提案のタイであることを示すために使用されます。



### 前半部分が破線 (Half-dashed start)

タイの前半が破線として、後半が実線として表示されます。校訂版で、原典には不完全な  
タイが記譜されていたことを示すために使用されます。



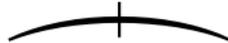
#### 後半部分が破線 (Half-dashed end)

タイの前半が実線として、後半が破線として表示されます。校訂版で、原典には不完全なタイが記譜されていたことを示すために使用されます。



#### 編者注 (Editorial)

タイは黒い実線で表示されますが、そのちょうど中央に小さな縦線が交差しています。タイが編集者により追加されたもので、原典には記載されていないことを示すために使用されます。



## タイのスタイルを変更する

個々のタイについてスタイルを変更できます。初期設定では、すべてのタイは実線で表示されます。

### 補足

記譜モードでは、タイのつながり全体のみを選択できます。記譜モードでタイのつながりに加えた変更は、そのタイのつながりの最初のタイにのみ影響します。

### 手順

1. スタイルを変更するタイを選択します。

### 補足

選択できるのはタイのつながりの全体のみであり、タイのつながりに加えた変更は、そのつながりの最初のタイのみに影響します。

2. プロパティパネルの「**タイ (Ties)**」グループで、「**スタイル (Style)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **実線 (Solid)**
  - **破線 (Dashed)**
  - **点線 (Dotted)**
  - **前半部分が破線 (Half-dashed start)**
  - **後半部分が破線 (Half-dashed end)**
  - **編者注 (Editorial)**

### 結果

選択したタイのスタイルが変更されます。

## タイの破線/点のサイズを個別に変更する

破線/点線のタイの線/点のサイズは個別に変更できます。

### 補足

これは破線/点線のタイにのみ適用されます。

#### 手順

1. 線/点のサイズを変更する破線/点線のタイを選択します。

#### 補足

選択できるのはタイのつながりの全体のみであり、タイのつながりに加えた変更は、そのつながりの最初のタイのみに影響します。

2. プロパティパネルの「タイ (Ties)」グループで、「破線/点線 (Dash/dot)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

#### 結果

値を増やすと線/点が大きくなり、減らすと小さくなります。

## タイのカーブ方向

カーブの方向は、タイの両端それぞれの音符または和音の符尾の方向、和音に含まれる音符の数、および譜表内の声部の数により決定されます。

### 単一の声部における単音のタイ

単一の声部のみ有効でタイが2つの単音を連結する場合、タイのカーブ方向はタイの両側の音符の符尾の方向により決定されます。

- 符尾の方向が一致する場合、タイのカーブは音符から離れる方を向き、符頭側に配置されます。
- 符尾の方向が食い違う場合、初期設定ではタイのカーブは上向きになります。

### 単一の声部における和音のタイ

タイが2つの和音を連結する場合、タイの方向は和音を構成するタイに結ばれた音符の数によって決定されます。

- 偶数の場合、タイはカーブが符頭側を向くものと符尾側を向くものに均等に分かれます。
- 奇数の場合、タイのカーブが符頭側を向くものが1本多くなります。

### 複声部における音符のタイ

タイは符尾側に配置され、カーブの方向は以下の条件に従います。

- 符尾が上向きの声部は、タイのカーブも上向きになります。
- 符尾が下向きの声部は、タイのカーブも下向きになります。
- 複声部でピッチが重なり合ったり入れ違いになったりする場合、単一の声部における和音のタイのルールが適用されます。すべての声部のすべての音符が単一の声部に属するかのように扱われます。

## タイのカーブ方向を変更する

タイのつながりの中のタイも含めた、タイのカーブ方向を個別に変更できます。

#### 手順

1. カーブ方向を変更するタイを選択します。

#### 補足

選択できるのはタイのつながりの全体のみであり、タイのつながりに加えた変更は、そのつながりの最初のタイのみに影響します。

2. プロパティパネルの「タイ (Ties)」グループで、「方向 (Direction)」をオンにします。

3. 以下のいずれかのオプションを選択します。

- 上 (Up)



- 下 (Down)



---

結果

選択したタイのカーブ方向が変更されます。

# 拍子記号

拍子記号は楽譜の拍子を示し、それが記譜されてから次の拍子変更記号が出てくるまでは、すべての小節に適用されます。拍子は音楽のリズミ的な律動と、それがどのように拍と小節に分割されるかを示します。

拍子記号は2つの部分から構成され、分子を上、分母を下にという、分数と同じ数学的表現を使用して記述されます。

分子は、分母によって指定されるデュレーションを何倍にするかを指定します。拍のデュレーションが半分になると分母は倍になります。1は全音符、2は2分音符、4は4分音符という具合に続きます。拍子記号スタイルに関する設定に従い、分子と分母は異なる外観にできます。

たとえば4/4の拍子記号は、小節が4つの拍で構成され、それぞれの拍は4分音符の長さであることを示しています。4/2の拍子記号は各小節に4つの2分音符を持ち、4/8は各小節に4つの8分音符を持ちます。3/4と6/8はいずれも6つの8分音符を収められますが、3/4は1小節に4分音符の拍を3つ持つ一方で、6/8は付点4分音符の拍を2つ持つものと解釈されます。

小節とは拍子記号に従い分割されたリズムのグループであり、楽譜を追う作業を大幅に容易にします。さらに拍子が明確で分かりやすくなるように、拍子記号に応じて異なる形で音符が連桁で連結されます。

初期設定では、拍子記号はすべての譜表に適用されます。しかし、多拍子音楽のように、一部のパートがアンサンブル中の他パートとは別個に独自の拍子記号を持つ必要がある状況もあります。Dorico Elementsでは拍子記号を入力する際、すべての譜表に適用させることも、1つの譜表のみに適用させることもできます。

## 補足

拍の長さはプロジェクトを通して、拍子記号に関わらずすべての譜表で固定されています。たとえば、ある譜表には2/4の拍子記号、もう1つの譜表には6/8の拍子記号がある場合、2/4の拍子記号における4分音符1つは6/8の拍子記号における4分音符1つに等しく、つまりそれぞれの小節線は一致しないということになります。

## 関連リンク

[拍子記号のスタイル](#) (674 ページ)

[拍子記号の入力方法](#) (185 ページ)

[拍に従う連桁グループの表記規則](#) (436 ページ)

[拍子記号 \(拍子\) パネル](#) (187 ページ)

[拍子のカスタム連桁グループを作成する](#) (437 ページ)

## 拍子記号の一般的な配置規則

拍子記号の配置や表現に関する表記規則は、その記譜内容が確実に伝わるよう、時代と共に発展してきました。Dorico Elements は自動的にこれらの表記規則に従います。

### 外観の表記規則

拍子記号は譜表の高さを埋める必要があります。これより小さい場合、拍子記号と認識されない恐れがあります。線の本数が5本より少ない譜表の拍子記号のサイズは、5線譜の拍子記号と同じ大きさである必要があります。



5線譜の拍子記号



1線譜の拍子記号

拍子記号には、譜表線に対して目立って即座に認識されるように、独特な重厚感のあるフォントを使用します。

一部の種類の音楽、特に映画音楽では、複数の譜表にわたって表示される大きな拍子記号を使用することが通例となっています。

### 配置の表記規則

拍子記号は楽曲の開始位置、および楽章に分かれる場合は各楽章の開始位置に、楽譜が拍子の変化なしに継続する場合でも表示されます。拍子記号は音部記号と調号の後に表示されます。

楽曲か楽章の途中で拍子変更記号を記入する場合、これは小節線の直後に配置されます。Dorico Elements は、既存の小節の途中で拍子変更記号を記入する場合、記号の前に小節線を自動的に挿入します。ただし、「挿入 (Insert)」モードをオンにしない限り、Dorico Elements は追加の拍の挿入による既存の楽譜の上書きは行ないません。



「挿入 (Insert)」モードをオンにせず、5/8の拍子記号を中断する形で4/4の拍子記号を入力した例。5/8の2小節目には8分音符が3つしかありません。

拍子記号は次の拍子変更記号がある位置、楽章の終了位置、または楽曲の終了位置のいずれか先に到達したところまで適用されます。

関連リンク

[挿入モードでの音符の挿入 \(150 ページ\)](#)

[大きな拍子記号 \(672 ページ\)](#)

[拍子記号のサイズと位置を変更する \(674 ページ\)](#)

## 拍子記号のタイプ

拍子記号にはさまざまなタイプがあり、多岐にわたる複雑な拍子を表現できます。

### 補足

Dorico Elements ではアメリカ英語で一般的に使用される拍子の定義を使用しています。どの拍子が単純拍子や複合拍子であるかの定義は、他の言語で異なる場合があります。

### 単純拍子

単純拍子の拍子記号では、各拍が2で分割されて均等な音符のグループに分かれます。単純拍子の拍子記号には2/4などの単純2拍子、3/4などの単純3拍子、または4/4などの単純4拍子があります。



### 複合拍子

複合拍子の拍子記号では、各拍が3で分割されて均等な付点音符グループに分かれます。たとえば6/8は2つの付点4分音符から構成され、9/4は3つの付点2分音符から構成されます。



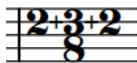
### 変拍子

5/4や7/8などの変拍子の拍子記号は、均等な拍のグループに分割できません。分子が奇数であるため、これらの拍子記号は不均一な拍のグループに分ける必要があります。たとえば、5/4は通常2分音符の拍と付点2分音符の拍からなります。



### 加算型拍子

加算的な拍子記号は小節がどのような拍のグループに分割されているかを示します。拍のグループを示す分子は、あらゆるタイプの拍子記号に使用できます。たとえば、7/8のかわりに加算的な拍子記号2+3+2/8を使用できます。



### 交互拍子

交互拍子の拍子記号は、2つ以上の拍子記号が指定された順番の定期的なパターンで小節ごとに切り替わることを示します。たとえば、8分音符12個のフレーズで強調の形が3+3+2+2+2となるものは、交互拍子の拍子記号6/8+3/4を使用すると、2つの拍子がより分かりやすく解読できるようになります。

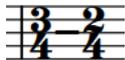


### 入れ替え可能な拍子

入れ替え可能な拍子の拍子記号は、3/4-2/4のように、楽曲中で使用できる拍子記号のセットを楽曲の開始位置で表示するものです。交互拍子の拍子記号とは異なり、入れ替え可能な拍子の拍子記号では固定したパターンは必要ありません。楽曲中のすべての小節は、セットに含まれる拍子のいずれでも、拍子記号を再提示することなく使用できます。

#### 補足

交互拍子の拍子記号とは異なり、固定したパターンが存在しないため、必要に応じて適切な拍子記号を手動で入力する必要があります。入れ替え可能な拍子記号に指定されている拍子記号は、入力し次第すべて自動的に非表示になります。



Dorico Elements ではこれにさまざまなスタイルを使用でき、プロジェクト全体に設定することも個別の変更も行なえます。

### 結合拍子

結合拍子の拍子記号は  $2/4+3/8+5/4$  のように、2つ以上の拍子が同じ小節に含まれることを示します。Dorico Elements では、それぞれの拍子の境界を示すために、破線による小節線が自動的に入力されます。



### 自由拍子

自由拍子記号では、拍子、連符、または拍への制約はありません。音符はいくつでも追加でき、自由に連符できます。Dorico Elements では、自由拍子記号を「X」か「N」で表示するか、一切表示しないこともできます。



### 2のべき乗ではない分母の拍子

2のべき乗ではない分母の拍子記号とは、5つの6連符で全音符となる  $5/6$  などです。このような拍子記号の例は、Adès の楽曲などに見られます。



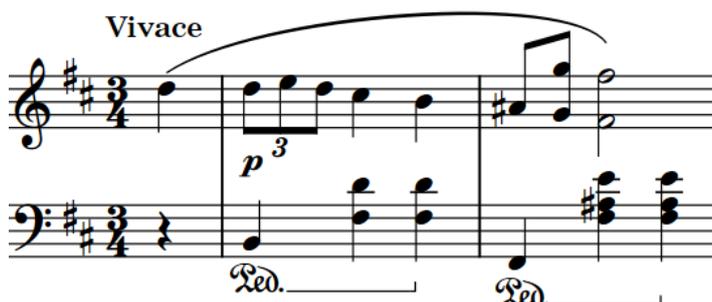
Boulez など一部の作曲家は、分子に分数を使用する拍子記号を記譜しています。Dorico Elements は現在のところこれをサポートしていません。

#### 関連リンク

- [拍子記号のスタイル \(674 ページ\)](#)
- [大きな拍子記号 \(672 ページ\)](#)
- [拍子記号の入力方法 \(185 ページ\)](#)
- [拍子記号のポップオーバー \(185 ページ\)](#)

## 弱起 (アフタクト)

弱起 (アフタクト) は、最初の完全な小節の前に音符を配置するものです。多くの場合、弱起は少数の拍からなり、主要な目的は楽曲を導入することです。



ショパンのマズルカ Op. 30 No.2 の冒頭の、1拍の4分音符による弱起

弱起から始まる楽曲は、通常通り組段の開始位置に拍子記号が配置されます。ただし、拍子記号に従う最初の完全な1小節は、最初の小節線の前ではなく後ろになります。そのため、弱起小節は小節番号のカウントには加えられません。小節番号はフロー最初完全小節からカウントされます。

弱起小節は楽譜の音符/休符の数にリンクされているため、Dorico Elements では弱起小節は拍子記号にリンクされるので、拍子記号と一緒に入力する必要があります。ただし、楽譜に表示する必要のない拍子記号は非表示にできます。

関連リンク

[拍子記号の入力方法 \(185 ページ\)](#)

[拍子記号の表示/非表示 \(678 ページ\)](#)

## アウフタクトまたは不規則小節として部分小節を定義する

拍子記号の開始位置にある明示的な不規則小節をアウフタクトとして定義するかどうかを変更できます。これは、小節内の音符がどのように連桁でつながれ、グループ化されるかに影響します。

アウフタクトとして定義された不規則小節の音符は小節の終わりから連桁/グループ化されますが、アウフタクトとして定義されていない不規則な小節の音符は小節の始まりから連桁/グループ化されません。

### 補足

明示的な不規則小節およびアウフタクトの小節は、拍子記号の一部として入力する必要があります。たとえば拍子記号のポップオーバーに 4/4,1.5 と入力して、4/4 の拍子記号と 4 分音符 1.5 個分の拍 (8 分音符 3 つ分の拍) のアウフタクトを入力します。

### 手順

1. アウフタクトの定義を変更する明示的な不規則小節で始まる拍子記号または拍子記号のガイドを選択します。
2. プロパティパネルで、「拍子記号 (Time Signatures)」グループの「1 小節目をアウフタクトとしてグループ化 (Group first bar as pick-up)」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

### 結果

「1 小節目をアウフタクトとしてグループ化 (Group first bar as pick-up)」とその対応するチェックボックスの両方がオンの場合は、選択した拍子記号の開始位置にある不規則小節がアウフタクトとして定義され、対応するチェックボックスがオフの場合は通常の不規則小節として定義されます。

このプロパティがオフの場合は、Dorico Elements は内部ヒューリスティクスを使用してアウフタクトか通常の不規則小節かを自動的に定義します。

### 例



コモンタイムのアウフタクトとして定義された不規則小節



アウフタクトではなく通常の不規則小節として定義された不規則小節

## 大きな拍子記号

大きな拍子記号は、譜表に対するサイズが標準よりずっと大きい、スケールアップされた拍子記号です。これはオーケストラのスコアで役に立ちます。譜表サイズが小さいことから拍子記号も標準のままだと小さく、指揮者にとって読みづらくなるからです。

大きな拍子記号は、映画音楽のスコアでも非常によく使用されます。これは、指揮者が録音セッションまでのスコアの準備に多くの時間をかけられることがまれであるためです。大きな拍子記号を使用すると、ページ上で拍子の変更がはっきり見やすくなります。特に拍子が何度も変更される場合に有効です。

Dorico Elements では、大きな拍子記号を以下の配置で表示できます。

- 大括弧のグループごとに1つ
- 譜表の上の組段オブジェクトの位置

## 大括弧のグループごとに1つ表示される拍子記号

譜表ごとに譜表と同じ高さの拍子記号を表示するかわりに、譜表の大括弧によるグループごとに1つの大きな拍子記号を表示できます。大括弧のグループごとに1つ表示される場合、拍子記号は大括弧によるグループに属する譜表の数に応じて拡大されます。拍子記号のサイズは、大括弧のグループに4つ以上の譜表が含まれるとき最大になります。1つの譜表に表示される場合、大きな拍子記号は譜表の上下に少しづつはみ出します。これは映画音楽の録音セッション用のパート譜で一般的に使用されるものです。



大括弧のグループごとに1つ表示される「ナローセリフ (Narrow, serif)」の拍子記号

大括弧のグループに表示される大きな拍子記号は、表示倍率が高く、標準の拍子記号のデザインを使用しているときは特に、水平方向のスペースを大きく占める場合があります。そのため、大括弧のグループに大きな拍子記号を表示するレイアウトにおいては、ナローデザインの拍子記号の使用をおすすめします。

## 組段オブジェクトの位置に表示される拍子記号

大括弧のグループごとに大きな拍子記号を1つ表示するのと似た形で、譜表の上の組段オブジェクトの位置のみに拍子記号を表示することもできます。このとき組段ごとの拍子記号の表示位置は、リハーサルマークやテンポ記号など他の組段オブジェクトの位置を制御するのと同じオプションによって制御されます。



組段オブジェクトの位置に表示される「標準 (Normal)」の拍子記号

組段オブジェクトの位置に表示される拍子記号は水平方向のスペースを占めないため、これにナローフロントスタイルを使用する必要はそれほどありません。またこれは、拍子記号の前後の音符間の水平距離も減らします。音符のスペーシングに与える影響が少ないため、この拍子記号の配置法は20世紀以降の現代音楽においてよく使用されるようになりました。

組段オブジェクトの位置に表示する拍子記号に音符による分母のスタイルを使用している場合、音符は分子の下ではなく右に表示されます。

初期設定では、組段オブジェクトの位置の拍子記号は標準の拍子記号の2倍のサイズとなり、同じ位置の他のアイテムは強制的にその右に表示されます。

### 関連リンク

[拍子記号のデザインを個別に変更する \(679 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(637 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(638 ページ\)](#)

[組段オブジェクト位置に拍子記号を表示する場所では小節番号を非表示にする \(419 ページ\)](#)

## 拍子記号のサイズと位置を変更する

拍子記号のサイズは、その垂直位置も含めて、レイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは大きな拍子記号を大括弧ごとに中央揃えで表示させつつ、パートレイアウトでは譜表ごとに標準サイズの拍子記号を表示させることができます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、拍子記号のサイズを変更するレイアウトを選択します。初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**拍子記号 (Time Signatures)**」をクリックします。
4. 「**拍子記号の位置とサイズ (Time signature position and size)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **すべての譜表に表示 (Show on every staff)**
  - **大括弧ごとに 1 つ表示 (Show once per bracket)**
  - **組段オブジェクトの位置に表示 (Show at system object positions)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

### 結果

選択したレイアウトの拍子記号のサイズと位置が変更されます。

組段オブジェクトの位置の譜表の上に大きな拍子記号を表示すると、譜表上の水平方向のスペースを一切使用しません。これ以外を選択すると、拍子記号によって水平方向のスペースが占められます。

### 関連リンク

[大きな拍子記号 \(672 ページ\)](#)

[拍子記号の位置 \(677 ページ\)](#)

[組段オブジェクト位置に拍子記号を表示する場所では小節番号を非表示にする \(419 ページ\)](#)

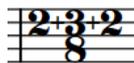
## 拍子記号のスタイル

Dorico Elements では、拍子記号をさまざまなスタイルで表示できます。たとえば、分母を数字か音価のいずれかを選択して表示できます。

分子は常に 1 つか複数の数字であり、小節の拍数の合計を示す場合と、小節のデュレーション合計の分割のされ方を示す場合があります。



数字 1 つで表示される 7/8 の拍子記号の分子



分割のされ方を表示する 7/8 の拍子記号の分子

分母は数字かデュレーションに等しい音符として表示するか、まったく表示しないか選択できます。



数字で表示される分母



符頭 (拍の長さ) で表示される分母



非表示の分母

符頭として表示される場合、分母は小節内の拍1つの長さを示す場合と、音符のデュレーションを示す場合があります。拍の長さを示す場合、分子も同時に変化する場合があります。下の例では、6/8の拍子記号の分子が、6/8の小節が2つの付点4分音符により構成されることを反映して、2に変化します。



6/8の拍子記号で拍の長さを表示する分母の符頭



6/8の拍子記号で音符のデュレーションを表示する分母

#### 関連リンク

[拍子記号のデザインを個別に変更する \(679 ページ\)](#)

[入れ替え可能な拍子の拍子記号の区切り文字のスタイルを個別に変更する \(676 ページ\)](#)

[拍子記号の自由拍子のスタイルを個別に変更する \(676 ページ\)](#)

## 拍子記号の分子スタイルを個別に変更する

個々の拍子記号の分子に各小節の拍の総数を表示するか、それとも各小節の分割のされ方を表示するか選択できます。

---

#### 手順

1. 分子スタイルを変更する拍子記号を選択します。
2. プロパティパネルの「**拍子記号 (Time Signatures)**」グループで、「**分子スタイル (Numerator style)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **数字 (Number)**
  - **拍グループ (Beat group)**

---

#### 結果

選択した拍子記号の分子スタイルが変更されます。

#### 関連リンク

[拍子記号のスタイル \(674 ページ\)](#)

## 拍子記号の分母スタイルを個別に変更する

拍子記号の分母スタイルを個別に変更できます。たとえば、分母の数字を音符に置き換えることができます。

---

#### 手順

1. 分母スタイルを変更する拍子記号を選択します。
2. プロパティパネルの「**拍子記号 (Time Signatures)**」グループで、「**分母スタイル (Denominator style)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **数字 (Number)**
  - **音符 (Note)**
  - **なし (None)**

---

#### 結果

選択した拍子記号の分母スタイルが変更されます。

関連リンク  
[拍子記号のスタイル](#) (674 ページ)

## 拍子記号の自由拍子のスタイルを個別に変更する

個々の拍子記号の自由拍子のスタイルは個別に変更できます。

---

手順

1. スタイルを変更する自由拍子の拍子記号を個別に選択します。

補足

自由拍子の拍子記号では、プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループの「オープンスタイル (Open style)」が自動的にオンになります。

---

2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「オープンスタイル (Open style)」から以下のいずれかのオプションを選択します。

- 記号なし (No symbol)

NONE

- 「X」

X

- ペンデレツキの記号 (Penderecki's symbol)

~

---

結果

選択した拍子記号の自由拍子のスタイルが変更されます。

関連リンク  
[拍子記号のスタイル](#) (674 ページ)

## 入れ替え可能な拍子の拍子記号の区切り文字のスタイルを個別に変更する

入れ替え可能な拍子の拍子記号に表示される区切り文字は個別に変更できます。

---

手順

1. 区切り用文字を変更する入れ替え可能な拍子の拍子記号を個別に選択します。

補足

入れ替え可能な拍子の拍子記号では、プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループの「区切り用文字 (Separator)」が自動的にオンになります。

---

2. 「区切り用文字 (Separator)」メニューから、以下のいずれかのオプションを選択します。

- 括弧 (Parentheses)

(.)

- 角括弧 (Brackets)

[.]

- イコールサイン (Equals sign)

=

- 斜線 (Slash)  

- スペース (Space)  

- ハイフン (Hyphen)  


#### 結果

選択した入れ替え可能な拍子の拍子記号の区切り用文字のスタイルが変更されます。

#### 補足

結合拍子の拍子記号は、入れ替え可能な拍子の拍子記号と外観が似ているかもしれませんが、これとは異なる動作をするものです。結合拍子の拍子記号は「+」記号で区切られるのに対し、入れ替え可能な拍子の拍子記号の区切り文字は6種類ありますが、ここに「+」記号は使用できません。

結合拍子の拍子記号では「区切り用文字 (Separator)」をオンにして利用できるオプションを選択できますが、このプロパティが効果を持つのは、入れ替え可能な拍子の拍子記号の区切り用文字の外観のみです。

#### 関連リンク

[拍子記号のスタイル](#) (674 ページ)

## 拍子記号の位置

標準の拍子記号は、5線譜の第3線、または1線譜の譜表線がその中央を通過する形で配置されます。大きな拍子記号は、大括弧のグループごとに中央揃えまたは上揃えで配置するか、組段オブジェクトの位置の譜表の上に配置できます。

拍子記号のリズム上の位置は記譜モードで移動できます。拍子記号は現在のリズムグリッド値に従い移動し、衝突を回避する形で自動的に配置されます。

拍子記号の位置はレイアウトごとに個別に変更もできます。たとえば、一部のレイアウトでは拍子記号を譜表の上の組段オブジェクトの位置に表示しつつ、他のレイアウトでは大括弧ごとに1つ表示することなどができます。

#### 関連リンク

[組段オブジェクト](#) (637 ページ)

[組段オブジェクトの位置の変更](#) (638 ページ)

[拍子記号のサイズと位置を変更する](#) (674 ページ)

## 拍子記号の位置の変更

拍子記号は入力後に位置を移動できます。

#### 補足

- 拍子記号の移動にはキーボードしか使用できません。
- 拍子記号は譜表に沿ってのみ移動できます。拍子記号を別の譜表に移動する場合は、拍子記号を削除してから新たな拍子記号を別の譜表に入力する必要があります。

#### 手順

1. 記譜モードで、移動する拍子記号を選択します。

- 以下のいずれかの操作を行なって、現在のリズムグリッドの値に従い拍子記号を移動します。
    - [Alt]+[→] を押して右へ移動します。
    - [Alt]+[←] を押して左へ移動します。
- 

#### 結果

拍子記号は移動された位置から、次の拍子記号がある位置かフローの終わりまで効力を持ちます。拍子記号の前後両側の、拍子記号が存在すればその位置、なければフローの開始位置および終了位置までの範囲で、小節線が自動的に更新されます。

#### 補足

各位置に拍子記号は1つしか存在できませんが、1つの譜表だけに適用される拍子記号は例外となります。移動の途中で拍子記号が他の拍子記号と同じ位置に移動した場合、既存の拍子記号が削除されません。

この動作は元に戻すことができ、移動中に削除された拍子記号はすべて復元されます。

---

## 拍子記号の表示/非表示

拍子記号は、プロジェクトから削除することなく表示/非表示を切り替えられます。これにより、現在楽譜領域で開いているレイアウトだけではなく、すべてのレイアウトで表示/非表示が切り替わります。

---

#### 手順

- 表示/非表示にする拍子記号を選択します。
  - プロパティパネルの「**拍子記号 (Time Signatures)**」グループで、「**拍子記号を非表示 (Hide time signature)**」をオンまたはオフにします。
- 

#### 結果

「**拍子記号を非表示 (Hide time signature)**」をオンにすると、選択した拍子記号がすべてのレイアウトで非表示になり、オフにすると表示されます。

それぞれの拍子記号の位置にはガイドが表示されるため、いつでも見つけられます。ただし初期設定では、ガイドは印刷されません。

#### 補足

- 非表示の拍子記号は水平方向のスペースを一切取らないため、拍子記号の表示/非表示は音符のスペーシングに影響します。
- 拍子記号のガイドの表示/非表示は「**ビュー (View)**」 > 「**ガイド (Signposts)**」 > 「**拍子記号 (Time Signatures)**」を選択して切り替えられます。メニュー内の「**拍子記号 (Time Signatures)**」の横にチェックマークがあるときは拍子記号のガイドが表示され、チェックマークがないときは非表示になります。

印刷モードのウィンドウ右側にある印刷オプションパネルの「**注釈 (Annotations)**」セクションの「**オプションを表示 (View options)**」をオンにすると、拍子記号のガイドの印刷を選択できます。

- コード記号、演奏技法、および拍子記号に適用される、「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページにある「**アイテムを表示/非表示 (Hide/Show Item)**」にキーボードショートカットを設定できます。
- 

#### 関連リンク

[音符のスペーシング \(302 ページ\)](#)

## 拍子記号の削除

音符の相対的なリズム上の位置に影響することなく、拍子記号を削除できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。
  - 削除する拍子記号
  - 削除する非表示の拍子記号のガイド
2. **[Backspace]** または **[Delete]** を押します。

---

### 結果

選択した拍子記号がスコアから削除されます。拍子記号が削除された位置以降の小節は、スコアのそれ以前にある拍子記号に従って、次の拍子記号かフローの終わりの位置まで振り直されます。

フロー中唯一の拍子記号を削除した場合、楽譜は自由拍子として表示されますが、すべての音価に変化はありません。

### 関連リンク

[拍子記号のタイプ](#) (669 ページ)

## 拍子記号のデザインを個別に変更する

使用するフォントスタイルなど、拍子記号のデザインはレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトの拍子記号にはプレーンフォントを使用しつつ、パートレイアウトには標準の拍子記号用フォントを使用するなどができます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、拍子記号のデザインを変更するレイアウトを選択します。初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**拍子記号 (Time Signatures)**」をクリックします。
4. 「**拍子記号のデザイン (Time signature design)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **標準 (Normal)**
  - **ナローセリフ (Narrow, serif)**
  - **ナローサンセリフ (Narrow, sans serif)**
  - **標準 (Plain font)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

### 結果

選択したレイアウトの拍子記号のデザインが変更されます。「**プレーンフォント (Plain font)**」を選択した場合、それ以外のオプションを選んだ場合とは異なるフォントスタイルが拍子記号に使用されます

### 関連リンク

[拍子記号のスタイル](#) (674 ページ)

# トレモロ

トレモロとは、1本の符尾をまたぐ、または複数の符尾の間に配置される太い斜めの線です。これは単音または複数の音符の連続で、音符を繰り返すことを示すために使用されます。

符頭を1つ1つ記譜せずにトレモロストロークを使用すると、水平方向のスペースが節約できるとともに早いパッセージの読解が容易になります。

トレモロストロークの数は、音符を繰り返す回数とその速さの両方を示します。たとえば音価が指定されたトレモロでは、4分音符の符尾に付く1本のトレモロストロークは2個の8分音符を演奏することを示し、4分音符の符尾に付く3本のトレモロストロークは8個の32分音符を演奏することを示します。



1ストロークの単音トレモロが付いた4分音符と、それを音符で記したものの



3ストロークの単音トレモロが付いた4分音符と、それを音符で記したものの

トレモロには以下の種類があります。

## 単音のトレモロ

1音が繰り返されます。



## 重音のトレモロ

複数の音符 (通常は2つ) が連続で演奏されます。これはトリルに似ていますが、トリルがGとAなど隣接する2つの音符を素早く交互に演奏することに対し、重音トレモロに使用する音符の制限はなく、ただ楽器の性能の限界が制約となります。



## 連符のトレモロ

連符中の複数の音符が記譜された並びで繰り返されます。



音楽的な状況によって、トレモロの音価は指定される場合と指定されない場合があります。音価が指定されるトレモロと指定されないトレモロに視覚的な違いはないため、作曲家または編曲者が、たとえばスコアの前付けにおける指示やスコア中の指示テキストなどの形で、トレモロの演奏方法を指定する場合も多く見られます。

### 音価が指定されたトレモロ

トレモロストロークの数は、その位置に適用されるテンポと拍子による正確なリズムに対応します。

### 音価が指定されないトレモロ

ストロークの数とリズムの間に関係性はありません。そのかわり、音価が指定されないトレモロはテンポに関わらずできるだけ速く演奏されます。

音価が指定されないトレモロは、多くの場合3本以上のトレモロストロークを使用し、“trem.”のテキスト指示を伴う場合もあります。

関連リンク

[リピートとトレモロの入力方法 \(245 ページ\)](#)

## タイのつながりの中のトレモロ

初期設定では、タイのつながりの音符に単音トレモロが追加された場合、タイのつながりに属するすべての音符にトレモロストロークが表示されます。タイでつながれた音符からトレモロストロークを削除すると、タイのつながりに属するすべての音符からトレモロストロークが削除されます。

Dorico Elements では、トレモロは初期設定では音価が指定されていると見なされるため、タイのつながりの後続の音符に表示されるトレモロストロークの数は、必要に応じて自動的に調整されます。たとえば、2本のトレモロストロークが付いた8分音符が4分音符にタイでつながれた場合、4分音符には3本のトレモロストロークが付きます。これはトレモロストロークの機能が連符に類似するためであり、2本のトレモロストロークと8分音符の符鉤1つは、3本のトレモロストロークと等価になります。

## トレモロの一般的な配置規則

単音トレモロは音符の符尾に配置され、重音トレモロは2つ以上の音符の間に配置されます。重音トレモロが3つ以上の音符にまたがる場合、トレモロストロークはすべての音符の間に配置されます。

トレモロストロークの線は、ストロークの間隔が十分広くなりストロークの数が即座に読み取れるように、連符よりもわずかに細くなっています。

トレモロストロークは加線や符鉤と重なり合ってははいけません。Dorico Elements は、そのような衝突を防止するために、トレモロストロークの位置を自動的に調整します。

譜表の内側のトレモロストロークは、符頭から少なくとも間1つ分の距離を置くとともに、譜表の線および間に対する正しい位置に配置されます。つまり、音符のピッチを変更してもトレモロストロークの位置が変わらない場合があります。



前2つと後ろ2つの音符のトレモロストロークの位置は同じですが、ピッチはいずれも異なります。

Dorico Elements では、フレーズの方向に関わらず、単音トレモロのストロークの角度は常に同じです。重音トレモロのストロークの角度は、重音トレモロが適用される符尾それぞれの高さにより決定されます。

## トレモロの速さの変更

トレモロの速さは、入力後でもストロークの数を変更することで変更できます。

手順

1. 記譜モードで、速さを変更するトレモロの付いた音符を選択します。  
反復記号パネルの「**トレモロ (Tremolos)**」セクションでは、選択した音符に対応するトレモロストロークの数のボタンが強調表示されています。

#### 補足

単音トレモロと重音トレモロは別個に選択します。

2. 反復記号パネルの「**トレモロ (Tremolos)**」セクションで、新たに選択するトレモロストロークの数のボタンをクリックします。  
たとえば、ストロークが2本の単音トレモロを入力するには「**単音トレモロ (2 ストローク) (Two Strokes Single-note Tremolo)**」をクリックし、ストロークが3本の重音トレモロを入力するには「**重音トレモロ (3 ストローク) (Three Strokes Multi-note Tremolo)**」をクリックします。



ストロークが2本の単音トレモロ



ストロークが3本の重音トレモロ

#### 結果

選択した音符のトレモロストロークの本数が変更され、トレモロの速さも変化します。

## トレモロの削除

単音トレモロおよび重音トレモロは、適用される音符に影響することなく、それだけを音符から削除できます。

#### 手順

1. 記譜モードで、トレモロストロークを削除する音符を選択します。
2. 反復記号パネルの「**トレモロ (Tremolos)**」セクションで、選択したトレモロのタイプに対応するボタンをクリックします。
  - **単音トレモロを削除 (Remove Single-note tremolo)**



- **重音トレモロを削除 (Remove Multi-note tremolo)**



#### 結果

対応するタイプのトレモロストロークが削除されます。

#### 例



単音トレモロと重音トレモロが付いた音符



重音トレモロが削除され単音トレモロが残っている音符



重音トレモロと単音トレモロの両方が削除された音符

## トレモロが付いた音符の位置

単音トレモロおよび重音トレモロが付いた音符は、通常の音符と同じ方法で異なる位置に移動できます。ただし、重音トレモロを小節線をまたいで移動させた場合、そのトレモロストロークは自動的に削除されます。

### 補足

トレモロを移動した直後であれば、移動を取り消して削除された重音トレモロのストロークを復元できます。

単音トレモロは、小節線を越えて異なる位置に移動しても、トレモロストロークに影響することはありません。音符の移動先の位置と拍子記号によっては、通常の音符と同様、必要に応じてタイのつながりに自動的に書き換えられる場合があります。

### 補足

単音トレモロが付いたタイのつながりを構成する音符がそれぞれ異なるデュレーションとなった場合、それぞれの音符に付くトレモロストロークの数も異なります。

### 関連リンク

[音符の位置の移動 \(518 ページ\)](#)

# 連符

連符は、現在の拍に応じた通常の分割とは異なる分割数の拍のことで、連符は、通常の分割パターンで拍内に入る音符よりも多いまたは少ない音符を拍に収める場合に使用されます。



4/4 における 4 分音符での標準的な分割



4/4 の中を 4 分音符で 6 つに分割する



6/8 における 8 分音符での標準的な分割



6/8 の中を 8 分音符で 4 つに分割する

連符は、標準とは異なる形で分割されますが、通常の音符と同じリズムの記譜法を使用するため、デュレーションが異なることを明確に示すために印を付ける必要があります。

以下の例では、4 分音符の 3 連符が数字の 3 の付いた角括弧の下に表示されています。8 分音符の 2 連符は連符で括られるため角括弧は使用せず、連符の上に数字の 2 を表示します。

Dorico Elements では、連符は角括弧のみを表記、角括弧と連符の数や比率を示す数字を組み合わせる表記、または角括弧、連符の数や比率を示す数字、連符の音値を示す音符を組み合わせる表記ができます。

関連リンク

[連符の入力 \(165 ページ\)](#)

[連符の数や比率を示す数字 \(690 ページ\)](#)

## 連符の一般的な配置規則

連符の角括弧と数や比率を示す数字は、通常音符の符尾側に配置されます。連符が連符で表示される場合は、連符の角括弧は必ずしも必要ありませんが、連符の数や比率を示す数字と組み合わせる表記することもできます。

声部の譜表における連符の角括弧と連符の数や比率を示す数字は、表記規則に従って、音符と歌詞の間に入り込まないように常に譜表の上に配置されます。

連符の角括弧は、スラーやアーティキュレーションなどの記譜記号と重ならない範囲で、できるだけ音符に近い位置に配置されます。スラーは通常、連符の角括弧より短い場合は角括弧の内側に配置されます。スラーが連符の角括弧より長い場合は、スラーが角括弧の外側に配置される場合もあります。

連符の角括弧の水平位置は、どの音符が括弧に含まれるか一目で分かる位置にする必要があります。そのため、連符の隣の音符まで含まれるかのように見える位置まで括弧を拡張しないようにしてください。



連符の角括弧が2拍3連符であることを明確に示している



連符の角括弧を拡張しすぎるとリズムが不明瞭になる

## 入れ子状の連符

連符がより大きな連符の中に入っているものは入れ子状の連符と呼ばれ、複雑なリズムを表現する際にしばしば用いられます。Dorico Elements では、入れ子状の連符の階層数に制限はありません。

例



入れ子状の連符

## 入れ子状の連符の入力

入れ子状の連符は、空白の譜表に新規に入力することも、既存の連符を選択してその中に入力することもできます。

手順

1. 記譜モードで音符を入力します。
2. **[;]** を押して連符のポップオーバーを開きます。
3. 必要に応じて、空白の譜表に入れ子状の連符を入力する場合は、ポップオーバーに外側の連符の比率を入力します (例:たとえば、3:2 と入力します)。
4. 必要に応じて、**[Return]** を押してポップオーバーを閉じ、外側の連符の入力を確定します。

### 補足

既存の連符に入れ子状の連符を入力する場合、手順3と4は飛ばします。

5. **[;]** を押して連符のポップオーバーを再度開きます。
6. 内側の連符の比率を入力します (例:たとえば、5:4 と入力します)。
7. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じ、内側の連符の入力を確定します。
8. 任意のピッチで入力または再生します。
9. 以下のいずれかの操作を行なって、入れ子状の連符の入力を終了します。
  - **[Shift]+[;]** を1回押し、内側の連符の入力を終了して外側の連符の入力を続けます。
  - **[Shift]+[;]** を2回押し、両方の連符の入力を終了して標準の音符入力に戻ります。
  - **[Esc]** を押して、音符の入力を完全に停止します。
  - 矢印キーでカーソルを移動して、標準の音符入力に戻ります。

結果

入力または再生したピッチは、入れ子状の連符としてカーソル位置から入力されます。

内側の連符の倍数が外側の連符内にちょうど収まる場合は、連符を手動で停止するまで、指定された入れ子状の連符として音符入力を続けられます。

内側の連符の倍数が外側の連符内に収まらない場合、外側の連符内に収まる最後の音符を入力したところで内側の連符の入力が自動的に停止します。そのあとは手動で停止するまで、外側の連符の入力が続きます。

#### 補足

入れ子状の連符は、既存の連符にキャレットを合わせた状態で音符ツールボックスの「連符 (Tuplets)」をクリックして入力することもできます。ただしこの操作では、入れ子状の連符を一度に1つしか入力できません。

---

## 連符の音符上の記譜記号

連符には、臨時記号、アーティキュレーション、スラーなどの記譜記号を通常の音符と同様に追加できます。

アーティキュレーションは、符頭と連符の角括弧との間または符尾と連符の角括弧の間、つまり連符の角括弧または数や比率よりも音符の近くに配置されます。

#### 関連リンク

[臨時記号の入力 \(159 ページ\)](#)

[アーティキュレーションの入力 \(178 ページ\)](#)

[スラーの入力 \(256 ページ\)](#)

## 既存の音符を連符に変換する

既存の音符はどれでも連符に変換できます。これはたとえば、既存のデュレーション範囲内に追加の音符を入れ込む場合に使用できます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、連符に変換する音符を選択します。
  2. **[;]** を押して連符のポップオーバーを開きます。  
ポップオーバーには選択内容に基づき提案される比率が自動的に記入されます。
  3. 必要に応じて、ポップオーバー内の比率を変更します。たとえば、3:2 と入力して3連符を入力します。
  4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
- 

#### 結果

選択した音符が、ポップオーバーの比率に従い連符に変換されます。たとえば、5つの8分音符を選択してポップオーバーに5:4 と入力すると、選択した音符が8分音符の5連符に変わります。

選択した音符が指定した比率の1つの連符に収まる場合、連符は1つだけ作成されます。選択した音符が1つの連符に収まらない場合、必要となる数の連符が自動的に作成されます。

#### 関連リンク

[連符のポップオーバー \(166 ページ\)](#)

## 連符から標準の音符に変換する

既存の連符の音符はどれでも標準の音符に変換できます。たとえば、連符の8分音符から標準の8分音符に変換できます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、標準の音符に変換する連符の角括弧または連符の数や比率のみを選択します。

#### 補足

連符の符頭は選択してはいけません。

2. 必要に応じて、選択した連符内のすべての音符を保持する場合は、[I] を押して挿入モードをオンにします。
3. [Backspace] または [Delete] を押します。

#### 結果

選択した連符内のすべての音符がアンスケールされ、記譜上は同じデュレーションの標準の音符として表示されます。たとえば、連符の4分音符は標準の4分音符に変わります。

挿入モードがオンになっている場合、連符内のすべての音符を保持することから必要となる追加のデュレーションを確保するために、後続の既存の音符はすべてリズム上の後ろの位置に押し出されます。挿入モードがオフになっている場合、選択している中で一番前の連符が展開され、後続の音符や連符に上書きされます。

## 連符の位置の移動

連符の位置は、あとから移動できます。

#### 手順

1. 記譜モードで、移動する連符を選択します。

#### 補足

連符の状態を維持したままで音符を移動させるには、連符の数や比率を示す数字、角括弧のすべてを選択する必要があります。連符の数や比率を示す数字または角括弧で、選択されていないものがある場合、音符を連符の範囲の外側に移動すると、音符が標準の長さに変化します。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した連符を移動します。
  - [Alt]+[→] を押して右へ移動します。
  - [Alt]+[←] を押して左へ移動します。

#### 補足

連符の位置をマウスで移動することはできません。

#### 結果

選択された連符は現在のリズムグリッド値に従い、譜表に沿って左右に移動します。

音符と一緒に連符の数や比率を示す数字または角括弧も選択している場合、連符全体が譜表に沿って移動します。連符が小節線をまたぐ場合、連符は自動的に調整され補正されます。

#### 補足

- 選択した音符のいずれかが同じ声部、同じ譜表の同じ位置にある他の音符と重なる場合は、元からあった音符が削除されて選択した音符に置き換わります。

音符を移動した直後であれば、移動を取り消して削除された音符を復元できます。

- 通常、連符は拍の分かれ目で分割されますが、小節の途中で自動調整されることはありません。小節の途中で拍の分かれ目を表示するには、2つの連符を手動で入力する必要があります。

例



## 連符の削除

連符に含まれるすべての音符は連符ごと削除できます。また、対応する音符は残したまま、連符の角括弧または連符の数や比率を示す数字を削除することもできます。

手順

1. 記譜モードで、削除する連符を選択します。

### ヒント

連符全体とその連符に含まれるすべての音符を削除するには、符頭とそれに付随する連符の角括弧または連符の数や比率を示す数字をすべて選択します。

2. **[Backspace]** または **[Delete]** を押します。

結果

選択した連符が削除されます。

- 音符だけを選択した場合、選択した音符のみが削除され、連符は削除されません。
- 連符の角括弧または連符の数や比率を示す数字だけを選択した場合、連符のみが削除され、連符内の音符は記譜されているのと同じデュレーションで維持されます。たとえば、4分音符の3連符から角括弧を削除すると、連符内にあった音符のみが残り、3つの4分音符が表示されます。

補足

これにより、連符の直後にある既存の音符が上書きされます。ただし、「挿入 (Insert)」モードがオンになっている場合、必要な追加のデュレーションに対応するため、あとに続く既存の音符がすべて後ろにずれます。

関連リンク

[連符から標準の音符に変換する](#) (686 ページ)

## 連符の連桁

連符の連桁は、連符ではない音符の連桁と同様に、連符の音符を連桁で連結したものです。連符の連桁には、他の種類の連桁と同様の変更を加えることができます。

関連リンク

[連桁](#) (424 ページ)

[連桁内の連符](#) (434 ページ)

[手動で音符に連桁を付ける](#) (424 ページ)

[音符の連桁の解除](#) (425 ページ)

[連桁グループの分割](#) (426 ページ)

[不完全連桁の方向を変更する](#) (425 ページ)

[連桁の傾斜を個別に変更する](#) (428 ページ)

## 連符の角括弧

連符の角括弧は、連符内の音符を角括弧の中に収めることで3連符の4分音符のように連桁で連結されない連符のデュレーションを示します。



連符の数が表示された連符の角括弧

## 連符の大括弧の表示/非表示

連符の大括弧を個別に表示/非表示にできます。

手順

1. 表示/非表示を切り替える連符の大括弧を選択します。
2. プロパティパネルで、「連符 (Tuplets)」グループにある「大括弧 (ブラケット)」を有効化します。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。

- 「非表示 (Hidden)」



- 「表示 (Shown)」



## 譜表に対する連符の角括弧の位置を個別に変更する

譜表に対する連符の角括弧と連符の数や比率を示す数字の位置は、連符ごとに個別に変更できます。

手順

1. 譜表に対する位置を変更する連符の角括弧と連符の数や比率を示す数字を選択します。
2. プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループで、「位置 (Placement)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。

- 上 (Above)



- 下 (Below)



- 上の譜表にまたがる (Cross-staff above)



- 下の譜表にまたがる (Cross-staff below)



結果

選択した連符の角括弧の位置が変更されます。

「位置 (Placement)」をオフにすると、選択した連符がデフォルトの位置に戻ります。

## 連符の角括弧の終了位置の変更

個々の音符に対する連符の角括弧の終了位置は、個別に変更できます。

### 手順

1. 終了位置を変更する連符の角括弧を選択します。
2. プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループで、「終了位置 (End position)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。

- 最後の音符の右側で終了 (End at right-hand side of final note)



- 次に続く音符の直前で終了 (End immediately before following note)



- 最後の連符のグループ位置で終了 (End at position of final tuplet division)



### 結果

選択した連符の角括弧の終了位置が変更されます。  
プロパティをオフにすると、選択した連符が初期設定に戻ります。

## 連符の角括弧を強制的に水平にする

個々の連符の角括弧の角度設定を水平に変更できます。

### 手順

1. 角度を変更する連符の角括弧を選択します。
2. プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループで、「連符を強制的に水平にする (Force horizontal)」をオンにします。

### 結果

プロパティをオンにすると、選択した連符の角括弧が水平になります。プロパティをオフにすると、選択した連符の角括弧にプロジェクト全体の設定が再度適用されます。

## 連符の数や比率を示す数字

連符の数と比率は非常に似ています。3連符の場合は3というように、ともに連符に含まれる長さの等しい音符の数を示します。しかし連符の比率はさらに、3連符であれば3:2というように、連符のデュレーションに対応する標準の音符の数も表示します。

さらに、連符の比率はユニットの音価を示す音符を表示することもできます。



比率と音価を示した連符

連符の数や比率を示す数字は、記譜された音符の数をどのように現在のテンポおよび拍子に入れこむかを演奏者に分かりやすく示します。

## 連符の数字や比率のタイプを変更する

連符の数字や比率の外観は個別に変更できます。

### 手順

1. 連符の数や比率を示す数字の表示タイプを変更する場合、対象となる連符の角括弧を選択します。

#### 補足

プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループは、連符の角括弧を選択した場合のみ表示されます。連符内の音符、または連符と連符の角括弧内の音符を選択した場合は表示されません。

2. プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループで、「数字 (Number)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。

- なし (None)



- 数字 (Number)



- 比率 (Ratio)



- 比率 + 音符 (Ratio+note)



### 結果

選択した連符の、数や比率を示す数字の表示が変更されます。

「数字 (Number)」をオフにすると、選択した連符はデフォルトの設定に戻ります。

### 関連リンク

[連符の数や比率を示す数字 \(690 ページ\)](#)

## 連符の数字や比率の位置を個別に変更する

連符の角括弧に含まれる連符の数や比率を示す数字の水平位置は、個別に変更できます。

### 手順

1. 連符の数や比率を示す数字の位置を変更する連符の角括弧を選択します。
2. プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループで、「中央 (Center)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。

- ビジュアル (Visual)

連符の数や比率を示す数字の位置を、連符の連桁または連符の角括弧の視覚的な中央位置にします。

- リズム (Rhythmic)

連符の数や比率を示す数字の位置を、連符の連桁または連符の角括弧のリズムの中央位置にします (視覚的には中央にならない場合があります)。

### 結果

選択した連符の、数や比率を示す数字の位置が変更されます。

プロパティをオフにすると、連符はプロジェクト全体の設定に戻ります。

関連リンク  
[連符の角括弧 \(689 ページ\)](#)

# 無音程打楽器

“無音程打楽器”とは、特定のピッチにチューニングされていないすべての打楽器を含む表現です。これにはバスドラム、ギロ、マラカス、シンバル、シェイカーなどが含まれます。

Dorico Elements は無音程打楽器に対する包括的なサポートを提供しています。複数のインストゥルメントの楽譜を打楽器キットにまとめ、レイアウトごとに異なる表示を行なうための柔軟なオプションを備えています。また、打楽器キットはドラムセットとしても定義でき、これにより音符のデフォルトの符尾方向が変更されます。

Dorico Elements のさまざまな打楽器キットの表示タイプはレイアウト固有であることから、レイアウトごとに異なる形で打楽器キットを表示できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは打楽器キットを5線譜で表示しながら、打楽器のパートレイアウトでは1線譜を使用するインストゥルメントとして表示できます。

また無音程打楽器の演奏技法固有の符頭をカスタマイズしたり、新規に作成したりもできます。これにより、打楽器キットのそれぞれのインストゥルメントで、演奏技法ごとに異なる符頭を使用して、音符の演奏方法を指示できます。

関連リンク

[打楽器キット \(694 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(698 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表ラベル \(628 ページ\)](#)

[打楽器キットをドラムセットとして定義 \(111 ページ\)](#)

[打楽器キットの音符の入力 \(150 ページ\)](#)

[無音程打楽器の演奏技法 \(700 ページ\)](#)

## 打楽器キットと個々の打楽器インストゥルメント

打楽器キットでは、1人のプレーヤーに同時に割り当てられた複数の無音程打楽器をいくつかの方法で表示できます。キットに組み込まれていない複数の打楽器は、初期設定では現在演奏中のインストゥルメントのみ表示する1本の線上に表示されます。

打楽器キットの一般的なものとして、ドラムセットが挙げられます。ドラムセットは、フレームに取り付けられた複数の個別のインストゥルメントによって構成され、記譜は通常、標準の5線譜上に行なわれます。それぞれのインストゥルメントには譜表上の固有の位置や、場合によっては固有の符頭タイプが割り振られます。同様に、Dorico Elements ではボンゴのペアもデフォルトの打楽器キットです。これは2つのボンゴドラムから構成され、通常2線のグリッド上に記譜されます。小さい方が上の線、大きい方が下の線に表示されます。

プレーヤーに割り当てられたインストゥルメントが1つか2つしかない場合は、個々の打楽器を個別に表示の方が適切な場合もあります。ただし、打楽器をキットに組み込むと楽譜表示の柔軟性が向上し、レイアウトごとに個別に変化させられます。また、キットではインストゥルメントのラベルもより強力に制御できます。

Dorico Elements では、「設定 (Setup)」 > 「レイアウトオプション (Layout Options)」の「プレーヤー (Players)」ページでインストゥルメントの変更がオンになっている場合、有音程楽器と同様にインストゥルメントからインストゥルメントへの切り替えを行なえます。

#### 補足

設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルにあるプレーヤーカードのキットインストゥルメントは緑色で表示されますが、打楽器キットに属さない個々の打楽器インストゥルメントは、他のインストゥルメントと同様水色で表示されます。

## 打楽器キット

打楽器キットとは、1人のプレーヤーによって演奏される無音程打楽器の集まりです。ドラムセットは、ポップスやロック音楽で使用されることの多い、特殊なタイプの打楽器キットです。

Dorico Elements では打楽器キットを5線譜やグリッドなど異なる方法で表示できます。打楽器キットをドラムセットとして動作させる必要がある場合、それらをドラムセットとして定義できます。

打楽器キットは設定モードで作成できます。既存の無音程打楽器をキットに組み込んだり、空のキットをプレーヤーに追加してから無音程打楽器をそれに追加したりできます。また、あらかじめ書き出して保存したキットの読み込みも行なえます。

打楽器は、そのインストゥルメントにすでに追加された楽譜の内容に一切影響しない形でプレーヤー間を移動できます。

#### 補足

移動させるインストゥルメントが打楽器キットに組み込まれている場合は、他のプレーヤーに移動させる前にまずインストゥルメントをキットから取り除く必要があります。

個々の打楽器インストゥルメントは、他のインストゥルメントと同様に変更できます。しかし、無音程打楽器は無音程打楽器以外には変更できず、またキットに属する打楽器インストゥルメントは、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログ内でしか変更できません。

#### 関連リンク

[打楽器キットの表示タイプ \(698 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表ラベル \(628 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(107 ページ\)](#)

[キットへの個別の打楽器インストゥルメントの結合 \(105 ページ\)](#)

[打楽器キットをドラムセットとして定義 \(111 ページ\)](#)

[打楽器キットへのインストゥルメントの追加 \(110 ページ\)](#)

[打楽器キットから個別のインストゥルメントを削除 \(114 ページ\)](#)

[プレーヤー間のインストゥルメントの移動 \(107 ページ\)](#)

## 打楽器キットの書き出し

打楽器キットをライブラリーファイルとして書き出せます。これにより、キットを1から作り直す必要なく再利用できます。

#### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、打楽器キットの書き出しを行なうプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルにカーソルを合わせると表示される矢印をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. ダイアログ下部の「**キットを書き出す (Export Kit)**」をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
4. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、ライブラリーファイルの名前と保存場所を指定します。

## 5. 「保存 (Save)」を選択します。

---

### 結果

キットが書き出され、ライブラリーファイルとして保存されます。

### 補足

あとからライブラリーファイルを他のプロジェクトに読み込むと、打楽器キットを再利用できます。

---

## 打楽器キットの読み込み

打楽器キットを収めるライブラリーファイルを読み込むことで、キットを1から作り直す必要なく再利用できます。

### 前提

設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルにソロプレーヤーを新規に追加しておきます。

---

### 手順

1. 設定モードで以下のいずれかの操作を行なって、空のソロプレーヤーでインストゥルメント選択ダイアログを開きます。
    - 空のプレーヤーを選択して **[Shift]+[I]** を押します。
    - 空のプレーヤーのカードでプラス記号をクリックします。  

    - 空のプレーヤーを右クリックして、コンテキストメニューから「**インストゥルメントをプレーヤーに追加 (Add Instrument to Player)**」を選択します。
  2. インストゥルメント選択ダイアログの「**キットを読み込む (Import Kit)**」をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
  3. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、インポートする打楽器キットのライブラリーファイルを探して選択します。
  4. 「**開く (Open)**」をクリックします。
- 

### 結果

選択したライブラリーファイルが打楽器キットとして読み込まれます。これはインストゥルメント選択ダイアログを開いたカードのプレーヤーに割り当てられます。

## 打楽器キットの譜表で音符の演奏技法を変更する

打楽器キットの譜表上で、さまざまな演奏技法を表示するために演奏技法固有の符頭を使用する音符は、利用できる中から演奏技法固有の符頭を切り替えることで、入力後でも演奏技法を変更できます。

### 補足

これは演奏技法固有の符頭の変更にのみ適用されます。

---

### 前提

演奏技法を変更する打楽器キットのインストゥルメントに、「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログで演奏技法固有の符頭を2つ以上設定しておきます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、演奏技法固有の符頭を変更する音符を選択します。

#### 補足

音符を1つ選択すると、使用中の演奏技法がリズムグリッドの上に表示されます。これは複数の音符を選択した場合は表示されません。

- 以下のいずれかの操作を行なって、選択したインストゥルメントの演奏技法を利用できる中から切り替えます。
  - [Shift]+[Alt]+[↑] を押して上方向に移動します。
  - [Shift]+[Alt]+[↓] を押して下方向に移動します。

#### 結果

選択した音符の演奏技法が変更されます。符頭のデザインや位置も変更される場合があります。

#### 関連リンク

[「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ \(700 ページ\)](#)

[打楽器キットの音符の入力 \(150 ページ\)](#)

[アーティキュレーションと単音のトレモロの組み合わせのサウンドの再生を定義する \(369 ページ\)](#)

[演奏技法 \(560 ページ\)](#)

## 打楽器の音符をゴーストノートとして表示する

打楽器の音符をゴーストノートとして表示できます。ゴーストノートは括弧付きで表示されます。

#### 手順

- ゴーストノートとして表示する無音程打楽器の音符を選択します。
- プロパティパネルの「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループで、「**ゴーストノート (Ghost note)**」をオンにします。

#### 結果

選択した音符の符頭が括弧付きで表示されます。

## 打楽器キットの別のインストゥルメントに音符を移動する

音符の入力後に、同じ打楽器キットの別のインストゥルメントに音符を移動できます。ただし、1線譜を使用するインストゥルメントキットの表示タイプのレイアウトでは移動できません。

1線譜を使用するインストゥルメントキットの表示タイプのレイアウトでは、音符を他の譜表に伸ばして、譜表をまたぐ連桁を作成できます。

#### 手順

- 記譜モードで、打楽器キットの別のインストゥルメントに移動する音符を選択します。
- 以下のいずれかの操作を行なって、別のインストゥルメントに音符を移動します。
  - [Alt]+[↑] を押して1つ上のインストゥルメントへ移動します。
  - [Alt]+[↓] を押して1つ下のインストゥルメントへ移動します。

#### 結果

音符がキット内の別のインストゥルメントに移動します。

#### 手順終了後の項目

キット内の各インストゥルメントの位置を変更できます。

関連リンク

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(107 ページ\)](#)

[打楽器キット内のインストゥルメントの位置の変更 \(113 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(698 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプの変更 \(699 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連符の作成 \(430 ページ\)](#)

## 打楽器キットの音符の記譜記号

打楽器キットでは、通常の音符と同様に音符に記譜記号を追加してさまざまなリズムを使用できますが、その作用は異なる場合があります。

### アーティキュレーション

打楽器インストゥルメントでは、キットの表示タイプにかかわらず、他のインストゥルメントと同じ方法でアーティキュレーションを追加できます。

ただし、グリッドおよび5線譜の表示では、追加したアーティキュレーションはいずれも、同じ声部の同じ位置にあるすべてのインストゥルメントに適用されます。たとえば、スネアドラムとトムトムの音符がリズム上の同じ位置にあるとして、これにアクセントを追加した場合、これらは初期設定ではいずれも下向きの符尾の声部で表示されるため、アクセントは両方のインストゥルメントに追加されます。

1線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプに切り替えると、音符それぞれに適用されるアクセントが確認できます。

### 連符

グリッドおよび5線譜のキット表示タイプに記譜する場合、連符は同じ声部のすべてのインストゥルメントに追加されます。

インストゥルメントごとに個別にクロスリズムを入力する場合は、1線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプに切り替えます。グリッドまたは5線譜のキット表示タイプに戻すと、Dorico Elements はリズム上の矛盾を解消しようとします。

- 競合する連符: 連符のうち1つがデュレーションの競合を解消するために追加の声部に移動されます。
- あるインストゥルメントの連符の音符と、もう1つのインストゥルメントの連符ではない音符が、リズム上の同じ位置で開始する場合: 連符ではない音符が連符の一部であるかのように表示されます。これは、この音符の開始位置の位置が連符の開始位置と一致するため、元の記譜内容と発音は同じになるからです。
- あるインストゥルメントの連符の音符ともう1つのインストゥルメントの連符ではない音符がリズム上の同じ位置で開始しない場合、または他の連符ではない音符が連符の途中で開始する場合: 連符ではない音符がデュレーションの競合を解消するために追加の声部に移動されます。

#### 補足

グリッドおよび5線譜のキット表示タイプにおいて連符を削除すると、音符が同じ声部に属するすべてのインストゥルメントから連符が削除されます。

### 演奏技法

たとえばクローズのハイハットに +、オープンハイハットに ● などのように、演奏技法を入力できます。これは他のインストゥルメントと同様、ステップ入力中に行なうことも、既存の音符にあとから追加することもできます。入力には記譜モードで演奏技法のポップオーバーを使用するか、演奏技法パネル内の演奏技法をクリックします。

演奏技法は、そこに同じ声部の他のインストゥルメントがある場合でも、選択した音符が属するインストゥルメントのみに追加されます。

## 打楽器のスティッキング

Dorico Elements には現在、打楽器のスティッキングに関する専用の機能は実装されていません。ただし、キットのすべての表示タイプにおいて、打楽器のスティッキングを表現するために歌詞機能を使用できます。

- グリッド/5 線譜の表示タイプ: スティックングを表示するインストゥルメントの音符を選択します。
- 1 線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプ: スティックングを表示するインストゥルメントに直接歌詞を入力します。

関連リンク

[アーティキュレーションの入力 \(178 ページ\)](#)

[連符の入力 \(165 ページ\)](#)

[個々の音符のピッチの変更 \(169 ページ\)](#)

[演奏技法とペダル線の入力方法 \(231 ページ\)](#)

[歌詞の入力 \(238 ページ\)](#)

## 打楽器キットにおける強弱記号

強弱記号は他のアイテムとは異なり、グリッドや 5 線譜の表示タイプと 1 線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプとの間では共有されません。1 線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプにおいて追加された強弱記号は、グリッドや 5 線譜の表示に切り替えると表示されなくなります。

1 線譜を使用するインストゥルメントの表示においては、大量の異なる強弱記号がリズム上の同じ位置にあることが許容されますが、グリッドおよび 5 線譜の表示では 1 か所に集約する必要があり、これが困難であるためです。そのため、グリッドおよび 5 線譜の表示タイプにおいては、1 線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプとは別個に強弱記号を追加できます。

関連リンク

[強弱記号の入力方法 \(201 ページ\)](#)

## 打楽器キットの表示タイプ

打楽器キットは 3 つの異なる表示タイプで表示でき、プロジェクトのレイアウトごとに個別に設定できます。

### 補足

グリッドや 5 線譜の表示タイプと 1 線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプとの間では、強弱記号は共有されません。1 線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプにおいて追加された強弱記号は、グリッドや 5 線譜の表示に切り替えると表示されなくなります。

各表示タイプの外観/構造は「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログで個別に編集できます。たとえば、5 線譜表示でインストゥルメントの並び順を変更しても、これは同じ打楽器キットのグリッド表示のインストゥルメントの並び順に影響しません。

### 5 線譜

キットのインストゥルメントは 5 線譜上に表示されます。譜表のそれぞれの線および間にはどのインストゥルメントが表示されるか指定できます。キットの名前を示す 1 つの譜表ラベルが表示されます。

「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログの編集エリアの左側に並ぶ数字は、譜表位置に対応します。たとえば 0 の位置は 5 線譜の第 3 線、1 の位置は第 3 間、-2 の位置は第 2 線といった具合です。

太くて黒い線は 5 本の譜表線を示し、その上下の灰色の線は加線の位置を示します。各インストゥルメントはそれぞれの譜表位置に表示されます。

## グリッド

キットのインストゥルメントはグリッド上に表示され、それぞれのインストゥルメントに1本ずつの線が与えられます。各線間の間隔の大きさはカスタマイズできます。各インストゥルメントの譜表ラベルは、通常の譜表ラベルより小さなフォントで表示されます。

「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログの編集エリアの右側に並ぶ数字は、各楽器の線を隔てる譜表スペースの数に対応します。初期設定では、グリッドのすべてのインストゥルメントは2スペース離れています。

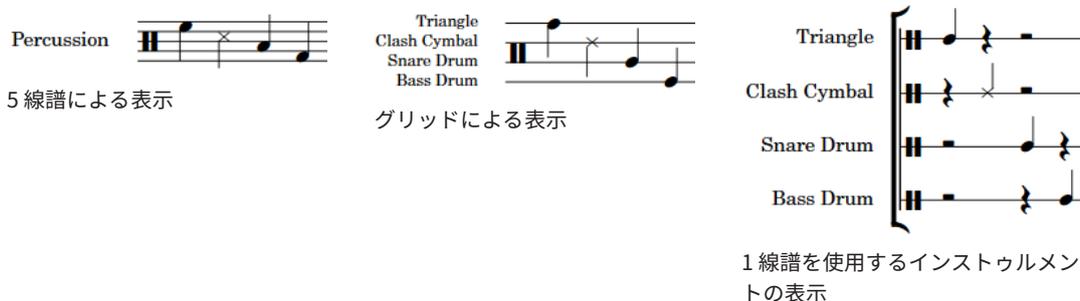
リスト上にインストゥルメントが並ぶ順番は、それらがスコア上に表示される順番に一致します。

初期設定では、グリッド内の各インストゥルメントにはそれぞれの譜表ラベルが付き、それぞれの線に垂直方向で揃えられますが、隣り合うインストゥルメント同士をグループ化すると、グループごとに1つのラベルを表示させられます。

### 1 線譜を使用するインストゥルメント

キットのインストゥルメントは、それぞれの線上で個別のインストゥルメントとして表示されます。各インストゥルメントには標準サイズの譜表ラベルが表示されます。

「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログの編集領域にはすべてのインストゥルメントが、スコアに表示される順番でリスト表示されます。



同じプレーヤーに割り振られた複数のインストゥルメント間の垂直方向のスペーシングは、「**設定 (Setup)**」 > 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」ページで定義された最適間隔に従います。

#### 関連リンク

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(107 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプの変更 \(699 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表ラベル \(628 ページ\)](#)

[演奏技法固有の符頭の外観の上書き \(704 ページ\)](#)

[「打楽器の符頭の上書き \(Override Percussion Noteheads\)」ダイアログ \(702 ページ\)](#)

## 打楽器キットの表示タイプの変更

各レイアウトの打楽器キットの表示タイプは、レイアウトごとに独立して、それぞれ個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは5線譜を使用しつつ打楽器のパートレイアウトではグリッドを使用したり、フルスコアレイアウトの中で同時に異なる表示タイプの打楽器キット2つを使用したりできます。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、打楽器キットの表示タイプを変更するレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しなが隣接するレ

イアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。

3. ページリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**打楽器 (Percussion)**」セクションで、プロジェクト内の打楽器キットごとに以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **5 線譜 (5-line Staff)**
  - **グリッド (Grid)**
  - **1 線譜を使用するインストゥルメント (Single-line Instruments)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

選択したレイアウト内で選択した打楽器キットの表示タイプが変更されます。

#### 関連リンク

[打楽器キットの表示タイプ \(698 ページ\)](#)

## 無音程打楽器の演奏技法

無音程打楽器と打楽器キットにおいては、打楽器キットの音符に通常の演奏技法を使用することに加えて、符頭のデザインおよび位置を使用して異なる演奏技法を表現できます。

無音程打楽器の演奏技法は、以下のいずれかの方法で表示できます。

- 演奏技法固有の符頭を使用する
- 音符が通常記譜される線の上下に隣接する間に音符を配置する
- アーティキュレーションまたは単音トレモロを追加する
- 有音程楽器と同じ方法で演奏技法を追加する

たとえば、ハイハットにオープンまたはクローズの演奏技法を追加するには、演奏技法ポップオーバーを使用するか、演奏技法パネルで追加する演奏技法をクリックします。

各打楽器インストゥルメントに定義された演奏技法固有の符頭のセットは、「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログで編集できます。

#### 関連リンク

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(107 ページ\)](#)

[アーティキュレーションと単音のトレモロの組み合わせのサウンドの再生を定義する \(369 ページ\)](#)

[打楽器キットの書き出し \(694 ページ\)](#)

[打楽器キットの読み込み \(695 ページ\)](#)

[演奏技法とペダル線の入力方法 \(231 ページ\)](#)

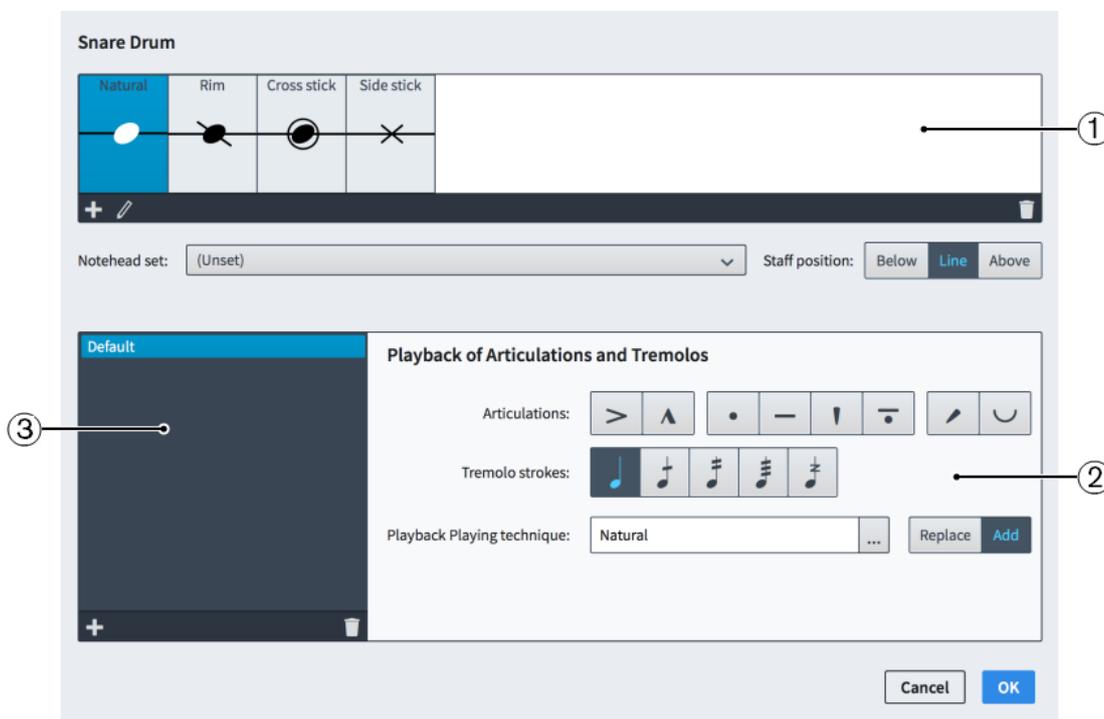
## 「打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)」ダイアログ

「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログでは、打楽器ごとに定義された演奏技法固有の符頭セットを編集できます。

以下のいずれかの操作を行なって、設定モードで「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログを開きます。

- 個別の打楽器インストゥルメントの場合、「**プレーヤー (Players)**」パネルでプレーヤーのカードを展開し、インストゥルメントラベルの矢印をクリックして、メニューから「**打楽器演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)**」を選択します。

- 打楽器キットに属する打楽器インストゥルメントの場合、「プレーヤー (Players)」パネルでキットのインストゥルメントラベルの矢印をクリックし、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」を選択して「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログを開き、メイン編集領域で演奏技法を編集するインストゥルメントを選択して、「打楽器の演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)」をクリックします。



「打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)」ダイアログ

### 1 演奏技法固有の符頭のリスト

選択した打楽器インストゥルメントに現在定義されている主要な演奏技法固有の符頭を表示し、それぞれの演奏技法に対応する符頭セットと譜表位置を示します。

無音程打楽器には、新規に演奏技法固有の符頭を追加できます。通常、打楽器インストゥルメントには少なくとも「ナチュラル (Natural)」の演奏技法が定義され、これは通常デフォルトの符頭セットを使用して表示されます。

### 2 アーティキュレーションとトレモロが付いた場合の再生 (Playback of Articulations and Tremolos)

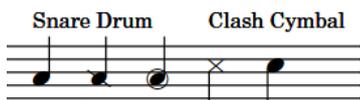
アーティキュレーションとトレモロストロークの組み合わせが、演奏技法の再生にどう影響または上書きするか定義できます。

たとえば、演奏技法固有の符頭にアクセントを追加した場合、まったく別の演奏技法を再生するように定義できます。

### 3 アーティキュレーションおよびトレモロの上書きのリスト

定義されたアーティキュレーションおよびトレモロの上書きがあればここに表示されます。

例



スネアドラムの演奏技法固有の符頭3種類と、クラッシュシンバルの演奏技法固有の符頭2種類

これらすべての設定はプロジェクト内の打楽器インストゥルメントに保存され、書き出しおよび他プロジェクトへの読み込みが行なえます。

## 補足

アーティキュレーションとトレモロによる上書きは現在再生に反映されませんが、将来のバージョンにおいて予定されています。

### 関連リンク

[無音程打楽器の演奏技法固有の符頭の作成 \(703 ページ\)](#)

[演奏技法固有の符頭の外観の上書き \(704 ページ\)](#)

[アーティキュレーションと単音のトレモロの組み合わせのサウンドの再生を定義する \(369 ページ\)](#)

[打楽器キットの書き出し \(694 ページ\)](#)

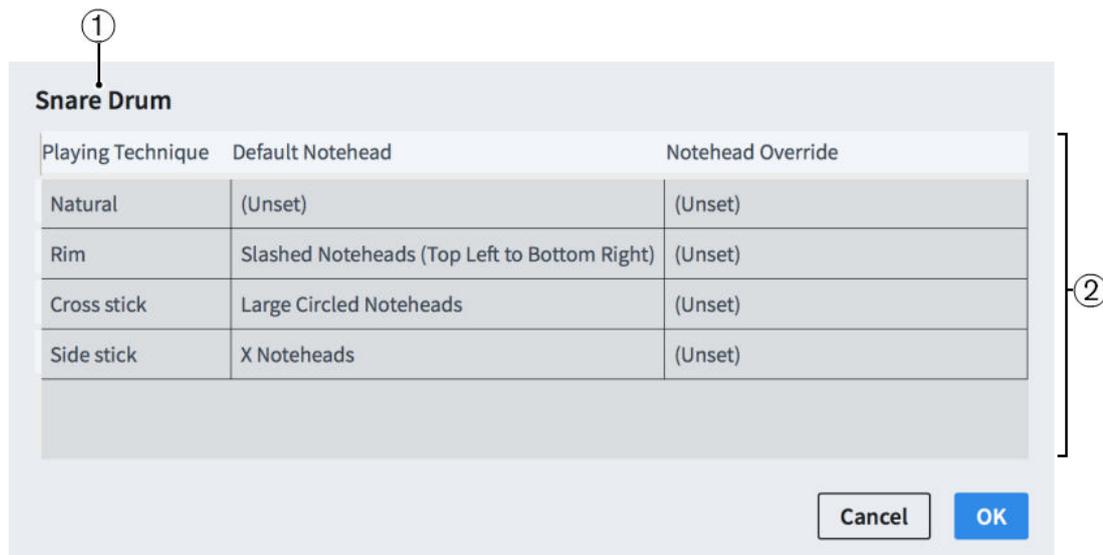
[打楽器キットの読み込み \(695 ページ\)](#)

## 「打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)」 ダイアログ

「打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)」 ダイアログは、選択したインストゥルメントに対し「打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)」 ダイアログで定義された演奏技法固有の符頭をリスト表示し、それぞれの演奏技法にマッピングされた符頭タイプを表示します。ここで、5線譜キット表示においてのみ符頭を上書きできます。

たとえば異なるインストゥルメントにおいては、同じ符頭が異なる演奏技法を示す場合もあります。これらのインストゥルメントを同じ5線譜上に表示すると、混乱をきたす場合があります。そこで5線譜キット表示においてのみ、「打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)」 ダイアログを使用して、インストゥルメント間で音符の区別を付けられるようにできます。

- 「打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)」 ダイアログを開くには、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」 ダイアログでインストゥルメントを選択して、「符頭を編集 (Edit Noteheads)」 をクリックします。



スネアドラムの「打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)」 ダイアログ

「打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)」 ダイアログは以下で構成されます。

### 1 インストゥルメント名

ダイアログに符頭をリスト表示させている打楽器の名前を表示します。

### 2 演奏技法の表

選択した打楽器の符頭について、以下の項目別に表示します。

- **演奏技法 (Playing Technique)**  
表の対応する行の符頭に関連付けられた演奏技法を表示します。
- **デフォルトの符頭 (Default Notehead)**

表の対応する行の演奏技法がデフォルトで使用する符頭を表示します。

- **符頭の上書き (Notehead Override)**  
表の対応する行の演奏技法が5線譜表示で使用する上書きの符頭を表示します。上書きの符頭は、クリックしてメニューから他の符頭を選択することで変更できます。

関連リンク

[演奏技法固有の符頭の外観の上書き \(704 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(698 ページ\)](#)

## 無音程打楽器の演奏技法固有の符頭の作成

無音程打楽器インストゥルメントについて新規の演奏技法固有の符頭を個別に定義し、保存してプロジェクト内の同種の打楽器インストゥルメントで使用できます。また演奏技法固有の符頭はプロジェクトから書き出し、他のプロジェクトに読み込めます。

手順

1. 設定モードで、以下のいずれかの操作を行なって「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログを開きます。
  - 個別の打楽器インストゥルメントの場合、「**プレーヤー (Players)**」パネルでプレーヤーのカードを展開し、インストゥルメントラベルの矢印をクリックして、メニューから「**打楽器演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)**」を選択します。
  - 打楽器キットに属する打楽器インストゥルメントの場合、「**プレーヤー (Players)**」パネルでキットのインストゥルメントラベルの矢印をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開き、メイン編集領域で演奏技法を編集するインストゥルメントを選択して、「**打楽器の演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)**」をクリックします。
2. 「**演奏技法を追加 (Add Playing Technique)**」をクリックします。



3. 開いたダイアログで、作成する演奏技法を選択します。
4. 「**OK**」を押して、演奏技法固有の符頭のリストに選択した演奏技法を追加します。
5. 演奏技法に使用する符頭を「**符頭セット (Notehead set)**」メニューから選択します。

補足

「**符頭セット (Notehead set)**」を「**(未設定) ((Unset))**」のままにすると、デフォルトの符頭セットが使用されます。

6. 「**譜表からの位置 (Staff position)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **下 (Below)**
  - **ライン (Line)**
  - **上 (Above)**

結果

選択した無音程打楽器インストゥルメントに演奏技法固有の符頭が新規に追加されます。

関連リンク

[演奏技法とペダル線の入力方法 \(231 ページ\)](#)

[アーティキュレーションと単音のトレモロの組み合わせのサウンドの再生を定義する \(369 ページ\)](#)

## 演奏技法固有の符頭の外観の上書き

5 線譜キット表示において、あるインストゥルメントと他のインストゥルメントが同じ譜表位置を共有する場合、それらを明確に区別できるように、演奏技法固有の符頭の外観の上書きが必要な場合があります。

### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、演奏技法固有の符頭を上書きするキットを割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルにカーソルを合わせると表示される矢印をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. ダイアログのメイン編集領域で、符頭を上書きするインストゥルメントを選択します。
4. 「**符頭を編集 (Edit Noteheads)**」をクリックして、「**打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)**」ダイアログを開きます。
5. 「**符頭の上書き (Notehead Override)**」の列で対象となる演奏技法をクリックし、メニューから新規の符頭タイプを選択して符頭を上書きします。
6. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

### 結果

5 線譜キット表示において、選択したインストゥルメントの演奏技法固有の符頭が上書きされます。

### 補足

これはグリッドおよび 1 線譜を使用するインストゥルメントのキット表示タイプにおける演奏技法固有の符頭の外観には影響しません。

### 関連リンク

[「打楽器の符頭の上書き \(Override Percussion Noteheads\)」ダイアログ \(702 ページ\)](#)

[アーティキュレーションと単音のトレモロの組み合わせのサウンドの再生を定義する \(369 ページ\)](#)

## 打楽器のレジェンド

打楽器のレジェンドは、5 線譜の表示タイプを使用するとき、譜表内で使用する打楽器のリストを表示するものです。打楽器のレジェンドは、譜表に現れるすべてのインストゥルメントを含めることも、設定範囲内で演奏されるインストゥルメントのみ表示して、特定の位置で演奏するインストゥルメントをプレーヤーに提示することもできます。

打楽器のレジェンドの位置および外観は、プロパティパネルの「**打楽器のレジェンド (Percussion Legends)**」グループのプロパティで個別に変更できます。

打楽器のレジェンドは、その位置で演奏されるインストゥルメントがないか、グリッドの表示タイプを使用するレイアウトである場合は、ガイドとして表示されます。1 線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプを使用するレイアウトにおいては、打楽器のレジェンドは一切表示されません。

### ヒント

打楽器のレジェンドのガイドの表示/非表示は、「**ビュー (View)**」 > 「**ガイド (Signposts)**」 > 「**打楽器のレジェンド (Percussion Legends)**」を選択して切り替えられます。メニューの「**打楽器のレジェンド (Percussion Legends)**」の横にチェックマークがあるときはガイドが表示され、チェックマークがないときは非表示となります。

### 関連リンク

[打楽器キットの譜表ラベル \(628 ページ\)](#)

## 5 線譜キット表示への打楽器のレジェンドの追加

特定の位置に打楽器のレジェンドを追加して、キットに含まれるインストゥルメントを表示できます。打楽器のレジェンドはキット内のすべてのインストゥルメントを表示することも、特定の範囲内で演奏されているインストゥルメントのみ表示することもできます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。
  - すべてのインストゥルメントの打楽器のレジェンドを追加する譜表上の位置にあるアイテム
  - 演奏されているインストゥルメントの打楽器のレジェンドを表示する範囲の音符またはアイテム
2. 以下のいずれかの操作を行なって打楽器レジェンドを追加します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「打楽器 (Percussion)」 > 「すべてのインストゥルメントのレジェンド (Legend for All Instruments)」を選択します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「打楽器 (Percussion)」 > 「演奏されているインストゥルメントのレジェンド (Legend for Sounding Instruments)」を選択します。

### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

### 結果

譜表の上に打楽器のレジェンドが追加されます。これはすべてのインストゥルメントか、選択範囲内の音符で使用されるインストゥルメントのみのいずれかによるリストを、5線譜に表示される順番で上から下まで表示します。

## 演奏されている打楽器インストゥルメントのレジェンドの範囲の変更

演奏されている打楽器インストゥルメントのレジェンドは、その範囲に含まれる位置で演奏されるインストゥルメントのみ表示するため、範囲を変更してレジェンドに含まれるインストゥルメントの数を変更できます。

### 手順

1. 記譜モードで、範囲を変更する演奏されているインストゥルメントによる打楽器のレジェンドを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、現在のリズムグリッドの値に従って範囲を変更します。
  - 範囲全体を右に進めるには、[Alt]+[→]を押します。
  - 範囲全体を左に進めるには、[Alt]+[←]を押します。
  - 範囲を延長するには、[Shift]+[Alt]+[→]を押します。
  - 範囲を縮小するには、[Shift]+[Alt]+[←]を押します。

### 補足

キーボードショートカットを使用すると、終端のみを動して長さを調節できます。

- 開始位置または終了位置の丸いハンドルをクリックして、任意の位置にドラッグします。

### 結果

選択した演奏されているインストゥルメントによる打楽器のレジェンドの範囲が、現在のリズムグリッドの値に従い変更されます。

打楽器のレジェンドに含まれるインストゥルメントは、範囲内で演奏されるインストゥルメントを反映する形で自動的に更新されます。

## 打楽器のレジェンドのタイプの変更

5 線譜表示では、打楽器のレジェンドのタイプを変更して、すべてのインストゥルメントを表示するか、演奏中のインストゥルメントだけ表示するか選択できます。

### 手順

1. タイプを変更する打楽器のレジェンドを個別に選択します。
2. プロパティパネルの「**打楽器のレジェンド (Percussion Legends)**」グループで、「**レジェンドタイプ (Legend type)**」をオンにします。

### 補足

演奏されているインストゥルメントによる打楽器のレジェンドでは、このプロパティはすでにオンになっています。

3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **レジェンド (Legend)**
  - **演奏中のインストゥルメント (Sounding Instruments)**

### 結果

選択したレジェンドのタイプが変更されます。

## 打楽器のレジェンドにインストゥルメントの略称を表示する

打楽器のレジェンドは初期設定ではインストゥルメントの正式名称を使用しますが、スペース節約のために略称も使用できます。

### 手順

1. インストゥルメント名の長さを変更する打楽器のレジェンドを選択します。
2. プロパティパネルの「**打楽器のレジェンド (Percussion Legends)**」グループで、「**略称を使用 (Use short names)**」をオンにします。

### 結果

選択した打楽器のレジェンドにインストゥルメントの略称が表示されます。

「**略称を使用 Use short names**」をオフにすると、選択した打楽器レジェンドがインストゥルメントの名前全体を表示するよう戻ります。

### 関連リンク

[打楽器キットの譜表ラベル \(628 ページ\)](#)

## 譜表に対する打楽器のレジェンドの位置の変更

打楽器のレジェンドは初期設定では譜表の上に表示されますが、位置を変更して譜表の下にも表示できます。

### 手順

1. 譜表に対する位置を変更する打楽器のレジェンドを選択します。
2. プロパティパネルの「**打楽器のレジェンド (Percussion Legends)**」グループで、「**位置 (Placement)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **上 (Above)**

- 下 (Below)
- 

#### 結果

選択した打楽器のレジェンドが譜表の上または下に表示されます。

「位置 (Placement)」をオフにすると、選択した打楽器のレジェンドが譜表に対するデフォルトの位置に戻ります。

## 打楽器キットにおける声部

Dorico Elements は、複数の打楽器が 5 線譜またはグリッドとして表示される場合、それぞれが異なるリズムを持つ場合でも、楽譜をより少数の声部に自動的にまとめます。初期設定では、楽譜は上向きの声部 1 つと下向きの声部 1 つにまとめられます。

このオプションは個々の打楽器キットについて、および打楽器キット内の個々の音符について、個別に上書きできます。

同じ声部の音符は異なるデュレーションでは記譜できず、初期設定ではかわりにタイを使用して記譜されます。

打楽器キットのインストゥルメントのうちいずれかが連符を使用する場合、他のインストゥルメントの音符が同じ連符の構造を持つか、開始位置が連符の開始位置と同じ単音であるなど競合しない場合は、声部を共有できます。この場合連符ではない単音は、連符の 1 音めと同じデュレーションの音符として記譜されます。

同じ声部に属する異なるインストゥルメントの音符が競合する場合、Dorico Elements は競合がなくなるまで動的に声部を追加し、そこに残りの音符を記譜します。

#### 関連リンク

[打楽器キットの音符の記譜記号 \(697 ページ\)](#)

[打楽器キットをドラムセットとして定義 \(111 ページ\)](#)

[打楽器キットにスラッシュ符頭の声部を追加する \(716 ページ\)](#)

## 打楽器キットの個々の音符の声部を変更する

ドラムセットを含めた打楽器キットにおいて、個々の音符のデフォルトの声部を上書きできます。

#### 手順

1. 声部を上書きする音符を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「打楽器 (Percussion)」 > 「声部を変更 (Change Voice)」 > [声部] を選択します。  
たとえば、音符を符尾が下向きの 2 番めの声部に変更するには、「編集 (Edit)」 > 「打楽器 (Percussion)」 > 「声部を変更 (Change Voice)」 > 「符尾が下向きの声部 2 (Down-stem Voice 2)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

#### 結果

インストゥルメントのデフォルトの声部およびドラムセットの声部の設定より優先される形で、選択した音符の声部が変更されます。

#### ヒント

個別の音符の声部をリセットするには、元に戻す音符を選択し、「編集 (Edit)」 > 「打楽器 (Percussion)」 > 「声部を変更 (Change Voice)」 > 「音符の記譜先の声部のリセット (Reset Note Destination Voice)」をクリックします。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

## 打楽器キット内のインストゥルメントの符尾の方向/声部を指定する

個々の打楽器キット内の各インストゥルメントの符尾の方向を指定できます。またそれぞれがどの声部に属するか設定でき、打楽器キット内でどのインストゥルメントが声部を共有するか制御できます。

### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、符尾方向および声部を指定するインストゥルメントが属するキットを割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルにカーソルを合わせると表示される矢印をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. ダイアログ内で、符尾方向および声部を指定するインストゥルメントを選択します。
4. 「**符尾の向きと声部 (Stem direction and voice)**」に対し、以下のいずれかの符尾の方向を選択します。

- **上向きの符尾**



- **下向きの符尾**



5. 「**符尾の向きと声部 (Stem direction and voice)**」の値を変更して声部を指定します。

### 補足

符尾が上向きの声部と符尾が下向きの声部を切り替えるだけの場合、声部番号はそれぞれ両方の符尾方向に対応するため、声部番号を変更する必要はありません。

6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

### 結果

選択したインストゥルメントのデフォルトの符尾方向および声部が変更されます。

## 再生モードにおける無音程打楽器

無音程打楽器インストゥルメントは、再生モードでは有音程インストゥルメントと異なる形で扱われます。通常のピアノロールを表示するかわりに、ドラムエディターに各打楽器の各音符の開始位置が表示されます。

トラックヘッダーの左端でキットの各インストゥルメントを展開すると、特定のインストゥルメントを他の再生エンドポイントに割り当てることができます。たとえば、インストゥルメントを同じ VST インストゥルメントや MIDI の出力デバイスの別のチャンネルか、または異なるデバイスに割り当てることができます。

### 補足

エンドポイントには適切なパーカッションマップが選択されている必要があります。

再生モードでは、音符を任意の位置にドラッグすることで移動できます。ただし、他のインストゥルメントと同様、音符は打楽器間で移動できません。これは同じ打楽器キット内であっても同様です。

### 補足

再生モードでは、無音程打楽器の音符のデュレーションは変更できません。これは将来のバージョンにおいて予定されています。

関連リンク

[パーカッションマップ \(364 ページ\)](#)

[ドラムエディター \(316 ページ\)](#)

[イベントディスプレイでの音符の入力 \(317 ページ\)](#)

[イベントディスプレイでの音符の移動 \(318 ページ\)](#)

## MIDI ファイルから読み込まれた無音程打楽器

MIDI ファイルを読み込むとき、「MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)」ダイアログで「10 チャンネルは General MIDI パーカッションとして読み込み (Interpret channel 10 as General MIDI percussion)」がオンになっている場合、Dorico Elements は 10 チャンネルを使用するよう設定されたトラックの楽譜をドラムセットとして解釈します。

### 補足

Dorico Elements で MIDI ファイルを開くと、「MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)」ダイアログが自動的に開きます。

これは、Dorico Elements が MIDI ファイルに含まれる楽譜を打楽器として解釈する唯一の条件です。

## MusicXML ファイルから読み込まれた無音程打楽器

MusicXML では、無音程打楽器の楽譜はさまざまな方法で表現されます。どのデータを書き出すか、およびどのようにエンコードするかについて、楽譜作成アプリケーションによってそれぞれ方法が異なります。そのため、Dorico Elements に MusicXML を読み込んだときの結果にもかなりの差が生じます。

Dorico Elements はキットに含まれる各インストゥルメントを明確に識別し、動的に 5 線譜に組み込みます。他の楽譜作成アプリケーションとその MusicXML は、無音程打楽器の楽譜を異なる方法で表現します。たとえば、ドラムセットは実際にはピッチを持つ音符として 5 線譜上に記譜され、それぞれの譜表位置にどのインストゥルメントが対応するか識別するための注釈情報が追加されます。

このような方法の違いから、MusicXML による表現から Dorico Elements による表現に情報を移し替えることはときに困難であるため、Dorico Elements は読み込み結果の品質向上のためにヒューリスティクスを用います。

通常 Dorico Elements では、Sibelius および Finale から書き出された MusicXML ファイルのドラムセットのインストゥルメントは非常にきれいに読み込まれます。

たとえばスネアドラムは常に符尾が下向きの声部に記譜するなど、ドラムセットの声部の振り分けに一貫性がある場合は特に良い結果が出やすく、正しく読み込まれる見込みが高くなります。声部の振り分けが小節ごとに変わる場合、一部の音符が正しく識別されるか、まったく読み込まれていないかのいずれかである場合があります。

5 線譜に記される他の種類の打楽器は、さらに多様な結果をもたらします。ほとんどの場合、Finale はどの打楽器がどの譜表位置にマッピングされるかの情報を含めますが、Sibelius はこれを行いません。その結果、Dorico Elements が思ったとおりのインストゥルメントを選択しない場合もありますが、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログを使用するとインストゥルメントを変更できます。

関連リンク

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(107 ページ\)](#)

[打楽器キット内のインストゥルメントの変更 \(110 ページ\)](#)

[打楽器キットへのインストゥルメントの追加 \(110 ページ\)](#)

## ユニバーサルインド太鼓記譜法

Dorico Elements は、Keda Music Ltd. が開発したユニバーサルインド太鼓記譜法をサポートしていません。

ユニバーサルインド太鼓記譜法は主にタブラのために作成されましたが、ナガラ、ドール、ドーク、ムリダンガム、パカワジなど、2つの面を持つその他のインド太鼓にも適用できます。

プレイヤーのインストゥルメントにタブラを追加すると、譜表にインド太鼓記号が自動的に追加されます。



音部記号パネルの「**その他の音部記号 (Uncommon Clefs)**」にある「**インド太鼓記号 (Indian drum clef)**」をクリックすると、インド太鼓記号を入力できます。

関連リンク

[プレイヤーへのインストゥルメントの追加 \(104 ページ\)](#)

[音部記号とオクターブ線の入力方法 \(212 ページ\)](#)

# 声部

フルートやトロンボーンなど多くのインストゥルメントでは通常、それぞれの譜表には単一の声部による単一の旋律のみが含まれ、音符は譜表に沿って左から右に読まれます。1つの譜表に複数の独立した旋律を表示する場合、各旋律はそれぞれ別個の声部に割り当てることができます。

1つの譜表に複数の声部を表示する一般的な例として、ボーカルの譜面があります。ボーカルの譜面では、ソプラノとアルトの旋律が1つの譜表を共有し、テナーとバスの旋律がもう1つの譜表を共有します。各ボーカル旋律をそれぞれの声部で表示して旋律を区別できるようにすると、譜面が読みやすくなり、それぞれのメロディーラインが明瞭になります。

Dorico Elements では、各譜表にいくつでも声部を作成できます。声部にはそれぞれカラーが割り当てられ、各カラーを表示できます。これにより、複数の旋律が重なり合うようなプロジェクトでも、どの音符がどの声部に属するか常に把握できます。

Dorico Elements では、声部は符尾が上向きの声部と符尾が下向きの声部に分けられます。符尾が上向きの声部に含まれる音符は符尾が上向きになり、符尾が下向きの声部に含まれる音符は符尾が下向きになります。ただし、音符を含む声部が1つしかない小節では、符尾の方向は譜表に声部が1つしかない場合の方向に自動的に変更されます。初期設定では、譜表の最初の声部は符尾が上向きです。

一般的な表記規則に従って、小節内に音符があるすべての声部には、小節内にそれぞれ休符が表示されます。2つ以上の声部が同じ位置に同じデュレーションの休符を持つ場合、この休符は統合され、2つの個別の休符ではなく1つの休符のみが表示されます。

関連リンク

[複数の声部への音符の入力 \(156 ページ\)](#)

[声部カラーの表示 \(712 ページ\)](#)

[既存の音符の上/下に音符を追加 \(168 ページ\)](#)

[符尾の方向 \(641 ページ\)](#)

[複声部における暗黙の休符 \(604 ページ\)](#)

[休符を垂直に移動する \(608 ページ\)](#)

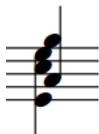
## 複声部の音符位置

通常、音符はそれぞれ共通の水平位置に上下に連なって配置され、どの音符と一緒に演奏されるか一目で分かるようになっています。しかし、音符の水平位置は複声部では異なる場合があります。

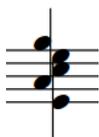
1つの譜表に声部が3つ以上ある場合、声部ごとの音符の区分を明らかにするために一部の音符をわずかに一方にずらして配置し、声部ごとの列を作る必要があります。

異なる声部の音符を組み合わせて配置する方法には、以下の2種類があります。

1. 符頭と符頭 (Notehead to notehead): 符頭の水平位置を部分的に重ね合わせます。この並べ方では、音符を寄せる分、符尾と符尾を合わせた音符の配置よりも水平方向に占めるスペースが少なくなります。



2. 符尾と符尾 (Stem to stem): 符頭は重ね合わせないで、符尾の垂直位置を重ね合わせます。この並べ方では、異なる声部の音符 (符頭) が別々の方向を向きます。



Dorico Elements の初期設定では「符頭と符頭 (Notehead to notehead)」が選択されています。これにより、リズムを明確にしたまま、水平方向に占めるスペースを最小化できます。

また、異なる声部それぞれの音符の並びと配置も自動的に調整されるため、各音符が水平方向に占めるスペースを最小化しながら音符の明確性と可読性を維持できます。声部が追加されるにつれて声部列が変更される場合があります。これは Dorico Elements がピッチの幅が広い声部を左側に、ピッチの幅が狭い声部を右側に寄せるためです。そうすることでバランスのとれた見た目となり、これは特に臨時記号が複数ある場合に役立ちます。



関連リンク

[複声部におけるスラッシュ](#) (595 ページ)

[符尾の方向](#) (641 ページ)

[複声部における暗黙の休符](#) (604 ページ)

## 声部カラーの表示

音符を声部に応じて色づけして、どの音符がどの声部に含まれるか確認できます。

手順

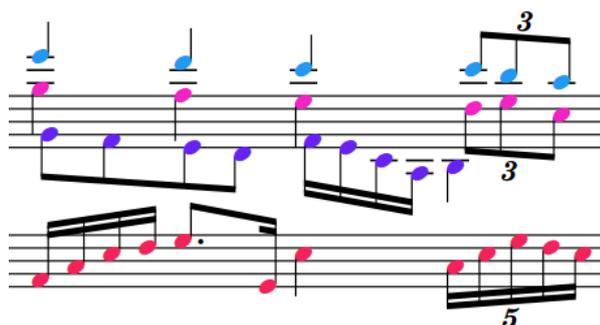
- 「ビュー (View)」 > 「音符と休符のカラー (Note and Rest Colors)」 > 「声部カラー (Voice Colors)」を選択します。

結果

メニュー内の「声部カラー (Voice Colors)」の横にチェックマークがあるときは声部カラーが表示され、チェックマークがないときは非表示になります。

声部カラーが表示されているときは、符頭は声部に応じた色で表示されます。カラーはランダムに割り当てられるため、カラーは特定の声部を示していません。

例



声部カラー

手順終了後の項目

声部カラーを表示することで、音符が間違った声部に含まれているかどうか確認し、修正できます。

関連リンク

[既存の音符の声部を変更する \(273 ページ\)](#)

[声部の内容の入れ替え \(273 ページ\)](#)

[符尾の方向 \(641 ページ\)](#)

## 未使用の声部

未使用の声部とは、プロジェクトのどこにも音符が存在しない声部のことです。使用されていない声部はプロジェクトを閉じるときに自動的にすべて削除されますが、一度作成した声部を手動で削除することはできません。各譜表には任意の数の声部を作成できます。

補足

声部内の音符をすべて削除しても、すぐに声部が削除されるわけではありません。

プロジェクトを終了してから自動的に削除された声部の音符をあとから入力する場合は、どの位置にでも新しい声部を作成できます。

関連リンク

[複数の声部への音符の入力 \(156 ページ\)](#)

## 声部の順番の入れ替え

Dorico Elements では、自動的に符頭と符頭を重ねることで、水平方向に占めるスペースを最小化しながらリズムの明確性を維持しています。対となる声部同士の水平方向の配置の順番は、手動で入れ替えることができます。

手順

1. 順番を変更する音符を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「声部 (Voices)」 > 「声部の順番を入れ替え (Swap Voice Order)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択した音符の声部の順番が変更されます。

## 補足

音符の順番を再度入れ替えると、声部の順番が元に戻らず、予想外の位置に音符が配置される場合があります。

例



符頭と符頭 (声部反転)



符尾と符尾 (声部反転)

関連リンク

[符尾の方向 \(641 ページ\)](#)

[複声部における暗黙の休符 \(604 ページ\)](#)

## 声部列の並び順

声部列の並び順は音符の位置を決定するために複数列必要な場合に使用します。たとえば、音符が複声部にあり、それぞれを垂直位置に配置せずに部分的に重なるように配置する場合などに役立ちます。

手で声部の順番を変更すると、プロパティパネルの「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループにある「**声部列の並び順 (Voice column index)**」プロパティが自動的にオンになります。

## 補足

このプロパティは Dorico Pro の浄書モードのみで使用できます。

## 他の声部の音符がすでにある譜表に伸びた音符

既に他の音符がある譜表に音符を伸ばすことで譜表をまたぐ連桁を作成すると、既存の音符の符尾の方向が変わる場合があります。これは Dorico Elements が同じ位置にある複声部を同じように扱うためです。

たとえば、ピアノパートに符尾が上向きの声部の音符が2つの譜表に含まれる場合、上側の譜表の音符が下側の譜表の音符まで伸びると、両方の声部の音符の符尾の方向が変更されます。この場合では、2つの譜表の音符は結合されるのではなく、符尾が上向きの複声部の音符として扱われます。



ピアノ譜 (2 段譜) にそれぞれ 1 声部ずつ記譜される



上段の声部が下段の声部と交差しているとき、下段の声部の符尾は上向きに変わる

下段に元からあった音符の符尾の方向を変更するには、以下のいずれかの操作を行います。

- 下段に元からあった音符を選択して、符尾が下向きの声部など、別の声部に変更します。
- 下段に元からあった音符を選択して、符尾の方向を変更します。

または、上段の音符を恒久的に下段に移動させることもできます。

関連リンク

- [音符を別の譜表に移動する \(272 ページ\)](#)
- [既存の音符の声部を変更する \(273 ページ\)](#)
- [譜表をまたぐ連符の作成 \(430 ページ\)](#)
- [音符の符尾の方向を個別に変更する \(643 ページ\)](#)
- [符尾の方向 \(641 ページ\)](#)

## スラッシュ符頭の声部

スラッシュ符頭の声部では、スラッシュ符頭で特定のリズムを記譜できます。手動で音符とリズムを入力する点において通常の声部と動作は似ていますが、スラッシュ符頭の声部における音符は、入力したピッチにかかわらず、デフォルトではすべて譜表の第3線に配置されます。

あとから拍子記号を、たとえば 3/4 から 6/8 に変更した場合、Dorico Elements では他の音符と同様、拍子に合うようその音符のグループ化が変更されるだけです。スラッシュ符頭の声部においては、スラッシュ領域のようにリズムの表示が変更されることはありません。

### 補足

- スラッシュ符頭の声部の音符は標準の声部に変更することも、その逆も行なえるため、入力したピッチは保持されます。
- スラッシュ符頭の声部の音符は再生されません。

スラッシュ符頭の声部は同じ位置に複数表示できます。複声部においてすべてのスラッシュ符頭の声部を調整するために、Dorico Elements はそれぞれの譜表上の位置を自動的に変更します。もっとも、スラッシュ符頭の譜表上の位置は手動でも変更できます。

スラッシュ領域およびスラッシュ付き声部は、同じプロジェクトの同じ位置に使用できます。たとえば、リズムを特定したくない場所にスラッシュ領域を入力し、そのあとに正確なリズムを指定したい 1 小節のスラッシュ付き声部に音符を入力できます。

関連リンク

- [スラッシュ符頭 \(594 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域 \(594 ページ\)](#)
- [複声部におけるスラッシュ \(595 ページ\)](#)
- [既存の音符の声部を変更する \(273 ページ\)](#)
- [声部のデフォルトの符尾の方向を変更する \(644 ページ\)](#)
- [スラッシュ符頭の譜表上の位置を変更する \(596 ページ\)](#)

## スラッシュ符頭の声部のタイプを変更する

スラッシュ符頭の声部のタイプは変更できます。たとえば、スラッシュ符頭の声部を符尾ありから符尾なしに変更できます。また、標準の音符にもタイプ変更できます。このときは入力時に指定したピッチが復元されます。同じく標準の音符からスラッシュ符頭への変更も行なえます。

### 補足

これは同じ声部に属するすべての音符に影響を与えます。一部の音符についてスラッシュ符頭の声部のタイプを変更するだけの場合は、かわりにそれらの音符の声部を変更する必要があります。

手順

- スラッシュのタイプを変更する声部の音符を選択します。
- 「編集 (Edit)」 > 「声部 (Voices)」 > 「スラッシュ符頭 (Rhythmic Slashes)」 > [声部のタイプ] を選択します。

たとえば、標準の声部全体を符尾なしのスラッシュ符頭の声部に変更するには、「編集 (Edit)」 > 「声部 (Voices)」 > 「スラッシュ符頭 (Rhythmic Slashes)」 > 「符尾なしのスラッシュ (Slashes without Stems)」を選択します。

#### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

#### 結果

選択した音符と同じフローの同じ声部に属するスラッシュ符頭の声部のタイプが変更されます。

標準の音符をスラッシュ符頭の声部に変更した場合、これはすべて自動的に1本の譜表線上に配置されます。単声部における初期設定では、これは譜表の第3線になります。

スラッシュ符頭を標準の音符に変更した場合、それらの元のピッチが復元され、その譜表上の位置がピッチを反映するようになります。

#### 関連リンク

[既存の音符の声部を変更する](#) (273 ページ)

## 打楽器キットにスラッシュ符頭の声部を追加する

打楽器キットにスラッシュ符頭の声部を追加できます。たとえば、演奏するインストゥルメントは指定せずに、パッセージに求められるリズムのみ表示できます。同じキットには複数のスラッシュ符頭の声部を追加できます。これには符尾ありおよび符尾なしいずれのスラッシュ符頭の声部も使用できます。

#### 補足

打楽器キットのスラッシュ符頭は、5線譜による表示を使用する場合のみ表示されます。グリッドまたは1線譜によるインストゥルメントの表示においては、これは表示されません。

#### 手順

1. 設定モードの「プレーヤー (Players)」パネルで、スラッシュ符頭の声部を追加する打楽器キットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルにカーソルを合わせると表示される矢印をクリックし、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」を選択して、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログを開きます。
3. 5線譜エディターの下アクションバーで、追加するスラッシュ符頭の声部のタイプに対応するボタンをクリックします。

- 符尾ありのスラッシュ (Slashes with stems)



- 符尾なしのスラッシュ (Slashes without stems)



4. 必要に応じて、追加するスラッシュ符頭の声部の数に応じて手順3を繰り返します。

#### 結果

キットにスラッシュ符頭の声部が追加されます。これは初期設定では譜表の第3線に配置されます。

音符の入力においては、キットの他のインストゥルメントと同様に、キャレットをスラッシュ符頭の声部に移動することも、スラッシュ符頭の声部に音符を入力することもできます。

#### 手順終了後の項目

キットに追加したスラッシュ符頭の声部は、譜表上の位置を変更できます。

関連リンク

[打楽器キット \(694 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(698 ページ\)](#)

[打楽器キットにおける声部 \(707 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」 ダイアログ \(107 ページ\)](#)

[打楽器キットの音符の入力 \(150 ページ\)](#)

[打楽器キット内のインストゥルメントの位置の変更 \(113 ページ\)](#)

# 用語

## 暗黙の休符

入力した音符の周りに自動的に表示される休符です。休符の記譜されるデュレーションは、拍子記号と小節内の位置に従って自動的に調整されます。暗黙の休符は、特定の声部の音符間に抑制することができ、その場合は非表示になります。[明示的な休符](#)も参照してください。

## 異名同音

G#とAbのように、異なる音度と臨時記号を使用して表記されながら、演奏されるピッチは同じとなる音符のことです。

## 移調音

移調音は、実際に鳴るピッチではなく、楽器が演奏するピッチを記譜するものです。プレーヤーが記譜されている音符をそのまま演奏できるように、パート譜は常に移調音で記譜されます。このことは移調楽器では特に重要です。[実音](#)、[インストゥルメントの移調](#)も参照してください。

## 印刷プレビュー領域

印刷モードのウィンドウの大部分を占める領域です。印刷する、または画像として書き出す内容のプレビューを確認できます。[印刷モード](#)も参照してください。

## 印刷モード

プリンターで印刷したり、PDFやその他の画像ファイル形式に書き出すためのワークスペースです。[モード](#)も参照してください。

## 音符の入力

譜表に音符を続けて追加する標準的な方法で、キャレットが有効時に使用できます。それぞれの音符が入力されると、キャレットが自動的に次のリズム上の位置に進みます。音符の入力中は、キャレットの位置に他のアイテムを入力することもできます。[キャレット](#)、[和音の入力](#)、[挿入モード](#)も参照してください。

## 歌詞

1人または複数の歌手によって歌われる(または語られる)ためのテキストです。歌詞は完全な単語としても、または多音節語の一部である個々の音節としても記譜できます。歌詞は、新しい言葉や音節が始まるそれぞれのリズム上の位置に配置されます。通常、歌詞は譜表の下に配置されますが、たとえば短いスコアなどにおいては、譜表の上に配置される場合もあります。

## 楽譜領域

設定モードと記譜モードにおいてウィンドウの中央大部分を占める部分で、ここで楽譜の入力と編集を行ないます。

## 記譜モード

楽譜やその他の記譜記号を入力するためのワークスペースです。[モード](#)も参照してください。

## 形式設定

組段あたりの小節数、ページあたりの組段数、および譜表間や組段間の距離を設定します。

## 弦のシフト指示

弦楽器プレーヤーが指を変えずに前の音符より高い音符または低い音符を演奏するために、指板の上でポジションをシフトさせる際の移動方向を指示する斜めの線です。

## 五線のサイズ (ラストラルサイズ)

第1線から第5線までの幅で表わされる5線譜のサイズです。「ラストラルサイズ」の呼称は、かつて白紙に5線譜を描くのに使用された道具、ラストラムに由来します。ラストラムは形の固定された器具

であるため、人々はその決められたサイズに慣れるようになりました。Dorico Elementsはこの伝統を引き継ぎ、ラストラムによる譜表サイズを選択できるようにしています。

### 再生ヘッド

再生および録音中に楽曲に沿って動いていく垂直の線で、現在のリズム上の位置を表わします。

### 再生モード

VST インストゥルメントの割り当て、ミキシングの調節、オートメーションの適用、およびノートデータの微調整を実行するためのワークスペースです。[モード](#)も参照してください。

### 実音

すべての音符が聞こえる音のとおり記譜されます。フルスコアは通常実音で記譜され、これにより和声と旋律が判別しやすくなります。[移調音](#)、[インストゥルメントの移調](#)も参照してください。

### 小節

拍子記号で定められた一定の拍数を含む楽譜の区分のことで、その境界は小節線によって区切られています。

### 衝突回避

同じ位置にある複数のアイテムが重なり合わずはっきり読み取れるように、Dorico Elementsが行なう自動調整です。これにはスラーのようにアイテムの形状が変化するものと、和音の臨時記号のようにアイテムの垂直位置や水平位置が変化するものがあります。

### 浄書モード

グラフィック表示を微調節でき、ページレイアウトや組段の書式を調整できる Dorico Pro のワークスペースです。[モード](#)も参照してください。

### 親切臨時記号

先の音符に付いた臨時記号を再度表示し、あいまいさを排除するものです。たとえば臨時記号の付いた音符がタイによって次のページに続く場合などに表示されます。

### 声部

Dorico Elements では、通常同一のインストゥルメントにより演奏されて1つの旋律を形作る、連続した音符、和音、休符、その他の記譜記号を指します。演奏されているピッチ音符やアイテムを異なる声部に割り当てることで、同じ譜表を共有する複数の旋律がより明確に見分けられるようになります。たとえばボーカル譜において、ソプラノのラインには符尾が上向きの声部を、アルトのラインには符尾が下向きの声部を使用するなどです。Dorico Elements では、1つの譜表に使用できる声部の数に制限はありません。また声部の配置および間隔の調整は自動的に行なわれます。

### 設定モード

プレーヤーの追加、プレーヤーへのインストゥルメントの割り当て、フローの作成、およびレイアウトへのプレーヤーとフローの割り当てを実行できるワークスペースです。[モード](#)も参照してください。

### 組段オブジェクト

組段のすべての譜表に適用されますが、必ずしもすべての譜表に表示されるわけではないアイテムです。たとえばテンポ記号やリハーサルマークなどがあります。Dorico Elements では、組段オブジェクトを表示するインストゥルメントファミリーを複数選択することにより、組段ごとの複数の位置に組段オブジェクトを表示できます。

### 組段の形式設定

組段に対する小節の振り分け、およびフレームに対する組段の振り分けです。レイアウト間でパートの形式設定をコピーした場合、Dorico Elements は組段区切りの位置、フレーム区切りの位置、そして音符のスペーシングの変更を組段の形式設定と見なします。

### 組段区切り

特定の位置 (通常は小節線) で組段を強制的に終了します。Dorico Elements ではガイドで表示されません。

### 挿入モード

音符の入力方法を変更するオプションです。挿入モードがオンの場合は、入力する新しい音符が既存の音符を上書きするのではなく、キャレットの後ろにある既存のすべての音符を入力したデュレーションに合わせて後ろに押し下げます。同様に、挿入モードがオンの状態で音符のデュレーションを短くすると、音符間に休符を残さずに音符同士を近づけます。

### 装飾音符

装飾音の表示に使用されることが多い、小さな音符です。これは小節内の拍数に含めては数えられず、前後の音符のデュレーションに食い込む形で発音されます。一般的に、装飾音符の符尾に斜線が引かれているものが短前打音で、後に続く音符やコードの位置かその直前でできるだけ短く演奏されます。装飾音符の符尾に斜線が引かれていないものが長前打音で、後に続く音符やコードを演奏する前に、その音価の半分の長さ (デュレーション) で演奏されます。

### 多拍子

楽曲に同時に複数の拍子が存在することです。たとえばアンサンブル中のあるインストゥルメントは 6/8 を演奏し、もう 1 つは 7/4 を演奏するなどです。

### 打ち消しのナチュラル記号

譜表上の調号の変更または単音の直前に配置されるナチュラル記号です。直前の臨時記号がこれ以降に適用しないことを示し、直後に別の臨時記号を入力できます。二重臨時記号のあとに来る単一臨時記号の前に表示される打ち消しのナチュラル記号は、“古式の臨時記号打ち消し”と呼ばれます。調号の変更の前の打ち消しのナチュラル記号が小節線の後ろに配置される場合は“伝統式”と呼ばれ、小節線の前に配置される場合は“ロシア式”と呼ばれます。

### 長休符

複数の隣接する空白小節を小さくまとめるもので、通常は 1 小節が使用され、譜表上部に休む小節の総数が記されます。長休符は通常、太い水平線の両端に垂直線が付いた H 型の記号 (タレットバー) で表示されます。過去に出版されたスコアの中には、二全休符と全休符を組み合わせ、最大 9 小節の長休符を示した例があります。

### 通し演奏

楽曲のはじめから終わりまで 1 回演奏することです。リピート括弧やコーダのある楽譜など、複数のエンディングが存在する楽譜については、複数回の通し演奏が必要となります。

### 展開矢印マーク

Dorico Elements のメインウィンドウの四方の端に表示される小さな矢印です。これにより、ツールバーやパネルの表示/非表示を個別に切り替えられます。

### 配置設定

楽譜のページレイアウトを整えることです。ページごとの組段数や組段ごとの小節数を定義することが該当します。

### 半小節

均等な 4 つの拍に分割できる拍子記号が設定されているとき、小節を均等に 2 分割するリズム上の位置です。Dorico Elements では、特定の連符のグループ化と音符のグループ化に関する設定が、半小節の存在する小節に適用されます。半小節を持つ拍子記号には、4/4 や 12/8 があります。

### 表記方法

特定のピッチの音符を、アルファベットによる音名と臨時記号を組み合わせる指定する方法です。たとえば標準の 12-EDO ピッチシステムの場合、MIDI ノート 61 は C#、Db または B<sup>b</sup> と表記できます。通常、同じピッチの音は調性に基づく一定の方法で表記されます。たとえば、MIDI ノート 61 は通常 D メジャーにおいては C# と表記されますが、Ab メジャーにおいては Db と表記されます。EDO、MIDI も参照してください。

### 符尾の分割

オルタードユニゾンの臨時記号を、それぞれが属する符頭のすぐ横に表示するための表記法です。

### 譜表に対する位置

アイテムの譜表に対する垂直位置であり、上と下のいずれかです。

### 譜表冒頭部

通常は楽譜の各組段の最初の音符または休符より前に表示される記譜記号です。通常、譜表冒頭部には音部記号、調号および拍子記号が含まれます。Dorico Elements では、譜表冒頭部は自動的に書き込まれるため、そこに含まれるアイテムはいつでも選択できません。

### 部位

記譜アイテムの一部です。たとえば音符の部位としては符頭、付点、臨時記号、符尾の先端、連符などがあります。記譜モードでは、アイテムのどの部分を選択してもそのすべての部位が同時に選択され、加えられた変更はアイテム全体に影響します。アイテムも参照してください。

### 明示的な休符

手動で入力された休符、あるいは MusicXML ファイルからインポートされた休符のことです。特定の声部の音符間に明示的な休符を抑制することはできません。[暗黙の休符](#) も参照してください。

### 余白

テキストとその囲み線など、2 アイテム間の最小距離または最小間隔です。余白の値は、最小高さや最小幅などの他の設定値とは独立である場合があります。

### 余白を埋める休符

小節の途中で開始/終了するキューの前後の余分なスペースを埋める休符のことです。この休符は、キューのリズムが現在の拍子にどう当てはまるか、またプレイヤーの既存の楽譜とどのような関係になるかを明確に表示します。

### 両端揃え

楽譜のコンテンツをフレームの両端に合わせて、水平および垂直方向に調整します。[フレーム](#)、[両端揃え \(水平方向\)](#)、[両端揃え \(垂直方向\)](#) も参照してください。

### 両端揃え (垂直方向)

譜表や組段をフレームの全高に合わせて、できる限り均等に配置します。フレームに収められた楽譜の高さがフレームの垂直のスペースをすべて必要としない場合、余ったスペースは組段間に均等に分配され、さらに組段内の譜表間にも均等に分配されます。[フレーム](#)、[両端揃え](#) も参照してください。

### 両端揃え (水平方向)

楽譜のコンテンツをフレームの左右の両端に揃えます。組段上の譜表がすべて同じ幅を占めるように、音符のスペーシングを行なったあとに余ったスペースは、組段上のすべての列に均等に分配されます。場合によっては、フロー最後の組段には完全な両端揃えを行わず、フレーム幅の途中で終わらせることもできます。[フレーム](#)、[両端揃え](#) も参照してください。

### 列

組段のすべての譜表にわたっての同じ水平位置を表わす垂直の線です。楽譜の正確なスペーシングを目的として、音符と和音の位置決定に使用されます。複数の声部を配置する場合に、リズム上の同じ位置に列を複数使用できます。このとき、一部の声部の音符や和音は、他の声部の音符や和音から水平方向にずらして表示されます。

### 連符

記譜上の標準のデュレーションに対する分数のデュレーションによって演奏されるリズムです。たとえば 3 連符は、所定の音価で通常は 2 つの音符を演奏する時間において、その音価の音符を 3 つ演奏するものです。

### 和音

リズム上の同じ位置から開始し 1 つの符尾を共有する、デュレーションが同じ 2 つ以上の音符の重なりです。

### 和音の入力

入力した音符が直前の音符に続いて後ろに入力されるのではなく、各音符の上に入力されることで和音を作成する音符入力の方式です。音符はキャレットの位置に入力され、キャレットは自動的に進みません。[キャレット](#)、[音符の入力](#) も参照してください。

## E

### EDO

「Equal Division of the Octave」の略語です。1 オクターブがどのように均等に分割されるかを表わす単位で、多くの場合は微分音のスケールや調性システムの定義に使用されます。伝統的な西洋音楽では 12-EDO が使用されます。これはそれぞれのオクターブが 12 個の均等な半音に分割されるものです。均等な 1/4 音を使用する音楽では、24 EDO が使用されます。

## F

### fps

単位の 1 つで、“frames per second”の略です。1 秒ごとに発生するビデオフレームの数を示します。

## M

### MIDI

「Musical Instrument Digital Interface」の略語で、電子楽器、コンピューター、バーチャルインストゥルメント間で相互に接続および通信する方法を規定した規格です。Dorico Elements では、MIDI データは 16 のチャンネルのいずれかに送信されます。特定のインストゥルメント、または特定のインストゥルメントの特定のパッチがそれを受信し、応答が返されます。[チャンネル](#)、[パッチ](#) も参照してください。

### MusicXML

記譜データの相互変換および保管を、オープンかつ非独占的な形式で行なえるように設計されたファイル形式です。異なる音楽アプリケーション間で楽譜データのやり取りをする場合に役立ちます。

## S

### SMuFL

“Standard Music Font Layout”の略称です。これは記譜に必要とされるすべての異なる記号を標準レイアウトにマッピングするフォントの仕様です。Dorico Elements では、音部記号や強弱記号のグリフなど、プログラムの特定の領域で正しい記号を判別するために、SMuFL 準拠のフォントが必要です。SMuFL 準拠フォントには Bravura、Petaluma、November 2.0 などがあります。

### SVG

SVG は「Scalable Vector Graphics」の略で、XML に基づきグラフィックを表示および変更するための方法です。そのコーディング方法により、他の形式と比較して非常に柔軟なグラフィック変更が行なえます。

## V

### VST インストゥルメント

VST は“Virtual Studio Technology”の略であり、MIDI データをオーディオ出力に変換するデジタルプラグインです。これは既存のスタジオ機材のエミュレーションである場合も、まったく新しく作られたものである場合もあります。

## あ

### アーティキュレーション

(1) 記譜において、音符をどのように演奏するかを表わす記号です。通常は音の立ち上がり (アタック)、音の終わり (リリース)、または音の長さ (デュレーション) に影響を与えます。(2) サンプルライブラリーにおいては、これは演奏技法全般を指す用語となります。

### アイテム

Dorico Elements において、音符、休符、和音、記譜記号、その他スコア上に表示されるすべての選択可能なオブジェクトの総称です。[部位](#) も参照してください。

### アウフタクト

楽曲最初の完全小節の前に演奏される音符です。多くの場合、弱起は 1~2 拍からなり、楽曲を導入することがその主要な目的となります。

### アクション

ピアノ内部のメカニズムで、プレーヤーが鍵を押し下げる強さに応じて、ハンマーが対応する弦を叩く力をさまざまに変化させられます。これによりピアノは大きなダイナミックレンジが利用できるようになり、その正式名称“ピアノフォルテ”もこれに由来しています。

### アタッチメント

楽譜の中の、アイテムが配置される、またはアイテムが適用されるリズム上の位置です。

### アンサンブル

あらかじめ定義されたプレーヤーの集合で、一緒に使用されることが多いインストゥルメントが各プレーヤーに割り当てられます。たとえば弦楽四重奏、木管五重奏、金管五重奏、弦楽合奏、木管二重奏などがあります。

## い

### インストゥルメント

それが発するサウンドまたは楽曲を表現するために最低1つの譜表を必要とするものすべてを指します。一般的なインストゥルメントにはバイオリン、フルート、チューバ、バスドラムなどがあります。一方、人間の声、コンピューターにより再生されるサンプリングやテープ録音もインストゥルメントになります。

### インストゥルメントの移調

インストゥルメントが演奏するピッチと、それより発せられる音のピッチの間隔差です。多くの場合、インストゥルメント名の一部に含まれます。たとえば、B♭クラリネットがCを演奏すると、発せられる音は実音のB♭になります。[実音](#)、[移調音](#)も参照してください。

## え

### エキスプロード

元となる楽譜をより多くのインストゥルメントに割り当てる処理です。楽譜のエキスプロードは、楽曲のアレンジやオーケストレーションにおける重要な手順となる場合も多く、たとえばピアノの曲を弦楽四重奏にアレンジするときなどに使用されます。[リデュース](#)も参照してください。

### エンドポイント

入力と出力の一意的組み合わせを表わし、これによって各インストゥルメントに正しい音が再生されません。

## か

### カーソル

テキストの入力または編集時に表示される点滅する垂直線です。[キャレット](#)も参照してください。

## き

### キーボードショートカット

一緒に押すと設定されたタスクが実行されるキーの組み合わせです。

### ギャレービュー

楽譜を1本の、無限の幅に広がる組段として表示する表示オプションです。

### キャレット

キャレットは入力中に表示される、譜表の上下に伸びる垂直の線で、アイテムが入力されるリズム上の位置を示します。Dorico Elementsにおいては、キャレット、カーソル、ポインターはそれぞれ関連しつつも目的は異なります。[リズムグリッド](#)、[音符の入力](#)も参照してください。

## く

### クオンタイズ

音楽においては、指定した拍の最も近いものに揃うように、音符の位置とデュレーションを調整することを指します。この処理は、生演奏により自然に生じるリズムとデュレーションの小さな変動を除去します。楽譜上の記譜がより端正になるため、MIDIデータの読み込み/書き出しを行なう際に役に立つ場合があります。

### グループ

メインアンサンブルのサブセット (たとえばオーケストラ内の同属楽器のグループ)、または個別のグループ (たとえばオフステージの吹奏楽団やセカンドオーケストラ) で構成されるプレーヤーの集合です。フルスコアにおいては、プレーヤーの各グループは個別にラベルが与えられ、インストゥルメントの順番にまとめてグループ化および番号付けされます。[プレーヤー](#)も参照してください。

## こ

### コンテキストメニュー

マウスの右クリック、またはタッチパッドのダブルタップで呼び出せるメニューです。メニュー内容は呼び出すときのマウスポインターの位置によって変化しますが、ほとんどの場合は「編集 (Edit)」メニューからも呼び出せるものです。

## す

### スコア

[フルスコア](#)、[パート譜](#)、[プロジェクト](#)を参照してください。

### ストローク

编者注のスラーやタイを二分する短い線です。

### スペーシング

楽譜の書式を整えるために、連続する列の間の水平距離を設定することです。Dorico Elements における水平方向のスペーシングには、音符やその他のアイテム (付点や臨時記号など) のグラフィカルな形状やサイズと、音符のスペーシングの設定値が反映されます。横幅いっぱいの組段には、水平方向の両端揃えが自動的に適用されます。

### スペース

楽譜の浄書における単位で、隣接する2本の譜表線の中心同士の距離に基づきます。ほぼすべての記譜アイテムが、スペースに比例したサイズとなります。たとえば、符頭は通常1スペース分の高さです。

## せ

### セクションプレーヤー

全員が同じ楽器を演奏し、同じパートレイアウトの楽譜を読む複数のミュージシャンです。たとえば、第1バイオリンセクションのプレーヤーは、それ以外の楽器は演奏できませんが、分かれて別々の音を演奏することはできます。[プレーヤー](#)も参照してください。

## そ

### ソロプレーヤー

1つまたは複数のインストゥルメントを演奏する (フルート奏者がピッコロに持ち替えるなど)、1人のミュージシャンのことで、[プレーヤー](#)も参照してください。

## た

### タッチパッド

触覚センサーを備えたフラットなデバイスで、従来のマウスのかわりとして機能するものです。ラップトップコンピューターに内蔵されることが多いですが、ワイヤレスまたは有線で接続される別個の器具の場合もあります。

## ち

### チャンネル

MIDI では、音符、コントローラーその他のデータをどのデバイスのどのサウンドで演奏するかは、チャンネルによって決定されます。Dorico Elements では、各チャンネルに割り当てられたパッチにより提供される演奏技法に応じて、1つの譜表上の音符が別々のチャンネルで演奏されることもあります。[MIDI](#)、[パッチ](#)も参照してください。

## て

### ディヴィジ

ディヴィジは“分割する”または“分割される”を意味するイタリア語で、プレーヤーが分かれて複数の旋律を演奏するときに使用します。多くは、あるセクション(第1バイオリンなど)で一部のパッセージを分割し、2つの譜表を使用するような場合です。複数の譜表を使うほか、必要に応じて複声部を使用し、同じ譜表にディヴィジのパッセージを記譜することもできます。[トゥッティ](#)も参照してください。

### デュレーションをロック

既存の音符に対し、リズムを保ったままピッチのみ変更できる機能です。

### テンポトラック

MIDI データに含まれるタイミングに関する情報で、テンポ、SMPTE オフセット、拍子記号、タイムコード、およびマーカーに影響を与えるものです。MIDI ファイルのそれ以外のデータとは別個に読み込むこともできます。

## と

### トゥッティ

“全員”を意味するイタリア語です。あるパッセージについて、そのパートまたは譜表を読むすべてのプレーヤーが演奏することを指示します。通常はディヴィジのパッセージの終わりに、あるいは譜表が時にソロを指示し、時にトゥッティのパッセージを指示するような場合に使用されます。[ディヴィジ](#)も参照してください。

### トークン

テキスト文字列内で使用されるコードで、プロジェクト内の何らかの情報(現在のフローのタイトル、プレーヤー名、ページ番号など)に自動で置き換えられるものです。

### トランスポート

再生と録音に関するすべてのオプションを網羅します。

## は

### パッチ

MIDI デバイスまたはバーチャルインストゥルメントの個別のサウンドを示す古い用語です。[チャンネル](#)、[MIDI](#)も参照してください。

### パネル

メインウィンドウの左右および下部に表示されるツールパレットです。すべてのモードで使用できますが、パレットに表示されるツールはモードごとに異なります。

### ハンドル

選択可能なアイテムで、線の終端、フレームの角、またはペダル線のリテイクやスラーの制御ポイントなどといった、移動できるポジションを示します。記譜モードではハンドルは丸い形で、それぞれがアイテムのリズム上の位置を示します。

### パート譜

1人以上のプレーヤーが演奏するインストゥルメント用の楽譜です。フルスコアではなく個別に表示されます。アンサンブル全体の楽譜を見る必要のない演奏者は、自分の演奏する楽譜だけが読めれば良いため、パート譜を見て演奏します。[フルスコア](#)も参照してください。

## ふ

### ファミリー

木管楽器、金管楽器、打楽器、弦楽器など、通常スコア上では大括弧で括られて表示される同属のインストゥルメントを意味します。

### フェルマータ

その位置にあるすべての音符を、表記上の長さよりも長く保持することを指示する音楽記号です。ほとんどの場合は曲線とその下の点の形で描かれますが、曲線のかわりに山形や四角が描かれるものもあります。

### フック

他の線から (ほとんどの場合は直角に) 延びる短い線で、線の終端を分かりやすくします。Dorico Elements では、フックはペダル線、オクターブ線、リピート括弧、および連符の角括弧の終端に使用できます。

### プラグイン

他のソフトウェアプログラム内で動作するソフトウェアプログラムです。Dorico Elements は VST インストゥルメントおよびエフェクト、それから Lua で記述されるスクリプトプラグインをサポートしています。

### フルスコア

スコアの一種で、すべてのプレーヤーとそのインストゥルメントの楽譜が含まれ、通常は決められた順番で配置されます。この順番は楽曲の楽器編成によって異なります。オーケストラのフルスコアの場合は、一般的にはページの一番上に最高音の木管楽器 (たとえばピッコロ) が配置され、ページの一番下に最低音の弦楽器 (たとえばコントラバス) が配置されます。その間に金管楽器、鍵盤楽器、ボーカル、打楽器が配置されます。

### フレーム

楽譜、テキスト、またはグラフィックを収めてページ上に配置するための、長方形のコンテナを指します。

### プレーヤー

1 つ以上のインストゥルメントを演奏するミュージシャンのことです。プレーヤーは、ソロプレーヤーまたはセクションプレーヤーのいずれかに定義され、フローとレイアウトに割り当てられます。[ソロプレーヤー](#)、[セクションプレーヤー](#)、[フロー](#)、[レイアウト](#) も参照してください。

### フロー

交響曲の 1 楽章、アルバム内の 1 歌曲、ミュージカルの 1 曲、もしくは音楽理論の練習問題にある練習曲など、独立している楽譜の範囲のことです。フローは、プロジェクト内の他のフローと同じプレーヤーを、または特定のフローだけの別のプレーヤーを含むことができます。[プレーヤー](#) も参照してください。

### プロジェクト

複数のフローおよびレイアウトを格納する Dorico Elements 形式のファイルです。[フロー](#) および [レイアウト](#) も参照してください。

### プロパティ

プロパティパネルから編集できる、プロジェクト内の個々のアイテムおよびアイテムの部位の特性です。プロパティの多くはレイアウト固有のもので、あるレイアウトでアイテムのプロパティを変更しても、他のレイアウトにある同じアイテムには影響しません。

## へ

### ヘアピン

一点から広がるまたは一点に合流する、一対の斜線で描かれる強弱記号で、音を徐々に大きくまたは小さくすること、つまりクレッシェンドとディミヌエンドを表わします。

### ペダルの強さの変更指示

ピアノのサスティンペダルを 1 (完全に踏み込んだ状態) から 0 (踏み込んでいない状態) の間でどこまで踏み込むかを指定する変更指示です。ペダル線の高さが変化する形で記譜されます。

### ページビュー

印刷時と同様の、一定の幅と高さのページレイアウトで楽譜を表示する表示オプションです。[ギャラリービュー](#) も参照してください。

## ページ区切り

特定の位置 (通常は小節線) で、楽譜のページを強制的に終了します。多くの場合は、パート譜でページをめくる際の利便性を確保するために使用されます。Dorico Elements では、フレーム区切りを使用するとページ区切りの効果が得られます。これはガイドによって表示されます。

## ほ

### ポインター

コンピューター画面上で、マウスまたはタッチパッドのユーザー操作による動きに追従する記号です。最も一般的な形状は、画面の左上方向を指す矢印です。

### ポップオーバー

キーボードショートカットを使用して表示できる一時的な数値フィールドです。テキストエントリーを入力することでアイテムを挿入できます。ポップオーバーは記譜モードでの音符入力時または楽譜領域でアイテムを選択時に開くことができます。異なるタイプのアイテムごとに専用のポップオーバーが用意されています。

## ま

### マイナーキー

メジャースケールとは異なる音程パターンを持つ、マイナースケールに基づく調号です。[マイナースケール](#)も参照してください。

### マイナースケール

マイナーキーの音程を含む音符の並びです。マイナースケールには3つのタイプがあります。ナチュラル、ハーモニック、そしてメロディックです。ナチュラルマイナースケールはエオリアンモードの音程パターンに従います。キーボードでいえばAからAまでのすべての白鍵の音符です。ハーモニックマイナースケールもエオリアンモードの音程パターンに従いますが、AハーモニックマイナーにおけるG#のように、スケールの7度にシャープが付きます。メロディックマイナースケールは、上昇時と下降時で異なる音程パターンに従います。上昇時は(エオリアンモードに対し)6度と7度にシャープが付きますが、下降時はいずれもナチュラルです。[マイナーキー](#)も参照してください。

## も

### モード

プロジェクトウィンドウで選択できるワークスペースです。スコアを作成するワークフローの異なるフェーズのことを指します。

## り

### リズムグリッド

デュレーションの単位であり、入力および編集の特定の性質、たとえばアイテムの移動量などに影響を与えます。その現在値はステータスバーに音価で示されるとともに、キャレットがアクティブな譜表の上の、拍および拍の分割を表わすルーラーの目盛りによっても示されます。[キャレット](#)も参照してください。

### リデュース

複数のインストゥルメントの楽譜を、それより少ない数のインストゥルメントに割り当てる処理のことです。たとえば合唱用の楽曲を、キーボード用の楽譜に再編成するなどです。リデュースにより作成された楽曲は“リダクション”と呼ばれます。[エキスプロード](#)も参照してください。

## れ

### レイアウト

すべてのプレーヤーを含むフルスコアや1人のプレーヤーのみを含むインストゥルメントパートなど、1つまたは複数のフローの1人または複数のプレーヤーの楽譜を、ページ上にどのように配置するかを示したものです。[フロー](#)、[プレーヤー](#)も参照してください。

### レイアウトオプション

ページや譜表サイズなど、個々のレイアウトを設定するためのオプションです。これらのオプションは「**レイアウトオプション (Layout Options)**」ダイアログで、レイアウトごとに個別に設定できます。[レイアウト](#) も参照してください。

# 索引

## 数字

- 1 ステップのトリル [527](#), [531](#)
  - 位置 [531](#)
  - 外観 [529](#)
  - 非表示 [524](#), [528](#)
  - 表示 [524](#), [528](#)
- 16 分音符 [135](#)
- 2 分音符 [135](#)
  - テンポの等式 [656](#)
- 2 ページを 1 ページに集約の配置 [385](#)
- 2 連符 [684](#)
- 3 連符 [684](#)
  - スウィング再生 [345](#)
  - 入力 [133](#), [165](#), [166](#)
- 4 分音符 [135](#)
  - スウィング再生 [345](#)
  - テンポの等式 [656](#)
- 5 連符 [684](#)
- 6 連符 [684](#)
- 7 連符 [684](#)
- 8 分音符 [135](#)
  - スウィング再生 [345](#)
  - テンポの等式 [656](#)
- 8 連符 [684](#)
- 9 連符 [684](#)

## A

- Academico フォント [295](#)
- accelerando [655](#)
  - トリル [531](#)
  - 入力 [190](#), [194](#), [195](#)
- adagio [646](#)
  - 入力 [190](#), [192](#), [194](#), [195](#)
- Aikin 符頭 [516](#)
- allegretto [646](#)

## B

- bpm [653](#)
- Bravura 音楽フォント [295](#)
- Britten フェルマータ [486](#)

## C

- CC64
  - ペダル線 [68](#), [177](#)

- Cubase
  - インストゥルメント名 [623](#)
  - 譜表ラベル [623](#)

## D

- dpi [390](#)

## E

- EDO [494](#)
- EQ [349](#)

## F

- fine
  - d.c. al [582](#)
  - セクション [582](#)
  - 入力 [251](#), [252](#)
- fps [130](#)
- Funk 符頭 [516](#)
- FX チャンネル [349](#)

## G

- General MIDI [68](#)
- gli altri [640](#)

## H

- HALion Sonic SE
  - 再生テンプレート [343](#)
- HALion Symphonic Orchestra
  - 再生テンプレート [343](#)
- Henze [486](#)
  - 入力 [217](#), [219](#), [220](#)
- Hub [55](#)
  - プロジェクトを開く [58](#), [59](#)

## L

- l.v. タイ [662](#), [663](#)
- largo [646](#)
  - 入力 [190](#), [192](#), [194](#), [195](#)
- lento [646](#)
  - 入力 [190](#), [192](#), [194](#), [195](#)
- loco [213](#), [214](#)
  - 入力 [216](#)

**M**

## macOS

印刷 380

## messa di voce 464

移動 467

## MIDI

thru 172

インストゥルメント 312, 323

(「MIDI インストゥルメント」も参照)

インストゥルメントのロード 313

エクスプレッションマップ 355, 356, 362

エンドポイント 351, 354

オートメーション 326, 327

音符の入力 142, 161

音量 472

書き出し 74

クオンタイズ 69

コマンド 52

コントローラー (「MIDI コントローラー」を参照)

再生 323, 351, 364

削除 328

ショートカット 48

スラー 620

操作 52

ダイアログ 68-70

タイムトラック 329

チャンネル 347, 352

デバイス (「MIDI デバイス」を参照)

テンポ 329, 342

テンポトラック 71-74

入力 327

ノート範囲 103

パーカッションマップ 355, 364, 367

パン 347

範囲 103

ピアノロールエディター 316

ファイル (「MIDI ファイル」を参照)

フェーダー 347

編集 327

ポート 352

マーカー 335

臨時記号の表記 161

レーン 326

録音 (「MIDI 録音」を参照)

## MIDI thru 172

## MIDI インストゥルメント 312

ロード 313

## 「MIDI インポートオプション」ダイアログ 68

## 「MIDI クオンタイズオプション」ダイアログ 69

## MIDI コントローラー 472

オートメーション 326, 327

強弱記号 472

ペダル線 559

## MIDI デバイス 177

エクスプレッションマップ 355, 362

コード記号 207, 211, 212, 333

再生テンプレート 343

打楽器キット 152

パーカッションマップ 364, 367

ポリコード 211

無効化 177

有効化 177

「MIDI 入力デバイス」ダイアログ 177

## MIDI ファイル 67

書き出し 70

クオンタイズ 67, 69

再クオンタイズ 175

再生の上書き 371

サステインペダルコントローラー 177

ダイアログ 68, 70

開く 58

ペダル線 177

無音程打楽器 709

読み込み 67, 68, 709

リピート 343

## MIDI 録音 172, 173

オーディオバッファサイズ 175, 176

開始 173

クオンタイズ 69, 173

再クオンタイズ 175

最適化 175

サステインペダルコントローラー 177

設定 175

ダイアログ 69

停止 173

デバイス 177

(「MIDI デバイス」も参照)

テンポモード 342

トランスポートウィンドウ 350

ピッチ 146

ピッチの入力 146

拍子記号 173

非録音時の MIDI 入力データを記録 174

ペダル線 177

リピート 175

レイテンシー 176

## 「MIDI を書き出し」ダイアログ 70

## moderato 646

入力 190, 192, 194, 195

## molto

強弱記号 202, 203

テンポ記号 190, 192

## MP3 ファイル

書き出し 75

## MusicXML

書き出し 65

コード記号 446

ダイアログ 65

打楽器 709

開く 58

譜表ラベル 623

ペダル線 559

読み込み 64

リピート括弧 581

連桁のリセット 426

## 「MusicXML を書き出し」ダイアログ 65

**N**

## Nashville

コード記号 207

番号 207

## November 音楽フォント 295

**P**

- PDF ファイル 389
  - 書き出し 380
  - カラー 383
  - フォント 384
  - レイアウト番号 124
- Petaluma 音楽フォント 295
- PNG ファイル 389
  - 解像度 390
  - 書き出し 380
  - カラー 383
  - レイアウト番号 124
- poco a poco
  - 強弱記号 202, 203, 466
  - テンポ記号 649
- possibile
  - 強弱記号 203
- presto 646
  - 入力 190, 192, 194, 195

**R**

- rallentando 655
  - 入力 190, 192, 194, 195
- ritardando 655
  - 入力 190, 194, 195
- ritenuto 655
  - 入力 190, 192, 194, 195

**S**

- Salzedo ブレス記号 488
- Silence
  - 再生テンプレート 343, 344
- simile
  - 強弱記号 202, 203, 463
- SMuFL 295
- Steinberg Hub 55
  - プロジェクトを開く 58, 59
- subito
  - 強弱記号 202, 203
- SVG ファイル 389
  - 書き出し 380
  - カラー 383
  - フォント 384
  - レイアウト番号 124

**T**

- 「Technique Combinations」ダイアログ 360
- thru
  - MIDI 172
- TIFF ファイル 389
  - 解像度 390
  - 書き出し 380
  - カラー 383
  - レイアウト番号 124

**V**

- vivace 646
  - 入力 190, 192, 194, 195
- VST インストゥルメント 312
  - VST 2 プラグインをホワイトリストに設定する 313
  - エンドポイント 351
  - 再生 351, 355, 364
  - 再生テンプレート 343
  - パーカッションマップ 355
  - ポート 352
  - ロード 313
- VST および MIDI インストゥルメントパネル 309, 311

**W**

- Walker 符頭 516
- WAV ファイル
  - 書き出し 75

**X**

- X 形の符頭 513

**あ**

- アーティキュレーション 400
  - 位置 402, 403
  - 演奏技法固有の符頭 369
  - 音符 402
  - 重ね合わせ 403
  - キーボードショートカット 178
  - キット 697
  - コピー 401
  - 再生 369, 404
  - 削除 401
  - ジャズ（「ジャズアーティキュレーション」を参照）
  - 順番 402
  - 衝突回避 403
  - スラー 402
  - スラーの終端 612
  - タイ 403, 660
  - タイプ 400
  - 打楽器 369, 697, 700
  - デュレーション 400, 404
  - トレモロ 369
  - 入力 178
  - パネル 135
  - 反転 403
  - 符尾 402
  - 変更 401
  - 連符 686
- アイテム 139, 259
  - コピー 270
  - 選択 39, 139, 259, 260
  - 変更 266
  - 編集 136
  - リセット 267, 268
- 青い選択範囲 470, 616
- アクセント 400
  - 入力 178

## 上げ

ペダル線 (「ペダルのリテイク」を参照)

上げ弓プレス記号 488

## 値

タイムコード 126, 575

フレームレート 126

メトロノームマーク 266, 653

リズムグリッド 38, 141

レイテンシーの補正 176

## アタック

アーティキュレーション 400

強弱記号 456

再生 355

## アチャカトゥーラ 482

入力 163

## 圧縮された MusicXML 65

## アポジャトゥーラ 482

入力 163

## アラビア数字

ページ番号 548

## アルコ 560

入力 231, 234, 235

非表示 562

## アルペジオ記号 534

位置 536, 537

移動 536

外観 534, 535

形式設定 535

再生 537, 538

再生時にミュート 342

削除 270

終端 535

スペーシング 536

装飾音符 537

タイプ 223, 535

デュレーション 538

長さ 226, 227, 536

入力 221, 223, 226, 227

配置 536

拍相対再生 537

パネル 227

フィルター 265

変更 266

方向 534

ポップオーバー 223, 226

## アンサンブル 82, 101

グループ 115, 116

大括弧 57, 440

追加 84, 102, 116

ディヴィジ 640

テンプレート 57

譜表のグループ化 57, 440

## 暗黙の休符 602, 603

カラー 605

削除 605

声部 604

非表示 604, 605

表示 605

明示的な休符 604

## い

イオニアンコード記号 209, 445

## 位置

アーティキュレーション 403

アイテム 268

新しいアイテム 139

アルペジオ記号 536, 537

演奏技法 560, 561

オクターブ線 453

音部記号 448

歌詞 499, 505

休止 488

休符 602

強弱記号 457

グリッサンドライン 539

ジャズアーティキュレーション 545

スラー 609, 612

声部 711

装飾音 522

装飾音符 483

タイ 658

打楽器キット内のインストゥルメント 113

段階的強弱記号 467

中間休止記号 489

調号 496

テンポ記号 649

トリルの音程 531

トレモロ 681

入力 139

ビデオ 128

拍子記号 669

フィンガリング 473

フェルマータ 488

複声部の音符 711

プレス記号 488

ヘアピン 467

ペダル線 553, 554

変更 267

リセット 268

リハーサルマーク 564

連符 684

1 番括弧と 2 番括弧 (「リピート括弧」を参照)

移調 171

インストゥルメント (「移調楽器」を参照)

エクスペリションマップ 355

オクターブ 169

音符 168-170, 172, 319

音部記号 450

コード記号 123, 441

選択範囲 172

ダイアログ 171

調号 172, 495, 497

ピッチ (「移調音」を参照)

譜表ラベル 626

ポップオーバー 168

レイアウト 120, 123

移調音 124

インストゥルメントの移調 626

音部記号 449, 450

音符の入力 146

コード記号 123, 445

ステータス表示 38

パートレイアウト 120, 123

表示 123

- 移調音 (続き)  
 譜表ラベル 622, 626  
 レイアウト 123
- 移調楽器 104, 123, 450, 622  
 インストゥルメントの移調 626, 627  
 音部記号 449, 450  
 コード記号 445  
 調号 124, 493, 495, 498  
 譜表ラベル 622, 626, 627
- 「移調」ダイアログ 171, 172, 497
- 移調レイアウト  
 ピッチの入力 146
- 1 線  
 打楽器キット 698, 699  
 譜表 630
- 一般的な臨時記号の有効範囲ルール 398
- 移動  
 MIDI データ 327  
 アルペジオ記号 536  
 演奏技法 561  
 オートメーションイベント 327  
 オクターブ線 453  
 音符 272, 302, 318, 430, 518, 696  
 音部記号 448  
 歌詞 505  
 キャレット 145, 165  
 休止 490  
 休符 302, 608  
 強弱記号 459, 467  
 コード記号 443  
 再生ヘッド 338  
 ジャズアーティキュレーション 545  
 小節休符 608  
 小節線 410  
 小節番号 417, 418  
 小節リピート記号 588  
 スラー 612, 614  
 スラッシュ符頭 596  
 スラッシュ領域 598  
 装飾音 522, 523  
 装飾音符 518  
 タブ 45  
 調号 496  
 テンポ記号 331, 650  
 トレモロ 683  
 ビュー 39  
 拍子記号 677  
 プレーヤー間のインストゥルメント 107  
 フロー見出し 281  
 ペダル線 554  
 マーカー 571  
 リハーサルマーク 565  
 リピート括弧 580  
 リピートマーカー 584  
 連符 687
- イベント  
 オートメーション 326, 327  
 音符 317  
 テンポ変更 329, 330  
 マーカー 335
- イベントディスプレイ 314  
 インストゥルメントトラック 323  
 演奏技法レーン 325
- イベントディスプレイ (続き)  
 オートメーションレーン 326  
 音符の入力 317  
 コードトラック 333  
 ズーム 321  
 タイムトラック 329  
 ビデオトラック 336  
 プレーヤートラック 322  
 マーカートラック 335
- 異名同音の表記  
 MIDI 67, 172  
 音符 160, 161  
 書き換え 160  
 コード記号 445  
 調号 497  
 モード 445  
 臨時記号 160, 161
- イメージ  
 ビデオ 125
- 入れ替え  
 音符 272  
 音符の順番 713  
 声部 273  
 譜表 272
- 入れ替え可能な拍子の拍子記号 669  
 個々の小節ごとの指定 669
- 入れ子  
 スラー 613, 614  
 連符 685
- 入れ子状のスラー  
 終端 612
- インサート 349
- 印刷 373, 377  
 macOS オプション 380  
 オプション 375  
 ガイド 390  
 冊子印刷 386  
 時間 390  
 縮尺サイズ 377  
 ジョブタイプ 385  
 透かし 390  
 縦 385, 388  
 注釈 390  
 トンボ 390  
 配置 385  
 範囲 377, 379  
 日付 390  
 部数 377  
 プレビュー 35  
 ページサイズ 388  
 見開き 385  
 向き 388  
 用紙サイズ 388  
 横 385, 388  
 両面 377, 387  
 レイアウト 377  
 枠線 390
- 印刷オプションパネル 373, 375  
 印刷プレビュー領域 35  
 ナビゲーション 35  
 印刷モード 14, 373  
 切り替え 373  
 縦向き 385

- 印刷モード (続き)  
 ツールボックス 373  
 パネル 36, 373-375  
 プリンター 384  
 ページ設定 388  
 横向き 385
- インストゥルメント 26, 103  
 MIDI 312, 313  
 MIDI 録音 172  
 VST 312, 313  
 アンサンプル 101  
 移調 104, 123, 124, 450, 495, 498, 627  
 エクスプレッションマップ 352  
 エンドポイント 351, 352, 354  
 エンドポイントへの割り当て 354  
 音部記号 449  
 音符の入力 146  
 既存のものの変更 106, 110  
 キットから削除 114  
 キットへの結合 105  
 強弱記号 468  
 空白の譜表 285  
 グループ 27, 115  
 検索 84  
 コード記号 444  
 再生 351, 355, 364  
 再生モード 322, 323  
 削除 107  
 サスティン 468  
 自動ナンバリング 103  
 順番 101, 115  
 ソロ 341  
 大括弧 57, 440  
 打楽器 364, 698  
 打楽器キット内の順番 113  
 打楽器キットへの追加 110  
 打楽器のレジェンド 704, 705  
 調号 493, 494, 497, 498  
 追加 84, 102, 104  
 ディヴィジ 640  
 テンプレート 57  
 トラック 321, 323  
 名前 (「インストゥルメント名」を参照)  
 パーカッションマップ 352  
 パートから削除 118, 121  
 パートに追加 121  
 パートレイアウト (「パートレイアウト」を参照)  
 配置ツール 269  
 番号 103  
 非サスティン 468  
 非表示 118, 121  
 表示 118, 121  
 譜表 46, 698  
 譜表サイズ 633  
 譜表のグループ化 57, 440  
 譜表の表示 46  
 譜表ラベル 97, 623, 627  
 プレーヤー 93  
 プレーヤー間の移動 107  
 プレーヤーパネル 82  
 フローに追加 118  
 ミュート 341
- インストゥルメント (続き)  
 持ち替え 46, 104  
 ロード 313  
 インストゥルメントグループ 111  
 削除 113  
 打楽器キット 111  
 名前を付ける 112  
 インストゥルメントトラック 323  
 演奏技法 325  
 オートメーション 326-328  
 折りたたみ 322  
 カラー領域 322  
 コントロール 323  
 ピアノロールエディター 316  
 ヘッダー 323  
 インストゥルメントの移調 626  
 非表示 626  
 表示 626  
 譜表ラベル 97, 627  
 インストゥルメントの音程 (「インストゥルメントの移調」を参照)  
 インストゥルメントのグループ 111  
 削除 113  
 打楽器キット 111  
 名前を付ける 112  
 インストゥルメントの変更ラベル 625  
 非表示 625  
 表示 625  
 インストゥルメントの持ち替え 93  
 追加 104  
 インストゥルメントピッカー 84  
 インストゥルメント名 96, 622  
 デフォルトとして保存 97  
 ナンバリング 623  
 配置 97  
 番号 103  
 譜表ラベル 97, 623  
 変更 100  
 「インストゥルメント名を編集」ダイアログ 97  
 インストゥルメントラベル  
 打楽器キット 112  
 インターフェース 29  
 インタラクティブキーボードショートカットマップ 50  
 インチ  
 基準単位 54  
 インデント 639  
 最初の組段 639  
 譜表ラベル 625  
 変更 639  
 インド太鼓の記譜 710
- う
- ウィンドウ  
 再生 45  
 タブ 44  
 タブの移動 45  
 トランスポート 350  
 ビデオ 129  
 開く 17, 45  
 複数 42, 44, 45  
 フローティング 30  
 プロジェクト 29

## ウィンドウ (続き)

- 分割 44
- ミキサー 347, 349
- ワークスペース 41

## 上の音符

- トリル 533

## 打ち消し

- 二重臨時記号 398
- 臨時記号 398

## ウナコルダペダル 551

- MIDI コントローラー 559

## 上書き

- 音符のデュレーション 371
- 再生テンプレート 343, 344
- 削除 371
- フロー見出し 276

## え

## 映画 (「ビデオ」を参照)

- エオリアンコード記号 209, 445
- エクスプレッションマップ 355

## MIDI 472

- 演奏技法 562, 563
- 演奏技法の組み合わせ 360, 363
- 演奏技法を非表示 562
- エンドポイント 351, 355
- 音量 472
- 書き出し 364
- 作成 362
- ダイアログ 356, 360
- トリル 531

## 読み込み 363

## 「エクスプレッションマップ」ダイアログ 356

## エスプレッシーヴォ 456

## エディター

- テキスト 258
- ドラム 316
- ピアノロール 316

## エフェクトチャンネル 349

- ミキサー 347

## 演奏音

- ピッチ (「実音」を参照)
- ピッチの入力 146
- レイアウト 123

## 演奏回数

- 変更 585

## 演奏技法 560

- 位置 560
- 移動 561
- エクスプレッションマップ 355, 563
- ガイド 562
- 組み合わせ 360, 363, 369
- 再生 355, 563
- 削除 270
- 作成 703
- 選択 260
- タイプ 231, 560
- 打楽器 364, 369, 697, 700, 702
- ディヴィジ 640
- テキストの追加 562
- トラック (「演奏技法レーン」を参照)
- 入力 231, 234, 235

## 演奏技法 (続き)

- パネル 233, 235
- 非表示 562
- 表示 562
- フィルター 265
- 符頭 369, 700, 702-704
- 譜表に対する位置 561
- 変更 266, 695
- ポップオーバー 231, 234
- ミュート 342
- レーン (「演奏技法レーン」を参照)

## 演奏技法固有の符頭 700, 702

- アーティキュレーション 369
- 外観 704
- 再生 369
- 作成 703

## 演奏技法の組み合わせ

- 作成 363

## 演奏技法パネル 235, 236

## 演奏技法レーン 325

- 非表示 325
- 表示 325

## 演奏されるデュレーション 370

- 上書き 371
- 記譜されたデュレーション 370
- 変更 371

## 演奏上の指示 480

## 延長 (「休止」を参照)

## 延長記号 557

- 括弧 557
- テキスト 558

## 延長記号と休止記号パネル 220

## 延長線

- 歌詞 240, 502, 506
- 強弱記号 456, 464
- 区切りをまたぐスラー 620
- テンポ記号 655, 656
- トリル 524, 526
- ペダル線 551, 555, 557

## エンドポイント 351

- インストゥルメント 354
- エクスプレッションマップ 352, 355
- 設定 352
- パーカッションマップ 352, 355
- 変更 354, 355

## 「エンドポイントの設定」ダイアログ 352

## お

## 扇形連桁 435

- 方向 435

## 大きい

- 選択範囲 260
- 拍子記号 (「大きな拍子記号」を参照)
- 符頭 515

## 大きな拍子記号 672, 674

- 小節番号 419

## オーギュメント

- コード記号 208

## オーケストラ

- 順番 101, 115, 124
- テンプレート 57
- 譜表のグループ化 57, 440

- オーケストレーション (「配置」を参照)
- オーディオ
  - 書き出し 75
  - ダイアログ 75
  - デバイスの設定 47
  - バッファサイズ 175, 176
  - ビデオ 130
  - ボリューム 130, 347
  - ミキサー 347
  - ミキサーへの出力 352
  - リピート 343
- 「オーディオを書き出し」ダイアログ 75
- オートメーションレーン 326
  - イベントの移動 327
  - イベントの入力 327
  - イベントの削除 328
  - テンポ 329, 330
  - 非表示 327
  - 表示 327
  - 編集 327
- オープン
  - スタイル 676
  - 調号 493
  - 拍子 676
  - 拍子記号 185, 669
- 大文字
  - フロー番号 298
  - ローマ数字 298
- オクターブ線 451
  - 位置 452, 453
  - 移動 453
  - 削除 454
  - 選択 260
  - タイプ 213, 451
  - 長さ 452
  - 入力 212-214, 216
  - 配置 453
  - パネル 216
  - ハンドル 452
  - フィルター 265
  - 譜表に対する位置 454
  - ポップオーバー 213, 216
- オクターブの移調 169
  - オクターブ線 213, 451
  - 音部記号 213, 447
- オクターブの均等な分割 494
- オクターブの分割 494
  - EDO 494
  - 調性システム 494
- オクタトニックコード記号 209
- オッサ譜表 635
  - ガイド 635
  - 再生 635
  - 垂直方向のスペーシング 305, 306
  - 譜表のスペーシング 306
- オプション
  - 環境設定 47
  - ズーム 38, 41
  - ツールバー 30
  - テキストの形式設定 258
  - トランスポート 30, 31
  - ページサイズ 388
- オプション (続き)
  - レイアウト 90
  - ワークスペース 30, 31
- オプションを表示 39
  - ウィンドウ 45
  - 音符 712
  - ガイド 269
  - 楽譜の移動 39
  - 楽譜領域 34, 40, 46
  - ギャラリービュー 39, 46
  - 休符 605
  - 組段区切りガイド 292
  - コード記号のガイド 442
  - 再生ヘッド 338, 351
  - システムトラック 263
  - 小節番号 417
  - 小節リピート記号 590
  - ズーム 41, 321
  - スラッシュ領域 595
  - 声部 711, 712
  - 全画面表示モード 46
  - タイプ 39
  - タイムコード 351
  - 打楽器のレジェンド 704
  - タブ 33, 42
  - トラック 321, 337
  - トランスポート 351
  - パートレイアウト 42
  - パネル 15, 36
  - 「ビデオ」ウィンドウ 129
  - 拍子記号のガイド 678
  - フレーム区切りガイド 291
  - ページ配置 38, 40, 46
  - ページビュー 39, 46
  - 変更 38
  - ミキサー 349
  - レイアウト 33, 42
- オフセット
  - 声部列 713, 714
  - タイムコード 126, 575
  - ビデオ 126
  - リセット 268
- オブティカルスペーシング
  - 譜表をまたぐ連桁 431
- オミット
  - コード記号 208
- 重いスウィング 345
- 親指
  - フィンガリング 180
- 折りたたみ (「展開」を参照)
- オルタードユニゾン 396
  - 外観 397
  - 形式設定 397
  - 符尾の分割 645
- オルタレーション
  - コード記号 208, 441
  - ジャズの装飾音 224
- 音域
  - 移調 170, 450
  - オクターブ線 216, 451
  - 音部記号 214, 215, 447, 450
  - 音符の入力 148

## 音域 (続き)

プラグイン 313

変更 169-171

## 音価 (「音符のデュレーション」を参照)

音価が指定されたトレモロ 680

音価が指定されないトレモロ 680

音楽フォントダイアログ 295

オンコード 209, 212, 441

入力 209, 212

## 音節

位置 505

タイプ 502, 503

## 音程

移調 168

オクターブの分割 494

音程追加のポップオーバー 168

コード記号 208, 441

自動保存 78

装飾音 521

トリル 222, 527-529, 531

音程追加のポップオーバー 168

音符の移調 170

音符の追加 168

## 音度

符頭 516

## 音符 512

アーティキュレーション 135, 401-403

アルペジオ記号 536

アンスケール 686

移調 168-170, 172, 319, 497

移動 272, 302, 318, 430, 518, 687, 696

異名同音の表記 160

入れ替え 272

上書き 371

演奏されるデュレーション 370, 371

音域 148, 169, 170

音程追加のポップオーバー 168

音符のスペーシング 303

外観 136

歌詞を整列 506

カスタム尺度のサイズ 518

括弧 696

カラー 712

既存の音符への追加 168

記譜されたデュレーション 370

休符 603

強弱記号の整列 458

金管楽器のフィンガリング 477

グループ化 436

弦のフィンガリング 478, 519

ゴースト 696

コピー 270, 271, 401

再クオンタイズ 175

サイズ 518

再生 355

再生モード 317

削除 270, 320, 682

試聴 265, 266

ジャズアーティキュレーション (「ジャズアーティキュレーション」を参照)

縮尺サイズ 518

順番 713

ステムレット 435

## 音符 (続き)

スペーシング 302

スラー 135, 612

スラッシュ 594, 715

スラッシュ符頭 715

スラッシュ領域 597

声部 156, 273

選択 39, 259, 260

装飾音符 163, 482

挿入モード 150

タイ 162, 403, 662

第2連桁 433

タイプ 135

打楽器キット 150, 708

デュレーション 135, 154, 318, 370

デュレーションの固定 155

デュレーションをロック 170

点線 149, 436

ドラムエディター 318

トリル 524

トリルの音程 528, 529

トレモロ 682, 683

長さ 154, 318

入力 21, 142, 146, 149, 150, 155, 164, 317

配置 458

ピアノロールエディター 316-319

ピッチ 169, 170

ピッチ依存の符頭のデザイン 516

ピッチの変更 170

非表示 597

表記 160

表示 597

拍子記号 675

フィルター 265

フォント 295

複声部の状況 714

符点 436

付点 149, 519

符頭セット 512

符頭のデザイン 513

符尾の長さ 645

符尾の方向 273, 641, 643, 644, 708

符尾の方向の変更を解除 644

譜表のスペーシング 305

プロパティ 137

別のインストゥルメントへの移動 696

変更 170

編集 133, 136

他の譜表まで伸ばす 272, 430

補助 529

ホルンの支管の指示記号 477

ミュート 342

リズムグリッド 141

臨時記号 135, 159, 160

連桁 424

連桁の解除 425

連符 684, 686

和音 164

## 音部記号 447

位置 448, 449

移調楽器 449, 450

移動 448

ガイド 268

- 音部記号 (続き)
    - 削除 449
    - 装飾音符 449
    - タイ 662
    - タイのつながり 448
    - タイプ 213
    - 調号 496
    - 入力 212–215
    - パネル 215
    - 非表示 214, 215
    - フィルター 265
    - ポップオーバー 213, 214
  - 音部記号パネル 214, 215
  - 音符ツールボックス 133
    - はさみ 664
  - 音符のグループ化 436
    - 弱起 (アフタクト) 672
    - タイ 162
    - 拍子 436, 437
    - ヘミオラ 155
    - 変更 155
  - 音符の再クオンタイズ 175
  - 音符のスペーシング 302, 303
    - ガイド 268
    - 歌詞 499
    - ギャラリービュー 39
    - 装飾音符 483
    - デフォルト 303
    - 別のレイアウトへコピー 294
    - 変更 302
    - レイアウトオプション 90, 303
  - 音符のデュレーション 135, 370, 371
    - 強制 155
    - クオンタイズ 69
    - 選択 154
    - テンポの等式 191
    - 非表示 135
    - 表示 135
    - 変更 154
  - 音符の入力 142, 146, 317
    - MIDI 172–175
    - 音域の選択 148
    - 音符の再生 265
    - 音符の追加 168
    - 音符のピッチ変更 170
    - 開始 145
    - キャレット 142, 145
    - 休符 603
    - 声部 156
    - 装飾音符 163
    - 挿入モード 142
    - タイ 162
    - 打楽器キット 150, 152, 153
    - デュレーションをロック 170
    - 入力と編集 139
    - ピッチ 146
    - ピッチの入力 146
    - 非録音時の MIDI 入力データを記録 174
    - 符尾の方向 153
    - マウス入力 148
    - リズムグリッド 141
    - 連符 165
    - 和音 164
  - 音符の入力 (続き)
    - 和音の入力 142
    - 音符をミュートする 265
  - 音符のピッチ変更 170
  - 音符パネル 132, 135
    - 音符のデュレーションをさらに表示 135
  - 音量
    - MIDI 472
    - 強弱記号 456
- ## か
- カード
    - タイムコード 88
    - 展開矢印マーク 37
    - プレーヤー 82
    - フロー 88
    - レイアウト 86
  - カーニング 396
  - カーブ方向
    - スラー 609, 611, 617
    - 装飾音符 611
    - タイ 658, 666
  - カーリユーフェルマータ 486
  - 外観
    - デフォルト設定 90
    - リセット 267
  - 開始 145
    - Hub 55
    - MIDI 録音 173
    - 音符の入力 145, 146
    - 再生 339
    - タイムコードの値 575
    - プレーヤー 33
    - プロジェクト 18, 33, 56, 57
    - 領域 33
    - ワークスペース 41
  - 開始位置
    - ビデオ 128
  - 開始記号
    - 外観 556
    - テキスト 558
    - ペダル線 555, 557, 558
  - 開始ページ
    - 左側のページ 279
    - ページ番号 279, 549
  - 開始領域 33
  - 解像度
    - 画像 390
  - ガイド 268
    - 印刷 390
    - 演奏技法 562
    - オシリア譜表 635
    - 書き出し 390
    - 強弱記号 464
    - 組段区切り 291, 292
    - コード記号 442
    - 小節 407
    - 小節線 407
    - 打楽器のレジェンド 704
    - 調号 495
    - 追加の譜表 635
    - テンポ記号 651, 652

- ガイド (続き)
  - 非表示 269
  - 表示 269
  - 拍子記号 678
  - 譜表の変更 635
  - フレーム区切り 291
- ガイド小節番号 417
- 回復
  - バックアップ 79
  - ファイル 77, 79
- カウント
  - 位置 601
  - 弱起 (アウフタクト) 671
  - 小節番号 423, 671
  - 小節リピート記号 590-592
  - スラッシュ符頭 600, 601
  - タイムコード 574
  - 譜表に対する位置 601
  - フレーム 574
  - ページ番号 299
  - リピート括弧 578
  - リピートセクション 423
- カウントイン
  - デュレーション 173
  - メトロノームクリック 173
- 替え指のフィンガリング 474
  - 位置 474
  - ハンドル 474
- 書き換え
  - 音符 160
  - コード記号 445
  - 臨時記号 160
- 書き出し
  - MIDI 70
  - MIDI ファイル 70
  - MP3 ファイル 75
  - MusicXML ファイル 65, 581
  - PDF 380
  - PNG 380
  - SVG 380
  - TIFF 380
  - WAV ファイル 75
  - エクスプレッションマップ 364
  - オーディオ 75
  - ガイド 390
  - 書き出し形式 380
  - カラーのグラフィック 383
  - 時間 390
  - 白黒のグラフィック 383
  - 透かし 390
  - 打楽器キット 694
  - 注釈 390
  - テンポトラック 73, 74
  - トンボ 390
  - パーカッションマップ 369
  - 配置 385
  - パス 381
  - 日付 390
  - ファイル名 382
  - 符尾 75
  - フロー 62
  - ページ範囲 379, 385
  - リピート 343
- 書き出し (続き)
  - レイアウト 380
  - 枠線 390
- 「書き出し用ファイル名」ダイアログ 382
- 描く
  - オートメーション 327
  - 音符 317
  - テンポ 329
- 角括弧
  - 小副括弧 439
  - 拍子記号 673, 674
- 楽章 27, 117
  - 書き出し 62
  - タチエット 286
  - 追加 19, 118
  - フロー見出し 276
  - 分割 274
  - ページ上に複数 279
  - 読み込み 60, 61
- 拡大 260
  - 選択範囲 260
- 角度
  - 扇形連桁 435
  - グリッサンドライン 539
  - 弦のシフト指示 478
  - トレモロ 681
  - 連桁 428, 435
- 楽譜
  - 配置 269
  - 編集 139
- 楽譜領域 12, 34
  - イベントディスプレイ (「イベントディスプレイ」を参照)
  - 楽譜の移動 39
  - ズームオプション 41
  - 選択範囲の作成 260
  - パネル 15
  - ビューの選択 46
  - 複数のウィンドウ 45
  - ページ配置 40
  - レイアウトを開く 33, 42
- 囲み線
  - 小節番号 415
  - テキスト 301
  - リハーサルマーク 564
- 重ね合わせ
  - アーティキュレーション 403
  - スラー 620
  - スラッシュ領域 595
  - タイ 658
  - 臨時記号 395, 396
- 加算的な拍子記号 669
- 歌詞 499
  - 位置 499, 505
  - 移動 505
  - 延長線 240, 502, 506
  - 音節のタイプ 240, 502, 503
  - 音符のスペーシング 499
  - 歌詞番号 510
  - コーラス 239, 501, 502, 507
  - 削除 506, 507
  - 斜体 504
  - スペーシング 506

- 歌詞 (続き)
  - 選択 260, 501
  - タイプ 239, 501, 502
  - 日本語の歌詞でのスラー 510, 511
  - 入力 238, 240
  - 配置 499, 506
  - ハイフン 240, 502, 506
  - ハンドル 506
  - フィルター 265, 500, 501
  - 譜表に対する位置 509
  - 変更 502, 503, 507
  - ポップオーバー 238-240
  - メリスマ様式 238, 240, 505, 506
  - 訳詞 239, 501, 502, 507
  - ライン 239, 499, 501, 507
  - ライン番号 507, 508
- 歌詞の延長線 502, 506
  - ハンドル 506
- 歌詞のハイフン 502, 506
  - ハンドル 506
- 歌詞のライン
  - 位置 505
  - 数 507
  - 削除 506
  - 変更 507, 508
- 歌詞番号 510
  - 非表示 510
  - 表示 510
- 数
  - 歌詞 510
  - 小節 413, 420
  - 小節リピート記号 590, 591
  - スラッシュ符頭 600
  - スラッシュ領域のカウント 600
  - バックアップ 79
  - 拍子記号 675
  - ページ 548
  - 連桁線 433
  - 連符 690
- カスタム
  - 音符サイズ 518
  - 小節線の結合 411
  - スコアレイアウト (「カスタムスコアレイアウト」を参照)
  - 調性システム (「カスタムの調性システム」を参照)
  - トリルの速さ 532
  - 譜表サイズ 634
  - ページサイズ 388
  - マーカー 570
  - 用紙サイズ 388
  - リピートマーカー 583
  - レイアウト 92
- カスタムスコアレイアウト 28, 120
  - 印刷 377
  - 空白の譜表 285
  - 作成 121
  - 番号の付け直し 124
  - ページ上のフロー 279
  - マスターページ 276
  - 向き 278
  - 余白 277, 283
- カスタムの演奏技法
  - 再生 563
  - カスタムの調性システム 494
    - 作成 494
    - 編集 494
- 「カスタムの譜表サイズ」ダイアログ 634
- 画像
  - 書き出し 380
  - ビデオ 125
- 画像解像度 390
- 楽器の持ち替え
  - 譜表の表示 46
  - ラベル 625
- 楽器編成リスト 297, 480
- 楽曲フレーム
  - 余白 283
- 楽曲フレームチェーン
  - パート形式のコピー 292, 294
- 括弧
  - オクターブ線の数字 451
  - 強弱記号 460
  - 弦のシフト指示 519
  - ゴーストノート 696
  - 小節リピート記号のカウント 592
  - スラッシュ領域のカウント 601
  - 打楽器の音符 696
  - 追加 249, 250
  - テンポ記号 651, 652
  - 反復 248, 250
  - 拍子記号 185, 188, 676
  - フィンガリング 179, 180, 476
  - ペダル延長記号 557
  - メトロノームマーク 651, 652
  - リピート回数 578
  - 臨時記号 395, 398
- 合唱
  - 演奏技法 233
  - 歌詞 499
  - 歌詞番号 510
- 合唱のテンプレート 57
  - 譜表のグループ化 57, 440
- カットコモンタイム 492, 669
  - 入力 185
- カテゴリ
  - テンプレート 57, 440
- カラー
  - 休符 605
  - グラフィック 383
  - 小節リピート記号 590
  - 白黒 383
  - スラッシュ領域 595
  - 声部 711, 712
- カラー領域 322
- 軽いスウィング 345
- 間隔
  - オッサア譜表 306
  - ギャラリービュー 306
  - クオンタイズ 69
  - 組段 582
  - 組段のインデント 639
  - コーダ 584
  - タレット 288
  - 譜表 305, 306, 582
  - フロー見出し 281
  - リズムグリッド 38

- 環境設定
  - MIDI 177
  - キーボードショートカット 48, 52
  - サステインペダルコントローラー 177
  - ペダル線 177
  - マウス入力 140
- 「環境設定」ダイアログ 47
- き**
- キークリック 560
  - 入力 231, 234, 235
- キースイッチ
  - エクスプレッションマップ 355, 356
  - パーカッションマップ 364
- キーボード
  - 音符の入力 142
  - キーボードショートカットマップ 50
  - レイアウト 53
- キーボードショートカット 9, 48
  - MIDI 52
  - アーティキュレーション 178
  - キーボードレイアウト 53
  - ギャレービュー 46
  - 言語 53
  - 検索 50, 51
  - 再生 339
  - 削除 53
  - ソロ 341
  - 定義 47
  - ページビュー 46
  - マップ 50
  - ミュート 341
  - リセット 53
  - 割り当て 52
- 記号
  - 印刷 390
  - 演奏技法 560
  - キャレット 142
  - 小節休止符 608
  - 小節リピート記号 587, 592, 593
  - 装飾音 521
  - 注釈 390
  - 調号（「調号」を参照）
  - ペダル線 555
  - 和音 441
- 奇数ページのレイアウト
  - 印刷 377, 386
  - 冊子印刷 386
- キット（「打楽器キット」を参照）
- 機能
  - キーボードショートカット 51
  - キーボードショートカットの削除 53
- 記譜記号
  - 外観 136
  - コピー 270, 271
  - ズームオプション 41
  - 設定 90, 92
  - 選択 39, 260
  - 打楽器キット 697
  - 入力 178
  - プロパティ 136, 137
  - 変更 266
- 記譜されたデュレーション 370, 371
  - 演奏されるデュレーション 370
  - 再クオンタイズ 175
- 記譜ツールボックス 137
- 記譜に関するリファレンス 393
- 記譜パネル 132, 139
- 記譜モード 14, 132
  - 「移調」ダイアログ 171
  - 音符の入力 142
  - ガイド 268
  - 記譜記号の入力 178
  - キャレット 145
  - 切り替え 132
  - システムトラック 262
  - ツールボックス 37, 132, 133, 137
  - テキストエディター 258
  - 入力と編集 139
  - パネル 36, 132, 135, 136, 139
- ギャレービュー 39, 46
  - 小節番号 39
  - 譜表のスペーシング 306
  - 譜表ラベル 39
  - フロー 274
  - への変更 46
- キャレット 142
  - 移動 141, 145, 685
  - スラッシュ 157
  - スラッシュ付き声部 142
  - 声部の指示 142, 156, 461
  - 前進 145
  - 装飾音符 142, 163
  - 挿入モード 142, 150
  - タイプ 142
  - 打楽器キット 150
  - デュレーションをロック 142
  - 入力と編集 139
  - 無効化 145
  - 有効化 145
  - リズムグリッド 141
  - 和音 24, 142, 164
- キュー 455
  - ガイド 268
- 急激な増大を示すヘアピン（「広がり付きのヘアピン」を参照）
- 休止 486
  - 位置 488
  - 移動 490
  - 同じ位置に複数 489
  - 外観 266
  - 再生 486
  - 削除 270
  - 小節線 491
  - 選択 260
  - タイプ 217, 486
  - 中間休止記号（「中間休止記号」を参照）
  - デフォルト設定 488
  - デュレーション 266
  - 入力 217, 219, 220
  - パネル 220
  - 1つの譜表 489
  - フィルター 265
  - フェルマータ 486, 490
  - 譜表に対する位置 488

## 休止 (続き)

ブレス記号 (「ブレス記号」を参照)  
 変更 489  
 ポップオーバー 217, 220  
 リンク 489

## 旧バージョン 59

## 休符 602

暗黙 602-604  
 位置 602  
 移動 302, 608  
 カラー 605  
 空白の小節 606  
 グループ化 436  
 削除 605  
 小節休符 (「小節休符」を参照)  
 声部 602, 604, 608  
 タイプの変更 604  
 長休符 607  
 デュレーション 154  
 デュレーションの強制 155  
 統合 604, 607  
 入力 133, 155, 161, 162  
 配置 602  
 非表示 597, 605-607  
 表示 605-607  
 復元 605  
 明示的 602-604  
 余白 597

## 休符のグループ化 (「音符のグループ化」を参照)

## 強弱

アーティキュレーション 400  
 強弱記号 456

## 強弱記号 456

poco a poco 466  
 位置 457, 458  
 移動 459  
 延長線 456, 464  
 ガイド 268, 464  
 括弧 460  
 強弱 456  
 局部的 456  
 グループ化 468, 469  
 グループ化の解除 469  
 クレッシェンド (「段階的強弱記号」を参照)  
 結合 457  
 コピー 460  
 再生 343  
 再生時にミュート 342  
 削除 461  
 サスティン楽器 468  
 終端の位置 459  
 小節線 459  
 小節リピート記号 588  
 スペーシング 467  
 声部固有 204, 205, 461  
 選択 260  
 タイプ 202, 456  
 打楽器キット 698  
 段階的 (「段階的強弱記号」を参照)  
 ディミヌエンド (「段階的強弱記号」を参照)  
 長さ 465  
 ニエンテのヘアピン 461, 462  
 入力 201-205

## 強弱記号 (続き)

配置 458, 459, 468-470  
 パネル 205  
 ハンドル 464, 465  
 非サスティン楽器 468  
 非表示 464  
 表記規則 457  
 表現テキスト 202, 203, 463  
 広がり付きのヘアピン 466  
 フィルター 265, 460  
 譜表に対する位置 457  
 ヘアピン (「ヘアピン」を参照)  
 変更 266  
 ポップオーバー 202, 204  
 リピート 343  
 リンク 266, 470, 471  
 リンクの解除 266, 471

## 強弱記号のグリフ 456

## 強弱記号の修飾語句 456

## 強弱記号パネル 203, 205

## 強調記号 400

入力 178

## 強調表示

小節リピート記号 587, 590  
 スラッシュ領域 594, 595

局部的強弱記号 (「強弱記号」を参照)  
 距離

組段のインデント 639

小節番号 418

大括弧 439

符頭 431

符尾 431

## 切り替え

タブ 44

モード 14

レイアウト 11, 30, 42

## 切り取り

スラッシュ領域 598

タイのつながり 664

## 金管楽器

演奏技法 233

フィンガリング 473, 477

ホルンの支管の指示記号 477

## &lt;

## 空白の小節

休符 606

削除 406

長休符 607

入力 198

## 空白の声部 713

## 空白の譜表

タチェット 286

非表示 285, 306

表示 285, 306

## クオリティー

コード記号 208, 212, 441, 442

## クオンタイズ

MIDI の読み込み 67

MIDI 録音 173

再クオンタイズ 175

ダイアログ 69

- クオンタイズ (続き)
  - 変更 175
  - 連符 69
- 区切り
  - 組段 291
    - タイのつながり 664
    - 長休符 607
    - フレーム 290
    - ページ 290
- 区切り用文字
  - 組段 (「組段の分割記号」を参照)
  - タイムコード 574
  - 拍子記号 676
  - フィンガリング 477
- くさび形符頭 514
- 組段
  - インデント 625, 630, 639
  - インデントの変更 639
  - 間隔 582
  - 区切り (「組段区切り」を参照)
  - コーダの間隔 584
  - 小節の固定 289
  - 小節番号 414
  - 垂直位置 (「組段のスペーシング」を参照)
  - スペーシング (「組段のスペーシング」を参照)
  - セクション 582
  - 選択 260
  - タイムコード 576
  - ディヴィジ 640
  - テキスト (「組段テキスト」を参照)
  - トラック (「システムトラック」を参照)
  - 配置設定 289
  - 幅 284
  - 譜表ラベル 639
  - 分割 582
  - 分割記号 (「組段の分割記号」を参照)
  - ページあたりの数を固定 290
- 組段オブジェクト 637
  - 位置 638
  - サイズ 630, 631, 633
  - テキスト 257
  - テンポ記号 646, 649
  - 拍子記号 673
  - リハーサルマーク 564, 565
  - リピート括弧 578, 580
  - リピートマーカー 584
- 組段区切り 276, 291
  - ガイド 268, 291, 292
  - 削除 292
  - 自動的 289
  - 小節リピート記号 289, 292
  - スラー 620
  - 挿入 292
  - タイ 661
  - ディヴィジ 640
  - 譜表のスペーシング 305
  - 別のレイアウトへコピー 292-294
- 組段テキスト 637
  - 入力 257
  - 複数の位置 638
  - 譜表からの位置 637
  - 譜表に対する位置 302
  - 枠線 301
- 組段の形式設定 292
  - 別のレイアウトへコピー 294
- 組段のスペーシング 305
  - デフォルト設定 305, 306
  - 変更 305
  - 両端揃え 284, 305, 306
- 組段の途中の間隔
  - コーダ 582, 584
- 組段の分割記号 636
  - 幅 637
  - 非表示 636
  - 表示 636
- グラフィック
  - ファイル (「グラフィックファイル」を参照)
- グラフィックファイル 380, 389
  - 書き出し 380, 381
  - 画像解像度 390
  - カラー 383
  - 形式 389
  - 白黒 383
  - ファイル名 382
  - フォント 384
- クリック 350
  - MIDI 録音 173
  - カウントイン 173
  - ミキサー 347
- グリッサンドライン 539
  - 位置 539
  - 形式設定 540
  - 削除 270
  - スタイル 540
  - 線のスタイル 540
  - タイプ 223
  - テキスト 541
  - 入力 221, 223, 228, 539
  - パネル 228
  - 非表示 541
  - 表示 541
  - フィルター 265
  - 変更 266
  - 方向 519
  - ポップオーバー 223, 228
- グリッド
  - インストゥルメントグループ 111
  - 間隔 114
  - グループ名の変更 112
  - 打楽器キット 698, 699
  - 譜表 628, 698
  - リズム 141
- グリフ
  - トリル 521, 522
  - フォント 295
  - ペダル線 555
  - 臨時記号 160
- グループ
  - インストゥルメント (「インストゥルメントのグループ」を参照)
  - 音符 436
  - 角括弧 438
  - 休符 436
  - 強弱記号 468-470
  - 小節リピート記号 592, 593
  - タブ 44, 45

グループ (続き)  
 中括弧 438  
 譜表 411  
 譜表のスペーシング 306  
 プレーヤー (「プレーヤーのグループ」を参照)  
 連桁 425, 436, 437  
 クレッシェンド 456, 464  
 終端の広がり 466  
 入力 202, 204, 205  
 黒玉符頭 512, 513

## け

### 警告

異なるバージョンの Dorico 59

形式 (「ファイル形式」を参照)

形式設定 275

アルペジオ記号 535

オルタードユニゾン 397

組段 292

グリッサンドライン 540

小節番号 413

スラー 619

タイ 665

タレット 286, 288

テキスト 258, 259

テンポ記号 656

ファイル名 382

符頭 517

フレーム 292

ページ 276, 292-294, 480

ページレイアウト 289

ペダル線 556, 557

マーカー 570

前付け 480

マスターページ 276

レイアウト 292-294

連符 686, 691

### 傾斜

ペダル線のフック 556

連桁 427, 485

### 形状

小節番号の囲み線 415

符頭 513, 516

連桁 429, 433, 435

連符の角括弧 689, 690

### 結合

小節線 411, 440

小節線を表示した譜表 412

結合式強弱記号 (「強弱記号」を参照)

結合拍子の拍子記号 669

### 弦楽器

演奏技法 231, 233-235, 560

替え指のフィンガリング 474

弦の指定 519

フィンガリングのシフト 478

### 言語

キーボードショートカット 50, 53

### 検索

アンサンブル 84

インストゥルメント 84

キーボードショートカット 50, 51

献呈 480

テキストトークン 297

弦のシフト指示 478

角度 478

太さ 478

方向 478, 519

## こ

交互拍子の拍子記号 669

格子状配列

臨時記号 395, 396

構成要素 382

アーティキュレーション 402

コード記号 207, 441

テンポ記号 651

候補メニュー

演奏技法のポップオーバー 231

テンポのポップオーバー 190

ゴーストノート 696

コーダ 582

組段の途中の間隔 582, 584

セクション 582

入力 251, 252

複数 583

コーデック 126

コード 297

タイム 574

トラック 333

コード記号 441

MIDI での操作 52

MIDI 入力 207

MusicXML の読み込み 446

位置 443

移調 123, 441

移調楽器 123, 445

移動 443

異名同音の表記 445

オミット 208

オンコード 212

音程 208

ガイド 268

クオリティ 212, 442

構成要素 (「コード記号の構成要素」を参照)

再生 333, 334

削除 270

サスペンション 208

タイプ 207, 441

トラック 333

入力 207, 210, 211

入力中のナビゲーション 210

配置 443

ピッチ 123

非表示 442, 444

表示 442, 444

フィルター 265

付加音 208

譜表 444

変更 266

ポップオーバー 207

ポリコード 209, 211

モーダル 209, 445

- コード記号 (続き)
    - ルート 207, 212, 442
    - 和音なし 209
  - コード記号の構成要素 441
    - タイプ 441
    - 入力 207
    - ポップオーバー 207
  - コードトラック 333
  - コーラスの歌詞 501
    - ポップオーバー 239
    - ラインを変更 507
  - 五重奏のテンプレート 57
    - 譜表のグループ化 57, 440
  - 5線のサイズ 631
  - 5線譜 630
    - 打楽器キット 698, 699
    - 打楽器のレジェンド 705
    - 符頭 702, 704
  - 固定
    - 音符のデュレーション 155, 162
    - 組段あたりの小節数 289
    - ページあたりの組段数 290
  - 固定テンポ変更 647
    - 構成要素 651
  - 固定テンポモード 342
  - 古典派
    - 装飾音 224
    - トリル 531, 533
  - コピー 269-271
    - アーティキュレーション 401
    - 音符 401
    - 強弱記号 266
    - スラー 266
    - パート形式 292, 294
    - プレーヤー 95
    - プロパティ 295
    - ページレイアウト 293
  - コマンド
    - MIDI 52
  - 小文字
    - フロータイトル 298
    - ローマ数字 298
  - コモンタイム 492, 669
    - 入力 185
  - コルレーニョ 560
    - 入力 234, 235
  - コンソルディーノ 560
    - 入力 231, 234, 235
    - 非表示 562
  - コントローラー
    - MIDI 326
    - エクスペッションマップ 355
    - オートメーション 326
  - コントロールチェンジ
    - エクスペッションマップ 356
  - コンマブレス記号 488
- さ**
- 最近使用したプロジェクト 59
  - 最終的なテンポ 655
    - 段階的テンポ変更 655
  - 最初の組段
    - インデント 639
  - 最初のページ
    - 形式設定 280
    - ページ番号 549
    - マスターページ 280
  - サイズ
    - オーディオバッファ 175, 176
    - 音符 518
    - 間隔 114
    - 基準単位 54
    - 組段オブジェクト 631, 633
    - 装飾音符 482, 484, 518
    - テンポ記号 647
    - トラック 321, 337
    - 「ビデオ」ウィンドウ 129
    - 拍子記号 672, 674
    - 符頭 513
    - 譜表 90, 631, 633
    - ページ 90, 278, 388
    - メトロノームマーク 647
    - 用紙 388
  - 再生 339, 563
    - Silence 再生テンプレート 343
    - アーティキュレーション 404
    - アルペジオ記号 537, 538
    - インストゥルメント 355, 364
    - 上書き 371
    - エクスペッションマップ 355, 356
    - 演奏回数 585
    - 演奏技法 360, 363, 563
    - エンドポイント 351, 352, 354, 355
    - オーディオの書き出し 75
    - オーディオバッファサイズ 175, 176
    - オーディオを書き出し 75
    - オッサン譜表 635
    - 音符 265, 266
    - 音符のデュレーション 370
    - 音符の非表示 597
    - 音符の録音 174
    - 開始 339
    - 環境設定 47
    - 休止 486
    - クリック 350
    - コード記号 333, 334
    - 固定テンポ 342
    - 再生ヘッド 338
    - ジャズアーティキュレーション 543
    - 小節リピート記号 588
    - スウィング 345-347
    - スラー 620
    - スラッシュ領域 597
    - 選択範囲 339
    - ソロ 340, 341
    - 打楽器 355, 364, 700, 702
    - チャンネルストリップ 349
    - 追従テンポ 342
    - デフォルト設定 344
    - デフォルトのテンポ 646, 651
    - テンプレート 312, 344, 352
    - テンポ 350, 653-655
    - テンポの等式 656
    - トリル 531, 532

- 再生 (続き)
  - パッチ 351
  - 早送り 338
  - フェーダー 347
  - 複数のウィンドウ 45
  - プラグイン 347
  - ペダル線 559
  - ボリューム 342, 347
  - ボリュームのリセット 342
  - 巻き戻し 338
  - ミキサー 347, 349
  - ミュート 340-342
  - メトロノーム 350
  - ライン 338
  - リピート 343, 585
  - リピート回数 585
  - 和音 266
- 再生ツールボックス 310
- 再生テンプレート 343
  - 上書き保存 343
  - 変更 344
  - リセット 344
- 再生ヘッド 338
  - 位置 339
  - 移動 338
  - 再生 339
  - ズーム 321
  - トランスポート 350, 351
  - 早送り 338
  - 巻き戻し 338
  - リピート 343
- 再生モード 14, 309
  - VST 2 プラグインをホワイトリストに設定する 313
  - イベントディスプレイ 314
  - インストゥルメントのロード 313
  - ウィンドウの要素 309
  - 上書き 371
  - エクスプレッションマップ 355, 360
  - エクスプレッションマップの書き出し 364
  - 「エンドポイントの設定」ダイアログ 352
  - 音符の移動 318
  - 音符の削除 320
  - 音符のデュレーション 318, 370, 371
  - 音符の入力 317
  - 切り替え 309
  - 再生 339
  - 再生ヘッド 338
  - ズーム 321
  - チャンネルストリップ 349
  - ツールボックス 309, 310
  - トラック 321, 337
  - ドラムエディター 316
  - トランスポート 31, 350
  - パーカッションマップ 364
  - パネル 36, 309, 311
  - ピアノロールエディター 316
  - ミキサー 347, 349
  - 無音程打楽器 708
- 再読み込み
  - ビデオファイル 127
- サウンド (「再生」を参照)
- サウンドトラック
  - オーディオ 130
  - ボリューム 130
- サウンドライブラリー (「サンプルライブラリー」を参照)
- 作詞者 89
  - テキストトークン 297
  - デフォルトのマスターページ 480
- 削除 270, 275
  - アーティキュレーション 401
  - アルペジオ記号 270
  - インストゥルメント 107
  - 演奏技法 270
  - オートメーション 328
  - オクターブ線 454
  - 音符 270, 320
  - 音部記号 449
  - 歌詞 506, 507
  - キーボードショートカット 53
  - キットからインストゥルメント 114
  - 休止 270
  - 休符 605
  - 強弱記号 461
  - 組段区切り 292
  - グリッサンドライン 270
  - ジャズアーティキュレーション 546
  - 小節 196, 405, 406
  - 小節線 410
  - 小節番号の変更 421
  - 小節リピート記号 270
  - スラー 270
  - スラッシュ符頭 270
  - 声部 713
  - 装飾音 270
  - 装飾音符 270
  - タイ 663, 664
  - 打楽器キットのグループ 113
  - 中央配置の連符 430
  - 中間休止記号 270
  - 調号 495
  - テンポ記号 651
  - テンポ変更 332
  - トリル 270
  - トレモロ 682
  - 拍 196, 405
  - ビデオ 129
  - 拍子記号 679
  - フィンガリング 476
  - フェルマータ 270
  - 符尾の方向の変更 644
  - フレーム区切り 291
  - プレーヤー 101
  - プレーヤーグループ 116
  - ブレス記号 270
  - フロー 120
  - フローからプレーヤーを 118
  - プロジェクトの自動保存 77
  - ペダル線 270
  - マーカー 270
  - リズムックフィールドの変更 347
  - リハーサルマーク 566
  - リピート括弧 270
  - リピートマーカー 270
  - 臨時記号 394

- 削除 (続き)  
 レイアウト 125  
 レイアウトからプレイヤーを 121  
 レイアウトからフローを 122  
 連符 425  
 連符 686, 688
- 作成 (「入力」を参照)
- サスティン楽器 468
- サスティンペダル 551  
 MIDI コントローラー 177, 559  
 MusicXML の読み込み 559  
 延長線 557  
 入力 233, 235, 236  
 ポップオーバー 233, 235  
 リテイク 236, 237, 552  
 リテイク/強さの変更指示の削除 552  
 レベルの変更指示 236, 237, 552
- サスペンション  
 コード記号 208
- 作曲者 89  
 テキストトークン 297  
 デフォルトのマスターページ 480
- 冊子印刷 386  
 印刷 385, 386  
 両面印刷 387
- サブ小節番号 421  
 追加 422
- 三角形符頭 514
- 三重付点音符 149
- 三重臨時記号  
 書き換え 160
- サンプリングされたトリル 531, 532
- サンプルライブラリー 364  
 再生 355, 364  
 トリル 531  
 パーカッションマップ 367
- し**
- シーケンス  
 サブ 421  
 小節番号 420, 421  
 タイプ 567  
 ページ番号 279  
 リハーサルマーク 566
- シェイク 544  
 入力 223, 225
- 四角の符頭 516
- 時間  
 トランスポートウィンドウ 350  
 ビデオ 128  
 レイテンシー 172, 175, 176
- ジグザグ配列  
 臨時記号 396
- 指示  
 親指 180  
 キャレット 461  
 弦のフィンガリング 478, 519  
 声部 461  
 フィンガリング 180, 477  
 ホルンの支管 477
- 指示記号  
 トリルの音程 527, 531
- 四重奏のテンプレート 57  
 譜表のグループ化 57, 440
- システム  
 調性 494  
 トリル記号 524
- システムトラック 262  
 楽譜の削除 406  
 楽譜の選択 263, 264  
 小節の入力 199  
 拍の入力 199  
 非表示 263
- 下の音符  
 トリル 533
- 下パネル 36
- 舌を鳴らす 560  
 入力 231, 234, 235
- 試聴  
 MIDI デバイス 172  
 音符 172, 265, 266  
 和音 266
- 実音 124  
 インストゥルメントの移調 626  
 音部記号 449, 450  
 ステータス表示 38  
 打楽器のレジェンドの範囲 704, 705  
 ピッチの入力 146  
 表示 123  
 譜表ラベル 622, 626  
 レイアウト 120, 123
- 実線  
 スラー 618  
 タイ 664  
 テンポ記号 656
- 自動保存 77  
 音程 78  
 場所 78  
 プロジェクトの削除 77  
 無効化 79  
 「自動保存したプロジェクトを回復」ダイアログ 77
- シャープ 394  
 書き換え 160  
 括弧 395  
 入力 159  
 非表示 395  
 表示 395  
 1/4 音 397
- ジャズ  
 アーティキュレーション (「ジャズアーティキュレーション」を参照)  
 音楽フォント 295  
 グリフ 295  
 バンドのテンプレート 57  
 譜表のグループ化 57, 440
- ジャズアーティキュレーション 543, 544  
 位置 545  
 移動 545  
 外観 545  
 再生 543  
 削除 546  
 スムーズ 543  
 線のスタイル 545  
 装飾音 (「ジャズの装飾音」を参照)  
 タイプ 223, 543, 545

- ジャズアーティキュレーション (続き)
  - デュレーション 545
  - 長さ 545
  - 入力 221, 223, 229, 230
  - パネル 230
  - 変更 545
  - ベンド 543
  - ポップオーバー 223, 229
- ジャズの装飾音 544
  - タイプ 223
  - 入力 223, 225
  - ポップオーバー 223
- 斜線
  - 臨時記号のスタック 395
- 斜体
  - 歌詞 504
  - 強弱記号 456
- 弱起 (アウフタクト) 669, 671
  - 小節の変換 672
  - 入力 185, 188, 189
  - 拍の削除 196, 405, 406
- ジャンプ
  - 再生 585
  - 入力 251, 252
  - 反復 582
- ジャンプ記号 (「リピートマーカー」を参照)
- 重音のトレモロ 680
  - 移動 683
  - 削除 682
  - タイプ 246
  - 入力 253, 254
  - 速さ 681
  - ポップオーバー 246
- 終止線 197, 409
  - 演奏回数 585
  - 入力 200
- 修飾キー
  - キーボードショートカット 50
  - 検索 50
- 修飾語句
  - 強弱記号 202, 203
- 終端の位置
  - アルペジオ記号 536
  - オクターブ線 453
  - 強弱記号 459
  - スラー 610-612
  - タイ 658
  - トリル 523
  - 譜表線 611
  - ペダル線 554
  - リピート括弧 580
  - 連符の括弧 690
- 周波数
  - スラッシュ領域のカウント 600
  - タイムコード 576
- 重要なマーカー 243, 572
- 縮尺サイズ
  - 印刷 377, 388
  - 音符 518
  - 音符のスペーシング 303
  - キュー 303
  - 小節線 409
- 縮尺サイズ (続き)
  - 装飾音符 303, 482, 484
  - 譜表 631, 633, 634
- 出力
  - オーディオ 47
  - プラグイン 352
  - ミキサー 352
- 出力先
  - インストゥルメント 455
  - ファイルの書き出し 381
- 出力チャンネル
  - ミキサー 347
- 取得 (「復元」を参照)  
(「非録音時の MIDI 入力データを記録」も参照)
- 順番
  - アーティキュレーション 402
  - インストゥルメントのナンバリング 103
  - オーケストラ 115
  - 音符 713
  - スコア 101
  - 声部 714
  - 打楽器キット内のインストゥルメント 113
  - タブ 44
  - 調号 492
  - プレーヤー 101
  - リハーサルマーク 566
  - リピートマーカー 583
  - 臨時記号 395, 396, 492
  - レイアウト 124
- 詳細設定
  - 非表示 37
  - 表示 37
- 浄書モード 14, 275
- 小節 405
  - 数 414
  - 組段あたりの数を固定 289
  - グリッサンドライン 539
  - グループ化 592, 593
  - 結合 408
  - コンテンツの削除 406
  - 削除 196, 405, 406
  - 弱起 (アウフタクト) 671, 672
  - 小節休符 162, 606, 608
  - 選択 263
  - タイムコード 576
  - 長休符 607
  - ディスプレイ 350, 351
  - デュレーション 407
  - 入力 195-199
  - パネル 197, 198
  - 分割 407
  - ポップオーバー 196, 198
  - リピート記号 587
- 小節休符 606
  - 移動 608
  - 長休符 607
  - 入力 162, 196
  - 非表示 606
  - 表示 606
- 小節線 409
  - 移動 410
  - ガイド 268
  - 強弱記号 459

## 小節線 (続き)

結合 411, 440  
 結合のカスタマイズ (「小節線の結合」を参照)  
 最終 409  
 削除 410  
 三重 197  
 縮尺サイズ 409  
 装飾音符 484  
 タイプ 197, 409  
 単一 409  
 中間休止記号 221  
 調号 496  
 ティック 409  
 二重 409  
 入力 195, 197, 200, 201, 407  
 破線 409  
 パネル 197, 201  
 反復 409, 585  
 拍子記号 412  
 フェルマータ 491  
 太さ 409  
 譜表 411, 412  
 譜表のグループ化 411, 440  
 譜表をまたぐ 411, 412  
 ポップオーバー 196, 197, 200  
 短い 409

## 小節線の結合 411

小節と小節線パネル 197, 198, 201

小節の時間 (「リPEAT括弧」を参照)

## 小節番号 413

位置 417, 418  
 移動 417, 418  
 外観 413  
 ガイド 268, 417  
 囲み線 413, 415  
 ギャレービュー 39  
 削除 421  
 サブ 421, 422  
 シーケンスの変更 420  
 弱起 (アウフタクト) 671  
 代替 423  
 デフォルト設定 413  
 パートレイアウト 416  
 パラグラフスタイル 414  
 範囲 416  
 非表示 417, 419  
 表示 417  
 拍子記号 419  
 頻度 414  
 フォント 413, 414  
 譜表に対する位置 419  
 プライマリーシーケンスに戻す 422  
 変更 420  
 リPEATセクション 423  
 リPEATの2回め以降 423  
 レイアウトオプション 413

## 小節番号のプライマリーシーケンス

変更 420

戻す 422

## 小節リPEAT記号 587

移動 588

カウント 590, 591

カウントの非表示 592

## 小節リPEAT記号 (続き)

数の変更 591  
 括弧 592  
 記号 592  
 強弱記号 588  
 強調表示 587, 590  
 組段区切り 292  
 グループ化 592, 593  
 再生 266, 588  
 削除 270  
 小節番号 416  
 タイプ 247  
 長休符 607  
 統合 607  
 長さ 589  
 入力 247, 255  
 配置設定 289  
 パネル 247  
 ハンドル 589  
 表示オプション 590  
 頻度 591  
 フィルター 265  
 フォントスタイル 590  
 フレーズの長さ 266, 588  
 フレーム区切り 290  
 変更 266, 588  
 ポップオーバー 247  
 領域 587

## 衝突回避

アーティキュレーション 403

ギャレービュー 306

スラー 613, 620

タイ 658

## 小副括弧 439

## ショートカット

MIDI 48

キーボードショートカット 48, 52

## 除外

フローからプレーヤーを 92, 118

レイアウトからプレーヤーを 92, 121

レイアウトからフローを 92, 122

## ジョブタイプ 375, 385

印刷 385

選択 385

ページ範囲 379

## 白黒のグラフィック 383

## 白玉符頭 512, 513

## 新規プロジェクト

開始 56

テンプレート 55, 57

## シンコペーション

ステムレット 435

## 親切フィンガリング 476

## 親切臨時記号 398

括弧 398

タイのつながり 395

非表示 395

表示 395

## す

## 図

書き出し 380

## 垂直位置

アーティキュレーション 402, 403  
 アイテムの反転 267  
 インストゥルメント 101  
 演奏技法 560, 561  
 歌詞 499, 501, 505  
 休止 488  
 休符 602  
 強弱記号 457  
 組段 284, 305, 306  
 組段オブジェクト 638  
 組段テキスト 638  
 コード記号 443  
 小節番号 418, 419  
 スラー 609  
 スラッシュ符頭 596  
 装飾音 522  
 タイ 658  
 タイムコード 575  
 タレット 288  
 中間休止記号 489  
 テキスト 302, 637  
 テンポ記号 637, 638, 649  
 トリル 522  
 トレモロ 681  
 拍子記号 637, 672, 674, 677  
 フィンガリング 473  
 フェルマータ 488  
 譜表 284, 305, 306  
 プレーヤー 101  
 ブレス記号 488  
 フロー見出し 276, 281, 282  
 ペダル線 553  
 変更 267  
 マーカー 569, 575  
 リハーサルマーク 564, 565, 637, 638  
 リピート括弧 580, 637, 638  
 リピートマーカー 584, 638  
 レイアウト 124  
 連符 684

垂直スタックの順番  
 臨時記号 395, 396

垂直方向のスペーシング  
 オssia 譜表 635  
 組段 (「組段のスペーシング」を参照)  
 打楽器キット 114  
 タレット 288  
 譜表 (「譜表のスペーシング」を参照)

水平位置

## 水平位置 (続き)

連符の数字 691  
 連符の比率 691

水平方向の配置  
 装飾音 522

スウィング再生 345  
 3 連符 345  
 比率 345  
 ポップオーバー 192  
 無効化 347  
 有効化 192, 346

ズーム 38  
 イベントディスプレイ 321  
 オプション 38, 41  
 小節リピート記号 590  
 スラッシュ領域 595  
 ドラムエディター 321  
 ピアノロールエディター 321  
 変更 41

透かし 390  
 スクイーズ 544  
 入力 223, 225

スクープ 543  
 入力 223, 229, 230

スケール 494  
 EDO 494  
 オクターブの分割 494  
 調号 492, 493  
 度 441, 516  
 マイナー 493  
 メジャー 493

スケールディグリー  
 Nashville 番号 207  
 コード記号 207

スコア (「フルスコアレイアウト」を参照)

スタイル  
 外観 267  
 グリッサンドライン 539, 540  
 ジャズアーティキュレーション 545  
 スラー 618, 619  
 タイ 664, 665  
 中間休止記号 488  
 テンポ記号 647, 655  
 ニエンテのヘアピン 462  
 拍子記号 674, 675  
 フェルマータ 486  
 ブレス記号 488  
 余白 276  
 リセット 267

スタックカート 400  
 入力 178

スタックの順番  
 臨時記号 395, 396

スティッキング 698  
 ステータスバー 14, 38  
 選択ツール 38  
 ビュータイプ 39

ステータス表示 38  
 ステップ入力 (「音符の入力」を参照)  
 ステムレット 435  
 ストレート再生 345

- ストローク  
スラー 618  
タイ 664  
トレモロ 680, 681
- スペーシング  
アルペジオ記号 536  
音符 302, 303  
歌詞 505, 506  
ギャレービュー 39  
声部列 713, 714  
打楽器キット 114  
タチェット 288  
段階的強弱記号 467  
中間休止記号 221  
譜表 305  
譜表をまたぐ連桁 431  
リハーサルマーク 564  
臨時記号 396  
レイアウトオプション 90
- スマア 544  
入力 223, 225
- スムーズ  
ジャズアーティキュレーション 543
- スラー 609, 660  
アーティキュレーション 402, 612  
位置 609, 611, 617  
移動 614  
入れ子 612  
入れ子状のスラー 613, 614  
カーブ 609, 611, 617, 619  
重ね合わせ 620  
組段区切り 620  
形式設定 619  
再生 620  
削除 270  
終端 612  
衝突回避 613, 620  
スタイル 618, 619  
スラー内 613, 614  
声部をまたぐ 612, 613  
選択 260  
装飾音符 483, 610, 611  
タイ 610, 612  
タイとスラー 660  
デュレーション 620  
点線 618  
長さ 615  
日本語のエリジョン 510, 511  
入力 256, 613, 614  
破線 618  
パネル 135  
反転 609, 611, 617  
フィルター 265  
譜表線 611  
譜表をまたぐ 612, 613  
フレーム区切り 620  
平坦なスラー 619  
編者注 618  
ミュート 342  
リンク 266, 616  
リンクの解除 266, 617
- スラッシュ 482, 594  
音符 (「トレモロストローク」を参照)  
声部 (「スラッシュ符頭の声部」を参照)  
装飾音符 482-484  
トレモロ (「トレモロストローク」を参照)  
拍子記号 676  
符頭 513  
符尾 (「トレモロストローク」を参照)  
符尾なし 715  
領域 (「スラッシュ領域」を参照)
- スラッシュ記号 594
- スラッシュ付き声部  
キャレット 142, 157  
打楽器キット 107, 150  
入力 157  
ポップオーバー 247  
領域 247
- スラッシュ符頭 482, 594, 715  
位置 601  
移動 596, 598  
外観 595  
カウント 600, 601  
カウントの非表示 601  
数の変更 600  
括弧 601  
キャレット 142, 157  
休符 597  
休符の非表示 597  
強調表示 595  
削除 270  
周波数 600  
垂直位置 596  
声部 157, 273, 596, 715  
タイプ 715  
打楽器キット 107, 113, 150, 716  
入力 157, 247, 255  
パネル 247  
表示オプション 595  
フィルター 265  
フォントスタイル 590, 600  
符尾 599  
符尾の方向 596, 644  
譜表上の位置 113, 596  
譜表に対する位置 601  
分割 598  
ポップオーバー 247, 255  
領域 594, 600
- スラッシュ符頭の声部 715  
移動 596  
垂直位置 596  
打楽器キット 716  
複声部の状況 595  
符尾の方向 644  
譜表上の位置 596  
領域 594
- スラッシュ領域 594  
位置 601  
移動 596, 598  
カウント 600, 601  
重ね合わせ 595  
括弧 601  
休符 597  
休符の非表示 597

## スラッシュ領域 (続き)

- 強調表示 594, 595
  - 削除 270
  - 垂直位置 596
  - 声部 596, 715
  - 長さ 599
  - 入力 255
  - ハンドル 599
  - 表示オプション 595
  - フィルター 265
  - フォントスタイル 590
  - 複数 595
  - 符尾 599
  - 符尾の方向 596
  - 譜表上の位置 596
  - 譜表に対する位置 601
  - 他の音符の非表示 597
  - 他の音符の表示 597
  - ポップオーバー 247
- スルタスト 560
- 入力 231, 234, 235
- スルポンティチェット 560
- 入力 231, 234, 235

## せ

## 声楽の譜表

- 譜表のグループ化 57, 440

## 静寂

- アイテムのミュート 342
- ヘアピン 461

## 生成されたトリル 531, 532

## 生成用文字列 382

## 声部 711

- MIDI 録音 175
- アーティキュレーション 402
- 位置 711
- 音符の移動 272
- カラー 711, 712
- キャレット 142, 156
- 休符 602, 604, 608
- 強弱記号 204, 205, 461
- 切り替え 156
- 削除 713
- 順番 714
- 順番の入れ替え 713
- 小節休符 162
- 新規作成 156
- スラー 612
- スラッシュ 157, 273, 595, 715
- スラッシュ符頭 157, 596
- スラッシュ領域 597
- 選択 260
- 装飾音符 483
- タイ 662, 666
- 打楽器キット 707, 708
- 追加 156
- ドラムセット 111
- 内容の入れ替え 273
- 入力 156
- 配置 711
- 非表示 597
- 表示 597

## 声部 (続き)

- フィルター 265
  - フェルマータ 488, 490
  - 付点 519
  - 符尾の方向 641, 644, 707, 708, 711, 714
  - 変更 273, 715
  - 方向 596
  - 臨時記号のスタックの順番 395
  - 列の並び順 714
  - 連桁 642
- 声部列の並び順 711, 714
- 順番の入れ替え 713
- 声部をまたぐスラー 612
- 移動 612, 614
  - 長さ 612, 615
  - 入力 613
- 声部をまたぐタイ 662
- セーニョ 582
- セクション 582
  - 入力 251, 252
  - 複数 583
- セクション
- fine 582
  - コーダ 582
  - 反復 582
  - 非表示 37
  - 表示 37
- セクションプレーヤー 93
- オssia譜表 635
  - 空白の譜表 285
  - 追加 94
  - ディヴィジ 640
  - 譜表ラベル 622
- セグメント
- 最終 580
  - リピート括弧 579
- 設定
- MIDI 入力 68
  - MIDI 録音 175
  - ウィンドウ 41
  - オーディオ 47
  - オーディオデバイス 47, 175, 176
  - 環境設定 47
  - キーボードショートカット 52
  - 打楽器キットの音符の入力 152
  - ビデオ 126
  - プロパティのコピー 295
  - マウス入力 140
  - 両面印刷 377
  - レイアウト固有 90, 92
  - ワークスペース 41
- 設定モード 14, 81
- アンサンブル 101
  - インストゥルメント 103
  - ガイド 268
  - 切り替え 81
  - 打楽器 107
  - パネル 36, 81, 82, 86, 88
  - プレーヤー 92-95
  - プレーヤーグループ 115
  - プレーヤーの追加 102
  - フロー 92, 117, 118
  - レイアウト 92, 120, 121

## セット

ドラムセット 107, 111, 694

## 線

テキスト 301

全音符 135

全画面表示モード 46

線間の高さ 631

## 前進

歌詞のポップオーバー 240

キャレット 145

コード記号のポップオーバー 210

選択 38, 259, 260

アイテム 139, 259, 260

青 470, 616

移調のための選択 497

音符 38, 39, 259, 265, 266

歌詞 501

記譜記号 38, 39

システムトラック 262

小節 263

ステータス表示 38

すべて 39, 260, 263, 264

選択の延長 260

選択範囲の移調 172

ツール 38

拍 264

範囲選択 38, 39

フィルター 265

譜表 260

フロー 260

より多く 260

より広く 260

和音 266

選択解除 259

範囲選択ツール 38

使用 39

センチメートル

基準単位 54

センド 349

ミキサー 347

## 先頭

強弱記号 463

フィンガリング 477

リハーサルマーク 568

## そ

## 操作

リズムグリッド 141

## 装飾

装飾音 521

## 装飾音 521

アチャカトゥーラ 482

アポジャトゥーラ 482

位置 522

移動 522, 523

音程 521

削除 270

ジャズ 544

(「ジャズアーティキュレーション」も参照)

選択 260

タイプ 222

トリル (「トリル」を参照)

## 装飾音 (続き)

長さ 526

入力 221, 222, 225

配置 522

パネル 224, 225

フィルター 265

譜表に対する位置 523

変更 266

ポップオーバー 222, 225

臨時記号 521, 531

装飾音パネル 225, 227, 228

装飾音符 482

アルペジオ記号 537

位置 483, 484

移調 172

移動 518

音域 169

音部記号 449

外観 485

キャレット 142, 163

サイズ 484, 518

削除 270

小節線 484

スラー 483, 610, 611

スラッシュ 483, 484

声部 483

タイプ 484

デフォルト設定 483

トリル 531

入力 133, 163

反転 483

ピッチ 169

符尾 483-485

ペダル線 554

連桁 485

相対テンポ変更 647

値 654

挿入ポイント 142

挿入モード 133, 150

音符の入力 150

キャレット 142, 150

拍子記号 407, 669

有効化 133

連符 688

## ソート

レイアウト 124

ソステヌートペダル 551

MIDI コントローラー 559

ソルディーノ 560

入力 234, 235

非表示 562

ソルフェージュコード記号 207

ソロ 347

インストゥルメント 341

トラック 340

無効化 341, 347

ソロプレーヤー 93

オシリア譜表 635

空白の譜表 285

追加 19, 94

追加の譜表 635

譜表サイズ 633

譜表ラベル 622

## た

- ターン 521
  - 音程 521
  - ジャズ 223, 225, 544
- タイ 658, 660, 661
  - アーティキュレーション 403, 660
  - 位置 610, 658
  - 音部記号 448
  - 音符のグループ化 155
  - 音部変更記号 662
  - カーブ方向 666
  - 外観 664
  - 強制 155
  - 区切り 664
  - 組段区切り 661
  - 形式設定 665
  - 削除 663, 664
  - 実線 664
  - 衝突回避 658
  - 親切臨時記号 395
  - スタイル 664, 665
  - スラー 610, 612
  - スラーとタイ 660
  - 声部 658, 666
  - 声部をまたぐ 662
  - タイのつながり (「タイのつながり」を参照)
  - つながり (「タイのつながり」を参照)
  - 点線 664, 665
  - トレモロ 681
  - 入力 133, 162, 662
  - 破線 664, 665
  - 反転 666
  - 半分が破線 664
  - 非標準タイ 661
  - 拍子変更記号 661
  - 譜表線 658
  - 譜表をまたぐ 662
  - フレーム区切り 661
  - 分割 155, 664
  - 编者注 664
  - 臨時記号 661
  - 隣接しない音符 662
  - レセヴィブレ 662, 663
  - 和音 666
- 第2声部
  - 小節休符 162
  - 追加 156
- 第1連桁 433
- 大括弧 438
  - アンサンブルタイプ 57, 440
  - ガイド 268
  - 小節線 411
  - 第2括弧 439
  - テンプレート 57
  - 副括弧 439
  - 譜表のスペーシング 306
  - プレーヤーのグループ 411
  - プロジェクトテンプレート 57
  - 連符 689
- 第3線
  - 符尾の方向 641
- タイトル
  - 楽章 276
  - 追加 89
  - テキストトークン 297
  - デフォルトのマスターページ 480
  - テンプレート 276
  - 非表示 281, 282
  - 表示 281, 282
  - フロー 119, 276
  - フロー見出し 282
  - プロジェクト 119
  - 変更 89, 120
  - 欄外見出し 282
- タイトルページ
  - テキストトークン 297
- 第2括弧 439
  - 小副括弧 439
- 第2連桁 433
  - 変更 433
  - ライン 433
  - リセット 434
- タイのつながり 658, 660
  - アーティキュレーション 403, 660
  - 音部記号 448
  - 削除 663
  - スラー 610
  - 選択 660
  - トレモロ 681
  - 分割 664
- タイプ
  - アーティキュレーション 544
  - アルペジオ記号 223
  - 演奏技法 231, 560
  - 延長 217, 486
  - オクターブ線 213, 451
  - 音節 502, 503
  - 音符 135
  - 音部記号 213
  - 外観 267
  - 囲み線 415
  - 歌詞 239, 501, 502
  - キャレット 142
  - 休止 217, 486
  - 強弱記号 202, 456
  - グリッサンドライン 223
  - コード記号 207, 441
  - ジャズアーティキュレーション 223, 543-545
  - 小節線 409
  - 小節リピート記号 247
  - スラッシュ符頭 715
  - 装飾音 222, 544
  - 装飾音符 484
  - タイ 664
  - 打楽器のレジェンド 706
  - 中間休止記号 217, 488
  - 調号 181
  - テキスト 296
  - テンプレート 57
  - テンポ記号 190, 192, 647
  - トラック 321
  - トレモロ 246, 680
  - 拍子記号 185, 669, 676
  - フィンガリング 180, 477

- タイプ (続き)
  - フェルマータ 217, 486
  - 符頭 513, 516
  - 符頭セット 512
  - プレス記号 217, 488
  - ペダル線 233, 551
  - リセット 267
  - リハーサルマーク 567
  - リピート括弧 245
  - リピートマーカ 246
  - 連符 166, 684
- 大譜表のインストゥルメント
  - 長休符 607
- 大譜表を使用するインストゥルメント
  - 強弱記号 457
  - 譜表をまたぐスラー 613
  - 譜表をまたぐ連符 430
- 大譜表を用いる楽器
  - MIDI 録音 173
  - 大括弧 57
  - 中央配置の連符 429
  - 譜表のグループ化 57
  - 譜表の非表示 285, 306
  - 両端揃え (垂直方向) 306
- タイム
  - 記号 (「拍子記号」を参照)
  - ディスプレイ 350, 351
  - トラック (「タイムトラック」を参照)
  - トランスポートウィンドウ 351
  - マーカ 569
- タイムコード 574
  - オフセット 575
  - 開始位置の値 575
  - 周波数 576
  - ダイアログ 126
  - テンポ 243
  - トランスポートウィンドウ 350, 351
  - ドロップフレーム 574
  - 入力 241
  - ノンドロップフレーム 574
  - パネル 242
  - 譜表 575
  - 譜表のスペーシング 306
  - フロー 88
  - 変更 126, 571, 575
  - マーカ 242, 243
- タイムトラック 329
  - 折りたたみ 337
  - 展開 337
  - テンポの変更 332
  - テンポ変更の移動 331
  - テンポ変更の削除 332
  - テンポ変更の入力 330
- ダウンロード
  - アクセス 55
- ダカーポ
  - アルコーダ 582
  - アルセーニョ 582
  - アルフィーネ 582
  - 入力 251, 252
- 高さ
  - 組段 284, 305, 306
  - トラック 337
- 高さ (続き)
  - 拍子記号 669
  - 譜表 284, 305, 306
- 打楽器 693
  - 演奏技法 369
  - 音符の入力 317
  - キット (「打楽器キット」を参照)
  - ドラムセット 694
  - トレモロ 369
  - 符頭 700
  - レジェンド 704, 705
- 打楽器キット 693, 694
  - 1 線譜を使用するインストゥルメント 698
  - インストゥルメントの削除 114
  - インストゥルメントの順番 113
  - インストゥルメントの追加 110
  - インストゥルメントの変更 110
  - 演奏技法 695
  - 音符の移動 696
  - 音符の入力 153, 317
  - 書き出し 694
  - 間隔の大きさ 114
  - 記譜記号 697
  - キャレット 150
  - 強弱記号 698
  - グリッド 111-114, 698
  - グループ 111-113
  - 5 線譜 630, 698
  - 個別のインストゥルメントとキット 693
  - 作成 105, 110
  - スティッキング 698
  - スペーシング 114
  - スラッシュ符頭 716
  - 声部 707
  - ドラムセット 107, 111, 694, 707
  - 名前を付ける 107, 112
  - 表示タイプ 107, 693, 698, 699
  - 符尾の方向 107, 153, 707, 708
  - 譜表 107, 693, 698, 699
  - 譜表に対するレジェンドの位置 706
  - 譜表ラベル 107, 628, 698
  - 編集領域 107, 698
  - 読み込み 695
  - レジェンド 704
  - 「打楽器キットを編集」ダイアログ 107
  - 「打楽器の演奏技法」ダイアログ 700
  - 打楽器のスティッキング 698
  - 「打楽器の符頭の上書き」ダイアログ 702
  - 打楽器のレジェンド 704
    - インストゥルメント名 706
    - 演奏中のインストゥルメント 705
    - ガイド 268, 704
    - タイプ 704, 706
    - 追加 705
    - 長さ 705, 706
    - 範囲 704, 705
    - ハンドル 705
    - 譜表に対する位置 706
    - 変更 706
- 多重録音
  - MIDI 録音 175

- タチエット 27, 286
    - 形式設定 286
    - テキスト 288
    - パラグラフスタイル 286
    - 非表示 287
    - 表示 287
      - フローからプレイヤーを削除 118
    - 余白 288
  - タチエットバーの休符 607
    - 幅 607
  - 多調
    - 調号 183, 184
  - タップテンポ入力 192
  - 縦線 409
  - 縦向き 388
  - 多拍子
    - 拍子記号 188, 189
  - タブ
    - 移動 45
    - オプションを表示 42
    - 切り替え 44
    - グループ 44, 45
    - 順番 44
    - 閉じる 43
    - バー 33
    - 非表示 31
    - 表示 31
    - 開く 16, 42
    - 複数表示 44
    - レイアウト 42
  - タブラの記譜 710
  - タブを閉じる 43
  - ダルセーニョ 582
  - 単位
    - クオンタイズ 69
    - 時間 126, 350
    - システムトラック 262
    - スウィング再生 345
    - テンポ 192, 243
    - 長さ 54
    - 拍 126, 192, 243, 266, 653
    - ビデオ 126
    - メトロノームマーク 266, 653
    - リズムグリッド 141
    - 連符 166
  - 単一の声部の状況 711
    - アーティキュレーション 402
    - 装飾音符 483
    - タイのカーブ方向 666
    - 符尾の方向 483, 641
  - 単音のトレモロ 680
    - 移動 683
    - 再生 369
    - 削除 682
    - タイプ 246
    - 入力 253, 254
    - 速さ 681
    - ポップオーバー 246
  - 段階的強弱記号 456, 464
    - poco a poco 466
    - 位置 467
    - 移動 467
    - 開始位置 467
  - 段階的強弱記号 (続き)
    - 切り詰め 467
    - 終了位置 459, 467
    - 小節線 459
    - スペーシング 467
    - 長さ 465
    - 配置 459
    - ハンドル 465
    - 広がり付きのヘアピン 466
  - 段階的テンポ変更 647, 655
    - 延長線 655, 656
    - 形式設定 656
    - 構成要素 652
    - 最終的なテンポ 655
    - スタイル 656
    - 長さ 650
  - 単純拍子 669
  - ダンピング 560
    - 入力 234, 235
- ## ち
- チャンネル 347
    - MIDI 347
    - インストゥルメント 354
    - エクスペッションマップ 352, 355
    - エンドポイント 351
    - コントロール 347, 349
    - 再生 351
    - ストリップ 349
    - 設定 352
    - パーカッションマップ 352, 355
    - プラグイン 352
    - 変更 354
    - ミキサー 347, 349
    - メーター 347
  - 中央配置の連桁 429
    - 削除 430
    - 作成 429
  - 中括弧 438
    - ガイド 268
    - 譜表のスペーシング 284, 306
  - 中間休止記号 486, 488
    - 位置 221, 489
    - 移動 490
    - 同じ位置に複数 489
    - 外観 266
    - 削除 270
    - タイプ 266, 488
    - 入力 217, 219–221
  - 注釈 390
  - チューニングシステム (「調性システム」を参照)
    - 調
      - 記号 (「調号」を参照)
      - マイナー 493
      - メジャー 493
  - 長休符 607
    - 小節番号 416
    - タチエット 286, 287
    - 非表示 607
    - 表示 607

- 調号 492, 668  
 位置 496  
 移調 172, 497  
 移調楽器 124, 498  
 移動 496  
 異名同音 497  
 オープン 493  
 オクターブの分割 494  
 音部記号 496  
 ガイド 268, 495  
 カスタム 494  
 削除 495  
 小節線 496  
 スケール 493  
 タイプ 181, 493  
 多調 183, 184  
 調性システム 494  
 入力 23, 181-184  
 パネル 182, 184  
 非表示 495  
 表示なし 494  
 フィルター 265  
 複数 495  
 変更 266, 492, 496  
 ポップオーバー 181, 183  
 マイナー 493  
 無調 493  
 メジャー 493  
 持たないインストゥルメント 495, 498  
 予告 498  
 臨時記号 492  
 調号、調性システム、臨時記号パネル 182, 184  
 調性システム 494  
 オクターブの分割 494  
 カスタム 494  
 パネル 184  
 長方形  
 小節番号の囲み線 415  
 テキストの囲み線 301  
 符頭 516  
 直線  
 グリッサンドライン 539  
 ジャズアーティキュレーション 545  
 散りばめ  
 臨時記号 395
- つ
- 追加  
 括弧 249, 250, 578  
 声部 156, 711  
 追加の譜表 635  
 オッシア譜表 (「オッシア譜表」を参照)  
 ガイド 635  
 ディヴィジ (「ディヴィジ」を参照)  
 追従テンポモード 342  
 ツール  
 選択 38  
 タイムコード 574  
 配置 269
- ツールバー 11, 30  
 トランスポートオプション 30, 31  
 非表示 30  
 ワークスペースオプション 30, 31  
 ツールボックス 12, 37  
 音符 132, 133  
 記譜記号 132, 137  
 再生 309, 310  
 つながり  
 タイ 660  
 強さ  
 入れ子状の連符 685
- て
- ディヴィジ 640  
 譜表のスペーシング 284  
 停止 (「開始」を参照)  
 ティック  
 ブレス記号 488  
 デイミニッシュ  
 コード記号 208  
 デイミュエンド 456, 464  
 終端の広がり 466  
 入力 202, 204, 205  
 テキスト  
 エディター (「テキストエディター」を参照)  
 演奏技法 560, 562  
 音楽フォント 295  
 歌詞 502, 503  
 強弱記号 463  
 組段テキスト 257, 637  
 グリッサンドライン 541  
 形式設定 258  
 タイプ 296  
 タレット 288  
 デフォルト設定 257  
 テンポ記号 266, 648  
 テンポの省略テキスト 648  
 トークン (「トークン」を参照)  
 入力 257  
 配置 258  
 表現 456, 463  
 フィルター 265  
 複数の位置 637, 638  
 譜表に対する位置 302  
 フロータイトル 120  
 ペダル線 557-559  
 編集 259  
 マーカー 242, 569, 570  
 リハーサルマーク 564  
 リピートマーカー 583  
 枠線 301  
 テキストエディター 258, 259  
 記譜モード 258  
 テキストオブジェクト 296  
 識別 296  
 編集 259  
 テキストフレーム  
 識別 296  
 フロー見出し 282  
 欄外見出し 282  
 デクレッシェンド (「デイミュエンド」を参照)

- デザイン
  - スラー 618, 619
  - 装飾音符のスラッシュ 484
  - 拍子記号 679
  - 符頭 513, 516, 517
- でっぱり
  - トンボ 390
  - 連桁 433
- テヌート 400
  - 入力 178
- デバイス
  - オーディオ 47
- デフォルト設定
  - 音符のスペーシング 302, 303
  - キーボードショートカット 9, 48, 52
  - 強弱記号 266
  - 再生テンプレート 344
  - スラー 266
  - 譜表のグループ化 440
  - 譜表のスペーシング 305
  - フロー見出し 276
  - レイアウト 125
  - 連桁のグループ化 426
- 「デフォルト」のフロー見出し 276
- デフォルトのマスターページ
  - 作詞者 480
  - 作曲者 480
  - タイトル 480
  - トークン 480
- デュレーション
  - アーティキュレーション 400, 404
  - アルペジオ記号 538
  - 演奏される 370
  - 音符 135, 154, 318, 370
  - 記譜された 370
  - 休符 154
  - 強制 155
  - ジャズアーティキュレーション 545
  - 小節 407
  - スラー 620
  - フェルマータ 266
  - フロー 298
  - ペダル線 559
  - 臨時記号 398
  - ロック 170
- デュレーションを強制 133, 155
  - 音符の入力 155
  - 休符の入力 155
  - 有効化 133
- デュレーションをロック 133, 170
  - 有効化 133
- 展開 337
  - オプション 37
  - トラック 337
  - メニュー 37
- 展開矢印マーク 37
  - トラック 322
  - プロパティパネル 38
- 点線
  - オクターブ線 451
  - 音符（「付点音符」を参照）
  - 強弱記号 456
  - スラー 618
- 点線（続き）
  - タイ 664, 665
  - テンポ記号 656
  - 拍の単位 192
  - 符頭 516
- テンプレート 57
  - アンサンブル 84, 101
  - カテゴリー 57
  - 再生 312, 343, 344, 352
  - 新規プロジェクト 55
  - 大括弧 57
  - タイトル 276
  - 開く 10
  - 譜表 57, 440
  - 譜表のグループ化 57, 440
  - プレーヤー 84, 101
  - フロー見出し 276
  - ページ 276
  - マスターページ 276
- テンポ 646
  - bpm 653
  - MIDI 録音 342
  - 描く 329
  - 検出 243, 572
  - 固定テンポ 342, 350
  - 再生モード 329
  - 追従テンポ 342, 350
  - デフォルト 646, 651
  - トラック（「テンポトラック」を参照）
  - 入力 330
  - 範囲 654
  - 変更 332
  - 変更の削除 332
  - 編集 329
  - メトロノームマーク 653
  - 録音 342
- テンポ記号 646
  - poco a poco 649
  - 位置 649
  - 移動 331, 650
  - 延長線 646, 655, 656
  - 外観 652
  - ガイド 268, 651, 652
  - 括弧 651, 652
  - 形式設定 656
  - 検出 243, 572
  - 構成要素 651, 652
  - 固定テンポ変更 192, 647
  - サイズ 647
  - 再生 343, 646, 651, 654, 655
  - 削除 651
  - 省略 648
  - 垂直位置 637
  - スタイル 656
  - 選択 260
  - 相対テンポ変更 192, 647, 654
  - タイプ 190, 192, 647
  - 段階的テンポ変更 192, 647, 655
  - テキスト 266, 647, 648
  - テンポをリセット 192, 647
  - 等式（「テンポの等式」を参照）
  - 長さ 650
  - 入力 190, 192, 194, 195

## テンポ記号 (続き)

- 配置 649
  - 拍の単位 266, 653
  - パネル 192
  - ハンドル 650
  - 非表示 651
  - 表示 651
  - フィルター 265
  - フォント 647
  - 複数の位置 637, 638, 649
  - 変更 266, 648, 652, 653
  - ポップオーバー 190
  - メトロノームマーク 266, 646, 653, 654
  - リピート 343
- テンポトラック 71, 329
- 書き出し 73
  - ダイアログ 72, 74
  - 読み込み 71, 72
- 「テンポトラックの読み込み」ダイアログ 72
- 「テンポトラックを書き出し」ダイアログ 74
- テンポの省略テキスト 648
- テンポの等式 656
- 入力 191, 192
  - パネル 192
  - ポップオーバー 191
- テンポパネル 192
- 「テンポを検出」ダイアログ 243
- 重要なマーカー 572

## と

- ドイト 543
- 入力 223, 229, 230
- 同期
- 楽譜にビデオを 128
- 統合 408
- 休符 604, 607
  - 小節 408
  - 小節リピート記号 607
  - 付点 519
- 動作内容
- エクスペッションマップ 356
- 等式
- テンポ記号 192, 656
- トゥッティ 640
- トークン 296, 297
- 時刻 299
  - タイトル 119
  - 日付 299
  - ファイル名 (「構成要素」を参照)
  - フロー 119, 298
  - フロー見出し 276
  - プロジェクト情報 89, 119, 298
  - ページ番号 299
  - マスターページ 480
  - ローマ数字 298
- トラック 321
- インストゥルメント (「インストゥルメントトラック」を参照)
  - 演奏技法 325
  - オートメーション 326
  - 折りたたみ 337
  - 組段 262

## トラック (続き)

- コード (「コードトラック」を参照)
  - ソロ 340
  - タイプ 321
  - タイム (「タイムトラック」を参照)
  - 高さ 337
  - 展開 337
  - テンポ 71, 329
  - ピアノロールエディター 316
  - ビデオ 336
  - 非表示 337
  - プレーヤー (「プレーヤートラック」を参照)
  - マーカー 335
  - ミュート 340
- トラック名
- MIDI入力 68
- ドラムエディター 316, 708
- イベントディスプレイ (「イベントディスプレイ」を参照)
  - 音符の移動 318
  - 音符の削除 320
  - 音符の入力 317
  - ズーム 321
  - トラック 321
- ドラムキット (「打楽器キット」を参照)
- ドラムセット 107, 693, 694
- 書き出し 694
  - キットを定義 111
  - 声部 707
  - 名前を付ける 107
  - 読み込み 695
- トランスポート 350
- ウィンドウ 29, 350
  - 基本オプション 30, 31
  - 再生ヘッド 338
  - 再生ヘッドの位置 350, 351
  - リピート 343
- トランブルマン 521
- ドリアンコード記号 209, 445
- トリル 521, 524
- 位置 522, 523
  - 移動 522, 523
  - 延長線 (「トリル線」を参照)
  - 音程 222, 527-529, 531
  - 外観 529, 530
  - 開始位置 523
  - 開始音 533
  - 記号の非表示 524
  - 再生 531, 532
  - 削除 270
  - サンプリング 532
  - 生成 532
  - 装飾音符 531
  - 長さ 526
  - 入力 222, 225
  - 配置 523
  - 速さ 524, 531, 532
  - ハリウッドスタイル 529
  - ハンドル 526
  - ピッチ 533
  - フィルター 265
  - 譜表に対する位置 523
  - 補助音符 529

- トリル (続き)  
 ポップオーバー 222  
 ライン (「トリル線」を参照)  
 臨時記号 529, 531
- トリル線 524, 526  
 長さ 526  
 速さ 524, 525  
 非表示 526  
 表示 526
- トリルの音程 527, 528, 531  
 位置 531  
 外観 529, 530  
 指示記号 527  
 ハリウッドスタイル 529  
 非表示 528  
 微分音 527  
 表示 528  
 変更 528, 529  
 補助音符 529  
 臨時記号 529
- トリルの開始音 531
- トルコ音楽  
 オクターブの分割 494
- トレコルデ 551
- トレモロ 680  
 アーティキュレーション 369  
 位置 681, 683  
 音価が指定された 680  
 音価が指定されない 680  
 角度 681  
 再生 369  
 削除 682  
 重音 (「重音のトレモロ」を参照)  
 ストローク (「トレモロストローク」を参照)  
 タイのつながり 681  
 タイプ 246, 680  
 単音 (「単音のトレモロ」を参照)  
 入力 246, 247, 253, 254  
 パネル 247, 254  
 速さ 681  
 ポップオーバー 246, 253  
 連符 680
- トレモロストローク 680, 681  
 数の変更 681
- ドロップ 543  
 入力 223, 229, 230
- ドロップフレームのタイムコード 574
- トンボ 390
- な**
- 内容  
 小節 406  
 テーブル 480  
 前付け 480
- 長さ  
 アルペジオ記号 226, 227, 536  
 オクターブ線 452  
 音符 154, 318, 370, 371  
 音符の演奏されるデュレーション 370, 371  
 音符の記譜されたデュレーション 370  
 強弱記号 465  
 組段の分割記号 637
- 長さ (続き)  
 ジャズアーティキュレーション 545  
 小節リピート記号 589  
 小節リピート記号のフレーズ 266, 588  
 スラー 612, 615  
 スラッシュ領域 599  
 打楽器のレジェンドの名前 706  
 打楽器のレジェンドの範囲 705  
 単位 54  
 テンポ記号 650  
 トリル 526  
 符尾 645  
 譜表ラベル 624  
 ペダル線 555  
 リピート括弧 579
- なぞる 560  
 入力 234, 235
- ナチュラル 560  
 括弧 395  
 入力 159, 231, 234, 235  
 非表示 395, 562  
 表示 395
- ナビゲーション  
 印刷プレビュー領域 35  
 音符の入力 146, 148  
 歌詞のポップオーバー 240  
 キャレット 145  
 コード記号のポップオーバー 210  
 フィンガリングのポップオーバー 179
- 名前  
 インストゥルメント 96, 97, 100  
 打楽器キット 107  
 ドラムセット 107  
 譜表ラベル 96, 100  
 プレーヤー 96, 99  
 プレーヤーグループ 115, 116  
 フロー 119  
 レイアウト 96, 100, 123
- 名前の変更  
 インストゥルメント 100  
 打楽器キット 107  
 ドラムセット 107  
 プレーヤー 99  
 プレーヤーグループ 116  
 フロー 119  
 レイアウト 123  
 レイアウト名 100
- 波線 539  
 グリッサンドライン 539, 540  
 ジャズアーティキュレーション 545  
 トリル 524-526
- に**
- ニエンテのヘアピン 461  
 スタイル 462  
 テキスト 461  
 入力 202, 204, 205  
 変更 462  
 丸 461
- 二重  
 小節線 409  
 全音符 135

## 二重 (続き)

付点音符 149  
臨時記号 160, 398

## 日時

注釈 390  
トークン 299

2 のべき乗ではない拍子記号 669

日本語の歌詞でのスラー 510

非表示 511  
表示 511

## 入力 139, 185

MIDI 172, 173, 177, 327  
アーティキュレーション 178  
アルペジオ記号 221, 223, 226  
アンサンブル 84, 102  
位置 139  
入れ子状のスラー 614  
入れ子状の連符 685  
インストゥルメント 84, 94, 104  
演奏技法 231, 234, 235  
オートメーション 327  
オクターブ線 212-214, 216  
音域の選択 148  
オンコードのコード記号 212  
音符 142, 146, 150, 155, 173, 317  
音部記号 212-215  
歌詞 238, 240  
キャレット 142, 145  
休止 217, 219, 220  
休符 133, 155, 161  
強弱記号 201-205  
組段区切り 292  
グリッサンドライン 221, 223, 228, 539  
コード記号 207, 210, 211  
ジャズアーティキュレーション 221, 223, 229, 230  
ジャズの装飾音 223, 225  
弱起 (アウフタクト) 185, 188, 189  
小節 195-199  
小節休符 162, 196  
小節線 195, 197, 200, 201  
小節番号の変更 420  
小節リピート記号 247, 255  
スラー 256, 613, 614  
スラッシュ付き声部 157  
スラッシュ符頭 247, 255  
スラッシュ符頭の声部 716  
スラッシュ領域 247, 255  
声部 156, 157  
装飾音 221, 222, 225  
装飾音符 163  
挿入モード 150  
タイ 133, 162, 662  
タイムコード 241  
打楽器キット 105  
打楽器キット内のインストゥルメント 110  
打楽器キットにおける音符 150, 152  
中央配置の連符 429  
中間休止記号 217, 219, 220  
調号 181-184  
追加のリピート括弧 249, 250  
テキスト 257  
テンポ記号 190, 192, 194, 195, 330  
テンポの等式 190

## 入力 (続き)

トリル 222, 225  
トレモロ 246, 247, 253, 254  
入力と編集 139  
拍 196, 198, 199  
ビデオ 127  
表現テキスト 202  
拍子記号 185, 188, 189  
フィンガリング 179  
フェルマータ 217, 219, 220  
複数の声部への音符の入力 156  
付点 146, 149  
符尾の方向 153  
フレーム区切り 290  
プレーヤー 94  
プレス記号 217, 219, 220  
ペダル線 231, 233, 235, 236  
マーカー 241, 242, 335  
マウス入力 140, 148  
無音程打楽器 317  
メトロノームマーク 190, 194, 195  
リズムックフィールの変更 190, 346  
リズムグリッド 141  
リハーサルマーク 240  
リピート括弧 245, 247-250  
リピートマーカー 246, 247, 251, 252  
臨時記号 159  
連符 165, 685, 686  
和音 133, 164

## ぬ

塗りつぶした符頭 513

## の

ノートベロシティ  
MIDI 入力 68  
ノンドロップフレームのタイムコード 574

## は

パーカッションマップ 364  
エンドポイント 351, 355  
書き出し 369  
カスタム 367  
作成 367  
ダイアログ 364  
読み込み 368  
リンク 355  
「パーカッションマップ」ダイアログ 364  
バージョン  
ファイル 59  
パート (「パートレイアウト」を参照)  
パート形式 292-294  
組段の形式設定 292  
「パート形式をコピーする」ダイアログ 293  
パート名 96  
変更 100  
パートレイアウト 28, 86, 120  
移調 123, 124  
異名同音の表記 160

## パートレイアウト (続き)

印刷 377  
インストゥルメントの変更ラベル 625  
インデント 639  
音部記号 449  
音符のスペーシング 303  
書き出し 380  
切り替え 42  
組段の形式設定 292  
組段のスペーシング 305, 306  
組段の分割記号 636  
組段の両端揃え 284  
形式設定 292, 294  
形式設定のコピー 292-294  
削除 125  
作成 121  
実音 124  
小節番号 413, 414, 416  
タレット 286-288  
長休符 416, 607  
ディヴィジ 640  
名前 96  
番号の付け直し 124  
左ページ 279  
拍子記号 679  
開く 42  
ファイル名 382  
復元 125  
譜表サイズ 631  
譜表のスペーシング 284, 305, 306  
譜表ラベル 624  
プレーヤー 121  
プレーヤーの追加 121  
フロー 122, 280  
フローの削除 122  
フローの追加 122  
フロー見出し 276, 281  
プロパティのコピー 295  
ページ上のフロー 279  
マーカー 572  
マスターページ 276, 280  
向き 278  
余白 277, 283  
両端揃え 284, 305, 306  
臨時記号 160  
レイアウトのコピー 292, 294  
レイアウトパネル 86

ハーモニクス  
符頭 517

倍全音符 135

排他グループ  
エクスプレッションマップ 356

配置 269, 270  
アルペジオ記号 536  
インストゥルメントの変更 106  
インストゥルメント名 97  
オクターブ線の数字 453  
楽章 117  
歌詞 499, 506  
休符 602  
強弱記号 458, 468-470  
コード記号 443  
コピー 270, 271

## 配置 (続き)

声部 273, 711, 714  
装飾音 522  
段階的強弱記号 459  
調号の臨時記号 492  
テキスト 258  
テンポ記号 649  
トリル 523  
貼り付け 271  
譜表の入れ替え 272  
譜表ラベル 97  
フロー 117  
ペダル線 553  
リピート括弧 580

配置設定 289  
組段あたりの小節数 289  
フレームあたりの組段数 290  
別のレイアウトへコピー 292, 294

ハイフン  
歌詞 240, 502, 506  
拍子記号 676

拍  
1分あたり 653  
削除 196, 405  
選択 264  
相対位置 268  
ディスプレイ 350, 351  
入力 196, 198, 199  
ポップオーバー 196  
録音レイテンシー 175, 176

拍グループ  
指定 185  
タイ 658  
拍子記号 674, 675  
分子 674

拍の単位 653  
設定 192  
メトロノームマーク 266, 653  
連符 166

拍の変調  
連符 686

はさみ 133  
スラッシュ 598  
タイ 664  
有効化 133

場所  
バックアップフォルダー 79  
フォルダーの自動保存 78

波数  
トリル 524

破線  
オクターブ線 451  
ジャズアーティキュレーション 545  
スラー 618  
タイ 664, 665  
テンポ記号 656

バックアップ 79  
数 79  
自動保存 (「自動保存」を参照)  
場所 79

パッチ  
エンドポイント 351  
再生 351, 355, 364

- バッファ  
オーディオ 175, 176  
羽根つき連桁（「扇形連桁」を参照）
- パネル 13, 36  
MIDI インストゥルメント 312  
VST インストゥルメント 312  
VST および MIDI インストゥルメント 311  
アルペジオ記号 227  
印刷オプション 375  
印刷モード 373  
演奏技法 233, 235, 236  
延長 220  
オクターブ線 216  
音符 135  
音部記号 214–216  
記譜記号 139  
記譜モード 132, 135, 136, 139  
休止 220  
強弱記号 203, 205  
グリッサンドライン 228  
再生モード 309  
ジャズアーティキュレーション 230  
小節 197, 198  
小節線 197, 201  
小節リピート記号 247  
スラッシュ符頭 247  
設定モード 81  
装飾音 224, 225, 227, 228, 230  
調号 182, 184  
調性システム 184  
テンポ 192, 195  
トレモロ 247, 254  
非表示 15, 31, 37  
表示 15, 31, 37  
拍子記号 187, 189  
プレーヤー 81, 82  
フロー 81, 88  
プロパティ 136  
ペダル線 233, 236  
リピート括弧 247  
リピートマーカー 247  
臨時記号 184  
レイアウト 81, 86, 374
- 幅  
音符のデュレーション 370  
角括弧 439  
組段 284  
組段の分割記号 637  
小節線 409  
タレットバーの休符 607  
符頭 515  
臨時記号 396
- 早送り 338
- 速さ  
bpm 653  
アルペジオ記号 538  
テンポ記号 646, 653, 655  
トリル 524, 531, 532  
トレモロ 681  
ビデオ 130  
フレームレート 130  
変更 332, 653, 655
- パラグラフスタイル 413  
小節番号 413, 414, 416  
タレット 286  
テキストの入力 257
- ハリウッドスタイルのトリル 529  
位置 531  
音程 531  
表示 530
- 貼り付け（「コピー」を参照）
- バルブ  
フィンガリング 477
- バレ 560  
入力 234, 235
- バレエ  
入力 231
- バロック  
アポジャトゥーラ 482  
装飾音 224, 521  
トリル 531, 533
- パン 347
- 範囲  
アルペジオ記号 536  
入れ替え 272  
インストゥルメント 103  
音符のコピー 271  
小節番号 416  
選択 260  
打楽器のレジェンド 705  
ページ 377, 379  
ページサイズ 388  
メトロノームマーク 653, 654  
用紙サイズ 388
- 半音階のグリッサンド 539  
半月形符頭 516
- 番号  
インストゥルメント 103  
レイアウト 124
- 番号の付け直し  
レイアウト 124
- 半ステップのトリル 527, 531  
位置 531  
外観 529  
非表示 524, 528  
表示 524, 528
- 反転 267, 617  
アーティキュレーション 403  
スラー 609, 611, 617  
装飾音符の符尾 483  
タイ 666  
入力 225  
フィンガリング 475  
連桁 427  
連符 689
- バンド  
テンプレート 57  
譜表のグループ化 57, 440
- ハンドツール 38  
ビューを動かす 39
- ハンドル 545  
オクターブ線 452  
歌詞 506  
強弱記号 464, 465  
小節リピート記号 589

ハンドル (続き)  
スラッシュ領域 599  
打楽器のレジェンド 705  
テンポ記号 650  
トリル 526  
フィンガリング 474  
リピート括弧 579  
連桁 428  
連符の角括弧 689  
反復開始線 197, 409  
入力 200  
反復記号パネル 247  
反復終了線 197, 409  
入力 200  
リピート回数 585

## ひ

非圧縮の MusicXML 65

ピアノ

替え指のフィンガリング 474  
強弱記号 202, 204, 205, 456  
再生 559  
ペダル線 551, 552  
リテイク 552  
レベルの変更指示 552

ピアノロールエディター 316

イベントディスプレイ (「イベントディスプレイ」を参照)  
インストゥルメントトラック 323  
演奏されるデュレーションと記譜されたデュレーション 370  
音符の移調 319  
音符の移動 318  
音符の削除 320  
音符のデュレーションの変更 371  
音符の長さ 318  
音符の入力 317  
ズーム 321  
スラーの音符 620  
トラック 321

非移調レイアウト 123

非サステイン楽器 468

菱形の符頭 513, 515

左パネル 36

左ページ

から開始 279

ピチカート 560

入力 231, 234, 235

非表示 562

ピッチ

移調音 124  
オクターブ線 216, 451  
音程追加のポップオーバー 168  
音符 170  
音部記号 214, 215, 447  
音符の入力 148  
実音 124  
ジャズアーティキュレーション 543  
調号 492  
トリル 528-531, 533  
入力 146  
微分音 397, 494

ピッチ (続き)

符頭 512, 516

変更 169-171

臨時記号 160, 394

ピッチの入力

変更 146

ビデオ 125

ウィンドウ 129

オーディオ 130, 347

開始位置 128

形式 126

サイズ 129

再読み込み 127

探す 127

削除 129

ダイアログ 126

タイムコード 574, 575

追加 127

同期 128

トラック 336

パネル 242

非表示 129

フレームレート 130, 131

フロー 88

ボリューム 130

マーカー 335, 569

ミキサー 347

「ビデオのプロパティ」ダイアログ 126

非表示 31

入れ替え可能な拍子の拍子記号 669

インストゥルメントの移調 626

インストゥルメントの変更ラベル 625

演奏技法 562

演奏技法レーン 325

オートメーションレーン 327

音符 597

音部記号 214, 215

開始ページ番号 549

ガイド 269, 291, 292

歌詞番号 510

休符 605-607

強弱記号 464

空白の譜表 285

組段の分割記号 636

グリッサンドラインのテキスト 541

コード記号 442, 444

コード記号のクオリティー 442

コード記号のルート 442

システムトラック 263

小節休符 606

小節番号 416, 417, 419

小節リピート記号のカウント 592

スラッシュ領域のカウント 601

打楽器のレジェンドのガイド 704

タチエット 287

タブ 31

長休符 607

調号 495

ツールバー 30

テキストの枠線 301

テンポ記号 651

トラック 337

トランスポートウィンドウ 350

## 非表示 (続き)

- トリル記号 524
- トリルの延長線 525, 526
- トリルの音程 528
- 日本語の歌詞でのスラー 511
- パネル 15, 31, 37, 38
- 「ビデオ」ウィンドウ 129
- 拍子記号 678
- 広がり付きのヘアピン 466
- フィンガリング 476
- 符尾 599
- 譜表 92, 118, 121, 122, 285
- 譜表ラベル 624
- プレーヤー 118, 121
- プレーヤーパネル 82
- フロー 122, 286
- フロータイトル 282
- フローパネル 88
- フローページ番号 282
- フロー見出し 281
- ページ番号 282, 549
- マーカー 572
- ミキサー 349
- ミキサーへのオーディオ出力 352
- 余白を埋める休符 597
- 欄外見出し 282
- 臨時記号 395, 528
- レイアウトパネル 86
- レセヴィブレタイ 663
- 連符 689, 691
- 枠線 301

## 表記

- 音符 160, 161
- 臨時記号 160, 161

## 表記規則

- アルペジオ記号 536
- 演奏技法 560
- 歌詞 499
- 休止 488
- 休符 602
- 強弱記号 457
- グリッサンドライン 539
- 声部 711
- 装飾音 522
- 装飾音符 483
- タイ 658
- 中間休止記号 489
- 調号 492, 496
- テンポ記号 649
- トリル 522
- トレモロ 681
- 拍子記号 669
- フィンガリング 473
- フェルマータ 488
- ブレス記号 488
- ペダル線 553

## 表記規則 (続き)

- リハーサルマーク 564
  - 連符 684
- 表記法
- タイムコード 574
- 表現テキスト 456, 463
- poco a poco 466
  - 入力 202, 203, 463
- 拍子 668
- オープン 669, 676
  - 音符のグループ化 436
  - 休符のグループ化 436
  - トレモロ 680
  - 拍子記号 669
  - 変更 266
  - 変拍子 407
  - 連符のグループ化 425, 436, 437
  - 連符 684
- 表示 (「非表示」を参照)
- 表示オプション 29, 39
- 印刷プレビュー 35
  - 楽譜領域 34, 40
  - 画像解像度 390
  - タイム 31
  - タブ 42
  - ドラムエディター 316
  - トランスポート 31
  - パネル 15, 36
  - ピアノロールエディター 316
  - フレーム 276
  - プロジェクトウィンドウ 33
  - ページ 276
  - レイアウト 33
- 拍子記号 668, 671
- MIDI 録音 173
  - 位置 669, 674, 677
  - 移動 677
  - 入れ替え可能な拍子 669
  - 大きい 672
  - オープン 669, 676
  - 音符のグループ化 436
  - 外観 669, 679
  - ガイド 268, 678
  - 加算型拍子 669
  - カスタム 669
  - 括弧 185, 188, 676
  - 休符のグループ化 436
  - 区切り用文字 676
  - 組段オブジェクト 673
  - クリック 173
  - 結合拍子 669
  - 交互拍子 669
  - サイズ 674
  - 削除 679
  - 弱起 (アウフタクト) 185, 188, 189, 669, 671, 672
  - 小節線 412
  - 小節番号 419
  - 垂直位置 637, 638, 672, 674
  - スタイル 674, 676
  - 挿入モード 407
  - タイ 661
  - 大括弧のグループ 673
  - タイプ 185, 669

## 拍子記号 (続き)

- 高さ 669
- 多拍子 188, 189
- 単純拍子 669
- デザイン 679
- 2 のべき乗ではない分母の拍子 669
- 入力 22, 185, 188, 189, 407
- 拍グループ 675
- パネル 187
- 非表示 678
- 表示 678
- フィルター 265
- フォント 669
- フォントスタイル 679
- 複合拍子 669
- 複数の位置 637, 638
- 符頭 675
- 譜表の上 673
- 分子 675
- 分母 675
- 変更 266, 407
- 変拍子 669
- ポップオーバー 185
- 連桁のグループ化 425, 436, 437

## 拍子記号 (拍子) パネル 187

- 表示タイプ 107
  - 強弱記号 698
  - 打楽器キット 693, 698
  - 変更 699
  - 編集領域 107, 698

## 開く

- MIDI ファイル 58
- MusicXML ファイル 58
- ウィンドウ 17, 45
- 自動保存ファイル 77
- タブ 16, 42
- テンプレート 10, 57
- 「ビデオ」ウィンドウ 129
- ファイル 58, 77
- プロジェクト 56-59, 77
- ミキサー 349
- レイアウト 16, 42

## 比率

- 音符のスペーシング 303
- スウィング再生 345
- 装飾音符 484
- 連符 690

## 広がり付きのヘアピン 466

非録音時の MIDI 入力データを記録 174, 350

## 頻度

- 自動保存 78
- 小節番号 414
- 小節リピート記号のカウント 591

## ふ

## ファーストステップ

新規プロジェクトの開始 56, 57

## ファイル 60

- 書き出し 60, 380, 381
- 異なるバージョンの Dorico 59
- ビデオ 127

## ファイル (続き)

- 開く 58
- 読み込み 60
- ファイル形式 389
  - MIDI 67
  - MusicXML 64
  - オーディオ 75
  - グラフィックファイル 389
  - バックアップ 79
  - ビデオ 126
- ファイル名 382
  - 構成要素 382
  - 生成用文字列 382
  - 設定 382
- フィルター 265
  - アンサンブル 84
  - インストゥルメント 84
  - 音符 265
  - 歌詞 265, 500, 501
  - 強弱記号 265, 460
  - 声部 265
  - テンポ記号 265
  - 符尾の方向 265
- フィンガリング 473
  - MusicXML の読み込み 479
  - 位置 473
  - 外観 476
  - 替え指 474
  - 括弧 179, 180, 476
  - 区切り用文字 477
  - 弦のシフト指示 478
  - 削除 476
  - タイプ 180, 477
  - 入力 179, 180
  - バルブ式金管楽器 477
  - 反転 475
  - ハンドル 474
  - 非表示 476
  - 表示 476
  - フォントスタイル 476
  - 譜表に対する位置 475
  - 変更 475
  - ポップオーバー 179, 180
  - ホルンの支管の指示記号 477
  - 予告 476
- フェーダー 347
- フェルマータ 486
  - 位置 488
  - 移動 490
  - 同じ位置に複数 489
  - 外観 266
  - 削除 270
  - 小節線 491
  - 声部 490
  - タイプ 266, 486, 489
  - デュレーション 266
  - 入力 217, 219, 220
  - 1つの譜表 489
  - 譜表ごとの数 490
  - 変更 489
- フォーラム
  - アクセス 55

- フォル 543
  - 入力 223, 229, 230
- フォルダー
  - 書き出しパス 381
  - 自動保存 78
  - バックアップ 79
- フォルテ 456
  - 入力 202, 204, 205
- フォントスタイル
  - PDF ファイル 384
  - SVG ファイル 384
  - 演奏技法 560
  - 音符 295
  - 楽譜 295
  - 歌詞 501, 504
  - 記譜記号 295
  - グリフ 295
  - 小節番号 (「パラグラフスタイル」を参照)
  - 小節リピート記号 590, 592
  - スラッシュ符頭 600, 601
  - テンポ記号 647
  - 拍子記号 669, 679
- 付加音
  - コード記号 208
- 深さ
  - 入れ子状の連符 685
- 不完全連符 425
- 復元 174
  - 音符 174
- 復元テキスト 559
- 複合拍子の拍子記号 669
- 複縦線
  - 小節線 197, 200
- 複数
  - 楽章 117
  - コーダ 583
  - セーニョ 583
  - ページ上のフロー 279
- 複数の譜表を使用するインストゥルメント 635
  - 譜表の非表示 285, 306
  - 譜表をまたぐスラー 613
  - 譜表をまたぐ連符 430
- 複数貼り付け 271
- 複製
  - アイテム 270, 271
  - エクスペクションマップ 362
  - 音符 271
  - パーカッションマップ 367
  - プレイヤー 95
- 複声部の状況 711
  - アーティキュレーション 402
  - 音符 714
  - 音符位置 711
  - 音符の入力 156
  - 休符 602, 604
  - 強弱記号 461
  - スラー 611
  - スラッシュ 595, 597
  - 声部列の並び順 714
  - 装飾音 522, 523
  - 装飾音符 483, 611
  - タイ 666
  - フェルマータ 488, 490
  - 複声部の状況 (続き)
    - 符点の統合 519
    - 符尾の方向 483, 642, 714
- 部数
  - 複数印刷 377
- フック
  - ペダル線 552, 555, 556
  - 連符 689
- 符点
  - 休符 133
- 付点 149
  - 数 149
  - 声部 519
  - 統合 519
  - 入力 146, 149
- 付点音符 436
  - 音符のグループ化 436
  - 強制 155
  - 三重 149
  - スウィング再生 345
  - テンポの等式 656
  - 統合 519
  - 二重 149
  - 入力 133, 149
- 符頭 513
  - Aikin 516
  - Funk 516
  - Walker 516
  - X形 513
  - アーティキュレーション 403
  - 円形 513
  - 演奏技法 700, 702
  - 演奏技法固有 700, 703
  - 大きい 515
  - くさび形 514
  - 形状 513, 516
  - (「符頭セット」も参照)
  - 5線譜 702
  - 三角 514
  - 四角 516
  - スラッシュ 594, 715
  - セット (「符頭セット」を参照)
  - タイプ 513
  - 打楽器 700, 702, 704
  - 長方形 516
  - デザイン 513, 516, 517
  - (「符頭セット」も参照)
  - 点線 516
  - 半月 516
  - 菱形 513, 515
  - ピッチ依存 516
  - 拍子記号 675
  - 変更 517
  - ミュート 515
  - 無音程打楽器 700, 702
  - 矢印 514
- 符頭セット 512, 513
  - 音度 516
  - タイプ 512
  - デザイン 513, 516
  - ピッチ依存 516

## 太さ

弦のシフト指示 478  
装飾音符のスラッシュ 484  
タイ 665

## 符尾 641

アーティキュレーション 403  
オーディオ 75  
オルタードユニゾン 645  
音符 641  
ステムレット (「ステムレット」を参照)  
スラーの終端 612  
スラッシュ符頭 596, 599, 715  
声部 641, 644  
装飾音符 484, 485  
トレモロ 683  
トレモロの削除 682  
長さ 485, 645  
符尾 641  
符尾の分割 396, 645  
方向 (「符尾の方向」を参照)  
方向の変更の解除 644

連桁 425  
連桁の位置 432  
連符の位置 684

## 符尾が上向きの声部 711

追加 156  
符尾の方向 641

## 符尾が下向きの声部 711

追加 156  
符尾の方向 641

## 符尾なし

スラッシュ符頭 715

## 符尾の分割 396, 645

## 符尾の方向 641

スラーのカーブ 609  
スラッシュ符頭 596, 644  
声部 273, 641, 644, 711  
装飾音符 483, 485  
第3線 641  
タイのカーブ 658  
打楽器キット 107, 153, 707, 708  
単一の声部の状況 641, 644  
中央配置の連桁 429  
フィルター 265  
複声部の状況 642  
譜表に対する位置 427  
譜表の第3線上にある音符 641  
変更 273, 596, 643, 644  
他の譜表まで伸びた音符 430, 714  
リセット 427, 644  
連桁グループ 642  
連桁の位置 427, 432  
和音 642

## 譜表 630

アイテムのコピー 270, 271  
移調楽器の音部記号 450  
1線 569, 575, 576, 628, 630, 698  
インストゥルメントの変更ラベル 625  
インデント 625, 630, 639  
大きな拍子記号 674  
オシニア譜表 635  
音符 272  
音符を伸ばす 430

## 譜表 (続き)

間隔 582  
ギャレービュー 46  
休止 488  
強弱記号 457  
強弱記号のリンク 266, 470  
組段オブジェクト 637, 638  
組段区切り 291  
組段の分割記号 636  
グリッド 628, 698  
グループ 411, 440  
コード記号 123, 443, 444  
5線譜 628, 630, 698  
サイズ (「譜表サイズ」を参照)  
再生 339  
小節休符 606  
小節線 411, 412  
小節番号 417  
垂直方向のスペーシング (「譜表のスペーシング」を参照)  
スペーシング (「譜表のスペーシング」を参照)  
スラー 612, 616  
スラーのリンク 266  
声部 156  
選択 260  
タイ 658, 662  
ダイアログ 634  
大括弧 57, 440  
タイムコード 569, 575, 576  
打楽器 698, 699  
タチエット 286  
追加 635  
ディヴィジ 640  
テキスト 257, 637  
テンポ記号 637  
内容の入れ替え 272  
配置ツール 269  
幅 284  
非表示 92, 118, 121, 122, 285  
表示 46, 118, 121, 285  
拍子記号 637, 673, 674  
フェルマータ 490  
複数の声部 156  
符尾の長さ 645  
分割記号 (「組段の分割記号」を参照)  
ページビュー 46  
マーカー 569, 575  
リハーサルマーク 637  
リピート括弧 637  
リピートマーカー 584  
レイアウトオプション 630  
連桁 430-432  
譜表サイズ 631  
MusicXML ファイル 64  
カスタム 634  
個々の譜表 633  
5線のサイズ 631  
線間の高さ 631  
ダイアログ 634  
変更 631, 633, 634  
レイアウト 630  
譜表上の位置  
打楽器キット 113

## 譜表線

スラー 611  
タイ 658

## 譜表に対する位置

アーティキュレーション 403  
演奏技法 561  
オクターブ線 454  
歌詞 509  
強弱記号 457  
小節番号 419  
スラー 617  
スラッシュ領域のカウント 601  
装飾音 523  
打楽器のレジェンド 706  
テキスト 302  
トリル 523  
フィンガリング 475  
ペダル線 553  
変更 267  
リセット 268  
リハーサルマーク 564  
リピートマーカー 584  
連桁 427  
連符の角括弧 689

## 譜表のグループ化

アンサンブルタイプ 440  
小節線の結合 411  
デフォルト設定 57, 440

## 譜表のスペーシング

ギャラリービュー 306  
ディヴィジ 284  
デフォルト設定 305, 306  
変更 305  
リハーサルマーク 564  
両端揃え 284, 305, 306  
レイアウトオプション 90

## 譜表冒頭部 480

## 譜表ラベル 622

Cubase 623  
MusicXML の読み込み 623  
移調楽器 622, 626, 627  
インストゥルメントの変更ラベル 625  
インストゥルメント名 96, 97, 100, 623  
インデント 625  
ギャラリービュー 39  
最初の組段のインデントの変更 639  
打楽器キット 107, 628, 698  
打楽器のレジェンド 706  
長さ 624  
ナンバリング 623  
配置 97  
番号 103  
非表示 624  
表示 624

譜表をまたぐスラー 612  
移動 612, 614  
長さ 612, 615  
入力 613

譜表をまたぐタイ 662  
譜表をまたぐ連桁 430  
位置 432  
スペーシング 431

## プラグイン

エクスプレッションマップ 356  
再生 347  
ホワイトリストに設定する 313  
ミキサー 352

## プラグインをホワイトリストに設定する 313

フラット 394  
書き換え 160  
括弧 395  
入力 159  
非表示 395  
表示 395  
1/4 音 397

## フリジアンコード記号 209, 445

## フリップ 544

入力 223

## 振り分け

組段あたりの小節数 289  
フレームあたりの組段数 290  
フレームあたりの譜表数 284

## プリンター 384

選択 377

## フルスコアレイアウト 28, 86, 120

移調 124

異名同音の表記 160

印刷 377

インストゥルメントの順番 115

大きな拍子記号 672, 674

オーケストラの順番 101

音部記号 449

音符のスペーシング 303

書き出し 380

空白の譜表 285

組段オブジェクトの位置 638

組段の形式設定 292

組段のスペーシング 305, 306

組段の分割記号 636

組段の両端揃え 284

形式設定のコピー 293, 294

削除 125

作成 121

実音 124

小節番号 413, 414

長休止符 607

ディヴィジ 640

番号の付け直し 124

左ページ 279

拍子記号 672, 674, 679

ファイル名 382

譜表サイズ 631

譜表のスペーシング 284, 305, 306

譜表ラベル 624

プレーヤー 121

プレーヤーの削除 121

プレーヤーの追加 121

フロー 122

フローの削除 122

フローの追加 122

フロー見出し 281

プロパティのコピー 295

ページ上のフロー 279

マーカー 572

前付け 480

- フルスコアレイアウト (続き)
  - マスターページ 276, 280
  - 向き 278
  - 余白 277, 283
  - 両端揃え 284, 305, 306
  - 臨時記号 160
  - 「レイアウト」パネル 86
- フレーズ
  - 小節リピート記号 266, 588
- フレーム 275
  - 楽譜 283
  - 区切り 276, 290
  - 組段 290
  - テキスト 297
  - トークン 297
  - 破線 276
  - フロー見出し 276, 281, 282
  - 余白 276
  - 欄外見出し 282
- フレーム区切り 276, 290
  - ガイド 268, 291
  - 削除 291
  - 小節リピート記号 290
  - スラー 620
  - 挿入 290
  - タイ 661
  - ディヴィジ 640
  - 譜表のスペーシング 305
  - 別のレイアウトへコピー 292-294
- フレームレート 130
  - ダイアログ 126
  - トランスポートウィンドウ 350, 351
  - ドロップフレームのタイムコード 574
  - ノンドロップフレームのタイムコード 574
  - 変更 126, 131
- プレーヤー 27, 92, 93
  - アンサンブル 82, 101
  - インストゥルメント 26, 46, 103, 104, 106
  - インストゥルメントのナンバリング 103
  - インストゥルメントの変更ラベル 625
  - インストゥルメント名 100
  - オシニア譜表 635
  - 音部記号 449
  - カード 82
  - 間のインストゥルメントの移動 107
  - 空白の譜表 285
  - グループ 27, 81, 82, 115, 116
  - グループから削除 117
  - グループ間の移動 117
  - コピー 95
  - 最大数 93
  - 削除 101, 107, 116
  - スウィング再生 346, 347
  - スコア上の位置 101
  - セクションプレーヤー 82, 93, 94
  - ソロ 341
  - ソロプレーヤー 82, 93, 94
  - 打楽器キット 105
  - 追加 19, 102, 104, 116
  - 追加の譜表 635
  - ディヴィジ 640
  - テキストトークン 297
  - 名前を付ける 96, 99, 100
- プレーヤー (続き)
  - パートレイアウト 120
  - パネル 81, 82
  - 非表示 118, 121
  - 表示 118, 121
  - 複数のインストゥルメント 46, 104
  - 複製 95
  - 譜表サイズ 633
  - 譜表ラベル 623
  - プレーヤー名 99
  - フロー 92, 118
  - フローから削除 118
  - フローに追加 118
  - マージ 60, 61, 64, 67
  - ミュート 341
  - 読み込み 60, 61
  - リスト 297
  - レイアウト 92, 121
  - レイアウト名 100
- プレーヤーカード 82
  - 展開矢印マーク 37
- プレーヤーグループ 27, 82, 115
  - 削除 116
  - 作成 115
  - 名前を付ける 116
  - プレーヤーの移動 117
  - プレーヤーの削除 117
  - プレーヤーの追加 116
- プレーヤートラック 322
  - カラー領域 322
- プレーヤーのグループ 27, 82, 115
  - 作成 115
  - 大括弧によるグループ化 411
  - プレーヤーの移動 117
  - プレーヤーの削除 117
  - プレーヤーの追加 116
- プレーヤーパネル 81, 82
  - 非表示 82
  - 表示 82
- プレーヤー名 96
  - 再生モード 322
  - テキストトークン 297
  - プレーヤートラック 322
  - 変更 99
- プレス記号 486, 488
  - 位置 488
  - 移動 490
  - 同じ位置に複数 489
  - 外観 266
  - 削除 270
  - タイプ 266, 488
  - 入力 217, 219, 220
- フロー 27, 92, 117
  - MusicXML ファイル 65
  - インストゥルメントの変更ラベル 625
  - オーディオ 75
  - カード 88
  - 書き出し 62
  - 空白の小節の削除 406
  - 組段 284
  - 削除 120
  - 選択 260
  - タイトル 119, 120, 282

- フロー (続き)
  - タイムコード 88
  - タレット 286, 287
  - 追加 19, 118
  - デュレーション 298
  - トークン 298
  - トリミング 196, 406
  - 名前を付ける 119
  - パネル 88
  - 番号 298
  - ビデオ 88, 125, 127, 128
  - 非表示 122
  - 表示 122
  - プレーヤー 92, 118
  - プレーヤーの削除 118
  - プレーヤーの追加 118
  - 分割 274
  - ページ上に複数 279
  - ページ番号 282, 298, 299
  - マスターページ 280
  - 読み込み 60, 61, 64, 67
  - 両端揃え 284
  - 臨時記号の有効範囲ルール 398
  - レイアウト 92
  - レイアウトから削除 122
  - レイアウトに追加 122
- フローティングウィンドウ 30
- フローのトリミング 196, 406
- 「フローの読み込みオプション」ダイアログ 61
- フローパネル 81, 88
  - 非表示 88
  - 表示 88
- フロー見出し 276
  - 移動 281
  - タイトル 282
  - デフォルト 276
  - 非表示 281
  - 表示 281
  - フレーム 276
  - フロータイトル 282
  - ページ番号 282, 549
  - マスターページ 280
  - 余白 281
- 「フローを書き出し」ダイアログ 62
- プログラムチェンジ
  - エクスプレッションマップ 355, 356
- プロジェクト 26, 60
  - MIDI ファイル 70
  - MusicXML ファイル 65
  - Steinberg Hub 55
  - ウィンドウ 29
  - 開始 18, 56, 57
  - 開始領域 33
  - 回復 77
  - 書き出し 65, 70, 73
  - 楽章 117
  - 異なるバージョンの Dorico 59
  - 最近 59
  - 自動保存 77
  - 自動保存の場所 78
  - 全画面表示モード 46
  - タイトル 120
  - タブ 44
- プロジェクト (続き)
  - テンプレート 55, 57
  - トークン 298
  - バックアップ 79
  - バックアップの場所 79
  - ビデオ 125, 127
  - 開く 45, 58, 59, 77
  - 複数のウィンドウ 17, 45
  - フレームレート 131
  - フロー 60-62, 117, 118, 120, 274
  - フローの書き出し 62
  - フローの分割 274
  - フローの読み込み 60, 61, 64
  - レイアウト 120
  - ワークスペース 41
- プロジェクトウィンドウ 29
  - 印刷モード 373
  - 記譜モード 132
  - 再生モード 309
  - 設定モード 81
  - 複数開く 45
  - 分割 44
- プロジェクト情報 89
  - テキストトークン 89
  - トークン 119, 298
  - マスターページ 480
- 「プロジェクト情報」ダイアログ 89
  - フロータイトル 119
- プロップ 543
  - 入力 223, 229, 230
- プロパティ 136
  - 音符 137
  - 記譜記号 137
  - 選択したアイテム 136
  - ビデオ 126
  - 別のレイアウトへコピー 295
- プロパティパネル 36, 136
  - 記譜モード 132
  - 展開矢印マーク 38
  - 非表示 38
  - 表示 38
- 分割
  - 小節 407
  - スラッシュ領域 598
  - タイ 664
  - 長休符 607
  - フロー 274
  - プロジェクトウィンドウ 44
  - 連桁 426
- 分割記号 (「組段の分割記号」を参照)
- 分割ポイント
  - MIDI 入力 68
- 分子
  - スタイル 674, 675
  - 拍子記号 668
- 分母
  - スタイル 674, 675
  - 拍子記号 668

## へ

- ヘアピン 456, 459, 464
  - poco a poco 466
  - 位置 467
  - 移動 467
  - 開始位置 467
  - 切り詰め 467
  - 終了位置 459, 467
  - 小節線 459
  - 長さ 465
  - ニエンテ 461, 462
  - 入力 202, 204
  - 配置 459
  - ハンドル 465
  - 広がり付き 466
- 平坦なスラー 619
- ページ
  - 印刷 385, 388
  - オプションを表示 38
  - 書き出し 385
  - 数 (「ページ番号」を参照)
  - 形式設定 480
  - サイズ (「ページサイズ」を参照)
  - 設定 388
  - 総数 299
  - テキストトークン 297
  - テンプレート 276
  - 配置 40
  - 範囲 385
  - ビューの変更 46
  - 複数のフロー 279
  - マスターページ 276
  - 向き 278
  - 余白 276, 277, 283
  - レイアウト 276, 289, 290
- ページ区切り (「フレーム区切り」を参照)
- ページサイズ 388
  - MusicXML ファイル 64
  - 変更 278
  - レイアウトオプション 90
- ページ配置 39, 40
- ページ範囲
  - 印刷 379
  - 書き出し 379
  - 選択 385
- ページ番号 548
  - 開始 279, 549
  - カウント 299
  - 合計 299
  - 数字スタイル 548
  - トークン 298, 299
  - 非表示 282, 549
  - 表示 282
  - フロー 298
  - フロー見出し 282, 549
- ページビュー 39
  - 配置 40
  - フロー 274
  - への変更 46
- ページめくり 290
  - 左に最初のページ 279
- ページ余白 276
  - 変更 277, 283
- ページレイアウト 276
  - 空白の譜表 285
  - 組段 290
  - 組段あたりの小節数 289
  - 組段のスペーシング 305
  - 固定 289, 290
  - タチエット 287
  - ディヴィジ 640
  - 配置設定 289
  - 左ページ 279
  - 複数のフロー 279
  - 譜表のスペーシング 305
  - ページサイズ 278
- ベース音
  - オルタード 212
- ペダル線 551
  - MIDI インポート 177
  - MIDI 入力 68
  - MIDI 録音 177
  - MusicXML の読み込み 559
  - 上げ 552
  - 位置 553, 554
  - 移動 554
  - 延長線 551, 555, 557
  - 外観 555-559
  - 開始記号 555-557
  - ガイド 268
  - 括弧 557
  - 形式設定 556, 557
  - 再生 559
  - 再生時にミュート 342
  - 削除 270
  - 順番 553
  - 装飾音符 554
  - タイプ 233, 551
  - 打楽器 560
  - 強さ (「ペダルの強さの変更指示」を参照)
  - テキスト 557-559
  - デュレーション 559
  - 長さ 555
  - 入力 231, 233, 235, 236
  - 配置 553
  - パネル 233, 236
  - フィルター 265
  - フック 555, 556
  - 譜表に対する位置 553
  - 変更 266
  - ポップオーバー 233, 235
  - リテイク (「ペダルのリテイク」を参照)
  - リテイクの削除 552
  - リリース 555
- ペダル線のペダルの強さを変える 552
- ペダルの強さの変更指示 552
  - 削除 552
- ペダルのリテイク 552
  - 削除 552
  - 追加 233, 235-237
- ヘッダー
  - インストゥルメントトラック 323
  - コードトラック 333

- ヘミオラ
  - 音符のデュレーションの強制 155
- ベロシティー
  - MIDI 入力 68
  - エクスペッションマップ 356
- 変換
  - PDF 380
  - 音符から連符 686
  - レイアウトをグラフィックファイルに 380
  - 連符から標準の音符 686
- 編者注
  - スラー 618
  - タイ 664
- 編集 139, 266
  - アイテム 137, 266
  - 音符 133
  - ツール 259
  - 入力と編集 139
  - 方法 259
  - マウス入力 140
  - 領域 107, 698
- バンド 543, 544
  - 入力 223, 225, 229, 230
- 変拍子
  - アウフタクトとしての小節 672
  - 拍子記号 669
- ほ**
- ポイント
  - 基準単位 54
- 方向
  - アルペジオ記号 534, 535
  - 扇形連符 435
  - グリッサンドライン 519
  - 弦のシフト指示 478, 519
  - スラーのカーブ 609, 617
  - スラッシュ符頭 596
  - タイのカーブ 658, 666
  - 段階的強弱記号 464
  - 不完全連符 425
  - 符尾 641, 643, 644
  - ヘアピン 464
  - 用紙の向き 388
- ボーイング 560
  - 入力 231, 234, 235
- ポート 323, 329, 333, 352
  - インストゥルメント 354
  - インストゥルメントトラック 323
  - エクスペッションマップ 352, 355
  - コードトラック 333
  - 設定 352
  - タイムトラック 329
  - パーカッションマップ 352, 355
  - 変更 354
  - ミキサー 347
- ホールトーンコード記号 209
- 補助音符 529
  - 位置 531
  - 表示 530
  - 符頭のデザイン 517
- 保存 55, 77
  - MIDI ファイル 70
  - MusicXML ファイル 65
  - インストゥルメント名をデフォルトとして 97
  - エクスペッションマップ 364
  - 演奏した音符 174
  - オーディオ 70, 75
  - グラフィックファイル 380, 381
  - 自動保存 (「自動保存」を参照)
  - 打楽器キット 694
  - パーカッションマップ 369
  - バックアップ 79
  - フォルダーの場所 78, 79
  - レイアウトオプションをデフォルトとして保存 90
- ボックス
  - テキスト 301
- ホットキー (「キーボードショートカット」を参照)
- ポップオーバー
  - アイテムの変更 266
  - アルペジオ記号 223, 226
  - インストゥルメント (「インストゥルメントピッカー」を参照)
  - 演奏技法 231, 234, 235
  - 延長 217, 220
  - オクターブ線 213, 216
  - 音程追加 168, 170
  - 音部記号 213, 214
  - 歌詞 238–240
  - 休止 217, 220
  - 強弱記号 202, 204
  - グリッサンドライン 223, 228
  - コード記号 207, 210
  - ジャズアーティキュレーション 223, 229
  - 小節 196, 198
  - 小節線 196–198, 200
  - 小節リピート記号 247, 255
  - スラッシュ符頭 247
  - 装飾音 222, 225, 226, 228, 229
  - 調号 181, 183
  - テンポ 190, 194
  - トリル 222, 529
  - トレモロ 246, 253
  - 拍 196
  - 拍子記号 185, 188
  - フィンガリング 179, 180
  - ペダル線 233, 235
  - メトロノームマーク 190
  - リピート 245, 253, 255
  - リピート括弧 245
  - リピートマーカー 246
  - 連符 165, 166
- ポリコード記号 209
  - 入力 211
- ボリューム
  - Silence 再生テンプレート 343
  - 再生 356
  - チャンネルメーター 347
  - ビデオオーディオ 130
  - ベロシティー 356
  - ミキサー 347
  - リセット 342
- ボルタ線 (「リピート括弧」を参照)
- ボルタメント 539

## ホルン

支管の指示記号 477  
フィンガリング 477

## ま

## マーカー 569

移動 571  
削除 270  
重要 243, 572  
垂直位置 306, 569, 575  
ダイアログ 242  
タイムコード 242, 571  
テキスト 242, 570  
トラック 335  
入力 241, 242, 335  
パネル 242  
非表示 572  
表示 572  
フィルター 265  
譜表 569  
譜表のスペーシング 306  
リピート 245, 246, 582

## マーク

テンポ (「テンポ記号」を参照)  
トリル 521, 522, 524  
リハーサル (「リハーサルマーク」を参照)

## マージ

プレーヤー 60, 61, 64, 67

## マイナー

コード記号 208  
スケール 493  
調 493

## マウス入力 139

設定 140  
無効化 133, 148  
有効化 133, 148

## 前付け 480

プレーヤーリスト 297  
プロジェクト情報 480

## 巻き戻し 338

## マスター出力ボリューム 347

## マスターページ 276

ページ番号 548  
ページへの割り当て 280

## マスターページのセット

フロー見出し 276

## 末尾

強弱記号 463  
タイムコード 574  
リハーサルマーク 568

## マップ

エクスペッション 355  
キーボードショートカット 50  
打楽器 364

## 丸

小節番号の囲み線 415  
符頭 513

## マルカート 400

入力 178

## み

## ミキサー 347

ウィンドウ 29  
オーディオ出力の非表示 352  
サウンドトラック 130  
ソロ状態 341, 347  
チャンネルストリップ 349  
トラックのミュート 340  
トラックをソロにする 340  
ビデオ 130  
非表示 349  
表示 349  
ポート 347  
ボリューム 342  
ミュート状態 341, 347  
リセット 342

## 右パネル 36

ミクソリディアンコード記号 209, 445

## 短い

ステムレット 435

## 見出し

フロー 276

## 密集和音 396

臨時記号のスタック 396

## ミディアムスウィング 345

## ミニトランスポート 30, 31

## 見開きページの配置 40, 385

## ミュート 560

アイテム 342  
インストゥルメント 341  
演奏技法 231  
音符 265, 342  
トラック 340, 347  
入力 234, 235  
非表示 562  
無効化 341, 347

## ミュートの符頭 515

## ミリメートル

基準単位 54

## む

## 無音程打楽器 693

MIDI ファイル 709

MusicXML ファイル 709

アーティキュレーション 369, 697

インストゥルメントの順番 113

インド太鼓の記譜 710

演奏技法 369, 560, 695, 697, 700, 702

音符の移動 696

音符の入力 150, 152, 153, 317

括弧 696

キット 105, 107, 693, 694

キットにおける強弱記号 698

キットにおける声部 707

キットの書き出し 694

キットの読み込み 695

記譜記号 697

グリッドキットの表示 111-114

グループ 111

グループ名の変更 112

ゴーストノート 696

## 無音程打楽器 (続き)

個別のインストゥルメント 693  
再生 355, 364, 369, 700  
再生モード 316, 708  
スティッキング 698  
スラッシュ符頭 107, 716  
ドラムセット 111, 694  
トレモロ 369  
なぞる 560  
パーカッションマップ 355, 364  
表示タイプ 107, 693, 698, 699  
符頭 700, 703  
符尾の方向 107, 153, 707, 708  
譜表 107, 698, 699  
譜表ラベル 628  
レジェンド 704, 705  
連符 697

## 向き

印刷 377, 388  
書き出し 388  
縦 388  
変更 278  
横 388

## 無効化

MIDI デバイス 177  
音符の入力 146  
キャレット 145  
強弱記号のリンク 266  
自動保存 79  
スウィング再生 347  
スラーのリンク 266  
挿入モード 150  
ソロ状態 341  
ソロにされたトラック 347  
マウス入力 148  
ミュートされたトラック 347  
ミュート状態 341  
和音の入力 164

## 無調の調号 493

## め

## 明示的な休符 602, 603

暗黙の休符 604  
カラー 605  
削除 605  
非表示 605  
表示 605

## 命名規則

ファイル名 382

## メーター

チャンネルレベル 347

## メジャー

コード記号 208  
スケール 493  
調 493

## メトロノームマーク 653

値 266, 653  
外観 651, 652  
括弧 651  
構成要素 651, 652  
サイズ 647  
再生 350, 654

## メトロノームマーク (続き)

垂直位置 637  
選択 260  
等式 192, 656  
入力 190, 194, 195  
拍の単位 266, 653  
範囲 654  
非表示 651  
表示 651  
フォント 647  
複数の位置 637  
変更 266, 653  
ポップオーバー 190

## メリスマ様式の歌詞 240, 505, 506

## も

## モーター 231, 560

入力 234, 235

## モーダルコード記号 209, 445

## モード 14, 26

印刷 373  
機能 14  
記譜 132  
切り替え 14  
再生 309  
浄書 275  
設定 81  
全画面表示 46  
挿入 142, 150  
ツールバー 11  
テンポ 342  
和音 142, 445

## モジュレーションホイールダイナミクス 472

## 木管楽器

演奏技法 233

## モックアップ

書き出し 75

## 元のインストゥルメント 455

## モルデント 521

音程 521

## や

## 訳詞 501

ポップオーバー 239  
ラインを変更 507

## 矢印

展開 37  
符頭 514

## ゆ

## 有効化

MIDI デバイス 177  
音符の入力 145, 146  
キャレット 145  
休符の入力 133  
コード記号の再生 334  
スウィング再生 346  
装飾音符の入力 133  
挿入モード 133, 150

## 有効化 (続き)

- デュレーションを強制 133
- デュレーションをロック 133
- はさみ 133
- 付点音符 133
- マウス入力 133, 148
- 連符の入力 133
- 和音の再生 333
- 和音の入力 133, 164
- ユーザーインターフェース 11, 29
  - ウィンドウ 29
  - 楽譜領域 12
  - ステータスバー 14
  - ツールバー 11
  - ツールボックス 12
  - トランスポートオブション 31
  - パネル 13
- ユニゾン 640
  - オルタード 645
- ユニバーサルインド太鼓記譜法 710

## よ

## 用紙

- サイズ 278, 388
- 向き 388
- 両面印刷 387
- 洋式の調性
  - オクターブの分割 494
  - 調号 492
- 用紙サイズに合わせる 388
- 横向き 388
- 余白

- MusicXML ファイル 64
- 楽曲フレーム 283
- 休符 (「余白を埋める休符」を参照)
- タッチット 288
- フレーム 276
- フロー見出し 281
- ページ 276, 277
- 変更 277

- 余白を埋める休符 602
  - スラッシュ領域 597
  - 非表示 597

## 余分な譜表

- 非表示 285
- 表示 285

## 読み込み

- MIDI ファイル 67, 68, 709
- MusicXML ファイル 64, 581, 709
- エクスプレッションマップ 363
- 打楽器キット 695
- テンポトラック 71, 72
- パーカッションマップ 368
- ビデオファイル 127
- フロー 60, 61
- 無音程打楽器 709
- 読み取り専用モード 58, 93
- 1/4 音 397, 494
  - 移調 168
  - 臨時記号 397

## ら

## ライン

- アルペジオ記号 534
- オクターブ線 451
- 描く 330
- 歌詞 499, 507
- 歌詞の延長 506
- 組段の分割記号 (「組段の分割記号」を参照)
- グリッサンド 539, 540
- 弦のシフト指示 478
- 再生 338
- ジャズアーティキュレーション 543, 545
- 小節線 409
- 装飾音符のスラッシュ 484
- タイ 664, 665
- 第2連符 433
- テンポ記号 329, 656
- トリル 524-526
- 波線 524, 534
- フィンガリング 478
- 譜表 630
- ペダル 551
- ライン番号 507
  - 変更 507, 508

## ラベル

- インストゥルメント 97, 622, 623, 625
- 打楽器キット 628, 698
- 譜表 622
- マーカー 569

## 欄外見出し

- 非表示 282
- フロー見出し 282

## り

## リスト

- プレーヤー 297
- リズムミックフィール
  - ガイド 268, 346, 347
  - デフォルト設定 345
  - 変更 346
  - 変更の削除 347
  - ポップオーバー 192

## リズム

- 再クオンタイズ 175
- ロック 170
- リズム記号 594
- リズムグリッド 38, 141
  - 値 141
  - 楽譜の選択 264
  - 間隔 38
  - キーボードショートカット 48, 52
  - 変更 141
- リズムセクション
  - コード記号 444
  - 大括弧 440
  - 譜表のグループ化 440
- リセット
  - アイテム 267, 268
  - 位置 268
  - エクスプレッションマップ 356
  - 外観 267

- リセット (続き)
  - キーボードショートカット 53
  - 再生テンプレート 344
  - 小節番号 421
  - 第2連桁 434
  - テンポ 647
  - パーカッションマップ 364
  - パートレイアウト 125
  - ボリューム 342
  - レイアウト 125
  - 連桁 426, 427, 430, 434
- リップ 543
  - 入力 223, 229, 230
- リディアンコード記号 209, 445
- リテイク (「ペダルのリテイク」を参照)
- リハーサルマーク 564
  - 位置 564, 565
  - 移動 565
  - 削除 566
  - シーケンス 566, 567
  - 順番 566
  - 垂直位置 637
  - 先頭 568
  - タイプ 567
  - 入力 240
  - フィルター 265
  - 複数の位置 565, 637, 638
  - 譜表に対する位置 564
  - 末尾 568
- リバーブチャンネル 349
  - ミキサー 347
- リピート
  - カウント 590
  - 括弧 (「リピート括弧」を参照)
  - グループ化 592, 593
  - 再生 585
  - 小節 587
  - 小節線 (「リピート小節線」を参照)
  - 長さ 266, 588
  - 頻度 591
  - マーカー (「リピートマーカー」を参照)
- リピート回数 578
  - MIDI録音 175
  - 小節番号 423
  - 総数 578
  - 変更 585
  - リピート 585
  - リピート小節線 585
- リピート括弧 578
  - MIDI録音 175
  - MusicXMLファイル 581
  - 位置 580
  - 移動 580
  - 外観 580
  - 書き出し 343
  - 最終セグメント 580
  - 再生 343
  - 削除 270
  - 小節番号 423
  - 垂直位置 637
  - セグメント 578, 580
  - タイプ 245
  - 追加の括弧 249, 250
- リピート括弧 (続き)
  - 長さ 579
  - 入力 245, 247-250
  - 配置 580
  - パネル 247, 250
  - ハンドル 579
  - 複数の位置 580, 637, 638
  - ポップオーバー 245, 248, 249
  - リピート回数 578
- リピート小節線 409
  - MIDI録音 175
  - 演奏回数 585
  - 書き出し 343
  - 再生 343
  - 入力 197, 200
  - ポップオーバー 197, 200
  - リピート回数 585
- リピートセクション (「リピートマーカー」を参照)
- リピートの2回め以降
  - 小節番号 423
- リピートのポップオーバー 245
- リピートマーカー 582
  - MIDI録音 175
  - 位置 584
  - 移動 584
  - インデックス 583
  - 演奏回数 585
  - 書き出し 343
  - 再生 343, 585
  - 削除 270
  - 順番 583
  - 小節番号 423
  - 垂直位置 637
  - タイプ 246
  - テキスト 583
  - 入力 246, 247, 251, 252
  - パネル 247, 252
  - 複数 583
  - 複数の位置 584, 637, 638
  - 譜表に対する位置 584
  - 変更 266
  - ポップオーバー 246, 251
- リフト
  - ジャズアーティキュレーション 223, 229, 230, 543
- リムショット 560
  - 入力 234, 235
- 領域
  - 印刷プレビュー 35
  - カウント 600
  - 楽譜 34
  - 再生モード (「カラー領域」を参照)
  - 小節リピート記号 587
  - スラッシュ 594, 598
  - プロジェクト開始領域 33
  - 編集 107, 698
- 両端揃え (垂直方向)
  - 組段 284, 305, 306
  - 譜表 284, 305, 306
- 両端揃え
  - 組段 284, 305, 306
  - 垂直 284, 305, 306
  - 譜表 284, 305, 306

- 両面印刷 377, 387  
冊子印刷 386
- リンク  
VST/MIDI へのパーカッションマップのリンク 355  
強弱記号 266, 470, 471  
強弱記号のグループ 468  
スラー 266, 616, 617  
フロータイトル 119  
フロー名 119
- リンクの解除  
強弱記号 471  
スラー 617
- 臨時記号 394  
MIDI 入力 161  
異名同音 160  
打ち消し 398  
オクターブの分割 494  
オルタードユニゾン (「オルタードユニゾン」を参照)  
カーニング 396  
外観 395  
ガイド 268  
書き換え 160  
括弧 395, 398  
区切りをまたぐタイ 395, 661  
コード記号 445  
削除 394  
衝突回避 395, 396  
親切 398  
スタックの順番 395, 396  
スペーシング 396  
装飾音 521, 531  
調号 492, 497  
調性システム 494  
トリル 527-529, 531  
入力 159  
パネル 135, 184  
非表示 395, 528  
微分音 397  
表示 395, 528  
変更 160  
有効範囲ルール (「臨時記号の有効範囲ルール」を参照)  
和音 396
- 臨時記号の表記 161  
変更 160
- 臨時記号の有効範囲ルール 398  
一般的な慣習 398
- る**
- ルート  
コード記号 207, 212, 441, 442
- ルーラー  
再生モード 314  
リズムグリッド 141
- れ**
- レイアウト 28, 92, 120  
MusicXML ファイル 65  
移調 104, 120, 123, 124  
異名同音の表記 160  
印刷 377, 385, 388
- レイアウト (続き)  
印刷モードのパネル 374  
インデント 639  
音部記号 449  
音符のスペーシング 302, 303  
カード 86  
書き出し 380, 385  
数 (「レイアウト番号」を参照)  
キーボード 50, 53  
切り替え 42  
空白の譜表 285  
組段オブジェクト 638  
組段の形式設定 292  
組段のスペーシング 305, 306  
組段の分割記号 636  
組段の両端揃え 284  
グラフィックファイル 380, 389  
形式設定 275  
形式設定のコピー 292-294  
コード記号 444  
削除 125  
作成 20, 121  
実音 124  
縮尺サイズ 388  
順番 124  
小節番号 416  
設定 90  
設定モードのパネル 86, 120  
選択 31  
ソート 124  
タイムコード 575, 576  
打楽器キットの表示 699  
タブ 33, 42  
長休符 607  
名前を付ける 123  
パート 120  
配置設定 289  
番号の付け直し 124  
比較 44  
ビュータイプ 39  
拍子記号 674, 679  
開く 16, 33, 42  
ファイル名 382  
復元 125  
複数のウィンドウ 17, 45  
複数開く 42, 44  
部数 377  
譜表サイズ 631  
譜表のスペーシング 305, 306  
譜表ラベル 624  
フルスコア 120  
プレーヤー 92, 121  
プレーヤーの削除 121  
プレーヤーの追加 121  
フロー 92, 122, 279  
フローの削除 122  
フローの追加 122  
フロー見出し 276, 282  
プロパティのコピー 295  
ページサイズ 388  
ページ範囲 377, 385  
ページ番号 548  
マーカー 569, 572

- レイアウト (続き)
  - マスターページ 276
  - 向き 278, 388
  - 用紙サイズ 388
  - 用紙サイズに合わせる 388
  - 余白 277, 283
  - 欄外見出し 282
  - 両端揃え 284, 305, 306
  - 両端揃え (垂直方向) 284
  - 臨時記号 160
- レイアウトオプション 90
  - 小節番号 413
  - ダイアログ 90
  - デフォルトとして保存 90
  - 別のレイアウトへコピー 292, 294
  - 変更 92
- 「レイアウトオプション」ダイアログ 90
- レイアウトカード 86
  - 展開矢印マーク 37
- レイアウトセクター 31
  - レイアウトの切り替え 42
  - レイアウトの順番 124
- 「レイアウト」パネル 36
  - 設定モード 81
- レイアウトパネル
  - 印刷モード 373, 374
  - 設定モード 86
  - 非表示 86
  - 表示 86
- レイアウト番号 86
  - 順番 124
  - 番号の付け直し 124
- レイアウト名 96
  - テキストトークン 297
  - 変更 100
- レイテンシー
  - MIDI 録音 172, 175
  - 値の変更 176
- レート
  - フレーム 130
- レーン
  - 演奏技法 325
  - オートメーション 326, 327
- レジェンド
  - 打楽器 704
- レセヴィブレタイ 662, 663
- レター用紙サイズ 388
- 列
  - 声部 711, 714
  - 臨時記号 395, 396
- レベル
  - チャンネル 347
- 連結線
  - 強弱記号 467
  - 中間休止記号 221
- 連桁 424, 425, 435
  - 扇形 435
  - 大きなピッチ差 485
  - 音符 424
  - グループ化 424, 425, 436
  - 傾斜 427, 428, 485
  - ステムレット (「ステムレット」を参照)
  - スペーシング 431
- 連桁 (続き)
  - 装飾音符 485
  - タイ 162
  - 第1連桁 433
  - 第2連桁 433, 434
  - 中央配置の連桁 429
  - でっぱり 433
  - 反転 427
  - ハンドル 428
  - 拍子 437
  - 拍子記号 425, 437
  - 不完全 425
  - 複数の譜表 432
  - 符尾の方向 427, 432
  - 譜表間のオプティカルスペーシング 431
  - 譜表に対する位置 427
  - 譜表をまたぐ 430, 432
  - 分割 426
  - 方向 425, 428
  - リセット 426, 427, 430
  - 連桁の解除 425
  - 連符 434
- 連桁グループ 425
  - 作成 424
  - 弱起 (アウフタクト) 672
  - 符尾の方向 642
  - リセット 426
- 連桁線
  - 数 433
- 連桁の傾斜 427
  - 装飾音符 485
  - 変更 428
- 連桁のでっぱり 433
- 連符 684
  - アーティキュレーション 402, 686
  - アンスケール 686
  - 位置 684
  - 移動 687, 691
  - 入れ子状の連符 685
  - 音符 686
  - 音符の変換 686
  - 外観 689-691
  - ガイド 268
  - 角括弧 (「連符の括弧」を参照)
  - 数 690, 691
  - クオンタイズ 69
  - 形式設定 691
  - 削除 686, 688
  - 終了位置 690
  - 水平括弧 690
  - スウィング再生 345
  - スラー 686
  - タイプ 166, 684
  - 打楽器キット 697
  - トレモロ 680
  - 入力 165, 685, 686
  - 拍の単位 166
  - 反転 689
  - ハンドル 689
  - 非表示 691
  - 表示 691
  - 標準の音符に変換 686
  - 比率 690, 691

## 連符 (続き)

- フィルター 265
- フック 689
- 譜表に対する位置 689
- ポップオーバー 165, 166
- 臨時記号 686
- 連桁 434, 688

## 連符のアンスケール 686

## 連符の角括弧

- ハンドル 689
- フック 689

## 連符の数 690

## 連符の括弧 689

- 位置 684
- 終了位置 690
- 水平 690

## 連符の数字 691

- 外観 691
- 水平位置 691
- 非表示 691

## 連符の大括弧

- 非表示 689
- 表示 689

連符の比率 (「連符の数」を参照)

## ろ

## ローマ数字

- トークン 298
- フロー番号 298
- ページ番号 548

## 録音

- MIDI 172, 173, 175, 342, 350
- テンポ 342
- ピッチの入力 146
- 非録音時の MIDI 入力データを記録 174, 350

## ロクリアンコード記号 209, 445

## ロック

- デュレーション (「デュレーションをロック」を参照)

## わ

## ワークスペース 26

- オプション 30, 31
- 環境設定 47
- キーボードショートカット 9, 52
- 設定 41

## ワイルドカード 297

## 和音

- アルペジオ記号 536
- 音域の選択 148
- キャレット 24, 142, 145, 164
- 試聴 266
- 衝突回避 395
- タイ 666
- 入力 24, 133, 164
- 符尾の方向 642
- 密集 396
- 臨時記号 395, 396
- 臨時記号のスタック 396

## 和音なしの記号 209

## 和音の入力

- アルペジオ記号 226
- 音域の選択 148
- キャレット 142
- 有効化 133, 164

## 粹線 390

- テキスト 301

## 割り当て

## MIDI コマンド 52

エンドポイントへのインストゥルメントの割り当て 354

エンドポイントへのエクスプレッションマップの割り当て 355

エンドポイントへのパーカッションマップの割り当て 355

キーボードショートカット 52

フローにプレーヤーを 92, 118

レイアウトにプレーヤーを 92, 121

レイアウトにフローを 92, 122