

取扱説明書



DORICO
ELEMENTS 3.5
Personal Music Notation System

Steinberg マニュアル制作チーム: Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer, Benjamin Schütte

翻訳: Ability InterBusiness Solutions (AIBS), Moon Chen, Jérémie Dal Santo, Rosa Freitag, Josep Llodra Grimalt, Vadim Kupriianov, Filippo Manfredi, Roland Münchow, Boris Rogowski, Sergey Tamarovsky

このマニュアルは、目の不自由な方や視力の弱い方へのアクセシビリティに配慮しています。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 をご覧ください。

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2021.

All rights reserved.

Dorico Elements_3.5.12_ja-JP_2021-06-17

目次

8	新機能	363	マスターページ
11	はじめに	364	フロー見出し
11	プラットフォーム非依存文書	365	フレーム
11	表記規則	366	楽曲フレームチェーン
13	Steinberg 社の Web サイトへのアクセス方法	367	ページ形式設定
14	Dorico のコンセプト	384	譜表サイズ
14	デザイン方針とハイレベルコンセプト	386	配置設定
21	ユーザーインターフェース	388	フレーム区切り
21	プロジェクトウィンドウ	389	組段区切り
34	ワークスペースの設定	390	タレット
44	「環境設定 (Preferences)」 ダイアログ	393	コンデンス
45	「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	394	パート形式のコピー
51	プロジェクトとファイルの処理方法	397	音楽フォントダイアログ
51	Hub	398	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
52	新規プロジェクトの開始	407	音符のスペーシング
54	プロジェクト/ファイルを開く	409	譜表のスペーシング
55	異なるバージョンの Dorico のプロジェクト	413	再生モード
56	「存在しないフォント (Missing Fonts)」ダイアログ	413	再生モードのプロジェクトウィンドウ
57	ファイルの読み込みと書き出し	420	イベントディスプレイ
75	自動保存	427	トラック
77	プロジェクトのバックアップ	458	再生ヘッド
79	設定モード	460	楽譜の再生
79	設定モードのプロジェクトウィンドウ	465	再生時の反復
88	「プロジェクト情報 (Project Info)」 ダイアログ	467	スウィング再生
90	「レイアウトオプション (Layout Options)」ダイアログ	470	ミキサー
93	プレーヤー、レイアウト、フロー	473	「トランスポート (Transport)」 ウィンドウ
94	プレーヤー	474	再生テンプレート
99	アンサンブル	482	エンドポイント
100	インストゥルメント	490	エクスペリションマップ
120	プレーヤーグループ	510	パーカッションマップ
123	フロー	516	再生効果
125	レイアウト	519	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
130	プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名	522	印刷モード
136	フロー名とフロータイトル	522	印刷モードのプロジェクトウィンドウ
138	ビデオ	527	レイアウトの印刷
145	記譜モード	530	グラフィックファイルとしての書き出し
145	記譜モードのプロジェクトウィンドウ	535	プリンター
156	入力と編集	536	印刷/書き出し用のページ配置
158	リズムグリッド	537	両面印刷
159	音符の入力	538	ページサイズと用紙サイズ
206	MIDI 録音	540	グラフィックファイルの形式
211	記譜記号の入力	542	注釈
335	編集と選択	544	記譜に関するリファレンス
346	ナビゲーション	545	はじめに
350	ガイド	546	臨時記号
351	配置ツール	546	臨時記号の削除
356	フローの分割	547	臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける
356	コメント	548	臨時記号のスタック
363	レイアウトと形式設定	549	オルタードユニゾン
363	浄書モード	550	微分音の臨時記号
		550	臨時記号の有効範囲ルール

552	アーティキュレーション	512	使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示/非表示にする
552	アーティキュレーションのコピー	614	コードダイアグラムシェイプを変更する
553	アーティキュレーションの変更	615	新しいコードダイアグラムシェイプを作成する
553	アーティキュレーションの削除	619 音部記号	
553	アーティキュレーションの位置	620	音部記号の一般的な配置規則
556	再生時のアーティキュレーション	620	音部記号の位置の移動
558 小節		621	音部記号を装飾音符のあとに表示
558	小節の長さ	621	音部記号の削除
558	小節/拍の削除	622	実音と移調音で異なる音部記号を設定する
560	小節の分割	623	レイアウトの移調に従い音部記号を表示/非表示にする
561	小節の結合	623	音部記号のオクターブを変更する
562 小節線		624	オクターブ指示記号付き音部記号
562	小節線のタイプ	625 オクターブ線	
564	小節線の削除	626	オクターブ線の長さの変更
564	譜表グループをまたぐ小節線	626	オクターブ線の位置
567 小節番号		628	オクターブ線の削除
567	小節番号を表示/非表示にする	630 キュー	
568	小節番号の囲み線を表示/非表示にする	631 強弱記号	
569	長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする	631	強弱記号のタイプ
570	ガイド小節番号の表示/非表示	632	強弱記号の位置
570	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	636	括弧つきの強弱記号の表示
571	小節番号の位置	636	強弱記号レベルを変更する
574	小節番号の変更	637	局部的強弱記号を表示/非表示にする
576	サブ小節番号	637	結合式強弱記号の区切り文字を表示/非表示にする
577	小節番号とリピート	638	強弱記号 sforzando/rinforzando の外観を変更する
578 連桁		639	強弱記号のコピー
578	連桁グループ	640	強弱記号の削除
580	手動で音符に連桁を付ける	640	声部固有の強弱記号
581	不完全連桁の方向を変更する	641	ニエンテのヘアピン
581	譜表に対する連桁の位置	642	強弱記号の修飾語句
583	連桁の傾斜	645	段階的強弱記号
584	中央配置の連桁	650	強弱記号のグループ
586	譜表をまたぐ連桁の作成	651	リンクされた強弱記号
589	連桁のでっぱり	653	音量タイプのための VST エクスプレッションマップ
589	第 2 連桁	655 数字付き低音	
590	連桁内の連符	656	レイアウトで数字付き低音の表示/非表示を切り替える
591	ステムレット	657	数字付き低音の数字の長さを変更する
591	扇形連桁	658	数字付き低音のサスペンションに使用されるホルドの線の表示/非表示を切り替える
592 音符と休符のグループ化		659	数字付き低音の位置
592	拍子のカスタム連桁グループを作成する	661	数字付き低音の外観
594 大括弧と中括弧		663 フィンガリング	
595	アンサンブルタイプごとの大括弧によるグループ化の変更	664	フィンガリングの一般的な配置規則
597	第 2 括弧	664	フィンガリングを替え指のフィンガリングに変更
599	小副括弧	665	既存のフィンガリングの変更
600 コード記号		666	譜表に対するフィンガリングの位置の変更
601	コードの構成要素	667	フィンガリングの表示/非表示
601	コード記号の移調	668	フィンガリングの削除
602	コード記号を表示/非表示にする	668	親切フィンガリング
603	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	668	フレット楽器のフィンガリング
604	コード記号領域	672	フィンガリングスライド
606	コード記号の位置	674	バルブ式金管楽器のフィンガリング
608	コード記号の表記の変更	674	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
609	MusicXML ファイルから読み込まれたコード記号		
610 コードダイアグラム			
611	コードダイアグラムの構成要素		
611	コードダイアグラムを表示/非表示にする		

676	MusicXML ファイルから読み込まれたフィンガリング	746	トリル
677	弦の指示記号	750	トリル音程
678	弦の指示記号の長さを変更する	756	再生時のトリル
679	弦の指示記号を削除する	758	アルペジオ記号
680	弦の指示記号の位置	758	アルペジオ記号のタイプ
682	前付け	760	アルペジオ記号の長さ
682	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	761	アルペジオ記号の一般的な配置規則
684	装飾音符	762	拍に対するアルペジオの再生位置を変更する
684	装飾音符の一般的な配置規則	763	アルペジオの再生時のデュレーションを変更する
686	小節線の前後に装飾音符を表示する	764	グリッサンドライン
686	装飾音符のサイズ	764	グリッサンドの一般的な配置規則
686	装飾音符のスラッシュ	765	空白の小節をまたぐグリッサンド
687	装飾音符の符尾	765	グリッサンドのスタイルの変更
687	装飾音符の連桁	766	グリッサンドのテキストを個別に変更する
687	再生時の装飾音符	767	再生時のグリッサンドライン
689	延長記号と休止記号	769	ギターベンド
689	延長記号と休止記号のタイプ	771	ギタープリベンドとギタープリダイブ
691	延長記号と休止記号の位置	773	ギターポストベンド
695	調号	774	ビブラートバーのダイブとリターン
695	調号の配置	775	ベンドの音程
696	調号のタイプ	776	ギターベンドホールドの線を表示/非表示にする
697	調号の削除	776	ベンディング/プリダイブの方向を変更する
698	同じ位置の複数の調号	777	ベンディング/プリダイブの臨時記号を表示/非表示にする
698	調号の位置	778	ベンディング、プリダイブおよびポストベンドの削除
699	選択した音符と同時に調号を移調する	779	ギターテクニック
700	異名同音の調号	779	ビブラートバーの演奏技法
701	予告の調号	780	タッピング
701	調性システム	781	ハンマーオンとプルオフ
703	歌詞 (Lyrics)	783	音符をデッドノートとして表示する
703	歌詞の一般的な配置規則	783	ビブラートバーのディップの音程を変更する
704	歌詞のフィルター	784	譜表に対するギターテクニックの位置の変更
705	歌詞のタイプ	785	ビブラートバーの指示記号/ラインの長さを変更する
706	歌詞の音節のタイプ	786	ギターテクニックの削除
708	歌詞のラインの削除	787	ジャズアーティキュレーション
708	歌詞のコピー/ペースト	788	ジャズの装飾音
710	歌詞テキストの編集	789	ジャズアーティキュレーションの位置
712	歌詞を斜体で表示する	789	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
712	歌詞の位置	790	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
714	歌詞のハイフンと歌詞の延長線	791	ジャズアーティキュレーションの削除
714	歌詞のライン番号	792	ページ番号
718	歌詞番号	792	ページ番号の数字スタイルの変更
718	日本語の歌詞でのスラー	793	ページ番号を表示/非表示にする
720	音符	795	ハーブのペダリング
720	符頭セット	796	ハーブペダルダイアグラムの外観の変更
726	音符のサイズの変更	797	レイアウト内のハーブのペダリングを表示または非表示にする
727	音符の位置の移動	799	ハーブペダルダイアグラムの枠線を表示または非表示にする
728	個々の音符に弦を指定する	799	ハーブペダルダイアグラムの位置
729	音域外の音符のカラーを表示/非表示にする	800	部分的なハーブのペダリング
730	括弧付きの符頭	803	ペダル線
735	ハーモニクス	804	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
736	音符をハーモニクスに変換する	805	ペダル線の位置
737	倍音の変更	807	ペダル線の長さの変更
738	ハーモニクスの臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける		
739	ハーモニクスの外観/スタイル		
743	装飾音		
743	装飾音の音程の変更		
744	装飾音の位置		

809	ペダル線の開始記号、フック、および延長線	874	スラッシュ領域の分割
811	テキストによるペダル線の記号	875	スラッシュ領域の移動
813	再生時のペダル線	875	スラッシュ領域の長さの変更
814	MusicXML ファイルから読み込まれたペダル線	876	スラッシュ領域の符尾を表示/非表示にする
815	演奏技法	876	スラッシュ領域のカウント
816	演奏技法へのテキストの追加	880	休符 (Rests)
816	演奏技法の表示/非表示	880	休符の一般的な配置規則
817	演奏技法の位置	881	暗黙の休符と明示的な休符
819	演奏技法の長さを変更する	883	休符のカラーを表示/非表示にする
820	演奏技法の延長線	884	休符の削除
822	演奏技法のグループ	885	空白の小節で小節休符を表示/非表示にする
825	ライン	885	長休符
827	ラインの構成要素	887	休符を垂直に移動する
828	ラインの位置	888	スラー
833	ラインの長さ	888	スラーの一般的な配置規則
835	ラインのボディスタイルの変更	892	スラーのスタイル
836	ラインのキャップの変更	894	スラーのカーブ方向
836	ラインの方向の変更	896	譜表および声部をまたぐスラー
837	ラインへのテキストの追加	896	入れ子状のスラー
841	リハーサルマーク (Rehearsal Marks)	898	スラーの位置の移動
841	リハーサルマークの位置	899	スラーの長さの変更
843	リハーサルマークの削除	900	リンクされたスラー
843	リハーサルマークのインデックスの変更	901	再生時のスラー
844	リハーサルマークのシーケンスタイプの変更	903	譜表ラベル
844	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	904	譜表ラベルに表示されるインストゥルメント名
846	マーカー	905	譜表ラベルを表示/非表示にする
846	マーカーを表示/非表示にする	906	譜表ラベルに表示されるインストゥルメントの移動
847	マーカーの垂直位置の変更	908	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
848	マーカーのテキストを編集する	909	打楽器キットの譜表ラベル
849	マーカーのタイムコードを変更する	910	コンデンシングされた譜表の譜表ラベル
849	マーカーのリズム上の位置を変更する	912	譜表
850	マーカーを重要なマーカーに指定する	912	レイアウトごとの譜表のオプション
851	タイムコード	913	追加の譜表
852	タイムコードの開始位置の値を変更する	914	オッサ譜表
852	タイムコードの垂直位置を変更する	914	組段の分割記号
853	タイムコードの表示頻度を変更する	916	組段オブジェクト
855	リピート括弧	917	組段のインデント
855	リピート括弧でリピート回数の総数を変更する	919	ディヴィジ
856	リピート括弧のセグメントの長さの変更	920	タブ譜
857	リピート括弧の位置	921	タブ譜のリズム
858	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	921	音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする
858	MusicXML ファイルのリピート括弧	922	タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更
859	リピートマーカー	924	符尾
860	リピートマーカーのインデックスの変更	924	符尾の方向
861	リピートマーカーのテキストの編集	928	符尾の長さ
861	リピートマーカーの位置	929	テンポ記号
863	小節リピート記号	930	テンポ記号のタイプ
864	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	930	テンポ記号の要素
864	小節リピート領域を移動する	933	テンポ記号の位置
865	小節リピート領域の長さを変更する	934	テンポのテキストの変更
866	小節リピート領域の強調表示を表示/非表示にする	935	テンポ記号の表示/非表示
866	小節リピート記号のカウント	935	テンポ記号の削除
868	小節リピート記号のグループ化	936	メトロノームマーク
870	スラッシュ符頭	938	段階的テンポ変更
870	スラッシュ領域	940	テンポの等式
871	複声部におけるスラッシュ	942	タイ
		943	タイの一般的な配置規則
		944	タイとスラー

945	タイのスタイル
947	タイのカーブ方向
948	非標準のタイ
950	レセヴィブレタイの表示/非表示
951	タイの削除
951	タイのつながりの分割
953	拍子記号
954	拍子記号の一般的な配置規則
955	拍子記号のタイプ
957	弱起 (アウフタクト)
958	大きな拍子記号
960	拍子記号のスタイル
963	拍子記号の位置
964	拍子記号の表示/非表示
965	拍子記号のデザインを個別に変更する
965	拍子記号の削除
967	トレモロ (Tremolos)
968	トレモロの一般的な配置規則
968	タイのつながりの中のトレモロ
968	トレモロの速さの変更
969	トレモロの削除
969	トレモロが付いた音符の位置
971	連符
971	連符の一般的な配置規則
972	入れ子状の連符
973	既存の音符を連符に変換する
973	連符から標準の音符に変換する
974	連符が小節線をまたぐことの許可/禁止を切り替える
975	連符の位置の移動
976	連符の削除
976	連符の連桁
977	連符の角括弧
979	連符の数や比率を示す数字
982	無音程打楽器
982	打楽器キットと個々の打楽器インストゥルメント
983	打楽器キットとドラムセット
985	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
985	打楽器キットの音符の記譜記号
987	打楽器キットの表示タイプ
989	無音程打楽器の演奏技法
994	打楽器のレジェンド
997	打楽器キットにおける声部
999	再生モードにおける無音程打楽器
1000	ユニバーサルインド太鼓記譜法
1001	声部
1001	声部カラーを表示/非表示にする
1002	複声部の音符位置
1004	未使用の声部
1005	他の声部の音符がすでにある譜表に伸びた音符
1005	スラッシュ付き声部
1008	用語
1021	索引

新機能

追加された新機能: バージョン 3.5.10

テンポトラックの読み込み

- テンポトラックを読み込む際に、既存のフローではなく新しいフローへの読み込みを選択できるようになりました。「[テンポトラックの読み込み](#)」を参照してください。

数字付き低音の改善点

- 数字付き低音のポップオーバーが、二重臨時記号や三重臨時記号、数字付き低音の全体およびサスペンションのデュレーションなど、より多様な入力内容に対応可能になりました。「[数字付き低音のポップオーバー](#)」を参照してください。

テキストの改良

- 個々のテキストオブジェクトを組段の開始位置に揃えられるようになりました。「[テキストオブジェクトを組段の開始位置に揃える](#)」を参照してください。

エンドポイント設定の削除と名前の変更

- 新しい「[エンドポイントの設定を編集 \(Edit Endpoint Configurations\)](#)」ダイアログにより、カスタムエンドポイント設定の名前の変更や削除を行なえるようになりました。このダイアログには、各エンドポイント設定に含まれるプラグインおよびプレーヤーも表示されます。「[「エンドポイントの設定を編集 \(Edit Endpoint Configurations\)」ダイアログ](#)」を参照してください。

エクスプレッションマップの再生オプションの上書き

- 個々の再生オプションを、エクスプレッションマップごとに個別に上書きできるようになりました。「[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ](#)」を参照してください。

ギターポストバンド

- フレット楽器に属する音符にポストバンド (微分音のポストバンドを含む) を表示できるようになりました。「[ギターポストバンド](#)」を参照してください。

追加された新機能: バージョン 3.5.0

ハイライト

プロパティパネルの制御

- プロパティパネル上部に追加された新規オプションによって、プロパティを検索したりフィルタリングしたりできるようになり、グループが多数表示されるアイテムのプロパティを見つけやすくなりました。「[プロパティパネル \(記譜モード\)](#)」を参照してください。
- ローカルプロパティのプロパティ範囲を変更することで、それ以降のプロパティ変更がすべてのレイアウトおよびフレームチェーンに適用されるように、あらかじめ指定できるようになりました。「[プロパティ範囲の変更](#)」を参照してください。

ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する

- 最初にピッチを選択または演奏し、そのあとデュレーションを選択してから音符を入力できるようになりました。「[ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する](#)」を参照してください。
- ピッチをデュレーションの前に指定して入力する方法に加え、選択した付点、臨時記号、アーティキュレーションを最後に入力した音符に適用するか、次に入力する音符に入力するかも変更できます。「[音符に基づく記譜記号の入力設定を変更する](#)」を参照してください。

譜表の手動表示/非表示

- 組段/フレーム区切りから先の譜表の表示/非表示を手動で変更できるようになりました。空白の譜表を個別に表示することも、空白でない譜表を個別に非表示にすることもできます。「[組段/フレーム区切りから先の譜表を表示/非表示にする](#)」を参照してください。

空白の譜表

- レイアウトの最終フローのあとのページを自動的に空白の譜表で埋められるようになりました。最後の組段が両端揃えになっていない場合に、その組段の横幅いっぱいに空白の譜表を表示することもできます。写譜家によっては、録音セッション用のパートを作成する際にこの表記規則を用います。「[最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする](#)」を参照してください。

エクスペッションマップの改良

- 「**エクスペッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログに新しいオプションがいくつか追加され、エクスペッションマップの新規作成や既存のエクスペッションマップの編集をさらに容易に行なえるようになり、再生時の結果も改善されました。「[「エクスペッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ](#)」を参照してください。

使用されるコードダイアグラムのグリッド

- 各フローの開始位置の上に、フロー内で使用されているすべてのコードダイアグラムを含むグリッドを自動的に表示できるようになりました。これには、同じコードの異なるボイスिंगも含まれます。「[使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示/非表示にする](#)」を参照してください。

数字付き低音

- Dorico Elements は数字付き低音を完全にサポートし、数字やコード記号を使用して入力することで、Dorico Elements に必要な数字を自動生成させることもできるようになりました。「[数字付き低音](#)」を参照してください。

ギターテクニック

- 1 ステップ (全音) までのバンドの音程で、ギターバンド、リリース、ビブラートバーのダイブとリターンがスムーズなピッチ調整の形として再生に反映されるようになりました。「[ギターバンド](#)」を参照してください。
- Dorico Elements は、ブルース音楽における微分音のポストバンドやビブラートバーのダイブとスクープなど、ギター音楽に典型的なさまざまな演奏技法をサポートするようになりました。これらの技法は、音符の譜表とタブ譜の両方に表示できます。「[ギターテクニック](#)」を参照してください。

その他の新機能

ワークスペースのカスタマイズ

- パートレイアウトとフルスコアレイアウトでページのカラーを変えるなど、レイアウトの種類に応じてページのカラーを変更できるようになりました。「[ページのカラーの変更](#)」を参照してください。
- 楽譜領域の背景色を変更できるようになりました。「[背景色の変更](#)」を参照してください。

XML の読み込み/書き出しの改良

- MusicXML ファイルを読み込んだ際に、pizz. や arco などのテキストの演奏技法が含まれるようになりました。また、テンポ記号などのテキストベースのオブジェクトをより確実に識別できるようになりました。「[MusicXML ファイルの読み込み](#)」を参照してください。
- プロジェクトを MusicXML に書き出した際に、デフォルト以外の符頭、固定テンポ記号と段階的テンポ記号、さまざまな拍子記号、打楽器のインストゥルメントとキット、以前よりも多くの強弱記号 (固有の線スタイルを持つメッサ・ディ・ヴォーチェのヘアピンなど) がすべて含まれるようになりました。「[MusicXML ファイルの書き出し](#)」を参照してください。

インスタント印刷プレビュー

- 表示されている要素のうち、印刷されないものをどのモードでも一時的にすべて非表示にできます。「[印刷されない要素を非表示にする](#)」を参照してください。

テキストオブジェクトを非表示にする

- 現在のレイアウトとフレームチェーンのみ、またはすべてのレイアウトとフレームチェーンのテキストオブジェクトを個別に非表示にできるようになりました。これにより、たとえばパートレイアウトではテキストオブジェクトを表示させ、フルスコアレイアウトでは非表示にできません。「[テキストオブジェクトを表示/非表示にする](#)」を参照してください。

スラーの改良

- スラーの終端に対するデュレーションのアーティキュレーションの配置を個別に変更できるようになりました。「[スラーに対するアーティキュレーションの位置を変更する](#)」を参照してください。
- スラーが組段やフレーム区切りをまたぐ場合、あるいは符尾の向きが異なる音符をつなぐ場合など、さまざま状況におけるスラーのデフォルトの外観、位置、形状が改善されました。「[組段およびフレーム区切りをまたぐスラー、スラーの終端の位置、スラーの衝突回避](#)」を参照してください。

音部記号の移調

- たとえば、ホルンとバスクラリネットの異なる移調規則に対応する場合などに、各音部記号のオクターブの移調を変更できるようになりました。「[音部記号のオクターブを変更する](#)」を参照してください。

その他

数値フィールドの計算

- 既存の値を倍にしたり半分にしたりするなど、数値フィールドに計算を入力して値を変更できるようになりました。「[数値フィールドの値を変更する](#)」を参照してください。

コードダイアグラムのカスタムチューニング

- 譜表の上や使用されるコードダイアグラムのグリッドにコードダイアグラムを表示する場合に、プロジェクト内のフレット楽器のカスタムチューニングを使用できるようになりました。「[コードダイアグラムを表示/非表示にする](#)」を参照してください。

プレス記号の垂直位置

- たとえば、高い音符の間にプレス記号がある場合に譜表の上に配置して見やすくするなど、隣接する音符のピッチに応じてプレス記号の垂直位置を移動するかどうかを変更できるようになりました。「[延長記号と休止記号の位置](#)」を参照してください。

ジャズアーティキュレーションの再生

- サウンドライブラリーに対応するサンプルが含まれている場合に、ジャズアーティキュレーションが再生されるようになりました。「[ジャズアーティキュレーション](#)」を参照してください。

一番下の譜表の下のリハーサルマーク

- リハーサルマークを組段オブジェクトの他の位置に加えて、組段の一番下の譜表の下にも表示できるようになりました。「[組段オブジェクトの位置の変更](#)」を参照してください。

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おり、Dorico Elements のテーマは「Dark」が選択されています。
- 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。

音符 (Note)

考慮すべき事項を示します。

ヒント

役に立つ追加の情報を表示します。

例

例を示します。

結果 (Result)

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 キーボードショートカット \(Dorico Key Commands\)」マップ \(47 ページ\)](#)

[各機能のキーボードショートカットの検索 \(48 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(44 ページ\)](#)

[「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 \(45 ページ\)](#)

[キーボードショートカットの割り当て \(48 ページ\)](#)

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。

Dorico のコンセプト

Dorico は、そのデザイン方針から生まれたいくつもの重要なコンセプトに基づいています。

これらのコンセプトは Dorico での作業効率を大幅に向上させ、このマニュアルを使いこなすのに役立つため、しっかりと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 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 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りません。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 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 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 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歌曲全体、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 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、好きなだけの数のインストゥルメントをより少数の譜表に要約した指揮者用のスコア、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、合唱のリハーサル用に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などを作成できます。

Dorico 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で書かれた複数の個別の楽譜を含めることができ、必要な数だけレイアウトを使用できます。

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。そのあと、1巻のフローだけを含むレイアウトを作成し、2巻のフローを含むもう1つのレイアウトを作成します。

記譜された楽譜に加え、プロジェクトには、適用されている再生テンプレートといったその他の関連情報も保存されます。

Dorico のプロジェクトは .dorico ファイルとして保存されます。

関連リンク

[Dorico のフロー \(16 ページ\)](#)

[Dorico のレイアウト \(19 ページ\)](#)

Dorico 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

設定モードでは、インストゥルメントやそのインストゥルメントを割り当てるプレーヤー、フロー、レイアウト、ビデオなど、プロジェクトの基本的な要素を設定できます。また、たとえばレイアウトに割り当てられたプレーヤーを変更するなど、それらが互いにどのように作用するかも設定できます。

設定モードでは、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。

記譜

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。

設計により、記譜モードでページ上の音符やアイテムの表示位置を動かすことはできません。Dorico Pro では、表示位置の調整は浄書モードでのみ行なえます。

再生 (Play)

再生モードでは、再生時に楽譜をどのように発音するかを変更できます。たとえば、再生テンプレートの変更や VST インストゥルメントの割り当て、オートメーションの入力、ミキシングの調節などを行なえるほか、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することもできます。

印刷

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。レイアウトの印刷時に、用紙サイズのほか、両面印刷や冊子印刷などのオプションを指定できます。レイアウトの書き出し時に、PDF や PNG などのさまざまなグラフィックファイル形式を指定できるほか、書き出す際のファイル名に含める情報も設定できます。

関連リンク

[設定モードセットアップ \(79 ページ\)](#)

[記譜モード \(145 ページ\)](#)

[印刷モードいんさつモード \(522 ページ\)](#)

[再生モードさいせいモード \(413 ページ\)](#)

Dorico 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。1 つのプロジェクトに複数のフローを含めることができます。

各フローには、ほかのフローからは独立した形で、プレーヤーを任意に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ッチェットになることは珍しくありません。この場合、第 2 楽章のフローから金管楽器のプレーヤーを削除し、ほかの楽章のフローには残すことができます。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ッチェットシートを自動的に生成できます。

関連リンク

[プレーヤー、レイアウト、フロー \(93 ページ\)](#)

[フロー \(123 ページ\)](#)

[タッチェット \(390 ページ\)](#)

[フロー見出し \(364 ページ\)](#)

Dorico 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同じセクション内の複数のミュージシャンのことを指します。プレーヤーにはインストゥルメントを割り当てることができ、インストゥルメントを追加するにはプロジェクトに少なくとも 1 人のプレーヤーを追加しておく必要があります。

- 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 人のプレーヤーを指します。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、全員が同じインストゥルメントを演奏する複数のプレーヤーを指します。たとえば、オーケストラの第 1 バイオリンセクションの 8 人のバイオリン奏者からなるバイオリンセクションプレーヤーや、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。

このプレーヤーというコンセプトのおかげで、Dorico Elements ではインストゥルメントの変更、分奏 (ディヴィジ)、複数のプレーヤーの楽譜をより少ない数の譜表へ要約するなどの作業を非常に簡単に行なうことができます。

また、大規模な楽譜でオンステージプレーヤーとオフステージプレーヤーを区別する場合など、プレーヤーをグループ化することもできます。プレーヤーのグループ化とは、プレーヤーをまとめてスコア上に配置し、グループ外のプレーヤーとは別に通し番号を付け、各レイアウトに設定されたアンサンブルタイプに応じてそれらを括弧で括ることを意味します。

プレー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。

関連リンク

[プレーヤー、レイアウト、フロー](#) (93 ページ)

[プレーヤー](#) (94 ページ)

[プレーヤーグループ](#) (120 ページ)

[ディヴィジ](#) (919 ページ)

[アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化](#) (596 ページ)

Dorico 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。

演奏者が楽器を持つと同じように、Dorico Elements ではプレーヤーがインストゥルメントを持ちます。セクションプレーヤーが持てるインストゥルメントは1つだけですが、ソロプレーヤーは複数のインストゥルメントを持つことができます。これにより、オーボエとイングリッシュホルンを持ち替えるプレーヤーのインストゥルメントを切り替える場合などに、インストゥルメントを簡単に変更できます。

各インストゥルメントには独自の譜表が自動的に割り当てられますが、インストゥルメントの変更を許可した場合は、音符が重ならない限り、同じソロ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の楽譜が1つの譜表に表示されます。

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。これらのプロパティをあらかじめ定義しておくことで、プロジェクトの正しい設定を簡単かつ迅速に行なうことができます。たとえば、ホルンのパートレイアウトに対して適切な調性と音部記号が設定されたホルンのインストゥルメントを選択すれば、レイアウトごとに音部記号を入力する必要はありません。同様に、すべての調号を非表示にするティンパニのインストゥルメントもあります。

関連リンク

[インストゥルメント](#) (100 ページ)

[インストゥルメントの変更](#) (102 ページ)

[移調楽器](#) (104 ページ)

ポップオーバー

ポップオーバーを使用すると、コンピューターのキーボードのみを使用して、さまざまな記譜記号を入力したり、選択した音符の移調などのタスクを実行したりできます。ポップオーバーはさまざまなアイテムやタスク用のテキストエントリーを使用する一時的な数値フィールドであり、目的ごとに専用のポップオーバーがあります。



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

ポップオーバーの主なメリットは、音符を入力しながら使用できるという点です。たとえば、新しい拍子記号を入力したい位置まできたら、キーボードショートカットを使用して拍子記号のポップオーバーを開き、使用する拍子記号を入力し、音符の入力を続けることができます。

多くの記譜記号に対して特定のエントリーを入力する必要がありますが、各記譜記号のエントリーは一貫して論理的に構造化されています。たとえば、連符は常に、3:2 や 5:4 などの比率で表わされます。調号は、メジャーキーには大文字、マイナーキーには小文字を使用して表わされます。拍子記号は一對の数字で表わされ、一般的な拍子記号には、3/4 や 6/8 のようにスラッシュを使用します。

音符の入力中は、それぞれのポップオーバーを使用して入力する記譜記号に応じて、現在選択されている音符 (通常は最後に入力した音符)、またはキャレットが表示されている現在の位置のいずれかに記譜記号が入力されます。

ポップオーバーの種類は、左側のアイコンを見ることでいつでも確認できます。ウィンドウの右側の記譜ツールボックスにも同じアイコンが使用されており、そのアイコンをクリックすることで対応する記譜パネルの表示/非表示を切り替えることができます (マウスを使用して記譜記号を入力する場合は、記譜パネルから行ないます)。

記譜モードは音符とアイテムを一緒に入力したり音符のピッチを変更したりできる唯一のモードであり、ポップオーバーは記譜モードでのみ使用できます。

関連リンク

[キャレット](#) (159 ページ)

[音符の入力](#) (159 ページ)

[記譜記号の入力](#) (211 ページ)

[記譜ツールボックス](#) (153 ページ)

[記譜パネル](#) (155 ページ)

Dorico の音符と休符

Dorico では、音符と休符の記譜や分割は、表記規則に基づくルールによって意味的に決定されます。これはつまり、音符と休符のデュレーションがあとから変化し、最初にそれらを入力したときとは異なる形で表示される場合があることを意味しています。

Dorico は以下の主要なコンセプトに基づいており、コンテキストに応じて音符と休符の記譜方法を更新できます。

1. 複数の音符がタイで連結されたタイのつながりとして表示される場合であっても、音符は 1 つのユニットとして扱われます。
2. 入力した音符間の間隔は、暗黙の休符が自動的に埋めます。

拍子記号を入力すれば、それに対応する拍子を Dorico が理解し、任意のデュレーションに必要な音符を入力するだけで記譜できるようになります。たとえば、音符の間に休符を入力したり、半小節をまたぐ音符にタイを入力したりする必要はありません。拍子記号の変更や音符の開始位置の移動をあとから行なうと、小節線をまたいだ 4 分音符をタイでつながれた 2 つの 8 分音符として記譜したり、同じ小節内にある 2 つの 8 分休符を 1 つの 4 分休符に統合したりするなど、音符と休符の記譜方法が自動的に更新されます。

既存の音符をタイで連結すると、それらが 1 つの音符に変換されたり (タイでつながれた 2 つの 4 分音符ではなく 2 分音符が表示されるなど)、より多くの音符が含まれるタイのつながりに変換されたりする場合があります。これは、Dorico ではタイのつながりが 1 つの音符として扱われ、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、Dorico が自動的に音符を適切に記譜し、連符で連結するためです。同様に、タイで連結された 4 分音符と 8 分音符の後ろに休符ではなく 8 分音符を入力した場合に付点 4 分音符になるなど、直後に入力した音符によってコンテキストが変化し、音符が変換されることがあります。

ヒント

記譜モードでは、タイのつながりが 1 つの音符として扱われるため、タイのつながりの一部を選択するとタイのつながり全体が選択されます。ただし、キャレットを有効にしてタイのつながりの中の必要な位置に移動すれば、強弱記号などの記譜記号をタイのつながりの途中に入力することもできます。

たとえば、タイのつながりの中で現在の拍子とは異なる形で分割された拍を指定する場合など、個々の音符と休符のデュレーションを強制できます。

関連リンク

[音符 \(720 ページ\)](#)

[タイ \(942 ページ\)](#)

[暗黙の休符と明示的な休符 \(881 ページ\)](#)

[音符と休符のグループ化 \(592 ページ\)](#)

[拍に従う連符グループ \(578 ページ\)](#)

[キャレット \(159 ページ\)](#)

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

[音符/休符のデュレーションの強制 \(173 ページ\)](#)

[タイの入力 \(191 ページ\)](#)

リズム上の位置

Dorico では、特定の拍子記号を持つ個々の小節内の位置ではなく、フロー内の音楽的時間における場所で計算される位置に音符やアイテムが配置されています。

Dorico における音楽的時間とは、各フローの開始位置から始まる拍数を意味します。たとえば、4/4 拍子の第 4 小節の 3 拍めにある音符は、Dorico では拍子記号や小節内の位置に関係なく 15 拍めにある音符と見なされます。

このアプローチが大きな柔軟性をもたらします。たとえば、Dorico では小節や拍子記号と関係なく音符やアイテムが存在しているため、音符同士の相互関係を変更したり、各小節の最後に休符を追加したりすることなく拍子記号を変更できます。かわりに、小節線が別の位置に移動し、これにより小節線や半小節をまたいだ 4 分音符をタイでつながれた 2 つの 8 分音符として記譜するなど、必要に応じて音符のグループ化が更新されます。さらには、拍子記号を入力することなく音符の入力を始めることもできます。

同様に、挿入モードを使用すれば、音符を誤って記譜するリスクを冒すことなく、音符を前や後ろに簡単に動かすことができます。また、アイテムは音符に連結されているのではなく、特定の位置に存在しているため、楽譜内のアイテムを音符とは切り離して考えることができます。

Dorico では、音符やアイテムの位置は、ページ上の表示位置とは区別されます。そのため、楽譜内の適用する位置にアイテムを入力したあとで表示位置を動かしても、アイテムが別の音符に適用されたり、長休符が意図せず分割されたりすることがありません。これは、たとえば弦楽器で小節の最初からピチカートを適用する場合に、垂直方向のスペーシングが狭く、「pizz.」の指示を少しかけ横に動かしたい場合などに便利です。アイテムは適用される位置に連結線で接続されるため、そのアイテムがどこに属しているかは常に明らかです (連結線は印刷されません)。

関連リンク

[音符と休符のグループ化 \(592 ページ\)](#)

[連符グループ \(578 ページ\)](#)

[拍子記号 \(953 ページ\)](#)

[挿入モードでの音符の挿入 \(180 ページ\)](#)

[音符 \(720 ページ\)](#)

[キャレット \(159 ページ\)](#)

[リズムグリッド \(158 ページ\)](#)

[注釈 \(542 ページ\)](#)

Dorico のレイアウト

レイアウトでは、ページ形式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ることができます。また、レイアウトを使用すると、さまざまな形式での書き出しや印刷に利用できる

ページ番号付きの楽譜を作成できます。たとえば、パートレイアウトにはその演奏者の楽譜のみが含まれ、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。

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。通常、プロジェクトにはすべてのプレイヤーの楽譜が含まれたフルスコアレイアウトと、それぞれの楽譜のみが含まれた各プレイヤーのパートレイアウトが含まれます。ただし、必要な数だけレイアウトを作成することもできます。

初期設定では、プロジェクトにプレイヤーを追加すると、フルスコアレイアウトとパートレイアウトが自動的に作成されます。そのあと、プロジェクトにプレイヤーを追加するたびに各プレイヤーのパートレイアウトが作成され、それらはすべて既存のフルスコアレイアウトに割り当てられます。

レイアウトにはプレイ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。

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レイアウトごとに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形式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、マスターページで定義されています。

レイアウトを削除しても、プロジェクトから楽譜が削除されることはありません。

関連リンク

[プレイヤー、レイアウト、フロー](#) (93 ページ)

[ページ形式設定](#) (367 ページ)

Dorico のマスターページ

マスターページは Dorico Elements のテンプレートのように機能し、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。

マスターページには、フレームの配置が含まれています。フレームは、テキスト、楽譜、グラフィックを表示できるボックスです。デフォルトのマスターページには、ページ番号と欄外見出しの情報を表示するテキストフレームがページの一番上に配置され、その下にページの大部分を占める楽曲フレームが配置されています。

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、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。この操作を行なえるのは Dorico Pro のみです。

補足

Dorico Elements では、レイアウト内の個々のページを変更するとページの優先が設定されます。これは、たとえば記譜モードでタイトルや欄外見出しを編集した場合などです。ページの優先が設定されたページは、レイアウトが短くなり空になっても自動的に削除されません。

ページの一番上に表示される情報、つまり選択できないタイトルや欄外見出しのテキストを変更したい場合は、ページの優先が設定されないように「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログで変更することをおすすめします。最初のページの一番上の大きなタイトルはプロジェクトタイトルで、2 ページ以降の欄外見出しにはそのページの最初のフローのフロータイトルが使用されます。

関連リンク

[マスターページ](#) (363 ページ)

[フレーム](#) (365 ページ)

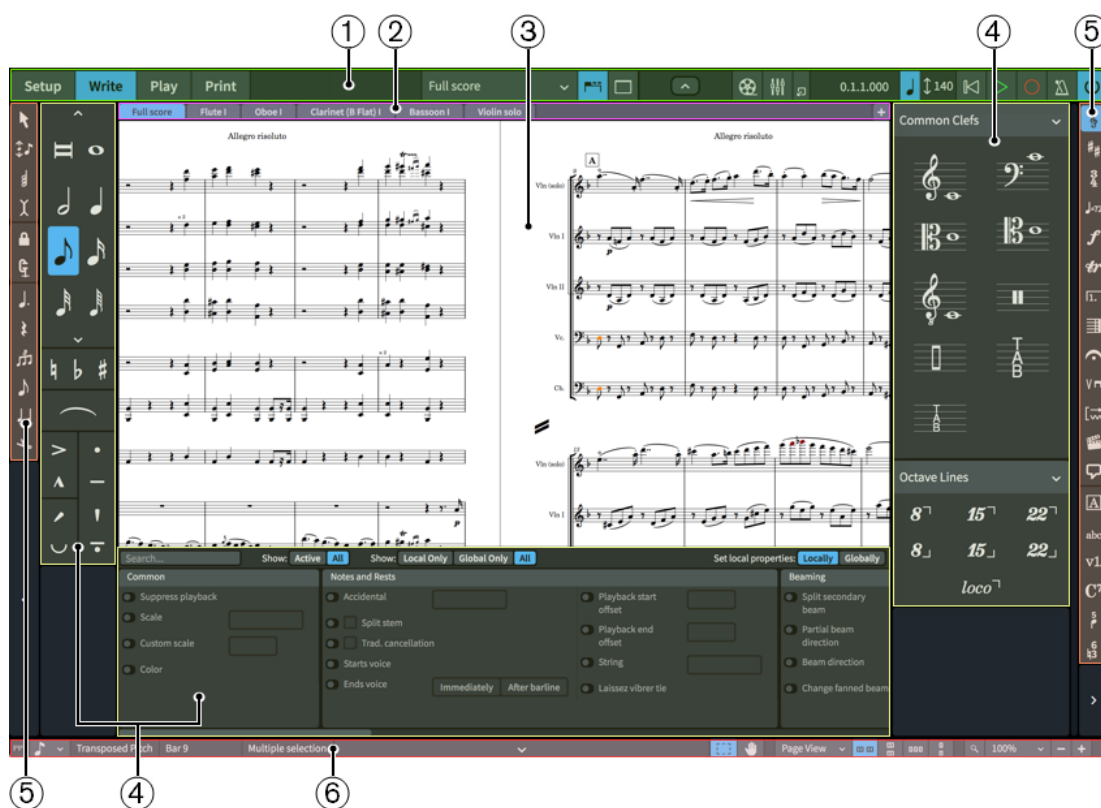
[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ](#) (88 ページ)

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。この章では、ユーザーインターフェースの主な機能を紹介します。

プロジェクトウィンドウ

Dorico Elements のメインプロジェクトウィンドウでは、プロジェクトでの作業に必要なすべてのオプションとツールにアクセスできます。同じプロジェクト、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、以下の領域で構成されています。

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

プロジェクトウィンドウの中心部であり、ここでプロジェクトの作業を行ないます。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、現在選択しているレイアウトの楽譜が表示されます。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。

関連リンク

[新規プロジェクトの開始 \(52 ページ\)](#)

[複数のプロジェクトウィンドウを開く \(39 ページ\)](#)

[プロジェクトウィンドウに複数のタブを表示する \(38 ページ\)](#)

[レイアウトの切り替え \(34 ページ\)](#)

[設定モードのプロジェクトウィンドウ \(79 ページ\)](#)

[記譜モードのプロジェクトウィンドウ \(145 ページ\)](#)

[再生モードのプロジェクトウィンドウ \(413 ページ\)](#)

[印刷モードのプロジェクトウィンドウ \(522 ページ\)](#)

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。ツールバーはプロジェクトウィンドウの上部に配置されており、すべてのモードで使用できます。

- ツールバーは、ツールバーの上にある展開矢印マークをクリックするか、**[Ctrl]/[command]+[6]**を押して表示/非表示を切り替えられます。



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。

関連リンク

[Dorico のモード \(15 ページ\)](#)

[ミニトランスポート \(23 ページ\)](#)

[ビデオ \(138 ページ\)](#)

[ミキサー \(470 ページ\)](#)

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)



再生と MIDI 録音に関する機能がある「トランスポート (Transport)」ウィンドウの表示/非表示を切り替えます。

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。

固定テンポモード (Fixed Tempo Mode)

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、拍の単位をクリックします。固定テンポモードで使用されるメトロノームマークの値は、数字をクリックして上下にドラッグすることで変更できます。

 = 120

固定テンポモードがオンのときの「固定テンポ
モード (Fixed Tempo Mode)」の表示

 86

追従テンポモードがオンのときの「固定テンポ
モード (Fixed Tempo Mode)」の表示

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 \(Transport\)」ウィンドウ \(473 ページ\)](#)

[楽譜の再生 \(460 ページ\)](#)

[再生ヘッドの移動 \(458 ページ\)](#)

[テンポモードの変更 \(464 ページ\)](#)
[トランスポートディスプレイに表示する内容の変更 \(474 ページ\)](#)
[MIDI 録音 MIDI ろくおん \(206 ページ\)](#)
[ミキサー \(470 ページ\)](#)

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。

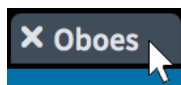


タブバーには以下のものが含まれます。

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。

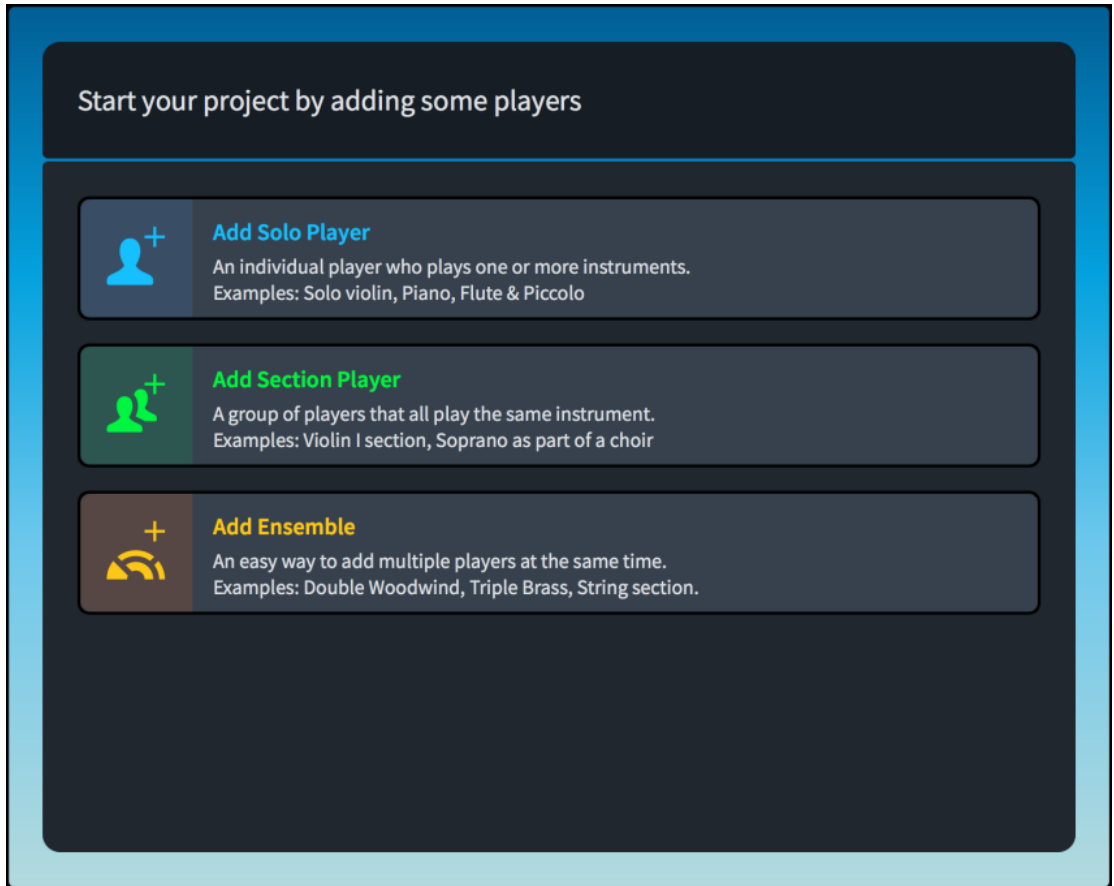


2 新規タブ (New Tab)

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



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)

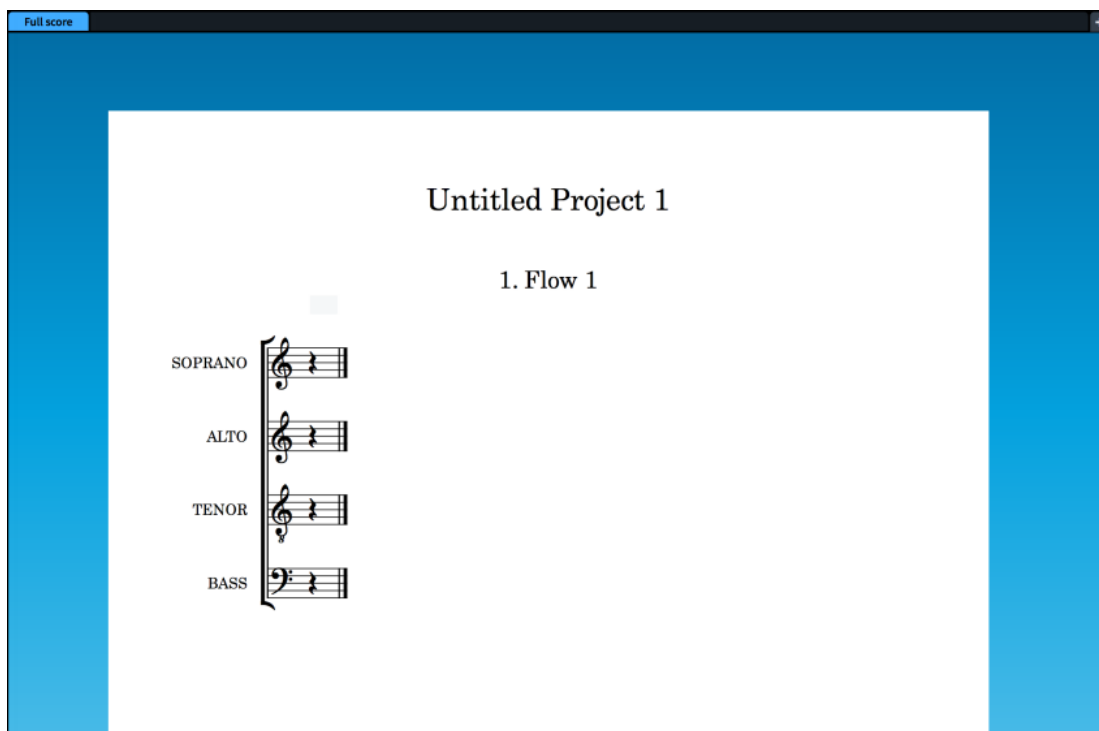
全員が同じインストゥルメントを演奏する演奏者のグループを追加します。

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

設定モードと記譜モードでは、楽譜領域に現在選択しているレイアウトの楽譜が表示されます。楽譜領域はプロジェクトウィンドウの中心部であり、ここでプロジェクトの作業を行ないます。



新規作成した合唱の楽譜がページビューで表示された楽譜領域

楽譜領域には、ギャラリービューまたはページビューでレイアウトが表示されます。楽譜領域の上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同時に開いてそれらを切り替えることができます。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。

また、ツールバーのレイアウトセレクターを使用して、楽譜領域に他のレイアウトを表示することもできます。

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

[ツールバー \(22 ページ\)](#)

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(40 ページ\)](#)

[レイアウトの切り替え \(34 ページ\)](#)

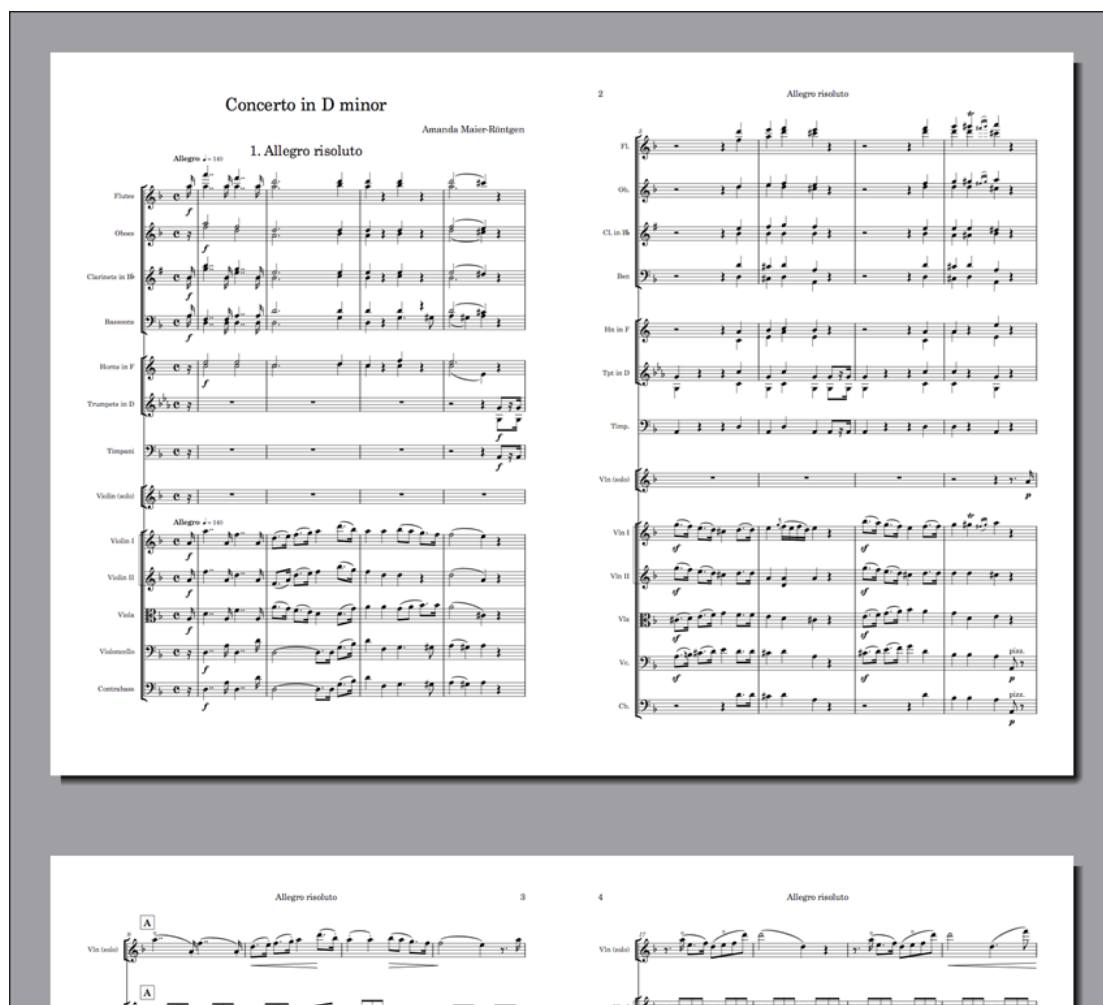
[パネルの表示/非表示 \(35 ページ\)](#)

[ナビゲーション \(346 ページ\)](#)

[レイアウト \(125 ページ\)](#)

印刷プレビュー領域

印刷プレビュー領域は印刷モードのプロジェクトウィンドウの中心部であり、印刷内容や書き出す内容がグラフィックとして表示されます。



「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。

ヒント

[Home] を押して先頭ページに、**[End]** を押して最終ページに直接移動できます。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)**」ページで変更できます。

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 \(522 ページ\)](#)

[「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 \(45 ページ\)](#)

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。これらは、プロジェクトウィンドウの左右および下部にあります。



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 のモード \(15 ページ\)](#)
- [パネルの表示/非表示 \(35 ページ\)](#)
- [設定モードのプロジェクトウィンドウ \(79 ページ\)](#)
- [記譜モードのプロジェクトウィンドウ \(145 ページ\)](#)
- [再生モードのプロジェクトウィンドウ \(413 ページ\)](#)
- [印刷モードのプロジェクトウィンドウ \(522 ページ\)](#)

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 (プロジェクトウィンドウの左側)
- 記譜ツールボックス (プロジェクトウィンドウの右側)

再生モード

- 再生ツールボックス (プロジェクトウィンドウの左側)

関連リンク

- [プロジェクトウィンドウ \(21 ページ\)](#)
- [音符ツールボックス \(146 ページ\)](#)
- [記譜ツールボックス \(153 ページ\)](#)
- [再生ツールボックス \(414 ページ\)](#)

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 リズムグリッドセクター

リズムグリッドの間隔を変更します。これは、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声部、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。

8 MIDI アクティビティインジケータ/オーディオエンジン接続の警告

注意が必要な MIDI またはオーディオの問題がある可能性があることを示します。

- 一時的な緑色のライト  は、Dorico Elements が接続されたデバイスから MIDI 入力を受信していることを示します。緑色のライトが点灯し続けている場合は、接続された MIDI デバイスから大量のデータが送信されており、問題が生じる可能性があります。
- 警告アイコン  は、デバイスが選択されていない場合やサンプリングレートが誤っている場合など、Dorico Elements からオーディオエンジンに MIDI イベントを送信できない状態を示します。警告アイコンをクリックすると「**デバイス設定 (Device Setup)**」ダイアログが開き、ほとんどの場合はそこで問題を解決できます。

関連リンク

[リズムグリッド \(158 ページ\)](#)

[ビュータイプ \(32 ページ\)](#)

[ページビューのページ配置 \(33 ページ\)](#)

[ズームオプション \(33 ページ\)](#)

[MIDI 録音 MIDI ろくおん \(206 ページ\)](#)

[楽譜の再生 \(460 ページ\)](#)

選択ツール

Dorico Elements のステータスバーには、楽譜領域内に表示されたアイテムの選択や楽譜の変更に使用できる選択ツールがあります。

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。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」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選択ツールを変更できます。

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 \(336 ページ\)](#)

[楽譜領域でのページのドラッグ \(349 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」 ダイアログ \(44 ページ\)](#)

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

現在のレイアウトとフローに含まれるすべての譜表を単一の連続した組段に表示します。

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。ギャラリービューにはすべての譜表が表示されるため、複数のインストゥルメントが割り当てられたソロプレーヤーに音符を入力する場合に特に便利です。

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 \(44 ページ\)](#)

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(40 ページ\)](#)

[ページ形式設定 \(367 ページ\)](#)

[プレーヤー \(94 ページ\)](#)

[インストゥルメント \(100 ページ\)](#)

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 \(40 ページ\)](#)

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サイズを拡大します。

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(44 ページ\)](#)
[楽譜領域でのズームイン/ズームアウト \(349 ページ\)](#)

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。

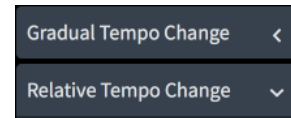
Dorico Elements では、展開矢印マークは、一般的にパネル、セクション、または詳細設定の表示/非表示を切り替えたり、設定モードで、**プレーヤー**パネルのプレーヤーカードなどのカードの展開/折りたたみを切り替えたりするのに使用されます。



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](#) (35 ページ)

[プレーヤーパネル](#) (80 ページ)

[インストゥルメント](#) (100 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](#) (35 ページ)

[ナビゲーション](#) (346 ページ)

[新規プロジェクトの開始](#) (52 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。

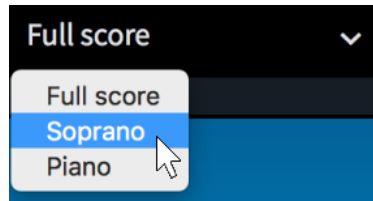
手順

- 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/Opt]+[]** を押します。
 - 前のレイアウトに切り替えるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[@]** 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。

関連リンク

[レイアウト \(125 ページ\)](#)

[暗黙の休符と明示的な休符 \(881 ページ\)](#)

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

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。

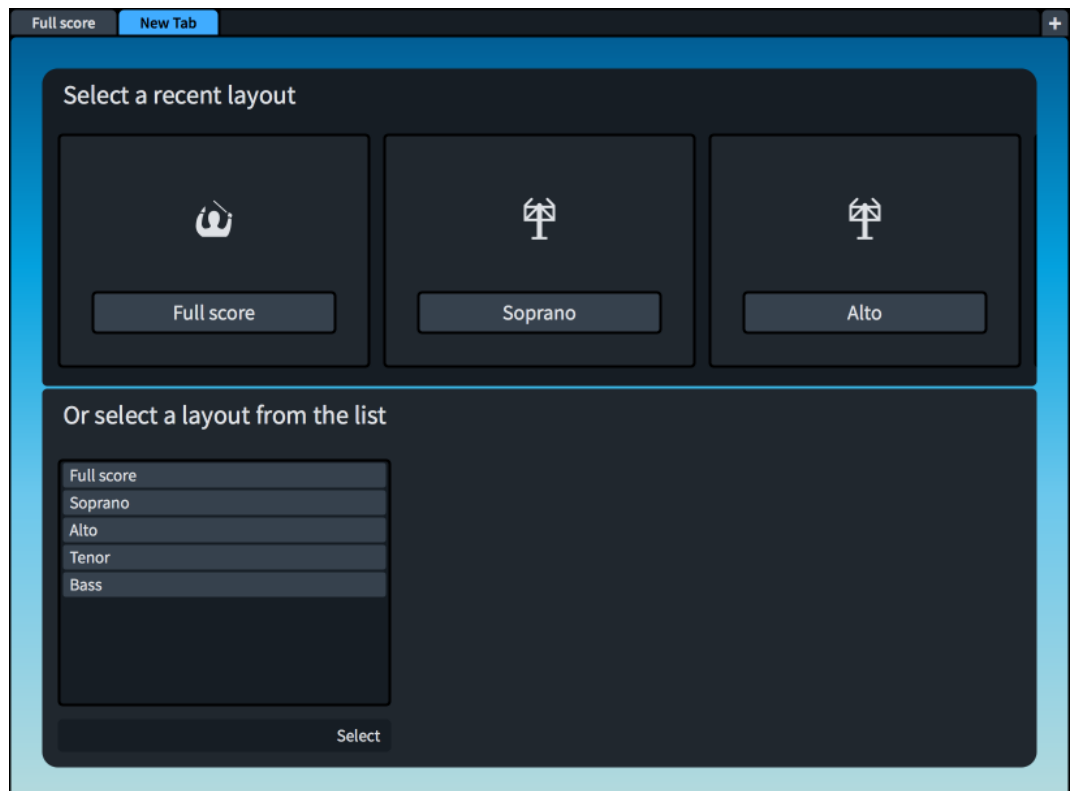
タブは、ツールバーと楽譜領域の間にあるタブバーに表示されます。タブが表示されない場合は、ツールバーの「**タブを表示 (Show Tabs)**」をクリックします。

手順

1. 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。



- 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 \(25 ページ\)](#)

[ツールバー \(22 ページ\)](#)

[レイアウトの切り替え \(34 ページ\)](#)

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]+[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]+[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。

前提条件

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 \(36 ページ\)](#)

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ースタブが移動します。

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](#) (458 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 \(35 ページ\)](#)

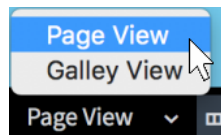
[楽譜領域でのズームイン/ズームアウト \(349 ページ\)](#)

ギャラリービューまたはページビューへの切り替え

設定モードと記譜モードでは、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/Opt]+[2]** を押してギャラリービューに切り替えます。
 - **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[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。初期設定では、各譜表の上にガイド小節番号が表示され、各インストゥルメントの上にガイドインストゥルメントラベルが表示されます。プレーヤーに複数のインストゥルメントが割り当てられている場合は、ガイドインストゥルメントラベルにプレーヤー名も表示されます。

補足

- ギャレービューでは、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。「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、ギャレ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 \(32 ページ\)](#)

[ページビューのページ配置 \(33 ページ\)](#)

[ギャレービューでの譜表のスペーシングを変更する \(412 ページ\)](#)

[楽譜領域でのズームイン/ズームアウト \(349 ページ\)](#)

[ガイド小節番号の表示/非表示 \(570 ページ\)](#)

[プレーヤー名の変更 \(131 ページ\)](#)

[楽譜領域 \(26 ページ\)](#)

ウィンドウのカラーテーマを変更する

Dorico Elements 全体で使用されるカラーテーマを変更できます。たとえば、明るい背景に暗いテキストを表示したい場合は「Light」のテーマに切り替えることができます。初期設定では、Dorico Elements は暗い背景に明るいテキストが表示される「Dark」のテーマを使用します。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
2. カテゴリーリストの「全般 (General)」をクリックします。
3. 「ウィンドウ (Window)」セクションで、「テーマ (Theme)」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。
 - Dark
 - Light
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。

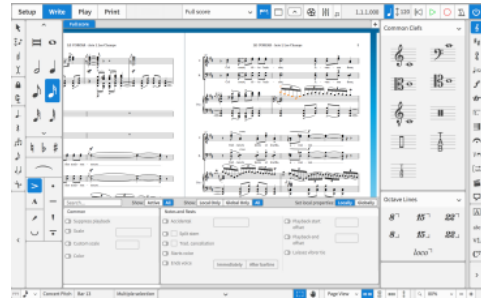
結果

Dorico Elements で使用されるカラーテーマが変更されます。これは現在のプロジェクトにすぐに適用され、設定を変更するまではそれ以降に開くすべてのプロジェクトにそのテーマが使用されます。

例



「Dark」のテーマ



「Light」のテーマ

ページのカラーの変更

ページのカラーをレイアウトごとに変更できます。これにより、たとえばパートレイアウトとフルスコアレイアウトを見分けやすくしたり、楽譜を読みやすくしたりできます。

初期設定では、フルスコアレイアウトとカスタムスコアレイアウトのページは白、パートレイアウトのページはクリーム色です。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
 2. カテゴリーリストの「**全般 (General)**」をクリックします。
 3. 「**ビュー (View)**」セクションの「**ページのカラー (Page Colors)**」サブセクションで、以下のいずれかの操作を行なって、「**フルスコアレイアウト (Full score layouts)**」、「**パートレイアウト (Part layouts)**」、または「**カスタムスコアレイアウト (Custom score layouts)**」のページのカラーを変更します。
 - 対応するカラープレビューをクリックして、「**色を選択 (Select Color)**」(Windows)/「**カラー (Colors)**」(macOS) ダイアログでカラーを選択します。
 - 対応する数値フィールドにカラーコードを入力します。
 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

現在のプロジェクトおよびそれ以降に開くすべてのプロジェクトで対応するタイプのレイアウトのページのカラーが変更されます。これは、レイアウトの書き出しや印刷を行なった際のページのカラーには影響しません。

ヒント

各レイアウトタイプの「**リセット (Reset)**」をクリックすると、ページのカラーを出荷時の設定にリセットできます。

関連リンク

[レイアウト \(125 ページ\)](#)

[レイアウトの印刷 \(527 ページ\)](#)

[グラフィックファイルとしての書き出し \(530 ページ\)](#)

背景色の変更

楽譜領域の背景色を変更できます。背景には、最大4色のグラデーションまたは単色を使用できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
 2. カテゴリリストの「**全般 (General)**」をクリックします。
 3. 「**ビュー (View)**」セクションの「**背景色 (Background Colors)**」サブセクションで、「**記譜モード (Write mode)**」の「**使用 (Use)**」に以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **グラデーション (Gradient)**
 - **単色 (Single Color)**
 4. 以下のいずれかの操作を行なって背景色を変更します。
 - 「**グラデーション (Gradient)**」を選択した場合、プリセットの色を使用するには「**プリセット (Preset)**」メニューからその色を選択します。
 - 「**グラデーション (Gradient)**」を選択した場合、カスタマイズした色を使用するには、各カラープレビューをクリックして「**色を選択 (Select Color)**」(Windows)/「**カラー (Colors)**」(macOS)ダイアログでカラーを選択するか、数値フィールドにカラーコードを入力します。
 - 「**単色 (Single Color)**」を選択した場合は、「**ストップ 1 (Stop 1)**」のカラープレビューをクリックして「**色を選択 (Select Color)**」(Windows)/「**カラー (Colors)**」(macOS)ダイアログでカラーを選択するか、数値フィールドにカラーコードを入力します。
-

結果

現在のプロジェクトおよびそれ以降に開くすべてのプロジェクトの背景色が変更されます。

ヒント

- 記譜モードに設定した背景色は設定モードにも使用されます。
 - 「**リセット (Reset)**」をクリックすると、背景色を出荷時の設定にリセットできます。
-

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

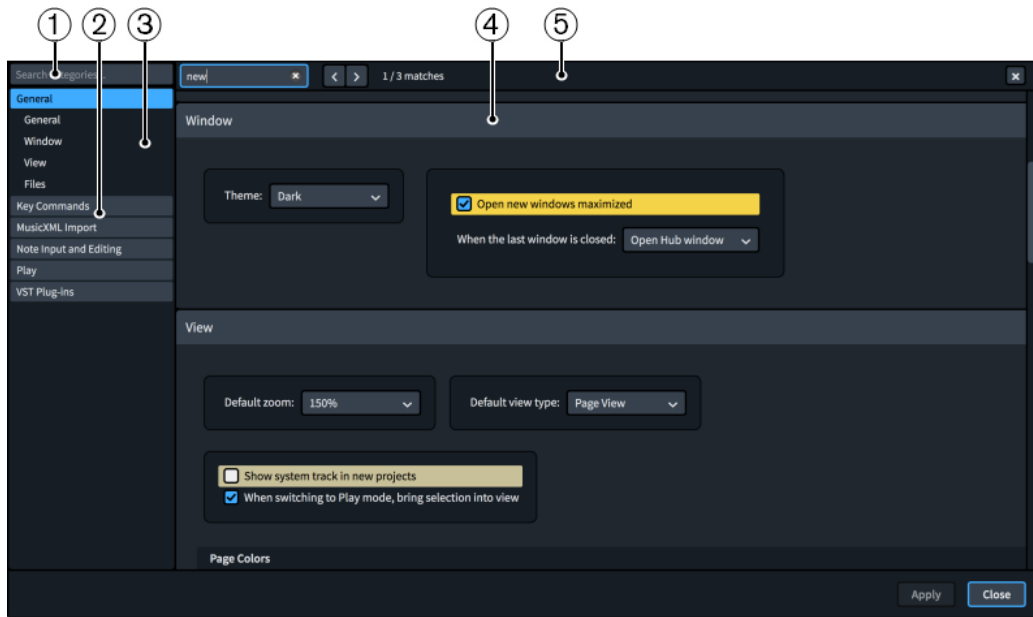
1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
 2. カテゴリリストの「**全般 (General)**」をクリックします。
 3. 「**全般 (General)**」セクションで、「**優先する基準単位 (Preferred unit of measurement)**」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **ポイント (pt)**
 - **ミリメートル (mm)**
 - **インチ (in)**
 - **センチメートル (cm)**
 4. 「**適用 (Apply)**」をクリ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

「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います。

- **[Ctrl]/[command]+[,]** 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 (Preferences)」 ダイアログには以下のセクションが含まれます。

1 「カテゴリーを検索 (Search categories)」 フィールド

テキストを入力してカテゴリやセクションタイトルをフィルタリングできます。

ヒント

[Ctrl]/[command]+[L] を押して「カテゴリーを検索 (Search categories)」フィールドをフォーカスできます。**[Tab]** を押してフォーカスを外すことができます。

2 カテゴリーリスト

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表示されます。このリストでカテゴリーをクリックすると、利用可能なセクションタイトルがリスト内のカテゴリーの下に表示されます。また、オプションがダイアログのメイン部分にページ表示されます。

3 セクションタイトル

選択したカテゴリーのページに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。

4 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。

5 ページを検索バー

テキストを入力して、現在選択されているページにあるセクションタイトルおよびオプションを検索して、ヒットした結果を確認できます。ヒットした件数がバーに表示されます。ヒットした結果はページにハイライト表示され、現在のオプションはさらに明るくハイライト表示されます。

[Ctrl]/[command]+[F] を押してページを検索バーを表示できます。

このバーには以下のオプションがあります。

- 「ページを検索 (Search pages)」フィールド: 検索するテキストを入力できます。**[Ctrl]/[command]+[F]** を押して「ページを検索 (Search pages)」フィールドをフォーカスできます。
- 前のマッチ (Previous match): ページ内の前のマッチに移動します。**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[G]** を押すことでも前のマッチに移動できます。
- 次のマッチ (Next match): ページ内の次のマッチに移動します。**[Ctrl]/[command]+[G]** を押すことでも次のマッチに移動できます。
- 閉じる (Close): バーを閉じて、ハイライトされたすべてのマッチを除外します。**[Esc]** を押すことでもバーを閉じられます。

関連リンク

[ビュータイプ \(32 ページ\)](#)

[ズームオプション \(33 ページ\)](#)

[選択ツール \(31 ページ\)](#)

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

[キーボードショートカット \(12 ページ\)](#)

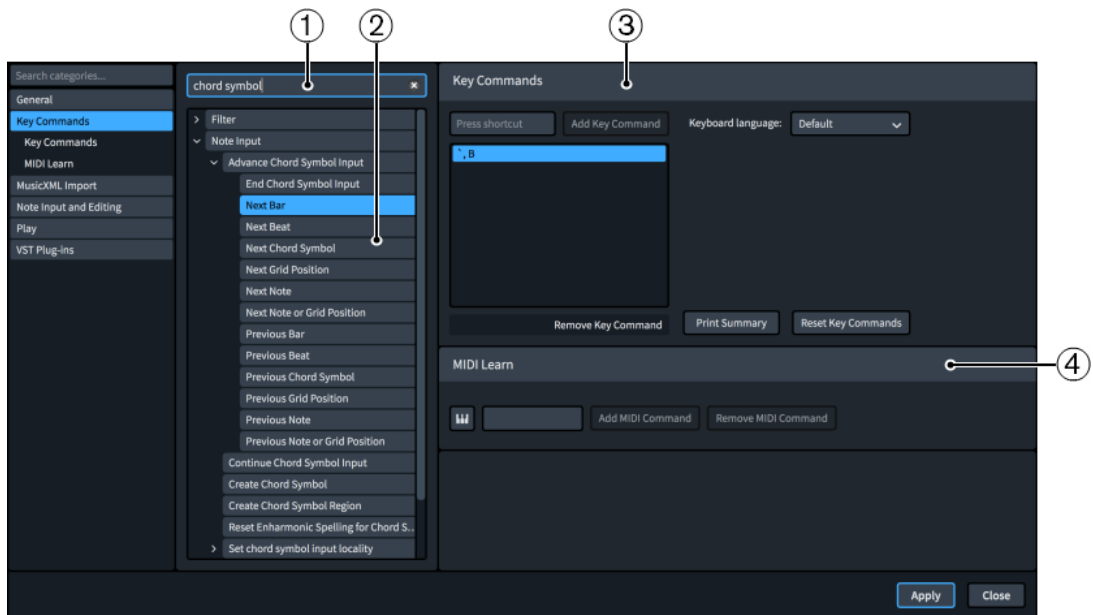
[数値フィールドの値を変更する \(152 ページ\)](#)

「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ることができます。リズムグリッドの間隔の変更やすべてのレイアウトを PDF に書き出す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、カテゴリーリストの「キーボードショートカット (Key Commands)」をクリックします。



「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 MIDI 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 \(48 ページ\)](#)

[MIDI コマンドの割り当て \(49 ページ\)](#)

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

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]** や **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]** 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。押したキーまたはクリックしたキーがバーチャルキーボードで強調表示され、各キーに割り当てられた機能が表示されます。
- 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 \(49 ページ\)](#)

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]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. カテゴリーリストの「**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]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. カテゴリーリストの「**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 \(50 ページ\)](#)

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]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
 2. カテゴリーリストの「**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]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
 2. カテゴリーリストの「**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]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
 2. カテゴリーリストの「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 \(48 ページ\)](#)

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]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
 2. カテゴリーリストの「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。

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

[新規プロジェクトの開始 \(52 ページ\)](#)

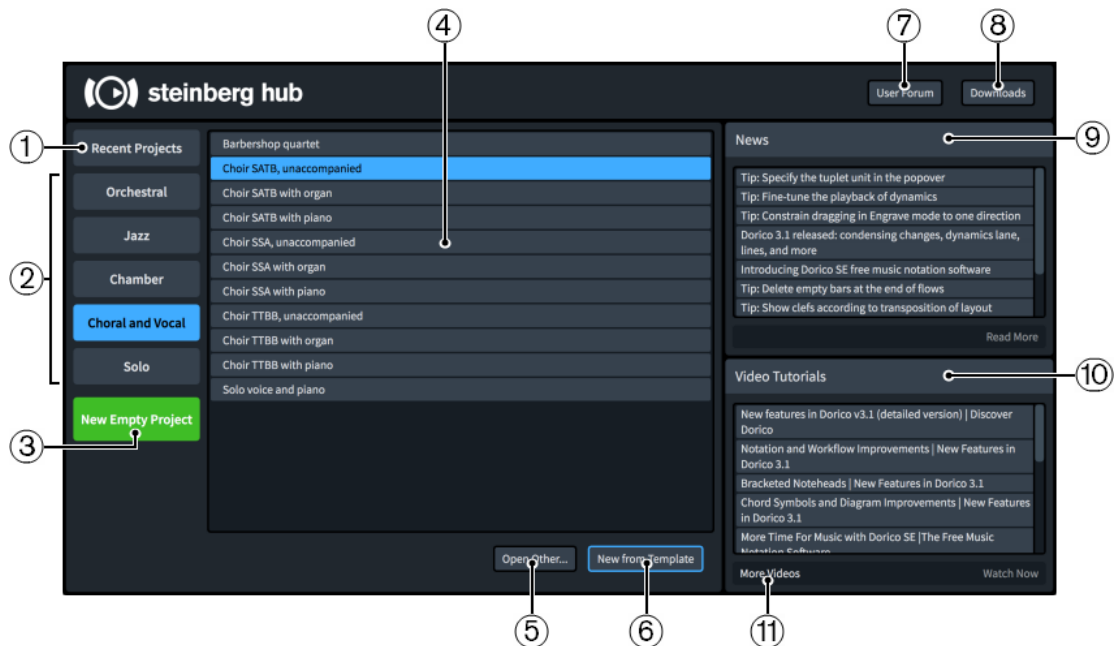
[ファイルの読み込みと書き出し \(57 ページ\)](#)

[自動保存 \(75 ページ\)](#)

[プロジェクトのバックアップ \(77 ページ\)](#)

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 のビデオ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「今すぐ見る (Watch Now)」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 その他のビデオ (More Videos)

YouTube の Dorico チャンネルへのリンクです。チュートリアルビデオや新機能に関する情報をご覧ください。

関連リンク

[Hub から最近使用したプロジェクトを開く \(55 ページ\)](#)

[プロジェクトテンプレートのカテゴリー \(53 ページ\)](#)

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

1. 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)**
 2. リストからプロジェクトテンプレートを選択します。
 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

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

- [アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(596 ページ\)](#)
- [ソロプレイヤー/セクションプレイヤーの追加 \(95 ページ\)](#)
- [プレイヤーへのインストゥルメントの追加 \(105 ページ\)](#)
- [プレイヤーの削除 \(98 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの削除 \(109 ページ\)](#)

プロジェクトテンプレートのカテゴリー

Dorico Elements には、さまざまなプロジェクトテンプレートのカテゴリーが用意されています。異なるプロジェクトテンプレートのカテゴリーから開始したプロジェクトには、大括弧と中括弧、譜表のラベルなど、そのアンサンブルに適した表記規則に従う異なるデフォルト設定があります。

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。

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。

ジャズ (Jazz)

ビッグバンドやジャズトリオなど、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。

室内楽 (Chamber)

弦楽四重奏など、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。

合唱および声楽 (Choral and Vocal)

無伴奏混声四部合唱など、人気の合唱編成などの声部を含むアンサンブルです。

ソロ (Solo)

ソロオルガンやタブ譜付きのギターなど、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。

関連リンク

[アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(596 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(916 ページ\)](#)

プロジェクト/ファイルを開く

Dorico Elements プロジェクトは、すでに開いているプロジェクトに追加して、いつでも開くことができます。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

- 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。
- 開くファイルを探して選択します。
- 「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 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 \(51 ページ\)](#)

[MusicXML ファイルの読み込み \(61 ページ\)](#)

[MIDI の読み込み \(64 ページ\)](#)

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。

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。

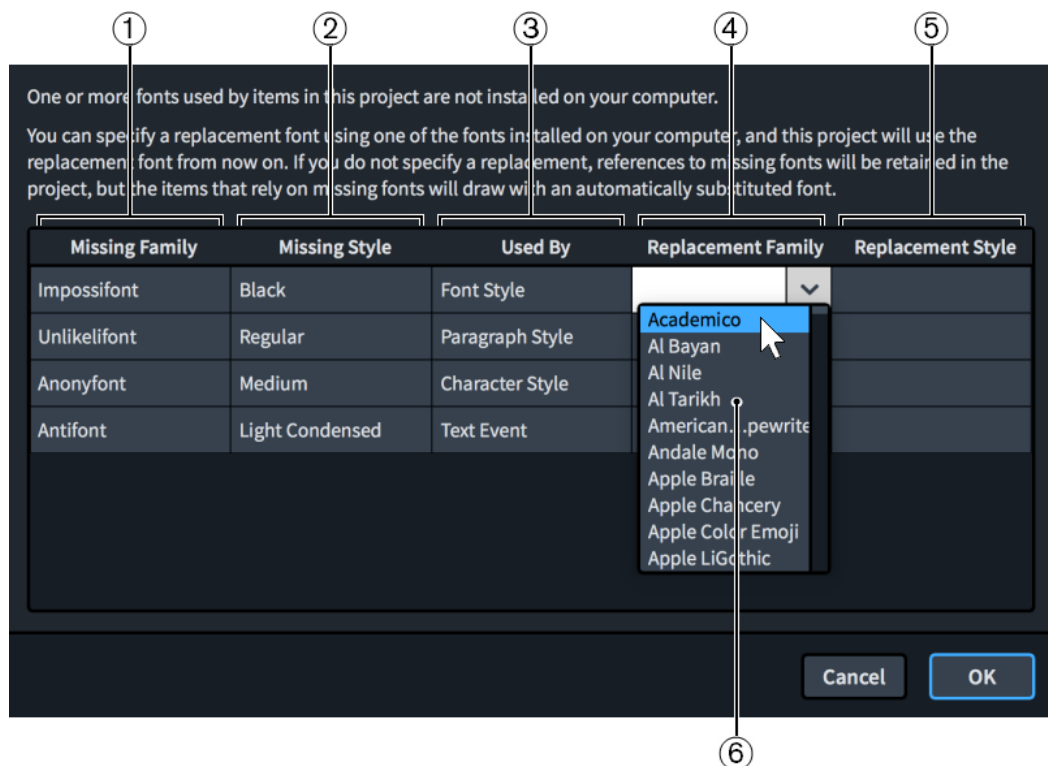
関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(44 ページ\)](#)

「存在しないフォント (Missing Fonts)」ダイアログ

「存在しないフォント (Missing Fonts)」ダイアログは、コンピューターにインストールされていないフォントを含むプロジェクトを開くと表示されます。このダイアログでは、コンピューターにインストールされている置換フォントを代替フォントとして選択できます。

「存在しないフォント (Missing Fonts)」ダイアログには、複数の列を含む表が表示されます。これらの列では、フォントスタイル、文字スタイル、パラグラフスタイル、およびテキストオブジェクトについて、存在しない特定のフォントファミリーとスタイルを確認できます。プロジェクト内でフォントが存在しない場所について、それぞれ個別の行が表示されます。たとえば、あるフォントファミリーの太字スタイルが3つの異なるパラグラフスタイルで使用されている場合、ダイアログにはそれぞれのパラグラフスタイルに対して1行ずつ、合計3行が表示されます。



「存在しないフォント (Missing Fonts)」ダイアログは以下で構成されます。

1 存在しないファミリー (Missing Family)

プロジェクトには含まれているものの、コンピューター上には存在しないフォントファミリーのリストが表示されます。

2 存在しないスタイル (Missing Style)

プロジェクトには含まれているものの、コンピューター上には存在しない、該当するフォントファミリー内の特定のスタイルのリストが表示されます。

3 使用箇所 (Used By)

該当するフォントが使用されているプロジェクト内の場所のリストが表示されます。

4 代替ファミリー (Replacement Family)

代替のフォントファミリーを選択できます。選択すると、そのエントリーにフォントファミリーの名前が表示されます。

5 代替スタイル (Replacement Style)

その代替フォントファミリー内の使用できるスタイルを選択できます。選択すると、そのエントリーにスタイルが表示されます。

6 フォント

コンピューターにインストールされているすべてのフォントのリストが表示されます。「**代替ファミリー (Replacement Family)**」列と「**代替スタイル (Replacement Style)**」列でエントリーをダブルクリックするとこのメニューが表示されます。

ヒント

コンピューターにインストールされていないフォントを含むプロジェクトを開いたときに「**存在しないフォント (Missing Fonts)**」ダイアログを表示するかどうかは、「**環境設定 (Preferences)**」の「**全般 (General)**」ページで選択できます。

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(44 ページ\)](#)

[記譜モードのテキストエディターオプション \(309 ページ\)](#)

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。

関連リンク

[グラフィックファイルとしての書き出し \(530 ページ\)](#)

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. 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

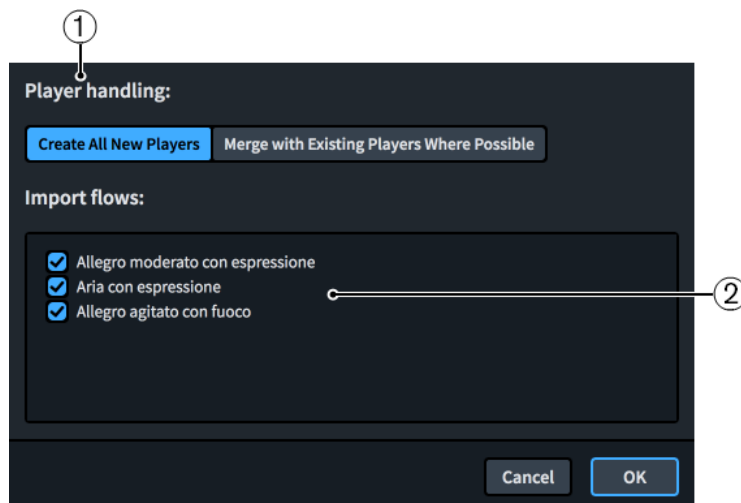
[プロジェクト/ファイルを開く \(54 ページ\)](#)

[フロー \(123 ページ\)](#)

「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の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。
 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。
 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. 保存先のフォルダーを探して選択します。
 8. 「フォルダーを選択 (Select Folder)」 (Windows) / 「開く (Open)」 (macOS) 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指定します。
 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

[フロー \(123 ページ\)](#)

[MusicXML ファイルの書き出し \(62 ページ\)](#)

[MIDI の書き出し \(67 ページ\)](#)

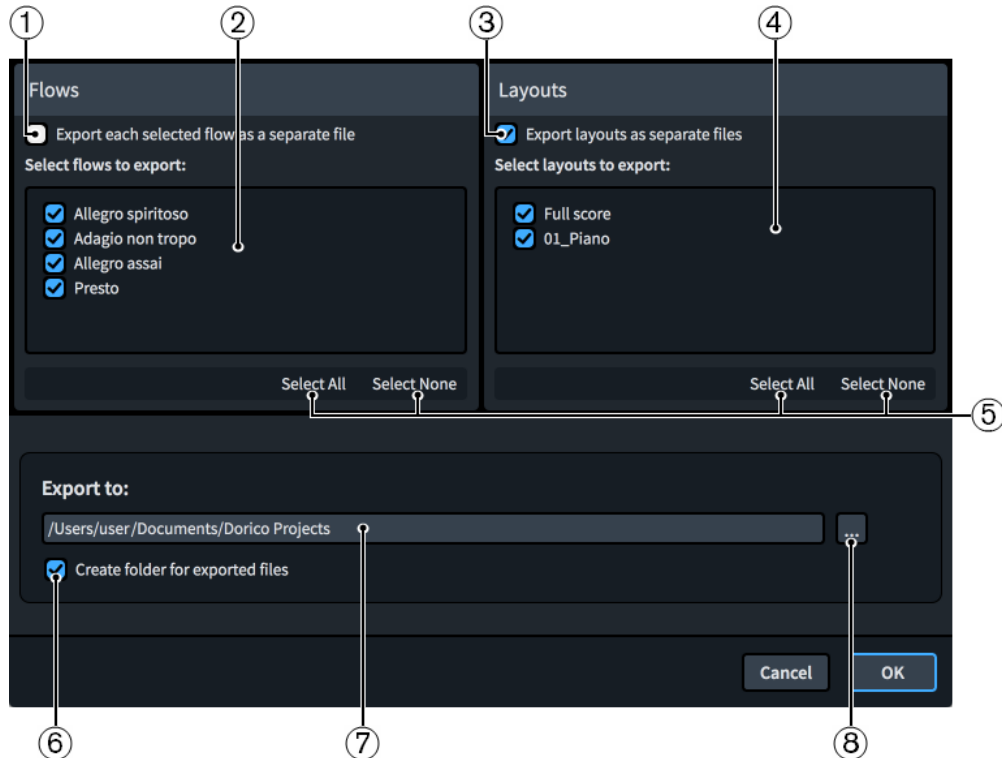
[テンポトラックの書き出し \(71 ページ\)](#)

[オーディオの書き出し \(72 ページ\)](#)

「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. 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 \(58 ページ\)](#)
[プロジェクト/ファイルを開く \(54 ページ\)](#)

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。

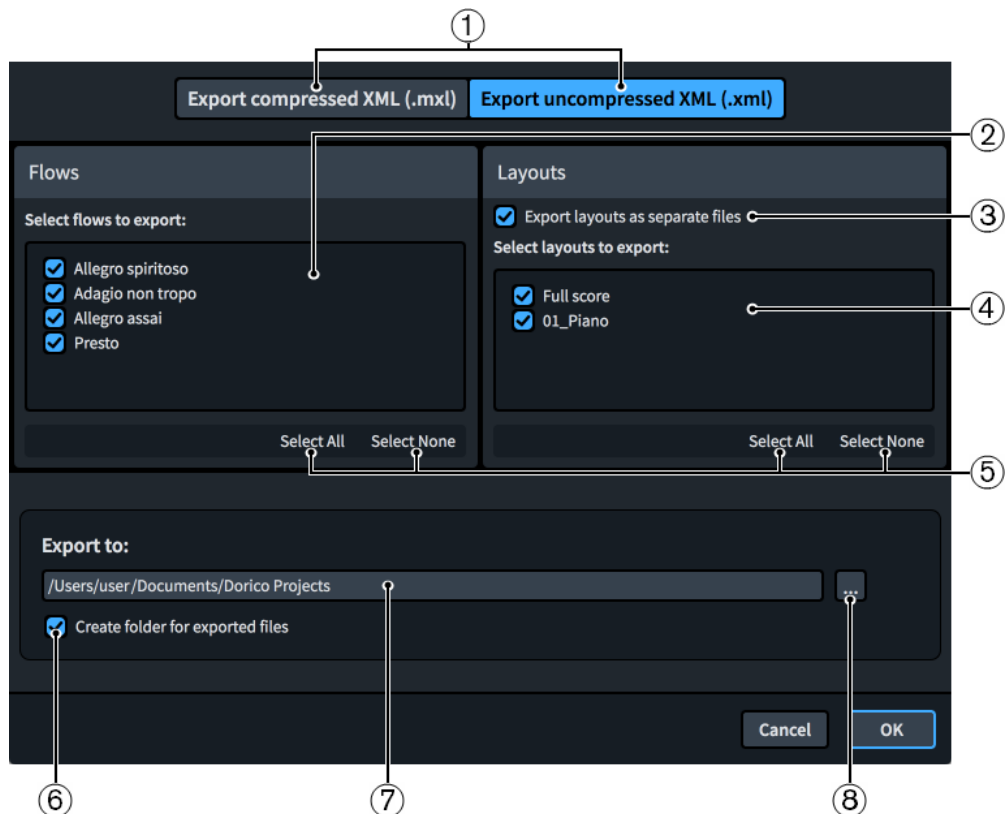
手順

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。
 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。
 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. 保存先のフォルダーを探して選択します。
 8. 「フォルダーを選択 (Select Folder)」 (Windows) / 「開く (Open)」 (macOS) 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指定します。
 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. 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)**
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は一緒に読み込まれ、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 MIDI 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 MIDI 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 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ー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 \(54 ページ\)](#)

[音符の再クオンタイズ \(208 ページ\)](#)

[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 \(210 ページ\)](#)

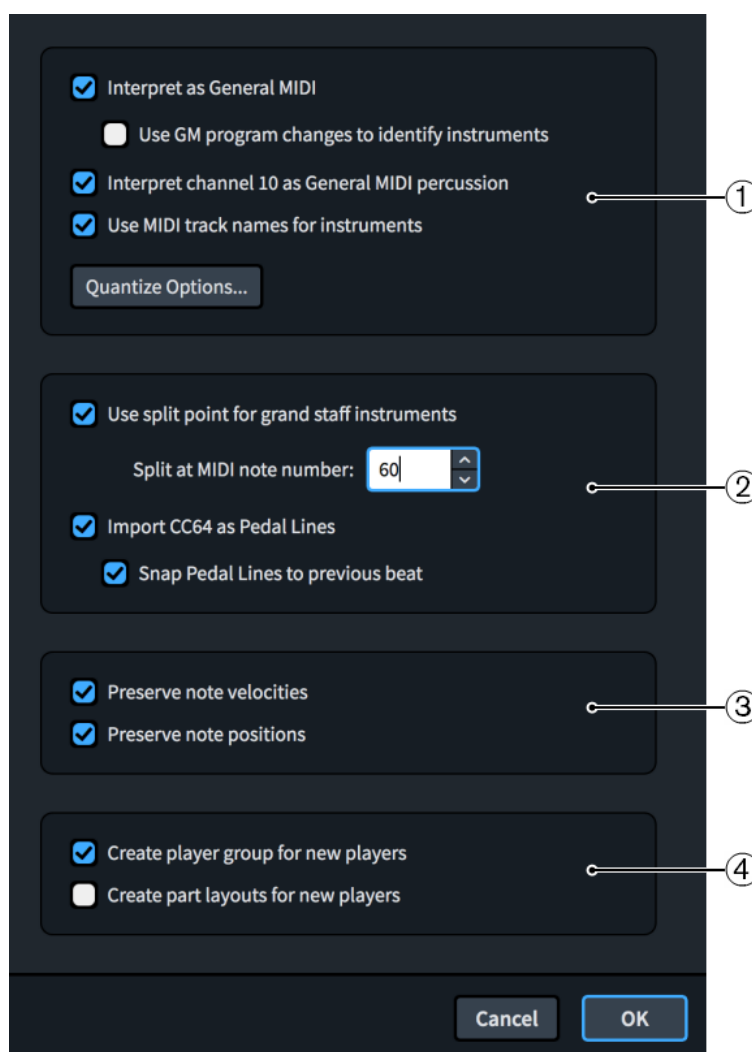
[テンポトラックの読み込み \(69 ページ\)](#)

[テンポトラックの書き出し \(71 ページ\)](#)

「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 (Player handling)

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。

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

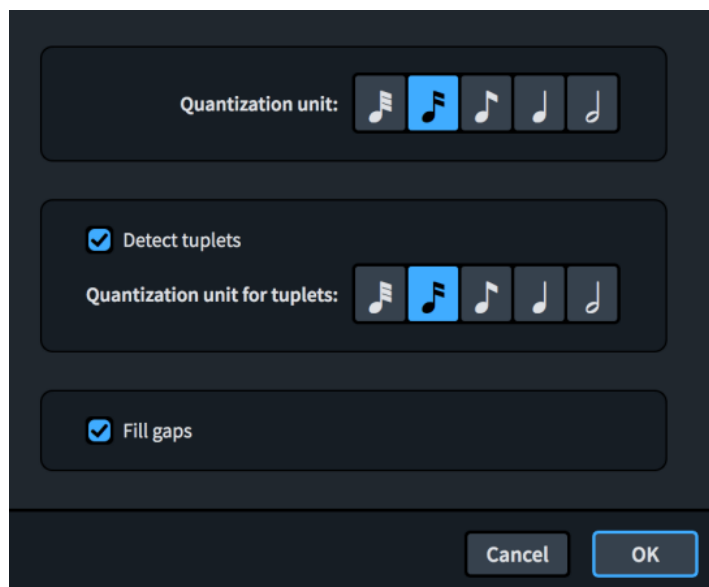
「MIDI クオンタイズオプション (MIDI Quantize Options)」 ダイアログでは、読み込まれた MIDI ファイルおよび MIDI デバイスを使用した録音による音符入力に適用するクオンタイズ設定をカスタマイズできます。

「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 MIDI ろくおん \(206 ページ\)](#)

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。

前提条件

MIDI を書き出すプレーヤーが含まれているレイアウトを設定モードの「レイアウト (Layouts)」パネルの一番上に配置しておきます。

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. 保存先のフォルダーを探して選択します。
 5. 「フォルダーを選択 (Select Folder)」 (Windows) / 「開く (Open)」 (macOS) 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指定します。
 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。
-

結果

選択したフローが MIDI ファイルとして書き出されます。このファイルには、設定モードの「**レイアウト (Layouts)**」リストの一番上のレイアウトに割り当てられているすべてのプレーヤーの MIDI が含まれています。

関連リンク

[レイアウトのソート \(129 ページ\)](#)

[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(84 ページ\)](#)

[レイアウトへのプレーヤーの割り当て \(127 ページ\)](#)

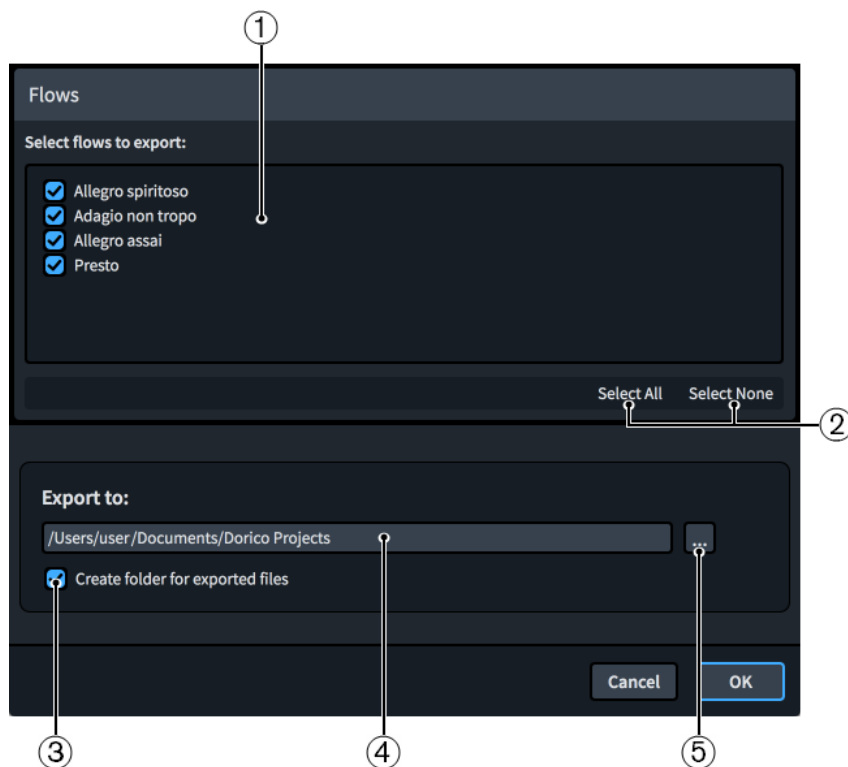
[テンポトラックの読み込み \(69 ページ\)](#)

[テンポトラックの書き出し \(71 ページ\)](#)

「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や新しい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. 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
 - 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。「読み込み先のフロー (Import into flow)」 リストで 「新規フロー (New Flow)」 を選択した場合は、プロジェクトに新しいフローが追加されます。選択した内容がすべて既存の楽譜または新しいフローに適用され、音符やテンポ記号が必要に応じて調整されます。

関連リンク

[フロー \(123 ページ\)](#)

[テンポトラックの書き出し \(71 ページ\)](#)

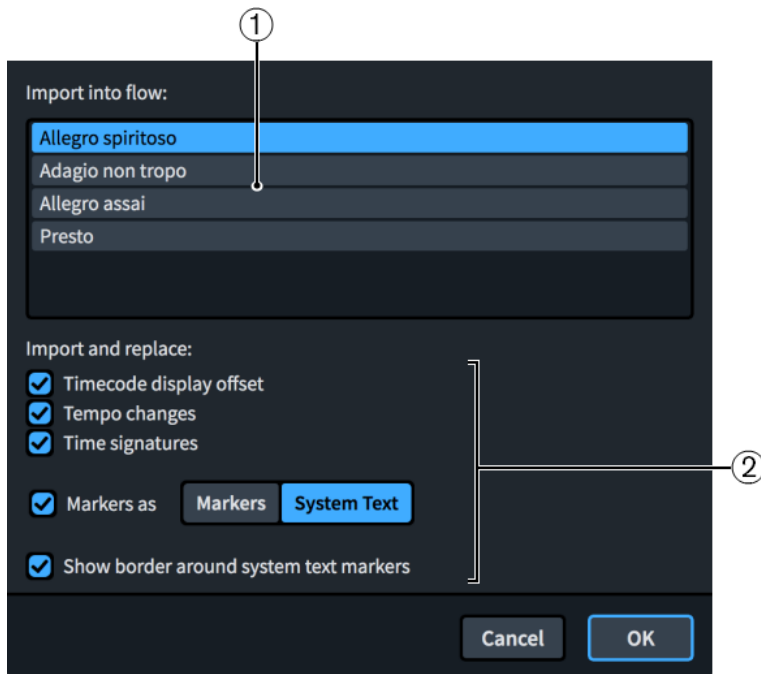
[MIDI の読み込み \(64 ページ\)](#)

[MIDI の書き出し \(67 ページ\)](#)

「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が表示されます。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. 保存先のフォルダーを探して選択します。
5. 「フォルダーを選択 (Select Folder)」 (Windows) / 「開く (Open)」 (macOS) 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指定します。
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。

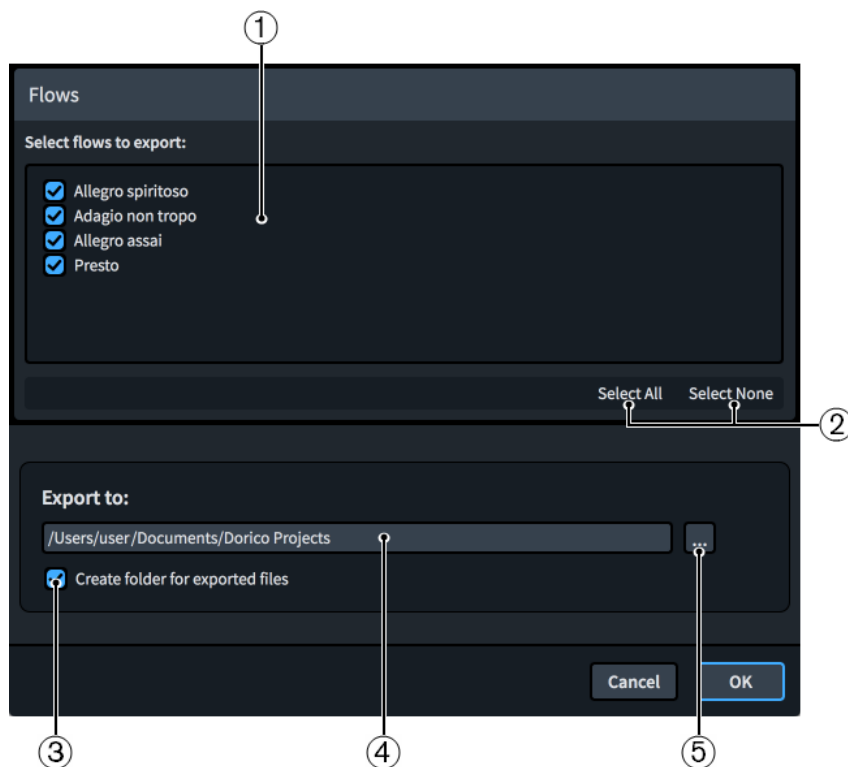
関連リンク

- [テンポトラックの読み込み \(69 ページ\)](#)
- [MIDI の読み込み \(64 ページ\)](#)
- [MIDI の書き出し \(67 ページ\)](#)

「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。


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。

前提条件

オーディオの書き出し元となるフルスコアレイアウトを設定モードの「レイアウト (Layouts)」パネルの一番上に配置しておきます。

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. 保存先のフォルダーを探して選択します。
9. 「フォルダーを選択 (Select Folder)」 (Windows) / 「開く (Open)」 (macOS) 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指定します。
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。

関連リンク

[レイアウトのソート \(129 ページ\)](#)

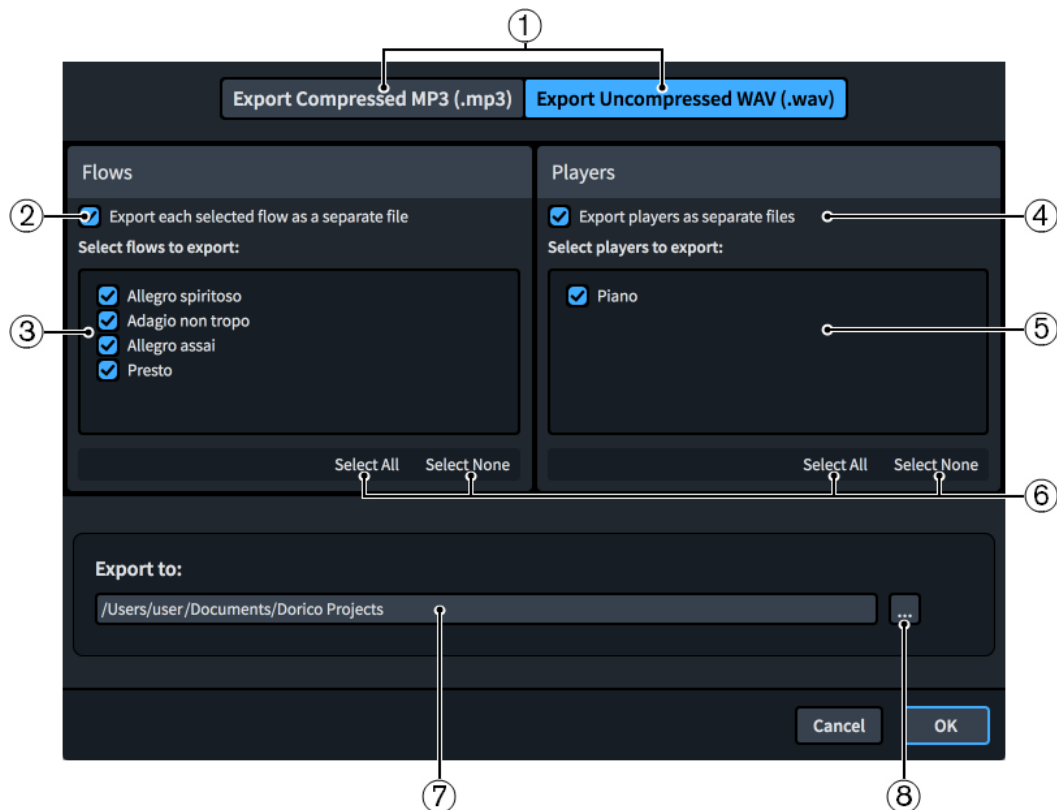
[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(84 ページ\)](#)

[レイアウトへのプレーヤーの割り当て \(127 ページ\)](#)

「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、まだ保存操作を行っていない新規プロジェクトも含め、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。

自動保存されるプロジェクトは、ユーザーアカウントのアプリケーションデータフォルダー内にある「AutoSave」フォルダーに保存されます。この場所は変更できません。

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。削除された自動保存済みプロジェクトは、コンピューターのごみ箱の中にあります。ファイルを識別できるよう、自動保存されたプロジェクトファイルの名前の最後には [AutoSave] が自動的に追加されます。

重要

「AutoSave」フォルダーのファイルが削除される際は、自動保存された Dorico プロジェクトだけでなく、フォルダー内のすべてのファイルが削除されます。そのため、「AutoSave」フォルダーには手動でファイルを保存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。

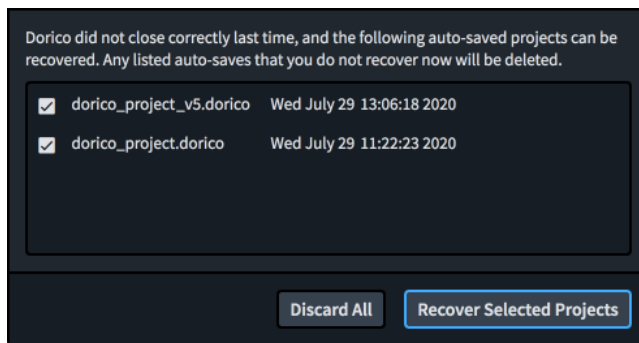
関連リンク

[プロジェクトのバックアップ \(77 ページ\)](#)

[ツールバー \(22 ページ\)](#)

「自動保存したプロジェクトを回復 (Recover Auto-saved Projects)」ダイアログ

「自動保存したプロジェクトを回復 (Recover Auto-saved Projects)」ダイアログでは、誤ってプロジェクトを保存せずに閉じてしまった場合や、Dorico Elements またはコンピューターがクラッシュした場合などに、自動保存されたプロジェクトを個別に回復できます。



「自動保存したプロジェクトを回復 (Recover Auto-saved Projects)」ダイアログには以下が含まれています。

自動保存されたプロジェクトのリスト

回復できる自動保存されたプロジェクトがすべて含まれています。各プロジェクトのファイル名と自動保存の日時が表示されます。

回復したいプロジェクトのチェックボックスをオンにできます。

すべて破棄 (Discard All)

リスト内の自動保存されたプロジェクトをすべて削除してコンピュータのごみ箱に移動します。

選択したプロジェクトを回復 (Recover Selected Projects)

選択した自動保存済みプロジェクトを回復して個別のプロジェクトウィンドウで開きます。

関連リンク

[自動保存の頻度の変更 \(77 ページ\)](#)

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]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
 2. カテゴリリストの「**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]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
 2. カテゴリリストの「**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。

削除されたプロジェクトのバックアップは、コンピューターのごみ箱の中にあります。

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]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
 2. カテゴリリストの「**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]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
 2. カテゴリーリストの「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. 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. 「フォルダーを選択 (Select Folder)」 (Windows) / 「開く (Open)」 (macOS) 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)」フィールドに新しいパスを指定します。
 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

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、インストゥルメントやそのインストゥルメントを割り当てるプレーヤー、フロー、レイアウト、ビデオなど、プロジェクトの基本的な要素を設定できます。また、たとえばレイアウトに割り当てられたプレーヤーを変更するなど、それらが互いにどのように作用するかも設定できます。

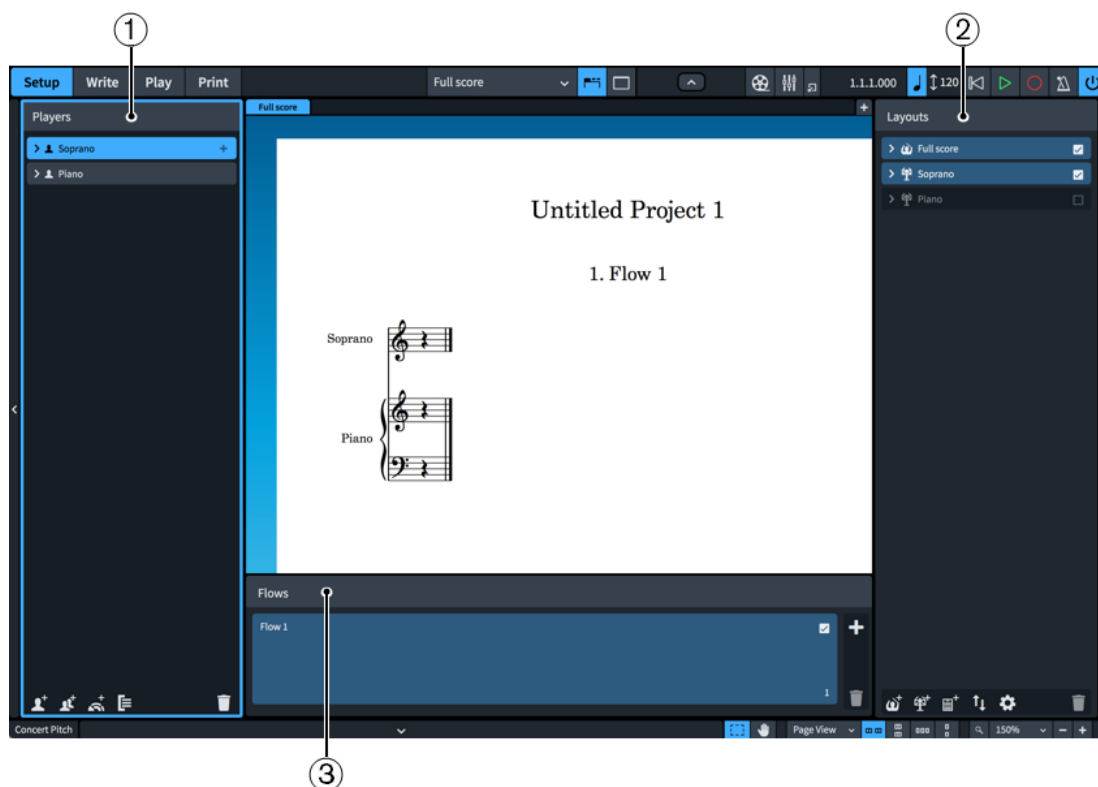
設定モードでは、楽譜領域の楽譜を表示したり、他のタブやレイアウト間で表示を切り替えたりできますが、楽譜領域内のアイテムを選択したり、編集したりすることはできません。

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、プレーヤーはすべてのフロー、すべてのフルスコアレイアウト、およびそれぞれのパートレイアウト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。

関連リンク

[プロジェクトウィンドウ \(21 ページ\)](#)

[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(84 ページ\)](#)

[フローパネル \(87 ページ\)](#)

[プレーヤー、レイアウト、フロー \(93 ページ\)](#)

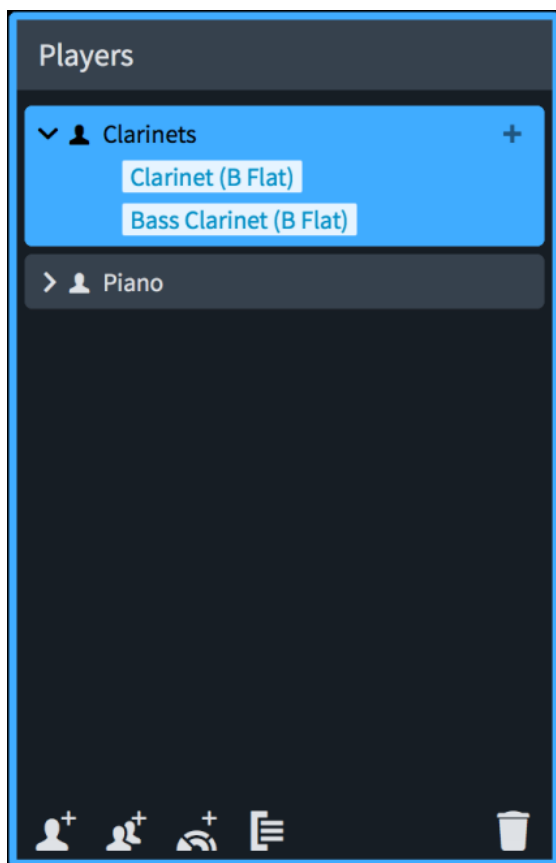
[新規プロジェクトの開始 \(52 ページ\)](#)

プレーヤーパネル

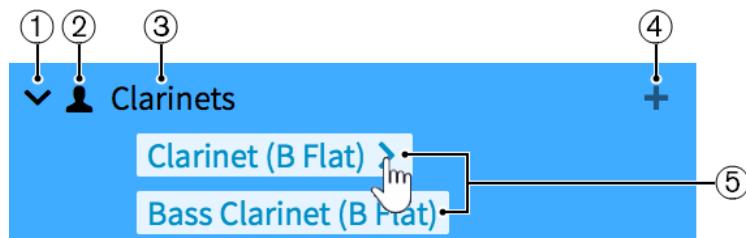
「**プレーヤー (Players)**」パネルには、プロジェクト内のすべてのプレーヤーとグループがリスト表示されます。このパネルは設定モードのウィンドウの左側にあります。

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。



「プレイヤー (Players)」パネルでは、各プレイヤーが、そのプレイヤーに割り当てられたインストゥルメントを含むカードとして表示されます。各プレイヤーカードには以下が表示されます。





1 展開矢印マーク

プレイ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イヤータイプが表示されます。

- ソロプレイヤー 
- セクションプレイヤー 


3 プレーヤー名

プレイ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 がプレイヤー名に自動的に追加します。必要に応じてプレイ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

プレイ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

プレイ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

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)



選択したプレーヤーまたはグループをプロジェクトから削除します。プレーヤーを削除すると警告メッセージが表示され、プレーヤーだけ削除してプロジェクト内のパートレイアウトを残すか、プレーヤーとパートレイアウトの両方を削除するか、またはキャンセルするかを選択できます。

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)」ページにある「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 \(94 ページ\)](#)


[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(84 ページ\)](#)

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

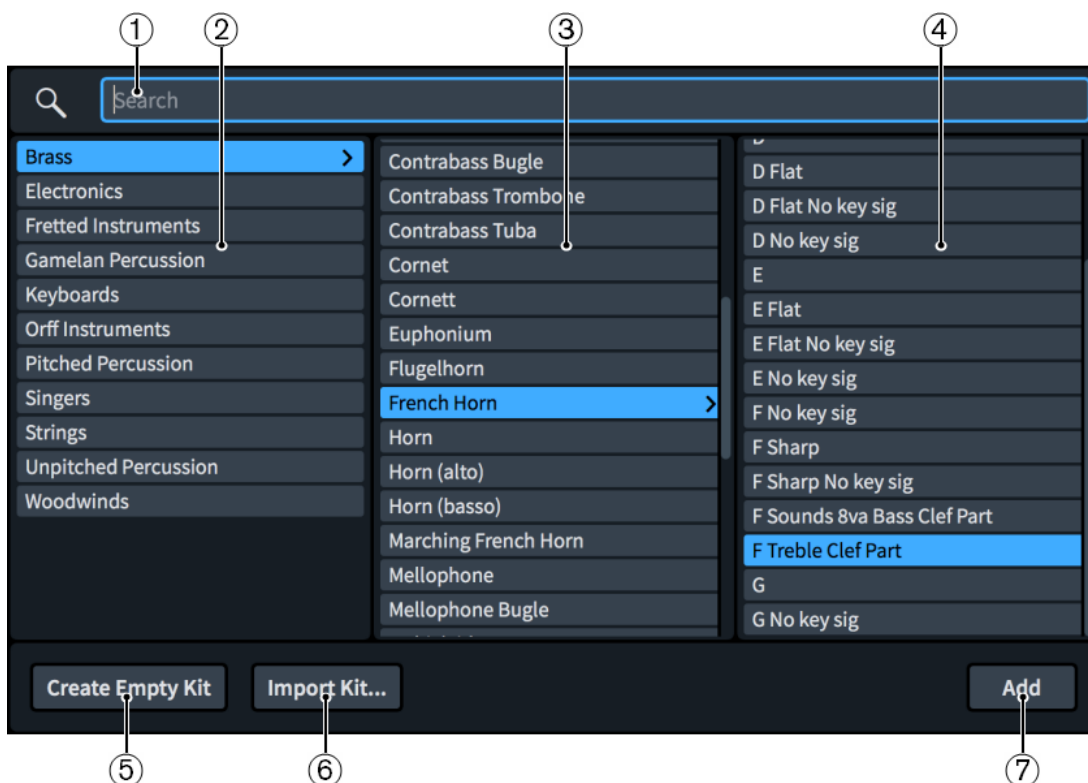
インストゥルメントピッカー

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、特定の形式設定とチューニングの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を追加する際の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 検索フィールド

検索するインストゥルメント/アンサンブル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/アンサンブル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/アンサンブル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/アンサンブル列

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/アンサンブルを表示します。

4 インストゥルメントタイプ/アンサンブルの内容列

インストゥルメントの場合: 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、チューニング、調号オプション、または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。

アンサンブルの場合: 選択したアンサンブルに含まれているインストゥルメントが表示されます。

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ー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切り替える場合、囲み線がどのインストゥルメントのファミリー、インストゥルメント、またはアンサンブルを選択しているかを示します。

関連リンク

[移調楽器 \(104 ページ\)](#)

[ソロプレーヤー/セクションプレーヤーの追加 \(95 ページ\)](#)

[アンサンブルの追加 \(99 ページ\)](#)

[プレーヤーへの空の打楽器キットの追加 \(106 ページ\)](#)

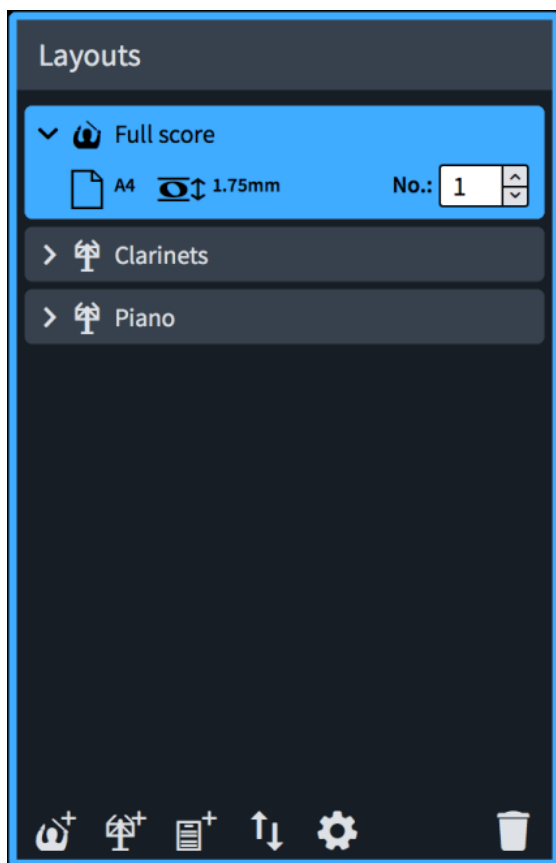
[打楽器キットの読み込み \(984 ページ\)](#)

「レイアウト (Layouts)」 パネル (設定モード)

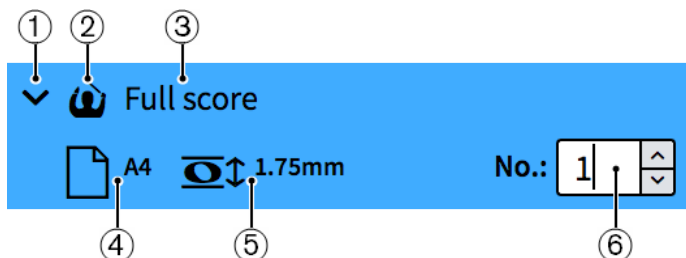
「**レイアウト (Layouts)**」パネルには、プロジェクト内のすべてのレイアウトがリスト表示されます。設定モードでは、このパネルはウィンドウの右側にあります。

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。



「レイアウト (Layouts)」パネルでは、各レイアウトがカードとして表示されます。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、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的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、個々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。その後、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)



選択したレイアウトをプロジェクトから削除します。

関連リンク

[設定モードのプロジェクトウィンドウ \(79 ページ\)](#)

[レイアウト \(125 ページ\)](#)

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

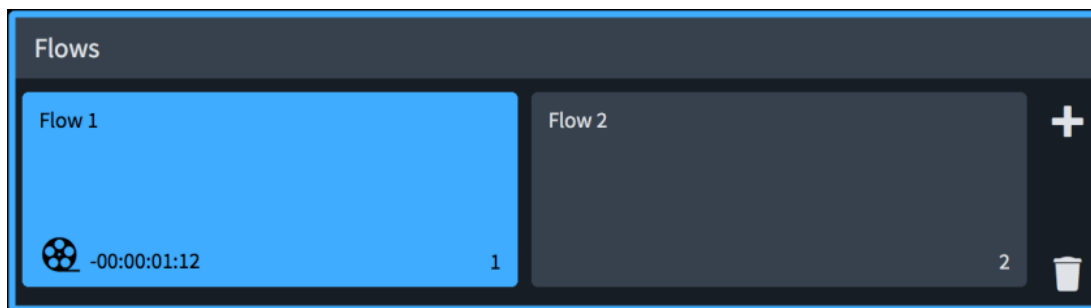
[印刷モードの「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(523 ページ\)](#)

フローパネル

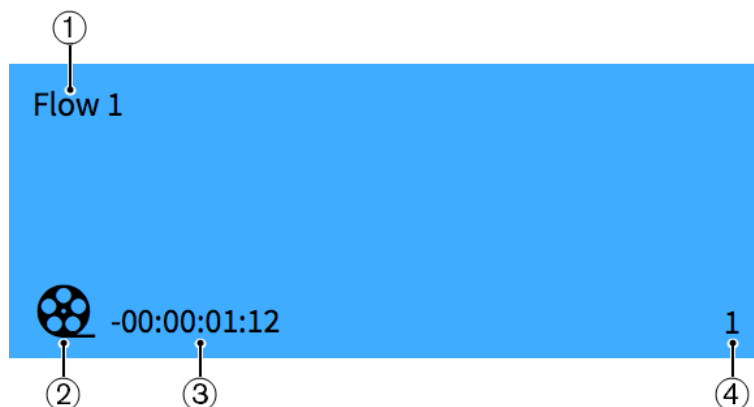
「フロー (Flows)」パネルには、プロジェクト内のすべてのフローが横並びに表示されます。このパネルは設定モードのウィンドウの下にあります。

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。



「フロー (Flows)」パネルでは、各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)



選択したフローをプロジェクトから削除します。

関連リンク

[設定モードのプロジェクトウィンドウ \(79 ページ\)](#)

[フロー \(123 ページ\)](#)

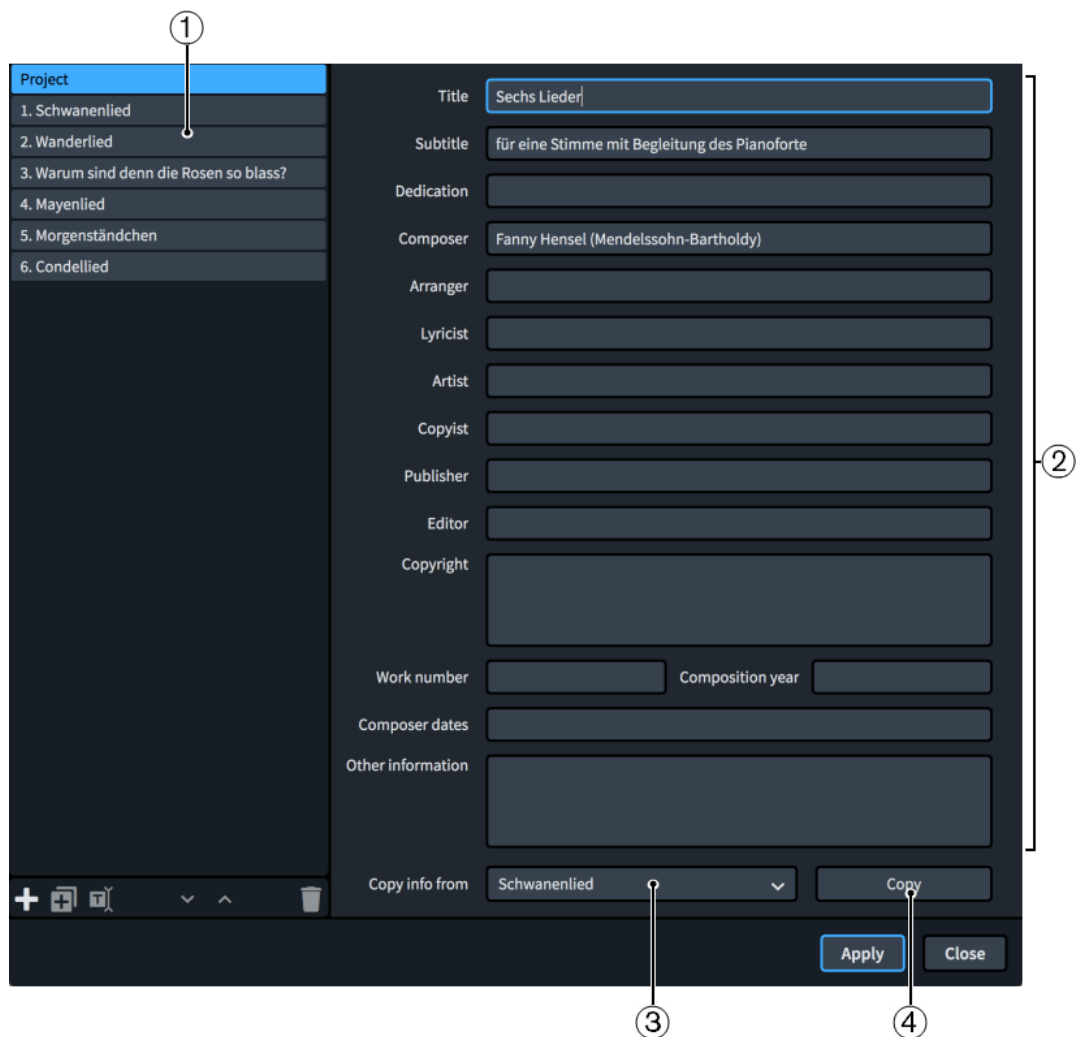
[ビデオ \(138 ページ\)](#)

「プロジェクト情報 (Project Info)」 ダイアログ

「プロジェクト情報 (Project Info)」 ダイアログでは、タイトル、作曲者、作詞者といった、プロジェクト全体に関する情報と、そのプロジェクト内の各フローに関する情報を個別に指定できます。これは、これらの情報がフローごとに異なる可能性があるためです。そのあと、テキストフレーム内のトークンを使用してこれらのエントリーを参照できます。

「プロジェクト情報 (Project Info)」 ダイアログは、どのモードからでも、以下のいずれかの操作を行なって開くことができます。

- **[Ctrl]/[command]+[I]** を押します。
- 「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)」 ダイアログは以下で構成されます。




1 フローリスト

プロジェクト内のすべてのフローが含まれています。プロジェクト全体の情報は、一番上に個別のエントリーとして表示されます。フローリストでは、個々のフローまたは複数のフローを選択できます。

補足




フローリストでは、設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルに表示されるフロー名が使用されますが、フロータイトルを変更した場合はフロー名が「**タイトル (Title)**」フィールドのエントリーと異なる場合があります。

リスト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。

- **新規フロー (New Flow)** : 情報のない新規フローを作成します。デフォルト名は「**新規フロー (New Flow)**」です。
- **フローを複製 (Duplicate Flow)** : 選択したフローの情報がすべて含まれた新規フローを作成します。デフォルト名は「**コピー元 [選択したフロー] (Copy of [selected flow])**」です。
- **フロー名を変更 (Rename Flow)** : フロー名を変更できる「**フロー名を変更 (Rename Flow)**」ダイアログを開きます。

補足

フロータイトルをすでに手動で変更している場合は、フロー名を変更してもフロータイトルは自動的に変更されません。

- **下へ移動 (Move Down)** : 選択したフローを、フローリスト内の1つ下に移動します。これにより、プロジェクト内のフローの順番が変更されます。
- **上へ移動 (Move Up)** : 選択したフローを、フローリスト内の1つ上に移動します。これにより、プロジェクト内のフローの順番が変更されます。
- **フローを削除 (Delete Flow)** : 選択したフローを削除します。

2 情報フィールド

現在選択しているフローまたはプロジェクト全体に関する情報を「**作曲家 (Composer)**」や「**作詞者 (Lyricist)**」などの対応するフィールドに入力できます。作曲者が異なるフローなど、同じフィールドに異なる内容が入力された複数のフローを選択した場合、そのフィールドには「**ミックス (Mixed)**」と表示されます。

3 「次の楽譜から情報をコピー (Copy info from)」メニュー

作曲者と作詞者が同じ複数のフローを含むプロジェクトを作成する場合などに、別のフローまたはプロジェクト全体を情報のコピー元として選択できます。

4 コピー (Copy)

指定したフロー/プロジェクトから選択したフロー/プロジェクトにすべての情報をコピーします。

ヒント

- 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)**」ダイアログの情報を参照できます。
- 1行のフィールド内では改行は指定できません。ただし、「**著作権 (Copyright)**」や「**その他の情報 (Other information)**」などの大きなフィールドでは改行を入力でき、それをあとから1行のフィールドにコピーできます。

関連リンク

[テキストトークン \(399 ページ\)](#)

[フロー名とフロータイトル \(136 ページ\)](#)

[新規プロジェクトの開始 \(52 ページ\)](#)

「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)」ダイアログでは、各レイアウトのさまざまな設定を個別に変更できます。たとえば、ページサイズ、譜表サイズ、余白などのレイアウトの特性、さらには音符のスペーシングや譜表ラベルといった楽譜の表示方法や配置方法などを変更できます。

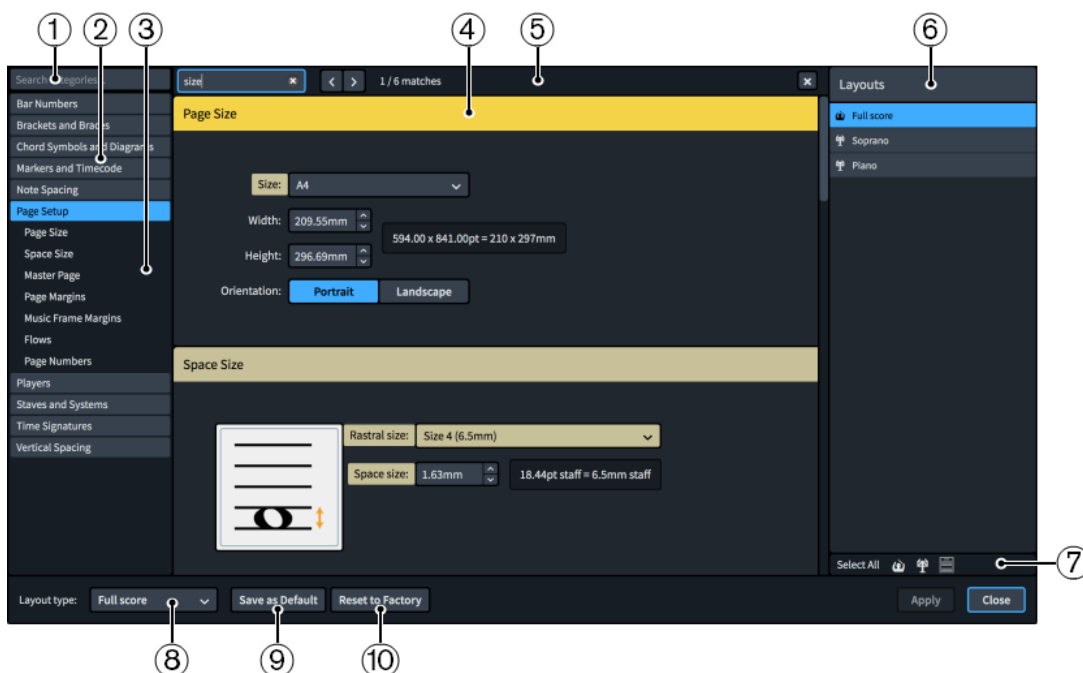
「レイアウトオプション (Layout Options)」で設定したオプションは選択しているレイアウトにのみ影響しますが、そのレイアウトのすべてのフローに適用されます。

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)**」で現在設定されている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。
- 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。

「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)」 ダイアログには以下のオプションが含まれます。

1 「カテゴリーを検索 (Search categories)」 フィールド

テキストを入力してカテゴリやセクションタイトルをフィルタリングできます。

ヒント

[Ctrl]/[command]+[L] を押して「カテゴリーを検索 (Search categories)」 フィールドをフォーカスできます。**[Tab]** を押してフォーカスを外すことができます。

2 カテゴリーリスト

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表示されます。このリストでカテゴリーをクリックすると、利用可能なセクションタイトルがリスト内のカテゴリーの下に表示されます。また、オプションがダイアログのメイン部分にページ表示されます。

3 セクションタイトル

選択したカテゴリーのページに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。

4 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。

5 ページを検索バー

テキストを入力して、現在選択されているページにあるセクションタイトルおよびオプションを検索して、ヒットした結果を確認できます。ヒットした件数がバーに表示されます。ヒットした結果はページにハイライト表示され、現在のオプションはさらに明るくハイライト表示されます。

[Ctrl]/[command]+[F] を押してページを検索バーを表示できます。

このバーには以下のオプションがあります。

- 「ページを検索 (Search pages)」フィールド: 検索するテキストを入力できます。[Ctrl]/[command]+[F] を押して「ページを検索 (Search pages)」フィールドをフォーカスできます。
- 前のマッチ (Previous match): ページ内の前のマッチに移動します。[Ctrl]/[command]+[Shift]+[G] を押すことでも前のマッチに移動できます。
- 次のマッチ (Next match): ページ内の次のマッチに移動します。[Ctrl]/[command]+[G] を押すことでも次のマッチに移動できます。
- 閉じる (Close): バーを閉じて、ハイライトされたすべてのマッチを除外します。[Esc] を押すことでもバーを閉じられます。

6 「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。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。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。

7 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。

8 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。

9 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化します。

- 「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、[Ctrl] (Windows) 又は [Opt] (macOS) 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。

10 「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化します。

- 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。[Ctrl] (Windows) 又は [Opt] (macOS) 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 \(912 ページ\)](#)

[ページ形式設定 \(367 ページ\)](#)

[優先する基準単位の変更 \(43 ページ\)](#)

[数値フィールドの値を変更する \(152 ページ\)](#)

プレイヤー、レイアウト、フロー

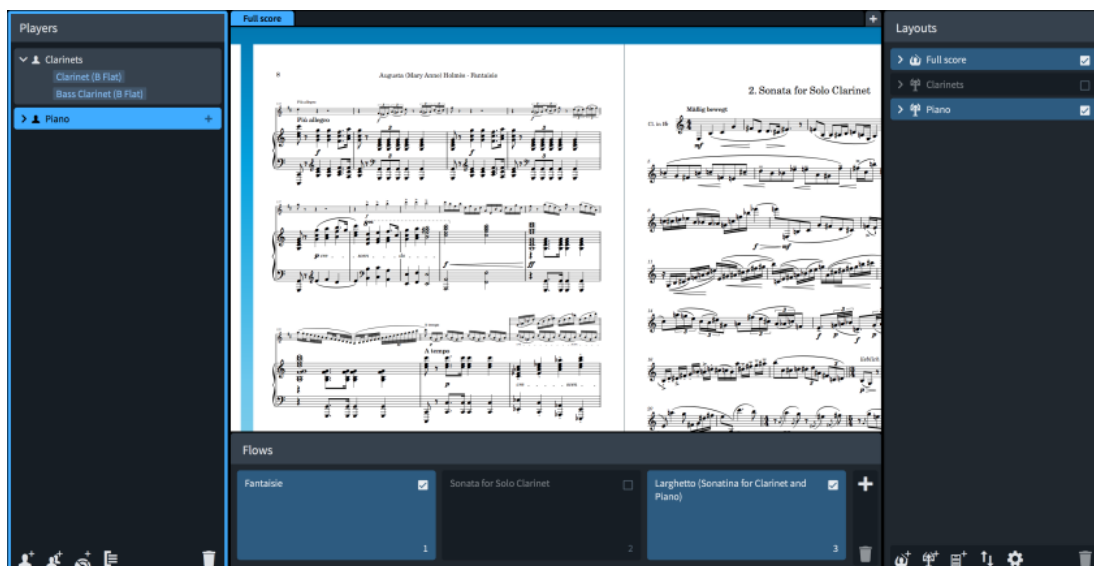
Dorico Elements ではプレイヤー、レイアウト、フローがすべて相互につながっています。これらは単一のスコアではなくプロジェクト内にあるため、フルスコアにプレイヤーやフローを表示することなくプロジェクト内に保存することもできます。

- 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イ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イヤーが含まれます。
- フローにはプレイ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イヤーが含まれ、すべてのレイアウトにフローが割り当てられます。

補足

- フローからプレイヤーを削除すると、そのフローで該当するプレイ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。プレイヤーとレイアウト、プレイ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、「プレイヤー (Players)」パネルでプレイヤーカードを1つ選択すると、そのプレイ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

例

3つの楽章に分割された弦楽四重奏と合唱の楽譜があります。3番めの楽章は弦楽四重奏がタチエットになっており、合唱はアカペラで歌います。

この Dorico プロジェクトには3つのフロー (各楽章に1つずつ)、弦楽四重奏の4人のソロプレーヤー、合唱の4人のセクションプレーヤー、ピアノ譜のもう1人のソロプレーヤーが含まれています。このプロジェクトでは、以下のレイアウトを使用して楽譜を記譜します。

- 4つのパートレイアウト (弦楽四重奏の各プレーヤーに1つずつ)。各パートレイアウトには3つのフローがすべて含まれますが、3番めのフローには弦楽四重奏のプレーヤーが割り当てられていないため、自動タチエットが表示されます。
- 3つのフロー、弦楽四重奏のプレーヤー、合唱のプレーヤーがすべて含まれた1つのフルスコアレイアウト (ピアノ譜のプレーヤーは含まない)。
- ボーカルスコア用の1つのカスタムスコアレイアウト。これには3つのフロー、合唱のプレーヤー、ピアノ譜のプレーヤーがすべて含まれます。

関連リンク

[設定モードのプロジェクトウィンドウ \(79 ページ\)](#)

[フロー \(123 ページ\)](#)

[レイアウト \(125 ページ\)](#)

[レイアウトへのフローの割り当て \(127 ページ\)](#)

[レイアウトへのプレーヤーの割り当て \(127 ページ\)](#)

[フローにプレーヤーを割り当てる \(124 ページ\)](#)

[ファイルの読み込みと書き出し \(57 ページ\)](#)

[タチエット \(390 ページ\)](#)

[フロー見出し \(364 ページ\)](#)

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同じセクション内の複数のミュージシャンのことを指します。プレーヤーにはインストゥルメントを割り当てることができ、インストゥルメントを追加するにはプロジェクトに少なくとも1人のプレーヤーを追加しておく必要があります。

Dorico Elements のプレーヤーには、以下のタイプがあります。

ソロプレーヤー

1 つ以上のインストゥルメントを演奏できる 1 人のプレーヤーを指します。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

全員が同じインストゥルメントを演奏する複数のプレーヤーを指します。たとえば、オーケストラの第 1 バイオリンセクションの 8 人のバイオリン奏者からなるバイオリンセクションプレーヤーや、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。

Dorico Elements でプレーヤーを追加すると、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、そのレイアウトに新しいプレーヤーが割り当てられます。
- プレー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。
- プレー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、プレー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

[プレーヤー、レイアウト、フロー \(93 ページ\)](#)

[フロー \(123 ページ\)](#)

[レイアウト \(125 ページ\)](#)

[インストゥルメント \(100 ページ\)](#)

[デフォルトのプレーヤーの順番の変更 \(97 ページ\)](#)

[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(130 ページ\)](#)

[アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(596 ページ\)](#)

[インストゥルメントのナンバリング \(101 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更 \(102 ページ\)](#)

ソロプレーヤー/セクションプレーヤーの追加





ソロプレーヤーおよびセクションプレーヤーをプロジェクトに追加できます。ソロプレーヤーには複数のインストゥルメントを割り当てることができ、セクションプレー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ーヤーの最大数は 12 人です。

手順

1. 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ーヤーを追加します。
 - ソロプレーヤーを追加するには、**[Shift]+[P]** を押します。
 - セクションプレーヤーを追加するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[P]** を押します。

- 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)」パネルのアクションバーで、「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)」パネルのアクションバーで、「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

また、「プレイヤー (Players)」パネルで既存のプレイヤーを選択して **[Shift]+[I]** を押すことでインストゥルメントピッカーを開くこともできます。

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追加され、選択したインストゥルメントに合わせて自動的に名前が付けられます。初期設定では、追加したプレイヤーは「プレイヤー (Players)」パネルの既存のプレイヤーの下に表示されます。このプレイヤーは、それぞれの新しいパートレイアウト、すべてのフルスコアレイアウト、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。

現在の再生テンプレートに応じて、インストゥルメントのサウンドが自動的に読み込まれます。

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。

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。
- すべてのレイアウトのプレイヤーのデフォルトの順番を変更したり、カスタマイズしたプレイヤーの順番をレイアウトごとに設定したりできます。

関連リンク

[プレイヤーパネル \(80 ページ\)](#)
[インストゥルメントピッカー \(82 ページ\)](#)
[プレイヤー、レイアウト、フロー \(93 ページ\)](#)
[プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(130 ページ\)](#)
[インストゥルメントのナンバリング \(101 ページ\)](#)
[レイアウト \(125 ページ\)](#)
[プレイヤー名の変更 \(131 ページ\)](#)
[プロジェクト開始領域 \(26 ページ\)](#)
[プレイヤーへのインストゥルメントの追加 \(105 ページ\)](#)
[アンサンブルの追加 \(99 ページ\)](#)
[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 \(53 ページ\)](#)
[再生テンプレート \(474 ページ\)](#)
[ファイルの読み込みと書き出し \(57 ページ\)](#)

プレイヤーの複製

既存のプレイヤーを複製できます。複製を行なうと、元のプレイヤーと同じインストゥルメントが割り当てられた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、これらのインストゥルメントに合わせて名前が付けられます。初期設定では、追加したプレイヤーは「**プレイヤー (Players)**」パネルの元のプレイヤーの下に表示されます。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。ただし、元のプレイヤーに属する既存の楽譜は複製されません。

新しいプレイヤーは、独自の新しいパートレイアウト、すべてのフルスコアレイアウト、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。

関連リンク

- [プレイヤーパネル \(80 ページ\)](#)
- [プレイヤー名の変更 \(131 ページ\)](#)
- [プレイヤー、レイアウト、フロー \(93 ページ\)](#)
- [配置ツール \(351 ページ\)](#)
- [アイテムのコピーと貼り付け \(352 ページ\)](#)
- [カスタマイズしたプレイヤーの順番の設定 \(98 ページ\)](#)

デフォルトのプレイヤーの順番の変更

すべてのレイアウトでプレイヤーの譜表が表示されるデフォルトの順番を変更できます。たとえば、他のすべてのプレイヤーを追加したあとに追加したソロバイオリンプレイヤーを、弦楽器セクションの上に表示したい場合などに行ないます。

手順

1. 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、デフォルトの位置を変更するプレイヤーを選択します。
 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。
-

結果

デフォルトのプレイヤーの順番が変更されます。これは、カスタマイズしたプレイヤーの順番を設定したレイアウトには影響しません。

関連リンク

- [プレイヤーパネル \(80 ページ\)](#)
- [ソロプレイヤー/セクションプレイヤーの追加 \(95 ページ\)](#)

カスタマイズしたプレイヤーの順番の設定

プレイヤーの譜表が表示される順番をレイアウトごとに変更できます。たとえば、カスタムスコアレイアウトのプレイヤーの順番を、「プレイヤー (Players)」パネルのプレイヤーの順番によって設定される、他のレイアウトのデフォルトのプレイヤーの順番とは変えたい場合などに行ないます。

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、カスタマイズしたプレイヤーの順番を設定するレイアウトを選択します。

補足

カスタマイズしたプレイヤーの順番を設定できるのは、一度に1つのレイアウトのみです。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. カテゴリリストの「プレイヤー (Players)」をクリックします。
4. 「プレイヤー (Players)」セクションで、「カスタマイズしたプレイヤーの順番を使用する (Uses custom player order)」をオンにします。
5. リストから、位置を変更するプレイヤーを選択します。
6. 以下のいずれかの操作を行なって、他のプレイヤーに対する位置を変更します。
 - 「上へ移動 (Move up)」をクリックします。
 - 「下へ移動 (Move down)」をクリックします。
7. 選択したレイアウト内の他のプレイヤーの位置を変更する場合は、手順5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

選択したレイアウトのプレイヤーの順番が変更されます。これは、デフォルトのプレイヤーの順番より優先されます。それ以降に「プレイヤー (Players)」パネルでデフォルトのプレイヤーの順番に変更を加えても、カスタマイズしたプレイヤーの順番を設定したレイアウトには反映されません。

関連リンク

[レイアウト \(125 ページ\)](#)

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

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。この操作を行なうと、削除したプレイヤーに割り当てられたインストゥルメントもすべて削除されます。

重要

インストゥルメントを削除すると、その譜表に入力した楽譜もすべて完全に削除されます。

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]** 又は **[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。

関連リンク

[プレイヤーパネル \(80 ページ\)](#)

[インストゥルメントの削除 \(109 ページ\)](#)

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。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。



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。

手順

1. 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)**」パネルのアクションバーで、「**アンサンブルを追加 (Add Ensemble)**」をクリックします。
 2. 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。
 3. 「**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。これらは、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。

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

- [プレーヤーパネル \(80 ページ\)](#)
- [インストゥルメントピッカー \(82 ページ\)](#)
- [プレーヤー名の変更 \(131 ページ\)](#)
- [プロジェクト開始領域 \(26 ページ\)](#)
- [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 \(53 ページ\)](#)
- [プレーヤー、レイアウト、フロー \(93 ページ\)](#)
- [ファイルの読み込みと書き出し \(57 ページ\)](#)

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。

演奏者が楽器を持つと同じように、Dorico Elements ではプレーヤーがインストゥルメントを持ちます。セクションプレーヤーが持てるインストゥルメントは1つだけですが、ソロプレーヤーは複数のインストゥルメントを持つことができます。これにより、オーボエとイングリッシュホルンを持ち替えるプレーヤーのインストゥルメントを切り替える場合などに、インストゥルメントを簡単に変更できます。

これは、インストゥルメントを割り当てる前に、まずプレーヤーまたはアンサンブルを追加する必要があることを意味します。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。アンサンブルを追加すると、そのアンサンブルに適したインストゥルメントがプレーヤーに自動的に追加されます。

各インストゥルメントには独自の譜表が自動的に割り当てられますが、インストゥルメントの変更を許可した場合は、音符が重ならない限り、同じソロ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の楽譜が1つの譜表に表示されます。初期設定では、すべてのレイアウトでインストゥルメントの変更が許可されており、インストゥルメントの変更ラベルが自動的に表示されます。つまり、プレーヤーに割り当てられているインストゥルメントのうち、一番上のインストゥルメントのみが楽譜領域に自動的に表示されます。すべてのインストゥルメントの譜表はギャラリービューで表示でき、インストゥルメントの変更はレイアウトごとに個別に許可または禁止できます。また、空白の譜表の表示/非表示はレイアウトごとに個別に切り替えることができます。

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。

インストゥルメントはいつでも変更でき、プレーヤーへの追加やプレーヤーからの削除、プレーヤー間のインストゥルメントの移動も行なえます。

関連リンク

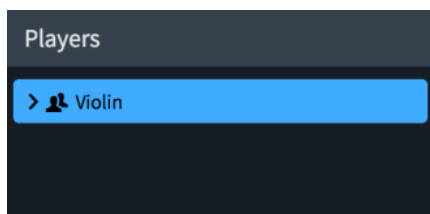
- [プレーヤー \(94 ページ\)](#)
- [ピアノロールエディター \(421 ページ\)](#)
- [VST および MIDI インストゥルメントパネル \(416 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(164 ページ\)](#)
- [プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(105 ページ\)](#)
- [プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(130 ページ\)](#)
- [譜表ラベル \(903 ページ\)](#)

- [アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(596 ページ\)](#)
- [フレット楽器の開放弦のピッチの変更 \(119 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの変更 \(107 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの移動 \(108 ページ\)](#)
- [デフォルトのプレーヤーの順番の変更 \(97 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの削除 \(109 ページ\)](#)
- [ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(40 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの変更の許可/禁止を切り替える \(102 ページ\)](#)
- [空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(374 ページ\)](#)
- [「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」 ダイアログ \(109 ページ\)](#)

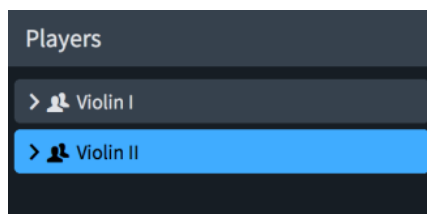
インストゥルメントのナンバリング

ホルン 1 とホルン 2 のように、同じインストゥルメントが複数ある場合には、簡単に識別できるようにインストゥルメントに番号を付けるのが慣例です。Dorico Elements では、1 つのプロジェクト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。

たとえば、プロジェクトにフルートが 1 つのみの場合は「Flute」と表示されますが、3 つある場合は自動的に「Flute 1」、「Flute 2」、「Flute 3」と表示されます。



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のナンバリングは、プレーヤーではなく個々のインストゥルメントに適用されます。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

ヒント

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。

以下の条件が満たされると、プレーヤーに対して自動的にインストゥルメント番号が生成されます。

- 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。
- インストゥルメント名が同じである。
- インストゥルメントの調性が同じである。
- インストゥルメントが割り当てられた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)。
- プレーヤーが同じグループに属している。

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 \(130 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(133 ページ\)](#)

[プレーヤーグループ \(120 ページ\)](#)

[譜表ラベルに表示されるインストゥルメントの移調 \(906 ページ\)](#)

[インストゥルメントの移動 \(108 ページ\)](#)

[譜表ラベルに表示されるインストゥルメント名 \(904 ページ\)](#)

[移調楽器 \(104 ページ\)](#)

インストゥルメントの変更

インストゥルメントの変更とは、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が演奏するインストゥルメントを別のインストゥルメントに切り替えることです。インストゥルメントの変更は通常、フルスコアとパート譜で、変更前の最後の音符の後ろと変更後の最初の音符の位置の両方に、指示テキストを使って表示されます。

Dorico Elements では、同じソロ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の譜表に音符を入力した場合、音符が重なっていない限りはインストゥルメントの変更が自動的に処理されます (適切なインストゥルメント変更ラベルの表示など)。



オーボエからイングリッシュホルンへのインストゥルメント変更

すべてのインストゥルメントの譜表はギャラリービューで表示でき、インストゥルメントの変更はレイアウトごとに個別に許可または禁止できます。

関連リンク

[プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(105 ページ\)](#)

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(40 ページ\)](#)

[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 \(908 ページ\)](#)

インストゥルメントの変更の許可/禁止を切り替える

たとえば、スコア内では複数の打楽器をできるだけ少ない譜表に表示し、打楽器パートでは各打楽器の譜表を個別に表示したい場合などに、インストゥルメントの変更をレイアウトごとに許可/禁止できます。

インストゥルメントの変更を禁止すると、1人のソロ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も含め、選択したレイアウトにすべてのインストゥルメントの譜表が表示されます。

ヒント

レイアウト内のインストゥルメントの変更を維持したままでソロプレーヤーに割り当てられた別のインストゥルメントの音符を入力したい場合は、ギャラリービューに切り替えてプロジェクト内のすべての譜表を表示します。

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、インストゥルメントの変更を許可または禁止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. カテゴリーリストの「**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、「**インストゥルメントの変更を許可 (Allow instrument changes)**」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

「**インストゥルメントの変更を許可 (Allow instrument changes)**」をオンにすると、選択したレイアウトでインストゥルメントの変更が許可され、オフにすると禁止されます。

補足

インストゥルメントの変更がある同じ譜表に複数のインストゥルメントが表示されるのは、重なっている音符がない場合のみです。重なっている音符がある場合は、複数の譜表が表示されます。

関連リンク

[インストゥルメント \(100 ページ\)](#)

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

[空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(374 ページ\)](#)

インストゥルメントの変更ラベルのデフォルトのテキストを編集する

インストゥルメントの変更ラベルのデフォルトの先頭テキスト、およびインストゥルメントの変更ラベルにインストゥルメントの正式名称と略称のどちらを表示するかをデフォルト設定をレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、パートレイアウトにはインストゥルメントの正式名称を表示し、フルスコアレイアウトには略称を表示するなどです。

たとえば、フランス語のスコアを再作成する場合など、カスタムの先頭/末尾テキストを使用すると、インストゥルメントの変更ラベルを異なる言語で表示できます。

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. インストゥルメントの変更ラベルのデフォルトの内容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. カテゴリーリストの「**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、「変更ラベルで使用するインストゥルメント名 (Instrument names to use in change labels)」に以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **正式名称 (Full Names)**
 - **略称 (Short Names)**
 5. 「**インストゥルメントの変更通知の先頭テキスト (Prefix for instrument change warnings)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **To**
 - **Take**
 - **カスタム (Custom)**
 6. 「**カスタム (Custom)**」を選択した場合は、必要に応じて「**カスタムの先頭テキスト (Custom prefix)**」フィールドと「**カスタムの末尾テキスト (Custom suffix)**」フィールドに使用するテキストを入力します。
 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すべてのインストゥルメントの変更ラベルでインストゥルメント名の長さと同様に先頭/末尾テキストが変更されます。

関連リンク

[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 \(908 ページ\)](#)
[譜表ラベル \(903 ページ\)](#)

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ステップ(全音)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、調号、コード記号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。

個々の音部記号のオクターブを変更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 \(82 ページ\)](#)
[インストゥルメントのナンバリング \(101 ページ\)](#)
[譜表ラベルに表示されるインストゥルメントの移調 \(906 ページ\)](#)
[実音と移調音 \(129 ページ\)](#)
[レイアウトの移調/非移調の設定 \(128 ページ\)](#)
[実音と移調音で異なる音部記号を設定する \(622 ページ\)](#)
[インストゥルメントの変更 \(107 ページ\)](#)
[レイアウトの移調に従い音部記号を表示/非表示にする \(623 ページ\)](#)
[オクターブ指示記号付き音部記号 \(624 ページ\)](#)

フレット楽器のチューニング

フレット楽器の弦とフレットの数は楽器によって異なります。Dorico Elements でフレット楽器のタブ譜を表示するには、フレット楽器のチューニングに関する情報を指定する必要があります。

Dorico Elements でタブ譜を表示するには以下の情報が必要です。

- インストゥルメントの弦の本数
- 各弦の開放弦のピッチ
- フレット数
- 各弦が始まるフレット番号 (バンジューの 5 弦など)
- フレット間のピッチの間隔

プレーヤーにフレット楽器を割り当てる場合や既存のインストゥルメントを変更する場合、そのインストゥルメントに使用できるチューニングはインストゥルメントピッカーに表示されます。

また、「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログでフレット楽器のすべての設定をカスタマイズできます。

補足

以前のバージョンの Dorico Elements で作成したプロジェクトにフレット楽器が含まれている場合、Dorico Elements 3 でそのプロジェクトを初めて開いたときに、そのインストゥルメントに関連付けられた弦とチューニングの標準セットが適用されます。チューニングを変更する最も簡単な方法は、インストゥルメントピッカーでインストゥルメントタイプを変更することです。

関連リンク

[インストゥルメントピッカー \(82 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更 \(107 ページ\)](#)

[「弦とチューニングを編集 \(Edit Strings and Tuning\)」ダイアログ \(117 ページ\)](#)

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。

前提条件

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。

補足

インストゥルメントは一度に 1 人のプレーヤーにのみ追加できます。

2. **[Shift]+[I]** を押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 2 から 4 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。

結果

選択したインストゥルメントが選択したプレーヤーに追加されます。現在の再生テンプレートに応じて、インストゥルメントのサウンドが自動的に読み込まれます。

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。
- 複数のプレーヤー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。

関連リンク

[プレーヤーパネル \(80 ページ\)](#)
[インストゥルメントピッカー \(82 ページ\)](#)
[アンサンブルの追加 \(99 ページ\)](#)
[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 \(53 ページ\)](#)
[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(40 ページ\)](#)
[再生テンプレート \(474 ページ\)](#)
[インストゥルメントの変更 \(102 ページ\)](#)
[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(130 ページ\)](#)
[インストゥルメント名の変更 \(133 ページ\)](#)

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

[プレーヤーパネル \(80 ページ\)](#)
[打楽器キットと個々の打楽器インストゥルメント \(982 ページ\)](#)
[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(109 ページ\)](#)
[インストゥルメントピッカー \(82 ページ\)](#)
[打楽器キットの表示タイプ \(987 ページ\)](#)

キットへの個別の打楽器インストゥルメントの結合

プレイ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. 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、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イ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。

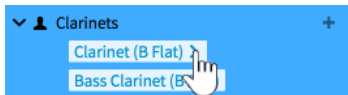

インストゥルメントの変更

たとえばクラリネットのパートの音程が低いためバスクラリネットに変更する場合やギターチューニングを変更する場合など、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。
- 以下の手順は、フローの途中でインストゥルメントを変更する方法ではなく、インストゥルメントタイプを変更する方法について説明します。

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。

手順終了後の項目

オーケストラの表記規則に従って、新しいインストゥルメントを別の位置に移動する必要がある場合など、プレイヤーの順番を変更できます。

関連リンク

[プレイヤーパネル \(80 ページ\)](#)

[インストゥルメントピッカー \(82 ページ\)](#)

[フレット楽器のチューニング \(105 ページ\)](#)

[移調楽器 \(104 ページ\)](#)

[「弦とチューニングを編集 \(Edit Strings and Tuning\)」ダイアログ \(117 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更 \(102 ページ\)](#)

[デフォルトのプレイヤーの順番の変更 \(97 ページ\)](#)


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、個別のインストゥルメントを移動できます。インストゥルメントをプレイヤー間で移動したり、ソロプレイヤーのインストゥルメントリスト内の別の位置に移動したりできます。これは、たとえばスコア内の譜表の順番を変える場合などに便利です。

前提条件

インストゥルメントの移動先となるプレイヤーを追加しておきます。

手順

1. 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、移動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。
 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を移動します。
 - 1人のプレイヤーのインストゥルメントの順番を変更するには、1つのインストゥルメントをクリックしてドラッグし、任意の位置で放します。
 - インストゥルメントを別のプレイヤーに移動するには、1つのインストゥルメントを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放します。
 - インストゥルメントを別のプレイヤーに移動するには、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。
-

関連リンク

[プレイヤーパネル \(80 ページ\)](#)

[ソロプレイヤー/セクションプレイヤーの追加 \(95 ページ\)](#)

[デフォルトのプレイヤーの順番の変更 \(97 ページ\)](#)


インストゥルメントの削除

インストゥルメントが割り当てられたプレーヤーやそのプレーヤーのほかのインストゥルメントを削除することなく、個々のインストゥルメントを削除できます。

重要

インストゥルメントを削除すると、その譜表に入力した楽譜もすべて完全に削除されます。

手順

1. 「**プレーヤー (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ーヤーのカードを展開します。
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、「**インストゥルメントを削除 (Delete Instrument)**」を選択します。
3. 「**OK**」をクリックします。

結果

インストゥルメントがプレーヤーから削除されます。

ヒント

1人のプレーヤーに割り当てられたインストゥルメントをすべて削除する場合は、プレーヤーを削除してもかまいません。

関連リンク

[プレーヤーパネル \(80 ページ\)](#)

[プレーヤーの削除 \(98 ページ\)](#)

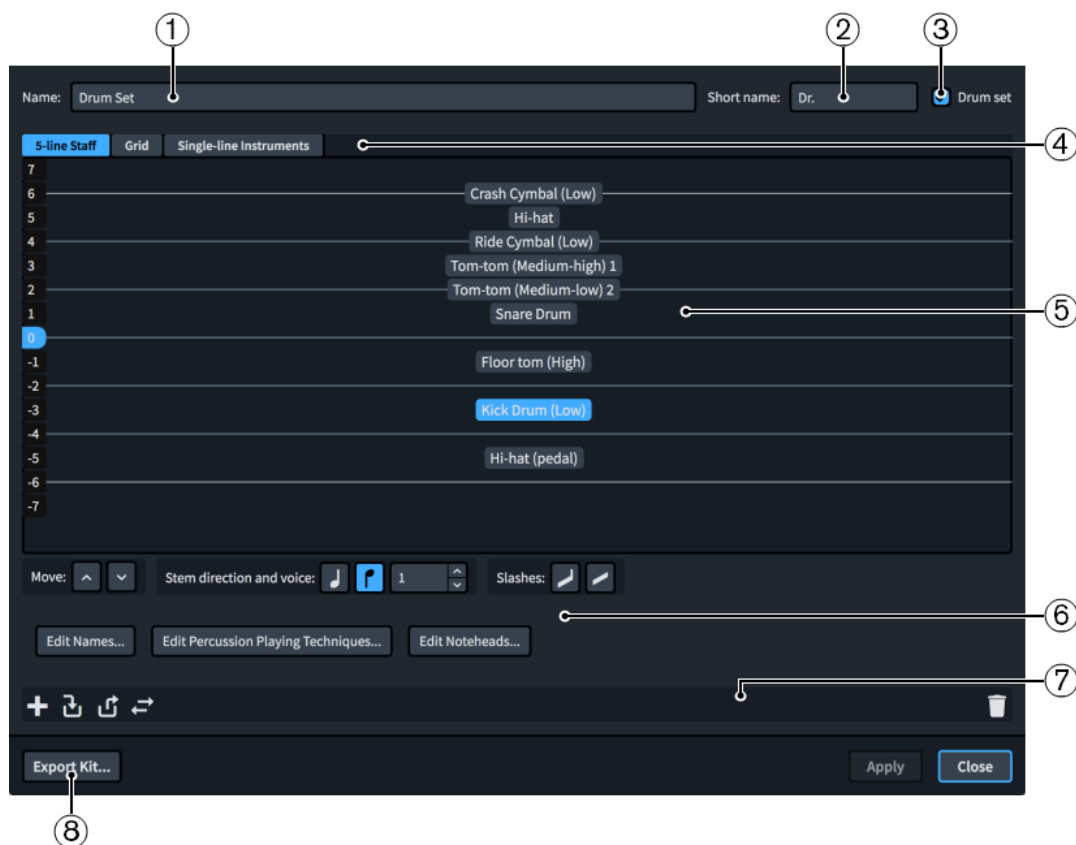
「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログ

「**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「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」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「**プレーヤー (Players)**」パネルで打楽器キットを含むプレーヤーのカードを展開し、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。



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、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

すべての表示タイプに適用されるオプションが含まれています。

- **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

[打楽器キットとドラムセット \(983 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表ラベル \(909 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(987 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプを変更する \(988 ページ\)](#)

[「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ \(989 ページ\)](#)

[無音程打楽器の演奏技法 \(989 ページ\)](#)

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)**」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. 「**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。

関連リンク



[プレーヤーパネル \(80 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(987 ページ\)](#)

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)**」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. 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変わります。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。5線譜表示を使用する場合、ドラムセットは打楽器キットとは異なる声部を使用します。

手順

1. 「**プレーヤー (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

[プレーヤーパネル \(80 ページ\)](#)


[「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ \(989 ページ\)](#)

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. 「**プレーヤー (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. 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。

関連リンク


[プレーヤーパネル \(80 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(987 ページ\)](#)

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. 名前を変更するグループをダブルクリックして「**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



グループ化されていないグリッド表示の打楽器キット

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 \(909 ページ\)](#)

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。

4. 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。

5. 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)。
6. 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。
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

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


[プレーヤーパネル \(80 ページ\)](#)

[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 \(985 ページ\)](#)

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

1. 「**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。
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. 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。
5. 「**間隔 (Gap)**」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

1. 「**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ー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ーヤーに移動できます。

関連リンク

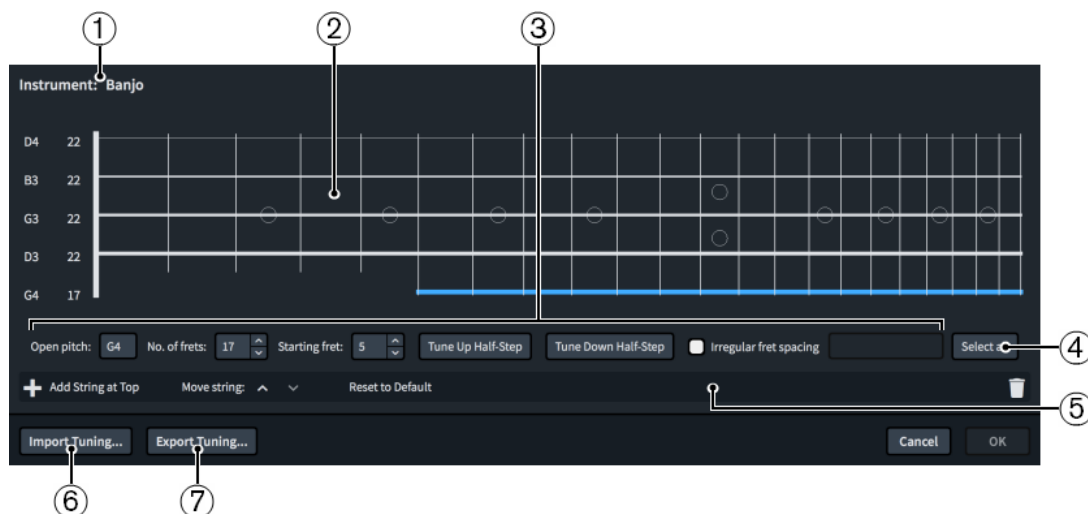
[プレーヤーパネル \(80 ページ\)](#)

[インストゥルメントの移動 \(108 ページ\)](#)

「弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)」ダイアログ

「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログでは、弦とフレットの数、開放弦のピッチ、フレットのスペーシングなどを変更することで個々のフレット楽器のチューニングをカスタマイズできます。

- 「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログを開くには、設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルでフレット楽器が割り当てられたプレーヤーのカードを展開し、ラベルの矢印をクリックして「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」を選択します。



「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」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 (Instrument)

選択したフレット楽器の名前が表示されます。

2 弦エディター

フレット楽器の個々の弦またはすべての弦を選択して編集できます。エディターの弦の配置は実際の楽器の弦と一致します。各弦のピッチとフレットの総数が、ナットを表わす垂直線の左側に表示されます。

3 コントロール

個々の弦または複数の弦を編集できます。弦エディターで1本以上の弦が選択されている場合に、以下のコントロールを使用できます。


- **開放弦のピッチ (Open pitch):** 音符名とオクターブを使用して、その弦の開放弦のピッチを設定できます(ミドルCの場合は「C4」など)。必要に応じて、シャープの「#」やフラットの「b」を追加できます。
- **フレット数 (No. of frets):** 選択した弦のフレット数を設定できます。
- **開始フレット (Starting fret):** 選択した弦の最初のフレットの番号を設定できます。たとえば、バンジョーの5弦は第5フレットから始まります。
- **半ステップチューニング上げ (Tune Up Half-Step):** 選択した弦の開放弦のピッチを半ステップ(半音)上げます。
- **半ステップチューニング下げ (Tune Down Half-Step):** 選択した弦の開放弦のピッチを半ステップ(半音)下げます。
- **不規則なフレットの間隔 (Irregular fret spacing):** ダルシマーのように、別の音階に対応するフレットボードを持つ楽器の、半音階以外のフレット配置を設定できます。半ステップは「1」、全ステップは「2」として、各ステップをコンマで区切って入力します。たとえば、メジャースケールのパターンを設定するには「2,2,1,2,2,2,1」と入力します。

4 すべて選択 (Select all)

すべての弦を一度に選択します。

5 アクションバー

弦の数と配置を変更できるオプションがあります。

- **弦を追加 (Add String):** 現在選択している一番下の弦の下に新しい弦を追加します。新しい弦は、現在選択している一番下の弦を複製したものになります。
- **弦を一番上に追加 (Add String at Top):** フレットボードの一番上に新しい弦を追加します。新しい弦は、一番上の弦を複製したものになります。
- **「弦を移動 (Move string)」ボタン:** 現在選択している弦をフレットボード上で上下に移動します。
- **デフォルトにリセット (Reset to Default):** フレット楽器のすべての弦とそのチューニングを出荷時のデフォルト設定に戻します。
- **弦を削除 (Delete String) **: 選択した弦を削除します。

6 チューニングを読み込み (Import Tuning)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、読み込んでフレット楽器に適用する .doricotuning ファイルを選択できます。

7 チューニングを書き出し (Export Tuning)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、フレット楽器の弦とチューニング設定を .doricotuning ファイルとして書き出す場所を選択できます。そのあと、.doricotuning ファイルを別のインストゥルメントまたはプロジェクトに読み込んで別のユーザーと共有できます。

関連リンク

[プレーヤーパネル \(80 ページ\)](#)

[コードダイアグラム \(610 ページ\)](#)


[タブ譜 \(920 ページ\)](#)

[フレット楽器のチューニング \(105 ページ\)](#)

フレット楽器の開放弦のピッチの変更

インストゥルメントピッカーでインストゥルメントタイプとして選択できない例外的なチューニングがプロジェクトに必要な場合などに、フレット楽器の開放弦のピッチを個別に変更できます。

手順

1. 「**プレーヤー (Players)**」パネルで、開放弦のピッチを変更するフレット楽器が割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
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、「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」を選択して「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログを開きます。
3. 開放弦を変更する弦を選択します。
4. 「**開放弦のピッチ (Open pitch)**」の値を、たとえば「**G2**」などに変更します。
5. 必要に応じて、手順3と4を繰り返してほかの弦の開放弦のピッチを変更します。
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

選択した弦の開放弦のピッチが変更されます。これは、インストゥルメントのチューニングおよび変更した弦のすべてのフレット位置のピッチに影響します。

新しいチューニングをコードダイアグラムで使用できるようになります。

関連リンク

[プレーヤーパネル \(80 ページ\)](#)


[コードダイアグラム \(610 ページ\)](#)

[コードダイアグラムを表示/非表示にする \(611 ページ\)](#)

フレット楽器のチューニングの読み込み

作成済みのフレット楽器のカスタムチューニングを読み込み、インストゥルメントに適用できます。これにより、チューニングを1から作り直すことなく再利用できます。

手順

1. 「**プレーヤー (Players)**」パネルで、読み込んだチューニングを適用するフレット楽器が割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
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、「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」を選択して「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログを開きます。
3. ダイアログ下部の「**チューニングを読み込み (Import Tuning)**」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. 読み込む .doricotuning ライブラリーファイルを探して選択します。
5. 「**開く (Open)**」をクリックします。


結果

選択した .doricotuning ファイルがフレット楽器に適用されます。読み込んだチューニングをコードダイアグラムで使用できるようになります。

フレット楽器のチューニングの書き出し

他のインストゥルメントや他のプロジェクトで再利用できるように、フレット楽器のチューニングを書き出すことができます。フレット楽器のチューニングは .doricotuning ライブラリーファイルとして書き出されます。

手順

1. 「**プレーヤー (Players)**」パネルで、チューニングを書き出すフレット楽器が割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
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、「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」を選択して「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログを開きます。
3. ダイアログ下部の「**チューニングを書き出し (Export Tuning)**」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

選択したフレット楽器のチューニングが書き出され、.doricotuning ライブラリーファイルとして書き出されます。

手順終了後の項目

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、フレット楽器のチューニングを再利用できます。

プレーヤーグループ

グループとは、二部合唱の一方の声部やオフステージアンサンブルなど、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。プレーヤーグループには、各レイアウトに設定された大括弧のグループ化に応じて個別の角括弧を付けることができます。

プレーヤーのグループ化とは、プレーヤーをまとめてデフォルトのプレーヤー順に配置し、グループ外のプレーヤーとは別に通し番号を付け、各レイアウトに設定されたアンサンブルタイプ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便利です。

たとえば、演奏部隊を簡単に分割できるようにする場合や、インストゥルメントの変更に対応できるように複数の打楽器プレーヤーに同じインストゥルメントが割り当てられている場合に、打楽器に対してインストゥルメントのナンバリングが自動的に行われないようする場合などに、プレーヤーグループを必要な数だけ追加できます。

関連リンク

[インストゥルメントのナンバリング \(101 ページ\)](#)

[大括弧と中括弧 \(594 ページ\)](#)

[アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(596 ページ\)](#)


[デフォルトのプレーヤーの順番の変更 \(97 ページ\)](#)

[カスタマイズしたプレーヤーの順番の設定 \(98 ページ\)](#)

プレイヤーグループを追加する

プレイヤーを括弧でくくりたい場合などに、プレイヤーをグループに分けることができます。異なるグループのプレイヤーは、番号付けも個別に行なわれます。

手順

1. 既存のプレイヤーを含むグループを追加する場合は、「**プレイヤー (Players)**」パネルでそれらのプレイヤーを選択します。
2. 「**プレイヤー (Players)**」パネルのアクションバーで、「**グループを追加 (Add Group)**」をクリックします。

結果

「**プレイヤー (Players)**」パネルに新しいプレイヤーグループが追加されます。プレイヤーを選択した場合は、それらのプレイヤーがグループに追加されます。プレイヤーを選択しなかった場合、新しいグループは空です。

手順終了後の項目

グループにプレイヤーを追加したり、グループ間でプレイヤーを移動したりできます。

関連リンク

- [プレイヤーパネル \(80 ページ\)](#)
- [グループへのプレイヤーの追加 \(122 ページ\)](#)
- [グループ間のプレイヤーの移動 \(122 ページ\)](#)

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]** 又は **[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。

前提条件

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)**」をクリックすると、新規プレイ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

[ソロプレイヤー/セクションプレイヤーの追加 \(95 ページ\)](#)

グループ間のプレイヤーの移動

1つのグループから別のグループにプレイヤーを移動できます。

手順

1. 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、別のグループに移動するプレイヤーを選択します。
2. 選択したプレイヤーをクリックし、移動先のグループ内の任意の位置にドラッグします。
挿入ラインはプレイヤーが配置される場所を示します。

結果

プレイヤーが別のグループに移動します。

グループからのプレイヤーの削除

プレイヤーをグループから削除できます。

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プレイヤーを削除します。
 - 選択した複数のプレイヤーをクリックしてグループの外側へドラッグし、マウスを放します。
 - 1人の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人のプレイヤーのみです。

結果

プレイ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イヤーとして残ります。

フロー

フローとは、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あり、フローごとに異なるプレイヤーを含めることができるほか、拍子記号や調号も個別に設定できます。1つのプロジェクトに複数のフローを含めることができます。

各プロジェクトの目的に応じて、たとえばアルバム内の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、または数小節からなる短い音階練習曲や初見練習曲をフローとして作成できます。

1人以上のプレイヤーを追加すると、プロジェクトに自動的にフローが追加されます。少なくとも1人のプレイヤーをプロジェクトに追加するまで、フローを追加することはできません。

Dorico Elements でフローを追加すると、自動的に以下ようになります。

- プロジェクト内のすべてのフルスコアとパートレイアウトにフローが割り当てられます。
- すべてのプレイヤーが新規フローに割り当てられます。

初期設定では、すべてのレイアウトにプロジェクト内のすべてのフローが含まれます。フローを割り当てるレイアウトとフローに割り当てるプレイヤーは、必要に応じて変更できます。

重要

フローからプレイヤーを削除すると、そのフローで該当するプレイ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 \(87 ページ\)](#)
- [プレイヤー \(94 ページ\)](#)
- [レイアウト \(125 ページ\)](#)
- [タッチェット \(390 ページ\)](#)
- [プレイヤー、レイアウト、フロー \(93 ページ\)](#)
- [フローの読み込み \(57 ページ\)](#)
- [フローの書き出し \(59 ページ\)](#)
- [フロー見出し \(364 ページ\)](#)


フローの追加

新規フローをプロジェクトにいくつでも追加できます。

前提条件

少なくとも1人のプレイ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、「**フローを追加 (Add Flow)**」  をクリックします。

- 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割り当てられます。

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。また、フローに割り当てるプレイヤーとフローを割り当てるレイアウトも変更できます。

関連リンク

[フローパネル \(87 ページ\)](#)

[フローの読み込み \(57 ページ\)](#)

[ソロプレイヤー/セクションプレイヤーの追加 \(95 ページ\)](#)

[フローにプレイヤーを割り当てる \(124 ページ\)](#)

[レイアウトへのフローの割り当て \(127 ページ\)](#)

フローの複製

たとえば、元のフローに影響を与えることなくアイデアを試したい場合や、追加した小節線と一緒に音符や記譜記号をコピーしたい場合などにフローを複製できます。

手順

- 「**フロー (Flows)**」パネルで、複製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「**フローを複製 (Duplicate Flow)**」を選択します。
-

結果

元のフローのすべての楽譜とプレイヤーを含む新規フローが追加されます。新規フローは、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。

フローにプレイヤーを割り当てる

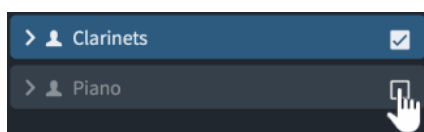
初期設定では、プロジェクトのすべてのプレイヤーがプロジェクトで作成されたすべてのフローに追加されます。たとえば、合唱の楽譜でソリストがそのフローを一切歌わない場合に、フローからプレイヤーを手動で削除したり、フローにプレイヤーを追加したりできます。

補足

フローからプレイヤーを削除すると、そのフローで該当するプレイヤーに対してすでに入力した音符は削除されます。

手順

- 「**フロー (Flows)**」パネルで、割り当てられたプレイヤーを変更するフローを選択します。
- 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、フローに割り当てる各プレイヤーの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]** を押しながらかクリックします。

- 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フローに対して手順 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フロー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フローからプレーヤーが除外されます。

関連リンク

[フローパネル \(87 ページ\)](#)

[タレット \(390 ページ\)](#)

[レイアウトへのフローの割り当て \(127 ページ\)](#)

[レイアウトへのプレーヤーの割り当て \(127 ページ\)](#)

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

- 「**フロー (Flows)**」パネルで、削除するフローを選択します。
- [Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。

レイアウト

レイアウトでは、ページ形式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ることができます。また、レイアウトを使用すると、さまざまな形式での書き出しや印刷に利用できるページ番号付きの楽譜を作成できます。たとえば、パートレイアウトにはその演奏者の楽譜のみが含まれ、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。

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レイアウトごとに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形式設定を持つ場合があります。

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

初期設定では、フルスコアのレイアウトには、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。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。空のパートレイアウトを作成して、プレーヤーを手動で割り当てることもできます。

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。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 つのフローだけを割り当

てたり、ボーカルとピアノのプレーヤーだけを割り当ててボーカル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。

ヒント

プレーヤー、レイアウト、フローは自由に組み合わせることができます。たとえば、演奏者がインストゥルメントの変更を自分で管理できるように、すべての打楽器プレーヤーを1つのパートレイアウトに追加できます。また、大規模なプロジェクトで合唱のリハーサル用にピアノ譜を作成し、そのピアノプレーヤーをボーカルスコアだけに割り当てれば、オーケストラのフルスコアにはその楽譜が表示されません。

必要な数だけレイアウトを作成することもできます。

関連リンク

[ページ形式設定](#) (367 ページ)

[フロー](#) (123 ページ)

[プレーヤー](#) (94 ページ)

[プレーヤー、レイアウト、フロー](#) (93 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](#) (130 ページ)




[アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化](#) (596 ページ)

[ローカルプロパティとグローバルプロパティ](#) (151 ページ)

レイアウトの作成

フルスコアレイアウト、カスタムスコアレイアウト、パートレイアウトを各プロジェクトにいくつでも作成できます。初期設定では、各インストゥルメントにフルスコアレイアウトとパートレイアウトが1つずつ作成されます。

手順

- 「**レイアウト (Layouts)**」パネルのアクションバーで、以下のレイアウトタイプのいずれかをクリックします。
 - **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。

補足

レイアウトは、プレーヤーを少なくとも1人割り当てるまでレイアウトセクターには表示されません。

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。
- レイアウトリスト内での新しいレイアウトの位置を変更したい場合は、レイアウトのソートや番号の付け直しを行いません。

関連リンク

[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\)](#) (84 ページ)

[ワークスペースオプション](#) (23 ページ)

[レイアウトのソート](#) (129 ページ)

[レイアウト番号の付け直し \(130 ページ\)](#)

[レイアウトの切り替え \(34 ページ\)](#)

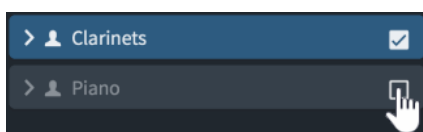
[新規タブを開く \(36 ページ\)](#)

レイアウトへのプレイヤーの割り当て

初期設定では、フルスコアレイアウトにすべてのプレイヤーが含まれ、各プレイ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イ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、プレイ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イヤーを変更するレイアウトを選択します。
2. 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、レイアウトに割り当てる各プレイヤーの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。

3. 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レイアウト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レイアウトからプレイ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イ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

[プレイヤーパネル \(80 ページ\)](#)

[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(84 ページ\)](#)

[プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(130 ページ\)](#)

[レイアウト名の変更 \(132 ページ\)](#)

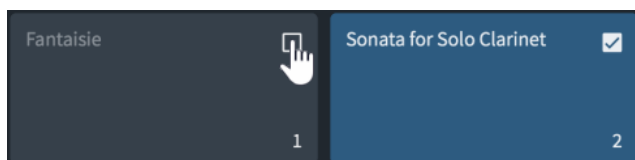
[フローにプレイヤーを割り当てる \(124 ページ\)](#)

レイアウトへのフローの割り当て

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

1. 「**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。
2. 「**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]** を押しながらかlickします。

3. 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。

Dorico Elements は、レイアウトに割り当てられたフローを表示するのに必要なページを自動的に作成します。

関連リンク

[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(84 ページ\)](#)

[フローパネル \(87 ページ\)](#)

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]** を押しながらかlickするレイアウトをclickして、**[Ctrl]/[command]** を押しながらかlickすると、他のレイアウトを選択できます。
3. カテゴリーリストの「**プレーヤー (Players)**」をclick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clickしてから「**閉じる (Close)**」をclick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

[移調楽器 \(104 ページ\)](#)

[選択範囲の移調 \(204 ページ\)](#)

[実音と移調音で異なる音部記号を設定する \(622 ページ\)](#)

[レイアウトの移調に従い音部記号を表示/非表示にする \(623 ページ\)](#)

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。

実音

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 \flat 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。

移調音

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 \flat 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

[選択した音符と同時に調号を移調する \(699 ページ\)](#)

[異名同音の調号 \(700 ページ\)](#)

[オクターブ指示記号付き音部記号 \(624 ページ\)](#)

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。

関連リンク

[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(84 ページ\)](#)

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 (Renumber 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。

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。レイアウトを削除しても、プロジェクトから楽譜が削除されることはありません。

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]** 又は **[Delete]** を押します。

関連リンク

[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(84 ページ\)](#)
[プレイヤー、レイアウト、フロー \(93 ページ\)](#)

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イ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。パートレイアウトの順序は、「**プレイヤー (Players)**」パネル内の対応するプレイヤーの順序に一致します。

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。

以下の名前はプレイヤーとインストゥルメントに関連付けられます。

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。初期設定では、プレイヤー名はレイアウトには表示されません。かわりに、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。初期設定では、個々のパートレイアウトの一番上に表示されます。

パートレイアウトのレイアウト名は、対応するプレイヤーにインストゥルメントを追加すると自動的に生成され、レイアウト名が変更されるまで対応するプレイヤー名にリンクされません。

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または打楽器キッ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、同じインストゥルメントが割り当てられているプロジェクト内の別のプレイヤーとは無関係に、個々のインストゥルメントのインストゥルメント名を変更できます。また、インストゥルメント名をデフォルトとして保存することもできます。現在のプロジェクトおよびそれ以降のすべてのプロジェクトでそのインストゥルメントを再び追加すると、常にそのインストゥルメント名が使用されます。

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](#) (101 ページ)

[テキストトークン](#) (399 ページ)

[譜表ラベル](#) (903 ページ)

[打楽器のレジェンド](#) (994 ページ)

[プレイヤー](#) (94 ページ)

[レイアウト](#) (125 ページ)

[レイアウトへのプレイヤーの割り当て](#) (127 ページ)

[インストゥルメント名の変更](#) (133 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。初期設定では、プレイヤー名はどのレイアウトにも表示されませんが、レイアウト名を生成する際に使用されるほか、ギャラリービューで複数のインストゥルメントが割り当てられたプレイヤーのガイドインストゥルメントラベルに表示されます。

手順

1. 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、名前を変更するプレイヤーを選択します。

2. **[Return]** を押してプレイヤー名のテキストフィールドを開きます。
 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名前が変更されるか、デフォルト名に戻ります。

補足

これは、譜表ラベルやパートレイアウト上部の名前には影響しません。譜表ラベルに使用されるインストゥルメント名は「**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。

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 \(130 ページ\)](#)

[プレイヤーパネル \(80 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(133 ページ\)](#)

[「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」ダイアログ \(133 ページ\)](#)


[譜表ラベル \(903 ページ\)](#)

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(40 ページ\)](#)

レイアウト名の変更

レイアウト名を変更したり、変更したレイアウト名をデフォルト名にリセットしたりできます。たとえば、移調の上書きを設定したレイアウトに適切なインストゥルメントの移調を含める場合などに行いません。初期設定では、レイアウト名はパートレイアウトの上部に表示されます。

手順

1. 「**レイアウト (Layouts)**」パネルで、名前を変更するレイアウトを選択します。
2. **[Return]** を押してレイアウト名のテキストフィールドを開きます。
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。

ヒント

インストゥルメントの移調に臨時記号を含めるには、適切なテキストトークンを入力します (♭なら **{@flat@}** など)。

4. **[Return]** を押します。
-

結果

選択したレイアウトの名前が変更されるか、デフォルト名に戻ります。

補足

これは譜表ラベルには影響しません。譜表ラベルに使用されるインストゥルメント名は「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログで変更できます。

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 \(130 ページ\)](#)

[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(84 ページ\)](#)

[テキストトークン \(399 ページ\)](#)

[譜表ラベル \(903 ページ\)](#)


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。インストゥルメント名を別の言語で表示する場合など、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の変更されません。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の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。現在のプロジェクトおよびそれ以降のプロジェクトに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、現在のプロジェクトおよびそれ以降のプロジェクトに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。名前をリセットしない限り、そのタイプの既存のインストゥルメントには影響しません。

関連リンク

[プレイヤーパネル \(80 ページ\)](#)

[インストゥルメント \(100 ページ\)](#)

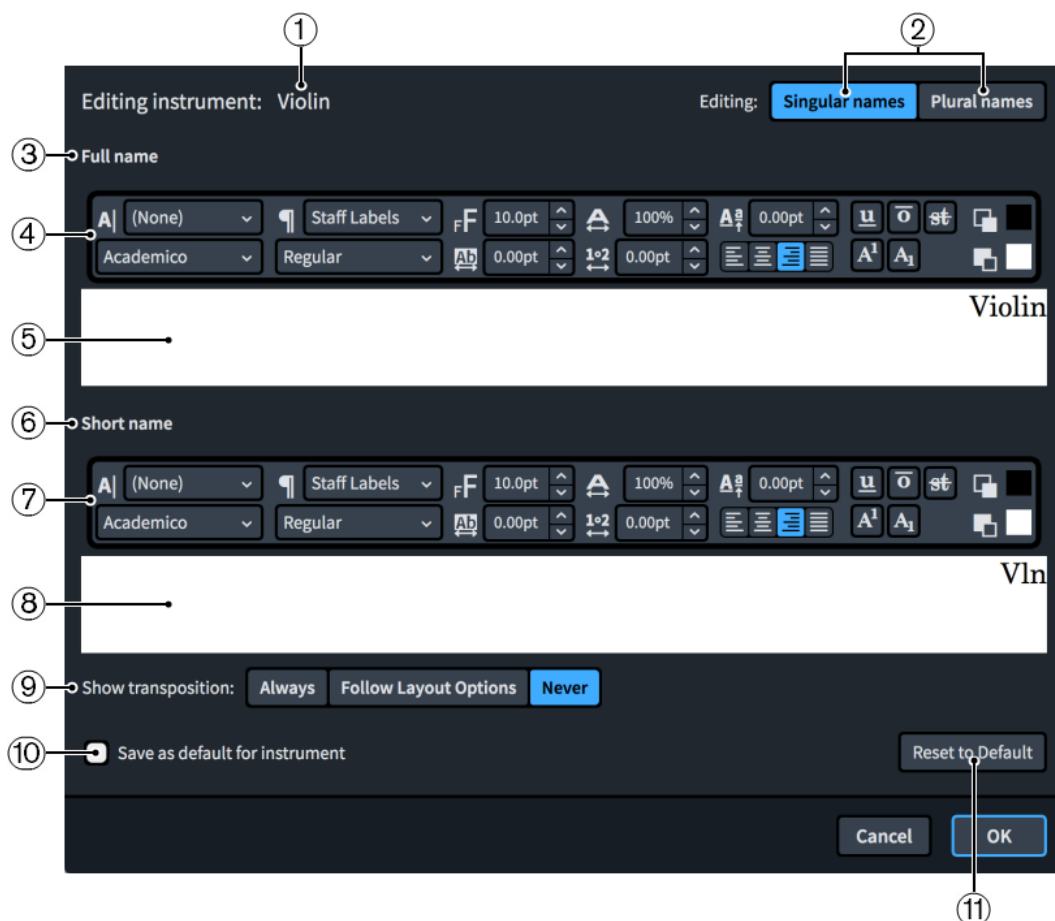
[インストゥルメントの変更 \(102 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更ラベルのデフォルトのテキストを編集する \(103 ページ\)](#)

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

「**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。



「インストール名を編集 (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 編集するインストール (Editing instrument)

インストールの固定された基本の名前を表示します。

2 編集 (Editing)

選択したインストールの「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

インストール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

選択したインストール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、「インストール名を編集 (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、選択したインストールの現在の長い名前が表示されます。インストール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ます。これは、現在のプロジェクトおよびそれ以降のすべてのプロジェクトに追加する、そのタイプのすべての新規インストゥルメントに影響します。名前をリセットしない限り、そのタイプの既存のインストゥルメントには影響しません。

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の名前に加えた変更がすべて削除され、現在のデフォルト設定に戻ります。インストゥルメントを追加したあとにインストゥルメントタイプのデフォルト名を変更した場合、名前をリセットすると新しいデフォルト名に変更されます。

関連リンク

[インストゥルメント名のリセット](#) (136 ページ)

[譜表ラベル](#) (903 ページ)

[譜表ラベルを表示/非表示にする](#) (905 ページ)


インストゥルメント名のリセット

個々のインストゥルメント名に加えたすべての変更をリセットして、そのインストゥルメントタイプの現在のデフォルト設定に戻すことができます。

補足

インストゥルメント名をリセットしても、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、名前をリセットするインストゥルメントを含むプレイヤーの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. 「**デフォルトにリセット (Reset to Default)**」をクリックします。
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

選択したインストゥルメントのインストゥルメント名が、そのインストゥルメントタイプの現在のデフォルト設定にリセットされます。インストゥルメントを追加したあとにインストゥルメントタイプのデフォルト名を変更した場合、名前をリセットすると新しいデフォルト名に変更されます。

ヒント

「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、プロジェクト内のすべてのインストゥルメント名をデフォルト設定にリセットする「**インストゥルメント名をリセット (Reset Instrument Names)**」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

[プレイヤーパネル](#) (80 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](#) (45 ページ)

[レイアウト名の変更](#) (132 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。Dorico Elements では、フローにはフロー名とフロータイトルがあります。初期設定では

これらは同じですが、フローのスケッチバージョンを整理したい場合などに、楽譜に表示されるタイトルに影響を与えることなくフロー名とフロータイトルを区別できます。

設定モードで「**フロー (Flows)**」パネルのフローカードにフローの名前を入力すると、「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログの対応するフローの「**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)**」パネルであとからフローの名前を変更すると、対応するフローのタイトルが更新されます。

「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログでフロー名またはフロータイトルを変更すると、フロー名とフロータイトル間のリンクが解除され、設定モードでフローの名前を変更しても「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログの対応するフローのタイトルは自動的に更新されなくなります。

スコアやパートに表示されるタイトルは、{@projectTitle@}と{@flowTitle@}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。これにより、楽譜に表示されるタイトルとは異なる名前を使用してフローを整理できます。

ヒント

フロー名とフロータイトルはどちらも「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログで変更できるほか、フロー名は設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルでも変更できます。

関連リンク

[テキストトークン \(399 ページ\)](#)

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(88 ページ\)](#)

[フローパネル \(87 ページ\)](#)

フロー名の変更

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

1. 設定モードの「**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。
 2. 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。
 3. **[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。

ヒント

フロー名は「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログでも変更できます。

関連リンク

[フローパネル \(87 ページ\)](#)

フロータイトルの変更

「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、フロー名を変更してもフロータイトルは自動的に変更されなくなります。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[I]** を押して「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログを開きます。
2. フローリストで、タイトルを変更する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変更されます。

補足

これにより、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。

関連リンク

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(88 ページ\)](#)

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 \(140 ページ\)](#)
- [フレームレート \(143 ページ\)](#)
- [タイムコード \(851 ページ\)](#)
- [マーカー \(846 ページ\)](#)
- [ビデオオーディオのボリュームの変更 \(143 ページ\)](#)

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/DVCPPro、Avid DNxHR コーデックなど
- MP4: H263、H264 など
- AVI: DV/DVCPPro、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

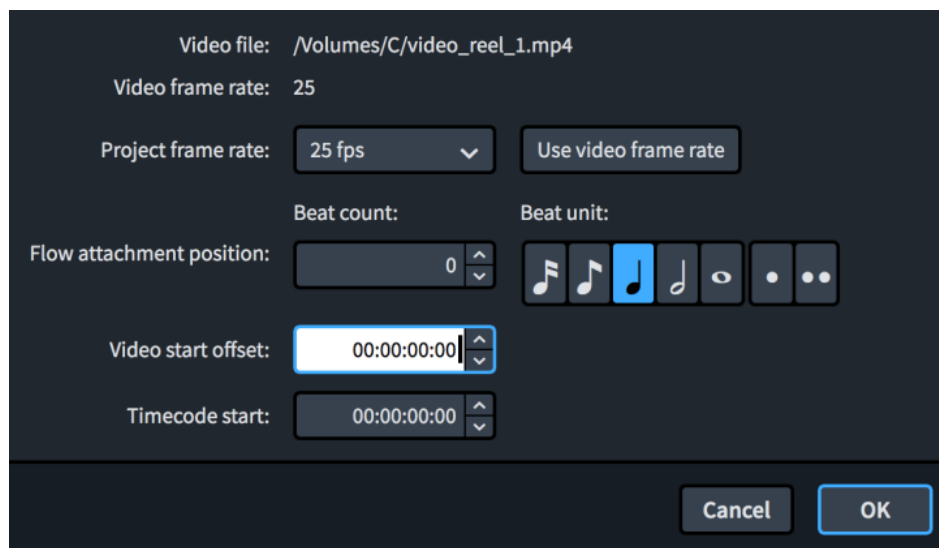
[フレームレート](#) (143 ページ)

「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。



「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秒目を第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 \(851 ページ\)](#)

[フローパネル \(87 ページ\)](#)

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。

前提条件

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、コンテキストメニューから「**ビデオ (Video)**」 > 「**添付 (Attach)**」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. 追加するビデオファイルを探して選択します。

3. 「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。
 4. 「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。
 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

[フローパネル \(87 ページ\)](#)

[ソロプレーヤー/セクションプレーヤーの追加 \(95 ページ\)](#)

[タイムコード \(851 ページ\)](#)

[タイムコードの開始位置の値を変更する \(852 ページ\)](#)

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、その位置に合わせ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。
-

「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 \(22 ページ\)](#)

「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。

前提条件

「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。

関連リンク

[フローパネル](#) (87 ページ)

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。

前提条件

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](#) (472 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](#) (851 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。

設計により、記譜モードで音符やアイテムの表示位置を動かすことはできません。Dorico Pro では、表示位置の調整は浄書モードでのみ行なえます。

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が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。



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

プロパティの範囲が「**ローカル (Locally)**」に設定されている場合、ローカルのプロパティ変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンにのみ影響します。ローカルのプロパティ変更がすべてのレイアウトおよびフレームチェーンにも及んでほしい場合は、プロパティの範囲を「**グローバル (Globally)**」に設定できます。プロパティの変更を他のレイアウトやフレームチェーンにあとでコピーすることもできます。

関連リンク

[音符パネル](#) (149 ページ)

[プロパティパネル \(記譜モード\)](#) (150 ページ)

[記譜ツールボックス](#) (153 ページ)

[記譜パネル](#) (155 ページ)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする](#) (396 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。

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。

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、「**マウス入力を無効化 (Disable Mouse Input)**」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。

ピッチをデュレーションの前に指定 (Pitch Before Duration)



このオプションをオンにすると、デュレーションを指定して音符を入力するよりも前にピッチを選択できます。これにより、音符はデュレーションを指定したときのみ入力されるため、音符の入力を中断することなくピッチを試すことができます。

[K] を押して「**ピッチをデュレーションの前に指定 (Pitch Before Duration)**」のオン/オフを切り替えることもできます。

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、音符の入力後にキュレットが自動的に進まなくなります。既存の音符やアイテムを上書きすることなく音符やアイテムをコピーすることもできます。

[Q] を押して和音の入力を開始/終了することもできます。

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にある現在の声部のキュレットの前に挿入されます。挿入モードは、音符の削除やデュレーションの変更など、音符の入力以外の編集にも影響します。たとえば、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。これは選択した声部にのみ適用されます。

挿入モードでは、拍子記号を入力または変更した場合に、小節を埋めるのに必要な拍が自動的に追加されます。

[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。

付点音符 (Dotted Notes)



音符の入力中は、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、または付点と和音を入力します。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、**[.]** 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。
す。**[Alt/Opt]+[.]** 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。

[,] を押して休符の入力を開始/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。

タイ (Tie)



音符の入力中は、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)



音符の入力中は、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。

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 \(45 ページ\)](#)

[付点音符の入力 \(174 ページ\)](#)

[和音の入力 \(194 ページ\)](#)

[連符の入力 \(196 ページ\)](#)

[装飾音符の入力 \(192 ページ\)](#)

[マウス入力の有効化/無効化 \(171 ページ\)](#)

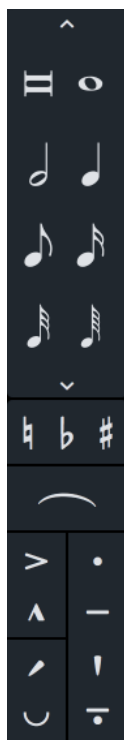
[拍子記号と弱起の入力方法 \(222 ページ\)](#)

音符パネル

音符パネルには、音符や休符のデュ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レーション変更のために選択できる音符のデュ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

[記譜モードのプロジェクトウィンドウ \(145 ページ\)](#)

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

[臨時記号の入力 \(188 ページ\)](#)

[アーティキュレーションの入力 \(211 ページ\)](#)

[スラーの入力 \(213 ページ\)](#)

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。

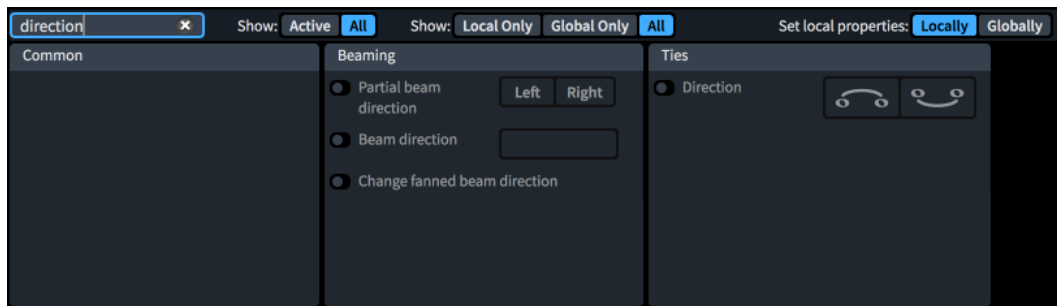
記譜モードのプロパティパネルは、以下のいずれかの方法で表示/非表示を切り替えられます。

- **[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。

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。パネル内のすべてのグループが同時に表示されない場合は、グループを左右にスクロールして表示できます。

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。
- プロパティの範囲が「**ローカル (Locally)**」に設定されている場合、ローカルのプロパティ変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンにのみ影響します。ローカルのプロパティ変更がすべてのレイアウトおよびフレームチェーンにも及んでほしい場合は、プロパティの範囲を「**グローバル (Globally)**」に設定できます。プロパティの変更を他のレイアウトやフレームチェーンにあとでコピーすることもできます。
- 変更できるのは、音符やアイテム全体のプロパティのみです。たとえば複数の組段をまたいでいるペダル線でも、ペダル線全体のラインのスタイルしか変更できません。



記譜モードのプロパティパネルにキーワードでフィルターをかけた例

プロパティパネルの一番上に以下のオプションがあります。

検索 (Search)

テキストを入力してプロパティをフィルタリングできます。

表示 (Show) (プロパティのアクティブステータス)

選択したオプションに応じて、プロパティをフィルタリングできます。

- **オンの項目 (Active)**: アクティブなプロパティのみを表示します。
- **すべて (All)**: すべてのプロパティを表示します。

表示 (Show) (プロパティ範囲)

プロパティの範囲設定に応じて、プロパティをフィルタリングできます。

- **ローカルのみ (Local Only)**: ローカルのプロパティのみを表示します。

- **グローバルのみ (Global Only):** グローバルのプロパティのみを表示します。
- **すべて (All):** すべてのプロパティを表示します。

ローカルプロパティの効果範囲 (Set local properties)

ローカルのプロパティ変更が及ぶ範囲を変更できます。

- **ローカル (Locally):** ローカルのプロパティ変更はローカルにのみ影響します。
- **グローバル (Globally):** ローカルのプロパティ変更はグローバルに影響します。

関連リンク

[記譜モードのプロジェクトウィンドウ \(145 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

[優先する基準単位の変更 \(43 ページ\)](#)

[数値フィールドの値を変更する \(152 ページ\)](#)

[アイテムの外観のリセット \(345 ページ\)](#)

[アイテムの位置をリセットする \(345 ページ\)](#)

ローカルプロパティとグローバルプロパティ

プロパティが効果を及ぼす範囲を、現在のレイアウトとフレームチェーンのアイテムのみに設定することも、すべてのレイアウトとフレームチェーンのアイテムに設定することもできます。これにより、たとえば段階的強弱記号をパートレイアウトではヘアピンとして表示しつつ、フルスコアレイアウトでは *cresc.* とテキストで表示させるなど、同じアイテムでもレイアウトごとに異なる外観を持たせることができます。

ローカルプロパティ

ローカルプロパティはレイアウトおよびフレームチェーンに固有のものです。初期設定では、特定のレイアウトに含まれるアイテムのローカルプロパティに変更を加えても、他のレイアウトやフレームチェーンにある同じアイテムには影響しません。

ローカルプロパティは、設定を変更する前にプロパティパネルのプロパティ範囲を「**グローバル (Globally)**」に変更することで、強制的にグローバルに適用できます。グローバルに設定されたローカルプロパティは、プロパティパネル内では、ローカルに設定されたローカルプロパティよりも太いフォントで表示されます。プロパティ範囲フィルターを使用すると、プロパティパネルにローカルプロパティのみが表示されるようにもできます。

補足

プロパティ範囲を「**グローバル (Globally)**」に設定してローカルプロパティを変更すると、他のレイアウトに含まれる選択中の音符やアイテムのプロパティのいかなるローカル設定も上書きされます。

グローバルプロパティ

グローバルプロパティは、後から作成された新規レイアウトを含むすべてのレイアウトおよびフレームチェーンのアイテムに効果を及ぼします。これらはプロパティパネル内では、ローカルプロパティより太いフォントで表示されます。プロパティ範囲フィルターを使用すると、プロパティパネルにグローバルプロパティのみが表示されるようにもできます。

関連リンク

[レイアウト \(125 ページ\)](#)

[楽曲フレームチェーン \(366 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(記譜モード\) \(150 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

プロパティ範囲の変更

たとえばこれから行なうプロパティの変更をすべてのレイアウトおよびフレームチェーンに適用することが必要な場合、ローカルプロパティのプロパティ範囲を変更できます。

手順

- プロパティパネルの「**ローカルプロパティの効果範囲 (Set local properties)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **ローカル (Locally)**
 - **グローバル (Globally)**

結果

プロパティ範囲が変更されます。これ以降にローカルプロパティに加えるすべての変更は、「**ローカル (Locally)**」を選択した場合は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに適用され、「**グローバル (Globally)**」を選択した場合はすべてのレイアウトとフレームチェーンに適用されます。

補足

これは、その設定以降に変更されたプロパティにしか適用されません。既存のプロパティのプロパティ範囲を変更する場合は、プロパティ設定を他のレイアウトとフレームチェーンにコピーします。

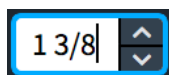
関連リンク

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

数値フィールドの値を変更する

数値フィールドの値は、既存の値を倍にしたり半分にしたりするなど、さまざまな方法で変更できます。Dorico Elements では、数値フィールドはプロパティパネルとオプションダイアログで最もよく使用されます。

数値フィールドには上下のボタンが付いています。



プロパティパネルの数値フィールド

前提条件

対応するプロパティ/オプションがオンのときのみ利用できる数値フィールドの場合は、そのプロパティ/オプションをオンにしておきます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、数値フィールドの値を変更します。
 - 数字を直接入力します。
 - 値を 1/8 ずつ増減するには、上下のボタンをクリックします。
 - 値を 1/32 ずつ増減するには、**[Ctrl]/[command] + [Shift]** を押しながら上下のボタンをクリックします。
 - 値を 1/2 ずつ増減するには、**[Shift]** を押しながら上下のボタンをクリックします。
 - 値を 1 ずつ増減するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら上下のボタンをクリックします。
 - 現在の値を特定の量だけ増やすには、スピンボックスに「+=」と入力し、そのあとに量を入力します。たとえば、現在の値を 2 増やすには「+=2」と入力します。

- 現在の値を特定の量だけ減らすには、スピンボックスに「-=」と入力し、そのあとに量を入力します。たとえば、現在の値を 3.5 減らすには「-=3.5」と入力します。
- 現在の値に特定の量を掛けるには、スピンボックスに「*」と入力し、そのあとに量を入力します。たとえば、現在の値を 3 倍にするには「*3」と入力します。
- 現在の値を特定の量で割るには、スピンボックスに「/」と入力し、そのあとに量を入力します。たとえば、現在の値を半分にするには「/2」と入力します。

補足

既存の値を計算のエントリーに置き換える必要があります。

関連リンク

[プロパティパネル \(記譜モード\) \(150 ページ\)](#)

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

[優先する基準単位の変更 \(43 ページ\)](#)

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 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」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、ブレス記号、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。

ライン (Lines)



入力できるさまざまなラインのセクションがあるラインパネルの表示/非表示を切り替えます。

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 (Fingering)



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

- [記譜モードのプロジェクトウィンドウ \(145 ページ\)](#)
- [記譜記号の入力 \(211 ページ\)](#)
- [記譜モードのテキストエディターオプション \(309 ページ\)](#)
- [「ビデオのプロパティ \(Video Properties\)」ダイアログ \(139 ページ\)](#)

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。記譜パネルの表示/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。

関連リンク

- [記譜モードのプロジェクトウィンドウ \(145 ページ\)](#)
- [パネルの表示/非表示 \(35 ページ\)](#)
- [音部記号パネル \(260 ページ\)](#)
- [調号、調性システム、臨時記号パネル \(219 ページ\)](#)
- [拍子記号 \(拍子\) パネル \(224 ページ\)](#)
- [テンポパネル \(233 ページ\)](#)
- [強弱記号パネル \(247 ページ\)](#)
- [装飾音パネル \(271 ページ\)](#)
- [反復記号パネル \(326 ページ\)](#)
- [小節と小節線パネル \(240 ページ\)](#)
- [延長記号と休止記号パネル \(265 ページ\)](#)
- [演奏技法パネル \(295 ページ\)](#)
- [ラインパネル \(306 ページ\)](#)
- [ビデオパネルの「マーカー \(Markers\)」セクション \(320 ページ\)](#)
- [コメントパネル \(359 ページ\)](#)

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、アーティ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、マウス入力の有効になります。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りなくなります。

編集 (Editing)

キャレットが表示されていなければ、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](#) (335 ページ)

[キャレット](#) (159 ページ)

[音符の入力](#) (159 ページ)

[記譜記号の入力](#) (211 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。このオプションをオンにすると、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、現在のプロジェクトおよび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 \(44 ページ\)](#)

マウス入力の設定の変更

たとえば、ポインターに演奏技法を一度読み込み、入力するたびに選択しなおすことなく複数の場所にその演奏技法を入力したい場合などに、マウス入力の設定を変更できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
 2. カテゴリーリストの「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」をクリックします。
 3. 「**編集 (Editing)**」セクションで、「**マウスによるアイテムの作成 (Creating items with the mouse)**」に以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**
 - **ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**
 4. 「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」を選択した場合は、必要に応じて「**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

マウス入力の設定の変更は、現在のプロジェクトおよびそれ以降のすべてのプロジェクトに適用されません。

関連リンク

[記譜記号の入力 \(211 ページ\)](#)

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間隔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制御します。

- キャレットまたはマウスの使用時、およびコピーアンドペーストをする際に入力できる位置。たとえば、リズムグリッドの間隔を 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。
- **[→]**/**[←]** 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。

リズムグリッドの間隔はいつでも変更できます。

関連リンク

- [リズム上の位置](#) (19 ページ)
- [キャレット](#) (159 ページ)
- [手動でのキャレットの移動](#) (163 ページ)
- [イベントディスプレイ](#) (420 ページ)
- [トラック](#) (427 ページ)
- [音符の入力](#) (164 ページ)

リズムグリッドの間隔の変更

リズムグリッドの間隔を変更できます。この間隔は、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、リズムグリッドの間隔は 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間隔を変更します。
 - リズムグリッドの間隔を減らすには **[Alt/Opt]+[]** を押します。
 - リズムグリッドの間隔を増やすには **[Alt/Opt]+[@]** 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

リズムグリッドの間隔を減らすと、音価が短くなりリズムグリッドの間隔が狭くなります。リズムグリッドの間隔を増やすと、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

リズムグリッドの間隔を増やす/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 \(30 ページ\)](#)

[キーボードショートカットの割り当て \(48 ページ\)](#)

音符の入力

Dorico Elements で音符を入力できるのは、キュ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ュ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 \(720 ページ\)](#)

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

[MIDI 入力中の臨時記号の選択 \(189 ページ\)](#)

キュレット

Dorico Elements では、キュレットは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、打楽器の譜表およびタブ譜では短く表示されます。キュレットは、音符、和音、または記譜項目を入力できる位置を示します。

キュレットとは、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、キュレットは何かを挿入する位置を示します。この説明書では、音符の入力中に表示される線をキュレットと呼び、テキストの入力中に表示される線をカーソルと呼びます。

音符を入力している場合、キュレットは自動的に次の位置に進みます。タブ譜に和音や音符を入力している場合は、キュ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。キュレットの横には、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せん。



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。

複数の譜表

キャレットは、音符と記譜記号が入力されるすべての譜表をまたぐように垂直方向に伸びます。これにより、たとえば複数の譜表に同じ強弱記号や演奏技法を同時に入力したり、MIDI キーボードで和音を演奏してこれらの和音の音符を複数の譜表に振り分けたりできます。音符記号とリズムグリッドもそれぞれの譜表に表示されます。



複数の譜表に音符を入力中のキャレット

挿入 (Insert)

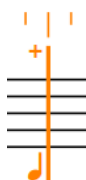
キャレットの上にV字、下に逆向きのV字が表示されます。挿入モードでは、音符を挿入すると、既存の音符が置き換わるのではなく、入力したデュレーションの分だけ現在の声部のキャレットの後ろに位置するすべての楽譜が移動します。同様に、挿入モードがオンの状態で音符のデュレーションを短くすると、音符間に休符を残さずに音符同士を近づけます。



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パ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レット

声部

複数の声部を入力している場合、キャレ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レット



新規の符尾が上向きの声部 2 に音符を入力中のキャレット

スラッシュ付き声部

キャレ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、キャレ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ラレット



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レット

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、キャラレ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レット

タブ譜

タブ譜に音符を入力しているときは、キャラレットが通常よりもかなり短く表示されます。タブ譜でのキャラレットは、和音の入力が常に有効であるかのように動作します。つまり、キャラレットを進めたり別の譜表線に移動したりする場合は手動で操作する必要があります。



タブ譜に音符を入力中のキャラレット

関連リンク

[挿入モードでの音符の挿入 \(180 ページ\)](#)

[和音の入力 \(194 ページ\)](#)

[リズムを変えずに音符のピッチを変更する \(203 ページ\)](#)

[装飾音符の入力 \(192 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(176 ページ\)](#)

[無音程打楽器の音符を入力する \(182 ページ\)](#)

[タブ譜への音符の入力 \(186 ページ\)](#)

キャラレットの有効化/無効化

キャラレ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、キャラレットの位置に音符や記譜記号を入力できます。キャラレ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、キャラレットを有効にします。
 - アイテムを選択して **[Shift]+[N]** を押します。

- 譜表上の位置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、キャレットを無効にします。
 - **[Shift]+[N]**、**[Return]**、または **[Esc]** を押します。
 - マウス入力を無効にしている場合は、楽譜領域の選択可能なアイテムをクリックします。
 - 別のモードに切り替えます。
-

関連リンク

[手動でのキャレットの移動 \(163 ページ\)](#)

[マウス入力の有効化/無効化 \(171 ページ\)](#)

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

[記譜記号の入力 \(211 ページ\)](#)

複数の譜表にキャレットを伸ばす

複数の譜表をまたぐようにキャレットを伸ばすことができます。これにより、音符や記譜記号を複数の譜表に同時に入力でき、MIDI キーボードで演奏した和音の音符を適切な譜表に自動的にエクスポートすることもできます。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、キャレットを有効にします。
 - アイテムを選択して **[Shift]+[N]** を押します。
 - 譜表上の位置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、キャレットを別の譜表まで伸ばします。
 - 上の譜表に伸ばすには、**[Shift]+[↑]** を押します。
 - 下の譜表に伸ばすには、**[Shift]+[↓]** を押します。
 3. 必要に応じて、手順 2 を何度でも繰り返します。
-

関連リンク

[複数の譜表に音符と記譜記号を入力する \(179 ページ\)](#)

手動でのキャレットの移動

通常の音符の入力中は、音符を入力するとキャレットが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、キャレ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、キャレットを移動します。
 - 現在のリズムグリッドの間隔に従ってキャレ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レットを次の位置に進めるには、**[Space]** を押します。
 - 次/前の小節にキャレットを移動するには、**[Ctrl]/[command]+[→]/[Ctrl]/[command]+[←]** を押します。
 - 上/下の譜表にキャレ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レ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 \(194 ページ\)](#)

音符の入力

キュレットが有効になっている音符の入力中に、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

- 以下の手順は、デフォルトの設定である、デュレーションを設定後にピッチを設定する順番での音符の入力について説明します。デュレーションより先にピッチを設定するように指定することもできます。
- これらの手順は、音符を入力する前に付点、アーティキュレーション、および調号に含まれていない臨時記号を選択する方法を説明しています。ただし、これらは音符の入力後に指定することもできます。この設定を変更する場合、手順4～6の前に手順7を実行する必要があります。
- 入力した音符の間には適切なデュレーションの暗黙の休符が自動的に表示されるため、音符の間に休符を入力する必要はありません。同様に、音符は必要に応じて自動的にタイのつながりとして表示されるため、タイを入力する必要はありません。
- また、音符の入力を無効にすることなく、音符と一緒に記譜記号も入力できます。

前提条件

- 適切なピッチの入力設定を選択しておきます。
- 適切な音符に基づく記譜記号の入力設定を選択しておきます。
- 音符の入力に使用する MIDI デバイスを接続しておきます。
- 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、「**ギャレービュー (Galley View)**」を選択しておきます。
- 楽譜に調号が必要な場合は、その調号を入力しておきます。

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]** 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. 複数の譜表に同時に音符を入力する場合は、それらの譜表にキュレットを伸ばします。
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選択します。
 - 入力するデュレーション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]** を押します。8分音符の場合は **[5]**、16分音符の場合は **[4]** のように、短いデュレーションを入力するには小さい数字を押します。2分音符の場合は **[7]** のように、長いデュレーションを入力するには大きい数字を押します。
 - 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。
4. 必要に応じて、使用する付点を選択します。
5. 臨時記号が調号に含まれていないピッチを入力する場合は、適切な臨時記号を選択します。

- 必要に応じて、使用するアーティキュレーションを選択します。
- 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。
 - コンピューターの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/Opt]** を押しながら音符を表わすアルファベットを押します (例: **[Shift]+[Alt/Opt]+[A]**)。
 - 直前に入力した音符の下に音符を入力するには、**[Ctrl]+[Alt] (Windows) 又は [Ctrl] (macOS)** を押しながら音符を表わすアルファベットを押します (例: **[Ctrl]+[Alt]+[A] (Windows) 又は [Ctrl]+[A] (macOS)**)。
-
- 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。
- 必要に応じて、**[Space]** を押すと音符を入力することなく現在選択されている音符のデュレーションの分だけキュレットを進めることができます。

ヒント

別の方向および別の移動幅でキュレットを動かすこともできます。

- [Esc]** または **[Return]** を押して音符の入力を無効にします。

結果

初期設定では、音符はキュレットの位置またはクリックした位置に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。ピッチは調号に従います。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。

付点またはアーティキュレーションを選択した場合は、それらを無効にするまでその設定で音符が入力されます。ただし、調号に含まれていない臨時記号は、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。

Dorico Elements は、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、連桁で連結します。これには、必要に応じて音符をタイのつながりとして表示することも含まれます。

音符を入力せずにキュレットを進めると、Dorico Elements は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。

フレット楽器に属する音符の譜表に音符を入力すると、ナットに最も近い位置で演奏できる弦に自動的に音符が割り当てられます。この計算は音符ごとに個別に行なわれるため、複数の音符が同じ弦に割り当てられることがあります。このような場合、タブ譜では音符が隣り合わせに表示され、色は緑になります。これらの音符はあとから個別に選択して弦を独自に割り当てることができます。

ヒント

個々の拍子記号内のカスタム連桁グループを指定できます。

手順終了後の項目

音符は入力後に異なるリズム上の位置や別の譜表に移動できます。
符頭に個別に括弧を表示することもできます。

関連リンク

[ピッチをデューレーションの前に指定して音符を入力する](#) (167 ページ)
[音符に基づく記譜記号の入力設定を変更する](#) (170 ページ)
[ピッチの入力設定の変更](#) (169 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](#) (40 ページ)
[MIDI 入力中の臨時記号の選択](#) (189 ページ)
[音符ツールボックス](#) (146 ページ)
[音符パネル](#) (149 ページ)
[リズムグリッド](#) (158 ページ)
[キャレット](#) (159 ページ)
[音符/休符のデューレーションの選択](#) (171 ページ)
[付点音符の入力](#) (174 ページ)
[臨時記号の入力](#) (188 ページ)
[アーティキュレーションの入力](#) (211 ページ)
[和音の入力](#) (194 ページ)
[休符の入力](#) (189 ページ)
[連符の入力](#) (196 ページ)
[既存の音符の上/下に音符を追加](#) (199 ページ)
[音符の位置の移動](#) (727 ページ)
[譜表をまたぐ連符の作成](#) (586 ページ)
[音符と休符のグループ化](#) (592 ページ)
[拍に従う連符グループ](#) (578 ページ)
[記譜記号の入力](#) (211 ページ)
[音符の入力時/選択時に音符を再生/ミュートする](#) (342 ページ)
[タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更](#) (922 ページ)
[MIDI 入力デバイスの無効化](#) (211 ページ)
[暗黙の休符と明示的な休符](#) (881 ページ)
[タイ](#) (942 ページ)
[調号](#) (695 ページ)
[配置ツール](#) (351 ページ)
[括弧付きの符頭](#) (730 ページ)

音符の入力中の音域の選択

Dorico Elements では音符の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。

音符の入力中は、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/Opt]** を押しながら音符を表わすアルファベットを押します (例: **[Shift]+[Alt/Opt]+[A]**)。
- 直前に入力した音符の下に音符を入力するには、**[Ctrl]+[Alt]** (Windows) 又は **[Ctrl]** (macOS) を押しながら音符を表わすアルファベットを押します (例: **[Ctrl]+[Alt]+[A]** (Windows) 又は **[Ctrl]+[A]** (macOS))。

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]+[Alt]** (Windows) 又は **[Ctrl]** (macOS) 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 (例: **[Ctrl]+[Alt]+[A]** (Windows) 又は **[Ctrl]+[A]** (macOS))。

関連リンク

[個々の音符のピッチの変更 \(201 ページ\)](#)

[MIDI 入力中の臨時記号の選択 \(189 ページ\)](#)

ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する

ピッチをデュレーションの前に指定してプロジェクトに音符を入力できます。これはつまり、音符の入力を中断することなく音符の入力前にピッチをテストできることを意味します。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。

Dorico Elements の初期設定では、音符のデュレーションをピッチの前に指定する必要があります。

補足

- これらの手順は、音符を入力する際にデュレーションの前にピッチを選択する方法を説明しています。ただし、Dorico Elements のデフォルトの音符入力動作であるデュレーションをピッチの前に指定することもできます。
- これらの手順は、音符を入力する前に付点、アーティキュレーション、および調号に含まれていない臨時記号を選択する方法を説明しています。ただし、これらは音符の入力後に指定することもできます。この設定を変更する場合、手順 4～6 の前に手順 7 と 8 を実行する必要があります。
- デュレーションより先にピッチを設定してタブ譜に音符を入力する場合は、音符パネルで音符のデュレーションをクリックして選択する必要があります。
- 入力した音符の間には適切なデュレーションの暗黙の休符が自動的に表示されるため、音符の間に休符を入力する必要はありません。同様に、音符は必要に応じて自動的にタイのつながりとして表示されるため、タイを入力する必要はありません。
- また、音符の入力を無効にすることなく、音符と一緒に記譜記号も入力できます。

前提条件


- 適切なピッチの入力設定を選択しておきます。
- 適切な音符に基づく記譜記号の入力設定を選択しておきます。
- 音符の入力に使用する MIDI デバイスを接続しておきます。
- 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、「**ギャレービュー (Galley View)**」を選択しておきます。
- 楽譜に調号が必要な場合は、その調号を入力しておきます。

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]** 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、「**ピッチをデュレーションの前に指定 (Pitch Before Duration)**」をオンにします。
 - **[K]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「**ピッチをデュレーションの前に指定 (Pitch Before Duration)**」 をクリックします。

- 複数の譜表に同時に音符を入力する場合は、それらの譜表にカーレットを伸ばします。
- 臨時記号が調号に含まれていないピッチを入力する場合は、適切な臨時記号を選択します。
- 必要に応じて、使用するアーティキュレーションを選択します。
- 必要に応じて、使用する付点を選択します。
- 以下のいずれかの操作を行なってピッチを選択します。

- コンピューターの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/Opt]** を押しながら音符を表わすアルファベットを押します (例: **[Shift]+[Alt/Opt]+[A]**)。
- 直前に入力した音符の下に音符を入力するには、**[Ctrl]+[Alt] (Windows) 又は [Ctrl] (macOS)** を押しながら音符を表わすアルファベットを押します (例: **[Ctrl]+[Alt]+[A] (Windows) 又は [Ctrl]+[A] (macOS)**)。

ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する場合、これらのキーボードショートカットを複数回押して上または下のオクターブを選択できます。

- 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。

ピッチを選択すると、対応するピッチのシャドー音符がカーレットの位置に表示されます。ピッチは選択したあとに解除できます。

- 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選択して音符を入力します。
 - 入力するデュレーション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]** を押します。8分音符の場合は **[5]**、16分音符の場合は **[4]** のように、短いデュレーションを入力するには小さい数字を押します。2分音符の場合は **[7]** のように、長いデュレーションを入力するには大きい数字を押します。
 - 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。

補足

タブ譜に音符を入力する場合は、音符パネルでデュレーションをクリックする必要があります。

- 必要に応じて、**[Space]** を押すと音符を入力することなく現在選択されている音符のデュレーションの分だけカーレットを進めることができます。

ヒント

別の方向および別の移動幅でカーレットを動かすこともできます。

- [Esc]** または **[Return]** を押して音符の入力を無効にします。

結果

初期設定では、音符はカーレットの位置またはクリックした位置に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。ピッチは調号に従います。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。


付点またはアーティキュレーションを選択した場合は、それらを無効にするまでその設定で音符が入力されます。ただし、調号に含まれていない臨時記号は、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。

Dorico Elements は、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。これには、必要に応じて音符をタイのつながりとして表示することも含まれます。

音符を入力せずにキャレットを進めると、Dorico Elements は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。

フレット楽器に属する音符の譜表に音符を入力すると、ナットに最も近い位置で演奏できる弦に自動的に音符が割り当てられます。この計算は音符ごとに個別に行なわれるため、複数の音符が同じ弦に割り当てられることがあります。同様に、MIDI キーボードを使用してデュレーションより先にピッチを設定してタブ譜に和音を入力すると、和音のすべての音符が同じ弦に割り当てられます。このような場合、タブ譜では音符が隣り合わせに表示され、色は緑になります。これらの音符はあとから個別に選択して弦を独自に割り当てることができます。

ヒント

- 音符を入力する際にピッチをデュレーションの前に指定するか後に指定するかは、**[K]** を押すか「**ピッチをデュレーションの前に指定 (Pitch Before Duration)**」 をクリックしていつでも切り替えることができます。デュレーションをピッチの前に指定する方法は、たとえば同じデュレーションの音符を連続して入力する場合に便利です。
- 個々の拍子記号内のカスタム連符グループを指定できます。
- 音符を入力する際にピッチをデュレーションの前に指定するか後に指定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)**」ページで変更できます。

手順終了後の項目

音符は入力後に異なるリズム上の位置や別の譜表に移動できます。

符頭に個別に括弧を表示することもできます。

関連リンク

[音符に基づく記譜記号の入力設定を変更する \(170 ページ\)](#)

[ピッチの入力設定の変更 \(169 ページ\)](#)

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

[音符の入力中の音域の選択 \(166 ページ\)](#)

[MIDI 入力中の臨時記号の選択 \(189 ページ\)](#)

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(40 ページ\)](#)

[音符ツールボックス \(146 ページ\)](#)

[音符パネル \(149 ページ\)](#)

[リズムグリッド \(158 ページ\)](#)

[キャレット \(159 ページ\)](#)

[記譜記号の入力 \(211 ページ\)](#)

[MIDI 入力デバイスの無効化 \(211 ページ\)](#)

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 \(164 ページ\)](#)

[MIDI 録音を使用した音符の入力 \(206 ページ\)](#)

[レイアウトの移調/非移調の設定 \(128 ページ\)](#)

音符に基づく記譜記号の入力設定を変更する

音符の入力中に、付点、臨時記号、アーティキュレーションを最後に入力した音符に適用するか、次に入力する音符を入力するかのデフォルトの設定を変更できます。この設定は、ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する場合に、音符を入力したあと、最後に入力した音符を選択したままにするかどうかにも影響します。

たとえば、ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力するときの設定を「**音符入力後 (After inputting note)**」に変更すると、音符を入力したあとに、最後に入力した音符が選択されたままになります。これにより、MIDI キーボードを使用して音符を入力する際に異名同音表記を変更しやすくなります。デュレーションをピッチの前に指定して音符を入力する場合は、音符に基づく記譜記号の入力設定に関係なく、最後に入力した音符が常に選択されたままになります。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
 2. カテゴリーリストの「**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「**ピッチとデュレーション (Pitch and Duration)**」サブセクションで、「**臨時記号、付点、アーティキュレーションを指定 (Specify accidental, rhythm dot and articulations)**」に以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **音符入力後 (After inputting note)**
 - **音符入力前 (Before inputting note)**
 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

設定の変更は、現在のプロジェクトおよびそれ以降のすべてのプロジェクトに適用されます。「**音符入力前 (Before inputting note)**」を選択すると、ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する際、入力後に音符の選択は解除されます。

関連リンク

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

[ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する \(167 ページ\)](#)

[臨時記号の入力 \(188 ページ\)](#)


[付点音符の入力 \(174 ページ\)](#)

[アーティキュレーションの入力 \(211 ページ\)](#)



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。

関連リンク

[音符ツールボックス \(146 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(44 ページ\)](#)

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]** を押します。8分音符の場合は **[5]**、16分音符の場合は **[4]** のように、短いデュレーションを入力するには小さい数字を押します。2分音符の場合は **[7]** のように、長いデュレーションを入力するには大きい数字を押します。
 - 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。
3. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なってデュレーションに付点を追加します。
 - 付点を1つ追加するには、**[.]** を押します。
 - 付点を複数追加するには、必要な数だけ **[Alt/Opt]+[.]** を押します。最大で4つの付点を指定できます。

関連リンク

[音符ツールボックス \(146 ページ\)](#)

[音符パネル \(149 ページ\)](#)

[キャレット \(159 ページ\)](#)

[Dorico Elements のキーボードショートカット \(13 ページ\)](#)

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

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。

補足

現在選択しているアイテムの終わりまで音符を伸ばしたい場合は、その音符と音符を伸ばす先の位置にあるアイテムの両方を選択します。

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間隔ずつ伸ばすには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 音符を現在のリズムグリッドの間隔ずつ縮めるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
 - 音符の長さを2倍にするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 音符の長さを半分にするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
 - 音符を現在のリズムグリッドの間隔ずつ伸ばすには、「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間隔ずつ縮めるには、「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)」 > 「音符のデュレーションを倍にする (Double Note 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)」 > 「音符のデュレーションを半分にする (Halve Note Duration)」を選択します。
 - 音符をその声部内の次の音符まで伸ばすには、「記譜 (Write)」 > 「デュレーションを編集 (Edit Duration)」 > 「次の音符まで延長 (Extend to Next Note)」を選択します。

補足

この操作は装飾音符には適用されません。

- 単一の音符を現在選択しているアイテムの終了位置まで伸ばすには、「記譜 (Write)」 > 「デュレーションを編集 (Edit Duration)」 > 「選択範囲の終端まで延長 (Extend to End of Selection)」を選択します。
- 同じ声部内の重なり合う音符を短くして重ならないようにするには、「記譜 (Write)」 > 「デュレーションを編集 (Edit Duration)」 > 「次の音符まで短縮 (Shorten to Next Note)」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。

音符を伸ばすと、間にある休符はそのデュレーションで埋められます。現在選択しているアイテムの終わりまで音符を伸ばしても、間にある音符が削除されることはなく、伸ばした音符と組み合わせて必要な場所に和音が作成されます。

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や音符を伸ばす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)」にある「キーボードショートカット (Key Commands)」のページで、「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)」、および「まで延長 (Extend to)」と検索することで見つけられます。

関連リンク

[音符パネル \(149 ページ\)](#)

[「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 \(45 ページ\)](#)

[挿入モード \(181 ページ\)](#)

[和音モード \(196 ページ\)](#)

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、以下のいずれかの操作を行なって休符の入力を開始します。
 - **[,]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「**休符 (Rests)**」 をクリックします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、「**デュレーションを強制 (Force Duration)**」をオンにします。
 - **[O]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「**デュレーションを強制 (Force Duration)**」 をクリックします。
4. 使用する音符/休符のデュレーションを選択します。

ヒント

タイのつながりとして記譜された既存の音符のデュレーションを強制する場合は、まずその音符のデュレーションを縮めたあと、希望するデュレーションまで伸ばす必要があります。

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 \(881 ページ\)](#)

[音符ツールボックス \(146 ページ\)](#)

[音符パネル \(149 ページ\)](#)

[キャレット \(159 ページ\)](#)

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

[休符の入力 \(189 ページ\)](#)

[音符/休符のデュレーションの選択 \(171 ページ\)](#)

[拍に従う連桁グループ \(578 ページ\)](#)

[拍子のカスタム連桁グループを作成する \(592 ページ\)](#)

[明示的な休符を暗黙の休符に変換する \(883 ページ\)](#)



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。

補足

- 以下の手順は、デフォルトの設定である、デュレーションを設定後にピッチを設定する順番での音符の入力について説明します。デュレーションより先にピッチを設定するように指定することもできます。
- これらの手順は、音符を入力する前に付点を選択する方法を説明しています。ただし、音符の入力後に付点を指定したい場合はこの設定を変更できます。

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. 複数の譜表に同時に付点音符を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
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選択します。
 - 入力するデュレーション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]** を押します。8分音符の場合は **[5]**、16分音符の場合は **[4]** のように、短いデュレーションを入力するには小さい数字を押します。2分音符の場合は **[7]** のように、長いデュレーションを入力するには大きい数字を押します。
 - 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。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、「付点音符 (Dotted Notes)」をオンにします。
 - **[.]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「付点音符 (Dotted Notes)」  をクリックします。
5. 必要に応じて、**[Alt/Opt]+[.]** 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。
6. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって「デュレーションを強制 (Force Duration)」をオンにします。
 - **[0]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「デュレーションを強制 (Force Duration)」  をクリックします。

「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。
7. 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。
8. もう一度 **[.]** を押すか「付点音符 (Dotted Notes)」  をクリックして「付点音符 (Dotted Notes)」をオフにします。
9. **[Esc]** または **[Return]** を押して音符の入力を無効にします。

結果

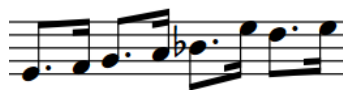
音符の入力中は、「付点音符 (Dotted Notes)」をオフにするか音符のデュレーションを変更するまで音符が付点音符として入力されます。

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 \(592 ページ\)](#)
- [音符ツールボックス \(146 ページ\)](#)
- [音符パネル \(149 ページ\)](#)
- [キャレット \(159 ページ\)](#)
- [挿入モード \(181 ページ\)](#)
- [和音モード \(196 ページ\)](#)
- [音符/休符のデュレーションの選択 \(171 ページ\)](#)
- [キャレットの有効化/無効化 \(162 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(163 ページ\)](#)
- [挿入モードでの音符の挿入 \(180 ページ\)](#)
- [音符に基づく記譜記号の入力設定を変更する \(170 ページ\)](#)

複数の声部への音符の入力

初期設定では、キャレ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。音符の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位置にある譜表上のアイテムを選択します。
2. **[Shift]+[N]** を押して音符の入力を開始します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を入力する声部を選択します。
 - 新しい声部に音符を入力するには、**[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、キャレットの横の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レット

ヒント

必要な回数だけ **[Shift]+[V]** を押しても構いません。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、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。

- 既存の声部に音符を入力するには、その声部に到達するまで **[V]** を押します。
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

キャラットの指示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。音符はキャラットの位置またはクリックした位置に入力されます。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2つの声部と符尾が下向き2つの声部がある場合の順序は、符尾が上向き1、符尾が下向き1、符尾が下向き2、符尾が上向き2となります。
- どの音符がどの声部に含まれるかを確認するために声部のカラーを表示できます。個々の音符を選択し、ステータスバーの表示を見て声部を識別することもできます。

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 \(159 ページ\)](#)

[音符ツールボックス \(146 ページ\)](#)

[音符パネル \(149 ページ\)](#)

[リズムグリッド \(158 ページ\)](#)

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

[ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する \(167 ページ\)](#)

[特定の声部に小節休符を入力する \(190 ページ\)](#)

[既存の音符の上/下に音符を追加 \(199 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(354 ページ\)](#)

[声部 \(1001 ページ\)](#)

[ステータスバー \(30 ページ\)](#)

[スラッシュ領域内の音符を表示/非表示にする \(873 ページ\)](#)

[声部カラーを表示/非表示にする \(1001 ページ\)](#)

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、スラッシュ付き声部を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
2. **[Shift]+[N]** を押して音符の入力を開始します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を入力するスラッシュ付き声部を選択します。
 - 新しいスラッシュ付き声部に音符を入力するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[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、キャレ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

ヒント

必要な回数だけ **[Shift]+[Alt/Opt]+[V]** を押しても構いません。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。また、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、符尾なしのスラッシュ付き声部に音符を入力したければ、3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。

- 既存のスラッシュ付き声部に音符を入力するには、そのスラッシュ付き声部に到達するまで **[V]** を押します。
4. 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。
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

キャレットの指示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、符尾が上向きの方の2つの声部と符尾が下向きの方の2つの声部とスラッシュ付き声部がある場合の順序は、符尾が上向きの方の声部1、符尾が下向きの方の声部1、符尾が下向きの方の声部2、符尾が上向きの方の声部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



新規の符尾なしのスラッシュ付き声部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

[スラッシュ付き声部 \(1005 ページ\)](#)

[スラッシュ符頭 \(870 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の入力 \(333 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(354 ページ\)](#)

複数の譜表に音符と記譜記号を入力する

音符や記譜記号を複数の譜表に同時に入力でき、MIDI キーボードで演奏した和音の音符を適切な譜表に自動的にエクスポートすることもできます。たとえば、ピアノの上下両方の譜表に音符を入力したい場合や複数のインストゥルメントに同じ強弱記号を入力したい場合などに便利です。

複数の譜表への音符と記譜記号の入力が最も便利なのは、単一声部で記譜される有音程インストゥルメントが複数隣接している場合です。

前提条件

音符の入力中に和音の個々の音符を複数の譜表にエクスポートする場合は、MIDI キーボードを接続しておきます。和音の個々の音符を個別の譜表に入力できるのは、MIDI キーボードを使用する場合のみです。

手順

1. 記譜モードで、複数の譜表に音符または記譜記号を入力する位置にあるアイテムを選択します。
2. **[Shift]+[N]** を押して音符の入力を開始します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、キャレットを別の譜表まで伸ばします。
 - 上の譜表に伸ばすには、**[Shift]+[↑]** を押します。
 - 下の譜表に伸ばすには、**[Shift]+[↓]** を押します。
4. 必要に応じて、入力する譜表の数だけ手順3を繰り返します。

5. 任意の音符や記譜記号を入力します。

補足

音符はコンピューターキーボードまたは MIDI キーボードを使用して入力する必要があります。マウスを使用すると、音符はクリックした譜表にのみ入力されます。同様に、複数の譜表に記譜記号を入力するには、対応するポップオーバーを使用する必要があります。対応するパネルを使用して入力した記譜記号は、一番上の譜表にのみ入力されます。

6. **[Esc]** または **[Return]** を押して音符の入力を無効にします。

結果

入力した音符と記譜記号が、キャレットが伸びているすべての譜表のキャレットの位置に入力されます。ピアノの上下両方の譜表にキャレットが伸びている場合は、音符のピッチおよび「**環境設定 (Preferences)**」の「**再生 (Play)**」ページで設定した分割ポイントに応じて、上下どちらかの譜表に音符が入力されます。

MIDI キーボードを使用して音符を入力すると、入力した和音の個々の音符が各譜表に自動的にエクスポートされます。

関連リンク

[キャレット](#) (159 ページ)

[音符パネル](#) (149 ページ)

[音符の入力](#) (164 ページ)

[和音の入力](#) (194 ページ)

[ピッチをデレージョンの前に指定して音符を入力する](#) (167 ページ)

[記譜記号の入力](#) (211 ページ)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ](#) (44 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単一の声部の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

- 以下の手順は、デフォルトの設定である、デレージョンを設定後にピッチを設定する順番での音符の入力について説明します。デレージョンより先にピッチを設定するように指定することもできます。
- MIDI キーボードを使用する場合は挿入モードでのみ和音を入力できます。


手順

1. 記譜モードで音符を入力します。
2. 必要に応じて、**[V]** を押して音符を挿入する声部を選択します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、挿入モードをオンにします。

- **[I]** を押します。
- 音符ツールボックスの「**挿入 (Insert)**」**[X]** をクリックします。

挿入モードでは、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。



4. 挿入モードで複数の譜表に同時に音符を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばしません。
5. 任意の音符を入力します。
6. 必要に応じて、再度 **[I]** を押すか「挿入 (Insert)」  をクリックして挿入モードを無効にし、通常の音符入力に戻ります。
7. **[Esc]** または **[Return]** を押して音符の入力を無効にします。

結果

キャレットのあとの同じ声部に属する既存の音符を上書きすることなく、キャレットが表示されている声部に属する既存の音符の前に音符が挿入されます。音符はキャレットの位置またはクリックした位置に入力されます。キャレットのあとの同じ声部に属する既存の音符は後ろに移動します。

関連リンク


- [音符ツールボックス \(146 ページ\)](#)
- [リズムグリッド \(158 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(164 ページ\)](#)
- [和音の入力 \(194 ページ\)](#)
- [手動でのキャレットの移動 \(163 ページ\)](#)

挿入モード

挿入モードでは、音符の入力方法や、音符の入力以外の編集が楽譜に与える影響が変わります。挿入モードをオンにすると、新しい音符を入力したり既存の音符を伸ばしたりした際に、音符が上書きされるのではなく、後ろの位置に押し出されます。同様に、挿入モードがオンの状態で音符を削除したりデュレーションを短くしたりすると、音符間に休符を残さずに音符同士を近づけます。

たとえば、挿入モードがオンの状態で4分音符を4つ入力すると、新しい音符が収まるように、同じ声部の後続のすべての音符が4分音符4つ分後ろに押し出されます。

挿入モードの影響を受ける音符の入力以外の編集には、音符のコピー/貼り付け、音符の削除、(付点の追加/削除、または拍子記号の入力による) 音符のデュレーションの変更などがあります。

- 記譜モードで、**[I]** を押すか音符ツールボックスの「挿入 (Insert)」  をクリックすることで挿入モードのオン/オフを切り替えることができます。

補足

- 挿入モードは選択した声部にのみ適用されます。
- 挿入モードと和音モードを同時に有効にすることはできません。

挿入モードがオンになっていない場合、前の拍子記号を変更した際に、既存の拍子記号の前に拍が自動的に追加されません。挿入モードをオンにすると、最後の小節を埋めるための拍が、既存の拍子記号の前に自動的に追加されます。



挿入モードをオンにせずに 3/4 の拍子記号を入力した場合



挿入モードをオンにして 3/4 の拍子記号を入力した場合

関連リンク

[和音モード \(196 ページ\)](#)

[キャレット \(159 ページ\)](#)

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

[アイテムのコピーと貼り付け \(352 ページ\)](#)

[音符のデュレーションの変更 \(172 ページ\)](#)

[付点音符の入力 \(174 ページ\)](#)

[音符とアイテムの削除 \(351 ページ\)](#)

無音程打楽器の音符を入力する

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および個別の無音程打楽器の音符を入力できます。個別のインストゥルメントに対して、演奏技法固有の符頭などの演奏技法を選択することもできます。

打楽器キットに音符を入力するときのキャレットは、有音程楽器または個別の打楽器の譜表に音符を入力するときのキャレットよりも短く表示されます。打楽器キットのキャレットは、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。
- 以下の手順は、デフォルトの設定である、デュレーションを設定後にピッチを設定する順番での音符の入力について説明します。デュレーションより先にピッチを設定するように指定することもできます。



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

前提条件

キットのインストゥルメントで追加の演奏技法を使用したい場合は、「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログで使用する演奏技法を定義しておきます。

手順

1. 記譜モードで、音符を入力する位置にある無音程打楽器またはキットの譜表上の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、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]** 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。
3. 打楽器キットに入力する場合は、必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なってキット内の別のインストゥルメントまでキャラットを上下に動かします。
 - 上に動かすには **[↑]** を押します。
 - 下に動かすには **[↓]** を押します。
 4. 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選択します。
 - 入力するデュレーション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]** を押します。8分音符の場合は **[5]**、16分音符の場合は **[4]** のように、短いデュレーションを入力するには小さい数字を押します。2分音符の場合は **[7]** のように、長いデュレーションを入力するには大きい数字を押します。
 - 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。
 5. 音符を入力する前に、キャラ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、**[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
 - 演奏技法を下方向に順に切り替えるには、**[Alt/Opt]+[↓]** 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。
 - すべてのキット表示タイプ/個別のインストゥルメント: 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 **[Y]** を押します。
 - すべてのキット表示タイプ/個別のインストゥルメント: 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。
 - 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/個別のインストゥルメント: 現在、線上にキャラ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。

7. 必要に応じて、**[Space]** を押すと音符を入力することなく現在選択されている音符のデュレーションの分だけキャラットを進めることができます。

ヒント

別の方向および別の移動幅でcaretを動かすこともできます。

8. [Esc] または [Return] を押して音符の入力を無効にします。

結果

初期設定では、音符はcaretの位置またはクリックした位置に選択したデューレーションで入力され、入力に合わせて再生されます。演奏技法を選択した場合、符頭は「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログまたは「**打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)**」ダイアログ (5線譜表示の場合のみ) でそれぞれのインストゥルメントおよび演奏技法に対して設定した通りに表示されます。

付点またはアーティキュレーションを選択した場合は、それらを無効にするまでその設定で音符が入力されます。

Dorico Elements は、デューレーション、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。これには、必要に応じて音符をタイのつながりとして表示することも含まれます。

音符を入力せずにcaretを進めると、Dorico Elements は音符間の間隔を適切なデューレーションの暗黙の休符で埋めます。

補足

- 個々の拍子記号内のカスタム連符グループを指定できます。
- 無音程打楽器の休符は削除できません。

関連リンク

[音符ツールボックス \(146 ページ\)](#)

[音符パネル \(149 ページ\)](#)

[caret \(159 ページ\)](#)

[打楽器キットと個々の打楽器インストゥルメント \(982 ページ\)](#)

[打楽器キットとドラムセット \(983 ページ\)](#)

[無音程打楽器の演奏技法 \(989 ページ\)](#)

[「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ \(989 ページ\)](#)

[無音程打楽器の音符の演奏技法を変更する \(992 ページ\)](#)

[ピッチをデューレーションの前に指定して音符を入力する \(167 ページ\)](#)

[音符と休符のグループ化 \(592 ページ\)](#)

[拍に従う連符グループ \(578 ページ\)](#)

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

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。

- 打楽器の入力に関するオプションは、「**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 \(44 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(109 ページ\)](#)

[無音程打楽器の音符を入力する \(182 ページ\)](#)

[無音程打楽器の音符の演奏技法を変更する \(992 ページ\)](#)

打楽器キットの音符の入力中のデフォルトの音符選択

打楽器キットの音符の入力中は、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 はキャラ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。

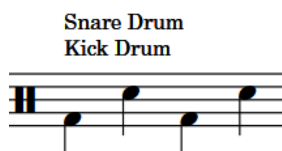
ただし、打楽器キットで音符を入力すると、Dorico Elements はキャラットの現在の位置に最も近い譜表上の位置ではなく、最後に入力した音符と符尾の方向が同じ音符の譜表上の位置を選択します。これにより、打楽器キットで使用される一般的な音符のパターンを簡単に入力できます。

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

[符尾の方向 \(924 ページ\)](#)

タブ譜への音符の入力

標準の音符入力と同じ方法で、タブ譜に直接音符を入力できます。タブ譜に音符を入力する場合、キャラットは標準の 5 線譜に音符を入力するときよりも小さく表示され、和音の入力が常に有効であるかのように動作します。つまり、音符を別の位置に入力するにはキャラットを手動で進める必要があります。

補足

以下の手順は、デフォルトの設定である、デュレーションを設定後にピッチを設定する順番での音符の入力について説明します。デュレーションより先にピッチを設定するように指定することもできます。

デュレーションより先にピッチを設定してタブ譜に音符を入力する場合は、音符パネルで音符のデュレーションをクリックして選択する必要があります。

手順

1. 記譜モードで、音符を入力する位置にあるタブ譜上のアイテムを選択します。

補足

現在のレイアウトに音符の譜表とタブ譜の両方が表示されている場合は、音符の譜表上のアイテムを選択し、音符の入力を開始したあとにカーレットをタブ譜に移動する必要があります。

2. **[Shift]+[N]** を押して音符の入力を開始します。
3. 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。
 - 次に長い音価を選択するには、**^** を押します。
 - 次に短い音価を選択するには、**[-]** を押します。
 - 音符パネルで、入力する音価をクリックします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、現在の弦に使用するピッチを入力します。
 - 入力するフレット番号に対応する数字キーを、コンピューターのキーボードまたはテンキーで押します。たとえば、第6フレットなら **[6]** を押します。
10以上のフレット番号の場合は、2つの数字をすばやく押します。
 - コンピューターのキーボードで対応する文字を押します。

補足

文字を使用する場合、対応する弦のナットに最も近いオクターブが自動的に選択されます。

- MIDI キーボードで音符を演奏します。
5. 以下のいずれかの操作を行なって、カーレットを上下に動かし、同じ位置のさまざまな弦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。
 6. 以下のいずれかの操作を行なって、カーレットを別の位置に動かします。
 - 現在のリズムグリッドの間隔に従ってカーレ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カーレットを次の位置に進めるには、**[Space]** を押します。
 - 次/前の小節にカーレットを移動するには、**[Ctrl]/[command]+[→]/[Ctrl]/[command]+[←]** を押します。

結果

初期設定では、音符はカーレットが表示された弦のカーレットの位置に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。音符はカーレットを手動で移動するまでそのカーレットの位置に続けて入力され、同じ弦の前の音符は上書きされません。現在の弦で演奏できない音符を入力しようとすると、その音符を演奏できる最も近い弦に、既存の音符に追加される形で入力されます。

同じ位置で同じ弦に複数の音符を入力した場合、タブ譜では音符が隣り合わせに表示され、色は緑になります。同様に、MIDI キーボードを使用してデュレーションより先にピッチを設定してタブ譜に和音を入力すると、和音のすべての音符が同じ弦に割り当てられます。これらの音符はあとから個別に選択して弦の割り当てを変更できます。

関連リンク

[カーレット \(159 ページ\)](#)

[手動でのカーレットの移動 \(163 ページ\)](#)

[タブ譜 \(920 ページ\)](#)

[音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする \(921 ページ\)](#)

[タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更 \(922 ページ\)](#)

[ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する \(167 ページ\)](#)

臨時記号の入力

臨時記号は音符の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。また、既存の音符の臨時記号を変更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。

- これらの手順は、各音符を入力する前に臨時記号を選択する方法を説明しています。ただし、音符の入力後に臨時記号を指定したい場合はこの設定を変更できます。

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、または臨時記号を変更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. 音符の入力中は、選択した臨時記号を使用して音符を入力します。

結果

選択した既存の音符に臨時記号が追加されます。臨時記号が異なる既存の音符を選択した場合、それらの音符には選択した臨時記号が適用されます。

音符の入力中は、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。

補足

- Dorico Elements が使用するデフォルトの臨時記号の有効範囲ルールにより、同じ音域の同じ音符の後続の臨時記号は同じ小節には表示されません。
- 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。音符の表記はあとから変更して、臨時記号の異なる異名同音として表示できます。

関連リンク

[臨時記号 \(546 ページ\)](#)

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

- [音符に基づく記譜記号の入力設定を変更する \(170 ページ\)](#)
- [個々の音符のピッチの変更 \(201 ページ\)](#)
- [臨時記号の有効範囲ルール \(550 ページ\)](#)
- [音符の書き換え \(202 ページ\)](#)

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。



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、その小節に音符を入力することなくプレイヤーの特定の拍にフェルマータを表示する場合など、休符を手動で入力することもできます。

補足

これらの手順は、休符を入力する前にデュレーションを選択する方法を説明しています。ただし、「**ピッチをデュレーションの前に指定 (Pitch Before Duration)**」がオンのときに休符を入力することもできます。その場合は手順 7 が不要です。

手順

- 休符を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
- [Shift]+[N]** を押して音符の入力を開始します。
- 複数の譜表に同時に休符を入力する場合は、それらの譜表にカーレットを伸ばします。
- 以下のいずれかの操作を行なって、休符の入力を開始します。
 - [,]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「**休符 (Rests)**」 をクリックします。
- 以下のいずれかの操作を行なって、「**デュレーションを強制 (Force Duration)**」をオンにします。
 - [O]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「**デュレーションを強制 (Force Duration)**」 をクリックします。
- 使用する休符のデュレーションを選択します。
- 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。

- 休符を入力する位置の譜表をクリックします。
休符を入力する位置にマウスを合わせると、シャドー休符が表示されます。
 - MIDI キーボードで音符を演奏します。
8. 必要に応じて、もう一度 **[,]** を押すか「**休符 (Rests)**」  をクリックして休符の入力を終了します。
 9. **[Esc]** または **[Return]** を押して音符の入力を無効にします。
-

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 \(Rests\) \(880 ページ\)](#)
- [暗黙の休符と明示的な休符 \(881 ページ\)](#)
- [音符ツールボックス \(146 ページ\)](#)
- [音符パネル \(149 ページ\)](#)
- [キャレット \(159 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(163 ページ\)](#)
- [音符/休符のデュレーションの選択 \(171 ページ\)](#)
- [音符/休符のデュレーションの強制 \(173 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(164 ページ\)](#)
- [ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する \(167 ページ\)](#)

特定の声部に小節休符を入力する

複数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、それらの声部に小節休符を入力できます。

単一声部の楽譜では、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るため、小節休符を入力する必要はありません。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。
 7. 選択した声部の複数の小節に小節休符を表示する場合は、手順 3 から 6 を必要な回数だけ繰り返します。
-

結果

選択した声部の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、音符の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 \(558 ページ\)](#)

[小節と小節線のポップオーバー \(237 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(176 ページ\)](#)

[キャレット \(159 ページ\)](#)

[空白の小節で小節休符を表示/非表示にする \(885 ページ\)](#)

タイの入力

タイを手動で入力して同じピッチの2つの音符を連結できます。これは音符の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。異なる声部の既存の音符同士や、同じインストゥルメントに属する異なる譜表の既存の音符、またリズム上の位置が隣接していない音符同士をタイで連結できます。

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。

ヒント

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。

前提条件


既存の音符のデュレーションを保持する場合は、デュレーションを強制しておきます。たとえば、タイのつながりの中で現在の拍子とは異なる形で分割された拍を指定する場合などです。

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つの特定の音符の間、または装飾音符と通常の音符の間にタイを入力するには、その2つの音符を選択します。

補足

2つの音符はピッチが同じである必要がありますが、声部が異なっても、同じインストゥルメントに属する異なる譜表上にあっても構いません。

2. 必要に応じて、音符の入力中に、タイの開始位置にあたる音符を入力します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、タイを入力します。
 - **[T]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「**タイ (Tie)**」 をクリックします。
4. 必要に応じて、音符の入力中に、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。

結果

音符の入力中は、入力した 2 つの音符がタイで連結されます。

既存の音符を 1 つ選択した場合は、その音符が同じ声部および譜表上の同じピッチの次の音符とタイで連結されます。既存の音符を 2 つ選択した場合は、それらのピッチが同じで同じインストゥルメントに属していれば、その 2 つの音符がタイで連結されます。

補足

- 音符の入力中は、タイの入力後に初めて入力した音符と、同じ声部および譜表上の同じピッチの前の音符がタイで連結されます。これは、間に別のピッチの音符があったとしても同様です。
- 現在の拍子記号および小節内の音符の開始位置によっては、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。

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

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

[音符/休符のデュレーションの強制 \(173 ページ\)](#)

[音符ツールボックス \(146 ページ\)](#)

[タイ \(942 ページ\)](#)

[タイとスラー \(944 ページ\)](#)

[音符と休符のグループ化 \(592 ページ\)](#)

[拍に従う連符グループ \(578 ページ\)](#)

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。


補足

以下の手順は、デフォルトの設定である、デュレーションを設定後にピッチを設定する順番での音符の入力について説明します。デュレーションより先にピッチを設定するように指定することもできます。

手順


1. 装飾音符を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。

2. **[Shift]+[N]** を押して音符の入力を開始します。
3. 複数の譜表に同時に装飾音符を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、装飾音符の入力を開始します。
 - **[/]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「**装飾音符 (Grace Notes)**」  をクリックします。
5. 入力する音符の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。
6. 必要に応じて、**[Alt/Opt]+[/]** 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すると、音符ツールボックスの「**装飾音符 (Grace Notes)**」  にスラッシュなしの音符が表示されます。
7. 使用する装飾音符を入力します。

ヒント

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。

8. もう一度 **[/]** を押すか「**装飾音符 (Grace Notes)**」  をクリックすると、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。

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。
- スラッシュが付いた装飾音符と付いていない装飾音符は再生時に区別して処理されます。

関連リンク

- [装飾音符 \(684 ページ\)](#)
- [再生時の装飾音符 \(687 ページ\)](#)
- [音符ツールボックス \(146 ページ\)](#)
- [音符パネル \(149 ページ\)](#)
- [キャレット \(159 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(163 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(164 ページ\)](#)
- [音符/休符のデュレーションの選択 \(171 ページ\)](#)
- [臨時記号の入力 \(188 ページ\)](#)
- [アーティキュレーションの入力 \(211 ページ\)](#)
- [装飾音符のタイプを個別に変更する \(686 ページ\)](#)
- [ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する \(167 ページ\)](#)

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、音符の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


- 以下の手順は、デフォルトの設定である、デュレーションを設定後にピッチを設定する順番での音符の入力について説明します。デュレーションより先にピッチを設定するように指定することもできます。
デュレーションより先にピッチを設定して和音を入力する場合は、コンピューターキーボードまたは MIDI キーボードを使用して、手順 5 の前に手順 6 を実行する必要があります。
- MIDI キーボードを使用する場合は挿入モードでのみ和音を入力できます。

手順

- 和音を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
- 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]** 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。
- 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。

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。




- 複数の譜表に同時に和音を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
- 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選択します。
 - 入力するデュレーション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]** を押します。8分音符の場合は **[5]**、16分音符の場合は **[4]** のように、短いデュレーションを入力するには小さい数字を押します。2分音符の場合は **[7]** のように、長いデュレーションを入力するには大きい数字を押します。
 - 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。
- 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]+[Alt] (Windows) 又は [Ctrl] (macOS)** 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 (例: **[Ctrl]+[Alt]+[A] (Windows) 又は [Ctrl]+[A] (macOS)**)。

- 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。
7. 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入力されます。
8. 再度 **[Q]** を押すか「和音 (Chords)」 をクリック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は、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。
- MIDI キーボードを使用してデュレーションより先にピッチを設定してタブ譜に和音を入力すると、和音のすべての音符が同じ弦に割り当てられます。このような場合、タブ譜では音符が隣り合わせに表示され、色は緑になります。これらの音符はあとから個別に選択して弦を独自に割り当てることができます。


関連リンク

- [音符ツールボックス \(146 ページ\)](#)
- [音符パネル \(149 ページ\)](#)
- [キャレット \(159 ページ\)](#)
- [音符の入力中の音域の選択 \(166 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(163 ページ\)](#)
- [手動でのキャレットの移動 \(163 ページ\)](#)
- [オルタードユニゾン \(549 ページ\)](#)
- [ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する \(167 ページ\)](#)
- [音符に基づく記譜記号の入力設定を変更する \(170 ページ\)](#)

和音モード

和音モードでは、音符の入力方法や、音符の入力以外の編集が楽譜に与える影響が変わります。和音モードをオンにすると、既存の音符を上書きするのではなく、音符を重ねて和音を作成できます。和音の入力中は、キャレットは自動的に進みません。

和音モードの影響を受ける和音の入力以外の編集には、音符のコピー/貼り付けやデュレーションの変更などがあります。たとえば、4つの音符をコピーして、和音モードがオンになっており既存の音符がある譜表に貼り付けた場合、既存の音符は上書きされるのではなく新しい音符と結合されて和音になります。

- 記譜モードで、**[Q]** を押すか音符ツールボックスの「**和音 (Chords)**」 をクリックすることで和音モードのオン/オフを切り替えることができます。

補足

挿入モードと和音モードを同時に有効にすることはできません。

関連リンク

[挿入モード \(181 ページ\)](#)

[キャレット \(159 ページ\)](#)

[アイテムのコピーと貼り付け \(352 ページ\)](#)

[音符のデュレーションの変更 \(172 ページ\)](#)

[付点音符の入力 \(174 ページ\)](#)

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。

補足

- 以下の手順は、デフォルトの設定である、デュレーションを設定後にピッチを設定する順番での音符の入力について説明します。デュレーションより先にピッチを設定するように指定することもできます。

ピッチをデュレーションの前に指定して連符を入力する場合は、連符を指定したあとに入力した最初の音符、または連符の比率に含まれている音価のいずれかに基づいて連符の基準となる音価が決まります。

- 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. 連符を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
2. **[Shift]+[N]** を押して音符の入力を開始します。
3. 複数の譜表に同時に連符を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
4. **[;]** を押して連符のポップオーバーを開きます。
5. 使用する連符の比率と拍の単位をポップオーバーに入力します。
たとえば、8分音符をベースとする3連符を入力するには「**3:2e**」と入力し、16分音符をベースとする5連符を入力するには「**5:4x**」と入力します。

補足

拍の単位を指定しない場合、音符パネルで現在選択している音価をベースに連符が入力されます。

6. **[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。
7. 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。
8. 任意のピッチで入力または再生します。
9. 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。
10. 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。
 - 標準の音符入力に戻るには、**+** を押すか矢印キーでキャレットを移動します。
 - 音符の入力を完全に停止するには、**[Esc]** を押します。

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 \(971 ページ\)](#)

[入れ子状の連符 \(972 ページ\)](#)

[音符ツールボックス \(146 ページ\)](#)

[音符パネル \(149 ページ\)](#)

[キャレット \(159 ページ\)](#)

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(163 ページ\)](#)

[ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する \(167 ページ\)](#)

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音符の入力中に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。
- 「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。

- **+** 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」、「3:2」、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」または「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」または「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」または「5 2」
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」または「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」または「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」または「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」または「5 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.」、「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。

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。

補足

エントリーで拍の単位を指定しない限り、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。

連符の拍の単位

連符の拍の単位	ポップオーバーエントリー
64分音符	「z」または「2」
32分音符	「y」または「3」
16分音符	「x」または「4」
8分音符	「e」または「5」
4分音符	「q」または「6」
2分音符	「h」または「7」
全音符	「w」または「8」
倍全音符	「2w」または「9」
付点	.(ピリオド)

関連リンク

[既存の音符を連符に変換する \(973 ページ\)](#)

[音符/休符のデュレーションの選択 \(171 ページ\)](#)

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。

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 に 3 度移調	t3
音符を下 に 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。	
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	「3 all」または「-M2,m3 to all」
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」

アクションの例

全音階的音程を指定

微分音程で音符を移調

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。

ポップオーバーエントリー

「diat」または「diatonic」

t 3 8 qt

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D₄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F₄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 \(203 ページ\)](#)

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上下に変更できます。

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。
2. 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/Opt]+[↑]** 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/Opt]+[↓]** 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 (12-EDO) で半ステップ (半音) や平均律 (24-EDO) で1/4音など)、**[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]** 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 (12-EDO) で半ステップ (半音) や平均律 (24-EDO) で1/4音など)、**[Shift]+[Alt/Opt]+[↓]** 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/Opt]+[↑]** 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/Opt]+[↓]** 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。影響を受ける譜表に表示された数字付き低音は自動的に更新されます。

一番低い弦のナットよりも下で演奏しなければならない音符など、現在そのピッチをフレット楽器で演奏できない場合、その音符はタブ譜上にクエスチョンマークとして表示されます。

補足

[Alt/Opt]+[↑] と **[Alt/Opt]+[↓]** 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 \(EDO\) \(702 ページ\)](#)

[既存の音符の上/下に音符を追加 \(199 ページ\)](#)

[臨時記号の入力 \(188 ページ\)](#)

[数字付き低音 \(655 ページ\)](#)

音符の書き換え

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 \sharp 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 \flat は G \sharp の異名同音表記として使用できます。

手順

1. 楽譜領域で、臨時記号の表記を書き換えるレイアウトを開きます。

補足

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。ただし、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せん。

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、選択した音符を書き換えます。
 - 上に書き換えるには、**[Alt/Opt]+^** を押します。
 - 下に書き換えるには、**[Alt/Opt]+[-]** 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。

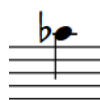
例



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 \(546 ページ\)](#)

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

1. 移調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. 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。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

選択した音符が指定した度数だけ移調されます。影響を受ける譜表に表示された数字付き低音も合わせて移調されます。

関連リンク


[音程追加のポップオーバー \(200 ページ\)](#)

[数字付き低音 \(655 ページ\)](#)

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

1. ピッチを変更する最初の音符を選択します。
2. **[Shift]+[N]** を押して音符の入力を開始します。
3. 複数の譜表の音符のピッチを同時に変更する場合は、それらの譜表にキュレットを伸ばします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、「**デュレーションをロック (Lock to Duration)**」をオンにします。
 - **[L]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「**デュレーションをロック (Lock to Duration)**」 をクリックします。
5. ピッチを入力します。

- 必要に応じて、もう一度 **[L]** を押すか「**デュレーションをロック (Lock to Duration)**」  をクリックして「**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、キャ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

[キャレット \(159 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(163 ページ\)](#)

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

- 記譜モードの楽譜領域で選択範囲を作成します。
- 「**記譜 (Write)**」 > 「**移調 (Transpose)**」を選択して「**移調 (Transpose)**」ダイアログを開きます。
- 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。

ヒント

- たとえば G \flat メジャーから G メジャーに移動する場合など、「**間隔を算出 (Calculate interval)**」セクションを使用して必要な設定を判断することをおすすめします。
- 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。そのため、移調パラメーターを手動で設定したい場合には、性質の前に音程を選択することをおすすめします。

- 「**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。

影響を受ける譜表に表示された数字付き低音も合わせて移調されます。

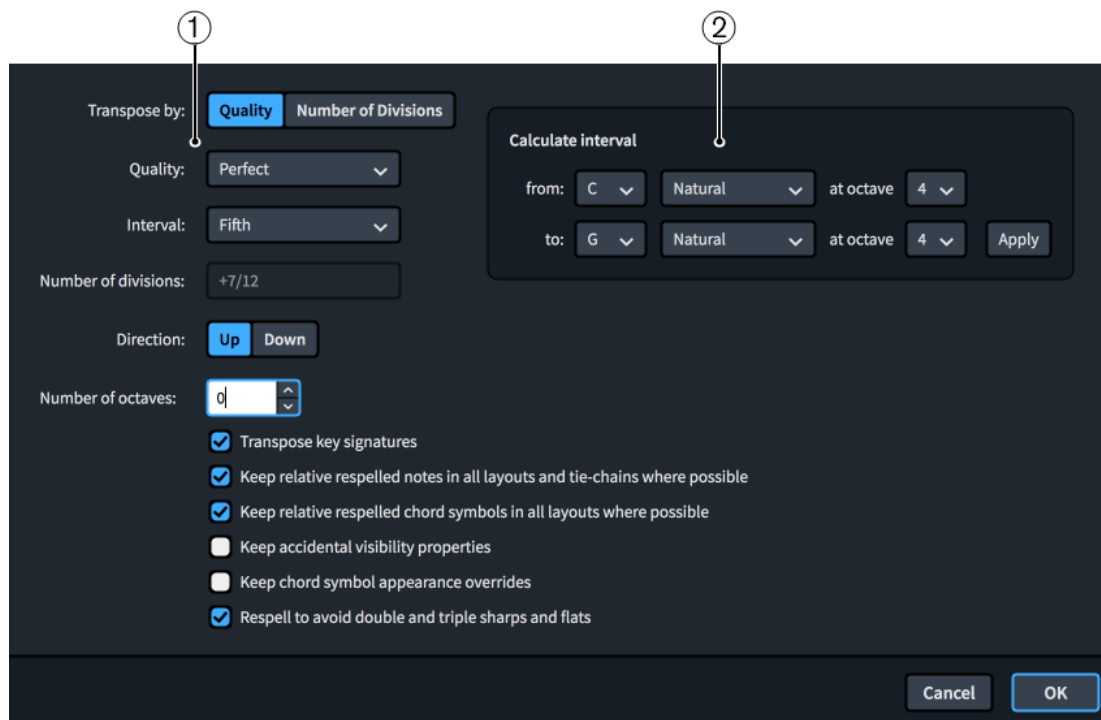
関連リンク

[数字付き低音 \(655 ページ\)](#)

「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。そのため、性質の前に音程を選択することをおすすめします。

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、二重臨時記号や三重臨時記号を回避したりできます。

補足

「**ダブルまたはトリプルシャープ/フラットを避けるように書き換え (Respell to avoid double and triple sharps and flats)**」を使用できるのは、12-EDOと互換性のある調性システムで楽譜を移調する場合のみです。

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 \(200 ページ\)](#)

[オクターブの均等な分割 \(EDO\) \(702 ページ\)](#)

[調性システム \(701 ページ\)](#)

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。

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、アイテムの選択、音符入力の開始、または MIDI 録音を最後に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す。

ヒント

たとえば、MIDI キーボードでの演奏時に Dorico Elements でサウンドを再生したくない場合など、「**環境設定 (Preferences)**」の「**再生 (Play)**」のページで MIDI thru の有効/無効を切り替えることができます。

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 \(209 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(44 ページ\)](#)

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。

前提条件

- 使用する MIDI デバイスを接続しておきます。
- 「**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]** 又は **[Enter]** 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 \(211 ページ\)](#)

[ピッチの入力設定の変更 \(169 ページ\)](#)

[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 \(210 ページ\)](#)

[MIDI 録音のリピート \(208 ページ\)](#)

[小節、拍、小節線の入力方法 \(237 ページ\)](#)

[拍子記号と弱起の入力方法 \(222 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(176 ページ\)](#)

[「MIDI クオンタイズオプション \(MIDI Quantize Options\)」ダイアログ \(66 ページ\)](#)

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。

前提条件

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/Opt]+[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](#) (460 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 \(66 ページ\)](#)

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 \(66 ページ\)](#)

[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 \(210 ページ\)](#)

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]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. カテゴリーリストの「**再生 (Play)**」をクリックします。
3. 「**録音 (Recording)**」サブセクションで、「**MIDI 入力の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。
 - 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。
 - 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。
5. 「OK」 (Windows)/ 「閉じる (Close)」 (macOS) 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]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
2. カテゴリーリストの「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 \(65 ページ\)](#)

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]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
 2. カテゴリリストの「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。音符の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

音符の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。

補足

これらの手順は、音符を入力する前にアーティキュレーションを選択する方法を説明しています。ただし、音符の入力後にアーティキュレーションを指定したい場合はこの設定を変更できます。

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. アーティキュレーションの付いた音符を複数の譜表に同時に入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
 3. 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。
 4. 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。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。

音符の入力中は、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。

手順終了後の項目

一方の声部にスラーがあり、もう一方の声部にスタッカートがある場合などに、個々のインストゥルメントに対して声部の個別再生を有効にできます。

関連リンク

[アーティキュレーション](#) (552 ページ)

[音符の入力](#) (159 ページ)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす](#) (163 ページ)

[声部の個別再生の有効化](#) (461 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:˘	[*]

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:-	[[]]
スタッカティッシモ:','、または'	[{}]
テヌートスタッカート:~	[{}]

関連リンク

[アーティキュレーション \(552 ページ\)](#)

スラーの入力

スラーは音符の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。また、スラーは複数の譜表の既存の音符に同時に追加したり、異なる声部の音符や同じインストゥルメントに属する異なる譜表の音符 (大譜表を用いる楽器の両方の譜表にフレーズがまたがる場合など) に追加したり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

- 音符を 1 つだけ選択した場合、その音符と譜表上の同じ声部の次の音符がスラーでつながれます。異なる声部の音符間にスラーを入力するには、最初の音符を選択したあと **[Ctrl]/[command]** を押しながら 2 つめの音符をクリックするなどして、両方の音符を選択する必要があります。
- 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、譜表をまたぐスラーを作成できます。ただし、インストゥルメントが異なる場合、譜表をまたぐスラーを作成できません。
- 複数の譜表の音符を選択してこれらの譜表に同時にスラーを入力できます。

2. 複数の譜表に同時にスラーを入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。

3. **[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。

補足

既存の音符にスラーを追加した場合はここで終わります。

4. 音符の入力中は、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。

5. 音符の入力中に **[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

音符の入力中は、スラーはキャレットの位置からではなく、キャレットが伸びているすべての譜表上の現在選択している音符から始まります。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つのインストゥルメントに属する2つの音符と別のインストゥルメントに属する2つの音符を選択した場合、選択したそれぞれの譜表上に音符をつなぐ2つのスラーが入力されます。同じインストゥルメントに属する異なる譜表上の音符を選択すると、譜表をまたぐスラーが入力されます。

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

- 一方の声部にスラーがあり、もう一方の声部にスタッカートがある場合などに、個々のインストゥルメントに対して声部の個別再生を有効にできます。
- 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 \(888 ページ\)](#)

[入れ子状のスラーを入力する \(897 ページ\)](#)

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(163 ページ\)](#)

[再生時のスラー \(901 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)

[譜表および声部をまたぐスラー \(896 ページ\)](#)

[スラーのカーブ方向を変更する \(895 ページ\)](#)

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。音符の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。
- 複数の声部の音符を選択した場合、フィンガリングは一番上の声部にのみ入力されます。
- 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単一の譜表に含まれ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. 必要に応じて、音符の入力中に音符を1つ以上入力します。
3. **[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。

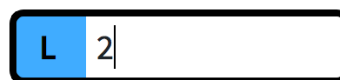
4. フレット楽器のフィンガリングを入力する場合、必要に応じて以下のいずれかの方法で手を変更します。

- 右手に切り替えるには、[↓] を押します。
- 左手に切り替えるには、[↑] を押します。

ポップオーバーのアイコンが更新され、現在の手が表示されます。



右手のフィンガリングを入力中のフィンガリングのポップオーバー



左手のフィンガリングを入力中のフィンガリングのポップオーバー

5. 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。
- 右手の親指のフィンガリングは「p」、左手の親指のフィンガリングは「t」と入力します。

6. 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移動します。

- 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前の音符/和音に戻すには、[Shift]+[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。
- カーソルとポップオーバーを現在の声部の右/左および次/前の音符またはフィンガリングに移動するには、[→]/[←] を押します。

7. [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 (音符の入力中も可)。キャレットが表示された声部、または最初に選択した声部内の音符間をポップオーバーが移動します。

関連リンク

[フィンガリング \(663 ページ\)](#)

[替え指のフィンガリングの位置の変更 \(665 ページ\)](#)


[バルブ式金管楽器のフィンガリング \(674 ページ\)](#)

[フィンガリングの削除 \(668 ページ\)](#)

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。フレット楽器とその他の楽器ではフィンガリングのポップオーバーの動作が異なるため、フレット楽器のフィンガリングは別の表に記載しています。

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。

フレット楽器以外の楽器のフィンガリングを入力する場合は、ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが記譜ツールボックスの対応するボタンと一致します。フレット楽器のフィンガリングを入力する場合は、ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが右手と左手のどちらのフィンガリングを入力しているかを示します。



フレット楽器以外の楽器のフィンガリングを入力するためのエントリーの例が入力されたフィンガリングのポップオーバー



左手のフレット楽器のフィンガリングのエントリーの例が入力されたフィンガリングのポップオーバー



記譜ツールボックスの「フィンガリング (Fingering)」ボタン



右手のフレット楽器のフィンガリングのエントリーの例が入力されたフィンガリングのポップオーバー

フレット楽器以外

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 (フレット楽器以外)

「L2」、「G2」、「S5」、「I2」、または「H2」

右手のフィンガリング (フレット楽器以外)

「R5」、「D5」、または「M5」

親指の指示記号 (フレット楽器以外)

T

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

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
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。 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。	1,1
代替フィンガリング	2(3)
编者注によるフィンガリング	[4]
替え指	1-3

フレット楽器

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
左手のフィンガリング	「0」、「1」、「2」、「3」、「4」、「5」
左手の親指	t
右手のフィンガリング	「1」、「2」、「3」、「4」、「5」 「p」、「i」、「m」、「a」、「e」
右手の親指	「p」、「t」、または「1」
右手の小指	「e」、「x」、「c」、「o」、または「5」

これら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、据え置きの変換デュー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 \(663 ページ\)](#)

[替え指のフィンガリングの位置の変更 \(665 ページ\)](#)

[バルブ式金管楽器のフィンガリング \(674 ページ\)](#)

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 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」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 \(695 ページ\)](#)

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ュ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

オープンキーの調号または無調の調号

メジャーキー (大文字)

マイナーキー (小文字)

シャープの数

補足

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

補足

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。

ポップオーバーエントリー

「open」または「atonal」

「C」、「D」、「G#」、「Ab」など

「g」、「d」、「f#」、「bb」など

「3s」、「2#」など

「4f」、「5b」など


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 \(695 ページ\)](#)

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 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」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 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」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。

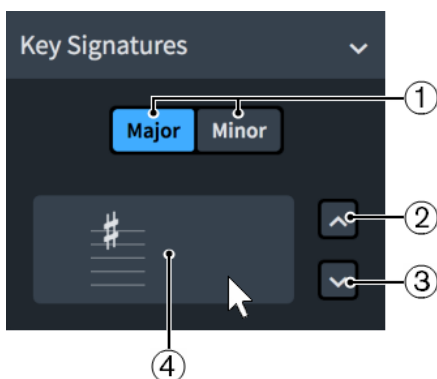
「調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」パネルには以下のセクションがあります。

フローで使用中 (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 (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 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 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。

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 \(695 ページ\)](#)

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。音符の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

移調レイアウトの移調楽器には適切な調号が自動的に表示されるため、移調楽器に別の調号を入力する必要はありません。

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。
 - 調号を入力する位置にあるアイテムを選択します。単一の譜表に調号を入力するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。
2. 特定の複数の譜表に同時に調号を入力する場合は、それらの譜表にカーレットを伸ばします。
3. **[Shift]+[K]** を押して調号のポップオーバーを開きます。
4. 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。

5. 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。
 - 選択した譜表またはカーレットが伸びている譜表にのみ調号を入力するには、**[Alt/Opt]+[Return]** を押します。
-

結果

音符の入力中、小節の途中であっても、カー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、最初に選択したアイテムの位置に追加されます。調号は、小節の途中であっても、小節線と音部記号の右側、その他のアイテムの左側に表示されます。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
[複数の譜表にカーレットを伸ばす \(163 ページ\)](#)
[調号のポップオーバー \(218 ページ\)](#)

[MIDI 入力中の臨時記号の選択 \(189 ページ\)](#)

[調号 \(695 ページ\)](#)

[調号の位置の移動 \(698 ページ\)](#)

[移調楽器 \(104 ページ\)](#)

[レイアウトの移調/非移調の設定 \(128 ページ\)](#)


パネルを使った調号の入力

「調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」パネルを使用して調号を入力できます。音符の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。
- 移調レイアウトの移調楽器には適切な調号が自動的に表示されるため、移調楽器に別の調号を入力する必要はありません。

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。
 - 調号を入力する位置にあるアイテムを選択します。単一の譜表に調号を入力するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。
2. 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。
3. 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。
4. 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 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」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/Opt]** を押しながら「調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」パネルで入力する調号をクリックします。

結果

音符の入力中、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、最初に選択したアイテムの位置に追加されます。調号は、小節の途中であっても、小節線と音部記号の右側、その他のアイテムの左側に表示されます。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 \(695 ページ\)](#)
 - [調号、調性システム、臨時記号パネル \(219 ページ\)](#)
 - [MIDI 入力中の臨時記号の選択 \(189 ページ\)](#)
 - [調号の位置の移動 \(698 ページ\)](#)
 - [マウス入力の設定 \(156 ページ\)](#)
 - [移調楽器 \(104 ページ\)](#)
 - [レイアウトの移調/非移調の設定 \(128 ページ\)](#)

拍子記号と弱起の入力方法

拍子記号 (弱起付きの拍子記号を含む) 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 \(44 ページ\)](#)
 - [拍子記号 \(953 ページ\)](#)
 - [拍子記号のタイプ \(955 ページ\)](#)

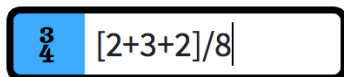
拍子記号のポップオーバー

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

拍子記号のタイプ

単純拍子の拍子記号

2/4、6/8、3/4、5/4 など。

ポップオーバーエントリー

「2/4」、「6/8」、「3/4」、「5/4」など

拍子記号のタイプ	ポップオーバーエントリー
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混合拍子の拍子記号	「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、連符は 8 分音符 2+3+2 に分割されます。
異なる拍子間の区切りを表わす破線の小節線が各小節に表示された結合拍子の拍子記号	2/4 6/8
各小節に破線の小節線は表示されていない結合拍子の拍子記号	2/4:6/8
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。

弱起 (アウフタクト)

弱起付きの拍子記号の例	ポップオーバーエントリー
付点 4 分音符の弱起が付いた 4/4 の拍子記号	4/4,1.5

弱起付きの拍子記号の例	ポップオーバーエントリー
8分音符2つ分の弱起が付いた6/8の拍子記号	6/8,2
4分音符の弱起が付いた2/2の拍子記号	2/2,0.5

ヒント

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。

これら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と弱起があります。このリストは、さまざまな拍子記号と弱起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 \(953 ページ\)](#)

[拍子記号のタイプ \(955 ページ\)](#)


[ポップオーバーを使った拍子記号の入力 \(226 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った弱起\(アフタクト\)の入力 \(228 ページ\)](#)

[拍子のカスタム連桁グループを作成する \(592 ページ\)](#)

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)

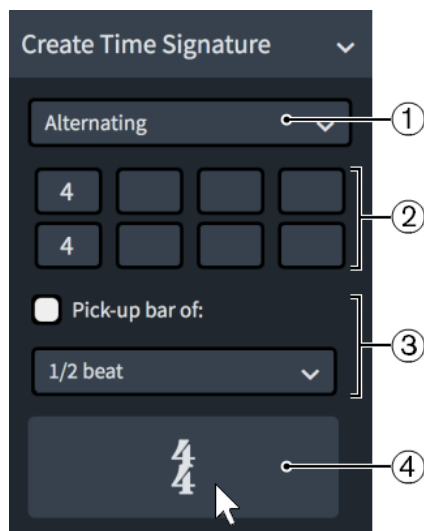
現在のフローで既に使用されている拍子記号が表示されます。

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)
- 混合拍子 (Additive)
- 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)
- 3拍 (3 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 \(953 ページ\)](#)

[パネルを使った拍子記号の入力 \(227 ページ\)](#)

[パネルを使った弱起 \(アウフタクト\) の入力 \(229 ページ\)](#)

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。音符の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

挿入モードがオンになっていない限り、新しい拍子記号に応じて小節を埋めるための拍が影響を受ける領域の終わりに自動的に追加されることはありません。

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。
 - 拍子記号を入力する位置にあるアイテムを選択します。単一の譜表に拍子記号を入力するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。
2. 特定の複数の譜表に同時に拍子記号を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 新しい拍子記号の影響を受ける領域の終わりに、必要に応じて拍が自動的に追加されるようにするには、**[I]** を押して挿入モードを有効にします。
4. **[Shift]+[M]** を押して拍子記号のポップオーバーを開きます。
5. 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、4/4の拍子記号を入力するには「**4/4**」と入力し、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**」と入力します。
6. 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。
 - 選択した譜表またはキャレットが伸びている譜表にのみ拍子記号を入力するには、**[Alt/Opt]+[Return]** を押します。

結果

音符の入力中は、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、最初に選択したアイテムの位置に追加されます。拍子記号は、小節の途中であっても、小節線、調号、音部記号の右側、その他のアイテムの左側に表示されます。既存の拍子記号を選択した場合、その拍子記号が新しい拍子記号に直接置き換わります。

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 \(222 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(163 ページ\)](#)

[拍子記号 \(953 ページ\)](#)

[弱起 \(アフタクト\) \(957 ページ\)](#)

[拍子記号のスタイル \(960 ページ\)](#)

[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 \(962 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った弱起 \(アフタクト\) の入力 \(228 ページ\)](#)

[挿入モードでの音符の挿入 \(180 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った小節線の入力 \(242 ページ\)](#)


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。音符の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。
- 挿入モードがオンになっていない限り、新しい拍子記号に応じて小節を埋めるための拍が影響を受ける領域の終わりに自動的に追加されることはありません。

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。
 - 拍子記号を入力する位置にあるアイテムを選択します。単一の譜表に拍子記号を入力するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。
2. 新しい拍子記号の影響を受ける領域の終わりに、必要に応じて拍が自動的に追加されるようにするには、**[I]** を押して挿入モードを有効にします。
3. 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。
4. 「**フローで使用 (Used in This Flow)**」セクションまたは「**一般 (Common)**」セクションで利用できない拍子記号を入力する場合は、「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」セクションのメニューから入力する拍子記号の種類を選択します。
5. 必要に応じて、使用する拍子記号を所定のスペースに入力します。
6. 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/Opt]** 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

音符の入力中は、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、最初に選択したアイテムの位置に追加されます。拍子記号は、小節の途中であっても、小節線、調号、音部記号の右側、その他のアイテムの左側に表示されます。既存の拍子記号を選択した場合、その拍子記号が新しい拍子記号に直接置き換わります。

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 \(拍子\) パネル \(224 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(156 ページ\)](#)

[拍子記号 \(953 ページ\)](#)

[弱起 \(アウフタクト\) \(957 ページ\)](#)

[拍子記号のスタイル \(960 ページ\)](#)

[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 \(962 ページ\)](#)

[パネルを使った弱起 \(アウフタクト\) の入力 \(229 ページ\)](#)

[パネルを使った小節線の入力 \(243 ページ\)](#)

ポップオーバーを使った弱起 (アウフタクト) の入力

拍子記号のポップオーバーを使用して、弱起 (アウフタクト) を拍子記号の一部として入力できます。音符の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。弱起付きの拍子記号を 1 つの譜表だけに入力することもできます。

補足

挿入モードがオンになっていない限り、新しい拍子記号に応じて小節を埋めるための拍が影響を受ける領域の終わりに自動的に追加されることはありません。

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。
 - 弱起を入力する位置にあるアイテムを選択します。単一の譜表に弱起を入力するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。
2. 特定の複数の譜表に同時に弱起 (アウフタクト) を入力する場合は、それらの譜表にキュレットを伸ばします。
3. 弱起の影響を受ける領域の終わりに、必要に応じて拍が自動的に追加されるようにするには、**[I]** を押して挿入モードを有効にします。
4. **[Shift]+[M]** を押して拍子記号のポップオーバーを開きます。
5. 使用する拍子記号と弱起 (アウフタクト) の数をポップオーバーに入力します。
たとえば、符点 8 分音符 1 つ分の上拍が付いた 3/4 の拍子記号を入力するには「**3/4,0.75**」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。コマのあとの数字は、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。
6. 以下のいずれかの操作を行なって、弱起 (アウフタクト) を入力してポップオーバーを閉じます。
 - すべての譜表に弱起 (アウフタクト) を入力するには、**[Return]** を押します。
 - 選択した譜表またはキュレットが伸びている譜表にのみ弱起 (アウフタクト) を入力するには、**[Alt/Opt]+[Return]** を押します。

結果

音符の入力中は、小節の途中でであっても、指定した拍子記号の一部としてキュレットの位置に弱起が入力されます。

楽譜に弱起を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に指定した拍子記号の一部として弱起が追加されます。拍子記号は、小節の途中でであっても、小節線、調号、音部記号の右側、その他のアイテムの左側に表示されます。既存の拍子記号を選択した場合、その拍子記号が新しい弱起付きの拍子記号に直接置き換わります。

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。

補足

既存の音符に弱起付きの拍子記号を追加した場合、Dorico Elements はその開始位置に自動的に拍を挿入しません。フローの開始位置に弱起を追加すると、そのフローは最初の完全小節からではなく、弱起から開始されます。開始位置に拍を挿入して、既存の音符を後ろにずらすことができます。

関連リンク

[拍子記号のポップオーバー \(222 ページ\)](#)

[弱起 \(アウフタクト\) \(957 ページ\)](#)

[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 \(957 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った拍子記号の入力 \(226 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った小節/拍の入力 \(240 ページ\)](#)

[システムトラックを使った小節/拍の入力 \(242 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った小節線の入力 \(242 ページ\)](#)

[リズム上の位置 \(19 ページ\)](#)

[挿入モードでの音符の挿入 \(180 ページ\)](#)

パネルを使った弱起 (アウフタクト) の入力

拍子記号 (拍子) パネルを使用して、弱起 (アウフタクト) を拍子記号の一部として入力できます。音符の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。
- 挿入モードがオンになっていない限り、新しい拍子記号に応じて小節を埋めるための拍が影響を受ける領域の終わりに自動的に追加されることはありません。

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。
 - 弱起を入力する位置にあるアイテムを選択します。単一の譜表に弱起を入力するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。
2. 弱起の影響を受ける領域の終わりに、必要に応じて拍が自動的に追加されるようにするには、**[I]** を押して挿入モードを有効にします。
3. 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。
4. 「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」 セクションで、使用する拍子記号の種類をメニューから選択します。
5. 使用する拍子記号を所定のスペースに入力します。
6. 「**アウフタクトの拍数 (Pick-up bar of)**」 セクション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)**
 - **3 拍 (3 beats)**

補足

このパネルでは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、用意されたオプションでは、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。

7. 以下のいずれかの操作を行なって、弱起 (アウフタクト) を入力します。

- すべての譜表に弱起 (アウフタクト) を入力するには、「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」セクションで、入力した拍子記号のボタンをクリックします。
- 選択した譜表のみに弱起 (アウフタクト) を入力するには、「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」セクションで、**[Alt/Opt]** を押しながら入力した拍子記号のボタンをクリックします。

結果

音符の入力中は、小節の途中でであっても、指定した拍子記号の一部としてキャレットの位置に弱起が入力されます。

楽譜に弱起を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に指定した拍子記号の一部として弱起が追加されます。拍子記号は、小節の途中でであっても、小節線、調号、音部記号の右側、その他のアイテムの左側に表示されます。既存の拍子記号を選択した場合、その拍子記号が新しい弱起付きの拍子記号に直接置き換わります。

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。

補足

既存の音符に弱起付きの拍子記号を追加した場合、Dorico Elements はその開始位置に自動的に拍を挿入しません。フローの開始位置に弱起を追加すると、そのフローは最初の完全小節からではなく、弱起から開始されます。開始位置に拍を挿入して、既存の音符を後ろにずらすことができます。

関連リンク

[拍子記号 \(拍子\) パネル \(224 ページ\)](#)

[弱起 \(アウフタクト\) \(957 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った弱起 \(アウフタクト\) の入力 \(228 ページ\)](#)

[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 \(957 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った小節/拍の入力 \(240 ページ\)](#)

[システムトラックを使った小節/拍の入力 \(242 ページ\)](#)

[パネルを使った小節線の入力 \(243 ページ\)](#)

[リズム上の位置 \(19 ページ\)](#)

[挿入モードでの音符の挿入 \(180 ページ\)](#)

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。

関連リンク

[テンポ記号 \(929 ページ\)](#)

[タイムトラック \(448 ページ\)](#)

[タイムトラックへのテンポ変更の入力 \(450 ページ\)](#)

テンポのポップオーバー

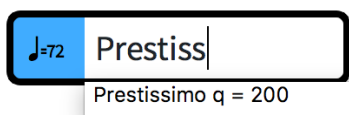
以下の表は、テンポ記号、テンポの等式、およびスウィング再生用のリズムフィールドを入力するためにテンポのポップオーバーに入力できるエントリーの例です。

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ュ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。



エントリーの例が入力されたテンポのポップオーバー



記譜ツールボックスの「テンポ (Tempo)」ボタン

テンポ記号

テンポ記号の例	ポップオーバーエントリー
Adagio	Adagio
Presto ♩ = 176	「Presto q = 176」または「Presto q=176」
Largo (♩ = 52)	「Largo (q = 52)」または「Largo (q=52)」
♩ = 96-112	「q = 96-112」、「q=96-112」、「6 = 96-112」、または「6=96-112」
♩ = 84	「q. = 84」、「q.=84」、「6. = 84」、または「6.=84」
♩ = 60	「h = 60」、「h=60」、「7 = 60」、または「7=60」
♩ = 120	「e = 120」、「e=120」、「5 = 120」、または「5=120」
rit.	「rit.」または「rit」
ritardando	ritardando
accel.	「accel.」または「accel」
accelerando	accelerando
più	「più」または「piu」
meno	meno
Faster, with energy	Faster, with energy

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。

メトロノームマークの拍の単位

メトロノームマークの拍の単位	ポップオーバーエントリー
64 分音符	「z」または「2」
32 分音符	「y」または「3」
16 分音符	「x」または「4」
8 分音符	「e」または「5」
4 分音符	「q」または「6」
2 分音符	「h」または「7」
全音符	「w」または「8」
倍全音符	「2w」または「9」
付点	.(ピリオド)

テンポの等式

テンポの等式の例	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」

スウィング再生用のリズムフィールド

リズムフィールド	ポップオーバーエントリー
16 分音符の軽いスウィング	light swing 16ths
8 分音符の軽いスウィング	light swing 8ths

リズムフィールド	ポップオーバーエントリ
16分音符のミディアムスウィング	medium swing 16ths
8分音符のミディアムスウィング	medium swing 8ths
16分音符の重いスウィング	heavy swing 16ths
8分音符の重いスウィング	heavy swing 8ths
ストレートなリズムフィールド	straight (no swing)
16分音符の 2:1 スウィング (一定)	2:1 swing 16ths (fixed)
8分音符の 2:1 スウィング (一定)	2:1 swing 8ths (fixed)
16分音符の 3:1 スウィング (一定)	3:1 swing 16ths (fixed)
8分音符の 3:1 スウィング (一定)	3:1 swing 8ths (fixed)

関連リンク

[テンポ記号 \(929 ページ\)](#)


[テンポ記号のタイプ \(930 ページ\)](#)

[スウィング再生 \(467 ページ\)](#)

[スウィング再生を適用する \(468 ページ\)](#)

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。

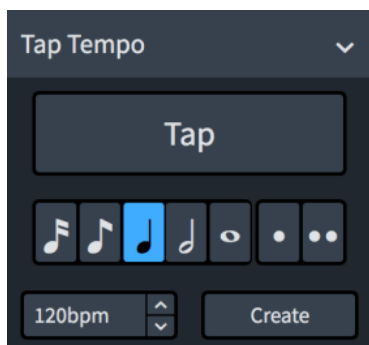
フローで使用 (Used in This Flow)

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。初期設定では、テキストのないメトロノームマークとして表示されます。メトロノームマークの値は、常に最も近い整数に丸められます。

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)

molto (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。

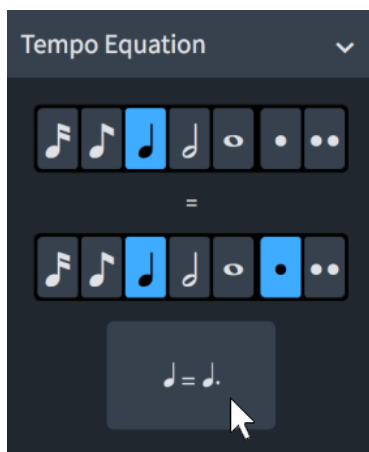
個々のテンポ記号に対して、前のメトロノームマークに対する割合の形でメトロノームマークの相対的な変化を設定できます。

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 \(929 ページ\)](#)

[テンポ記号のタイプ \(930 ページ\)](#)

[メトロノームマークの値の変更 \(936 ページ\)](#)

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。音符の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

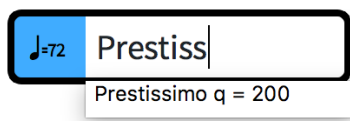
1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - テンポ記号を入力する位置にあるアイテムを選択します。デュレーションにまたがる段階的テンポ変更を入力するには、そのデュレーションにまたがるアイテムを選択します。

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。



補足

rit-e-nu-to のように、段階的テンポ変更の音節を分割し、デュレーション全体に広げて表示する場合は、提案されたエントリをメニューから選択することをおすすめします。有効なフルテキストを持つ段階的テンポ変更だけが音節に分割されて表示されます。

4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

音符の入力中は、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。

楽譜にテンポ記号を追加する場合、最初に選択したアイテム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。

補足

メトロノームマークの値は、小数点以下を入力した場合でも小数点以下がない整数として表示されます。ただし、入力した正確なメトロノームマークの値は常に再生に反映されます。

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 \(929 ページ\)](#)

[タイムトラック \(448 ページ\)](#)

[テンポ記号の要素 \(930 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更 \(938 ページ\)](#)

[メトロノームマーク \(936 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更の長さの変更 \(938 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更のスタイルを個別に変更する \(939 ページ\)](#)


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。音符の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。
- パネルを使用してメトロノームマークに小数点以下を指定することはできません。小数点以下を指定するには、ポップオーバーを使用するか、既存のテンポ記号のメトロノームマークの値を変更します。

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。
 - テンポ記号を入力する位置にあるアイテムを選択します。デュレーションにまたがる段階的テンポ変更を入力するには、そのデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
- 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。
- テンポパネルで、入力するテンポ記号をクリックします。

ヒント

メトロノームマークの計算を自動で行なうには、「**タップテンポ入力 (Tap Tempo)**」セクションの「**タップ (Tap)**」を任意の速度で複数回クリックします。

- 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

音符の入力中は、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。

楽譜にテンポ記号を追加する場合、最初に選択したアイテム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 \(929 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更の長さの変更 \(938 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(156 ページ\)](#)

[メトロノームマークの値の変更 \(936 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更のスタイルを個別に変更する \(939 ページ\)](#)

小節、拍、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。小節と小節線のポップオーバーでは拍も入力できます。また、小節と拍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。

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 \(558 ページ\)](#)

[小節線 \(562 ページ\)](#)

[システムトラック \(338 ページ\)](#)

[特定の声部に小節休符を入力する \(190 ページ\)](#)

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	trim

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、ポップオーバーを使用して任意の数の小節を追加または削除できます。このリストは、小節の追加と削除、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。

拍

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。

アクションの例	ポップオーバーエントリー
全音符拍を 1 つ追加	「1w」、「1-8」、「1 8」、または「4/4」
4 分音符拍を 2 つ追加	「2q」、「2-6」、「2 6」、または「2/4」
8 分音符拍を 4 つ追加	「4e」、「4-5」、「4 5」、「4/8」、または「2/4」
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なく、ポップオーバーを使用して任意の数の拍を入力または削除できます。このリストは、拍の入力と削除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。

拍の単位	ポップオーバーエントリー
64 分音符	「z」または「2」
32 分音符	「y」または「3」
16 分音符	「x」または「4」
8 分音符	「e」または「5」
4 分音符	「q」または「6」
2 分音符	「h」または「7」
全音符	「w」または「8」
倍全音符	「2w」または「9」
付点	.(ピリオド)

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

[特定の声部に小節休符を入力する \(190 ページ\)](#)


[小節 \(558 ページ\)](#)

[小節線 \(562 ページ\)](#)

[小節/拍の削除 \(558 ページ\)](#)

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。

小節と小節線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 \(35 ページ\)](#)

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。音符の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。

前提条件

小節を入力するには、拍子記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。
 - 小節/拍を追加するリズム上の位置にあるアイテムを選択します。単一の譜表に小節/拍を追加するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。
選択した小節線の後ろ、または拍子記号などの選択したその他のアイテムの前に小節/拍が追加されます。
2. 特定の複数の譜表に同時に小節/拍入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
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. 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。
5. 以下のいずれかの操作を行なって、小節/拍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/拍を入力するには、**[Return]** を押します。
 - 選択した譜表またはキャレットが伸びている譜表にのみ小節/拍を入力するには、**[Alt/Opt]+[Return]** を押します。

結果

指定した数の小節/拍が入力されます。

音符の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その他のアイテムの前に追加されます。

ヒント

小節は、音符の入力中に音符のデュレーションを選択し (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

[小節と小節線のポップオーバー \(237 ページ\)](#)

[小節 \(558 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った拍子記号の入力 \(226 ページ\)](#)


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。音符の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。

前提条件

拍子記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。
 - 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。音符の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、音符の入力中に音符のデュレーションを選択し (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 \(558 ページ\)](#)

[パネルを使った拍子記号の入力 \(227 ページ\)](#)

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。

前提条件

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 \(338 ページ\)](#)

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。音符の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。

前提条件

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。

- 小節線を入力する位置にあるアイテムを選択します。単一の譜表に小節線を入力するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。
2. 特定の複数の譜表に同時に小節線を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
 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. 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。
 5. 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。
 - 選択した譜表またはキャレットが伸びている譜表にのみ小節線を入力するには、**[Alt/Opt]+[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。

結果

音符の入力中は、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、最初に選択したアイテムの位置に追加されます。小節線は、音部記号の右側、その他のアイテムの左側に表示されます。既存の小節線を選択した場合、その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。

補足

既存の複縦線を置き換えるためなどに直接入力した標準の小節線も明示的な小節線と見なされ、長休符を分割します。小節線を削除すると完全にリセットされます。

関連リンク

- [小節と小節線のポップオーバー \(237 ページ\)](#)
- [小節線 \(562 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(164 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使った拍子記号の入力 \(226 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(163 ページ\)](#)
- [小節線の削除 \(564 ページ\)](#)
- [再生時の反復 \(465 ページ\)](#)

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。音符の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。

前提条件

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。
 - 小節線を入力する位置にあるアイテムを選択します。単一の譜表に小節線を入力するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。
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、「**小節線を引く (Create Barline)**」セクション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/Opt]** を押しながら「**小節線を引く (Create Barline)**」セクション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

音符の入力中は、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、最初に選択したアイテムの位置に追加されます。小節線は、音部記号の右側、その他のアイテムの左側に表示されます。既存の小節線を選択した場合、その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。

補足

既存の複縦線を置き換えるためなどに直接入力した標準の小節線も明示的な小節線と見なされ、長休符を分割します。小節線を削除すると完全にリセットされます。

関連リンク

- [小節線 \(562 ページ\)](#)
- [小節と小節線のポップオーバー \(237 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(164 ページ\)](#)
- [パネルを使った拍子記号の入力 \(227 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定 \(156 ページ\)](#)
- [再生時の反復 \(465 ページ\)](#)

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 \(631 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使った強弱記号の入力 \(247 ページ\)](#)
- [パネルを使った強弱記号の入力 \(249 ページ\)](#)
- [ニエンテのヘアピン \(641 ページ\)](#)
- [既存の強弱記号に修飾語句を追加する \(642 ページ\)](#)

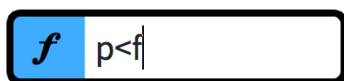
強弱記号のポップオーバー

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レ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

強弱記号のポップオーバーのエントリー

強弱記号または修飾語句	ポップオーバーエントリー
pianissimo: <i>pp</i>	pp
piano: <i>p</i>	p
mezzo piano: <i>mp</i>	mp
mezzo forte: <i>mf</i>	mf
forte: <i>f</i>	f
fortissimo: <i>ff</i>	ff
subito	「 subito 」、 「sub 」、または 「sub. 」
possibile	「 possibile 」、 「poss 」、または 「poss. 」
poco	poco
molto	molto
più	「 piu 」または 「più 」
meno	meno
mosso	mosso

強弱記号または修飾語句	ポップオーバーエントリー
crescendo: <<	<
cresc. (テキスト)	cresc
diminuendo: >>	>
dim. (テキスト)	dim
crescendo から diminuendo へのメッサ・ディ・ ヴォーチェ: <>	<>
diminuendo から crescendo へのメッサ・ディ・ ヴォーチェ: ><	><
小さい丸で始まる/終わる niente のヘアピン	「o<」または「>o」
「n」の文字で始まる/終わる niente のヘアピン	「n<」または「>n」
sforzando: <i>sfz</i>	sfz
rinforzando: <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強弱記号の修飾語句を入力できます。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 **<** を、ディミヌエンドのヘアピンを入力するには **>** を押します。

また、段階的強弱記号の入力後に、外観を個別に変更することもできます。

強弱記号のポップオーバーへの修飾語句の入力

poco、molto、subito、espressivo、dolce などの修飾語句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」などの付随する局所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。

修飾語句のみを表示したい場合は、局所的強弱記号を非表示にできます。

関連リンク

[強弱記号 \(631 ページ\)](#)

[強弱記号の修飾語句 \(642 ページ\)](#)


[ニエンテのヘアピン \(641 ページ\)](#)

[局所的強弱記号を表示/非表示にする \(637 ページ\)](#)

[段階的強弱記号の外観を変更する \(646 ページ\)](#)

強弱記号パネル

強弱記号パネルには、段階的強弱記号や強弱記号の修飾語句 (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。

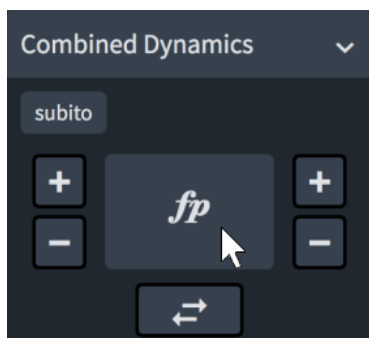
修飾語句は強弱記号と一緒に入力する必要があります。

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、強弱記号のカスタムの組み合わせを作成できます。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。



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修飾語句を入力できます。音符の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して、たとえば大譜表を用いる楽器の各譜表に異なる強弱記号を設定することができます。

ヒント

また、変更したい強弱記号の位置にキャレットがあるときに以下の手順を実行すれば、音符の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。

補足

声部固有の強弱記号を入力する場合は、キャレットを有効にしておく必要があります。

- 強弱記号を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。デュレーションにまたがる強弱記号を入力するには、そのデュレーションにまたがる譜表上のアイテムを選択します。
- 複数の譜表に同時に強弱記号を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
- [Shift]+[D]** を押して強弱記号のポップオーバーを開きます。
- 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。
 - そのインストゥルメントに属するすべての声部/譜表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/Opt]+[Return]** を押すことで、キャレットが表示された声部だけに強弱記号を入力します。
- 必要に応じて、音符の入力中に **[Space]** を押すと、キャレットが進み「p<」のような開口型の段階的強弱記号が延長されます。
また、音符を続けて入力すると開口型の段階的強弱記号は自動的に延長されます。
- 必要に応じて、音符の入力中に **[?]** 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

指定した強弱記号が入力されます。声部固有の強弱記号を入力しない限り、強弱記号は単一のインストゥルメント (大譜表を用いるインストゥルメントを含む) に属する譜表上のすべての声部に影響します。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。

隣り合った強弱記号、つまり一緒にまたは連続して入力された強弱記号は自動的にグループ化されます。これは、強弱記号を音符の入力中に入力した場合も、既存の音符に追加した場合も同様です。

音符の入力中はキャ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せん。

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

- 音符の入力中にポップオーバーに「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 などの一部の修飾語句は、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、そのテキストの配置の一般的な慣習に習っています。

既存の強弱記号の前後に修飾語句を追加できます。修飾語句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することもできます。

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

[複数の譜表にキャレットを伸ばす](#) (163 ページ)

- 強弱記号 (631 ページ)
- 強弱記号レーン (430 ページ)
- 強弱記号のグループ (650 ページ)
- 声部固有の強弱記号 (640 ページ)
- 強弱記号の修飾語句 (642 ページ)
- 修飾語句 subito の外観と位置を変更する (643 ページ)
- 結合式強弱記号の区切り文字を表示/非表示にする (637 ページ)
- 強弱記号レベルを変更する (636 ページ)
- 強弱記号の位置の移動 (634 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 (645 ページ)
- 局部的強弱記号を表示/非表示にする (637 ページ)
- 譜表に対するアイテムの位置の変更 (344 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修飾語句を入力できます。音符の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して、たとえば大譜表を用いる楽器の各譜表に異なる強弱記号を設定することができます。

補足

- また、変更したい強弱記号の位置にキャレットがあるときに以下の手順を実行すれば、音符の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。

補足

声部固有の強弱記号を入力する場合は、キャレットを有効にしておく必要があります。

- 強弱記号を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。デュレーションにまたがる強弱記号を入力するには、そのデュレーションにまたがる譜表上のアイテムを選択します。
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。

- そのインストゥルメントに属するすべての声部/譜表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

指定した強弱記号が入力されます。声部固有の強弱記号を入力しない限り、強弱記号は単一のインストゥルメント (大譜表を用いるインストゥルメントを含む) に属する譜表上のすべての声部に影響します。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せん。

隣り合った強弱記号、つまり一緒にまたは連続して入力された強弱記号は自動的にグループ化されます。これは、強弱記号を音符の入力中に入力した場合も、既存の音符に追加した場合も同様です。

音符の入力中は、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 などの一部の修飾語句は、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、そのテキストの配置の一般的な慣習に習っています。

既存の強弱記号の前後に修飾語句を追加できます。修飾語句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することもできます。

- 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 \(631 ページ\)](#)

[強弱記号 sforzando/rinforzando の外観を変更する \(638 ページ\)](#)

[結合式強弱記号の区切り文字を表示/非表示にする \(637 ページ\)](#)

[強弱記号レベルを変更する \(636 ページ\)](#)

[局部的強弱記号を表示/非表示にする \(637 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(156 ページ\)](#)

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 \(600 ページ\)](#)


[コード記号の入力 \(255 ページ\)](#)

[コード記号入力中のナビゲーション \(254 ページ\)](#)

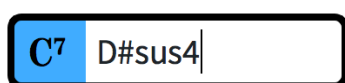
コード記号のポップオーバー

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トリーの例です。これらの構成要素は自由に組み合わせて入力できます。

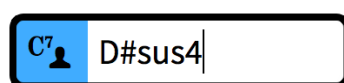
記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、コード記号のポップオーバーを開くことができます。

- **[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。

グローバルなコード記号を入力する場合は、ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが記譜ツールボックスの対応するボタンと一致します。ローカルなコード記号を入力する場合は、ポップオーバーの左側のアイコンが小さく表示され、その横にソロプレイヤーのアイコンが表示されます。



グローバルなコード記号のエントリーの例が入力されたコード記号のポップオーバー



ローカルなコード記号のエント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ト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ト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。

Eb^{Loc.}

コード記号のルート

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
音符名 (英語表記) C、Db、F#、B など	「C」、「Db」、「F#」、「B」など
音符名 (ドイツ語表記) C、Db、F#、H など	「C」、「Des」、「Fis」、「H」など
固定ドソルフェージュ C、Db、F、F#、B など	「do」、「reb」、「fa」、「fa#」、「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」、「-5」、「#9」、「+9」など
付加音	「add#11」、「add+11」、「addb9」、「add-9」、 「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」

オンコードのコード記号の例

Fm/D#

ポップオーバーエントリー

「Fm/D#」または「Fmi/D#」

ポリコード記号

ポリコード記号の例

G/E

Cmaj7/D

Fm/D#

ポップオーバーエントリー

「G;E」または「Gmaj;E」

「CM7|D」または「Cmaj7|D」

「Fm|D#」または「Fmi|D#」

和音なしの記号

和音なしの記号

和音なし

ポップオーバーエントリー

「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

イオニアン

ドリアン

フリジアン

リディアン

ミクソリディアン

エオリアン

ロクリアン

メロディックマイナー

ハーモニックマイナー

ホールトーン

ポップオーバーエントリー

ionian

dorian

phrygian

lydian

mixolydian

aeolian

locrian

melodicminor

harmonicminor

wholetone

モーダルコード記号

オクタトニックまたはディミニッシュハーフホ
ル

オクタトニックまたはディミニッシュホールハ
ーフ

ポップオーバーエントリー

「**diminishedhalfwhole**」、
「**diminishedsemitonetone**」、
「**octatonichalfwhole**」、または
「**octatonicsemitonetone**」

「**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](#) (600 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

ポップオーバーを次の拍に進める

ポップオーバーを前の拍に戻す

ポップオーバーを次の小節の最初に進める

ポップオーバーを前の小節の最初に戻す

以下のうち、最も近い位置にカーソルとポップオーバーを移動する

- 次/前の音符
- 次/前の休符
- 次/前のリズムグリッド位置

キーボードショートカット

[Space]

[Shift]+[Space]

[Tab]

[Shift]+[Tab]

[→]/[←]

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/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 \(45 ページ\)](#)

[MIDI コマンドの割り当て \(49 ページ\)](#)

[キーボードショートカットの割り当て \(48 ページ\)](#)

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コード記号を入力できます。すべてのインストゥルメントに入力することも、個別のインストゥルメントに入力することもできます。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。

前提条件

MIDI デバイスを使用してコード記号を入力する場合は、使用する MIDI デバイスを接続しておきます。

手順

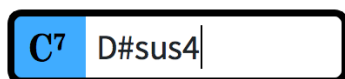
1. 記譜モードで、コード記号を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
2. **[Shift]+[Q]** を押してコード記号のポップオーバーを開きます。

補足

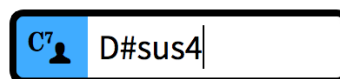
選択した位置よりも前にローカルなコード記号のある譜表上のアイテムを選択した場合、コード記号のポップオーバーを開くと、ローカルなコード記号を入力するモードに自動的に設定されます。

3. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なってコード記号のタイプを変更します。
 - ローカルなコード記号を入力するには、**[Alt/Opt]+[L]** を押します。
 - グローバルなコード記号を入力するには、**[Alt/Opt]+[G]** を押します。

ポップオーバーのアイコンが更新され、現在のタイプが表示されます。



グローバルなコード記号を入力する際のコード記号のポップオーバー



ローカルなコード記号を入力する際のコード記号のポップオーバー

4. 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。
5. 必要に応じて、**[Space]** を押して現在の拍子記号に応じてポップオーバーを次の拍に進めます。また、拍とは異なる単位でポップオーバーを前後に移動することもできます。
 6. ポップオーバーがグローバルに設定されているときに個別にローカルなコード記号を入力する場合、または逆の場合には、**[Alt/Opt]+[Return]** を押してコード記号の入力を確定します。
 7. **[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。現在のレイアウトでコード記号を表示しない設定になっているインストゥルメントに属するアイテムを選択した場合、すべてのインストゥルメントのコード記号を表示するように対応するプレーヤーが自動的に更新されます。

グローバルなコード記号はプロジェクト内のすべてのインストゥルメントに適用され、コード記号を表示するように設定されているすべての譜表に表示されます。ローカルなコード記号は選択したインストゥルメントにのみ適用されます。同じ位置にグローバルなコード記号が存在していても、ローカルなコード記号は常に表示されます。

補足

Dorico Elements には、コード記号の外観のプリセットにデフォルトが 1 つ用意されており、それがすべてのコード記号に適用されるため、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。

手順終了後の項目

特定の譜表の上にあるコード記号を表示/非表示にしたり、コード記号の横のコードダイアグラムを表示/非表示にしたりできます。

関連リンク

[コード記号 \(600 ページ\)](#)

[コード記号の再生の有効化 \(454 ページ\)](#)

[コード記号を表示/非表示にする \(602 ページ\)](#)

[レイアウトでコード記号を表示/非表示にする \(603 ページ\)](#)

[コードダイアグラムを表示/非表示にする \(611 ページ\)](#)

[MIDI 入力デバイスの無効化 \(211 ページ\)](#)

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 番め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文字で区切って、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 \(251 ページ\)](#)

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 \(251 ページ\)](#)

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 \(251 ページ\)](#)

コード記号領域の入力

コード記号を表示する特定の領域を入力できます。たとえば、プロジェクトの大部分でコード記号が必要ないインストゥルメントに、コード記号を表示する必要のある即興のセクションがある場合などに使用します。

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。
- コード記号を表示する領域を選択します。

2. 「記譜 (Write)」 > 「コード記号領域を作成 (Create Chord Symbol Region)」を選択します。

結果

音符の入力中は、コード記号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。既存の楽譜にコード記号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。

対応するインストゥルメントが割り当てられたプレーヤーは、すべてのコード記号を非表示にするように設定されていても、コード記号領域およびスラッシュ領域にコード記号が表示されるよう自動的に設定されます。

関連リンク

[コード記号領域 \(604 ページ\)](#)

[コード記号を表示/非表示にする \(602 ページ\)](#)

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 \(619 ページ\)](#)

[オクターブ線 \(625 ページ\)](#)

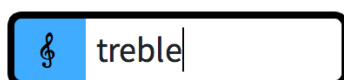
音部記号とオクターブ線のポップオーバー

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。

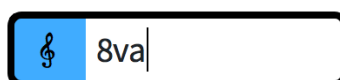
記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、音部記号とオクターブ線のポップオーバーを開くことができます。

- **[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

ト音記号	ポップオーバーエントリー 「g」、「G」、「g2」、「sol」、または「treble」
ヘ音記号	「f」、「F」、「f4」、「fa」、または「bass」
テノール八音記号	「ct」、「CT」、「c4」、「ut4」、または「tenor」
アルト八音記号	「ca」、「CA」、「c3」、「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
4 弦タブラチュア	tab4
6 弦タブラチュア	tab6

補足

長方形のパーカッション記号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

音符を 1 オクターブ上に移動	ポップオーバーエントリー 「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」
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」
Loco の指示	loco
オクターブ線の終了	「 」または「stop」

たとえば、音符の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 \(619 ページ\)](#)

[オクターブ線 \(625 ページ\)](#)

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。音符の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。

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。
- Dorico Elements の多くのインストゥルメントには、デフォルトで代替の音部記号を表示する別のタイプがあります。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. 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。
 - 音部記号を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
2. 複数の譜表に同時に音部記号を入力する場合は、それらの譜表にキュレットを伸ばします。
3. **[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。
4. 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、バス記号なら「**bass**」、アルト記号なら「**alto**」と入力します。
5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

音符の入力中は、キュ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 \(619 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(163 ページ\)](#)

[実音と移調音で異なる音部記号を設定する \(622 ページ\)](#)

[レイアウトの移調に従い音部記号を表示/非表示にする \(623 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更 \(107 ページ\)](#)

[プレイヤーへのインストゥルメントの追加 \(105 ページ\)](#)


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。音符の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。
- Dorico Elements の多くのインストゥルメントには、デフォルトで代替の音部記号を表示する別のタイプがあります。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. 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。
 - 音部記号を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
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

音符の入力中は、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 \(619 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(156 ページ\)](#)

[ユニバーサルインド太鼓記譜法 \(1000 ページ\)](#)

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。音符の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、特定の声部にのみオクターブ線を入力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。単一の声部にオクターブ線を追加するには、その声部の音符のみを選択します。
2. 複数の譜表に同時にオクターブ線を入力する場合は、それらの譜表にキュレットを伸ばします。
 3. **[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。
 4. 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。
 5. 以下のいずれかの操作を行なって、オクターブ線を入力してポップオーバーを閉じます。
 - 譜表のすべての声部にオクターブ線を入力するには、**[Return]** を押します。
 - 現在選択している声部だけにオクターブ線を入力するには、**[Alt/Opt]+[Return]** を押します。
 6. 必要に応じて、音符の入力中に **[Space]** を押すと、キュ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。
 7. 必要に応じて、音符の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、「|」または「stop」を入力するとオクターブ線が停止します。
-

結果

音符の入力中はキュ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、オクターブ線はキュ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入力されます。

オクターブ線内の音符のピッチは、自動的に調整されます。たとえば、上のオクターブ線に表示される音符は、上のオクターブ線を使用せずに実際よりも1オクターブ下に表示されます。

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 \(258 ページ\)](#)

[オクターブ線 \(625 ページ\)](#)

[オクターブ線の長さの変更 \(626 ページ\)](#)

[複数の譜表にキュレットを伸ばす \(163 ページ\)](#)

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。音符の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、特定の声部にのみオクターブ線を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

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。単一の声部にオクターブ線を追加するには、その声部の音符のみを選択します。
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. 以下のいずれかの操作を行なって、必要なオクターブ線を入力します。
 - 譜表のすべての声部にオクターブ線を入力するには、「オクターブ線 (Octave Lines)」セクションでそのオクターブ線をクリックします。
 - 現在選択している声部だけにオクターブ線を入力するには、**[Alt]** を押しながら「オクターブ線 (Octave Lines)」セクションでその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

音符の入力中は、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、マウスを使って音符を入力する場合、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入力されます。

オクターブ線内の音符のピッチは、自動的に調整されます。たとえば、上のオクターブ線に表示される音符は、上のオクターブ線を使用せずに実際よりも1オクターブ下に表示されます。

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 \(625 ページ\)](#)
- [オクターブ線の長さの変更 \(626 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定 \(156 ページ\)](#)

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 \(689 ページ\)](#)
- [中間休止記号を入力するときの正しい配置 \(266 ページ\)](#)

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)

ブレス記号 (コンマ)

ブレス記号 (チェックマーク)

ブレス記号 (上げ弓)

ブレス記号 (Salzedo)

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

「**breathmarkcomma**」、**comma**」、または「,
(コンマ)

breathmarktick

breathmarkupbow

breathmarksalzedo

補足

カーリュー記号は元々、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ュー・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 \(689 ページ\)](#)


[フェルマータのタイプ](#) (689 ページ)

[中間休止記号のタイプ](#) (691 ページ)

[ブレス記号のタイプ](#) (690 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。音符の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

- 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入力する位置にあるアイテムを選択します。特定の譜表にブレス記号を入力するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。

補足

一度に入力できる延長記号または休止記号は1つのみです。

- 複数の譜表に同時にブレス記号を入力する場合は、それらの譜表にキュレットを伸ばします。
 - [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。
 - 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、休止記号の場合は「**fermata**」、延長記号の場合は「**caesura**」と入力します。
 - [Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
-

結果

音符の入力中は、キュレットの位置に、指定した延長記号または休止記号が入力されます。楽譜に延長記号または休止記号を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に入力されます。

- フェルマータは、すべての譜表の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に表示されます。
- ブレス記号は、キュ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、すべての譜表のキャレットまたは選択した音符の左側に表示されます。

関連リンク

[複数の譜表にキャレットを伸ばす](#) (163 ページ)

[延長記号と休止記号](#) (689 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。音符の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入力する位置にあるアイテムを選択します。特定の譜表にプレス記号を入力するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。

補足

一度に入力できる延長記号または休止記号は1つのみです。

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

音符の入力中は、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。楽譜に延長記号または休止記号を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に入力されます。

- フェルマータは、すべての譜表の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に表示されます。
- プレス記号は、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、すべての譜表のキャレットまたは選択した音符の左側に表示されます。

関連リンク

[延長記号と休止記号](#) (689 ページ)

[マウス入力の設定](#) (156 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 \(689 ページ\)](#)

[中間休止記号のタイプ \(691 ページ\)](#)

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音符の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音符の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 \(743 ページ\)](#)

[アルペジオ記号 \(758 ページ\)](#)

[グリッサンドライン \(764 ページ\)](#)

[ジャズアーティキュレーション \(787 ページ\)](#)

[ジャズの装飾音 \(788 ページ\)](#)

[ライン \(825 ページ\)](#)

[ラインの入力方法 \(305 ページ\)](#)

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レ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: <i>tr</i>	「tr」または「trill」
ショートトリル: <i>st</i>	「shorttr」
モルデント: <i>mw</i>	「mor」または「mordent」
ターン: <i>∞</i>	「turn」
逆ターン: <i>∞</i>	「invturn」または「invertedturn」

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
バンド <i>U</i>	「brassbend」
フリップ <i>H</i>	「flip」
ジャズターン <i>mw</i>	「jazz」または「shake」

ジャズの装飾音のタイプ	ポップオーバーエントリー
スミア ~	「smear」

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 (ベンド)	「plop」
プロップ (スムーズ)	「plopsmooth」
スクープ	「scoop」
ドイト (ベンド)	「doit」
ドイト (スムーズ)	「doitsmooth」
フォール (ベンド)	「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。

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」
曲線のアルペジオ記号	slurarp

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 (波線)

「glisswavy」

ギターテクニック

ギターテクニックのタイプ

ポップオーバーエントリー

ギターベンド

「bend」

ビブラートバーダイブアンドリターン

「vibbend」

ビブラートバースクープ

「vibscoop」

ビブラートバーディップ

「vibdip」

ビブラートバーのライン

「wbar」または「w/bar」

補足

ラインを表示するにはデュレーションが必要です。

ハンマーオン

「ho」または「hammer」

補足

「C-D」のように、同じ弦上でピッチが上昇する2つ以上の音符を選択する必要があります。

プルオフ

「po」または「pull」

補足

「D-C」のように、同じ弦上でピッチが下降する2つ以上の音符を選択する必要があります。

ハンマーオンからプルオフ、またはプルオフからハンマーオン (リガード)

「hp」、「hopo」、「hammerpull」、「lig」、または「ligado」

補足

「C-D-C」や「D-C-D」のように、同じ弦上でピッチの方向が入れ替わる3つ以上の音符を選択する必要があります。

右手のタッピング

「tap」

ギターテクニックのタイプ

ポップオーバーエントリー

プルオフ付きの右手のタッピング

「tappull」

補足

「D-C」のように、同じ弦上でピッチが下降する2つ以上の音符を選択する必要があります。

左手のタッピング

「lhtap」

プルオフ付きの左手のタッピング

「lhtappull」

補足


「D-C」のように、同じ弦上でピッチが下降する2つ以上の音符を選択する必要があります。

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 \(274 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使ったグリッサンドラインの入力 \(275 ページ\)](#)
- [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 \(277 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使ったギターベンドの入力 \(280 ページ\)](#)
- [ビブラートバーダイブの入力 \(282 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使ったビブラートバーのダイブとリターンの入力 \(283 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使ったビブラートバーのスクープの入力 \(285 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使ったビブラートバーのディップの入力 \(287 ページ\)](#)
- [ハンマーオン/プルオフの入力 \(290 ページ\)](#)
- [タッピングの入力 \(291 ページ\)](#)
- [個々の音符に弦を指定する \(728 ページ\)](#)
- [タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更 \(922 ページ\)](#)
- [装飾音 \(743 ページ\)](#)
- [トリル音程 \(750 ページ\)](#)
- [アルペジオ記号 \(758 ページ\)](#)
- [グリッサンドライン \(764 ページ\)](#)
- [ギターベンド \(769 ページ\)](#)
- [ギターテクニック \(779 ページ\)](#)
- [ジャズアーティキュレーション \(787 ページ\)](#)
- [ジャズの装飾音 \(788 ページ\)](#)
- [演奏技法のデュレーション \(821 ページ\)](#)

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、ギターベンド、ビブラートバーの演奏技法など、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ル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

音符の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。

ギター (Guitar)

ギターバンドやビブラートバーのスクープなど、ギターで一般的に使用される演奏技法やピッチオルタレーションがあります。

関連リンク

[パネルを使った装飾音/トリルの入力 \(273 ページ\)](#)

[パネルを使ったアルペジオ記号の入力 \(275 ページ\)](#)

[パネルを使ったグリッサンドラインの入力 \(276 ページ\)](#)

[パネルを使ったジャズアーティキュレーションの入力 \(278 ページ\)](#)

[ギターバンドとギターテクニックの入力方法 \(279 ページ\)](#)

ポップオーバーを使った装飾音/トリルの入力

装飾音のポップオーバーを使用して装飾音、トリル、ジャズの装飾音を入力できます。音符の入力中に
行なうことも、既存の音符に追加することもできます。トリルを入力する際に、短3度などのトリルの
音程を指定できます。

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。
 - 装飾音を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。特定のデュレーションを持つトリルを入力するには、そのデュレーションにまたがる譜表上のアイテムを選択します。
 2. 複数の譜表に同時に装飾音を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
 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、短3度の音程を持つトリルの場合は「**tr m3**」、モルデントの場合は「**mor**」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. 必要に応じて、音符入力中に、音符を入力するか **[Space]** を押してキャレットを進め、装飾音を入力します。
-

結果

音符の入力中は、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、またはキャレットを進めた分だけ継続します。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す。ただし、トリルの途中で音程を変更することもできます。

楽譜に装飾音を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に入力されます。トリルは最初に選択したアイテムの位置に挿入され、残りの選択範囲には延長線が表示されます。

関連リンク

[装飾音 \(743 ページ\)](#)

[トリル \(746 ページ\)](#)

[トリル音程 \(750 ページ\)](#)

[トリルの音程を変更する \(751 ページ\)](#)

[トリルの途中でトリルの音程を変更する \(752 ページ\)](#)

[トリルの音程の外観 \(754 ページ\)](#)

[ジャズの装飾音 \(788 ページ\)](#)

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

[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 \(277 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャラットを伸ばす \(163 ページ\)](#)


パネルを使った装飾音/トリルの入力

装飾音パネルを使用して装飾音、トリル、ジャズの装飾音を入力できます。音符の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。
 - 装飾音を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。特定のデュレーションを持つトリルを入力するには、そのデュレーションにまたがる譜表上のアイテムを選択します。
 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、入力する装飾音をクリックします。
-

結果

音符の入力中は、キャラ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。

楽譜に装飾音を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に入力されます。トリルは最初に選択したアイテムの位置に挿入され、残りの選択範囲には延長線が表示されます。

ヒント

ポップオーバーを使用してトリルを入力する際にトリルの音程を指定できます。

関連リンク

[装飾音パネル \(271 ページ\)](#)

[パネルを使ったジャズアーティキュレーションの入力 \(278 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(156 ページ\)](#)

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。音符の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。複数の声部の音符や、ピアノやハープといった同じインストゥルメントに属する異なる譜表上の音符にかかるようにアルペジオ記号を入力することもできます。

補足

一度に入力できるアルペジオ記号は1つのみです。

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。
 - アルペジオ記号を追加する声部ごとに少なくとも1つ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。
- 選択した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. 音符の入力を開始したら、**[Q]** を押して和音の入力を開始します。

補足

アルペジオ記号を入力できるのは和音の入力中のみです。

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、上向アルペジオ記号の場合は「**arpup**」、下向アルペジオ記号の場合は「**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. 和音の入力中は、使用する音符を入力します。

結果

和音の入力中は、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、選択した音符の左側にアルペジオ記号が入力されません。

和音の入力中は、現在の声部のその位置にあるすべての音符のピッチ範囲にかかるように、また、既存の音符にアルペジオ記号を追加した場合は、選択した声部/譜表のすべての音符のピッチ範囲にかかるようにアルペジオ記号が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 \(267 ページ\)](#)

[アルペジオ記号 \(758 ページ\)](#)

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

[和音の入力 \(194 ページ\)](#)

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。複数の声部の音符や、ピアノやハーブといった同じインストゥルメントに属する異なる譜表上の音符にかかるようにアルペジオ記号を入力することもできます。

補足

- 一度に入力できるアルペジオ記号は1つのみです。また、音符の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声部ごとに少なくとも1つ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。
- 選択した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. 「**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。アルペジオ記号は、その位置にある選択した声部/譜表のすべての音符のピッチ範囲にかかるように自動的に調整されます。

関連リンク

[装飾音パネル \(271 ページ\)](#)

[アルペジオ記号 \(758 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(156 ページ\)](#)

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ラインを入力できます。

補足

音符の入力中や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。かわりに、ジャズアーティキュレーションは入力できます。

前提条件

グリッサンドにつなげる音符を2つ以上入力しておきます。

手順

1. 記譜モードで、グリッサンドラインにつなげる音符を2つ選択します。

たとえば、装飾音符と通常の音符、声部が異なる2つの音符、または同じインストゥルメントに属する異なる譜表の2つの音符などを選択します。

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

選択した音符の間に、指定したグリッサンドラインが入力されます。

補足

- 1つの音符を選択してグリッサンドラインを入力した場合は、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、その譜表の同じ声部の次の音符で終わります (休符はまたぎます)。
- 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。
- 初期設定では、グリッサンドラインのテキストはフレット楽器に属する譜表上に表示されません。しかし、グリッサンドラインのテキストを手動で表示させることができます。

関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(267 ページ\)](#)

[グリッサンドライン \(764 ページ\)](#)

[グリッサンドのテキストを個別に変更する \(766 ページ\)](#)

[グリッサンドラインのテキストの表示条件を変更する \(766 ページ\)](#)

[パネルを使ったジャズアーティキュレーションの入力 \(278 ページ\)](#)

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ラインを入力できます。

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。
- 音符の入力中や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。かわりに、ジャズアーティキュレーションは入力できます。

前提条件

グリッサンドにつなげる音符を2つ以上入力しておきます。

手順

1. 記譜モードで、グリッサンドラインにつなげる音符を2つ選択します。

たとえば、装飾音符と通常の音符、声部が異なる2つの音符、または同じインストゥルメントに属する異なる譜表の2つの音符などを選択します。

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. 「グリッサンド (Glissandi)」セクションで、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

選択した音符の間に、指定したグリッサンドラインが入力されます。

補足

- 1つの音符を選択してグリッサンドラインを入力した場合は、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、その譜表の同じ声部の次の音符で終わります (休符はまたぎます)。
- 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。
- 初期設定では、グリッサンドラインのテキストはフレット楽器に属する譜表上に表示されません。しかし、グリッサンドラインのテキストを手動で表示させることができます。

関連リンク

[装飾音パネル \(271 ページ\)](#)

[グリッサンドライン \(764 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(156 ページ\)](#)

[グリッサンドのテキストを個別に変更する \(766 ページ\)](#)

[グリッサンドラインのテキストの表示条件を変更する \(766 ページ\)](#)

[パネルを使ったジャズアーティキュレーションの入力 \(278 ページ\)](#)

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。音符の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。

ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** 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。

- 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. 複数の譜表に同時にジャズアーティキュレーションを入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
 3. 必要に応じて、音符の入力中に音符を1つ以上入力します。

4. **[Shift]+[O]** を押して装飾音のポップオーバーを開きます。
5. 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。
6. **[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、通常これは最後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そのタイプのデフォルトの線のスタイルで入力されます。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。

手順終了後の項目

個々のインストゥルメントに声部の個別再生を有効にして、異なるジャズアーティキュレーションを異なる声部で同時に鳴らすこともできます。

関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(267 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った装飾音/トリルの入力 \(272 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(163 ページ\)](#)

[ジャズアーティキュレーション \(787 ページ\)](#)

[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 \(789 ページ\)](#)

[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 \(790 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)

[再生効果 \(516 ページ\)](#)

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。音符の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。

ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** 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。

- 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。

- 複数の譜表に同時にジャズアーティキュレーションを入力する場合は、それらの譜表にキュレットを伸ばします。
 - 必要に応じて、音符の入力中に音符を1つ以上入力します。
 - 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。
 - 「**ジャズ (Jazz)**」セクションで、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、通常これは最後に入力した音符になります。

手順終了後の項目

個々のインストゥルメントに声部の個別再生を有効にして、異なるジャズアーティキュレーションを異なる声部で同時に鳴らすこともできます。

関連リンク

- [装飾音パネル \(271 ページ\)](#)
- [パネルを使った装飾音/トリルの入力 \(273 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキュレットを伸ばす \(163 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定 \(156 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)
- [再生効果 \(516 ページ\)](#)

ギターバンドとギターテクニックの入力方法

ギターバンド (ベンディングやポストバンドなど)、ビブラートバーの演奏技法 (ディップ、ダイブ、スクープ、ダイブとリターンなど) およびタッピング、ハンマーオン、プルオフの指示記号を、キーボードを使って装飾音のポップオーバーから、またはマウスを使って装飾音パネルから入力できます。

ベンディング、ポストバンドおよびビブラートバーのプリダイブは、プロパティパネルのプロパティを使用しても入力できます。

ギターテクニックは音符の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、ギターバンドを音符の入力中に入力することはできません。ギターバンドは既存の音符への追加によるのみ入力できます。

関連リンク

- [装飾音のポップオーバー \(267 ページ\)](#)
- [装飾音パネル \(271 ページ\)](#)
- [ギターバンド \(769 ページ\)](#)
- [ギタープリバンドとギタープリダイブ \(771 ページ\)](#)
- [ギターポストバンド \(773 ページ\)](#)
- [ビブラートバーのダイブとリターン \(774 ページ\)](#)
- [ビブラートバーの演奏技法 \(779 ページ\)](#)
- [タッピング \(780 ページ\)](#)
- [ハンマーオンとプルオフ \(781 ページ\)](#)

ポップオーバーを使ったギターベンドの入力

装飾音のポップオーバーを使用して、装飾音符と通常の音符といった既存の音符の間にギターベンドを入力できます。隣接する音符間にも隣接しない音符間にもギターベンドを入力できます。

補足

音符の入力中や譜表の最後の音符にギターベンドを入力することはできません。

前提条件

ギターベンドにつなげる音符を2つ以上入力しておきます。

手順

1. 記譜モードで、ギターベンドにつなげる音符を2つ選択します。
たとえば、装飾音符と通常の音符、声部が異なる2つの音符などを選択します。
2. **[Shift]+[O]** を押して装飾音のポップオーバーを開きます。
3. ポップオーバーに「bend」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

選択した音符の間にギターベンドが入力されます。

つなげる音符のピッチの上下によって、タブ譜上のギターベンドは自動的にギターベンドまたはリターンとして表示されます。

ヒント

- 1つの音符を選択してギターベンドを入力した場合は、選択したノートの位置からギターベンドが始まり、その譜表の同じ声部の次の音符で終わります(休符はまたぎます)。
- ギターベンドの入力にキーボードショートカットを設定できます。このキーボードショートカットは「**ギターベンドを作成 (Create Guitar Bend)**」と呼ばれ、「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページの「**音符の入力 (Note Input)**」カテゴリにあります。

関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(267 ページ\)](#)

[ギターベンド \(769 ページ\)](#)

[ギターのベンディング/プリダイブの入力 \(281 ページ\)](#)

[ギターポストベンドの入力 \(282 ページ\)](#)

[「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 \(45 ページ\)](#)

パネルを使ったギターベンドの入力

装飾音パネルを使用して、装飾音符と通常の音符といった既存の音符の間にギターベンドを入力できます。隣接する音符間にも隣接しない音符間にもギターベ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のみギターベンドを入力できます。

- 音符の入力中や譜表の最後の音符にギターベンドを入力することはできません。
-

前提条件

ギターベンドにつなげる音符を2つ以上入力しておきます。

手順

1. 記譜モードで、ギターベンドにつなげる音符を2つ選択します。
たとえば、装飾音符と通常の音符、声部が異なる2つの音符などを選択します。
 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. 「ギター (Guitar)」セクションで「ギターベンド (Guitar Bend)」をクリックします。
-

結果

選択した音符の間にギターベンドが入力されます。

つなげる音符のピッチの上下によって、タブ譜上のギターベンドは自動的にギターベンドまたはリターンとして表示されます。

ヒント

- 1つの音符を選択してギターベンドを入力した場合は、選択したノートの位置からギターベンドが始まり、その譜表の同じ声部の次の音符で終わります (休符はまたぎます)。
 - ギターベンドの入力にキーボードショートカットを設定できます。このキーボードショートカットは「ギターベンドを作成 (Create Guitar Bend)」と呼ばれ、「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページの「音符の入力 (Note Input)」カテゴリーにあります。
-

関連リンク

[装飾音パネル](#) (271 ページ)

[ギターベンド](#) (769 ページ)

ギターのベンディング/プリダイブの入力

ベンディングは、フレット楽器に属する既存の音符にのみ入力できます。ベンディングをビブラートバーを使用して演奏することの指定もできます。この演奏技法はプリダイブと呼ばれます。

手順

1. 前にベンディング/プリダイブを入力する音符を選択します。
 2. プロパティパネルの「ギターベンディング (Guitar Pre-Bends)」グループで、「ベンディングの音程 (Pre-bend interval)」をオンにします。
 3. 必要に応じて音程を変更します。
 4. 必要に応じて、ベンディングをギタープリダイブに変換する場合は、「ビブラートバーベンディング (Vibrato bar pre-bend)」を有効にして「ギターベンディング (Guitar Pre-bends)」グループの対応するチェックボックスをオンにします。
-

結果

指定した音程のベンディングが選択した音符の前に入力されます。「ビブラートバーベンディング (Vibrato bar pre-bend)」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は、ギタープリダイブとして表示されます。

関連リンク

[ギタープリベンドとギタープリダイブ \(771 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(779 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(記譜モード\) \(150 ページ\)](#)

ギターポストベンドの入力

ギターポストベンドは、フレット楽器に属する既存の音符に入力できます。ポストベンドには微分音も指定できます。

手順

1. 後ろにギターポストベンドを入力する音符を選択します。
2. プロパティパネルの「**ギターポストベンド (Guitar Post-bends)**」グループで、「**ポストベンドの音程 (Post-bend interval)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 必要に応じて音程を変更します。
 - ギターポストベンドを微分音のポストベンドに変換するには、「**ギターポストベンド (Guitar Post-bends)**」グループの「**微分音のベンド (Microtone bend)**」をオンにします。

結果

指定した音程のギターポストベンドが選択した音符の後ろに入力されます。「**微分音のベンド (Microtone bend)**」をオンにすると、ベンドが微分音で表示されます。

関連リンク

[ギターポストベンド \(773 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(記譜モード\) \(150 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったギターベンドの入力 \(280 ページ\)](#)

ビブラートバーダイブの入力

ビブラートバーダイブは音符の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。

ビブラートバーのダイブは、ジャズアーティキュレーションのフォールスムーズとビブラートバーの指示記号の組み合わせを使用して記譜されます。

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。

ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、 caret 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。

- ビブラートバーのダイブを追加する音符を選択します。
2. 複数の譜表に同時にビブラートバーのダイブを入力する場合は、それらの譜表に caret を伸ばします。
3. 必要に応じて、音符の入力中に音符を 1 つ以上入力します。
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「**fallsmooth**」と入力して、ジャズアーティキュレーションのフォールスムーズを入力します。

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、音符入力中に、フォールスムーズが適用されている音符の位置にcaretを戻します。
 8. **[Shift]+[O]** を押して装飾音のポップオーバーを開きます。
 9. ポップオーバーに「wbar」と入力してビブラートバーの指示記号を入力します。
 10. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
 11. 必要に応じて、音符入力中に、音符を入力するか **[Space]** を押してcaretを進め、ビブラートバーの指示記号を入力します。
-

結果

ジャズアーティキュレーションのフォールスムーズが選択したすべての音符に入力されます。音符の入力中、通常これは最後に入力した音符になります。

音符の入力中は、caretの位置にビブラートバーの指示記号が入力されます。既存の楽譜にビブラートバーの指示記号を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に追加されます。

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そのタイプのデフォルトの線のスタイルで入力されます。タイプや長さは入力したあとでも変更できます。

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のフォールスムーズやビブラートバーの指示記号を入力できます。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。

手順終了後の項目

ビブラートバーの指示記号にラインを表示させるには、長さを変更することでデュレーションを与えます。

関連リンク

- [ビブラートバーの演奏技法 \(779 ページ\)](#)
- [装飾音のポップオーバー \(267 ページ\)](#)
- [装飾音パネル \(271 ページ\)](#)
- [複数の譜表にcaretを伸ばす \(163 ページ\)](#)
- [手動でのcaretの移動 \(163 ページ\)](#)
- [ジャズアーティキュレーション \(787 ページ\)](#)
- [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 \(277 ページ\)](#)
- [パネルを使ったジャズアーティキュレーションの入力 \(278 ページ\)](#)
- [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 \(789 ページ\)](#)
- [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 \(790 ページ\)](#)
- [ジャズアーティキュレーションの削除 \(791 ページ\)](#)
- [ビブラートバーの指示記号/ラインの長さを変更する \(785 ページ\)](#)
- [演奏技法のデュレーション \(821 ページ\)](#)

ポップオーバーを使ったビブラートバーのダイブとリターンを入力

装飾音のポップオーバーを使用して、既存の音符の間にビブラートバーのダイブとリターンを入力できます。隣接する音符間にも隣接しない音符間にもビブラートバーのダイブとリターンを入力できます。

補足

音符の入力中や譜表の最後の音符にビブラートバーのダイブとリターンを入力することはできません。

前提条件

ビブラートバーのダイブとリターンにつなげるために、「D-C-D」のようにピッチ方向が入れ替わる音符を3つ以上入力しておきます。

手順

1. 記譜モードで、ビブラートバーのダイブにつなげる音符を2つ選択します。

補足

選択する音符は同じ譜表上にあり、「D-C」のようにピッチが下がっている必要があります。

2. **[Shift]+[O]** を押して装飾音のポップオーバーを開きます。
3. ポップオーバーに「**vibbend**」と入力してダイブを入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
5. ビブラートバーのリターンにつなげる音符を2つ選択します。

補足

選択する音符は同じ譜表上にあり、「C-D」のようにピッチが上がっている必要があります。

6. **[Shift]+[O]** を押して装飾音のポップオーバーを開きます。
7. ポップオーバーに「**vibbend**」と入力してリターンを入力します。
8. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

ビブラートバーのダイブはピッチが下がる音符間に、ビブラートバーのリターンはピッチが上がる音符間に、それぞれ入力されます。ビブラートバーのリターンが開始する音符でビブラートバーのダイブが終了する場合、タブ譜には「V」と表示され、その位置のベンドの音程が表示されます。ビブラートバーのダイブを連続で上昇または連続で下降する音符（「E-D-C」など）に入力すると、タブ譜の譜表を越えて突出したラインに各ビブラートバーのダイブのベンドの音程が示される形で記譜されます。

ビブラートバーのダイブとリターンは、つなげる音符のピッチの方向に合わせて、自動的にタブ譜に上向きまたは下向きに入力されます。

関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(267 ページ\)](#)

[ビブラートバーのダイブとリターン \(774 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(779 ページ\)](#)

[ギターベンド \(769 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったギターベンドの入力 \(280 ページ\)](#)

パネルを使ったビブラートバーのダイブとリターンの入力

装飾音パネルを使用して、既存の音符の間にビブラートバーのダイブとリターンを入力できます。隣接する音符間にも隣接しない音符間にもビブラートバーのダイブとリターンを入力できます。

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ものみビブラートバーのダイブとリターンを入力できます。

- 音符の入力中や譜表の最後の音符にビブラートバーのダイブとリターンを入力することはできません。

前提条件



ビブラートバーのダイブとリターンにつなげるために、「D-C-D」のようにピッチ方向が入れ替わる音符を3つ以上入力しておきます。

手順

1. 記譜モードで、ビブラートバーのダイブにつなげる音符を2つ選択します。

補足

選択する音符は同じ譜表上にあり、「D-C」のようにピッチが下がっている必要があります。

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. 「ギター (Guitar)」セクションで、「ビブラートバー付きのギターベンド (Guitar Bend with Vibrato Bar)」をクリックしてビブラートバーのダイブを入力します。
4. ビブラートバーのリターンにつなげる音符を2つ選択します。

補足

選択する音符は同じ譜表上にあり、「C-D」のようにピッチが上がっている必要があります。

5. 「ビブラートバー付きのギターベンド (Guitar Bend with Vibrato Bar)」をクリックしてビブラートバーのリターンを入力します。

結果

ビブラートバーのダイブはピッチが下がる音符間に、ビブラートバーのリターンはピッチが上がる音符間に、それぞれ入力されます。ビブラートバーのリターンが開始する音符でビブラートバーのダイブが終了する場合、タブ譜には「V」と表示され、その位置のベンドの音程が表示されます。ビブラートバーのダイブを連続で上昇または連続で下降する音符（「E-D-C」など）に入力すると、タブ譜の譜表を越えて突出したラインに各ビブラートバーのダイブのベンドの音程が示される形で記譜されます。

ビブラートバーのダイブとリターンは、つなげる音符のピッチの方向に合わせて、自動的にタブ譜に上向きまたは下向きに入力されます。

関連リンク

[装飾音パネル \(271 ページ\)](#)

[ビブラートバーのダイブとリターン \(774 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(779 ページ\)](#)

[ギターベンド \(769 ページ\)](#)

[ビブラートバーダイブの入力 \(282 ページ\)](#)

ポップオーバーを使ったビブラートバーのスクープの入力

装飾音のポップオーバーを使用してビブラートバーのスクープを入力できます。音符の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 **[Shift]+[←]** 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。

- ビブラートバーのスクープを追加する音符を選択します。
- 複数の譜表に同時にビブラートバーのスクープを入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
- 必要に応じて、音符の入力中に音符を1つ以上入力します。
- [Shift]+[O]** を押して装飾音のポップオーバーを開きます。
- ポップオーバーに「**vibscop**」と入力します。
- [Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

ビブラートバーのスクープが選択された音符に入力されます。音符の入力中、通常これは最後に入力した音符になります。

初期設定では、ビブラートバーのスクープはタブ譜ではなく音符の譜表のみに表示され、音符の左側に配置されます。

手順終了後の項目

ビブラートバーの指示を入力して、ビブラートバーを使用して演奏するビブラートバーのスクープを明確にできます。

関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(267 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(779 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったビブラートバーの指示記号/ラインの入力 \(288 ページ\)](#)

[ギターテクニックの削除 \(786 ページ\)](#)

パネルを使ったビブラートバーのスクープの入力


装飾音パネルを使用してビブラートバーのスクープを入力できます。音符の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

- 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 **[Shift]+[←]** 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。

- ビブラートバーのスクープを追加する音符を選択します。
- 複数の譜表に同時にビブラートバーのスクープを入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
- 必要に応じて、音符の入力中に音符を1つ以上入力します。
- 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。

5. 「ギター (Guitar)」セクションで「ビブラートバー (スコープ) (Vibrato Bar Scoop)」をクリックします。
-

結果

ビブラートバーのスコープが選択された音符に入力されます。音符の入力中、通常これは最後に入力した音符になります。

初期設定では、ビブラートバーのスコープはタブ譜ではなく音符の譜表のみに表示され、音符の左側に配置されます。

手順終了後の項目

ビブラートバーの指示を入力して、ビブラートバーを使用して演奏するビブラートバーのスコープを明確にできます。

関連リンク

[装飾音パネル \(271 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(779 ページ\)](#)

[パネルを使ったビブラートバーの指示記号/ラインの入力 \(289 ページ\)](#)

[ギターテクニックの削除 \(786 ページ\)](#)

ポップオーバーを使ったビブラートバーのディップの入力

装飾音のポップオーバーを使用してビブラートバーのディップを入力できます。音符の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。
 - ビブラートバーのディップを入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
 2. 複数の譜表に同時にビブラートバーのディップを入力する場合は、それらの譜表にキュレットを伸ばします。
 3. **[Shift]+[O]** を押して装飾音のポップオーバーを開きます。
 4. ポップオーバーに「vibdip」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. 必要に応じて、音符入力中に音符を入力するか、**[Space]** を押してキュレットを進めて、ビブラートバーのディップを入力します。
-

結果

音符の入力中は、キュレットの位置にビブラートバーのディップが入力されます。楽譜にビブラートバーのディップを追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に入力されます。

初期設定では、ビブラートバーのディップは半ステップ単位の音程で、譜表より上に配置され、タブ譜ではなく音符の譜表のみに表示されます。

関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(267 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(779 ページ\)](#)

[ビブラートバーのディップの音程を変更する \(783 ページ\)](#)



[ポップオーバーを使ったビブラートバーの指示記号/ラインの入力 \(288 ページ\)](#)

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(344 ページ\)](#)

パネルを使ったビブラートバーのディップの入力

装飾音パネルを使用してビブラートバーのディップを入力できます。音符の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。
 - ビブラートバーのディップを入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
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. 「ギター (Guitar)」セクションで「ビブラートバー (ディップ) (Vibrato Bar Dip)」をクリックします。

結果

音符の入力中は、キャラットの位置にビブラートバーのディップが入力されます。楽譜にビブラートバーのディップを追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に入力されます。

初期設定では、ビブラートバーのディップは半ステップ単位の音程で、譜表より上に配置され、タブ譜ではなく音符の譜表のみに表示されます。

関連リンク

[装飾音パネル \(271 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(779 ページ\)](#)

[ビブラートバーのディップの音程を変更する \(783 ページ\)](#)

[パネルを使ったビブラートバーの指示記号/ラインの入力 \(289 ページ\)](#)

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(344 ページ\)](#)

ポップオーバーを使ったビブラートバーの指示記号/ラインの入力

装飾音のポップオーバーを使用してビブラートバーの指示記号/ラインを入力できます。音符の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。複数アイテムにわたってビブラートバーの指示記号を入力すると、デュレーションが与えられ、初期設定では破線によるデュレーション線が表示されます。

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。
 - ビブラートバーの指示記号を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。ビブラートバーラインを入力する場合は、必要なデュレーションにまたがる譜表上のアイテムを選択します。
2. 複数の譜表に同時にビブラートバーの指示記号を入力する場合は、それらの譜表にキャラットを伸ばします。
3. **[Shift]+[O]** を押して装飾音のポップオーバーを開きます。
4. ポップオーバーに「wbar」と入力してビブラートバーの指示記号を入力します。
5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
6. 必要に応じて、音符入力中に、音符を入力するか **[Space]** を押してキャラットを進め、ビブラートバーの指示記号を入力します。

結果

音符の入力中は、キャレットの位置にビブラートバーの指示が入力されます。

単一のアイテムを選択してビブラートバーの指示を追加すると、選択した位置のみに挿入され、デュレーションは与えられません。ビブラートバーの指示を複数のアイテムにまたがって追加すると、指示は選択されたアイテムのうちの最初の位置に入力され、選択範囲の最後まで続くデュレーションが与えられます。デュレーションを持つビブラートバーの指示は、初期設定で破線によるデュレーション線が表示されます。

初期設定では、ビブラートバーの指示/ラインは譜表より下に配置され、タブ譜ではなく音符の譜表のみに表示されます。

関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(267 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(779 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(163 ページ\)](#)



[ビブラートバーの指示記号/ラインの長さを変更する \(785 ページ\)](#)

[演奏技法のデュレーション \(821 ページ\)](#)

パネルを使ったビブラートバーの指示記号/ラインの入力

装飾音パネルを使用してビブラートバーの指示記号/ラインを入力できます。音符の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。複数アイテムにわたってビブラートバーの指示記号を入力すると、デュレーションが与えられ、初期設定では破線によるデュレーション線が表示されます。

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。
 - ビブラートバーの指示記号を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。ビブラートバーラインを入力する場合は、必要なデュレーションにまたがる譜表上のアイテムを選択します。
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. 「ギター (Guitar)」セクションで「ビブラートバー (ライン) (Vibrato Bar Line)」をクリックします。

結果

音符の入力中は、キャレットの位置にビブラートバーの指示が入力されます。

単一のアイテムを選択してビブラートバーの指示を追加すると、選択した位置のみに挿入され、デュレーションは与えられません。ビブラートバーの指示を複数のアイテムにまたがって追加すると、指示は選択されたアイテムのうちの最初の位置に入力され、選択範囲の最後まで続くデュレーションが与えられます。デュレーションを持つビブラートバーの指示は、初期設定で破線によるデュレーション線が表示されます。

初期設定では、ビブラートバーの指示/ラインは譜表より下に配置され、タブ譜ではなく音符の譜表のみに表示されます。

関連リンク

[装飾音パネル \(271 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(779 ページ\)](#)

[ビブラートバーの指示記号/ラインの長さを変更する \(785 ページ\)](#)

[演奏技法のデュレーション \(821 ページ\)](#)

ハンマーオン/プルオフの入力

装飾音のポップオーバーを使用して、フレット楽器に属する任意の音符にハンマーオン/プルオフを入力できます。音符の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。複数の音符を選択した場合、Dorico Elements によって自動的に適切なスラーが入力されます。既存の音符にハンマーオン/プルオフ付きタッピング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。

ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** 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。

- ハンマーオン/プルオフを追加する音符を選択します。

補足

- ハンマーオンを入力する場合、「C-D」のように、同じ弦上でピッチが上昇する2つ以上の音符を選択する必要があります。
- プルオフまたはプルオフ付きタッピングを入力する場合、「D-C」のように、同じ弦上でピッチが下降する2つ以上の音符を選択する必要があります。
- リガードを入力する場合、たとえばハンマーオンからプルオフする場合は「C-D-C」、プルオフからハンマーオンする場合は「D-C-D」のように、同じ弦上でピッチの方向が入れ替わる3つ以上の音符を選択する必要があります。

2. 必要に応じて、複数のフレット楽器の譜表に同時にハンマーオン/プルオフを入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。

3. 必要に応じて、音符の入力中に音符を1つ以上入力します。

4. **[Shift]+[O]** を押して装飾音のポップオーバーを開きます。

5. 使用するハンマーオン/プルオフのエントリーをポップオーバーに入力します。

たとえばハンマーオンは「**ho**」、ハンマーオンからプルオフは「**hopo**」と入力します。

6. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

指定したハンマーオン/プルオフが選択した音符に入力されます。音符の入力中、通常これは最後に入力した音符になります。

同じ弦上の隣接する複数の音符を選択した場合、選択した音符の範囲にスラーが自動的に入力され、その中央にハンマーオン/プルオフの指示記号が配置されます。複数のハンマーオン/プルオフが付いたスラーの場合、それぞれの指示記号は対応する方向の音符間に中央揃えで配置されます。

初期設定では、ハンマーオン/プルオフは音符の譜表とタブ譜の両方に表示され、表示位置は譜表の上です。

ヒント

音符を選択し、プロパティパネルの「**ギターテクニック (Guitar Techniques)**」グループで「**演奏技法 (Technique)**」をオンにして、メニューから適切な指示記号を選択することでも、既存の音符にハンマーオン/プルオフを追加できます。ハンマーオン/プルオフの指示記号をスラーの上に中央揃えで表示するには、各スラーで括られた最初の音符以外のすべての音符を選択します。

関連リンク

- [装飾音のポップオーバー \(267 ページ\)](#)
- [ハンマーオンとプルオフ \(781 ページ\)](#)
- [譜表に対するギターテクニックの位置の変更 \(784 ページ\)](#)
- [個々の音符に弦を指定する \(728 ページ\)](#)
- [タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更 \(922 ページ\)](#)
- [ギターテクニックの削除 \(786 ページ\)](#)

タッピングの入力

装飾音のポップオーバーを使用して、フレット楽器に属する任意の音符に右手および左手のタッピングの指示記号を入力できます。音符の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。既存の音符にハンマーオン/プルオフ付きタッピング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。

ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** 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。

- タッピングの指示記号を追加する音符を選択します。

補足

プルオフ付きタッピングを入力する場合、「D-C」のように、同じ弦上でピッチが下降する2つ以上の音符を選択する必要があります。

- 必要に応じて、複数のフレット楽器の譜表に同時にタッピングを入力する場合は、それらの譜表にカーレットを伸ばします。
- 必要に応じて、音符の入力中に音符を1つ以上入力します。
- [Shift]+[O]** を押して装飾音のポップオーバーを開きます。
- 使用するタッピングの指示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、右手のタッピングには「**tap**」と、プルオフ付きの左手のタッピングには「**lhtappull**」と入力します。
- [Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

指定したタッピングの指示記号が、選択した音符に入力されます。音符の入力中、通常これは最後に入力した音符になります。

初期設定では、タッピングの指示記号は音符の譜表とタブ譜の両方に表示され、表示位置は譜表の上です。

ヒント

音符を選択し、プロパティパネルの「**ギターテクニック (Guitar Techniques)**」グループで「**演奏技法 (Technique)**」をオンにして、メニューから適切な指示記号を選択することでも、既存の音符にタッピングの指示記号を追加できます。

関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(267 ページ\)](#)

[タッピング \(780 ページ\)](#)

[譜表に対するギターテクニックの位置の変更 \(784 ページ\)](#)

[個々の音符に弦を指定する \(728 ページ\)](#)

[タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更 \(922 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(163 ページ\)](#)

[ギターテクニックの削除 \(786 ページ\)](#)

演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハープペダルダイアグラムの入力方法

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。

演奏技法のポップオーバーまたは演奏技法パネルを使用して、同じ方法で譜表の外側に弦の指示記号を入力できます。ただし、ハープペダルダイアグラムの入力は演奏技法のポップオーバーからのみ行なえます。

プロパティパネルの「**弦の指示記号 (String Indicators)**」グループのプロパティを使用して、譜表の内側に弦の指示記号を入力できます。

関連リンク

[演奏技法 \(815 ページ\)](#)

[ペダル線 \(803 ページ\)](#)

[ハープのペダリング \(795 ページ\)](#)

[弦の指示記号 \(677 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った演奏技法の入力 \(296 ページ\)](#)

[パネルを使った演奏技法の入力 \(298 ページ\)](#)

[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 \(299 ページ\)](#)

[パネルを使ってペダル線とリテイクを入力する \(300 ページ\)](#)

[ハープペダルダイアグラムの入力 \(301 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使用して譜表の外側に弦の指示記号を入力する \(302 ページ\)](#)

[パネルを使用して譜表の外側に弦の指示記号を入力する \(303 ページ\)](#)

[譜表の内側に弦の指示記号を入力する \(304 ページ\)](#)

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。

V **non vibr**
non vibrato

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

V **unacorda**

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
スル・ポンティチェット	sul pont
スル・タスト	sul tasto
ポコ・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

演奏技法	ポップオーバーエントリー
ダンブ	damp
ダンブ (大)	damp large
フルバレー	full barre
ハーフバレー	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

- 演奏技法にデュレーションを持たせるには、「vibrato->」のように、エントリーの最後に「->」を追加します。音符の入力中に、続けて音符を入力するかキャレットを進めると演奏技法のデュレーションが延長されます。既存の音符に複数の演奏技法を追加すると、グループとして追加されます。
- 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、リテイク、またはペダルの強さの変更 ポップオーバーエントリー指示のタイプ

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*

ペダル線、リテイク、またはペダルの強さの変更 ポップオーバーエントリー
指示のタイプ

ウナコルダペダル線 unacorda

ウナコルダペダル線を終了 u*

ハーブのペダリング

ハーブのペダリングの例 ポップオーバーエントリー

D、C、Bb、Eb、F、G、A 「DCBbEbFGA」、**「BbEb」**、または「--^|^---

D、C#、B、E、F#、G#、A **「DC#BEF#G#A」**、**「C#F#G#」**、または「-v-|-vv-

ヒント

パイプ文字は任意です。

譜表の外側の弦の指示記号

弦の指示記号の例 ポップオーバーエントリー

1 string1

3 string3

関連リンク

[演奏技法 \(815 ページ\)](#)

[演奏技法のグループ \(822 ページ\)](#)

[ペダル線 \(803 ページ\)](#)

[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 \(804 ページ\)](#)

[ハーブのペダリング \(795 ページ\)](#)

[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 \(299 ページ\)](#)

[ハーブペダルダイアグラムの入力 \(301 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使用して譜表の外側に弦の指示記号を入力する \(302 ページ\)](#)

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) やレガート (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 (1/2 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)

サステインペダル (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)

弦の指示記号、ハーフバレー (half barré)、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。

関連リンク

[パネルを使用して譜表の外側に弦の指示記号を入力する \(303 ページ\)](#)

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。音符の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。

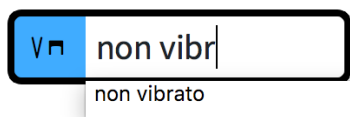
補足

音符の入力中にポップオーバーに入力できる演奏技法は1つのみです。選択した音符に演奏技法を追加する際は、「->」で区切ると2つの演奏技法を入力できます。

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。

- 演奏技法を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。デュレーションを持つ演奏技法を入力するには、そのデュレーションにまたがる譜表上のアイテムを選択します。
2. 複数の譜表に同時に演奏技法を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
 3. **[Shift]+[P]** を押して演奏技法のポップオーバーを開きます。
 4. 使用する演奏技法のエントリーをポップオーバーに入力します。
たとえば、「pizz」または「non vibrato->」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。演奏技法にデュレーションを持たせるには、最後に「->」を追加します。



5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
「non vibrato->」のような開口型の演奏技法は、音符の入力中に音符の入力を続けるか、**[Space]** を押してキャレットを進めると自動的に延長されます。
6. 必要に応じて、音符の入力中に演奏技法のポップオーバーをもう一度開き、以下のいずれかのエントリーを入力すると開口型の演奏技法が停止します。
 - 現在の演奏技法を終了して別の演奏技法を入力するには、新しく演奏技法を入力します。たとえば、「vibrato」と入力します。これにより、現在の演奏技法と次の演奏技法が延長線で結合されます。
 - 現在の演奏技法を終了して別の開口型の演奏技法を入力するには、その演奏技法に続けて「->」と入力します。たとえば、「vibrato->」と入力します。これにより、現在の演奏技法と次の演奏技法が延長線で結合されます。
 - 別の演奏技法を入力せず現在の演奏技法を終了するには、ポップオーバーに？と入力します。これにより、延長線ではなくデュレーション線が付いた状態で現在の演奏技法が残ります。

結果

指定した演奏技法が入力されます。初期設定では、これらは声部固有と見なされ、ステップ入力中にキャレットが表示されていた声部または既存の音符に演奏技法を追加するときに選択していた声部のみ表示されます。これらは、符尾が上向きの声部では譜表の上に、符尾が下向きの声部では譜表の下に自動的に表示されます。

隣り合った演奏技法、つまり一緒にまたは連続して入力された演奏技法は自動的にグループ化されます。これは、演奏技法を音符の入力中に入力した場合も、既存の音符に追加した場合も同様です。

音符の入力中はキャレットの位置に演奏技法が入力され、デュレーションを持つ開口型の演奏技法の場合は自動的に延長されます。

単一のアイテムを選択して演奏技法を追加すると、選択した位置のみに挿入され、デュレーションは与えられません。演奏技法を複数のアイテムにまたがって追加すると、指示は選択されたアイテムのうちの最初の位置に入力され、選択範囲の最後まで続くデュレーションが与えられます。延長線タイプが線を表示するように設定されている演奏技法の場合は、適切な延長線タイプが表示されます。

手順終了後の項目

- 演奏技法グループ内の演奏技法の移動、演奏技法の長さの変更、演奏技法のデュレーション線の表示/非表示を行なえます。
- 個々のインストゥルメントに声部の個別再生を有効にして、異なる演奏技法を異なる声部で同時に鳴らすこともできます。

関連リンク

- [演奏技法のリズム上の位置の移動 \(818 ページ\)](#)
- [演奏技法のグループ \(822 ページ\)](#)
- [演奏技法の延長線 \(820 ページ\)](#)
- [演奏技法のデュレーション線を表示/非表示にする \(821 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(163 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)
- [再生効果 \(516 ページ\)](#)

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。音符の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

- パネルを使用する場合、デュレーションを持つ演奏技法を連続で入力することはできません。連続で入力すると、それらの演奏技法は自動的にグループ化されます。デュレーションを持つ演奏技法を連続で入力したい場合は、ポップオーバーを使用します。
- 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。

同じ演奏技法を複数の場所に入力する場合は、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)**」に変更すると、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

- 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。
 - 演奏技法を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。デュレーションを持つ演奏技法を入力するには、そのデュレーションにまたがる譜表上のアイテムを選択します。
- 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。
- 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

指定した演奏技法が入力されます。初期設定では、これは声部固有と見なされ、ステップ入力中にキャレットが表示されていた声部または既存の音符に演奏技法を追加するときに選択していた声部にのみ表示されます。これは、符尾が上向きの声部では譜表の上に、符尾が下向きの声部では譜表の下に自動的に表示されます。

音符の入力中は、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。

単一のアイテムを選択して演奏技法を追加すると、選択した位置のみに挿入され、デュレーションは与えられません。演奏技法を複数のアイテムにまたがって追加すると、指示は選択されたアイテムのうちの最初の位置に入力され、選択範囲の最後まで続くデュレーションが与えられます。延長線タイプが線を表示するように設定されている演奏技法の場合は、適切な延長線タイプが表示されます。

手順終了後の項目

- 演奏技法の間に変移線を表示するには、演奏技法をグループ化します。
- 個々のインストゥルメントに声部の個別再生を有効にして、異なる演奏技法を異なる声部で同時に鳴らすこともできます。

関連リンク

- [マウス入力の設定の変更 \(157 ページ\)](#)
- [演奏技法をグループ化する \(823 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)
- [再生効果 \(516 ページ\)](#)

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。音符の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。音符の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、適切なリズム上の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。
 - 入力するペダル線に必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
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ー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、音符の入力中に **[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、音符の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、音符の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

音符の入力中は、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、選択したアイテム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 \(804 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(164 ページ\)](#)
- [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 \(299 ページ\)](#)
- [ペダル線の位置 \(805 ページ\)](#)

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。

前提条件

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 \(804 ページ\)](#)
[演奏技法のポップオーバー \(292 ページ\)](#)


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、音符の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. 演奏技法パネルで、「**キーボード (Keyboard)**」セクションを展開します。
 4. 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。
 5. 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。
 6. 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

[サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示 \(804 ページ\)](#)
[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 \(301 ページ\)](#)
[マウス入力の設定 \(156 ページ\)](#)

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。

前提条件

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. 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 \(804 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハープペダルダイアグラムの入力方法 \(292 ページ\)](#)

ハープペダルダイアグラムの入力

演奏技法のポップオーバーを使用してハープペダルダイアグラムを入力できます。音符の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。

ハープのペダリングを入力しなかった場合、すべてのハープペダルはナチュラル設定と見なされ、Cメジャーになります。範囲外の音符に色を表示した場合、ハープの現在のペダリングに一致しないピッチ (最も低い2本の弦を除く) は赤で表示されます。

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。
 - ハープの譜表で音符の入力を開始します。
 - ハープの譜表でハープペダルダイアグラムを入力する位置にあるアイテムを選択します。
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. 使用するハープペダルのエントリーを入力します。
たとえば、AメジャーなどでC♯、F♯、G♯のペダルを使用する場合は「**C♯F♯G♯**」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

対応するハープペダルダイアグラムが選択した位置に入力されます。音符名を使用したダイアグラムとして表示されるか、ダイアグラムのかわりにガイドが表示されるかはレイアウトごとの設定によって決まります。

音符の入力中は、キャレットの位置にハープペダルダイアグラムが入力されます。

関連リンク

[演奏技法のポップオーバー \(292 ページ\)](#)

[ハープのペダリング \(795 ページ\)](#)

[レイアウト内のハープのペダリングを表示または非表示にする \(797 ページ\)](#)

[ハープペダルダイアグラムの外観の変更 \(796 ページ\)](#)

[音域外の音符のカラーを表示/非表示にする \(729 ページ\)](#)

既存の楽譜に基づくハープペダルダイアグラムの計算

すでに入力されている音符に基づいて適切なハープペダルダイアグラムを自動的に計算できます。これは、単一のポイント以降、または選択した領域内のいずれかに対して実行できます。

ハープのペダリングを入力しなかった場合、すべてのハープペダルはナチュラル設定と見なされ、C メジャーになります。範囲外の音符に色を表示した場合、ハープの現在のペダリングに一致しないピッチ (最も低い 2 本の弦を除く) は赤で表示されます。

手順

1. 記譜モードで以下のいずれかの操作を行なって、ハープのペダリングの計算に使用する領域を選択します。
 - ハープのペダリングの計算を始める既存の単一の音符を選択します。
 - ハープのペダリングを計算する音符の範囲を選択します。

補足

Dorico Elements では、ハープのペダリングを計算する際に、ハープの最も低い 2 本の弦 (C と D) は無視されます。

2. 「記譜 (Write)」 > 「ハープペダルを解析 (Calculate Harp Pedals)」を選択します。
-

結果

選択部分の最初にハープペダルダイアグラムが入力されます。音符名を使用したダイアグラムとして表示されるか、ダイアグラムのかわりにガイドが表示されるかはレイアウトごとの設定によって決まります。

ポップオーバーを使用して譜表の外側に弦の指示記号を入力する

演奏技法のポップオーバーを使用して、譜表の外側に弦の指示記号を入力できます。音符の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。
 - 譜表の外側に弦の指示記号を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。デュレーション線の付いた弦の指示記号を入力するには、そのデュレーションにまたがる譜表上のアイテムを選択します。
2. 複数の譜表に同時に弦の指示記号を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。

3. **[Shift]+[P]** を押して演奏技法のポップオーバーを開きます。
4. 使用する弦の指示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、単に1弦の指示記号を入力するには「**string1**」と入力し、デュレーションを持つ3弦の指示記号を入力するには「**string3->**」と入力します。
5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
「**string3->**」のような開口型の弦の指示記号は、音符の入力中に音符の入力を続けるか、**[Space]** を押してキャレットを進めると自動的に延長されます。
6. 必要に応じて、音符の入力中に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 **[?]** と入力すると開口型の弦の指示記号が停止します。
これにより、デュレーション線が付いた状態で現在の弦の指示記号が残ります。ポップオーバーに別の弦の指示記号を入力することもできますが、そうすると現在の弦の指示記号と次の弦の指示記号がデュレーション線ではなく延長線で結合されます。これは一般的な記譜方法ではありません。

結果

指定した弦の指示記号が入力されます。初期設定では、これらは声部固有と見なされ、ステップ入力中にキャレットが表示されていた声部または既存の音符に弦の指示記号を追加するときに選択していた声部にもみ表示されます。これらは、符尾が上向きの声部では譜表の上に、符尾が下向きの声部では譜表の下に自動的に表示されます。

音符の入力中はキャレットの位置に弦の指示記号が入力され、デュレーションを持つ開口型の弦の指示記号の場合は自動的に延長されます。

単一の音符に弦の指示記号を追加すると、弦の指示記号は選択した音符にのみ追加され、デュレーションは与えられません。音符の範囲に弦の指示記号を追加すると、弦の指示記号は選択範囲の最初の音符に追加され、選択範囲の最後まで適用されるデュレーションが与えられます。

初期設定では、弦の指示記号には終端にフックのキャップが付いた破線のデュレーション線が表示されます。

手順終了後の項目

- デュレーションのない弦の指示記号を入力したあとに破線のデュレーション線を表示する場合は、あとから追加できます。
- 弦の指示記号の譜表に対する位置を変更できます。

関連リンク

[演奏技法のポップオーバー \(292 ページ\)](#)

[弦の指示記号 \(677 ページ\)](#)

[弦の指示記号の長さを変更する \(678 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(163 ページ\)](#)

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(344 ページ\)](#)

パネルを使用して譜表の外側に弦の指示記号を入力する


演奏技法パネルを使用して、譜表の外側に弦の指示記号を入力できます。音符の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

- 音符の入力中にパネルを使用してデュレーションを持つ弦の指示記号を入力することはできません。この操作はポップオーバーからのみ行なえます。
- 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。

同じ弦の指示記号を複数の場所に入力する場合は、マウス入力環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に変更すると、音符ごとに弦の指示記号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。
 - 譜表の外側に弦の指示記号を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。デュレーション線の付いた弦の指示記号を入力するには、そのデュレーションにまたがる譜表上のアイテムを選択します。
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. 演奏技法パネルで、「**ギター (Guitar)**」セクションを展開します。
4. 入力する弦の指示記号をクリックします。

結果

指定した弦の指示記号が入力されます。初期設定では、これは声部固有と見なされ、ステップ入力中にキャレットが表示されていた声部または既存の音符に弦の指示記号を追加するときに選択していた声部にのみ表示されます。これは、符尾が上向きの声部では譜表の上に、符尾が下向きの声部では譜表の下に自動的に表示されます。

音符の入力中は、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、弦の指示記号がキャレットの位置に入力されます。

単一の音符に弦の指示記号を追加すると、弦の指示記号は選択した音符にのみ追加され、デュレーションは与えられません。音符の範囲に弦の指示記号を追加すると、弦の指示記号は選択範囲の最初の音符に追加され、選択範囲の最後まで適用されるデュレーションが与えられます。

初期設定では、弦の指示記号には終端にフックのキャップが付いた破線のデュレーション線が表示されます。

手順終了後の項目

- デュレーションのない弦の指示記号を入力したあとに破線のデュレーション線を表示する場合は、あとから追加できます。
- 弦の指示記号の譜表に対する位置を変更できます。

関連リンク

[演奏技法パネル \(295 ページ\)](#)

譜表の内側に弦の指示記号を入力する

フレット楽器の各音符について、譜表の内側に弦の指示記号を表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。各ピッチを演奏できる弦は自動的に検出されますが、弦を手動で指定することもできます。

補足

これらの手順は、フレット楽器の音符にのみ適用されます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 横に弦の指示記号を表示する、フレット楽器に属する音符を選択します。
 2. プロパティパネルの「弦の指示記号 (String Indicators)」グループで、「表示 (Show)」をオンにします。
-

結果

譜表の内側の、選択した音符の横に弦の指示記号が表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

音符ごとに弦を指定していない限り、弦の指示記号に表示される弦番号は自動的に計算されます。譜表の内側の開放弦の指示記号は、丸の囲み線のない太字の数字0として表示されます。

初期設定では、左手のフィンガリングがない場合には弦の指示記号が符頭の左側に表示され、左手のフィンガリングがある場合には符頭の右側に表示されます。

手順終了後の項目

- 音符を演奏する弦を指定できます。これは、対応する弦の指示記号に表示される番号に影響しません。
- 符頭に対する弦の指示記号の位置を変更できます。

関連リンク

- [弦の指示記号 \(677 ページ\)](#)
- [フレット楽器のフィンガリング \(668 ページ\)](#)
- [フレット楽器のチューニング \(105 ページ\)](#)
- [個々の音符に弦を指定する \(728 ページ\)](#)
- [符頭に対する弦の指示記号の位置を変更する \(681 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)
- [プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

ラインの入力方法

横棒線と垂直線は、どちらもラインパネルを使用して入力できます。ライン用のポップオーバーはありません。

ヒント


再生に影響する固有の記譜記号を表わすラインを入力したい場合は、かわりにこれらの記譜記号を直接入力できます。たとえば、強弱記号、アルペジオ、グリッサンド、トリルはすべて専用の機能が Dorico Elements に用意されています。

関連リンク

- [ライン \(825 ページ\)](#)
- [強弱記号の入力方法 \(244 ページ\)](#)
- [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 \(267 ページ\)](#)
- [演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(292 ページ\)](#)
- [音部記号とオクターブ線の入力方法 \(258 ページ\)](#)
- [テンポ記号の入力方法 \(230 ページ\)](#)
- [リピートとトレモロの入力方法 \(322 ページ\)](#)

ラインパネル

ラインパネルには、Dorico Elements で使用できるさまざまなラインが含まれています。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。

- ラインパネルは、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「**ライン (Lines)**」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。

ラインパネルには以下のセクションがあります。

水平 (Horizontal)

使用できるさまざまな横棒線が含まれています。このセクションの上部のオプションを使用すると、それ以降に入力する横棒線の始めと終わりの連結の種類を設定できます。横棒線は符頭、小節線、または位置に連結でき、始めと終わりには異なる連結の種類を設定できます。



垂直 (Vertical)

使用できるさまざまな垂直線が含まれています。

関連リンク

[ライン](#) (825 ページ)

[ラインの構成要素](#) (827 ページ)

横棒線の入力

ラインパネルを使用して、既存の音符間に横棒線を入力したり指定したデュレーションにかかるように横棒線を入力したりできます。横棒線は符頭、小節線、または位置に連結でき、開始位置と終了位置にはそれぞれ異なる種類の連結を設定できます。

すべての譜表に適用される、小節線または位置に連結されたラインを入力することもできます。

補足

- 横棒線を入力したあとに連結の種類を変更することはできません。
- 符頭に連結された横棒線を入力してグリッサンドを表わしたい場合は、かわりにグリッサンドラインを直接入力できます。
- 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、グリッサンドラインにつなげる音符を 2 つ選択します。

- 符頭に連結されたラインを入力するには、ラインで連結する音符を選択します。

ヒント

異なる声部や異なる譜表の音符、同じプレーヤーに割り振られたインストゥルメントに属する音符を選択できます。

- 小節線または位置に連結されたラインを入力するには、入力するラインに必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。

- 一方の端が符頭に連結され、もう一方の端が小節線または位置に連結された横棒線を入力するには、連結先の音符と、もう一方の端の位置にある任意のアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスの「**ライン (Lines)**」をクリックして、ラインパネルを表示します。
 3. 「**水平 (Horizontal)**」のセクションの「**開始 (Start)**」と「**終了 (End)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **符頭に配置 (Attach to notehead)** 
 - **小節線に配置 (利用可能な場合) (Attach to barline (where available))** 
 - **リズムの位置に配置 (Attach to rhythmic position)** 
 4. 以下のいずれかの操作を行なって、指定した連結のラインを入力します。
 - 符頭に連結されたライン、あるいは小節線または位置に連結されたラインを選択した譜表だけに入力するには、「**水平 (Horizontal)**」セクションでそのラインをクリックします。
 - すべての譜表に適用される小節線または位置に連結されたラインを入力するには、**[Alt]**を押しながら「**水平 (Horizontal)**」セクションでそのラインをクリックします。

結果

指定した連結の横棒線が入力されます。横棒線は、連結の種類と位置に応じて配置されます。

すべての譜表に適用される横棒線は組段オブジェクトに分類されます。そのため、これらのライン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。

手順終了後の項目

- 小節線または位置に連結されたラインの配置と譜表上の位置を変更できます。
- ラインにテキストを追加できます。

関連リンク

[ライン \(825 ページ\)](#)

[ラインの位置 \(828 ページ\)](#)

[ラインの長さ \(833 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(916 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(917 ページ\)](#)

[ラインへのテキストの追加 \(837 ページ\)](#)

[横棒線の配置の変更 \(830 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(156 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったグリッサンドラインの入力 \(275 ページ\)](#)

垂直線の入力

ラインパネルを使用して、既存の音符に垂直線を入力できます。複数の声部の音符や、ピアノやハーブといった同じインストゥルメントに属する異なる譜表上の音符にかかるように入力することもできます。

補足

- 垂直線を入力してアルペジオを表わしたい場合は、かわりにアルペジオ記号を直接入力できます。
- 一度に入力できる垂直線は 1 つのみです。
- 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。


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垂直線は作成できません。

手順

1. 記譜モードで、垂直線を追加する声部ごとに、同じ位置にある音符を少なくとも1つ選択します。

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、譜表をまたぐ垂直線を作成できます。ただし、たとえそれらのインストゥルメントが同じプレイヤーに割り振られていても、異なるインストゥルメント間で譜表をまたぐ垂直線を作成することはできません。
- 選択した声部の選択した位置にあるすべての音符に垂直線が追加されます。

2. 記譜ツールボックスの「**ライン (Lines)**」をクリックして、ラインパネルを表示します。
3. 「**垂直 (Vertical)**」セクションで、入力するラインをクリックします。

結果

選択した音符の左側に、指定した垂直線が入力されます。垂直線の長さは、選択した声部または譜表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。

手順終了後の項目

- 同じ位置に複数のラインがある場合にラインの順序を変更したり、垂直線を音符の右側に表示したりできます。
- 垂直線の長さを変更できます。
- ラインにテキストを追加できます。

関連リンク

[ライン](#) (825 ページ)

[ラインの長さ](#) (833 ページ)

[垂直線の長さの変更](#) (834 ページ)

[ラインへのテキストの追加](#) (837 ページ)

[垂直線を音符の右または左に表示する](#) (829 ページ)


[垂直線の水平方向の順序を変更する](#) (829 ページ)

[ポップオーバーを使ったアルペジオ記号の入力](#) (274 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。

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譜表上の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/Opt]+[X]** を押します。

- 特定の段落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)」 > [段落スタイル] 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のオプションを使用してテキストの書式を設定します。
 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

音符の入力中は、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、デフォルトの段落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)」(特定の段落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。

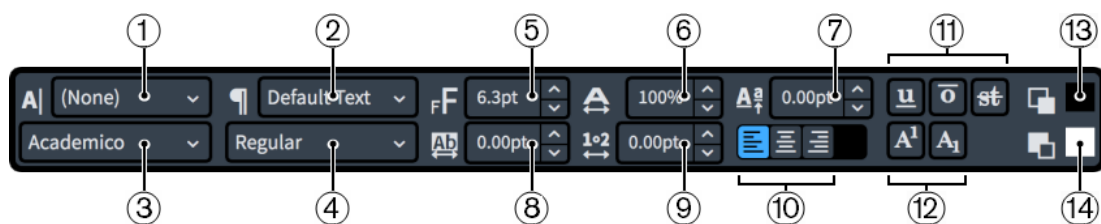
関連リンク

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(344 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(916 ページ\)](#)

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 文字スタイル (Character Style)

段落内の選択したテキストの外観を変更できます。該当の段落に適用されている段落スタイルより優先されます。

2 段落スタイル (Paragraph Style)

段落全体に適用される段落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段落として扱われます。

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。

補足

- 選択したフォントによっては、一部のフォントスタイルを使用できない場合があります。
- フォントスタイルは、以下の標準キーボードショートカットを使用して変更することもできます。
 - 太字は **[Ctrl]/[command]+[B]**
 - 斜体は **[Ctrl]/[command]+[I]**

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。

ヒント

フォントサイズは、以下のキーボードショートカットを使用して変更することもできます。

- **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[.]**: フォントサイズを大きくする
- **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[,]**: フォントサイズを小さくする

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)

ヒント

[Ctrl]/[command]+[U] を押すことで選択したテキストに下線を付けることもできます。

- 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。

関連リンク

[「存在しないフォント \(Missing Fonts\)」ダイアログ \(56 ページ\)](#)

テキストの編集

譜表に追加したテキストオブジェクト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編集できます。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、テキストオブジェクトのテキストエディターを開きます。
 - テキストオブジェクトを選択して **[Return]** を押します。
 - テキストオブジェクトをダブルクリックします。
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 \(398 ページ\)](#)

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、歌詞の入力を開始する位置の譜表上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/Opt]+[↓]** 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/Opt]+[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/Opt]+[-]** (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。

ヒント

- 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。
- また、たとえば外部のテキストエディターから歌詞をコピーして貼り付けることもできます。


関連リンク

- [歌詞のコピー/ペースト \(708 ページ\)](#)
- [歌詞 \(Lyrics\) \(703 ページ\)](#)
- [歌詞入力中のナビゲーション \(313 ページ\)](#)
- [歌詞のタイプ \(705 ページ\)](#)
- [歌詞の音節のタイプ \(706 ページ\)](#)
- [歌詞のライン番号 \(714 ページ\)](#)
- [歌詞のハイフンと歌詞の延長線 \(714 ページ\)](#)

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。

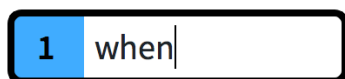
記譜モードでは、アイテムの選択時またはキュレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、歌詞のポップオーバーを開くことができます。

- **[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

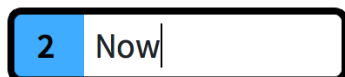
既存の歌詞を変更する場合を除き、ポップオーバーはライン1に歌詞を入力できる状態で自動的に開きます。

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

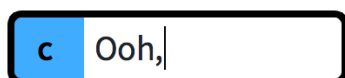
歌詞のポップオーバーが開いているときに **[Shift]+[↑]** を押すと、譜表の上のラインに歌詞を入力できます。

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/Opt]+[↓]** 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](#) (311 ページ)

[歌詞 \(Lyrics\)](#) (703 ページ)

[歌詞のタイプ](#) (705 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 **[→]** を次の音符に進める。

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

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に早送り/巻き戻しする。

[Alt/Opt]+[→]/[Alt/Opt]+[←]

ポップオーバーを進めずに文字列または音節内にスペースを追加する。

[Shift]+[Alt/Opt]+[Space]

ポップオーバーを進めずに単一の文字列または音節内にハイフンを追加する。

[Alt/Opt]+[-] (ハイフン)

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 \(Lyrics\) \(703 ページ\)](#)

[歌詞の入力 \(311 ページ\)](#)

数字付き低音の入力

数字付き低音は、数字付き低音のポップオーバーを使用して入力できます。すべてのインストゥルメントに入力することも、個別のインストゥルメントに入力することもできます。音符の入力中に数字付き低音のポップオーバーを開くこともできますが、数字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、数字付き低音の入力を開始する位置の譜表上のアイテムを選択します。
2. [Shift]+[G] を押して、数字付き低音のポップオーバーを開きます。

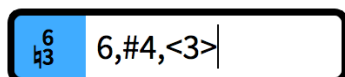
補足

選択した位置よりも前にローカルな数字付き低音がある譜表上のアイテムを選択した場合、数字付き低音のポップオーバーを開くと、ローカルな数字の入力モードに自動的に設定されます。

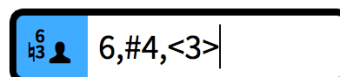
3. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって入力する数字のタイプを変更します。

- ローカルな数字を入力するには、[Alt/Opt]+[L] を押します。
- グローバルな数字を入力するには、[Alt/Opt]+[G] を押します。

ポップオーバーのアイコンが更新され、現在のタイプが表示されます。



グローバルな数字を入力するときの数字付き低音のポップオーバー



ローカルな数字を入力するときの数字付き低音のポップオーバー

4. 使用する数字を数字付き低音のポップオーバーに入力します。

たとえば全音符の間持続し、2分音符が経過してから3度に解決する4-3のサスペンションには、「4->3d=4r=2」と入力します。Dorico Elementsが入力に正確に従うようにする場合、エントリーのはじめに「O」、「o」または「!」を含めます。

- 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって、数字付き低音のポップオーバーを進めます。
 - [Space]** を押して、現在の拍子記号に応じてポップオーバーを次の拍に進めます。
 - [→]/[←]** を押して、ポップオーバーを次/前のリズムグリッド位置に移動します。
 - [Tab]/[Shift]+[Tab]** を押して、ポップオーバーを次/前の小節の最初に移動します。
- ポップオーバーがグローバルに設定されているときに個別にローカルな数字を入力する場合、または逆の場合には、**[Alt/Opt]+[Return]** を押して数字の入力を確定します。
- [Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

指定した数字付き低音が入力されます。現在のレイアウトで数字付き低音を表示しない設定になっているインストゥルメントに属するアイテムを選択した場合、数字付き低音を表示するように自動的にプレーヤーが更新されます。数字を休符の位置に入力した場合など、Dorico Elementsが数字の位置のベース音を特定できない場合、数字はガイドとして表示されます。

Dorico Elementsは、入力した数字が暗示する音程を、その位置にある最低音との関係から割り出して保存します。このように数字が暗示する和声を意味的に理解することにより、Dorico Elementsは異なる譜表上でも、音符の音程の移調や変更が行なわれた場合に、数字を調整して表示できます。

グローバルな数字はプロジェクト内のすべてのインストゥルメントに適用され、数字付き低音を表示するように設定されているすべてのプレーヤーの譜表に表示されます。ローカルな数字は選択したインストゥルメントのみに適用され、初期設定ではインストゥルメントに属する一番下の譜表を参照します。同じ位置にグローバルな数字が存在していても、ローカルな数字は常に表示されます。

補足

ポップオーバーエントリーの最初に「**入力内容にそのまま従う (Follow input literally)**」を指示する文字を入力しない限り、結果として得られる数字の外観はDorico Elementsの初期設定に従います。

手順終了後の項目

- レイアウトごとに個別に、特定のプレーヤーに対する数字付き低音の表示と非表示を切り替えられます。
- 複音程 (9以上の数字) を単音程のように表示できます。

関連リンク

[数字付き低音 \(655 ページ\)](#)

[数字付き低音の数字の長さを変更する \(657 ページ\)](#)

[レイアウトで数字付き低音の表示/非表示を切り替える \(656 ページ\)](#)

[数字付き低音の複音程を簡略化して表示する \(661 ページ\)](#)

[数字付き低音の現在の外観を固定する \(662 ページ\)](#)


[数字付き低音のリセット \(662 ページ\)](#)

数字付き低音のポップオーバー

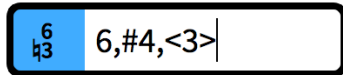
以下の表は、数字付き低音のさまざまな数字 (および変化記号やサスペンション) を入力するために数字付き低音のポップオーバーに入力できる内容の例です。

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、数字付き低音のポップオーバーを開くことができます。

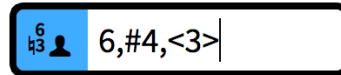
- [Shift]+[G]** を押します。

- 「記譜 (Write)」 > 「数字付き低音を作成 (Create Figured Bass)」を選択します。
- 記譜ツールボックスで「数字付き低音 (Figured Bass)」をクリックします。

グローバルな数字付き低音の入力時には、ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが記譜ツールボックスの対応するボタンと一致します。ローカルな数字付き低音の入力時には、ポップオーバーの左側のアイコンが小さく表示され、その横にソロプレイヤーのアイコンが表示されます。



グローバルな数字を入力中の数字付き低音のポップオーバー



ローカルな数字を入力中の数字付き低音のポップオーバー



記譜ツールボックスの「数字付き低音 (Figured Bass)」ボタン

数字とサスペンション

数字のタイプ

数字 (1~19)

コード記号で指定された数字

Dorico Elements では、コード記号ポップオーバーの入力と同様に入力されたコード記号は、自動的に正しい数字に修正されます。

ホールドのデュレーション

複数の数字

ヒント

あいまいさを排除するために、数字をコンマで分割できます。

数字を非表示

サスペンション

サスペンションのデュレーション

ホールドとサスペンション両方のデュレーションを指定

この例では、ホールドのデュレーションは全音符、サスペンションのデュレーションは2分音符、この位置のベース音は全音符です。

ポップオーバーエントリーの例

「1」、 「2」、 「3」 ~ 「19」

「Em7」、 「Amaj7」、 「G/B」 など

「d=2」 (4分音符の数) または 「d=1/2n」 (ベース音のデュレーションの分数)

「6#42」 または 「6,#4,2」

「<3>」 または 「{3}」

「4->3」、 「4_3」、 または 「4~3」

「r=2」 (4分音符の数) または 「r=1/2n」 (ベース音のデュレーションの分数)

「4->3d=4r=2」、 「4->3,d=4,r=2」、 「4->3d=1nr=1/2n」、 または 「4->3,d=1n,r=1/2n」

数字のタイプ

ポップオーバーエントリーの例

この数字のみ「**浄書オプションに従う (Follow Engraving Options)**」を適用

「R」、「r」、「V」、「v」、または「?」

補足

ポップオーバーに最初に入力する必要があります。

この数字のみ「**入力内容にそのまま従う (Follow input literally)**」を適用

「O」、「o」、または「!」

補足

ポップオーバーに最初に入力する必要があります。

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。

補足

ポップオーバーエントリーの最初に「**入力内容にそのまま従う (Follow input literally)**」を指示する文字を入力しない限り、結果として得られる数字の外観は Dorico Elements の初期設定に従います。

臨時記号と変化記号

臨時記号/変化記号のタイプ

ポップオーバーエントリー

シャープ

「#」または「s」

ヒント

増3度については、数字なしの単なるシャープを入力できます。

フラット

「b」または「f」

ナチュラル

「N」または「n」

ダブルシャープ

「x」、「##」、または「ds」

トリプルシャープ

「x#」、「#x」、「###」、または「ts」

ダブルフラット

「bb」または「db」

トリプルフラット

「bbb」または「tb」

数字を半ステップ (半音) 上げる

「+」

臨時記号/変化記号のタイプ	ポップオーバーエントリー
数字を半ステップ (半音) 下げる	「-」
ディミニッシュの数字	「d」
変化なしの数字	「u」

関連リンク

[コード記号のポップオーバー](#) (251 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。音符の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. 以下のいずれかの操作を行なって、リハーサルマークを入力します。
 - **[Shift]+[A]** を押します。
 - 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、あるいは選択したその他のアイテムの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。

手順終了後の項目

リハーサルマークに表示される文字/数字を変更するには、インデックスやシーケンスタイプを変更します。

関連リンク

[リハーサルマーク \(Rehearsal Marks\)](#) (841 ページ)

[リハーサルマークのインデックスの変更](#) (843 ページ)

[リハーサルマークのシーケンスタイプの変更](#) (844 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](#) (844 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。Dorico Elements では、マーカーと一緒にタイムコードが自動的に表示されます。

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/Opt]+[M]** を押して「**マーカーを追加 (Add Marker)**」ダイアログを開きます。
3. 「**テキスト (Text)**」フィールドに任意のマーカーテキストを入力します。
4. 必要に応じて、「**タイムコード (Timecode)**」フィールドでタイムコードを変更します。
5. 「**OK**」をクリックしてマーカーを入力し、ダイアログを閉じます。

結果

「**マーカーを追加 (Add Marker)**」ダイアログで設定したタイムコードの位置にマーカーが入力されます。初期設定では、再生ヘッドの位置になっています。マーカーには入力したテキストが表示され(マーカーテキストを変更していない場合はデフォルトテキスト「Marker」が表示される)、タイムコードにはマーカーの位置が反映されます。

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)**」をクリックするか、再生モードの**マーカー**トラックを使用してマーカーを入力することもできます。

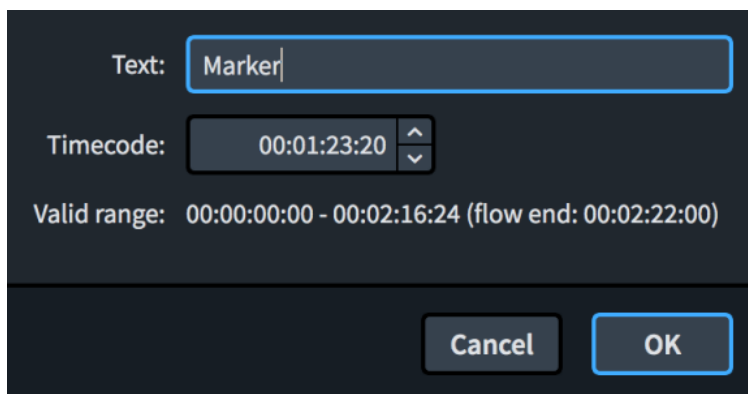
関連リンク

- [マーカー](#) (846 ページ)
- [タイムコード](#) (851 ページ)
- [再生ヘッドの移動](#) (458 ページ)
- [マーカーのテキストを編集する](#) (848 ページ)
- [マーカートラック](#) (455 ページ)
- [マーカートラックでのマーカーの入力](#) (455 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。

- 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)**」をクリックするか、**[Shift]+[Alt/Opt]+[M]** を押すと「**マーカーを追加 (Add Marker)**」ダイアログが自動的に開きます。



「**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。たとえば、各マーカーのタイムコードがわかっている場合は、各マーカーの最初に再生ヘッドを置くかわりにタイムコードを直接入力できます。

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 \(846 ページ\)](#)

[タイムコード \(851 ページ\)](#)

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。

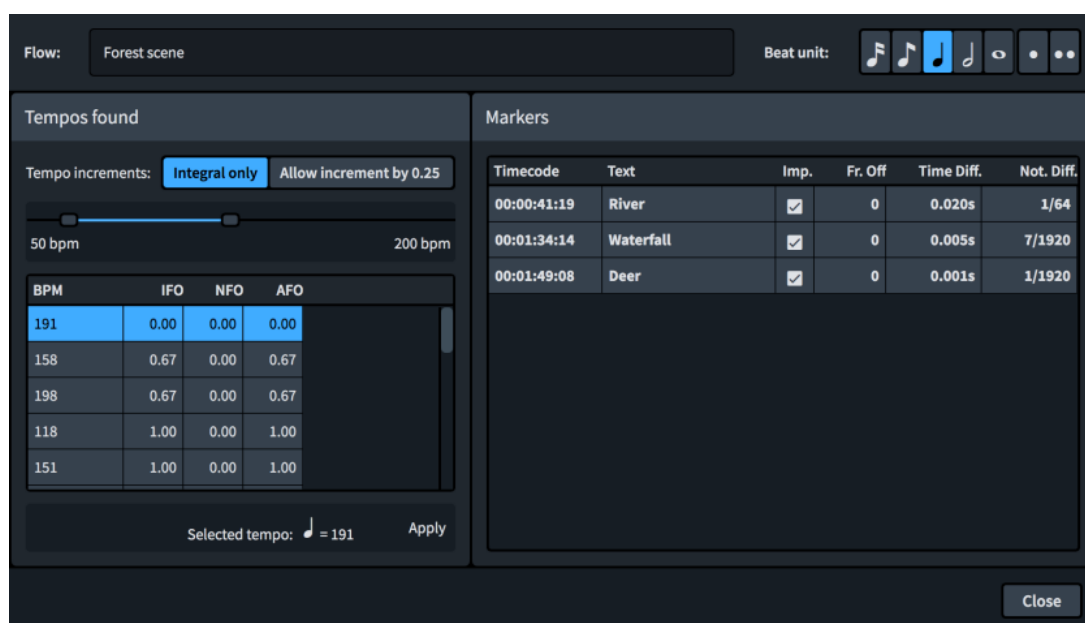
「テンポを検出 (Find Tempo)」 ダイアログ

「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、対応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、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。



「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

「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す。
- **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](#) (850 ページ)

[メトロノームマーク](#) (936 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。

ヒント

リピート小節線を使用してリピートを指示するには、小節線に使用できる入力方法でリピート小節線を入力します。

関連リンク

[小節、拍、小節線の入力方法 \(237 ページ\)](#)

[小節線 \(562 ページ\)](#)

[小節線のタイプ \(562 ページ\)](#)

[リピート括弧 \(855 ページ\)](#)

[リピートマーカー \(859 ページ\)](#)

[トレモロ \(Tremolos\) \(967 ページ\)](#)

[スラッシュ符頭 \(870 ページ\)](#)

[小節リピート記号 \(863 ページ\)](#)

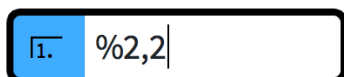
リピートのポップオーバー

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タリーの例です。

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。



エンタ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タリー
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タリー
D.C.	「dc」、「D.C.」、「da capo」など

リピートマーカのタイプ	ポップオーバーエントリー
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ーの入力 \(330 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったトレモロの入力 \(331 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の入力 \(333 ページ\)](#)

[小節リピート記号の入力 \(334 ページ\)](#)

[リピート括弧 \(855 ページ\)](#)

[リピートマーカー \(859 ページ\)](#)

[トレモロ \(Tremolos\) \(967 ページ\)](#)


[スラッシュ符頭 \(870 ページ\)](#)

[小節リピート記号 \(863 ページ\)](#)

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イヤーに指示するさまざまなリピートマーカがあります。

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。音符の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 **[Shift]+[←]** 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。

- 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アイテムの小節に作成され、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 \(323 ページ\)](#)

[リピート括弧 \(855 ページ\)](#)

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セグメントを追加することで、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。リピート括弧のセグメントの追加は、音符の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 **[Shift]+[←]** 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。

- 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

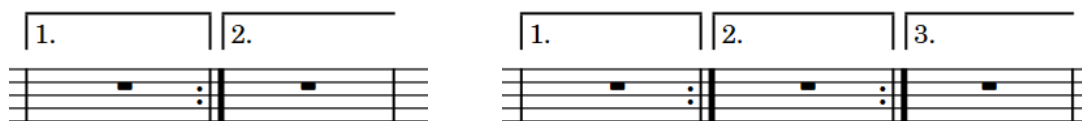
新しいリピート括弧のセグメントが追加されます。前にある既存のリピート括弧のセグメントは終端が閉じ、必要に応じて終わりのリピート線が作成されます。

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PEAT括弧

3番括弧が追加されたリPEAT括弧

関連リンク

[リPEAT括弧 \(855 ページ\)](#)

[リPEATのポップオーバー \(323 ページ\)](#)

パネルを使ったリPEAT括弧の入力

反復記号パネルを使用してリPEAT括弧を入力できます。音符の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 **[Shift]+[←]** 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。

- 1番のリPEAT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. 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. 「リPEAT括弧 (Repeat Endings)」セクションで、「リPEAT括弧を作成 (Create Repeat Ending)」をクリックします。

結果

リPEAT括弧が入力されます。1番のリPEAT括弧のセグメントは選択したアイテムの小節に作成され、2番のリPEAT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PEAT線は、1番のリPEAT括弧の終わりに作成されます (ない場合)。

関連リンク

[リPEAT括弧 \(855 ページ\)](#)

パネルを使ったリPEAT括弧の追加

反復記号パネルを使ってセグメントを追加することで、各リPEAT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。リPEAT括弧のセグメントの追加は、音符の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 **[Shift]+[←]** 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PEAT括弧に含める小節を選択します。

補足

前のリPEAT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. 「**リPEAT括弧 (Repeat Endings)**」セクションで、「**リPEAT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PEAT括弧が別のリPEAT括弧の一部に重なる場合、もう一方のリPEAT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

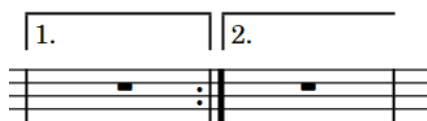
新しいリPEAT括弧のセグメントが追加されます。前にある既存のリPEAT括弧のセグメントは終端が閉じ、必要に応じて終わりのリPEAT線が作成されます。

ヒント

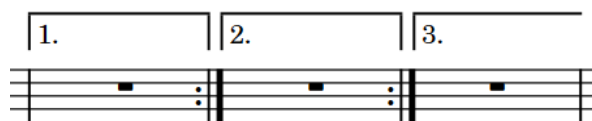
リPEAT括弧を選択し、プロパティパネルの「**リPEAT括弧 (Repeat Endings)**」の「**括弧の数 (No. endings)**」の値を変更して、リPEAT括弧のセグメントを追加することもできます。

ただし、「**括弧の数 (No. endings)**」を使用した場合、1小節を含むリPEAT括弧のセグメントしか追加されず、また自動的にリPEAT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PEAT括弧



3番括弧が追加されたリPEAT括弧

関連リンク

[リPEAT括弧 \(855 ページ\)](#)

ポップオーバーを使ったリピートマーカの入力

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を入力できます。音符の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 **[Shift]+[←]** 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**」、セーニヨを入力する場合は「**\$**」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

音符の入力中は、キャ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。

楽譜にリピートマーカを追加すると、最初に選択した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](#) (323 ページ)

[リピートマーカ](#) (859 ページ)

[再生時の反復](#) (465 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。音符の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 **[Shift]+[←]** 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. 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

音符の入力中は、カーソル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。

楽譜にリピートマーカを追加すると、最初に選択した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 \(859 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(465 ページ\)](#)

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。音符の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 **[Shift]+[←]** を押すことで、カーソル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、同じ譜表上の音符または記譜上のデュレーションが同一の譜表をまたぐ音符を少なくとも2つ選択する必要があります。選択する音符は連符でも問題ありません。

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

手順終了後の項目

一方の声部にトレモロがあり、もう一方の声部にスラーがある場合などに、個々のインストゥルメントに対して声部の個別再生を有効にできます。

関連リンク

[リピートのポップオーバー](#) (323 ページ)

[トレモロ \(Tremolos\)](#) (967 ページ)

[声部の個別再生の有効化](#) (461 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。音符の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 **[Shift]+[←]** 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、同じ譜表上の音符または記譜上のデュレーションが同一の譜表をまたぐ音符を少なくとも2つ選択する必要があります。選択する音符は連符でも問題ありません。

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. 「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。

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

手順終了後の項目

一方の声部にトレモロがあり、もう一方の声部にスラーがある場合などに、個々のインストゥルメントに対して声部の個別再生を有効にできます。

関連リンク

[トレモロ \(Tremolos\) \(967 ページ\)](#)

[トレモロの削除 \(969 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)

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。
 - スラッシュ領域を入力する譜表で、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
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

音符の入力中は、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 \(323 ページ\)](#)

[スラッシュ符頭 \(870 ページ\)](#)

[スラッシュ領域 \(870 ページ\)](#)

[スラッシュ付き声部 \(1005 ページ\)](#)

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単一の譜表上の小節を選択します。

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。

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

- 音符の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。

手順終了後の項目

小節リピート記号をどのようにグループ化するかを変更できます。

関連リンク

[リピートのポップオーバー \(323 ページ\)](#)

[小節リピート記号 \(863 ページ\)](#)

[小節リピート記号のグループ化 \(868 ページ\)](#)

[小節リピート記号のグループ化を変更する \(869 ページ\)](#)

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](#) (341 ページ)

[選択ツール](#) (31 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。

ヒント

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。

ヒント

選択したいアイテムが別のアイテムの後ろにある場合は、**[Shift] + [Alt/Opt]** を押しながらそのアイテムをクリックします。

- 複数の音符またはアイテムを範囲選択します。
 - 既存の選択範囲から別のアイテムに移動します。
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](#) (336 ページ)

[音符の入力時/選択時に音符を再生/ミュートする](#) (342 ページ)

[楽譜領域内の別のアイテムに移動する](#) (346 ページ)

[フィルター](#) (341 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。

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。

関連リンク

[ステータスバー \(30 ページ\)](#)

[選択ツール \(31 ページ\)](#)

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]** を押しながらか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]** を押しながらかクリックします。
- 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、現在の選択と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 \(341 ページ\)](#)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(335 ページ\)](#)

[同じタイプのアイテムをより多く選択する \(335 ページ\)](#)

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。



譜表上のシステムトラックに小節が表示されている例

譜表上のシステムトラックに、現在のリズムグリッドの間隔を反映した拍の単位が表示されている例

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。



マウスポインターを合わせたシステムトラック

領域を選択したシステムトラック

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 (Delete)

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のすべてのアイテム (組段オブジェクトを含む) を選択できます。

3 追加 (Add)

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す。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 \(242 ページ\)](#)

[システムトラックを使用して小節/拍を削除する \(559 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(916 ページ\)](#)

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/Opt]+[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 \(44 ページ\)](#)

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のすべてのアイテム (組段オブジェクトを含む) を選択できます。

前提条件

システムトラックを表示しておきます。

手順

- システムトラックの小節をクリックします。
- 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。
- 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 (組段オブジェクト、記譜記号、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ロシア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 \(339 ページ\)](#)

[小節内のコンテンツの削除 \(560 ページ\)](#)

[システムトラックを使用して小節/拍を削除する \(559 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(916 ページ\)](#)

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のすべてのアイテム (組段オブジェクトを含む) を選択できます。

前提条件

システムトラックを表示しておきます。

手順

1. **[Alt/Opt]** 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/Opt]** 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] を押しながらクリックする操作では、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 (組段オブジェクト、記譜記号、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 \(339 ページ\)](#)

[小節内のコンテンツの削除 \(560 ページ\)](#)

[システムトラックを使用して小節/拍を削除する \(559 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(916 ページ\)](#)

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 (Lyrics)

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、連桁、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 \(704 ページ\)](#)

フィルターを選択/選択解除に変更する

用意されたフィルターオプションで指定したアイテムを選択するのか、選択を解除するのかを変更できます。初期設定では、フィルターはアイテムを選択します。つまり、結果として表示される項目には、フィルタリングされたアイテムのみが含まれます。

フィルターを選択解除に設定すると、結果として表示される項目には、フィルタリングされたアイテム以外のすべてが含まれます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、フィルターの動作を変更します。
 - フィルターを選択に変更するには、「編集 (Edit)」 > 「フィルター (Filter)」 > 「選択のみ (Select Only)」を選択します。
 - フィルターを選択解除に変更するには、「編集 (Edit)」 > 「フィルター (Filter)」 > 「選択解除のみ (Deselect Only)」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

[歌詞のフィルター \(704 ページ\)](#)

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。初期設定では、音符は適用されている強弱記号を使用して再生されますが、かわりに固定のボリュームを設定することもできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
2. カテゴリーリストの「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. 適用されている強弱記号のかわりに固定のボリュームを使用して音符を再生するには、「選択した音符の再生に一定のボリュームを使用 (Use fixed volume to play selected notes)」をオンにして数値フィールドの値を変更します。
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

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。

「選択した音符の再生に一定のボリュームを使用 (Use fixed volume to play selected notes)」をオンにすると、設定したボリュームで音符が再生されます。オフにすると、適用されている強弱記号を使用して音符が再生されます。

関連リンク

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(335 ページ\)](#)

[楽譜の再生](#) (460 ページ)
[ミキサー](#) (470 ページ)
[強弱記号の入力方法](#) (244 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。

前提条件

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]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. カテゴリーリストの「**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

初期設定では、強弱記号とスラー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、デフォルトで強弱記号とスラーがリンクされなくなります。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. カテゴリーリストの「**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

[リンクされた強弱記号](#) (651 ページ)
[リンクされたスラー](#) (900 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

- フェルマータをブ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。中間休止記号をブ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ブ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

[既存の歌詞の編集 \(710 ページ\)](#)

[キーボードショートカットの割り当て \(48 ページ\)](#)

[強弱記号レベルを変更する \(636 ページ\)](#)

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。多くのアイテムでは、現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対してこの操作を行なえます。

補足

この手順はテキストフレーム内のテキストやペダル線には適用されません。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。テキストエディターが開いているときはテキスト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)**」、「**位置 (Position)**」、または「**方向 (Direction)**」のプロパティを適切に設定します。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は譜表に対する位置のプロパティ

ィがローカルに設定されているアイテムの現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

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。

関連リンク

[ローカルプロパティとグローバルプロパティ \(151 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

[譜表に対する連符の位置の変更 \(582 ページ\)](#)

[譜表に対するフィンガリングの位置の変更 \(666 ページ\)](#)

[譜表に対する連符の角括弧の位置を変更する \(978 ページ\)](#)

[歌詞の位置 \(712 ページ\)](#)

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/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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。

印刷されない要素を非表示にする

ガイドや選択範囲のハイライトなど、表示されている要素のうち、印刷されないものを一時的にすべて非表示にできます。これにより、印刷モードに切り替えなくても、印刷や書き出しを行なった際に表示される現在のレイアウトを確認できます。

手順

- **[\] (Windows) 又は ¥ (macOS)** を押したままにします。

結果

現在のレイアウトの印刷されない要素がキーボードショートカットを放すまですべて非表示になります。印刷される要素は、印刷や書き出しを行なった際に表示される通りに表示されます。

ヒント

印刷されない個々の要素を恒久的に表示/非表示にすることもできます。

関連リンク

[注釈 \(542 ページ\)](#)

[ガイドの表示/非表示の切り替え \(350 ページ\)](#)

[システムトラックの表示/非表示の切り替え \(339 ページ\)](#)

[ガイド小節番号の表示/非表示 \(570 ページ\)](#)

[音域外の音符のカラーを表示/非表示にする \(729 ページ\)](#)

[声部カラーを表示/非表示にする \(1001 ページ\)](#)

[小節リピート領域の強調表示を表示/非表示にする \(866 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の強調表示の表示/非表示を切り替える \(871 ページ\)](#)

ナビゲーション

別のアイテムに選択を切り替えたり、特定の小節番号やページを表示したりするなど、楽譜領域で現在開いているレイアウト内をさまざまな方法でナビゲーションできます。ナビゲーション方法の多くは複数のモードで機能します。

アイテムを選択している場合、別の音符やアイテムに移動することで、その音符またはアイテムに選択を切り替えることができます。

関連リンク

[ワークスペースの設定 \(34 ページ\)](#)

楽譜領域内の別のアイテムに移動する

たとえば、マウスを使わず譜表に沿って別の音符に選択を切り替えるなど、音符やアイテムを選択したあとに、楽譜領域内で別の音符やアイテムに移動できます。

手順

1. 楽譜領域でアイテムを選択します。
 - 音符間を移動する場合は音符を選択します。
 - リハーサルマークなど、特定のタイプのアイテム間を移動するには、そのタイプのアイテムを選択します。

補足

同じ譜表上にあるアイテム間でのみ前または後ろに移動できます。同じタイプであっても、別の譜表上のアイテムに移動することはできません。

- 以下のいずれかの操作を行なって、別の音符またはアイテムに移動します。
 - 同じ声部の次のアイテムまたは音符に移動するには、**[→]** を押します。
 - 同じ声部の前のアイテムまたは音符に移動するには、**[←]** を押します。
 - 現在選択しているアイテムから上方向に最も近い音符に移動するには、**[↑]** を押します。
この操作では、まず同じ譜表に存在する音符に移動し、次に上の譜表の一番下の音符/休符に移動します。和音全体が選択されている場合は、選択されている和音の一番下の音符だけが選択された状態になります。
 - 現在選択しているアイテムから下方向に最も近い音符に移動するには、**[↓]** を押します。
この操作では、まず同じ譜表に存在する音符に移動し、次に下の譜表の一番上の音符/休符に移動します。和音全体が選択されている場合は、選択されている和音の一番上の音符だけが選択された状態になります。
 - 次の小節の最初の音符/休符に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[→]** を押します。
 - 前の小節の最初の音符/休符に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[←]** を押します。
 - 組段の一番上の譜表に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[↑]** を押します。
 - 組段の一番下の譜表に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[↓]** を押します。
- 以下のいずれかの操作を行なって、同じ位置にある別のタイプのアイテムに選択を切り替えることもできます。
 - [Tab]** を押すと、アイテムが順番に切り替わります。
 - [Shift]+[Tab]** を押すと、アイテムが逆順で切り替わります。

補足

組段テキストやリハーサルマークなどの組段オブジェクトに選択を切り替えることはできません。ただし、組段オブジェクトを直接選択して移動することはできます。

- 別のタイプのアイテムに選択を切り替えたあと、必要に応じてそのタイプの別のアイテムに移動します。

関連リンク

[組段オブジェクト \(916 ページ\)](#)

フローに移動する

現在のレイアウト内の前または次のフローに移動できます。この場合、そのフローの開始位置が自動的に楽譜領域に表示されます。これは、多くのフローが含まれているレイアウト内を移動するときに特に便利です。

これらの手順は、設定モードと記譜モードで機能します。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、別のフローに移動します。
 - レイアウト内の前のフローに移動するには、「編集 (Edit)」 > 「移動 (Go To)」 > 「前のフローに移動 (Go To Previous Flow)」を選択します。

- レイアウト内の次のフローに移動するには、「編集 (Edit)」 > 「移動 (Go To)」 > 「次のフローに移動 (Go To Next Flow)」を選択します。
-

結果

楽譜領域が更新され、対応するフローの開始位置が表示されます。一番上の譜表が自動的に楽譜領域の左上に配置されます。

ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「前のフローに移動 (Go To Previous Flow)」と「次のフローに移動 (Go To Next Flow)」のどちらにも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

「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 (45 ページ)

ページに移動する

たとえば、楽譜の編集集中に変更が必要なページにすばやくジャンプするなど、ページ番号を使用して現在のレイアウト内の指定したページに移動できます。

これらの手順は、設定モードと記譜モードで機能します。

手順

- 「編集 (Edit)」 > 「移動 (Go To)」 > 「ページの移動 (Go To Page)」を選択して「ページの移動 (Go To Page)」ダイアログを開きます。
 - 移動先のページ番号を「ページ (Page)」フィールドに入力します。
 - 「OK」をクリックします。
-

結果

楽譜領域が更新され、対応するページの開始位置が表示されます。ページの上部が自動的に楽譜領域の中央に配置されます。

ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「ページの移動 (Go To Page)」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。

小節への移動

たとえば、楽譜の編集集中に変更が必要な小節にすばやくジャンプするなど、現在のレイアウト内の指定した小節に移動できます。

これらの手順は、設定モード、記譜モード、再生モードで機能します。

手順

- [Ctrl]/[command]+[G]** を押して「小節に移動 (Go To Bar)」ダイアログを開きます。
- 移動先の小節が含まれているフローを「フロー (Flow)」メニューから選択します。
- 移動先の小節番号を「小節 (Bar)」フィールドに入力します。

4. 「OK」をクリックします。

結果


楽譜領域が更新され、選択した小節が表示されます。一番上の譜表が自動的に楽譜領域の左上に配置されます。

再生モードでは、再生ヘッドがその小節の始めに移動します。再生ヘッドが自動的にルーラーの始めに配置されます。

楽譜領域でのページのドラッグ

記譜モードでは、楽譜の別の部分を表示するために楽譜領域でページをドラッグできます (ギャラリービューも含む)。

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. 楽譜領域で、楽譜の境界内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。
-

関連リンク

[ステータスバー](#) (30 ページ)

[選択ツール](#) (31 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。

前提条件

ズームイン/ズームアウトを行なう際に特定のアイテムが楽譜領域の中央に常に表示されるようにするには、そのアイテム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、ズームインします。
 - **[Z]** 又は **[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。
 2. 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]+[-]** 又は **[X]** 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

[ズームオプション \(33 ページ\)](#)

[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 \(427 ページ\)](#)

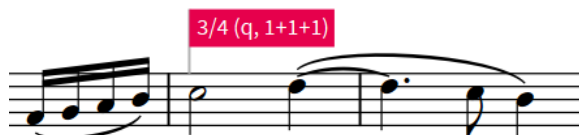
[ワークスペースの設定 \(34 ページ\)](#)

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、リズムフィールドの変更など、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。

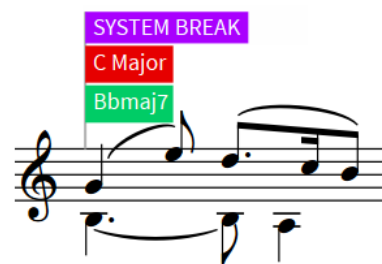
非表示の小節番号や拍子記号など、多くのアイテムにガイドを表示できるため、どのアイテムを示すかに応じてガイドはさまざまな色で表示されます。ガイドは選択でき、たとえば組段区切りのガイドを選択してその位置から譜表サイズを変更するなど、ガイドを使用して非表示のアイテムのプロパティを変更できます。

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

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 \(542 ページ\)](#)

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などの操作を行なえます。

関連リンク

[フィルター \(341 ページ\)](#)

[音符のデュレーションの変更 \(172 ページ\)](#)

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]** 又は **[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

[編集と選択](#) (335 ページ)

[休符の削除](#) (884 ページ)

[小節線の削除](#) (564 ページ)

[挿入モード](#) (181 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、別の位置や譜表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/Opt]** を押しながら貼り付ける位置をクリックします。
 - **[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、貼り付ける位置を選択して **[Ctrl]/[command]+[V]** を押しします。
 - アイテムを上級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。
 - アイテムを下級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コピーされます。

関連リンク

[オートメーションポイントのコピーと貼り付け](#) (444 ページ)

[大きな選択範囲](#) (337 ページ)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する](#) (335 ページ)

[音符を別の譜表に移動する](#) (353 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](#) (343 ページ)

[リズムを変えずに音符のピッチを変更する](#) (203 ページ)

[挿入モード](#) (181 ページ)

[和音モード](#) (196 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](#) (337 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](#) (343 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](#) (337 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/Opt]+[N]** を押します。
 - 下の譜表に移動するには、**[Alt/Opt]+[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。

連符の角括弧、連符の数や比率、または連符のガイドを選択していなくても、連符内の音符は連符のまま移動します。

関連リンク

[譜表をまたぐ連符の作成 \(586 ページ\)](#)

[複数の譜表にアイテムをコピーアンドペーストする \(352 ページ\)](#)

[音符のデュレーションの変更 \(172 ページ\)](#)

譜表の内容の入れ替え

楽曲内の各旋律を担当するプレーヤーを変更したい場合などに、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 \(355 ページ\)](#)

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、音符の声部を符尾が上向きの声部から符尾が下向きの声部またはスラッシュ付き声部に変更できます。

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。

スラッシュ付き声部に変更した音符は再生されなくなります。

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

[声部カラーを表示/非表示にする \(1001 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(176 ページ\)](#)

[スラッシュ付き声部への音符の入力 \(178 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(337 ページ\)](#)

[フィルター \(341 ページ\)](#)

[複声部における暗黙の休符 \(882 ページ\)](#)

[休符の削除 \(884 ページ\)](#)

[音符の符尾の方向を個別に変更する \(926 ページ\)](#)

[スラッシュ符頭の声部のタイプを変更する \(1006 ページ\)](#)

[音符のデュレーションの変更 \(172 ページ\)](#)

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 が下向き声部



声部の内容を入れ替え後、E が下向き、F が上向き声部

関連リンク

[声部の順番の入れ替え \(1003 ページ\)](#)

[声部列の並び順 \(1003 ページ\)](#)

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、拍子記号、調号を設定できます。

前提条件

楽譜領域で現在開いているレイアウトには、フルスコアレイアウトのように、フロー内に楽譜があるすべてのプレーヤーを含めておきます。

重要

フローの分割は、すべてのプレーヤーが含まれているレイアウトでのみ行なうことを強くおすすめします。

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、フルスコアレイアウトの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 \(123 ページ\)](#)

[フローの追加 \(123 ページ\)](#)

[フローの削除 \(125 ページ\)](#)

[フローの終了位置にある空白の小節を削除する \(559 ページ\)](#)

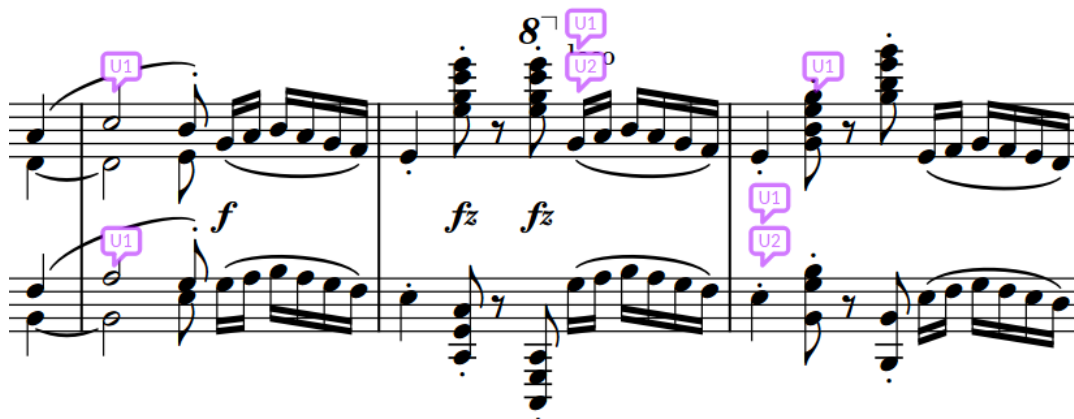
[同じページに複数のフローを表示する/表示しない \(378 ページ\)](#)

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(40 ページ\)](#)

コメント

コメントを使用すると、楽譜に影響を与えることなくプロジェクト内の正確な位置にメモや指示を追加できます。Dorico Elements では、コメントは注釈として扱われ、初期設定では印刷はされません。

コメントは楽譜の外側に配置されるため、音符のスペーシング、垂直方向のスペーシング、または配置設定に影響しません。ただし、各コメントの対象をはっきり示すために、コメントは特定のアイテムや譜表に添付します。



コメントと返信が表示された楽節

初期設定では、コメントは楽譜領域内に配置されます。コメントは、添付された位置のできるだけ近くに吹き出し記号として表示されます。返信コメントは元のコメントの真下に並んで表示されます。

現在のフロー内のすべてのコメントは、記譜モードのコメントパネルにリスト表示されます。コメントパネルまたは楽譜領域でコメントをクリックすると、ビューが自動的に移動して、コメントのある位置がフォーカスされます。

コメントの内容に加え、各コメントには以下が表示されます。

- コメント作成者 (現在のユーザーアカウント名またはカスタム名)
macOS では、ユーザーアカウント名には長いアカウント名が使用され、Windows では、アカウントに関連付けられているフルネームが使用されます。Dorico Elements がアカウント名を判別できない場合、コメントに使用する名前とイニシャルを追加できるダイアログが表示されます。これらは「**環境設定 (Preferences)**」で変更することもできます。
- コメントが追加された日付
- コメントが適用されたインストゥルメント
- コメントが適用された小節

補足

楽譜領域では、作成者のイニシャルだけが表示されます。コメントパネルでは、すべての情報が表示されます。

コメントの表示/非表示はいつでも切り替えることができ、ほかの表示オプションと同様、レイアウトの印刷/書き出し時にコメントを含めるかどうかを選択できます。

関連リンク

[音符とアイテムの削除 \(351 ページ\)](#)

[コメントパネル \(359 ページ\)](#)

[コメントに使用する作成者名の変更 \(361 ページ\)](#)

[注釈 \(542 ページ\)](#)

コメントの追加

プロジェクト内の任意の位置にコメントを追加できます。また、複数の譜表の同じ位置に異なるコメントを追加することもできます。

手順

1. 記譜モードで、コメントを追加する位置にある譜表上のアイテムを選択します。コメントを範囲に対して適用する場合は、複数のアイテムを選択します。
2. **[Alt/Opt]+[C]** を押して「**コメント (Comment)**」ダイアログを開きます。
3. ダイアログにコメントを入力します。
4. 「**OK**」をクリックすると、ダイアログが閉じてコメントが追加されます。

結果

ダイアログに入力したテキストがコメントとして保存されます。楽譜領域では、コメントはイニシャルを含む吹き出し記号として表示されます。コメントパネルでは、入力したテキストと一緒に、フルネームのユーザー名、日付、コメントを追加したインストゥルメントおよび小節番号が表示されます。

ヒント

コメントパネルのアクションバーで「**コメントを作成 (Create Comment)**」をクリックするか、「**記譜 (Write)**」 > 「**コメントを作成 (Create Comment)**」を選択してコメントを追加することもできます。

例

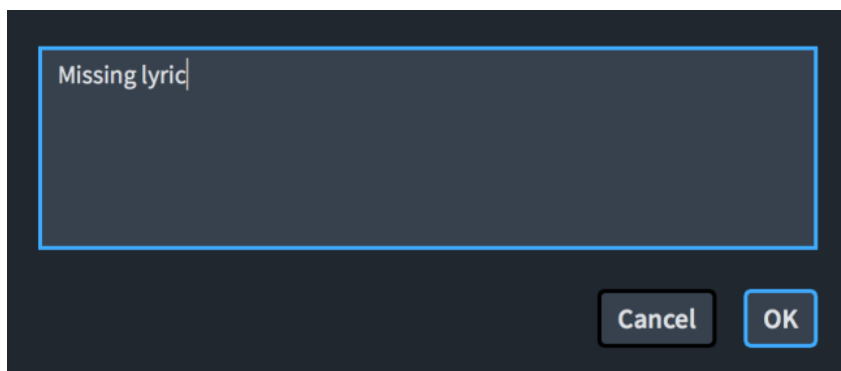


楽譜領域のコメント

「コメント (Comment)」ダイアログ


「コメント (Comment)」ダイアログでは、テキストをコメントとして入力したり編集したりできます。

- 「コメント (Comment)」ダイアログを開くには、楽譜領域またはコメントパネルで、コメントの追加、コメントに返信、または既存のコメントのダブルクリックのいずれかの操作を行ないます。

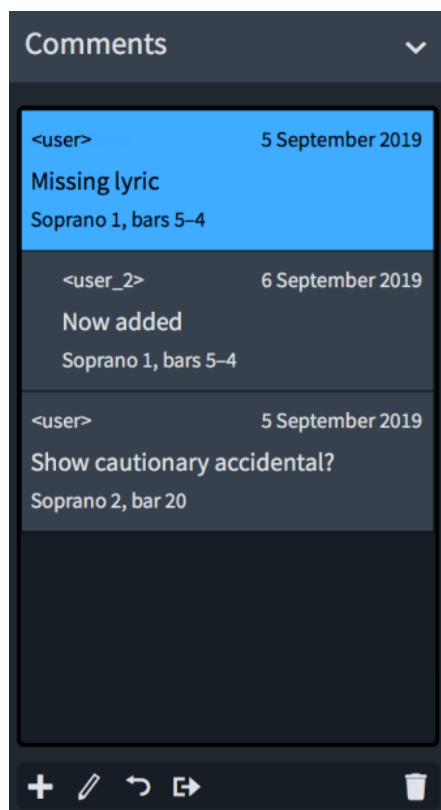


コメントパネル

コメントパネルには、現在のフロー内のすべてのコメントがリスト表示されます。返信コメントは、元のコメントとの関係を示すためにインデントされます。コメントパネルは、記譜モードのウィンドウの右側にあります。

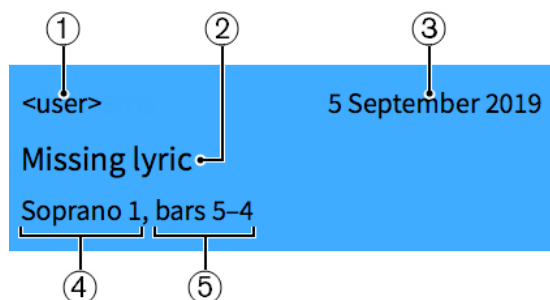
- コメントパネルは、記譜モードのウィンドウの右側にある記譜ツールボックスで「コメント (Comments)」をクリックして表示/非表示にできます。

[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。



コメントパネル

パネル内の各コメントには以下が表示されます。



1 作成者名

作成者名には、コメントを追加したときの環境設定に応じて、現在のユーザーアカウント名またはカスタム名が使用されます。

2 コメントの内容

3 プロジェクトにコメントが追加された日付

4 コメントが適用されたインストゥルメント

5 コメントが適用された小節

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。

コメントを作成 (Create Comment)



選択した譜表の選択した位置にコメントを追加します。

コメントを編集 (Edit Comment)



選択したコメントを「コメント (Comment)」ダイアログで開き、内容を変更できます。

コメントに返信 (Reply to Comment)



選択したコメントへの返信コメントを追加します。返信コメントは、コメントパネルではインデントして表示され、楽譜領域では元のコメントの真下に並んで表示されます。

コメントを書き出し (Export Comments)



プロジェクト内のすべてのコメントを HTML ファイルとして書き出し、デフォルトの Web ブラウザーで開きます。書き出された HTML ファイルはプロジェクトと同じ場所に自動的に保存されます。

コメントを削除 (Delete Comment)



選択したコメントを削除します。

関連リンク

[コメントに使用する作成者名の変更 \(361 ページ\)](#)

[コメントの書き出し \(362 ページ\)](#)

コメントへの返信

既存のコメントに返信を追加できます。この機能を使用すると、コメントパネルのコメントリストが整理されるため、別のユーザーと共同で作業を行なう場合に便利です。

手順

1. 記譜モードで、返信するコメントを選択します。楽譜領域とコメントパネルのどちらで行なっても構いません。
2. **[Alt/Opt]+[R]** を押して「コメント (Comment)」ダイアログを開きます。
3. ダイアログに返信を入力します。
4. 「OK」をクリックすると、ダイアログが閉じて返信が追加されます。

結果

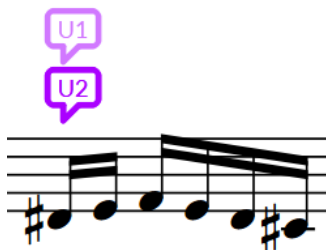
ダイアログに入力したテキストが、選択したコメントへの返信として保存されます。楽譜領域では、返信はイニシャルを含む吹き出し記号として、選択したコメントのすぐ下に表示されます。

コメントパネルでは、返信は選択したコメントの下にインデントされて表示されます。

ヒント

コメントパネルのアクションバーで「コメントに返信 (Reply to Comment)」をクリックするか、「記譜 (Write)」 > 「コメントに返答 (Reply to Comment)」を選択してコメントに返信することもできます。

例



選択したコメントの下に並べられた返信

既存のコメントの編集

文字の誤植の修正や情報の追加を行なう場合など、コメントを追加したあとに既存のコメントの内容を変更できます。

手順

1. 編集するコメントをダブルクリックして「コメント (Comment)」ダイアログを開きます。楽譜領域とコメントパネルのどちらで行なっても構いません。
 2. ダイアログでテキストを変更します。
 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。
-

コメントに使用する作成者名の変更

コメントに使用する作成者名を、ユーザーアカウント名またはカスタム名に変更できます。この操作は、今後プロジェクトに追加されるコメントに影響するもので、既存のコメントに使用されている作成者名は変更されません。

カスタム名については、コメントパネルに表示されるフルネームと楽譜領域に表示されるイニシャルの両方を指定できます。

手順



1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
2. カテゴリーリストの「全般 (General)」をクリックします。
3. 「コメント (Comments)」サブセクションで、「コメントの作成者名: (Author name for comments:)」を以下のいずれかのオプションから選択します。
 - ユーザー名 (User Name)
 - カスタム名 (Custom Name)
4. 「カスタム名 (Custom Name)」を選択した場合は、必要に応じて、使用するフルネームを「フルネーム (Full name)」フィールドに入力します。
5. 「カスタム名 (Custom Name)」を選択した場合は、必要に応じて、使用するイニシャルを「イニシャル (Initials)」フィールドに入力します。

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。
-

コメントの書き出し

コメントをまとめて確認したい場合などに、プロジェクト内のすべてのフローのすべてのコメントを HTML ファイルとして書き出すことができます。

手順

1. 記譜モードの記譜ツールボックスで「コメント (Comments)」をクリックして、コメントパネルを表示します。
 2. 「コメント (Comments)」セクションのアクションバーで「コメントを書き出し (Export Comments)」をクリックします。
-

結果

プロジェクト内のすべてのコメントが HTML ファイルとして書き出され、デフォルトの Web ブラウザーで開かれます。コメントは表形式で表示されます。書き出された HTML ファイルはプロジェクトと同じ場所に自動的に保存されます。

関連リンク

[注釈 \(542 ページ\)](#)

[レイアウトの印刷 \(527 ページ\)](#)

[グラフィックファイルとしての書き出し \(530 ページ\)](#)

コメントの表示/非表示

たとえば、記譜中はコメントを非表示にして、浄書中は表示したい場合などに、楽譜内のコメントを表示/非表示にできます。

Dorico Elements では、コメントは注釈として扱われ、初期設定では印刷はされません。

手順

- 「ビュー (View)」 > 「コメント (Comments)」を選択します。
-

結果

メニュー内の「コメント (Comments)」の横にチェックマークがあるときはコメントが吹き出しとして楽譜内に表示され、チェックマークがないときは非表示になります。

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

[マスターページ \(363 ページ\)](#)

[ページ形式設定 \(367 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(407 ページ\)](#)

[譜表のスペーシング \(409 ページ\)](#)

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するなど、楽譜の外観を細かく編集できます。

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に機能し、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

すべての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、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。この操作を行なえるのは Dorico Pro のみです。

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。通常、最初のページにはタイトル、作曲者、著作権などの追加情報が含まれており、これによって、最初のページには後続のページとは別の適切なページ形式設定を適用できます。

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。

補足

Dorico Elements では、レイアウト内の個々のページを変更するとページの優先が設定されます。これは、たとえば記譜モードでタイトルや欄外見出しを編集した場合などです。ページの優先が設定されたページは、レイアウトが短くなり空になっても自動的に削除されません。

ページの一番上に表示される情報、つまり選択できないタイトルや欄外見出しのテキストを変更したい場合は、ページの優先が設定されないように「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログで変更することをおすすめします。最初のページの一番上の大きなタイトルはプロジェクトタイトルで、2ページ目以降の欄外見出しにはそのページの最初のフローのフロータイトルが使用されます。

関連リンク

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

[レイアウトへのマスターページのセットの適用 \(370 ページ\)](#)

マスターページのセット

Dorico Elements では、マスターページがマスターページのセットの一部として提供されます。マスターページのセットはマスターページの形式をグループ化し、どのような状況においてもプロジェクト内に対応するマスターページがあるようにします。

初期設定では、新規プロジェクトに以下のマスターページセットが含まれています。

- **デフォルトのフルスコア (Default Full Score)**: 初期設定では、フルスコアレイアウトとカスタムスコアレイアウトに使用されます。
- **デフォルトのパート譜 (Default Part)**: 初期設定では、パートレイアウトに使用されます。

デフォルトのマスターページのセットには、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)」**) のマスターページがあります。

マスターページのセットには、各フローの開始位置の上にフローのタイトルを自動的に表示できるフロー見出しも含まれています。これは、フローのタイトルの開始位置が前のフローと同じページにある場合も含まれます。デフォルトのマスターページのセットには、それぞれ1つのフロー見出しが含まれています。

デフォルトのマスターページのセットは、各新規プロジェクトの適切なレイアウトに自動的に適用されます。各レイアウトに異なるマスターページのセットを個別に適用できます。

関連リンク

[フロー見出し \(364 ページ\)](#)

[レイアウトへのマスターページのセットの適用 \(370 ページ\)](#)

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に機能します。これにより、同じフロー見出しの形式設定を異なるレイアウトの複数のフローに適用できます。

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。新規プロジェクトでは、これは「1. Flow 1」として表示されます。これはすべてのフロー見出しに自動的に使用されます。Dorico Elements では、フロー見出しの編集や新規作成はできません。この操作を行なえるのは Dorico Pro のみです。

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なく、楽譜が移動するとそれに追従します。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



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

補足

Dorico Elements では、レイアウト内の個々のフロー見出しを変更するとページの優先が設定されます。これには、たとえばフロー見出しからトークンを削除することなども含まれます。ページの優先が設定されたページは、レイアウトが短くなり空になっても自動的に削除されません。

関連リンク

[タレット \(390 ページ\)](#)

[フロー見出しを表示/非表示にする \(379 ページ\)](#)

[フロー見出しの上下の余白を変更する \(380 ページ\)](#)

[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 \(381 ページ\)](#)

[フレーム \(365 ページ\)](#)

[テキストトークン \(399 ページ\)](#)

フレーム

Dorico では、フレームと呼ばれる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形式設定を制御します。

Dorico Elements には、以下のタイプのフレームがあります。

楽曲フレーム

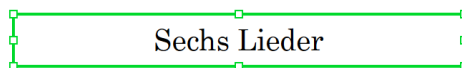
選択したプレーヤーおよびフローの楽譜または空白の譜表が表示されます。



ピアノの楽譜の最初が表示された楽曲フレーム

テキストフレーム

テキストが表示されます。テキストは直接入力することも、テキストトークンを使用して入力することもできます。



プロジェクトのタイトル「Sechs Lieder」が表示されたテキストフレーム

グラフィックフレーム

フレームに読み込んださまざまな形式の画像が表示されます。



画像が読み込まれたグラフィックフレーム

例

ピアノの楽譜の最初のページです。このページには、楽曲フレーム、タイトル、献呈、作曲者のテキストフレーム、楽曲フレームの上部にフロー見出しのフレーム、上部の角にグラフィックフレームがあります。

関連リンク

- [Dorico のフロー \(16 ページ\)](#)
- [Dorico のレイアウト \(19 ページ\)](#)
- [フレーム区切り \(388 ページ\)](#)
- [テキストトークン \(399 ページ\)](#)
- [マスターページ \(363 ページ\)](#)
- [フロー見出し \(364 ページ\)](#)
- [ページ余白の変更 \(369 ページ\)](#)

楽曲フレームチェーン

楽曲フレームチェーンは、楽譜の同じ選択部分をあらかじめ定義した順番で (多くの場合連続で) 表示する楽曲フレームの集合のことです。楽曲フレームチェーンには、楽曲フレームをいくつでも含めることができます (1 つのみでもかまいません)。

デフォルトのマスターページには、レイアウト内のすべてのフローとプレーヤーを表示するよう設定されたフレームチェーンが 1 つ含まれています。そのため、これらのマスターページを使用するすべてのレイアウト内のすべてのフローを表示するのに必要なページとフレームが Dorico Elements によって自動的に作成されます。Dorico Elements では、新しいフレームチェーンを作成したり、フレームチェーンに割り当てられたフローやプレーヤーを変更したりすることはできません。これを行なえるのは Dorico Pro のみです。

関連リンク

- [マスターページ \(363 ページ\)](#)
- [Dorico のレイアウト \(19 ページ\)](#)

ページ形式設定

Dorico Elements のページ形式設定は、レイアウトの譜表サイズ、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、フレーム余白などのさまざまな要素によって決まります。

Dorico Elements のページ形式設定を決める最も重要な要素は以下のとおりです。

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ます。最適な譜表サイズはレイアウトの用途と内容により異なります。多くの場合、読みやすいレイアウトを作成する最も簡単な方法は譜表サイズを変更することです。

譜表のスペーシング

譜表のスペーシングには、ほとんどの場合、譜表の高さおよび譜表と組段との間に必要な間隔が含まれます。

配置設定

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

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。

ページ余白

ページ余白によって、レイアウト内のページの範囲が決まります。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を変更できます。

マスターページ

レイアウトの全ページには、マスターページのレイアウト形式が引き継がれます。Dorico Elements でマスターページを作成したり編集したりすることはできませんが、ページ形式設定がどのように行われるかを理解できるよう、マスターページのコンセプトに慣れておくことをおすすめします。たとえば、楽譜領域でタイトルを直接編集するなどしてマスターページを上書きした場合、必要なくなった空のページが自動的に削除されないことがあります。

ヒント

Dorico Elements のデフォルトのマスターページには、レイアウトの最初のページにプロジェクトタイトル、作詞者、作曲者のトークンが含まれ、後続のページの上部にはフロータイトル (スコアレイアウト) やレイアウト名 (パートレイアウト) のトークンが含まれています。また、パートレイアウトの最初のページの左上にはレイアウト名が自動的に表示されます。これらのトークンは「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログ内の情報を参照するため、レイアウト内に情報が表示されるように「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログにこれらの情報を入力することをおすすめします。

フロー見出し

フロー見出しは、最初の組段のすぐ上に各フローの番号とタイトルを自動的に表示します。フロー見出しには固定の垂直位置はなく、楽譜が移動するとそれに追従します。デフォルトのフロー見出しには、フロー番号とフロータイトルを表示するためのトークンが含まれています。新規プロジェクトでは、これは「1. Flow 1」として表示されます。Dorico Elements では、フロー見出しの編集や新規作成はできません。

フロー見出しはレイアウトごとに表示/非表示を切り替えることができます。個々のフロー見出しを削除または編集すると、ページの形式変更の一種であるページの優先が設定されます。

楽曲フレームの余白

楽曲フレームの上下には余白があります。楽曲フレームの余白は、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するためのものです。たとえば、楽曲フレームに余白がない場合、フレームの一番上の譜表の第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。レイアウトごとに楽曲フレーム余白を変更できます。

適切に形式設定されたレイアウトを作成するために、これらのコンセプトと、それらを組み合わせるさまざまなコンテキストで使用方法を理解しておくことをおすすめします。

関連リンク

[譜表サイズ \(384 ページ\)](#)

[譜表のスペーシング \(409 ページ\)](#)

[配置設定 \(386 ページ\)](#)

[組段区切り \(389 ページ\)](#)

[フレーム区切り \(388 ページ\)](#)

[マスターページ \(363 ページ\)](#)

[フロー見出し \(364 ページ\)](#)

[フロー見出しを表示/非表示にする \(379 ページ\)](#)

[タッチット \(390 ページ\)](#)

[空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(374 ページ\)](#)

[使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示/非表示にする \(612 ページ\)](#)

[レイアウト \(125 ページ\)](#)

[フロー \(123 ページ\)](#)

[プレーヤー \(94 ページ\)](#)

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(88 ページ\)](#)

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の小さ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. カテゴリーリストの「**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)

- 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。
 - 「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のサイズと向きが変更されます。

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。横向きのレイアウトを縦向きの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 \(538 ページ\)](#)
- [用紙の向き \(539 ページ\)](#)
- [用紙のサイズと向きの設定 \(539 ページ\)](#)
- [デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する \(371 ページ\)](#)
- [レイアウトの印刷 \(527 ページ\)](#)
- [グラフィックファイルとしての書き出し \(530 ページ\)](#)

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

- [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。
- 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。
- カテゴリリストの「ページ設定 (Page Setup)」をクリックします。
- 「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):** 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。
- 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。

関連リンク

- [デフォルトの楽曲フレームの余白を変更する \(382 ページ\)](#)
- [フロー見出しの上下の余白を変更する \(380 ページ\)](#)
- [使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示/非表示にする \(612 ページ\)](#)

レイアウトへのマスターページのセットの適用

たとえば、「デフォルトのパート譜 (Default Part)」のマスターページセットの最初のページにはレイアウト名が表示されることから、カスタムスコアレイアウトにこのセットを使用したい場合など、プロジェクトの各レイアウトで使用されるマスターページセットを変更できます。

初期設定では、フルスコアレイアウトとカスタムスコアレイアウトには「デフォルトのフルスコア (Default Full Score)」のマスターページセットが使用され、パートレイアウトには「デフォルトのパート譜 (Default Part)」のマスターページセットが使用されます。

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)」リストから、マスターページのセッ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. カテゴリーリストの「ページ設定 (Page Setup)」をクリックします。
4. 「マスターページ (Master Page)」セクションで、「マスターページのセット (Master page set)」メニューから使用するマスターページのセットを選択します。
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

選択したマスターページのセットが選択したレイアウトに適用されます。

関連リンク

- [「最初 \(First\)」のマスターページをいつ使用するかの変更 \(379 ページ\)](#)
- [同じページに複数のフローを表示する/表示しない \(378 ページ\)](#)
- [フロー見出しを表示/非表示にする \(379 ページ\)](#)

デフォルトの譜表サイズの変更

デフォルトの譜表サイズ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. カテゴリリストの「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)」のフィールドに、優先する基準単位で設定できます。

「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全体で譜表サイズが変更されます。

ヒント

個々の譜表のサイズを変更することもできます。

関連リンク

- [譜表サイズ \(384 ページ\)](#)
- [大括弧と中括弧 \(594 ページ\)](#)
- [組段オブジェクト \(916 ページ\)](#)
- [個々の譜表のサイズの変更 \(384 ページ\)](#)

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. カテゴリーリストの「**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

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(410 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(407 ページ\)](#)

[デフォルトの音符のスペーシングを変更する \(408 ページ\)](#)

[空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(374 ページ\)](#)

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。譜表と組段の垂直方向が調整されるのか、組段のみの垂直方向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. カテゴリーリストの「**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なわれません。

例

Musical score for Violin (Vn), Viola (Vc), Soprano (S), and Organ (Org). The score is divided into three systems. The first system shows the initial layout with some uneven spacing. The second system shows the result of adjusting the spacing between staves and systems, resulting in a more uniform appearance. The third system shows the result of adjusting only the spacing between systems, with the spacing within each system remaining the same as in the first system.

譜表間と組段間の間隔を調整したページ

Musical score for Violin (Vn), Viola (Vc), Soprano (S), and Organ (Org). The score is divided into three systems. The first system shows the initial layout. The second system shows the result of adjusting only the spacing between systems, with the spacing within each system remaining the same as in the first system. The third system shows the result of adjusting only the spacing between systems, with the spacing within each system remaining the same as in the first system.

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 \(410 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する \(371 ページ\)](#)

[最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする \(376 ページ\)](#)

空白の譜表の表示/非表示を切り替える

空白の譜表の表示/非表示を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、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. カテゴリーリストの「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」をクリックします。
4. 「**譜表の表示/非表示 (Staff Visibility)**」セクションの「**空白の譜表を非表示 (Hide empty staves)**」で、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 \(913 ページ\)](#)

[ディヴィジ \(919 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する \(371 ページ\)](#)

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(410 ページ\)](#)

[最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする \(376 ページ\)](#)

組段/フレーム区切りから先の譜表を表示/非表示にする

たとえば、空白の譜表を非表示にしたレイアウトで、特定の空白の譜表をいくつかのセクションに表示したい場合など、個々の譜表の表示/非表示を切り替える、またはリセットすることで、組段/フレーム区切りの位置から先の譜表の表示/非表示を手動で変更できます。

手順

1. 組段/フレーム区切りがまだない位置から先の譜表の表示/非表示を手動で変更する場合は、そこから先の譜表の表示/非表示を変更する位置のアイテムを選択します。

- 以下のいずれかの操作を行なって「**譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)**」ダイアログを開きます。
 - 譜表の表示/非表示を変更する位置に組段/フレーム区切りのガイドがある場合は、そのガイドを選択して **[Return]** を押すかダブルクリックします。
 - 組段/フレーム区切りがない場合は、「**編集 (Edit)**」 > 「**譜表 (Staff)**」 > 「**譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)**」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。
- 譜表の表示/非表示を任意に変更します。
たとえば、個々の譜表を有効にして設定を変更したり、アクションバーのオプションを使用してすべての譜表の設定を同時に変更したりできます。
- 「**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

選択した位置または組段/フレーム区切りのガイドから次の譜表の表示/非表示の変更がある位置、あるいはフローの終了位置のいずれか早い方まで、譜表の表示/非表示が変更されます。

選択した位置に組段/フレーム区切りのガイドがまだなかった場合は、指定した譜表の表示/非表示設定を持つ組段区切りが選択した位置に挿入されます。

関連リンク

[フレーム区切り \(388 ページ\)](#)

[組段区切り \(389 ページ\)](#)

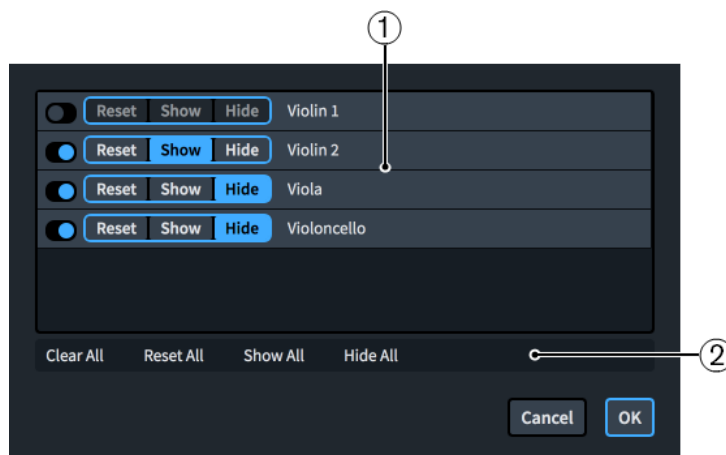
[譜表のスペーシング \(409 ページ\)](#)

「**譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)**」ダイアログ

「**譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)**」ダイアログでは、組段/フレーム区切り以降の個々の譜表の表示/非表示を手動で切り替えたり、リセットしたりできます。

「**譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)**」ダイアログを開くには、記譜モードで以下のいずれかの操作を行ないます。

- 楽譜領域でアイテムを選択した状態で「**編集 (Edit)**」 > 「**譜表 (Staff)**」 > 「**譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)**」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。
- 組段/フレーム区切りのガイドを選択して **[Return]** を押すか、組段/フレーム区切りのガイドをダブルクリックします。



「**譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)**」ダイアログは以下で構成されます。

1 譜表リスト

非表示になっている空白の譜表を含め、選択したリズム上の位置にあるすべての譜表が表示されます。譜表を有効にすると、手動による譜表の表示変更の対象となります。

各譜表に対して、譜表の表示に関する以下のオプションを使用できます。

- **リセット (Reset):** 「レイアウトオプション (Layout Options)」の「縦方向の間隔 (Vertical Spacing)」で設定した、レイアウトのデフォルト設定に譜表の表示をリセットします。
- **表示 (Show):** 譜表が空白かどうかに関係なく、選択した位置から先の譜表を表示します。
- **非表示 (Hide):** 譜表が空白かどうかに関係なく、選択したリズム上の位置から先の譜表を非表示にします。

2 アクションバー

すべての譜表の表示設定を同時に変更できるオプションがあります。

- **すべて消去 (Clear All):** すべての譜表を無効にします。
- **すべてリセット (Reset All):** すべての譜表を有効にして「リセット (Reset)」に設定します。
- **すべて表示 (Show All):** すべての譜表を有効にして「表示 (Show)」に設定します。
- **すべて非表示 (Hide All):** すべての譜表を有効にして「非表示 (Hide)」に設定します。

最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする

たとえば、録音セッション用のパートレイアウトの形式設定を行なう際に、最後の組段とページ下部との間に空白の譜表を追加で表示する表記規則をエミュレートしたい場合など、最終フローのあとにページを埋める空白の譜表を追加で表示するかどうかをレイアウトごとに設定できます。

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. 「レイアウト (Layouts)」リストで、フローの終了位置のあとに空白の譜表を表示/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. カテゴリーリストの「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、「フレームの余白を空白の譜表で埋める (Fill frame with blank staves)」をオン/オフにします。
5. 「フレームの余白を空白の譜表で埋める (Fill frame with blank staves)」をオンにした場合は、「空白の譜表を最終フローと同じ組段で表示する (Show blank staves in systems identical to final flow)」をオン/オフにします。
6. 以下のいずれかの操作を行なって、空白の譜表の外観をカスタマイズします。
 - 「空白の譜表を最終フローと同じ組段で表示する (Show blank staves in systems identical to final flow)」をオンにした場合、前のフローに従う音部記号を空白の譜表に表示するには「音部記号を含める (Include clefs)」を選択します。
 - 「空白の譜表を最終フローと同じ組段で表示する (Show blank staves in systems identical to final flow)」をオンにした場合、空白の譜表の音部記号を非表示にするには「音部記号を含めない (Exclude clefs)」を選択します。

- 「空白の譜表を最終フローと同じ組段で表示する (Show blank staves in systems identical to final flow)」をオフにした場合、空白の譜表の譜表線の数を変更するには「空白の譜表の譜表線の数 (Number of staff lines for blank staves)」の値を変更します。

結果

「フレームの余白を空白の譜表で埋める (Fill frame with blank staves)」をオンにすると選択したレイアウトの最終フローのあとに空白の譜表が表示され、オフにすると非表示になります。表示にした場合、空白の譜表は最終フローの最後の組段の下に表示され、最後の組段が両端揃えになっていない場合は、その組段の横幅いっぱい空白の譜表が表示されます。

「空白の譜表を最終フローと同じ組段で表示する (Show blank staves in systems identical to final flow)」をオンにすると、空白の譜表は最終フローの譜表のグループ化に従います (2人のプレーヤーが割り当てられたパートレイアウトに大括弧で括られた2つの譜表を表示するなど)。オフにすると、音部記号のない空白の譜表が1つ表示されます。

補足

空白の譜表に楽譜を入力したり、大括弧/中括弧を変更したりすることはできません。

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 \(371 ページ\)](#)
- [譜表/組段の両端揃え \(垂直方向\) を変更する \(372 ページ\)](#)
- [最後の組段の両端揃え \(水平方向\) の変更 \(383 ページ\)](#)
- [譜表ラベル \(903 ページ\)](#)
- [大括弧と中括弧 \(594 ページ\)](#)

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. カテゴリーリストの「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. カテゴリーリストの「**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 \(399 ページ\)](#)

[配置設定 \(386 ページ\)](#)

[レイアウトへのフローの割り当て \(127 ページ\)](#)

[フローにプレーヤーを割り当てる \(124 ページ\)](#)

[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 \(381 ページ\)](#)

[最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする \(376 ページ\)](#)

「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. カテゴリリストの「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」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。
 - 常に表示 (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。

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

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. カテゴリーリストの「**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。
 - **常に表示 (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。

補足

初期設定では、フロー見出しを非表示にしても2ページめ以降の上部に表示されるフロータイトルは非表示になりません。

関連リンク

[フロー見出し \(364 ページ\)](#)

[同じページに複数のフローを表示する/表示しない \(378 ページ\)](#)

[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 \(381 ページ\)](#)

[「最初 \(First\)」のマスターページをいつ使用するかの変更 \(379 ページ\)](#)

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。

前提条件

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. カテゴリーリストの「**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



上下の余白がデフォルトのフロー見出し



上下の余白を減らしたフロー見出し

関連リンク

[フロー見出し \(364 ページ\)](#)

[ページ余白の変更 \(369 ページ\)](#)

[デフォルトの楽曲フレームの余白を変更する \(382 ページ\)](#)

[使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示/非表示にする \(612 ページ\)](#)

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

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. カテゴリーリストの「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せん。

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 \(365 ページ\)](#)

[マスターページ \(363 ページ\)](#)

[ページ番号を表示/非表示にする \(793 ページ\)](#)

デフォルトの楽曲フレームの余白を変更する

すべての楽曲フレームのデフォルトの余白をレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、譜表の上にと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. 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. カテゴリーリストの「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

[ページ余白の変更 \(369 ページ\)](#)

[フロー見出しの上下の余白を変更する \(380 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する \(371 ページ\)](#)

[使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示/非表示にする \(612 ページ\)](#)

最後の組段の両端揃え (水平方向) の変更

フローの最後の組段を常にフレームの幅全体に広げるか、特定のフレーム使用率のしきい値を超えた場合にのみそうするかをレイアウトごとに個別に変更できます。Dorico Elements の初期設定では、フローの最後の組段は、フレーム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。

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. カテゴリリストの「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」をクリックします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、フローの最後の組段の両端揃えを変更します。
 - 常にフローの最後の組段を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。
 - 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。
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。

関連リンク

[最初の組段のインデントの変更 \(918 ページ\)](#)

[組段あたりの小節数を固定 \(386 ページ\)](#)

[最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする \(376 ページ\)](#)

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、ポイントか、あるいはミリメートルなどのサポートされている別の基準単位で表現されます。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、五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。

- 五線のサイズとは、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、プリセットの五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る場合があります。

関連リンク

[組段オブジェクト \(916 ページ\)](#)

[優先する基準単位の変更 \(43 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表サイズの変更 \(370 ページ\)](#)

[譜表のスペーシング \(409 ページ\)](#)

個々の譜表のサイズの変更

各フローの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楽器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。



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

現在のフローの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、特定の組段/フレーム区切り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

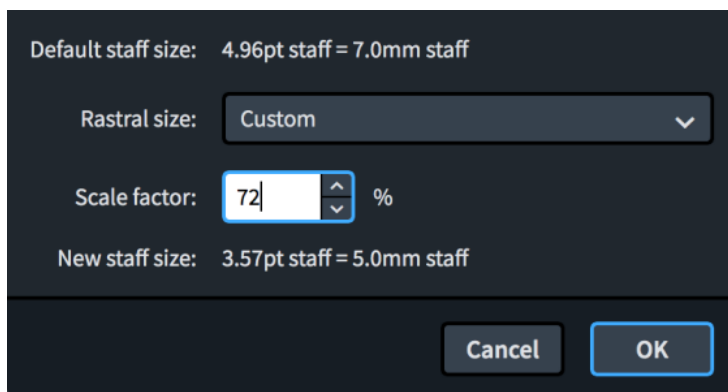
[大括弧と中括弧 \(594 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(916 ページ\)](#)

「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。



「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」の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、ポイントと優先する基準単位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

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

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、ポイントと優先する基準単位の両方で表現されます。

関連リンク

[優先する基準単位の変更 \(43 ページ\)](#)

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 \(410 ページ\)](#)

[最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする \(376 ページ\)](#)

組段あたりの小節数を固定

各レイアウトの各組段に含める固定の小節数を個別に定義できます。

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. カテゴリーリストの「**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 \(863 ページ\)](#)
- [組段区切りの挿入 \(389 ページ\)](#)
- [フレーム区切りの挿入 \(388 ページ\)](#)
- [最後の組段の両端揃え \(水平方向\) の変更 \(383 ページ\)](#)

フレームあたりの組段数の固定

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個別に定義できます。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、「**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. カテゴリーリストの「**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が変更されます。

「**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。たとえば、最初のページのようにフレームが小さいページでは、配置設定よりも組段数が少なくなります。

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。また、フレーム区切りはレイアウト固有であり、レイアウトごとに異なる位置に挿入できます。

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。ca

関連リンク

[ガイド \(350 ページ\)](#)

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(410 ページ\)](#)

[組段/フレーム区切りから先の譜表を表示/非表示にする \(374 ページ\)](#)

フレーム区切りの挿入

現在のレイアウトの適切な場所にページめくりを作成するなど、任意の位置にフレーム区切りを挿入できます。

前提条件

長休符の途中にフレーム区切りを挿入したい場合は、レイアウト内の長休符を非表示にしておくか、長休符を任意の位置で分割しておきます。

手順

1. 記譜モードで、フレーム区切りを挿入するリズム上の位置にある音符または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、後続のすべての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。

関連リンク

[長休符を表示/非表示にする \(886 ページ\)](#)

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。

前提条件

フレーム区切りガイドを表示しておきます。

手順

- 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。
- [Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。

組段区切り

組段区切りとは、音符や記譜記号がページの右余白に到達する位置のことで、それ以降の音符や記譜記号は、通常、同じページの前の組段の下か新しいページに配置された新しい組段に続きます。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。また、組段区切りはレイアウト固有であり、レイアウトごとに異なる位置に挿入できます。

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

[ガイド \(350 ページ\)](#)

[組段あたりの小節数を固定 \(386 ページ\)](#)

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(410 ページ\)](#)

[組段/フレーム区切りから先の譜表を表示/非表示にする \(374 ページ\)](#)

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。

前提条件

長休符の途中に組段区切りを挿入したい場合は、レイアウト内の長休符を非表示にしておくか、長休符を任意の位置で分割しておきます。

手順

1. 記譜モードで、組段区切りを挿入する位置にある音符または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。

関連リンク

[長休符を表示/非表示にする](#) (886 ページ)

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。

前提条件

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]** 又は **[Delete]** を押します。
-

タレット

タレットとは、プレイ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、タレ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レットが表示されます。

- 演奏がないフローからプレイヤーが削除されている。

- パートレイアウトにフローが割り当てられている。
- 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。
- パートレイアウトにタチエツトを表示するように選択している。



2. Andante

Tacet

3. Menuetto



2 番めのフローでプレーヤーがタチエツ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エツトのページで「**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、タチエツ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エツトの終わりに挿入できないためです。

ただし、タチエツ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。

タチエツトに表示されるテキストとタチエツトの上下の余白は、レイアウトごとに個別に変更できません。

関連リンク

- [フローにプレーヤーを割り当てる \(124 ページ\)](#)
- [同じページに複数のフローを表示する/表示しない \(378 ページ\)](#)
- [譜表のスペーシング \(409 ページ\)](#)
- [組段区切りの挿入 \(389 ページ\)](#)
- [フレーム区切りの挿入 \(388 ページ\)](#)
- [フロー見出し \(364 ページ\)](#)

タチエツトの表示/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、タチエツトをレイアウトごとに個別に表示/非表示にできます。

前提条件

- 演奏がないフローからプレーヤーが削除されている。
- パートレイアウトにフローが割り当てられている。

- 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。

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、タレットを表示/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. カテゴリリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**タレット (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レットを表示 (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レットを表示 (Show tacet for flows where no players are assigned)**」がオンで、前提条件も満たされている場合、選択したレイアウトにタレ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

[タレット \(390 ページ\)](#)

[長休符 \(885 ページ\)](#)

[フローにプレーヤーを割り当てる \(124 ページ\)](#)

[長休符を表示/非表示にする \(886 ページ\)](#)

タレットのテキストの編集

タレ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. タレットのテキストを編集するレイアウトを「**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. カテゴリリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**タレット (Tacets)**」セクションで、表示するテキストを「**タレットのテキスト (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

選択したマーカーに表示されるテキストが変更されます。

タレ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いするためにフロー見出しとタレットの間隔を狭くしたい場合など、タレ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、タレ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. カテゴリリストの「**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隔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隔の最小間隔が増減します。

関連リンク

[フロー見出し \(364 ページ\)](#)

コンデンシング

コンデンシングとは、複数のプレーヤーの楽譜を通常より少ない譜表に表示する処理のことです。通常は、フルート1と2やホルン1~4など、同じタイプの複数のインストゥルメントが譜表を共有できるようにすることでコンデンシングを行ないます。

自動コンデンシングを利用できるのは Dorico Pro のみであり、Dorico Elements でコンデンシングを有効にすることはできません。ただし、コンデンシングを有効にしたレイアウトを含むプロジェクトを読み込んだり開いたりした場合、これらの譜表はコンデンシングされたまま保持されます。

補足

- コンデンシングされた譜表では何も選択できません。
- ギャレービューではコンデンシングが有効にならないため、ギャレービューに切り替えることですべての譜表を個別に表示できます。ギャレービューに切り替えても現在のレイアウトのコンデンシングが無効になることはありません。
- プロジェクト内のいずれかのレイアウトでコンデンシングを有効にすると、多くの計算が必要になるため、Dorico Elements の動作が遅くなることがあります。

関連リンク

[コンデンシングされた譜表の譜表ラベル \(910 ページ\)](#)

[ギャレービューまたはページビューへの切り替え \(40 ページ\)](#)

[ディヴィジ \(919 ページ\)](#)

パート形式のコピー

パート形式のコピーは、特定のパートレイアウトの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、それらを別のパート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

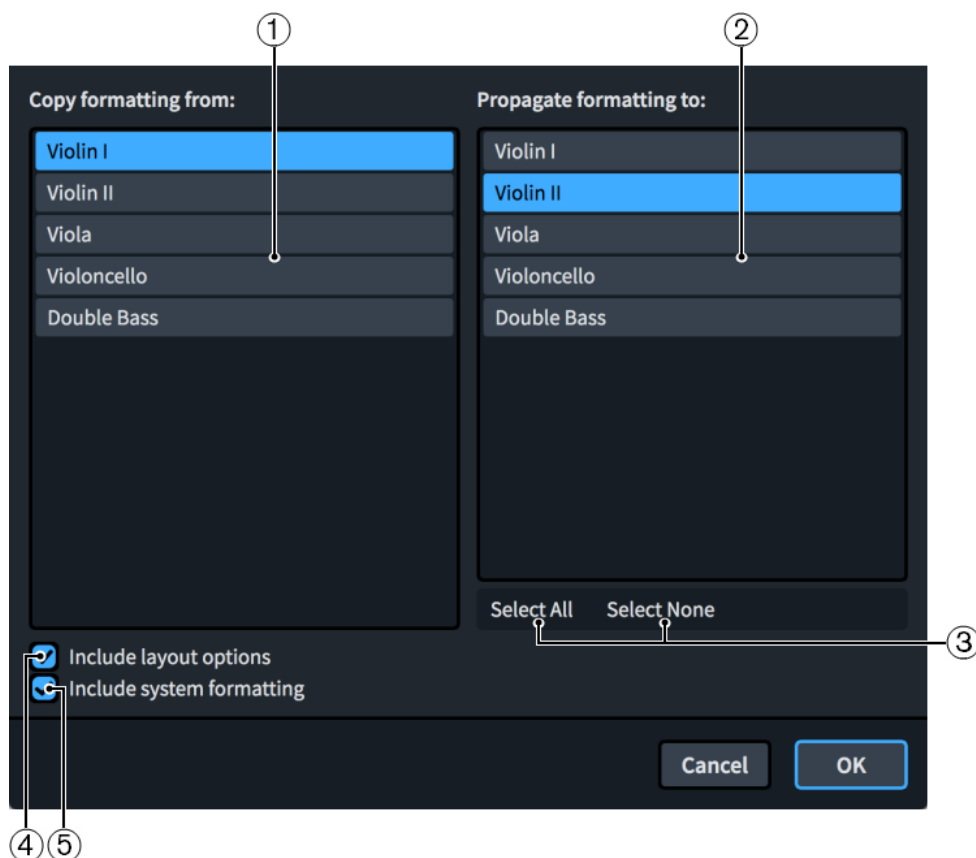
- パート形式のコピーはパートレイアウトにのみ使用できます。フルスコアレイアウトまたはカスタムスコアレイアウトをパート形式のコピー元またはコピー先として使用することはできません。
- 予期しない結果を招くことがあるため、複数の楽曲フレームチェーンを持つレイアウトをコピー元またはコピー先のレイアウトとして使用することはおすすめしません。

「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)」 パネルでパート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パート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パートレイアウトは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パートレイアウトが表示されます。複数のパート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)」リストですべてのパートレイアウトを選択/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パートレイアウトからパート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

- パート形式のコピーはパートレイアウトにのみ使用できます。フルスコアレイアウトまたはカスタムスコアレイアウトをパート形式のコピー元またはコピー先として使用することはできません。
- 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パート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. 「**次の形式設定からコピー (Copy formatting from)**」リストで、パート形式のコピー元となるパート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パート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/フレームチェーンにコピーする

ローカルプロパティはレイアウトおよびフレームチェーンに固有のものです。つまり、初期設定では、特定のレイアウトに含まれるアイテムのローカルプロパティに変更を加えても、他のレイアウトやフレ

ームチェーンにある同じアイテムには影響しません。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やフレームチェーンにコピーできます。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とフレームチェーンにコピーされます。

ヒント

変更をすべてのレイアウトとフレームチェーンに適用する必要があることがあらかじめわかっている場合は、プロパティ設定を変更する前にプロパティ範囲を変更してもかまいません。

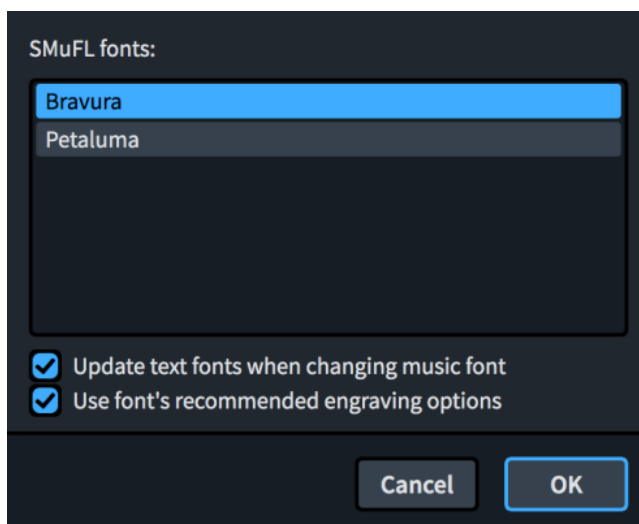
関連リンク

- [大きな選択範囲 \(337 ページ\)](#)
- [ローカルプロパティとグローバルプロパティ \(151 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)
- [アイテムの外観のリセット \(345 ページ\)](#)
- [アイテムの位置をリセットする \(345 ページ\)](#)

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。

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。

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。

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、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との違いが分かります。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。

補足

レイアウトに自動的に表示されるプロジェクトタイトル、ページ番号、欄外見出しはテキストフレームに表示されます。これらの内容や形式設定はマスターページのものであり、Dorico Elements で編集や作成を行なうことはできません。レイアウト内のテキストフレームを編集するとページの優先が設定されます。ページの優先が設定されたページは、レイアウトが短くなり空になっても自動的に削除されません。

ページの一番上に表示される情報を変更したい場合は、ページの優先が設定されないように「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログで変更することをおすすめします。最初のページの一番上の大きなタイトルはプロジェクトタイトルで、2 ページ目以降の欄外見出しにはそのページの最初のフローのフロータイトルが使用されます。

関連リンク

[テキストの編集 \(311 ページ\)](#)

[テキストトークン \(399 ページ\)](#)

[テキストオブジェクトを表示/非表示にする \(406 ページ\)](#)

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)**」ダイアログの情報を参照でき、プロジェクト全体の情報を参照することも、フローごとの情報を個別に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。譜表/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。

- カーソルがテキストフレーム内にある場合、コンテキストメニューから利用できるすべてのトークンにアクセスできます。コンテキストメニュー内のトークンはサブメニューにまとめられています。

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「 レイアウト (Layouts) 」パネルで設定したレイアウト番号	{@layoutnumber@}
プロジェクトファイル名	{@projectfilename@}
プロジェクトの保存場所のパス (プロジェクトファイル名を含む)	{@projectfilepath@}

譜表ラベルのトークン

音楽記号

トークン

現在のレイアウト内のプレーヤーの完全な譜表ラベル `{@staffLabelsFull@}`

現在のレイアウト内のプレーヤーの省略された譜表ラベル `{@staffLabelsShort@}`

たとえば、パートレイアウトの名前を表示する代替の方法として、パートレイアウトの最初のページの左上に表示されるデフォルトの `{@layoutName@}` トークンを使用するかわりに、譜表ラベルのトークンを使用できます。

補足

譜表ラベルのトークンは、最初の小節線の前に表示される表示ラベルの外観とまったく同じにはならない可能性があります。ただし、譜表ラベルのトークンには、譜表ラベルへの移調の表示方法に関するレイアウトごとのオプションが反映されます。

音楽記号のトークン

音楽記号

トークン

フラット記号: b

`{@flat@}`

シャープ記号: \sharp

`{@sharp@}`

ナチュラル記号: \natural

`{@natural@}`

ト音記号

`{@gClef@}`

ヘ音記号

`{@fClef@}`

アルト記号 (ハ音記号)

`{@cClef@}`

フェルマータ (上)

`{@U+E4C0@}`

ヒント

- 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、トークン内にはあらゆる SMuFL 記号のコードポイントを入力できます。必要なコードポイントは、オンラインの SMuFL 仕様情報で確認できます。
- テキストフレームに入力された音楽記号のトークンは、自動的に **音楽テキスト** の文字スタイルを使用します。音楽テキストは、初期設定では Bravura Text に設定されています。
- 「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログのフィールドに音楽記号のトークンを含めることができます。たとえば、「**タイトル (Title)**」フィールドに「**B{@flat@} メジャーの交響曲**」と入力すると、対応するタイトルトークンを使用したテキストフレームに表示されるタイトルは「**B b メジャーの交響曲**」となります。

プロジェクト/フロー情報のトークン

「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@}
現在のレイアウトでの位置に応じた、現在のフローのフロー番号	{@flowInLayoutNumber@}

フローごとのトークンの機能	トークン
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	<code>{@flowNumberRomanLower@}</code>
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	<code>{@flowNumberRomanUpper@}</code>
現在のフロー内のこのページの番号 (最初は 1)	<code>{@flowPage@}</code>
現在のフロー内のページの総数	<code>{@flowPageCount@}</code>
指定したフロー「n」が始まる表示ページ番号 (例: 3)	<code>{@flownPageCount@}</code> <code>{@flow3PageCount@}</code>
現在のフローのデュレーション (単位: 分および秒)	<code>{@flowDuration@}</code>
指定したフロー「n」のデュレーション (単位: 分および秒、例: 3)	<code>{@flownDuration@}</code> <code>{@flow3Duration@}</code>

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	<code>{@pageCount@}</code>
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)	<code>{@flowPage@}</code>
現在のフロー内のページの総数	<code>{@flowPageCount@}</code>
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: 5)	<code>{@flownFirstPage@}</code> <code>{@flow5FirstPage@}</code> など

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。

日時のトークン: プロジェクトが最後に保存された日時

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@}
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	{@projectdatedayshort@}
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@}

日時のトークン: 現在の日時

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@}
曜日の略称 (ロケールに依存)	Fri	{@datedayshort@}
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 \(88 ページ\)](#)
[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(130 ページ\)](#)
[フロー名とフロータイトル \(136 ページ\)](#)
[レイアウト番号の付け直し \(130 ページ\)](#)
[譜表ラベルに表示されるインストゥルメントの移調 \(906 ページ\)](#)

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

「**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

テキストオブジェクトを組段の開始位置に揃える

パラグラフスタイルの組段の配置設定とは関係なく、組段の開始位置にある個々のテキストオブジェクトを、最初の音符/休符ではなく組段の小節線に揃えることができます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

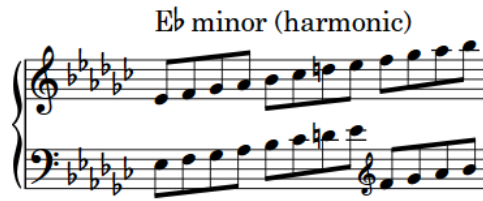
1. 組段の開始位置に揃えるテキストオブジェクトを選択します。
2. プロパティパネルの「テキスト (Text)」グループで「**組段の開始位置に揃える (Align with system start)**」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

結果

チェックボックスをオンにすると選択したテキストオブジェクトが組段の開始位置に揃えられ、オフにすると組段の最初の音符/休符に揃えられます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

このプロパティをオフにすると、テキストオブジェクトはパラグラフスタイルの組段の配置設定に従います。

例



テキストが組段の最初の音符に揃えられた状態



テキストが組段の開始位置に揃えられた状態

関連リンク

[テキストの入力 \(308 ページ\)](#)

[テキストのパラグラフスタイルの変更 \(406 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

テキストのパラグラフスタイルの変更

たとえば、それぞれのテキストオブジェクトに含まれる情報に応じて異なるパラグラフスタイルを使用したい場合など、個々の譜表/組段のテキストオブジェクトに適用されるパラグラフスタイルを変更できます。

手順

1. 記譜モードで、パラグラフスタイルを変更するテキストオブジェク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。
2. テキストエディターのパラグラフスタイルメニューからパラグラフスタイルを選択します。
3. **[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

選択したテキストオブジェクトのパラグラフスタイルが変更されます。選択したテキストオブジェクトのフォントサイズ、フォントスタイル、水平方向の配置などの形式設定がパラグラフスタイルに従います。

テキストオブジェクトを表示/非表示にする

個々のテキストオブジェクトを表示/非表示にできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。たとえば、パートレイアウトでは特定のテキストオブジェクトを表示させ、フルスコアレイアウトでは非表示にできます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 非表示にするテキストオブジェクト、または表示するテキストオブジェクトのガイドを選択します。

2. プロパティパネルの「テキスト (Text)」グループで、「非表示 (Hide)」をオンまたはオフにします。

結果

「非表示 (Hide)」をオンにするとテキストオブジェクトが非表示になり、オフにすると表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

非表示にしたテキストオブジェクトのそれぞれの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。

ヒント

- テキストのガイドを表示しない場合は、「ビュー (View)」 > 「ガイド (Signposts)」 > 「テキスト (Text)」を選択します。メニュー内の「テキスト (Text)」の横にチェックマークがあるときはテキスト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、数字付き低音、テキストオブジェクト、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 \(350 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

[「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 \(45 ページ\)](#)

[注釈 \(542 ページ\)](#)

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。

- 「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

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

[譜表のスペーシング \(409 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表サイズの変更 \(370 ページ\)](#)

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。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。

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. カテゴリーリストの「**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変更されます。

関連リンク

[最後の組段の両端揃え \(水平方向\) の変更 \(383 ページ\)](#)

「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、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、カテゴリーリストで「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」をクリックします。

「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

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 (Custom spacing ratio)**」を「**2**」に設定すると、2分音符には4分音符の2倍のスペースが与えられ、8分音符には4分音符の半分のスペースが与えられます。

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。

歌詞用のスペースを作成 (Make space for lyrics)

音符のスペーシングの計算に歌詞を含めるかどうかを制御します。オフにすると音符のスペーシングの計算から歌詞が除外され、歌詞がそこにならないかのように音符がスペーシングされた結果が生成されます。

このオプションは、間隔の狭い賛美歌などで、歌詞のスペースを手動で設定する場合にのみ注意して使用することをおすすめします。

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

[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 \(587 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連桁の作成 \(586 ページ\)](#)

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。

- 「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。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

[譜表サイズ \(384 ページ\)](#)

[譜表 \(912 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する \(371 ページ\)](#)

[ギャラリービューでの譜表のスペーシングを変更する \(412 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表サイズの変更 \(370 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(407 ページ\)](#)

レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション

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で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、カテゴリリストで「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。
- 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際には、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反映されます。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。このような場合、固定の配置設定と組段/フレーム区切りを使用してフレーム内に表示される組段を変更できます。

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。

補足

最小間隔は配置設定には影響しません。たとえば、「内容を伴う組段間の最小間隔 (Minimum inter-system gap with content)」の値を大きくすると、ページ上の組段の上下のスペースが変更されますが、組段が後ろのページに押し出されることはありません。かわりに、最適間隔を変更できます。

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。
- 「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。

譜表の表示/非表示 (Staff Visibility)

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

[空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(374 ページ\)](#)

- [組段/フレーム区切りから先の譜表を表示/非表示にする \(374 ページ\)](#)
- [ページ形式設定 \(367 ページ\)](#)
- [配置設定 \(386 ページ\)](#)
- [譜表サイズ \(384 ページ\)](#)
- [大括弧と中括弧 \(594 ページ\)](#)
- [譜表 \(912 ページ\)](#)
- [オssia譜表 \(914 ページ\)](#)
- [タブ譜 \(920 ページ\)](#)
- [譜表/組段の両端揃え \(垂直方向\) を変更する \(372 ページ\)](#)
- [マーカーの垂直位置の変更 \(847 ページ\)](#)
- [タイムコードの垂直位置を変更する \(852 ページ\)](#)

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

- [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。
 - 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。
 - カテゴリーリストの「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」をクリックします。
 - 「**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。
 - 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

再生モード

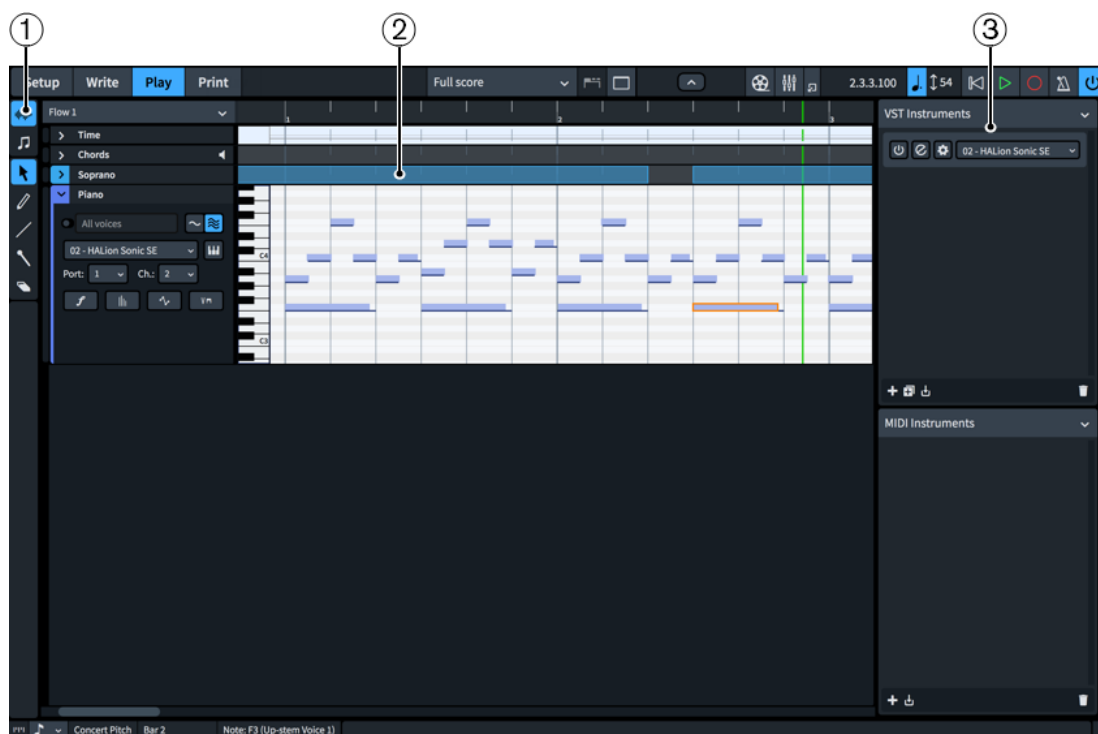
再生モードでは、再生時に楽譜をどのように発音するかを変更できます。たとえば、再生テンプレートの変更や VST インストゥルメントの割り当て、オートメーションの入力、ミキシングの調節などを行なえるほか、再生時に記譜上のデュレーションに影響を与えずに音を発音するデュレーションを変更することもできます。

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

[プロジェクトウィンドウ \(21 ページ\)](#)

[イベントディスプレイ \(420 ページ\)](#)

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が影響を受けます。「**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やドラムエディター上の音符、オートメーションレーンや強弱記号レーン上のポイントなどのイベントを選択できます。

[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)



ピアノロールエディターとドラムエディター上でノートの入力と編集を行なえます。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間隔に従って、適切な拍の位置にスナップします。

また、**タイムトラック**、オートメーションレーン、ベロシティーレーン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間隔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、オートメーションレーン、ベロシティーレーン上の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。

[L] を押しても**ラインツール**を選択できます。

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、デュー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。

[W] を押しても**パーカッションの鉛筆**ツールを選択できます。

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。

ヒント

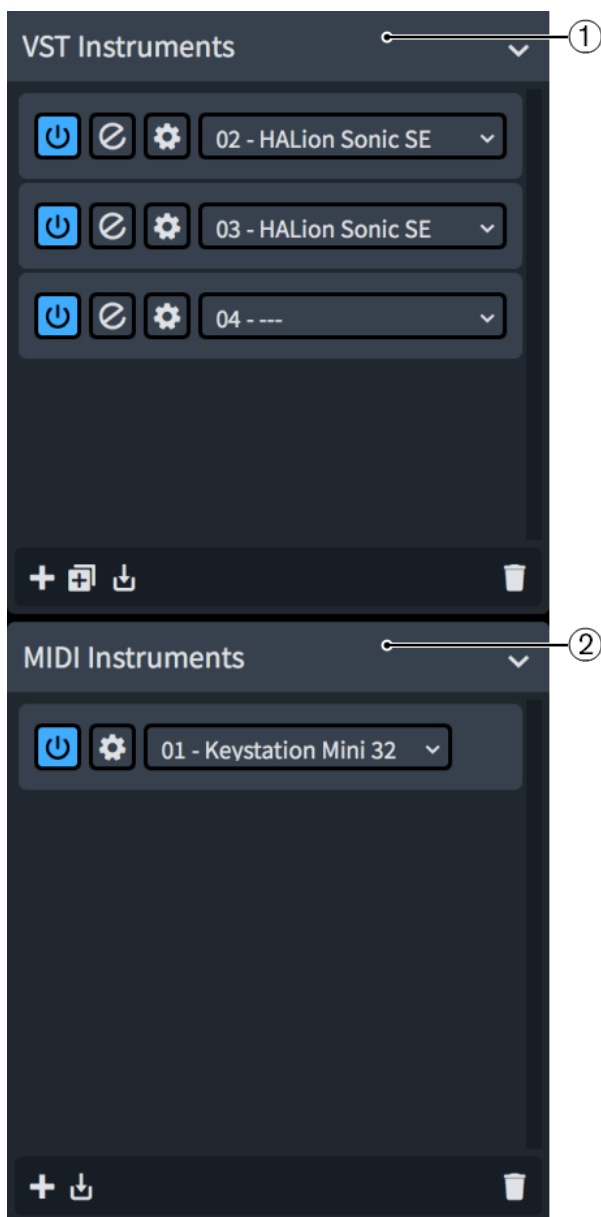
「**削除 (Erase)**」の選択を解除するには、「**オブジェクトの選択 (Object Selection)**」を選択します。

関連リンク

- [イベントディスプレイ \(420 ページ\)](#)
- [イベントディスプレイでの音符の入力 \(422 ページ\)](#)
- [イベントディスプレイでの音符の削除 \(426 ページ\)](#)
- [タイムトラック \(448 ページ\)](#)
- [オートメーションレーン \(440 ページ\)](#)
- [ベロシティーレーン \(438 ページ\)](#)

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

このパネルの「VST インストゥルメント (VST Instruments)」セクションには、VST インストゥルメントが含まれているプラグインが表示されます。Dorico Elements では、現在の再生テンプレートに応じて、プロジェクトに追加したインストゥルメントに必要なプラグインが自動的にロードされますが、VST インストゥルメントを手動でロードすることもできます。

同じプラグインが複数ある場合にプラグインを区別できるよう、プラグインは自動的に番号付けされます。

補足





初期設定では、「**VST インストゥルメント (VST Instruments)**」セクションには、VST 3 インストゥルメントのみが表示されます。VST 2 インストゥルメントも使用できるようにするには、それらを許可する必要があります。初期設定では、Kontakt と NotePerformer のみ許可されています。



各プラグインには以下のセクションが含まれます。

- 1 インストゥルメントを有効化 (Activate Instrument)**
プラグインを有効化/無効化します。
- 2 インストゥルメントを編集 (Edit Instrument)**
VST インストゥルメントウィンドウを開いたり閉じたりします。
- 3 エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**
対応するプラグインの「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログを開きます。
- 4 VST インストゥルメントメニュー**
プラグインに現在ロードされている VST インストゥルメントが表示され、メニューからは別の VST インストゥルメントを選択できます。

セクション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。

- **追加 (Add)** : 空の新規プラグインを追加します。
- **複製 (Duplicate)** : 選択したプラグインのコピーを作成し、元のプラグインとは別の設定に編集できます。
- **エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)** : 「**エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)**」ダイアログを開き、セクション内のすべてのプラグインの現在の状態をカスタムエンドポイント設定として保存できます。
- **削除 (Delete)** : 選択したプラグインを削除します。

MIDI インストゥルメント

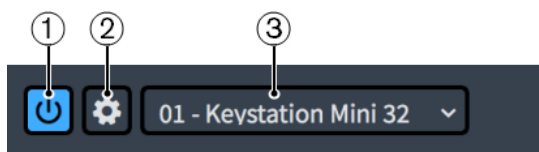
このパネルの「**MIDI インストゥルメント (MIDI Instruments)**」セクションには、再生中の出力に使用する MIDI デバイスが含まれているプラグインが表示されます。使用できる MIDI デバイスはオペレーティングシステムによって異なります。

- 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」アプリケーションで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。

ヒント

Dorico Elements を起動する前に MIDI デバイスをコンピューターに接続することをおすすめします。また、デバイスが認識されない場合は Dorico Elements を再起動することをおすすめします。




同じプラグインが複数ある場合にプラグインを区別できるよう、プラグインは自動的に番号付けされます。



各 MIDI には以下のセクションが含まれます。

- 1 インストゥルメントを有効化 (Activate Instrument)**
プラグインを有効化/無効化します。
- 2 エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**
対応するプラグインの「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログを開きます。
- 3 MIDI インストゥルメントメニュー**
プラグインに現在ロードされている MIDI デバイスが表示され、メニューから別の MIDI デバイスを選択できます。

セクション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。

- **追加 (Add)** : 空の新規プラグインを追加します。
- **エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)** : 「**エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)**」ダイアログを開き、セクション内のすべてのプラグインの現在の状態をカスタムエンドポイント設定として保存できます。
- **削除 (Delete)** : 選択したプラグインを削除します。

関連リンク

[再生モードのプロジェクトウィンドウ \(413 ページ\)](#)

[再生テンプレート \(474 ページ\)](#)

[エンドポイント \(482 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(483 ページ\)](#)

[カスタムエンドポイント設定 \(485 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定を保存 \(Save Endpoint Configuration\)」ダイアログ \(487 ページ\)](#)

VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードする

Dorico Elements では、現在の再生テンプレートに応じて、プロジェクトに必要なプラグインが自動的にロードされます。ただし、VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードすることもできます。新しいプラグインにロードすることも、既存のプラグインにロードして既存の VST/MIDI インストゥルメントを置き換えることもできます。


前提条件

- 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。

ヒント

Dorico Elements を起動する前に MIDI デバイスをコンピューターに接続することをおすすめします。また、デバイスが認識されない場合は Dorico Elements を再起動することをおすすめします。

手順

1. VST/MIDI インストゥルメントを新規プラグインにロードする場合は、VST および MIDI インストゥルメントパネルの対応するセクションで「**追加 (Add)**」  をクリックします。

2. 新しい VST/MIDI インストゥルメントをロードするプラグインで、ロードする VST/MIDI インストゥルメントをメニューから選択します。
-




関連リンク
[再生テンプレート \(474 ページ\)](#)

VST プラグインを許可する/ブロックする

Dorico Elements で使用する VST 2 インストゥルメントプラグインを個別に許可したり、Dorico Elements で使用できなくするプラグインをブロックしたりできます。許可したプラグインは、その以降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 では、クラッシュするプラグインや Steinberg 社が Dorico Elements での使用を認定していないプラグインが自動的にブロックされます。初期設定では、Kontakt と NotePerformer のみ許可されています。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
 2. カテゴリリストの「**VST プラグイン (VST Plug-ins)**」をクリックします。
 3. 「**許可された VST 2 プラグイン (Allowed VST2 Plug-ins)**」サブセクションで、以下のいずれかの操作を行なってプラグインを許可します。
 - ブロックされた個々のプラグインを許可するには、「**ブロックされたプラグイン (Blocked Plug-ins)**」リストでそのプラグインを選択して、アクションバーにある「**選択したプラグインを許可 (Allow selected plug-ins)**」 をクリックします。
 - ブロックされたすべてのプラグインを許可するには、「**ブロックされたプラグイン (Blocked Plug-ins)**」リストのアクションバーにある「**すべて許可 (Allow All)**」をクリックします。
 - 「**ブロックされたプラグイン (Blocked Plug-ins)**」リストに含まれていないプラグインを許可するには、「**ブロックされたプラグイン (Blocked Plug-ins)**」リストのアクションバーにある「**プラグイン名を追加 (Add plug-in name)**」 をクリックし、新しいエントリーにプラグインの名前を入力します。
 4. 以下のいずれかの操作を行なって、プラグインをブロックします。
 - 許可された個々のプラグインをブロックするには、「**許可されたプラグイン (Allowed Plug-ins)**」リストでそのプラグインを選択して、アクションバーにある「**選択したプラグインをブロック (Block selected plug-ins)**」 をクリックします。
 - 許可されたすべてのプラグインをブロックするには、「**許可されたプラグイン (Allowed Plug-ins)**」リストのアクションバーにある「**すべてブロック (Block All)**」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。
 6. Dorico Elements を終了します。
-

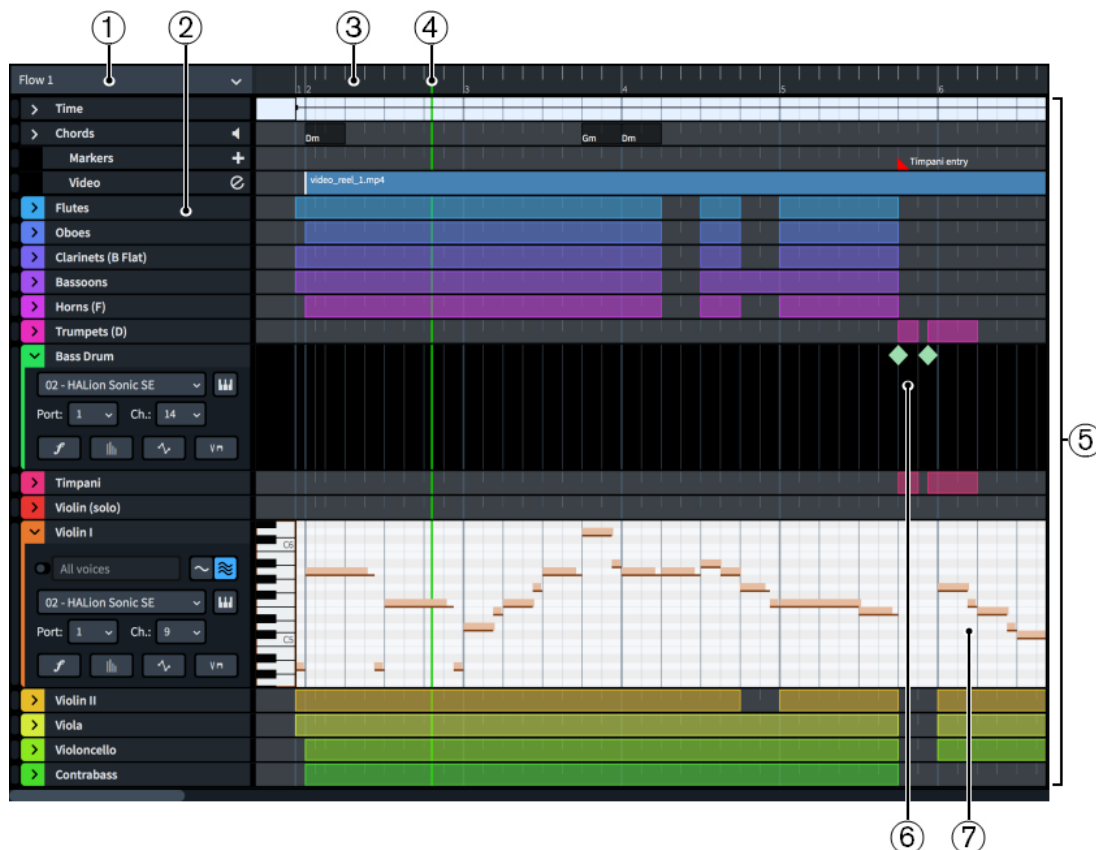
結果

Dorico Elements の次回起動時に、許可した VST プラグインがプログラムで使用できるようになります。

関連リンク
[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(44 ページ\)](#)
[VST および MIDI インストゥルメントパネル \(416 ページ\)](#)
[楽譜の再生 \(460 ページ\)](#)
[再生テンプレート \(474 ページ\)](#)

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ます。



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間隔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](#) (458 ページ)

[トラック](#) (427 ページ)

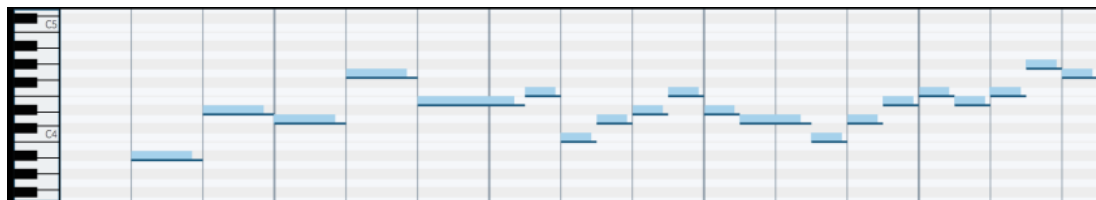
[再生ツールボックス](#) (414 ページ)

[小節番号](#) (567 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。有音程楽器の音符の垂直方向の位置は、ピアノロールエディターの左端のピアノキーボードで表されるピッチに従って配置されます。音符の水平方向の位置は、音符のリズムとデュレーションに従って配置されます。



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

- インストゥルメントトラックで声部の個別再生が有効になっている場合は、すべての声部の音符または単一の声部の音符だけをピアノロールエディターに表示できます。初期設定では、対応するインストゥルメントのすべての声部に属するすべての音符がピアノロールエディターに表示されます。
- 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](#) (428 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](#) (519 ページ)

[声部の個別再生の有効化](#) (461 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 \(428 ページ\)](#)

[トラックの展開/折りたたみ \(456 ページ\)](#)

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。

前提条件

インストゥルメントの特定の声部に音符を入力するには、以下の操作をしておきます。

- 記譜モードでその声部を作成して少なくとも 1 つの音符を入力する。
- そのインストゥルメントの声部の個別再生を有効にする。

手順

1. 有音程楽器の音符を入力する場合は、その楽器のインストゥルメントトラックを展開します。
2. 特定の声部に音符を入力する場合は、**声部**メニューからその声部を選択します。
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、**[W]** を押すか、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。
4. 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。声部メニューから声部を選択した場合は音符がその声部に入力され、選択しなかった場合はそのインストゥルメントの最初の声部に入力されます。

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間隔に従います。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 \(428 ページ\)](#)
- [トラックの展開/折りたたみ \(456 ページ\)](#)
- [音符の演奏されるデュレーションの変更 \(520 ページ\)](#)
- [音符のデュレーションの変更 \(172 ページ\)](#)
- [複数の声部への音符の入力 \(176 ページ\)](#)
- [既存の音符の声部を変更する \(354 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)

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。

前提条件

- 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。
 - 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. 有音程楽器に属する音符を移動する場合は、その楽器のインストゥルメントトラックを展開します。
無音程打楽器に属する音符はインストゥルメントトラックを展開することなく移動できます。
2. ピアノロール/ドラムエディターで、位置を移動する音符を選択します。

補足

インストゥルメントトラックで声部の個別再生が有効になっている場合は、現在選択している声部の音符だけがピアノロールエディターに表示されます。トラックヘッダーの**声部メニュー**で「**すべての声部 (All voices)**」を選択すると、対応するインストゥルメントに属するすべての音符が表示されます。

- 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間隔に従い選択した音符を移動します。
 - [Alt/Opt]+[→]** を押して右へ移動します。
 - [Alt/Opt]+[←]** 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

選択した音符が新しい位置に移動します。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

[トラックの展開/折りたたみ \(456 ページ\)](#)

[再生ツールボックス \(414 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)

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。

前提条件

- 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。
 - 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

- 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。
- 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。

補足

インストゥルメントトラックで声部の個別再生が有効になっている場合は、現在選択している声部の音符だけがピアノロールエディターに表示されます。トラックヘッダーの**声部**メニューで「**すべての声部 (All voices)**」を選択すると、対応するインストゥルメントに属するすべての音符が表示されます。

- 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間隔ずつ伸ばすには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 音符を現在のリズムグリッドの間隔ずつ縮めるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
 - 音符の長さを 2 倍にするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 音符の長さを半分にするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** 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。
-

結果

選択した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 \(456 ページ\)](#)
- [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 \(519 ページ\)](#)
- [音符の演奏されるデュレーションの変更 \(520 ページ\)](#)
- [音符のデュレーションの変更 \(172 ページ\)](#)
- [再生ツールボックス \(414 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)

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。

前提条件

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。

補足

インストゥルメントトラックで声部の個別再生が有効になっている場合は、現在選択している声部の音符だけがピアノロールエディターに表示されます。トラックヘッダーの**声部**メニューで「**すべての声部 (All voices)**」を選択すると、対応するインストゥルメントに属するすべての音符が表示されます。

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/Opt]+[↑]** 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/Opt]+[↓]** 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 (12-EDO) で半ステップ (半音) や平均律 (24-EDO) で1/4音など)、**[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]** 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 (12-EDO) で半ステップ (半音) や平均律 (24-EDO) で1/4音など)、**[Shift]+[Alt/Opt]+[↓]** 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/Opt]+[↑]** 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/Opt]+[↓]** 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](#) (423 ページ)

[オクターブの均等な分割 \(EDO\)](#) (702 ページ)

[再生ツールボックス](#) (414 ページ)

[声部の個別再生の有効化](#) (461 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。

補足

インストゥルメントトラックで声部の個別再生が有効になっている場合は、現在選択している声部の音符だけがピアノロールエディターに表示されます。トラックヘッダーの**声部メニュー**で「**すべての声部 (All voices)**」を選択すると、対応するインストゥルメントに属するすべての音符が表示されます。

手順

1. 有音程楽器の音符を削除する場合は、その楽器のインストゥルメントトラックを展開します。
2. 声部の個別再生が有効になっているインストゥルメントトラックの場合は、トラックヘッダーの**声部メニュー**から以下のいずれかを選択します。
 - 1つの声部の音符のみを削除するには、その声部を選択します。
 - 複数の声部の音符を削除するには、「**すべての声部 (All voices)**」を選択します。
3. **[E]** を押して、**削除ツール**を選択します。
4. 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]** 又は **[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 \(336 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)

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]** 又は **[Ctrl]/[command]+^** を押します。
 - 音符の幅の表示を縮小するには、**[Ctrl]/[command]+[-]** 又は **[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 \(457 ページ\)](#)

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。

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。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。

各インストゥルメントトラックには、強弱記号レーン、ペロシティーレーン、オートメーションレーン、演奏技法レーンもあります。

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

マーカータキストを含むフローのマーカが表示されます。

ビデオトラック

フロー内のビデオ領域が、ファイル名も含めて表示されます。

関連リンク

[イベントディスプレイ \(420 ページ\)](#)

[タイムトラック \(448 ページ\)](#)

[コードトラック \(453 ページ\)](#)

[マーカートラック \(455 ページ\)](#)

[ビデオトラック \(456 ページ\)](#)

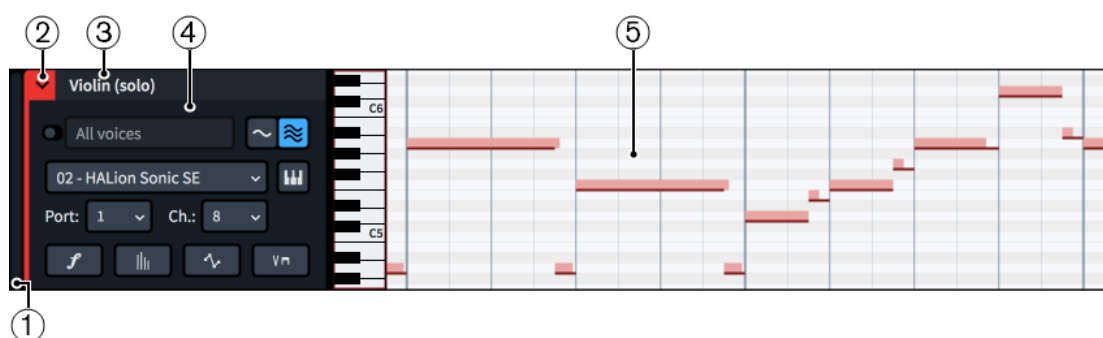
[トラックの展開/折りたたみ \(456 ページ\)](#)

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。

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。インストゥルメントトラックには、各インストゥルメントに設定されたインストゥルメントの正式名称を使用したラベルが付けられます。

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、展開したインストゥルメントトラックのストリップとしてトラックの展開矢印マークの周囲に表示されるほか、イベントディスプレイ内の音符やレーン内のイベントにも使用されます。



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 トラック展開矢印マーク/カラーstripp

トラック展開矢印マークを使用すると、トラックを展開したり折りたたんだりできます。カラーstrippには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/

ドラムエディター上の音符、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、およびそのトラックのレーン内のイベントにも使用されます。

- インストゥルメントトラックを折りたたむと、そのインストゥルメントの音符がある場所にあたる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。
- インストゥルメント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。

3 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の正式名称が使用されます。

4 トラックヘッダー

VST や MIDI ポート/チャンネルメニューなど、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。

5 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



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 声部の個別再生を許可 (Enable independent playback of voices)

インストゥルメントトラックの声部の個別再生を有効または無効にできます。有効にすると、そのインストゥルメントに属するすべての声部を再生できるよう、必要な数の追加エンドポイントと追加プラグインが自動的にロードされます。

2 声部メニュー

そのインストゥルメントに属する個々の声部またはすべての声部を選択できます。声部の個別再生を有効にしたときのみ使用できます。選択する声部に応じて、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る音符が決まります。

3 このフローに設定 (Set for This Flow)/すべてのフローに設定 (Set for All Flows)

選択した声部のエンドポイントの変更を、現在のフローのエンドポイントにのみ反映するか、プロジェクトのすべてのフローのエンドポイントに反映するかを設定できます。この選択は、「このフローに設定 (Set for This Flow)」または「すべてのフローに設定 (Set for All Flows)」を選択した直後に行なう変更は 1 回のみ適用されます。

4 プラグインインスタンスメニュー

インストゥルメントトラックまたは選択した声部に使用する VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメントのプラグインを選択できます。声部の個別再生が有効になっていて、「すべての声部 (All voices)」が選択されている場合は使用できません。

5 インストゥルメントを編集 (Edit Instrument)

対応する VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメントが開き、設定を編集できます。

6 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または声部を割り当てるエンドポイントを変更できます。声部の個別再生が有効になっていて、「すべての声部 (All voices)」が選択されている場合は使用できません。

7 チャンネルメニュー

インストゥルメントトラックに使用する選択した VST インストゥルメントまたは 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または声部を割り当てるエンドポイントを変更できます。声部の個別再生が有効になっていて、「すべての声部 (All voices)」が選択されている場合は使用できません。

8 強弱記号レーンを表示 (Show the dynamics lane)

インストゥルメントトラックの下の強弱記号レーンの表示/非表示を切り替えます。声部の個別再生が有効になっていて、「すべての声部 (All voices)」が選択されている場合は使用できません。

9 MIDI ノートベロシティエディターを表示 (Show the MIDI note velocity editor)

インストゥルメントトラックの下のベロシティレーンの表示/非表示を切り替えます。

10 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。声部の個別再生が有効になっていて、「すべての声部 (All voices)」が選択されている場合は使用できません。

11 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。声部の個別再生が有効になっていて、「すべての声部 (All voices)」が選択されている場合は使用できません。

関連リンク

- [トラックの展開/折りたたみ \(456 ページ\)](#)
- [イベントディスプレイ \(420 ページ\)](#)
- [ピアノロールエディター \(421 ページ\)](#)
- [ドラムエディター \(422 ページ\)](#)
- [演奏技法レーン \(446 ページ\)](#)
- [オートメーションレーン \(440 ページ\)](#)
- [プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(130 ページ\)](#)
- [インストゥルメント名の変更 \(133 ページ\)](#)
- [「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(483 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)
- [エンドポイントへのインストゥルメント/声部の割り当て \(488 ページ\)](#)

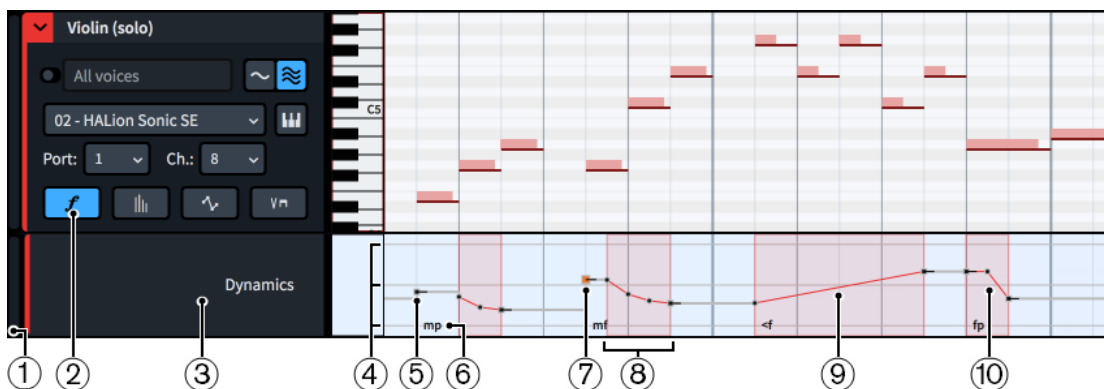
強弱記号レーン

強弱記号レーンは、対応するインストゥルメント/声部に適用される強弱記号の確認、入力、および編集に使用できます。強弱記号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。

- インストゥルメントトラック/声部の強弱記号レーンの表示/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「強弱記号レーンを表示 (Show the dynamics lane)」をクリックします。

補足

声部の個別再生が有効になっているインストゥルメントトラックでは、単一の声部が選択されている場合にのみ強弱記号レーンを表示できます。「すべての声部 (All voices)」の強弱記号レーンを表示することはできません。



インストゥルメントトラックの下に表示された強弱記号レーン

強弱記号レーンには以下のセクションがあります。

1 レーンの高さの調節

トラックの左下角をドラッグして、レーンの高さを変更できます。

2 強弱記号レーンを表示 (Show the dynamics lane)

強弱記号レーンの表示/非表示を切り替えます。このボタンは対応するインストゥルメントトラックのトラックヘッダーにあります。

3 レーンヘッダー

レーンの名前が表示されます。

4 参照ライン

最も一般的な強弱記号レベルの垂直位置を示しています。強弱記号レベルの最大範囲は 8 (最大音量) から -8 (最小音量) です。

- 一番上のライン: レベル 3。強弱記号 *fff* に相当。
- 中央のライン: レベル 0。強弱記号 *mf* に相当。
- 一番下のライン: レベル -3。強弱記号 *ppp* に相当。

5 強弱記号イベント

強弱記号の局所的な変化。記譜モードで入力するか、強弱記号レーンで鉛筆ツールを使用して入力します。初期設定では、局所的強弱記号イベントには 1 つの一定ポイントが含まれます。

6 強弱記号テキスト

対応する強弱記号のテキストが表示されます (存在する場合)。異なる強弱記号の識別やフロー内での位置の確認に役立ちます。また、そのポイントが記譜モードで入力された強弱記号を表わしているのか、強弱記号レーンで直接入力されたものかを識別する際にも役立ちます。これは、記譜モードで入力された強弱記号のポイントが、たとえば強弱記号ポイントの移動や削除を行なう際に異なる動作をするためです。

7 選択した強弱記号ポイント

現在選択している強弱記号ポイントは、大きく強調されて表示されます。

ヒント

強弱記号レーンで強弱記号ポイントをクリックしてドラッグすると、一時的に強弱記号レベルが表示されます。

8 強弱記号イベント領域

複数の強弱記号ポイントを含むハイライトがかかった領域です。**鉛筆**ツールまたは**ライン**ツールを使用して、強弱記号レーンでクリックアンドドラッグすることで入力します。初期設定では、**鉛筆**ツールを使用した場合の強弱記号イベント領域内のポイントは一定になります。**ライン**ツールを使用した場合、強弱記号イベント領域の開始位置にはリニアポイント、終了位置には一定ポイントが入力されます。

補足

強弱記号レーンで入力した強弱記号イベント領域は、ヒューマナイズやアクセントの付いた音符の強弱記号の増加など、強弱記号のデフォルトの再生調整を上書きします。ただし、強弱のカーブの設定は強弱記号イベント領域にそのまま適用されます。

9 段階的強弱記号

2つの強弱記号ポイントの間のなめらかな強弱記号の変化です。記譜モードで入力した段階的強弱記号を表わします。段階的強弱記号の開始位置にはリニアポイントが、終了位置には一定ポイントが入力され、ハイライトがかかった領域として表示されます。段階的強弱記号イベントである *Messa di voce* の中央には、追加のリニアポイントがあります。

補足

ヒューマナイズやアクセントの付いた音符の強弱記号の増加といった強弱記号のデフォルトの再生調整は、記譜モードで入力した段階的強弱記号内の音符にそのまま適用されます。

10 結合式/強制強弱記号

fp や *sfz* など、記譜モードで入力した結合式強弱記号や強制強弱記号を表わす、複数の強弱記号ポイントを含むハイライトがかかった領域です。結合式/強制強弱記号には、エンベロープを制御する複数のポイントが含まれています。結合式強弱記号には3つのポイントがあり、強制強弱記号には4つのポイントがあります。

補足

結合式/強制強弱記号のポイントはエンベロープのパラメーターに対応しているため、これらは他の強弱記号ポイントとは異なる動作をします。たとえば、強制強弱記号の2つめのポイントの値を変更すると、3つめのポイントも移動します。これは、3つめのポイントが2つめのポイントのデュレーションを制御するためです。

関連リンク

[強弱記号ポイントを一定/リニアにする](#) (434 ページ)

[強弱記号](#) (631 ページ)

[強弱記号のタイプ](#) (631 ページ)

[段階的強弱記号](#) (645 ページ)

[強弱記号の入力方法](#) (244 ページ)

[強弱記号レベルを変更する](#) (636 ページ)

[再生ツールボックス](#) (414 ページ)

[リズムグリッド](#) (158 ページ)


[オートメーションレーン](#) (440 ページ)

[声部の個別再生の有効化](#) (461 ページ)

強弱記号レーンを表示/非表示にする

各インストゥルメントトラックの強弱記号レーンを個別に表示/非表示にできます。

手順

1. 表示する強弱記号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. 声部の個別再生が有効になっているインストゥルメントトラックの場合は、**声部**メニューから声部を選択します。
3. インストゥルメントトラックのヘッダーで、「**強弱記号レーンを表示 (Show the dynamics lane)**」をクリックします。

結果

強弱記号レーンを表示すると「強弱記号レーンを表示 (Show the dynamics lane)」ボタンが強調表示され、非表示にすると強調表示が解除されます。声部の個別再生が有効になっているインストゥルメントトラックでは、現在選択している声部の強弱記号だけが強弱記号レーンに表示されます。



強弱記号ポイントの入力

各インストゥルメントトラックの強弱記号レーンで、段階的強弱記号イベントを含む強弱記号ポイントを入力できます。強弱記号レーンに入力した強弱記号ポイントはレイアウトには表示されません。

前提条件

強弱記号ポイントを追加するインストゥルメントの強弱記号レーンを表示しておきます。

手順

1. 入力する強弱記号ポイントの種類に応じて、以下のツールのいずれかを選択します。
 - 単一の強弱記号ポイントまたは複数の強弱記号ポイントを含む強弱記号イベント領域を一定間隔ごとに入力するには、**[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。
 - 段階的な強弱記号イベントを入力するには、**[L]** を押すか、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。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、強弱記号ポイントを入力します。
 - 単一の強弱記号ポイントを入力するには、強弱記号レーン内のポイントを追加する位置でクリックします。
 - 複数の強弱記号ポイントを含む強弱記号イベント領域を一定間隔ごとに入力するには、強弱記号レーン内でクリックアンドドラッグします。
 - 段階的な強弱記号イベントを入力するには、強弱記号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

強弱記号ポイントが入力されます。**鉛筆**ツールを使用した場合は、クリックした位置それぞれに個別の強弱記号ポイントが入力されます。**鉛筆**ツールを使用してクリックアンドドラッグした場合は、16分音符の間隔、またはリズムグリッドの間隔が16分音符よりも細かい場合はその間隔で強弱記号ポイントが入力されます。**ライン**ツールを使用した場合は、範囲の両端に1つずつ、合わせて2つの強弱記号ポイントが入力されます。

初期設定では、**鉛筆**ツールを使用して入力した強弱記号ポイントは一定になりますが、段階的な強弱記号イベントは開始位置がリニアポイント、終了位置が一定ポイントになります。

段階的な強弱記号イベントと強弱記号イベント領域は、ハイライトがかかった領域として強弱記号レーンに表示されます。

強弱記号レーンで入力した強弱記号ポイントは、再生には反映されますがレイアウトには表示されません。

補足

- 記譜モードで入力した強弱記号の位置に強弱記号ポイント/イベントを入力すると、それらの強弱記号のデフォルトの再生調整は上書きされます。単一の強弱記号ポイントは強弱記号のレベルのみを上書きします。強弱記号イベント領域は、たとえばヒューマナイズやアクセントの付いた音符の強弱記号の増加なども上書きします。ただし、強弱のカーブの設定は強弱記号イベント領域にそのまま適用されます。
- MIDI CC 1 を使用して強弱記号をコントロールするサウンドライブラリーの場合、CC1 のオートメーションレーンには、強弱記号ポイントを含む入力した強弱記号とヒューマナイズを組み合わせた値が表示されます。

関連リンク

- [強弱記号 \(631 ページ\)](#)
- [オートメーションレーン \(440 ページ\)](#)
- [再生ツールボックス \(414 ページ\)](#)
- [強弱記号ポイントの移動 \(436 ページ\)](#)
- [強弱記号レベルを変更する \(636 ページ\)](#)
- [強弱記号の入力方法 \(244 ページ\)](#)

強弱記号ポイントを一定/リニアにする

たとえば、ポイント間がなめらかに変移するように、**鉛筆ツール**でクリックアンドドラッグして入力した一定ポイントをリニアにしたい場合など、強弱記号ポイントを入力したあとに、個々の強弱記号ポイントを一定またはリニアに変更できます。

初期設定では、強弱記号レーンで**鉛筆ツール**を使用して入力した強弱記号ポイントは一定になり、**ラインツール**を使用して入力した場合の最初のポイントはリニアになります。

補足

これらの手順は、記譜モードで入力した強弱記号のポイントには適用されません。

前提条件

強弱記号ポイントを一定/リニアにするインストゥルメントの強弱記号レーンを表示しておきます。

手順

1. **[S]** を押して「**オブジェクトの選択 (Object Selection)**」を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、一定/リニアにする強弱記号ポイントを選択します。
 - 単一の強弱記号ポイントをクリックします。
 - 複数の強弱記号ポイントを範囲選択します。

補足

複数の強弱記号レーンのポイントを一度に一定/リニアにすることはできません。

3. 強弱記号レーンを右クリックして、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。
 - 選択したポイントを一定にするには、「**次のイベントまで一定に保持 (Make Points Constant)**」を選択します。

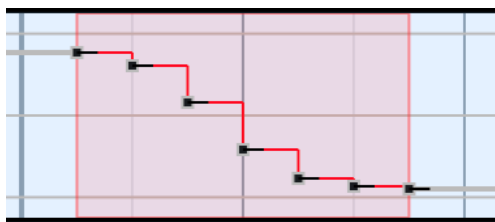
- 選択したポイントをリニアにするには、「次のイベントまで段階的に変更 (Make Points Linear)」を選択します。

結果

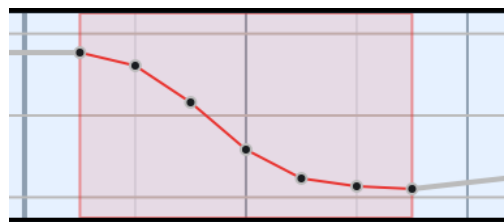
選択した強弱記号ポイントが一定またはリニアになります。一定ポイントは、その値が続くことを示す短い横棒線が右側に伸びた四角形として表示されます。リニアポイントは丸で表示されます。

一定ポイントのあとの値ラインは、常に水平に表示されます。次のポイントの値が異なる場合、リニアポイントのあとの値ラインは、ポイント間がなめらかに変移することを示す斜めの線として表示されます。

例



強弱記号レーンの一定ポイント



強弱記号レーンのリニアポイント

強弱記号ポイントのコピーと貼り付け

強弱記号ポイントをコピーして貼り付けることができます。別の強弱記号レーンへのコピーや、同じ強弱記号レーン内での反復コピーを実行することもできます。

前提条件

強弱記号ポイントのコピー/貼り付けを行なうインストゥルメントの強弱記号レーンを表示しておきます。

手順

1. **[S]** を押して「オブジェクトの選択 (Object Selection)」を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、コピーする強弱記号ポイントを選択します。
 - 単一の強弱記号ポイントをクリックします。
 - 複数の強弱記号ポイントを範囲選択します。

補足

複数の強弱記号レーンのポイントを一度にコピーして貼り付け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、選択した強弱記号ポイントをコピーします。
 - **[Ctrl]/[command]+[C]** を押します。
 - 「編集 (Edit)」 > 「コピー (Copy)」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。
4. 選択した強弱記号ポイントを貼り付ける位置に再生ヘッドを移動します。
5. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した強弱記号ポイントを貼り付けます。
 - 貼り付け先の強弱記号レーンのヘッダーを選択して **[Ctrl]/[command]+[V]** を押します。
 - 貼り付け先の強弱記号レーンを右クリックして、コンテキストメニューから「貼り付け (Paste)」を選択します。

6. 他の強弱記号レーンに強弱記号ポイントを貼り付けるには、手順5を繰り返します。

結果

選択した強弱記号ポイントが、元の位置から削除されることなく選択した位置や強弱記号レーンにコピーされます。

補足

- ポイントを1つだけ選択した場合でも、記譜モードで入力した強弱記号のポイントがすべてコピーされます。
- **[R]** を押すと、選択した複数の強弱記号ポイントを、そのすぐあとに続けて反復コピーすることもできます。反復コピーした強弱記号ポイントは、前のコピーの最後のポイントと同じ位置から始まります。ただし、単一の強弱記号ポイントや、記譜モードで入力した局部的強弱記号、結合式強弱記号、強制強弱記号のポイントを反復コピーすることはできません。

関連リンク

[再生ヘッドの移動](#) (458 ページ)

[強弱記号のコピー](#) (639 ページ)

強弱記号ポイントの移動

強弱記号ポイントは個別に移動できます。たとえば、上下に移動して強弱記号のレベルを変更できます。これは、個々の強弱記号を少しだけ早いタイミング適用する場合や、特定の既存の強弱記号のボリュームを調節する場合などに行ないます。

前提条件

強弱記号ポイントを移動するインストゥルメントの強弱記号レーンを表示しておきます。

手順

1. **[S]** を押して「**オブジェクトの選択 (Object Selection)**」を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、移動する強弱記号ポイントを選択します。
 - 単一の強弱記号ポイントをクリックします。
 - 複数の強弱記号ポイントを範囲選択します。

補足

- 記譜モードで入力された強弱記号を移動するには、開始ポイントのみを選択します。これには、複数のポイントを持つ段階的強弱記号や結合式/強制強弱記号も含まれます。強弱記号の移動は一度に1つずつ行なうことをおすすめします。
- 記譜モードで入力した強弱記号のポイントのみ、または強弱記号レーンで入力したポイントのみを選択することをおすすめします。
- 複数の強弱記号レーンのポイ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、選択した強弱記号ポイントを移動します。
 - 強弱記号レーンで入力したポイントを左右のみに移動するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら左右にドラッグします。
 - 強弱記号レーンで入力したポイントを上下のみに移動するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら上下にドラッグします。

補足

- 強弱記号ポイ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。

- マウスを使用する場合、1回の操作で既存の強弱記号ポイントを越えるポイントの移動はできません。マウスを放したあと、強弱記号ポイントを再度選択してさらに移動する必要があります。

- 記譜モードで入力した1つの強弱記号を次の符頭の位置まで移動するには、**[Alt/Opt]+[→]**を押します。
- 記譜モードで入力した1つの強弱記号を前の符頭の位置まで移動するには、**[Alt/Opt]+[←]**を押します。
- 記譜モードで入力した強弱記号のポイントを現在のリズムグリッドの間隔に従って右に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[→]**を押します。
- 記譜モードで入力した強弱記号のポイントを現在のリズムグリッドの間隔に従って左に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]**を押します。

補足

複数の強弱記号が選択されている場合は、現在のリズムグリッドの間隔でしか強弱記号を移動できません。

結果

選択した強弱記号ポイントが新しい位置に移動します。左右の移動は楽譜内の位置に影響します。上下の移動は強弱記号のレベルに影響します。

段階的強弱記号の終了ポイントを左右に移動すると、対応する段階的強弱記号のリズム上の長さが変更されます。該当するすべてのレイアウトで、その段階的強弱記号の記譜上の長さが自動的に更新されます。

補足

- リンクされた強弱記号の強弱記号ポイントを移動すると、リンクされたすべての強弱記号に影響します。
- 記譜モードで入力した1つの強弱記号が移動する際に記譜モードで入力した他の強弱記号の上を通過した場合、強弱記号は複数と同じ位置に存在できるため、そこにあった強弱記号に影響はありません。ただし、記譜モードで入力した複数の強弱記号を同時に移動した場合、それらが通過した場所にあった記譜モードで入力した強弱記号は削除されます。

この動作内容はもとに戻せますが、この過程で削除された強弱記号が復元されるのは、強弱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

[強弱記号レベルを変更する](#) (636 ページ)

[段階的強弱記号](#) (645 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](#) (645 ページ)

[強弱記号の位置の移動](#) (634 ページ)

[リンクされた強弱記号](#) (651 ページ)

強弱記号ポイントの削除

単一または複数の強弱記号ポイントを削除できます。

前提条件

強弱記号ポイントを削除するインストゥルメントの強弱記号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、選択した強弱記号ポイントを削除します。

- 削除する強弱記号ポイントをクリックします。
- 削除する強弱記号ポイントを範囲選択します。

結果

クリックした強弱記号ポイントまたは範囲選択内に含まれた強弱記号ポイントが削除されます。記譜モードで入力した強弱記号に上書きされたポイントを削除すると、この強弱記号はデフォルトのポイントに戻ります。記譜モードで入力された強弱記号のポイントを削除すると、対応する強弱記号も削除されます。

ヒント


再生ツールボックスの**オブジェクトの選択ツール**を選択し、削除する強弱記号ポイントをクリックして **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押すことでも強弱記号レーンで入力した強弱記号ポイントを削除できます。

関連リンク

[強弱記号レーンを表示/非表示にする \(433 ページ\)](#)

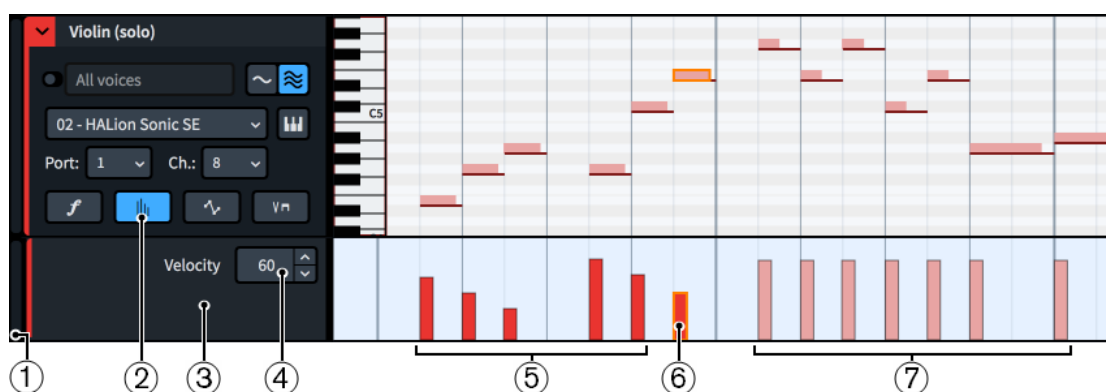
ベロシティーレーン

ベロシティーレーンは、対応するインストゥルメントの各音符の確認および編集に使用できます。ベロシティー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。

- ベロシティーレーンの表示/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「**MIDI ノートベロシティーエディターを表示 (Show the MIDI note velocity editor)**」  をクリックします。

多くの場合、ベロシティーは非サスティン楽器の強弱の制御に使用されます。

ベロシティーは、垂直のバーとしてベロシティーレーンに表示されます。各インストゥルメントに属する音符には、それぞれ個別のベロシティーがあります。和音などで複数の音符が同じ位置にある場合は、すべての音符のベロシティーが重なって表示されます。インストゥルメントトラックの対応する音符を選択することで、個々のベロシティーを選択できます。



インストゥルメントトラックの下に表示されたベロシティーレーン

ベロシティーレーンには以下のセクションがあります。

- 1 **レーンの高さの調節**
トラックの左下角をドラッグして、レーンの高さを変更できます。
- 2 **MIDI ノートベロシティーエディターを表示 (Show the MIDI note velocity editor)**

ベロシティーレーンの表示/非表示を切り替えます。このボタンは対応するインストゥルメントトラックのトラックヘッダーにあります。

3 レーンヘッダー

ベロシティー数値フィールドがあります。

4 ベロシティー数値フィールド

現在選択している音符のベロシティー値が表示されます。この値は、数値フィールドの値を変更することで変更できます。

5 値が変更されたベロシティー

音符のベロシティーを編集すると、ベロシティーレーン内のベロシティーの色が濃くなります。

6 選択された音符とベロシティー

現在選択している音符とそのベロシティーはすべて強調表示されます。

7 デフォルト値のベロシティー

すべての音符のデフォルトのベロシティー値は 100 です。

関連リンク

[再生ツールボックス \(414 ページ\)](#)

[インストゥルメントトラック \(428 ページ\)](#)


[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

[イベントディスプレイでの音符の入力 \(422 ページ\)](#)

ベロシティーレーンを表示/非表示にする

各インストゥルメントトラックのベロシティーレーンを個別に表示/非表示にできます。

手順

1. 表示するベロシティー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、「MIDI ノートベロシティーエディターを表示 (Show the MIDI note velocity editor)」  をクリックします。

結果

ベロシティーレーンを表示すると「MIDI ノートベロシティーエディターを表示 (Show the MIDI note velocity editor)」ボタンが強調表示され、非表示にすると強調表示が解除されます。



音符のベロシティーの変更





音符のベロシティーを個別に変更できます。和音内の単一の音符のベロシティーを変更することも、一連の音符のベロシティーをまとめて増減することもできます。

前提条件

ノートベロシティーを変更するインストゥルメントのベロシティーレーンを表示しておきます。

手順

1. ベロシティーを変更する方法に応じて、以下のいずれかのツールを選択します。
 - 選択した音符のベロシティーを変更するには、**[S]** を押すか、再生ツールボックスの「**オブジェクトの選択 (Object Selection)**」をクリックして**オブジェクトの選択**  ツールを選択します。
 - 自由な形状を使用してベロシティーを変更するには、**[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。

- 傾きが一定の直線を使用してベロシティーを変更するには、**[L]** を押すか、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。
2. 和音の個々の音符など、選択した音符のベロシティーを変更するには、ピアノロールエディターでその音符を選択します。この操作でベロシティーバーも選択されます。
 3. 以下のいずれかの操作を行なって、ベロシティーを変更します。
 - **オブジェクトの選択**  ツールを選択した場合は、選択したいいずれかのベロシティーバーの上部をクリックして上下にドラッグします。
 - **鉛筆**  ツールを選択した場合は、ベロシティーレーン内の任意の範囲に形状を描きます。
 - **ライン**  ツールを選択した場合は、ベロシティーレーン内の任意の範囲にドラッグでラインを描きます。

結果

影響を受ける音符のベロシティーが変更されます。**オブジェクトの選択** ツールを使用すると、選択した音符のベロシティーは比率を保ったまま変更されます。**鉛筆** ツールまたは**ライン** ツールを使用した場合は、マウスを放した時点で範囲内のすべての音符のベロシティーが更新されます。

ヒント

レーンのヘッダーにある「**ベロシティー (Velocity)**」値フィールドに値を入力することで、選択したすべての音符に同じベロシティーを設定することもできます。

ノートベロシティーに加えた変更の削除

個々の音符のベロシティーに加えた変更を削除して、デフォルトのベロシティーにリセットできます。

手順

1. ピアノロール/ドラムエディターで、ノートベロシティー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


選択した音符のベロシティーに加えた変更がすべてリセットされます。

補足

選択した音符のその他の再生の上書き情報もすべてリセットされます。

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/声部に適用される 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。

- インストゥルメントトラック/声部の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。

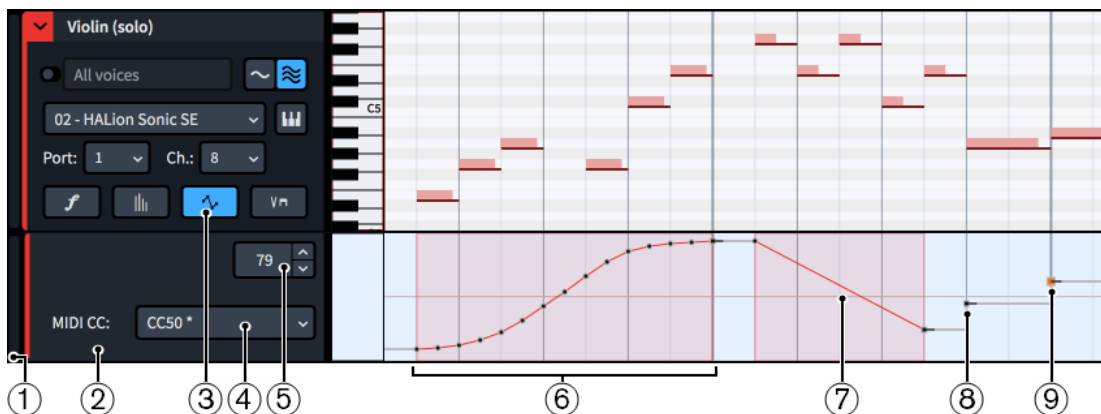
補足

声部の個別再生が有効になっているインストゥルメントトラックでは、単一の声部が選択されている場合にのみオートメーションレーンを表示できます。「**すべての声部 (All voices)**」のオートメーションレーンを表示することはできません。

- 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。

ヒント

生成された値は、編集できない値ラインとして各オートメーションレーンに表示されます。たとえば、MIDI CC 1 を使用して強弱記号をコントロールするサウンドライブラリーの場合、CC1 のオートメーションレーンには、強弱記号ポイントを含む入力した強弱記号とヒューマナイズを組み合わせた値が表示されます。



インストール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 レーンの高さの調節

トラックの左下角をドラッグして、レーンの高さを変更できます。

2 レーンヘッダー

MIDI コントローラーメニューと MIDI 数値フィールドが表示されます。

3 オートメーションレーンを表示 (Show the automation lane)

オートメーションレーンの表示/非表示を切り替えます。このボタンは対応するインストールトラックのトラックヘッダーにあります。

4 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。

5 オートメーション数値フィールド

現在選択しているオートメーションポイントの値が表示されます。この値は、数値フィールドの値を変更することで変更できます。指定できる範囲はコントローラーのタイプによって異なります。たとえば、MIDI CC には 0 ~ 127 の値があります。

6 オートメーションイベント領域

各イベント間がなめらかに変移する複数のオートメーションポイントを含むハイライトがかかった領域です。鉛筆ツールを使用して、オートメーションレーンでクリックアンドドラッグすることで入力します。初期設定では、領域内のオートメーションポイントはリニアで、最後のポイントが一定になります。

7 段階的なオートメーションイベント

2つのオートメーションポイントの間のなめらかな値の変化です。ラインツールを使用して入力します。段階的なオートメーションイベントの開始位置にはリニアポイントが、終了位置には一定ポイントが入力され、ハイライトがかかった領域として表示されます。

8 オートメーションポイント

オートメーション値の単一の変化です。鉛筆ツールを使用して入力します。初期設定では、オートメーションポイントは一定です。

9 選択したオートメーションポイント

現在選択しているオートメーションポイントは、大きく強調されて表示されます。

ヒント

オートメーションレーンでオートメーションポイントをクリックしてドラッグすると、一時的にオートメーションポイントの値が表示されます。

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。

MIDI ファイルを書き出すとオートメーションデータが含まれます。

関連リンク

[再生ツールボックス \(414 ページ\)](#)

[インストゥルメントトラック \(428 ページ\)](#)

[オートメーションポイントを一定/リニアにする \(443 ページ\)](#)

[MIDI の書き出し \(67 ページ\)](#)


[強弱記号 \(631 ページ\)](#)

[強弱記号レーン \(430 ページ\)](#)

オートメーションレーンを表示/非表示にする

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を個別に表示/非表示にできます。

手順

1. 表示す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. 声部の個別再生が有効になっているインストゥルメントトラックの場合は、**声部**メニューから声部を選択します。
3. 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、非表示にすると強調表示が解除されます。声部の個別再生が有効になっているインストゥルメントトラックでは、現在選択している声部のオートメーションだけがオートメーションレーンに表示されます。

オートメーションデータの入力



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、ピッチベンドを含む複数の 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。

前提条件

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。

- 単一のオートメーションポイントまたは複数のオートメーションポイントを含むオートメーションイベント領域を一定間隔ごとに入力するには、**[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、**[L]** を押すか、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ポイントを入力するには、オートメーションレーン内のポイントを追加する位置でクリックします。
 - 複数のオートメーションポイントを含むオートメーションイベント領域を一定間隔ごとに入力するには、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。

補足

ピッチベンドデータの入力を最初に開始したとき、オートメーションレーンの中央の水平線は変更されていないピッチを表わしています。

結果

選択した MIDI コントローラーにオートメーションが入力されます。鉛筆ツールを使用した場合は、クリックした位置それぞれに個別のオートメーションポイントが入力されます。鉛筆ツールを使用してクリックアンドドラッグした場合は、16 分音符の間隔、またはリズムグリッドの間隔が 16 分音符よりも細かい場合はその間隔でオートメーションポイントが入力されます。ラインツールを使用した場合は、範囲の両端に 1 つずつ、合わせて 2 つのオートメーションポイントが入力されます。

初期設定では、単一のオートメーションポイントは一定、領域内のオートメーションポイントはリニア、領域内の最後のオートメーションポイントは一定になります。また、段階的なオートメーションイベントの開始位置にはリニアポイント、終了位置には一定ポイントが入力されます。

段階的なオートメーションイベントとオートメーションイベント領域は、ハイライトがかかった領域としてオートメーションレーンに表示されます。

関連リンク

[オートメーションポイントの移動 \(445 ページ\)](#)

オートメーションポイントを一定/リニアにする

たとえば、ポイント間がなめらかに変移するように一定ポイントをリニアにしたい場合など、オートメーションポイントを入力したあとに、個々のオートメーションポイントを一定またはリニアにできません。

初期設定では、オートメーションポイントを個別に入力した場合は一定になり、クリックアンドドラッグで入力した場合はリニアになります。ただし、クリックアンドドラッグした領域内の最後のオートメーションポイントは一定になります。

前提条件

オートメーションポイントを一定/リニアに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、オートメーションポイントを一定/リニアにする MIDI コントローラーを選択します。
2. **[S]** を押して「**オブジェクトの選択 (Object Selection)**」を選択します。

- 以下のいずれかの操作を行なって、一定/リニアにするオートメーションポイントを選択します。
 - 単一のオートメーションポイントをクリックします。
 - 複数のオートメーションポイントを範囲選択します。

補足

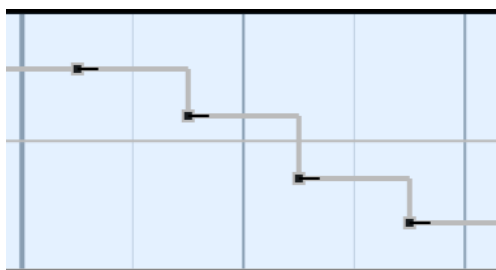
複数のオートメーションレーンのポイントを一度に一定/リニアにすることはできません。

- オートメーションレーンを右クリックして、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。
 - 選択したポイントを一定にするには、「次のイベントまで一定に保持 (Make Points Constant)」を選択します。
 - 選択したポイントをリニアにするには、「次のイベントまで段階的に変更 (Make Points Linear)」を選択します。

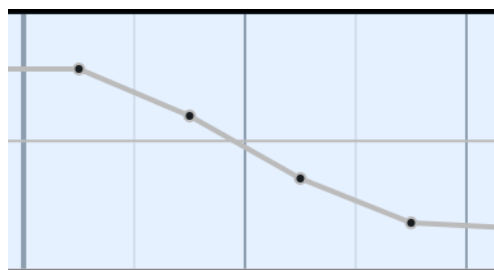
結果

選択したオートメーションポイントが一定またはリニアになります。一定ポイントは、その値が続くことを示す短い横棒線が右側に伸びた四角形として表示されます。リニアポイントは丸で表示されます。一定ポイントのあとの値ラインは、常に水平に表示されます。次のイベントの値が異なる場合、リニアポイントのあとの値ラインは、ポイント間がなめらかに変移することを示す斜めの線として表示されます。

例



オートメーションレーンの一定ポイント



オートメーションレーンのリニアポイント

オートメーションポイントのコピーと貼り付け

オートメーションポイントをコピーして貼り付けることができます。別のオートメーションレーンへのコピーや、同じオートメーションレーン内での反復コピーを実行することもできます。

前提条件

オートメーションポイントのコピー/貼り付けを行なう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

- 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、オートメーションポイントをコピーする MIDI コントローラーを選択します。
- [S] を押して「**オブジェクトの選択 (Object Selection)**」を選択します。
- 以下のいずれかの操作を行なって、コピーするオートメーションポイントを選択します。
 - 単一のオートメーションポイントをクリックします。

- 複数のオートメーションポイ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ポイントを一度にコピーして貼り付けることはできません。

4. 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ポイントをコピーします。
 - **[Ctrl]/[command]+[C]** を押します。
 - 「編集 (Edit)」 > 「コピー (Copy)」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。
 5. 選択したオートメーションポイントを貼り付ける位置に再生ヘッドを移動します。
 6. 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ポイントを貼り付けます。
 - 貼り付け先のオートメーションレーンのヘッダーを選択して **[Ctrl]/[command]+[V]** を押します。
 - 貼り付け先のオートメーションレーンを右クリックして、コンテキストメニューから「貼り付け (Paste)」を選択します。
 7. 他のオートメーションレーンにオートメーションポイントを貼り付けるには、手順6を繰り返します。
-

結果

選択したオートメーションポイントが、元の位置から削除されることなく選択した位置やオートメーションレーンにコピーされます。

補足

オートメーションポイントを選択して **[R]** を押すと、そのオートメーションポイントのすぐあとに続けて反復コピーすることもできます。コピーを繰り返すたびに、オートメーションレーン上の選択範囲の最初のポイントで最後のポイントが置き換えられます。

関連リンク

[オートメーションレーンを表示/非表示にする \(442 ページ\)](#)

[再生ヘッドの移動 \(458 ページ\)](#)

[アイテムのコピーと貼り付け \(352 ページ\)](#)

オートメーションポイントの移動

オートメーションポイ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。

前提条件

オートメーションポイ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、オートメーションポイントを移動する MIDI コントローラーを選択します。
2. **[S]** を押して「オブジェクトの選択 (Object Selection)」を選択します。
3. 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ポイントを選択します。
 - 単一のオートメーションポイントをクリックします。
 - 複数のオートメーションポイ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ポイントを一度に移動することはできません。

4. 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ポイントを移動します。

- オートメーションポイントを左右のみに移動するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら左右にドラッグします。
- オートメーションポイントを上下のみに移動するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら上下にドラッグします。

ヒント

- オートメーションポイ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。
- マウスを使用する場合、1回の操作で既存のオートメーションポイントを越えるポイントの移動はできません。マウスを放したあと、オートメーションポイントを再度選択してさらに移動する必要があります。

オートメーションポイントの削除

単一または複数のオートメーションポイントを削除できます。

前提条件

オートメーションポイ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. 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、オートメーションポイントを削除する MIDI コントローラーを選択します。
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、オートメーションポイントを削除します。
 - 削除するオートメーションポイントをクリックします。
 - 削除するオートメーションポイ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ポイントまたは範囲選択内に含まれたオートメーションポイントが削除されます。

ヒント

再生ツールボックスの**オブジェクトの選択ツール**を選択し、削除するオートメーションポイントをクリックして **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押すことでもオートメーションポイントを削除できます。

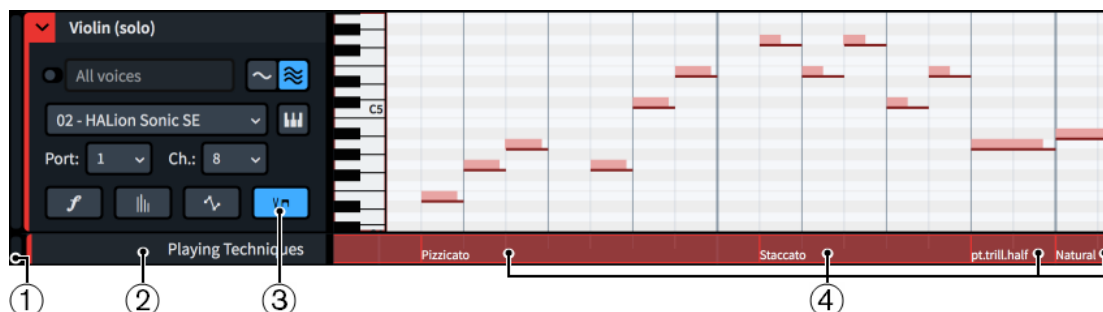
演奏技法レーン

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。

- インストゥルメントトラックまたは声部の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)**」 **[v]** をクリックします。

補足

声部の個別再生が有効になっているインストゥルメントトラックでは、単一の声部が選択されている場合のみ演奏技法レーンを表示できます。「すべての声部 (All voices)」の演奏技法レーンを表示することはできません。



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 レーンの高さの調節

トラックの左下角をドラッグして、レーンの高さを変更できます。

2 レーンヘッダー

レーンの名前が表示されます。

3 演奏技法レーンを表示 (Show the playing techniques lane)

演奏技法レーンの表示/非表示を切り替えます。このボタンは対応するインストゥルメントトラックのトラックヘッダーにあります。

4 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。

- 再生効果、スイッチ、および適用されているその他のエフェクト (アーティキュレーションの調節など)
- 領域で使用されるエクスペッションマップ
- 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のチャンネル
- 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

補足

演奏技法レーンでは演奏技法を変更できません。演奏技法は記譜モードでのみ変更できます。

関連リンク

[演奏技法](#) (815 ページ)

[再生効果](#) (516 ページ)

[インストゥルメントトラック](#) (428 ページ)

[イベントディスプレイ](#) (420 ページ)


[エクスペッションマップ](#) (490 ページ)

[声部の個別再生の有効化](#) (461 ページ)

演奏技法レーンを表示/非表示にする

各インストゥルメントトラックの演奏技法レーンを個別に表示/非表示にできます。

手順

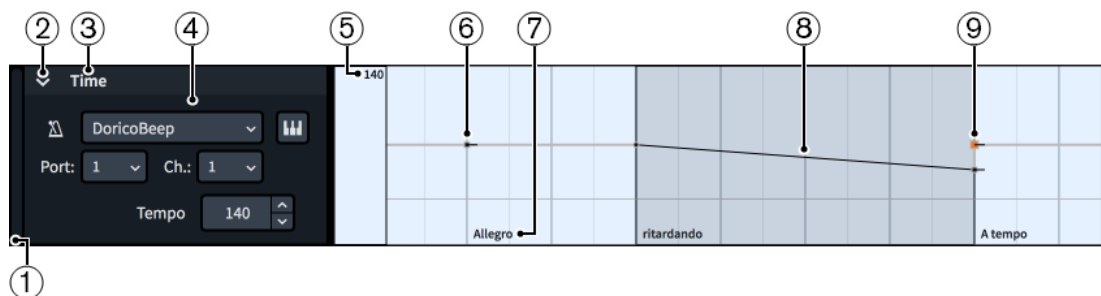
1. 表示する演奏技法レーンが含まれるインストゥルメントトラックを展開します。
2. 声部の個別再生が有効になっているインストゥルメントトラックの場合は、**声部メニュー**から声部を選択します。
3. 各インストゥルメントトラックのヘッダーで、「**演奏技法レーンを表示 (Show the playing techniques lane)**」  をクリックします。

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、非表示にすると強調表示が解除されます。声部の個別再生が有効になっているインストゥルメントトラックでは、現在選択している声部の演奏技法だけが演奏技法レーンに表示されます。

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。このトラックは、再生モードのイベントディスプレイで一番上のインストゥルメント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。



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。
- 3 **トラック名**
トラックの名前が表示されます。
- 4 **トラックヘッダー**
クリックの音源を選択するメニューなど、そのトラックで使用できるオプションが含まれます。
- 5 **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。
- 6 **固定テンポ変更**
テンポの局所的な変化。記譜モードで入力するか、**タイムトラック**で鉛筆ツールを使用して入力します。固定テンポ変更には1つの一定ポイントが含まれます。
- 7 **テンポ記号テキスト**
対応するテンポ変更のテキストが表示されます (存在する場合)。異なるテンポ記号の識別やフロー内での位置の確認に役立ちます。

8 段階的テンポ変更

時間の経過に伴うなめらかなテンポの変化です。記譜モードで入力するか、**タイムトラック**で**ラインツール**を使用して入力します。段階的テンポ変更の開始位置にはリニアポイントが、終了位置には一定ポイントが入力され、ハイライトがかかった領域として表示されます。

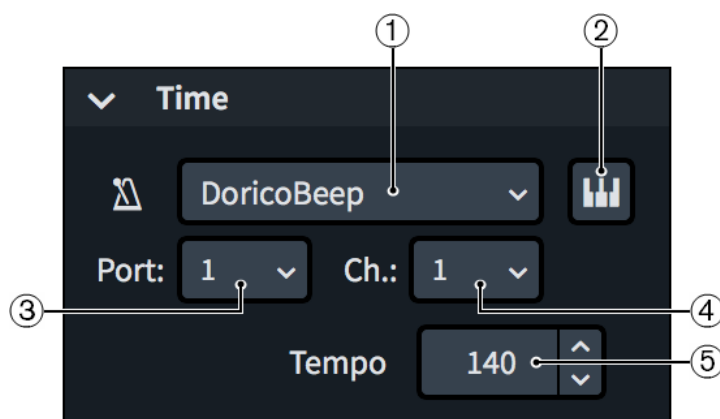
9 選択したテンポ変更

現在選択しているテンポ変更は、大きく強調されて表示されます。

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 プラグインインスタンスメニュー

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プラグインを選択できます。

2 インストゥルメントを編集 (Edit Instrument)

対応する VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメントが開き、設定を編集できます。

3 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。

4 チャンネルメニュー

クリックに使用する選択した VST インストゥルメントまたは 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。

5 テンポ

現在選択しているテンポ変更のメトロノームマークの値が、小数点以下なしで表示されます。この値は、数値フィールドの値を変更することで変更できます。

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。初期設定では、ガイドは印刷されません。そのため、テンポ変更をテンポ記号として楽譜に印刷したい場合は、ガイドを表示することをおすすめします。

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 \(414 ページ\)](#)
- [リズムグリッド \(158 ページ\)](#)
- [テンポ記号 \(929 ページ\)](#)
- [テンポ記号の入力方法 \(230 ページ\)](#)
- [固定テンポ変更のタイプと外観の変更 \(931 ページ\)](#)
- [ガイド \(350 ページ\)](#)
- [テンポ記号の表示/非表示 \(935 ページ\)](#)
- [MIDI の書き出し \(67 ページ\)](#)



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。

前提条件

タイムトラックを表示して展開しておきます。

手順

1. 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。
 - 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、**[L]** を押すか、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。
2. 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。**鉛筆**ツールを使用した場合は、クリックした位置それぞれに個別のテンポ変更が入力されます。**鉛筆**ツールを使用してクリックアンドドラッグした場合は、8分音符の間隔、またはリズムグリッドの間隔が8分音符よりも細かい場合はその間隔でテンポ変更が入力されます。**ライン**ツールを使用した場合は、範囲の両端に1つずつ、合わせて2つのテンポ変更が入力されます。**タイムトラック**上にハイライトがかかった領域として範囲が表示されます。

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

- [トラックを表示/非表示にする \(457 ページ\)](#)
- [テンポ記号の表示/非表示 \(935 ページ\)](#)
- [ガイド \(350 ページ\)](#)

タイムトラックのテンポ変更の移動

タイムトラックのテンポ変更を別の位置に移動できます。これは、該当するすべてのレイアウトでの位置に影響します。

前提条件

タイムトラックを表示して展開しておきます。

手順

1. **[S]** を押して「**オブジェクトの選択 (Object Selection)**」を選択します。
2. 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。
 - 複数の固定テンポ変更を範囲選択します。

補足

段階的テンポ変更の場合、一度に移動できるポイントは1つのみです。

3. テンポを変更することなく選択したテンポ変更を移動するには、**[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

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。

結果

選択したテンポ変更の位置が変更されます。選択した複数の固定テンポ変更を移動した場合、互いの相対位置は維持されます。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 \(448 ページ\)](#)

[トラックを表示/非表示にする \(457 ページ\)](#)

[テンポ記号の表示/非表示 \(935 ページ\)](#)

[範囲選択ツールを使った複数アイテムの選択 \(336 ページ\)](#)

タイムトラックでのテンポの変更

タイムトラックでは、1分あたりの拍数で表わされる個々のテンポ変更のテンポを変更できます。

前提条件

タイムトラックを表示して展開しておきます。

手順

1. **[S]** を押して「**オブジェクトの選択 (Object Selection)**」を選択します。

2. **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。
- 複数の固定テンポ変更を範囲選択します。

補足

段階的テンポ変更の場合、一度にテンポを変更できるポイントは1つのみです。

3. 選択したテンポ変更の位置を移動することなくテンポを変更するには、**[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。

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。

ヒント

テンポ変更のテンポは、そのテンポ変更を選択し、**タイムトラック**のヘッダーで「Tempo」の値を変えることでも変更できます。

関連リンク

[トラックを表示/非表示にする \(457 ページ\)](#)

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。

前提条件

タイムトラックを表示して展開しておきます。

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。

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、削除するテンポ変更をクリックして **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押すことでもテンポ変更を削除できます。

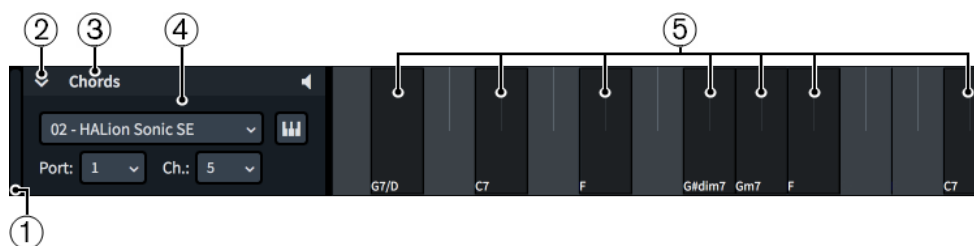
関連リンク

[範囲選択ツールを使った複数アイテムの選択 \(336 ページ\)](#)

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。コードトラックを独自のエンドポイントに割り当てて、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。

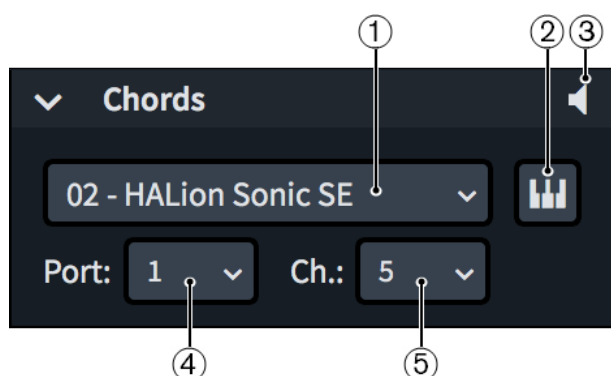
コードトラックは、イベントディスプレイで一番上のインストゥルメントトラックの上に表示され、表示/非表示を切り替えられます。



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。
- 3 トラック名**
トラックの名前が表示されます。
- 4 トラックヘッダー**
和音の再生のオン/オフを切り替えるボタンなど、そのトラックで使用できるオプションが含まれます。
- 5 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 プラグインインスタンスメニュー**
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プラグインを選択できます。
- 2 インストゥルメントを編集 (Edit Instrument)**

対応する VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメントが開き、設定を編集できます。

3 和音の再生を有効にする (Enable Chords Playback)

再生に和音を含めるかどうかを切り替えることができます。

4 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。

5 チャンネルメニュー

和音の再生に使用する選択した VST インストゥルメントまたは 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チャンネルを使用するか、和音の再生専用新しいサウンドをロードした新規チャンネルを使用できます。

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、チャンネルを割り当てる必要があります。
- コードトラック**に選択したチャンネルにサウンドを手動でロードしたあと、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、そのチャンネルに手動でロードしたサウンドが新しいインストゥルメントのサウンドで上書きされます。

関連リンク

[コード記号 \(600 ページ\)](#)

[VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードする \(418 ページ\)](#)

[トラックを表示/非表示にする \(457 ページ\)](#)


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が、コンピューターのキーボードを使って入力したコード記号にはデフォルトのボイスイングが使用されます。

前提条件

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、「**和音の再生を有効にする (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「**チャンネル (Channel)**」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

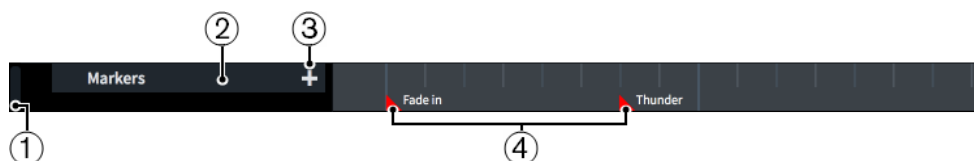
[トラックを表示/非表示にする \(457 ページ\)](#)

[エンドポイント \(482 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(483 ページ\)](#)

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。このトラックは、再生モードのイベントディスプレイで一番上のインストゥルメント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**
トラック名と使用できるオプションが表示されます。
- 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](#) (846 ページ)

[ビデオ](#) (138 ページ)

[トラックを表示/非表示にする](#) (457 ページ)

[マーカのテキストを編集する](#) (848 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。

前提条件

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

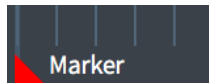
時間がマイナスの位置にはマーカを入力できません。たとえば、ビデオがフローの3小節めから開始される場合、フローの最初のタイムコードはマイナスになります。

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す。

関連リンク

[ビデオの開始位置の変更 \(141 ページ\)](#)

[マーカーのテキストを編集する \(848 ページ\)](#)

[再生ヘッドの移動 \(458 ページ\)](#)

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。このトラックは、再生モードのイベントディスプレイで一番上のインストゥルメント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。



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

トラック名と使用できるオプションが表示されます。

3 ビデオを表示 (Show Video)

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

ビデオファイル名とファイルの拡張子が表示されます。

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 \(138 ページ\)](#)

[ビデオの追加 \(140 ページ\)](#)

[「ビデオ \(Video\)」ウィンドウを表示/非表示にする \(142 ページ\)](#)

[ビデオの開始位置の変更 \(141 ページ\)](#)

[ツールバー \(22 ページ\)](#)

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インストゥルメントトラックを同時に展開または折りたたみできます。トラックを展開すると、トラック

ヘッダーのコントロールを操作できるほか、ピアノロールエディターの音符や**タイムトラック**のテンポ変更など、トラックの内容を入力したり編集したりできます。

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インストゥルメントトラックの展開矢印マークをクリックして、すべてのインストゥルメントトラックを展開/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 \(427 ページ\)](#)

トラックを表示/非表示にする

再生モードのイベントディスプレイで一番上のインストゥルメントトラックの上に表示されるトラックは、表示/非表示を切り替えることができます。

初期設定では、**タイムトラック**と**コードトラック**のみが表示されます。初期設定では、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、**マーカートラック**と**ビデオトラック**も表示されます。

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/非表示を切り替えることができません。

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

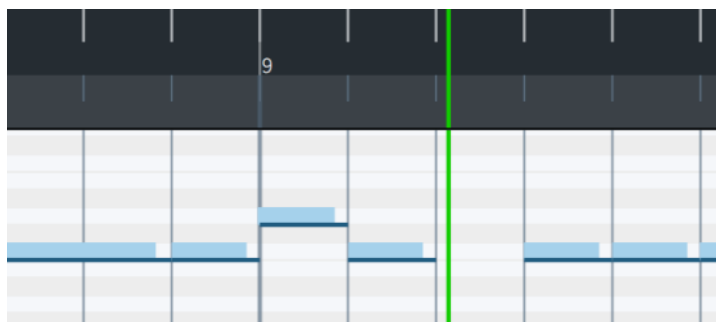
サブメニュー内の項目の横にチェックが付いているトラックタイプは表示され、付いていないトラックタイプは非表示になります。

関連リンク
[トラック \(427 ページ\)](#)

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、その他のモードでは再生時に表示されます。また、再生ヘッドの現在の位置は「**トランスポート (Transport)**」ウィンドウとツールバーのミニトランスポートの両方に表示されます。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。

補足

再生ヘッドは印刷モードでは表示されません。

関連リンク
[「トランスポート \(Transport\)」ウィンドウ \(473 ページ\)](#)
[ミニトランスポート \(23 ページ\)](#)

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。

初期設定では、再生ヘッドは再生時にのみ表示されますが、再生ヘッドを常に表示するように選択できます。

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 **テンキー [+]** (プラス) を押します。
 - 再生ヘッドを戻すには、テンキーの **テンキー [-]** (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 **テンキー [.]** (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/Opt]+[P]** を押します。

- 再生ヘッドをフレーム単位で進めるには、**[Ctrl]/[command]+テンキー [+]** 又は **[Ctrl]/[command]+[F9]** を押します。
- 再生ヘッドをフレーム単位で戻すには、**[Ctrl]/[command]+テンキー [-]** 又は **[Ctrl]/[command]+[F7]** 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 \(Transport\)」ウィンドウ \(473 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(44 ページ\)](#)

[フレームレート \(143 ページ\)](#)

再生ヘッドを表示/非表示にする

再生停止時の再生ヘッドの表示/非表示を切り替えることができます。これは、たとえばタイムコードやビデオを使用する作業のときに楽譜の位置を合わせるのに役立ちます。初期設定では、再生ヘッドが常に表示される再生モードを除き、再生停止時の再生ヘッドは非表示になっています。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. カテゴリリストの「**再生 (Play)**」をクリックします。
3. 「**再生ヘッド (Playhead)**」サブセクションで、「**停止時に再生ヘッドを表示 (Show playhead when stopped)**」をオンまたはオフにします。
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

「**停止時に再生ヘッドを表示 (Show playhead when stopped)**」をオンにすると再生停止時の再生ヘッドが表示され、オフにすると非表示になります。

補足

これは、再生モードと印刷モードには適用されません。再生ヘッドは再生モードでは常に表示され、印刷モードでは表示されません。

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。

前提条件

- プロジェクト内のインストゥルメントのサウンドを含む再生テンプレートをプロジェクトに適用しておきます。
- 声部ごとに異なるサウンドを使用する場合は、そのインストゥルメントの声部の個別再生を有効にしておきます。

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)」 > 「選択範囲から再生 (Play From Selection)」を選択します。
- 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]** 又は **[Enter]** 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/Opt]+[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。
3. メトロノームクリックを有効または無効にするには、ミニトランスポートの「クリック (Click)」をクリックします。

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、再生中のメトロノームクリックの有効化/無効化にキーボードショートカットを割り当てることもできます。

4. 以下のいずれかの操作を行なって、再生を停止します。

- **[Space]** 又は **[Enter]** または **[P]** を押します。
- **テンキー [0]** (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。

ヒント

再生の停止時に音に変化する場合は、「環境設定 (Preferences)」の「再生 (Play)」ページで「再生を停止するとき、コントローラーをリセットして「All Notes Off」を送信 (Reset controllers and send 'all notes off' when stopping playback)」をオフにできます。

関連リンク

[再生テンプレート \(474 ページ\)](#)

[再生テンプレートの適用/リセット \(480 ページ\)](#)

[VST プラグインを許可する/ブロックする \(419 ページ\)](#)

[トラックをミュート/ソロにする \(462 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(483 ページ\)](#)

[ミニトランスポート \(23 ページ\)](#)

[「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 \(45 ページ\)](#)

[ステータスバー \(30 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(44 ページ\)](#)

声部の個別再生の有効化

初期設定では、ディヴィジ譜表を含め、単一のインストゥルメントに属するすべての声部は再生に同じエンドポイントを使用します。声部の個別再生を有効にすると、たとえば pizzicato と arco のパートがある弦楽器のディヴィジを再生する際に、それぞれを異なる演奏技法で再生できます。

補足

無音程打楽器キットで声部の個別再生を有効にすることはできません。

手順

1. 個別再生を有効に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、「**声部の個別再生を許可 (Enable independent playback of voices)**」を有効にします。

結果

各インストゥルメントの声部の個別再生が有効になります。プロジェクト全体の対応するインストゥルメントに属するすべての声部を再生できるよう、必要な数の追加チャンネルと追加プラグインが自動的にロードされます。

声部メニューでの順番に応じて、声部が自動的にエンドポイントに割り当てられます。声部メニューで個々の声部を選択すると、対応する音符だけがピアノロールエディターに表示されます。

補足

声部の個別再生が有効になっているインストゥルメントトラックでは、単一の声部が選択されている場合にのみ強弱記号レーン、オートメーションレーン、演奏技法レーンを表示できます。

手順終了後の項目

たとえば、いくつかのフロー内の一部の声部にアンサンブルサウンドではなくソロサウンドが必要な場合など、各フロー内の各声部のエンドポイントを個別に変更できます。

関連リンク

[再生テンプレート \(474 ページ\)](#)

[エンドポイント \(482 ページ\)](#)

[インストゥルメントトラック \(428 ページ\)](#)

[強弱記号レーン \(430 ページ\)](#)

[オートメーションレーン \(440 ページ\)](#)

[演奏技法レーン \(446 ページ\)](#)




[ピアノロールエディター \(421 ページ\)](#)

[エンドポイントへのインストゥルメント/声部の割り当て \(488 ページ\)](#)

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

1. 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。
2. 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 \(456 ページ\)](#)

[音符/アイテムを個別にミュートする \(464 ページ\)](#)

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および再生モードで行なえます。
2. **[Alt/Opt]+[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 \(470 ページ\)](#)

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/Opt]+[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/Opt]+[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 \(470 ページ\)](#)

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、テンポ記号の位置からテンポ変更が行なわれないようにしたりできます。

手順

1. 記譜モードで、再生時にミュートまたは抑制する音符/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、「再生を抑制 (Suppress playback)」をオンにします。
-

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。

前提条件

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]** を押しながり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 \(472 ページ\)](#)

[ミキサー \(470 ページ\)](#)

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

1. 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。
2. 「固定テンポモード (Fixed Tempo Mode)」がオンの場合は、ツールバーの「固定テンポモード (Fixed Tempo Mode)」の数字をクリックして上下にドラッグすることでメトロノームマークの値を変更します。

ヒント

メトロノームマークの値を細かく変更したい場合は、**[Shift]** を押しながりクリックしてドラッグします。

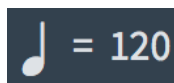
結果

追従テンポモードでは、再生と録音のテンポがプロジェクトのテンポ記号によって設定されます。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。

固定テンポモードでは、再生と録音のテンポは「**固定テンポモード (Fixed Tempo Mode)**」メトロノームマークの値で設定した単一のテンポです。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「**固定テンポモード (Fixed Tempo Mode)**」



追従テンポモードがオンのときの「**固定テンポモード (Fixed Tempo Mode)**」

関連リンク

[テンポ記号 \(929 ページ\)](#)

[タイムトラック \(448 ページ\)](#)

[MIDI 録音 MIDI ろくおん \(206 ページ\)](#)

[楽譜の再生 \(460 ページ\)](#)

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 はリピート小節線の間のセクションを 2 回再生し、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 \(Transport\)」ウィンドウ \(473 ページ\)](#)

[ミニトランスポート \(23 ページ\)](#)

[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 \(466 ページ\)](#)

リピート小節線による演奏回数の変更

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

[小節線のタイプ \(562 ページ\)](#)

[小節、拍、小節線の入力方法 \(237 ページ\)](#)

[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 \(466 ページ\)](#)

[リピート括弧でリピート回数の総数を変更する \(855 ページ\)](#)

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は、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。

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。8分音符または16分音符をスウィング再生できます。

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。

関連リンク

[スウィング再生を適用する](#) (468 ページ)

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。

16分音符の2:1 スウィング (一定) (2:1 swing 16ths (fixed))

16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。

8 分音符の 2:1 スウィング (一定) (2:1 swing 8ths (fixed))

8 分音符の連符の最初の音符を 2 番めの音符の 2 倍の長さにする事で、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。

16 分音符の 3:1 スウィング (一定) (3:1 swing 16ths (fixed))

16 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 16 分音符と 32 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。

8 分音符の 3:1 スウィング (一定) (3:1 swing 8ths (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。

16 分音符の重いスウィング (Heavy swing 16ths)

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 16 分音符のスウィング比率が作成されます。

8 分音符の重いスウィング (Heavy swing 8ths)

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 8 分音符のスウィング比率が作成されます。

16 分音符の軽いスウィング (Light swing 16ths)

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 16 分音符のスウィング比率が作成されます。

8 分音符の軽いスウィング (Light swing 8ths)

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 8 分音符のスウィング比率が作成されます。

16 分音符のミディアムスウィング (Medium swing 16ths)

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 16 分音符のスウィング比率が作成されます。

8 分音符のミディアムスウィング (Medium swing 8ths)

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 8 分音符の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。

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インストゥルメント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

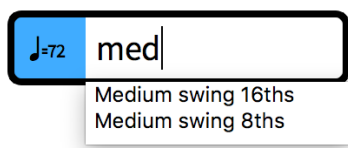
1. 記譜モードで、グリッサンドラインにつなげる音符を 2 つ選択します。
 - 特定の位置以降のスウィング再生を有効にするには、スウィング再生または異なるリズムフィールドを適用する小節の先頭のアイテムを 1 つ選択します。

- セクション内のスウィング再生を有効にしたあとにストレート再生に戻すには、スウィング再生または異なるリズムフィールドを適用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。

補足

- 1つのインストゥルメントのスウィング再生を有効にするには、そのインストゥルメントにのみ属するアイテム(1つまたは複数)を選択します。
- 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。

2. **[Shift]+[T]** を押してテンポのポップオーバーを開きます。
3. 使用するリズムフィールドのエントリーをポップオーバーに入力します。
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有効な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。



補足

プロジェクトに存在するリズムフィールドの名前を入力しなければ、ポップオーバーに入力したテキストがテンポ記号として入力され、スウィング再生は有効になりません。

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。
 - 選択したインストゥルメントにのみリズムフィールドの変更を入力するには、**[Alt/Opt]+[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、選択した最初のアイテムを含む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。複数のアイテムを選択した場合、リズムフィールドは選択した最後のアイテムの位置で自動的にリセットされます。**[Alt/Opt]+[Return]** を押した場合、リズムフィールドの変更は、アイテムを選択した譜表上のインストゥルメントにのみ適用されます。1つのインストゥルメントに追加されたリズムフィールドは、そのインストゥルメントに属するすべての譜表に適用されます。

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、組段全体の一番上の譜表の上に表示され、1つのインストゥルメントに適用されるリズムフィールドの変更のガイドは、そのインストゥルメントの一番上の譜表の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 \(230 ページ\)](#)

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。

前提条件

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]** 又は **[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)、スイングなしのデフォルトの再生に戻ります。

関連リンク

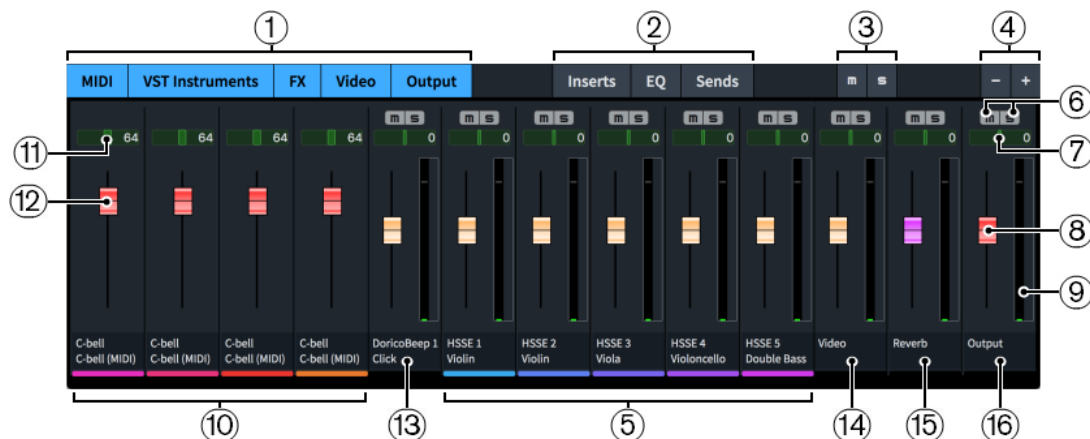
[ガイドの表示/非表示の切り替え \(350 ページ\)](#)

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 ウィンドウの表示/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。

- **[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。



ミキサーは以下で構成されます。

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。チャンネルには、「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログでそのインストゥルメントに設定されたインストゥルメントの正式名称と、そのインストゥルメント番号が表示されます (存在する場合)。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

[ツールバー \(22 ページ\)](#)

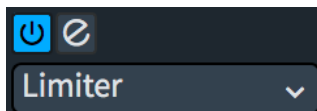
- [ミキサーウィンドウの表示/非表示の切り替え \(472 ページ\)](#)
- [トラックをミュート/ソロにする \(462 ページ\)](#)
- [ボリュームフェーダーの変更のリセット \(464 ページ\)](#)
- [「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」 ダイアログ \(133 ページ\)](#)

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。

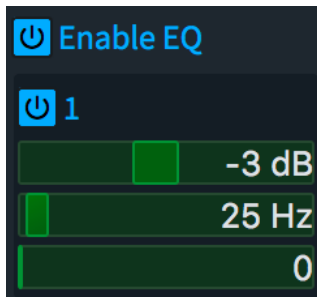
各チャンネルストリップには、以下のタイプのコントロールが含まれています。

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。

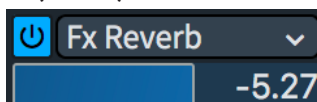
EQ



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/非表示を切り替えることができます。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、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。

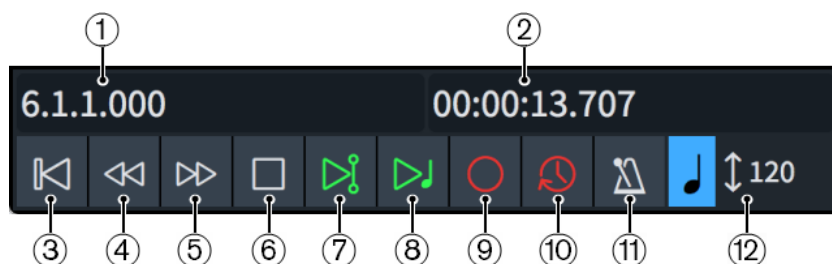
メニュー内の「ミキサー (Mixer)」の横にチェックが付いている場合は ミキサー ウィンドウが表示され、付いていない場合は非表示になります。

「トランスポート (Transport)」 ウィンドウ

「トランスポート (Transport)」 ウィンドウには、巻き戻しや早送りなど、再生と MIDI 録音に関する機能があります。このウィンドウには、ツールバーにあるよりも高度な再生機能が含まれています。

「トランスポート (Transport)」 ウィンドウの表示/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。

- **[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 固定テンポモード (Fixed Tempo Mode)

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

[ツールバー](#) (22 ページ)

[ミニトランスポート](#) (23 ページ)

[テンポモードの変更](#) (464 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](#) (22 ページ)

[ミニトランスポート](#) (23 ページ)

[タイムコード](#) (851 ページ)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ](#) (44 ページ)

再生テンプレート

Dorico Elements は、再生テンプレートを使用して VST インストゥルメントおよび MIDI デバイスのサウンドをプロジェクト内のインストゥルメントに割り当てます。

再生テンプレートは、以下の情報を組み合わせて正しい再生を行ないます。

- VST インストゥルメントなどのプラグインによって提供されるインストゥルメントサウンド、アーティキュレーション、再生効果

- これらのサウンドの再生に必要なエクスプレッション/パーカッションマップ
- 各インストゥルメントのサウンドに必要なエンドポイント設定

プロジェクト内のプレーヤーにインストゥルメントを追加すると、Dorico Elements が現在の再生テンプレートに応じてそのインストゥルメントのプラグインを自動的にロードし、必要に応じてエクスプレッションマップとパーカッションマップの設定を行ないます。また、多くのプラグインは限られた数のサウンドしかロードできないため、Dorico Elements は自動的に必要な数だけプラグインをロードします。

エンドポイントに割り当てられているエクスプレッションマップを変更するなどして、プロジェクト内のインストゥルメントが使用しているサウンドに手動で独自の変更を加えたり、再生テンプレートを上書きしたりできます。そのあと、これらの変更を、独自のカスタム再生テンプレートに含めることができるカスタムエンドポイント設定として保存できます。

また、たとえば他のユーザーと共有するために、カスタム再生テンプレートを書き出すこともできます。再生テンプレートは .dorico_pt ファイルとして保存されます。

補足

- 再生テンプレートは、コンピューター上で開いた、または作成したすべてのプロジェクトで使用できます。つまり、再生テンプレートに対して行なう変更は、その再生テンプレートを使用しているすべてのプロジェクトに影響します。
- Dorico Elements は、現在の再生テンプレートに含まれているサウンドを使用して、プロジェクトに追加された新しいインストゥルメントのサウンドを自動的にロードします。そのため、すべてのインストゥルメントにサウンドが割り当てられるよう、カスタム再生テンプレートの一番下に代替テンプレートとして出荷時のデフォルトの再生テンプレートを常に含めておくことをおすすめします。
- プロジェクトを保存するとプラグイン内で行なった変更が保存されますが、Dorico Elements には変更が伝えられません。この場合、Dorico Elements は元のサウンドの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を引き続き使用するため、再生時に予期せず低い音が鳴ることがあります。プラグインで変更を行なった場合は、適切なエンドポイントに正しい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を手動で割り当てる必要があります。

関連リンク

[「再生テンプレートを編集 \(Edit Playback Template\)」 ダイアログ \(477 ページ\)](#)
[再生テンプレートの適用/リセット \(480 ページ\)](#)
[カスタム再生テンプレートを作成する \(480 ページ\)](#)
[再生テンプレートの書き出し \(482 ページ\)](#)
[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」 ダイアログ \(483 ページ\)](#)
[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 \(490 ページ\)](#)
[エンドポイント \(482 ページ\)](#)
[カスタムエンドポイント設定 \(485 ページ\)](#)
[「エンドポイントの設定を編集 \(Edit Endpoint Configurations\)」 ダイアログ \(488 ページ\)](#)
[VST プラグインを許可する/ブロックする \(419 ページ\)](#)

「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」 ダイアログ

「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」 ダイアログを使用すると、現在のプロジェクトに適用されている再生テンプレートの変更や、再生テンプレートの読み込み/書き出しなどを行なえます。また、「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」 ダイアログを開くこともできます。

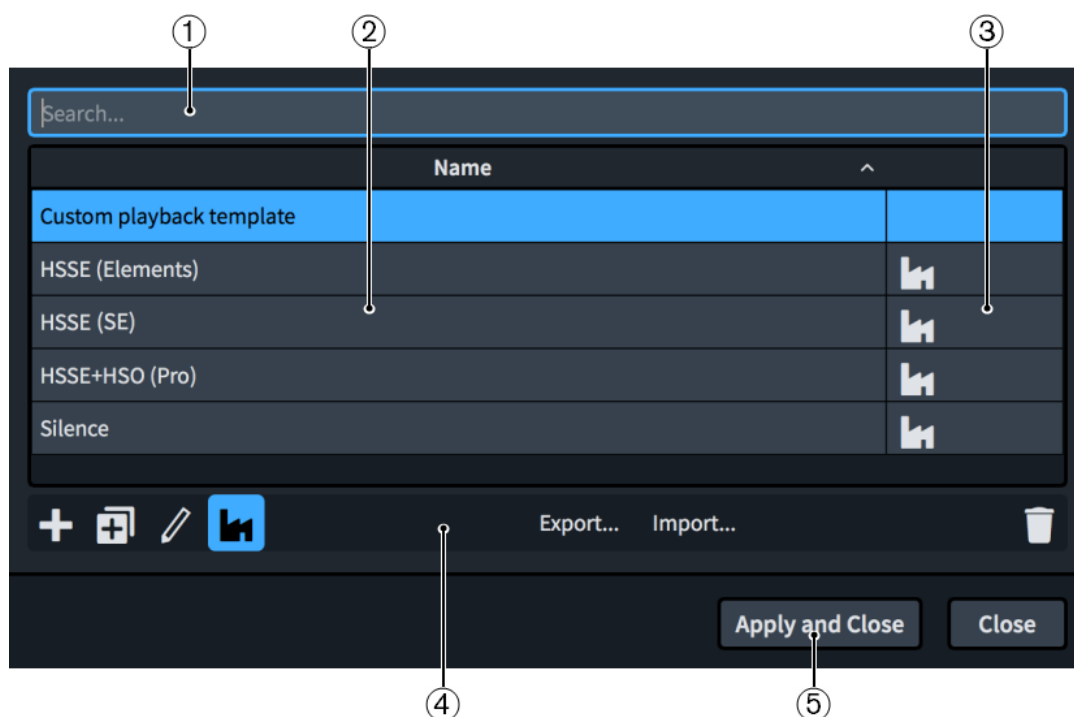
- 「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」 ダイアログは、再生モードで「再生 (Play)」 > 「再生テンプレート (Playback Template)」を選択すると開きます。

「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログには、お使いのコンピューターで使用できるすべての再生テンプレートが一覧で表示されます。Dorico Elements には、出荷時のデフォルトとして、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 で使用できます。
- **HSSE+HSO (Pro):** HALion Sonic SE と HALion Symphonic Orchestra の両方で使用できます。
- **Silence:** Dorico Elements がサウンドをロードしないようにします。

ヒント

- たとえば、Dorico Elements のプロジェクトファイルを電子的に送信する場合などに、「Silence」テンプレートを選択すると、ファイルサイズを大幅に抑えることができます。
- Dorico Elements には HALion Sonic SE しか含まれていないため、「HSSE+HSO (Pro)」再生テンプレートは HALion Symphonic Orchestra 単体のライセンスを所有している場合にのみ使用することをおすすめします。



「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログは以下で構成されます。

1 検索フィールド

テキストを入力して再生テンプレートをフィルタリングできます。

2 「名前 (Name)」列

お使いのコンピューターで使用できる再生テンプレートのリストです。列のヘッダーをクリックしてソート順を変更できます。

3 出荷時のデフォルト列

その行の再生テンプレートが出荷時のデフォルトの再生テンプレートの場合、工場のマークが表示されます。列のヘッダーをクリックしてソート順を変更できます。

4 アクションバー



再生テンプレートに関する以下のオプションがあります。

- **再生テンプレートを追加 (Add Playback Template) **: 「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログを開き、新しい再生テンプレートを作成できます。

- **再生テンプレートを複製 (Duplicate Playback Template)** : 「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログを開き、選択した再生テンプレートの複製を元に新しい再生テンプレートを作成できます。
- **再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)** : 「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログを開き、選択した既存の再生テンプレートを編集できます。

補足

出荷時のデフォルトの再生テンプレートを編集することはできません。

- **出荷時設定を表示 (Show Factory)** : 出荷時のデフォルトの再生テンプレートを表に表示するかどうかを切り替えます。
- **書き出し (Export)**: エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、現在選択している再生テンプレートを .dorico_pt ファイルとして書き出す場所を選択できます。そのあと、.dorico_pt ファイルを別のコンピューターの Dorico Elements に読み込んで他のユーザーと共有できます。
- **読み込み (Import)**: エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、再生テンプレートとして読み込む .dorico_pt ファイルを選択できます。
- **削除 (Delete)** : 選択した再生テンプレートを削除します。

補足

出荷時のデフォルトの再生テンプレートを削除することはできません。

5 適用して閉じる (Apply and Close)

選択した再生テンプレートをプロジェクトに適用してダイアログを閉じます。

関連リンク

[カスタム再生テンプレートを作成する \(480 ページ\)](#)

[再生テンプレートの適用/リセット \(480 ページ\)](#)

[再生テンプレートの読み込み \(482 ページ\)](#)

[再生テンプレートの書き出し \(482 ページ\)](#)

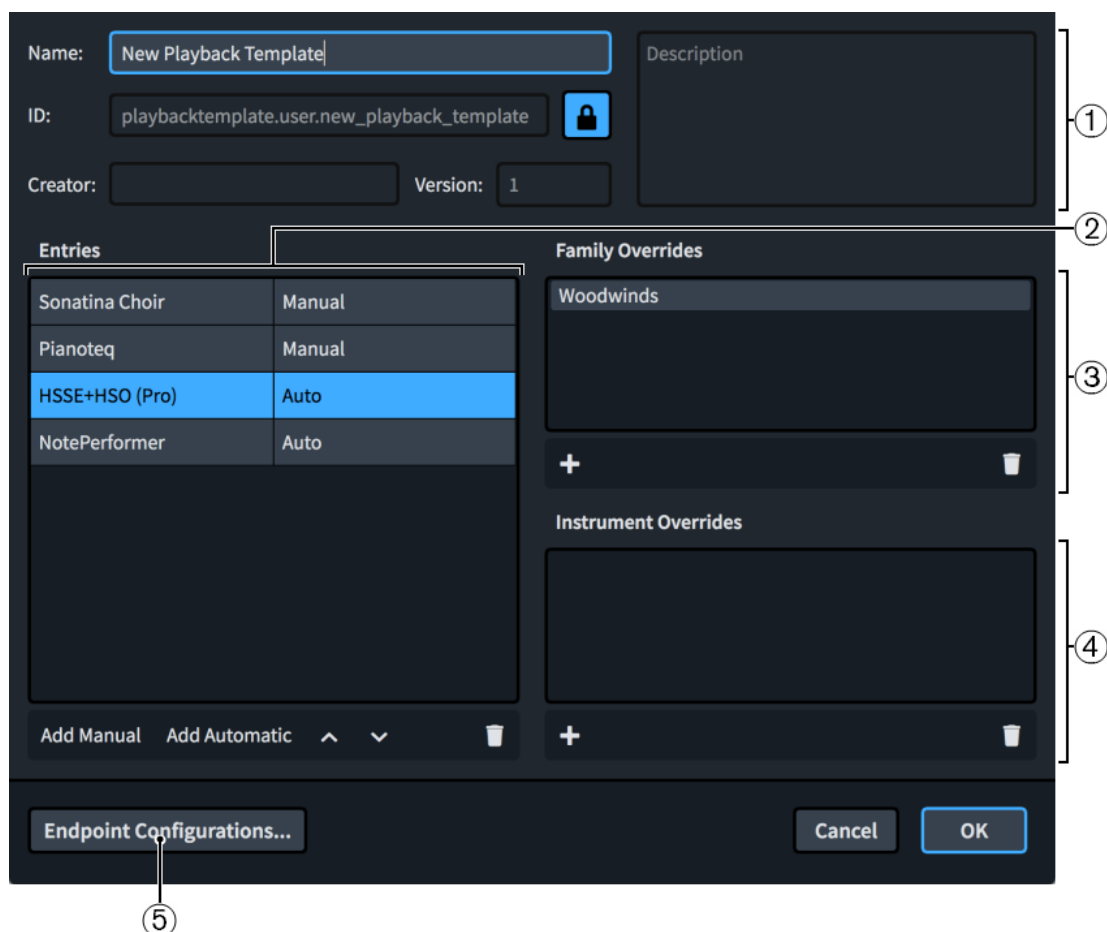
[「エンドポイントの設定を編集 \(Edit Endpoint Configurations\)」ダイアログ \(488 ページ\)](#)

「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログ

「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログでは、新しいカスタム再生テンプレートの作成や既存のテンプレートの編集を行なえます。カスタムエンドポイント設定と既存の再生テンプレートを自由に組み合わせて使用し、それらをどのような順番で使用するかを指定できます。

再生テンプレートは、コンピューター上で開いた、または作成したすべてのプロジェクトで使用できません。

- 「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログを開くには、「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログの「再生テンプレートを追加 (Add Playback Template)」、「再生テンプレートを複製 (Duplicate Playback Template)」、または「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」をクリックします。



「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」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 再生テンプレートのデータ

選択したカスタム再生テンプレートに以下の識別情報を指定できます。

- **名前 (Name):** プログラムの「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログなどに表示される再生テンプレートの名前を設定できます。
- **ID:** 再生テンプレートの固有 ID を設定できます。「ID」フィールドには、「名前 (Name)」フィールドに入力した情報が自動的に入力されます。
- **作成者 (Creator):** 再生テンプレートを他のユーザーと共有する場合に、作成者の名前を付けることができます。
- **バージョン (Version):** 最新のバージョンを識別できるよう、再生テンプレートのバージョンを表示できます。たとえば、再生テンプレートに変更を加えるたびに「バージョン (Version)」番号の数字を大きくするなどします。
- **説明 (Description):** 再生テンプレートに関するその他のあらゆる情報を追加できます。

補足

再生テンプレートのデータセクションにある「名前 (Name)」以外のすべてのフィールドは、「情報をロック (Lock Info)」ボタンでロックされています。これらの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。

2 エントリー (Entries)

選択したカスタム再生テンプレートに使用されている、すべてのカスタムエンドポイント設定と既存の再生テンプレートの表です。エントリーは優先順位順に表示され、一番上のエントリーから順




にサウンドが割り当てられます。すべてのインストゥルメントにサウンドが割り当てられるよう、リストの一番下に代替テンプレートとして出荷時のデフォルトの再生テンプレートを常に含めておくことをおすすめします。

ほとんどの場合、「**エントリー (Entries)**」セクションに任意の順序でエントリーをリストしておけば希望通りに再生できます。ただし、カスタム再生テンプレートの複数のエントリーに同じインストゥルメントのサウンドが含まれている場合は、ファミリーの上書きやインストゥルメントの上書きを設定する必要があります。たとえば、最初のエントリーからは木管楽器のサウンドのみを使用し、他のすべてのサウンドは2つめのエントリーから使用するなどです。

右側の列には、その行のエントリーのタイプが表示されます。

- **手動 (Manual)**: サウンドを自動的にロードできないエントリー (カスタムエンドポイント設定など)
- **自動 (Auto)**: サウンドを自動的にロードできるエントリー (出荷時のデフォルトの再生テンプレート)

セクション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。

- **手動を追加 (Add Manual)**: 再生テンプレートに手動エントリーを追加できます。
- **自動を追加 (Add Automatic)**: 再生テンプレートに自動エントリーを追加できます。
- **上へ移動 (Move up)** : 選択したエントリーを1つ上に移動します。
- **下へ移動 (Move down)** : 選択したエントリーを1つ下に移動します。
- **削除 (Delete)** : 選択したエントリーを再生テンプレートから削除します。

3 ファミリーの上書き (Family Overrides)

選択したエントリーに適用されるファミリーの上書きのリストです。上書きの追加や削除を行なえます。ファミリーの上書きを使用すると、たとえば金管楽器や弦楽器のサウンドも含まれるエントリーから、木管楽器のサウンドだけを使用したい場合などに、使用するインストゥルメントファミリーサウンドを指定できます。



セクション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。

- **インストゥルメントファミリーを追加 (Add Instrument Family)** : 選択したエントリーに上書きとして適用するインストゥルメントファミリーを選択できます。
- **インストゥルメントファミリーを削除 (Delete Instrument Family)** : 選択したファミリーの上書きを選択したエントリーから削除します。

4 インストゥルメントの上書き (Instrument Overrides)

選択したエントリーに適用されるインストゥルメントの上書きのリストです。上書きの追加や削除を行なえます。インストゥルメントの上書きを使用すると、たとえばアンサンブル弦楽器のサウンドも含まれるエントリーから、ソロバイオリンのサウンドだけを使用したい場合などに、使用する個々のインストゥルメントサウンドを指定できます。

セクション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。

- **インストゥルメントを追加 (Add Instrument)** : 選択したエントリーに上書きとして適用するインストゥルメントを選択できます。
- **インストゥルメントを削除 (Delete Instrument)** : 選択したインストゥルメントの上書きを選択したエントリーから削除します。

5 エンドポイントの設定 (Endpoint Configurations)

「**エンドポイントの設定を編集 (Edit Endpoint Configurations)**」ダイアログが開きます。このダイアログでは、カスタムエンドポイント設定の名前の変更や削除を行なえるほか、そこに含まれるプラグインとプレーヤーが表示されます。

関連リンク

[「再生テンプレートを適用 \(Apply Playback Template\)」ダイアログ \(475 ページ\)](#)

[エンドポイント \(482 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定を編集 \(Edit Endpoint Configurations\)」ダイアログ \(488 ページ\)](#)
[カスタムエンドポイント設定 \(485 ページ\)](#)

再生テンプレートの適用/リセット

現在のプロジェクトに適用されてい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「再生テンプレートを適用 (Apply 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. 「適用して閉じる (Apply and Close)」をクリックします。

結果

現在のプロジェクトに適用されてい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。

サウンドは、スコア順にプラグインにロードされます。

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。
- 「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、サウンドが割り当てられていないインストゥルメントにのみサウンドをロードすることもできます。

関連リンク

[再生テンプレート \(474 ページ\)](#)
[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(44 ページ\)](#)

カスタム再生テンプレートを作成する

出荷時のデフォルトの再生テンプレート、カスタムエンドポイント設定、およびサウンドを自動的にロードできない出荷時のデフォルト以外の再生テンプレートを組み合わせて、カスタム再生テンプレートを作成できます。

手順

1. 再生モードで、「再生 (Play)」 > 「再生テンプレート (Playback Template)」を選択して「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」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「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログを開いて新しい再生テンプレートを作成します。
 - 空の再生テンプレートを作成するには、アクションバーにある「再生テンプレートを追加 (Add Playback Template)」をクリックします。
 - 既存の再生テンプレートのコピーを作成するには、その再生テンプレートを選択して、アクションバーにある「再生テンプレートを複製 (Duplicate Playback Template)」をクリックします。
3. 「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログで、「情報をロック (Lock Info)」をクリックしてデータフィールドのロックを解除します。

4. 関連するフィールドに再生テンプレートの情報を入力します。
5. 「**エントリー (Entries)**」セクションで、使用するカスタムエンドポイント設定や出荷時のデフォルトの再生テンプレートを追加します。
 - カスタムエンドポイント設定または出荷時のデフォルト以外の再生テンプレートを追加するには、「**手動を追加 (Add Manual)**」をクリックして、メニューから使用するものを選択します。
 - 出荷時のデフォルトの再生テンプレートを追加するには、「**自動を追加 (Add Automatic)**」をクリックして、メニューから使用するものを選択します。

ヒント

すべてのインストゥルメントにサウンドが割り当てられるよう、リストの一番下に代替テンプレートとして出荷時のデフォルトの再生テンプレートを常に含めておくことをおすすめします。

6. 必要に応じて、エントリーの順番および再生テンプレートにおける優先順位を変更するには、エントリーを選択して、アクションバーにある以下のいずれかのオプションをクリックします。
 - 選択したエントリーを上に移動するには、「**上へ移動 (Move up)**」をクリックします。
 - 選択したエントリーを下に移動するには、「**下へ移動 (Move down)**」をクリックします。
7. 必要に応じて、すべてのエントリーが正しい順番に並ぶまで、手順6を繰り返します。
8. 必要に応じて、インストゥルメントファミリーの上書きを指定するエントリーを選択します。
9. 「**ファミリーの上書き (Family Overrides)**」セクションのアクションバーで、「**インストゥルメントファミリーを追加 (Add Instrument Family)**」をクリックして、メニューから使用するものを選択します。

たとえば、弦楽器のサウンドも含まれるサウンドライブラリーから木管楽器のサウンドのみを使用するには、「**木管楽器 (Woodwinds)**」を選択します。
10. 必要に応じて、個々のインストゥルメントの上書きを指定するエントリーを選択します。
11. 「**インストゥルメントの上書き (Instrument Overrides)**」セクションのアクションバーで、「**インストゥルメントを追加 (Add Instrument)**」をクリックして、インストゥルメントピッカーで使用するものを選択します。

たとえば、他の鍵盤楽器のサウンドも含まれるサウンドライブラリーからピアノサウンドのみを使用するには、「**Piano**」を選択します。
12. 必要に応じて、インストゥルメントファミリーおよびインストゥルメントの上書きを指定する他のエントリーに対して手順8から11を繰り返します。
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。

結果

新しいカスタム再生テンプレートが作成されます。このカスタム再生テンプレートは、現在のプロジェクトおよびコンピューター上で開いた、または作成した他のすべてのプロジェクトで使用できるようになります。

関連リンク

- [「再生テンプレートを適用 \(Apply Playback Template\)」ダイアログ \(475 ページ\)](#)
- [「再生テンプレートを編集 \(Edit Playback Template\)」ダイアログ \(477 ページ\)](#)
- [「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(483 ページ\)](#)
- [カスタムエンドポイント設定 \(485 ページ\)](#)
- [カスタムエンドポイント設定を保存する \(486 ページ\)](#)
- [VST プラグインを許可する/ブロックする \(419 ページ\)](#)

再生テンプレートの読み込み

共同で作業している他のユーザーが書き出したカスタム再生テンプレートを使用する場合などに、再生テンプレートをプロジェクトに読み込むことができます。再生テンプレートは .dorico_pt ファイルとして保存されます。

手順

1. 「再生 (Play)」 > 「再生テンプレート (Playback Template)」を選択して「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログを開きます。
2. 「読み込み (Import)」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. 読み込む再生テンプレート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

選択した再生テンプレートが読み込まれます。この再生テンプレートは、現在のプロジェクトおよびコンピューター上で開いた、または作成したすべてのプロジェクトで使用できるようになります。

ヒント

Dorico Elements のプロジェクトウィンドウに .dorico_pt ファイルをドラッグして再生テンプレートを読み込むこともできます。

再生テンプレートの書き出し

再生テンプレートを書き出して、他のユーザーに送信したり他のコンピューターで使用したりできます。初期設定では、作成したすべての再生テンプレートをコンピューター上のすべてのプロジェクトで使用できます。

手順

1. 「再生 (Play)」 > 「再生テンプレート (Playback Template)」を選択して「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログを開きます。
2. 書き出す再生テンプレートを選択します。
3. 「書き出し (Export)」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. 再生テンプレートファイルの名前と場所を指定します。
5. 「保存 (Save)」を選択します。

結果

選択した再生テンプレートが書き出され、選択した場所に個別の .dorico_pt ファイルとして保存されます。

エンドポイント

エンドポイントとは、各インストゥルメントに対して正しいサウンドを再生できるようにするための入力と出力の固有の組み合わせを指す言葉です。

Dorico Elements では、各エンドポイントが以下をまとめます。

- 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ペッションマップまたはパーカッションマップ、および提供された再生効果とアーティキュレーション

プロジェクト内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います。エクスペッションマップまたはパーカッションマップを同じエンドポイントに割り当てることで、Dorico Elements は再生時にそのインストゥルメントに必要なサウンドを生成するためのキースイッチやコントローラースイッチに入力されたアーティキュレーションや演奏技法の変更を解釈できるようになります。

出荷時のデフォルトの再生テンプレートを使用すると、エンドポイントとエクスペッションマップまたはパーカッションマップは自動的に設定されます。別のプラグインをロードする場合や HALion Sonic SE 内のパッチを変更する場合は、「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログで行ないます。

補足

たとえば、エクスペッションマップで強弱記号にモジュレーションホイールを使用することになっているサウンドを、かわりにノートベロシティを使用するサウンドに変更するなど、プラグイン内で行なった変更は Dorico Elements には伝えられません。この場合、Dorico Elements は元のサウンドのエクスペッションマップまたはパーカッションマップを引き続き使用するため、再生時に予期せず低い音が鳴ることがあります。プラグインで変更を行なった場合は、適切なエンドポイントに正しいエクスペッションマップまたはパーカッションマップを手動で割り当てる必要があります。

そのあと、他のプロジェクトにそれらを再利用したい場合は、変更をカスタムエンドポイント設定として保存できます。


関連リンク

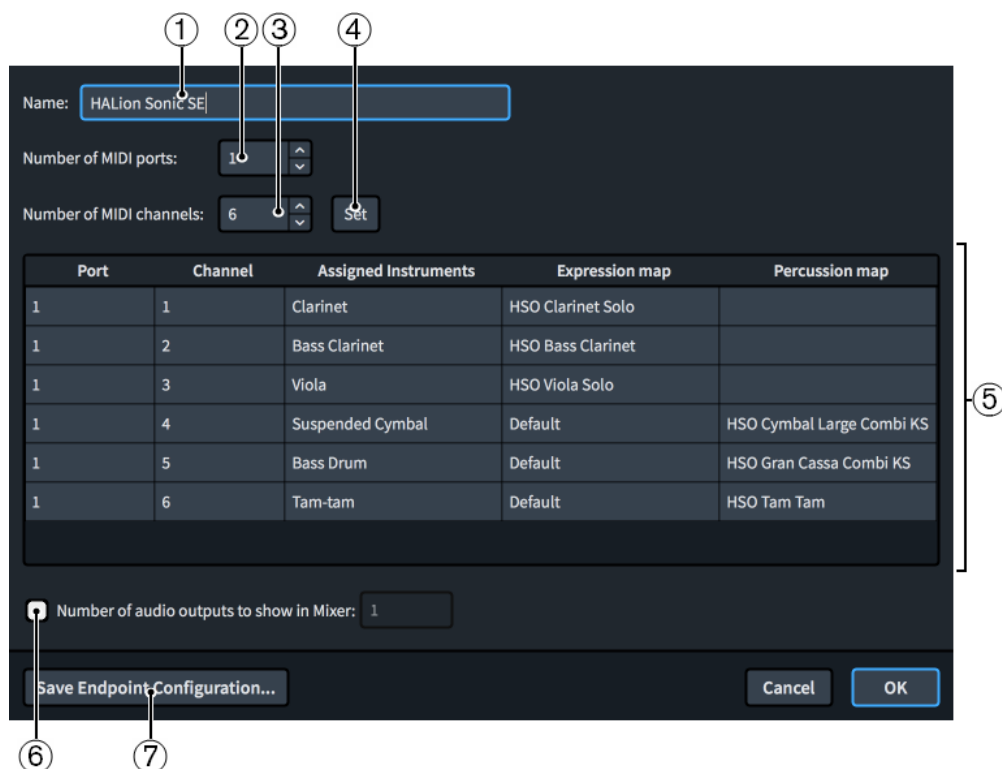
[カスタムエンドポイント設定 \(485 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定を編集 \(Edit Endpoint Configurations\)」ダイアログ \(488 ページ\)](#)

「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、対応するプラグインの各エンドポイントにリンクされているエクスペ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。このダイアログでは、現在の設定を後からカスタム再生テンプレートに含めることができるカスタムエンドポイント設定として保存することもできます。

- 「**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「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」をクリックします。



「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 名前 (Name)

選択したプラグインの名前を変更できます。これは、VST および MIDI インストゥルメントパネルとミキサーに表示される名前に影響します。

2 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。

たとえば、複数のポートを使用するプラグインを使用している場合などに、MIDI ポートの数を変更できます。Dorico Elements の初期設定では、複数の MIDI ポートはロードされません。

3 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 チャンネルが 1 つしかないピアノサンプラーなどのモノティンバープラグインや、16 個の MIDI チャンネルと 16 個のオーディオ出力を持つマルチティンバープラグインなどを使用する場合は、チャンネルの数を変更できます。

4 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)」数値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。これにより、表内の行数が変更されます。

5 エンドポイント設定の表

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):** 対応する列のインストゥルメントに使用されるポートが表示されます。

補足

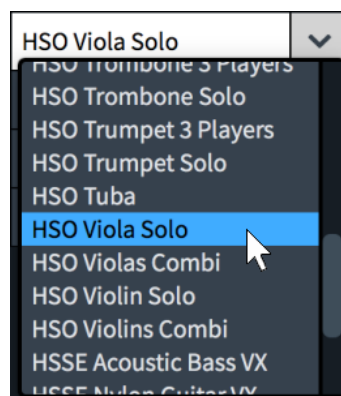
「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログでポートを変更することはできません。ポートはインストゥルメントトラックヘッダーで変更する必要があります。

- **チャンネル (Channel):** 対応する列のインストゥルメントに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)**」ダイアログでチャンネルを変更することはできません。チャンネルはインストゥルメントトラックヘッダーで変更する必要があります。

- **割り当てられたインストゥルメント (Assigned Instruments):** 「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログでそのインストゥルメントに設定された対応する列のインストゥルメントの正式名称と、そのインストゥルメント番号が表示されます (存在する場合)。
- **エクスペッションマップ (Expression map):** 対応する列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ペッションマップが表示されます。エクスペッションマップは、ダブルクリックしてメニューから別のエクスペッションマップを選択することで変更できます。



- **パーカッションマップ (Percussion map):** 対応する列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、ダブルクリックしてメニューから別のパーカッションマップを選択することで変更できます。

6 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)

Dorico Elements で使用するよりもオーディオ出力の多いプラグインを使用していて、使用しない出力を非表示にしたい場合などに、ミキサー に表示されるオーディオ出力の数を変更できます。

7 エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)

現在のエンドポイント設定の名前を入力してカスタムエンドポイント設定として保存できる「**エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)**」ダイアログを開きます。

関連リンク

[VST および MIDI インストゥルメントパネル \(416 ページ\)](#)

[再生テンプレート \(474 ページ\)](#)

[「エクスペッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(491 ページ\)](#)

[「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」ダイアログ \(133 ページ\)](#)

カスタムエンドポイント設定

カスタムエンドポイント設定には、ロードされている VST/MIDI インストゥルメントの数とタイプ、エンドポイントに割り当てられているエクスペッション/パーカッションマップなど、プロジェクト内のプラグインの現在の状態と設定が保存されます。

現在ロードされているすべてのプラグインまたは単一のプラグインのみの設定を含むカスタムエンドポイント設定を保存できます。

カスタムエンドポイント設定は、コンピューター上で開いた、または作成したすべてのプロジェクトで使用できます。コンピューター上のカスタムエンドポイント設定の表示、名前の変更、削除は、「**エンドポイントの設定を編集 (Edit Endpoint Configurations)**」ダイアログで行なえます。

関連リンク

[「エンドポイントの設定を編集 \(Edit Endpoint Configurations\)」ダイアログ \(488 ページ\)](#)

[再生テンプレート \(474 ページ\)](#)

[「再生テンプレートを編集 \(Edit Playback Template\)」ダイアログ \(477 ページ\)](#)

[カスタム再生テンプレートを作成する \(480 ページ\)](#)


カスタムエンドポイント設定を保存する

特定のエンドポイントに割り当てられたインストゥルメントやエクスプレッションマップの変更など、エンドポイント設定に対して行なった上書きを保存できます。これにより、カスタム再生テンプレートにこれらの上書きを使用したり、同じエンドポイント設定を他のプロジェクトに再利用したりできます。

前提条件

- カスタムエンドポイント設定に必要なすべてのインストゥルメントとプラグインを含むプロジェクトを開いておきます。
- 必要なエクスプレッションマップと再生効果の組み合わせを作成しておきます。
- 必要なカスタム演奏技法を作成しておきます。

手順

1. 使用するプラグインをロードします。
これは、再生テンプレートを適用するか、VST および MIDI インストゥルメントパネルでプラグインを手動で追加することで行なえます。
2. 必要に応じてエンドポイントの設定を変更します。
たとえば、各エンドポイントに割り当てられているインストゥルメントまたはエクスプレッションマップを変更します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって「**エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)**」ダイアログを開きます。
 - 単一のプラグインのみのカスタムエンドポイント設定を保存するには、そのプラグインの「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログを開いて「**エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)**」をクリックします。
 - すべての VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメントのプラグインを含むカスタムエンドポイント設定を保存するには、VST および MIDI インストゥルメントパネルの対応するセクションのアクションバーにある「**エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)**」をクリックします。
4. 「**名前 (Name)**」フィールドにカスタムエンドポイント設定の名前を入力します。

補足

すでに存在する名前を入力した場合やメニューから既存のカスタムエンドポイント設定を選択した場合は、既存のカスタムエンドポイント設定が上書きされます。

-
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

選択したプラグインまたは対応するセクション内のすべてのプラグインの現在の状態がカスタムエンドポイント設定として保存されます。これには、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に含まれているすべてのカスタム演奏技法が含まれます。

手順終了後の項目

カスタム再生テンプレートにカスタムエンドポイント設定を含めることで、エンドポイント設定を他のプロジェクトで使用できます。

関連リンク

[「エンドポイントの設定を編集 \(Edit Endpoint Configurations\)」ダイアログ \(488 ページ\)](#)

[再生テンプレート \(474 ページ\)](#)

[カスタム再生テンプレートを作成する \(480 ページ\)](#)

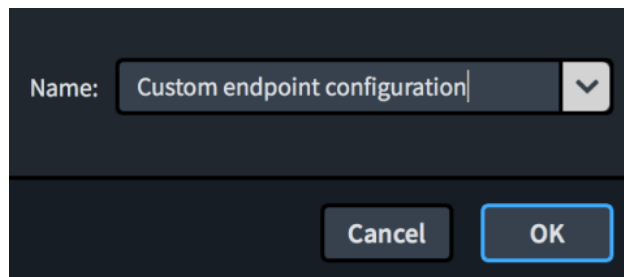
[エクスプレッションマップのスイッチを追加する/編集する \(506 ページ\)](#)

「エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)」ダイアログ

「エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)」ダイアログでは、プロジェクト内のプラグインの現在の状態と設定を保存できます。カスタムエンドポイント設定を保存すると、その設定を別のプロジェクトで再利用したりカスタム再生テンプレートに含めたりできます。

「エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)」ダイアログを開くには、再生モードで以下のいずれかの操作を行ないます。

- 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)**」セクションのアクションバーにある「**エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)**」をクリックします。そのパネルの対応するセクションのすべてのプラグインの現在の状態が保存されます。
- 「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログで、「**エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)**」をクリックします。選択したプラグインの現在の状態のみが保存されます。



「エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)」ダイアログには「**名前 (Name)**」フィールドがあり、保存するエンドポイント設定の名前を入力できます。このフィールドの右端の矢印をクリックすると、既存のカスタムエンドポイント設定を選択してフィールドに名前を入力できます。

すでに存在する名前を入力すると、既存のカスタムエンドポイント設定を上書きできます。既存のカスタムエンドポイント設定を上書きすると、前のバージョンはごみ箱に移されます。

関連リンク

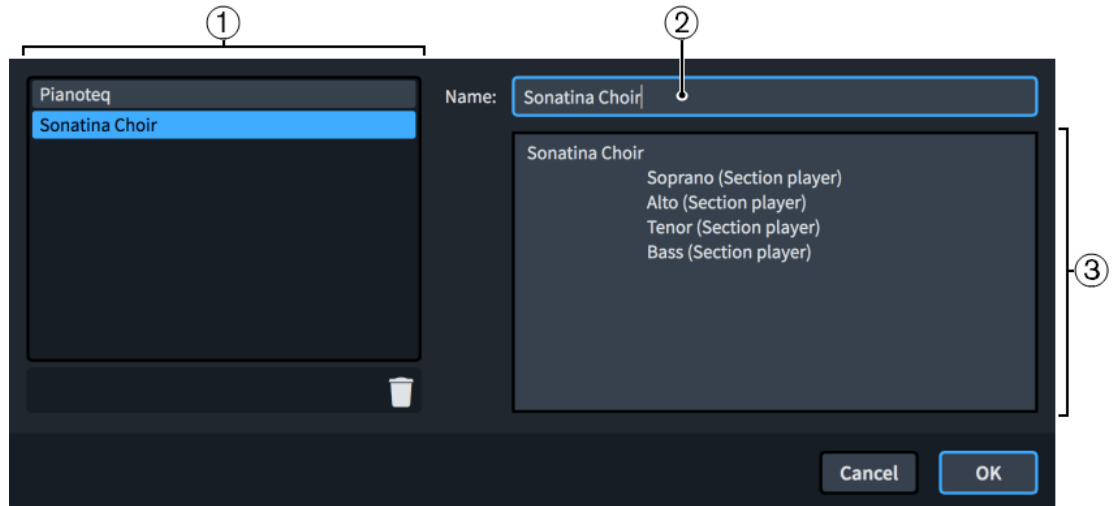
[再生テンプレート \(474 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定を編集 \(Edit Endpoint Configurations\)」ダイアログ \(488 ページ\)](#)

「エンドポイントの設定を編集 (Edit Endpoint Configurations)」ダイアログ

「エンドポイントの設定を編集 (Edit Endpoint Configurations)」ダイアログではカスタムエンドポイント設定の名前の変更や削除を行なえるほか、そこに含まれるプラグインとプレーヤーが表示されます。


- 「エンドポイントの設定を編集 (Edit Endpoint Configurations)」ダイアログを開くには、「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログで「エンドポイントの設定 (Endpoint Configurations)」をクリックします。



「エンドポイントの設定を編集 (Edit Endpoint Configurations)」ダイアログは以下で構成されます。

1 エンドポイント設定のリスト

コンピューター上のすべてのエンドポイント設定が表示されます。

リスト下部のアクションバーにある「削除 (Delete)」をクリックすると、選択したエンドポイント設定をコンピューターから削除できます。

2 名前 (Name)

選択したエンドポイント設定の名前を設定できます。この名前は、プログラムの「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログなどに表示されます。

3 プラグインとプレーヤーのリスト

選択したエンドポイント設定に含まれているすべてのプラグインとプレーヤーが表示されます。そのエンドポイント設定に同じプラグインが複数含まれている場合は、それぞれのプラグインが個別にリスト表示されます。

関連リンク

[エンドポイント \(482 ページ\)](#)

[カスタムエンドポイント設定 \(485 ページ\)](#)

[カスタムエンドポイント設定を保存する \(486 ページ\)](#)

[「再生テンプレートを編集 \(Edit Playback Template\)」ダイアログ \(477 ページ\)](#)

[「再生テンプレートを適用 \(Apply Playback Template\)」ダイアログ \(475 ページ\)](#)

エンドポイントへのインストゥルメント/声部の割り当て

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ることができます。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。声部の個別再生が有効になっているインストゥルメントの場合は、各声部を異なるエンドポイントに割り当てることができます。

前提条件

- 同じインストゥルメントに属する各声部を異なるエンドポイントに割り当てたい場合は、声部の個別再生を有効にしておきます。
- インストゥルメントを特定のプラグインのエンドポイントに割り当てたい場合は、そのプラグインをロードしておきます。これは、適切な再生テンプレートを適用するか、VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードすることで行なえます。

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. 声部の個別再生が有効になっているインストゥルメントの場合は、エンドポイントの割り当てを変更する声部を**声部メニュー**から選択します。
3. 必要に応じて、変更を適用するフローを以下のいずれかの方法で変更します。
 - 選択した声部のエンドポイントの割り当てを現在のフローでのみ変更するには、「**このフローに設定 (Set for This Flow)**」をクリックします。
 - 選択した声部のエンドポイントの割り当てをすべてのフローで変更するには、「**すべてのフローに設定 (Set for All Flows)**」をクリックします。

補足

これは、声部のタイプごとではなく、**声部メニュー**の同じ位置にあるすべての声部に影響します。

4. インストゥルメント/声部を別のプラグインのエンドポイントに割り当てるには、トラックヘッダーのメニューからそのプラグインを選択します。
5. 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。
 - **ポート (Port)**
 - **Ch.**

結果

インストゥルメント/声部が割り当てられるエンドポイントが変更されます。

- 「**Ch.**」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。
- 「**ポート (Port)**」と「**Ch.**」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のポートと、そのポートのチャンネルの両方が変更されます。

関連リンク

[「エクスペッションマップ \(Expression Maps\)」 ダイアログ \(491 ページ\)](#)
[インストゥルメントトラック \(428 ページ\)](#)
[再生テンプレートの適用/リセット \(480 ページ\)](#)
[VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードする \(418 ページ\)](#)
[声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)


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。

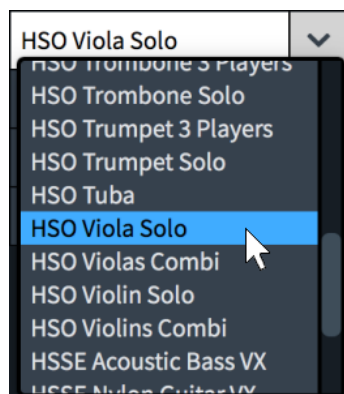
前提条件

必要なエクスプレッションマップ/パーカッションマップがコンピューター上に存在しない場合は、作成するか読み込んでおきます。

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「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」  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 \(510 ページ\)](#)

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て使用す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再生効果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 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 オクターブ上移調 (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。エクスプレッションマップは .doricolib ファイルとして保存されます。

補足

Dorico Elements と Cubase ではエクスプレッションマップへのアプローチ方法が異なりますが、ピチカート、ハーモニクス、フラッタータンギングなど、Cubase から読み込まれるスイッチの多くはエクスプレッションマップから Dorico Elements に正しく読み込まれます。

関連リンク

[パーカッションマップ \(510 ページ\)](#)

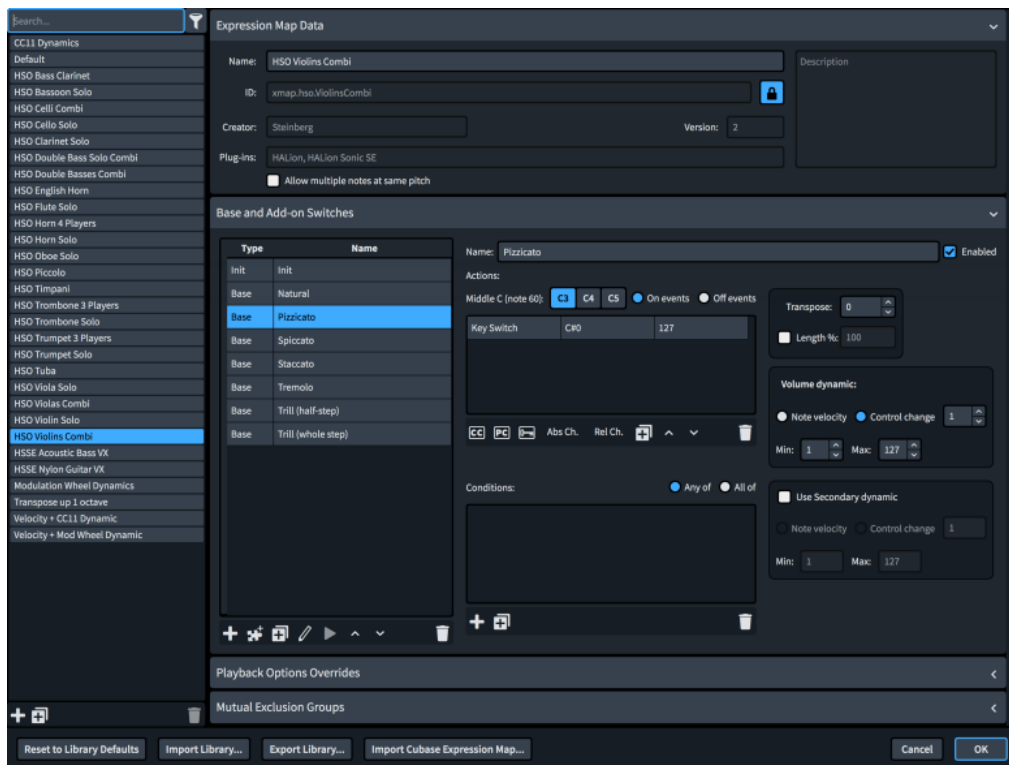
[動作のタイプ \(504 ページ\)](#)

[新しいエクスプレッションマップの作成 \(505 ページ\)](#)

「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログ

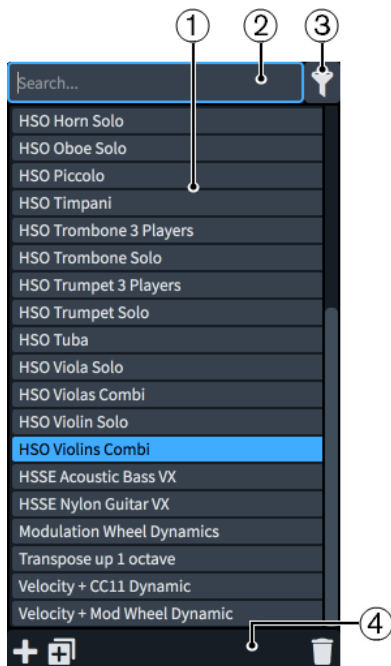
「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログでは、新しいエクスプレッションマップを作成したり、既存のエクスプレッションマップを編集したり、エクスプレッションマップを読み込んだり書き出したりできます。Cubase で作成したエクスプレッションマップを読み込むこともできます。

- 「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」のダイアログは、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。



「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。

エクスプレッションマップのリスト



- 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。
- 2 **検索フィールド:** エクスプレッションマップを名前で検索できます。

- 3 **プロジェクトで使用中のエクスプレッションマップのみを表示 (Show only expression maps used in this project):** 現在のプロジェクトで使用中のエクスプレッションマップのみが表示されるように、エクスプレッションマップのリストをフィルタリングできます。
- 4 **エクスプレッションマップのリストのアクションバー:** 以下のオプションがあります。
 - **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します。
 - **エクスプレッションマップを複製 (Duplicate Expression Map) **: 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します。

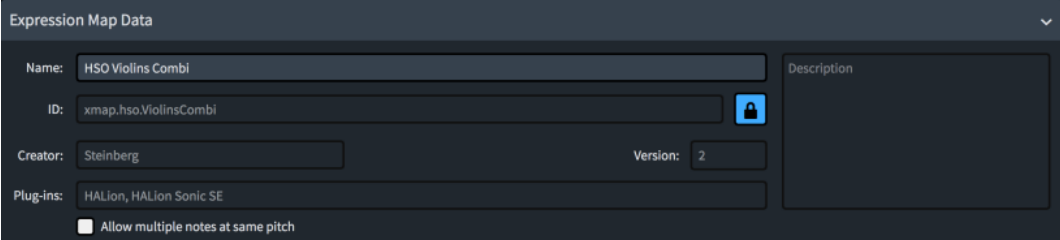
補足

カスタムの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。

エクスプレッションマップデータ (Expression Map Data)

このセクションでは、選択したエクスプレッションマップの識別情報を指定できます。



「エクスプレッションマップデータ (Expression Map Data)」セクションは、セクションヘッダーをクリックして表示/非表示を切り替えることができます。



「エクスプレッションマップデータ (Expression Map Data)」セクションには以下のオプションがあります。

- **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コンマで区切られます。このフィールドは空白のままでもかまいません。
- **同じピッチの複数のノートを許可 (Allow multiple notes at same pitch):** 声部の個別再生が無効になっている場合に、同じインストゥルメントに属する複数の声部の同じピッチを複数の個別のノートとして扱うかどうかを設定できます。
- **説明 (Description):** エクスプレッションマップに関するその他のあらゆる情報を追加できます。

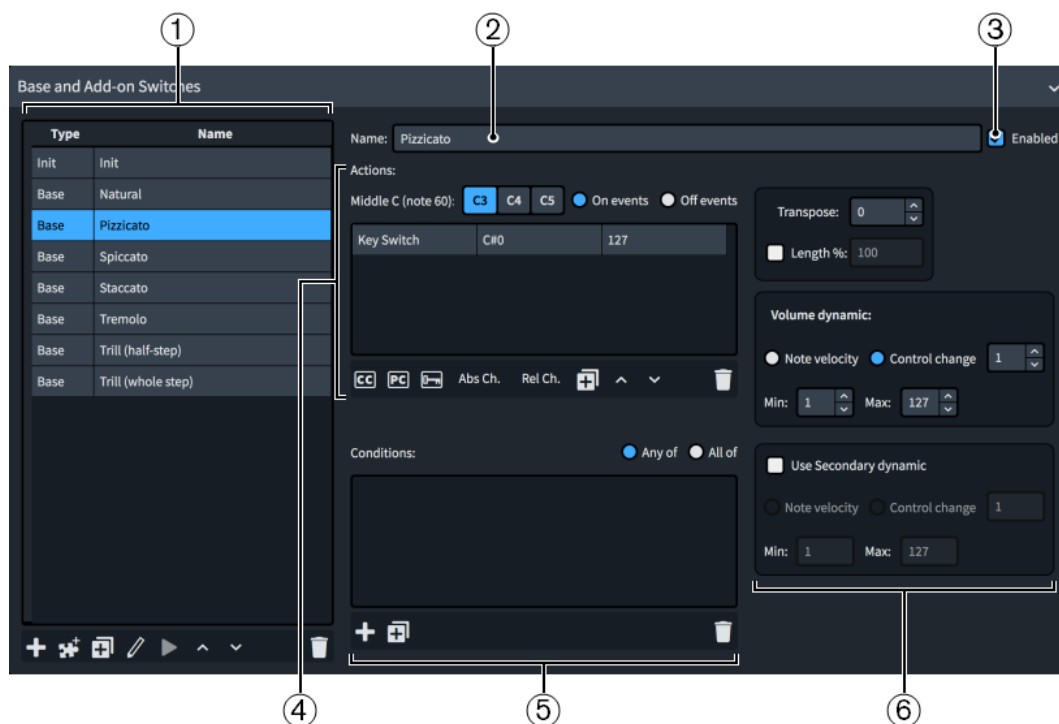
補足

「エクスプレッションマップデータ (Expression Map Data)」セクションのすべてのフィールドは「情報をロック (Lock Info)」 ボタンでロックされています。これらの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して「情報をロック (Lock Info)」 を解除する必要があります。

ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)

このセクションでは、選択したエクスプレッションマップ内の再生効果のスイッチを表示、編集、コントロールできます。

「ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)」セクションは、セクションヘッダーをクリックして表示/非表示を切り替えることができます。



「ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)」セクションには以下が含まれています。

- 1 **スイッチの表:** 選択したエクスプレッションマップのスイッチが表示されます。新しいスイッチを追加したり既存のスイッチを編集したりできます。
- 2 **名前 (Name):** スwitchの表で選択したスイッチに表示される名前を変更して、たとえばサウンドライブラリーと同じように表示させることができます。

ヒント

名前を変更しても、スイッチの表の対応する列にマウスポインターを合わせると、カスタム名を設定したスイッチによってトリガーされる再生効果を確認できます。

- 3 **有効化 (Enabled):** 選択したスイッチをエクスプレッションマップから削除することなく有効/無効にできます。
- 4 **動作内容 (Actions):** 選択した再生効果を再現するのに必要な動作が表示されます。新しい動作を追加したり既存の動作を編集したりできます。

- 5 **条件 (Conditions):** 選択したスイッチをどのような状況で使用するかを決定する条件が表示されます。新しい条件を追加したり既存の条件を編集したりできます。ベーススイッチに対してのみ使用できます。
- 6 **演奏技法のコントロール:** スイッチの表で選択したスイッチに影響するコントロールが表示されます。ベーススイッチに対してのみ使用できます。

スイッチの表






選択したエクスプレッションマップのスイッチが表示されます。

Type	Name
Init	Init
Base	Natural
Base	Pizzicato
Base	Spiccato
Base	Staccato
Base	Tremolo
Base	Trill (half-step)
Base	Trill (whole step)

スイッチの表は以下で構成されます。

- 1 「**タイプ (Type)**」 コラム: スイッチのタイプが表示されます。スイッチには、以下のタイプがあります。
 - ベース (Base)
 - アドオン (Add-on)
 - 初期化 (Init)
- 2 「**名前 (Name)**」 コラム: スイッチの名前が表示されます。初期設定では、トリガーされる再生効果または再生効果の組み合わせと同じです。

単純な例では、**Staccato** や **Accent** といった個別の再生効果が各スイッチによってトリガーされます。ただし、プラグインによっては再生効果の組み合わせに応じて個別のサンプルが用意されている場合があります。たとえば、**Staccato + Accent** の組み合わせでは、**Staccato** と **Accent** に個別のキースwitchのセットが必要になる場合があります。
- 3 **スイッチの表のアクションバー:** 以下のオプションがあります。
 - **ベーススイッチを追加 (Add Base Switch)** : 「演奏技法の組み合わせ (Playing Technique Combinations)」ダイアログが開き、そのスイッチでトリガーする再生効果を選択することで新しいベーススイッチをエクスプレッションマップに追加できます。
 - **演奏技法アドオンスイッチを追加 (Add Technique Add-on Switch)** : 「演奏技法の組み合わせ (Playing Technique Combinations)」ダイアログが開き、そのスイッチでトリガーする再生効果を選択することで新しいアドオンスイッチをエクスプレッションマップに追加できます。
 - **演奏技法を複製 (Duplicate Technique)** : 既存のスイッチのコピーを作成し、元のスイッチとは別の設定に編集できます。

- **演奏技法を編集 (Edit Technique)** : 「演奏技法の組み合わせ (Playing Technique Combinations)」ダイアログを開き、選択したスイッチでトリガーする再生効果の組み合わせを編集できます。
スイッチの表で既存のスイッチをダブルクリックして、そのスイッチの再生効果を編集することもできます。
- **スイッチを試聴 (Audition switch)** : 再生時の効果を確認するために、選択したスイッチと対応する動作を使用して2つのノートを再生できます。プロジェクトで使用されているエクスプレッションマップでのみ使用できます。
- **1オクターブ上に移調 (Transpose up 1 octave)** : 選択したスイッチのすべてのキースイッチの動作のオクターブを上げます。
- **1オクターブ下に移調 (Transpose down 1 octave)** : 選択したスイッチのすべてのキースイッチの動作のオクターブを下げます。
- **演奏技法を削除 (Delete Technique)** : 選択したスイッチを削除します。

スイッチの表でスイッチを選択すると、そのコントロールと動作を編集できます。「ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)」セクションで使用できるオプションは、スイッチのタイプによって異なります。

補足

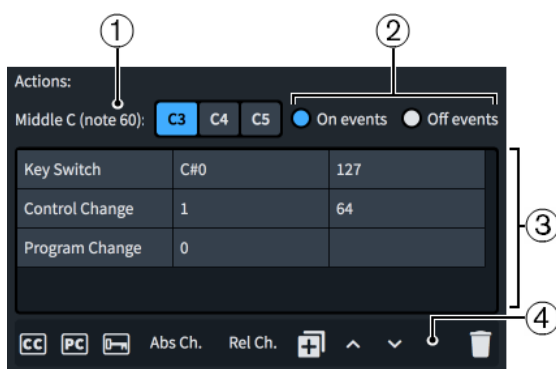
- ほとんどのインストゥルメントには、最も一般的な再生効果である「Natural」が用意されています。Dorico Elements では、すべてのインストゥルメントに「Natural」の再生効果を定義する必要があります。
- スイッチの表では、スイッチを一度に1つしか選択できません。

動作内容 (Actions)

選択した再生効果を再現するのに必要な動作が表に表示されます。新しい動作を追加するか、既存の動作を編集するかして、各再生効果をトリガーするスイッチをどのようにコントロールするかを設定できます。

補足

プラグインによっては、スイッチごとに複数のタイプの動作が必要な場合があります。



「動作内容 (Actions)」サブセクションは以下で構成されます。

- 1 **ミドル C (ノート 60) (Middle C (note 60))**: ミドル C にはさまざまな表記規則が存在するため、ピッチを選択できます。サウンドライブラリーのマニュアルでそれぞれがミドル C を C3、C4、C5 のいずれと見なすかを確認し、それに応じてこの設定を変更することをおすすめします。

- 2 イベント発生時 (On events)/イベント非発生時 (Off events): 動作がノートの開始位置と終了位置のどちらに影響するかを指定できます。たとえば、再生効果を通常に戻すイベントを、音符の終了位置にのみ適用できます。

「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。








- 3 動作内容の表: 以下のコラムがあります。

- 1 つめのコラム: 動作のタイプが表示されます。動作は、コントロールチェンジ、プログラムチェンジ、キースイッチのいずれかです。
- 2 つめのコラム: MIDI イベントの最初のパラメーターをコントロールします。キースイッチの場合はピッチを示します。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: MIDI イベントの 2 番めのパラメーターをコントロールします。キースイッチの場合は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。

補足

- 動作内容の表のセルの値は、セルをダブルクリックするか、セルを選択して **[Return]** を押すことで変更できます。
- 動作内容の表では、動作を一度に 1 つしか選択できません。

- 4 動作内容の表のアクションバー: 以下のオプションがあります。

- **コントロールチェンジの動作を追加 (Add Control Change Action)** : デフォルト設定のコントロールチェンジの動作を追加します。
- **プログラムチェンジの動作を追加 (Add Program Change Action)** : デフォルト設定のプログラムチェンジの動作を追加します。
- **ノートイベントの動作を追加 (Add Note Event Action)** : デフォルト設定のキースイッチの動作を追加します。
- **絶対値によるチャンネル変更の動作を追加 (Add Absolute Channel Change Action)**: デフォルト設定の絶対値によるチャンネル変更の動作を追加します。
- **相対値によるチャンネル変更の動作を追加 (Add Relative Channel Change Action)**: デフォルト設定の相対値によるチャンネル変更の動作を追加します。
- **動作の複製 (Duplicate Action)** : 既存の動作のコピーを作成し、元の動作とは別の設定に編集できます。
- **動作を上に移動 (Move Action Up)** : 選択した動作を表内で 1 つ上に移動します。これにより、メッセージシーケンス内の動作の順番が変わります。
- **動作を下に移動 (Move Action Down)** : 選択した動作を表内で 1 つ下に移動します。これにより、メッセージシーケンス内の動作の順番が変わります。
- **動作を削除 (Delete Action)** : 選択した動作を削除します。




条件 (Conditions)

スイッチの表で選択したベーススイッチをどのような状況で使用するかを決定する条件が表に表示されます。新しい条件を追加したり既存の条件を編集したりできます。ベーススイッチに対してのみ使用できます。

たとえば、短い音符には、長い音符とは別の、アタックの早いレガートサウンドを自動的に使用するようエクスプレッションマップに指示する条件を設定できます。



「条件 (Conditions)」サブセクションは以下で構成されます。

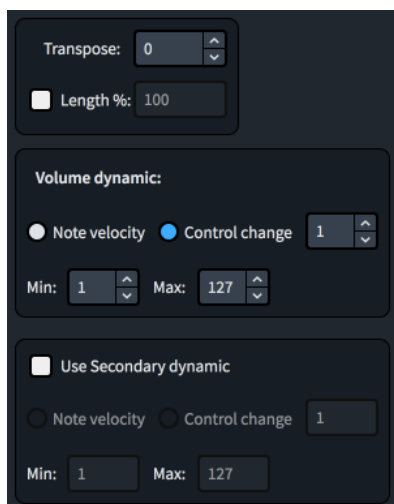
- 1 以下のいずれか (Any of)/以下のすべて (All of): 1つ以上の条件を満たした場合にスイッチを使用するか、すべての条件を満たした場合にのみスイッチを使用するかを設定できます。
- 2 条件の表: 以下のコラムがあります。
 - 1つめのコラム: 条件のタイプが表示されます。
 - 2つめのコラム: 1つめのコラムの条件のタイプと、3つめのコラムに設定したノートの長さとの関係を、演算子を使用してコントロールします。以下の演算子を使用できます。
 - ==: 次の値と等しい
 - !=: 次の値と等しくない
 - <: 次の値より小さい
 - <=: 次の値以下
 - >: 次の値より大きい
 - >=: 次の値以上
 - 3つめのコラム: その条件に使用するノートの長さをコントロールします。以下のノートの長さの値を使用できます。
 - 極短 (Very short): 120bpm の付点 16 分音符 (0.1875 秒)
 - 短 (Short): 120bpm の付点 8 分音符 (0.375 秒)
 - 中 (Medium): 120bpm の付点 4 分音符 (0.75 秒)
 - 長 (Long): 120bpm の付点 2 分音符 (1.5 秒)
 - 極長 (Very long): それ以上の長さ
- 3 条件のアクションバー: 以下のオプションがあります。
 - 演奏技法を追加 (Add Technique) : デフォルト設定を使用した新しい演奏技法の条件を追加します。
 - 演奏技法を複製 (Duplicate Technique) : 既存の演奏技法の条件のコピーを作成し、元の演奏技法の条件とは別の設定に編集できます。
 - 演奏技法を削除 (Delete Technique) : 選択した演奏技法の条件を削除します。

補足

- 条件の表のセルの値は、セルをダブルクリックするか、セルを選択して **[Return]** を押すことで変更できます。
- 条件の表では、条件を一度に1つしか選択できません。

演奏技法のコントロール

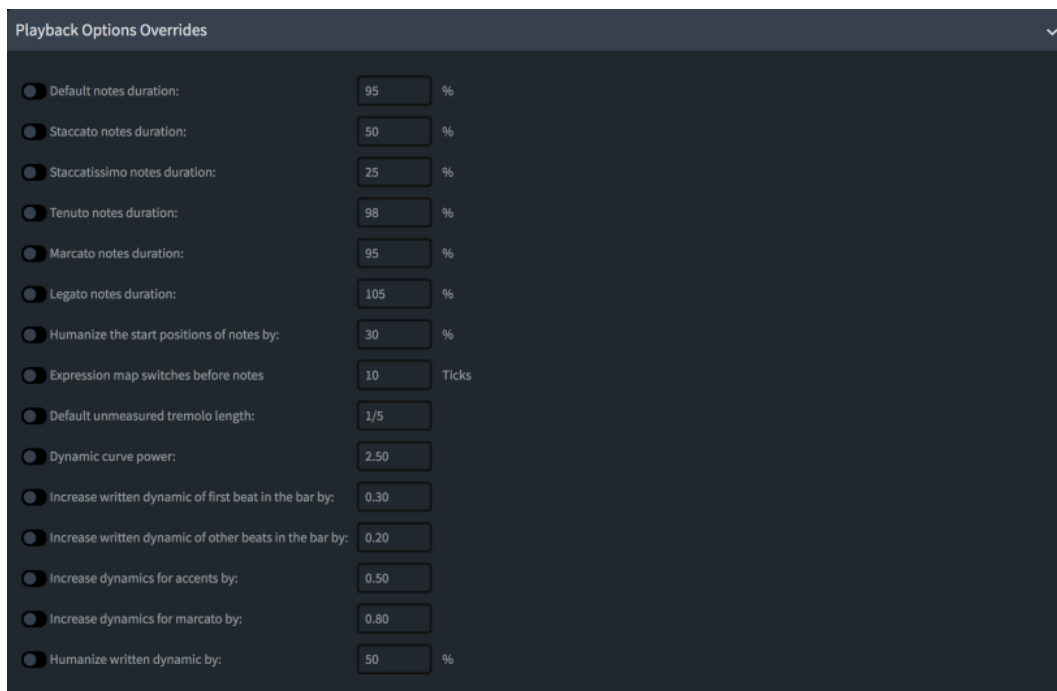
スイッチの表で選択したベーススイッチに影響するコントロールが表示されます。ベーススイッチに対してのみ使用できます。



以下の演奏技法のコントロールを使用できます。

- **移調 (Transpose):** MIDI の移調を設定できます。
- **長さ (%) (Length %):** 音符のデュレーションを設定できます。これは、デフォルトの値より優先されます。
- **ボリュームの強弱 (Volume dynamic):** 選択したスイッチのボリュームの強弱を「ノートベロシティー (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。
「コントロールチェンジ (Control change)」を選択した場合は、コントローラーを番号で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。
- **ボリュームの強弱の「最小値 (Min)」 / 「最大値 (Max)」:** サウンドライブラリーに応じて、ノートベロシティーまたは MIDI CC を使用して強弱の最小範囲と最大範囲を設定できます。
- **第 2 の強弱を使用 (Use Secondary dynamic):** ボリュームの強弱にノートベロシティーとコントロールチェンジの両方を使用するサウンドライブラリーに、追加のボリュームコントロールを定義できます。
- **第 2 の強弱の「最小値 (Min)」 / 「最大値 (Max)」:** サウンドライブラリーに応じて、ノートベロシティーまたは MIDI CC を使用して強弱の最小範囲と最大範囲を設定できます。

再生オプションの上書き情報 (Playback Options Overrides)



選択したエクスペリションマップの特定の再生オプションのみ上書きできます。オンにした再生オプションが上書きされます。使用できる再生オプションには、さまざまなアーティキュレーションを持つ音符や音価が指定されないトレモロの音符のデフォルトの長さ、拍の位置やアーティキュレーションが強弱に与える影響などがあります。

「再生オプションの上書き情報 (Playback Options Overrides)」セクションは、セクションヘッダーをクリックして表示/非表示を切り替えることができます。

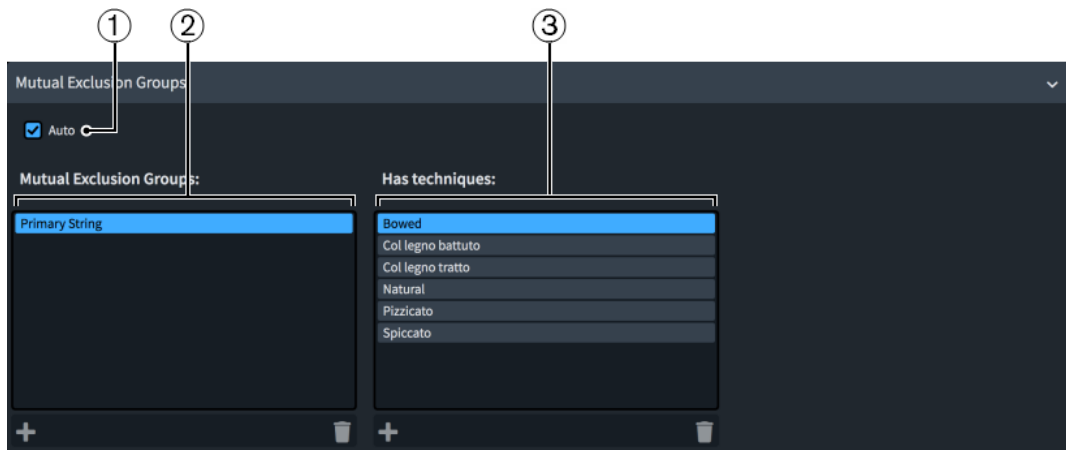
両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)

相互に排他的な再生効果、つまり同時に使用できない再生効果を定義できます。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。再生効果を同じ排他グループに入れると、一度に使用できる再生効果はそのうちの1つだけになります。

両立しない演奏技法のグループは、自動的に定義することも、手動で定義することもできます。

両立しない演奏技法のグループは、選択したエクスペリションマップにのみ適用されます。これにより、たとえば、サウンドライブラリーの1つがあるインストゥルメントの再生効果の特定の組み合わせをサポートしており、別のサウンドライブラリーがサポートしていない場合などに、各エクスペリションマップに異なる両立しない再生効果のグループを設定できます。

「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」セクションは、セクションヘッダーをクリックして表示/非表示を切り替えることができます。





「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」セクションには、以下のオプションとコラムがあります。

- 1 **自動 (Auto):** 両立しない演奏技法のグループを自動的に定義できます。

補足

「自動 (Auto)」をオンにすると、手動で作成した両立しない演奏技法のグループは完全に削除されます。



- 2 「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」コラム: 両立しない演奏技法のグループの追加と削除を手動で行なえます。コラム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。

- **追加 (Add) **: 両立しない演奏技法のグループを新規作成し、グループの名前を入力できるダイアログを開きます。
- **削除 (Delete) **: 選択した両立しない演奏技法のグループを削除します。

補足

両立しない演奏技法のグループは一度に1つしか選択できません。

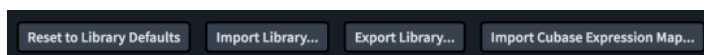
- 3 「次の演奏技法を含む (Has techniques)」コラム: 選択した両立しない演奏技法のグループに含まれる再生効果を変更できます。コラムの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **追加 (Add) **: 選択した両立しない演奏技法のグループに追加する再生効果を選択できる「演奏技法の組み合わせ (Playing Technique Combinations)」ダイアログを開きます。
- **削除 (Delete) **: 両立しない演奏技法のグループから選択した再生効果を削除します。

補足

再生効果は一度に1つしか選択できません。

エクスプレッションマップ/ライブラリーの管理に関するオプション



「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログの最下部には、エクスプレッションマップとライブラリーの管理に関する以下のオプションがあります。

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。

ライブラリーを読み込む (Import Library)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、エクスプレッションマップとして読み込む .doricolib ファイルを選択できます。

Dorico と Cubase のエクスプレッションマップを「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログにドラッグして読み込むこともできます。

ライブラリーを書き出す (Export Library)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、現在選択しているエクスプレッションマップを .doricolib ファイルとして書き出す場所を選択できます。そのあと、.doricolib ファイルを別のプロジェクトに読み込んで別のユーザーと共有できます。

Cubase エクスプレッションマップを読み込む (Import Cubase Expression Map)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、エクスプレッションマップとして読み込む Cubase の .expressionmap ファイルを選択できます。

補足

多くの場合、読み込んだ Cubase のエクスプレッションマップを Dorico Elements で正常に機能させるためには、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

[スイッチのタイプ \(504 ページ\)](#)

[動作のタイプ \(504 ページ\)](#)

[再生効果 \(516 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(483 ページ\)](#)

[「再生効果を編集 \(Edit Playback Techniques\)」ダイアログ \(517 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)

[新しいエクスプレッションマップの作成 \(505 ページ\)](#)



[エクスプレッションマップのスイッチを追加する/編集する \(506 ページ\)](#)

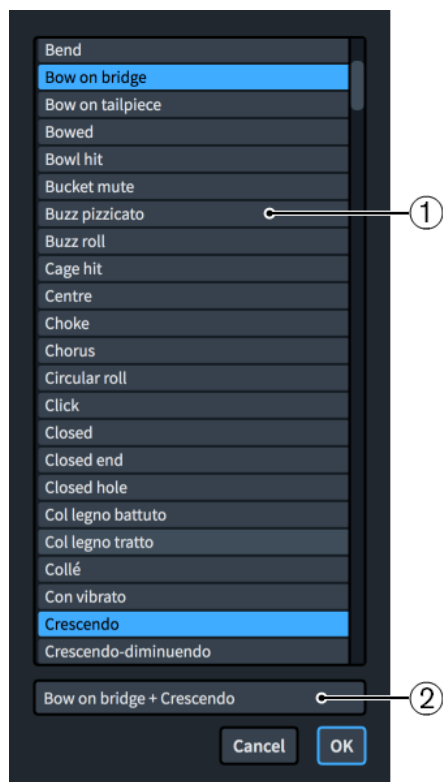
[エクスプレッションマップの両立しない演奏技法のグループを追加する/編集する \(508 ページ\)](#)

「演奏技法の組み合わせ (Playing Technique Combinations)」ダイアログ

「**演奏技法の組み合わせ (Playing Technique Combinations)**」ダイアログでは、同時に適用する再生効果の組み合わせを作成できます。再生効果は、楽譜中の演奏技法に必要とされる正しいサウンドを割り当てるために、エクスプレッションマップによって使用されます。

以下のいずれかの操作を行なって、「**演奏技法の組み合わせ (Playing 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、スイッチの表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、スイッチの表の既存の再生効果を選択し、「**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。再生効果をダブルクリックすることもできます。



1 演奏技法のリスト

新しいスイッチに含める再生効果を選択したり、既存のスイッチの再生効果を変更したりできます。

複数の再生効果を選択して組み合わせるには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら各効果をクリックします。

2 名前 (Name)

選択した再生効果の名前が表示されます。再生効果を複数選択した場合、それぞれの名前が「+」記号で自動的に区切られます。

補足

「**演奏技法の組み合わせ (Playing Technique Combinations)**」ダイアログで再生効果または再生効果の組み合わせの名前を変更することはできません。その再生効果が含まれているスイッチの名前は、「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログの「**ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)**」セクションで変更できます。個々の再生効果の名前は、「**再生効果を編集 (Edit Playback Techniques)**」ダイアログで変更できます。

関連リンク

[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(491 ページ\)](#)

[「再生効果を編集 \(Edit Playback Techniques\)」ダイアログ \(517 ページ\)](#)

[エクスプレッションマップのスイッチを追加する/編集する \(506 ページ\)](#)

スイッチのタイプ

スイッチは、必要な再生効果や再生効果の組み合わせをトリガーするためにエクスプレッションマップで使用されます。Dorico Elements は複数のタイプのスイッチをサポートしています。

ベース

arco から pizzicato への変更やミュート解除からミュートへの変更など、演奏技法やアーティキュレーションに基本的な変更を加えます。ベーススイッチは相互に排他的であり、前のベーススイッチは新しいベーススイッチで置き換えられます。

アドオン

既存のベーススイッチに加えて適用されるスイッチです。たとえば、サウンドライブラリーによっては、異なるベーススイッチに加えて同じレガートスイッチを使用できます。アドオンスイッチによってベーススイッチが削除されたり変更されたりすることはありません。アドオンスイッチでトリガーできるのは、単純なキースイッチノートやコントローラーの値のみです。

初期化

MIDI コントローラーが常に設定した値で開始するようにするなど、再生開始時に指示を送信するスイッチです。初期設定では、すべてのエクスプレッションマップに空の初期化スイッチが含まれています。初期化スイッチでトリガーできるのは、単純なキースイッチノートやコントローラーの値のみです。

関連リンク

[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」 ダイアログ \(491 ページ\)](#)

[エクスプレッションマップのスイッチを追加する/編集する \(506 ページ\)](#)

[エクスプレッションマップの両立しない演奏技法のグループを追加する/編集する \(508 ページ\)](#)

動作のタイプ

動作はエクスプレッションマップで使用され、必要な再生効果や再生効果の組み合わせをトリガーするために個々のスイッチをどのようにコントロールするかを設定します。サウンドライブラリーごとに異なる動作が必要であることから、Dorico Elements は複数のタイプの動作をサポートしています。

コントロールチェンジの動作

コントロールチェンジの動作は、MIDI CC イベントを使用して別のサウンドに切り替えます。これらは、弦のピブラートの強度を増減するなど、サウンドを段階的に操作できるサウンドライブラリーを使用する場合に特に便利です。

プログラムチェンジの動作

プログラムチェンジの動作は、MIDI PC イベントを使用して別のサウンドに切り替えます。これらは、再生効果、またはインストゥルメントのサウンドプリセットやエフェクトプリセットの組み合わせごとに個別のプログラムを使用する General MIDI などのサウンドライブラリーを使用する場合に特に便利です。

キースイッチの動作

キースイッチの動作は、MIDI ノートイベントを使用して別のサウンドに切り替えます。MIDI キーボードで指定したノートを押すと、録音したいノートを演奏すると同時にキースイッチの動作をトリガーできるため、これらは MIDI をライブ録音する場合に特に便利です。通常、キースイッチの動作はノート入力にほとんど使用されないため、MIDI キーボードの一番下のオクターブのノートにマッピングされます。

絶対値によるチャンネル変更の動作

絶対値によるチャンネル変更の動作は、明示的に番号付けされた特定のチャンネルに切り替えます。これらは、インストゥルメントごとに個別のプラグインを持つサウンドライブラリーに特に便利です。たとえば、絶対値によるチャンネル変更の動作を使用すれば、ヴィオラ

セクションのプラグインでチャンネル **1** のナチュラルからチャンネル **2** のピチカートに切り替えることができます。

相対値によるチャンネル変更の動作

相対値によるチャンネル変更の動作は、開始チャンネルに対して相対的に番号付けされたチャンネルに切り替えます。これらは、絶対値ではなく相対値のチャンネル番号に従って再生効果を切り替えることができるため、同じプラグイン内に個別の再生効果チャンネルを持つ複数のインストゥルメントが含まれるサウンドライブラリーで特に便利です。たとえば、同じプラグインに4つのトランペットインストゥルメントがロードされており、それぞれに異なる再生効果用のチャンネルが3つずつある場合、4つのトランペットすべてに同じスイッチを使用したければ、相対値によるチャンネル変更の動作を使用して、元のチャンネルのナチュラルから **+1** の相対チャンネルのミュートに切り替えることができます。

相対値のチャンネル番号は、対応するインストゥルメントのエンドポイントの元のチャンネル番号が基準となります。相対値によるチャンネル変更が **0** の場合は、元のチャンネルに戻ります。




ヒント

個々のスイッチへの動作の追加は「**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。

新しいエクスプレッションマップの作成

たとえば、エクスプレッションマップが提供されていないサードパーティー製のサウンドライブラリーやMIDIデバイスを使用する場合などに、エクスプレッションマップを1から新しく作成したり、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したりできます。

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。
 - 空白のエクスプレッションマップを作成するには、エクスプレッションマップのリストのアクションバーにある「エクスプレッションマップを追加 (Add Expression Map)」をクリックします。
 - 既存のエクスプレッションマップのコピーを作成するには、エクスプレッションマップのリストでそのエクスプレッションマップを選択し、アクションバーの「エクスプレッションマップを複製 (Duplicate Expression Map)」をクリックします。
3. 「エクスプレッションマップデータ (Expression Map Data)」セクションで、「情報をロック (Lock Info)」をクリックしてフィールドのロックを解除します。
4. 「エクスプレッションマップデータ (Expression Map Data)」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. 「同じピッチの複数のノートを許可 (Allow multiple notes at same pitch)」をオン/オフにします。
6. 必要に応じて、「ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)」セクションで、再生効果または再生効果の組み合わせをトリガーするのに必要な新しいスイッチを追加します。
7. スイッチの表で、動作、条件、またはコントロールを編集するスイッチを選択します。
8. 選択したスイッチの設定を必要に応じて変更します。

たとえば、すべてのスイッチタイプまたはベーススイッチだけに動作を追加したり、選択したベーススイッチのボリュームを「ノートベロシティ (Note velocity)」と「コントロールチェンジ (Control change)」のどちらかでコントロールするかを選択したりできます。

9. 必要に応じて、設定を変更するすべてのスイッチに対して手順7と8を繰り返します。
 10. 「再生オプションの上書き情報 (Playback Options Overrides)」セクションで、エクスペッションマップに上書きする再生オプションをオンにしてそれぞれの値を変更します。
 11. 「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」セクションで、「自動 (Auto)」をオン/オフにします。
 12. 「自動 (Auto)」をオフにした場合は、必要に応じて、両立しない演奏技法のグループを手動で追加または編集します。
 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





- [「エクスペッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(491 ページ\)](#)
- [「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(483 ページ\)](#)
- [「演奏技法の組み合わせ \(Playing Technique Combinations\)」ダイアログ \(502 ページ\)](#)
- [エクスペッションマップの両立しない演奏技法のグループを追加する/編集する \(508 ページ\)](#)

エクスペッションマップのスイッチを追加する/編集する

個々のエクスペッションマップの再生効果または再生効果の組み合わせをトリガーするスイッチを新規に作成したり、既存のスイッチを編集したりできます。たとえば、既存のベーススイッチにアドオンスイッチを追加する、ノートの長さの条件を指定した新しいベーススイッチを作成するなどです。





再生効果の組み合わせは、たとえば **Staccato** と **Accent** とは別に、**Staccato + Accent** に異なるキースイッチのセットが必要なエクスペッションマップに便利です。

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. エクスペッションマップのリストから、スイッチを追加する、あるいは既存のスイッチを編集するエクスペッションマップを選択します。
3. 必要に応じて、「ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)」セクションのスイッチの表で、以下のいずれかの操作を行なって、再生効果または再生効果の組み合わせをトリガーする新しいスイッチを追加するか、既存のスイッチを編集します。
 - 新しいベーススイッチを追加するには、「ベーススイッチを追加 (Add Base Switch)」 をクリックします。
 - 新しいアドオンスイッチを追加するには、「演奏技法アドオンスイッチを追加 (Add Technique Add-on Switch)」 をクリックします。
 - 既存のスイッチのコピーを作成するには、そのスイッチを選択して「演奏技法を複製 (Duplicate Technique)」 をクリックします。
 - 既存のスイッチによってトリガーされる再生効果を変更するには、その再生効果を選択して「演奏技法を編集 (Edit Technique)」 をクリックします。
4. 新しいベーススイッチ/アドオンスイッチを追加した場合、または既存のスイッチを編集した場合は、必要に応じて「演奏技法の組み合わせ (Playing Technique Combinations)」ダイアログでそのスイッチによってトリガーする再生効果を選択します。



ヒント

単一の再生効果を選択することも、複数の再生効果を組み合わせることもできます。複数の再生効果を選択するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら各再生効果をクリックします。

5. 必要に応じて、「OK」をクリックすると、選択した再生効果が追加されて「**演奏技法の組み合わせ (Playing Technique Combinations)**」ダイアログが閉じます。
6. スイッチの表で、動作、条件、またはコントロールを編集するスイッチを選択します。
7. 「**動作内容 (Actions)**」サブセクションで、イベント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)**
8. **動作内容**の表で、以下のいずれかの操作を行なって、選択したイベントタイプの動作を選択したスイッチに追加します。
 - 「**コントロールチェンジの動作を追加 (Add Control Change Action)**」  をクリックします。
 - 「**プログラムチェンジの動作を追加 (Add Program Change Action)**」  をクリックします。
 - 「**ノートイベントの動作を追加 (Add Note Event Action)**」  をクリックします。
 - 「**絶対値によるチャンネル変更の動作を追加 (Add Absolute Channel Change Action)**」 をクリックします。
 - 「**相対値によるチャンネル変更の動作を追加 (Add Relative Channel Change Action)**」 をクリックします。
 - 既存の動作内容を選択して「**動作の複製 (Duplicate Action)**」  をクリックします。
9. 値を変更するセルをダブルクリックして値を変更します。
10. 「**ミドル C (ノート 60) (Middle C (note 60))**」に以下のいずれかのピッチを選択します。
 - C3
 - C4
 - C5

補足

手順 11～15 はベーススイッチにのみ適用されます。初期化スイッチおよびアドオンスイッチの場合は手順 16 に進みます。

11. 他のスイッチに動作内容を追加するには、手順 6～10 を繰り返します。
12. **条件**の表で、以下のいずれかの操作を行なって、選択したベーススイッチに条件を追加します。
 - 新しい条件を作成する場合は、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。
 - 既存の条件のコピーを作成するには、その条件を選択して、アクションバーにある「**演奏技法を複製 (Duplicate Technique)**」  をクリックします。
13. 値を変更するセルをダブルクリックして、メニューからオプションを選択します。
14. 他のベーススイッチに条件を追加するには、手順 12～13 を繰り返します。
15. 以下のいずれかの条件オプションを選択します。
 - 少なくとも 1 つの条件を満たした場合にスイッチを使用するには、「**以下のいずれか (Any of)**」を選択します。
 - すべての条件を満たした場合にスイッチを使用するには、「**以下のすべて (All of)**」を選択します。

16. 「ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)」セクションで、必要に応じてその他の設定を変更します。
たとえば、選択したベーススイッチのボリュームを「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などを選択します。
 17. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログを閉じます。
-

関連リンク

[再生効果 \(516 ページ\)](#)

[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(491 ページ\)](#)

[「演奏技法の組み合わせ \(Playing Technique Combinations\)」ダイアログ \(502 ページ\)](#)

エクスプレッションマップの両立しない演奏技法のグループを追加する/編集する

Dorico Elements の初期設定では、両立しない演奏技法のグループは自動的に定義されます。個々のエクスプレッションマップに両立しない演奏技法のグループを手動で新規に作成したり、既存のものを編集したりできます。

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. エクスプレッションマップのリストから、両立しない演奏技法のグループを追加する、あるいは既存のグループを編集するエクスプレッションマップを選択します。
 3. 「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」セクションで、「自動 (Auto)」がオンになっている場合はオフにします。
 4. 両立しない演奏技法のグループを新規に追加する場合は、「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」コラムのアクションバーにある「追加 (Add)」をクリックします。
 5. 表示されるダイアログに、新しい両立しない演奏技法のグループの名前を入力します。
 6. 「OK」をクリックすると、グループが追加されてダイアログが閉じます。
 7. 「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」コラムで、再生効果を変更する両立しない演奏技法のグループを選択します。
 8. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した両立しない演奏技法のグループの再生効果を変更します。
 - 両立しない演奏技法のグループに新しい再生効果を追加するには、「次の演奏技法を含む (Has techniques)」コラムのアクションバーにある「追加 (Add)」をクリックして「演奏技法の組み合わせ (Playing Technique Combinations)」ダイアログを開き、追加する再生効果を選択して「OK」をクリックします。
 - 両立しない演奏技法のグループから再生効果を削除するには、「次の演奏技法を含む (Has techniques)」コラムでその再生効果を削除し、アクションバーにある「削除 (Delete)」をクリックします。
 9. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログを閉じます。
-

エクスペッションマップの読み込み

Cubase から書き出した .expressionmap ファイルなどのエクスペッションマップをプロジェクトに読み込むことができます。Dorico から書き出したエクスペッションマップは .doricolib ファイルとして保存されます。

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. 読み込むエクスペ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

選択したエクスペッションマップがプロジェクトに読み込まれ、エクスペッションマップのリストに表示されます。

補足

- Dorico と Cubase のエクスペッションマップを「**エクスペッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログにドラッグして読み込むこともできます。
 - Dorico Elements と Cubase ではエクスペッションマップへのアプローチ方法が異なりますが、ピチカート、ハーモニクス、フラッタータンギングなど、Cubase から読み込まれるスイッチの多くはエクスペッションマップから Dorico Elements に正しく読み込まれます。
-

エクスペッションマップの書き出し

他のプロジェクトで使用するためにエクスペッションマップを書き出すことができます。エクスペッションマップは .doricolib ファイルとして保存されます。

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. エクスペッションマップのリストで、書き出すエクスペッションマップを選択します。
 3. 「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。
 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

選択したエクスペッションマップが、.doricolib ファイルとして選択した場所に書き出されます。

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、サウンドライブラリー、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再生効果があるかと、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。

関連リンク

[無音程打楽器](#) (982 ページ)

[ユニバーサルインド太鼓記譜法](#) (1000 ページ)

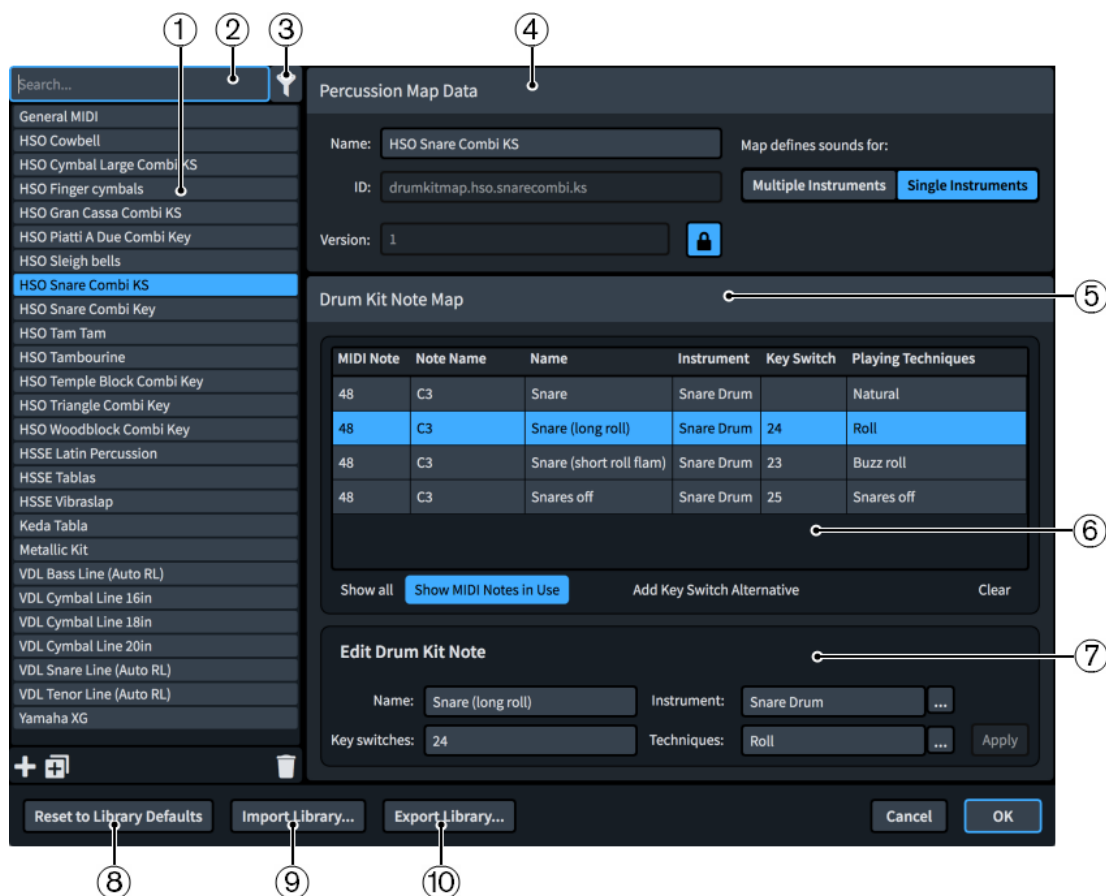
[パーカッションマップの読み込み](#) (515 ページ)

[パーカッションマップの書き出し](#) (515 ページ)

「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できる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します。
- **パーカッションマップを複製 (Duplicate Percussion Map) **: 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します。

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 検索フィールド

パーカッションマップを名前を検索できます。

3 プロジェクトで使用中のパーカッションマップのみを表示 (Show only percussion maps used in this project)

現在のプロジェクトで使用中のパーカッションマップのみが表示されるように、パーカッションマップのリストをフィルタリングできます。

4 「パーカッションマップデータ (Percussion Map Data)」 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.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。

- **バージョン (Version):** 最新版が分かるようにパーカッションマップのバージョンを指定できます。
- **マップに定義される音色 (Map defines sounds for):** 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できます。
 - **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 (再生効果は複数の場合あり) 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ウンド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再生効果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。

補足

- 「ID」と「バージョン (Version)」は「情報をロック (Lock Info)」ボタンでロックされています。これらの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。
- 「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。

5 「ドラムキットのノートマップ (Drum Kit Note Map)」セクション

選択したパーカッションマップ内のドラムキットのノートを表示、編集、コントロールできるサブセクションがあります。

6 ドラムキットのノートマップの表

初期設定では、選択したパーカッションマップで使用されているドラムキットのノートが番号順に表示されます。また、この表には以下の列が含まれており、選択したドラムキットのノートに関するデータが表示されます。

- **MIDI ノート (MIDI Note):** MIDI ノートナンバーが表示されます (例: 48)。
- **ノート名 (Note Name):** ノートのピッチとオクターブが表示されます (例: C3)。
- **名前 (Name):** 演奏技法の名前が表示されます (例: Snare (long roll))。
- **インストゥルメント (Instrument):** 無音程打楽器が表示されます (例: Snare Drum)。
- **キースイッチ (Key Switch):** そのノートをトリガーするキースイッチの番号が表示されます (例: 24)。
- **演奏技法 (Playing Techniques):** そのノートによってトリガーされる再生効果が表示されます (例: Roll)。

表の一番下には以下のオプションがあります。

- **すべてを表示 (Show all):** 0~127 の MIDI ノートのリストが表示されます。

- **使用中の MIDI ノートを表示 (Show MIDI Notes in Use):** 選択したパーカッションマップで使用されている MIDI ノートのみを表示します。
- **代替キースイッチを追加 (Add Key Switch Alternative):** 選択したドラムキットのノート複製します。
- **クリア (Clear):** 選択したドラムキットのノートを削除します。

現在選択しているドラムキットのノートのデータは、「**ドラムキットのノートを編集 (Edit Drum Kit Note)**」サブセクションで変更できます。

7 「ドラムキットのノートを編集 (Edit Drum Kit Note)」サブセクション

ドラムキットのノートマップの表で現在選択しているドラムキットの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再生効果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 で作成できる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ドラムキットのノート用のインストゥルメントを選択できます。
- **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再生効果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。

- **演奏技法 (Techniques):** 使用できる再生効果のリストから、「**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再生効果を選択できます。

8 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。

9 ライブラリーを読み込む (Import Library)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、パーカッションマップとして読み込む .doricolib ファイルを選択できます。


10 ライブラリーを書き出す (Export Library)





エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、現在選択しているパーカッションマップを .doricolib ファイルとして書き出す場所を選択できます。そのあと、.doricolib ファイルを別のプロジェクトに読み込んで別のユーザーと共有できます。

新しいパーカッションマップの作成

たとえば、サードパーティー製のサウンドライブラリーや MIDI デバイスを使用する場合などに、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を 1 から新しく作成したり、既存のパーカッションマップを複製して設定を編集したりできます。

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、新しいパーカッションマップを作成します。
 - 空白のパーカッションマップを作成するには、アクションバーの「パーカッションマップを追加 (Add Percussion Map)」をクリックします。

- 既存のパーカッションマップのコピーを作成するには、パーカッションマップのリストでそのパーカッションマップを選択し、アクションバーの「パーカッションマップを複製 (Duplicate Percussion Map)」をクリックします。
3. 「パーカッションマップデータ (Percussion Map Data)」セクションで、「情報をロック (Lock Info)」をクリックしてフィールドのロックを解除します。
 4. 「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. 「ID」フィールドに、任意の一意的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. 「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)」サブセクションで、「インストゥルメント (Instrument)」フィールドの右に表示される  ボタンをクリックして打楽器のリストを含むダイアログを開きます。
 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)」サブセクションで、「演奏技法 (Techniques)」フィールドの右に表示される  ボタンをクリックして「演奏技法の組み合わせ (Playing Technique Combinations)」ダイアログを開きます。
 13. 選択した MIDI ノートで再生されるサウンドに適した再生効果を選択します。
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)」サブセクションの「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. このサウンドのキースイッチに MIDI ノートナンバーが必要な場合は、「キースイッチ (Key switches)」フィールドに 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作成されます。

手順終了後の項目

- 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 \(510 ページ\)](#)

[エンドポイントへのエクスペリションマップ/パーカッションマップの割り当て \(490 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(483 ページ\)](#)

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。パーカッションマップは .doricolib ファイルとして保存されます。

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. 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。パーカッションマップは .doricolib ファイルとして保存されます。

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. パーカッションマップのリストで、書き出すパーカッションマップを選択します。
3. 「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。
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




選択したパーカッションマップが、.doricolib ファイルとして選択した場所に書き出されます。

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 (Playback playing technique)**」  フィールドの右にある「**演奏技法を選択 (Choose Playing Techniques)**」をクリックして「**演奏技法の組み合わせ (Playing Technique Combinations)**」ダイアログを開きます。
 5. 使用する再生効果を選択します。

ヒント

単一の再生効果を選択することも、複数の再生効果を組み合わせることもできます。複数の再生効果を選択するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら各再生効果をクリックします。

6. 「**OK**」をクリックすると、選択した再生効果が追加されて「**演奏技法の組み合わせ (Playing Technique Combinations)**」ダイアログが閉じます。
7. 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。
8. 選択できるオプションから、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。
9. 「**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 \(989 ページ\)](#)

[無音程打楽器の演奏技法固有の符頭の作成 \(993 ページ\)](#)

[「演奏技法の組み合わせ \(Playing Technique Combinations\)」ダイアログ \(502 ページ\)](#)

再生効果

再生効果は、楽譜に入力した記譜記号とサウンドライブラリー内の演奏技法/アーティキュレーションをリンクさせて、再生時の適切なサウンドを実現します。それらはエクスペッションマップおよびパーカッションマップにより、キースイッチやコントロールチェンジなどの適切なコマンドをトリガーするために使用されます。

演奏技法、トレモロ、ジャズアーティキュレーション、アーティキュレーションなどの記譜記号を入力すると、対応するエクスペッションマップが適切な再生効果を探します。たとえば、*pizz.* の演奏技法を入力すると、エクスペッションマップが**ピチカート**の再生効果を使用して、再生のサウンドがピ

チカートに切り替えられます。エクスプレッションマップがサウンドを見つげられない場合、適用される再生効果は先に使用したものと同じになるか、ナチュラルな再生効果に復帰します。

エクスプレッションマップに既存ではない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。これは演奏技法をトリガーするスイッチの制御方法を定義するものです。

必要に応じて、再生効果は「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログの異なるサウンドライブラリーにマッピングできます。たとえば **Legato** と **Tremolo** など、同時に使用できる既存の再生効果による新しい組み合わせを作成できます。

対応するインストゥルメントトラックの演奏技法レーンでは、特定の位置でどの再生効果が使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再生効果の組み合わせを使用している場合があります。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 つの再生効果を同時に処理できません。

再生効果の衝突を回避するには、同時に使用できない再生効果を、対応するエクスプレッションマップの両立しない演奏技法の同じグループに追加します。または、これらを同時に使用するために、再生効果の組み合わせを作成できます。

- 個々のインストゥルメントで声部の個別再生を有効にして、異なる演奏技法、トレモロ、ジャズアーティキュレーション、またはアーティキュレーションを異なる声部で同時に鳴らすこともできます。

関連リンク

[エクスプレッションマップ \(490 ページ\)](#)

[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(491 ページ\)](#)

[「演奏技法の組み合わせ \(Playing Technique Combinations\)」ダイアログ \(502 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)

[新しいエクスプレッションマップの作成 \(505 ページ\)](#)

[エクスプレッションマップの両立しない演奏技法のグループを追加する/編集する \(508 ページ\)](#)

[演奏技法レーン \(446 ページ\)](#)

[演奏技法 \(815 ページ\)](#)

[トレモロ \(Tremolos\) \(967 ページ\)](#)

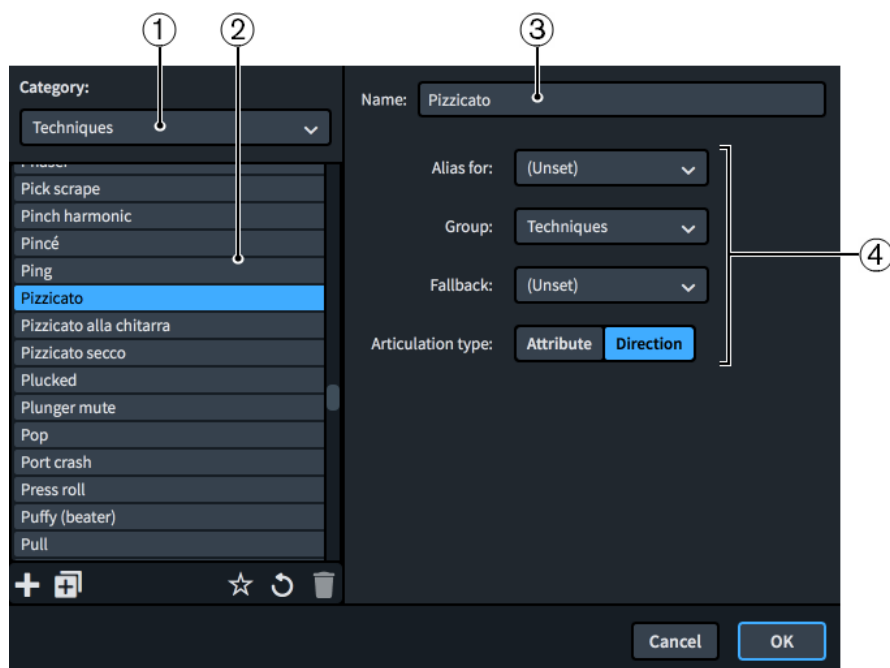
[ジャズアーティキュレーション \(787 ページ\)](#)

[アーティキュレーション \(552 ページ\)](#)

「再生効果を編集 (Edit Playback Techniques)」ダイアログ

「再生効果を編集 (Edit Playback Techniques)」ダイアログでは、再生効果の新規作成や、既存のもの編集が行なえます。再生効果は演奏技法、トレモロ、ジャズアーティキュレーション、アーティキュレーションなど、楽譜中の記譜記号に必要とされる正しいサウンドを割り当てるために、エクスプレッションマップによって使用されます。

- 「再生効果を編集 (Edit Playback Techniques)」ダイアログを開くには、再生モードで「再生 (Play)」 > 「再生効果 (Playback Techniques)」を選択します。



「再生効果を編集 (Edit Playback Techniques)」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 「カテゴリー (Category)」メニュー

メニューから「演奏技法 (Techniques)」や「強弱記号 (Dynamics)」などカテゴリーを選択することで、再生効果のリストを切り替えられます。

2 再生効果のリスト

選択中のカテゴリーに属する、プロジェクト中のすべての再生効果が表示されます。

リスト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。

- **新規 (New)** : 空白の再生効果を新規に追加します。
- **選択から新規作成 (New from Selection)** : 既存の再生効果のコピーを作成し、元のものとは別の設定に編集できます。
- **デフォルトとして保存 (Save as Default)** : 選択中の再生効果をユーザーライブラリーのデフォルトとして保存し、複数のプロジェクトで使用できるようにします。デフォルトとして保存した再生効果は  として表示されます。
- **出荷時の設定に戻す (Revert to Factory)** : 選択中の再生効果に加えたすべての変更を取り消して、元の設定に戻します。
- **削除 (Delete)** : 選択した再生効果を削除します。

補足

プリセットの演奏技法、またはプロジェクト内で現在使用中の演奏技法は削除できません。

3 名前 (Name)

再生効果の名前を編集または入力できます。この名前は「演奏技法を編集 (Edit Playing Techniques)」、「エクプレッションマップ (Expression Maps)」、「演奏技法の組み合わせ (Playing Technique Combinations)」、および「パーカッションマップ (Percussion Maps)」ダイアログのリストに表示されます。

4 再生オプション

- **エイリアス元 (Alias for):** 他の再生効果を選択すると、そのサウンドマッピングを選択中の再生効果にも適用できます。

- **グループ (Group):** 再生効果が属するグループを設定します。
- **代替 (Fallback):** 選択中の再生効果が使用できない場合代替として使用する、他の再生効果を指定できます。
- **アーティキュレーションのタイプ (Articulation type):** 再生効果が効果を発揮するデュレーションを設定します。「**単音 (Attribute)**」は、スタッカートのアーティキュレーションのように、演奏技法が付く位置の音符のみが適用範囲となります。これに対し「**持続 (Direction)**」は、ピチカートのように、他の演奏技法によって打ち消されるまでの後続の音符すべてが適用範囲となります。

関連リンク

[「エクスペッションマップ \(Expression Maps\)」 ダイアログ \(491 ページ\)](#)

[「演奏技法の組み合わせ \(Playing Technique Combinations\)」 ダイアログ \(502 ページ\)](#)

[エクスペッションマップの両立しない演奏技法のグループを追加する/編集する \(508 ページ\)](#)

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。

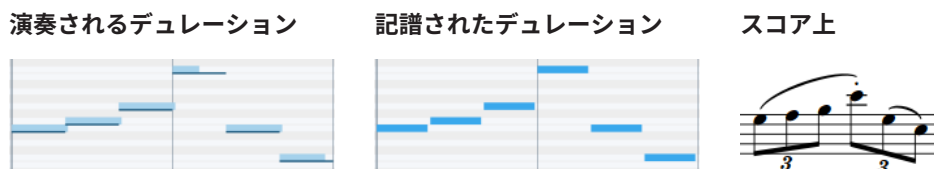
記譜されたデュレーション

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。



関連リンク

[再生時のスラー](#) (901 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。

前提条件

- 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。
- 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. 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。
マウスポインター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](#) (414 ページ)

再生の上書きのリセット

個々の音符の再生方法に加えた変更はすべて削除できます。たとえば、演奏されるデュレーションを変更した音符の開始位置、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

たとえば、読み込まれた MIDI ファイルや MIDI 録音の音符に設定されているノートベロシティーは再生に反映されます。かわりに、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、再生の上書き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

選択した音符から再生の上書きがすべて削除されます。

補足

最初は、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。

関連リンク

[ベロシティレーン \(438 ページ\)](#)

[MIDI 録音 MIDI ろくおん \(206 ページ\)](#)

[MIDI の読み込み \(64 ページ\)](#)

[「MIDI インポートオプション \(MIDI Import Options\)」ダイアログ \(65 ページ\)](#)

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たりできます。

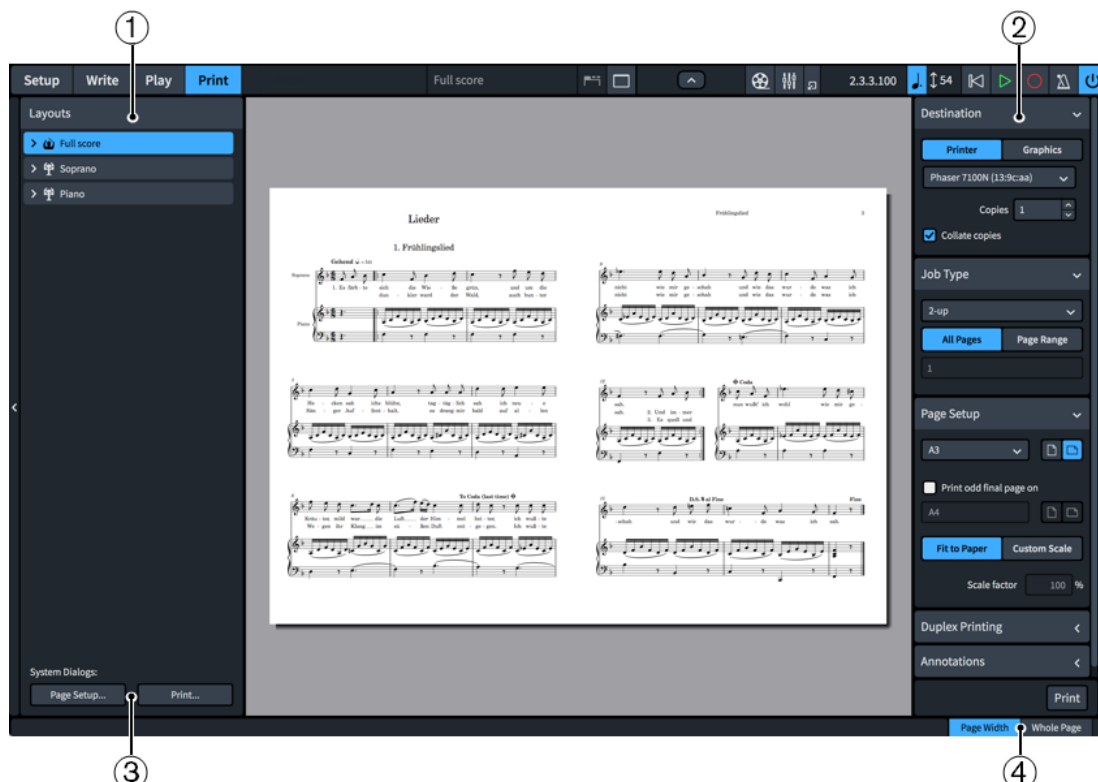
- レイアウトの印刷時に、用紙サイズのほか、両面印刷や冊子印刷などのオプションを指定できます。
- レイアウトの書き出し時にさまざまな画像ファイル形式を指定できるほか、書き出す際のファイル名に含める情報も設定できます。

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。



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 システムダイアログ (macOS のみ)

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。

ヒント

[Home] を押して先頭ページに、**[End]** を押して最終ページに直接移動できます。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)**」ページで変更できます。

関連リンク

[プロジェクトウィンドウ \(21 ページ\)](#)

[印刷オプションパネル \(525 ページ\)](#)

[ツールバー \(22 ページ\)](#)

[印刷プレビュー領域 \(28 ページ\)](#)

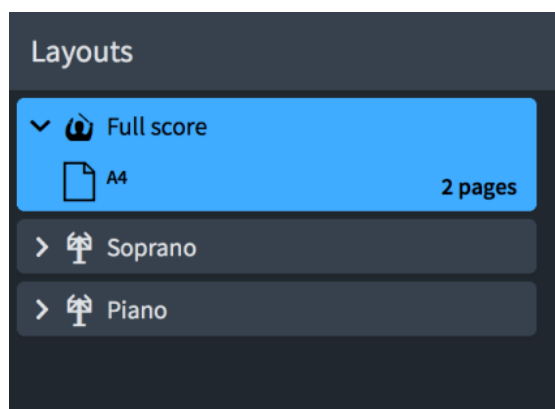
[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(45 ページ\)](#)

印刷モードの「レイアウト (Layouts)」パネル

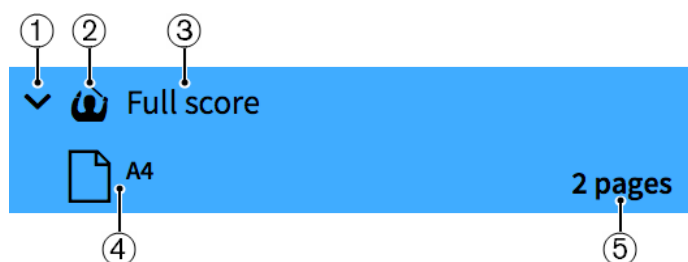
印刷モードでは、「**レイアウト (Layouts)**」パネルにプロジェクトの全レイアウトがリスト表示されます。ここからレイアウトを選択して、印刷や書き出しを行なえます。このパネルは、印刷モードのウィンドウの左側に配置されています。

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。



「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

[印刷モードのプロジェクトウィンドウ \(522 ページ\)](#)

[印刷/書き出し用のページ配置 \(536 ページ\)](#)

[冊子印刷 \(537 ページ\)](#)

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。

The screenshot shows a vertical print options panel with the following sections:

- Destination:** Includes tabs for 'Printer' and 'Graphics'. The printer selected is 'Phaser 7100N (13:9c:aa)'. The number of copies is set to 2, and the 'Collate copies' checkbox is checked.
- Job Type:** Includes a '2-up' dropdown, tabs for 'All Pages' and 'Page Range', and a page number field set to 1.
- Page Setup:** Includes paper size options for 'A3' and 'A4', a 'Print odd final page on' checkbox, and scaling options 'Fit to Paper' and 'Custom Scale'. The 'Scale factor' is set to 100%.
- Duplex Printing:** Includes a 'Print on' dropdown set to 'One side only', two 'Flip automatically' dropdowns, and an unchecked 'Reverse order of outward pages' checkbox.
- Annotations:** Includes checkboxes for 'Crop marks', 'Border', 'Date and time', and 'Watermark', along with a 'View options' checkbox.

A 'Print' button is located at the bottom of the panel.

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、カラーモード、画像解像度、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

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

[印刷モードのプロジェクトウィンドウ \(522 ページ\)](#)
[グラフィックファイルとしての書き出し \(530 ページ\)](#)
[プリンター \(535 ページ\)](#)
[両面印刷 \(537 ページ\)](#)
[印刷/書き出し用のページ配置 \(536 ページ\)](#)
[ページサイズと用紙サイズ \(538 ページ\)](#)
[グラフィックファイルの形式 \(540 ページ\)](#)
[注釈 \(542 ページ\)](#)

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。

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。個々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。

たとえば、フルスコアレイアウトには冊子印刷を 3 部印刷するように設定し、パートレイアウトには 2 ページを 1 ページに集約したものを 1 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。

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。

2. 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

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。

3. 「ページ順に並べる (Collate copies)」をオン/オフにします。
4. 「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。
5. 「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。
6. 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。
7. 「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。
 - 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。
8. 「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。
9. 印刷する用紙の向きを選択します。
10. 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。
11. 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。
12. 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)
13. 「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。

14. 「**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。
 15. 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。
 16. 「**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。
 17. 「**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

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

[「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 \(45 ページ\)](#)

[プリンター \(535 ページ\)](#)

[用紙のサイズと向きの設定 \(539 ページ\)](#)

[「書き出し用ファイル名 \(Export File Names\)」ダイアログ \(533 ページ\)](#)

[印刷/書き出し用のページ配置 \(536 ページ\)](#)

[印刷オプションパネル \(525 ページ\)](#)

[両面印刷 \(537 ページ\)](#)

[注釈 \(542 ページ\)](#)

[ページのサイズと向きの変更 \(368 ページ\)](#)

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 \(533 ページ\)](#)
[印刷/書き出し用のページ配置 \(536 ページ\)](#)

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

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。

ヒント

画像設定や書き出しパスの異なるレイアウトを同時に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. 必要に応じて、選択したレイアウトの画像設定を変更します。

- 必要に応じて、選択したレイアウトの書き出しパスを変更します。
- 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。
- 「**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。

ヒント

PNG、SVG、および TIFF ファイルではレイアウトの各ページが別ファイルとしてエクスポートされるため、これらのファイルには**ページ番号**のトークンを含めることをおすすめします。

- 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。
- 「**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。
 - 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。

- 「**ページ設定 (Page Setup)**」セクションで、ページ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。

補足

透かしは**カラー**のグラフィックとして書き出されるレイアウトにのみ含まれます。

- 「**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、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

- [ページ範囲の印刷/書き出し \(529 ページ\)](#)
- [ページのサイズと向きの変更 \(368 ページ\)](#)
- [「書き出し用ファイル名 \(Export File Names\)」ダイアログ \(533 ページ\)](#)
- [注釈 \(542 ページ\)](#)
- [グラフィックファイルの形式 \(540 ページ\)](#)

[画像解像度 \(541 ページ\)](#)

[白黒とカラーのグラフィック処理 \(541 ページ\)](#)

[PDF ファイルと SVG ファイルでのフォントの埋め込み \(541 ページ\)](#)

[「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 \(45 ページ\)](#)

レイアウトの画像設定の変更

たとえば、いくつかのレイアウトを PDF ファイルとして書き出し、それ以外を PNG ファイルとして書き出したい場合など、レイアウトのグラフィックファイルの形式、カラーモード、解像度を個別に変更できます。

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、「**グラフィック (Graphics)**」を選択します。
3. メニューからグラフィックファイル形式を選択します。
4. 「**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**」と「**SVG**」はベクター形式のため、「**解像度 (Resolution)**」設定はこれらのファイルには影響しません。

5. 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。
- 透かしを含めてレイアウトを書き出すには、「**カラー (Color)**」を選択する必要があります。

結果

選択したレイアウトの画像設定が変更されます。また、書き出し時に対応するレイアウトに使用されるファイルの命名規則も変更されます。

関連リンク

[グラフィックファイルの形式 \(540 ページ\)](#)

[画像解像度 \(541 ページ\)](#)

[白黒とカラーのグラフィック処理 \(541 ページ\)](#)


[PDF ファイルと SVG ファイルでのフォントの埋め込み \(541 ページ\)](#)

レイアウトの書き出しパスの変更

グラフィックファイルとして書き出すレイアウト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「**Dorico プロジェクト (Dorico Projects)**」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. 保存先のフォルダーを探して選択します。
4. 「**フォルダーを選択 (Select Folder)**」 (Windows) / 「**開く (Open)**」 (macOS) 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。

ヒント

PNG、SVG、および TIFF ファイルではレイアウトの各ページが別ファイルとしてエクスポートされるため、これらのファイルには**ページ番号**のトークンを含めることをおすすめします。

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

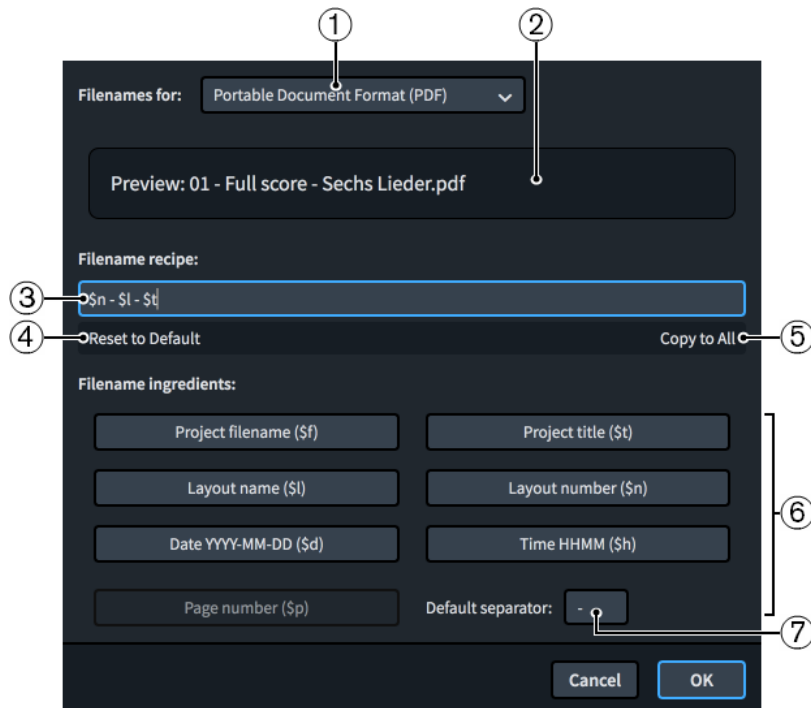
「**書き出し用ファイル名 (Export File Names)**」ダイアログでは、グラフィックファイル形式ごとに、ファイル名に含める文字列を指定できます。普遍的な構成要素を使用して、各レイアウトの情報がファイル名に自動的に反映されるようにできます。また、すべてのレイアウトに同じテキストを入力できます。

「**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 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。

3 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。

4 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。

5 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。

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 \$I 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 \(530 ページ\)](#)

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 \(525 ページ\)](#)

[レイアウトの印刷 \(527 ページ\)](#)

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見え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)**」セクションで向きの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/書き出しを行ないます。

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 \(539 ページ\)](#)

[ページ範囲の印刷/書き出し \(529 ページ\)](#)

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 \(527 ページ\)](#)

[両面印刷 \(537 ページ\)](#)

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なくなります。

関連リンク

[レイアウトの印刷 \(527 ページ\)](#)

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ということです。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 \(368 ページ\)](#)

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 \(536 ページ\)](#)

[ページのサイズと向きの変更 \(368 ページ\)](#)

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 \(530 ページ\)](#)

[白黒とカラーのグラフィック処理 \(541 ページ\)](#)

[PDF ファイルと SVG ファイルでのフォントの埋め込み \(541 ページ\)](#)

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 \(530 ページ\)](#)

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。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。

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くても、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。

関連リンク

[グラフィックファイルとしての書き出し \(530 ページ\)](#)

[グラフィックファイルの形式 \(540 ページ\)](#)

[画像解像度 \(541 ページ\)](#)

[白黒とカラーのグラフィック処理 \(541 ページ\)](#)

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。

ヒント

透かしは**カラー**のグラフィックとして書き出されるレイアウトにのみ含まれます。

オプションを表示 (View options)

ガイド、コメント、音符や休符のカラーなど、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。

関連リンク

[ガイド \(350 ページ\)](#)

[コメント \(356 ページ\)](#)

[レイアウトの印刷 \(527 ページ\)](#)

[グラフィックファイルとしての書き出し \(530 ページ\)](#)

[印刷されない要素を非表示にする \(346 ページ\)](#)

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変更およびデフォルト設定編集を通した変更の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。

拍子ごとの音符の連桁方法や、さまざまなアイテム間のスペーシングの間隔など、より詳細なデフォルトのオプションは、Dorico Pro で利用できます。

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](#) (145 ページ)

臨時記号

臨時記号は音符の横に表示され、それぞれのピッチを示します。臨時記号は譜表上に記譜される場合も、テキストに書き出される場合でも同様に音符の横に配置されます。洋式の調性に従う楽譜では通常、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。

Dorico Elements では、それぞれの音符は現在の調号から独立した固有の固定されたピッチを持ち、臨時記号は必要に応じて自動的に表示または非表示になります。たとえば F# を入力したあと、その前の位置に D メジャーの調号を追加した場合、音符は F# には変わるとはならず F# のままで、ナチュラルの臨時記号が表示されます。しかし D メジャーの調号を最初に入力すると、そのあと臨時記号を指定せずに入力した F はすべて F# として入力されます。

臨時記号の有効範囲ルールには、たとえば同じ小節の同じピッチを持つ後続の音符には同じ臨時記号を繰り返し表示しないなど、さまざまな表記規則が存在します。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。

関連リンク

[臨時記号の有効範囲ルール \(550 ページ\)](#)

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

[臨時記号の入力 \(188 ページ\)](#)

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。これにより、選択した音符のピッチが変更されます。

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。これにより音符のピッチが変更されます。たとえば G# からシャープを削除すると G に変化します。

補足

- 臨時記号を削除すると、同じ小節の同じピッチを持つ後続の音符に臨時記号が表示されます。音符のピッチは、音符を選択するとステータスバーの表示で確認できます。

- 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 \(188 ページ\)](#)

[個々の音符のピッチの変更 \(201 ページ\)](#)

[ステータスバー \(30 ページ\)](#)

臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける

初期設定で表示される親切臨時記号を含め、個々の臨時記号を表示/非表示にしたり、丸括弧または角括弧付きで表示したりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

- 臨時記号の表示/非表示を切り替える、または臨時記号に括弧を付ける音符を選択します。
- プロパティパネルの「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループで、「**臨時記号 (Accidental)**」をオンにします。
- 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。
 - 非表示 (Hide)**
 - 表示 (Show)**
 - 丸括弧 (Round brackets)**
 - 角括弧 (Square brackets)**

結果

選択した音符の臨時記号が、表示、非表示、丸括弧付きまたは角括弧付きで表示されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

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。
- 「**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ることができます。

手順終了後の項目

また、押さえるピッチを示す通常の符頭とは個別に、菱形の符頭で表示されるアーティフィシャルハーモニクスの臨時記号を表示/非表示にしたり、括弧を付けたりすることもできます。

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(44 ページ\)](#)

[ハーモニクスの臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける \(738 ページ\)](#)

[臨時記号の削除 \(546 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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 \sharp とD \flat 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 の初期設定では、これは分割符尾で記譜されます。分割符尾は、和音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つなぐ形で表示されます。これにより、すべての音符には対応する臨時記号が真横に表示されます。

個々のオルタードユニゾンは、単一の符尾による表示にも変更できます。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



分割された符尾

関連リンク

[和音の入力](#) (194 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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

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。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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よりも細かい、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。

慣例として、特定の状況では後続の音符に親切臨時記号を表示します。たとえば G メジャーの調で、F₂ に続く小節に F₂# がある場合、調号にシャープがすでに含まれているとしても、その F には確認のためのシャープ記号が表示されます。

関連リンク

[二重臨時記号の打ち消し \(551 ページ\)](#)

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

関連リンク

[臨時記号の有効範囲ルール \(550 ページ\)](#)

[臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける \(547 ページ\)](#)

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することができます。

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付けられています。

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。

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、各タイプのアーティキュレーションをそれぞれ1つ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 \(211 ページ\)](#)

[再生時のアーティキュレーション \(556 ページ\)](#)

[再生効果 \(516 ページ\)](#)

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/Opt]** 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。
-

手順終了後の項目

コピーした音符のリズムはそのまま異なるピッチを持たせる場合は、音符のピッチを変更できます。

関連リンク

[リズムを変えずに音符のピッチを変更する \(203 ページ\)](#)

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 \(211 ページ\)](#)

[アーティキュレーションのキーボードショートカット \(212 ページ\)](#)

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。
-

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

[音符に対するアーティキュレーションの位置を変更する \(555 ページ\)](#)

[タイのつながりのアーティキュレーションの位置を変更する \(555 ページ\)](#)

[スラーに対するアーティキュレーションの位置を変更する \(556 ページ\)](#)

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

タイのつながり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)**

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。

音符に対するアーティキュレーションの位置を変更する

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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)**

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。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。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。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

スラーに対するアーティキュレーションの位置を変更する

デュレーションのアーティキュレーションをスラーの終端より内側に配置するか外側に配置するかを個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

これらの手順は、デュレーションのアーティキュレーションにのみ適用されます。強弱や強調のアーティキュレーションには適用されません。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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、「**スラー終端の内側 (Inside slur endpoint)**」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デュレーションのアーティキュレーションがスラー終端の内側に配置され、オフにすると外側に配置されます。

関連リンク

[アーティキュレーションに対する終端の位置 \(891 ページ\)](#)

再生時のアーティキュレーション

アーティキュレーションは再生時の音符のサウンドに影響します。Dorico Elements では、サウンドライブラリーに各アーティキュレーションのサンプルがあるかどうかによって、アーティキュレーションを反映する形で再生が変化します。

- サウンドライブラリーにアーティキュレーションのサンプルが含まれている場合、再生効果を使用する必要なサンプルがロードされます。また、スタッカートが付いた音符のサウンドは短くなり、アクセントが付いた音符のサウンドは大きくなります。
- サウンドライブラリーにアーティキュレーションのサンプルが含まれていない場合、別のサンプルをロードすることなくアーティキュレーションに応じて音符が調整されます。たとえば、スタッカートが付いた音符は短くなり、アクセントが付いた音符の音量は大きくなります。

アーティキュレーションは音符全体に適用されるため、サンプルはタイのつながりを含む音符の開始位置から再生されます。

ヒント

一方の声部にスラーがあり、もう一方の声部にスタッカートがある場合などに、個々のインストゥルメントに対して声部の個別再生を有効にできます。

関連リンク

[再生効果 \(516 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)

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。

各小節には番号が付けられます。これにより、プレー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、複数のプレーヤーが利用する楽譜では特に重要な機能と言えます。

Dorico Elements では、現在の拍子記号に応じて小節に自動的に番号が付けられ、小節間に小節線が表示されます。

関連リンク

[小節線](#) (562 ページ)

[小節番号](#) (567 ページ)

[拍子記号](#) (953 ページ)

[弱起 \(アウフタクト\)](#) (957 ページ)

[小節、拍、小節線の入力方法](#) (237 ページ)

[拍子記号と弱起の入力方法](#) (222 ページ)

小節の長さ

通常、小節のデュレーション、開始位置、終了位置はすべてのプレーヤーに共通します。しかし、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、一部のプレー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。

小節のデュレーションは、拍子記号を変更するか、自由拍子の楽譜では必要な場所に小節線を入力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は、楽譜に表示する必要のない拍子記号を非表示にできます。

関連リンク

[拍子記号の表示/非表示](#) (964 ページ)

小節/拍の削除

たとえば、弱起から始まるフローの最後の小節を短くする場合など、小節と小節線ポップオーバーを使用することで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 \(237 ページ\)](#)

[弱起 \(アウフタクト\) \(957 ページ\)](#)

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。

前提条件

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 \(338 ページ\)](#)

[システムトラックの表示/非表示の切り替え \(339 ページ\)](#)

フローの終了位置にある空白の小節を削除する

楽譜の終わりに残っている空白の小節を削除することで、フローをトリムできます。

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](#) (237 ページ)

[フローの分割](#) (356 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]** 又は **[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](#) (337 ページ)

[フィルター](#) (341 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

拍子記号を任意のリズム上の位置で変更することで、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ず。

補足

既存の小節の途中で拍子記号を変更する場合は、混乱を避けるために、前的小節の最初に別の拍子記号を入力して新しいデュレーションを反映することをおすすめします。

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) 以外的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記号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。

小節内に手動で追加した各小節線の位置に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

[拍子記号と弱起の入力方法 \(222 ページ\)](#)

[小節、拍、小節線の入力方法 \(237 ページ\)](#)

[組段区切りの挿入 \(389 ページ\)](#)

[フレーム区切りの挿入 \(388 ページ\)](#)

[挿入モードでの音符の挿入 \(180 ページ\)](#)

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]** 又は **[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 \(564 ページ\)](#)

[拍子記号と弱起の入力方法 \(222 ページ\)](#)

[長休符を表示/非表示にする \(886 ページ\)](#)

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。最もよく使われる小節線は隣接する小節間の縦線ですが、複縦線やリピート小節線などさまざまな種類があります。



移調の複縦線、3本の縦線、終了位置の終止線を含む 12/8 拍子の楽曲の最後の組段

Dorico Elements では、現在の拍子記号に応じて小節線が自動的に表示されます。たとえば結合拍子では、異なる拍子間に破線の小節線が自動的に表示されます。拍子記号を変更すると、後続の楽譜の小節が正しく区切られるように、必要に応じて小節線が移動します。

小節線は、大括弧または中括弧で括られた譜表グループをまたいで自動的に延長されます。

関連リンク

[小節線のタイプ \(562 ページ\)](#)

[小節、拍、小節線の入力方法 \(237 ページ\)](#)

[譜表グループをまたぐ小節線 \(564 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(465 ページ\)](#)

[小節番号 \(567 ページ\)](#)

[拍子記号 \(953 ページ\)](#)

[拍子記号のタイプ \(955 ページ\)](#)

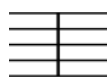
[拍子記号と弱起の入力方法 \(222 ページ\)](#)

小節線のタイプ

Dorico Elements には小節線のタイプが複数あり、それぞれ同じ手順で入力、移動、および削除を行なえます。

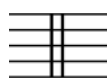
標準 (縦線)

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。

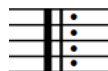
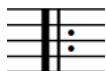


反復開始線

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。

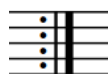
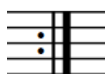
- 2つの点(5線譜の第2間と第3間に点が1つずつ入る)
- 4つの点(5線譜の4つの間に点が1つずつ入る)

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。



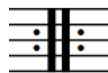
反復終了線

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本の縦線の中に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、拍、小節線の入力方法 \(237 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(465 ページ\)](#)

[リピート小節線による演奏回数の変更 \(465 ページ\)](#)

[譜表グループをまたぐ小節線 \(564 ページ\)](#)

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。たとえば小節線の開始位置を変更する場合は、既存の小節線を削除して新しい小節線を入力できます。

手順

1. 記譜モードで、削除する小節線を選択します。

補足

ガイドではなく小節線そのものを直接選択する必要があります。

2. **[Backspace]** 又は **[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。これにより、音符、休符および連符のグループが変化する場合があります。

手順終了後の項目

- 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。
- 小節線の開始位置を変更するために小節線を削除した場合は、別の位置に新しい小節線を入力します。

関連リンク

[拍子記号と弱起の入力方法 \(222 ページ\)](#)

[小節、拍、小節線の入力方法 \(237 ページ\)](#)

[小節 \(558 ページ\)](#)

[小節線 \(562 ページ\)](#)

[音符と休符のグループ化 \(592 ページ\)](#)

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 symphony orchestra, showing individual measure lines for each instrument. The instruments listed are: Flute, Oboe, Clarinet in Bb, Bassoon, Horn in F1, Horn in F2, Trumpet in Bb, Trombone, Tuba, Tympani, Violin I, Violin II, Viola, Violoncello, and Double Bass. Each instrument has a single measure line with a bar line.

個別の小節線

A musical score for a symphony orchestra, showing instrument groups grouped by measure lines. The instruments listed are: Flute, Oboe, Clarinet in Bb, Bassoon, Horn in F1, Horn in F2, Trumpet in Bb, Trombone, Tuba, Tympani, Violin I, Violin II, Viola, Violoncello, and Double Bass. Each instrument group is enclosed in a large bracket, and the measure lines are grouped together.

インストゥルメントグループをまたぐ小節線

小節線は、大括弧または中括弧で括られた譜表グループをまたいで自動的に延長されます。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 は、各レイアウトに設定されたアンサンブルタイプに応じて自動的に譜表を括弧でくくります。

大譜表を使用するインストゥルメントの小節線

Dorico Elements では、大譜表を使用するインストゥルメントの譜表には中括弧が付くと同時に、譜表間の小節線は自動的に結合されます。譜表に大括弧と中括弧が同時に付くことはないため、大譜表を使用するインストゥルメントは大括弧から除外されます。従って他のいかなる譜表の小節線とも結合されることはありません。

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

[アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(596 ページ\)](#)

[プレーヤーグループを追加する \(121 ページ\)](#)

[グループへのプレーヤーの追加 \(122 ページ\)](#)

[プレーヤーグループの削除 \(121 ページ\)](#)

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、楽譜が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、すべてのレイアウトの各組段の開始位置に表示されます。小節番号の表示/非表示はレイアウトごとに個別に切り替えることができます。映画音楽のスコアでよく見られるように、すべての小節に表示したり、指定した一定の間隔で表示したりすることもできます。

ヒント

小節番号に関するオプションの多くは、「設定 (Setup)」 > 「レイアウトオプション (Layout Options)」の「小節番号 (Bar Numbers)」ページにあります。これは、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し、パートレイアウトでは各組段の開始位置にのみ表示するなど、レイアウトごとに異なる形で小節番号を表示するのが非常に一般的なためです。

関連リンク

[小節番号の位置](#) (571 ページ)

[小節番号の変更](#) (574 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](#) (558 ページ)

[弱起 \(アウフタクト\)](#) (957 ページ)

[小節線](#) (562 ページ)

[イベントディスプレイ](#) (420 ページ)

小節番号を表示/非表示にする

小節番号の表示/非表示をレイアウトごとに個別に切り替えることができるほか、表示する間隔も指定できます。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。

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、小節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. カテゴリーリストの「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

「なし (None)」を選択すると選択したレイアウトの小節番号が非表示になり、その他のオプションを選択すると対応する間隔で小節番号が表示されます。

小節番号の表示間隔は「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。

ヒント

小節番号が表示されたレイアウトで小節番号を個別に非表示にすることもできます。その場合は、非表示にする小節番号を選択して、プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで「小節番号を非表示 (Hide bar number)」をオンにします。

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 \(569 ページ\)](#)

[特定の譜表の上に小節番号を表示する \(571 ページ\)](#)

[ガイド小節番号の表示/非表示 \(570 ページ\)](#)

[小節番号の位置 \(571 ページ\)](#)

小節番号の囲み線を表示/非表示にする

たとえば、指揮者が見やすいように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、ページがそれほど混み合わないパートレイアウトでは囲み線を表示しないなど、必要に応じて小節番号に長方形または円形の囲み線をレイアウトごとに個別に表示できます。

小節番号に囲み線を付けると、背景が自動的に塗りつぶされます。

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. 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. カテゴリーリストの「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 \(90 ページ\)](#)

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がわかりやすくなります。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. カテゴリーリストの「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が表示され、オフのときは非表示になります。

関連リンク

[小節番号を表示/非表示にする \(567 ページ\)](#)

[長休符を表示/非表示にする \(886 ページ\)](#)

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。

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 \(40 ページ\)](#)

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、フルスコアレイアウトとパートレイアウトでは小節番号に異なるパラグラフスタイルが使用されます。

前提条件

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. カテゴリリストの「**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。

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. カテゴリーリストの「**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

選択したレイアウトの小節番号の水平位置が変更されます。

- 「**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。

関連リンク

[特定の譜表の上に小節番号を表示する](#) (571 ページ)

特定の譜表の上に小節番号を表示する

どの譜表の上に小節番号を表示するかを変更できます。これにより、各組段の複数の垂直位置に小節番号を表示できます。たとえば、大規模なオーケストラのスコアで、組段の上部と弦楽器セクションの上の両方に小節番号を表示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. 小節番号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]** を押しながらかつ接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながらかつ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. カテゴリーリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
 4. 「**位置 (Placement)**」サブセクションの「**特定のプレイヤーの上に表示 (Show above specific players)**」リストで、一番上の譜表の上に小節番号を表示するプレイヤーのチェックボックスをオンにします。
 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。
-

結果

選択したレイアウトの小節番号の垂直位置が変更されます。複数のインストゥルメントが割り当てられているプレイヤーについては、一番上のインストゥルメントの譜表の上に小節番号が表示されます。

補足

小節番号と譜表またはその他のオブジェクトとの間の距離を変更できるほか、小節番号が譜表間に収まるように、譜表間の間隔の垂直方向のスペーシング設定も変更できます。

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 \(371 ページ\)](#)

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(410 ページ\)](#)

[インストゥルメントの移動 \(108 ページ\)](#)

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

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]** を押しながらかつ接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながらかつ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. カテゴリーリストの「**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。

組段に対する小節番号の位置を変更する

小節番号は、レイアウトごとに組段の上または下のいずれかに表示できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは小節番号を組段の下に、パートレイアウトでは組段の上に表示できます。

補足

これは、特定の譜表の上に表示される小節番号の位置には影響しません。

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. 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. カテゴリーリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
 4. 「**位置 (Placement)**」サブセクションの「**組段に対する位置 (Placement relative to system)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **組段の一番上の譜表の上に表示 (Show above top staff of system)**
 - **組段の一番下の譜表の下に表示 (Show below bottom staff of system)**
 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、組段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. カテゴリーリストの「**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 \(953 ページ\)](#)

[大きな拍子記号 \(958 ページ\)](#)

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 \(576 ページ\)](#)

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
- 「**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)**」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)**
- 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。
- 「**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

- 記譜モードで、削除する番号の変更を選択します。
- [Backspace]** 又は **[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** 小節めのあとに 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が小節線の位置から、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 小節め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 回めの 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 回めの小節番号の隣に括弧付きで表示されるリピートの 2 回めの小節番号

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 \(575 ページ\)](#)

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 \(164 ページ\)](#)

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](#)

[拍に従う連桁グループ \(578 ページ\)](#)

[手動で音符に連桁を付ける \(580 ページ\)](#)

[第 2 連桁 \(589 ページ\)](#)

[連桁内の連符 \(590 ページ\)](#)

拍に従う連桁グループ

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。Dorico Elements では、デフォルトの連桁グループは拍子記号によって決定されます。

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。



3/4 におけるデフォルトの 8 分音符の連桁グループ



6/8 におけるデフォルトの 8 分音符の連桁グループ

Dorico Elements では、5/8 や 7/8 のような変拍子について、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グループ化され、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

拍のグループ化に対するより詳細な制御が必要な状況では、リズムの分割が明示されたカスタムの拍子記号を入力できます。これにより Dorico Elements はこの分割に従って自動的にフレーズを連桁で連結します。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 \(592 ページ\)](#)

[拍子のカスタム連桁グループを作成する \(592 ページ\)](#)

連桁グループの分割

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。

ヒント

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

[連桁グループ \(578 ページ\)](#)

[拍に従う連符グループ \(578 ページ\)](#)
[音符の連符の解除 \(581 ページ\)](#)

連符グループのリセット

音符や和音の連符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符がある場合にも役立ちます。

手順

1. リセットする連符の音符/和音を選択します。
2. 「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。

結果

連符グループが初期設定に戻ります。

手動で音符に連符を付ける

音符には手動で連符を付けられます。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符を付ける場合に役に立ちます。

連符は初期設定では小節や組段内にとどまるため、連符が小節線、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符で連結させる必要があります。

手順

1. 連符で連結させる音符を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「連符 (Beaming)」 > 「連符を連結 (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、連符で連結されます。

新しい連符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符で連結されていた音符がある場合、別の連符として改めて連結されるか、連符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

連符グループの一部に以前は中央配置の連符がかかっていたとしても、新しい連符は中央配置になりません。

関連リンク

[連符が小節線をまたぐことの許可/禁止を切り替える \(974 ページ\)](#)
[中央配置の連符 \(584 ページ\)](#)
[譜表をまたぐ連符の作成 \(586 ページ\)](#)
[拍に従う連符グループ \(578 ページ\)](#)
[拍子のカスタム連符グループを作成する \(592 ページ\)](#)

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

譜表に対する連桁の位置

連桁の譜表に対するデフォルト位置は、連桁グループに属する音符の譜表位置と符尾の方向により決定されます。

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。

関連リンク

[連桁の傾斜 \(583 ページ\)](#)

[中央配置の連桁 \(584 ページ\)](#)

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。
 - **[F]** を押して、選択した連桁の譜表に対する位置を変更することもできます。
-

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。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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. 譜表に対する位置の変更を元に戻す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、ぶら下げるか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、連桁の傾斜を個別に変更できます。

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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 \(582 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連桁の作成 \(586 ページ\)](#)

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

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。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

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。
 - 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「連桁を強制的に中央に配置 (Force Centered Beam)」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

[手動で音符に連桁を付ける \(580 ページ\)](#)

[連桁の傾斜を個別に変更する \(583 ページ\)](#)

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。

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、「連桁の中央配置を解除 (Remove Centered Beam)」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。

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。

前提条件

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。

- 音符を上への譜表に伸ばすには、**[N]** を押します。
- 音符を下への譜表に伸ばすには、**[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、譜表にもと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



本来の譜表に表示されている音符



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 \(353 ページ\)](#)

[他の声部の音符がすでにある譜表に伸びた音符 \(1005 ページ\)](#)

[複声部の音符位置 \(1002 ページ\)](#)
[音符の符尾の方向を個別に変更する \(926 ページ\)](#)

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。こうすることで、符頭が等間隔に配置されている場合よりも、譜表をまたぐ連桁のスペーシングが均一であることを認識しやすくなります。

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. 「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. カテゴリーリストの「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。

結果

選択したレイアウトで譜表をまたぐ連桁のオプティカルスペーシングが有効になります。

例



デフォルトのスペーシングを使用: 符頭間の距離が均一になる



譜表をまたぐ連桁にオプティカルスペーシングを使用: 符尾間の距離が均一になる

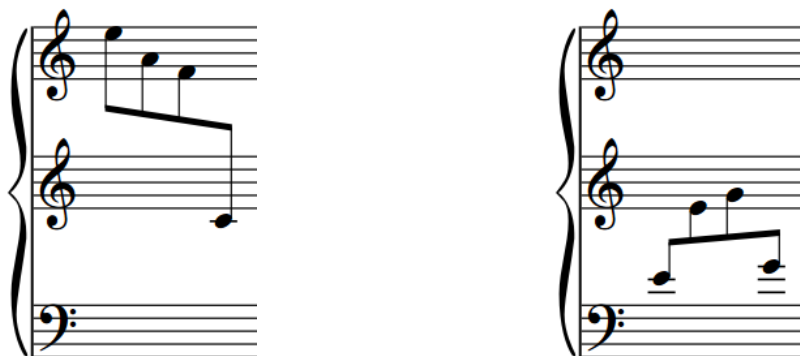
関連リンク

[音符のスペーシング \(407 ページ\)](#)

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番め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。

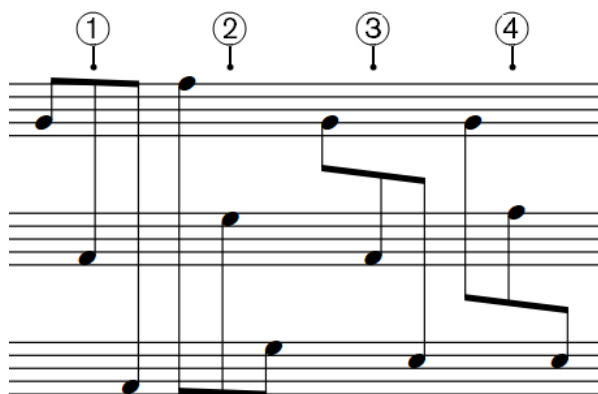
連桁がまたがる譜表が2つだけの場合、譜表をまたぐ連桁はこの2つの譜表の間に配置されます。



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、連桁は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、連桁は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、連桁は一番上と2番め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 \(926 ページ\)](#)

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。

連桁のでっぱりは、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、「連桁 (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)」 > 「連桁 (Beaming)」 > 「第2連桁を分割 (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

8分音符のように、連符になる音符が含まれる連符は連符で連結されます。ただし、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。連符の角括弧は、必要に応じて個別に表示/非表示にできます。

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。



連符ではない16分音符と連符で連結された16分音符の3連符



連符でない8分音符とは別に連符で連結された8分音符の3連符

関連リンク

[連符 \(971 ページ\)](#)

[連符の角括弧 \(977 ページ\)](#)

[連符の数や比率を示す数字 \(979 ページ\)](#)

[連符の大括弧を表示/非表示にする \(977 ページ\)](#)

ステムレット

ステムレットは連桁グループ内で連桁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、連桁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桁でつなげて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読み込んだり開いたりした場合、これは表示されます。

扇形連桁

扇形連桁は、複数の連桁線が反対側の単一の連桁線に向かって広がる場合はアツチェレランドを示し、反対側の連桁線に収束する場合はラレンタンドを示します。

1つの扇形連桁内で傾斜方向を複数回変更できます。

連桁には線を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。連桁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、扇形連桁を作成したり、その向きを変えたりはできません。ただし、扇形連桁を含むプロジェクトを読み込んだり開いたりした場合、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桁



2本線のアツチェレランドの扇形連桁



3本線のラレンタンドの扇形連桁

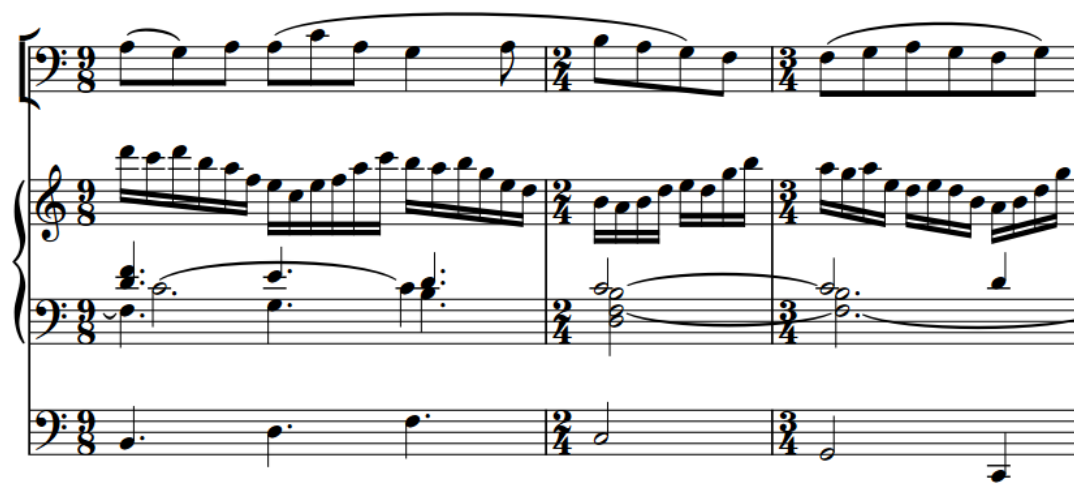


2本線のラレンタンドの扇形連桁

音符と休符のグループ化

さまざまなデュレーションによる音符と休符の、さまざまな拍子および前後関係におけるグループ化と記譜の方法については、一般的な表記規則があります。Dorico Elements では、音符は自動的に小節に収まるように記譜されます。

一般的な拍子記号に応じて、さまざまな方法で音符が連桁が連結されます。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。



異なる拍子を使用するパッセージ。異なる拍子では音符の連桁のグループ化の形も変わります。タイでつながれた音符のデュレーションが 2 本めの小節線をまたぐ場合は自動的に修正されます。

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。

関連リンク

[連桁 \(578 ページ\)](#)

[拍に従う連桁グループ \(578 ページ\)](#)

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。拍子記号を 1 つの譜表だけに入力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。

- カスタム連桁グループを使った拍子記号を入力する位置にあるアイテムを選択します。単一の譜表にカスタム連桁グループを使った拍子記号を入力するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。
2. カスタム連桁グループを使った拍子記号を特定の複数の譜表に同時に入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 新しい拍子記号の影響を受ける領域の終わりに、必要に応じて拍が自動的に追加されるようにするには、**[I]** を押して挿入モードを有効にします。
4. **[Shift]+[M]** を押して拍子記号のポップオーバーを開きます。
5. 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。
6. 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。
 - 選択した譜表またはキャレットが伸びている譜表にのみ拍子記号を入力するには、**[Alt/Opt]+[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、単一の数字を表示させるか拍グループを表示させるかを変更できません。

関連リンク

- [拍に従う連桁グループ \(578 ページ\)](#)
- [拍子記号と弱起の入力方法 \(222 ページ\)](#)
- [拍子記号のポップオーバー \(222 ページ\)](#)
- [拍子記号のスタイル \(960 ページ\)](#)
- [拍子記号の分子スタイルを個別に変更する \(961 ページ\)](#)

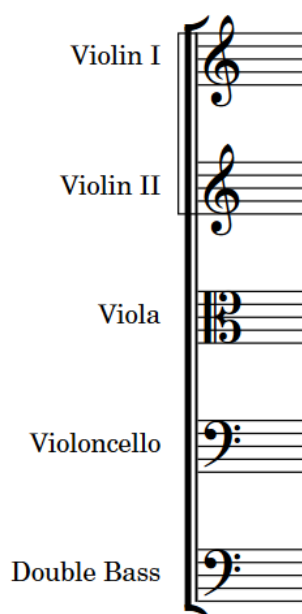
大括弧と中括弧

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。

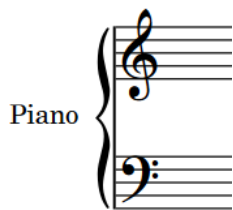
Dorico Elements では、大括弧および中括弧でくくられた譜表が小節線によっても連結されます。つまり大括弧でくくられた複数の譜表や中括弧でくくられた複数の譜表は、グループ全体が小節線で連結されます。

中括弧

中括弧は波線または曲線で、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。通常はピアノやハーブなどの大譜表を使用するインストゥルメントに使用されます。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す。



中括弧でピアノの譜表2つをくくった例

補足

- 譜表に大括弧と中括弧が同時に付くことはありません。そのため、中括弧の付いた譜表は大括弧のグループからは除外されます。また、中括弧の付いた譜表に副括弧や小副括弧は表示できません。
- 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。
- 最後のフローの後ろに表示される場合のみ、空白の譜表に大括弧/中括弧を表示できます。楽曲フレーム内の空白の譜表に大括弧/中括弧を表示することはできません。

関連リンク

- [譜表グループをまたぐ小節線 \(564 ページ\)](#)
- [プレーヤーグループ \(120 ページ\)](#)
- [プレーヤーグループを追加する \(121 ページ\)](#)
- [アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(596 ページ\)](#)
- [アンサンブルタイプごとの大括弧によるグループ化の変更 \(595 ページ\)](#)
- [組段オブジェクト \(916 ページ\)](#)

アンサンブルタイプごとの大括弧によるグループ化の変更

レイアウトごとにアンサンブルタイプを変更することで、大括弧にどの譜表を含めるかを変更できます。たとえば、すべての打楽器プレーヤーを含むパートレイアウトの括弧のくくり方をフルスコアレイアウトの打楽器の譜表と変える必要がある場合などに便利です。

初期設定では「オーケストラ (Orchestral)」が選択されています。小アンサンブル用のプロジェクトでは、この設定を変更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. ブラケットのグループ化のアンサンブル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. カテゴリーリストの「大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)」を選択します。
4. 「アンサンブルタイプ (Ensemble type)」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 大括弧なし (No brackets)
 - オーケストラ (Orchestral)
 - 小アンサンブル (Small ensemble)
 - 吹奏楽 (Wind band)

- **ビッグバンド (Big band)**
- **英国式ブラスバンド (British brass band)**

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大括弧のグループ化に関するデフォルトが変更されます。

ヒント

- 大括弧のグループ内にインストゥルメントが1つしかない場合の大括弧の表示/非表示を切り替えたり、譜表が1つだけ表示されている場合の中括弧の表示/非表示を切り替えたりするなど、「**大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)**」ページには括弧に関するより詳細なオプションが用意されています。
- また、そのレイアウトの大括弧のグループ化に関する設定より優先される形で、特定の譜表にカスタムの大括弧/中括弧のグループを設定することもできます。ただし、空白の譜表の大括弧/中括弧を変更することはできません。

関連リンク

[譜表グループをまたぐ小節線 \(564 ページ\)](#)

[最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする \(376 ページ\)](#)

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は、レイアウトごとに選択したアンサンブルタイプによって決まります。これは、どの譜表が大括弧でくくられ、小節線で結合されるかに影響しません。

「設定 (Setup)」 > 「レイアウトオプション (Layout Options)」の「**大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)**」ページで、以下のアンサンブルタイプから選択できます。

大括弧なし (No brackets)

大括弧を使用せずに、すべての譜表が別々に表示されます。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。

これは、「**ソロ (Solo)**」および小編成の「**ジャズ (Jazz)**」プロジェクトテンプレートから開始したプロジェクトのフルスコアレイアウトのデフォルト設定です。

オーケストラ (Orchestral)

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。ただし、声部の譜表は小節線で結合されません。

これは、新規プロジェクトおよび「**オーケストラ (Orchestral)**」、「**合唱および声楽 (Choral and Vocal)**」、「**コンサートバンド (Concert band)**」プロジェクトテンプレートから開始したプロジェクト、そしてその他のすべてのプロジェクトテンプレートから開始したプロジェクトのカスタムスコアレイアウトおよびパートレイアウトのデフォルト設定です。

小アンサンブル (Small ensemble)

インストゥルメントファミリーに関係なく、中括弧が付く譜表を除いたプロジェクトのすべての譜表が大括弧でくくられます。

これは、「**室内楽 (Chamber)**」および「**ピットバンド (Pit band)**」プロジェクトテンプレートから開始したプロジェクトのフルスコアレイアウトのデフォルト設定です。

吹奏楽 (Wind band)

譜表はインストゥルメントタイプごとに大括弧でくくられます。たとえば、フルート1とフルート2は大括弧でくくられますが、ほかの木管楽器とは別になります。

ビッグバンド (Big band)

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が、例外で金管楽器はインストゥルメントタイプごとに大括弧でくくられます。

リズムセクションのインストゥルメントは大括弧でくくられます。

打楽器とティンパニは大括弧でくくられます。

英国式ブラスバンド (British brass band)

金管楽器はインストゥルメントタイプごとに大括弧でくくられますが、例外でホルンとトランペットは一緒に大括弧でくくられます。

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大括弧でくくられます。

打楽器とティンパニは個別に大括弧でくくられます。

これは、「**ビッグバンド (Big band)**」プロジェクトテンプレートから開始したプロジェクトのフルスコアレイアウトのデフォルト設定です。

補足

- 譜表に大括弧と中括弧が同時に付くことはありません。そのため、ピアノや大譜表を使用するその他のインストゥルメントなどの連合譜表は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、別の大括弧でくくられます。
- 初期設定では、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。「**設定 (Setup)**」 > 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)**」ページで、単一のインストゥルメントに大括弧を表示するかどうかをレイアウトごとに選択できます。
- 声部の譜表は、たとえ大括弧でくくられていても小節線では結合されません。
- 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

[プロジェクトテンプレートのカテゴリー \(53 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(916 ページ\)](#)

第2括弧

第2括弧は第2レベルの譜表のグループ化です。これらは大括弧の左側に配置され、大括弧でくくられたグループ内の譜表グループにマークを付けることができます。Dorico Elements では、第2括弧を中括弧または副括弧として表示できます。

初期設定では第2括弧は副括弧として表示され、大括弧の外側に細い線の角括弧で表わされます。第2括弧の外観を変更したり、大括弧のグループ内の隣接する同一のインストゥルメントの第2括弧の表示/非表示をレイアウトごとに切り替えたりできます。



副括弧としての第2括弧



中括弧としての第2括弧

補足

中括弧に加えて小副括弧を表示することはできません。小副括弧は副括弧にのみ追加できます。

第2括弧の表示/非表示を切り替える

大括弧のグループ内の隣接する同一のインストゥルメントの第2括弧の表示/非表示をレイアウトごとに個別に切り替えることができます。

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)**」リストで、第2括弧を表示/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. カテゴリーリストの「**大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)**」を選択します。
4. 「**大括弧グループ内の同じ種類の楽器 (Instruments of the same kind within a bracketed group)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **第2括弧を使用 (Use secondary brackets)**
 - **第2括弧を使用しない (No secondary brackets)**
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

「**第2括弧を使用 (Use secondary brackets)**」を選択すると、選択したレイアウトに第2括弧が表示され、「**第2括弧を使用しない (No secondary brackets)**」を選択すると非表示になります。

第2括弧を副括弧/中括弧として表示する

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、レイアウトごとに個別に表示できます。

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. 第2括弧の外観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. カテゴリーリストの「大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)」を選択します。
4. 「第2括弧の外観 (Secondary bracket appearance)」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 中括弧 (ブレイス) (Brace)
 - 副括弧 (Sub-bracket)
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第2括弧の外観が変更されます。

補足

中括弧に加えて小副括弧を表示することはできないため、副括弧が中括弧として表示されるレイアウトには小副括弧が表示されません。

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。



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。

The image shows a musical score in 4/4 time with a key signature of one flat (B-flat). It consists of two systems of staves. The top system has a clarinet staff and a piano staff. The bottom system has a piano staff. Above the clarinet staff, chord symbols are written: C7, G7/D, C7, F, G#dim7 Gm7, F, C7, F C7. Above the piano staff, the same chord symbols are written: C7, G7/D, C7, F, G#dim7 Gm7, F, C7, F C7. The clarinet staff contains a melodic line with slurs and triplets. The piano staff contains a bass line with chords and single notes.

クラリネットとピアノの譜表のスラッシュの上にあるコード記号は、記譜されたホルネットのメロディに合わせてプレイヤーが即興で演奏するのを補助します。

Dorico Elements の初期設定では、コード記号はプロジェクト全体において入力された位置で存在します。つまり、コード記号の入力が必要なのは一度だけで、あとは必要に応じて複数の譜表の上に表示したり、すべての譜表で非表示にしたりできるという意味です。ただし、状況によっては同じ位置の異なるプレイヤーに対して異なるコード記号を表示する必要がある場合もあります。このような場合には、ローカルなコード記号を入力できます。

コード記号の表示/非表示は特定のインストゥルメントの譜表に対して切り替えることができ、これはプロジェクト全体に反映されます。これは複数のインストゥルメントが同じプレイヤーに割り当てられている場合でも、異なるレイアウトでも同様です。またコード記号をコード記号領域/スラッシュ領域の中でのみ表示させることも、それぞれのコード記号の表示/非表示を切り替えることもできます。

コード記号が入力してあっても、現在のレイアウトにコード記号を表示する設定のプレイヤーがない場合は、コード記号はガイドとして表示されます。

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。

Dorico Elements には、コード記号の外観のプリセットにデフォルトが1つ用意され、これはすべてのコード記号に適用されます。

関連リンク

- [コード記号の入力方法 \(250 ページ\)](#)
- [コード記号を表示/非表示にする \(602 ページ\)](#)
- [コードダイアグラム \(610 ページ\)](#)
- [ガイドの表示/非表示の切り替え \(350 ページ\)](#)

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

コード記号を入力したあと、音符ごとに個別にコード記号を移調できます。

補足

移調レイアウトの移調楽器に適切なコード記号が自動的に表示されます。

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. 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。

ヒント

- たとえば Gb メジャーから G メジャーに移動する場合など、「**間隔を算出 (Calculate interval)**」セクションを使用して必要な設定を判断することをおすすめします。
 - 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。そのため、移調パラメーターを手動で設定したい場合には、性質の前に音程を選択することをおすすめします。
-

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。

関連リンク

[「移調 \(Transpose\)」ダイアログ \(204 ページ\)](#)

[実音と移調音 \(129 ページ\)](#)

[レイアウトの移調/非移調の設定 \(128 ページ\)](#)[コード記号の表記の変更 \(608 ページ\)](#)

コード記号を表示/非表示にする

コード記号は特定の譜表のみ、またはコード記号領域/スラッシュ領域の中のみ条件でプレーヤーごとに表示/非表示を切り替えて、プロジェクト全体に適用できます。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の譜表の上に表示されません。

コード記号を入力した譜表のプレーヤーは、自動的に現在のレイアウトですべてのインストゥルメントのコード記号を表示する設定になります。

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。
 - プレーヤーに割り当てられたすべてのインストゥルメントの譜表の上にコード記号を表示するには、「**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)**」を選択します。
 - プレーヤーに割り当てられたインストゥルメントのうち、リズムセクションのインストゥルメントの譜表の上のみコード記号を表示するには、「**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)**」を選択します。
 - プレーヤーに割り当てられたインストゥルメントの譜表のうち、コード記号領域/スラッシュ領域の中のみコード記号を表示するには、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**コード記号領域とスラッシュ領域に表示 (Show in Chord Symbol and Slash Regions)**」を選択します。
 - プレーヤーに割り当てられたすべてのインストゥルメントの譜表でコード記号を非表示にするには、「**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)**」を選択します。

結果

選択したプレーヤーのコード記号を表示するレイアウトに関するプロジェクトの設定に従いつつ、選択したプレーヤーに割り当てられたインストゥルメントの譜表で、コード記号の表示/非表示が切り替えられます。

ヒント

- コード記号を各組段の上部に1回だけ表示するようにレイアウトごとに選択できます。
- コード記号が表示されるレイアウトでは、コード記号の表示/非表示を個別に切り替えることもできます。その場合はコード記号を選択して、プロパティパネルにある「**コード記号 (Chord Symbols)**」のグループで「**非表示 (Hidden)**」をオンにします。非表示にした各コード記号の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。

コード記号、演奏技法、数字付き低音、テキストオブジェクト、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

[コード記号の入力 \(255 ページ\)](#)[コード記号領域 \(604 ページ\)](#)

[コード記号領域の入力 \(257 ページ\)](#)

[ガイド \(350 ページ\)](#)

[コードダイアグラムを表示/非表示にする \(611 ページ\)](#)

[1つまたは複数の譜表の上にコード記号を表示する \(607 ページ\)](#)

[「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 \(45 ページ\)](#)

レイアウトでコード記号を表示/非表示にする

レイアウトのタイプ別にコード記号の表示/非表示を切り替えられます。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該当するすべてのレイアウトに表示されます。

補足

現在のレイアウトのすべてのインストゥルメントでコード記号が非表示に設定されている場合、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。
 - 選択したプレーヤーにすべてのレイアウトでコード記号を表示する場合は、「**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)**」を選択します。
 - 選択したプレーヤーにコード記号を表示するのはフルスコアまたはカスタムのスコアレイアウトのみとし、パートレイアウトには表示させない場合は、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**フルスコアにのみ表示 (Show in Full Score Only)**」を選択します。
 - 選択したプレーヤーにコード記号を表示するのはパートレイアウトのみとし、フルスコアまたはカスタムのスコアレイアウトには表示させない場合は、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**パートにのみ表示 (Show in Parts Only)**」を選択します。

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。

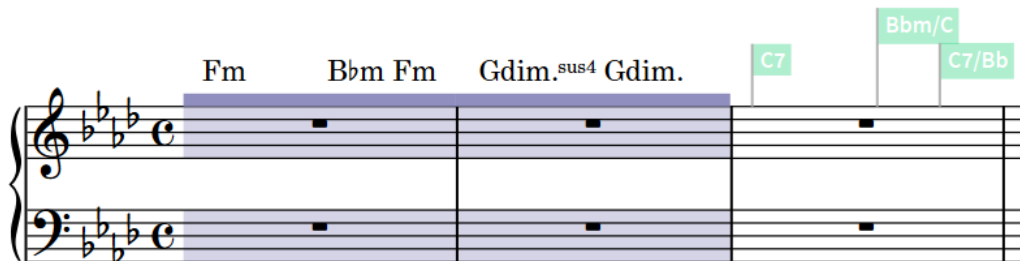
コード記号領域

コード記号領域は、コード記号を表示するパッセージを指定するのに使用します。プロジェクトの大半ではコード記号を必要としないものの、即興のセクションではコード記号を表示する必要があるというプレーヤーやレイアウトにおいて特に役立ちます。

コード記号領域は、プレーヤーが必要とする範囲のみにコード記号を表示させることができます。これにより、プロジェクト全体にわたってコード記号を表示させ、不要な範囲は手動で非表示にするという作業を省略できます。

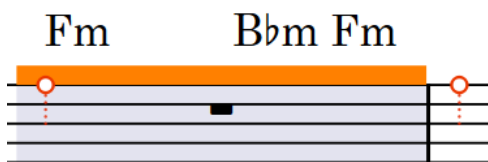
Dorico Elements では、コード記号領域を入力すると、対応するプレーヤーは自動的にコード記号領域とスラッシュ領域にコード記号を表示する設定に切り替わります。これは、即興のセクションでは、プレーヤーを支援するためにスラッシュとコード記号の両方を使用するのが一般的なためです。コード記号領域またはスラッシュ領域以外の範囲にあるコード記号はすべて自動的に非表示となり、ガイドで位置が示されます。

初期設定では、コード記号領域には第5線の上に色付きの実線が付くとともに、色付きの背景で強調表示されます。ズームアウトすると、色付きの背景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。このような強調表示は注釈と見なされ、初期設定では印刷されません。また画面上の表示/非表示も切り替えられます。



コード記号領域と、領域が終了した後に表示されるコード記号のガイド

記譜モードでは、それぞれの領域の開始位置と終了位置にハンドルがあり、これを使用して領域の移動や長さの変更が行なえます。



選択中のコード記号領域のハンドル

関連リンク

- [コード記号領域の入力 \(257 ページ\)](#)
- [コード記号を表示/非表示にする \(602 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域 \(870 ページ\)](#)
- [ガイドの表示/非表示の切り替え \(350 ページ\)](#)
- [注釈 \(542 ページ\)](#)

コード記号領域の移動

コード記号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、移動するコード記号領域を選択します。

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領域は1つだけです。

- 以下のいずれかの操作を行なって、コード記号領域を前後の小節に移動させます。
 - [Alt/Opt]+[→]** を押して右へ移動します。
 - [Alt/Opt]+[←]** を押して左へ移動します。
 - コード記号領域をクリックして、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領域が、現在のリズムグリッドの間隔に従って異なる位置に移動します。

補足

コード記号領域はそれぞれの位置に1つしか存在できません。選択したコード記号領域の位置を変更して、他のコード記号領域の部分に重なった場合、他のコード記号領域はそれに合わせて短縮されます。

この動作は元に戻せます。その場合、影響された他のコード記号領域の長さは復元されます。ただし、コード記号領域の位置の変更にマウスを使用して、もう1つのコード記号領域を完全に上書きした場合、そのコード記号領域は完全に削除されます。

コード記号領域の長さの変更

コード記号領域は入力後に長さを変更できます。

手順

- 記譜モードで、長さを変更するコード記号領域を選択します。

補足

マウスを使用する場合、一度に長さを変更できるコード記号領域は1つだけです。

- 以下のいずれかの操作を行なって、コード記号領域の長さを変更します。
 - 現在のリズムグリッドの間隔ずつ伸ばすには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 現在のリズムグリッドの間隔ずつ縮めるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** 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

選択したコード記号領域の長さが変更されます。

補足

コード記号領域はそれぞれの位置に1つしか存在できません。選択したコード記号領域の長さを変更して、他のコード記号領域の部分に重なった場合、他のコード記号領域はそれに合わせて短縮されます。

この動作は元に戻せます。その場合、影響された他のコード記号領域の長さは復元されます。ただし、コード記号領域の長さの変更にマウスを使用して、他のコード記号領域を完全に上書きした場合、そのコード記号領域は完全に削除されます。

コード記号領域の強調表示を表示/非表示にする

コード記号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。

補足

コード記号領域内の譜表の上に表示される実線はそもそも非表示にできないため、これに対しては効果がありません。

手順

- 「ビュー (View)」 > 「コード記号領域を強調 (Highlight Chord Symbol Regions)」を選択します。
-

結果

メニューの「コード記号領域を強調 (Highlight Chord Symbol Regions)」の横にチェックマークがあるときはコード記号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になります。

コード記号の位置

コード記号が表示されたレイアウトでは、コード記号を表示するように設定されたすべてのインストゥルメントの譜表の上か、各組段の最上段の譜表の上のみのどちらかにコード記号が配置されます。

初期設定では、コード記号はそれぞれのリズム上の位置で、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。

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分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/非表示にする \(602 ページ\)](#)

[レイアウトでコード記号を表示/非表示にする \(603 ページ\)](#)

[コード記号領域 \(604 ページ\)](#)

1 つまたは複数の譜表の上にコード記号を表示する

コード記号を表示するように設定されたすべてのインストゥルメントの譜表の上にコード記号を表示するか、各組段の最上段の譜表の上のみ表示するかをレイアウトごとに選択できます。

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. コード記号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. カテゴリーリストの「**コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)**」をクリックします。
4. 「**コード記号 (Chord Symbols)**」セクションで、「**コード記号の表示 (Show chord symbols)**」に以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **特定のプレーヤーの譜表の上 (Above specific players' staves)**
 - **組段の一番上の譜表の上 (Above top staff of system)**
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、コード記号の垂直位置が変更されます。

関連リンク

- [コード記号の入力 \(255 ページ\)](#)
- [コード記号を表示/非表示にする \(602 ページ\)](#)
- [レイアウトでコード記号を表示/非表示にする \(603 ページ\)](#)
- [コード記号領域 \(604 ページ\)](#)

コード記号の位置を移動する

コード記号の位置は、あとから移動することができます。

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間隔に従いコード記号を移動します。
 - **[Alt/Opt]+[→]** を押して右へ移動します。
 - **[Alt/Opt]+[←]** 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。

コード記号の表記の変更

移調楽器のコード記号の異名同音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、すべての移調レイアウトと移調が同じすべてのインストゥルメン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。
たとえば、Bbのすべてのインストゥルメントのコード記号の表記を変更するには、Bbのインストゥルメントのパート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

移調レイアウトで移調が同じすべてのインストゥルメント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トランペットのパートレイアウトのコード記号の表記も変更されます。

関連リンク

- [コード記号のポップオーバー \(251 ページ\)](#)
- [コード記号の移調 \(601 ページ\)](#)
- [実音と移調音 \(129 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調/非移調の設定 \(128 ページ\)](#)

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

表記の変更によってコード記号に上書きされた異名同音の表記を削除して、デフォルトの表記に戻すことができます。Bbのように単一の移調を持つインストゥルメントの上書きだけを削除したり、すべてのインストゥルメントの移調の上書きを削除したりできます。

手順

1. 記譜モードで、表記をリセットするコード記号を選択します。
 - 単一のインストゥルメントの移調のコード記号の異名同音の表記だけをリセットするには、その移調を持つインストゥルメントに属する譜表上のコード記号を選択します。たとえば、Bbのすべてのインストゥルメントのコード記号をリセットするには、Bbのインストゥルメントの譜表上のコード記号を選択します。
 - すべてのインストゥルメントの移調のコード記号の異名同音の表記をリセットするには、移調インストゥルメントに属する譜表上の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。
 - 選択した移調を含むインストゥルメントのコード記号の異名同音の表記だけをリセットするには、コード記号のポップオーバーに **[Alt/Opt]+[S]** と入力します。
 - すべてのインストゥルメントの移調のコード記号の異名同音の表記をリセットするには、ポップオーバーに **[Shift]+[Alt/Opt]+[S]** と入力します。
-

結果

指定した移調を含むインストゥルメントのみ、またはすべての移調楽器について、移調レイアウトで選択したコード記号の異名同音の表記がリセットされます。

MusicXML ファイルから読み込まれたコード記号

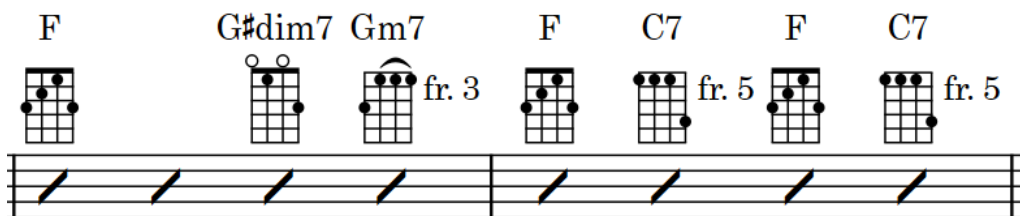
コード記号は、MusicXML ファイルから読み込むことができます。ただし、要素の種類として Neapolitan、Italian、French、German、Pedal、Tristan、および Other の値を指定しているコードは読み込まれません。なぜなら、これらのコード記号が表わしている音符を指定する情報がないためです。

コードダイアグラム

コードダイアグラムはフレット楽器の弦とフレットのパターンを表わすもので、対応するコードを演奏する際に指で押さえる位置を丸で示します。コードの特定のシェイプをコンパクトに表示でき、特定のボーイングが必要な場合に便利です。

Dorico Elements では、コードダイアグラムはコード記号の一部であり、コード記号を表示しているときはいつでもその下にコードダイアグラムを表示できます。ギターやベースの DADGAD チューニングなどのさまざまなチューニングや弦の配置を含め、あらゆるフレット楽器にコードダイアグラムシェイプを表示できます。たとえば、ベースの譜表の上にスタンダードギターチューニングのコードダイアグラムシェイプを表示したい場合など、下に表示される楽器とは異なるコードダイアグラムシェイプを表示することもできます。

また、フローの開始位置に、フローで使用されるすべてのコード記号のコードダイアグラムをグリッドに表示することもできます。これはポップスやロック音楽のリードシートでよく使用されます。楽譜内のコード記号と一緒に表示されるものとは別に、使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示できます。



バンジョーのコードダイアグラムが表示された一連のコード記号

Dorico Elements では、押さえるフレットの相互の位置関係をシェイプと呼びます。演奏できるすべてのシェイプは、新たに作成したコードダイアグラムシェイプを含め、ピッチが一致する他のコードに再利用できます。つまり、別の楽器、別のチューニング、フレットボードの別の位置 (シェイプに含まれる開放弦を別のフレット位置でバレーを使って演奏できる場合) などにシェイプを利用できるということです。

1つのコードに対して、異なる楽器やチューニングのコードダイアグラムシェイプを表示できます。これは、開放弦のピッチと弦の数がそれぞれ異なるためです。

関連リンク

[コード記号 \(600 ページ\)](#)

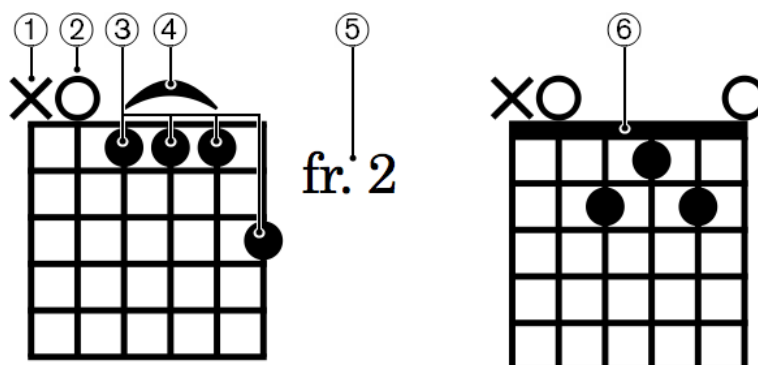
[コードダイアグラムを表示/非表示にする \(611 ページ\)](#)

[使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示/非表示にする \(612 ページ\)](#)

[新しいコードダイアグラムシェイプを作成する \(615 ページ\)](#)

コードダイアグラムの構成要素

コードダイアグラムは、対応するコードを演奏するのに必要な弦、フレット位置、指の位置に関する情報を、記号、丸、線を組み合わせて表わします。



- 1 省略弦**
鳴らさない弦を表わします。
- 2 開放弦**
開放した状態で鳴らす、つまり押さえずに鳴らす弦を表わします。
- 3 丸**
弦を押さえるフレット位置を表わします (通常は左手の指を使う)。
- 4 バレー**
同じ指で複数の弦を押さえることを表わします。通常は、弦をフレットボードに均一に押し付けます。
- 5 開始フレット番号**
コードダイアグラムの一番上のフレットが第1フレット以外の場合、そのフレット番号を表わします。
- 6 ナット**
フレットボードの最上部、つまりナットを表わし、一番上のフレットが第1フレットのコードダイアグラムに表示されます。

関連リンク

[コードダイアグラムシェイプを変更する \(614 ページ\)](#)

コードダイアグラムを表示/非表示にする

あらゆるタイプのフレット楽器のコードダイアグラムを、コード記号と一緒に表示したり、非表示にしたりできます。また、コードダイアグラムを表示するフレット楽器またはチューニングを変更することもできます。ただし、コード記号が非表示になっている場合はコードダイアグラムを表示できません。

前提条件

- コードダイアグラムを表示するコード記号を入力しておきます。
- コードダイアグラムを表示する譜表の上にコード記号が表示されていることとします。
- フレット楽器のカスタムチューニングを使用してコードダイアグラムを表示する場合は、使用するチューニングをインポートしておくか、プロジェクト内のフレット楽器のチューニングを適切に変更しておきます。

手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、コードダイアグラムの表示/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。
 - コードダイアグラムを表示するには、「**コードダイアグラム (Chord Diagrams)**」 > [フレット楽器とチューニング]を選択します。たとえば、DADGAD チューニングのギターにコードダイアグラムを表示するには、「**コードダイアグラム (Chord Diagrams)**」 > 「**D-A-D-G-A-D ギターチューニング (DADGAD guitar tuning)**」を選択します。
 - コードダイアグラムを非表示にするには、「**コードダイアグラム (Chord Diagrams)**」 > 「**コードダイアグラムなし (No Chord Diagrams)**」を選択します。

結果

選択したプレーヤーのすべてのコード記号と一緒に、選択したフレット楽器とチューニングに適したコードダイアグラムが表示されます。Dorico Elements では、各コードに使用できるシェイプのうち、最もシンプルなものが表示されます。つまり、開放弦が最も多く、バレーの位置が簡単で、指の位置が最もナットに近い形です。

そのコード記号に使用できるコードダイアグラムがない場合は、空のコードダイアグラムが表示されます。

ヒント

空のコードダイアグラムを編集して新しいコードダイアグラムシェイプを保存できます。

例



コード記号を表示し、コードダイアグラムを非表示にした状態

コードダイアグラムを表示した状態 (スタンダードギターチューニング)

関連リンク

[コード記号の入力 \(255 ページ\)](#)

[コード記号を表示/非表示にする \(602 ページ\)](#)

[「弦とチューニングを編集 \(Edit Strings and Tuning\)」ダイアログ \(117 ページ\)](#)

[フレット楽器の開放弦のピッチの変更 \(119 ページ\)](#)

[フレット楽器のチューニングの読み込み \(119 ページ\)](#)

使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示/非表示にする

各レイアウトの各フローで使用されているすべてのコードダイアグラムを含むグリッドの表示/非表示を、個別に切り替えることができます。初期設定では、使用されるコードダイアグラムのグリッドには、スタンダードギターチューニングのコードダイアグラムが表示されますが、これは任意のフレット楽器またはチューニングのコードダイアグラムを表示するように変更できます。

使用されるコードダイアグラムのグリッドは、ポップスやロック音楽のリードシートでよく使用されます。通常、垂直方向のスペースを節約するために、楽譜内のコード記号と一緒に表示されるコードダイアグラムのかわりに表示されます。こうすることでコードダイアグラムを大きく表示でき、細部が読みやすくなります。

前提条件

- フレット楽器のカスタムチューニングを使用してコードダイアグラムを表示する場合は、使用するチューニングをインポートしておくか、プロジェクト内のフレット楽器のチューニングを適切に変更しておきます。
- コード記号を入力し、特定のボイスとと一緒に表示するコード記号のシェイプを変更しておくことをおすすめします。

補足

使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示する場合は、コード記号と一緒に表示されるコードダイアグラムを表示しないのが普通です。また、コードダイアグラムが非表示になっているときはコードダイアグラムシェイプを変更できません。

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. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、フローの開始位置に使用されるコードダイアグラムのグリッド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. カテゴリーリストの「**コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)**」をクリックします。
4. 「**コードダイアグラム (Chord Diagrams)**」セクションで、「**フローで使用されるコードダイアグラムをフローの開始位置に表示 (Show chord diagrams used at start of flow)**」をオンまたはオフにします。
5. 必要に応じて、使用されるコードダイアグラムのグリッドの設定を変更します。
たとえば、グリッド内のコードダイアグラムのフレット楽器のチューニング、コードダイアグラムの縮尺サイズ、コードダイアグラム同士またはコードダイアグラムの列の間の距離などを変更できます。
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フローの開始位置の上に、フロー内で使用されるすべてのコード記号のコードダイアグラムがグリッド表示され、選択したレイアウトの設定に従って配置されます。フロー見出しが表示されている場合、使用されるコードダイアグラムのグリッドはその下に表示されます。グリッド内のコードダイアグラムの順序は、フロー内で最初に登場する順序によって決まります。異なるボイスは個別のコードダイアグラムとして表示されますが、グリッド内に表示されるのはそれぞれ1回のみです。

コード記号を入力したり既存のコードダイアグラムのボイスを変更したりすると、使用されるコードダイアグラムのグリッドが自動的に更新され、新たなコードダイアグラムが表示されます。

補足

- フロー内にコード記号が存在しない場合でも、フローの開始位置には使用されるコードダイアグラムのグリッドの垂直方向のスペースが追加されます。
- 使用されるコードダイアグラムのグリッド内の個別のコードダイアグラムを選択したり編集したりすることはできません。

手順終了後の項目

使用されるコードダイアグラムのグリッドをスペースに収めるために必要であれば、ページ、楽曲フレーム、フロー見出しの余白を変更できます。

関連リンク

[「弦とチューニングを編集 \(Edit Strings and Tuning\)」ダイアログ \(117 ページ\)](#)

[フレット楽器の開放弦のピッチの変更 \(119 ページ\)](#)

[新しいコードダイアグラムシェイプを作成する \(615 ページ\)](#)

[ページ余白の変更 \(369 ページ\)](#)

コードダイアグラムシェイプを変更する

個別の位置に表示されるコードダイアグラムのシェイプは、たとえば異なるボイスイングによるシェイプが必要な場合には変更できます。多くのコードには、演奏するためのシェイプが複数あります。

互換性のあるチューニングを持つインストゥルメントの同じコードのほかのすべてのインスタンスに変更を適用することもできます。

手順

1. シェイプを変更するコードダイアグラムを選択します。

補足

コードダイアグラムのシェイプは一度に1つずつしか変更できません。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、シェイプを変更します。
 - 選択したコードに使用できるすべてのシェイプを順に切り替えるには、**[Alt/Opt]+[Q]** を押します。
 - 「**コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)**」ダイアログを開いて、選択したコードに使用できるすべてのシェイプを一度に表示するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[Q]** を押します。
3. 必要に応じて、「**コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)**」ダイアログで、使用するシェイプを選択します。

ヒント

求めているシェイプがない場合は、「**編集 (Edit)**」をクリックして新しいシェイプを作成できます。

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。
5. 互換性のあるチューニングを持つインストゥルメントの同じコードのほかのインスタンスに新しいシェイプを適用するには、「**編集 (Edit)**」 > 「**コードダイアグラム (Chord Diagrams)**」 > 「**マッチするコード記号に形をコピー (Copy Shape to Matching Chord Symbols)**」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。

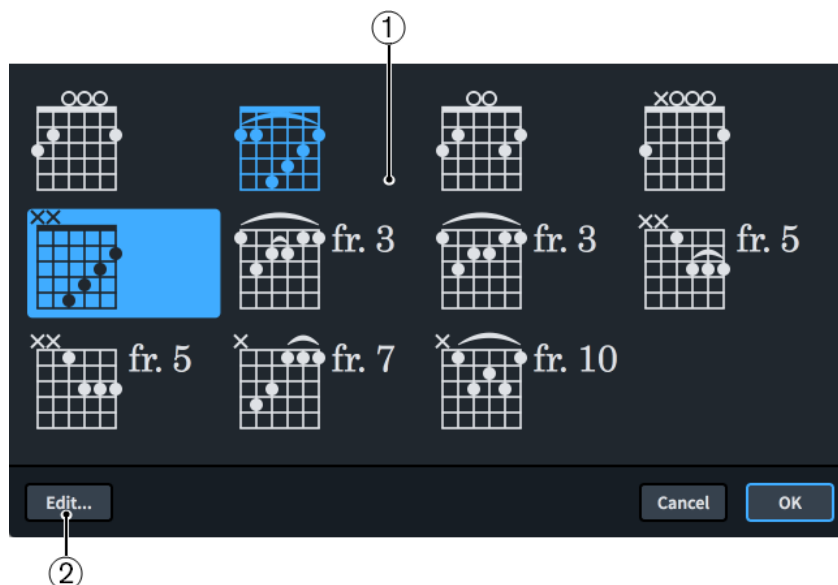
結果

選択したコードダイアグラムのシェイプが変更されます。これは楽譜の同じ位置にあり、同じフレット楽器のチューニングを使用するコードダイアグラムをすべて同時に更新させます。

「コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)」 ダイアログ

「コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)」 ダイアログを使用すると、選択したコードに使用できるすべてのコードダイアグラムシェイプを表示し、使用するものを選択できます。

- 「コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)」 ダイアログを開くには、記譜モードでコードダイアグラムを選択して **[Shift]+[Alt/Opt]+[Q]** を押します。



「コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)」 ダイアログは以下で構成されます。

1 使用できるコードダイアグラム

選択したコードに使用できるすべてのコードダイアグラムシェイプが表示され、選択した位置に表示するシェイプを選択できます。独自に作成したシェイプは異なる色で表示されます。

2 「編集 (Edit)」

表示するフレットの数、押さえるフレットの位置、開始フレット番号の変更を含め、コードダイアグラムのシェイプを編集できる「コードダイアグラムの編集 (Edit Chord Diagram)」 ダイアログを開きます。

新しいコードダイアグラムシェイプを作成する

別のボイスिंगが必要な場合やバレーを表示する場合などに、既存のコードダイアグラムシェイプを編集して新しいコードダイアグラムシェイプを作成できます。既存のコードダイアグラムシェイプへの変更内容は新しいシェイプとして保存され、既存のシェイプが上書きされることはありません。

補足

Dorico Elements では、新しいコードダイアグラムシェイプをゼロから作成することはできません。

手順

1. 記譜モードで、シェイプを編集するコードダイアグラムを選択します。

2. **[Shift]+[Alt/Opt]+[Q]** を押して「**コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)**」ダイアログを開きます。
 3. 「**編集 (Edit)**」をクリックして「**コードダイアグラムの編集 (Edit Chord Diagram)**」ダイアログを開きます。
 4. 必要に応じて、コードダイアグラムのシェイプと設定を編集します。
たとえば、開放弦を省略弦に変更したり、弦を押さえるフレットの位置を変更して対応する弦のピッチを変更したりできます。
 5. フレット開始位置の異なるコードにそのシェイプを使用できるようにするには、「**コードがネックに沿って移動することを許可 (Chord may be moved along the neck)**」をオンにします。
 6. 「**保存 (Save)**」をクリックし、「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

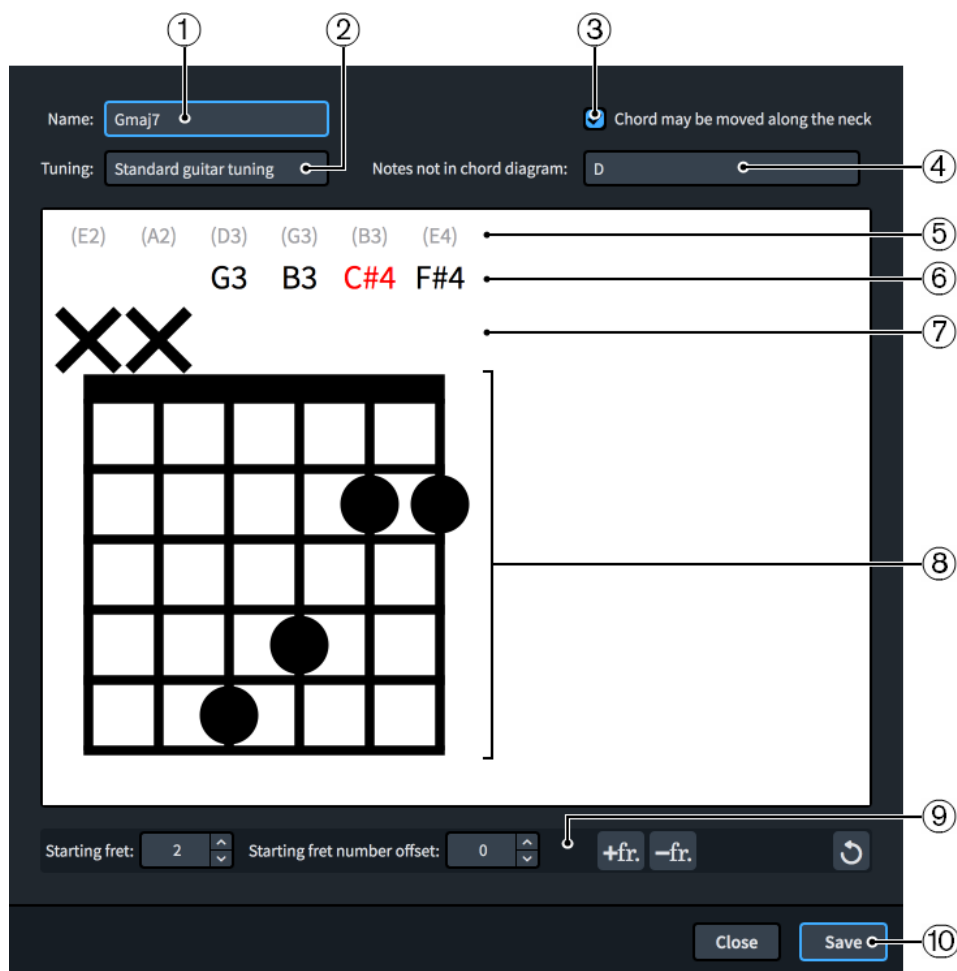
結果

新しいシェイプが保存され、選択したコードダイアグラムに適用されます。新しいシェイプは、そのシェイプを適用できる他のコードにも使用できるようになります。

「コードダイアグラムの編集 (Edit Chord Diagram)」ダイアログ

「**コードダイアグラムの編集 (Edit Chord Diagram)**」ダイアログを使用すると、表示するフレットの数、押さえるフレットの位置、開始フレット番号を含め、コードダイアグラムのシェイプを個別に編集できます。

- 「**コードダイアグラムの編集 (Edit Chord Diagram)**」ダイアログを開くには、記譜モードで「**コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)**」ダイアログを開いてシェイプを編集するコードダイアグラムを選択し、「**編集 (Edit)**」をクリックします。



「コードダイアグラムの編集 (Edit Chord Diagram)」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 名前 (Name)

ダイアログで編集中のコードダイアグラムのコード名が表示されます。この名前は変更できません。

2 チューニング (Tuning)

現在のコードダイアグラムのフレット楽器とチューニングが表示されます。

3 コードがネックに沿って移動することを許可 (Chord may be moved along the neck)

たとえば、より高いフレット位置でバレーを使って開放弦を演奏するなど、コードダイアグラムのシェイプを別のフレット位置で再利用できるようにするかどうかを指定できます。

4 コードダイアグラムにない音符 (Notes not in chord diagram)

コードの一部でありながら、現在はコードダイアグラムに含まれていないピッチが表示されます。

5 開放弦のピッチ

各弦の開放ピッチが参照用に表示されます。

6 現在の弦のピッチ

開放弦または押さえる弦について、各弦の現在のピッチが表示されます。弦のピッチがコードに含まれていない場合は、弦のピッチが赤で表示されます。

7 弦の状態

各弦の現在の使用状態が表示されます。この行をクリックすると、個々の弦の状態を開放と省略の間で切り替えることができます。

- **O**: 開放弦
- **X**: 省略弦
- **記号なし**: 押さえる弦




8 コードダイアグラムシェイプエディター

押さえるフレットの現在の配置を丸を使って表わします。任意の位置をクリックすることで、コードダイアグラムシェイプを変更したり、押さえるフレットの位置を移動したりできます。押さえるフレットの位置は、各弦に1つのみ設定できます。

同じフレットで複数の弦を押さえる場合、そのフレット位置のいずれかの丸をクリックしてバレーの表示/非表示を切り替えることができます。

9 アクションバー

フレットの数編集できるオプションが用意されています。

- **開始フレット (Starting fret)**: コードダイアグラムの一番上のフレットのフレット番号を変更します。
- **開始フレット番号のオフセット (Starting fret number offset)**: 開始フレット番号のオフセットを変更します。たとえば、バレーを含めるために開始フレットのラベルをコードダイアグラムの第2フレットの横に表示する場合などに使用します。
- **フレットを追加 (Add fret)** : コードダイアグラムの一番下にフレットを追加します。
- **フレットを削除 (Remove fret)** : コードダイアグラムの一番下のフレットを削除します。
- **コードダイアグラムをリセット (Reset Chord Diagram)** : コードダイアグラムに対して行なった変更を削除し、デフォルトのシェイプにリセットします。

10 保存 (Save)

コードダイアグラムシェイプを保存し、楽譜領域で選択したコードダイアグラムを更新します。保存されたシェイプは、互換性のある他のコードの代替シェイプとしても使用できるようになります。

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。

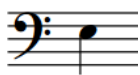
現在、ハ音記号は一般的に譜表上の2つの位置で使用されます。

- 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、一般的にテノール記号と呼ばれます。

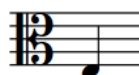
これらの音部記号は、必要な加線の数を最小化するため、対象とする楽器の音域を合わせるのに使用されます。



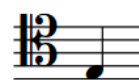
ト音記号で表示するミドルCの下のE



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(テノール)記号で表示するミドルCの下のE

関連リンク

[音部記号とオクターブ線の入力方法 \(258 ページ\)](#)

[音部記号パネル \(260 ページ\)](#)

[オクターブ指示記号付き音部記号 \(624 ページ\)](#)

[レイアウトの移調に従い音部記号を表示/非表示にする \(623 ページ\)](#)

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せんが、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 \(942 ページ\)](#)

[音部記号の位置の移動 \(620 ページ\)](#)

[音部記号を装飾音符のあとに表示 \(621 ページ\)](#)

音部記号の位置の移動

音部記号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、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、組段の開始位置に自動的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間隔に従い音部記号を移動します。

- **[Alt/Opt]+[→]** を押して右へ移動します。
- **[Alt/Opt]+[←]** 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リズム上の位置に移動します。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。
- 同じリズム上の位置に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。

この動作内容はもとに戻せますが、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。

音部記号を装飾音符のあとに表示

表記規則によれば、音部記号は装飾音符の前に配置されるため、Dorico Elements ではこれがデフォルトになっています。ただし、状況によっては音部記号を装飾音符と通常の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. 装飾音符のあとに表示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

選択した音部記号が通常の音符と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。

例



装飾音符の前に配置されたト音記号



へ音記号と揃えるために装飾音符のあとに配置されたト音記号

関連リンク

[音部記号の一般的な配置規則 \(620 ページ\)](#)

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、組段の開始位置に自動的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、削除する音部記号または音部記号のガイドを選択します。
2. **[Backspace]** 又は **[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 \(258 ページ\)](#)

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

- これらの手順はユーザーが入力した音部記号にのみ該当します。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、フルスコア/カスタムスコアのレイアウトとパートレイアウトでそれぞれ異なる音部記号を初期設定で表示するインストゥルメントが多数あります。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せん。

手順終了後の項目

一部のレイアウトでは音部記号を表示しつつ他では非表示にする場合、レイアウトの移調に従い音部記号の表示/非表示を切り替えられます。

関連リンク

[プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(105 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更 \(107 ページ\)](#)

[インストゥルメントピッカー \(82 ページ\)](#)

[音部記号のオクターブを変更する \(623 ページ\)](#)

レイアウトの移調に従い音部記号を表示/非表示にする

個々の音部記号を、実音と移調音のレイアウトのどちらか一方にのみ表示するよう設定できます。たとえば一部の移調楽器は、実音のスコアでは加線が多くなりすぎることを避けるため、音部記号の変更が必要となりますが、移調音によるそれぞれのパート譜では、音部記号の変更は必要ありません。

初期設定では、すべての音部記号がすべてのレイアウトに表示されます。

手順

1. レイアウトの移調に従って表示/非表示を切り替える音部記号または音部記号のガイドを選択します。
2. プロパティパネルの「音部記号 (Clefs)」グループで、「移調に対して表示 (Show for transposition)」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。
 - 実音 (Concert Pitch)
 - 移調音 (Transposing Pitch)

結果

選択した音部記号は、対応する移調のレイアウトにのみ表示されます。音部記号が表示されないレイアウトでは、ガイドで表示されます。

非表示になった音部記号は、音符と譜表のスペーシングに影響を与えません。

関連リンク

[レイアウトの移調/非移調の設定 \(128 ページ\)](#)

[ガイド \(350 ページ\)](#)

[音部記号とオクターブ線の入力方法 \(258 ページ\)](#)

音部記号のオクターブを変更する

たとえば、ホルンとバスクラリネットの異なる移調規則に対応する場合などに、各音部記号のオクターブの移調を変更できます。音部記号のオクターブは、実音のレイアウトと移調音のレイアウトでそれぞれ変更できます。

前提条件

- 最初の音部記号のオクターブを変更する場合は、各フローの開始位置に音部記号を入力しておくか、必要なレイアウトのデフォルトの音部記号を上書きしておきます。
- 必要な移調を持つレイアウトを楽譜領域で開いておきます。たとえば、実音の音部記号のオクターブを変更する場合は、実音のレイアウトを開いておきます。

手順

1. オクターブを変更する音部記号を選択します。
2. プロパティパネルの「音部記号 (Clefs)」グループで、「オクターブシフト (Octave shift)」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

選択した音部記号のオクターブが、同じ移調を持つすべてのレイアウトで変更されます。たとえば、**1** のときは音部記号が 1 オクターブ上に移動し、**-1** のときは音部記号が 1 オクターブ下に移動します。

選択した音部記号の譜表の音符のピッチが自動的に調整されます。たとえば、音部記号を1オクターブ上に移動した場合、その音部記号の後ろの音符はオクターブを移動していないときより1オクターブ下に表示されます。

関連リンク

[実音と移調音 \(129 ページ\)](#)

[実音と移調音で異なる音部記号を設定する \(622 ページ\)](#)

オクターブ指示記号付き音部記号

オクターブ指示記号付き音部記号は、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。音部記号の上のオクターブ指示記号は、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、音部記号の下のオクターブ指示記号は、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。



従来、音部記号のオクターブ指示記号は移調楽器であることを思い出させるものとして使われていました。しかし、近年では、一部の作曲家達の間でパッセージが広範囲にわたる場合にオクターブ線のかわりとして音部記号のオクターブ指示記号が使われています。そのため、Dorico Elements の初期設定では音部記号のオクターブ指示記号は無視されます。ただし、移調楽器は自動的に正しく移調されません。たとえば、ピッコロに属する音符は、オクターブ指示記号の付いた音部記号があるかどうかに関わらず、再生時のピッチよりも自動的に1オクターブ下に記譜されます。

関連リンク

[移調楽器 \(104 ページ\)](#)

[実音と移調音 \(129 ページ\)](#)

[オクターブ線 \(625 ページ\)](#)

[音部記号とオクターブ線の入力方法 \(258 ページ\)](#)

[音部記号のオクターブを変更する \(623 ページ\)](#)

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。

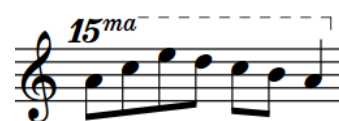
オクターブ線は、記譜よりも高いピッチの演奏を示す場合は譜表の上に、記譜よりも低いピッチの演奏を示す場合は譜表の下に配置されます。



そのままのピッチで演奏されるト音記号のフレーズ



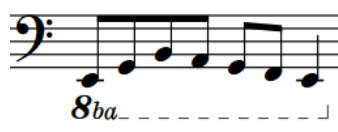
1オクターブ上のオクターブ線が付いたト音記号のフレーズ



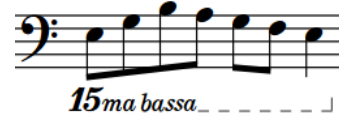
2オクターブ上のオクターブ線が付いたト音記号のフレーズ



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。オクターブ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 \(258 ページ\)](#)

[オクターブ指示記号付き音部記号 \(624 ページ\)](#)

[ライン \(825 ページ\)](#)

オクターブ線の長さの変更

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間隔ずつ伸ばすには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 現在のリズムグリッドの間隔ずつ縮めるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** 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/Opt]+[→]** 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/Opt]+[←]** 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の間隔による長さの変更のみ行なえます。
 - キーボードを使用して長さを変更すると、オクターブ線の終端のみが動きます。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の間隔または前後の符頭の位置のいずれか近い方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の間隔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ません。

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。

- 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。
 - 1本のオクターブ線を同じ譜表の次の符頭の位置まで移動するには、**[Alt/Opt]+[→]** を押しします。
 - 1本のオクターブ線を同じ譜表の前の符頭の位置まで移動するには、**[Alt/Opt]+[←]** を押しします。
 - 現在のリズムグリッドの間隔に従って右に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[→]** を押しします。
 - 現在のリズムグリッドの間隔に従って左に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]** を押しします。

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の間隔でしかオクターブ線を移動できません。

- 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

オクターブ線が異なる位置に移動します。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。

補足

- 1本の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。ただし、複数のオクターブ線を一緒に移動すると、選択したオクターブ線を移動する場所に依りて、既存のオクターブ線が短くなったり削除されたりします。
- オクターブ線を符頭が存在しない位置に移動させた場合、楽譜領域には表示されなくなります。ふたたび表示させるためには、次の符頭がある位置まで左右に移動を続ける必要があります。
- 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 \(258 ページ\)](#)

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

- 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。
- 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。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

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]** 又は **[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 \(258 ページ\)](#)

[レイアウトの移調/非移調の設定 \(128 ページ\)](#)

キュー

キューとは、インストゥルメントのパートに異なるプレーヤーが演奏する楽譜のパッセージ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ーヤーに示すためのものです。

キューはまた、プレーヤー間の協調や音程合わせの補助や、プレー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。



ティンパニパートにファゴットの楽譜を表示するキュー

補足

Dorico Elements では、キューの入力および編集はできません。ただし、キューを含むプロジェクトを読み込んだり開いたりした場合、これは表示されます。

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。



複数の異なる強弱記号を持つフレーズ

強弱記号に修飾語句を追加して、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、*ff* 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](#) (244 ページ)

[強弱記号の位置](#) (632 ページ)

[段階的強弱記号](#) (645 ページ)

[強弱記号の修飾語句](#) (642 ページ)

[強弱記号のグループ](#) (650 ページ)

[リンクされた強弱記号](#) (651 ページ)

[強弱記号レーン](#) (430 ページ)

強弱記号のタイプ

Dorico Elements では、強弱記号はそれぞれの機能に従い異なるグループに分類されます。

局部的強弱記号

局部的強弱記号は、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部的に変化させることを指示します。局部的強弱記号には *pp* や *f* などの強弱記号、そして *subito* や *molto* などの強弱記号の修飾語句があります。

段階的強弱記号とヘアピン

段階的強弱記号は、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。これらは通常ヘアピン、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。

段階的強弱記号には、ボリュームの変化を指示する *poco*、*molto*、*poco a poco*、*niente* などの強弱記号の修飾語句が付く場合もあります。

Dorico Elements では、ヘアピンは *messa 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 *ffz* 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)**」のセクションで、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 \(645 ページ\)](#)

[ニエンテのヘアピン \(641 ページ\)](#)

[強弱記号の修飾語句 \(642 ページ\)](#)

[局部的強弱記号を表示/非表示にする \(637 ページ\)](#)

[修飾語句 subito の外観と位置を変更する \(643 ページ\)](#)

[強弱記号 sforzando/rinforzando の外観を変更する \(638 ページ\)](#)

[結合式強弱記号の区切り文字を表示/非表示にする \(637 ページ\)](#)

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。ピアノやハープ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

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(344 ページ\)](#)

[強弱記号の位置の移動 \(634 ページ\)](#)

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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)

結果

選択した強弱記号の拍に対する位置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

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

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)


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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

強弱記号の位置の移動

強弱記号は、タイのつながりの中にある場合でも、入力後に別の位置へ移動できます。

補足

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、強弱記号を移動します。

- 1つの強弱記号を次の符頭の位置まで移動するには、**[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 1つの強弱記号を前の符頭の位置まで移動するには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。
- 現在のリズムグリッドの間隔に従って右に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 現在のリズムグリッドの間隔に従って左に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。

補足

複数の強弱記号が選択されている場合は、現在のリズムグリッドの間隔でしか強弱記号を移動できません。

- 強弱記号をクリックして左右の符頭にドラッグします。

結果

選択した強弱記号が新しい位置に移動します。

補足

1つの強弱記号が移動する際に他の強弱記号の上を通過した場合、強弱記号は複数が同じ位置に存在できるため、そこにあった強弱記号に影響はありません。ただし、複数の強弱記号を同時に移動した場合、それらが通過した場所にあった強弱記号は削除されます。

この動作内容はもとに戻せますが、この過程で削除された強弱記号が復元されるのは、強弱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

[強弱記号ポイントの移動 \(436 ページ\)](#)

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。このためヘアピンが小節線をまたいで伸びる場合もあります。

小節の最初の音符で終了するヘアピンは、以下の条件で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と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ています。しかしこれは、異なる譜表の一方が下の譜表と結合する小節線を伸ばしていない場合、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。

The image shows a musical score with three staves. The top staff is a grand staff (treble and bass clefs). The middle and bottom staves are bass clefs. The score is divided into three measures. The first measure shows a hairpin starting at the beginning and ending at the first bar line. The second measure shows a hairpin starting at the beginning and ending at the second bar line. The third measure shows a hairpin starting at the beginning and ending at the end of the measure. The hairpins are labeled 'ff' (fortissimo). The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings.

下の譜表から下に小節線が延びていないため、ヘアピンの終端が揃っていない

ヘアピンが次の小節の最初の音符で終了する場合、ヘアピンが小節線をまたぐことの許可と禁止を切り替えられます。小節線をまたぐヘアピンを禁止すると、すべての譜表でヘアピンが同じ長さで表示されるようになります。

小節線をまたぐヘアピンの許可/禁止を切り替える

ヘアピンが次の小節の最初の音符で終了するとき、小節線をまたぐことを許可または禁止できます。これによりたとえば、一部の小節線が結合されていない複数の譜表において、すべてのヘアピンが同じ長さで表示されるようになります。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 小節線をまたぐことの許可/禁止を切り替え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)」のグループで、「小節線との交差 (Barline interaction)」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。
 - 手前で停止 (Stop before)

- **継続 (Continue)**
-

結果

「**継続 (Continue)**」を選択すると、選択したヘアピンが小節線をまたげるようになりますが、「**手前で停止 (Stop before)**」を選択すると、小節線またぎが禁止されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

「**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。

強弱記号レベルを変更する

フレーズ内のすべての強弱記号の強弱記号レベルを上げる場合などに、強弱記号のポップオーバーを再度開くことなく、複数の異なる強弱記号の強弱記号レベルを同時に変更できます。

手順

1. 記譜モードで、強弱記号レベルを変更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って、強弱記号レベルを変更します。
 - 強弱記号レベルを上げるには、「**編集 (Edit)**」 > 「**強弱記号 (Dynamics)**」 > 「**強弱記号の強度を上げる (Increase Dynamic Intensity)**」を選択します。
 - 強弱記号レベルを下げるには、「**編集 (Edit)**」 > 「**強弱記号 (Dynamics)**」 > 「**強弱記号の強度を下げる (Decrease Dynamic Intensity)**」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

選択した強弱記号の強弱記号レベルが変更されます。たとえば、*mf* の強弱記号の強弱記号レベルを上げると *f* になります。

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、これら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

[強弱記号の入力方法 \(244 ページ\)](#)

[強弱記号ポイントの移動 \(436 ページ\)](#)

[既存のアイテムの変更 \(343 ページ\)](#)

[強弱記号の修飾語句 \(642 ページ\)](#)

[「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 \(45 ページ\)](#)

局部的強弱記号を表示/非表示にする

たとえば「sim.」など強弱記号の修飾語句を、強弱記号を伴わない形で表示させる場合などには、*f* や *pp* などの局部的強弱記号の表示/非表示を個別に切り替えることができます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 非表示にする局部的強弱記号、または表示する局部的強弱記号のガイドを選択します。
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)」をオンまたはオフにします。

結果

「強弱記号を非表示 (Hide intensity marking)」をオンにすると選択した局部的強弱記号が非表示になり、オフにすると表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

同じ位置に他の強弱記号がない場合、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。

関連リンク

[強弱記号の修飾語句 \(642 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

[ガイド \(350 ページ\)](#)

[注釈 \(542 ページ\)](#)

結合式強弱記号の区切り文字を表示/非表示にする

プロジェクト全体の設定とは関係なく、結合式強弱記号のさまざまな区切り文字の表示/非表示を個別に切り替えることができます。たとえば、いくつかの *fp* の強弱記号をスラッシュで区切る場合などで

す。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

初期設定では、*mf-p* のように、ペア内にメゾの強弱記号が少なくとも 1 つ含まれている結合式強弱記号にのみ区切り文字が表示されます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 区切り文字の表示/非表示を切り替える結合式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、「区切り用文字の表示 (Separator shown)」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。
4. 区切り文字を表示する場合は、「区切り用文字 (Separator)」をオンにして、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。
 - ハイフン (Hyphen)
 - コロン (Colon)
 - スペース (Space)
 - 斜線 (Slash)

結果

「区切り用文字の表示 (Separator shown)」チェックボックスがオンになっているときは区切り文字が表示され、オフになっているときは非表示になります。表示される区切り文字は、「区切り用文字 (Separator)」で選択したオプションに従います。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[強弱記号のタイプ](#) (631 ページ)

強弱記号 sforzando/rinforzando の外観を変更する

強弱記号 *rfz* と *sfz* の外観を個別に変更できます。たとえば、強弱記号 *sfz* の外観を *sf* に変更する場合などです。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

これらの操作は、*sffz* などの別の強度を持つアタック強弱記号の強弱/強度レベルには適用されません。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 外観を変更する *rfz* または *sfz* の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、「リフォルツァンド/スフォルツァンドスタイル (rfz/sfz 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。
 - *sf rf*

- ***sfz***
-

結果

選択した *rfz* または *sfz* の強弱記号の外観が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[強弱記号のタイプ \(631 ページ\)](#)

[修飾語句 subito の外観と位置を変更する \(643 ページ\)](#)

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/Opt]** 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

[リンクされた強弱記号 \(651 ページ\)](#)

[フィルター \(341 ページ\)](#)

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]** 又は **[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](#) (650 ページ)

[リンクされた強弱記号](#) (651 ページ)

声部固有の強弱記号

声部固有の強弱記号は譜表の単一の声部にのみ適用されます。これにより複声部における各声部、または大譜表を用いるインストゥルメントの各譜表に異なる強弱記号を指定したりできます。初期設定では、強弱記号は単一のインストゥルメント (大譜表を用いるインストゥルメントを含む) に属する譜表上のすべての声部に影響します。

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、ピアノパートでメロディーを担当する声部を強調したりできます。声部固有の強弱記号は、再生時に各声部の強弱記号を個別に変化させます。

補足

- 声部固有の強弱記号は、音符の入力中など、キャレットがアクティブなときのみ入力できます。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適用されます。
- 声部固有の強弱記号は、ベロシティを使用して強弱を制御するサウンドの再生にのみ自動的に影響します。CCなどの別の方法で強弱を制御する再生デバイスを使用している場合、同じインストゥルメントの異なる声部の異なる強弱を聴くには、声部の個別再生を有効にする必要があります。

関連リンク

[強弱記号の入力方法](#) (244 ページ)

[声部の個別再生の有効化](#) (461 ページ)

[強弱記号レーン](#) (430 ページ)

[追加の譜表](#) (913 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 「テキスト (Text)」で表示されるニエンテ
ニエンテ

関連リンク

[強弱記号の入力方法 \(244 ページ\)](#)

[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 \(645 ページ\)](#)



ニエンテのヘアピンの外観を変更する

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す。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

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

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

強弱記号の修飾語句

修飾語句は、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。修飾語句には poco a poco、molto や subito などがあります。これらは表現テキストとも呼ばれます。

Dorico Elements では、修飾語句は必ず *p* や *f* などの強弱記号に付随します。

強弱記号の修飾語句の入力は、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、既存の強弱記号に強弱記号の修飾語句を追加することもできます。

ヒント

修飾語句のみを表示したい場合は、局部的強弱記号を非表示にできます。

関連リンク

[強弱記号の入力方法 \(244 ページ\)](#)

[局部的強弱記号を表示/非表示にする \(637 ページ\)](#)

[段階的強弱記号に poco a poco のテキストを追加する \(648 ページ\)](#)

[修飾語句 subito の外観と位置を変更する \(643 ページ\)](#)

[ヘアピンの内側に中央揃えされた修飾語句 \(644 ページ\)](#)

[強弱記号 sforzando/rinforzando の外観を変更する \(638 ページ\)](#)

既存の強弱記号に修飾語句を追加する

強弱記号を入力したあと、強弱記号の前後両方に修飾語句を追加できます。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. 修飾語句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)」のグループで、以下のプロパティを片方または両方もオンにします。
 - 強弱記号の前に修飾語句を追加するには、「先頭テキスト (Prefix)」をオンにします。
 - 強弱記号の後に修飾語句を追加するには、「末尾テキスト (Suffix)」をオンにします。

3. 対応する入力フィールドに追加する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修飾語句として追加されます。「先頭テキスト (Prefix)」のフィールドに入力したテキストは強弱記号の前に表示され、「末尾テキスト (Suffix)」のフィールドに入力されたテキストは強弱記号の後に表示されます。修飾語句は、譜表の下に配置されたヘアピンの下、または譜表の上に配置されたヘアピンの上に表示され、ヘアピンの開始位置に揃えられます。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修飾語句が削除されます。

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。

手順終了後の項目

ヘアピンに修飾語句を追加した場合、修飾語句はヘアピンの内側に表示させることもできます。

関連リンク

[ニエンテのヘアピン \(641 ページ\)](#)

[強弱記号の入力方法 \(244 ページ\)](#)

[ヘアピンの内側に中央揃えされた修飾語句 \(644 ページ\)](#)

[段階的強弱記号に poco a poco のテキストを追加する \(648 ページ\)](#)

修飾語句 subito の外観と位置を変更する

subito の修飾語句の外観と位置を個別に変更できます。たとえば、修飾語句 subito を強弱記号の左に sub. と表示したり、*fp* sub. を *sf* と表示したりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 修飾語句 subito の外観や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「スービトスタイル (Subito style)」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。
 - subito
 - sub.
3. 1つ以上の *f* を含む強弱記号を選択した場合は、必要に応じて「スービトフォルテスタイル (Subito forte style)」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。
 - sub.*f*
 - *sf*
4. 「スービトの位置 (Subito position)」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。
 - 左 (Left)
 - 右 (Right)

結果

選択した修飾語句 subito の外観と位置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[強弱記号 sforzando/rinforzando の外観を変更する \(638 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

ヘアピンの内側に中央揃えされた修飾語句

ヘアピンに追加した poco a poco や molto などの修飾語句は、ヘアピンの内側に、水平垂直の両方向に中央揃えされた形で表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。初期設定では、修飾語句はヘアピンの開始位置の上または下に表示されます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. ヘアピンの内側に中央揃えで修飾語句を表示させ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)」のグループで、「修飾子の位置 (Modifier 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。
 - 上または下 (Above or Below)
 - 内側 (Inside)

結果

選択したヘアピンの修飾語句が、ヘアピンの内側に中央揃えで表示されます。修飾語句の背景は自動的に白で塗りつぶされ、テキストとヘアピンの線が重ならないようにします。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



ヘアピンの下の修飾語句 (molto)



ヘアピンの内側に中央揃えされた修飾語句 (molto)

関連リンク

[既存の強弱記号に修飾語句を追加する \(642 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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。これらは通常ヘアピン、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。

ヘアピン2つがペアとなり、中央に局部的強弱記号を記さないものはメッサ・ディ・ヴォーチェと呼ばれます。

Dorico Elements の初期設定では、段階的強弱記号はヘアピンとして表示されます。段階的強弱記号の外観は個別に変更できます。たとえば、特に長いクレッシェンドにヘアピンではなく *cresc.* のテキストを使用して表示できます。

段階的強弱記号テキストを以下の方法で表示できます。

- *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

関連リンク

[強弱記号の入力方法](#) (244 ページ)

[強弱記号のタイプ](#) (631 ページ)

[段階的強弱記号の外観を変更する](#) (646 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間隔に従う位置と、次の符頭の位置のうち、いずれか近い方まで延長するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 現在のリズムグリッドの間隔に従う位置と、前の符頭の位置のうち、いずれか近い方まで短縮するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
 - 次の符頭の位置まで延長するには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 前の符頭の位置まで短縮するには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。

補足

キーボードを使用して長さを変更すると、強弱記号の終端のみが動きます。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、任意の位置にドラッグします。

結果

個々の段階的強弱記号の長さが、現在のリズムグリッドの間隔または前後の符頭の位置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 \(650 ページ\)](#)

[強弱記号の位置の移動 \(634 ページ\)](#)

[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 \(651 ページ\)](#)

段階的強弱記号の外観を変更する

段階的強弱記号の外観は個別に変更できます。たとえば、クレッシェンドのヘアピンをメッサ・ディ・ヴォーチェ (互い違いのヘアピンのペア) に変更したり、特に長いクレッシェンドをヘアピンではなくテキストの「cresc.」を使用して表示したりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

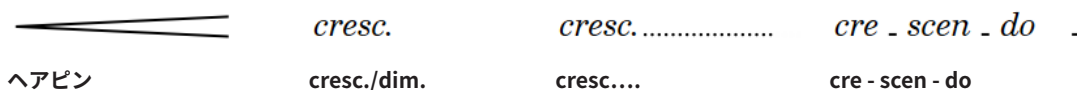
1. 外観を変更する段階的強弱記号を選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」のグループで、「段階的強弱記号のスタイル (Gradual style)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - ヘアピン
 - cresc./dim.
 - cresc...
 - cre - scen - do
4. 必要に応じて、「段階的強弱記号のスタイル (Gradual style)」の設定に従い以下のいずれかの操作を行なって、選択した段階的強弱記号の外観をカスタマイズします。
 - 「ヘアピン (Hairpin)」を選択している場合、「ヘアピン線スタイル (Hairpin line style)」をオンにして、利用できるオプションのいずれかを選択します。

- 「**cresc./dim.**」, 「**cresc...**」 または 「**cre - scen - do**」 を選択している場合、「**ディミヌエンドスタイル (Diminuendo style)**」 をオンにして、メニューから利用できるオプションのいずれかを選択します。
 - 「**cresc...**」 を選択している場合、「**延長線のスタイル (Continuation line style)**」 をオンにして、利用できるオプションのいずれかを選択します。
5. 必要に応じて、ヘアピンの段階的強弱記号の「**タイプ (Type)**」に、以下のいずれかのオプションを選択します。
- **クレッシェンドまたはディミヌエンド (Cresc. or dim.)**
 - **Messa di voce**

結果

選択中の段階的強弱記号の外観が変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



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を示します。ヘアピンはいずれも終端の広がり表示/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。

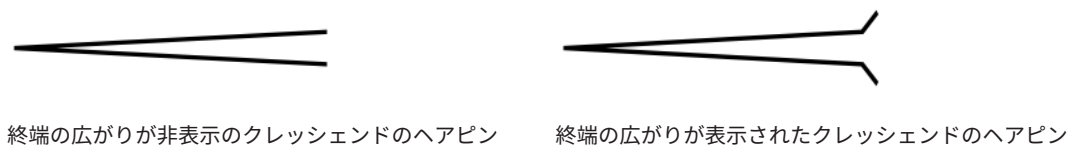
手順

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



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

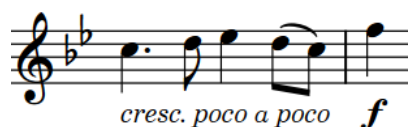
1. poco a poco を追加する段階的強弱記号を選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「Poco a poco (少しずつ) (Poco a poco (little by little))」をオンにします。

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



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

手順終了後の項目

poco a poco のテキストは、ヘアピンの内側に中央揃えで表示することもできます。

関連リンク

[強弱記号の修飾語句 \(642 ページ\)](#)

[ヘアピンの内側に中央揃えされた修飾語句 \(644 ページ\)](#)

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、強弱記号のポップオーバーに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・ヴォーチェに似た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は変更できますが、ヘアピンそれぞれの長さの個別の変更はできません。



ただし、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の間隔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 \(645 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(407 ページ\)](#)

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 \(645 ページ\)](#)

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。

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。各ソフトウェアインストゥルメントの設定は、「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログで制御できます。

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。

ヒント

各ソフトウェアインストゥルメントの設定は、「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログで制御できます。

関連リンク

[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(491 ページ\)](#)

強弱記号のグループ

強弱記号のグループ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。グループ内の局部的強弱記号を移動すると、釣り合いを取るために両側のヘアピンの長さが自動的に調整されます。



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、真ん中の強弱記号を移動させると、それに付き従う形で調整されます。

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。

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垂直方向にリンクさせ、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

[リンクされた強弱記号 \(651 ページ\)](#)

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

[リンクされた強弱記号 \(651 ページ\)](#)

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、グループ内のすべての強弱記号をグループ化されていない状態にできます。また、選択した強弱記号のみをグループから削除して、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。

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。

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。
 - 選択したグループ内のすべての強弱記号のグループ化を解除するには、「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。
 - 選択した強弱記号だけをグループから削除するには、「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。

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。



強弱記号がリンクされた2つの譜表。ただし、下の譜表はヘアピンを切り詰める別の局部的強弱記号を含んでいる。



2つめの譜表の1小節めの終わりにあった *mf* 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](#) (650 ページ)

[リンクされたスラー](#) (900 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](#) (343 ページ)

強弱記号をリンクする

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。

補足

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

[強弱記号のコピー](#) (639 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

[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](#) (343 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せん。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)**」

ヒント

「**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できます。

数字付き低音

数字付き低音とは、記譜されているベース音の上の和声を数字で指定する省略表現です。特にバロック音楽や初期のクラシック音楽で、ハープシコードやヴァイオリンなどの伴奏楽器のパートに多く見られます。

数字付き低音には、演奏者に和音の意図を伝える役割がありますが、コード音を使用した即興のアルペジオフレーズなど、解釈による演奏を行なう余地も残されています。

数字付き低音にはアラビア数字、臨時記号およびホールドの水平線を組み合わせて使用し、和音の構成音の低音からの音程と、その長さの両方を指定します。たとえば下図の数字付き低音には、サスペンションが解決する位置や低音が変化しても、コードが変わらない場合が示されています。



譜表の下に数字付き低音を表示するバスソコンティヌオパート

Dorico Elements の初期設定では、数字付き低音は対応する位置にグローバルに存在します。これは数字付き低音を使用するほとんどの楽譜には調性があり、各プレイヤーが同じ和音から得られる音で演奏するためです。したがって数字付き低音の入力が必要なのは一度のみで、場合に応じて複数の譜表の上に表示させることも、一切表示しないこともできます。また、数字付き低音の内容は、譜表ごとに音符に合わせて自動的に調整されます。ただし状況によっては、同じ位置の複数のプレイヤーに対し、それぞれ異なるコードを指定することが必要な場合もあります。このような場合は、ローカルな数字付き低音を入力します。

Dorico Elements は、入力した数字が暗示する音程を、その位置にある最低音との関係から割り出して保存します。このように数字が暗示する和声を意味的に理解することにより、Dorico Elements は異なる譜表上でも、音符の音程の移調や変更が行なわれた場合に、数字を調整して表示できます。

数字付き低音が使用された楽譜を移調すると、Dorico Elements では数字も合わせて移調されます。

Dorico Elements は、初期設定で太字のローマ字フォントの数字付き低音を使用します。

数字付き低音はレイアウトごとに個別に、特定のプレイヤーの譜表上で表示と非表示を切り替えられます。またレイアウトごとに個別に、数字付き低音のデフォルトの表示位置を譜表の上にするか下にするかを変更できます。Dorico Elements が通常は数字を表示しない場合 (3rd の音程など) や、休符などで数字のベースノートを認識できない場合は、数字はガイドとして表示されます。

補足

数字付き低音は、和声分析で一般的に使用されるローマ数字などの記譜法にはまだ対応していません。これは将来のバージョンでサポートされる予定です。

関連リンク

[数字付き低音の入力 \(314 ページ\)](#)

[レイアウトで数字付き低音の表示/非表示を切り替える \(656 ページ\)](#)

[数字付き低音の譜表に対する位置の変更 \(659 ページ\)](#)

[数字付き低音の外観 \(661 ページ\)](#)

レイアウトで数字付き低音の表示/非表示を切り替える

数字付き低音はレイアウトごとに個別に、特定のプレイヤーの譜表上で表示と非表示を切り替えられます。たとえばフルスコアとベースパートのレイアウトでは数字付き低音を表示しながら、他のパートレイアウトでは非表示にできます。

数字付き低音を入力した譜表のプレイヤーは、自動的に現在のレイアウトで数字付き低音を表示する設定になります。

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. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、数字付き低音の表示/非表示を切り替え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. カテゴリリストの「**プレイヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**数字付き低音 (Figured Bass)**」セクションで、プレイヤーごとに数字付き低音の表示のオン/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

チェックボックスがオンになっている場合は、選択中のレイアウトに含まれるプレイヤーに属するすべてのインストゥルメントの上下に数字付き低音が表示され、チェックボックスがオフになっている場合は非表示になります。オンになっているチェックボックスがない場合は、数字付き低音は完全に非表示になります。

手順終了後の項目

- 数字付き低音の譜表に対する位置を変更できます。
- 数字付き低音が表示されているレイアウトで、数字付き低音の数字を個別に非表示にできます。

関連リンク

[数字付き低音の譜表に対する位置の変更 \(659 ページ\)](#)

[数字付き低音のサスペンションに使用されるホルドの線の表示/非表示を切り替える \(658 ページ\)](#)

数字付き低音の数字の表示/非表示を個別に切り替える

数字付き低音が表示されているレイアウトで、数字付き低音の数字の表示/非表示を個別に切り替えられます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。ただし、数字付き低音が非表示になっているレイアウトでは、数字の個別表示はできません。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 非表示にする数字付き低音の数字、または表示する数字のガイドを選択します。

2. プロパティパネルの「数字付き低音 (Figured Bass)」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数字付き低音が非表示になり、オフにすると表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

非表示にした数字のそれぞれの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。

ヒント

- 数字付き低音のガイドを表示しない場合は、「ビュー (View)」 > 「ガイド (Signposts)」 > 「数字付き低音 (Figured Bass)」を選択します。メニューの「数字付き低音 (Figured Bass)」にチェックが付いているときは数字付き低音のガイドが表示され、付いていないときは非表示になります。
- コード記号、演奏技法、数字付き低音、テキストオブジェクト、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 \(350 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

[「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 \(45 ページ\)](#)

[注釈 \(542 ページ\)](#)

数字付き低音の数字の長さを変更する

数字付き低音は入力後に長さを変更できます。デュレーションを指定せずに入力した数字は、延長することでデュレーションが与えられ、ホールドの線が表示されるようになります。

ホールドの線は、低音が変化しても和音が変わらないことを表わします。

手順

1. 記譜モードで、長さを変更する数字付き低音を選択します。

補足

マウスを使用する場合、同時に長さを変更できる数字付き低音の数字は1つだけで、すでにデュレーションを持つもののみ変更できます。キーボードを使用すると複数の数字付き低音の長さを変更できますが、そのすべてがすでにデュレーションを持っている必要があります。また、これで変更できるのは全体のデュレーションのみで、サスペンションのデュレーションは変更できません。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、数字付き低音の長さを変更します。
 - 現在のリズムグリッドの間隔に従い長さを延長するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 現在のリズムグリッドの間隔に従い長さを短縮するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。

補足

キーボードを使用して長さを変更すると、終端のみが動きます。数字付き低音の始端は、楽譜での位置を移動するか、デュレーションを持たせてから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。デュレーションのハンドルまたはサスペンション解決のハンドルをクリックしてドラッグできます。

結果

選択した数字付き低音の長さが、現在のリズムグリッドの間隔に従い変更されます。その指示記号にデュレーションがなかった場合はデュレーションが追加され、ホールドの線が表示されます。

ヒント

また、プロパティパネルの「数字付き低音 (Figured Bass)」グループにある「デュレーション (Duration)」のプロパティを使用することで、数字付き低音の数字のデュレーションを変更することもできます。左の数値フィールドではデュレーションを変更でき、右の数値フィールドではホールドの線が装飾音符の位置で終了するよう指定できます。

サスペンションには、「解決音の位置 (Resolution pos.)」のプロパティを使用して、サスペンションの数字に対する解決音の数字の位置を変更できます。

例



デュレーションのない数字 (選択中)



デュレーションとホールドの線が表示された数字 (選択中)

数字付き低音のサスペンションに使用されるホールドの線の表示/非表示を切り替える

数字付き低音のサスペンションの開始と解決の数字の間に使用されるホールドの線は、個別に表示/非表示を切り替えられます。

手順

1. ホールドの線を表示/非表示にする数字付き低音を選択します。
2. プロパティパネルの「数字付き低音 (Figured Bass)」グループで、「サスペンションと解決音の間のライン (Line between susp. and resolution)」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。

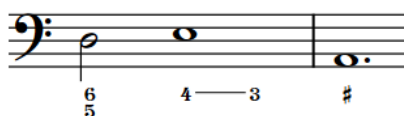
結果

選択した数字付き低音のチェックボックスがオンになっているときはホールドの線が表示され、オフになっているときは非表示になります。

例



サスペンションのホールドの線を非表示にした状態



サスペンションのホールドの線を表示した状態

数字付き低音の位置

数字付き低音は、組段ごとに必要とされる行数に応じて、自動的に行に編成されます。初期設定では、数字が譜表の下にある場合は上の行に、譜表の上にある場合は下の行に整列されます。これは数字付き低音と譜表の間隔を最小化するためです。

数字付き低音の垂直位置は、どの譜表に表示するかの設定と、レイアウトごとの譜表に対する位置の設定により決定されます。

数字付き低音のリズム上の位置の変更は、記譜モードで行ないません。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。この動作の一部である Dorico Elements のカーニング機能はすべての組段に適用され、すべての数字と変化記号の可読性を保ちます。

関連リンク

[レイアウトで数字付き低音の表示/非表示を切り替える \(656 ページ\)](#)

[数字付き低音のリズム上の位置を変更する \(660 ページ\)](#)

数字付き低音の譜表に対する位置の変更

数字付き低音の数字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。

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、数字付き低音の譜表に対する位置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. カテゴリーリストの「**プレイヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**数字付き低音 (Figured Bass)**」セクションの「**デフォルトの位置 (Default placement)**」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)
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含まれるすべての数字付き低音の数字の譜表に対するデフォルトの位置が変更されます。

ヒント

数字付き低音の数字を選択して **[F]** を押すことでも、譜表に対する位置を個別に変更できます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



譜表の下の数字付き低音



譜表の上の数字付き低音

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

数字付き低音のリズム上の位置を変更する

数字付き低音の数字は入力後に別の位置に移動できます。

手順

1. 記譜モードで、移動する数字付き低音を選択します。

補足

マウスを使用する場合、一度に位置を移動できる数字は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間隔に従い数字を移動します。
 - **[Alt/Opt]+[→]** を押して右へ移動します。
 - **[Alt/Opt]+[←]** を押して左へ移動します。
 - 数字をクリックして、任意の水平位置にドラッグします。

結果

選択した数字が新しい位置に移動します。

補足

数字付き低音の数字はそれぞれの位置に1つしか存在できません。数字が移動する際に他の数字の上を通過した場合、そこにあった数字は削除されます。

この動作内容はもとに戻せますが、この過程で削除された数字が復元されるのは、数字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

[数字付き低音の数字の長さを変更する \(657 ページ\)](#)

数字付き低音の外観

個々の数字の外観は、数字を入力した際の内容にそのまま従うよう設定されているかどうかに応じて、Dorico Elements のデフォルト設定またはポップオーバー入力のどちらかの内容により決定されます。

数字付き低音を入力する際は、初期設定では入力した内容を Dorico Elements が解釈して、数字付き低音の外観に関するデフォルトの設定が適用されます。たとえば既存の楽譜の複製作業で、どのように数字を表示させるべきかあらかじめ分かっている場合は、個々の数字が入力内容に忠実に従うよう Dorico Elements に設定できます。

数字付き低音の入力設定が「**入力内容にそのまま従う (Follow input literally)**」になっている状態で入力した個々の数字は、リセットして初期設定に従うようにしたあとで、現在の外観を修正することもできます。

Dorico Elements は、初期設定で太字のローマ字フォントの数字付き低音を使用します。

Dorico Elements が通常は数字を表示しない場合 (3rd の音程など) や、休符などで数字のベースノートを確認できない場合は、数字はガイドとして表示されます。

関連リンク

[数字付き低音の入力 \(314 ページ\)](#)

[数字付き低音の複音程を簡略化して表示する \(661 ページ\)](#)

[数字付き低音の現在の外観を固定する \(662 ページ\)](#)

[数字付き低音のリセット \(662 ページ\)](#)

数字付き低音の複音程を簡略化して表示する

個別の数字付き低音で、複音程 (9 以上の数字) を単音程のように表示できます。一部の版では複音程を単音程のように表示することが好まれており、この場合は数字が第 1 オクターブを反映するものになり、スタックの順序が乱れて表示されます。

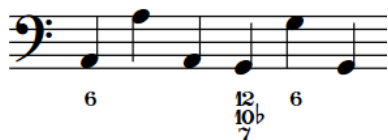
手順

1. 数字付き低音の、単音程のように表示させる複音程の数字を選択します。
2. プロパティパネルの「数字付き低音 (Figured Bass)」グループで「複音程を単音程のように表示 (Show compound intervals as simple)」をオンにします。

結果

選択した複音程の数字が単音程のように表示されます。このプロパティをオフにすると、選択した数字はデフォルトのオクターブに戻ります。

例



複音程の数字



複音程を単音程のように表示した数字

数字付き低音の現在の外観を固定する

たとえば入力設定を「**浄書オプションに従う (Follow Engraving Options)**」にして入力しながらも、将来的に浄書オプションが変更されても現在の外観を維持したい場合など、数字付き低音の外観を個別に固定できます。

手順

1. 現在の外観を固定する数字付き低音を選択します。
2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**数字付き低音 (Figured Bass)**」 > 「**現在の外観を強制 (Force Current Appearance)**」を選択します。

結果

選択した数字の現在の外観が固定され、今後数字付き低音の浄書オプションが変更されても影響を受けなくなります。

補足

- 「**浄書オプション (Engraving Options)**」ダイアログは Dorico Pro でしか利用できないため、Dorico Elements では開くことができません。数字の外観を固定すると、プロジェクトを他のユーザーと共有した場合にそのユーザーが後から数字付き低音の浄書オプションを変更しても、数字の外観は維持されます。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**現在の外観を強制 (Force Current Appearance)**」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。

数字付き低音のリセット

数字付き低音の数字は、たとえば数字付き低音の入力設定を「**入力内容にそのまま従う (Follow input literally)**」にして入力したものを、個別にリセットできます。リセットされた数字は Dorico Elements の初期設定に従い、これらの設定は Dorico Elements では変更できません。

手順

1. リセットする数字付き低音の数字を選択します。
2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**数字付き低音 (Figured Bass)**」 > 「**数字付き低音をリセット (Reset Figured Bass)**」を選択します。

結果

選択した数字付き低音の数字が、初期設定に従う形でリセットされます。これにより数字の外観とサスペンションのデュレーションが影響を受けます。

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、「**数字付き低音をリセット (Reset Figured Bass)**」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

[数字付き低音のポップオーバー \(315 ページ\)](#)

[「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 \(45 ページ\)](#)

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の多いギター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、金管楽器やフレット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。フレット楽器の場合は、両手のフィンガリングを入力できます。

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 \(214 ページ\)](#)
- [フィンガリングのポップオーバー \(215 ページ\)](#)
- [フレット楽器のフィンガリング \(668 ページ\)](#)
- [バルブ式金管楽器のフィンガリング \(674 ページ\)](#)
- [フィンガリングスライド \(672 ページ\)](#)
- [フィンガリングの表示/非表示 \(667 ページ\)](#)
- [弦の指示記号 \(677 ページ\)](#)

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。

フレット楽器のフィンガリングには異なる表記規則が適用されます。これには右手と左手の両方にフィンガリングが必要とされるためです。

右手のフィンガリングの位置

初期設定では、右手のフィンガリングはすべて譜表の外側で音符の符頭側に配置されます。つまり符尾の方向に従い譜表の上または下に配置されます。譜表の内側で符頭の音符の横に表示する場合、Dorico Elements は同じ右手のフィンガリングを使用する隣接した音符を自動的に角括弧で結合します。

左手のフィンガリングの位置

通常、左手のフィンガリングは譜表の内側の、フィンガリングが適用される音符の左側に配置されます。ただし、臨時記号や付点などの他のアイテムと重ならないようにする必要もあります。Dorico Elements では、左手のフィンガリングには最も適切な位置が自動的に計算されるとともに、デフォルトで背景が白で塗りつぶすことで、譜表線上に配置されたときの可読性を向上させます。

関連リンク

[フレット楽器のフィンガリング \(668 ページ\)](#)

[左手のフィンガリングの位置を変更する \(671 ページ\)](#)

[右手のフィンガリングの角括弧を表示/非表示にする \(669 ページ\)](#)

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)」のグループで「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で表示されます。

関連リンク

[フィンガリングのポップオーバー \(215 ページ\)](#)

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 \(214 ページ\)](#)

[フィンガリングのポップオーバー \(215 ページ\)](#)

譜表に対するフィンガリングの位置の変更

Dorico Elements はフィンガリングの位置について自動的に表記規則に従いますが、フレット楽器以外のインストゥルメントのフィンガリングは、個別に譜表の上または下に表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

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。

補足

これらの手順は、フレット楽器以外のインストゥルメントにのみ適用されます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 譜表に対する位置を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)**」のグループで、「**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。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[フレット楽器のフィンガリング \(668 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

譜表の内側にフィンガリングを表示する

フレット楽器以外のインストゥルメントのフィンガリングは、個別に譜表の内側の符頭の横に表示位置を変更できます。

補足

- これらの手順は、フレット楽器以外のインストゥルメントにのみ適用されます。フレット楽器の左手のフィンガリングは、デフォルトでは譜表の内側に表示されます。

- これらの手順は、替え指のフィンガリングには適用されません。
-

手順

1. フィンガリングを譜表の内側に表示させ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)」のグループで、「譜表の内側 (Inside staff)」をオンにします。
-

結果

選択した音符のフィンガリングが譜表の内側に表示され、符頭の真横に配置されます。初期設定では、フィンガリングが属する音符が譜表線上にある場合、可読性を確保するために譜表線が部分的に消されます。

例



フィンガリングの表示/非表示

フィンガリングを表示するか非表示にするかは、レイアウトごと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. カテゴリーリストの「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チェックボックスがオンになっているときはすべてのフィンガリングが表示され、オフになっている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 Dorico Elements の単独のアイテムではなく音符のプロパティであるため、他のアイテムのようにそれ自体を選択して削除することはできません。

手順

1. フィンガリングを削除する音符を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「フィンガリング (Fingering)」 > 「フィンガリングをリセット (Reset Fingering)」を選択します。

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。

ヒント

この動作には任意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。

関連リンク

[大きな選択範囲 \(337 ページ\)](#)

[キーボードショートカットの割り当て \(48 ページ\)](#)

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)

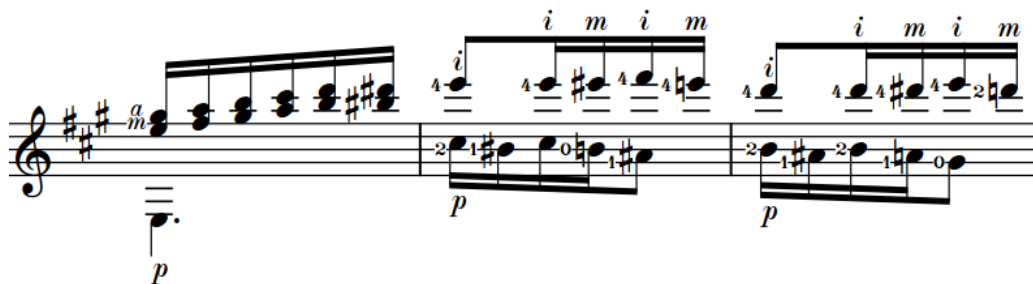
関連リンク

[フィンガリングの入力 \(214 ページ\)](#)

フレット楽器のフィンガリング

クラシックギターなどのフレット楽器は、楽譜が複雑になることから、両手のフィンガリングの追加指示が必要になります。

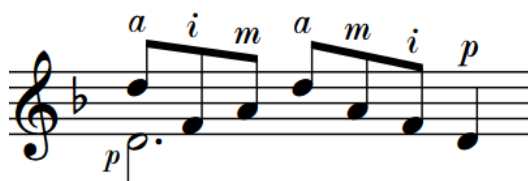
フレット楽器のフィンガリングには、通常のフィンガリングと同じフォントが使われます。



右手と左手のフィンガリングが表示された楽節

右手のフィンガリング

右手のフィンガリングは、弦をはじく指 (通常は右手) を演奏者に指示します。初期設定では、右手のフィンガリングはすべて譜表の外側の音符の符頭側に配置され、複声部では声部の符尾の方向に従って配置されます。コード内の複数の音符を同じ指で演奏する場合、その指ではじく複数の音符に対し、1つのフィンガリングを角括弧付きで表示できます。



Dorico Elements では、右手の親指のフィンガリングには「p」、右手の小指のフィンガリングには「e」が表示されます。

左手のフィンガリング

左手のフィンガリングは、弦を押さえる指 (通常は左手) を演奏者に指示します。Dorico Elements では、左手のフィンガリングは譜表の内側の、フィンガリングが適用される音符の左側に配置されます。



譜表の内側で音符の横に表示される場合、左手のフィンガリングは譜表の外側に表示されるフィンガリングよりも小さく表示されます。

関連リンク

- [フィンガリングの入力 \(214 ページ\)](#)
- [フィンガリングのポップオーバー \(215 ページ\)](#)
- [アルペジオ記号にフィンガリングを追加する \(671 ページ\)](#)
- [フィンガリングスライド \(672 ページ\)](#)
- [弦の指示記号 \(677 ページ\)](#)
- [タッピング \(780 ページ\)](#)
- [ハンマーオンとプルオフ \(781 ページ\)](#)

右手のフィンガリングの角括弧を表示/非表示にする

同じコード内の複数の音符を右手の同じ指ではじく場合、同じフィンガリングを各音符に1つずつ表示することも、その指ではじく音符にまたがる角括弧を使ってすべての音符に対して1つのフィンガリングを表示することもできます。フィンガリングを各音符に1つずつ表示する場合、それぞれのフィンガ

リングを譜表の上下どちらに配置するか選択できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

これらの手順は、フレット楽器の右手のフィンガリングにのみ適用されます。

前提条件

- 角括弧の表示/非表示を切り替える、または垂直位置を変更するフィンガリングを入力しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 右手のフィンガリングの角括弧の表示/非表示を切り替える音符をすべて選択します。
2. プロパティパネルの「つま弾くフィンガリング (Plucked Fingering)」のグループで、「垂直位置 (Vertical 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。
 - 角括弧を非表示にして、選択した音符それぞれに個別のフィンガリングを表示するには、「譜表の上 (Above staff)」または「譜表の下 (Below staff)」を選択します。
 - 角括弧を表示して、それぞれの角括弧内のすべての音符に対して1つのフィンガリングを表示するには、「音符の横 (Next to note)」を選択します。

結果

選択した右手のフィンガリングの角括弧が表示または非表示になります。「譜表の上 (Above staff)」または「譜表の下 (Below staff)」を選択した場合は、譜表に対する位置も一緒に変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



右手のフィンガリングを音符の横に角括弧付きで表示した状態

右手のフィンガリングを譜表の上に表示した状態

右手のフィンガリングを譜表の下に表示した状態

関連リンク

[フィンガリングの入力 \(214 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

左手のフィンガリングの位置を変更する

左手のフィンガリングの位置を個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。初期設定では、左手のフィンガリングは譜表の内側の、フィンガリングが適用される音符の左側に配置されます。

補足

これらの手順は、フレット楽器の左手のフィンガリングにのみ適用されます。

前提条件

- 位置を変更するフィンガリングを入力しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 位置を変更する左手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、「**止め指のポジション (Stopping finger 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。
 - **譜表の外側 (Outside staff)**
 - **音符の左側 (Left of note)**
 - **音符の右側 (Right of note)**

例

選択した左手のフィンガリングの位置が変更されます。譜表の外側に表示した場合、初期設定では譜表の上に配置されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。



譜表の外側 (Outside staff)



音符の左側 (Left of note)



音符の右側 (Right of note)

関連リンク

[フィンガリングの一般的な配置規則 \(664 ページ\)](#)

[フィンガリングの入力 \(214 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

アルペジオ記号にフィンガリングを追加する

右手のどの指でコードをかき鳴らすかを指示するために、アルペジオ記号にフィンガリングを追加できます。初期設定では、フィンガリングはアルペジオ記号の下に配置されます。

補足

これらの手順は、フレット楽器のアルペジオ記号にのみ適用されます。

前提条件

フィンガリングを追加するアルペジオ記号を入力しておきます。

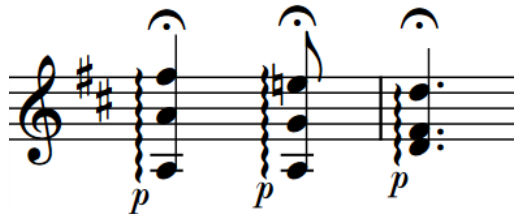
手順

1. フィンガリングを追加するフレット楽器のアルペジオ記号を選択します。
2. プロパティパネルの「つま弾くフィンガリング (Plucked Fingering)」のグループで、「指 (Finger)」をオンにします。
3. 使用するフィンガリングを値フィールドに入力します。
たとえば、親指の場合は「p」と入力します。

結果

選択したアルペジオ記号に指定したフィンガリングが追加されます。初期設定では、アルペジオ記号の下に配置されます。

例



親指で演奏するアルペジオ記号

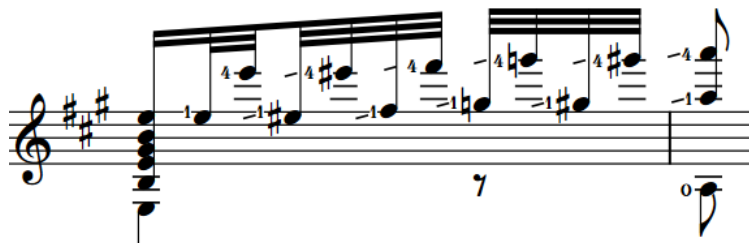
関連リンク

[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 \(267 ページ\)](#)

フィンガリングスライド

フィンガリングスライドは、楽器のネックに沿って指を上下にスライドすることを演奏者に指示するもので、フィンガリングの間に斜めの線として記譜されます。

フィンガリングスライドの開始位置の音符をスライド元の音符と呼びます。フィンガリングスライドの終了位置の音符をスライド先の音符と呼びます。



フィンガリングスライドが表示された楽節

スライド元の音符とスライド先の音符の水平距離が十分に近い場合、フィンガリングスライドは、フィンガリングの既存の位置を動かすことなく、それらを直接結合するようにフィンガリング同士の間に表示されます。スライド元の音符とスライド先の音符の水平距離が離れている場合、フィンガリングスライドはスライド先の音符の左側に固定の長さで表示されます。フィンガリングスライドの長さは個別に変更できます。

フィンガリングスライドは、符頭、臨時記号、他のフィンガリングなどの障害物を自動的に回避します。

補足

- Dorico Elements では、開始位置/終了位置のフィンガリングを動かすと、フィンガリングスライドの長さ/角度が自動的に調整されます。
- Dorico Elements では、フレット楽器に属する譜表にのみフィンガリングスライドを表示できます。その他の弦楽器に属する譜表には、弦楽器におけるフィンガリングのシフト指示記号を表示できます。

関連リンク

[フィンガリングスライドを表示/非表示にする \(673 ページ\)](#)

[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 \(674 ページ\)](#)

フィンガリングスライドを表示/非表示にする

フレット楽器の同一の弦上で左手の同じ指を使って複数の音符を演奏する場合、それらの音符の間にスライドを表示したり、非表示にしたりできます。

補足

これらの手順は、フレット楽器のフィンガリングにのみ適用されます。

前提条件

- スライドの開始位置と終了位置の音符に、同じ左手のフィンガリングを入力しておきます。
- スライドの開始位置と終了位置の音符に、同じ弦を指定しておきます。

手順

1. フィンガリングスライドを表示/非表示にするスライド先の音符を選択します。
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)」のグループで、「スライドイン (Slide in)」をオン/オフにします。

結果

「スライドイン (Slide in)」をオンにすると選択した音符の前にフィンガリングスライドが表示され、オフにすると非表示になります。スライド元の音符とスライド先の音符の間隔が十分に近い場合、フィンガリングスライドはフィンガリング同士を結合する斜めの線として表示されます。間隔が離れている場合、フィンガリングスライドはスライド先の音符の左側に固定の長さの斜めの線として表示されます。

関連リンク

[フィンガリングの入力 \(214 ページ\)](#)

[既存のフィンガリングの変更 \(665 ページ\)](#)

[個々の音符に弦を指定する \(728 ページ\)](#)

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 \(215 ページ\)](#)

[フィンガリングの入力 \(214 ページ\)](#)

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があります。

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 \(214 ページ\)](#)

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

個々のフィンガリングの後のシフト指示の表示/非表示を切り替えることができます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

シフト指示は、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の移動方向を指示する斜めの線です。

補足

これらの手順は、フィンガリングスライドを表示できるフレット楽器のフィンガリングには適用されません。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



関連リンク

[個々の音符に弦を指定する \(728 ページ\)](#)

[フィンガリングスライド \(672 ページ\)](#)

[弦の指示記号 \(677 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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

[個々の音符に弦を指定する \(728 ページ\)](#)

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。

弦の指示記号

弦の指示記号は、一般的にギター楽譜でどの弦で音符を弾くべきかを指示するために使用され、特に複数の弦で弾くことのできるピッチで役立ちます。

弦の指示記号は、丸の囲み線の中に弦の番号が表示され、弦の指示記号が音符の範囲に適用されることを示す破線を表示することもできます。通常、開放弦のピッチは囲み線なしの0として表示されます。

Dorico Elements では、押さえて弾く音の弦の指示記号がプレーンフォントで表示され、開放弦の指示記号にはフィンガリング用フォントが使用されます。



弦の指示記号と左手のフィンガリングが表示されたフレーズ

Dorico Elements には 2 種類の弦の指示記号があり、それぞれ異なる方法で入力できます。

譜表の外側の弦の指示記号

譜表の外側の弦の指示記号は、常に丸の囲み線の中に表示されます。弦の指示記号にデュレーションがある場合は、その弦で複数の音符を演奏することを示す破線のデュレーション線が自動的に表示されます。

Dorico Elements では、譜表の外側の弦の指示記号は演奏技法と見なされます。これらの指示記号は、その指示記号が適用されている音符とは関係なく選択したり削除したりできます。



デュレーション線が付いた譜表の外側の弦の指示記号

譜表の内側の弦の指示記号

譜表の内側の弦の指示記号は、開放弦を表示する場合を除き、丸の囲み線の中に表示されます。開放弦は、囲み線なしで太字の数字0として表示されます。譜表線と重ならないよう、これらの指示記号の背景は自動的に塗りつぶされます。初期設定では、これらの指示記号は符頭の左側に表示されますが、左手のフィンガリングがある場合は自動的に右側に表示されます。

譜表の内側の弦の指示記号に表示される弦の番号は自動的に計算されますが、弦を手動で指定することもできます。

押さえて弾く音の譜表の内側の弦の指示記号は、弦の外側の弦の指示記号を小さくしたものです。

Dorico Elements では、譜表の内側の弦の指示記号は各音符のプロパティと見なされません。各音符と関係なくそれらの指示記号を選択することはできません。



譜表の内側の弦の指示記号 (最後の指示記号は開放弦)

関連リンク

- [フレット楽器のフィンガリング \(668 ページ\)](#)
- [演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(292 ページ\)](#)
- [演奏技法 \(815 ページ\)](#)
- [演奏技法のデュレーション \(821 ページ\)](#)
- [弦の指示記号の長さを変更する \(678 ページ\)](#)
- [個々の音符に弦を指定する \(728 ページ\)](#)
- [弦の指示記号を削除する \(679 ページ\)](#)

弦の指示記号の長さを変更する

譜表の外側の弦の指示記号は入力後にデュレーションの長さを変更できます。単一の音符に追加された譜表の外側の弦の指示記号を延長すると、その指示記号にデュレーションが与えられ、デュレーション線が表示されます (初期設定では破線)。

手順

1. 記譜モードで、長さを変更する譜表の外側の弦の指示記号を選択します。

補足

マウスを使用する場合、同時に長さを変更できる弦の指示記号は1つだけで、すでにデュレーションを持つもののみ変更できます。キーボードを使用すると複数の弦の指示記号の長さを変更できますが、すべての指示記号にすでにデュレーションがある必要があります。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、弦の指示記号のデュレーションを変更します。
 - 現在のリズムグリッドの間隔ずつ伸ばすには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 現在のリズムグリッドの間隔ずつ縮めるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
 - 1つの弦の指示記号の終端を次の符頭にスナップするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 1つの弦の指示記号の終端を前の符頭にスナップするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。

補足

- 複数の弦の指示記号が選択されている場合は、現在のリズムグリッドの間隔でしか弦の指示記号の長さを変更できません。
 - キーボードを使用して長さを変更すると、デュレーションを持つ弦の指示記号の終端のみが動きます。デュレーションを持つ弦の指示記号の始端は、楽譜での位置を移動するか、デュレーションを持たせてから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

弦の指示記号 1 つの長さが、現在のリズムグリッドの間隔または前後の符頭の位置のいずれか近い方に従い変更されます。その指示記号にデュレーションがなかった場合はデュレーションが追加され、デュレーション線が表示されます。

複数の弦の指示記号の長さが、現在のリズムグリッドの間隔に従い変更されます。

例



デュレーションのない弦の指示記号 (選択時)



デュレーションとデュレーション線が表示された弦の指示記号 (選択時)

関連リンク

[演奏技法のデュレーション \(821 ページ\)](#)

[演奏技法の延長線 \(820 ページ\)](#)

[演奏技法のデュレーション線を表示/非表示にする \(821 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(292 ページ\)](#)

弦の指示記号を削除する

譜表の内側の弦の指示記号は入力後に音符から削除できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。ただし、譜表の内側の弦の指示記号は単独のアイテムではなく音符のプロパティであるため、他のアイテムのようにそれ自体を選択して削除することはできません。

補足

これらの手順は、譜表の内側の弦の指示記号にのみ適用されます。譜表の外側の弦の指示記号は、他のアイテムと同じ方法で削除できます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 譜表の内側の弦の指示記号を削除する音符を選択します。
2. プロパティパネルの「**弦の指示記号 (String Indicators)**」グループで、「**表示 (Show)**」をオフにします。

結果

譜表の内側の弦の指示記号が選択した音符から削除されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[大きな選択範囲 \(337 ページ\)](#)

[音符とアイテムの削除 \(351 ページ\)](#)

[譜表の内側に弦の指示記号を入力する \(304 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

弦の指示記号の位置

初期設定では、譜表の外側の弦の指示記号は譜表の上に配置されます。複声部においては、符尾が上向きの声部の弦の指示記号は譜表の上に、符尾が下向きの声部の弦の指示記号は譜表の下に配置されます。

譜表線と重ならないよう、譜表の内側の弦の指示記号の背景は自動的に削除されます。初期設定では、これらの指示記号は符頭の左側に表示されますが、左手のフィンガリングがある場合は自動的に右側に表示されます。符頭に対する弦の指示記号の位置は個別に変更できます。

譜表の外側の弦の指示記号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。また、譜表の外側の弦の指示記号の符頭に対する位置は、演奏技法と同じ方法で個別に変更できます。

関連リンク

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(344 ページ\)](#)

弦の指示記号の位置を移動する

譜表の外側の弦の指示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、移動する譜表の外側の弦の指示記号を選択します。

補足

マウスを使用する場合、一度に位置を移動できる弦の指示記号は1つだけです。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、弦の指示記号を移動します。

- 1つの弦の指示記号を同じ譜表の次の符頭の位置まで移動するには、**[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 1つの弦の指示記号を同じ譜表の前の符頭の位置まで移動するには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。
- 現在のリズムグリッドの間隔に従って右に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 現在のリズムグリッドの間隔に従って左に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。

補足

複数の弦の指示記号が選択されている場合は、現在のリズムグリッドの間隔でしか弦の指示記号を移動できません。

- 弦の指示記号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

選択した弦の指示記号が新しい位置に移動します。

補足

譜表の外側にある1つの弦の指示記号が移動する際に、譜表の外側にある他の弦の指示記号の上を通過した場合、弦の指示記号は複数が同じリズム上の位置に存在できるため、そこにあった弦の指示記号に影響はありません。ただし、複数の弦の指示記号を一緒に移動した場合、それらが通過した既存の弦の指示記号はそれに応じて短縮されるか削除されます。

この動作内容は元に戻せますが、この過程で短縮または削除された弦の指示記号が復元されるのは、弦の指示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

[弦の指示記号の長さを変更する \(678 ページ\)](#)

符頭に対する弦の指示記号の位置を変更する

初期設定では、譜表の内側の弦の指示記号は、左手のフィンガリングがない場合には符頭の左側に表示され、左手のフィンガリングがある場合には符頭の右側に表示されます。譜表の内側の弦の指示記号を符頭のどちら側に表示するかを個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

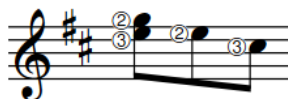
手順

1. 符頭に対する位置を変更する譜表の内側の弦の指示記号を選択します。
2. プロパティパネルの「**弦の指示記号 (String Indicators)**」グループで、「**符頭に対する位置 (Notehead-relative pos.)**」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

選択した弦の指示記号の符頭に対する位置が変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



符頭の左側に表示された弦の指示記号



符頭の右側に表示された弦の指示記号

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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 \(363 ページ\)](#)

[フレーム \(365 ページ\)](#)

[ページ形式設定 \(367 ページ\)](#)

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)**」ダイアログで追加したプロジェクトに関する情報が、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には、以下の情報に関するトークンが使用されています。

- プロジェクトのタイトル
- プロジェクトの作詞者
- プロジェクトの作曲者

補足

「**プロジェクト情報 (Project Info)**」のダイアログで個々のフローのための情報しか入力していない場合、それらの情報は最初のページに自動的に表示されません。

関連リンク

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(88 ページ\)](#)

[フロー名とフロータイトル \(136 ページ\)](#)

[テキストトークン \(399 ページ\)](#)

[フロー見出しを表示/非表示にする \(379 ページ\)](#)

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。そのため Dorico Elements では、スラッシュが付いた装飾音符と付いていない装飾音符は再生時に区別して処理されます。

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 \(192 ページ\)](#)
- [装飾音符のスラッシュ \(686 ページ\)](#)
- [再生時の装飾音符 \(687 ページ\)](#)
- [装飾音符に対するスラーの位置 \(890 ページ\)](#)
- [音符のスペーシング \(407 ページ\)](#)
- [個々の音符のピッチの変更 \(201 ページ\)](#)
- [アーティキュレーションの入力 \(211 ページ\)](#)
- [スラーの入力 \(213 ページ\)](#)

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

[小節線の前後に装飾音符を表示する \(686 ページ\)](#)

[装飾音符に対するスラーの位置 \(890 ページ\)](#)

[タイのつながりに対するスラーの位置 \(889 ページ\)](#)

[タイのつながりに対するスラーの位置を変更する \(889 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(407 ページ\)](#)

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 \(926 ページ\)](#)

[装飾音符に対するスラーの位置 \(890 ページ\)](#)

小節線の前後に装飾音符を表示する

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

選択したリズム上の位置にある装飾音符が、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。

補足

これは、選択したリズム上の位置にあるすべての装飾音符に影響します。

関連リンク

[小節線](#) (562 ページ)

[装飾音符の入力](#) (192 ページ)

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

[音符のサイズの変更](#) (726 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、アチャカトウ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、アボジャトウ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、音符入力の途中でも変更できます。

関連リンク

[装飾音符の入力 \(192 ページ\)](#)

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 \(924 ページ\)](#)

[装飾音符のスラッシュ \(686 ページ\)](#)

[音符の符尾の方向を個別に変更する \(926 ページ\)](#)

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 \(578 ページ\)](#)

[連桁グループ \(578 ページ\)](#)

再生時の装飾音符

スラッシュが付いた装飾音符と付いていない装飾音符は再生時に区別して処理されます。

スラッシュが付いたすべてのデュレーションの装飾音符およびデュレーションが 16 分音符以下のスラッシュなしの装飾音符は、デフォルトで発音される単一のデュレーションでビートの前に再生されません。

デュレーションが8分音符以上のスラッシュなしの装飾音符は、ビートに合わせて再生されます。これらの発音されるデュレーションは、その装飾音符が付いている音符のデュレーションの半分です。たとえば、スラッシュなしの8分音符の装飾音符が4分音符に付いている場合は、どちらの音符も8分音符であるように再生されます。

関連リンク

[装飾音符の入力 \(192 ページ\)](#)

[装飾音符のスラッシュ \(686 ページ\)](#)

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 \(263 ページ\)](#)

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

説明

非常に短いフェルマータ ♪


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。

短いフェルマータ ♪


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。

フェルマータ


説明

短いフェルマータ (Henze) 


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。

フェルマータ 

音符が示すリズムより長く伸ばされることを示します。

長いフェルマータ 


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。

長いフェルマータ (Henze) 

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。









非常に長いフェルマータ 

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。

カーリユー (Britten) 

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おそれがあります。

スタイル (Style)	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 \(263 ページ\)](#)

[既存のアイテムの変更 \(343 ページ\)](#)

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、プレイ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



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)



2本の斜めのスラッシュ

太い中間休止記号
(Thick caesura)



2本の太い斜めのスラッシュ

短い中間休止記号
(Short caesura)



2本のまっすぐな垂直のスラッシュ

婉曲した中間休止記号
(Curved caesura)



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](#) (343 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

初期設定では、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。

ブレス記号は、旋律を中断してブ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 (Caesuras)

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。

ブリテンのカーリユー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ユー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リズム上の位置を移動する

延長記号と休止記号は、入力後にリズム上の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。

- 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間隔に従い延長/休止記号を移動します。
 - [Alt/Opt]+[→]** を押して右へ移動します。
 - [Alt/Opt]+[←]** 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リズム上の位置に移動します。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、それぞれのリズム上の位置に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すが、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

- 譜表ごとの最大数を変更するフェルマータを選択します。
- 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。
- 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。

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。

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。

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、調号はすべての譜表に適用されます。しかし、多調音楽など、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。調号を入力すると、それ以降に入力するすべての音符がその調号に従います。たとえば、Gメジャーの調号を入力したあとで **[F]** を入力すると、自動的に F# が入力されます。

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 で使用できる調性システムは 12-EDO のみです。

関連リンク

[調性システム \(701 ページ\)](#)

[調号の入力方法 \(218 ページ\)](#)

[音符の入力 \(159 ページ\)](#)

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

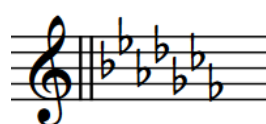
Dorico Elements においては、すべての標準的な西洋式の調号の臨時記号は、自動的にこの順番で並べられます。調号の臨時記号には伝統的な配置パターンがあり、現在の音部に従ってすべて譜表の内側に配置されます。臨時記号のパターンはすべての音部で同じですが、テナー記号のシャープの調号においては例外となり、臨時記号を譜表に収めるために他とは異なる上昇型のパターンを使用します。


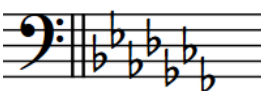
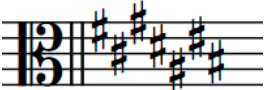
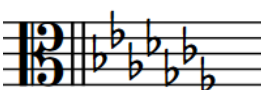
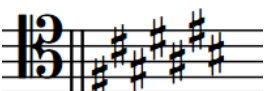
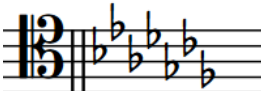
音部記号 (Clef)

シャープ記号の配置

フラット記号の配置

トレブル (Treble)



音部記号 (Clef)	シャープ記号の配置	フラット記号の配置
バス記号 (低音部記号) (Bass)		
アルト (Alto)		
テナー (Tenor)		

関連リンク
[調号の位置](#) (698 ページ)

調号のタイプ

Dorico Elements には調号のタイプが複数あり、それぞれ同じ手順で入力、移動、および削除を行なえます。

長調と短調の調号

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 \(105 ページ\)](#)

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ません。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. 記譜モードで、削除する調号または調号のガイドを選択します。
2. **[Backspace]** 又は **[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 \(218 ページ\)](#)

[プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(105 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更 \(107 ページ\)](#)

[ガイド \(350 ページ\)](#)

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 \(218 ページ\)](#)

調号の位置

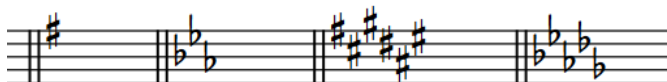
調号は初期設定では音部記号と拍子記号の間に配置され、調号を必要とするすべての譜表に表示されます。調号は無音程楽器の譜表には表示されません。

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 \(695 ページ\)](#)

[調号の位置の移動 \(698 ページ\)](#)

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。

- 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間隔に従い選択した調号を移動します。
 - [Alt/Opt]+[→]** を押して右へ移動します。
 - [Alt/Opt]+[←]** 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 \(218 ページ\)](#)

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。

補足

移調レイアウトの移調楽器に適切な調号が自動的に表示されます。

手順

- 記譜モードで、調号と音符を併せて選択します。
- 「記譜 (Write)」 > 「移調 (Transpose)」を選択して「移調 (Transpose)」ダイアログを開きます。
- 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。

ヒント

- たとえば Gb メジャーから G メジャーに移動する場合など、「間隔を算出 (Calculate interval)」セクションを使用して必要な設定を判断することをおすすめします。
- 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。そのため、移調パラメーターを手動で設定したい場合には、性質の前に音程を選択することをおすすめします。

- 「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、選択に含ま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

[「移調 \(Transpose\)」ダイアログ \(204 ページ\)](#)

[実音と移調音 \(129 ページ\)](#)

[レイアウトの移調/非移調の設定 \(128 ページ\)](#)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(335 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(337 ページ\)](#)

異名同音の調号

異名同音の調号とは、C#メジャーとDb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、Db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ー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*と表記する必要がありますが、かわりにAbに転調すると、導音はG#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Ab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1ステップ(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 \(204 ページ\)](#)

[選択範囲の移調 \(204 ページ\)](#)

[プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(105 ページ\)](#)

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 \(123 ページ\)](#)

[フローの分割 \(356 ページ\)](#)

[組段区切りの挿入 \(389 ページ\)](#)

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 \(702 ページ\)](#)

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ステップ (半音) を表わし、標準の平均律において A と B の間には 2 つの半ステップがありますが、B と C の間には半ステップが 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 \(702 ページ\)](#)

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。

歌詞 (Lyrics)

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。

The image shows a musical score snippet with three staves. The top staff is for Soprano and the middle staff is for Bassoon. The lyrics are: "vo - - lo in frà i be - a - ti in frà i be - a - ti, Cho - Pin - do, di Pin - do in frà i be - a - - - ti Cho -". The bottom staff shows a bass line with a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature.

ソプラノのデュエットの歌詞と、バスコンティヌオの伴奏

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。歌詞のタイプや歌詞のラインに応じて既存の歌詞をフィルタリングできます。

関連リンク

[歌詞のタイプ \(705 ページ\)](#)

[歌詞のライン番号 \(714 ページ\)](#)

[歌詞のフィルター \(704 ページ\)](#)

[歌詞の入力 \(311 ページ\)](#)

[既存の歌詞の音節のタイプの変更 \(707 ページ\)](#)

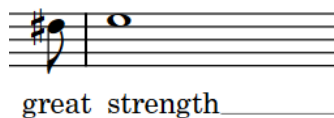
歌詞の一般的な配置規則

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。



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](#) (712 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。

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。

前提条件

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 \(704 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(337 ページ\)](#)

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。これは譜表の上にも下にも表示できます。

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 \(714 ページ\)](#)

[歌詞のライン番号および歌詞のラインタイプの変更 \(715 ページ\)](#)

[歌詞のポップオーバー \(312 ページ\)](#)

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、選択した歌詞が通常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)」のグループの「ライン番号 (Line number)」の数字で表示されます。

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

[歌詞を斜体で表示する \(712 ページ\)](#)

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](#) (311 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が変わります。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 \(311 ページ\)](#)

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]** 又は **[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 \(704 ページ\)](#)
[フィルターを使用した歌詞の選択 \(705 ページ\)](#)
[大きな選択範囲 \(337 ページ\)](#)

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]** 又は **[Delete]** を押します。

結果

選択した歌詞が削除されます。

歌詞のコピー/ペースト

Dorico Elements 内に存在する歌詞のラインと、外部のテキストエディターのどちらからでも、歌詞をコピーアンドペーストできます。これはたとえば、コピー元とは異なるリズムで同じ歌詞を歌うプレーヤーに歌詞のラインをコピーする場合に利用できます。

Dorico Elements の外部からテキストをコピーする場合、たとえば多音節語にはハイフンを追加するなど、適切に音節に分かれた形にテキストの書式を整える必要があります。これにより、各単語および音節ごとに必要となる文字数が正しく特定されるようになり、その結果歌詞の体裁を適切に整えられるようになります。自動的にハイフン処理を行なうツールも利用できますが、必ずしも信頼できる結果になるとは言えません。Dorico Elements はクリップボードにコピーされたテキストをチェックして、音節が正しく入力されるように、シングルスペースや単一のハイフンのみが含まれていることを確認します。

補足

現在のところ、中国語、日本語、韓国語の文字を含む歌詞はコピーアンドペーストできません。これは将来のバージョンでサポートされる予定です。

手順

1. コピーする歌詞またはテキストを選択します。これは、Dorico Elements 内で行なうことも Dorico Elements 外で行なうこともできます。

補足

- Dorico Elements 内の既存の歌詞/テキストをコピーする場合は、記譜モードにする必要があります。
- Dorico Elements 内で既存の歌詞を大量に選択する場合は、フィルターを使用して歌詞のラインを選択するか、歌詞を 1 つ選択して **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[A]** を数回押し、歌詞のライン全体の歌詞を選択します。

2. **[Ctrl]/[command]+[C]** を押して選択した歌詞またはテキストをコピーします。
3. 記譜モードで、歌詞をコピーする声部の最初の音符を選択します。
4. **[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。
5. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって、歌詞を貼り付ける先の歌詞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。
 - 譜表の上の歌詞のラインに変更するには、**[Shift]+[↑]** を押します。
 - コーラスのラインに変更するには、**[↑]** を押します。
 - 訳詞のラインに変更するには、**[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
6. **[Ctrl]/[command]+[V]** を押して、コピーした歌詞またはテキストの最初の単語または音節を貼り付けます。
歌詞のポップオーバーは元のテキストに従い、選択した音部の次の音符に自動的に進みます。たとえば、元テキストで音節のあとにハイフンが付く場合、ポップオーバーは **[-]** (ハイフン) が入力されたのと同様に進み、音節のあとには自動的にハイフンが表示されます。
7. 必要に応じて、2 つ以上の音符に適用させる単語または音節については、以下のいずれかの操作を行なって、手動でポップオーバーを進める必要があります。
 - 単語全体または多音節語の最後の音節のあとで、**[Space]** を押します。
 - 多音節語の最後ではない音節のあとで、**[-]** (ハイフン) を押します。
 - 音節のあとに延長線やハイフンをあとに付けない場合は、**[→]** を押します。
8. 単語または音節を 1 つ 1 つ貼り付けるために **[Ctrl]/[command]+[V]** を押し続けます。

結果

選択した歌詞またはテキストが、コピー元の声部に属する、選択した歌詞のラインに貼り付けられます。

補足

歌詞または音節は、貼り付けと同時にクリップボードから削除されます。同じ歌詞またはテキストを他の歌詞のラインや譜表に貼り付ける場合は、コピー元を再度コピーする必要があります。

関連リンク

[「歌詞を編集 \(Edit Lyrics\)」 ダイアログ \(711 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(337 ページ\)](#)

[フィルターを使用した歌詞の選択 \(705 ページ\)](#)

[同じタイプのアイテムをより多く選択する \(335 ページ\)](#)

[歌詞のポップオーバー \(312 ページ\)](#)

[歌詞の入力 \(311 ページ\)](#)

歌詞テキストの編集

歌詞の校正は困難になる場合があります。通常テキストより間隔が広く、1つの単語であっても横方向に大きく隔たれてしまうことがあるためです。Dorico Elements では、個々の単語または分節のテキストを歌詞のポップオーバーから変更することも、歌詞のライン全体を1つのダイアログに表示させながら変更することもできます。

既存の歌詞の編集

歌詞のテキストはテキストを入力したあとでも、たとえば文字の誤植を訂正するために変更できます。

補足

これを行なうと、該当する歌詞に設定されたすべてのプロパティがリセットされます。

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 \(714 ページ\)](#)

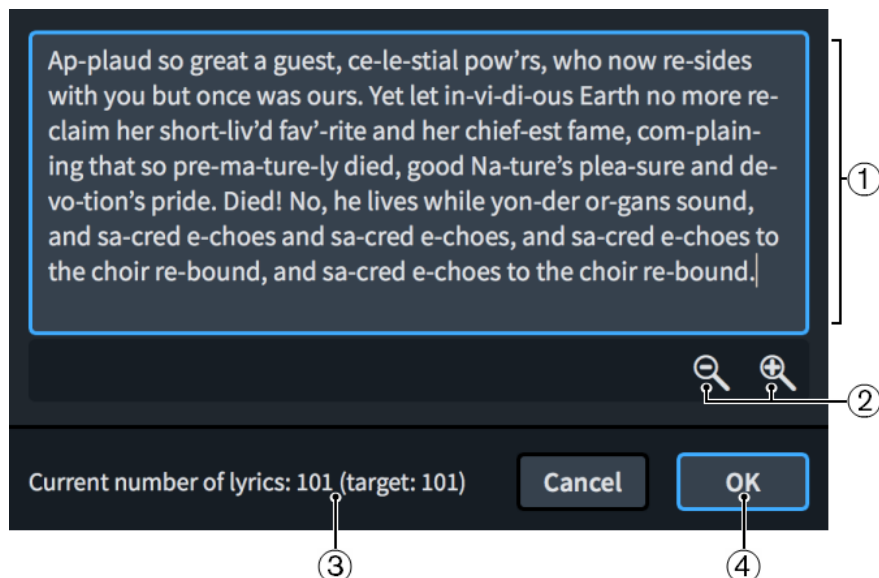
[歌詞の入力 \(311 ページ\)](#)

「歌詞を編集 (Edit Lyrics)」 ダイアログ

「歌詞を編集 (Edit Lyrics)」ダイアログでは、歌詞全体を 1 か所に一定間隔のテキストで表示しながら、確認と編集を行なえます。これにより、各単語または音節が音符と並び、歌詞が水平方向に広く隔たった状態よりも変更作業がやりやすくなります。

- 「歌詞を編集 (Edit Lyrics)」ダイアログを開くには、1 つ以上の歌詞を選択した状態で「編集 (Edit)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「歌詞のラインを編集 (Edit Line of Lyrics)」を選択します。

ダイアログには、選択した歌詞が属する歌詞のラインのすべての歌詞が表示され、文字の誤植の訂正、コンマの追加、単語中のハイフンの位置の変更といった歌詞の編集を行なえます。複数の歌詞を選択してダイアログを開いた場合、Dorico Elements は選択した中で一番上の譜表の一番早い位置にある歌詞が属する歌詞のラインをダイアログに表示します。



「歌詞を編集 (Edit Lyrics)」ダイアログは以下で構成されます。

1 テキストエディター

現在のフローで選択した歌詞のラインに含まれるすべての歌詞と、必要に応じてハイフンやスペースも編集できます。たとえば、詩の形式として節の終わりにコンマを追加したり、ハイフンをスペースに置き換えたりできます。

補足

歌詞のデュレーションや位置 (それぞれの歌詞が適用される音符の数など) の追加、削除、変更はできません。

2 ズームコントロール

ダイアログ内のテキストのサイズを変更できます。

3 現在の歌詞の数 (Current number of lyrics)

テキストエディターに現在表示されている歌詞の数と、歌詞のラインの歌詞の目標数を表示します。目標数とは、フローで選択中の歌詞のラインに既に存在する歌詞 (対応する音符) の数です。現在の歌詞の数は、ダイアログ内のテキスト変更を加えると自動的に更新されます。Dorico Elements では、現在の歌詞の数と目標数を一致させなければ、ダイアログを確定できません。

4 「OK」ボタン

変更を確定してダイアログを閉じます。現在の歌詞の数と目標数が一致した場合にのみダイアログを確定できます。

補足

ライン内の歌詞に設定されたプロパティ (斜体設定など) は、ダイアログ確定時にリセットされます。

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

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。

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 \(715 ページ\)](#)

[個々の歌詞のタイプの変更 \(706 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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。

「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)」ページにある「歌詞用のスペースを作成 (Make space for lyrics)」オプションを使用すると、音符のスペーシングの計算に歌詞を反映しないようにできます。ただし、このオプションは注意して使用することをおすすめします。

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。

- それ自体が単語であるか、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

[歌詞のラインの譜表に対する位置の変更 \(716 ページ\)](#)

[「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 \(408 ページ\)](#)

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間隔に従い歌詞を移動します。
 - **[Alt/Opt]+[→]** を押して右へ移動します。
 - **[Alt/Opt]+[←]** 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

選択した歌詞が異なる位置に移動します。

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

音符に対する歌詞の配置に初期設定は存在しません。音符のスペーシングの変更を最小化するため、Dorico Elements により自動的に歌詞の水平位置が調整されるためです。

補足

歌詞の配置の手動による変更は、選択した歌詞に対する Dorico Elements による自動スペーシングを上書きします。つまり、該当する位置の音符のスペーシングが変化することがあります。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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、特定の歌詞 (単語または多音節語の最後の音節) が複数の音符にわたって延びることを表わします。



ハイフンと延長線を使用するフレーズ

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。

Andante

S.
A.

1. Max - well - ton's braes are bon - nie,
2. Her__ brow__ is like the snow - drift,
3. Like__ dew on the gow - an ly - ing,

T.
B.

合唱曲の開始位置に表示された3番まである歌詞の3本のライン

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 \(718 ページ\)](#)

[歌詞のフィルター \(704 ページ\)](#)

[歌詞を斜体で表示する \(712 ページ\)](#)

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 \(714 ページ\)](#)

[歌詞のタイプ \(705 ページ\)](#)

[歌詞のフィルター \(704 ページ\)](#)

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。

歌詞のラインの譜表に対する位置の変更

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。

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、ライン番号および譜表に対する位置に従い、各種の歌詞のラインを選択することもできます。

- 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 \(714 ページ\)](#)

[歌詞のフィルター \(704 ページ\)](#)

[歌詞のライン番号および歌詞のラインタイプの変更 \(715 ページ\)](#)

個々の歌詞の譜表に対する位置の変更

歌詞のラインに含まれる個々の歌詞の譜表に対する位置を変更できます。

手順

- 譜表に対する位置を変更する歌詞を選択します。
- 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。

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)」のグループで、「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

チェックボックスがオンのときは選択した歌詞の前に歌詞番号が表示され、オフのときは非表示になります。

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。



日本語の歌詞でのスラーを使用するフレーズ

個々の歌詞において、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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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)」のグループで、「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

チェックボックスがオンになっているときは選択した歌詞に日本語の歌詞のスラーが表示され、オフになっているときは非表示になります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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。

Dorico Elements では、タイで連結された隣接する音符のシーケンスは、個々の音符ではなく、タイのつながり全体のデュレーションを持つ単一の音符と見なされます。音符のグループ化は、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って自動的に調整されます。

関連リンク

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(407 ページ\)](#)

[符尾 \(924 ページ\)](#)

[個々の符頭のデザインの変更 \(725 ページ\)](#)

[音程追加のポップオーバー \(200 ページ\)](#)

[既存の音符の上/下に音符を追加 \(199 ページ\)](#)

[括弧付きの符頭 \(730 ページ\)](#)

[タイ \(942 ページ\)](#)

[音符と休符のグループ化 \(592 ページ\)](#)

[拍に従う連符グループ \(578 ページ\)](#)

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 \(724 ページ\)](#)

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。

一般的な符頭

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

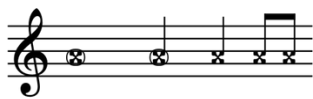


符頭セットの名称

丸付き X 符頭 (Circle X Noteheads)



X および菱形の符頭 (大) (Large X and Diamond Noteheads)



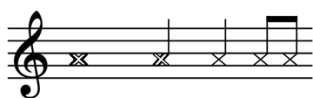
装飾文字の X 符頭 (Ornate X Noteheads)



+ 符頭 (Plus Noteheads)



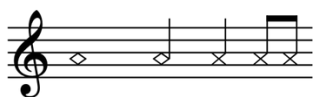
X 付き符頭 (With X Noteheads)



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)

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

逆三角形符頭 (Triangle Down Noteheads)



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)

符頭セットのデザイン

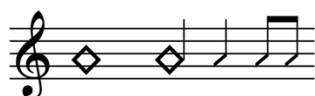


符頭セットの名称

スラッシュ符頭 (特大) (Oversized Slash Noteheads)



スラッシュ符頭 (Slash Noteheads)



スラッシュ符頭 (小) (Small Slash Noteheads)

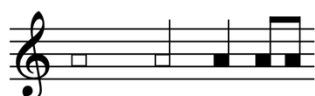
丸と四角の符頭

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

[個々の符頭のデザインの変更 \(725 ページ\)](#)

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)

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

Funk 7 種の形状の符頭 (Funk 7-shape Noteheads)



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 \(720 ページ\)](#)

[個々の符頭のデザインの変更 \(725 ページ\)](#)

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。
- 無音程打楽器に属する音符の符頭のデザインを変更して別の演奏技法を表わす場合は、かわりに演奏技法を変更します。
- 符頭のデザインを変更してハーモニクスやスラッシュ符頭を表わす場合は、かわりに音符をハーモニクスに変換するか、スラッシュ付き声部に変更します。また、スラッシュ領域を入力することもできます。

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。

ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページでは、出荷時の符頭のデザインそれぞれ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

[スラッシュ符頭 \(870 ページ\)](#)

[スラッシュ付き声部 \(1005 ページ\)](#)

[スラッシュ領域 \(870 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(354 ページ\)](#)

[ハーモニクス \(735 ページ\)](#)

[音符をハーモニクスに変換する \(736 ページ\)](#)

[無音程打楽器の演奏技法 \(989 ページ\)](#)

[無音程打楽器の音符の演奏技法を変更する \(992 ページ\)](#)

[「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 \(45 ページ\)](#)

音符のサイズの変更

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

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。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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

選択した音符のサイズが変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

- 「**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 \(192 ページ\)](#)

[符頭セットのデザイン \(721 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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。

補足

これらの手順は連符の音符にも適用できますが、連符の角括弧または連符の数や比率を示す数字を選択しているかどうかによって動作が変わります。連符の移動には専用の手順に従うことをおすすめします。

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間隔に従い選択した音符を移動します。
 - **[Alt/Opt]+[→]** を押して右へ移動します。
 - **[Alt/Opt]+[←]** を押して左へ移動します。
-

結果

選択した音符が新しい位置に移動します。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、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。

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。

関連リンク

- [連符の位置の移動 \(975 ページ\)](#)
- [リズムグリッド \(158 ページ\)](#)
- [和音の入力 \(194 ページ\)](#)
- [音符ツールボックス \(146 ページ\)](#)
- [音符のスペーシング \(407 ページ\)](#)
- [譜表をまたぐ連符の作成 \(586 ページ\)](#)
- [音符を別の譜表に移動する \(353 ページ\)](#)

個々の音符に弦を指定する

バイオリン、チェロやギターなど弦楽器に属する音符については、個別に選択してどの弦で演奏するかを指定できます。これは、正しいハーモニクスを指定する場合などに役立ちます。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 \(764 ページ\)](#)

[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 \(675 ページ\)](#)

[弦の指示記号 \(677 ページ\)](#)

[譜表の内側に弦の指示記号を入力する \(304 ページ\)](#)

[音符をハーモニクスに変換する \(736 ページ\)](#)

[倍音の変更 \(737 ページ\)](#)

音域外の音符のカラーを表示/非表示にする

音域外と見なされる音符にカラーを表示できます。これにはそのインストゥルメントや声楽のパートが演奏したり歌ったりするには高すぎる/低すぎる音符や、現在のハープペダルセッティングに合致しない音程などがあります。音域外の音符のカラーが非表示になっている場合、初期設定ではすべての音符が黒く表示されます。

音域外の音符のカラーは注釈と見なされ、初期設定では印刷されません。

手順

- 「ビュー (View)」 > 「音符と休符のカラー (Note And Rest Colors)」 > 「音域外の音符 (Notes Out Of Range)」を選択します。

結果

メニュー内の「音域外の音符 (Notes Out Of Range)」の横にチェックマークがあるときは音符が赤で表示され、チェックマークがないときは黒で表示されます。

困難と見なされる音符は暗い赤で表示され、不可能または実質的に不可能な音符は明るい赤で表示されます。

補足

タブ譜の対応する弦のフレットの範囲外にある音符は、音域外の音符にカラーを表示しない設定であっても、常にクエスチョンマークで表示されます。

例



音域外の音符のカラーを表示した例。フレーズ中の3音は明るい赤で、他の音符は暗い赤で表示されている。

手順終了後の項目

音域外の音符のカラーが表示されたことで一部の音符が現在のハープペダル設定に合わないことが分かった場合、そのパッセージのために新しいペダルダイアグラムを入力するか、適切なハープペダルダイアグラムを自動作成できます。

関連リンク

[ハープペダルダイアグラムの入力 \(301 ページ\)](#)

[既存の楽譜に基づくハープペダルダイアグラムの計算 \(302 ページ\)](#)

[注釈 \(542 ページ\)](#)

括弧付きの符頭

括弧付きの符頭は、音符の演奏が任意であること、編集上の音符であること、リピートのある楽譜のすべてのリピート回で演奏される音符ではないこと、またはピアノで鍵盤を押さえるが完全には押し込まないことを示すために一般的に使用されます。Dorico Elements では、すべての符頭に括弧を表示できます。

各括弧にどの音符が含まれているのかがはっきりわかるように、符頭の括弧は符頭よりわずかに長く上下に伸びています。



符頭の丸括弧と符頭の角括弧が含まれているフレーズ

また、音符の譜表とタブ譜でそれぞれ個別に符頭に括弧を表示することもできます。

初期設定では、括弧付きの符頭はベロシティが低くなるため、標準の音符より再生時の音が小さくなります。

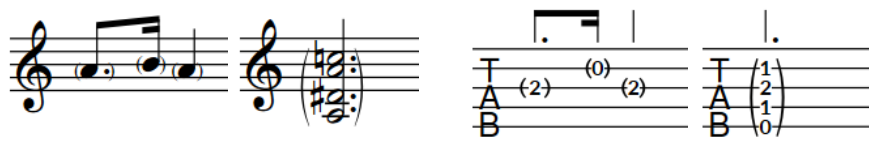
Dorico Elements では、以下の符頭の括弧のタイプを使用できます。

符頭の丸括弧

符頭の丸括弧はスラーと外観が似ていますが、垂直に配置されます。

補足

タブ譜では、タイのつながりの2番め以降のすべての音符/コードを囲む丸括弧が自動的に表示されます。タブ譜でタイのつながりのすべての符頭に括弧を表示した場合、自動的に表示されるこれらの符頭の括弧が含まれます。



音符の譜表で単一の符頭に丸括弧を表示した例
音符の譜表でコードに丸括弧を表示した例

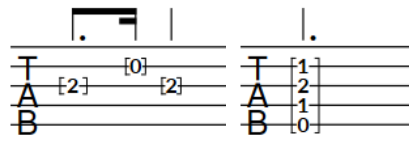
タブ譜で単一の符頭に丸括弧を表示した例
タブ譜でコードに丸括弧を表示した例

符頭の角括弧

符頭の角括弧は、垂直の直線の上下に水平のフックが付いた形になっています。角括弧の長さは、括弧が譜表線上で終わってフックが見えなくなるということがないように自動的に調整されます。



音符の譜表で単一の符頭に角括弧を表示した例
音符の譜表でコードに角括弧を表示した例



タブ譜で単一の符頭に角括弧を表示した例
タブ譜でコードに角括弧を表示した例

関連リンク

[タイでつながれた1つまたはすべての符頭に括弧を表示する \(732 ページ\)](#)

[音符をデッドノートとして表示する \(783 ページ\)](#)

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

[タイ \(942 ページ\)](#)

[ギターベンド \(769 ページ\)](#)

[ギタープリベンドとギタープリダイブ \(771 ページ\)](#)

[ビブラートのダイブとリターン \(774 ページ\)](#)

符頭に括弧を表示する

個々の符頭、コード内の単一の音符、およびコード全体に丸括弧または角括弧を表示できます。たとえば、特定の音符の演奏が任意であることや編集上の変更であることを示したい場合や、無音程打楽器の音符をゴーストノートとして表示したい場合などに使用します。

補足

デッドノートを表わすために符頭に括弧を表示したい場合は、かわりにフレット楽器に属する音符をデッドノートとして表示できます。

手順

1. 括弧を表示する符頭を選択します。

補足

- コード全体に括弧を表示するには、コード内のすべての音符を選択する必要があります。
- 音符の譜表とタブ譜の両方で括弧を表示するには、両方の譜表で音符を選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「括弧付きの符頭 (Bracketed Noteheads)」グループで「括弧スタイル (Bracket 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。
 - 丸 (Round)
 - 四角 (Square)

結果

選択した音符に各タイプの符頭の括弧が表示されます。タブ譜のみで音符を選択した場合、音符の譜表の対応する音符には括弧が表示されません。逆も同様です。

タイでつながれた音符を選択した場合、タイでつながれた最初の符頭のみ括弧が表示されます。

コード内のすべての音符を選択した場合、コード内の音符間の間隔があまりに大きいと括弧が自動的に分割されますが、それ以外の場合は各コードに対して単一の括弧が表示されます。コード内の個々の音符を選択した場合、それぞれの音符に独立した括弧が表示されます。

初期設定では、括弧付きの符頭はベロシティーが低くなるため、標準の音符より再生時の音が小さくなります。

ヒント

- 「括弧スタイル (Bracket style)」をオフにすると、選択した音符の括弧が非表示になります。
- 「編集 (Edit)」 > 「符頭 (Notehead)」 > 「丸括弧を切り替え (Toggle Round Brackets)」または「編集 (Edit)」 > 「符頭 (Notehead)」 > 「角括弧を切り替え (Toggle Square Brackets)」を選択して符頭の括弧の表示/非表示を切り替えることもできます。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。

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

例



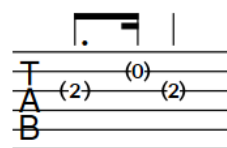
音符の譜表で単一の符頭に丸括弧を表示した例



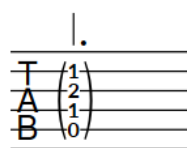
音符の譜表でコードに丸括弧を表示した例



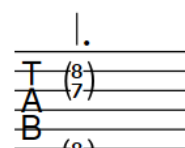
音符の譜表でコードに分割した丸括弧を表示した例



タブ譜で単一の符頭に丸括弧を表示した例



タブ譜でコードに丸括弧を表示した例



タブ譜でコードに分割した丸括弧を表示した例

関連リンク

[音符をデッドノートとして表示する \(783 ページ\)](#)

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

[ベロシティーレーン \(438 ページ\)](#)

タイでつながれた 1 つまたはすべての符頭に括弧を表示する

タイでつながれた最初の符頭にのみ括弧を表示するか、タイでつながれたデュレーション全体に表示するかを変更できます。後者は、左の括弧がタイのつながりの最初の符頭に表示され、右の括弧が最後の符頭に表示されます。初期設定では、括弧はタイのつながりの最初の符頭にのみ表示されます。

前提条件

必要な音符に括弧を表示しておきます。

手順

1. タイのつながりに対する符頭の括弧の位置を変更する音符を選択します。
2. プロパティパネルの「括弧付きの符頭 (Bracketed Noteheads)」グループで「タイのつながりの終了位置までの括弧 (Bracket until end of tie chain)」をオン/オフにします。

結果

「**タイのつながりの終了位置までの括弧 (Bracket until end of tie chain)**」をオンにすると選択したタイのつながりの開始位置と終了位置に括弧が表示され、オフにすると最初の音符またはコードにのみ括弧が表示されます。

括弧付きのコード内の単一の音符に対して「**タイのつながりの終了位置までの括弧 (Bracket until end of tie chain)**」をオンにすると、最初のコードの括弧が分割されることはありませんが、選択した音符のタイのつながりの終了位置にのみ追加の括弧が表示されます。これと同じようなコードで、別の音符がタイのつながりの終了位置まで括弧でくくられている場合にコード内の単一の音符に対して「**タイのつながりの終了位置までの括弧 (Bracket until end of tie chain)**」をオフにすると、タイのつながりの終了位置の括弧は分割されます。

タブ譜で音符を選択した場合、2番目の音符/コードに自動的に括弧が表示され、タイでつながれたそれ以降のすべての音符/コードはプロパティ設定に従って更新されます。

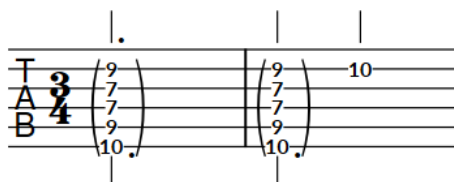
例



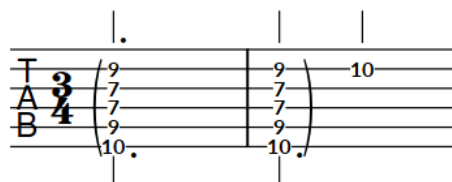
音符の譜表でタイのつながりの最初のコードにのみ括弧が表示された例



音符の譜表でタイのつながりの開始位置と終了位置に括弧が表示された例



タブ譜でタイのつながりの最初のコードにのみ括弧が表示され、2番目のコードに自動的に括弧が表示された例



タブ譜でタイのつながり全体の最初と最後に括弧が表示された例

関連リンク

[タイ \(942 ページ\)](#)

コードの括弧の分割

コード内の符頭に付いた括弧を分割できます。初期設定では、コード内の音符間の間隔があまりに大きいと括弧が自動的に分割されますが、それ以外の場合はコード内のすべての音符に対して単一の括弧が表示されます。

手順

1. 括弧を分割する場所のすぐ上にあるコード内の個々の音符を選択します。
2. プロパティパネルの「**括弧付きの符頭 (Bracketed Noteheads)**」グループで「**括弧を分割 (Break bracket)**」をオンにします。

結果

選択した音符のすぐ下で括弧が分割されます。

例



単一の丸括弧が付いたコード



分割された丸括弧が付いたコード

関連リンク

[和音の入力 \(194 ページ\)](#)

ハーモニクス

ハーモニクスとは、振動している弦の特定の位置に触れ、対応する倍音を鳴らすことで作り出されるピッチのことです。多くの場合、ハーモニクスは弦を押さえて出す音よりもピッチが高く、透明感のある澄んだ音になります。ハーモニクスには、ナチュラルとアーティフィシャルという2つのタイプがあります。

倍音には、倍音列内の順序に応じて番号が振られており、この番号は倍音を作り出す弦の節にも関連しています。たとえば、倍音列内の第2倍音は弦の中間の節、つまり弦をちょうど2つに分割する節に触れることで作り出されます。同じように、第3倍音は弦を3つに分割する節に触れることで作り出されるといった具合です。

ナチュラルハーモニクス

ナチュラルハーモニクスは、開放弦のいずれかの節に触れ、弦を弓で弾くか指ではじくことで作り出します。作り出されるハーモニクスの発音上のピッチは、倍音列内の対応する倍音と節によって異なります。たとえば、弦の中央の節に触れると第2倍音を作り出され、開放弦のピッチの1オクターブ上の音が鳴ります。

アーティフィシャルハーモニクス

アーティフィシャルハーモニクスは、(標準の音符を演奏するように)弦を完全に押さえてから、押さえた弦のいずれかの節に触れることで作り出します。作り出されるハーモニクスの発音上のピッチは、倍音列内の対応する倍音と節によって異なります。たとえば、押さえるピッチの4分の1上に相当する節に触れると第4倍音を作り出され、押さえるピッチの2オクターブ上の音が鳴ります。

アーティフィシャルハーモニクスを作り出すには、弦を完全に押さえたうえで、その弦の正しい節に触れる必要があります。アーティフィシャルハーモニクスは、ナチュラルハーモニクスよりも作り出すのが難しい場合があります。



2弦でアーティフィシャルハーモニクスとナチュラルハーモニクスを交互に演奏するバイオリンの楽節 同じ楽節の発音上のピッチ

Dorico Elements は、弦楽器およびフレット楽器のハーモニクスを記譜するための複数の表記規則をサポートしています。これには、ナチュラルハーモニクスとアーティフィシャルハーモニクスの両方が含まれます。標準と菱形の2つの符頭で表わされるアーティフィシャルハーモニクスの場合、第2倍音から第6倍音に対して記譜する触れるピッチの菱形の符頭の正しいピッチが自動的に計算されます。これらのピッチは、対応する再生デバイスにハーモニクス専用のサウンドが含まれている場合、それらのサウンドが再生に反映されます。

関連リンク

[臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける \(547 ページ\)](#)

[倍音の変更 \(737 ページ\)](#)

[ハーモニクスの外観/スタイル \(739 ページ\)](#)

音符をハーモニクスに変換する

既存の音符をアーティフィシャルハーモニクスやナチュラルハーモニクスに変換できます。ハーモニクスは、発音上のピッチ、触れるピッチ、または押さえるピッチを表わすことができます。

前提条件

ハーモニクスに変換する音符を入力しておきます。ただし、入力するピッチは、どのスタイルまたは外観を使用するかによって異なります。

- ナチュラルハーモニクスの場合は、発音上のピッチを入力することをおすすめします。
- アーティフィシャルハーモニクスの場合は、押さえるピッチを入力することをおすすめします。

手順

1. ハーモニクスに変換する音符を選択します。
2. プロパティパネルの「ハーモニクス (Harmonics)」グループで、「タイプ (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。
 - **人工 (Artificial)**
 - **自然 (Natural)**

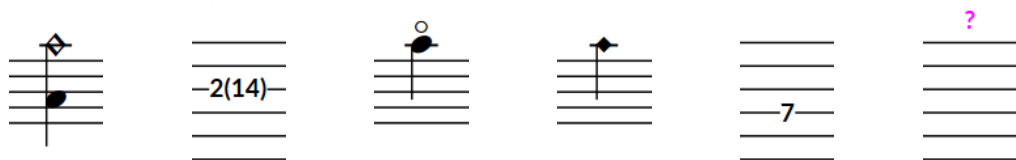
結果

選択した音符が各タイプのハーモニクスに変換されます。対応する再生デバイスにハーモニクス専用のサウンドが含まれている場合、選択した音符は自動的にこれらのサウンドを使用します。それに応じて、演奏時に発音されるアーティフィシャルハーモニクスのピッチも変更されます。

- 初期設定では、アーティフィシャルハーモニクスは第2倍音を表わします。アーティフィシャルハーモニクスは、選択した音符の1オクターブ上に触れるピッチを表わす菱形の符頭を使用して表示されます。タブ譜では、押さえるフレットが左側に表示され、触れるフレットが右側に括弧付きで表示されます。
- 初期設定では、ナチュラルハーモニクスは発音上のピッチを表わします。ナチュラルハーモニクスは、選択した音符の上に丸い記号を使用して表示されます。フレット楽器の音符の譜表では、ナチュラルハーモニクスが黒い菱形符頭として表示されます。タブ譜では、触れるピッチのフレットを計算できるときはそのフレットが表示され、計算できないときはピンクのクエスチョンマークがタブ譜の上に表示されます。

例

以下の例は、さまざまな譜表のナチュラルハーモニクスとアーティフィシャルハーモニクスのデフォルトの外観を示しています。



音符の譜表の
アーティフィ
シャルハーモニ
クス (すべての楽
器)

タブ譜のアー
ティフィシャル
ハーモニクス

フレット楽器以
外の譜表のナ
チュラルハーモ
ニクス

フレット楽器の
音符の譜表のナ
チュラルハーモ
ニクス

タブ譜のナチュ
ラルハーモニク
ス

タブ譜の計算で
きないナチュラル
ハーモニクス

手順終了後の項目

ハーモニクスの倍音を変更できます。また、ナチュラルハーモニクスの外観とアーティフィシャルハーモニクスのタイプを変更することもできます。

ハーモニクスを標準の音符に戻す場合は、「**ハーモニクス (Harmonics)**」グループの「**タイプ (Type)**」をオフにします。

関連リンク

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

[ナチュラルハーモニクスの外観を変更する \(741 ページ\)](#)

[アーティフィシャルハーモニクスのスタイルの変更 \(742 ページ\)](#)

[個々の音符に弦を指定する \(728 ページ\)](#)

[タブ譜 \(920 ページ\)](#)

倍音の変更

初期設定では、ハーモニクスは倍音列内の第2倍音、つまり基音の1オクターブ上の音を表わします。第2倍音よりも上の倍音を使用したい場合などに、ハーモニクスの倍音を個別に変更できます。

補足

Dorico Elements で正しく計算できるのは、第2節から第6節までのアーティフィシャルハーモニクスの倍音のみです。

手順

1. 倍音を変更するハーモニクスを選択します。
 2. プロパティパネルの「**ハーモニクス (Harmonics)**」グループで、「**倍音 (Partial)**」をオンにします。
 3. 数値フィールドの値を、希望する倍音を作り出すために触れる弦の節の番号に変更します。
-

結果

選択したハーモニクスの倍音が変更されます。「**標準 (Normal)**」タイプを使用しているアーティフィシャルハーモニクスの場合、白い菱形符頭のピッチまたは括弧付きのフレット番号は自動的に更新されます。それに応じて、演奏時に発音されるアーティフィシャルハーモニクスのピッチも変更されます。

例

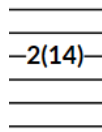
デフォルトの倍音を使用したアーティフィシャル
ハーモニクス (音符とタブ譜)



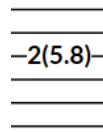
第5倍音に変更したアーティフィシャルハーモニクス (音符とタブ譜)



デフォルトの倍音を使用したアーティフィシャルハーモニクス (音符とタブ譜)



第5倍音に変更したアーティフィシャルハーモニクス (音符とタブ譜)



関連リンク

[タブ譜 \(920 ページ\)](#)

[アーティフィシャルハーモニクスのスタイルの変更 \(742 ページ\)](#)

[個々の音符に弦を指定する \(728 ページ\)](#)

ハーモニクスの臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける

押さえるピッチの音符の臨時記号の表示/非表示や括弧とは別に、ハーモニクスの臨時記号を個別に表示/非表示にしたり、丸括弧または角括弧付きで表示したりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 臨時記号の表示/非表示を切り替える、または臨時記号に括弧を付けるハーモニクスを選択します。
2. プロパティパネルの「ハーモニクス (Harmonics)」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。
 - 非表示 (Hide)
 - 表示 (Show)
 - 丸括弧 (Round brackets)
 - 角括弧 (Square brackets)

結果

選択したハーモニクスの臨時記号が、表示、非表示、丸括弧付きまたは角括弧付きで表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

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。
- 多くの臨時記号の表示/非表示を切り替える場合は、臨時記号の有効範囲ルールの変更を検討することをおすすめします。
- 「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ることができます。

手順終了後の項目

また、菱形の符頭で表示されるアーティフィシャルハーモニクスの押さえるピッチを表わす標準の符頭の臨時記号を表示/非表示にしたり、臨時記号に括弧を付けたりすることもできます。

関連リンク

[臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける \(547 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

ハーモニクスの外観/スタイル

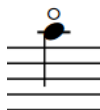
アーティフィシャルハーモニクスとナチュラルハーモニクスはどちらもさまざまな方法で記譜できます。Dorico Elements では、発音上のピッチ、押さえるピッチか触れるピッチのいずれか、あるいは押さえるピッチと触れるピッチの両方を、個々のハーモニクスに対して表示できます。

本書では、アーティフィシャルハーモニクスの「スタイル」、ナチュラルハーモニクスの「外観」という呼び方をします。これは、アーティフィシャルハーモニクスのスタイルがそれぞれ異なる演奏技法の使用を意味するのに対し、ナチュラルハーモニクスの外観は演奏技法とは関係がないためです。

ナチュラルハーモニクス

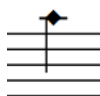
上に丸 (Circle above)

音符の符頭側にハーモニクスの丸い記号を表示します。通常は、ハーモニクスの発音上のピッチを表わします。初期設定では、フレット楽器に属さないバイオリンなどの譜表のナチュラルハーモニクスに使用されます。



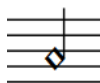
菱形符頭 (Diamond notehead)

音符の符頭を菱形符頭に変更します。4分音符以下の長さの音符の場合は黒い (塗りつぶされた) 菱形符頭が表示され、2分音以上の長さの音符の場合は白い (塗りつぶされていない) 菱形符頭が表示されます。通常は、触れるピッチを表わします。初期設定では、フレット楽器の音符の譜表のナチュラルハーモニクスに使用されます。

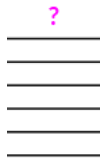


菱形符頭 (白) (White diamond notehead)

音符の符頭を菱形符頭に変更します。音符のデュレーションに関係なく、符頭は常に白い菱形で表わされます。通常は、触れるピッチを表わします。



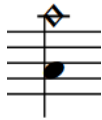
タブ譜では、選択した外観に関係なく、ナチュラルハーモニクスには常に触れるフレットが表示されます。触れるフレットを計算できない場合は、ピンクのクエスチョンマークが表示されます。



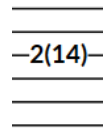
アーティフィシャルハーモニクス

標準 (Normal)

押さえるピッチを表わす符頭と、触れるピッチを表わす符頭の2つの符頭が表示されます。触れるピッチは、倍音に基づいて自動的に計算されます (デフォルトの倍音は第2倍音です)。タブ譜では、押さえるフレットが左側に表示され、触れるフレットが右側に括弧付きで表示されます。これは、すべての譜表のアーティフィシャルハーモニクスのデフォルトの外観です。



音符の譜表の標準アーティフィシャルハーモニクス



タブ譜の標準アーティフィシャルハーモニクス

ピンチ (Pinch)

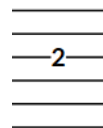
押さえるピッチを表わす符頭と、発音上のピッチを表わす符頭の2つの符頭が表示されます。発音上のピッチは、倍音に基づいて自動的に計算されます (デフォルトの倍音は第2倍音です)。タブ譜では、押さえるフレットだけが表示されます。

補足

この記譜方法はフレット楽器を使用する場合にのみ選択します。ピンチは、振動している弦をピックアップの近くの節の位置でつまむ演奏技法で、甲高い音が出ます。



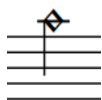
音符の譜表のピンチハーモニクス



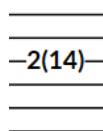
タブ譜のピンチハーモニクス

1つの符頭 (演奏上のピッチ) (Single notehead (sounding))

発音上のピッチを表わす1つの符頭が表示されます。タブ譜では、押さえるフレットが左側に表示され、発音上のピッチが右側に括弧付きで表示されます。



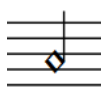
音符の譜表の1つの符頭(演奏上のピッチ)
アーティフィシャルハーモニクス



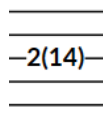
タブ譜の1つの符頭(音あり)アーティフィ
シャルハーモニクス

1つの符頭(押さえる位置のピッチ) (Single notehead (stopped))

押さえるピッチを表わす1つの符頭が表示されます。タブ譜では、押さえるフレットが左側に表示され、触れるフレットが右側に括弧付きで表示されます。



音符の譜表の1つの符頭(押さえる位置のピ
ッチ)アーティフィシャルハーモニクス



タブ譜の1つの符頭(押さえる位置のピッチ)
アーティフィシャルハーモニクス

関連リンク

[タブ譜](#) (920 ページ)

ナチュラルハーモニクスの外観を変更する

初期設定では、ナチュラルハーモニクスは、発音上のピッチを示す丸が標準の符頭の上に付いたものとして表示されます。たとえば、触れるピッチを示す白い菱形の符頭として表示するなど、ナチュラルハーモニクスの外観を個別に変更できます。

補足

これらの手順は、「**自然 (Natural)**」タイプのハーモニクスにのみ適用されます。

手順

1. 外観を変更するナチュラルハーモニクスを選択します。
 2. プロパティパネルの「**ハーモニクス (Harmonics)**」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。
 - **上に丸 (Circle above)**
 - **菱形符頭 (Diamond notehead)**
 - **菱形符頭 (白) (White diamond notehead)**
-

結果

選択したナチュラルハーモニクスの外観が変更されます。これには、フレット楽器の音符の譜表に記譜されたナチュラルハーモニクスの外観も含まれます。タブ譜に表示された触れるピッチは、自動的に変更されません。

補足

- ナチュラルハーモニクスの外観を変更しても、記譜上のピッチが自動的に変更されることはありません。たとえば、発音上のピッチを「上に丸 (Circle above)」で表わすハーモニクスから、触れるピッチを「菱形符頭 (白) (White diamond notehead)」で表わすハーモニクスに変更するには、音符のピッチも変更する必要があります。
- Dorico Elements は、「菱形符頭 (白) (White diamond notehead)」スタイルのナチュラルハーモニクスを、そのハーモニクスの可能な限り一番下の弦に自動的に割り当てます。必要に応じて別の弦を指定することもできます。
- プロパティパネルの「ハーモニクス (Harmonics)」グループで「位置 (Placement)」をオンにして任意のオプションを選択すると、ハーモニクスの丸い記号の譜表に対する位置を変更できます。

関連リンク

[個々の音符のピッチの変更 \(201 ページ\)](#)

[個々の音符に弦を指定する \(728 ページ\)](#)

アーティフィシャルハーモニクスのスタイルの変更

初期設定では、アーティフィシャルハーモニクスは、押さえるピッチを表わす標準の符頭と、触れるピッチを表わす菱形の符頭の 2 つの符頭で表わされます。たとえば、ピンチハーモニクスであることを示す場合など、アーティフィシャルハーモニクスのスタイルを個別に変更できます。

補足

これらの手順は、「人工 (Artificial)」タイプのハーモニクスにのみ適用されます。

手順

1. スタイルを変更するアーティフィシャルハーモニクスを選択します。
2. プロパティパネルの「ハーモニクス (Harmonics)」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。
 - 標準 (Normal)
 - ピンチ (Pinch)
 - 1 つの符頭 (演奏上のピッチ) (Single notehead (sounding))
 - 1 つの符頭 (押さえる位置のピッチ) (Single notehead (stopped))

結果

選択したアーティフィシャルハーモニクスのスタイルが変更されます。

補足

「ピンチ (Pinch)」は、異なる技法を使ってハーモニクスを作り出すことを意味します。

関連リンク

[臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける \(547 ページ\)](#)

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
- アポジャトゥーラ

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 \(267 ページ\)](#)

[装飾音符 \(684 ページ\)](#)

[装飾音の位置 \(744 ページ\)](#)

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、選択した装飾音に応じて以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
 - 上の音程 (Interval above)
 - 下の音程 (Interval below)
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

選択した装飾音の音程が変更されます。

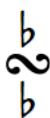
補足

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。

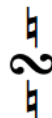
例



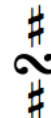
臨時記号なし



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

[トリル音程 \(750 ページ\)](#)

[トリルの音程を変更する \(751 ページ\)](#)

[トリルの途中でトリルの音程を変更する \(752 ページ\)](#)

[ビブラートバーのディップの音程を変更する \(783 ページ\)](#)

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。複声部においては、符尾が下向きの声部の装飾音は譜表の下にのみ配置されます。

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。
 - 1つの装飾音を次の同じ譜表の符頭の位置まで移動するには、**[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 1つの装飾音を前の同じ譜表の符頭の位置まで移動するには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。
 - 現在のリズムグリッドの間隔に従って右に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 現在のリズムグリッドの間隔に従って左に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。

補足

複数の装飾音が選択されている場合は、現在のリズムグリッドの間隔でしか装飾音を移動できません。

- 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

選択した装飾音が異なる位置に移動します。

補足

装飾音はそれぞれの位置に1つしか存在できません。装飾音が移動する際に他の装飾音の上を通過した場合、既存の装飾音は削除されます。

トリルは他のトリルや装飾音に重ねることができます。ただし、トリルが移動する際にトリルの開始位置が別のトリルの開始位置の上を通過した場合、既存のトリルは削除されます。

これらの動作内容はもとに戻せますが、この過程で削除された装飾音/トリルが復元されるのは、これらのアイテムの移動にキーボードを使用していた場合のみです。

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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、音符の譜表でトリルの音程の自由な指定と外観の変更を行なえ、再生時には演奏に反映されます。

タブ譜では、トリル先のピッチが常に括弧付きのフレット番号として表示されます。



音符の譜表とタブ譜のトリル

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 \(267 ページ\)](#)

[トリル音程 \(750 ページ\)](#)

[再生時のトリル \(756 ページ\)](#)

[タブ譜 \(920 ページ\)](#)

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。

関連リンク

[トリルの音程の外観 \(754 ページ\)](#)

[トリルの音程の臨時記号の表示/非表示を切り替える \(751 ページ\)](#)

[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 \(748 ページ\)](#)

[トリルの延長線の表示/非表示を切り替える \(748 ページ\)](#)

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](#) (757 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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

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 \(747 ページ\)](#)

[トリルの再生速度の変更 \(757 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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。トリルは他のトリルや装飾音に重ねることができるため、すでに装飾音が付いている符頭までトリルの長さを変更することもできます。

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間隔ずつ伸ばすには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 現在のリズムグリッドの間隔ずつ縮めるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** 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/Opt]+[→]** 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/Opt]+[←]** 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の間隔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の間隔または前後の符頭の位置のいずれか近い方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の間隔に従い変更されます。

関連リンク

[装飾音の位置 \(744 ページ\)](#)

トリル音程

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に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、個々のトリルの音程は入力後にも変更できます。

トリルの音程にトリルの音程の指示が必要ない場合、トリルの音程はガイドで表示されます。ただし、初期設定ではトリルの音程のガイドは非表示になっています。

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 \(754 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った装飾音/トリルの入力 \(272 ページ\)](#)

[装飾音のポップオーバー \(267 ページ\)](#)

[ガイド \(350 ページ\)](#)

[装飾音の音程の変更 \(743 ページ\)](#)

[ビブラートバーのディップの音程を変更する \(783 ページ\)](#)

トリルの音程の臨時記号の表示/非表示を切り替える

たとえば、トリルの最初の音符には臨時記号を表示して後続の音符の臨時記号は非表示にしたい場合など、トリルの音程の臨時記号を個々に表示/非表示にできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

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。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 臨時記号の表示/非表示を切り替えるトリルの音程、またはトリルの音程のガイドを選択します。

補足

複数の音符にまたがっており、トリルの音程の臨時記号が複数あるトリルでは、それぞれの臨時記号またはガイドを個別に選択する必要があります。トリル全体を選択した場合は、最初のトリルの音程の臨時記号だけが変更されます。

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。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

非表示にしたトリルの音程の臨時記号のそれぞれの位置にはガイドが表示されます。

関連リンク

[トリルの音程の外観を変更する \(754 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

[注釈 \(542 ページ\)](#)

[ガイドの表示/非表示の切り替え \(350 ページ\)](#)

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。装飾音のポップオーバーでトリルを入力する際に音程を指定できるほか、入力後にトリルの音程およびそのデュレーション内に既に存在するトリルの音程の変更を個別に変更することもできます。

手順

1. 音程を変更するトリル、トリルの音程、またはトリルの音程のガイドを選択します。

補足

複数の音符にまたがっており、音程の変更が複数あるトリルでは、変更するトリルの音程を個別に選択する必要があります。トリルの記号または延長線を選択した場合は、最初のトリルの音程だけが変更されます。

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。これは、選択したトリルの音程からそのトリル内の次の音程の変更またはトリルの終わりのどちらか早い方まで適用されます。たとえば、そのデュレーション内に音程の変更がないトリルを選択した場合は、トリル全体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。臨時記号や補助音符が必要ないトリルの音程の位置にはガイドが表示されます。

関連リンク

[トリルの音程をリセットする \(753 ページ\)](#)

[装飾音のポップオーバー \(267 ページ\)](#)

トリルの途中でトリルの音程を変更する

既存のトリルの音程は、そのデュレーション中に任意の符頭の位置で変更できます。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]** を押して音符の入力を開始します。
3. **[→]**/**[←]** を押してキャレットを現在のリズムグリッドの間隔に従って動かし、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。

- 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。
- [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。

臨時記号や補助音符が必要ないトリルの音程の位置にはガイドが表示されます。

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

関連リンク

[トリルの音程の外観を変更する \(754 ページ\)](#)

[装飾音のポップオーバー \(267 ページ\)](#)

[ガイド \(350 ページ\)](#)

[ガイドの表示/非表示の切り替え \(350 ページ\)](#)

トリルの音程をリセットする

トリルの音程を、初期設定である2度(状況に応じて長2度か短2度のいずれか)にリセットできます。単一のトリル内に含まれる個々のトリルの音程を個別にリセットすることもできます。

手順

- 音程をリセットするトリル、トリルの音程、またはトリルの音程のガイドを選択します。

補足

複数の音符にまたがっており、音程の変更が複数あるトリルでは、リセットするトリルの音程を個別に選択する必要があります。トリルの記号または延長線を選択した場合は、最初のトリルの音程の変更だけがリセットされます。

- プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「音程 (Interval)」をオフにします。

結果

選択したトリルの音程がリセットされます。これは、選択したトリルの音程からそのトリル内の次の音程の変更またはトリルの終わりのどちらか早い方まで適用されます。たとえば、そのデュレーション内に音程の変更がないトリルを選択した場合は、トリル全体の音程がリセットされます。

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。臨時記号や補助音符が必要ないトリルの音程の位置にはガイドが表示されます。

関連リンク

[プロパティパネル \(記譜モード\) \(150 ページ\)](#)

[ガイド \(350 ページ\)](#)

[ガイドの表示/非表示の切り替え \(350 ページ\)](#)

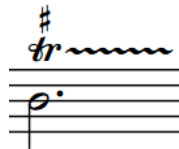
トリルの音程の外観

音符の譜表で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、音符の譜表の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。



補足

タブ譜では、トリル先のピッチが常に括弧付きのフレット番号として表示されます。

トリルの音程の外観を変更する

音符の譜表のトリルの 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

音符の譜表で選択したトリルの音程の外観が変更されます。これは、タブ譜のトリルの外観には影響しません。

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 \(725 ページ\)](#)

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、個々のトリル記号に対する位置を変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

これは、延びたトリルの下にある後続の音符に付いたトリルの音程の臨時記号の位置には影響しません。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

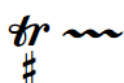
手順

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。

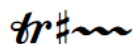
- **上 (Above)**



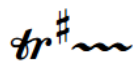
- **下 (Below)**



- **右側 (On the right)**



- 上付き (Superscript)



結果

選択したトリル記号に対する音程の指示の位置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

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。サウンド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 \(747 ページ\)](#)

[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 \(748 ページ\)](#)

[トリルの開始音の変更 \(757 ページ\)](#)

[再生効果 \(516 ページ\)](#)

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 \(747 ページ\)](#)

[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 \(748 ページ\)](#)

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。

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、垂直の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。

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記号の上端には何も表示せず、下向きのアルペジオ記号の下端には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の設定になっています。ただし、同じ楽曲中に下向きのアルペジオ記号が使用されている場合は、上向きのアルペジオ記号の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 のアルペジオ記号は、その記号が適用される、声部や譜表に含まれ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、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 \(267 ページ\)](#)
[ライン \(825 ページ\)](#)

アルペジオ記号のタイプ

アルペジオの異なる向きや演奏技法を伝えるために、アルペジオ記号にはいくつかのタイプがあります。

アルペジオ (上へ)



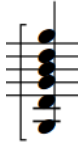
和音を最低音から上向きにアルペジオで演奏することを示す垂直の波線です。

アルペジオ (下へ)



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



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。

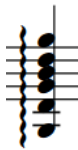
曲線のアルペジオ



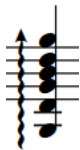
スラーに似た形状の垂直の曲線です。作曲者によっては、ゆるやかなアルペジオ奏法や部分的なアルペジオ奏法の指示に使うことがあります。

Dorico Elements では、上向きおよび下向きどちらのアルペジオ記号についても、以下の終端のうちいずれかを表示できます。

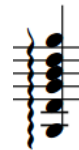
- なし
- 矢印
- 幅広



終端なしの上向きのアルペジオ記号



終端が矢印の上向きのアルペジオ記号



終端が幅広の上向きのアルペジオ記号

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)
 - 上向アルペジオ (曲線) (Up arpeggio (curve))

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 \(267 ページ\)](#)

[既存のアイテムの変更 \(343 ページ\)](#)

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、下向きの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、上向きの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。

補足

これらの手順は、上向きと下向きのアルペジオ記号にのみ適用されます。曲線のアルペジオ記号やノンアルペジオ記号には適用されません。

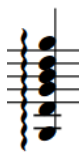
手順

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。
2. プロパティパネルの「アルペジオ (Arpeggios)」のグループで、「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。

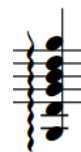
例



終端なしの上向きのアルペジオ記号



終端が矢印の上向きのアルペジオ記号



終端が幅広の上向きのアルペジオ記号

アルペジオ記号の長さ

アルペジオ記号の長さは、その記号が適用される声部/譜表の音符のピッチの幅によって決まります。

Dorico Elements は、アルペジオ記号が適用される声部/譜表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われたときに、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が、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](#) (760 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。

補足

- アルペジオ記号を休符の上に移動することはできません。アルペジオ記号は、同じ声部の隣接する音符または和音にのみ移動できます。休符を含むフレーズに沿ってアルペジオ記号を移動させた場合は、アルペジオ記号を削除して、新しい位置に新たに入力することをおすすめします。
- 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。

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/Opt]+[→]** を押して右へ移動します。
 - **[Alt/Opt]+[←]** を押して左へ移動します。

結果

アルペジオ記号は現在のリズムグリッドの間隔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の間隔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、リズムグリッドの間隔も変更できます。

補足

- アルペジオ記号を休符の位置に移動すると、アルペジオ記号は削除されます。
- 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。

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 \(267 ページ\)](#)

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。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。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

拍に対するアルペジオの再生位置を変更する

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。

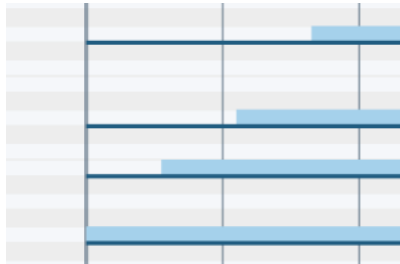
手順

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)**

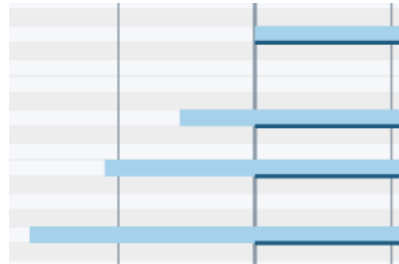
結果

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。

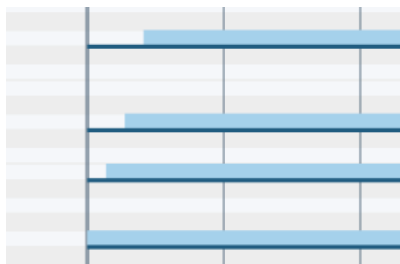
手順

1. 再生時のデュレーション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デュレーションを変更します。
 4. **[Return]** を押します。
-

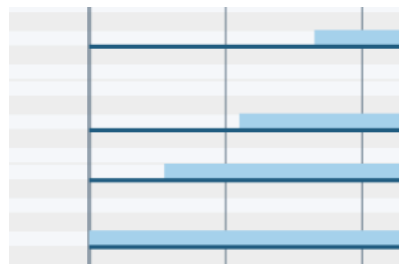
結果

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。

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。

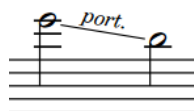
グリッサンドとポルタメントの演奏技法に関しては、さまざまな表記規則が存在します。グリッサンドは上昇下降いずれかに向かう半ステップ(半音)の連続による2音間の半音階スケールを示し、ポルタメントは2音間でなめらかに途切れなく音程を滑らせることを示すと理解される場合もあります。ただし、グリッサンドとポルタメントという言葉は、状況が異なれば意味が入れ替わって使用される場合もあります。

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。

Dorico Elements のグリッサンドラインは両端の音符を自動的に追従します。つまり、各音符のピッチを変更すると、それに応じてグリッサンドラインの両端の位置が移動します。



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 \(267 ページ\)](#)

[グリッサンドのスタイルの変更 \(765 ページ\)](#)

[ライン \(825 ページ\)](#)

[演奏技法の延長線 \(820 ページ\)](#)

[個々の音符のピッチの変更 \(201 ページ\)](#)

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。

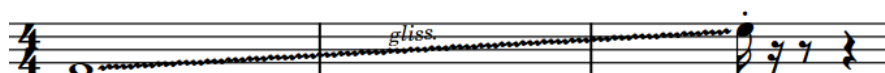
空白の小節をまたぐグリッサンド

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 \(275 ページ\)](#)

[パネルを使ったグリッサンドラインの入力 \(276 ページ\)](#)

[空白の小節で小節休符を表示/非表示にする \(885 ページ\)](#)

[休符の削除 \(884 ページ\)](#)

[明示的な休符を暗黙の休符に変換する \(883 ページ\)](#)

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す。

関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(267 ページ\)](#)

[既存のアイテムの変更 \(343 ページ\)](#)

グリッサンドのテキストを個別に変更する

個々のグリッサンドに「gliss.」や「port.」のテキストを付けて表示したり、テキストなしで表示したりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

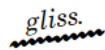
前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

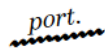
手順

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。

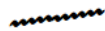
- **Gliss.**



- **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。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

グリッサンドラインのテキストの表示条件を変更する

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。

プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

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 \(407 ページ\)](#)

[デフォルトの音符のスペーシングを変更する \(408 ページ\)](#)

再生時のグリッサンドライン

グリッサンドラインは、各グリッサンドの開始音と終了音の間にある一連の音符を、短い間隔で鳴らすことで再生に反映されます。

ハーブに属するグリッサンドは、ハーブの現在のペダリングに応じて再生に使用するピッチを決定します。ほかのすべてのインストゥルメントのグリッサンドは、現在の調性システムに関係なく 12-EDO 半音階スケールを使用します。

グリッサンドラインの開始位置または終了位置にタイのつながりがある場合、再生はタイのつながりの最後の音符から始まり、タイのつながりの最初の音符で終了します。

初期設定では、デュレーション全体にわたってグリッサンドが鳴りますが、再生時にグリッサンドの開始を個別に遅らせることもできます。

補足

今のところ、グリッサンドラインを連続したなめらかなスライドとして再生することはできません。これは将来のバージョンでサポートされる予定です。

関連リンク

[ハーブのペダリング \(795 ページ\)](#)

再生時にグリッサンドの開始を遅らせる

再生時にグリッサンドの開始を遅らせて、デュレーションの途中から始めることができます。初期設定では、グリッサンドは再生時にデュレーション全体にわたって鳴ります。

手順

1. 再生の開始を遅らせるグリッサンドラインを選択します。
2. プロパティパネルの「グリッサンド (Glissando Lines)」のグループで、「開始位置のディレイ (Delayed start)」をオンにします。

3. グリッサンドラインの開始をどれだけ遅らせるかを正確に指定したい場合は、「**ディレイ (Delay)**」をオンにして値フィールドの値を変更します。
この値は4分音符に対する割合を表わします。たとえば、「**1/2**」と入力するとグリッサンドの開始が8分音符分遅れます。
-

結果

「**開始位置のディレイ (Delayed start)**」のみをオンにすると、選択したグリッサンドの再生はそのデュレーションの半分の位置から開始されます。

「**ディレイ (Delay)**」も一緒にオンにすると、選択したグリッサンドの再生は設定した値に従います。

ギターベンド

ギターベンドはエレキギターで一般的に使用される演奏技法で、演奏者は音を鳴らしてから弦に力を加えて通常の位置からずらします。ベンドさせると弦の張りが強くなり、特有のピッチの変動が得られます。

ギターベンドの演奏では、多くの場合、ベンドがかかったピッチをしばらく保持したあとで、弦を通常の位置 (ベンドがかかってないピッチ) に戻します。Dorico Elements では、これらの動作をそれぞれギターベンドホールドとリリースと呼びます。

The image shows a musical staff with a treble clef and a key signature of one flat (B-flat). The melody consists of several notes, some of which are bent. Below the staff is a guitar tablature with six lines labeled T, A, and B. The fret numbers are: 3, (3), 2, (3)-5-7-3, (3), 1, (1)-6-3, (3)-2-0-3. Arrows labeled 'full' point to the bent notes in the staff. An arrow labeled '1 1/2' points to the first fret in the tablature.

音符の楽譜とタブ譜の両方で表示された、ギターベンド、ギターベンドホールド、ギタープリベンド、リリースを含むフレーズ

1 ステップ (全音) までのベンドの音程で、ギターベンドとリリースが再生に反映されます。

ギターベンド

ギターベンドは、鳴っている音符のピッチを上げるために、音符を演奏したあとで弦をベンドするよう演奏者に指示します。Dorico Elements では、各ギターベンドは開始ピッチとベンドのピークのピッチを表わす 2 つの音符の結合として表現されます。

音符の譜表では、ギターベンドは開始位置と終了位置の符頭の間に斜めの線を使って記譜されます。タブ譜では、先端が矢印になった上向きの曲線を使って記譜され、矢印の上にベンドの音程が表示されます。終了位置の音符のフレット番号は自動的に非表示になります。

The image shows a musical staff with a treble clef and a key signature of one flat. A single note is shown with a curved line above it indicating a bend.

音符の譜表のギターベンド

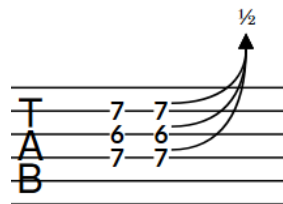
The image shows a guitar tablature with six lines labeled T, A, and B. A note is shown on the 5th fret with a curved arrow pointing upwards from the fret number, indicating a bend.

タブ譜のギターベンド

和音を構成する複数の音符にギターベンドを入力した場合、タブ譜では自動的にそれぞれの矢印先端がひとつにまとまって表示されます。

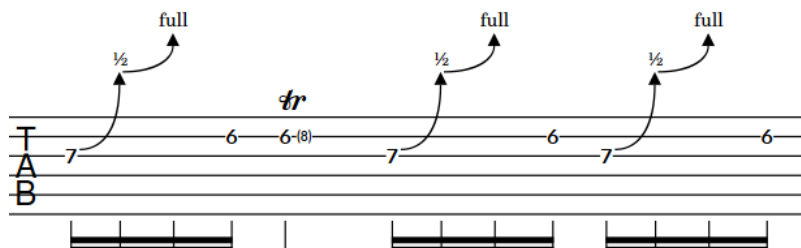


音符の譜表の和音のギターベンド



タブ譜の和音のギターベンド

連続するギターベンドのシーケンスがタブ譜上にベンドランとして記譜されます。

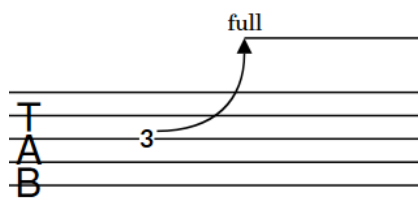


タブ譜のギターベンドラン

ギターベンドホールド

ギターベンドホールドは、ギターベンドのピークのピッチを保持するよう演奏者に指示します。通常はタイでつながれた音符で表示されます。

タブ譜では、横線を使って記譜されます。ギターベンドホールドは音符の譜表には記譜されません。



タブ譜のギターベンドホールド

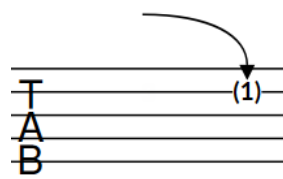
リリース

リリースは、ベンドした弦を通常的位置に戻すことでピッチを下げるよう演奏者に指示します。Dorico Elements では、各リリースはベンドのピークのピッチと終了ピッチを表わす2つの音符を結合します。

音符の譜表では、リリースは開始位置と終了位置の符頭の間に斜めの線を使って記譜されます。タブ譜では、リリースは先端が矢印になった下向きの曲線と、矢印の下に終了ピッチを表わす括弧付きのフレット番号で記譜されます。開始位置の音符のフレット番号は自動的に非表示になります。



音符の譜表のリリース

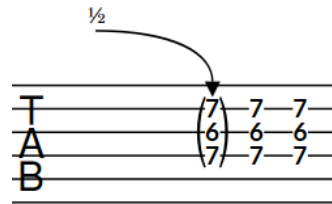


タブ譜のリリース

和音を構成する複数の音符にリリースを入力した場合、タブ譜では先端が矢印になった 1 本の下向きの曲線として記譜されます。すべての音符でベンドの音程が同じ場合は、終了ピッチは 1 つの括弧にまとめられます。



音符の譜表の和音のリリース



タブ譜の和音のリリース

補足

- ギターベンドの他にも、Dorico Elements はギタープリベンド/プリダイブ、ギターポストベンド、ビブラートバーのダイブとリターンといったギターの演奏技法をサポートしています。
- リリースとギターベンドは同じ方法で入力するため、本書では、プロジェクト内のギターベンドアイテムとリリースアイテムの両方をギターベンドと表わします。
- 単一の声部の符尾、符尾の符鉤、および連符は、常に符尾が上向き状態でタブ譜に表示されるため、ギターベンドと重なることがあります。

関連リンク

- [ギターポストベンド \(773 ページ\)](#)
- [ビブラートバーのダイブとリターン \(774 ページ\)](#)
- [ベンドの音程 \(775 ページ\)](#)
- [ギターテクニック \(779 ページ\)](#)
- [ギターベンドとギターテクニックの入力方法 \(279 ページ\)](#)
- [タブ譜 \(920 ページ\)](#)
- [音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする \(921 ページ\)](#)
- [括弧付きの符頭 \(730 ページ\)](#)
- [弦の指示記号 \(677 ページ\)](#)
- [ライン \(825 ページ\)](#)

ギタープリベンドとギタープリダイブ

ギタープリベンドとギタープリダイブはエレキギターで一般的に使用される演奏技法で、音符を演奏する前にあらかじめ弦をベンドして張りを強くするかビブラートバーで弦を緩めるかして鳴りはじめのピッチを変化させます。

リリースを含むギタープリベンド、そしてリリースを含む数回のギタープリダイブを使用するフレーズ

Dorico Elements では、ギタープリベンドとギタープリダイブはフレット楽器に属する音符のプロパティであるため、各音符にのみ適用されます。

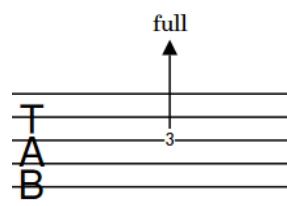
ギタープリベンド

ギタープリベンドは、たとえば前のギターバンドの終了位置の音符を繰り返す場合など、音符を演奏する前からピッチが上がっているように弦をベンドしておくことを演奏者に指示します。音が鳴り始めた後はピッチを下げます。

音符の譜表では、ギタープリベンドは開始位置と終了位置の符頭の間に斜めの線を使って記譜されます。ただし、ギターバンドとは異なり、開始位置の補助符頭がプリベンドの一部として自動的に括弧付きで表示されます。タブ譜では、ギタープリベンドは上端が矢印になった垂直の実線に、矢印の上に表示されるベンドの音程、および線の下を開始ピッチを示す小さなフレット番号を使用して記譜されます。



音符の譜表のギタープリベンド



タブ譜のギタープリベンド

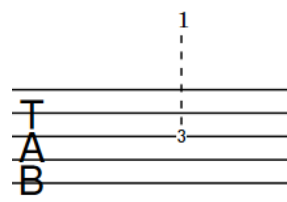
ギタープリダイブ

ギタープリダイブは、音符を演奏する前にあらかじめビブラートバーを使用してピッチを下げておくことを指示します。音が鳴り始めた後はピッチを上げます。

音符の譜表では、ギタープリダイブはギタープリベンドと同じ外観になります。タブ譜では、ギタープリダイブは上端が矢印になった垂直の破線に、矢印の上のベンドの音程、および線の下を開始ピッチを示す小さなフレット番号を使用して記譜されます。



音符の譜表のギタープリダイブ



タブ譜のギタープリダイブ

補足

単一の声部の符尾、符尾の符鉤、および連桁は、常に符尾が上向き状態でタブ譜に表示されるため、ギターバンドと重なることがあります。

関連リンク

[ギターのベンディング/プリダイブの入力 \(281 ページ\)](#)

[ビブラートバーのダイブとリターン \(774 ページ\)](#)

[ベンドの音程 \(775 ページ\)](#)

[タブ譜 \(920 ページ\)](#)

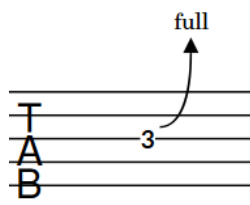
ギターポストバンド

ギターポストバンドはエレキギターで一般的に使用される演奏技法で、演奏者は音を鳴らしてから弦に力を加えて通常の位置からずらします。バンドさせると弦の張りが強くなり、特有のピッチの変動が得られます。微分音のポストバンドは、ブルース音楽では特に慣用的に使われています。

Dorico Elements では、ギターポストバンドはフレット楽器に属する音符のプロパティであるため、各音符にのみ適用されます。音符の譜表とタブ譜のどちらでも同様に、先端が矢印になった上向きの曲線を使って記譜され、矢印の上にバンドの音程が表示されます。



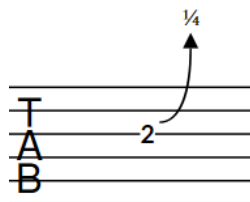
音符の譜表のギターポストバンド



タブ譜のギターポストバンド



音符の譜表の微分音のポストバンド

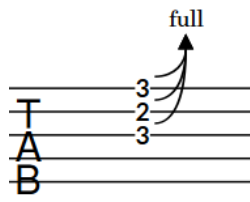


タブ譜の微分音のポストバンド

和音を構成する複数の音符にギターポストバンドを入力すると、自動的にそれぞれの矢印先端がひとつにまとまって表示されます。音符の譜表では、和音の中の音符の譜表位置に従い、適切な数の曲線が表示されます。



音符の譜表の和音のギターポストバンド



タブ譜の和音のギターポストバンド

補足

ギターポストバンドは現在のところ再生には反映されません。これは将来のバージョンでサポートされる予定です。

関連リンク

[ギターポストバンドの入力 \(282 ページ\)](#)

[バンドの音程 \(775 ページ\)](#)

[タブ譜 \(920 ページ\)](#)

ビブラートバーのダイブとリターン

ビブラートバーのダイブとリターンはエレキギターのビブラートバーを使用する演奏技法で、音を鳴らしてからビブラートバーで弦を緩めて、そのあとすぐに張ります。これによりピッチが下がってからまた上がる特徴的なピッチ変動が得られます。

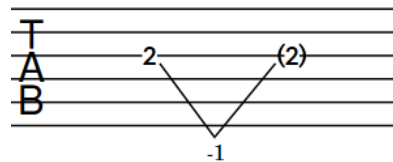
Dorico Elements では、それぞれのビブラートバーのダイブとリターンはビブラートバーバンドのアイテム 2 つから構成され、1 つめのビブラートバーバンドが終了する同じ音符から 2 つめのビブラートバーバンドが開始します。それぞれのビブラートバーバンドは 2 つの音符を繋いでいます。

1 ステップ (全音) までのバンドの音程で、ビブラートバーのダイブとリターンが再生に反映されます。

音符の譜表では、ビブラートバーのダイブとリターンはギターバンドと同じような外観で、開始位置と終了位置の符頭の間に斜めの線を使って記譜されます。タブ譜では、V 字になった 2 本の直線で記譜され、V 字の頂点にバンドの音程が表示されます。中央の音符のフレット番号は非表示となり、終了位置の音符のフレット番号は自動的に括弧つきで表示されます。



音符の譜表のビブラートバーのダイブとリターン

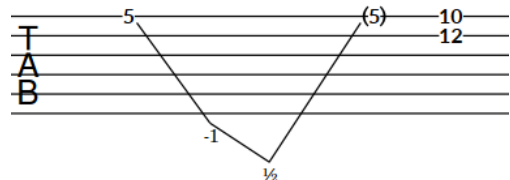


タブ譜のビブラートバーのダイブとリターン

「E-D-C」のように連続で同じピッチの方向に変動するビブラートバーバンドは、タブ譜の譜表を越えて突出したラインに各ビブラートバーバンドの音程が示される形で記譜されます。



音符の譜表の連続するビブラートバーバンド

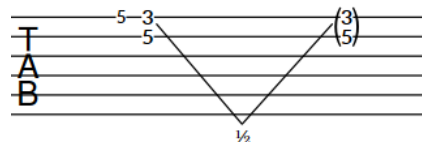


タブ譜の連続するビブラートバーバンド

和音を構成する複数の音符にビブラートバーのダイブとリターンを入力すると、すべての音符でバンドの音程が同じである限り、タブ譜には 1 本の V 字線が表示されます。



音符の譜表の和音をつなぐビブラートバーのダイブとリターン



タブ譜の和音をつなぐビブラートバーのダイブとリターン

関連リンク

[ポップオーバーを使ったビブラートバーのダイブとリターンの入力 \(283 ページ\)](#)

[パネルを使ったビブラートバーのダイブとリターンの入力 \(284 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(779 ページ\)](#)

[括弧付きの符頭 \(730 ページ\)](#)

[タブ譜 \(920 ページ\)](#)

バンドの音程

バンドの音程はギターバンド、プリバンド、プリダイブ、ポストダイブ、およびダイブとリターンが音程を変化させる量を示しており、テキストまたは数字/分数を使用して1ステップを基準に表現されます。大半のバンドの音程はタブ譜にしか表示されませんが、ギターポストバンドは例外で、これは音符の譜表にも音程が表示されます。

たとえば、**full** は1ステップ、**1/2** は半ステップ、**1 1/2** は短3度のギターバンド、プリバンドまたはポストバンドをそれぞれ表わします。

ギタープリダイブおよびビブラートバーのダイブとリターンのバンドの音程は、常に数字/分数で表示されます。たとえば、**1** は1ステップのビブラートバーのダイブとリターンとなります。

微分音のバンドの音程は、**3/4** のように、適用中の調性システムに応じた分数で表示されます。微分音のポストバンドのバンドの音程は、**1/4** のように表示されます。

例

The diagrams show four examples of guitar bends on a three-string guitar (T, A, B strings):

- full:** A bend from the 3rd fret to the 4th fret, labeled 'full'.
- 1 1/2:** A bend from the 2nd fret to the 3rd fret, labeled '1 1/2'.
- 1:** A bend from the 2nd fret down to the 1st fret, labeled '-1'.
- 1/4:** A bend from the 2nd fret up to the 2.25th fret, labeled '1/4'.

音程が1ステップのギターバンド (**full** と表示)

音程が短3度のギタープリバンド (**1 1/2** と表示)

音程が1ステップのビブラートバーのダイブとリターン (**-1** と表示)

音程が分数のギターポストバンド (**1/4** と表示)

ギターバンド、プリバンド、プリダイブ、ポストダイブのバンドの音程は、対応する記譜記号の矢印またはラインの上に配置されます。ダイブとリターンの場合、音符のピッチ変化の方向に応じて譜表の上または下の「V」の位置にバンドの音程が表示されます。

ギターバンド、プリバンド、プリダイブおよびダイブとリターンについては、バンドの音程はタブ譜にのみ表示されます。ギターポストバンドの音程は、音符の譜表とタブ譜の両方に表示されます。

関連リンク

[ギターバンド \(769 ページ\)](#)

[ギタープリバンドとギタープリダイブ \(771 ページ\)](#)

[ギターポストバンド \(773 ページ\)](#)

[ビブラートバーのダイブとリターン \(774 ページ\)](#)

[タブ譜 \(920 ページ\)](#)

[ビブラートバーのディップの音程を変更する \(783 ページ\)](#)

[ギターバンドとギターテクニックの入力方法 \(279 ページ\)](#)

ギターバンドホールドの線を表示/非表示にする

ギターバンドホールドの線は、音符 (通常はタイでつながれた音符) のデュレーションの間、バンドを保持するよう指示します。タブ譜のギターバンドホールドの線を表示/非表示にできます。

補足

これらの手順は、ギターバンドにのみ適用されます。ベンディングまたはリリースにホールドの線を表示することはできません。

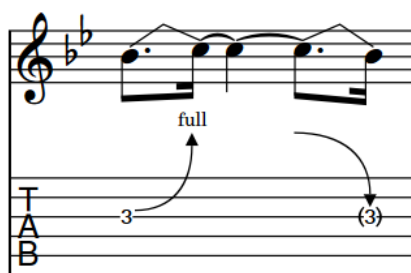
手順

1. ホールドの線を表示/非表示にするギターバンドを選択します。この操作は、音符の譜表とタブ譜で行なえます。
2. プロパティパネルの「ギターバンド (Guitar Bends)」グループで、「ホールドを表示 (Show hold)」をオン/オフにします。

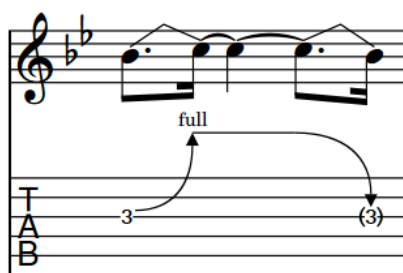
結果

「ホールドを表示 (Show hold)」をオンにすると、タブ譜の選択したバンドにホールドの線が表示され、オフにすると非表示になります。

例



ホールドの線为非表示にした状態



ホールドの線を表示した状態

ベンディング/プリダイブの方向を変更する

ベンディング/プリダイブの方向を個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。初期設定では、単一の声部におけるギターのベンディング/プリダイブは音符の符頭側に配置されます。複声部においては、音符の符尾側に配置されます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 向きを変更するベンディング/プリダイブを選択します。
2. プロパティパネルの「ギターベンディング (Guitar Pre-bends)」グループで、「ベンディングの方向 (Pre-bend 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

選択したベンディング/プリダイブの方向が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

音符の譜表でギターバンドを選択して **[F]** を押すと、ギターバンドの方向を変更できます。ただし、このキーボードショートカットはベンディング/プリダイブには使用できません。

関連リンク

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(344 ページ\)](#)

[ビブラートバーのディップの音程を変更する \(783 ページ\)](#)

[譜表に対するギターテクニックの位置の変更 \(784 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

ベンディング/プリダイブの臨時記号を表示/非表示にする

たとえば、タブ譜にも音程を明確に表示するレイアウトで水平方向のスペースを節約する場合などに、ベンディング/プリダイブの臨時記号を個別に表示/非表示にできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 臨時記号の表示/非表示を切り替えるベンディング/プリダイブを選択します。
 2. プロパティパネルの「ギターベンディング (Guitar Pre-Bends)」グループで、「ベンディングの臨時記号 (Pre-bend 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、選択したベンディング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。これは、選択したタブ譜のベンディングに表示される音程には影響しません。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

ベンディング、プリダイブおよびポストバンドの削除

ベンディング、プリダイブおよびポストバンドは、入力後に音符から削除できます。ただし Dorico Elements では、ギターのベンディング、プリダイブおよびポストバンドは個別のアイテムではなく音符のプロパティとして扱われるため、他のアイテムとは別に選択して削除する必要があります。

手順

1. 記譜モードで、ベンディング、プリダイブまたはポストバンドを削除する音符を選択します。
 2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - ベンディング/プリダイブを削除するには、プロパティパネルの「**ギターベンディング (Guitar Pre-bends)**」グループで「**ベンディングの音程 (Pre-bend interval)**」をオフにします。
 - ギターポストバンドを削除するには、プロパティパネルの「**ギターポストバンド (Guitar Post-bends)**」グループで「**ポストバンドの音程 (Post-bend interval)**」をオフにします。
-

結果

選択した音符からベンディング、プリダイブ、またはポストバンドが削除されます。

関連リンク

[ギターのベンディング/プリダイブの入力 \(281 ページ\)](#)

[ギターポストバンドの入力 \(282 ページ\)](#)

ギターテクニック

ギターテクニックとは、ハンマーオン、プルオフ、エレキギターのビブラートバーを使ったピッチ変化など、ギター音楽に関連するさまざまな演奏技法の総称です。

関連リンク

[ギターベンドとギターテクニックの入力方法 \(279 ページ\)](#)

[タッピング \(780 ページ\)](#)

[ハンマーオンとプルオフ \(781 ページ\)](#)

[ギターベンド \(769 ページ\)](#)

[ギタープリベンドとギタープリダイブ \(771 ページ\)](#)

[ギターポストベンド \(773 ページ\)](#)

[ビブラートバーのダイブとリターン \(774 ページ\)](#)

[ベンドの音程 \(775 ページ\)](#)

ビブラートバーの演奏技法

電子フレット楽器 (一般的にはギター) のビブラートバーを使用する演奏技法にはいくつかの種類があります。Dorico Elements で使用できるビブラートバーの演奏技法は、異なるカテゴリーに分かれています。

ビブラートバーのダイブ

ビブラートバーのダイブは、音符を演奏した後にビブラートバーでピッチを下げることで、音が開始してからピッチが下がっていく効果を指示します。

Dorico Elements では、ジャズアーティキュレーションとビブラートバーの指示記号を併せて使用して音符の右側に降下線を表示することで、ビブラートバーのダイブを記譜できます。



ビブラートバーのスクープ

ビブラートバーのスクープは、音符を演奏する直前にビブラートバーを押し下げ、そのあと素早くビブラートバーを開放することで、音が開始してからピッチが上がる効果を指示します。

Dorico Elements では、ビブラートバーのスクープは音符のプロパティとして扱われるため、単一の音符にのみ適用されます。初期設定では、ビブラートバーのスクープは音符の譜表にのみ表示され、譜表内の符頭の左に配置されます。



ビブラートバーのディップ

ビブラートバーのディップは、音符を演奏した後にビブラートバーを使用して、指定した音程でピッチを下げて上げることを指示します。

Dorico Elements では、ビブラートバーのディップは装飾音として扱われます。これらは、適用する音符とは個別に選択したり削除したりできます。ビブラートバーのディップは音符

の譜表とタブ譜の両方に表示され、表示位置は譜表の上です。ビブラートバーのディップの譜表に対する位置は個別に変更できます。



ビブラートバーの指示記号/ライン

ビブラートバーの指示記号は、ビブラートバーの使用を指示するテキストです。複数の音符に適用する場合、通常は破線で範囲が表示されます。

Dorico Elements では、ビブラートバーの指示記号/ラインは演奏技法として扱われます。デュレーションがある場合はラインが表示されます。これらは、適用する音符とは個別に選択したり削除したりできます。



補足

ビブラートバーの演奏技法は現在のところ再生には反映されません。これは将来のバージョンでサポートされる予定です。

関連リンク

[ギターバンドとギターテクニックの入力方法 \(279 ページ\)](#)

[ギターのベンディング/プリダイブの入力 \(281 ページ\)](#)

[ギタープリバンドとギタープリダイブ \(771 ページ\)](#)

[ビブラートバーのダイブとリターン \(774 ページ\)](#)

[ジャズアーティキュレーション \(787 ページ\)](#)

[装飾音 \(743 ページ\)](#)

[演奏技法 \(815 ページ\)](#)

[演奏技法の延長線 \(820 ページ\)](#)

[演奏技法のデュレーション \(821 ページ\)](#)

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(344 ページ\)](#)

[譜表に対するギターテクニックの位置の変更 \(784 ページ\)](#)

タッピング

タッピングとは、フレット楽器の弦を十分な強さで押すことで、新たに弦を弾かなくても対応するピッチのサウンドを鳴らす奏法です。タッピングの指示記号は、音符ごとに右手と左手のどちらを使用するか指定できます。通常は「T」の文字、「+」記号、またはドットで表示されます。

表記規則によれば、同じ手によるタッピングまたは同じ弦上で異なるピッチの連続した音符に対するタッピングの指示記号は、タッピングフレーズ全体をつなぐスラーとともに記譜されます。これはハンマーオンとプルオフの場合とよく似ていますが、タッピングの指示記号が各音符に表示されるのに対し、ハンマーオンとプルオフの指示記号は通常スラーに中央揃えで表示されます。



右手のタッピングと左手のタッピングを使用するフレーズ

初期設定では、タッピングの指示記号は音符の譜表のみに表示され、表示位置は譜表の上です。タッピングの指示記号の譜表に対する位置は個別に変更できます。

Dorico Elements では、タッピングの指示記号は音符のプロパティと見なされます。タッピングの指示記号には以下の種類があります。

右手のタッピング

右手のタッピングの指示記号は、指定されたピッチで弦を右手でタッピングすることを指示します。Dorico Elements では、右手のタッピングの指示記号は「T」の文字で表示されます。



音符の譜表の右手のタッピング

左手のタッピング

左手のタッピングの指示記号は、指定されたピッチで弦を左手でタッピングすることを指示します。Dorico Elements では、左手のタッピングの指示記号はドットで表示されます。



音符の譜表の左手のタッピング

関連リンク

[タッピングの入力 \(291 ページ\)](#)

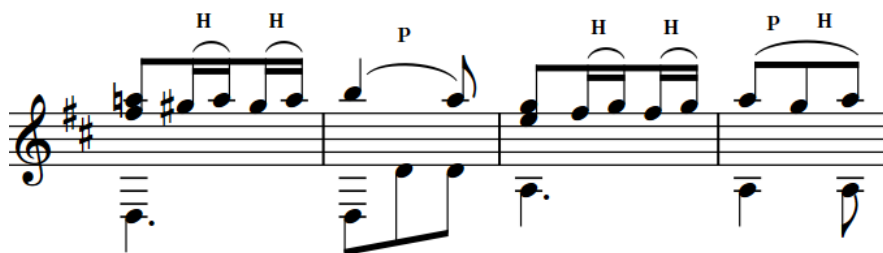
[譜表に対するギターテクニックの位置の変更 \(784 ページ\)](#)

[フレット楽器のフィンガリング \(668 ページ\)](#)

ハンマーオンとプルオフ

ハンマーオンとプルオフは、フレット楽器の弦を左手で十分な強さでタッピングしたり、つま弾いたりすることで、新たに弦を弾かなくてもレガート効果とともに対応するピッチのサウンドを鳴らす奏法です。リガードとは、ハンマーオンとプルオフそれぞれ1つ以上を1つのフレーズ内で組み合わせたものです。

ハンマーオンとプルオフは対応する音符をつなぐスラーと組み合わせたり、それぞれ「H」と「P」の文字で記譜されます。Dorico Elements では、ハンマーオン/プルオフの指示記号は自動的にスラーの中央に配置されます。リガードの場合、ハンマーオン/プルオフのそれぞれの指示記号は、音符がまたがる範囲の中央に対応する方向で配置されます。



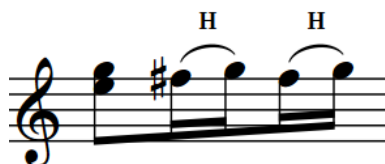
ハンマーオン、プルオフ、リガードを使用するフレーズ

初期設定では、ハンマーオン/プルオフは音符の譜表とタブ譜の両方に表示され、表示位置は譜表の上です。ハンマーオン/プルオフの指示記号の譜表に対する位置は個別に変更できます。

Dorico Elements では、ハンマーオン/プルオフの指示記号は音符のプロパティと見なされます。

ハンマーオン

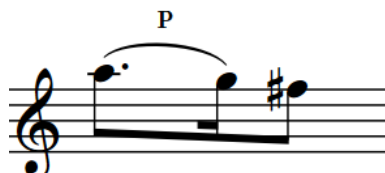
ハンマーオンは弦を新たに弾かずに、指定したピッチを左手でタップすることを指示します。ハンマーオンは「C-D」のように、同じ弦上でピッチが上がる2つ以上の音符が必要です。Dorico Elements では、ハンマーオンは「H」の文字で表示されます。



音符の譜表のハンマーオン

プルオフ

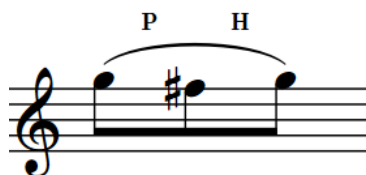
プルオフは弦を新たに弾かずに、指定したピッチを左手でつま弾くことを指示します。プルオフは「D-C」のように、同じ弦上でピッチが下がる2つ以上の音符が必要です。Dorico Elements では、プルオフは「P」の文字で表示されます。



音符の譜表のプルオフ

リガード

リガードは、1つのフレーズ内でハンマーオンとプルオフの両方を行なうことを指示します。リガードは「C-D-C」のように、同じ弦上でピッチの方向が異なる音符が3つ以上必要です。Dorico Elements では、リガードはハンマーオンとプルオフそれぞれ1つ以上で構成されます。



音符の譜表のリガード

関連リンク

[ハンマーオン/プルオフの入力 \(290 ページ\)](#)

[譜表に対するギターテクニックの位置の変更 \(784 ページ\)](#)

音符をデッドノートとして表示する

フレット楽器に属する個々の音符をデッドノートとして表示できます。デッドノートは音符の譜表ではX形の符頭を使用して表示され、タブ譜ではXで表示されます。

手順

1. デッドノートとして表示する、フレット楽器に属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)**」のグループで、「**デッドノート (Dead note)**」をオンにします。

結果

選択した音符がデッドノートとして表示されます。

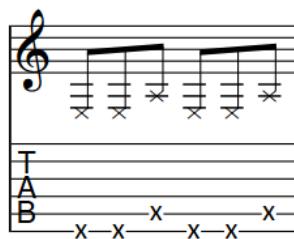
補足

デッドノートは現在のところ再生には反映されませんが、これは将来のバージョンにおいて予定されています。

例



標準の音符



デッドノート

関連リンク

[タブ譜への音符の入力 \(186 ページ\)](#)

[括弧付きの符頭 \(730 ページ\)](#)

[タブ譜 \(920 ページ\)](#)

ビブラートバーのディップの音程を変更する

ビブラートバーのディップの音程を個別に変更できます。初期設定では、ビブラートバーのディップの音程は半ステップになっています。

手順

1. 音程を変更するビブラートバーのディップを選択します。
2. プロパティパネルの「**装飾音 (Ornaments)**」グループで、「**上の音程 (Interval above)**」の値を変更します。

たとえば、半ステップの音程には「**1**」を、1ステップの音程には「**2**」を、短3度音程には「**3**」を入力します。

結果

選択したビブラートバーのディップの音程が変更されます。

例



半ステップの音程のビブラートバーのディップ



1 ステップの音程のビブラートバーのディップ



短3度音程のビブラートバーのディップ

関連リンク

[ポップオーバーを使ったビブラートバーのディップの入力 \(287 ページ\)](#)

[パネルを使ったビブラートバーのディップの入力 \(288 ページ\)](#)

[装飾音の音程の変更 \(743 ページ\)](#)

[トリル音程 \(750 ページ\)](#)

譜表に対するギターテクニックの位置の変更

タッピング、ハンマーオン、プルオフの指示記号は、譜表の上または下に個別に表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. ギターテクニックの譜表に対する位置を変更する音符を選択します。
 2. プロパティパネルの「**ギターテクニック (Guitar Techniques)**」グループで、「**演奏技法の配置 (Technique 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

選択した音符のタッピング、ハンマーオン、プルオフの指示記号の譜表に対する位置が変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

ビブラートバーのディップとラインの譜表に対する位置は、それぞれを選択しながら **[F]** を押すことで変更できます。

関連リンク

[ベンディング/プリダイブの方向を変更する \(776 ページ\)](#)

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(344 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

ビブラートバーの指示記号/ラインの長さを変更する

ビブラートバーの指示記号/ラインは入力後に長さを変更できます。ビブラートバーの指示記号の長さを変更すると長さが付与され、初期設定では破線によるデュレーション線が表示されます。

手順

1. 記譜モードで、長さを変更するビブラートバーの指示記号とラインを選択します。

補足

マウスを使用する場合、同時に長さを変更できるビブラートバーラインは1本だけで、すでにデュレーションを持つもののみ変更できます。キーボードを使用すると複数の弦の指示記号の長さを変更できますが、すべての指示記号にすでにデュレーションがある必要があります。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、ビブラートバーの指示記号/ラインの長さを変更します。

- 現在のリズムグリッドの間隔ずつ伸ばすには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 現在のリズムグリッドの間隔ずつ縮めるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
- 1つのビブラートバーの指示記号/ラインの終端を次の符頭にスナップするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 1つのビブラートバーの指示記号/ラインの終端を前の符頭にスナップするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。

補足

- 複数のビブラートバーの指示記号/ラインが選択されている場合は、現在のリズムグリッドの間隔でしかラインの長さを変更できません。
 - キーボードを使用して長さを変更すると、ビブラートバーのラインの終端のみが移動します。ビブラートバーのラインの始端は、楽譜での位置を移動するか、デュレーションを持たせてから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つのビブラートバーの指示記号/ラインの長さが、現在のリズムグリッドの間隔または前後の符頭の位置のいずれか近い方に従い変更されます。その指示記号にデュレーションがなかった場合はデュレーションが追加され、デュレーション線が表示されます。

複数のビブラートバーの指示記号/ラインの長さが、現在のリズムグリッドの間隔に従い変更されます。

例



デュレーションなしのビブラートバーの指示記号 (選択時)



デュレーションとデュレーション線が表示されたビブラートバーの指示記号 (選択時)

関連リンク

[ビブラートバーの演奏技法 \(779 ページ\)](#)

[演奏技法のデュレーション \(821 ページ\)](#)

[演奏技法の延長線 \(820 ページ\)](#)

[演奏技法のデュレーション線を表示/非表示にする \(821 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったビブラートバーの指示記号/ラインの入力 \(288 ページ\)](#)

[パネルを使ったビブラートバーの指示記号/ラインの入力 \(289 ページ\)](#)

[ビブラートバーダイブの入力 \(282 ページ\)](#)

ギターテクニックの削除

ビブラートバーのスクープ、タッピング、ハンマーオン、プルオフの指示記号は、入力後に音符から削除できます。ただし、Dorico Elements ではこれらのギターテクニックは個別のアイテムではなく音符のプロパティとして扱われるため、他のアイテムとは別に選択して削除する必要があります。

手順

1. 記譜モードで、ギターテクニックを削除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ギターテクニックを削除します。
 - タッピング、ハンマーオン、プルオフの指示記号を削除するには、プロパティパネルの「**ギターテクニック (Guitar Techniques)**」グループにある「**演奏技法 (Technique)**」をオフにします。
 - ギターのビブラートバーのスクープを削除するには、プロパティパネルの「**ギターテクニック (Guitar Techniques)**」グループにある「**ビブラートバー (スクープ) (Vibrato bar scoop)**」をオフにします。

結果

選択した音符からタッピング、ハンマーオン、プルオフの指示記号またはビブラートバーのスクープが削除されます。

関連リンク

[ギターバンドとギターテクニックの入力方法 \(279 ページ\)](#)

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す。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 ではベ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 (ベンド)



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。ベ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 (ベンド)



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 (バンド)



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。

サウンドライブラリーにジャズアーティキュレーションのサンプルが含まれている場合、再生効果を使用した必要なサンプルがロードされます。

関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(267 ページ\)](#)

[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 \(267 ページ\)](#)

[再生効果 \(516 ページ\)](#)

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)



バンド (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 \(743 ページ\)](#)

[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 \(267 ページ\)](#)

[装飾音のポップオーバー \(267 ページ\)](#)

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ません。逆に言うと、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、たとえばドイツスム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 \(267 ページ\)](#)

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

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は別個に変更できます。たとえば、選択したフォールスム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ム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。

2. 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。

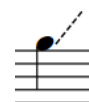
例



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 \(789 ページ\)](#)

[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 \(267 ページ\)](#)

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、Dorico Elements ではジャズアーティキュレーションは個別のアイテムではなく音符のプロパティとして扱われるため、他のアイテムとは別に選択して削除する必要があります。

手順

1. 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。
 2. 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 \(267 ページ\)](#)

[ビブラートバーダイブの入力 \(282 ページ\)](#)

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個別に変更できます。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 \(399 ページ\)](#)

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. カテゴリーリストの「**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変更されます。

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. カテゴリーリストの「**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 \(364 ページ\)](#)

[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 \(381 ページ\)](#)

ハーブのペダリング

ハーブのペダリングとは、ハーブの楽譜を記譜するための特定の要件を指す幅広い用語です。これは主に、近代的なコンサートハーブのチューニングを変更するために必要となることが多いハーブペダルダイアグラムについて使われます。



開始位置にフルハーブペダルダイアグラムが表示され、そのあとに部分的なペダル変更が2つ表示された楽節

各オクターブに12個(CからBの間の各半音階に1つずつ)の鍵盤があるピアノとは異なり、ハーブには各オクターブに7本(CからBの間の各全音階ピッチに1本ずつ)の弦があります。そのため、ハーブではチューニングを変更するために、7つのペダルを使用して機械的操作を行ないます。この操作では、すべてのオクターブの対応する音符のピッチを各ペダルで制御します。これらのペダルは2つのグループにまとめられており、3つのペダルが左足に、4つのペダルが右足にそれぞれ割り当てられています。

各ハーブペダルには3つの位置があります。

1. フラット (最も高い位置): 対応する音符のピッチを半ステップ下げる
2. ナチュラル (中間の位置)
3. シャープ (最も低い位置): 対応する音符のピッチを半ステップ上げる

補足

ハーブの最も低い2本の弦(CとD)は、CとDのペダル位置の影響を受けません。

楽譜、または楽譜内の楽節に必要なペダル設定を記譜する方法はいくつかあります。Dorico Elementsでは、ハーブのペダリングを以下の方法で表示できます。

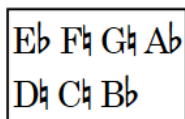
ダイアグラム



7つのペダルの物理的な位置を示します。縦線は左足ペダルと右足ペダルを分割するもので、横線はナチュラルポジションを表わしています。

- 横線の下側のペダルはシャープが付いた音符を示します。
- 横線の上側のペダルはフラットが付いた音符を示します。

音名



7つの全音階ピッチに必要な臨時記号を2行に配置して表示します。右足ペダルは上の行に、左足ペダルは下の行に表示されます。

入力したピッチが現在のハーブペダルダイアグラムに一致しない場合、そのピッチは範囲外であると見なされ、範囲外の音符に色を表示した場合には、そのピッチが赤で表示されます。ハーブのペダリングを入力しなかった場合、すべてのハーブペダルはナチュラル設定と見なされ、Cメジャーになります。

Dorico Elements では、演奏技法のポップオーバーを使用してハーブペダルダイアグラムを入力でき、楽譜全体のフローまたは特定の楽節をもとに正確なハーブペダルダイアグラムを自動的に生成できます。ただし、ハーブペダルダイアグラムを入力して表示できるのはハーブ楽器に属する譜表だけです。ハーブの譜表から別の楽器の譜表に楽譜をコピーすると、ハーブのペダリングは自動的に削除されます。

初期設定では、ハーブのペダリングはフルスコア/カスタムスコアのレイアウトには表示されず、パートレイアウトには表示されます。ハーブのペダリングが非表示になっているレイアウトでは、ハーブペダルダイアグラムの位置にガイドが表示されます。ハーブのペダリングはレイアウトごとに個別に表示/非表示を切り替えられ、またハーブのペダリングを表示するレイアウトでは、ハーブペダルダイアグラムを個別に非表示にできます。一度に1つのペダルだけを変更する必要がある場合など、部分的なハーブのペダリングをいつ表示するかを設定することもできます。

Dorico Elements のハーブペダルダイアグラムは、グリッサンドラインで演奏されるピッチに影響しません。

関連リンク

- [部分的なハーブのペダリング \(800 ページ\)](#)
- [ハーブペダルダイアグラムの入力 \(301 ページ\)](#)
- [レイアウト内のハーブのペダリングを表示または非表示にする \(797 ページ\)](#)
- [ハーブペダルダイアグラムを個別に表示/非表示にする \(798 ページ\)](#)
- [既存の楽譜に基づくハーブペダルダイアグラムの計算 \(302 ページ\)](#)
- [音域外の音符のカラーを表示/非表示にする \(729 ページ\)](#)
- [再生時のグリッサンドライン \(767 ページ\)](#)

ハーブペダルダイアグラムの外観の変更

ハーブのペダリングは、ダイアグラムとして、または音名を使用して表示します。ハーブペダルダイアグラムの外観を個別に設定できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 現在のレイアウトにハーブのペダリングを表示しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

- 外観を変更するハーブペダルダイアグラムを選択します。
- プロパティパネルの「**ハーブペダル (Harp Pedals)**」グループで、「**外観 (Appearance)**」をオンにします。
- 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - ダイアグラム (Diagram)**

- 音名 (Note Names)

結果

現在のレイアウトの選択したハーブペダルダイアグラムの外観が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

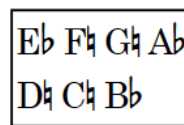
ヒント

各レイアウトのハーブペダリングのデフォルトの外観は、「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「ハーブのペダリング (Harp Pedaling)」セクションで個別に変更できます。

例



ダイアグラムとして表示されたハーブのペダリング



音名を使用して表示されたハーブのペダリング

関連リンク

- [部分的なハーブのペダリング \(800 ページ\)](#)
- [ハーブペダルダイアグラムの入力 \(301 ページ\)](#)
- [既存の楽譜に基づくハーブペダルダイアグラムの計算 \(302 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)
- [プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

レイアウト内のハーブのペダリングを表示または非表示にする

ハーブのペダリングはどのレイアウトでも入力や計算を行なえますが、通常、ハーブのペダリングは演奏者にとってのみ意味があるため、初期設定ではフルスコアレイアウトには表示されません。ハーブのペダリングを表示するか非表示にするかは、レイアウトごとに切り替えることができます。

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、ハーブのペダ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. カテゴリーリストの「プレーヤー (Players)」をクリックします。
4. 「ハーブのペダリング (Harp Pedaling)」セクションで、「ハーブのペダリングを表示 (Show harp pedaling)」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ハーブのペダリングが表示され、オフになっているときは非表示になります。

ハーブのペダリングが非表示になっているレイアウトでは、ハーブペダルダイアグラムの位置にガイドが表示されます。

補足

- ハーブのペダリングが表示されているレイアウトではハーブペダルダイアグラムを個別に非表示にできますが、ハーブのペダリングが非表示になっているレイアウトでハーブペダルダイアグラムを個別に表示することはできません。
 - ハーブのペダリングのガイドの表示/非表示は、「**ビュー (View)**」 > 「**ガイド (Signposts)**」 > 「**ハーブペダル (Harp Pedals)**」を選択して切り替えられます。メニュー内の「**ハーブペダル (Harp Pedals)**」の横にチェックマークがあるときはハーブのペダリング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。
-

ハーブペダルダイアグラムを個別に表示/非表示にする

ハーブのペダリングが表示されているレイアウトでハーブペダルダイアグラムを個別に表示/非表示にできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 現在のレイアウトにハーブのペダリングを表示しておきます。
 - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

手順

1. 楽譜領域で、ハーブペダルダイアグラムを個別に表示/非表示にするレイアウトを開きます。
 2. 非表示にするハーブペダルダイアグラム、または表示するハーブペダルダイアグラムのガイドを選択します。
 3. プロパティパネルの「**ハーブペダル (Harp Pedals)**」グループで、「**非表示 (Hide)**」をオンまたはオフにします。
-

結果

「**非表示 (Hide)**」をオンにすると選択したハーブペダルダイアグラムが非表示になり、オフにすると表示されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

非表示にした各ハーブペダルダイアグラムの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。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

[ガイド \(350 ページ\)](#)

[注釈 \(542 ページ\)](#)

ハーブペダルダイアグラムの枠線を表示または非表示にする

音名ハーブペダルダイアグラムの枠線は、個別に表示/非表示を切り替えられます。たとえば、垂直方向のスペーシングが非常に狭い組段でハーブペダルダイアグラムの枠線を非表示にすると、少し余白ができます。

補足

これらの手順は、音名を使用したハーブペダルダイアグラムにのみ適用されます。

前提条件

現在のレイアウトにハーブのペダリングを表示しておきます。

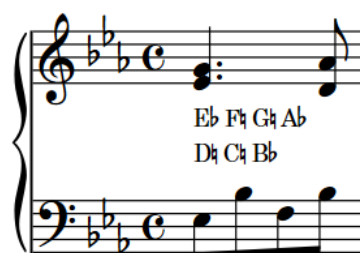
手順

1. 枠線を表示/非表示にする音名ハーブペダルダイアグラムを選択します。
2. プロパティパネルの「ハーブペダル (Harp Pedals)」グループで、「**枠線 (Border)**」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、選択した音名ハーブペダルダイアグラムの枠線が表示され、オフになっているときは非表示になります。

例



枠線を非表示にした音名ハーブペダルダイアグラム



枠線を表示した音名ハーブペダルダイアグラム

ハーブペダルダイアグラムの位置

初期設定では、ハーブペダルダイアグラムは、通常ハーブに表示される2つの譜表の間の縦方向の中央位置に配置されます。

ハーブペダルダイアグラム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。

ハーブペダルダイアグラムの位置の移動

ハーブペダルダイアグラムは入力後に別の位置へ移動できます。

手順

1. 浄書モードで、移動するハーブペダルダイアグラムまたはハーブペダルダイアグラムのガイドを選択します。

補足

マウスを使用する場合、一度に位置を移動できるハーブペダルダイアグラムは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間隔に従いハーブペダルダイアグラムを移動します。
 - **[Alt/Opt]+[→]** を押して右へ移動します。
 - **[Alt/Opt]+[←]** を押して左へ移動します。
 - ハーブペダルダイアグラムをクリックして左右にドラッグします。

結果

選択したハーブペダルダイアグラムが新しい位置に移動します。

補足

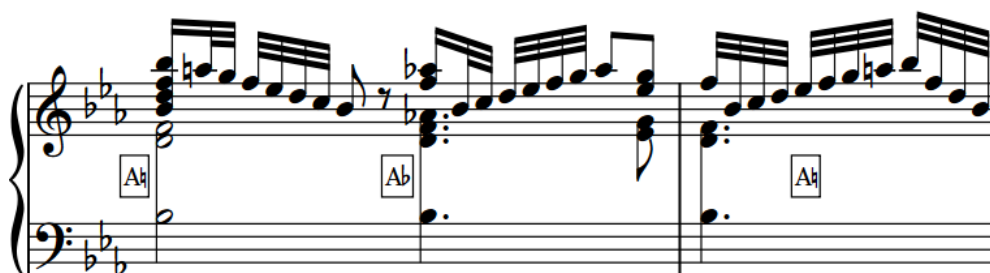
ハーブペダルダイアグラムを移動したことで一部の音符が現在のハーブペダルダイアグラムに一致しなくなった場合、音域外の音符に色を表示すると、その音符は赤で表示されます。

関連リンク

[音域外の音符のカラーを表示/非表示にする \(729 ページ\)](#)

部分的なハーブのペダリング

部分的なハーブペダルダイアグラムには、すべてのペダルの設定ではなく、その位置でペダル設定を変更する必要がある音符だけが表示されます。これにより、読まなければならないペダルの数が少なくなり、演奏者がペダル設定の変更を瞬時に把握できるようになります。



複数のクイックペダル変更指示を含むシーケンスの部分的なペダルダイアグラム

個々のハーブペダルダイアグラムについて部分的なハーブのペダリングを有効にできるほか、1つの場所に表示するペダル変更指示の最大しきい値を設定できます。このしきい値を超えると、すべてのハーブペダルダイアグラムにすべてのペダルが表示されます。これは、演奏者が完全なハーブペダルダイアグラムの音名のパターンに慣れており、部分的なハーブペダルダイアグラムに多くの変更指示が含まれている場合、完全なハーブペダルダイアグラムを読むより難しいことがあるためです。

初期設定では、部分的なハーブペダルダイアグラムの音符は、右足ペダルが上の行、左足ペダルが下の行という形で2行に表示されます。

補足

部分的なハーブのペダリングとして表示できるのは、音名を使用したハーブペダルダイアグラムのみです。

関連リンク

[ハーブペダルダイアグラムの入力](#) (301 ページ)

部分的なハーブのペダリングの有効化/無効化

個々の音名ハーブペダルダイアグラムの部分的なハーブのペダリングは有効/無効を切り替えられます。Dorico Elements の初期設定では、ペダル変更3つまでは部分的なハーブのペダリングが表示されます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

- これらの手順は、音名を使用したハーブペダルダイアグラムにのみ適用されます。
 - フローの最初に配置されたハーブペダルダイアグラムは、完全なハーブペダルダイアグラムとしてのみ表示できます。
-

前提条件

- 現在のレイアウトにハーブのペダリングを表示しておきます。
 - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

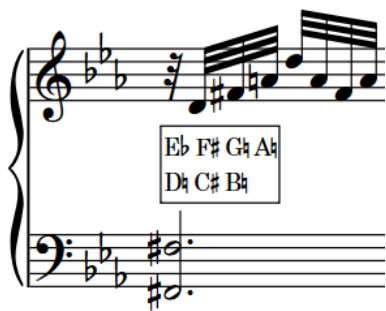
手順

1. 部分的なハーブのペダリングを有効/無効にする音名ハーブペダルダイアグラムを選択します。
 2. プロパティパネルの「**ハーブペダル (Harp Pedals)**」グループで、「**部分的なペダリング (Partial pedaling)**」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。
-

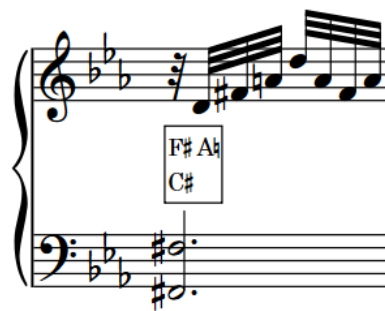
結果

チェックボックスがオンになっているときは、選択した音名ハーブペダルダイアグラムの部分的なハーブのペダリングが有効になり、オフになっているときは無効になります。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



A musical score for piano in B-flat major, 3/4 time. The right hand plays a melody starting with a quarter rest, followed by a sixteenth-note triplet (D4, E4, F4), and then eighth notes (G4, A4, B4, A4, G4, F4, E4, D4). The left hand plays a bass line with a half note (B2) and a dotted half note (B2). A rectangular box is placed between the staves, containing the following text: Eb F# G# A# / D# C# B#.



A musical score for piano in B-flat major, 3/4 time, identical to the first score. A rectangular box is placed between the staves, containing the following text: F# A# / C#.

すべてのペダルを表示したハーブペダルダイアグラム 部分的なハーブペダルダイアグラム

関連リンク

[レイアウト内のハーブのペダリングを表示または非表示にする \(797 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(292 ページ\)](#)
[再生時のペダル線 \(813 ページ\)](#)

[ペダル線の開始記号、フック、および延長線 \(809 ページ\)](#)

[テキストによるペダル線の記号 \(811 ページ\)](#)

[ライン \(825 ページ\)](#)

[演奏技法の延長線 \(820 ページ\)](#)

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

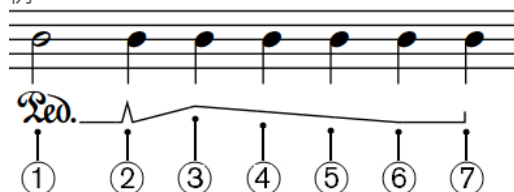
ペダルのリテイクは、プレーヤーがサスティンペダルを上げることによってピアノの弦にダンパーをかけて余韻を消し、そのあと再度ペダルを踏みこむことを示します。ペダルの強さの変更指示は、ペダルを踏みこむ深さの変更を示します。

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読み込んだり開いたりした場合それらは表示され、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 \(804 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(292 ページ\)](#)

[ペダル線の位置 \(805 ページ\)](#)

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譜表上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 \(292 ページ\)](#)

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

[テキストによるペダル線の記号 \(811 ページ\)](#)

[ペダル線の開始記号、フック、および延長線 \(809 ページ\)](#)

[ペダル線の長さの変更 \(807 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハープペダルダイアグラムの入力方法 \(292 ページ\)](#)

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。

- 1本のペダル線を同じ譜表の次の符頭の位置まで移動するには、**[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 1本のペダル線を同じ譜表の前の符頭の位置まで移動するには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。
- 現在のリズムグリッドの間隔に従って右に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 現在のリズムグリッドの間隔に従って左に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]** 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の間隔でしかペダル線を移動できません。

- 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

選択したペダル線が新しい位置に移動します。

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 \(807 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハープペダルダイアグラムの入力方法 \(292 ページ\)](#)

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。

- 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/Opt]+[→]** 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/Opt]+[←]** を押します。
- 現在のリズムグリッドの間隔ずつ伸ばすには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 現在のリズムグリッドの間隔ずつ縮めるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** 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の間隔でしかペダル線の長さを変更できません。
- キーボードを使用して長さを変更すると、ペダル線の終端のみが動きます。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が、現在のリズムグリッドの間隔または前後の符頭の位置のいずれか近い方に従って変更されます。

複数のペダル線の長さが、現在のリズムグリッドの間隔に従い変更されます。

関連リンク

[ペダル線の位置 \(805 ページ\)](#)

[ペダル線の位置の移動 \(806 ページ\)](#)

ペダル線の分割

サスティンペダルは、その範囲内に存在する任意のアイテムの位置で分割して、2本のペダル線を作成できます。

補足

これらの手順は、サスティンペダル線にのみ適用されます。

手順

1. サスティンペダル線を分割する位置にある譜表上のアイテムを選択します。

補足

一度に分割できるペダル線は1本だけです。

2. 「編集 (Edit)」 > 「ペダル線 (Pedal Lines)」 > 「ペダル線を分割 (Split Pedal Line)」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位置でペダル線が分割されます。

手順終了後の項目

ペダル線は両方とも移動、長さの変更および編集が個別に行なえます。

関連リンク

[ペダル線の位置の移動 \(806 ページ\)](#)

[ペダル線の開始記号、フック、および延長線 \(809 ページ\)](#)

[テキストによるペダル線の記号 \(811 ページ\)](#)

ペダル線のマージ

既存のサスティンペダル線をマージできます。これによりたとえば、2本のサスティンペダル線の間隔を埋めて1本にできます。

補足

これらの手順は、サスティンペダル線にのみ適用されます。

手順

1. 同じ譜表上のマージするサスティンペダル線を選択します。

補足

ペダル線のマージは一度に1つの譜表でのみ実行できます。

2. 「編集 (Edit)」 > 「ペダル線 (Pedal Lines)」 > 「ペダル線をマージ (Merge Pedal Lines)」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

選択したペダル線がマージされて1本のペダル線になります。ペダル線に間隔があった場合、2本をつなぐ延長線が自動的に作成されます。

例



2本のペダル線



マージされて1本になったペダル線

手順終了後の項目

リテイクやペダルの強さの変更指示を入力できます。これによりたとえば、マージする前はペダル線の開始位置だった位置にリテイクを表示できます。

関連リンク

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(292 ページ\)](#)

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は個別に変更できます。これによりたとえば、個々のペダル線の開始記号にグリフのかわりにテキストを表示できます。

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の変更

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)」のグループで、「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。

手順終了後の項目

テキストによる記号の外観が選択されている場合、表示しているテキストは編集できます。

関連リンク

[ペダル線の開始テキストの編集 \(812 ページ\)](#)

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。
 - ライン (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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。ペダル線が組段区切りまたはフレーム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。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

テキストによるペダル線の記号

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

ペダル線が後続の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。

関連リンク

[ペダル線の開始記号の外観の変更 \(809 ページ\)](#)

ペダル線の開始テキストの編集

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. 開始テキストを編集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)**」のグループで、「**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。

関連リンク

[ペダル線の開始記号の外観の変更 \(809 ページ\)](#)

ペダル線の延長テキストの編集

ペダル線が組段区切りまたはフレーム区切りをまたいで継続するときに、後続の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

これらの手順は、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. 延長テキストを編集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)」のグループで、「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

選択したペダル線で、後続の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の復元テキストの編集

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

これらの手順は、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. 復元テキストを編集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)」のグループで、「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。

- サスティンペダル線は MIDI コントローラー 64 (サスティン) 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、サスティ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、サスティンペダル線を読み込めます。MusicXML が表現できるのはサスティンペダルのみで、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 には、以下のタイプの演奏技法があります。

グリフの演奏技法

上げ弓 \vee や下げ弓 \sqcap などの記号を表示する演奏技法です。

テキストの演奏技法

pizz. や con sordino などのテキストを表示する演奏技法です。

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)**」の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)**」のグループから分かれた独自のグループを持ちます。

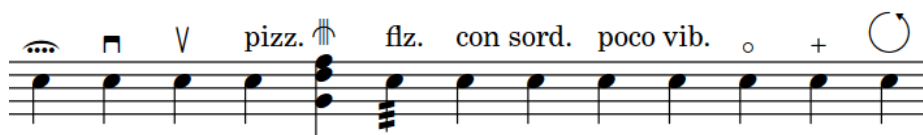
演奏技法によってインストゥルメントの再生が変化します。たとえば、pizz. の演奏技法をバイオリンの譜表に追加すると、VST インストゥルメントが鳴らすサウンドを変化させるキースイッチがオンになります。Dorico Elements では、サウンドライブラリーに対応するサンプルが含まれていれば、入力した演奏技法の再生に必要なサウンドが、再生効果を使用して生成されます。

楽譜に一度しか表示されない演奏技法には、それが継続することを意味するものも多数あります。たとえば、ピチカートは通常一度しか表示されませんが、アルコなど次の演奏技法の位置まで適用されます。Dorico Elements では、それがどの音符まで適用されるか演奏者に明確に伝えるために、演奏技法のあとや演奏技法間に延長線を表示できます。また、複数の演奏技法を1つのグループにまとめることもできます。

演奏技法のテキストはブレンフォントを使用し、強弱記号や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

ペダル線は他の演奏技法とは別のフォントスタイルを使用します。



Dorico Elements で使用できる演奏技法の一部

関連リンク

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハープペダルダイアグラムの入力方法 \(292 ページ\)](#)

[再生効果 \(516 ページ\)](#)

[ペダル線 \(803 ページ\)](#)

[弦の指示記号 \(677 ページ\)](#)
[演奏技法の延長線 \(820 ページ\)](#)
[演奏技法のグループ \(822 ページ\)](#)

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テキストを追加できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

この手順はペダル線には適用されません。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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「末尾テキスト (Suffix)」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。

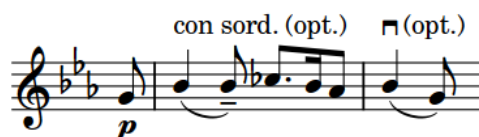
結果

入力したテキストが選択した演奏技法に追加され、演奏技法の後に表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



末尾テキストのない演奏技法



演奏技法に追加された末尾テキスト

関連リンク

[テキストによるペダル線の記号 \(811 ページ\)](#)
[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)
[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

非表示にした演奏技法のそれぞれの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。

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、数字付き低音、テキストオブジェクト、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

[エクスペリションマップ \(490 ページ\)](#)

[ガイド \(350 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

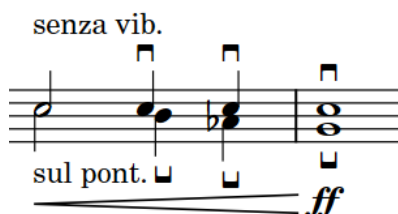
[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

[「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 \(45 ページ\)](#)

[注釈 \(542 ページ\)](#)

演奏技法の位置

初期設定では、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、符尾が下向きの声部の演奏技法は譜表の下に自動的に配置されます。



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

[テキストによるペダル線の記号 \(811 ページ\)](#)

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(344 ページ\)](#)

演奏技法のリズム上の位置の移動

演奏技法のリズム上の位置は、グループ内の個々の演奏技法も含めて、入力後に移動できます。

手順

1. 記譜モードで、リズム上の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。
- 同じグループ内の複数の演奏技法を同時に移動すると、それらのグループ化が解除されます。

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。

- 1つの演奏技法を同じ譜表の次の符頭の位置まで移動するには、**[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 1つの演奏技法を同じ譜表の前の符頭の位置まで移動するには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。
- 現在のリズムグリッドの間隔に従って右に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 現在のリズムグリッドの間隔に従って左に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。

補足

複数の演奏技法が選択されている場合は、現在のリズムグリッドの間隔でしか演奏技法を移動できません。

- 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

選択した演奏技法が新しいリズム上の位置に移動します。

補足

1つの演奏技法が移動する際に他の演奏技法の上を通過した場合、演奏技法は複数が同じリズム上の位置に存在できるため、そこにあった演奏技法に影響はありません。ただし、複数の演奏技法を一緒に移動した場合、それらが通過した既存の演奏技法はそれに応じて短縮されるか削除されます。

この動作内容は元に戻せますが、この過程で短縮または削除された演奏技法が復元されるのは、演奏技法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

[ペダル線の位置の移動 \(806 ページ\)](#)

[演奏技法のグループ \(822 ページ\)](#)

演奏技法の長さを変更する

演奏技法は入力後にデュレーションの長さを変更できます。単一の音符に追加された演奏技法を延長すると、演奏技法にデュレーションが与えられます。

補足

- 長さを変更できるのは、グループ化されていない演奏技法またはグループ内の最後の演奏技法のみです。
- 演奏技法の長さを変更しても再生には影響しません。再生時に生成されるサウンドは、演奏技法に関連付けられた再生効果、エクスプレッションマップの設定、およびプロジェクトに読み込まれたサウンドライブラリーに依存します。

手順

1. 記譜モードで、長さ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、同時に長さを変更できる演奏技法は1つだけで、すでにデュレーションを持つもののみ変更できます。キーボードを使用する場合は複数の演奏技法の長さを変更できますが、すべての演奏技法がデュレーションを持っている必要があります。

2. 以下のいずれかの操作を行なって演奏技法の長さを変更します。

- 現在のリズムグリッドの間隔ずつ伸ばすには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 現在のリズムグリッドの間隔ずつ縮めるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
- 1つの演奏技法の終端を次の符頭にスナップするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 1つの演奏技法の終端を前の符頭にスナップするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。

補足

- 複数の演奏技法が選択されている場合は、現在のリズムグリッドの間隔でしか演奏技法の長さを変更できません。
 - キーボードを使用して長さを変更すると、デュレーションを持つ演奏技法の終端のみが動きます。デュレーションを持つ演奏技法の始端は、楽譜での位置を移動するか、デュレーションを持たせてから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。

補足

演奏技法のグループには、グループの開始位置と終了位置のハンドルのみが表示され、グループ内の各演奏技法には個々のハンドルは表示されません。

結果

1つの演奏技法の長さは、現在のリズムグリッドの間隔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。

複数の演奏技法の長さは、現在のリズムグリッドの間隔に従い変更されます。

関連リンク

[演奏技法のデュレーション](#) (821 ページ)

演奏技法の延長線

演奏技法の延長線は、演奏技法が適用される音符を正確に伝えるもので、演奏技法間の段階的な移行を示すこともできます。



演奏技法の延長線が複数表示されたフレーズ

Dorico Elements の演奏技法には、以下のタイプの延長線があります。

デュレーション線

sul tasto

演奏技法が適用される特定のデュレーションを示します。ほとんどの演奏技法のデュレーション線は、終端にフックのキャップが付いた実線です。

以下の条件が満たされると、演奏技法にデュレーション線が表示されます。

- 演奏技法にデュレーションがある。
- 演奏技法の延長タイプが、線を表示するように設定されている。
- 演奏技法のグループ化が解除されているか、グループ内の最後の演奏技法である。

変移線

sul tasto

線で指定したデュレーションの間に、開始位置の演奏技法を徐々に終了位置の演奏技法へと変えることを意味します。ほとんどの演奏技法の変移線は、終端に矢印のキャップが付いた実線です。

変移線は、グループ内の演奏技法の間に自動的に表示されます。

補足

演奏技法の延長線は再生には影響しません。再生時に生成されるサウンドは、演奏技法に関連付けられた再生効果、エクスペリメンテーションマップの設定、およびプロジェクトに読み込まれたサウンドライブラリーに依存します。

関連リンク

[演奏技法のグループ](#) (822 ページ)

[ライン](#) (825 ページ)

[ラインの構成要素](#) (827 ページ)

演奏技法のデュレーション

Dorico Elements では、1つの位置から先にはではなく、特定の範囲に演奏技法を適用した場合、その演奏技法が明示的なデュレーションを持ちます。デュレーションを持つ演奏技法には延長線を表示できます。

演奏技法にデュレーションを設定するには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 演奏技法をグループ化する
- 音符の入力中に開口型の演奏技法を入力し、それを延長する
- 音符の範囲に演奏技法を追加する
- 演奏技法を延長する

記譜モードでは、デュレーションを持つ演奏技法にはデュレーションを表わす開始ハンドルと終了ハンドルが表示されます。



デュレーションを持つ演奏技法の開始ハンドルと終了ハンドル

補足

演奏技法のデュレーションは再生には影響しません。再生時に生成されるサウンドは、演奏技法に関連付けられた再生効果、エクスプレッションマップの設定、およびプロジェクトに読み込まれたサウンドライブラリーに依存します。

関連リンク

[演奏技法のデュレーション線を表示/非表示にする \(821 ページ\)](#)

[演奏技法をグループ化する \(823 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(292 ページ\)](#)

[演奏技法の長さを変更する \(819 ページ\)](#)

[弦の指示記号の長さを変更する \(678 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(779 ページ\)](#)

演奏技法のデュレーション線を表示/非表示にする

演奏技法ごとにデュレーション線を個別に表示/非表示にできます。デュレーション線を非表示にする場合は、何も表示しないか sim. を表示するかを選択できます。デュレーション線を表示する場合は、線を表示するか、グリフの演奏技法の記号を繰り返すことができます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

これらの手順は演奏技法のデュレーション線にのみ適用され、演奏技法の変移線には適用されません。

前提条件

- デュレーション線を表示/非表示にする演奏技法にデュレーションがあることとします。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 記譜モードで、デュレーション線を表示/非表示に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、「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オプションを選択します。
 - なし (None)
 - sim.
 - ライン (Line)
 - 記号を繰り返し (Repeat the signs) (グリフの演奏技法のみ)

結果


「なし (None)」を選択すると、選択した演奏技法の後ろのデュレーション線が非表示になります。「sim.」を選択すると、デュレーション線が非表示になり、選択したそれぞれの演奏技法の後ろに sim. と表示されます。

「ライン (Line)」を選択すると、選択した演奏技法の後ろにデュレーション線が表示されます。

グリフの演奏技法の場合、「記号を繰り返し (Repeat the signs)」を選択すると、デュレーション内の各音符に演奏技法が自動的に繰り返されます。

プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



デュレーション線を表示した状態 デュレーション線を非表示にした状態 デュレーション線を非表示にして「sim.」を表示した状態 各音符に記号を繰り返した状態

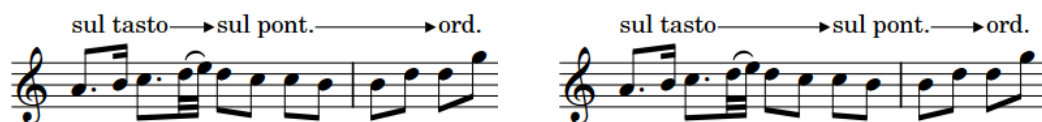
関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

演奏技法のグループ

演奏技法のグループ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。グループ内の個々の演奏技法を移動すると、釣り合いを取るために両側の延長線の長さが自動的に調整されます。



演奏技法のグループ

中央の演奏技法を移動して変移線が調整された同じ演奏技法のグループ

2つ以上の演奏技法がデュレーションを挟んで隣り合っており、それらが既存の音符と一緒に追加されるか、音符の入力中に連続して入力された場合、それらの演奏技法は自動的にグループ化されます。

変移線は、グループ内の演奏技法の間に自動的に表示されます。演奏技法グループ内の最後の演奏技法にデュレーションがある場合は、その演奏技法にデュレーション線を表示できます。

グループに属するいずれかの演奏技法が選択されると、グループ全体の演奏技法が強調表示されます。



補足

- 演奏技法のグループ同士をグループ化することはできません。グループ化できるのは、演奏技法同士または単一の演奏技法と既存のグループのみです。
- 演奏技法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演奏技法をグループ化することはできません。

関連リンク

[演奏技法の延長線 \(820 ページ\)](#)

[演奏技法のリズム上の位置の移動 \(818 ページ\)](#)

[演奏技法のデュレーション \(821 ページ\)](#)

演奏技法をグループ化する

入力時に自動でグループ化されなかった演奏技法を手動でグループ化できます。グループ化された演奏技法は自動的に垂直位置を揃えられ、演奏技法間には変移線が表示され、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。

補足

演奏技法のグループ同士をグループ化することはできません。グループ化できるのは、演奏技法同士または単一の演奏技法と既存のグループのみです。

演奏技法のグループ同士をグループ化するには、まずグループ化を解除する必要があります。

手順

1. 記譜モードで、グループ化する演奏技法を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「演奏技法 (Playing Techniques)」 > 「演奏技法をグループ化 (Group Playing Techniques)」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

選択した演奏技法がグループ化されます。演奏技法のデュレーションはグループ内の次の演奏技法に到達するまで延長され、グループ内の演奏技法間には変移線が表示されます。

関連リンク

[演奏技法の延長線 \(820 ページ\)](#)

演奏技法のグループ化の解除/グループからの演奏技法の削除

演奏技法のグループ化を解除して、グループ内のすべての演奏技法をグループ化されていない状態にできます。また、選択した演奏技法のみをグループから削除して、選択していない演奏技法はグループに残すこともできます。

これは、それらの演奏技法が出現するすべてのレイアウトに適用されます。

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演奏技法を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 選択したグループ内のすべての演奏技法のグループ化を解除するには、「編集 (Edit)」 > 「演奏技法 (Playing Techniques)」 > 「演奏技法のグループ化を解除 (Ungroup Playing Techniques)」を選択します。
 - 選択した演奏技法だけをグループから削除するには、「編集 (Edit)」 > 「演奏技法 (Playing Techniques)」 > 「グループから演奏技法を削除 (Remove Playing Technique 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

選択した演奏技法またはすべての演奏技法が選択したグループから削除されます。変移線が表示されていた演奏技法にデュレーション線が表示されます。

ライン

ラインはピアノの楽譜でどちらの手を使うかや弓圧の段階的な変化を伝えるなど、楽譜の中でさまざまな意味を伝えることができます。Dorico Elements では、ラインを使用して音符の間を垂直線、横棒線、または斜めの線でつなぎ、さまざまなスタイルや外観を適用できます。



さまざまな意味を伝える垂直線と横棒線が含まれたフレーズ

補足

矢印付きの破線などの汎用的なデザインが使用されていることから、Dorico Elements のラインには固定の音楽的意味はなく、その機能は主に表示上のものです。これはつまり、再生に影響を与えないことを意味します。Dorico Elements では、強弱記号、アルペジオ、グリッサンド、トリルなど、再生に影響する固有の記譜記号については専用の機能が用意されています。

Dorico Elements では、以下の種類のラインを使用できます。

横棒線

横棒線は指定したデュレーションにかかります。つまり、ある位置から始まり、それ以降のある位置で終わります。横棒線は弓圧を表わすくさびのように時間の経過に伴う変化を示したり、フーガの主題にまたがる角括弧やメロディが別の譜表に移動する位置を示す音符間の直線のように、音符間のつながりを示したりできます。

連結の種類は、横棒線の位置と特定の性質を制御します。横棒線の開始位置と終了位置にはそれぞれ異なる種類の連結を設定できます。

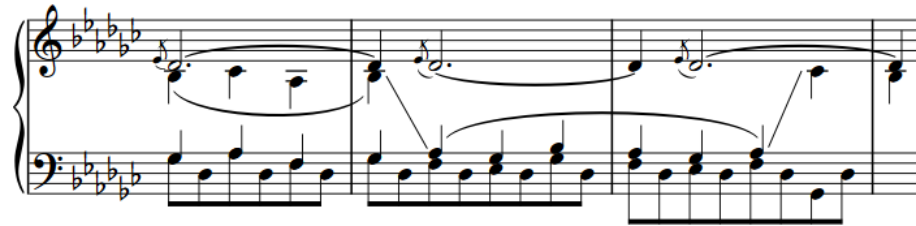
補足

横棒線を入力したあとに連結の種類を変更することはできません。

Dorico Elements では、横棒線のそれぞれの終端に以下の種類の連結を設定できます。

● 符頭に連結

音符の位置に関係なく、個々の音符に連結されます。つまり、符頭に連結されたラインの終端は、音符のピッチまたは楽譜での位置を変更すると音符と一緒に移動します。符頭に連結されたラインの終端の位置とラインの角度は開始音と終了音のピッチ差によって決まるため、符頭に連結されたラインは斜めになることも水平になることもあります。



ピアノの譜表間でメロディが移動する位置を示す符頭に連結されたラインが2本含まれたフレーズ

- **小節線に連結**

位置に連結され、その位置が小節線の位置と一致する場合は小節線に揃えられます。小節線に連結されたラインは常に水平です。



2つの完全小節にまたがる小節線に連結されたライン

- **位置に連結**

位置に連結され、その位置にある音符、和音、休符に対して相対的に配置されます。

位置に連結されたラインは水平で、初期設定では譜表の上に配置されます。位置に連結されたラインのそれぞれの終端は、その位置にある音符、和音、または休符の左側で始まり右側で終わります。



2つの完全小節にまたがる位置に連結されたライン

垂直線

垂直線は単一の位置に存在し、その位置にある音符、和音、休符に対して相対的に配置されます。垂直線は、ピアノの楽譜で特定の音符にどちらの手を使うかを示すなど、特定の瞬間についての詳細を伝えることができます。



右手で弾く音符を示す垂直線

関連リンク

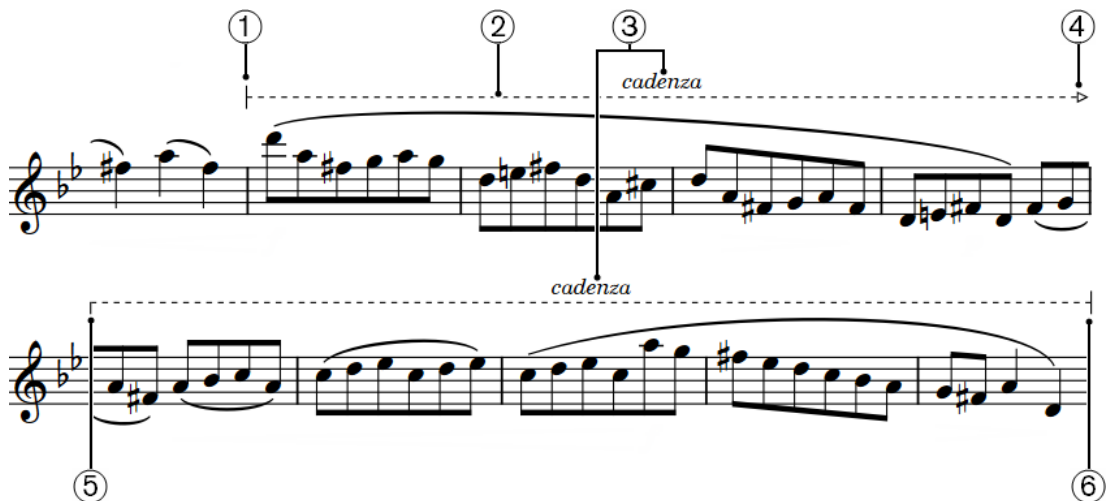
[ラインの入力方法 \(305 ページ\)](#)

[ラインパネル \(306 ページ\)](#)

- ラインへのテキストの追加 (837 ページ)
- 横棒線の配置の変更 (830 ページ)
- アルペジオ記号 (758 ページ)
- グリッサンドライン (764 ページ)
- オクターブ線 (625 ページ)
- トリル (746 ページ)
- 演奏技法の延長線 (820 ページ)
- ペダル線 (803 ページ)
- リピート括弧 (855 ページ)
- ギターバンド (769 ページ)
- 連符の角括弧 (977 ページ)

ラインの構成要素

Dorico Elements では、ラインは、単一のアイテムとして一緒に機能する複数の要素で構成されています。



1 開始位置のキャップ

ラインの開始位置に表示される記号。キャップには矢印、フック、または終端線を使用できます。

2 ラインのボディ

ラインの主要部分を構成する横棒線、垂直線、繰り返し可能な記号、破線/点線のパターン、またはくさび線で、ラインの全長または高さ全体にわたって延びています。

3 テキスト

キャップに加えて表示されるテキストで、各ラインセグメントの中央に配置されるか、ラインの開始位置または終了位置にのみ配置されます。初期設定では、垂直線のテキストは下から上に読む形で表示されます。

4 延長線終端のキャップ

複数の組段をまたいで続くラインのセグメントの終了位置に表示される記号。キャップには矢印、フック、または終端線を使用できます。

5 延長線のキャップ

複数の組段をまたいで続くラインの後続のセグメントの開始位置に表示される記号。キャップには矢印、フック、または終端線を使用できます。

6 終端のキャップ

ラインの終了位置に表示される記号。キャップには矢印、フック、または終端線を使用できます。

補足

Dorico Pro には、キャップにテキストを使用したり、ラインの中央の注釈に音楽記号を使用したりするなど、ラインやラインの要素をカスタマイズするためのより詳細なオプションが備わっています。プロジェクトを読み込んだり開いたりした場合、Dorico Elements では利用できない要素が使われたラインを見かけるかもしれません。

関連リンク

[ラインのボディスタイルの変更](#) (835 ページ)

[ラインのキャップの変更](#) (836 ページ)

[ラインへのテキストの追加](#) (837 ページ)

[横棒線に対するテキストの位置の変更](#) (838 ページ)

[垂直線に対するテキストの位置の変更](#) (838 ページ)

[演奏技法の延長線](#) (820 ページ)

ラインの位置

音符と譜表に対するラインの位置は、ラインの種類と、横棒線の場合は連結の種類によって決まります。

符頭に連結された横棒線

符頭に連結されたラインは、連結先の符頭を基準として配置されます。つまり、開始音の右側から始まり、終了音の左側で終わります。これらのラインは両端の音符を自動的に追従します。つまり、各音符のピッチを変更したり位置を移動したりすると、それに応じてラインの両端の位置が移動します。ラインの位置は音符のピッチによって決まるため、譜表の内側に表示されることも外側に表示されることもあります。一方の端のみラインが符頭に連結されている場合、ラインは水平に保たれますが、連結先の音符の譜表上の位置に追従します。

小節線に連結された横棒線

初期設定では、小節線に連結された横棒線は譜表の上に配置されます。ラインのデュレーションが小節線の位置と一致する場合は終端が小節線に揃えられます。終端が小節線と一致しない場合、これらのラインは位置に連結されたラインと同じように配置されます。

位置に連結された横棒線

初期設定では、位置に連結されたラインは譜表の上に配置されます。位置に連結されたラインのそれぞれの終端は、その位置にある音符、和音、または休符の左側で始まり右側で終わります。

垂直線

垂直線は、そのライン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。同じ位置に複数の垂直線が存在する場合、最後に追加したラインが一番右、つまり音符、和音、または休符のすぐ左に配置されます。

垂直線を音符の右側に表示したり、横棒線の位置を変更して譜表内に表示したりするなど、ラインの配置はさまざまな方法で変更できます。

関連リンク

[垂直線の水平方向の順序を変更する](#) (829 ページ)

[垂直線を装飾音符の前に表示する](#) (830 ページ)

[横棒線の配置の変更](#) (830 ページ)

垂直線を音符の右または左に表示する

たとえば、選択した垂直線を音符の右側に表示するなど、垂直線を音符のどちら側に表示するかを変更できます。

手順

1. 水平方向の位置を変更する垂直線を選択します。
2. プロパティパネルの「**垂直線 (Vertical Lines)**」グループで、「**表示する側 (Side)**」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

選択したラインが音符のそれぞれの側に表示されます。

例



音符の左側の垂直線



音符の右側の垂直線

手順終了後の項目

同じ位置にある音符の同じ側に複数の垂直線が存在する場合、垂直線の順序を変更できます。

垂直線の水平方向の順序を変更する

同じ位置にある音符の同じ側に複数の垂直線が存在する場合、垂直線の水平方向の順序を変更できます。

手順

1. 順序を変更する垂直線を選択します。
2. プロパティパネルの「**垂直線 (Vertical Lines)**」グループで、「**列 (Column)**」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

同じ位置の他の垂直線に対する選択した垂直線の順序が変更されます。「**列 (Column)**」の値が大きいラインが左側に表示され、値が小さいラインが右側に表示されます。

垂直線を装飾音符の前に表示する

装飾音符の左に表示されるように個々の垂直線を配置できます。初期設定では、垂直線は装飾音符のあと、つまり装飾音符と通常の音符の間に配置されます。

手順

1. 装飾音符の前に表示する垂直線を選択します。
2. プロパティパネルの「垂直線 (Vertical Lines)」グループで、「装飾音符前のライン (Line before grace notes)」をオンにします。

結果

選択した垂直線が装飾音符の前に配置されます。

「装飾音符前のライン (Line before grace notes)」をオフにすると、選択した垂直線が再び装飾音符のあとに表示されます。

例



装飾音符のあとの垂直線



装飾音符の前の垂直線

横棒線の配置の変更

個々の横棒線を譜表の上、下、または内側に表示できます。初期設定では、横棒線は譜表の上に配置されます。

補足

これらの手順は、小節線または位置に連結された横棒線にのみ適用されます。

手順

1. 配置を変更する横棒線を選択します。
2. プロパティパネルの「横棒線 (Horizontal Lines)」グループで、「配置 (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。
 - 上 (Above)
 - 下 (Below)
 - 譜表の内側 (Inside staff)

結果

選択した横棒線の配置が変更されます。初期設定では、譜表内の横棒線は譜表の第3線に中央揃えで配置されます。

ヒント

[F] を押して、選択した横棒線の配置オプションを順に切り替えることもできます。

手順終了後の項目

- 譜表の内側に表示されるラインの譜表上の位置を変更できます。
- 譜表の内側に表示されるライン上のテキストの背景を塗りつぶすことができます。

関連リンク

[譜表に対するアイテムの位置の変更](#) (344 ページ)

譜表内にある横棒線の譜表上の位置を変更する

譜表の内側に表示される横棒線の譜表上の位置を変更できます。たとえば、ラインを斜めに表示したい場合など、ラインの譜表上の開始位置と終了位置をそれぞれ個別に変更することもできます。

前提条件

譜表上の位置を変更する横棒線を譜表内に配置し、小節線または位置に連結された終端が少なくとも1つある状態にしておきます。

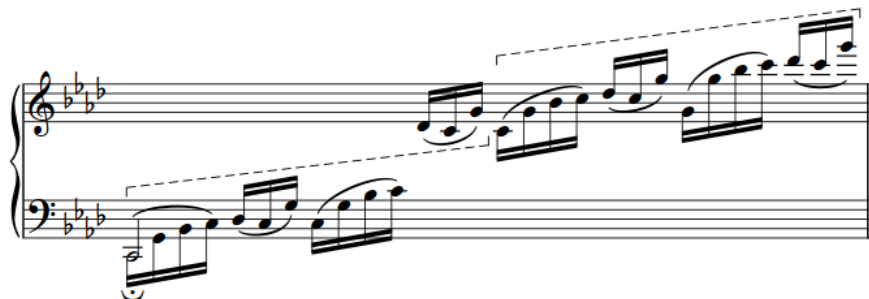
手順

1. 譜表上の位置を変更する譜表上に配置された横棒線を選択します。
 2. プロパティパネルの「**横棒線 (Horizontal Lines)**」グループで、以下のプロパティの一方または両方をオンにします。
 - **開始位置 (Start position)**
 - **終了位置 (End position)**
 3. 数値フィールドの値を変更します。
-

結果

選択したラインの譜表上の終了位置が、入力した値に応じて変更されます。たとえば、**0** は譜表の第3線、**4** は譜表の第5線、**-4** は譜表の第1線を意味します。

例



譜表上の開始位置/終了位置が異なる譜表内の横棒線

横棒線の位置の移動

小節線または位置に連結された横棒線は、入力後に別の位置に移動できます。

補足

- 符頭に連結された横棒線の開始位置/終了位置は、連結先の音符を移動しない限り動かすことができません。
- 下記のキーボードショートカットを垂直線に使用することはできますが、垂直線を休符の上に移動することはできません。垂直線は、同じ声部の隣接する音符または和音にのみ移動できます。休符を含むフレーズに沿って垂直線を移動させたい場合は、垂直線を削除して、新しい位置に新たに入力することをおすすめします。

手順

1. 記譜モードで、移動するラインを選択します。

補足

マウスを使用する場合、一度に移動できる横棒線は1つだけです。

2. 以下のいずれかの操作を行なってラインを移動します。

- 1本のラインを同じ譜表の次の符頭の位置まで移動するには、**[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 1本のラインを同じ譜表の前の符頭の位置まで移動するには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。
- 現在のリズムグリッドの間隔に従って右に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 現在のリズムグリッドの間隔に従って左に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。

補足

複数の横棒線が選択されている場合は、現在のリズムグリッドの間隔でしか横棒線を移動できません。

- ライン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。

補足

垂直線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

選択したラインが新しい位置に移動します。

補足

1本の横棒線が移動する際に他のラインの上を通過した場合、ラインは複数と同じ位置に存在できるため、そこにあったラインに影響はありません。ただし、複数の横棒線を一緒に移動した場合、または1本の垂直線を移動した場合、それらが通過した同じ種類の既存のラインはそれに応じて短縮されるか削除されます。

この動作内容は元に戻せますが、この過程で短縮または削除されたラインが復元されるのは、ラインの移動にキーボードを使用していた場合のみです。

ラインの長さ

横棒線と垂直線はどちらも適切な長さが自動的に計算されます。

- 横棒線の長さはラインのデュレーションによって決まります。横棒線の配置方法は連結の種類によって異なり、それが表示上の長さに影響する場合があります。たとえば、小節線に連結されたラインは、同じデュレーションを持つ位置に連結されたラインよりも長くなる場合があります。
- 垂直線の長さは、そのラインが適用される声部または譜表内の音符のピッチの範囲によって決まります。そのラインが適用されている声部または譜表内の音符のピッチを変更した場合や、コードへの音符の追加または削除を行なった場合は、垂直線の長さが自動的に調整されます。

横棒線と垂直線はどちらも長さを変更できます。たとえば、個々の垂直線をコードの一番上の音符の上まで伸ばしたい場合などに行ないます。

横棒線の長さの変更

横棒線は入力後に長さを変更できます。

補足

これらの手順は、小節線または位置に連結された横棒線にのみ適用されます。連結先の音符の長さを変更しない限り、符頭に連結された横棒線の長さを変更することはできません。

手順

1. 記譜モードで長さを変更する横棒線を選択します。

補足

マウスを使用する場合、一度に長さを変更できるラインは1本だけです。

2. 以下のいずれかの操作を行なってラインの長さを変更します。
 - 現在のリズムグリッドの間隔ずつ伸ばすには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 現在のリズムグリッドの間隔ずつ縮めるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
 - 1本のラインの終端を次の符頭にスナップするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 1本のラインの終端を前の符頭までスナップするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。

補足

- 複数のラインが選択されている場合は、現在のリズムグリッドの間隔でしかラインの長さを変更できません。
 - キーボードを使用して長さを変更すると、終端のみが動きます。ラインの始端は、ラインを移動させるか、1本のラインの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本のラインの長さが、現在のリズムグリッドの間隔または前後の符頭の位置のいずれか近い方に従い変更されます。

複数のラインの長さが、現在のリズムグリッドの間隔に従い変更されます。

関連リンク

[横棒線の入力 \(306 ページ\)](#)

[横棒線の位置の移動 \(832 ページ\)](#)

垂直線の長さの変更

個々の垂直線の長さを、譜表上の別の位置まで伸ばしたり縮めたりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。初期設定では、垂直線は同じ位置にある同じ声部のすべての音符の範囲全体にかかるように表示されます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 長さを変更する垂直線を選択します。
 2. プロパティパネルの「**垂直線 (Vertical Lines)**」グループで、以下のプロパティの一方または両方をオンにします。
 - **上部分 (Top position)**
 - **下部分 (Bottom position)**
 3. 数値フィールドの値を変更します。
-

結果

選択したラインの垂直方向の長さが変更されます。値を大きくすると対応する終端が上に1度ずつ移動し、値を小さくすると下に1度ずつ移動します。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[垂直線の入力 \(307 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

横棒線の開始位置/終了位置の変更

初期設定では、位置に連結された横棒線は、音符/臨時記号の前から開始され、そのラインの終了位置にある最後の音符、和音、または休符の直後に終了します。たとえば、臨時記号のかわりに符頭の直前で開始させたい場合や、次の音符、和音、または休符の直前で終了させたい場合など、位置に連結された横棒線の開始位置および終了位置を個別に変更できます。

補足

これらの手順は、位置に連結された横棒線にのみ適用されます。

手順

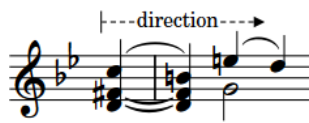
1. 開始位置/終了位置を変更する位置に連結された横棒線を選択します。
2. プロパティパネルの「**横棒線 (Horizontal Lines)**」グループで、「**水平開始位置 (Horizontal start position)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **符頭 (Notehead)**
 - **符頭の中央 (Notehead center)**

- 臨時記号 (Accidental)
4. 「横棒線 (Horizontal Lines)」グループで、「水平終了位置 (Horizontal end position)」をオンにします。
 5. 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。
 - 最後の音符の右側で終了 (End at right-hand side of final note)
 - 最終音の中央で終了 (End on center of final note)
 - 次に続く音符の直前で終了 (End immediately before following note)

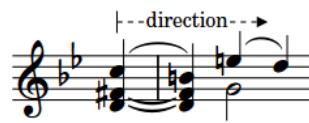
結果

選択した位置に連結された横棒線の開始位置/終了位置が変更されます。

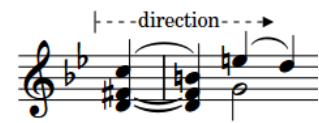
例



符頭の前から開始する横棒線



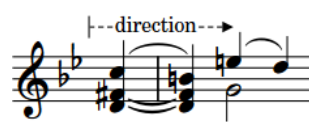
符頭の中央から開始する横棒線



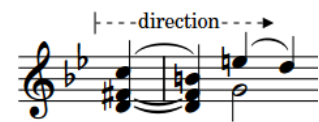
臨時記号の前から開始する横棒線



最後の音符のあとで終了する横棒線



最後の符頭の中央で終了する横棒線



次に続く音符の前で終了する横棒線

ラインのボディスタイルの変更

キャップを変更することなく、個々のラインのボディスタイルを変更できます。

手順

1. ボディスタイルを変更するラインを選択します。

補足

横棒線のみまたは垂直線のみを選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「横棒線 (Horizontal Lines)」または「垂直線 (Vertical Lines)」のグループで、「ラインボディスタイル (Line body style)」をオンにします。
3. メニューから使用するスタイルを選択します。

結果

選択したラインのボディスタイルが変更されます。

補足

これは、選択したラインのキャップには影響しません。

関連リンク

[ラインの構成要素 \(827 ページ\)](#)

[ラインパネル \(306 ページ\)](#)

ラインのキャップの変更

ボディスタイルを変更することなく、個々のラインのキャップを変更できます。

手順

1. キャップを変更するラインを選択します。

補足

横棒線のみまたは垂直線のみを選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「**横棒線 (Horizontal Lines)**」または「**垂直線 (Vertical Lines)**」のグループで、以下のプロパティを片方または両方オンにします。
 - 選択したラインの開始位置または下のキャップを変更するには、「**開始位置のキャップ (Start cap)**」をオンにします。
 - 選択したラインの終了位置または上のキャップを変更するには、「**終端のキャップ (End cap)**」をオンにします。
 - それ以降の組段で、選択した横棒線のセグメントの開始位置のキャップを変更するには、「**延長線のキャップ (Continuation cap)**」をオンにします。
 - それ以前の組段で、選択した横棒線のセグメントの終了位置のキャップをラインの終了位置に変更するには、「**延長線終端のキャップ (Continuation end cap)**」をオンにします。
 3. 各メニューから使用するスタイルを選択します。
-

結果

選択したラインのキャップが変更されます。

補足

これは、選択したラインのボディスタイルには影響しません。

ラインの方向の変更

たとえば、横棒線の矢印を左向きにしたり、垂直線に表示されるテキストの上下を反転させて上から下に読む形にしたりするなど、横棒線と垂直線はどちらも方向を変更できます。

手順

1. 方向を変更するラインを選択します。

補足

横棒線のみまたは垂直線のみを選択する必要があります。

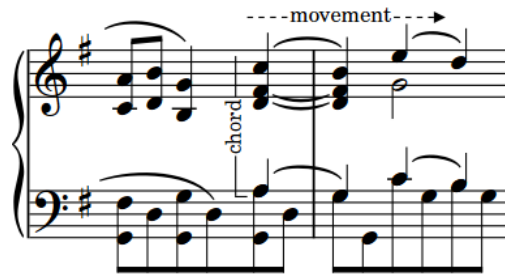
2. プロパティパネルの「**横棒線 (Horizontal Lines)**」または「**垂直線 (Vertical Lines)**」のグループで、「**反転 (Reverse)**」をオンにします。
-

結果

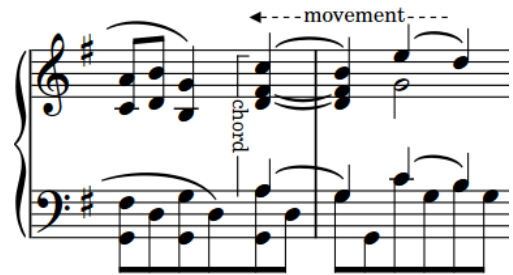
選択したラインの方向が変更されます。垂直線のテキストは上から下に読む形になります。

「反転 (Reverse)」をオフにすると、選択したラインがデフォルトの方向に戻ります。

例



デフォルトの方向の横棒線と垂直線



反転した横棒線と垂直線

ラインへのテキストの追加

横棒線と垂直線は、どちらもテキストを追加できます。これは、たとえばラインの意図を明確にするために行ないます。

手順

1. テキストを追加するラインを選択します。

補足

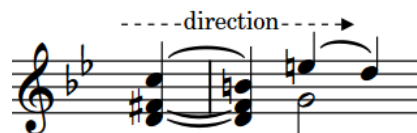
横棒線のみまたは垂直線のみを選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「横棒線 (Horizontal Lines)」または「垂直線 (Vertical Lines)」のグループで、「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。

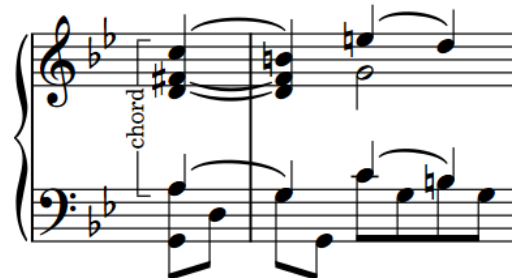
結果

フィールドに入力したテキストが、選択したラインに中央揃えで表示されます。垂直線のテキストは下から上に読む形で表示されます。

例



横棒線のテキスト



垂直線のテキスト

手順終了後の項目

- 垂直線のテキストを上から下に読む形で表示したい場合は、ラインを反転できます。
- ラインのテキストの背景を塗りつぶすことができます。

関連リンク

[ラインの構成要素](#) (827 ページ)

[ラインの入力方法](#) (305 ページ)

横棒線に対するテキストの位置の変更

テキストを横棒線の上に表示するなど、横棒線に対するテキストの位置を個別に変更できます。初期設定では、テキストは横棒線に対して中央揃えで配置されます。

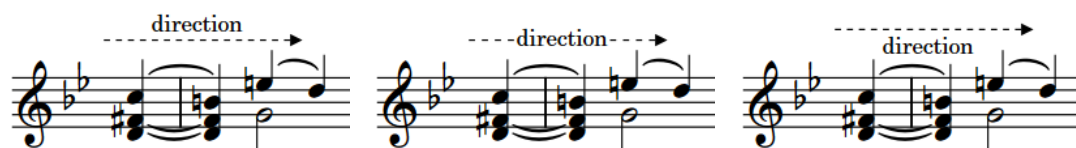
手順

1. テキストの位置を変更する横棒線を選択します。
 2. プロパティパネルの「横棒線 (Horizontal Lines)」グループで、「テキストの位置 (Text 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)
 - 中央揃え (Centered)
 - 下 (Below)
 - 内側 (Inside)
 - 外側 (Outside)
-

結果

選択した横棒線に対するテキストの位置が変更されます。注釈を「内側 (Inside)」または「外側 (Outside)」に配置した場合、ラインに対する注釈の配置は、譜表に対するラインの配置に応じて変化します。

例



「上 (Above)」のテキスト

「中央揃え (Centered)」のテキスト

「下 (Below)」のテキスト

関連リンク

[ラインに対するテキストの配置の変更](#) (839 ページ)

垂直線に対するテキストの位置の変更

テキストを垂直線の左に表示するなど、垂直線に対するテキストの位置を個別に変更できます。初期設定では、テキストは垂直線に対して中央揃えで配置されます。

手順

1. テキストの位置を変更する垂直線を選択します。

2. プロパティパネルの「**垂直線 (Vertical Lines)**」グループで、「**テキストの位置 (Text 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。
 - 左 (Left)
 - 中央揃え (Centered)
 - 右 (Right)
-

結果

選択した垂直線に対するテキストの位置が変更されます。

例



「左 (Left)」のテキスト

「中央揃え (Centered)」のテキスト

「右 (Right)」のテキスト

ラインに対するテキストの配置の変更

個々のラインに対するテキストの配置を変更して、たとえば、テキストを横棒線の開始位置や垂直線の一番上に表示できます。初期設定では、テキストはラインの中央に表示されます。

手順

1. テキストの配置を変更するラインを選択します。

補足

横棒線のみまたは垂直線のみを選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「**横棒線 (Horizontal Lines)**」または「**垂直線 (Vertical Lines)**」のグループで、「**テキストの配置 (Text 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。
 - 先頭 (Start)
 - 中央 (Center)
 - 末尾 (End)
 4. 「**開始 (Start)**」または「**終了 (End)**」を選択しており、ラインの対応する端からのオフセットを変更する場合は、「**横棒線 (Horizontal Lines)**」または「**垂直線 (Vertical Lines)**」グループの「**開始位置/終了位置との間隔 (Start/end gap)**」を有効にして、値フィールドで値を変更します。
-

結果

選択したラインに対するテキストの配置が変更されます。垂直線の場合は、「**開始 (Start)**」を選択するとテキストはラインの一番下に配置され、「**終了 (End)**」を選択するとテキストはラインの一番上に配置されます。

「**開始位置/終了位置との間隔 (Start/end gap)**」もオンになっている場合は、選択しているラインのテキストと対応する端との間隔が変更されます。

関連リンク

[ラインの方向の変更](#) (836 ページ)

横棒線を強制的に水平にする

個々のラインのテキストが常に水平に表示されるように強制して、たとえば、垂直線のテキストを読みやすくできます。

手順

1. テキストを水平に保つラインを選択します。

補足

横棒線のみまたは垂直線のみを選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「**横棒線 (Horizontal Lines)**」または「**垂直線 (Vertical Lines)**」グループで、「**テキストを水平に保つ (Keep text horizontal)**」をオンにします。
-

結果

ラインが斜めや垂直でも、選択したラインに含まれるテキストは常に水平に表示されます。

リハーサルマーク (Rehearsal Marks)

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。

Dorico Elements では、リハーサルマークは自動的に順序付けされ、一意のインデックスを割り当てることでリハーサルマークの重複がないようにします。



「G」の文字が表示されたリハーサルマーク

Dorico Elements の初期設定では、リハーサルマークは文字で表示されますが、シーケンスタイプは文字、数字、または小節番号に変更できます。3種類のリハーサルマークのシーケンスはすべて同時に使用できます。

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長方形の囲み線付きで表示されます。

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 \(318 ページ\)](#)

[リハーサルマークのインデックスの変更 \(843 ページ\)](#)

[リハーサルマークのシーケンスタイプの変更 \(844 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(916 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(917 ページ\)](#)

[テンポ記号 \(929 ページ\)](#)

リハーサルマークの位置

リハーサルマークは見やすいように、楽譜の外側の譜表の上の、他の組段オブジェクトと同じ位置に配置されます。

初期設定では、リハーサルマークは小節線の上や、組段の開始位置の音部記号または調号の右側に配置されます。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。

リハーサルマークとテンポ変更がぶつかる場合は、テンポ記号が自動的にリハーサルマークの右側に配置されます。リハーサルマークが正しい位置に表示されるよう、譜表のスペーシングは自動的に調整されます。

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。



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

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。たとえば、フルスコアのみ各組段の上に複数のリハーサル記号を表示させることができます。

関連リンク

[リハーサルマークの入力 \(318 ページ\)](#)

[小節、拍、小節線の入力方法 \(237 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(917 ページ\)](#)

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は移動できません。

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/Opt]+[→]** を押して右へ移動します。
 - **[Alt/Opt]+[←]** 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の間隔に従い移動します。

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せんが、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

リハーサルマークを削除できます。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]** 又は **[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。

リハーサルマークのインデックスの変更

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、個々の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、インデックスを変更しなくても、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。

ヒント

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せん。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

[リハーサルマークの入力 \(318 ページ\)](#)

[小節番号の変更の追加 \(575 ページ\)](#)

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)**

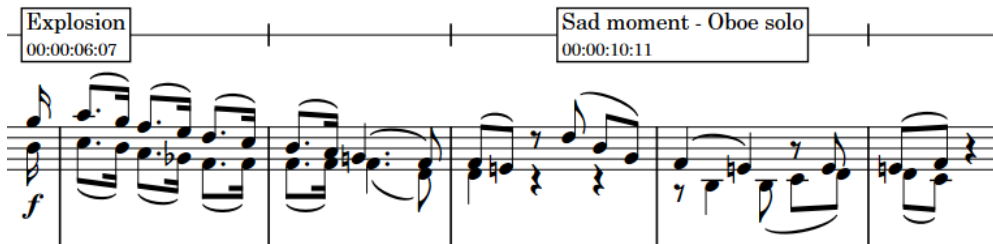
3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
 4. **[Return]** を押します。
-

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。

各組段の開始位置の上下またはタイムコード譜表(ある場合)の下に、レイアウトごとに個別にマーカーを表示できます。

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 \(319 ページ\)](#)
- [マーカーを表示/非表示にする \(846 ページ\)](#)
- [マーカーの垂直位置の変更 \(847 ページ\)](#)
- [マーカーのテキストを編集する \(848 ページ\)](#)
- [ビデオパネルの「マーカー \(Markers\)」セクション \(320 ページ\)](#)
- [マーカートラック \(455 ページ\)](#)
- [「テンポを検出 \(Find Tempo\)」ダイアログ \(321 ページ\)](#)
- [マーカーを重要なマーカーに指定する \(850 ページ\)](#)
- [タイムコード \(851 ページ\)](#)

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. カテゴリーリストの「マーカーおよびタイムコード (Markers and Timecode)」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。

マーカーの垂直位置の変更

マーカーは組段の上または下に表示することも、個別のタイムコード譜表を使用して、大括弧でくくられた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。こうすることで、スコア上のマーカーが見やすくなります。マーカーをタイムコード譜表に表示すると、タイムコードも自動的にタイムコード譜表の下に表示されます。

補足

1つの組段に複数のタイムコード譜表を表示することはできません。

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. 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. カテゴリーリストの「マーカーおよびタイムコード (Markers and Timecode)」をクリックします。
 4. 「マーカー (Markers)」サブセクションの「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。

タイムコードの譜表上ではなく、組段の開始位置の上または下に表示されるように、タイムコードの垂直位置を変更することもできます。

- 「**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、タイムコードの譜表と他の譜表とのデフォルト距離を変更できます。

手順終了後の項目

タイムコード譜表上のタイムコードの頻度を変更できます。

関連リンク

[タイムコードの表示頻度を変更する \(853 ページ\)](#)

[タイムコードの垂直位置を変更する \(852 ページ\)](#)

マーカーのテキストを編集する

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. 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 \(319 ページ\)](#)

[ビデオパネルの「マーカー \(Markers\)」セクション \(320 ページ\)](#)

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 \(320 ページ\)](#)

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の間隔に従いマーカーを移動します。
 - **[Alt/Opt]+[→]** を押して右へ移動します。
 - **[Alt/Opt]+[←]** 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/タイムコードの入力 \(319 ページ\)](#)

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。

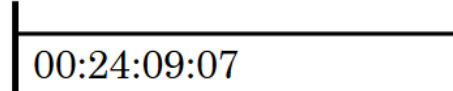
関連リンク

[「テンポを検出 \(Find Tempo\)」ダイアログ \(321 ページ\)](#)

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。



00:24:09:07

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

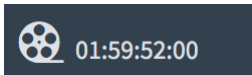
29.97fps と 30fps のフレームレートの差を埋め合わせるためにフレーム番号の一部がスキップされます。10 分ごとを除く毎分ごとに、フレームカウントからタイムコード番号が 2 つ飛ばされます。

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、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。



01:59:52:00

初期設定では、タイムコードはマーカーに表示されます。各組段の開始位置の上下またはタイムコード譜表 (ある場合) の下に、レイアウトごとに個別にマーカーを表示できます。

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 \(143 ページ\)](#)
- [「ビデオのプロパティ \(Video Properties\)」 ダイアログ \(139 ページ\)](#)
- [タイムコードの表示頻度を変更する \(853 ページ\)](#)
- [トランスポートディスプレイに表示する内容の変更 \(474 ページ\)](#)
- [マーカー \(846 ページ\)](#)
- [マーカーを表示/非表示にする \(846 ページ\)](#)
- [マーカーの垂直位置の変更 \(847 ページ\)](#)
- [タイムコードの垂直位置を変更する \(852 ページ\)](#)

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 \(851 ページ\)](#)
- [ビデオの開始位置の変更 \(141 ページ\)](#)

タイムコードの垂直位置を変更する

タイムコードを組段の開始位置の上または下、あるいは個別の1線譜に表示できます。たとえば、マーカーや個別のタイムコード譜表を表示することなく、パートレイアウトの組段の開始位置の上にタイムコードを表示したい場合などに使用します。

補足

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。

前提条件

タイムコードを個別の譜表に表示する場合は、個別の譜表に表示できるようマーカーの垂直位置を変更しておきます。

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. カテゴリリストの「**マーカーおよびタイムコード (Markers and Timecode)**」をクリックします。
4. 「**タイムコード (Timecode)**」サブセクションの「**タイムコードを表示 (Show timecode)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **組段の開始位置の上または下 (Above or below start of system)**
 - **タイムコード譜表の下 (Below timecode staff)**
5. 「**組段の開始位置の上または下 (Above or below start of system)**」を選択した場合は、「**組段に対するタイムコードの位置 (Timecode position relative to system)**」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)**
6. 「**組段の開始位置の上または下 (Above or below start of system)**」を選択した場合は、「**組段の開始位置のオフセット (Offset at start of system)**」数値フィールドの値を変更してタイムコードと譜表の間隔を変更します。
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で、タイムコードの垂直位置が変更されます。

補足

タイムコードが組段の開始位置の上または下に表示されている場合は、「**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)**」の設定も適用されます。

関連リンク

[マーカーの垂直位置の変更 \(847 ページ\)](#)

[タイムコードの表示頻度を変更する \(853 ページ\)](#)

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。

前提条件

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. カテゴリリストの「**マーカーおよびタイムコード (Markers and Timecode)**」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)**
 - **常に表示 (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 \(846 ページ\)](#)

[長休符を表示/非表示にする \(886 ページ\)](#)

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で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、そのセグメントが使用されるリピート回数を示す数字によって明示されます。



3回の繰り返し演奏が2つの括弧に分割されたリピート括弧

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ます。ただし、リピート括弧のそれぞれのセグメントを何回めの繰り返しで使用するかは変更できません。

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)**」の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 \(322 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(916 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(917 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(465 ページ\)](#)

[ライン \(825 ページ\)](#)

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を変更されます。リピート括弧の最後に閉じられたセグメントには、Dorico Elements により追加されたリピート回数が付与されます。

補足

Dorico Elements では、リピート括弧のそれぞれのセグメントを何回めの繰り返しで使用するかは変更できません。

関連リンク

[再生時の反復](#) (465 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を変更されます。

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/Opt]+[→]** を押すと、最終セグメントが長くなります。
 - **[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** 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などができます。

関連リンク

[組段オブジェクト \(916 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(917 ページ\)](#)

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して、異なる小節に適用できます。

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

一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/Opt]+[→]** を押して右へ移動します。
 - **[Alt/Opt]+[←]** 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。

この動作は元に戻せますが、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 two staves with repeat signs. The first staff has the lyrics "2. Und im - mer" and "3. Es quoll und". The right example shows a vocal line and a piano accompaniment. The vocal line has the lyrics "nun wußt' ich wohl" and a Coda symbol (⊕ Coda) above it. The piano accompaniment also has a Coda symbol (⊕ Coda) above it.

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。

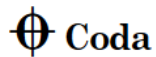
D.C. al Coda

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 \(322 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(465 ページ\)](#)

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

関連リンク

[再生時の反復 \(465 ページ\)](#)

リピートマーカーのテキストの編集

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ー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ーのテキストのみが変更され、記号は削除されません。

リピートマーカーの位置

初期設定では、リピートマーカーは譜表の上の、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。

リピートマーカーのリズム上の位置は記譜モードで移動できます。

リピートマーカー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)**」ページにある「**リピートマーカー (Repeat Markers)**」セクションで、レイアウトごとに個別に変更できます。

Dorico Elements では、リピートマーカー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ーを表示させることができます。

関連リンク

[譜表に対するリピートマーカーの位置の変更 \(862 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(917 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(465 ページ\)](#)

リピートマーカーのリズム上の位置の移動

リピートマーカー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リピートマーカーは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の間隔に従い、選択したリピートマーカーを移動します。
 - **[Alt/Opt]+[→]** を押して右へ移動します。
 - **[Alt/Opt]+[←]** を押して左へ移動します。

- リピートマーカーをクリックして、任意の水平位置にドラッグします。
-

結果

選択したリピートマーカーが新しい位置に移動します。

譜表に対するリピートマーカーの位置の変更

リピートマーカーは譜表の上、下、または上下両方に表示でき、これはレイアウトごとに個別に設定できます。

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. 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. カテゴリーリストの「**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。
-

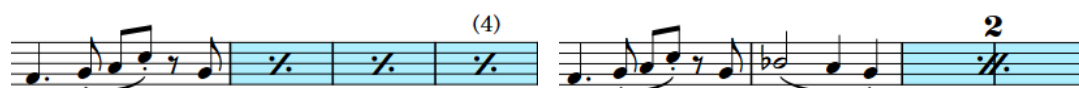
結果

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。

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

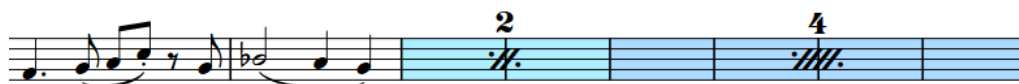
この省略表現の記譜は繰り返しの多い楽譜を読みやすくします。演奏者は繰り返しのフレーズを1度読むだけでよく、あとは単に何回繰り返すか数えれば済みます。小節リピート記号は、通常、同等の内容の完全に記譜された小節より幅が狭くなるため、水平方向のスペースの節約にもなります。

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。

記譜モードでは、それぞれの領域の開始位置と終了位置にハンドルがあり、これを使用して領域の移動や長さの変更が行なえます。

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。このような強調表示は注釈と見なされ、初期設定では印刷されません。また画面上の表示/非表示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ても使用できます。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 \(334 ページ\)](#)

[リピートのポップオーバー \(323 ページ\)](#)

[小節リピート記号のカウント \(866 ページ\)](#)

[小節リピート記号のグループ化 \(868 ページ\)](#)

[小節リピート領域の強調表示を表示/非表示にする \(866 ページ\)](#)

[小節リピート領域を移動する \(864 ページ\)](#)

[小節リピート領域の長さを変更する \(865 ページ\)](#)

[長休符を表示/非表示にする \(886 ページ\)](#)

[注釈 \(542 ページ\)](#)

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 小節目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 \(868 ページ\)](#)

[小節リピート記号の入力 \(334 ページ\)](#)

[リピートのポップオーバー \(323 ページ\)](#)

[既存のアイテムの変更 \(343 ページ\)](#)

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別の小節に移動させます。

- **[Alt/Opt]+[→]** を押して右へ移動します。
- **[Alt/Opt]+[←]** 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。

- グループ化のデューレーションを長くするには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- グループ化のデューレーションを短くするには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** 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

選択した小節リピート領域の長さを変更されます。

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 \(863 ページ\)](#)

[小節リピート記号のグループ化 \(868 ページ\)](#)

[長休符を表示/非表示にする \(886 ページ\)](#)

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。

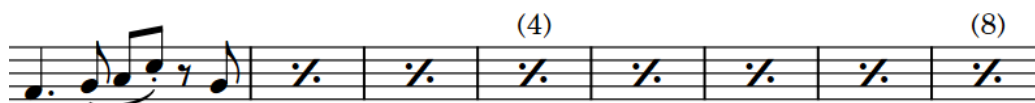
小節リピート記号のカウント

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ー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。小節リピート領域には、それぞれ独立したカウントが表示されます。



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 \(868 ページ\)](#)

[小節リピート記号のカウントの表示頻度を変更する \(867 ページ\)](#)

[リピートのポップオーバー \(323 ページ\)](#)

[小節リピート記号の入力 \(334 ページ\)](#)

[長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(569 ページ\)](#)

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。
- 小節リピート記号のカウンントが表示されるのは、1小節リピート領域だけです。

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 two columns of musical notation in bass clef, 4/4 time. Each column shows three measures of a bar repeat region. The first column shows a region starting at measure 4 with a count of 4. The second column shows a region starting at measure 5 with a count of 8. The third row shows a region starting at measure 9 with a count of 4, and the fourth row shows a region starting at measure 9 with a count of 12.

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

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は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

小節リピート記号のカウンントが表示されるのは、1小節リピート領域だけです。

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 \(866 ページ\)](#)
[長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(569 ページ\)](#)

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

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。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

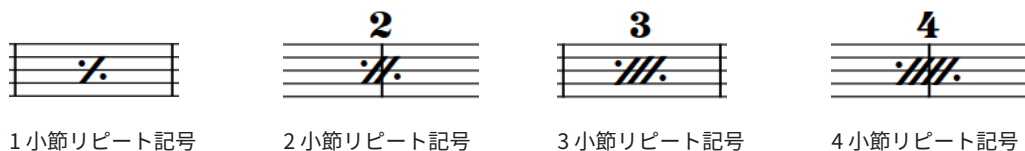
関連リンク

[小節リピート記号のカウントの表示頻度を変更する \(867 ページ\)](#)
[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)
[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

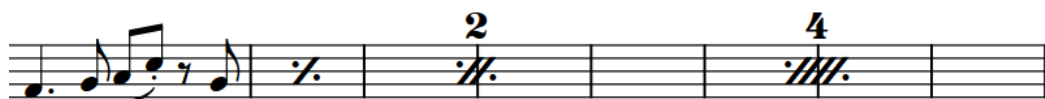
小節リピート記号のグループ化

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。



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 \(323 ページ\)](#)

[小節リピート記号の入力 \(334 ページ\)](#)

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

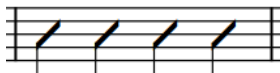
選択した小節リピート領域のグループ化が変更されます。Dorico Elements は、一番明確な領域のグループ化の方法を自動的に計算します。たとえば1小節の記譜された小節と7小節の1小節リピート記号による8小節のフレーズがあり、小節リピート記号には4小節ごとのグループ化が設定されている場合、小節リピート領域の7小節の表示は自動的に1小節リピート記号、2小節リピート記号、次いで4小節リピート記号という形になります。

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。

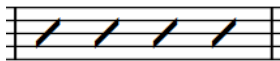
スラッシュ符頭には2種類あります。

符尾ありのスラッシュ (Slashes with stems)



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。リズム記号とも呼ばれます。

符尾なしのスラッシュ (Slashes without stems)



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。スラッシュ記号とも呼ばれます。

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

[スラッシュ付き声部 \(1005 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の入力 \(333 ページ\)](#)

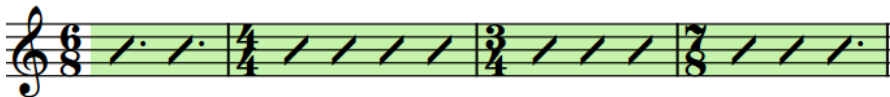
[スラッシュ付き声部への音符の入力 \(178 ページ\)](#)

[コード記号 \(600 ページ\)](#)

[コード記号を表示/非表示にする \(602 ページ\)](#)

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。



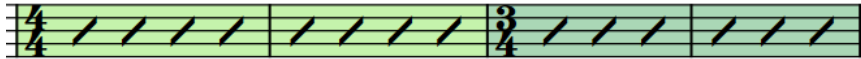
異なる拍子にわたって表示される1つのスラッシュ領域

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。このような強調表示は注釈と見なされ、初期設定では印刷されません。また画面上の表示/非表示も切り替えられます。

記譜モードでは、それぞれの領域の開始位置と終了位置にハンドルがあり、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。

ヒント

スラッシュ符頭は、演奏者が使用する音符の組み合わせを示すためにコード記号を伴って記譜されることも多いため、コード記号が非表示になっているインストゥルメントの譜表では、スラッシュ領域またはコード記号領域のコード記号の表示/非表示を切り替えられます。

関連リンク

- [スラッシュ領域の入力 \(333 ページ\)](#)
- [スラッシュ付き声部 \(1005 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域のカウント \(876 ページ\)](#)
- [複声部におけるスラッシュ \(871 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域の移動 \(875 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域の長さの変更 \(875 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域内の音符を表示/非表示にする \(873 ページ\)](#)
- [コード記号を表示/非表示にする \(602 ページ\)](#)
- [コード記号領域 \(604 ページ\)](#)
- [注釈 \(542 ページ\)](#)

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

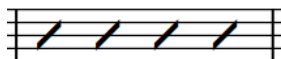
メニューの「スラッシュ領域を強調 (Highlight Slash Regions)」の横にチェックマークがあるときはスラッシュ領域が強調表示され、チェックマークがないときは非表示となります。

関連リンク

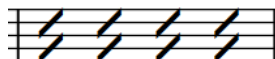
- [スラッシュ付き声部 \(1005 ページ\)](#)

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 \(1002 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(354 ページ\)](#)

[スラッシュ符頭の譜表上の位置を変更する \(872 ページ\)](#)

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線上にある場合、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線上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 \(924 ページ\)](#)

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線上に配置されます。

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 \(924 ページ\)](#)

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。

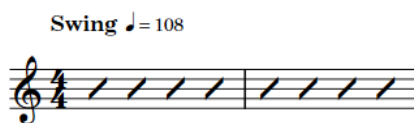
手順

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



領域内の音符が非表示のスラッシュ領域



領域内の音符を表示したスラッシュ領域

関連リンク

[スラッシュ領域 \(870 ページ\)](#)

[スラッシュ付き声部 \(1005 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の強調表示の表示/非表示を切り替える \(871 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の入力 \(333 ページ\)](#)

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/非表示にできません。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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

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。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[暗黙の休符と明示的な休符 \(881 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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 \(877 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の長さの変更 \(875 ページ\)](#)

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、現在のリズムグリッドの間隔に従い、選択したスラッシュ領域を移動します。
 - **[Alt/Opt]+[→]** を押して右へ移動します。
 - **[Alt/Opt]+[←]** 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新しい位置に移動します。

補足

1つのスラッシュ領域が移動する際に他のスラッシュ領域の上を通過した場合、スラッシュ領域は複数と同じ位置に存在できるため、そこにあったスラッシュ領域に影響はありません。スラッシュ領域が重なり合う場所では、スラッシュの譜表上の位置が自動的に調整されます。

ただし、複数のスラッシュ領域を一緒に移動すると、それらが通過した既存のスラッシュ領域はそれに応じて短縮されるか削除されます。

この動作内容は元に戻せますが、この過程で短縮または削除されたスラッシュ領域が復元されるのは、スラッシュ領域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

[複声部におけるスラッシュ \(871 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の声部の向きを変更する \(872 ページ\)](#)

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間隔ずつ伸ばすには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 現在のリズムグリッドの間隔ずつ縮めるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
 - 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の間隔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 \(871 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の声部の向きを変更する \(872 ページ\)](#)

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)
-

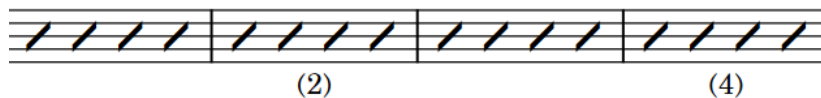
結果

「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ー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。スラッシュ領域には、それぞれ独立したカウントが表示されます。



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 \(870 ページ\)](#)

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。

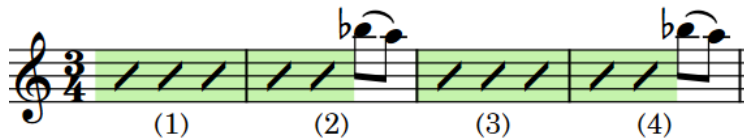
手順

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を変更されます。

関連リンク

[スラッシュ領域の分割](#) (874 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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

スラッシュ領域のカウントの譜表に対する位置の変更

スラッシュ領域のカウントは、譜表の上または下に個別に表示位置を切り替えられます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

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。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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カウントの譜表に対する位置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)









[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

休符 (Rests)

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 (Duration)	音符 (Note)	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 \(881 ページ\)](#)

[休符の入力 \(189 ページ\)](#)

[休符の削除 \(884 ページ\)](#)

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

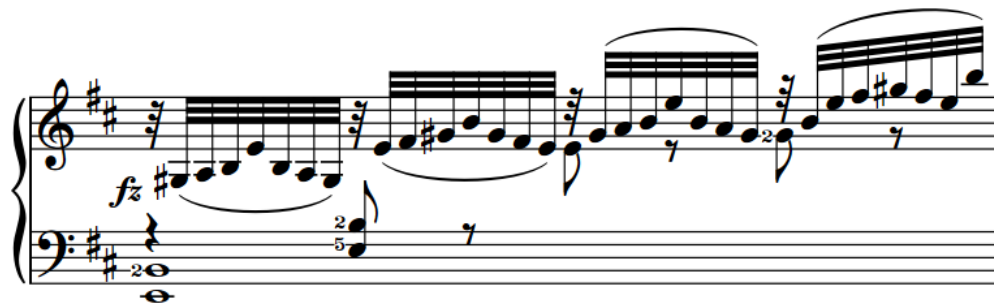
休符の一般的な配置規則

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なります。

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 \(884 ページ\)](#)

[明示的な休符を暗黙の休符に変換する \(883 ページ\)](#)

[声部 \(1001 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(176 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連符の作成 \(586 ページ\)](#)

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間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 \(189 ページ\)](#)

- [音符の入力 \(164 ページ\)](#)
- [音符/休符のデュレーションの強制 \(173 ページ\)](#)
- [明示的な休符を暗黙の休符に変換する \(883 ページ\)](#)
- [休符の削除 \(884 ページ\)](#)
- [休符のカラーを表示/非表示にする \(883 ページ\)](#)

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。選択した楽節から休符を削除することもできます。



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

関連リンク

- [休符を垂直に移動する \(887 ページ\)](#)
- [休符の削除 \(884 ページ\)](#)

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]** 又は **[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

[休符のカラーを表示/非表示にする \(883 ページ\)](#)

[休符の削除 \(884 ページ\)](#)

休符のカラーを表示/非表示にする

休符のカラーの表示/非表示を切り替えることで、暗黙の休符と明示的な休符を異なるカラーで表示できます。

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。

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。

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

手順終了後の項目

明示的な休符として特定できた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。

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

あとから休符を再度表示できます。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。

例



暗黙の休符がある複声部フレーズ



休符を削除したあとの同じフレーズ

関連リンク

[休符 \(Rests\) \(880 ページ\)](#)

[暗黙の休符と明示的な休符 \(881 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(337 ページ\)](#)

空白の小節で小節休符を表示/非表示にする

空白の小節の小節休符をレイアウトごとに個別に表示/非表示にできます。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. カテゴリーリストの「**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

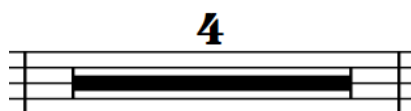
選択したレイアウトのチェックボックスがオンになっているときは、すべての空白の小節で小節休符が表示され、オフになっているときは非表示になります。

関連リンク

[長休符を表示/非表示にする \(886 ページ\)](#)

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。これは通常タレットバーと呼ばれる、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、プレー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、その位置で自動的に分割されます。非表示のアイテムでも同様です。ただし、再生モードの**タイムトラック**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 \(569 ページ\)](#)

[タイムトラック \(448 ページ\)](#)

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、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ということができます。

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. カテゴリーリストの「**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 \(863 ページ\)](#)

[長休符 \(885 ページ\)](#)

[長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(569 ページ\)](#)

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

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。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。

プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

「**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 \(407 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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。



譜表上下のスラーおよび譜表をまたぐスラー

Dorico Elements では、スラーの範囲内の音符に基づいてスラーの適切な終端の位置とカーブ方向が自動的に決定されますが、手動で変更することもできます。また、入れ子状のスラーをいくつでも入力できます。

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

- [スラーの入力 \(213 ページ\)](#)
- [入れ子状のスラーを入力する \(897 ページ\)](#)
- [タイとスラー \(944 ページ\)](#)
- [譜表および声部をまたぐスラー \(896 ページ\)](#)
- [スラーの終端の位置 \(890 ページ\)](#)
- [スラーのカーブ方向 \(894 ページ\)](#)
- [タイのつながりに対するスラーの位置を変更する \(889 ページ\)](#)

スラーの一般的な配置規則

スラーの配置、終端の位置、形状、カーブ方向には、状況に応じてさまざまな表記規則があります。

関連リンク

- [装飾音符に対するスラーの位置 \(890 ページ\)](#)
- [譜表線に対するスラーの位置 \(890 ページ\)](#)
- [スラーの終端の位置 \(890 ページ\)](#)
- [組段およびフレーム区切りをまたぐスラー \(891 ページ\)](#)
- [スラーのカーブ方向 \(894 ページ\)](#)

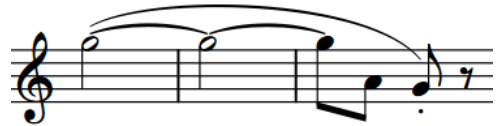
タイのつながりに対するスラーの位置

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できます。

関連リンク

[スラーの終端の位置](#) (890 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

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。



単一の声部における装飾音符のスラーのカーブ方向



複声部における装飾音符のスラーのカーブ方向

関連リンク

[スラーのカーブ方向を変更する \(895 ページ\)](#)

[音符の符尾の方向を個別に変更する \(926 ページ\)](#)

[装飾音符の一般的な配置規則 \(684 ページ\)](#)

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、頂点が譜表線上に来るスラーは、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場合がありますからです。スラーの頂点が譜表線上にある場合は、頂点が譜表線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。

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。

連桁のない音符の符尾側にある場合、スラーは符尾の間に表示され、デフォルトの設定では、スラーの終端は符尾の端から少し距離を取って接続されます。



連桁のない音符の符尾の間のスラー

符尾の向きが異なる音符に対するスラーの終端

Dorico Elements の初期設定では、複数の譜表にまたがる場合も含め、スラーの形状とカーブ方向に上昇または下降するフレーズのピッチの起伏が反映されるように、符尾の向きが異なる音符間のスラーの終端は符頭の近くに配置されます。



スラーの終端が符頭の近くに配置された状態



スラーの終端が符尾の先端近くに配置された状態

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。たとえば、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。

スラーは、スラーの途中にある音符のアーティキュレーションより外側に配置されます。

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

[譜表および声部をまたぐスラー \(896 ページ\)](#)

[符尾の方向 \(924 ページ\)](#)

[アーティキュレーション \(552 ページ\)](#)

[スラーに対するアーティキュレーションの位置を変更する \(556 ページ\)](#)

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、2 つに分割されて区切りの両側に表示されます。

初期設定では、組段区切りまたはフレーム区切りをまたぐスラーの終端は、区切り前後のフレーズのピッチの起伏に応じて、外側の譜表線よりも 1/2 スペース以上外側の適切な位置に配置されます。つまり、これによって区切り後にフレーズが上昇するか下降するかを示します。

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。

関連リンク

[入れ子状のスラー \(896 ページ\)](#)

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

関連リンク

[譜表および声部をまたぐスラー \(896 ページ\)](#)

[臨時記号 \(546 ページ\)](#)

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。



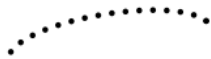
破線 (Dashed)

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。



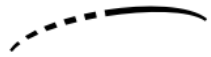
点線 (Dotted)

点線で表示されるスラーです。スラー全体の長さによって同サイズの点が等間隔で並びます。



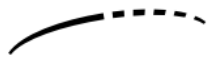
前半部分が破線 (Half-dashed start)

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。



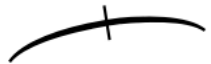
後半部分が破線 (Half-dashed end)

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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)

結果

選択したスラーのスタイルが変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

すべて平坦なスラーにすると外観上問題が生じるものも出てきますが、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また風変わりだと考えられます。そのため、プロジェクト中の1つか2つのスラーでのみ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。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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。Dorico Elements では、スラーの範囲内の音符に基づいてスラーの適切なカーブ方向が自動的に決定されますが、手動で変更することもできます。

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

プロパティパネルの「スラー (Slurs)」のグループの「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。

ヒント

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。

関連リンク

[組段およびフレーム区切りをまたぐスラー \(891 ページ\)](#)

[譜表および声部をまたぐスラー \(896 ページ\)](#)





スラーのカーブ方向を変更する

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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。



2つのピアノ譜表をまたぐスラー

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いません。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。また、声部をまたぐスラーを、そのスラーの開始位置または終了位置とは異なる声部の音符まで延ばす、または縮めることはできません。

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

[スラーの入力 \(213 ページ\)](#)

[スラーの長さの変更 \(899 ページ\)](#)

[スラーの位置の移動 \(898 ページ\)](#)

[スラーの衝突回避 \(892 ページ\)](#)

[スラーの終端の位置 \(890 ページ\)](#)

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](#) (892 ページ)

入れ子状のスラーを入力する

入れ子状のスラーは音符の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。また、入れ子状のスラーは複数の譜表の既存の音符に同時に追加したり、異なる声部の音符や同じインストゥルメントに属する異なる譜表の音符 (大譜表を用いる楽器の両方の譜表にフレーズがまたがる場合など) に追加したり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。
- 外側のスラーに含める音符を選択します。

ヒント

- 音符を 1 つだけ選択した場合、その音符と譜表上の同じ声部の次の音符がスラーでつながれます。異なる声部の音符間にスラーを入力するには、最初の音符を選択したあと **[Ctrl]/[command]** を押しながら 2 つめの音符をクリックするなどして、両方の音符を選択する必要があります。
- 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、譜表をまたぐスラーを作成できます。ただし、インストゥルメントが異なる場合、譜表をまたぐスラーを作成できません。
- 複数の譜表の音符を選択してこれらの譜表に同時にスラーを入力できます。

2. 複数の譜表に同時にスラーを入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。

3. **[S]** を押して外側のスラーを入力または開始します。

4. 以下のいずれかの操作を行なって、内側のスラーを入力します。

- 既存の音符に入れ子状のスラーを追加する場合: 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て **[S]** を押します。
- 音符の入力中に外側のスラーと同じ音符で内側のスラーを開始するには、**[S]** を押します。
- 音符の入力中に、後続の音符で内側のスラーを開始するには、音符を入力するか、内側のスラーを開始する位置にキャレットを手動で移動して **[S]** を押します。

補足

既存の音符に入れ子状のスラーを追加した場合はここで終わります。

5. 音符の入力中は、内側のスラーに含める音符を入力します。
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。
6. **[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。
7. 音符の入力を続けます。
8. 必要に応じて、他の内側のスラーを開始/終了します。
9. **[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。

結果

音符の入力中は、スラーはキャレットの位置からではなく、キャレットが伸びているすべての譜表上の現在選択している音符から始まります。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つのインストゥルメントに属する2つの音符と別のインストゥルメントに属する2つの音符を選択した場合、選択したそれぞれの譜表上に音符をつなぐ2つのスラーが入力されます。同じインストゥルメントに属する異なる譜表上の音符を選択すると、譜表をまたぐスラーが入力されます。

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。内側のスラーのカーブ方向は外側のスラーと異なる場合があります。

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。
- 個々のスラーについて、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

- [スラーの入力 \(213 ページ\)](#)
- [スラーのカーブ方向を変更する \(895 ページ\)](#)
- [スラーの衝突回避 \(892 ページ\)](#)

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

スラーのリズム上の位置は一度に1つしか変更できません。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、スラーを譜表上の異なる符頭に移動します。
 - **[Alt/Opt]+[→]** を押して、譜表上の次の符頭まで移動します。
 - **[Alt/Opt]+[←]** を押して、譜表上の前の符頭まで移動します。

- クリックして左右にドラッグします。
-

結果

スラーが譜表上の異なる符頭に移動します。

補足

通常、スラーのデュレーションは維持されます。ただし、移動先でスラーがわたされる音符のリズムによっては、移動前とはデュレーションが変化する場合もあります。

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

1. 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。

2. 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/Opt]+[→]** を押して、次の符頭までスラーを伸ばします。
- **[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** 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](#) (898 ページ)

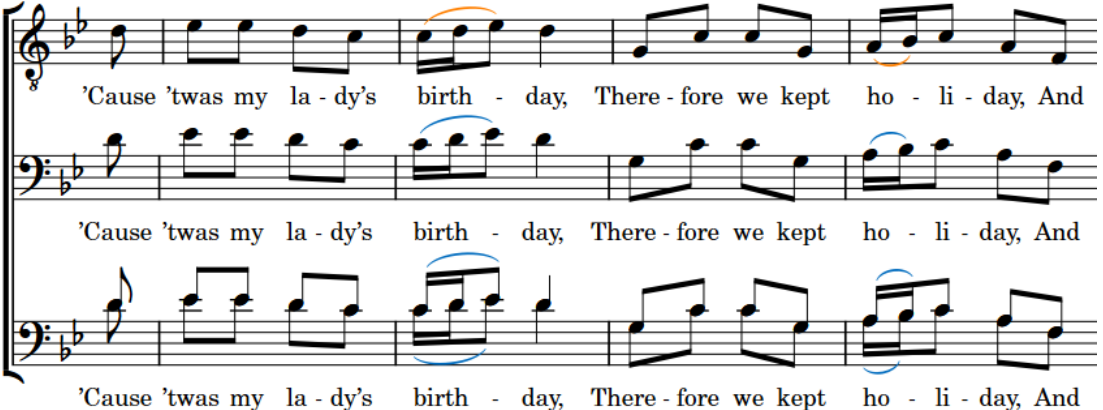
[譜表および声部をまたぐスラー](#) (896 ページ)

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](#) (213 ページ)

[スラーのリンクの解除](#) (901 ページ)

[リンクされた強弱記号](#) (651 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](#) (343 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。

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。

関連リンク

[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 \(343 ページ\)](#)

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95%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95%の長さで発音されます。

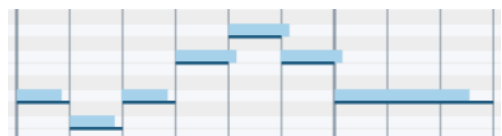
ヒント

一方の声部にスラーがあり、もう一方の声部にスタッカートがある場合などに、個々のインストゥルメントに対して声部の個別再生を有効にできます。

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 ノートが長くなるのが示されています。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

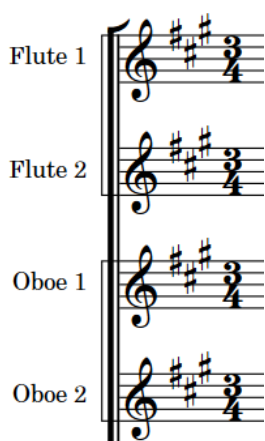
[演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーション \(519 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)

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)**」の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、プレー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

[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(130 ページ\)](#)

[インストゥルメントのナンバリング \(101 ページ\)](#)

[「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」ダイアログ \(133 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(133 ページ\)](#)

譜表ラベルに表示されるインストゥルメント名

譜表ラベルには各インストゥルメントに設定されたインストゥルメント名が使用されます。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。

インストゥルメント番号は、完全な譜表ラベルと省略された譜表ラベルの両方に自動的に表示されません。

補足

- 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。
- 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は変化しません。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 \(130 ページ\)](#)

[インストゥルメントのナンバリング \(101 ページ\)](#)

[譜表ラベルを表示/非表示にする \(905 ページ\)](#)

[「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」ダイアログ \(133 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(133 ページ\)](#)

[レイアウト名の変更 \(132 ページ\)](#)

譜表ラベルを表示/非表示にする

レイアウトごとに個別に、譜表ラベルにインストゥルメントの正式名称または略称を表示するか、すべての譜表ラベルを完全に非表示にするか選択できます。各フローの最初の組段と、後続するすべての組段には、異なる譜表ラベルの長さを設定できます。

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. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、譜表ラベルの表示/非表示を切り替え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. カテゴリリストの「**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)**」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。
 - 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の対応する譜表で、譜表ラベルの表示/非表示が切り替えられます。

- 「**なし (None)**」を選択すると、譜表ラベルが非表示になります。
- 「**完全 (Full)**」と「**省略 (Abbreviated)**」を選択すると、対応するインストゥルメント名の長さで譜表ラベルが表示されます。

ヒント

- これらの設定は、プロジェクト全体にではなく、そのレイアウトの各フローに適用されます。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、以降すべてのフローの最初の組段には省略された譜表ラベルを表示するような場合は、レイアウトの大部分の

フローに適切な設定を選択し、必要に応じて少数側の譜表ラベルの長さを個別に変更することをおすすめします。

- 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)**」のダイアログで編集できます。

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 \(904 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(133 ページ\)](#)

[「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」ダイアログ \(133 ページ\)](#)

[コンデンシングされた譜表の譜表ラベル \(910 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表ラベル \(909 ページ\)](#)

譜表ラベルの付いた組段の最小インデントの変更

水平方向のスペースを最適化するために、譜表ラベルの付いた組段すべての最小インデント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. 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. カテゴリーリストの「**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

譜表ラベルの付いた組段すべての最小インデントが選択したレイアウトで変更されます。

関連リンク

[組段のインデント \(917 ページ\)](#)

[最初の組段のインデントの変更 \(918 ページ\)](#)

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)**」のダイアログにある「**移調を表示 (Show transposition)**」の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。

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 \(133 ページ\)](#)

[移調楽器 \(104 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(133 ページ\)](#)

譜表ラベルのインストゥルメントの移調を表示/非表示にする

譜表ラベルで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、レイアウトごとに個別に切り替えられます。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、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. カテゴリーリストの「**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)**」のダイアログにある「**移調を表示 (Show transposition)**」の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 \(133 ページ\)](#)

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

譜表ラベルで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どちらに表示するかは、レイアウトごとに個別に切り替えられます。

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. 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. カテゴリーリストの「**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

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選択したレイアウトで変更されます。

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. カテゴリーリストの「**プレイヤー (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。


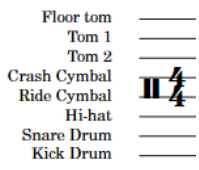
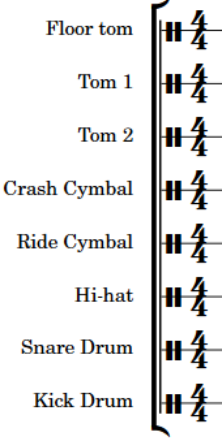
関連リンク

[インストゥルメントの変更 \(102 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更ラベルのデフォルトのテキストを編集する \(103 ページ\)](#)

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す。

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。	
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。	

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 \(133 ページ\)](#)

[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(130 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(109 ページ\)](#)

[無音程打楽器 \(982 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプを変更する \(988 ページ\)](#)

コンデンスされた譜表の譜表ラベル

コンデンスされた譜表の譜表ラベルは、譜表に含まれるすべてのプレーヤーを反映する必要があります。Dorico Elements は自動的に譜表ラベルの同属のインストゥルメント名を統合しますが、必要なプレーヤー番号はすべて常に表示します。

異なる種類のインストゥルメントが含まれるコンデンスされた譜表には、必要なインストゥルメント名がすべて表示されます。

コンデンスされた金管楽器の譜表の譜表ラベル

コンデンスは頻繁に変化するため、コンデンスされた譜表の譜表ラベルは組段ごとに変わる場合もあります。コンデンスされたディヴィジ譜表の譜表ラベルには組段の開始位置のディヴィジョンが反映され、インストゥルメント名が表示されます。

また Dorico Elements では、同一の組段内でもコンデンスが変化する場合があるため、各プレーヤーがコンデンスされた譜表のどの音符に属するのか識別するために、コンデンスされた譜表の上または下にもプレーヤーラベルが表示されます。コンデンスされたディヴィジ譜表には、プレー

ヤーラベル「div.」に加え、必要な修飾、および各ディヴィジョンの開始と終了を示すように設定されたユニゾン指示記号が表示されます。

関連リンク

[コンデンシング](#) (393 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

[ページ形式設定 \(367 ページ\)](#)

[音部記号 \(619 ページ\)](#)

[オクターブ線 \(625 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(987 ページ\)](#)

[空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(374 ページ\)](#)

[組段/フレーム区切りから先の譜表を表示/非表示にする \(374 ページ\)](#)

[最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする \(376 ページ\)](#)

[組段の分割記号 \(914 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(916 ページ\)](#)

[組段のインデント \(917 ページ\)](#)

レイアウトごとの譜表のオプション

譜表に影響を与える設定をレイアウトごとに個別に変更できます。

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)**」のページにある「**線間の高さ (Space Size)**」の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)」の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ゥ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

[ページ形式設定 \(367 ページ\)](#)

[譜表サイズ \(384 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表サイズの変更 \(370 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(916 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(917 ページ\)](#)

[空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(374 ページ\)](#)

[大括弧と中括弧 \(594 ページ\)](#)

追加の譜表

場合によっては、インストゥルメントに追加の譜表を追加する必要があります。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なります。

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読み込んだり開いたりした場合、これは表示されます。

The image shows a musical score snippet for piano, consisting of three staves. The top staff is marked 'Plus lent' and 'ppp'. The middle staff is marked 'p marqué' and contains triplets. The bottom staff is marked 'ppp' and 'mf'. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings.

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

関連リンク

[オssia譜表 \(914 ページ\)](#)

- [ディヴィジ \(919 ページ\)](#)
- [声部固有の強弱記号 \(640 ページ\)](#)
- [空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(374 ページ\)](#)
- [最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする \(376 ページ\)](#)

オッサア譜表

オッサア譜表は、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。

Dorico Elements ではオッサア譜表は追加できません。ただし、オッサア譜表を含むプロジェクトを読み込んだり開いたりした場合、これは表示されます。

The image shows a musical score for piano. It consists of three staves. The top staff is the right hand (Piano), the middle staff is the left hand (Piano), and the bottom staff is labeled 'Più facile'. The left hand staff has an alternative simplified version of the main phrase written below the main staff, marked with 'Ad.' and fingerings (2, 1, 2, 1, 2, 1). The score is in 3/8 time and has a key signature of one sharp (F#).

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ッサア譜表

- [関連リンク](#)
- [追加の譜表 \(913 ページ\)](#)

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。

The image shows two staves of music. The top staff is labeled 'Vc.' and the bottom staff is labeled 'Vln. 1'. A double slash symbol (//) is placed between the two staves, indicating a section division. The Vln. 1 staff has a measure number '89' above it. The Vc. staff has a measure number '89' above it. The Vln. 1 staff has a measure number '7' below it. The Vc. staff has a measure number '7' below it. The score is in 4/4 time and has a key signature of one sharp (F#).

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。

組段の分割記号を表示/非表示にする

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. カテゴリーリストの「**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ア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 \(374 ページ\)](#)

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. カテゴリーリストの「**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、すべてのレイアウトに表示されますが、フルスコアレイアウトでは必ずしもすべての譜表には表示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それぞれのパートで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た状態になります。

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 (Rehearsal Marks)
- 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
- すべての譜表に適用される横線

組段オブジェクトは、すべてのレイアウトに少なくとも 1 回は自動的に表示されます。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。また、一番下の譜表の下にリハーサルマークとリピート括弧を追加で表示することもできます。

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。大括弧のグループ化はレイアウトごとに個別に変更できます。
- 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

- [アンサンブルタイプごとの大括弧によるグループ化の変更 \(595 ページ\)](#)
- [大括弧と中括弧 \(594 ページ\)](#)
- [リハーサルマーク \(Rehearsal Marks\) \(841 ページ\)](#)
- [テンポ記号 \(929 ページ\)](#)
- [リピート括弧 \(855 ページ\)](#)
- [大きな拍子記号 \(958 ページ\)](#)
- [テキストの入力 \(308 ページ\)](#)

組段オブジェクトの位置の変更

組段オブジェクトの表示位置は、レイアウトごとに個別に異なるインストゥルメントファミリーの上に設定できます。組段テキスト、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. カテゴリリストの「**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. 「**一番下の譜表の下にも表示 (Also show below bottom staff)**」の以下のオプションをオン/オフにします。
 - **リピート括弧 (Repeat endings)**
 - **リハーサルマーク (Rehearsal marks)**
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。「**一番下の譜表の下にも表示 (Also show below bottom staff)**」のオプションをオンにすると、対応する記譜記号が一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。大括弧のグループ化はレイアウトごとに個別に変更できます。

関連リンク

[組段オブジェクト](#) (916 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。

表記規則によれば、新しい組段の開始位置にあるコーダセクションもインデントされます。Dorico Elements では、組段の途中で新しい組段の開始位置であっても、コーダの開始位置の前には同じ幅の間隔が使用されます。



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の変更 \(906 ページ\)](#)

[最後の組段の両端揃え \(水平方向\) の変更 \(383 ページ\)](#)

最初の組段のインデントの変更

Dorico Elements の初期設定では、各フローの最初の組段は、パートレイアウトではインデントされません。各フロー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. カテゴリーリストの「**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、すべてのフローの最初の組段のインデントが変更されます。

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 (tutti) 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 melodic line with various ornaments and dynamics. The middle staff is labeled 'Vln I 1' and contains a rhythmic pattern. The bottom staff is labeled 'Vln I 2' and contains a rhythmic pattern. The score is divided into three sections by vertical bar lines. The first section is a common introduction. The second section is labeled 'cresc.' and '1' and contains a single note. The third section is labeled 'cresc.' and '2' and contains a single note. The key signature is three sharps (F#, C#, G#) and the time signature is 4/4.

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。パート内でリズムが異なる部分がある場合は、同じ譜表の別々の声部に各パートを入力できます。

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読み込んだり開いたりした場合、これは表示されます。

関連リンク

[追加の譜表 \(913 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(176 ページ\)](#)

タブ譜

タブ譜は5線譜に代わる記譜法で、フレット楽器に使用されます。タブ譜では、楽器の各弦を表わす線の上に配置されたフレット番号としてピッチが表示されます。タブ譜はギターに使用されることが多いため、通常は6本の線が表示されます。

Allegro

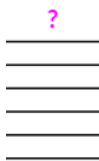
T	1	1	1	0	0	0	0	0	0
A		2		1	1	12	11	10	9
B		3	3	2	2	12	11	10	9
	1			2	2	0	0	0	0
				0	0	0	0	0	0

音符の楽譜とタブ譜の両方で表示されたギターの楽譜の抜粋

Dorico Elements では、ギターやベースなどのフレット楽器の楽譜を、通常の音符の譜表とタブ譜の両方、あるいはいずれか一方で表示できます。音符や記譜記号は2つの譜表の間でリンクされているため、一方に変更を加えると(音符の入力を含む)、もう一方に自動的に反映されます。

タブ譜では、タイは、タイのつながりの2番め以降のすべての音符/コードを囲む丸括弧として自動的に記譜されます。

そのインストゥルメントの音域外の音符や計算できない音符(一番低い弦のナットより下にある音符や適切な節が設定されていないナチュラルハーモニクスなど)は、ピンクのクエスチョンマークとしてタブ譜の上に表示されます。2つの音符が同じ弦の同じ位置に割り当てられている場合、これらの音符は隣に並べて表示され、色は緑になります。



タブ譜の計算できない音符

弦とチューニングの設定に応じて、そのインストゥルメントに適したタブ譜が自動的に表示されます。Dorico Elements では、各インストゥルメントタイプのデフォルトのチューニングが保存されており、これらは「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログでカスタマイズできます。

関連リンク

[音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする \(921 ページ\)](#)

[フレット楽器のチューニング \(105 ページ\)](#)

[「弦とチューニングを編集 \(Edit Strings and Tuning\)」ダイアログ \(117 ページ\)](#)

[タブ譜への音符の入力 \(186 ページ\)](#)

[ハーモニクス \(735 ページ\)](#)

[ギターバンド \(769 ページ\)](#)

[ギターテクニック \(779 ページ\)](#)

[タイ \(942 ページ\)](#)

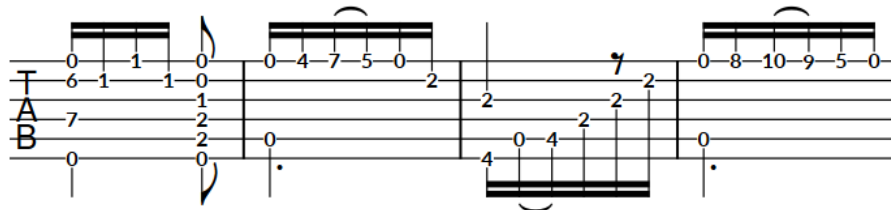
[トリル \(746 ページ\)](#)

タブ譜のリズム

音符の譜表とタブ譜の両方を表示する場合、音符の譜表にのみリズムを記譜するのが慣例です。ただし、タブ譜だけを表示する場合はタブ譜にリズムを表示する必要があります。

以下の項目は、タブ譜でリズムを表わすために表示されます。

- 拍子記号
- 符尾、符尾の符鉤、連桁
- 付点



タブ譜に表示されたリズム

補足

単一の声部の符尾、符尾の符鉤、および連桁は、常に符尾が上向き状態でタブ譜に表示されるため、ギターバンドと重なることがあります。

[関連リンク](#)

[タブ譜への音符の入力 \(186 ページ\)](#)

音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする

音符の譜表のみ、タブ譜のみ、またはその両方を、レイアウトごと、および少なくとも1つのフレット楽器が割り当てられたプレーヤーごとに個別に表示できます。たとえば、フルスコアレイアウトには音符の楽譜だけを表示し、ギターのパートレイアウトには音符の譜表とタブ譜を表示するといった具合です。

タブ譜を表示する場合、リズムを表示することも非表示に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. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、タブ譜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. カテゴリーリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**フレット楽器 (Fretted Instruments)**」セクションで、少なくとも1つのフレット楽器が割り当てられたプロジェクト内のプレーヤーごとに以下のいずれかのオプションを選択します。

- 音符の譜表のみを表示してタブ譜を非表示にするには、「**音符の譜表のみ (Notation only)**」を選択します。
 - 音符の譜表とタブ譜の両方を表示するには、「**音符の譜表とタブ譜 (Notation and tablature)**」を選択します。
 - タブ譜のみを表示して音符の譜表を非表示にするには、「**タブ譜のみ (Tablature only)**」を選択します。
5. 「**音符の譜表とタブ譜 (Notation and tablature)**」または「**タブ譜のみ (Tablature only)**」を選択した場合は、必要に応じて「**タブ譜にリズムを表示 (Show rhythms in tablature)**」をオン/オフにします。
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の対応するプレーヤーに対して、音符の譜表とタブ譜が表示または非表示になります。

タブ譜を表示した場合、「**タブ譜にリズムを表示 (Show rhythms in tablature)**」をオンにするとリズムが表示され、オフにすると非表示になります。

例

The image shows five examples of musical notation and tablature for a guitar. Each example consists of a treble clef staff with a key signature of one flat and a common time signature. The first three examples show a sequence of notes: a quarter note G4, followed by eighth notes A4, B4, and C5. The first example shows only the notation. The second and third examples show both notation and a six-line guitar tablature below it. The second example has a '7' above the first fret on the first string, and the third example has a '3' above the third fret on the first string. The fourth and fifth examples show only the six-line guitar tablature. The fourth example has a '7' above the first fret on the first string, and the fifth example has a '3' above the third fret on the first string. Below each example is a label describing the display settings.

音符の譜表のみ (Notation only)	音符の譜表とタブ譜 (Notation and tablature) (リズムを 表示した場合)	音符の譜表とタブ譜 (Notation and tablature) (リズムを 非表示にした場合)	タブ譜のみ (Tablature only) (リ ズムを表示した場合)	タブ譜のみ (Tablature only) (リ ズムを非表示にした 場合)
----------------------------	---	---	--	--

関連リンク

- [プレーヤー \(94 ページ\)](#)
- [フレット楽器のチューニング \(105 ページ\)](#)
- [タブ譜への音符の入力 \(186 ページ\)](#)
- [ギターバンド \(769 ページ\)](#)
- [ギターテクニク \(779 ページ\)](#)

タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更

タブ譜で個々の音符に割り当てられた弦を手動で変更できます。これは、たとえば音符の譜表で音符を入力し、その音符のデフォルトの弦の割り当てを変更したい場合などに便利です。

補足

音符がその弦の開放弦のピッチより低いなど、割り当てが不可能な場合には音符に弦を割り当てる事ができません。

手順

1. タブ譜で、割り当てられた弦を変更する音符のフレット番号を選択します。

補足

音符の譜表で音符を選択するのではなく、タブ譜でフレット番号を選択してください。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、割り当てられた弦を変更します。

- 1つ上の弦に移動するには、**[N]** を押します。
- 1つ下の弦に移動するには、**[M]** を押します。
- プロパティパネルの「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループの「**弦 (String)**」メニューから弦を選択します。

結果

選択した音符に割り当てられた弦が変更されます。キーボードショートカットを使用すると選択した音符の弦が比率を保ったまま変更されますが、「**弦 (String)**」メニューから弦を選択すると、選択したすべての音符に選択した弦が割り当てられます。

補足

- 割り当てられた弦を変更したことで、その音符が別の音符と同じ弦の同じ位置に割り当てられた場合、これらの音符は隣に並べて表示され、色は緑になります。
- このプロパティをオフにすると、選択した音符はデフォルトの弦にリセットされます。

例



デフォルトの弦の割り当て



いくつかの音符の弦を変更してフレット間の距離を縮めたあと

関連リンク

[タブ譜への音符の入力 \(186 ページ\)](#)

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 \(928 ページ\)](#)

[オルタードユニゾン \(549 ページ\)](#)

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。また、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、音楽の譜表では歌詞との衝突を避けるため上向きです。

単一の声部の連桁グループ

連桁グループの符尾の方向は、連桁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。

- 連桁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、連桁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 \(1003 ページ\)](#)

[複声部における暗黙の休符 \(882 ページ\)](#)

[複声部の音符位置 \(1002 ページ\)](#)

[声部のデフォルトの符尾の方向を変更する \(927 ページ\)](#)

[符尾の方向の変更を解除 \(928 ページ\)](#)

[オルタードユニゾン \(549 ページ\)](#)

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 符尾の方向を変更する音符を選択します。

補足

タイのつながり全体のみを選択でき、符尾の方向を変更すると、そのタイのつながりに含まれる最初の音符にのみ影響します。

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。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

補足

- これによって音符が属する声部は変更されません。
- 音符を選択して **[F]** を押すことで符尾の方向を変更することもできます。

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 \(354 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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 \(924 ページ\)](#)

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 \(926 ページ\)](#)

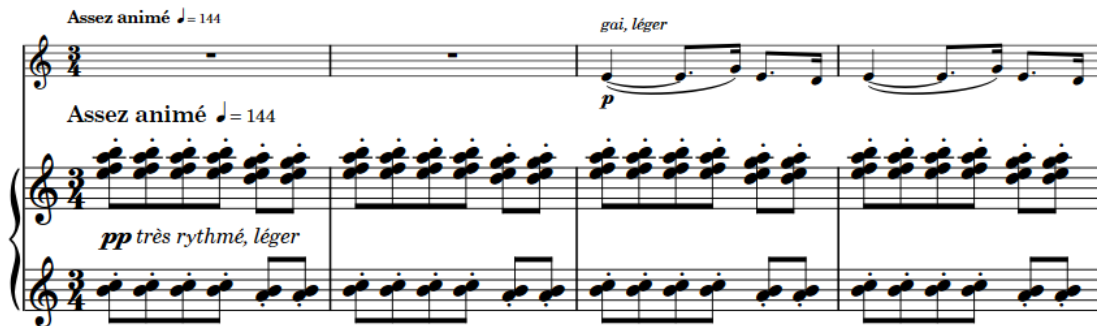
符尾の長さ

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。

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。



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います。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)**」のページで変更できます。

初期設定では、入力したテンポ記号によって再生と MIDI 録音のテンポが設定されますが、たとえば MIDI 録音時に単一の固定テンポを使用したい場合などはテンポモードを変更できます。段階的テンポ変更は再生テンポにも影響し、たとえば最終的に特定の bpm に到達する必要がある場合には、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。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 \(936 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更 \(938 ページ\)](#)

[テンポ記号の要素 \(930 ページ\)](#)

[タイムトラック \(448 ページ\)](#)

[テンポ記号の入力方法 \(230 ページ\)](#)

- [テンポ記号の位置 \(933 ページ\)](#)
- [組段オブジェクト \(916 ページ\)](#)
- [組段オブジェクトの位置の変更 \(917 ページ\)](#)
- [テンポモードの変更 \(464 ページ\)](#)

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)

molto (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 (Tempo Equation)

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

- [メトロノームマーク \(936 ページ\)](#)
- [段階的テンポ変更 \(938 ページ\)](#)
- [テンポの等式 \(940 ページ\)](#)
- [テンポ記号の入力方法 \(230 ページ\)](#)
- [テンポパネル \(233 ページ\)](#)
- [テンポのポップオーバー \(230 ページ\)](#)

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。

プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」のグループで、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

[テンポのテキストの変更](#) (934 ページ)

[テンポ記号の表示/非表示](#) (935 ページ)

[タイムトラック](#) (448 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。

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

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、この入力で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 \(916 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(917 ページ\)](#)

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間隔に従いテンポ記号を移動します。
 - **[Alt/Opt]+[→]** を押して右へ移動します。
 - **[Alt/Opt]+[←]** 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新しい位置に移動します。

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せんが、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 \(938 ページ\)](#)

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 \(230 ページ\)](#)
[既存のアイテムの変更 \(343 ページ\)](#)
[テンポ記号の要素 \(930 ページ\)](#)

テンポの省略テキストの表示

テンポ記号は個別に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、省略形を使用して範囲内に収めることができます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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)」のグループで、「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)」のグループの「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

「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、選択したテンポ記号と省略テキストが表示されます。これにより、「略語 (Abbreviation)」の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

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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

1. 非表示にするテンポ記号、または表示するテンポ記号のガイドを選択します。
2. 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。テンポ記号は非表示にしても再生速度に影響を与えるため、非表示のテンポ記号の位置にガイドが表示されます。

関連リンク

[固定テンポ変更のタイプと外観の変更 \(931 ページ\)](#)

[ガイド \(350 ページ\)](#)

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

1. 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。
2. **[Backspace]** 又は **[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。

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。

初期設定では、メトロノームマークは整数として表示され、小数点以下は表示されません。メトロノームマークに小数点以下の値を入力した場合、最も近い整数に丸められます。再生モードで **タイムトラック** に入力したメトロノームマークは、初期設定ではガイドとして表示されます。

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 \(230 ページ\)](#)

[固定テンポ変更のタイプと外観の変更 \(931 ページ\)](#)

[テンポ記号の要素 \(930 ページ\)](#)

[タイムトラック \(448 ページ\)](#)

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

- 初期設定では、入力した少数はすべて非表示になり、表示されるメトロノームマークの値は最も近い整数として表示されます。ただし、再生時には、メトロノームマークに常に正確な数値が反映されます。
- 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 \(230 ページ\)](#)

[既存のアイテムの変更 \(343 ページ\)](#)

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に関わらず、常に「テンポ (bpm) (Tempo (bpm))」の値が使用されます。

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。



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みなされます。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、延長線を表示したり、音節をデュレーション全体に広げたりするなど、段階的テンポ変更をさまざまなスタイルで表示できます。また、段階的テンポ変更は、点線や破線といった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 \(230 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更の線のスタイルを個別に変更する \(940 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更の終了位置の最終的なテンポの変更 \(938 ページ\)](#)

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。

- 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間隔ずつ伸ばすには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 現在のリズムグリッドの間隔ずつ縮めるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** 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の間隔に従い変更されます。

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

- スタイルを変更する段階的テンポ変更を選択します。
 - プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「**段階的強弱記号のスタイル (Gradual style)**」をオンにします。
 - 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。

補足

ritenuto や accelerando など、有効なフルテキストを持つ段階的テンポ変更だけが音節に分割されて表示されます。パネルを使用して入力するか、ポップオーバー使用時に提案されたエントリをメニューから選択すると、段階的テンポ変更の有効なフルテキストが自動的に適用されます。また、ハイフンを手動で追加して音節の区切り方を制御するなど、既存の段階的テンポ変更のテキストを変更することもできます。

例

rallentando

rit.: テキストのみ

rallentando.....

rit...: 延長線付きテキスト

ral - len - tan - do .

rit-e-nu-to: テキストの音節を段階的テンポ変更のデュレーション全体に広げる

関連リンク

[テンポ記号の入力方法 \(230 ページ\)](#)

[テンポのテキストの変更 \(934 ページ\)](#)

段階的テンポ変更の線のスタイルを個別に変更する

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 \(230 ページ\)](#)

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。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、Dorico Elements ではそれらの音符が自動的にタイのつながり、つまりタイで連結された隣接する音符のシーケンスとして表示されます。

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

タブ譜では、タイは、それ以降の小節の音符またはコードを囲む丸括弧として自動的に記譜されます。タブ譜にリズムが表示されている場合、同じ小節内のタイは括弧付きの符頭ではなく符尾で示されます。



小節内にいくつかのタイがあり、2つの小節をまたいで 音符の譜表での同じフレーズ
タイでつながれたコードがあるタブ譜のフレーズ

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のつながりとして記譜されます。たとえば、4/4 拍子の開始位置に付点全音符を入力した場合、この音符は自動的に全音符と次の小節の2分音符がタイでつながれた形で記譜されます。拍子記号が変更された場合は、新しい拍子で正しい拍数が維持されるようにタイのつながりが自動的に調整されます。

補足

- タイのつながりは単一の音符と見なされるため、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。ピッチの変更など、記譜モードでタイのつながりに対して行なった編集はタイのつながりに含まれるすべての音符に影響しますが、タイのスタイルを破線に変更するなどの変更は、そのつながりの最初のタイにのみ影響します。ただし、キャレットを有効にしてタイのつながりの中の必要な位置に移動すれば、強弱記号などの記譜記号をタイのつながりの途中に入力することもできます。
- 既存の音符をタイでつなぐと、楽譜の前後関係、拍子記号、小節内の音符の開始位置に応じて、タイのつながりの中で音符が統合されたり分割されたりする場合があります。

- 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開始位置または終了位置に1度だけ表示できます。たとえば、スタッカート記号は終了位置に表示され、アクセント記号は開始位置に表示されます。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

- [音符と休符のグループ化](#) (592 ページ)
- [拍に従う連符グループ](#) (578 ページ)
- [音符の入力](#) (164 ページ)
- [音符/休符のデュレーションの強制](#) (173 ページ)
- [タイの入力](#) (191 ページ)
- [タイのつながりの分割](#) (951 ページ)
- [拍子記号](#) (953 ページ)
- [拍子記号と弱起の入力方法](#) (222 ページ)
- [音符](#) (720 ページ)
- [アーティキュレーションの位置](#) (553 ページ)
- [タイのつながりのアーティキュレーションの位置を変更する](#) (555 ページ)
- [括弧付きの符頭](#) (730 ページ)
- [タブ譜](#) (920 ページ)
- [音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする](#) (921 ページ)
- [キャレット](#) (159 ページ)
- [手動でのキャレットの移動](#) (163 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がる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

譜表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、タイの終端を符頭の間に配置する場合、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



符頭の中のタイ

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がる音符を、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 \(944 ページ\)](#)

[タイの入力 \(191 ページ\)](#)

[音部記号の一般的な配置規則 \(620 ページ\)](#)

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 つの符頭を譜表上の次の符頭につなげるのみです。

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します。



タイでつながれた2つの長い音符



スラーが付いた2つのフレーズ

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。

関連リンク

[スラー](#) (888 ページ)

[タイの入力](#) (191 ページ)

[スラーの入力](#) (213 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。



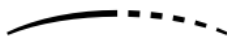
前半部分が破線 (Half-dashed start)

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。初期設定では、すべてのタイは実線で表示されます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

タイの線/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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

これらの手順は破線/点線のタイにのみ適用されます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件



ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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、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や、装飾音符と標準の音符との間に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

同じインストゥルメントに属する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

2つのピアノ譜表など、同じインストゥルメントに属する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

[タイの入力 \(191 ページ\)](#)

[臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける \(547 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(407 ページ\)](#)

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。たとえば、演奏後に止めずに鳴らし続ける音符を指示する場合などに使用します。

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)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

例



レセヴィブレタイなしのフレーズ



レセヴィブレタイありのフレーズ

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 \(172 ページ\)](#)


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。

補足

期待通りに音符が記譜されなかったためにタイを分割する場合は、個々の拍子記号のカスタム連桁グループを設定できます。

手順

1. 記譜モードで、タイのつながりを分割する位置で譜表をダブルクリックし、その位置から音符の入力を開始します。
2. 必要に応じて、タイのつながりを分割する位置にカーレットを移動します。
 - 現在のリズムグリッドの間隔に従ってカーレ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いカーレットを次の位置に進めるには、**[Space]** を押します。
 - 次/前の小節にカーレットを移動するには、**[Ctrl]/[command]+[→]**/**[Ctrl]/[command]+[←]** を押します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、タイのつながりを分割します。
 - **[U]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「はさみ (Scissors)」 をクリックします。
4. 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カーレットを移動して手順3を繰り返します。
5. **[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

[音符と休符のグループ化 \(592 ページ\)](#)

[拍に従う連桁グループ \(578 ページ\)](#)

[拍子のカスタム連桁グループを作成する \(592 ページ\)](#)

[音符ツールボックス \(146 ページ\)](#)

[キャレット \(159 ページ\)](#)

[手動でのキャレットの移動 \(163 ページ\)](#)

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、上の分子とその下の分母という2つの部分で構成されます。これらは分数と同じように配置されるため、同じ数学的表現が使用されます。



1 分子

拍子記号の影響下にある各小節の拍数を指定します。拍のデュレーションは分母により指定されます。

2 分母

拍子記号の拍のデュレーションを指定します。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。

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、楽譜を大幅に追いやすく読みやすくします。同じ理由により、拍子記号が異なると音符の連桁も変化します。

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、多拍子音楽など、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、独自の拍子記号を必要とする場合があります。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。

拍子記号は、次の拍子変更記号の位置か、フローの終了位置のいずれか先に到達するところまで適用されます。

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。
- Dorico Elementsでは、挿入モードがオンになっていない限り、拍子記号を入力した際に小節を埋めるための拍が自動的に追加されることはありません。



「挿入 (Insert)」モードをオンにせず、既存の 4/4 の拍子記号の前に 5/8 の拍子記号を入力した例。5/8 の 2 小節めには 8 分音符が 3 つしかありません。

関連リンク

- [拍子記号のスタイル](#) (960 ページ)
- [弱起 \(アウフタクト\)](#) (957 ページ)
- [拍子記号と弱起の入力方法](#) (222 ページ)
- [拍に従う連符グループ](#) (578 ページ)
- [拍子記号 \(拍子\) パネル](#) (224 ページ)
- [拍子のカスタム連符グループを作成する](#) (592 ページ)
- [小節](#) (558 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。

楽曲かムーブメントの途中で拍子変化記号を置く場合、先の小節のデュレーションが先の拍子記号が意図するデュレーションと食い違うことを防ぐために、拍子変化記号は小節線の直後に配置する必要があります。

関連リンク

- [拍子記号と弱起の入力方法](#) (222 ページ)
- [挿入モードでの音符の挿入](#) (180 ページ)
- [大きな拍子記号](#) (958 ページ)
- [拍子記号のサイズと位置を変更する](#) (959 ページ)

拍子記号のタイプ

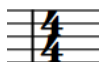
拍子記号にはさまざまなタイプがあり、多岐にわたる複雑な拍子を表現できます。

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。

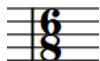
単純拍子

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。



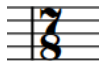
複合拍子

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。



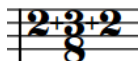
変拍子

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。



混合拍子

混合拍子の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のかわりに混合拍子の拍子記号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。



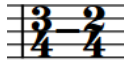
入れ替え可能な拍子

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、個々の拍子記号に変更を適用できます。



結合拍子 (Aggregate)

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、異なる拍子間の分割を示すために、自動的に破線の小節線を表示しますが、ポップオーバーで結合拍子の拍子記号を入力する際には、破線の小節線を表示しないように指定もできます。



オープン

自由拍子記号では、拍子、連桁、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、自由に連桁できます。たとえば、カデンツァのパッセージに自由拍子記号を使用する場合などです。



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、 $5/6$ など、これは5つの4分音符からなる6連符全体で全音符と等しくなることを示しています。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](#) (960 ページ)

[大きな拍子記号](#) (958 ページ)

[拍子記号と弱起の入力方法](#) (222 ページ)

[拍子記号のポップオーバー](#) (222 ページ)

弱起 (アウフタクト)

弱起 (アウフタクト) 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、拍子記号の一部として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

[拍子記号と弱起の入力方法 \(222 ページ\)](#)

[拍子記号の表示/非表示 \(964 ページ\)](#)

[小節 \(558 ページ\)](#)

[小節番号 \(567 ページ\)](#)

[イベントディスプレイ \(420 ページ\)](#)

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 個分の拍) 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、これにナローフォ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

[拍子記号と弱起の入力方法 \(222 ページ\)](#)

[拍子記号のデザインを個別に変更する \(965 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(916 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(917 ページ\)](#)

[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 \(573 ページ\)](#)

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. カテゴリーリストの「**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 \(958 ページ\)](#)

[拍子記号の位置 \(963 ページ\)](#)

[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 \(573 ページ\)](#)

拍子記号のスタイル

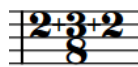
Dorico Elements では、拍子記号をさまざまなスタイルで表示できます。たとえば、分母を数字か音価のいずれかを選択して表示できます。

分子スタイル

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1つの数字で示す場合と、小節のデュレーション合計がどのような拍グループに分割されているかを示す場合があります。



「数字 (Number)」の分子



「拍グループ (Beat group)」の分子

分母スタイル

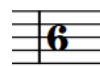
分母は数字かデュレーションに等しい音符として表示するか、まったく表示しないか選択できます。



「数字 (Number)」の分母



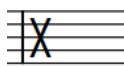
「音符 (Note)」の分母



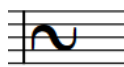
「なし (None)」の分母

自由拍子のスタイル

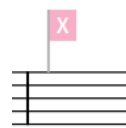
自由拍子記号は、X またはペンデレツキの記号で表示するか、記号を使わず非表示にできます。「記号なし (No symbol)」の自由拍子記号はガイドで表示されます。



「X」のオープンスタイル



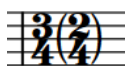
「ペンデレツキの記号 (Penderecki's symbol)」のオープンスタイル



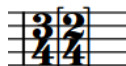
「記号なし (No symbol)」のオープンスタイル

入れ替え可能な拍子の拍子記号の区切り文字スタイル

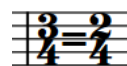
入れ替え可能な拍子の拍子記号にはさまざまな区切り文字スタイルを設定できます。区切り文字のスタイルは、ポップオーバーを使用して入れ替え可能な拍子の拍子記号を入力する際に指定できるほか、入力後に個々に指定することもできます。



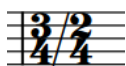
「括弧 (Parentheses)」の区切り文字



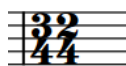
「角括弧 (Brackets)」の区切り文字



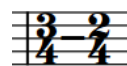
「イコールサイン (Equals sign)」の区切り文字



「斜線 (Slash)」の区切り文字



「スペース (Space)」の区切り文字



「ハイフン (Hyphen)」の区切り文字

関連リンク

[拍子記号のタイプ \(955 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った拍子記号の入力 \(226 ページ\)](#)

[拍子記号のポップオーバー \(222 ページ\)](#)

[拍子記号のデザインを個別に変更する \(965 ページ\)](#)

[拍子記号の自由拍子のスタイルを個別に変更する \(962 ページ\)](#)

[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 \(962 ページ\)](#)

[ガイド \(350 ページ\)](#)

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。

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。

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) 
 - 「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。「記号なし (No symbol)」の自由拍子記号はガイドで表示されます。

関連リンク

[拍子記号のスタイル](#) (960 ページ)

[ガイド](#) (350 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)」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。

- 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。

ヒント

- ポップオーバーを使用して入れ替え可能な拍子の拍子記号を入力する際に、区切り文字のスタイルを指定できます。
- 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 \(960 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使った拍子記号の入力 \(226 ページ\)](#)
- [拍子記号のポップオーバー \(222 ページ\)](#)

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の間隔に従い移動し、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 \(916 ページ\)](#)
- [組段オブジェクトの位置の変更 \(917 ページ\)](#)
- [拍子記号のサイズと位置を変更する \(959 ページ\)](#)

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。
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間隔に従い拍子記号を移動します。
 - **[Alt/Opt]+[→]** を押して右へ移動します。
 - **[Alt/Opt]+[←]** 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す。

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

1. 非表示にする拍子記号、または表示する拍子記号のガイドを選択します。
2. プロパティパネルの「**拍子記号 (Time Signatures)**」グループで、「**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。

非表示にした各拍子記号の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。

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、数字付き低音、テキストオブジェクト、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 \(407 ページ\)](#)

[ガイド \(350 ページ\)](#)

[拍子記号と弱起の入力方法 \(222 ページ\)](#)

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. カテゴリーリストの「**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)**
 - **プレーンフォント (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。

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]** 又は **[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 \(955 ページ\)](#)

トレモロ (Tremolos)

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 \(322 ページ\)](#)

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、連桁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もあります。



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。

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桁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)**」のセクションでは、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)**」のセクションで、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。



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。

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 \(727 ページ\)](#)

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で表記できます。

関連リンク

[連符の入力 \(196 ページ\)](#)

[連符の角括弧 \(977 ページ\)](#)

[連符の数や比率を示す数字 \(979 ページ\)](#)

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。
 - **+** 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。
 - **+** 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が続けられます。

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。

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、連符に変換する単一の譜表上の音符を選択します。
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 \(197 ページ\)](#)

[連符の入力 \(196 ページ\)](#)

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、数/比率、またはガイドのみを選択します。

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] 又は [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。

関連リンク

[ガイドの表示/非表示の切り替え](#) (350 ページ)

[連符の数や比率を示す数字](#) (979 ページ)

[連符の角括弧](#) (977 ページ)

連符が小節線をまたぐことの許可/禁止を切り替える

連符が小節線をまたぐことを許可できます。たとえば、ルネサンス音楽などでは、記譜に影響を与えることなくティックの小節線をまたいで連符を配置する場合があります。Dorico Elements の初期設定では、連符は小節線をまたぐと自動的に分割され、小節のデュレーションと連符の分割位置が明確に表示されます。

手順

1. 小節線をまたぐことの許可/禁止を切り替える連符の角括弧または数や比率の数字を選択します。
2. プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループで、「小節線をまたぐ (Spans barline)」をオンまたはオフにします。

結果

「小節線をまたぐ (Spans barline)」をオンにすると選択した連符が小節線をまたぎ、オフにすると小節線の位置で自動的に分割されます。

例



小節線をまたぎ、2つの3連符として表示される16分音符の6連符



小節線をまたぐことが許可され、連符が連結された同じ6連符

手順終了後の項目

選択した連符の連符を連結できます。

関連リンク

[小節線](#) (562 ページ)

[手動で音符に連符を付ける](#) (580 ページ)

[連符の角括弧](#) (977 ページ)

[連符の数や比率を示す数字](#) (979 ページ)

連符の位置の移動

連符は入力後に別のリズム上の位置に移動できます。これには連符の角括弧および連符の数や比率を示す数字とは個別に移動する場合も含まれます。音符を連符の範囲の外に移動させると、これは標準の音符に戻ります。

手順

1. 記譜モードで、移動する連符を選択します。

補足

音符を連符のまま移動させる場合は、連符の数や比率を示す数字、角括弧、または連符のガイドも含めて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が選択されていない場合、音符を連符の範囲の外側に移動すると、それぞれの音価に従う標準の音符に変化します。

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間隔に従い選択した連符を移動します。
 - **[Alt/Opt]+[→]** を押して右へ移動します。
 - **[Alt/Opt]+[←]** 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

選択した連符が新しいリズム上の位置に移動します。

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

- 「和音 (Chords)」がオフの状態、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。

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



小節の最後の拍にある8分音符の3連符



小節線をまたいで8分音符分ほど右側に移動した同じ3連符

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]** 又は **[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 \(973 ページ\)](#)

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 \(578 ページ\)](#)

[連桁内の連符 \(590 ページ\)](#)

[手動で音符に連桁を付ける \(580 ページ\)](#)

[音符の連桁の解除 \(581 ページ\)](#)

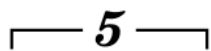
[連桁グループの分割 \(579 ページ\)](#)

[不完全連桁の方向を変更する \(581 ページ\)](#)

[連桁の傾斜を個別に変更する \(583 ページ\)](#)

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分音符のように連符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

補足

プロパティパネルの「**連符 (Tuplets)**」グループにあるプロパティを使用して、連符の角括弧を個別に編集できます。ただし、「**連符 (Tuplets)**」グループが表示されるのは、連符の数/比率または角括弧を選択した場合のみです。連符内の音符、あるいは連符と連符の数/比率または角括弧内の音符を選択した場合は表示されません。

関連リンク

[ライン](#) (825 ページ)



連符の大括弧を表示/非表示にする

連符の大括弧を個別に表示/非表示にできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 非表示にする連符の角括弧、または角括弧を表示する連符のガイドを選択します。
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)**」 

結果

選択した連符の角括弧が表示または非表示になります。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。非表示にした各連符の位置、つまり数/比率または角括弧の付いていない連符の位置にガイドが表示されます。

手順終了後の項目

連符の表示を完全に非表示にする場合は、連符の数や比率を示す数字も非表示にする必要があります。

関連リンク

[ガイド](#) (350 ページ)

[連符の数や比率を示す数字を表示/非表示にする](#) (980 ページ)

[プロパティ範囲の変更](#) (152 ページ)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする](#) (396 ページ)





譜表に対する連符の角括弧の位置を変更する

連符の角括弧や数と比率を示す数字は、譜表の上または下、もしくは譜表間から、表示位置を個別に選択できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

- 「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。
- **[F]** を押すことで、選択した連符を譜表の上または下に表示するか、上または下の譜表にまたがるように表示するかを切り替えることもできます。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)




連符の角括弧の終了位置を変更する

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

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。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

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。

補足

プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループにあるプロパティを使用して、連符の数や比率を個別に編集できます。ただし、「連符 (Tuplets)」グループが表示されるのは、連符の数/比率または角括弧を選択した場合のみです。連符内の音符、あるいは連符と連符の数/比率または角括弧内の音符を選択した場合は表示されません。





連符の数や比率を示す数字を表示/非表示にする

連符の数や比率を示す数字の表示/非表示を切り替えられます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。連符の数や比率を示す数字を表示する場合、連符ごとに個別に異なるタイプを選択できます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 数/比率を非表示にする、または変更する連符の角括弧、あるいは数/比率を表示する連符のガイドを選択します。
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。「なし (None)」を選択すると、選択した連符の数や比率を表す数字が非表示になります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。非表示にした各連符の位置、つまり数/比率または角括弧の付いていない連符の位置にガイドが表示されます。

「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。

手順終了後の項目

連符の表示を完全に非表示にする場合は、連符の角括弧も非表示にする必要があります。

関連リンク

[連符の大括弧を表示/非表示にする \(977 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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)

- **リズム (Rhythmic)**

結果

選択した連符の数や比率を示す数字の水平位置が変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

- 「**ビジュアル (Visual)**」は、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)**」は、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)。

関連リンク

[連符の角括弧 \(977 ページ\)](#)

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

[打楽器キットとドラムセット \(983 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(987 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表ラベル \(909 ページ\)](#)

[打楽器キットをドラムセットとして定義 \(113 ページ\)](#)

[無音程打楽器の音符を入力する \(182 ページ\)](#)

[無音程打楽器の演奏技法 \(989 ページ\)](#)

[符頭に括弧を表示する \(731 ページ\)](#)

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)」の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。

打楽器キットとドラムセット

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。

補足

本書では、打楽器キットという用語は打楽器キットとドラムセットの両方を意味します。

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)**」のダイアログ内でしか変更できません。

関連リンク

- [打楽器キットの音符入力の設定 \(184 ページ\)](#)
- [打楽器キットの表示タイプ \(987 ページ\)](#)
- [打楽器キットの譜表ラベル \(909 ページ\)](#)
- [ユニバーサルインド太鼓記譜法 \(1000 ページ\)](#)
- [「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(109 ページ\)](#)
- [キットへの個別の打楽器インストゥルメントの結合 \(107 ページ\)](#)
- [打楽器キットをドラムセットとして定義 \(113 ページ\)](#)
- [打楽器キットへのインストゥルメントの追加 \(112 ページ\)](#)
- [打楽器キットから個別のインストゥルメントを削除 \(117 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの移動 \(108 ページ\)](#)
- [無音程打楽器の音符を入力する \(182 ページ\)](#)

打楽器キットの書き出し

打楽器キットを .doricolib 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. キットインストー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、.doricolib ファイルとして保存されます。

ヒント

あとから .doricolib 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 .doricolib 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。

前提条件

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ー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「**インストールメントをプレーヤーに追加 (Add Instrument to Player)**」を選択します。
2. インストー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. インポートする打楽器キットの .doricolib 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 .doricolib ファイルが打楽器キットとして読み込まれます。これはインストー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、譜表をまたぐ連符を作成できます。

手順

1. 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。
2. 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/Opt]+[↑]** を押して1つ上のインストゥルメントへ移動します。
 - **[Alt/Opt]+[↓]** 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 \(109 ページ\)](#)

[打楽器キット内のインストゥルメントの位置の変更 \(115 ページ\)](#)

[無音程打楽器の音符の演奏技法を変更する \(992 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(987 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプを変更する \(988 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連符の作成 \(586 ページ\)](#)

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、音符の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 \(211 ページ\)](#)

[連符の入力 \(196 ページ\)](#)

[個々の音符のピッチの変更 \(201 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(292 ページ\)](#)

[歌詞の入力 \(311 ページ\)](#)

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 \(244 ページ\)](#)

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)**」の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ついて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)**」の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。



5線譜による表示

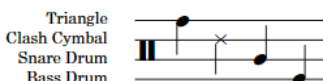
グリッド

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)**」の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。

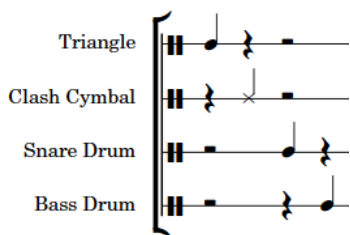


グリッドによる表示

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。



1 線譜を使用するインストゥルメントの表示

同じプレイ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)**」のページで定義された最適間隔に従います。

関連リンク

[打楽器キットとドラムセット \(983 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(109 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表ラベル \(909 ページ\)](#)

[演奏技法固有の符頭の外観の上書き \(993 ページ\)](#)

[「打楽器の符頭の上書き \(Override Percussion Noteheads\)」ダイアログ \(991 ページ\)](#)

打楽器キットの表示タイプを変更する

打楽器キットの表示タイプは、レイアウトごと、またそれぞれ別個に変更できます。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. カテゴリリストの「**プレイヤー (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 \(987 ページ\)](#)

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、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することもできます。

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。

無音程打楽器インストゥルメントごとに定義された演奏技法固有の符頭と譜表上の位置のセットは、「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログで編集できます。そのあと、打楽器キットで音符を入力する際に、インストゥルメントごとに異なる演奏技法を選択できます。

関連リンク

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(109 ページ\)](#)

[無音程打楽器の音符の演奏技法を変更する \(992 ページ\)](#)

[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 \(515 ページ\)](#)

[打楽器キットの書き出し \(984 ページ\)](#)

[打楽器キットの読み込み \(984 ページ\)](#)

[演奏技法 \(815 ページ\)](#)



[無音程打楽器の音符を入力する \(182 ページ\)](#)

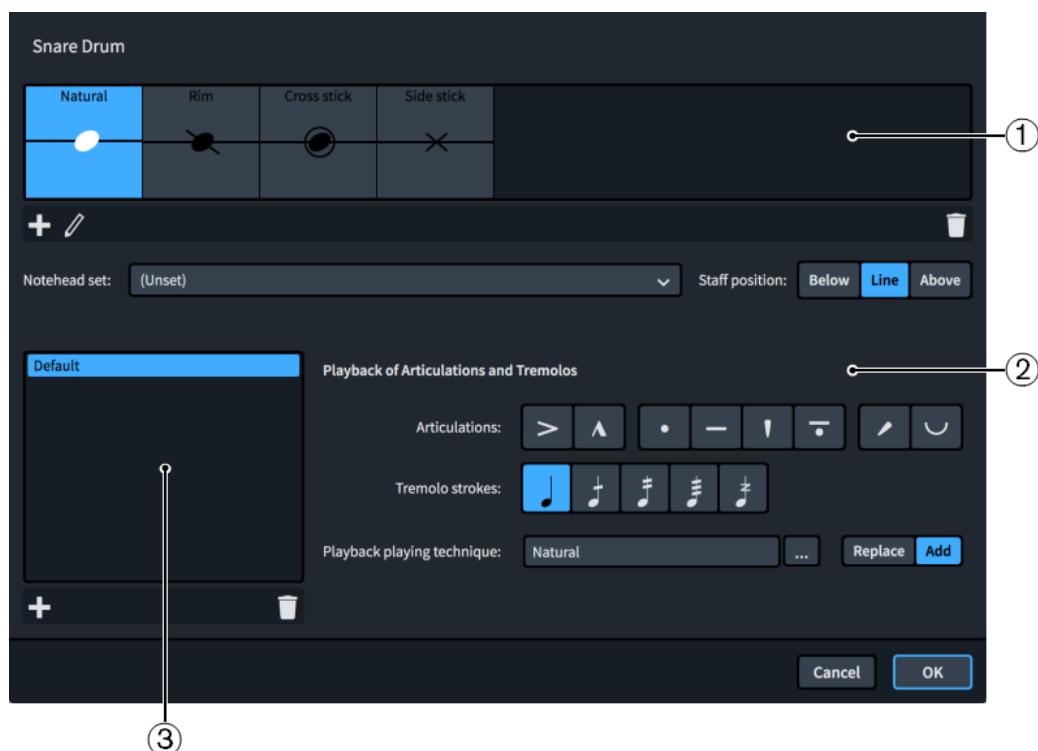
[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(292 ページ\)](#)

「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、無音程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。



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)

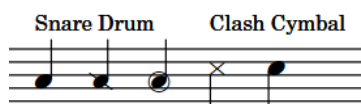
アーティキュレーションとトレモロストロークの組み合わせが、演奏技法の再生にどう影響または上書きするか定義できます。

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

[無音程打楽器の音符の演奏技法を変更する](#) (992 ページ)

[無音程打楽器の演奏技法固有の符頭の作成](#) (993 ページ)

[演奏技法固有の符頭の外観の上書き](#) (993 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](#) (515 ページ)

[無音程打楽器の音符を入力する](#) (182 ページ)

[打楽器キットの書き出し](#) (984 ページ)

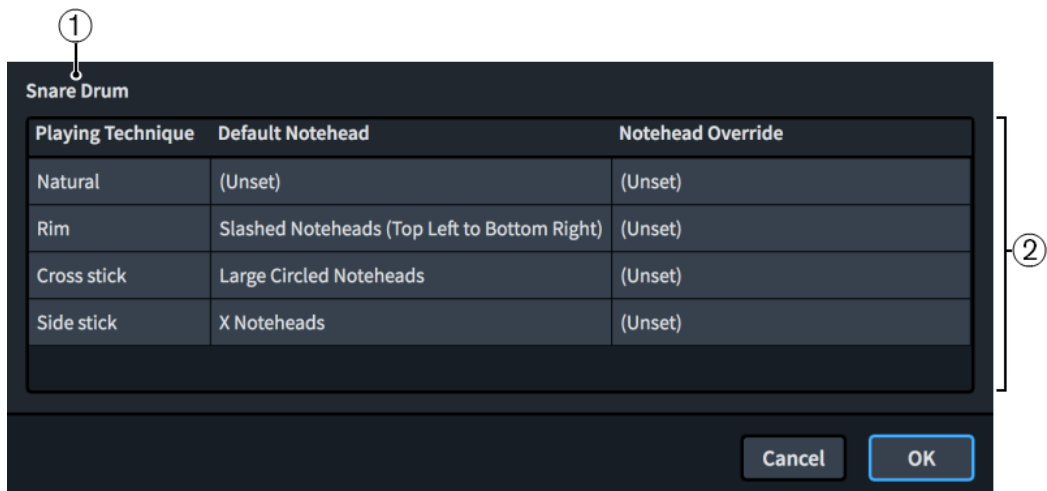
[打楽器キットの読み込み](#) (984 ページ)

「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。



「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 \(993 ページ\)](#)
- [無音程打楽器の音符の演奏技法を変更する \(992 ページ\)](#)
- [無音程打楽器の音符を入力する \(182 ページ\)](#)
- [打楽器キットの表示タイプ \(987 ページ\)](#)

無音程打楽器の音符の演奏技法を変更する

無音程打楽器に属する音符を入力したあとに、その音符の演奏技法を変更できます。たとえば、選択した音符をサイドスティック奏法に切り替えて、演奏技法固有の符頭に変更するなどです。

補足

これらの手順は、無音程打楽器の演奏技法固有の符頭の変更にも適用されます。

前提条件

演奏技法を変更する無音程打楽器に、「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」の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

打楽器キットの音符を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。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した無音程打楽器の演奏技法を利用できる中から切り替えます。
 - **[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]** を押して上方向に移動します。
 - **[Shift]+[Alt/Opt]+[↓]** を押して下方向に移動します。
-

結果

選択した無音程打楽器の音符の演奏技法が変更されます。符頭のデザインや譜表上の位置も変更される場合があります。




関連リンク

- [無音程打楽器の演奏技法 \(989 ページ\)](#)
- [「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ \(989 ページ\)](#)
- [無音程打楽器の音符を入力する \(182 ページ\)](#)
- [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 \(985 ページ\)](#)
- [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 \(515 ページ\)](#)
- [演奏技法 \(815 ページ\)](#)
- [符頭に括弧を表示する \(731 ページ\)](#)
- [個々の符頭のデザインの変更 \(725 ページ\)](#)

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**」をクリックして、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、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(292 ページ\)](#)


[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 \(515 ページ\)](#)

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. キットインストー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ー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、選択したインストールメントの演奏技法固有の符頭が上書きされます。

補足

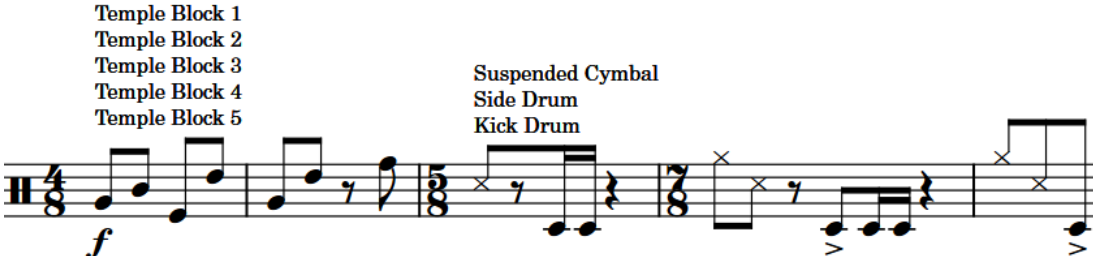
これはグリッドおよび1線譜を使用するインストールメントのキット表示タイプにおける演奏技法固有の符頭の外観には影響しません。

関連リンク

[「打楽器の符頭の上書き \(Override Percussion Noteheads\)」ダイアログ \(991 ページ\)](#)

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ー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ールメントのみ表示して、特定の位置で演奏するインストールメントをプレイヤーに提示することもできます。



The image shows a musical score on a five-line staff. Above the staff, there are labels for percussion instruments: Temple Block 1, Temple Block 2, Temple Block 3, Temple Block 4, Temple Block 5, Suspended Cymbal, Side Drum, and Kick Drum. The score includes various rhythmic patterns and dynamics such as *f* and *>*. The time signature changes from 4/8 to 5/8 and then to 7/8.

演奏される2つのインストールメントの打楽器のレジェンド

初期設定では、打楽器のレジェンドは譜表の上に表示されます。打楽器のレジェンドの譜表に対する位置を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ールメントがないか、グリッドの表示タイプを使用するレイアウトの場合は、ガイドとして表示されます。1線譜を使用するインストー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。

補足

- 打楽器のレジェンドは、その打楽器が追加されたレイアウトにのみ表示されます。複数のレイアウトに打楽器のレジェンドを表示するには、各レイアウトに打楽器を追加する必要があります。
- 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

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(344 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(109 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(987 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表ラベル \(909 ページ\)](#)

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。

補足

打楽器のレジェンドは、打楽器キットが5線譜の表示タイプを使用するときに、そのキットが追加されたレイアウトにのみ表示されます。複数のレイアウトに打楽器のレジェンドを表示するには、各レイアウトに打楽器を追加する必要があります。

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

キットに打楽器のレジェンドが追加されます。これは、キットが5線譜の表示タイプを使用するときに譜表の上に表示されます。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間隔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/Opt]+[→]** を押します。
- 範囲全体を左に進めるには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。
- 範囲を延長するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 範囲を縮小するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** 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間隔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)**
 - **演奏上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。

関連リンク

[打楽器のレジェンド \(994 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(987 ページ\)](#)

[5 線譜キット表示への打楽器のレジェンドの追加 \(995 ページ\)](#)

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 \(909 ページ\)](#)

[打楽器のレジェンド \(994 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(987 ページ\)](#)

[5 線譜キット表示への打楽器のレジェンドの追加 \(995 ページ\)](#)

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 \(985 ページ\)](#)

[打楽器キットをドラムセットとして定義 \(113 ページ\)](#)

[打楽器キットにスラッシュ符頭の声部を追加する \(1007 ページ\)](#)

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でサポートされる予定です。

関連リンク

[パーカッションマップ \(510 ページ\)](#)

[ドラムエディター \(422 ページ\)](#)

[イベントディスプレイでの音符の入力 \(422 ページ\)](#)

[イベントディスプレイでの音符の移動 \(423 ページ\)](#)

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に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 はこれを行ないません。その結果、Dorico Elements が思った通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 \(109 ページ\)](#)

[打楽器キット内のインストゥルメントの変更 \(112 ページ\)](#)

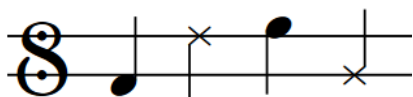
[打楽器キットへのインストゥルメントの追加 \(112 ページ\)](#)

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す。

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、ドーラク、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。

タブラ楽器およびタブラ打楽器キットの譜表にはインド太鼓記号が自動的に表示されますが、インド太鼓記号を手動で入力することもできます。



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 \(95 ページ\)](#)

[プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(105 ページ\)](#)

[パネルを使った音部記号の入力 \(261 ページ\)](#)

[打楽器キットとドラムセット \(983 ページ\)](#)

[パーカッションマップ \(510 ページ\)](#)

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 \(176 ページ\)](#)
- [声部カラーを表示/非表示にする \(1001 ページ\)](#)
- [既存の音符の上/下に音符を追加 \(199 ページ\)](#)
- [符尾の方向 \(924 ページ\)](#)
- [声部列の並び順 \(1003 ページ\)](#)
- [複声部における暗黙の休符 \(882 ページ\)](#)
- [休符を垂直に移動する \(887 ページ\)](#)

声部カラーを表示/非表示にする

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。声部カラーが非表示の場合、初期設定ではすべての音符が黒く表示されます。

声部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。声部カラーは注釈と見なされ、初期設定では印刷されません。

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。

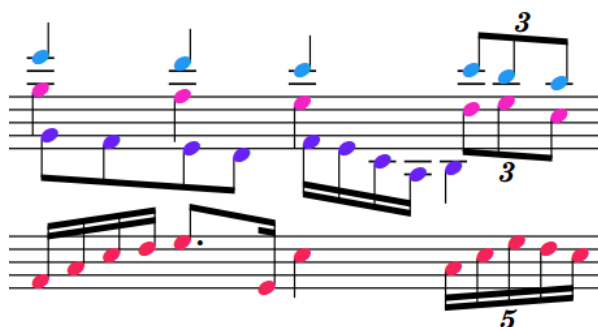
結果

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。

ヒント

個々の音符を選択し、ステータスバーの表示を見て声部を識別することもできます。

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を確認し、修正できます。

関連リンク

[既存の音符の声部を変更する \(354 ページ\)](#)

[声部の内容の入れ替え \(355 ページ\)](#)

[符尾の方向 \(924 ページ\)](#)

[注釈 \(542 ページ\)](#)

[ステータスバー \(30 ページ\)](#)

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。

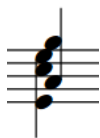
状況によっては、声部ごとの音符の区分を明らかにするために一部の音符をわずかに一方にずらして配置し、声部ごとの列を作る必要があります。たとえば、1つの譜表に声部が3つ以上ある場合や、2つの声部に含まれる音符の音程が2度離れている場合などです。



一番上の譜表の拍の一部に複数の声部列があるフレーズ

異なる声部の音符を組み合わせる方法には、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。

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。

関連リンク

[複声部におけるスラッシュ](#) (871 ページ)

[符尾の方向](#) (924 ページ)

[複声部における暗黙の休符](#) (882 ページ)

[声部列の並び順](#) (1003 ページ)

[声部の順番の入れ替え](#) (1003 ページ)

[ローカルプロパティとグローバルプロパティ](#) (151 ページ)

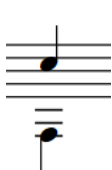
声部列の並び順

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、2つの声部に含まれる音符の音程が2度離れており、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。

Dorico Elements では、アクティブな声部の数と音符のピッチに応じて声部の声部列が自動的に変更されます。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表示することでバランスのとれた見た目となります。これは特に、臨時記号が複数ある場合に役立ちます。



単一声部



2 声部 (同じ声部列で
縦配置)



3 声部 (縦配置)



4 声部 (2 声部横配置)



5 声部 (2 声部横配置)

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。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

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

声部列の並び順を変更することで、選択した音符の声部の順番が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

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 \(924 ページ\)](#)

[複声部における暗黙の休符 \(882 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(152 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(396 ページ\)](#)

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 \(176 ページ\)](#)

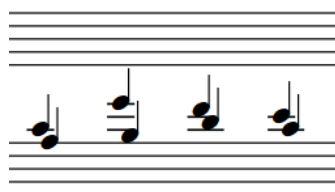
他の声部の音符がすでにある譜表に伸びた音符

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ないます。

- 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 \(353 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(354 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連桁の作成 \(586 ページ\)](#)

[音符の符尾の方向を個別に変更する \(926 ページ\)](#)

[符尾の方向 \(924 ページ\)](#)

スラッシュ付き声部

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。
- スラッシュ付き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 \(870 ページ\)](#)

[スラッシュ領域 \(870 ページ\)](#)

[複声部におけるスラッシュ \(871 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(354 ページ\)](#)

[スラッシュ符頭の譜表上の位置を変更する \(872 ページ\)](#)

[打楽器キットにスラッシュ符頭の声部を追加する \(1007 ページ\)](#)

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

1. 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。
2. 「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 \(354 ページ\)](#)




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

[打楽器キットの表示タイプ \(987 ページ\)](#)

[打楽器キットにおける声部 \(997 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(109 ページ\)](#)

[無音程打楽器の音符を入力する \(182 ページ\)](#)

[打楽器キット内のインストゥルメントの位置の変更 \(115 ページ\)](#)

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ます、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。

一定ポイント

再生モードのトラックまたはレーン上の値の変化です。トラックまたはレーン上の次のポイントまで固定の値を設定し続けます。[リニアポイント](#)、[値ライン](#)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。

記譜モード

楽譜の入力に加え、アイテムの位置や音符のピッチの変更、音符やアイテムの削除といった編集を行なえる Dorico Elements のモードです。[モード](#)も参照してください。

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。

浄書モード

アイテムを削除したり、位置を動かしたり、音符のピッチを変更したりすることなく、プロジェクトで使用するすべてのアイテムの操作や変更を行なえる Dorico Pro のモードです。また、印刷時や書き出し時に使用する、プロジェクトの各レイアウトのページの形式を指定することもできます。[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声部を、アルトのラインには符尾が下向き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。

節

弦の4分の1など、弦に沿って長さを均等に分割する位置です。節の位置で弦に触れる(ただし完全に押さえない)ことで倍音が生成されます。[倍音](#)、[倍音列](#)も参照してください。

組段

一緒に演奏される、楽譜の水平方向のまとまりです。印刷される楽譜のほとんどは、ページの幅全体に組段が表示されます。組段には、任意の数の譜表を含めることができます。たとえば、オーケストラのフルスコアでは、通常、組段にオーケストラのすべての楽器の譜表が含まれるため、ページ全体に1つの組段しか表示されないことがよくあります。パートレイアウトでは、各組段にはそのプレーヤーに必要な譜表だけ(大抵は1つ)が含まれるため、各ページに複数の組段を配置できます。[組段区切り](#)、[ページ区切り](#)、[配置設定](#)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は既存の音符を上書きするのではなく、同じ声部の後続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。これは、音符の削除、音符のデュレーションの変更、拍子記号の入力など、音符の入力以外の編集にも影響します。[音符入力](#)、[和音の入力](#) も参照してください。

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。

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。

値ライン

再生モードのトラックやレーンで、時間の経過に伴う値の変化を視覚的に表わしたものです。水平な値ラインは値が一定であることを示し、斜めの値ラインは所定の時間内 (通常は 2 つのポイントの間) で値がなめらかに変化することを示します。[一定ポイント](#)、[リニアポイント](#) も参照してください。

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。

倍音

倍音列内の単一のピッチまたは周波数のことであり、そのピッチは基音のピッチに応じて変化しますが、倍音列内の番号に応じて基音との間隔は常に一定です。たとえば、第 2 倍音は基音の 1 オクターブ上、第 3 倍音は基音の 1 オクターブと 5 度上、第 4 倍音は基音の 2 オクターブ上となります。[倍音列](#) も参照してください。

倍音列

基音と呼ばれる単一のピッチに関連して自然に発生する一連の周波数です。基音のピッチを演奏すると、発生する音には倍音列内のさまざまな音が含まれます。追加されるこれらの音は、部分音や倍音と呼ばれます。また、これらをハーモニクスとして演奏することで倍音を個々に鳴らすこともあります。倍音列に含まれる倍音の間隔には一貫したパターンがあり、この間隔は発生する倍音列が高くなるほど狭くなります。たとえば、第 1 倍音と第 2 倍音の間隔は 1 オクターブですが、第 7 倍音と第 8 倍音の間隔は長 2 度程度しかありません。倍音列の最上部では、ほとんどの倍音が微分音となります。[倍音](#) も参照してください。

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。

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](#)、[セグメント](#) 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、またプレー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 (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。

C

CC

コンティニューアスコントローラーまたはコントロールチェンジの略であり、コントローラー番号と値とを結び付ける MIDI メッセージです。個々のコントローラーの値は時間の経過とともに変化し、これによって弦のビブラートの強さを増減するなど、対応するサウンドやエフェクトを段階的に操作できます。エクスプレッションマップを使用すると、各 CC の切り替え先およびコントロール対象となるサウンドやエフェクトをサウンドライブラリーごとに指定できます。Dorico Elements では、各インストゥルメントトラックに 127 個の MIDI CC が用意されており、それぞれに 0 ~ 127 の値が割り当てられています。MIDI CC は MIDI キーボードのノートを使用しないため、MIDI キーボードのすべてのノート範囲をノート入力に使用できます。ただし、このことから録音中に MIDI CC をトリガーするのは困難です。[MIDI](#)、[PC](#) 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 個の均等な半ステップ (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](#)、[CC](#)、[PC](#) 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。

P

PC

プログラムチェンジまたはパッチチェンジの略で、対応するプログラムに切り替えることで異なるサウンドにアクセスできる MIDI メッセージです。プログラムにはエフェクトプリセットも含まれているため、これらを使用すれば特定のサウンドにすばやく切り替えることができ、特に生演奏で役立ちます。エクスプレッションマップを使用すると、各 PC の切り替え先のプログラムをサウンドライブラリーごとに指定できます。[MIDI](#)、[CC](#)、[パッチ](#) も参照してください。

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) サウンド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](#)、[セグメント](#) 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

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。

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。

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

プロジェクト内のレイアウトの印刷や書き出しを行なえる Dorico Elements のモードです。[モード](#)も参照してください。

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、BbクラリネットがCを演奏すると、発せられる音は実音のBbになります。[実音](#)、[移調音](#)も参照してください。

え

エクスプロード

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。楽譜のエクスプロードは、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

入力と出力の一意の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。

エンベロープ

アタック、サスティン、ディケイなどの複数のステージで構成される経時的な音の変化です。再生モードの強弱記号レーンでは、エンベロープはエンベロープ全体のそれぞれのパラメーターを制御する複数の独立したポイントとして表わされます。[一定ポイント](#)、[リニアポイント](#)、[値ライン](#)も参照してください。

お

音符入力

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。

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。

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。

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。

ギャラリービュー

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。

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。

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。

け

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。

こ

5線のサイズ

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。

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。

コンデンシング

複数のプレーヤーの楽譜を通常より少ない譜表に表示する処理のことです。通常は、フルート1と2やホルン1～4など、同じタイプの複数のインストゥルメントが譜表を共有できるようにすることでコンデンシングを行ないます。最もよく使われるのは大規模なオーケストラのスコアです。これは、ページ上の譜表を少なくすることで譜表サイズを大きくし、指揮者にとって読みやすいスコアを作成できるためです。[ディヴィジ](#)、[ピッチまたぎ](#)も参照してください。

さ

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

再生時に楽譜をどのように発音するかを変更できる Dorico Elements のモードです。たとえば、再生テンプレートの変更や VST インストゥルメントの割り当て、オートメーションの入力、ミキシングの調節などを行なえるほか、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することもできます。[モード](#)も参照してください。

し

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。

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。

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

編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。

セグメント

浄書モードで独立して機能する記譜アイテムの一部です。セグメントは、リピート括弧内の個々の終了括弧のように位置に関係なく存在できます。また、グリッサンドラインのように、1つのアイテムのみが組段区切りまたはフレーム区切りをまたいで分割される場合にも存在できます。[アイテム](#)、[部位](#)も参照してください。

設定モード

インストゥルメントやそのインストゥルメントを割り当てるプレーヤー、フロー、レイアウト、ビデオなど、プロジェクトの基本的な要素を設定できる Dorico Elements のモードです。また、たとえばレイアウトに割り当てられたプレーヤーを変更するなど、それらが互いにどのように作用するかも設定できます。[モード](#)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。

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。

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](#)、[コンデンシング](#)も参照してください。

デッドノート

フレット楽器で演奏される音符です。この音符は、音をミュートすることで、音程を奏でるのではなく打楽器のような音を出します。通常は、片手を弦の上に軽く置いた状態で演奏します。Dorico Elementsでは、ギターやバンジョーなどのフレット楽器に属する音のみをデッドノートに指定できます。

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。

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。

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

動作内容

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。

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。

ドラムセット

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。多くの場合、ドラムセットは打楽器キットとは異なる声部の配置を使用します。ドラムセットは打楽器キットの一種であり、このマニュアルで打楽器キットと記載されている場合にはドラムセットも含まれます。

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

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。

パッチ

MIDI デバイスまたはバーチャルインスト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](#)、[PC](#) 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。

バー

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。

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](#)、[レイアウト](#)も参照してください。

ひ

ピッチまたぎ

符尾が下向きの声部の音符のピッチが符尾が上向きの声部の音符よりも高くなることで、コンデンシングされた譜表など、複数の声部またはパートが含まれる譜表で起こることがあります。[コンデンシング](#)も参照してください。

ビブラートバー

電気フレット楽器、特にエレキギターに搭載されるデバイスで、演奏者はこれを使用して音符にビブラートを追加したり、ギターベンドのように音符のピッチを調節したりできます。

表記

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ことで指定する方法です。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^b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。

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、線の末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末端に使用できます。

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ずれも選択できません。

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。

フレット楽器

ほとんどの場合、複数の弦とフレットの付いたネックがあり、片手 (通常は左手) でネックのフレット位置の弦を押さえ、もう一方の手 (通常は右手) で対応する弦をはじいて演奏するタイプの楽器です。一般的なフレット楽器には、ギター、ウクレレ、バンジョーなどがあります。

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。プロパティには、ローカルとグローバルの2種類があります。ローカルプロパティはレイアウトおよびフレームチェーンに固有のものです。つまり、初期設定では、特定のレイアウトに含まれるアイテムのローカルプロパティに変更を加えても、他のレイアウトやフレームチェーン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、一对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

ピアノのサステインペダルを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。

よ

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。

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譜を、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譜はリダクションと呼ばれます。[エクスプロード](#)も参照してください。

リニアポイント

カーブ上のポイントとして動作する再生モードのトラックまたはレーン上の値の変化です。そのポイントの位置の値のみを設定するものであり、その位置からトラックまたはレーン上の次のポイントまで値をなめらかに変化させることができます。[一定ポイント](#)、[値ライン](#)も参照してください。

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。

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。

わ

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](#)、[音符入力](#)、[挿入モード](#)も参照してください。

索引

数字

1 ステップ

- 移調楽器 [104](#), [700](#)
- オートメーション [440](#)
- 弦のピッチ [117](#)
- 調性システム [701](#), [702](#)
- トリル (「1 ステップのトリル」を参照してください)
- ピッチベンド [440](#)
- ベンドの音程 [775](#), [783](#)

1 ステップのトリル [750](#), [756](#)

- 位置 [755](#)
- 外観 [754](#)
- 非表示 [747](#), [751](#)
- 表示 [747](#), [751](#)

16 分音符 [149](#)

- スウィング再生 [232](#), [467](#)
- 拍 [238](#)
- メトロノームマーク [232](#)
- 連符 [199](#)

2 分音符 [149](#)

- テンポの等式 [940](#)
- 拍 [238](#)
- メトロノームマーク [232](#)
- 連符 [199](#)

2 ページを 1 ページに集約の配置 [536](#)

2 連符 (「連符」を参照してください)

3 連符 [971](#)

- スウィング再生 [467](#)
- 入力 [146](#), [196](#), [197](#)

4 分音符 [149](#)

- スウィング再生 [467](#)
- テンポの等式 [940](#)
- 拍 [238](#)
- メトロノームマーク [232](#)
- 連符 [199](#)

5 連符 (「連符」を参照してください)

6 連符 (「連符」を参照してください)

7 連符 (「連符」を参照してください)

8 分音符 [149](#)

- スウィング再生 [232](#), [467](#)
- テンポの等式 [940](#)
- 拍 [238](#)
- メトロノームマーク [232](#)
- 連符 [578](#)
- 連符 [199](#)

8 連符 (「連符」を参照してください)

9 連符 (「連符」を参照してください)

A

- Academico フォント [397](#)
- accelerando (「段階的テンポ変更」を参照してください) (「トリル」も参照)
- adagio (「テンポ記号」を参照してください)

Aikin 符頭 [724](#), [725](#)

allegretto (「テンポ記号」を参照してください)

B

bpm [936](#)

変更 [451](#), [936](#)

Bravura 音楽フォント [397](#)

Britten フェルマータ [689](#)

C

CC64

ペダル線 [65](#), [210](#)

Cubase

インストールメント名 [904](#)

エクスプレッションマップ [490](#), [509](#)

譜表ラベル [904](#)

D

「Dark」のテーマ [41](#)

dolce (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)

DoricoBeep [448](#)

dpi [541](#)

E

EDO [702](#)

EQ [472](#)

F

fine

d.c. al [859](#)

セクション [859](#)

入力 [330](#)

flz (「演奏技法」を参照してください)

fps [143](#)

Funk 符頭 [724](#), [725](#)

FX チャンネル [472](#)

G

General MIDI [65](#), [490](#), [504](#)

gli altri (「ディヴィジ」を参照してください)

H

HALion Sonic SE

エンドポイント [488](#)

再生テンプレート [474](#), [475](#)

声部の個別再生 [461](#)

HALion Symphonic Orchestra
 エンドポイント [488](#)
 再生テンプレート [474](#), [475](#)
 声部の個別再生 [461](#)

Henze [689](#)
 入力 [263](#), [265](#), [266](#)

HTML ファイル
 コメント [362](#)

Hub [51](#)
 プロジェクトを開く [54](#), [55](#)

L

l.v. タイ (「レセヴィブレタイ」を参照してください)
 largo (「テンポ記号」を参照してください)
 lento (「テンポ記号」を参照してください)
 「Light」のテーマ [41](#)
 loco (「オクターブ線」を参照してください)

M

macOS
 印刷 [530](#)
 meno (「テンポ記号」を参照してください) (「強弱記号の修飾語句」.も参照)

mesa di voce [645](#)
 移動 [648](#)
 表示 [646](#)

MIDI
 thru [206](#)
 インストゥルメント [417](#), [428](#) (「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 [418](#)
 エクスプレッションマップ [490](#), [491](#), [505](#), [506](#)
 エンドポイント [482](#), [485](#), [486](#), [488](#)
 オートメーション [440](#), [442](#), [445](#)
 音符入力 [159](#), [179](#), [189](#)
 書き出し [71](#)
 重なり合う音符 [172](#)
 クオンタイズ [66](#)
 コントローラー (「MIDI コントローラー」を参照してください)
 再生 [428](#), [482](#), [510](#)
 削除 [446](#)
 順番 [496](#)
 ショートカット [45](#), [49](#)
 スラー [901](#)
 ダイアログ [65](#), [66](#), [68](#)
 タイムトラック [448](#)
 チャンネル [470](#), [483](#)
 デバイス (「MIDI デバイス」を参照してください)
 テンポ [448](#), [464](#)
 テンポトラック [69-71](#)
 ナビゲーション [49](#)
 入力 [442](#)
 ノート範囲 [100](#)
 パーカッションマップ [490](#), [510](#), [513](#)
 パン [470](#)
 範囲 [100](#)
 ピアノロールエディター [421](#)
 ピッチバンド [440](#)
 ファイル (「MIDI ファイル」を参照してください)
 フェーダー [470](#)

MIDI (続き)
 編集 [445](#)
 ポート [483](#)
 ボリューム [653](#)
 マーカー [455](#)
 臨時記号の表記 [189](#)
 レーン [440](#)
 録音 (「MIDI 録音」を参照してください)

MIDI thru [206](#)

MIDI インストゥルメント [417](#)
 インスタンス [417](#)
 エンドポイント [485](#), [486](#)
 ナンバリング [417](#)
 ロード [418](#)

「MIDI インポートオプション」ダイアログ [65](#)
 「MIDI クオンタイズオプション」ダイアログ [66](#)

MIDI コントローラー [440](#), [653](#)
 オートメーション [440](#), [442](#)
 強弱記号 [653](#)
 ペダル線 [813](#)

MIDI デバイス [211](#)
 アクティビティ [30](#)
 エクスプレッションマップ [490](#), [505](#), [506](#)
 音符入力の設定 [184](#)
 警告 [30](#)
 コード記号 [250](#), [255-257](#), [453](#), [454](#)
 再生テンプレート [474](#), [475](#)
 打楽器キット [184](#)
 パーカッションマップ [510](#), [513](#)
 ポリコード [256](#)
 無効化 [211](#)
 有効化 [211](#)

「MIDI 入力デバイス」ダイアログ [211](#)

MIDI ファイル [64](#)
 書き出し [67](#)
 クオンタイズ [64](#), [66](#)
 再クオンタイズ [208](#)
 再生の上書き [520](#)
 サステインペダルコントローラー [210](#)
 ダイアログ [65](#), [68](#)
 開く [54](#)
 ペダル線 [210](#)
 無音程打楽器 [999](#)
 読み込み [64](#), [65](#), [999](#)
 リピート [465](#)

MIDI 録音 [206](#)
 オーディオバッファサイズ [209](#), [210](#)
 開始 [206](#)
 クオンタイズ [66](#), [206](#)
 再クオンタイズ [208](#)
 最適化 [209](#)
 サステインペダルコントローラー [210](#)
 設定 [209](#)
 ダイアログ [66](#)
 停止 [206](#)
 デバイス [211](#) (「MIDI デバイス」.も参照)
 テンポモード [464](#)
 トランスポートウィンドウ [473](#)
 ピッチ [169](#)
 ピッチの入力 [169](#)
 拍子記号 [206](#)
 非録音時の MIDI 入力データを記録 [208](#)
 ペダル線 [210](#)

MIDI 録音 (続き)
 リピート 208
 レイテンシー 209

MIDI ろくおん 3, 206–210
 「MIDI を書き出し」ダイアログ 68

moderato (「テンポ記号」を参照してください)

molto
 強弱記号 245, 247, 642, 644
 中央揃え 644
 テンポ記号 230, 233

mosso (「テンポ記号」を参照してください)

mp (「強弱記号」を参照してください)

MP3 ファイル
 書き出し 72, 73

MusicXML
 書き出し 62
 コード記号 609
 ダイアログ 62
 打楽器 999
 開く 54
 譜表ラベル 904
 ペダル線 814
 読み込み 61
 リピート括弧 858
 連桁のリセット 580

「MusicXML を書き出し」ダイアログ 62

N

Nashville
 コード記号 251
 番号 251

November 音楽フォント 397

P

PDF ファイル 540
 書き出し 530, 532
 カラー 541
 キーボードショートカット 45
 フォント 541
 レイアウト 530, 532
 レイアウト番号 130

Petaluma 音楽フォント 397

più (「テンポ記号」を参照してください) (「強弱記号の修飾語句」.も参照)

PNG ファイル 540
 書き出し 530, 532
 カラー 541
 間隔 541
 レイアウト 530, 532
 レイアウト番号 130

poco a poco
 強弱記号 245, 247, 642, 644, 648
 中央揃え 644
 テンポ記号 930, 932

possibile (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)

presto (「テンポ記号」を参照してください)

R

rallentando (「段階的テンポ変更」を参照してください) (「テンポ記号」.も参照)

rfz (「強弱記号」を参照してください)

ritardando (「段階的テンポ変更」を参照してください) (「テンポ記号」.も参照)

ritenuto (「段階的テンポ変更」を参照してください) (「テンポ記号」.も参照)

S

Salzedo ブレス記号 690

sfz (「強弱記号」を参照してください)

simile
 演奏技法 821
 強弱記号 245, 247, 642
 非表示 821
 表示 821

SMuFL 397
 トークン 400

Steinberg Hub 51
 ビデオチュートリアル 51
 プロジェクトの開始 52, 53
 プロジェクトを開く 54, 55

subito (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)

SVG ファイル 540
 書き出し 530, 532
 カラー 541
 フォント 541
 レイアウト 530, 532
 レイアウト番号 130

T

tanto (「テンポ記号」を参照してください)

thru
 MIDI 206

TIFF ファイル 540
 書き出し 530, 532
 カラー 541
 間隔 541
 レイアウト 530, 532
 レイアウト番号 130

troppo (「テンポ記号」を参照してください)

V

vivace (「テンポ記号」を参照してください)

VST インストゥルメント 416
 インスタンス 416
 エクスプレッションマップ 491
 エンドポイント 482, 485, 486
 許可 419
 再生 474, 475, 482, 490, 510
 名前 483
 ナンバリング 416
 パーカッションマップ 490
 ブロック 419
 編集 416
 ポート 483
 ロード 418, 419

VST および MIDI インストゥルメントパネル [413](#), [416](#)

W

Walker 符頭 [724](#), [725](#)

WAV ファイル
書き出し [72](#), [73](#)

X

X 形の符頭 [722](#), [725](#)
打楽器 [989](#)
デッドノート [783](#)

あ

アーティキュレーション [552](#)
位置 [553](#)–[556](#)
移動 [555](#), [556](#)
演奏技法固有の符頭 [515](#)
音符 [554](#)
重ね合わせ [555](#)
キーボードショートカット [212](#)
キット [985](#)
コピー [552](#)
再生 [461](#), [491](#), [515](#)–[517](#), [556](#)
削除 [553](#)
ジャズ (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)
順番 [554](#)
衝突回避 [555](#)
スラー [554](#), [556](#), [891](#)
タイ [555](#), [556](#), [942](#)
タイプ [552](#)
打楽器 [515](#), [985](#), [989](#)
デュレーション [552](#), [556](#)
トレモロ [515](#)
入力 [170](#), [211](#), [212](#)
パネル [149](#)
反転 [555](#)
ピッチをデュレーションの前に指定 [170](#)
符尾 [554](#)
変更 [553](#)
連符 [211](#)
アーティフィシャルハーモニクス [735](#)
再生 [735](#)–[737](#)
スタイル [739](#), [742](#)
倍音 [737](#)
ピッチ [737](#)
非表示 [736](#)
表示 [736](#)
変更 [742](#)
臨時記号 [738](#)
アイテム [156](#), [335](#)
コピー [352](#)
選択 [156](#), [335](#)–[337](#), [342](#), [346](#)
選択解除 [342](#)
変更 [343](#)
編集 [150](#)
ほかのアイテムの後ろ [335](#)
リセット [345](#)
青い選択範囲 [651](#), [900](#)

アクセント (「アーティキュレーション」を参照してください)
上げ
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」を参照してください)
ペダル線 (「ペダルのリテイク」を参照してください)
上げ弓ブレス記号 [690](#)
値
音符 (「音符のデュレーション」を参照してください)
タイムコード [139](#), [852](#)
フレームレート [139](#)
変更 [152](#)
メトロノームマーク [343](#), [936](#)
リズムグリッド [30](#), [158](#)
レイテンシーの補正 [209](#)
値フィールド [152](#)
値ライン
オートメーション [440](#), [443](#)
強弱記号 [430](#), [434](#)
テンポ [448](#)
アタック
アーティキュレーション [552](#)
強弱記号 [631](#)
再生 [490](#)
アタッチメントポイント
ライン [306](#), [307](#), [825](#), [828](#)
アチャカトゥーラ (「装飾音符」を参照してください)
圧縮された MusicXML [62](#)
アドオンスイッチ [495](#), [504](#)
アポジャトゥーラ (「装飾音符」を参照してください)
アラビア数字
ページ番号 [792](#)
アルコ (「演奏技法」を参照してください)
アルト記号 (「音部記号」を参照してください)
アルペジオ記号 [758](#), [761](#), [825](#)
位置 [760](#)–[762](#)
移動 [761](#)
外観 [758](#)–[760](#)
角括弧 [758](#)
曲線 [269](#)
形式設定 [759](#), [760](#)
再生 [762](#), [763](#)
再生時にミュート [464](#)
削除 [351](#)
終端 [760](#)
スペーシング [761](#)
声部 [274](#), [275](#)
装飾音符 [762](#)
タイプ [269](#), [759](#)
デュレーション [763](#)
長さ [274](#), [275](#), [760](#)
入力 [267](#), [269](#), [274](#), [275](#)
配置 [761](#)
拍相対再生 [762](#)
パネル [271](#), [275](#)
幅広 [758](#)
フィルター [341](#)
フィンガリング [671](#)
譜表をまたぐ [274](#), [275](#)
変更 [343](#)
方向 [758](#)
ポップオーバー [269](#), [274](#)

- アンサンブル 80, 99
 角括弧 53, 595, 596
 グループ 120, 122
 追加 82, 99, 122
 デイヴィジ 919
 テンプレート 53
 譜表のグループ化 53, 596
- 暗黙の休符 18, 880, 881
 カラー 883
 削除 884
 声部 882
 非表示 882, 884
 表示 884
 明示的な休符 883
- い**
- イオニアンコード記号 253, 608
 位置 19
 アーティキュレーション 555, 556
 アイテム 345
 新しいアイテム 156
 アルペジオ記号 761, 762
 演奏技法 344, 817
 オクターブ線 627, 628
 音部記号 620
 歌詞 703, 712
 休止 691
 休符 880
 強弱記号 632
 グリッサンドライン 764
 弦の指示記号 680
 再生 458
 ジャズアーティキュレーション 789
 数字付き低音 659
 スラー 888, 890, 894
 声部 1002
 装飾音 744
 装飾音符 684
 タイ 943
 打楽器キット内のインストゥルメント 115
 段階的強弱記号 649
 中間休止記号 691
 調号 698
 テンポ記号 933
 トリルの音程 755
 トレモロ 968
 入力 156
 ハープペダルダイアグラム 799
 ビデオ 141
 拍子記号 954
 フィンガリング 664, 666
 フェルマータ 691
 複声部の音符 1002
 プレス記号 691
 ヘアピン 649
 ペダル線 805, 806
 変更 344
 ライン 828, 829
 リセット 345
 リハーサルマーク 841
 連符 971
- 1 小節の小節休符
 小節数 886
 タセットバー 886
 非表示 885
 表示 885
- 位置に連結されたライン（「ライン」を参照してください）
 1 番括弧と 2 番括弧（「リピート括弧」を参照してください）
- 移調 204
 インストゥルメント（「移調楽器」を参照してください）
 エクスプレッションマップ 490, 492, 495, 498
 オクターブ 201
 音符 200, 201, 203, 204, 425
 音部記号 82, 624
 コード記号 128, 204, 601
 数字付き低音 203, 204
 選択範囲 204
 ダイアログ 204
 調号 204, 698, 699
 ピッチ（「移調音」を参照してください）
 譜表ラベル 907
 ポップオーバー 200
 臨時記号 204
 レイアウト 125, 129, 132
- 移調音 129
 インストゥルメントの移調 906
 音部記号 622, 623
 音符入力 169
 コード記号 128, 608, 609
 ステータス表示 30
 パートレイアウト 125, 128
 ピッチの入力 169
 表示 128
 譜表ラベル 903, 906
 レイアウト 128
- 移調楽器 104, 128, 903
 移調音 128, 129
 インストゥルメントの移調 906-908
 音部記号 82, 622, 623
 コード記号 608, 609
 実音 128, 129
 調号 129, 696, 698, 700
 譜表ラベル 903, 906-908
 レイアウト 128, 129
 レイアウト名 132
- 「移調」ダイアログ 204
- 1 線
 打楽器キット 987, 988
 譜表 912
- 一定ポイント 434, 443
 入力 433, 442
- 一般的な臨時記号の有効範囲ルール 550
- 移動
 MIDI データ 445
 subito 643
 アーティキュレーション 555, 556
 アルペジオ記号 761
 インストゥルメント 108, 122
 演奏技法 818
 オートメーションポイント 445
 オクターブ線 626
 音符 201, 407, 423, 727

移動 (続き)

音部記号 620, 621
 音符を別の譜表に 353, 586, 985
 カーソル 214, 254, 313
 歌詞 713, 715-717
 キャレット 163, 196
 休止 692
 休符 407, 887
 強弱記号 436, 634, 643, 648
 弦の指示記号 680, 681
 コード記号 604, 607
 再生ヘッド 348, 458
 ジャズアーティキュレーション 789
 小節 388
 小節休符 887
 小節線 564
 小節番号 571, 572
 小節リピート記号 864
 数字付き低音 660
 スラー 896, 898
 スラッシュ符頭 872
 スラッシュ領域 875
 選択 (「ナビゲーション」を参照してください)
 装飾音 744, 745
 装飾音符 686, 727
 タッピング 784
 タブ 38, 39
 中間休止記号 691, 692
 調号 698
 テキスト 405
 テンポ記号 451, 933
 トレモロ 969
 ナビゲーション (「ナビゲーション」を参照してください)
 ハープペダルダイアグラム 800
 ハンマーオン 784
 ビュー 347-349
 拍子記号 963
 フェルマータ 691, 692, 694
 譜表 97, 98, 371, 382
 ブルオフ 784
 プレーヤー 97, 98, 122
 プレス記号 691, 692
 フロー見出し 380
 ページ 349
 ペダル線 806
 マーカー 849
 ライン 829, 830, 832
 ラインのテキスト 838, 839
 リハーサルマーク 842
 リピート括弧 857
 リピートマーカー 861
 連符 353, 975, 980

イニシャル
 コメント 356, 361

イベント
 オートメーション 440, 442
 音符 422
 強弱記号 430, 433, 435
 テンポ変更 448, 450
 ベロシティー 439
 マーカー 455

イベントディスプレイ 420
 インストゥルメントトラック 428
 演奏技法レーン 446
 オートメーションレーン (「オートメーションレーン」を参照してください)
 音符の入力 422
 強弱記号レーン (「強弱記号レーン」を参照してください)
 コードトラック 453
 ズーム 427
 タイムトラック 448
 ビデオトラック 456
 ベロシティーレーン (「ベロシティーレーン」を参照してください)
 マーカートラック 455

異名同音の表記
 MIDI 64, 206
 音符 189, 202
 書き換え 202
 コード記号 608, 609
 調号 700
 モード 608
 臨時記号 189, 202

入れ替え
 音符 354
 音符の順番 1003
 声部 355
 譜表 354

入れ替え可能な拍子の拍子記号 955
 個々の小節ごとの指定 955
 入力 222, 224, 226, 227

入れ子
 スラー 891, 896, 897
 連符 972

インサート 472
 印刷 522, 527
 macOS オプション 530
 PDF ファイル 530
 オプション 525
 音符の色 542
 ガイド 542
 キーボードショートカット 45
 コメント 362, 542
 冊子印刷 537
 縮尺サイズ 527
 ジョブタイプ 536
 透かし 542
 声部の色 542
 タイム 542
 縦 536, 539
 注釈 542
 トンボ 542
 配置 536
 範囲 527, 529
 日付 542
 部数 527
 プレビュー 28, 346
 ページサイズ 538, 539
 見開き 536
 向き 539
 用紙サイズ 538
 横 536, 539
 両面 527, 537

- 印刷 (続き)
レイアウト 527
枠線 542
- 印刷オプションパネル 522, 525
- 印刷プレビュー領域 28
ナビゲーション 28, 522
- いんさつモード 3, 522-543
- 印刷モード 15, 522
切り替え 522
縦向き 536
ツールボックス 522
パネル 29, 522, 523, 525
プリンター 535
ページ設定 539
横向き 536
- インスタンス
追加 418
プラグイン 416
- インストゥルメント 17, 100
MIDI 417, 418
MIDI 録音 206
VST 416, 418
アンサンブル 99
移調 104, 128 (「インストゥルメントの移調」.も参照)
移調の変更 107
移動 108
エクスペッションマップ 483, 491
エンドポイント 482, 483, 488
エンドポイントへの割り当て 488
押さえるフィンガリング 668
音部記号 82, 107, 622
音符の入力 164, 167
角括弧 53, 595, 596
既存のものの変更 107, 112
キットから削除 117
キットへの結合 107
強弱記号 430, 640, 649 (「強弱記号レーン」.も参照)
空白の譜表 374
グループ (「インストゥルメントグループ」を参照してください)
弦楽器 105
言語 136
検索 82
コード記号 255, 602
コピー 97
コメント 356, 359
再生 461, 474, 475, 477, 480, 482, 488, 490, 510
再生モード 428
削除 98, 109
サスティン 649
自動ナンバリング 101
順番 97, 98, 108, 120
スウィング再生 468
数字付き低音 314
ソロ 463
打楽器 510, 987
打楽器キット内の順番 115
打楽器キットへの追加 112
打楽器のレジェンド 994, 995
タブ譜 920, 921
チューニング 82, 105
調号 696, 697, 700, 701
- インストゥルメント (続き)
追加 82, 99, 105
つま弾くフィンガリング 668
ディヴィジ 919
テンプレート 53
トラック (「インストゥルメントトラック」を参照してください)
名前 (「インストゥルメント名」を参照してください)
ナンバリング 101
パーカッションマップ 483
パートから削除 124, 127
パートに追加 127
パートレイアウト (「レイアウト」を参照してください)
配置ツール 351
範囲 729
非サスティン 649
非表示 124, 127
表示 124, 127
譜表 40, 374, 375, 640, 913, 987
譜表サイズ 384
譜表のグループ化 53, 596
譜表の表示 40
譜表ラベル 133, 904, 908
プレーヤー 94
プレーヤー間の移動 108
プレーヤーパネル 80
フレット楽器 105
フローに追加 124
ベロシティー 438 (「ベロシティーレーン」.も参照)
変更 (「インストゥルメントの変更」を参照してください)
ミュート 463
持ち替え 40, 105
ラベル 40, 102, 103, 131
ロード 418
- インストゥルメントグループ 113, 120
削除 115
打楽器キット 113
名前を付ける 114
- インストゥルメントトラック 427, 428
演奏技法 (「演奏技法レーン」を参照してください)
オートメーション (「オートメーションレーン」を参照してください)
折りたたみ 456
カラー領域 428
強弱記号 (「強弱記号レーン」を参照してください)
コントロール 428
展開 456
ピアノロールエディター 421
ヘッダー 428
ベロシティー (「ベロシティーレーン」を参照してください)
- インストゥルメントの移調 104, 906
音部記号 623
非表示 133, 907
表示 133, 907
譜表ラベル 133, 906-908
変更 82, 107
レイアウト 132
レイアウト名 132
インストゥルメントの音程 (「インストゥルメントの移調」を参照してください)

インストゥルメントの変更 [102](#)
 許可 [102](#)
 禁止 [102](#)
 言語 [103](#), [133](#)
 入力 [105](#), [164](#), [167](#)
 ラベル [103](#), [908](#)
 インストゥルメントの変更ラベル [100](#), [908](#)
 非表示 [908](#)
 表示 [908](#)
 インストゥルメントピッカー [82](#)
 インストゥルメント名 [130](#), [903](#)
 「エンドポイントの設定」ダイアログ [483](#)
 再生モード [428](#), [470](#), [483](#)
 デフォルトとして保存 [133](#)
 トークン [400](#)
 トラック [428](#) (「インストゥルメントトラック」.も参照)
 長さ [133](#), [905](#)
 ナンバリング [101](#), [904](#)
 配置 [133](#)
 非表示 [905](#)
 表示 [905](#)
 譜表ラベル [133](#), [400](#), [904](#), [905](#)
 変更 [133](#)
 ミキサー [470](#)
 リセット [133](#), [136](#)
 「インストゥルメント名を編集」ダイアログ [133](#)
 インストゥルメントラベル
 打楽器キット [114](#)
 インターフェース [21](#)
 インタラクティブキーボードショートカットマップ [47](#)
 インチ
 基準単位 [43](#)
 インデックス
 リハーサルマーク [843](#)
 インデント [917](#)
 組段 [383](#)
 コーダ [861](#), [917](#)
 最後の組段 [383](#)
 最初の組段 [918](#)
 譜表ラベル [906](#)
 変更 [918](#)
 インド太鼓の記譜 [1000](#)

う

ウィンドウ
 VST インストゥルメント [416](#)
 再生 [39](#)
 タブ [38](#)
 タブの移動 [39](#)
 トランスポート [473](#)
 ビデオ [142](#)
 開く [39](#)
 複数 [36](#), [38](#), [39](#)
 プロジェクト [21](#)
 分割 [38](#)
 ミキサー [470](#), [472](#)
 ワークスペース [34](#)
 上の音符
 トリル [757](#)
 上向アルペジオ記号 (「アルペジオ記号」を参照してください)

ウクレレ (「フレット楽器」を参照してください)
 打ち消し
 二重臨時記号 [551](#)
 臨時記号 [550](#), [551](#)
 ウッドブロック
 追加 [95](#), [105](#)
 ウナコルダペダル [803](#)
 MIDI コントローラー [813](#)
 外観 [813](#)
 テキスト [813](#)
 上書き
 移調 [622](#), [623](#)
 エンドポイント [485](#)
 音部記号 [622](#), [623](#)
 音符のデュレーション [520](#)
 再生テンプレート [474](#), [475](#), [477](#), [480](#), [485](#), [486](#)
 削除 [520](#)
 フロー見出し [364](#)

え

映画 (「ビデオ」を参照してください)
 エオリアンコード記号 [253](#), [608](#)
 「エクスペリションマップ」ダイアログ [491](#)
 エクスペリションマップ [490](#), [491](#)
 MIDI [653](#)
 移調 [492](#), [495](#), [498](#)
 演奏技法 [516](#), [816](#)
 演奏技法を非表示 [816](#)
 エンドポイント [482](#), [485](#), [486](#), [490](#)
 書き出し [509](#)
 強弱記号 [498](#)
 再生効果 [491](#), [502](#), [506](#)
 作成 [505](#), [506](#), [508](#)
 順番 [491](#)
 条件 [497](#), [506](#)
 スイッチ [495](#), [504](#), [506](#)
 ダイアログ [491](#), [502](#)
 動作 [496](#), [506](#)
 トリル [756](#)
 ピッチ [491](#), [505](#)
 ファイル形式 [490](#), [509](#)
 フィルター [491](#)
 ボリューム [653](#)
 読み込み [509](#)
 リセット [501](#)
 両立しない演奏技法のグループ [500](#), [505](#), [508](#)
 エクスプロード [163](#), [179](#)
 音符入力 [163](#), [179](#)
 エスプレッシーヴォ (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)
 エディター
 テキスト [309](#)
 ドラム [422](#)
 ピアノロール [421](#)
 エフェクトチャンネル [472](#)
 ミキサー [470](#)
 エレキギター (「フレット楽器」を参照してください)
 演奏音
 打楽器のレジェンドの範囲 [994](#), [995](#)
 デュレーション [687](#)
 ピッチ (「発音上のピッチ」を参照してください) (「実音」.も参照)

- 演奏回数
 - 変更 465
 - 演奏技法 815
 - 位置 817
 - 移動 818
 - エクスペッションマップ 490, 491, 516
 - 延長線 820, 822, 823
 - エンドポイント設定 486
 - ガイド 350, 816
 - ギター 779
 - 組み合わせ 502, 506, 515
 - グループ化 820, 822, 823
 - グループ化の解除 824
 - 再生 461, 490, 491, 502, 506, 516, 517
 - 削除 351
 - 作成 993
 - 声部 296, 298, 461
 - 選択 335
 - ダイアログ 517
 - タイプ 292, 815
 - 打楽器 510, 515, 986, 989, 991
 - ディヴィジ 919
 - テキスト 815, 816
 - テキストの追加 816
 - デュレーション 819, 821, 823
 - トラック (「演奏技法レーン」を参照してください)
 - 長さ 819
 - 入力 292, 296, 298
 - ハーモニクス (「ハーモニクス」を参照してください)
 - 排他グループ 500
 - パネル 295, 298
 - ハンドル 821
 - 反復 821
 - 非表示 816
 - 表示 816
 - フィルター 341
 - フォント 815
 - 複製 821
 - 符頭 515, 989, 991, 993
 - 譜表に対する位置 344
 - 変更 343, 992
 - ポップオーバー 292, 296
 - ミュート 464
 - ライン (「演奏技法の線」を参照してください)
 - レーン (「演奏技法レーン」を参照してください)
 - 演奏技法固有の符頭 815, 989, 991
 - アーティキュレーション 515
 - 外観 993
 - 再生 515
 - 作成 993
 - 「演奏技法の組み合わせ」ダイアログ 502
 - 演奏技法の線 820, 822
 - 外観 821
 - デフォルト設定 820
 - デュレーション 819, 821
 - 非表示 821
 - 表示 821, 823
 - 変更 824
 - 演奏技法パネル 298, 300
 - 演奏技法レーン 446
 - 非表示 448
 - 表示 448
 - 演奏されるデュレーション 519
 - 上書き 520
 - 記譜されたデュレーション 519
 - スラー 901
 - ツール 414
 - 変更 520
 - リセット 520
 - 演奏上の指示 682
 - 延長 (「休止」を参照してください)
 - 延長記号 811
 - 括弧 811
 - テキスト 812
 - ライン 827
 - 延長記号と休止記号パネル 266
 - 延長線 820, 825
 - 演奏技法 820-823
 - 歌詞 313, 706, 714
 - 強弱記号 631, 645
 - 区切りをまたぐスラー 891
 - 段階的強弱記号 646
 - デュレーション 821
 - テンポ記号 938-940
 - トリル 746-748
 - 入力 292, 296, 298
 - ヘアピン 635, 646
 - ペダル線 803, 809, 810
 - 延長線のキャップ 827
 - エンドポイント 482
 - インストゥルメント 488
 - エクスペッションマップ 483, 490
 - カスタム 487, 488
 - グリッサンドライン 764
 - 削除 488
 - 声部 488
 - 設定 483, 485, 486
 - 名前の変更 488
 - パーカッションマップ 483, 490
 - プラグイン 474
 - 変更 488, 490
 - 保存 487
 - 「エンドポイントの設定」ダイアログ 483
 - 「エンドポイントの設定を編集」ダイアログ 488
 - 「エンドポイントの設定を保存」ダイアログ 487
 - エンベロープ
 - 強弱記号 430, 436
- ## お
- 扇形連桁 591
 - 方向 591
 - 大きい
 - 選択範囲 337
 - 拍子記号 (「大きな拍子記号」を参照してください)
 - 符頭 723
 - 大きな拍子記号 958, 959
 - 小節番号 573
 - オーギュメント 200
 - 音程 200, 268, 550, 751, 752
 - コード記号 252, 601
 - トリル 268, 751, 752
 - 臨時記号 550

- オーケストラ
 - キュー (「キュー」を参照してください)
 - 順番 97, 98, 108, 120, 130
 - テンプレート 53
 - 譜表のグループ化 53, 596
- オーケストレーション (「配置」を参照してください)
- オーディオ
 - 書き出し 72, 73
 - 警告 30
 - ダイアログ 73
 - デバイスの設定 44
 - バッファサイズ 209, 210
 - ビデオ 143
 - ボリューム 143, 470
 - ミキサー 470
 - ミキサーの出力 483
 - リピート 465
- 「オーディオを書き出し」ダイアログ 73
- オートメーションレーン 440
 - 一定ポイント 443
 - 強弱記号 (「強弱記号レーン」を参照してください)
 - データの入力 442
 - テンポ 448, 450
 - 非表示 442
 - 表示 442
 - ベロシティ (「ベロシティレーン」を参照してください)
 - 編集 445
 - ポイントの移動 445
 - ポイントのコピー 444
 - ポイントの削除 446
 - リニアポイント 443
- オープン
 - 弦楽器 (「開放弦」を参照してください)
 - スタイル 960, 962
 - 調号 696
 - 拍子記号 222, 955
 - メーター 960, 962
- 大文字
 - フロー番号 401
 - ローマ数字 401
- 置き換え
 - フォント 56
- オクターブ線 625
 - 位置 626-628
 - 移動 626
 - 削除 628
 - 選択 335
 - タイプ 259, 625
 - 長さ 626
 - 入力 258-262
 - 配置 627, 628
 - パネル 262
 - ハンドル 626
 - フィルター 341
 - 譜表に対する位置 344
 - ポップオーバー 258, 259, 261
- オクターブの移調 201, 204
 - オクターブ線 259, 625
 - 音部記号 259, 623, 624
 - 数字付き低音 661
- オクターブの均等な分割 702
- オクターブの分割 702
 - EDO 702
 - 移調 204
 - 調性システム 702
- オクタニックコード記号 253
- 押さえるピッチ 735
 - ハーモニクス 739
- オッサ譜表 914
 - ガイド 350, 914
 - コンデンシング 914
 - 再生 914
 - 垂直方向のスペーシング 371, 409, 410
 - 譜表のスペーシング 371, 410
- 音
 - 微分音 (「微分音」を参照してください) (「1/4 音」も参照)
- 音を消した音符 (「デッドノート」を参照してください)
- オプション
 - 環境設定 44
 - 検索 44, 90
 - ズーム 30, 33, 349
 - ツールバー 22
 - テキストの形式設定 309
 - トランスポート 22, 23
 - ページサイズ 539
 - レイアウト 90
 - ワークスペース 22, 23
- オプションを表示 32, 542
- 印刷 542
- 印刷プレビュー 346, 522
- ウィンドウ 39
- 音域外の音符 729
- 音符 1001
 - ガイド 350
 - 書き出し 542
 - 楽譜の移動 347-349
 - 楽譜領域 26, 33, 40
 - カラー 42, 43
 - ギャラリービュー 32, 40
 - 休符 883
- 組段区切りガイド 390
- コード記号 602, 606
- コメント 356, 362
- 再生ヘッド 459, 474
- システムトラック 339
- 小節番号 570
- 小節リピート記号 866
- 数字付き低音 661
- ズーム 33, 349, 427
- スラッシュ領域 871
- 声部 1001
- 全画面表示モード 39
- タイプ 32
- タイムコード 474
- 打楽器のレジェンド 994
- タブ 25, 34, 36
- トラック 427, 456
- トランスポート 474
- ハーブのペダリング 729
- 背景色 43
- パネル 29, 35
- 「ビデオ」ウィンドウ 142
- 非表示 346

- オプションを表示 (続き)
 - 拍子記号のガイド 964
 - フレーム区切りガイド 389
 - ページのカラー 42
 - ページ配置 30, 33, 40
 - ページビュー 32, 40
 - 変更 30
 - ミキサー 472
 - レイアウト 25, 34
- オフセット
 - 声部列 1003
 - タイムコード 139, 852
 - ビデオ 139
 - フレット番号 615, 616
 - リセット 345
- オプティカルスペーシング
 - 譜表をまたぐ連桁 587
- 重いスウィング (「スウィング再生」を参照してください)
- 親指 668
 - 入力 217
 - フィンガリング 668
 - ポップオーバー 215, 217
- 折りたたみ (「展開」を参照してください)
- オルタードユニゾン 549
 - 外観 549
 - 形式設定 549
 - 符尾の分割 549
- オルタレーション
 - コード記号 252, 601
 - ジャズの装飾音 271
- 音域
 - 移調 203, 624
 - オクターブ線 261, 262, 625
 - 音部記号 260, 261, 619, 624
 - 音符入力 166
 - プラグイン 419
 - 変更 201, 203, 204
- 音価 (「音符のデュレーション」を参照してください)
- 音価が指定されたトレモロ (「トレモロ」を参照してください)
- 音価が指定されないトレモロ (「トレモロ」を参照してください)
- 音楽記号
 - トークン 400
- 音楽フォントダイアログ 397
- オンコード 252, 257, 601
 - 入力 252, 257
- 音節
 - 位置 712
 - 歌詞 706
 - 強弱記号 646
 - タイプ 707
 - テンポ記号 939
- 音程
 - 移調 200, 204
 - オクターブの分割 702
 - 音程追加のポップオーバー 200
 - 簡略化 661
 - ギターバンド (「バンドの音程」を参照してください)
 - コード記号 252, 601
 - 自動保存 77
 - 数字付き低音 661
 - 装飾音 743
- 音程 (続き)
 - ディップ 783
 - トリル 268, 272, 750-752, 755
 - ハーモニクス 735-737, 739, 742
 - ビブラートバーのダイブとリターン 774
 - フレット楽器 117
- 音程追加のポップオーバー 200
 - 音符の移調 203
 - 音符の追加 199
- 音符 18, 720
 - アーティキュレーション 149, 552, 554, 555
 - アルペジオ記号 (「アルペジオ記号」を参照してください)
 - アンスケール 973
 - 移調 200, 201, 203, 204, 425, 699
 - 異名同音の表記 202
 - 入れ替え 354
 - 上書き 520
 - 演奏されるデュレーション 519, 520
 - 音域 166, 201, 203
 - 音域外 729, 922
 - 音程追加のポップオーバー 200
 - 音符のスペーシング 407, 408
 - 外観 150
 - 角括弧 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
 - 重ね合わせ 172, 1003
 - 歌詞を整列 713
 - カスタム尺度のサイズ 726
 - 括弧 730, 731
 - カラー 729, 1001
 - 既存の音符への追加 199
 - ギタープリバンド 771
 - ギターバンド 280, 769
 - ギターポストバンド 282, 773
 - 記譜されたデュレーション 19, 519
 - 休符 881
 - 強弱記号 244, 430, 631 (「強弱記号レーン」も参照)
 - 強弱記号の整列 633
 - 金管楽器のフィンガリング 674
 - グリッサンドライン (「グリッサンドライン」を参照してください)
 - グループ化 578, 592
 - 弦の指示記号 (「弦の指示記号」を参照してください)
 - 弦のフィンガリング 674, 675, 728
 - ゴーストノート 731
 - コード 194, 196
 - コピー 352, 353, 552
 - コンデンシング (「コンデンシング」を参照してください)
 - 再クオンタイズ 208
 - サイズ 726
 - 再生 490
 - 再生モード 422
 - 削除 351, 426, 558, 969
 - 試聴 342, 343
 - 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」を参照してください)
 - 縮尺サイズ 726
 - 順番 1003
 - 水平方向のスペーシング (「音符のスペーシング」を参照してください)
 - ステムレット 591

音符 (続き)

スペーシング (「音符のスペーシング」を参照してください)
 スラー 149, 890
 スラッシュ 870, 1005
 スラッシュ符頭 1006
 スラッシュ領域 873
 声部 176, 354, 355
 選択 335, 336, 342, 346
 選択解除 342
 装飾音符 192, 684
 挿入モード 180, 181
 タイ 19, 191, 555, 949
 第2連桁 589
 タイプ 149
 打楽器キット 182, 998
 タブ譜 922
 デッドノート 783
 デュレーション 149, 171, 172, 424, 519
 デュレーションの固定 173
 デュレーションをロック 203
 点線 174, 578, 592
 ドラムエディター 423
 トリル 746
 トリルの音程 751, 752
 トレモロ (「トレモロ」を参照してください)
 長さ 172, 424
 ナビゲーション 346
 入力 159, 164, 167, 170, 173, 174, 180, 182, 194, 422
 パーカッションマップ 510
 ハープのペダリング 795, 796
 ハーモニクス (「ハーモニクス」を参照してください)
 倍音 735
 配置 633
 速さ 171, 591, 929
 範囲 729
 ピアノロールエディター 421-425
 非減衰 950
 ピッチ 201, 203
 ピッチ依存の符頭のデザイン 724
 ピッチの変更 201, 203
 非表示 873
 表記 202
 表示 873
 表示位置の移動 (「音符のスペーシング」を参照してください)
 拍子記号 961
 フィルター 341
 フォント 397
 複声部の状況 1005
 付点 174
 符頭セット 720
 符頭のデザイン 721
 符尾の長さ 928
 符尾の方向 354, 924, 926, 927, 998
 符尾の方向の変更を解除 928
 譜表のスペーシング 371
 プロパティ 150
 ペダル線 805
 別のインストゥルメントへの移動 985
 別の譜表に移動 353, 354, 586
 ベロシティー 438 (「ベロシティーレーン」.も参照)
 編者注 730, 731

音符 (続き)

編集 146, 150
 ベンディング 281
 他の譜表まで伸ばす 353, 586
 補助 754
 ホルンの支管の指示記号 674
 ミュート 464
 ライン (「ライン」を参照してください) (「グリッサンドライン」.も参照)
 リズムグリッド 158
 リズム上の位置の変更 423, 727, 975
 リセット 520
 リテイク 805
 臨時記号 149, 188
 レセヴィブレタイ 950
 連桁 578, 580
 連桁の解除 581
 連符 971, 973
 ロール (「トレモロ」を参照してください)
 音部記号 619
 位置 620, 621
 移調 622-624
 移調楽器 82
 移動 620, 621
 インストゥルメント 82
 インド太鼓 261, 1000
 オクターブ指示記号 623, 624
 ガイド 350, 623
 削除 621
 装飾音符 621
 タイ 949
 タイのつながり 620
 タイプ 259
 調号 698
 トークン 400
 入力 258-261
 パネル 261
 非表示 260, 261, 623
 表示 623
 フィルター 341
 ポップオーバー 258-260
 レイアウト 622, 623
 音部記号パネル 260, 261
 音符ツールボックス 146
 はさみ 951
 音符と休符の色 729, 883
 印刷 527, 542
 音域外の音符 729, 920
 書き出し 530, 542
 休符 883
 声部 1001
 タブ譜 920
 非表示 346, 729, 1001
 音符入力 159, 164, 167, 422
 MIDI 206, 208, 209
 音域の選択 166
 音符の再生 342
 音符の追加 199
 音符のピッチ変更 203
 開始 162
 キャレット 159, 163
 休符 881
 コード 194

音符入力 (続き)

- 声部 176
- 装飾音符 192
- 挿入モード 159
- タイ 191
- 打楽器キット 182, 184, 185
- タブ譜 167, 186
- デュレーションをロック 203
- 入力と編集 156
- ピッチ 169
- ピッチの入力 169
- 非録音時の MIDI 入力データを記録 208
- 複数の譜表 163, 179
- 符尾の方向 185
- マウス入力 171
- リズムグリッド 158
- 連符 196
- 和音の入力 159
- 音符をミュートする 342
- 音符の括弧 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
- 音符のグループ化 18, 592
- 音符入力 18, 19
- 休符 18
- 弱起 (アウフタクト) 957
- タイ 191
- 拍子記号 19
- ヘミオラ 173
- 変更 173
- メーター 578, 592
- 音符の再クオンタイズ 208
- 音符のスペーシング 407, 408, 519, 587
- ガイド 350
- 歌詞 408, 703
- ギャラリービュー 32
- 装飾音符 684
- デフォルト 408
- 符尾 587
- 譜表をまたぐ連符 587
- 別のレイアウトへコピー 396
- 変更 407
- レイアウトオプション 90, 408
- 音符のデュレーション 149, 519, 520
- エクスペリションマップ 491, 506
- 強制 173
- クオンタイズ 66
- 選択 171
- テンポの等式 232
- 入力 164, 167, 171-173
- 拍の入力 238
- 非表示 149
- 表示 149
- 変更 172
- メトロノームマーク 232
- 連符 199
- 音符のピッチ変更 203
- 音符の表記 202
- 音符の譜表 920
- 非表示 921
- 表示 921
- 音符パネル 145, 149
- 音符のデュレーションをさらに表示 149

か

- カーソル
 - 歌詞 313, 710
 - キャレット 159
 - コード記号 254
 - テキスト 399
 - フィンガリング 214
- カード
 - タイムコード 87
 - 展開矢印マーク 33
 - プレーヤー 80
 - フロア 87
 - レイアウト 84
- カーニング
 - 数字付き低音 659
 - 臨時記号 549
- カーブ方向
 - ギターバンド 344
 - スラー 890, 894, 895
 - 装飾音符 890
 - タイ 943, 947, 948
 - ベンディング 776
- カーリユーフェルマータ 689
- 外観
 - デフォルト設定 90
 - リセット 345
- 開始 162
 - Hub 51
 - MIDI 録音 206
 - 音符入力 162, 164, 167
 - 再生 460
 - タイムコードの値 852
 - プレーヤー 26
 - プロジェクト 26, 52, 53
 - 領域 26
 - ワークスペース 34
- 開始位置
 - 組段 386, 389
 - 再生 458
 - トリル 745
 - ビデオ 141
 - フレーム 386, 388
 - ページ 386, 388
 - ライン 834
- 開始記号
 - 外観 809
 - テキスト 812
 - ペダル線 809, 811, 812
- 開始ページ
 - 左側のページ 377
 - ページ番号 377, 793
- 開始領域 26
- 解像度
 - 変更 532
- ガイド 350
 - 印刷 527, 542
 - 演奏技法 816
 - オssia 譜表 914
 - 音部記号 623
 - 書き出し 530, 542
 - 強弱記号 637
 - 組段区切り 389, 390

ガイド (続き)

コード記号 600, 602, 604
 小節 560
 小節線 560, 564
 数字付き低音 314, 655, 656, 661
 打楽器のレジェンド 994
 調号 697
 追加の譜表 913
 テキスト 406
 テンポ記号 931, 935, 936
 トリル 750-752
 ハープのペダリング 795, 797, 798
 非表示 346, 350
 表示 350
 拍子記号 560, 960, 962, 964
 譜表の変更 913
 フレーム区切り 389
 連符 977, 980

ガイドインストゥルメントラベル 40, 131

ガイド小節番号 40, 570

非表示 346

回復 208

音符 208

バックアップ 77

ファイル 75-77

開放弦 735

コードダイアグラム 611, 616

ハーモニクス 735

ピッチ 117, 119

カウベル (「無音程打楽器」を参照してください) (「演奏技法固有の符頭」.も参照)

カウント

位置 878

歌詞 711

弱起 (アウフタクト) 957

小節番号 577, 957

小節リピート記号 866-868

スラッシュ符頭 876, 877

タイムコード 851

長休符 886

譜表に対する位置 878

フレーム 851

ページ番号 402

リピート括弧 855

リピートセクション 577

カウントイン

デュレーション 206

メトロノームクリック 206

替え指のフィンガリング 664

位置 665

ハンドル 665

書き換え

音符 202

コード記号 608, 609

臨時記号 202

書き出し 57

MIDI 67, 68

MP3 ファイル 72, 73

MusicXML ファイル 62, 858

PDF 530, 532

PNG 530, 532

SVG 530, 532

TIFF 530, 532

書き出し (続き)

WAV ファイル 72, 73

エクスプレッションマップ 509

オーディオ 72, 73

オプション 525

音符の色 542

ガイド 542

書き出し形式 530

カラーのグラフィック 541

キーボードショートカット 45

コメント 359, 362, 542

再生テンプレート 482

白黒のグラフィック 541

透かし 542

声部の色 542

タイム 542

打楽器キット 984

注釈 542

テンポトラック 71

トンボ 542

パーカッションマップ 515

配置 536

パス 533

日付 542

ファイル名 533

符尾 72, 73

フレット楽器のチューニング 120

フロー 59, 60

ページ範囲 529, 536

リピート 465

レイアウト 530

枠線 542

「書き出し用ファイル名」ダイアログ 533

かき鳴らす

フィンガリング 671

描く 31, 349, 414

オートメーション 442

音符 422 (「音符入力」.も参照)

強弱記号 433

テンポ 448

ベロシティ 439

角括弧 594

アルペジオ記号 758

アンサンブルタイプ 53, 596

ガイド 350

グループ化 120, 595

小節線 564

小副括弧 599

水平 (「ライン」を参照してください)

第2括弧 597, 599

テンプレート 53

非表示 598

表示 598

拍子記号 958, 959

フィンガリング 669

副括弧 597, 599

符頭 (「括弧付きの符頭」を参照してください)

譜表のスペーシング 371, 410

プレーヤーグループ 120, 565

プロジェクトテンプレート 53

レイアウト 595

連符 977

- 楽章 16, 123
書き出し 59, 60
タレット 390
追加 123
フロー見出し 364
分割 356
ページ上に複数 378
読み込み 57, 58
- 角度
扇形連桁 591
グリッサンドライン 764
弦のソフト指示 674
スラー 891
トレモロ 968
フィンガリングスライド 672
ライン 306, 825, 831
連桁 583, 591
- 確認
コメント 356
- 楽譜
コンデンシング（「コンデンシング」を参照してください）
配置（「配置」を参照してください）
編集 156
- 楽譜の抜粋（「フロー」を参照してください）
楽譜用紙 376
楽譜領域 26
イベントディスプレイ（「イベントディスプレイ」を参照してください）
楽譜の移動 347-349
ズームオプション 33, 349
選択範囲の作成 337
パネル 35
ビューの選択 40
複数のウィンドウ 39
ページ配置 33
レイアウトを開く 25, 34
- 囲み線
小節番号 568
テキスト 405
リハーサルマーク 841
- 重ね合わせ
アーティキュレーション 555
音符 172, 1003
スラー 892
スラッシュ領域 871
声部 1003
タイ 943
臨時記号 548
- 加算的な拍子記号（「拍子記号」を参照してください）
歌詞 703
位置 703, 712
移動 713, 715-717
延長線（「歌詞の延長線」を参照してください）
音節のタイプ 313, 706, 707
音符のスペーシング 408, 703
カウント 711
歌詞番号 718
コーラス 312, 705, 706, 715
コピー 708
削除 708
斜体 712
垂直位置 705, 706, 714-717
- 歌詞（続き）
ズーム 711
スペーシング 408, 712, 713
選択 335, 705
タイプ 312, 705, 706
テキスト 710, 711
日本語の歌詞でのスラー 718
入力 311, 313
配置 703, 713
ハイフン（「歌詞のハイフン」を参照してください）
ハンドル 714
フィルター 341, 704, 705
譜表に対する位置 717
譜表に対する配置 716
変更 706, 710, 711, 715
編集 710, 711
ポップオーバー 311-313
メリスマ様式 311, 313, 712, 714
訳詞 312, 705, 706, 715
ライン（「歌詞のライン」を参照してください）
ライン番号 714-716
- 歌詞の延長線 706, 714
入力 311, 313
ハンドル 714
- 歌詞のハイフン 706, 714
入力 311
ハンドル 714
- 歌詞のライン 312, 703, 705
位置 713
コピー 708
削除 708
番号 714, 715
変更 706, 715, 716
- 歌詞番号 718
歌詞のライン番号 714
非表示 718
表示 718
- カスタム
エンドポイント設定 485, 486
音符サイズ 726
コードダイアグラム 615
再生テンプレート 474, 477, 480
小節線の結合 565
スコアレイアウト（「レイアウト」を参照してください）
チューニング 117, 119, 120, 611, 612
調性システム（「カスタムの調性システム」を参照してください）
トリルの速さ 757
譜表サイズ 385
譜表の順番 98
プレイヤーの順番 98
ページサイズ 538
マーカー 319, 848
用紙サイズ 538
リピートマーカー 861
レイアウト 93
カスタムスコアレイアウト（「レイアウト」を参照してください）
カスタムの演奏技法
再生 516

- カスタムの調性システム 702
 - 作成 702
 - 編集 702
- 「カスタムの譜表サイズ」ダイアログ 385
- 下線
 - テキスト 309
- 画像
 - 書き出し 530, 532
 - ビデオ 138
- 画像解像度 541
 - 変更 530, 532
- 楽器の持ち替え 94
 - インストゥルメントの変更 102, 103
 - 音符の入力 164, 167
 - 追加 105
 - 譜表の表示 40
 - ラベル 908
- 楽器編成リスト 399, 682
- 楽曲フレーム 365
 - フレームチェーン（「楽曲フレームチェーン」を参照してください）
 - 余白 382
 - 両端揃え（垂直方向） 410
- 楽曲フレームチェーン 366
 - パート形式のコピー 394, 396
- 括弧
 - オクターブ線の数字 625
 - ギターバンド 769, 771
 - 強弱記号 636
 - 弦のシフト指示 728
 - ゴーストノート（「括弧付きの符頭」を参照してください）
 - 小節リピート記号のカウント 866, 868
 - スラッシュ領域のカウント 877
 - 打楽器の音符（「括弧付きの符頭」を参照してください）
 - 追加 327, 328
 - テンポ記号 930, 931
 - ハーモニクス 738
 - 反復（「リピート括弧」を参照してください）
 - ビブラートバーのダイブとリターン 774
 - 拍子記号 222, 226, 960, 962
 - フィンガリング 214, 215, 668
 - 符頭（「括弧付きの符頭」を参照してください）
 - フレット番号 769, 774
 - ペダル延長記号 811
 - メトロノームマーク 930, 931
 - リピート回数 855
 - 臨時記号 547, 738
- 括弧付きの符頭 730, 731, 783
 - ギターバンド 769, 771
 - ゴーストノート 731
 - コード 730, 731, 733
 - 再生 731
 - タイのつながり 732
 - タイプの変更 731
 - 打楽器 731
 - タブ譜 730, 731, 769, 774
 - タブ譜のタイ 732, 942
 - 入力 731
 - 非表示 731
 - ビブラートバーのダイブとリターン 774
- 括弧付きの符頭（続き）
 - 表示 731
 - 分割 733
- 合唱
 - 演奏技法 295
 - 歌詞 703
 - 歌詞番号 718
- 合唱のテンプレート 53
 - 譜表のグループ化 53, 596
- カットコモンタイム 695, 955
- カテゴリ
 - テンプレート 53, 596
- カデンツァ 222, 558, 955
- カラー
 - 「Dark」のテーマ 41
 - 「Light」のテーマ 41
 - ウィンドウ 41
 - 音域 729
 - 休符 883
 - グラフィック 541
 - コード記号領域 606
 - コードダイアグラム 615, 616
 - 小節リピート記号 866
 - 白黒 541
 - スラッシュ領域 871
 - 声部 1001
 - タブ譜 729, 920, 922
 - テキスト 309
 - 背景 43
 - 符頭 724
 - ページ 42
 - リセット 42, 43
- カラー領域 428, 606, 866, 871
 - 印刷 542
 - 書き出し 542
 - 強弱記号レーン 430
 - タイムトラック 448, 450
 - 非表示 346
- 軽いスウィング（「スウィング再生」を参照してください）
- 軽いバンド（「ギターバンド」を参照してください）
- 間隔
 - オッサン譜表 371, 410
 - 音符（「音符のスペーシング」を参照してください）
 - 画像 541
 - ギャラリービュー 412
 - 強弱記号 632, 637
 - クオンタイズ 66
 - 組段 859
 - 組段のインデント 917
 - コード 861, 917
 - コードダイアグラム 612
 - 削除 172
 - スラー 890, 891
 - タレット 393
 - テキスト 839
 - フィンガリングスライド 672
 - 符尾 587
 - 譜表 371, 409, 410, 859
 - フロー見出し 380
 - ペダル線 808
 - ライン 839
 - リズムグリッド 30, 158

環境設定

- MIDI 210
- 音符入力 167, 169, 170
- キーボードショートカット 45, 48
- サスティンペダルコントローラー 210
- 選択ツール 31
- 存在しないフォント 56
- テーマ 41
- ペダル線 210
- マウス入力 156, 157
- 「環境設定」ダイアログ 44

き

- キークリック (「演奏技法」を参照してください)
- キースイッチ 504
 - エクスプレッションマップ 490, 496
 - パーカッションマップ 510
- キーボード
 - 音符の入力 159
 - キーボードショートカットマップ 47
 - レイアウト 49
- キーボードショートカット 13, 45
 - MIDI 49
 - アーティキュレーション 212
 - キーボードレイアウト 49
 - ギャラリービュー 40
 - 言語 49
 - 検索 47, 48
 - 検出 48
 - 再生 460
 - 削除 50
 - ソロ 463
 - 定義 44
 - テキストの形式設定 309
 - ナビゲーション 28, 347, 348
 - 符頭セット 725
 - ページビュー 40
 - マウス入力 146
 - マップ 47
 - ミュート 463
 - リセット 50
 - 割り当て 48

基音

- 弦のピッチ 117
- ハーモニクス 735

記号

- 印刷 542
- 演奏技法 815
- キャレット 159
- コード (「コード記号」を参照してください) (「コードダイアグラム」も参照)
- 小節休符 887
- 小節リピート記号 863, 868, 869
- 装飾音 743
- 注釈 542
- 調号 (「調号」を参照してください)
- ビブラートバー 779
- 拍子記号 (「拍子記号」を参照してください)
- 吹き出し (「コメント」を参照してください)
- ペダル線 809

奇数ページのレイアウト

- 印刷 527, 537
- 冊子印刷 537

ギター

- 演奏技法 (「ギターテクニック」を参照してください)
- 音域外の音符 729
- 音符入力 186
- 音符の弦の変更 922
- 開放弦のピッチ 119
- かき鳴らす 671
- 弦楽器 119
- 弦の指示記号 (「弦の指示記号」を参照してください)
- コード記号 (「コード記号」を参照してください)
- コードダイアグラム (「コードダイアグラム」を参照してください)
- スクープ 285, 286, 779
- スライド 672
- ダイブ 282-284, 774, 779
- タッピング 291, 780
- タブ譜 (「タブ譜」を参照してください)
- チューニング 82, 105, 117, 119
- ディップ 287, 288, 779
- デッドノート 783
- ハーモニクス 735, 737, 739
- ハンマーオン 290, 781
- ビブラートバー (「ビブラートバー」を参照してください)
- フィンガリング 668
- プリダイブ (「ギタープリベンド」を参照してください)
- プリベンド (「ギタープリベンド」を参照してください)
- プルオフ 290, 781
- ベンド (「ギターベンド」を参照してください)
- ライン 288, 289, 769, 774, 779
- ギターテクニック 779-781
 - 移動 784
 - 音程 783
 - 削除 786
 - デッドノート 783
 - 入力 270, 279, 282-291
 - パネル 271
 - 譜表に対する位置 784
 - ポップオーバー 270
- ギタープリダイブ (「ギタープリベンド」を参照してください)
- ギタープリベンド 771
 - ベンドの音程 775
- ギターベンド 769, 774
 - 延長 769, 776
 - 音程 (「ベンドの音程」を参照してください)
 - 括弧 769
 - グループ 769
 - コード 769, 773
 - 再生 769
 - 削除 351
 - ダイブ 774
 - タブ譜 921
 - 入力 270, 279, 280
 - 微分音 282, 773, 775
 - プリベンド 771
 - 方向 344
 - ホールドの線 776

- ギターバンド (続き)
 - ポストバンド 282, 773
 - ポップオーバー 270, 280
 - ラン 769
 - リリース 769
- ギターポストバンド 773
 - コード 773
 - 削除 778
 - 入力 282
 - 微分音 282, 773
 - バンドの音程 775
- キット (「打楽器キット」を参照してください)
- 機能
 - キーボードショートカット 48
 - キーボードショートカットの削除 50
- 記譜記号
 - 位置 150
 - 外観 150
 - コピー 352, 353
 - ズームオプション 33, 349
 - 設定 90
 - 選択 335, 336
 - 打楽器キット 985
 - 入力 17, 211
 - プロパティ 150
 - 変更 343
 - 編集 150
 - ポップオーバー 17
- 記譜されたデュレーション 519, 520
 - 演奏されるデュレーション 519
 - 再クオンタイズ 208
 - ツール 414
- 記譜ツールボックス 153
- 記譜に関するリファレンス 545
- 記譜パネル 145, 155
- 記譜モード 15, 145
 - 「移調」ダイアログ 204
 - 音符の選択 346
 - 音符の入力 159
 - ガイド 350
 - 記譜記号の入力 211
 - キャレット 162
 - 切り替え 145
 - システムトラック 338
 - 選択 335, 337, 339, 340
 - ツールボックス 30, 145, 146, 153
 - テキストエディター 309
 - ナビゲーション (「ナビゲーション」を参照してください)
 - 入力と編集 156
 - パネル 29, 145, 149, 150, 155
 - ポップオーバー 17
- キャップ 820, 827
 - 延長 827
 - 変更 836
 - 矢印 836
 - ライン 827
- ギャレービュー 32, 40
 - インストゥルメントの変更 102
 - インストゥルメントラベル 40
 - 小節番号 32, 570
 - 譜表のスペーシング 410, 412
 - 譜表ラベル 32
- ギャレービュー (続き)
 - フロー 356
 - ページのドラッグ 349
 - への変更 40
- キャレット 159
 - 移動 158, 163, 972
 - 延長 163, 179
 - コード 159, 194
 - スラッシュ 178
 - スラッシュ付き声部 159
 - 声部の指示 159, 176, 640
 - 前進 163
 - 装飾音符 159, 192
 - 挿入モード 159, 180
 - タイプ 159
 - 打楽器キット 182
 - タブ譜 159
 - デュレーションをロック 159
 - 入力と編集 156
 - 複数の譜表 163, 179
 - 無効化 162
 - 有効化 162
 - リズムグリッド 158
- キュー 630
 - ガイド 350
 - スペーシング 408
 - 譜表 384
- 急激な増大を示すヘアピン (「広がり付きのヘアピン」を参照してください)
- 休止 689
 - 位置 691
 - 移動 692
 - 同じ位置に複数 692
 - 外観 343
 - 再生 689
 - 削除 351
 - 小節線 694
 - 選択 335
 - タイプ 263, 689
 - 中間休止記号 (「中間休止記号」を参照してください)
 - デフォルト設定 691
 - デュレーション 343
 - 入力 263, 265, 266
 - パネル 266
 - 1つの譜表 692
 - フィルター 341
 - フェルマータ 689, 693
 - 譜表に対する位置 691
 - ブレス記号 (「ブレス記号」を参照してください)
 - 変更 692
 - ポップオーバー 263, 265
 - リンク 692
- 旧バージョン 55
- 休符 18, 880
 - 暗黙 880, 881, 883
 - 位置 880
 - 移動 407, 887
 - 埋める 172
 - カラー 883 (「音符と休符の色」.も参照)
 - 空白の小節 885
 - グループ化 (「音符のグループ化」を参照してください)
 - 削除 172, 884

休符 (続き)

小節休符 (「小節休符」を参照してください)

数字付き低音 314, 655, 661

声部 880, 882, 887

タイプの変更 883

長休符 885, 886

デュレーション 171

デュレーションの強制 173

統合 882, 885, 886

入力 146, 173, 189, 190

配置 880

非表示 874, 884-886

表示 884-886

復元 884

明示的 880, 881, 883

余白 874

連桁 591

休符のグループ化 (「音符のグループ化」を参照してください)

キューラベル

譜表に対する位置 344

強弱

アーティキュレーション 552

強弱記号 631

水平 979

強弱記号 631

poco a poco 644, 648

rfz 638

sfz 638

subito 643

位置 632, 633

移動 436, 634, 643

エクスペリションマップ 498

延長線 631, 645

外観 638

ガイド 350, 637

括弧 636

強弱 631

強度 343, 436, 636

局部的 631

区切り用文字 637

グループ化 650, 651

グループ化の解除 651

クレッシェンド (「段階的強弱記号」を参照してください)

結合 631

コピー 639

再生 342, 430, 440, 461, 465, 498, 516, 517, 640

再生時にミュート 342, 464

削除 640

サスティン楽器 649

修飾語句 (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)

終端の位置 635

小節線 633, 635

小節リピート記号 864

スペーシング 648

声部固有 247, 249, 430, 433, 640

選択 335

タイプ 245, 631

大譜表を用いる楽器 247, 249, 640

打楽器キット 986

段階的 (「段階的強弱記号」を参照してください)

強弱記号 (続き)

ディミヌエンド (「段階的強弱記号」を参照してください)

テキスト 646

長さ 436, 645

ニエンテのヘアピン (「ニエンテのヘアピン」を参照してください)

入力 244, 245, 247, 249

配置 633, 635, 650, 651

ハイフン 637, 646

パネル 249

ハンドル 645

非サスティン楽器 649

非表示 637, 638, 643

ヒューマナイズ 430

表記規則 632

表現テキスト (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)

広がり付きのヘアピン 647

フィルター 341, 639

譜表に対する位置 344

ヘアピン (「ヘアピン」を参照してください)

ベロシティー 438, 439, 636

変更 343, 436, 636

編集 436, 636

ポップオーバー 245, 247

ボリューム 636

リピート 465

リンク 343, 651, 653

リンクの解除 343, 653

レーン (「強弱記号レーン」を参照してください) (「ベロシティーレーン」も参照)

レベル (「強弱記号レベル」を参照してください)

強弱記号のグリフ 631

強弱記号の修飾語句 631, 642, 929

poco a poco 648

subito 643

外観 643

中央揃え 644

入力 245, 247, 249, 642

表示 637

ヘアピン 644

強弱記号パネル 247, 249

強弱記号レーン 244, 430, 631

一定ポイント 434

非表示 433

表示 433

編集 436

ポイントの移動 436

ポイントのコピー 435

ポイントの削除 437

ポイントの入力 433

リニアポイント 434

強弱記号レベル 244, 245, 247, 249, 636

上げる 636

再生 430

下げる 636

変更 436, 636

強制

水平 840

数字付き低音の外観 662

強調記号 (「アーティキュレーション」を参照してください)

強調表示

- 印刷 [542](#)
- オートメーション [440](#)
- 書き出し [542](#)
- 強弱記号 [430](#)
- 検索のマッチ [44, 90](#)
- コード記号領域 [604, 606](#)
- コメント [362](#)
- 小節リピート記号 [863, 866](#)
- スラッシュ領域 [870, 871](#)
- テンポ変更 [448, 450](#)
- トラック [420, 430, 440, 448](#)
- 非表示 [346](#)
- 符鉤（「ガイド」を参照してください）

強度

- 強弱記号 [247, 249, 343, 430, 636](#)

許可（「有効化」を参照してください）（「有効化」も参照）

曲（「フロー」を参照してください）

曲線のアルペジオ記号 [758](#)

- 再生 [762, 763](#)
- デュレーション [763](#)
- 入力 [269](#)
- ポップオーバー [269](#)

局部的強弱記号（「強弱記号」を参照してください）

距離

- 角括弧 [597, 599](#)
- 組段のインデント [918](#)
- コードダイアグラム [612](#)
- 小節番号 [572](#)
- 中括弧 [597](#)
- 符頭 [587](#)
- 符尾 [587](#)

切り替え

- 音符を打楽器に [985](#)
- タブ [37](#)
- フロー [347, 348](#)
- レイアウト [22, 34](#)

切り取り

- スラッシュ領域 [874](#)
- タイのつながり [951](#)

金管楽器

- 演奏技法 [295](#)
- フィンガリング [663, 674](#)
- ホルンの支管の指示記号 [674](#)

均等な譜表のスペーシング [372](#)

<

空白の小節

- 休符（「小節休符」を参照してください）
- 削除 [559](#)
- 長休符 [885](#)
- 入力 [240, 241](#)

空白の声部 [1004](#)

空白の譜表 [374](#)

- タチエット [390](#)
- 非表示 [374, 375, 410](#)
- 表示 [374, 375, 410](#)
- フローのあと [376](#)

空白ページ

- 削除 [20, 398](#)

クエスチョンマーク

- タブ譜 [201, 920](#)
- ハーモニクス [736](#)

クオリティー

- 移調 [204](#)
- コード記号 [252, 257, 601, 603](#)

クオンタイズ

- MIDI の読み込み [64](#)
- MIDI 録音 [206](#)
- 再クオンタイズ [208](#)
- ダイアログ [66](#)
- 変更 [208](#)
- 連符 [66](#)

区切り

- 組段 [389](#)
- タイのつながり [951](#)
- 長休符 [885](#)
- フレーム [388](#)
- ページ [388](#)

区切り用文字

- 強弱記号 [637](#)
- 組段（「組段の分割記号」を参照してください）
- タイムコード [851](#)
- 拍子記号 [960, 962](#)
- フィンガリング [674](#)

くさび形符頭 [722, 725](#)

くさび線 [306, 825](#)

- 入力 [306](#)
- 非表示 [821](#)
- 表示 [821, 835](#)

組み合わせ

- 再生効果 [502, 506, 515](#)
- トレモロ [515](#)

組段

- インデント [906, 912, 917, 918](#)
- インデントの変更 [918](#)
- 間隔 [859](#)
- 区切り（「組段区切り」を参照してください）
- コードの間隔 [861](#)
- コード記号 [607](#)
- 固定 [386, 387](#)
- コンデンシングされた譜表（「コンデンシング」を参照してください）
- 小節番号 [567, 571, 573](#)
- 垂直位置（「組段のスペーシング」を参照してください）
- スペーシング（「組段のスペーシング」を参照してください）
- セクション [859](#)
- 選択 [335, 337](#)
- タイムコード [852, 853](#)
- 調性 [701](#)
- ディヴィジ [919](#)
- テキスト（「組段テキスト」を参照してください）
- トラック（「システムトラック」を参照してください）
- トリル記号 [747](#)
- 配置設定 [386, 387](#)
- 幅 [383](#)
- 譜表ラベル [905, 910, 918](#)
- 分割 [859](#)
- 分割記号（「組段の分割記号」を参照してください）
- リハーサルマーク [841](#)

- 組段オブジェクト 916
 - 位置 917
 - サイズ 370, 384, 912
 - 選択 335, 338-340
 - テキスト 308
 - テンポ記号 929, 933
 - 拍子記号 959
 - ライン 306
 - リハーサルマーク 841
 - リピート括弧 855, 857
 - リピートマーカ 861
 - レイアウト 916
- 組段区切り 367, 389
 - ガイド 350, 389, 390
 - 削除 390
 - 自動的 386
 - 小節リピート記号 386, 389
 - スラー 891
 - 挿入 389
 - タイ 948
 - ディヴィジ 919
 - 譜表のスペーシング 371
 - 譜表の非表示 374
 - 譜表の表示/非表示 374
 - 別のレイアウトへコピー 394, 396
 - ライン 827
- 組段テキスト 398, 916
 - 移動 405
 - ガイド 350
 - 形式設定 309, 311
 - 選択 335, 338-340
 - 入力 308
 - 配置 405
 - 非表示 406
 - 表示 406
 - 複数の位置 917
 - 譜表からの位置 916
 - 譜表に対する位置 344
 - 枠線 405
- 組段の形式設定 394
 - 別のレイアウトへコピー 396
- 組段の小節線
 - 角括弧 594
 - 小副括弧 599
 - 第2括弧 597, 599
 - 中括弧 594
 - テキストの配置 405
 - 副括弧 597, 599
- 組段のスペーシング 371, 409
 - デフォルト設定 371, 410
 - 変更 371
 - 両端揃え 372, 410
- 組段の途中の間隔
 - コーダ 859, 861
- 組段の分割記号 914
 - 幅 915
 - 非表示 915
 - 表示 915
- クラシックギター (「フレット楽器」を参照してください)
- グラデーションの背景 43
- グラフィック
 - ファイル (「グラフィックファイル」を参照してください)
- グラフィックファイル 530, 540
 - 書き出し 530, 532, 533
 - 画像解像度 541
 - カラー 541
 - 形式 540
 - 白黒 541
 - ファイル名 533
 - フォント 541
- クリック 473
 - MIDI 録音 206
 - カウントイン 206
 - 再生 448, 460
 - サウンド 448
 - ミキサー 470
 - 無効化 460
 - 有効化 460
- グリッサンドライン 764, 825
 - 位置 764
 - エンドポイント 764
 - 角度 764
 - ギターバンド (「ギターバンド」を参照してください)
 - 形式設定 765
 - 再生 767, 795
 - 削除 351
 - スタイル 765
 - 線のスタイル 765
 - タイのつながり 767
 - タイプ 269
 - テキスト 766
 - 入力 267, 269, 275, 276, 765
 - ハーブのペダリング 767, 795
 - パネル 271, 276
 - 非表示 766
 - 表示 766
 - フィルター 341
 - 変更 343
 - 方向 728
 - ポップオーバー 269, 275
- グリッド
 - インストゥルメントグループ 113
 - 間隔 116
 - グループ名の変更 114
 - コードダイアグラム 612
 - 打楽器キット 987, 988
 - 譜表 909, 987
 - 譜表ラベル 905
 - リズム 158
- グリフ
 - 演奏技法 815
 - トリル 743, 744
 - フォント 397
 - ペダル線 809
 - 臨時記号 202
- グループ
 - インストゥルメント (「インストゥルメントグループ」を参照してください)
 - 演奏技法 820-823
 - 音符 (「音符のグループ化」を参照してください)
 - 角括弧 594
 - ギターバンド 769
 - 休符 (「音符のグループ化」を参照してください)
 - 強弱記号 650, 651
 - 小節リピート記号 868, 869

グループ (続き)

- 打楽器キット 109, 113-115
- タブ 38
- 中括弧 594
- 譜表 564
- 譜表のスペーシング 371, 410
- 譜表ラベル 910
- プレーヤー (「プレーヤーグループ」を参照してください)
- 連桁 (「連桁グループ」を参照してください)

グループ化の解除

- 演奏技法 824
- 強弱記号 651

クレッシェンド (「段階的強弱記号」を参照してください)

グローバル

- コード記号 255, 600
- 数字付き低音 314, 655
- プロパティ 150-152, 396

クロススティック (「無音程打楽器」を参照してください)
(「演奏技法固有の符頭」.も参照)

黒玉符頭 720, 721

け

警告

- MIDI 入力 30
- オーディオエンジン 30
- 異なるバージョンの Dorico 55
- 存在しないフォント 56
- プレーヤーの削除 80, 98

形式 (「ファイル形式」を参照してください)

形式設定 363

- アルペジオ記号 759, 760
- インストゥルメントの変更ラベル 103
- オルタードユニゾン 549
- キャップ 836
- 強弱記号 646
- 組段 394
- グリッサンドライン 765
- コードダイアグラム 615
- 小節番号 567, 571
- スラー 893, 894
- タイ 946
- タレット 390, 392
- 段階的強弱記号 646
- テキスト 309, 311, 398, 406
- テンポ記号 939, 940
- ニエンテのヘアピン 641
- ファイル名 533
- 符頭 725
- フレーム 394
- ヘアピン 646
- ページ 367, 394, 396, 682
- ページ形式設定 364, 386
- ペダル線 809, 810
- マーカー 319, 848
- 前付け 682
- マスターページ 363
- ライン 835, 836
- レイアウト 370, 394, 396
- 連符 973, 980

傾斜

- ペダル線のフック 810
- 連桁 583, 687

形状

- コードダイアグラム 610, 614-616
- 小節番号の囲み線 568
- スラー 891
- 符頭 721, 724
- 連桁 584, 589, 591
- 連符の大括弧 977-979

結合

- 小節線 564, 596
- 小節線を表示した譜表 566
- 符尾 586
- ペダル線 808
- 連桁 586

結合式強弱記号 (「強弱記号」を参照してください)

結合拍子の拍子記号 222, 955

- 入力 222, 224, 226, 227
- 破線の小節線 222, 955

弦楽器 100, 105

- 演奏技法 (「演奏技法」を参照してください)
- 音域外の音符 729, 922
- 替え指のフィンガリング 664
- 弦の指定 728
- コードダイアグラム 611, 616

削除 117

- スラー (「ハンマーオン」を参照してください)
- タッピング (「タッピング」を参照してください)
- チューニング 82, 105

追加 117

- ハーモニクス 735
- 番号 (「弦の指示記号」を参照してください)
- ハンマーオン (「ハンマーオン」を参照してください)
- ピッチの変更 117
- 表示 (「弦の指示記号」を参照してください)
- フィンガリング 668, 728 (「弦の指示記号」.も参照)
- フィンガリングのシフト 674
- プルオフ (「ハンマーオン」を参照してください)
- フレット楽器 82, 105, 117
- 変更 728, 922
- バンド (「ギターバンド」を参照してください)
- リセット 922

言語

- インストゥルメント 103, 133, 136
- キーボードショートカット 47, 49

検索 44

- アンサンブル 82
- インストゥルメント 82
- 環境設定 44
- キーボードショートカット 45, 47, 48
- プロパティ 150
- レイアウトオプション 90

検出 (「検索」を参照してください)

献呈 88, 682

- テキストトークン 399

弦の指示記号 668, 677, 728

- 位置 680
- 移動 680, 681
- 削除 679
- 水平位置 681
- デュレーション 678, 820
- 入力 292, 295, 302-304

弦の指示記号 (続き)

- パネル 295, 303
- 譜表の内側 304, 677, 679
- 譜表の外側 302, 303, 677
- ポップオーバー 292, 295, 302
- ライン 302, 303, 678, 820

弦のシフト指示 674

- 角度 674
- 太さ 674
- 方向 675, 728

弦のピッチ

- フレット楽器 119
- 変更 119

こ

交響曲 (「フロー」を参照してください)

交互拍子の拍子記号 (「拍子記号」を参照してください)

格子状配列

- 臨時記号 548

構成要素 533

- アーティキュレーション 553
- コード記号 251, 601
- コードダイアグラム 611
- テンポ記号 930
- ライン 827

候補メニュー

- 演奏技法のポップオーバー 292
- テンポのポップオーバー 230

ゴーストノート 730, 731

- ギター (「デッドノート」を参照してください) (「括弧付きの符頭」.も参照)

コーダ 859

- インデント 861, 917
- 間隔 861, 917
- 組段の途中の間隔 859, 861
- セクション 859
- 入力 330
- 複数 860

コーデック 139

コード 399

- アルペジオ記号 761
- 音域の選択 166
- 括弧付きの符頭 730, 731, 733
- ギターバンド 769, 773
- キャレット 159, 163, 194
- 試聴 343
- 衝突回避 548
- 数字付き低音 314, 315, 655, 661
- タイ 947
- タイム 851
- タブ譜 167, 186
- トラック (「コードトラック」を参照してください)
- 入力 146, 179, 194
- ビブラートバーのダイブとリターン 774
- フィンガリング 671
- 符尾の方向 925
- ベロシティ 439 (「ベロシティレーン」.も参照)
- ポストバンド 773
- 密集 548
- 臨時記号 548
- 臨時記号のスタック 548
- ロール (「アルペジオ記号」を参照してください)

コード記号 600

- MIDI での操作 49
- MIDI 入力 250
- MusicXML の読み込み 609
- 位置 606
- 移調 128, 204, 601
- 移調楽器 128, 608, 609
- 移動 607
- 異名同音の表記 608, 609
- インストゥルメント 255, 602, 607
- オンコード 257
- 音程 252
- ガイド 350, 600, 604
- 強調表示 606
- クオリティー 257, 603
- 組段 607
- グローバル (「グローバルなコード記号」を参照してください)
- 構成要素 (「コード記号の構成要素」を参照してください)
- 再生 453, 454
- 削除 351
- サスペンション 252
- 省略 252
- 数字付き低音 314, 315
- スラッシュ領域 602, 604, 870
- 選択 335, 338-340
- ダイアグラム (「コードダイアグラム」を参照してください)
- タイプ 251, 601
- トラック (「コードトラック」を参照してください)
- 入力 250, 251, 254-257
- 入力中のナビゲーション 254
- 配置 606
- ピッチ 128
- 非表示 602-604, 607
- 表示 255, 257, 602-604, 607
- 表示オプション 606
- フィルター 341
- 付加音 252
- 譜表 255, 602, 607
- プレーヤー 255, 602, 607
- 変更 343
- ポップオーバー 251
- ポリコード 253, 256
- モーダル 253, 608
- 領域 (「コード記号領域」を参照してください)
- ルート 251, 257, 603
- レイアウト 603
- ローカル (「ローカルなコード記号」を参照してください)
- 和音なし 253
- コード記号の構成要素 601
- タイプ 601
- 入力 251
- ポップオーバー 251
- コード記号領域 604
- 移動 604
- 強調表示 606
- 長さ 605
- 入力 257
- ハンドル 605

- コード記号領域 (続き)
 - 非表示 602, 607
 - 表示 602, 607
 - コードダイアグラム 600, 610
 - 開放弦 611, 616
 - カスタム 615
 - カラー 615, 616
 - 間隔 612
 - 記号 (「コード記号」を参照してください)
 - グリッド 612
 - 形式設定 615, 616
 - 形状 614-616
 - 構成要素 611
 - シェイプのコピー 614
 - 省略弦 611, 616
 - チューニング 117, 119, 612, 614
 - ナット 611
 - バレ 611
 - バレー 616
 - 非表示 611, 612
 - 表示 611, 612
 - フレット番号 615, 616
 - 変更 614, 615
 - 編集 615
 - 丸 615, 616
 - リセット 616
 - 列 612
 - 「コードダイアグラムの編集」ダイアログ 616
 - 「コードダイアグラムを選択」ダイアログ 615
 - コードトラック 453
 - コードの括弧 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
 - コーナー
 - トンボ 542
 - 連桁 589
 - コーラスの歌詞 705
 - 歌詞を変更 706
 - ポップオーバー 312
 - ラインを変更 715
 - 五重奏のテンプレート 53
 - 譜表のグループ化 53, 596
 - 5線のサイズ 384
 - 5線譜 912
 - 打楽器キット 987, 988
 - 打楽器のレジェンド 995
 - 符頭 991, 993
 - 固定
 - 音符のデュレーション 173, 191
 - 組段 387
 - 小節 386
 - 数字付き低音 662
 - ページ 387
 - 固定テンポ変更 930
 - 構成要素 930
 - 固定テンポモード 464
 - 古典派
 - 装飾音 271
 - トリル 756, 757
 - コピー 351-353
 - アーティキュレーション 552
 - インストゥルメント 97
 - 演奏技法 821
 - オートメーション 444
 - 音符 552
 - コピー (続き)
 - 歌詞 708
 - 強弱記号 343, 435, 639
 - コードダイアグラムシェイプ 614
 - 小節線 124
 - スラー 343
 - 挿入モード 181
 - パート形式 394, 396
 - プレーヤー 97
 - フロー 124
 - プロパティ 396
 - ページ形式設定 394
 - 和音モード 196
 - コメント 356
 - イニシャル 356, 361
 - 印刷 362, 527, 542
 - インストゥルメント 359
 - 書き出し 359, 362, 530, 542
 - 削除 351, 359
 - 作成者 356, 361
 - 小節番号 358, 359
 - ダイアログ 358
 - 追加 358, 360
 - パネル 359
 - 非表示 362
 - 表示 362
 - 変更 361
 - 返信 360
 - リスト 359
 - 「コメント」ダイアログ 358
 - 小文字
 - フロータイトル 401
 - ローマ数字 401
 - コモンタイム 695, 955
 - 小指 668
 - 入力 217
 - ポップオーバー 217
 - コルレーニョ (「演奏技法」を参照してください)
 - クロン
 - 強弱記号 637
 - 連符 979
 - コンソルディーノ (「演奏技法」を参照してください)
 - コンティニューアスコントローラー 504
 - コンデンシング 371, 372, 374, 393
 - オシア譜表 914
 - ガイド 350
 - 追加の譜表 913
 - ディヴィジ 910
 - パラグラフスタイル 910
 - 譜表ラベル 910
 - コントローラー
 - MIDI (「MIDI コントローラー」を参照してください)
 - エクスペッションマップ 490
 - オートメーション 440
 - コントロールチェンジ 496
 - コントロールチェンジの動作 504
 - コンマ
 - ブレス記号 690
- さ**
- 最近使用したプロジェクト 55
 - 最終的なテンポ 938

最初の組段

インデント 918

最初のページ

形式設定 379

ページ番号 793

マスターページ 379

サイズ 384

5線 384

アルペジオ記号のフィンガリング 671

オーディオバッファ 209, 210

音符 630, 726

歌詞 711

間隔 116

基準単位 43

キュー 630

組段オブジェクト 370, 384

コードダイアグラム 612

スペース 384

装飾音符 684, 686, 726

トラック 427, 456

左手のフィンガリング 668

「ビデオ」ウィンドウ 142

拍子記号 958, 959

フィンガリング 671

符頭 721

譜表 90, 370, 384

ページ 90, 368, 538

用紙 538, 539

再生 460, 516

アーティキュレーション 461, 491, 556

アイテムを除外する 464

アルペジオ記号 762, 763

インストゥルメント 461, 490, 510

上書き 520

エクスペッションマップ 490, 491

演奏回数 465

演奏技法 461, 506, 516, 517

エンドポイント 482, 483, 485, 486, 488, 490

オーディオの書き出し 72, 73

オーディオバッファサイズ 209, 210

オートメーション 440

オッサ譜表 914

音符 342, 343, 461

音符のデュレーション 519

音符の非表示 873

音符の録音 208

開始 460

括弧付きの符頭 731

環境設定 44

ギターバンド 769

休止 689

強弱記号 342, 430, 461, 498, 640

クリック 448, 460, 473

グリッサンドライン 767, 795

経過時間 473, 474

ゴーストノート 731

コード 343

コード記号 453, 454

固定テンポ 464

再生ヘッド（「再生ヘッド」を参照してください）

サウンドライブラリーの変更 480

ジャズアーティキュレーション 516, 787

小節リピート記号 864

再生（続き）

スウィング 467, 468, 470

スラー 213, 461, 901

スラッシュ 354, 873, 1005

声部 461, 488

選択範囲 460

装飾音符 687

ソロ 462, 463

タイムコード 473, 474

打楽器 490, 510, 989, 991, 992

チャンネルストリップ 472

追従テンポ 464

デッドノート 783

デフォルト設定 480

デフォルトのテンポ 929, 935

テンプレート（「再生テンプレート」を参照してください）

テンポ 448, 473, 936-938

テンポの等式 940

トランスポート 473, 474

トリル 756, 757

トレモロ 461, 515

ノートベロシティ 438

ハーモニクス 735-737

パッチ 482

早送り 458

ビブラートバーのダイブとリターン 774

フェーダー 470

複数のウィンドウ 39

プラグイン 470

フロー 488

ペダル線 813

ベロシティ 438

ボリューム 342, 464, 470

ボリュームのリセット 464

巻き戻し 458

ミキサー 470, 472

ミュート 462-464

無音の再生テンプレート 474, 475

メトロノーム 473

ライン 458

リピート 465, 466

リピート回数 465

両立しない演奏技法のグループ 508

再生効果 482, 506, 516, 517, 552, 815

エクスペッションマップ 490, 491

エンドポイント 482

組み合わせ 502, 506

再生テンプレート 474

削除 508, 517

作成 517

代替 517

打楽器 515

単音 517

パーカッションマップ 510

編集 517

方向 517

リセット 517

両立しない演奏技法のグループ 508

「再生効果を編集」ダイアログ 517

再生ツールボックス 414

- 再生テンプレート 474, 475
 - 上書き 474
 - エンドポイント設定 416, 483, 485, 486
 - 書き出し 482
 - カスタム 474, 477, 480
 - 作成 480
 - 出荷時のデフォルト 475
 - ダイアログ 475, 477
 - 代替 477
 - ファイル形式 474
 - 変更 480
 - 読み込み 482
 - リセット 480
- 再生ヘッド 458
 - 位置 460
 - 移動 348, 458
 - 再生 460
 - ズーム 427
 - トランスポート 473, 474
 - 早送り 458
 - 非表示 459
 - 表示 459
 - 巻き戻し 458
 - リピート 465
- さいせいモード 3, 413-521
- 再生モード 15, 413
 - MIDI インストゥルメント 417, 418
 - VST インストゥルメント 416, 418, 419
 - イベントディスプレイ 420
 - ウィンドウの要素 413
 - 上書き 520
 - エクスプレッションマップ 490, 502
 - エクスプレッションマップの書き出し 509
 - 「エンドポイントの設定」ダイアログ 483
 - 音符の移動 423
 - 音符の削除 426
 - 音符のデュレーション 424, 519, 520
 - 音符の入力 422
 - 切り替え 413
 - 再生 460
 - 再生ヘッド（「再生ヘッド」を参照してください）
 - サウンドのロード 418, 419
 - ズーム 427
 - チャンネルストリップ 472
 - ツールボックス 413, 414
 - トラック 427, 456
 - ドラムエディター 422
 - トランスポート 23, 473
 - パーカッションマップ 510
 - パネル 29, 413, 416
 - ピアノロールエディター 421
 - ミキサー 470, 472
 - 無音程打楽器 999
- 再生を抑制 464
- 最適化された譜表 371, 372, 374（「コンデンシング」も参照）
- サイドスティック（「無音程打楽器」を参照してください）（「演奏技法固有の符頭」も参照）
- 再表示
 - 臨時記号 550
- 再読み込み
 - ビデオファイル 140
- サウンド（「再生」を参照してください）
- サウンドトラック
 - オーディオ 143
 - ボリューム 143
- サウンドライブラリー 474, 510
 - エクスプレッションマップ 491
 - 再生 490, 510
 - サウンドのロード 418, 474, 480
 - 存在しないサウンド 480
 - トリル 756
 - パーカッションマップ 513
 - 変更 480
- 作詞者 88, 401
 - テキストトークン 399
 - デフォルトのマスターページ 682
- 削除 351, 363
 - アーティキュレーション 553
 - アルペジオ記号 351
 - インストゥルメント 98, 109, 117
 - インストゥルメントの移調 133, 907
 - 演奏技法 351
 - エンドポイント 485, 488
 - オートメーション 446
 - オクターブ線 628
 - 音符 351, 426, 558
 - 音符間の間隔 172
 - 音部記号 621
 - 重なり合う音符 172
 - 歌詞 708
 - キーボードショートカット 50
 - ギターテクニック 786
 - ギターバンド 351
 - ギターポストバンド 778
 - 休止 351
 - 休符 172, 884
 - 強弱記号 437, 640
 - 空白ページ 20
 - 組段区切り 390
 - グリッサンドライン 351
 - 弦楽器 117
 - 弦の指示記号 679
 - コメント 351, 359
 - 再生効果 508, 517
 - 再生の上書き 520
 - 自動保存されたプロジェクト 75
 - ジャズアーティキュレーション 791
 - 小節 238, 558-560
 - 小節線 564
 - 小節番号の変更 575
 - 小節リピート記号 351
 - 数字付き低音 351
 - スクープ 786
 - スラー 351
 - スラッシュ符頭 351
 - 声部 1004
 - 装飾音 351
 - 装飾音符 351
 - 挿入モード 181
 - タイ 951
 - 打楽器キットのグループ 115
 - タッピング 786
 - 中央配置の連桁 585
 - 中間休止記号 351
 - 調号 697

削除 (続き)

テンポ記号 [452](#), [935](#)
 トリル [351](#)
 トリルの音程 [753](#)
 トレモロ [969](#)
 拍 [238](#), [558](#)
 ビデオ [142](#)
 ビブラートバー [351](#)
 拍子記号 [965](#)
 フィンガリング [668](#)
 フェルマータ [351](#)
 符尾の方向の変更 [928](#)
 フレーム [379](#)
 フレーム区切り [389](#)
 プレーヤー [98](#), [121](#), [122](#), [124](#), [127](#)
 プレス記号 [351](#)
 フロー [125](#), [127](#)
 フロー見出し [379](#)
 ペダル線 [351](#)
 ベロシティーの変更 [440](#)
 ベンディング [778](#)
 マーカー [351](#)
 ライン [351](#)
 リズミックフィールの変更 [470](#)
 リハーサルマーク [843](#)
 リピート括弧 [351](#)
 リピートマーカー [351](#)
 臨時記号 [546](#)
 レイアウト [130](#)
 連桁 [581](#)
 連符 [973](#), [976](#)
 作成 (「入力」を参照してください)
 作成者名 [356](#)
 変更 [361](#)
 サステイン楽器 [649](#)
 サステインペダル [803](#)
 MIDI コントローラー [210](#), [813](#)
 MusicXML の読み込み [814](#)
 延長線 [810](#)
 入力 [294](#), [299](#), [300](#)
 分割 [808](#)
 ポップオーバー [294](#), [299](#)
 マージ [808](#)
 リテイク [299](#), [301](#), [804](#)
 リテイク/強さの変更指示の削除 [804](#)
 レベルの変更指示 [299](#), [301](#), [804](#)
 サスペンション
 コード記号 [252](#)
 数字付き低音 [314](#), [315](#), [657](#), [658](#)
 作曲者 [88](#)
 テキストトークン [399](#)
 デフォルトのマスターページ [682](#)
 冊子印刷 [537](#)
 印刷 [536](#), [537](#)
 両面印刷 [537](#)
 サブ小節番号 [576](#)
 追加 [576](#)
 サブタイトル [88](#), [364](#) (「フロー見出し」.も参照)
 三角形符頭 [722](#), [725](#)
 打楽器 [989](#)
 三重付点音符 [174](#)

三重臨時記号

移調 [204](#)
 書き換え [202](#)
 サンプリングされたトリル [756](#), [757](#)
 サンプルライブラリー (「サウンドライブラリー」を参照してください)

し

シーケンス

サブ [576](#)
 小節番号 [574](#)–[576](#)
 タイプ [844](#)
 ページ番号 [377](#)
 リハーサルマーク [843](#)

シェイク (「ジャズの装飾音」を参照してください)

四角

括弧付きの符頭 [730](#), [731](#)
 符頭 [724](#)
 臨時記号の括弧 [547](#), [738](#)

指揮者用のスコア (「コンデンシング」を参照してください) (「レイアウト」.も参照)

ジグザグ配列

臨時記号 [548](#)

指示記号

オクターブ [624](#)
 音部記号 [624](#)
 キャレット [640](#)
 弦のフィンガリング [728](#)
 声部 [640](#)

四重奏のテンプレート [53](#)

譜表のグループ化 [53](#), [596](#)

システムトラック [338](#)

楽譜の削除 [559](#)
 楽譜の選択 [339](#), [340](#)
 小節の入力 [242](#)
 拍の入力 [242](#)
 非表示 [339](#), [346](#)

持続の再生効果 [517](#)

下の音符

トリル [757](#)

下パネル [29](#)

下向アルペジオ記号 (「アルペジオ記号」を参照してください)

舌を鳴らす (「演奏技法」を参照してください)

試聴

MIDI デバイス [206](#)
 音符 [206](#), [342](#), [343](#)
 コード [343](#)

実音 [129](#)

インストゥルメントの移調 [906](#)

音部記号 [622](#), [623](#)

ステータス表示 [30](#)

ピッチの入力 [169](#)

表示 [128](#)

譜表ラベル [903](#), [906](#)

レイアウト [125](#), [128](#)

実線

スラー [892](#)

タイ [945](#)

テンポ記号 [940](#)

- 自動保存 75, 76
 - 音程 77
 - 日時 75
 - プロジェクトの回復 76
 - プロジェクトの削除 75
 - 無効化 77
- 「自動保存したプロジェクトを回復」ダイアログ 75
- シャープ（「臨時記号」を参照してください）
- 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」を参照してください）
 - 音楽フォント 397
 - グリフ 397
 - バンドのテンプレート 53
 - 譜表のグループ化 53, 596
- ジャズアーティキュレーション 787, 788
 - 位置 789
 - 移動 789
 - 外観 789, 790
 - 再生 516, 517, 787
 - 削除 791
 - スムーズ 787
 - 線のスタイル 790
 - 装飾音（「ジャズの装飾音」を参照してください）
 - タイプ 269, 787, 789
 - デュレーション 789
 - 長さ 789
 - 入力 267, 269, 277, 278
 - パネル 271, 278
 - 変更 789
 - ベンド 787
 - ポップオーバー 269, 277
- ジャズの装飾音 787, 788
 - タイプ 268
 - 入力 268, 272, 273
 - ポップオーバー 268
- 斜線
 - 臨時記号のスタック 548
- 斜体
 - 歌詞 712
 - 強弱記号 631
 - テキスト 309
- 弱起（アウフタクト）955, 957
 - 小節の変換 957
 - 入力 222, 223, 228, 229
 - 拍の削除 238, 558, 559
- ジャンプ
 - 再生 466
 - 入力 330
 - 反復 859
- ジャンプ記号（「リピートマーカ―」を参照してください）
- 重音のトレモロ（「トレモロ」を参照してください）
- 終止線 239, 562
 - 演奏回数 465
 - 入力 242, 243
- 修飾キー
 - キーボードショートカット 47
 - 検索 47
- 修飾語句 245, 247, 642
- 終端線 827
- 終端の位置
 - アルペジオ記号 760
 - オクターブ線 627, 628
- 終端の位置（続き）
 - 強弱記号 635
 - スラー 556, 889–891
 - タイ 943
 - トリル 745
 - 譜表線 890
 - ペダル線 806
 - ライン 828, 833, 834
 - リピート括弧 858
 - 連符の大括弧 978
- 重要なマーカ― 321, 850
- 縮尺サイズ
 - 印刷 527, 538, 539
 - 音符 726
 - 音符のスペーシング 408
 - キュー 408
 - コードダイアグラム 612
 - 小節線 562
 - 装飾音符 408, 684, 686
 - フィンガリング 668
 - 譜表 384, 385, 410
- 縮小（「サイズ」を参照してください）
- 出荷時のデフォルトの再生テンプレート 475
- 出力
 - オーディオ書き出し 44
 - プラグイン 483
 - ミキサー 483
 - ミキサーのチャンネル 470
- 取得（「回復」を参照してください）（「非録音時の MIDI 入力データを記録」.も参照）
- 順番
 - MIDI メッセージ 496
 - アーティキュレーション 554
 - インストゥルメント 108
 - インストゥルメントのナンバリング 101
 - エクスペッションマップ 491
 - オーケストラ 97, 98, 108, 120
 - 音符 1003
 - スコア 97, 98, 120
 - 声部 1003
 - 打楽器キット内のインストゥルメント 115
 - タブ 38
 - 調号 695
 - 動作 496
 - フレームチェーン 366
 - プレーヤー 97, 98, 120
 - ライン 829
 - リハーサルマーカ― 843
 - リピートマーカ― 860
 - 臨時記号 548, 695
 - レイアウト 129
- 小音符 726
 - キュー（「キュー」を参照してください）
 - 譜表（「譜表サイズ」を参照してください）
- 条件
 - エクスペッションマップ 497, 506
- 詳細設定
 - 非表示 33
 - 表示 33
- 浄書オプション
 - 打楽器 994
- 浄書モード 363

- 小数点位置
 - メトロノームマーク 235, 236, 936
- 小節 558
 - 移動 348, 388
 - 音符のグループ化 19
 - 数の固定 386, 387
 - 休符 (「小節休符」を参照してください)
 - グリッサンドライン 765
 - グループ化 868, 869
 - 結合 561
 - コード記号 604
 - コンテンツの削除 560
 - 削除 238, 558, 559
 - 弱起 (アウフタクト) 957
 - 小節休符 (「小節休符」を参照してください)
 - 選択 339
 - タイムコード 853
 - 長休符 885, 886
 - ディスプレイ 473, 474
 - デュレーション 558
 - 長さ 558
 - ナビゲーション 348
 - 入力 237, 238, 240-242
 - パネル 240, 241
 - 幅 383
 - 番号 567
 - ビブラート (「ビブラートバー」を参照してください) (「ギター」.も参照)
 - 分割 560
 - ポップオーバー 237, 238, 240
 - リピート記号 863
 - 連桁のグループ化 19
 - 連符 974
- 小節休符 885
 - 移動 887
 - カウント 886
 - 削除 884
 - 長休符 886
 - 入力 190, 238
 - 非表示 885
 - 表示 885
- 小節数
 - 長休符 569
- 小節線 562
 - 移動 564
 - ガイド 350, 564
 - カスタムの結合 (「小節線の結合」を参照してください)
 - 強弱記号 633, 635
 - 結合 (「小節線の結合」を参照してください)
 - コピー 124
 - 最終 562
 - 削除 564
 - 三重 239
 - 縮尺サイズ 562
 - 装飾音符 686
 - タイプ 239, 562
 - 大譜表を用いる楽器 564
 - 単一 562
 - 短線 562
 - 中間休止記号 266
 - 調号 698
 - ティック 562
- 小節線 (続き)
 - 二重 562
 - 入力 237, 239, 240, 242, 243, 560
 - 破線 562
 - パネル 240, 243
 - 反復 465, 562
 - 拍子記号 566
 - フェルマータ 694
 - 太さ 562
 - 譜表 564, 566
 - 譜表のグループ化 565, 596
 - 譜表をまたぐ 564, 566
 - 変更 242, 243
 - ポップオーバー 237, 239, 242, 243
 - リハーサルマーク 841
 - 連符 974
- 小節線に連結されたライン (「ライン」を参照してください)
- 小節線の結合 564, 565, 596
- 小節と小節線パネル 240, 241, 243
- 「小節に移動」ダイアログ 348
- 小節の時間 (「リピート括弧」を参照してください)
- 小節番号 567
 - 位置 571, 572
 - 移動 571, 572
 - 外観 567
 - ガイド 350, 570
 - 囲み線 568
 - ギャラリービュー 32
 - 組段に対する位置 573
 - コメント 356, 358, 359
 - 削除 575
 - サブ 576
 - シーケンスの変更 574
 - 弱起 (アウフタクト) 957
 - 代替 577
 - 長休符 569
 - デフォルト設定 567
 - 背景の塗りつぶし 568
 - パラグラフスタイル 570
 - 範囲 569
 - 非表示 567, 570, 573
 - 表示 567, 570
 - 拍子記号 573
 - 頻度 567
 - フォント 570
 - 複数の位置 571
 - 譜表に対する位置 571
 - プライマリーシーケンスに戻す 577
 - 変更 575
 - リハーサルマーク 844
 - リピートセクション 577
 - リピートの2回目以降 577
 - レイアウトオプション 567
- 小節番号のプライマリーシーケンス
 - 変更 575
 - 戻す 577
- 小節リピート記号 863
 - 移動 864
 - カウント 866, 867
 - カウントの非表示 868
 - 数の変更 867
 - 括弧 868

小節リピート記号 (続き)

記号 868
 強弱記号 864
 強調表示 863, 866
 組段区切り 389
 グループ化 868, 869
 再生 343, 864
 削除 351
 小節番号 569
 タイプ 325
 長休符 886
 統合 886
 長さ 865
 入力 325, 326, 334
 配置設定 386
 パネル 326
 ハンドル 865
 表示オプション 866
 頻度 867
 フィルター 341
 フォントスタイル 866
 フレーズの長さ 343, 864
 フレーム区切り 388
 変更 343, 864
 ポップオーバー 325
 領域 863

上線付きテキスト 309

衝突回避

アーティキュレーション 555
 ギャレービュー 412
 強弱記号 633
 スラー 892, 896
 タイ 943
 譜表 371, 372, 410, 412

小副括弧 (「副括弧」を参照してください)

情報 (「プロジェクト情報」を参照してください)
 省略

強弱記号 631, 643
 コード記号 252
 コードダイアグラム 611, 616
 テンポのテキスト 934
 日付 403
 譜表ラベル 109, 904, 905

ショートカット

MIDI 45, 49
 キーボードショートカット 45, 48

除外 93

再生 464
 プレーヤー 124
 フローからプレーヤーを 93
 レイアウトからプレーヤーを 93, 127
 レイアウトからフローを 93, 127

初期化スイッチ 495, 504

ジョブタイプ 525, 536

印刷 536
 選択 536
 ページ範囲 529

白黒のグラフィック 541

白玉符頭 720, 721, 725

新規プロジェクト

開始 52
 テンプレート 51, 53

シンコペーション

ステムレット 591
 拍のグループ化 592
 親切フィンガリング 668
 親切臨時記号 550
 括弧 550
 タイのつながり 547, 738, 949
 トリル 750
 非表示 547, 738
 表示 547, 738

す

図

書き出し 530, 532

垂直位置

poco a poco 644
 アーティキュレーション 554-556
 アイテムの反転 344
 インストゥルメント 97, 98
 演奏技法 344, 817
 歌詞 703, 705, 712, 714-717
 休止 691
 休符 880
 強弱記号 632, 644
 組段 371, 372, 410
 組段オブジェクト 917
 組段テキスト 917
 コード記号 606, 607
 修飾語句 644
 小節番号 571-573
 数字付き低音 656, 659
 スラー 891, 894
 スラッシュ符頭 872
 装飾音 744
 タイ 943
 タイムコード 847, 852
 タレット 393
 中間休止記号 691
 テキスト 344, 916
 テンポ記号 916, 917, 933
 トリル 744
 トレモロ 968
 ハープペダルダイアグラム 799
 拍子記号 916, 958, 959, 963
 フィンガリング 664, 669, 671
 フェルマータ 691
 譜表 97, 98, 371, 372, 410
 プレーヤー 97, 98
 ブレス記号 691
 フロー見出し 364, 380, 381
 ペダル線 805
 変更 344
 マーカー 847
 ライン 828, 830, 831, 834
 リハーサルマーク 841, 916, 917
 リピート括弧 857, 916, 917
 リピートマーカー 861, 862, 917
 レイアウト 129
 連符 971
 垂直線 (「ライン」を参照してください) (「アルペジオ記号」も参照)

- 垂直方向のスペーシング
 - オッサ譜表 914
 - 括弧付きの符頭 731, 733
 - 組段（「組段のスペーシング」を参照してください）
 - コードダイアグラム 612
 - 打楽器キット 116
 - タチエット 393
 - 譜表（「譜表のスペーシング」を参照してください）
- 垂直方向の配置
 - 演奏技法 822
 - 強弱記号 650, 651
 - ライン 822
- スイッチ 495, 504
 - 作成 505, 506
- 水平位置
 - poco a poco 644
 - アルペジオ記号 761
 - 音符 407, 1002, 1003
 - 音部記号 621
 - 歌詞 703, 713
 - 休符 880
 - 強弱記号 632, 633, 644
 - 組段 383
 - 弦の指示記号 681
 - コード記号 606
 - 修飾語句 644
 - 小節番号 571
 - 装飾音 744
 - タイ 943
 - テキスト 405
 - テンポ記号 933
 - トリル 744
 - 拍子記号 954
 - 譜表 383
 - ライン 829, 830, 832, 834
 - リハーサルマーク 841
 - 連符 971, 980
 - 連符の大括弧 978
- 水平方向の配置
 - 組段 383
 - 装飾音 744
 - テキスト 405
 - 譜表 383
- スウィング再生 467
 - 3 連符 467
 - 比率 467
 - ポップオーバー 232
 - 無効化 470
 - 有効化 232, 468
- 数字付き低音 655, 658
 - 位置 659
 - 移調 203, 204
 - 移動 660
 - インストゥルメント 314
 - オクターブ 661
 - 外観 661, 662
 - ガイド 314, 350, 655, 656, 661
 - 簡略化 661
 - 休符 314, 655, 661
 - グローバル 314
 - 固定 662
 - 削除 351
 - サスペンション 315, 658
- 数字付き低音（続き）
 - 垂直位置 656
 - デュレーション 657
 - 長さ 657
 - 入力 314, 315
 - 入力オプション 662
 - 反転 659
 - ハンドル 657
 - ピッチ 201
 - 非表示 656
 - 表示 314, 656
 - フォント 661
 - 譜表 314
 - 譜表に対する位置 659
 - プレーヤー 314, 656
 - ホールドの線 658
 - ポップオーバー 315
 - リセット 662
 - 臨時記号 317
 - 列 659
 - ローカル 314
- 数字付き低音の複音程 314, 315, 661
- 数値フィールド 152
- ズーム 30
 - イベントディスプレイ 427
 - オプション 30, 33, 349
 - 歌詞 711
 - コード記号 606
 - 小節リピート記号 866
 - スラッシュ領域 871
 - ドラムエディター 427
 - ピアノロールエディター 427
 - 変更 349
- 透かし 542
 - 印刷 527
 - 書き出し 530
- スクイーズ（「ジャズの装飾音」を参照してください）
- スクープ
 - 削除 786
 - ジャズ（「ジャズアーティキュレーション」を参照してください）
 - 入力 277, 278, 285, 286
 - ビブラートバー 779
 - ポップオーバー 269, 270
- スクロールビュー（「ギャラリービュー」を参照してください）
- スケール 701
 - EDO 701, 702
 - オクターブの分割 701, 702
 - 調号 695, 696
 - 度 601, 724
 - マイナー 696
 - メジャー 696
- スケールディグリー
 - Nashville 番号 251
 - コード記号 251
 - 符頭 724
- スコア（「レイアウト」を参照してください）
- スコルダトゥーラ 117, 119
- スタイル
 - 外観 345
 - グリッサンドライン 764, 765
 - ジャズアーティキュレーション 790

スタイル (続き)

- スラー 892, 893
- タイ 945, 946
- 中間休止記号 691
- テンポ記号 930, 938
- ニエンテのヘアピン 641
- 拍子記号 960, 961
- フェルマータ 689
- ブレス記号 690
- 余白 367
- リセット 345
- スタッカート (「アーティキュレーション」を参照してください) (「再生効果」も参照)
- スタックの順番
 - ライン 829
 - 臨時記号 548
- スティッキング 986
- ステータスバー 30
 - 選択ツール 31
 - ビュータイプ 32
- ステータス表示 30
- ステップ入力 (「音符入力」を参照してください)
- ステムレット 591
- ストレート再生 (「スウィング再生」を参照してください)
- ストローク
 - スラー 892
 - タイ 945
 - トレモロ 967, 968
- スナップピチカート (「演奏技法」を参照してください)
- スネアドラム
 - ロール (「トレモロ」を参照してください)
- スペーシング
 - アルペジオ記号 761
 - 音符 (「音符のスペーシング」を参照してください)
 - 歌詞 408, 712, 713
 - ギャレービュー 32
 - キュー 408
 - 組段 383
 - コンデンシング 393
 - 声部列 1003
 - 装飾音符 408
 - 打楽器キット 116
 - タチエット 393
 - 段階的強弱記号 648
 - 中間休止記号 266
 - 符尾 587
 - 譜表 371, 383, 409
 - 譜表をまたぐ連桁 587
 - フレット 117
 - リハーサルマーク 841
 - 臨時記号 549
 - レイアウトオブション 90
- スマア (「ジャズの装飾音」を参照してください)
- スムーズ
 - オートメーション 443
 - 強弱記号 434
 - グリッサンドライン 764
 - ジャズアーティキュレーション 787
- スラー 888, 944
 - アーティキュレーション 554, 556, 891
 - アルペジオ記号 (「曲線のアルペジオ記号」を参照してください)
 - 位置 888, 890, 891, 894, 895

スラー (続き)

- 移動 898
- 入れ子 891
- 入れ子状のスラー 896, 897
- エンドポイント 890, 891
- カーブ 890, 894, 895
- 角度 891
- 重ね合わせ 892
- 間隔 891
- ギターテクニック 290
- 組段区切り 891
- 形式設定 893, 894
- 形状 891
- 再生 213, 461, 901
- 削除 351
- 衝突回避 892, 896
- スタイル 892, 893
- スラー内 896, 897
- 声部をまたぐ 213, 896
- 選択 335
- 装飾音符 213, 684, 889, 890
- タイ 889, 891
- タイとスラー 944
- デュレーション 901
- 点線 892
- 長さ 899
- 日本語のエリジョン 718
- 入力 213, 290, 897
- 破線 892
- パネル 149
- 反転 890, 894, 895
- ハンマーオン 290, 781
- フィルター 341
- 符尾の方向 891, 894
- 譜表線 890
- 譜表をまたぐ 213, 896
- ブルオフ 290, 781
- フレーム区切り 891
- 平坦なスラー 894
- 編者注 892
- ミュート 464
- リンク 343, 900
- リンクの解除 343, 901
- スライド
 - ピッチ (「グリッサンドライン」を参照してください) (「ピッチバンド」も参照)
 - フィンガリング (「フィンガリングスライド」を参照してください)
- スライド先
 - インストゥルメント 630
 - 音符 672
 - ファイルの書き出し 533
- スライド元の音符 672
- スラッシュ 870
 - 音符 (「スラッシュ付き声部」を参照してください) (「トレモロストローク」も参照)
 - 強弱記号 637
 - 声部 (「スラッシュ付き声部」を参照してください)
 - 装飾音符 684, 686, 687
 - トレモロ (「トレモロストローク」を参照してください)
 - 拍子記号 960, 962
 - 符頭 721, 723, 870, 1005

スラッシュ (続き)
 符尾 (「トレモロストローク」を参照してください)
 符尾なし 1006
 領域 (「スラッシュ領域」を参照してください)

スラッシュ記号 870

スラッシュ付き声部 967, 1005

移動 872

キャレット 159, 178

再生 1005

垂直位置 872

打楽器キット 109, 182, 1007

入力 178

複声部の状況 871

符尾なし 159, 178

符尾の方向 927

譜表上の位置 872

変更 354, 1006

ポップオーバー 325

領域 325, 870

スラッシュ符頭 870, 1005

位置 878

移動 872, 875

外観 871

カウント 876, 877

カウントの非表示 877

数の変更 877

括弧 877

キャレット 159, 178

休符 874

休符の非表示 874

強調表示 871

削除 351

垂直位置 872

声部 178, 354, 872, 1005, 1006

タイプ 1006

打楽器キット 109, 115, 182, 1007

入力 178, 326, 333

パネル 326

表示オプション 871

頻度 877

フィルター 341

フォントスタイル 866, 876

符尾 876

符尾なし 159, 178

符尾の方向 872, 927

譜表上の位置 115, 872

譜表に対する位置 878

分割 874

ポップオーバー 325, 333

領域 870, 876

スラッシュ領域 870

位置 878

移動 872, 875

カウント 876, 877

重ね合わせ 871

括弧 877

休符 874

休符の非表示 874

強調表示 870, 871

コード記号 602, 604, 870

削除 351

垂直位置 872

声部 872, 1005

スラッシュ領域 (続き)

長さ 875

入力 333

ハンドル 875

表示オプション 871

フィルター 341

フォントスタイル 866

複数 871

符尾 876

符尾の方向 872

譜表上の位置 872

譜表に対する位置 878

他の音符の非表示 873

他の音符の表示 873

ポップオーバー 325

スルタスト (「演奏技法」を参照してください)

スルポンティチェッコ (「演奏技法」を参照してください)

せ

声楽の譜表

角括弧 53

小節線 53

譜表のグループ化 53, 596

生成されたトリル 756, 757

生成用文字列 533

声部 1001

MIDI 録音 208

アーティキュレーション 553

位置 1002

演奏技法 296, 298

エンドポイント 488

オートメーション 440

オクターブ線 261

音符の移動 353

重ね合わせ 1003

カラー 1001

キャレット 159, 176

キュー 630

休符 880, 882, 887

強弱記号 247, 249, 430, 640

切り替え 176

グリッサンドライン 275, 276

コード 194

コード記号の再生 454

再生 461, 488

削除 1004

識別 30, 1001

順番 1003

順番の入れ替え 1003

小節休符 190

新規作成 176

ステータスバー 30

スラー 890, 894, 896

スラッシュ 178, 354, 871, 1005, 1006

スラッシュ符頭 178, 872

スラッシュ領域 873

選択 335

装飾音符 684, 685

挿入モード 180, 181

タイ 191, 947, 950

打楽器キット 109, 997, 998

追加 176

声部 (続き)

ドラムセット 113
 内容の入れ替え 355
 入力 176, 194, 422
 パート (「レイアウト」を参照してください)
 配置 1002
 ピアノロールエディター 421
 非表示 873
 表示 873
 フィルター 341
 フェルマータ 691, 693
 符尾の方向 924, 927, 997, 998, 1001, 1005
 フロー 488
 変更 354, 355, 1006
 方向 872
 臨時記号のスタックの順番 548
 列の並び順 1003
 連桁 926

声部の色

印刷 542
 書き出し 542
 非表示 346, 1001
 表示 1001

声部の個別再生 461

演奏技法 296, 298
 エンドポイントの変更 488
 音符の入力 422

ピアノロールエディター 421

声部列の並び順 1002, 1003

順番 1003

声部をまたぐスラー 213, 896

移動 896, 898
 長さ 896, 899

声部をまたぐタイ 191, 950

セーニョ 859

セクション 859
 入力 330
 複数 860

セクション

fine 859
 コーダ 859
 反復 859
 非表示 33
 表示 33

セクションプレーヤー 94

オッサン譜表 914
 空白の譜表 374
 追加 95
 ディヴィジ 919
 譜表 374, 375
 譜表ラベル 903

セグメント

キャップ 836
 最終 858
 リピート括弧 327, 328, 856
 連符 974

絶対値によるチャンネル変更の動作 504

設定

MIDI インポート 65
 MIDI 録音 209
 ウィンドウ 34
 エンドポイント 483, 485-488
 オーディオ 44

設定 (続き)

オーディオデバイス 44, 209, 210
 音符入力 167, 169, 170

環境設定 44

キーボードショートカット 48

打楽器キット 109

打楽器キットの音符の入力 184

デフォルト 44, 90

ドラムセット 109

ハープペダル 795

ビデオ 139

プロパティ 150-152

プロパティのコピー 396

マウス入力 156, 157

両面印刷 527

レイアウト固有 90

ワークスペース 34

せっていもーど 3, 79-144

設定モード 15, 79

アンサンプル 99

インストゥルメント (「インストゥルメント」を参照してください)

ガイド 350

切り替え 79

打楽器 109

パネル 29, 79, 80, 84, 87

プレーヤー (「プレーヤー」を参照してください)

プレーヤーグループ 120

プレーヤーの追加 99

フロー (「フロー」を参照してください)

レイアウト (「レイアウト」を参照してください)

セット

ドラムセット (「ドラムセット」を参照してください)

マスターページ (「マスターページのセット」を参照してください)

ゼロ

弦の指示記号 677

コードダイアグラム 610, 616

全音符 149

拍 238

メトロノームマーク 232

連符 199

全画面表示モード 39

線間の高さ 370, 384

前進

歌詞のポップオーバー 313

キャレット 163

コード記号のポップオーバー 254

選択 31, 335, 337, 342, 346

アイテム 156, 335, 337, 346

青 651, 900

音符 31, 335, 336, 342, 343, 346

歌詞 705

記譜記号 31, 336

記譜モード 146

組段オブジェクト 338-340

組段テキスト 338-340

コード 343

コード記号 338-340

再生モード 414

システムトラック 338

小節 338, 339

ステータス表示 30

選択 (続き)

- すべて [336-340](#)
- 選択の延長 [335, 337](#)
- 選択の変更 (「ナビゲーション」を参照してください)
- 選択範囲の移調 [204, 699](#)
- 調号 [338-340](#)
- ツール [30, 31, 146, 414](#)
- テンポ記号 [338-340](#)
- 拍 [340](#)
- 範囲選択 [31, 336](#)
- 拍子記号 [338-340](#)
- フィルター [341, 342](#)
- 譜表 [337](#)
- フロー [337](#)
- ほかのアイテムの後ろのアイテム [335](#)
- より広く [335, 337](#)
- リハーサルマーク [338-340](#)
- リピート括弧 [338-340](#)
- 選択解除 (「選択」を参照してください)
- 範囲選択ツール [31](#)
 - 使用 [336](#)
- センチメートル
 - 基準単位 [43](#)
- センド [472](#)
 - ミキサー [470](#)
- 先頭
 - インストゥルメントの変更ラベル [103](#)
 - 強弱記号 [642](#)
 - フィンガリング [674](#)
 - リハーサルマーク [844](#)

そ

装飾 (「装飾音」を参照してください)

- 装飾音 [743](#)
 - アチャカトゥーラ (「装飾音符」を参照してください)
 - アポジャトゥーラ (「装飾音符」を参照してください)
 - 位置 [744](#)
 - 移動 [744, 745](#)
 - 音程 [743](#)
 - 削除 [351](#)
 - ジャズ [788](#) (「ジャズアーティキュレーション」も参照)
 - 選択 [335](#)
 - タイプ [268](#)
 - トリル (「トリル」を参照してください)
 - 長さ [749](#)
 - 入力 [267, 268, 272, 273](#)
 - 配置 [744](#)
 - パネル [271, 273](#)
 - フィルター [341](#)
 - 譜表に対する位置 [344](#)
 - 変更 [343](#)
 - ポップオーバー [267, 268, 272](#)
 - 臨時記号 [743, 755](#)
- 装飾音パネル [273, 275, 276](#)
- 装飾音符
 - アルペジオ記号 [762](#)
 - 位置 [684, 686](#)
 - 移調 [204](#)
 - 移動 [686, 727](#)
 - 音域 [201](#)
 - 音部記号 [621](#)

装飾音符 (続き)

- 外観 [687](#)
- ギターバンド [280](#)
- キャレット [159, 192](#)
- グリッサンドライン [275, 276](#)
- サイズ [686, 726](#)
- 再生 [687](#)
- 削除 [351](#)
- 小節線 [686](#)
- スペーシング [408](#)
- スラー [213, 684, 889, 890](#)
- スラッシュ [684, 686](#)
- 声部 [685](#)
- タイ [191, 949](#)
- タイプ [686](#)
- デフォルト設定 [684](#)
- デュレーション [192, 687](#)
- トリル [756](#)
- 入力 [146, 192](#)
- 速さ [687](#)
- 反転 [685](#)
- ピッチ [201](#)
- 符尾 [684-687](#)
- ペダル線 [806](#)
- ライン [830](#)
- 連桁 [687](#)
- 相対値によるチャンネル変更の動作 [504](#)
- 相対テンポ変更 [930](#)
 - 値 [937](#)
- 挿入ポイント [159](#)
- 挿入モード [146, 181](#)
 - 音符の入力 [180](#)
 - キャレット [159, 180](#)
 - 拍子記号 [226-229, 953](#)
 - 有効化 [146](#)
 - 連符 [976](#)
- ソート
 - レイアウト [130](#)
- ソステヌートペダル [803](#)
 - MIDI コントローラー [813](#)
- ソナタ (「フロー」を参照してください)
- ソルディーノ (「演奏技法」を参照してください)
- ソルフェージュコード記号 [251](#)
- ソロ [470, 919](#)
 - インストゥルメント [463](#)
 - 再生 [461](#)
 - トラック [462](#)
 - 無効化 [463, 470](#)
- ソロプレイヤー [94](#)
 - オシニア譜表 [914](#)
 - 空白の譜表 [374](#)
 - 追加 [95](#)
 - 追加の譜表 [913](#)
 - 譜表 [374, 375](#)
 - 譜表サイズ [384](#)
 - 譜表ラベル [903](#)
- 存在しないサウンド
 - ロード [480](#)
- 「存在しないフォント」ダイアログ [56](#)

た

- ターン 743
 - 音程 743
 - ジャズ (「ジャズの装飾音」を参照してください)
 - ページ (「フレーム区切り」を参照してください)
- タイ 18, 942, 944, 948
 - アーティキュレーション 555, 556, 942
 - 位置 889, 943
 - 音部記号 620
 - 音符のグループ化 173
 - 音部変更記号 949
 - カーブ方向 947, 948
 - 外観 945
 - 括弧 732
 - 括弧付きの符頭 732
 - ギターバンド 776
 - 強制 173
 - 区切り 951
 - 組段区切り 948
 - 形式設定 946
 - コード 947
 - 削除 951
 - 実線 945
 - 衝突回避 943
 - 親切臨時記号 547, 738
 - スタイル 945, 946
 - スラー 889, 891
 - スラーとタイ 944
 - 声部 943, 947
 - 声部をまたぐ 191, 950
 - 装飾音符 191, 949
 - タイのつながり (「タイのつながり」を参照してください)
 - タブ譜 942
 - チェーン (「タイのつながり」を参照してください)
 - 点線 945, 946
 - トレモロ 968
 - 入力 146, 191
 - 破線 945, 946
 - 反転 948
 - 半分が破線 945
 - 非標準タイプ 948
 - 拍子記号 942
 - 拍子変更記号 949
 - 符尾の方向 926
 - 譜表線 943
 - 譜表をまたぐ 191, 950
 - フレーム区切り 948
 - 分割 173, 951
 - 编者注 945
 - 臨時記号 949
 - 隣接しない音符 191, 949
 - レセヴィブル 950
- 第2 声部
 - 小節休符 190
 - 追加 176
- 第2 連桁 589
 - 分割 579
 - 変更 589
 - ライン 589
 - リセット 590
- ダイアグラム
 - コード (「コードダイアグラム」を参照してください)
 - ハーブのペダリング 795, 796
- 第1 連桁 589
- 対位法 190
 - 小節休符 190
 - 声部 176, 1001
- 第3 線
 - 符尾の方向 924
- 代替
 - 再生効果 517
 - 再生テンプレート 477
- タイトル
 - 楽章 364
 - 追加 88, 398
 - テキストトークン 399
 - デフォルトのマスターページ 682
 - テンプレート 364
 - 非表示 379, 381
 - 表示 379, 381
 - フロー 136, 137, 364
 - フロー見出し 381
 - プロジェクト 136
 - 変更 88, 138, 398
 - 欄外見出し 381
 - 臨時記号 400
- タイトルページ
 - テキストトークン 399
- 第2 括弧 597
 - 小副括弧 599
 - 中括弧 599
 - 非表示 598
 - 表示 598
 - 副括弧 599 (「副括弧」.も参照)
- タイのつながり 942
 - アーティキュレーション 555, 942
 - 音部記号 620
 - 括弧付きの符頭 732
 - グリッサンドライン 767
 - 削除 951
 - スラー 889
 - 選択 942
 - タブ譜 942
 - トレモロ 968
 - 符尾の方向 926
 - 分割 951
- タイプ
 - アーティキュレーション 788
 - アルペジオ記号 269
 - 演奏技法 292, 815
 - 延長 263, 689
 - オクターブ線 259, 625
 - 音節 706, 707
 - 音符 149
 - 音部記号 259
 - 外観 345
 - 囲み線 568
 - 歌詞 312, 705, 706
 - キャレット 159
 - 休止 263, 689
 - 強弱記号 245, 631
 - グリッサンドライン 269
 - コード記号 251, 601

- タイプ (続き)
 ジャズアーティキュレーション 268, 269, 787-789
 小節線 562
 小節リピート記号 325
 スラッシュ符頭 1006
 装飾音 268, 788
 装飾音符 686
 タイ 945
 打楽器のレジェンド 996
 中間休止記号 263, 691
 調号 218
 テキスト 398
 テンプレート 53
 テンポ記号 230, 233, 930
 トラック 427
 トレモロ 324, 967
 拍子記号 222, 955, 960, 962
 フィンガリング 215, 674
 フェルマータ 263, 689
 符頭 721, 724
 符頭セット 720
 プレス記号 263, 690
 ペダル線 294, 803
 ライン 825, 827
 リセット 345
 リハーサルマーク 844
 リピート括弧 323
 リピートマーカー 323
 連符 197, 971
- ダイブ 769, 774, 779
 入力 281-284
 ビブラートバー (「ビブラートバー」を参照してください) (「ギターバンド」も参照)
 プリダイブ (「ギタープリバンド」を参照してください)
 ポップオーバー 270
- 大譜表を用いる楽器
 MIDI 録音 206
 角括弧 53, 596
 強弱記号 247, 249, 632, 640
 小節線 564
 スウィング再生 468
 スラー 213
 タイ 191
 中央配置の連桁 584
 中括弧 594
 長休止符 885
 譜表 564
 譜表のグループ化 53, 596
 譜表の非表示 374, 375, 410
 譜表をまたぐ連桁 586
 両端揃え (垂直方向) 410
- タイム
 位置 19
 記号 (「拍子記号」を参照してください)
 挿入 240-242
 ディスプレイ 473, 474
 トラック (「タイムトラック」を参照してください)
 トランスポートウィンドウ 473, 474
 ビデオ 141
 マーカー 846
 レイテンシー 206, 209
- タイムコード 851
 オフセット 852
 開始位置の値 852
 垂直位置 852
 ダイアログ 139
 テンポ 321
 トランスポートウィンドウ 473, 474
 ドロップフレーム 851
 入力 319
 ノンドロップフレーム 851
 パネル 320
 頻度 853
 譜表 847, 852
 譜表のスペーシング 371, 410
 フロー 87
 変更 139, 849, 852
 マーカー 319-321
- タイムトラック 448
 折りたたみ 456
 展開 456
 テンポの変更 451
 テンポ変更の移動 451
 テンポ変更の削除 452
 テンポ変更の入力 450
- ダウンロード
 アクセス 51
- ダカーポ
 アルコーダ 859
 アルセーニョ 859
 アルフィーネ 859
 入力 330
- 高さ
 組段 371, 372, 410
 トラック 456, 457
 拍子記号 954
 譜表 371, 372, 382, 410
 ライン 834
- 打楽器 982
 演奏技法 515
 音符入力 422
 キット (「打楽器キット」を参照してください)
 ドラムセット (「ドラムセット」を参照してください)
 トレモロ 515
 符頭 989, 991-993
 レジェンド 994, 995
- 打楽器キット 982, 983
 1線譜を使用するインストゥルメント 987
 インストゥルメントの削除 117
 インストゥルメントの順番 115
 インストゥルメントの追加 112
 インストゥルメントのフィルタリング 109
 インストゥルメントの変更 112
 演奏技法 989, 992
 音符入力 184, 185, 422
 音符の移動 985
 音符の入力 182
 書き出し 984
 間隔の大きさ 116
 記譜記号 985
 キャレット 182
 強弱記号 986
 グリッド 113-116, 987
 グループ 113-115

- 打楽器キット (続き)
 - 5 線譜 912, 987
 - 個別のインストゥルメントとキット 982
 - 作成 106, 107, 112
 - スティッキング 986
 - スペーシング 116
 - スラッシュ符頭 1007
 - 声部 109, 997
 - 設定 109, 184
 - ドラムセット (「ドラムセット」を参照してください)
 - 名前を付ける 109, 114
 - 表示タイプ 109, 982, 987, 988
 - 符頭 989, 991
 - 符尾の方向 109, 185, 997, 998
 - 譜表 109, 982, 987, 988
 - 譜表上の位置 115, 184, 989
 - 譜表に対するレジェンドの位置 344
 - 譜表ラベル 109, 905, 909, 987
 - 編集領域 109, 987
 - 読み込み 984
 - レジェンド 994
 - 「打楽器キットを編集」ダイアログ 109
 - 「打楽器の演奏技法」ダイアログ 989
 - 打楽器のスティッキング 986
 - 「打楽器の符頭の上書き」ダイアログ 991
 - 打楽器のレジェンド 994
 - 位置 994
 - インストゥルメント名 997
 - 演奏中のインストゥルメント 995
 - ガイド 350, 994
 - タイプ 994, 996
 - 追加 995
 - 長さ 995, 997
 - 範囲 994, 995
 - ハンドル 995
 - 譜表に対する位置 344
 - 変更 996
 - レイアウト 994
- 多重録音
 - MIDI 録音 208
- タセットバー 885
 - 幅 885
 - 非表示 886
 - 表示 886
- タチエット 16, 390
 - 形式設定 390
 - テキスト 392
 - パラグラフスタイル 390
 - 非表示 391
 - 表示 391
 - フローからプレーヤーを削除 124
 - 余白 393
- 多調 220, 221, 695
- タッキングインデックス
 - 変更 829
 - ライン 829
- タッピング 668, 780
 - 移動 784
 - 削除 786
 - 入力 291
 - 譜表に対する位置 784
 - ポップオーバー 270
- タップテンポ入力 233
- 縦線 562
- 縦向き 539
- 多拍子 226, 227, 953
- タブ
 - 移動 38, 39
 - オプションを表示 36
 - 切り替え 37
 - グループ 38
 - 順番 38
 - 閉じる 37
 - バー 25
 - 非表示 23
 - 表示 23
 - 開く 36
 - 複数表示 38
 - レイアウト 34, 36
- タブ譜 920
 - 音域外の音符 201, 729, 920, 922
 - 音程 775
 - 音部記号 619
 - 音符入力 167, 186
 - 音符の弦の変更 922
 - 開放弦のピッチ 119
 - 括弧付きの符頭 730, 731, 769, 774
 - 括弧つきフレット番号 769, 774
 - ギターバンド 769, 921
 - キャレット 159
 - クエスチョンマーク 201, 920
 - 弦楽器 117, 119, 164, 167
 - 弦のリセット 922
 - コード 167, 186
 - タイ 942
 - ダイブ 774
 - チューニング 105, 117, 119, 120
 - デッドノート 783
 - デフォルトの記譜 164, 167
 - トリル 746
 - ハーモニクス 736, 739
 - 非表示 921
 - 表示 921
 - 符尾 921
 - プリバンド (「ギタープリバンド」を参照してください)
 - フレット 117
 - バンド (「ギターバンド」を参照してください)
 - バンドの音程 775
 - ホールドの線 769, 776
 - ポストバンド (「ギターポストバンド」を参照してください)
 - 緑の音符 920, 922
 - リズム 921
 - 連桁 921
- タブラの記譜 1000
- タブを閉じる 37
- ダルセーニョ 859
- 単位
 - クオンタイズ 66
 - システムトラック 338
 - スウィング再生 467
 - タイム 139, 473
 - テンポ 233, 321
 - 長さ 43
 - 拍 139, 233, 321, 343, 936

単位 (続き)

ビデオ 139
 メトロノームマーク 343, 936
 リズムグリッド 158
 連符 197

単一の声部の状況 1001

アーティキュレーション 553
 装飾音符 684
 タイのカーブ方向 947
 符尾の方向 684, 924
 ベンディング 776

単音の再生効果 517

単音のトレモロ (「トレモロ」を参照してください)

段階的強弱記号 631, 645

messa di voce 646
 poco a poco 644, 648
 位置 649
 移動 648
 延長線 646
 音節 646
 外観 646
 開始位置 648
 切り詰め 649
 終了位置 635, 648
 小節線 635
 スペーシング 648
 線のスタイル 646
 中央揃えされたテキスト 644
 点線 646
 長さ 645
 ニエンテ (「ニエンテのヘアピン」を参照してください)

入力 245, 247, 249

配置 635

ハイフン 646

破線 646

ハンドル 645

広がり付きのヘアピン 647

段階的テンポ変更 756, 930, 938

延長線 938, 940

音節 939

描く 448

形式設定 939, 940

構成要素 931

最終的なテンポ 938

再生モード 448

スタイル 939

タイムトラック 448

長さ 938

入力 230, 233, 235, 236, 450

ハイフン 939

編集 448

ポップオーバー 230

単純拍子 (「拍子記号」を参照してください)

短線

音符 66, 171, 172, 192, 408, 684, 687

ステムレット 591

タンバリン (「無音程打楽器」を参照してください) (「演奏技法固有の符頭」も参照)

ダンピング (「演奏技法」を参照してください)

ち

チェーン

タイ 942

フレーム 366

チャンネル 470

MIDI 470

インストゥルメント 488

エクスプレッションマップ 483, 490, 504 (「チャンネル変更の動作」も参照)

エンドポイント 482

コントロール 470, 472

再生 482

ストリップ 472

設定 483

パーカッションマップ 483, 490

プラグイン 483

変更 488

ミキサー 470, 472

メーター 470

チャンネル変更の動作 483, 490, 504

中央揃えされたテキスト

ヘアピン 644

中央配置の連桁 584

削除 585

作成 584

中括弧 594

ガイド 350

第2括弧 597, 599

非表示 598

表示 598

譜表のスペーシング 371, 372, 410

中間休止記号 689, 691

位置 266, 691

移動 692

同じ位置に複数 692

外観 343

削除 351

タイプ 343, 691

入力 263, 265, 266

注釈 356, 542

音符/休符の色 729, 883, 1001

ガイド 350

強調表示 604, 606, 863, 866, 870, 871

コメント 356

声部の色 1001

ライン 827

チュートリアル 51

チューニング

開放弦のピッチ 119

書き出し 120

カスタム 117, 119, 120, 611, 612

ギター 82, 105, 117

組段 (「調性システム」を参照してください)

弦楽器 119

コードダイアグラム 612, 614, 615

ダイアログ 117

フレット楽器 82, 105, 117

変更 82, 117, 119

読み込み 119

調

移調 204

記号 (「調号」を参照してください)

調 (続き)

マイナー 696
メジャー 696

長休止符 885, 886

1小節 886
ガイド 350
小節番号 569
タチエット 390, 391
非表示 886
表示 886

調号 695

位置 220, 698
移調 204, 699
移調楽器 129, 700
移動 698
異名同音 700
オープン 696
オクターブの分割 702
音部記号 698
ガイド 350, 697
カスタム 702
削除 697
小節線 698
スケール 696
選択 335, 338-340
タイプ 218, 696
多調 220, 221, 695
調性システム 701, 702
入力 218-221
パネル 219, 221
非表示 82, 697
表示なし 697
フィルター 341
複数 698
変更 343, 695, 698
ポップオーバー 218, 220
マイナー 696
無調 696
メジャー 696
持たないインストゥルメント 697, 701
予告 701
臨時記号 546, 695

調号、調性システム、臨時記号パネル 219, 221

調性システム 701

オクターブの分割 702
カスタム (「カスタムの調性システム」を参照してください)
パネル 221

長方形

楽譜 (「楽曲フレーム」を参照してください) (「フレーム」も参照)
組段の上 (「システムトラック」を参照してください)
小節番号の囲み線 568
テキストの囲み線 405
符頭 724

直線

ギターバンド 769
グリッサンドライン 764
ジャズアーティキュレーション 790

著作権 88, 401

散りばめ

臨時記号 548

つ

追加

subito 643
括弧 327, 328, 855
声部 176, 1001

追加の譜表 913

オッサア譜表 (「オッサア譜表」を参照してください)
ガイド 350, 913
コンデンシング 913
タイ 191

追従テンポモード 464

ツール 30

選択 30, 31
タイムコード 851
配置 (「配置」を参照してください)

ツールバー 22

トランスポートオプション 22, 23
非表示 22
ワークスペースオプション 22, 23

ツールボックス 30

音符 145, 146
記譜記号 145, 153
再生 414
再生 (Play) 413

て

ディヴィジ 393, 919

ガイド 350
空白の譜表を隠す 374, 375
コンデンシング 393, 910, 919
再生 461, 488
譜表 374, 375
譜表のスペーシング 372
譜表ラベル 905, 910
譜表ラベルを非表示にする 905

停止 (「開始」を参照してください)

ティック

ブレス記号 690

ディップ 779

音程 783
入力 287, 288
ポップオーバー 270

ディミニッシュ (「オーギュメント」を参照してください)

ディミヌエンド (「段階的強弱記号」を参照してください)

ディレイ

グリッサンドの再生 767

ティンパニ

調号 82
ロール (「トレモロ」を参照してください)

データ

エクスペッションマップ 491

テーマ

変更 41

テオルボ (「フレット楽器」を参照してください)

テキスト 398

移動 405
エディター (「テキストエディター」を参照してください)
演奏技法 815, 816
音楽フォント 397
ガイド 350, 406

- テキスト (続き)
- 歌詞 706, 710, 711
 - 強弱記号 642, 646
 - 組段テキスト 308, 916
 - グリッサンドライン 766
 - 形式設定 309, 406
 - コメント 356, 361
 - 水平 840
 - 水平方向の配置 405
 - 存在しないフォント 56
 - タイプ 398
 - タッチ 392
 - 注釈 827
 - デフォルト設定 308
 - テンポ記号 343, 934
 - テンポの省略テキスト 934
 - トークン (「トークン」を参照してください)
 - 入力 308, 837
 - 配置 309, 405
 - パラグラフスタイル 406
 - 非表示 406
 - 表現 631, 642
 - 表示 406
 - フィルター 341
 - 複数の位置 916, 917
 - 譜表に対する位置 344
 - フロータイトル 138
 - ペダル線 811-813
 - 編集 311, 398
 - マーカー 319, 320, 846, 848
 - ライン 827, 837-840
 - リハーサルマーク 841
 - リピートマーカー 861
 - 枠線 405
- テキストエディター 309, 311
- 歌詞 711
 - 記譜モード 309
 - コメント 358
- テキストオブジェクト 398, 919
- 識別 398
 - 編集 311
- テキストフレーム
- 識別 398
 - フロー見出し 381
 - 欄外見出し 381
- デクレーション (「段階的強弱記号」を参照してください)
- デザイン
- スラー 892, 894
 - 装飾音符のスラッシュ 686
 - 拍子記号 965
 - 符頭 721, 724, 725
 - 矢印 825, 836
 - ライン 825, 835, 836
- デッドノート 783
- 再生 783
 - 非表示 783
 - 表示 783
- テヌート (「アーティキュレーション」を参照してください)
- テノール記号 (「音部記号」を参照してください)
- デバイス
- オーディオ 44
- デフォルト設定 44, 90
- アーティキュレーション 170
 - インストゥルメント名 133, 136
 - 演奏技法 820
 - 音符入力オプション 170
 - 音符のスペーシング 408
 - キーボードショートカット 13, 45, 48
 - 強弱記号 343
 - 再生テンプレート 480
 - スラー 343
 - 選択ツール 31
 - 範囲選択ツール 31
 - タブ譜の弦 164, 167
 - ハンドツール 31
 - ファイル名 533
 - 付点 170
 - 譜表のグループ化 596
 - 譜表のスペーシング 371, 410
 - 譜表ラベル 133, 136
 - フロー見出し 364
 - マウス入力 156, 157
 - 臨時記号 170
 - レイアウト 130
 - 連桁のグループ化 580
- デフォルトの再生テンプレート 475
- 「デフォルト」のフロー見出し 364
- デフォルトのマスターページ 364
- 作詞者 682
 - 作曲者 682
 - タイトル 682
 - トークン 682
- デュレーション 821
- アーティキュレーション 552, 556
 - アルペジオ記号 763
 - 演奏技法 292, 296, 298, 819, 821, 823
 - 演奏される 519
 - 音符 19, 149, 171, 172, 424, 519
 - 記譜された 519
 - 休符 171
 - 強制 173
 - 弦の指示記号 678
 - ジャズアーティキュレーション 789
 - 小節 19, 558
 - 数字付き低音 657
 - スラー 901
 - 装飾音符 687
 - ビブラートバーのライン 785
 - フェルマータ 343
 - フロー 401
 - ペダル線 813
 - 横棒線 833
 - ライン (「デュレーション線」を参照してください)
 - 臨時記号 550
 - ロック 203
- デュレーション線 820, 825
- 演奏技法 821, 822
 - 弦の指示記号 302, 303, 677, 678
 - 数字付き低音 (「ホルドの線」を参照してください)
 - 入力 292, 296, 298
 - ハンドル 821
 - 非表示 678, 785, 821
 - ビブラートバーのライン 785
 - 表示 678, 785, 821

- デュレーションを強制 146, 173
 - 音符の入力 173
 - 休符の入力 173
 - 有効化 146
- デュレーションをピッチの前に指定して音符を入力 164
- デュレーションをロック 146, 203
 - 有効化 146
- 展開 335, 456
 - オプション 33
 - 音符 172
 - キャレット 163, 179
 - 選択範囲 335, 337
 - トラック 456
 - メニュー 33
- 転回形
 - 数字付き低音 314, 315, 655
- 展開矢印マーク 33
 - 「エクスプレッションマップ」ダイアログ 491
 - トラック 428
 - プロパティパネル 30
- 点線
 - オクターブ線 625
 - 音符（「付点音符」を参照してください）
 - 休符 146
 - 強弱記号 631
 - スラー 892
 - タイ 945, 946
 - テンポ記号 940
 - 拍の単位 233
 - 符頭 724
 - ヘアピン 646
- テンプレート 53
 - アンサンブル 82, 99
 - 角括弧 53
 - カテゴリー 53
 - 再生 416, 474, 475, 480, 483
 - 新規プロジェクト 51
 - タイトル 364
 - 譜表 53, 596
 - 譜表のグループ化 53, 596
 - プレーヤー 82, 99
 - フロー見出し 364
 - ページ 20, 363
 - マスターページ 363
- テンポ 929
 - bpm 936
 - MIDI 録音 464
 - 描く 448
 - 検出 321, 850
 - 固定テンポ 464, 473
 - 再生時にミュート 464
 - 再生モード 448
 - 追従テンポ 464, 473
 - デフォルト 929, 935
 - 等式（「テンポの等式」を参照してください）
 - トラック（「テンポトラック」を参照してください）
 - 入力 450
 - 範囲 937
 - 変更 451
 - 変更の削除 452
 - 編集 448
 - マーク（「テンポ記号」を参照してください）
- テンポ（続き）
 - メトロノームマーク 936
 - 録音 464
- テンポ記号 448, 929, 938
 - poco a poco 932
 - 位置 933
 - 移動 451, 933
 - 延長線 929, 938-940
 - 外観 931
 - ガイド 350, 931, 935, 936
 - 括弧 930, 931
 - 形式設定 939, 940
 - 検出 321, 850
 - 構成要素 930, 931
 - 固定テンポ変更 233, 930
 - 再生 465, 929, 935, 937, 938
 - 再生時にミュート 464
 - 削除 935
 - 小数点位置 235, 236, 936
 - 省略 934
 - 垂直位置 916
 - スタイル 939
 - 整数 235, 236
 - 選択 335, 338-340
 - 相対テンポ変更 233, 930, 937
 - タイプ 230, 233, 930
 - 段階的テンポ変更 233, 930, 938
 - テキスト 343, 934
 - テンポをリセット 233, 930
 - 等式（「テンポの等式」を参照してください）
 - 長さ 938
 - 入力 230, 233, 235, 236
 - 配置 933
 - ハイフン 939
 - 拍の単位 232, 343, 936
 - パネル 233
 - ハンドル 938
 - 非表示 935
 - 表示 935
 - フィルター 341
 - 複数の位置 916, 917, 933
 - 変更 343, 931, 934, 936
 - ポップオーバー 230
 - メトロノームマーク（「メトロノームマーク」を参照してください）
 - リハーサルマーク 841
 - リピート 465
- テンポトラック 69-71
 - 書き出し 71
 - 再生モード 448（「タイムトラック」.も参照）
 - ダイアログ 70, 71
 - 読み込み 69, 70
 - 「テンポトラックの読み込み」ダイアログ 70
 - 「テンポトラックを書き出し」ダイアログ 71
- テンポの等式 940
 - 入力 232, 233
 - パネル 233
 - ポップオーバー 232
- テンポパネル 233
 - テンポ変更（「テンポ記号」を参照してください）
 - 「テンポを検出」ダイアログ 321
 - 重要なマーカー 850

と

ドイツ (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)

同期

楽譜にビデオを 141

統合 561

休符 882, 885, 886

小節 561

小節リピート記号 886

譜表 (「コンデンシング」を参照してください)

譜表ラベル 910

プレーヤー 121

動作 496, 504

等式

テンポ記号 233, 940

トゥッティ 919

トークン 398, 399

SMuFL 400

音楽記号 400

音部記号 400

タイトル 136

タイム 403

入力 399

日付 403

ファイル名 399, 533

譜表ラベル 400

フロー 136, 401

フロー番号 364

フロー見出し 364

プロジェクト情報 88, 136, 401

ページ番号 402

マスターページ 682

臨時記号 400

ローマ数字 401

ト音記号 (「音部記号」を参照してください)

ドット

ギタータッピング 780

止め指 (「左手のフィンガリング」を参照してください)

トラック 427

インストゥルメント (「インストゥルメントトラック」を参照してください)

演奏技法 (「演奏技法レーン」を参照してください)

オートメーション (「オートメーションレーン」を参照してください)

折りたたみ 456

強弱記号 (「強弱記号レーン」を参照してください)

組段 (「システムトラック」を参照してください)

コード (「コードトラック」を参照してください)

声部 461

声部の個別再生 461, 488

ソロ 462

タイプ 427

タイム (「タイムトラック」を参照してください)

高さ 456, 457

展開 456

テンポ (「テンポトラック」を参照してください)

ピアノロールエディター 421

ビデオ 456

非表示 456, 457

表示 456, 457

ベロシティ (「ベロシティレーン」を参照してください)

トラック (続き)

マーカー 455

ミュート 462

ドラッグ 31, 349 (「描く」.も参照)

トラック名

MIDI インポート 65

ドラムエディター 422, 999

イベントディスプレイ (「イベントディスプレイ」を参照してください)

音符の移動 423

音符の削除 426

音符の選択 414

音符の入力 422

ズーム 427

トラック 427

ドラムキット (「打楽器キット」を参照してください)

ドラムセット 109, 982, 983

インストゥルメントのフィルタリング 109

音符入力 184

音符の入力 182

書き出し 984

キットを定義 113

キャレット 182

声部 113, 997

設定 109, 184

名前を付ける 109

符尾の方向 113

読み込み 984

ドラムロール (「トレモロ」を参照してください)

トランスポート 473

ウィンドウ 473

基本オプション 22, 23

再生ヘッド 458

再生ヘッドの位置 473, 474

非表示 473

表示 473

リピート 465

トランブルマン 743

ドリアンコード記号 253, 608

取り消し線付きテキスト 309

トリル 743, 746, 756

位置 744, 745

移動 744, 745

延長線 (「トリル線」を参照してください)

音程 268, 750, 751, 754, 755

音程の削除 753

外観 754

開始位置 745

開始音 757

ガイド 350, 750-752

記号の非表示 747

再生 516, 517, 756, 757

削除 351

サンプリング 757

生成 757

装飾音符 756

タブ譜 746

長さ 749

入力 268, 272, 273

配置 745

パネル 271, 273

速さ 747, 756, 757

ハリウッドスタイル 754

トリル (続き)
 ハンドル 749
 ピッチ 751, 752, 757
 フィルター 341
 譜表に対する位置 344
 補助音符 754
 ポップオーバー 268
 ライン (「トリル線」を参照してください)
 リセット 753
 臨時記号 754, 755
 トリル線 747, 748
 長さ 749
 速さ 747, 748
 非表示 748
 表示 748
 トリルの音程 750, 751, 755
 位置 755
 外観 754
 ガイド 350, 751
 削除 753
 入力 272
 ハリウッドスタイル 754
 非表示 751
 微分音 750
 表示 750, 751
 変更 751, 752
 補助音符 754
 リセット 753
 臨時記号 754
 トリルの開始音 756
 トルコ音楽
 オクターブの分割 702
 トレコルデ 803
 トレモロ 967
 アーティキュレーション 515
 位置 968, 969
 音価が指定された 967
 音価が指定されない 967
 角度 968
 再生 461, 515-517
 削除 969
 重音 324, 967
 ストローク (「トレモロストローク」を参照してください)
 タイのつながり 968
 タイプ 324, 967
 単音 324, 967
 入力 324, 326, 331, 332
 パネル 326, 332
 速さ 968
 ポップオーバー 324, 331
 連符 967
 トレモロストローク 967, 968, 1005
 数の変更 968
 ドロップ (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)
 ドロップフレームのタイムコード 851
 トンボ 542
 印刷 527
 書き出し 530

な

内容

小節 560
 テーブル 682
 前付け 682

長さ

アルペジオ記号 274, 275, 760
 インストゥルメント名 103, 133, 905
 演奏技法 819
 オクターブ線 626
 音符 172, 424, 519, 520
 音符の演奏されるデュレーション 519, 520
 音符の記譜されたデュレーション 519
 強弱記号 436, 645
 組段の分割記号 915
 弦の指示記号の線 678
 コード記号領域 605
 ジャズアーティキュレーション 789
 小節 558
 小節リピート記号 865
 小節リピート記号のフレーズ 343, 864
 数字付き低音 657
 スラー 896, 899
 スラッシュ領域 875
 打楽器のレジェンド 995, 997
 単位 43
 テンポ記号 938
 トリル 749
 ビブラートバーのライン 785
 符尾 928
 譜表ラベル 905
 ヘアピン 635
 ペダル線 807, 808
 ホールドの線 657
 ライン 819-821, 833, 834
 リピート括弧 856

なぞる (「演奏技法」を参照してください)

ナチュラル

括弧 547, 738
 入力 188
 非表示 547, 738
 表示 547, 738
 ナチュラルハーモニクス 735
 外観 739, 741
 非表示 736
 表示 736

ナット

コードダイアグラム 611
 フレット楽器 117

ナビゲーション 346

アイテム 346
 印刷プレビュー領域 28, 522
 音符 346
 音符入力 164, 166, 167, 186
 楽譜領域 346
 歌詞のポップオーバー 313
 記譜モード 346
 キャレット 163
 コード記号のポップオーバー 254
 小節 348
 フィンガリングのポップオーバー 214
 フロー 347

ナビゲーション (続き)

ページ [348](#)
リズムグリッド [158](#)

名前

インストゥルメント (「インストゥルメント名」を参照してください)
グループ [114](#)
打楽器キット [109](#), [114](#)
ドラムセット [109](#)
譜表ラベル (「譜表ラベル」を参照してください) (「インストゥルメント名」も参照)
プレーヤー [130](#), [131](#)
プレーヤーグループ [120](#), [121](#)
フロー [136](#), [137](#)
レイアウト [130](#), [132](#)

名前の変更

インストゥルメント [133](#)
エンドポイント [488](#)
グループ [114](#)
タイトル [136](#)
打楽器キット [109](#), [114](#)
ドラムセット [109](#)
プレーヤー [131](#)
プレーヤーグループ [121](#)
フロー [136](#)
レイアウト [132](#)

波線 [764](#), [825](#)

グリッサンドライン [764](#), [765](#)
ジャズアーティキュレーション [790](#)
トリル [747](#), [748](#)
入力 [274-278](#), [306](#)
非表示 [821](#)
表示 [821](#), [835](#)

に

ニエンテのヘアピン [641](#)

スタイル [641](#)
テキスト [641](#)
入力 [245](#), [247](#), [249](#)
変更 [641](#)
丸 [641](#)

二重 [152](#)

値 [152](#)
オクターブ [200](#)
音符のデュレーション [172](#)
小節線 [239](#), [242](#), [243](#), [562](#)
全音符 [149](#)
付点音符 [174](#)
臨時記号 [202](#), [204](#), [551](#)

日時 [403](#)

印刷 [527](#)
書き出し [530](#)
コメント [356](#)
自動保存されたプロジェクト [75](#)
注釈 [542](#)
トークン [403](#)

2のべき乗ではない拍子記号 (「拍子記号」を参照してください)

にほんごのかしでのすらー [5](#), [718](#), [719](#)

日本語の歌詞でのスラー [718](#)

非表示 [718](#)
表示 [718](#)

入力 [156](#)

MIDI [206](#), [211](#), [442](#)
アーティキュレーション [170](#), [211](#), [212](#)
アルペジオ記号 [267](#), [269](#), [274](#)
アンサンブル [82](#), [99](#)
位置 [156](#)
入れ子状のスラー [897](#)
入れ子状の連符 [972](#)
インストゥルメント [82](#), [95](#), [105](#)
インストゥルメントの変更 [164](#), [167](#)
エクスペッションマップ [505](#), [506](#), [508](#)
演奏技法 [292](#), [296](#), [298](#)
オートメーション [442](#)
オクターブ線 [258-262](#)
音域の選択 [166](#)
オンコードのコード記号 [257](#)
音符 [159](#), [164](#), [167](#), [170](#), [173](#), [180](#), [206](#), [422](#)
音部記号 [258-261](#)
歌詞 [311](#), [313](#)
括弧付きの符頭 [731](#)
ギタースクープ [270](#), [285](#), [286](#)
ギターダイブ [270](#), [282-284](#)
ギタータッピング [270](#), [291](#)
ギターディップ [270](#), [287](#), [288](#)
ギターのライン [270](#), [288](#), [289](#)
ギターブリダイブ [281](#)
ギターバンド [270](#), [279](#), [280](#)
ギターバンドホールドの線 [776](#)
ギターポストバンド [282](#)
キャレット [159](#), [162](#)
休止 [263](#), [265](#), [266](#)
休符 [146](#), [173](#), [189](#)
強弱記号 [244](#), [245](#), [247](#), [249](#), [433](#), [642](#)
強弱記号の修飾語句 [245](#), [247](#), [249](#), [642](#)
組段区切り [389](#)
組段テキスト [308](#)
グリッサンドライン [267](#), [269](#), [275](#), [276](#), [765](#)
弦楽器 [117](#)
弦の指示記号 [295](#), [302-304](#)
弦の指示記号の線 [678](#)
コード [146](#), [194](#)
コード記号 [250](#), [251](#), [254](#), [255](#), [257](#)
コードダイアグラムシェイプ [615](#)
コメント [358](#), [360](#)
再生効果 [506](#), [517](#)
再生テンプレート [480](#), [482](#)
ジャズアーティキュレーション [267](#), [269](#), [277](#), [278](#)
ジャズの装飾音 [268](#), [272](#), [273](#)
弱起 (アウフタクト) [222](#), [223](#), [228](#), [229](#)
小節 [237](#), [238](#), [240-242](#)
小節休符 [190](#), [238](#)
小節線 [237](#), [239](#), [240](#), [242](#), [243](#)
小節番号の変更 [575](#)
小節リピート記号 [325](#), [326](#), [334](#)
スイッチ [506](#)
スウィング再生 [232](#)
数字付き低音 [314](#), [315](#)
数字付き低音のホールドの線 [314](#), [315](#), [657](#)
スクープ [285](#), [286](#)
スラー [213](#), [290](#), [897](#)
スラッシュ付き声部 [178](#), [1007](#)
スラッシュ符頭 [325](#), [326](#), [333](#)
スラッシュ領域 [325](#), [333](#)

入力 (続き)

声部 176, 178
 設定 157, 170
 装飾音 267, 268, 272, 273
 装飾音符 192
 挿入モード 180
 タイ 146, 191
 ダイブ 281-284
 タイムコード 319, 847, 852
 打楽器キット 106, 107
 打楽器キット内のインストゥルメント 112
 打楽器キットにおける音符 182, 184
 タッピング 270, 291
 タブ譜 186, 921
 段階的テンポ変更 230, 233, 235, 236
 中央配置の連桁 584
 中間休止記号 263, 265, 266
 調号 218-221, 546
 追加のリピート括弧 327, 328
 ディップ 287, 288
 テキスト 308, 837
 テンポ記号 230, 233, 235, 236, 450
 テンポの等式 230
 トークン 399
 トリル 268, 272, 273
 トリルの音程 752
 トレモロ 324, 326, 331, 332
 入力と編集 156
 ハープのペダリング 295, 301, 302
 ハーモニクス 736
 拍 238, 240, 242
 ハンマーオン 270, 290
 左手のフィンガリング 217
 ビデオ 140
 ビブラートバー 279, 281, 282
 ビブラートバーのスcoop 285, 286
 ビブラートバーのダイブ 283, 284
 ビブラートバーのディップ 287, 288
 ビブラートバーのライン 288, 289, 785
 拍子記号 222, 226, 227
 フィンガリング 214
 フェルマータ 263, 265, 266
 複数の声部への音符の入力 176
 付点 164, 167, 170, 174
 符頭の括弧 731
 符尾の方向 185
 プルオフ 270, 290
 フレーム区切り 388
 プレーヤー 95
 プレーヤーグループ 121
 ブレス記号 263, 265, 266
 フロー 123
 ペダル線 292, 294, 299, 300
 ベロシティー 439
 ベンディング 281
 ホールドの線 657
 ポストバンド 282
 ポップオーバー 17
 マーカー 319, 455
 マウス入力 156, 157, 171
 右手のフィンガリング 217
 無音程打楽器 422
 メトロノームマーク 230, 235, 236

入力 (続き)

ライン 292, 296, 298, 305-307
 ラインのテキスト 837
 リズミックフィールの変更 230, 468
 リズムグリッド 158
 リハーサルマーク 318
 リピート括弧 323, 326-328
 リピートマーカー 323, 326, 330
 両立しない演奏技法のグループ 508
 臨時記号 170, 188, 546
 レイアウト 126
 連桁 164, 580
 連符 196, 972, 973
 任意の音符 (「括弧付きの符頭」を参照してください)

ぬ

塗りつぶした符頭 721

の

ノートベロシティー
 MIDI インポート 65
 ノッチ
 スラー 892
 タイ 945
 ペダル線 (「ペダルのリテイク」を参照してください)
 ノンアルペジオ記号 (「アルペジオ記号」を参照してください)
 ノンドロップフレームのタイムコード 851

は

パーカッションマップ 510
 エンドポイント 482, 490
 音符入力 184
 書き出し 515
 カスタム 513
 再生効果 510
 作成 513
 ダイアログ 510
 ファイル形式 515
 フィルター 510
 読み込み 515
 リセット 510
 リンク 490
 「パーカッションマップ」ダイアログ 510
 バージョン
 ファイル 55
 パート (「レイアウト」を参照してください)
 パート形式 394, 396
 組段の形式設定 394
 「パート形式をコピーする」ダイアログ 394
 パート名 130
 変更 132
 パートレイアウト (「レイアウト」を参照してください)
 ハープのペダリング 795
 移動 800
 音域外の音符 729
 外観 795, 796
 ガイド 350, 795, 797, 798
 グリッサンドライン 767, 795

ハーブのペダリング (続き)

計算 302
 再生 795
 ダイアグラム (「ハーブペダルダイアグラム」を参照してください)
 入力 295, 301, 302
 ノート名 796
 倍音 (「部分的なハーブのペダリング」を参照してください)
 非表示 797, 798
 表示 797
 フィルター 341
 ポップオーバー 295
 枠線 799

ハーブペダルダイアグラム 795, 796

位置 799
 表示 796

ハーモニクス 735

アーティフィシャル 735
 外観 739, 741, 742
 クエスチョンマーク 736
 弦の指定 728
 再生 735-737
 スタイル 739, 742
 タブ譜 736, 739
 ナチュラル 735

入力 736
 倍音 737
 ピッチ 737
 非表示 736
 表示 736
 符頭 725
 臨時記号 738

倍音 735

変更 737

背景 41

カラー 42, 43
 グラデーション 43
 塗りつぶし 677
 ページ 42

背景の塗りつぶし

弦の指示記号 677
 小節番号 568
 譜表線 666

排他グループ

エクスペッションマップ 491

配置 351, 352

アルペジオ記号 761
 インストゥルメントの変更 107
 インストゥルメント名 133
 演奏技法 823
 オクターブ線の数字 627, 628
 楽章 123
 歌詞 703, 713
 休符 880
 強弱記号 633, 650, 651
 コード記号 606
 コピー 352, 353
 コンデンシング (「コンデンシング」を参照してください)
 声部 354, 355, 1002, 1003
 装飾音 744
 段階的強弱記号 635

配置 (続き)

調号の臨時記号 695
 テキスト 309, 405
 テンポ記号 933
 トリル 745
 貼り付け 353
 フィルター 341, 342
 譜表の入れ替え 354
 譜表ラベル 133
 フロー 123
 ペダル線 805
 ライン 828, 830, 831, 834
 リデュース 393 (「コンデンシング」も参照)
 リピート括弧 857

配置設定 386

組段あたりの小節数 386
 譜表のスペーシング 410
 フレームあたりの組段数 387
 別のレイアウトへコピー 394, 396

ハイフン

歌詞 313, 706, 714
 強弱記号 637
 テンポ記号 939
 拍子記号 960, 962

八音記号 (「音部記号」を参照してください)

拍

1分あたり 936
 削除 238, 558
 弱起 (アウフタクト) (「弱起 (アウフタクト)」を参照してください)
 選択 340
 相対位置 345
 ディスプレイ 473, 474
 入力 238, 240, 242
 ポップオーバー 238
 録音レイテンシー 209

拍グループ 18, 578, 592

指定 222
 タイ 942
 定義 592
 拍子記号 960, 961
 分子 960

拍の単位 936

設定 233
 テンポ記号 232
 拍の削除 238
 拍の入力 238
 メトロノームマーク 343, 936
 連符 199

拍の変調

連符 973

はさみ 146

スラッシュ 874
 タイ 951
 有効化 146

場所

バックアップフォルダー 78

パス

書き出し 59, 62, 67, 71, 72, 533

バス記号 (「音部記号」を参照してください)

破線

オクターブ線 625
 ギターバンドホルドの線 776

破線 (続き)

弦の指示記号の線 677, 678
 ジャズアーティキュレーション 790
 小節線 222, 955 (「結合拍子の拍子記号」.も参照)
 スラー 892
 タイ 945, 946
 テンポ記号 940
 ビブラートバーのライン 288, 289, 785
 ヘアピン 646
 ライン 306, 825

パターン

コードダイアグラム 610, 614-616

発音上のピッチ 129, 735

ハーモニクス 739
 ピッチの入力 169
 レイアウト 128

バックアップ 77

数 77
 自動保存 (「自動保存」を参照してください)
 場所 78

撥弦楽器

アルペジオのフィンガリング 671
 弦楽器 728
 弦の指示記号 (「弦の指示記号」を参照してください)
 スライド 672, 673
 タブ譜 (「タブ譜」を参照してください)
 チューニング 105
 フィンガリング 214, 668
 ポップオーバー 217

抜粋 (「フロー」を参照してください)

パッチ

エンドポイント 482
 再生 482, 490, 510

バッファ

オーディオ 209, 210

羽根つき連桁 (「扇形連桁」を参照してください)

パネル 29

MIDI インストゥルメント 417
 VST インストゥルメント 416
 VST インストゥルメント/MIDI インストゥルメント 416
 アルペジオ記号 271, 275
 印刷オプション 525
 印刷モード 522
 演奏技法 295, 298, 300
 延長 266
 オクターブ線 262
 音符 149
 音部記号 260-262
 ギターテクニック 271, 280, 284, 286, 288, 289
 記譜記号 155
 記譜モード 145, 149, 150, 155
 休止 266
 強弱記号 247, 249
 グリッサンドライン 271, 276
 再生モード 413
 ジャズアーティキュレーション 271, 278
 小節 240, 241
 小節線 240, 243
 小節リピート記号 326
 スラッシュ符頭 326
 設定モード 79
 装飾音 271, 273, 275, 276, 278

パネル (続き)

調号 219, 221
 調性システム 221
 テンポ 233, 236
 トレモロ 326, 332
 非表示 23, 33, 35
 表示 23, 33, 35
 拍子記号 224, 227, 229
 プレーヤー 79, 80
 フロー 79, 87
 プロパティ 150
 ペダル線 295, 300
 リピート括弧 326
 リピートマーカー 326
 臨時記号 221
 レイアウト 79, 84, 523

幅

音符のデュレーション 407, 519 (「音符のスペーシング」.も参照)
 角括弧 597, 599
 組段 383
 組段の分割記号 915
 小節 383
 小節線 562
 タセットバー 885
 中括弧 597
 符頭 723
 ヘアピン 635
 臨時記号 549

幅広

アルペジオ記号 758

早送り 458, 473

速さ

bpm 936
 アルペジオ記号 763
 再生 464, 929
 装飾音符 687
 テンポ記号 929, 936, 938
 トリル 747, 756, 757
 トレモロ 968
 ビデオ 143
 フレームレート 143
 変更 235, 236, 450, 451, 464, 936, 938
 連桁 (「扇形連桁」を参照してください)

パラグラフスタイル

小節番号 570
 存在しないフォント 56
 タレット 390
 テキストの入力 308

バラライカ (「フレット楽器」を参照してください)

ハリウッドスタイルのトリル 754

位置 755
 音程 755
 表示 754

貼り付け (「コピー」を参照してください)

バルトークピッチカート (「演奏技法」を参照してください)

バルブ

フィンガリング 674

バレ

追加 615
 入力 298

- バレー 815
 コードダイアグラム 611, 616
 入力 292, 296
 非表示 816
- バロック
 アポジャトゥーラ 684, 687
 数字付き低音（「数字付き低音」を参照してください）
 装飾音 271, 743
 トリル 756, 757
- パン 470
- 範囲
 アルペジオ記号 274, 275, 761
 入れ替え 354
 インストゥルメント 100
 音符 729
 音符のコピー 353
 カラー 729
 小節番号 569
 選択 337
 打楽器のレジェンド 995
 プロパティ 151, 152
 ページ 527, 529
 ページサイズ 538
 メトロノームマーク 936, 937
 用紙サイズ 538
 ライン 307, 760, 833
- 半音階のグリッサンド 764
 再生 767
- 半月形符頭 724, 725
- 番号
 値フィールド 152
 インストゥルメント 101
 歌詞 718
 歌詞のライン 714-716
 弦楽器（「弦の指示記号」を参照してください）
 小節 567, 574
 小節リピート記号 866, 867
 数字付き低音（「数字付き低音」を参照してください）
 スラッシュ符頭 877
 スラッシュ領域のカウント 876
 バックアップ 77
 拍子記号 961
 譜表 374, 913, 914
 譜表線 376, 987, 988
 譜表ラベル 910
 プラグイン 416, 417
 ページ 792
 リハーサルマーク 844
 レイアウト 130
 連桁線 589
 連符 979
- 番号の付け直し
 レイアウト 130
- 半小節
 連桁のグループ化 592
- バンジョー（「フレット楽器」を参照してください）
- 半ステップ
 グリッサンドライン 764
 弦のピッチ 117
 数字付き低音 317
 調性システム 701, 702
 トリル（「半ステップのトリル」を参照してください）
 ハーブのペダリング 795
- 半ステップ（続き）
 ピッチバンド 440
 バンドの音程 775, 783
 臨時記号 188, 546
- 半ステップのトリル 750, 756
 位置 755
 外観 754
 非表示 747, 751
 表示 747, 751
- 反転 344, 895
 アーティキュレーション 555
 印刷 537
 数字付き低音 659
 スラー 890, 894, 895
 装飾音符の符尾 685
 タイ 948
 フィンガリング 666
 ライン 836
 連桁 581, 582
 連符 978
- バンド
 テンプレート 53
 譜表のグループ化 53, 596
- ハンドツール 31
 ページのドラッグ 349
- ハンドル 789
 演奏技法 821
 オクターブ線 626
 強弱記号 645
 コード記号領域 605
 小節リピート記号 865
 数字付き低音 657
 スラッシュ領域 875
 打楽器のレジェンド 995
 テンポ記号 938
 トリル 749
 フィンガリング 665
 リピート括弧 856
 連桁 583
 連符の大括弧 977
- 反復（「コピー」を参照してください）（「リピート」も参照）
 反復開始線 239, 562
 入力 242, 243
 反復記号パネル 326
 反復終了線 239, 562
 入力 242, 243
 リピート回数 465
- 半分にする（「二重」を参照してください）
- ハンマーオン 781
 移動 784
 削除 786
 スラー 781
 入力 290
 譜表に対する位置 784
 ポップオーバー 270
- ひ
 非圧縮の MusicXML 62

ピアノ

押さえる音符（「括弧付きの符頭」を参照してください）
 替え指のフィンガリング 664
 強弱記号（「強弱記号」を参照してください）
 再生 813
 スラー 213
 手の指示（「ライン」を参照してください）
 ペダル線（「ペダル線」を参照してください）
 リテイク 804
 レベルの変更指示 804

ピアノロールエディター 421

イベントディスプレイ（「イベントディスプレイ」を参照してください）
 インストゥルメントトラック 428
 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 519
 音符の移調 425
 音符の移動 423
 音符の削除 426
 音符の選択 414
 音符のデュレーションの変更 520
 音符の長さ 424
 音符の入力 422
 ズーム 427
 スラーの音符 901
 声部の個別再生 421
 トラック 427

非移調レイアウト 128

非減衰（「演奏技法」を参照してください）（「レセヴィブレタイ」.も参照）

非サスティン楽器 649

ペロシティー 438（「ペロシティーレーン」.も参照）

菱形の符頭 722, 723, 725

打楽器 989
 ハーモニクス 736, 739, 741, 742
 臨時記号 738

左手のフィンガリング 668

位置 664, 671
 サイズ 668
 スライド 672, 673
 タッピング（「タッピング」を参照してください）
 入力 214, 217
 ハンマーオン（「ハンマーオン」を参照してください）
 プルオフ（「ハンマーオン」を参照してください）
 ポップオーバー 217

左パネル 29

左フック（「ライン」を参照してください）

左ページ

から開始 377

ピチカート（「演奏技法」を参照してください）

ピッチ

移調音 104, 129
 インストゥルメント 104, 107
 エクスプレッションマップ 491, 505
 オクターブ線 261, 262, 625
 音程追加のポップオーバー 200
 音符 203
 音部記号 260, 261, 619
 音符入力 166, 188
 開放弦 117, 119
 ギターテクニック 783
 ギターの弦 119

ピッチ（続き）

弦楽器 117, 119, 615, 616
 弦の変更 922
 コードダイアグラム 615, 616
 実音 129
 ジャズアーティキュレーション 787
 装飾音 743
 調号 695
 ディップ 783
 トリル 750-752, 754, 756, 757
 入力 169
 ハーモニクス 735-737
 倍音 735, 737
 範囲 729
 微分音 550, 701
 フィルター 341
 符頭 720, 724
 フレット楽器の弦 119
 変更 119, 201, 203, 204
 ベンド（「ピッチベンド」を参照してください）
 臨時記号 188, 546

ピッチの入力

変更 169

ピッチベンド 442, 764, 769

MIDI コントローラー 440, 442
 ギター（「ギターベンド」を参照してください）

ピッチをデュレーションの前に指定 167

アーティキュレーション 170
 付点 170
 有効化 146
 臨時記号 170

ビデオ 51, 138

ウィンドウ 142
 オーディオ 143, 470
 開始位置 141
 形式 139
 サイズ 142
 再読み込み 140
 探す 140
 削除 142
 ダイアログ 139
 タイムコード 851, 852
 チュートリアル 51
 追加 140
 同期 141
 トラック 456
 パネル 320
 非表示 142
 フレームレート 143, 144
 フロー 87
 ボリューム 143
 マーカー 455, 846
 ミキサー 470

「ビデオのプロパティ」ダイアログ 139

非表示 23, 351

VST インストゥルメント 416
 入れ替え可能な拍子の拍子記号 955
 インストゥルメントの移調 133, 907
 インストゥルメントの変更 102
 インストゥルメントの変更ラベル 908
 インストゥルメント名 905
 演奏技法 816, 821
 演奏技法レーン 448

非表示 (続き)

延長線 821
 オートメーションレーン 442
 音符 873
 音部記号 260, 261, 623
 音符の色 346, 542, 729
 開始ページ番号 793
 ガイド 346, 350, 389, 390
 角括弧 598
 歌詞番号 718
 カラー 729, 866, 871, 883, 1001
 ギターバンドホルドの線 776
 キャレット 162
 休符 884-886
 休符の色 883
 強弱記号 637, 638, 643
 強弱記号レーン 433
 強調表示 346
 空白の譜表 374
 区切り用文字 637
 組段の分割記号 915
 グリッサンドラインのテキスト 766
 弦の指示記号 304
 弦の指示記号の線 678
 コード記号 602-604, 607
 コード記号のクオリティ 603
 コード記号のルート 603
 コードダイアグラム 611, 612
 コメント 362
 コンデンシングの色 346
 再生ヘッド 459
 システムトラック 339, 346
 小節休符 885
 小節番号 567, 569, 570, 573
 小節リピート記号のカウント 868
 親切臨時記号 547, 738
 数字付き低音 656, 658
 スラッシュ領域のカウント 877
 声部の色 346, 542, 1001
 タイムコード 853
 打楽器のレジェンドのガイド 994
 タレット 391
 タブ 23
 タブ譜 921
 中括弧 598
 長休符 886
 調号 82, 697
 ツールバー 22
 ディヴィジの色 346
 ディヴィジ譜表 374, 375
 ディヴィジの譜表ラベル 905
 テキスト 406
 テキストの枠線 405
 デッドノート 783
 テンポ記号 935
 トラック 456, 457
 トランスポートウィンドウ 473
 トリル記号 747
 トリルの延長線 748
 トリルの音程 751
 日本語の歌詞でのスラー 718
 ハープのペダリング 797, 798, 801
 ハーモニクス 736

非表示 (続き)

ハイフン 637
 パネル 23, 30, 33, 35, 80, 84
 「ビデオ」ウィンドウ 142
 ビブラートバーのライン 785
 拍子記号 964
 広がり付きのヘアピン 647
 フィンガリング 667
 フィンガリングスライド 673
 符頭の括弧 731
 符尾 876
 譜表 93, 124, 127, 374, 375, 921
 譜表ラベル 905
 部分的なハープのペダリング 801
 プレーヤー 124, 127
 フロー 127, 390
 フロータイトル 381
 フローパネル 87
 フローページ番号 381
 フロー見出し 379
 ページ番号 381, 793
 ベロシティーレーン 439
 ベンディングの臨時記号 777
 ホールドの線 657, 658, 776
 マーカー 846
 ミキサー 470, 472
 ミキサーのオーディオ出力 483
 余白 346
 余白を埋める休符 874
 ライン 346, 821
 ラインのテキスト 837
 欄外見出し 381
 臨時記号 546, 547, 738, 751, 777
 レセヴィブレタイ 950
 連符 977, 980
 枠線 346, 405, 799
 ビブラート (「演奏技法」を参照してください)
 ビブラートバー 769, 774, 779
 音程 775, 783
 コード 774
 再生 774
 削除 351, 786
 スクープ 779
 ダイブ 774, 779
 ディップ 287, 288, 779, 783
 デュレーション 785
 長さ 785
 入力 281-284, 288, 289
 プリダイブ (「ギタープリバンド」を参照してください)
 ライン 288, 289, 779, 785
 リターン 774, 779
 微分音 550, 702
 EDO 702
 移調 200
 カスタムの調性システム 702
 ギターバンド 282, 773, 775
 トリル 750
 ヒューマナイズ
 強弱記号 430
 表
 コメント 362

表記

音符 189, 202
臨時記号 189, 202

表記規則

アルペジオ記号 761
演奏技法 817
歌詞 703
休止 691
休符 880
強弱記号 632
グリッサンドライン 764
声部 1002
装飾音 744
装飾音符 684
タイ 943
中間休止記号 691
調号 695, 698
テンポ記号 933
トリル 744
トレモロ 968
ハーブのペダリング 799
拍子記号 954
フィンガリング 664
フェルマータ 691
ブレス記号 691
ペダル線 805
リハーサルマーク 841
連符 971

表記法

タイムコード 851

表現テキスト（「強弱記号の修飾語句」を参照してください）

表示

MIDI 入力 30
オーディオエンジン 30
親指 215
弦のフィンガリング 674, 675
テンポ（「テンポ記号」を参照してください）
トリルの音程 750, 755
フィンガリング 215, 674
ホルンの支管 674

表示オプション 21, 32

印刷プレビュー 28
楽譜領域 26, 33
画像解像度 541
再生 474
タイム 23, 474
タブ 36
ドラムエディター 422
トランスポート 23
パネル 29, 35
ピアノロールエディター 421
フレーム 366, 367
プロジェクトウィンドウ 25
ページ 367
レイアウト 25

拍子記号 953, 955

MIDI 録音 206
位置 226, 227, 954, 959, 963
移動 963
入れ替え可能な拍子 955
大きい 958
オープン 955, 960, 962

拍子記号（続き）

音符のグループ化 19, 578, 592
外観 954, 965
ガイド 350, 560, 960, 962, 964
カスタム 955
括弧 222, 226, 960, 962
休符のグループ化 578, 592
区切り用文字 960, 962
組段オブジェクト 959
クリック 206
結合拍子 955
交互拍子 955
混合拍子 955
サイズ 959
削除 965
弱起（アウフタクト） 223, 228, 229, 955, 957
小節線 562, 566
小節番号 573
垂直位置 916, 917, 958, 959
スタイル 960, 962
選択 335, 338-340
挿入モード 181
タイ 942, 949
大括弧のグループ 958
タイプ 222, 955
高さ 954
多拍子 226-229, 953
単純拍子 955
デザイン 965
2 のべき乗ではない分母の拍子 955
入力 222, 226, 227
拍グループ 19, 961
パネル 224
非表示 964
表示 964
フィルター 341
フォント 954
フォントスタイル 965
複合拍子 955
複数の位置 916, 917
符頭 961
譜表の上 959
分子 953, 960, 961
分母 953, 960, 961
変更 181, 343, 560
変拍子 955
ポップオーバー 222
連桁のグループ化 19, 578, 592
拍子記号の幅を狭める 965
拍子記号（拍子）パネル 224
表示タイプ 109
強弱記号 986
打楽器キット 982, 987
変更 988
編集領域 109, 987

開く

MIDI ファイル 54
MusicXML ファイル 54
ウィンドウ 39
自動保存ファイル 75, 76
タブ 36
テンプレート 53
トラック 456

- 開く (続き)
 - トランスポートウィンドウ 473
 - 「ビデオ」ウィンドウ 142
 - ビデオチュートリアル 51
 - ファイル 54, 75, 76
 - プロジェクト 52-55, 75, 76
 - ミキサー 470, 472
 - レイアウト 34
- ピリオド
 - subito 643
 - 歌詞 706
 - 強弱記号 643
 - 付点 146, 174
- 比率
 - 音符のスペーシング 408
 - スウィング再生 467
 - 装飾音符 686
 - 連符 979, 980
- 広がり付きのヘアピン 647
- 非録音時の MIDI 入力データを記録 208, 473
- ピンチハーモニクス 739
 - 表示 742
- 頻度
 - 自動保存 77
 - 小節番号 567
 - 小節リピート記号のカウント 867
 - スラッシュ領域のカウント 877
 - タイムコード 853
 - トリル 747
 - ハーモニクス 735
- ふ**
- ファーストステップ
 - 新規プロジェクトの開始 52, 53
- ファイル 57
 - 書き出し 57, 530, 532, 533
 - 異なるバージョンの Dorico 55
 - 存在しないフォント 56
 - ビデオ 140
 - 開く 54
 - 読み込み 57
- ファイル形式 540
 - MIDI 64
 - MusicXML 61
 - エクスプレッションマップ 490, 509
 - オーディオ 72
 - グラフィックファイル 540
 - 再生テンプレート 474
 - 調性システム 702
 - パーカッションマップ 515
 - バックアップ 77
 - ビデオ 139
- ファイル名 533
 - 構成要素 533
 - 生成用文字列 533
 - 設定 533
 - トークン 399
- ファミリー
 - インストゥルメント 82, 477, 815
 - フォント 56
- フィードバック
 - コメント (「コメント」を参照してください)
- フィルター 341
 - アンサンブル 82
 - インストゥルメント 82
 - エクスプレッションマップ 491
 - オプション 90
 - 音符 341
 - 歌詞 341, 704, 705
 - 強弱記号 341, 639
 - 声部 341
 - 選択 342
 - 選択解除 342
 - 打楽器 109
 - テンポ記号 341
 - ドラム 109
 - パーカッションマップ 510
 - ハーブのペダリング 341
 - ピッチ 341
 - 符尾の方向 341
 - プロパティ 150
- フィンガータッピング (「タッピング」を参照してください)
- フィンガリング 663
 - MusicXML の読み込み 676
 - アルペジオ記号 671
 - 位置 664, 666, 669, 671
 - 外観 668
 - 替え指 664, 665
 - 角括弧 669
 - 括弧 214, 215, 668
 - 区切り用文字 674
 - 弦楽器 728
 - 弦のソフト指示 674, 675
 - コードダイアグラム 610
 - 削除 668
 - スライド (「フィンガリングスライド」を参照してください)
 - タイプ 215, 674
 - タッピング (「タッピング」を参照してください)
 - 入力 214, 215
 - バルブ式金管楽器 674
 - 反転 666
 - ハンドル 665
 - ハンマーオン (「ハンマーオン」を参照してください)
 - 非表示 667
 - 表示 667
 - フォントスタイル 668
 - 譜表に対する位置 666
 - 譜表の内側 666
 - プルオフ (「ハンマーオン」を参照してください)
 - フレット楽器 668 (「タッピング」も参照)
 - 変更 665
 - ポップオーバー 214, 215
 - ホルンの支管の指示記号 674
 - 予告 668
- フィンガリングスライド 672
 - ハンドル 672
 - 非表示 673
 - 表示 673
- フェーダー 470
- フェルマータ 689
 - 位置 691
 - 移動 692
 - 同じ位置に複数 692

- フェルマータ (続き)
 - 外観 [343](#)
 - 削除 [351](#)
 - 小節線 [694](#)
 - 声部 [693](#)
 - タイプ [343](#), [689](#), [692](#)
 - デュレーション [343](#)
 - 入力 [263](#), [265](#), [266](#)
 - 1つの譜表 [692](#)
 - 譜表ごとの数 [693](#)
 - 変更 [692](#)
- フォーラム
 - アクセス [51](#)
- フォール (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)
- フォルダー
 - 書き出しパス [533](#)
 - バックアップ [77](#), [78](#)
- フォルテ (「強弱記号」を参照してください)
- フォントスタイル
 - PDF ファイル [541](#)
 - SVG ファイル [541](#)
 - 演奏技法 [817](#)
 - 音符 [397](#)
 - 楽譜 [397](#)
 - 歌詞 [705](#), [712](#)
 - 記譜記号 [397](#)
 - グリフ [397](#)
 - 小節リピート記号 [866](#), [868](#)
 - 数字付き低音 [661](#)
 - スラッシュ符頭 [876](#), [877](#)
 - 存在しないフォント [56](#)
 - 拍子記号 [954](#), [965](#)
- 付加音
 - コード記号 [252](#)
- 深さ
 - 入れ子状の連符 [972](#)
- 不完全連符 [581](#)
- 吹き出し
 - コメント (「コメント」を参照してください)
- 副括弧 [597](#), [599](#)
 - 非表示 [598](#)
 - 表示 [598](#)
- 復元 (「リセット」を参照してください) (「非表示」も参照)
- 復元テキスト [813](#)
- 複合拍子の拍子記号 [955](#)
 - 入力 [222](#), [224](#), [226](#), [227](#)
- 複数
 - 楽章 [123](#)
 - 組段あたりの小節番号 [571](#)
 - コーダ [860](#)
 - セーニョ [860](#)
 - 譜表の入力 [163](#), [179](#)
 - ページ上のフロー [378](#)
- 複数の譜表を使用するインストゥルメント [913](#)
 - スラー [213](#)
 - 譜表の非表示 [374](#), [375](#), [410](#)
 - 譜表をまたぐ連符 [586](#)
- 複数貼り付け [352](#), [353](#)
- 複製
 - アイテム [352](#), [353](#)
 - エクスペリションマップ [505](#)
- 複製 (続き)
 - 演奏技法 [821](#)
 - 音符 [352](#), [353](#)
 - 再生テンプレート [480](#)
 - スイッチ [506](#)
 - パーカッションマップ [513](#)
 - プレーヤー [97](#)
 - フロー [124](#)
- 複声部の状況 [1001](#)
 - アーティキュレーション [553](#)
 - 音符 [1005](#)
 - 音符位置 [1002](#)
 - 音符の入力 [176](#)
 - 休符 [880](#), [882](#)
 - 強弱記号 [344](#), [640](#)
 - スラー [890](#)
 - スラッシュ [871](#), [873](#)
 - 声部列の並び順 [1003](#)
 - 装飾音 [344](#), [744](#)
 - 装飾音符 [684](#), [685](#), [890](#)
 - タイ [947](#)
 - フェルマータ [691](#), [693](#)
 - 符尾の方向 [684](#), [685](#), [925](#), [1005](#)
 - ベンディング [776](#)
- 含める (「除外」を参照してください)
- 符鉤
 - 音符 [924](#)
 - 符尾 [924](#)
 - 譜表の上 (「ガイド」を参照してください)
- 節 [735](#)
 - 変更 [737](#)
- 部数
 - 複数印刷 [527](#)
- フック
 - 演奏技法 [820](#), [821](#)
 - ペダル線 [804](#), [809](#), [810](#)
 - 連符 [977](#)
- 付点 [174](#)
 - 数 [171](#), [174](#)
 - 挿入モード [181](#)
 - 入力 [164](#), [167](#), [170](#), [171](#), [174](#)
 - ピッチをデュレーションの前に指定 [170](#)
 - 和音モード [196](#)
- 付点音符 [174](#), [592](#)
 - 音符のグループ化 [592](#)
 - 強制 [173](#)
 - 三重 [174](#)
 - スウィング再生 [467](#)
 - テンポの等式 [940](#)
 - 二重 [174](#)
 - 入力 [146](#), [174](#)
- 符頭 [721](#)
 - Aikin [724](#)
 - Funk [724](#)
 - Walker [724](#)
 - X形 [722](#)
 - アーティキュレーション [555](#), [556](#)
 - 円形 [721](#)
 - 演奏技法 [989](#), [991](#), [993](#)
 - 大きい [723](#)
 - 角括弧 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
 - 括弧 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
 - くさび形 [722](#)

符頭 (続き)

- 形状 721, 724 (「符頭セット」.も参照)
- 5線譜 991
- サイズ 721
- 三角 722
- 四角 724
- スラッシュ 723, 870, 1005
- セット (「符頭セット」を参照してください)
- タイプ 721
- 打楽器 182, 989, 991, 993
- 長方形 724
- デザイン 721, 724, 725 (「符頭セット」.も参照)
- 点線 724
- 半月 724
- 菱形 722, 723
- ピッチ依存 724
- 拍子記号 961
- 変更 725
- ミュート 723
- 無音程打楽器 989, 991
- 矢印 722
- ライン 834
- 符頭セット 720, 721, 724
- 音度 724
- タイプ 720
- デザイン 721, 724
- ピッチ依存 724
- 符頭に連結されたライン (「ライン」を参照してください)
- 符頭の丸括弧 730
- 非表示 731
- 表示 731
- 太さ
- 角括弧 597
- 弦のシフト指示 674
- 装飾音符のスラッシュ 686
- タイ 946
- 拍子記号 965
- 太字 309
- 符尾 578, 924
- アーティキュレーション 555
- オーディオ 72, 73
- オルタードユニゾン 549
- 間隔 587 (「音符のスペーシング」.も参照)
- ステムレット (「ステムレット」を参照してください)
- スラー 890
- スラッシュ符頭 872, 876, 1006
- 声部 924, 927
- 装飾音符 686, 687
- タブ譜 921
- トレモロ 967, 969
- トレモロの削除 969
- 長さ 687, 928
- 符鉤 924
- 符尾の分割 549
- 方向 (「符尾の方向」を参照してください)
- 方向の変更の解除 928
- 連桁 581, 587
- 連桁の位置 587
- 連符の位置 971
- 符尾が上向きの声部 (「声部」を参照してください)
- 符尾が下向きの声部 (「声部」を参照してください)
- 符尾なし
- スラッシュ符頭 159, 178, 1006

- 符尾の分割 549
- 外観 549
- 符尾の方向 924
- コード 925
- スラー 891, 894
- スラッシュ符頭 872, 927
- 声部 354, 924, 927, 1001
- 装飾音符 684, 685, 687
- タイ 926
- 第3線 924
- タイのカーブ 943
- 打楽器キット 109, 113, 185, 997, 998
- 単一の声部の状況 924, 927
- 中央配置の連桁 584
- ドラムセット 113
- フィルター 341
- 複声部の状況 925
- 譜表に対する位置 582
- 譜表の第3線にある音符 924
- 変更 354, 872, 926, 927
- ベンディング 776
- 他の譜表まで伸びた音符 586, 1005
- リセット 582, 928
- 連桁グループ 926
- 連桁の位置 581, 587
- 譜表 912
- アイテムのコピー 352
- 移調楽器 104
- 1線 847, 852, 853, 909, 912, 987
- 移動 371, 382
- インストゥルメントの変更 102, 103
- インストゥルメントの変更ラベル 908
- インデント 906, 912, 917, 918
- 大きな拍子記号 959
- オッサン譜表 (「オッサン譜表」を参照してください)
- 音符 353, 920, 921
- 音部記号 624
- 音符入力 163, 179
- 音符を伸ばす 586
- 角括弧 53, 595, 596
- 数 374, 376, 913, 914
- 間隔 859
- ギャラリービュー 40
- 休止 691
- 強弱記号 247, 249, 344, 640
- 強弱記号のリンク 343, 651
- 空白 (「空白の譜表」を参照してください) (「空白の譜表」.も参照)
- 組段オブジェクト 916, 917
- 組段区切り 389
- 組段の分割記号 914, 915
- グリッサンドライン 275, 276
- グリッド 909, 987
- グループ 565, 596
- 弦の指示記号 (「弦の指示記号」を参照してください)
- コード記号 128, 255, 602, 604, 606, 607
- 5線譜 909, 912, 987
- 固定 386, 387
- コメント 356, 359
- コンデンシング (「コンデンシング」を参照してください)
- サイズ (「譜表サイズ」を参照してください)
- 再生 460

譜表 (続き)

弱起 (アウフタクト) (「弱起 (アウフタクト)」を参照してください)

順番 97, 98

小節休符 (「小節休符」を参照してください)

小節線 564, 566

小節番号 570, 571

衝突回避 371, 372, 410, 412

垂直方向のスペーシング (「譜表のスペーシング」を参照してください)

スウィング再生 468

数字付き低音 314

スペーシング (「譜表のスペーシング」を参照してください)

スラー 896, 900

スラーのリンク 343

声部 176

選択 337

タイ 191, 943, 950

ダイアログ 385

タイムコード 847, 852, 853

高さ 371, 372, 382

打楽器 987, 988

タッチット 390

タブ譜 920, 921

調号 220, 221, 695

追加 913

ディヴィジ 919

テキスト 308, 916

テンポ記号 916

内容の入れ替え 354

配置設定 386, 387

配置ツール 351

幅 383

非表示 93, 124, 127, 374-376, 921

表示 40, 124, 127, 374-376

拍子記号 226-229, 916, 953, 959

フィンガリング 666

フェルマータ 693

複数に入力 163, 179

複数の声部 176, 393

符尾の長さ 928

譜表ラベル (「譜表ラベル」を参照してください)

分割 330, 859

分割記号 (「組段の分割記号」を参照してください)

ページビュー 40

マーカー 847

余白 382

ラスタライズ (「譜表サイズ」を参照してください)

ラベル (「譜表ラベル」を参照してください)

リデュース 393

リハーサルマーク 916, 917

リピート括弧 916, 917

リピートマーカー 862

レイアウトオプション 912

連桁 586, 587

譜表サイズ 370, 384

MusicXML ファイル 61

カスタム 385

個々の譜表 384

5線のサイズ 384

線間の高さ 384

ダイアログ 385

譜表サイズ (続き)

変更 370, 384, 385

レイアウト 912

譜表上の位置

音符入力 184

打楽器 989, 992, 993

打楽器キット 115, 184

ライン 760, 831, 833, 834

譜表線

数 376, 987, 988

弦の指示記号 677

スラー 890

タイ 943

タブ譜 117, 920

塗りつぶし 666, 677

譜表テキスト 398

移動 405

ガイド 350

形式設定 309, 311

入力 308

配置 405

非表示 406

表示 406

譜表に対する位置

アーティキュレーション 555

演奏技法 344

オクターブ線 344

歌詞 716, 717

ギターバンド 344

キューラベル 344

強弱記号 344, 632

弦の指示記号 302-304, 677, 680

小節番号 573

数字付き低音 659

スラー 895

スラッシュ領域のカウント 878

装飾音 344

打楽器のレジェンド 344

タッピング 784

テキスト 344

トリル 344

ハーモニクス 741

ハンマーオン 784

左手のフィンガリング 671

フィンガリング 666, 669

ブルオフ 784

ペダル線 805

変更 344

ベンディング 776

リセット 345

リピートマーカー 862

連桁 581, 582

連符の大括弧 978

譜表に対する配置

ライン 830, 831

リハーサルマーク 841

譜表の共有 (「コンデンシング」を参照してください) (「ディヴィジ」も参照)

譜表のグループ化

アンサンプルタイプ 595, 596

小節線の結合 564

デフォルト設定 53, 595, 596

変更 595

- 譜表の手動表示/非表示 374, 375
- 譜表のスペーシング 370, 409
 - ギャラリービュー 410, 412
 - コンデンシング 393
 - ディヴィジ 372
 - デフォルト設定 371, 410
 - 譜表の非表示 374, 375
 - 変更 371, 409
 - リハーサルマーク 841
 - 両端揃え 372, 410
 - レイアウトオプション 90
- 譜表冒頭部 682
- 譜表ラベル 130, 903
 - Cubase 904
 - MusicXML の読み込み 904
 - 移調楽器 903, 906-908
 - インストゥルメントの変更ラベル 908
 - インストゥルメント名 130, 133, 136, 400, 904, 905
 - インデント 906, 917
 - ギャラリービュー 32
 - グループ化 910
 - コンデンシングされた譜表 910
 - 最初の組段のインデントの変更 918
 - 打楽器 109, 909, 987, 997
 - ディヴィジ 910
 - デフォルト設定 53
 - トークン 400
 - 長さ 905
 - ナンバリング 101, 904, 910
 - 配置 133
 - 非表示 905
 - 表示 905
 - プロジェクトテンプレート 53
 - 変更 133
 - リセット 136
- 譜表をまたぐスラー 213, 896
 - 移動 896, 898
 - 長さ 896, 899
- 譜表をまたぐタイ 191, 950
- 譜表をまたぐ連桁 586
 - 位置 587
 - スペーシング 587
- 部分的なハーブのペダリング 800
 - 非表示 801
 - 表示 801
- プラグイン 474
 - インスタンス 416
 - エクスプレッションマップ 490, 491
 - エンドポイント 474, 482, 488, 490
 - 許可 419
 - 再生 470
 - 設定 477, 483, 485-488
 - パーカッションマップ 490
 - ブロック 419
 - 変更 474
 - 保存 485-487
 - ミキサー 483
 - ロード 418
- + 記号
 - キャレット 159
 - タッピング 780
 - 拍子記号 222, 955
- + 記号 (続き)
 - ミュート (「演奏技法」を参照してください)
 - リムショット (「演奏技法」を参照してください) (「演奏技法固有の符頭」も参照)
 - フラッタータンギング (「演奏技法」を参照してください)
 - フラット (「臨時記号」を参照してください)
 - フリジアンコード記号 253, 608
 - プリダイブ (「ギタープリベンド」を参照してください)
 - フリップ (「ジャズの装飾音」を参照してください)
 - プリベンド (「ギタープリベンド」を参照してください)
- 振り分け
 - 組段あたりの小節数 386
 - フレームあたりの組段数 387
 - フレームあたりの譜表数 372
- プリンター 535
 - 選択 527
- ブルースギターのポストベンド 773
- プルオフ (「ハンマーオン」を参照してください)
- フルスコアレイアウト (「レイアウト」を参照してください)
- フレーズ
 - コード記号領域 604
 - 小節リピート記号 343, 864
- フレーム 365, 405
 - 楽譜 382
 - 区切り 367, 388
 - 組段 372, 383, 387
 - テキスト 399
 - トークン 399
 - 破線 364
 - 非表示 346
 - 譜表 372, 383
 - フロー見出し 364, 380, 381
 - 余白 367
 - 欄外見出し 381
- フレーム区切り 367, 388
 - ガイド 350, 389
 - 削除 389
 - 小節リピート記号 388
 - スラー 891
 - 挿入 388
 - タイ 948
 - ディヴィジ 919
 - 譜表のスペーシング 371
 - 譜表の非表示 374
 - 譜表の表示/非表示 374
 - 別のレイアウトへコピー 394, 396
- フレーム使用率のしきい値
 - 両端揃え (垂直方向) 372, 410
 - 両端揃え (水平方向) 383
- フレームチェーン
 - 楽譜 (「楽曲フレームチェーン」を参照してください)
 - プロパティ 150-152, 396
- フレームレート 143
 - ダイアログ 139
 - トランスポートウィンドウ 473, 474
 - ドロップフレームのタイムコード 851
 - ノンドロップフレームのタイムコード 851
 - 変更 139, 144
- プレーヤー 16, 93, 94
 - MIDI の書き出し 67
 - アンサンブル 80, 99
 - 移調 104

- プレイヤー (続き)
 移調の変更 107
 移動 97, 98
 インストゥルメント 17, 40, 100, 105, 107
 インストゥルメントの順番 108
 インストゥルメントのナンバリング 101
 インストゥルメントの変更ラベル 908
 オーディオの書き出し 72
 オッサ譜表 914
 音部記号 622, 623
 カード 80
 間のインストゥルメントの移動 108
 空白の譜表 374
 グループ (「プレイヤーグループ」を参照してください)
 グループから削除 122
 グループ間の移動 122
 コード記号 255, 602
 コピー 97
 コンデンシング 393
 最大数 94
 削除 98, 109, 121
 スウィング再生 468, 470
 数字付き低音 314, 656
 スコア上の位置 97, 98
 セクションプレイヤー 80, 94, 95
 ソロ 463
 ソロプレイヤー 80, 94, 95
 打楽器キット 106, 107
 タブ譜 920, 921
 追加 99, 105, 122
 追加の譜表 913
 ディヴィジ 919
 テキストトークン 399
 名前を付ける 130-133
 パートレイアウト (「レイアウト」を参照してください)
 パネル 79, 80
 ピッチ 104
 非表示 124, 127
 表示 124, 127
 複数のインストゥルメント 40, 105, 131
 複製 97
 譜表 374, 375
 譜表サイズ 384
 譜表ラベル 904
 プレイヤー名 131
 フロー 93, 124
 フローから削除 124
 フローに追加 124
 マージ 57, 58, 61, 64
 ミュート 463
 読み込み 57, 58
 リスト 399
 レイアウト 93, 127, 132
- プレイヤーカード 80
 展開矢印マーク 33
- プレイヤーグループ 80, 120
 削除 121
 作成 121
 大括弧のグループ化 565
 名前を付ける 121
 プレイヤーの移動 122
- プレイヤーグループ (続き)
 プレイヤーの削除 122
 プレイヤーの追加 122
- プレイヤーパネル 79, 80
 非表示 80
 表示 80
- プレイヤー名 130
 インストゥルメントトラック 428
 テキストトークン 399
 変更 131
 リセット 131
- プレイヤーラベル
 譜表ラベル 910
- プレーンフォント
 演奏技法 815
 弦の指示記号 677
 拍子記号 965
- ブレス記号 689, 690
 位置 691
 移動 692
 同じ位置に複数 692
 外観 343
 削除 351
 タイプ 343, 690
 入力 263, 265, 266
- フレット 105
 位置 117
 音域外の音符 922
 音程 117
 音符入力 186
 開始番号 611, 615, 616
 角括弧 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
 括弧 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
 コードダイアグラム (「コードダイアグラム」を参照してください)
 削除 117, 616
 スペーシング 117
 追加 117, 186, 616
 変更 922
- フレット楽器 105
 アルペジオのフィンガリング 671
 開放弦のピッチ 119
 ギターテクニック (「ギターテクニック」を参照してください)
 ギターバンド 769
 弦楽器 119, 728
 弦の指示記号 (「弦の指示記号」を参照してください)
 コードダイアグラム 610, 611
 スライド 672, 673
 タブ譜 (「タブ譜」を参照してください)
 チューニング 105, 107, 117
 チューニングの書き出し 120
 チューニングの変更 82, 107, 117, 119
 チューニングの読み込み 119
 追加 82, 105
 ハーモニクス 735-737, 739
 ピンチハーモニクス 742
 フィンガリング 214, 668
 フレット 117
 ポップオーバー 217
- 触れるピッチ 735
 ハーモニクス 739

- フロー 16, 93, 123
 - MusicXML ファイル 62
 - 移動 347
 - インストゥルメントの変更ラベル 908
 - オーディオ 72
 - カード 87
 - 書き出し 59, 60
 - 空白の小節の削除 559
 - 組段 383
 - コピー 124
 - 再生 488
 - 削除 125
 - 声部 488
 - 選択 337
 - タイトル 136, 138, 381
 - タイムコード 87
 - タチエット 390, 391
 - 追加 123
 - デュレーション 401
 - テンポトラック 69
 - トークン 401
 - トリミング 238, 559
 - ナビゲーション 347
 - 名前 136, 137
 - パネル 87
 - 番号 401
 - ビデオ 87, 138, 140, 141
 - 非表示 127
 - 表示 127
 - 複製 124
 - 譜表サイズ 384
 - 譜表ラベル 905
 - プレーヤー 93, 124
 - プレーヤーの削除 124
 - プレーヤーの追加 124
 - 分割 356
 - ページ上に複数 378
 - ページ番号 381, 401, 402
 - マスターページ 379
 - 見出し (「フロー見出し」を参照してください)
 - 読み込み 57, 58, 61, 64
 - 両端揃え 383
 - 臨時記号の有効範囲ルール 550
 - レイアウト 93
 - レイアウトから削除 127
 - レイアウトに追加 127
- フローのトリミング 237, 238, 559
- 「フローの読み込みオプション」ダイアログ 58
- フローパネル 79, 87
 - 非表示 87
 - 表示 87
- フロー見出し 88, 364
 - 移動 380
 - 間隔 380, 612
 - タイトル 381
 - デフォルト 364
 - 非表示 379
 - 表示 379
 - フレーム 364
 - フロータイトル 381
 - ページ番号 381, 793
 - マスターページ 379
 - 余白 380, 612
- 「フローを書き出し」ダイアログ 60
- プログラムチェンジ 490, 496
- プログラムチェンジの動作 504
- プロジェクト 15, 57
 - MIDI ファイル 67
 - MusicXML ファイル 62
 - Steinberg Hub 51
 - ウィンドウ 21
 - 開始 52, 53
 - 開始領域 26
 - 回復 75, 76
 - 書き出し 62, 67, 71
 - 楽章 123
 - 異なるバージョンの Dorico 55
 - 最近 55
 - 自動保存 75, 76
 - 全画面表示モード 39
 - 存在しないフォント 56
 - タイトル 138
 - タブ 38
 - テンプレート 51, 53
 - トークン 401
 - バックアップ 77
 - バックアップの場所 78
 - ビデオ 138, 140
 - 開く 39, 54, 55, 75, 76
 - 複数のウィンドウ 39
 - フレームレート 144
 - フロー 57-60, 123, 138, 356
 - フローの書き出し 59, 60
 - フローの分割 356
 - フローの読み込み 57, 58, 61
 - レイアウト (「レイアウト」を参照してください)
 - ワークスペース 34
- プロジェクトウィンドウ 21
 - Dark 41
 - Light 41
 - 印刷モード 522
 - 記譜モード 145
 - 再生モード 413
 - 設定モード 79
 - テーマ 41
 - 複数開く 39
 - 分割 38
- プロジェクト情報 88
 - トークン 88, 136, 401
 - フロータイトル 136
 - マスターページ 682
- 「プロジェクト情報」ダイアログ 88
- プロップ (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)
- プロパティ 150
 - 値 152
 - グローバル 151, 152
 - 検索 150
 - 選択したアイテム 150
 - 範囲 150-152
 - ビデオ 139
 - 別のレイアウトへコピー 396
 - ローカル 151, 152
- プロパティパネル 29, 150
 - 記譜モード 145
 - 展開矢印マーク 30

- プロパティパネル (続き)
非表示 30
表示 30
- 分割
角括弧 733
小節 560
スラッシュ領域 874
タイ 592, 951
長休符 885
符頭の括弧 733
譜表 330, 859
フロー 356
プロジェクトウィンドウ 38
ペダル線 808
連桁 579
連符 974
- 分割記号 (「組段の分割記号」を参照してください)
分割ポイント
MIDI インポート 25
- 分子
スタイル 960, 961
拍子記号 953
- 分母
スタイル 960, 961
拍子記号 953
- へ
- ヘアピン (「段階的強弱記号」を参照してください)
平坦なスラー 894
- ページ
移動 348
印刷 536, 539
オプションを表示 30
書き出し 529, 530, 536
カラー 42
区切り (「フレーム区切り」を参照してください)
形式設定 682
サイズ (「ページサイズ」を参照してください)
設定 539
総数 402
ターン (「フレーム区切り」を参照してください)
長方形 (「フレーム」を参照してください)
テキストトークン 399
テンプレート 363
ドラッグ 349
ナビゲーション 348
背景色 43
配置 33
範囲 536
番号 (「ページ番号」を参照してください)
ビューの変更 40
複数のフロー 378
フレーム (「フレーム」を参照してください)
マスターページ 363, 367
密度 370, 372, 384
向き 368
余白 367, 369, 382
レイアウト 363, 367, 386, 387
- ページ区切り (「フレーム区切り」を参照してください)
ページ形式設定 367
空白の譜表 374, 376
組段 371, 387
- ページ形式設定 (続き)
組段あたりの小節数 386
形式設定 364
固定 386, 387, 394, 396
タイトル 363, 364
タレット 391
ディヴィジ 919
テキスト 397
配置設定 386
左ページ 377
複数のフロー 378
譜表 374, 375
譜表サイズ 384
譜表のスペーシング 371, 409
フロー見出し 364, 367
ページサイズ 368
マスターページ 363, 364, 370
- ページサイズ 538, 539
MusicXML ファイル 61
変更 368
レイアウトオプション 90
「ページの移動」ダイアログ 348
- ページの優先 398
ページ配置 32, 33
ページ範囲
印刷 529
書き出し 529
選択 536
- ページ番号 792
開始 377, 793
カウント 402
合計 402
数字スタイル 792
トークン 401, 402
非表示 381, 793
表示 381
フロー 401
フロー見出し 381, 793
- ページビュー 32
配置 33
フロー 356
への変更 40
- ページめくり
左に最初のページ 377
- ページ余白 367
非表示 346
変更 369, 382
- ベース音
オルタード 257
数字付き低音 (「数字付き低音」を参照してください)
- ベースギター (「フレット楽器」を参照してください)
ベーススイッチ 495, 504
ベースライン
テキスト 309
- へ音記号 (「音部記号」を参照してください)
- ペダル
ハーブのペダリング (「ハーブのペダリング」を参照してください)
ピアノ (「ペダル線」を参照してください)
- ペダル線 803
MIDI インポート 65, 210
MIDI 録音 210
MusicXML の読み込み 814

- ペダル線 (続き)
 上げ 804
 位置 805, 806
 移動 806
 延長線 803, 809, 810
 音符 805
 外観 809, 810, 812, 813
 開始記号 809, 811
 ガイド 350
 括弧 811
 形式設定 809, 810
 再生 813
 再生時にミュート 464
 削除 351
 順番 805
 装飾音符 806
 タイプ 294, 803
 打楽器 815
 テキスト 811-813
 デュレーション 813
 長さ 807, 808
 入力 292, 294, 299, 300
 ハープのペダリング (「ハープのペダリング」を参照してください)
 配置 805
 パネル 295, 300
 フィルター 341
 フック 809, 810
 譜表に対する位置 805
 分割 808
 変更 343
 ポップオーバー 294, 299
 マージ 808
 リテイク (「ペダルのリテイク」を参照してください)
 リテイクの削除 804
 リリース 809
 レベル (「ペダルの強さの変更指示」を参照してください)
 ペダル線のペダルの強さを変える 804
 ペダルの強さの変更指示 804
 削除 804
 ペダルのリテイク 804
 音符 805
 削除 804
 追加 294, 299-301
- ヘッダー
 インストゥルメントトラック 428
 コードトラック 453
 フロー 364
- ヘミオラ
 音符のデュレーションの強制 173
 個別の拍子記号 226-229
- ベロシティー
 MIDI インポート 65
 エクスプレッションマップ 498
 括弧付きの符頭 731
 変更 439
 レーン (「ベロシティーレーン」を参照してください)
 ベロシティーレーン 430, 438, 439
 非表示 439
 表示 439
 ベロシティーの変更 439
 ベロシティーのリセット 440
- 変移線 820, 825
 演奏技法 822
 オートメーション 443
 強弱記号 434
 デュレーション 821
 入力 292, 296, 298
 表示 823
- 変換
 PDF 530
 音符から連符 973
 レイアウトをグラフィックファイルに 530
 連符から標準の音符 973
- 編曲者 88, 401
- 変更ラベル
 インストゥルメント 102, 103
- 編者注
 音符 730, 731
 スラー 892
 タイ 945
- 編集 156, 343
 アイテム 150, 343
 音符 146
 歌詞のテキスト 710, 711
 ツール 335
 入力と編集 156
 方法 335
 マウス入力 156, 157
 領域 109, 987
- 返信
 コメント 356, 359, 360
- ベンディング
 削除 778
 入力 281
 方向 776
 臨時記号 777
- バンド
 ギター (「ギターバンド」を参照してください) (「タイプ」.も参照)
 ジャズ (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください) (「ジャズの装飾音」.も参照)
 ビブラート (「ビブラートバー」を参照してください)
- バンドの音程 775
 微分音 775
- 変拍子
 アウフタクトとしての小節 957
 拍子記号 955
- ほ
- ポイント
 一定 434, 443
 オートメーション 440, 442-445
 基準単位 43
 強弱記号 430, 433, 434, 436, 437
 テンポ変更 448
 リニア 434, 443
- 方向
 アルペジオ記号 758, 759
 移調 204
 扇形連符 591
 ギターバンド 344
 グリッサンドライン 728
 弦のシフト指示 675, 728

方向 (続き)

- スラーのカーブ 894, 895
 - スラッシュ符頭 872
 - タイのカーブ 943, 947, 948
 - 段階的強弱記号 645
 - 不完全連桁 581
 - 符尾 924, 926-928
 - ヘアピン 645
 - ベンディング 776
 - 用紙の向き 539
 - ライン 836
 - 連桁 581, 582
- ボーイング (「演奏技法」を参照してください)
- ボーカルスコア (「レイアウト」を参照してください)
- ポート 428, 448, 453, 483
- インストゥルメント 488
 - インストゥルメントトラック 428
 - エクスペッションマップ 483, 490
 - コードトラック 453
 - 設定 483
 - タイムトラック 448
 - パーカッションマップ 483, 490
 - 変更 488
 - ミキサー 470
- ホールトーンコード記号 253
- ホールドの線 657, 769, 776
- 数字付き低音 657, 658
 - 非表示 657, 658, 776
 - 表示 657, 658, 776
- 補助音符 754
- 位置 755
 - 表示 754
 - 符頭のデザイン 725
- ポストバンド (「ギターポストバンド」を参照してください)
- 保存 51, 75
- MIDI ファイル 67
 - MusicXML ファイル 62
 - インストゥルメント名をデフォルトとして 133
 - エクスペッションマップ 509
 - 演奏した音符 208
 - エンドポイント 487
 - エンドポイント設定 485, 486
 - オーディオ 67, 72
 - グラフィックファイル 530, 533
 - コードダイアグラムシェイプ 615
 - コメント 362
 - 再生テンプレート 482
 - 自動保存 (「自動保存」を参照してください)
 - 打楽器キット 984
 - パーカッションマップ 515
 - バックアップ 77
 - フォルダーの場所 78
 - プラグイン 485, 486
 - 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 (「枠線」を参照してください) (「フレーム」も参照)
- ホットキー (「キーボードショートカット」を参照してください)
- ポップオーバー 17
- アイテムの変更 343
 - アルペジオ記号 269, 274

ポップオーバー (続き)

- インストゥルメント (「インストゥルメントピッカー」を参照してください)
 - 演奏技法 292, 296, 299
 - 延長 263, 265
 - オクターブ線 258, 259, 261
 - 音程追加 199, 200, 203
 - 音部記号 258-260
 - 歌詞 311-313
 - ギターテクニク 270, 280, 282, 283, 285, 287, 288, 290, 291
 - 休止 263, 265
 - 強弱記号 245, 247
 - グリッサンドライン 269, 275
 - 弦の指示記号 295
 - コード記号 251, 254
 - ジャズアーティキュレーション 269, 277
 - 小節 237, 238, 240
 - 小節線 237, 239, 240, 242, 243
 - 小節リピート記号 325, 334
 - 数字付き低音 315
 - スラッシュ符頭 325
 - 装飾音 267, 268, 272, 274, 275, 277
 - 調号 218, 220
 - テンポ 230, 235
 - トリル 268, 752
 - トレモロ 324, 331
 - ハーブのペダリング 295
 - 拍 238
 - 拍子記号 222, 226, 228
 - フィンガリング 214, 215
 - ペダル線 294, 299
 - メトロノームマーク 230
 - リピート 323, 331, 334
 - リピート括弧 323
 - リピートマーカ 323
 - 連符 196, 197
- ボディ
- 変更 835
 - ライン 825, 827, 835
- ポリコード記号 253, 600
- 入力 256
- ボリューム
- MIDI 653
 - 強弱記号 631, 636
 - 再生 498
 - チャンネルメーター 470
 - ビデオオーディオ 143
 - ベロシティ 498
 - ミキサー 470
 - 無音の再生テンプレート 474, 475
 - リセット 464
- ポルタ線 (「リピート括弧」を参照してください)
- ポルタメント (「グリッサンドライン」を参照してください)
- ホルン
- 音部記号 82, 623
 - 支管の指示記号 674
 - 調号 82
 - フィンガリング 674

ま

マーカー 846
 移動 849
 コメント (「コメント」を参照してください)
 削除 351
 重要 321, 850
 垂直位置 371, 410, 847
 ダイアログ 319
 タイムコード 319, 849
 テキスト 319, 320, 848
 トラック 455
 入力 319, 455
 パネル 320
 非表示 846
 表示 846
 フィルター 341
 譜表 847
 譜表のスペーシング 371, 410
 リピート 323, 859
 「マーカーを追加」ダイアログ 319
 マーク
 テンポ (「テンポ記号」を参照してください)
 トリル 743, 744, 746, 747, 755
 リハーサル (「リハーサルマーク」を参照してください)
 マークアップ (「コメント」を参照してください) (「注釈」も参照)
 マージ
 プレーヤー 57, 58, 61, 64
 ペダル線 808
 マイナー
 コード記号 252
 スケール 696
 調 696
 マウス入力 156
 設定 156, 157
 無効化 146, 171
 有効化 146, 171
 前付け 682
 プレーヤーリスト 399
 プロジェクト情報 682
 巻き戻し 458, 473
 マスター出力ボリューム 470
 マスターページ 20, 363
 セット (「マスターページのセット」を参照してください)
 ページ番号 792
 ページへの割り当て 379
 マスターページのセット 364
 適用 370
 フロー見出し 364
 レイアウト 370
 マッチ
 オプション検索 44, 90
 末尾
 インストゥルメントの変更 103
 演奏技法 816
 強弱記号 642
 タイムコード 851
 リハーサルマーク 844

マップ

エクスプレッション 490
 キーボードショートカット 47
 打楽器 510

丸

弦の指示記号 677
 コードダイアグラム 610, 611, 615, 616
 小節番号の囲み線 568
 タッピング 780
 ハーモニクス 739, 741
 符頭 721, 725, 989
 リズム (「付点」を参照してください) (「付点音符」も参照)
 マルカート (「アーティキュレーション」を参照してください)
 マンドリン (「フレット楽器」を参照してください)

み

ミキサー 470
 オーディオ出力を非表示にする 483
 サウンドトラック 143
 ソロ状態 463, 470
 チャンネルストリップ 472
 トラックのミュート 462
 トラックをソロにする 462
 ビデオ 143
 非表示 470, 472
 表示 470, 472
 ポート 470
 ボリューム 464
 ミュート状態 463, 470
 リセット 463, 464
 右手のフィンガリング 668
 アルペジオ記号 671
 位置 664
 角括弧 669
 タッピング (「タッピング」を参照してください)
 入力 214
 ポップオーバー 217
 右パネル 29
 右フック (「ライン」を参照してください)
 ミクソリディアンコード記号 253, 608
 短い
 音符 497
 密集和音 548
 臨時記号のスタック 548
 密度
 ページ 370, 372, 383, 384
 ミディウムスウィング (「スウィング再生」を参照してください)
 緑の音符
 タブ譜 922
 ミドルC
 エクスプレッションマップ 496
 音部記号 619
 再生 496, 510
 パーカッションマップ 510
 フレット楽器 117
 ミニトランスポート 22, 23
 見開きページの配置 33, 536

- ミュート
 アイテム 464
 インストゥルメント 463
 音符 342, 464, 783
 スラッシュ音符 354, 1005
 トラック 462, 470
 無効化 463, 470
- ミュートの符頭 723
- ミリメートル
 基準単位 43
- 未割当のインストゥルメント
 サウンドのロード 480
- ## む
- 無音
 アイテムのミュート 464
 音符 783
 再生テンプレート 474, 475, 480
 存在しないサウンド 480
 ヘアピン（「ニエンテのヘアピン」を参照してください）
- 無音程打楽器 982, 989
 MIDI ファイル 999
 MusicXML ファイル 999
 アーティキュレーション 515, 985
 インストゥルメントの順番 115
 インド太鼓の記譜 1000
 演奏技法 515, 815, 986, 989, 991, 992
 音符入力 182, 184, 185, 422
 音符の移動 985
 括弧（「括弧付きの符頭」を参照してください）
 キット（「打楽器キット」を参照してください）
 キットにおける強弱記号 986
 キットにおける声部 997
 キットの書き出し 984
 キットの読み込み 984
 記譜記号 985
 グリッドキットの表示 113-116
 グループ 113
 グループ名の変更 114
 ゴーストノート（「括弧付きの符頭」を参照してください）
 個別のインストゥルメント 982
 再生 490, 510, 515, 989
 再生モード 422, 999
 スティックング 986
 スラッシュ符頭 109, 1007
 ドラムセット（「ドラムセット」を参照してください）
 トレモロ 515
 なぞる（「演奏技法」を参照してください）
 パーカッションマップ 490, 510
 表示タイプ 109, 982, 987, 988
 符頭 989, 993
 符尾の方向 109, 185, 997, 998
 譜表 109, 987, 988
 譜表上の位置 989, 992, 993
 譜表ラベル 909
 レジェンド 994, 995
 連符 985
- 向き
 印刷 527, 539
 書き出し 539
- 向き（続き）
 縦 539
 変更 368
 横 539
- 無効化
 音符入力 164, 167
 キャレット 162
 ソロ状態 463
 ソロにされたトラック 470
 マウス入力 171
 ミュートされたトラック 470
 ミュート状態 463
 和音の入力 194
 挿入モード 180
 無調の調号 696
- ## め
- 明示的な休符 880, 881
 暗黙の休符 883
 カラー 883
 削除 884
 非表示 884
 表示 884
- 命名規則
 ファイル名 533
- メーター 953
 オープン 955, 960, 962
 音符のグループ化 578, 592
 休符のグループ化 578, 592
 チャンネルレベル 470
 トレモロ 967
 拍子記号（「拍子記号」を参照してください）
 変更 343
 変拍子 558, 560
 連桁のグループ化 578, 592
 連符 971
- メジャー
 コード記号 252
 スケール 696
 調 696
- メゾ
 強弱記号（「強弱記号」を参照してください）
- メトロノームマーク 929, 936
 値 343, 451, 936
 外観 930, 931
 括弧 930
 構成要素 930, 931
 再生 473, 937
 小数点位置 235, 236, 936
 垂直位置 916
 選択 335
 等式 233, 940
 入力 230, 235, 236
 拍の単位 232, 343, 936
 範囲 937
 非表示 935
 表示 935
 複数の位置 916
 変更 343, 451, 936
 ポップオーバー 230
 メリスマ様式の歌詞 313, 712, 714

も

- モーター (「演奏技法」を参照してください)
- モーダルコード記号 253, 608
- モード 15
 - 記譜 145
 - コード 159, 608
 - 浄書 363
 - 全画面表示 39
 - 挿入 159, 180, 181, 196
 - テンポ 464
 - 印刷 522
 - 再生 (Play) 413
 - 設定 79
- 文字
 - リハーサルマーク 844
- 文字スタイル
 - 存在しないフォント 56
- モジュレーションホイールダイナミクス 653
- 木管楽器
 - 演奏技法 295
- モックアップ
 - 書き出し 72
- もとのインストゥルメント 630
- モルデント 743
 - 音程 743

や

- 訳詞 705
 - 歌詞を変更 706
 - ポップオーバー 312
 - ラインを変更 715
- 矢印 825
 - アルペジオ記号 758
 - キャップ 836
 - 展開 33
 - 符頭 722, 725
 - ライン 827

ゆ

- 有効化 162
 - MIDI デバイス 211
 - VST インストゥルメント 419
 - インストゥルメントの変更 102
 - 音符入力 162, 164, 167
 - キャレット 162
 - 休符の入力 146
 - 強弱記号のリンク 343
 - コード記号の再生 453, 454
 - 再生中のクリック 460
 - 自動保存 77
 - スウィング再生 232, 468, 470
 - スラーのリンク 343
 - 声部の個別再生 461
 - 装飾音符の入力 146
 - 挿入モード 146, 180
 - デュレーションを強制 146
 - デュレーションをロック 146
 - はさみ 146
 - ピッチをデュレーションの前に指定 146
 - 付点音符 146

- 有効化 (続き)
 - 部分的なハーブのペダリング 801
 - プラグイン 419
 - マウス入力 146, 171
 - 連符の入力 146
 - 和音の入力 146, 194
- ユーザーインターフェース 21
 - ウィンドウ 21
 - トランスポートオプション 23
- ユーザー名
 - コメント 356, 361
- ユニゾン 919
 - オルタード (「オルタードユニゾン」を参照してください)
 - 声部 1003
- ユニバーサルインド太鼓記譜法 1000

よ

- 用紙
 - カラー 42
 - サイズ 368, 538, 539
 - 向き 539
 - 両面印刷 537
- 洋式の調性
 - オクターブの分割 702
 - 調号 695
- 用紙サイズに合わせる 539
- 予告の調号 701
- 横棒線 (「ライン」を参照してください) (「グリッサンドライン」も参照)
- 横向き 539
- 余白
 - MusicXML ファイル 61
 - 楽曲フレーム 382
 - 休符 (「余白を埋める休符」を参照してください)
 - コードダイアグラム 612
 - タチエット 393
 - 非表示 346
 - 譜表 382
 - フレーム 367
 - フロー見出し 380
 - ページ 367, 369
 - 変更 369
- 余白を埋める休符 880
 - スラッシュ領域 874
 - 非表示 874
- 余分な譜表
 - ディヴィジ (「ディヴィジ」を参照してください)
 - 非表示 374, 375
 - 表示 374, 375
- 読み込み 57
 - Cubase データ 490, 509
 - MIDI ファイル 64, 65, 999
 - MusicXML ファイル 61, 858, 999
 - エクスプレッションマップ 490, 509
 - 再生テンプレート 482
 - 打楽器キット 984
 - テンポトラック 69, 70
 - パーカッションマップ 515
 - フレット楽器のチューニング 119
 - フロー 57, 58
 - 無音程打楽器 999

読み取り専用モード 54, 94

1/4 音 550, 702

移調 200

ギターバンド 282, 773, 775

臨時記号 550

ら

ライドベル（「無音程打楽器」を参照してください）（「演奏技法固有の符頭」.も参照）

ライブラリー

サウンド 416, 419, 474, 490, 491, 510

打楽器 510

フレット楽器のチューニング 119, 120

ライン 764, 820, 825, 827

アルペジオ記号（「アルペジオ記号」を参照してください）

位置 828–831

移動 829, 830, 832

演奏技法（「演奏技法の線」を参照してください）

延長（「ホールドの線」を参照してください）

オートメーション 440, 442

オクターブ線（「オクターブ線」を参照してください）

音符（「符尾」を参照してください）（「連桁」.も参照）

音符の連結（「連桁」を参照してください）

外観 835, 836

開始位置 834

描く 450

歌詞 703, 714

歌詞の延長 714

ギターバンド（「ギターバンド」を参照してください）（「ビブラートバー」.も参照）

キャップ 827, 836

強弱記号 430, 433

組段区切り 827

組段の分割記号（「組段の分割記号」を参照してください）

グリッサンド（「グリッサンドライン」を参照してください）

弦の指示記号 302, 303, 678

弦のシフト指示 675

構成要素 827

サイズ 833

再生（「再生ヘッド」を参照してください）

削除 351

ジャズアーティキュレーション 787, 790

終端 827

終了位置 834

順番 829

小節線（「小節線」を参照してください）

垂直 825, 828

垂直位置 828, 830

水平 825, 828

水平位置 829

水平のテキスト 840

数字付き低音（「数字付き低音」を参照してください）

装飾音符 830

装飾音符のスラッシュ 686

タイ 945, 946

第2連桁 589

タイプ 825, 828

タブ譜 920

ライン（続き）

注釈 827

テキスト 405, 827, 837–840

デュレーション 833, 834

テンポ記号 448, 940

トリル 747, 748

長さ 833, 834

斜め 306, 825, 831

波線 747, 758

入力 305–307

ハーブのペダリング 795, 800

配置 834

反転 836

非表示 821

ビブラートバー（「ビブラートバー」を参照してください）

フィンガリング 674

符頭 834

譜表 912

譜表に対する配置 830, 831

譜表をまたぐ 307

ペダル（「ペダル線」を参照してください）

ベロシティー 439

変更 835, 836

リピート括弧（「リピート括弧」を参照してください）

臨時記号 834

列 829

連結 306, 825

連結の種類 828

連桁（「連桁」を参照してください）

連符の大括弧（「連符の大括弧」を参照してください）

ラインのスペーシング（「譜表サイズ」を参照してください）（「譜表のスペーシング」.も参照）

ラストライズ（「譜表サイズ」を参照してください）

ラベル

インストゥルメント 133, 903

インストゥルメントの変更 102, 103

打楽器キット 909, 987

譜表（「譜表ラベル」を参照してください）

マーカー 846

ラン

ギターバンド 769

欄外見出し

非表示 381

フロー見出し 381

り

リードシート

コードダイアグラムのグリッド 612

リガード（「ハンマーオン」を参照してください）

リスト

コメント 359

プレーヤー 399

リストライク（「ギタープリバンド」を参照してください）

リズムックフィール

ガイド 350, 468, 470

デフォルト設定 467

変更 468

変更の削除 470

ポップオーバー 232

- リズム
 - 再クオンタイズ 208
 - スラッシュ (「スラッシュ符頭」を参照してください)
 - タブ譜 921
 - ロック 203
- リズム記号 19, 870
- リズムグリッド 30, 158
 - 楽譜の選択 340
 - 間隔 30, 158
 - キーボードショートカット 45, 48
 - 変更 158
- リズムセクション
 - 角括弧 596
 - コード記号 602, 603
 - 譜表のグループ化 596
- リセット 351
 - アイテム 345
 - 位置 345
 - インストゥルメント名 133, 136
 - エクスペクションマップ 501
 - 外観 345
 - キーボードショートカット 50
 - 強弱記号 437
 - コード記号 609
 - コードダイアグラム 616
 - 再生効果 517
 - 再生テンプレート 480
 - 再生の上書き 520
 - 小節番号 575, 577
 - 数字付き低音 662
 - ソロ状態 463
 - 第2 連桁 590
 - テンポ 930
 - トリルの音程 753
 - ノートベロシティ 440
 - パーカッションマップ 510
 - パートレイアウト 130
 - 背景色 43
 - フィンガリング 671
 - 符尾 928
 - 譜表 374, 375
 - 譜表ラベル 136
 - プレーヤー名 131
 - ページのカラー 42
 - ベロシティ 440
 - ボリューム 464
 - ミュート状態 463
 - 臨時記号 546
 - レイアウト 130
 - レイアウト名 132
 - 連桁 580, 582, 585, 590
- リダクション 125
- リップ (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)
- リディアンコード記号 253, 608
- リテイク (「ペダルのリテイク」を参照してください)
- リデュース 393 (「コンデンシング」.も参照)
- リニアポイント 434, 443
 - 入力 433, 442
- リハーサルマーク 841
 - 位置 841
 - 移動 842
 - インデックス 843
- リハーサルマーク (続き)
 - 囲み線 841
 - 削除 843
 - シーケンス 843, 844
 - 順番 843
 - 小節線 841
 - 垂直位置 916
 - 選択 335, 338–340
 - 先頭 844
 - タイプ 844
 - テンポ記号 841
 - 入力 318
 - フィルター 341
 - 複数の位置 841, 916, 917
 - 譜表に対する配置 841
 - 末尾 844
- リバーブチャンネル 472
 - ミキサー 470
- リピート
 - 演奏技法 821
 - カウント 866
 - 書き出し 465
 - 括弧 (「リピート括弧」を参照してください)
 - 強弱記号 465
 - グループ化 868, 869
 - 再生 465, 466
 - 小節 863
 - 小節線 (「リピート小節線」を参照してください)
 - テンポ記号 465
 - 長さ 343, 864
 - 任意の音符 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
 - 頻度 867
 - マーカー (「リピートマーカー」を参照してください)
- リピート回数 855
 - MIDI 録音 208
 - 小節番号 577
 - 総数 855
 - 任意の音符 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
 - 変更 465
 - リピート 465, 466
- リピート括弧 855
 - MIDI 録音 208
 - MusicXML ファイル 858
 - 位置 857
 - 移動 857
 - 外観 858
 - 書き出し 465
 - 最終セグメント 858
 - 再生 465
 - 削除 351
 - 小節番号 577
 - 垂直位置 916
 - セグメント 855, 857
 - 選択 335, 338–340
 - タイプ 323
 - 追加の括弧 327, 328
 - 長さ 856
 - 入力 323, 326–328
 - 任意の音符 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
 - 配置 857
 - パネル 326, 328
 - ハンドル 856
 - 複数の位置 857, 916, 917

- リピート括弧 (続き)
 - ポップオーバー 323, 326, 327
 - リピート回数 855
- リピート小節線 562
 - MIDI 録音 208
 - 演奏回数 465
 - 書き出し 465
 - 再生 465
 - 入力 239, 242, 243
 - ポップオーバー 239, 242, 243
 - リピート回数 465
- リピートセクション (「リピートマーカー」を参照してください)
- リピートの 2 回め以降
 - 小節番号 577
- リピートのポップオーバー 323
- リピートマーカー 859
 - MIDI 録音 208
 - 位置 861
 - 移動 861
 - インデックス 860
 - 演奏回数 465
 - 書き出し 465
 - 再生 465, 466
 - 削除 351
 - 順番 860
 - 小節番号 577
 - 垂直位置 916
 - タイプ 323
 - テキスト 861
 - 入力 323, 326, 330
 - 任意の音符 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
 - パネル 326, 330
 - 複数 860
 - 複数の位置 861, 916, 917
 - 譜表に対する位置 862
 - 変更 343
 - ポップオーバー 323, 330
- リムショット (「演奏技法」を参照してください) (「演奏技法固有の符頭」も参照)
- リュート (「フレット楽器」を参照してください)
- 領域
 - 印刷プレビュー 28
 - カウント 876
 - 楽譜 26
 - 強弱記号 430
 - コード記号 604
 - 再生モード (「カラー領域」を参照してください)
 - 小節リピート記号 863
 - スラッシュ 870, 874
 - プロジェクト開始領域 26
 - 編集 109, 987
- 両端揃え
 - 組段 372, 383, 410
 - 垂直 372, 410
 - 譜表 372, 383, 410
- 両端揃え (垂直方向)
 - 組段 372, 410
 - 譜表 372, 410
- 両面印刷 527, 537
 - 冊子印刷 537
- 両立しない演奏技法のグループ 500
 - 編集 508
- リリース
 - ギターバンド 769
- リンク
 - VST/MIDI へのパーカッションマップのリンク 490
 - 強弱記号 343, 651, 653
 - 強弱記号のグループ 650
 - スラー 343, 900, 901
 - フロータイトル 136
 - フロー名 136
- リンクの解除
 - 強弱記号 653
 - スラー 901
- 臨時記号 546
 - MIDI 入力 189
 - 移調 204
 - 異名同音 202
 - 打ち消し 550, 551
 - オクターブの分割 702
 - オルタードユニゾン (「オルタードユニゾン」を参照してください)
 - カーニング 549
 - 外観 547
 - ガイド 350
 - 書き換え 202
 - 角括弧 547, 738
 - 括弧 547, 738
 - 区切りをまたぐタイ 547, 949
 - コード 548
 - コード記号 608, 609
 - 再表示 550
 - 削除 546
 - 衝突回避 548
 - 親切 550
 - 数字付き低音 317
 - スタックの順番 548
 - スペーシング 549
 - 装飾音 743, 755
 - タイトル 400
 - 調号 546, 695, 700
 - 調性システム 702
 - トークン 400
 - トリル 750, 751, 754, 755
 - 入力 170, 188
 - パート名 132
 - ハーブのペダリング (「ハーブのペダリング」を参照してください)
 - ハーモニクス 738
 - パネル 149, 221
 - ピッチをデューレーションの前に指定 170
 - 非表示 546, 547, 738, 751
 - 微分音 550
 - 表示 546, 547, 738, 751
 - 変更 188
 - ベンディング 777
 - 有効範囲ルール (「臨時記号の有効範囲ルール」を参照してください)
 - 1/4 音 550
 - ライン 834
 - レイアウト名 132
- 臨時記号の表記 189
 - 変更 202
- 臨時記号の有効範囲ルール 550
 - 一般的な慣習 550

る

- ルート
 - コード記号 251, 257, 601, 603
- ルーラー
 - 再生モード 420
 - リズムグリッド 158

れ

- レイアウト 19, 84, 93, 125, 393
 - MIDI の書き出し 67
 - MusicXML ファイル 62
 - 移調 104, 125, 128, 129
 - 異名同音の表記 202
 - 印刷 527, 536, 539
 - 印刷モードのパネル 523
 - インストゥルメントの順番 120
 - インストゥルメントの変更ラベル 908
 - インデント 917, 918
 - 大きな拍子記号 958, 959
 - オーケストラの順番 97, 98
 - オーディオの書き出し 72
 - 音部記号 622, 623
 - 音符のスペーシング 407, 408
 - カード（「レイアウトカード」を参照してください）
 - 書き出し 530, 536
 - 角括弧 53, 595, 596, 598（「譜表のグループ化」.も参照）
 - カスタムスコア 125
 - 画像解像度 532
 - カラーモード 532
 - キーボード 47, 49
 - キュー（「キュー」を参照してください）
 - 切り替え 34
 - 空白の譜表 374, 376
 - 組段オブジェクト 916, 917
 - 組段の形式設定 371, 383, 389, 394, 410
 - 組段の分割記号 914
 - グラフィックファイル 530, 540
 - 形式設定 363, 394, 396
 - 形式設定のコピー 394, 396
 - コード記号 603
 - コンデンス 393
 - 削除 130
 - 作成 126
 - 実音 129
 - 縮尺サイズ 539
 - 順番 129
 - 小節番号 567, 569, 570
 - 数字付き低音 656
 - 設定 90
 - 設定モードのパネル 84, 125
 - 選択 23
 - ソート 129
 - タイトル 363, 364
 - タイムコード 847, 852, 853
 - 打楽器キットの表示 988
 - 打楽器のレジェンド 994
 - タッチ 390-393
 - タブ 25, 36
 - 中括弧 53, 595, 596, 598（「譜表のグループ化」.も参照）

レイアウト（続き）

- 長休符 569, 886
- ディヴィジ 919
- テキスト 406
- トークン 400
- 名前を付ける 132（「レイアウト名」.も参照）
- パート 125, 394
- パートのコピー 394
- ハーブのペダリング 797
- 配置設定 386
- 番号（「レイアウト番号」を参照してください）
- 番号の付け直し 130
- 比較 38
- 左ページ 377
- ビュータイプ 32
- 拍子記号 958, 959, 965
- 開く 25, 34
- ファイル名 533
- フィンガリング 667
- 復元 130
- 複数のウィンドウ 39
- 複数開く 36, 38
- 部数 527
- 譜表 374, 375
- 譜表サイズ 370
- 譜表のスペーシング 371, 372, 410
- 譜表の非表示 374, 375
- 譜表ラベル 400, 905
- フルスコア 125
- フレーム区切り 388
- フレームチェーン（「楽曲フレームチェーン」を参照してください）
- プレーヤー 93, 127
- プレーヤーの削除 127
- プレーヤーの順番 97, 98
- プレーヤーの追加 127
- フロー 93, 127, 378, 379
- フローの削除 127
- フローの追加 127
- フロー見出し 364, 379, 381
- プロパティ 150-152, 396
- プロパティのコピー 396
- ページサイズ 538
- ページ範囲 527, 536
- ページ番号 792
- ページめくり 388
- マーカー 846, 847
- 前付け 682
- マスターページ（「マスターページ」を参照してください）
- マスターページのセット 364, 370
- 向き 368, 539
- 用紙サイズ 538
- 用紙サイズに合わせる 539
- 余白 369, 382
- 欄外見出し 381
- 両端揃え 372, 383, 410
- 両端揃え（垂直方向） 372
- 臨時記号 202
- レイアウトのコピー 396
- 「レイアウト」パネル 84

- レイアウトオプション 90
 - 検索 90
 - 小節番号 567-569, 571
 - 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 394, 396
- 「レイアウトオプション」ダイアログ 90
- レイアウトカード 84
 - 展開矢印マーク 33
 - 番号 84 (「レイアウト番号」.も参照)
 - 開く 84
- レイアウトセクター 23
 - レイアウトの切り替え 34
 - レイアウトの順番 129
- 「レイアウト」パネル 29
 - 印刷モード 522, 523
 - 設定モード 79, 84
 - 非表示 84
 - 表示 84
- レイアウト番号 84
 - 順番 129
 - 番号の付け直し 130
- レイアウト名 130, 132
 - テキストトークン 399
 - 変更 132
 - リセット 132
 - 臨時記号 132
- レイテンシー
 - MIDI 録音 206, 209
 - 値の変更 209
- レイヤー (「声部」を参照してください)
- レート
 - フレーム 143
- レーン
 - 演奏技法 (「演奏技法レーン」を参照してください)
 - オートメーション (「オートメーションレーン」を参照してください)
 - 強弱記号 (「ベロシティーレーン」を参照してください)
 - ベロシティー (「ベロシティーレーン」を参照してください)
- レガート
 - 演奏技法 (「演奏技法」を参照してください) (「再生効果」.も参照)
 - 音符のデュレーション 172
- レセヴィブレタイ 815, 950
- レター用紙サイズ 538
- 列
 - コードダイアグラム 612
 - 数字付き低音 655, 659
 - 声部 1002, 1003
 - ライン 829
 - 臨時記号 548
- レベル
 - 入れ子状の連符 972
 - 強弱記号 (「強弱記号レベル」を参照してください)
 - チャンネル 470
- 連結線 19
 - 演奏技法 821
 - 強弱記号 649
 - 中間休止記号 266
 - テキスト 398
 - 非表示 346
- 連符 578, 580, 591
 - 位置 581, 586
 - 扇形 591
 - 大きなピッチ差 687
 - 音符 580
 - 休符 591
 - グループ化 578, 580, 592 (「拍グループ」.も参照)
 - 傾斜 583, 687
 - コーナー 589
 - ステムレット (「ステムレット」を参照してください)
 - スペーシング 587
 - 装飾音符 687
 - タイ 191
 - 第2連符 589, 590
 - 第1連符 589
 - タブ譜 921
 - 中央配置の連符 584
 - 半小節 592
 - 反転 581, 582
 - ハンドル 583
 - 拍子記号 578, 592
 - 複数の譜表 587
 - 符尾の方向 581, 587
 - 譜表間のオプティカルスペーシング 587
 - 譜表に対する位置 581, 582
 - 譜表をまたぐ 586, 587
 - 分割 579
 - 方向 581-583
 - メーター 592
 - リセット 580, 582, 585
 - 連符の解除 581
 - 連符 590
 - 倍音 581
- 連符グループ 18, 578, 592
 - 作成 580
 - 弱起 (アウフタクト) 957
 - 定義 592
 - 拍子記号 578
 - 符尾の方向 926
 - リセット 580
- 連符線
 - 数 589
- 連符の傾斜 583
 - 装飾音符 687
 - 変更 583
- 連符のでっぱり 589
- 練習曲 (「フロー」を参照してください)
- 練習問題
 - テキストの配置 405
 - 抜粋 (「フロー」を参照してください)
- 連符 971
 - アーティキュレーション 211, 554
 - アンスケール 973
 - 位置 971
 - 移動 353, 975, 980
 - 入れ子状の連符 972
 - 音符 973
 - 音符の変換 973
 - 外観 977, 979, 980
 - ガイド 350, 977, 980
 - 角括弧 (「連符の大括弧」を参照してください)
 - クオンタイズ 66
 - 形式設定 980

連符 (続き)

- 削除 973, 976
- 終了位置 978
- 小節線 974
- 水平括弧 979
- スウィング再生 467
- スラー 213
- タイプ 197, 971
- 打楽器キット 985
- トレモロ 967
- 入力 196, 972, 973
- 拍の単位 199
- 番号 (「連符の数字」を参照してください)
- 反転 978
- ハンドル 977
- 非表示 980
- 表示 980
- 標準の音符に変換 973
- 比率 (「連符の数字」を参照してください)
- フィルター 341
- フック 977
- 譜表に対する位置 978
- ポップオーバー 196, 197
- 臨時記号 188
- 連桁 590, 976
- 連符のアンスケール 973
- 連符の数字 979, 980
 - 外観 980
 - 水平位置 980
 - 非表示 980
- 連符の大括弧 977
 - 位置 971
 - 終了位置 978
 - 水平 979
 - ハンドル 977
 - 非表示 977
 - 表示 977
 - フック 977
- 連符の比率 (「連符の数字」を参照してください)

ろ

- ローカル
 - コード記号 255, 600
 - 数字付き低音 314, 655
 - プロパティ 150-152, 396
- ロード
 - MIDI インストゥルメント 418
 - VST インストゥルメント 418
 - 再生テンプレート 480
 - サウンド 418, 480
 - ビデオファイル 140
- ローマ数字
 - トークン 401
 - フロー番号 401
 - ページ番号 792
 - 和声分析 655
- ルール (「トレモロ」を参照してください)
- ルールコード (「アルペジオ記号」を参照してください)
- 録音
 - MIDI 206, 209, 464, 473
 - テンポ 464

録音 (続き)

- ピッチの入力 169
- 非録音時の MIDI 入力データを記録 208, 473

6 線譜

- タブ譜 (「タブ譜」を参照してください)

ロクリアンコード記号 253, 608

ロック

- デュレーション (「デュレーションをロック」を参照してください)

わ

- ワークスペース 15
 - オプション 22, 23
 - 環境設定 44
 - キーボードショートカット 13, 48
 - 設定 34
- ワークフロー
 - コメント 356
- ワーミーバー (「ビブラートバー」を参照してください)
- ワイルドカード 399
- 和音なしの記号 253
- 和音の入力 196
 - アルペジオ記号 274
 - エクスプロード 179
 - 音域の選択 166
 - キャレット 159
 - タブ譜 186, 194
 - 複数の譜表 179
 - 有効化 146, 194
- 枠線 405, 542
 - 印刷 527
 - 書き出し 530
 - テキスト 405
 - ハーブのペダリング 799
- 和声分析 (「数字付き低音」を参照してください)
 - 割り当て
 - MIDI コマンド 49
 - エンドポイントに声部を 488
 - エンドポイントへのインストゥルメントの割り当て 488
 - エンドポイントへのエクスペッションマップの割り当て 490
 - エンドポイントへのパーカッションマップの割り当て 490
 - キーボードショートカット 48
 - フローにプレーヤーを 93, 124
 - マスターページ 370
 - レイアウトにプレーヤーを 93, 127
 - レイアウトにフローを 93, 127