

取扱説明書



**DORICO**  
**ELEMENTS<sup>3</sup>**  
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, Marita Sladek

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](http://www.steinberg.net/trademarks) をご覧ください。

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2021.

All rights reserved.

Dorico Elements\_3.1.10\_ja-JP\_2020-11-11

# 目次

8	<b>新機能</b>	332	<b>レイアウトと形式設定</b>
12	<b>はじめに</b>	332	浄書モード
12	プラットフォーム非依存文書	332	フレーム
12	表記規則	332	マスターページ
14	Steinberg 社の Web サイトへのアクセス方法	333	フロー見出し
15	<b>ファーストステップ</b>	334	ページ形式設定
15	操作の概要	358	音楽フォントダイアログ
23	新規プロジェクトの開始	359	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
26	作曲	366	音符のスペーシング
31	<b>Dorico のコンセプト</b>	368	譜表のスペーシング
31	デザイン方針とハイレベルコンセプト	371	<b>再生モード</b>
38	<b>ユーザーインターフェース</b>	371	再生モードのプロジェクトウィンドウ
38	ウィンドウ	378	イベントディスプレイ
51	ワークスペースの設定	385	トラック
58	「環境設定 (Preferences)」ダイアログ	415	再生ヘッド
59	「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	417	楽譜の再生
66	<b>プロジェクトとファイルの処理方法</b>	423	スウィング再生
66	Hub	426	ミキサー
70	異なるバージョンの Dorico のプロジェクト	428	トランスポートウィンドウ
70	「存在しないフォント (Missing Fonts)」ダイアログ	430	再生テンプレート
72	ファイルの読み込みと書き出し	439	エンドポイント
89	自動保存	445	エクスペッションマップ
91	プロジェクトのバックアップ	456	パーカッションマップ
92	<b>設定モード</b>	463	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
92	設定モードのプロジェクトウィンドウ	465	<b>印刷モード</b>
101	「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログ	465	印刷モードのプロジェクトウィンドウ
103	「レイアウトオプション」ダイアログ	470	レイアウトの印刷
106	プレーヤー、レイアウト、フロー	473	グラフィックファイルとしての書き出し
107	プレーヤー	478	プリンター
111	アンサンブル	478	印刷/書き出し用のページ配置
112	インストゥルメント	480	両面印刷
130	プレーヤーグループ	481	ページサイズと用紙サイズ
133	フロー	483	グラフィックファイルの形式
135	レイアウト	484	注釈
140	プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名	485	<b>記譜に関するリファレンス</b>
145	フロー名とフロータイトル	486	<b>はじめに</b>
146	ビデオ	487	<b>臨時記号</b>
153	<b>記譜モード</b>	487	臨時記号の削除
153	記譜モードのプロジェクトウィンドウ	488	臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける
160	入力と編集	489	臨時記号のスタック
162	リズムグリッド	490	オルタードユニゾン
164	音符の入力	491	微分音の臨時記号
200	MIDI 録音	491	臨時記号の有効範囲ルール
205	記譜記号の入力	493	<b>アーティキュレーション</b>
305	編集と選択	493	アーティキュレーションのコピー
315	ナビゲーション	494	アーティキュレーションの変更
319	ガイド	494	アーティキュレーションの削除
320	配置ツール	495	アーティキュレーションの位置
325	フローの分割	497	再生時のアーティキュレーション
325	コメント	498	<b>小節</b>
		498	小節/拍の削除

500	小節の長さの変更	557	レイアウトの移調に従い音部記号を表示/非表示にする
500	小節の分割	558	音部記号の移調
501	小節の結合	<b>559 オクターブ線</b>	
<b>502 小節線</b>		560	オクターブ線の長さの変更
503	小節線の削除	560	オクターブ線の位置
503	譜表グループをまたぐ小節線	562	オクターブ線の削除
<b>506 小節番号</b>		<b>563 キュー</b>	
506	小節番号を表示/非表示にする	<b>564 強弱記号</b>	
507	小節番号の囲み線を表示/非表示にする	564	強弱記号のタイプ
508	長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする	565	強弱記号の位置
508	ガイド小節番号の表示/非表示	568	括弧つきの強弱記号の表示
509	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	569	強弱記号のコピー
509	小節番号の位置	569	強弱記号の削除
513	小節番号の変更	570	声部固有の強弱記号
514	サブ小節番号	570	ニエンテのヘアピン
516	小節番号とリピート	571	強弱記号の修飾語句
<b>517 連桁</b>		573	段階的強弱記号
517	連桁グループ	579	強弱記号のグループ
519	手動で音符に連桁を付ける	580	リンクされた強弱記号
520	不完全連桁の方向を変更する	582	音量タイプのための VST エクスプレッションマップ
520	譜表に対する連桁の位置	<b>583 フィンガリング</b>	
521	連桁の傾斜	583	フィンガリングの一般的な配置規則
522	中央配置の連桁	584	フィンガリングを替え指のフィンガリングに変更
523	譜表をまたぐ連桁の作成	585	既存のフィンガリングの変更
526	連桁のでっぱり	585	譜表に対するフィンガリングの位置の変更
527	第 2 連桁	587	フィンガリングの表示/非表示
528	連桁内の連符	587	フィンガリングの削除
528	ステムレット	588	親切フィンガリング
529	扇形連桁	588	フレット楽器のフィンガリング
<b>530 音符と休符のグループ化</b>		591	フィンガリングスライド
530	拍子のカスタム連桁グループを作成する	593	バルブ式金管楽器のフィンガリング
<b>532 大括弧と中括弧</b>		594	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
533	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	MusicXML ファイルから読み込まれたフィンガリング
535	第 2 括弧	<b>596 弦の指示記号</b>	
537	小副括弧	597	弦の指示記号の長さを変更する
<b>538 コード記号</b>		598	弦の指示記号を削除する
538	コードの構成要素	598	弦の指示記号の位置
539	コード記号の移調	<b>601 前付け</b>	
539	コード記号を表示/非表示にする	601	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
541	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	<b>602 装飾音符</b>	
541	コード記号領域	602	装飾音符の一般的な配置規則
544	コード記号の位置	604	装飾音符のサイズ
545	コード記号の表記の変更	604	装飾音符のスラッシュ
546	MusicXML ファイルから読み込まれたコード記号	605	装飾音符の符尾
<b>547 コードダイアグラム</b>		605	装飾音符の連桁
547	コードダイアグラムの構成要素	<b>606 延長記号と休止記号</b>	
548	コードダイアグラムを表示/非表示にする	606	延長記号と休止記号のタイプ
549	コードダイアグラムシェイプを変更する	608	延長記号と休止記号の位置
550	新しいコードダイアグラムシェイプを作成する	<b>612 調号</b>	
<b>554 音部記号</b>		612	調号の配置
554	音部記号の一般的な配置規則	613	調号のタイプ
555	音部記号の位置の移動	614	調号の削除
555	音部記号の削除	615	同じ位置の複数の調号
556	音部記号を装飾音符のあとに表示	615	調号の位置
557	実音と移調音で異なる音部記号を設定する	616	選択した音符と同時に調号を移調する

617	異名同音の調号	689	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
618	予告の調号	690	ジャズアーティキュレーションの削除
618	調性システム	<b>692 ページ番号</b>	
<b>620 歌詞 (Lyrics)</b>		692	ページ番号の数字スタイルの変更
620	歌詞の一般的な配置規則	693	ページ番号を表示/非表示にする
621	歌詞のフィルター	<b>695 ハープのペダリング</b>	
622	歌詞のタイプ	696	ハープペダルダイアグラムの外観の変更
623	歌詞の音節のタイプ	697	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
624	歌詞のラインの削除	698	ハープペダルダイアグラムの枠線を表示または非表示にする
625	歌詞のコピー/ペースト	699	ハープペダルダイアグラムの位置
626	歌詞テキストの編集	700	部分的なハープのペダリング
628	歌詞を斜体で表示する	<b>702 ペダル線</b>	
629	歌詞の位置	703	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
631	歌詞のハイフンと歌詞の延長線	704	ペダル線の位置
631	歌詞のライン番号	706	ペダル線の長さの変更
634	歌詞番号	708	ペダル線の開始記号、フック、および延長線
635	日本語の歌詞でのスラー	710	テキストによるペダル線の記号
<b>636 音符</b>		712	再生時のペダル線
636	符頭セット	712	MusicXML ファイルから読み込まれたペダル線
641	音符のサイズの変更	<b>713 演奏技法</b>	
642	音符の位置の移動	714	演奏技法の位置
643	個々の音符に弦を指定する	715	演奏技法へのテキストの追加
644	音域外の音符のカラーを表示/非表示にする	716	演奏技法の表示/非表示
645	括弧付きの符頭	716	演奏技法の長さを変更する
<b>650 ハーモニクス</b>		717	演奏技法の延長線
651	音符をハーモニクスに変換する	720	演奏技法のグループ
652	倍音の変更	721	演奏技法の再生効果
653	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	<b>723 ライン</b>	
653	ハーモニクスの外観/スタイル	725	ラインの構成要素
<b>658 装飾音</b>		726	ラインの位置
658	装飾音の音程の変更	730	ラインの長さ
659	装飾音の位置	732	ラインのボディスタイルの変更
661	トリル	733	ラインのキャップの変更
664	トリル音程	733	ラインの方向の変更
669	再生時のトリル	734	ラインへのテキストの追加
<b>671 アルペジオ記号</b>		<b>737 リハーサルマーク (Rehearsal Marks)</b>	
671	アルペジオ記号のタイプ	737	リハーサルマークの一般的な配置規則
673	アルペジオ記号の長さ	738	リハーサルマークの位置
674	アルペジオ記号の一般的な配置規則	739	リハーサルマークの削除
675	拍に対するアルペジオの再生位置を変更する	739	リハーサルマークの順序の変更
675	アルペジオの再生時のデュレーションを変更する	740	リハーサルマークのシーケンスタイプの変更
<b>677 グリッサンドライン</b>		740	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
677	グリッサンドの一般的な配置規則	<b>742 マーカー</b>	
678	空白の小節をまたぐグリッサンド	742	マーカーを表示/非表示にする
678	グリッサンドのスタイルの変更	743	マーカーの垂直位置の変更
679	グリッサンドのテキストを個別に変更する	744	マーカーのテキストを編集する
680	再生時のグリッサンドライン	744	マーカーのタイムコードを変更する
<b>681 ギターバンド</b>		745	マーカーのリズム上の位置を変更する
683	ギターバンドホールドの線を表示/非表示にする	745	マーカーを重要なマーカーに指定する
684	ギタープリバンドの方向を変更する	<b>747 タイムコード</b>	
685	ギターバンドをダイブとリターンとして表示する	748	タイムコードの開始位置の値を変更する
685	ギタープリバンドの臨時記号を表示/非表示にする	748	タイムコードの垂直位置を変更する
<b>687 ジャズアーティキュレーション</b>		749	タイムコードの表示頻度を変更する
688	ジャズの装飾音	<b>751 リピート括弧</b>	
689	ジャズアーティキュレーションの位置	751	リピート括弧でリピート回数の総数を変更する
689	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		

752	リピート括弧のセグメントの長さの変更	806	オッサア譜表
752	リピート括弧の位置	806	組段の分割記号
753	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	808	組段オブジェクト
754	MusicXML ファイルのリピート括弧	809	組段のインデント
<b>755</b>	<b>リピートマーカー</b>	<b>811</b>	<b>ディヴィジ</b>
756	リピートマーカーのインデックスの変更	<b>812</b>	<b>タブ譜</b>
756	リピートマーカーのテキストの編集	813	タブ譜のリズム
757	リピートマーカーの位置	813	音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする
758	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	814	タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更
759	リピート小節線による演奏回数の変更	815	音符をデッドノートとして表示する
<b>760</b>	<b>小節リピート記号</b>	<b>817</b>	<b>符尾</b>
761	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	817	符尾の方向
761	小節リピート領域を移動する	821	符尾の長さ
762	小節リピート領域の長さを変更する	<b>822</b>	<b>テンポ記号</b>
763	小節リピート領域の強調表示を表示/非表示にする	823	テンポ記号のタイプ
763	小節リピート記号のカウント	823	テンポ記号の位置
765	小節リピート記号のグループ化	824	テンポのテキストの変更
<b>767</b>	<b>スラッシュ符頭</b>	825	テンポ記号の表示/非表示
767	スラッシュ領域	826	テンポ記号の削除
768	複声部におけるスラッシュ	826	テンポ記号の要素
771	スラッシュ領域の分割	828	メトロノームマーク
771	スラッシュ領域の移動	830	段階的テンポ変更
772	スラッシュ領域の長さの変更	832	テンポの等式
772	スラッシュ領域の符尾を表示/非表示にする	<b>834</b>	<b>タイ</b>
773	スラッシュ領域のカウント	835	タイの一般的な配置規則
<b>776</b>	<b>休符 (Rests)</b>	836	タイとスラー
776	休符の一般的な配置規則	837	非標準のタイ
777	暗黙の休符と明示的な休符	839	タイの削除
779	休符のカラーを表示/非表示にする	840	タイのつながりの分割
779	休符の削除	840	タイのスタイル
780	空白の小節で小節休符を表示/非表示にする	842	タイのカーブ方向
781	長休符	<b>844</b>	<b>拍子記号</b>
782	休符を垂直に移動する	845	拍子記号の一般的な配置規則
<b>783</b>	<b>スラー</b>	845	拍子記号のタイプ
783	スラーの一般的な配置規則	847	弱起 (アウフタクト)
786	譜表および声部をまたぐスラー	849	大きな拍子記号
787	入れ子状のスラー	851	拍子記号のスタイル
789	スラーの位置の移動	853	拍子記号の位置
789	スラーの長さの変更	854	拍子記号の表示/非表示
790	リンクされたスラー	855	拍子記号の削除
791	スラーのカーブ方向	855	拍子記号のデザインを個別に変更する
792	スラーのスタイル	<b>857</b>	<b>トレモロ (Tremolos)</b>
794	スラーの衝突回避	858	タイのつながりの中のトレモロ
794	組段およびフレーム区切りをまたぐスラー	858	トレモロの一般的な配置規則
794	再生時のスラー	858	トレモロの速さの変更
<b>796</b>	<b>譜表ラベル</b>	859	トレモロの削除
797	譜表ラベルに表示されるインストゥルメント名	860	トレモロが付いた音符の位置
798	譜表ラベルを表示/非表示にする	<b>861</b>	<b>連符</b>
799	譜表ラベルに表示されるインストゥルメントの移動	861	連符の一般的な配置規則
801	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	862	入れ子状の連符
801	打楽器キットの譜表ラベル	863	既存の音符を連符に変換する
803	コンデンシングされた譜表の譜表ラベル	863	連符から標準の音符に変換する
<b>804</b>	<b>譜表</b>	864	連符が小節線をまたぐことの許可/禁止を切り替える
804	レイアウトごとの譜表のオプション	865	連符の位置の移動
805	追加の譜表	865	連符の削除
		866	連符の連桁
		866	連符の角括弧
		868	連符の数や比率を示す数字

<b>871</b>	<b>無音程打楽器</b>
871	打楽器キットと個々の打楽器インストゥルメント
872	打楽器キットとドラムセット
873	打楽器キットの譜表で音符の演奏技法を変更する
874	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
875	打楽器キットの音符の記譜記号
876	打楽器キットの表示タイプ
878	無音程打楽器の演奏技法
882	打楽器のレジェンド
885	打楽器キットにおける声部
886	再生モードにおける無音程打楽器
887	ユニバーサルインド太鼓記譜法
<b>889</b>	<b>声部</b>
889	複声部の音符位置
890	声部カラーを表示/非表示にする
891	未使用の声部
891	声部の順番の入れ替え
892	他の声部の音符がすでにある譜表に伸びた音符
893	スラッシュ付き声部
<b>896</b>	<b>用語</b>
<b>908</b>	<b>索引</b>

# 新機能

## 追加された新機能: バージョン 3.1.0

### ハイライト

#### 強弱記号レーン

- 再生モードの各インストゥルメントトラックに強弱記号レーンが表示されるようになりました。このレーンには時間の経過に伴う強弱記号のプロファイルが視覚的に表示され、強弱記号の確認や編集を行なえます。「[強弱記号レーン](#)」を参照してください。

#### 括弧付きの符頭

- 以前は無音程打楽器に限られていましたが、すべての符頭に括弧を表示できるようになりました。丸括弧と角括弧の両方を使用できます。「[括弧付きの符頭](#)」を参照してください。

#### ライン

- Dorico Elements では、音符の間を垂直線、横棒線、または斜めの線をつなぎ、それらのラインにさまざまなスタイルや外観を適用できるようになりました。ラインは再生に影響を与えることなくさまざまな意味を伝えるため、記譜の可能性を大きく広げます。「[ライン](#)」を参照してください。

### その他の新機能

#### ステータスバーの声部の表示

- 単一の音符を選択すると、ステータスバーに声部が表示されるようになり、これまで以上に声部を簡単に把握できるようになりました。「[ステータスバー](#)」を参照してください。

#### XML の書き出し

- Dorico Elements の MusicXML の書き出しが改善されました。プロジェクトを MusicXML に書き出した際に、臨時記号、アーティキュレーション、コード記号、インストゥルメントの移調、ジャズアーティキュレーション、リハーサルマーク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。

#### ローカルなコード記号

- 1つのインストゥルメントにのみ適用されるコード記号を入力できるようになりました。これにより、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できます。「[コード記号の入力](#)」を参照してください。

#### レイアウトごとの大括弧のグループ化設定

- 今までの大括弧のグループ化のアンサンブルタイプが「[浄書オプション \(Engraving Options\)](#)」から「[レイアウトオプション \(Layout Options\)](#)」に移動し、大括弧のグループ化のアプローチをレイアウトごとに変更できるようになりました。「[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](#)」を参照してください。

#### ハーモニクスの再生

- 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がどちらも適切なピッチで再生されるようになりました。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、これらも自動的に使用されます。「[ハーモニクス](#)」を参照してください。

#### ギターベンドラン

- 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るようになりました。「[ギターベンド](#)」を参照してください。



### タイムコードの位置オプション

- 個別のタイムコード譜表を表示することなく、各組段の開始位置にタイムコードを表示できるようになりました。タイムコードは譜表の上または下に表示できます。「[タイムコードの垂直位置を変更する](#)」を参照してください。

## その他

### ファイル名の自動保存

- 自動保存されたプロジェクトファイルの名前の最後に [AutoSave] が自動的に追加されるようになりました。これにより、たとえばコンピューターのごみ箱からプロジェクトを復元する必要がある場合などにファイルを識別できます。「[自動保存](#)」を参照してください。

### 移調時の二重/三重臨時記号の回避

- 12-EDO と互換性のある調性システムで選択範囲を移調する際に、二重臨時記号や三重臨時記号を回避できるようになりました。「[「移調 \(Transpose\)」ダイアログ](#)」を参照してください。

### オートメーションのコピー

- 別のオートメーションレーンへのコピーも含め、オートメーションポイントをコピーできるようになりました。「[「オートメーションポイントのコピーと貼り付け](#)」を参照してください。

### 「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログのインストゥルメント名

- 「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログの「割り当てられたインストゥルメント (Assigned Instruments)」コラムに、「インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)」ダイアログで各インストゥルメントに設定されたインストゥルメント名が表示されるようになりました。「[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ](#)」を参照してください。

### 臨時記号の角括弧

- 既存の丸括弧のサポートに加え、個々の臨時記号に角括弧を表示できるようになりました。「[「臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける](#)」を参照してください。
- これはハーモニクスの臨時記号にも使用できます。「[「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](#)」を参照してください。

### 短線 (上)

- 5 線譜の第 3 間と第 4 間にまたがる、既存の短線に似た短線 (上) 小節線が Dorico Elements に追加されました。「[「小節線](#)」を参照してください。

## 追加された新機能: バージョン 3.0.10

### タブ譜の入力

- テンキーを使用して、タブ譜に音符のフレット番号を入力できるようになりました。「[「タブ譜への音符の入力](#)」を参照してください。

### ハーブペダリングフィルター

- より大きな選択範囲内でハーブペダルダイアグラムを選択したり選択解除したりできるフィルターが追加されました。「[「フィルター](#)」を参照してください。

## 追加された新機能: バージョン 3.0.0

## ハイライト

### 複数の譜表への入力

- 複数の譜表にキャレットを伸ばし、強弱記号や演奏技法を含む記譜記号や音符をすべての譜表に同時に入力できるようになりました。MIDI キーボードを使用すれば、MIDI キーボードで入力した和音をこれらの譜表にエクスポートすることもできます。「[「複数の譜表に音符と記譜記号を入力する](#)」を参照してください。

## コメント

- このバージョンでは、楽譜に影響を与えることなくメモや指示を追加する方法として、コメントを注釈として追加する機能が搭載されました。「[コメント](#)」を参照してください。

## 再生テンプレート

- 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るようになりました。出荷時のデフォルトの再生テンプレートやエンドポイント設定を組み合わせ、それらを好きな順序で単一のカスタム再生テンプレートにリストできます。「[再生テンプレートを編集 \(Edit Playback Template\)](#)」 [ダイアログ](#)」を参照してください。

## コードダイアグラム

- Dorico Elements で、コード記号と一緒にコードダイアグラムを表示できるようになりました。ライブラリーに含まれるさまざまなチューニングのギターやその他のあらゆるフレット楽器に適したコードダイアグラムを表示したり、コードダイアグラムシェイプを独自に作成したりできます。「[コードダイアグラム](#)」を参照してください。

## ギターなどのフレット楽器のフィンガリング

- 右手と左手のフィンガリングを自動的に正しく配置するなど、Dorico Elements はギターなどのフレット楽器の楽譜に必要な複雑なフィンガリングを包括的にサポートできるようになりました。「[フレット楽器のフィンガリング](#)」を参照してください。

## 弦の指示記号

- Dorico Elements では、譜表の内側と外側の両方に弦の指示記号を配置できるようになりました。譜表の内側に配置した場合は、背景が自動的に削除されます。また、同じ音符の左手のフィンガリングも自動的に調整されます。「[弦の指示記号](#)」を参照してください。

## ハーモニクス

- 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さまざまな表記規則をサポートするようになりました。これには、ナチュラルハーモニクスとアーティフィシヤルハーモニクスの両方が含まれます。また、Dorico Elements では第2倍音から第6倍音に対して記譜する正しいピッチを計算することもできます。「[ハーモニクス](#)」を参照してください。

## ギターバンド

- Dorico Elements では、ギタープリバンド、ホールド、リリースを含むギターバンドの記譜がサポートされ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。「[ギターバンド](#)」を参照してください。

## ハーブのペダリング

- ダイアグラムまたは音名で表示できるハーブペダルダイアグラム、楽節の演奏に必要なペダル位置を計算するツール、および現在のペダル位置では演奏できない音符の強調表示など、ハーブの楽譜特有の記譜に役立つように設計された機能が Dorico Elements に搭載されました。「[ハーブのペダリング](#)」を参照してください。

## 演奏技法の延長線

- 演奏技法の延長線を表示して、単に1つの演奏技法のデュレーションを表わす線と、演奏技法間の段階的な移行を示す線を区別できるようになりました。「[演奏技法の延長線](#)」を参照してください。

## タブ譜

- Dorico Elements は、ギターやその他のフレット楽器用のタブ譜に対応するようになりました。これには、ギター特有の数多くの表現記号、弦のカスタムチューニング、タブ譜上でリズムを表わすためのさまざまな表記規則などが含まれます。楽譜は、通常の音符の譜表とタブ譜に同時に表示することも個別に表示することもできます。これらの譜表はリンクされており、一方の譜表を編集するともう一方にも自動的に反映されます。「[タブ譜](#)」を参照してください。

## その他の新機能

### 「プロジェクト情報」ダイアログ

- この新しいバージョンでは、「[プロジェクト情報 \(Project Info\)](#)」ダイアログが大幅に更新されています。作業中も開いたままにしておくことができ、フローリストが追加されたことで、複数の

フローの情報を一度に選択して変更できるようになったほか、設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルからだけでなく、このダイアログからでもフローの追加や削除を行なえるようになりました。また、すばやくアクセスできるようにデフォルトのキーボードショートカットが新たに割り当てられました。「[プロジェクト情報 \(Project Info\)](#)」ダイアログを参照してください。

### カスタムエンドポイント設定

- カスタム再生テンプレートに関連して、特定の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やインストゥルメントの変更など、エンドポイント設定に対して行なった上書きをカスタムエンドポイント設定として保存できるようになりました。そのあと、他のプロジェクトにこれらを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。「[カスタムエンドポイント設定](#)」を参照してください。

### 複数の位置に小節番号を表示

- 同じ組段の複数の垂直位置に小節番号を表示できるようになりました。これは、指揮者が目線を大きく動かさなくても小節番号を確認できるように、大規模なオーケストラのスコアでよく使用されます。「[特定の譜表の上に小節番号を表示する](#)」を参照してください。

### コード記号領域

- スラッシュ領域、または新機能のコード記号領域の上だけにコード記号を表示させることができるようになりました。これにより、特定の場所のみコード記号を表示するプレーヤーに対して、コード記号の表示範囲を指定することが容易になります。「[コード記号領域](#)」を参照してください。

### レイアウトの移調に従う音部記号

- 個々の音部記号を、移調音と実音のレイアウトのどちらに表示するかを選択できるようになりました。これはたとえば、フルスコアでは音部記号の変更が必要で、パート譜では必要ないというインストゥルメントがある場合に便利です。このような形で非表示になった音部記号は、音符のスペーシングに影響を与えません。「[レイアウトの移調に従い音部記号を表示/非表示にする](#)」を参照してください。

### 曲線のアルペジオ記号

- 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る曲線のアルペジオ記号を Dorico Elements でも使用できるようになりました。「[アルペジオ記号のタイプ](#)」を参照してください。

### グリッサンドの再生

- グリッサンドラインが再生に反映されるようになりました。ハーブの場合、グリッサンドラインに含まれているピッチは、ハーブの現在のペダリング設定に応じて自動的に変化します。「[再生時のグリッサンドライン](#)」を参照してください。

## その他

### MIDI アクティビティインジケーター

- Dorico Elements では、接続されたデバイスから MIDI 入力を受信すると、ステータスバーに一時的に緑色のライトが表示されるようになりました。「[ステータスバー](#)」を参照してください。

### 「存在しないフォント (Missing Fonts)」ダイアログ

- この新しいダイアログは、開こうとしているプロジェクトに、コンピューターにインストールされていないフォントが含まれていることをユーザーに伝え、ユーザーはこのダイアログで置換フォントを選択できます。「[存在しないフォント \(Missing Fonts\)](#)」ダイアログを参照してください。

### 16分音符のスウィング再生

- Dorico Elements では、スウィング再生の単位として 16 分音符を使用できるようになりました。「[スウィング再生](#)」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 Elements キーボードショートカット \(Dorico Key Commands\)」マップ \(61 ページ\)](#)

[各機能のキーボードショートカットの検索 \(62 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)

[「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 \(59 ページ\)](#)

[キーボードショートカットの割り当て \(63 ページ\)](#)

## Steinberg 社の Web サイトへのアクセス方法

「ヘルプ (Help)」メニューから追加情報にアクセスできます。

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

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

# ファーストステップ

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

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

以下のセクションでは、次のトピックについて説明します。

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

## 操作の概要

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

## テンプレートを開く

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

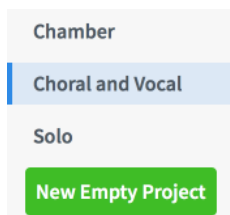
前提条件

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

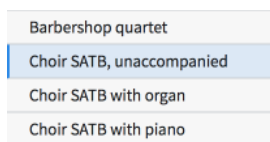
---

手順

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



2. リストからテンプレートを 1 つ選択します。



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

### 結果

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

### 関連リンク

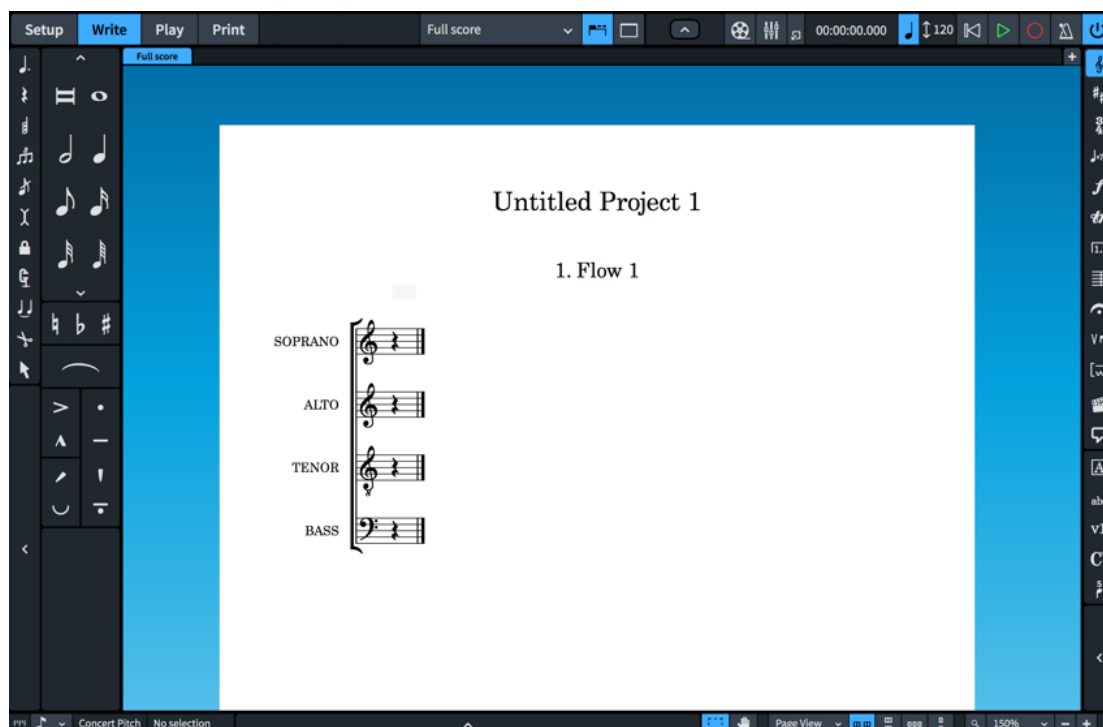
[Hub](#) (66 ページ)

## ユーザーインターフェースのクイックツアー

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

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

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



テンプレートを開いたときのプロジェクトウィンドウ

プロジェクトウィンドウは、以下の領域で構成されています。

### ツールバー

プロジェクトウィンドウの上部に配置されています。



ツールバー

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



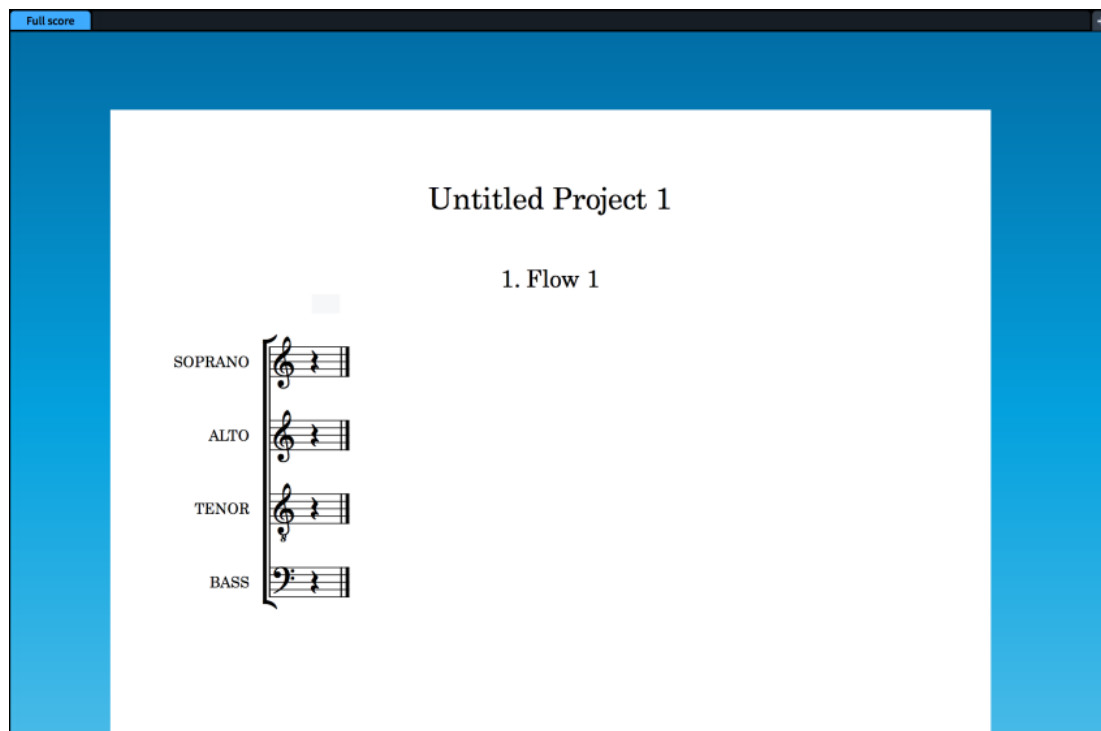
ツールバーの右側では、**ミキサー**を開いたり、さまざまな機能の中でも、再生と録音を行なうための基本的なトランスポートコントロールを使用したりできます。



「**ミキサーを表示 (Show Mixer)**」ボタン

## 楽譜領域

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

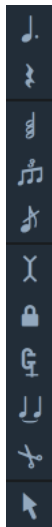


合唱テンプレートから新規作成したプロジェクトの記譜モードの楽譜領域

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

## ツールボックス

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



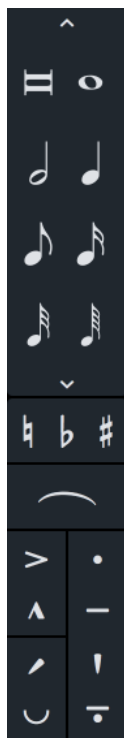
記譜モードの音符ツールボックス



記譜モードの記譜記号ツールボックス

## パネル

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



記譜モードの音符パネル

## ステータスバー

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



ステータスバー

関連リンク

[ユーザーインターフェース \(38 ページ\)](#)

[ミキサー \(426 ページ\)](#)

[トランスポートウィンドウ \(428 ページ\)](#)

## モードの機能

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

### 設定モード

設定モードでは、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。

設定モードに切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

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

## 記譜モード

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

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。

記譜モードに切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

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

## 再生モード

再生モードでは、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。

再生モードに切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

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

## 印刷モード

印刷モードでは、レイアウトを印刷したり、グラフィックファイルとして書き出したりできます。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。

印刷モードに切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

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

関連リンク

[設定モード](#) (92 ページ)

[記譜モード](#) (153 ページ)

[浄書モード](#) (332 ページ)

[印刷モード](#) (465 ページ)

[再生モード](#) (371 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た今は非表示となっているパネルが区別できるようになります。

---

#### 例



パネルが表示されている



すべてのパネルが以前は表示されていて、今は非表示になっている

---

## タブとウィンドウの操作

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

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

関連リンク

[ワークスペースの設定 \(51 ページ\)](#)

## 新規タブを開く


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

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

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

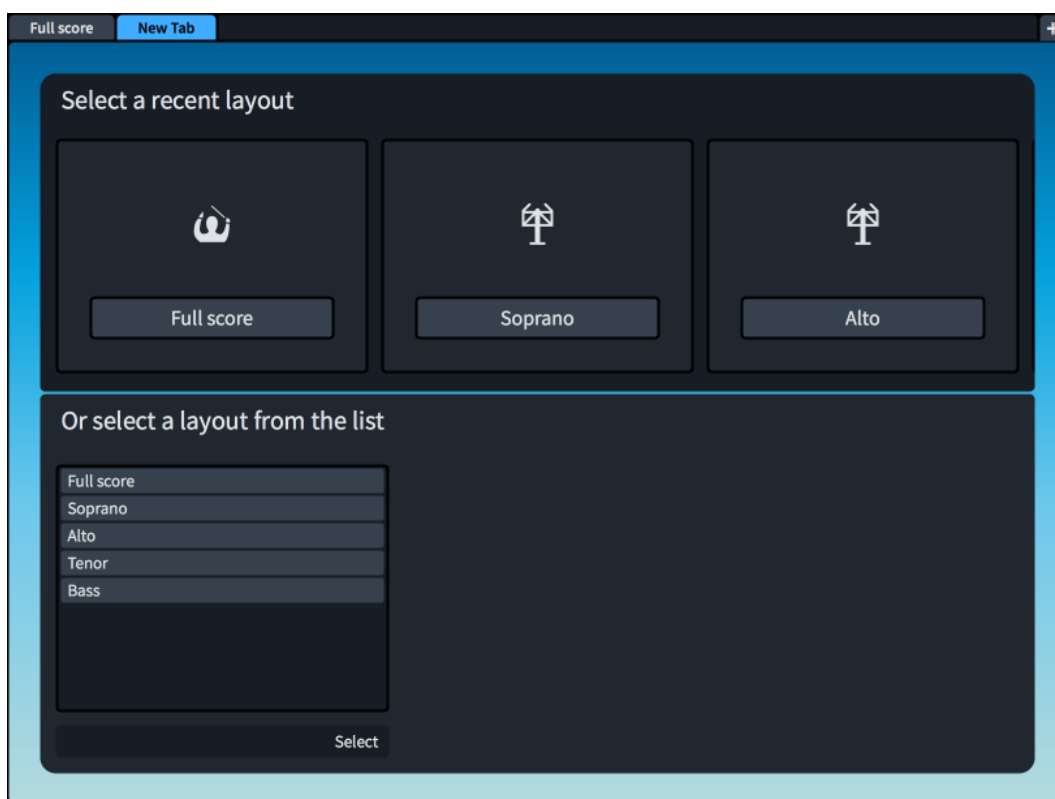


#### 手順

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

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

#### 結果

新規タブを開くと、上部にアイコン、下部にレイアウトのリストが表示されます。



新規タブを開いたときに楽譜領域で選択可能なオプション

#### 手順終了後の項目

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

#### 関連リンク

[タブバー \(42 ページ\)](#)

[ツールバー \(39 ページ\)](#)

## 新規ウィンドウを開く

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

### 手順

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

### 結果

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

### 関連リンク

[複数のプロジェクトウィンドウを開く \(55 ページ\)](#)

## 新規プロジェクトの開始

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

### 前提条件

#### 補足

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

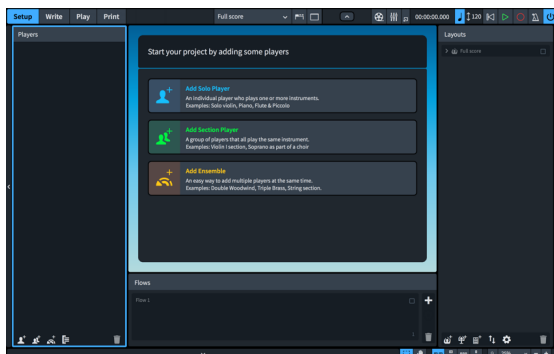
保存せずにテンプレートを閉じて、**Hub** を再び開いておきます。

### 手順

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

### 結果

新しいプロジェクトウィンドウが開きます。



初期設定では、新規プロジェクトが設定モードで開始されます。そのため、すぐにプレーヤーを指定してインストゥルメントを割り当てることができます。中央の領域はプロジェクト開始領域と呼ばれ、異

なるタイプのプレーヤーを含んだプロジェクトを開始できます。少なくとも1人のプレーヤーを追加すると、この領域は楽譜領域となります。

右側の「**レイアウト (Layouts)**」パネルには、「**フルスコア (Full score)**」レイアウトカードが表示されます。このレイアウトは、すべての新規プロジェクトに自動的に作成されます。

ウィンドウの下側には、プロジェクトの個別の楽譜の範囲を指定する「**フロー (Flows)**」パネルがあります。

手順終了後の項目

プレーヤーを追加し、そのプレーヤーにインストゥルメントを割り当ててプロジェクトを開始します。各種インストゥルメントを自由に割り当てることができます。以下の例では、1人のピアノプレーヤーを使用します。

関連リンク

[ウィンドウ](#) (38 ページ)

## ソロプレーヤーの追加

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

前提条件

新規プロジェクトを開始し、設定モードを開いておきます。

---

手順

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



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

---

結果

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

手順終了後の項目

プロジェクトを保存します。プロジェクトの保存はいつでもできます。

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

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

関連リンク

[作曲](#) (26 ページ)

## フローの作成

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

前提条件

少なくとも1人のプレーヤーを設定し、設定モードを開いておきます。



#### 手順

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



#### 結果

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

#### 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。

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

#### 関連リンク

[フロー \(133 ページ\)](#)

[フロー名の変更 \(145 ページ\)](#)

## レイアウトの作成

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

#### 前提条件

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

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

#### 手順

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



#### 結果

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

#### 手順終了後の項目

空白のパートカードするとレイアウト名を変更できます。

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

## 作曲

プロジェクトの設定が完了したら、作曲を開始できます。

記譜モードでは、音符やその他の記譜記号をスコアに入力できます。

### ヒント

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

以下のセクションでは、音符と記譜項目の入力方法を説明します。

## 最初の音符の入力

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

### 前提条件

- MIDI キーボードを設定しておきます。

### 補足

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

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

### 手順

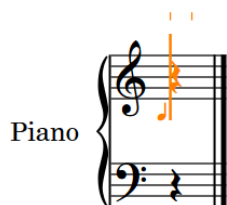
1. ソロプレーヤーを追加したときに調号の横に自動的に挿入された休符を選択します。



2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を開始します。

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

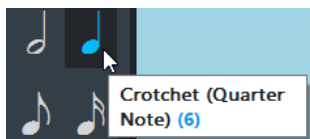
カーソルが有効になり、譜表上に表示されます。



3. 音符パネルでデュレーションを選択します。

#### 補足

Dorico Elements の初期設定では、4 分音符が選択されます。



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

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

- 直前に入力した音符の上に音符を入力するには、**[Shift]+[Alt/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))。

#### 補足

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

#### 結果

入力または再生したピッチは、音符として入力されます。

#### 例



最後の音符を入力したあとにキャレットが有効になっている例

#### 関連リンク

[記譜モード \(153 ページ\)](#)

[音符の入力中の音域の選択 \(171 ページ\)](#)

## 拍子記号の追加

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

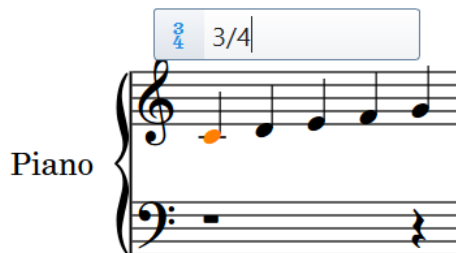
#### 前提条件

**[Esc]** を押してキャレットを無効にしておきます。

#### 手順

1. 譜表の最初の音符を選択します。
2. **[Shift]+[M]** を押します。  
譜表の上に拍子記号のポップオーバーが開きます。

3. ポップオーバーに「3/4」などの一般的な拍子記号を入力します。



4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
- 

結果



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

## 調号の追加

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

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

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

手順

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



4. **[Return]** を押します。
-

結果



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

## 最初の和音の入力

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

前提条件

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

手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、和音の入力を開始します。

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



キャレットの上部に「+」記号が表示されます。

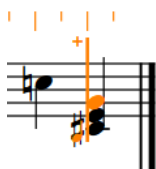


2. 必要に応じて、音符パネルでデュレーションを選択します。

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

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

以下は結果の例を示しています。



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

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

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

関連リンク  
[音符の入力中の音域の選択 \(171 ページ\)](#)

# 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らなくなります。つまり、2本のフルートが譜表を共有するのか、個別の譜表を持つのかどうか、または使用するトランペットは2本なのか3本なのかをあらかじめ知っておく必要があります。これらの決定項目の多くは、個々のパートを入力、編集、および作成する過程の全体に大きく影響します。

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

一方 Dorico 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 \(33 ページ\)](#)

[Dorico のレイアウト \(36 ページ\)](#)

## 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。

関連リンク

[モードの機能 \(19 ページ\)](#)



## 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チェットシートを自動的に生成できます。

関連リンク

[フロー](#) (133 ページ)

[タチェット](#) (352 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プルタイプに応じてそれらを括弧で括弧することを意味します。

関連リンク

[プレーヤー](#) (107 ページ)

[プレーヤーグループ](#) (130 ページ)

[ディヴィジ](#) (811 ページ)

[アンサンプルタイプによる大括弧でのグループ化](#) (534 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 \(112 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更 \(114 ページ\)](#)

[移調楽器 \(115 ページ\)](#)

## 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](#) (164 ページ)

[音符の入力](#) (164 ページ)

[記譜記号の入力](#) (205 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 つのコ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、連桁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](#) (636 ページ)

[タイ](#) (834 ページ)

[暗黙の休符と明示的な休符](#) (777 ページ)

[音符と休符のグループ化](#) (530 ページ)

[拍に従う連桁グループ](#) (517 ページ)

[キャレット](#) (164 ページ)

[音符の入力](#) (168 ページ)

[音符/休符のデュレーションの強制](#) (174 ページ)

[タイの入力](#) (188 ページ)

## 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.」の指示を少しだ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。

関連リンク

[音符と休符のグループ化](#) (530 ページ)

[連桁グループ](#) (517 ページ)

[拍子記号](#) (844 ページ)

[挿入モードでの音符の挿入](#) (180 ページ)

[音符](#) (636 ページ)

[キャレット](#) (164 ページ)

[リズムグリッド](#) (162 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。たとえば、3 つの楽章で構成される弦楽四重奏の楽譜には、4 人のソロプレイヤー (バイオリン 2 人、ヴィオラ 1 人、チェロ 1 人) および 3 つのフロー (各楽章に 1 つずつ) が含まれます。このようなプロジェクトに必要なレイアウトは以下の 5 つです。

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

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

関連リンク

[レイアウト](#) (135 ページ)

[ページ形式設定 \(334 ページ\)](#)

## 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 \(332 ページ\)](#)

[フレーム \(332 ページ\)](#)

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(101 ページ\)](#)

# 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に使えるようにしながら、できる限り邪魔にならないように設計されています。

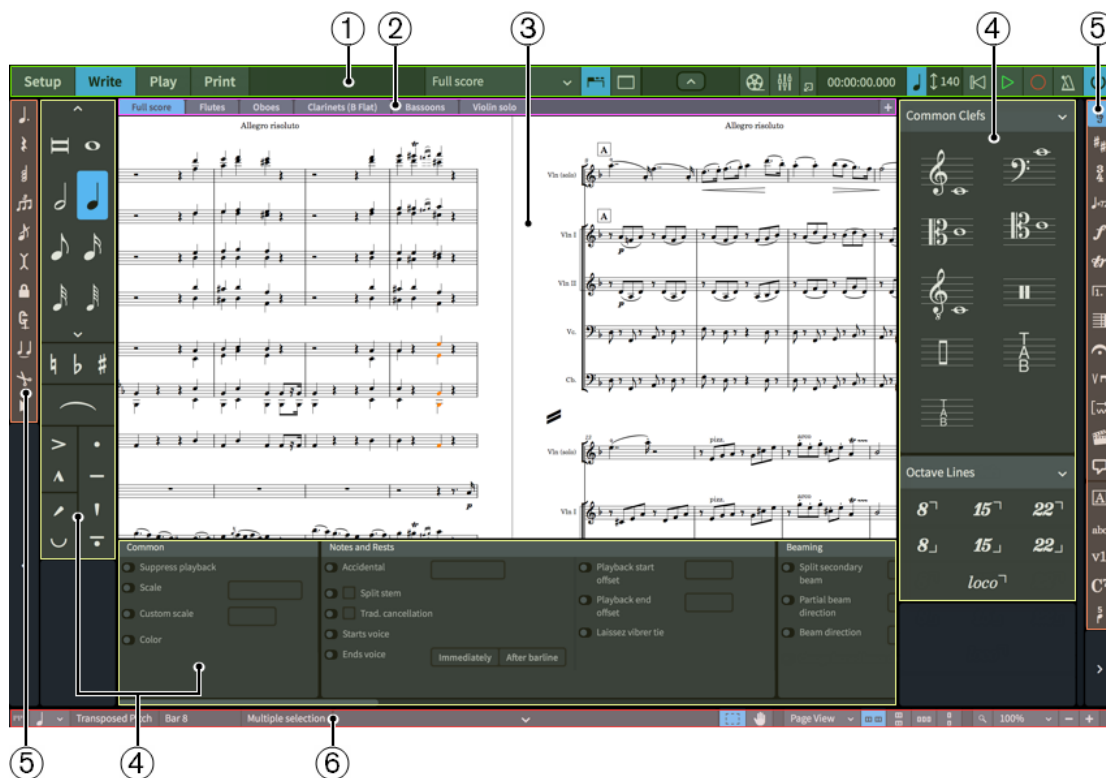
プロジェクトに不要な変更を加えずにインターフェースを操作できます。誤って編集した場合はいつでも元に戻したり、保存せずにプロジェクトを閉じたりできます。

## ウィンドウ

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

### プロジェクトウィンドウ

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



プロジェクトウィンドウ

#### 1 ツールバー

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

#### 2 タブバー

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

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

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

#### 4 パネル

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

#### 5 ツールボックス

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

#### 6 ステータスバー

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

### フローティングウィンドウ

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

#### ミキサーを表示 (Show Mixer)



ミキサーウィンドウを開いたり閉じたりします。

#### トランスポートバーを表示 (Show Transport Bar)



トランスポートウィンドウを開いたり閉じたりします。

#### ビデオを表示 (Show Video)



ビデオウィンドウを開いたり閉じたりします。

関連リンク

[複数のプロジェクトウィンドウを開く \(55 ページ\)](#)

## ツールバー

各モードや、ワークスペースオプションに加え、**ミキサー**および主なトランスポートオプションを選択できます。ツールバーは、使用するツールに関係なくすべてのモードで使用できます。

- ツールバーは、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。

## 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。

### レイアウトセクター



現在のタブに表示するレイアウトを選択できます。

### タブを表示 (Show Tabs)

楽譜領域の上にあるタブバーの表示/非表示を切り替えます。



タブバーが非表示になっている



タブバーが表示されている

### パネルを非表示/再表示 (Hide/Restore Panels)

すべてのパネルの表示/非表示を切り替えます。



パネルが表示されている



すべてのパネルが以前は表示されていて、今は非表示になっている

## ミニトランスポート

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

### トランスポートバーを表示 (Show Transport Bar)



「トランスポート (Transport)」ウィンドウを開きます。

### タイムディスプレイ

以下のいずれかの形式で、再生ヘッドの位置が表示されます。



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

		
小節と拍が表示されたタイム ディスプレイ	経過時間が表示されたタイム ディスプレイ	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。

	
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	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

[トランスポートウィンドウ \(428 ページ\)](#)

[楽譜の再生 \(417 ページ\)](#)

[再生ヘッドの移動 \(415 ページ\)](#)

[テンポモードの変更 \(421 ページ\)](#)

[トランスポートディスプレイに表示する内容の変更 \(430 ページ\)](#)

## 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。

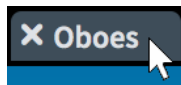


タブバーには以下のものが含まれます。

### 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。

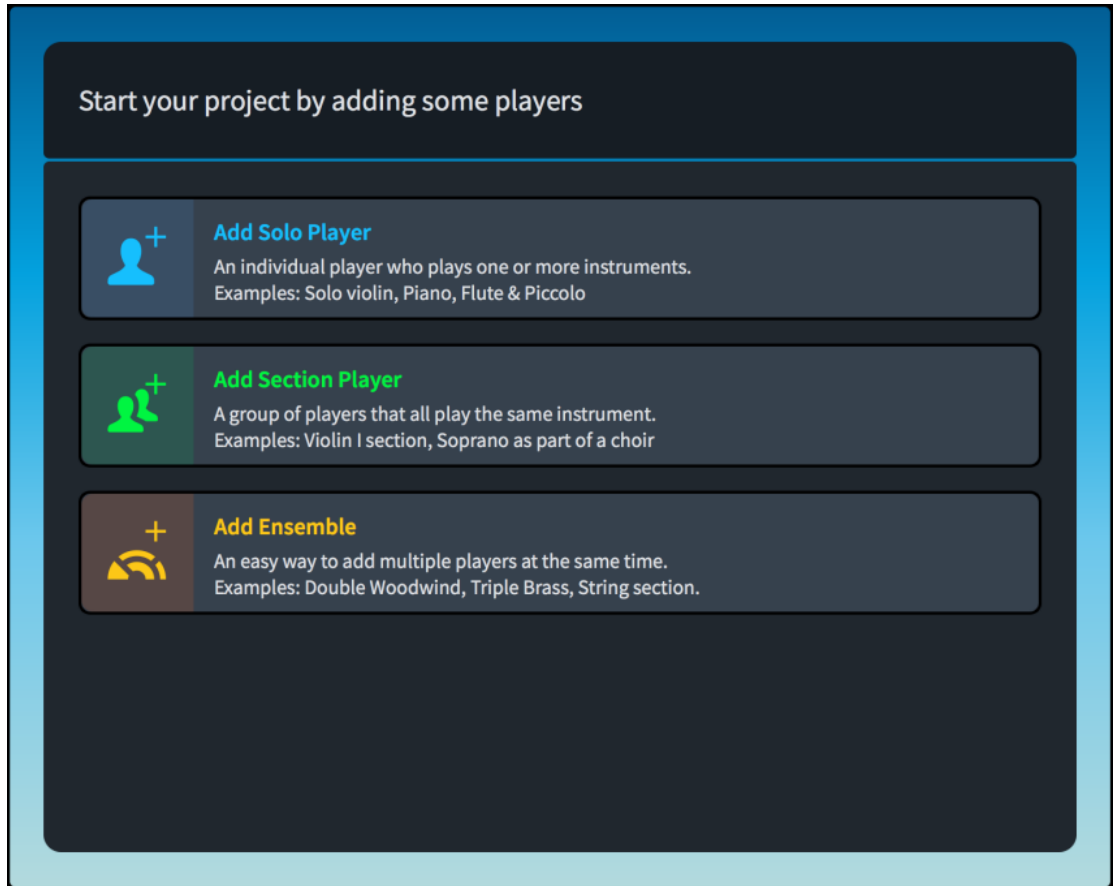


### 2 新規タブ (New Tab)

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。プレイヤーを1人でも追加すると、楽譜領域が表示されます。



### プロジェクト開始領域

プロジェクト開始領域には、最初のプレイヤーカードを追加するためのメニューが表示されます。プレイ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。

#### ソロプレイヤーを追加 (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イヤーを追加します。

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

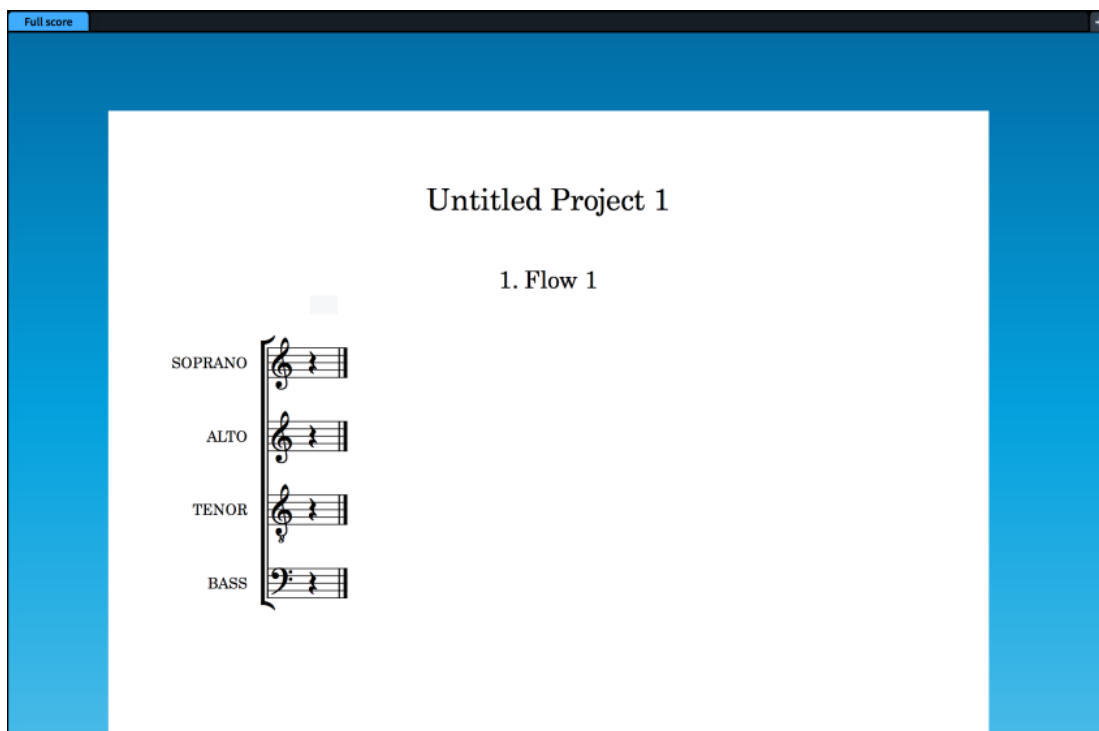
全員が同じインストゥルメントを演奏する演奏者のグループを追加します。

#### 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イヤーを追加します。追加されるアンサンブルは、演奏者の基本的な組み合わせを表わします。

## 楽譜領域

設定モードおよび記譜モードでは、楽譜領域に編集可能なスコアが表示されます。



スコアのサンプルが表示された楽譜領域

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

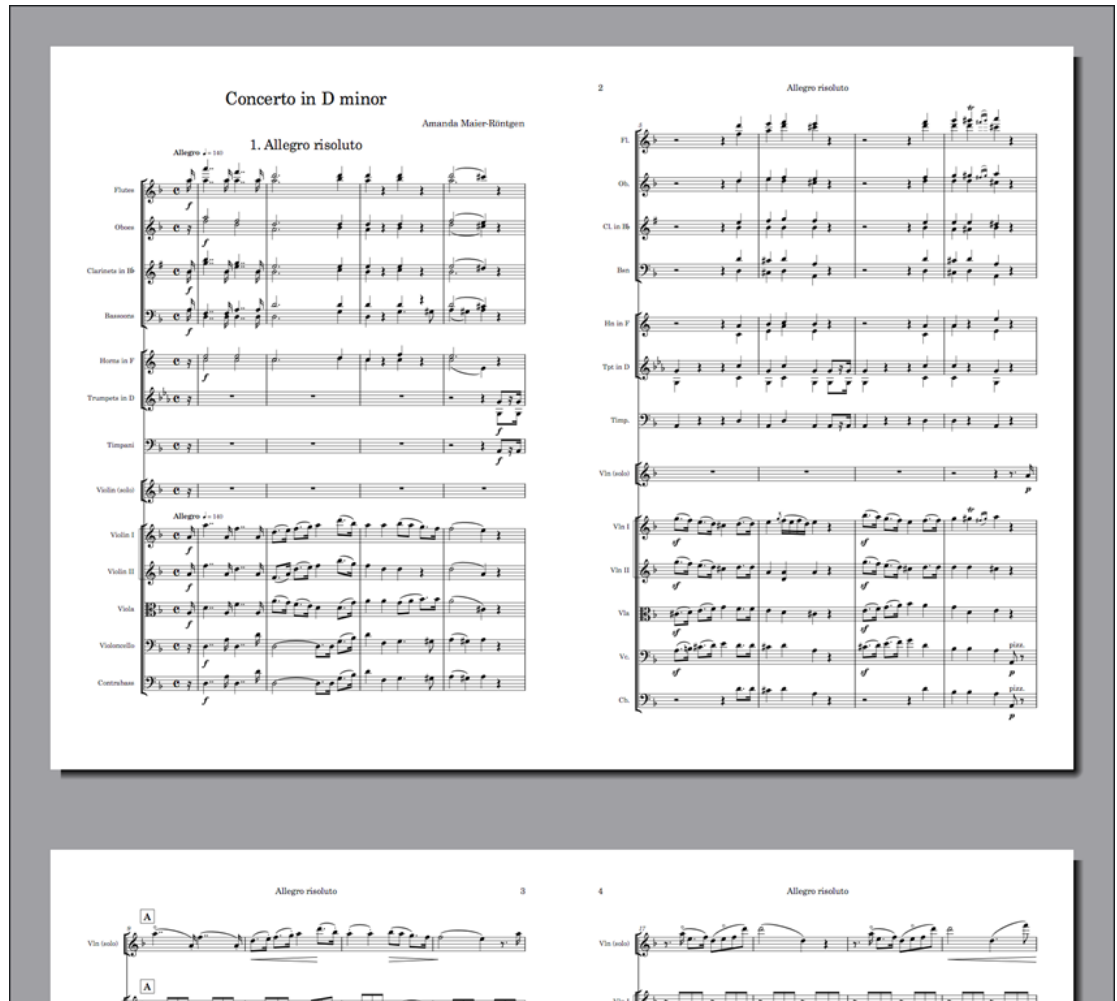
ウィンドウの左右および下部にパネルが開いている場合、楽譜領域のサイズが小さくなります。パネルの表示/非表示は必要に応じて切り替えられます。

関連リンク

[パネルの表示/非表示 \(20 ページ\)](#)

## 印刷プレビュー領域

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



「2 ページを 1 ページに集約」に設定した場合の印刷プレビュー領域

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

### 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。

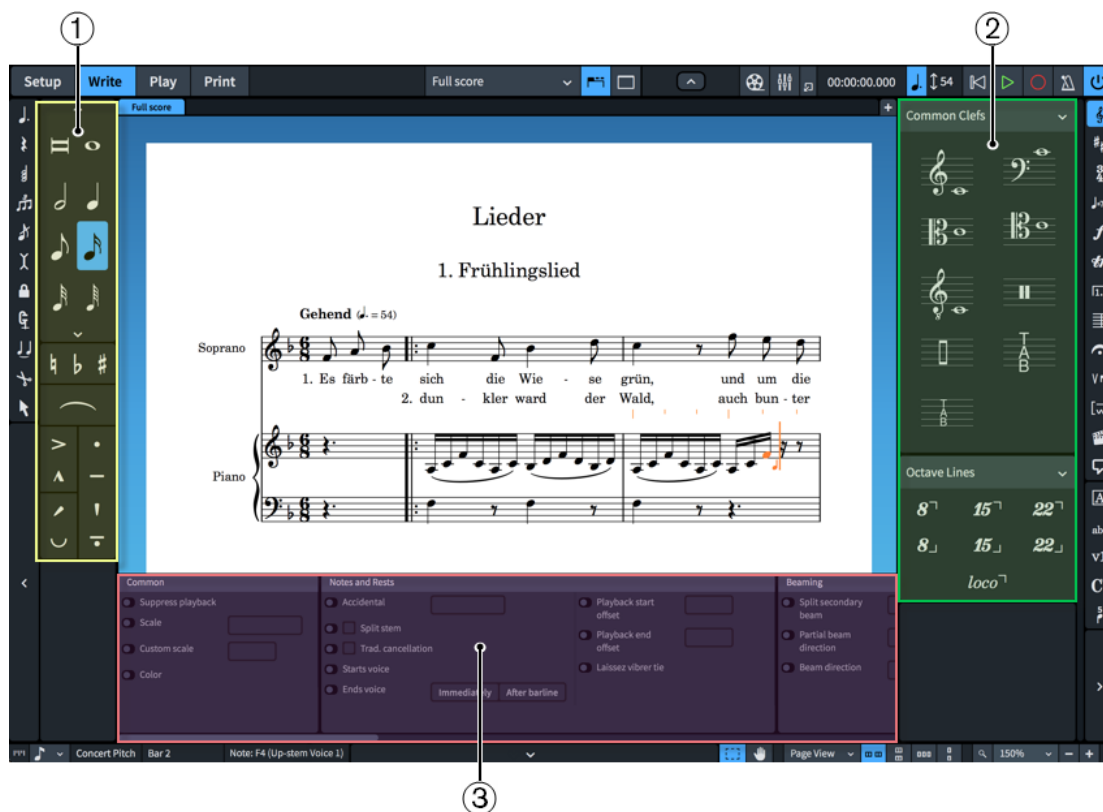
### 関連リンク

[印刷モードのプロジェクトウィンドウ \(465 ページ\)](#)

[「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 \(59 ページ\)](#)

## パネル

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



記譜モードのパネル

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

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

### モードとパネル

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

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

関連リンク

[Dorico のモード \(32 ページ\)](#)

[パネルの表示/非表示 \(20 ページ\)](#)

[設定モードのプロジェクトウィンドウ \(92 ページ\)](#)

[記譜モードのプロジェクトウィンドウ \(153 ページ\)](#)

[再生モードのプロジェクトウィンドウ \(371 ページ\)](#)

[印刷モードのプロジェクトウィンドウ \(465 ページ\)](#)

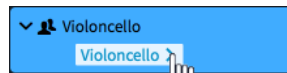
## 展開矢印マーク

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。

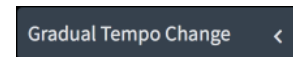
Dorico Elements では、展開矢印マークは、一般的にパネル、セクション、または詳細設定の表示/非表示を切り替えたり、設定モードで、**プレーヤー**パネルのプレーヤーカードなどのカードの展開/折りたたみを切り替えたりするのに使用されます。



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 \(20 ページ\)](#)

[プレーヤーパネル \(93 ページ\)](#)

[インストゥルメント \(112 ページ\)](#)

## ツールボックス

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

モードごとに、以下のツールボックスを使用できます。

### 記譜モード

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

### 再生モード

- 再生ツールボックス (ウィンドウの左側)

関連リンク

[音符ツールボックス \(154 ページ\)](#)

[記譜ツールボックス \(158 ページ\)](#)

[再生ツールボックス \(372 ページ\)](#)

## ステータスバー

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

### 補足

モードによって使用できないオプションがあります。



記譜モードのステータスバー

### 1 リズムグリッドセレクター

リズムグリッドの間隔を変更します。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ー / 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 \(162 ページ\)](#)



[ビュータイプ \(49 ページ\)](#)  
[ページビューのページ配置 \(50 ページ\)](#)  
[ズームオプション \(50 ページ\)](#)  
[MIDI 録音 \(200 ページ\)](#)  
[楽譜の再生 \(417 ページ\)](#)

## 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 \(306 ページ\)](#)  
[楽譜領域でのページのドラッグ \(318 ページ\)](#)  
[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)

## 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 \(58 ページ\)](#)

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(56 ページ\)](#)

[ページ形式設定 \(334 ページ\)](#)

[プレーヤー \(107 ページ\)](#)

[インストールメント \(112 ページ\)](#)

## 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 \(56 ページ\)](#)

## 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 \(58 ページ\)](#)

[楽譜領域でのズームイン/ズームアウト \(318 ページ\)](#)

## 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 \(20 ページ\)](#)

[ナビゲーション \(315 ページ\)](#)

## 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。

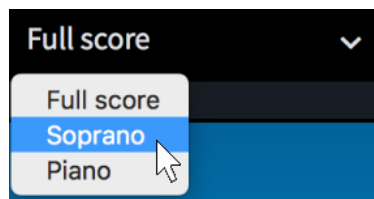
### 手順

- 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](#) (135 ページ)

[暗黙の休符と明示的な休符](#) (777 ページ)

## 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

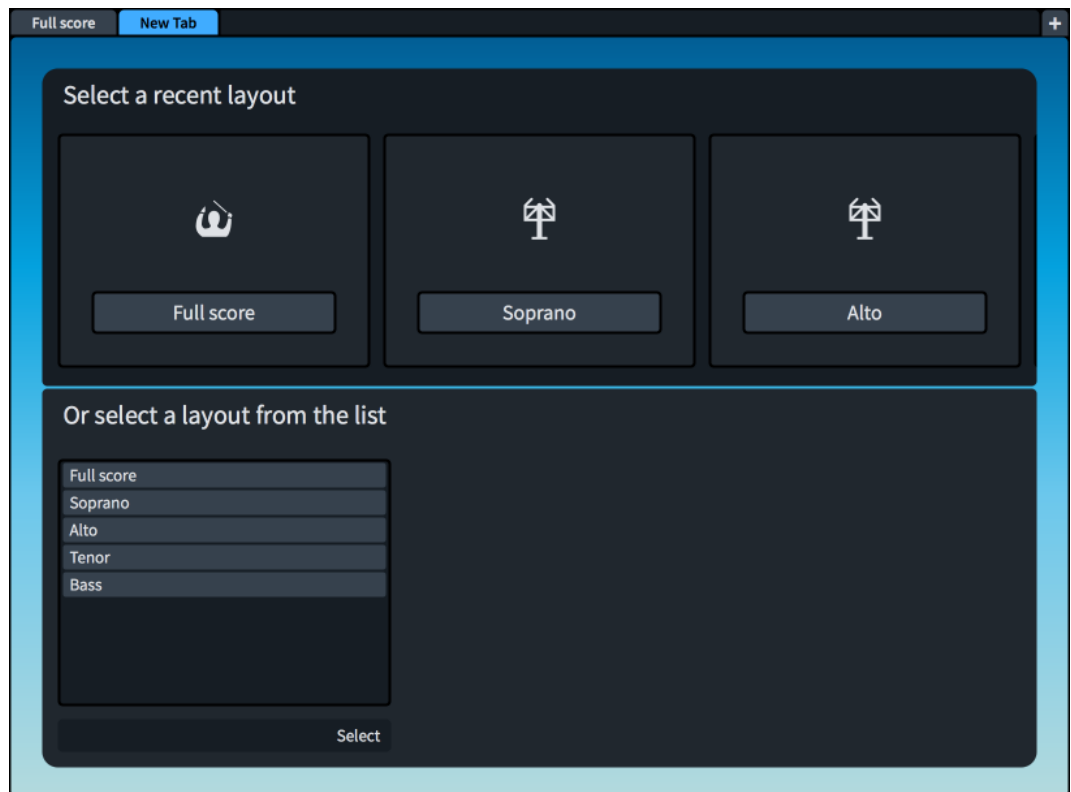
1. 以下のいずれかの操作を行なって、新規タブを開きます。

- **[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](#) (42 ページ)

[ツールバー](#) (39 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]/[command]+[Shift]+[Tab]** を押して、開いているすべてのタブを逆順に切り替え表示します。
    - 切り替え先のタブをクリックします。
- 

## タブの順番の変更

タブバー上でタブを別の位置に移動できます。

---

#### 手順

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

## プロジェクトウィンドウに複数のタブを表示する

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

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

---

#### 手順

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

#### 結果

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

## 別のタブグループへのタブの移動

タブを別のタブグループに移動できます。

#### 前提条件

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](#) (52 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](#) (415 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](#) (20 ページ)

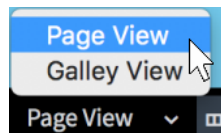
[楽譜領域でのズームイン/ズームアウト](#) (318 ページ)

## ギャラリービューまたはページビューへの切り替え

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

#### 手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、ギャラリービューまたはページビューに切り替えます。
  - **[Ctrl]/[command]+[Alt/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レクターで、「**ギャラリービュー (Galley View)**」または「**ページビュー (Page View)**」を選択します。



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





見開き (水平) (Spreads  
Horizontally)



見開き (垂直) (Spreads  
Vertically)



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



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

---

#### 結果

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

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

#### ヒント

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

#### 関連リンク

[ビュータイプ \(49 ページ\)](#)

[ページビューのページ配置 \(50 ページ\)](#)

[ギャラリービューでの譜表のスペーシングを変更する \(370 ページ\)](#)

[楽譜領域でのズームイン/ズームアウト \(318 ページ\)](#)

## 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。

---

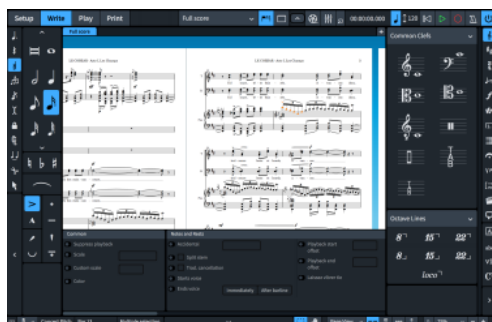
#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
  2. ページリストの「全般 (General)」をクリックします。
  3. 「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。
- 

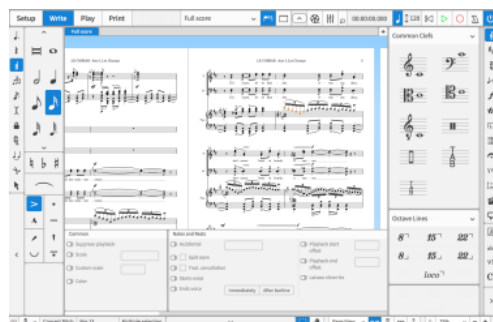
#### 結果

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

## 優先する基準単位の変更

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

手順

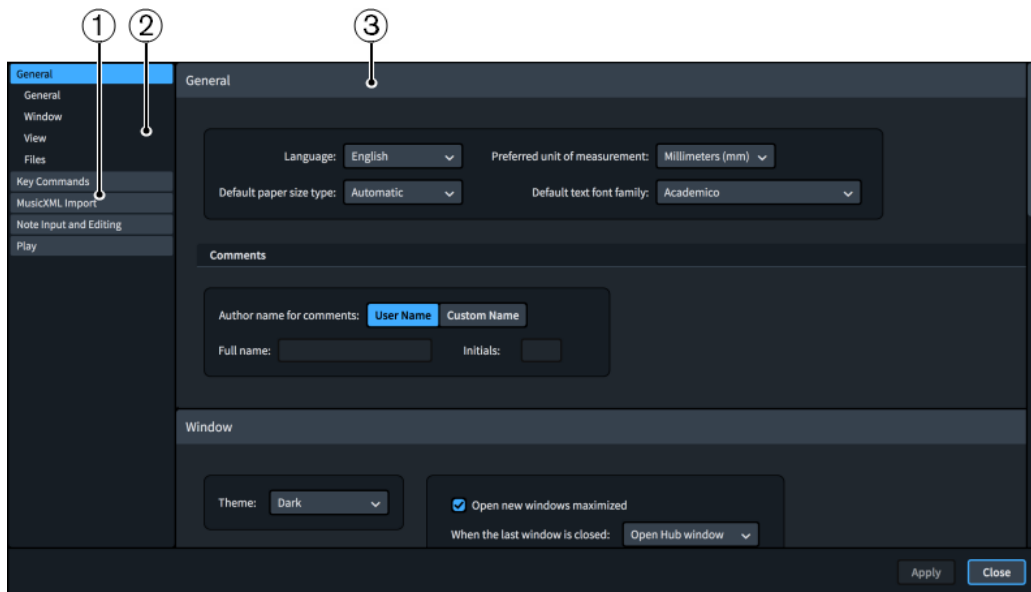
1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
2. ページリストの「全般 (General)」をクリックします。
3. 「全般 (General)」セクションで、「優先する基準単位 (Preferred unit of measurement)」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - ポイント (pt)
  - ミリメートル (mm)
  - インチ (in)
  - センチメートル (cm)
4. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

## 「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せん。

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



## 環境設定

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

### 1 ページリスト

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

### 2 セクションタイトル

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

### 3 セクション

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

#### 補足

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

#### 関連リンク

[ビュータイプ](#) (49 ページ)

[ズームオプション](#) (50 ページ)

[選択ツール](#) (49 ページ)

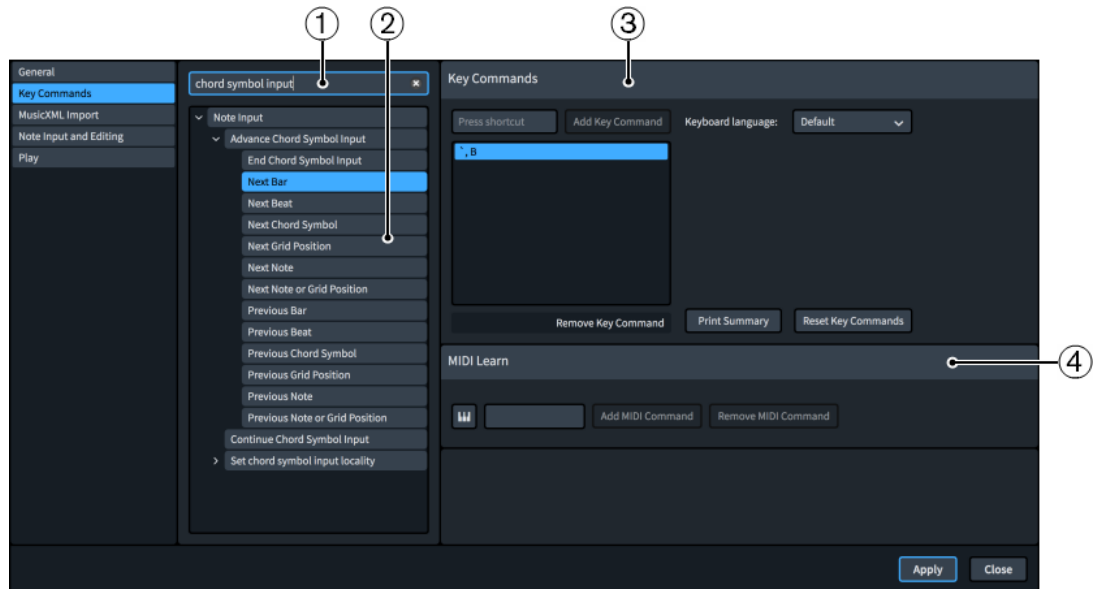
[「レイアウトオプション」 ダイアログ](#) (103 ページ)

## 「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、ページリストの「キーボードショートカット (Key Commands)」 をクリックします。



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

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

### 1 検索フィールド

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

### 2 メニュー項目と機能

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

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

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

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

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

- **キーボードショートカットを追加 (Add Key Command):** 選択したメニュー項目または機能に、入力したキーボードショートカットを割り当てます。
- **キーボードショートカットを削除 (Remove Key Command):** 選択したメニュー項目または機能から、現在選択しているキーボードショートカットを削除します。

- **概要を印刷 (Print Summary):** Web ブラウザーにオフラインページが開き、現在のキーボードショートカット設定がインタラクティブキーボードに表示されます。
- **キーボードショートカットをリセット (Reset Key Commands):**すべてのキーボードショートカットをデフォルトにリセットします。

#### 4 「MIDI Learn」 セクション

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

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



- **MIDI コマンドを追加 (Add MIDI Command):**選択したメニュー項目または機能に、変更または入力した MIDI コントローラーや MIDI ノートを割り当てます。
- **MIDI コマンドを削除 (Remove Key Command):**選択したメニュー項目または機能から、MIDI コマンドを削除します。

関連リンク

[キーボードショートカットの割り当て \(63 ページ\)](#)

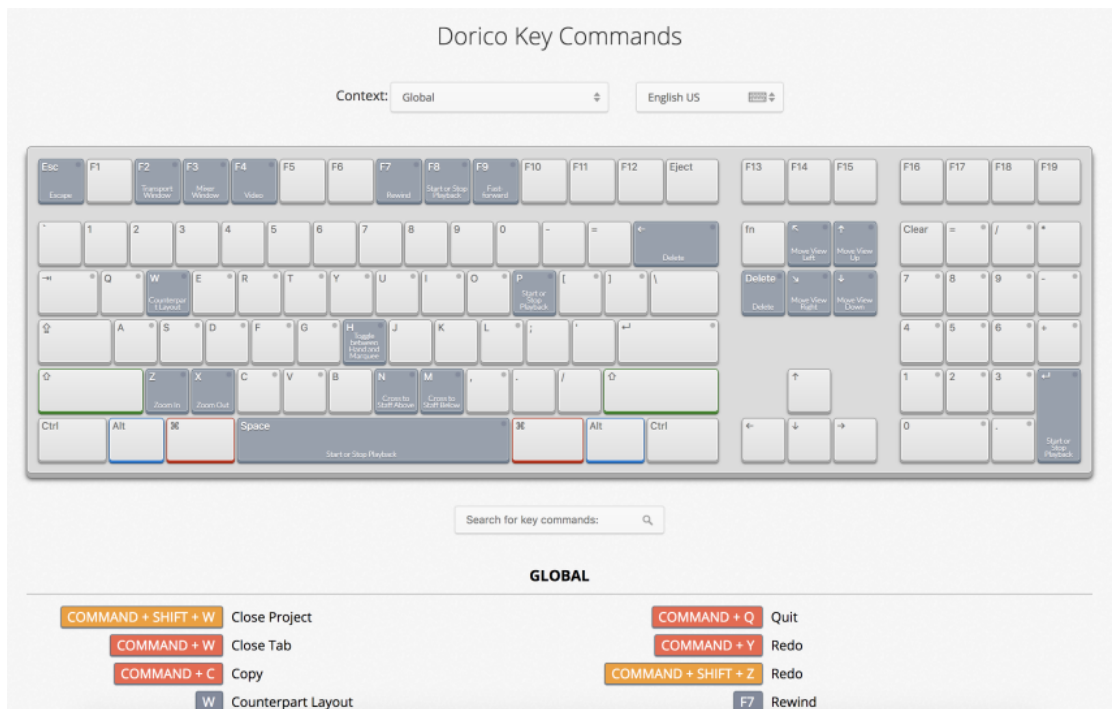
[MIDI コマンドの割り当て \(63 ページ\)](#)

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

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

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

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



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

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

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

関連リンク

[キーボードレイアウトの変更 \(64 ページ\)](#)

## 各機能のキーボードショートカットの検索

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

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
2. ページリストから「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が、検索フィールドの下にリスト表示されます。

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

---

#### 結果

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

#### ヒント

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

---

## キーボードショートカットの割り当て

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

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
  2. ページリストから「**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 \(64 ページ\)](#)

## MIDI コマンドの割り当て

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

---

#### 手順

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

名前が特に長い場合は、マウスを合わせることでツールヒントを表示できます。

4. 「MIDI Learn」をクリックします。



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

## キーボードレイアウトの変更

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

---

### 手順

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

### 結果

選択した言語のキーボードショートカットはすぐに反映されます。

## キーボードショートカットの削除

機能のキーボードショートカットは個別に削除できます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
  2. ページリストから「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 \(62 ページ\)](#)

## キーボードショートカットのリセット

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

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
2. ページリストから「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

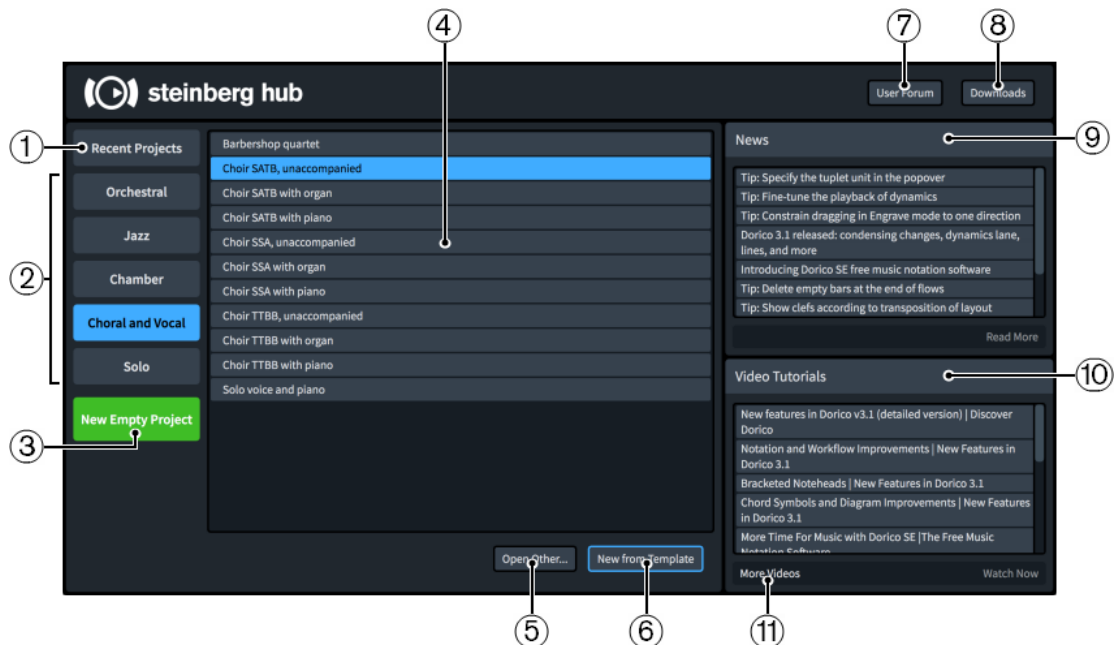
[ファイルの読み込みと書き出し \(72 ページ\)](#)

[自動保存 \(89 ページ\)](#)

[プロジェクトのバックアップ \(91 ページ\)](#)

## 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

[プロジェクトテンプレートのカテゴリー](#) (68 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ーヤーの最大数は 12 人です。そのため、含まれているプレーヤーが 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] > [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

プレー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ー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 \(534 ページ\)](#)
- [ソロプレーヤー/セクションプレーヤーの追加 \(108 ページ\)](#)
- [プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(116 ページ\)](#)
- [プレーヤーの削除 \(110 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの削除 \(119 ページ\)](#)

## プロジェクトテンプレートのカテゴリ

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 \(534 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(808 ページ\)](#)

## プロジェクト/ファイルを開く

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

---

#### 手順

- 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。
- エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、開くファイルを探して選択します。
- 「開く (Open)」をクリックします。

---

#### 結果

選択した Dorico プロジェクトが開きます。

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

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

#### 補足

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

---

#### 関連リンク

[Hub \(66 ページ\)](#)

[MusicXML ファイルの読み込み \(76 ページ\)](#)

[MIDI の読み込み \(79 ページ\)](#)

## 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

- Hub で、「最近使用したプロジェクト (Recent Projects)」をクリックします。
- 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。

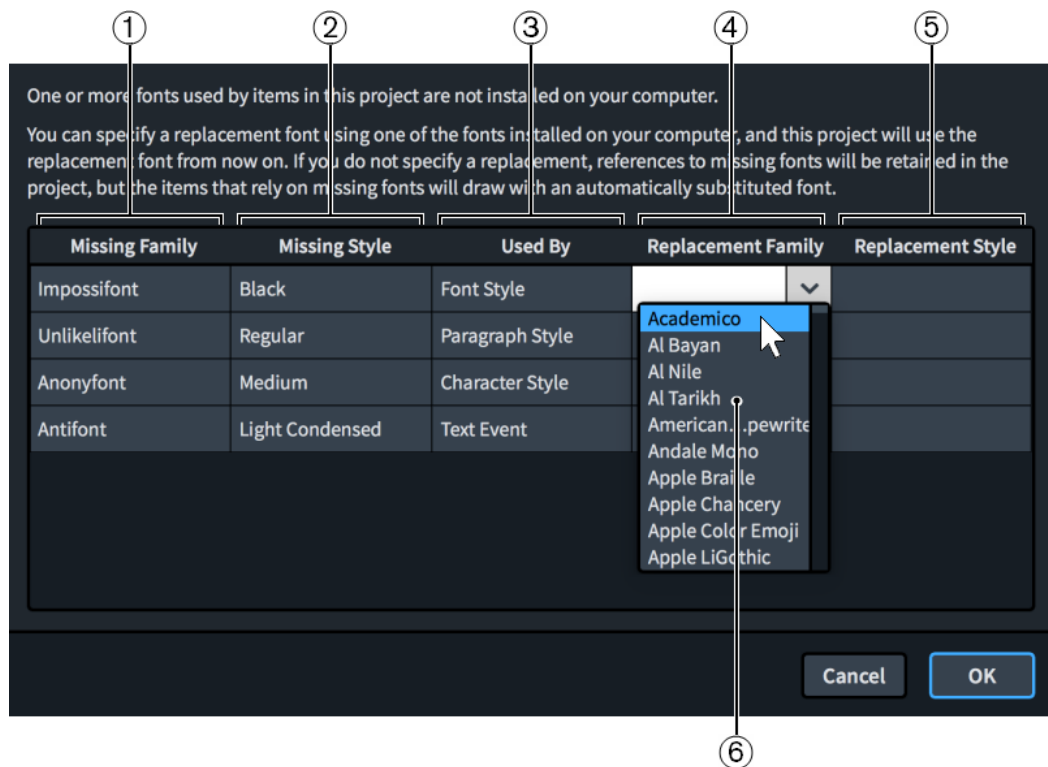
#### 関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)

## 「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

「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)」列

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)」列

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)」列

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)」列

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)」列

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 使用できるフォントメニュー

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 \(58 ページ\)](#)

[記譜モードのテキストエディターオプション \(303 ページ\)](#)

## ファイルの読み込みと書き出し

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

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

## フローの読み込み

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

---

手順

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

---

結果

選択したフローがプロジェクトに読み込まれます。

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

補足

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



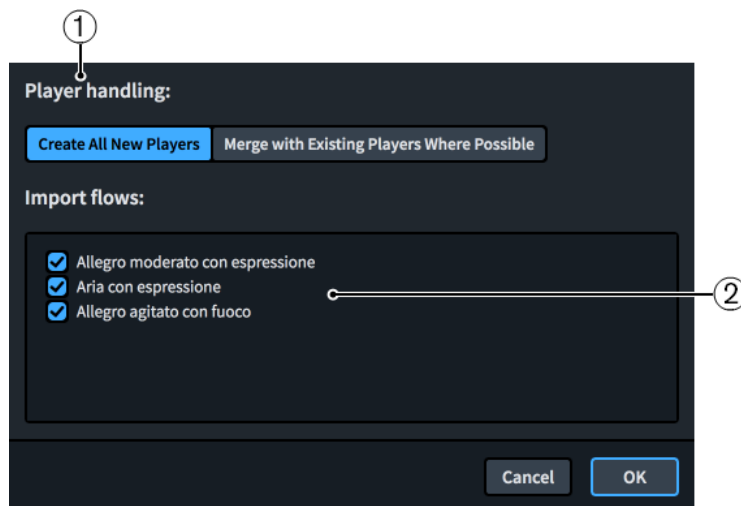
関連リンク

[プロジェクト/ファイルを開く](#) (69 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イヤーをプロジェクトに既存のプレイヤーにマージするかどうか、および他のプロジェクトの中からどのフローを読み込むかについて指定できます。

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



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

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

### 1 プレーヤーの処理方法 (Player handling)

読み込んだフローをどのようにプレイヤーに割り当てるか指定できます。

- 「すべて新規のプレイヤーを作成 (Create All New Players)」 は読み込んだフローごとに個別のプレイヤーを追加します。
- 「可能な場合既存のプレイヤーとマージ (Merge with Existing Players Where Possible)」 は、プロジェクト中の既存のプレイヤーと互換性のあるプレイ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すことができます。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. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、保存先のフォルダーを探して選択します。
8. 「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。

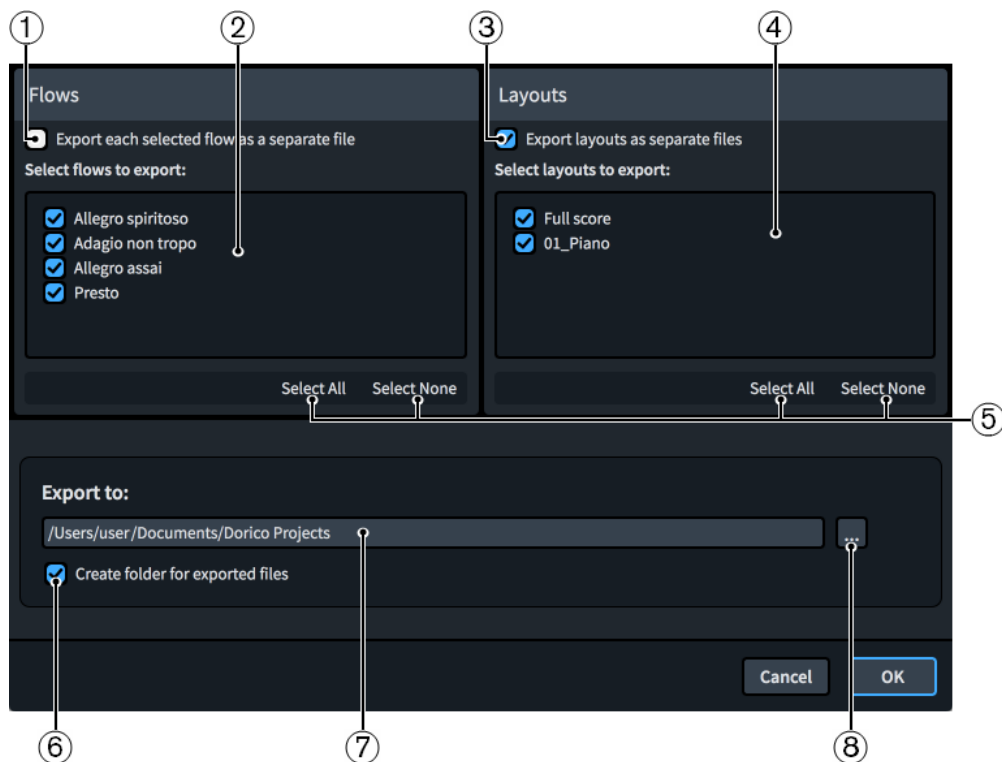
#### 関連リンク

- [MusicXML ファイルの書き出し \(77 ページ\)](#)
- [MIDI の書き出し \(82 ページ\)](#)
- [テンポトラックの書き出し \(86 ページ\)](#)
- [オーディオの書き出し \(87 ページ\)](#)

## 「フローを書き出し (Export Flows)」ダイアログ

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

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



「フローを書き出し (Export Flows)」 ダイアログ

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

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

選択したフローすべてを 1 つのファイルに書き出すのではなく、各フローを個別のファイルに書き出すことができます。

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

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

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

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

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

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

**5 選択オプション**

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

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

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

**7 「書き出し先 (Export to)」 フィールド**

書き出したフローが保存される現在の書き出しパスを表示します。

**8 フォルダーを選択 (Choose Folder)**

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

## MusicXML ファイルの読み込み

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

---

### 手順

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

---

### 結果

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

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

---

### ヒント

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

---

### 関連リンク


[「フローの読み込みオプション \(Flow Import Options\)」ダイアログ \(73 ページ\)](#)  
[プロジェクト/ファイルを開く \(69 ページ\)](#)

## 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。

---

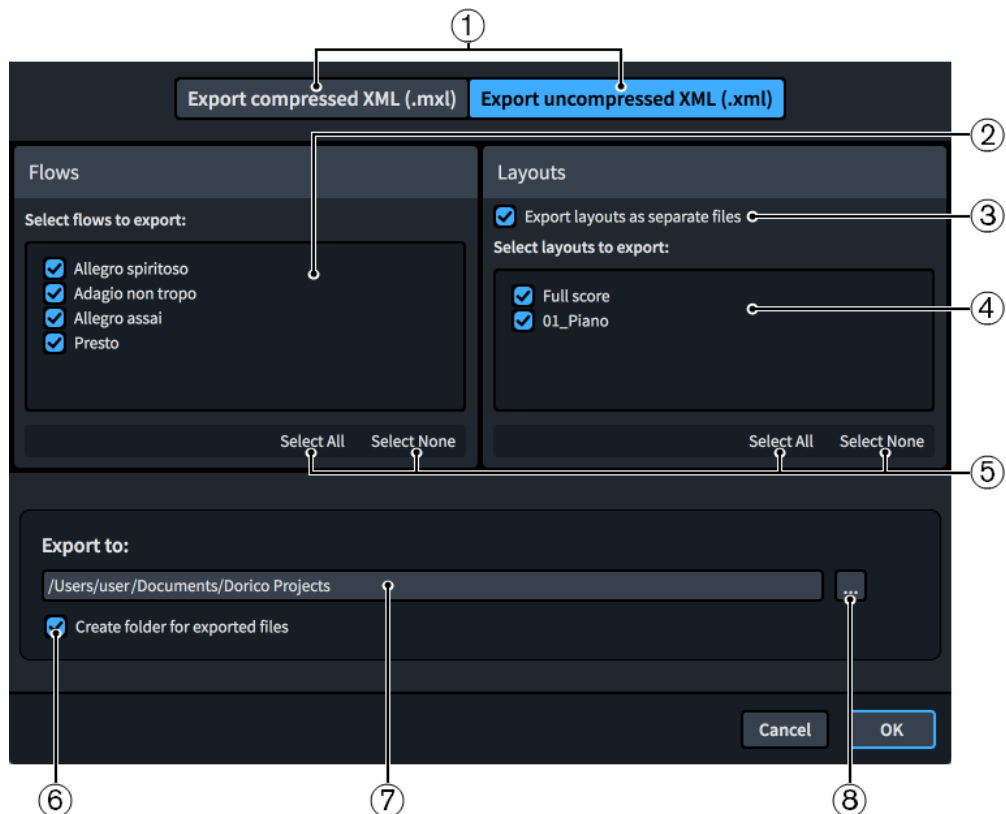
### 手順

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. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、保存先のフォルダーを探して選択します。
  8. 「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

「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めます。

---

### 手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**読み込み (Import)**」 > 「**MIDI**」を選択してエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
2. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、読み込む MIDI ファイルを探して選択します。
3. 「**開く (Open)**」をクリックして、最初に選択した MIDI ファイルのための「**MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)**」ダイアログを開きます。
4. 「**MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)**」ダイアログで、必要に応じて設定を変更します。
5. また、クオンタイズ設定をカスタマイズする場合は、「**クオンタイズオプション (Quantize Options)**」をクリックして、必要に応じて「**MIDI クオンタイズオプション (MIDI Quantize Options)**」ダイアログの設定を変更します。
6. それから「**OK**」をクリックしてクオンタイズ設定を保存し、「**MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)**」ダイアログに戻ります。
7. 「**OK**」をクリックして「**MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)**」ダイアログを閉じると、最初に選択した MIDI ファイルのための「**フローの読み込みオプション (Flow Import Options)**」ダイアログが自動的に開きます。
8. 「**フローの読み込みオプション (Flow Import Options)**」ダイアログの「**プレーヤーの処理方法 (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 \(69 ページ\)](#)

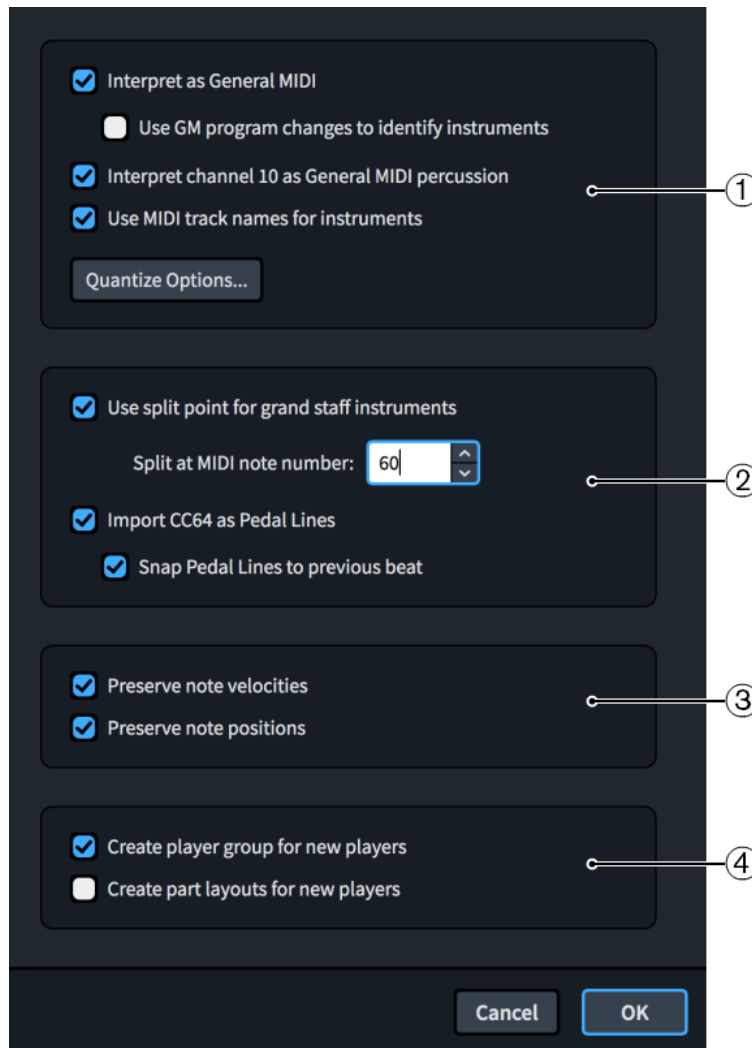
[音符の再クオンタイズ \(202 ページ\)](#)

[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 \(204 ページ\)](#)

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

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

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



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

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

### 1 インストゥルメントの処理方法

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

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

### 2 キーボードの処理方法

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

### 3 演奏の保存



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

#### 4 プレーヤーの処理方法 (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。

関連リンク

[MIDI 録音/インポートでのサスティンペダルコントローラー設定の変更 \(204 ページ\)](#)

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

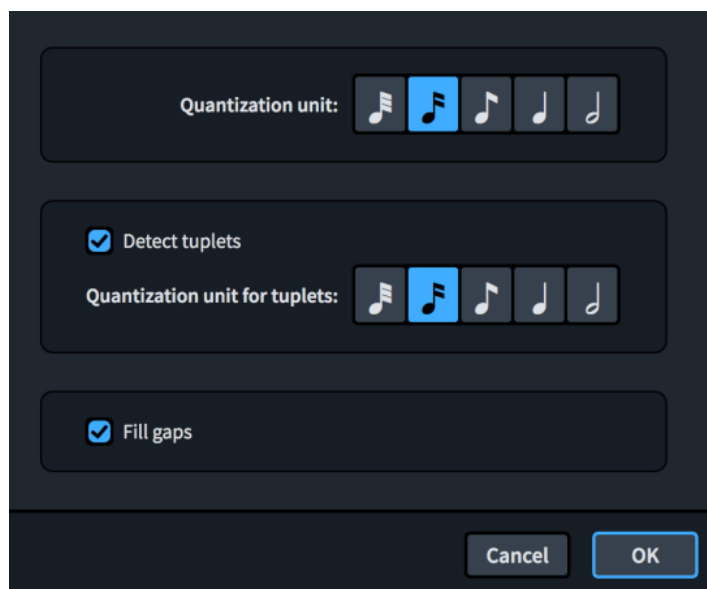
「MIDI クオンタイズオプション (MIDI Quantize Options)」ダイアログでは、読み込まれた MIDI ファイルおよび MIDI デバイスを使用した録音による音符入力に適用するクオンタイズ設定をカスタマイズできます。

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

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

補足

このダイアログをいずれの方法で開いても設定内容はリンクしています。



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

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

### クオンタイズの単位 (Quantization unit)

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

### 連符を検出 (Detect tuplets)

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

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

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

### 間隔を埋める (Fill gaps)

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

関連リンク

[MIDI 録音 \(200 ページ\)](#)

## 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. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、保存先のフォルダーを探して選択します。
5. 「**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 \(139 ページ\)](#)

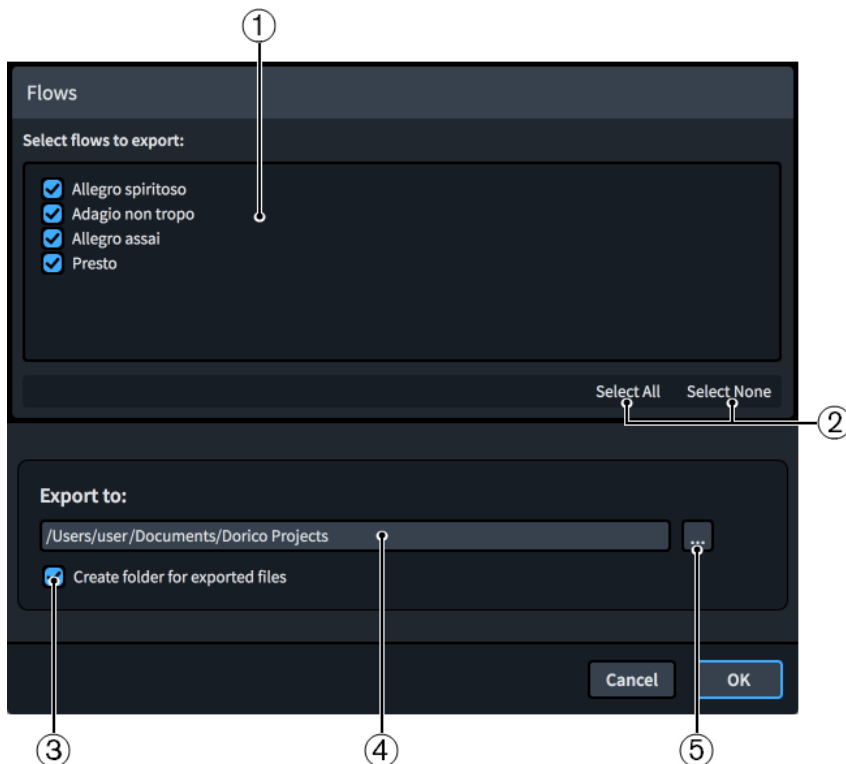
[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(97 ページ\)](#)

[レイアウトに割り当てられたプレーヤーの変更 \(136 ページ\)](#)

## 「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

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

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

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

### 2 選択オプション

プロジェクト内のすべてのフローの選択/選択解除ができます。たとえば、すべてのフローの選択を解除したあとに、書き出すフローのチェックボックスを1つだけ選択できます。

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

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

### 4 「書き出し先 (Export to)」 フィールド

書き出すファイルの保存先が表示されます。

### 5 フォルダーを選択 (Choose Folder)

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

## テンポトラックの読み込み

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

---

### 手順

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

---

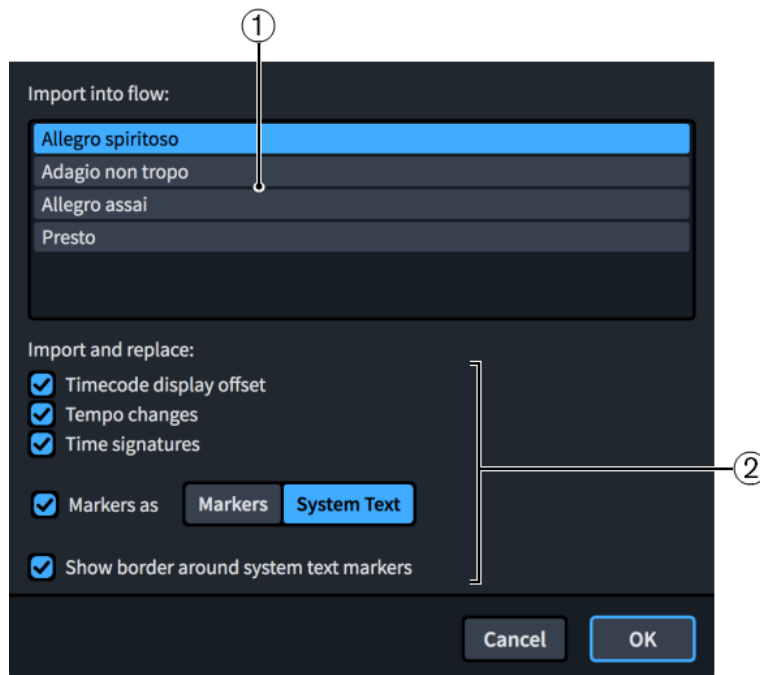
### 結果

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

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

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

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



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

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

### 1 読み込み先のフロー (Import into flow)

プロジェクト内のすべてのフローのリストが表示されます。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

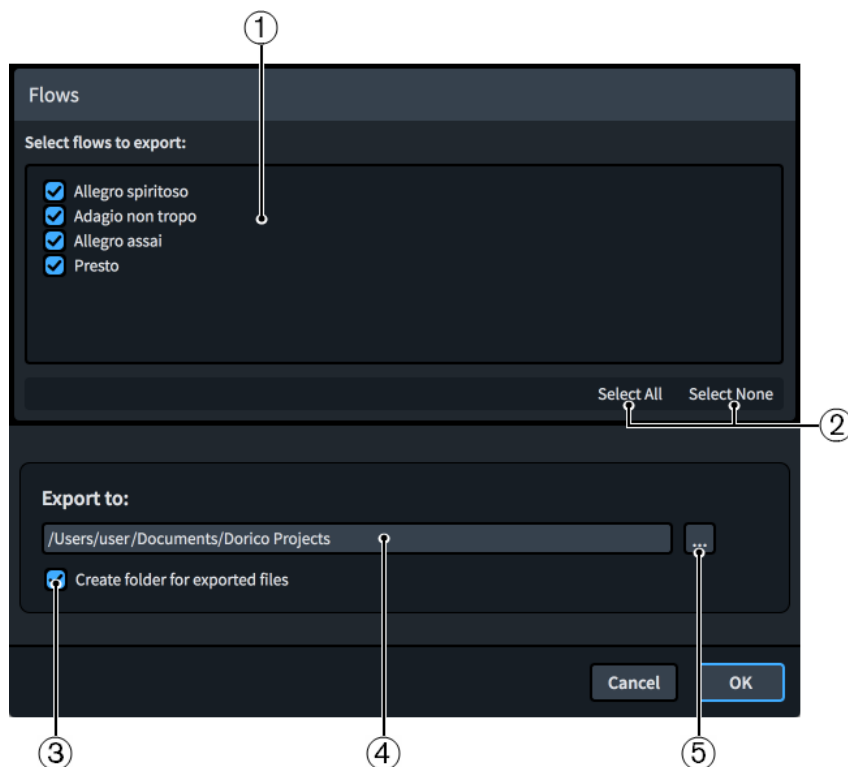
1. 「ファイル (File)」 > 「書き出し (Export)」 > 「Tempo Track」 を選択して、「テンポトラックを書き出し (Export Tempo Track)」 ダイアログを開きます。
2. 「テンポトラックを書き出し (Export Tempo Track)」 ダイアログで、テンポトラックとして書き出すフローそれぞれのチェックボックスをオンにします。リスト最下部には「すべて選択 (Select All)」または「選択を解除 (Select None)」 ボタンもあります。
3. 「書き出し先 (Export to)」 フィールドの横の「フォルダーを選択 (Choose 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. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、保存先のフォルダーを探して選択します。
5. 「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。

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

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

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



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

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

**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

- 「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。
- 「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))
- 「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。
- 「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。
- 「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。
- 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。
- 「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。  

- エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、保存先のフォルダーを探して選択します。
- 「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 \(139 ページ\)](#)

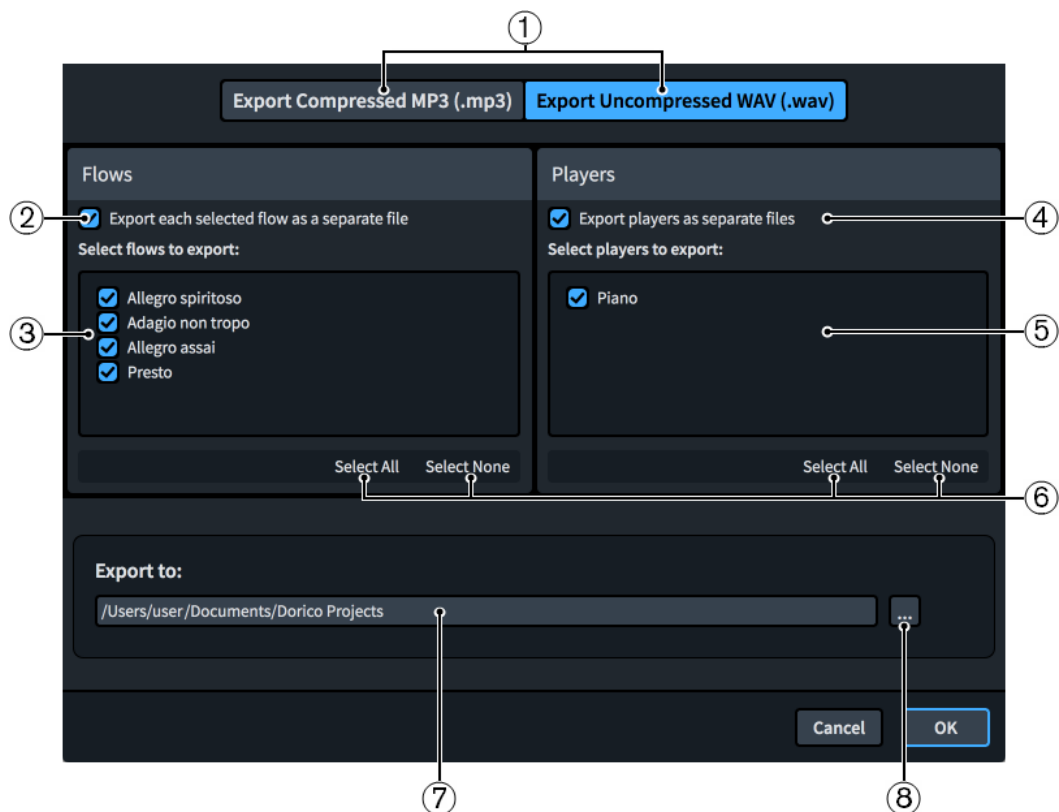
[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(97 ページ\)](#)

[レイアウトに割り当てられたプレーヤーの変更 \(136 ページ\)](#)

## 「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

「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

自動保存されるプロジェクトのみならず、「AutoSave」フォルダー内のすべてのファイルが自動的に削除されます。そのため、「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

[ツールバー \(39 ページ\)](#)

[プロジェクトのバックアップ \(91 ページ\)](#)

## 自動保存したプロジェクトの回復

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

---

手順

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

補足

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

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

---

結果

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

手順終了後の項目

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

## 自動保存の頻度の変更

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

---

手順

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

## 自動保存の無効化

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

---

手順

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

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

## プロジェクトのバックアップ

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

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

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

## バックアップ場所の変更

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

---

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
  2. ページリストの「全般 (General)」をクリックします。
  3. 「ファイル (Files)」セクションで、「プロジェクトのバックアップフォルダー (Project backup folder)」フィールドの横の「選択 (Choose)」をクリックしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
  4. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、プロジェクトのバックアップを保存するフォルダーの場所まで移動して選択します。
  5. 「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。

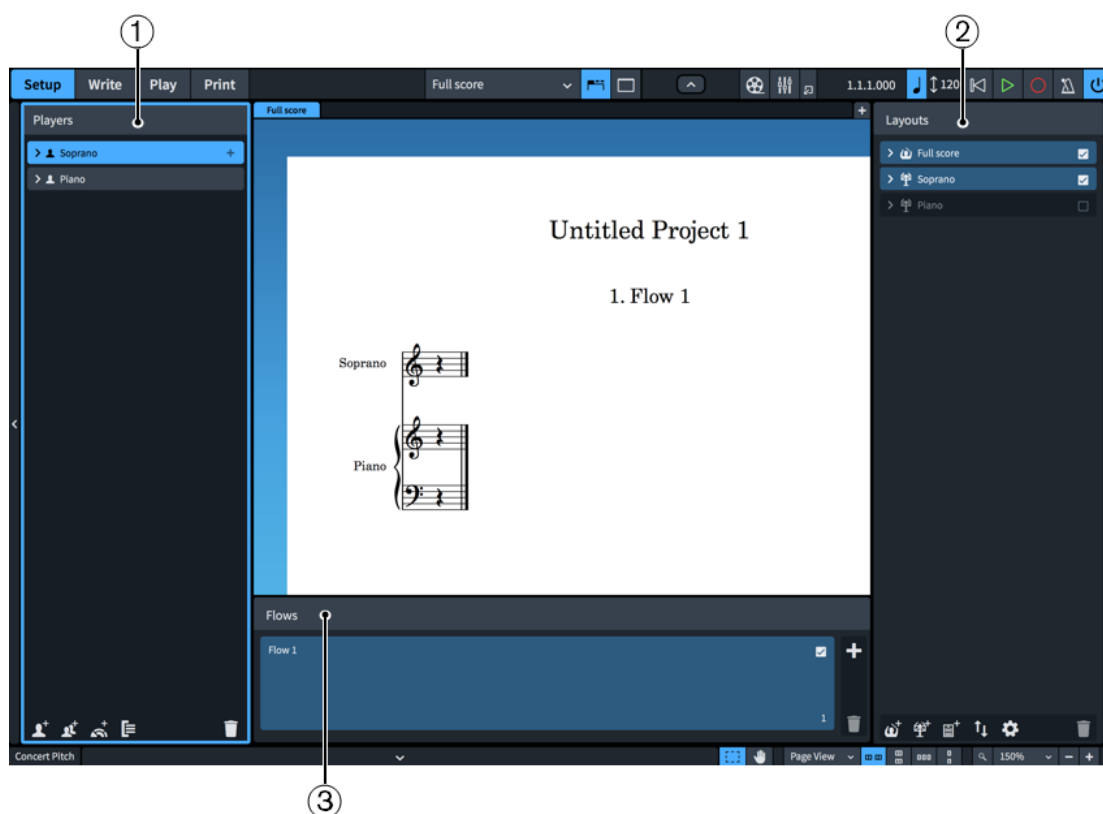
設定モードでは、楽譜領域の楽譜を表示したり、他のタブやレイアウト間で表示を切り替えたりできますが、楽譜領域内のアイテムを選択したり、編集したりすることはできません。

## 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、プレーヤーはフルスコアレイアウトとそのパートレイアウトの両方、およびすべてのフローに割り当てられます。

## 2 レイアウト (Layouts)

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

## 3 フロー (Flows)

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

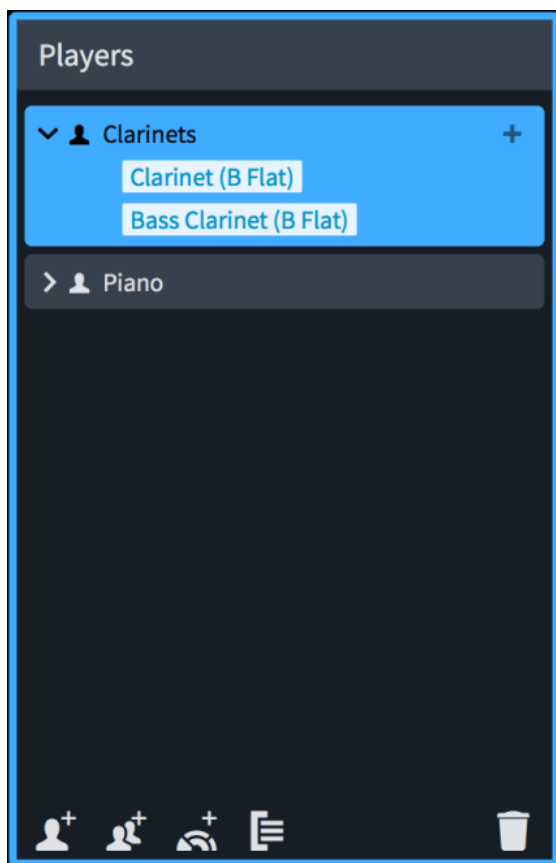
3つのパネルを組み合わせることで、プロジェクト内のプレーヤー、レイアウト、フローを使用する方法と場所を制御できます。いずれかのパネルでアイテムを選択すると、そのパネルと選択したアイテムが別の色で強調表示され、他のパネルのカードにチェックボックスが表示されます。これらのチェックボックスをオン/オフにすることで、プレーヤー、レイアウト、フローに内容をどのように割り当てるかを個別に変更できます。

## プレーヤーパネル

「**プレーヤー (Players)**」パネルには、プロジェクト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。

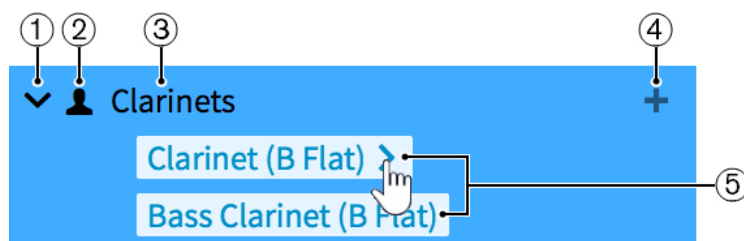
設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルの表示/非表示を切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- **[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。



設定モードの「プレーヤー (Players)」パネル

「プレーヤー (Players)」パネルでは、各プレーヤーが、そのプレー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。各プレーヤーカードには以下が表示されます。



**1 展開矢印マーク**

プレーヤーカードを展開したり、折りたたんだりします。

**2 プレーヤーのタイプ**

以下のいずれかのプレーヤータイプが表示されます。

- ソロプレーヤー



- セクションプレーヤー



**3 プレーヤー名**

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

**4 インストゥルメントの追加アイコン**

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

## 5 インストゥルメントラベル

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



パネルの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

### ソロプレーヤーを追加 (Add Solo Player)



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

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



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

### アンサンブルを追加 (Add Ensemble)



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

### グループを追加 (Add Group)



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

### プレーヤーを削除 (Delete Player)



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 \(107 ページ\)](#)

[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(97 ページ\)](#)

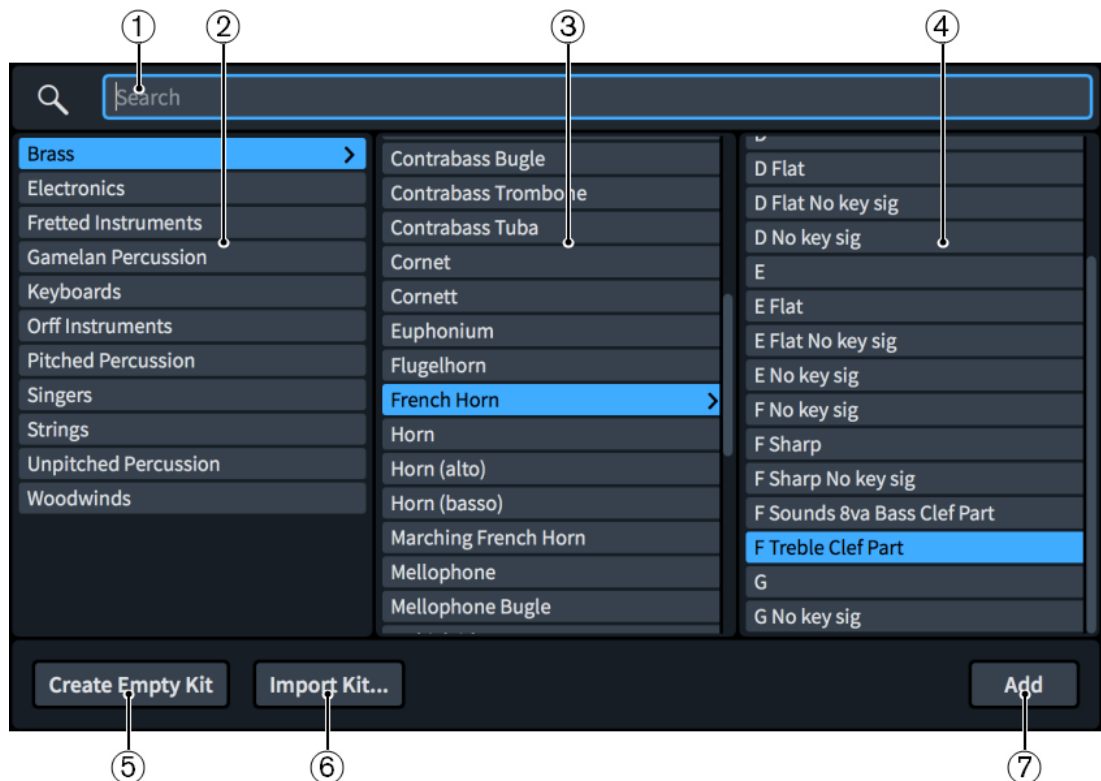
[「レイアウトオプション」ダイアログ \(103 ページ\)](#)

## 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。

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



インストゥルメントピッカー

インストゥルメントピッカーには以下のセクションおよびオプションがあります。

### 1 検索フィールド

検索するインストゥルメント名を直接入力します。Violoncello の場合は「cello」のように、インストゥルメント名の一部のみでも検索できます。

### 2 インストゥルメントファミリー列

インストゥルメント検索を絞り込むためのインストゥルメントファミリーを表示します。

### 3 インストゥルメント列

選択したインストゥルメントファミリーのインストゥルメントを表示します。

### 4 インストゥルメントタイプ列

選択したインストゥルメントのパートレイアウトで使用できる複数の移調、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。



### 5 空のキットを作成 (Create Empty Kit)

プレー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インストゥルメントを選択する場合、囲み線がどのインストゥルメントのファミリーまたはインストゥルメントを選択しているかを示します。

関連リンク

[移調楽器 \(115 ページ\)](#)

[ソロプレーヤー/セクションプレーヤーの追加 \(108 ページ\)](#)

[アンサンブルの追加 \(111 ページ\)](#)

[プレーヤーへの空の打楽器キットの追加 \(117 ページ\)](#)

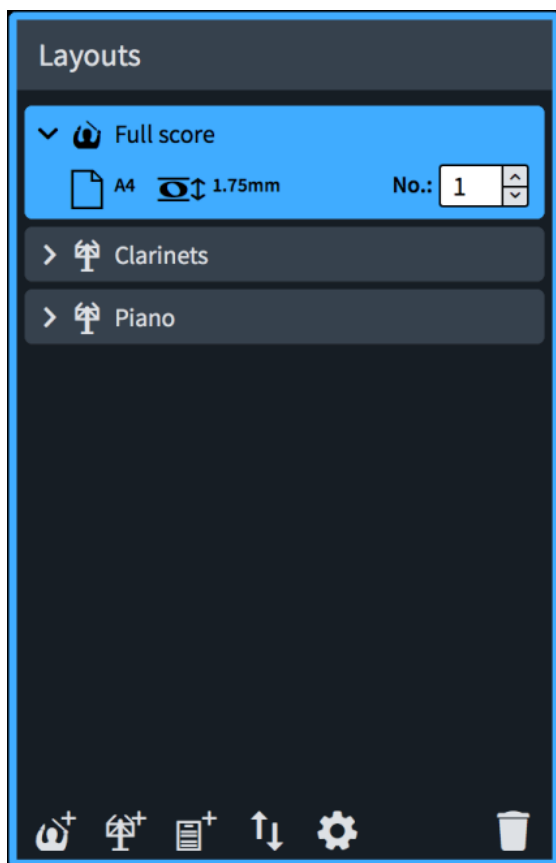
[打楽器キットの読み込み \(873 ページ\)](#)

## 「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。

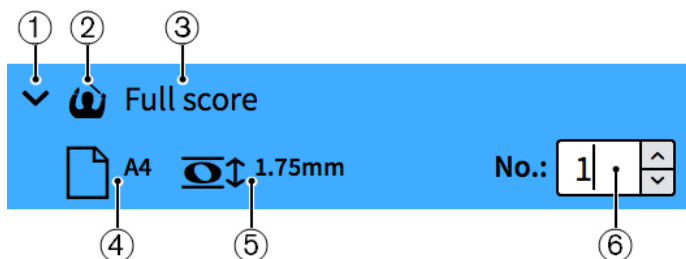
設定モードの「レイアウト (Layouts)」パネルの表示/非表示を切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- **[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。



設定モードの「レイアウト (Layouts)」パネル

「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

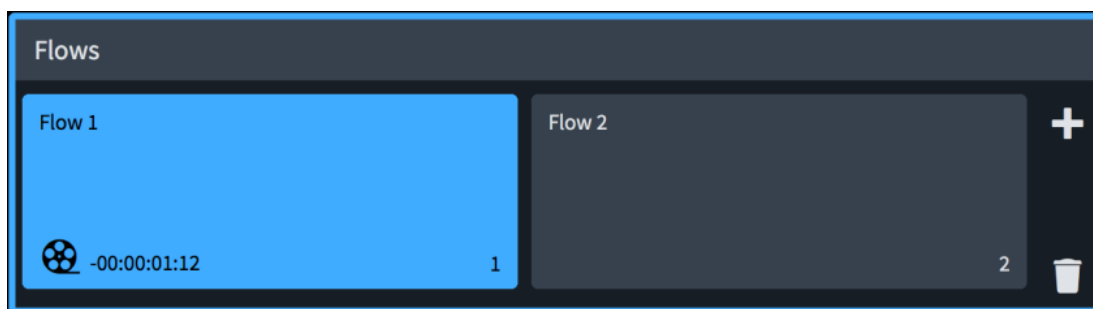
[レイアウト \(135 ページ\)](#)

## 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。

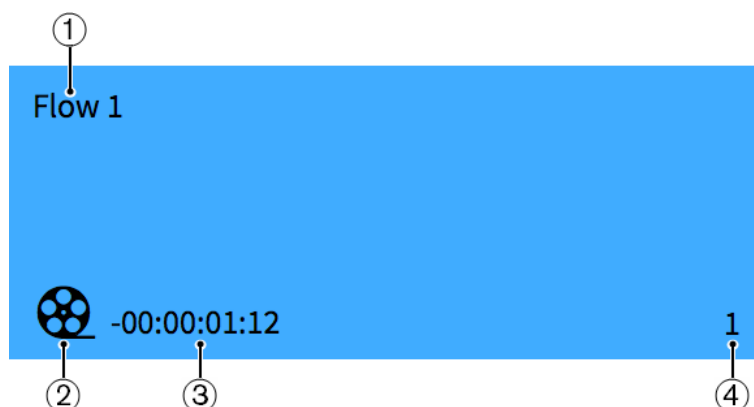
設定モードの「フロー (Flows)」パネルの表示/非表示を切り替えるには、以下のいずれかの操作を行います。

- **[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。



設定モードの「フロー (Flows)」パネル

「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

[フロー](#) (133 ページ)

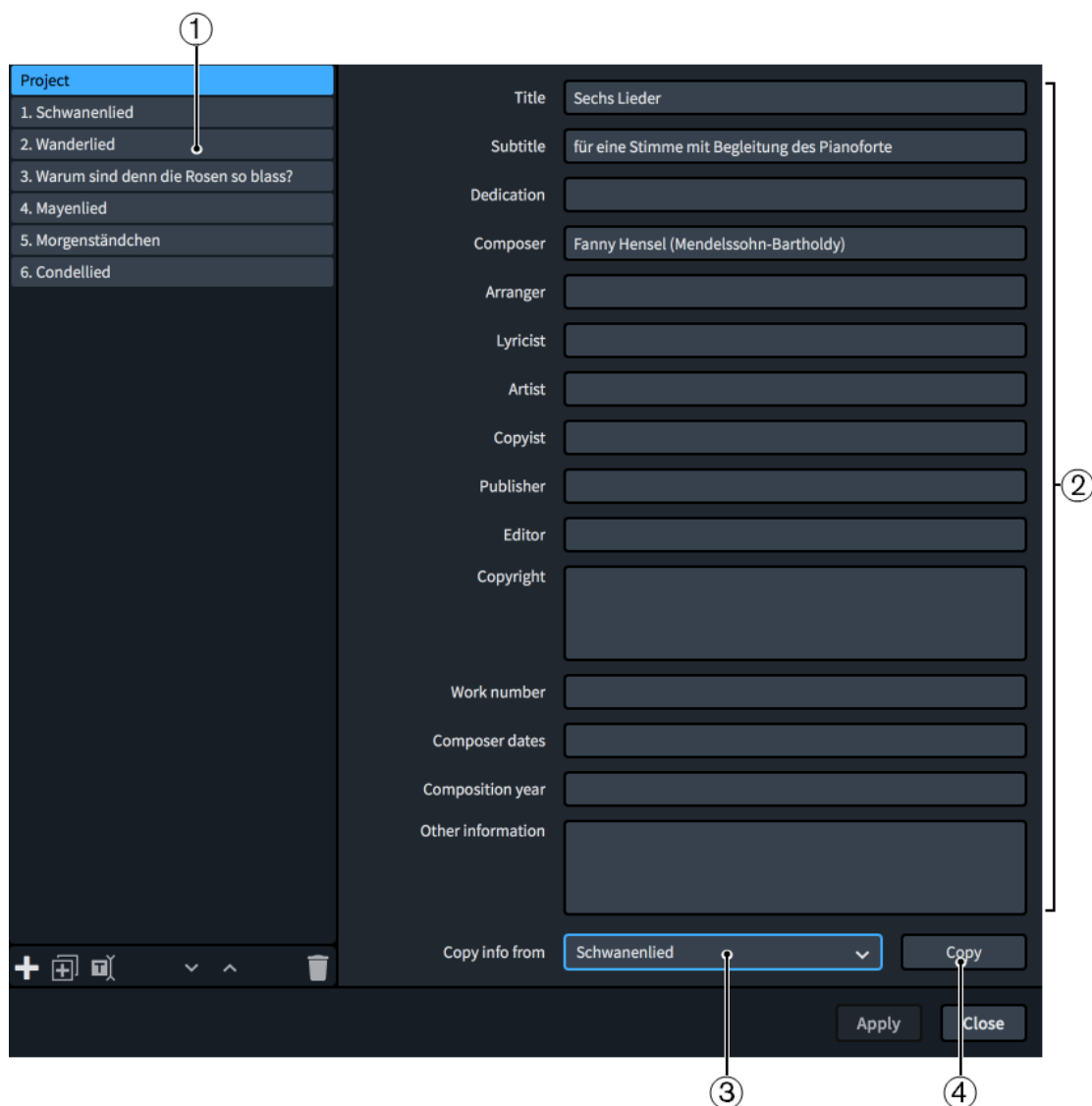
[ビデオ](#) (146 ページ)

## 「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テキスト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

「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 \(360 ページ\)](#)

[フロー名とフロータイトル \(145 ページ\)](#)

# 「レイアウトオプション」ダイアログ

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

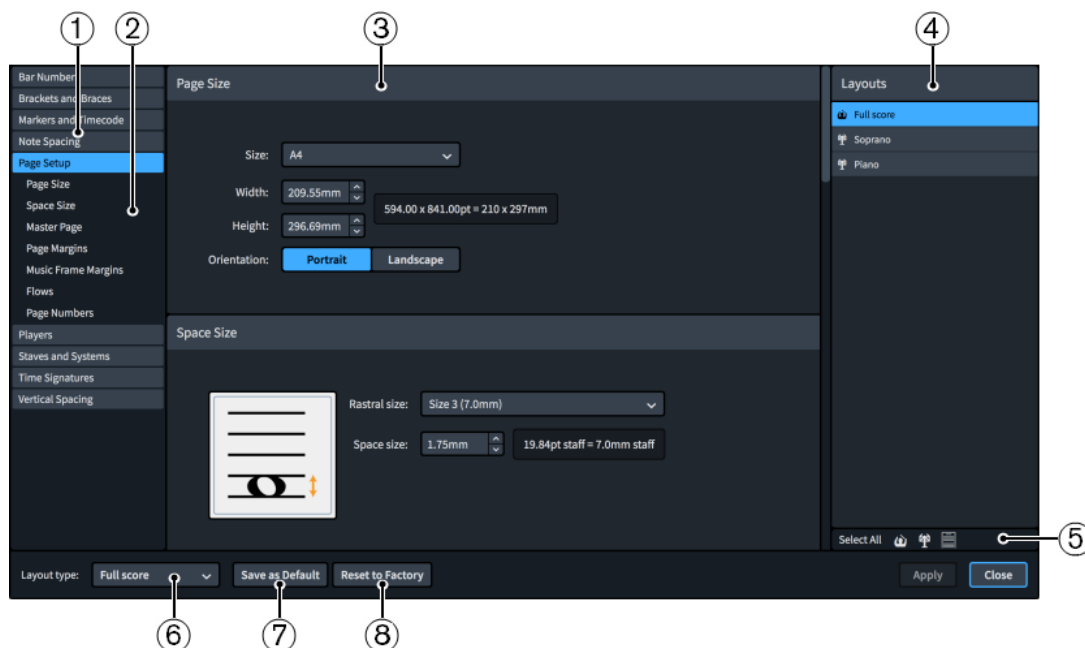
ページサイズ、譜表サイズ、余白などのレイアウトの特性と、音符のスペーシングや譜表ラベルなどの記譜法を変更できます。

## ヒント

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

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

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



## 「レイアウトオプション (Layout Options)」ダイアログ

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

### 1 ページリスト

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

### 2 セクションタイトル

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

### 3 セクション

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

### 4 「レイアウト (Layouts)」リスト

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

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



- **[Shift]** を押しながら複数の隣り合うレイアウトをクリックします。

## 5 アクションバー

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

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

## 6 レイアウトのタイプ

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

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

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

- 「**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。

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

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

- 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 \(804 ページ\)](#)

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

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

### 手順

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



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

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

### 結果

選択したレイアウトに変更がすぐに適用されます。

## プレーヤー、レイアウト、フロー

Dorico Elements ではプレーヤー、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、フルスコアにプレー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。

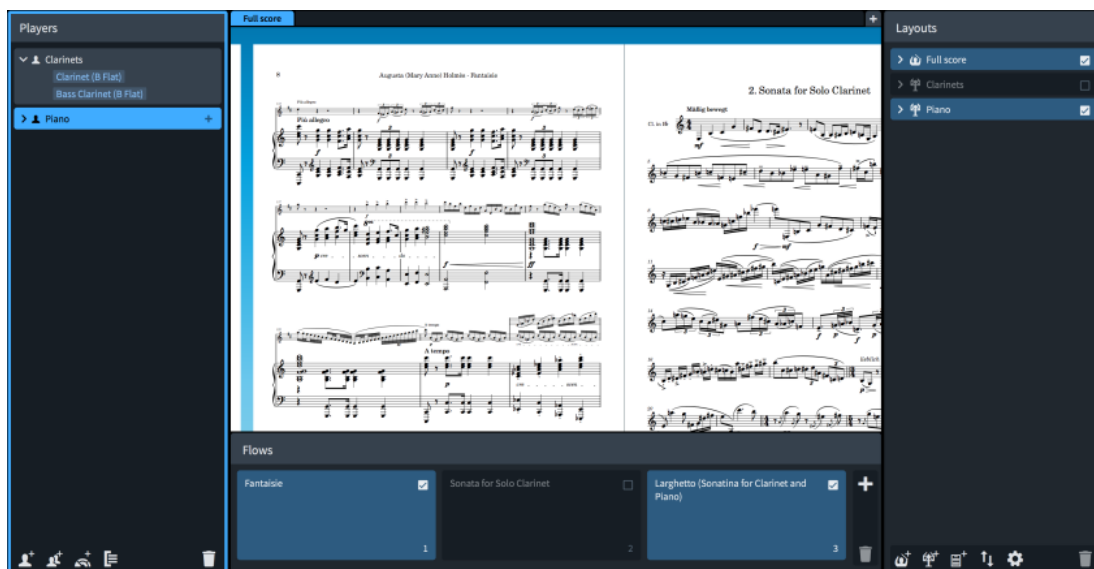
- プレーヤーはレイアウトとフローのあらゆる組み合わせに割り当てることができます。たとえば、フルスコアレイアウトとそのパートレイアウトの両方に1人のプレーヤーを割り当てたり、演奏をしないフローからプレーヤーを削除したりできます。初期設定では、プレーヤーはすべてのフルスコアレイアウト、それぞれのパートレイアウト、およびプロジェクトで作成されたすべてのフローに割り当てられます。
- レイアウトにはプレーヤーとフローのあらゆる組み合わせを含めることができます。たとえば、1つのパートレイアウトにすべての歌手を割り当てておいて、歌のないフローをレイアウトから削除できます。初期設定では、レイアウトにはすべてのフローが含まれ、フルスコアレイアウトにはすべてのプレーヤーが含まれます。

- フローにはプレーヤーのあらゆる組み合わせを含めることができるほか、フローをレイアウトに割り当てたりレイアウトから削除したりできます。初期設定では、フローにはすべてのプレーヤーが含まれ、すべてのレイアウトにフローが割り当てられます。

#### 補足

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

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



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

#### 関連リンク

[設定モードのプロジェクトウィンドウ \(92 ページ\)](#)

[フロー \(133 ページ\)](#)

[レイアウト \(135 ページ\)](#)

[レイアウトに割り当てられたフローの変更 \(137 ページ\)](#)

[レイアウトに割り当てられたプレーヤーの変更 \(136 ページ\)](#)

[フローに割り当てられたプレーヤーの変更 \(134 ページ\)](#)

## 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。

- ソロプレイヤーとは、1つ以上のインストゥルメントを演奏できる1人のプレイヤーを指します。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イヤーです。
- セクションプレイヤーとは、全員が同じインストゥルメントを演奏する複数のプレイヤーを指します。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イヤーや、混声合唱のソプラノパートのソプラノセクションプレイヤーなどがあります。

#### 補足

セクションプレイヤーは、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、セクションプレイ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。

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

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

#### 補足

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

#### 関連リンク

- [プレイヤー、レイアウト、フロー \(106 ページ\)](#)
- [フロー \(133 ページ\)](#)
- [レイアウト \(135 ページ\)](#)
- [レイアウトに割り当てられたプレイヤーの変更 \(136 ページ\)](#)
- [フローに割り当てられたプレイヤーの変更 \(134 ページ\)](#)
- [プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(140 ページ\)](#)
- [プレイヤー名の変更 \(143 ページ\)](#)
- [アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(534 ページ\)](#)
- [インストゥルメントのナンバリング \(113 ページ\)](#)

## ソロプレイヤー/セクションプレイヤーの追加

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

#### 補足

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

#### 前提条件

プレイヤーパネルを開いておきます。

#### 手順

1. 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、以下のいずれかの操作を行なって楽器が関連付けられていないプレイヤーを追加します。
  - ソロプレイヤーを追加するには、**[Shift]+[P]** を押します。
  - セクションプレイ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)**」パネルの下部で「**ソロプレイヤーを追加 (Add Solo Player)**」をクリックします。



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



インストゥルメントピッカーが開きます。

#### ヒント

また、「**プレイヤー (Players)**」パネルでプレイヤーを選択して **[Shift]+[I]** を押せば、インストゥルメントピッカーをいつでも開くことができます。

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

#### 結果

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

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。

#### 関連リンク

[インストゥルメントピッカー \(96 ページ\)](#)

[プレイヤー名の変更 \(143 ページ\)](#)

[プロジェクト開始領域 \(43 ページ\)](#)

[プレイヤーへのインストゥルメントの追加 \(116 ページ\)](#)

[アンサンブルの追加 \(111 ページ\)](#)

[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 \(67 ページ\)](#)

[再生テンプレート \(430 ページ\)](#)

## プレイヤーの複製

プレイヤーは複製できます。複製を行なうと、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。

### 関連リンク

[プレイヤー名の変更 \(143 ページ\)](#)

[インストゥルメントのナンバリング \(113 ページ\)](#)

## プレイヤーのオーケストラの順番の変更

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

---

### 手順

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

## プレイヤーの削除

プロジェクトからプレイヤーを削除できます。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

- 「**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。
- [Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。
- 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

他のプレー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

[インストゥルメントの削除 \(119 ページ\)](#)

## アンサンブル

Dorico Elements では、アンサンブルを追加すると、複数のプレー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。

---

## 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ー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ーヤーの最大数は 12 人です。

---

#### 前提条件

**プレーヤー**パネルを開いておきます。

---

#### 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。



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



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

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

## ヒント

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

### 関連リンク

- [インストゥルメントピッカー \(96 ページ\)](#)
- [プレーヤー名の変更 \(143 ページ\)](#)
- [プロジェクト開始領域 \(43 ページ\)](#)
- [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 \(67 ページ\)](#)

# 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せん。

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 \(107 ページ\)](#)
- [ピアノロールエディター \(379 ページ\)](#)
- [VST および MIDI インストゥルメントパネル \(374 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(168 ページ\)](#)
- [プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(116 ページ\)](#)
- [プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(140 ページ\)](#)
- [インストゥルメント名の変更 \(144 ページ\)](#)
- [譜表ラベル \(796 ページ\)](#)
- [アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(534 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの変更 \(118 ページ\)](#)
- [フレット楽器の開放弦のピッチの変更 \(129 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの移動 \(118 ページ\)](#)

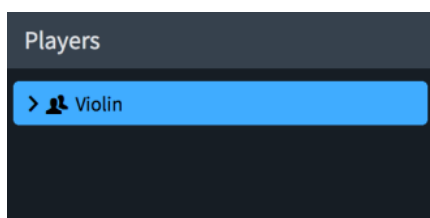


- [インストゥルメントの削除 \(119 ページ\)](#)
- [ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(56 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの変更の許可/禁止を切り替える \(114 ページ\)](#)
- [空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(340 ページ\)](#)
- [「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」 ダイアログ \(120 ページ\)](#)

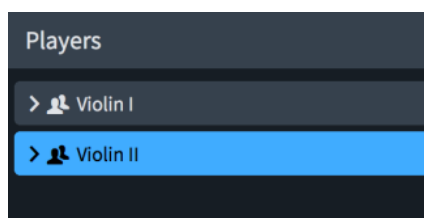
## インストゥルメントのナンバリング

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 \(140 ページ\)](#)
- [インストゥルメント名の変更 \(144 ページ\)](#)

- [プレーヤーグループ \(130 ページ\)](#)
- [譜表ラベルに表示されるインストゥルメントの移調 \(799 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの移動 \(118 ページ\)](#)
- [譜表ラベルに表示されるインストゥルメント名 \(797 ページ\)](#)
- [移調楽器 \(115 ページ\)](#)

## 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、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)。

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 \(116 ページ\)](#)
- [ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(56 ページ\)](#)

## 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

- [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。
  - 「**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。
  - ページリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
  - 「**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。
  - 「**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 \(112 ページ\)](#)

[音符の入力 \(168 ページ\)](#)

[空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(340 ページ\)](#)

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(56 ページ\)](#)

## 移調楽器

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

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

Dorico Elements ではすべての音符情報が実音で保存され、インストゥルメントの移調に合わせて音符が自動的に移調されます。つまり、非移調レイアウトとは異なり、移調レイアウトでは音符、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。

#### 関連リンク

[インストゥルメントピッカー \(96 ページ\)](#)

[インストゥルメントのナンバリング \(113 ページ\)](#)

[実音と移調音 \(138 ページ\)](#)

[レイアウトの移調/非移調の設定 \(138 ページ\)](#)

[実音と移調音で異なる音部記号を設定する \(557 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更 \(118 ページ\)](#)

[レイアウトの移調に従い音部記号を表示/非表示にする \(557 ページ\)](#)

## 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 (バンジョーの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 \(96 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更 \(118 ページ\)](#)

[「弦とチューニングを編集 \(Edit Strings and Tuning\)」ダイアログ \(127 ページ\)](#)

## 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。
  - 複数のインストゥルメントをプロジェクトに同時に追加したい場合は、アンサンプルを追加するかプロジェクトテンプレートを使用します。
- 

#### 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。

---

#### 関連リンク


- [インストゥルメントピッカー \(96 ページ\)](#)
- [アンサンプルの追加 \(111 ページ\)](#)
- [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 \(67 ページ\)](#)
- [ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(56 ページ\)](#)
- [再生テンプレート \(430 ページ\)](#)

## プレイヤーへの空の打楽器キットの追加

プレイ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

- 「**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「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
  - ソロプレイヤーまたはセクションプレイヤーを選択し、**[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イ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。  

  - プレイ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。
- 「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログで任意の打楽器をキットに追加します。

---

#### 関連リンク

- [「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(120 ページ\)](#)
- [インストゥルメントピッカー \(96 ページ\)](#)

## 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

- 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。
- 表示される「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログでキットを編集します。  
たとえば、グリッドまたは5線譜にインストゥルメントが表示される順番を変更できます。

---

#### 結果

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

#### 補足

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

---

## インストゥルメントの変更

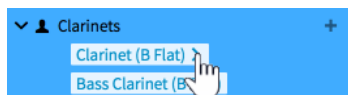
たとえばクラリネットのパートの音程が低い場合バスクラリネットに変更する場合やギターチューニングを変更する場合など、譜表にすでに入力された楽譜に影響を与えることなく、プレイヤーに割り当てられたインストゥルメントを変更できます。


### 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。

### 関連リンク

[インストゥルメントピッカー \(96 ページ\)](#)

[フレット楽器のチューニング \(115 ページ\)](#)

[移調楽器 \(115 ページ\)](#)

[「弦とチューニングを編集 \(Edit Strings and Tuning\)」ダイアログ \(127 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更 \(114 ページ\)](#)

## 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。

#### 手順

- 「プレイヤー (Players)」パネルで、以下のいずれかの操作を行なってインストゥルメントを移動します。
  - 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。

#### 補足

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

---

#### 関連リンク

[インストゥルメントの変更 \(114 ページ\)](#)

[ソロプレイヤー/セクションプレイヤーの追加 \(108 ページ\)](#)

## 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イヤーやそのプレイ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. 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、削除するインストゥルメントが割り当てられたプレイヤーのカードを展開します。
  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イヤーから削除されます。

#### ヒント

1人のプレイ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、プレイヤーを削除してもかまいません。

---

#### 関連リンク

[プレイヤーの削除 \(110 ページ\)](#)

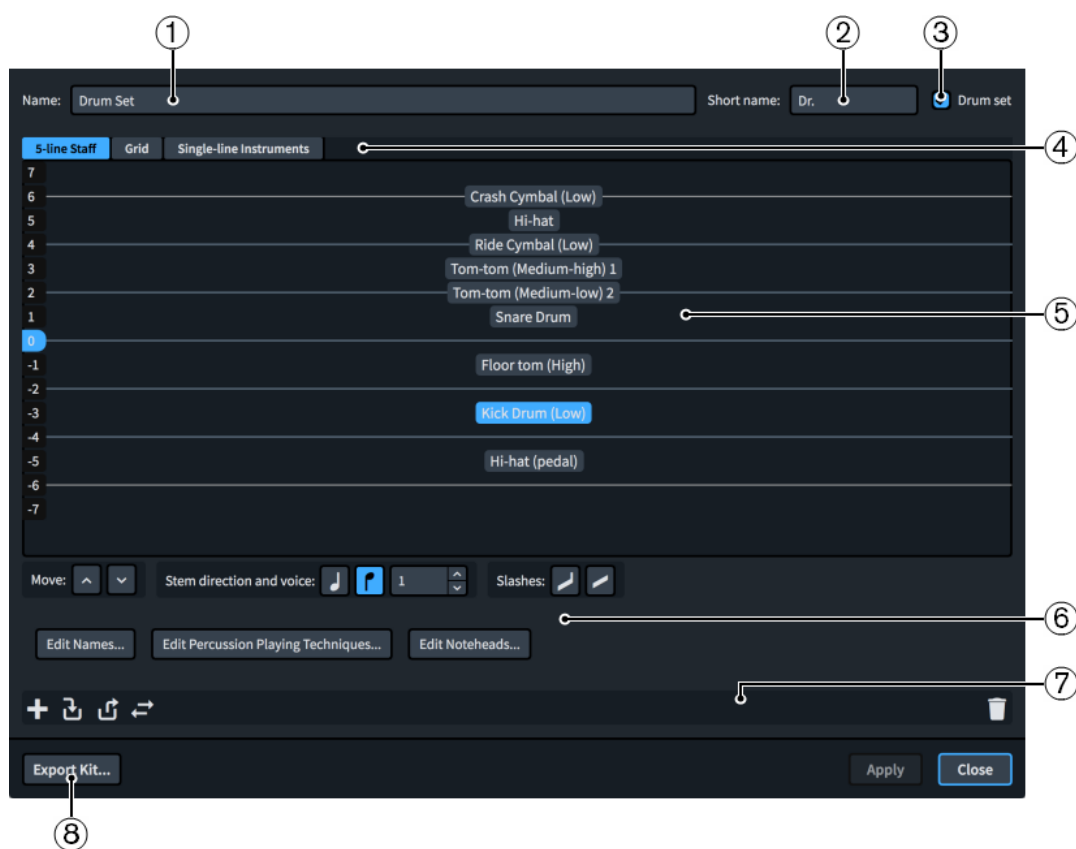
## 「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」 ダイアログ

「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プレーヤーカードを展開し、ラベルの矢印をクリックして「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」を選択します。

### 補足

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



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

#### 1 名前 (Name)

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

#### 2 略称 (Short name)

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

#### 3 ドラムセット (Drum set)

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



#### 4 表示タイプ

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

- **5 線譜 (5-line Staff):** キットのインストゥルメントは5 線譜上に表示されます。譜表のそれぞれの線および間にどのインストゥルメントが表示されるか指定できます。キットの名前を示す1つの譜表ラベルが表示されます。
- **グリッド (Grid):** キットのインストゥルメントはグリッド上に表示され、それぞれのインストゥルメントに1本ずつの線が与えられます。各線間の間隔はカスタマイズできます。各インストゥルメントの譜表ラベルは、通常の譜表ラベルより小さなフォントで表示されます。
- **1 線譜を使用するインストゥルメント (Single-line Instruments):** キットのインストゥルメントは、それぞれの線上で個別のインストゥルメントとして表示されます。各インストゥルメントには標準サイズの譜表ラベルが表示されます。

#### 5 エディター

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

#### 6 コントロール

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

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

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

#### 補足

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

#### 7 アクションバー

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 \(872 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表ラベル \(801 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(876 ページ\)](#)

[「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ \(878 ページ\)](#)

[無音程打楽器の演奏技法 \(878 ページ\)](#)

## 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。

## 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變更されます。前のインストゥルメントの入力した楽譜はすべて保持されます。

#### 補足

演奏技法固有の符頭を使用して表現された演奏技法は保持されません。

## 打楽器キットをドラムセットとして定義

個別の打楽器キットをドラムセットとして定義できます。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

[「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ \(878 ページ\)](#)

## 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]** を押しながらかlickします。

補足

グループに含めることができるのは隣り合うインストゥルメントのみです。

6. 「**追加 (Add)**」をクリックします。



---

結果

選択したインストゥルメントを含むグループが作成されます。グループにはデフォルト名が付けられますが、変更することもできます。

## グリッド表示の打楽器キット内でのグループ名の変更

グループ名はインストゥルメントラベルとして表示されます。グリッド表示を使用している打楽器キット内のグループの名前を変更できます。

---

手順

1. 「**プレーヤー (Players)**」パネルで、グリッド表示内のグループ名を変更するキットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルにカーソルを合わせると表示される矢印をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. ダイアログの一番上にある「**グリッド (Grid)**」をクリックします。
4. 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

Ride Cymbal —  
Hi-hat —  
Wood Block 1 —  
Wood Block 2   
Wood Block 3   
Tom 1 —  
Tom 2 —  
Kick Drum —

グループ化されていないグリッド表示の打楽器キット

Ride Cymbal —  
Hi-hat —  
Wood blocks   
Tom 1 —  
Tom 2 —  
Kick Drum —

ウッドブロックがグループ化されたグリッド表示の打楽器キット

関連リンク

[打楽器キットの譜表ラベル \(801 ページ\)](#)

## 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

[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 \(874 ページ\)](#)

## 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。

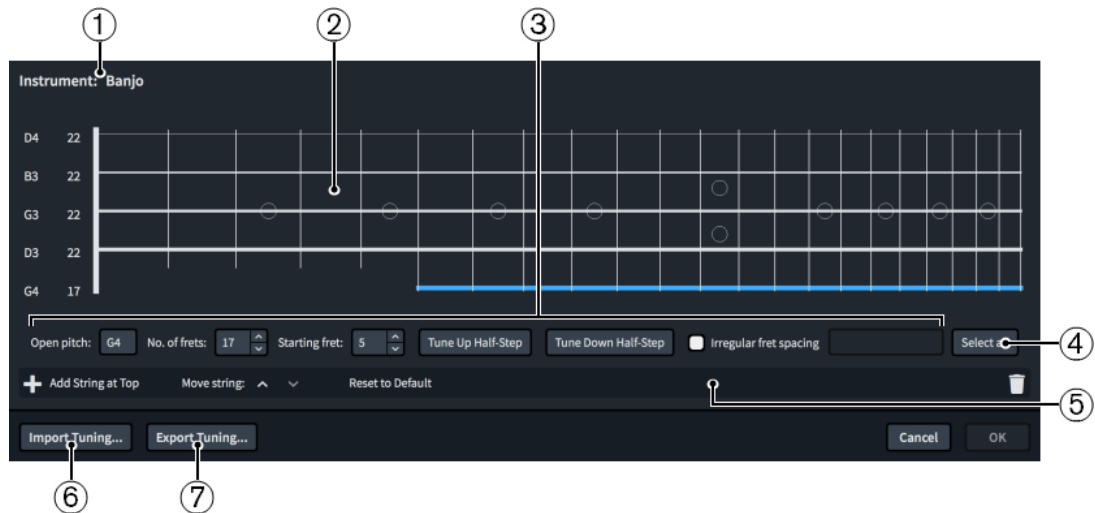
#### 関連リンク

[インストゥルメントの移動 \(118 ページ\)](#)

## 「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プレーヤーカードを展開し、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

「**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

[タブ譜 \(812 ページ\)](#)

[フレット楽器のチューニング \(115 ページ\)](#)



## 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。

### 関連リンク

[フレット楽器のチューニング \(115 ページ\)](#)

## 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。

## 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。

## プレイヤーグループ

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。プレイヤーグループには個別の角括弧が付きます。

プレイヤーのグループ化とは、プレイヤーをまとめてスコア上に配置し、グループ外のプレイ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弧を意味します。

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、単一の角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弧されます。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イ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、プレイヤーグループを必要な数だけ追加できます。

#### 補足

グループ化したインストゥルメントがオーケストラの順番通りに並んでいない場合、プレイヤーグループを追加することで、スコア上のプレイヤーの順番をプロジェクト全体で変更できます。

---

#### 関連リンク

[インストゥルメントのナンバリング \(113 ページ\)](#)

[大括弧と中括弧 \(532 ページ\)](#)

[アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(534 ページ\)](#)

## 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。

#### 前提条件

プレイヤーパネルを開いておきます。

#### 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)**」パネルの下部で「**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

[グループへのプレイヤーの追加 \(131 ページ\)](#)

[グループ間のプレイヤーの移動 \(132 ページ\)](#)

## 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 \(108 ページ\)](#)

## 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ー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人以上のプレーヤーを追加すると、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人のプレー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。
- すべてのプレー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ーヤーは、必要に応じて変更できます。

### 重要

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

### 関連リンク

[フローパネル](#) (100 ページ)

[プレーヤー](#) (107 ページ)

[レイアウト](#) (135 ページ)

[タッチェット](#) (352 ページ)

[フローに割り当てられたプレーヤーの変更](#) (134 ページ)

[レイアウトに割り当てられたフローの変更](#) (137 ページ)

[フローの読み込み](#) (72 ページ)

[フローの書き出し](#) (73 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、「**フローを追加 (Add Flow)**」をクリックします。



2. 必要に応じて、この手順を繰り返します。

### 結果

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

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

[フローの読み込み \(72 ページ\)](#)

[レイアウトに割り当てられたフローの変更 \(137 ページ\)](#)

## 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。

関連リンク

[レイアウトに割り当てられたフローの変更 \(137 ページ\)](#)

[レイアウトに割り当てられたプレイヤーの変更 \(136 ページ\)](#)

## フローに割り当てられたプレイヤーの変更

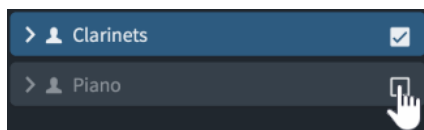
初期設定では、プロジェクトのすべてのプレイヤーがプロジェクトで作成されたすべてのフローに追加されます。たとえば、合唱の楽譜でソリストがそのフローを一切歌わない場合に、フローからプレイヤーを手動で削除したり、フローにプレイヤーを追加したりできます。

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

1. 「**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。
2. 「**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プレイヤーカードのチェックボックスをオンにします。



ヒント

複数のプレイヤーカードのチェックボックスを同時にオン/オフするには、**[Shift]** を押しながらかlick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

[プレーヤー](#) (107 ページ)

[レイアウト](#) (135 ページ)

[タレット](#) (352 ページ)

[レイアウトに割り当てられたフローの変更](#) (137 ページ)

[レイアウトに割り当てられたプレーヤーの変更](#) (136 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

1. 「**フロー (Flows)**」パネルで、削除するフローを選択します。
  2. **[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。

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リダクションを作成し、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。

---

#### 関連リンク

[ページ形式設定](#) (334 ページ)

- [フロー \(133 ページ\)](#)
- [プレーヤー \(107 ページ\)](#)
- [プレーヤー、レイアウト、フロー \(106 ページ\)](#)
- [レイアウトに割り当てられたフローの変更 \(137 ページ\)](#)
- [レイアウトに割り当てられたプレーヤーの変更 \(136 ページ\)](#)
- [プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(140 ページ\)](#)
- [レイアウト名の変更 \(144 ページ\)](#)
- [アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(534 ページ\)](#)

## レイアウトの作成

フルスコアレイアウトとパートレイアウトを複数作成できます。複数のカスタムスコアレイアウトも作成できます。

---

### 手順

- 「**レイアウト (Layouts)**」パネルの下部で、以下のレイアウトのタイプから1つをクリックします。

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



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



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



---

### 結果

「**レイアウト (Layouts)**」パネルのレイアウトのリストにレイアウトが追加されます。

### 手順終了後の項目

- レイアウトにプレーヤーやフローを割り当てることができます。
- レイアウト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

- [レイアウトのソート \(139 ページ\)](#)
- [レイアウト番号の付け直し \(139 ページ\)](#)
- [レイアウトの切り替え \(51 ページ\)](#)
- [新規タブを開く \(52 ページ\)](#)

## レイアウトに割り当てられたプレーヤーの変更

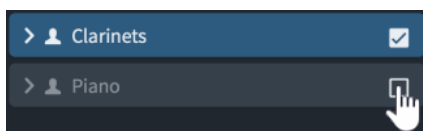
初期設定では、フルスコアレイアウトにすべてのプレーヤーが含まれ、各プレーヤーに独自のパートレイアウトが自動的に割り当てられます。たとえば、フルスコアから不要なプレーヤーを削除したい場合や伴奏者のパートにソリストの楽譜を追加したい場合などに、プレーヤーを手動でレイアウトに割り当てたりレイアウトから除外したりできます。

---

### 手順

- 「**レイアウト (Layouts)**」パネルで、割り当てられたプレーヤーを変更するレイアウトを選択します。
- 「**プレーヤー (Players)**」パネルで、レイアウトに割り当てる各プレーヤーのプレーヤーカードのチェックボックスをオンにします。





#### ヒント

複数のプレーヤーカードのチェックボックスを同時にオン/オフするには、**[Shift]** を押しながらかlickします。

3. 必要に応じて、割り当てられたプレーヤーを変更するその他のレイアウトに対して手順 1 と 2 を繰り返します。

#### 結果

プレーヤーカードのチェックボックスをオンにした場合は選択したレイアウトにプレーヤーが割り当てられ、チェックボックスをオフにした場合はレイアウトからプレーヤーが除外されます。レイアウト名を変更していない場合は、レイアウトに含まれるプレーヤー名を反映する形で自動的に更新されません。

#### 関連リンク

[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(140 ページ\)](#)

[レイアウト名の変更 \(144 ページ\)](#)

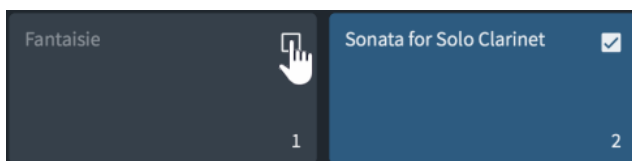
[フローに割り当てられたプレーヤーの変更 \(134 ページ\)](#)

## レイアウトに割り当てられたフローの変更

初期設定では、プロジェクトのすべてのフローがすべてのレイアウトに追加されます。レイアウトに表示しないフローを除外できます。たとえば、プロジェクトのフローに弦楽器への演奏上の指示が含まれており、それを弦楽器のパートレイアウトだけに表示したい場合などに、フローを手動でレイアウトに割り当てたりレイアウトから削除したりできます。

#### 手順

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。

#### 関連リンク

[フローに割り当てられたプレーヤーの変更 \(134 ページ\)](#)

## レイアウトの移調/非移調の設定

プロジェクト内の各レイアウトを移調するかしないかを変更できます。Dorico Elements の初期設定では、フルスコアレイアウトは移調されず、パートレイアウトは移調されます。

たとえば、フルスコアは音符を実音で表示するために移調されず、パートレイアウトは演奏者が求められるピッチで音を出すために演奏する音符を表示するよう移調されるのが一般的です。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、移調/非移調の設定を行なうレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**プレーヤー (Players)**」セクションで「**移調レイアウト (Transposing layout)**」のオン/オフを切り替えます。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

### 結果

「**移調レイアウト (Transposing layout)**」をオンにすると選択したレイアウトが移調音になり、オフにすると実音になります。

### ヒント

また、「**編集 (Edit)**」 > 「**移調音 (Transposed Pitch)**」を選択してレイアウトを移調表示に、「**編集 (Edit)**」 > 「**実音 (Concert Pitch)**」を選択してレイアウトを実音表示にできます。この操作によって、楽譜領域で現在開かれているレイアウトのみのレイアウトオプションが自動的に更新されます。

### 関連リンク

[移調楽器 \(115 ページ\)](#)

[「移調 \(Transpose\)」ダイアログ \(198 ページ\)](#)

[選択範囲の移調 \(198 ページ\)](#)

[実音と移調音で異なる音部記号を設定する \(557 ページ\)](#)

[レイアウトの移調に従い音部記号を表示/非表示にする \(557 ページ\)](#)

## 実音と移調音

Dorico Elements のレイアウトには実音と移調音を使用できます。これは、移調楽器に属する譜表上のピッチと調号に影響します。

楽譜が実音の場合、すべての音符は聴こえる音のとおり記譜されます。つまり、実音の楽譜を読む移調楽器のプレーヤーは楽譜を自分自身で移調する必要があります。たとえば、実音で C と記譜されている場合、B♭ クラリネットの奏者は C を出すためにインストゥルメントでは D を演奏する必要があります。

楽譜が移調音の場合、記譜される音符は、求められる音を出すために各楽器で演奏すべき音符です。たとえば、移調音で D と記譜されている場合、B♭ クラリネットから発せられる音は C です。

移調スコアおよび移調パートでは、インストゥルメントの移調に応じて調号も変更されます。

### 関連リンク

[選択した音符と同時に調号を移調する \(616 ページ\)](#)

[異名同音の調号 \(617 ページ\)](#)

## 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。

## 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。

関連リンク

[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(97 ページ\)](#)

## レイアウトの削除

プロジェクトのレイアウトを削除できます。たとえば、Violin I と Violin II が組み合わさったパートのみを使用する場合、それぞれの個別のパートレイアウトを削除できます。

---

手順

1. 「**レイアウト (Layouts)**」パネルで、削除するレイアウトを選択します。
2. **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。

## デフォルトレイアウトの復元

いくつかのパートレイアウトを誤って削除してしまった場合など、Dorico Elements に用意されているすべてのデフォルトのパートレイアウトを再作成できます。

---

手順

- 「**設定 (Setup)**」 > 「**デフォルトのパートレイアウトを作成 (Create Default Part Layouts)**」を選択します。

### 結果

デフォルトのパートレイアウトのセットが復元され、プロジェクトのすべてのフローを含む単一のパートレイアウトがプレ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。スコアには表示されませんが、譜表ラベルやレイアウト名に表示されるインストゥルメント名やプレイヤー名とは関係なく、ワークフローの一部として使用できます。

プレイヤー名はインストゥルメントを追加時に自動的に生成されます。

### レイアウト名

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

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

### インストゥルメント名

譜表ラベルで使用されます。つまり、各譜表のインストゥルメントラベルはそのプレイヤーが現在演奏しているインストゥルメント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](#) (113 ページ)

[テキストトークン](#) (360 ページ)

[譜表ラベル](#) (796 ページ)

[打楽器キットの譜表ラベル](#) (801 ページ)

[打楽器のレジェンド](#) (882 ページ)

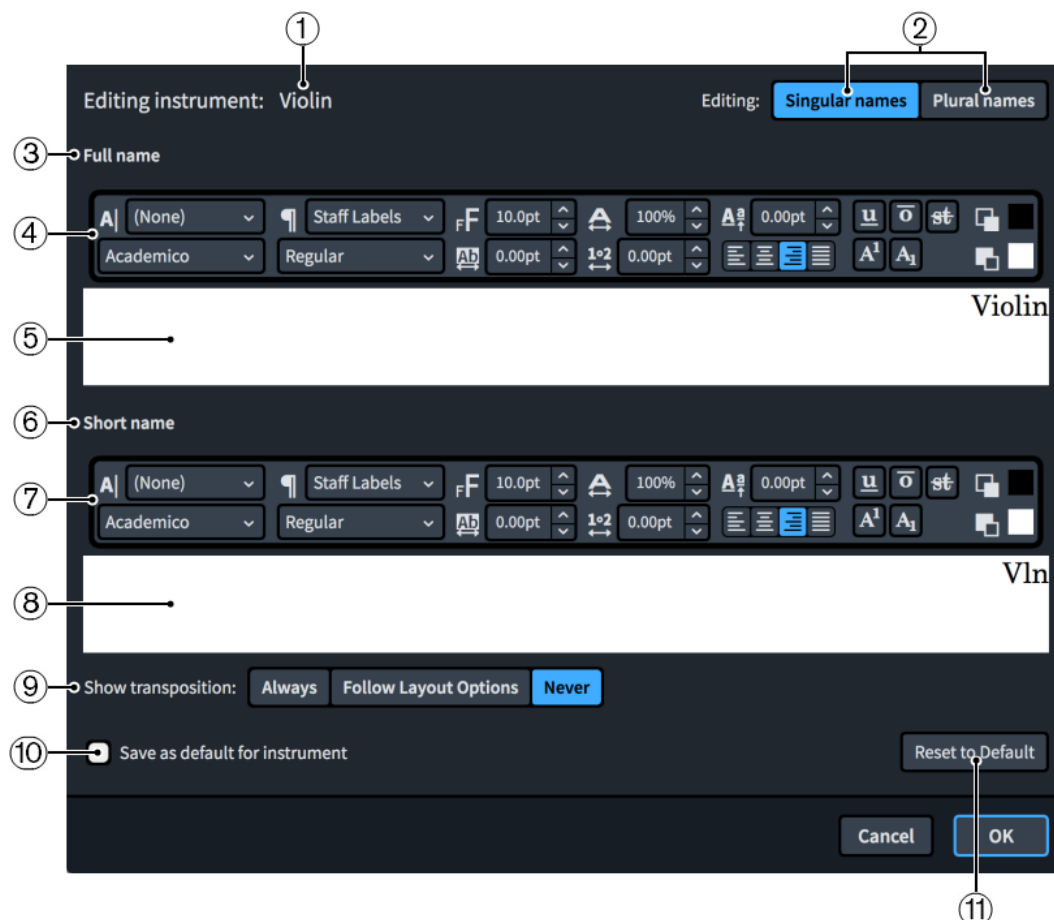
[プレイヤー](#) (107 ページ)

[レイアウト](#) (135 ページ)

## 「インストール名を編集 (Edit Instrument Names)」 ダイアログ

「インストール名を編集 (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ールの変更ラベルに使用される各インストール名の内容と形式設定を変更できます。インストール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「インストール名を編集 (Edit Instrument Names)」ダイアログを開くには、「プレイヤー (Players)」パネルでインストール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

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

5 正式名称のテキスト編集領域

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

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

補足

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

6 「略称 (Short name)」セクション

インストゥルメントの略称の外観を編集するオプションが含まれています。

7 略称のテキストエディターオプション

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

補足

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

8 略称のテキスト編集領域

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

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

補足

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

9 移調を表示 (Show transposition)

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

以下のオプションから、移調をいつ表示するかを選択できます。

- **常に表示 (Always):** 「設定 (Setup)」 > 「レイアウトオプション (Layout Options)」の「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」ページで非表示を選択していても、インストゥルメントの移調が表示されます。
- **「レイアウトオプションに従う (Follow Layout Options):** 「レイアウトオプション (Layout Options)」のレイアウトごとの設定に応じてインストゥルメントの移調が表示/非表示にされます。
- **常に非表示 (Never):** 「レイアウトオプション (Layout Options)」で表示を選択していても、インストゥルメントの移調は表示されません。

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

チェックボックスをオンにすると、ダイアログで加えた変更がデフォルトとして保存されます。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。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について、譜表ラベルに加えた変更がすべて削除され、デフォルト設定に戻ります。

関連リンク

[譜表ラベル](#) (796 ページ)

[譜表ラベルを表示/非表示にする](#) (798 ページ)

## プレイヤー名の変更

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


### 補足

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

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

---

### 手順

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

  4. **[Return]** を押します。
- 

### 結果

選択したプレイヤーのプレイヤー名が変更されます。

### 補足

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

---

## レイアウト名の変更

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

### 補足

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

---

### 手順

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



4. **[Return]** を押します。
- 

### 結果

選択したプレイヤーのレイアウト名が変更されるか、デフォルト名に戻ります。

### 補足

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

---

### 関連リンク

[インストゥルメントのナンバリング \(113 ページ\)](#)

## 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。各インストゥルメントに使用されるインストゥルメント名は変更できます。

### 補足

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

---

### 手順

1. 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、名前を変更するインストゥルメントを含むプレイヤーカードの展開矢印マークをクリックします。  
カードが展開され、プレイヤーに割り当てられたインストゥルメントが表示されます。
2. インストゥルメントラベルにカーソルを合わせると表示される矢印をクリックし、「**名前を編集 (Edit Names)**」を選択して「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログを開きます。
3. いずれかの名前フィールドに新しい名前を入力します。



- 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。
  - 「**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。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

[インストゥルメント \(112 ページ\)](#)

[「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」ダイアログ \(141 ページ\)](#)

## フロー名とフロータイトル

プロジェクトにフローを追加する場合、初期設定では「**フロー (Flow)**」に通し番号が付いたフロー名となります。フロー名の変更は「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログおよび設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルでできます。

フローの名前を入力すると、「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログの該当するフローの「**タイトル (Title)**」フィールドに、入力した名前が自動的に追加されます。フローの名前をあとから変更した場合、対応するフロータイトルが更新されます。

スコアやパートに表示されるタイトルは、{@projectTitle@} と {@flowTitle@} のテキスト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。

「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログでフローのタイトルを変更するとこのリンクが削除され、フローの名前を変更しても対応するフロータイトルが自動的に更新されなくなります。

これにより、フローのスケッチバージョンを区別したい場合などに、正式な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「**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 \(360 ページ\)](#)

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(101 ページ\)](#)

[フローパネル \(100 ページ\)](#)

## 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

- 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。

---

## 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。

---

## 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 \(148 ページ\)](#)
- [フレームレート \(151 ページ\)](#)
- [プロジェクトのフレームレートの変更 \(152 ページ\)](#)
- [タイムコード \(747 ページ\)](#)

[マーカー \(742 ページ\)](#)

[ビデオオーディオのボリュームの変更 \(151 ページ\)](#)

## サポートされるビデオ形式

Dorico Elements は、2017 年に Cubase と Nuendo に採用されたものと同じビデオエンジンを使用しています。このビデオエンジンは、一般的に使用されているほとんどのビデオ形式をサポートしています。

以下のビデオ形式がサポートされます。

- MOV: H263、H264、Apple ProRes、DV/DVCPro、Avid DNxHR コーデックなど
- MP4: H263、H264 など
- AVI: DV/DVCPro、MJPEG/PhotoJPEG など

23.976、24、24.975、25、29.97、30fps などの一般的なフレームレートはすべて、Dorico Elements で完全にサポートされています。

### 補足

- 可変フレームレートのビデオはサポートされません。
- 将来のバージョンではより多くの形式がサポートされる予定です。

サポートされる形式の詳細情報およびビデオ形式の識別方法と変更方法については、Steinberg のサポートサイトを参照してください。

[関連リンク](#)

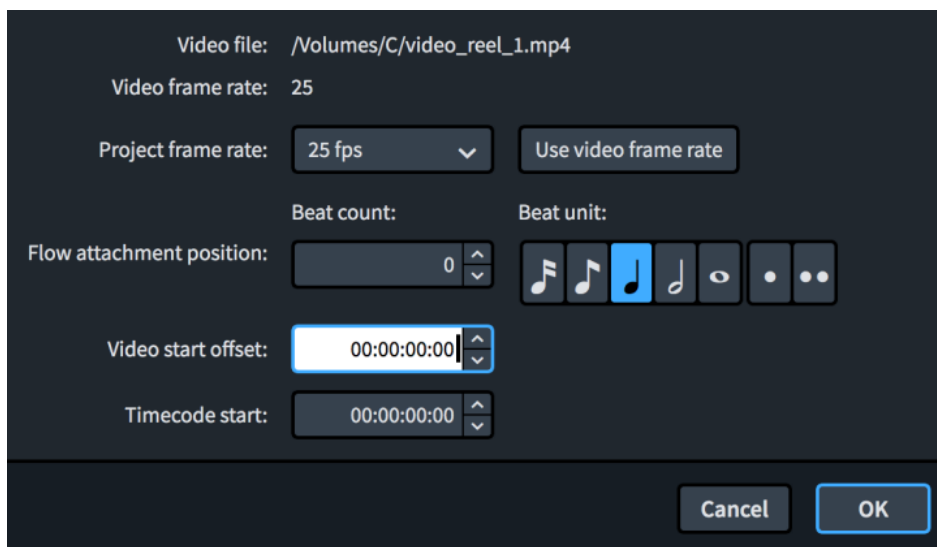
[フレームレート \(151 ページ\)](#)

## 「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

「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)」設定を組み合わせることで設定します。

#### 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 \(747 ページ\)](#)

[フローパネル \(100 ページ\)](#)

## 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ます。
2. コンテキストメニューから「ビデオ (Video)」 > 「添付 (Attach)」を選択すると エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) が開きます。
3. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、追加するビデオファイルを探して選択します。

4. 「開く (Open)」をクリックして「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログを開きます。
  5. 「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログでプロジェクトに合わせてオプションを変更します。
  6. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
- 

#### 結果

選択したビデオファイルがフローに追加され、「ビデオ (Video)」ウィンドウに表示されます。「フロー (Flows)」パネルのフローカードにフィルムリールアイコンが表示され、その横に「ビデオ開始位置のオフセット (Video start offset)」と「タイムコードの開始位置 (Timecode start)」を組み合わせたタイムコードが表示されます。

ビデオを再読み込みした場合、前の設定はすべて保持されます。

#### 関連リンク

[タイムコード \(747 ページ\)](#)

[タイムコードの開始位置の値を変更する \(748 ページ\)](#)

## ビデオの開始位置の変更

ビデオが開始される楽譜領域の位置と、その位置に合わさるビデオ内の位置の両方を変更できます。たとえば、ビデオの開始から 5 秒めを楽譜の第 3 小節の先頭に合わせることができます。

#### 手順

1. 設定モードで、以下のいずれかの操作を行なって「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログを開きます。
    - ビデオをフローに追加します。
    - 「フロー (Flows)」パネルで、フローを右クリックし、コンテキストメニューから「ビデオ (Video)」>「プロパティ (Properties)」を選択します。
  2. 「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログで、「フローのアタッチメント位置 (Flow attachment position)」と「ビデオ開始位置のオフセット (Video start offset)」の両方またはいずれか一方の値を変更します。
  3. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
- 

#### 結果

「フローのアタッチメント位置 (Flow attachment position)」の値を変更すると、ビデオが開始される楽譜内の位置が変更されます。

「ビデオ開始位置のオフセット (Video start offset)」の値を変更すると、「フローのアタッチメント位置 (Flow attachment position)」にあたるビデオ内の位置が変更されます。

たとえば、「ビデオ開始位置のオフセット (Video start offset)」を「00:00:05:00」に変更し、「フローのアタッチメント位置 (Flow attachment position)」を「8」に変更すると、ビデオの 5 秒めが楽譜の 8 拍めに一致します。

#### 補足

- 最初に設定されている位置は 0 です。そのため、「フローのアタッチメント位置 (Flow attachment position)」を「8」に設定した場合、拍子記号が 4/4 であれば、第 3 小節の 1 拍めにフローのアタッチメントが行なわれます。
  - 「ビデオ開始位置のオフセット (Video start offset)」を変更すると、ビデオのどの部分が「フローのアタッチメント位置 (Flow attachment position)」に合わさるかが変更されますが、この位置より前のビデオが切り取られるわけではありません。フローの中に収まる限り、その位置より前のビデオ素材も表示されます。
-

関連リンク

[タイムコード \(747 ページ\)](#)

[タイムコードの開始位置の値を変更する \(748 ページ\)](#)

## 「ビデオ (Video)」 ウィンドウを表示/非表示にする

モードに関係なく、「ビデオ (Video)」 ウィンドウはいつでも表示/非表示を切り替えられます。たとえば、楽譜領域で作業をしているときに、非表示にして視界に入らないようにできます。

---

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、「ビデオ (Video)」 ウィンドウの表示/非表示を切り替えます。
  - [F4]** を押します。
  - ツールバーの「ビデオを表示 (Show Video)」をクリックします。



- 「ウィンドウ (Window)」 > 「ビデオ (Video)」 を選択します。

---

結果

「ビデオ (Video)」 ウィンドウの表示/非表示が切り替わります。このウィンドウは、「ウィンドウ (Window)」 メニューの「ビデオ (Video)」 の横にチェックマークがある場合は表示され、ない場合は表示されません。

関連リンク

[ツールバー \(39 ページ\)](#)

## 「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。

## 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聴こえなくなります。

#### 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 \(428 ページ\)](#)

## 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24fps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48fpsで公開されています。

Dorico Elements は23.976fpsから60fps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29.97fps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 \(747 ページ\)](#)

## 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で構成されるツールボックスやパネルが表示されます。

記譜モードに切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- **[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

プロパティの多くはレイアウト固有のものです。あるレイアウトでアイテムのプロパティを変更しても、他のレイアウトにある同じアイテムには影響しません。ただし、プロパティの変更を他のレイアウトにコピーできます。

### 関連リンク

[プロパティ設定を別のレイアウトにコピーする \(358 ページ\)](#)

## 音符ツールボックス

音符ツールボックスのツールを使用すると、音符を修正したり入力する音符のタイプを変更したりできます。音符ツールボックスは、記譜モードのウィンドウの左側にあります。

### 付点音符 (Dotted Notes)



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、または付点と音を入力します。既存の音符を編集するときは、このツールを使用して既存の音符、休符、和音への付点の追加や削除を実行できます。

また、**[.]** (ピリオド) を押して「付点音符 (Dotted Notes)」のオン/オフを切り替えることもできます。**[Alt/Opt]+[.]** (ピリオド) を押して音符の付点の数を増やせます。

### 休符 (Rests)



このオプションをオンにすると、音符ではなく、現在選択しているデュレーションの休符を入力できます。

**[,]** (コンマ) を押して休符の入力を開始/終了することもできます。

### 和音 (Chords)



このオプションをオンにすると、同じ位置に複数の音符を追加して、和音を作成できます。この機能を使用すると、音符の入力後にキャレットが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。

### 連符 (Tuplets)



このオプションをクリックすると、指定された位置に、3 連符の角括弧と対応する数の休符が入力されます。連符で連結された音符には、角括弧は使用されません。

連符のポップオーバーを使用すると、5連符など、その他のタイプの連符を入力できます。

#### 装飾音符 (Grace Notes)



このオプションをオンにすると、現在の位置に通常の音符のかわりに装飾音符を入力できます。

[/] を押して装飾音符の入力を開始/終了することもできます。

#### 挿入 (Insert)



このオプションをオンにすると、音符を上書きするのではなく、入力した音符が既存の楽譜のキャレットの前に挿入されます。同様に、挿入モードがオンの状態で音符のデュレーションを短くすると、音符間に休符を残さずに音符同士を近づけます。また、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。

#### 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。

### 選択 (Select)



マウス入力を有効化/無効化します。マウス入力を無効にすると、譜表をクリックして音符を入力することはできません。

#### 関連リンク

[付点音符の入力 \(175 ページ\)](#)

[和音の入力 \(190 ページ\)](#)

[連符の入力 \(191 ページ\)](#)

[装飾音符の入力 \(189 ページ\)](#)

[マウス入力の有効化/無効化 \(172 ページ\)](#)

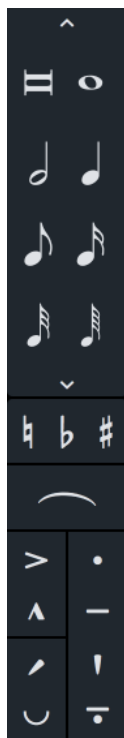
[拍子記号の入力方法 \(215 ページ\)](#)

## 音符パネル

音符パネルには、音符や休符のデューレーションを選択し、臨時記号、スラー、アーティキュレーションを入力できるボタンがあります。このパネルは記譜モードのウィンドウの左側にあります。

音符パネルの表示/非表示を切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

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



音符パネルの上部には、音符の入力または既存の音符のデュ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

[音符の入力](#) (168 ページ)

[臨時記号の入力](#) (185 ページ)

[アーティキュレーションの入力](#) (205 ページ)

[スラーの入力](#) (207 ページ)

## プロパティパネル (記譜モード)

記譜モードのプロパティパネルには、音符と記譜記号を変更できるクイックアクセスプロパティが表示されます。これは音符の入力中に行なうことも、既存の音符に対して行なうこともできます。このパネルは、記譜モードのウィンドウの下部にあります。

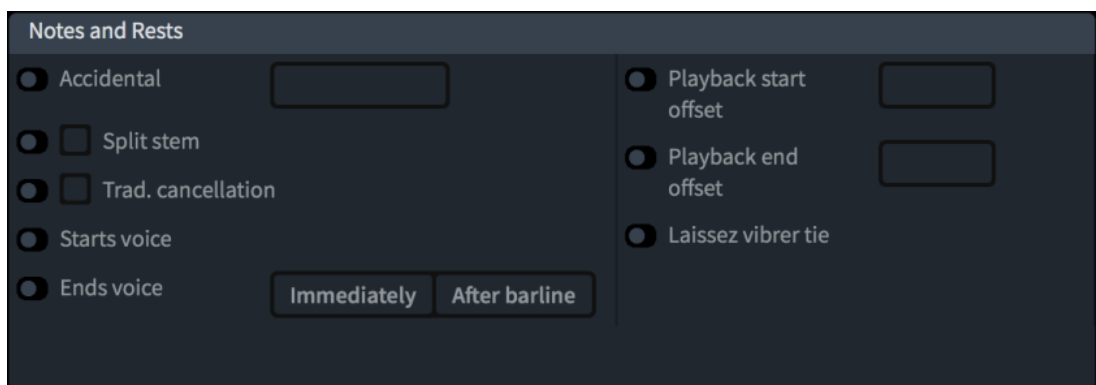
プロパティパネルには、各記譜項目のプロパティのグループが表示されます。楽譜領域で音符または項目を選択すると、選択した音符または項目の編集に必要なグループおよびオプションがプロパティパネルに表示されます。

### 補足

- タイプが異なる記譜項目を複数選択した場合、選択した項目すべてに共通するグループのみ表示されます。たとえば、スラーを選択した場合、プロパティパネルには「一般 (Common)」および「スラー (Slurs)」グループが表示されます。一方、スラーと音符を選択した場合は、「一般 (Common)」グループのみ表示されます。
- プロパティの多くはレイアウト固有のものです。あるレイアウトでアイテムのプロパティを変更しても、他のレイアウトにある同じアイテムには影響しません。ただし、プロパティの変更を他のレイアウトにコピーできます。

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

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



記譜モードのプロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループ

## 個々の音符とアイテムのプロパティを変更する

たとえば、いくつかのクレッシェンドだけをヘアピンではなくテキストとして表示する場合など、個々の音符と記譜記号のプロパティを個別に変更できます。

### 補足

変更できるのは音符と記譜記号全体のプロパティのみです。たとえば、ペダル線が複数の組段をまたいでいる場合、一方の組段の線のスタイルを変更して、もう一方は元のスタイルを維持するということはできません。

### 手順

1. 楽譜領域で音符または記譜項目を選択します。
2. プロパティパネルが非表示になっている場合は、以下のいずれかの操作を行なって表示します。
  - **[Ctrl]/[command]+[8]** を押します。
  - ウィンドウ最下部の展開矢印マークをクリックします。
  - 「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**下部のパネルを表示 (Show Bottom Panel)**」を選択します。
3. プロパティパネルで任意のプロパティを変更します。

### 結果

音符または記譜項目全体が変更されます。変更内容は、すぐに楽譜領域に表示されます。

### 補足

プロパティの多くはレイアウト固有です。たとえば、譜表に対するアイテムの位置をフルスコアレイアウトで変更しても、対応するパートレイアウトのアイテムの配置には影響しません。ただし、プロパティの設定は他のレイアウトにコピーできます。

### 関連リンク

[プロパティ設定を別のレイアウトにコピーする \(358 ページ\)](#)

[アイテムの外観のリセット \(315 ページ\)](#)

[アイテムの位置をリセットする \(315 ページ\)](#)

## 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ーの表示や編集を実行したりできるビデオパネルの表示/非表示を切り替えます。

### リハーサルマーク (Rehearsal Marks)



選択した位置にリハーサルマークを挿入します。

### テキスト (Text)



選択した位置にテキストを挿入するためのテキストエディターを開きます。

### 歌詞 (Lyrics)



譜表で選択した音符の上に、歌詞を入力できる歌詞のポップオーバーを開きます。

### コード記号 (Chord Symbols)



譜表で選択した音符の上に、コード記号を入力できるコード記号のポップオーバーを開きます。

### フィンガリング (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

[記譜記号の入力 \(205 ページ\)](#)

[記譜モードのテキストエディターオプション \(303 ページ\)](#)

[「ビデオのプロパティ \(Video Properties\)」ダイアログ \(147 ページ\)](#)

## 記譜パネル

記譜パネルには、記譜ツールボックスでの選択に応じて、楽譜に使用するさまざまな記譜項目が表示されます。記譜パネルは、記譜モードのウィンドウの右側にあります。

入力する記譜記号を探し、その記譜記号を入力したあと楽譜領域のサイズを広げるなど、記譜パネルの表示/非表示はいつでも切り替えることができます。

#### 関連リンク

[パネルの表示/非表示 \(20 ページ\)](#)

## 入力と編集

Dorico Elements では、楽譜の入力と編集が区別されています。

### 入力

キャレットが表示されていれば、楽譜を新たに入力できます。音符と記譜記号を入力するにはキャレットを有効にする必要があります。キャレットを有効にするとデュレーション、付点、臨時記号、アーテ



イキュレーションを指定できるため、音符ツールボックスと音符パネルでツールやアイテムを選択すると、入力しようとしている音符または和音に影響します。そのあと、スコアへ音符をクリックして入力するか、コンピューターキーボードで音符の文字名を押して入力するか、MIDI キーボードで音符または和音を演奏して、ピッチを指定します。

キャレットが有効になっている場合、音符と記譜記号はキャレットの位置に入力されます。

楽譜領域で音符や和音が選択されていない場合、キーボードショートカットを押すか音符パネルでクリックしてデュレーションを選択すると、マウス入力が有効になります。譜表上でマウスポインターを移動すると、シャドー音符が入力する位置に表示され、クリックすると実際に音符が入力されます。

#### 補足

マウス入力を無効にすると、この状況でマウス入力が始まりなくなります。

## 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](#) (305 ページ)

[キャレット](#) (164 ページ)

[音符の入力](#) (164 ページ)

[記譜記号の入力](#) (205 ページ)

## マウス入力の設定

Dorico Elements のマウス入力機能を定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 \(58 ページ\)](#)

## 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]+[,]** (コンマ) を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. ページリストの「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」をクリックします。
3. 「**編集 (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す。

#### 関連リンク

[記譜記号の入力 \(205 ページ\)](#)

## 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

[位置](#) (36 ページ)

[キャレット](#) (164 ページ)

[手動でのキャレットの移動](#) (168 ページ)

[イベントディスプレイ](#) (378 ページ)

[トラック](#) (385 ページ)

[音符の入力](#) (168 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](#) (48 ページ)

[キーボードショートカットの割り当て](#) (63 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](#) (636 ページ)

[音符の入力](#) (168 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す。



### キュレット

キュレットの外観は、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

キュレットは、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ピッチを変更できます。



「デュレーションをロック (Lock to Duration)」をオンにしたときのキャレット

### 装飾音符 (Grace Notes)

キャレットが元の長さよりも短く表示されます。キャレットの位置に装飾音符を入力できます。



装飾音符を入力中のキャラット

### 声部

複数の声部を入力している場合、キャラットには以下が表示されます。

- 左下にプラス記号
- 音符を入力している声部の番号
- 声部の符尾の方向を示す、符尾が上向きまたは下向きの音符の記号



新規の符尾が下向きの声部に音符を入力中のキャラット



新規の符尾が上向きの声部 2 に音符を入力中のキャラット

### スラッシュ付き声部

キャラットの横の音符はスラッシュ符頭を示します。

複数のスラッシュ付き声部を入力している場合、キャラットには以下が表示されます。

- 左下にプラス記号
- 音符を入力するスラッシュ付き声部の番号
- 声部の符尾の方向と有無を示す、符尾が上向き、下向き、または符尾のないスラッシュ音符の記号



符尾が上向きのスラッシュ付き声部に音符を入力中のキャラット



新規の符尾が上向きのスラッシュ付き声部 2 に音符を入力中のキャラット



新規の符尾なしのスラッシュ付き声部に音符を入力中のキャラット

### 打楽器キット

打楽器キットに音符を入力しているときは、キャラットが通常よりもかなり短く表示されます。現在音符を入力しているキットインストゥルメントの名前がリズムグリッドの上に表示されます。

Sn. Dr.  
| | | |



打楽器キットに音符を入力中のキャレット

### タブ譜

タブ譜に音符を入力しているときは、キャ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 \(190 ページ\)](#)

[リズムを変えずに音符のピッチを変更する \(197 ページ\)](#)

[装飾音符の入力 \(189 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(176 ページ\)](#)

[打楽器キットの音符の入力 \(181 ページ\)](#)

[タブ譜への音符の入力 \(184 ページ\)](#)

## キャレットの有効化/無効化

キャ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、キャレットの位置に音符や記譜記号を入力できます。キャ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。
- 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 \(168 ページ\)](#)

[モードの機能 \(19 ページ\)](#)

[マウス入力の有効化/無効化 \(172 ページ\)](#)

[音符の入力 \(168 ページ\)](#)

[記譜記号の入力 \(205 ページ\)](#)

## 複数の譜表にキュレットを伸ばす

複数の譜表をまたぐようにキュ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プロードすることもできます。

### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、キュ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。
- 以下のいずれかの操作を行なって、キュ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。
- 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 \(179 ページ\)](#)

## 手動でのキュレットの移動

キュレットは音符を入力すると自動的に移動しますが、手動で移動することもできます。たとえば、和音を入力しているとき、キュ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、キュ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ュ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ュレットを次の位置に進めるには、**[Space]** を押します。
  - 次/前の小節にキュレットを移動するには、**[Ctrl]/[command]+[→]/[Ctrl]/[command]+[←]** を押します。
  - 上/下の譜表にキュレットを移動するには、**[↑]/[↓]** を押します。
  - 組段の一番上/一番下の譜表にキュ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 \(190 ページ\)](#)

## 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

- 音符の入力中は、音符を入力する前に、各音符のデュレーション、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必要があります。このことは、すべての入力方法に当てはまります。
- 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、入力する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。
- 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。
- MIDI デバイスを使用して音符を入力する場合は、使用する MIDI デバイスを接続しておきます。

---

#### 手順

1. 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。
    - ウィンドウの左側にある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. 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。
  5. 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。
  6. 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。
7. 必要に応じて、**[Space]** を押すと音符を入力することなくキャ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ャレット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、音符はキャ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。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

入力したあとの音符は、別の位置や別の譜表に移動できます。

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

- [ピッチの入力設定の変更 \(171 ページ\)](#)
- [キャレット \(164 ページ\)](#)
- [リズムグリッド \(162 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(168 ページ\)](#)
- [手動でのキャレットの移動 \(168 ページ\)](#)
- [既存の音符の上/下に音符を追加 \(194 ページ\)](#)
- [音符の位置の移動 \(642 ページ\)](#)
- [譜表をまたぐ連桁の作成 \(523 ページ\)](#)
- [拍に従う連桁グループ \(517 ページ\)](#)
- [音符と休符のグループ化 \(530 ページ\)](#)
- [拍子のカスタム連桁グループを作成する \(530 ページ\)](#)
- [暗黙の休符と明示的な休符 \(777 ページ\)](#)
- [タイ \(834 ページ\)](#)
- [調号 \(612 ページ\)](#)
- [ビュータイプ \(49 ページ\)](#)
- [配置ツール \(320 ページ\)](#)
- [音符の入力時/選択時に音符を再生/ミュートする \(312 ページ\)](#)
- [タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更 \(814 ページ\)](#)
- [休符の入力 \(186 ページ\)](#)
- [MIDI 入力デバイスの無効化 \(205 ページ\)](#)
- [括弧付きの符頭 \(645 ページ\)](#)

## 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

[音符の入力](#) (168 ページ)

[和音の入力](#) (190 ページ)

[個々の音符のピッチの変更](#) (195 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](#) (168 ページ)

[MIDI 録音を使用した音符の入力](#) (200 ページ)

[レイアウトの移調/非移調の設定](#) (138 ページ)

## マウス入力の有効化/無効化

コンピューターキーボードまたは MIDI デバイスだけを使用して音符を入力したい場合などに、マウス入力を有効化/無効化できます。マウス入力を無効にすると、別のアイテムをクリックして音符の入力を終了できます。

### 手順

- 音符ツールボックスで、「**選択 (Select)**」をオン/オフにします。

### 結果

「**選択 (Select)**」をオフにすると、現在のプロジェクトのマウス入力が有効になります。「**選択 (Select)**」をオンにすると、現在のプロジェクトのマウス入力が無効になります。

### ヒント

マウス入力を有効にするか無効にするかのデフォルト設定は、「**環境設定 (Preferences)**」の「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」ページにある「**マウスを使用した音符入力を有効にする (Enable note input using the mouse)**」のオン/オフを切り替えることで変更できます。

### 例



「**選択 (Select)**」をオフにした状態



「**選択 (Select)**」をオンにした状態

### 関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)

## 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。
  - ウィンドウの左側にある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。

### 関連リンク

[音符パネル \(156 ページ\)](#)

[Dorico Elements のキーボードショートカット \(14 ページ\)](#)

[音符の入力 \(168 ページ\)](#)

## 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。
  - ウィンドウの左側にある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)」 > 「デュレーションを延長 (Lengthen Duration)」を選択します。
  - 音符の長さを半分にするには、「記譜 (Write)」 > 「デュレーションを編集 (Edit Duration)」 > 「デュレーションを短縮 (Shorten Duration)」を選択します。
  - 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。

## 音符/休符のデュレーションの強制

Dorico Elements は、現在の拍子記号と小節内の音符/休符の位置に応じて、自動的に音符/休符を適切に記譜し、連桁で連結します。音符/休符のデュレーションを強制して記譜記号を指定できます。

たとえば、6/8 の小節の最初に 2 分音符を入力すると、符点 4 分音符と 8 分音符がタイでつながれて記譜されます。これは、表記規則によれば、6/8 の小節が 8 分音符 3 つからなる 2 つのグループに分割されるためです。これを 2 分音符 (8 分音符 4 つ) に反映するために、Dorico Elements は音符を自動的に分割して正しいグループを表示しますが、音符のデュレーションを強制して、かわりに 2 分音符を表示できます。

#### ヒント

たとえば、6/8 で 4 分音符のグループを 3 つ表示してヘミオラを表わすなど、譜表上のすべての音符のデュレーションを強制して別の拍子に見せたい場合は、それらの譜表だけに拍子記号を入力することで、その拍子に従って音符をグループ化することもできます。そのあと、必要に応じて拍子記号を非表示にできます。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - デュレーションを強制する音符を選択します。
2. デュレーションを強制された休符を入力するには、**[,]** (コンマ) を押して休符の入力をオンにします。
3. **[0]** を押して「デュレーションを強制 (Force Duration)」をオンにします。
4. 任意のデュレーションを選択します。

#### 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 \(777 ページ\)](#)

[音符の入力 \(168 ページ\)](#)

[休符の入力 \(186 ページ\)](#)

[音符/休符のデュレーションの選択 \(172 ページ\)](#)

[拍に従う連桁グループ \(517 ページ\)](#)

[拍子のカスタム連桁グループを作成する \(530 ページ\)](#)

[明示的な休符を暗黙の休符に変換する \(778 ページ\)](#)

## 付点音符の入力

「付点音符 (Dotted Notes)」ツールを使用すると、付点音符の入力や既存の音符への付点の追加を行なえます。最大で4つの付点が付いた音符を入力できます。

手順

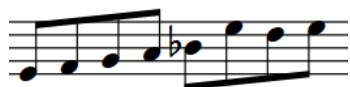
1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 付点を追加する既存の音符を選択します。
2. 複数の譜表に同時に付点音符を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 入力する音符の長さに対応する数字キーをコンピューターのキーボードで押します。  
たとえば、8分音符の場合は **[5]**、4分音符の場合は **[6]**、2分音符の場合は **[7]** を押します。
4. **[.]** (ピリオド) を押して「付点音符 (Dotted Notes)」をオンにします。
5. 必要に応じて、**[Alt/Opt]+[.]** (ピリオド) を押して付点の数を変更します。  
音符ツールボックスの「付点音符 (Dotted Notes)」のマークは、現在の付点の数に応じて変化します。最大で4つの付点が付いた音符を入力できます。
6. 必要に応じて、**[O]** を押して「デュレーションを強制 (Force Duration)」をオンにします。  
「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. **[.]** をもう一度押して「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

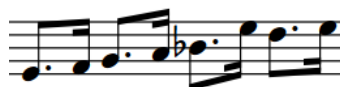
音符の入力中は、「付点音符 (Dotted Notes)」をオフにするか音符のデュレーションを変更するまで音符が付点音符として入力されます。

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 \(530 ページ\)](#)

[キャレットの有効化/無効化 \(167 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(168 ページ\)](#)

[挿入モードでの音符の挿入 \(180 ページ\)](#)

## 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. **[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



符尾が上向きの2つめの声部を追加したときのキャレット

4. 必要に応じて、手順3を何度でも繰り返します。  
たとえば、音符が含まれていない譜表上に新しい声部を作成すると、符尾が下向きの1つめの声部に音符を入力できますが、譜表上の符尾が上向きの2つめの声部に音符を入力したければ、すぐに別の新しい声部を作成することもできます。
5. 任意の音符を入力します。
6. 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。
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。音符はキャレ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。

キャレットの横の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 of 2つの声部と符尾が下向き of 2つの声部がある場合の順序は、符尾が上向き of 声部 1、符尾が下向き of 声部 1、符尾が下向き of 声部 2、符尾が上向き of 声部 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レット



符尾が下向きの声部 1 に音符を入力中のキャレット



新規の符尾が上向きの声部 2 に音符を入力中のキャレット

## 関連リンク

[キャレット](#) (164 ページ)

[リズムグリッド](#) (162 ページ)

[音符の入力](#) (168 ページ)

[既存の音符の上/下に音符を追加](#) (194 ページ)

[声部](#) (889 ページ)

[特定の声部に小節休符を入力する](#) (187 ページ)

[ステータスバー](#) (48 ページ)

[声部カラーを表示/非表示にする](#) (890 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. **[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



符尾なしの1つめのスラッシュ付き声部を追加したときのキャレット



符尾が上向きの2つめのスラッシュ付き声部を追加したときのキャレット

4. 必要に応じて、手順3を何度でも繰り返します。

たとえば、スラッシュ付き声部に音符が含まれていない譜表上に新しいスラッシュ付き声部を作成すると、符尾が上向きの1つめのスラッシュ付き声部に音符を入力できます。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。

5. 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。

6. 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。

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

結果

キャレットの記号で示されているように、音符が新しいスラッシュ付き声部に入力されます。キャレットの横のスラッシュ音符記号は、現在選択されている、音符が入力される声部を示すために変化します。

声部は何度でも切り替えることができます。

補足

- 別の声部/スラッシュ付き声部にすでに音符が含まれている譜表上で新しいスラッシュ付き声部に音符を入力した場合、同じ位置にすでに存在する音符の符尾の方向とスラッシュ付き声部の譜表上の位置は、必要に応じて自動的に変更されます。
- 1つの譜表にいずれかのタイプの声部が3つ以上ある場合は、設定された順序ですべての声部を順に切り替える必要があります。たとえば、符尾が上向きの2つの声部と符尾が下向きの2つの声部とスラッシュ付き声部がある場合の順序は、符尾が上向きの声部1、符尾が下向きの声部1、符尾が下向きの声部2、符尾が上向きの声部2、スラッシュ付き声部となります。

例



符尾が上向きのスラッシュ付き声部  
1に音符を入力中のキャラット



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ラット



新規の符尾が上向きのスラッシュ付  
き声部2に音符を入力中のキャラ  
ット

関連リンク

[スラッシュ付き声部 \(893 ページ\)](#)

[スラッシュ符頭 \(767 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の入力 \(301 ページ\)](#)

## 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、キャラ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、キャラットが伸びているすべての譜表のキャラ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ラ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ドされます。

関連リンク

[キャレット](#) (164 ページ)

[音符の入力](#) (168 ページ)

[和音の入力](#) (190 ページ)

[記譜記号の入力](#) (205 ページ)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ](#) (58 ページ)

## 挿入モードでの音符の挿入

挿入モードでは、音符を上書きすることなく既存の音符の前に音符を入力できます。この場合、1つ前の位置に新しい音符が入力されると同時に既存の音符が後ろに移動します。

### 補足

挿入モードでは和音を入力できません。

手順

1. 記譜モードで音符を入力します。
2. 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す。
3. 入力する音符の長さに対応する数字キーをコンピューターのキーボードで押します。  
たとえば、8分音符の場合は **[5]**、4分音符の場合は **[6]**、2分音符の場合は **[7]** を押します。
4. **[I]** を押して挿入モードを有効にします。  
挿入モードでは、キャレットの上にV字、下に逆向きのV字が表示されます。



5. 以下のいずれかの操作を行なって、使用するピッチを入力します。
  - キーボードで対応する文字を押します。
  - 音符を入力する位置の譜表をクリックします。  
音符を入力する位置にマウスを合わせると、シャドー符頭が表示されます。
  - MIDI キーボードで音符を演奏します。
6. 必要に応じて、**[I]** をもう一度押して挿入モードを無効にし、通常の音符入力に戻ります。
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位置にある既存の音符を上書きすることなく、キャレットの位置またはクリックした位置の既存の音符の前に音符が入力されます。キャレットのあとの既存の音符は後ろに移動します。

関連リンク

[キャレット](#) (164 ページ)

[リズムグリッド](#) (162 ページ)

## 打楽器キットの音符の入力

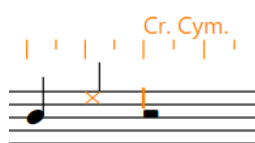
あらゆる表示タイプを使用する打楽器キットのすべての打楽器で音符を入力できます。打楽器キットに音符を入力するときのキャラットは、有音程楽器の譜表に音符を入力するときのキャラットよりも短く表示されます。

打楽器キットのキャラットは、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せん。

キャラットで現在選択している打楽器またはスラッシュ付き声部の名前と適用される演奏技法は、リズムグリッドディスプレイのすぐ上に表示されます。

### 補足

5 線譜表示を使用している場合は、打楽器キットのスラッシュ付き声部にのみ音符を入力できます。



5 線譜キット表示でのインストゥルメントの音符の追加

### 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打楽器キット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、キャラットを上下に動かし、さまざまなインストゥルメントに音符を入力します。
  - 上に動かすには **[↑]** を押します。
  - 下に動かすには **[↓]** を押します。
4. 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、**[Shift]+[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、**[Shift]+[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。

5. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を入力します。
  - 5 線譜表示: 「**環境設定 (Preferences)**」で設定した音部記号の譜表上の位置に従って、コンピューターキーボードの文字を押すか、MIDI キーボードで音符を演奏します。たとえば、「**ト音記号 (Treble G clef)**」が設定されているときに 5 線譜の第 3 線に割り当てられたインストゥルメントの音符を入力するには **[B]** を押します。
  - グリッドおよび 1 線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプ: 現在、線上にキャ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。

- すべてのキット表示タイプ: リズムグリッドの上に表示されるインストゥルメントと演奏技法の音符を入力するには [Y] を押します。
- すべてのキット表示タイプ: 音符を入力する譜表上の、音符を入力する位置をクリックします。

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

#### 関連リンク

[キャレット \(164 ページ\)](#)

[打楽器キットとドラムセット \(872 ページ\)](#)

[打楽器キットの音符入力の設定 \(182 ページ\)](#)

[「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ \(878 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表で音符の演奏技法を変更する \(873 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)

## 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 \(58 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(120 ページ\)](#)

[打楽器キットの音符の入力 \(181 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表で音符の演奏技法を変更する \(873 ページ\)](#)

## 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。

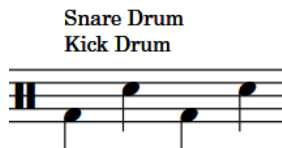
ただし、打楽器キットで音符を入力すると、Dorico Elements はキャラットの現在の位置に最も近い譜表上の位置ではなく、最後に入力した音符と符尾の方向が同じ音符の譜表上の位置を選択します。これにより、打楽器キットで使用される一般的な音符のパターンを簡単に入力できます。

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

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)

[符尾の方向 \(817 ページ\)](#)

## 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、キャレットは標準の 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レットを手動で進める必要があります。

#### 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キャ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。
  - ウィンドウの左側にある音符パネルで入力する音価を選択します。
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、キャ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、キャ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ュレットを次の位置に進めるには、**[Space]** を押します。
- 次/前の小節にキュ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、音符はキュレットが表示された弦のキュ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。音符はキュレットを手動で移動するまでそのキュ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す。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。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

[キュレット \(164 ページ\)](#)

[手動でのキュレットの移動 \(168 ページ\)](#)

[タブ譜 \(812 ページ\)](#)

[音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする \(813 ページ\)](#)

[タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更 \(814 ページ\)](#)

## 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<sub>b</sub> を入力する場合などに限られません。

これは MIDI キーボードを使用しているときにも当てはまりますが、自動的に選択された音符が期待する音符でない場合は書き換えることもできます。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 臨時記号を追加する、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

- 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 \(487 ページ\)](#)

[音符の入力 \(168 ページ\)](#)

[個々の音符のピッチの変更 \(195 ページ\)](#)

[音符の書き換え \(196 ページ\)](#)

## MIDI 入力中の臨時記号の選択

Dorico Elements は MIDI データを解釈して臨時記号を作成し、プリセットルールに従って音符の表記を決定します。

Dorico Elements では、必要に応じて臨時記号が自動的に表示されます。調号とコンテキストに基づいてシャープまたはフラットが選択されます。

このアルゴリズムには、連続する音符や和音の間隔と調号が反映されます。そのため、Dorico Elements はシャープの付いた調ではシャープの臨時記号を、フラットの付いた調ではフラットの臨時記号を優先的に選択します。臨時記号の表記を変更した場合、スコア上でその音符を再び使用すると、Dorico Elements は常にその表記設定に従います。

調号の範囲外の臨時記号が付いた音符を入力した場合、数字が増えるとシャープが使用され、数字が減るとフラットが使用されます。また、表記も垂直方向に計算されます。つまり、ディミニッシュ 4th ではなくメジャー 3rd のように、できるだけシンプルな間隔が生成されます。

初期設定では、楽譜がどのように展開するかに応じて、臨時記号の表記がさかのぼって変更されます。たとえば、C メジャーで C-E-G# のピッチシーケンスを入力したあと Gb を入力すると、G# は Ab と表記されます。

#### 関連リンク

[音符の書き換え \(196 ページ\)](#)

## 休符の入力

Dorico Elements は、入力した音符の間隔に、必要に応じて自動的に休符を表示します。ただし、その小節に音符を入力することなくプレー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。

#### 手順

1. 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。
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休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。
4. **[,]** (コンマ) を押して休符の入力を開始します。
5. 任意のデュレーションを選択します。

6. **[O]** を押して「**デュレーションを強制 (Force Duration)**」をオンにします。
7. 以下のいずれかの操作を行なって、休符を入力します。
  - **[Y]** または **[A]** から **[G]** のいずれかの文字を押します。
  - MIDI キーボードで音符を演奏します。
8. 必要に応じて、**[,]** (コンマ) をもう一度押して休符の入力を終了します。
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 \(Rests\) \(776 ページ\)](#)

[暗黙の休符と明示的な休符 \(777 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(168 ページ\)](#)

[音符/休符のデュレーションの選択 \(172 ページ\)](#)

[音符/休符のデュレーションの強制 \(174 ページ\)](#)

[音符の入力 \(168 ページ\)](#)

## 特定の声部に小節休符を入力する

複声部に楽譜を入力した場合、第 2 声部に間隔があれば、通常は休符が自動的に作成されます。ただし、厳密な対位法による楽譜で第 2 声部を明示的な小節休符で始めたい場合は、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 \(498 ページ\)](#)

[休符 \(Rests\) \(776 ページ\)](#)

[小節と小節線のポップオーバー \(227 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(176 ページ\)](#)

[キャレット \(164 ページ\)](#)

[空白の小節で小節休符を表示/非表示にする \(780 ページ\)](#)

## タイの入力

Dorico Elements は、各拍子の音符のデュレーションに応じて自動的にタイを作成します。ただし、タイを手動で入力して同じピッチの 2 つの音符を連結することもできます。これは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。

たとえば、小節線をまたぐ 2 つの 4 分音符の間にタイを入力したい場合、最初の 4 分音符を入力したい位置に 2 分音符を入力します。すると、Dorico Elements は自動的に 2 分音符を 2 つの 4 分音符に分割して小節線の両側に配置し、それらをタイで連結します。

### 補足

これらの手順は、隣接していない音符の間や異なる声部の音符の間のタイの入力には適用されません。たとえば、異なる譜表上の同じピッチの 2 つの音符の間や装飾音符と通常の音符の間などです。

### 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. 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. **[T]** を押してタイを入力します。
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 番めの音符は最初の音符と同じピッチでなければなりません。

### 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。

既存の音符の間にタイを入力した場合は、選択した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。

### 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。

関連リンク

[音符/休符のデュレーションの強制](#) (174 ページ)

[タイ](#) (834 ページ)

[音符と休符のグループ化](#) (530 ページ)

[拍に従う連符グループ](#) (517 ページ)

[タイとスラー](#) (836 ページ)

[隣接しない音符の間へのタイの入力](#) (838 ページ)

## 装飾音符の入力

装飾音符は通常の音符と同じ方法で入力でき、音価、臨時記号、アーティキュレーションを設定できます。装飾音符は音符の入力中のみ入力できます。

---

手順

1. 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、それらの譜表にキュレットを伸ばします。
4. **[/]** を押して装飾音符の入力を開始します。
5. 入力するデュレーションの番号を押します。たとえば、8分音符の装飾音符を入力するには **[5]** を押します。
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しているときの「**装飾音符 (Grace Notes)**」ツールボックスボタン

7. 使用する装飾音符を入力します。
  8. **[/]** をもう一度押すと、装飾音符の入力が終了して通常の音符入力に戻ります。
- 

結果

入力したピッチがキュレットの位置に装飾音符として入力されます。

通常の音符を入力したあとに装飾音符を入力すると、装飾音符のデュレーションは最後に入力した通常の音符と同じになります。デュレーションは通常の音符と同じ方法で変更できます。

同じ位置に入力できる装飾音符の数に制限はありません。

ヒント

入力したあとに装飾音符のタイプを変更することもできます。

---

関連リンク

[装飾音符](#) (602 ページ)

[複数の譜表にキュレットを伸ばす](#) (168 ページ)

[音符の入力](#) (168 ページ)

[臨時記号の入力](#) (185 ページ)

[アーティキュレーションの入力](#) (205 ページ)

[装飾音符のタイプを個別に変更する](#) (604 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

挿入モードでは和音を入力できません。

### 手順

1. 和音を入力する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。
4. 入力する音符の長さに対応する数字キーをコンピューターのキーボードで押します。  
たとえば、8分音符の場合は **[5]**、4分音符の場合は **[6]**、2分音符の場合は **[7]** を押します。
5. **[Q]** を押して和音の入力を開始します。  
和音の入力中はキャレットの上にプラス記号が表示されます。これにより、キャレットの位置に複数の音符を入力できます。



6. 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. **[Q]** を再度押して和音の入力を終了します。

### 結果

キャレットの位置に複数の音符が入力されます。

- マウスのクリックでピッチを入力する場合は、同じ線の上を再びクリックすることで、和音に同じピッチを2回入力できます。
- キーボードを使ってピッチを入力する場合、繰り返された音符は自動的に1オクターブ上に入力されます。音符の音域は、音符の入力中に音域の選択を強制するか、入力後に音符を移調することで変更できます。

#### 補足

- 和音の入力を終了してすぐ、前のように続けて音符を入力できます。音符は1つの位置に1つずつ入力され、caretは自動的に次の位置に進みます。
- 異なる臨時記号の付いた同じ音域の2つのピッチが和音に含まれていることを、オルタードユニゾンと呼びます。Dorico Elementsの初期設定では、オルタードユニゾンは分割された符尾として表示されます。

#### 関連リンク

- [音符の入力中の音域の選択 \(171 ページ\)](#)
- [複数の譜表にcaretを伸ばす \(168 ページ\)](#)
- [手動でのcaretの移動 \(168 ページ\)](#)
- [オルタードユニゾン \(490 ページ\)](#)

## 連符の入力

すべてのタイプの連符は連符のポップオーバーを使用して入力できます。連符は通常の音符のように入力するため、音符の入力中のみ入力できます。

連符は、音符ツールボックスの「**連符 (Tuplets)**」をクリックして入力することもできます。ただしこの操作では、連符を一度に1つしか入力できません。

#### 手順

1. 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caretを伸ばします。
4. 連符のもとにする音符の長さに対応する数字キーをコンピューターのキーボードで押します。たとえば、8分音符の場合は **[5]**、4分音符の場合は **[6]**、2分音符の場合は **[7]** を押します。
5. **[;]** を押して連符のポップオーバーを開きます。
6. 使用する連符を比率としてポップオーバーに入力します。たとえば、「**3:2**」と入力して3連符を入力します。
7. **[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。
8. 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。
9. 任意のピッチで入力または再生します。
10. 必要に応じて、**[Space]** を押してcaret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。
11. 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caret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caret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 \(861 ページ\)](#)

- [入れ子状の連符 \(862 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(168 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(168 ページ\)](#)

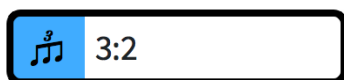
## 連符のポップオーバー

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。  
連符は 3:2 などの比率で記述されることが多いため、連符のポップオーバーを開くにはセミコロンキーを使用します。
- 「記譜 (Write)」 > 「連符を作成 (Create Tuplet)」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの左側にある音符ツールボックスの対応するボタンと一致します。



エントリーの例が入力された連符のポップオーバー



音符ツールボックスの「連符 (Tuplets)」ボタン

### 補足

音符ツールボックスの「連符 (Tuplets)」をクリックすると、連符が 1 つだけ入力されます。連符のポップオーバーは開きません。

キーボードを使って連符を入力すると、以下の操作が行なわれるまで、指定した連符として音符が入力されます。

- **+** を押して、標準の音符入力に戻る
- 矢印キーでキャレットを移動する
- 音符の入力を終了する

### 連符のタイプ

### ポップオーバーエントリー

2 つ分のスペースに 3 つの音符が配置された 3 連符 「3」または「3:2」

4 つ分のスペースに 3 つの音符が配置された 3 連符 **3:4**

4 つ分のスペースに 5 つの音符が配置された 5 連符 **5:4**

2 つ分のスペースに 5 つの音符が配置された 5 連符 **5:2**

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**



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7つの音符が配置された7連符	7:2
3つ分のスペースに2つの音符が配置された2連符複合拍子によく使用されます。	2:3
6つ分のスペースに5つの音符が配置された5連符複合拍子によく使用されます。	5:6
連符の拍の単位: 64分音符	「z」または「2」
連符の拍の単位: 32分音符	「y」または「3」
連符の拍の単位: 16分音符	「x」または「4」
連符の拍の単位: 8分音符	「e」または「5」
連符の拍の単位: 4分音符	「q」または「6」
連符の拍の単位: 2分音符	「h」または「7」
連符の拍の単位: 全音符	「w」または「8」
連符の拍の単位: 倍全音符	「2w」または「9」
連符の拍の単位: 付点8分音符	「e.」または「5.」
連符の拍の単位: 付点4分音符	「q.」または「6.」
4つ分のスペースに5つの付点4分音符が配置された5連符	「5:4q.」または「5:4-6.」
<b>補足</b>	
数字を使用して拍の単位を指定する場合は、スペースまたはハイフンを使用して連符の比率と拍の単位を区切る必要があります。	

**補足**

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。

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではありません。このリストは、さまざまな連符を入力するためにエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

関連リンク

[連符の入力 \(191 ページ\)](#)

[連符 \(861 ページ\)](#)

[既存の音符を連符に変換する \(863 ページ\)](#)

## 既存の音符の上/下に音符を追加

既存の音符の上/下に音符を追加できます。既存の音符に対する音程に応じて、同時に複数の音符を追加できます。

### 手順

1. 音符を追加する音符を選択します。
2. **[Shift]+[I]** を押して音程追加のポップオーバーを開きます。
3. 追加する音符の、選択した音符に対する音程を入力します。たとえば、選択した音符のマイナーで3度下と4度上に音符を追加するには「**-m3,4**」と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

### 結果

音程追加のポップオーバーに入力した音程に応じて、選択した音符に音符が追加されます。

### 関連リンク

[個々の音符のピッチの変更 \(195 ページ\)](#)

## 音程追加のポップオーバー

音程追加のポップオーバーでは、既存の音符の上下に音符を追加したり、既存の音符を移調したりできます。このポップオーバーを使用することで、「**上/下に音符を追加 (Add Notes Above or Below)**」ダイアログと「**移調 (Transpose)**」ダイアログの多くの機能にキーボードから直接アクセスできます。

記譜モードでは、音符の選択時 (音符入力中も含む) に以下のいずれかの操作を行なって、音程追加のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[I]** を押します。
- 「**記譜 (Write)**」 > 「**音程追加のポップオーバー (Add Intervals Popover)**」を選択します。

以下の表は、音符を移調したり既存の音符に音符を追加したりするために音程追加のポップオーバーに入力できるエントリーの例です。

アクションの例	ポップオーバーエントリー
音符を上3度移調	<b>t3</b>
音符を下6度移調	<b>t-6</b>
3度上に音符を追加	「 <b>3</b> 」または「 <b>3rd</b> 」
4度下に音符を追加	「 <b>-4</b> 」または「 <b>-4th</b> 」
複数の音符を追加	「 <b>3,6</b> 」または「 <b>-3,3,4</b> 」

**補足**

音符はスペースではなくコンマで区切ります。

## アクションの例

## ポップオーバーエントリー

選択した音符のすべての音符の上または下あるいはその両方に音符を追加 「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」

全音階的音程を指定

「diat」 または 「diatonic」

微分音程で音符を移調

t 3 8 qt

### 補足

最初の数字は音程の度数です。

2番めの数字は 1/4 音の数です。

特に指定しない限り、音程は指定された譜表上の位置の数字の分だけ音符を追加または移調して計算されます。たとえば、Cメジャーの場合、選択した音符がD<sub>4</sub>で3度上に追加するために3を指定すると、追加される音符はF<sub>4</sub>になります。音程のクオリティーは音程の前に含めることで指定できます。

選択した音符や記譜記号にすでに和音が含まれている場合、音符は和音の一番上の音符の上、および和音の一番下の音符の下に追加されます。エントリーの最後に「all」または「to all」を含めることで、選択した和音のすべての音符に音符を追加できます。

微分音の移調の場合、最初の数字は音程の度数、2番めの数字は 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 \(197 ページ\)](#)

## 個々の音符のピッチの変更

個々の音符 (装飾音符を含む) を入力したあとに、それらのピッチと音域を、オクターブの分割、譜表上の位置、およびオクターブ単位で変更できます。

### 手順

1. 記譜モードで、ピッチを変更する音符を選択します。

- 以下のいずれかの操作を行なって、選択した音符のピッチを上げ下げします。
  - 音符の位置を1つ上げるには (C から D など)、**[Alt/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。

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 \(EDO\) \(618 ページ\)](#)

[既存の音符の上/下に音符を追加 \(194 ページ\)](#)

[音程追加のポップオーバー \(194 ページ\)](#)

[臨時記号の入力 \(185 ページ\)](#)

## 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<sup>♯</sup> 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<sup>♯</sup> は G<sup>♯</sup> の異名同音表記として使用できます。

#### 手順

- 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。

- 書き換える音符を選択します。
- 以下のいずれかの操作を行なって、選択した音符を書き換えます。
  - 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。

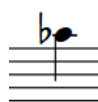
#### 例



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 \(487 ページ\)](#)

[臨時記号の入力 \(185 ページ\)](#)

## 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。

#### 関連リンク

[音程追加のポップオーバー \(194 ページ\)](#)

## 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. **[L]** を押して「デュレーションをロック (Lock to Duration)」を有効にします。
5. ピッチを入力します。
6. 必要に応じて、**[L]** をもう一度押して「デュレーションをロック (Lock to Duration)」を無効にします。

#### 補足

譜表上に存在する最後の音符に到達すると、「**デュレーションをロック (Lock to Duration)**」は自動的に無効になります。初期設定では、通常の音符入力の場合、「**デュレーションをロック (Lock to Duration)**」を有効にする前に選択していた音符の音価が引き続き使用されます。

#### 結果

リズムを変えることなく、選択した譜表上の既存の音符のピッチが変更されます。たとえ譜表上の音符間に大きな休符があっても、キ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 \(164 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(168 ページ\)](#)

## 選択範囲の移調

「**移調 (Transpose)**」ダイアログを使用すると、調号を含む選択範囲全体をまとめて移調できます。

#### 手順

1. 記譜モードの楽譜領域で選択範囲を作成します。
2. 「**記譜 (Write)**」 > 「**移調 (Transpose)**」を選択して「**移調 (Transpose)**」ダイアログを開きます。
3. 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。
4. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

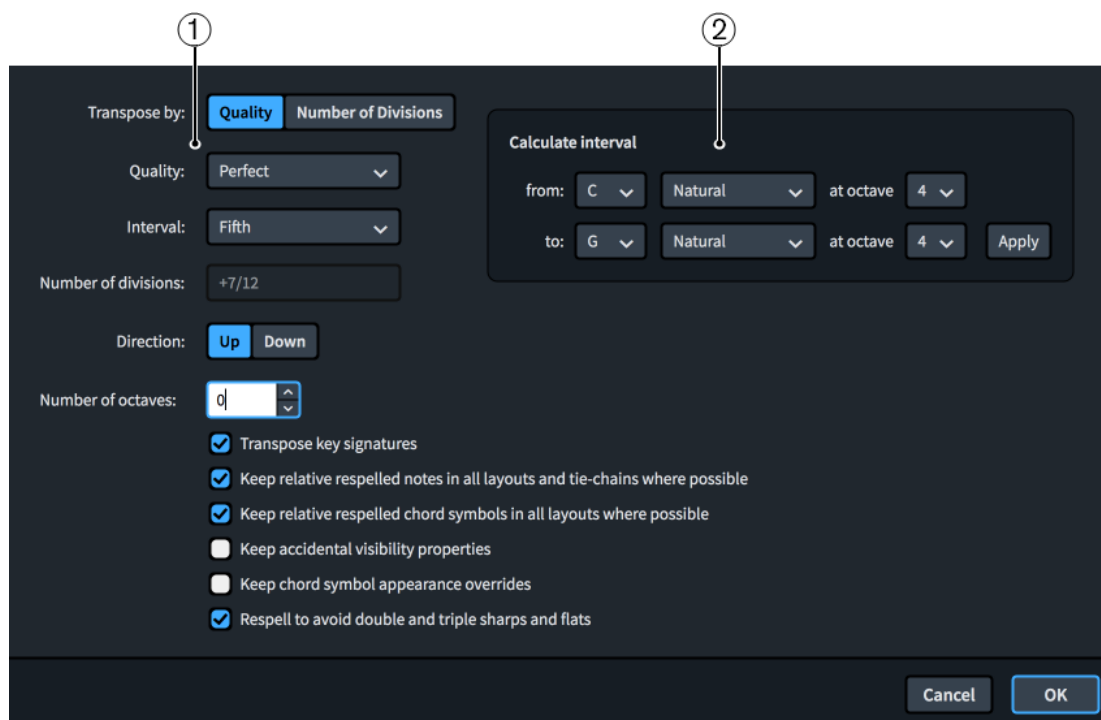
#### 結果

選択範囲内のすべての音符が、「**移調 (Transpose)**」ダイアログで指定した音程またはオクターブの分割数に従い移調されます。選択範囲に調号が含まれており、「**調号を変更する (Transpose key signatures)**」をオンにしていた場合は、選択範囲内のすべての調号も移調されます。

## 「移調 (Transpose)」ダイアログ

「**移調 (Transpose)**」ダイアログを使用すると、選択した音符を調号も含めて同時に移調できます。音程や性質に応じて移調したり、設定したオクターブの分割数の分だけ移調したりできます。

- 「**移調 (Transpose)**」ダイアログは、記譜モードの楽譜領域で選択範囲を作成し、「**記譜 (Write)**」 > 「**移調 (Transpose)**」を選択すると開きます。



「移調 (Transpose)」 ダイアログ

「移調 (Transpose)」 ダイアログには以下のセクションがあります。

### 1 移調オプション

実行したい移調を指定できるオプションがあります。たとえば、メジャー 3 度などの音程の性質で移調するよう選択したり、設定したオクターブの分割数で移調するよう選択したりできます。移調の方向、オクターブを含めるかどうか、および選択範囲を移調する音程と性質または区切りの数を選択できます。

表記規則によれば、音程が異なると使用できる性質が異なります。たとえば、メジャー 3 度は指定できますがメジャーオクターブは指定できません。そのため、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 \(194 ページ\)](#)

[オクターブの均等な分割 \(EDO\) \(618 ページ\)](#)  
[調性システム \(618 ページ\)](#)

## 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。ただし、Dorico Elements を起動する前にデバイスをコンピューターに接続しておく必要があります。

音符入力以外では、MIDI デバイスで演奏した音符に対して、最後に選択したインストゥルメントのサウンドが使用されます。最後に選択したインストゥルメントは、再生モードでは、最後にクリックしたトラックヘッダーです。記譜モードでは、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 \(203 ページ\)](#)  
[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)

## 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 \(205 ページ\)](#)

[ピッチの入力設定の変更 \(171 ページ\)](#)

[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 \(204 ページ\)](#)

[MIDI 録音のリピート \(202 ページ\)](#)

[小節と小節線の入力方法 \(227 ページ\)](#)

[拍子記号の入力方法 \(215 ページ\)](#)

[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 \(81 ページ\)](#)

## 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](#) (417 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](#) (81 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 \(81 ページ\)](#)

[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 \(204 ページ\)](#)

## MIDI レイテンシーの補正の値を変更する

MIDI レイテンシーの補正の値を変更して、MIDI 録音中にキーを押したタイミングと、対応する音符の拍に対する記譜位置の差を補正できます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. ページリストの「**再生 (Play)**」をクリックします。
3. 「**録音 (Recording)**」サブセクションで、「**MIDI 入力 of レイテンシーの補正 (MIDI input latency compensation)**」の値を変更します。
4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

### 結果

レイテンシーの補正の値を大きくすると、キーを押してから記譜するまでの時間が長くなります。これは、録音する音符が拍より前に記譜されたことがある場合に便利です。

レイテンシーの補正の値を小さくすると、キーを押してから記譜するまでの時間が短くなります。これは、録音する音符が拍より後ろに記譜されたことがある場合に便利です。

## オーディオデバイスのバッファサイズを変更する

現在のバッファサイズが原因で、MIDI 録音を使用した音符入力が拍から大幅に遅れて表示される場合などに、オーディオバッファサイズを変更できます。

### 補足

- MIDI 録音中に演奏した音符が拍より遅れて記譜される場合は、ドロップアウトを起こすことなく安定した再生を行なえる範囲内で、オーディオデバイスのバッファサイズをできるだけ小さくすることをおすすめします。
- Windows コンピューター内蔵のオーディオデバイスでは、リアルタイムで安定した入力を行なうための十分な低レイテンシーを実現できない場合があります。そのような場合は、ASIO 対応の外付け USB オーディオインターフェースを使用することをおすすめします。

### 手順

1. 「編集 (Edit)」 > 「デバイス設定 (Device Setup)」を選択して「デバイス設定 (Device Setup)」ダイアログを開きます。
2. 「デバイス設定 (Device Setup)」ダイアログで、バッファサイズを変更するオーディオデバイスを「ASIO ドライバー (ASIO Driver)」メニューから選択します。
3. 「デバイスコントロールパネル (Device Control Panel)」をクリックして、選択したオーディオデバイスのデバイス設定ダイアログを開きます。
4. オーディオデバイスの設定ダイアログで、お使いのオペレーティングシステムに応じて以下のいずれかの操作を行ない、バッファサイズを変更します。
  - 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]+[,]** (コンマ) を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
2. ページリストの「再生 (Play)」をクリックします。
3. 「録音 (Recording)」サブセクションで「CC64 をペダル線として読み込む (Import CC64 as pedal lines)」をオン/オフにします。
4. 「CC64 をペダル線として読み込む (Import CC64 as pedal lines)」をオンにした場合は、必要に応じて「ペダル線を前の拍にスナップする (Snap pedal lines to previous beat)」をオン/オフにします。
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

#### 結果

「**CC64 をペダル線として読み込む (Import CC64 as pedal lines)**」がオンの場合は、MIDI コントローラー CC64 はペダル線として解釈されます。

「**ペダル線を前の拍にスナップする (Snap pedal lines to previous beat)**」がオンの場合は、ペダル線の開始位置が拍の最初に自動的に移動されます。

#### 関連リンク

[「MIDI インポートオプション \(MIDI Import Options\)」ダイアログ \(80 ページ\)](#)

## MIDI 入力デバイスの無効化

初期設定では、Dorico Elements は仮想 MIDI ケーブルやアプリケーション間バスを含め、接続されたすべての MIDI デバイスから MIDI 入力を受け入れます。たとえば、MIDI データを絶え間なく出力するデバイスを使用する場合や、特定のデバイスから別のアプリケーションへのルーティングを排他的に維持したい場合など、MIDI デバイスを個別に無効化できます。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
  2. ページリストの「**再生 (Play)**」をクリックします。
  3. 「**録音 (Recording)**」サブセクションで、「**MIDI 入力デバイス (MIDI Input Devices)**」をクリックします。
  4. 「**MIDI 入力デバイス (MIDI Input Devices)**」ダイアログで、無効にする MIDI 入力デバイスのチェックボックスをオフにします。
  5. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
  6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

## 記譜記号の入力

さまざまな種類の記譜記号を入力できます。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。

---

#### 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](#) (493 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](#) (168 ページ)

[声部の個別再生の有効化](#) (418 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: ´	[*]
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](#) (493 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。複数の譜表にある既存の音符に同時にスラーを追加することもできます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。
- スラーを追加する音符を選択します。

#### ヒント

- 複数の譜表の音符を選択して、スラーを同時に入力できます。
- 音符を1つだけ選択した場合、その音符と譜表上の次の音符がスラーでつながれます。

2. 複数の譜表に同時にスラーを入力する場合は、それらの譜表にカー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。

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. 必要に応じて、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、スラーはカーレットの位置からではなく、カー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つの譜表上の2つの音符と別の譜表上の2つの音符を選択した場合は、2つのスラーが入力されます。選択したそれぞれの譜表上で、音符がスラーでつながれます。

### 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

[スラー \(783 ページ\)](#)

[音符の入力 \(168 ページ\)](#)

[複数の譜表にカーレットを伸ばす \(168 ページ\)](#)

[再生時のスラー \(794 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(418 ページ\)](#)

## 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

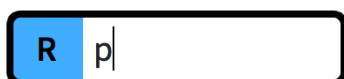
置には3つのフィンガリングを入力できますが、単一音符の位置に入力できるフィンガリングは1つのみです。

- 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。

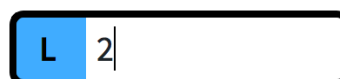
#### 手順

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既存の音符を選択します。  
和音のすべての音符にフィンガリングを追加するには、和音のすべての音符を選択します。
2. **[Shift]+[F]** を押してフィンガリングのポップオーバーを開きます。
3. 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

4. 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。
5. 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。
6. **[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 \(583 ページ\)](#)

[替え指のフィンガリングの位置の変更 \(584 ページ\)](#)

[バルブ式金管楽器のフィンガリング \(593 ページ\)](#)

[フィンガリングの削除 \(587 ページ\)](#)

## フィンガリングのポップオーバー

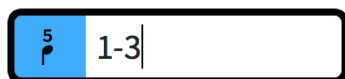
以下の表は、さまざまなタイプのフィンガリングを入力するためにフィンガリングのポップオーバーに入力できるエントリーの例です。フレット楽器とその他の楽器ではフィンガリングのポップオーバーの動作が異なるため、フレット楽器のフィンガリングは別の表に記載しています。

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 (Fingerings)」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

## 鍵盤楽器と弦楽器

### フィンガリングのタイプ

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)

バルブ式金管楽器

### ポップオーバーエントリーの例

「1」、「2」、「3」など

12

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
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。	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 上段の譜表は右手</li> <li>• 下段の譜表は左手</li> </ul>	
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
複数の音符に対する単一のフィンガリング: 隣接する2つの音符に同じフィンガリング番号を入力します。	1,1
たとえば、鍵盤楽器では親指で2つの鍵盤を同時に押すことがあります。	
代替フィンガリング	2(3)
編者注によるフィンガリング	[4]
替え指	1-3

## 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、据え置きデュレーションを変更することで替え指の位置を変更できます。

### 関連リンク

[フィンガリング \(583 ページ\)](#)

[替え指のフィンガリングの位置の変更 \(584 ページ\)](#)

[バルブ式金管楽器のフィンガリング \(593 ページ\)](#)

## 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 \(612 ページ\)](#)

## 調号のポップオーバー

以下の表は、さまざまな調号を入力するために調号のポップオーバーに入力できるエントリーの例です。

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

- **[Shift]+[K]** を押します。
- 既存の調号を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「調号を作成 (Create Key Signature)」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



エントリーの例が入力された調号のポップオーバー



記譜ツールボックスの「調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」ボタン

### 調号のタイプ

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)

### 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

調号のタイプ	ポップオーバーエントリー
シャープの数	「3s」、「2#」など
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	「4f」、「5b」など
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。	

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 \(612 ページ\)](#)

## 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。

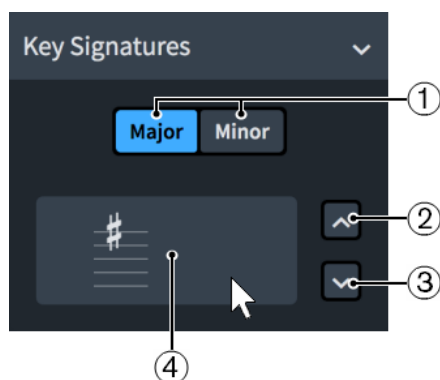
「調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」パネルには以下のセクションがあります。

### フローで使用 (Used in This Flow)

フローで現在使用されているすべての調号が表示されます。

### 調号 (Key Signatures)

調号を作成できます。



調号、調性システム、臨時記号パネルの「調号 (Key Signatures)」セクション

「調号 (Key Signatures)」セクションには以下の部分があります。

**1 長調 (Major)/短調 (Minor)**

調号を「長調 (Major)」または「短調 (Minor)」のいずれかから選択できます。

**2 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 \(612 ページ\)](#)

## 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、その譜表に属するアイテムだけを選択します。
2. 特定の複数の譜表に同時に調号を入力する場合は、それらの譜表にキュ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。

- 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キャ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、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示されます。

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

[複数の譜表にキャレットを伸ばす](#) (168 ページ)

[調号のポップオーバー](#) (211 ページ)

[MIDI 入力中の臨時記号の選択](#) (186 ページ)

[調号](#) (612 ページ)

[調号の位置の移動](#) (615 ページ)

[移調楽器](#) (115 ページ)

[レイアウトの移調/非移調の設定](#) (138 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

- 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、その譜表に属するアイテムだけを選択します。

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 \(612 ページ\)](#)
- [調号、調性システム、臨時記号パネル \(212 ページ\)](#)
- [MIDI 入力中の臨時記号の選択 \(186 ページ\)](#)
- [調号の位置の移動 \(615 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定 \(161 ページ\)](#)
- [移調楽器 \(115 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調/非移調の設定 \(138 ページ\)](#)

## 拍子記号の入力方法

拍子記号は、拍子記号のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、拍子記号 (拍子) パネルを使用してマウスで入力することもできます。

#### 補足

ほとんどのタイプのカスタム拍子記号は拍子記号 (拍子) パネルの「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」セクションを使用して作成できますが、拍子記号のポップオーバーでしか作成できない拍子記号もあります。たとえば、分割された拍は拍子記号のポップオーバーでしか指定できません。

#### 関連リンク

- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)
- [拍子記号 \(844 ページ\)](#)
- [拍子記号のタイプ \(845 ページ\)](#)

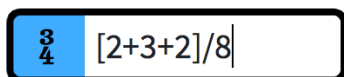
## 拍子記号のポップオーバー

以下の表は、さまざまなタイプの拍子記号を入力するために拍子記号のポップオーバーに入力できるエントリーの例です。

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

- **[Shift]+[M]** を押します。
- 既存の拍子記号を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「拍子記号を作成 (Create Time Signature)」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



エントリーの例が入力された拍子記号のポップオーバー



記譜ツールボックスの「拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))」ボタン

---

### 拍子記号のタイプ

### ポップオーバーエントリー

単純拍子の拍子記号

「2/4」、「6/8」、「3/4」、「5/4」など

2/4、6/8、3/4、5/4 など。

弱起 (アウフタクト) 付きの拍子記号

「4/4,1.5」、「6/8,2」など

付点 4 分音符の弱起が付いた 4/4 の小節や、8 分音符 2 つ分の弱起が付いた 6/8 の小節など。

6/8+3/4 などの交互拍子の拍子記号

6/8 + 3/4

#### 補足

プラス記号の両側にスペースを入れる必要があります。

---

コモンタイム (4/4 に相当)

c

カットコモンタイム (2/2 に相当)

「cutc」または「¢」

X で表示された自由拍子の拍子記号

「X」または「x」

表示のない自由拍子の拍子記号

open

#### 補足

自由拍子の位置に拍子記号ガイドが表示されません。

---

明示的な拍グループを使用した加算的な拍子記号 「3+2+2/8」、「3+2/4」など



## 拍子記号のタイプ

## ポップオーバーエントリー

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。

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ほかにも多くの拍子記号があります。このリストは、さまざまな拍子記号を入力するためにエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

関連リンク

[拍子記号](#) (844 ページ)

## 拍子記号 (拍子) パネル

拍子記号 (拍子) パネルでは、さまざまな拍子記号を入力できます。このパネルの「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」セクションでは、珍しい拍子記号を作成できます。

- 拍子記号 (拍子) パネルは、記譜モードのウィンドウの右側にある記譜ツールボックスで「**拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))**」をクリックして表示/非表示にできます。



**[Ctrl]/[command]+[9]** を押すかウィンドウの右にある展開矢印マークをクリックして、記譜ツールボックスで現在選択しているアイコンのパネルの表示/非表示を切り替えることもできます。

拍子記号 (拍子) パネルには以下のセクションがあります。

### フローで使用 (Used in This Flow)

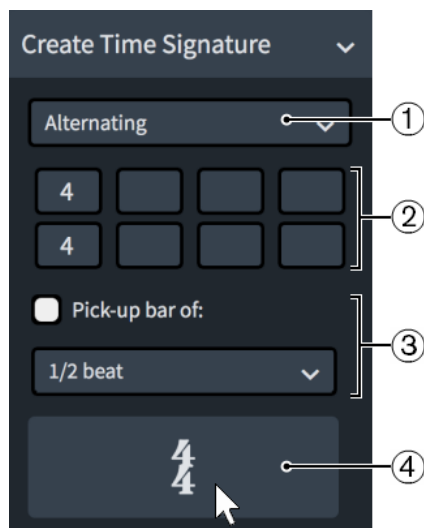
現在のフローで既に使用されている拍子記号が表示されます。

### 一般 (Common)

4/4、3/4、6/8、7/8 などの一般的な拍子記号が表示されます。

### 拍子記号を作成 (Create Time Signature)

交互拍子の拍子記号や結合拍子の拍子記号など、独自の拍子記号をデザインできます。



拍子記号 (拍子) パネルの「拍子記号を作成 (Create Time Signature)」セクション

「拍子記号を作成 (Create Time Signature)」セクションには以下の部分があります。

#### 1 拍子記号のタイプメニュー

以下のいずれかの拍子記号タイプを選択できます。

- 「Regular」
- 入れ替え可能な拍子 (Interchangeable)
- 結合拍子 (Aggregate)
- 交互拍子 (Alternating)

#### 2 拍子記号スペース

最大 4 つの拍子記号を組み合わせることができます。たとえば、標準拍子には 1 つの拍子記号しか指定できませんが、交互拍子の拍子記号には 3 つの拍子記号を指定しても構いません。

#### 3 アウフタクトの拍数 (Pick-up bar of)

拍子記号の前に弱起 (アウフタクト) を含めることができます。弱起 (アウフタクト) は完全な小節ではないため、最初の完全な小節の前にいくつかの拍を含めることができます。

弱起 (アウフタクト) の拍数として、以下のいずれかのオプションを選択できます。

- 半拍 (1/2 beat)
- 1 拍 (1 beat)
- 2 拍 (2 beats)

#### 4 拍子記号の入力ボタン

拍子記号が表示されたボタンをクリックすると、その拍子記号が入力されます。プロジェクトで何も選択されていない場合は、拍子記号がマウスポインターに読み込まれます。

関連リンク

[拍子記号 \(844 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使った拍子記号の入力

拍子記号のポップオーバーを使用して拍子記号を入力できます (弱起 (アウフタクト) 付きの拍子記号を含む)。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

- 弱起 (アウフタクト) を入力するには、入力したい上拍を含む新しい拍子記号を入力する必要があります。たとえば、拍子記号のポップオーバーに「**4/4,1**」と入力すると、4分音符1つ分の上拍が付いた4/4の拍子記号が作成されます。

コンマのあとの数字は、拍子記号の分母で指定されたリズム単位の倍数を示します。たとえば、「**4/4,0.75**」と入力すると符点8分音符の上拍が作成され、「**6/8,2**」と入力すると8分音符2つ分の上拍が作成されます。

- 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、その譜表に属するアイテムだけを選択します。
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、カスタム拍グループを使った7/8の拍子記号を入力するには「**[2+2+3]/8**」と入力し、4分音符1つ分の上拍が付いた4/4の拍子記号を入力するには「**4/4,1**」と入力します。
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 \(844 ページ\)](#)

[拍子記号のポップオーバー \(216 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(168 ページ\)](#)

## パネルを使った拍子記号の入力

拍子記号 (拍子) パネルを使用して拍子記号を入力できます (弱起 (アウフタクト) 付きの拍子記号を含む)。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自動的に追加されることはありません。

### 前提条件

必要に応じて、拍子記号 (拍子) パネルの「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」セクションで拍子記号を作成しておきます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 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、その譜表に属するアイテムだけを選択します。
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. 弱起 (アウフタクト) を入力する場合は、拍子記号 (拍子) パネルの「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」セクションで「**アウフタクトの拍数 (Pick-up bar of)**」をオンにして、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **半拍 (1/2 beat)**
  - **1 拍 (1 beat)**
  - **2 拍 (2 beats)**

### 補足

この方法ですべての長さの弱起 (アウフタクト) を入力できるわけではありません。たとえば、これら 3 つのオプションでは、6/8 の 8 分音符 1 つ分の上拍を作成することはできません。このような場合は、拍子記号のポップオーバーを使用する必要があります。

5. 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 \(844 ページ\)](#)

[音符の入力 \(168 ページ\)](#)

[拍子記号 \(拍子\) パネル \(217 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(161 ページ\)](#)

## 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 \(822 ページ\)](#)

[タイムトラック \(405 ページ\)](#)

[タイムトラックへのテンポ変更の入力 \(407 ページ\)](#)

## テンポのポップオーバー

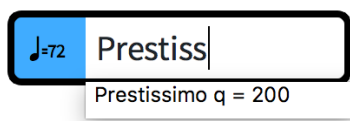
以下の表は、テンポ記号、テンポの等式、およびスウィング再生用のリズムフィールを入力するためにテンポのポップオーバーに入力できるエントリーの例です。

テンポのポップオーバーにテンポを入力しはじめると、入力した文字や単語が含まれるテンポがメニューに予測表示されます。表示された提案のいずれかを選択するか、独自のテンポをポップオーバーに入力します。

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

- **[Shift]+[T]** を押します。
- 既存のテンポ記号を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「テンポを作成 (Create Tempo)」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



記譜ツールボックスの「テンポ (Tempo)」ボタン

エントリーの例が入力されたテンポのポップオーバー

### テンポ記号

#### テンポ記号の例

Adagio

Presto ♩ = 176

#### ポップオーバーエントリー

Adagio

「Presto q = 176」または「Presto q=176」

テンポ記号の例	ポップオーバーエントリー
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」
♩.= 30	「w = 30」、「w=30」、「8 = 30」、または「8=30」
♩= 60	「h = 60」、「h=60」、「7 = 60」、または「7=60」
♩= 120	「e = 120」、「e=120」、「5 = 120」、または「5=120」
♩.= 90	「e. = 90」、「e.=90」、「5. = 90」、または「5.=90」
♩= 240	「x=240」、「x = 240」、「4=240」、または「4 = 240」
rit.	「rit.」または「rit」
accel.	「accel.」または「accel」
più	「più」または「piu」
meno	meno
Faster, with energy	Faster, with energy

### テンポの等式

テンポの等式	ポップオーバーエントリー
♩=♩.	「e = e.」、「e=e.」、「5 = 5.」、または「5=5.」
♩=♩	「q = e」、「q=e」、「6 = 5」、または「6=5」

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ほかにも多くのメトロノームマーク、テンポ記号、テンポの等式があり、自由にテンポを入力できます。このリストは、さまざまなタイプのテンポ記号とメトロノームマークを入力するためにエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

#### 補足

テンポのポップオーバーでは大文字と小文字が区別されます。テンポ記号を大文字で始めるには、ポップオーバーに大文字を入力する必要があります。

## スウィング再生用のリズムフィール

リズムフィール	ポップオーバーエントリー
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
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	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 \(822 ページ\)](#)
- [テンポ記号のタイプ \(823 ページ\)](#)
- [スウィング再生 \(423 ページ\)](#)
- [スウィング再生を適用する \(424 ページ\)](#)

## 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。

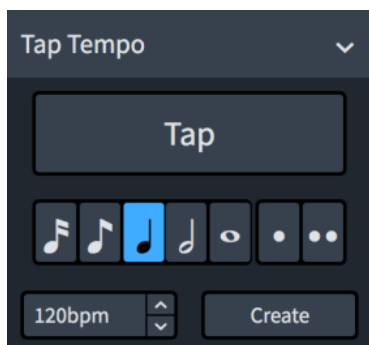
### フローで使用 (Used in This Flow)

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)

mosso (変動、動きのある) など、前のテンポに対する相対的なテンポの変更を示すテンポ記号が表示されます。相対テンポ変更には、poco meno mosso (今までより少し遅く) のように、変化の度合いを表わす修飾語句が付く場合もあり、これにはメトロノームマークによる指定はありません。

相対テンポ変更には修飾語句を追加できます。使用できる修飾語句はこのセクションの一番上に表示されます。

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

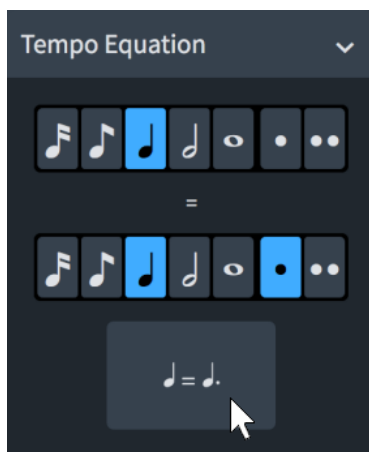
### テンポをリセット (Reset Tempo)

A tempo のように前のテンポに戻したり、Tempo primo のようにあらかじめ指定されたテンポに戻したりする指示を出すテンポ記号が表示されます。

### テンポの等式 (Tempo Equation)

16 分音符から全音符までの拍の単位と最大 2 個の付点を使用して、テンポの等式を入力できます。





関連リンク

[テンポ記号 \(822 ページ\)](#)

[テンポ記号のタイプ \(823 ページ\)](#)

[メトロノームマークの値の変更 \(829 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使ったテンポ記号の入力

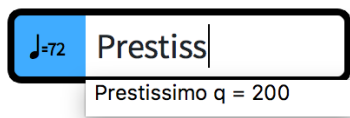
テンポのポップオーバーを使用してテンポ記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

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 \(822 ページ\)](#)

[タイムトラック \(405 ページ\)](#)

[テンポ記号の要素 \(826 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更 \(830 ページ\)](#)

[メトロノームマーク \(828 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更の長さの変更 \(831 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更のスタイルを個別に変更する \(831 ページ\)](#)

## 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

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. 記譜ツールボックスで「**テンポ (Tempo)**」をクリックしてテンポパネルを表示します。



3. テンポパネルで、入力するテンポ記号をクリックします。

#### 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。

4. 必要に応じて、用意されたオプションから修飾語句を選択します。

#### 補足

修飾語句は「**段階的テンポ変更 (Gradual Tempo Change)**」または「**相対テンポ変更 (Relative Tempo Change)**」にのみ追加できます。

#### 結果

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 \(822 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更の長さの変更 \(831 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(161 ページ\)](#)

[メトロノームマークの値の変更 \(829 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更のスタイルを個別に変更する \(831 ページ\)](#)

## 小節と小節線の入力方法

小節と小節線は、小節と小節線のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、小節と小節線パネルのオプションを使用してマウスで入力することもできます。また、小節はシステムトラックを使用して入力することもできます。この操作では、その他のデュレーション、つまり指定した拍領域を入力できます。

Dorico Elements では楽譜を入力すると必要に応じて自動的に小節が作成されるため、通常、小節を作成する必要はありません。ただし、既存の楽譜をコピーしたり配置したりする場合などに、あらかじめ小節を追加できます。

#### 関連リンク

[小節 \(498 ページ\)](#)

[小節線 \(502 ページ\)](#)

[システムトラック \(308 ページ\)](#)

[特定の声部に小節休符を入力する \(187 ページ\)](#)

## 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。

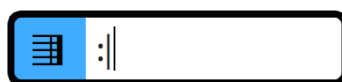
記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、小節や小節線のポップオーバーを開くことができます。

- **[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タリーの例が入力された小節と小節線のポップオーバー



小節線のエンタ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

拍の数に続いて、拍の単位に対応する数字 (8 分音符の場合は「5」) または文字 (2 分音符の場合は「h」) を入力することで追加/削除する拍の数を指定できます。拍の数と拍の単位の両方で数字を使用する場合は、数字の間にスペースまたはハイフンを入力する必要があります。4 分の 3 拍は 3/4 のように、拍子記号の形式で指定することもできます。

## 拍

アクションの例	ポップオーバーエントリー
4 分音符拍を 2 つ追加	「2q」、「2-6」、「2 6」、または「2/4」
2 分音符拍を 2 つ追加	「2h」、「2-7」、「2 7」、「2/2」、または「4/4」
全音符拍を 1 つ追加	「1w」、「1-8」、「1 8」、または「4/4」
8 分音符拍を 4 つ追加	「4e」、「4-5」、「4 5」、「4/8」、または「2/4」
16 分音符拍を 2 つ追加	「2x」、「2-4」、「2 4」、「2/16」、または「1/8」
4 分音符拍を 2 つ削除	「-2q」、「-2-6」、「-2 6」、または「-2/4」

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではありません。音符の入力時にデュレーションを指定するのと同様に、1 から 9 の数字での拍の単位の指定など、ポップオーバーを使用して任意の数の小節/拍を入力または削除できます。このリストは、小節/拍の入力と削除、および小節休符の追加を行なうエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

## 小節線

小節線のタイプ	ポップオーバーエントリー
標準 (縦線)	「 」、「single」、または「normal」
複縦線	「  」または「double」
終止線	「 ]」または「final」
三重線	triple

小節線のタイプ	ポップオーバーエントリー
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 \(187 ページ\)](#)

[小節 \(498 ページ\)](#)

[小節線 \(502 ページ\)](#)

[小節/拍の削除 \(498 ページ\)](#)

## 小節と小節線パネル

小節と小節線パネルでは、小節、小節休符、およびさまざまなタイプの小節線を入力できます。このパネルは、記譜モードのウィンドウの右側にあります。

- 小節と小節線パネルは、記譜モードのウィンドウの右側にある記譜ツールボックスで「**小節と小節線 (Bars and Barlines)**」をクリックして表示/非表示にできます。



**[Ctrl]/[command]+[9]** を押すかウィンドウの右にある展開矢印マークをクリックして、記譜ツールボックスで現在選択しているアイコンのパネルの表示/非表示を切り替えることもできます。

このパネルには以下のセクションがあります。

### 小節を挿入 (Insert Bars)

挿入する小節の数と挿入する位置 (フローの終了など) を指定できます。

### 小節休符を挿入 (Insert Bar Rest)

小節休符を挿入できます。

### 小節線を引く (Create Barline)

挿入できるさまざまな小節線が含まれています。

関連リンク

[パネルの表示/非表示 \(20 ページ\)](#)

## 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

- 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 後ろに小節/拍を追加する位置にある小節線を選択します。
  - 前に小節/拍を入力する位置にあるアイテムを選択します。
- [Shift]+[B]** を押して小節や小節線のポップオーバーを開きます。

3. 入力する小節/拍の数を選択します。  
たとえば、「2」を入力して小節を2つ追加し、「2q」を入力して4分音符を2つ入力できます。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

#### 結果

指定した数の小節/拍が入力されます。

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、音符の入力中に音価を選択し(4/4拍子で全音符など)、**[Space]** を繰り返し押して追加することもできます。

#### 関連リンク

[小節と小節線のポップオーバー \(227 ページ\)](#)

[小節 \(498 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った拍子記号の入力 \(219 ページ\)](#)

## 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、音符の入力中に音価を選択し (4/4 拍子で全音符など)、**[Space]** を繰り返し押し続けて追加することもできます。

### 関連リンク

[小節 \(498 ページ\)](#)

[パネルを使った拍子記号の入力 \(220 ページ\)](#)

## 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、挿入するデュー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ーレーションが、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 \(308 ページ\)](#)

## 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、それらの譜表にカー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カー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。

---

6. **[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、カー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 \(227 ページ\)](#)
- [小節線 \(502 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(168 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使った拍子記号の入力 \(219 ページ\)](#)
- [複数の譜表にカーレットを伸ばす \(168 ページ\)](#)
- [小節線の削除 \(503 ページ\)](#)



## 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、小節と小節線パネルで入力する小節線をクリックします。
  - 選択した譜表だけに小節線を入力するには、**[Alt/Opt]** を押しながら小節と小節線パネルで入力する小節線をクリックします。

### 補足

小節線の入力は、個別に拍子記号が設定された1つの譜表のみにできます。

### 結果

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 \(502 ページ\)](#)

[小節と小節線のポップオーバー \(227 ページ\)](#)

[音符の入力 \(168 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(161 ページ\)](#)

## 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 \(564 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った強弱記号の入力 \(237 ページ\)](#)

[パネルを使った強弱記号の入力 \(238 ページ\)](#)

[ニエンテのヘアピン \(570 ページ\)](#)

[既存の強弱記号に修飾語句を追加する \(572 ページ\)](#)

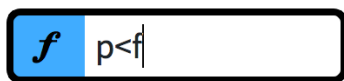
## 強弱記号のポップオーバー

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

強弱記号または修飾語句	ポップオーバーエントリー
molto	<b>molto</b>
più	「 <b>piu</b> 」または「 <b>più</b> 」
meno	<b>meno</b>
mosso	<b>mosso</b>
crescendo: <	<
cresc. (テキスト)	<b>cresc</b>
diminuendo: >	>
dim. (テキスト)	<b>dim</b>
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	「 <b>o&lt;</b> 」または「 <b>&gt;o</b> 」
n の文字で始まる/終わる niente のヘアピン	「 <b>n&lt;</b> 」または「 <b>&gt;n</b> 」
sforzando: <b>sfz</b>	<b>sfz</b>
rinforzando: <b>rfz</b>	<b>rfz</b>

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。

段階的強弱記号の外観は、プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで「段階的強弱記号のスタイル (Gradual style)」をオンにし、いずれかのオプションを選択することで個々に変更できます。

### 強弱記号のポップオーバーへの修飾語句の入力

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**」などの付随する局部的強弱記号も入力し、「**f molto**」や「**p espressivo**」のように間にスペースを入れる必要があります。

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 \(564 ページ\)](#)

[強弱記号の修飾語句 \(571 ページ\)](#)

[ニエンテのヘアピン \(570 ページ\)](#)

[局部的強弱記号を非表示にする \(573 ページ\)](#)

## 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。

### 局部的強弱記号 (Immediate Dynamics)

*pp* や *f* などの強弱記号と subito や possibile などの修飾語句があります。使用できる修飾語句は一番上のセクションにボックスとして表示されます。

修飾語句は強弱記号と一緒に入力する必要があります。

### 段階的強弱記号 (Gradual Dynamics)

◀ や ▶ などの強弱記号と poco や niente などの修飾語句があります。使用できる修飾語句は一番上のセクションにボックスとして表示されます。

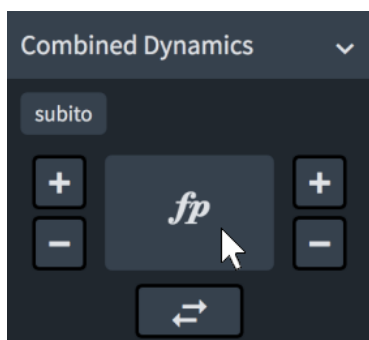
修飾語句は強弱記号と一緒に入力する必要があります。

### アタックの強弱/強度レベル (Force/Intensity of Attack)

*sfz* や *fz* などの強弱記号があります。

### 結合式強弱記号 (Combined Dynamics)

*fffpp* のように、独自に組み合わせた強弱記号を作成できます。コントロールを使用すると、それぞれの側の強弱記号を増減したり、順序を入れ替えたりできます。



強弱記号パネルの「**結合式強弱記号 (Combined Dynamics)**」セクション

## ポップオーバーを使った強弱記号の入力

強弱記号のポップオーバーを使用して強弱記号や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することもできます。

### ヒント

また、変更したい強弱記号の位置に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アイテムを選択します。
2. 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。
3. **[Shift]+[D]** を押して強弱記号のポップオーバーを開きます。
4. 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。
5. 以下のいずれかの操作を行なって、強弱記号を入力してポップオーバーを閉じます。
- 譜表上のすべての声部に強弱記号を入力するには、**[Return]** を押します。
  - 音符の入力中に、**[Alt/Opt]+[Return]** を押すことで、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。
- 「p<」のような開口型の強弱記号は、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 **[?]** 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](#) (168 ページ)

[強弱記号](#) (564 ページ)

[強弱記号レーン](#) (388 ページ)

[強弱記号のグループ](#) (579 ページ)

[声部固有の強弱記号](#) (570 ページ)

[強弱記号の修飾語句](#) (571 ページ)

[強弱記号の位置の移動](#) (566 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](#) (573 ページ)

[局部的強弱記号を非表示にする](#) (573 ページ)

[譜表に対するアイテムの位置の変更](#) (314 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することもできます。

### 補足

- また、変更したい強弱記号の位置にキ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。

- 譜表上のすべての声部に強弱記号を入力するには、強弱記号パネルでその強弱記号をクリックします。
- 音符の入力中に、**[Alt]** を押しながら強弱記号パネルの強弱記号をクリックして、キャレットが表示された声部のみに強弱記号を入力します。

### 補足

- 強弱記号に表現テキストや修飾テキストを追加する場合は、強弱記号の選択を解除しないでください。

- 声部固有の強弱記号を入力する場合は、***f***などの強弱記号を入力したあと **[Alt]** を放します。
- 段階的強弱記号のデフォルトのデュレーションは4分音符分の長さです。段階的強弱記号の長さはあとから変更できます。

4. 必要に応じて、強弱記号パネルの「**局部的強弱記号 (Immediate Dynamics)**」セクションまたは「**段階的強弱記号 (Gradual Dynamics)**」セクションで入力する表現テキストまたは修飾テキストをクリックします。

#### 結果

指定した強弱記号が入力されます。声部固有の強弱記号は、上向きの声部に入力した場合でも、デフォルトで譜表の下に配置されます。

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 \(564 ページ\)](#)

[局部的強弱記号を非表示にする \(573 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(161 ページ\)](#)

## 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 \(538 ページ\)](#)

[コード記号の入力 \(244 ページ\)](#)

[コード記号入力中のナビゲーション \(243 ページ\)](#)

## 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ることで入力できます。

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

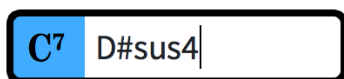
- **[Shift]+[Q]** を押します。

- 既存のコード記号を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「コード記号を作成 (Create Chord Symbol)」を選択します。
- 記譜ツールボックスにある「コード記号 (Chord Symbols)」を選択します。

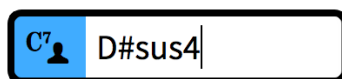


ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。

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「**EbLocrian**」と入力します。

E<sup>b</sup>Loc.

## コード記号のルート

### コード記号のルートのタイプ

音符名 (英語表記)

C、Db、F#、B など

音符名 (ドイツ語表記)

C、Db、F#、H など

固定ドソルフェージュ

C、Db、F、F#、B 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

### ポップオーバーエントリー

「C」、「Db」、「F#」、「B」など

「C」、「Des」、「Fis」、「H」など

「do」、「reb」、「fa」、「fa#」、「ti」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

メジャー

### ポップオーバーエントリー

「maj」、「M」、「ma」またはルートのあとに何も入力しない。



コード記号のクオリティ	ポップオーバーエントリー
マイナー	「m」、「min」、または「mi」
ディミニッシュ	「dim」、「di」、または「o」
オーギュメント	「aug」、「au」、「ag」、または「+」
ハーフディミニッシュ	「half-dim」、「halfdim」、または「hd」
6/9	「6/9」、「69」、または「%」

#### コード記号の音程

音程	ポップオーバーエントリー
メジャー 7th	「^7」 または 「^」
メジャー 9th	「^9」、「maj9」、または「9maj7」

#### コード記号のオルタレーション

コード記号のオルタレーションのタイプ	ポップオーバーエントリー
オルタレーション	「b5」、「#9」 など
付加音	「add#11」、「addF#」、「addBb」 など
サスペンション	「sus4」、「sus9」 など
オミット	「omit3」、「no7」 など

#### オンコードのコード記号

オンコードのコード記号の例	ポップオーバーエントリー
G7/D	「G7,D」 または 「Gmaj7,D」
C(b5)/Eb	「CMb5/Eb」 または 「Cmajb5/Eb」
Fm/D#	「Fm/D#」 または 「Fmi/D#」

#### ポリコード記号

ポリコード記号の例	ポップオーバーエントリー
G/E	「G;E」 または 「Gmaj;E」
Cmaj7/D	「CM7 D」 または 「Cmaj7 D」

ポリコード記号の例	ポップオーバーエントリー
Fm/D#	「Fm D#」または「Fmi D#」
<b>和音なしの記号</b>	
和音なしの記号	ポップオーバーエントリー
和音なし	「N.C.」、「NC」、「no chord」、または「none」
<b>モーダルコード記号</b>	
モーダルコード記号	ポップオーバーエントリー
イオニアン	ionian
ドリアン	dorian
フリジアン	phrygian
リディアン	lydian
ミクソリディアン	mixolydian
エオリアン	aeolian
ロクリアン	locrian
メロディックマイナー	melodicminor
ハーモニックマイナー	harmonicminor
ホールトーン	wholetone
オクタトニックまたはディミニッシューフホル	「diminishedhalfwhole」、 「diminishedsemitonetone」、 「octatonichalfwhole」、または 「octatonicsemitonetone」
オクタトニックまたはディミニッシューフ	「diminishedwholehalf」、 「diminishedtonesemitone」、 「octatonicwholehalf」、または 「octatonictonesemitone」

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ほかにも多くのコード記号があります。このリストは、さまざまなコード記号の入力に使用できるさまざまな構成要素を示すことを目的としています。

## 補足

入力されるコード記号の外観は、Dorico Elements のデフォルト設定によって決まります。コード記号のポップオーバーに入力したエンタ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 \(538 ページ\)](#)

## コード記号入力中のナビゲーション

ポップオーバーを毎回手動で別の位置に進めて開き直すことなく、複数のコード記号を入力できます。

### コンピューターキーボードによるナビゲーション

コード記号のポップオーバーを毎回閉じて開き直すことなく、ポップオーバーを移動して別の音符にコード記号を入力できます。

#### ポップオーバーのナビゲーション

#### キーボードショートカット

ポップオーバーを次の拍に進める

**[Space]**

ポップオーバーを前の拍に戻す

**[Shift]+[Space]**

ポップオーバーを次の小節の最初に進める

**[Tab]**

ポップオーバーを前の小節の最初に戻す

**[Shift]+[Tab]**

以下のうち、最も近い位置に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

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 \(59 ページ\)](#)

[MIDI コマンドの割り当て \(63 ページ\)](#)

[キーボードショートカットの割り当て \(63 ページ\)](#)

## 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。

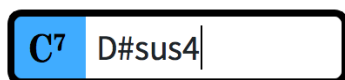
### 補足

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。

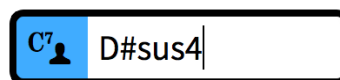
3. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なってコード記号のタイプを変更します。

- 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. **[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。コード記号を表示するように設定されていない譜表上のアイテムを選択した場合は、コード記号を表示するように譜表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譜表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 \(538 ページ\)](#)
- [コード記号の再生の有効化 \(411 ページ\)](#)
- [コード記号を表示/非表示にする \(539 ページ\)](#)
- [コードダイアグラムを表示/非表示にする \(548 ページ\)](#)
- [MIDI 入力デバイスの無効化 \(205 ページ\)](#)

## 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 \(239 ページ\)](#)

## 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 \(239 ページ\)](#)

## 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 \(239 ページ\)](#)

## 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 \(541 ページ\)](#)

[コード記号を表示/非表示にする \(539 ページ\)](#)

## 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 \(554 ページ\)](#)

[オクターブ線 \(559 ページ\)](#)

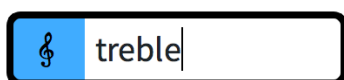
## 音部記号とオクターブ線のポップオーバー

以下の表は、さまざまな音部記号とオクターブ線の入力に使用できる音部記号とオクターブ線のポップオーバーのエントリーの例です。

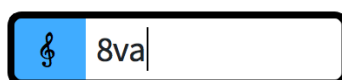
記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、音部記号とオクターブ線のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[C]** を押します。
- 既存の音部記号またはオクターブ線を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「音部記号を作成 (Create Clef)」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



音部記号のエントリーの例が入力された音部記号とオクターブ線のポップオーバー



オクターブ線のエントリーの例が入力された音部記号とオクターブ線のポップオーバー



記譜ツールボックスの「音部記号 (Clefs)」ボタン

### 音部記号

音部記号のタイプ	ポップオーバーエントリー
ト音記号	「g」、「G」、「sol」、または「treble」
ヘ音記号	「f」、「F」、「fa」、または「bass」
テノール八音記号	「ct」、「CT」、「ut4」、または「tenor」
アルト八音記号	「ca」、「CA」、「ut3」、または「alto」
ト音記号、1 オクターブ下	「g8ba」、「G8ba」、「g8d」、「G8d」、「treble8ba」、または「treble8d」
無音程打楽器	perc
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	ポップオーバーエントリー
音符を 1 オクターブ上に移動	「8va」、「8」、「8u」、または「1u」

オクターブ線の機能	ポップオーバーエントリー
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 \(554 ページ\)](#)

[オクターブ線 \(559 ページ\)](#)

## 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、「bass」または「G8ba」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 \(554 ページ\)](#)

[複数の譜表にキュレットを伸ばす \(168 ページ\)](#)

[実音と移調音で異なる音部記号を設定する \(557 ページ\)](#)

[レイアウトの移調に従い音部記号を表示/非表示にする \(557 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更 \(118 ページ\)](#)

[プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(116 ページ\)](#)


## 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、キャラ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 \(554 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(161 ページ\)](#)

## 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、それらの譜表にキャラットを伸ばします。
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、キャラ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

音符の入力中はキャラットの位置からオクターブ線が入力されます。オクターブ線を停止すると、オクターブ線はキャラットの位置で終了します。

既存の音符にオクターブ線を追加する場合、オクターブ線が音符を記譜の上または下のどちらで演奏するよう指示しているかによって、選択範囲の上または下のいずれかに追加されます。

#### ヒント

オクターブ線は入力後に長さを変更することもできます。

---

#### 関連リンク

[音部記号とオクターブ線のポップオーバー \(247 ページ\)](#)

[オクターブ線 \(559 ページ\)](#)

[オクターブ線の長さの変更 \(560 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャラットを伸ばす \(168 ページ\)](#)

## 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、音部記号パネル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]** を押しながら音部記号パネル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追加されます。

### ヒント

オクターブ線は入力後に長さを変更することもできます。

### 関連リンク

- [オクターブ線 \(559 ページ\)](#)
- [オクターブ線の長さの変更 \(560 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定 \(161 ページ\)](#)

## 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 \(606 ページ\)](#)
- [中間休止記号を入力するときの正しい配置 \(255 ページ\)](#)

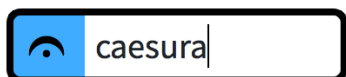
## 延長記号と休止記号のポップオーバー

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

### ポップオーバーエントリー

フェルマータ

「fer」または「fermata」



非常に長いフェルマータ

fermataverylong



長いフェルマータ

fermatalong



短いフェルマータ

fermatashort



非常に短いフェルマータ

fermataveryshort



短いフェルマータ (Henze)

fermatashorthenze



長いフェルマータ (Henze)


fermatalonghenze



カーリュー (Britten)

curlew



延長記号と休止記号のタイプ	ポップオーバーエントリー
中間休止記号 (Caesura) 	「caesura」または「//」
太い中間休止記号 (Thick caesura) 	caesurathick
婉曲した中間休止記号 (Curved caesura) 	caesuracurved
短い中間休止記号 (Short caesura) 	caesurashort
ブレス記号 (コンマ) 	「breathmarkcomma」、「comma」、または「,」 (コンマ)
ブレス記号 (チェックマーク) 	breathmarktick
ブレス記号 (上げ弓) 	breathmarkupbow
ブレス記号 (Salzedo) 	breathmarksalzedo

#### 補足

カーリユー記号は元々、Benjamin Britten が日本の能楽に着想を得て作曲した教会上演用寓話カーリユー・リヴァーのために考案したものです。この記号は、異なるテンポの音楽において、音符または休符をタイミングが揃うまで伸ばすようプレイヤーに指示します。

#### 関連リンク

- [延長記号と休止記号 \(606 ページ\)](#)
- [フェルマータのタイプ \(606 ページ\)](#)
- [中間休止記号のタイプ \(608 ページ\)](#)
- [ブレス記号のタイプ \(607 ページ\)](#)

## 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

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。

#### 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. 複数の譜表に同時にブレス記号を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. **[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。
4. 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。
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。
- ブレス記号は、キャレットまたは選択した音符の右側に表示されます。
- 中間休止記号は、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](#) (168 ページ)

[延長記号と休止記号](#) (606 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。

### 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。
- ブレス記号は、キャレットまたは選択した音符の右側に表示されます。
- 中間休止記号は、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 \(606 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(161 ページ\)](#)

## 中間休止記号を入力するときの正しい配置

中間休止記号は通常、小節の終了位置、小節線の前に配置されます。Dorico Elements では、中間休止記号はその記号を表示する位置の直後の音符に連結する必要があります。そうすることで、Dorico Elements は中間休止記号を自動的に正しく配置できます。

マウス入力の環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に設定している場合、中間休止記号を小節線の左側に入力するには次の小節の最初の音符をクリックする必要があります。または、小節線を直接クリックします。



正しく入力された中間休止記号の例。点線の連結線が小節線のあとの符頭に連結されており、中間休止記号が小節線の前に正しく配置されていることが分かる



正しく入力されていない中間休止記号の例。小節線の左側をクリックしたことで、中間休止記号がその小節の最後の8分音符に連結されてしまっている

正しく入力すると、点線の連結線によって中間休止記号と小節線の直後の符頭が連結されます。

点線の連結線によって中間休止記号と小節線の直後の符頭が連結されない場合は、中間休止記号を削除して入力しなおしてください。中間休止記号が正しく入力されないとスペーシングの問題が生じる場合があります。

関連リンク

[延長記号と休止記号 \(606 ページ\)](#)

[中間休止記号のタイプ \(608 ページ\)](#)

## 装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ギターベンド、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、ギターベンド、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とギターベンド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とギターベンド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 \(658 ページ\)](#)

[アルペジオ記号 \(671 ページ\)](#)

[グリッサンドライン \(677 ページ\)](#)

[ギターベンド \(681 ページ\)](#)

[ジャズアーティキュレーション \(687 ページ\)](#)

[ジャズの装飾音 \(688 ページ\)](#)

[ライン \(723 ページ\)](#)

[ラインの入力方法 \(280 ページ\)](#)

### 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: 	「tr」または「trill」
ショートトリル: 	shorttr
モルデント: 	「mor」または「mordent」
ターン: 	turn
逆ターン: 	「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
フリップ 	flip
スミア 	smear
ジャズターン 	「jazz」または「shake」
バンド 	brassbend

## 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/ギターベンドのタイプ	ポップオーバーエントリー
グリッサンド (直線)	gliss
グリッサンド (波線)	glisswavy
ギターベンド	bend

## 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。

## 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 \(261 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったグリッサンドラインの入力 \(262 ページ\)](#)

[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 \(264 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったギターベンドの入力 \(266 ページ\)](#)

[装飾音 \(658 ページ\)](#)  
[トリル音程 \(664 ページ\)](#)  
[アルペジオ記号 \(671 ページ\)](#)  
[グリッサンドライン \(677 ページ\)](#)  
[ギターベンド \(681 ページ\)](#)  
[ジャズアーティキュレーション \(687 ページ\)](#)  
[ジャズの装飾音 \(688 ページ\)](#)

## 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、ギターベンド、グリッサンドラインなど、さまざまなタイプの装飾音を入力できます。

- 装飾音パネルは、記譜モードのウィンドウの右側にある記譜ツールボックスで「**装飾音 (Ornaments)**」をクリックして表示/非表示にできます。



**[Ctrl]/[command]+[9]** を押すかウィンドウの右にある展開矢印マークをクリックして、記譜ツールボックスで現在選択しているアイコンのパネルの表示/非表示を切り替えることもできます。

装飾音パネルには以下のセクションがあります。

### ジャズ (Jazz)

ベンド、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)

ギターベンドやビブラートバーなど、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。

## ポップオーバーを使った装飾音の入力

装飾音のポップオーバーを使用して装飾音とジャズの装飾音を入力できます。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。
  - 装飾音を追加する音符を 1 つ選択します。
  - トリルを追加する音符を選択します。

#### 補足

装飾音は一度に1つの音符にしか追加できません。

2. 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ーをポップオーバーに入力します。  
たとえば、マイナー 3rd 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。

#### 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だけ継続し、状況によってデフォルトの音程はメジャー 2nd またはマイナー 2nd のどちらかになります。トリルの音程を指定した場合、選択範囲の最初の音符にのみ音程は適用されません。ただし、トリルの途中で音程を変更することもできます。

既存の音符に装飾音を追加する場合、装飾音は選択した音符の上に追加されます。トリルは最初に選択した音符の上に入力され、選択した後続の音符をまたがって延長線が表示されます。

#### 関連リンク

[装飾音 \(658 ページ\)](#)

[トリル \(661 ページ\)](#)

[トリルの音程の外観 \(667 ページ\)](#)

[ジャズの装飾音 \(688 ページ\)](#)

[音符の入力 \(168 ページ\)](#)

[トリルの途中でトリルの音程を変更する \(666 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(168 ページ\)](#)

## パネルを使った装飾音の入力

装飾音パネルを使用して装飾音とジャズの装飾音を入力できます。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。
  - 装飾音を追加する音符を1つ選択します。
  - トリルを追加する音符を選択します。

#### 補足

装飾音は一度に1つの音符にしか追加できません。

2. 記譜ツールボックスの「**装飾音 (Ornaments)**」をクリックして、装飾音パネルを表示します。



3. 装飾音パネルで、入力する装飾音をクリックします。

#### 結果

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、デフォルトの4分音符のデュレーションで入力されます。

既存の音符に装飾音を追加する場合、装飾音は選択した音符の上に追加されます。トリルは最初に選択した音符の上に入力され、選択した後続の音符をまたがって延長線が表示されます。

#### 関連リンク

[マウス入力の設定](#) (161 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。

---

#### 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. 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す。

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](#) (256 ページ)

[アルペジオ記号 \(671 ページ\)](#)

[音符の入力 \(168 ページ\)](#)

[和音の入力 \(190 ページ\)](#)

## 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. 装飾音パネルの「**アルペジオ (Arpeggiation)**」セクションで、使用するアルペジオ記号をクリックします。

### 結果

選択した音符または和音の左側に、指定したアルペジオ記号が入力されます。アルペジオ記号は、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

[アルペジオ記号 \(671 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(161 ページ\)](#)

## 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

音符の入力中はグリッサンドラインを入力できません。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。

- グリッサンドラインを開始する音符
- グリッサンドラインにつなげる音符 2つ

#### ヒント

2つの音符は声部が異なってもかまいません。

2. **[Shift]+[O]** を押して装飾音のポップオーバーを開きます。
3. 使用するグリッサンドラインのエントリーをポップオーバーに入力します。
  - 直線のグリッサンドラインを使用するには「**gliss**」と入力します。
  - 波線のグリッサンドラインを使用するには「**glisswavy**」と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

#### 結果

2つの音符を選択した場合、それらの音符の間に、指定したグリッサンドラインが入力されます。

1つの音符を選択した場合は、選択したノートの位置からグリッサンドラインが始まり、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)。

#### 補足

- 譜表の最後の音符にグリッサンドラインを入力することはできません。
- グリッサンドラインを入力した場合、周辺の音符や、選択した音符と音符の間にある休符は自動的に調整されません。グリッサンドテキストが表示される場合、テキストが音符や休符に重なる可能性があります。その場合、グリッサンドラインのグリッサンドテキストの表示をオフにするなどの設定を行なうことをおすすめします。

#### 関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(256 ページ\)](#)

[グリッサンドライン \(677 ページ\)](#)

[グリッサンドのテキストを個別に変更する \(679 ページ\)](#)

[グリッサンドラインのテキストの表示条件を変更する \(679 ページ\)](#)

## 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。

- 音符の入力中はグリッサンドラインを入力できません。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。
  - グリッサンドラインを開始する音符
  - グリッサンドラインにつなげる音符 2つ

#### ヒント

2つの音符は声部が異なってもかまいません。

2. 記譜ツールボックスの「装飾音 (Ornaments)」をクリックして、装飾音パネルを表示します。



3. 装飾音パネルで、使用するグリッサンドラインのスタイルをクリックします。

- グリッサンド (直線) (Glissando (Straight))



- グリッサンド (波線) (Glissando (Wavy))



#### 結果

2つの音符を選択した場合、それらの音符の間に、指定したグリッサンドラインが入力されます。

1つの音符を選択した場合は、選択したノートの位置からグリッサンドラインが始まり、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)。

#### 補足

- 譜表の最後の音符にグリッサンドラインを入力することはできません。
- グリッサンドラインを入力した場合、周辺の音符や、選択した音符と音符の間にある休符は自動的に調整されません。グリッサンドテキストが表示される場合、テキストが音符や休符に重なる可能性があります。その場合、グリッサンドラインのグリッサンドテキストの表示をオフにするなどの設定を行なうことをおすすめします。

#### 関連リンク

[グリッサンドライン \(677 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(161 ページ\)](#)

## 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。音符の入力中行なうことも、既存の音符に追加することもできます。

#### 補足

フリップやジャズターンなどのジャズの装飾音は、他の装飾音と同じ方法で入力できます。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - ジャズアーティキュレーションを追加する音符を選択します。
2. 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. 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。
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、通常これは前に入力した音符になります。

#### 補足

ポップオーバーを使用すると、すべてのジャズアーティキュレーションは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。

---

#### 関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(256 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った装飾音の入力 \(259 ページ\)](#)

[ジャズアーティキュレーション \(687 ページ\)](#)

[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 \(689 ページ\)](#)

[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 \(689 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(168 ページ\)](#)


## 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

- 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
    - 音符の入力を開始します。
    - ジャズアーティキュレーションを追加する音符を選択します。
  - 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。
  - 装飾音パネルで、「**ジャズ (Jazz)**」セクションから使用するジャズアーティキュレーションをクリックします。
- 

#### 結果

指定したジャズアーティキュレーションが選択したすべての音符に入力されます。音符の入力中、通常これは前に入力した音符になります。

#### 関連リンク

[パネルを使った装飾音の入力 \(260 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(161 ページ\)](#)

## 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、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

音符の入力中はギターベンドを入力できません。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。

- ギターベンドを開始する音符

### 補足

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。

- ギターベンドにつなげる音符2つ

### ヒント

2つの音符は声部が異なってもかまいません。

2. **[Shift]+[O]** を押して装飾音のポップオーバーを開きます。

3. 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

2つの音符を選択した場合、それらの音符の間にギターベンドが入力されます。

1つの音符を選択した場合は、選択したノートの位置から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)。

### ヒント

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

[ギターベンド \(681 ページ\)](#)

[装飾音のポップオーバー \(256 ページ\)](#)

[「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 \(59 ページ\)](#)

## 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、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にのみギターベンドを入力できます。

- 音符の入力中はギターベンドを入力できません。
- 

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。

- ギターベンドを開始する音符

#### 補足

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。

---

- ギターベンドにつなげる音符 2 つ

#### ヒント

2 つの音符は声部が異なってもかまいません。

---

2. 記譜ツールボックスの「**装飾音 (Ornaments)**」をクリックして、装飾音パネルを表示します。



3. 装飾音パネルの「**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

2 つの音符を選択した場合、それらの音符の間にギターベンドが入力されます。

1 つの音符を選択した場合は、選択したノートの位置から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)。

#### ヒント

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

[ギターベンド \(681 ページ\)](#)

[装飾音パネル \(259 ページ\)](#)

## ベンディングの入力

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。

---

#### 手順

1. 前にベンディングを入力する音符を選択します。
  2. プロパティパネルの「**ギターテクニック (Guitar Techniques)**」グループで、「**ベンディングの音 (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。
- 

#### 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。

関連リンク  
[ギターバンド \(681 ページ\)](#)

## 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

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、ハーブ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 \(713 ページ\)](#)  
[ペダル線 \(702 ページ\)](#)  
[ハーブのペダリング \(695 ページ\)](#)  
[弦の指示記号 \(596 ページ\)](#)  
[ポップオーバーを使った演奏技法の入力 \(272 ページ\)](#)  
[パネルを使った演奏技法の入力 \(273 ページ\)](#)  
[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 \(274 ページ\)](#)  
[パネルを使ってペダル線とリテイクを入力する \(275 ページ\)](#)  
[ハーブペダルダイアグラムの入力 \(277 ページ\)](#)  
[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 \(278 ページ\)](#)  
[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 \(279 ページ\)](#)  
[譜表の内側に弦の指示記号を入力する \(280 ページ\)](#)

### 演奏技法のポップオーバー

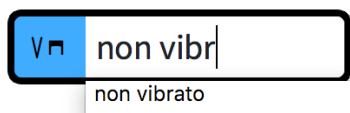
以下の表は、演奏技法、ペダル線、リテイクの入力に使用できる演奏技法のポップオーバーのエントリーの例です。

演奏技法のポップオーバーに演奏技法を入力しはじめると、入力した文字や単語が含まれる有効な演奏技法がメニューに予測表示されます。そこから使用する演奏技法を選択できます。

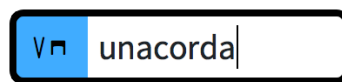
記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、演奏技法のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[P]** を押します。
- 既存の演奏技法を選択して **[Return]** を押します。
- 「**記譜 (Write)**」 > 「**演奏技法を作成 (Create Playing Technique)**」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



演奏技法を入力するためのエントリーの例が入力された演奏技法のポップオーバー



ペダル線を入力するためのエントリーの例が入力された演奏技法のポップオーバー



記譜ツールボックスの「**演奏技法 (Playing Techniques)**」ボタン

## 演奏技法

---

演奏技法	ポップオーバーエントリー
ビブラート	vibrato
センツァ・ビブラート	senza vibrato
ナトゥラーレ (nat.)	nat
コン・ソルディーノ	con sord
息を強く吹き込む	strong air pressure
ダブルタンギング	double-tongue
下げ弓	downbow
上げ弓	upbow
スル・ポンティチェッロ	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
ダンブ	damp
ダンブ (大)	damp large
フルバレ	full barre
ハーフバレ	half barre
ストラムアップ	strum up
ストラムダウン	strum down

演奏技法	ポップオーバーエントリー
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

ペダル線またはリテイクのタイプ	ポップオーバーエントリー
サスティンペダル線	ped
サスティンペダル線のリテイク	「^」、「notch」、または「retake」
サスティンペダル線のリテイクを削除	nonotch
サスティンペダル線を終了	*
ソステヌートペダル線	sost
ソステヌートペダル線を終了	s*
ウナコルダペダル線	unacorda
ウナコルダペダル線を終了	u*

#### 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 \(713 ページ\)](#)

[演奏技法のグループ \(720 ページ\)](#)

[ペダル線 \(702 ページ\)](#)

[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 \(703 ページ\)](#)

[ハープのペダリング \(695 ページ\)](#)

[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 \(275 ページ\)](#)

[ハープペダルダイアグラムの入力 \(277 ページ\)](#)

[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 \(278 ページ\)](#)

## 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 (½ Ped.) など、通常は有音程打楽器にのみ使用される演奏技法が含まれています。

### キーボード (Keyboard)

サスティンペダル (Ped.) やペダルの踏み込みの強さなど、通常は鍵盤楽器にのみ使用される演奏技法が含まれています。

### 合唱 (Choral)

口を開く (mouth open)や舌を鳴らす (tongue click)など、通常は声にのみ使用する演奏技法が含まれています。

### 弦楽器 (Strings)

コル・レーニョ・バットウト (col legno battuto)や下げ弓 (down bow)など、通常は弦楽器にのみ使用される演奏技法が含まれています。

### ギター (Guitar)

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 \(279 ページ\)](#)

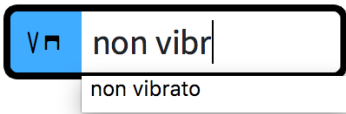
## ポップオーバーを使った演奏技法の入力

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。  
A screenshot of a software interface showing a pop-over menu. The menu has a blue header with a white square icon containing a blue 'v' and a white square icon containing a blue 'n'. Below the header, the text 'non vibr' is displayed in a white box with a black border. Below this box, the text 'non vibrato' is displayed in a smaller white box with a black border. The background is dark grey.
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を選択していた声部にのみ表示されます。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。

単一の音符に演奏技法を追加すると、演奏技法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。音符の範囲に演奏技法を追加すると、演奏技法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。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、演奏技法の延長線の表示/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

[演奏技法の位置の移動](#) (714 ページ)

[演奏技法のグループ](#) (720 ページ)

[演奏技法の延長線](#) (717 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](#) (719 ページ)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす](#) (168 ページ)

[声部の個別再生の有効化](#) (418 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

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、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。

単一の音符に演奏技法を追加すると、演奏技法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。音符の範囲に演奏技法を追加すると、演奏技法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。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 \(162 ページ\)](#)

[演奏技法をグループ化する \(720 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(418 ページ\)](#)

## 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。

- 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。
  - [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 \(703 ページ\)](#)  
[音符の入力 \(168 ページ\)](#)  
[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 \(275 ページ\)](#)  
[ペダル線の位置 \(704 ページ\)](#)

## 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

- 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。
  - [Shift]+[P]** を押して演奏技法のポップオーバーを開きます。
  - ポップオーバーに「^」または「retake」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

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 \(703 ページ\)](#)  
[演奏技法のポップオーバー \(268 ページ\)](#)

## 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

- 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 \(703 ページ\)](#)

[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 \(276 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(161 ページ\)](#)

## 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 \(703 ページ\)](#)

[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 \(268 ページ\)](#)

## 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

[ハープのペダリング \(695 ページ\)](#)

[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 \(697 ページ\)](#)

[ハープペダルダイアグラムの外観の変更 \(696 ページ\)](#)

[音域外の音符のカラーを表示/非表示にする \(644 ページ\)](#)

## 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。初期設定では、ハープの現在のペダリングに一致しないピッチは赤で表示されません。

---

### 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。
  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。
  - 譜表の上に弦の指示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](#) (268 ページ)

[弦の指示記号](#) (596 ページ)

[弦の指示記号の長さを変更する](#) (597 ページ)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす](#) (168 ページ)

[譜表に対するアイテムの位置の変更](#) (314 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。
  - 譜表の上に弦の指示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 \(271 ページ\)](#)

## 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。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。
- 弦の指示記号は現在のレイアウトの譜表の内側のみ表示されますが、プロパティの設定は他のレイアウトにコピーできます。

### 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。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。
- 選択した音符のプロパティ設定をコピーして、該当するすべてのレイアウトに弦の指示記号を表示できます。

### 関連リンク

[弦の指示記号 \(596 ページ\)](#)

[フレット楽器のフィンガリング \(588 ページ\)](#)

[フレット楽器のチューニング \(115 ページ\)](#)

[個々の音符に弦を指定する \(643 ページ\)](#)

[符頭に対する弦の指示記号の位置を変更する \(600 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウトにコピーする \(358 ページ\)](#)

## 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 \(723 ページ\)](#)

[強弱記号の入力方法 \(234 ページ\)](#)



[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ギターバンド、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(256 ページ\)](#)

[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 \(268 ページ\)](#)

[音部記号とオクターブ線の入力方法 \(246 ページ\)](#)

[テンポ記号の入力方法 \(221 ページ\)](#)

[リピートとトレモロの入力方法 \(291 ページ\)](#)

## 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 \(723 ページ\)](#)

[ラインの構成要素 \(725 ページ\)](#)

## 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、以下のいずれかを選択します。
  - 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 \(723 ページ\)](#)

[ラインの位置 \(726 ページ\)](#)

[ラインの長さ \(730 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(808 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(808 ページ\)](#)

[ラインへのテキストの追加 \(734 ページ\)](#)

[横棒線の配置の変更 \(728 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(161 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったグリッサンドラインの入力 \(262 ページ\)](#)

## 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ー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。
- ラインにテキストを追加できます。

### 関連リンク

[ライン \(723 ページ\)](#)

[ラインの長さ \(730 ページ\)](#)

[ラインへのテキストの追加 \(734 ページ\)](#)

[垂直線を音符の右または左に表示する \(726 ページ\)](#)

[垂直線の水平方向の順序を変更する \(727 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったアルペジオ記号の入力 \(261 ページ\)](#)

## 歌詞の入力

歌詞のポップオーバーにテキストを入力して歌詞を入力できます。また、音符ごとに歌詞のポップオーバーを閉じて開き直すことなく、譜表上の次の音符に歌詞のポップオーバーを進めることができます。

### 手順

1. 記譜モードで、歌詞を入力する最初の音符を選択します。
2. **[Shift]+[L]** を押して歌詞のポップオーバーを開きます。  
初期設定では、歌詞のラインの入力が選択された状態で歌詞のポップオーバーが開きます。
3. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって歌詞のタイプを変更します。
  - 歌詞のライン番号を変更するには、**[↓]** を押します。
  - 譜表の上に歌詞を入力するには、**[Shift]+[↑]** を押します。
  - コーラスのラインを入力するには、**[↑]** を押します。
  - 訳詞のラインを入力するには、**[Alt/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。

### 補足

歌詞の間に間隔とハイフンのどちらを表示するかは、音節のタイプを変更することであとから変更できます。

### 関連リンク

- [歌詞 \(Lyrics\) \(620 ページ\)](#)
- [歌詞入力中のナビゲーション \(286 ページ\)](#)
- [歌詞のタイプ \(622 ページ\)](#)
- [歌詞の音節のタイプ \(623 ページ\)](#)
- [歌詞のライン番号 \(631 ページ\)](#)
- [歌詞のハイフンと歌詞の延長線 \(631 ページ\)](#)

## 歌詞のポップオーバー

歌詞のポップオーバーを使用して、コーラスのラインや訳詞のラインを含む歌詞を入力できます。入力する歌詞のタイプはキーボードショートカットを使用していつでも変更できます。

記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャ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。

v1.

### 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。

1 when|

ライン 1 にエンタ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。

2 Now|

ライン 2 にエンタ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。

c Ooh,|

コーラスのラインにエンタ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。

1\* quand|

訳詞のラインにエンタ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](#) (284 ページ)

[歌詞 \(Lyrics\)](#) (620 ページ)

[歌詞のタイプ](#) (622 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符または和音に進める。

**[Space]**

現在の音節を終了し、ポップオーバーを次の音符または和音に進める。

**[-]** (ハイフン)

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。

**[→]**

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 \(Lyrics\)](#) (620 ページ)

[歌詞の入力](#) (284 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. **[Shift]+[A]** を押します。  
または、記譜ツールボックスの「リハーサルマーク (Rehearsal Marks)」をクリックします。



#### 結果

リハーサルマークは、選択した小節線の位置、あるいは音符、休符、またはオブジェクトの開始位置に入力されます。

リハーサルマークの順序は自動的に更新されるため、既存のリハーサルマークの前や間など、どのような順序で入力しても構いません。

#### 関連リンク

[リハーサルマーク \(Rehearsal Marks\) \(737 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(161 ページ\)](#)

## 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]** を押します。
- 

#### 結果

再生ヘッドの位置にマーカーが入力されます。Marker というデフォルトテキストが表示され、その位置を反映したタイムコードも表示されます。

#### ヒント

ビデオパネルの「マーカー (Markers)」セクションにある「マーカーを追加 (Add Marker)」をクリックしてマーカーを入力することもできます。この方法では再生ヘッドの位置にマーカーを入力するのではなく「マーカーを追加 (Add Marker)」ダイアログにタイムコードを直接入力できるため、各マーカーのタイムコードがすでにわかっている場合などに便利です。

また、再生モードのマーカートラックにマーカーを入力することもできます。

---

#### 手順終了後の項目

マーカーテキストは編集できます。

#### 関連リンク

[マーカー \(742 ページ\)](#)

[タイムコード \(747 ページ\)](#)

[再生ヘッドの移動 \(415 ページ\)](#)

[マーカーのテキストを編集する \(744 ページ\)](#)

[マーカートラック \(412 ページ\)](#)

[マーカートラックでのマーカーの入力 \(412 ページ\)](#)

## 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/非表示にできません。

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。

関連リンク

[マーカー \(742 ページ\)](#)

[タイムコード \(747 ページ\)](#)

## 「マーカーを追加 (Add Marker)」ダイアログ

「マーカーを追加 (Add Marker)」ダイアログでは、特定のタイムコードにカスタムテキスト付きのマーカーを入力できます。

- 「マーカーを追加 (Add Marker)」ダイアログを開くには、記譜モードでビデオパネルの「マーカー (Markers)」セクションにある「マーカーを追加 (Add Marker)」をクリックします。



Text: Marker

Timecode: 00:01:23:20

Valid range: 00:00:00:00 - 00:02:16:24 (flow end: 00:02:22:00)

Cancel OK

「マーカーを追加 (Add Marker)」ダイアログ

「マーカーを追加 (Add Marker)」ダイアログには以下のオプションがあります。

### テキスト (Text)

マーカーに表示されるカスタムテキストを入力できます。

### タイムコード (Timecode)

マーカーを入力するタイムコードを指定できます。



## 有効範囲 (Valid range)

フローのタイムコードの範囲が表示されます。

関連リンク

[マーカー \(742 ページ\)](#)

[タイムコード \(747 ページ\)](#)

[マーカー/タイムコードの入力 \(287 ページ\)](#)

[ビデオパネルの「マーカー \(Markers\)」セクション \(288 ページ\)](#)

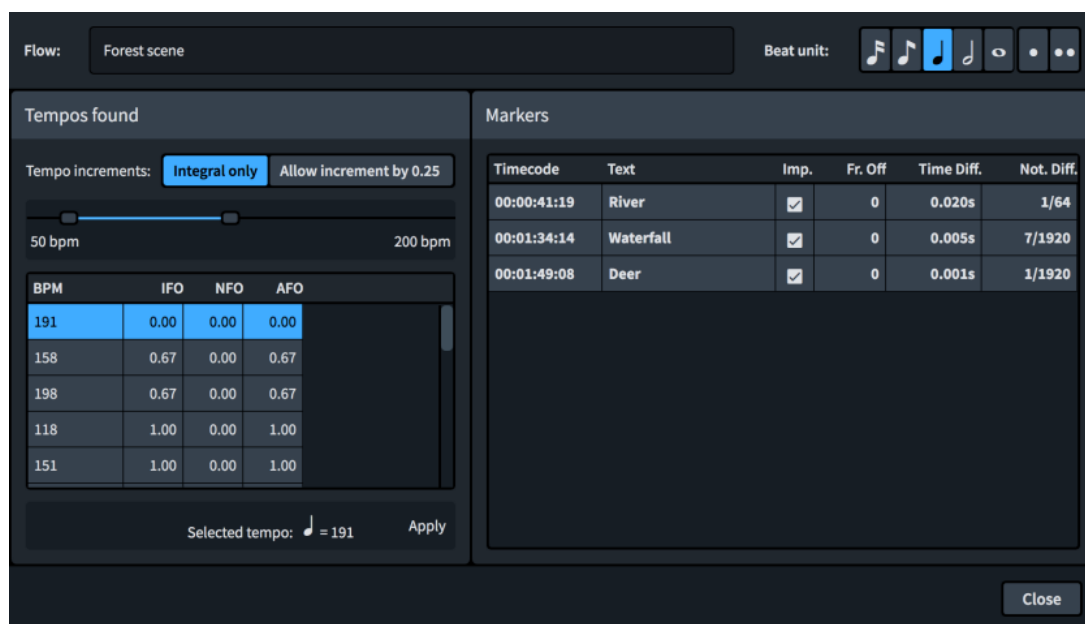
## 「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログ

「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログでは、マーカーができるだけ強拍に近づくテンポを識別するなどして、重要なマーカーが最もうまく収まるテンポを計算できます。

- 「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログを開くには、記譜モードでビデオパネルの「マーカー (Markers)」セクションにある「テンポを検出 (Find Tempo)」をクリックします。

### 補足

- 「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログでは、単一のフローに含まれるマーカーだけが対象となります。対象となるフローは、テンポを設定するフローのアイテムを選択してダイアログを開くことで変更できます。
- 「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログを使用するには、テンポを設定するフローに少なくとも1つのマーカーを入力し、少なくとも1つのマーカーを重要であると定義しておく必要があります。



### 「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログ

「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログには、以下のオプションとセクションがあります。

#### フロー (Flow)

テンポを設定するフローの名前が表示されます。このフィールドは読み取り専用です。

#### 拍の単位 (Beat unit)

テンポの対象となる拍の単位を変更できます。たとえば、フローの拍子記号が6/8の場合、拍の単位を付点4分音符に変更するといいでしょう。

### 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 \(745 ページ\)](#)

[メトロノームマーク \(828 ページ\)](#)

## リピートとトレモロの入力方法

リピート括弧、リピートマーカー、スラッシュ符頭などのリピートとトレモロは、リピートのポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、反復記号パネルを使用してマウスで入力することもできます。

トレモロが反復記号パネルに含まれるのは、トレモロでは単音のトレモロとして個別に、または重音のトレモロとして順々にのいずれかで、音符が反復されるためです。

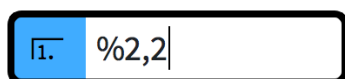
### リピートのポップオーバー

以下の表は、さまざまなトレモロ、小節リピート記号、スラッシュ符頭領域、リピートマーカー、リピート括弧を入力するのに、リピートのポップオーバーで利用できるエントリーの例です。

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

- **[Shift]+[R]** を押します。
- 既存のリピートマーカー、スラッシュ領域、または小節リピート記号を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「リピートを作成 (Create Repeat)」 を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



エントリーの例が入力されたリピートのポップオーバー



記譜ツールボックスの「反復記号 (Repeat Structures)」ボタン

### リピート括弧

リピート括弧のタイプ	ポップオーバーエントリー
リピート括弧全体	「end」または「ending」
追加のリピート括弧セグメント	add

### リピートマーカー

リピートマーカーのタイプ	ポップオーバーエントリー
D.C.	「dc」、「D.C.」、「da capo」など
D.C. al Fine	「dcalf」、「DC al Fine」、「D.C. al Fine」など
D.C. al Coda	「dcalc」、「DC al Coda」、「D.C. al Coda」など
D.S.	「ds」、「D.S.」、「dal segno」など
D.S. al Fine	「dsalf」、「DS al Fine」、「D.S. al Fine」など
D.S. al Coda	「dsalc」、「DS al Coda」、「D.S. al Coda」など

リピートマーカのタイプ	ポップオーバーエントリー
to Coda	「 <b>toc</b> 」、 <b>「tc</b> 」、 <b>「to coda</b> 」、 <b>「To Coda</b> 」 など
Segno	「 <b>s</b> 」、 <b>「seg</b> 」、 <b>「segno</b> 」 など
Fine	「 <b>f</b> 」、 <b>「fin</b> 」、 <b>「fine</b> 」 など
Coda	「 <b>c</b> 」、 <b>「co</b> 」、 <b>「coda</b> 」 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	「/」、 <b>「\</b> 」、または <b>「1</b> 」
2 ストローク	「//」、 <b>「\\</b> 」、または <b>「2</b> 」
3 ストローク	「///」、 <b>「\\\</b> 」、または <b>「3</b> 」
4 ストローク	「////」、 <b>「\\\</b> 」、または <b>「4</b> 」
符尾上の Z マーク (バズロール)	「 <b>z</b> 」 または <b>「zonstem</b> 」
すべてのトレモロを削除	「 <b>0</b> 」 または <b>「clear</b> 」

### 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」、 <b>「\2</b> 」、または <b>「12</b> 」
2 ストローク	「//2」、 <b>「\\2</b> 」、または <b>「22</b> 」
3 ストローク	「///2」、 <b>「\\\2</b> 」、または <b>「32</b> 」
4 ストローク	「////2」、 <b>「\\\2</b> 」、または <b>「42</b> 」
符尾上の Z マーク (バズロール)	「 <b>z</b> 」 または <b>「zonstem</b> 」
すべてのトレモロを削除	「 <b>0</b> 」 または <b>「clear</b> 」

### 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	<b>slash</b>

## 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 \(297 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったトレモロの入力 \(298 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の入力 \(301 ページ\)](#)

[小節リピート記号の入力 \(301 ページ\)](#)

[リピート括弧 \(751 ページ\)](#)

[トレモロ \(Tremolos\) \(857 ページ\)](#)

[スラッシュ符頭 \(767 ページ\)](#)

[小節リピート記号 \(760 ページ\)](#)

## 反復記号パネル

反復記号パネルには、リピート括弧、リピートマーカー、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。

1.

**[Ctrl]/[command]+[9]** を押すかウィンドウの右にある展開矢印マークをクリックして、記譜ツールボックスで現在選択しているアイコンのパネルの表示/非表示を切り替えることもできます。

反復記号パネルには以下のセクションがあります。

### リピート括弧 (Repeat Endings)

新しいリピート括弧を入力したり、既存のリピート括弧に括弧を追加したりできるオプションがあります。

### ジャンプ記号 (Repeat Jumps)

「D.S. al Coda」など、楽曲の特定のポイントにジャンプするようプレーヤーに指示するさまざまなリピートマーカーがあります。

### リピートセクション (Repeat Sections)

「Coda」など、ジャンプ記号と一緒に使用するさまざまなセクションがあります。

### トレモロ (Tremolos)

さまざまな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](#) (291 ページ)

[リピート括弧](#) (751 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、カーレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- 追加のリピート括弧に含める小節を選択します。

### 補足

前のリピート括弧のセグメントのあとに続く最初の小節から選択する必要があります。

2. **[Shift]+[R]** を押してリピートのポップオーバーを開きます。
3. ポップオーバーに「add」と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
5. 必要に応じて、追加する括弧の数だけこれらの手順を繰り返します。

### 結果

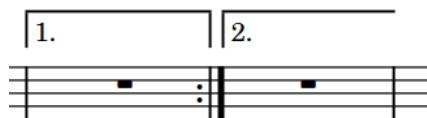
新しいリピート括弧のセグメントが追加されます。前にある既存のリピート括弧のセグメントは終端が閉じ、必要に応じて終わりのリピート線が作成されます。

### ヒント

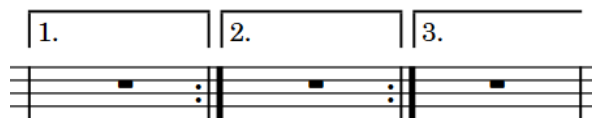
リピート括弧を選択し、プロパティパネルの「**リピート括弧 (Repeat Endings)**」の「**括弧の数 (No. endings)**」の値を変更して、リピート括弧のセグメントを追加することもできます。

ただし、「**括弧の数 (No. endings)**」を使用した場合、1小節を含むリピート括弧のセグメントしか追加されず、また自動的にリピート線が入力されたり、位置が変更されたりしません。反復記号は必要に応じて手動で入力する必要があります。

### 例



括弧が2つの場合のデフォルトのリピート括弧



3番括弧が追加されたリピート括弧

### 関連リンク

[リピート括弧 \(751 ページ\)](#)

[リピートのポップオーバー \(291 ページ\)](#)

## パネルを使ったリピート括弧の入力

反復記号パネルを使用してリピート括弧を入力できます。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。

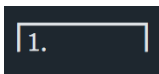
### ヒント

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。

- 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. 記譜ツールボックスの「**反復記号 (Repeat Structures)**」をクリックして、反復記号パネルを表示します。



3. 反復記号パネルの「**リピート括弧 (Repeat Endings)**」セクションで「**リピート括弧を作成 (Create Repeat Ending)**」をクリックします。



#### 結果

リピート括弧が入力されます。1 番のリピート括弧のセグメントは選択した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

[リピート括弧 \(751 ページ\)](#)

## パネルを使ったリピート括弧の追加

反復記号パネルを使って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、カーレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- 追加のリピート括弧に含める小節を選択します。

#### 補足

前のリピート括弧のセグメントのあとに続く最初の小節から選択する必要があります。

2. 記譜ツールボックスの「**反復記号 (Repeat Structures)**」をクリックして、反復記号パネルを表示します。



3. 反復記号パネルの「**リピート括弧 (Repeat Endings)**」セクションで「**リピート括弧にセクションを追加 (Add Section To Repeat Ending)**」をクリックします。



#### 補足

括弧の数が増えたことでリピート括弧が別のリピート括弧の一部に重なる場合、もう一方のリピート括弧は削除されます。ただし、その反復記号は削除されません。

4. 必要に応じて、追加する括弧の数だけこれらの手順を繰り返します。

#### 結果

新しいリピート括弧のセグメントが追加されます。前にある既存のリピート括弧のセグメントは終端が閉じ、必要に応じて終わりのリピート線が作成されます。

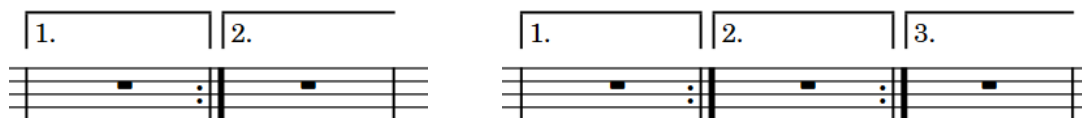


## ヒント

リピート括弧を選択し、プロパティパネルの「**リピート括弧 (Repeat Endings)**」の「**括弧の数 (No. endings)**」の値を変更して、リピート括弧のセグメントを追加することもできます。

ただし、「**括弧の数 (No. endings)**」を使用した場合、1小節を含むリピート括弧のセグメントしか追加されず、また自動的にリピート線が入力されたり、位置が変更されたりしません。反復記号は必要に応じて手動で入力する必要があります。

## 例



括弧が2つの場合のデフォルトのリピート括弧

3番括弧が追加されたリピート括弧

## 関連リンク

[リピート括弧 \(751 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使ったリピートマーカーの入力

リピートのポップオーバーを使用して、ジャンプ記号やリピートセクションなどのリピートマーカーを入力できます。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。

- リピートマーカーを入力する位置にあるアイテムを選択します。

リピートジャンプの場合、ジャンプ指示の終了位置を合わせる位置にある小節線を選択することをおすすめします。リピートセクションの場合、セクションマーカー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ーのタイプのエントリをポップオーバーに入力します。

たとえば、コーダセクションを入力する場合は「**coda**」、セーニョを入力する場合は「**\$**」と入力します。

4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

## 結果

音符の入力中は、カーレットの位置にリピートマーカーが入力されます。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ーを追加する場合、リピートマーカーは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ーは、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 \(291 ページ\)](#)

[リピートマーカー \(755 ページ\)](#)

## パネルを使ったリピートマーカーの入力

反復記号パネルを使用してリピートマーカーを入力できます。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、 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。

- リピートマーカーを入力する位置にあるアイテムを選択します。  
リピートジャンプの場合、ジャンプ指示の終了位置を合わせる位置にある小節線を選択することをおすすめします。リピートセクションの場合、セクションマーカーの開始位置を合わせる位置にある小節線を選択することをおすすめします。

2. 記譜ツールボックスの「**反復記号 (Repeat Structures)**」をクリックして、反復記号パネルを表示します。



3. 反復記号パネルの以下のいずれかのセクションで、入力するリピートマーカーをクリックします。

- **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、caret の位置にリピートマーカーが入力されます。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ーを追加する場合、リピートマーカーは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ーは、選択した位置の右側に揃えられます。

関連リンク

[リピートマーカー \(755 ページ\)](#)

## 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、キャレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- トレモロを追加する音符を選択します。

### 補足

重音のトレモロを入力する場合、少なくとも2つの音符 (連符でも可) を選択する必要があります。

2. **[Shift]+[R]** を押してリピートのポップオーバーを開きます。
3. 使用するトレモロのタイプのエントリーをポップオーバーに入力します。  
たとえば、3ストロークの重音トレモロを入力するには「**///2**」と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
5. 必要に応じて、手順2と3を繰り返して、選択した音符に別のトレモロを入力します。  
たとえば、音符に単音トレモロと重音トレモロを両方入力する場合などです。

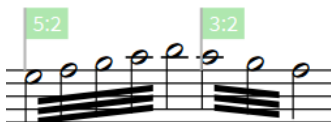
### 結果

単音のトレモロの場合、指定した数のトレモロストロークで、選択した音符に入力されます。

重音のトレモロの場合、指定した数のトレモロストロークで、選択した個々の音符と直後の音符の間、または選択した音符のペアの間に入力されます。

連符を選択した場合、重音のトレモロが選択した連符をまたがって入力されます。トレモロストロークは、連符のすべての音符の中央に配置されます。連符の角括弧が非表示になり、各連符の開始位置に、比率を示すガイドが表示されます。

### 例



トレモロストローク数が3で連符をまたがる重音のトレモロ

### 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](#) (291 ページ)

[トレモロ \(Tremolos\)](#) (857 ページ)

[声部の個別再生の有効化](#) (418 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、少なくとも2つの音符(連符でも可)を選択する必要があります。

2. 記譜ツールボックスの「**反復記号 (Repeat Structures)**」をクリックして、反復記号パネルを表示します。



3. 反復記号パネルの「**トレモロ (Tremolos)**」セクションで、入力する単音トレモロまたは重音トレモロのストローク数のボタンをクリックします。

たとえば、ストロークが2本の単音トレモロを入力するには「**単音トレモロ (2 ストローク) (Two Strokes Single-note Tremolo)**」をクリックし、ストロークが3本の重音トレモロを入力するには「**重音トレモロ (3 ストローク) (Three Strokes Multi-note Tremolo)**」をクリックします。



「**単音トレモロ (2 ストローク) (Two Strokes Single-note Tremolo)**」ボタン



「**重音トレモロ (3 ストローク) (Three Strokes Multi-note Tremolo)**」ボタン

#### 結果

単音のトレモロの場合、指定した数のトレモロストロークで、選択した音符に入力されます。

重音のトレモロの場合、指定した数のトレモロストロークで、選択した個々の音符と直後の音符の間、または選択した音符のペアの間に入力されます。

連符を選択した場合、重音のトレモロが選択した連符をまたがって入力されます。トレモロストロークは、連符のすべての音符の中央に配置されます。連符の角括弧が非表示になり、各連符の開始位置に、比率を示すガイドが表示されます。

#### 例



トレモロストローク数が3で連符をまたがる重音のトレモロ

#### 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 \(Tremolos\) \(857 ページ\)](#)

[トレモロの削除 \(859 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(418 ページ\)](#)

## スラッシュ領域の入力

リピートのポップオーバーを使用してスラッシュ領域を入力できます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - スラッシュ符頭を表示するデ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 \(291 ページ\)](#)
- [スラッシュ符頭 \(767 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域 \(767 ページ\)](#)
- [スラッシュ付き声部 \(893 ページ\)](#)

## 小節リピート記号の入力

その領域の前の少なくとも1つの小節に音符が含まれている場合、小節リピート領域を入力できます。

### 手順

1. 記譜モードで、小節リピート記号として表示する小節を選択します。

### 補足

- フローの最初の小節には、小節リピート領域を入力できません。
- 1つの譜表に同時に入力できる小節リピート領域は1つのみです。

2. **[Shift]+[R]** を押してリピートのポップオーバーを開きます。
3. 使用する小節リピート領域のタイプのエントリ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 \(291 ページ\)](#)

[小節リピート記号 \(760 ページ\)](#)

[小節リピート記号のグループ化 \(765 ページ\)](#)

[小節リピート記号のグループ化を変更する \(766 ページ\)](#)


## テキストの入力

スコア上の特定の位置にテキストを入力できます。単一の譜表にテキストを入力したり、すべての譜表に適用される組段テキストを入力したりできます。

#### 補足

譜表上の位置とは関係なく、特定のページに連結されたテキストを挿入したい場合は、テキストフレームを使用できます。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - テキストを入力する位置にある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。
  - 特定のパラグラフスタイルを適用した組段テキストを入力するには、「**記譜 (Write)**」 > 「**組段テキストを作成 (Create System Text)**」 > **[パラグラフスタイル]** を選択します。
3. 任意のテキストを入力します。
4. 必要に応じて、**[Return]** を押してライン区切りを挿入します。
5. 必要に応じて、テキストエディター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、デフォルトのパラグラフスタイルを使用して、そのテキストが適用される譜表の上に自動的に配置され、テキストの垂直位置はデフォルト設定に従います。

既存の楽譜にテキストを追加した場合は、最初に選択したアイテムの位置にテキストが入力されます。

#### 補足

- Dorico Elements では、組段テキストは組段オブジェクトに分類されます。そのため、組段テキストは組段オブジェクトの表示と配置に関するレイアウトごとの設定に従います。
- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「テキストを作成 (Create Text)」と「組段テキストを作成 (Create System Text)」(特定の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

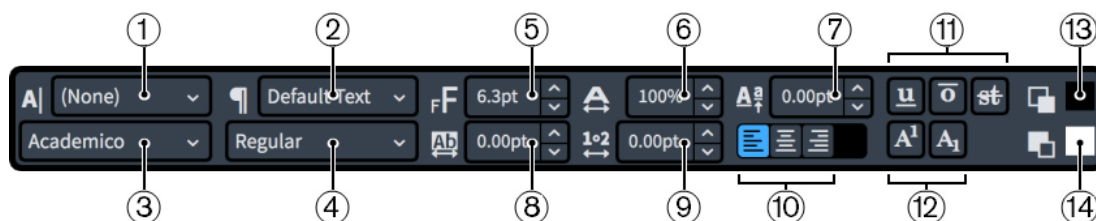
[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(314 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(808 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(808 ページ\)](#)

## 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 \(70 ページ\)](#)



## テキストの編集

譜表に追加したテキストオブジェクト、またはテキストフレームに表示されるテキストは、テキストを変更したり書式を変更したりして、いつでも編集できます。

### 手順

1. 編集するテキストをダブルクリックしてテキストエディターを開きます。

#### ヒント

テキストオブジェクトまたは組段テキストオブジェクトを選択して **[Return]** を押してもかまいません。

2. 必要に応じて、テキストフレームまたはオブジェクト内のテキストを変更します。
3. 必要に応じて、テキストエディターのオプションを使用してテキストの書式を設定します。
4. **[Esc]** または **[Ctrl]/[command]+[Return]** を押してテキストエディターを閉じます。

### 関連リンク

[テキストオブジェクトとテキストフレーム内のテキスト \(359 ページ\)](#)

## 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 \(311 ページ\)](#)

[選択ツール \(49 ページ\)](#)

## 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。
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 \(306 ページ\)](#)

[音符の入力時/選択時に音符を再生/ミュートする \(312 ページ\)](#)

[フィルター \(311 ページ\)](#)

## 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](#) (48 ページ)

[選択ツール](#) (49 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]** を押しながら譜表の最後の音符を選択します。
- 譜表の最初の音符を選択して、「**編集 (Edit)**」 > 「**組段の終端まで選択 (Select To End Of System)**」または「**編集 (Edit)**」 > 「**フローの最後まで選択 (Select To End Of Flow)**」を選択します。
- 選択したい譜表を囲むように範囲を選択します。

### 複数の隣接する譜表上のすべてを選択する

- 選択したい譜表範囲の一番上または一番下の1つの譜表全体を選択して、選択したいすべての譜表が選択されるまで **[Shift]+[↑]** または **[Shift]+[↓]** を押します。
- 選択したい譜表範囲の一番上または一番下の1つの譜表全体を選択して、選択したい譜表範囲の反対側の端の譜表を **[Shift]** を押しながらクリックします。
- 選択したい譜表を囲むように範囲を選択します。

### 現在選択しているアイテムと同じタイプをさらに選択する

「**編集 (Edit)**」 > 「**さらに選択 (Select More)**」 (**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[A]**) を使用して、記譜モードにおいて、現在の選択を同じタイプまたは選択した声部内のほかのアイテムへと水平方向に徐々に拡大できます。複数の小節や組段にまたがるアイテムは、含まれている最初の小節/組段のアイテムとして選択されます。

- 1 1回めの拡大は、現在の小節領域内に左右に広がります。4/4の小節内の全音符を選択するなどして、小節内にほかに選択できるアイテムがない場合は、自動的に2回めの拡大範囲に移ります。
- 2 ページビューでの2回めの拡大は、現在の組段領域内に左右に広がります。ギャラリービューには組段が1つしかないため、2回めの拡大でフロー全体が選択範囲になります。
- 3 ページビューでは、3回めの拡大でフロー全体が選択範囲になります。

### 拍/小節の範囲内の組段のすべてを選択する

システムトラックを使用して拍/小節の領域を選択したあと、その領域内の組段のすべての譜表上のすべてを選択できます。

#### ヒント

歌詞や強弱記号など、特定のタイプのアイテムのみを選択したい場合は、対応するフィルターを使用できます。

#### 関連リンク

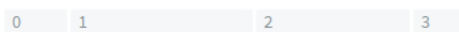
[フィルター \(311 ページ\)](#)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(305 ページ\)](#)

[同じタイプのアイテムをより多く選択する \(306 ページ\)](#)

## 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上のすべてのアイテムを選択できます。

### 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 \(231 ページ\)](#)

[システムトラックを使用して小節/拍を削除する \(498 ページ\)](#)

## 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 \(58 ページ\)](#)

## システムトラックを使った小節の選択

システムトラックを使用すると、選択した小節全体で組段内のすべての譜表を選択できます。

#### 前提条件

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 (記譜記号とガイドを含む)。

#### 補足

選択範囲を削除した場合、そこに含まれるガイドも削除されます。これによってページレイアウトが影響を受ける可能性があります。たとえば、選択範囲にガイドが含まれるオssia譜表を削除した場合です。

#### 関連リンク

[システムトラックの表示/非表示の切り替え \(309 ページ\)](#)

[小節内のコンテンツの削除 \(499 ページ\)](#)

[システムトラックを使用して小節/拍を削除する \(498 ページ\)](#)

## システムトラックを使った拍の選択

システムトラックを使用すると、選択した拍全体で組段内のすべての譜表を選択できます。

#### 前提条件

システムトラックを表示しておきます。

#### 手順

- [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。
- [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。

- システムトラックで「**System Track Select**」をクリックします。選択範囲が狭い場合、システムトラックの上にボタンが表示される場合があります。



システムトラックのシステムトラックの選択ボタン



システムトラックの選択ボタンにマウスポインターを合わせると、ボタンが塗りつぶされて表示される

#### 結果

選択した拍のすべての譜表上のすべてのアイテムが選択され、強調表示されます (記譜記号とガイドを含む)。

#### 補足

選択範囲を削除した場合、そこに含まれるガイドも削除されます。これによってページレイアウトが影響を受ける可能性があります。たとえば、選択範囲にガイドが含まれるオssia譜表を削除した場合です。

#### 関連リンク

[システムトラックの表示/非表示の切り替え \(309 ページ\)](#)

[小節内のコンテンツの削除 \(499 ページ\)](#)

[システムトラックを使用して小節/拍を削除する \(498 ページ\)](#)

## 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 \(621 ページ\)](#)

## 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 \(621 ページ\)](#)

## 音符の入力時/選択時に音符を再生/ミュートする

音符の入力に合わせて音符が再生されるかどうかのデフォルト設定を変更できます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
2. ページリストの「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」をクリックします。
3. 「音符の入力 (Note Input)」セクションの「試聴 (Auditioning)」サブセクションにある「音符の入力中および選択中に音符を再生 (Play notes during note input and selection)」をオン/オフにします。
4. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

### 結果

このオプションがオンの場合は、音符の入力時および選択時に音符が再生されます。オフの場合は、音符は再生されません。

### 関連リンク

[音符の入力 \(168 ページ\)](#)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(305 ページ\)](#)

## 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]+[,]** (コンマ) を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
  2. ページリストの「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」をクリックします。
  3. 「**音符の入力 (Note Input)**」セクションの「**試聴 (Auditioning)**」サブセクションにある「**選択されている和音のすべての音符再生 (Play all notes in chord when any is selected)**」をオン/オフにします。
  4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

このオプションがオンの場合は、和音のいずれかの音符が選択されると和音のすべての音符が再生されます。オフの場合は、選択された音符のみが再生されます。

## 貼り付け時の強弱記号とスラーの自動リンクをオフにする

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]+[,]** (コンマ) を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
  2. ページリストの「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」をクリックします。
  3. 「**編集 (Edit)**」セクションの「**貼り付け時は強弱記号とスラーを既存のアイテムにリンクさせる (Link dynamics and slurs to existing items when pasting)**」をオフにします。
  4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 関連リンク

[リンクされた強弱記号 \(580 ページ\)](#)

[リンクされたスラー \(790 ページ\)](#)

## 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。
- *mf* を *f* にするなど、強弱記号のポップオーバーを開き直すことなく局部的強弱記号の強さを増減するコマンド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

[既存の歌詞の編集](#) (626 ページ)

[キーボードショートカットの割り当て](#) (63 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。

### 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。

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。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

[譜表に対する連符の位置の変更](#) (520 ページ)

[譜表に対するフィンガリングの位置の変更](#) (585 ページ)

[譜表に対する連符の角括弧の位置を変更する](#) (867 ページ)

[歌詞の位置](#) (629 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にコピーする \(358 ページ\)](#)

## 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。

## 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 \(51 ページ\)](#)

## 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。

---

2. 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。
  - 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。
  - 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。
3. 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。

---

4. 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 \(808 ページ\)](#)

## 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 (59 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。
  - 「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 \(48 ページ\)](#)

[選択ツール \(49 ページ\)](#)

## 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 \(50 ページ\)](#)

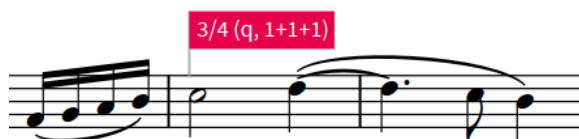
[イベントディスプレイのトラックのズームイン/ズームアウト \(384 ページ\)](#)  
[ワークスペースの設定 \(51 ページ\)](#)

## 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、音符のスペーシングの変更など、スコア上に表示できない重要なアイテムや変更指示の位置を示します。

非表示の小節番号や拍子記号など、多くのアイテムにガイドを表示できるため、どのアイテムを示すかに応じてガイドはさまざまな色で表示されます。ガイドは選択でき、たとえば組段区切りのガイドを選択してその位置から譜表サイズを変更するなど、ガイドを使用して非表示のアイテムのプロパティを変更できます。

ガイドには、非表示のアイテムを識別するためのテキストの概要が表示されます。たとえば、拍子記号のガイドには、分数で表わされた拍子記号と分割された拍が表示されます。

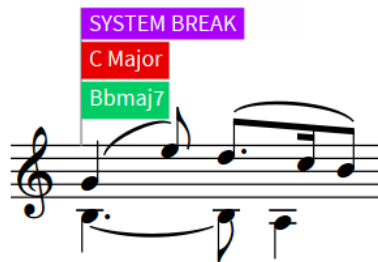


非表示の拍子記号のガイド

以下のアイテムのガイドを表示/非表示にできます。

- 臨時記号
- コード記号
- 大括弧と小節線の変更
- 音部記号
- キュー
- 強弱記号
- フレーム区切り
- 調号
- ペダル線
- 組段区切り
- テンポ記号
- テキスト (組段と譜表のどちらも)
- 打楽器のレジェンド
- 拍子記号
- 連符

1つの位置に複数のガイドが存在する場合は、ガイドが重なって読みづらくならないように、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 \(484 ページ\)](#)

## 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 \(311 ページ\)](#)

## 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

[小節線の削除 \(503 ページ\)](#)

## 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 \(402 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(307 ページ\)](#)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(305 ページ\)](#)

[音符を別の譜表に移動する \(322 ページ\)](#)

[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 \(313 ページ\)](#)

[リズムを変えずに音符のピッチを変更する \(197 ページ\)](#)

## 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 \(307 ページ\)](#)

[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 \(313 ページ\)](#)

## 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すが、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 \(307 ページ\)](#)

## 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。

#### 補足

連符内の音符を別の譜表に移動すると、連符の角括弧、連符の数や比率、または連符のガイドを一緒に選択していない限り、移動する音符は連符から外れます。

#### 関連リンク

[譜表をまたぐ連符の作成 \(523 ページ\)](#)

[複数の譜表にアイテムをコピーアンドペーストする \(321 ページ\)](#)

## 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 \(324 ページ\)](#)

## 既存の音符の声部を変更する

音符の声部は、音符を入力したあとでも変更できます (スラッシュ付き声部の音符を含む)。たとえば、声部の音符の符尾の方向を上向きから下向きに変更できます。

#### 手順

1. 記譜モードで、声部を変更する音符を選択します。

#### ヒント

大きな選択範囲やフィルターを使用して、同じ声部のたくさんの音符を選択します。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、声部を変更します。

- 「編集 (Edit)」 > 「声部 (Voices)」 > 「声部を変更 (Change Voice)」 > [声部] を選択します。
- 「編集 (Edit)」 > 「声部 (Voices)」 > 「声部を変更 (Change Voice)」 > [スラッシュ付き声部] を選択します。

#### ヒント

- このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

- 譜表上に声部が1つしかない場合は、選択した音符用に新しい声部を作成できます。

#### 結果

選択した音符の声部が変更されます。これにより、譜表上で選択した音符や他の音符の符尾の方向が自動的に変更され、表記規則に基づいて正しく記譜されるようにするために暗黙の休符が自動で追加される場合があります。

#### 手順終了後の項目

休符の削除や非表示、および音符の符尾の方向の変更は、あとから手動で行なえます。声部全体をスラッシュ付き声部に変更することもできます。

#### 関連リンク

[声部カラーを表示/非表示にする](#) (890 ページ)

[大きな選択範囲](#) (307 ページ)

[フィルター](#) (311 ページ)

[複声部における暗黙の休符](#) (778 ページ)

[休符の削除](#) (779 ページ)

[音符の符尾の方向を個別に変更する](#) (819 ページ)

[スラッシュ符頭の声部のタイプを変更する](#) (893 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 が下向きの声部



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](#) (891 ページ)

[声部列の並び順](#) (892 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](#) (133 ページ)

[フローの追加](#) (133 ページ)

[フローの削除](#) (135 ページ)

[フローの終了位置にある空白の小節を削除する](#) (499 ページ)

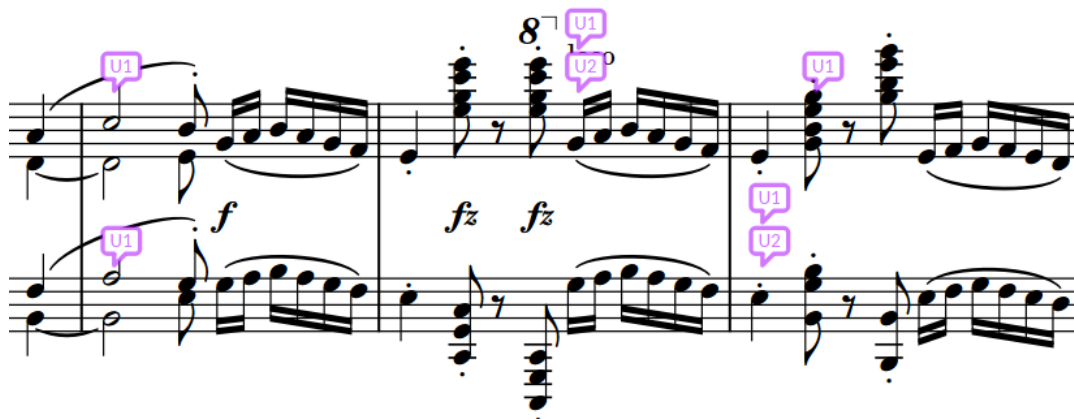
[同じページに複数のフローを表示する/表示しない](#) (341 ページ)

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え](#) (56 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 \(320 ページ\)](#)

[コメントパネル \(327 ページ\)](#)

[コメントに使用する作成者名の変更 \(330 ページ\)](#)

[注釈 \(484 ページ\)](#)

## 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

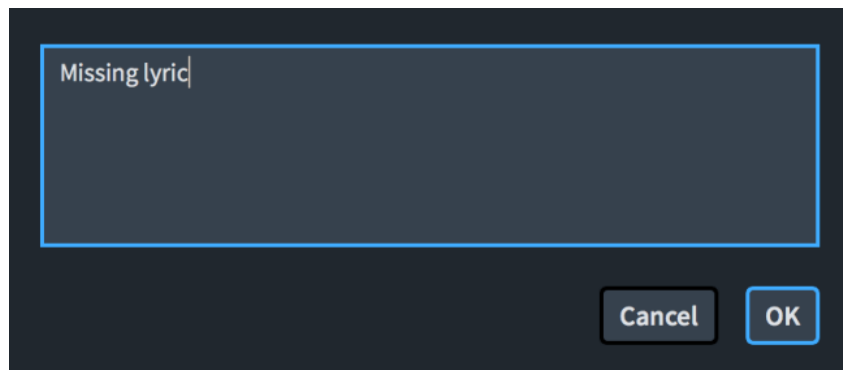


楽譜領域のコメント

## 「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 (Comment)」ダイアログ

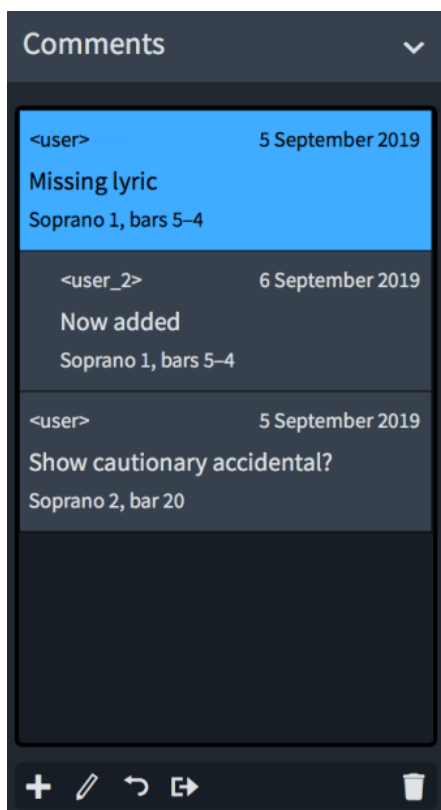
## コメントパネル

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。

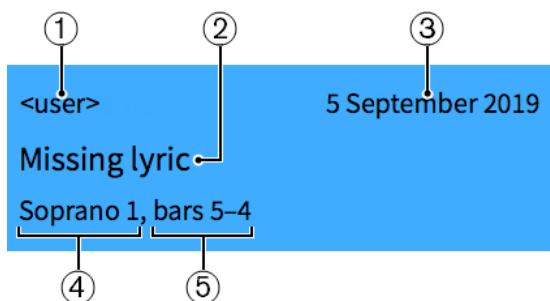


**[Ctrl]/[command]+[9]** を押すかウィンドウの右にある展開矢印マークをクリックして、記譜ツールボックスで現在選択しているアイコンのパネルの表示/非表示を切り替えることもできます。



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 \(330 ページ\)](#)

[コメントの書き出し \(331 ページ\)](#)

## 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。

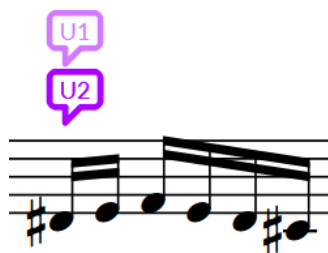
コメントパネルでは、返信は選択したコメントの下にインデントされて表示されます。

#### 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]+[,]** (コンマ) を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
  2. ページリストの「**全般 (General)**」をクリックします。
  3. 「**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。

## 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。

---

### 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](#) (332 ページ)

[ページ形式設定](#) (334 ページ)

[音符のスペーシング](#) (366 ページ)

[譜表のスペーシング](#) (368 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。

## 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。

- 選択したプレーヤーおよびフローの楽譜を表示する楽曲フレーム
- テキストおよびテキストトークンを入力できるテキストフレーム
- さまざまな形式のイメージや図を読み込めるグラフィックフレーム

## 関連リンク

[Dorico のフロー](#) (33 ページ)

[Dorico のレイアウト](#) (36 ページ)

[フレーム区切り](#) (350 ページ)

[テキストトークン](#) (360 ページ)

## マスターページ

マスターページは Dorico Elements のテンプレートのように機能し、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。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」ダイアログ \(103 ページ\)](#)

## 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。

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

F. Hn in G 2 *Allegretto*

*f*

パートレイアウトの 3 つめのフローの上に表示されるフロー見出し

#### 関連リンク

[タチェット \(352 ページ\)](#)

[フロー見出しを表示/非表示にする \(342 ページ\)](#)

[フロー見出しの上下の余白を変更する \(343 ページ\)](#)

[テキストトークン \(360 ページ\)](#)

## 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せん。

### 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て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 \(346 ページ\)](#)
- [譜表のスペーシング \(368 ページ\)](#)
- [配置設定 \(348 ページ\)](#)
- [組段区切り \(351 ページ\)](#)
- [フレーム区切り \(350 ページ\)](#)
- [マスターページ \(332 ページ\)](#)
- [フロー見出し \(333 ページ\)](#)
- [フロー見出しを表示/非表示にする \(342 ページ\)](#)
- [タッチェット \(352 ページ\)](#)
- [レイアウト \(135 ページ\)](#)
- [フロー \(133 ページ\)](#)
- [プレーヤー \(107 ページ\)](#)
- [「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(101 ページ\)](#)

## 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。
- ページリストの「**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。
- 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

#### 結果

選択したレイアウトのページ余白が変更されます。

## ページのサイズと向きの変更

ページのサイズと向きをレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトには横向きの大きなページを使用し、パートレイアウトには縦向き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. ページリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**ページサイズ (Page Size)**」セクションで、「**サイズ (Size)**」メニューからページサイズを選択します。  
たとえば、「**A3**」や「**Letter**」などの固定ページサイズを選択したり、「**カスタム (Custom)**」を選択して独自のページサイズを定義したりできます。
5. 「**カスタム (Custom)**」を選択した場合は、数値フィールドの値を変更してページの「**幅 (Width)**」と「**高さ (Height)**」を変更します。
6. 「**向き (Orientation)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **縦 (Portrait)**
  - **横 (Landscape)**
7. 必要に応じて、ページのサイズおよび向きを変更するその他のレイアウトに対して手順 2 から 6 を繰り返します。
8. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

### 結果

選択したすべてのレイアウトのページサイズが変更されます。

### 補足

レイアウトのページサイズを変更しても、印刷モードの印刷オプションパネルでこれらのレイアウトに対して自動的に選択される用紙サイズが変更されない場合があります。たとえば、デフォルトのプリンターではレイアウトに対して選択されたページサイズを印刷できない場合、そのプリンターが対応している最大の用紙サイズが選択されます。同様に、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」でページサイズを変更する前に印刷レイアウトのオプションをすでに設定している場合、Dorico Elements は元の印刷オプションを保持しようとします。

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 \(481 ページ\)](#)

[用紙の向き \(481 ページ\)](#)

[用紙のサイズと向きの設定 \(482 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する \(338 ページ\)](#)



## 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. ページリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**線間の高さ (Space Size)**」セクションで、「**5 線のサイズ (Rastral size)**」メニューから任意の譜表サイズを選択します。

### 補足

「**カスタム (Custom)**」を選択した場合、カスタム値は「**線間の高さ (Space size)**」のフィールドに、優先する基準単位で設定できます。

「**五線のサイズ (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

レイアウト内の選択した位置から先の譜表サイズを変更することも、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 \(346 ページ\)](#)
- [大括弧と中括弧 \(532 ページ\)](#)
- [組段オブジェクト \(808 ページ\)](#)
- [個々の譜表のサイズの変更 \(347 ページ\)](#)

## デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する

デフォルトの譜表間や組段間の間隔をレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトではより多くの譜表を配置できるように譜表間の間隔を小さくしたり、パートレイアウトでは演奏者があとで書き込めるように組段間の間隔を大きくしたりできます。

### ヒント

- レイアウトの譜表が非常に近い場合は、譜表サイズを小さくすることで良い結果を得られることもあります。
- Dorico Elements は自動的に余ったスペースを組段オブジェクトや強弱記号などのアイテムに振り分けたり、上下の譜表の音符との衝突を解消したりするため、最適間隔は許容範囲内の最小値に設定することをおすすめします。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」をクリックします。
4. 必要に応じて、「**最適間隔 (Ideal Gaps)**」セクションでそれぞれの組み合わせの値を変更します。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

### 結果

譜表間および組段間の組み合わせの最小間隔が変更されます。この設定は、Dorico Elements が譜表/組段の配置に使用できるスペースおよび垂直方向の調整を自動的に行なうフレームの使用率であるかの基準に影響します。

### 関連リンク

- [レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(368 ページ\)](#)
- [音符のスペーシング \(366 ページ\)](#)
- [デフォルトの音符のスペーシングを変更する \(366 ページ\)](#)

## 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. ページリストの「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」をクリックします。
4. 「**最適間隔 (Ideal Gaps)**」セクションの「**ディヴィジ譜表が使用する間隔 (Gap to use for divisi staves)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 譜表から譜表まで (Staff to staff)
  - 連合譜表から連合譜表 (Braced staff to braced staff)
5. 「**両端揃え (垂直方向) (Vertical Justification)**」セクションで、以下のオプションのいずれかまたは両方を変更します。
  - 「**譜表間および組段間の距離を調整する [n] % 以上のフレーム使用率の場合 (Justify distance between staves and systems when frame is at least [n]% full)**」
  - 「**組段間の距離のみを調整する [n] % 以上のフレーム使用率の場合 (Justify distance only between systems when frame is at least [n]% full)**」
6. 「**単一の段組のフレームがこのしきい値を超えた場合に譜表間の距離を調整する (Justify staves when frame with single system is above this threshold)**」をオン/オフにします。
7. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

選択したレイアウトに含まれる譜表間/組段間の垂直方向の自動調整の設定が変更されます。連合譜表には垂直方向の調整が行われません。

#### 例



This musical score example shows a system with five staves (Violin I, Violin II, Soprano, Alto, and Cello/Double Bass). The spacing between the staves and between the systems is adjusted, resulting in a more compact and balanced layout. The lyrics 'O - a - mar lan - lan' are visible under the Soprano staff.

譜表間と組段間の間隔を調整したページ



This musical score example shows the same system as the first example, but with only the spacing between systems adjusted. The spacing between individual staves remains the same, while the distance between the groups of staves is increased.

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 \(368 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する \(338 ページ\)](#)

## 空白の譜表の表示/非表示を切り替える

プロジェクト内の各レイアウトで空白の譜表を個別に表示/非表示にできます。たとえば、指揮者用のフルスコアレイアウトでは空白の譜表を含むすべての譜表を表示し、参照のみに使用するフルスコアレイアウトでは空白の譜表を非表示にできます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、空白の譜表を表示/非表示にするレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」をクリックします。
4. 「**空白の譜表を隠す (Hide Empty Staves)**」セクションで、「**空白の譜表を非表示 (Hide empty staves)**」に以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 2 番めの組段から (After first system)
  - すべての組段 (All systems)
  - 常に表示 (Never)
5. 「**複数の譜表を持つインストゥルメントの個々の譜表を非表示にする (Allow individual staves of multi-staff instruments to be hidden)**」をオンまたはオフにします。
6. 必要に応じて、「**空白の譜表を非表示**」を適用しないプレーヤー (Players excluded from Hide Empty Staves)」で、「**空白の譜表を非表示 (Hide empty staves)**」の選択に関係なく表示したいインストゥルメントに対応するチェックボックスをオンにします。
7. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

### 結果

選択したレイアウト内の空白の譜表が、選択に応じて表示/非表示になります。「**複数の譜表を持つインストゥルメントの個々の譜表を非表示にする (Allow individual staves of multi-staff instruments to be hidden)**」をオンにすると、ピアノやハーブ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 \(805 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する \(338 ページ\)](#)

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(368 ページ\)](#)

## 左側のページからレイアウトを始める

奇数ページは常に右側のページに置くという慣習があるため、初期設定ではすべてのレイアウトが右側のページから始まります。ただし、そのレイアウトでページめくりをしやすくするために、個々のレイアウトが左側のページから始まるように設定できます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 左側のページから開始するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。

3. ページリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
  4. 「**ページ番号 (Page Numbers)**」セクションで、「**開始ページ番号 (Initial page number)**」の値を偶数に変更します。
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

開始ページ番号を偶数にすると、選択したレイアウトの最初のページが左側のページに表示されます。

## 同じページに複数のフローを表示する/表示しない

たとえば複数の楽章からなる楽譜で、パートに必要なページ数を減らしたい場合など、スペースがあれば新しいフローを前のフローと同じページに表示させるかどうかを設定できます。初期設定では、パートレイアウトでは同じページに新しいフローが表示されますが、フルスコアレイアウトでは表示されません。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. 各ページに複数のフローを表示させるレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
  3. ページリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
  4. 「**フロー (Flows)**」セクションの「**新規フロー (New flows)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
    - **常に新規ページに作成 (Always start new page)**
    - **既存ページ上での作成を許可 (Allow on existing page)**
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

「**常に新規ページに作成 (Always start new page)**」を選択すると、選択したレイアウトのフローが、常に前のフローの終了位置のあとの次のページの開始位置から始まります。

「**既存ページ上での作成を許可 (Allow on existing page)**」を選択すると、選択したレイアウトのフローが、前のフローのすぐあとに続けて表示されます。十分なスペースがある場合は、同じ楽曲フレーム内に表示されます。選択したレイアウトにフロー見出しを表示するように選択している場合は、フローの開始位置の上にフロー見出しが自動的に表示されます。

#### 補足

フローが自動的に別の楽曲フレームに分割されることはありません。フローを別の楽曲フレームに分割するには、フレーム区切りを手動で挿入する必要があります。

#### 関連リンク

[テキストトークン \(360 ページ\)](#)

[配置設定 \(348 ページ\)](#)

[レイアウトに割り当てられたフローの変更 \(137 ページ\)](#)

[フローに割り当てられたプレーヤーの変更 \(134 ページ\)](#)

[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 \(344 ページ\)](#)

## 「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るも最初のフローにのみ使用する場合などに便利です。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、「**最初 (First)**」のマスターページをいつ使用するかを変更するレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**フロー (Flows)**」セクションで、「**「最初」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る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」ダイアログ \(103 ページ\)](#)

## 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アウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。

4. 「フロー (Flows)」セクションで、「フロー見出しを表示 (Show flow headings)」に以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 常に表示 (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。

#### 関連リンク

[フロー見出し \(333 ページ\)](#)

[同じページに複数のフローを表示する/表示しない \(341 ページ\)](#)

## 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. ページリストの「ページ設定 (Page Setup)」をクリックします。
  4. 「フロー (Flows)」セクションで、「フロー見出しの上側余白 (Flow heading top margin)」または「フロー見出しの下側余白 (Flow heading bottom margin)」あるいはその両方の値を変更します。
  5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
- 

#### 結果

「フロー見出しの上側余白 (Flow heading top margin)」の値を変更すると、フロー見出しの上部と1つ前のフローの終了位置との間の間隔が増減します。

「フロー見出しの下側余白 (Flow heading bottom margin)」の値を変更すると、フロー見出しの下部と次のフローの開始位置との間の間隔が増減します。たとえば、下側余白を「0」に設定した場合、フロー見出しの一番下のフレームの下部が、フロー見出しの下にあるフローの最初の組段の第5線に重なります。

例



The image shows a musical score with two staves. The top staff is a treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a common time signature (C). It contains a series of chords and rests. The bottom staff is a bass clef with a common time signature (C) and contains a melodic line with various notes and rests. The text "2. Andante maestoso" is centered between the two staves. The spacing between the staves is wide, representing the default flow spacing.

上下の余白がデフォルトのフロー見出し



The image shows the same musical score as the previous example. The text "2. Andante maestoso" is centered between the two staves. The spacing between the staves is significantly reduced compared to the default, representing the reduced flow spacing.

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 \(333 ページ\)](#)

## 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. ページリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**フロー (Flows)**」セクションの「**ヘッダーのフロータイトル (Flow title in header)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - フロー見出しの上に表示 (Show above flow heading)
  - フロー見出しの上では非表示 (Hide above flow heading)
5. 「**ヘッダーのページ番号 (Page number in header)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
  - フロー見出しの上に表示 (Show above flow heading)
  - フロー見出しの上では非表示 (Hide above flow heading)
6. 「**ヘッダーのフローページ番号 (Flow page number in header)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
  - フロー見出しの上に表示 (Show above flow heading)
  - フロー見出しの上では非表示 (Hide above flow heading)
7. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

対応する情報がページ上部のフロー見出しの上に表示される際の、表示または非表示が切り替わります。



#### 補足

欄外見出しの情報を非表示にするには、フロー見出しのフレームを含む楽曲フレームの上部が対応する情報を含んだテキストフレームの上部よりも低い位置に配置される必要があります。楽曲フレームの上部が欄外見出しのテキストフレームと同じ高さに配置されている場合、設定に関係なく、テキストフレーム内の情報は表示されます。

#### 関連リンク

[フレーム \(332 ページ\)](#)

[マスターページ \(332 ページ\)](#)

## 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. ページリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**楽曲フレームの余白 (Music Frame Margins)**」セクションで、「**上 (Top)**」または「**下 (Bottom)**」あるいはその両方の値を変更します。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

選択したレイアウトのすべての楽曲フレームの余白が変更されます。

#### 関連リンク

[デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する \(338 ページ\)](#)

## 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. ページリストの「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」をクリックします。

4. 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 \(810 ページ\)](#)

[組段あたりの小節数を固定 \(349 ページ\)](#)

## 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 \(808 ページ\)](#)

[優先する基準単位の変更 \(58 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表サイズの変更 \(337 ページ\)](#)

## 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インストゥルメントのソロラインが小さな譜表で表示されることがよくあります。



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、特定のポイントからの譜表サイズ変更など、他の譜表サイズ変更の方法と組み合わせても使用できます。

#### 補足

- 個々の譜表の譜表サイズを変更すると、そのプレーヤーに含まれるすべてのインストゥルメントの譜表サイズが変更されます。
- 個々の譜表の譜表サイズを変更すると、フロー全体にわたるサイズが変更されます。
- 組段オブジェクトのフォントスタイルのサイズが「譜表との相対値 (Staff-relative)」に設定されている場合、インストゥルメントファミリーの大括弧で括られたグループの最上段の譜表の譜表サイズにより、その上に表示される組段オブジェクトのサイズが影響されます。フォントスタイルが「絶対値 (Absolute)」に設定されている場合、譜表サイズによる影響は受けません。

関連リンク

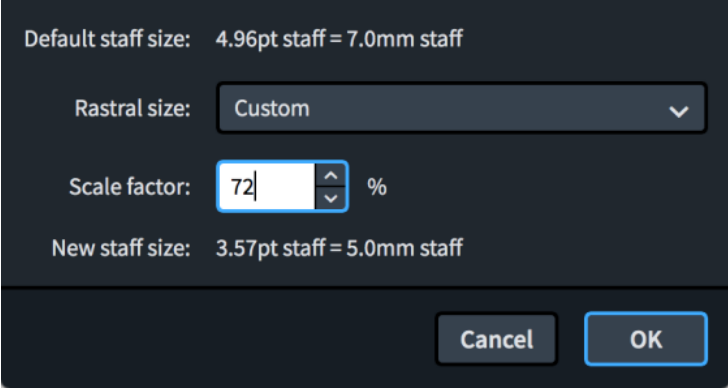
[大括弧と中括弧 \(532 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(808 ページ\)](#)

## 「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」 ダイアログ

「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」 ダイアログでは、個々の譜表のサイズをカスタムの倍率で変更できます。

- 「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」 ダイアログを開くには、楽譜領域でアイテムを 1 つ 選択して「編集 (Edit)」 > 「譜表サイズ (Staff Size)」 > 「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」 を選択します。



Default staff size: 4.96pt staff = 7.0mm staff

Rastral size: Custom

Scale factor: 72 %

New staff size: 3.57pt staff = 5.0mm staff

Cancel OK

「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」 ダイアログ

「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」 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 \(58 ページ\)](#)

## 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 \(368 ページ\)](#)

## 組段あたりの小節数を固定

プロジェクト内の各レイアウトの各組段に含める固定の小節数を定義できます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、組段あたりの小節数を固定するレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
  3. ページリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
  4. 「**配置設定 (Casting Off)**」セクションで、「**組段あたりの小節数を固定 (Fixed number of bars per system)**」をオンにします。
  5. 数値フィールドの値を変更して、各組段に固定する小節数を変更します。
  6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

### 結果

選択したレイアウトの各組段に自動的に配置される小節数を変更されます。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 \(760 ページ\)](#)
- [組段区切りの挿入 \(351 ページ\)](#)
- [フレーム区切りの挿入 \(350 ページ\)](#)
- [最後の組段の両端揃え \(水平方向\) の変更 \(345 ページ\)](#)

## フレームあたりの組段数の固定

プロジェクト内の各レイアウトの各楽曲フレームに含める固定の組段数を定義できます。デフォルトのマスターページには、1 ページあたり 1 つの楽譜が含まれているため、通常はフレームあたりの組段数を固定するとページあたりの組段数も固定されます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、フレームあたりの組段数を固定するレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
  3. ページリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
  4. 「**配置設定 (Casting Off)**」セクションで、「**フレームあたりの組段数を固定 (Fixed number of systems per frame)**」をオンにします。
  5. 数値フィールドの値を変更して、各フレームに固定する組段数を変更します。
  6. 「**フレームの高さに合わせて組段の数を増減する (Scale number of systems by frame height)**」をオン/オフにします。
  7. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

#### 結果

選択したレイアウトの各楽曲フレームに自動的に配置される組段数が変更されます。

「**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。

## 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

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション](#) (368 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。

#### 手順

1. フレーム区切りを挿入する位置の音符やアイテムを選択します。  
たとえば、音部記号を選択すると、その音部記号がフレームの終わりに配置され、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。

---

## 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

1. 削除するフレーム区切りのフレーム区切りガイドを選択します。
  2. **[Backspace]** 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

[組段あたりの小節数を固定 \(349 ページ\)](#)

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(368 ページ\)](#)

## 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

長休符の途中で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. 組段区切りを挿入する位置の音符やアイテムを選択します。  
たとえば、音部記号を選択すると、その音部記号が組段の終わりに配置され、音符が次の組段の最初に移動します。
  2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**組段区切り (System Break)**」を選択します。
- 

#### 結果

最初に選択したアイテムの直前に組段区切りが挿入されます。組段区切り後の記譜記号はすべて次の組段に移動します。

#### 補足

2小節リピート領域または4小節リピート領域内のフレーズ中に組段区切りを挿入した場合、Dorico Elementsは組段区切りを自動的にフレーズの前/後ろに移動しません。つまり、フレーズは組段区切りによって分割されません。

---

#### 関連リンク

[長休止符を表示/非表示にする \(781 ページ\)](#)

## 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レッ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ェットになっているパートレイアウトの抜粋

### 補足

フレームの最初または最後の組段がタチェットのページで「**譜表のスペーシングをコピー (Copy Staff Spacing)**」や「**フレームをロック (Lock Frame)**」を使用することはおすすめしません。これは、タチェットには小節が含まれておらず、フレームコンテンツをロックするための組段区切りやフレーム区切りをタチェットの終わりに挿入できないためです。

ただし、タチェットの最初に組段区切りやフレーム区切りを挿入できます。

タチェットに表示されるテキストとタチェットの上下の余白は、レイアウトごとに個別に変更できません。

### 関連リンク

- [フローに割り当てられたプレーヤーの変更 \(134 ページ\)](#)
- [同じページに複数のフローを表示する/表示しない \(341 ページ\)](#)
- [譜表のスペーシング \(368 ページ\)](#)
- [組段区切りの挿入 \(351 ページ\)](#)
- [フレーム区切りの挿入 \(350 ページ\)](#)
- [フロー見出し \(333 ページ\)](#)

## タチェットの表示/非表示の切り替え

たとえば、いくつかのレイアウトに空白の小節や長休符を表示してプレーヤーがあとからこれらの譜表に音符を追加できるようにしたい場合など、タチェットをレイアウトごとに個別に表示/非表示にできます。

### 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

- [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]** を押しなが隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しなが個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
  3. ページリストの「**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 \(352 ページ\)](#)

[長休符 \(781 ページ\)](#)

[フローに割り当てられたプレーヤーの変更 \(134 ページ\)](#)

[長休符を表示/非表示にする \(781 ページ\)](#)

## 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「**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]** を押しなが隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しなが個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
  3. ページリストの「**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く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「**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. ページリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**タレット (Tacets)**」セクションで、「**タレットの上側余白 (Margin above tacet)**」または「**タレットの下側余白 (Margin below tacet)**」あるいはその両方の値を変更します。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

「**タレットの上側余白 (Margin above tacet)**」の値を変更すると、タレットとその前のアイテムの間の最小間隔が増減します。

「**タレットの下側余白 (Margin below tacet)**」の値を変更すると、タレットとそのあとのアイテムの間の最小間隔が増減します。

#### 関連リンク

[フロー見出し \(333 ページ\)](#)

## コンデンス

コンデンスとは、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スを行ないます。

自動コンデンスを利用できるのは Dorico Pro のみであり、Dorico Elements でコンデンスを有効にすることはできません。ただし、コンデンス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スされたまま保持されます。

#### 補足

- コンデンスされた譜表では何も選択できません。
- コンデンスはギャラリービューでは有効になりません。現在のレイアウトでコンデンスを無効にすることなくすべての譜表を別々に表示するには、ギャラリービューに切り替えます。
- プロジェクト内のいずれかのレイアウトでコンデンスを有効にすると、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

[コンデンスされた譜表の譜表ラベル \(803 ページ\)](#)

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(56 ページ\)](#)

[ディヴィジ \(811 ページ\)](#)

## 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

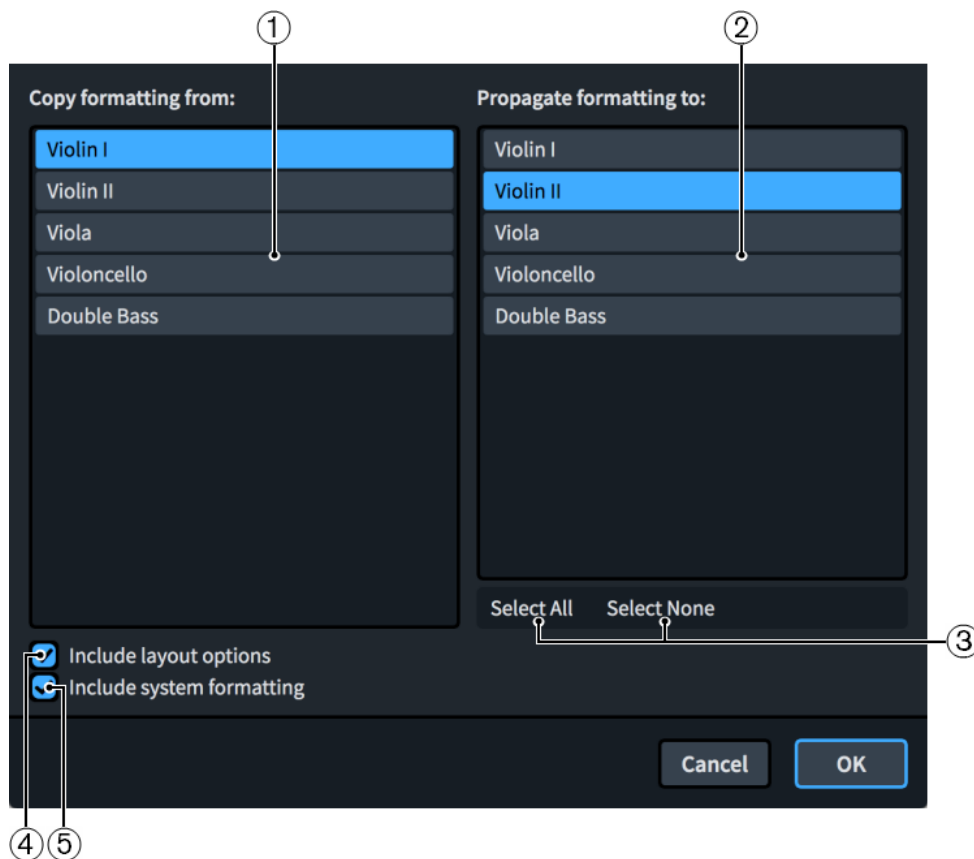
- パート形式のコピーはパートレイアウトにのみ使用できます。フルスコアレイアウトまたはカスタムスコアレイアウトをパート形式のコピー元またはコピー先として使用することはできません。
- 予期しない結果を招くことがあるため、複数の楽曲フレームチェーンを持つレイアウトをコピー元またはコピー先のレイアウトとして使用することはおすすめしません。

## 「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

「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]** を押しながらクリックすると隣接するレイアウトを選択でき、**[Ctrl]/[command]** を押しながらクリックすると個々のレイアウトを選択できます。
  4. 「**レイアウトオプションを含める (Include layout options)**」をオンまたはオフにします。
  5. 「**組段の形式設定を含める (Include system formatting)**」をオンまたはオフにします。
  6. 「**OK**」をクリックすると、選択したレイアウトにパート形式がコピーされ、ダイアログが閉じます。
-

#### 結果

選択したコピー元のレイアウトから選択したコピー先のレイアウトにパート形式がコピーされます。

- 「**レイアウトオプションを含める (Include layout options)**」をオンにすると、コピー元レイアウトからコピー先レイアウトへとレイアウトオプションがコピーされます。
- 「**組段の形式設定を含める (Include system formatting)**」をオンにすると、組段内の小節、ページ内の組段、および音符のスペーシングの変更の配置が、コピー元のレイアウトからコピー先のレイアウトへコピーされます。

#### ヒント

コピー元のレイアウトの形式設定が主に「**設定 (Setup)**」 > 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**配置設定 (Casting Off)**」の設定に依存している場合、コピー先のレイアウトで各組段に組段区切りとフレーム区切りを追加することなく非常によく似た形式設定を作成するには、「**レイアウトオプションを含める (Include layout options)**」だけをオンにすれば十分でしょう。

---

## プロパティ設定を別のレイアウトにコピーする

プロパティの多くはレイアウト固有です。つまり、楽譜領域で現在開いているレイアウトにのみ影響します。音符とアイテムに設定されたプロパティを、それらが表示される他のすべてのレイアウトにコピーできます。たとえば、フルスコアレイアウトで段階的強弱記号のスタイルを変更したあと、同じスタイルを持つ段階的強弱記号をパートレイアウトに表示できます。

---

#### 手順

1. 別のレイアウトにプロパティをコピーする音符またはアイテムを選択します。
  2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**レイアウトをコピー (Propagate Properties)**」を選択します。
- 

#### 結果

選択した音符/アイテムに設定されたすべてのプロパティが、それらの音符/アイテムが表示されるすべてのレイアウトにコピーされます。

#### 関連リンク

[大きな選択範囲 \(307 ページ\)](#)

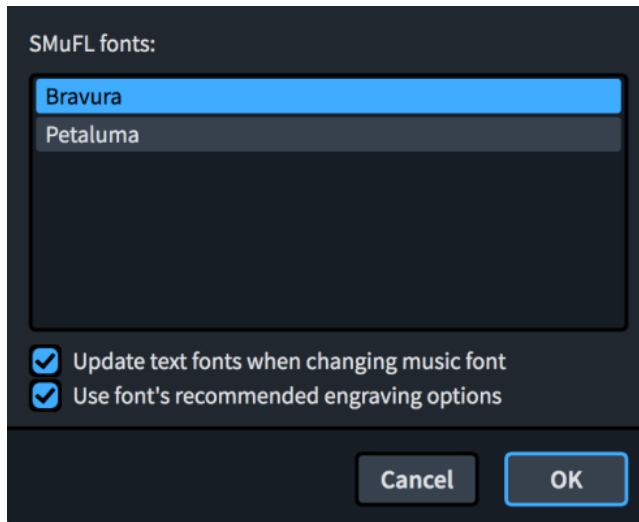
[アイテムの外観のリセット \(315 ページ\)](#)

[アイテムの位置をリセットする \(315 ページ\)](#)

## 音楽フォントダイアログ

音楽フォントダイアログでは、プロジェクト全体で記譜記号やグリフに使用するフォントを変更できます。記譜記号やグリフに使用するフォントは SMuFL 準拠である必要があります。

- 音楽フォントダイアログは、「**編集 (Edit)**」 > 「**音楽フォント (Music Fonts)**」を選択すると開きます。



#### 音楽フォントダイアログ

このダイアログには、Dorico Elements が認識できる適切なメタデータを持ち、コンピューターにインストールされているすべての SMuFL フォントが含まれています。初期設定では、Dorico Elements には以下の SMuFL 準拠フォントが用意されています。

- **Bravura:** 伝統的なクラシック音楽の浄書に着想を得た、デフォルトの音楽フォントです。
- **Petaluma:** ジャズ音楽に使用される伝統的なスタイルに似た、手書きの音楽フォントスタイルです。

音楽フォントダイアログで音楽フォントを変更すると、音部記号、強弱記号、連符の数や比率を示す数字など、テキスト以外の記譜記号、グリフ、およびその他のアイテムに使用されるフォントが変更されます。

音楽フォントダイアログには以下のオプションもあります。

#### 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 Academicico 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 \(305 ページ\)](#)

[テキストトークン \(360 ページ\)](#)

## 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。テキスト/組段テキストオブジェクトでトークンを使用することはできません。
- フロートークンは、テキストフレームの上辺より下にある一番近いフローを参照します。フロートークンが含まれているテキストフレームの上部が組段内の最初の譜表の第 5 線に揃っているかそれより上にある場合、フロートークンはそのフローを参照します。

{@flow2title@} のように、フロートークンが参照するフロー番号を指定することもできます。この場合、トークンの位置に関係なく、常に指定したフローが表示されます。

各フローのフロー番号は、設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルで確認できます。

---

Dorico Elements では以下のトークンを使用できます。

#### ヒント

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。

---



## 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@}

## 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	{@U+E050@}
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♭ メジャーの交響曲」となります。

#### プロジェクト/フロー固有の情報トークン

「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログのフィールド	プロジェクトページのトークン	フローページのトークン
タイトル (Title)	{@projecttitle@}	{@flowtitle@}
サブタイトル (Subtitle)	{@projectsubtitle@}	{@flowsubtitle@}
献呈 (Dedication)	{@projectdedication@}	{@flowdedication@}
作曲者 (Composer)	{@projectcomposer@}	{@flowcomposer@}
編曲者 (Arranger)	{@projectarranger@}	{@flowarranger@}
作詞者 (Lyricist)	{@projectlyricist@}	{@flowlyricist@}
アーティスト (Artist)	{@projectartist@}	{@flowartist@}
写譜者 (Copyist)	{@projectcopyist@}	{@flowcopyist@}
出版社 (Publisher)	{@projectpublisher@}	{@flowpublisher@}
編集者 (Editor)	{@projecteditor@}	{@floweditor@}
著作権 (Copyright)	{@projectcopyright@}	{@flowcopyright@}
作品番号 (Work number)	{@projectworknumber@}	{@flowworknumber@}
作曲者の生没年 (Composer dates)	{@projectcomposerdates@}	{@flowcomposerdates@}
作曲年 (Composition year)	{@projectcompositionyear@}	{@flowcompositionyear@}
その他の情報 (Other information)	{@projectotherinfo@}	{@flowotherinfo@}

#### フローごとのトークン

フローごとのトークンの機能	トークン
設定モードの「 <b>フロー (Flows)</b> 」パネルでの位置に応じた、現在のフローのフロー番号	{@flownumber@}

フローごとのトークンの機能	トークン
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@}
小文字のローマ数字 (iii や xvi など) で表示された、現在のフローのフロー番号	{@flowNumberRomanLower@}
大文字のローマ数字 (III や XVI など) で表示された、現在のフローのフロー番号	{@flowNumberRomanUpper@}
現在のフロー内のこのページの番号 (最初は 1)	{@flowPage@}
現在のフロー内のページの総数	{@flowPageCount@}
指定したフロー-nが始まる表示ページ番号 (例: {@flow3PageCount@})	{@flownPageCount@}
現在のフローのデュレーション (単位: 分および秒)	{@flowDuration@}
指定したフロー-nのデュレーション (単位: 分および秒、例: {@flow3Duration@})	{@flownDuration@}

#### ページ番号のトークン

ページ番号のトークンの機能	トークン
レイアウト内のページの総数	{@pageCount@}
現在のフロー内のこのページの番号 (フローの最初のページを 1 とし、表示ページ番号のないページも含む)	{@flowPage@}
現在のフロー内のページの総数	{@flowPageCount@}
設定モードの「フロー (Flows)」パネルでの位置に応じた、指定したフロー-nが始まるページの表示ページ番号 ({@flow5FirstPage@} など)	{@flownFirstPage@}

#### 補足

トークン {@flowPage@} および {@flowPageCount@} には、そのトークンが使用されているページの左上角に一番近い楽曲フレームの最初の組段の開始位置で有効になっているフローのみが反映されます。

#### プロジェクトが最後にいつ保存されたかを表示する日時のトークン

日時の説明	日時の例	トークン
日時の標準文字列 (ロケールに依存)	12/31/17 11:10:12	{@projectdate@}

日時の説明	日時の例	トークン
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@}

#### 現在の日時を表示する日時のトークン

日時の説明	日時の例	トークン
日時の標準文字列 (ロケールに依存)	12/31/17 11:10:12	{@date@}
4桁の西暦	2017	{@dateyear@}
西暦の下2桁	17	{@dateyearshort@}
月の正式名称 (ロケールに依存)	October	{@datemonth@}

日時の説明	日時の例	トークン
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	{@datedaysshort@}
日付の 10 進数表記 (1 ~ 31)	24	{@datedaynum@}
ISO 8601 形式の日付	2017-12-31	{@dateymd@}
月、日付、年	December 31, 2017	{@datemdy@}
日付、月、年	31 December 2017	{@datedmy@}
時刻表示 (ロケールに依存)	11:10:12	{@datetime@}
時:分 (24 時間表記)	23:10	{@datetimeHHMM@}
時:分:秒 (24 時間表記)	13:02:24	{@datetimeHHMMSS@}
時 (24 時間表記)	23	{@datetimehour24@}
時 (12 時間表記)	11	{@datetimehour12@}
分の 10 進数表記 (00 ~ 59)	10	{@datetimeminute@}
秒の 10 進数表記 (00 ~ 59)	44	{@datetimesecond@}

---

#### 関連リンク

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(101 ページ\)](#)  
[プレーヤー名、レイアウト名、インストール名 \(140 ページ\)](#)  
[フロー名とフロータイトル \(145 ページ\)](#)  
[レイアウト番号の付け直し \(139 ページ\)](#)  
[譜表ラベルに表示されるインストールの移調 \(799 ページ\)](#)

## テキストオブジェクトへの枠線の追加

テキストオブジェクトの境界を明確にしたい場合など、テキストオブジェクトや組段テキストオブジェクトに枠線を個別に追加できます。

---

#### 手順

1. 枠線を追加するテキストオブジェクトを選択します。
  2. プロパティパネルの「テキスト (Text)」グループで「枠線 (Border)」をオンにします。
- 

#### 結果

選択したテキストオブジェクトに枠線が追加されます。

#### ヒント

- テキストオブジェクトは、背景を消して枠線を表示できます。
- 「**枠線 (Border)**」をオフにすると、選択したテキストオブジェクトから枠線が削除されます。

例

Text

枠線のないテキスト

Text

枠線が表示されたテキスト

## 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」ダイアログ \(103 ページ\)](#)

[譜表のスペーシング \(368 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表サイズの変更 \(337 ページ\)](#)

## 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. ページリストの「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」をクリックします。
4. オプションの値を任意に変更します。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したレイアウトに対するデフォルトの音符のスペーシングが変更されます。

[関連リンク](#)

[最後の組段の両端揃え \(水平方向\) の変更 \(345 ページ\)](#)

## 「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、ページリストで「音符のスペーシング (Note Spacing)」をクリックします。

「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

[譜表をまたぐ連桁にオブティカルスペーシングを使用する \(525 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連桁の作成 \(523 ページ\)](#)

## 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 \(346 ページ\)](#)

[譜表 \(804 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する \(338 ページ\)](#)

[ギャラリービューでの譜表のスペーシングを変更する \(370 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表サイズの変更 \(337 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(366 ページ\)](#)

## 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、ページリストで「垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)」をクリックします。

「垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)」ページには、以下のセクションとオプションが含まれます。

### 最適間隔 (Ideal Gaps)

譜表や組段などの複数の組み合わせが含まれており、組み合わせごとに使用する間隔を設定できます。Dorico Elements のギャラリービューでは譜表とアイテムの衝突を自動的に解消しないため、ギャラリービューでの譜表間隔のデフォルトの拡大率も設定できます。オプションと一緒に表示される図は、オプションが適用される組み合わせを示します。

Dorico Elements は、設定された最適間隔よりも譜表間の間隔を狭めないため、許容範囲内の最小値に設定することをおすすめします。設定値が小さければ小さいほど、Dorico Elements が譜表のスペーシングを決定する際に柔軟に対応できます。これはたとえば、強弱記号が含まれている譜表間の間隔をより広く取るために、強弱記号が含まれていない譜表間の間隔を狭める場合など、内容の多いフレームで特に役立ちます。また、オプションの設定時にプロジェクト全体を考慮できるため、垂直方向のスペーシングの設定は音符やアイテムの入力後がおすすめです。

譜表や組段の組み合わせによっては、異なる方法で垂直方向の調整が行なわれます。

- 「譜表から譜表まで (Staff to staff)」、「譜表グループから譜表まで Staff group to staff」、「譜表から譜表グループ (Staff to staff group)」、「譜表グループから譜表グループ (Staff group to staff group)」、「組段内の間隔 (Inter-system gap)」、「タイムコード譜表から譜表まで (Timecode staff to staff)」

これらの組み合わせの間隔は、垂直方向の調整が行なわれるフレーム内では適用されません。



- 「**連合譜表から連合譜表 (Braced staff to braced staff)**」、「**オssia譜表から譜表まで (Ossia staff to staff)**」  
連合譜表とオssia譜表は垂直に揃えられないため、垂直方向の調整が行なわれるフレーム内でも間隔が常に適用されます。追加の譜表も含まれます。

#### 補足

- 「**譜表から譜表まで (Staff to staff)**」の間隔を使用している場合、ディヴィジ譜表は垂直に揃えられます。「**連合譜表から連合譜表 (Braced staff to braced staff)**」の間隔を使用している場合、各ディヴィジセクションの譜表は連合譜表に設定された間隔のみを使用し、垂直には揃えられません。
- レイアウトの譜表が非常に近い場合は、譜表サイズを小さくすることで良い結果を得られることもあります。
- 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。

#### 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。

### 空白の譜表を隠す (Hide Empty Staves)

レイアウト内の空白の譜表のうち、どの譜表をどこから非表示にするかを設定するオプションが含まれます。

- 「空白の譜表を非表示 (Hide empty staves)」: 空白の譜表をどこから非表示にするかを選択できます。たとえば、一般的には最初の組段では空白の譜表を含むすべての譜表を表示しますが、これは必ずしも必須ではありません。
- 「複数の譜表を持つインストゥルメントの個々の譜表を非表示にする (Allow individual staves of multi-staff instruments to be hidden)」: 複数の譜表を持つインストゥルメントに含まれる個々の空白の譜表を非表示にするか、複数の譜表を持つインストゥルメントのすべての譜表を常に表示するかを選択できます。
- 「「空白の譜表を非表示」を適用しないプレーヤー (Players excluded from Hide Empty Staves)」: プレー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ーヤーを選択できます。

関連リンク

[ページ形式設定 \(334 ページ\)](#)

[配置設定 \(348 ページ\)](#)

[譜表サイズ \(346 ページ\)](#)

[大括弧と中括弧 \(532 ページ\)](#)

[譜表 \(804 ページ\)](#)

[オssia譜表 \(806 ページ\)](#)

[タブ譜 \(812 ページ\)](#)

[譜表/組段の両端揃え \(垂直方向\) を変更する \(338 ページ\)](#)

[マーカーの垂直位置の変更 \(743 ページ\)](#)

[タイムコードの垂直位置を変更する \(748 ページ\)](#)

## ギャラリービューでの譜表のスペーシングを変更する

設定された最適間隔の拡大率として表示された、ギャラリービューでのレイアウトごとの譜表間の垂直方向の間隔を変更できます。Dorico Elements はギャラリービューではアイテムの衝突を自動的に解消しないため、非常に高い/低い音符が含まれるレイアウトの譜表間の間隔を広げるのは効果的です。

---

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
  2. ギャラリービューでの譜表間のスペーシングを変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
  3. ページリストの「垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)」をクリックします。
  4. 「最適間隔 (Ideal Gaps)」セクションで「ギャラリービューでの譜表間隔の拡大率 (In galley view, expand ideal staff gaps to)」の値を変更します。
  5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

# 再生モード

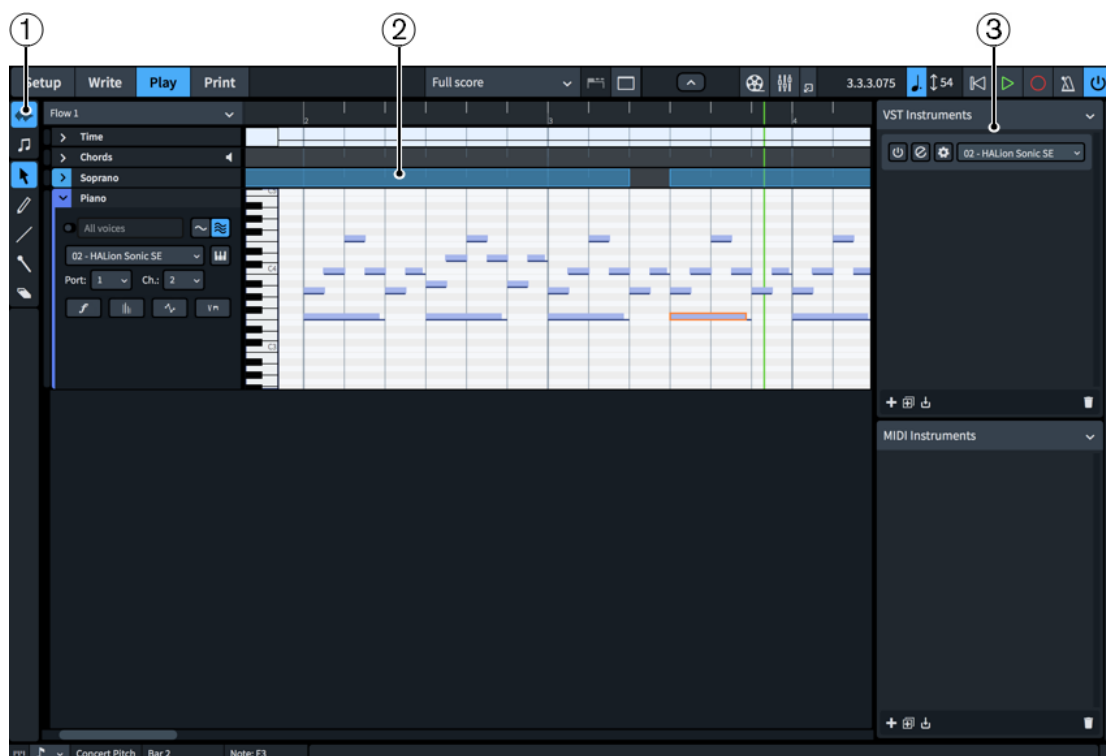
再生モードでは、再生時に楽譜をどのように発音するかを変更できます。たとえば、再生テンプレートの変更や VST インストゥルメントの割り当て、オートメーションの入力、ミキシングの調節などを行なえるほか、再生時に記譜上のデュレーションに影響を与えずに音を発音するデュレーションを変更することもできます。

## 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。

# 再生ツールボックス

再生ツールボックスには、再生モードのイベントディスプレイで音符イベントを選択したり編集したりできるツールが含まれます。このツールボックスは、再生モードのウィンドウの左側に配置されています。

### 演奏されるデュレーション (Played Durations)



音符の記譜されたデュレーションに影響を与えずに、音符の再生の開始位置や終了位置を変更できます。「**演奏されるデュレーション (Played Durations)**」を選択すると、音符の記譜されたデュレーションを示す細い線の上に、演奏されるデュレーションのイベントが淡い色で表示されます。

### 記譜されたデュレーション (Notated Durations)



音符のデュレーションを変更できます。これによって音符の位置や記譜項目に影響を受けます。「**記譜されたデュレーション (Notated Durations)**」を選択すると、ピアノロールエディターに、音符の完全な記譜されたデュレーションがそれぞれ1つのイベントとして表示されます。

### オブジェクトの選択 (Object Selection)



ピアノロールエディター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]** を押しでも **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]** を押しでも **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。

### 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、デューションを入力するのにドラッグする必要はありません。

#### 削除 (Erase)



音符を削除できます。「**削除 (Erase)**」を選択した状態で範囲選択すると、複数の音符を削除できます。

**[E]** を押しても **削除** ツールを選択できます。

#### 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での音符の入力 \(380 ページ\)](#)

[イベントディスプレイでの音符の削除 \(384 ページ\)](#)

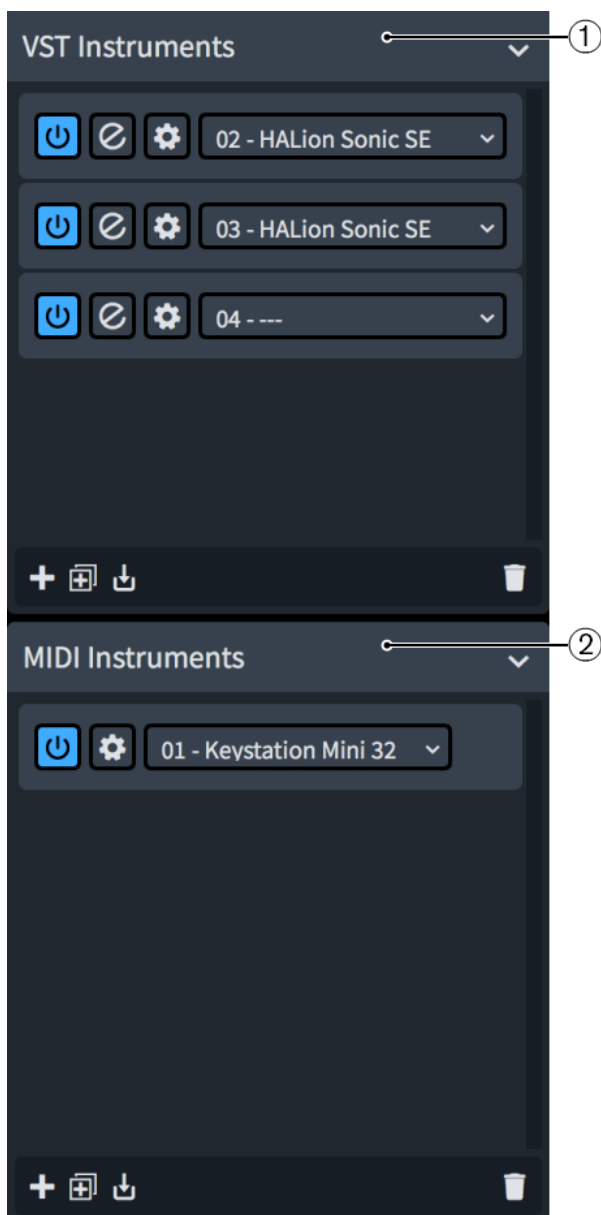
[タイムトラック \(405 ページ\)](#)

[オートメーションレーン \(398 ページ\)](#)

[ベロシティレーン \(395 ページ\)](#)

## 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、ホワイトリストに設定する必要があります。初期設定では、Kontakt のみが使用できます。



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):** 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します。  

- **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

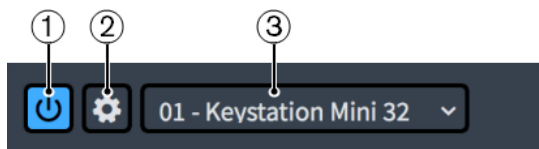
このパネルの「**MIDI インストゥルメント (MIDI Instruments)**」セクションには、再生中の出力に使用する MIDI デバイスが含まれているプラグインが表示されます。使用できる MIDI デバイスはオペレーティングシステムによって異なります。

- 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。
- **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):** 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します。
- **削除 (Delete):** 選択したプラグインを削除します。

関連リンク

[再生テンプレート \(430 ページ\)](#)

[エンドポイント \(439 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(439 ページ\)](#)

## 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 \(430 ページ\)](#)

## VST インストゥルメントをホワイトリストに設定する

Dorico Elements で使用する VST 2 インストゥルメントはすべて、ホワイトリストに設定する必要があります。一度ホワイトリストに設定したプラグインは、すべてのプロジェクトで使用できるようになります。

Dorico Elements には、デフォルトで vst2whitelist.txt ファイルが含まれています。このテキストファイルには、Steinberg 社によって Dorico Elements との使用が認定された VST 2.x プラグインがリスト表示されています。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** (コンマ) を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. ページリストの「**再生 (Play)**」をクリックします。
3. 「**VST プラグイン (VST Plug-ins)**」サブセクションで、「**VST2 のホワイトリストを編集 (Edit VST2 Whitelist)**」をクリックして vst2whitelist.txt ファイルをテキストエディターで開きます。
4. ホワイトリストに設定する VST プラグインの名前を入力します。

#### 補足

- プラグインは、1 行につき 1 つのみ入力します。
  - プラグインファイルの拡張子 (Windows の場合は .dll、macOS の場合は .vst) は含めないでください。
- 

5. テキストファイルを保存して閉じます。
  6. 「**閉じる (Close)**」をクリックして「**環境設定 (Preferences)**」ダイアログを閉じます。
  7. Dorico Elements を終了します。
- 

#### 結果

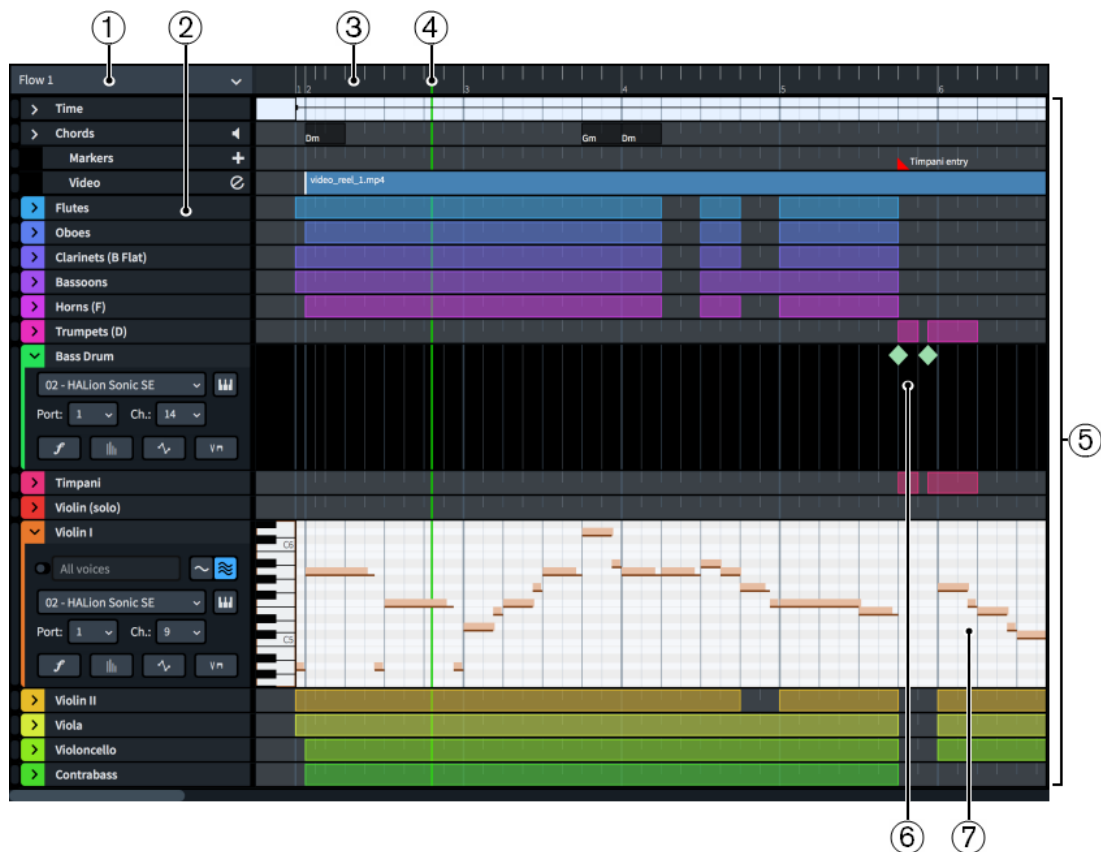
Dorico Elements の次回起動時に、ホワイトリストに設定した VST プラグインがプログラムで使用できるようになります。

#### 関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)

## 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 \(415 ページ\)](#)

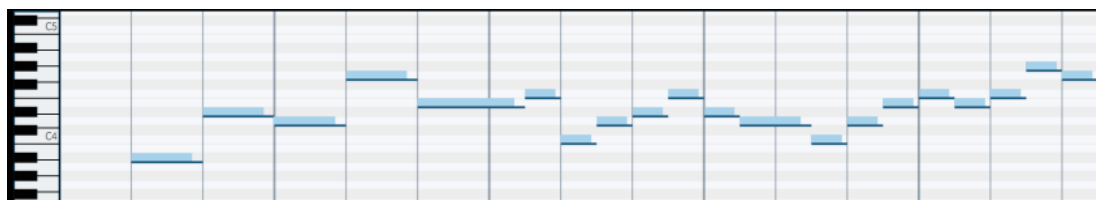
[トラック \(385 ページ\)](#)

[再生ツールボックス \(372 ページ\)](#)

## 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わ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せん。
- 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 \(386 ページ\)](#)

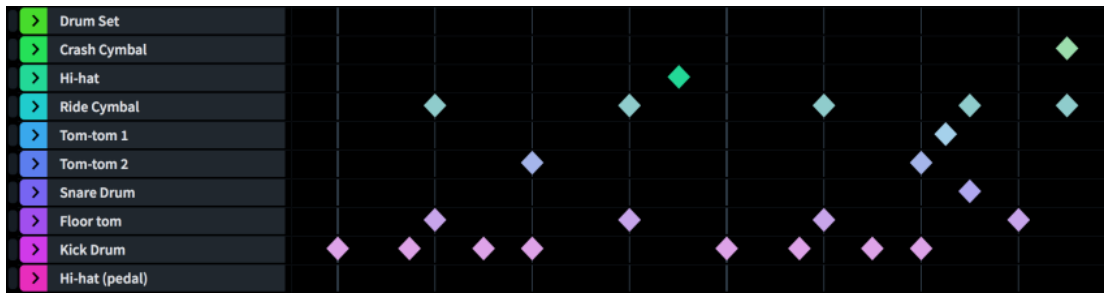
[演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーション \(463 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(418 ページ\)](#)

## 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 \(386 ページ\)](#)

[トラックの展開/折りたたみ \(414 ページ\)](#)

## 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、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 \(386 ページ\)](#)
- [トラックの展開/折りたたみ \(414 ページ\)](#)
- [音符の演奏されるデュレーションの変更 \(463 ページ\)](#)
- [音符のデュレーションの変更 \(173 ページ\)](#)
- [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 \(323 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(418 ページ\)](#)

## 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。

3. 以下のいずれかの操作を行なって、現在のリズムグリッドの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 \(414 ページ\)](#)

[再生ツールボックス \(372 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(418 ページ\)](#)

## 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 \(414 ページ\)](#)

[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 \(463 ページ\)](#)

- [音符の演奏されるデュレーションの変更 \(463 ページ\)](#)
- [音符のデュレーションの変更 \(173 ページ\)](#)
- [再生ツールボックス \(372 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(418 ページ\)](#)

## 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 \(381 ページ\)](#)
- [オクターブの均等な分割 \(EDO\) \(618 ページ\)](#)
- [再生ツールボックス \(372 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(418 ページ\)](#)

## 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 \(306 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(418 ページ\)](#)

## 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](#) (414 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、ベロシティーレーン、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](#) (378 ページ)

[タイムトラック](#) (405 ページ)

[コードトラック](#) (410 ページ)

[マーカートラック](#) (412 ページ)

[ビデオトラック](#) (413 ページ)

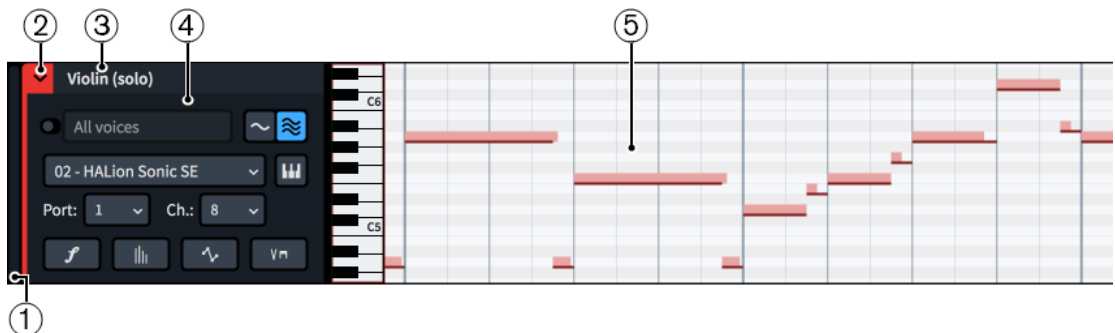
[トラックの展開/折りたたみ](#) (414 ページ)

## 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/カラーストリップ

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。カラーストリップ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により 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 ノートベロシティーエディターを表示 (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ーレーンの表示/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 \(414 ページ\)](#)

[イベントディスプレイ \(378 ページ\)](#)

[ピアノロールエディター \(379 ページ\)](#)

[ドラムエディター \(379 ページ\)](#)

[演奏技法レーン \(404 ページ\)](#)

[オートメーションレーン \(398 ページ\)](#)

[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(140 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(144 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(439 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(418 ページ\)](#)

[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 \(443 ページ\)](#)

## 強弱記号レーン

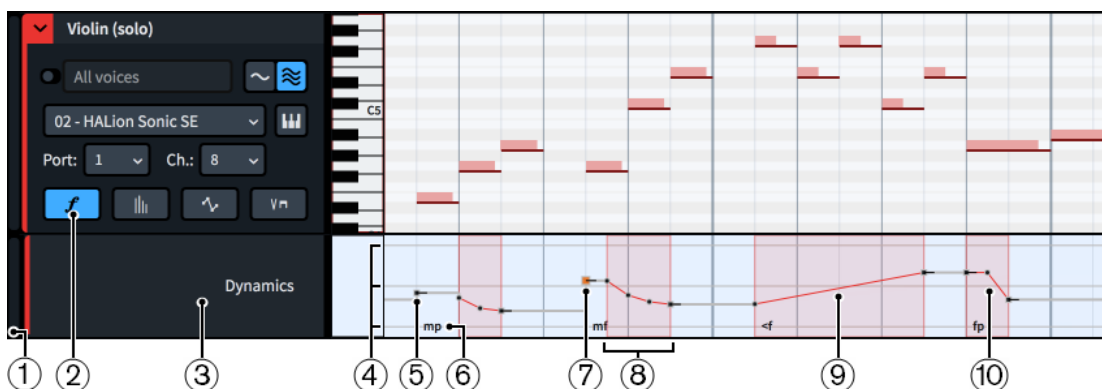
強弱記号レーンは、対応するインストゥルメント/声部に適用される強弱記号の確認、入力、および編集に使用できます。強弱記号レーンはすべてのインストゥルメントトラックにあり、イベントディスプレイで表示できます。

- 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 *ppp* 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 *fff* 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など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ー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 \(391 ページ\)](#)

[強弱記号 \(564 ページ\)](#)

[強弱記号のタイプ \(564 ページ\)](#)

[段階的強弱記号 \(573 ページ\)](#)

[強弱記号の入力方法 \(234 ページ\)](#)

[再生ツールボックス \(372 ページ\)](#)

[リズムグリッド \(162 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(418 ページ\)](#)

## 強弱記号レーンを表示する

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。

#### ヒント

「**強弱記号レーンを表示 (Show the dynamics lane)**」を再びクリックすると強弱記号レーンが非表示になり、ボタンの強調表示が解除されます。

---

## 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、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、たとえばヒューマニ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。

### 関連リンク

[再生ツールボックス \(372 ページ\)](#)

[強弱記号ポイントの移動 \(393 ページ\)](#)

[強弱記号の入力方法 \(234 ページ\)](#)

## 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。

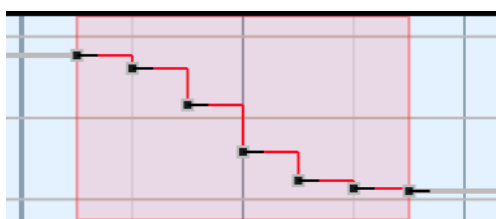
3. 強弱記号レーンを右クリックして、コンテキストメニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 選択したポイントを一定にするには、「**次のイベントまで一定に保持 (Make Points Constant)**」を選択します。
  - 選択したポイントをリニアにするには、「**次のイベントまで段階的に変更 (Make Points Linear)**」を選択します。

#### 結果

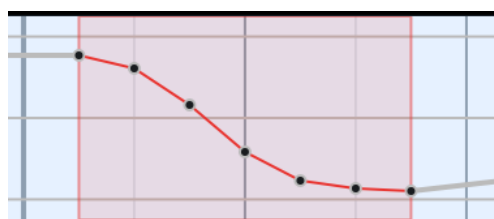
選択した強弱記号ポイントが一定またはリニアになります。一定ポイントは、その値が続くことを示す短い横棒線が右側に伸びた四角形として表示されます。リニアポイントは丸で表示されます。

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。

#### 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 \(415 ページ\)](#)

[強弱記号のコピー \(569 ページ\)](#)

## 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、上下に移動して値を変更することで強弱記号のレベルを変更できます。これは、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

複数の強弱記号を選択している場合、強弱記号の移動は現在のリズムグリッドの間隔にのみ従います。

#### 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ず、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、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

[段階的強弱記号 \(573 ページ\)](#)

[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 \(573 ページ\)](#)

[強弱記号の位置の移動 \(566 ページ\)](#)

[リンクされた強弱記号 \(580 ページ\)](#)

## 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する \(390 ページ\)](#)

## ベロシティーレーン

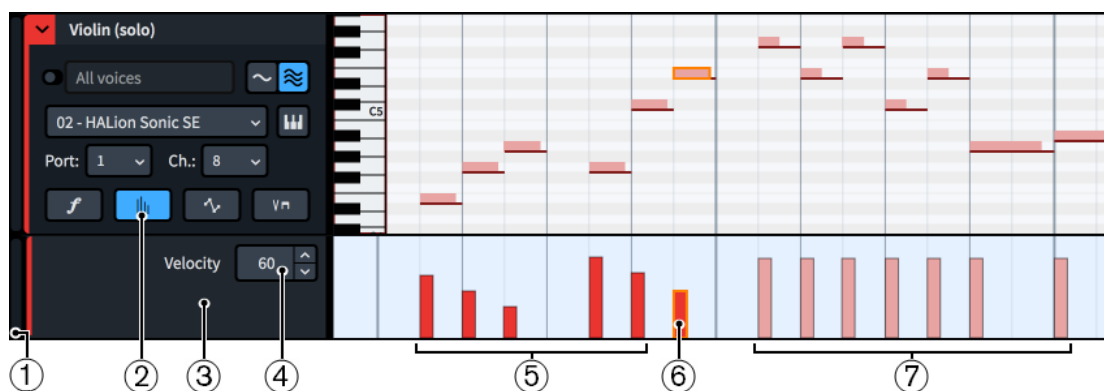
ベロシティーレーンは、対応するインストゥルメントの各音符の確認および編集に使用できます。ベロシティーレーンはすべてのインストゥルメントトラックにあり、イベントディスプレイで表示できます。

- 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 \(372 ページ\)](#)

[インストゥルメントトラック \(386 ページ\)](#)

[音符の入力 \(168 ページ\)](#)

[イベントディスプレイでの音符の入力 \(380 ページ\)](#)

## ベロシティーレーンを表示する

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できます。

手順

- 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。
- 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ます。

## ヒント

「MIDI ノートベロシティエディターを表示 (Show the MIDI note velocity editor)」を再びクリックするとベロシティレーンが非表示になり、ボタンの強調表示が解除されます。




## 音符のベロシティの変更

各音符のベロシティを変更できます。和音内の単一の音符のベロシティを変更することも、一連の音符のベロシティをまとめて増減することもできます。

### 前提条件

ノートベロシティを変更するインストゥルメントのベロシティレーンを表示しておきます。

### 手順

- ベロシティ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。
  - 一度に1つの音符のベロシティを変更するには、**[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を変更するには、再生ツールボックスの「**ライン (Line)**」をクリックして**ライン**ツールを選択します。  

- 和音内の単一の音符のベロシティをドラッグする場合は、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バーも選択されます。
- 以下のいずれかの操作を行なって、ベロシティを変更します。
  - オブジェクトの選択**ツールを選択した場合は、ベロシティ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が変更されます。**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が更新されます。

## ノートベロシティに加えた変更の削除

個々の音符のベロシティに加えた変更を削除して、デフォルトのベロシティにリセットできます。

### 手順

- ピアノロール/ドラムエディターで、ノートベロシティをリセットする音符を選択します。
- 「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。

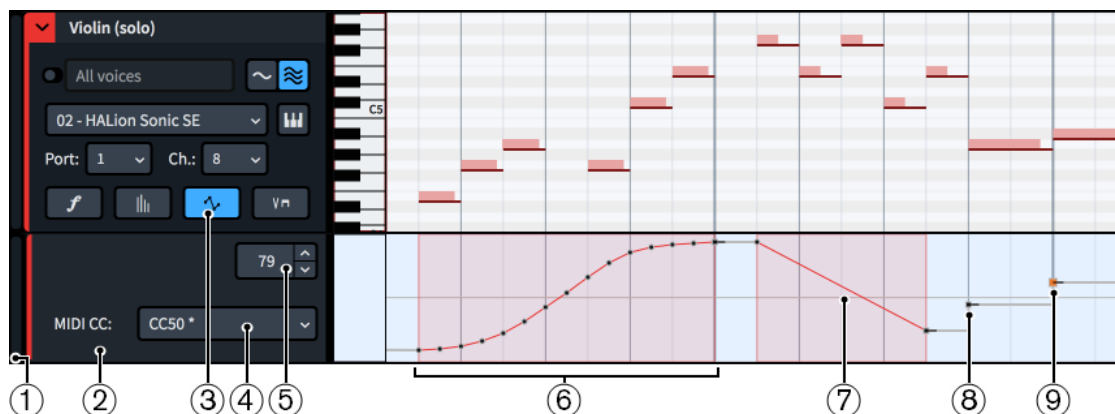
- インストゥルメントトラック/声部のオートメーションレーンの表示/非表示を切り替えるには、インストゥルメントトラックのヘッダーにある「**オートメーションレーンを表示 (Show the automation lane)**」をクリックします。



## 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。



インストゥルメントトラックの下に表示されたオートメーションレーン

オートメーションレーンには以下のセクションがあります。

### 1 レーンの高さの調節

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ゥルメント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 \(372 ページ\)](#)

[インストゥルメントトラック \(386 ページ\)](#)

[オートメーションポイントを一定/リニアにする \(401 ページ\)](#)

[MIDI の書き出し \(82 ページ\)](#)

## オートメーションレーンを表示する

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。

## ヒント

「オートメーションレーンを表示 (Show the automation lane)」を再びクリックするとオートメーションレーンが非表示になり、ボタンの強調表示が解除されます。



## 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、ピッチバンドを含む複数の 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、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

ピッチバ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](#) (403 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。
3. 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

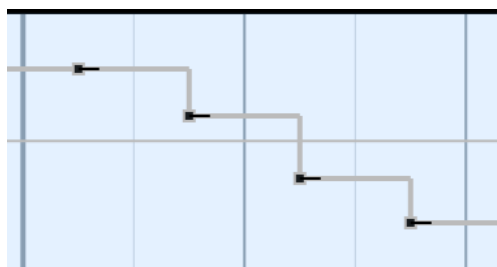
複数のオートメーションレーンのポイントを一度に一定/リニアにすることはできません。

4. 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。

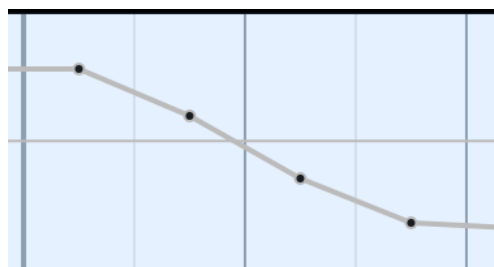
### 結果

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せん。

### 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

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コピーする 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、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。
- 

### 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する \(399 ページ\)](#)

[再生ヘッドの移動 \(415 ページ\)](#)

[アイテムのコピーと貼り付け \(321 ページ\)](#)

## 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

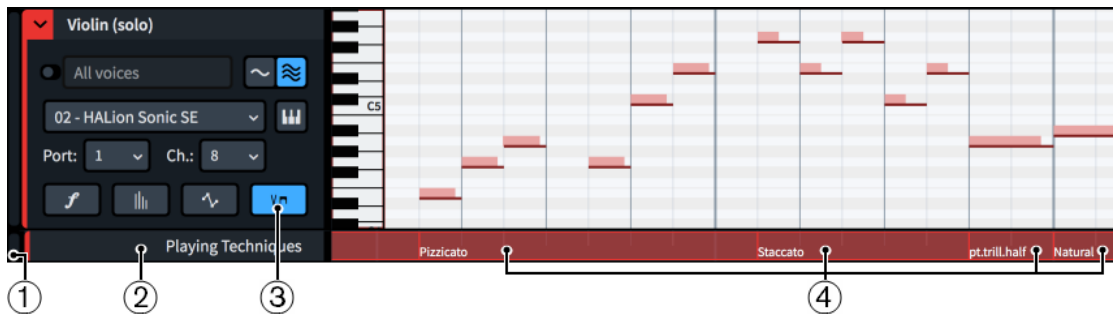
演奏技法レーンには、対応するインストゥルメントに入力した演奏技法の位置が表示されます。演奏技法レーンはすべてのインストゥルメントトラックにあり、イベントディスプレイで表示できます。

- 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)**」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。

- エクスプレッションマップで使用される演奏技法/演奏技法の組み合わせ
- 領域で使用される VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメント
- 領域で使用される VST インストゥルメントのチャンネル
- 領域で使用されるエクスプレッションマップ

## 補足

演奏技法レーンでは演奏技法を変更できません。演奏技法は記譜モードでのみ変更できます。

関連リンク

[インストゥルメントトラック \(386 ページ\)](#)

[イベントディスプレイ \(378 ページ\)](#)

[エクスプレッションマップ \(445 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(418 ページ\)](#)

## 演奏技法レーンを表示する

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

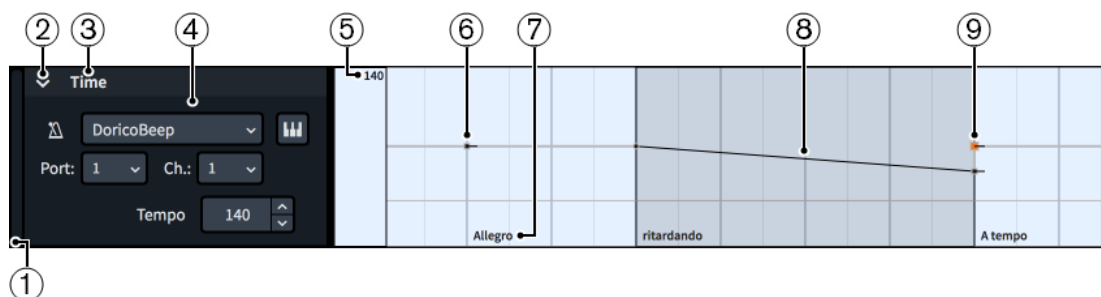
演奏技法レーンを表示すると「演奏技法レーンを表示 (Show the playing techniques lane)」ボタンが強調表示されます。声部の個別再生が有効になっているインストゥルメントトラックでは、現在選択している声部の演奏技法だけが演奏技法レーンに表示されます。

ヒント

「演奏技法レーンを表示 (Show the playing techniques lane)」を再びクリックすると演奏技法レーンが非表示になり、ボタンの強調表示が解除されます。

## 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ア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。

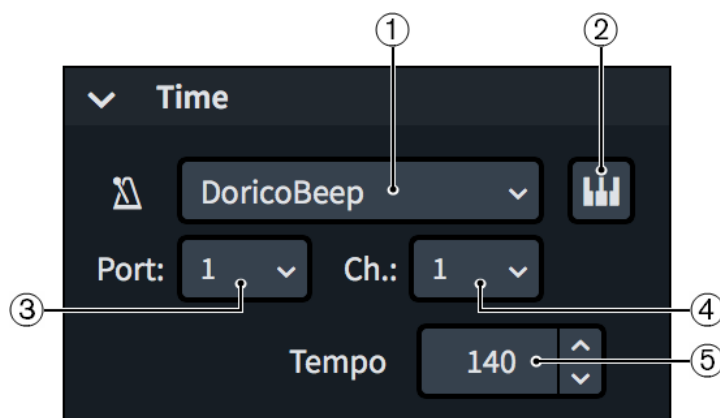
#### 9 選択したテンポ変更

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 \(372 ページ\)](#)

[リズムグリッド \(162 ページ\)](#)

[テンポ記号 \(822 ページ\)](#)

[テンポ記号の入力方法 \(221 ページ\)](#)

[固定テンポ変更のタイプと外観の変更 \(827 ページ\)](#)

[ガイド \(319 ページ\)](#)

[テンポ記号の表示/非表示 \(825 ページ\)](#)

[MIDI の書き出し \(82 ページ\)](#)

## 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、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 \(414 ページ\)](#)

[テンポ記号の表示/非表示 \(825 ページ\)](#)

[ガイド \(319 ページ\)](#)

[リズムグリッドの間隔の変更 \(163 ページ\)](#)

## 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 \(405 ページ\)](#)

[トラックを表示/非表示にする \(414 ページ\)](#)

[テンポ記号の表示/非表示 \(825 ページ\)](#)

[範囲選択ツールを使った複数アイテムの選択 \(306 ページ\)](#)



## 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、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 \(414 ページ\)](#)

## 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。

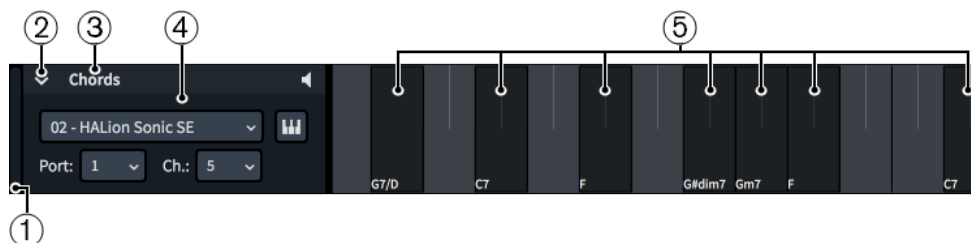
### 関連リンク

[範囲選択ツールを使った複数アイテムの選択 \(306 ページ\)](#)

## 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。

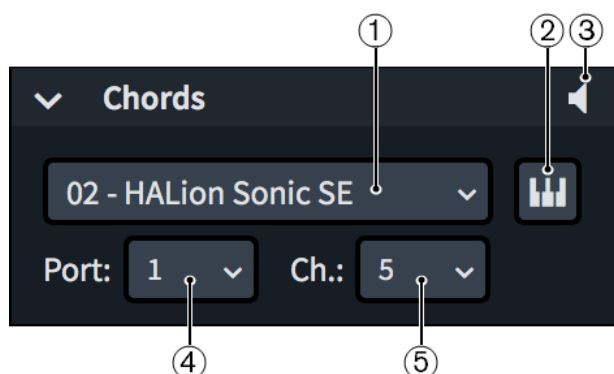
コードトラックは、イベントディスプレイで一番上のインストゥルメントトラックの上に表示され、表示/非表示を切り替えられます。



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 \(538 ページ\)](#)

[VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードする \(376 ページ\)](#)

[トラックを表示/非表示にする \(414 ページ\)](#)

## 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

1. 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。  

  2. 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。
  3. **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 \(414 ページ\)](#)

[エンドポイント \(439 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(439 ページ\)](#)

## 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 \(742 ページ\)](#)

[ビデオ \(146 ページ\)](#)

[トラックを表示/非表示にする \(414 ページ\)](#)

[マーカのテキストを編集する \(744 ページ\)](#)

## 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。

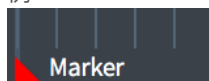
2. マーカートラックのヘッダーで、「**マーカを追加 (Add Marker)**」をクリックします。



### 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

### 手順終了後の項目

マーカ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 \(149 ページ\)](#)

[マーカのテキストを編集する \(744 ページ\)](#)

[再生ヘッドの移動 \(415 ページ\)](#)

## 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 \(146 ページ\)](#)

[ビデオの追加 \(148 ページ\)](#)

[「ビデオ \(Video\)」ウィンドウを表示/非表示にする \(150 ページ\)](#)

[ビデオの開始位置の変更 \(149 ページ\)](#)

[ツールバー \(39 ページ\)](#)

## 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 \(384 ページ\)](#)

## 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。

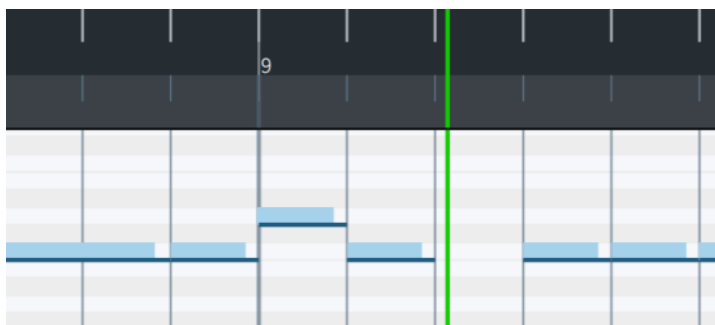
#### 関連リンク

[トラック \(385 ページ\)](#)

## 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

[トランスポートウィンドウ \(428 ページ\)](#)

[ミニトランスポート \(40 ページ\)](#)

## 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を進めるには、**[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

[トランスポートウィンドウ \(428 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)

[フレームレート \(151 ページ\)](#)

## 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]+[,]** (コンマ) を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. ページリストの「**再生 (Play)**」をクリックします。
3. 「**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 \(430 ページ\)](#)

[再生テンプレートの適用/リセット \(436 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(418 ページ\)](#)

[トラックをミュート/ソロにする \(419 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(439 ページ\)](#)

[ミニトランスポート \(40 ページ\)](#)

[「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 \(59 ページ\)](#)

[ステータスバー \(48 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)

## 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 \(430 ページ\)](#)

[エンドポイント \(439 ページ\)](#)

[インストゥルメントトラック \(386 ページ\)](#)

[強弱記号レーン \(388 ページ\)](#)

[オートメーションレーン \(398 ページ\)](#)

[演奏技法レーン \(404 ページ\)](#)

[ピアノロールエディター \(379 ページ\)](#)

[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 \(443 ページ\)](#)

## 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 \(414 ページ\)](#)

[音符/アイテムを個別にミュートする \(421 ページ\)](#)

## 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 \(426 ページ\)](#)

## 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 \(426 ページ\)](#)

## 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 \(428 ページ\)](#)

[ミキサー \(426 ページ\)](#)

## 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

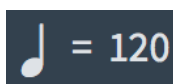
メトロノームマークの値を細かく変更したい場合は、**[Shift]** を押しながらかlickしてドラッグします。

### 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 \(822 ページ\)](#)

[タイムトラック \(405 ページ\)](#)

[MIDI 録音 \(200 ページ\)](#)

[楽譜の再生 \(417 ページ\)](#)

## 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 はリピートを再生に含めます。

反復記号の再生中にミニトランスポートと「**トランスポート (Transport)**」ウィンドウに表示される小節/拍のディスプレイおよびタイムディスプレイには、再生ヘッドの現在の位置が反映されます。

強弱記号やテンポ記号はリピート内で反映されます。また、リピートはオーディオまたは MIDI の書き出しにも含まれます。

### 関連リンク

[トランスポートウィンドウ \(428 ページ\)](#)

[ミニトランスポート \(40 ページ\)](#)

## スウィング再生

スウィングとは、音価の等しい音符が一定のパターンで長くまたは短く再生される演奏スタイルです。一般的に、2つの8分音符が4分音符の3連符とそれに続く8分音符の3連符として演奏されます。



シンプルなストレート記譜でのスウィングフレーズ

2:1 スウィングでの同じスウィングフレーズ

スウィング再生により、たとえ2つめの8分音符が16分音符2つに分割されても、シンプルな記譜を保ったまま、不統一なリズムで楽譜を再生できます。Dorico Elementsでは、スウィング再生を、特定のセクションまたは個別のインストゥルメントにのみ適用できます。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](#) (424 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、以下のいずれかを選択します。

- 特定のポイント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。



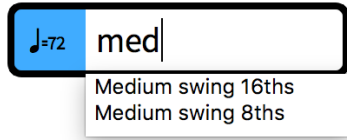
#### 補足

- 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](#) (221 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イ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

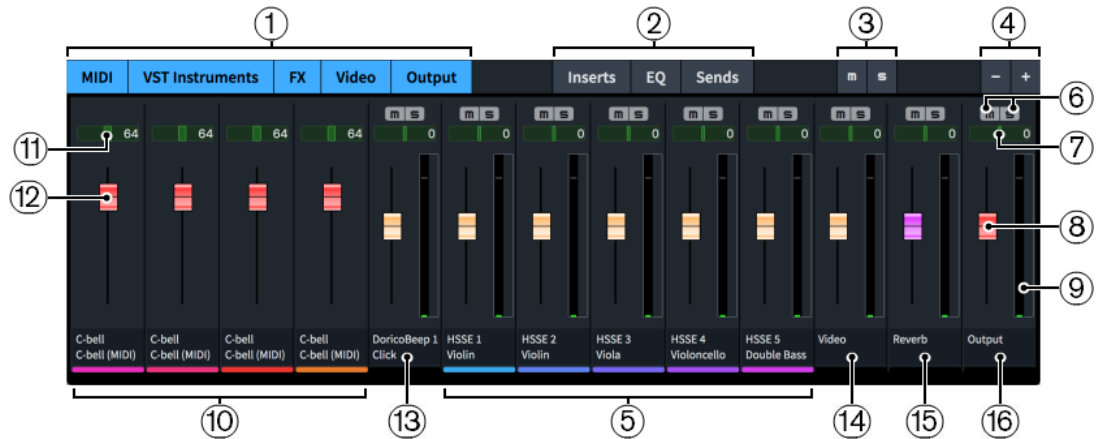
リズムフィールの変更が削除されます。影響を受けていた譜表は、次のリズムフィールの変更のガイドまで (存在する場合)、スイングなしのデフォルトの再生に戻ります。

## 関連リンク

[ガイドの表示/非表示の切り替え \(320 ページ\)](#)

# 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。デフォルトでチャンネルはステレオに設定されています。

### 6 ミュート/ソロ

トラックを個別にミュート/ソロにできます。

### 7 バランスパンナー

各トラックのサウンドを、ステレオ再生のステレオスペクトラムでパンニングできます。

### 8 フェーダー

各トラックのボリュームレベルをコントロールできます。

MIDI チャンネルには MIDI フェーダーがあります。

### 9 チャンネルメーター

各チャンネルの出力ボリュームをリアルタイムに示します。

#### 10 MIDI チャンネル

プロジェクトのすべての VST インストゥルメントには、VST チャンネルに加えて MIDI チャンネルもあります。MIDI チャンネルでは、各インストゥルメントの MIDI ボリュームと MIDI パンを変更できます。

#### 11 MIDI パン

チャンネルの MIDI 出力を、ステレオ再生のステレオスペクトラムでパンニングできます。

#### 12 MIDI フェーダー

チャンネルの MIDI ボリュームを変更できます。

MIDI フェーダーは一部のプラグインに必要です。多くの場合、再生に MIDI デバイスを使用する場合に MIDI フェーダーが役立ちます。

#### 13 クリックチャンネル

メトロノームクリックのボリュームをコントロールできます。

#### 14 ビデオチャンネル

ビデオオーディオのボリュームをコントロールできます。

#### 15 FX Send チャンネル

リバーブなどの Send エフェクトのボリュームをコントロールできます。デフォルトでは、このチャンネルに REVerence が自動的に読み込まれています。

#### 16 出力チャンネル

マスター出力ボリュームをコントロールできます。

#### 補足

プロジェクトのボリュームレベルをコントロールするために、トラックフェーダーを使用する前に強弱記号を入力して、強弱のカーブをプロジェクトに合わせて調整することをおすすめします。

ミキサー で加えた変更は自動的に保存され、プロジェクトに適用されます。

#### 関連リンク

[ミキサーウィンドウの表示/非表示の切り替え \(428 ページ\)](#)

[トラックをミュート/ソロにする \(419 ページ\)](#)

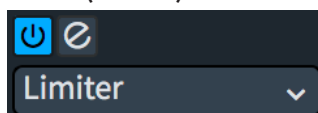
[ボリュームフェーダーの変更のリセット \(421 ページ\)](#)

## 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。

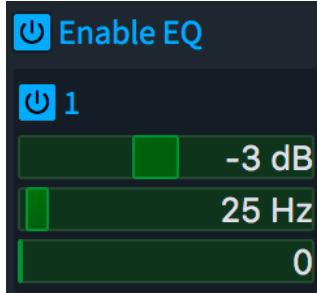
各チャンネルストリップには、以下のタイプのコントロールが含まれています。

#### 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。

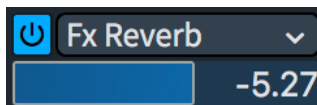
## EQ



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。

## センド (Sends)



各チャンネルには、Send 用のスロットが4つ備わっています。デフォルトでは、各チャンネルの最初のスロットが、リバーブが読み込まれている FX チャンネルに送られます。

## ミキサーウィンドウの表示/非表示の切り替え

ミキサーウィンドウはいつでも表示/非表示を切り替えられます。たとえば、楽譜領域で作業をしているときに非表示にできます。

### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、ミキサー ウィンドウの表示/非表示を切り替えます。

- **[F3]** を押します。
- ツールバーの「ミキサーを表示 (Show Mixer)」をクリックします。



- 「ウィンドウ (Window)」 > 「ミキサー (Mixer)」を選択します。

メニュー内の「ミキサー (Mixer)」の横にチェックが付いている場合はミキサー ウィンドウが表示され、付いていない場合は非表示になります。

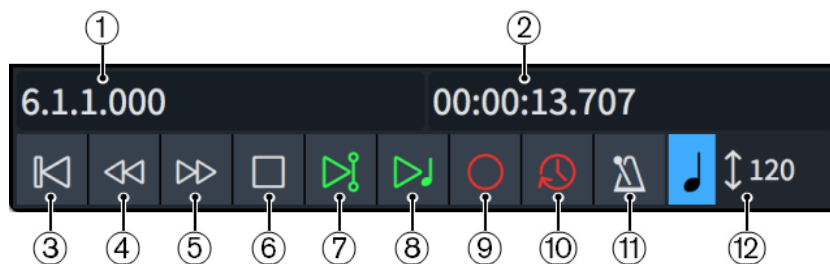
## トランスポートウィンドウ

トランスポートウィンドウには、Dorico Elements のすべてのトランスポート機能が含まれます。トランスポートウィンドウには、ツールバーのトランスポートより詳細なトランスポート機能や、ツールバーにはないトランスポート機能が含まれています。

以下のいずれかの操作を行なって、トランスポートウィンドウの表示/非表示を切り替えます。

- **[F2]** を押します。
- ツールバーの「トランスポートバーを表示 (Show Transport Bar)」をクリックします。





#### トランスポートウィンドウ

トランスポートウィンドウには、以下の情報と機能が含まれます。

#### 1 小節/拍ディスプレイ

現在のフローの小節と拍に対する再生ヘッドの位置が、小節、拍、16分音符、16分音符テンポ120の順で表示されます。

#### 2 タイムディスプレイ

再生ヘッドの位置が、経過時間(時間、分、秒、ミリ秒の順)で表示されます。または、現在のフローの再生ヘッドのタイムコード位置を、時間、分、秒、フレームの順で表示できます。

タイムディスプレイに経過時間とタイムコードのどちらを表示するかを切り替えるには、タイムディスプレイをクリックします。

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

フローの最初に再生位置を移動します。

#### 4 巻き戻し (Rewind)

クリックするたびに、再生ヘッドが2分音符分巻き戻しされます。

#### 5 高速早送り (Fast Forward)

クリックするたびに、再生ヘッドが2分音符分早送りされます。

#### 6 停止 (Stop)

再生を停止します。

#### 7 再生ヘッドの位置から再生 (Play From Playhead Position)

現在の再生ヘッドの位置から再生を開始します。

#### 8 選択位置から再生 (Play from Selection)

楽譜領域で選択している最初のアイテムの位置から再生を開始します。

複数の譜表上のアイテムを選択するか、単一の譜表上の複数のアイテムを選択した場合は、アイテムを選択している譜表のみが再生されます。

#### 9 録音 (Record)

MIDI録音を開始/停止します。

#### 10 非録音時のMIDI入力データを記録 (Retrospective Record)

明示的にMIDI入力データを録音していなかった場合でも、直前の再生中に演奏したMIDIデータを取得して、任意の譜表に入力できます。

#### 11 クリック (Click)

再生および録音中にメトロノームクリックを再生/ミュートします。

#### 12 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

[ミニトランスポート \(40 ページ\)](#)

[テンポモードの変更 \(421 ページ\)](#)

## 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 \(39 ページ\)](#)
- [ミニトランスポート \(40 ページ\)](#)
- [タイムコード \(747 ページ\)](#)
- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)

## 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、演奏技法の再生効果
- 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キ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キ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。

#### 関連リンク

- [「再生テンプレートを編集 \(Edit Playback Template\)」ダイアログ \(433 ページ\)](#)
- [再生テンプレートの適用/リセット \(436 ページ\)](#)
- [カスタム再生テンプレートを作成する \(436 ページ\)](#)
- [再生テンプレートの書き出し \(438 ページ\)](#)
- [「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(439 ページ\)](#)
- [エンドポイントへのエキスペッションマップ/パーカッションマップの割り当て \(444 ページ\)](#)
- [エンドポイント \(439 ページ\)](#)
- [カスタムエンドポイント設定 \(441 ページ\)](#)

## 「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。

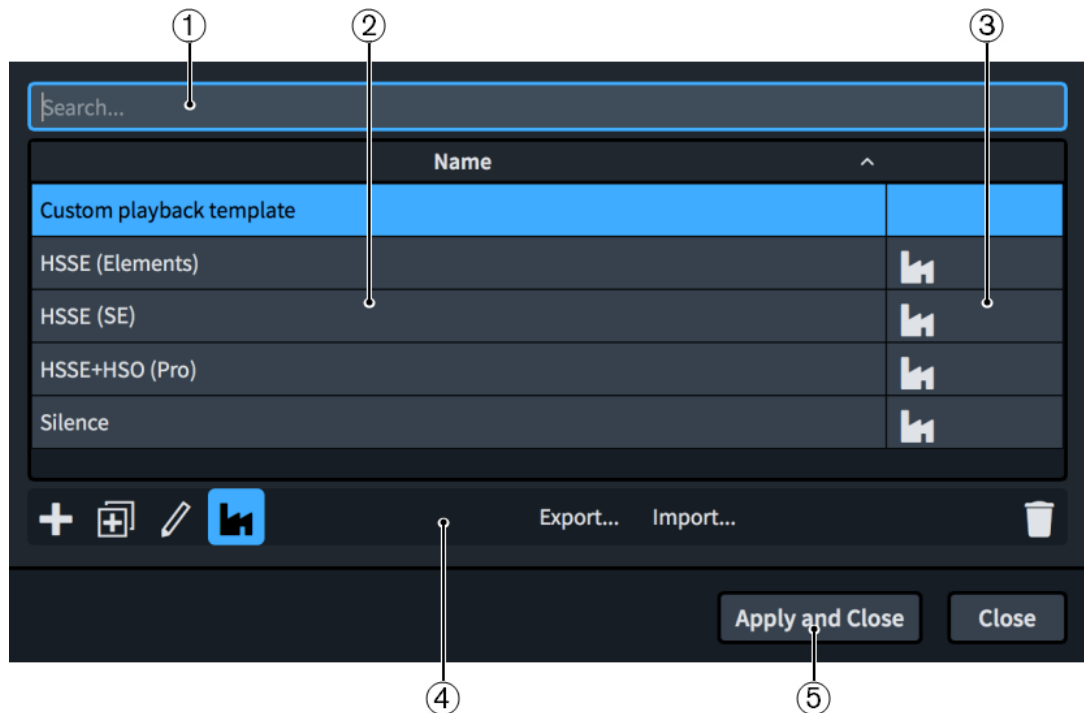
- 「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログは、再生モードで「再生 (Play)」 > 「再生テンプレート (Playback Template)」を選択すると開きます。

「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

「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**

探している再生テンプレートの名前を直接入力してリス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 \(436 ページ\)](#)

[再生テンプレートの適用/リセット \(436 ページ\)](#)

[再生テンプレートの読み込み \(438 ページ\)](#)

[再生テンプレートの書き出し \(438 ページ\)](#)

## 「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、再生モードで「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。

Name:  Description

ID:

Creator:

Version:

Entries	
Pianoteq	Manual
<b>HSSE+HSO (Pro)</b>	<b>Auto</b>
NotePerformer	Auto

Add Manual Add Automatic ^ v

Family Overrides

Woodwinds

+

Instrument Overrides

+

Cancel OK

「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)」 ダイアログには以下のセクションがあります。

### 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に、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。



関連リンク

[「再生テンプレートを適用 \(Apply Playback Template\)」ダイアログ \(431 ページ\)](#)

[エンドポイント \(439 ページ\)](#)

[カスタムエンドポイント設定 \(441 ページ\)](#)

## 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 \(430 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)

## 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。

- 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。



- 「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。



ロックされた状態



ロックが解除された状態

- 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。
- 「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。

- 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へ移動するには、「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へ移動するには、「下へ移動 (Move down)」をクリックします。
- 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。
- 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。
- 「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。
- 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。
- 「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。
- 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。
- 「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 \(431 ページ\)](#)

[「再生テンプレートを編集 \(Edit Playback Template\)」ダイアログ \(433 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(439 ページ\)](#)

[カスタムエンドポイント設定 \(441 ページ\)](#)

[カスタムエンドポイント設定を保存する \(442 ページ\)](#)

## 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. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、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プレッションマップまたはパーカッションマップ、および提供された演奏技法の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。エクスプレ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プレ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)**」ダイアログで行いません。

#### 補足

たとえば、エクスプレ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。

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。

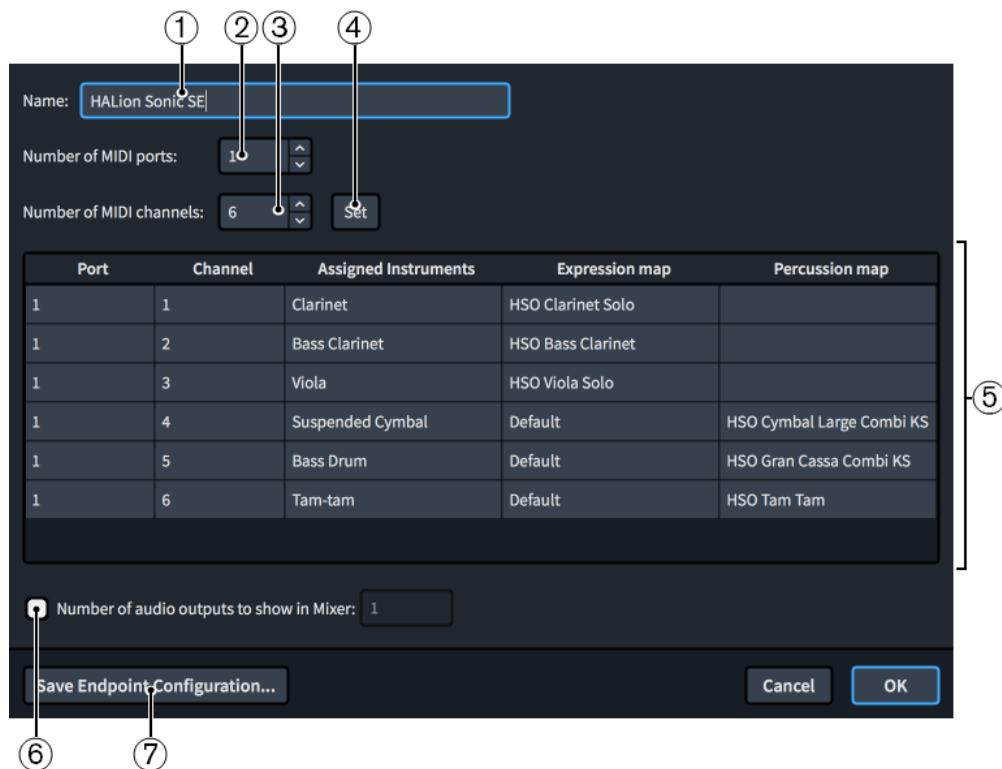
---

## 「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プレッションマップおよびパーカッションマップが表示され、これらの設定を変更できます。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

「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。

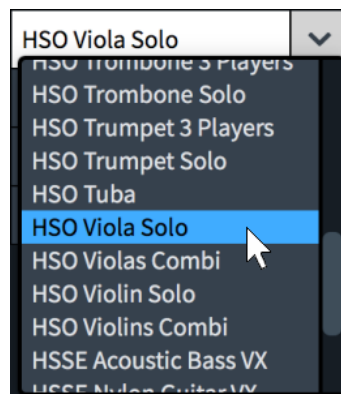


- **チャンネル (Channel):** 対応する列のインストゥルメントに使用されるチャンネルが表示されます。

#### 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が表示されます。
- **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

[再生テンプレート \(430 ページ\)](#)

[「エクスペッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(446 ページ\)](#)

[「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」ダイアログ \(141 ページ\)](#)

## 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。

## 補足

Dorico Elements 内でカスタムエンドポイント設定を削除することはできません。

### 関連リンク

[再生テンプレート \(430 ページ\)](#)

[「再生テンプレートを編集 \(Edit Playback Template\)」ダイアログ \(433 ページ\)](#)

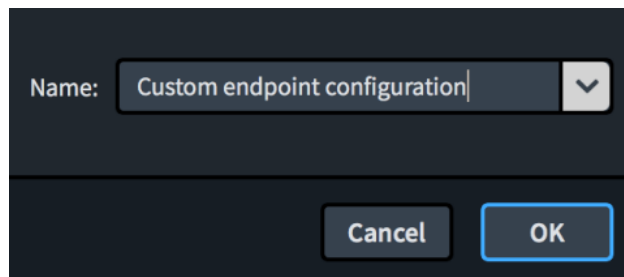
[カスタム再生テンプレートを作成する \(436 ページ\)](#)

## 「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

「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 \(430 ページ\)](#)

## 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演奏技法の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の「**VST インストゥルメント (VST Instruments)**」セクション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「**VST インストゥルメント (VST 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。



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。

#### 関連リンク

[再生テンプレート \(430 ページ\)](#)

[カスタム再生テンプレートを作成する \(436 ページ\)](#)

[新しいエクスプレッションマップの作成 \(453 ページ\)](#)

[演奏技法の再生効果の組み合わせを作成する \(455 ページ\)](#)

## 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 \(446 ページ\)](#)

[インストゥルメントトラック \(386 ページ\)](#)

[再生テンプレートの適用/リセット \(436 ページ\)](#)

[VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードする \(376 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(418 ページ\)](#)

## エンドポイントへのエクスペッションマップ/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ペッションマップ/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

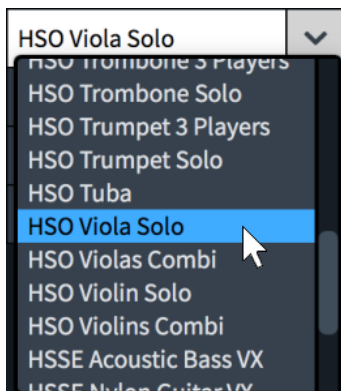
必要なエクスペッションマップ/パーカッションマップがコンピューター上に存在しない場合は、作成するか読み込んでおきます。

#### 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 \(456 ページ\)](#)

## 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、ベロシティーのみを変更するパッチのほか、ベロシティー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演奏技法の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 では、以下の方法で VST インストゥルメントに情報を送れます。

- キースイッチ
- コントローラー

- プログラムチェンジ
- チャンネル変更

Dorico Elements には HALion Symphonic Orchestra のエクスプレッションマップに加え、さらに以下のエクスプレッションマップがあります。

- **CC11 ダイナミクス (CC11 Dynamics)**: 強弱記号の演奏に MIDI コントローラー 11 を使用します。

#### 補足

これはバイオリンやフルートのような、演奏中に強弱を変更できるインストゥルメントにのみ適用されます。

- **デフォルト (Default)**: 強弱のボリュームのコントロールに、ノートベロシティを使用します。
- **モジュレーションホイールダイナミクス (Modulation Wheel Dynamics)**: 強弱のボリュームのコントロールに、モジュレーションホイールを使用します。
- **1 オクターブ下に移調 (Transpose down 1 octave)**: フルレンジキーボードなしでも演奏できるように、記譜された音符より 1 オクターブ高く演奏する一部のインストゥルメントのパッチに使用されます。
- **1 オクターブ移調 (Transpose up 1 octave)**: キーボードの一番下のオクターブを音符ではなくキースイッチに使用できます。ただし、一番下のオクターブは、記譜された音符より 1 オクターブ低く演奏することでフルレンジキーボードなしでも演奏できる一部のベースインストゥルメントのパッチに使用されることもあります。

「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログでは、エクスプレッションマップを編集、作成、および読み込み/書き出しできます。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。

関連リンク

[パーカッションマップ \(456 ページ\)](#)

## 「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。

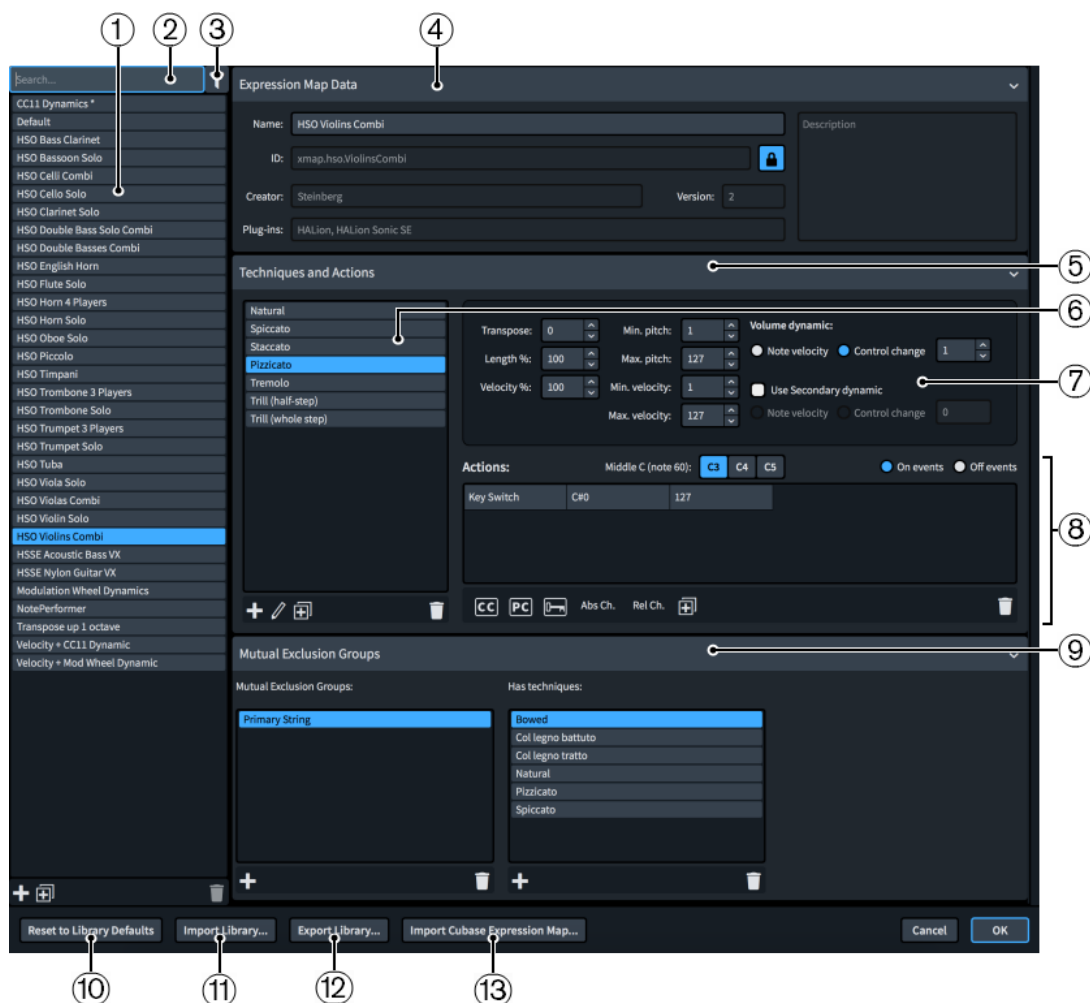
- 「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」のダイアログは、再生モードで「**再生 (Play)**」>「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」を選択すると開きます。

Dorico Elements のエクスプレッションマップの形式は Cubase の形式に似ていますが、エクスプレッションマップの扱い方は完全に同じではありません。たとえば、Dorico Elements の方が使用できる演奏技法の再生効果は多いですが、Cubase では多様な組み合わせによってより多くの効果を再現できません。

#### 補足

Dorico Elements では、再生中、Cubase から読み込まれる一部の設定を含め、「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログのフィールドの一部が現在サポートされていません。これは将来のバージョンでサポートされる予定です。

---



「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」 ダイアログ

「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」 ダイアログには、以下のセクションとオプションがあります。

### 1 エクスプレッションマップのリスト

プロジェクトで現在使用できるエクスプレッションマップが表示されます。

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。

- **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。



- **複製 (Duplicate):** 既存のエクスプレッションマップのコピーを作成し、元のエクスプレッションマップとは別の設定に編集できます。



- **エクスプレッションマップを削除 (Delete Expression Map):** 選択したエクスプレッションマップを削除します。



#### 補足

カスタムのエクスペッションマップのみ削除できます。デフォルトのエクスペッションマップは削除できません。

## 2 検索フィールド

エクスペ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エクスペ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ペッションマップのみが表示されるように、エクスペッションマップのリストをフィルタリングできます。

## 4 「エクスペッションマップデータ (Expression Map Data)」セクション

選択したエクスペッションマップについて、以下の識別情報を指定できます。

- **名前 (Name): 「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」** ダイアログなど、プログラムで表示されるエクスペッションマップの名前を設定できます。
- **ID:** エクスペッションマップの一意の ID を設定できます。「ID」フィールドには、文字列を自由に入力できます。  
**xmap.user.paulsmith.hso.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ペ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ペ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):** エクスペ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構いません。
- **説明 (Description):** エクスペ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

「エクスペ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する必要があります。

「エクスペ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。

## 5 「演奏技法と動作内容 (Techniques and Actions)」セクション

選択したエクスペッションマップ内の演奏技法の再生効果を表示、編集、コントロールできるサブセクションがあります。

「演奏技法と動作内容 (Techniques and Actions)」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。

## 6 演奏技法のリスト

選択したエクスペッションマップの演奏技法の再生効果のリストが表示されます。

単純な例では、**Staccato** や **Accent** といった個別の演奏技法の再生効果が演奏技法のリストに含まれます。ただし、演奏技法の再生効果の組み合わせごとに個別のサンプルが備わっているプラグインでは、複数の効果を組み合わせる場合があります。たとえば、**Staccato + Accent** の組み合わせでは、**Staccato** と **Accent** に個別のキースイッチのセットが必要になる場合があります。



#### 補足

ほとんどのインストゥルメントには、最も一般的な演奏技法の再生効果である「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」の演奏技法の再生効果を定義する必要があります。

演奏技法のリストで演奏技法の再生効果を選択すると、そのコントロールと動作内容を編集できます。

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。

- **演奏技法を追加 (Add Technique): 「演奏技法の組み合わせ (Playing Technique Combinations)」** ダイアログの使用できる演奏技法の再生効果の中から、新しい効果または効果の組み合わせをエクスプレッションマップに追加できます。



- **演奏技法を編集 (Edit Technique): 「演奏技法の組み合わせ (Playing Technique Combinations)」** ダイアログを開き、選択した演奏技法の再生効果で使用されている効果の組み合わせを編集できます。



演奏技法のリストで演奏技法の再生効果をダブルクリックして編集することもできます。

- **複製 (Duplicate):** 既存の演奏技法の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。



- **演奏技法を削除 (Delete Technique):** 選択した演奏技法の再生効果を削除します。



#### 補足

演奏技法のリストでは、演奏技法の再生効果を一度に1つしか選択できません。

## 7 演奏技法のコントロール

「ベロシティ (Velocity)」など、演奏技法リストで選択した演奏技法の再生効果に影響を及ぼすコントロールが含まれます。また、選択した演奏技法の再生効果のボリュームの強弱を「ノートベロシティ (Note velocity)」と「コントロールチェンジ (Control change)」のどちらでコントロールするかを選択できる「ボリュームの強弱 (Volume dynamic)」もあります。両方を使用するサウンドライブラリーの場合は、「第2の強弱を使用 (Use Secondary dynamic)」を使用して追加のボリュームコントロールを定義できます。

#### 補足

「ボリュームの強弱 (Volume dynamic)」に「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。

## 8 「動作内容 (Actions)」サブセクション

各演奏技法の再生効果の実行に必要なスイッチのコントロール方法を指定できます。このサブセクションには、選択した演奏技法の再生効果を再現するのに必要な既存の動作内容の詳細も含まれます。

動作内容には、以下のタイプがあります。

- 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

## 補足

プラグインによっては、個々の演奏技法の再生効果を変更するのに複数タイプの動作が必要な場合があります。

3つのコラムの表に動作内容が表示されます。

Key Switch	C#0	127
Control Change	1	64
Program Change	1	

### 動作内容の表

最初のコラムには動作のタイプが表示されます。

2つめのコラムでは MIDI イベントの最初のパラメーターがコントロールされます。ノートイベントの場合、ピッチを示します。コントロールチェンジの場合は、コントロールチェンジ番号を示します。プログラムチェンジの場合は、プログラム番号を示します。

3つめのコラムでは MIDI イベントの2番めのパラメーターがコントロールされます。ノートイベントの場合、ベロシティを示します。コントロールチェンジの場合は、コントロールチェンジの度合いを 0~127 の範囲で示します。プログラムチェンジの場合、2番めのパラメーターはありません。

サブ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。

- **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。



- **動作を削除 (Delete Action):** 選択した動作を削除します。



## 補足

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。

「動作内容 (Actions)」サブセクションでは、イベント発生時に影響を与える動作内容と、イベント非発生時に影響を与える動作内容を指定することもできます。たとえば、演奏技法の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。

ミドルCにはさまざまな表記規則が存在するため、「**ミドルC (ノート 60) (Middle C (note 60))**」を使用してピッチを選択することもできます。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。

## 9 「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」セクション

相互に排他的な演奏技法の再生効果、つまり同時に使用できない効果を指定できます。たとえば、ビブラートとビブラートなしを同時に演奏することはできません。演奏技法の再生効果と同じ排他グループに入れると、一度に使用できる演奏技法はそのうちの1つだけになります。

両立しない演奏技法のグループは、選択したエクスプレッ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演奏技法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、各エクスプレッションマップに異なる両立しない演奏技法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)**」コラムでは、両立しない演奏技法のグループの追加と削除を行なえます。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。

「**次の演奏技法を含む (Has techniques)**」コラムでは、選択した両立しない演奏技法のグループに含まれる演奏技法の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演奏技法の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演奏技法の再生効果を削除します。



補足

演奏技法の再生効果は一度に1つしか選択できません。

「**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。

## 10 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。

## 11 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。

## 12 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。

### 13 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、読み込む Cubase 形式のエクスプレッションマップを選択できます。

#### 補足

現在、演奏技法の再生効果の組み合わせの一部がサポートされていません。多くの場合、Dorico Elements に読み込んだ Cubase のエクスプレッションマップを正常に機能させるために、編集が必要になります。

ただし、スイッチデータは保持されます。

---

#### 関連リンク

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(439 ページ\)](#)

## 「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、同時に適用する演奏技法の再生効果の組み合わせを作成できます。演奏技法の再生効果は、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。

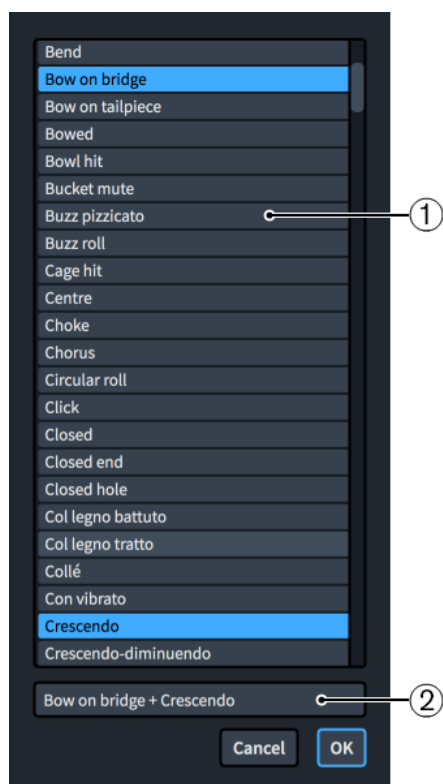
以下のいずれかの操作を行なって、「演奏技法の組み合わせ (Playing Technique Combinations)」ダイアログを開きます。

- 「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログで、「演奏技法 (Techniques)」セクションのアクションバーにある「演奏技法を追加 (Add Technique)」をクリックします。



- 「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログで、演奏技法リストの既存の演奏技法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。演奏技法の再生効果をダブルクリックすることもできます。





「演奏技法の組み合わせ (Playing Technique Combinations)」ダイアログ

### 1 演奏技法のリスト

新しい演奏技法の再生効果に含める既存の効果を選択したり、既存の効果を編集したりできます。複数の演奏技法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)

選択した演奏技法の再生効果の名前が表示されます。演奏技法の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。

演奏技法の再生効果の名前は変更できません。

#### 関連リンク

[演奏技法の再生効果の組み合わせを作成する \(455 ページ\)](#)

## 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、アクションバーの「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。



ロックされた状態



ロックが解除された状態

4. 「**エクスプレッションマップデータ (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. 必要に応じて、「**演奏技法と動作内容 (Techniques and Actions)**」セクションの演奏技法のリストで、以下のいずれかの操作を行なって新しい演奏技法の再生効果を追加します。

- 「**演奏技法を追加 (Add Technique)**」をクリックします。



- 既存の演奏技法の再生効果を選択して「**演奏技法を複製 (Duplicate Technique)**」をクリックします。



6. 必要な演奏技法の再生効果の組み合わせがエクスプレッションマップにない場合は、「**演奏技法の組み合わせ (Playing Technique Combinations)**」ダイアログで作成します。
7. 演奏技法のリストで演奏技法の再生効果を選択します。
8. 「**演奏技法と動作内容 (Techniques and Actions)**」セクションで、選択した演奏技法の再生効果に関連するオプションを変更します。  
たとえば、選択した演奏技法のボリュームを「**ノートベロシティ (Note velocity)**」と「**コントロールチェンジ (Control change)**」のどちらでコントロールするかを選択します。
9. 「**動作内容 (Actions)**」サブセクションで、以下のいずれかの操作を行なって、現在選択している演奏技法の再生効果に動作内容を追加します。
  - 「**ノートイベントを追加 (Add Note Event)**」をクリックします。
  - 「**コントロールチェンジを追加 (Add Control Change)**」をクリックします。
  - 「**プログラムチェンジを追加 (Add Program Change)**」をクリックします。
  - 既存の動作内容を選択して「**複製 (Duplicate)**」をクリックします。
10. イベントのタイプを以下のいずれかのオプションから選択します。
  - **イベント発生時 (On events)**
  - **イベント非発生時 (Off events)**
11. 他の演奏技法に動作内容を追加するには、手順9と10を繰り返します。
12. 動作内容の値を変更するには、値をダブルクリックして変更します。
13. 新しいエクスプレッションマップで両立しない演奏技法のグループを定義するには、「**両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)**」セクションで定義するグループを追加します。
14. 両立しない演奏技法のグループを追加した場合は、それぞれのグループに必要な演奏技法の再生効果を追加します。
15. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

---

関連リンク

[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(446 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」 ダイアログ \(439 ページ\)](#)

[「演奏技法の組み合わせ \(Playing Technique Combinations\)」 ダイアログ \(452 ページ\)](#)

## 演奏技法の再生効果の組み合わせを作成する

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場合など、単一のエクスプレッションマップ用に演奏技法の再生効果の組み合わせを作成できます。

### 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、新しい演奏技法の再生効果の組み合わせを追加するエクスプレッションマップを選択します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、「演奏技法の組み合わせ (Playing Technique Combinations)」 ダイアログを開き、演奏技法の再生効果の組み合わせを変更します。

- 新しい演奏技法の再生効果を作成する場合は、演奏技法のリストのアクションバーにある「演奏技法を追加 (Add Technique)」をクリックします。



- 既存の演奏技法の再生効果の組み合わせを変更する場合は、演奏技法の再生効果を選択して、演奏技法のリストのアクションバーにある「演奏技法を編集 (Edit Technique)」をクリックします。



4. 「演奏技法の組み合わせ (Playing Technique Combinations)」 ダイアログで、組み合わせる演奏技法の再生効果を選択します。

**[Ctrl]/[command]** を押しながら複数の演奏技法の再生効果を選択できますが、単一の演奏技法の再生効果を選択することもできます。

5. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

「演奏技法の組み合わせ (Playing Technique Combinations)」 ダイアログが閉じます。

### 結果

新しい演奏技法の再生効果の組み合わせが作成され、「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」 ダイアログで選択したエクスプレッションマップの演奏技法のリストで使用できるようになります。

### 関連リンク

[「演奏技法の組み合わせ \(Playing Technique Combinations\)」 ダイアログ \(452 ページ\)](#)

[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」 ダイアログ \(446 ページ\)](#)

## エクスプレッションマップの読み込み

プロジェクトにエクスプレッションマップを読み込むことができます。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。

### 手順

1. 「再生 (Play)」 > 「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」 を選択して、「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」 ダイアログを開きます。
2. 「ライブラリーを読み込む (Import Library)」 をクリックして エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
3. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、読み込むエクスプレッションマップを探して選択します。

#### 4. 「開く (Open)」をクリックします。

---

##### 結果

選択したエクス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。

## エクスペッションマップの書き出し

エクスペッションマップを書き出して、他のプロジェクトで使用できます。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、ライブラリー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演奏技法の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。

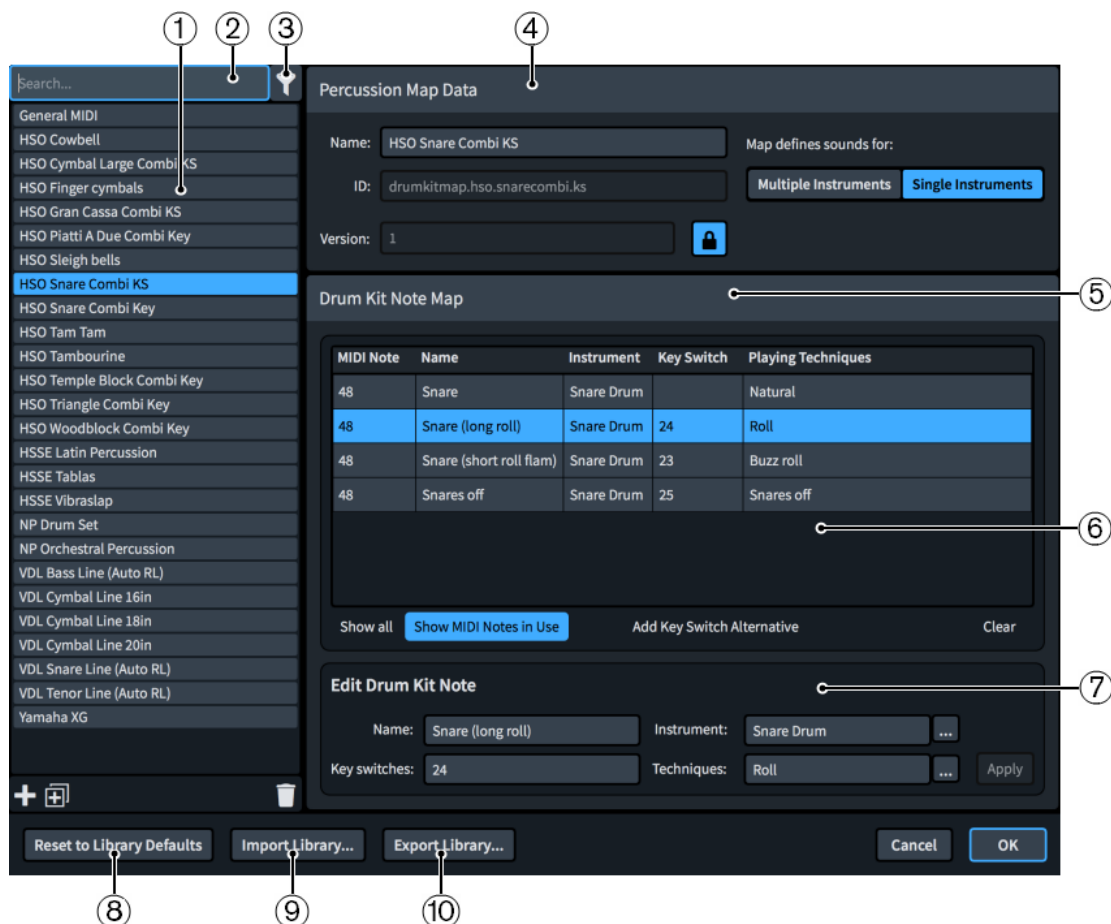
正確なサウンドを再生するために、「パーカッションマップ (Percussion Maps)」ダイアログで、サードパーティー製のサウンドライブラリーまたは MIDI デバイス用のカスタムパーカッションマップを定義できます。



## 「パーカッションマップ (Percussion Maps)」 ダイアログ

正確なサウンドを再生するために、「パーカッションマップ (Percussion Maps)」ダイアログで、サードパーティー製のサウンドライブラリーまたは MIDI デバイス用のカスタムパーカッションマップを定義できます。

- 「パーカッションマップ (Percussion Maps)」ダイアログは、再生モードで「再生 (Play)」 > 「パーカッションマップ (Percussion Maps)」を選択して開けます。



### 「パーカッションマップ (Percussion Maps)」 ダイアログ

「パーカッションマップ (Percussion Maps)」ダイアログは、以下のセクションに分かれています。

#### 1 パーカッションマップのリスト

プロジェクトで現在使用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。



- **複製 (Duplicate):** 既存のパーカッションマップのコピーを作成し、元のパーカッションマップとは別の設定に編集できます。



- **パーカッションマップを削除 (Delete Percussion Map):** 選択したパーカッションマップを削除します。



#### 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で検索できます。

## 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。

#### 補足

- 「パーカッションマップデータ (Percussion 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。

「マップに定義される音色 (Map defines sounds for)」には、現在のパーカッションマップに適切なオプションを選択します。

- **マルチインストゥルメント (Multiple Instruments):** マップを作成するパッチに、General MIDI ドラムマップのようにさまざまな打楽器が含まれている場合に、このオプションを選択します。
- **シングルインストゥルメント (Single Instruments):** マップを作成するパッチに、打楽器が1つのみ (演奏技法の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と同じ演奏技法の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。

## 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)**
- **名前 (Name)**
- **インストゥルメント (Instrument)**
- **キースイッチ (Key Switch)**
- **演奏技法 (Playing Techniques)**

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を複製します。
- **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演奏技法の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演奏技法の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):** 使用できる演奏技法の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演奏技法の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。



ロックされた状態



ロックが解除された状態

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、任意の一意の識別名を入力します。  
`xmap.user.paulsmith.hso.cowbell` のように、作成したマップのインストゥルメントとサウンドライブラリーに、自分の名前を含めると使いやすくなります。
6. 「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以下の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以下の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演奏技法の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. 「キースイッチ (Key switches)」フィールドに、必要に応じてキースイッチの MIDI ノートナンバーを指定します。
  17. 「適用 (Apply)」をクリックします。
  18. 必要に応じて、他の MIDI ノートにこれらの手順を繰り返し、プロジェクトに必要なマッピングをすべて作成します。
  19. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
- 

#### 結果

新しいパーカッションマップが作成されます。

#### 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せます。

#### 関連リンク

[パーカッションマップ \(456 ページ\)](#)

[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 \(444 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(439 ページ\)](#)

## 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. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、読み込むパーカッションマップを探して選択します。
  4. 「開く (Open)」をクリックします。
- 

#### 結果

選択したパーカッションマップがプロジェクトに読み込まれ、パーカッションマップのリストに表示されます。

## パーカッションマップの書き出し

パーカッションマップを書き出して、他のプロジェクトで使用できます。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、ライブラリー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 (Choose Playing Techniques)**」フィールドの右にある「**演奏技法を選択 (Choose Playing Techniques)**」をクリックします。  

  5. 開いたダイアログのリストから、使用する演奏技法の再生効果を選択します。  
[Ctrl]/[command] を押しながら使用する演奏技法の再生効果をクリックすると、複数の効果を選択できます。
  6. 以下のいずれかのオプションを選択します。
    - **置き換え (Replace)**: 現在の符頭と譜表からの位置の組み合わせに、定義されたデフォルトの演奏技法のかわりに、選択した演奏技法を使用できます。
    - **追加 (Add)**: 現在の符頭と譜表からの位置の組み合わせに、定義されたデフォルトの演奏技法の上に、選択した演奏技法を追加できます。
  7. 選択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。
  8. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
- 

#### 結果

選択した演奏技法の再生での動作が変更されます。

#### 関連リンク

[「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ \(878 ページ\)](#)  
[無音程打楽器の演奏技法固有の符頭の作成 \(881 ページ\)](#)

## 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、スタッカートが付いた音符は記譜されたデュレーションより短く演奏され、スラーで結ばれた音符は記譜されたデュレーションより長く演奏されます。

Dorico Elements のデフォルトでは、再生モードのピアノロールエディター上の音符は演奏されるデュレーションで表示されます。

#### 補足

音符の演奏されるデュレーションを編集すると、ピアノロールエディター上の表示色が、演奏されるデュレーションを変更していない音符と比べて濃くなります。

### 記譜されたデュレーション

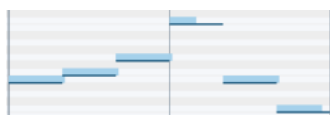
再生ツールボックスで「**記譜されたデュレーション (Notated Durations)**」を選択すると、音符の記譜されたデュレーションと同じ幅の単一の長方形として音符イベントが表示されます。

「**記譜されたデュレーション (Notated Durations)**」を選択した場合、ピアノロールエディター上で音符の記譜されたデュレーションを変更できます。

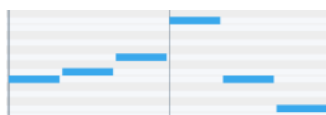
例

以下の例では、同じフレーズを異なる方法で表示しています。

演奏されるデュレーション



記譜されたデュレーション



スコア上



関連リンク

[再生時のスラー](#) (794 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 \(372 ページ\)](#)

## 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

[ベロシティーレーン \(395 ページ\)](#)

[MIDI 録音 \(200 ページ\)](#)

[MIDI の読み込み \(79 ページ\)](#)

[「MIDI インポートオプション \(MIDI Import Options\)」ダイアログ \(80 ページ\)](#)



# 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。

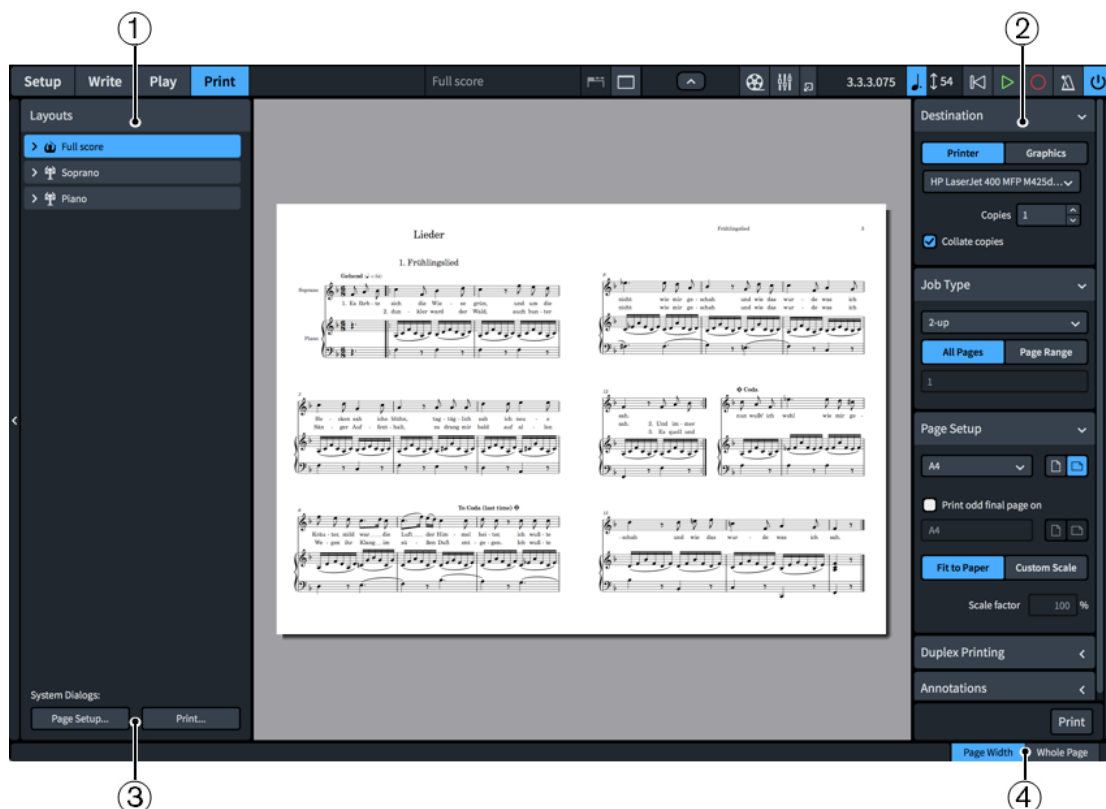
- レイアウトの印刷時に、用紙サイズのほか、両面印刷や冊子印刷などのオプションを指定できます。
- レイアウトの書き出し時にさまざまな画像ファイル形式を指定できるほか、書き出す際のファイル名に含める情報も設定できます。

## 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

[ツールバー \(39 ページ\)](#)

[印刷プレビュー領域 \(45 ページ\)](#)

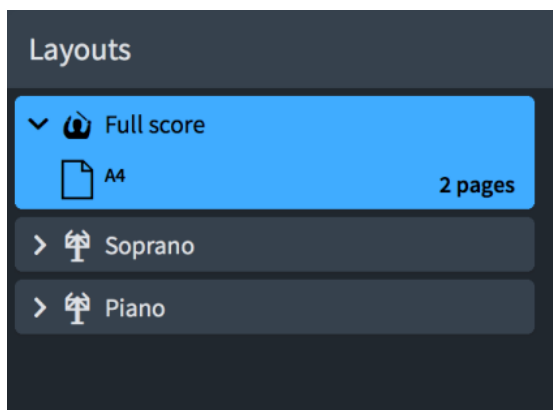
[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(59 ページ\)](#)

## 印刷モードの「レイアウト (Layouts)」パネル

印刷モードでは、「**レイアウト (Layouts)**」パネルにプロジェクトの全レイアウトがリスト表示されます。ここからレイアウトを選択して、印刷や書き出しを行なえます。このパネルは、印刷モードのウィンドウの左側に配置されています。

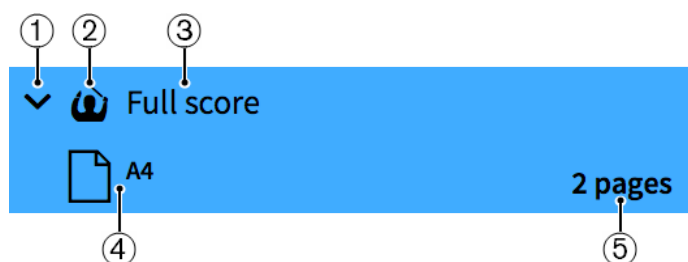
印刷モードの「**レイアウト (Layouts)**」パネルは、以下のいずれかの方法で表示/非表示を切り替えられます。

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



印刷モードの「レイアウト (Layouts)」パネル

「レイアウト (Layouts)」パネルには、プロジェクト内のすべてのレイアウトが表示されます (カードといます)。各レイアウトカードには以下が表示されます。



#### 1 展開矢印マーク

レイアウトカードを展開したり、折りたたんだりします。

#### 2 レイアウトのタイプ

以下のいずれかのレイアウトのタイプが表示されます。

- フルスコアレイアウト



- パートレイアウト



- カスタムスコアレイアウト



#### 3 レイアウト名

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

#### 4 ページのサイズと向き

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

#### 5 レイアウトの長さ

レイアウトのページ数が表示されます。このページ数とページのサイズと向きによって、印刷や書き出しに最適なジョブタイプを決定します。

#### ヒント

2 ページで構成されるレイアウトは、2 ページを 1 ページに集約して印刷することをおすすめします。5 ページあるレイアウトの場合は、見開きで印刷して、最後のページを異なるページサイズで印刷することをおすすめします。12 ページあるレイアウトは、冊子として印刷することをおすすめします。

「印刷 (Print)」または「書き出し (Export)」をクリックすると、ここで選択した部数のレイアウトの印刷または書き出しが行なわれます。レイアウトの一部を印刷に、一部をグラフィック書き出しに設定している場合、ボタンには「印刷と書き出し (Print and Export)」と表示されます。

関連リンク

[印刷/書き出し用のページ配置 \(478 ページ\)](#)

[冊子印刷 \(479 ページ\)](#)

## 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 image 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)'. There are 2 copies, and 'Collate copies' is checked.
- Job Type:** Set to '2-up'. Includes 'All Pages' and 'Page Range' tabs. The page range is '1'.
- Page Setup:** Paper size is 'A3'. There is an option for 'Print odd final page on'. Includes 'Fit to Paper' and 'Custom Scale' tabs. The scale factor is '100 %'.
- Duplex Printing:** 'Print on' is 'One side only'. Both sides are set to 'Flip automatically'. 'Reverse order of outward pages' is unchecked.
- Annotations:** Includes checkboxes for 'Crop marks', 'Border', 'Date and time', 'Watermark', and 'View options'.

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、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

[両面印刷 \(480 ページ\)](#)

[印刷/書き出し用のページ配置 \(478 ページ\)](#)

## レイアウトの印刷

レイアウトごとに個別に印刷するか、複数のレイアウトを同時に印刷できます。レイアウトごとに異な  
る印刷設定を行なえます。たとえば、同じプロジェクトのレイアウトごとにプリンターを変更できま  
す。

Dorico Elements では、レイアウトの設定に基づいて印刷設定が自動的に行なわれます。そのため、印  
刷設定の多くはそのままでもレイアウトを適切に印刷できる場合があります。たとえば、A3 用紙を印  
刷できるプリンターに接続しており、「レイアウトオプション (Layout Options)」ダイアログでフルス  
コアレイアウトのページサイズを A3 に設定している場合、印刷オプションパネルの「ページ設定 (Page  
Setup)」セクションは自動的に「A3」が選択されます。

---

#### 手順

1. 「レイアウト (Layouts)」 パネルで、印刷するレイアウトを選択します。

##### 補足

印刷モードでは、ツールバーのレイアウトセレクターが無効になります。印刷プレビュー領域で異  
なるレイアウトを確認する場合は、「レイアウト (Layouts)」 パネルで選択します。

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

- 「部数 (Copies)」の値を変更すると、現在選択しているすべてのレイアウトの印刷部数が増減されます。ただし、レイアウトごとに印刷部数を変更することもできます。たとえば、パートレイアウトは1部のみ印刷するように設定したまま、フルスコアレイアウトを選択して3部印刷するように設定できます。そのあとすべてのレイアウトを選択して、設定した値が反映された状態で一緒に印刷できます。
  - 設定値が異なるレイアウトを選択すると、「部数 (Copies)」フィールドが空白になります。
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

- 個別のレイアウトを選択して印刷オプションを設定したあと、すぐに印刷しなくてもかまいません。複数のレイアウトに印刷オプションを設定したら、印刷するすべてのレイアウトを選択して「印刷 (Print)」をクリックできます。選択したレイアウトに印刷設定が異なるものが含まれる場合でも、既存の印刷設定が適用されます。

- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、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 \(59 ページ\)](#)

[プリンター \(478 ページ\)](#)

[用紙のサイズと向きの設定 \(482 ページ\)](#)

[「書き出し用ファイル名」ダイアログ \(475 ページ\)](#)

[印刷/書き出し用のページ配置 \(478 ページ\)](#)

[印刷オプションパネル \(468 ページ\)](#)

[両面印刷 \(480 ページ\)](#)

[注釈 \(484 ページ\)](#)

[ページのサイズと向きの変更 \(336 ページ\)](#)

## 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」ダイアログ \(475 ページ\)](#)

[印刷/書き出し用のページ配置 \(478 ページ\)](#)



## 印刷オプションの指定 (macOS のみ)

Dorico Elements では、お使いのオペレーティングシステムの標準印刷オプションにアクセスできません。

### 補足

オペレーティングシステムの標準印刷オプションを使用する場合、印刷オプションパネルの設定は無視されます。macOS 固有の印刷設定はプロジェクトに保存されません。そのため、印刷するたびに設定する必要があります。一方、Dorico Elements の印刷オプションは必ずプロジェクトに保存されます。

---

### 手順

1. 「レイアウト (Layouts)」パネルの「OS X ダイアログ (OS X Dialogs)」セクションで、「ページ設定 (Page Setup)」をクリックし、macOS 「ページ設定 (Page Setup)」ダイアログを開きます。
  2. 「ページ設定 (Page Setup)」ダイアログで、用紙サイズを設定します。
  3. 「OK」をクリックします。
  4. 「OS X ダイアログ (OS X Dialogs)」セクションで、「印刷 (Print)」をクリックして macOS 「印刷 (Print)」ダイアログを開きます。
  5. 「印刷 (Print)」ダイアログで、任意の印刷オプションを設定します。
- 

## グラフィックファイルとしての書き出し

個別のレイアウトを PDF や PNG などのさまざまなグラフィックファイルとして書き出すことができます。

---

### 手順

1. 「レイアウト (Layouts)」パネルで、書き出すレイアウトを選択します。
2. 印刷オプションパネルの「出力先 (Destination)」セクションで、「グラフィック (Graphics)」を選択します。
3. カラーモードを選択します。
  - 「白黒 (Mono)」では、白黒でグラフィックを書き出します。
  - 「カラー (Color)」では、フルカラーでグラフィックを書き出します。

### 補足

- グラフィックファイルを解像度 72dpi で書き出す場合は、「カラー (Color)」をおすすめします。「白黒 (Mono)」を選択すると、線が消える可能性があります。
  - 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。
- 

4. メニューからグラフィックファイル形式を選択します。
5. 「PNG」または「TIFF」を選択した場合は、必要に応じて、「解像度 (Resolution)」メニューから解像度を選択します。

### ヒント

「PDF」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。

---

6. 必要に応じて、書き出しパスを指定します。
7. ファイルの命名規則を変更する場合、「ファイル名オプション (File Name Options)」をクリックして「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」ダイアログを開きます。
8. 「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」ダイアログで、必要に応じて、選択したグラフィックファイル形式のファイルの命名規則を変更します。

9. 特定のページ範囲のみを書き出す場合は、「**ジョブタイプ (Job Type)**」セクションで「**ページ範囲 (Page Range)**」を選択します。
10. 「**ページ範囲 (Page Range)**」を選択した場合、必要に応じて、数値フィールドにページ番号を入力します。
  - 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。

11. 「**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。
12. 「**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。

13. 「**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 \(472 ページ\)](#)

[「書き出し用ファイル名」ダイアログ \(475 ページ\)](#)

[グラフィックファイルの形式 \(483 ページ\)](#)

[画像解像度 \(483 ページ\)](#)

[「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 \(59 ページ\)](#)

[注釈 \(484 ページ\)](#)

## グラフィックファイルの書き出しパスの指定

グラフィックファイルの書き出し先フォルダーのパスを指定できます。レイアウトごとに異なる書き出しパスを指定した場合でも、すべてのレイアウトを同時に書き出すことができます。

デフォルトでは、グラフィックファイルはプロジェクトファイルと同じフォルダーに書き出されます。プロジェクトをまだ保存していない場合、グラフィックファイルはお使いのオペレーティングシステムのデフォルトのユーザーフォルダーに保存されます。

#### 手順

1. 「**レイアウト (Layouts)**」 リストから、書き出しパスを変更するレイアウトを選択します。
2. 印刷オプションパネルの「**出力先 (Destination)**」 セクションで、「**保存先のフォルダー (Destination folder)**」 フィールドの横の「**フォルダーを選択 (Choose Folder)**」 をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。  

3. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、保存先のフォルダーを探して選択します。
4. 「**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。

#### 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」ダイアログ

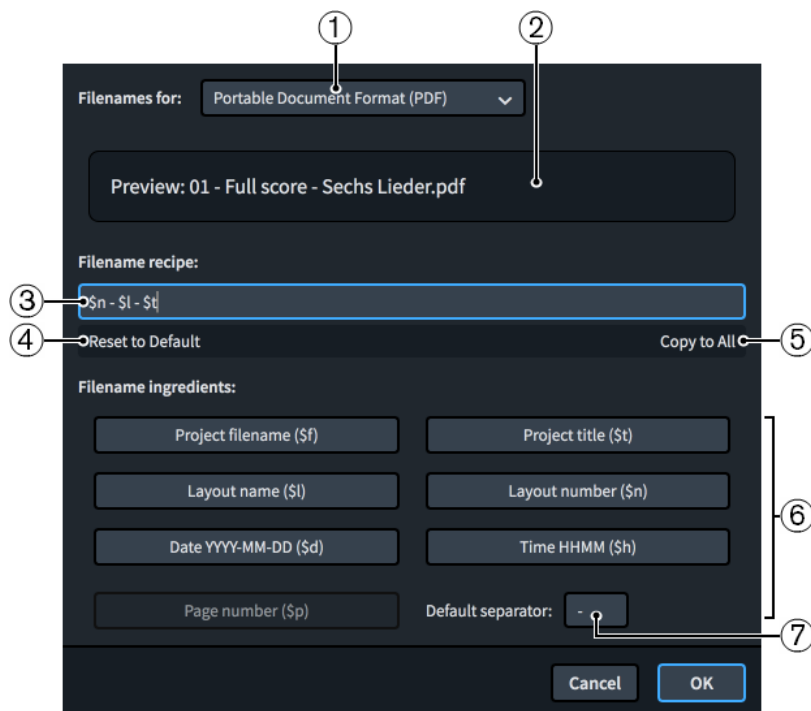
「**書き出し用ファイル名 (Export File Names)**」 ダイアログでは、グラフィックファイル形式ごとに、ファイル名に含める文字列を指定できます。普遍的な構成要素を使用して、各レイアウトの情報がファイル名に自動的に反映されるようにできます。また、すべてのレイアウトに同じテキストを入力できます。

「**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 **\$l** を使用してピアノパートのレイアウトを書き出すと、構成要素の部分が Piano に変換されます。

各構成要素のボタンには、参照元の情報と変数の文字列が表示されます。

ファイル名の構成要素のボタンをクリックすると、ファイル名生成用文字列フィールドの末尾に追加されます。追加した構成要素は、デフォルトの区切り文字で前の構成要素と自動的に区切られます。

**補足**

PDF ファイルは複数ページの形式のため、ページ番号の構成要素を使用できません。

## 7 デフォルトの区切り文字 (Default separator)

ファイル名生成用文字列の構成要素を区切るのに使用するデフォルトの文字を設定できます。

関連リンク

[グラフィックファイルとしての書き出し \(473 ページ\)](#)

## 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されます。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。

関連リンク

[グラフィックファイルとしての書き出し \(473 ページ\)](#)

## PDF ファイルと SVG ファイルでのフォントの埋め込み

PDF ファイルと SVG ファイルでフォントをどのように扱うかは、主にプロジェクトで使用するフォントによって決まります。

### PDF ファイル

Dorico Elements に付属している音楽フォントとテキストフォントおよびそのサブセットは、書き出し中に PDF ファイルに埋め込まれます。別のコンピューターで PDF ファイルを開くと、ドキュメントで使用されているフォントがコンピューターにインストールされていなくても、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。

## 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 \(468 ページ\)](#)

[レイアウトの印刷 \(470 ページ\)](#)

## 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 \(482 ページ\)](#)

[ページ範囲の印刷/書き出し \(472 ページ\)](#)

# 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見え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 \(470 ページ\)](#)

[両面印刷 \(480 ページ\)](#)

## 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)





横向き用の紙の裏面に印刷する場合の、印刷の反転方向を設定します。

- 「**自動反転 (Flip automatically)**」では、プリンターの初期設定を使用して裏面が印刷されます。期待とは異なる向きに反転される場合は、他のいずれかのオプションを使用します。
- 「**長辺とじ (Flip long side)**」では、ページが横向きに反転されます。
- 「**短辺とじ (Flip short side)**」では、ページが縦向きに反転されます。

セクションの下部にある「**外側ページの印刷順を逆にする (Reverse order of outward pages)**」をオンにすると、手動での両面印刷で冊子印刷を行なう際に、表面側に印刷されるページの順番が逆になります。プリンターの種類によっては、このオプションをオンにすることで裏面の印刷用に用紙をプリンターに戻す前に、手動でページの順番を逆にする必要があります。

関連リンク

[レイアウトの印刷 \(470 ページ\)](#)

## 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ると、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 \(336 ページ\)](#)

## 用紙のサイズと向きの設定

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 \(478 ページ\)](#)

[ページのサイズと向きの変更 \(336 ページ\)](#)

## 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 \(473 ページ\)](#)

## 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 \(473 ページ\)](#)

## 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 \(319 ページ\)](#)

[コメント \(325 ページ\)](#)

[レイアウトの印刷 \(470 ページ\)](#)

[グラフィックファイルとしての書き出し \(473 ページ\)](#)

# 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](#) (153 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<sub>4</sub> 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<sub>4</sub> になるのではなく F<sub>4</sub> 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<sub>4</sub> 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 \(491 ページ\)](#)

[音符の入力 \(168 ページ\)](#)

[臨時記号の入力 \(185 ページ\)](#)

## 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<sub>4</sub> からシャープを削除すると G<sub>4</sub> 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、**[O]** 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 \(185 ページ\)](#)[個々の音符のピッチの変更 \(195 ページ\)](#)[ステータスバー \(48 ページ\)](#)

## 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、臨時記号は個別に丸括弧または角括弧付きで表示したり、個別に表示/非表示を切り替えたりできます。

## 手順

- 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。

## 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 \(58 ページ\)](#)[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 \(653 ページ\)](#)[臨時記号の削除 \(487 ページ\)](#)



## 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が表示されます。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に、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に、カーニングによって臨時記号の位置を周囲と連動させることができます。

例

低い音のあとに臨時記号を伴う高い音が続く場合、臨時記号を低い音の上に配置して、音符のスペーシングを乱さないようにします。

同様に、和音に複数列の臨時記号がある場合、たとえば2列目のフラットをカーニングして3度上の音符に属する1列目のシャープの下に配置することで、臨時記号スタック全体の幅を縮めることができます。これにより、音符のスペーシングを乱さずに臨時記号を適切な位置に配置することもできます。

## オルタードユニゾン

D#とDbのように、同じオクターブ内で同じノート名の2つ以上の音符が、同じコード内で異なる臨時記号を持つ場合、音符はオルタードユニゾンとして表示されます。

Dorico Elements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](#) (190 ページ)

## オルタードユニゾンの外観を変更する

オルタードユニゾンの外観は、他のオルタードユニゾンが同じ和音内に存在する場合も含め、個別に変更できます。

手順

1. 外観を変更するオルタードユニゾンの音符を選択します。
2. プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループで、「符尾を分割 (Split stem)」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

結果

チェックボックスがオンのときは選択したオルタードユニゾンの音符は分割符尾で表示され、オフのときは単一の符尾で表示されます。

## ヒント

「符尾を分割 (Split stem)」は音符ごとに個別に適用されます。個別にプロパティを設定することで、同じコード内のオルタードユニゾンそれぞれ異なる外観にできます。

## 微分音の臨時記号

微分音の臨時記号は、洋式の調性で一般的に使用される半音階よりも細かい、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)

一般的な慣習では、臨時記号はその小節のデュレーション内で臨時記号の付いているピッチのみに適用されます。つまり、異なるオクターブの音符には個別に臨時記号を付ける必要があります。

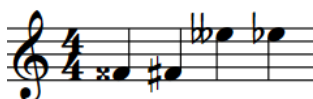
### 関連リンク

[一般的な臨時記号の有効範囲ルール \(491 ページ\)](#)

## 二重臨時記号の打ち消し

二重臨時記号の打ち消しに一般的に使用される方法には、古式と近代式の 2 つがあります。

Dorico Elements の初期設定では、近代式の打ち消しを使用されます。つまり、ダブルシャープがシャープで打ち消される場合、またはダブルフラットがフラットで打ち消される場合、これらの臨時記号の意味は明確なため、シャープやフラット記号の前にナチュラル記号は表示されません。



近代式の臨時記号打ち消し

## 一般的な臨時記号の有効範囲ルール

一般的に、臨時記号は同じ小節の同じオクターブ上にある同じピッチのすべての音符に影響します。これは他の臨時記号に上書きされない限り有効です。他の臨時記号に上書きされない場合でも、次の小節に移ると自動的に臨時記号の効果が取り消されます。

### 補足

臨時記号の効果が取り消されたことを明確にするため、次の小節の同じピッチの 1 音めには、親切臨時記号を追加するのが慣習となっています。

Dorico Elements の初期設定では、一般的な臨時記号の有効範囲ルールが使用されます。

一般的に、ある小節の音符に付いている臨時記号は次の小節では自動的に取り消されます。たとえば G メジャーのキーで、ある小節に F# がある場合、調号によってシャープがすでに暗示されているとしても、次の小節の F にはシャープ記号が表示されます。

初期設定で一般的な臨時記号の有効範囲ルールを使用している場合、親切臨時記号も表示されます。親切臨時記号は、先に現れた臨時記号を宣言しなおすものです。親切臨時記号は任意の記号とみなされません。つまり、確定や取り消しを明確に示すものではなく、あくまであいまいさを排除するためのものです。

親切臨時記号は以下の場合に表示されます。

- 同じ小節内の後続の音符が、異なるオクターブの同じノート名を持つ場合。
- 次の小節の後続の音符が、同じオクターブの同じノート名を持つ場合。
- 次の小節の 1 音めがオクターブは問わず同じノート名を持つ場合。
- 同じ小節内に複数のオーギュメント/ディミニッシュ音程またはダブルディミニッシュ/ダブルオーギュメント音程がある場合。

それぞれの状況に応じて、親切臨時記号を括弧に入れて表示するか、括弧なしで表示するか、あるいは表示しないかを選択できます。

# アーティキュレーション

アーティキュレーションは、音符および和音の上下に記譜される記号のことを指します。アーティキュレーションを使用すると、音符のアタックや、記譜されたデュレーションに対して実際に音を出す長さを演奏者に指示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づけられています。演奏技法はウィンドウ右側の記譜パネルに表示されます。

アーティキュレーションは以下のタイプに分類されます。

## アーティキュレーション (強弱)

音符の最初にかかる強いアタックを示します。アクセントとマルカートがこれにあたります。マルカートは強アクセントとも呼ばれ、Dorico Elements の初期設定では、これらのアーティキュレーションを音符またはタイのつながりの開始位置に表示します。

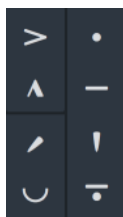
## アーティキュレーション (デュレーション)

記譜された音符よりも短いデュレーションを示します。スタッカティッシモ、スタッカート、テヌート、スタッカートテヌートがこれにあたります。スタッカートテヌートはルレ (louré) とも呼ばれます。Dorico Elements の初期設定では、音符にタイが付いている場合、デュレーションのアーティキュレーションをタイでつながれた最後の音符の上に表示します。

## アーティキュレーション (強調)

現在の拍子に反する場所での強調や無強調を記号で示します。Dorico Elements の初期設定では、アーティキュレーションを音符またはタイのつながりの開始位置に表示します。

アーティキュレーションは、記譜モードの音符パネル下部に表示されます。



Dorico Elements では、アーティキュレーションは、楽譜の前後関係に従って音符や和音の符頭側または符尾側に自動的に配置されます。音符または和音には、3種類のアーティキュレーションからそれぞれ1つずつを選択して表示できます。

関連リンク

[アーティキュレーションの入力 \(205 ページ\)](#)

## 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 \(197 ページ\)](#)

## 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 \(205 ページ\)](#)

[アーティキュレーションのキーボードショートカット \(206 ページ\)](#)

## 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、以下の場合には例外となります。

- 単一の声部では、使用される音符や和音の符尾の方向に関わらず、マルカートは常に譜表の上に配置されます。複声部では、マルカートは譜表の下に配置される場合もあります。
- 複声部がオンになっている場合、アーティキュレーションは音符か和音の符尾側の末尾に配置されます。これにより、符尾が上向きの音符に付くアーティキュレーションと、符尾が下向きの音符に付くアーティキュレーションが明確になります。
- 音符が第3線またはそのすぐ上やすぐ下の間(第2間または第3間)に位置する場合、第1間の縦幅より小さいアーティキュレーションは、1つ隣の空いているスペースの中央に配置されます。これは通常スタッカートおよびテヌートにのみ適用されます。譜表の中央部にある音符にスタッカートテヌートが付く場合、アーティキュレーションを構成する部分が分割され、それぞれ別のスペースに配置されます。
- アーティキュレーションが譜表内に収まらない場合や、音符が譜表の上下に位置する場合は、アーティキュレーションは譜表の外側に配置されます。
- 音符または和音がタイでつながれ、タイが符頭の上または下に配置される場合、音符または和音の符頭側に配置されるアーティキュレーションは、タイの終端と重ならないように、1/4スペースのオフセットが追加されます。

符頭側のアーティキュレーションは常に符頭に水平方向に中央揃えされます。これは符尾側のアーティキュレーションにも適用されます。ただし、アーティキュレーションがスタッカートまたはスタッカティッシモのみの場合は例外となり、このときアーティキュレーションは符尾に中央揃えされます。

関連リンク

[アーティキュレーションの位置を個別に変更する \(496 ページ\)](#)

## 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。

## アーティキュレーションの位置を個別に変更する

アーティキュレーションの位置は、符頭側と符尾側のどちらにするかを個別に変更できます。

---

### 手順

1. アーティキュレーションの位置を変更する音符/和音を選択します。
2. プロパティパネルの「**アーティキュレーション (Articulations)**」グループで、位置を変更するアーティキュレーションに対応したヘッダーに属する「**位置 (Placement)**」をオンにします。  
たとえば、アクセントの位置を変更するには、「**アーティキュレーション (強弱) (Articulations of force)**」ヘッダーの下にある「**位置 (Placement)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 符頭側 (Notehead side)
  - 符尾側 (Stem side)

---

### 結果

アーティキュレーションが、音符または和音の選択した側に配置されます。これにより演奏技法などの他の記号との衝突が起こった場合、すべての記号がはっきりと読みやすくなるように Dorico Elements が自動的に配置を調節します。



## 再生時のアーティキュレーション

アーティキュレーションを追加すると、再生時の音符のサウンドが変化します。

サウンドライブラリーがない場合でも、Dorico Elements ではアーティキュレーションを追加することで、再生時の音符のサウンドを変化させることができます。たとえば、スタッカート記号は音符のサウンドを通常より短くし、アクセントは音符のサウンドを通常より大きくします。

サウンドライブラリーがある場合、インストゥルメント用のサウンドライブラリーにアーティキュレーション固有のサンプルが含まれていれば、そのサンプルが Dorico Elements に読み込まれます。

アーティキュレーションは 音符全体に適用されるため、サンプルは音符の開始位置から再生されません。タイでつながれた音符の場合も同様です。

### 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

[声部の個別再生の有効化 \(418 ページ\)](#)

# 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。

小節は通常、すべてのプレーヤー間で共通の長さや位置を使用しますが、中には異なる長さの小節が同時に存在するような楽譜もあります。また、一部のプレ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。

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。

関連リンク

[小節番号 \(506 ページ\)](#)

[小節と小節線の入力方法 \(227 ページ\)](#)

## 小節/拍の削除

小節と小節線ポップオーバーを使用すると、プロジェクトから小節全体および特定の拍を完全に削除できます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。
  - 削除する最初の小節か、その小節内の最初の音符または休符
  - 拍の削除を開始する位置のアイテム
2. **[Shift]+[B]** を押して小節や小節線のポップオーバーを開きます。
3. ポップオーバーに **-** (マイナス記号) を入力し、続けて削除する小節数または拍数を入力します。たとえば、6 小節 (選択した小節とそれ以降の 5 小節) を削除するには **-6** を入力し、選択した位置から 4 分音符 2 つ分の拍を削除するには **-2q** を入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

指定した数の小節または拍が削除されます。

関連リンク

[小節と小節線のポップオーバー \(227 ページ\)](#)

## 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 \(308 ページ\)](#)

[システムトラックの表示/非表示の切り替え \(309 ページ\)](#)

## 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 \(227 ページ\)](#)

[フローの分割 \(325 ページ\)](#)

## 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](#) (307 ページ)

[フィルター](#) (311 ページ)

## 小節の長さの変更

小節の長さを変更することで、デュレーションを長くしたり、短くしたりできます。

小節の長さは、拍子記号を変更することで変更できます。たとえば不規則な拍子の楽譜を作成するとき、小節線は音符をグループ分けするためだけに必要で拍数を示す必要がない場合、拍子記号をあとから非表示にすることもできます。

#### 関連リンク

[拍子記号の入力方法](#) (215 ページ)

[拍子記号の表示/非表示](#) (854 ページ)

## 小節の分割

各小節の拍数を変更することで、リズムを基準にして小節を分割できます。また、組段またはフレーム区切りをまたいで小節を視覚的に分割することもできます。これは不規則な拍子や多拍子のパッセージを持つ楽譜で必要になる場合があります。

### 拍子記号を新規に挿入して小節を分割する

拍子記号を変更すると、小節を2つ以上に分割できます。新しい拍子記号は、次の既存の拍子記号の位置か、フローの終了位置のいずれか先に到達したところまで適用されます。

新しい拍子記号がこのスペースにぴったり当てはまらない場合、たとえば4/4の小節2つ(4分音符8つ)を3/4の小節2つか3つ(4分音符6つまたは9つ)のいずれかで置き換える場合、既存の拍子記号は上書きされません。かわりに最終小節が短くなります。

たとえば下の例のように、既存の拍子記号の2小節前の拍子記号を4/4から3/4に変更すると、3/4の小節が2つと2/4の小節を作成します。



ただし挿入モードでは、新規の拍子記号によって作成された最後の小節の終わりに Dorico Elements が拍を挿入することで、最後の小節が正しい長さになるように調整されます。たとえば上の例と同じ状況で「挿入 (Insert)」モードをオンにした場合、4/4の小節2つが3/4の小節3つになり、3番めの3/4の小節の最後に拍が追加されます。



### 小節線を新規に挿入して小節を分割する

標準の小節線 (縦線) 以外の小節線を小節の途中のどこかに新規に挿入する場合も、拍子記号に影響を与えずに小節を分割できます。

ただし、標準の小節線 (縦線) を既存の小節の途中のどこかに挿入すると、その位置以降の拍子パターンがリセットされます。

たとえば、4/4 の小節の 3 つめの 4 分音符を選択して新規に小節線を挿入すると、追加した小節線の位置から開始する 4/4 の小節が作成されます。これにより、小節線の左側に拍子記号が付かない 2/4 の 1 小節相当の小節が残りますが、追加した小節線より右の小節は、次の拍子記号の位置かフローの終了位置のいずれか先に到達したところまで、すべて 4/4 の小節となります。

標準の小節線 (縦線) を挿入すると、それがどのように拍子に影響を与えたかを示すガイドが表示されます。



4/4 拍子の 2 小節

最初の 4/4 の途中で標準の小節線が挿入されたため、その位置から新たに 4/4 の小節が開始される

関連リンク

- [拍子記号の入力方法 \(215 ページ\)](#)
- [小節と小節線の入力方法 \(227 ページ\)](#)
- [組段区切りの挿入 \(351 ページ\)](#)
- [フレーム区切りの挿入 \(350 ページ\)](#)
- [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 \(503 ページ\)](#)
- [拍子記号の入力方法 \(215 ページ\)](#)
- [長休符を表示/非表示にする \(781 ページ\)](#)

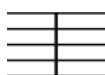
# 小節線

小節線は譜表を区切る垂直の線で、楽譜を拍子記号に応じて小節に分割します。

小節線にはさまざまな種類があり、それぞれ異なる状況において使用されます。

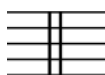
## 標準 (縦線)

譜表の高さ全体に引かれる標準の縦線です。初期設定では、1 線譜の小節線は譜表線の上下に 1 スペース分突き出します。



## 複縦線

複縦線は、縦線と同じ太さの 2 本の線からなり、初期設定では 1/2 スペースの間隔で配置されます。これは通常、楽譜中に大きな変化があることを示したり、リハーサルマーク、調号の変更やテンポの変更に印を付けたりする際に使用されます。



## 終止線

終止線は 2 本の線からなり、1 本は通常の細さ、もう 1 本は太く描かれます。終止線は楽譜の終わりを示します。

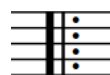
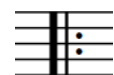


## 反復開始線

反復開始線は、左から順に、太い小節線、通常の小節線、以下のいずれかの点が並んで構成されています。

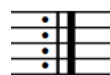
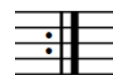
- 2 つの点 (5 線譜の第 2 間と第 3 間に点が 1 つずつ入る)
- 4 つの点 (5 線譜の 4 つの間に点が 1 つずつ入る)

リピートセクションの開始位置を示します。リピートセクションの終了位置を示す反復終了線とともに使用されます。



## 反復終了線

反復終了線は反復開始線を鏡写しにしたものです。つまり 2 つまたは 4 つの点のあとに通常の小節線、そのあとに太線が続きます。リピートセクションの終了位置を示します。リピートセクションの開始を示す反復開始線とともに使用されます。



### 反復終了/反復開始線

反復終了/反復開始線は反復開始線と反復終了線を組み合わせたもので、2本の縦線の上に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

[小節と小節線の入力方法 \(227 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(422 ページ\)](#)

## 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

[拍子記号の入力方法 \(215 ページ\)](#)

[小節と小節線の入力方法 \(227 ページ\)](#)

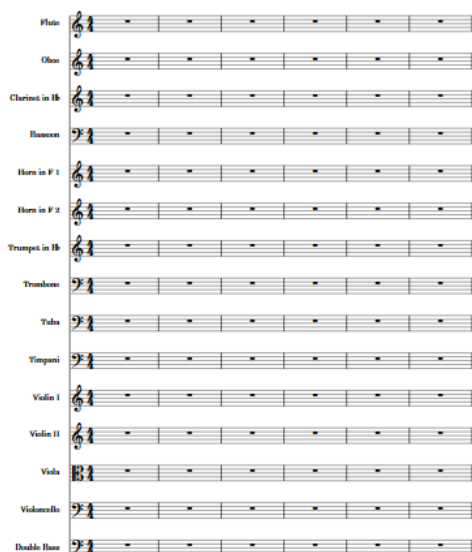
## 譜表グループをまたぐ小節線

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。

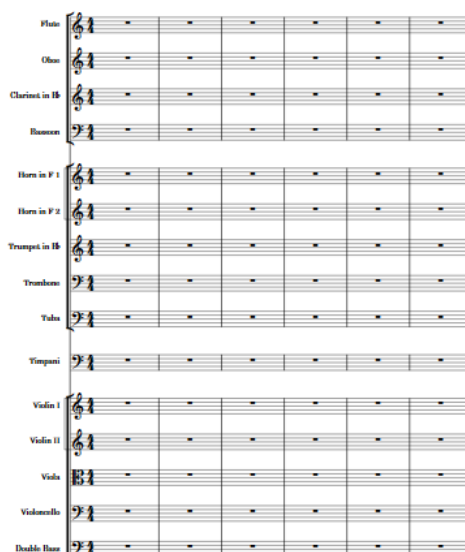
### デフォルトの譜表グループをまたぐ小節線

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。



個別の小節線



インストゥルメントグループをまたぐ小節線

グループを大括弧で結合すると、譜表グループをまたぐ小節線が自動的に引かれるようになります。大括弧内に含まれる譜表は楽器編成と状況によって異なりますが、通常は木管楽器や弦楽器といった同じファミリーのインストゥルメントの譜表が大括弧で結合されます。

Dorico Elements 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

複数のプレイ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 人以上のプレイ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なります。

単一のプレイヤーを固有のプレイ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イ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 \(534 ページ\)](#)

[プレイヤーグループを追加する \(130 ページ\)](#)

[グループへのプレイヤーの追加 \(131 ページ\)](#)

[プレイヤーグループの削除 \(131 ページ\)](#)



## 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](#) (509 ページ)

[「レイアウトオプション」ダイアログ](#) (103 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. ページリストの「小節番号 (Bar Numbers)」を選択します。
4. 「頻度 (Frequency)」サブセクションで、「小節番号を表示 (Show bar numbers)」に対する以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 組段ごと (Every system)
  - n 小節ごと (Every n bars)
  - 1 小節ごと (Every bar)
  - なし (None)

5. 「**n 小節ごと (Every n bars)**」を選択した場合、必要に応じて「**間隔 (Interval)**」の値を変更し、小節番号の表示頻度を設定します。
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

「**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 \(508 ページ\)](#)

[特定の譜表の上に小節番号を表示する \(510 ページ\)](#)

[ガイド小節番号の表示/非表示 \(508 ページ\)](#)

[小節番号の位置 \(509 ページ\)](#)

## 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. ページリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
4. 「**外観 (Appearance)**」サブセクションで、「**囲み線のタイプ (Enclosure type)**」を以下のいずれかのオプションから選択します。
  - なし (None)
  - 長方形 (Rectangle)
  - 丸 (Circle)
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

選択したレイアウトの小節番号の囲み線が、選択したタイプに変更されます。囲み線のサイズは小節番号のサイズに応じて変わりますが、余白の値を指定してサイズと形を変更することもできます。

例

10

囲み線なし

10

長方形

10

丸

---

関連リンク

[「レイアウトオプション」ダイアログ \(103 ページ\)](#)

## 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. ページリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
4. 「**表示/非表示 (Showing and Hiding)**」サブセクションで、「**長休符および統合された小節リピート記号の下に小節番号の範囲を表示 (Show ranges of bar numbers under multi-bar rests and consolidated bar repeats)**」をオンまたはオフにします。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

結果

選択したレイアウトでオプションがオンのときは、長休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 \(506 ページ\)](#)

[長休符を表示/非表示にする \(781 ページ\)](#)

## 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。
- ギャレ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)」 > 「ギャレービュー (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。

## 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. ページリストの「小節番号 (Bar Numbers)」を選択します。
4. 「外観 (Appearance)」サブセクションで、「パラグラフスタイル (Paragraph style)」メニューからパラグラフスタイルを選択します。
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

#### 結果

選択したパラグラフスタイルが、選択したレイアウトのすべての小節番号に使用されます。

## 小節番号の位置

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. ページリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
4. 「**水平位置 (Horizontal Position)**」サブセクションで、「**水平位置 (Horizontal Position)**」を以下のいずれかのオプションから選択します。
  - **小節線上に配置 (Centered on barline)**
  - **小節の中央に配置 (Centered on bar)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

### 結果

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 \(510 ページ\)](#)

## 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]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
  3. ページリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
  4. 「**位置 (Placement)**」サブセクションの「**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 \(338 ページ\)](#)

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(368 ページ\)](#)

[インストゥルメントの移動 \(118 ページ\)](#)

## 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]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
  3. ページリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
  4. 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. ページリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
  4. 「**位置 (Placement)**」サブセクションの「**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]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
  3. ページリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
  4. 「**表示/非表示 (Showing and Hiding)**」サブセクションで、「**組段オブジェクト位置に拍子記号がある場所では小節番号を表示 (Show bar numbers at time signatures at system object positions)**」をオンまたはオフにします。
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-



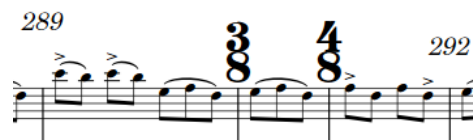
## 結果

組段オブジェクトの位置に拍子記号を表示する場所での小節番号は、オプションをオンにすると表示され、オフにすると非表示になります。

## 例



組段オブジェクト位置に拍子記号がある場所に非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 \(844 ページ\)](#)

[大きな拍子記号 \(849 ページ\)](#)

# 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 \(514 ページ\)](#)

## 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到達するまで、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到達するまで、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、多くの場合プレー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か小節線の位置から、サブ小節番号のシーケンスが開始されます。小節番号は追加直前と同じものにアルファベットが付きます。

たとえば、元々5小節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続きます。

## 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小節目から続きます。」のように表示されます。

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。

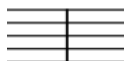
---

## 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 \(514 ページ\)](#)

# 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](#) (168 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](#)

[手動で音符に連桁を付ける](#) (519 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 \(530 ページ\)](#)

[拍子のカスタム連桁グループを作成する \(530 ページ\)](#)

## 連桁グループの分割

連桁と第2連桁は、特定の位置で2つの連桁グループに分割できます。また、連桁グループ内の第2連桁を分割することもできます。

手順

1. 連桁を分割する位置の右にある符頭を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、連桁または第2連桁を分割します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「連桁 (Beaming)」 > 「連桁を分割 (Split Beam)」を選択します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「連桁 (Beaming)」 > 「第2連桁を分割 (Split Secondary Beam)」を選択します。

ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択したそれぞれの音符の左側で連桁/第2連桁が分割されます。分割後のどちら側でも、音符が2つ以上あり、その音符を連桁に含めることができる場合は、連桁グループが維持されます。

補足

選択した連桁全体を解除し、グループ内のすべての音符に個別に符尾を付けるには、すべての音符の連桁を解除します。

関連リンク

[音符の連桁の解除 \(519 ページ\)](#)

## 連桁グループのリセット

音符や和音の連桁グループに対する変更は、すべてリセットできます。これは、たとえばインポートした MusicXML ファイルに不正確な連桁がある場合にも役立ちます。

---

### 手順

1. リセットする連桁の音符/和音を選択します。
  2. 「編集 (Edit)」 > 「連桁 (Beaming)」 > 「連桁をリセット (Reset Beaming)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
- 

### 結果

連桁グループが初期設定に戻ります。

## 手動で音符に連桁を付ける

音符には手動で連桁を付けられます。これは小節線をまたぐ音符や組段/フレーム区切りをまたぐ音符でも同様です。これはたとえば、現在の拍子における通常の方法とは異なる形でフレーズに連桁を付ける場合に役に立ちます。

連桁は初期設定では小節や組段内にとどまるため、連桁が小節線、組段区切り、またはフレーム区切りをまたぐには、フレーズを強制的に連桁で連結させる必要があります。

---

### 手順

1. 連桁で連結させる音符を選択します。
  2. 「編集 (Edit)」 > 「連桁 (Beaming)」 > 「連桁を連結 (Beam Together)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
- 

### 結果

選択した音符が小節線や組段/フレーム区切りをまたぐ場合であっても、連桁で連結されます。

新しい連桁グループの左右いずれかに、選択した音符の一部または全部と元々は連桁で連結されていた音符がある場合、別の連桁として改めて連結されるか、連桁なしで表示されます。これは小節内の左右いずれかにいくつの音符が残っているかによって変わります。

### 補足

連桁グループの一部に以前は中央配置の連桁がかかっていたとしても、新しい連桁は中央配置になりません。

---

### 関連リンク

[連桁が小節線をまたぐことの許可/禁止を切り替える \(864 ページ\)](#)

## 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。

## 譜表に対する連桁の位置の変更

譜表の上側と下側のどちらに連桁を表示するかは、符尾の方向を強制的に変更することで指定できます。

### 手順

1. 譜表に対する位置を変更する連桁でつながれたフレーズそれぞれについて、音符を1つ以上選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した連桁の符尾の方向を強制します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「符尾を強制的に上向き (Force Stem Up)」を選択します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「符尾を強制的に下向き (Force Stem Down)」を選択します。

### ヒント

- このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。



- **[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。

## 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、個々の連桁について連桁の傾斜を変更できます。

## 連桁の傾斜を個別に変更する

連桁の傾斜や角度は、個別に変更できます。

### 手順

1. 傾斜を変更する連桁グループそれぞれについて、音符を 1 つ以上選択します。
2. プロパティパネルの「連桁 (Beaming)」グループで「連桁の方向 (Beam direction)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - フラット (Flat)
  - 上 (Up)
  - 下 (Down)

### 結果

選択した連桁の傾斜が、譜表線に対する正しい位置を保ちながら変更されます。

## 中央配置の連桁

中央配置の連桁は、同じ連桁グループ内で音程が高い音符と低い音符の間に配置され、通常これは譜表の中間または大譜表インストゥルメントの 2 つの譜表の間に描写されます。



連桁が付いたフレーズの音程の幅が大きい場合、標準の連桁であれば、一部の音符が非常に近くなる一方で一部の音符からは非常に遠くなり、符尾が非常に長くなってしまいます。音程の幅が大きいフレーズに中央配置の連桁を使用すると、符頭と連桁の最大距離を縮めることができますが、譜表内に連桁が配置され、譜表の線が見えにくくなる場合もあります。



音程に高低差があるフレーズの標準の連桁



同じ高低差があるフレーズの中央配置の連桁

### 関連リンク

[譜表に対する連桁の位置の変更 \(520 ページ\)](#)

## 連桁を中央に配置する

連桁は、譜表の中央に表示できます。このとき、高音の音符は連桁の上に、低音の音符は連桁の下に表示されます。

### 補足

連桁を中央に配置するには、一部の符尾の方向を変更して適切に表示されるようにする必要があります。このとき、「編集 (Edit)」メニューの「連桁 (Beaming)」サブメニューではなく「符尾 (Stem)」サブメニューを使用します。

---

### 手順

1. 中央揃えを行なう連桁それぞれについて、音符を1つ以上選択します。
  2. 「編集 (Edit)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「連桁を強制的に中央に配置 (Force Centered Beam)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
- 

### 結果

連桁が選択した連桁グループ内の音符の中央に配置されます。

複数の連桁の音符を選択した場合、各連桁が個別に中央に配置されます。中央に配置された単一の連桁を作成する場合は、各連桁グループの音符をまとめて連桁でつなぎます。この操作は、連桁を中央に配置する前でも後でも行なえます。

### 補足

Dorico Elements では、フレーズの形に基づいて連桁に自動的に角度が付けられますが、連桁の角度や傾斜は手動でも変更できます。

---

### 関連リンク

[手動で音符に連桁を付ける \(519 ページ\)](#)

[連桁の傾斜を個別に変更する \(522 ページ\)](#)

## 連桁の中央配置の解除

連桁の中央配置を解除して、フレーズの上下いずれかの初期設定の位置に戻すことができます。

---

### 手順

1. 初期設定の位置に戻す中央配置の連桁それぞれについて、音符を1つ以上選択します。
  2. 「編集 (Edit)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「連桁の中央配置を解除 (Remove Centered Beam)」このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
- 

### 結果

中央に配置された連桁が初期設定の位置に戻ります。

## 譜表をまたぐ連桁の作成

譜表をまたぐ連桁は、通常の連桁と同じように動作するほか、幅広いピッチで構成されるフレーズを2つの譜表に表示できます。譜表をまたぐ連桁を作成するには、フレーズのすべての音符を1つの譜表に入力して、一部の音符を別の譜表に表示されるよう伸ばします。

### 前提条件

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。

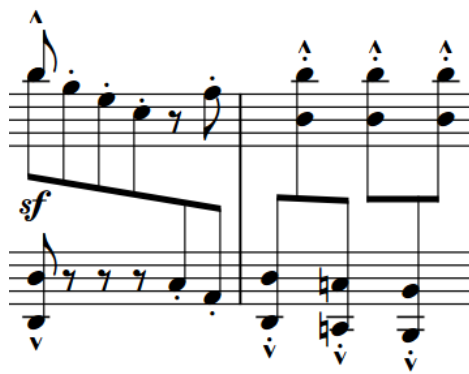
補足

- 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 \(322 ページ\)](#)
- [他の声部の音符がすでにある譜表に伸びた音符 \(892 ページ\)](#)
- [複声部の音符位置 \(889 ページ\)](#)
- [音符の符尾の方向を個別に変更する \(819 ページ\)](#)

## 譜表をまたぐ連桁にオプティカルスペーシングを使用する

通常、人間の目は符頭間の幅に応じて音符のスペーシングが均一であるかを判断します。ただし、譜表をまたぐ連桁の場合は、符頭間ではなく符尾間の距離をもとに、音符のスペーシングが均一であるか、不均一であるかを判断します。



デフォルトのスペーシングを使用: 符頭間の距離が最適化される

譜表をまたぐ連桁に最適なスペーシングを使用: 符尾間の距離が最適化される

## 譜表をまたぐ連桁をオプティカルスペーシングに変更する

レイアウトごとに個別に、譜表をまたぐ連桁について符頭のかわりに符尾の間隔を均一するよう変更できます。

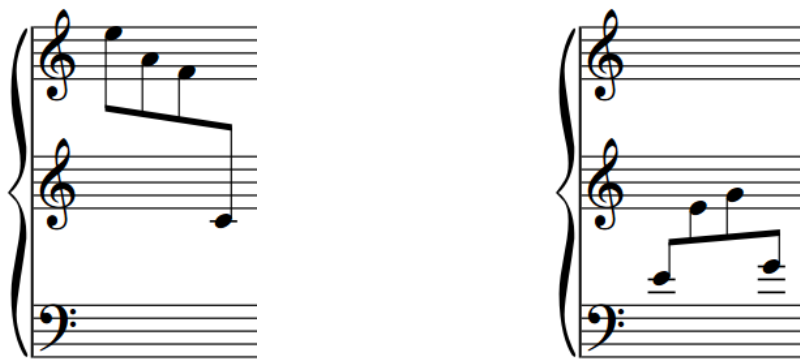
手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 「レイアウト (Layouts)」リストで、譜表をまたぐ連桁をオプティカルスペーシングに変更するレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「音符のスペーシング (Note Spacing)」をクリックします。
4. 「2つの譜表間の連桁にオプティカルスペーシングを使用 (Use optical spacing for beams between staves)」をオンにします。
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

## 譜表が複数ある場合の譜表をまたぐ連桁の配置

インストゥルメントに3つ以上の譜表がある場合、譜表をまたぐ連桁は何通りかが考えられます。たとえば、連桁が一番上と2番目の譜表の間に配置される場合や、2番めと一番下の譜表の間に配置される場合もあります。

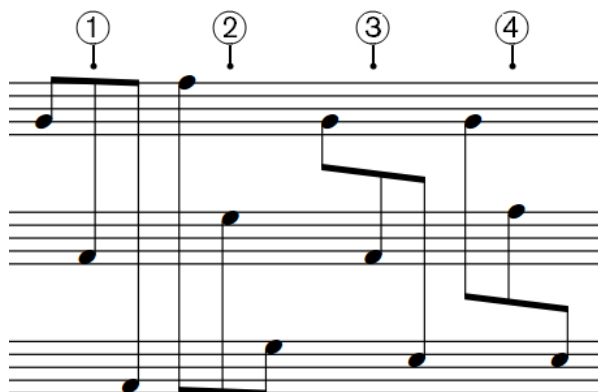
連桁がまたがる譜表が2つだけの場合、譜表をまたぐ連桁はこの2つの譜表の間に配置されます。



譜表が3つあるインストゥルメントで、上の2つの譜表をまたぐ連桁

譜表が3つあるインストゥルメントで、下の2つの譜表をまたぐ連桁

連桁グループの音符が3つの譜表すべてに乗っている場合、連桁の位置は各譜表の音符の符尾の方向に基づいて決定されます。



- 1 連桁グループのすべての音符の符尾が上向きであれば、連桁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番目の譜表の間に配置されます。
- 4 上の2つの譜表の音符の符尾が下向きで、一番下の譜表の音符の符尾が上向きの場合、連桁は2番目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 \(819 ページ\)](#)

## 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られたとき、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。

連桁のでっぺりは、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。
3. プロパティパネルで、「第2連桁を分割 (Split secondary beam)」メニューから表示させたい連桁線の数に一致する音価を選択します。

### 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。

### 結果

選択した音符のすぐ左側にある連桁線の数を変更されます。

#### 補足

第2連符の分割位置に表示される連符線の数は、第2連符の連符数より少ない数にしか設定できません。たとえば、64分音符で構成される第2連符を分割する場合、分割位置に表示される連符線の最大数は、32分音符の音価を示す3本となります。

## 第2連符の線の数への変更をリセットする

第2連符に表示される連符線の数への変更は、リセットして初期設定の外観に戻すことができます。

#### 手順

1. 第2連符の線の数をリセットする位置の右にある音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、第2連符の線の数への変更をリセットします。
  - プロパティパネルの「連符 (Beaming)」グループで「第2連符を分割 (Split secondary beam)」をオフにします。
  - 「編集 (Edit)」 > 「連符 (Beaming)」 > 「連符をリセット (Reset Beaming)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

## 連符内の連符

連符になる音符が含まれる連符も連符で連結されますが、連符以外の音符も含まれる連符内の連符には、特別な連符のグループ化ルールが適用されます。

第2連符がある連符グループに連符が含まれる場合、初期設定では第2連符が分割され、連符に角括弧が付きます。第1連符は分割されません。

角括弧の外観を変更するには、角括弧を選択して、プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループで関連するプロパティを変更します。



第2連符がある連符グループ内の連符が、初期設定により分割された第2連符と一緒に連符でグループ化されている

連符に第1連符しかない場合、初期設定では連符全体がグループから分けられます。



初期設定により、8分連符は後続の連符でない8分音符とは連符でグループ化されない

#### 関連リンク

[連符 \(861 ページ\)](#)

## ステムレット

ステムレットは連符グループ内で連符から休符に延びる短い符尾です。これを使用すると楽譜が読みやすくなるとともに、連符内の符尾の規則的なパターンを維持できます。

下の例では、すべての音符と休符を連符でつなげて4分音符の長さにとめることで、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ランドを示し、反対側の連桁線に収束する場合はラレントンドを示します。

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本線のアツチェランドの扇形連桁



2本線のアツチェランドの扇形連桁



3本線のラレントンドの扇形連桁

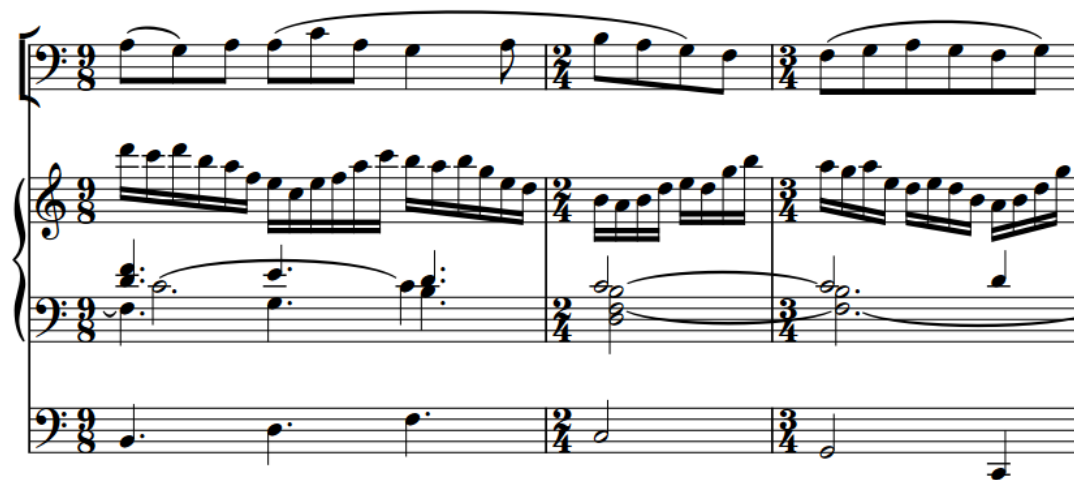


2本線のラレントンドの扇形連桁

# 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。

A musical score example consisting of four staves. The top staff is a bass line with a treble clef, showing a sequence of notes across three measures with time signatures 9/8, 2/4, and 3/4. The second staff is a treble line with a treble clef, showing a sequence of notes across three measures with the same time signatures. The third staff is a bass line with a bass clef, showing a sequence of notes across three measures with the same time signatures. The bottom staff is a bass line with a bass clef, showing a sequence of notes across three measures with the same time signatures. The notes are grouped with beams and ties across the measures.

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本目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](#) (517 ページ)

[拍に従う連桁グループ](#) (517 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。

手順

1. 記譜モードで、カスタム連桁グループありの拍子記号を入力したい位置にある項目を選択します。
2. **[Shift]+[M]** を押して拍子記号のポップオーバーを開きます。
3. ポップオーバーの角括弧に分割した値を入力します。

たとえば、7/8 の拍子記号を 2+3+2 に分割するには、ポップオーバーに「**[2+3+2]/8**」と入力します。5/4 の拍子記号を 3+2 ではなく 2+3 に分割するには、ポップオーバーに「**[2+3]/4**」と入力します。

4. 以下のいずれかの操作を行なって、拍子記号を入力してポップオーバーを閉じます。
    - すべての譜表に拍子記号を入力するには、**[Return]** を押します。
    - 選択した譜表のみに拍子記号を入力するには、**[Alt/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 \(517 ページ\)](#)

[拍子記号のスタイル \(851 ページ\)](#)

[拍子記号の分子スタイルを個別に変更する \(851 ページ\)](#)

# 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せん。



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。

#### 関連リンク

- [譜表グループをまたぐ小節線 \(503 ページ\)](#)
- [プレーヤーグループ \(130 ページ\)](#)
- [プレーヤーグループを追加する \(130 ページ\)](#)
- [アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(534 ページ\)](#)
- [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 \(533 ページ\)](#)
- [組段オブジェクト \(808 ページ\)](#)

## 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. ページリストで「大括弧 (ブラケット) と中括弧 (ブレイス) (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。
- 

## 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大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 \(68 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(808 ページ\)](#)

## 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. ページリストで「**大括弧 (ブラケット) と中括弧 (ブレイス) (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. ページリストで「**大括弧 (ブラケット) と中括弧 (ブレイス) (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 (Bb). The top staff is for a clarinet, and the bottom staff is for a piano. 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 \(239 ページ\)](#)

[コード記号を表示/非表示にする \(539 ページ\)](#)

[ガイドの表示/非表示の切り替え \(320 ページ\)](#)

## 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 \(198 ページ\)](#)

[実音と移調音 \(138 ページ\)](#)

[レイアウトの移調/非移調の設定 \(138 ページ\)](#)

[コード記号の表記の変更 \(545 ページ\)](#)

## 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でプレイヤーごとに表示/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。

#### 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にも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で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、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

[コード記号領域 \(541 ページ\)](#)

[コード記号領域の入力 \(246 ページ\)](#)

[ガイド \(319 ページ\)](#)

[コードダイアグラムを表示/非表示にする \(548 ページ\)](#)

## 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。

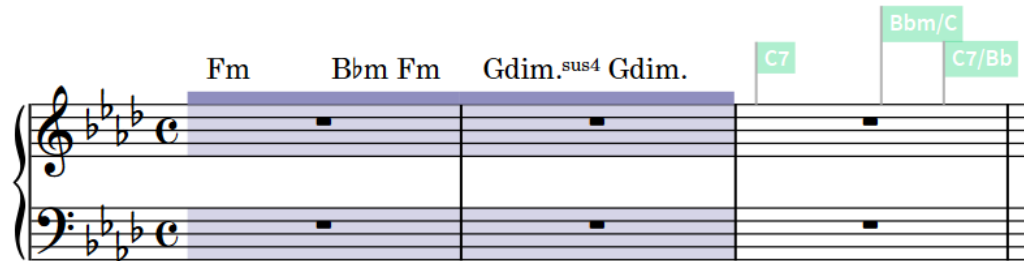
## コード記号領域

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。

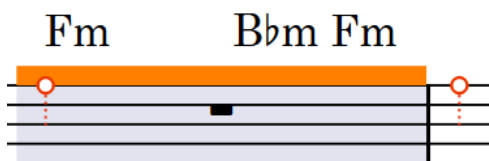
Dorico Elements では、コード記号領域を入力すると、対応するプレーヤーは自動的にコード記号領域とスラッシュ領域にコード記号を表示する設定に切り替わります。これは、即興のセクションでは、プレーヤーを支援するためにスラッシュとコード記号の両方を使用するのが一般的なためです。コード記号領域またはスラッシュ領域以外の範囲にあるコード記号はすべて自動的に非表示となり、ガイドで位置が示されます。

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 \(246 ページ\)](#)
- [コード記号を表示/非表示にする \(539 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域 \(767 ページ\)](#)
- [ガイドの表示/非表示の切り替え \(320 ページ\)](#)
- [注釈 \(484 ページ\)](#)

## 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。

2. 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

1. 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。

---

2. 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

初期設定では、コード記号は入力された位置で、最初の声部列の正面の符頭に左右中央揃えで配置されます。

### 補足

正面の符頭とは、その位置で符尾の正しい側にある符頭のことです。

---

コード記号がフルスコアの何段めに表示されるかは、どの譜表にコード記号を表示するかの設定と、どの譜表にコード記号領域を入力したかによって決定されます。これはコード記号がどのパートレイアウトに表示されるかにも影響を与えます。

### 音符と和音に対するコード記号の配置

コード記号のテキストを符頭上で左揃え、中央揃え、右揃えのどれにするかを変更できます。ただし一般的に右揃えは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

[コード記号領域 \(541 ページ\)](#)

[コード記号を表示/非表示にする \(539 ページ\)](#)

[レイアウトでコード記号を表示/非表示にする \(540 ページ\)](#)

## 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、B $\flat$ 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、B $\flat$ 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、B $\flat$ クラリネットのコード記号の表記を変更すると、B $\flat$ 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 \(239 ページ\)](#)
- [コード記号の移調 \(539 ページ\)](#)
- [実音と移調音 \(138 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調/非移調の設定 \(138 ページ\)](#)

## 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。B $\flat$ 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。

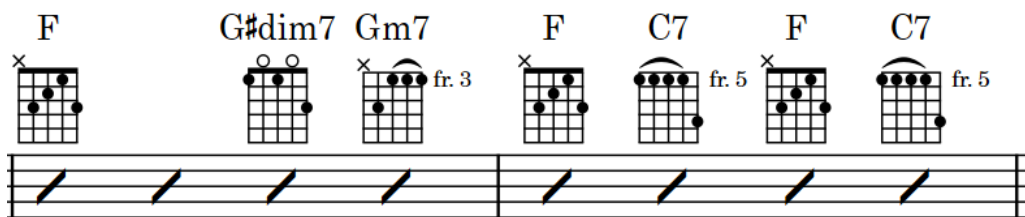
## MusicXML ファイルから読み込まれたコード記号

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。



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。

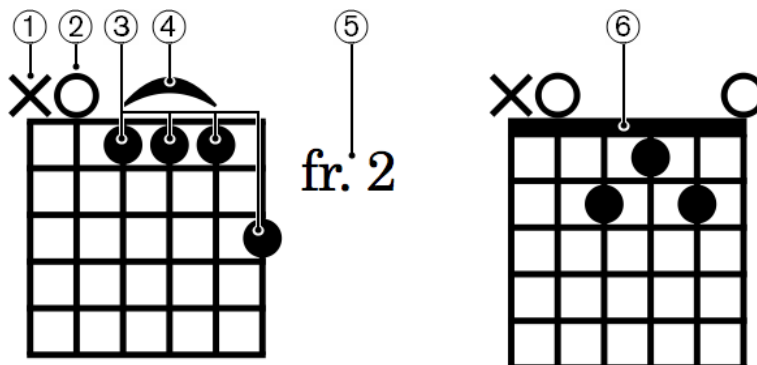
1つのコードに対して、異なる楽器やチューニングのコードダイアグラムシェイプを表示できます。これは、開放弦のピッチと弦の数がそれぞれ異なるためです。

関連リンク

[コードダイアグラムを表示/非表示にする \(548 ページ\)](#)

## 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 \(549 ページ\)](#)

# 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。

---

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

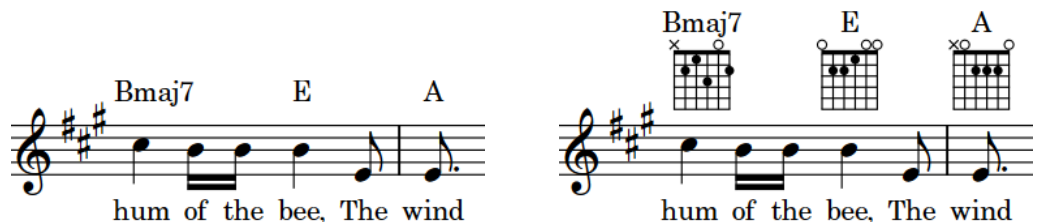
選択したプレーヤーのすべてのコード記号と一緒に、選択したフレット楽器とチューニングに適したコードダイアグラムが表示されます。Dorico Elements では、各コードに使用できるダイアグラムのうち、最もシンプルなものが表示されます。つまり、開放弦が最も多く、指の位置が最もナットに近い形です。

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せん。

### 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 \(244 ページ\)](#)

[コード記号を表示/非表示にする \(539 ページ\)](#)

## 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。

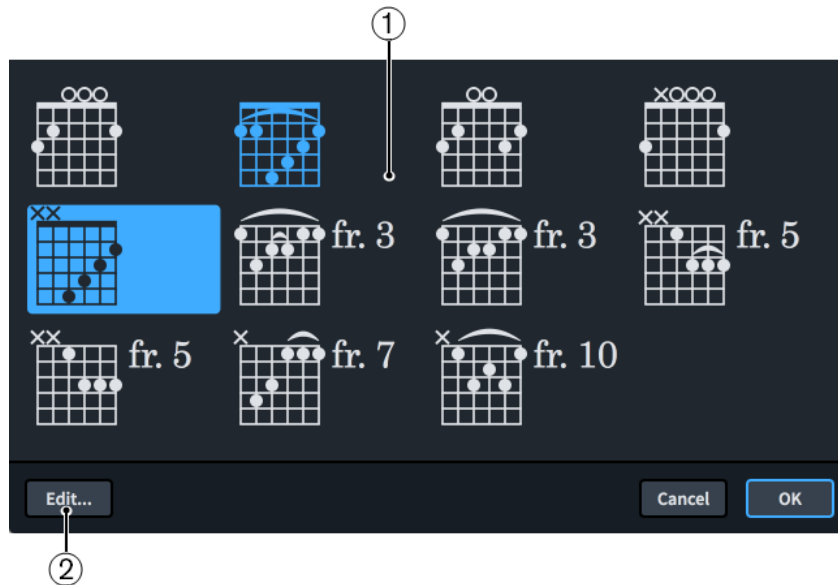
#### 結果

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

「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。
- 

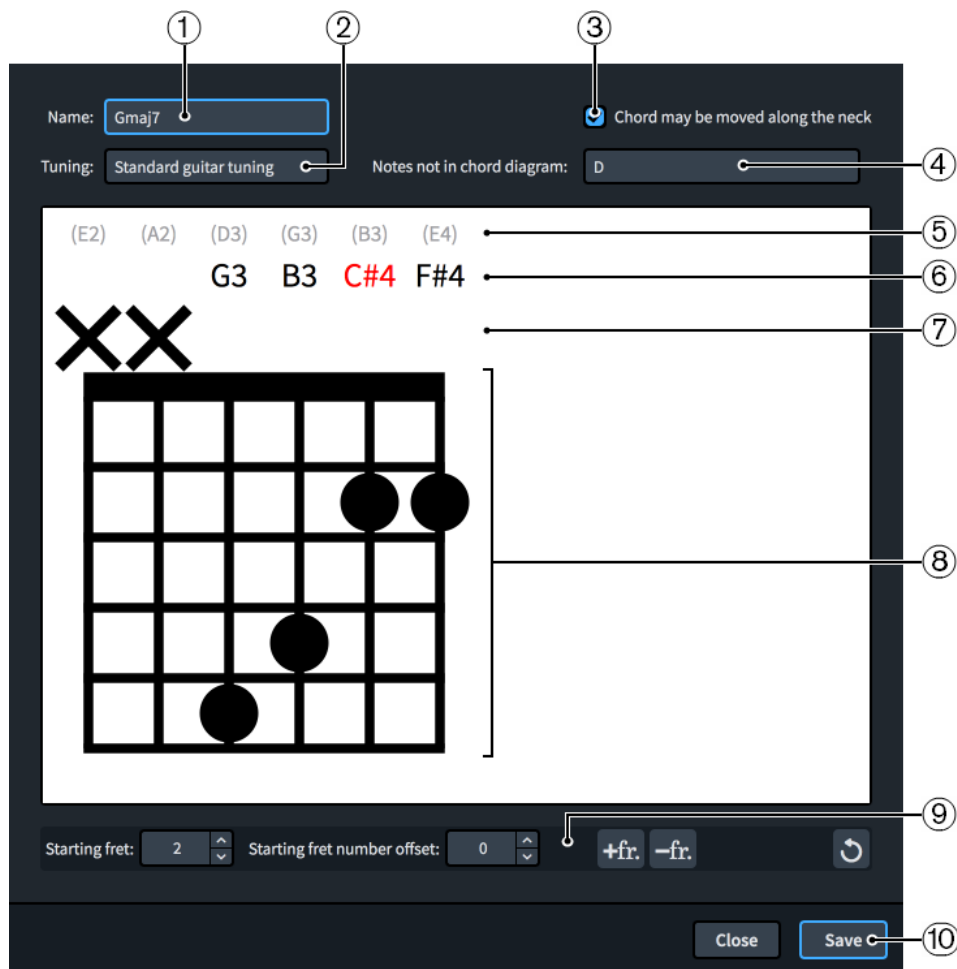
#### 結果

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

「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。
- 八音記号は、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、八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      八音 (アルト) 記号で表示するミドルCの下のE      八音 (テノール) 記号で表示するミドルCの下のE

Dorico Elements では、音部記号とオクターブ線はどちらも、ウィンドウ右側の音部記号パネルに収められています。

関連リンク

[音部記号とオクターブ線の入力方法 \(246 ページ\)](#)

## 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](#) (834 ページ)

## 音部記号の位置の移動

音部記号は入力後に別の位置へ移動できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、移動する音部記号を選択します。

#### 補足

- フローの最初にある音部記号や、組段の開始位置に表示される音部記号は選択できません。
- マウスを使用する場合、一度に移動できる音部記号は1つだけです。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、現在のリズムグリッドの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位置に移動します。これは新しい位置から次の音部記号がある位置、またはフローの終わりのいずれかに至るまで効果を及ぼします。

#### 補足

- 音部記号は譜表に沿ってしか移動できません。譜表をまたいで音部記号を移動させる場合は、この音部記号をいったん削除してから新しい音部記号を別の譜表に入力します。
- 同じ位置に2つ以上の音部記号は存在できません。音部記号が移動する際に他の音部記号の上を通過した場合、そこにあった音部記号は削除されます。

この動作内容はもとに戻せますが、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。

## 音部記号の削除

音符のピッチに影響を与えずに音部記号を削除できます。音符譜表の先の位置にある音部記号に従い、音符は自動的に書き換えられます。

#### 補足

フローの最初にある音部記号や、組段の開始位置に表示される音部記号は削除できません。譜表に一切の音部記号を表示させない場合は、非表示の記号を入力できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、削除する音部記号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 \(246 ページ\)](#)

## 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 \(554 ページ\)](#)

## 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](#) (116 ページ)

[インストゥルメントの変更](#) (118 ページ)

[インストゥルメントピッカー](#) (96 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 \(138 ページ\)](#)

[ガイド \(319 ページ\)](#)

## 音部記号の移調

音部記号の移調は、記譜された音域とは別の音域で演奏することを示します。音部記号の上の数字は、音符が記譜の内容よりも高い音域で演奏されることを示し、音部記号の下の数字は、音符が記譜の内容よりも低い音域で演奏されることを示します。

これらの音部記号の中では、唯一 1 オクターブ下のト音記号がテノールボーカルパート用として今も一般的に使用されています。



#### 関連リンク

[移調楽器 \(115 ページ\)](#)

[実音と移調音 \(138 ページ\)](#)

# オクターブ線

オクターブ線は、音符がスコアまたはパートに表示されるよりも高い、または低いピッチで演奏されることを示します。

オクターブ線は破線または点線による水平線で、開始位置に斜体の数字が記されています。数字はフレーズのピッチが変更される数を示し、たとえば1オクターブは8、2オクターブは15となります。

オクターブ線は、記譜よりも高いピッチの演奏を示す場合は譜表の上に、記譜よりも低いピッチの演奏を示す場合は譜表の下に配置されます。



そのままのピッチで演奏されるト音記号のフレーズ



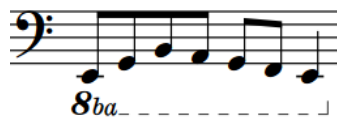
1オクターブ上のオクターブ線が付いたト音記号のフレーズ



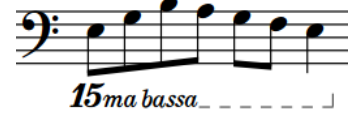
2オクターブ上のオクターブ線が付いたト音記号のフレーズ



そのままのピッチで演奏されるバス記号のフレーズ



1オクターブ下のオクターブ線が付いたバス記号のフレーズ



2オクターブ下のオクターブ線が付いたバス記号のフレーズ

Dorico Elements では、オクターブ線が付いているとピッチが自動的に調整されます。線の中にある音符の音域を変更する必要はありません。

オクターブ線は数個の音符、1つのフレーズ、または複数のフレーズのうちいずれにも使用できますが、楽譜の流れを混乱させるものであってはなりません。オクターブ線の使いすぎや不適切な部分への使用は、元のメロディーの形を見えにくくしてしまいます。しかしオクターブ線を丁寧に使用すれば、加線の使用が減り、楽譜が演奏者に一目で読みやすいものになります。



ピッチ差の大きいフレーズにオクターブ線を使用しない例



同じフレーズにオクターブ線をつけすぎて、フレーズの全体的な形状が歪められている例



同じフレーズに、加線を減らすためにオクターブ線を2つだけ付けた例  
フレーズの全体的な形状は変わらないままです。

楽器に対し適切であればフレーズ全体に異なる音部記号を使用するか、またはフレーズ全体にオクターブ線を入れて形状と音域が演奏者に明確に伝わるようにするのが一般的にはベストです。

オクターブ線は水平に伸び、垂直方向のスペースを大きく占めることがあるため、通常は他のすべての記譜記号より外側に配置されます。ただし、スラーや連符の角括弧がオクターブ線より長い場合は、オクターブ線をその内側に配置できます。

オクターブ線は組段やページの区切りをまたいで続く場合もあります。慣例としては、組段の開始位置ごとに新たに数字を表示して、オクターブ線であることを分かりやすくします。親切オクターブ線番号は通常括弧が付き、必要に応じて末尾テキストが選択できます。

関連リンク

[音部記号とオクターブ線の入力方法 \(246 ページ\)](#)

[ライン \(723 ページ\)](#)

## 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いるときは、オクターブ線の終端しか動かさせません。オクターブ線の始端は、オクターブ線全体を移動させるか、開始位置のハンドルをクリックしてドラッグすることで移動できます。
- 
- 1本のオクターブ線の開始位置または終了位置にある丸いハンドルをクリックして、左右の符頭に向けてドラッグします。

結果

オクターブ線1つの長さが、現在のリズムグリッド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。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、全体のデュレーションを維持したまま、オクターブ線を譜表上の次または前の符頭の位置に移動します。
  - 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による移動のみ行なえます。

- オクターブ線をクリックして、任意の水平位置にドラッグします。

### 結果

オクターブ線が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 \(246 ページ\)](#)

## オクターブ線の数字の配置を音符に対して個別に変更する

個々のオクターブ線が適用される範囲の最初の音符に揃える位置を、オクターブ線の数字の左端、中央、右端から選んで変更できます。

### 手順

1. 数字の音符に対する配置を変更するオクターブ線を選択します。
2. プロパティパネルの「オクターブ線 (Octave Lines)」グループで、「L 整列 (L alignment)」をオンにします。

3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 左 (Left)
    - 中央 (Center)
    - 右 (Right)
- 

#### 結果

選択したオクターブ線の数字の配置が変更されます。たとえば「右 (Right)」を選択した場合、選択したオクターブ線の数字の右端が、オクターブ線が適用される範囲の最初の符頭に揃えられます。

## オクターブ線の数字の配置を臨時記号に対して個別に変更する

それぞれのオクターブ線の開始位置にある数字の配置を、符頭の上または臨時記号の上に変更できます。

#### 手順

1. 数字の臨時記号に対する配置を変更するオクターブ線を選択します。
  2. プロパティパネルの「オクターブ線 (Octave Lines)」グループで、「L 位置 (L position)」をオンにします。
  3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 符頭 (Notehead)
    - 臨時記号 (Accidental)
- 

#### 結果

選択したオクターブ線の数字の配置が変更されます。たとえば「臨時記号 (Accidental)」を選択した場合、オクターブ線の数字が、オクターブ線が適用される範囲の最初の符頭に付く臨時記号に揃って整列されます。

## 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 \(246 ページ\)](#)  
[レイアウトの移調/非移調の設定 \(138 ページ\)](#)

# 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ス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、プレーヤーの場合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。



バイオリンパートに1番ファゴットパートからの楽譜を表示するキュー

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。

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はなく、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 \(234 ページ\)](#)

[強弱記号の位置 \(565 ページ\)](#)

[強弱記号レーン \(388 ページ\)](#)

## 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 などの修飾テキストがあります。

### 段階的強弱記号とヘアピン

段階的強弱記号はヘアピンの形で表示されることが多いですが、テキストを使用する場合もあります。Dorico Elements では、段階的強弱記号テキストを以下の方法で表示させられます。

- *cresc.* または *dim.*: 省略テキスト、延長線なし
- *cresc...* または *dim...*: 省略テキストに点線による延長線
- *cre-scen-do* または *di-mi-nuen-do*: ハイフンで区切られた正式名称が段階的強弱記号のデュレーション全体に広がる

段階的強弱記号には、*poco*、*molto*、*poco a poco*、*niente* などの修飾テキストが付く場合もあります。

Dorico Elements では、ヘアピンは *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 *sffz* 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 \(573 ページ\)](#)

## 強弱記号の位置

強弱記号は、楽器の場合は譜表の下に音符と並んで読めるように配置され、歌の場合は譜表の上に配置されます。こうすることにより、譜表の下に配置される歌詞と衝突を避けつつ、同時に読むべき音符に十分近く配置できます。

*pp* や *f* といった局部的強弱記号は、適用される符頭に中央揃えで配置されます。段階的強弱記号の開始位置は、それが開始する拍の符頭に中央揃えで、または同位置の局部的強弱記号の直後に配置されます。段階的強弱記号の終了位置は、それが終了する拍の符頭に中央揃えで、または同位置の局部的強弱記号の直前に配置されます。

譜表に対する強弱記号の位置は、それぞれの機能およびプレーヤーのタイプによって多様に変化します。たとえば、強弱記号は初期設定では楽器の譜表の下、歌の譜表の上に配置されます。これにより、強弱記号は読みやすさのためにできるだけ譜表に近い位置を維持し、歌の譜表では符頭と歌詞の間に配置されません。ピアノやハーブなど大譜表のインストゥルメントにおいては、強弱記号は通常 2 つの譜表の間に配置されますが、それぞれの譜表が異なる音の強さで演奏される場合は、それぞれの譜表の上下に配置できます。

強弱記号は総じて、特にヘアピンは非常に読みづらくなるため、譜表内には配置されません。また、連符の角括弧の内側に配置されることも通常ありません。強弱記号はスラーなど符頭に近い位置を維持する必要がある記譜記号よりも外側に配置されますが、符頭から離れて配置されても明確に読み取れるペダル線よりも内側に配置されます。

強弱記号の位置は記譜モードで移動できます。強弱記号は衝突を回避する形で自動的に配置されます。

関連リンク

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(314 ページ\)](#)

[強弱記号の位置の移動 \(566 ページ\)](#)

## 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。

---

手順

1. 拍相対位置を変更する強弱記号を選択します。
  2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「拍相対位置 (Beat-relative position)」をオンにします。
  3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 前 (Before)
    - 後 (After)
-

例



拍の前に配置された強弱記号



拍の後に配置された強弱記号

## 局部的強弱記号の符頭に対する整列を変更する

*ff* や *mp* といった局部的強弱記号は、通常は符頭の視覚上の中央位置で水平方向に整列していますが、局部的強弱記号の水平方向の配置は個別に変更できます。

手順

1. 符頭に対する配置を変更する強弱記号を選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「テキストの整列 (Text alignment)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。

- 中央位置を符頭に合わせる (Align optical center with notehead)



- 符頭に合わせて左寄せ (Left-align with notehead)



- 中央位置を符頭の左側に合わせる (Align optical center with left of notehead)



結果

選択した局部的強弱記号の配置が変更されます。

## 強弱記号の位置の移動

強弱記号は、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

複数の強弱記号を選択している場合、強弱記号の移動は現在のリズムグリッドの間隔にのみ従います。

- 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、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 \(393 ページ\)](#)

## 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、ヘアピンが少しでも小節線に重なるのは視覚的に明瞭さを欠くことから、これを避けようとします。しかしこれは、2つの異なる譜表の一方が下の譜表と結合する小節線を延ばしていない場合、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。

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。



組段の一番下の譜表には小節線が延長されないため、デュレーションが同一にも関わらず2つのヘアピンの終端が揃わない例。

## 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。

### 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現在のレイアウトでは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。

### 補足

個々の段階的強弱記号の外観を変更したとき、影響されるのは現在のレイアウトの外観のみですが、プロパティの設定を他のレイアウトにコピーすることもできます。

### 関連リンク

[プロパティ設定を別のレイアウトにコピーする \(358 ページ\)](#)

## 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。

### 手順

1. 括弧つきで表示する強弱記号を選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「括弧つき (Parenthesized)」をオンにします。

### 結果

選択した強弱記号がそれぞれ個別に括弧つきで表示されます。

「括弧つき (Parenthesized)」をオフにすると、選択した強弱記号が括弧なしの表示に戻ります。



## 強弱記号のコピー

強弱記号は入力後に別の位置にコピーできます。1つの譜表で強弱記号を選択して別の1つの譜表にコピー、または複数の譜表にわたり強弱記号を選択して同じ数の譜表にわたってコピーできます。

### 手順

1. 記譜モードで、コピーする強弱記号を選択します。

#### ヒント

多数の強弱記号をコピーする場合や、たとえば段階的強弱記号のみをコピーする場合は、フィルターを使用できます。

2. **[Ctrl]/[command]+[C]** を押して強弱記号をコピーします。
3. 強弱記号をコピーする位置の符頭を選択します。
4. **[Ctrl]/[command]+[V]** を押して強弱記号を貼り付けます。

### 結果

選択した強弱記号が新たな位置に貼り付けられます。強弱記号を別の譜表の元と同じ位置にコピーした場合、コピー元とコピー先の強弱記号はすべて自動的にリンクされます。

異なる位置にある複数の強弱記号を選択した場合、新しく貼り付けられる位置には元のスペーシングが反映されます。

#### ヒント

- 強弱記号を選択して、**[Alt/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 \(580 ページ\)](#)

[フィルター \(311 ページ\)](#)

## 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 \(579 ページ\)](#)

[リンクされた強弱記号 \(580 ページ\)](#)

## 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いて、各声部に異なる強弱記号を指定できます。

声部固有の強弱記号を入力することにより、譜表の複声部に異なる強弱記号を表示したり、ピアノのテクスチャーでメロディーを担当する声部を強調させたりできます。これは再生時に各声部のダイナミクスを変化させます。

### 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にのみ入力できます。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、ベロシティー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 \(234 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(418 ページ\)](#)

[強弱記号レーン \(388 ページ\)](#)

## ニエンテのヘアピン

ニエンテ記号は、段階的強弱記号の開始位置または終了位置に付き、音量の変化が静寂から始まるか、静寂で終わることを指示します。

このエフェクトは弦楽器や、歌手が母音で歌唱するときは非常に効果的ですが、常にそのまま演奏できるとは限りません。たとえば、歌手が子音から始まる単語の歌詞を歌う場合、静寂から始めることはできません。リード楽器や金管楽器も、音符を発音する前に一定の空気圧を必要とするため同様です。

ニエンテ記号には2つの表示形式があります。ヘアピンの端に丸を付ける形式と、ヘアピンの直前または直後にテキストを表示する形式です。Dorico Elements では、ニエンテ記号のいずれの形式でも、強弱記号ポップオーバーを使用するか、強弱記号パネルの「**段階的強弱記号 (Gradual Dynamics)**」セクションにある「**niente**」をクリックすることで入力できます。

### ヒント

既存のヘアピンをニエンテのヘアピンに変換するには、ヘアピンを選択して、強弱記号パネルの「**段階的強弱記号 (Gradual Dynamics)**」セクションにある「**niente**」をクリックするか、プロパティパネルの「**強弱記号 (Dynamics)**」グループにある「**Niente**」をオンにします。

例



「ヘアピン記号に丸 (Circle on hairpin)」で表示されるニエンテ  
ニエンテ

---

関連リンク

[段階的強弱記号および強弱記号のグループの長さの変更 \(573 ページ\)](#)

[強弱記号の入力方法 \(234 ページ\)](#)

## ニエンテのヘアピンの外観を個別に変更する

Dorico Elements では、ニエンテのヘアピンの表示形式は 2 種類あり、表示形式は個別に変更できません。

手順

1. ニエンテスタイルを変更するヘアピンを選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「ニエンテスタイル (Niente style)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。

- ヘアピン記号に丸 (Circle on hairpin)



- テキスト (Text)



結果

選択したヘアピンのニエンテスタイルが変更されます。

例



「ヘアピン記号に丸 (Circle on hairpin)」で表示されるニエンテ  
ニエンテ

---

## 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。

#### 補足

強弱記号の修飾語句を単独では入力できません。ただし、修飾語句の前後の局部的強弱記号を非表示にはできます。

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、強弱記号パネルの「**局部的強弱記号 (Immediate Dynamics)**」のセクションで、利用可能なオプションをクリックすることによって行なえます。また、プロパティパネルの「**強弱記号 (Dynamics)**」のグループにある以下のプロパティのいずれかに入力することによって、既存の強弱記号にテキストを追加できます。

- **先頭テキスト (Prefix)**: 既存の強弱記号の前に修飾語句を追加します。
- **末尾テキスト (Suffix)**: 既存の強弱記号の後に修飾語句を追加します。

#### 関連リンク

[局部的強弱記号を非表示にする \(573 ページ\)](#)

## 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。
  - **先頭テキスト (Prefix)**
  - **末尾テキスト (Suffix)**
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 \(570 ページ\)](#)

[強弱記号の入力方法 \(234 ページ\)](#)

[段階的強弱記号に poco a poco のテキストを追加する \(576 ページ\)](#)

[ヘアピンの内側に中央揃えされた修飾語句 \(576 ページ\)](#)

## 局部的強弱記号を非表示にする

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を非表示にできます。

### 手順

1. 非表示にする局部的強弱記号を選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「強弱記号を非表示 (Hide intensity marking)」をオンにします。

### 結果

選択した局部的強弱記号が非表示になります。同じ位置に他の強弱記号がない場合、非表示になった位置にはガイドが表示されます。ただし初期設定では、ガイドは印刷されません。

「強弱記号を非表示 (Hide intensity marking)」をオフにすると、選択した局部的強弱記号が再度表示されます。

## 段階的強弱記号

段階的強弱記号は、指定のデュレーションにわたって徐々にボリュームを変化させることを指示します。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することができます。

### 補足

個々の段階的強弱記号の外観を変更したとき、影響されるのは現在のレイアウトの外観のみですが、プロパティの設定を他のレイアウトにコピーすることもできます。

### 関連リンク

[強弱記号のタイプ](#) (564 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いるときは、強弱記号の終端しか動かさせません。強弱記号の始端は、強弱記号全体を移動させるか、開始位置のハンドルをクリックしてドラッグすることで移動できます。

- 開始位置または終了位置の丸いハンドルをクリックして、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 \(579 ページ\)](#)

[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 \(580 ページ\)](#)

## 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。

#### 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*

- 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。
- 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、現在のレイアウトで変更されます。

#### 補足

個々の段階的強弱記号の外観を変更したとき、影響されるのは現在のレイアウトの外観のみですが、プロパティの設定を他のレイアウトにコピーすることもできます。

#### 例

	<i>cresc.</i>	<i>cresc. ....</i>	<i>cre - scen - do</i>
ヘアピン	cresc./dim.	cresc....	cre - scen - do

#### 関連リンク

[プロパティ設定を別のレイアウトにコピーする \(358 ページ\)](#)

## ヘアピンの終端の広がりを表示/非表示にする

終端の広がりとは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

終端の広がりを実線のヘアピンにしか表示できません。

#### 手順

- 終端の広がりを表示または非表示にするヘアピンを選択します。
- 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が表示され、オフのときは非表示になります。

例



終端の広がりが非表示のクレッシェンドのヘアピン



終端の広がりが表示されたクレッシェンドのヘアピン

## 段階的強弱記号に poco a poco のテキストを追加する

段階的強弱記号は、入力後に個別に poco a poco のテキストを追加できます。

手順

1. poco a poco を追加する段階的強弱記号を選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「Poco a poco (少しずつ) (Poco a poco (little by little))」をオンにします。

結果

poco a poco は段階的強弱記号のテキストの直後、譜表の下に配置されたヘアピンの下、および譜表の上に配置されたヘアピンの上に表示されます。

「Poco a poco (少しずつ)」をオフにすると、選択した段階的強弱記号から poco a poco のテキストが削除されます。

例



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。

## 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。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。

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。

### 補足

これに影響されるのは現在のレイアウトの修飾語句の位置のみですが、プロパティの設定を他のレイアウトにコピーすることもできます。

### 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 \(572 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウトにコピーする \(358 ページ\)](#)

## 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で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 \(573 ページ\)](#)

## 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

## 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。それぞれのソフトウェアインストゥルメントの設定の制御は、「再生 (Play)」 > 「エクスペッションマップ (Expression Maps)」を選択して、左側のリストからソフトウェアインストゥルメントを選択して行なえます。

### 非サスティン楽器

ピアノ、ハープ、マリンバ、および打楽器インストゥルメントの大部分などの非サスティン楽器は、打音後に音量を制御できません。このため、非サスティン楽器のソフトウェアインストゥルメントは多くの場合、音符の開始位置で設定されるノートベロシティをダイナミクスに使用します。

### ヒント

各ソフトウェアインストゥルメントの設定は、「エクスペッションマップ (Expression Maps)」ダイアログで制御できます。

### 関連リンク

[「エクスペッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(446 ページ\)](#)

## 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譜表間でリンクさせ、複数の譜表に同じ強弱記号を表示できます。これは、複数のインストゥルメントが同時に同じ強弱記号を演奏するとき、クレッシェンドのピークを後ろの拍に移動したり、*f*を*fff*に変更したりといった変化を、すべての譜表に同様に与える場合に便利です。

### 関連リンク

[リンクされた強弱記号 \(580 ページ\)](#)

## 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 \(580 ページ\)](#)

## 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

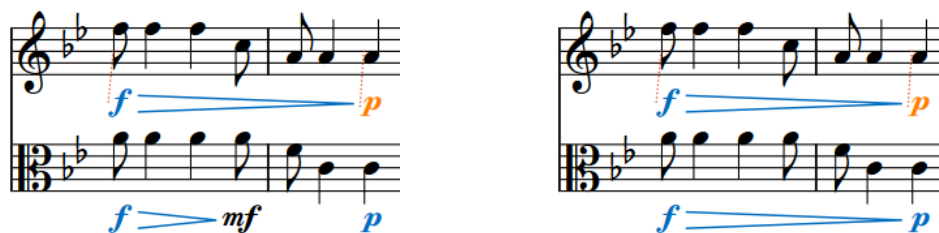


リンクされたグループの 1 番上の強弱記号だけを移動すると、もう一方も自動的に移動して新しい位置に揃えられます。

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所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 \(579 ページ\)](#)

[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 \(313 ページ\)](#)

## 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 \(569 ページ\)](#)

## 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 \(313 ページ\)](#)

## 音量タイプのための VST エクスプレッションマップ

サードパーティー製サウンドライブラリーを使用する場合、インストゥルメントを段階的強弱記号に反応させるために、エクスプレッションマップの変更または編集が必要となる場合があります。これを行わない場合、サウンドライブラリーは初期設定ではベロシティを使用します。

エクスプレッションマップのダイナミクスの設定は、インストゥルメントの構成によって左右されます。詳細については、サウンドライブラリーの説明書を参照してください。

Dorico Elements では、以下のデフォルトのエクスプレッションマップが提供されています。

- MIDI チャンネルのエクスプレッションの変化によりダイナミクスを得る「**CC11 ダイナミクス (CC11 Dynamics)**」
- MIDI コントローラー 1 の変化によりダイナミクスを得る「**モジュレーションホイールダイナミクス (Modulation Wheel Dynamics)**」

### 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。

---

# 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。

The image shows a musical score with two staves. The top staff is in treble clef with a key signature of two sharps (F# and C#). It contains several chords and melodic lines with various fingering notations above the notes, such as '5-4 3 2 1', '5 4 2', and '5 4'. Dynamic markings like *sf*, *ff*, and *p* are present. The bottom staff is in bass clef with a key signature of two sharps. It contains a bass line with fingering notations like '2 4', '1 2 3 5', and '1 1(5) 2 1 2'. A '8va.' marking is also visible at the end of the top staff.

ピアノの楽譜には、替え指のフィンガリングや代替フィンガリングを含む複数のフィンガリングが記譜されます。

Dorico Elements は、金管楽器のためのフィンガリングも作成できます。たとえばトランペットやホルンなどの楽器では、プレーヤーが押下するバルブを指定でき、ダブルホルンにおいては、プレーヤーに使用を求めるホルンの支管を指定できます。

Dorico Elements は、フィンガリングの外観に関する一般的な慣習に従い、初期設定では太字のローマ字フォントをフィンガリングに使用します。

関連リンク

[フィンガリングの入力 \(207 ページ\)](#)

[フィンガリングのポップオーバー \(209 ページ\)](#)

[フィンガリングの表示/非表示 \(587 ページ\)](#)

[弦の指示記号 \(596 ページ\)](#)

## 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、譜表の中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があります。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 \(588 ページ\)](#)

[左手のフィンガリングの位置を変更する \(590 ページ\)](#)

[右手のフィンガリングの角括弧を表示/非表示にする \(589 ページ\)](#)

# 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 \(209 ページ\)](#)

## 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す。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 \(207 ページ\)](#)

[フィンガリングのポップオーバー \(209 ページ\)](#)

## 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。

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。

---

#### 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。

#### 関連リンク

[フレット楽器のフィンガリング \(588 ページ\)](#)

## 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

フィンガリングの表示と非表示は、プロジェクトの各レイアウトごとに個別に切り替えることができます。たとえば、パートレイアウトではフィンガリングを表示させつつ、フルスコアレイアウトでは非表示にできます。指揮者がフィンガリングの情報を必要とすることはまれなためです。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、フィンガリングを表示または非表示にするレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**フィンガリング (Fingering)**」セクションで、「**フィンガリングを表示 (Show fingering)**」をオンまたはオフにします。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

### 結果

選択したレイアウトのすべてのフィンガリングが、チェックボックスがオンのときは表示、チェックボックスがオフのときは非表示になります。

## フィンガリングの削除

フィンガリングは入力後に音符から削除できます。ただし、フィンガリングは単独のアイテムではなく音符の一部と見なされるため、他のアイテムのようにそれ自体を選択しての削除はできません。

---

### 手順

1. フィンガリングを削除する音符を選択します。
2. 「**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 \(307 ページ\)](#)

[キーボードショートカットの割り当て \(63 ページ\)](#)

## 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イヤーに伝えます。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れて表示されます。

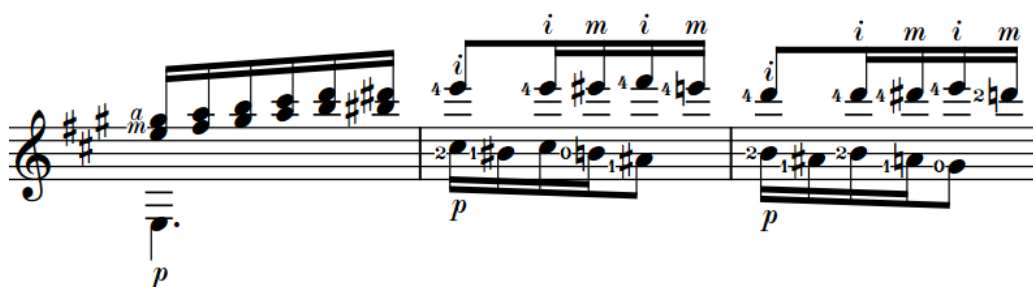


括弧つきで表示される親切フィンガリング (デフォルト)

## 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。

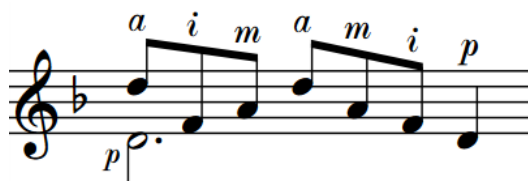
フレット楽器のフィンガリングには、通常のフィンガリングと同じフォントが使われます。



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 \(207 ページ\)](#)

[フィンガリングのポップオーバー \(209 ページ\)](#)

[アルペジオ記号にフィンガリングを追加する \(591 ページ\)](#)

[フィンガリングスライド \(591 ページ\)](#)

[弦の指示記号 \(596 ページ\)](#)

## 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。

#### 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。

#### 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。

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 \(207 ページ\)](#)

## 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。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。

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。



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 \(583 ページ\)](#)

[フィンガリングの入力 \(207 ページ\)](#)

## 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

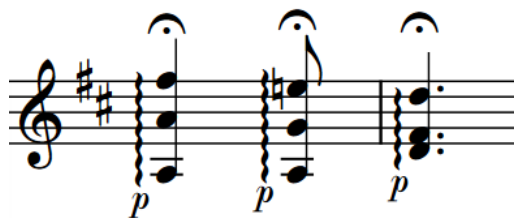
1. フィンガリングを追加するフレット楽器のアルペジオ記号を選択します。
  2. プロパティパネルの「**つま弾くフィンガリング (Plucked Fingering)**」のグループで、「**指 (Finger)**」をオンにします。
  3. 使用するフィンガリングを値フィールドに入力します。  
たとえば、親指の場合は「**p**」と入力します。
- 

### 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

---

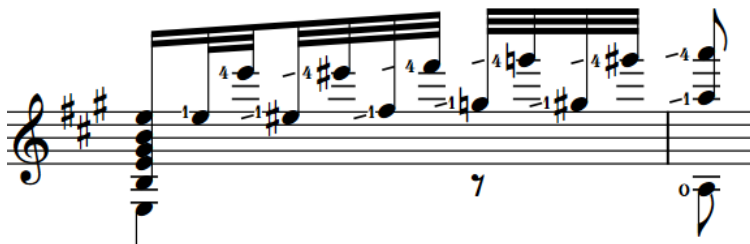
関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ギターバンド、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(256 ページ\)](#)

## 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 \(592 ページ\)](#)

[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 \(594 ページ\)](#)

## 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 \(207 ページ\)](#)

[既存のフィンガリングの変更 \(585 ページ\)](#)

[個々の音符に弦を指定する \(643 ページ\)](#)

## 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 \(209 ページ\)](#)

[フィンガリングの入力 \(207 ページ\)](#)

## 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 \(207 ページ\)](#)

## 弦楽器におけるフィンガリングのシフト指示の表示/非表示

弦楽器プレーヤーが指板の上で指のポジションをシフトさせて、前の音符から指を変えずに高い/低い音符を演奏しなければならない場合、斜めの線を使用してこの移動方向を指示できます。

### 手順

1. 弦楽器の譜表上で、フィンガリングシフトの開始を指示する音符を選択します。
2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで、「次の音符へのシフトを指示 (Indicate shift to next note)」をオンまたはオフにします。

### 結果

シフト指示記号が、プロパティをオンにしたときは表示 (各端の音符にフィンガリングが明記されていない場合を含む)、プロパティをオフにしたときは非表示になります。シフト指示記号は選択した音符とその直後の音符の間に配置されます。

### 例



### 関連リンク

[個々の音符に弦を指定する \(643 ページ\)](#)

[弦の指示記号 \(596 ページ\)](#)

## 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 \(643 ページ\)](#)

## 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表示されます。



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

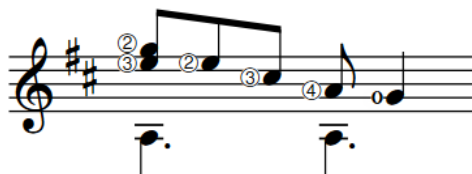
## 譜表の内側の弦の指示記号

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 \(588 ページ\)](#)
- [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 \(268 ページ\)](#)
- [演奏技法 \(713 ページ\)](#)
- [演奏技法のデュレーション \(718 ページ\)](#)
- [弦の指示記号の長さを変更する \(597 ページ\)](#)
- [個々の音符に弦を指定する \(643 ページ\)](#)
- [弦の指示記号を削除する \(598 ページ\)](#)

## 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、一度に長さを変更できる弦の指示記号は1つだけです。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いるときは、弦の指示記号の終端しか動かさせません。デュレーションを持つ弦の指示記号の始端は、弦の指示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

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 \(718 ページ\)](#)

[演奏技法の延長線 \(717 ページ\)](#)

[演奏技法のデュレーション線を表示/非表示にする \(719 ページ\)](#)

[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 \(268 ページ\)](#)

## 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。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。

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。

関連リンク

[大きな選択範囲 \(307 ページ\)](#)

[音符とアイテムの削除 \(320 ページ\)](#)

[譜表の内側に弦の指示記号を入力する \(280 ページ\)](#)

## 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 \(314 ページ\)](#)

## 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

譜表の上にある1つの弦の指示記号が移動する際に、譜表の上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と同じ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 \(597 ページ\)](#)

## 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。

---

### 手順

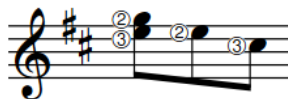
1. 符頭に対する位置を変更する譜表の内側の弦の指示記号を選択します。
  2. プロパティパネルの「弦の指示記号 (String Indicators)」グループで、「符頭に対する位置 (Notehead-relative pos.)」をオンにします。
  3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 左 (Left)
    - 右 (Right)
- 

### 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。

---

### 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

---



# 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 \(332 ページ\)](#)

[フレーム \(332 ページ\)](#)

## 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。

- 作曲者
- 作詞者
- タイトル

### 補足

これらのトークンは、初期設定ではプロジェクトを参照します。「**プロジェクト情報 (Project Info)**」のダイアログで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 \(101 ページ\)](#)

[フロー名とフロータイトル \(145 ページ\)](#)

[テキストトークン \(360 ページ\)](#)

# 装飾音符

装飾音符とは、固定したデュレーションを持たず、素早く演奏することを意図された音符です。装飾音符は標準の音符の縮小版であり、通常は符尾にスラッシュを伴って表示されます。

符尾にスラッシュが付いた装飾音符は、アチャカトゥーラまたは短前打音と呼ばれ、多くの場合は非常に速く演奏されます。符尾にスラッシュの付かない装飾音符は、アポジャトゥーラまたは長前打音と呼ばれ、多くの場合は短前打音よりゆっくり演奏されます。

バロック音楽においては、アポジャトゥーラは多くの場合、現在の拍子と適用される符頭の音価に基づく特定のデュレーションの間持続させるものと解されます。

装飾音符は、それが適用される符頭(すぐ右にある符頭)の直前の時間に収めるよう意図されているため、リズム上の時間を占めることはありません。

符頭の前には複数の装飾音符が付く場合もあります。同じ符頭に2つ以上の装飾音符が付いており、8分音符や16分音符のような符尾が付く音価の場合、自動的に連符で連結されます。



音符の前の複数の装飾音符

Dorico Elements では、装飾音符は初期設定では標準の符頭の 3/5 のサイズに縮小されますが、これは音符のスペーシングの設定に影響されます。装飾音符のスペーシングについては、専用に個別のオプションが用意されています。

装飾音符には、標準の音符と同じ手順でスラーやアーティキュレーションなどの記譜記号を追加でき、入力後に移調もできます。

関連リンク

[装飾音符の入力 \(189 ページ\)](#)

[装飾音符のスラッシュ \(604 ページ\)](#)

[装飾音符に対するスラーの位置 \(785 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(366 ページ\)](#)

[個々の音符のピッチの変更 \(195 ページ\)](#)

[アーティキュレーションの入力 \(205 ページ\)](#)

[スラーの入力 \(207 ページ\)](#)

## 装飾音符の一般的な配置規則

装飾音符の振る舞いは多くの点で標準の音符と同様ですが、符尾の方向、符頭に対する位置、および符尾のスラッシュの位置について、特有の配置規則があります。

装飾音符は初期設定では符尾が上向きで表示されますが、1つの譜表の複数の声部それぞれに装飾音符がある場合は例外であり、この場合は下向きの声部の装飾音符の符尾が下向きになります。これにより、装飾音符に対するスラーの位置が影響されます。

装飾音符は、それが拍の手前ではなく拍と同時に演奏されることを意図している場合であっても、常に符頭の前に配置されます。通常は適用される符頭の直前になるように、小節線より後に配置されま

す。しかし、装飾音符が3つ以上のグループの場合は、小節の1拍めの音符が小節線から離れすぎないように、小節線より前に配置されることもあります。

装飾音符の符尾のスラッシュは、複数の装飾音符が同じ位置で1つの連桁に括られる場合は、連桁の開始位置に表示されます。装飾音符が1つの場合は、スラッシュは符尾および符鉤をまたぐ形で表示されます。



臨時記号が追加されると、標準の音符と同様、臨時記号が読みやすいように音符のスペーシングが再調整されます。

装飾音符にアーティキュレーションが付く場合は、最も読みやすい場所、ほとんどの場合は譜表の外側に追加されます。Dorico Elements は自動的にアーティキュレーションを装飾音符の符尾側に、そして符尾または連桁が譜表の内側にある場合は譜表の外側に配置します。

## 装飾音符に対するスラー

初期設定では、装飾音符からはじまってタイのつながりの音符で終わるスラーは、タイのつながりの最初の音符に終端が付きます。タイのつながりに対するスラーの位置は個別に変更できますが、装飾音符からはじまるスラーも同様です。

関連リンク

[小節線に対する装飾音符の位置の変更 \(603 ページ\)](#)

[装飾音符に対するスラーの位置 \(785 ページ\)](#)

[タイのつながりに対するスラーの位置 \(784 ページ\)](#)

[タイのつながりに対するスラーの位置を変更する \(785 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(366 ページ\)](#)

## 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 \(819 ページ\)](#)

[装飾音符に対するスラーの位置 \(785 ページ\)](#)

## 小節線に対する装飾音符の位置の変更

初期設定では、適用される符頭が小節の最初の音符である場合を含めて、装飾音符は符頭の直前かつ小節線より後に配置されます。個々の装飾音符については小節線より前に配置できます。これによりたとえば、小節の最初の標準の音符が小節線から離れすぎないようにしたり、装飾音符が拍より前に演奏されることを表わしたりできます。

#### 手順

1. 小節線に対する位置を変更する装飾音符を選択します。
  2. プロパティパネルの「装飾音符 (Grace Notes)」グループで、「小節線前の装飾音符 (Grace note before barline)」をオンまたはオフにします。
- 

#### 結果

選択した装飾音符が、プロパティをオンにしたときは小節線の前に、プロパティをオフにしたときは小節線の後に配置されます。

## 装飾音符のサイズ

装飾音符は標準の音符を小さくしたもので、デフォルトの設定では標準の音符に対し 3/5 の比率で縮小されます。

装飾音符のサイズは、標準の音符と同じ手順で個別に変更できます。

#### 関連リンク

[音符のサイズの変更](#) (641 ページ)

## 装飾音符のスラッシュ

装飾音符の符尾を斜めに横切るスラッシュは、多くの場合は装飾音符の異なるタイプを区別するために使用されます。符尾にスラッシュが付いた装飾音符は、アチャカトゥーラまたは短前打音と呼ばれ、多くの場合は非常に速く演奏されます。符尾にスラッシュの付かない装飾音符は、アポジャトゥーラまたは長前打音と呼ばれ、多くの場合は短前打音よりゆっくり演奏されます。

Dorico Elements では、装飾音符は初期設定では符尾にスラッシュを付けて表示されます。装飾音符にスラッシュを付けるか付けないかの変更は、音符の入力中にも、入力後に装飾音符のタイプを変更することも行なえます。

## 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 \(189 ページ\)](#)

## 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 \(817 ページ\)](#)  
[装飾音符のスラッシュ \(604 ページ\)](#)  
[音符の符尾の方向を個別に変更する \(819 ページ\)](#)

## 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 \(517 ページ\)](#)  
[連桁グループ \(517 ページ\)](#)

# 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 \(251 ページ\)](#)

## 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

短いフェルマータ (Henze)



フェルマータ



長いフェルマータ



長いフェルマータ (Henze)



非常に長いフェルマータ



カーリユー (Britten)



## 説明

Hans Werner Henze によって使用され、音符が示すリズムより少しだけ長く伸ばされることを示します。

音符が示すリズムより長く伸ばされることを示します。

音符が示すリズムよりだいぶ長く伸ばされることを示します。

Hans Werner Henze によって使用され、音符が示すリズムよりだいぶ長く伸ばされることを示します。

音符が示すリズムよりずっと長く伸ばされることを示します。

Benjamin Britten によって使用され、非同期の音楽において音符または休符を次の同期ポイントまで伸ばすことを示します。

フェルマータは2つのスタイルに分けられます。それぞれの意味は重複するため、1つのプロジェクトの中で両方のスタイルを使用することは、プレー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 (Normal)					
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 \(252 ページ\)](#)

[既存のアイテムの変更 \(313 ページ\)](#)

## ブレス記号のタイプ

Dorico Elements ではさまざまなタイプのブレス記号が使用できます。ブレス記号は、プレーヤーがブレスを取るのに適切な位置や、ブレスのような効果を音に与えることを指示します。

コンマ



チェックマーク



上げ弓



Salzedo



## 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](#) (313 ページ)

## 延長記号と休止記号の位置

延長記号と休止記号は、単一の声部では初期設定で譜表の上に配置され、すべての譜表のリズム上なるべく近い位置に表示されます。たとえば、ある譜表の小節の最後の拍にフェルマータが付く場合、これは他の空白の譜表の小節休符の上に表示されます。複声部の譜表については、フェルマータは譜表の下にも逆向きに表示されます。

延長記号と休止記号の異なる位置への移動は、記譜モードで行ないます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

### フェルマータ

フェルマータは符頭に中央揃えで上または下に配置され、音符の符尾の方向には影響されません。



フェルマータは楽曲全体のテンポに影響するため、どこにフェルマータが付くか、すべてのプレーヤーが見えるようにする必要があります。そのためフェルマータは、すべての譜表において、フェルマータと同じ位置、またはフェルマータの終了位置にある音符、和音または休符の位置 (小節に音符がない場合は、小節休符の上) に表示されます。

### ブレス記号

ブレス記号は、譜表の第5線の上、適用される音符の終了位置に表示されます。つまり、次の音符の直前に表示されます。

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

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位置の移動

延長記号と休止記号は、入力後に位置を移動できます。

### 手順

1. 記譜モードで、位置を移動する延長/休止記号を選択します。

### 補足

マウスを使用する場合、延長記号または休止記号の移動は一度に1つしか行なえません。

- 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位置に移動します。リズム上の位置が移動しても表示の上では移動しない場合もあります。たとえば、ある譜表では延長記号や休止記号が小節休符に付いている場合、記号の位置が小節内で移動しても、その表示位置は変わらず小節休符の上となります。

#### 補足

延長記号や休止記号は、それぞれの位置に1つのタイプしか存在できません。延長/休止記号が移動する際に他の延長/休止記号の上を通過した場合、そこにあった延長/休止記号は削除されます。

この動作は元に戻せませんが、移動中に削除された延長/休止記号については、移動にキーボードを使用した場合しか復元されません。

---

## 譜表ごとのフェルマータの数の変更

譜表に複数の声部がある場合、各譜表の特定の位置に表示されるフェルマータの最大数を変更できます。

---

#### 手順

- フェルマータを1つまたは複数選択します。
  - 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

- 小節線の上に配置するフェルマータを選択します。

2. プロパティパネルの「延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)」グループで、「小節線に配置 (Attach to barline)」をオンにします。
- 

#### 結果

選択したフェルマータは元の小節の終了位置にある小節線の上に配置され、小節線で結合されていない譜表のみで表示されます。楽器編成によっては、組段の一番上のみに表示されます。

「小節線に配置 (Attach to barline)」をオフにすると、選択したフェルマータがデフォルトの位置に戻ります。

#### 関連リンク

[譜表ごとのフェルマータの数の変更](#) (610 ページ)

# 調号

調号は、スケールのどの音符にシャープまたはフラットが付くか示すことにより、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、調号はすべてのスコアに適用されます。しかし状況によっては、一部のパートがアンサンブル中の他パートとは異なる、独自の調号を必要とする場合があります。Dorico Elementsでは、すべての譜表に適用される調号も、1つの譜表だけに適用される調号も入力できます。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 \(618 ページ\)](#)

[調号の入力方法 \(211 ページ\)](#)

[音符の入力 \(164 ページ\)](#)

## 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。

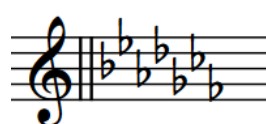
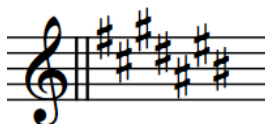
---

### 音部記号 (Clef)

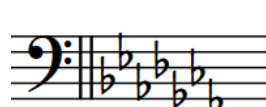
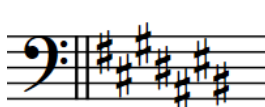
### シャープ記号の配置


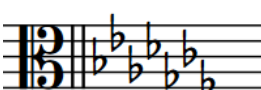
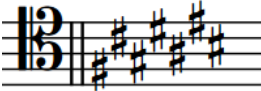
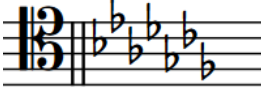
### フラット記号の配置

トレブル (Treble)



バス記号 (低音部記号) (Bass)



音部記号 (Clef)	シャープ記号の配置	フラット記号の配置
アルト (Alto)		
テナー (Tenor)		

[関連リンク](#)  
[調号の位置](#) (615 ページ)

## 調号のタイプ

Dorico Elements には調号のタイプが4つあり、それぞれ同じ手順で入力、移動、および削除が行なえます。

以下の4つのタイプがあります。

- 長調
- 短調
- オープンキー (無調)
- 調号なし (ホルンや打楽器など特定のインストゥルメント用)

### 長調/短調の調号

長調の調号はその平行短調の調号と外見上は同じであり、同じく短調の調号はその平行長調と同じ外見になります。たとえば、Bbメジャーの調号にはフラットが2つあります。これはBbメジャーの平行調であるGマイナーの調号とフラット数が同じです。違いとして挙げられる点は、スケールの7度がマイナーの調号で上がるため、Gマイナーの楽譜は一般的にFがシャープになることです。そのため、Gマイナーの調号のあとにF#/Gbを入力した場合、マイナーの調号の規則に従って、F#と表示されます。



Bフラットメジャーの調号におけるBフラットメジャースケール



Gマイナーの調号におけるGハーモニックマイナースケール

### オープンキーの調号

オープンキー (無調) の調号は、臨時記号を表示しないためCメジャーまたはAマイナーの調号と同じに見えますが、振る舞いは異なります。

オープンキーの調号においては、臨時記号の表記方法はそのときの旋律の方向に基づきます。旋律が上昇するときはシャープの使用が推奨され、旋律が下降するときはフラットの使用が推奨されます。オープンキーではピッチに序列がないため、同じピッチの表記が、数小節の範囲内であっても、状況によって異なる場合があります。

CメジャーまたはAマイナーの調号では、臨時記号は長調と短調のいずれであるかに基づいて表記されます。たとえば、Cメジャーでは旋律が上昇下降いずれの方向であっても、一般的にシャープの使用が

推奨されます。同様に A マイナーでは、旋律が上昇下降いずれの方向であっても、G#は導音であるため特に使用が推奨されます。

## 調号なし

一部のインストゥルメントには、楽曲全体の調に関わらず、そのパートに一切の調号を表示しないことが慣例化しているものがあります。このようなインストゥルメントにはティンパニ、打楽器、ホルン、トランペットなどがあり、ときにはハーブもこれに加わります。これらのインストゥルメントの「**調号なし (No key sig)**」バージョンを追加した場合、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 \(116 ページ\)](#)

## 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 \(211 ページ\)](#)

[プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(116 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更 \(118 ページ\)](#)

[ガイド \(319 ページ\)](#)

## 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](#) (211 ページ)

## 調号の位置

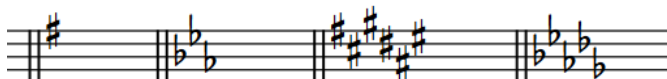
調号は初期設定では音部記号と拍子記号の間に配置され、調号を必要とするすべての譜表に表示されます。調号は無音程楽器の譜表には表示されません。

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](#) (612 ページ)

[調号の位置の移動](#) (615 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 \(211 ページ\)](#)

## 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。
  - 「**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 \(198 ページ\)](#)

[実音と移調音 \(138 ページ\)](#)

[レイアウトの移調/非移調の設定 \(138 ページ\)](#)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(305 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(307 ページ\)](#)

# 異名同音の調号

異名同音の調号とは、C# メジャーと D $\flat$  メジャーのように、名前は異なっても音階を構成するピッチが共通する調号のことです。Dorico Elements は表記規則に従い、移調の際は移調前の調と臨時記号のタイプが同じ調に移行します。ただし、異名同音の調号の方が臨時記号が少ない場合を除きます。

選択した音符を移調するとき、Dorico Elements は移調前の調号と臨時記号のタイプが同じ調を優先的に選択します。インストゥルメントを移調する際に調号を選択する場合、Dorico Elements は現在の実音調と同タイプの臨時記号を用いる調号を優先的に選択します。

ただし、同じタイプの臨時記号を用いる調号よりも、異なるタイプの臨時記号を用いる異名同音の調号に転調した方が、臨時記号の数が少なく済むため好ましい場合もあります。たとえば、C# メジャーはシャープが7つになる一方、D $\flat$  メジャーはフラットが5つだけです。つまり、臨時記号が付くことをプレ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 $\sharp$  と表記する必要がありますが、かわりに A $\flat$  に転調すると、導音は G $\sharp$  となります。



G# メジャーでは導音にダブルシャープを付ける必要があります

G# の異名同音である A $\flat$  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、B $\flat$  クラリネットのパートの調は F# メジャーになります。B $\flat$  クラリネットは記譜上のピッチより全音低く発音されるからです。

## 調号が表示されないインストゥルメント

一部のインストゥルメントには、楽曲全体の調に関わらず、そのパートに一切の調号を表示しないことが慣例化しているものがあります。このようなインストゥルメントにはティンパニ、打楽器、ホルン、トランペットなどがあり、ときにはハーブもこれに加わります。これらのインストゥルメントの「**調号なし (No key sig)**」バージョンを入力した場合、ホルンやトランペットのような移調楽器であっても、これらのパートに調号は表示されません。

これらのインストゥルメントの譜表における楽譜は移調できますが、調号は表示されず、必要に応じて臨時記号が表示されるだけになります。

関連リンク

[「移調 \(Transpose\)」ダイアログ \(198 ページ\)](#)

[選択範囲の移調 \(198 ページ\)](#)

[プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(116 ページ\)](#)

## 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 \(133 ページ\)](#)

[フローの分割 \(325 ページ\)](#)

[組段区切りの挿入 \(351 ページ\)](#)

## 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 \(619 ページ\)](#)

## オクターブの均等な分割 (EDO)

EDO とは、「Equal Division of the Octave (オクターブの均等な分割)」の略です。これはオクターブを均等に分割した断片 (音程) の数になります。

伝統的な西洋和声は、調性システムを表現する方法の 1 つである平均律 (12-EDO) に基づきます。伝統的な C から C までのスケールにおいては、スケールを構成する 7 つの音程に 12 個のステップ (オクターブの均等な 12 分割) が振り分けられるためです。

たとえば、音程の A と B の間にはステップが 2 つ割り当てられていますが、B と C の間にはステップが 1 つしかありません。これは、12-EDO におけるそれぞれのステップは半音を表わし、標準の平均律において A と B の間には 2 つの半音がありますが、B と C の間には半音が 1 つしかないからです。

調性システムによって、オクターブの均等な分割の形が異なることがあります。たとえば 24-EDO では、オクターブの分割はそれぞれ 1/4 音になります。ただし、Dorico Elements で使用できる調性システムは 12-EDO だけです。

関連リンク

[カスタムの調性システム \(619 ページ\)](#)

## 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/Continuo. 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 the 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、バツソ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](#) (622 ページ)

[歌詞のライン番号](#) (631 ページ)

[歌詞のフィルター](#) (621 ページ)

[歌詞の入力](#) (284 ページ)

[既存の歌詞の音節のタイプの変更](#) (624 ページ)

## 歌詞の一般的な配置規則

歌詞は通常それが属する譜表の下に位置し、対応する符頭に水平方向に整列するように配置されます。

標準の歌詞には通常プレーンフォントが使用され、コーラスの歌詞および訳詞には、区別のために通常斜体フォントが使用されます。

歌詞の水平方向のスペーシングは、単語または音節が両側の単語または音節と重ならないだけの幅を持つ必要があります。そのため、歌詞を収めるために音符のスペーシングの調整が必要となる場合があります。

Dorico Elements では、歌詞を収めるために音符のスペーシングの変更が大きくなりすぎ、リズムの外観が不均等にならないように、対応する音符に対する歌詞の配置の調整を許可しています。たとえば、短い音符に付いた長い単音節語の後に、長い音符に付いた長い単音節語が続く場合、2 つめの単語が少し右に移動して、両方の単語に十分なスペースを作ります。



great strength\_\_\_\_\_

短い音符のあとに長い音符が続き、歌詞の水平位置が読みやすさのために自動的に調整されている例

[関連リンク](#)

[歌詞の位置](#) (629 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 \(621 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(307 ページ\)](#)

## 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 \(631 ページ\)](#)

[歌詞のライン番号および歌詞のラインタイプの変更 \(632 ページ\)](#)

## 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コラス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 \(628 ページ\)](#)

## 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](#) (284 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](#) (284 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](#) (621 ページ)

[フィルターを使用した歌詞の選択](#) (622 ページ)

[大きな選択範囲](#) (307 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. 記譜モードで、コピーする歌詞またはテキストを選択します。

ヒント

大量の歌詞を選択する場合は、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。

- 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。
- [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。
- 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。
- 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もう一度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 \(627 ページ\)](#)
- [大きな選択範囲 \(307 ページ\)](#)
- [フィルターを使用した歌詞の選択 \(622 ページ\)](#)
- [同じタイプのアイテムをより多く選択する \(306 ページ\)](#)
- [歌詞のポップオーバー \(285 ページ\)](#)

## 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。通常の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 \(631 ページ\)](#)

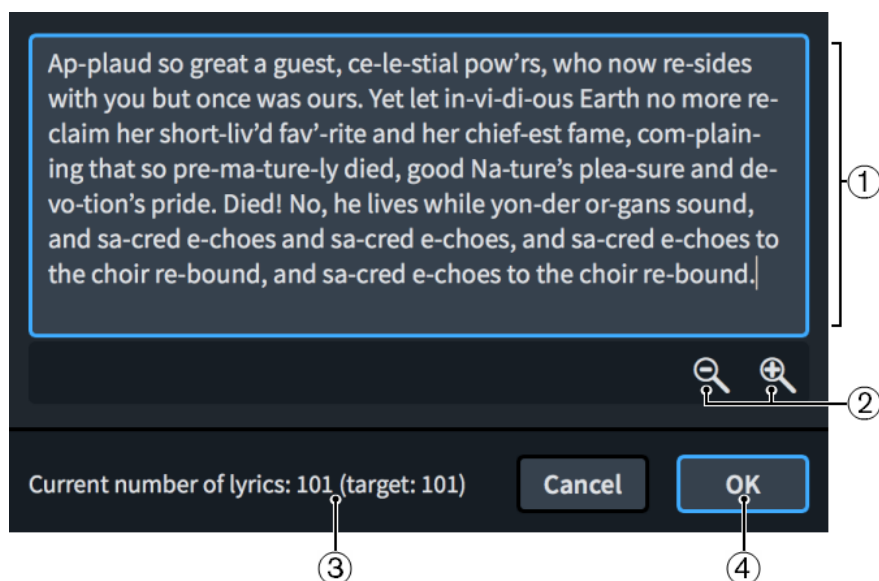
[歌詞の入力 \(284 ページ\)](#)

## 「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

「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。

#### 手順

1. 斜体フォントで表示する歌詞を選択します。

2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで、「斜体 (Italic)」をオンにします。
- 

#### 結果

選択した歌詞が斜体フォントで表示されます。

#### ヒント

歌詞がコーラスの歌詞または訳詞であることを示すために斜体表示にする場合は、歌詞タイプの変更がより適切です。

---

#### 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 \(632 ページ\)](#)

[個々の歌詞のタイプの変更 \(623 ページ\)](#)

## 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 \(633 ページ\)](#)

[「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 \(367 ページ\)](#)

## 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。

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場合があります。

---

### 手順

1. 配置を変更する歌詞を選択します。
2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで、「歌詞のテキストを整列 (Lyric text alignment)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかの配置オプションを選択します。
  - **左 (Left)**
  - **中央 (Center)**
  - **右 (Right)**

---

### 結果

選択した歌詞の配置が変更されます。

## 歌詞のハイフンと歌詞の延長線

歌詞のハイフンは、Hal-le-lu-jahのように、個々の歌詞が多音節語を構成する音節であることを示します。歌詞の延長線は、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

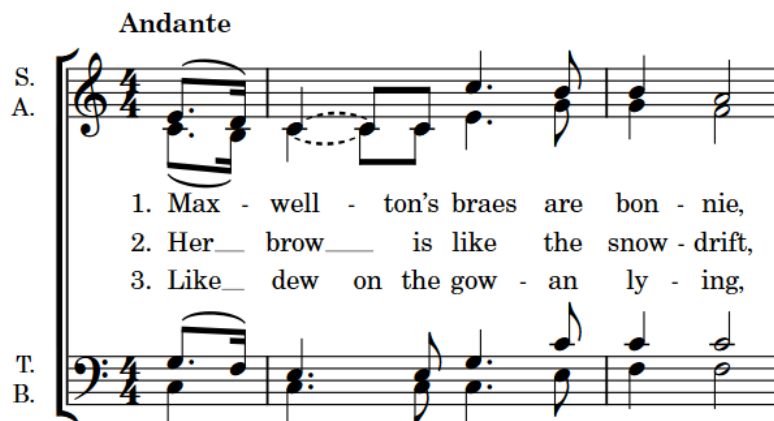
Dorico Elements は、[-] を押して歌詞のポップオーバーを進めた場合は音節間に歌詞のハイフンを、歌詞を入力したあと [Space] を 2 回以上押して歌詞のポップオーバーを進めた場合は歌詞の延長線を、それぞれ自動的に入力して配置します。

## 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 \(634 ページ\)](#)

[歌詞のフィルター \(621 ページ\)](#)

[歌詞を斜体で表示する \(628 ページ\)](#)

## 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 \(631 ページ\)](#)

[歌詞のタイプ \(622 ページ\)](#)

[歌詞のフィルター \(621 ページ\)](#)



## 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せん。

---

## 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。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、譜表に対する位置を選択します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「位置 (Placement)」 > 「上 (Above)」を選択します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「位置 (Placement)」 > 「下 (Below)」を選択します。

---

### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

---

### 結果

選択した歌詞が含まれる歌詞のライン全体の譜表に対する位置が変更されます。

---

### 補足

選択中の歌詞のラインを移動させる譜表の側の同じ位置に同じライン番号を持つ歌詞のラインが存在する場合、2つのラインの位置は入れ替わります。たとえば、ライン2の位置を譜表の下から上に変更するときに、すでに譜表の上の同じ位置にライン2がある場合、最新の変更を行なえるように、譜表の上に元からあったライン2は譜表の下に移動されます。

---

---

### 関連リンク

[歌詞のライン番号 \(631 ページ\)](#)

[歌詞のフィルター \(621 ページ\)](#)

[歌詞のライン番号および歌詞のラインタイプの変更 \(632 ページ\)](#)

## 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

1. 譜表に対する位置を変更する歌詞を選択します。
2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで、「ラインの配置 (Line placement)」から以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 上 (Above)
  - 下 (Below)

### 結果

選択した個々の歌詞の譜表に対する位置が変更されます。

### 補足

同じ位置の譜表の同じ側にすでに同じライン番号を持つ歌詞のラインが存在する場合、2つのラインは重なり合います。これを防止するには、どちらかの歌詞のライン番号を変更するか、「編集 (Edit)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「位置 (Placement)」メニューからオプションを選択して譜表に対する位置を変更することにより、衝突を起こさないようにします。

## 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。

---

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。

# 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](#) (168 ページ)

[音符のスペーシング](#) (366 ページ)

[符尾](#) (817 ページ)

[個々の符頭のデザインの変更](#) (641 ページ)

[音程追加のポップオーバー](#) (194 ページ)

[既存の音符の上/下に音符を追加](#) (194 ページ)

[括弧付きの符頭](#) (645 ページ)

[タイ](#) (834 ページ)

[音符と休符のグループ化](#) (530 ページ)

[拍に従う連符グループ](#) (517 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 \(640 ページ\)](#)

## 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。

### 符頭セットのデザイン



### 符頭セットの名称

大きめの符頭 (Larger Noteheads)



デフォルトの符頭 (Default Noteheads)



丸付き符頭 (大) (Large Circled Noteheads)



丸付き符頭 (Circled Noteheads)



スラッシュ付き符頭 (左下から右上) (Slashed Noteheads (Bottom Left to Top Right))



スラッシュ付き符頭 (左上から右下) (Slashed Noteheads (Top Left to Bottom Right))

### X 形の符頭

#### 符頭セットのデザイン



#### 符頭セットの名称

丸付き X 符頭 (Circle X Noteheads)

---

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

X および菱形の符頭 (大) (Large X and Diamond Noteheads)



装飾文字の X 符頭 (Ornate X Noteheads)



+ 符頭 (Plus Noteheads)



X 付き符頭 (With X Noteheads)



X 符頭 (X Noteheads)



X と丸付き X 符頭 (X and Circle X Noteheads)



X と菱形符頭 (X and Diamond Noteheads)

---

三角形の符頭

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

下向き矢印符頭 (大) (Large Arrow Down Noteheads)



上向き矢印符頭 (大) (Large Arrow Up Noteheads)



逆三角形符頭 (Triangle Down Noteheads)



左向き三角形符頭 (Triangle Left Noteheads)

---

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

右向き三角形符頭 (Triangle Right Noteheads)



三角形符頭 (Triangle Up Noteheads)

---

菱形の符頭

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

菱形符頭 (Diamond Noteheads)



旧式の菱形符頭 (Old-Style Diamond Noteheads)



菱形符頭 (白) (White Diamond Noteheads)



菱形符頭 (幅広) (Wide Diamond Noteheads)

---

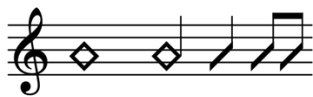
スラッシュ符頭

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

ミュートスラッシュ符頭 (Muted Slash Noteheads)



スラッシュ符頭 (特大) (Oversized Slash Noteheads)



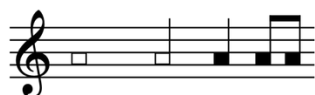
スラッシュ符頭 (Slash Noteheads)



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 \(641 ページ\)](#)

## ピッチ依存の符頭セットのデザイン

ピッチ依存の符頭セットは、音符のピッチに従い異なるデザインまたはカラーの符頭を使用します。Dorico Elements では、数種類のピッチ依存の符頭セットが利用できます。

- 「編集 (Edit)」 > 「符頭 (Notehead)」 > [符頭のタイプ] > [符頭のデザイン] を選択すると、利用できる符頭のデザインを確認できます。

## 音度による符頭

### 符頭セットのデザイン



### 符頭セットの名称

Aikin 7種の形状の符頭 (Aikin 7-shape Noteheads)

Funk 7種の形状の符頭 (Funk 7-shape Noteheads)

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](#) (636 ページ)

[個々の符頭のデザインの變更](#) (641 ページ)

## 個々の符頭のデザインの變更

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變更できます。たとえば、木管楽器に空気を通す音のように、無音程のサウンドをプレーヤーが発することを示す場合などに、X 型の符頭を使用できます。

### 補足

この手順は、スラッシュ符頭の声部に属する音符には適用されません。

### 手順

1. デザインを變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 符頭に變更するには、「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變更されます。

関連リンク

[スラッシュ符頭](#) (767 ページ)

[スラッシュ付き声部](#) (893 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變更できます。また、カスタムの縮尺サイズを使用できます。

### ヒント

装飾音符やキューとして使用するために音符のサイズ變更を考えている場合は、サイズ變更ではなく装飾音符またはキューの入力を利用してください。

---

#### 手順

1. サイズを変更する音符を選択します。
2. プロパティパネルの「一般 (Common)」グループで、以下のプロパティをオンにします。
  - デフォルトの縮尺サイズを使用する場合は「スケール (Scale)」をオンにします。
  - カスタムの縮尺サイズを使用する場合は、「カスタム尺度 (Custom scale)」をオンにします。
  - デフォルトの縮尺サイズをもとにしたカスタムの縮尺サイズを使用する場合は、「スケール (Scale)」と「カスタム尺度 (Custom scale)」の両方をオンにします。
3. 「スケール (Scale)」をオンにした場合、必要に応じて、メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 標準 (Normal)
  - 装飾音 (Grace)
  - キュー (Cue)
  - キュー装飾音 (Cue grace)
4. 「カスタム尺度 (Custom scale)」をオンにした場合、必要に応じて、数値フィールドの値を変更します。

---

#### 結果

- 「スケール (Scale)」をオンにした場合、選択した音符が選択したデフォルトの縮尺サイズに変更されます。
- 「カスタム尺度 (Custom Scale)」をオンにした場合、選択した音符が設定したカスタムのパーセンテージの縮尺サイズに変更されます。
- 「スケール (Scale)」と「カスタム尺度 (Custom Scale)」を両方オンにした場合、選択した音符が選択したデフォルトの縮尺サイズに対するカスタムのパーセンテージの縮尺サイズに変更されます。たとえば、「スケール (Scale)」に「装飾音 (Grace)」を選択し、「カスタム尺度 (Custom Scale)」に「50」を設定した場合、選択した音符のサイズは装飾音符の半分のサイズになります。

#### 関連リンク

[装飾音符の入力](#) (189 ページ)

[符頭セットのデザイン](#) (637 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](#) (865 ページ)

[リズムグリッド](#) (162 ページ)

[和音の入力](#) (190 ページ)

[音符ツールボックス](#) (154 ページ)

[音符のスペーシング](#) (366 ページ)

[譜表をまたぐ連符の作成](#) (523 ページ)

[音符を別の譜表に移動する](#) (322 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。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 \(677 ページ\)](#)

[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 \(594 ページ\)](#)

[弦の指示記号 \(596 ページ\)](#)

[譜表の内側に弦の指示記号を入力する \(280 ページ\)](#)

## 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

[ハーブペダルダイアグラムの入力 \(277 ページ\)](#)

[既存の楽譜に基づくハーブペダルダイアグラムの計算 \(277 ページ\)](#)

[注釈 \(484 ページ\)](#)

## 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。

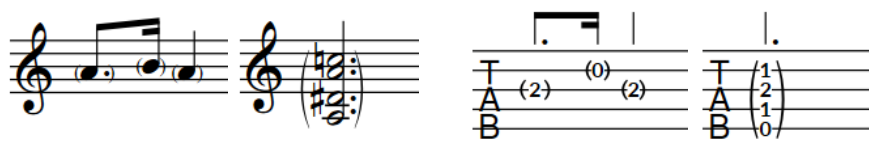
Dorico Elements では、以下の符頭の括弧のタイプを使用できます。

### 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

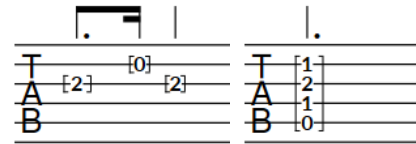
タブ譜で単一の符頭に丸括弧を表示した例  
タブ譜でコードに丸括弧を表示した例

### 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 \(647 ページ\)](#)

[音符をデッドノートとして表示する \(815 ページ\)](#)

[音符の入力 \(168 ページ\)](#)

[タイ \(834 ページ\)](#)

## 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。

#### 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



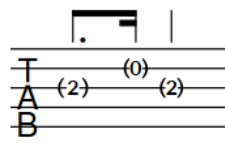
音符の譜表で単一の符頭に丸括弧を表示した例



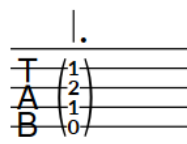
音符の譜表でコードに丸括弧を表示した例



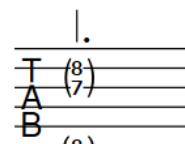
音符の譜表でコードに分割した丸括弧を表示した例



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 \(815 ページ\)](#)

[音符の入力 \(168 ページ\)](#)

## 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 番めの音符/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。

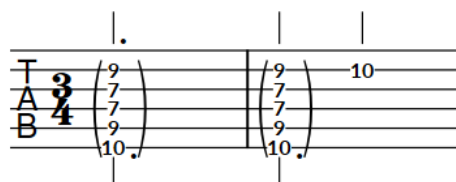
例



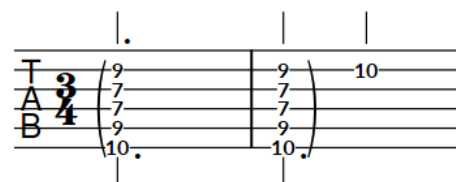
音符の譜表でタイのつながりの最初のコードにのみ括弧が表示された例



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 番め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 \(834 ページ\)](#)

## 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 \(190 ページ\)](#)

# 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 \(488 ページ\)](#)

[倍音の変更 \(652 ページ\)](#)

[ハーモニクスの外観/スタイル \(653 ページ\)](#)

## 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)

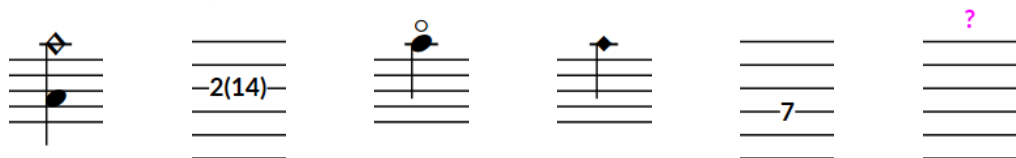
### 結果

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  
きかないナチュ  
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 \(168 ページ\)](#)

[ナチュラルハーモニクスの外観を変更する \(656 ページ\)](#)

[アーティフィシャルハーモニクスのスタイルの変更 \(656 ページ\)](#)

[タブ譜 \(812 ページ\)](#)

## 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

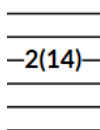
1. 倍音を変更するハーモニクスを選択します。
2. プロパティパネルの「**ハーモニクス (Harmonics)**」グループで、「**倍音 (Partial)**」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を、希望する倍音を作り出すために触れる弦の節の番号に変更します。

### 結果

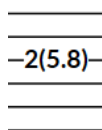
選択したハーモニクスの倍音が変更されます。「**標準 (Normal)**」タイプを使用しているアーティフィシャルハーモニクスの場合、白い菱形符頭のピッチまたは括弧付きのフレット番号は自動的に更新されます。それに応じて、演奏時に発音されるアーティフィシャルハーモニクスのピッチも変更されます。

### 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)



関連リンク

[タブ譜 \(812 ページ\)](#)

[アーティフィシャルハーモニクスのスタイルの変更 \(656 ページ\)](#)

## 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丸括弧または角括弧付きで表示したり、表示/非表示にしたりできます。

---

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。

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 \(488 ページ\)](#)

## ハーモニクスの外観/スタイル

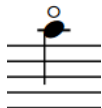
アーティフィシャルハーモニクスとナチュラルハーモニクスはどちらもさまざまな方法で記譜できます。Dorico Elements では、発音上のピッチ、押さえるピッチか触れるピッチのいずれか、あるいは押さえるピッチと触れるピッチの両方を、個々のハーモニクスに対して表示できます。

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。



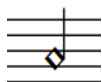
### 菱形符頭 (Diamond notehead)

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。

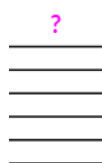


### 菱形符頭 (白) (White diamond notehead)

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。



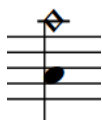
タブ譜では、選択した外観に関係なく、ナチュラルハーモニクスには常に触れるフレットが表示されます。触れるフレットを計算できない場合は、ピンクのクエスチョンマークが表示されます。



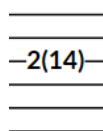
## アーティフィシャルハーモニクス

### 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



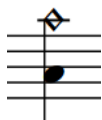
タブ譜の標準アーティフィシャルハーモニクス

### ピンチ (Pinch)

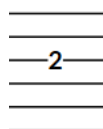
押さえるピッチを表わす符頭と、発音上のピッチを表わす符頭の2つの符頭が表示されます。発音上のピッチは、倍音に基づいて自動的に計算されます(デフォルトの倍音は第2倍音です)。タブ譜では、押さえるフレットだけが表示されます。

#### 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。



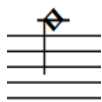
音符の譜表のピンチハーモニクス



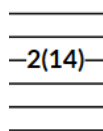
タブ譜のピンチハーモニクス

### 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



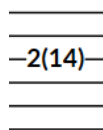
タブ譜の1つの符頭 (音あり) アーティフィシャルハーモニクス

### 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 \(812 ページ\)](#)

## 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 \(195 ページ\)](#)  
[個々の音符に弦を指定する \(643 ページ\)](#)

## 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 \(488 ページ\)](#)

# 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、ギターバンド、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(256 ページ\)](#)

[装飾音符 \(602 ページ\)](#)

[装飾音の位置 \(659 ページ\)](#)

## 装飾音の音程の変更

装飾音の音程を記譜上のピッチの上下どちらにでも変更して、装飾音で演奏するピッチを指示できます。装飾音の音程は臨時記号によって表示されます。

装飾音の中には、音程の変化を一定の方向でしか行なえないものがあります。たとえば、ショートトリルでは音程の変化は上方のみ、モルデントでは下方のみとなります。

補足

この手順はトリルには適用されません。

#### 手順

1. 音程を変更する装飾音を選択します。
2. プロパティパネルの「装飾音 (Ornaments)」グループで、選択した装飾音に適切なプロパティを以下から選んでオンにします。
  - 上の音程 (Interval above)
  - 下の音程 (Interval below)トリルについては、プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで「音程 (Interval)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を任意の音程に変更します。
  - 0 または 4 以上では、臨時記号は表示されません。
  - 1 ではフラットが表示されます。
  - 2 ではナチュラルが表示されます。
  - 3 ではシャープが表示されます。


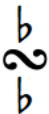

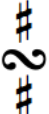
#### 結果

選択した装飾音の位置が変更されます。

#### 補足

装飾音のタイプによっては、上下いずれにも臨時記号を表示しないものもあります。

#### 例

臨時記号なし	上および下のフラット	上および下のナチュラル	上および下のシャープ
			

#### 関連リンク

[既存のトリルの音程を変更する \(665 ページ\)](#)

## 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

複数の装飾音を選択している場合、装飾音の移動は現在のリズムグリッドの間隔にのみ従います。

- 装飾音をクリックして左右にドラッグし、異なる位置にスナップさせます。

### 結果

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。

### 手順

1. 開始位置を変更するトリルを選択します。
2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「開始位置 (Start position)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 符頭 (Notehead)
  - 臨時記号 (Accidental)

### 結果

選択したトリルの開始位置が変更されます。

## トリル

トリルは2音を交互に素早く、トレモロのように演奏するもので、バロック、古典派、およびロマン派の音楽において一般的な装飾音です。トリル記号は通常単音に追加され、記譜上の音符とその半ステップまたは1ステップ上の音を演奏することを示し、トリルのデュレーションを示す延長線を表示できます。



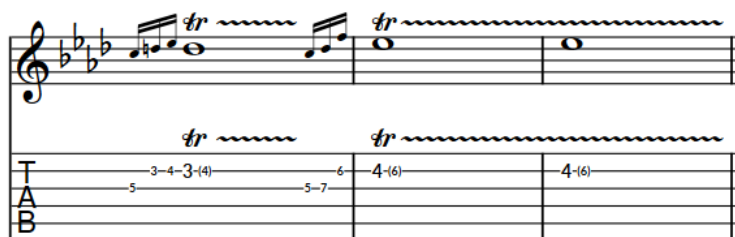
延長線付きトリルが複数含まれるフレーズ

その装飾音としての伝統により、演奏者の多くはトリルにトレモロとは異なる解釈を行いません。プレーヤーによってはトリルの記譜上のピッチをより強調してトリル先のピッチは強調しない一方、トレモロは両方の音を均等に演奏します。

最も一般的なトリルは長2度または短2度上の音符ですが、他のトリルの音程も指定できます。

Dorico Elements では、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、ギターベンド、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(256 ページ\)](#)

[トリル音程 \(664 ページ\)](#)

[トリルの音程の外観 \(667 ページ\)](#)

[再生時のトリル \(669 ページ\)](#)

[タブ譜 \(812 ページ\)](#)

## 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って表示されます。

## トリルの速さの変更

延長線の波線の高さと波数を変更することにより、トリルに異なる速さを指示できます。これは1つのトリルの途中でも指示できます。

---

#### 手順

1. 速度を変更するトリルを選択します。
2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
  - 開始スピード (Start speed)
  - 終了スピード (End speed)
3. 各プロパティのメニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 遅く (Slow)
  - 標準 (Normal)
  - 速く (Fast)

---

#### 結果

選択したトリルの速さが変更されます。これは延長線の波線の波数と再生速度の両方に影響します。

「開始スピード (Start speed)」だけがオンになっている場合、トリルの延長線全体の速度が変更されます。「終了スピード (End speed)」だけがオンになっている場合、トリルの延長線の後半部分の速度が変更されます。

---

#### 例



開始では遅く終了では速いトリルの延長線

---

#### 手順終了後の項目

トリルの再生速度を個別にカスタマイズできます。

#### 関連リンク

[トリルの再生速度の変更 \(669 ページ\)](#)

## トリルの延長線で速さの変更指示の表示/非表示を切り替える

個々のトリルの延長線について、速さの変更指示の表示/非表示を切り替えられます。これによりたとえば、再生時の速さの変化は再現しつつ、延長線の波線の幅は一定で表示できます。

---

#### 手順

1. 速さの変更指示を表示/非表示にするトリルを選択します。
  2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「速度の描画を抑制 (Suppress drawing speed changes)」をオンまたはオフにします。
-

#### 結果

プロパティをオンにすると速さの変更指示が非表示になり、オフにすると表示されます。

---

#### 例



トリルの速さの変更指示を表示した例



トリルの速さの変更指示を非表示にした例

---

## トリルの延長線の表示/非表示を切り替える

個々のトリルの延長線を表示/非表示にできます。

---

#### 手順

1. 延長線を表示/非表示にするトリルを選択します。
  2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「トリル線を表示 (Has trill line)」をオンまたはオフにします。
  3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。
- 

#### 結果

チェックボックスがオンになっているときはトリルの延長線が表示され、オフになっているときは非表示になります。

プロパティをオフにすると、デフォルトでトリルの延長線はタイでつながれた音符にのみ表示されます。

#### 関連リンク

[トリルの速さの変更](#) (662 ページ)

[トリルの再生速度の変更](#) (669 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。

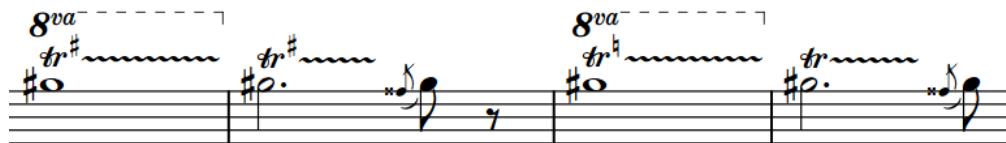
#### 関連リンク

[装飾音の位置](#) (659 ページ)

[装飾音のリズム上の位置の移動](#) (660 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<sub>4</sub> 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<sub>4</sub> 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<sub>4</sub> と F#<sub>4</sub> による 1 ステップ/長 2 度のトリル音程になります。

オープンキー/無調の調号においては、Dorico Elements は初期設定では 1 ステップ/長 2 度のトリル音程を演奏します。

ポップオーバーで入力するときトリルの音程を指定できます。これは同じトリルに含まれる異なる符頭にも指定でき、音程は入力後にも変更できます。

### トリルと臨時記号

必要に応じて、Dorico Elements はトリルの音程を明確に示すために臨時記号を表示します。また Dorico Elements は、トリルと同じ小節にあるトリル以降の音符が、トリルの上の音符と音名が同じで臨時記号が異なる場合、自動的にその音符に臨時記号を表示します。

初期設定では、調号の変化記号により上の音符が影響されていない限りは、トリル記号そのものが音程を表わします。小節内で前出の臨時記号により上の音符が影響を受けている場合、トリルは常に音程を表示します。調号の変化記号により変化しているピッチをトリルが変更した場合、後続する同じ音程の音符には自動的に適切な臨時記号が付けられます。現在および次の小節で必要となる親切臨時記号も自動的に表示されます。



## 微分音トリルの音程

12-EDO 以外の調性システムを使用している場合、トリルの音程は全音階のステップ数と、記譜上の音符からの合計分割数に基づき指定できます。24-EDO では、トリルの音程はメジャーやマイナーなど性質に基づいても記述できます。調整システムで分割数の大きいものや各音階ステップ間の分割数が不均一なものでは、音程の性質のみによる指定では不十分なため、オクターブの分割数に基づきトリルの音程を指定する必要があります。

関連リンク

[トリルの音程の外観 \(667 ページ\)](#)

## トリルの音程の臨時記号の表示/非表示を切り替える

個々のトリルはトリルの音程の臨時記号の表示/非表示を切り替えられます。

### 補足

この手順で非表示になるのは、トリルの音程に表示される臨時記号のみで、補助音符やハリウッドスタイルのマークは非表示になりません。

---

### 手順

1. 臨時記号の表示/非表示を切り替えるトリルを選択します。
  2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「臨時記号 (Accidental)」をオンにします。
  3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 非表示 (Hide)
    - 表示 (Show)
- 

### 結果

「非表示 (Hide)」を選択すると、選択したトリルの音程の臨時記号が非表示になり、「表示 (Show)」を選択すると表示されます。

### 補足

トリルの臨時記号は、トリルが伸ばされた先でピッチが変わるごとに再表示されます。

---

関連リンク

[トリルの音程の外観を変更する \(667 ページ\)](#)

## 既存のトリルの音程を変更する

初期設定ではトリルの音程は2度で、状況に応じて長2度か短2度のいずれかになります。トリルの音程は、装飾音のポップオーバーによるトリル入力の際に指定する他に、トリルを入力した後にも個別に変更できます。

### 手順

1. 記譜モードで、音程を変更するトリルを選択します。
2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「音程 (Interval)」をオンにします。トリルの現在の音程が数字と性質によって表示されます。
3. 数値フィールドの数値を変更して、音程を変更します。
4. メニューから以下のいずれかの音程の性質を選択します。
  - 減 (Diminished)

- 短 (Minor)
- 長 (Major)
- 増 (Augmented)

#### 結果

選択したトリルの音程が変更されます。初期設定では、音程が2度のときはトリルの音程は臨時記号として表示され、音程がそれ以外のときは補助音符として表示されます。

#### 関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(256 ページ\)](#)

## トリルの途中でトリルの音程を変更する

トリルの音程はそのデュレーション中に複数回、音符を入力する前でも変更できます。これによりたとえば、ある小節で音程が短2度のトリルを開始して、隙間なく続けながら次の小節では長2度に変更することなどができます。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。
  - トリルの音程を変更する音符。
  - 譜表上の音符を入力してトリルの音程を指定する位置にあるアイテムまたは休符。
2. **[Shift]+[N]** 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。
7. 必要に応じて、トリルの他の符頭についても、手順3から6を繰り返してトリルの音程を変更します。
8. **[Esc]** または **[Return]** を押して音符の入力を無効にします。

#### 結果

該当する符頭の位置でトリルの音程が変更されます。初期設定では、音程がすべて2度である場合はトリル内のすべてのトリルの音程は臨時記号として表示され、異なるトリルの音程が1つ以上ある場合は補助音符として表示されます。

#### 例



臨時記号として表示された音程変更のあるトリル



補助音符として表示された音程変更のあるトリル

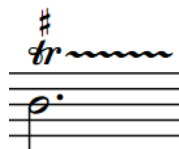
## トリルの音程の外観

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)

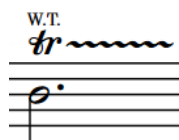
「tr」記号の上、下、または横に臨時記号を表示してトリルの音程を指示します。これは Dorico Elements における長 2 度または短 2 度のトリルの音程の外観の初期設定です。



### ハリウッドスタイル (Hollywood-style)

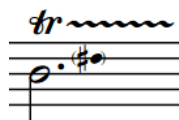
テキストを使用してトリルの音程を指示します。

- 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

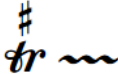
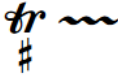
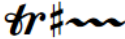
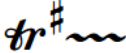
[個々の符頭のデザインの変更 \(641 ページ\)](#)

## トリルの音程の指示の位置を変更する

臨時記号や W.T. マークのようなトリルの音程の指示の、個々のトリルに対する位置を変更できます。

---

#### 手順

1. 音程の表示の位置を変更するトリルを選択します。
2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「**音程の位置 (Interval position)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **上 (Above)**  
A trill symbol (tr) with a sharp sign (#) positioned above it.
  - **下 (Below)**  
A trill symbol (tr) with a sharp sign (#) positioned below it.
  - **右側 (On the right)**  
A trill symbol (tr) with a sharp sign (#) positioned to the right of the symbol.
  - **上付き (Superscript)**  
A trill symbol (tr) with a sharp sign (#) positioned as a superscript above the first letter of the symbol.

#### 結果

選択したトリルに対する音程の指示の位置が変更されます。

## 再生時のトリル

Dorico Elements はトリルを再生する際、用意されている場合はサンプリングされたトリルと、複数の音符の発音とを組み合わせ使用します。

演奏技法が VST エクスプレッションマップに定義されている場合、Dorico Elements は自動的にサンプリングされた半ステップ (半音) および 1 ステップ (全音) のトリルを再生します。これは HALion Symphonic Orchestra のインストゥルメントの多数に該当します。サ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 \(662 ページ\)](#)

[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 \(662 ページ\)](#)

[トリルの開始音の変更 \(670 ページ\)](#)

## 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 \(662 ページ\)](#)

[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 \(662 ページ\)](#)

## 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、ギターバンド、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(256 ページ\)](#)

[ライン \(723 ページ\)](#)

## 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)



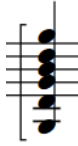
和音を最低音から上向きにアルペジオで演奏することを示す垂直の波線です。

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。

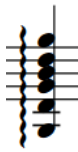
### 曲線のアルペジオ



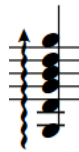
スラーに似た形状の垂直の曲線です。作曲者によっては、ゆるやかなアルペジオ奏法や部分的なアルペジオ奏法の指示に使うことがあります。

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。

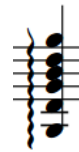
- なし
- 矢印
- 幅広



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 \(256 ページ\)](#)

[既存のアイテムの変更 \(313 ページ\)](#)

## 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

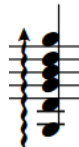
選択したアルペジオ記号の終端の外観が変更されます。

---

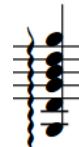
### 例



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なわれたときに、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、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 \(673 ページ\)](#)

## 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、ギターバンド、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(256 ページ\)](#)

## 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。初期設定では、アルペジオ記号はそれが適用される音符のすぐ左に配置され、装飾音符が付く場合は、装飾音符と標準の音符の間に配置されます。

### 手順

1. 装飾音符より前に表示させるアルペジオ記号を選択します。
2. プロパティパネルの「アルペジオ (Arpeggios)」グループで、「装飾音符前のアルペジオ (Arpeggio before grace notes)」をオンまたはオフにします。

### 結果

選択したアルペジオ記号が、プロパティをオンにしたときは装飾音符より前に、プロパティをオフにしたときは装飾音符より後に表示されます。

## 拍に対するアルペジオの再生位置を変更する

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。

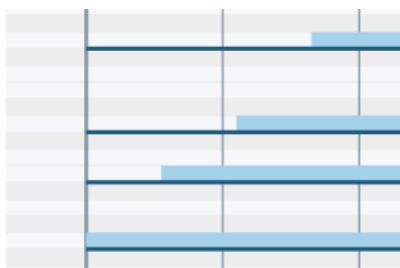
### 手順

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)

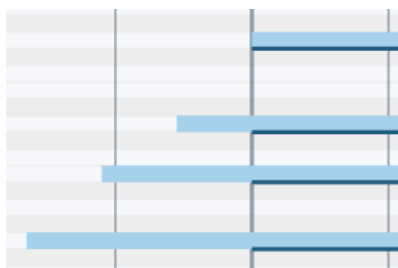
### 結果

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

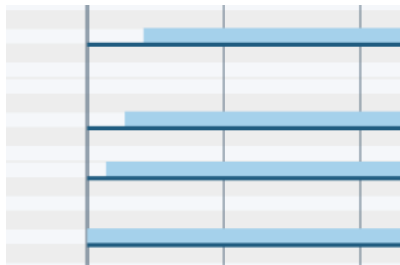
1. 再生時のデュレーションを変更するアルペジオ記号を選択します。
  2. プロパティパネルの「アルペジオ再生 (Arpeggios Playback)」グループで、「ノートのオフセット (Note offset)」をオンにします。
  3. 数値フィールドの数値を変更して、選択したアルペジオ記号の再生時のデュレーションを変更します。
  4. **[Return]** を押します。
- 

結果

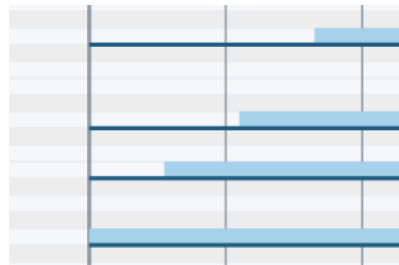
選択したアルペジオの再生時のデュレーションが変更されます。

---

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

---

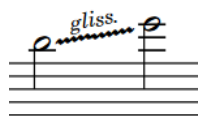
# グリッサンドライン

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。

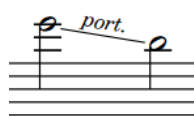
グリッサンドとポルタメントの演奏技法に関しては、さまざまな表記規則が存在します。グリッサンドは上昇下降いずれかに向かう半音の連続による2音間の半音階スケールを示し、ポルタメントは2音間でなめらかに途切れなく音程を滑らせることを示すと理解される場合もあります。ただし、グリッサンドとポルタメントという言葉は、状況が異なれば意味が入れ替わって使用される場合もあります。

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、ギターベンド、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(256 ページ\)](#)

[グリッサンドのスタイルの変更 \(678 ページ\)](#)  
[ライン \(723 ページ\)](#)

[演奏技法の延長線 \(717 ページ\)](#)

[個々の音符のピッチの変更 \(195 ページ\)](#)

## グリッサンドの一般的な配置規則

グリッサンドは符頭の上に配置され、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。

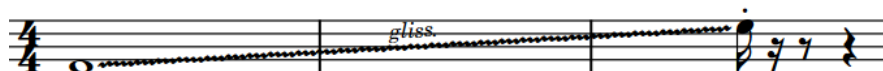
## 空白の小節をまたぐグリッサンド

Dorico Elements では、2つの音符の間にさえあれば、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 \(262 ページ\)](#)

[パネルを使ったグリッサンドラインの入力 \(263 ページ\)](#)

[空白の小節で小節休符を表示/非表示にする \(780 ページ\)](#)

[休符の削除 \(779 ページ\)](#)

[明示的な休符を暗黙の休符に変換する \(778 ページ\)](#)

## 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 \(256 ページ\)](#)

[既存のアイテムの変更](#) (313 ページ)

## グリッサンドのテキストを個別に変更する

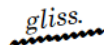
グリッサンドはテキスト付きまたはテキストなしのいずれかで表示できます。グリッサンドのテキストは個別に変更できます。

---

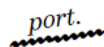
### 手順

1. テキストを変更するグリッサンドを選択します。
2. プロパティパネルの「**グリッサンド (Glissando Lines)**」グループで、「**グリッサンドテキスト (Glissando text)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。

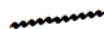
- **Gliss.**



- **Port.**



- **テキストなし (No text)**



---

### 結果

選択したグリッサンドのテキストが変更されます。

## グリッサンドラインのテキストの表示条件を変更する

初期設定では、グリッサンドがテキストを収めるには短すぎる場合、グリッサンドテキストは表示されません。個々のグリッサンドについてテキストを常に表示するか、十分なスペースがある場合のみ表示するかを選択できます。

---

### 手順

1. テキストが表示される状況の設定を変更するグリッサンドを選択します。
2. プロパティパネルの「**グリッサンド (Glissando Lines)**」グループで、「**表示中のグリッサンドテキスト (Glissando text shown)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **余白が十分な場合に表示 (Show if sufficient space)**
  - **常に表示 (Always show)**

---

### 結果

「**余白が十分な場合に表示 (Show if sufficient space)**」が選択されている場合、グリッサンドが短すぎる場合はグリッサンドテキストが表示されません。

「**常に表示 (Always show)**」が選択されている場合、グリッサンドが短い場合でもグリッサンドテキストが常に表示されます。ただしこれにより、グリッサンドテキストが符頭や符尾など他のアイテムに重なってしまう場合があります。

---

### ヒント

符頭間のデフォルトの間隔を広げるにはデフォルトの音符のスペーシングを変更します。

---

関連リンク

[音符のスペーシング \(366 ページ\)](#)

[デフォルトの音符のスペーシングを変更する \(366 ページ\)](#)

## 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 \(695 ページ\)](#)

## 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。

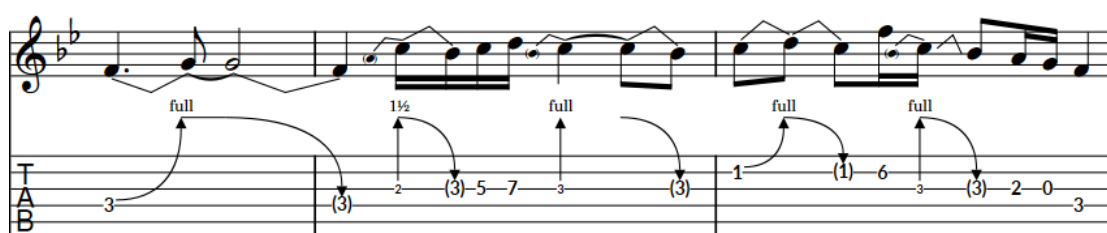


# ギターベンド

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。

音符を演奏したあとに弦をベンドするギターベンドに加え、Dorico Elements ではギタープリベンドもサポートされています。ギタープリベンドは音符を演奏する前に弦をベンドするため、音符の開始時点ではピッチは変化しません。

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。



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

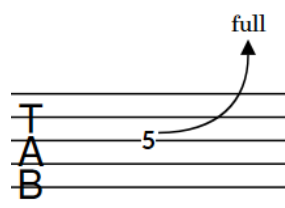
## ギターベンド

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するものです。Dorico Elements では、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つの音符を結合します。

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を表わすテキストまたは数字/分数が表示されます。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。

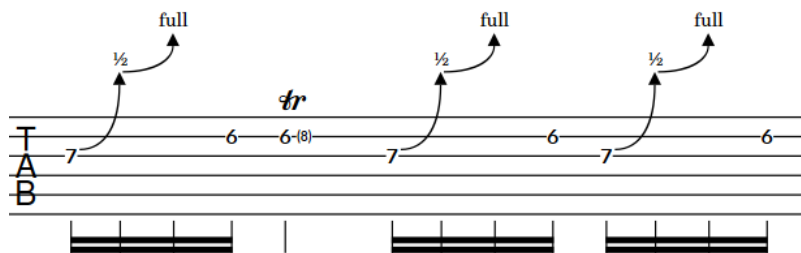


音符の譜表のギターベンド



タブ譜のギターベンド

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。

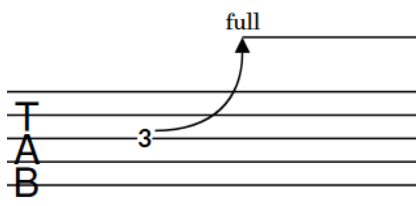


タブ譜のギターバンドラン

### ギターバンドホールド

ギターバンドホールドは、ギターバンドのピークのピッチを保持するよう演奏者に指示するものです。通常はタイでつながれた音符に表示されます。

タブ譜では、横線を使って記譜されます。ギターバンドホールドは音符の譜表には記譜されません。



タブ譜のギターバンドホールド

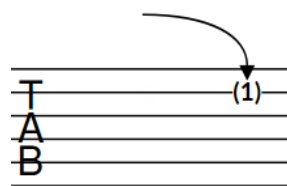
### リリース

リリースは、バ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するものです。Dorico Elements では、リリースはバ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、先端が矢印になった下向きの曲線を使って記譜され、矢印の下に終了ピッチを表わすフレット番号が括弧付きで表示されます。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

### 補足

リリースとギターバ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バンドアイテムとリリースアイテムの両方をギターバンドと表わします。

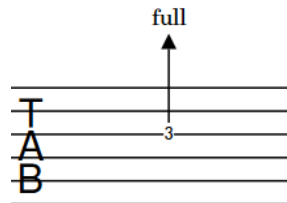
### ギタープリバンド

ギタープリバンドは、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、最初から高いピッチで音が鳴るように、音符を演奏する前に弦をバンドするよう演奏者に指示するものです。Dorico Elements では、ギタープリバンドは単音に適用されます。

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、ギターベンドとは異なり、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、先端が矢印になった縦線を使って記譜され、矢印の上にプリベンドの音程を表わすテキストまたは数字/分数、縦線の下に開始ピッチを表わす小さなフレット番号が表示されます。



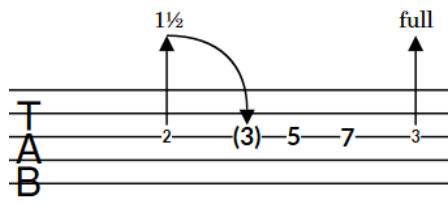
音符の譜表のギタープリベンド



タブ譜のギタープリベンド

### ベンドの音程

ベンドの音程は、ピッチの変化を1ステップに対して相対的に表わしたものです。たとえば、「full」は1ステップ、「1/2」は半ステップ、「1 1/2」はマイナー3度のギターベンド/プリベンドをそれぞれ表わします。



2種類の音程（「1 1/2」と「full」）のプリベンドを表わしたフレーズ

#### 補足

- ギターベンド、リリース、プリベ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。
- 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

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ギターベンド、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(256 ページ\)](#)

[ベンディングの入力 \(267 ページ\)](#)

[タブ譜 \(812 ページ\)](#)

[音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする \(813 ページ\)](#)

[弦の指示記号 \(596 ページ\)](#)

[ライン \(723 ページ\)](#)

## ギターベンドホールドの線を表示/非表示にする

ギターベ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、ベンドを保持するよう指示するものです。タブ譜のギターベ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、ギターベンドにのみ適用されます。プリベンド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

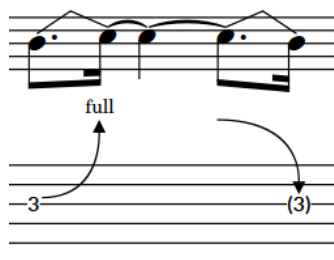
1. ホールドの線を表示/非表示にするギターバンドを選択します。この操作は、音符の譜表とタブ譜で行なえます。
  2. プロパティパネルの「ギターバンド (Guitar Bends)」グループで、「ホールドを表示 (Show hold)」をオン/オフにします。
- 

#### 結果

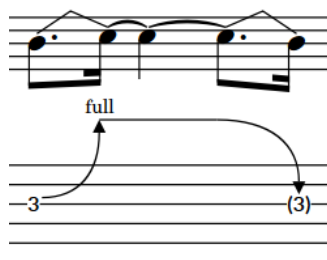
「ホールドを表示 (Show hold)」をオンにすると、タブ譜の選択したバンドにホールドの線が表示され、オフにすると非表示になります。

---

#### 例



ホールドの線を非表示にした状態



ホールドの線を表示した状態

---

## ギタープリベンドの方向を変更する

ギタープリベンドの方向を個別に変更できます。初期設定では、単声部の場合、音符の符頭側にギタープリベンドが表示され、複声部の場合は音符の符尾側に表示されます。

---

#### 手順

1. 向きを変更するギタープリベンドを選択します。
  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、「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

選択したギタープリベンドの方向が変更されます。

#### ヒント

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ギタープリベンド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 \(314 ページ\)](#)

## ギターベンドをダイブとリターンとして表示する

既存のギターベンドをダイブとリターンとして表示できます。ダイブとリターンはビブラートバーを使用するギターの演奏技法です。ダイブとリターンは、タブ譜にギターベンドとは異なる形で表示されます。

### 前提条件

ダイブとリターンのそれぞれの音符の間にギターベンドを入力しておきます。

### 手順

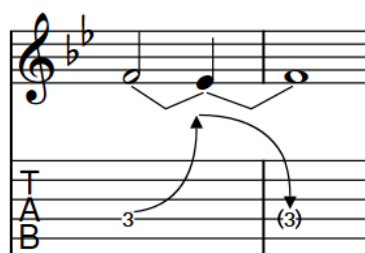
1. ダイブとリターンとして表示するギターベンドを選択します。  
たとえば、F-E-Fの音符をダイブとリターンとして表示するには、F-EとE-Fの間のギターベンドを両方選択します。
2. プロパティパネルの「ギターベンド (Guitar Bends)」グループで「ビブラートバーを使用 (Use vibrato bar)」をオンにします。

### 結果

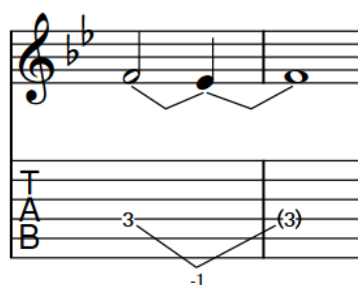
選択したギターベンドがタブ譜にV字形のダイブとリターンとして表示されます。譜表の外側のVの部分に音程を表わす数字/分数が表示されます。

中間のピッチが外側のピッチよりも低い場合、Vが下向きになります。中間のピッチが外側のピッチよりも高い場合、Vが上向きになります。

### 例



デフォルトで表示されるギターベンドのペア



ダイブとリターンとして表示されたギターベンドのペア

### 関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ギターベンド、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(256 ページ\)](#)

[タブ譜 \(812 ページ\)](#)

## ギタープリベンドの臨時記号を表示/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、ギタープリベンドの臨時記号を個別に表示/非表示にできます。

### 手順

1. 臨時記号の表示/非表示を切り替えるギタープリベンドを選択します。
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、「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、選択したギタープリベンド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、選択したタブ譜のギタープリベンドに表示される音程には影響しません。

# ジャズアーティキュレーション

Dorico Elements におけるジャズアーティキュレーションは、ジャズ特有の装飾音を、特に金管楽器に関して幅広くカバーしています。

これらはジャズアーティキュレーションと呼ばれてはいますが、アーティキュレーションというよりもむしろ装飾音として機能します。これらの演奏技法は音符のデュレーションやアタックではなくピッチに変化を与えるためです。このため、これらは Dorico Elements においては装飾音と見なされます。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。

#### 補足

ジャズアーティキュレーションは現在のところ再生には反映されません。

#### 関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(256 ページ\)](#)

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ギターバンド、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(256 ページ\)](#)

## ジャズの装飾音

ジャズの装飾音は、通常はジャズ音楽で金管楽器によって使用される記譜記号で、反転やスミアなどがあります。ジャズアーティキュレーションが符頭の横に配置されるのとは異なり、これは譜表の外側に配置されます。

ジャズの装飾音は、ジャズアーティキュレーションより他の装飾音に近い振る舞いをします。装飾音は音符とは個別のアイテムであるため、記譜モードでも音符とは個別に選択でき、ジャズアーティキュレーションが付いている音符にも追加できます。これらはジャズアーティキュレーションと一緒に使用されることがほとんどであるため、Dorico Elements においては装飾音パネルの「**ジャズ (Jazz)**」セクションと一緒に収められています。

ジャズの装飾音の入力方法は、ジャズアーティキュレーションよりも、その他の装飾音と共通します。

Dorico Elements では、以下の装飾音がジャズの装飾音と見なされます。

- フリップ (Flip)
- スミア (Smear)
- ジャズターン (Jazz turn)/シェイク (Shake)
- ベンド (Bend)

#### 補足

ジャズアーティキュレーションは現在のところ再生には反映されません。

#### 関連リンク

[装飾音 \(658 ページ\)](#)

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ギターバンド、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(256 ページ\)](#)

[装飾音のポップオーバー \(256 ページ\)](#)



## 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、ギターバンド、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(256 ページ\)](#)

## 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 \(689 ページ\)](#)

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ギターバンド、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(256 ページ\)](#)

## ジャズアーティキュレーションの削除

ジャズアーティキュレーションは入力後に音符から削除できます。ただし、ジャズアーティキュレーションは単独のアイテムではなく音符の一部と見なされるため、選択して削除する手順は他のアイテムとは異なります。

#### 手順

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、ギターバンド、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(256 ページ\)](#)

# 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](#) (360 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. ページリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。

4. 「ページ番号 (Page Number)」セクションで、「使用 (Use)」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 数字 (Number)
  - ローマ数字 (Roman numeral)
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

---

#### 結果

選択したレイアウトで、ページ番号の数字スタイルが変更されます。

## 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. ページリストの「ページ設定 (Page Setup)」をクリックします。
4. 「ページ番号 (Page Number)」セクションで、「表示タイプ (Visibility)」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 常に表示 (Always shown)
  - 常に非表示 (Always hidden)
  - 最初のページ以外 (Not on first page)
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

---

#### 結果

- 「常に表示 (Always shown)」を選択した場合、選択したレイアウトにおいて、ページ番号トークンが含まれるテキストフレームがあるすべてのページに、ページ番号が表示されます。
- 「常に非表示 (Always hidden)」を選択した場合、ページ番号トークンが含まれるテキストフレームがあるページを含めて、選択したレイアウトのすべてのページでページ番号が非表示になります。
- 「最初のページ以外 (Not on first page)」を選択した場合、選択したレイアウトの最初のページではページ番号が非表示になりますが、それ以外すべての、ページ番号トークンが含まれるテキストフレームがあるページには表示されます。

#### 補足

フロー見出しの上にページ番号を表示するかどうかのレイアウトごとの設定は、ページ番号がページ上でフロー見出しより高い位置にあるページにページ番号を表示するかどうかに影響します。

---

#### 関連リンク

[フロー見出し \(333 ページ\)](#)

[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 \(344 ページ\)](#)

# ハープのペダリング

ハープのペダリングとは、ハープ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プ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プ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プ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、ハープ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、ハープ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。

各ハープペダルには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音下げる
- 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音上げる

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、ハープのペダリングを以下の方法で表示できます。

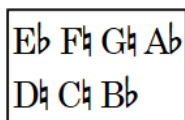
## ダイアグラム



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 \(700 ページ\)](#)
- [ハーブペダルダイアグラムの入力 \(277 ページ\)](#)
- [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 \(697 ページ\)](#)
- [ハーブペダルダイアグラムを個別に非表示にする \(698 ページ\)](#)
- [既存の楽譜に基づくハーブペダルダイアグラムの計算 \(277 ページ\)](#)
- [音域外の音符のカラーを表示/非表示にする \(644 ページ\)](#)
- [再生時のグリッサンドライン \(680 ページ\)](#)

## 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。

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. 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。
2. 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。
3. 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。

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。

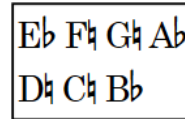
---



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 \(700 ページ\)](#)

[ハーブペダルダイアグラムの入力 \(277 ページ\)](#)

[既存の楽譜に基づくハーブペダルダイアグラムの計算 \(277 ページ\)](#)

## 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の表示と非表示は、プロジェクトの各レイアウトごとに個別に切り替えることができます。

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. ページリストの「**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非表示にできません。

### 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. 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。

「非表示 (Hide)」をオフにすると、選択したハーブペダルダイアグラムが再度表示されます。

## 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

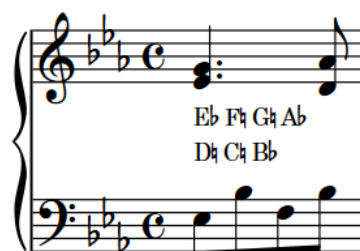
1. 枠線を表示/非表示にする音名ハーブペダルダイアグラムを選択します。
2. プロパティパネルの「ハーブペダル (Harp Pedals)」グループで、「枠線 (Border)」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

---

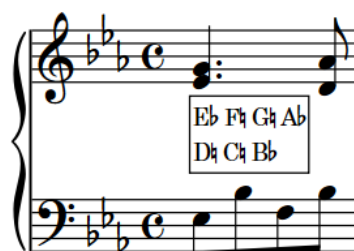
### 結果

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

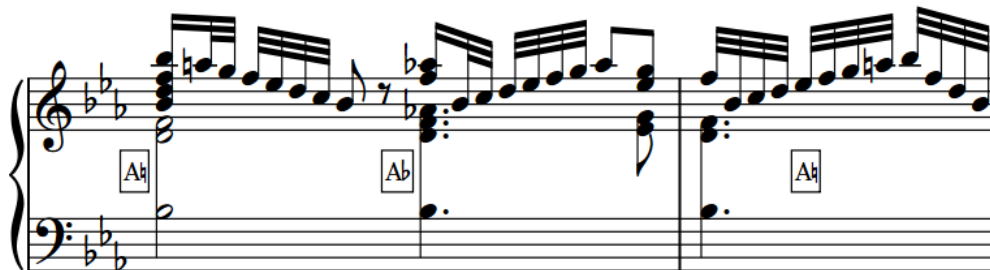
ハーブペダルダイアグラムを移動したことで一部の音符が現在のハーブペダルダイアグラムに一致しなくなった場合、音域外の音符に色を表示すると、その音符は赤で表示されます。

関連リンク

[音域外の音符のカラーを表示/非表示にする \(644 ページ\)](#)

## 部分的なハープのペダリング

部分的なハープ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

個々のハープペダルダイアグラムについて部分的なハープ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、すべてのハープ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プペダルダイアグラムの音名のパターンに慣れており、部分的なハープ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、完全なハープ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、部分的なハープ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

部分的なハープ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プペダルダイアグラムのみです。

### 関連リンク

[ハープペダルダイアグラムの入力 \(277 ページ\)](#)

## 部分的なハープのペダリングの有効化/無効化

個々の音名ハープペダルダイアグラムの部分的なハープ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プのペダリングが表示されます。

### 補足

- これらの手順は、音名を使用したハープ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プペダルダイアグラムは、完全なハープ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プのペダリングを表示しておきます。

### 手順

1. 部分的なハープのペダリングを有効/無効にする音名ハープ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「ハープペダル (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。

---

例

The image displays two musical examples side-by-side. Each example consists of a grand staff with a treble clef and a bass clef. The right hand plays a sequence of notes: Eb, F#, G#, A#, followed by a sixteenth-note triplet of G#, A#, B#. The left hand plays a sustained chord consisting of Eb and C# in the bass clef. In the first example, a box contains the notes Eb, F#, G#, A#, D#, C#, B#. In the second example, a box contains the notes 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 \(697 ページ\)](#)

# 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 \(268 ページ\)](#)

[再生時のペダル線 \(712 ページ\)](#)

[ペダル線の開始記号、フック、および延長線 \(708 ページ\)](#)

[テキストによるペダル線の記号 \(710 ページ\)](#)

[ライン](#) (723 ページ)  
[演奏技法の延長線](#) (717 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

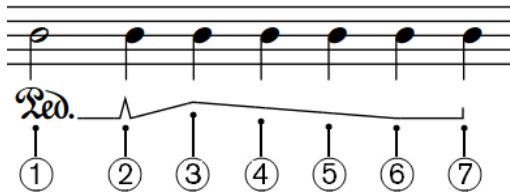
ペダルのリテイクは、プレーヤーがサスティンペダルを上げることによってピアノの弦にダンパーをかけて余韻を消し、そのあと再度ペダルを踏みこむことを示します。ペダルの強さの変更指示は、ペダルを踏みこむ深さの変更を示します。

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](#) (703 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](#) (268 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。

2. 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 \(268 ページ\)](#)

## 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。

1. サスティンペダル: 譜表に一番近い位置
2. ソステヌートペダル: サスティンペダル線の下
3. 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 \(710 ページ\)](#)

[ペダル線の開始記号、フック、および延長線 \(708 ページ\)](#)

[ペダル線の長さの変更 \(706 ページ\)](#)

[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 \(268 ページ\)](#)



## 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本のペダル線と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本のペダル線と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に従う移動だけが行なえます。

---

- ペダル線をクリックして、任意の水平位置にドラッグします。
- 

### 結果

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 \(706 ページ\)](#)

[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 \(268 ページ\)](#)

## 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に従う長さの変更だけが行なえます。
  - キーボードを使用しているときは、ペダル線の終端しか動かせません。ペダル線の始端は、ペダル線全体を移動させるか、開始位置のハンドルをクリックしてドラッグすることで移動できます。
- 開始位置または終了位置の丸いハンドルをクリックして、任意の位置にドラッグします。

#### 結果

1本のペダル線の長さが、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 \(704 ページ\)](#)

[ペダル線の位置の移動 \(705 ページ\)](#)

## 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 \(705 ページ\)](#)

[ペダル線の開始記号、フック、および延長線 \(708 ページ\)](#)

[テキストによるペダル線の記号 \(710 ページ\)](#)

## 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 \(268 ページ\)](#)

## 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 \(710 ページ\)](#)

## 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。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。

---

#### 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。

## 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](#) (708 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 \(708 ページ\)](#)

## 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。

- サステインペダル線は MIDI コントローラー 64 (サステイン) を送信します。
- ソステヌートペダル線は MIDI コントローラー 66 (ソステヌート) を送信します。
- ウナコルダペダル線は MIDI コントローラー 67 (ソフトペダル) を送信します。

Pianoteq や Garritan CFX Concert Grand など一部のピアノ VST インストゥルメントは、サステインペダルの部分的な踏み込みをサポートします。詳細はメーカー説明書を参照してください。

## MusicXML ファイルから読み込まれたペダル線

MusicXML ファイルからは、サステインペダル線を読み込めます。MusicXML が表現できるのはサステインペダルのみで、ペダルの踏み込みの強さは表現できません。



# 演奏技法

演奏技法という言葉は、演奏者が演奏する音符のサウンドに修飾を加えることを伝えるためのさまざまな指示を意味します。演奏技法の例としては、アンブシュアの変更や弓の位置の変更、または楽器にミュートを付けたりペダルを踏み込んだりすることなどがあります。

Dorico Elements では、演奏技法は記号またはテキストの形で表現されます。利用できる演奏技法はすべて記譜モードの演奏技法パネルに、インストゥルメントのファミリーごとにまとめられています。たとえば、ペダル線は演奏技法パネルの「**キーボード (Keyboard)**」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。

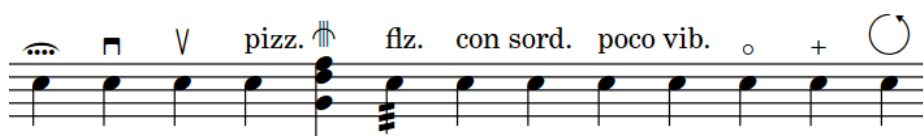
演奏技法を追加すると、インストゥルメントの再生のされ方が変化します。たとえば、バイオリンの譜表にピチカートを加えると、VST インストゥルメントが鳴らすサウンドを変化させるキースイッチがオンになります。

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プレー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

これはペダル線には当てはまりません。ペダル線は他の演奏技法とはフォントスタイルが分けられているためです。



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、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(268 ページ\)](#)

[演奏技法の再生効果 \(721 ページ\)](#)

[ペダル線 \(702 ページ\)](#)

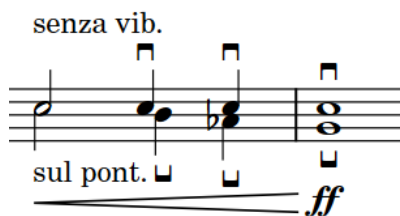
[弦の指示記号 \(596 ページ\)](#)

[演奏技法の延長線 \(717 ページ\)](#)

[演奏技法のグループ \(720 ページ\)](#)

## 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 \(710 ページ\)](#)

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(314 ページ\)](#)

## 演奏技法の位置の移動

演奏技法の位置は、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、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 \(705 ページ\)](#)

[演奏技法のグループ \(720 ページ\)](#)

## 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、その上またはその横にテキストを追加できます。

#### 補足

この手順はペダル線には適用されません。

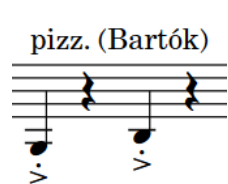
#### 手順

1. テキストを追加する演奏技法を選択します。
2. プロパティパネルの「**演奏技法 (Playing Techniques)**」グループで、「**代替テキスト (Alternative text)**」をオンにします。
3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
4. **[Return]** を押します。

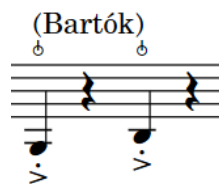
#### 結果

入力フィールドに入力したテキストは、テキストによる演奏技法のすぐあと、そして記号による演奏技法のすぐ上に表示されます。

#### 例



テキストによる演奏技法に追加された代替テキスト



記号による演奏技法に追加された代替テキスト

#### 関連リンク

[テキストによるペダル線の記号 \(710 ページ\)](#)

## 演奏技法の表示/非表示

演奏技法は個別に表示/非表示にできます。たとえば、エクスプレッションマップが正しい再生をトリガーするために演奏技法の入力が必要だが、演奏技法を楽譜に表示させたくない場合などに、この機能を使用します。

### 手順

1. 非表示にする演奏技法、または表示させる演奏技法のガイドを選択します。
2. プロパティパネルの「演奏技法 (Playing Techniques)」グループで「非表示 (Hidden)」をオン/オフにします。

### 結果

「非表示 (Hidden)」をオンにすると、選択した演奏技法が非表示になり、オフにすると表示されます。非表示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、および拍子記号に適用される、「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページにある「アイテムを表示/非表示 (Hide/Show Item)」にキーボードショートカットを設定できます。

### 関連リンク

[エクスプレッションマップ \(445 ページ\)](#)  
[ガイド \(319 ページ\)](#)

## 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。これには、譜表の外側の弦の指示記号も含まれます。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せん。

### 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演奏技法の再生効果、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、一度に長さを変更できる演奏技法は1つだけです。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いるときは、デュレーションを持つ演奏技法の終端しか動かさせません。デュレーションを持つ演奏技法の始端は、演奏技法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。

#### 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](#) (718 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演奏技法の再生効果、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

[演奏技法のグループ](#) (720 ページ)

[ライン](#) (723 ページ)

[ラインの構成要素](#) (725 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演奏技法の再生効果、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

[演奏技法をグループ化する](#) (720 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](#) (268 ページ)

[弦の指示記号の長さを変更する](#) (597 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。

### 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。

### 手順

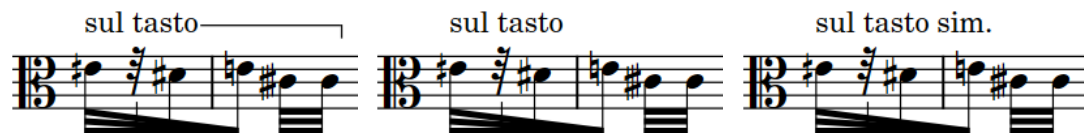
1. 記譜モードで、デュレーション線を表示/非表示にする演奏技法を選択します。
2. プロパティパネルの「演奏技法 (Playing Techniques)」グループで、「延長タイプ (Continuation type)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - なし (None)
  - *sim.*
  - ライン (Line)

### 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。

### 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

## 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 \(717 ページ\)](#)

[演奏技法の位置の移動 \(714 ページ\)](#)

[演奏技法のデュレーション \(718 ページ\)](#)

## 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 \(717 ページ\)](#)

## 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。

## 演奏技法の再生効果

演奏技法の再生効果は、楽譜に入力した演奏技法のアイテム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。

記譜モードで演奏技法やアーティキュレーションを入力すると、対応するエクスペッションマップにより適切な演奏技法の再生効果が参照されます。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演奏技法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。エクスペッションマップがサウンドを見つけられない場合、適用される演奏技法の再生効果は先に使用したものと同一になるか、ナチュラルな演奏技法の再生効果に復帰します。

エクスペッションマップに既存ではない演奏技法の再生効果を使用する場合、カスタムの演奏技法は自動的に再生に反映されません。適切な再生を行なうためには、それを使用するインストゥルメントごとに、エクスペッションマップに演奏技法を追加する必要があります。また、カスタムの演奏技法ごとに動作内容を割り当てる必要があります。これは演奏技法を実行するために必要なスイッチの制御方法を定義するものです。

必要に応じて、演奏技法の再生効果は「**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演奏技法の再生効果による新しい組み合わせを作成できます。

再生モードで個別のインストゥルメントを展開すると表示できる「**演奏技法 (Playing Techniques)**」のレーンでは、特定の位置でどの演奏技法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演奏技法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 つの演奏技法を同時に処理できません。

演奏技法の衝突を回避するためには、ソフトウェアインストゥルメントを基本状態に戻す演奏技法 *naturale* または *nat.* を入力します。これにより、衝突することなく新規の演奏技法を入力できます。または、これらを同時に使用するために、演奏技法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

[エクスプレッションマップ \(445 ページ\)](#)

[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(446 ページ\)](#)

[「演奏技法の組み合わせ \(Playing Technique Combinations\)」ダイアログ \(452 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(418 ページ\)](#)

[新しいエクスプレッションマップの作成 \(453 ページ\)](#)

# 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、または斜めの線をつなぎ、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。

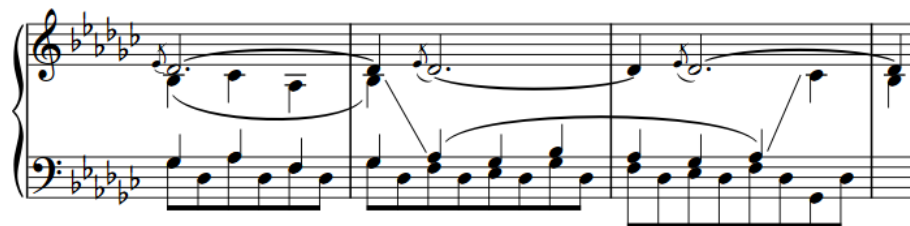
## 補足

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

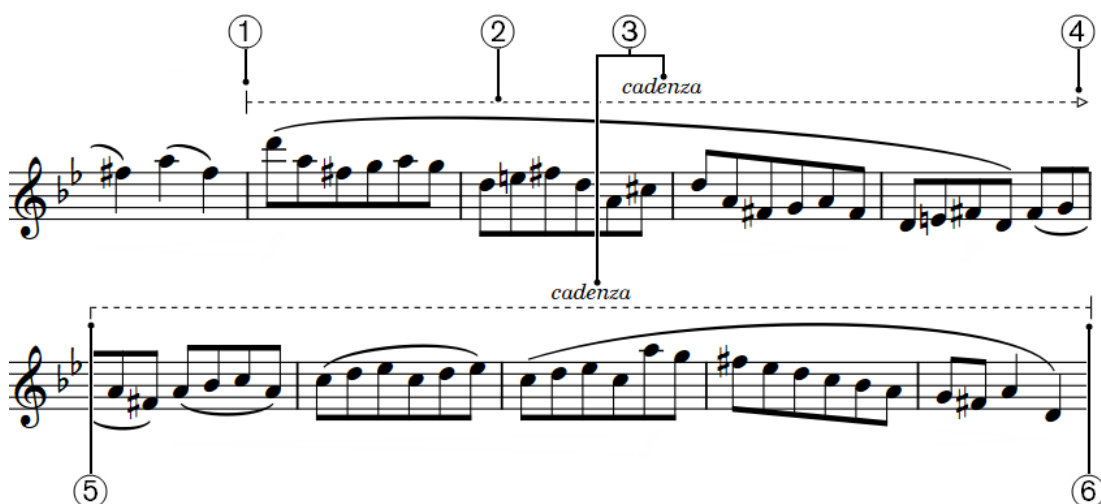
関連リンク

- [ラインの入力方法 \(280 ページ\)](#)
- [ラインパネル \(281 ページ\)](#)
- [ラインへのテキストの追加 \(734 ページ\)](#)

[横棒線の配置の変更](#) (728 ページ)  
[アルペジオ記号](#) (671 ページ)  
[グリッサンドライン](#) (677 ページ)  
[オクターブ線](#) (559 ページ)  
[トリル](#) (661 ページ)  
[演奏技法の延長線](#) (717 ページ)  
[ペダル線](#) (702 ページ)  
[リピート括弧](#) (751 ページ)  
[ギターバンド](#) (681 ページ)  
[連符の角括弧](#) (866 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。

### 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、パターン、またはくさびで、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

ライン/ラインのセグメントの途中に表示されるテキスト。初期設定では中央揃えになります。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。

### 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。

### 6 終端のキャップ

ラインの終了位置に表示される記号。

### 関連リンク

[ラインのボディスタイルの変更](#) (732 ページ)  
[ラインのキャップの変更](#) (733 ページ)  
[ラインへのテキストの追加](#) (734 ページ)  
[横棒線に対するテキストの位置の変更](#) (735 ページ)  
[垂直線に対するテキストの位置の変更](#) (736 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 \(727 ページ\)](#)

[垂直線を装飾音符の前に表示する \(727 ページ\)](#)

[横棒線の配置の変更 \(728 ページ\)](#)

## 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配置を変更できます。
- 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](#) (314 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せんが、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、ラインは複数が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延ばしたい場合などに行いません。

## 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いるときは、ラインの終端しか動かせません。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](#) (281 ページ)

[横棒線の位置の移動](#) (729 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延ばしたり縮めたりできます。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。

#### 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。

#### 関連リンク

[垂直線の入力](#) (283 ページ)

## 横棒線の終了位置の変更

初期設定では、位置に連結された横棒線は、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、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. 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、「水平終了位置 (Horizontal end 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。
  - 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)

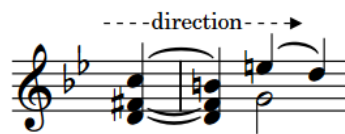
### 結果

選択した位置に連結された横棒線の終了位置が変更されます。

### 例



最後の音符のあとで終了する横棒線



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 \(725 ページ\)](#)

[ラインパネル \(281 ページ\)](#)

## 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。
    - それ以降の組段で、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。

---

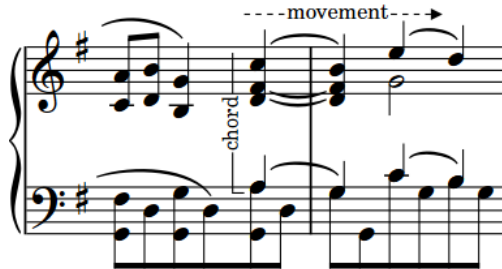
2. プロパティパネルの「**横棒線 (Horizontal Lines)**」または「**垂直線 (Vertical Lines)**」のグループで、「**反転 (Reverse)**」をオンにします。
-

結果

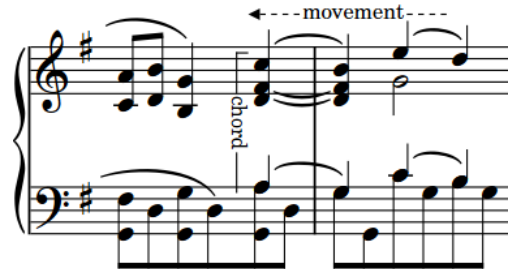
選択したラインの方向が変更されます。垂直線のテキストは上から下に読む形になります。  
「**反転 (Reverse)**」をオフにすると、選択したラインがデフォルトの方向に戻ります。

---

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。

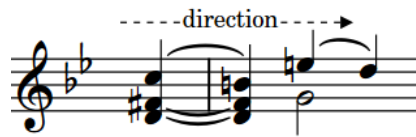
---

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。
- 

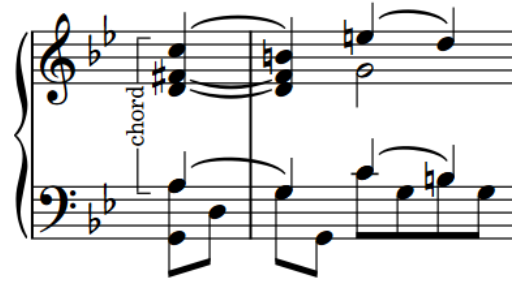
結果

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](#) (725 ページ)

[ラインの入力方法](#) (280 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。

### 補足

ラインのテキストは常にラインの途中に表示されます。

---

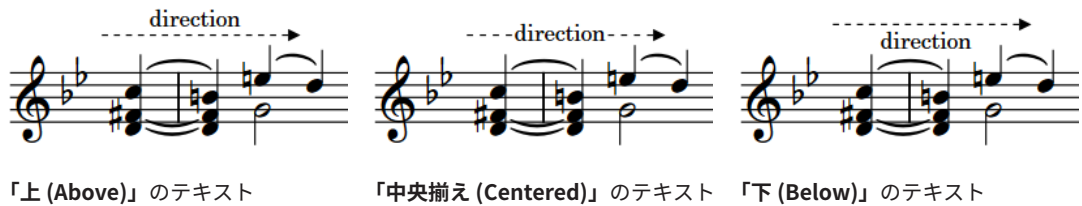
手順

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)
- 

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。

例



## 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。

### 補足

ラインのテキストは常にラインの途中に表示されます。

### 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





# 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。

リハーサルマークはパートレイアウトとフルスコアレイアウトを作成する際にも役立ちます。リハーサルマークと小節番号を使用すると、パートレイアウトとフルスコアレイアウトを素早く比較して正しいかどうかをチェックできます。Dorico Elements では、リハーサルマークは自動的に順序付けされ、リハーサルマークの重複がないようにします。

Dorico Elements では、リハーサルマークは組段オブジェクトとして分類されます。そのため、リハーサルマークはレイアウトごとの組段オブジェクトの表示設定および位置設定に従い、これは「**設定 (Setup)**」 > 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」ページで変更できます。

関連リンク

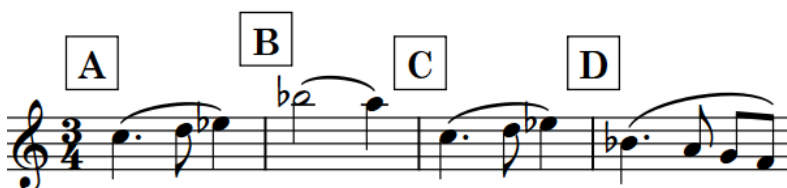
[リハーサルマークの入力 \(286 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(808 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(808 ページ\)](#)

## リハーサルマークの一般的な配置規則

リハーサルマークは見つけやすいように、スコア上の目立つ位置に配置する必要があります。リハーサルマークは大きい太字の立体フォントであるとともに、組段の上かつ楽譜の外側に配置される必要があります。



リハーサルマークは小節線より上になければならず、組段の下になってはいけません。Dorico Elements では、リハーサルマークは小節の途中の位置でも入力できますが、これは一般的ではありません。楽譜のスタイルと状況に応じて、リハーサルマークの下に複縦線を入れるのが有効な場合があります。

目につきやすいように、またリハーサルマークに数字を使用している場合は小節番号と間違えられないように、リハーサルマークは囲み線に入って表示される必要があります。Dorico Elements では、リハーサルマークの囲み線の形状とサイズを変更できます。

リハーサルマークは楽譜の任意の位置に配置できますが、テンポの変更やテクスチャーの変更など、音楽的な変化のある位置に合わせると、最もプレーヤーの助けになります。また、重要なソロの導入部や難易度の高いパッセージの始まりなど、特定部分のリハーサルのためにプレーヤーが演奏を開始するポイントとなるであろう位置にリハーサルマークを配置するのも有効です。

一般的に、リハーサルマークは重要な位置に配置するほか、一定間隔で配置するとよいとされています。プレイヤーがリハーサルマーク前後の小節を数える手間を減らすために、5～20小節ごとにリハーサルマークを入れることがよく推奨されます。

リハーサルマークがテンポの変更と同じ位置にある場合、テンポのテキストはリハーサルマークの右側に配置します。ただし、スペースが狭い場合、テキストはリハーサルマークの上または下に配置できます。リハーサルマークの位置は常に空けておくようにします。リハーサルマークが属する小節線から離れた位置に追いやられると、誤った位置に解釈されてしまう場合があります。Dorico Elementsは、リハーサルマークが正しく配置されるように、譜表のスペーシングを自動的に調整します。



リハーサルマークおよびテンポマークが配置されるように、上の2つの譜表の垂直のスペーシングが広がっている

関連リンク

[リハーサルマークの入力 \(286 ページ\)](#)

[小節と小節線の入力方法 \(227 ページ\)](#)

## リハーサルマークの位置

リハーサルマークは譜表の上の、他の組段オブジェクトと同じ位置に配置されます。

リハーサルマークのリズム上の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

Dorico Elements では、リハーサルマークは組段オブジェクトに分類され、選択したインストゥルメント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、フルスコアのみ各組段の上に複数のリハーサルマークを表示させることなどができます。

関連リンク

[組段オブジェクトの位置の変更 \(808 ページ\)](#)

## リハーサルマークの位置の移動

リハーサルマークの位置は入力後に移動できます。

手順

1. 記譜モードで、位置を移動するリハーサルマークを選択します。

補足

マウスを使用すると、一度に移動できるリハーサルマークは1つだけで、既存の小節線の位置にしかな移動できません。

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すが、移動中に削除されたリハーサルマークについては、移動にキーボードを使用した場合しか復元されません。

---

## リハーサルマークの削除

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順序の変更

初期設定では、リハーサルマークのシーケンスは各フローの開始位置でリセットされます。たとえば、同じプロジェクト内で同じ文字のリハーサルマークが複数存在しないようにするために、フローをまたいでリハーサルマークのシーケンスを継続させる場合、リハーサルマークのインデックス位置を変更できます。

インデックス位置を変更すると、表示される数字または文字が変更されます。たとえば、インデックス位置 1 はリハーサルマーク A または 1 として表示され、インデックス位置 2 は B または 2 として表示される、という具合です。

またリハーサルマークのインデックス位置の変更は、I や O など他の文字や数字と間違いやすい文字の表示を回避するためにも使用できます。

---

#### 手順

1. インデックス位置を変更するリハーサルマークを選択します。
  2. プロパティパネルの「リハーサルマーク (Rehearsal Marks)」グループで、「インデックス (Index)」をオンにします。
  3. 数値フィールドの値を変更します。
-

#### 結果

選択したリハーサルマークが、「**インデックス (Index)**」の値とシーケンスタイプに従い変化します。同じシーケンスのそれ以降のリハーサルマークは、更新されたインデックスに自動的に従います。たとえば、あるリハーサルマークを A から P に変更した場合、次のリハーサルマークは B から Q に変更されます。

#### 補足

また、リハーサルマークのシーケンスタイプも変更でき、たとえばリハーサルマーク C を 3 と表示できます。

---

## リハーサルマークのシーケンスタイプの変更

リハーサルマークは、文字、数字、または小節番号で表示できます。個々のリハーサルマークのシーケンスタイプを変更すると、リハーサルマークの補助的なシーケンスを作成できます。

Dorico Elements では、用意された 3 つのリハーサルマークのシーケンスすべてを同時に使用できません。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

[小節番号の変更の追加 \(514 ページ\)](#)

## リハーサルマークに先頭および末尾テキストを追加する

リハーサルマークには先頭テキストおよび末尾テキストの両方を個別に追加できます。

---

#### 手順

1. 先頭テキストまたは末尾テキストを追加するリハーサルマークを選択します。

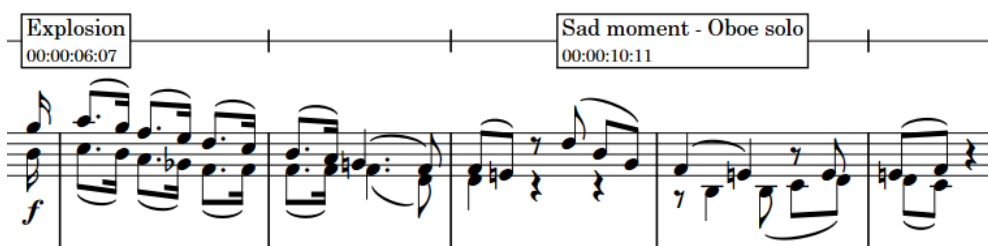
2. プロパティパネルの「リハーサルマーク (Rehearsal Marks)」グループで、以下のいずれかのプロパティをオンにします。
    - 先頭テキスト (Prefix)
    - 末尾テキスト (Suffix)
  3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
  4. **[Return]** を押します。
- 

結果

フィールドに入力したテキストが、先頭テキストまたは末尾テキストとして、選択したリハーサルマークに追加されます。

# マーカー

マーカーは時間上の特定の位置に紐づけられたラベルで、ほとんどの場合ビデオに関連して使用されます。これは通常、音楽的な盛り上がりが必要とされる重要な瞬間を示し、多くの場合は作曲者がこれに合わせて楽曲の形を整えるプロセスに使用されます。



タイムコードの譜表上でカスタムのテキストとタイムコードを表示するマーカー

初期設定では、Dorico Elements のマーカーにはデフォルトのテキストマーカーと、マーカーが紐づけられた時間上の位置のタイムコードが表示されます。

Dorico Elements では、どのプロジェクトでもマーカーが使用できます。ほとんどの場合ビデオと一緒に使用されるため、マーカーは記譜モードのビデオパネルに収められています。再生モードには「マーカー (Markers)」トラックもあり、マーカーの表示と新規マーカーの入力が行なえます。

マーカーはプロジェクトに最適なテンポの検出に使用できます。Dorico Elements は、複数の重要なマーカーがそれぞれ拍子の強拍に合うようにできるテンポを算出できます。

入力したマーカーはすべて MIDI の書き出し時に自動的にデータに含まれます。

関連リンク

[マーカー/タイムコードの入力 \(287 ページ\)](#)

[マーカーのテキストを編集する \(744 ページ\)](#)

[ビデオパネルの「マーカー \(Markers\)」セクション \(288 ページ\)](#)

[マーカートラック \(412 ページ\)](#)

[「テンポを検出 \(Find Tempo\)」ダイアログ \(289 ページ\)](#)

[マーカーを重要なマーカーに指定する \(745 ページ\)](#)

## マーカーを表示/非表示にする

初期設定では、マーカーはフルスコアレイアウトに表示され、パートレイアウトでは非表示になっています。各レイアウトはマーカーの表示と非表示を個別に切り替えられます。これによりたとえば、マーカーが有用となる指揮者にはマーカーを表示し、プレーヤーには非表示とするなどできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 「レイアウト (Layouts)」リストから、マーカーを表示または非表示にするレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。

3. ページリストの「マーカー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1線譜を使用して、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。マーカーを個別の譜表に表示すると、タイムコードも自動的に個別の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. ページリストの「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 \(749 ページ\)](#)

[タイムコードの垂直位置を変更する \(748 ページ\)](#)

## 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 \(288 ページ\)](#)

[ビデオパネルの「マーカー \(Markers\)」セクション \(288 ページ\)](#)

## 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 \(288 ページ\)](#)

## 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 \(287 ページ\)](#)

## 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。

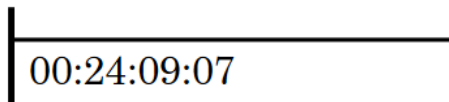
関連リンク

[「テンポを検出 \(Find Tempo\)」ダイアログ \(289 ページ\)](#)

# タイムコード

タイムコードは通常ビデオとの関連において、時間上の正確な位置を示します。これを使用すると、音楽と動画など複数の要素間の正確な同期を行なえるようになり、基準ツールとしても使用できます。

タイムコードは hh:mm:ss:ff の形式で表示されます。これは時間、分、秒、フレームをそれぞれ 2 桁で表わすものです。



タイムコードの譜表に表示されるタイムコード

Dorico Elements では、タイムコードのタイプに以下のいずれかを指定できます。

## ノンドロップフレームのタイムコード

すべてのフレームは前のフレームから順番に番号付けされ、フレーム番号のスキップはありません。

ノンドロップフレームのタイムコードには、末尾テキストとして「**fps**」が表示され、秒とフレームの区切り文字には、「00:00:01:05」のようにコロンが使用されます。

## ドロップフレームのタイムコード

29.97fps と 30fps のフレームレートの差を埋め合わせるためにフレーム番号の一部がスキップされます。10 分ごとを除く毎分ごとに、フレームカウントからタイムコード番号が 2 つ飛ばされます。

ドロップフレームのタイムコードには、末尾テキストとして「**dfps**」が表示され、秒とフレームの区切り文字には、「00:00:01;05」のようにセミコロンが使用されます。

Dorico Elements においてタイムコードはフロー固有のものです。つまり、フローごとに他のフローとは完全に別個のタイムコードを設定できます。タイムコードは「**ビデオのプロパティ (Video Properties)**」ダイアログで設定できます。これはビデオを使用しないフローにも行なえます。

### 補足

設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルのフローカードに表示されるタイムコードは、フローの開始位置のタイムコードを反映します。これは「**ビデオのプロパティ (Video Properties)**」ダイアログで設定できるタイムコードにより変化します。たとえば、「**タイムコードの開始位置 (Timecode start)**」を **02:00:00:00** に設定しつつ、「**フローのアタッチメント位置 (Flow attachment position)**」を 4 分音符の 8 拍と設定して、テンポが 60bpm である場合、フローカードに表示されるタイムコードは「01:59:52:00」になります。



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追加の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 \(151 ページ\)](#)

[「ビデオのプロパティ \(Video Properties\)」ダイアログ \(147 ページ\)](#)

[タイムコードの表示頻度を変更する \(749 ページ\)](#)

[トランスポートディスプレイに表示する内容の変更 \(430 ページ\)](#)

- [マーカー \(742 ページ\)](#)
- [マーカーの垂直位置の変更 \(743 ページ\)](#)
- [タイムコードの垂直位置を変更する \(748 ページ\)](#)

## 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 \(747 ページ\)](#)
- [ビデオの開始位置の変更 \(149 ページ\)](#)

## 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に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. ページリストの「**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 \(743 ページ\)](#)

## 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す。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勧めしません。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勧めします。

#### 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. ページリストの「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

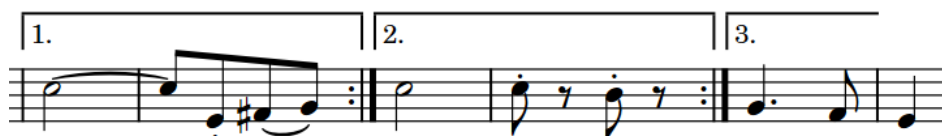
[マーカーを表示/非表示にする \(742 ページ\)](#)

[長休符を表示/非表示にする \(781 ページ\)](#)

# リピート括弧

パッセージを繰り返す楽譜において、リピート括弧は各繰り返してどの小節が最後に演奏されるかを示します。必要な場合、毎回異なる終わり方にできます。これはボルタ線または1番括弧と2番括弧と呼ばれる場合もありますが、この説明書ではリピート括弧を名称として使用します。

リピート括弧は2つ以上のセグメントから構成され、それぞれのセグメントは異なる終わり方を表わします。リピート括弧を入力すると、Dorico Elements は1つめのセグメントの終わりに反復終了の小節線を自動的に入力します。リピート括弧のセグメントは、上部の実線と、そのセグメントが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。



終わり方が3通りあるリピート括弧

Dorico Elements では、リピート括弧にはセグメントをいくつでも作成できます。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て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 \(291 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(808 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(808 ページ\)](#)

[ライン \(723 ページ\)](#)

## 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](#) (422 ページ)

## リピート括弧のセグメントの長さの変更

リピート括弧のセグメントの長さを個別に変更することにより、各セグメントに含まれる小節数を変更できます。

#### 手順

1. 記譜モードで長さを変更するリピート括弧を選択します。

#### 補足

1 度に長さを変更できるリピート括弧のセグメントは 1 つだけです。

2. 長さを変更するセグメントの終端の丸いハンドルを選択します。



真ん中のハンドルが選択され、太い線で表示されています。

3. ハンドルをクリックして左右にドラッグし、前後の小節線にスナップさせます。

#### 補足

セグメントには最低 1 小節が必要です。

4. 必要に応じて、リピート括弧のそれぞれのセグメントに手順 1 から 3 を繰り返します。

#### 結果

選択したセグメントの長さが変更されます。

#### 補足

- これにより反復記号が自動的に入力または位置を変更されることはありません。反復記号は必要に応じて手動で入力する必要があります。
- 1 つのリピート括弧の最終セグメントの長さは、以下のキーボードショートカットを使用しても変更できます。
  - **[Shift]+[Alt/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ができます。

関連リンク

[組段オブジェクト \(808 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(808 ページ\)](#)

## 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 of music 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ーニョやコーダ、または楽曲の終わりを指定するフィーネなどがあります。Dorico Elements では、組段の途中で始まるコーダセクションは、先行する楽譜と間隔によって自動的に区切られます。

リピートマーカーは、そのリズム上の位置に左揃えで配置されます。つまり、テキストや記号は、始端がリズム上の位置に揃えられ、そこから右に向かって配置されます。



Fine

初期設定では、リピートマーカーは1行で表示されます。

関連リンク

[リピートとトレモロの入力方法 \(291 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(422 ページ\)](#)

## 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つの異なるコーダが使用され、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つのコーダと2つの異なる D.S. al Coda がある場合、1つめのコーダの「**マーカーインデックス (Marker index)**」には **1** を、2つめには **2** を設定して、1つめの D.S. al Coda の「**ジャンプ先のインデックス ('Jump to' index)**」には **1** を、2つめには **2** を設定することなどが考えられます。

**D.S. % al  $\oplus$**

デフォルトのインデックス設定の D.S. al Coda のマーカー

**D.S. %% al  $\oplus$  2**

両方のインデックスが2に設定された D.S. al Coda のマーカー

---

## リピートマーカーのテキストの編集

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 \(758 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(808 ページ\)](#)

## 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. ページリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**リピートマーカー (Repeat Markers)**」セクションの「**ジャンプ記号および「Fine」のデフォルト位置 (Default placement for repeat jumps and 'Fine')**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 譜表の上 (Above Staff)
  - 譜表の下 (Below Staff)
  - 譜表の上と一番下の譜表の下 (Above and below bottom staff)
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

### 結果

選択したレイアウトで、譜表に対するすべてのリピートマーカーの位置が変更されます。

## ジャンプ記号でジャンプした後の繰り返しを再生に含める/除外する

初期設定では、Dorico Elements はすべてのタイプの反復記号のすべてのリピート回を再生します。ジャンプ記号でジャンプした後のリピートマーカー、リピート括弧、およびリピート小節線によって指示されるリピートを再生に含めるか除外するかは、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。

## 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

[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 \(758 ページ\)](#)

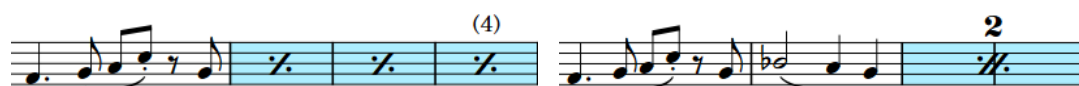
[リピート括弧でリピート回数の総数を変更する \(751 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(422 ページ\)](#)

# 小節リピート記号

小節リピート記号は、同じ内容の記譜を省略し、前の小節の音符や記譜記号を正確に繰り返すことを指示するものです。小節リピート記号は1小節、2小節、または4小節の集合で構成されます。

たとえば、1小節リピート記号は1小節内の音符や記譜記号の繰り返しを示し、領域内のすべての小節がそれぞれ同じ内容を繰り返すことを意味します。4小節リピート記号はその前の4小節に含まれる音符や記譜記号の繰り返しを示します。



1小節リピート領域

2小節リピート領域



4小節リピート領域

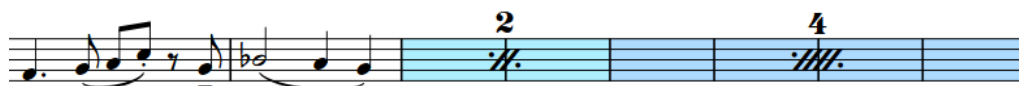
この省略表現の記譜は繰り返しの多い楽譜を読みやすくします。演奏者は繰り返しのフレーズを1度読むだけでよく、あとは単に何回繰り返すか数えれば済みます。小節リピート記号は、通常、同等の内容の完全に記譜された小節より幅が狭くなるため、水平方向のスペースの節約にもなります。

Dorico Elements では、小節リピート記号の表示には小節リピート領域が使用されます。つまり、領域を埋めるために必要な数の小節リピート記号が自動的に表示されます。

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 \(301 ページ\)](#)

[リピートのポップオーバー \(291 ページ\)](#)

[小節リピート記号のカウント \(763 ページ\)](#)

[小節リピート記号のグループ化 \(765 ページ\)](#)

[小節リピート領域の強調表示を表示/非表示にする \(763 ページ\)](#)

[小節リピート領域を移動する \(761 ページ\)](#)

[小節リピート領域の長さを変更する \(762 ページ\)](#)



[長休符を表示/非表示にする](#) (781 ページ)

[注釈](#) (484 ページ)

## 小節リピート領域の繰り返されるフレーズの長さを変更する

小節リピート記号は、繰り返されるフレーズを構成する小節数を入力後個別に変更できます。たとえば、その前の 4 小節を繰り返す領域を、その前の 2 小節を繰り返す領域に変更できます。

### 補足

小節リピート領域より前に存在する小節数より大きい小節数は繰り返しに設定できません。たとえば、フローの 1 小節めが記譜されたそのあとに小節リピート領域が続く場合、繰り返されるフレーズの小節数は大きくできません。

### 手順

1. フレーズの長さを変更する小節リピート領域を選択します。
2. プロパティパネルの「**小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)**」グループで、「**小節数 (No. bars)**」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **1 小節 (One bar)**
  - **2 小節 (Two bars)**
  - **4 小節 (Four bars)**

### 結果

選択した小節リピート領域において繰り返されるフレーズを構成する小節数を変更されます。これは再生にも反映されます。

### ヒント

- 小節リピート領域に追加したすべての強弱記号は、繰り返される楽譜の演奏に影響します。
- リピートのポップオーバーを開いて入力内容を変更することで、繰り返されるフレーズの長さを変更することもできます。

### 関連リンク

[小節リピート記号のグループ化](#) (765 ページ)

[小節リピート記号の入力](#) (301 ページ)

[リピートのポップオーバー](#) (291 ページ)

[既存のアイテムの変更](#) (313 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が変更されます。

#### 補足

- 小節リピート領域の長さの最小値は1小節です。繰り返しの小節数が4小節などで、短縮された領域がそれより短いとき、領域の長さは半分になり、最終的に1小節のリピート領域になります。
- 小節リピート領域はそれぞれの位置に1つしか存在できません。選択した小節リピート領域の長さを変更して、他の小節リピート領域の部分に重なった場合、他の小節リピート領域はそれに合わせて短縮されます。場合によって、他の小節リピート領域のグループ化が変更されたり、完全に削除されたりすることがあります。

この動作は元に戻せます。影響されたすべての小節リピート領域の長さは復元されます。

---

#### 関連リンク

[小節リピート記号 \(760 ページ\)](#)

[小節リピート記号のグループ化 \(765 ページ\)](#)  
[長休符を表示/非表示にする \(781 ページ\)](#)

## 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。

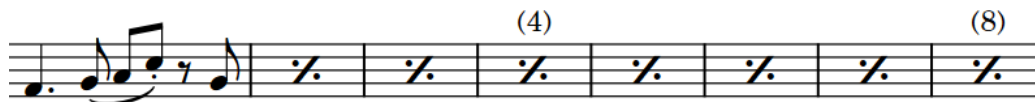
## 小節リピート記号のカウント

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。

### 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 \(765 ページ\)](#)
- [小節リピート記号のカウントの表示頻度を変更する \(764 ページ\)](#)
- [リピートのポップオーバー \(291 ページ\)](#)
- [小節リピート記号の入力 \(301 ページ\)](#)
- [長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(508 ページ\)](#)

## 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 shows six musical staves in bass clef, 4/4 time, illustrating bar repeat regions. Each staff starts with a first measure containing a quarter note G2, a quarter note A2, and a quarter note B2. The remaining three measures of each staff are marked with repeat symbols (double slashes). The examples are arranged in two columns and three rows. The first column shows three separate bar repeat regions, each with a count of (4) above the third measure. The second column shows three continuous bar repeat regions, with counts of (4), (8), and (12) above the third, sixth, and ninth measures respectively, indicating that the count continues across the boundaries of the regions.

同じパートレイアウトの複数の組段にある、個別の小節リピート領域。カウンントはデフォルトのまま

同じパートレイアウトの複数の組段にある、個別の小節リピート領域。連続した領域であることを示すためにカウンントが変更されている

### 関連リンク

[小節リピート記号のカウンント \(763 ページ\)](#)

## 小節リピート記号のカウンントの表示頻度を変更する

1小節リピート領域のカウンントの表示頻度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が増えます。

#### 関連リンク

- [小節リピート記号のカウント \(763 ページ\)](#)
- [長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(508 ページ\)](#)

## 小節リピート記号のカウントの外観を変更する

個々の小節リピート記号のカウントの表示には、括弧付き、括弧なし、またはリピート回数の表示なしが選択できます。

#### 補足

小節リピート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。

---

#### 手順

1. カウントの外観を変更する 1 小節リピート記号を選択します。
  2. プロパティパネルの「小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)」グループで、「カウントの外観 (Count appearance)」をオンにします。
  3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 括弧つき (Parenthesized)
    - 括弧なし (No parentheses)
    - 表示しない (Don't show)
- 

#### 結果

選択した小節リピート領域のカウントの外観が変更されます。

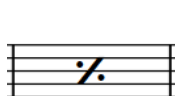
#### 関連リンク

- [小節リピート記号のカウントの表示頻度を変更する \(764 ページ\)](#)

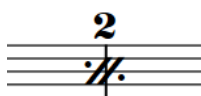
## 小節リピート記号のグループ化

小節リピート記号のグループ化は、長くなる小節リピート領域を圧縮できます。これは規則性の高い楽譜においては、フレーズ全体の表示を簡略化できるため便利です。

譜表に表示される記号はグループ化の種類によって異なります。2 小節リピート記号と 4 小節リピート記号には、グループにまとめられた小節数を示す数字も表示されます。



1 小節リピート記号



2 小節リピート記号

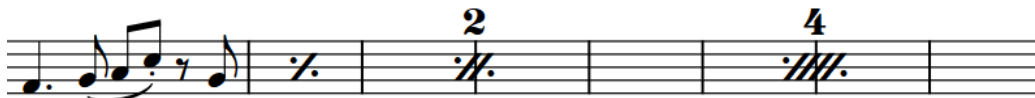


3 小節リピート記号



4 小節リピート記号

小節リピート記号のグループ化は入力時に指定できるとともに、入力後にも変更できます。小節リピート領域の開始位置と終了位置の、記譜された音符や記譜記号に対する位置に従い、Dorico Elements は正確な結果が得られるように自動的に記号の表示を調整します。たとえば 1 小節の記譜された小節と 7 小節の 1 小節リピート記号による 8 小節のフレーズがあり、小節リピート記号には 4 小節ごとのグループ化が設定されている場合、小節リピート領域の 7 小節の表示は自動的に 1 小節リピート記号、2 小節リピート記号、次いで 4 小節リピート記号という形になります。



4 小節ごとのグループ化を設定した 1 小節リピート記号 7 小節を使用する 8 小節フレーズ

関連リンク

[リピートのポップオーバー \(291 ページ\)](#)

[小節リピート記号の入力 \(301 ページ\)](#)

## 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

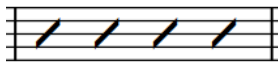
スラッシュ符頭は譜表上に記譜される斜線で、明確なリズムやピッチの指定はないまま、演奏者が何かを演奏することを指示するものです。これには多くの場合、演奏者が使用するべき音符の組み合わせを指示するコード記号が併記されます。

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は通常、演奏するリズムを示して、ピッチは示さないものです。



- 符尾なしのスラッシュは通常、リズムもピッチも示さないものです。



符尾ありのスラッシュはリズム記号とも呼ばれ、符尾なしのスラッシュはスラッシュ記号ともよばれます。

Dorico Elements では、スラッシュ領域とスラッシュ符頭の声部を使用することにより、両方の種類のスラッシュ符頭を同時に表示できます。

関連リンク

[スラッシュ付き声部 \(893 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の入力 \(301 ページ\)](#)

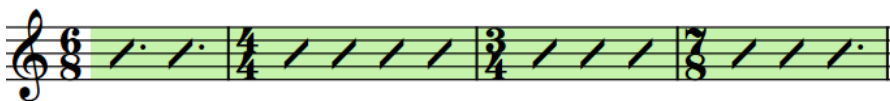
[スラッシュ付き声部への音符の入力 \(177 ページ\)](#)

[コード記号 \(538 ページ\)](#)

[コード記号を表示/非表示にする \(539 ページ\)](#)

## 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。



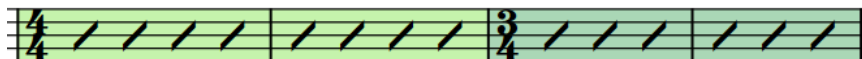
異なる拍子にわたって表示される1つのスラッシュ領域

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

- [スラッシュ付き声部 \(893 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域のカウント \(773 ページ\)](#)
- [複声部におけるスラッシュ \(768 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域の移動 \(771 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域の長さの変更 \(772 ページ\)](#)
- [コード記号を表示/非表示にする \(539 ページ\)](#)
- [コード記号領域 \(541 ページ\)](#)
- [注釈 \(484 ページ\)](#)

## 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。

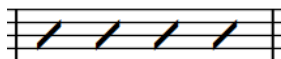
#### 関連リンク

- [スラッシュ付き声部 \(893 ページ\)](#)

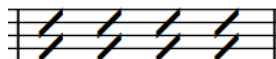
## 複声部におけるスラッシュ

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 \(889 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(323 ページ\)](#)

[スラッシュ符頭の譜表上の位置を変更する \(769 ページ\)](#)

## 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い限り、符尾の方向は変化しません。

関連リンク

[符尾の方向 \(817 ページ\)](#)

## 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 \(817 ページ\)](#)

## 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。

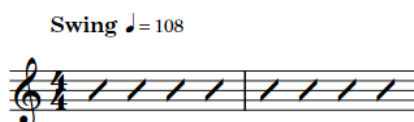
#### 手順

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 \(767 ページ\)](#)

[スラッシュ付き声部 \(893 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の強調表示の表示/非表示を切り替える \(768 ページ\)](#)

## 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。

初期設定では、Dorico Elements は小節全体のデュレーションが明確になるように、小節の途中で開始または終了するスラッシュ領域の前後に自動的に暗黙の休符を表示します。

---

手順

1. 余白を埋める休符を表示/非表示にするスラッシュ領域の任意の部分を選択します。
  2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
    - 開始位置より前の休符を非表示 (Hide rests before start)
    - 終了位置より後の休符を非表示 (Hide rests after end)
- 

結果

選択したスラッシュ領域の対応する側の余白を埋める休符が非表示になります。たとえば両方のプロパティをオンにすると、選択したスラッシュ領域の前後両方の余白を埋める休符が非表示になります。

関連リンク

[暗黙の休符と明示的な休符 \(777 ページ\)](#)

## 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 \(774 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の長さの変更 \(772 ページ\)](#)

## 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 \(768 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の声部の向きを変更する \(769 ページ\)](#)

## 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 \(768 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の声部の向きを変更する \(769 ページ\)](#)

## スラッシュ領域の符尾を表示/非表示にする

個々のスラッシュ領域のスラッシュの符尾を表示または非表示にできます。初期設定では、スラッシュ領域のスラッシュは符尾なしで表示されます。

---

#### 手順

1. 符尾を表示または非表示にするスラッシュ領域の任意の部分を選択します。
2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、「スラッシュのタイプ (Slash type)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 符尾あり (With stems)

- 符尾なし (Without stems)
- 

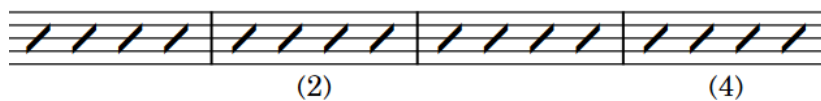
#### 結果

「符尾なし (Without stems)」を選択すると、選択したスラッシュ領域の符尾が非表示になり、「符尾あり (With stems)」を選択すると表示されます。

## スラッシュ領域のカウント

スラッシュ領域のカウントは、スラッシュ領域の上または下に一定間隔で表示される数字で、いくつかの小節が過ぎたかプレイヤーが把握することを助けます。上記の間隔は通常、4小節ごとや8小節ごとなど、一般的な音楽フレーズの長さに基づくものです。

初期設定では、スラッシュ領域のカウントは4小節ごとに譜表の下に表示されます。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 \(767 ページ\)](#)

## 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の表示頻度を変更する

スラッシュ領域のカウン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は4小節ごとに表示されます。

---

### 手順

1. カウン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 \(771 ページ\)](#)

## スラッシュ領域のカウンの外観を変更する

個々のスラッシュ領域のカウンの表示には、括弧つき、括弧なし、またはリピート回数の表示なしが選択できます。

---

### 手順

1. カウン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の外観が変更されます。

## スラッシュ領域のカウンの譜表に対する位置の変更

スラッシュ領域のカウンは、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。

### 補足

スラッシュ領域のカウンの譜表に対する位置の変更は、領域内のすべてのカウンに影響します。同じスラッシュ領域内では、カウンのうち1つだけの位置を個別に変更はできません。

---

### 手順

1. カウン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。

# 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 \(777 ページ\)](#)

[休符の入力 \(186 ページ\)](#)

[休符の削除 \(779 ページ\)](#)

[音符の入力 \(168 ページ\)](#)

## 休符の一般的な配置規則

休符は、休符のデュレーションの開始位置に合わせて配置されます。休符の開始と終了が分かりにくくなるため、拍の中央に休符を配置することはありません。休符は他のアイテムと均等な位置に揃えられます。

唯一の例外として、小節休符は小節の視覚的な中央位置に配置されます。小節内で他の音符と並んで記譜される2分休符および全休符とは配置が異なるため、明確に区別できます。

休符は可能な限り譜表の中に記譜されます。周辺の音符が高音域や低音域にある場合でも、譜表の上や下に休符が移動することはありません。

ただし、複声部の譜表においては、休符は符尾が上向きの声部では譜表の高い位置や譜表の上に、符尾が下向きの声部では譜表の低い位置や譜表の下に配置されます。





複声部における休符の位置の例

複声部の休符は重複させることができません。そのため、複数の声部の同じ位置に同じデュレーションの休符が複数ある場合、休符を統合して1つだけ表示するようにできます。

休符は複雑な形状のものもあるため、譜表の線や間に対して決まった位置に配置する必要があり、休符の垂直位置を大きく変更することはできません。

関連リンク

[休符の削除 \(779 ページ\)](#)

[明示的な休符を暗黙の休符に変換する \(778 ページ\)](#)

## 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 \(186 ページ\)](#)

[音符の入力 \(168 ページ\)](#)

[音符/休符のデュレーションの強制 \(174 ページ\)](#)

[明示的な休符を暗黙の休符に変換する \(778 ページ\)](#)

[休符の削除 \(779 ページ\)](#)

[休符のカラーを表示/非表示にする \(779 ページ\)](#)

## 複声部における暗黙の休符

Dorico Elements では、音符周囲の空白を埋めるために暗黙の休符が自動的に表示されます。これは譜表に複数の声部がある場合も同様です。しかし、複声部では、休符をいつどこに表示するかの詳細な設定が必要になる場合があります。

通常、声部が小節内に複数の音符を含む場合、休符または音符が小節全体に対し表示されます。これにより、小節内のすべての声部の各音符の位置が一目で明らかになります。

譜表に複数の声部がある場合、複数の声部に任意のデュレーションの音符が存在する小節すべてに、暗黙の休符が表示されます。ただし、譜表に複数の声部がある場合、ある声部の最初の音符以前、あるいは最後の音符以降に休符を表示させたくないこともあります。たとえば、1つのメロディーラインを含む小節に経過音を表示するためだけの声部を追加する場合などは、休符を非表示にすると役立ちます。



第2声部は経過音として使用

### ヒント

初期設定では、複数の声部の同じ位置に同じデュレーションの休符がある場合、休符が統合されます。休符の垂直位置を変更すると、複数の休符を個別の位置に表示できます。

プロパティパネルのプロパティをオンにすると、声部の最初の音符以前および最後の音符以降の休符を個別に非表示にできます。対応するプロパティをオフにすることで、非表示にした休符を表示できます。



暗黙の休符がある複声部フレーズ



暗黙の休符がない同フレーズ

選択した楽節から休符を削除することもできます。

関連リンク

[休符を垂直に移動する \(782 ページ\)](#)

[休符の削除 \(779 ページ\)](#)

## 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 \(779 ページ\)](#)

[休符の削除 \(779 ページ\)](#)

## 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

休符の削除はすぐに元に戻せます。

あとから休符を再表示させることもできます。これには、削除した休符の右隣または左隣の音符か休符を選択して、プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループにある「声部開始 (Starts voice)」または「声部終了 (Ends voice)」の対応するプロパティをオフにします。

## 関連リンク

[休符 \(Rests\) \(776 ページ\)](#)

[暗黙の休符と明示的な休符 \(777 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(307 ページ\)](#)

[複声部における暗黙の休符 \(778 ページ\)](#)

## 空白の小節で小節休符を表示/非表示にする

空白の小節において小節休符を表示するか非表示にするかは、プロジェクトの各レイアウトごとに個別に切り替えることができます。たとえば、フルスコアレイアウトでは小節休符を非表示にして、パートレイアウトでは表示させるということができます。

小節休符は通常、楽譜中の空白の小節に表示され、演奏する内容が何もないことを演奏者に示します。しかし、場合によっては小節休符を非表示にして、空白の小節を完全に空白のままにする方が適切な場合もあります。

たとえばパート数の多いスコアでは、音符がある小節を一目で見分けられるため、空白の小節の小節休符を非表示にした方がよい場合があります。また、音符の演奏以外の行動を演奏者に指示するために文字を書き込むようなレイアウトの場合も、小節休符を非表示にした方がよい場合があります。

## 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 空白の小節で小節休符を表示または非表示にするレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「プレーヤー (Players)」をクリックします。
4. 「小節休符と長休符 (Bar Rests and Multi-bar Rests)」セクションで、「空の小節に小節休符を表示 (Show bar rests in empty bars)」をオン/オフにします。
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

#### 結果

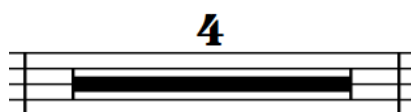
選択したレイアウトのチェックボックスがオンになっているときは、すべての空白の小節で小節休符が表示され、オフになっているときは非表示になります。

#### 関連リンク

[長休符を表示/非表示にする \(781 ページ\)](#)

## 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、プレイヤーが楽譜上の位置を把握しやすくなる効果があります。



空白の小節4つを示す長休符

#### 補足

長休符は、その範囲内に組段テキスト、リハーサルマーク、延長記号や休止記号などのアイテムがあると、その位置で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 \(508 ページ\)](#)

[タイムトラック \(405 ページ\)](#)

## 長休符を表示/非表示にする

空白の小節において長休符を表示するか非表示にするかは、プロジェクトの各レイアウトごとに個別に切り替えることができます。また、小節リピート記号も長休符の形に統合するか選択できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは長休符を非表示にして、パートレイアウトでは表示させる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. ページリストの「**プレイヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**小節休符と長休符 (Bar Rests and Multi-bar rests)**」セクションの「**統合 (Consolidate)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。

- なし (None)
- 長休符 (Multi-bar Rests)
- 長休符と小節リピート記号 (Multi-bar Rests and Bar Repeats)

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

---

#### 結果

- 「なし (None)」を選択した場合、選択したレイアウトに長休符は表示されず、空白の小節が個別に表示されます。
- 「長休符 (Multi-bar Rests)」を選択した場合、選択したレイアウトの隣接するすべての空白の小節が、長休符に統合されます。ただし小節リピート記号については、その領域中に一切の音符がなかったとしても、長休符の形に統合はされません。
- 「長休符と小節リピート記号 (Multi-bar Rests and Bar Repeats)」を選択した場合、選択したレイアウトの隣接する空白の小節または小節リピート記号だけの小節のすべてが、長休符の形に統合されます。統合された小節リピート記号の上にも、長休符の小節数が表示されます。

#### 関連リンク

[小節リピート記号 \(760 ページ\)](#)

[長休符 \(781 ページ\)](#)

[長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(508 ページ\)](#)

## 休符を垂直に移動する

休符の垂直位置は個別に変更できます。これによりたとえば、全休符がぶら下がる譜表線を変更したり、あるリズム上の位置にすべての声部の休符を表示したりできます。

譜表上の2つ以上の声部に同じデュレーションの休符がある場合、休符を垂直に移動すると複数の休符がその位置に表示されます。初期設定では、Dorico Elements は複声部の休符を統合して自動的に複声部の状況に応じた位置に配置し、衝突を回避します。

#### 補足

休符の垂直位置をマウスで変更することはできません。

---

#### 手順

1. 垂直位置を変更する休符、または各声部で休符を表示させたい位置にある休符を選択します。
  2. プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループで、「休符の位置 (Rest pos.)」をオンにします。
  3. 数値フィールドの値を変更します。
- 

#### 結果

値を増やすと休符が上に移動し、減らすと下に移動します。0 の位置は譜表の第3線にあたります。譜表上の複声部に同じデュレーションの休符がある場合、複数の休符が表示されるようになります。「休符の位置 (Rest pos.)」をオフにすると、選択した休符がデフォルトの位置に戻ります。

#### 関連リンク

[音符のスペーシング \(366 ページ\)](#)

# スラー

スラーは先細の曲線であり、それがつないだ音符をレガートのアーティキュレーションおよびフレージングで演奏することを示します。

スラーは、状況やインストゥルメントにより、ただフレーズを示す以上の意味を持つ場合があります。たとえば木管楽器のプレーヤーに対しては、スラーはフレーズ中のすべての音符をすべて一息で、タンギングやアーティキュレーションの付け直しを行わずに演奏することを示します。弦楽器のプレーヤーに対しては、スラーはフレーズ中のすべての音符をレガートで、一弓で演奏することを示します。歌手に対しては、スラーは同じ音節を2つ以上の音符で歌うことを示します。

スラーは、適用される音符の符尾の方向に従い、譜表の上下どちらにも配置されます。スラーの末端が音符から離れないようするため、スラーはその途中の音符ではアーティキュレーションより外側に配置されますが、最初と最後の音符では、音符と表示サイズの大きいアーティキュレーションの間に配置されます。たとえば初期設定では、アクセント記号や強調記号はスラー両端より外側に配置されますが、スタッカート記号やテヌート記号はスラー両端より内側に表示されます。



譜表上下のスラーおよび譜表をまたぐスラー

## 補足

スラーをタイと混同しないよう注意してください。見た目は似ていますが、タイは同じピッチの音符を一息で演奏することを示します。そういった意味でタイはリズム記号として、スラーはアーティキュレーションとして捉えることができます。

## 関連リンク

[スラーの入力 \(207 ページ\)](#)

[タイ \(834 ページ\)](#)

## スラーの一般的な配置規則

譜表に対するスラーの位置とそれに伴うカーブの方向は、スラーでつながれる音符の符尾の方向に従います。スラーが音符の符頭か符尾のどちら側に配置されるかによって、末端の位置は異なります。

### スラーの方向

1つの譜表におけるスラーは、スラーでつながれる音符の符尾がすべて上向きである場合を除き、常に上向きにカーブして音符の上に配置されます。符尾がすべて上向きである場合は、スラーは下向きにカーブして音符の下に配置されます。スラーでつながれる音符に上向きと下向きの符尾が混在する場合、スラーは譜表の上に配置され、上向きにカーブします。



符尾の方向に従いスラーの方向が変更する例

#### 補足

ジャズのコアでは、スラーはときにアーティキュレーションとして扱われるため、すべてのスラーを譜表の上に配置するのが好ましい場合があります。

### 連行のない音符間の符尾側のスラー

Dorico Elements では、連行のない音符の符尾側にある場合、スラーは符尾の間にスラーが表示され、デフォルトの設定では、符尾の端から少し距離を取って接続されます。



関連リンク

[他のアイテムに対するスラーの終端の位置](#) (786 ページ)

## タイのつながりに対するスラーの位置

タイのつながりに対するスラーの位置に関しては、現在使用される楽譜と歴史的な出版物とで異なる表記規則があります。

近代的な表記規則では、タイのつながりの最初の音符からスラーが始まり、タイのつながりの最後の音符で終わります。この表記では、フレーズ全体の長さが演奏者に視覚的にはっきり伝わり、演奏を助けます。Dorico Elements のデフォルトです。



タイのつながりの最後の音符で終わるスラー



タイのつながりの最初の音符から始まるスラー

一方、歴史的な出版物においては、スラーはタイのつながりの最初の音符で終わり、タイのつながりの最後の音符から始まる場合があります。この違いにより、スラーが短くなって譜表の上下に広がる幅が抑えられるため、垂直方向のスペースが節約されます。



タイのつながりの最初の音符で終わるスラー



タイのつながりの最後の音符から始まるスラー



## タイのつながりに対するスラーの位置を変更する

垂直のスペースを節約するために、タイのつながりに対するスラーや装飾音から始まるスラーの位置を設定できます。

### 手順

1. タイのつながりに対する位置を変更するスラーを選択します。
2. プロパティパネルの「スラー (Slurs)」グループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
  - タイのつながりでの開始位置 (Start pos. in tie chain)
  - タイのつながりでの終了位置 (End pos. in tie chain)
3. 各プロパティに以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 最初の音符 (First note)
  - 最後の音符 (Last note)

### 結果

タイのつながりに対する選択したスラーの位置が変更されます。

## 装飾音符に対するスラーの位置

スラーが装飾音符から始まり装飾音符の直後の標準の音符で終わる場合、スラーに影響する特定の配置ルールがあります。

ルールは以下になります。

- スラーは符尾ではなく符頭を接続します。
- スラーは装飾音符の比率に合わせて縮小されます。
- スラーは加線を覆い隠してはいけません。
- スラーは、音符の下に配置したとき標準の音符の臨時記号に衝突するような場合は、音符の上に配置されます。

一般的な配置規則に従い、Dorico Elements のデフォルトにおいてスラーは装飾音符の下に下向きのカーブで表示されます。装飾音符から始まるスラーが音符の上に上向きのカーブで表示されるのは、複声部における符尾が上向きの声部のみです。



複声部における装飾音符のスラーのカーブ方向の自動変更

### 関連リンク

- [スラーのカーブ方向を変更する \(792 ページ\)](#)
- [音符の符尾の方向を個別に変更する \(819 ページ\)](#)
- [装飾音符の一般的な配置規則 \(602 ページ\)](#)

## 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来てはなりません。

これが表記規則となっているのは、頂点が譜表線に来るスラーは、譜表線とスラーのカーブによって三角形のくさび型を形成する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、頂点が譜表の上か下に出るように高さを調節できます。

### 補足

Dorico Elements は自動的にスラーの終端が譜表線に触れないようにしますが、スラーの頂点を適切に配置するには手動の調節が必要な場合があります。

## 他のアイテムに対するスラーの終端の位置

衝突を回避するために、スラーの終端のデフォルト位置は、スラーが音符の符頭側と符尾側どちらに位置するか、譜表線に対する位置、そしてアーティキュレーション、タイ、他のスラーが同じ位置にあるかどうかによって変化します。

### 符頭および符尾に対するスラーの終端の位置

符頭に対するスラーの終端のデフォルト位置は、譜表の間上にある符頭の 1/2 スペース上、および譜表の線上にある符頭の 1/4 スペース上になります。

### 補足

この値は、プロジェクト中のすべてのスラーの衝突回避に影響を与えます。

### アーティキュレーションに対する終端の位置

初期設定では、強弱および強調のアーティキュレーションはスラーの終端より外側に配置されますが、デュレーションのアーティキュレーションは内側に配置され、終端を押し出します。

### タイおよび他のスラーに対するスラーの終端の位置

スラーの終端の、同じ音符で開始するまたは終了するスラーに対するデフォルト位置は、1/4 スペース上になります。

### 関連リンク

[アーティキュレーション](#) (493 ページ)

## 譜表および声部をまたぐスラー

譜表をまたぐスラーは、ある譜表から始まって別の譜表で終わります。声部をまたぐスラーは、ある声部から始まって別の声部で終わります。

Dorico Elements は、譜表および声部をまたぐスラーの配置を標準のスラーの配置と同様に行なうため、それらの外観は標準のスラーと同じになる場合があります。譜表および声部をまたぐスラーの移動および長さの変更は標準のスラーと同様に行なえますが、その動作は同じではありません。

たとえば、声部をまたぐスラーは同じ譜表の別の声部には移動できず、また同じ譜表の別の声部への延長もできません。スラーが開始または終了する声部のいずれかにスラー内の符頭がない場合は、声部をまたぐスラーの短縮もできません。

譜表をまたぐスラーの移動および長さの変更は、終端が属するのと同じ譜表上の音符へしか行なえません。たとえば、譜表をまたぐスラーが下段の譜表から始まって上段の譜表で終わるフレーズをつなぐ場合、譜表をまたぐスラーを短縮できるのは上段の譜表の最初の音符までで、下段の譜表の音符までは縮められません。

声部をまたぐスラーにおいて、声部は同じ譜表にあっても、異なる譜表にあっても構いません。

関連リンク

[スラーの長さの変更](#) (789 ページ)

[スラーの位置の移動](#) (789 ページ)

## 譜表および声部をまたぐスラーの入力

譜表および声部をまたぐスラーを入力できます。たとえば、ピアノやハープなど大譜表を用いるインストゥルメントにおいては、フレーズが上下の譜表にわたって続き、スラーでつながれる場合があります。

手順

1. 記譜モードで、任意の声部または譜表から、スラーを開始する音符を選択します。
2. **[Ctrl]/[command]** を押しながら、手順 1 の音符と同じインストゥルメントに属する任意の声部または譜表で、スラーを終了する音符をクリックします。

補足

この 2 つの音符以外は選択しません。

3. **[S]** を押します。

結果

声部または譜表をまたぐスラーが、選択した音符間にわたって入力されます。スラーは、選択範囲内の音符の符尾の方向に従い、音符の上または下に配置されます。

手順終了後の項目

スラーのカーブ方向は個別に変更できます。

関連リンク

[スラーのカーブ方向を変更する](#) (792 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 \(794 ページ\)](#)

## 音符入力中の入れ子状のスラーの入力

たとえば入力中すでにフレーズの付け方が分かっている場合などは、音符の入力中に直接入れ子状のスラーを入力できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで音符を入力します。
  2. 選択中の音符から2本のスラーを開始するには、**[S]** を2回押します。  
スラーの1つは内側のスラー、もう1つは外側のスラーになります。
  3. 音符を入力します。  
音符を入力し続けると、入力する音符間に休符が含まれていたとしても、スラーは自動的に延びていきます。
  4. **[Shift]+[S]** を1回押すと、選択中の音符で内側のスラーが終了します。
  5. 音符の入力を続けます。
  6. 必要に応じて、他の内側のスラーを開始/終了します。
  7. **[Shift]+[S]** を再度押すと、選択中の音符で外側のスラーが終了します。
- 

関連リンク  
[入れ子状のスラー \(787 ページ\)](#)

## 既存の音符への入れ子状のスラーの追加

既存の音符に複数のスラーを追加して入れ子状にできます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、外側のスラーに含める音符を選択します。
2. **[S]** を押して外側のスラーを入力します。
3. 外側のスラーの範囲内で、内側のスラーでつなぐ音符を選択します。
4. **[S]** を押して内側のスラーを入力します。
5. 必要に応じて、手順3と4を繰り返して他の内側のスラーを作成します。

### 補足

- Dorico Elements はスラーが衝突しないように自動的に調整を行ない、短いスラーは長いスラーの内側に配置されるため、外側のスラーと内側のスラーはどのような順番で入力しても構いません。
  - 個々の音符について、プロパティパネルの「スラー (Slurs)」グループで「自動カーブ調整の無効化 (Disable auto curve adjustment)」をオンにすると、スラーの自動衝突回避は行われなくなります。
- 

関連リンク  
[スラーの衝突回避 \(794 ページ\)](#)

## 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があります。

## スラーの長さの変更

スラーのリズム上の長さは、スラーを入力したあとでも変更できます。

補足

スラーの変更できる長さは、譜表をまたぐスラーから対応する終端の位置と同じ譜表に含まれる音符まで、または声部をまたぐスラーから対応する終端の位置と同じ声部に含まれる音符までのみです。

手順

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](#) (789 ページ)

[譜表および声部をまたぐスラー](#) (786 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3つのスラーのうち一番上のスラーが選択された状態

スラーのリンクおよびリンク解除は手動でも行なえます。

関連リンク

[スラーの入力](#) (207 ページ)

[スラーのリンクの解除](#) (791 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](#) (313 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 \(313 ページ\)](#)

## 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。

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。



## 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。

### 手順

1. カーブ方向を変更するスラーを選択します。
2. プロパティパネルの「スラー (Slurs)」グループで、「方向 (Direction)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 上 (Up)
  - 下 (Down)
  - 上/下 (Up/Down) (逆 S 字型)
  - 下/上 (Down/Up) (S 字型)

### 結果

選択したスラーのカーブ方向が変更されます。

## スラーのスタイル

Dorico Elements ではさまざまなスタイルのスラーが利用でき、それぞれ異なる意味を示すとともに異なる状況で使用されます。

プロパティパネルの「スラー (Slurs)」グループの「スタイル (Style)」をオンにすると、スラーのスタイルに関する以下のオプションが使用できるようになります。

### 実線 (Solid)

これはスラーのデフォルトのスタイルです。先細の実線で表示されるスラーです。先に行くほど細く、中央ほど太くなります。



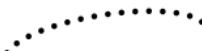
### 破線 (Dashed)

先細の破線で表示されるスラーです。たとえばブ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。



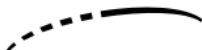
### 点線 (Dotted)

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)

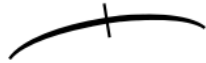
スラーの前半が実線で表示され、後半が破線で表示されます。校訂版で、元版ではスラーが不完全な形で記譜されていたことを表現するのに使用されます。





#### 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。

---

#### 手順

1. スタイルを変更するスラーを選択します。
2. プロパティパネルの「スラー (Slurs)」グループで、「スタイル (Style)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 実線 (Solid)
  - 破線 (Dashed)
  - 点線 (Dotted)
  - 前半部分が破線 (Half-dashed start)
  - 後半部分が破線 (Half-dashed end)
  - 編者注 (Editorial)

## 個々のスラーの平坦なスラーへの変更

標準として使用されることはあまりありませんが、一部の出版社は、スラーが占める垂直方向のスペースを削減するために平坦なスラーを使用します。個々のスラーは、平坦なスラーに個別に変更できます。

---

#### 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。

---

#### 手順

1. 曲線スタイルを変更するスラーを選択します。
2. プロパティパネルの「スラー (Slurs)」グループで、「曲線スタイル (Curvature style)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 通常 (曲線) (Normal (curved))
  - フラット (Flat)

---

#### 結果

選択したスラーの曲線スタイルが変更されます。

## スラーの衝突回避

Dorico Elements は初期設定では、スラーと弧内のアイテムとの衝突を回避するように、形状と位置を自動的に調整します。

つまりある符頭が、上向きにカーブするスラーの中で他より高い位置にある場合、または下向きにカーブするスラーの中で他より低い位置にある場合、衝突を回避しつつ符頭がスラー内に収まるように、スラーのカーブが調整されます。



衝突回避が有効化されたスラー (デフォルト)



衝突回避が無効化されたスラー

## 組段およびフレーム区切りをまたぐスラー

スラーは組段区切りおよびフレーム区切りを自動的にまたぎます。

組段区切りまたはフレーム区切りは、スラーを2つに分割します。スラーの前半の終わり、およびスラーの後半の始まりは、どちらも初期設定では譜表より垂直に1スペース外側に配置されます。

区切りで分割されるフレーズに入れ子状のスラーが含まれるような場合など、複数のスラーが同じ組段区切りまたはフレーム区切りをまたぐ場合は、スラーの終端は自動的に揃えて重ねられ、垂直に1/2スペース以上の間隔を空けられます。



スラーの前半部分を表示する組段の終わり。右側の終端は次の組段への延長を示しています。



スラーの広範部分を表示する組段の始まり。左側の終端は前の組段から延長してきたことを示しています。

## 再生時のスラー

再生時、スラーはレガートの演奏技法を実行します。初期設定では、これは楽譜上の記譜に影響することなく、MIDI ノートの長さを延長します。

スラーなしの音符が記譜上のデュレーションの85%の長さで発音されるのに対し、スラーの音符は記譜上のデュレーションの105%の長さで発音されます。

スラーの最後の音符は、そのあとにスラーがなく、レガートの演奏技法が必要とされないため、記譜上のデュレーションの85%の長さで発音されます。

### ヒント

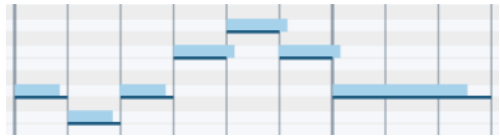
一方の声部にスラーがあり、もう一方の声部にスタッカートがある場合などに、個々のインストゥルメントに対して声部の個別再生を有効にできます。

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 \(463 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(418 ページ\)](#)

# 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、プレイヤーに割り当てられるインストゥルメントをすべて表示することはありません。そのためスコアの冒頭には、楽器の持ち替えをすべて示す完全なインストゥルメントのリストを掲載する必要があります。

Dorico Elements は、移調楽器の譜表ラベルにインストゥルメントの移調、またはインストゥルメントのピッチを初期設定で表示します。移調楽器とは、記譜上のピッチと発音上のピッチが異なるインストゥルメントです。

インストゥルメントの移調、またはインストゥルメントのピッチを譜表ラベルに表示する条件は変更できます。また、譜表ラベルにおいてインストゥルメントの移調をインストゥルメント名の前後いずれに表示するかも変更できます。

### MusicXML ファイルから読み込まれた譜表ラベル

MusicXML ファイルを Cubase から書き出して Dorico Elements に読み込む場合、ファイルの書き出しの前に Cubase の **スコアエディター** でインストゥルメント名を変更し、Dorico Elements が使用する英語のインストゥルメント名と同じにしておくことで、インストゥルメント自動選択の精度を上げられます。

#### 関連リンク

[プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(140 ページ\)](#)

[インストゥルメントのナンバリング \(113 ページ\)](#)

[「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」 ダイアログ \(141 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(144 ページ\)](#)

## 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

[プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(140 ページ\)](#)

[インストゥルメントのナンバリング \(113 ページ\)](#)

[譜表ラベルを表示/非表示にする \(798 ページ\)](#)

[「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」 ダイアログ \(141 ページ\)](#)

## 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. ページリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**譜表ラベル (Staff Labels)**」セクションで、「**最初の組段の譜表ラベル (Staff labels on first system)**」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 完全 (Full)
  - 省略 (Abbreviated)
  - なし (None)
5. 「**次の組段の譜表ラベル (Staff labels on subsequent systems)**」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 \(797 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(144 ページ\)](#)

[「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」ダイアログ \(141 ページ\)](#)

## 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. ページリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**譜表ラベル (Staff Labels)**」セクションで、「**譜表ラベルの付いた組段の最小インデント (Minimum indent for systems with staff labels)**」の値を変更します。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

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 \(809 ページ\)](#)

[最初の組段のインデントの変更 \(810 ページ\)](#)

## 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♭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♭クラリネットやB♭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 \(141 ページ\)](#)

[移調楽器 \(115 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(144 ページ\)](#)

## 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. ページリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**譜表ラベル (Staff Labels)**」セクションの「**インストゥルメントの音程または移調 (Instrument pitch or transposition)**」について、以下のオプションをオンまたはオフにします。
  - **完全な譜表ラベルに表示 (Show in full staff labels)**
  - **省略された譜表ラベルに表示 (Show in abbreviated staff labels)**
5. 必要に応じて、他のレイアウトにも手順 2 から 4 を繰り返します。
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

### 結果

対応するチェックボックスをオンにすると、選択したレイアウトの対応する長さの譜表ラベルに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 \(144 ページ\)](#)

## 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. ページリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。



4. 「譜表ラベル (Staff Labels)」セクションで、「譜表ラベルを完全表示した際のインストゥルメントの音程の位置 (Position of instrument pitch in full staff labels)」の以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 先頭 (Start)
  - 末尾 (End)
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

## 結果

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ーヤーに必要な楽器を明示するのに役立ちます。

## 手順


1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 「レイアウト (Layouts)」リストから、フローの開始位置でインストゥルメントの変更ラベルを表示または非表示にするレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「プレーヤー (Players)」をクリックします。
4. 「インストゥルメントの変更 (Instrument Changes)」セクションで、「フローの開始位置にインストゥルメントの変更ラベルを表示 (Show instrument change label at start of flow)」をオン/オフにします。
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

## 結果

「フローの開始位置にインストゥルメントの変更ラベルを表示 (Show instrument change label at start of flow)」がオンの場合は選択したレイアウトの各フローの最初の小節にインストゥルメントの変更ラベルが表示され、オフの場合は非表示になります。

## 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 

打楽器キットの表示タイプ	譜表ラベル	例
グリッド	<p>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。</p> <p>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。</p>	
1 線譜を使用するインストゥルメント	<p>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。</p> <p>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。</p>	

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 \(141 ページ\)](#)

[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(140 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(120 ページ\)](#)

[無音程打楽器 \(871 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプの変更 \(877 ページ\)](#)

## 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。

The image shows a musical score for brass instruments, condensed into five staves. The instruments are Horn in F (1 and 2), Horn in F (3 and 4), Trumpet in C (1 and 2), Trombone (1 and 2), and Bass Trombone/Tuba. The score is in 4/4 time and features a key signature of two flats (B-flat and E-flat). The music consists of a series of chords and melodic lines. Dynamics include *fp* (fortissimo piano) and accents (>). The notation includes various note values, rests, and articulation marks. The staff labels are positioned to the left of the staves, and the instrument names are also present.

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。

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。

関連リンク

[コンデンス \(355 ページ\)](#)

# 譜表

譜表とは、1本の線または複数の線が集まったもので、その上に記譜された音符により音楽のピッチとリズムを示すものです。有音程楽器は伝統的な5線譜を使用し、無音程楽器は多くの場合1線譜を使用します。

音符は5線譜の線上および間上に配置され、譜表の上下に加線を使用することで、譜表に収まらないピッチも表現できます。



5線譜上のフレーズ



1線譜上の同じフレーズ

5線譜上の音符のピッチおよび音域は音部記号によって決定され、これにオクターブ線を組み合わせても演奏者が演奏するピッチを示すことができます。

無音程打楽器の5線譜においては、譜表上の1つ1つの位置はそれぞれ異なる打楽器に対応します。



たとえばフルスコアレイアウトではパートレイアウトより小さい譜表を使用するなど、レイアウトのタイプに従って異なる譜表サイズを使用する必要があることも多いため、Dorico Elementsでは、「**設定 (Setup)**」 > 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」において譜表に関するさまざまな設定を変更できます。

関連リンク

[音部記号 \(554 ページ\)](#)

[オクターブ線 \(559 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(876 ページ\)](#)

[空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(340 ページ\)](#)

## 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ールファミリーに従い、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、インストール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](#) (334 ページ)

[譜表サイズ](#) (346 ページ)

[デフォルトの譜表サイズの変更](#) (337 ページ)

[組段オブジェクト](#) (808 ページ)

[組段オブジェクトの位置の変更](#) (808 ページ)

[空白の譜表の表示/非表示を切り替える](#) (340 ページ)

[大括弧と中括弧](#) (532 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できます。

The image shows a musical score snippet for piano, starting at measure 31. It features three staves. The top staff is marked 'Plus lent' and 'ppp'. The middle staff is marked 'p marqué' and contains a triplet of eighth notes. The bottom staff is marked 'ppp' and 'mf'. The score includes various musical notations such as chords, triplets, 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

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。

関連リンク

[オssia譜表](#) (806 ページ)

## オツシア譜表

オツシア譜表は、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。

The image shows a musical score for piano. The top staff is labeled 'Piano' and contains a main melody in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 3/8 time signature. The bottom staff is labeled 'Più facile' and contains an alternative, simplified version of the melody in bass clef with the same key signature and time signature. The two staves are connected by a brace on the left. The main staff includes dynamics like 'p' and 'f', and fingering numbers (1, 2). The 'Più facile' staff includes a '7' indicating a simpler fingering. A double bar line with repeat dots is present in both staves.

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ツシア譜表

Dorico Elements ではオツシア譜表は追加できません。ただし、オツシ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。

関連リンク

[追加の譜表 \(805 ページ\)](#)

## 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 musical staves. The top staff is labeled 'Vc.' and contains a short melodic phrase in treble clef. The bottom staff is labeled 'Vln. 1' and contains a short melodic phrase in treble clef. Between the two staves, there is a section division symbol consisting of two thick, parallel diagonal lines. The number '89' is written above the Vln. 1 staff, indicating the page number.

弦楽四重奏のスコアにおける 2 つの組段の間の分割記号

組段の分割記号を異なる状況で表示でき、レイアウトごとに個別に外観を変更できます。

## 組段の分割記号の表示

表示に必要なプレーヤーの最小数など、組段の分割記号が表示される状況を、レイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、異なる数の譜表を持つ組段の間にのみ組段の分割記号を表示できます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、組段の分割記号を表示させるレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**組段の分割記号 (System Dividers)**」セクションの「**組段の分割記号を表示 (Show system dividers)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **譜表の数が異なる場合 (When number of staves differs)**
  - **プレーヤーの最小数が存在する場合 (When minimum number of players present)**
5. また「**プレーヤーの最小数が存在する場合 (When minimum number of players present)**」を選択した場合は、必要に応じて「**プレーヤーの最小数 (Minimum number of players)**」の値を変更します。
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

### 結果

設定した最小数以上のプレーヤーが存在するか譜表の数が異なる、選択したレイアウトのすべてのフロ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 \(340 ページ\)](#)

## 組段の分割記号の長さを変更する

組段の分割記号の長さをレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、譜表ラベルを省略せずに表示するレイアウトでは長い組段の分割記号を表示するといったことができます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、組段の分割記号を表示させるレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。
3. ページリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**組段の分割記号 (System Dividers)**」セクションの「**外観 (Appearance)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **デフォルト (Default)**
  - **長 (Long)**
  - **最長 (Extra long)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

## 組段オブジェクト

組段オブジェクトとは、組段中のすべての譜表に適用され、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
- 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。

### 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 \(533 ページ\)](#)

[大括弧と中括弧 \(532 ページ\)](#)

[リハーサルマーク \(Rehearsal Marks\) \(737 ページ\)](#)

[テンポ記号 \(822 ページ\)](#)

[リピート括弧 \(751 ページ\)](#)

[大きな拍子記号 \(849 ページ\)](#)

[テキストの入力 \(302 ページ\)](#)

## 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. ページリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**組段オブジェクト (System Objects)**」セクションで、組段オブジェクトをその上に表示させるインストゥルメントファミリーのチェックボックスをオンにします。
5. 必要に応じて、「**1 番下の譜表の下に追加でリピート括弧を表示 (Additionally show repeat endings below bottom staff)**」をオンにします。
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

選択したレイアウトにそのインストゥルメントファミリーの大括弧または中括弧で括られたグループが含まれる場合、選択した括弧それぞれの一番上の譜表の上に組段オブジェクトが表示されます。「**1 番下の譜表の下に追加でリピート括弧を表示 (Additionally show repeat endings below bottom staff)**」をオンにした場合、リピート括弧が1番下の譜表の下に追加で表示されます。

#### 補足

組段オブジェクトは、大括弧または中括弧によって括られたインストゥルメントファミリーの上のみに表示されます。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 \(808 ページ\)](#)

## 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 \(799 ページ\)](#)

## 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. ページリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**譜表ラベル (Staff Labels)**」セクションで、「**フローの最初の組段のインデント (Indent first system of flow by)**」の値を変更します。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

### 結果

選択したレイアウトで、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 (トゥッティ) に戻るものです。ディヴィジのパッセージは、すべてのラインを1つの譜表に記譜する場合も、複数の譜表にわたって記譜する場合があります。

ディヴィジは、最も一般的にはオーケストラの弦楽器の記譜において使用される技法です。通常、弦楽器セクションには、譜表の数に対して数多くのプレーヤーが参加しているためです。たとえば、通常大規模なオーケストラには第1バイオリンが12人いて、大抵は全員が同じパートを演奏しています。これらのプレーヤーを複数のパートに分割することにより、作曲者はより複雑な対位法による楽曲を作成できます。

The image shows a musical score for Violin I. It consists of three staves. The top staff is labeled 'Solo' and contains a single note with a long, sweeping slur above it. The middle staff is labeled 'Vln I 1' and contains a rhythmic pattern of eighth notes. The bottom staff is labeled 'Vln I 2' and contains a similar rhythmic pattern. The score includes dynamic markings such as 'p dolce' and 'p', and articulation markings like 'fr' and '7'.

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 \(805 ページ\)](#)

[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**

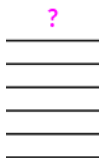
T	1	1	0	0	0	0	0	0
A		2	1	1	12	11	10	9
B		3	2	2	12	11	10	9
	1		0	0	0	0	0	0

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

[フレット楽器のチューニング \(115 ページ\)](#)

[「弦とチューニングを編集 \(Edit Strings and Tuning\)」ダイアログ \(127 ページ\)](#)

[タブ譜への音符の入力 \(184 ページ\)](#)

[ハーモニクス \(650 ページ\)](#)

[ギターバンド \(681 ページ\)](#)

[タイ \(834 ページ\)](#)

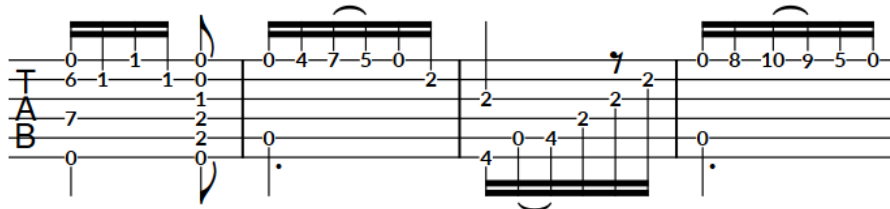
[トリル \(661 ページ\)](#)

## 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、音符の譜表を表示せずにタブ譜を表示する場合に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 \(184 ページ\)](#)

## 音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする

音符の譜表とタブ譜は、レイアウトごと、およびフレット楽器ごとにさまざまな組み合わせで個別に表示/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。

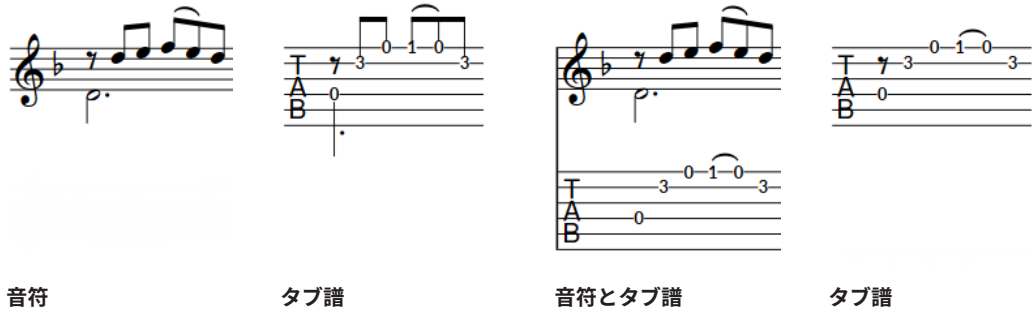
### 手順

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. ページリストの「**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、プロジェクト内のフレット楽器ごとに以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 音符
  - タブ譜
  - 音符とタブ譜
  - タブ譜
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

- 「**音符 (Notation)**」では音符の譜表のみ表示され、タブ譜は非表示になります。
- 「**タブ譜 (Tab)**」を選択すると、リズムを含むタブ譜が表示され、音符の譜表は非表示になります。
- 「**音符とタブ譜 (Notation and Tab)**」を選択すると、音符の譜表とリズムを含むタブ譜が表示されます。
- 「**タブ譜 (リズムなし) (Tab (no rhythms))**」を選択すると、リズムを含まないタブ譜だけが表示されます。

例



音符

タブ譜

音符とタブ譜

タブ譜

## 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ことができません。

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 \(184 ページ\)](#)

## 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

Musical notation example showing standard notes. The top staff is a treble clef with a G-clef. The notes are G4, A4, B4, G4, A4, B4. The bottom staff is a guitar tab with strings T, A, B. The fret numbers are 0, 0, 0, 0, 0, 0.

標準の音符

Musical notation example showing dead notes. The top staff is a treble clef with a G-clef. The notes are G4, A4, B4, G4, A4, B4. The bottom staff is a guitar tab with strings T, A, B. The fret numbers are x, x, x, x, x, x.

デッドノート

---

関連リンク

[タブ譜への音符の入力 \(184 ページ\)](#)

[括弧付きの符頭 \(645 ページ\)](#)



# 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 \(821 ページ\)](#)

[オルタードユニゾン \(490 ページ\)](#)

## 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、和音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、均等なバランスの和音はデフォルトの符尾の方向に従います。

デフォルトの符尾の方向はインストゥルメントのタイプに従います。初期設定では、第 3 線上の音符の符尾は、インストゥルメントの譜表では下向きですが、声楽の譜表では歌詞との衝突を避けるため上向きです。

## 単一の声部の連桁グループ

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 \(892 ページ\)](#)
- [複声部における暗黙の休符 \(778 ページ\)](#)
- [複声部の音符位置 \(889 ページ\)](#)
- [声部のデフォルトの符尾の方向を変更する \(820 ページ\)](#)
- [符尾の方向の変更を解除 \(820 ページ\)](#)
- [オルタードユニゾン \(490 ページ\)](#)

## 音符の符尾の方向を個別に変更する

音符の符尾の方向は手動で変更できます。

---

#### 手順

1. 符尾の方向を変更する音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって符尾の方向を変更します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「符尾を強制的に上向き (Force Stem Up)」を選択します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「符尾を強制的に下向き (Force Stem Down)」を選択します。

#### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

#### 結果

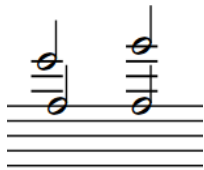
選択した音符の符尾の方向が変更されます。選択した音符はここで指定した符尾の方向に従います。音符のピッチを後から変更し、異なる符尾の方向が通常使用されるピッチにしても符尾の方向は変わりません。

#### 補足

これによって音符が属する声部は変更されません。

---

例



同じ方向を向くが、異なる声部に属する符尾



同じ方向を向き、同じ声部に属する符尾

---

関連リンク

[既存の音符の声部を変更する \(323 ページ\)](#)

## 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 \(817 ページ\)](#)

## 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 \(819 ページ\)](#)

## 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。

The image shows three examples of musical notation in 3/4 time. The first example is a single staff with a whole rest, labeled "Assez animé ♩ = 144". The second example is a single staff with a series of chords, labeled "Assez animé ♩ = 144". The third example is a single staff with a series of eighth notes, labeled "pp très rythmé, léger".

フランス語によるテキスト指示とメトロノームマークからなるテンポ記号

テキストによる指示は伝統的に、largo や allegretto などのイタリア語で表現されますが、英語、フランス語、ドイツ語など他の言語の使用も広く受け入れられるようになってきました。テキストによる指示は単に楽曲を演奏する速さを表現するだけの場合もありますが、その性質を表わす場合もあります。たとえば、grave は遅さとともに重々しさや悲しさの表現を意味し、vivo は速さとともに陽気さや快活さの表現を意味します。

メトロノームマークは楽曲を演奏する速さを表わし、1分あたりの拍数、または bpm で表示されます。メトロノームマークは固定の bpm を表示する場合と、可能または許容される値の範囲を示す場合があります。

段階的テンポ変更は、指定された時間範囲で行なわれるテンポ変更を示します。たとえば、延長線が付くものや付かないもの、テキストが音節で分かれてデュレーションにわたって広がるものなど、さまざまな形で表現されます。

テンポ記号はポイントサイズの大きい太字フォントを使用するため、ページ上では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 \(828 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更 \(830 ページ\)](#)

[テンポ記号の要素 \(826 ページ\)](#)

[タイムトラック \(405 ページ\)](#)

[テンポ記号の入力方法 \(221 ページ\)](#)

[テンポ記号の位置 \(823 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(808 ページ\)](#)  
[組段オブジェクトの位置の変更 \(808 ページ\)](#)  
[テンポモードの変更 \(421 ページ\)](#)

## 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 \(828 ページ\)](#)  
[段階的テンポ変更 \(830 ページ\)](#)  
[テンポ記号の入力方法 \(221 ページ\)](#)  
[テンポパネル \(223 ページ\)](#)  
[テンポのポップオーバー \(221 ページ\)](#)

## 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 \(808 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(808 ページ\)](#)

## 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 \(831 ページ\)](#)

## 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 \(221 ページ\)](#)

[既存のアイテムの変更 \(313 ページ\)](#)

[テンポ記号の要素 \(826 ページ\)](#)

## 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。

---

#### 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

選択したテンポ記号が省略テキストで表示されます。Dorico Elements のプロパティはレイアウト固有のため、テンポのテキスト全体を表示しているレイアウトにある同じテンポ記号の外観には、この設定は影響しません。

「略語 (Abbreviation)」がオンで「省略 (Abbreviate)」がオフのとき、または「略語 (Abbreviation)」と、「省略 (Abbreviate)」および対応するチェックボックスの両方がオンになっているとき、テンポの省略テキストが表示されます。これにより、「略語 (Abbreviation)」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。

## 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](#) (827 ページ)

[ガイド](#) (319 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。

## 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。

## 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

## 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 \(221 ページ\)](#)

[タイムトラック \(405 ページ\)](#)  
[固定テンポ変更のタイプと外観の変更 \(827 ページ\)](#)

## 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 \(221 ページ\)](#)  
[既存のアイテムの変更 \(313 ページ\)](#)

## メトロノームマークの値の範囲表示

個々の固定テンポ記号におけるメトロノームマークの値を範囲で表示できます。たとえばこれを使用すると、指定の範囲内のテンポであれば、その楽曲に対し適切であることを指示できます。

### 補足

この手順は、段階的テンポ変更やテンポのリセット記号、相対テンポ記号には当てはまりません。

---

### 手順

1. メトロノームマークの値を範囲で表示させる固定テンポ記号を選択します。
  2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「テンポ範囲 (bpm) (Tempo range (bpm))」をオンにします。
  3. 数値フィールドの値を変更します。
-

#### 結果

選択したテンポ記号で、1分あたりの拍数で表現されるテンポ範囲が変更されます。初期設定では、メトロノームマークの範囲の区切り文字にはダッシュ記号が使用されます。

#### 補足

「テンポ (bpm) (Tempo (bpm))」と「テンポ範囲 (bpm) (Tempo range (bpm))」は、どちらがテンポ範囲の最小値でどちらが最大値であるかは決まっていません。Dorico Elements は、メトロノームマークの範囲の1つめの数値に小さい方の値を自動的に使用します。ただし再生の際には、それがテンポ範囲の上限か下限かに関わらず、常に「テンポ (bpm) (Tempo (bpm))」の値が使用されます。

---

## 相対テンポ記号の値の変更

先のテンポ記号に対する割合で表現される相対テンポ記号について、テンポを個別に変更できます。

#### 手順

1. 値を変更する相対テンポ記号を選択します。
  2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「相対 % (Relative %)」の値を変更します。
  3. **[Return]** を押します。
- 

#### 結果

相対テンポ記号のテンポが変更されます。たとえば、先のテンポが 100 bpm で、相対テンポ記号を 90 に変更した場合、新しいテンポは 100 bpm の 90 %、つまり 90 bpm になります。

## 段階的テンポ変更の終了位置の最終的なテンポの変更

段階的テンポ変更の開始位置のテンポに対する割合の形で、段階的テンポ変更が再生時のテンポに与える影響の大きさを変更できます。

#### 手順

1. 最終的なテンポを変更する段階的テンポ変更を選択します。
  2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「最終的なテンポ % (Final tempo %)」の値を変更します。
  3. **[Return]** を押します。
- 

#### 結果

選択した段階的テンポ変更の終了位置の最終的なテンポが変更されます。

たとえば、100 bpm で開始する段階的テンポ変更において値を 20 に変更した場合、最終的なテンポは 100 bpm の 20% となるため、20 bpm になります。100 bpm で開始する段階的テンポ変更において値を 120 に変更した場合、最終的なテンポは 100 bpm の 120% となるため、120 bpm になります。

## 段階的テンポ変更

段階的テンポ変更は、指定した時間範囲にわたるテンポの変更を示し、テンポを落としていくことを指示する *rallentando*、テンポを上げていくことを指示する *accelerando* などがあります。

**rallentando** .....

破線付きの *rallentando*

Dorico Elements では、段階的テンポ変更は一種のテンポ記号とみなされます。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 \(221 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更の線のスタイルを個別に変更する \(832 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更の終了位置の最終的なテンポの変更 \(830 ページ\)](#)

## 段階的テンポ変更の長さの変更

段階的テンポ変更は、入力後に長さを変更できます。

手順

1. 記譜モードで、長さを変更する段階的テンポ変更を選択します。

補足

マウスを使用する場合、一度に長さを変更できる段階的テンポ変更は 1 つだけです。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、段階的テンポ変更の長さを変更します。
  - 現在のリズムグリッドの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

1. スタイルを変更する段階的テンポ変更を選択します。
2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「段階的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。
  - 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ー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。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 \(221 ページ\)](#)

[テンポのテキストの変更 \(824 ページ\)](#)

## 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 \(221 ページ\)](#)

# 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 \(530 ページ\)](#)
- [拍に従う連符グループ \(517 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(168 ページ\)](#)
- [音符/休符のデュレーションの強制 \(174 ページ\)](#)
- [タイの入力 \(188 ページ\)](#)
- [タイのつながりの分割 \(840 ページ\)](#)
- [拍子記号 \(844 ページ\)](#)
- [拍子記号の入力方法 \(215 ページ\)](#)
- [音符 \(636 ページ\)](#)
- [アーティキュレーションの位置 \(495 ページ\)](#)
- [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 \(496 ページ\)](#)
- [括弧付きの符頭 \(645 ページ\)](#)
- [タブ譜 \(812 ページ\)](#)
- [キャレット \(164 ページ\)](#)
- [手動でのキャレットの移動 \(168 ページ\)](#)

## 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

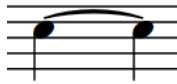


符頭の中のタイ

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 \(836 ページ\)](#)

[タイの入力 \(188 ページ\)](#)

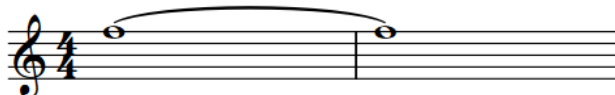
[音部記号の一般的な配置規則 \(554 ページ\)](#)

## タイとスラー

タイとスラーは一見すると似ていますが、意味は異なります。

タイは音符を打音しなおしてはならないことを示します。これは同じピッチの音符をつなげるために使用されます。たとえば、タイは複数の小節にわたって音符を延ばす際に使用されます。1つのタイのつながりには複数の音符が含まれることがありますが、つながりの中の1つ1つのタイは、1の符頭を譜表上の次の符頭につなげるのみです。

タイはアーティキュレーションと同時に使用できますが、タイでつながれた音符のアーティキュレーションは、タイのつながりの始まりのアタックと、タイのつながりの終わりのリリースにのみ影響を及ぼします。



タイでつながれた2つの長い音符

スラーはボウイングや息継ぎなどのアーティキュレーションを示すものであり、通常は異なるピッチの音符をつないでグループ化します。スラーは2つの符頭の間にごく僅かだけピッチ差があってもそれらをつなぐことができます。多くの場合、これはフレーズの形成のしかたを示します。

スラーはまた、アーティキュレーションと同時に使用できます。タイとは異なり、スラーの中のアーティキュレーションはフレーズ全体のサウンドに影響します。たとえば、スラーの中で同じピッチで繰り返される音符に付くスタッカートは、弦楽器でボウイングを同じ方向に行ないつつ、1音ごとにボウイングを止めることを示します。



スラーでつないでグループ化されたフレーズ

## 非標準のタイ

通常タイは、同じ譜表の同じピッチにある2つの音符を連結します。しかしタイは、組段区切りやフレーム区切り、音部変更記号、または拍子記号をまたぐ場合もあります。Dorico Elements では、これらのタイプのタイはすべて自動的に配置されます。

またタイは、隣接しない音符、声部の異なる音符や、譜表の異なる音符も連結できます。Dorico Elements では、これらのタイプのタイは手動で入力する必要があります。

### 組段区切りおよびページ区切りをまたぐタイ

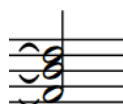
Dorico Elements では、組段区切りをまたぐタイの終端は自動的に配置されます。

その垂直位置は変わらず、両端それぞれが属する符頭に中央揃えで配置されます。その動作も変わらず、記譜モードで組段区切りまたはフレーム区切りをまたぐタイのつながりのうち1つを選択すると、タイのつながりに属するすべての音符が選択されます。

区切りの後の組段/フレームの開始位置にある音符の左側に表示されるタイの一部について、適切なカーブを描くために十分な水平方向のスペースが得られない場合があります。



組段区切りの前のタイのつながりの開始位置



組段区切りの後の同じタイのつながりの終了位置

### 組段区切りおよびページ区切りをまたぐタイでつながれた臨時記号付きの音符

組段区切りおよびページ区切りをまたぐ臨時記号付きの音符をつなぐタイの終端も、自動的に配置されます。

Dorico Elements では、タイでつながれた音符は、拍子記号の指定に合致するよう分かれて記譜されつつも1音として扱われるため、区切りの後の組段/フレームの開始位置の音符には、初期設定では親切臨時記号は表示されません。区切りの後の組段/フレームの開始位置の、タイのつながりに属する音符に臨時記号を表示する場合、臨時記号を収めるために音符の位置が変更されます。しかしこの自動配置では、タイの後半部分を適切なカーブで表示するための十分な広さが、音符の左側に得られない場合があります。



組段区切りの前のタイのつながりの開始位置



同じタイのつながりの終了位置の、親切臨時記号が付いたもの

## 拍子記号をまたぐタイ

タイは拍子変更記号をまたぐ音符をつなぐ場合、自動的に配置されます。譜表の途中で拍子変更記号をまたぐ音符がタイでつながれる場合、拍子変更記号の上または下の一部がタイによって隠されてしまいます。もっともタイはカーブしているため、拍子記号が完全に読めなくなってしまうことは考えにくいことです。

## 音部変更記号をまたぐタイ

タイは音部変更記号をまたぐ音符をつなぐ場合、自動的に配置されます。音部が異なると同じピッチでも位置が変わるため、音部変更記号をまたぐタイは水平ではなくなります。

その結果、音部記号をまたぐタイはスラーと読み間違えられる場合があります、視覚的、音楽的に混乱を招きやすくなります。この場合、タイでつながれた音符より前か後ろに音部変更記号を移動することをおすすめします。

## 隣接しない音符の間のタイ

直接隣り合う位置になくともピッチが同じ音符間には、タイを入力できます。これは、和音の前の複数の音符にタイを入力する場合などに便利です。



和音につながる音符をすべてタイでつながれた和音で記譜したもの



和音につながる音符を隣接しない音符のタイで記譜したもの



和音の前の複数の装飾音符を隣接しない音符のタイでつないだもの

## 異なる声部間のタイ

異なる声部のピッチが同じ音符間にタイを入力できます。

## 異なる譜表の音符間のタイ

異なる譜表のピッチが同じ音符間にタイを入力できます。

## レセヴィブレタイ

レセヴィブレタイとは、音符を鳴らし続け、止めてはいけなことを指示する短いタイです。これは音符から右側へ少しだけ延ばされますが、もう1つの音符につながることはありません。

レセヴィブレタイはあらゆる音符に追加できます。

関連リンク

[レセヴィブレタイの表示/非表示 \(839 ページ\)](#)

[臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける \(488 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(366 ページ\)](#)

## 隣接しない音符の間へのタイの入力

隣接しなくともピッチが同じ音符間には、手動でタイを入力できます。また、異なる声部や異なる譜表のピッチが同じ音符間にもタイを入力できます。

たとえば、経過音を記譜するために複声部にまたがるメロディを入力したとして、異なる声部に属する2音をタイでつなぐ必要があるとします。あるいは、和音の前に複数の音符によるフレーズを記譜したとして、そのすべてを延ばしてつなげることで、タイでつながれる音符の数を減らしたいとします。

手順

1. 記譜モードで、タイでつなぐ 2 音を選択します。

補足

2 番めの音符は最初の音符と同じピッチでなければなりません。2 番めの音符が最初の音符と異なるピッチの場合、タイは入力されません。

2. **[T]** を押します。

結果

選択した 2 音間にタイが入力されます。

例



隣接する音符すべてをタイでつないだ分散和音



隣接しない音符をタイでつないだ分散和音

関連リンク

[タイの入力](#) (188 ページ)

## レセヴィブレタイの表示/非表示

レセヴィブレタイはあらゆる音符に追加できます。

手順

1. レセヴィブレタイを追加する音符を選択します。
2. プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループで、「レセヴィブレタイ (Laissez vibrer tie)」をオン/オフにします。

結果

プロパティをオンにすると選択した音符にレセヴィブレタイが追加され、プロパティをオフにすると削除されます。レセヴィブレタイは自動的に配置されます。

ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページにある「レセヴィブレタイを切り替え (Toggle Laissez Vibrer Tie)」にキーコマンドを割り当てられます。

## タイの削除

タイは、それが属する音符を削除せずに、それだけを削除できます。

補足

タイのつながりからタイを削除すると、タイのつながりに属するすべてのタイが削除されます。タイのつながりからタイを 1 つだけ削除するような場合には、タイのつながりを分割できます。

#### 手順

1. 記譜モードで、すべてのタイを削除するタイのつながりを選択します。
2. **[U]** を押します。

#### 結果

選択したタイのつながりのすべてのタイが削除されます。タイのつながりで連結されていた音符は、それぞれの位置に残ります。

#### 関連リンク

[音符のデュレーションの変更 \(173 ページ\)](#)

## タイのつながりの分割

たとえばタイのつながりの途中でピッチを変更する場合や、つながりの中のタイを個別に削除する場合など、タイのつながりを特定の位置で分割できます。これによりタイのつながりの中の他のタイが削除されることはありません。

#### 手順

1. 記譜モードで、分割するタイのつながりを選択します。
2. **[Shift]+[N]** を押して音符の入力を開始します。
3. タイのつながりを分割する位置にキャレットを移動します。
  - **[→]/[←]** を押して、現在のリズムグリッドの間隔に従いキャレットを左右に動かします。
  - **[Space]** を押して、現在選択中の音符の音価に従いキャレットを次の位置に進めます。
4. **[U]** を押してタイのつながりを分割します。
5. 同じタイのつながりを複数の個所で分割する場合、タイのつながりを分割する次の位置にキャレットを移動します。
6. **[Esc]** または **[Return]** を押して音符の入力を無効にします。

#### 結果

タイのつながりがキャレット位置で分割されます。

#### 関連リンク

[手動でのキャレットの移動 \(168 ページ\)](#)

## 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。



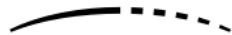
### 前半部分が破線 (Half-dashed start)

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。



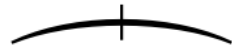
### 後半部分が破線 (Half-dashed end)

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。初期設定では、すべてのタイは実線で表示されます。

### 補足

記譜モードでは、タイのつながり全体のみを選択できます。記譜モードでタイのつながりに加えた変更は、そのタイのつながりの最初のタイにのみ影響します。

---

### 手順

1. スタイルを変更するタイを選択します。

### 補足

選択できるのはタイのつながりの全体のみであり、タイのつながりに加えた変更は、そのつながりの最初のタイのみに影響します。

2. プロパティパネルの「タイ (Ties)」グループで、「スタイル (Style)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 実線 (Solid)
  - 破線 (Dashed)
  - 点線 (Dotted)
  - 前半部分が破線 (Half-dashed start)
  - 後半部分が破線 (Half-dashed end)
  - 編者注 (Editorial)

---

### 結果

選択したタイのスタイルが変更されます。

## タイの線/点のサイズを個別に変更する

破線/点線のタイの線/点のサイズは個別に変更できます。

### 補足

これらの手順は破線/点線のタイにのみ適用されます。

### 手順

1. 線/点のサイズを変更する破線/点線のタイを選択します。

### 補足

選択できるのはタイのつながりの全体のみであり、タイのつながりに加えた変更は、そのつながりの最初のタイのみに影響します。

2. プロパティパネルの「**タイ (Ties)**」グループで、「**破線/点線 (Dash/dot)**」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

### 結果

値を増やすと線/点が大きくなり、減らすと小さくなります。

## タイのカーブ方向

カーブの方向は、タイの両端それぞれの音符または和音の符尾の方向、和音に含まれる音符の数、および譜表内の声部の数により決定されます。

### 単一の声部における単音のタイ

単一の声部のみ有効でタイが2つの単音を連結する場合、タイのカーブ方向はタイの両側の音符の符尾の方向により決定されます。

- 符尾の方向が一致する場合、タイのカーブは音符から離れる方を向き、符頭側に配置されます。
- 符尾の方向が食い違う場合、初期設定ではタイのカーブは上向きになります。

### 単一の声部における和音のタイ

タイが2つの和音を連結する場合、タイの方向は和音を構成するタイに結ばれた音符の数によって決定されます。

- 偶数の場合、タイはカーブが符頭側を向くものと符尾側を向くものに均等に分かれます。
- 奇数の場合、タイのカーブが符頭側を向くものが1本多くなります。

### 複声部における音符のタイ

タイは符尾側に配置され、カーブの方向は以下の条件に従います。

- 符尾が上向きの声部は、タイのカーブも上向きになります。
- 符尾が下向きの声部は、タイのカーブも下向きになります。
- 複声部でピッチが重なり合ったり入れ違いになったりする場合、単一の声部における和音のタイのルールが適用されます。すべての声部のすべての音符が単一の声部に属するかのよう扱われます。

## タイのカーブ方向を変更する

タイのつながりの中のタイも含めた、タイのカーブ方向を個別に変更できます。

---

### 手順

1. カーブ方向を変更するタイを選択します。

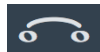
#### 補足

選択できるのはタイのつながりの全体のみであり、タイのつながりに加えた変更は、そのつながりの最初のタイのみに影響します。

---

2. プロパティパネルの「**タイ (Ties)**」グループで、「**方向 (Direction)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。

- **上 (Up)**



- **下 (Down)**



### 結果

選択したタイのカーブ方向が変更されます。

# 拍子記号

拍子記号は楽譜の拍子を示し、それが記譜されてから次の拍子変更記号が出てくるまでは、すべての小節に適用されます。拍子は音楽のリズミ的な律動と、それがどのように拍と小節に分割されるかを示します。

拍子記号は、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、多拍子音楽のように、一部のパートがアンサンブル中の他パートとは別個に独自の拍子記号を持つ必要がある状況もあります。Dorico Elementsでは拍子記号を入力する際、すべての譜表に適用させることも、1つの譜表のみに適用させることもできます。

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](#) (851 ページ)
- [拍子記号の入力方法](#) (215 ページ)
- [拍に従う連桁グループ](#) (517 ページ)
- [拍子記号 \(拍子\) パネル](#) (217 ページ)
- [拍子のカスタム連桁グループを作成する](#) (530 ページ)
- [小節](#) (498 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

- [拍子記号の入力方法](#) (215 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](#) (849 ページ)
- [拍子記号のサイズと位置を変更する](#) (850 ページ)

## 拍子記号のタイプ

拍子記号にはさまざまなタイプがあり、多岐にわたる複雑な拍子を表現できます。

### 補足

Dorico Elements ではアメリカ英語で一般的に使用される拍子の定義を使用しています。どの拍子が単純拍子や複合拍子であるかの定義は、他の言語で異なる場合があります。

### 単純拍子

単純拍子の拍子記号では、各拍が2で分割されて均等な音符のグループに分かれます。単純拍子の拍子記号には2/4などの単純2拍子、3/4などの単純3拍子、または4/4などの単純4拍子があります。



### 複合拍子

複合拍子の拍子記号では、各拍が3で分割されて均等な付点音符グループに分かれます。たとえば6/8は2つの付点4分音符から構成され、9/4は3つの付点2分音符から構成されます。



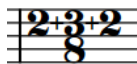
### 変拍子

5/4や7/8などの変拍子の拍子記号は、均等な拍のグループに分割できません。分子が奇数であるため、これらの拍子記号は不均一な拍のグループに分ける必要があります。たとえば、5/4は通常2分音符の拍と付点2分音符の拍からなります。



### 加算型拍子

加算的な拍子記号は小節がどのような拍のグループに分割されているかを示します。拍のグループを示す分子は、あらゆるタイプの拍子記号に使用できます。たとえば、7/8のかわりに加算的な拍子記号2+3+2/8を使用できます。



### 交互拍子

交互拍子の拍子記号は、2つ以上の拍子記号が指定された順番の定期的なパターンで小節ごとに切り替わることを示します。たとえば、8分音符12個のフレーズで強調の形が3+3+2+2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。



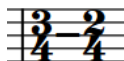
### 入れ替え可能な拍子

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。



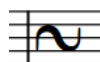
### 結合拍子 (Aggregate)

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、連符、または拍への制約はありません。音符はいくつでも追加でき、自由に連符できます。Dorico Elements では、自由拍子記号を「X」か「N」で表示するか、一切表示しないこともできます。



### 2のべき乗ではない分母の拍子

2のべき乗ではない分母の拍子記号とは、5つの6連符で全音符となる  $5/6$  などです。このような拍子記号の例は、Adès の楽曲などに見られます。



Boulez など一部の作曲家は、分子に分数を使用する拍子記号を記譜しています。Dorico Elements は現在のところこれをサポートしていません。

#### 関連リンク

[拍子記号のスタイル](#) (851 ページ)

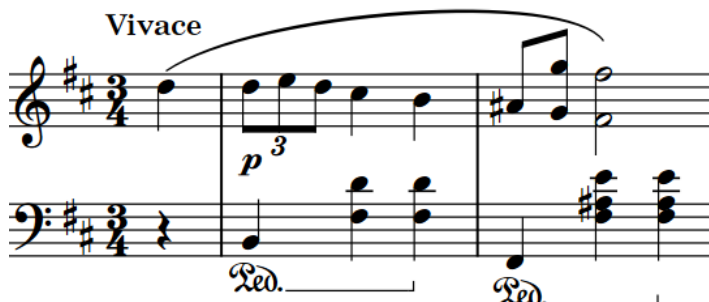
[大きな拍子記号](#) (849 ページ)

[拍子記号の入力方法](#) (215 ページ)

[拍子記号のポップオーバー](#) (216 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の完全小節からカウントされます。

弱起小節は楽譜の音符/休符の数にリンクされているため、Dorico Elements では弱起小節は拍子記号にリンクされるので、拍子記号と一緒に入力する必要があります。ただし、楽譜に表示する必要のない拍子記号は非表示にできます。

関連リンク

[拍子記号の入力方法 \(215 ページ\)](#)

[拍子記号の表示/非表示 \(854 ページ\)](#)

## ア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ぐれ、グループ化されるかに影響します。

ア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フタクトの小節は、拍子記号の一部として入力する必要があります。たとえば拍子記号のポップオーバーに **4/4,1.5** と入力して、4/4 の拍子記号と 4 分音符 1.5 個分の拍 (8 分音符 3 つ分の拍) のアフタクトを入力します。

### 手順

1. ア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 小節めをア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 小節めをア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



コモンタイムのアフタクトとして定義された不規則小節



ア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ずつはみ出します。これは映画音楽の録音セッション用のパート譜で一般的に使用されるものです。



大括弧のグループごとに 1 つ表示される「ナローセリフ (Narrow, serif)」の拍子記号

大括弧のグループに表示される大きな拍子記号は、表示倍率が高く、標準の拍子記号のデザインを使用しているときは特に、水平方向のスペースを大きく占める場合があります。そのため、大括弧のグループに大きな拍子記号を表示するレイアウトにおいては、ナローデザインの拍子記号の使用をおすすめします。

### 組段オブジェクトの位置に表示される拍子記号

大括弧のグループごとに大きな拍子記号を 1 つ表示するのと似た形で、譜表の上の組段オブジェクトの位置のみに拍子記号を表示することもできます。このとき組段ごとの拍子記号の表示位置は、リハーサルマークやテンポ記号など他の組段オブジェクトの位置を制御するのと同じオプションによって制御されます。



組段オブジェクトの位置に表示される「標準 (Normal)」の拍子記号

組段オブジェクトの位置に表示される拍子記号は水平方向のスペースを占めないため、これにナローフロントスタイルを使用する必要はそれほどありません。またこれは、拍子記号の前後の音符間の水平距

離も減らします。音符のスペーシングに与える影響が少ないため、この拍子記号の配置法は 20 世紀以降の現代音楽においてよく使用されるようになりました。

組段オブジェクトの位置に表示する拍子記号に音符による分母のスタイルを使用している場合、音符は分子の下ではなく右に表示されます。

初期設定では、組段オブジェクトの位置の拍子記号は標準の拍子記号の 2 倍のサイズとなり、同じ位置の他のアイテムは強制的にその右に表示されます。

関連リンク

[拍子記号のデザインを個別に変更する \(855 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(808 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(808 ページ\)](#)

[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 \(512 ページ\)](#)

## 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. ページリストの「**拍子記号 (Time Signatures)**」をクリックします。
4. 「**拍子記号の位置とサイズ (Time signature position and size)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **すべての譜表に表示 (Show on every staff)**
  - **大括弧ごとに 1 つ表示 (Show once per bracket)**
  - **組段オブジェクトの位置に表示 (Show at system object positions)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

結果

選択したレイアウトの拍子記号のサイズと位置が変更されます。

組段オブジェクトの位置の譜表の上に大きな拍子記号を表示すると、譜表上の水平方向のスペースを一切使用しません。これ以外を選択すると、拍子記号によって水平方向のスペースが占められます。

関連リンク

[大きな拍子記号 \(849 ページ\)](#)

[拍子記号の位置 \(853 ページ\)](#)

[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 \(512 ページ\)](#)

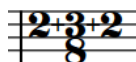
## 拍子記号のスタイル

Dorico Elements では、拍子記号をさまざまなスタイルで表示できます。たとえば、分母を数字か音価のいずれかを選択して表示できます。

分子は常に1つか複数の数字であり、小節の拍数の合計を示す場合と、小節のデュレーション合計の分割のされ方を示す場合があります。



数字1つで表示される7/8の拍子記号の分子



分割のされ方を表示する7/8の拍子記号の分子

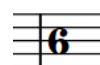
分母は数字かデュレーションに等しい音符として表示するか、まったく表示しないか選択できます。



数字で表示される分母



符頭 (拍の長さ) で表示される分母



非表示の分母

符頭として表示される場合、分母は小節内の拍1つの長さを示す場合と、音符のデュレーションを示す場合があります。拍の長さを示す場合、分子も同時に変化することがあります。下の例では、6/8の拍子記号の分子が、6/8の小節が2つの付点4分音符により構成されることを反映して、2に変化します。



6/8の拍子記号で拍の長さを表示する分母の符頭



6/8の拍子記号で音符のデュレーションを表示する分母

### 関連リンク

[拍子記号のデザインを個別に変更する \(855 ページ\)](#)

[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 \(852 ページ\)](#)

[拍子記号の自由拍子のスタイルを個別に変更する \(852 ページ\)](#)

## 拍子記号の分子スタイルを個別に変更する

個々の拍子記号の分子に各小節の拍の総数を表示するか、それとも各小節の分割のされ方を表示するか選択できます。

### 手順

1. 分子スタイルを変更する拍子記号を選択します。
2. プロパティパネルの「**拍子記号 (Time Signatures)**」グループで、「**分子スタイル (Numerator style)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **数字 (Number)**
  - **拍グループ (Beat group)**

### 結果

選択した拍子記号の分子スタイルが変更されます。

関連リンク  
[拍子記号のスタイル](#) (851 ページ)

## 拍子記号の分母スタイルを個別に変更する

拍子記号の分母スタイルを個別に変更できます。たとえば、分母の数字を音符に置き換えることができます。

---

### 手順

1. 分母スタイルを変更する拍子記号を選択します。
2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「分母スタイル (Denominator style)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 数字 (Number)
  - 音符 (Note)
  - なし (None)

---

### 結果

選択した拍子記号の分母スタイルが変更されます。

## 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。

## 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。

#### 補足

結合拍子の拍子記号は、入れ替え可能な拍子の拍子記号と外観が似ているかもしれませんが、これとは異なる動作をするものです。結合拍子の拍子記号は「+」記号で区切られるのに対し、入れ替え可能な拍子の拍子記号の区切り文字は6種類ありますが、ここに「+」記号は使用できません。

結合拍子の拍子記号では「区切り用文字 (Separator)」をオンにして利用できるオプションを選択できますが、このプロパティが効果を持つのは、入れ替え可能な拍子の拍子記号の区切り用文字の外観のみです。

#### 関連リンク

[拍子記号のスタイル](#) (851 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 \(808 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(808 ページ\)](#)

[拍子記号のサイズと位置を変更する \(850 ページ\)](#)

## 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ず。

この動作は元に戻すことができ、移動中に削除された拍子記号はすべて復元されます。

## 拍子記号の表示/非表示

拍子記号は、プロジェクトから削除することなく表示/非表示を切り替えられます。これにより、現在楽譜領域で開いているレイアウトだけではなく、すべてのレイアウトで表示/非表示が切り替わります。

### 手順

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、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](#) (366 ページ)

[ガイド](#) (319 ページ)

## 拍子記号の削除

音符の相対的なリズム上の位置に影響することなく、拍子記号を削除できます。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。
  - 削除する拍子記号
  - 削除する非表示の拍子記号のガイド
2. **[Backspace]** 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](#) (845 ページ)

## 拍子記号のデザインを個別に変更する

使用するフォントスタイルなど、拍子記号のデザインはレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトの拍子記号にはプレーンフォントを使用しつつ、パートレイアウトには標準の拍子記号用フォントを使用するなどができます。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 「レイアウト (Layouts)」リストから、拍子記号のデザインを変更するレイアウトを選択します。初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。アクションバーの選択オプションを使用し、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックして、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックすると、他のレイアウトを選択できます。

3. ページリストの「**拍子記号 (Time Signatures)**」をクリックします。
  4. 「**拍子記号のデザイン (Time signature design)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
    - **標準 (Normal)**
    - **ナローセリフ (Narrow, serif)**
    - **ナローサンセリフ (Narrow, sans serif)**
    - **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

#### 関連リンク

[拍子記号のスタイル](#) (851 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 \(291 ページ\)](#)

## タイのつながりの中のトレモロ

初期設定では、タイのつながりの音符に単音トレモロが追加された場合、タイのつながりに属するすべての音符にトレモロストロークが表示されます。タイでつながれた音符からトレモロストロークを削除すると、タイのつながりに属するすべての音符からトレモロストロークが削除されます。

Dorico Elements では、トレモロは初期設定では音価が指定されていると見なされるため、タイのつながりの後続の音符に表示されるトレモロストロークの数は、必要に応じて自動的に調整されます。たとえば、2本のトレモロストロークが付いた8分音符が4分音符にタイでつながれた場合、4分音符には3本のトレモロストロークが付きます。これはトレモロストロークの機能が連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。

## 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。



ストロークが2本の単音トレモロ



ストロークが3本の重音トレモロ

結果

選択した音符のトレモロストロークの本数を変更され、トレモロの速さも変化します。

## トレモロの削除

単音トレモロおよび重音トレモロは、適用される音符に影響することなく、それだけを音符から削除できます。

手順

1. 記譜モードで、トレモロストロークを削除する音符を選択します。
2. 反復記号パネルの「**トレモロ (Tremolos)**」セクションで、選択したトレモロのタイプに対応するボタンをクリックします。

- **単音トレモロを削除 (Remove Single-note tremolo)**



- **重音トレモロを削除 (Remove Multi-note tremolo)**



結果

対応するタイプのトレモロストロークが削除されます。

例



単音トレモロと重音トレモロが付いた音符



重音トレモロが削除され単音トレモロが残っている音符



重音トレモロと単音トレモロの両方が削除された音符

## トレモロが付いた音符の位置

単音トレモロおよび重音トレモロが付いた音符は、通常の音符と同じ方法で異なる位置に移動できます。ただし、重音トレモロを小節線をまたいで移動させた場合、そのトレモロストロークは自動的に削除されます。

### 補足

トレモロを移動した直後であれば、移動を取り消して削除された重音トレモロのストロークを復元できます。

---

単音トレモロは、小節線を越えて異なる位置に移動しても、トレモロストロークに影響することはありません。音符の移動先の位置と拍子記号によっては、通常の音符と同様、必要に応じてタイのつながりに自動的に書き換えられる場合があります。

### 補足

単音トレモロが付いたタイのつながりを構成する音符がそれぞれ異なるデュレーションとなった場合、それぞれの音符に付くトレモロストロークの数も異なります。

---

関連リンク

[音符の位置の移動 \(642 ページ\)](#)

# 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た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できます。

関連リンク

[連符の入力 \(191 ページ\)](#)

[連符の角括弧 \(866 ページ\)](#)

[連符の数や比率を示す数字 \(868 ページ\)](#)

## 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。
  - 矢印キーでカーレットを移動して、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レット位置から入力されます。

内側の連符の倍数が外側の連符内にちょうど収まる場合は、連符を手動で停止するまで、指定された入れ子状の連符として音符入力を続けられます。

内側の連符の倍数が外側の連符内に収まらない場合、外側の連符内に収まる最後の音符を入力したところで内側の連符の入力が自動的に停止します。そのあとは手動で停止するまで、外側の連符の入力が続きます。

#### 補足

入れ子状の連符は、既存の連符にキャレットを合わせた状態で音符ツールボックスの「連符 (Tuplets)」をクリックして入力することもできます。ただしこの操作では、入れ子状の連符を一度に1つしか入力できません。

## 既存の音符を連符に変換する

既存の音符はどれでも連符に変換できます。これはたとえば、既存のデュレーション範囲内に追加の音符を入れ込む場合に使用できます。

#### 手順

1. 記譜モードで、連符に変換する音符を選択します。
2. **[:]** を押して連符のポップオーバーを開きます。  
ポップオーバーには選択内容に基づき提案される比率が自動的に記入されます。
3. 必要に応じて、ポップオーバー内の比率を変更します。たとえば、「**3:2**」と入力して3連符を入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

#### 結果

選択した音符が、ポップオーバーの比率に従い連符に変換されます。たとえば、5つの8分音符を選択してポップオーバーに**5:4**と入力すると、選択した音符が8分音符の5連符に変わります。

選択した音符が指定した比率の1つの連符に収まる場合、連符は1つだけ作成されます。選択した音符が1つの連符に収まらない場合、必要となる数の連符が自動的に作成されます。

#### 関連リンク

[連符のポップオーバー](#) (192 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。

## 連符

連符が小節線をまたぐことの許可/禁止を切り替える

---

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](#) (320 ページ)

[連符の数や比率を示す数字](#) (868 ページ)

[連符の角括弧](#) (866 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](#) (502 ページ)

[手動で音符に連符を付ける](#) (519 ページ)

[連符の角括弧](#) (866 ページ)

[連符の数や比率を示す数字](#) (868 ページ)



## 連符の位置の移動

連符は入力後に別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



## 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 \(863 ページ\)](#)

## 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 \(517 ページ\)](#)

[連桁内の連符 \(528 ページ\)](#)

[手動で音符に連桁を付ける \(519 ページ\)](#)

[音符の連桁の解除 \(519 ページ\)](#)

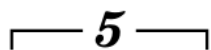
[連桁グループの分割 \(518 ページ\)](#)

[不完全連桁の方向を変更する \(520 ページ\)](#)

[連桁の傾斜を個別に変更する \(522 ページ\)](#)

## 連符の角括弧

連符の角括弧は、連符内の音符を角括弧の中に収めることで3連符の4分音符のように連桁で連結されない連符のデュレーションを示します。



連符の数が表示された連符の角括弧

#### 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](#) (723 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。

---

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。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](#) (319 ページ)  
[連符の数や比率を示す数字を表示/非表示にする](#) (869 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。

---

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。

#### 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。
- 

## 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。

---

#### 手順

1. 終了位置を変更する連符の角括弧を選択します。
2. プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループで、「終了位置 (End position)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。

- 最後の音符の右側で終了 (End at right-hand side of final note)



- 次に続く音符の直前で終了 (End immediately before following note)



- 最後の連符のグループ位置で終了 (End at position of final tuplet division)



#### 結果

選択した連符の角括弧の終了位置が変更されます。

プロパティをオフにすると、選択した連符が初期設定に戻ります。

---

## 連符の角括弧を強制的に水平にする

個々の連符の角括弧の角度設定を水平に変更できます。

---

#### 手順

1. 角度を変更する連符の角括弧を選択します。
  2. プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループで、「連符を強制的に水平にする (Force horizontal)」をオンにします。
- 

#### 結果

プロパティをオンにすると、選択した連符の角括弧が水平になります。

---

## 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。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。

---

#### 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わす数字が非表示になります。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 \(867 ページ\)](#)

## 連符の数字や比率の位置を個別に変更する

連符の角括弧に含まれる連符の数や比率を示す数字の水平位置は、個別に変更できます。

---

### 手順

1. 連符の数や比率を示す数字の位置を変更する連符の角括弧を選択します。
  2. プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループで、「中央 (Center)」をオンにします。
  3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
    - **ビジュアル (Visual)**
    - **リズム (Rhythmic)**
- 

### 結果

- 「**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](#) (866 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 \(872 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(876 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表ラベル \(801 ページ\)](#)

[打楽器キットをドラムセットとして定義 \(123 ページ\)](#)

[打楽器キットの音符の入力 \(181 ページ\)](#)

[無音程打楽器の演奏技法 \(878 ページ\)](#)

[符頭に括弧を表示する \(646 ページ\)](#)

## 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する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 \(182 ページ\)](#)
- [打楽器キットの表示タイプ \(876 ページ\)](#)
- [打楽器キットの譜表ラベル \(801 ページ\)](#)
- [「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(120 ページ\)](#)
- [キットへの個別の打楽器インストゥルメントの結合 \(117 ページ\)](#)
- [打楽器キットをドラムセットとして定義 \(123 ページ\)](#)
- [打楽器キットへのインストゥルメントの追加 \(122 ページ\)](#)
- [打楽器キットから個別のインストゥルメントを削除 \(126 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの移動 \(118 ページ\)](#)
- [打楽器キットの音符の入力 \(181 ページ\)](#)

## 打楽器キットの書き出し

打楽器キットをライブラリーファイルとして書き出せます。これにより、キットを1から作り直す必要なく再利用できます。

---

#### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、打楽器キットの書き出しを行なうプレーヤーのカードを展開します。



2. キットインストゥルメントラベルにカーソルを合わせると表示される矢印をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. ダイアログ下部の「**キットを書き出す (Export Kit)**」をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
4. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、ライブラリーファイルの名前と保存場所を指定します。
5. 「**保存 (Save)**」を選択します。

#### 結果

キットが書き出され、ライブラリーファイルとして保存されます。

#### ヒント

あとからライブラリーファイルを他のプロジェクトに読み込むと、打楽器キットを再利用できます。


## 打楽器キットの読み込み

打楽器キットを収めるライブラリーファイルを読み込むことで、キットを1から作り直す必要なく再利用できます。

#### 前提条件

設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルにソロプレイ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、空のソロプレイヤーでインストゥルメント選択ダイアログを開きます。
  - 空のプレイヤーを選択して **[Shift]+[I]** を押します。
  - 空のプレイヤーのカードでプラス記号をクリックします。  

  - 空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「**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。
2. インストゥルメント選択ダイアログの「**キットを読み込む (Import Kit)**」をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
3. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、インポートする打楽器キットのライブラリーファイルを探して選択します。
4. 「**開く (Open)**」をクリックします。

#### 結果

選択したライブラリーファイルが打楽器キットとして読み込まれます。これはインストゥルメント選択ダイアログを開いたカードのプレイヤーに割り当てられます。

## 打楽器キットの譜表で音符の演奏技法を変更する

打楽器キットの譜表上で、さまざまな演奏技法を表示するために演奏技法固有の符頭を使用する音符は、利用できる中から演奏技法固有の符頭を切り替えることで、入力後でも演奏技法を変更できます。

#### 補足

これらの手順は、演奏技法固有の符頭の変更にのみ適用されます。

## 前提条件

演奏技法を変更する打楽器キットのインストゥルメントに、「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」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

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、選択したインストゥルメントの演奏技法を利用できる中から切り替えます。
  - **[Shift]+[Alt/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

選択した音符の演奏技法が変更されます。符頭のデザインや位置も変更される場合があります。

## 関連リンク

[「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ \(878 ページ\)](#)

[打楽器キットの音符の入力 \(181 ページ\)](#)

[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 \(462 ページ\)](#)

[演奏技法 \(713 ページ\)](#)

[符頭に括弧を表示する \(646 ページ\)](#)

## 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

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 \(120 ページ\)](#)

[打楽器キット内のインストゥルメントの位置の変更 \(125 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(876 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプの変更 \(877 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連符の作成 \(523 ページ\)](#)

## 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 o 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 \(205 ページ\)](#)

[連符の入力 \(191 ページ\)](#)

[個々の音符のピッチの変更 \(195 ページ\)](#)

[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 \(268 ページ\)](#)

[歌詞の入力 \(284 ページ\)](#)

## 打楽器キットにおける強弱記号

強弱記号は他のアイテムとは異なり、グリッドや5線譜の表示タイプと1線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプとの間では共有されません。1線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプにおいて追加された強弱記号は、グリッドや5線譜の表示に切り替えると表示されなくなります。

1線譜を使用するインストゥルメントの表示においては、大量の異なる強弱記号がリズム上の同じ位置にあることが許容されますが、グリッドおよび5線譜の表示では1か所に集約する必要があり、これが困難であるためです。そのため、グリッドおよび5線譜の表示タイプにおいては、1線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプとは別個に強弱記号を追加できます。

関連リンク

[強弱記号の入力方法 \(234 ページ\)](#)

## 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

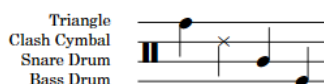
## グリッド

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。

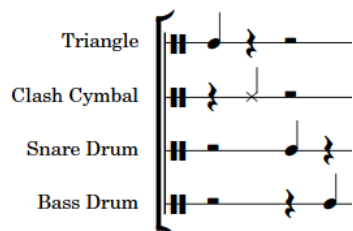


グリッドによる表示

## 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

同じプレーヤーに割り振られた複数のインストゥルメント間の垂直方向のスペーシングは、「**設定 (Setup)**」 > 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」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 \(872 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(120 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表ラベル \(801 ページ\)](#)

[演奏技法固有の符頭の外観の上書き \(882 ページ\)](#)

[「打楽器の符頭の上書き \(Override Percussion Noteheads\)」ダイアログ \(880 ページ\)](#)

## 打楽器キットの表示タイプの変更

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. ページリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**打楽器 (Percussion)**」セクションで、プロジェクト内の打楽器キットごとに以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **5 線譜 (5-line Staff)**
  - **グリッド (Grid)**
  - **1 線譜を使用するインストゥルメント (Single-line Instruments)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

選択したレイアウト内で選択した打楽器キットの表示タイプが変更されます。

#### 関連リンク

[打楽器キットの表示タイプ \(876 ページ\)](#)

## 無音程打楽器の演奏技法

無音程打楽器と打楽器キットにおいては、打楽器キットの音符に通常の演奏技法を使用することに加えて、符頭のデザインおよび位置を使用して異なる演奏技法を表現できます。

無音程打楽器の演奏技法は、以下のいずれかの方法で表示できます。

- 演奏技法固有の符頭を使用する
- 音符が通常記譜される線の上下に隣接する間に音符を配置する
- アーティキュレーションまたは単音トレモロを追加する
- 有音程楽器と同じ方法で演奏技法を追加する

たとえば、ハイハットにオープンまたはクローズの演奏技法を追加するには、演奏技法ポップオーバーを使用するか、演奏技法パネルで追加する演奏技法をクリックします。

各打楽器インストゥルメントに定義された演奏技法固有の符頭のセットは、「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログで編集できます。

#### 関連リンク

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(120 ページ\)](#)

[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 \(462 ページ\)](#)

[打楽器キットの書き出し \(872 ページ\)](#)

[打楽器キットの読み込み \(873 ページ\)](#)

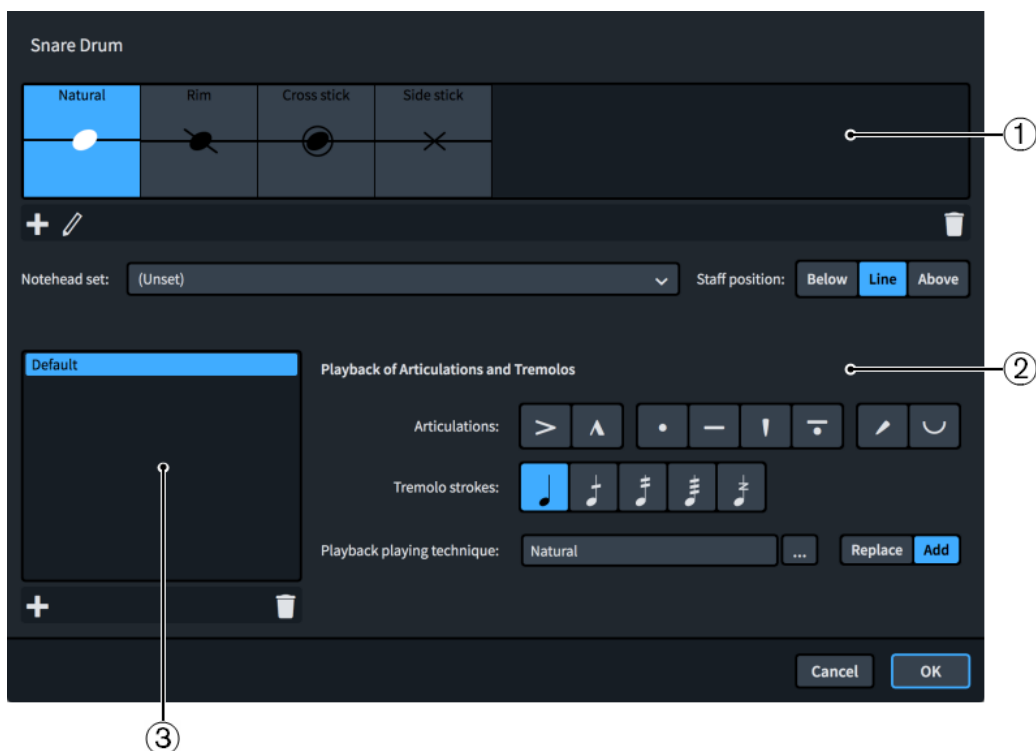
[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(268 ページ\)](#)

## 「打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)」ダイアログ

「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログでは、打楽器ごとに定義された演奏技法固有の符頭セットを編集できます。

以下のいずれかの操作を行なって、設定モードで「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログを開きます。

- 個別の打楽器インストゥルメントの場合、「プレーヤー (Players)」パネルでプレーヤーのカードを展開し、インストゥルメントラベルの矢印をクリックして、メニューから「打楽器演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)」を選択します。
- 打楽器キットに属する打楽器インストゥルメントの場合、「プレーヤー (Players)」パネルでキットのインストゥルメントラベルの矢印をクリックし、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」を選択して「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログを開き、メイン編集領域で演奏技法を編集するインストゥルメントを選択して、「打楽器の演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)」をクリックします。



「打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)」ダイアログ

### 1 演奏技法固有の符頭のリスト

選択した打楽器インストゥルメントに現在定義されている主要な演奏技法固有の符頭を表示し、それぞれの演奏技法に対応する符頭セットと譜表位置を示します。

無音程打楽器には、新規に演奏技法固有の符頭を追加できます。通常、打楽器インストゥルメントには少なくとも「ナチュラル (Natural)」の演奏技法が定義され、これは通常デフォルトの符頭セットを使用して表示されます。

### 2 アーティキュレーションとトレモロが付いた場合の再生 (Playback of Articulations and Tremolos)

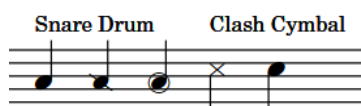
アーティキュレーションとトレモロストロークの組み合わせが、演奏技法の再生にどう影響または上書きするか定義できます。

たとえば、演奏技法固有の符頭にアクセントを追加した場合、まったく別の演奏技法を再生するよう定義できます。

### 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

[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 \(462 ページ\)](#)

[打楽器キットの書き出し \(872 ページ\)](#)

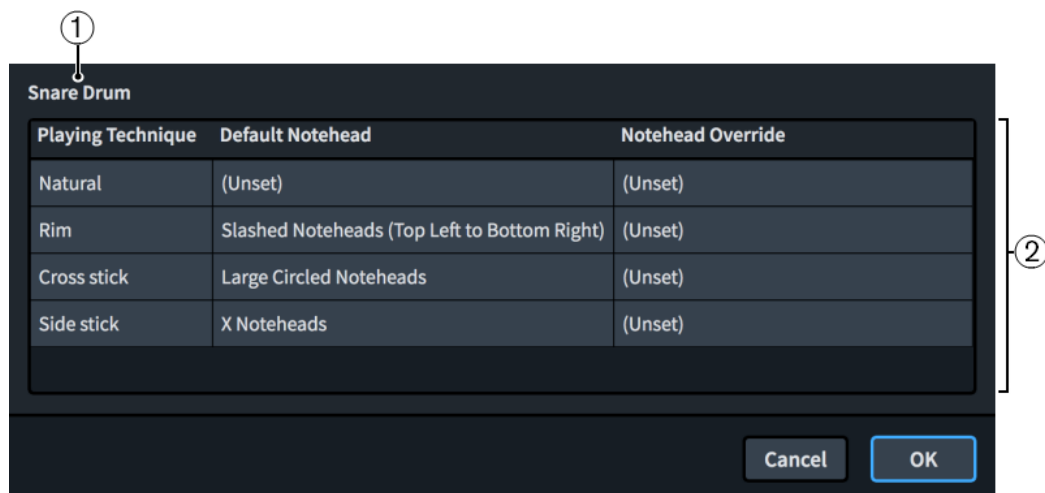
[打楽器キットの読み込み \(873 ページ\)](#)

## 「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なります。

- 「打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)」 ダイアログを開くには、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」 ダイアログでインストゥルメントを選択して、「符頭を編集 (Edit Noteheads)」 をクリックします。



スネアドラムの「打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)」 ダイアログ

「打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)」 ダイアログは以下で構成されます。

### 1 インストゥルメント名



ダイアログに符頭をリスト表示させている打楽器の名前を表示します。

## 2 演奏技法の表

選択した打楽器の符頭について、以下の項目別に表示します。

- **演奏技法 (Playing Technique):** 表の対応する行の符頭に関連付けられた演奏技法を表示します。
- **デフォルトの符頭 (Default Notehead):** 表の対応する行の演奏技法がデフォルトで使用する符頭を表示します。
- **符頭の上書き (Notehead Override):** 表の対応する行の演奏技法が5線譜表示で使用する上書きの符頭を表示します。上書きの符頭は、クリックしてメニューから他の符頭を選択することで変更できます。


関連リンク

[打楽器キットの表示タイプ](#) (876 ページ)

## 無音程打楽器の演奏技法固有の符頭の作成

無音程打楽器インストゥルメントについて新規の演奏技法固有の符頭を個別に定義し、保存してプロジェクト内の同種の打楽器インストゥルメントで使用できます。また演奏技法固有の符頭はプロジェクトから書き出し、他のプロジェクトに読み込めます。

手順

1. 設定モードで、以下のいずれかの操作を行なって「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログを開きます。
  - 個別の打楽器インストゥルメントの場合、「**プレーヤー (Players)**」パネルでプレーヤーのカードを展開し、インストゥルメントラベルの矢印をクリックして、メニューから「**打楽器演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)**」を選択します。
  - 打楽器キットに属する打楽器インストゥルメントの場合、「**プレーヤー (Players)**」パネルでキットのインストゥルメントラベルの矢印をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開き、メイン編集領域で演奏技法を編集するインストゥルメントを選択して、「**打楽器の演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)**」をクリックします。
2. 「**演奏技法を追加 (Add Playing Technique)**」をクリックします。  

3. 開いたダイアログで、作成する演奏技法を選択します。
4. 「**OK**」を押して、演奏技法固有の符頭のリストに選択した演奏技法を追加します。
5. 演奏技法に使用する符頭を「**符頭セット (Notehead set)**」メニューから選択します。

補足

「**符頭セット (Notehead set)**」を「**(未設定) ((Unset))**」のままにすると、デフォルトの符頭セットが使用されます。

6. 「**譜表からの位置 (Staff position)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 下 (Below)
  - ライン (Line)
  - 上 (Above)

結果

選択した無音程打楽器インストゥルメントに演奏技法固有の符頭が新規に追加されます。

関連リンク

[演奏技法、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 \(268 ページ\)](#)

[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 \(462 ページ\)](#)

## 演奏技法固有の符頭の外観の上書き

5 線譜キット表示において、あるインストゥルメントと他のインストゥルメントが同じ譜表位置を共有する場合、それらを明確に区別できるように、演奏技法固有の符頭の外観の上書きが必要な場合があります。

手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、演奏技法固有の符頭を上書きするキットを割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルにカーソルを合わせると表示される矢印をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. ダイアログのメイン編集領域で、符頭を上書きするインストゥルメントを選択します。
4. 「**符頭を編集 (Edit Noteheads)**」をクリックして、「**打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)**」ダイアログを開きます。
5. 「**符頭の上書き (Notehead Override)**」の列で対象となる演奏技法をクリックし、メニューから新規の符頭タイプを選択して符頭を上書きします。
6. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

5 線譜キット表示において、選択したインストゥルメントの演奏技法固有の符頭が上書きされます。

補足

これはグリッドおよび 1 線譜を使用するインストゥルメントのキット表示タイプにおける演奏技法固有の符頭の外観には影響しません。

関連リンク

[「打楽器の符頭の上書き \(Override Percussion Noteheads\)」ダイアログ \(880 ページ\)](#)

## 打楽器のレジェンド

打楽器のレジェンドは、5 線譜の表示タイプを使用するとき、譜表内で使用する打楽器のリストを表示するものです。打楽器のレジェンドは、譜表に現れるすべてのインストゥルメントを含めることも、設定範囲内で演奏されるインストゥルメントのみ表示して、特定の位置で演奏するインストゥルメントをプレーヤーに提示することもできます。

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位置および外観は、プロパティパネルの「**打楽器のレジェンド (Percussion Legends)**」グループのプロパティで個別に変更できます。

打楽器のレジェンドは、その位置で演奏されるインストゥルメントがないか、グリッドの表示タイプを使用するレイアウトである場合は、ガイドとして表示されます。1 線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプを使用するレイアウトにおいては、打楽器のレジェンドは一切表示されません。

ヒント

打楽器のレジェンドのガイドの表示/非表示は、「**ビュー (View)**」 > 「**ガイド (Signposts)**」 > 「**打楽器のレジェンド (Percussion Legends)**」を選択して切り替えられます。メニューの「**打楽器のレジェン**

ド (Percussion Legends)」の横にチェックマークがあるときはガイドが表示され、チェックマークがないときは非表示となります。

---

関連リンク

[打楽器キットの譜表ラベル \(801 ページ\)](#)

## 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のみ表示されます。

---

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レイアウトの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)**
    - **演奏中のインストゥルメント (Sounding Instruments)**
- 

#### 結果

選択したレジェンドのタイプが変更されます。

## 打楽器のレジェンドにインストゥルメントの略称を表示する

打楽器のレジェンドは初期設定ではインストゥルメントの正式名称を使用しますが、スペース節約のために略称も使用できます。

---

#### 手順

1. インストゥルメント名の長さを変更する打楽器のレジェンドを選択します。
  2. プロパティパネルの「**打楽器のレジェンド (Percussion Legends)**」グループで、「**略称を使用 (Use short names)**」をオンにします。
- 

#### 結果

選択した打楽器のレジェンドにインストゥルメントの略称が表示されます。

「**略称を使用 (Use short names)**」をオフにすると、選択した打楽器レジェンドがインストゥルメントの名前全体を表示するよう戻ります。

#### 関連リンク

[打楽器キットの譜表ラベル \(801 ページ\)](#)

## 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 \(875 ページ\)](#)

[打楽器キットをドラムセットとして定義 \(123 ページ\)](#)

[打楽器キットにスラッシュ符頭の声部を追加する \(894 ページ\)](#)

## 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 \(456 ページ\)](#)

[ドラムエディター \(379 ページ\)](#)

[イベントディスプレイでの音符の入力 \(380 ページ\)](#)

[イベントディスプレイでの音符の移動 \(381 ページ\)](#)

## MIDI ファイルから読み込まれた無音程打楽器

MIDI ファイルを読み込むとき、「MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)」ダイアログで「10 チャンネルは General MIDI パーカッションとして読み込み (Interpret channel 10 as General MIDI percussion)」がオンになっている場合、Dorico Elements は 10 チャンネルを使用するよう設定されたトラックの楽譜をドラムセットとして解釈します。

### 補足

Dorico Elements で MIDI ファイルを開くと、「MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)」ダイアログが自動的に開きます。

これは、Dorico Elements が MIDI ファイルに含まれる楽譜を打楽器として解釈する唯一の条件です。

## MusicXML ファイルから読み込まれた無音程打楽器

MusicXML では、無音程打楽器の楽譜はさまざまな方法で表現されます。どのデータを書き出すか、およびどのようにエンコードするかについて、楽譜作成アプリケーションによってそれぞれ方法が異なります。そのため、Dorico Elements に MusicXML を読み込んだときの結果にもかなりの差が生じます。

Dorico Elements はキットに含まれる各インストゥルメントを明確に識別し、動的に 5 線譜に組み込みます。他の楽譜作成アプリケーションとその MusicXML は、無音程打楽器の楽譜を異なる方法で表現します。たとえば、ドラムセットは実際にはピッチを持つ音符として 5 線譜上に記譜され、それぞれの譜表位置にどのインストゥルメントが対応するか識別するための注釈情報が追加されます。

このような方法の違いから、MusicXML による表現から Dorico Elements による表現に情報を移し替えることはときに困難であるため、Dorico Elements は読み込み結果の品質向上のためにヒューリスティクスを用います。

通常 Dorico Elements では、Sibelius および Finale から書き出された MusicXML ファイルのドラムセットのインストゥルメントは非常にきれいに読み込まれます。

たとえばスネアドラムは常に符尾が下向きの声部に記譜するなど、ドラムセットの声部の振り分けに一貫性がある場合は特に良い結果が出やすく、正しく読み込まれる見込みが高くなります。声部の振り分けが小節ごとに変わる場合、一部の音符が正しく識別されるか、まったく読み込まれていないかのいずれかである場合があります。

5 線譜に記される他の種類の打楽器は、さらに多様な結果をもたらします。ほとんどの場合、Finale はどの打楽器がどの譜表位置にマッピングされるかの情報を含めますが、Sibelius はこれを行いません。その結果、Dorico Elements が思ったとおりのインストゥルメントを選択しない場合もありますが、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログを使用するとインストゥルメントを変更できます。

### 関連リンク

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(120 ページ\)](#)

[打楽器キット内のインストゥルメントの変更 \(122 ページ\)](#)

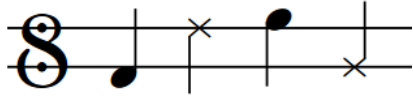
[打楽器キットへのインストゥルメントの追加 \(122 ページ\)](#)

## 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、ドーク、ムリダンガム、パカワジなど、2 つの面を持つその他のインド太鼓にも適用できます。

プレーヤーのインストゥルメントにタブラを追加すると、譜表にインド太鼓記号が自動的に追加されます。



音部記号パネルの「**その他の音部記号 (Uncommon Clefs)**」にある「**インド太鼓記号 (Indian drum clef)**」をクリックすると、インド太鼓記号を入力できます。

関連リンク

[プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(116 ページ\)](#)

[音部記号とオクターブ線の入力方法 \(246 ページ\)](#)



# 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 \(890 ページ\)](#)

[既存の音符の上/下に音符を追加 \(194 ページ\)](#)

[符尾の方向 \(817 ページ\)](#)

[複声部における暗黙の休符 \(778 ページ\)](#)

[休符を垂直に移動する \(782 ページ\)](#)

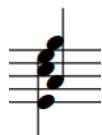
## 複声部の音符位置

通常、音符はそれぞれ共通の水平位置に上下に連なって配置され、どの音符と一緒に演奏されるか一目で分かるようになっています。しかし、音符の水平位置は複声部では異なる場合があります。

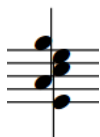
1つの譜表に声部が3つ以上ある場合、声部ごとの音符の区分を明らかにするために一部の音符をわずかに一方にずらして配置し、声部ごとの列を作る必要があります。

異なる声部の音符を組み合わせる方法には、以下の2種類があります。

1. 符頭と符頭 (Notehead to notehead): 符頭の水平位置を部分的に重ね合わせます。この並べ方では、音符を寄せる分、符尾と符尾を合わせた音符の配置よりも水平方向に占めるスペースが少なくなります。



2. 符尾と符尾 (Stem to stem): 符頭は重ね合わせないで、符尾の垂直位置を重ね合わせます。この並べ方では、異なる声部の音符 (符頭) が別々の方向を向きます。



Dorico Elements の初期設定では「符頭と符頭 (Notehead to notehead)」が選択されています。これにより、リズムを明確にしたまま、水平方向に占めるスペースを最小化できます。

また、異なる声部それぞれの音符の並びと配置も自動的に調整されるため、各音符が水平方向に占めるスペースを最小化しながら音符の明確性と可読性を維持できます。声部が追加されるにつれて声部列が変更される場合があります。これは Dorico Elements がピッチの幅が広い声部を左側に、ピッチの幅が狭い声部を右側に寄せるためです。そうすることでバランスのとれた見た目となり、これは特に臨時記号が複数ある場合に役立ちます。



関連リンク

[複声部におけるスラッシュ \(768 ページ\)](#)

[符尾の方向 \(817 ページ\)](#)

[複声部における暗黙の休符 \(778 ページ\)](#)

## 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

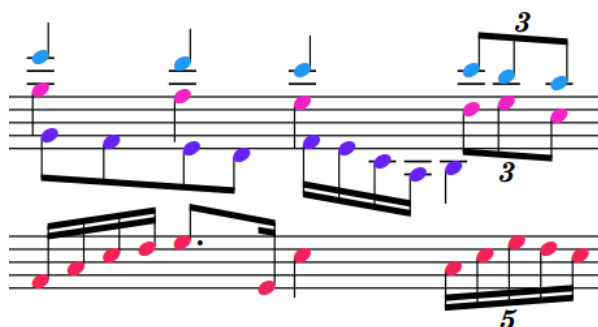
メニュー内の「**声部カラー (Voice Colors)**」の横にチェックマークがあるときは声部カラーが表示され、チェックマークがないときは非表示になります。

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、音符が間違っただけの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 \(323 ページ\)](#)

[声部の内容の入れ替え \(324 ページ\)](#)

[符尾の方向 \(817 ページ\)](#)

[注釈 \(484 ページ\)](#)

[ステータスバー \(48 ページ\)](#)

## 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 \(176 ページ\)](#)

## 声部の順番の入れ替え

Dorico Elements では、自動的に符頭と符頭を重ねることで、水平方向に占めるスペースを最小化しながらリズムの明確性を維持しています。対となる声部同士の水平方向の配置の順番は、手動で入れ替えることができます。

手順

1. 順番を変更する音符を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「声部 (Voices)」 > 「声部の順番を入れ替え (Swap Voice Order)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

## 結果

選択した音符の声部の順番が変更されます。

## 補足

音符の順番を再度入れ替えると、声部の順番が元に戻らず、予想外の位置に音符が配置される場合があります。

## 例



符頭と符頭 (声部反転)



符尾と符尾 (声部反転)

## 関連リンク

[符尾の方向 \(817 ページ\)](#)

[複声部における暗黙の休符 \(778 ページ\)](#)

## 声部列の並び順

声部列の並び順は音符の位置を決定するために複数列必要な場合に使用します。たとえば、音符が複声部にあり、それぞれを垂直位置に配置せずに部分的に重なるように配置する場合などに役立ちます。

手で声部の順番を変更すると、プロパティパネルの「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループにある「**声部列の並び順 (Voice column index)**」プロパティが自動的にオンになります。

## 補足

このプロパティは Dorico Pro の浄書モードのみで使用できます。

## 他の声部の音符がすでにある譜表に伸びた音符

既に他の音符がある譜表に音符を伸ばすことで譜表をまたぐ連桁を作成すると、既存の音符の符尾の方向が変わる場合があります。これは Dorico Elements が同じ位置にある複声部を同じように扱うためです。

たとえば、ピアノパートに符尾が上向きの声部の音符が2つの譜表に含まれる場合、上側の譜表の音符が下側の譜表の音符まで伸びると、両方の声部の音符の符尾の方向が変更されます。この場合では、2つの譜表の音符は結合されるのではなく、符尾が上向きの複声部の音符として扱われます。



ピアノ譜 (2 段譜) にそれぞれ 1 声部ずつ記譜される



上段の声部が下段の声部と交差しているとき、下段の声部の符尾は上向きに変わる

下段に元からあった音符の符尾の方向を変更するには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 下段に元からあった音符を選択して、符尾が下向きの声部など、別の声部に変更します。
- 下段に元からあった音符を選択して、符尾の方向を変更します。

または、上段の音符を恒久的に下段に移動させることもできます。

関連リンク

- [音符を別の譜表に移動する \(322 ページ\)](#)
- [既存の音符の声部を変更する \(323 ページ\)](#)
- [譜表をまたぐ連符の作成 \(523 ページ\)](#)
- [音符の符尾の方向を個別に変更する \(819 ページ\)](#)
- [符尾の方向 \(817 ページ\)](#)

## 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。
- スラッシュ符頭の声部の音符は再生されません。

スラッシュ符頭の声部は同じ位置に複数表示できます。複声部においてすべてのスラッシュ符頭の声部を調整するために、Dorico Elements はそれぞれの譜表上の位置を自動的に変更します。もっとも、スラッシュ符頭の譜表上の位置は手動でも変更できます。

スラッシュ領域およびスラッシュ付き声部は、同じプロジェクトの同じ位置に使用できます。たとえば、リズムを特定したくない場所にスラッシュ領域を入力し、そのあとに正確なリズムを指定したい 1 小節のスラッシュ付き声部に音符を入力できます。

関連リンク

- [スラッシュ符頭 \(767 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域 \(767 ページ\)](#)
- [複声部におけるスラッシュ \(768 ページ\)](#)
- [既存の音符の声部を変更する \(323 ページ\)](#)
- [スラッシュ符頭の譜表上の位置を変更する \(769 ページ\)](#)

## 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](#) (323 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 \(876 ページ\)](#)

[打楽器キットにおける声部 \(885 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」 ダイアログ \(120 ページ\)](#)

[打楽器キットの音符の入力 \(181 ページ\)](#)

[打楽器キット内のインストゥルメントの位置の変更 \(125 ページ\)](#)

# 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。

## 異名同音

G#とAbのように、異なる音度と臨時記号を使用して表記されながら、演奏されるピッチは同じとなる音符のことです。

## 移調音

移調音は、実際に鳴るピッチではなく、楽器が演奏するピッチを記譜するものです。プレーヤーが記譜されている音符をそのまま演奏できるように、パート譜は常に移調音で記譜されます。このことは移調楽器では特に重要です。[実音](#)、[インストゥルメントの移調](#)も参照してください。

## 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。

## 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。

## 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。

## 歌詞

1人または複数の歌手によって歌われる（または語られる）ためのテキストです。歌詞は完全な単語としても、または多音節語の一部である個々の音節としても記譜できます。歌詞は、新しい言葉や音節が始まるそれぞれのリズム上の位置に配置されます。通常、歌詞は譜表の下に配置されますが、たとえば短いスコアなどにおいては、譜表の上に配置される場合もあります。

## 楽譜領域

設定モードと記譜モードにおいてウィンドウの中央大部分を占める部分で、ここで楽譜の入力と編集を行ないます。

## 記譜モード

楽譜の入力に加え、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。

## 形式設定

組段あたりの小節数、ページあたりの組段数、および譜表間や組段間の距離を設定します。

## 弦のシフト指示

弦楽器プレーヤーが指を変えずに前の音符より高い音符または低い音符を演奏するために、指板の上でポジションをシフトさせる際の移動方向を指示する斜めの線です。

## 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。

## 実音

すべての音符が聞こえる音のとおりに記譜されます。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。

## 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の声部を、アルトのラインには符尾が下向きの声部を使用するなどです。Dorico Elements では、1 つの譜表に使用できる声部の数に制限はありません。また声部の配置および間隔の調整は自動的に行なわれます。

## 設定モード

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。

## 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。

## 組段オブジェクト

組段のすべての譜表に適用されますが、必ずしもすべての譜表に表示されるわけではないアイテムです。たとえばテンポ記号やリハーサルマークなどがあります。Dorico Elements では、組段オブジェクトを表示するインストゥルメントファミリーを複数選択することにより、組段ごとの複数の位置に組段オブジェクトを表示できます。

## 組段の形式設定

組段に対する小節の振り分け、およびフレームに対する組段の振り分けです。レイアウト間でパートの形式設定をコピーした場合、Dorico Elements は組段区切りの位置、フレーム区切りの位置、そして音符のスペーシングの変更を組段の形式設定と見なします。

## 組段区切り

特定の位置 (通常は小節線) で組段を強制的に終了します。Dorico Elements ではガイドで表示されません。

## 挿入モード

音符の入力方法を変更するオプションです。挿入モードがオンの場合は、入力する新しい音符が既存の音符を上書きするのではなく、キャレットの後ろにある既存のすべての音符を入力したデュレーションに合わせて後ろに押し下げます。同様に、挿入モードがオンの状態で音符のデュレーションを短くすると、音符間に休符を残さずに音符同士を近づけます。これは、音符の入力だけでなく、音符をコピーアンドペーストする場合や拍子記号を入力する場合にも影響します。

### 装飾音符

装飾音の表示に使用されることが多い、小さな音符です。これは小節内の拍数に含めては数えられず、前後の音符のデュレーションに食い込む形で発音されます。一般的に、装飾音符の符尾に斜線が引かれているものが短前打音で、後に続く音符やコードの位置かその直前でできるだけ短く演奏されます。装飾音符の符尾に斜線が引かれていないものが長前打音で、後に続く音符やコードを演奏する前に、その音価の半分の長さ (デュレーション) で演奏されます。

### 多拍子

楽曲に同時に複数の拍子が存在することです。たとえばアンサンブル中のあるインストゥルメントは 6/8 を演奏し、もう 1 つは 7/4 を演奏するなどです。

### 打ち消しのナチュラル記号

譜表上の調号の変更または単音の直前に配置されるナチュラル記号です。直前の臨時記号がこれ以降に適用しないことを示し、直後に別の臨時記号を入力できます。二重臨時記号のあとに来る単一臨時記号の前に表示される打ち消しのナチュラル記号は、古式の臨時記号打ち消しと呼ばれます。調号の変更の前の打ち消しのナチュラル記号が小節線の後ろに配置される場合は伝統式と呼ばれ、小節線の前に配置される場合はロシア式と呼ばれます。

### 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 (タチエツトバー) で表示されます。過去に出版されたスコアの中には、二全休符と全休符を組み合わせ、最大 9 小節の長休符を示した例があります。

### 通し演奏

楽曲のはじめから終わりまで 1 回演奏することです。リピート括弧やコーダのある楽譜など、複数のエンディングが存在する楽譜については、複数回の通し演奏が必要となります。

### 展開矢印マーク

Dorico Elements のメインウィンドウの四方の端に表示される小さな矢印です。これにより、ツールバーやパネルの表示/非表示を個別に切り替えられます。

### 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。

### 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。

### 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、特定の連桁のグループ化と音符のグループ化に関する設定が、半小節の存在する小節に適用されます。半小節を持つ拍子記号には、4/4や12/8があります。

## 表記

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 $\sharp$ 、D $\flat$ またはB $\sharp$ 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 $\sharp$ と表記されますが、AbメジャーにおいてはD $\flat$ と表記されます。[EDO](#)、[MIDI](#)も参照してください。

## 符尾の分割

オルタードユニゾンの臨時記号を、それぞれが属する符頭のすぐ横に表示するための表記法です。

## 譜表に対する位置

アイテムの譜表に対する垂直位置であり、上と下のいずれかです。

## 譜表冒頭部

通常は楽譜の各組段の最初の音符または休符より前に表示される記譜記号です。通常、譜表冒頭部には音部記号、調号および拍子記号が含まれます。Dorico Elementsでは、譜表冒頭部は自動的に書き込まれるため、そこに含まれるアイテムはいつでも選択できません。

## 部位

記譜アイテムの一部です。たとえば音符の部位としては符頭、付点、臨時記号、符尾の先端、連桁などがあります。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

テキストとその囲み線など、2アイテム間の最小距離または最小間隔です。余白の値は、最小高さや最小幅などの他の設定値とは独立である場合があります。

## 余白を埋める休符

小節の途中で開始/終了するキューの前後の余分なスペースを埋める休符のことです。この休符は、キューのリズムが現在の拍子にどう当てはまるか、またプレ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

楽譜のコンテンツをフレームの両端に合わせて、水平および垂直方向に調整します。[フレーム](#)、[両端揃え \(水平方向\)](#)、[両端揃え \(垂直方向\)](#)も参照してください。

### 両端揃え (垂直方向)

譜表や組段をフレームの全高に合わせて、できる限り均等に配置します。フレームに収められた楽譜の高さがフレームの垂直のスペースをすべて必要としない場合、余ったスペースは組段間に均等に分配され、さらに組段内の譜表間にも均等に分配されます。[フレーム](#)、[両端揃え](#)も参照してください。

### 両端揃え (水平方向)

楽譜のコンテンツをフレームの左右の両端に揃えます。組段上の譜表がすべて同じ幅を占めるように、音符のスペーシングを行なったあとに余ったスペースは、組段上のすべての列に均等に分配されます。場合によっては、フロー最後の組段には完全な両端揃えを行わず、フレーム幅の途中で終わらせることもできます。[フレーム](#)、[両端揃え](#)も参照してください。

## 列

組段のすべての譜表にわたっての同じ水平位置を表わす垂直の線です。楽譜の正確なスペーシングを目的として、音符と和音の位置決定に使用されます。複数の声部を配置する場合に、リズム上の同じ位置に列を複数使用できます。このとき、一部の声部の音符や和音は、他の声部の音符や和音から水平方向にずらして表示されます。

## 連符

記譜上の標準のデュレーションに対する分数のデュレーションによって演奏されるリズムです。たとえば 3 連符は、所定の音価で通常は 2 つの音符を演奏する時間において、その音価の音符を 3 つ演奏するものです。

## 和音

リズム上の同じ位置から開始し 1 つの符尾を共有する、デュレーションが同じ 2 つ以上の音符の重なりです。

## 和音の入力

入力した音符が直前の音符に続いて後ろに入力されるのではなく、各音符の上に入力されることで和音を作成する音符入力の方式です。音符はキャレットの位置に入力され、キャレットは自動的に進みません。 [キャレット](#)、[音符入力](#) も参照してください。

## E

### EDO

「Equal Division of the Octave」の略語です。1 オクターブがどのように均等に分割されるかを表わす単位で、多くの場合は微分音のスケールや調性システムの定義に使用されます。伝統的な西洋音楽では 12-EDO が使用されます。これはそれぞれのオクターブが 12 個の均等な半音に分割されるものです。均等な 1/4 音を使用する音楽では、24 EDO が使用されます。

## F

### fps

単位の 1 つで、frames per second の略です。1 秒ごとに発生するビデオフレームの数を示します。

## M

### MIDI

「Musical Instrument Digital Interface」の略語で、電子楽器、コンピューター、バーチャルインストゥルメント間で相互に接続および通信する方法を規定した規格です。Dorico Elements では、MIDI データは 16 のチャンネルのいずれかに送信されます。特定のインストゥルメント、または特定のインストゥルメントの特定のパッチがそれを受信し、応答が返されます。 [チャンネル](#)、[パッチ](#) も参照してください。

### MusicXML

記譜データの相互変換および保管を、オープンかつ非独占的な形式で行なえるように設計されたファイル形式です。異なる音楽アプリケーション間で楽譜データのやり取りをする場合に役立ちます。

## S

### SMuFL

Standard Music Font Layout の略称です。これは記譜に必要な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

### インストゥルメント

それが発するサウンドまたは楽曲を表現するために最低 1 つの譜表を必要とするものすべてを指します。一般的なインストゥルメントにはバイオリン、フルート、チューバ、バスドラムなどがあります。一方、人間の声、コンピューターにより再生されるサンプリングやテープ録音もインストゥルメントになります。

### インストゥルメントの移調

インストゥルメントが演奏するピッチと、それより発せられる音のピッチの間隔差です。多くの場合、インストゥルメント名の一部に含まれます。たとえば、B♭ クラリネットが C を演奏すると、発せられる音は実音の B♭ になります。[実音](#)、[移調音](#) も参照してください。

## え

### エクスプロード

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す。

### 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。

## か

### カーソル

テキストの入力または編集時に表示される点滅する垂直線です。[キャレット](#)も参照してください。

## き

### キーボードショートカット

一緒に押すと設定されたタスクが実行されるキーの組み合わせです。

### ギャレービュー

楽譜を1本の、無限の幅に広がる組段として表示する表示オプションです。

### キャレット

キャレットは入力中に表示される、譜表の上下に伸びる垂直の線で、アイテムが入力されるリズム上の位置を示します。Dorico Elements においては、キャレット、カーソル、ポインターはそれぞれ関連しつつも目的は異なります。[リズムグリッド](#)、[音符入力](#)も参照してください。

## く

### クオンタイズ

音楽においては、指定した拍の最も近いものに揃うように、音符の位置とデュレーションを調整することを指します。この処理は、生演奏により自然に生じるリズムとデュレーションの小さな変動を除去します。楽譜上の記譜がより端正になるため、MIDI データの読み込み/書き出しを行なう際に役に立つ場合があります。

### グループ

メインアンサンブルのサブセット (たとえばオーケストラ内の同属楽器のグループ)、または個別のグループ (たとえばオフステージの吹奏楽団やセカンドオーケストラ) で構成されるプレーヤーの集合です。フルスコアにおいては、プレーヤーの各グループは個別にラベルが与えられ、インストゥルメントの順番にまとめてグループ化および番号付けされます。[プレーヤー](#)も参照してください。

## こ

### コンテキストメニュー

マウスの右クリック、またはタッチパッドのダブルタップで呼び出せるメニューです。メニュー内容は呼び出すときのマウスポインターの位置によって変化しますが、ほとんどの場合は「**編集 (Edit)**」メニューからも呼び出せるものです。

### 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。

## す

### スコア

[フルスコア](#)、[パート譜](#)、[プロジェクト](#)を参照してください。

### ストローク

编者注のスラーやタイを二分する短い線です。

### スペーシング

楽譜の書式を整えるために、連続する列の間の水平距離を設定することです。Dorico Elements における水平方向のスペーシングには、音符やその他のアイテム (付点や臨時記号など) のグラフィカルな形状やサイズと、音符のスペーシングの設定値が反映されます。横幅いっぱいの組段には、水平方向の両端揃えが自動的に適用されます。

## スペース

楽譜の浄書における単位で、隣接する2本の譜表線の中心同士の距離に基づきます。ほぼすべての記譜アイテムが、スペースに比例したサイズとなります。たとえば、符頭は通常1スペース分の高さです。

## せ

### セクションプレーヤー

全員が同じ楽器を演奏し、同じパートレイアウトの楽譜を読む複数のミュージシャンです。たとえば、第1バイオリンセクションのプレーヤーは、それ以外の楽器は演奏できませんが、分かれて別々の音を演奏することはできます。[プレーヤー](#)も参照してください。

### 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。

## 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す。[プレーヤー](#)も参照してください。

## た

### タッチパッド

触覚センサーを備えたフラットなデバイスで、従来のマウスのかわりとして機能するものです。ラップトップコンピューターに内蔵されることが多いですが、ワイヤレスまたは有線で接続される別個の器具の場合もあります。

## ち

### チャンネル

MIDIでは、音符、コントローラーその他のデータをどのデバイスのどのサウンドで演奏するかは、チャンネルによって決定されます。Dorico Elementsでは、各チャンネルに割り当てられたパッチにより提供される演奏技法に応じて、1つの譜表上の音符が別々のチャンネルで演奏されることもあります。[MIDI](#)、[パッチ](#)も参照してください。

## て

### ディヴィジ

ディヴィジは分割するまたは分割されるを意味するイタリア語で、プレーヤーが分かれて複数の旋律を演奏するときに使用します。多くは、あるセクション(第1バイオリンなど)で一部のパッセージを分割し、2つの譜表を使用するような場合です。複数の譜表を使うほか、必要に応じて複声部を使用し、同じ譜表にディヴィジのパッセージを記譜することもできます。[トゥッティ](#)、[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。

## テンポトラック

MIDI データに含まれるタイミングに関する情報で、テンポ、SMPTE オフセット、拍子記号、タイムコード、およびマーカーに影響を与えるものです。MIDI ファイルのそれ以外のデータとは別個に読み込むこともできます。

## と

### トゥッティ

全員を意味するイタリア語です。あるパッセージについて、そのパートまたは譜表を読むすべてのプレイ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、プレイヤー名、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

### パッチ

MIDI デバイスまたはバーチャルインストゥルメントの個別のサウンドを示す古い用語です。[チャンネル](#)、[MIDI](#) も参照してください。

### パネル

メインウィンドウの左右および下部に表示されるツールパレットです。すべてのモードで使用できますが、パレットに表示されるツールはモードごとに異なります。

### ハンドル

選択可能なアイテムで、線の終端、フレームの角、またはペダル線のリテイクやスラーの制御ポイントなどといった、移動できるポジションを示します。記譜モードではハンドルは丸い形で、それぞれがアイテムのリズム上の位置を示します。

### 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人以上のプレイヤーが演奏するインストゥルメント用の楽譜です。フルスコアではなく個別に表示されます。アンサンブル全体の楽譜を見る必要のない演奏者は、自分の演奏する楽譜だけが読めれば良いため、パート譜を見て演奏します。[フルスコア](#) も参照してください。

## 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。



## ふ

### ファミリー

木管楽器、金管楽器、打楽器、弦楽器など、通常スコア上では大括弧で括られて表示される同属のインストゥルメントを意味します。

### フェルマータ

その位置にあるすべての音符を、表記上の長さよりも長く保持することを指示する音楽記号です。ほとんどの場合は曲線とその下の点の形で描かれますが、曲線のかわりに山形や四角が描かれるものもあります。

### フック

他の線から (ほとんどの場合は直角に) 延びる短い線で、線の終端を分かりやすくします。Dorico Elements では、フックはペダル線、オクターブ線、リピート括弧、および連符の角括弧の終端に使用できます。

### プラグイン

他のソフトウェアプログラム内で動作するソフトウェアプログラムです。Dorico Elements は VST インストゥルメントおよびエフェクト、それから Lua で記述されるスクリプトプラグインをサポートしています。

### フルスコア

スコアの一種で、すべてのプレーヤーとそのインストゥルメントの楽譜が含まれ、通常は決められた順番で配置されます。この順番は楽曲の楽器編成によって異なります。オーケストラのフルスコアの場合は、一般的にはページの一番上に最高音の木管楽器 (たとえばピッコロ) が配置され、ページの一番下に最低音の弦楽器 (たとえばコントラバス) が配置されます。その間に金管楽器、鍵盤楽器、ボーカル、打楽器が配置されます。

### フレーム

楽譜、テキスト、またはグラフィックを収めてページ上に配置するための、長方形のコンテナを指します。

### プレーヤー

1 つ以上のインストゥルメントを演奏するミュージシャンのことです。プレーヤーは、ソロプレーヤーまたはセクションプレーヤーのいずれかに定義され、フローとレイアウトに割り当てられます。[ソロプレーヤー](#)、[セクションプレーヤー](#)、[フロー](#)、[レイアウト](#) も参照してください。

### フレット楽器

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。プロパティの多くはレイアウト固有のもので、あるレイアウトでアイテムのプロパティを変更しても、他のレイアウトにある同じアイテムには影響しません。

## へ

### ヘアピン

一点から広がるまたは一点に合流する、一對の斜線で描かれる強弱記号で、音を徐々に大きくまたは小さくすること、つまりクレッシェンドとディミヌエンドを表わします。

### ペダルの強さの変更指示

ピアノのサスティンペダルを 1 (完全に踏み込んだ状態) から 0 (踏み込んでいない状態) の間でどこまで踏み込むかを指定する変更指示です。ペダル線の高さが変化する形で記譜されます。

### ページビュー

印刷時と同様の、一定の幅と高さのページレイアウトで楽譜を表示する表示オプションです。[ギャラリービュー](#)も参照してください。

### ページ区切り

特定の位置 (通常は小節線) で、楽譜のページを強制的に終了します。多くの場合は、パート譜でページをめくる際の利便性を確保するために使用されます。Dorico Elements では、フレーム区切りを使用するとページ区切りの効果が得られます。これはガイドによって表示されます。

## ほ

### ポインター

コンピューター画面上で、マウスまたはタッチパッドのユーザー操作による動きに追従する記号です。最も一般的な形状は、画面の左上方向を指す矢印です。

### ポップオーバー

キーボードショートカットを使用して表示できる一時的な数値フィールドです。テキストエントリを入力することでアイテムを挿入できます。ポップオーバーは記譜モードでの音符入力時または楽譜領域でアイテムを選択時に開くことができます。異なるタイプのアイテムごとに専用のポップオーバーが用意されています。

## ま

### マイナーキー

メジャースケールとは異なる音程パターンを持つ、マイナースケールに基づく調号です。[マイナースケール](#)も参照してください。

### マイナースケール

マイナーキーの音程を含む音符の並びです。マイナースケールには 3 つのタイプがあります。ナチュラル、ハーモニック、そしてメロディックです。ナチュラルマイナースケールはエオリアンモードの音程パターンに従います。キーボードでいえば A から A までのすべての白鍵の音符です。ハーモニックマイナースケールもエオリアンモードの音程パターンに従いますが、A ハーモニックマイナーにおける G# のように、スケールの 7 度にシャープが付きます。メロディックマイナースケールは、上昇時と下降時で異なる音程パターンに従います。上昇時は (エオリアンモードに対し) 6 度と 7 度にシャープが付きますが、下降時はいずれもナチュラルです。[マイナーキー](#)も参照してください。

## も

### モード

プロジェクトウィンドウで選択できるワークスペースです。スコアを作成するワークフローの異なるフェーズのことを指します。

## り

### リズムグリッド

デュレーションの単位であり、入力および編集の特定の性質、たとえばアイテムの移動量などに影響を与えます。その現在値はステータスバーに音価で示されるとともに、キャレットがアクティブな譜表の上の、拍および拍の分割を表わすルーラーの目盛りによっても示されます。[キャレット](#)も参照してください。

### リデュース

複数のインストゥルメントの楽譜を、それより少ない数のインストゥルメントに割り当てる処理のことです。たとえば合唱用の楽曲を、キーボード用の楽譜に再編成するなどです。リデュースにより作成された楽曲はリダクションと呼ばれます。[エクスプロード](#)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。

## れ

### レイアウト

すべてのプレイヤーを含むフルスコアや1人のプレイ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イヤーの楽譜を、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](#)、[プレイヤー](#) 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。

## 数字

### 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。

# 索引

## 数字

- 1 ステップのトリル [664](#), [669](#)
  - 位置 [668](#)
  - 外観 [667](#)
  - 非表示 [661](#), [665](#)
  - 表示 [661](#), [665](#)
- 16 分音符 [156](#)
  - スウィング再生 [223](#), [423](#)
- 2 分音符 [156](#)
  - テンポの等式 [832](#)
- 2 ページを 1 ページに集約の配置 [478](#)
- 2 連符 (「連符」を参照してください)
- 3 連符 [861](#)
  - スウィング再生 [423](#)
  - 入力 [154](#), [191](#), [192](#)
- 4 分音符 [156](#)
  - スウィング再生 [423](#)
  - テンポの等式 [832](#)
- 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 [156](#)
  - スウィング再生 [223](#), [423](#)
  - テンポの等式 [832](#)
  - 連桁 [517](#)
- 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 [358](#)
- 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 [640](#)
  - 表示 [641](#)
- allegretto (「テンポ記号」を参照してください)

## B

- bpm [828](#)
  - 変更 [409](#), [829](#)
- Bravura 音楽フォント [358](#)
- Britten フェルマータ [606](#)

## C

- CC64
  - ペダル線 [80](#), [204](#)
- Cubase
  - インストゥルメント名 [797](#)
  - エクスプレッションマップデータ [446](#)
  - 譜表ラベル [797](#)

## D

- 「Dark」のテーマ [57](#)
- dpi [483](#)

## E

- EDO [618](#)
- EQ [427](#)

## F

- fine
  - d.c. al [755](#)
  - セクション [755](#)
  - 入力 [297](#), [298](#)
- fps [151](#)
- Funk 符頭 [640](#)
  - 表示 [641](#)
- FX チャンネル [427](#)

## G

- General MIDI [80](#)
- 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 [443](#)
  - 再生テンプレート [430](#), [431](#)
  - 声部の個別再生 [418](#)
- HALion Symphonic Orchestra
  - エンドポイント [443](#)
  - 再生テンプレート [430](#), [431](#)
  - 声部の個別再生 [418](#)
- Henze [606](#)
  - 入力 [252](#)–[255](#)
- HTML ファイル
  - コメント [331](#)
- Hub [66](#)
  - プロジェクトを開く [69](#)

## 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 [57](#)
- loco (「オクターブ線」を参照してください)
- lv タイ (「レセヴィブレタイ」を参照してください)

## M

## macOS

印刷 473

## messa di voce 573

移動 577

表示 574

## MIDI

thru 200

インストゥルメント 375, 386 (「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 376

エクスプレッションマップ 445, 446, 453

エンドポイント 439, 443

オートメーション 398, 400, 403

音符入力 164, 179, 186

書き出し 86

重なり合う音符 173

クオンタイズ 81

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 386, 439, 456

削除 403

ショートカット 59, 63

スラー 794

ダイアログ 80, 81, 83

タイムトラック 405

チャンネル 426, 439

デバイス (「MIDI デバイス」を参照してください)

テンポ 405, 421

テンポトラック 84, 86

ナビゲーション 63

入力 400

ノート範囲 112

パーカッションマップ 444, 456, 457, 460

パン 426

範囲 112

ピアノロールエディター 379

ファイル (「MIDI ファイル」を参照してください)

フェーダー 426

編集 403

ポート 439

ボリューム 582

マーカー 412

臨時記号の表記 186

レーン 398

録音 (「MIDI 録音」を参照してください)

## MIDI thru 200

## MIDI インストゥルメント 375

インスタンス 375

ナンバリング 375

ロード 376

## 「MIDI インポートオプション」ダイアログ 80

## 「MIDI クオンタイズオプション」ダイアログ 81

## MIDI コントローラー 398, 582

オートメーション 398, 400

強弱記号 582

ペダル線 712

## MIDI デバイス 205

アクティビティ 48

エクスプレッションマップ 445, 453

音符入力の設定 182

警告 48

## MIDI デバイス (続き)

コード記号 239, 244–246, 410, 411

再生テンプレート 430, 431

打楽器キット 182

パーカッションマップ 456, 460

ポリコード 245

無効化 205

有効化 205

## 「MIDI 入力デバイス」ダイアログ 205

## MIDI ファイル 79

書き出し 82

クオンタイズ 79, 81

再クオンタイズ 202

再生の上書き 464

サスティンペダルコントローラー 204

ダイアログ 80, 83

開く 69

ペダル線 204

無音程打楽器 887

読み込み 79, 80, 887

リピート 422

## MIDI 録音 200

オーディオバッファサイズ 203, 204

開始 200

クオンタイズ 81, 200

再クオンタイズ 202

最適化 203

サスティンペダルコントローラー 204

設定 203

ダイアログ 81

停止 200

デバイス 205 (「MIDI デバイス」.も参照)

テンポモード 421

トランスポートウィンドウ 428

ピッチ 171

ピッチの入力 171

拍子記号 200

非録音時の MIDI 入力データを記録 201

ペダル線 204

リピート 202

レイテンシー 203

## 「MIDI を書き出し」ダイアログ 83

## moderato (「テンポ記号」を参照してください)

## molto

強弱記号 234, 236, 576

中央揃え 576

テンポ記号 221, 223

## MP3 ファイル

書き出し 87, 88

## MusicXML

書き出し 77

コード記号 546

ダイアログ 77

打楽器 887

開く 69

譜表ラベル 797

ペダル線 712

読み込み 76

リピート括弧 754

連桁のリセット 519

## 「MusicXML を書き出し」ダイアログ 77

**N**

Nashville  
コード記号 [240](#)  
番号 [239](#)  
November 音楽フォント [358](#)

**P**

PDF ファイル [483](#)  
書き出し [473](#)  
カラー [477](#)  
キーボードショートカット [59](#)  
フォント [477](#)  
レイアウト番号 [139](#)  
Petaluma 音楽フォント [358](#)  
PNG ファイル [483](#)  
書き出し [473](#)  
カラー [477](#)  
間隔 [483](#)  
レイアウト番号 [139](#)  
poco a poco  
強弱記号 [234](#), [236](#), [576](#)  
中央揃え [576](#)  
テンポ記号 [828](#)  
possibile  
強弱記号 [236](#)  
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)  
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 [607](#)  
simile  
演奏技法 [719](#)  
強弱記号 [234](#), [236](#), [571](#)  
非表示 [719](#)  
表示 [719](#)  
SMuFL [358](#)  
トークン [361](#)  
Steinberg Hub [66](#)  
ビデオチュートリアル [66](#)  
プロジェクトの開始 [67](#)  
プロジェクトを開く [69](#)  
subito [234](#), [236](#)  
SVG ファイル [483](#)  
書き出し [473](#)  
カラー [477](#)  
フォント [477](#)  
レイアウト番号 [139](#)

**T**

thru  
MIDI [200](#)  
TIFF ファイル [483](#)  
書き出し [473](#)  
カラー [477](#)  
間隔 [483](#)  
レイアウト番号 [139](#)

**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 [374](#)  
VST 2 プラグインをホワイトリストに設定する [377](#)  
インスタンス [374](#)  
エンドポイント [439](#)  
再生 [439](#), [445](#), [456](#)  
再生テンプレート [430](#), [431](#)  
名前 [439](#)  
ナンバリング [374](#)  
パーカッションマップ [444](#)  
編集 [374](#)  
ポート [439](#)  
ロード [376](#)  
VST および MIDI インストゥルメントパネル [371](#), [374](#)

**W**

Walker 符頭 [640](#)  
表示 [641](#)  
WAV ファイル  
書き出し [87](#), [88](#)

**X**

X 形の符頭 [637](#)  
デッドノート [815](#)  
表示 [641](#)

**あ**

アーティキュレーション [493](#)  
位置 [495](#), [496](#)  
演奏技法固有の符頭 [462](#)  
音符 [495](#)  
重ね合わせ [496](#)  
キーボードショートカット [206](#)  
キット [875](#)  
コピー [493](#)  
再生 [418](#), [462](#), [497](#), [721](#)  
削除 [494](#)  
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 [495](#)  
衝突回避 [496](#)  
スラー [495](#)  
スラーの終端 [786](#)  
タイ [496](#), [497](#), [834](#)  
タイプ [493](#)  
打楽器 [462](#), [875](#), [878](#)  
デュレーション [493](#), [497](#)

- アーティキュレーション (続き)  
 トレモロ 462  
 入力 205, 206  
 パネル 156  
 反転 496  
 符尾 495  
 変更 494  
 連符 205
- アーティフィシャルハーモニクス 650  
 再生 650-652  
 スタイル 653, 656  
 倍音 652  
 ピッチ 652  
 非表示 651  
 表示 651  
 変更 656  
 臨時記号 653
- アイテム 160, 305  
 コピー 321  
 選択 160, 305-307, 312, 315  
 選択解除 312  
 変更 313  
 編集 157  
 ほかのアイテムの後ろ 305  
 リセット 315
- 青い選択範囲 580, 790  
 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 607
- 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 147, 748  
 フレームレート 147  
 メトロノームマーク 313, 829  
 リズムグリッド 48, 163  
 レイテンシーの補正 203
- 値ライン  
 オートメーション 398, 401  
 強弱記号 388, 391  
 テンポ 405
- アタック  
 アーティキュレーション 493  
 強弱記号 564  
 再生 445
- アタッチメントポイント  
 ライン 281, 283, 723, 726
- 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 77
- 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 692
- 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 671, 674, 723  
 位置 673-675  
 移動 674  
 外観 671-673  
 角括弧 671  
 曲線 258
- アルペジオ記号 (続き)  
 形式設定 672, 673  
 再生 675  
 再生時にミュート 421  
 削除 320  
 終端 673  
 スペーシング 674  
 声部 261, 262  
 装飾音符 675  
 タイプ 258, 672  
 デュレーション 675  
 長さ 261, 262, 673  
 入力 256, 258, 261, 262  
 配置 674  
 拍相対再生 675  
 パネル 262  
 幅広 671  
 フィルター 311  
 フィンガリング 591  
 譜表をまたぐ 261, 262  
 変更 313  
 方向 671  
 ポップオーバー 258, 261
- アンサンブル 93, 111  
 角括弧 68, 533, 534  
 グループ 130, 131  
 追加 96, 111, 131  
 ディヴィジ 811  
 テンプレート 67  
 譜表のグループ化 68, 534
- 暗黙の休符 35, 776, 777  
 カラー 779  
 削除 779  
 声部 778  
 非表示 778, 779  
 表示 779  
 明示的な休符 778
- い**  
 イオニアンコード記号 242, 545  
 位置 36  
 アーティキュレーション 496  
 アイテム 315  
 新しいアイテム 160  
 アルペジオ記号 674, 675  
 演奏技法 314, 714  
 オクターブ線 561, 562  
 音部記号 554  
 歌詞 620, 629  
 休止 608  
 休符 776  
 強弱記号 565  
 グリッサンドライン 677  
 弦の指示記号 598  
 再生 415  
 ジャズアーティキュレーション 689  
 スラー 783, 786  
 声部 889  
 装飾音 659  
 装飾音符 602  
 タイ 835  
 打楽器キット内のインストゥルメント 125

## 位置 (続き)

段階的強弱記号 578  
 中間休止記号 608  
 調号 615  
 テンポ記号 823  
 トリルの音程 668  
 トレモロ 858  
 入力 160  
 ハープペダルダイアグラム 699  
 ビデオ 149  
 拍子記号 845  
 フィンガリング 583, 586  
 フェルマータ 608  
 複声部の音符 889  
 プレス記号 608  
 ヘアピン 578  
 ペダル線 704, 705  
 変更 314  
 ライン 726  
 リセット 315  
 リハーサルマーク 737

## 1 小節の小節休符

小節数 781  
 タセットバー 781  
 非表示 780  
 表示 780

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 198

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 445  
 オクターブ 195  
 音符 194, 195, 197, 198, 383  
 音部記号 558  
 コード記号 138, 198, 539  
 選択範囲 198  
 ダイアログ 198  
 調号 198, 615, 616  
 ピッチ (「移調音」を参照してください)  
 譜表ラベル 800  
 ポップオーバー 194  
 臨時記号 198  
 レイアウト 135, 138

## 移調音 138

インストゥルメントの移調 799  
 音部記号 557, 558  
 音符入力 171  
 コード記号 138, 545  
 ステータス表示 48  
 パートレイアウト 135, 138  
 ピッチの入力 171  
 表示 138  
 譜表ラベル 796, 799  
 レイアウト 138

## 移調楽器 115, 138, 558, 796

移調音 138  
 インストゥルメントの移調 799, 800  
 音部記号 96, 557, 558  
 コード記号 545  
 実音 138

## 移調楽器 (続き)

調号 138, 613, 615, 617  
 譜表ラベル 796, 799, 800  
 レイアウト 138

## 「移調」ダイアログ 198

## 1 線

打楽器キット 876, 877  
 譜表 804

## 一定ポイント 391, 401

入力 390, 400

## 一般的な臨時記号の有効範囲ルール 491

## 移動

MIDI データ 403  
 アルペジオ記号 674  
 インストゥルメント 118, 132  
 演奏技法 714  
 オートメーションポイント 403  
 オクターブ線 561  
 音符 195, 366, 381, 642 (「音符のスペーシング」も参照)  
 音部記号 555, 556  
 音符を別のインストゥルメントに 874  
 音符を別の譜表に 322, 523  
 カーソル 207, 243, 286  
 歌詞 630  
 キャレット 168, 191  
 休止 609  
 休符 366, 782  
 強弱記号 393, 566, 577  
 弦の指示記号 599, 600  
 コード記号 542, 544  
 再生ヘッド 317, 415  
 ジャズアーティキュレーション 689  
 小節 350  
 小節休符 782  
 小節線 503  
 小節番号 510, 511  
 小節リピート記号 761  
 スラー 786, 789  
 スラッシュ符頭 769  
 スラッシュ領域 771  
 選択 (「ナビゲーション」を参照してください)  
 装飾音 659, 660  
 装飾音符 642  
 タブ 55  
 調号 615  
 テンポ記号 408, 824  
 トレモロ 860  
 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 699  
 ビュー 316-318  
 拍子記号 854  
 プレーヤー 132  
 フロー見出し 343  
 ページ 318  
 ペダル線 705  
 マーカー 744, 745  
 ライン 726, 727, 729  
 ラインのテキスト 735, 736  
 リハーサルマーク 738  
 リピート括弧 753



## 移動 (続き)

リピートマーカー 757  
連符 865, 870

## イニシャル

コメント 325, 330

## イベント

オートメーション 398, 400  
音符 380  
強弱記号 388, 390, 392  
テンポ変更 405, 407  
ベロシティー 397  
マーカー 412

## イベントディスプレイ 378

インストゥルメントトラック 386  
演奏技法レーン  
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 380  
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 410  
ズーム 384  
タイムトラック 405  
ビデオトラック 413  
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 412

## 異名同音の表記

MIDI 79, 200  
音符 186, 196  
書き換え 196  
コード記号 545  
調号 617  
モード 545  
臨時記号 186, 196

## 入れ替え

音符 323  
音符の順番 891  
声部 324  
譜表 323

## 入れ替え可能な拍子の拍子記号 845

個々の小節ごとの指定 845  
入力 216

## 入れ子

スラー 787, 788  
連符 862

## 入れ子状のスラー

エンドポイント 786

## インサート 427

## 印刷 465, 470

macOS オプション 473  
オプション 468  
音符の色 484  
ガイド 484  
キーボードショートカット 59  
コメント 484  
冊子印刷 479  
縮尺サイズ 470  
ジョブタイプ 478  
透かし 484  
声部の色 484  
タイム 484  
縦 478, 481

## 印刷 (続き)

注釈 484  
トンボ 484  
配置 478  
範囲 470, 472  
日付 484  
部数 470  
プレビュー 45  
ページサイズ 481, 482  
見開き 478  
向き 481  
用紙サイズ 481  
横 478, 481  
両面 470, 480  
レイアウト 470  
枠線 484

## 印刷オプションパネル 465, 468

## 印刷プレビュー領域 45

ナビゲーション 45, 465

## 印刷モード 19, 465

切り替え 465  
縦向き 478  
ツールボックス 465  
パネル 46, 465, 466, 468  
プリンター 478  
ページ設定 482  
横向き 478

## インスタンス

追加 376  
プラグイン 374

## インストゥルメント 34, 112

MIDI 375, 376  
MIDI 録音 200  
VST 374, 376  
アンサンプル 111

移調 115, 138 (「インストゥルメントの移調」.も参照)

## 移動 118

エクスペッションマップ 439  
エンドポイント 439, 443  
エンドポイントへの割り当て 443  
押さえるフィンガリング 588

## 音部記号 557

音符の入力 168  
角括弧 68, 533, 534  
既存のものの変更 118, 122

## キットから削除 126

## キットへの結合 117

強弱記号 388, 578 (「強弱記号レーン」.も参照)

## 空白の譜表 340

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 115

## 検索 96

コード記号 244, 539

## コメント 325, 327

再生 418, 430, 431, 433, 436, 439, 443, 445, 456

## 再生モード 386

## 削除 110, 119

## サステイン 578

## 自動ナンバリング 113

## 順番 110, 118, 130

## スウィング再生 424

## インストゥルメント (続き)

- ソロ [420](#)
- 打楽器 [456, 876](#)
- 打楽器キット内の順番 [125](#)
- 打楽器キットへの追加 [122](#)
- 打楽器のレジェンド [882, 883](#)
- チューニング [96, 115](#)
- 調号 [613, 614, 617](#)
- 追加 [96, 111, 116](#)
- つま弾くフィンガリング [588](#)
- ディヴィジ [811](#)
- テンプレート [67](#)
- 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 [113](#)
- パーカッションマップ [439](#)
- パートから削除 [134, 136](#)
- パートに追加 [136](#)
- 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 [320](#)
- 範囲 [644](#)
- 非サスティン [578](#)
- 非表示 [134, 136](#)
- 表示 [134, 136](#)
- 譜表 [56, 876](#)
- 譜表サイズ [347](#)
- 譜表のグループ化 [68, 534](#)
- 譜表の表示 [56](#)
- 譜表ラベル [141, 797, 800](#)
- プレーヤー [107](#)
- プレーヤー間の移動 [118](#)
- プレーヤーパネル [93](#)
- フレット楽器 [115](#)
- フローに追加 [134](#)
- ベロシティー [395](#) (「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 [420](#)
- 持ち替え [56, 116](#)
- ロード [376](#)
- インストゥルメントグループ [123, 130](#)
- 削除 [125](#)
- 打楽器キット [123](#)
- 名前を付ける [124](#)
- インストゥルメントトラック [385, 386](#)
- 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 [414](#)
- カラー領域 [386](#)
- 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 [386](#)
- 展開 [414](#)
- ピアノロールエディター [379](#)
- ヘッダー [386](#)
- 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 [115, 799](#)
- 音部記号 [557](#)
- 非表示 [800](#)

## インストゥルメントの移調 (続き)

- 表示 [800](#)
- 譜表ラベル [141, 800](#)
- 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 [114](#)
- 許可 [114](#)
- 禁止 [114](#)
- 入力 [116, 168](#)
- ラベル (「インストゥルメントの変更ラベル」を参照してください)
- インストゥルメントの変更ラベル [112, 801](#)
- 非表示 [801](#)
- 表示 [801](#)
- インストゥルメントピッカー [96](#)
- インストゥルメント名 [140, 796](#)
- 再生モード [386](#)
- デフォルトとして保存 [141](#)
- トークン [361](#)
- トラック [386](#) (「インストゥルメントトラック」も参照)
- 長さ [141, 798](#)
- ナンバリング [113, 797](#)
- 配置 [141](#)
- 譜表ラベル [141, 361, 797, 798](#)
- 変更 [144](#)
- 「インストゥルメント名を編集」ダイアログ [141](#)
- インストゥルメントラベル
- 打楽器キット [124](#)
- インターフェース [38](#)
- インタラクティブキーボードショートカットマップ [61](#)
- インチ
- 基準単位 [58](#)
- インデント [809](#)
- コード [757, 809](#)
- 最初の組段 [810](#)
- 譜表ラベル [799](#)
- 変更 [810](#)
- インド太鼓の記譜 [887](#)

## う

## ウィンドウ

- VST インストゥルメント [374](#)
- 再生 [55](#)
- タブ [54](#)
- タブの移動 [55](#)
- トランスポート [428](#)
- ビデオ [150](#)
- 開く [23, 55](#)
- 複数 [52, 54, 55](#)
- フローティング [39](#)
- プロジェクト [38](#)
- 分割 [54](#)
- ミキサー [426, 428](#)
- ワークスペース [51](#)
- 上の音符
- トリル [670](#)
- 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 491  
臨時記号 491
- ウナコルダペダル 702  
MIDI コントローラー 712  
外観 711  
テキスト 711
- 上書き  
エンドポイント 441  
音符のデュレーション 463, 464  
再生テンプレート 430, 431, 433, 436, 441, 442  
削除 464  
フロー見出し 333
- 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 242, 545  
「エクスペッションマップ」ダイアログ 446  
エクスペッションマップ 445  
MIDI 582  
演奏技法 716, 721  
演奏技法の再生効果 446, 452, 455  
演奏技法を非表示 716  
エンドポイント 439, 441, 442, 444  
書き出し 456  
作成 453  
ダイアログ 446, 452  
トリル 669  
ファイル形式 445, 456  
フィルター 446  
ボリューム 582  
読み込み 455
- エクスプロード 168, 179  
音符入力 168, 179
- エスプレッシャーヴォ（「強弱記号」を参照してください）  
エディター  
テキスト 303  
ドラム 379  
ピアノロール 379
- エフェクトチャンネル 427  
ミキサー 426
- 演奏音  
打楽器のレジェンドの範囲 882, 883  
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 759
- 演奏技法 713  
位置 714  
移動 714  
エクスペッションマップ 445, 446, 721  
延長線 717, 720  
エンドポイント設定 442  
ガイド 716  
組み合わせ 452, 455, 462  
グループ化 717, 720  
グループ化の解除 721  
再生 418, 445, 721  
削除 320  
作成 881  
声部 272, 273, 418  
選択 306
- 演奏技法（続き）  
タイプ 268, 713  
打楽器 457, 462, 875, 878, 880  
ディヴィジ 811  
テキストの追加 715  
デュレーション 716, 718-720  
トラック（「演奏技法レーン」を参照してください）  
長さ 716  
入力 268, 272, 273  
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 446  
パネル 271, 273  
ハンドル 718  
非表示 716  
表示 716  
フィルター 311  
符頭 462, 878, 880-882  
譜表に対する位置 314  
変更 313, 873  
ポップオーバー 268, 272  
ミュート 421  
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 878, 880  
アーティキュレーション 462  
外観 882  
再生 462  
作成 881
- 演奏技法の組み合わせ  
作成 455  
「演奏技法の組み合わせ」ダイアログ 452
- 演奏技法の再生効果 439, 455, 721  
エクスペッションマップ 445, 446  
エンドポイント 439  
組み合わせ 452, 455  
再生テンプレート 430  
打楽器 462  
パーカッションマップ 457
- 演奏技法の線 717, 720  
外観 719  
デフォルト設定 717  
デュレーション 716, 718, 719  
非表示 719  
表示 719, 720  
変更 721
- 演奏技法パネル 273, 275  
演奏技法レーン 404  
非表示 405  
表示 405
- 演奏されるデュレーション 463  
上書き 463, 464  
記譜されたデュレーション 463  
ツール 372  
変更 463, 464
- 演奏上の指示 601  
延長（「休止」を参照してください）（「ギターバンド」も参照）  
延長記号 710  
括弧 710  
テキスト 711  
ライン 725  
延長記号と休止記号パネル 255

- 延長線 717, 723  
 演奏技法 717, 719, 720  
 歌詞 286, 623, 631  
 強弱記号 564, 573  
 区切りをまたぐスラー 794  
 段階的強弱記号 574  
 デュレーション 718  
 テンポ記号 830-832  
 トリル 661-663  
 入力 268, 272, 273  
 ヘアピン 568, 574  
 ペダル線 702, 708, 709
- エンドポイント 439  
 インストゥルメント 443  
 エクスプレッションマップ 439, 444  
 カスタム 442  
 声部 443  
 設定 439, 441, 442  
 パーカッションマップ 439, 444  
 プラグイン 430  
 変更 443, 444  
 保存 442
- 「エンドポイントの設定」ダイアログ 439  
 「エンドポイントの設定を保存」ダイアログ 442
- エンベロープ  
 強弱記号 388, 393
- お**
- 扇形連桁 529  
 方向 529
- 大きい  
 選択範囲 307  
 拍子記号（「大きな拍子記号」を参照してください）  
 符頭 639
- 大きな拍子記号 849, 850  
 小節番号 512
- オーギュメント 194  
 音程 194, 257, 491, 665  
 コード記号 240, 538  
 トリル 257, 665  
 臨時記号 491
- オーケストラ  
 キュー（「キュー」を参照してください）  
 順番 110, 118, 130, 139  
 テンプレート 67, 68  
 譜表のグループ化 68, 534
- 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 87, 88  
 警告 48  
 ダイアログ 88  
 デバイスの設定 58  
 バッファサイズ 203, 204  
 ビデオ 151  
 ボリューム 151, 426  
 ミキサー 426  
 ミキサーの出力 439  
 リピート 422
- 「オーディオを書き出し」ダイアログ 88
- オートメーションレーン 398  
 一定ポイント 401  
 強弱記号（「強弱記号レーン」を参照してください）
- オートメーションレーン（続き）  
 データの入力 400  
 テンポ 405, 407  
 非表示 399  
 表示 399  
 ベロシティー（「ベロシティーレーン」を参照してください）  
 編集 403  
 ポイントの移動 403  
 ポイントのコピー 402  
 ポイントの削除 403  
 リニアポイント 401
- オープン  
 弦楽器（「開放弦」を参照してください）  
 スタイル 852  
 調号 613  
 拍子記号 216, 845  
 メーター 852
- 大文字  
 フロー番号 362  
 ローマ数字 362
- 置き換え  
 フォント 70
- オクターブ線 559  
 位置 560-562  
 移動 561  
 削除 562  
 選択 306  
 タイプ 247, 559  
 長さ 560  
 入力 246-248, 250, 251  
 配置 561, 562  
 パネル 251  
 ハンドル 560  
 フィルター 311  
 譜表に対する位置 314  
 ポップオーバー 247, 250
- オクターブの移調 195, 198  
 オクターブ線 247, 559  
 音部記号 247
- オクターブの均等な分割 618  
 オクターブの分割 618  
 EDO 618  
 移調 198  
 調性システム 619
- オクタトニックコード記号 242
- 押さえるピッチ 650  
 ハーモニクス 653
- オッサ譜表 806  
 ガイド 806  
 再生 806  
 垂直方向のスペーシング 338, 368  
 譜表のスペーシング 338, 368
- 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 58  
 ズーム 48, 50, 318  
 ツールバー 39  
 テキストの形式設定 303  
 トランスポート 39, 40  
 ページサイズ 482  
 レイアウト 103  
 ワークスペース 39, 40

- オプションを表示 49, 484
  - 印刷 484
  - ウィンドウ 55
  - 音域外の音符 644
  - 音符 890
  - ガイド 320
  - 書き出し 484
  - 楽譜の移動 316–318
  - 楽譜領域 43, 50, 56
  - ギャラリービュー 49, 56
  - 休符 779
  - 組段区切りガイド 352
  - コード記号 539, 543
  - コメント 325, 331
  - 再生ヘッド 416, 430
  - システムトラック 309
  - 小節番号 508
  - 小節リピート記号 763
  - ズーム 50, 318, 384
  - スラッシュ領域 768
  - 声部 889, 890
  - 全画面表示モード 56
  - タイプ 49
  - タイムコード 430
  - 打楽器のレジェンド 882
  - タブ 42, 51, 52
  - トラック 384, 414
  - トランスポート 430
  - ハーブのペダリング 644
  - パネル 20, 46
  - 「ビデオ」ウィンドウ 150
  - 拍子記号のガイド 854
  - フレーム区切りガイド 350
  - ページ配置 48, 50, 56
  - ページビュー 49, 56
  - 変更 48
    - ミキサー 428
    - レイアウト 42, 51
- オフセット
  - 声部列 891, 892
  - タイムコード 147, 748
  - ビデオ 147
  - フレット番号 550, 551
  - リセット 315
- オプティカルスペーシング
  - 譜表をまたぐ連打 525
- 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 588
  - 入力 210
  - フィンガリング 588
  - ポップオーバー 209, 210
- 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 490
  - 外観 490
  - 形式設定 490
  - 符尾の分割 490
- オルタレーション
  - コード記号 241, 538
  - ジャズの装飾音 259
- 音域
  - 移調 197, 558
  - オクターブ線 250, 251, 559
  - 音部記号 248, 249, 554, 558
- 音域（続き）
  - 音符入力 171
  - プラグイン 377
  - 変更 195, 197, 198
- 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 361
- 音楽フォントダイアログ 358
- オンコード 241, 246, 538
  - 入力 241, 246
- 音節
  - 位置 629
  - タイプ 623, 624
- 音程
  - 移調 194, 198
  - オクターブの分割 618
  - 音程追加のポップオーバー 194
  - ギターバンド 681
  - コード記号 241, 538
  - 自動保存 90
  - 装飾音 658
  - トリル 257, 664–666, 668
  - ハーモニクス 650–653, 656
  - フレット楽器 127
  - ベンディング 681
- 音程追加のポップオーバー 194
  - 音符の移調 197
  - 音符の追加 194
- 音符 35, 636
  - アーティキュレーション 156, 493, 495, 496
  - 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 863
  - 移調 194, 195, 197, 198, 383, 616
  - 異名同音の表記 196
  - 入れ替え 323
  - 上書き 463, 464
  - 演奏されるデュレーション 463, 464
  - 音域 171, 195, 197
  - 音域外 644, 814
  - 音程追加のポップオーバー 194
  - 音符のスペーシング 366
  - 外観 157
  - 角括弧（「括弧付きの符頭」を参照してください）
  - 重ね合わせ 173
  - 歌詞を整列 630
  - カスタム尺度のサイズ 641
  - 括弧 645, 646
  - カラー 644, 890
  - 既存の音符への追加 194
  - ギターバンド 266, 681
  - 記譜されたデュレーション 36, 463
  - 休符 777
  - 強弱記号 234, 388, 564（「強弱記号レーン」.も参照）
  - 強弱記号の整列 565, 566
  - 金管楽器のフィンガリング 593
  - 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 517, 530

## 音符 (続き)

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 594, 643  
 ゴーストノート 646  
 コード 190  
 コピー 321, 322, 493  
 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 202  
 サイズ 641  
 再生 445  
 再生モード 380  
 削除 320, 384, 859  
 試聴 312  
 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 641  
 順番 891  
 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 528  
 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 156, 786  
 スラッシュ 767, 893  
 スラッシュ符頭 893  
 スラッシュ領域 770  
 声部 176, 323, 324  
 選択 305, 306, 312, 315  
 選択解除 312  
 装飾音符 189, 602  
 挿入モード 180  
 タイ 36, 188, 496, 838  
 第2連桁 527  
 タイプ 156  
 打楽器キット 181, 885  
 タブ譜 814  
 デッドノート 815  
 デュレーション 156, 172, 173, 382, 463  
 デュレーションの固定 174  
 デュレーションをロック 197  
 点線 175, 517, 530  
 ドラムエディター 381  
 トリル 661  
 トリルの音程 665, 666  
 トレモロ (「トレモロ」を参照してください)  
 長さ 173, 382  
 ナビゲーション 315  
 入力 26, 164, 168, 174, 175, 180, 181, 190, 380  
 ハープのペダリング 695, 696  
 ハーモニクス (「ハーモニクス」を参照してください)  
 倍音 650  
 配置 566  
 範囲 644  
 ピアノロールエディター 379-383  
 ピッチ 195, 197  
 ピッチ依存の符頭のデザイン 640  
 ピッチの変更 195, 197  
 非表示 770  
 表記 196  
 表示 770  
 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)

## 音符 (続き)

拍子記号 852  
 フィルター 311  
 フォント 358  
 複声部の状況 892  
 付点 175  
 符頭セット 636  
 符頭のデザイン 637  
 符尾の長さ 821  
 符尾の方向 323, 817, 819, 820, 885  
 符尾の方向の変更を解除 820  
 譜表のスペーシング 338  
 プロパティ 158  
 別のインストゥルメントへの移動 874  
 別の譜表に移動 322, 323, 523  
 ベロシティー 395 (「ベロシティーレーン」.も参照)  
 編者注 645, 646  
 編集 154, 157  
 ベンディング 267, 681  
 他の譜表まで伸ばす 322, 523  
 補助 667  
 ホルンの支管の指示記号 593  
 ミュート 421  
 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 162  
 リズム上の位置の変更 381, 642, 865  
 リセット 464  
 臨時記号 156, 185  
 連桁 517, 519  
 連桁の解除 519  
 連符 861, 863  
 ロール (「トレモロ」を参照してください)  
 音部記号 554  
 位置 554, 556  
 移調楽器 96, 557, 558  
 移動 555, 556  
 ガイド 319, 557  
 削除 555  
 装飾音符 556  
 タイ 838  
 タイのつながり 554  
 タイプ 247  
 調号 615  
 入力 246-249  
 パネル 249  
 非表示 248, 249, 557  
 表示 557  
 フィルター 311  
 ポップオーバー 247, 248  
 音部記号パネル 248, 249  
 音符ツールボックス 154  
 はさみ 840  
 音符と休符の色 644, 779  
 印刷 470, 484  
 音域外の音符 644, 812  
 書き出し 473, 484  
 休符 779  
 声部 890  
 タブ譜 812  
 音符入力 164, 168, 380  
 MIDI 200, 201, 203  
 音域の選択 171

## 音符入力 (続き)

- 音符の再生 312
- 音符の追加 194
- 音符のピッチ変更 197
- 開始 167
- キャレット 164, 168
- 休符 777
- コード 190
- 声部 176
- 装飾音符 189
- 挿入モード 164
- タイ 188
- 打楽器キット 181-183
- タブ譜 184
- デュレーションをロック 197
- 入力と編集 160
- ピッチ 171
- ピッチの入力 171
- 非録音時の MIDI 入力データを記録 201
- 複数の譜表 168, 179
- 符尾の方向 183
- マウス入力 172
- リズムグリッド 163
- 連符 191
- 和音の入力 164
- 音符をミュートする 312
- 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 35, 530
- 音符入力 35, 36
- 休符 35
- 弱起 (アウフタクト) 848
- タイ 188
- 拍子記号 36
- ヘミオラ 174
- 変更 174
- メーター 517, 530
- 音符の再クオンタイズ 202
- 音符のスペーシング 195, 366, 367, 381, 463, 642
- ガイド 319
- 歌詞 367, 620
- ギャラリービュー 49
- 装飾音符 602
- デフォルト 366
- 別のレイアウトへコピー 357
- 変更 366
- レイアウトオプション 103, 367
- 音符のデュレーション 156, 463
- 強制 174
- クオンタイズ 81
- 選択 172
- テンポの等式 222
- 非表示 156
- 表示 156
- 変更 173
- 音符のピッチ変更 197
- 音符の表記 196
- 音符の譜表 812
- 非表示 813
- 表示 813
- 音符パネル 153, 156
- 音符のデュレーションをさらに表示 156

## か

- カーソル
  - 歌詞 286, 626
  - キャレット 164
  - コード記号 243
  - テキスト 360
  - フィンガリング 207
- カード
  - タイムコード 100
  - 展開矢印マーク 47
  - プレーヤー 93
  - フロー 100
  - レイアウト 97
- カーニング 489
- カーブ方向
  - ギターバンド 314
  - スラー 783, 785, 791, 792
  - 装飾音符 785
  - タイ 835, 842, 843
  - ベンディング 684
- カーリユーフェルマータ 606
- 外観
  - デフォルト設定 103
  - リセット 315
- 開始 167
  - Hub 66
  - MIDI 録音 200
  - 音符入力 167, 168
  - 再生 417
  - タイムコードの値 748
  - プレーヤー 43
  - プロジェクト 23, 43, 67
  - 領域 43
  - ワークスペース 51
- 開始位置
  - ビデオ 149
- 開始記号
  - 外観 708
  - テキスト 710
  - ペダル線 708, 710
- 開始ページ
  - 左側のページ 340
  - ページ番号 340, 693
- 開始領域 43
- ガイド 319
  - 印刷 470, 484
  - 演奏技法 716
  - オssia 譜表 806
  - 音部記号 557
  - 書き出し 473, 484
  - 強弱記号 573
  - 組段区切り 351, 352
  - コード記号 538, 539, 541
  - 小節 500
  - 小節線 500, 503
  - 打楽器のレジェンド 882
  - 調号 614
  - テンポ記号 825, 827, 828
  - ハープのペダリング 695, 697, 698
  - 非表示 320
  - 表示 320
  - 拍子記号 854

- ガイド (続き)
  - 譜表の変更 805
  - フレーム区切り 350
  - 余分な譜表 805
  - 連符 867, 869
- ガイド小節番号 508
- 回復 201
  - 音符 201
  - バックアップ 91
  - ファイル 89-91
- 開放弦 650
  - コードダイアグラム 547, 551
  - ハーモニクス 650
  - ピッチ 127, 129
- カウント
  - 位置 774
  - 歌詞 627
  - 弱起 (アウフタクト) 847
  - 小節番号 516, 847
  - 小節リピート記号 763-765
  - スラッシュ符頭 773, 774
  - タイムコード 747
  - 長休符 781
  - 譜表に対する位置 774
  - フレーム 747
  - ページ番号 363
  - リピート括弧 751
  - リピートセクション 516
- カウントイン
  - デュレーション 200
  - メトロノームクリック 200
- 替え指のフィンガリング 584
  - 位置 584
  - ハンドル 584
- 書き換え
  - 音符 196
  - コード記号 545
  - 臨時記号 196
- 書き出し
  - MIDI 82, 83
  - MP3 ファイル 87, 88
  - MusicXML ファイル 77, 754
  - PDF 473
  - PNG 473
  - SVG 473
  - TIFF 473
  - WAV ファイル 87, 88
  - エクスペッションマップ 456
  - オーディオ 87, 88
  - 音符の色 484
  - ガイド 484
  - 書き出し形式 473
  - カラーのグラフィック 477
  - キーボードショートカット 59
  - コメント 327, 331, 484
  - 再生テンプレート 438
  - 白黒のグラフィック 477
  - 透かし 484
  - 声部の色 484
  - タイム 484
  - 打楽器キット 872
  - 注釈 484
  - テンポトラック 86
- 書き出し (続き)
  - トンボ 484
  - パーカッションマップ 461
  - 配置 478
  - パス 474
  - 日付 484
  - ファイル名 475
  - 符尾 87, 88
  - フレット楽器のチューニング 129
  - フロー 73, 74
  - ページ範囲 472, 478
  - リピート 422
  - レイアウト 473
  - 枠線 484
- 「書き出し用ファイル名」ダイアログ 475
- かき鳴らす
  - フィンガリング 591
- 描く 49, 318, 372
  - オートメーション 400
  - 音符 380
  - 強弱記号 390
  - テンポ 405
  - ベロシティ 397
- 角括弧 532
  - アルペジオ記号 671
  - アンサンブルタイプ 68, 534
  - ガイド 319
  - グループ化 130, 533
  - 小節線 503
  - 小副括弧 537
  - 第2括弧 535, 536
  - テンプレート 68
  - 非表示 536
  - 表示 536
  - 拍子記号 849, 850
  - フィンガリング 589
  - 副括弧 535, 536
  - 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 338, 368
  - プレーヤーグループ 130, 504
  - プロジェクトテンプレート 68
  - レイアウト 533
  - 連符 867
- 楽章 33, 133
  - 書き出し 73, 74
  - タチエット 352
  - 追加 24, 133
  - フロー見出し 333
  - 分割 325
  - ページ上に複数 341
  - 読み込み 72, 73
- 角度
  - 扇形連桁 529
  - グリッサンドライン 677
  - 弦のシフト指示 594
  - トレモロ 858
  - フィンガリングスライド 591
  - ライン 281, 723, 729
  - 連桁 522, 529
- 確認
  - コメント 325



## 楽譜

コンデensing (「コンデensing」を参照してください)  
 配置 (「配置」を参照してください)  
 編集 160

## 楽譜領域 17, 43

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 316-318  
 ズームオプション 50, 318  
 選択範囲の作成 307  
 パネル 20  
 ビューの選択 56  
 複数のウィンドウ 55  
 ページ配置 50  
 レイアウトを開く 42, 51

## 囲み線

小節番号 507  
 テキスト 365  
 リハーサルマーク 737

## 重ね合わせ

アーティキュレーション 496  
 音符 173  
 スラー 794  
 スラッシュ領域 768  
 タイ 835  
 臨時記号 489

## 加算的な拍子記号 845

## 歌詞 620

位置 620, 629  
 移動 630  
 延長線 (「歌詞の延長線」を参照してください)  
 音節のタイプ 286, 623, 624  
 音符のスペーシング 367, 620  
 カウント 627  
 歌詞番号 634  
 コーラス 285, 622, 623, 632  
 コピー 625  
 削除 624, 625  
 斜体 628  
 ズーム 627  
 スペーシング 367, 629, 630  
 選択 306, 622  
 タイプ 285, 622, 623  
 テキスト 626, 627  
 日本語の歌詞でのスラー 635  
 入力 284, 286  
 配置 620, 630  
 ハイフン (「歌詞のハイフン」を参照してください)  
 ハンドル 631  
 フィルター 311, 621, 622  
 譜表に対する位置 633, 634  
 変更 623, 626, 627, 632  
 編集 626, 627  
 ポップオーバー 284-286  
 メリスマ様式 284, 286, 629, 631  
 訳詞 285, 622, 623, 632  
 ライン (「歌詞のライン」を参照してください)  
 ライン番号 631-633

## 歌詞の延長線 623, 631

入力 284, 286  
 ハンドル 631

## 歌詞のハイフン 623, 631

入力 284  
 ハンドル 631

## 歌詞のライン 285, 620, 622

位置 629  
 コピー 625  
 削除 624  
 番号 631, 632  
 変更 623, 632, 633

## 歌詞番号 634

歌詞のライン番号 631  
 非表示 634  
 表示 634

## カスタム

エンドポイント設定 441, 442  
 音符サイズ 641  
 コードダイアグラム 550  
 再生テンプレート 430, 433, 436  
 小節線の結合 504  
 スコアレイアウト (「レイアウト」を参照してください)  
 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 669  
 譜表サイズ 348  
 ページサイズ 481  
 マーカー 744  
 用紙サイズ 481  
 リpeatマーカー 756  
 レイアウト 106

## 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 721

## カスタムの調性システム 619

作成 619  
 編集 619

## 「カスタムの譜表サイズ」ダイアログ 348

## 下線

テキスト 303

## 画像

書き出し 473  
 ビデオ 146

## 画像解像度 483

## 楽器の持ち替え 107

インストゥルメントの変更 114  
 音符の入力 168  
 追加 116  
 譜表の表示 56  
 ラベル 801

## 楽器編成リスト 360, 601

## 楽曲フレーム

余白 345  
 両端揃え (垂直方向) 368

## 楽曲フレームチェーン

パート形式のコピー 355, 357

## 括弧

オクターブ線の数字 559  
 強弱記号 568  
 弦のシフト指示 643  
 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peat記号のカウント 765

## 括弧 (続き)

スラッシュ領域のカウント [774](#)  
 打楽器の音符 (「括弧付きの符頭」を参照してください)  
 追加 [294](#), [296](#)  
 テンポ記号 [826](#), [827](#)  
 ハーモニクス [653](#)  
 反復 [294](#), [295](#)  
 拍子記号 [216](#), [219](#), [852](#)  
 フィンガリング [207](#), [209](#), [588](#)  
 符頭 (「括弧付きの符頭」を参照してください)  
 ペダル延長記号 [710](#)  
 メトロノームマーク [826](#), [827](#)  
 リピート回数 [751](#)  
 臨時記号 [488](#), [491](#), [653](#)

括弧付きの符頭 [645](#), [646](#), [815](#)

ゴーストノート [646](#)  
 コード [645](#), [646](#), [648](#)  
 タイのつながり [647](#)  
 タイプの変更 [646](#)  
 打楽器 [646](#)  
 タブ譜 [645](#), [646](#)  
 タブ譜のタイ [647](#), [834](#)  
 入力 [646](#)  
 非表示 [646](#)  
 表示 [646](#)  
 分割 [648](#)

## 合唱

演奏技法 [271](#)  
 歌詞 [620](#)  
 歌詞番号 [634](#)

合唱のテンプレート [67](#)

譜表のグループ化 [68](#), [534](#)

カットコマンドタイム [612](#), [845](#)

## カテゴリ

テンプレート [67](#), [68](#), [534](#)

## カラー

「Dark」のテーマ [57](#)  
 「Light」のテーマ [57](#)  
 ウィンドウ [57](#)  
 音域 [644](#)  
 休符 [779](#)  
 グラフィック [477](#)  
 コード記号領域 [543](#)  
 コードダイアグラム [550](#), [551](#)  
 小節リピート記号 [763](#)  
 白黒 [477](#)  
 スラッシュ領域 [768](#)  
 声部 [889](#), [890](#)  
 タブ譜 [644](#), [812](#), [814](#)  
 テキスト [303](#)

カラー領域 [386](#), [543](#), [763](#), [768](#)

印刷 [484](#)  
 書き出し [484](#)  
 強弱記号レーン [388](#)  
 タイムトラック [405](#), [407](#)

## 軽いスウィング (「スウィング再生」を参照してください)

## 間隔

オッサア譜表 [338](#), [368](#)  
 音符 (「音符のスペーシング」を参照してください)  
 画像 [483](#)  
 ギャレービュー [370](#)  
 クオンタイズ [81](#)

## 間隔 (続き)

組段 [755](#)  
 組段のインデント [809](#)  
 コーダ [757](#), [809](#)  
 タレット [354](#)  
 フィンガリングスライド [591](#)  
 譜表 [338](#), [368](#), [755](#)  
 フロー見出し [343](#)  
 ペダル線 [707](#)  
 リズムグリッド [48](#), [163](#)

## 環境設定

MIDI [204](#)  
 キーボードショートカット [59](#), [63](#)  
 サスティンペダルコントローラー [204](#)  
 選択ツール [49](#)  
 存在しないフォント [70](#)  
 テーマ [57](#)  
 ペダル線 [204](#)  
 マウス入力 [161](#), [162](#)  
 「環境設定」ダイアログ [58](#)

## 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

エクスプレッションマップ [445](#), [446](#)  
 パーカッションマップ [457](#)

## キーボード

音符の入力 [164](#)  
 キーボードショートカットマップ [61](#)  
 レイアウト [64](#)

キーボードショートカット [14](#), [59](#)

MIDI [63](#)  
 アーティキュレーション [206](#)  
 キーボードレイアウト [64](#)  
 ギャレービュー [56](#)  
 言語 [64](#)  
 検索 [61](#), [62](#)  
 検出 [62](#)  
 再生 [417](#)  
 削除 [64](#)  
 ソロ [420](#)  
 定義 [58](#)  
 テキストの形式設定 [303](#)  
 ナビゲーション [45](#), [316](#), [317](#)  
 ページビュー [56](#)  
 マップ [61](#)  
 ミュート [420](#)  
 リセット [64](#)  
 割り当て [63](#)

## 基音

弦のピッチ [127](#)  
 ハーモニクス [650](#)

## 記号

印刷 [484](#)  
 演奏技法 [713](#)  
 キャレット [164](#)  
 コード [538](#), [547](#)  
 小節休符 [782](#)  
 小節リピート記号 [760](#), [765](#), [766](#)  
 装飾音 [658](#)  
 注釈 [484](#)  
 調号 (「調号」を参照してください)

## 記号 (続き)

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 708

## 奇数ページのレイアウト

印刷 470, 479  
冊子印刷 479

## ギター

音域外の音符 644  
音符入力 184  
音符の弦の変更 814  
開放弦のピッチ 129  
かき鳴らす 591  
弦楽器 129  
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)  
スライド 591  
タブ譜 (「タブ譜」を参照してください)  
チューニング 96, 115, 127, 129  
デッドノート 815  
ハーモニクス 650, 652, 653  
フィンガリング 588  
バンド (「ギターバンド」を参照してください)

## ギターバンド 606, 681, 683

延長 681, 683  
音程 681  
ダイブ 685  
タブ譜 813  
入力 256, 258, 266, 267  
ベンディング 681  
方向 314, 684  
ホルドの線 683  
ポップオーバー 258, 266  
ラン 681  
リリース 681  
臨時記号 685

## 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 62  
キーボードショートカットの削除 64

## 記譜記号

外観 157  
コピー 321, 322  
ズームオプション 50, 318  
設定 103, 106  
選択 306  
打楽器キット 875  
入力 34, 205  
プロパティ 157, 158  
変更 313  
ポップオーバー 34

## 記譜されたデュレーション 463

演奏されるデュレーション 463  
再クオンタイズ 202  
ツール 372

## 記譜ツールボックス 158

## 記譜に関するリファレンス 486

## 記譜パネル 153, 160

## 記譜モード 19, 153

「移調」ダイアログ 198  
音符の選択 315

## 記譜モード (続き)

音符の入力 164  
ガイド 319  
記譜記号の入力 205  
キャレット 167  
切り替え 153  
システムトラック 308  
選択 305-307, 309, 310  
ツールボックス 47, 153, 154, 158  
テキストエディター 303  
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 160  
パネル 46, 153, 156, 157, 160  
ポップオーバー 34

## キャップ 717, 723

変更 733  
矢印 733  
ライン 723, 725

## ギャレービュー 49, 56

インストゥルメントの変更 114  
小節番号 49  
譜表のスペーシング 368, 370  
譜表ラベル 49  
フロー 325  
ページのドラッグ 318  
への変更 56

## キャレット 164

移動 162, 168, 862  
延長 168, 179  
コード 29, 164, 190  
スラッシュ 177  
スラッシュ付き声部 164  
声部の指示 164, 176, 570  
前進 168  
装飾音符 164, 189  
挿入モード 164, 180  
タイプ 164  
打楽器キット 181  
タブ譜 164  
デュレーションをロック 164  
入力と編集 160  
複数の譜表 168, 179  
無効化 167  
有効化 167  
リズムグリッド 162, 163

## キュー 563

ガイド 319  
スペーシング 366  
譜表 347

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 606

位置 608  
移動 609  
同じ位置に複数 609  
外観 313  
再生 606  
削除 320  
小節線 610  
選択 306  
タイプ 252, 606  
中間休止記号 (「中間休止記号」を参照してください)

## 休止 (続き)

デフォルト設定 608  
 デュレーション 313  
 入力 251-255  
 パネル 255  
 1つの譜表 609  
 フィルター 311  
 フェルマータ 606, 610  
 譜表に対する位置 608  
 プレス記号 (「プレス記号」を参照してください)  
 変更 609  
 ポップオーバー 252, 254  
 リンク 609

## 旧バージョン 70

## 休符 35, 776

暗黙 776-778  
 位置 776  
 移動 366, 782  
 埋める 173  
 カラー 779 (「音符と休符の色」.も参照)  
 空白の小節 780  
 グループ化 (「音符のグループ化」を参照してください)  
 削除 173, 779  
 小節休符 (「小節休符」を参照してください)  
 声部 776, 778, 782  
 タイプの変更 778  
 長休符 781  
 デュレーション 172  
 デュレーションの強制 174  
 統合 778, 781  
 入力 154, 174, 186, 187  
 配置 776  
 非表示 770, 779-781  
 表示 779-781  
 復元 779  
 明示的 776-778  
 余白 770

## 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 314

## 強弱

アーティキュレーション 493  
 強弱記号 564

## 強弱記号 564

poco a poco 576  
 位置 565  
 移動 393, 566  
 延長線 564, 573  
 ガイド 319, 573  
 括弧 568  
 強弱 564  
 強度 313  
 局部的 564  
 グループ化 579, 580  
 グループ化の解除 580  
 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 564  
 コピー 569  
 再生 418, 422, 570  
 再生時にミュート 421

## 強弱記号 (続き)

削除 569  
 サスティン楽器 578  
 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 567  
 小節線 567, 568  
 小節リピート記号 761  
 スペーシング 577  
 声部固有 237, 238, 388, 390, 570  
 選択 306  
 タイプ 234, 564  
 打楽器キット 876  
 段階的 (「段階的強弱記号」を参照してください)  
 デイミュエンド (「段階的強弱記号」を参照してください)  
 テキスト 574  
 長さ 393, 573  
 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 234, 236-238  
 配置 565-567, 579, 580  
 パネル 238  
 ハンドル 573  
 非サスティン楽器 578  
 非表示 573  
 ヒューマナイズ 388  
 表記規則 565  
 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 575  
 フィルター 311, 569  
 譜表に対する位置 314  
 ヘアピン (「ヘアピン」を参照してください)  
 ベロシティー 395, 397 (「ベロシティーレーン」.も参照)  
 変更 313  
 編集 393  
 ポップオーバー 234, 237  
 リピート 422  
 リンク 313, 580-582  
 リンクの解除 313, 582  
 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)  
 強弱記号のグリフ 564  
 強弱記号の修飾語句 564, 571  
 poco a poco 576  
 中央揃え 576  
 入力 234, 236-238, 572  
 表示 573  
 ヘアピン 576  
 強弱記号パネル 236, 238  
 強弱記号レーン 234, 388, 564  
 一定ポイント 391  
 非表示 390  
 表示 390  
 編集 393  
 ポイントの移動 393  
 ポイントのコピー 392  
 ポイントの削除 395  
 ポイントの入力 390  
 リニアポイント 391

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 [484](#)
- オートメーション [398](#)
- 書き出し [484](#)
- 強弱記号 [388](#)
- コード記号領域 [541](#), [543](#)
- コメント [331](#)
- 小節リピート記号 [760](#), [763](#)
- スラッシュ領域 [767](#), [768](#)
- テンポ変更 [405](#), [407](#)
- トラック [378](#), [388](#), [398](#), [405](#)

強度

強弱記号 [313](#)

許可（「有効化」を参照してください）（「有効化」も参照）

曲線のアルペジオ記号 [671](#)

- 再生 [675](#)
- デュレーション [675](#)
- 入力 [258](#)
- ポップオーバー [258](#)

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 [535](#), [537](#)
- 組段のインデント [810](#)
- 小節番号 [511](#)
- 中括弧 [535](#)
- 符頭 [525](#)
- 符尾 [525](#)

切り替え

- 音符を打楽器に [874](#)
- タブ [54](#)
- モード [19](#)
- レイアウト [16](#), [39](#), [51](#)

切り取り

- スラッシュ領域 [771](#)
- タイのつながり [840](#)

金管楽器

- 演奏技法 [271](#)
- フィンガリング [583](#), [593](#)
- ホルンの支管の指示記号 [593](#)

<

空白の小節

- 休符（「小節休符」を参照してください）
- 削除 [499](#)
- 長休符 [781](#)
- 入力 [229](#), [230](#)

空白の声部 [891](#)

空白の譜表

- タレット [352](#)
- 非表示 [340](#), [368](#)
- 表示 [340](#), [368](#)

空白ページ

削除 [37](#), [359](#)

クエスチョンマーク

- タブ譜 [195](#), [812](#)
- ハーモニクス [651](#)

クオリティー

- 移調 [198](#)
- コード記号 [240](#), [245](#), [538](#), [541](#)

クオンタイズ

- MIDI の読み込み [79](#)
- MIDI 録音 [200](#)
- 再クオンタイズ [202](#)
- ダイアログ [81](#)
- 変更 [202](#)
- 連符 [81](#)

区切り

- 組段 [351](#)
- タイのつながり [840](#)
- 長休符 [781](#)
- フレーム [350](#)
- ページ [350](#)

区切り用文字

- 組段（「組段の分割記号」を参照してください）
- タイムコード [747](#)
- 拍子記号 [852](#)
- フィンガリング [593](#)

くさび形符頭 [638](#)

表示 [641](#)

くさび線 [281](#), [723](#)

入力 [281](#)

非表示 [719](#)

表示 [718](#), [719](#), [732](#)

組み合わせ

- 演奏技法の再生効果 [452](#), [455](#), [462](#)
- トレモロ [462](#)

組段

インデント [799](#), [804](#), [809](#), [810](#)

インデントの変更 [810](#)

間隔 [755](#)

区切り（「組段区切り」を参照してください）

コードの間隔 [757](#)

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）

小節の固定 [349](#)

小節番号 [506](#), [510](#), [512](#)

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 [755](#)

選択 [306](#), [307](#)

タイムコード [748](#), [749](#)

調性 [618](#)

ディヴィジ [811](#)

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 [661](#)

配置設定 [349](#)

幅 [345](#)

譜表ラベル [798](#), [810](#)

分割 [755](#)

分割記号（「組段の分割記号」を参照してください）

ページあたりの数を固定 [349](#)

組段オブジェクト [808](#)

位置 [808](#)

サイズ [337](#), [347](#), [804](#)

テキスト [302](#)

テンポ記号 [822](#), [823](#)

拍子記号 [849](#)

ライン [281](#)

リハーサルマーク [737](#), [738](#)

- 組段オブジェクト (続き)
    - リピート括弧 751, 752
    - リピートマーカー 757
    - レイアウト 808
  - 組段区切り 334, 351
    - ガイド 319, 351, 352
    - 削除 352
    - 自動的 349
    - 小節リピート記号 349, 351
    - スラー 794
    - 挿入 351
    - タイ 837
    - ディヴィジ 811
    - 譜表のスペーシング 338
    - 別のレイアウトへコピー 355-357
    - ライン 725
  - 組段テキスト 808
    - 入力 302
    - 複数の位置 808
    - 譜表からの位置 808
    - 譜表に対する位置 314
    - 枠線 365
  - 組段の形式設定 355
    - 別のレイアウトへコピー 357
  - 組段の小節線
    - 角括弧 532
    - 小副括弧 537
    - 第2括弧 535, 536
    - 中括弧 532
    - 副括弧 535, 536
  - 組段のスペーシング 338, 368
    - デフォルト設定 338, 368
    - 変更 338
    - 両端揃え 338, 368
  - 組段の途中の間隔
    - コーダ 755, 757
  - 組段の分割記号 806
    - 幅 807
    - 非表示 807
    - 表示 807
  - 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 473, 483
    - 書き出し 473, 474
    - 画像解像度 483
    - カラー 477
    - 形式 483
    - 白黒 477
    - ファイル名 475
    - フォント 477
  - クリック 428
    - MIDI 録音 200
    - カウントイン 200
    - 再生 405, 417
    - サウンド 405
    - ミキサー 426
    - 無効化 417
    - 有効化 417
  - グリッサンドライン 677, 723
    - 位置 677
    - ギターバンド (「ギターバンド」を参照してください)
  - グリッサンドライン (続き)
    - 形式設定 678
    - 再生 680, 695
    - 削除 320
    - スタイル 678
    - 線のスタイル 678
    - タイのつながり 680
    - タイプ 258
    - テキスト 679
    - 入力 256, 258, 262, 263, 678
    - ハーブのペダリング 680, 695
    - パネル 263
    - 非表示 679
    - 表示 679
    - フィルター 311
    - 変更 313
    - 方向 643
    - ポップオーバー 258, 262
  - グリッド
    - インストゥルメントグループ 123
    - 間隔 126
    - グループ名の変更 124
    - 打楽器キット 876, 877
    - 譜表 801, 876
    - リズム 162, 163
  - グリフ
    - トリル 658, 659
    - フォント 358
    - ペダル線 708
    - 臨時記号 196
  - 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 717, 718, 720
    - 音符 (「音符のグループ化」を参照してください)
    - 角括弧 532
    - 休符 (「音符のグループ化」を参照してください)
    - 強弱記号 579, 580
    - 小節リピート記号 765, 766
    - タブ 54, 55
    - 中括弧 532
    - 譜表 503
    - 譜表のスペーシング 338, 368
    - 譜表ラベル 803
    - 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 721
    - 強弱記号 580
  - クレッシェンド (「段階的強弱記号」を参照してください)
  - グローバルなコード記号 538
    - 入力 244
  - 黒玉符頭 636, 637
- ## け
- 警告
    - MIDI 入力 48
    - オーディオエンジン 48
    - 異なるバージョンの Dorico 70
    - 存在しないフォント 70
    - プレーヤーの削除 93, 110

形式（「ファイル形式」を参照してください）

形式設定 332

アルペジオ記号 672, 673

オルタードユニゾン 490

キャップ 733

強弱記号 574

組段 355

グリッサンドライン 678

コードダイアグラム 550

小節番号 506, 509

スラー 793

タイ 841, 842

タッチット 352, 354

段階的強弱記号 574

テキスト 303, 305, 359

テンポ記号 831, 832

ニエンテのヘアピン 571

ファイル名 475

符頭 641

フレーム 355

ヘアピン 574

ページ 334, 355-357, 601

ページ形式設定 348

ペダル線 708, 709

マーカー 744

前付け 601

マスターページ 332

ライン 732, 733

レイアウト 355-357

連符 863, 869

傾斜

ペダル線のフック 709

連桁 521, 605

形状

コードダイアグラム 547, 549-551

小節番号の囲み線 507

符頭 637, 640

連桁 522, 526, 527, 529

連符の大括弧 866-868

結合

小節線 503, 534

小節線を表示した譜表 505

符尾 523

ペダル線 707

連桁 523

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 216, 845

入力 216

破線の小節線 216, 845

弦楽器 112, 115

演奏技法（「演奏技法」を参照してください）

音域外の音符 644, 814

替え指のフィンガリング 584

弦の指定 643

コードダイアグラム 547, 551

削除 127

チューニング 96, 115

追加 127

ハーモニクス 650

番号（「弦の指示記号」を参照してください）

ピッチの変更 127

表示（「弦の指示記号」を参照してください）

フィンガリング 643

弦楽器（続き）

フィンガリングのシフト 594

フレット楽器 96, 115, 127

変更 643, 814

バンド（「ギターバンド」を参照してください）

リセット 814

言語

キーボードショートカット 61, 64

検索

アンサンプル 96

インストゥルメント 96

キーボードショートカット 61, 62

献呈 101, 601

テキストトークン 360

弦の指示記号 596

位置 598

移動 599, 600

削除 598

水平位置 600

デュレーション 716, 717

入力 268, 271, 278-280

パネル 271, 279

譜表の内側 280, 596, 598

譜表の外側 278, 279, 596

ポップオーバー 268, 271, 278

ライン 278, 279, 597, 717

弦のシフト指示 594

角度 594

太さ 594

方向 594, 643

弦のピッチ

フレット楽器 129

変更 129

## こ

交互拍子の拍子記号 845

格子状配列

臨時記号 489

構成要素 475

アーティキュレーション 495

コード記号 239, 538

コードダイアグラム 547

テンポ記号 826

ライン 725

候補メニュー

演奏技法のポップオーバー 268

テンポのポップオーバー 221

ゴーストノート 645, 646

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 755

インデント 757, 809

間隔 757, 809

組段の途中の間隔 755, 757

セクション 755

入力 297, 298

複数 756

コーデック 147

コード 360

アルペジオ記号 674

音域の選択 171

括弧付きの符頭 645, 646, 648

- コード (続き)
  - キャレット 29, 164, 168, 190
  - 試聴 312
  - 衝突回避 489
  - タイ 842
  - タイム 747
  - トラック (「コードトラック」を参照してください)
  - 入力 29, 154, 179, 190
  - フィンガリング 591
  - 符尾の方向 818
  - 密集 489
  - 臨時記号 489
  - 臨時記号のスタック 489
  - ルール (「アルペジオ記号」を参照してください)
- コード記号 538
  - MIDI での操作 63
  - MIDI 入力 239
  - MusicXML の読み込み 546
  - 位置 544
  - 移調 138, 198, 539
  - 移調楽器 138, 545
  - 移動 544
  - 異名同音の表記 545
  - インストゥルメント 244, 539
  - オンコード 246
  - 音程 241
  - ガイド 319, 538, 541
  - 強調表示 543
  - クオリティー 245, 541
  - 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 410, 411
  - 削除 320
  - サスペンション 241
  - 省略 241
  - スラッシュ領域 539, 541, 767
  - 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 239, 538
  - トラック (「コードトラック」を参照してください)
  - 入力 239, 243-246
  - 入力中のナビゲーション 243
  - 配置 544
  - ピッチ 138
  - 非表示 539-541
  - 表示 244, 246, 539-541
  - 表示オプション 543
  - フィルター 311
  - 付加音 241
  - 譜表 244, 539
  - プレーヤー 244, 539
  - 変更 313
  - ポップオーバー 239
  - ポリコード 241, 245
  - モーダル 242, 545
  - 領域 (「コード記号領域」を参照してください)
  - ルート 240, 245, 541
  - レイアウト 540
  - 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 242
- コード記号の構成要素 538
  - タイプ 538
  - 入力 239
  - ポップオーバー 239
- コード記号領域 541
  - 移動 542
  - 強調表示 543
  - 長さ 543
  - 入力 246
  - ハンドル 543
  - 非表示 539
  - 表示 539
- コードダイアグラム 547
  - 開放弦 547, 551
  - カスタム 550
  - カラー 550, 551
  - 記号 (「コード記号」を参照してください)
  - 形式設定 550, 551
  - 形状 549-551
  - 構成要素 547
  - シェイプのコピー 549
  - 省略弦 547, 551
  - ナット 547
  - バレ 551
  - バレー 547
  - 非表示 548
  - 表示 548
  - フレット番号 550, 551
  - 変更 549, 550
  - 編集 550
  - 丸 550, 551
  - リセット 551
- 「コードダイアグラムの編集」ダイアログ 551
- 「コードダイアグラムを選択」ダイアログ 550
- コードトラック 410
- 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 484
  - 連桁 526
- コーラスの歌詞 622
  - 歌詞を変更 623
  - ポップオーバー 285
  - ラインを変更 632
- 五重奏のテンプレート 67
  - 譜表のグループ化 68, 534
- 5線のサイズ 346
- 5線譜 804
  - 打楽器キット 876, 877
  - 打楽器のレジェンド 883
  - 符頭 880, 882
- 固定
  - 音符のデュレーション 174, 188
  - 組段あたりの小節数 349
  - ページあたりの組段数 349
- 固定テンポ変更 823
  - 構成要素 826
- 固定テンポモード 421
- 古典派
  - 装飾音 259
  - トリル 669, 670
- コピー 320-322
  - アーティキュレーション 493
  - オートメーション 402



## コピー (続き)

音符 493  
 歌詞 625  
 強弱記号 313, 392, 569  
 コードダイアグラムシェイプ 549  
 小節線 134  
 スラー 313  
 パート形式 355, 357  
 プレーヤー 110  
 フロー 134  
 プロパティ 358  
 ページ形式設定 356

## コメント 325

イニシャル 325, 330  
 印刷 470, 484  
 インストゥルメント 327  
 書き出し 327, 331, 473, 484  
 削除 320, 327  
 作成者 325, 330  
 小節番号 326, 327  
 ダイアログ 327  
 追加 326, 329  
 パネル 327  
 非表示 331  
 表示 331  
 変更 330  
 返信 329  
 リスト 327

## 「コメント」ダイアログ 327

## 小文字

フロータイトル 362  
 ローマ数字 362

## コモンタイム 612, 845

## 小指 588

入力 210  
 ポップオーバー 210

## コルレーニョ (「演奏技法」を参照してください)

## コンソルディーノ (「演奏技法」を参照してください)

## コンデンシング 355, 811

パラグラフスタイル 803  
 譜表ラベル 803

## 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)  
 エクスプレッションマップ 445  
 オートメーション 398

## コントロールチェンジ

エクスプレッションマップ 446

## コンマブレス記号 607

## さ

## 最近使用したプロジェクト 69

## 最終的なテンポ 830

段階的テンポ変更 830

## 最初の組段

インデント 810

## 最初のページ

形式設定 342  
 ページ番号 693  
 マスターページ 342

## サイズ

5線 346  
 アルペジオ記号のフィンガリング 591

## サイズ (続き)

オーディオバッファ 203, 204  
 音符 563, 641  
 歌詞 627  
 間隔 126  
 基準単位 58  
 キュー 563  
 組段オブジェクト 337, 347  
 スペース 346  
 装飾音符 602, 604, 641  
 トラック 384, 414  
 左手のフィンガリング 588  
 「ビデオ」ウィンドウ 150  
 拍子記号 849, 850  
 フィンガリング 591  
 符頭 637  
 譜表 103, 337, 346, 347  
 ページ 103, 336, 481  
 用紙 481, 482

## 再生 417, 721

アーティキュレーション 418, 497

アイテムを除外する 421

アルペジオ記号 675

インストゥルメント 418, 445, 456

上書き 464

エクスプレッションマップ 445, 446

演奏回数 759

演奏技法 418, 455, 721

エンドポイント 439, 441-444

オーディオの書き出し 87, 88

オーディオバッファサイズ 203, 204

オートメーション 398

オッサ譜表 806

音符 312, 418

音符のデュレーション 463

音符の非表示 770

音符の録音 201

開始 417

環境設定 58

休止 606

強弱記号 388, 418, 570

クリック 405, 417, 428

グリッサンドライン 680, 695

経過時間 428, 430

コード 312

コード記号 410, 411

固定テンポ 421

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 436

ジャズアーティキュレーション 687

小節リピート記号 761

スウィング 423-425

スラー 207, 418, 794

スラッシュ領域 770

声部 418, 443

選択範囲 417

ソロ 419, 420

タイムコード 428, 430

打楽器 444, 456, 457, 878, 880

チャンネルストリップ 427

追従テンポ 421

デッドノート 815

デフォルト設定 436

## 再生 (続き)

デフォルトのテンポ 822, 826  
 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 405, 428, 829, 830  
 テンポの等式 832  
 トランスポート 428, 430  
 トリル 669  
 トレモロ 418, 462  
 ノートベロシティー 395  
 ハーモニクス 650-652  
 パッチ 439  
 早送り 415  
 フェーダー 426  
 複数のウィンドウ 55  
 プラグイン 426  
 フロー 443  
 ペダル線 712  
 ベロシティー 395  
 ボリューム 421, 426  
 ボリュームのリセット 421  
 巻き戻し 415  
 ミキサー 426, 427  
 ミュート 419-421  
 無音の再生テンプレート 430, 431  
 メトロノーム 428  
 ライン 415  
 リピート 422, 758, 759  
 リピート回数 759

## 再生ツールボックス 372

## 再生テンプレート 430, 431

上書き 430  
 エンドポイント設定 374, 439, 441, 442  
 書き出し 438  
 カスタム 430, 433, 436  
 作成 436  
 出荷時のデフォルト 431  
 ダイアログ 431, 433  
 代替 433  
 ファイル形式 430  
 変更 436  
 読み込み 438  
 リセット 436

## 再生ヘッド 415

位置 417  
 移動 317, 415  
 再生 417  
 ズーム 384  
 トランスポート 428, 430  
 早送り 415  
 非表示 416  
 表示 416  
 巻き戻し 415  
 リピート 422

## 再生モード 19, 371

VST 2 プラグインをホワイトリストに設定する 377  
 イベントディスプレイ 378  
 ウィンドウの要素 371  
 上書き 464  
 エクスプレッションマップ 445, 452  
 エクスプレッションマップの書き出し 456  
 「エンドポイントの設定」ダイアログ 439  
 音符の移動 381

## 再生モード (続き)

音符の削除 384  
 音符のデュレーション 382, 463  
 音符の入力 380  
 切り替え 371  
 再生 417  
 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 376  
 ズーム 384  
 チャンネルストリップ 427  
 ツールボックス 371, 372  
 トラック 385, 414  
 ドラムエディター 379  
 トランスポート 40, 428  
 パーカッションマップ 456  
 パネル 46, 371, 374  
 ピアノロールエディター 379  
 ミキサー 426, 427  
 無音程打楽器 886

## 再生を抑制 421

## 再読み込み

ビデオファイル 148  
 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 151  
 ボリューム 151  
 サウンドライブラリー 430, 456  
 再生 445, 456  
 サウンドのロード 376, 430, 436  
 存在しないサウンド 436

## トリル 669

## パーカッションマップ 460

## 変更 436

## 作詞者 101, 362

テキストトークン 360  
 デフォルトのマスターページ 601

## 削除 320, 332

アーティキュレーション 494  
 アルペジオ記号 320  
 インストゥルメント 110, 119, 126  
 演奏技法 320  
 エンドポイント 441  
 オートメーション 403  
 オクターブ線 562  
 音符 320, 384  
 音部記号 555  
 重なり合う音符 173  
 歌詞 624, 625  
 キーボードショートカット 64  
 休止 320  
 休符 779  
 強弱記号 395, 569  
 空白ページ 37  
 組段区切り 352  
 グリッサンドライン 320  
 弦楽器 127  
 弦の指示記号 598  
 コメント 320, 327  
 再生の上書き 464  
 ジャズアーティキュレーション 690  
 小節 228, 498, 499  
 小節線 503  
 小節番号の変更 514

## 削除 (続き)

小節リピート記号 320  
 スラー 320  
 スラッシュ符頭 320  
 声部 891  
 装飾音 320  
 装飾音符 320  
 タイ 839, 840  
 打楽器キットのグループ 125  
 中央配置の連桁 523  
 中間休止記号 320  
 調号 614  
 テンポ記号 409, 826  
 トリル 320  
 トレモロ 859  
 拍 228, 498  
 ビデオ 150  
 拍子記号 855  
 フィンガリング 587  
 フェルマータ 320  
 符尾の方向の変更 820  
 フレーム 342  
 フレーム区切り 351  
 プレーヤー 110, 131, 132, 134, 136  
 プレス記号 320  
 フロー 135, 137  
 フロー見出し 342  
 プロジェクトの自動保存 89  
 ペダル線 320  
 ベロシティの変更 397  
 マーカー 320  
 リズミックフィールドの変更 425  
 リハーサルマーク 739  
 リピート括弧 320  
 リピートマーカー 320  
 臨時記号 487  
 レイアウト 139  
 連桁 519  
 連符 863, 865  
 作成 (「入力」を参照してください)  
 作成者名 325  
 変更 330  
 サステイン楽器 578  
 サステインペダル 702  
 MIDI コントローラー 204, 712  
 MusicXML の読み込み 712  
 延長線 709  
 入力 270, 274, 275  
 分割 707  
 ポップオーバー 270, 274  
 マージ 707  
 リテイク 275, 276, 703  
 リテイク/強さの変更指示の削除 703  
 レベルの変更指示 275, 276, 703  
 サスペンション  
 コード記号 241  
 作曲者 101  
 テキストトークン 360  
 デフォルトのマスターページ 601  
 冊子印刷 479  
 印刷 478, 479  
 両面印刷 480

サブ小節番号 514  
 追加 515  
 サブタイトル 101, 333 (「フロー見出し」も参照)  
 三角形符頭 638  
 表示 641  
 三重付点音符 175  
 三重臨時記号  
 移調 198  
 書き換え 196  
 サンプリングされたトリル 669  
 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 514  
 小節番号 513, 514  
 タイプ 740  
 ページ番号 340  
 リハーサルマーク 739  
 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 645, 646  
 符頭 640  
 臨時記号の括弧 488, 653  
 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 489  
 四重奏のテンプレート 67  
 譜表のグループ化 68, 534  
 システムトラック 308  
 楽譜の削除 498  
 楽譜の選択 309, 310  
 小節の入力 231  
 拍の入力 231  
 非表示 309  
 下の音符  
 トリル 670  
 下パネル 46  
 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 200  
 音符 200, 312  
 コード 312  
 実音 138  
 インストゥルメントの移調 799  
 音部記号 557, 558  
 ステータス表示 48  
 ピッチの入力 171  
 表示 138  
 譜表ラベル 796, 799  
 レイアウト 135, 138  
 実線  
 スラー 792  
 タイ 840  
 テンポ記号 832

- 自動保存 89, 90
  - 音程 90
  - プロジェクトの削除 89
  - 無効化 90
- 「自動保存したプロジェクトを回復」ダイアログ 90
- 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 358
  - グリフ 358
  - バンドのテンプレート 67, 68
  - 譜表のグループ化 68, 534
- ジャズアーティキュレーション 687, 688
  - 位置 689
  - 移動 689
  - 外観 689
  - 再生 687
  - 削除 690
  - スムーズ 687
  - 線のスタイル 689
  - 装飾音（「ジャズの装飾音」を参照してください）
  - タイプ 258, 687, 689
  - デュレーション 689
  - 長さ 689
  - 入力 256, 258, 264, 265
  - パネル 265
  - 変更 689
  - バンド 687
  - ポップオーバー 258, 264
- ジャズの装飾音 687, 688
  - タイプ 257
  - 入力 257, 259, 260
  - ポップオーバー 257
- 斜線
  - 臨時記号のスタック 489
- 斜体
  - 歌詞 628
  - 強弱記号 564
  - テキスト 303
- 弱起（アウフタクト） 845, 847
  - 小節の変換 848
  - 入力 216, 219, 220
  - 拍の削除 228, 498
- ジャンプ
  - 再生 758
  - 入力 297, 298
  - 反復 755
- ジャンプ記号（「リピートマーカー」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 228, 502
  - 演奏回数 759
  - 入力 232
- 修飾キー
  - キーボードショートカット 61
  - 検索 61
- 修飾語句 234, 236, 571
- 終端の位置
  - アルペジオ記号 673
  - オクターブ線 561, 562
  - 強弱記号 567
  - スラー 784, 786
  - タイ 835
- 終端の位置（続き）
  - トリル 660
  - 譜表線 786
  - ペダル線 705
  - ライン 726, 730, 732
  - リピート括弧 753
  - 連符の大括弧 868
- 重要なマーカー 289, 745
- 縮尺サイズ
  - 印刷 470, 481, 482
  - 音符 641
  - 音符のスペーシング 366, 367
  - キュー 366, 367
  - 小節線 502
  - 装飾音符 366, 367, 602, 604
  - フィンガリング 588
  - 譜表 346–348
- 出荷時のデフォルトの再生テンプレート 431
- 出力
  - オーディオ書き出し 58
  - プラグイン 439
  - ミキサー 439
  - ミキサーのチャンネル 426
- 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
  - アーティキュレーション 495
  - インストゥルメント 118
  - インストゥルメントのナンバリング 113
  - オーケストラ 118, 130
  - 音符 891
  - スコア 110
  - 声部 892
  - 打楽器キット内のインストゥルメント 125
  - タブ 54
  - 調号 612
  - プレーヤー 110
  - ライン 727
  - リハーサルマーク 739
  - リピートマーカー 756
  - 臨時記号 489, 612
  - レイアウト 139
- 小音符 641
  - 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）
- 詳細設定
  - 非表示 47
  - 表示 47
- 浄書モード 19, 332
- 小数点位置
  - メトロノームマーク 225, 226, 829
- 小節 498
  - 移動 317, 350
  - 音符のグループ化 36
  - 休符（「小節休符」を参照してください）
  - 組段あたりの数を固定 349
  - グリッサンドライン 678
  - グループ化 765, 766
  - 結合 501
  - コード記号 541
  - コンテンツの削除 499
  - 削除 228, 498, 499
  - 弱起（アウフタクト） 847, 848

## 小節 (続き)

小節休符 (「小節休符」を参照してください)

選択 309  
 タイムコード 749  
 長休符 781  
 ディスプレイ 428, 430  
 デュレーション 500  
 ナビゲーション 317  
 入力 227-231  
 パネル 229, 230  
 番号 506  
 分割 500  
 ポップオーバー 227-229  
 リpeat記号 760  
 連桁のグループ化 36  
 連符 864

## 小節休符 780

移動 782  
 カウント 781  
 長休符 781  
 入力 187, 228  
 非表示 780  
 表示 780

## 小節数

長休符 508

## 小節線 502

移動 503  
 ガイド 319, 503  
 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 567, 568  
 結合 (「小節線の結合」を参照してください)  
 コピー 134  
 最終 502  
 削除 503  
 三重 228  
 縮尺サイズ 502  
 装飾音符 603  
 タイプ 228, 502  
 大譜表を用いる楽器 503  
 単一 502  
 短線 502  
 中間休止記号 255  
 調号 615  
 ティック 502  
 二重 502  
 入力 227-229, 232, 233, 500  
 破線 502  
 パネル 229, 233  
 反復 502, 759  
 拍子記号 505  
 フェルマータ 610  
 太さ 502  
 譜表 503, 505  
 譜表のグループ化 504, 534  
 譜表をまたぐ 503, 505  
 ポップオーバー 227, 228, 232  
 連符 864

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 503, 504, 534

小節と小節線パネル 229, 230, 233

「小節に移動」ダイアログ 317

小節の時間 (「リpeat括弧」を参照してください)

## 小節番号 506

位置 509-511  
 移動 510, 511  
 外観 506  
 ガイド 319, 508  
 囲み線 507  
 ギャレービュー 49  
 組段に対する位置 512  
 コメント 325-327  
 削除 514  
 サブ 514, 515  
 シーケンスの変更 513  
 弱起 (アウトタクト) 847  
 代替 516  
 長休符 508  
 デフォルト設定 506  
 背景の塗りつぶし 507  
 パラグラフスタイル 509  
 範囲 508  
 非表示 506, 508, 512  
 表示 506, 508  
 拍子記号 512  
 頻度 506  
 フォント 509  
 複数の位置 510  
 譜表に対する位置 510  
 プライマリーシーケンスに戻す 515  
 変更 514  
 リpeatセクション 516  
 リpeatの2回め以降 516  
 レイアウトオプション 506

## 小節番号のプライマリーシーケンス

変更 514  
 戻す 515

## 小節リpeat記号 760

移動 761  
 カウント 763, 764  
 カウントの非表示 765  
 数の変更 764  
 括弧 765  
 記号 765  
 強弱記号 761  
 強調表示 760, 763  
 組段区切り 351  
 グループ化 765, 766  
 再生 313, 761  
 削除 320  
 小節番号 508  
 タイプ 293  
 長休符 781  
 統合 781  
 長さ 762  
 入力 293, 301  
 配置設定 349  
 パネル 293  
 ハンドル 762  
 表示オプション 763  
 頻度 764  
 フィルター 311  
 フォントスタイル 763  
 フレーズの長さ 313, 761  
 フレーム区切り 350

## 小節リピート記号 (続き)

変更 313, 761  
ポップオーバー 293  
領域 760

## 上線付きテキスト 303

## 衝突回避

アーティキュレーション 496  
ギャレービュー 370  
スラー 787, 794  
タイ 835

## 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

コード記号 241  
コードダイアグラム 547, 551  
テンポのテキスト 825  
譜表ラベル 797, 798

## ショートカット

MIDI 59, 63  
キーボードショートカット 59, 63

## 除外 106

再生 421  
プレーヤー 134  
フローからプレーヤーを 106  
レイアウトからプレーヤーを 106, 136  
レイアウトからフローを 106, 137

## ジョブタイプ 468, 478

印刷 478  
選択 478  
ページ範囲 472

## 白黒のグラフィック 477

## 白玉符頭 636, 637

## 新規プロジェクト

開始 67  
テンプレート 66, 67

## シンクペーション

ステムレット 528

## 親切フィンガリング 588

## 親切臨時記号 491

括弧 491  
タイのつながり 488, 653  
非表示 488, 653  
表示 488, 653

## す

## 図

書き出し 473

## 垂直位置

poco a poco 576  
アーティキュレーション 495, 496  
アイテムの反転 314  
インストゥルメント 110  
演奏技法 314, 714  
歌詞 620, 622, 629  
休止 608  
休符 776  
強弱記号 565, 576  
組段 338, 368  
組段オブジェクト 808  
組段テキスト 808  
コード記号 544  
修飾語句 576

## 垂直位置 (続き)

小節番号 510-512  
スラー 783  
スラッシュ符頭 769  
装飾音 659  
タイ 835  
タイムコード 743, 748  
タチェット 354  
中間休止記号 608  
テキスト 314, 808  
テンポ記号 808, 823  
トリル 659  
トレモロ 858  
ハープペダルダイアグラム 699  
拍子記号 808, 849, 850, 853  
フィンガリング 583, 589-591  
フェルマータ 608  
譜表 338, 368  
プレーヤー 110  
ブレス記号 608  
フロー見出し 333, 343, 344  
ペダル線 704  
変更 314  
マーカー 743  
ライン 726, 728, 729, 731  
リハーサルマーク 737, 738, 808  
リピート括弧 752, 808  
リピートマーカー 757, 758, 808  
レイアウト 139  
連符 861

## 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

オシリア譜表 806  
括弧付きの符頭 646, 648  
組段 (「組段のスペーシング」を参照してください)  
打楽器キット 126  
タチェット 354  
譜表 (「譜表のスペーシング」を参照してください)

## 水平位置

poco a poco 576  
アルペジオ記号 674  
音符 366, 889, 891  
音部記号 556  
歌詞 620  
休符 776  
強弱記号 565, 576  
組段 345  
弦の指示記号 600  
コード記号 544  
修飾語句 576  
小節番号 510  
装飾音 659  
タイ 835  
テンポ記号 823  
トリル 659  
拍子記号 845  
譜表 345  
ライン 726, 727, 729, 732  
リハーサルマーク 737  
連符 861, 870  
連符の大括弧 868

- 水平方向の配置
  - 組段 345
  - 装飾音 659
  - 譜表 345
- スウィング再生 423
  - 3 連符 423
  - 比率 423
  - ポップオーバー 223
  - 無効化 425
  - 有効化 223, 424
- ズーム 48
  - イベントディスプレイ 384
  - オプション 48, 50, 318
  - 歌詞 627
  - コード記号 543
  - 小節リピート記号 763
  - スラッシュ領域 768
  - ドラムエディター 384
  - ピアノロールエディター 384
  - 変更 318
- 透かし 484
  - 印刷 470
  - 書き出し 473
- 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 (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)
- 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 618
  - EDO 618
  - オクターブの分割 618
  - 調号 612, 613
  - 度 538, 640
  - マイナー 613
  - メジャー 613
- スケールディグリー
  - Nashville 番号 240
  - コード記号 239
  - 符頭 640
- スコア (「レイアウト」を参照してください)
- スタイル
  - 外観 315
  - グリッサンドライン 677, 678
  - ジャズアーティキュレーション 689
  - スラー 792, 793
  - タイ 840, 841
  - 中間休止記号 608
  - テンポ記号 823, 830
  - ニエンテのヘアピン 571
  - 拍子記号 851, 852
  - フェルマータ 606
  - ブレス記号 607
  - 余白 334
  - リセット 315
- スタック (「アーティキュレーション」を参照してください)
- スタックの順番
  - ライン 727
  - 臨時記号 489
- スティッキング 875
- ステータスバー 19, 48
  - 選択ツール 49
  - ビュータイプ 49
- ステータス表示 48
- 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 528
- 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 792
  - タイ 840
  - トレモロ 857, 858
- 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 674
  - 音符 366, 367
  - 歌詞 367, 629, 630
  - ギャラリービュー 49
  - キュー 366
  - 組段 345
  - コンデンシング 355
  - 声部列 891, 892
  - 装飾音符 366
  - 打楽器キット 126
  - タチェット 354
  - 段階的強弱記号 577
  - 中間休止記号 255
  - 譜表 338, 345, 368
  - 譜表をまたぐ連桁 525
  - フレット 127
  - リハーサルマーク 737
  - 臨時記号 489
  - レイアウトオプション 103
- スマイ (「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 401
  - 強弱記号 391
  - グリッサンドライン 677
  - ジャズアーティキュレーション 687
- スラー 783, 836
  - アーティキュレーション 495, 786
  - 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 783, 785, 786, 792
  - 移動 789
  - 入れ子 786
  - 入れ子状のスラー 787, 788
  - エンドポイント 786
  - カーブ 783, 785, 791-793
  - 重ね合わせ 794
  - 組段区切り 794
  - 形式設定 793
  - 再生 207, 418, 794
  - 削除 320
  - 衝突回避 787, 794
  - スタイル 792, 793
  - スラー内 787, 788
  - 声部をまたぐ 786, 787
  - 選択 306
  - 装飾音符 602, 784, 785
  - タイ 784-786
  - タイとスラー 836
  - デュレーション 794
  - 点線 792
  - 長さ 789
  - 日本語のエリジョン 635

## スラー (続き)

入力 207, 787, 788  
 破線 792  
 パネル 156  
 反転 783, 785, 792  
 フィルター 311  
 譜表線 786  
 譜表をまたぐ 786, 787  
 フレーム区切り 794  
 平坦なスラー 793  
 编者注 792  
 ミュート 421  
 リンク 313, 790  
 リンクの解除 313, 791

## 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)  
 (「ピッチベンド」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 563  
 音符 591  
 ファイルの書き出し 474

## スライド元の音符 591

## スラッシュ 602, 767

音符 (「トレモロストローク」を参照してください)  
 声部 (「スラッシュ付き声部」を参照してください)  
 装飾音符 602, 604  
 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 852  
 符頭 637  
 符尾 (「トレモロストローク」を参照してください)  
 符尾なし 893  
 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 767

## スラッシュ付き声部 893

移動 769  
 キャレット 164, 177  
 垂直位置 769  
 打楽器キット 120, 181, 894  
 入力 177  
 複声部の状況 768  
 符尾なし 164, 177  
 符尾の方向 820  
 譜表上の位置 769  
 ポップオーバー 292  
 領域 292, 767

## スラッシュ符頭 602, 767, 893

位置 774  
 移動 769, 771  
 外観 768  
 カウント 773, 774  
 カウントの非表示 774  
 数の変更 773  
 括弧 774  
 キャレット 164, 177  
 休符 770  
 休符の非表示 770  
 強調表示 768  
 削除 320  
 垂直位置 769  
 声部 177, 323, 769, 893

## スラッシュ符頭 (続き)

タイプ 893  
 打楽器キット 120, 125, 181, 894  
 入力 177, 293, 301  
 パネル 293  
 表示オプション 768  
 頻度 774  
 フィルター 311  
 フォントスタイル 763, 773  
 符尾 772  
 符尾なし 164, 177  
 符尾の方向 769, 820  
 譜表上の位置 125, 769  
 譜表に対する位置 774  
 分割 771  
 ポップオーバー 292, 301  
 領域 767, 773

## スラッシュ領域 767

位置 774  
 移動 769, 771  
 カウント 773, 774  
 重ね合わせ 768  
 括弧 774  
 休符 770  
 休符の非表示 770  
 強調表示 767, 768  
 コード記号 539, 541, 767  
 削除 320  
 垂直位置 769  
 声部 769, 893  
 長さ 772  
 入力 301  
 ハンドル 772  
 表示オプション 768  
 フィルター 311  
 フォントスタイル 763  
 複数 768  
 符尾 772  
 符尾の方向 769  
 譜表上の位置 769  
 譜表に対する位置 774  
 他の音符の非表示 770  
 他の音符の表示 770  
 ポップオーバー 292

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ロ (「演奏技法」を参照してください)

## せ

## 声楽の譜表

角括弧 68  
 小節線 68  
 譜表のグループ化 68, 534

## 生成されたトリル 669

## 生成用文字列 475

## 声部 889

MIDI 録音 202  
 アーティキュレーション 495  
 位置 889  
 演奏技法 272, 273  
 エンドポイント 443  
 オートメーション 398  
 オクターブ線 250



## 声部 (続き)

- 音符の移動 322
  - カラー 889, 890
  - キャレット 164, 176
  - 休符 776, 778, 782
  - 強弱記号 237, 238, 388, 570
  - 切り替え 176
  - コード記号の再生 411
  - 再生 418, 443
  - 削除 891
  - 識別 48, 890
  - 順番 892
  - 順番の入れ替え 891
  - 小節休符 187
  - 新規作成 176
  - ステータスバー 48
  - スラー 783, 786
  - スラッシュ 177, 323, 768, 893
  - スラッシュ符頭 177, 769
  - スラッシュ領域 770
  - 選択 306
  - 装飾音符 602, 603
  - タイ 838, 842
  - 打楽器キット 885
  - 追加 176
  - ドラムセット 123
  - 内容の入れ替え 324
  - 入力 176, 380
  - パート (「レイアウト」を参照してください)
  - 配置 889
  - ピアノロールエディター 379
  - 非表示 770
  - 表示 770
  - フィルター 311
  - フェルマータ 608, 610
  - 符尾の方向 817, 820, 885, 889, 892
  - フロー 443
  - 変更 323, 324, 893
  - 方向 769
  - 臨時記号のスタックの順番 489
  - 列の並び順 892
  - 連桁 818
- 声部の色
- 印刷 484
  - 書き出し 484
- 声部の個別再生 418
- 演奏技法 272, 273
  - エンドポイントの変更 443
  - 音符の入力 380
  - ピアノロールエディター 379
- 声部列の並び順 889, 892
- 順番の入れ替え 891
- 声部をまたぐスラー 786
- 移動 786, 789
  - 長さ 786, 789
  - 入力 787
- 声部をまたぐタイ 838
- セーニョ 755
- セクション 755
  - 入力 297, 298
  - 複数 756

## セクション

- fine 755
  - コーダ 755
  - 反復 755
  - 非表示 47
  - 表示 47
- セクションプレーヤー 107
- オッサア譜表 806
  - 空白の譜表 340
  - 追加 108
  - ディヴィジ 811
  - 譜表ラベル 796
- セグメント
- キャップ 733
  - 最終 753
  - リピート括弧 294, 296, 752
- 設定
- MIDI インポート 80
  - MIDI 録音 203
  - ウィンドウ 51
  - エンドポイント 439, 441, 442
  - オーディオ 58
  - オーディオデバイス 58, 203, 204
  - 環境設定 58
  - キーボードショートカット 63
  - 打楽器キット 120
  - 打楽器キットの音符の入力 182
  - ドラムセット 120
  - ハーブペダル 695
  - ビデオ 147
  - プロパティのコピー 358
  - マウス入力 161, 162
  - 両面印刷 470
  - レイアウト固有 103, 106
  - ワークスペース 51
- 設定モード 19, 92
- アンサンブル 111
  - 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 319
  - 切り替え 92
  - 打楽器 120
  - パネル 46, 92, 93, 97, 100
  - 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 130
  - プレーヤーの追加 111
  - 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)
- ゼロ
- 弦の指示記号 596
- 全音符 156
- 全画面表示モード 56
- 線間の高さ 346
- 前進
- 歌詞のポップオーバー 286
  - キャレット 168
  - コード記号のポップオーバー 243
- 選択 49, 305, 307, 312, 315
- アイテム 160, 305, 307, 315
  - 青 580, 790
  - 音符 49, 305, 306, 312, 315

## 選択 (続き)

- 歌詞 622
  - 記譜記号 49, 306
  - 記譜モード 154
  - コード 312
  - 再生モード 372
  - システムトラック 308
  - 小節 309
  - ステータス表示 48
  - すべて 306, 307, 309, 310
  - 選択の延長 306, 307
  - 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 198, 616
  - ツール 48, 49, 154, 372
  - 拍 310
  - 範囲選択 49, 306
  - フィルター 311, 312
  - 譜表 307
  - フロー 307
  - ほかのアイテムの後ろのアイテム 305
  - より広く 306, 307
- 選択解除 (「選択」を参照してください)
- 範囲選択ツール 49
- 使用 306
- センチメートル
- 基準単位 58
- センド 427
- ミキサー 426
- 先頭
- 強弱記号 571, 572
  - フィンガリング 593
  - リハーサルマーク 740

## そ

装飾 (「装飾音」を参照してください)

- 装飾音 658
- 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 659
  - 移動 659, 660
  - 音程 658
  - 削除 320
  - ジャズ 688 (「ジャズアーティキュレーション」も参照)
  - 選択 306
  - タイプ 257
  - トリル (「トリル」を参照してください)
  - 長さ 663
  - 入力 256, 257, 259, 260
  - 配置 659
  - パネル 259, 260
  - フィルター 311
  - 譜表に対する位置 314
  - 変更 313
  - ポップオーバー 256, 257, 259
  - 臨時記号 658, 668
- 装飾音パネル 260, 262, 263
- 装飾音符 602
- アルペジオ記号 675
  - 位置 602, 603
  - 移調 198
  - 移動 642

## 装飾音符 (続き)

- 音域 195
  - 音部記号 556
  - 外観 605
  - キャレット 164, 189
  - サイズ 604, 641
  - 削除 320
  - 小節線 603
  - スペーシング 366
  - スラー 602, 784, 785
  - スラッシュ 602, 604
  - 声部 603
  - タイプ 604
  - デフォルト設定 602
  - トリル 669
  - 入力 154, 189
  - 反転 603
  - ピッチ 195
  - 符尾 602-605
  - ペダル線 705
  - ライン 727
  - 連符 605
- 相対テンポ変更 823
- 値 830
- 挿入ポイント 164
- 挿入モード 154, 180
- 音符の入力 180
  - キャレット 164, 180
  - 拍子記号 219, 220, 500, 844
  - 有効化 154
  - 連符 865
- ソート
- レイアウト 139
- ソステヌートペダル 702
- MIDI コントローラー 712
- 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 240
- ソロ 426, 811
- インストゥルメント 420
  - 再生 418
  - トラック 419
  - 無効化 420, 426
- ソロプレーヤー 107
- オシタ譜表 806
  - 空白の譜表 340
  - 追加 24, 108
  - 譜表サイズ 347
  - 譜表ラベル 796
  - 余分な譜表 805
- 存在しないサウンド
- ロード 436
- 「存在しないフォント」ダイアログ 70

## た

- ターン 658
- 音程 658
  - 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 35, 834, 836, 837
- アーティキュレーション 496, 497, 834
  - 位置 785, 835
  - 音部記号 554

## タイ (続き)

- 音符のグループ化 174
- 音部変更記号 838
- カーブ方向 842, 843
- 外観 840
- 括弧 647
- 括弧付きの符頭 647
- ギターバンド 683
- 強制 174
- 区切り 840
- 組段区切り 837
- 形式設定 841, 842
- コード 842
- 削除 839, 840
- 実線 840
- 衝突回避 835
- 親切臨時記号 488, 653
- スタイル 840, 841
- スラー 784-786
- スラーとタイ 836
- 声部 835, 842
- 声部をまたぐ 838
- 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 834
- チェーン (「タイのつながり」を参照してください)
- 点線 840, 842
- トレモロ 858
- 入力 154, 188, 838
- 破線 840, 842
- 反転 843
- 半分が破線 840
- 非標準タイプ 837
- 拍子記号 834
- 拍子変更記号 838
- 譜表線 835
- 譜表をまたぐ 838
- フレーム区切り 837
- 分割 174, 840
- 编者注 840
- 臨時記号 837
- 隣接しない音符 838
- レセヴィブレ 838, 839
- 第2声部
  - 小節休符 187
  - 追加 176
- 第2連桁 527
  - 変更 527
  - ライン 527
  - リセット 528
- 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 695, 696
- 第1連桁 527
- 対位法 187
  - 小節休符 187
  - 声部 176, 889
- 第3線
  - 符尾の方向 817
- 代替
  - 再生テンプレート 433

## タイトル

- 楽章 333
- 追加 101, 359
- テキストトークン 360
- デフォルトのマスターページ 601
- テンプレート 333
- 非表示 342, 344
- 表示 342, 344
- フロー 145, 333
- フロー見出し 344
- プロジェクト 145
- 変更 101, 146, 359
- 欄外見出し 344
- 臨時記号 361
- タイトルページ
  - テキストトークン 360
- 第2括弧 535
  - 小副括弧 537
  - 中括弧 536
  - 非表示 536
  - 表示 536
  - 副括弧 536 (「副括弧」も参照)
- タイのつながり 834
  - アーティキュレーション 496, 834
  - 音部記号 554
  - 括弧付きの符頭 647
  - グリッサンドライン 680
  - 削除 839
  - スラー 784, 785
  - 選択 834
  - タブ譜 834
  - トレモロ 858
  - 分割 840
- タイプ
  - アーティキュレーション 688
  - アルペジオ記号 258
  - 演奏技法 268, 713
  - 延長 252, 606
  - オクターブ線 247, 559
  - 音節 623, 624
  - 音符 156
  - 音部記号 247
  - 外観 315
  - 囲み線 507
  - 歌詞 285, 622, 623
  - キャレット 164
  - 休止 252, 606
  - 強弱記号 234, 564
  - グリッサンドライン 258
  - コード記号 239, 538
  - ジャズアーティキュレーション 257, 258, 687-689
  - 小節線 502
  - 小節リピート記号 293
  - スラッシュ符頭 893
  - 装飾音 257, 688
  - 装飾音符 604
  - タイ 840
  - 打楽器のレジェンド 884
  - 中間休止記号 252, 608
  - 調号 211
  - テキスト 359
  - テンプレート 68
  - テンポ記号 221, 223, 823

- タイプ (続き)
  - トラック 385
  - トレモロ 292, 857
  - 拍子記号 216, 845, 852
  - フィンガリング 209, 593
  - フェルマータ 252, 606
  - 符頭 637, 640
  - 符頭セット 636
  - ブレス記号 252, 607
  - ペダル線 270, 702
  - ライン 723, 725
  - リセット 315
  - リハーサルマーク 740
  - リピート括弧 291
  - リピートマーカー 291
  - 連符 192, 861
- ダイブ 685
- 大譜表を用いる楽器
  - MIDI 録音 200
  - 角括弧 68, 534
  - 強弱記号 565
  - 小節線 503
  - スウィング再生 424
  - 中央配置の連符 522
  - 中括弧 532
  - 長休止符 781
  - 譜表 503
  - 譜表のグループ化 68, 534
  - 譜表の非表示 340, 368
  - 譜表をまたぐスラー 787
  - 譜表をまたぐ連符 523
  - 両端揃え (垂直方向) 368
- タイム
  - 位置 36
  - 記号 (「拍子記号」を参照してください)
  - ディスプレイ 428, 430
  - 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 428, 430
  - ビデオ 149
  - マーカー 742
  - レイテンシー 200, 203
- タイムコード 747
  - オフセット 748
  - 開始位置の値 748
  - 垂直位置 748
  - ダイアログ 147
  - テンポ 289
  - トランスポートウィンドウ 428, 430
  - ドロップフレーム 747
  - 入力 287
  - ノンドロップフレーム 747
  - パネル 288
  - 頻度 749
  - 譜表 743, 748
  - 譜表のスペーシング 338, 368
  - フロー 100
  - 変更 147, 744, 748
  - マーカー 288, 289
- タイムトラック 84, 405
  - 折りたたみ 414
  - 展開 414
  - テンポの変更 409
  - テンポ変更の移動 408
- タイムトラック (続き)
  - テンポ変更の削除 409
  - テンポ変更の入力 407
- ダウンロード
  - アクセス 66
- ダカーポ
  - アルコーダ 755
  - アルセーニョ 755
  - アルフィーネ 755
  - 入力 297, 298
- 高さ
  - 組段 338, 368
  - トラック 414
  - 拍子記号 845
  - 譜表 338, 368
  - ライン 731
- 打楽器 871
  - 演奏技法 462
  - 音符入力 380
  - 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 462
  - 符頭 878
  - レジェンド 882, 883
- 打楽器キット 871, 872
  - 1線譜を使用するインストゥルメント 876
  - インストゥルメントの削除 126
  - インストゥルメントの順番 125
  - インストゥルメントの追加 122
  - インストゥルメントのフィルタリング 120
  - インストゥルメントの変更 122
  - 演奏技法 873
  - 音符入力 182, 183, 380
  - 音符の移動 874
  - 音符の入力 181
  - 書き出し 872
  - 間隔の大きさ 126
  - 記譜記号 875
  - キャレット 181
  - 強弱記号 876
  - グリッド 123-126, 876
  - グループ 123-125
  - 5線譜 804, 876
  - 個別のインストゥルメントとキット 871
  - 作成 117, 122
  - スティッキング 875
  - スペーシング 126
  - スラッシュ符頭 894
  - 声部 885
  - 設定 120, 182
  - 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 120, 124
  - 表示タイプ 120, 871, 876, 877
  - 符尾の方向 120, 183, 885
  - 譜表 120, 871, 876, 877
  - 譜表に対するレジェンドの位置 314
  - 譜表ラベル 120, 801, 876
  - 編集領域 120, 876
  - 読み込み 873
  - レジェンド 882
  - 「打楽器キットを編集」ダイアログ 120
  - 「打楽器の演奏技法」ダイアログ 878
  - 打楽器のスティッキング 875

「打楽器の符頭の上書き」ダイアログ 880

打楽器のレジェンド 882

インストゥルメント名 884

演奏中のインストゥルメント 883

ガイド 319, 882

タイプ 882, 884

追加 883

長さ 883, 884

範囲 882, 883

ハンドル 883

譜表に対する位置 314

変更 884

多重録音

MIDI 録音 202

タセットバー 781

幅 781

非表示 781

表示 781

タレット 33, 352

形式設定 352

テキスト 354

パラグラフスタイル 352

非表示 353

表示 353

フローからプレーヤーを削除 134

余白 354

多調

調号 213, 214

タッキングインデックス

変更 727

ライン 727

タップテンポ入力 223

縦線 502

縦向き 481, 482

多拍子

拍子記号 219, 220

タブ

移動 55

オプションを表示 52

切り替え 54

グループ 54, 55

順番 54

閉じる 53

バー 42

非表示 40

表示 40

開く 21, 52

複数表示 54

レイアウト 51, 52

タブ譜 812

音域外の音符 195, 644, 812, 814

音部記号 554

音符入力 184

音符の弦の変更 814

開放弦のピッチ 129

括弧付きの符頭 645, 646

ギターバンド 681, 813

キャレット 164

クエスチョンマーク 195, 812

弦楽器 127, 129, 168

弦のリセット 814

タイ 834

ダイブ 685

タブ譜 (続き)

チューニング 115, 127, 129

デッドノート 815

デフォルトの記譜 168

トリル 661

ハーモニクス 651, 653

非表示 813

表示 813

符尾 813

フレット 127

バンド (「ギターバンド」を参照してください)

緑の音符 812, 814

リズム 813

連符 813

タブラの記譜 887

タブを閉じる 53

ダルセーニョ 755

単位

クオンタイズ 81

システムトラック 308

スウィング再生 423

タイム 147, 428

テンポ 223, 289

長さ 58

拍 147, 223, 289, 313, 828, 829

ビデオ 147

メトロノームマーク 313, 829

リズムグリッド 162

連符 192

単一の声部の状況 889

アーティキュレーション 495

装飾音符 602

タイのカーブ方向 842

符尾の方向 602, 817

ベンディング 684

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 564, 573

messa di voce 574

poco a poco 576

位置 578

移動 577

延長線 574

外観 574

開始位置 577

切り詰め 578

終了位置 567, 577

小節線 567, 568

スペーシング 577

中央揃えされたテキスト 576

長さ 573

ニエンテ (「ニエンテのヘアピン」を参照してください)

入力 234, 236-238

配置 567

ハンドル 573

広がり付きのヘアピン 575

段階的テンポ変更 669, 823, 830

延長線 830, 832

描く 405

形式設定 831, 832

構成要素 827

最終的なテンポ 830

再生モード 405

## 段階的テンポ変更 (続き)

スタイル 831  
 タイムトラック 405  
 長さ 831  
 入力 221, 223, 225, 226, 407  
 編集 405  
 ポップオーバー 221

## 単純拍子 845

## 短線

ステムレット 528

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 834

## チャンネル 426

MIDI 426  
 インストゥルメント 443  
 エクスプレッションマップ 439, 444  
 エンドポイント 439  
 コントロール 426, 427  
 再生 439  
 ストリップ 427  
 設定 439  
 パーカッションマップ 439, 444  
 プラグイン 439  
 変更 443  
 ミキサー 426, 427  
 メーター 426

## 中央揃えされたテキスト

ヘアピン 576

## 中央配置の連桁 522

削除 523  
 作成 523

## 中括弧 532

ガイド 319  
 第2括弧 535, 536  
 非表示 536  
 表示 536  
 譜表のスペーシング 338, 368

## 中間休止記号 606, 608

位置 255, 608  
 移動 609  
 同じ位置に複数 609  
 外観 313  
 削除 320  
 タイプ 313, 608  
 入力 252-255

## 注釈 325, 484

音符/休符の色 644, 779, 890  
 ガイド 319  
 強調表示 541, 543, 760, 763, 767, 768  
 コメント 325  
 声部の色 890  
 ライン 725

## チュートリアル 66

## チューニング

開放弦のピッチ 129  
 書き出し 129  
 ギター 96, 115, 127  
 組段 (「調性システム」を参照してください)  
 弦楽器 129

## チューニング (続き)

コードダイアグラム 549, 550  
 ダイアログ 127  
 フレット楽器 96, 115, 127  
 読み込み 129

## 調

移調 198  
 記号 (「調号」を参照してください)  
 マイナー 613  
 メジャー 613

## 長休符 781

1小節 781  
 小節番号 508  
 タレット 352, 353  
 非表示 781  
 表示 781

## 調号 612

位置 213, 615  
 移調 198, 616  
 移調楽器 138, 617  
 移動 615  
 異名同音 617  
 オープン 613  
 オクターブの分割 618  
 音部記号 615  
 ガイド 319, 614  
 カスタム 619  
 削除 614  
 小節線 615  
 スケール 613  
 タイプ 211, 613  
 多調 213, 214  
 調性システム 618, 619  
 入力 28, 211-214  
 パネル 212, 214  
 非表示 96, 614  
 表示なし 614  
 フィルター 311  
 複数 615  
 変更 313, 612, 615  
 ポップオーバー 211, 213  
 マイナー 613  
 無調 613  
 メジャー 613  
 持たないインストゥルメント 614, 617  
 予告 618  
 臨時記号 487, 612

## 調号、調性システム、臨時記号パネル 212, 214

## 調性システム 618

オクターブの分割 618  
 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 214

## 長方形

小節番号の囲み線 507  
 テキストの囲み線 365  
 符頭 640

## 直線

ギターバンド 681  
 グリッサンドライン 677  
 ジャズアーティキュレーション 689

## 著作権 101, 362

- 散りばめ  
臨時記号 489
- つ
- 追加  
括弧 294, 296, 751  
声部 176, 889
- 追従テンポモード 421
- ツール  
選択 48, 49  
タイムコード 747  
配置（「配置」を参照してください）
- ツールバー 16, 39  
トランスポートオプション 39, 40  
非表示 39  
ワークスペースオプション 39, 40
- ツールボックス 17, 47  
音符 153, 154  
記譜記号 153, 158  
再生 372  
再生 (Play) 371
- て
- ディヴィジ 355, 811  
空白の譜表を隠す 340  
コンデンシング（「コンデンシング」を参照してください）  
再生 418, 443  
譜表 340  
譜表のスペーシング 338  
譜表ラベル 798  
譜表ラベルを非表示にする 798
- 停止（「開始」を参照してください）
- ティック  
プレス記号 607
- 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 680
- ティンパニ  
調号 96
- データ  
エクスペクションマップ 446
- テーマ  
変更 57
- テオルゴ（「フレット楽器」を参照してください）
- テキスト  
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 713, 715  
音楽フォント 358  
歌詞 623, 626, 627  
強弱記号 571, 572, 574  
組段テキスト 302, 808  
グリッサンドライン 679  
形式設定 303  
コメント 325, 330  
存在しないフォント 70  
タイプ 359  
タッチ 354  
デフォルト設定 302
- テキスト（続き）  
テンポ記号 313, 824  
テンポの省略テキスト 825  
トークン（「トークン」を参照してください）  
入力 302, 734  
配置 303  
表現 564, 571  
フィルター 311  
複数の位置 808  
譜表に対する位置 314  
フロータイトル 146  
ペダル線 710, 711  
編集 305, 359  
マーカー 288, 742, 744  
ライン 725, 734-736  
リハーサルマーク 737  
リピートマーカー 756  
枠線 365
- テキストエディター 303, 305  
歌詞 627  
記譜モード 303  
コメント 327
- テキストオブジェクト 359, 811  
識別 359  
編集 305
- テキストフレーム  
識別 359  
フロー見出し 344  
欄外見出し 344
- デクレッシェンド（「段階的強弱記号」を参照してください）
- デザイン  
スラー 792, 793  
装飾音符のスラッシュ 604  
拍子記号 855  
符頭 637, 640, 641  
矢印 723, 733  
ライン 723, 732, 733
- デッドノート 815  
再生 815  
非表示 815  
表示 815
- 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 58
- デフォルト設定  
演奏技法 717  
音符のスペーシング 366, 367  
キーボードショートカット 14, 59, 63  
強弱記号 313  
再生テンプレート 436  
スラー 313  
選択ツール 49  
範囲選択ツール 49  
タブ譜の弦 168  
ハンドツール 49  
譜表のグループ化 534  
譜表のスペーシング 338, 368  
フロー見出し 333  
マウス入力 161, 162

- デフォルト設定 (続き)  
   レイアウト 139  
   連桁のグループ化 519  
 デフォルトの再生テンプレート 431  
 「デフォルト」のフロー見出し 333  
 デフォルトのマスターページ  
   作詞者 601  
   作曲者 601  
   タイトル 601  
   トークン 601  
 デュレーション 718  
   アーティキュレーション 493, 497  
   アルペジオ記号 675  
   演奏技法 268, 272, 273, 716, 718, 720  
   演奏される 463  
   音符 36, 156, 172, 173, 382, 463  
   記譜された 463  
   休符 172  
   強制 174  
   弦の指示記号 716  
   ジャズアーティキュレーション 689  
   小節 36, 500  
   スラー 794  
   フェルマータ 313  
   フロー 362  
   ペダル線 712  
   横棒線 730  
   ライン (「デュレーション線」を参照してください)  
   臨時記号 491  
   ロック 197  
 デュレーション線 717, 723  
   演奏技法 718, 720  
   弦の指示記号 278, 279, 596, 597  
   入力 268, 272, 273  
   ハンドル 718  
   非表示 597, 719  
   表示 597, 719  
 デュレーションを強制 154, 174  
   音符の入力 174  
   休符の入力 174  
   有効化 154  
 デュレーションをロック 154, 197  
   有効化 154  
 展開 306, 414  
   オプション 47  
   音符 173  
   キャレット 168, 179  
   選択範囲 306, 307  
   トラック 414  
   メニュー 47  
 展開矢印マーク 47  
   「エクスペリションマップ」ダイアログ 446  
   トラック 386  
   プロパティパネル 48  
 点線  
   オクターブ線 559  
   音符 (「付点音符」を参照してください)  
   休符 154  
   強弱記号 564  
   スラー 792  
   タイ 840, 842  
   テンポ記号 832  
   点線 (続き)  
   拍の単位 223  
   符頭 640  
 テンプレート 67, 68  
   アンサンブル 96, 111  
   角括弧 68  
   カテゴリー 67, 68  
   再生 374, 430, 431, 436, 439  
   新規プロジェクト 66  
   タイトル 333  
   開く 15  
   譜表 68, 534  
   譜表のグループ化 68, 534  
   プレーヤー 96, 111  
   フロー見出し 333  
   ページ 37, 332  
   マスターページ 332  
 テンポ 822  
   bpm 828  
   MIDI 録音 421  
   描く 405  
   検出 289, 745  
   固定テンポ 421, 428  
   再生時にミュート 421  
   再生モード 405  
   追従テンポ 421, 428  
   デフォルト 822, 826  
   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 407  
   範囲 829  
   変更 409  
   変更の削除 409  
   編集 405  
   マーク (「テンポ記号」を参照してください)  
   メトロノームマーク 828  
   録音 421  
 テンポ記号 405, 822, 830  
   poco a poco 828  
   位置 823  
   移動 408, 824  
   延長線 822, 830-832  
   外観 827  
   ガイド 319, 825, 827, 828  
   括弧 826, 827  
   形式設定 831, 832  
   検出 289, 745  
   構成要素 826, 827  
   固定テンポ変更 223, 823  
   再生 422, 822, 826, 829, 830  
   再生時にミュート 421  
   削除 826  
   小数点位置 225, 226, 829  
   省略 825  
   垂直位置 808  
   スタイル 831  
   整数 225, 226  
   選択 306  
   相対テンポ変更 223, 823, 830  
   タイプ 221, 223, 823  
   段階的テンポ変更 223, 823, 830  
   テキスト 313, 824, 825  
   テンポをリセット 223, 823



テンポ記号 (続き)  
 等式 (「テンポの等式」を参照してください)  
 長さ 831  
 入力 221, 223, 225, 226  
 配置 823  
 拍の単位 313, 829  
 パネル 223  
 ハンドル 831  
 非表示 825  
 表示 825  
 フィルター 311  
 複数の位置 808, 823  
 変更 313, 824, 825, 827, 829  
 ポップオーバー 221  
 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PEAT 422  
 テンポトラック 84, 405  
 書き出し 86  
 再生モード 405 (「タイムトラック」.も参照)  
 ダイアログ 84, 86  
 読み込み 84  
 「テンポトラックの読み込み」ダイアログ 84  
 「テンポトラックを書き出し」ダイアログ 86  
 テンポの等式 832  
 入力 222, 223  
 パネル 223  
 ポップオーバー 222  
 テンポパネル 223  
 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 289  
 重要なマーカー 745

## 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 149  
 統合 501  
 休符 778, 781  
 小節 501  
 小節リピート記号 781  
 譜表 (「コンデンシング」を参照してください)  
 譜表ラベル 803  
 プレーヤー 130  
 動作内容  
 エクスプレッションマップ 446  
 等式  
 テンポ記号 223, 832  
 トウッティ 811  
 トークン 359, 360  
 SMuFL 361  
 音楽記号 361  
 タイトル 145  
 タイム 363  
 入力 360  
 日付 363  
 ファイル名 (「構成要素」を参照してください)  
 譜表ラベル 361  
 フロー 145, 362  
 フロー番号 333  
 フロー見出し 333

トークン (続き)  
 プロジェクト情報 101, 145, 362  
 ページ番号 363  
 マスターページ 601  
 臨時記号 361  
 ローマ数字 362  
 ト音記号 (「音部記号」を参照してください)  
 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 385  
 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 414  
 強弱記法 (「強弱記号レーン」を参照してください)  
 組段 308  
 コード (「コードトラック」を参照してください)  
 声部 418  
 声部の個別再生 418, 443  
 ソロ 419  
 タイプ 385  
 タイム (「タイムトラック」を参照してください) (「テンポトラック」.も参照)  
 高さ 414  
 展開 414  
 テンポ (「テンポトラック」を参照してください) (「タイムトラック」.も参照)  
 ピアノロールエディター 379  
 ビデオ 413  
 非表示 414  
 表示 414  
 ベロシティー (「ベロシティーレーン」を参照してください)  
 マーカー 412  
 ミュート 419  
 ドラッグ 49, 318 (「描く」.も参照)  
 トラック名  
 MIDI インポート 80  
 ドラムエディター 379, 886  
 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 381  
 音符の削除 384  
 音符の選択 372  
 音符の入力 380  
 ズーム 384  
 トラック 385  
 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 120, 871, 872  
 インストゥルメントのフィルタリング 120  
 音符入力 182  
 音符の入力 181  
 書き出し 872  
 キットを定義 123  
 キャレット 181  
 声部 123, 885  
 設定 120, 182  
 名前を付ける 120  
 符尾の方向 123  
 読み込み 873  
 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 428  
   ウィンドウ 38, 428  
   基本オプション 39, 40  
   再生ヘッド 415  
   再生ヘッドの位置 428, 430  
   リピート 422  
 トランブルマン 658  
 ドリアンコード記号 242, 545  
 取り消し線付きテキスト 303  
 トリル 658, 661, 669  
   位置 659, 660  
   移動 659, 660  
   延長線 (「トリル線」を参照してください)  
   音程 257, 664, 665, 667, 668  
   外観 667  
   開始位置 660  
   開始音 670  
   記号の非表示 661  
   再生 669  
   削除 320  
   サンプリング 669  
   生成 669  
   装飾音符 669  
   タブ譜 661  
   長さ 663  
   入力 257, 259  
   配置 660  
   速さ 662, 669  
   ハリウッドスタイル 667  
   ハンドル 663  
   ピッチ 670  
   フィルター 311  
   譜表に対する位置 314  
   補助音符 667  
   ポップオーバー 257  
   ライン (「トリル線」を参照してください)  
   臨時記号 667, 668  
 トリル線 662, 663  
   長さ 663  
   速さ 662  
   非表示 663  
   表示 663  
 トリルの音程 664, 665, 668  
   位置 668  
   外観 667  
   ハリウッドスタイル 667  
   非表示 665  
   微分音 665  
   表示 664, 665  
   変更 665, 666  
   補助音符 667  
   臨時記号 667  
 トリルの開始音 669  
 トルコ音楽  
   オクターブの分割 618  
 トレコルデ 702  
 トレモロ 857  
   アーティキュレーション 462  
   位置 858, 860  
   音価が指定された 857  
   音価が指定されない 857  
   角度 858  
   再生 418, 462  
   トレモロ (続き)  
     削除 859  
     重音 292, 857  
     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 858  
     タイプ 292, 857  
     単音 292, 857  
     入力 292, 293, 298, 299  
     パネル 293, 299  
     速さ 858  
     ポップオーバー 292, 298  
     連符 857  
   トレモロストローク 857, 858  
     数の変更 858  
   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 747  
   トンボ 484  
     印刷 470  
     書き出し 473
- ## な
- 内容  
   小節 499  
   テーブル 601  
   前付け 601  
 長さ  
   アルペジオ記号 261, 262, 673  
   演奏技法 716  
   オクターブ線 560  
   音符 173, 382, 463  
   音符の演奏されるデュレーション 463  
   音符の記譜されたデュレーション 463  
   強弱記号 393, 573  
   組段の分割記号 807  
   コード記号領域 543  
   ジャズアーティキュレーション 689  
   小節リピート記号 762  
   小節リピート記号のフレーズ 313, 761  
   スラー 786, 789  
   スラッシュ領域 772  
   打楽器のレジェンドの名前 884  
   打楽器のレジェンドの範囲 883  
   単位 58  
   テンポ記号 831  
   トリル 663  
   符尾 821  
   譜表ラベル 798  
   ヘアピン 568  
   ペダル線 706, 707  
   ライン 730-732  
   リピート括弧 752  
   なぞる (「演奏技法」を参照してください)  
   ナチュラル  
     括弧 488, 653  
     入力 185  
     非表示 488, 653  
     表示 488, 653

- ナチュラルハーモニクス 650  
   外観 653, 656  
   非表示 651  
   表示 651
- ナット  
   コードダイアグラム 547  
   フレット楽器 127
- ナビゲーション 315  
   アイテム 315  
   印刷プレビュー領域 45, 465  
   音符 315  
   音符入力 168, 171, 184  
   楽譜領域 315  
   歌詞のポップオーバー 286  
   記譜モード 315  
   キャレット 168  
   コード記号のポップオーバー 243  
   小節 317  
   フィンガリングのポップオーバー 207  
   フロー 316  
   ページ 317  
   リズムグリッド 162
- 名前  
   インストゥルメント 140, 141, 144  
   打楽器キット 120  
   ドラムセット 120  
   譜表ラベル 140, 144  
   プレーヤー 140, 143  
   プレーヤーグループ 130, 131  
   フロー 145  
   レイアウト 140, 144
- 名前の変更  
   インストゥルメント 144  
   打楽器キット 120  
   ドラムセット 120  
   プレーヤー 143  
   プレーヤーグループ 131  
   フロー 145  
   レイアウト 144
- 波線 677, 723  
   グリッサンドライン 677, 678  
   ジャズアーティキュレーション 689  
   トリル 662, 663  
   入力 261-265, 281  
   非表示 719  
   表示 718, 719, 732
- に**
- ニエンテのヘアピン 570  
   スタイル 571  
   テキスト 570  
   入力 234, 237, 238  
   変更 571  
   丸 570
- 二重  
   小節線 228, 232, 502  
   全音符 156  
   付点音符 175  
   臨時記号 196, 198, 491
- 日時  
   印刷 470  
   書き出し 473
- 日時 (続き)  
   コメント 325  
   注釈 484  
   トークン 363
- 2 のべき乗ではない拍子記号 845
- 日本語の歌詞でのスラー 635  
   非表示 635  
   表示 635
- 入力 160  
   MIDI 200, 205, 400  
   アーティキュレーション 205, 206  
   アルペジオ記号 256, 258, 261  
   アンサンブル 96, 111  
   位置 160  
   入れ子状のスラー 788  
   入れ子状の連符 862  
   インストゥルメント 96, 108, 116  
   インストゥルメントの変更 168  
   エクスペッションマップ 453  
   演奏技法 268, 272, 273  
   オートメーション 400  
   オクターブ線 246-248, 250, 251  
   音域の選択 171  
   オンコードのコード記号 246  
   音符 164, 168, 174, 180, 200, 380  
   音部記号 246-249  
   歌詞 284, 286  
   括弧付きの符頭 646  
   ギターバンド 256, 258, 266  
   ギターバンドホルドの線 683  
   キャレット 164, 167  
   休止 251-255  
   休符 154, 174, 186  
   強弱記号 234, 236-238, 390, 572  
   強弱記号の修飾語句 234, 236-238, 572  
   組段区切り 351  
   グリッサンドライン 256, 258, 262, 263, 678  
   弦楽器 127  
   弦の指示記号 271, 278-280  
   弦の指示記号の線 597  
   コード 154, 190  
   コード記号 239, 243, 244, 246  
   コードダイアグラムシェイプ 550  
   コメント 326, 327, 329  
   再生テンプレート 436, 438  
   ジャズアーティキュレーション 256, 258, 264, 265  
   ジャズの装飾音 257, 259, 260  
   弱起 (アフタクト) 216, 219, 220  
   小節 227-231  
   小節休符 187, 228  
   小節線 227-229, 232, 233  
   小節番号の変更 514  
   小節リピート記号 293, 301  
   スウィング再生 223  
   スラー 207, 787, 788  
   スラッシュ付き声部 177, 894  
   スラッシュ符頭 292, 293, 301  
   スラッシュ領域 292, 301  
   声部 176, 177  
   設定 162  
   装飾音 256, 257, 259, 260  
   装飾音符 189  
   挿入モード 180

## 入力 (続き)

タイ 154, 188, 838  
 タイムコード 287  
 打楽器キット 117  
 打楽器キット内のインストゥルメント 122  
 打楽器キットにおける音符 181, 182  
 タブ譜 184, 813  
 段階的テンポ変更 221, 223, 225, 226  
 中央配置の連桁 523  
 中間休止記号 251-255  
 調号 211-214, 487  
 追加のリビート括弧 294, 296  
 テキスト 302, 734  
 テンポ記号 221, 223, 225, 226, 407  
 テンポの等式 221  
 トークン 360  
 トリル 257, 259  
 トレモロ 292, 293, 298, 299  
 入力と編集 160  
 ハープのペダリング 270, 277  
 ハーモニクス 651  
 拍 228, 229, 231  
 左手のフィンガリング 210  
 ビデオ 148  
 拍子記号 215, 216, 219, 220  
 フィンガリング 207  
 フェルマータ 251-255  
 複数の声部への音符の入力 176  
 付点 168, 175  
 符頭の括弧 646  
 符尾の方向 183  
 フレーム区切り 350  
 プレーヤー 108  
 プレーヤーグループ 130  
 プレス記号 251-255  
 フロー 133  
 ペダル線 268, 270, 274, 275  
 ベロシティー 397  
 ベンディング 267  
 ポップオーバー 34  
 マーカー 287, 288, 412  
 マウス入力 161, 162, 172  
 右手のフィンガリング 210  
 無音程打楽器 380  
 メトロノームマーク 221, 225, 226  
 ライン 268, 272, 273, 280, 281, 283  
 ラインのテキスト 734  
 リズミックフィールの変更 221, 424  
 リズムグリッド 162, 163  
 リハーサルマーク 286  
 リビート括弧 291, 293-296  
 リビートマーカー 291, 293, 297, 298  
 臨時記号 185, 487  
 レイアウト 136  
 連符 191, 862, 863  
 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 637

## の

ノートベロシティー  
   MIDI インポート 80  
 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 747

## は

パーカッションマップ 456  
   演奏技法の再生効果 457  
   エンドポイント 439, 444  
   音符入力 182  
   書き出し 461  
   カスタム 460  
   作成 460  
   ダイアログ 457  
   ファイル形式 461  
   フィルター 457  
   読み込み 461  
   リンク 444  
 「パーカッションマップ」ダイアログ 457  
 バージョン  
   ファイル 70  
 パート (「レイアウト」を参照してください)  
 パート形式 355-357  
   組段の形式設定 355  
 「パート形式をコピーする」ダイアログ 356  
 パート名 140  
   変更 144  
 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 695  
   移動 699  
   音域外の音符 644  
   外観 695, 696  
   ガイド 695, 697, 698  
   グリッサンドライン 680, 695  
   計算 277  
   再生 695  
   ダイアグラム (「ハープペダルダイアグラム」を参照してください)  
   入力 270, 277  
   ノート名 696  
   倍音 (「部分的なハープのペダリング」を参照してください)  
   非表示 697, 698  
   表示 697  
   フィルター 311  
   ポップオーバー 270  
   枠線 698  
 ハープペダルダイアグラム 695, 696  
   位置 699  
   表示 696  
 ハーモニクス 650  
   アーティフィシャル 650  
   外観 653, 656  
   クエスチョンマーク 651  
   再生 650-652  
   スタイル 653, 656  
   タブ譜 651, 653  
   ナチュラル 650  
   入力 651

- ハーモニクス (続き)  
 倍音 652  
 ピッチ 652  
 非表示 651  
 表示 651  
 符頭 641  
 臨時記号 653
- 倍音 650  
 変更 652
- 背景 57  
 塗りつぶし 596
- 背景の塗りつぶし  
 弦の指示記号 596  
 小節番号 507  
 譜表線 586
- 排他グループ  
 エクスプレッションマップ 446
- 配置 320, 321  
 アルペジオ記号 674  
 インストゥルメントの変更 118  
 インストゥルメント名 141  
 演奏技法 720  
 オクターブ線の数字 561, 562  
 楽章 133  
 歌詞 620, 630  
 休符 776  
 強弱記号 565, 566, 579, 580  
 コード記号 544  
 コピー 321, 322  
 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 323, 324, 889, 892  
 装飾音 659  
 段階的強弱記号 567  
 調号の臨時記号 612  
 テキスト 303  
 テンポ記号 823  
 トリル 660  
 貼り付け 322  
 フィルター 311, 312  
 譜表の入れ替え 323  
 譜表ラベル 141  
 フロー 133  
 ペダル線 704  
 ライン 726, 728, 729  
 リデュース 355 (「コンデンシング」も参照)  
 リピート括弧 752
- 配置設定 348  
 組段あたりの小節数 349  
 フレームあたりの組段数 349  
 別のレイアウトへコピー 355, 357
- ハイフン  
 歌詞 286, 623, 631  
 拍子記号 852
- 八音記号 (「音部記号」を参照してください)
- 拍  
 1分あたり 828  
 削除 228, 498  
 選択 310  
 相対位置 315  
 デ스플레이 428, 430  
 入力 228, 229, 231
- 拍 (続き)  
 ポップオーバー 228  
 録音レイテンシー 203
- 拍グループ 35, 517, 530  
 指定 216  
 タイ 834  
 定義 530  
 拍子記号 851  
 分子 851
- 拍の単位 828  
 設定 223  
 メトロノームマーク 313, 829  
 連符 192
- 拍の変調  
 連符 863
- はさみ 154  
 スラッシュ 771  
 タイ 840  
 有効化 154
- 場所  
 バックアップフォルダー 91
- 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 559  
 ギターバンドホルドの線 683  
 弦の指示記号の線 596, 597  
 ジャズアーティキュレーション 689  
 小節線 216, 845 (「結合拍子の拍子記号」も参照)  
 スラー 792  
 タイ 840, 842  
 テンポ記号 832  
 ライン 281, 723
- パターン  
 コードダイアグラム 547, 549-551
- 発音上のピッチ 138, 650  
 ハーモニクス 653  
 ピッチの入力 171  
 レイアウト 138
- バックアップ 91  
 数 91  
 自動保存 (「自動保存」を参照してください)  
 場所 91
- 撥弦楽器  
 アルペジオのフィンガリング 591  
 弦楽器 643  
 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 591, 592  
 タブ譜 (「タブ譜」を参照してください)  
 チューニング 115  
 フィンガリング 207, 588  
 ポップオーバー 210
- パッチ  
 エンドポイント 439  
 再生 439, 445, 456
- バッファ  
 オーディオ 203, 204
- 羽根つき連符 (「扇形連符」を参照してください)
- パネル 18, 46  
 MIDI インストゥルメント 375  
 VST インストゥルメント 374  
 VST インストゥルメント/MIDI インストゥルメント 374  
 アルペジオ記号 262

## パネル (続き)

印刷オプション 468  
 印刷モード 465  
 演奏技法 271, 273, 275  
 延長 255  
 オクターブ線 251  
 音符 156  
 音部記号 248, 249, 251  
 記譜記号 160  
 記譜モード 153, 156, 157, 160  
 休止 255  
 強弱記号 236, 238  
 グリッサンドライン 263  
 再生モード 371  
 ジャズアーティキュレーション 265  
 小節 229, 230  
 小節線 229, 233  
 小節リピート記号 293  
 スラッシュ符頭 293  
 設定モード 92  
 装飾音 259, 260, 262, 263, 265  
 調号 212, 214  
 調性システム 214  
 テンポ 223, 226  
 トレモロ 293, 299  
 非表示 20, 40, 47  
 表示 20, 40, 47  
 拍子記号 217, 220  
 プレーヤー 92, 93  
 フロー 92, 100  
 プロパティ 157  
 ペダル線 271, 275  
 リピート括弧 293  
 リピートマーカー 293  
 臨時記号 214  
 レイアウト 92, 97, 466

## 幅

音符のデュレーション 366, 463 (「音符のスペーシング」も参照)  
 角括弧 535, 537  
 組段 345  
 組段の分割記号 807  
 小節線 502  
 タセットバー 781  
 中括弧 535  
 符頭 639  
 ヘアピン 568  
 臨時記号 489

## 幅広

アルペジオ記号 671

## 早送り 415

## 速さ

bpm 828  
 アルペジオ記号 675  
 再生 421, 822  
 テンポ記号 822, 829, 830  
 トリル 662, 669  
 トレモロ 858  
 ビデオ 151  
 フレームレート 151  
 変更 225, 226, 407, 409, 421, 829, 830

## パラグラフスタイル

小節番号 509  
 存在しないフォント 70  
 タレット 352  
 テキストの入力 302

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 667

位置 668  
 音程 668  
 表示 667

貼り付け (「コピー」を参照してください)

## バルブ

フィンガリング 593

## バレ

コードダイアグラム 551  
 追加 550  
 入力 268, 272, 273  
 非表示 716

## バレエ 713

コードダイアグラム 547

## バロック

アポジャトゥーラ 602  
 装飾音 259, 658  
 トリル 669, 670

## パン 426

## 範囲

アルペジオ記号 261, 262, 674  
 入れ替え 323  
 インストゥルメント 112  
 音符 644  
 音符のコピー 322  
 カラー 644  
 小節番号 508  
 選択 307  
 打楽器のレジェンド 883  
 ページ 470, 472  
 ページサイズ 481  
 メトロノームマーク 828, 829  
 用紙サイズ 481  
 ライン 283, 673, 730

## 半音階のグリッサンド 677

再生 680

## 半月形符頭 640

表示 641

## 番号

インストゥルメント 113  
 歌詞 634  
 歌詞のライン 631-633  
 弦楽器 (「弦の指示記号」を参照してください)  
 小節 506, 513  
 小節リピート記号 763, 764  
 スラッシュ符頭 773  
 スラッシュ領域のカウント 773  
 バックアップ 91  
 拍子記号 851  
 プラグイン 374, 375  
 ページ 692  
 レイアウト 139  
 連桁線 527  
 連符 868  
 番号の付け直し  
 レイアウト 139

- 半小節  
連桁のグループ化 530
- バンジョー（「フレット楽器」を参照してください）
- 半ステップのトリル 664, 669  
位置 668  
外観 667  
非表示 661, 665  
表示 661, 665
- 反転 314, 792  
アーティキュレーション 496  
スラー 783, 785, 792  
装飾音符の符尾 603  
タイ 843  
フィンガリング 585  
ライン 733  
連桁 520  
連符 867
- バンド  
テンプレート 67, 68  
譜表のグループ化 68, 534
- ハンドツール 49  
ページのドラッグ 318
- ハンドル 689  
演奏技法 718  
オクターブ線 560  
強弱記号 573  
コード記号領域 543  
小節リピート記号 762  
スラッシュ領域 772  
打楽器のレジェンド 883  
テンポ記号 831  
トリル 663  
フィンガリング 584  
リピート括弧 752  
連桁 522  
連符の大括弧 866
- 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 228, 502  
入力 232  
反復記号パネル 293  
反復終了線 228, 502  
入力 232  
リピート回数 759
- ひ
- 非圧縮の MusicXML 77
- 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 584  
強弱記号（「強弱記号」を参照してください）  
再生 712  
ペダル線（「ペダル線」を参照してください）  
リテイク 703  
レベルの変更指示 703
- ピアノロールエディター 379  
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 386  
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 463
- ピアノロールエディター（続き）  
音符の移調 383  
音符の移動 381  
音符の削除 384  
音符の選択 372  
音符のデュレーションの変更 463  
音符の長さ 382  
音符の入力 380  
ズーム 384  
スラーの音符 794  
声部の個別再生 379  
トラック 385
- 非移調レイアウト 138  
非サスティン楽器 578  
ベロシティー 395（「ベロシティーレーン」も参照）
- 菱形の符頭 637, 639  
ハーモニクス 653, 656  
表示 641  
臨時記号 653
- 左手のフィンガリング 588  
位置 584, 590  
サイズ 588  
スライド 591, 592  
入力 207, 210  
ポップオーバー 210
- 左パネル 46  
左ページ  
から開始 340
- ピチカート（「演奏技法」を参照してください）
- ピッチ  
移調音 138  
オクターブ線 250, 251, 559  
音程追加のポップオーバー 194  
音符 197  
音部記号 248, 249, 554  
音符入力 171, 185  
開放弦 127, 129  
ギター の弦 129  
弦楽器 127, 129, 550, 551  
弦の変更 814  
コードダイアグラム 550, 551  
実音 138  
ジャズアーティキュレーション 687  
調号 612  
トリル 665-667, 669, 670  
入力 171  
ハーモニクス 650-652  
倍音 650, 652  
範囲 644  
微分音 491, 618  
フィルター 311  
符頭 636, 640  
フレット楽器の弦 129  
変更 129, 195, 197, 198  
バンド（「ピッチバンド」を参照してください）  
臨時記号 185, 487
- ピッチの入力  
変更 171
- ピッチバンド 400, 677, 681  
MIDI コントローラー 398, 400  
ギター（「ギターバンド」を参照してください）

- ビデオ 66, 146  
 ウィンドウ 150  
 オーディオ 151, 426  
 開始位置 149  
 形式 147  
 サイズ 150  
 再読み込み 148  
 探す 148  
 削除 150  
 ダイアログ 147  
 タイムコード 747, 748  
 チュートリアル 66  
 追加 148  
 同期 149  
 トラック 413  
 パネル 288  
 非表示 150  
 フレームレート 151, 152  
 フロー 100  
 ボリューム 151  
 マーカー 412, 742  
 ミキサー 426  
 「ビデオのプロパティ」ダイアログ 147  
 非表示 40  
 VST インストゥルメント 374  
 入れ替え可能な拍子の拍子記号 845  
 インストゥルメントの移調 800  
 インストゥルメントの変更 114  
 インストゥルメントの変更ラベル 801  
 演奏技法 716, 719  
 演奏技法レーン 405  
 延長線 719  
 オートメーションレーン 399  
 音符 770  
 音部記号 248, 249, 557  
 音符の色 484, 644  
 開始ページ番号 693  
 ガイド 320, 350, 352  
 角括弧 536  
 歌詞番号 634  
 カラー 644, 763, 768, 779, 890  
 ベンディングの臨時記号 685  
 ギターバンドホルドの線 683  
 キャレット 167  
 休符 779-781  
 休符の色 779  
 強弱記号 573  
 強弱記号レーン 390  
 空白の譜表 340  
 組段の分割記号 807  
 グリッサンドラインのテキスト 679  
 弦の指示記号 280  
 弦の指示記号の線 597  
 コード記号 539-541  
 コード記号のクォリティー 541  
 コード記号のルート 541  
 コードダイアグラム 548  
 コメント 331  
 再生ヘッド 416  
 システムトラック 309  
 小節休符 780  
 小節番号 506, 508, 512  
 小節リピート記号のカウント 765  
 非表示 (続き)  
 親切臨時記号 488, 653  
 スラッシュ領域のカウント 774  
 声部の色 484, 890  
 タイムコード 749  
 打楽器のレジェンドのガイド 882  
 タレット 353  
 タブ 40  
 タブ譜 813  
 中括弧 536  
 長休符 781  
 調号 96, 614  
 ツールバー 39  
 ディヴィジ譜表 340  
 ディヴィジの譜表ラベル 798  
 テキストの枠線 365  
 デッドノート 815  
 テンポ記号 825  
 トラック 414  
 トランスポートウィンドウ 428  
 トリル記号 661  
 トリルの延長線 662, 663  
 トリルの音程 665  
 日本語の歌詞でのスラー 635  
 ハープのペダリング 697, 698, 700  
 ハーモニクス 651  
 パネル 20, 40, 47, 48, 93, 97  
 「ビデオ」ウィンドウ 150  
 拍子記号 854  
 広がり付きのヘアピン 575  
 フィンガリング 587  
 フィンガリングスライド 592  
 符頭の括弧 646  
 符尾 772  
 譜表 106, 134, 136, 137, 340, 813  
 譜表ラベル 798  
 部分的なハープのペダリング 700  
 プレーヤー 134, 136  
 フロー 137, 352  
 フロータイトル 344  
 フローパネル 100  
 フローページ番号 344  
 フロー見出し 342  
 ページ番号 344, 693  
 ベロシティレーン 396  
 マーカー 742  
 ミキサー 428  
 ミキサーのオーディオ出力 439  
 余白を埋める休符 770  
 ライン 719  
 ラインのテキスト 734  
 欄外見出し 344  
 臨時記号 487, 488, 653, 665, 685  
 レセヴィブレタイ 839  
 連符 867, 869  
 枠線 365, 698  
 ビブラート (「演奏技法」を参照してください)  
 微分音 491, 619  
 EDO 618  
 移調 194  
 カスタムの調性システム 619  
 トリル 665



- ヒューマナイズ
  - 強弱記号 388
- 表
  - コメント 331
- 表記
  - 音符 186, 196
  - 臨時記号 186, 196
- 表記規則
  - アルペジオ記号 674
  - 演奏技法 714
  - 歌詞 620
  - 休止 608
  - 休符 776
  - 強弱記号 565
  - グリッサンドライン 677
  - 声部 889
  - 装飾音 659
  - 装飾音符 602
  - タイ 835
  - 中間休止記号 608
  - 調号 612, 615
  - テンポ記号 823
  - トリル 659
  - トレモロ 858
  - ハーブのペダリング 699
  - 拍子記号 845
  - フィンガリング 583
  - フェルマータ 608
  - ブレス記号 608
  - ペダル線 704
  - リハーサルマーク 737
  - 連符 861
- 表記法
  - タイムコード 747
- 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 48
  - オーディオエンジン 48
  - 親指 209
  - キャレット 570
  - 弦のフィンガリング 594, 643
  - 声部 570
  - テンポ（「テンポ記号」を参照してください）
  - トリルの音程 664, 668
  - フィンガリング 209, 593
  - ホルンの支管 593
- 表示オプション 38, 49
  - 印刷プレビュー 45
  - 楽譜領域 43, 50
  - 画像解像度 483
  - 再生 430
  - タイム 40, 430
  - タブ 52
  - ドラムエディター 379
  - トランスポート 40
  - パネル 20, 46
  - ピアノロールエディター 379
  - フレーム 334
  - プロジェクトウィンドウ 42
  - ページ 334
  - レイアウト 42
- 拍子記号 844
  - MIDI 録音 200
  - 位置 219, 220, 845, 850, 853
  - 移動 854
  - 入れ替え可能な拍子 845
  - 大きい 849
  - オープン 845, 852
  - 音符のグループ化 36, 517, 530
  - 外観 845, 855
  - ガイド 319, 854
  - 加算型拍子 845
  - カスタム 845
  - 括弧 216, 219, 852
  - 休符のグループ化 517, 530
  - 区切り用文字 852
  - 組段オブジェクト 849
  - クリック 200
  - 結合拍子 845
  - 交互拍子 845
  - サイズ 850
  - 削除 855
  - 弱起 (アウフタクト) 216, 219, 220, 845, 847, 848
  - 小節線 505
  - 小節番号 512
  - 垂直位置 808, 849, 850
  - スタイル 851, 852
  - タイ 834, 838
  - 大括弧のグループ 849
  - タイプ 216, 845
  - 高さ 845
  - 多拍子 219, 220
  - 単純拍子 845
  - デザイン 855
  - 2 のべき乗ではない分母の拍子 845
  - 入力 27, 215, 216, 219, 220, 500
  - 拍グループ 36, 851
  - パネル 217
  - 非表示 854
  - 表示 854
  - フィルター 311
  - フォント 845
  - フォントスタイル 855
  - 複合拍子 845
  - 複数の位置 808
  - 符頭 852
  - 譜表の上 849
  - 分子 851
  - 分母 852
  - 変更 313, 500
  - 変拍子 845
  - ポップオーバー 216
  - 連桁のグループ化 36, 517, 530
  - 挿入モード 500
- 拍子記号 (拍子) パネル 217
- 表示タイプ 120
  - 強弱記号 876
  - 打楽器キット 871, 876
  - 変更 877
  - 編集領域 120, 876
- 開く
  - MIDI ファイル 69
  - MusicXML ファイル 69
  - ウィンドウ 23, 55

- 開く (続き)
    - 自動保存ファイル 90
    - タブ 21, 52
    - テンプレート 15, 67
    - トラック 414
    - 「ビデオ」ウィンドウ 150
    - ビデオチュートリアル 66
    - ファイル 69, 90
    - プロジェクト 67, 69, 90
    - ミキサー 428
    - レイアウト 21, 51
  - ピリオド
    - 歌詞 623
    - 付点 154, 175
  - 比率
    - 音符のスペーシング 367
    - スウィング再生 423
    - 装飾音符 604
    - 連符 868-870
  - 広がり付きのヘアピン 575
  - 非録音時の MIDI 入力データを記録 201, 428
  - ピンチハーモニクス 653
    - 表示 656
  - 頻度
    - 自動保存 90
    - 小節番号 506
    - 小節リピート記号のカウント 764
    - スラッシュ領域のカウント 774
    - タイムコード 749
    - トリル 662
    - ハーモニクス 650
- ふ**
- ファーストステップ
    - 新規プロジェクトの開始 67
  - ファイル 72
    - 書き出し 72, 473, 474
    - 異なるバージョンの Dorico 70
    - 存在しないフォント 70
    - ビデオ 148
    - 開く 69
    - 読み込み 72
  - ファイル形式 483
    - MIDI 79
    - MusicXML 76
    - エクスプレッションマップ 445, 456
    - オーディオ 87
    - グラフィックファイル 483
    - 再生テンプレート 430
    - 調性システム 619
    - パーカッションマップ 461
    - バックアップ 91
    - ビデオ 147
  - ファイル名 475
    - 構成要素 475
    - 生成用文字列 475
    - 設定 475
  - ファミリー
    - インストゥルメント 96, 433, 713
    - フォント 70
  - 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 311
    - アンサンブル 96
    - インストゥルメント 96
    - エクスプレッションマップ 446
    - 音符 311
    - 歌詞 311, 621, 622
    - 強弱記号 311, 569
    - 声部 311
    - 選択 312
    - 選択解除 312
    - 打楽器 120
    - テンポ記号 311
    - ドラム 120
    - パーカッションマップ 457
    - ハーブのペダリング 311
    - ピッチ 311
    - 符尾の方向 311
  - フィンガリング 583
    - MusicXML の読み込み 595
    - アルペジオ記号 591
    - 位置 583, 586, 589, 590
    - 外観 588
    - 替え指 584
    - 角括弧 589
    - 括弧 207, 209, 588
    - 区切り用文字 593
    - 弦楽器 643
    - 弦のシフト指示 594
    - コードダイアグラム 547
    - 削除 587
    - 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 209, 593
    - 入力 207, 209
    - バルブ式金管楽器 593
    - 反転 585
    - ハンドル 584
    - 非表示 587
    - 表示 587
    - フォントスタイル 588
    - 譜表に対する位置 585
    - 譜表の内側 586
    - フレット楽器 588
    - 変更 585
    - ポップオーバー 207, 209
    - ホルンの支管の指示記号 593
    - 予告 588
  - フィンガリングスライド 591
    - ハンドル 591
    - 非表示 592
    - 表示 592
  - フェーダー 426
  - フェルマータ 606
    - 位置 608
    - 移動 609
    - 同じ位置に複数 609
    - 外観 313
    - 削除 320
    - 小節線 610
    - 声部 610
    - タイプ 313, 606, 609
    - デュレーション 313
    - 入力 252-255

- フェルマータ (続き)
  - 1つの譜表 [609](#)
  - 譜表ごとの数 [610](#)
  - 変更 [609](#)
- フォーラム
  - アクセス [66](#)
- フォル (「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 [474](#)
  - バックアップ [91](#)
- 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 [477](#)
  - SVG ファイル [477](#)
  - 演奏技法 [714](#)
  - 音符 [358](#)
  - 楽譜 [358](#)
  - 歌詞 [622](#), [628](#)
  - 記譜記号 [358](#)
  - グリフ [358](#)
  - 小節リピート記号 [763](#), [765](#)
  - スラッシュ符頭 [773](#), [774](#)
  - 存在しないフォント [70](#)
  - 拍子記号 [845](#), [855](#)
- 付加音
  - コード記号 [241](#)
- 深さ
  - 入れ子状の連符 [862](#)
- 不完全連符 [520](#)
- 吹き出し
  - コメント (「コメント」を参照してください)
- 副括弧 [535](#)–[537](#)
  - 非表示 [536](#)
  - 表示 [536](#)
- 復元テキスト [711](#)
- 複合拍子の拍子記号 [845](#)
  - 入力 [216](#)
- 複数
  - 楽章 [133](#)
  - 組段あたりの小節番号 [510](#)
  - コーダ [756](#)
  - セーニョ [756](#)
  - 譜表の入力 [168](#), [179](#)
  - ページ上のフロー [341](#)
- 複数の譜表を使用するインストゥルメント [805](#)
  - 譜表の非表示 [340](#), [368](#)
  - 譜表をまたぐスラー [787](#)
  - 譜表をまたぐ連符 [523](#)
- 複数貼り付け [321](#), [322](#)
- 複製
  - アイテム [321](#), [322](#)
  - エクスペリションマップ [453](#)
  - 音符 [321](#), [322](#)
  - 再生テンプレート [436](#)
  - パーカッションマップ [460](#)
  - プレーヤー [110](#)
  - フロー [134](#)
- 複声部の状況 [889](#)
  - アーティキュレーション [495](#)
  - 音符 [892](#)
  - 音符位置 [889](#)
  - 音符の入力 [176](#)
- 複声部の状況 (続き)
  - 休符 [776](#), [778](#)
  - 強弱記号 [314](#), [570](#)
  - スラー [785](#)
  - スラッシュ [768](#), [770](#)
  - 声部列の並び順 [892](#)
  - 装飾音 [314](#), [659](#)
  - 装飾音符 [602](#), [603](#), [785](#)
  - タイ [842](#)
  - フェルマータ [608](#), [610](#)
  - 符尾の方向 [602](#), [603](#), [818](#), [892](#)
  - ベンディング [684](#)
- 含める (「除外」を参照してください)
- 符鉤 [319](#)
  - 音符 [817](#)
  - 符尾 [817](#)
- 節 [650](#)
  - 変更 [652](#)
- 部数
  - 複数印刷 [470](#)
- フック
  - 演奏技法 [717](#), [719](#)
  - ペダル線 [703](#), [708](#), [709](#)
  - 連符 [866](#)
- 付点 [175](#)
  - 数 [175](#)
  - 入力 [168](#), [175](#)
- 付点音符 [175](#), [530](#)
  - 音符のグループ化 [530](#)
  - 強制 [174](#)
  - 三重 [175](#)
  - スウィング再生 [423](#)
  - テンポの等式 [832](#)
  - 二重 [175](#)
  - 入力 [154](#), [175](#)
- 符頭 [637](#)
  - Aikin [640](#)
  - Funk [640](#)
  - Walker [640](#)
  - X形 [637](#)
  - アーティキュレーション [496](#)
  - 円形 [637](#)
  - 演奏技法 [878](#), [880](#)
  - 演奏技法固有 [878](#), [881](#)
  - 大きい [639](#)
  - 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 [638](#)
  - 形状 [637](#), [640](#) (「符頭セット」.も参照)
  - 5線譜 [880](#)
  - 三角 [638](#)
  - 四角 [640](#)
  - スラッシュ [767](#), [893](#)
  - セット (「符頭セット」を参照してください)
  - タイプ [637](#)
  - 打楽器 [878](#), [880](#), [882](#)
  - 長方形 [640](#)
  - デザイン [637](#), [640](#), [641](#) (「符頭セット」.も参照)
  - 点線 [640](#)
  - 半月 [640](#)
  - 菱形 [637](#), [639](#)
  - ピッチ依存 [640](#)
  - 拍子記号 [852](#)

## 符頭 (続き)

変更 641  
 ミュート 639  
 無音程打楽器 878, 880  
 矢印 638

## 符頭セット 636, 637, 640

音度 640  
 タイプ 636  
 デザイン 637, 640  
 ピッチ依存 640

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 645

非表示 646  
 表示 646

## 太さ

角括弧 535  
 弦のシフト指示 594  
 装飾音符のスラッシュ 604  
 タイ 842

## 太字 303

## 符尾 517, 817

アーティキュレーション 496  
 オーディオ 87, 88  
 オルタードユニゾン 490  
 ステムレット (「ステムレット」を参照してください)  
 スラーの終端 786  
 スラッシュ符頭 769, 772, 893  
 声部 817, 820  
 装飾音符 604, 605  
 タブ譜 813  
 トレモロ 857, 860  
 トレモロの削除 859  
 長さ 605, 821  
 符鉤 817  
 符尾の分割 490  
 方向 (「符尾の方向」を参照してください)  
 方向の変更の解除 820  
 連桁 519  
 連桁の位置 525  
 連符の位置 861

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 164, 177, 893

## 符尾の分割 490

外観 490

## 符尾の方向 817

コード 818  
 スラーのカーブ 783  
 スラッシュ符頭 769, 820  
 声部 323, 817, 820, 889  
 装飾音符 602, 603, 605  
 第3線 817  
 タイのカーブ 835  
 打楽器キット 120, 123, 183, 885  
 単一の声部の状況 817, 820  
 中央配置の連桁 523  
 ドラムセット 123  
 フィルター 311  
 複声部の状況 818  
 譜表に対する位置 520  
 譜表の第3線上にある音符 817  
 変更 323, 769, 819, 820

## 符尾の方向 (続き)

ベンディング 684  
 他の譜表まで伸びた音符 523, 892  
 リセット 521, 820  
 連桁グループ 818  
 連桁の位置 520, 525

## 譜表 804

アイテムのコピー 321  
 移調楽器の音部記号 558  
 1線 743, 748, 749, 801, 804, 876  
 インストゥルメントの変更 114  
 インストゥルメントの変更ラベル 801  
 インデント 799, 804, 809, 810  
 大きな拍子記号 850  
 オシリア譜表 806  
 音符 322, 812, 813  
 音符入力 168, 179  
 音符を伸ばす 523  
 角括弧 68, 533, 534  
 間隔 755  
 ギャレービュー 56  
 休止 608  
 強弱記号 314  
 強弱記号のリンク 313, 580  
 組段オブジェクト 808  
 組段区切り 351  
 組段の分割記号 806, 807  
 グリッド 801, 876  
 グループ 504, 534  
 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 138, 244, 539, 541, 544  
 5線譜 801, 804, 876  
 コメント 325, 327  
 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 417  
 小節休符 (「小節休符」を参照してください)  
 小節線 503, 505  
 小節番号 508-510  
 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 424  
 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 786, 790  
 スラーのリンク 313  
 声部 176  
 選択 307  
 タイ 835, 838  
 ダイアログ 348  
 タイムコード 743, 748, 749  
 打楽器 876, 877  
 タチエット 352  
 タブ譜 812, 813  
 追加 805  
 デイヴィジ 811  
 テキスト 302, 808  
 テンポ記号 808  
 内容の入れ替え 323  
 配置ツール 320  
 幅 345  
 非表示 106, 134, 136, 137, 340, 813

## 譜表 (続き)

表示 56, 134, 136, 340  
 拍子記号 808, 849, 850  
 フィンガリング 586  
 フェルマータ 610  
 複数に入力 168, 179  
 複数の声部 176, 355  
 符尾の長さ 821  
 譜表ラベル (「譜表ラベル」を参照してください)  
 分割 297, 298, 755  
 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 56  
 マーカー 743  
 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 355  
 リハーサルマーク 808  
 リピート括弧 808  
 リピートマーカー 758  
 レイアウトオプション 804  
 連桁 523, 525

## 譜表サイズ 346

MusicXML ファイル 76  
 カスタム 348  
 個々の譜表 347  
 5 線のサイズ 346  
 線間の高さ 346  
 ダイアログ 348  
 変更 337, 347, 348  
 レイアウト 804

## 譜表上の位置

音符入力 182  
 打楽器キット 125, 182  
 ライン 673, 729-731

## 譜表線

弦の指示記号 596  
 スラー 786  
 タイ 835  
 タブ譜 127, 812  
 塗りつぶし 586, 596

## 譜表に対する位置

アーティキュレーション 496  
 演奏技法 314  
 オクターブ線 314  
 歌詞 633, 634  
 ギターバンド 314  
 キューラベル 314  
 強弱記号 314, 565  
 弦の指示記号 278-280, 596, 598  
 小節番号 512  
 スラー 792  
 スラッシュ領域のカウント 774  
 装飾音 314  
 打楽器のレジェンド 314  
 テキスト 314  
 トリル 314  
 ハーモニクス 656  
 左手のフィンガリング 590  
 フィンガリング 585, 586, 589  
 ペダル線 704  
 変更 314  
 ベンディング 684  
 リセット 315

## 譜表に対する位置 (続き)

リハーサルマーク 737  
 リピートマーカー 758  
 連桁 520  
 連符の大括弧 867

## 譜表に対する配置

ライン 728, 729

## 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 533, 534  
 小節線の結合 503  
 デフォルト設定 68, 533, 534  
 変更 533

## 譜表のスペーシング 368

ギャラリービュー 368, 370  
 コンデンシング 355  
 ディヴィジ 338  
 デフォルト設定 338, 368  
 変更 338, 368  
 リハーサルマーク 737  
 両端揃え 338, 368  
 レイアウトオプション 103

## 譜表冒頭部 601

## 譜表ラベル 796

Cubase 797  
 MusicXML の読み込み 797  
 移調楽器 796, 799, 800  
 インストゥルメントの変更ラベル 801  
 インストゥルメント名 140, 141, 144, 361, 797  
 インデント 799, 809  
 ギャラリービュー 49  
 グループ化 803  
 コンデンシングされた譜表 803  
 最初の組段のインデントの変更 810  
 打楽器 120, 801, 876, 884  
 デフォルト設定 68  
 トークン 361  
 長さ 798  
 ナンバリング 113, 797  
 配置 141  
 非表示 798  
 表示 798  
 プロジェクトテンプレート 68

## 譜表をまたぐスラー 786

移動 786, 789  
 長さ 786, 789  
 入力 787

## 譜表をまたぐタイ 838

## 譜表をまたぐ連桁 523

位置 525  
 スペーシング 525

## 部分的なハーブのペダリング 700

非表示 700  
 表示 700

## プラグイン 430

インスタンス 374  
 エクスプレッションマップ 444, 446  
 エンドポイント 430, 443, 444  
 再生 426  
 設定 439, 441-443  
 パーカッションマップ 444  
 変更 430

- プラグイン (続き)  
 保存 442  
 ホワイトリストに設定する 377  
 ミキサー 439  
 ロード 376  
 プラグインをホワイトリストに設定する 377  
 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 242, 545  
 フリップ (「ジャズの装飾音」を参照してください)  
 振り分け  
 組段あたりの小節数 349  
 フレームあたりの組段数 349  
 フレームあたりの譜表数 338  
 プリンター 478  
 選択 470  
 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 541  
 小節リピート記号 313, 761  
 フレーム 332, 365  
 楽譜 345  
 区切り 334, 350  
 組段 338, 345, 349  
 テキスト 360  
 トークン 360  
 破線 333  
 譜表 338, 345  
 フロー見出し 333, 343, 344  
 余白 334  
 欄外見出し 344  
 フレーム区切り 334, 350  
 ガイド 319, 350  
 削除 351  
 小節リピート記号 350  
 スラー 794  
 挿入 350  
 タイ 837  
 デイヴィジ 811  
 譜表のスペーシング 338  
 別のレイアウトへコピー 355-357  
 フレーム使用率のしきい値  
 両端揃え (垂直方向) 338, 368  
 両端揃え (水平方向) 345  
 フレームレート 151  
 ダイアログ 147  
 トランスポートウィンドウ 428, 430  
 ドロップフレームのタイムコード 747  
 ノンドロップフレームのタイムコード 747  
 変更 147, 152  
 プレーヤー 33, 106, 107  
 MIDI の書き出し 82  
 アンサンプル 93, 111  
 インストゥルメント 34, 56, 112, 116, 118  
 インストゥルメントの順番 118  
 インストゥルメントのナンバリング 113  
 インストゥルメントの変更ラベル 801  
 オーディオの書き出し 87  
 オッサ譜表 806  
 音部記号 557  
 カード 93  
 間のインストゥルメントの移動 118  
 空白の譜表 340  
 プレーヤー (続き)  
 グループ (「プレーヤーグループ」を参照してください)  
 グループから削除 132  
 グループ間の移動 132  
 コード記号 244, 539  
 コピー 110  
 コンデンシング 355  
 最大数 107  
 削除 110, 119, 131  
 スウィング再生 424, 425  
 スコア上の位置 110  
 セクションプレーヤー 93, 107, 108  
 ソロ 420  
 ソロプレーヤー 93, 107, 108  
 打楽器キット 117  
 追加 24, 111, 116, 131  
 デイヴィジ 811  
 テキストトークン 360  
 名前を付ける 140, 143, 144  
 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 92, 93  
 非表示 134, 136  
 表示 134, 136  
 複数のインストゥルメント 56, 116  
 複製 110  
 譜表サイズ 347  
 譜表ラベル 797  
 プレーヤー名 143  
 フロー 106, 134  
 フローから削除 134  
 フローに追加 134  
 マージ 72, 73, 76, 79  
 ミュート 420  
 余分な譜表 805  
 読み込み 72, 73  
 リスト 360  
 レイアウト 106, 136, 144  
 プレーヤーカード 93  
 展開矢印マーク 47  
 プレーヤーグループ 93, 130  
 削除 131  
 作成 130  
 大括弧のグループ化 504  
 名前を付ける 131  
 プレーヤーの移動 132  
 プレーヤーの削除 132  
 プレーヤーの追加 131  
 プレーヤーパネル 92, 93  
 非表示 93  
 表示 93  
 プレーヤー名 140  
 インストゥルメントトラック 386  
 テキストトークン 360  
 変更 143  
 プレーヤーラベル  
 譜表ラベル 803  
 ブレス記号 606, 607  
 位置 608  
 移動 609  
 同じ位置に複数 609  
 外観 313

- ブレス記号 (続き)
  - 削除 320
  - タイプ 313, 607
  - 入力 252-255
- フレット 115
  - 位置 127
  - 音域外の音符 814
  - 音程 127
  - 開始番号 547, 550, 551
  - 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 127, 551
  - スペーシング 127
  - 追加 127, 551
  - 変更 814
- フレット楽器 115
  - アルペジオのフィンガリング 591
  - 開放弦のピッチ 129
  - 弦楽器 129, 643
  - 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 547, 548
  - スライド 591, 592
  - タブ譜 (「タブ譜」を参照してください)
  - チューニング 115, 127
  - チューニングの書き出し 129
  - チューニングの読み込み 129
  - 追加 96, 116
  - ハーモニクス 650-653
  - ピンチハーモニクス 656
  - フィンガリング 207, 588
  - フレット 127
  - ポップオーバー 210
- 触れるピッチ 650
  - ハーモニクス 653
- フロー 33, 106, 133
  - MusicXML ファイル 77
  - 移動 316
  - インストゥルメントの変更ラベル 801
  - オーディオ 87
  - カード 100
  - 書き出し 73, 74
  - 空白の小節の削除 499
  - 組段 345
  - コピー 134
  - 再生 443
  - 削除 135
  - 声部 443
  - 選択 307
  - タイトル 145, 146, 344
  - タイムコード 100
  - タレット 352, 353
  - 追加 24, 133
  - デュレーション 362
  - トークン 362
  - トリミング 228, 499
  - ナビゲーション 316
  - 名前 145
  - パネル 100
  - 番号 362
  - ビデオ 100, 146, 148, 149
  - 非表示 137
  - 表示 137
  - 複製 134
- フロー (続き)
  - 譜表サイズ 347
  - 譜表ラベル 798
  - プレーヤー 106, 134
  - プレーヤーの削除 134
  - プレーヤーの追加 134
  - 分割 325
  - ページ上に複数 341
  - ページ番号 344, 362, 363
  - マスターページ 342
  - 見出し (「フロー見出し」を参照してください)
  - 読み込み 72, 73, 76, 79
  - 両端揃え 345
  - 臨時記号の有効範囲ルール 491
  - レイアウト 106
  - レイアウトから削除 137
  - レイアウトに追加 137
  - フローティングウィンドウ 39
  - フローのトリミング 227, 228, 499
  - 「フローの読み込みオプション」ダイアログ 73
  - フローパネル 92, 100
    - 非表示 100
    - 表示 100
  - フロー見出し 101, 333
    - 移動 343
    - タイトル 344
    - デフォルト 333
    - 非表示 342
    - 表示 342
    - フレーム 333
    - フロータイトル 344
    - ページ番号 344, 693
    - マスターページ 342
    - 余白 343
  - 「フローを書き出し」ダイアログ 74
  - プログラムチェンジ
    - エクスペクションマップ 445, 446
  - プロジェクト 32, 72
    - MIDI ファイル 82
    - MusicXML ファイル 77
    - Steinberg Hub 66
    - ウィンドウ 38
      - 開始 23, 67
      - 開始領域 43
      - 回復 90
      - 書き出し 77, 82, 86
      - 楽章 133
      - 異なるバージョンの Dorico 70
      - 最近 69
      - 自動保存 89, 90
      - 全画面表示モード 56
      - 存在しないフォント 70
      - タイトル 146
      - タブ 54
      - テンプレート 66-68
      - トークン 362
      - バックアップ 91
      - バックアップの場所 91
      - ビデオ 146, 148
      - 開く 55, 69, 90
      - 複数のウィンドウ 23, 55
      - フレームレート 152
      - フロー 72-74, 133, 146, 325

- プロジェクト (続き)  
 フローの書き出し 73, 74  
 フローの分割 325  
 フローの読み込み 72, 73, 76  
 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 51
- プロジェクトウィンドウ 38  
 Dark 57  
 Light 57  
 印刷モード 465  
 記譜モード 153  
 再生モード 371  
 設定モード 92  
 テーマ 57  
 複数開く 55  
 分割 54
- プロジェクト情報 101  
 テキストトークン 101  
 トークン 145, 362  
 マスターページ 601
- 「プロジェクト情報」ダイアログ 101  
 フロータイトル 145
- 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 157  
 音符 158  
 記譜記号 158  
 選択したアイテム 157  
 ビデオ 147  
 別のレイアウトへコピー 358
- プロパティパネル 46, 157  
 記譜モード 153  
 展開矢印マーク 48  
 非表示 48  
 表示 48
- 分割  
 角括弧 648  
 小節 500  
 スラッシュ領域 771  
 タイ 840  
 長休符 781  
 符頭の括弧 648  
 譜表 297, 298, 755  
 フロー 325  
 プロジェクトウィンドウ 54  
 ペダル線 707  
 連桁 518  
 連符 864
- 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 80
- 分子  
 スタイル 851  
 拍子記号 844
- 分母  
 スタイル 851, 852  
 拍子記号 844
- 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 793
- ページ  
 移動 317  
 印刷 478, 482  
 オプションを表示 48  
 書き出し 478  
 区切り (「フレーム区切り」を参照してください)  
 形式設定 601  
 サイズ (「ページサイズ」を参照してください)  
 設定 482  
 総数 363  
 ターン (「フレーム区切り」を参照してください)  
 テキストトークン 360  
 テンプレート 332  
 ドラッグ 318  
 ナビゲーション 317  
 配置 50  
 範囲 478  
 番号 (「ページ番号」を参照してください)  
 ビューの変更 56  
 複数のフロー 341  
 マスターページ 332, 334  
 向き 336  
 余白 334, 335, 345  
 レイアウト 332, 334, 348, 349
- 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 334  
 空白の譜表 340  
 組段 349  
 組段あたりの小節数 349  
 組段のスペーシング 338  
 固定 348, 349  
 タイトル 332, 333  
 タレット 353  
 ディヴィジ 811  
 配置設定 348  
 左ページ 340  
 複数のフロー 341  
 譜表サイズ 346  
 譜表のスペーシング 338, 368  
 フロー見出し 333, 334  
 ページサイズ 336  
 マスターページ 332
- ページサイズ 481, 482  
 MusicXML ファイル 76  
 変更 336  
 レイアウトオプション 103
- 「ページの移動」ダイアログ 317
- ページの優先 359
- ページ配置 49, 50
- ページ範囲  
 印刷 472  
 書き出し 472  
 選択 478
- ページ番号 692  
 開始 340, 693  
 カウント 363  
 合計 363  
 数字スタイル 692  
 トークン 362, 363  
 非表示 344, 693  
 表示 344  
 フロー 362  
 フロー見出し 344, 693



- ページビュー 49
  - 配置 50
  - フロー 325
  - への変更 56
- ページめくり
  - 左に最初のページ 340
- ページ余白 334
  - 変更 335, 345
- ベース音
  - オルタード 246
- ベースギター（「フレット楽器」を参照してください）
- ベースライン
  - テキスト 303
- 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）
- ペダル線 702
  - MIDI インポート 80, 204
  - MIDI 録音 204
  - MusicXML の読み込み 712
  - 上げ 703
  - 位置 704, 705
  - 移動 705
  - 延長線 702, 708, 709
  - 外観 708-711
  - 開始記号 708, 710
  - ガイド 319
  - 括弧 710
  - 形式設定 708, 709
  - 再生 712
  - 再生時にミュート 421
  - 削除 320
  - 順番 704
  - 装飾音符 705
  - タイプ 270, 702
  - 打楽器 713
  - テキスト 710, 711
  - デュレーション 712
  - 長さ 706, 707
  - 入力 268, 270, 274, 275
  - 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）
  - 配置 704
  - パネル 271, 275
  - フィルター 311
  - フック 708, 709
  - 譜表に対する位置 704
  - 分割 707
  - 変更 313
  - ポップオーバー 270, 274
  - マージ 707
  - 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 703
  - リリース 708
  - 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 703
- ペダルの強さの変更指示 703
  - 削除 703
- ペダルのリテイク 703
  - 削除 703
  - 追加 270, 274-276
- ヘッダー
  - インストゥルメントトラック 386
  - コードトラック 410
  - フロー 333
- ヘミオラ
  - 音符のデュレーションの強制 174
- ベロシティー
  - MIDI インポート 80
  - エクスペッションマップ 446
  - 変更 397
  - 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 388, 395, 397
  - 非表示 396
  - 表示 396
  - ベロシティーの変更 397
  - ベロシティーのリセット 397
- 変移線 717, 723
  - 演奏技法 720
  - オートメーション 401
  - 強弱記号 391
  - デュレーション 718
  - 入力 268, 272, 273
  - 表示 720
- 変換
  - PDF 473
  - 音符から連符 863
  - レイアウトをグラフィックファイルに 473
  - 連符から標準の音符 863
- 編曲者 101, 362
- 変更ラベル
  - インストゥルメント 114
- 编者注
  - 音符 645, 646
  - スラー 792
  - タイ 840
- 編集 160, 313
  - アイテム 158, 313
  - 音符 154
  - 歌詞のテキスト 626, 627
  - ツール 305
  - 入力と編集 160
  - 方法 305
  - マウス入力 161, 162
  - 領域 120, 876
- 返信
  - コメント 325, 327, 329
- ベンディング（「ギターバンド」を参照してください）
- バンド
  - ギター（「ギターバンド」を参照してください）
  - 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）
- 変拍子
  - アウフタクトとしての小節 848
  - 拍子記号 845
- ほ
- ポイント
  - 一定 391, 401
  - オートメーション 398, 400-403
  - 基準単位 58
  - 強弱記号 388, 390, 391, 393, 395

## ポイント (続き)

テンポ変更 405  
リニア 391, 401

## 方向

アルペジオ記号 671, 672  
移調 198  
扇形連桁 529  
ギターバンド 314  
グリッサンドライン 643  
弦のシフト指示 594, 643  
スラーのカーブ 783, 791, 792  
スラッシュ符頭 769  
タイのカーブ 835, 842, 843  
段階的強弱記号 573  
不完全連桁 520  
符尾 817, 819, 820  
ヘアピン 573  
ベンディング 684  
用紙の向き 481  
ライン 733

## ポインティング (「演奏技法」を参照してください)

ポート 386, 405, 410, 439  
インストゥルメント 443  
インストゥルメントトラック 386  
エクスプレッションマップ 439, 444  
コードトラック 410  
設定 439  
タイムトラック 405  
パーカッションマップ 439, 444  
変更 443  
ミキサー 426

## ホールトーンコード記号 242

## ホールドの線 681, 683

## 補助音符 667

位置 668  
表示 667  
符頭のデザイン 641

## 保存 66, 89

MIDI ファイル 82  
MusicXML ファイル 77  
インストゥルメント名をデフォルトとして 141  
エクスプレッションマップ 456  
演奏した音符 201  
エンドポイント 442  
エンドポイント設定 441, 442  
オーディオ 82, 87  
グラフィックファイル 473, 474  
コードダイアグラムシェイプ 550  
コメント 331  
再生テンプレート 438  
自動保存 (「自動保存」を参照してください)

## 打楽器キット 872

## パーカッションマップ 461

## バックアップ 91

## フォルダーの場所 91

## レイアウトオプションをデフォルトとして保存 103

## 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 34

アイテムの変更 313  
アルペジオ記号 258, 261

## 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 268, 272, 274

## 延長 252, 254

## オクターブ線 247, 250

## 音程追加 194, 197

## 音部記号 247, 248

## 歌詞 284–286

## ギターバンド 258, 266

## 休止 252, 254

## 強弱記号 234, 237

## グリッサンドライン 258, 262

## 弦の指示記号 271

## コード記号 239, 243

## ジャズアーティキュレーション 258, 264

## 小節 227–229

## 小節線 227–229, 232

## 小節リピート記号 293, 301

## スラッシュ符頭 292

## 装飾音 256, 257, 259, 261, 262, 264, 266

## 調号 211, 213

## テンポ 221, 225

## トリル 257, 666

## トレモロ 292, 298

## ハーブのペダリング 270

## 拍 228

## 拍子記号 216, 219

## フィンガリング 207, 209

## ペダル線 270, 274

## メトロノームマーク 221

## リピート 291, 298, 301

## リピート括弧 291

## リピートマーカー 291

## 連符 191, 192

## ボディ

## 変更 732

## ライン 723, 725, 732

## ポリコード記号 241

## 入力 245

## ボリューム

## MIDI 582

## 強弱記号 564

## 再生 446

## チャンネルメーター 426

## ビデオオーディオ 151

## ペロシティー 446

## ミキサー 426

## 無音の再生テンプレート 430, 431

## リセット 421

## 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 96

## 支管の指示記号 593

## 調号 96

## フィンガリング 593

## ま

- マーカー 742
  - 移動 744, 745
  - コメント (「コメント」を参照してください)
  - 削除 320
  - 重要 289, 745
  - 垂直位置 338, 368, 743
  - ダイアログ 288
  - タイムコード 288, 744
  - テキスト 288, 744
  - トラック 412
  - 入力 287, 288, 412
  - パネル 288
  - 非表示 742
  - 表示 742
  - フィルター 311
  - 譜表 743
  - 譜表のスペーシング 338, 368
  - リピート 291, 755
- マーク
  - テンポ (「テンポ記号」を参照してください)
  - トリル 658, 659, 661
  - 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 72, 73, 76, 79
  - ペダル線 707
- マイナー
  - コード記号 240, 241
  - スケール 613
  - 調 613
- マウス入力 160
  - 設定 161, 162
  - 無効化 154, 172
  - 有効化 154, 172
- 前付け 601
  - プレーヤーリスト 360
  - プロジェクト情報 601
- 巻き戻し 415
- マスター出力ボリューム 426
- マスターページ 37, 332
  - ページ番号 692
  - ページへの割り当て 342
- マスターページのセット
  - フロー見出し (「フロー見出し」を参照してください)
- 末尾
  - 強弱記号 571, 572
  - タイムコード 747
  - リハーサルマーク 740
- マップ
  - エクспレッション 445
  - キーボードショートカット 61
  - 打楽器 456
- 丸
  - 弦の指示記号 596
  - コードダイアグラム 547, 550, 551
  - 小節番号の囲み線 507
  - ハーモニクス 653, 656

- 丸 (続き)
  - 符頭 637
  - 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 426
  - ウィンドウ 38
  - オーディオ出力を非表示にする 439
  - サウンドトラック 151
  - ソロ状態 420, 426
  - チャンネルストリップ 427
  - トラックのミュート 419
  - トラックをソロにする 419
  - ビデオ 151
  - 非表示 428
  - 表示 428
  - ポート 426
  - ボリューム 421
  - ミュート状態 420, 426
  - リセット 421
- 右手のフィンガリング 588
  - アルペジオ記号 591
  - 位置 584
  - 角括弧 589
  - 入力 207
  - ポップオーバー 210
- 右パネル 46
- ミクソリディアンコード記号 242, 545
- 密集和音 489
  - 臨時記号のスタック 489
- メディアムスウィング (「スウィング再生」を参照してください)
- 緑の音符
  - タブ譜 814
- ミニトランスポート 39, 40
- 見開きページの配置 50, 478
- ミュート
  - アイテム 421
  - インストゥルメント 420
  - 音符 312, 421, 815
  - トラック 419, 426
  - 無効化 420, 426
- ミュートの符頭 639
- ミリメートル
  - 基準単位 58
- 未割当のインストゥルメント
  - サウンドのロード 436

## む

- 無音
  - アイテムのミュート 421
  - 音符 815
  - 再生テンプレート 430, 431, 436
  - 存在しないサウンド 436
  - 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 871

- MIDI ファイル 887
- MusicXML ファイル 887
- アーティキュレーション 462, 875
- インストゥルメントの順番 125
- インド太鼓の記譜 887
- 演奏技法 462, 713, 873, 875, 878, 880
- 音符入力 181-183, 380
- 音符の移動 874
- 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 876
- キットにおける声部 885
- キットの書き出し 872
- キットの読み込み 873
- 記譜記号 875
- グリッドキットの表示 123-126
- グループ 123
- グループ名の変更 124
- 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 871
- 再生 444, 456, 457, 462, 878
- 再生モード 379, 886
- スティッキング 875
- スラッシュ符頭 120, 894
- 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 462
- 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 444, 456, 457
- 表示タイプ 120, 871, 876, 877
- 符頭 878, 881
- 符尾の方向 120, 183, 885
- 譜表 120, 876, 877
- 譜表ラベル 801
- レジェンド 882, 883
- 連符 875

## 向き

- 印刷 470, 482
- 書き出し 482
- 縦 481, 482
- 変更 336
- 横 481, 482

## 無効化

- 音符入力 168
- キャレット 167
- ソロ状態 420
- ソロにされたトラック 426
- マウス入力 172
- ミュートされたトラック 426
- ミュート状態 420
- 和音の入力 190
- 挿入モード 180

## 無調の調号 613

## め

- 明示的な休符 776, 777
  - 暗黙の休符 778
  - カラー 779
  - 削除 779
  - 非表示 779
  - 表示 779

## 命名規則

- ファイル名 475
- メーター 844
- オープン 845, 852
  - 音符のグループ化 517, 530
  - 休符のグループ化 517, 530
  - チャンネルレベル 426
  - トレモロ 857
  - 拍子記号 845
  - 変更 313
  - 変拍子 500
  - 連符のグループ化 517, 530
  - 連符 861

## メジャー

- コード記号 240, 241
- スケール 613
- 調 613

## メトロノームマーク 822, 828

- 値 313, 409, 829
- 外観 826, 827
- 括弧 826
- 構成要素 826, 827
- 再生 428, 829
- 小数点位置 225, 226, 829
- 垂直位置 808
- 選択 306
- 等式 223, 832
- 入力 221, 225, 226
- 拍の単位 313, 829
- 範囲 829
- 非表示 825
- 表示 825
- 複数の位置 808
- 変更 313, 409, 829
- ポップオーバー 221

## メリスマ様式の歌詞 286, 629, 631

## 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 242, 545
- モード 19, 32
  - 機能 19
  - 記譜 153
  - 切り替え 19
  - コード 164, 545
  - 浄書 332
  - 全画面表示 56
  - 挿入 164, 180
  - ツールバー 16
  - テンポ 421
  - 印刷 465
  - 再生 (Play) 371
  - 設定 92
- 文字スタイル
  - 存在しないフォント 70
- モジュレーションホイールダイナミクス 582
- 木管楽器
  - 演奏技法 271
- モックアップ
  - 書き出し 87
- もとのインストゥルメント 563

モルデント 658  
音程 658

## や

訳詞 622  
歌詞を変更 623  
ポップオーバー 285  
ラインを変更 632

矢印 723  
アルペジオ記号 671  
キャップ 733  
展開 47  
符頭 638

## ゆ

有効化 167  
MIDI デバイス 205  
インストゥルメントの変更 114  
音符入力 167, 168  
キャレット 167  
休符の入力 154  
強弱記号のリンク 313  
コード記号の再生 410, 411  
再生中のクリック 417  
自動保存 90  
スウィング再生 223, 424, 425  
スラーのリンク 313  
声部の個別再生 418  
装飾音符の入力 154  
挿入モード 154, 180  
デュレーションを強制 154  
デュレーションをロック 154  
はさみ 154  
付点音符 154  
部分的なハーブのペダリング 700  
マウス入力 154, 172  
連符の入力 154  
和音の入力 154, 190  
ユーザーアカウント  
コメント 330  
ユーザーインターフェース 16, 38  
ウィンドウ 38  
楽譜領域 17  
ステータスバー 19  
ツールバー 16  
ツールボックス 17  
トランスポートオプション 40  
パネル 18  
ユーザー名  
コメント 325  
ユニゾン 811  
オルタード (「オルタードユニゾン」を参照してください)  
ユニバーサルインド太鼓記譜法 887

## よ

用紙  
サイズ 336, 481, 482  
向き 481, 482  
両面印刷 480  
洋式の調性  
オクターブの分割 618  
調号 612  
用紙サイズに合わせる 482  
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 481, 482  
余白  
MusicXML ファイル 76  
楽曲フレーム 345  
休符 (「余白を埋める休符」を参照してください)  
タッチット 354  
フレーム 334  
フロー見出し 343  
ページ 334, 335  
変更 335  
余白を埋める休符 776  
スラッシュ領域 770  
非表示 770  
余分な譜表 805  
オッサ譜表 (「オッサ譜表」を参照してください)  
ガイド 805  
ディヴィジ (「ディヴィジ」を参照してください)  
非表示 340  
表示 340  
読み込み  
Cubase データ 446  
MIDI ファイル 79, 80, 887  
MusicXML ファイル 76, 754, 887  
エクスペリションマップ 446, 455  
再生テンプレート 438  
打楽器キット 873  
テンポトラック 84  
パーカッションマップ 461  
フレット楽器のチューニング 129  
フロー 72, 73  
無音程打楽器 887  
読み取り専用モード 69, 107  
1/4 音 491, 619  
移調 194  
臨時記号 491

## ら

ライブラリー  
サウンド 374, 377, 430, 446, 456  
打楽器 456  
フレット楽器のチューニング 129  
ライン 677, 717, 723, 725  
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 726  
移動 726, 727, 729  
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) (「ギターベンド」.も参照)  
オートメーション 398, 400

## ライン (続き)

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 723, 732  
 描く 407  
 歌詞 620, 631  
 歌詞の延長 631  
 ギターバンド (「ギターバンド」を参照してください)  
 キャップ 723, 733  
 強弱記号 388, 390  
 組段区切り 725  
 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 278, 279, 597  
 弦のシフト指示 594  
 構成要素 725  
 サイズ 730  
 再生 (「再生ヘッド」を参照してください)  
 ジャズアーティキュレーション 687, 689  
 終了位置 732  
 順番 727  
 小節線 502  
 垂直 723, 726  
 垂直位置 726, 728  
 水平 723, 726  
 水平位置 726, 727  
 装飾音符 727  
 装飾音符のスラッシュ 604  
 タイ 840, 842  
 第2連桁 527  
 タイプ 723, 726  
 タブ譜 812  
 注釈 725  
 テキスト 365, 725, 734-736  
 デュレーション 730, 731  
 テンポ記号 405, 832  
 トリル 662, 663  
 長さ 730-732  
 斜め 281, 723, 729  
 波線 662, 671  
 入力 280, 281, 283  
 ハープのペダリング 695, 700  
 配置 728, 729  
 反転 733  
 非表示 719  
 フィンガリング 594  
 譜表 804  
 譜表に対する配置 728, 729  
 譜表をまたぐ 283  
 ペダル (「ペダル線」を参照してください)  
 ベロシティー 397  
 変更 732, 733  
 リピート括弧 (「リピート括弧」を参照してください)  
 列 727  
 連結 281, 723  
 連結の種類 726  
 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)  
 ラスタライズ (「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 141, 796  
 インストゥルメントの変更 114  
 打楽器キット 801, 876  
 譜表 (「譜表ラベル」を参照してください)  
 マーカー 742

## ラン

ギターバンド 681  
 欄外見出し  
 非表示 344  
 フロー見出し 344

## り

## リスト

コメント 327  
 プレーヤー 360

## リズムックフィール

ガイド 319, 424, 425  
 デフォルト設定 423  
 変更 424  
 変更の削除 425  
 ポップオーバー 223

## リズム

再クオンタイズ 202  
 スラッシュ (「スラッシュ符頭」を参照してください)  
 タブ譜 813  
 ロック 197  
 リズム記号 36, 767  
 リズムグリッド 48, 162  
 楽譜の選択 310  
 間隔 48, 163  
 キーボードショートカット 59, 63  
 変更 163

## リズムセクション

角括弧 534  
 コード記号 539, 540  
 譜表のグループ化 534

## リセット

アイテム 315  
 位置 315  
 エクスプレッションマップ 446  
 外観 315  
 キーボードショートカット 64  
 コード記号 545  
 コードダイアグラム 551  
 再生テンプレート 436  
 再生の上書き 464  
 小節番号 514  
 第2連桁 528  
 テンポ 823  
 ノートベロシティー 397  
 パーカッションマップ 457  
 パートレイアウト 139  
 フィンガリング 590  
 ベロシティー 397  
 ボリューム 421  
 レイアウト 139  
 連桁 519, 521, 523, 528

## リダクション 135

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 242, 545

- 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 355 (「コンデンシング」も参照)
- リニアポイント 391, 401
  - 入力 390, 400
- リハーサルマーク 737
  - 位置 737, 738
  - 移動 738
  - 削除 739
  - シーケンス 739, 740
  - 順番 739
  - 垂直位置 808
  - 先頭 740
  - タイプ 740
  - 入力 286
  - フィルター 311
  - 複数の位置 738, 808
  - 譜表に対する位置 737
  - 末尾 740
- リバーブチャンネル 427
  - ミキサー 426
- リピート
  - カウント 763
  - 括弧 (「リピート括弧」を参照してください)
  - グループ化 765, 766
  - 再生 758
  - 小節 760
  - 小節線 (「リピート小節線」を参照してください)
  - 長さ 313, 761
  - 任意の音符 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
  - 頻度 764
  - 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 751
  - MIDI 録音 202
  - 小節番号 516
  - 総数 751
  - 任意の音符 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
  - 変更 759
  - リピート 758, 759
- リピート括弧 751
  - MIDI 録音 202
  - MusicXML ファイル 754
  - 位置 752
  - 移動 753
  - 外観 753
  - 書き出し 422
  - 最終セグメント 753
  - 再生 422
  - 削除 320
  - 小節番号 516
  - 垂直位置 808
  - セグメント 751, 752
  - タイプ 291
  - 追加の括弧 294, 296
  - 長さ 752
  - 入力 291, 293-296
  - 任意の音符 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
  - 配置 752
  - パネル 293, 295, 296
  - ハンドル 752
  - 複数の位置 752, 808
  - ポップオーバー 291, 294
  - リピート回数 751
- リピート小節線 502
  - MIDI 録音 202
  - 演奏回数 759
  - 書き出し 422
  - 再生 422
  - 入力 228, 232
  - ポップオーバー 228, 232
  - リピート回数 759
- 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 回目以降
  - 小節番号 516
- リピートのポップオーバー 291
- リピートマーカー 755
  - MIDI 録音 202
  - 位置 757
  - 移動 757
  - インデックス 756
  - 演奏回数 759
  - 書き出し 422
  - 再生 422, 758
  - 削除 320
  - 順番 756
  - 小節番号 516
  - 垂直位置 808
  - タイプ 291
  - テキスト 756
  - 入力 291, 293, 297, 298
  - 任意の音符 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
  - パネル 293, 298
  - 複数 756
  - 複数の位置 757, 808
  - 譜表に対する位置 758
  - 変更 313
  - ポップオーバー 291, 297
- リムショット (「演奏技法」を参照してください)
- 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 45
  - カウント 773
  - 楽譜 43
  - 強弱記号 388
  - コード記号 541
  - 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 760
  - スラッシュ 767, 771
  - プロジェクト開始領域 43
  - 編集 120, 876
- 両端揃え
  - 組段 338, 345, 368
  - 垂直 338, 368
  - 譜表 338, 345, 368
- 両端揃え (垂直方向)
  - 組段 338, 368
  - 譜表 338, 368
- 両面印刷 470, 480
  - 冊子印刷 479
- 両立しない演奏技法のグループ
  - エクスペッションマップ 446
- リリース
  - ギターバンド 681

## リンク

- VST/MIDI へのパーカッションマップのリンク 444
- 強弱記号 313, 580-582
- 強弱記号のグループ 579
- スラー 313, 790, 791
- フロータイトル 145
- フロー名 145
- リンクの解除
  - 強弱記号 582
  - スラー 791
- 臨時記号 487
  - MIDI 入力 186
  - 移調 198
  - 異名同音 196
  - 打ち消し 491
  - オクターブの分割 618
  - 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 489
  - 外観 488
  - ガイド 319
  - 書き換え 196
  - 角括弧 488, 653
  - 括弧 488, 491, 653
  - 区切りをまたぐタイ 488, 837
  - コード 489
  - コード記号 545
  - 削除 487
  - 衝突回避 489
  - スタックの順番 489
  - スペーシング 489
  - 装飾音 658, 668
  - タイトル 361
  - 調号 487, 612, 617
  - 調性システム 619
  - トークン 361
  - トリル 664, 665, 667, 668
  - 入力 185
  - 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)
  - ハーモニクス 653
  - パネル 156, 214
  - 非表示 487, 488, 653, 665
  - 微分音 491
  - 表示 487, 488, 653, 665
  - 変更 185
  - ベンディング 685
  - 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)
  - 予告 491
  - 1/4 音 491
- 臨時記号の表記 186
  - 変更 196
- 臨時記号の有効範囲ルール 491
  - 一般的な慣習 491

## る

- ルート
  - コード記号 240, 245, 538, 541
- ルーラー
  - 再生モード 378
  - リズムグリッド 162

## れ

- レイアウト 36, 97, 106, 135, 355
  - MIDI の書き出し 82
  - MusicXML ファイル 77
  - 移調 115, 135, 138
  - 異名同音の表記 196
  - 印刷 470, 478, 482
  - 印刷モードのパネル 466
  - インストゥルメントの順番 130
  - インストゥルメントの変更ラベル 801
  - インデント 809, 810
  - 大きな拍子記号 849, 850
  - オーケストラの順番 110
  - オーディオの書き出し 87
  - 音部記号 557
  - 音符のスペーシング 366
  - カード (「レイアウトカード」を参照してください)
  - 書き出し 473, 478
  - 角括弧 68, 533, 534, 536 (「譜表のグループ化」.も参照)
  - カスタムスコア 135
  - キーボード 61, 64
  - キュー (「キュー」を参照してください)
  - 切り替え 51
  - 空白の譜表 340
  - 組段オブジェクト 808
  - 組段区切り 351
  - 組段の形式設定 355
  - 組段のスペーシング 338, 368
  - 組段の分割記号 806
  - 組段の両端揃え 345
  - グラフィックファイル 473, 483
  - 形式設定 332, 355, 357
  - 形式設定のコピー 355-357
  - コード記号 540
  - コンデンシング 355
  - 削除 139
  - 作成 25, 136
  - 実音 138
  - 縮尺サイズ 482
  - 順番 139
  - 小節番号 506, 508, 509
  - 設定 103
  - 設定モードのパネル 97, 135
  - 選択 40
  - ソート 139
  - タイムコード 743, 748, 749
  - 打楽器キットの表示 877
  - タレット 352-354
  - タブ 42, 52
  - 中括弧 68, 533, 534, 536 (「譜表のグループ化」.も参照)
  - 長休符 508, 781
  - ディヴィジ 811
  - トークン 361
  - 名前を付ける 144 (「レイアウト名」.も参照)
  - パート 135, 355
  - パートのコピー 355, 356
  - ハープのペダリング 697
  - 配置設定 348
  - 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 139



- レイアウト (続き)
  - 比較 54
  - 左ページ 340
  - ビュータイプ 49
  - 拍子記号 849, 850, 855
  - 開く 21, 42, 51
  - ファイル名 475
  - 復元 139
  - 複数のウィンドウ 23, 55
  - 複数開く 52, 54
  - 部数 470
  - 譜表サイズ 337
  - 譜表のスペーシング 338, 368
  - 譜表の非表示 340
  - 譜表ラベル 361, 798
  - フルスコア 135
  - フレーム区切り 350
  - プレーヤー 106, 136
  - プレーヤーの削除 136
  - プレーヤーの追加 136
  - フロー 106, 137, 341, 342
  - フローの削除 137
  - フローの追加 137
  - フロー見出し 333, 342, 344
  - プロパティのコピー 358
  - ページサイズ 481
  - ページ範囲 470, 478
  - ページ番号 692
  - ページめくり 350
  - マーカー 742, 743
  - 前付け 601
  - マスターページ (「マスターページ」を参照してください)
  - 向き 336, 481, 482
  - 用紙サイズ 481
  - 用紙サイズに合わせる 482
  - 余白 335, 345
  - 欄外見出し 344
  - 両端揃え 338, 345, 368
  - 両端揃え (垂直方向) 338
  - 臨時記号 196
  - レイアウトのコピー 357
  - 「レイアウト」パネル 97
- レイアウトオプション 103
  - 小節番号 506-509
  - ダイアログ 103
  - デフォルトとして保存 103
  - 別のレイアウトへコピー 355, 357
  - 変更 106
- 「レイアウトオプション」ダイアログ 103
- レイアウトカード 97
  - 展開矢印マーク 47
  - 番号 97 (「レイアウト番号」も参照)
  - 開く 97
- レイアウトセレクター 40
  - レイアウトの切り替え 51
  - レイアウトの順番 139
- 「レイアウト」パネル 46
  - 印刷モード 465, 466
  - 設定モード 92, 97
  - 非表示 97
  - 表示 97
- レイアウト番号 97
  - 順番 139
  - 番号の付け直し 139
- レイアウト名 140, 144
  - テキストトークン 360
  - 変更 144
- レイテンシー
  - MIDI 録音 200, 203
  - 値の変更 203
- レート
  - フレーム 151
- 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)
- レセヴィブレタイ 838, 839
- レター用紙サイズ 481
- 列
  - 声部 889, 892
  - ライン 727
  - 臨時記号 489
- レベル
  - 入れ子状の連符 862
  - 強弱記号 388
  - チャンネル 426
- 連結線 36
  - 演奏技法 718
  - 強弱記号 578
  - 中間休止記号 255
  - テキスト 359
- 連桁 517, 519, 529
  - 扇形 529
  - 大きなピッチ差 605
  - 音符 519
  - グループ化 517, 519, 530 (「拍グループ」も参照)
  - 傾斜 521, 522, 605
  - コーナー 526
  - 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 525
  - 装飾音符 605
  - タイ 188
  - 第2連桁 527, 528
  - 第1連桁 527
  - タブ譜 813
  - 中央配置の連桁 522, 523
  - 半小節 530
  - 反転 520
  - ハンドル 522
  - 拍子記号 517, 530
  - 複数の譜表 525
  - 符尾の方向 520, 525
  - 譜表間のオプティカルスペーシング 525
  - 譜表に対する位置 520
  - 譜表をまたぐ 523, 525
  - 分割 518
  - 方向 520, 522
  - メーター 530
  - リセット 519, 521, 523
  - 連桁の解除 519

- 連桁 (続き)
    - 連符 [528](#)
    - 倍音 [520](#)
  - 連桁グループ [35](#), [517](#), [530](#)
    - 作成 [519](#)
    - 弱起 (アウフタクト) [848](#)
    - 定義 [530](#)
    - 拍子記号 [517](#)
    - 符尾の方向 [818](#)
    - リセット [519](#)
  - 連桁線
    - 数 [527](#)
  - 連桁の傾斜 [521](#)
    - 装飾音符 [605](#)
    - 変更 [522](#)
  - 連桁のでっぱり [526](#)
  - 連符 [861](#)
    - アーティキュレーション [205](#), [495](#)
    - アンスケール [863](#)
    - 位置 [861](#)
    - 移動 [865](#), [870](#)
    - 入れ子状の連符 [862](#)
    - 音符 [863](#)
    - 音符の変換 [863](#)
    - 外観 [867-869](#)
    - ガイド [319](#), [867](#), [869](#)
    - 角括弧 (「連符の大括弧」を参照してください)
    - クオンタイズ [81](#)
    - 形式設定 [869](#)
    - 削除 [863](#), [865](#)
    - 終了位置 [868](#)
    - 小節線 [864](#)
    - 水平括弧 [868](#)
    - スウィング再生 [423](#)
    - スラー [207](#)
    - タイプ [192](#), [861](#)
    - 打楽器キット [875](#)
    - トレモロ [857](#)
    - 入力 [191](#), [862](#), [863](#)
    - 拍の単位 [192](#)
    - 番号 (「連符の数字」を参照してください)
    - 反転 [867](#)
    - ハンドル [866](#)
    - 非表示 [869](#)
    - 表示 [869](#)
    - 標準の音符に変換 [863](#)
    - 比率 (「連符の数字」を参照してください)
    - フィルター [311](#)
    - フック [866](#)
    - 譜表に対する位置 [867](#)
    - ポップオーバー [191](#), [192](#)
    - 臨時記号 [185](#)
    - 連桁 [528](#), [866](#)
  - 連符のアンスケール [863](#)
  - 連符の数字 [868](#), [869](#)
    - 外観 [869](#)
    - 水平位置 [870](#)
    - 非表示 [869](#)
  - 連符の大括弧 [866](#)
    - 位置 [861](#)
    - 終了位置 [868](#)
    - 水平 [868](#)
    - ハンドル [866](#)
  - 連符の大括弧 (続き)
    - 非表示 [867](#)
    - 表示 [867](#)
    - フック [866](#)
  - 連符の比率 (「連符の数字」を参照してください)
- ## ろ
- ローカルなコード記号 [538](#)
    - 入力 [244](#)
  - ロード
    - MIDI インストゥルメント [376](#)
    - VST インストゥルメント [376](#)
    - 再生テンプレート [436](#)
    - サウンド [376](#), [436](#)
    - ビデオファイル [148](#)
  - ローマ数字
    - トークン [362](#)
    - フロー番号 [362](#)
    - ページ番号 [692](#)
  - ロール (「トレモロ」を参照してください)
  - ロールコード (「アルペジオ記号」を参照してください)
  - 録音
    - MIDI [200](#), [203](#), [421](#), [428](#)
    - テンポ [421](#)
    - ピッチの入力 [171](#)
    - 非録音時の MIDI 入力データを記録 [201](#), [428](#)
  - 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 [242](#), [545](#)
  - 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 [32](#)
    - オプション [39](#), [40](#)
    - 環境設定 [58](#)
    - キーボードショートカット [14](#), [63](#)
    - 設定 [51](#)
  - ワークフロー
    - コメント [325](#)
  - ワイルドカード [360](#)
  - 和音なしの記号 [242](#)
  - 和音の入力
    - アルペジオ記号 [261](#)
    - エクスプロード [179](#)
    - 音域の選択 [171](#)
    - キャレット [164](#)
    - タブ譜 [184](#)
    - 複数の譜表 [179](#)
    - 有効化 [154](#), [190](#)
  - 粹線 [365](#), [484](#)
    - 印刷 [470](#)
    - 書き出し [473](#)
    - テキスト [365](#)
    - ハーブのペダリング [698](#)
  - 割り当て
    - MIDI コマンド [63](#)
    - エンドポイントに声部を [443](#)
    - エンドポイントへのインストゥルメントの割り当て [443](#)

割り当て (続き)

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 [444](#)

エンドポイントへのパーカッションマップの割り当て [444](#)

キーボードショートカット [63](#)

フローにプレーヤーを [106, 134](#)

レイアウトにプレーヤーを [106, 136](#)

レイアウトにフローを [106, 137](#)